

Google I/O 2014!

(7th Developers Conference)

+ 김희동 KT스카이라이프 대리

지난 2분기에는 세계 IT 시장을 이끌고 있는 기업들의 축제의 장이 펼쳐져 모든 이목이 집중되었습니다. 먼저 포문을 연 쪽은 마이크로소프트로 MS 개발자들을 대상으로 한 컨퍼런스인 Build 2014를 4월 2~3일까지 샌프란시스코 모스콘 센터에서 개최하여 데스크톱 운영체제(OS)인 '윈도우 8.1' 첫 번째 업그레이드 버전과 모바일 OS '윈도우폰 8.1'을 소개하였습니다. 일반적으로 업그레이드 버전은 뭔가 획기적인 기능이 추가되는 것이 보통이나 이번만큼은 그렇지 않았습니다. 데스크톱의 전통적 강자였던 MS는 데스크톱 & 마우스란 연결고리를 끊고 태블릿 & 터치란 시대의 흐름에 편승하고자 MS 윈도우 8을 야심차게 준비했지만 기존 MS를 데스크 또는 랩톱으로 계속 사용하고 싶은 유저들의 요구에 무릎을 꿇은 모양새로 비춰져 아쉬움이 많이 남았습니다. 대표적으로 마우스와 키보드 사용자를 배려한 업데이트로 데스크톱과 흡사한 단축 메뉴(마우스 오른쪽 클릭) 기능이 추가되었으나 이미 손가락 터치에 최적화된 윈도우 8은 많은 이용자에게 불편함으로 다가왔습니다. 이에 따라 작년 말에 출시된 윈도우 8.1의 시장 점유율이 겨우 5%를 넘는 초라한 성적을 받았으며 MS의 공식 서비스 지원이 끝난 윈도우XP의 점유율이 아직 26%에 달해 윈도우 8.1은 MS의 전략적 실패를 방증하고 있다고 보입니다.



그림 1. 샌프란시스코 모스콘 센터에서 열린 컨퍼런스 좌측부터 MS-Build, 애플-WWDC, 구글 I/O

이를 만회하고자 MS는 윈도우 8.1 두 번째 업그레이드를 8월경 실시할 계획이며 가을쯤에는 차세대 운영체제(OS)인 '윈도우 9'(코드명 Threshold) 프리뷰 버전을 일반에 공개하고 내년 정식 버전 출시를 위한 연구개발에 힘쓰고 있습니다. 작년에 약 8조 원을 들여 인수한 노키아의 영향이었을까요? 이에 반해 모바일 OS 윈도우폰 8.1은 전반적으로 디자인에 많은 공을 들인 느낌을 받았습니다. 흠, 잠금 화면 모두 새롭게 바뀌었으며 새로운 알림센터도 등장하였습니다. 무엇보다도 애플의 음성 인식 기술인 Siri의 대항마로 Cortana를 개발, 비교 대상의 수준이 될 만큼 성장하였으며 윈도우폰 8.1을 탑재한 노키아 루미아 930/630/635를 발표하여 애플의 iOS와 구글의 Android 아성을 위협한다는 계획이었으나 윈도우폰 플랫폼은 성장하지 않았고, 5월 말까지 3개월간 평균 시장 점유율은 3.4%로 그전과 변함이 없었습니다.

이와 별도로 MS는 쉘컴이 주도하는 만물인터넷(Internet of Everything, IoT) 오픈소스 프로젝트인 올싰얼라이언스에 프리미어 회원사로 합류하여 저조한 플랫폼 시장 점유율을 극복한다는 계획입니다. 올싰얼라이언스는 작년 12월 IoT 시대를 실제 구현하기 위해 결성된 단체로 맥킨지 글로벌 연구소에 따르면 스마트 기기나 사물이 특정 제조사, 운영체제 및 인프라에 얽매이지 않고 상호 연결될 경우 2025년까지 매년 2.7~6.2조 달러에 해당하는 경제적 효과를 창출할 것이라고 예상하기도 하였습니다. 현재 하이얼, LG전자, 샤오미, 실리콘이미지, 테크니컬러, 티피링크(TP-LINK) 등이 프리미어 회원사로 활동하고 있으며 이외에도 42개의 커뮤니티 회원사가 있습니다. 올싰얼라이언스 회원사들은 통신 프로토콜과 관계없이 기기가 스스로 주변 제품을 발견하고 상호 작용할 수 있도록 지원하는 올조인(AllJoyn) 오픈소스 생태계를 키워 애플과 구글의 자사 중심의 폐쇄된 플랫폼이 아닌 진정한 오픈 플랫폼의 미래를 꿈꾸고 있습니다.

