

개인 과제

1. 한때 큰 주목을 받았지만 성장하지 못하고 사라진 제품을 하나 선택합니다.
2. 이 제품을 처음 받아들인 고객과 확산되지 못한 대중 고객을 비교하여 어떤 과정을 거쳐 성장이 멈췄는지 정리합니다.
 - * 초기 고객은 왜 이 제품을 선택했나요?
 - * 대중 고객은 왜 이 제품을 선택하지 않았나요?
 - * 어떤 일들이 일어나면서 대중 확산이 막혔나요?
3. 정리한 내용에서 발견한 문제를 바탕으로, 이 제품이 대중에게 받아들여질 수 있었던 방법을 제안합니다.



MD 플레이어

MD플레이어를 선택한 이유

제품의 핵심 가치

- 디지털 음질의 혁신: 카세트 테이프 대비 월등한 음질과 음질 열화 없는 재녹음
- 편집 기능의 우수성: 트랙 이동, 제목 입력, 재생 순서 편집 등 디지털 편집 가능
- 휴대성과 내구성: CD보다 충격에 강하고 카세트보다 작은 크기
- 프로페셔널한 녹음: 디지털 방식의 고품질 녹음 기능

초기 채택자의 특성

- 오디오파일 (고음질 추구 성향)
- 음악 전문가, DJ, 방송 관계자
- 기술 열린 어답터 (신기술 선호)
- 높은 구매력 보유자 (\$500-700 지불 가능)

Innovators

Early Adopters

Chasm

대중 고객이 선택하지 않은 이유

가격 장벽

- 플레이어 본체 고가 (초기 \$500-700, 일반 CD 플레이어의 3-5배)
- MD 디스크 단가도 카세트 대비 비쌈

컨텐츠 생태계 부재

- 사전 녹음된 MD 앨범 극소수 (대부분 CD로만 출시)
- 사용자가 직접 녹음해야 하는 번거로움
- 음악 산업의 MD 지원 부족

사용성 문제

- 카세트보다 복잡한 조작법
- 디지털 장비에 익숙하지 않은 사용자에게 높은 진입장벽
- PC 연동 불편 (초기에는 실시간 녹음만 가능)

대체제 경쟁

- CD 플레이어가 이미 대중화된 상태
- MP3 플레이어의 급속한 성장 (더 저렴하고 편리)

대중 확산을 막은 핵심 사건들

1998-1999: MP3 혁명의 시작

- 1998년: Diamond Rio (최초 대중 MP3 플레이어) 출시
- 1999년: Napster P2P 파일공유 서비스 등장 → 무료 MP3 음원 생태계 폭발

2001: 게임 체인저의 등장

- iPod 출시: 직관적 UI, 대용량 저장, iTunes 생태계
- MD의 물리적 미디어 한계 vs MP3의 무한 확장성

기술적 폐쇄성

- ATRAC 코덱 독점: 소니만의 폐쇄적 포맷
- MP3 지원 거부: 소니가 자사 포맷 고집하며 시장 대세 외면
- SCMS 복사 방지: 저작권 보호로 인한 사용 제약

CD-R/RW의 가격 하락

- 2000년대 초반 CD 레코더 대중화
- MD보다 범용적인 CD-R이 더 경제적 선택지로 부상

Early Majority

Late Majority

Laggards

초기 성공 요인

1. 기술적 우위
2. 명확한 타겟 (전문가)
3. 차별화된 가치 제안

대중 실패 요인

1. 높은 가격 장벽
2. 폐쇄적 생태계
3. 시장 타이밍 실패 (MP3 혁명)
4. 컨텐츠 생태계 부재
5. 사용성 복잡도

개점을 넘지 못한 이유

1. 가격 격차

- 월리어답터: \$700 지불 가능 → 주류 시장: \$200 이하 요구
- 가격 하락 속도가 MP3 플레이어보다 느림

2. 사용성 격차

- 월리어답터: 복잡한 조작 즐김 → 주류 시장: 플러그앤플레이 요구
- MD: 녹음·편집 필수 vs MP3: 파일 복사만으로 충분

3. 컨텐츠 격차

- 월리어답터: 직접 큐레이션 → 주류 시장: 즉시 사용 가능한 컨텐츠 요구
- CD는 앨범 구매 가능, MP3는 다운로드 가능, MD는 녹음 필수

4. 네트워크 효과 부재

- 친구들과 음악 공유 불가 (물리적 미디어의 한계)
- MP3는 복사 자유, CD는 대여 가능

고객에게 받아 들여지기 위한 방법

1. 코덱을 오픈소스로 전환
2. MP3 지원을 통한 사용성 지원
3. MD한정 음원 발매 지원