

# 커뮤니케이션 플랫폼 전략의 시험무대: 모바일 영상통화

■ 김 욱 준\*

## 1. 개요

영상통화가 다시 고개를 들기 시작했다. 3G 환경에서 고가의 요금, 낮은 품질, 높지 않은 수준의 사용 편리성 등의 이유로 크게 확산되지 못했던 영상통화 서비스는 2007년 스마트폰의 출시 이후 Fring, Google, Apple, Skype, Nimbuzz 등 주요 인터넷 소프트웨어 사업자들이 3G 혹은 Wi-Fi 망에서 제공될 수 있는 한층 업그레이드된 영상통화 기능을 선보이기 시작하며, 2010년도에 새로운 원년을 맞이하였다. 이와 관련하여 본고에서는 2010년 확산의 기대감을 일으키고 있는 영상통화 서비스 시장의 발달 과정에서의 Apple FaceTime 출시 및 Skype-Fring 간 분쟁을 살펴봄으로써 영상통화 서비스가 커뮤니케이션 플랫폼 전략에 주는 의미를 발견하고자 한다.

## 2. Apple FaceTime 출시와 시장 전망

2010년 6월 Apple은 미국 샌프란시스코에서 개최된 ‘전 세계 개발자 컨퍼런스

---

\* 정보통신정책연구원 동향분석실 전문연구원, (02)570-4139, wkim@kisdi.re.kr

(WWDC: WorldWide Developers Conference)’에서 고화질의 영상통화 애플리케이션인 FaceTime이 빌트인(built-in) 된 제4 세대 iPhone 버전인 iOS 4를 출시하였다.<sup>1)</sup> iOS 4의 FaceTime이 주목을 받고 있는 이유 가운데 하나는 기존 인터넷전화 사업자들을 묶고 있었던 하드웨어의 기능적 제한을 과감하게 풀었다는 것이다. 예를 들어, iOS 4 단말기에는 전면을 향하고 있는 VGA 카메라가 있어서 발신자와 수신자가 서로의 모습을 볼 수 있는데, 이는 Google Android 혹은 다른 OS 단말기에서는 불가능했던 일이다. 또한 iOS 4의 멀티태스킹 기능으로 전화가 끊기지 않으면서도 다른 기능을 이용할 수 있다는 점 역시 iOS 4가 주목받는 이유이다.

이러한 하드웨어적 장점과 더불어 Apple iOS 4의 FaceTime이 비교적 긍정적인 전망을 주고 있는 또 하나의 중요한 이유는 영상통화 서비스가 확산될 수 있는 통신환경의 변화이다. 이는 과거 3G 상용화 직후에 영상통화의 확산을 가로막던 주변 요소들의 변화를 의미한다. 3G 상용화가 본격적으로 시작되던 2002~2003년 당시보다 현재 브로드밴드의 전송능력이 향상되었고, Facebook과 Youtube 등의 웹 서비스의 발달로 인해 영상에 대한 수용 태도가 변화하였으며, 넷북 혹은 랩탑 등의 영상 위주의 단말기 가격은 인하하였다. 그리고 고화질 휴대폰 스크린의 개발과 PC, Mac, Linux 등 모든 컴퓨터와의 호환성의 향상 등을 통해 통신환경이 변화하였다. 이러한 통신환경의 변화를 이끈 요소들이 앞으로 FaceTime을 성공적인 영상통화 서비스로 진일보할 수 있게 만들 것으로 보인다.<sup>2)</sup> 3G 상용화 직후 확산의 기대감을 주었으나, 성공하지 못한 경험 때문에 영상통화 서비스가 과연 필요한 통신행태인가라는 의구심이 존재해 왔다.<sup>3)</sup> 그러나 이러한 통신환경의 변화는 영상통화 서비스의 확산에 힘을 실어주고 있다.

Gigaom Pro의 시장보고서에서는 [그림 1]에서 보듯이 전 세계 모바일 영상통화 및 채팅 서비스 이용자 규모가 2010년 3백2십만 명에서 2015년 1억 4천2백9십만 명

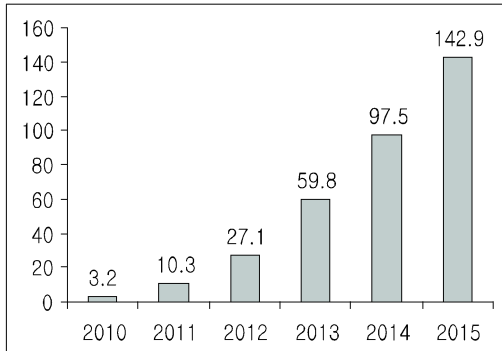
1) Brian X. Chen(2010. 6. 7). “Apple unveils high-resolution, videoconferencing iPhone 4” Wired.