구분	개발자회의	장소 및 일정	모바일 OS	데스크톱OS	차량용 OS
MS	Build	모스콘 센터 4.2~3	윈도우폰 8.1	윈도 8.1	Windows in the car
애플	WWDC	모스콘 센터 6.2~6	iOS 8	X 요세미티	Car Play
구글	I/O	모스콘 센터 6.25~26	Android L	Chrome	Android Auto

표 1. IT 3사 MS, 애플, 구글의 개발자 회의 및 주력 OS 현황

애플은 MS에 이어 지난 6월 2~6일까지 닷새간 샌프란시스코 모스콘 센터에서 세계 개발자 회의 WWDC 2014 키노트 행사를 가졌습니다. 지난 호에서 이미 다뤘지만 다시 한 번 요약하면 애플은 이번 콘퍼런스에서 예상을 깨고 새로운 웨어러블 디바이스인 아이워치나 아이폰6 등의 하드웨어 신제품 소식은 없었던 대신 맥 OS X '요세미티'와 아이폰 OS iOS8, 새 프로그래밍 언어 '스위프트'를 공개하였습니다. 여기에 스위프트를 위한 개발도구 모음 '엑스코드6'도 동시에 공개한 만큼 향후 요세미티와 iOS의 앱을 위한 프로그래밍 언어는 스위프트가 중심이 될 것으로 예상됩니다. 그 밖에도 헬스키트가 추가되어 그동안 3rd Party 앱에서 따로 관리하던 건강정보를 모아, 혈당, 혈압, BMI, 칼로리, 활동량, 수면시간 등 종합적인 정보 관리가 한결 용이해졌으며 홈키트는 애플 음성 인식기술인 Siri를 통해 궁극적으로 집안의 모든 기기의 제어가 가능해지는 플랫폼으로 스마트홈 분야로 진출을 모색하고 있습니다. 아이폰6와 같은 신제품은 지금까지 애플의 행보로 보았을 때 정식 OS 버전과 함께 가을쯤 출시될 것으로 예상됩니다. 애플의 전망은 맥PC, 아이패드, 아이폰의 OS를 통합하여 애플 디바이스간의 수직적 통합으로 사물인터넷(IoT)을 뛰어넘어 모든 기기들이 하나의 통합된 5G 코어 망으로 연결된 만물인터넷(IoE) 환경에서 헬스키트, 홈키트 등 애플 플랫폼이 중심이 되는 전략이 펼쳐질 것으로 보입니다. 그럼 끝으로 배턴을 이어받은 구글은 어떤 보따리를 I/O에서 풀어 놓았을까요?

2008년을 시작으로 올해로 7회째를 맞은 구글의 연례 개발자 콘퍼런스인 I/O는 '입력과 출력(Input/Output)' 또는 '개방 속 혁신(Innovation in the Open)'이란 뜻으로 풀이됩니다. 2년 전 I/O 2012에서 구글의 공동 창업자인 세르게이 브린이 나와 구글 글래스를 소개하며 보여준 데모를 기대하였다면 큰 실망감을 가졌을 것입니다. 당시 데모 영상에는 스카이다이버들이 구글 글래스를 착용한 상태로 낙하하면서 찍은 동영상을 실시간으로 구글 행아웃에 전송하여 디바이스의 진화가 이전과 다른 새로운 액티비티를 창조할 수 있음을 보여줬습니다. 그에 반해 올해는 다소 미팅한 하드웨어와 소프트웨어를 합쳐놓은 도미노 작품을 보는듯한 데모 영상으로 2시간 30분에 달하는 키노트를 시작하였습니다. 구글의 수석 부사장이며 안드로이드, 앱스, 크롬을 담당하는 순다 피차이는 작년 I/O 2013 이후 구글은 줄곧 플랫폼에 치중하여 연구 개발에 온 힘을 쏟아왔고 이제는 그 결실로 모든 이용자들이 놀라운 경험을 할 수 있을 거라며 운을 떼었습니다. 구글은 명실상부한 글로벌 이벤트로 6개 대륙 100만 명이 넘는 시청자가 라이브로 시청 중에 있으며 런던과 브라질, 나이지리아 현지를 연결하여 분위기를 전하고, 전 세계 안드로이드 이용자가 2011년부터 매년 2

배 이상 증가하여 현재 10억 명에 달해 행복하다고 말했습니다. 이는 곧 하루에 200억 개의 텍스트 메시지가 전송되며 9천 3백만 개의 셀피(셀카)가 만들어지고 1조 5천억 번의 각 과정(Steps)을 실행하기 위해 천억 번 스마트폰을 확인한다고 추정하였습니다.



