

디지털 컨버전스의 중심이 되는가? PMP

PMP가 MP3P에 이어 이슈 상품이 될 것으로 기대하는 목소리가 2004년 하반기부터 있어왔다. 아이리버에서 PMP-100 시리즈를 출시하면서 이러한 PMP에 대한 장미빛 환상은 커져만 갔다. 이후 PMP는 지속적으로 개선되어가고 있다. 단순한 MP3, 동영상 재생 외에 TV 수신과 간단한 PDA, 게임 등의 기능이 복합적으로 제공되면서 2세대 제품으로 거듭나고 있다. 과연 PMP는 디지털 컨버전스의 중심이 되어 가고 있는 것일까?

PMP 어떻게 진화되어가는가?

처음 출시되었던 1세대 PMP는 MP3 파일 재생과 동영상 재생을 지원하고 있다. 이러한 PMP는 제품에 따라 지원되는 DivX 포맷의 종류가 조금씩 다르지만 공통적으로 동영상을 재생하는 기능은 같다. 하드디스크가 내장되어 있으며 배터리를 이용해 2~3시간의 사용 시간을 지원한다.



제품에 따라 USB 호스트 등의 기능이 지원되기도 한다. MP3와 동영상 그리고 사진파일을 재생해주기 때문에 휴대용 멀티미디어 재생기로서 안성맞춤의 제품이다. 하지만 PMP는 생각만큼 널리 보급되고 있지 못하다. 그 이유가 무엇일까?

그것은 우선 PMP의 가격이 만만치 않고 휴대하며 동영상을 본다는 것이 아직 우리에게 습관화되어 있지 않기 때문이다. 음악은 3~4분 정도 집중해서 귀로 들으며 사진은 기껏 수초 동안만 집중해서 보면 된다. 하지만 동영상은 어떠한가? 적어도 1시간 이상을 시청각을 집중해서 봐야 한다. 과연 그러한 동영상을 어떻게 버스와 거리에서 볼 수 있겠는가? 결국 PMP의 대중화에는 PMP에 맞는 콘텐츠의 생산이 뒷받침되어야 하며 또한 우리의 습관도 변화되어야 한다.

하지만 PMP를 제조하는 제조업체 입장에서 그러한 콘텐츠를 제작할 수도 없고 또 사용자 습관이 변화될 때까지 마냥 기다릴 수도 없다. 그래서 PMP는 점차 새로운 사용자의 요구를 수용하고 새로운 기능을 추가하면서 진화하고 있다. 2세대 PMP는 디지털 레코더 기능이 내장되고 있다. 단지 콘텐츠를 재생하는 것을 초월해 외부의 콘텐츠를 녹음, 녹화할 수 있다. MP3 플레이어의 인코딩 기능처럼 비디오 녹화 기능이 제공되는 것이다. 또한 TV 튜너가 내장되거나 별도로 장착함으로써 TV 수신 기능이 지원되기도 한다. 또한 간단한 게임과 일정관리 기능이 제공되면서 PDA를 흉내내기도 한다. 50여만원이 넘는 대용량의 하드디스크와 대형 액정 디스플레이를 갖춘 PMP가 단지 멀티미디어 파일을 재생하는 용도로만 사용하는 것은 낭비가 아닐 수 없다.

그렇다면 3세대의 PMP는 어떨까? 이제 PMP의 진화는 무선 네트워크에 있다. 앞서 언급한 것처럼 PMP에 맞는 동영상 콘텐츠는 다행히 위성 DMB와 휴대 인터넷 서비스의 보급과 함께 자연스럽게 콘텐츠 전문 제작업체에서 준비할 것이다. 이러한 콘텐츠를 보다 효과적으로 보기 위해서는 PC와의 연결보다는 PC없이 독립적으로 콘텐츠를 언제 어디서나 재생할 수 있을 필요가 있다. 마치 휴대폰처럼 말이다. 사실 MP3P나 PMP는 PC에 너무 종속된 제품들이다. 반면 휴대폰과 디지털 카메라는 PC와 독립되어 콘텐츠를 생산하고 제품을 사용할 수 있도록 해주고 있다.

3세대 PMP는 바로 PC에서 독립할 필요가 있으며 그렇게 하기 위해서는 우선 무선 네트워크를 지원해야 한다. 무선 네트워크가 지원되면 PMP는 디지털 컨버전스로 동작하기에 최적의 제품이 될 수 있을 것이다. PC없이도 인터넷에서 제공되는 다양한 멀티미디어 콘텐츠를 재생할 수 있으며 주변의 TV, 오디오와 같은 영상, 음향 장치를 통해 출력할 수도 있게 될 것이다. 그리고 4세대 PMP는 PDA와 같은 PIMS 기능과 콘텐츠 입력과 편집의 목적으로도 사용될 수 있게 되지 않을까?