2) Nate Lanxon(2010. 7. 2). “The secret to Apple’s FaceTime success will be the PC” Wired.

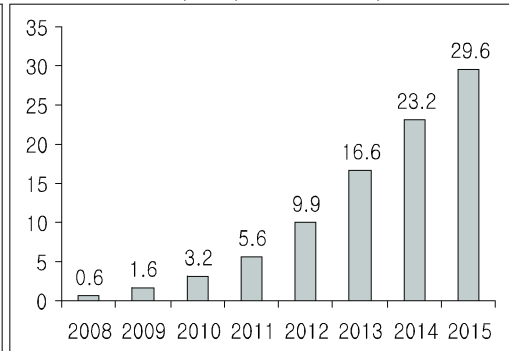
3) Mike Dano (2010. 4. 12). “Mobile video calling: possible, but not necessarily worth it” Fiercewireless.

정도로 향후 5년 동안 매년 2배씩 증가할 것으로 예측하고 있다.<sup>4)</sup> 그리고 [그림 2]와 같이 2015년까지 TV, PC 및 휴대폰을 포함한 영상통화는 약 296억 건에 달할 것으로 전망하고 있다.<sup>5)</sup>

[그림 1] 모바일 영상통화 이용자 전망  
(단위: 백만)



[그림 2] 영상통화 건수 전망  
(PC, TV, 모바일 포함, 단위: 십억)



자료: Gigaom Pro(2010. 6)

### 3. 영상통화 서비스를 통한 플랫폼 경쟁

Apple iOS 4의 FaceTime이 영상통화 기능을 탑재하여 iPhone 4의 판매 실적을 늘리기 위한 Apple의 단순한 경영전략에 불과할 수도 있다. 그러나 Apple iOS 4의 FaceTime 출시를 영상통화 서비스가 이동통신사를 비롯하여 인터넷 사업자들 간의 커뮤니케이션 플랫폼 경쟁을 가속화시키는 중요한 요인 가운데 하나라는 사실에 주목해야 한다. 이는 2010년 7월 7일에 Apple의 CEO인 Steve Jobs의 키노트 연설에 그대로 나타나 있는데, 이는 두 가지 점에서 주목할 만하다. 첫째, Apple이 FaceTime 애플리케이션을 당분간 Wi-Fi 네트워크에서만 이용할 수 있도록 한 점이다.<sup>6)</sup> 둘째, Apple은 FaceTime 애플리케이션을 개방형 표준으로 발전시킨다는 의지를 보였으나,

4) James Kendrick(2010. 6. 7). "I see you: video chat taking off" Gigaom.

5) Katie Fehrenbacher(2010. 6. 7). "How video chat can fight climate change" Gigaom.

6) Steve Jobs' Keynote Speech at WWDC(2010. 7. 7).

당분간은 Apple 단말기에서만 운영한다는 점이다.<sup>7)</sup> 이 두 가지는 서로 다르게 보이지만 플랫폼 전략이라는 측면에서 관련이 있다.

### (1) 3G 영상 m-VoIP 서비스로의 발전 난항

Apple이 iOS 4의 FaceTime을 당분간 Wi-Fi 네트워크에서만 이용할 수 있도록 한 점은 이례적이다. 물론 영상통화가 큰 규모의 데이터를 발생시키기 때문에 Apple이 이동통신사의 트래픽 부담을 고려해 이 같은 전략을 선택한 측면도 있다.<sup>8)</sup>

그러나 Apple은 이미 다양한 소프트웨어 기반의 VoIP 애플리케이션을 앱스토어에서 허용했으며, 이를 통해 Apple iPhone의 본격적인 3G VoIP 시대를 예고하기도 했다.<sup>9)</sup> 이러한 Apple의 전략은 써드파티 개발업자가 당시 Apple과 독점적 계약을 맺고 있었던 AT&T의 3G 데이터 네트워크에 접근하도록 하여 3G 이용자들이 하여금 다양한 써드파티 VoIP 애플리케이션을 경험할 수 있도록 함을 의미하였다. 즉, AT&T 3G 고객들은 iCall뿐 아니라 다양한 VoIP 애플리케이션을 사용할 수 있게 되었던 것이다. 따라서 Apple이 iOS 4의 FaceTime을 3G 네트워크에서 허용하지 않는 것은 기존의 개방적 플랫폼 전략에서 방어적 플랫폼 전략으로의 변화로 여겨진다.

### (2) '개방적' 플랫폼의 두 얼굴

Apple은 향후에는 FaceTime 애플리케이션을 개방형 표준으로 발전시킬 의지를 보이고 있으나, 당분간은 Apple 단말기에서만 운영하는 전략을 유지할 것이다. 이는

7) Steve Jobs' Keynote Speech at WWDC(2010. 7. 7).

