

EXPERT
KNOW-HOWEBS의 시청자 참여형
인터랙션 방송 사례 ①

+ 고범석 EBS 콘텐츠기획센터 편성기획부 차장

인터넷 멀티미디어 방송법(2007년)에 따라 IPTV(인터넷 프로토콜 텔레비전, Internet Protocol Television)가 상용화되고 인터넷과 텔레비전의 융합으로 방송은 방송과 통신의 융합이라는 새로운 시대를 맞이했다. IPTV 상용화로 인한 가장 큰 변화 중 하나는 “보는 방송”에서 참여하는 즉 “양방향 방송”으로의 발전일 것이다. EBS는 교육방송으로 일방적 브로드캐스팅의 단점을 넘어 시청자들의 체험감 증진을 위한 양방향 방송의 도입에 대한 검토 과정에서 산업통상자원부의 산업원천기술개발 과제를 수탁하여 2011년부터 한국전자통신연구원(ETRI)과 함께 “학습자 참여형 인터랙션 3D 입체 가상체험 학습 콘텐츠 기술 개발¹⁾” 연구를 통해 양방향 방송에 대한 심도 있는 연구를 진행하고 있다.

본 기고문을 통해 2회에 걸쳐 EBS가 수행하고 있는 양방향 방송 연구 사례를 소개하고자 한다. 첫 회에는 양방향 방송의 현황을 중심으로 EBS의 양방향 방송 모델을 소개하고 다음 회에는 실제 EBS에서 실험 방송을 통해 구현한 양방향 방송 사례를 제시하고자 한다.

양방향 방송 개요

위키피디아에 따르면 양방향 TV(Interactive television)는 TV를 켜고 끄는 것, 볼륨 및 채널 조정 등의 낮은 수준의 양방향성에서부터 VOD와 같은 중간

수준을 넘어 이용자가 시청하고 있는 프로그램에 영향을 미칠 수 있는 높은 수준의 양방향성(interactivity)을 가진 TV 서비스를 의미한다.²⁾

양방향성은 매우 광범위한 의미를 내포하고 있기 때문에 캐나다의 라디오 텔레비전위원회(Canadian Radio-television and Telecommunications Commission)에서는 다음의 2가지 특성을 가지고 있는 서비스를 양방향 TV 서비스로 정의하였다.

첫째, 시청자와 콘텐츠 제공자 사이에 쌍방향(two-way) 커뮤니케이션의 형태를 포함하며 시청자가 어떤 식의 반응을 제공할 수 있는 프로세스. **둘째**, 프로그램 서비스 제공과 관련한 정보 및 시청 옵션을 제공하는 프로세스.

초기 단계의 양방향 TV 서비스로는 데이터방송을 들 수 있는데, 현재 방송법상 데이터방송은 방송사업자의 채널을 이용하여 데이터를 위주로 하여 이에 따르는 영상·음성·음향 및 이들의 조합으로 이루어진 방송프로그램을 송신하는 방송으로 정의되어 있다.

양방향 TV 서비스의 제공은 [그림 1]³⁾과 같이 양방향 콘텐츠를 제작하고 전송하며 리턴패스(return-path)를 이용하여 시청자의 요구에 대응하는 세 가지 기본적인 과정으로 구분할 수 있다.

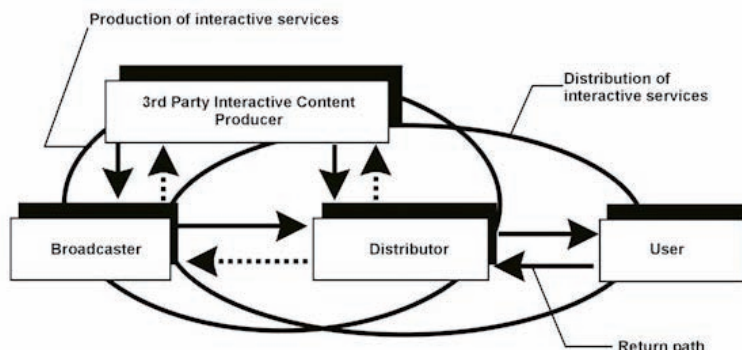


그림 1. 양방향 서비스 제공 경로

ETRI와 공동연구에서 EBS가 목표로 하고 있는 양방향 방송은 [그림 2]와 같이 생방송 과정에서 카메라가 설치된 스마트TV로 시청하는 가정에서 시청자의 동작 또는 모습을 실시간으로 방송에 반영하여 방송의 역동성과 시청 체험을 증진하고자 기획하였다. 이번 호에서는 이를 위해 1차적으로 수집한 다양한 해외 양방향 방송 사례에 대해 알아보고자 한다.

