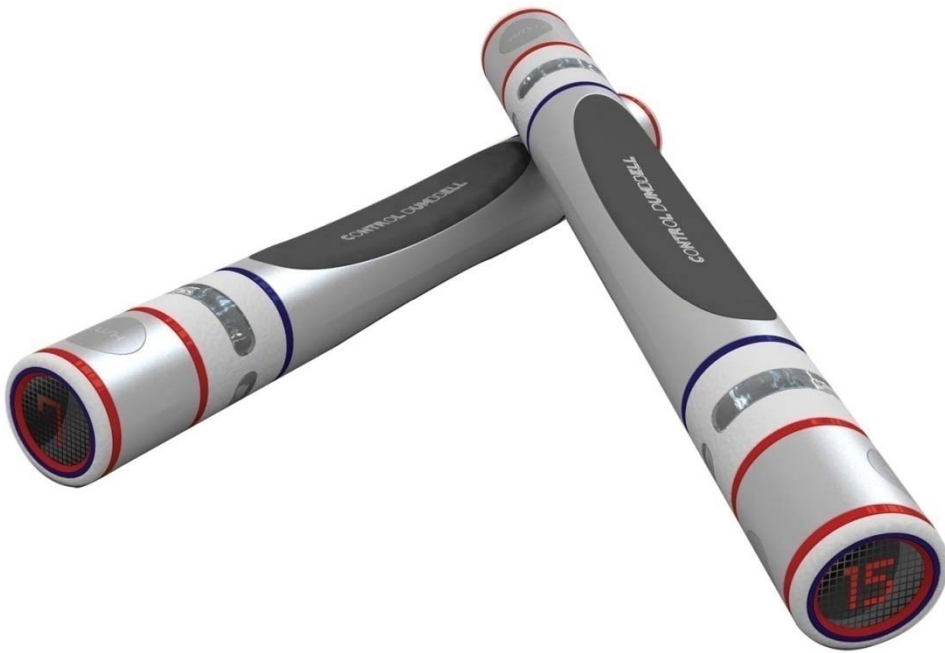




예측 트렌드 Trend Forecasting

콘텐츠 유형: 스포츠 리포트타주

컨셉 및 글: 이상훈



<컨셉디자인>

미래사회의 운동기구

현대사회는 몸짱, 얼짱 등 새로운 신조어가 생겨날 만큼 외모에 대한 관심과 관리에 큰 비중을 두고 있다.

바쁜 일상 생활 속에서도 열풍에 너도 나도 할 것 없이 몸만들기에 동참을 하고 있다.

운동열풍은 1~2년 사이 내에 사그라질 전망이 보이지 않으며 먼 미래에도 운동에 대한 갈망과 몸가꾸기는

여전히 지속될 것이라고 예측을 해본다.

<기획의도>

현대사회의 운동에 대한 관심과 트렌드를 반영하여, 현재의 운동에 대한 방식을 리서치하여, 미래 운동기구에 대한 디자인을 예측해보고자 한다.

현대 사람들은 외모에 큰 관심을 두고 있다. 그 열풍에 피트니스센터에 사람들은 넘쳐나며, 운동에 관한 기구들이 하나하나씩 나오고 있으며, 자기 몸관리에 어떤 것이 맞을지 골라가며 구매를 하게 된다. 게임기 중 운동을 소재로 한 소프트웨어인 Wii fit은 많은 소비자에게 큰 호응을 얻어 성공을 거두었다. 게임과 운동이라는 요소를 적절히 매치해 운동을 하고 싶어하지만, 재미가 없어 하지 않는 사람들에게 게임이라는 매체를 동원하여 운동을 재미있게 할 수 있도록 유도를 했다. 또한 피트니스 혹은 운동센터에서만 할 수 있는 요가, 웨이트, 스키점프 및 댄스등을 집안에서 남의 시선을 신경 쓰지 않고 할 수 있다는 점에서 Wii fit이 성공할 수 있는 큰 장점이 아니었을까라고 생각을 해본다. 그 외에도 아이팟+나이키의 운동을 할때 측정을 해주는 컨버전스 제품 또한 나오게 되었다. 운동과 IT 결합상품이 많이 출시되고 있으며, 향후에도 이와 같은 IT를 결합한 운동기구 및 아이템이 나오지 않을까!



