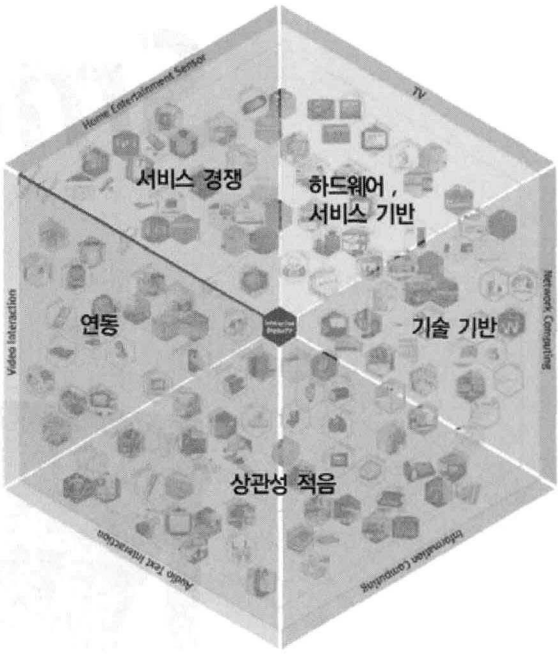
인터랙티브 디지털 TV 트렌드 맵
Interactive digital TV trend map

Interactive Digital TV를 중심으로 크게 3가지 파랑,연두,노랑의 영역으로 TV, Home Entertainment Sensor, Network, Information Computing Video, Audio Text Interaction 그리고 각각의 영역을 기본제품군 – 전화제품군(다른 개념 융합) 으로 나누어 총 6개의 영역에서 관련 제품,서비스를 배치한다.
중심축으로부터 HUB – Network – Wireless – Ubiquitous 의 기준으로 제품, 서비스를 배치한다.



Interactive Digital TV의 포지셔닝

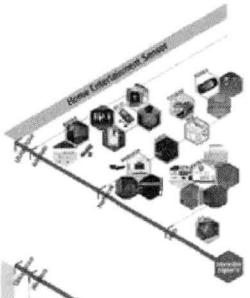
하드웨어, 서비스 기반 서비스는 다양화 되고 있으나, TV가 점차 한 가정의 가치를 표현하는 수단이 되어가고 있기 때문에, 하드웨어 적으로 형태의 지속을 유지할 것으로 보인다. 또한 방송을 수신하는 고유의 기능역시 다른 영역에서 대체할 수 없기 때문에, 이 영역이 중심이 될 것이다.

기술기반 네트워크 컴퓨팅 영역은 경쟁시장이 아니라 적극 도입하고 수용하여 하는 기술기반으로 삼아야 할 것이다.

서비스 경쟁 오히려 홈 엔터테인먼트 영역과 절대적인 소비자의 시간을 두고 직접적인 서비스 경쟁을 하게 될 것이다. 이 시장과의 확연한 경쟁력을 가지기 위해 TV가 가진 방송 본연의 매력을 더 강조할 필요가 있어보인다.

연동 비디오 인터랙션 영역은 앞으로도 개인화, 유비쿼터스화 되어 사람의 몸의 일부가 되어가고 있기 때문에, 이 영역과의 적극적인 연동이 고려되어야 할 것이다.

결론 현재의 디지털기기 및 서비스는 초기의 가전, 컴퓨팅,통신기기라는 비교적 명확한 개념구분으로는 더 이상 분류가 힘들 정도로 다양화되며 서로의 분야를 적극적으로 넘나들고 있다. IPTV는 이러한 시장 변화를 가장 극적으로 보여줄 수 있는 대표적인 서비스 및 기기가 될 것이다. 본 연구는 IPTV가 현재의 다양한 서비스 및 기기와 어떤 연관성을 가지고 어떤 위치에 포지셔닝 되어있으며, 앞으로 어떻게 진화해 나갈 것인지를 시각적으로 표현한 포지셔닝맵으로서, 앞으로 IPTV와 관련된 다양한 연구에 활용될 수 있으리라 기대한다.