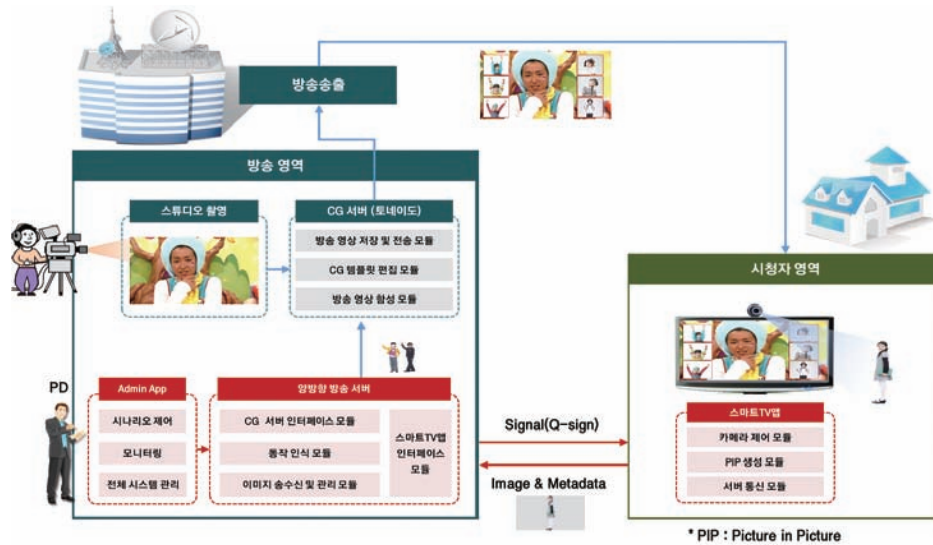


그림 2. EBS의 양방향 방송 모델

양방향 방송 사례

BBC의 Red Button

레드버튼은 BBC에서 제공하는 양방향 방송 서비스이다. 1999년 제공된 시청자가 방송에 문자 메시지를 보낼 수 있는 문자다중 양방향 서비스인 BBC 텍스트가 발전해 현재의 Red Button으로 정착하게 되었다. 기존의 간단한 부가 정보만 제공하는 레드버튼의 사용에 한계를 느껴 iPlayer기반 Connected Red Button이라는 이름으로 보다 인터랙티브한 콘텐츠를 제공하고자 Red-Button 서비스를 개선하고 있다.

CBbeebies 채널 기준으로 2012년 690만 명의 아이들이 레드버튼 서비스에 접속하여 이용하였다. 기존의 정보 전달형 레드버튼 서비스에서 확장해 보다 인터랙티브한 Connected Red Button을 새롭게 런칭하였다.

▶ 2012년 12월 Virgin TV에 ver.1 런칭 ▶ 2013년 6월 레드버튼 'ETV' 비디오 추가 ▶ 2013년 12월 Freeview, Sky, 다른 기기 서비스 공개 ▶ 2014년 4월 TV 캠페인 예정 ▶ 2014년 이후 Connected Red Button 기능 보강 예정
기본적으로 BBC의 Red Button 서비스는 고객의 채널 충성도를 높이기 위한 서비스이다. BBC의 CBbeebies는 오후 7시까지만 방송을 진행하기 때문에 그 이후 시간에 방송을 더 보고 싶은 아이들에게는 그 이전 방송 막에 레

드버튼을 누르도록 유도한다. Red Button을 통해 아이들은 On-air가 아니라도 매일 24시간 CBBC 및 CBeeBies 콘텐츠를 접할 수 있다. 어린이용 CBbeebies 채널의 레드버튼은 기본적으로 3가지 유형의 서비스를 제공 중 이다.

1. 노래방 서비스 : 크리스마스 / CBeebies / Horrible history
2. Anytime Quiz : Dumping Ground(퀴즈 프로그램) / Cbeebies
3. 부가 정보 제공 : F1 / 6Nations / World Cup / Euro Final

CBBC에서는 여기에 추가로 "The home of the exclusives" 서비스를 제공하고 있다. 추가된 서비스는 생일축하 메시지를 보내 공유하거나 '뉴스라운드'에서 소개하는 소식들에 대한 피드백을 보내고, 프로그램 제작 뒤 숨은 영상들을 볼 수 있다.