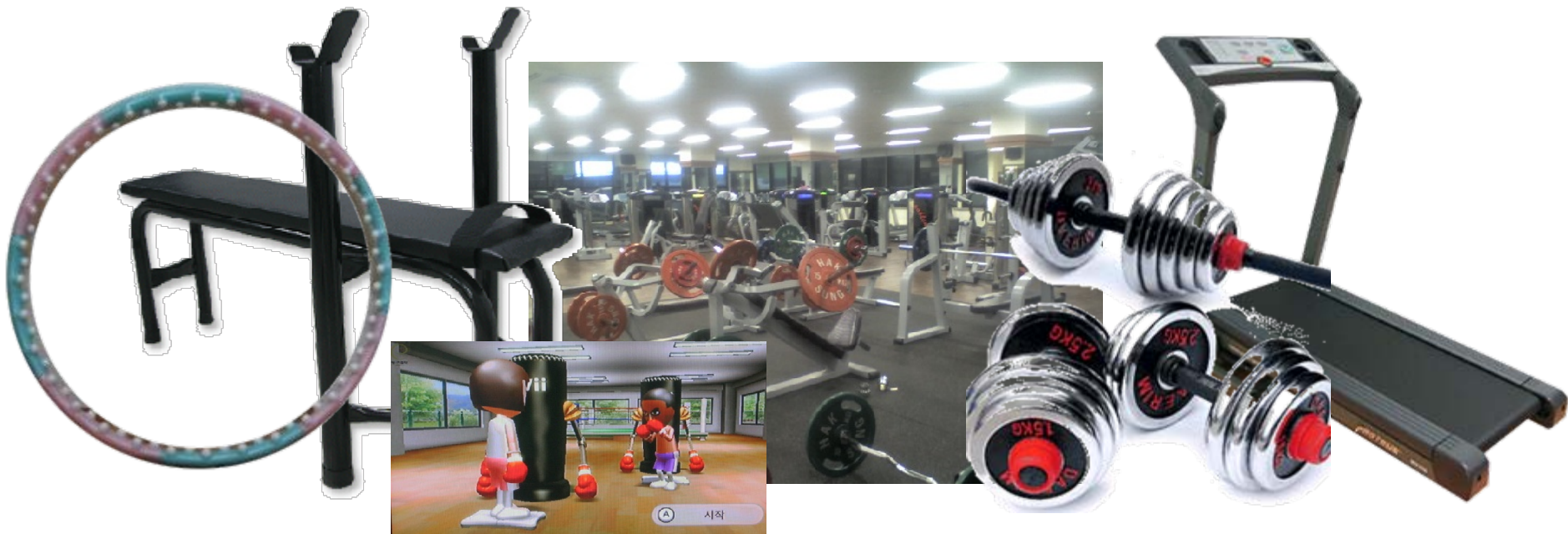
< 그림 1 Wii fit 화면 >



< 그림 2 아이팟 나이키 >

앞장과 같이 게임 및 IT기술을 이용한 운동을 토대로 미래에 대한 운동기구는 어떤 식의 변화가 있을지에 대하여 디자인을 예측하고자 한다.

현재의 운동은 집에서 간단한 기구로 인한 운동이나 피트니스 센터 및 런닝, 그리고 게임을 이용한 운동이다. 각각의 장점과 단점이 있다. 각각의 운동에 대한 장점과 단점을 분석하여 개선점을 발견하여 미래 컨셉 디자인을 도출하는 방식으로 진행을 해본다.



< 그림 3 여러 운동기구들 >

<키워드 도출>

운동을 하면서 불편한 점이나 필요요소들에 대하여 키워드를 뽑아서 나열하여 보았다. 그 키워드들은 운동의 행태가 될 수 있으며, 그 외적인 환경적인 요소등 운동에 관하여 기록을 한다.

