

# 감성IT, 마음을 움직이는 어플리케이션 세상을 꿈꾸다

2008. 6. 29.

이태호

*"We are impressed with the quality of your product and encourage you to keep these high standards in the future."*

데스크탑 매쉬업 어플리케이션으로는 나의 첫사랑인 Text Grinder Desktop.(이하 TD) 그 것에 쏟아부은 열정에 보답이라도 하듯이, 뜻하지 않게 기분 좋은 메일이 날아왔다. 보낸 이의 이름에 "Softpedia" 라는 이름을 발견하고는 깜짝놀라고 말았다. Softpedia라면 세계적인 SW리뷰 사이트 아닌가. 어디서 알았는지 느닷없이 TD를 자기네 사이트에 공개SW로 등재하겠다고 공개허락 여부와 소개문을 수정하고 싶으면 답신을 바란다는 장문의 영문메일이 왔다. 읽는데 조금 시간이 걸렸지만 누군가 내 작품을 알아준다는 것 자체가 신기한 일이었다. 또 TD가 "100% CLEAN" 인증마크를 받게 되었고, 이제 TD의 이름으로 나가는 모든 버전에서 그 인증마크를 사용할 수 있다는 사실도 알려주었다. 그 의미는 TD의 미려한 사용자 경험을 뒷받침해주는 기술적 안정성과 무결성의 측면에서 공신력을 획득하게 되었다는 것 일테다. 그러나 한편으로 TD가 SW적 유용성과 실용성 측면에서만 본다면 기존의 것과 크게 돋보이는 점이 없다는 사실이 나로 하여금 이 일에 더욱 주목하게 만들었다. 아마도 화려한 비주얼 UI를 설계하기 용이한 Adobe AIR와 MS Silverlight이라는 프론트엔드 SW플랫폼이 유망주로 자리잡고 있다는 현 시점의 분위기가 영향을 주었을 것이고, 특히 TD가 단순한 매쉬업클라이언트 기능만이 아닌 Stand-Alone 미디어 플레이어로서의 기능과 함께, 기존의 어플리케이션과는 색다른 시각적인 UI로 이용자를 끌어들이는 점이 돋보였다는 설명이 있었다. 결국 내가 그러한 일을 겪고 느낀 바는 이제는 하나의 SW로서의 가치가 디자인과 사용성의 측면에서도 고려된 다는 점이었다.

생각해보면 Light-Weight 어플리케이션의 개발 추세와, 배포에 있어서도 설치-구동-사용이라는 프로세스를 간소화 하려는 플랫폼이 각광을 받기 시작한 것은, 산업전반, 그리고 일반인들조차도 웬만한 어플리케이션의 사용자가 되었기 때문이다. 생활에 보탬이 되는 실용성은 기본이요, 사용의 편리함과 감성적이고 시각적인 즐거움까지 함께 갖추어야 하는 전반적인 요구가 대두되었다는 것이다. 더구나 그것이 OS중속적이며 Stand-Alone의 성격을 가진 기존의 백신이나 유틸리티들과 버젓이 같은 곳에서 소개된다는 사실은, 이미 IT시대의 요구가 그러한 방향으로 변해가고 있다는 흐름을 명확히 말해주는 것이다. 맹점은 바로, 사용자의 입장에서 충분히 고려된 인터페이스 디자인이 그 어플리케이션의 쓸모와 상품 가치에 상당한 영향을 미치는 시대가 되었다는 점인데, 이것은 사실 당연한 것이다. 같은 떡이라도 먹기 좋은 떡을 먹는다는 속담에서 드러나는 사용자 요구는 이미 그 속담이 생겼던 시절부터도 대두되어왔다. 달라진 점이 있다면, '먹기 좋은 떡' 이 지칭하는 대상이 이제는 사람과 접하는 거의 모든 분야로 확장되었다는 사실이다. 바야흐로 이제 IT세상에든 전통적인 관점에서의 디자이너와 개발자라는 것보다는 각 분야의 역량을 골고루 갖춘 하이브리드 전문가들이 필요한 시대가 된 것이다.

이제는 사람들의 삶에 도움이 되는 기발하고 신선한 아이디어로 무장한 소규모 어플리케이션들을 비영리적이라고 해서 일종의 취미활동처럼 개발자나 디자이너 개개인의 의지와 노력에만 맡겨둘 것이 아니라, 큰 기업이나 단체에서, 그것들이 자생할 수 있는 공간을 마련해주고 전폭적으로 장려해주는 정책을 꾸준히 펴나가야 한다. 그렇게 되기 위해서는 그들을 하나의 독립 SW로서 일정한 기준의 인증제를 통해서 장려하고, 브라우저에서 이루어지는 웹 어플리케이션 이든, 기존의 데스크탑SW의 형태이든 서로 같은 무대에서 알려지고 배포될 수 있는 제도 내지는 '장'이 마련되어야 한다. 단순히 특정 분야를 다루는 사이트나 특정 섹션이 아닌 소위 '더 큰물'에서 교류될 수 있도록 장

려하여 SW생태계가 다양하고 풍요로워 지도록 해야 한다는 것이다.