Home Entertainment Sensor 영역 제품 및 서비스

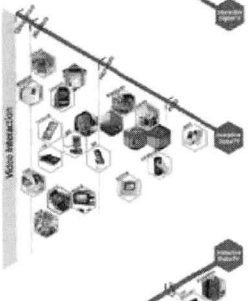
TV영역이 담당하던 가정에서의 엔터테인먼트 요소가 한층 더 강화된 제품 및 서비스군

단순한 게임, 영화시청, 음악감상 등의 고전적 사용형태에서, 여가 시간 전체를 걸아 쓰일 수 있는 다양한 서비스와 제품들로 변화하고 있다. 특히 큰술 게임기 시장에서의 인터넷, 방송전송과, 홈씨어터 제품 군의 인터넷,방송 전송이 두드러지며, 이런 기기와 서비스들 통합하여 홈네트워킹의 허브를 선점하려는 시도들이 두드러지고있다.

TV 영역 제품 및 서비스

TV의 변화 추세
- 집안의 중심(공용) ▶ 부엌, 각방(개인화)
- 집안 ▶ 바깥(모비일)
- 공영방송 수신 ▶ 다양한 서비스 이용
- 수동적 시청 ▶ 능동적 시청
- 일방적 ▶ 쌍방향적

다양한 서비스 및 가치를 제공하는 모습으로 변화하고 있다. 그러나, TV의 대형화, 화질우선 HDTV의 보급과 인테리어성(벽걸이)을 강조하는 점 등 을 고려한다면, 전통적인 TV의 수동적 이용형태와 집의 중심에서 그 집의 가치를 표현시키려는 TV에 대한 개념적 역할이 앞으로도 어떤 형태로든 지속될 것으로 보여진다.

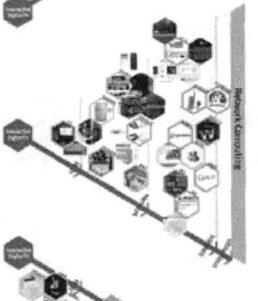


Video Text Interaction 영역 제품 및 서비스

커뮤니케이션을 위해 영상을 적극적으로 활용하는 제품과 서비스 영역이다.
다양한 사용형태를 만족시키기 위해 여러가지 디스플레이 기술들이 발전하고 있음을 알 수 있다.