보관

자기
위안

장소

부피와
무게프라이
버시

휴대성

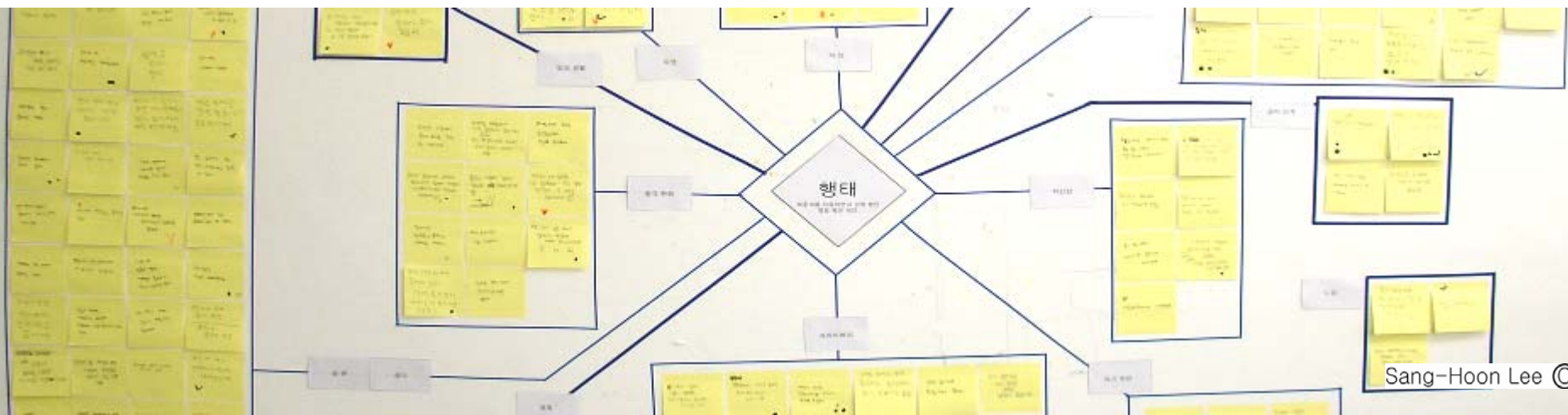
시간
제약남의
시선

위생

기록

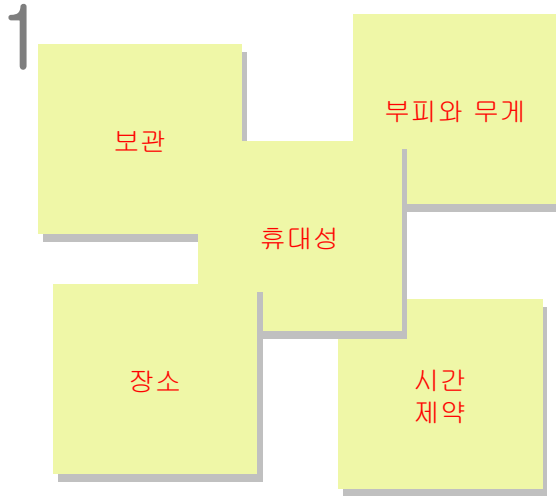
전문성

운동복



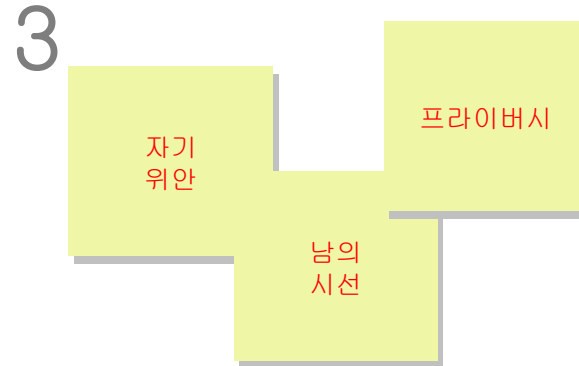
<키워드 도출 후 문제점 분석>

키워드 도출 후 문제점을 분석한 후 관련된 키워드를 그룹핑하여 중요성위주로 다시 분류를 한다.