그림 2. 개발자 회의 키노트를 주관한 MS-나델라, 애플-페더리기, 구글-피차이

이번 구글 I/O에서 가장 많은 주목을 받은 건 당연히 차세대 모바일 OS인 안드로이드 L일 것입니다. 아직 공식 명칭이 정해지지 않았지만 바로 직전이 K(Kitkat)였기 때문에 안드로이드를 알파벳순으로 이름 짓는 구글의 기조로 봤을 때 L이 확실하지만 롤리팝이(현재까지 유력) 될지 아니면 다른 주전부리인 레몬헤드(Lemonhead)도 거론되고 있으나 개발자용으로 선보인 안드로이드 L 프리뷰 안에서 라바 케이크(Lava Cake) 일러스트가 발견됐다는 점에서 정말 최종 이름은 올가을 정식 버전이 나와 봐야 알 것 같습니다. 애플은 2001년 맥 운영체제 X의 첫 이름 치타에 이어, 퓨마, 재규어, 펜서, 타이거, 레오파드, 스노우 레오파드, 라이언, 마운틴 라이언 등 고양이과 동물로만 이름 짓는 것으로 유명했습니다.(물론 작년부터 더 이상 지을 고양이과 동물 이름이 없어 매버릭스, 요세미티 등 지명으로 돌렸지만) 구글 또한 여기에 질세라 안드로이드를 알파벳순인 애플파이(A)부터 시작해 바나나브레드 1.1(B), 컵케이크 1.5(C), 도넛 1.6(D), 이클레어 2.0(E), 프로요 2.2(F), 진저브레드 2.3(G), 허니콤 3.0(H), 아이스크림 샌드위치 4.0(I), 젤리빈 4.1(J), 킷캣 4.4(K)에 이은 롤리팝(L)으로 응수하였습니다. (다음 안드로이드 이름은 혹시 M&M 초콜릿?) 기업의 모태가 되는 실리콘 밸리 창업 정신을 잇자는 취지에서 캘리포니아 주변 지역 명소로 자사 OS 이름을 짓기 시작한 애플과 자국이 쓰고 있는 문자인 알파벳으로 순서를 정한 구글을 보면서 이름 하나에도 심혈을 기울여 자긍심을 고취시키려는 느낌을 받았습니다.

아직 애플과 구글에 가려져 상용화가 늦어지는 등 빛을 못 보고 있는 타이젠을 보면 가슴 한편이 아려웁니다. 리눅스 재단이 프로젝트를 시작하고 삼성 주도하에 인텔과 합작한 오픈소스 모바일 운영체제로 앱 개발자는 iOS용, 안드로이드용 앱을 따로 개발할 필요 없이 HTML5에 기반한 모바일 웹 하나만 개발하면 되기에 개발비와 운영비를 줄일 수 있는 장점이 있습니다. 삼성이 갤럭시 S5를 타이젠 버전으로 출시 준비 중에 있지만 이번 I/O 2014에서 LG, 모토로라와 함께 스마트 워치 플랫폼을 안드로이드웨어로 정해 더욱더 입지가 좁아지고 있는 것 같아 안타깝습니다. 만약 삼성의 타이젠이 iOS, 안드로이드와 어깨를 나란히 해 공식 명칭을 정할 때 지역 명칭이면 한민족의 얼과 혼이 담긴 아리랑의 토대가 되는 정선, 밀양, 진도, 강원도, 경기, 여주 등으로 정하거나 김치



그림 3. 플랫폼 전쟁을 치루고 있는 iOS와 Android, 그 뒤를 쫓고 싶은 Tizen

의 주재료가 되는 채소인 배추, 무, 열무, 부추, 고들빼기, 깻잎 등으로 됐으면 하는 개인적인 바람이 있습니다. 하지만 실상은 2012년 타이젠 1.0의 첫 이름 락스퍼(참제비고깔)를 시작으로 2013년 타이젠 2.0과 2.1은 각각 매그놀리아(목련)와 넥타린(복숭아)의 식물 이름 시리즈로 정해져 아쉬움이 납니다.

