

디지털 라이프 스타일에 따른 PMP 디자인에 관한 연구

A study of Portable Multimedia player design from life style

조성우, 김도영, 김상윤, 황선희, 인식일

Jho, Sung-woo / Kim, Do-yeoung / Kim, Sang-yoon / Hyang, Sun-hee / In, Suk-il

국민대학교 테크노디자인전문대학원

Dept. of Industrial Design, TED KOOKMIN UNIV.

• Key words: Potable media player, digital lifestyle

1. 서론

기술의 발달은 컴퓨터 세대와 AV세대를 지나 개인성향이 짙은 모바일 세대를 생겨나게 되었고, 소비자의 욕구를 만족시키는 다양한 시장을 형성하게 되었다.

PMP (Portable Multimedia Player)는 휴대용 미디어 재생기라는 의미로 MP3의 오디오 파일, 텍스트 파일 외에도 여러 동영상 파일을 재생할 수 있는 멀티미디어 재생기로서 새로운 개념의 휴대용 제품이라는 것에 중점을 두고 오디오에 국한된 것이 아닌 동영상 재생기라는 것에 나름대로 더 큰 의미를 가진다.

이로인해 많은 PMP 시장에 생겨났고 여러 회사들이 다투어 새로운 기능, 자기 회사만의 기능들을 첨부한 제품을 생산하고 판매하고 있지만 정작 그 제품들을 구매할 대상자들에게 구매가치와 사용가치를 적절히 제시하지 못하고 있다. 제품들 중 몇몇은 필요 이상의 기능이 담겨 있기도 하며, 혹은 기존의 MP3 플레이어와 디지털카메라, 휴대폰으로 만족하며 그 제품 자체의 필요성을 잃어버린 제품도 있다.

본 연구에서는 이러한 모바일시대를 살아가고 있는 PMP 구매대상자들의 디지털 라이프스타일에 따른 Needs를 분석하고 이에 따른 PMP의 기능적 요소를 확인하여 앞으로의 PMP 디자인에 반영할 수 있는 요소들을 찾아보고자 한다.

2. 사용자 분석

2.1. 구매층의 유형분석

PMP가 처음 출시되면서 PMP는 현재까지 나온 디지털 기기의 혼합형으로 나타나게 된다. 핸드폰에 MP3를 탑재하고, 전자사전에 보이스트레코더를 결합하는 방법으로 발전하였다. 이것이 점차 확대 되면서 혼합이 통합 형태로까지 발전하게 된다. 핸드폰 하나에 MP3, 디지털 카메라, PDA, 캠코더 등의 기능들이 혼합되게 되는데 이것들은 모든 데이터들이 디지털화되면서 메모리를 통해 데이터를 서로 공유하게 될 수 있기에 가능한 것이었다.

그러나 소비자들에게 이런 형태는 가격과 휴대성, 그리고 사용시간의 압박이라는 제약을 받게 되었다. 이렇다보니 사람들은 자기가 필요한 기능만을 찾게 되었고 보다 작고 고성능의 좋은 기기를 구입하려 하게 되었다.

우선 남들보다 가장 먼저 이런 제품들을 접하고 구매 가능한 얼리 어답터들을 중심으로 PMP의 직접적인 구매층들의 유형을 살펴보고자 한다.

학생	- 대학생 : 강의노트용, 어학용, 쉬는시간 놀이용 - 중,고등 : 영어사전, 영어단어장용, 쉬는시간 놀이용 (주로 만화, TV용), EBS 교육용
직장인	- 출, 퇴근 시간 놀이용 - 직장 내 업무 문서 저장용
매니아층	- 놀이용 - 이들은 유행에 민감하여 PMP를 자주 변경
주부들	- 드라마 시청용