**운동기구의 부피와 무게**

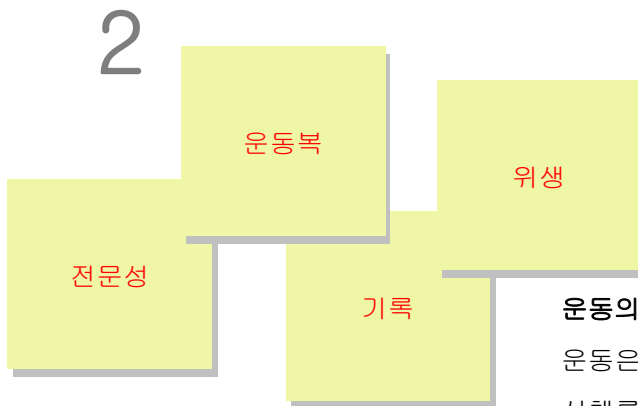
휴대성 및 운동기구에 대한 문제점이다.

우선 가장 큰 문제점은 크기와 무게로 인해 지정된 장소에서 운동을 해야하는 단점과 장소의 제약이다.

**운동의 심리**

심리적인 문제점이다.

남들의 시선을 느끼고 나의 신체적 조건을 남에게 보여주기 싫은 문제점들이다.

**운동의 전문성**

운동은 전문적으로 해야 하는 문제점이 있다.

신체를 사용하는 것이기에 운동을 잘못 할 땐 신체에 무리가 온다.

<컨셉 도출>

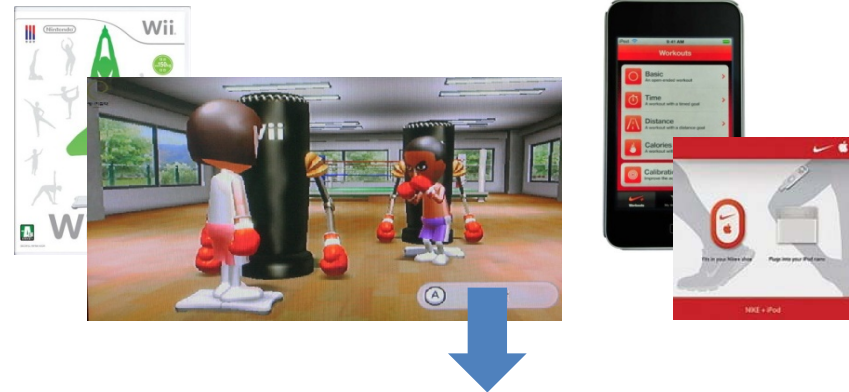
3가지 분류에서 가장 문제가 되었던 운동기구의 부피와 무게에 대하여 개선과 새로운 기술을 접목하여 미래 운동기구에 대한 컨셉을 정한다.