경쟁자가 많은 디지털 컨버전스 복합기

현재까지의 PMP는 뭔가 많이 부족한 비싼 사치품이자 매니아들만의 전유물에 가까운 편이다. 그렇다면 PMP가 점차 앞서 언급한 형태대로 진화된다면 디지털 컨버전스의 중심 기기로 자리를 잡아갈 수 있을까? 그렇게 세상은 녹녹치 많은 앎을 것이다.



휴대폰, PDA 그리고 휴대용 게임기가 PMP의 막강한 경쟁 상대이기 때문이다. 휴대폰은 이미 통신기기의 용도에서 벗어나 MP3 재생, 사진 촬영 그리고 게임기, 동영상 재생 등의 기능을 제공하고 있다. 아직 멀티미디어 콘텐츠를 재생하기에는 메모리 용량이나 무선 인터넷 속도와 비용에 걸림돌이 있지만 빠르게 업그레이드되는 휴대폰 성능과 휴대 인터넷 등의 새로운 무선 인프라가 그러한 부족함을 채워주게 될 것이다.

게다가 휴대폰은 이미 휴대하며 듣기 적합한 멀티미디어 콘텐츠를 재생할 때 가장 적합한 무선 인터넷을 지원하고 있어 PMP보다 더 우위에 있다. 게다가 위성 DMB를 지원하는 DMB폰마저 등장하고 있어 PMP가 가장 막강한 경쟁 상대이다.

PDA는 어떨까? 휴대용 디지털 컨버전스의 중심기기가 될 것이라 오래 전부터 예상되었던 PDA는 고전을 면치 못하고 있다. 그것은 PDA를 이용한 일정관리와 데이터 입력에 익숙하지 않은 사용자 습관과 휴대폰의 등장으로 인한 탓이다. 하지만 PDA는 꾸준히 진화되고 있으며 이미 PDA폰은 PDA를 중심으로 휴대폰의 기능을 통합함으로써 새로운 시도를 꾸준히 해오고 있다. PDA는 뛰어난 프로세서와 전용 운영체제로 인해 확장성이 뛰어나며 멀티미디어 콘텐츠를 재생하기 적합한 대형 디스플레이도 채택하고 있다. PMP처럼 하드디스크를 내장하고 있지 않지만 향후 휴대 인터넷 등이 대중화되면 스트리밍으로 콘텐츠가 재생되기 때문에 하드디스크의 용량보다는 인터넷 속도와 비용이 더 중요하다. 그런 면에서 보면 PDA폰과 같은 장치가 PMP보다는 더 유리하다.



또한 휴대용 디지털 컨버전스의 막강한 강자로 부각되고 있는 기기가 바로 휴대용 게임기이다. 세계최초의 PDA를 개발한 애플 뉴턴의 개발진들이 개발한 조디악이라는 게임기는 PTP(Portable Total-Entertainment Player)라 부를 정도로 다양한 멀티미디어 재생 기능을 제공하고 있다. 조디악의 확장슬롯을 이용하면 네비게이션, TV 수신, 무선랜 기능을 사용할 수 있으며 조디악 역시 게임 외에 전자북 리더, 동영상 재생과 MP3 재생, 일정관리는 물론 MS워드 파일의 뷰어까지도 가능하다. 게다가 최근 소니에서 선보인 PSP 역시 단순한 게임기가 아니다. 4.3인치 액정에서 보여지는 480 x 272 해상도의 디스플레이 창은 게임은 물론 동영상을 재생하기에도 안성맞춤이다. 이렇게 게임기 또한 디지털 컨버전스의 중심기기로 PMP 등을 위협하며 자리를 잡아가고 있다.

이러한 장치들을 보면 휴대폰을 제외하고는 PMP, PDA, 게임기 등이 큰 차이가 없이 비슷한 기능을 제공하고 있다. 대동소이한 용도로 사용되어 가고 있으며 향후 무선 인터넷, 휴대 인터넷 그리고 VoIP 등이 보편화되면 휴대폰에서 제공되는 통신 기능 또한 PMP 등의 장치에서 제공하지 못하리란 법이 없을 것이다. 과연 디지털 컨버전스의 핵심 기기로 어떠한 제품이 자리를 차지하게 될까?

물론 휴대폰이 MP3P, 디지털 카메라 기능을 흡수하며 제공한다고 해서 디지털 카메라와 MP3P 시장이 위협을 받지 않고 동반 성장한 것처럼 PMP, PDA, 게임기 역시 동반성장할 수도 있을 것이다. 하지만 그러기엔 이들 장치의 용도가 너무 비슷하게 되어가는 것 같다는 생각이 든다.