

# 엔터테인먼트 차량 인테리어에서의 새로운 feature제시- FF sports coupe를 중심으로

A interior proposal for an entertainment vehicle - based on FF sports coupe

최승원<sup>1</sup>, 전민철<sup>1</sup>, 박영목<sup>1</sup>, 김철수<sup>1</sup>, 박종서<sup>2</sup>  
<sup>1</sup>국민대학교 테크노디자인 전문대학원 퓨전디자인학과  
<sup>2</sup>주) 현대 자동차

Choe Seong-won, Jeon Min-chul, Park Yeong-mok, Kim Chul-soo, Park Jong-suh  
<sup>1</sup>Dept. of Fusion Design, Graduate school of Techno Design, Kook-min University  
<sup>2</sup>Hyundai Motor Company Inc.

● Keyword : Car interior, Usability, User interface

## 1-1. 연구배경 및 목적

차량 내에서의 엔터테인먼트란 차량을 조작하는 즐거움이나 운전을 하면서 주위의 풍경을 즐기는데서 오는 엔터테인먼트가 주류를 이루고 있었던 반면 최근에는 각종 전자 장비의 탑재와 차량의 증가에 의하여 평균 운행 속도가 느려져서 차내에서 보내는 시간이 길어짐으로 인하여 차량의 조작이 아닌 각종 전자 기기(onboard entertainment system)의 조작에서 오는 즐거움이 차내 엔터테인먼트로 여겨지고 있다. “차량의 조작에서 오는 즐거움”이 각종 전자 장비로 인하여 점점 약해져 가고 있다.

이러한 시점에서 차량을 조작하는데서 오는 즐거움을 제공할 수 있는 새로운 인테리어를 제시 하고자 한다. 단, 모든 전자장비를 제거함으로써 다시 과거로 돌아가는 개념이 아닌 최첨단 장비를 적극 활용해서 운전의 즐거움을 극대화시킬 수 있는 방향으로 새로운 인테리어를 제시하고자 한다.

## 1-2. 연구의 내용 및 방법

본 연구에서는 대표적인 엔터테인먼트 차량인 MPV(Multi Purpose Vehicle, SUV(Sports Utility Vehicle), 그리고 스포츠 쿠페를 중심으로 차종을 분석, 각 차종의 등급별 사용자의 특징을 전반적으로 분석한 후 스포츠 쿠페 중 한국에서 가장 대중적인 FF 레이아웃의 스포츠 쿠페, 즉 전륜구동형 스포츠 쿠페를 중심으로 자세하게 사용자층을 life style등을 통한 분석을 한 후 현재시장에 있는 스포츠 쿠페의 피처를 분석, 이들을 중심으로 새로운 피처를 제시하고자 한다.

## 2. 엔터테인먼트 차량

엔터테인먼트 차량이란 앞에서 말했듯이 “놀이”용 차량으로서 일반적으로 차내 엔터테인먼트 시스템(onboard entertainment system)을 통해 엔터테인먼트를 추구하는 차량, 전광판 등이 달려서 행사 같은데서 사용되어지는 차량, 그리고 단순 이동 수단이 아닌 운전을 즐기기 위해서 사용되어지는 차량 등이 사람들이 가장 일반적으로 생각하는 엔터테인먼트 차량이다. 이들 중 차량 자체가 주는 즐거움을 극대화시킬 수 있는 인테리어를 제시 하고자 후자의, 운전을 즐기기 위해 사용되는 차량에 초점을 맞추기로 한다.

### 2-1.Sports Coupe

스포츠 쿠페란 2+2형태의 스포츠카를 지칭하는 이름으로서 실내 공간도 좁고 짐을 실을 수 있는 능력 또한 떨어져 실용성보다는 멋과 운전하는 즐거움을 추구하

고자 소유를 하고있는 사람들이 많다.

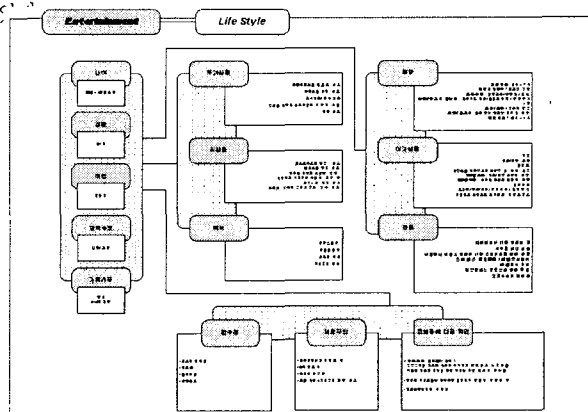
스포츠 쿠페에도 다양한 등급이 있는데 이를 편의상 5가지의 등급으로 나누어서 보면 “경량 쿠페”, “전륜구동 식 쿠페”, “후륜/4륜 구동 식 쿠페”, “럭셔리 쿠페”, 그리고 “슈퍼 쿠페”로 나눌 수 있으며 각 등급별 사용자의 라이프 스타일은 천차만별이다.