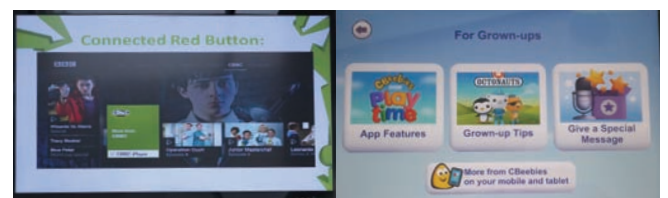


그림 3. CBBC Red button 화면

Sky의 양방향 서비스

Sky의 디지털 방송서비스를 이용하는 시청자들은 Sky에서 제공하는 다양한 양방향 서비스들을 이용할 수 있다. TV 시청 중 빨간 버튼이 보이면 이는 양방향 서비스들의 이용이 가능하다는 의미이며 시청자들은 빨간 버튼을 누름으로써 양방향 서비스에 참여가 가능하다.

Sky Active는 Sky에서 제공하는 양방향 서비스로 다음과 같은 다양한 양방향 서비스를 제공한다.⁴⁾

- Sky Gamestar : Word Crunch, 퀴즈게임, Monopoly, Scrabble, Tetris와 같은 다양한 게임들을 TV에서 제공
- Entertainment : 지역 영화관의 상영스케줄을 점검하거나, 티켓 예매하는 서비스, 지역의 불거리, 축제 및 행사 등 다양한 엔터테인먼트 정보를 제공
- Health & Lifestyle : 부모들에게 육아에 대한 필수적인 정보 및 육아팁을 제공하며 전문 조산사와 개인적 상담을 할 수도 있으며, 아이 돌보는 데 필요한 아이패드나 악들을 쇼핑할 수도 있음
- Shop & Offers : 다양한 상품들을 TV에서 쇼핑
- Info & Services : 전화번호, 신용카드, 직업, 집, 차 등 다양한 분야에 대한 다양한 정보를 제공하며, 차나 집을 매매할 수도 있음
- Sports & Betting : 스포츠 경기, 경마 등에 대한 베팅 서비스

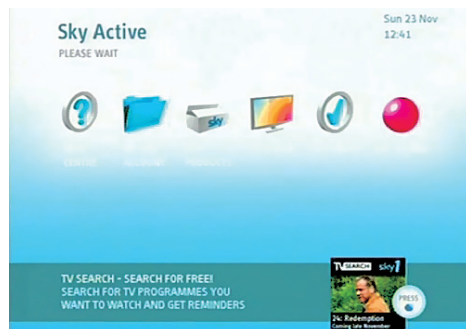


그림 4. Sky Active 서비스

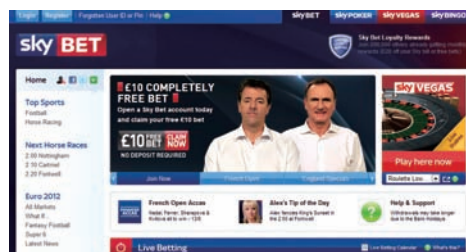


그림 5. Sky의 양방향 Betting 서비스

Microsoft의 "2Way TV"

Microsoft의 2Way-TV는 Nat Geo TV와 Sesami Street에서 이미 방송했던 프로그램에 키넥트를 활용한 인터랙티브 콘텐츠를 더해 방송 부가 서비스를 오픈했다. 이 프로그램은 Xbox에 키넥트를 연결 플레이할 수 있는 형식으로, Xbox의 온라인 스토어인 Xbox Live에서 다운을 받거나, DVD 형식으로 구입 가능하며, 각각 8개의 에피소드를 지닌 풀 버전은 \$30, 각 에피소드 다운은 \$5 정도의 가격으로 제공되고 있다.

Nat Geo Challenge! Wild Life

MS와 National Geographic의 야생동물 다큐멘터리 채널 Nat Geo Wild는 이미 제작, 방송되었던 북극곰, 올빼미, 아기표범 등의 야생동물들에 대한 관찰 프로그램을 기반으로 인터랙티브 양방향 방송 콘텐츠 <Nat Geo Challenge! Wild Life>를 제작했다.

이 프로그램은 5~10세의 자녀를 지닌 가족 대상으로 제작되었으며 6명까지 키넥트의 동작 인식이 가능해 온 가족이 함께 시청하고 참여할 수 있다. 기본적으로 각각의 동물들에 따라 에피소드가 진행되며 중간중간 3가지의 인터랙티브 놀이가 들어가 있다. 프로그램에는 각 에피소드마다 4번의 break가 있고 2번의 광고가 30초씩 들어갈 수 있다.

