



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의  
라이선스 계약에 의해 국문으로  
제공됩니다

## 아이패드에 대한 개발자들의 반응 (Developers React: The iPad's Future)

크리스 그래프트(Kirs Graft), 크리스천 너트(Christian Nutt)  
가마수트라 등록일(2010.1.29)

[http://www.gamasutra.com/view/feature/4259/developers\\_react\\_the\\_ipads\\_future.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/4259/developers_react_the_ipads_future.php)

이번 주에 애플은 끊임없는 루머와 과장된 소문 끝에 드디어 아이패드 태블릿 컴퓨팅 기기를 선보였다. CEO 인 스티브 잡스는 이 제품을 “혁신적이며 황홀한” 제품이라고 소개했지만 값싼 넷북과 경쟁하기 위해 아이팟 터치 기능을 어정쩡하게 확장한 제품으로 보는 사람들도 있었다.

이런 의견 차이는 어떤 층이 아이패드 플랫폼을 위한 제품을 개발하고, 또 그것이 얼마나 성공을 거둘 것인가를 지켜봐야 판명될 것이다. 아이폰은 휴대 전화 시장의 판도를 바꾸는데 큰 역할을 했다. 스마트폰이 휴대전화 시장을 주도하게 만들었으며 대부분은 게임인 수많은 애플리케이션이 대중들에게 공급되었다.

애플은 최근에 이제까지 자사의 앱스 스토어에서 30 억 개의 애플리케이션이 다운로드 되었다고 발표했다. 아이패드 발표회장에서 잡스는 현재 14 만 개의 애플리케이션이 앱스 스토어에 올라와 있으며 이는 30 억이라는 기록이 달성된 이번 달 초의 수치인 115,000 개보다 증가한 것이라고 말했다.

똑 같은 앱스 스토어가 아이패드에도 적용될 것이며 이는 애플이 대중들에게 애플리케이션을 보급하는 방법과 수단을 또다시 장악한다는 것을 의미한다.

아이패드가 기존의 아이팟 터치나 아이폰 애플리케이션을 완벽하게 실행할 수 있긴 하지만 개발자들은 아이폰 타이틀의 확장 버전 작업에 착수하거나 아이패드 고유의 완전히 새로운 게임을 개발할 수도 있다. 이번 주 수요일에는 아이패드 시뮬레이터를 포함하는 확장된 아이폰 SDK 가 발표되었다.

2 개월 안에 미국에서 출시될 아이패드의 상업적 가능성과 창의적 가능성에 대해 알아보기 위해 현재의 아이폰 개발자와 기술 공급자들과 아이패드의 잠재적인 영향력에 대해 이야기를 나누어 보았다.

**기술적 측면**

에픽 게임(Epic Games)의 부사장인 마크 레인(Mark Rein)씨는 샌프란시스코에서 열린 이벤트에 참가하여 프레젠테이션이 끝난 후 기기를 조작해보았다. 레인씨는 “아이패드가 정말 마음에 들고 게임을 위한 훌륭한 기기가 될 것이라고 생각합니다. 이벤트에서 보여준 [게임로프트(Gameloft)와 EA]의 게임 데모는 아이패드를 접할 수 있었던 기간이 몇 주에 불과했다는 것을 고려하면 놀라울 정도로 훌륭했다고 생각합니다”라고 말했다.



2009년 12월에 에픽은 아이폰에서 돌아가는

언리얼 엔진(Unreal Engine)을 선보였다. 가마수트라가 이 엔진이 아이패드에 적용될 때 문제가 없을지에 대해 물어보자 레인씨는 “저는 거의 문제가 없을 것이라고 생각합니다. 특히 아이패드에서 아이폰 게임이 잘 돌아갈 것을 고려하면 더 그렇죠. 확실하게 말할 수 있으려면 아이패드를 가져와서 직접 하드웨어적인 관점에서 평가해야 하겠지만 개인적으로 아이패드로 인해 갖게 될 기회를 생각하면 매우 흥분됩니다”라고 말했다.