본 연구에서는 “운전을 하는데서 오는 즐거움”을 제공하는 인테리어를 제시하는데 스포츠 쿠페가 가장 적합하다고 판단, 이를 중심으로 사용자의 라이프 스타일 등을 분석해서 새로운 피처를 제공 하고자 한다. 단, 스포츠 쿠페의 등급별 라이프 스타일도 다양한 만큼 한국에서 가장 인기가 있는 FF방식의 스포츠 쿠페를 중심으로 연구하고 이에 따른 새로운 피처를 제시하고자 한다.

## 3. FF(Front Engine, Front Wheel Drive)방식 스포츠 쿠페 사용자의 라이프 스타일

### 3-1. 라이프 스타일

라이프 스타일을 분석한 결과를 종합해본 결과 나이는 주로 20~30대로 성별은 남/여 관계가 없고 직업은 전문직에 종사하거나 대학생이며 학력은 고등학교 졸업과 대학 졸업자들이 많

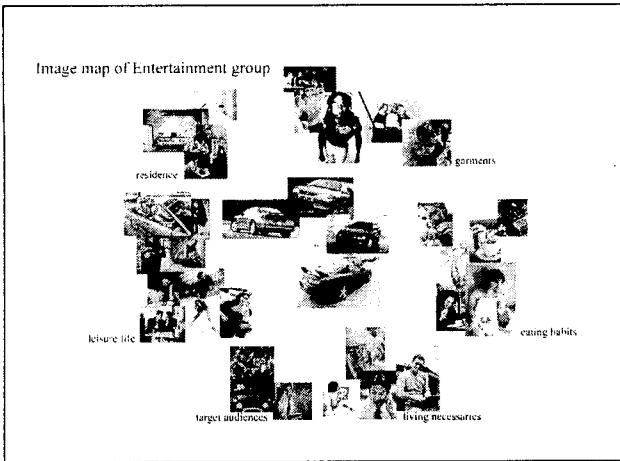


[표1] 라이프스타일

### 3-2 매니아 라이프 스타일

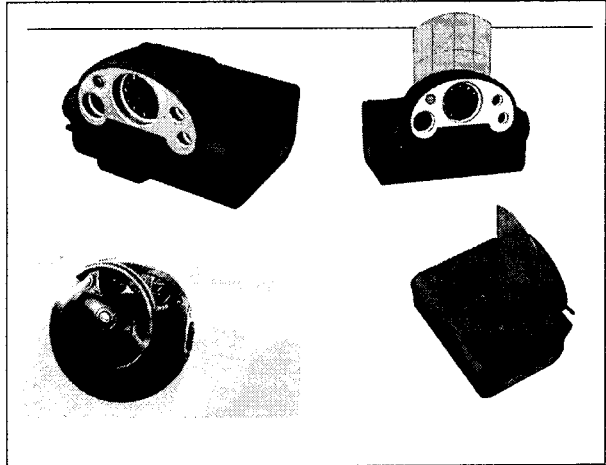
스포츠 쿠페를 사용하는 사람들의 라이프 스타일을 조사해본 결과 멋이 있어서 일반 세단형 차를 타지 않고 쿠페를 구입한 사람들은 많았지만 의외로 차량을 몰면서 운전에서 즐거움을 느끼는 사람들의 수는 적었다. 쿠페를 몰면서 즐거움을 추구하는 사람들은 대부분 우리가 흔히 매니아(mania)라고 부르는 사람들로 이들을 만족시킬 수 있는 스포츠 쿠페의 인테리어가 운전의 재미를 극대화시킬 수 있는 인테리어라는 판단에 매니아 층의 라이프 스타일을 분석했다.

일반적인 FF 방식의 쿠페를 사용하는 사람들과 이들중 매니아라고 불러 질 수 있는 사람들의 가장 큰 차이는 매니아들은 자동차를 좋아하는 사람으로서 차량을 직접 튜닝, 세팅을 어느 정도 할 수 있는 사람들이 대부분이다.



[그림1] 라이프스타일 이미지 맵

이 기능에서는 배틀 모드로 전환을 하면 고속주행에서 유리하게 몇 가지의 물리적/시각적 변화가 생긴다. 일단 사용자가 미리 세팅을 해놓은 스포츠 모드로 차량의 주행 모드가 바뀌고 고속에서 시인 성이 좋은 색으로 클러스터 게이지의 색이 바뀌며 HUD(Head Up Display)로 모든 정보를 확인 할 수 있게된다.