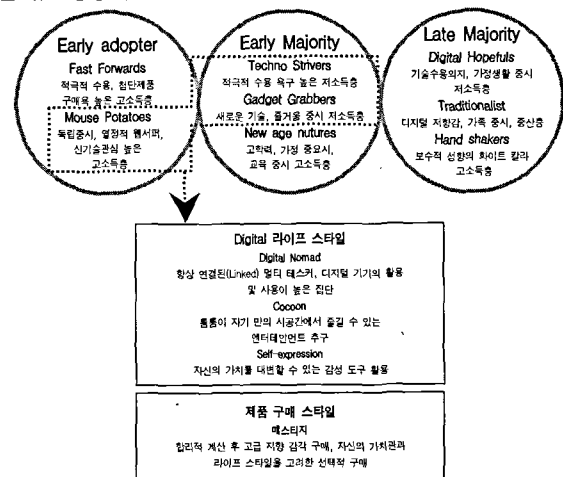
[표1] 구매층의 유형 및 용도1)

2.2. 라이프스타일 분석

최근 MP3 기능이 지원되는 휴대폰이 출시된 후 많은 인기를 끌고 있는 것에 비해 PMP는 그렇지 못하다. 사용자들이 PMP에 관심은 있지만 구입으로 선풍 이어지지 않는 것은 바로 휴대성과 아용의 편의성 때문이다.

PMP를 사용하기 위해서는 전문적인 지식을 필요로 하며, 보고 싶은 동영상 소스를 구하는 것도 쉬운 일은 아니었다.

그리고 PMP라는 제품을 처음 이용해보는 사용자들에겐 각기 다른 회사에서 개발된 인터페이스를 숙달하기까지 쉽지 않은 어려움이 있었고 제품을 개발하는 회사에서도 기능적인 면 뿐만 아니라 편리한 인터페이스의 문제까지 생각하지 않으면 안되는 상황이 되었다.



[표2] 디지털 라이프 스타일 분석2)

- 1) 구매고객 리뷰 및 주요제품 홈페이지 모니터후 현재 소비자들이 PMP에 대한 태도조사 / (주)이지엠텍
- 2) 놀랍도록 즐거운 작업 / OZ, QX Research 자료

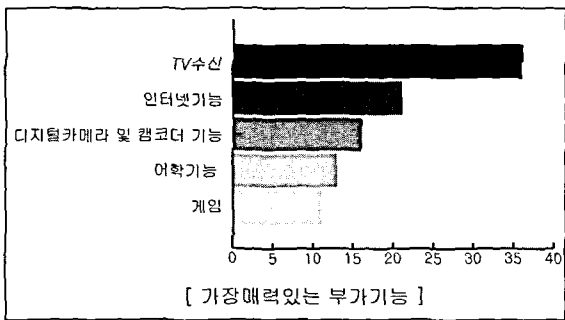
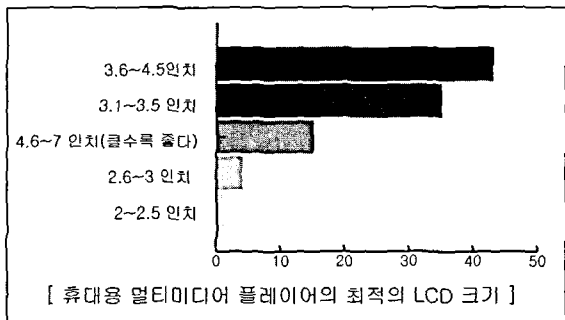
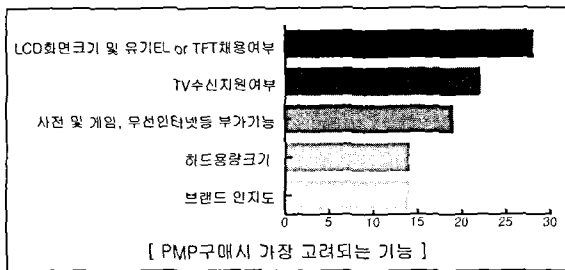
위 표에서는 제품 수용력에 따른 소비자를 구분하고 PMP의 주 소득층을 분석한 후 자신만의 시공간에서 평범한 여가를 거부하며 여가시간의 효율적인 활용을 요구하는 Digital Nomad, Cocoon, Self-expression 이란 세가지 라이프 스타일로 구분하였다.

그들의 제품 구매 성향은 '매스티지'로 합리적인 가격으로 자신만의 감성적 만족을 얻을 수 있는 고급품을 지향하고 있다.