엔진 제공사인 유니티 테크놀로지(Unity Technologies)의 전략 부사장인 브렛 세일러(Brett Seyler)씨는 아이패드의 출시가 그의 회사에 아주 좋게 작용할 것이라고 생각한다. 세일러씨는 앱스 스토어에서 올라와 있는 게임 중 550개 이상이 유니티의 엔진을 사용하고 있다고 주장했다. “아이패드가 유니티의 사업에 중대한 영향을 줄 것이며 이런 영향력은 점차 확대될 것이라고 확신하기 때문에 기분이 좋습니다”라고 세일러씨는 말했다. 레인씨와 마찬가지로 세일러씨도 아이패드를 지원하겠다고 약속했다. “게임 개발자들은 확실히 이런 흐름에 편승하고 있으며 아이패드에서 돌아가는 새로운 게임을 만들게 되는 것에 흥분하고 있습니다. 우리 회사의 개발자들은 작업을 시작할 수 있게 되면 최대한 빨리 아이패드를 완전히 지원할 수 있도록 막대한 양의 코딩 작업을 해 왔습니다”

세일러씨는 아이패드와 기존의 아이폰 게임과의 호환성이 중요하다고 여긴다. 호환성은 사용자층을 증가시킬 것이며 이는 차례로 애플리케이션 시장이 확대되도록 할 것이라고 생각한다. “아이패드는 기존 애플리케이션 범위 내의 애플리케이션과 새로운 사용자를 위한 새로운 애플리케이션으로 확장될 것으로 보이며 이는 앱스 스토어를 더욱 흥미롭고 다양한 시장으로 만들 것입니다”

## 개발자들의 의견

아이폰 제품을 개발한 경험이 있는 게임 개발자는 아이패드가 어떤 의미인지 대해 각자의 의견을 갖고 있다. 여기서 아이폰 제품 “개발자들”이란 EA 나 게임로프트와 같이 애플에서 새로 나오는

기기를 일찍 접할 수 있는 메이저 회사의 개발자에서 닐 영(Neil Young)씨의 Ngmoco 와 같은 신생회사나 일인 기업의 개발자에 이르기까지 다양하다. 이는 아이패드의 출시가 의미하는 바가 다양하게 표출되는 이유이기도 하다.

Ngmoco 는 EA 의 베테랑 개발자인 닐 영씨가 아이폰 시장에 진입하려는 목적으로 세운 회사이다. 그런 영씨가 아이패드에 “열광하는” 것은 당연할 것이다.

영씨는 “여러 가지 면에서 아이패드는 큰 규모의 아이팟이지만 그런 점이 더 흥미롭습니다. 디스플레이 화면은 아주 매력적이고 현실적인 느낌을 전달할 수 있을 정도로 크며 모바일 기기인 동시에 집에서도 사용할 수 있는 기기입니다. 제 생각에 애플은 전용 게임 콘솔을 만들지 않고도 거실에 진입할 방법을 찾은 것 같습니다”라고 말했다.

“우리는 아이패드 지원에 열성을 다할 것이며 다른 아이폰 OS 기기들처럼 아이패드도 성공적인 제품이 될 수 있도록 최선을 다할 것입니다”

팝캡(PopCap)의 모바일 사업 개발부 책임자인 앤드류 스타인(Andrew Stein)씨는 아이패드를 “놀라운 기술 제품”이라고 표현하면서 그 역시 아이팟과 아이패드를 연결 지었다.

“아이패드가 아이폰에 기반을 두고 있는 것은 확실하지만 더 크고 높은 화질의 화면을 갖고 있어 훨씬 조그마한 아이폰 화면에서는 불가능했던 것을 경험할 수 있지 않을까 하는 생각이 듭니다”

그는 또한 아이패드가 애플의 앱스 스토어와 연계되어 있다는 사실도 좋게 평가하면서 “저는 잘하는 일이라고 생각합니다. 앱스 스토어는 최상의 만족을 안겨주는 곳으로 앱스 스토어를 이용해본 사용자들이 그 곳을 좋아하고 광범위하게 사용하고 있음이 밝혀졌습니다.”라고 말했다.

