

미디어환경의 변화와 모바일 가능성

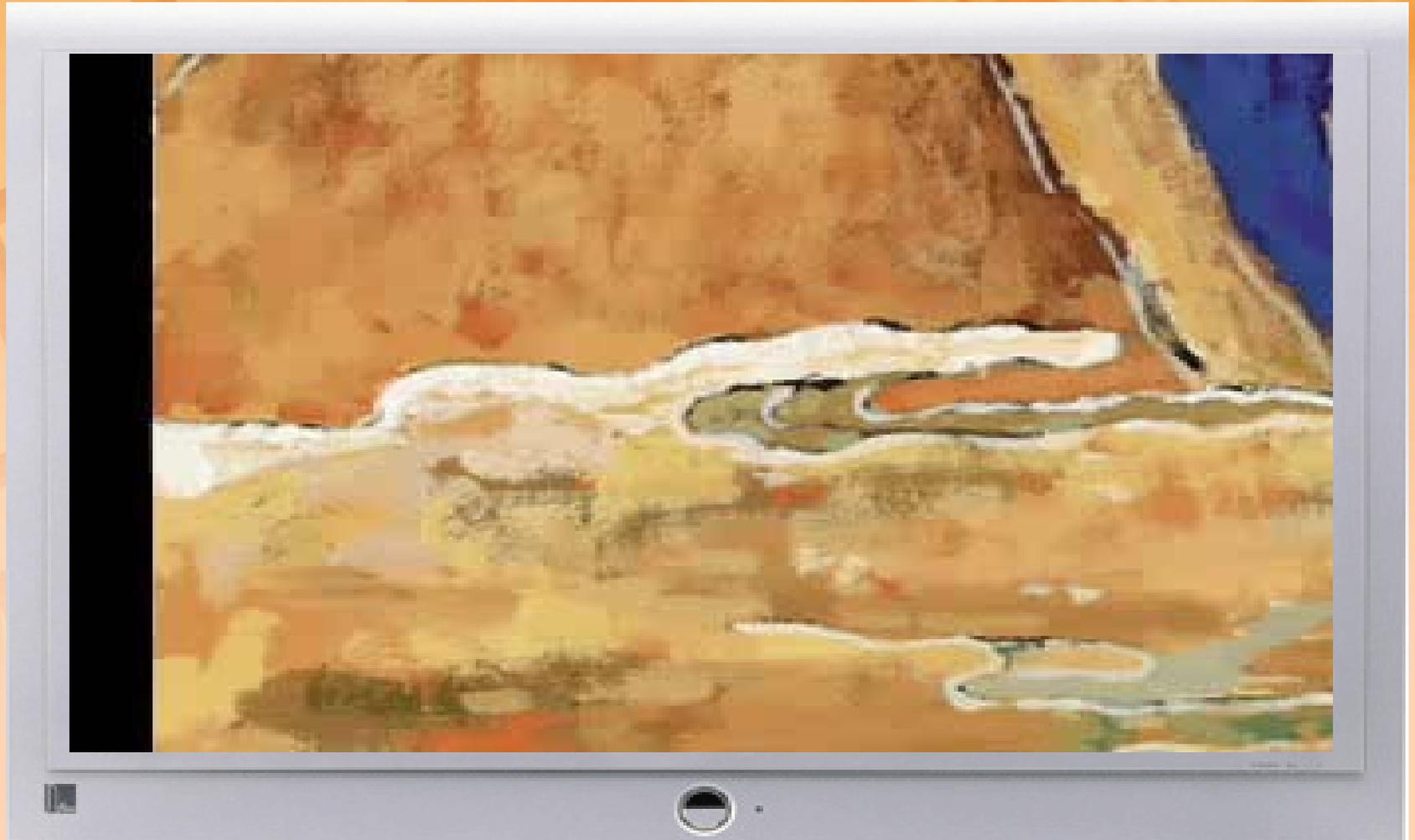
발표: 안종배 교수

한세대 미디어영상학부, 디지털문화대학원 주임교수

디지털뉴미디어포럼 운영위원장

daniel@hansei.ac.kr

시대의 변화



시대의 변화

농업혁명

수렵사회



농업사회

산업혁명

농업사회



산업사회

인터넷
혁명

산업사회



정보화사회

유비쿼터스
혁명

정보화사회



유비쿼터스
사회

생리적욕구

+