이러한 관점에서 볼 때, 구글을 비롯한 해외기업들의 상업적 성공사례를 시작으로 국내에도 불어닥친 오픈소스와, 오픈API 정책이 개방과 공유의 철학이라는 슬로건을 내걸고, NHN이나 Daum커뮤니케이션과 같은 거대 인터넷 기업에 의해 경진대회나 관련 서비스개설 등의 형태로 수면위로 부상한 것은 국내 IT생태계를 위해 바람직한 일이라고 보인다. 첫 술에 배불 수 없긴 하지만 여전히 일회적인 이벤트 행사의 분위기로 그치는 현실은 어쩔 수 없다. 그 이유는 아무리 기업들이 열정을 가지고 발 벗고 나선다고 해도 정부의 정책적인 지원이 희박하기 때문이다. 정부의 정책이란 소위 국민의 요구에 따른다. 그렇다면 정부에게 무턱대고 먼저 요구하기 전에, IT산업과 또 그에 딸려있는 서비스와 SW들에 대한 일반인들의 인식을 바꿔기는 것이 어떨까. 개발과 디자인 — 단순한 비주얼의 꾸밈이 아닌 하나의 과학적이고 합리적인 설계 혹은 기획으로서 디자인 — 이라는 실상은 같은 방향을 바라보고 있는 두 분야의 융·복합이 자연스레 이루어내어 비로소 사람들을 움직이게 하는 힘을 갖춘 최고의 서비스와 SW를 생산해야 한다. 그 저변에는 전문가들만 존재하는 것이 아니다. 어린 청소년들부터 대학생에 이르기까지 아마추어 개발자와 디자이너들의 두터운 층이 버티고 있어야 하는 것이다. 그런 배경안에서 탄생된 어플리케이션이야 말로 사실 진정한 의미의 Life based-Interactive Media이다.

세계최대의 네트워크 인프라, 수많은 IT인력을 갖췄다고 하는 우리의 IT산업이 어째서 어려워졌을까. 결국은 기술기반은 양적으로 풍족하다 손 치더라도 사용자의 마음 깊은 곳에서부터 움직이게 하는 기술 이상의 것을 갖추지 못했기 때문이다. 그 이유는 수많은 IT학원에서 획일적인 교육으로 공장처럼 찍어나오는 인력들이 다각적인 지식과 경험이 필요한 실무에서는 쓰이지 못하기 때문이다. 결국 IT세상을 변혁하는 것은 무심한 숙련자가 아니라 싱싱하게 파닥거리는 갓 잡은 생선처럼 젊은 생각을 가진 사람이다. 또 그런 사람들은 풍요롭고 다채로운 IT생태계에서 자연스레 배출될 것이다. 그 생태계를 만들기 위해서는 정부와 기업의 지원은 물론, 비전문가들의 자발적인 의지가 하나의 세레모니를 이루며 구현될 수 있을 것이다.

이제는 답답한 PC안을 박차고 나온 크로스플랫폼, 즉 OS, 웹, 데스크탑 환경을 구분할 필요가 없어지고, 생산성이 높으면서 개발하기 손쉬운 XML기반 플랫폼들이 공학적인 식견이 부족한 디자이너들을 흡수하고, 간단한 편집만으로 놀라운 비주얼 인터페이스를 생산해내는 RIA 플랫폼들이 디자인 감각이 부족한 개발자들을 기다리고 있다. 바야흐로 ‘플랫폼 전성시대’ 로 진입하고 있다. 여기서 무엇이 문제인가? 밥상은 이미 다 차려졌다.

Softpedia에서 온 메일을 받고 바로 사이트에 접속해서 TD의 페이지에 들어가보니 먼저 TD가 분류된 카테고리가 보니 잘못된 것을 발견할 수 있었다. TD는 Mac환경에서도 똑같이 구동되는데도 불구하고 windows어플리케이션으로만 분류되어 있었다. 이것이 무엇을 의미하는가. 적어도 현재 IT세상의 모든 것들은 아직 모두 불확실한 것들이라는 사실이다. 경계를 정확히 식별할 만한 관점이 나오지 못하거나, 혹은 그럴 필요가 없어지고 있다는 것이다. 이것은 On Demand를 넘어 SaaS와 크로스플랫폼으로서의 SW의 미래가 여전히 역동적인 진행형이라는 사실을 대변해주고 있는 현상이다. 나는 오히려 그러한 불확실성 속에서 새로운 창조와 희망의 불꽃을 본다.