< 그림 4 킬로그램별 바벨 >



운동기구의 부피와 무게로 인한
장소 제약과 휴대의 문제점 발견

< 그림 5 >



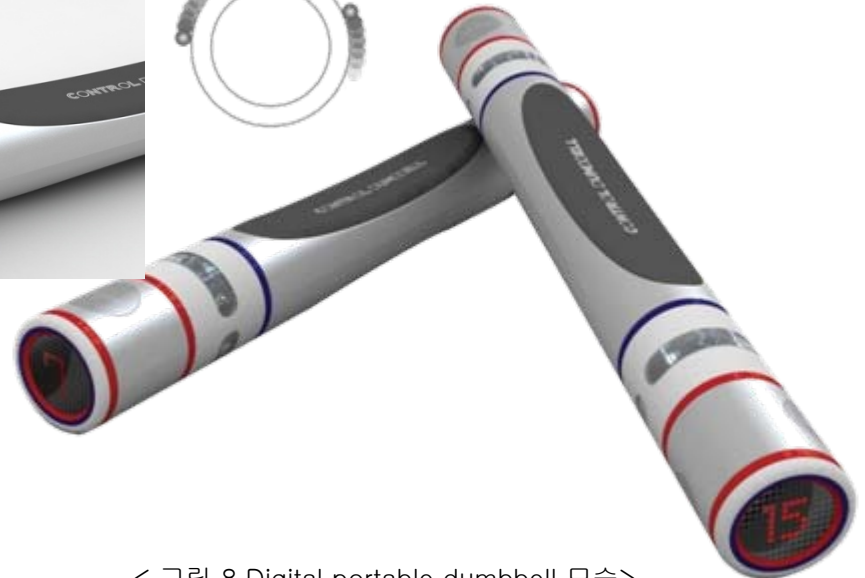
+

IT 기술

바벨의 중량에 의한 장소제약과 휴대에 대한 문제점을 IT기술을 접목시켜 새로운 방식의 아령 컨셉을 잡는다. 그렇다면 바벨을 장소에 상관없이 작게 그리고 휴대가 간편하게 가볍게라는 개선점을 고려하게 된다. 무게 및 부피에 대한 문제점을 IT 기술로 풀 수 있는 방법이 없을까라는 생각을 하는 중에 자이로 볼이 생각이 났다. 자이로 볼은 손목운동기구이다. 회전속도에 의해 속도반경이 커지고 빠르기가 빨라지면 그 원심력에 의해 손목에 힘이 들어가는 원리이다. 갑자기 그 생각을 하게 된 순간 그렇다면 회전속도에 의해 무게가 변하면 어떻게 될까?...라는 생각을 해본다.

회전속도에 의해 중력과 위치에너지 그리고 운동에너지를 더하여 무게를 조절할 수 있다라는 가정하에 컨셉을 정한다. 아령의 양 옆에 볼 베어링형식으로 볼이 회전을 하면 볼의 회전속도에 따라 무게가 달라질 수 있다고 생각을 한다. 팔을 올리고 내리고의 위치에너지 역시 가능성이 있으며, 미래에는 무게가 무거운 바벨을 휴대하면서 장소나 시간에 제약 없이 운동을 할 수 있는 방법이 없었지만 차후 미래사회에는 가능할 것이라고 생각이 되어진다. Digital portable dumbbell은 양옆의 버튼으로 무게를 조절하면, 양옆의 볼베어링이 회전하면서 무게조절이 가능한 컨셉이다. 볼베어링의 회전속도에 따라 무게가 달라지는 방식이다. 볼의 속도가 빨라지면, 무게가 무거워지고 속도가 느려지면 가벼워지는 원리이다. Digital portable dumbbell은 아직 컨셉 제품이지만 유저들에게 큰 호응을 얻었으며, 특히 디자이너들보단 엔지니어링에 관련된 사람들의 코멘트가 많았다.

< 그림 6 양옆 부분의 볼베어링 >
회전속도와 위치에너지 운동에너지
로 무게조절



< 그림 7 충전크래들 >

기계적인 요소로 인해 충전을 해줘야 함

charger cradle

< 그림 8 Digital portable dumbbell 모습 >

위와 같은 생각으로 밑의 그림과 같이 수많은 바벨이 하는 일을 하나의 Digital portable dumbbell로 번거로움을 없앴다. 또한 바벨을 원하는 무게로 조절(끼웠다 뺐다)하는 행동양식이 없어지게 되었다. 현대에서 느끼는 운동의 문제점에 대하여 개선된 미래컨셉제품이다.



언제 어디서나 간편하게 운동을 할 수 있으며, 휴대가 간편해 가방속에 넣고 다닐 수 있는 이점이 있다. 하지만 기술에 대한 문제점과 실현가능성은 아직 확실하지 않지만 이 컨셉제품으로 인해 새로운 발상을 하여 미래사회에 대한 운동기구가 나올 것이라고 기대해본다.