편리욕구

+

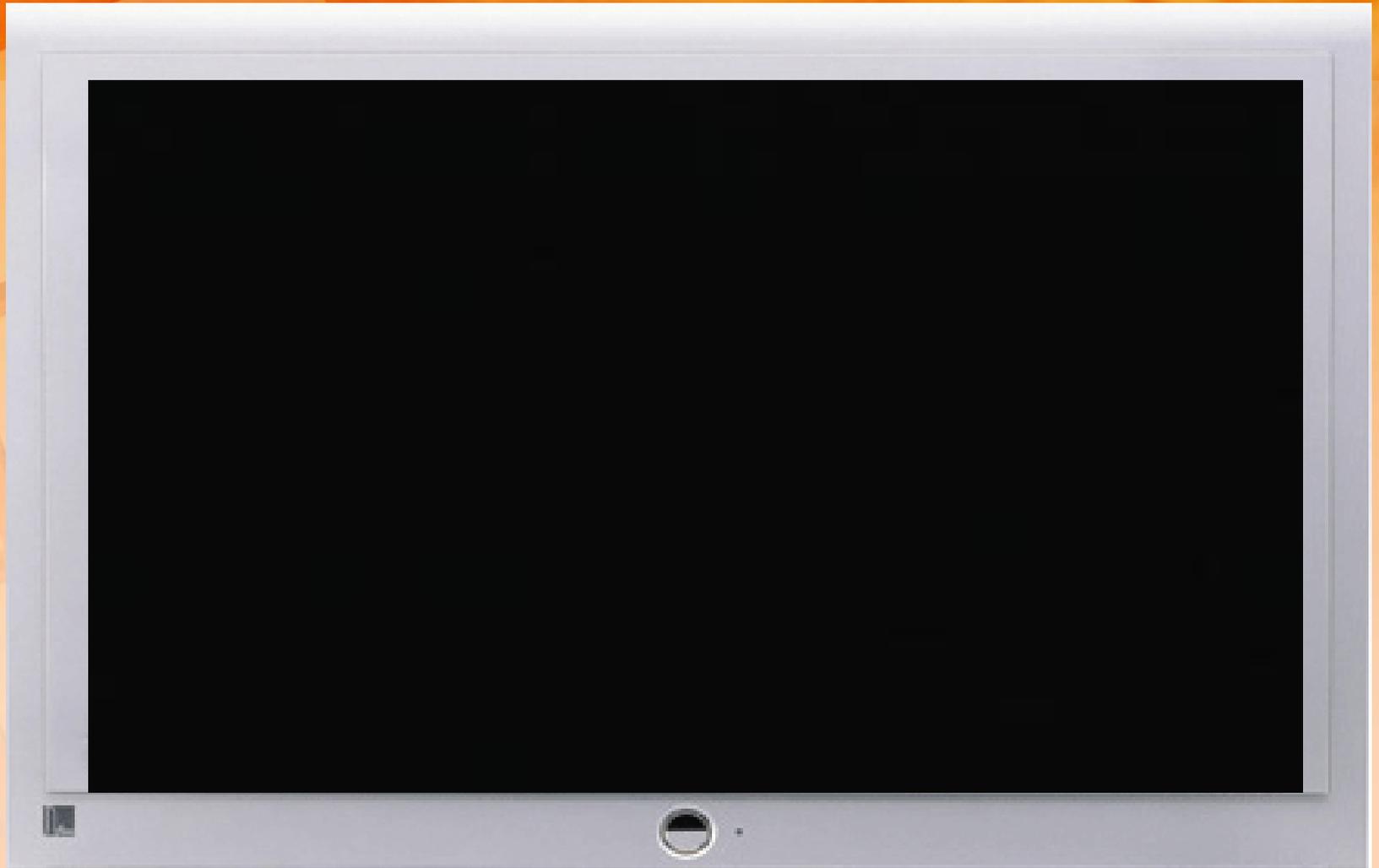
참여욕구

+

자아실현욕구



미디어환경의 변화





미디어란 무엇인가?

콘텐츠와 정보
서비스 매개체

콘텐츠와 정보 표현 방식

Data

Sound

Visual

Motion

VR

Mix

◆ 유비쿼터스시대 미디어 변화의 핵심 특징

1. 디지털화
(Digital)

2. 컨버전스화
(Convergence)

3. 퍼스널미디어화
(Personal Media)