캐피(Capy)사의 크리에이티브 디렉터인 크리스 피오토로스키(Kris Piotrowski)씨는 “아이팟을 크게 만든 제품”이라는 주장에 대해 “그것이 꼭 나쁜 것은 아니다”라며 낙관적으로 봤다. 그렇지만 “아이패드가 게임 설계자들에게 ‘혁신적인 게임 가능성’을 제공할 지 여부에 대해 장담하기는 약간 망설여진다.”고 말하기도 했다.

이는 아이패드에 내재된 기능 때문이 아니라 현재 시장 상태에 기인한 바가 크다. 그는 “아이폰이나 아이터치가 세상에 선보였을 때 저는 이 기기들이 어떤 일을 할 수 있는지 이 기기들에서 어떤 종류의 게임을 제작하고 플레이할 수 있는지에 대해 완전히 무지했었습니다”라고 말했다.

“그렇지만 아이폰을 갖게 된 첫 날부터 지금까지 약 200 개의 게임을 다운받아왔는데, 이제 터치 기능으로 이루어진 게임이나 시장에서 99 센터에서 2 달러 99 센트로 판매되는 게임에 꽤 실증이 났습니다. 제가 갖고 있는 거의 모든 애플리케이션이 마음에 들지 않기 때문에 더 크고 터치 기능이 뛰어난 아이폰 애플리케이션을 새로 나온 아이패드에서 플레이하는 것이 그렇게 매력적으로 느껴지지는 않습니다”라고 말했다.

타이거 스타일(Tiger Style)의 공동 설립자이자 설계자인 랜디 스미스(Randy Smith)씨는 메이저 게임 제작사에서 경험을 쌓은 개발자이지만 아이폰에서의 성공이 어떤 의미인지도 안다. 그의 게임인 스파이더: 더 시크릿(*Spider: The Secret of Bryce Manor*)은 아이폰에서 가장 많이 다운로드 된 게임 중 하나이다.



스파이더: 더 시크릿(Spider: The Secret of Bryce Manor)

스미스씨는 아이패드와 아이폰보다 우수한 처리 능력과 큰 화면을 갖게 됨으로써 “보다 제품 가치를 높일 수 있게 되었다”고 말하면서 시장 현실에 대한 우려도 표명했다. “만일 새로 나온 아이패드에 어떤 기능이 있는지 보여주기 위해 백만 달러의 예산으로 아이패드에서 돌아가는 정말 재미있는 게임을 만들었다면 과연 이 투자금액을 회수할 가능성이 있을까요? 지금은 아이패드와 관련된 시장이 얼마나 커질지 지켜보면서 기다려야 하지만 현재의 타이거 스타일에서는 그렇게 할 수 없는 상황이라는 것은 확실하죠”라고 말했다.

그럼에도 그는 게임 설계라는 측면에서 아이패드의 가능성을 인정하면서 “우리는 ‘버스 정거장 플레이’라는 구체적인 설정 하에 스파이더를 설계했습니다. 이 제품은 여유 시간이 30 분이 될 지 3 분이 될지 모를 경우에도 게임을 켜고 플레이 할 마음이 생기도록 만들어졌습니다. 만일 이런 기준을 충족하기 위한 요구 사항이 조금 더 자유로워진다면 보다 폭넓은 아이디어를 추구할 수 있을 것입니다”라고 말했다.

스미스씨가 시장 분할을 걱정하는 이유 중에는 소규모 독립회사의 자원 문제도 있다. “우리는 이미 아이폰, 아이팟 터치, 아이폰 3GS 용 제품을 개발했으며 이들은 기술적으로 중요한 차별성을 갖고 있습니다. 아이패드를 이런 라인업에 넣으려면 개발 프로세스를 약간 더 확장해야 하는데 이것 역시 투자자금을 회수할 수 있을지 불확실하죠”라고 말했다.