8) 한 예로 Fring의 1시간의 모바일 음성통화의 경우 약 8MB 정도이고 영상통화는 60MB 정도를 사용하여 영상통화가 약 8배 정도를 더 많이 사용한다. 200MB를 사용할 수 있는 AT&T Mobility 고객을 가정할 경우 Fring 영상통화를 한 달에 약 3시간 정도를 사용할 수 있다. 그러나 다른 데이터 사용을 감안하면 실제로 사용할 수 있는 영상통화 시간은 3시간에도 훨씬 못 미칠 것이다.

9) PRNewswire(2010. 1. 27). "Apple lifts 3G VoIP restrictions, iCall with 3G support available immediately". Apple은 2009년에 이미 앱스토어의 m-VoIP 애플리케이션 iCall을 3G 데이터 채널에서 이용할 수 있도록 허용한 사례가 있다.

Apple이 개방적 플랫폼 전략을 펴는 시기와 방식을 놓고 고민하고 있음을 보여준다. Apple의 이 같은 고민은 m-VoIP 서비스 플랫폼 사업자 간의 치열한 경쟁 구도를 반영하고 있으며, Apple이 개방적 플랫폼 경쟁에 대해 아직은 이르다고 인식하고 있음을 나타낸다. Apple의 FaceTime 출시 직후 발생한 Skype-Fring 간 플랫폼 분쟁은 이러한 경쟁 구도를 보여주고 있다.

2010년 7월 초 Fring은 iPhone 4 이용자가 Android 혹은 Symbian 단말기를 통해 Wi-Fi와 3G에서 통화할 수 있는 소프트웨어를 업데이트했다.<sup>10)</sup> 그러나 Fring은 이 소프트웨어를 업데이트한 후 불과 몇 시간 만에 Skype와 연동하는 서비스를 잠정적으로 중단할 것을 발표했는데,<sup>11)</sup> 그 이유는 Skype가 Fring의 새로운 모바일 인터넷 영상통화 소프트웨어의 업데이트에 자극을 받아 Fring과의 연동을 거부했다는 것이다. Fring-Skype 간 분쟁은 감정적 대립으로까지 이어져 Fring은 Skype를 가리켜 ‘개방형 모바일 통신을 두려워하는 겁쟁이’라고까지 칭하였다.<sup>12)</sup>

Skype 측은 Skype-Fring 간 연동이행 거부의 책임을 Fring의 탓으로 돌렸다. Skype 측은 Fring이 Skype의 소프트웨어를 사용함에 있어서 API 계약에 어긋난 방식으로 사용하여 Skype의 API 이용자 라이선스 협정(Skype’s API Terms of Use and End User License Agreement)을 위배했으며, Fring이 사전공지 없이 iOS 4용 Skype 소프트웨어를 지원하지 않아 Skype의 브랜드를 격하시켰으며, Skype 이용자에게도 해를 입혔다고 주장하고 있다. Skype는 앞으로도 Skype와의 라이선스 계약을 어기지 않는 한 어느 개발자라도 자신들의 소프트웨어를 개발할 수 있다고 발표했다.<sup>13)</sup> Skype는 Apple의 FaceTime 출시 직후에도 FaceTime이 개방적 표준으로 발전하길 희망하며, 무엇보다도 Skype는 Apple과의 협력을 통해서 iPhone을 사용하는 Skype 가입자뿐

10) 이는 Wi-Fi 망에서만 가능했던 Apple의 모바일 인터넷 영상통화 서비스인 FaceTime보다 좋은 커버리지이다.

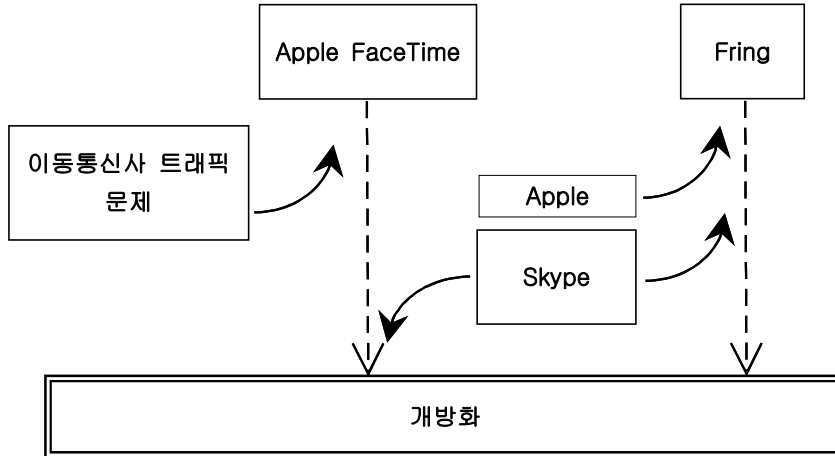
11) Fring 성명서(2010. 7. 12). <http://www.fring.com/newsroom/skypeblocksfring.asp>

12) Fring 성명서(2010. 7. 12). <http://www.fring.com/newsroom/skypeblocksfring.asp>

13) Robin Wauters(2010. 7. 12). “Skype blocks, threatens to sue Fring (Update: Skype says Fring is lying). TechCrunch.