구글은 애플이 지난 WWDC 2014에서 iOS8을 지원하는 4천 개 이상의 API를 공개하자 안드로이드 L에 5천 개 이상의 새로운 API를 추가하는 등 지난 2008년 첫선을 보인 이래 가장 큰 변화를 가져왔다는 평을 듣고 있습니다. 우선 안드로이드 L은 직전 버전인 킷캣 4.4와 달리 애플의 iOS8과 같은 64비트 프로세서를 지원하여 차세대 프로세서 환경에 대응을 준비 중에 있습니다. 또한 배터리 효율성도 높여 기존 버전 대비 하루 90여 분 가량 배터리를 더 사용할 수 있으며 유저 인터페이스도 강화되어 시각적으로 높고 낮음을 인식할 수 있도록 하였습니다. 이외에도 화면 잠금 상태에서도 알림기능을 확인할 수 있으며 안드로이드 웨어를 탑재한 스마트워치 등을 사용할 경우 스마트폰 잠금 해제를 보다 손쉽게 할 수 있게 되어 정식 명칭은 아직 몰라도 4.4에서 4.5가 아닌 안드로이드 5.0인 것만큼은 확실한 것 같습니다. 안드로이드 L 개발자 Preview 소개를 끝으로 피차이 부사장은 마티아스 두아르테 디자인부문 부사장에게 키노트를 넘겨주고 퇴장하였습니다.

두아르테는 안드로이드 L, 지메일, 크롬 모바일 등 구글의 운영체제와 앱에 새로 적용되는 재료 디자인(Material Design)을 설계한 수석 디자이너입니다. 지금은 휴렛 팩커드에 인수되었지만 과거 최초의 PDA인 팜(Palm)의 웹OS팀에서 사용자 환경을 담당해오다 2012년부터 구글에 합류해 줄곧 안드로이드 사용자 환경을 디자인해왔고 2012년 이후 안드로이드 운영체제의 사용자 환경은 그의 작품이라 할 수 있습니다. 그런데 갑자기 재료 디자인이란 생소한 관념을 꺼내 들고 과거 아이스크림 샌드위치 4.0 버전에서 많은 변화를 시도했으나 개발자들이 선택할 수 있는 다양한 옵션이 주어지지 못한 유연성의 한계를 고심하며 다음과 같이 말했습니다. “기술 디자이너들은 엔지니어링 부분을 반드시 알아야 합니다. 공학, 과학, 물리학 모든 부분을 이해할 수 있어야 하죠. 이를 이해하지 못하고 사용자 환경을 디자인하면 공중에 궁전을 짓는 꼴밖에 되지 않습니다. 재료 디자인도 이 부분을 신경 썼습니다. 우리가 개발자들에게 직접 기술적인 부분을 설명해주고, 여기를 이렇게 디자인하자고 설득했습니다.” 그럼 도대체 재료 디자인이 어떻게 적용되었는지 이전 버전인 킷캣 4.4와 비교해 보겠습니다. 왼쪽 아래의 세모와 동그라미, 네모가 안드로이드 L의 재료디자인입니다.