3. PMP의 기능적 요소 분석

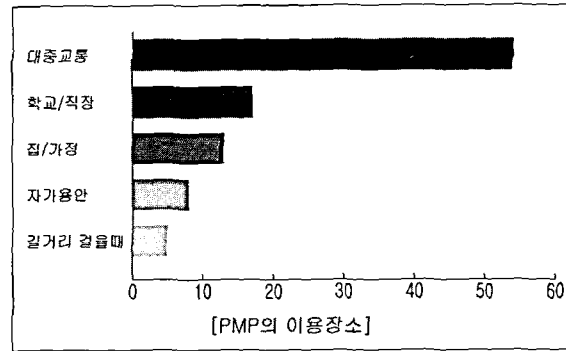
혼합화, 복합화된 각각의 포터블 기기들은 이제 복합된 형태만으로 기능의 중심을 이루게 되었고 그 혼합된 형태자체가 기기의 메인기능이 되어버린 PMP는 MP3의 2차적인 형태만으로 보기는 어렵다.

소비자들은 자신만의 스케줄러, 용량을 극복한 내 기억의 저장창고, 나를 표현하는 공간으로서의 멀티라이프 다이어리로서 안정성, 기능성, 사용성, 보안성, 휴대성을 충족시키는 PMP를 원하고 있다.

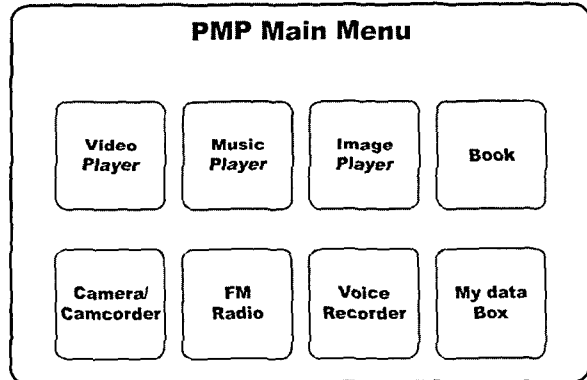


[그림1] 설문 결과³⁾

3) 구매고객 리뷰 및 주요제품 홈페이지 모니터후 현재 소비자들이 PMP에 대한 태도조사 / (주)이지엠텍



위 설문에서는 PMP는 개인적인 혼자만의 시간에 자주 사용되며 큰 화면에 TV수신등 무선통신의 기능들을 요구한다는 것을 알 수 있다.



[그림2] PMP의 주요기능 설정

현재 PMP의 동영상 파일 재생기능은 이미 PDA에서 구현 가능한 기술이다. 게다가 PDA가 PMP보다 먼저 시장이 형성되었던 만큼, 콘텐츠 시장도 개척은 되어 있다. PMP가 노리는 시장은 PDA에 흡수될 수도 있거나 일부 매니아를 위한 시장만 구축이 될 수도 있는 것이다.

실제로도 PDA와 PMP의 하드웨어의 차이는 크지 않다. 소프트웨어적인 차이가 있을 뿐 하드웨어는 서로가 비슷하다.

4. 결론

PMP를 개발하는 회사는 현재 사용자들의 불만인 코덱지원과, 크기의 해소 등 이런 기능적인 면의 보강과 PMP가 있어야만 하는 명확한 당위성을 제시할 수 있어야 한다. PMP를 사용한, PMP가 아니면 안되는 어떤 흐름이 만들어지고 그게 대중화가 되어 PMP 문화를 만들어 낸다면 PMP의 미래는 휴대폰, MP3 플레이어 못지않은 시장을 형성하게 될 수 있다.

앞으로의 PMP는 휴대폰의 CDMA 통신수단으로서의 편리함과, PDA의 터치스크린의 이용, 그리고 디지털환경의 선택적 활용 및 편리한 인터페이스로 인한 보다 적극적 활용을 할 수 있어야 할 것이다.

참고문헌

- 이재정, 라이프스타일과 트렌드, 예경, 2004
- 본 연구는 (주)이지엠텍과 국민대학교 테크노 디자인 전문대학원의 산학협동 연구내용 중 일부임.