4. 이동성 강화
(MMB)
상호작용 강화

미디어환경의 변화

이동성 및 상호작용성 강화

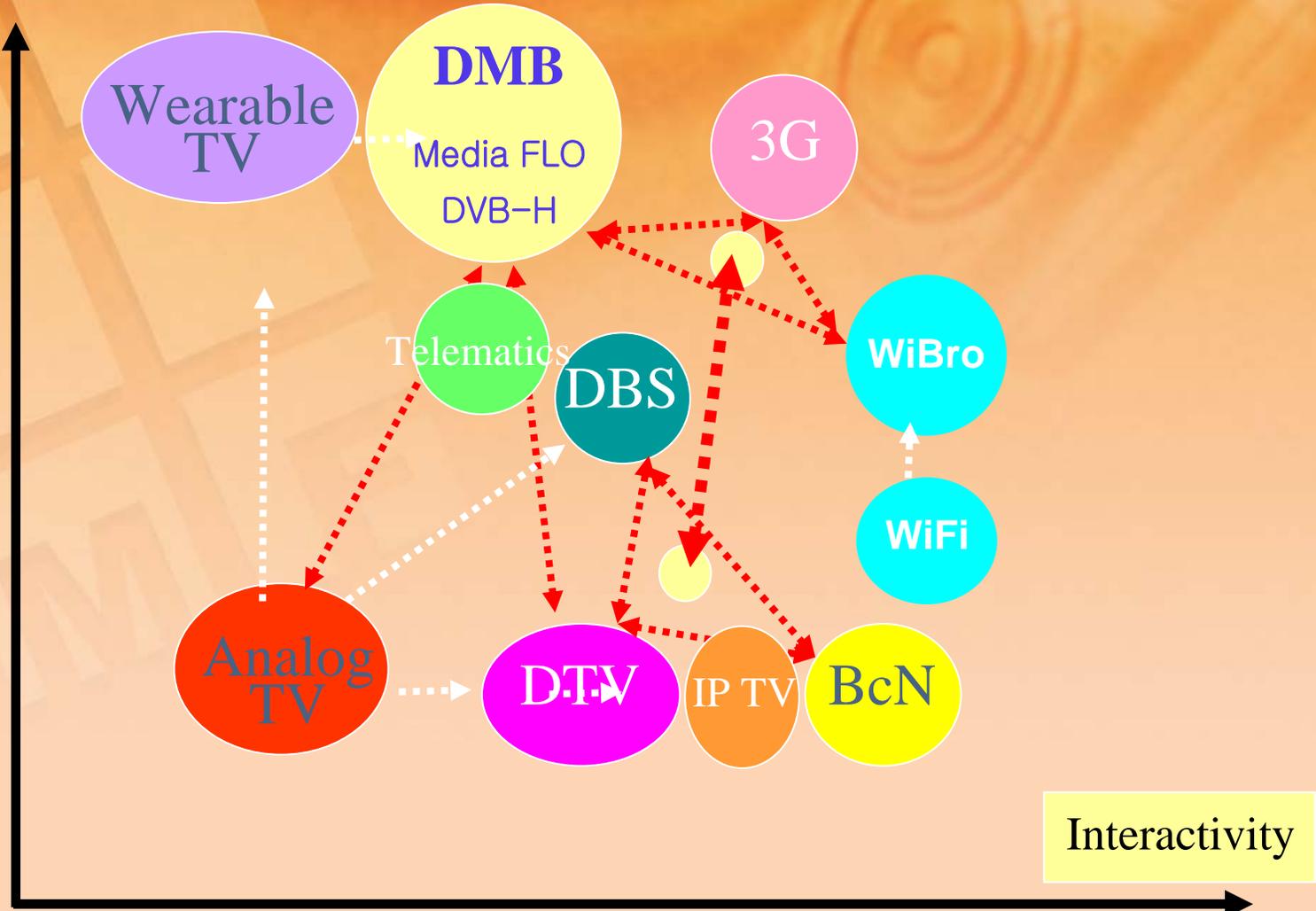
Mobility

High

Low

Interactivity

High



이동성 및 상호작용성 강화

● 유비쿼터스 세상

냉장고가 식음료 알아서 주문

쇼핑 후 계산대 센서를 지나기만 하면 자동 계산.
관련 산업 : RFID, USN(Ubiquitous Sensor Network)



MP3 재킷 입고 걸으면서 음악감상

목걸이 PC에 안경 통해 뉴스 검색.
관련 산업 : 입는 MP3플레이어, 입는 PC.

2030년쯤 인간두뇌능력 지닌 PC를 1000달러에 구입

2010년쯤 초고속인터넷 지금보다 50배나 빨라짐.

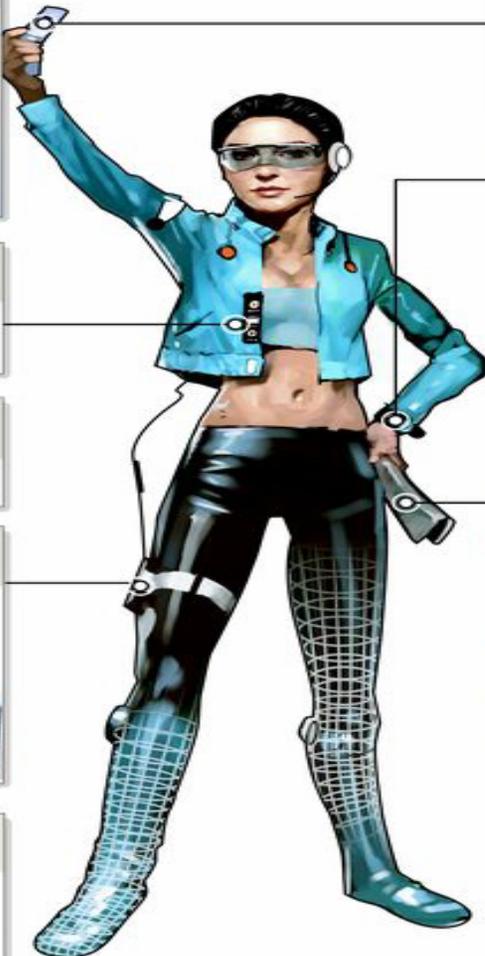
집에서 1000만원짜리 MBA 수강

책기방 없이 듣고, 거실 TV를 통해 해외 유명 MBA과정 수강. 휴대 전화에 강의 담고 다니면서 공부.
관련 산업 : 이러닝(e-learning) 멀리닝(m-learning)



시청 중인 TV드라마 속 미녀 스타 핸드백 구입

TV보며 쇼핑하고, 국회의원 투표 참여. 목걸이 거울을 통해 뉴스 검색.
관련 산업 : 양방향TV, 홈 네트워크, 지능형 로봇, 음성인식기술



휴대전화기로 TV드라마 공짜 시청

불필요한 광고 없애고 고품 질계 시청. 원하는 방송만 골라 시청.
관련 산업 : DMB(Digital Multimedia Broadcasting), VOD(Video On Demand)

손목시계로 골프장 날씨 즉시 검색

주머니 속의 명함크기 퍼스널 서버 컴퓨터로 수시로 검색.
관련 산업 : 워치폰, 스마트 워치, 퍼스널 서버.