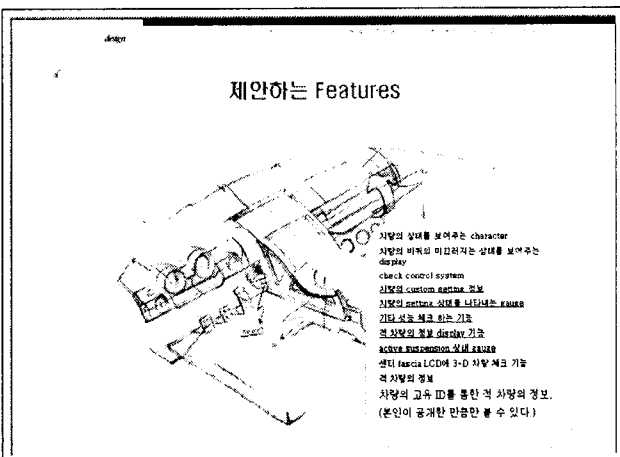


[그림2] 일반모드/배틀 모드

#### 4. 스포츠 쿠페인테리어 피쳐의 제안

##### 4-1. 현존하는 스포츠 쿠페의 피쳐

현재 시판되고있는 스포츠 쿠페 인테리어에서 피쳐를 비슷한 가격 때의 세단형 승용차에 비교를 해보면 스포츠 쿠페라고 해서 있는 새로운 피쳐는 없는 것으로 나타났다. 다시 말하면 대시보드(dash board)의 디자인이나 기어노브 등의 디자인에서만 차이를 보일 뿐 기능에서는 똑같다. 또, 예를 들어 오토매틱 모델에 있는 파워 주행모드 버튼을 보면 디자인만 틀릴 뿐 EF Sonata같은 세단형 차량과 성능, 느낌에서 동일하다. 스포츠 쿠페에서는 파워 주행 모드나 서스펜션을 딱딱하게(ECS)만들어 스포티 한 주행을 가능하게 했을 때 운전자가 스포티한 주행이 가능하다는 것을 더 확실하게 느낄 수 있는 피드백이 필요하다는 것을 알 수 있었다.



[표2] 새로운 피쳐

제안된 30개의 피쳐들을 인테리어에서의 위치에 따라 2개의 파트로 나누어서 3-D로 제작을 하였다.

##### ● 클러스터 게이지

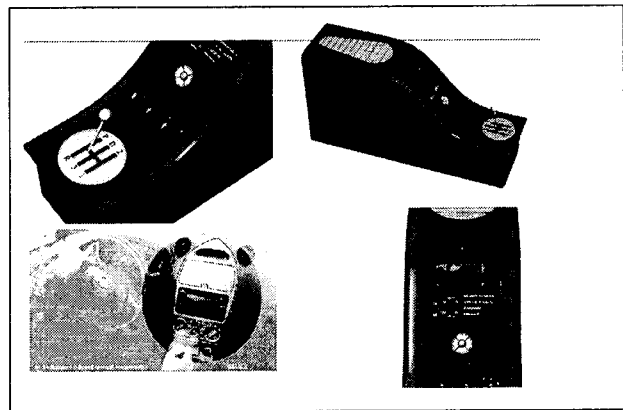
###### 배틀 모드

일반적인 스포츠쿠페에서는 ECS를 통해 스프링의 강도를 조절, 승차 감, 핸들링정도를 조절할 수 있으며 파워 주행모드로 기어의 시프트 시간을 어느 정도 조절 할 수 있지만 사용자가 원하는 만큼 미세하게 조절 할 수도 없고 스포츠 주행 모드라도 몸으로 느끼기가 힘들다.

그림2에서 볼 수 있듯이 일반적인 정보는 아날로그식 게이지에 듀얼레이어(dual layer) 디스플레이로 보여진다.

##### ● 센터 페시아

센터페시아에 있는 LCD에는 자동차 오락에서 자기 자동차를 튜닝 하듯이 각종 튜닝정보가 디스플레이 되어서 차내에서 바로 차를 세팅시킬 수 있다. 또 인터넷으로 접속을 해서 세팅 데이터를 다운 로드 받아서 그대로 차량을 세팅시킬 수 도 있다. 차량의 세팅 상태를 일반과 배틀 모드시, 이렇게 두 가지로 세이브를 시켜 놓고 사용할 수 있다. 또, 기어 시프트 레버는 게이트식 수동 변속기의 형태를 하고 있지만 오토매틱이다.



[그림3] 센터페시아

#### 5. 결론

위와 같이 자동차에 정보기술이 접합됨에 따른 엔터테인먼트의 개발 방향에 관하여 제안해보았다. 이와 같이 자동차라고 하는 것은 원래가 이동, 그리고 주행이라는 본래의 목적을 가진 것으로서 이의 기능을 더욱 강화시키는 정보기술의 접합이야말로 자동차의 본래의 도구의 속성을 강화한 디자인의 방향이라 할 수 있으며, 향후에는 보다 체계적이고 실질적인 디자인의 전개가 필요하다고 생각한다.

주) 본 연구는 현대 자동차와의 산학 프로젝트인 "사용자의 사용성 평가를 통한 감성지향적 자동차의 개발" 중 일부 임.