● Snap! Trap! - 프로그램 시청 중 마음에 드는 장면을 스냅! 이라고 외쳐 사진을 찍거나 여기저기 움직이는 동물의 발자국을 따라 Trap! 이라고 외쳐 잡을 수 있다.

● Quiz! - 스토리 진행 중 회색곰이 물가로 갔을지, 숲으로 갔을지 등 야생 동물과 관련된 퀴즈가 나온다. 시청자들은 왼손과 오른손을 들어 답을 맞히게 되는데, 1명에서부터 6명까지 다수결로 결정할 수 있다. 선택하고자 하는 답에 따라 왼손, 오른손을 들면 더 많이 손을 든 편에 따라 왼쪽, 오른쪽, 중간이 선택되고 각 답에 맞춰 다른 스토리가 펼쳐진다. 이야기는 각각 선택한 답에 따라 진행된다 결국 하나의 결론으로 모여 마무리가 된다.

● Wild! - 직접 동물이 되어 게임을 즐길 수 있다. 곰이 되어 벌꿀을 따 먹거나, 사자가 되어 주위에 앉은 새들을 놀라게 해 쫓을 수 있다. 2명의 플레이어 각 동물의 얼굴과 손을 입고 동작인식 게임을 즐기며, 점수가 카운트된다.



그림 6. <Wild Life>중 손을 들어 Quiz의 방향을 정하는 장면

Sesami Street TV

PBS의 인기 유아 프로그램 Sesami Street을 활용해 2~4살의 아동을 대상으로 제작한 콘텐츠로 유아의 동작과 인지범위에 맞춰 다소 단순하지만 아기자기한 인터랙티브 양방향 방송 콘텐츠를 제작했다.

아이들은 코코넛을 바구니에 개수만큼 던져 넣거나, 마법 거울을 보며 캐릭터가 숫자를 세는 만큼 그대로 멈춰라! 놀이를 하며 숫자를 익히고, 입은 옷의 색깔에 따라 캐릭터의 색깔이 바뀌어 색깔에 대해 학습하며, 여러 가지 터치 가능한 모빌이 있는 캐릭터 방에서 음악에 맞춰 춤을 추며 놀 수 있다.



그림 7. Sesami Street중 마법의 거울을 활용한 사진 찍기와 캐릭터 방

시사점

방송 콘텐츠의 웹을 통한 유통이 증가하면서 넷플릭스·Hulu와 같은 OTT(Over the Top) 서비스, 스마트 TV, Xbox360과 같은 게임 콘솔 등 다양한 사업자들이 방송서비스 플랫폼 시장에 진입이 폭발적으로 증가하고 있어, 방송서비스는 더 이상 전통적인 오프라인 플랫폼 사업자들의 전유물이 아니며, 스마트폰·태블릿PC 등 인터넷과의 연결성과 이동성을 갖춘 디바이스들의 보급 확대로 전통적 방송 플랫폼을 통한 TV 시청은 점차 감소할 전망이다.

이러한 현실에서 지상파 방송은 소비자들을 자사의 서비스로 lock-in 시키기 위해서 N-스크린 서비스는 물론 다양한 양방향 서비스를 제공하기 시작하고 있다. 간략히 살펴본 해외 사례를 통해 알 수 있듯이 Connected 된 TV는 정보 제공형 양방향 서비스에서 다양한 입력장치의 발전에 따라 시청자 참여형 양방향 방송으로 진화하고 있다.

양방향 방송은 시청자의 참여를 높이고 풍부한 시청경험을 제공함으로써 BBC의 사례와 같이 방송에 대한 충성도를 높일 수 있고, Microsoft사의 사례와 같이 부가가치를 높여 새로운 수익원으로 역할을 할 수도 있어 방송에서 활용 가능성은 높다고 생각된다.

다음 호에서는 [그림 2]에서 제시한 양방향 모델의 구체적인 내용과 EBS에서 실제로 실행한 사례에 대해서 알아보고자 한다. 

참고문헌

- 1) 본 과제는 2011년부터 2014년까지 4년 기한으로 추진되고 있으며 주관기관으로 한국전자통신연구원, 공동연구기관으로 EBS, KAIST, 연세대학교, CJ헬로비전 등이 참여하고 있다.
- 2) 출처 : http://en.wikipedia.org/wiki/Interactive_television
- 3) 출처 : CRTC (2002) Report on Interactive Television Services
- 4) 박유리(2012), 양방향 서비스 사례 분석, EBS 이슈리포트(IT분야 2012년 1호)