두루마리 디스플레이로 신문 구독

지하철·버스에서 인터넷 접속.
관련 산업 : 이페이퍼(e-paper) 잉크(e-ink), 휴대인터넷(WiBro)



자동차 잃어버리면 인공지능이 자동추적

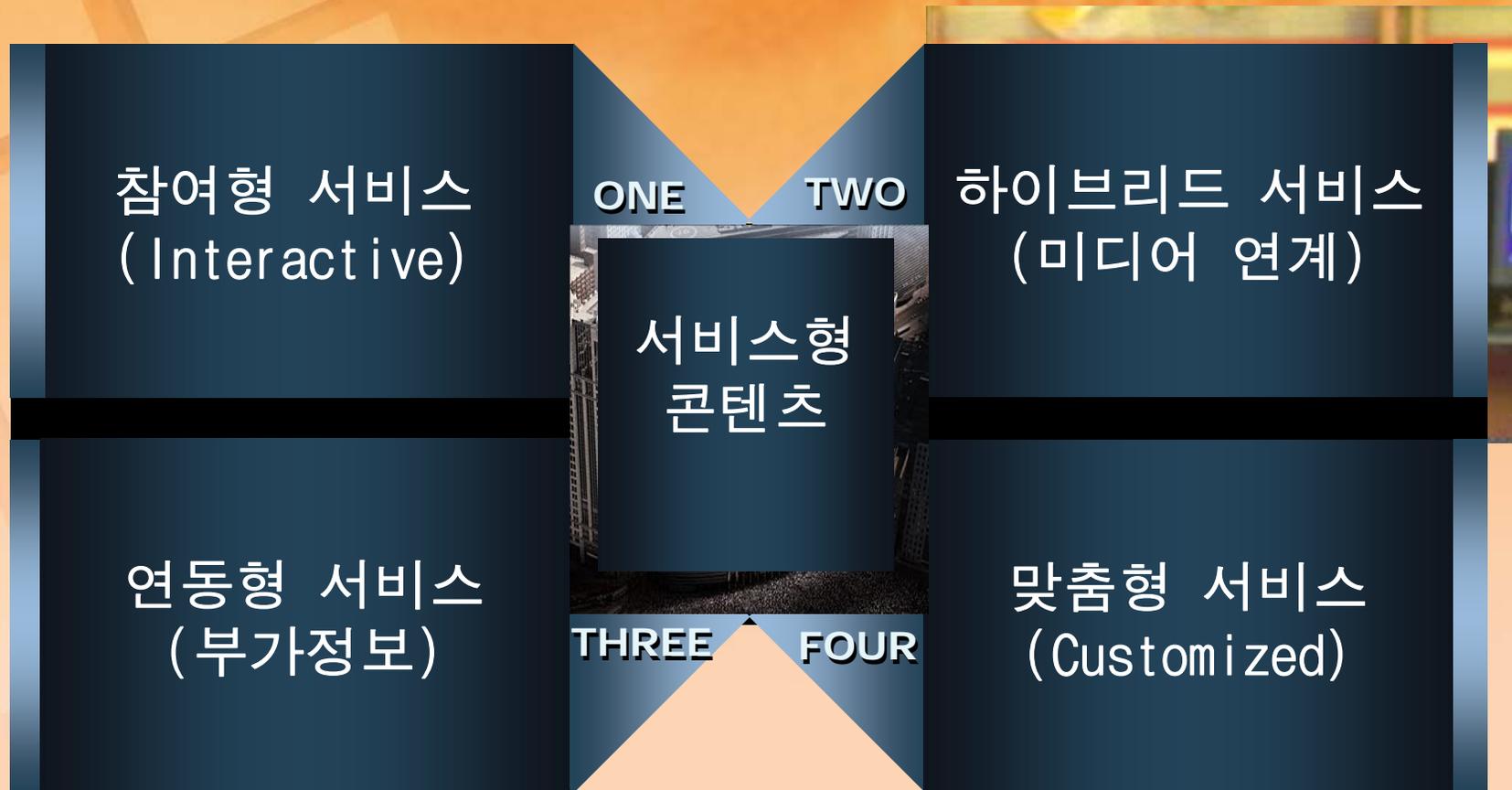
원하는 곳까지 자동 운전.
관련 산업 : 텔레매틱스, 위치기반 서비스(LBS).