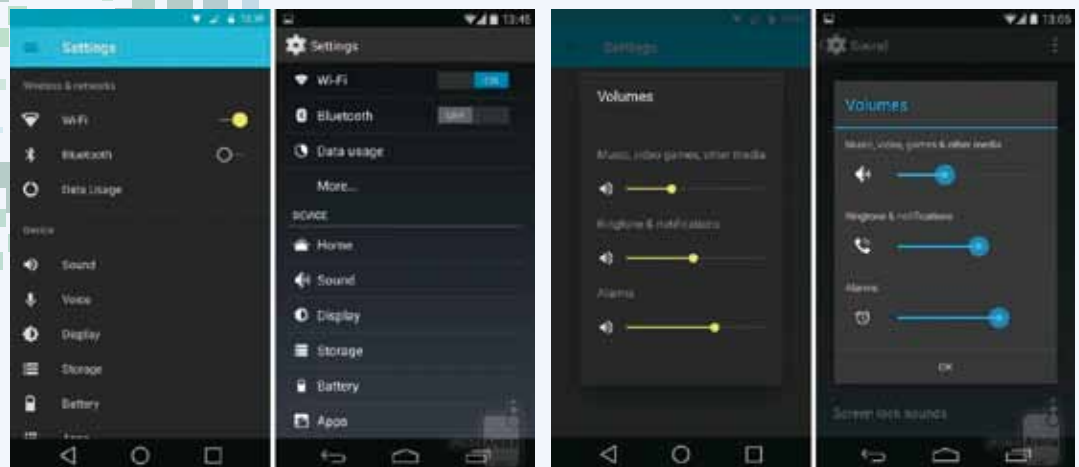


그림 4. 재료디자인이 적용된 안드로이드 L 5.0과 킷캣 4.4 디자인 비교

달라진 점이 눈에 확 들어오시나요? 물론 두 개의 화면을 비교해서 재료 디자인이란 방대한 관념 자체를 이해하기는 어려울 것입니다. 직관적으로 아이콘과 글씨체 그리고 상단배치와 색감이 달라졌음을 알 수 있습니다. 두아트에는 이를 두고 작은 변화가 큰 차이를 만들었다고 말하기도 하였습니다. 그의 뒤를 이어 등장한 안드로이드 엔지니어링 디렉터인 데이브 버크는 재료(Material)가 안드로이드 L에서 어떻게 지원하는지를 한눈에 들어오는 데모 영상을 소개하였습니다. 위의 화면을 터치하면 물결이 치며 탭을 누르면 미묘한 재료변화 효과가 나타나고 레이어 변화를 주어 한층 올라와 있는 무언가(예. 전화걸기 다이얼 버튼)를 누르면 마치 애니메이션을 보는 듯한 느낌을 주는데 이 모든 것이 재료 디자인이라고 하였습니다. 즉 쉽게 말해 재료 디자인의 개념은 현재 스마트폰 화면의 색깔뿐인 구성요소에 깊이(Depth)를 더해 2차원 평면 디자인을 3차원 재료 디자인으로 발전시킨 것입니다. 재료 디자인은 공간을 더 효율적으로 활용하고 스마트폰, 태블릿PC, 데스크톱 등 모든 기기에 일관된 사용자 경험을 제공하는 데 초점이 맞춰졌기 때문에 이 새로운 디자인 언어는 구글의 앱과 서비스가 사용자와 더 쉽고 유기적으로 소통하게 만들 것으로 기대됩니다.

애플과 구글의 공통된 행보는 자사의 모바일 OS를 통한 태블릿, 데스크톱 등 자사 디바이스간의 수직적 통합을 시도하고 있다는 점입니다. 2012년까지 양사는 모바일 OS와 데스크톱 플랫폼을 나누어 다른 담당자들이 총괄해 왔습니다. 애플의 경우 데스크톱 OS X는 페더리기가, 모바일 OS iOS는 스티브 잡스가 총괄하여 왔습니다만 스티브 잡스가 2012년 말 돌연 사의를 표명하고 회사를 떠나자 애플은 그동안 양분해 오던 맥 OS X와 iOS를 하나로 통합하여 지금의 수석 부사장인 크레이그 페더리기를 중용하며 일원화 하였습니다. OS X와 iOS 통합은 Hand-off 기능 강화로 이어져 WWDC 2014에서 공개된 OS X '요세미티'의 새로운 기능 상당수가 iOS8과 연동되어 맥으로 아이폰의 전화를 받는다면, 메시지를 맥에서 확인하고 답장을 할 수 있게 되었습니다. 또한 몇 번 안 되는 테더링 작업으로 아이폰을 핫스팟으로 연결해 인터넷을 사용할 수 있게 되는 등 전반적인 인터페이스(UI/UX 등) 이전 버전에 비해 매우 흡사해지는 특징이 나타나게 되었습니다.



그림 5. 디바이스 간 연동을 위한 애플의 '에어드롭'과 구글의 '구글 드라이브'

애플에 페더리기가 있다면 구글은 피차이를 전면에 배치하여 대응 전략을 펴고 있습니다. 인도 출신의 피차이는 2004년 구글에 입사한 이래 MS의 웹브라우저인 익스플로러의 대항마로 크롬을 개발하는 일부터 시작하여 지메일을 담당하기까지 모바일과는 인연이 없었습니다. 그런데 에릭 슈미트 CEO 시절 승승장구하던 안드로이드 개발 담당이었던 앤디 루빈이 세르게이 브린과 공동 창업주인 래리 페이지가 CEO에 오르자 자신이 최초로 고안한 안드로이드 OS 수장자리에서 물러나게 되었습니다. 크롬개발 라인과의 갈등설에 좌천되었던 말도 있었지만 이후 앤드 루빈은 구글 비밀연구소 X랩의 자율주행자동차(로봇카)에 이어 인간을 닮은 안드로이드 로봇(휴머노이드) 사업에 박차를 가하고 있습니다.