아니라 데스크탑, TV 및 각종 커넥티드 단말기에서 영상통화를 제공할 수 있기를 바란다<sup>14)</sup>

[그림 3] 영상 VoIP 시장에서 사업자 간 플랫폼 전략도



Skype-Fring 간 분쟁의 진실이 어디에 있는지를 정확히 밝힐 수는 없으나, 이 분쟁은 m-VoIP 서비스 플랫폼 간 치열한 경쟁을 보여주고 있으며, 이를 통해 자사의 플랫폼 개방 여부를 경쟁의 도구로 사용할 수 있음을 알 수 있다. 특히 인터넷 전화 서비스 시장의 선두 회사인 Skype는 화려하게 등장한 Apple의 FaceTime에는 개방적 표준으로 나오길 바라고 있으나, 자신보다 후발 주자인 Fring으로부터는 폐쇄적 플랫폼 운영의 의심을 받고 있는 아이러니한 상황이 나타나고 있다. 위의 [그림 3]에서 보듯이 Apple FaceTime의 개방화에는 이동통신사의 트래픽 문제가 걸려있으며, Fring의 개방적 노력에 Apple 및 Skype는 상반된 입장을 보이고 있다. 또한 Skype는 Apple FaceTime의 개방을 희망하고 있으나, Fring의 개방화에 대해서는 보조를 맞추고 있지 않고 있다.

14) Mike Dano(2010. 7. 8). "Skype voices support for Apple's FaceTime video calls" Fierce-wireless.

## 4. 결 어

과거 3G 직후 확산의 기대감을 주었지만 성공하지 못했던 모바일 영상통화가 스마트폰 시대에 다시 고개를 들고 있다. 향후 영상통화 서비스 시장의 확산이 예상되고 있는 가운데, 2010년 Apple FaceTime 출시는 이러한 전망에 힘을 실어주고 있다. 그러나 Apple FaceTime의 방어적 플랫폼 전략은 그 동안 m-VoIP 애플리케이션 써드 파티에게 보여주었던 개방적 전략과 대립되는 것이며, Apple FaceTime은 영상통화가 발생시키는 트래픽 문제로 인해 이동통신사로부터의 압력에도 직면하고 있다. Skype도 Apple FaceTime이 개방적 표준화로 발전할 것을 희망하면서도, 정작 자신은 Fring과 같은 후발 사업자로부터는 비개방적 태도라는 의심을 받고 있다. 지금까지 살펴본 사업자들의 이중적 플랫폼 전략이 앞으로 영상통화 서비스가 휴대폰뿐 아니라 데스크탑, TV 및 각종 커넥티드 단말기에서 제공되고 확산되는 과정에 어떠한 영향을 줄 것인지에 대해 주목할 필요가 있다.

## 참고자료

- Chen, Brian X. (2010. 6. 7). “Apple unveils high-resolution, videoconferencing iPhone 4”, 《Wired》.
- Dano, Mike (2010. 4. 12). “Mobile video calling: possible, but not necessarily worth it”, 《Fiercewireless》.
- Dano, Mike (2010. 7. 8). “Skype voices support for Apple’s FaceTime video calls”, 《Fiercewireless》.
- Fehrenbacher, Katie (2010. 6. 7). “How video chat can fight climate change”, 《Gigaom》.
- Jobs, Steve (2010. 7. 7). Keynote Speech at WWDC.
- Kendrick, James (2010. 6. 7). “I see you: video chat taking off”, 《Gigaom》.

Lanxon, Nate (2010. 7. 2). “The secret to Apple’s FaceTime success will be the PC”, 《Wired》.

Wauters, Robin (2010. 7. 12). “Skype blocks, threatens to sue Fring(Update: Skype says Fring is lying)”, 《TechCrunch》.

《PRNewswire》, (2010. 1. 27). “Apple lifts 3G VoIP restrictions, iCall with 3G support available immediately”.

Fring 성명서 (2010. 7. 12). <http://www.fring.com/newsroom/skypeblocksfring.asp>