미디어 콘텐츠의
변화

● 미디어 콘텐츠 유형의 변화





모바일미디어의
가능성

● 디지털 소비자의 특성

개별화 및 맞춤화

개인적 선호, 기준에 따라 행동
개별화된 서비스 제공에 익숙

고관여와 참여

교육수준의 향상
자신감의 증대
자신의 이해에 대해 적극적인 참여

커뮤니티와 멤버십 선호
거래보다 관계 선호

관계지향

정보 접근력 제고
선택의 폭 증대
합리적 평가 및 구매

정보지향

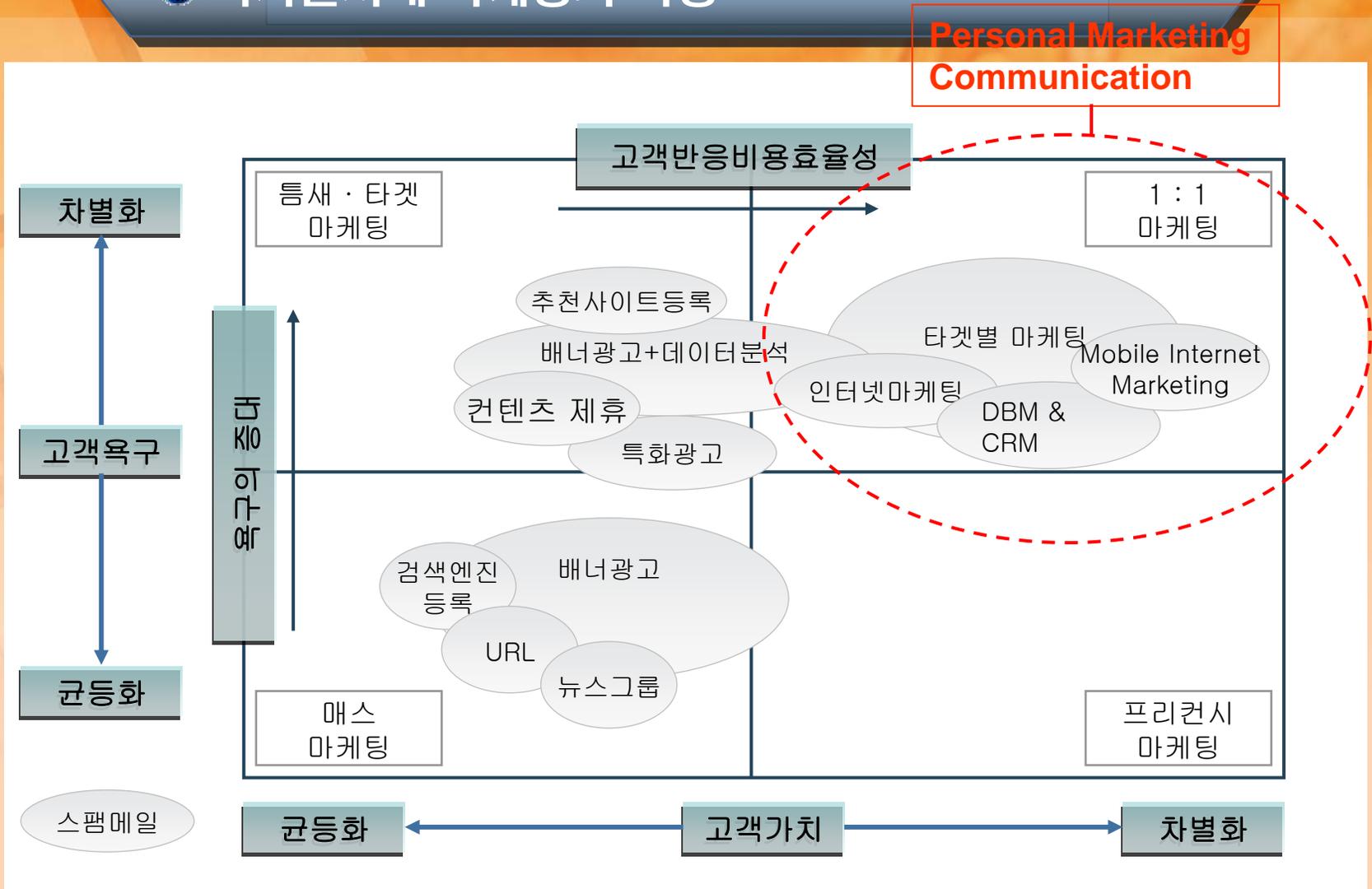
Multi-tasker

동시에 여러가지 일을 수행함
적극적 상호작용성 요구

Divided attention

미디어집중도의 변화
주의력의 분산, 선호의 유행

디지털시대 마케팅의 특성



● 사회의 발전 방향 : 유비쿼터스

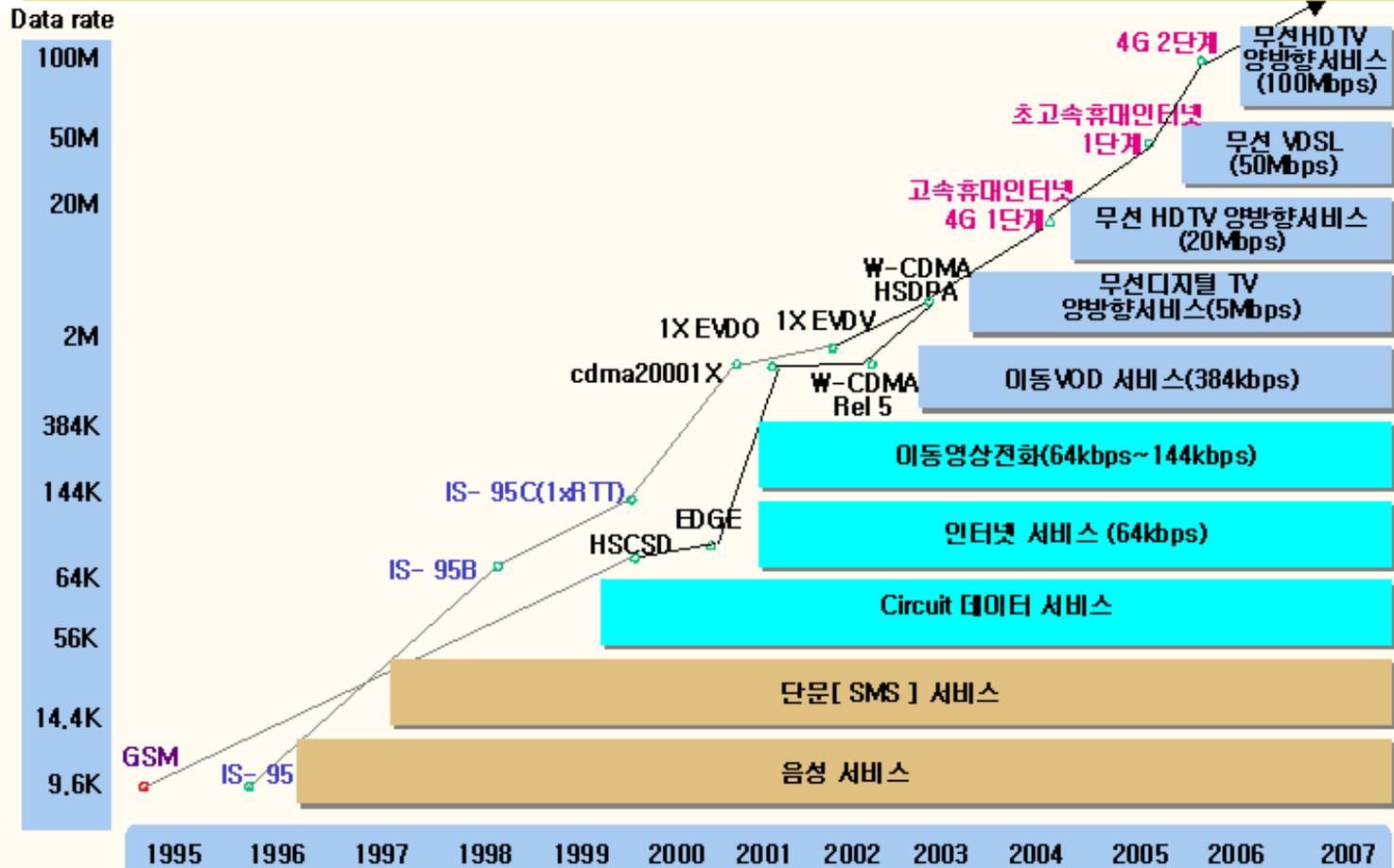


● 사회의 발전 방향 : 유비쿼터스