한편 미니고어(Minigore)의 제작사인 마운틴 쉽(Mountain Sheep)의 상무이사인 킴모 비홀라(Kimmo Vihola)씨는 아이패드 초창기에 대부분 쓰일 것으로 예상되는 전략을 따르기로 했다. 당장 새로운 프로젝트에 착수하기 보다 기존의 아이폰 게임을 손보는 것이다.”

그는 “미니고어 제품을 아이패드용에 맞춰 보다 고화질인 버전을 만들고 커진 화면 영역과 태블릿 무게에 알맞게 제어 부분을 조정하려고 합니다.”라고 말했는데 이는 마크 레인씨가 전반적으로 필연적이라고 생각하는 것과 같은 의견이다. 그는 “현재로서는 아이폰 게임을 제작하는 사람들이 왜 아이패드용의 크기를 키운 버전을 만들려고 하지 않는지 모르겠습니다”라고 말했다.

## 아이패드 자체에 대한 반응

아이패드 자체에 대한 반응은 다양하다. 스포어(*Spore*)의 개발자에서 아이폰 인디 회사(*Earth Dragon*)로 옮긴 샤임 긴골드(Chaim Gingold)씨와 같은 사람들은 아이패드의 폭넓은 가능성에 대해 흥분하고 있다. 긴골드씨는 “현재 우리가 보고 있는 것은 컴퓨터 괴짜나 전문가들이 달로 가는 로켓을 쏘아 올리는 등의 일을 하기 위해 사용되는 것에서 기본적인 인간의 필요성과 욕구를 위해 설계된 것으로 오랜 시간에 걸쳐 이행되어 온 계산기기의 역사적 변형물입니다. 애플은 이제까지 컴퓨터를 보통 사람들의 삶에 뿌리내리게 하는 가장 혁신적인 회사 중 하나였습니다”라고 말했다.

또한 긴골드씨는 이것이 아이패드의 형태적 요소와 연관되어 있다고 말했다.”친구와 함께 침대나 소파에서 랩탑으로 영화를 보면서 바깥 붙어 있을 때 마음이 편안하지만은 않습니다. 사진이나 영화를 같이 보거나 유튜브의 비디오를 볼 때 우리는 조금 더 다른 기기가 필요합니다. 랩탑은 데스크 PC 보다 더 낫긴 하지만 좋은 것은 아닙니다. 아이패드는 이런 목적에 조금 더 적합하죠”라고 말했다.



형태적 요소에 대해 스타인씨는 “만일 무언가를 시도할 회사가 있다면 바로 애플일 것입니다. 또한 애플은 미디어나 엔터테인먼트에 초점을 맞추는 전력으로 성공을 거둘 것입니다.”라고 말했다. 영씨는 아이패드가 “넷북의 경쟁 제품이지만 게임 기능에서는 승부가 되지 않는다”고 생각한다.

비홀라씨는 아이패드의 형태적인 요소로 인해 개발자들이 아이폰이나 아이팟 터치에 비해 보다 자유롭게 개발작업을 할 수 있을 것으로 전망했다. “아이팟에서는 시각적 요소가 잘 보이고 쉽게 접근할 수 있도록 간결하게 디자인해야 했습니다. 아이패드는 보다 상세하게 화면을 그릴 수 있고 이들이 스케일이 큰 움직임을 보일 수 있어 실시간 전략과 같은 장르를 현실감 있게 만들 수 있을 것입니다”

세일러(Seyler)씨도 이에 동의하면서 “하드웨어를 보면 높은 품질의 게임을 실행할 능력이 뛰어나 보이며 10 인치에 이르는 멀티 터치 화면으로 인해 개발자들이 입력 과정을 설계할 때 창의성을 많이 발휘할 수 있을 것입니다.”라고 말했다.

대부분의 개발자들은 아이폰보다 뛰어난 생생한 멀티플레이어 게임의 가능성을 확인하는 듯 하다. 캐피(Capy)의 피오토로스키씨는 “하나의 화면에서 이루어지는 멀티플레이어 게임은 아마도 아이패드 고유의 체험을 하고 싶게 만드는 가장 재미있는 기능일 것입니다”라고 말했다.