그렇게 앤드 루빈이 떠난 자리까지 도맡은 피차이는 크롬 웹 브라우저를 OS로 업그레이드시키면서 크롬 웹 브라우저로만 작동시키는 크롬북을 클라우드 서비스인 '구글 드라이브'를 매개로 안드로이드가 탑재된 스마트 기기와 상호 연동하는 기술을 선보였습니다. 애플의 '에어드롭'처럼 구글도 '구글 드라이브'를 통한 모바일 기기 이용성을 크롬북 등 PC로 이전시키는 데 초점을 맞추고 있으며 애플이 먼저 선보였듯이 안드로이드 스마트폰의 전화나 문자를 크롬북에서 확인이 가능해 이런 추세라면 스마트폰이나 태블릿과 연동되는 앱을 크롬북에서 구동하는 날이 얼마 남지 않은 것으로 보입니다.



그림 6. 디바이스 간 연동을 위한 LG의 'Q페어2.0'과 삼성의 'SideSync'

구글 I/O 2014에서 나란히 스마트워치인 기어라이브와 G워치를 공개한 삼성과 LG는 범(汎)안드로이드 진영에 분류되어 자체 OS로 자사 디바이스 간 수직적 통합을 이루긴 어려우나 모바일 기기를 중심으로 태블릿과 같은 PC를 연동하려는 IT 트렌드는 확대시키려는 움직임을 보이고 있습니다. LG전자는 지난 2월 스페인 바르셀로나에서 열린 모바일 월드 콩그레스(MWC 2014)에서 업계 최초로 태블릿과 스마트폰을 손쉽게 연동시킬 수 있는 애플리케이션인 'Q페어 2.0'을 소개한 바 있습니다. 삼성도 지난달 태블릿 '갤럭시탭S'에 'Q페어'와 유사한 'SideSync 3.0' 기능을 처음 선보였습니다. 이와 같이 IT 기업들은 스마트폰과 인접 모바일 기기 간의 연동을 시작으로 미래에는 웨어러블이 주변의 가전을 컨트롤하는 사물인터넷 시대를 열 것으로 보입니다.

MS와 애플 그리고 구글은 각각 모바일 OS(윈도우폰 8.1, iOS8, Android L), 인터넷 브라우저(윈도우 8.1, X 요세미티, 크롬), 차량용 OS(Windows in the car, Car Play, Android Auto)를 개발자회의에서 처음 공개 또는 데모를 시연하여 물러설 수 없는 플랫폼 전쟁을 예고하였습니다. 여기에 애플과 구글은 헬스케어 플랫폼에서도 각각 헬스킷과 구글핏, 스마트 홈 플랫폼의 홈킷과 네스트 등 ICT 거의 모든 분야에서 격돌이 불가피해졌습니다. 플랫폼 주도권을 확보하려는 공룡IT Big3 경쟁 속에 삼성이 주도하고 있는 HTML5 기반의 오픈소스 운영체제인 타이젠이 얼마나 성장할 수 있을런지 기대가 됩니다.

P.S. 먼 데서 바람불어와 풍경소리 들리면 보고 싶은 내 마음이 다녀간 줄 알아라. <풍경 달다> -中-

구글과 애플은 이번 개발자회의를 통해 신규 스마트폰을 공개하지 않았지만 곧 출시할 예정입니다. 삼성과 LG도 그럴 것이며 이들은 작년에도 올해도 그리고 내년에도 최신 디바이스를 선보이며 사용자들에게 편리함과 많은 혜택을 줄 것이지만 너무 쉽게 이용할 수 있어서, 시도 때도 없이 연락할 수 있어서 때론 방해가 되기도 하며 또한 애틋하고 그리운 마음을 전하기엔 뭔가 허전한 느낌입니다. 도심서 울리는 휴대폰 벨소리, 문자소리, 알람소리 보다 산사에 울려 퍼지는 새소리, 물소리와 함께 풍경소리가 웬지 모르게 듣고 싶은 오늘입니다. 서로 보고 싶은 이의 가슴의 처마 끝에 풍경을 달아보는 건 어떨까요.

(Cuz no spam, no smishing, no jingle in 'Pungkyeong Sor' filled with longing) 🌸