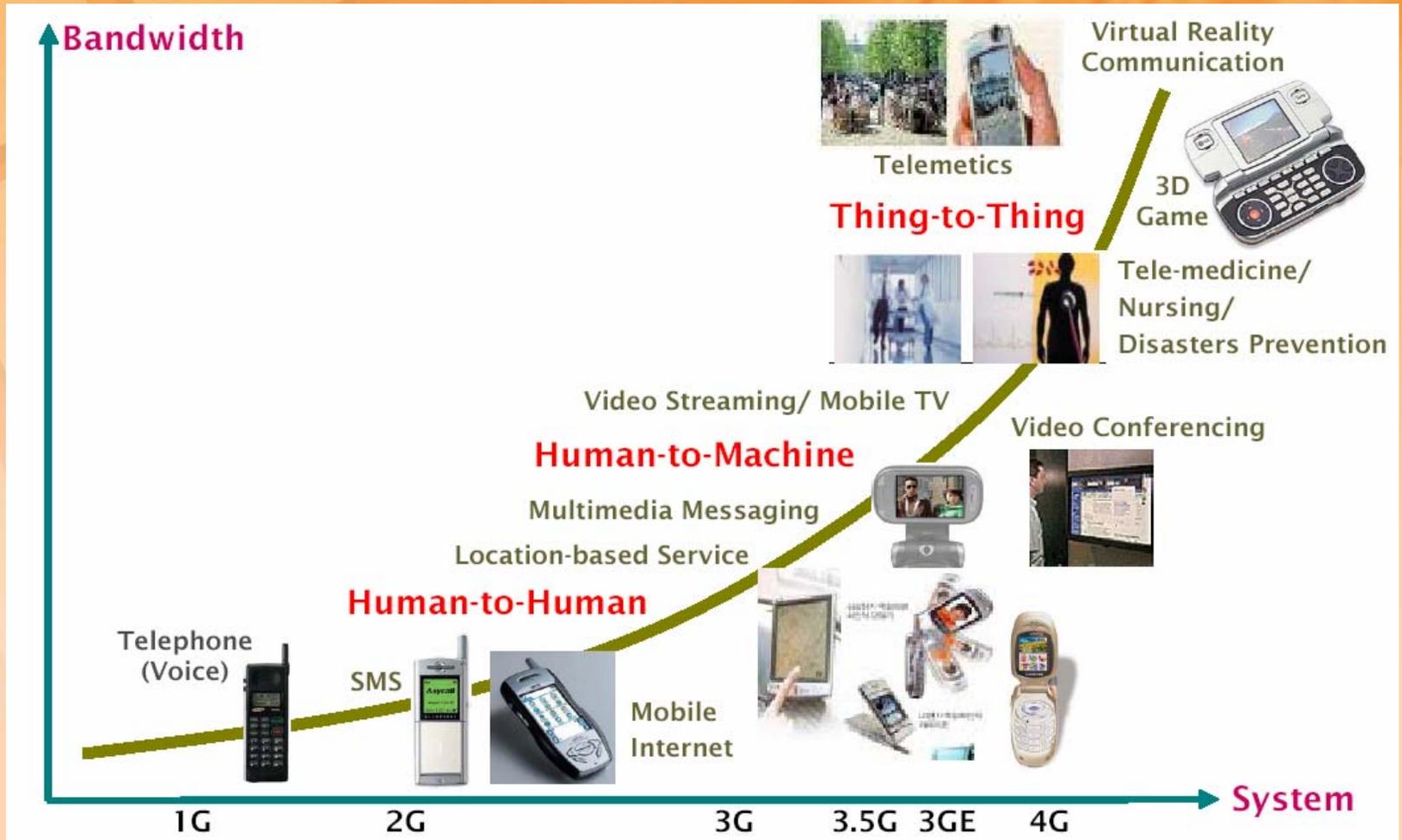


모바일 기술의 발전

기술 초점 : 시스템 안정화 → 전송 데이터 속도 증대 → 셀 용량 증대/서비스 강화 → 광대역화/멀티미디어화 → 지능화



● 모바일 기술의 발전

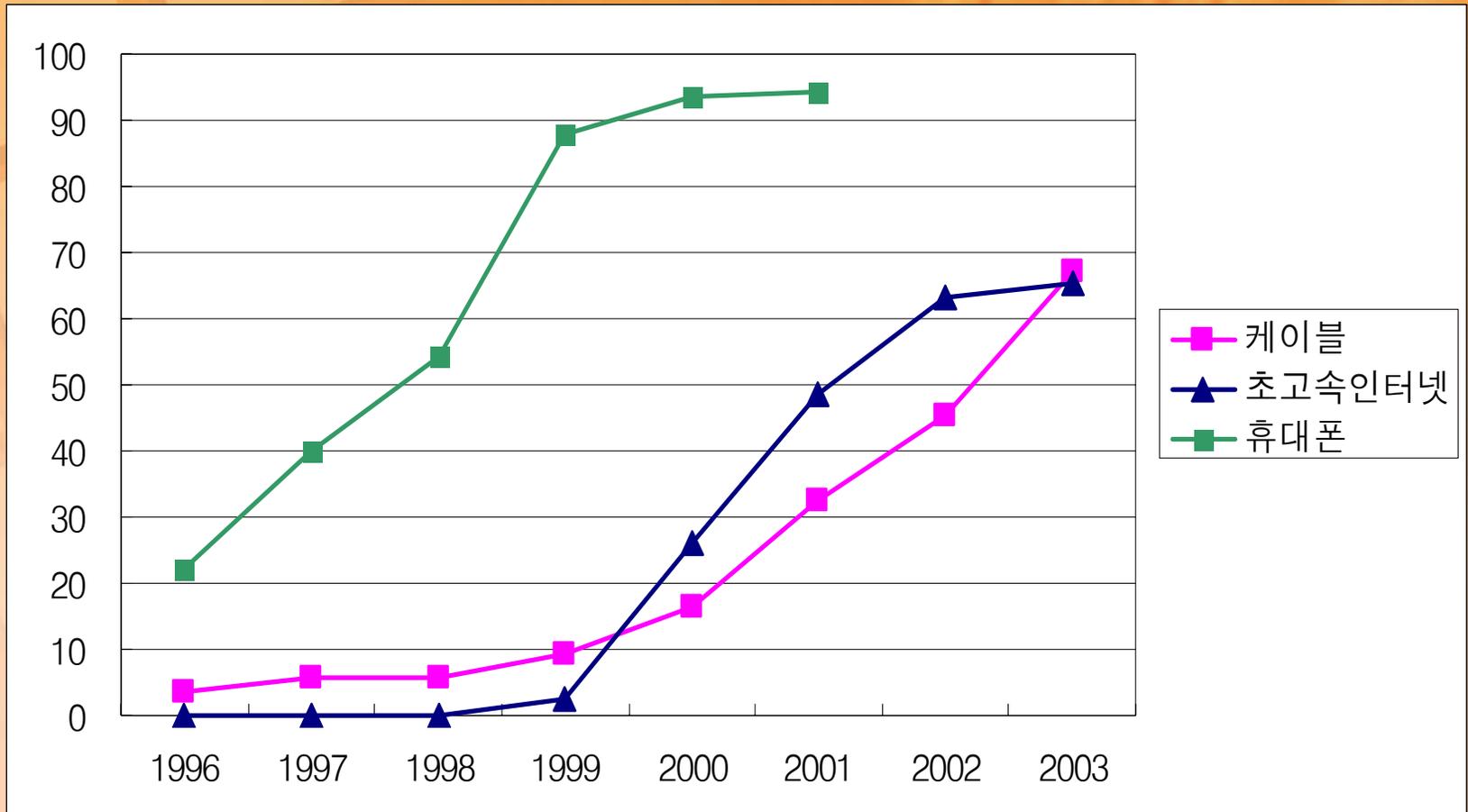


모바일 미디어의 가능성

모바일 미디어 서비스 네트워크 확산



● 모바일 미디어 확산 속도(한국)