한편 비홀라씨는 “커진 화면으로 인해 게임 공유 기능에 대한 접근성이 보다 뛰어나게 되어 아이패드는 캐주얼한 개념의 게임을 위한 아주 좋은 환경이 될 것입니다. 사람들이 보드 게임이나 트리비아 게임(trivia game)을 즐기기 위해 아이패드를 둘러싸고 있는 모습을 상상해 보십시오”라고 말했다. 푸센작(Pusenjak)씨는 아이패드가 “동시에 여러 사람이 게임을 할 수 있는 패밀리 게임에는 완벽할 것”이라고 말했다. 긴골드씨는 이에 동의하면서 “이런 게임을 설계하는 것은 재미있을 것이 분명하며 그 결과 재미있는 소프트웨어가 만들어졌으면 한다”고 말했다.

## 같지만 다른...

멀티 터치 기능을 가진 거의 10 인치에 달하는 큰 화면은 개발자들이 열광할만한 일이지만 아이패드의 크기로 인해 이와 비슷한 애플의 다른 제품들과 거의 같은 인터페이스 옵션을 갖고 있음에도 불구하고 사람들은 개발에 대해 생각하는 방식을 다르게 생각하는 듯하다. 레인씨는 “아이패드의 차별화된 형태적 이점을 살린 아이패드 고유의 게임을 보게 되거나 아이폰이나 아이팟 터치와는 다르게 사용할 방법이 나올 것이라고는 장담할 수 없습니다.”라고 말했다.

비홀라씨는 “가상 조이스틱으로 아이패드를 사용하는 것은 훨씬 더 가벼운 아이팟에 비해 편안하지는 않을 것입니다”라고 말했다. 또한 리마 스카이(Lima Sky)의 이고르 푸센작(Igor Pusenjak)씨는 이런 형태적 요소가 기존의 가속도계 기반의 게임 설계에 어떻게 영향을 줄 지 궁금하다고 말한다. “*두들 점프(Doodle Jump)*처럼 가속도계로 제어되는 게임을 그런 크기의 기기에서 플레이하는 느낌은 어떨까요?”

그는 아이패드의 크기로 인해 대중들과 연계되기 힘들어질 수도 있을 것이라며 “아이폰과 아이팟 터치가 완벽한 캐주얼 게임을 위한 플랫폼이 될 수 있었던 이유 중 하나는 이것들을 항상 주머니 속에 갖고 다닐 수 있었기 때문입니다”라고 말했다.

팝캡(PopCap)의 스타인씨는 구체적인 언급은 삼간 채 “저희는 항상 저희 게임이 최상의 사용자 경험을 제공할 수 있는 방법에 관심을 갖고 있습니다. 이는 게임 자체에 대해 심층적으로 연구하고 게임 플레이의 핵심적인 본질을 살리면서 플랫폼의 이점도 도입하여 게임이 최대한 재미있고 흥미로운 방법을 만들 수 있는 방식에 대해 고려하고 있음을 의미합니다”라고 말했다.

영씨는 훨씬 더 긍정적이다. 그는 “시뮬레이션된 d-패드를 없앨 수 있는 가능성에 대해 열광한다”. 긴골드씨는 “조금 더 작은 투명 손가락이 있었으면 했던 곳에서 멀티터치

인터페이스로 플레이를 하는 것은 즐거울 것입니다. 아이폰 화면은 너무 작아서 그 곳을 터치하자마자 많은 곳이 보이지 않게 됩니다. 빨리 애플이 만든 새로운 소프트웨어를 모두 돌려보고 애플에서 어떻게 UI 디자인에 투자했는지 보고 싶습니다. 정말 흥미로운 것 같습니다”라며 멀티터치 앵글에 대한 애정을 드러냈다.