Network Computing 영역 제품 및 서비스

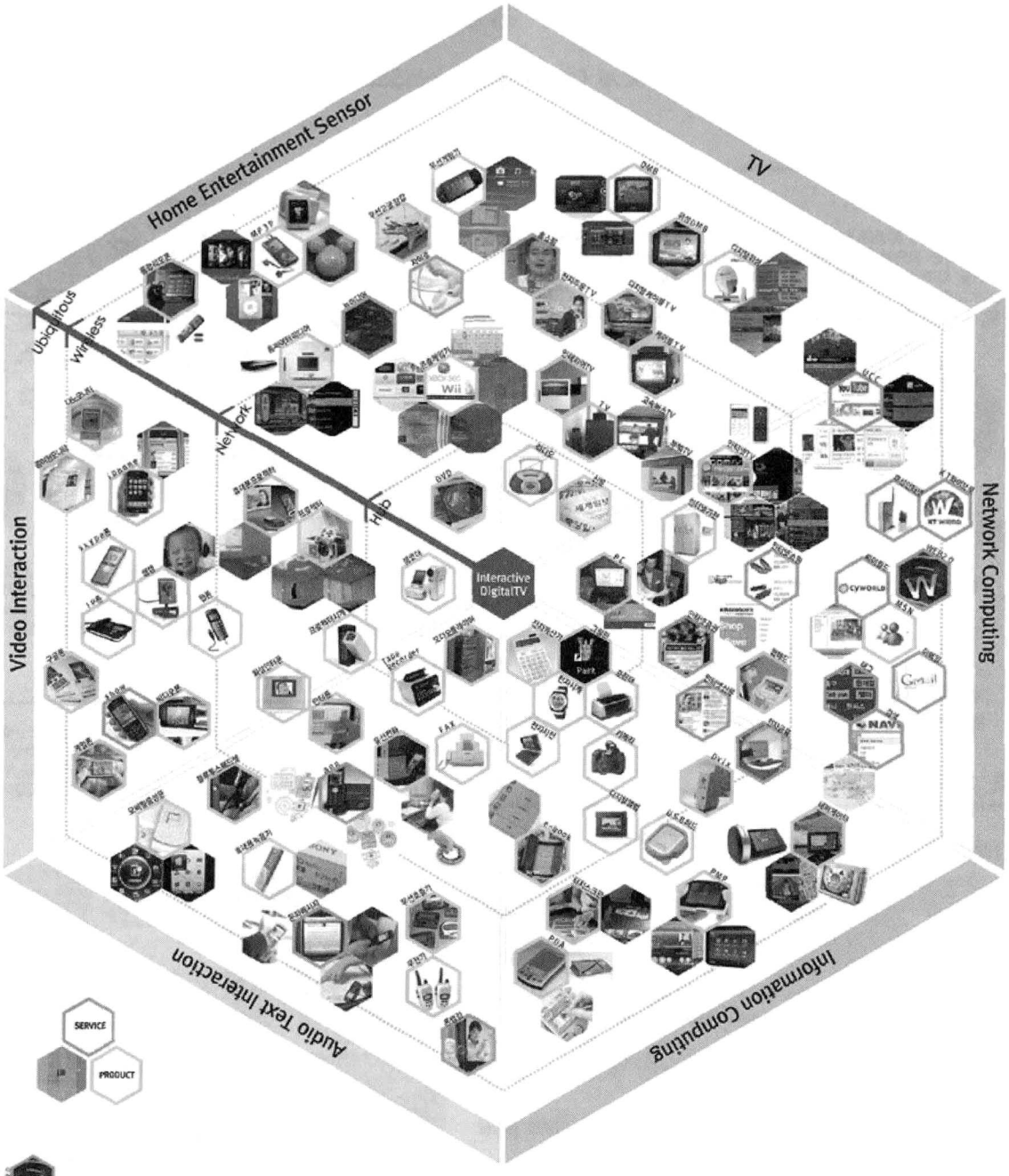
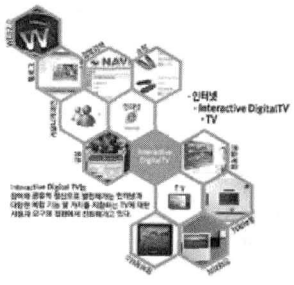
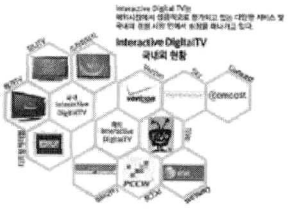
PC에서 윈도우 등의 플랫폼을 기반으로 구현되던 다양한 기능과 서비스는, 인터넷과 웹을 플랫폼으로 다양한 디지털 제품으로 분산, 확대되고 있다.
사용되는 시간과 공간에 따라 다양한 제품과 서비스로 변화, 응용되고 있으며(유비쿼터스) 네트워크의 무한성을 바탕으로 대중의 참여, 공유 등 새로운 지식체계를 구축하고 있다.(웹2.0)
또한 시맨틱 웹으로의 발전경향으로 인해 점점 인공지능화되어 보다 효율적인 서비스와 제품의 개발이 진행되고 있는 추세이다.
앞으로 이 영역 군은 제품의 형태가 아닌 플랫폼, 기술로서 다른 모든 디지털영역의 흐름을 이끌어 나갈 수 있다.



Audio Text Interaction 영역 제품 및 서비스

커뮤니케이션을 위한 기본 음성,문자 상호작용에 관한 제품과 서비스 영역.
작고 휴대하기 편한 형태로의 발전해왔으며,
문자 커뮤니케이션 – 편지
음성 커뮤니케이션 – 전화
의 큰 두가지 줄기가 지속되어 오고있다.

Information Computing 영역 제품 및 서비스

계산기로 시작되는 이 영역은 단순한 정보의 처리를 위한 다양한 디지털기기들과, 발전된 정보처리 기기로 구성되어 있다.
정보 처리의 즉시성을 최대화 하려는 영역 자체의 특성으로 제품과 서비스는 대부분 가지고 다닐 수 있는 형태로 발전하고 있다.
이 영역은 앞으로 더 작아지고 더 기능화되어 다른 영역의 제품이나 서비스에 기본 기능으로 숨어들어 영역이 흡수 되고 있다.

홍지표 전은용 안혜원 박미지 윤주현 서울대학교 디자인학부
Hong,Ji-Pyo Jeon,Eunyong Ahn,Hye-Won Park,Mi-Ji Juhyun Eune Faculty of Craft & Design, SNU