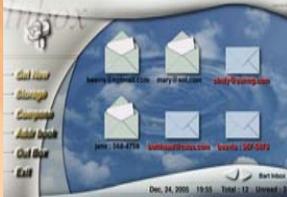


● 모바일 미디어 서비스 확산

Entertainment



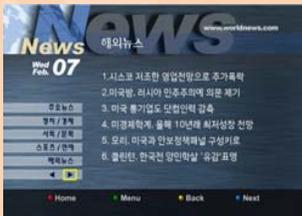
M-mail/Chatting



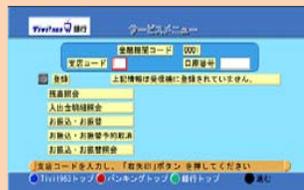
Web Surfing



news



Stock/Banking



Video on Demand



Distance Learning



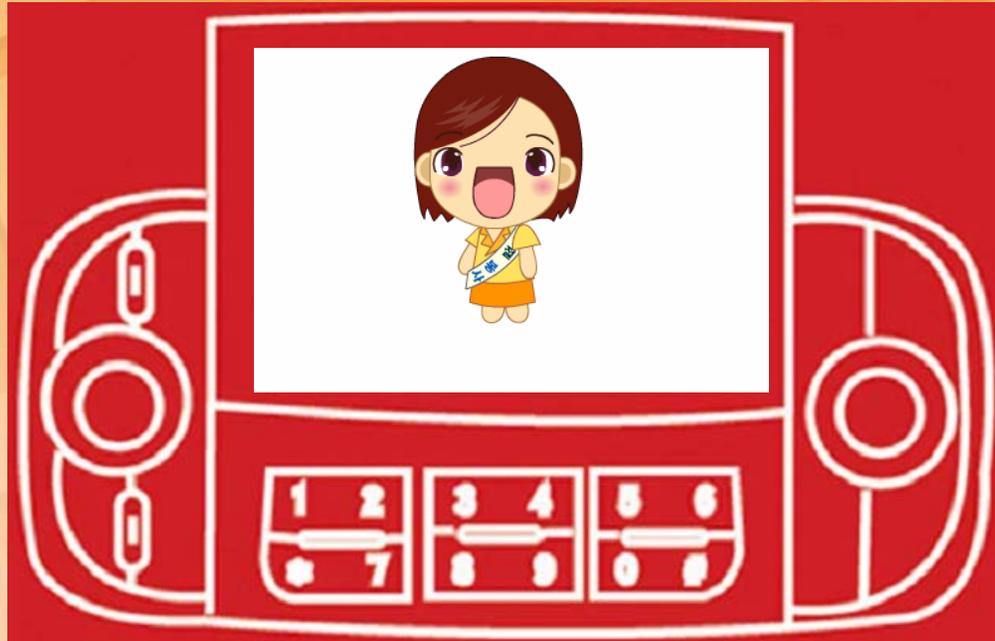
Game



M-Commerce



Interactive Advertising

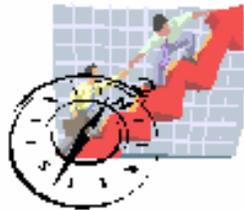


모바일 미디어 마케팅 방법 다양화

DMB광고의 핵심특징 (모바일광고특징 +
***)



Location(장
소)



Timing(시
간)



Portability(휴
대)



One to One(개
인)



Phone to(통
화)

+



Variety(길이, 사이
즈)

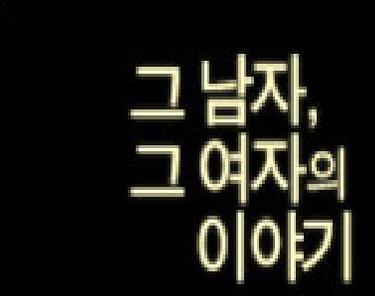
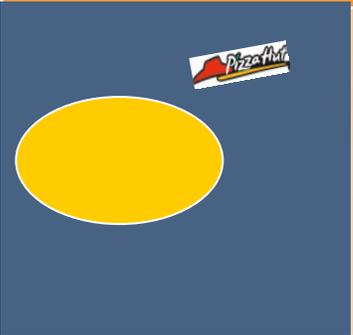
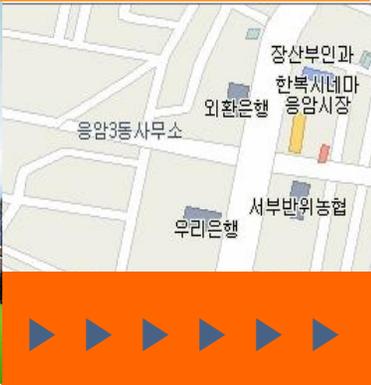


Multimedia(콘텐츠
Format)



interactive(상호작
용)

● 모바일 미디어 광고 유형 다양화

동영상 광고	콘텐츠 광고	데이터 광고	배너 광고
	 <p>1번 지오다노 영화 보기 2번 지오다노 드라마</p>	 <p>연정아가 장진영을 경계하는 이유?</p>	
TV 나 DMB 전용 동영상 광고	브랜드 광고 영화나 광고 드라마를 통한 브랜드 이미지 전달	방송이나 광고 중 자막을 통한 광고 및 이벤트 참여 유도	다음방송 소개 중 하단 화면의 브랜드 배너 광고
게임 광고	아이콘 광고	음성 광고	문자 광고
			<p>친구 김수지 님의 생일 1일 전입니다</p> <ol style="list-style-type: none"> 축하 메시지 보내기 축하 선물하기 
로고를 활용한 게임 형태의 광고 (로고잡기 게임)	콘텐츠 이용 시 브랜드 심볼 노출 효과	길찾기 서비스 이용 중 인근 지역 매장 음성광고	SMS를 통한 이벤트 참여와 구매 제품 선택

● 모바일 미디어 광고 유형 다양화



● 모바일 미디어 광고 유형 다양화



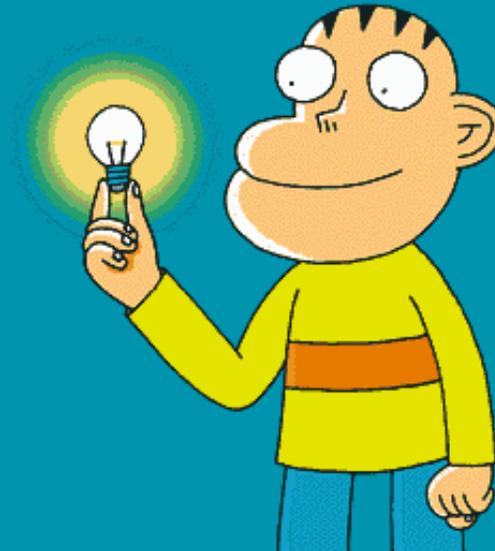
● 모바일 미디어 광고 유형 다양화



결론

전구를 발명할때 토머스 에디슨은 무려 2천번의 실험 끝에 성공했습니다. 한 젊은 기자가 그에게 그토록 수많은 실패했을때의 기분이 어땠는지를 물었습니다.

에디슨이 말했습니다.
"실패라니요? 난 한번도 실패한적이 없습니다. 난 단지 2천번의 단계를 거쳐서 전구를 발명했을 뿐입니다."



당신은 한번도 실패한적 없습니다. 공부생각. END.

**깨어있어라,
그날이
다가온다!**





안종배 한세대 미디어영상학부 교수
디지털문화대학원 주임교수
디지털뉴미디어포럼 운영위원장
daniel@hansei.ac.kr