## 힘든 사용자 층의 모색

아이패드의 가장 저렴한 모델은 499 달러로 비교적 합리적인 가격으로 책정되었다. 피오토로스키(Piotrowski)씨는 “아이패드의 가격은 아이폰이 제공하는 즐거움 중 하나로 꼽힙니다. 아이폰 가격과 가장 저렴한 맥북(MacBook) 가격의 중간에 해당되며 일상에서 이메일이나 사진 편집 등의 작업을 하기 위해 컴퓨터가 필요한 사람들에게 정말 완벽한 기기입니다”라고 말했다. 또한 세일러씨는 “우리 모두는 가격을 듣고 기분 좋게 놀랐습니다. 이런 가격으로 인해 아이패드는 비싼 가격의 제품보다 더욱 폭넓고 더욱 빠르게 대중 속으로 파고들 것입니다”라고 말했다.

그렇지만 팡캅의 스타인씨는 확신하지는 못하는 듯하다. “약간 비싸다고 생각하긴 하지만 가격은 아이패드에 삽입된 기술에 비해 꽤 합리적이라고 봅니다”.

합리적인 가격과 애플의 현명한 마케팅으로 인해 아이패드는 초반에 인기를 얻는데 성공했다. 그렇지만 모두들 아이패드가 어떤 층에서 인기를 끌지, 장기적으로 어떤 영향을 미칠지에 대해 장담하지 못하고 있다.

스미스씨는 “아이패드는 모바일 기기와 가정용 컴퓨터 사이의 영역을 타깃으로 삼았습니다. 저는 이것이 평소 우아한 간결함을 추구하는 애플하고는 맞지 않은 전략이라고 생각합니다”라고 말했다.

피오토로스키씨는 스미스씨의 견해에 동의하지만 이런 위상에 대해 더 많은 가능성이 있을 것으로 본다. “아이패드는 아이폰과 가장 저렴한 맥북 사이의 제품으로 이메일이나 사진 편집과 같은 일상적인 업무를 하기 위해 컴퓨터가 필요한 사람들에게 정말 완벽한 제품입니다. 우리 어머니는 이 제품을 좋아할 것 같군요”라고 말했다.

그렇지만 두 사람 모두 누가 아이패드를 구매할 지, 또 아이패드가 게임 개발자들에게 성공을 가져다 줄지에 대해 확답하지 못하는 것처럼 보인다. “정확하게 시장이 누구를 대상으로 형성될지 확신할 수 없지만 사람들이 주로 게임을 위해 이 제품을 구매할 것이라는 데는 의문이 듭니다. 비록 이것이 전체적인 성공에 큰 영향을 주지 않겠지만 말이죠. 어쨌든 이 반짝이는 제품이 정말 좋습니다. 라고 피오토로스키씨는 말했다.

스미스씨는 “누가 아이패드를 사고 싶어할까요? 이미 아이폰과 맥북을 갖고 있는 저 같은 사람들을 타깃으로 할까요? 아니면 애플 제품을 써본 적이 없는 사람들이나 아이폰이나 맥북이 없는 사람들을 타깃으로 할까요? 제품 기반이 얼마나 커질지 얼마나 많은 사람들로 구성될지 정말 궁금합니다”라고 말했다.

스미스씨는 아이패드의 이런 애매함으로 인해 판매 실적이 초라하게 나타날 수도 있다고 말한다. “아이패드는 흥미로운 제품이지만 아이팟이나 아이폰처럼 ‘꼭 가져야 할’ 것으로 여겨지지 않습니다”라고 말했다. 그렇지만 그는 “만일 내가 틀렸다면 사용자 기반은 커질 것이고 이들은 게임을 원하게 될 것이기 때문에 결국 우리와 같은 게임 개발자들에게 좋은 기회가 될 것입니다”라고 인정했다.

긴골드씨는 아이패드를 컴퓨터로 생각하는 것은 완전히 잘못된 생각일 수 있다며 “콘솔은 놓고, 게임하고, 사회적 친분을 맺는 등과 같은 기본적인 인간의 욕구를 해결하는 컴퓨터의 또 다른 예입니다”라고 말하면서 아이패드가 자신만의 틈새 시장을 찾을 것이라고 했다.

긴골드씨는 “구매 결정은 흥미로울 것입니다”라며 “휴대전화 업계의 이상한 보조금 관행 덕분에 아이폰을 100 달러에서 200 달러의 초기비용만으로 살 수 있었고, 그런 아이폰을 모든 사람들이 둘러싸고 구경할 때부터 아이폰 선택 과정이 시작되었다고 생각합니다.”라고 말했다.

그는 또한 아이폰 전화의 모든 사항이 아이폰의 폭발적 성공에 필수적인 것이라고 생각한다. “저는 사람들이 아이폰을 사는 이유가 이 제품이 쓰레기 같은 사용자 인터페이스가 없고 게임이나 웹 서핑, 그리고 아이팟 기능 등 멋진 기능을 많이 갖춘 첫 번째 휴대전화였기 때문이라고 확신합니다.”

유니티(Unity)의 세일러씨 역시 아이패드의 사용자 인터페이스가 중요하다고 생각한다. “인터페이스야말로 여러분이 애플로부터 기대하는 것입니다. 아름답고 직관적이며 신선하죠. 이런 특성이 바로 아이폰을 다른 모바일 전화기와 차별화하는 것으로 이는 아이패드에서도 마찬가지일 것이라고 생각합니다”

긴골드씨는 아이패드에서 아이북 소프트웨어와 스토어를 통해 제공하는 전자 책 기능이 아이패드의 판매고 향상에 도움이 될 수 있을 것이라고 생각한다. “전자 책 독자층이 빠르게 늘면서 이제 크게 성장될 것으로 생각되고 아이패드는 이런 유행의 물결에 편승할 수도 있을 것입니다. 해가 되지 않는 전자 책 독자들은 훌륭한 구매자가 될 것입니다.”

많은 이점에도 불구하고 아이패드가 게임 개발자들에게 도움을 줄지는 불확실하다. 그렇지만 푸센작씨는 아이패드가 교육용 게임으로 사용될 가능성에 대해 언급했다. “저도 교육자들이 아이패드를 아주 매력적으로 느낄 것이고 따라서 앞으로 훌륭한 교육 애플리케이션이나 게임들을 볼 수 있을 것이라고 생각합니다”

## 결론

지난 며칠 동안 분명한 것이 있었다면 본 기사에서 설명한 개발자들의 반응처럼 아이패드에 관해 다양한 의견들이 쏟아져 나왔다는 것이다. 우리는 애플이 스마트폰과 랩탑 사이의 영역을 타깃으로 새로운 시장을 만들려고 한다는 사실을 고려하면서 아이폰의 나쁜 측면과 좋은 측면을 검토해 보아야 한다.



애플의 마케팅은 너무 지나쳐서 우습기까지 하다. 아이패드의 슬로건은 “믿기지 않은 가격으로 제공되는 혁신적이고 놀라운 기기에 담긴 애플의 최첨단 기술”이었으며 애플의 팬들은 언제나처럼 즉각 열광적인 반응을 보였다.

애플은 개발자들의 인식처럼 미지의 영역에 진입하고 있다. 아이패드는 광고처럼 혁신적인 능력을 갖고 있을 수 있지만 이는 사용자들과 연결되었을 경우에만 발휘될 수 있다. 아이패드는 컴퓨터 대신 인터넷과 연결되는 인터페이스를 제공하는 단순하고 매력적인 제품이 될 수 있는 반면 반면 누구의 흥미도 끌지 못하는 융통성 없고 제한된 기기가 될 수도 있다..

그렇지만 앞으로 아이패드가 크게 실패하지 않는 한 게임개발자들이 이 흐름에 올라탈 것이라는 것은 확실하다. 아이패드의 성공 여부는 몇 달 사이에 나타나지는 않을 것이다. 현재로는 아이패드의 부정적 측면도 고려한 조심스러운 낙관주의가 최선의 방법이 될 수 있다. 불확실한 미래를 가진 이 첨단 기능의 기기에는 혁신 가능성과 실패 가능성이 모두 존재한다.