

KOBA World Media Forum 2018

Broadcast and Media, Connected Everywhere!

주제 : 방송과 미디어, 모든 것이 연결되다!

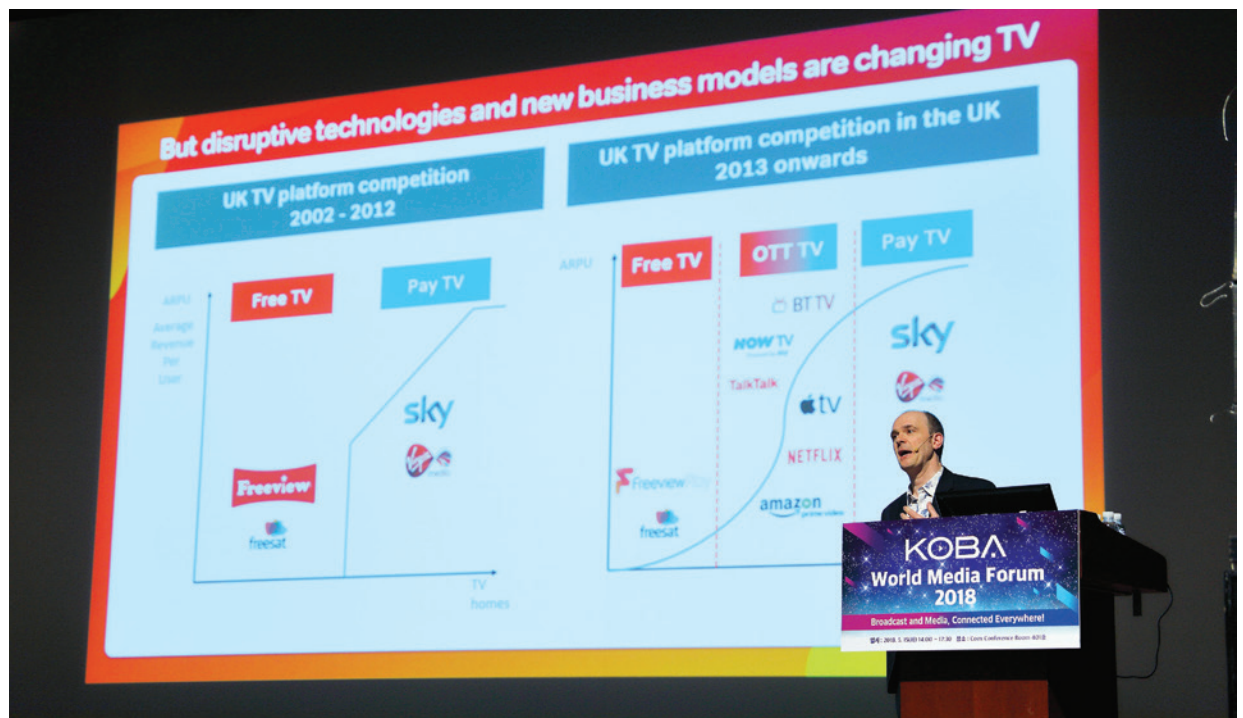
KOBA 2018 개막 첫날인 5월 15일, 서울 코엑스 컨퍼런스룸 401호에서 “방송과 미디어, 모든 것이 연결되다!(Broadcast and Media, Connected Everywhere!)”를 주제로 제4회 KOBA 월드미디어포럼(World Media Forum, WMF)이 열렸다. 초고화질(UHD) 이후, 광대역 무선인터넷과 4차 산업혁명이 바꿀 미디어의 변화에 초점을 맞춘 강연을 예고했는데 어떤 이야기가 오갈지 기대했다.





The evolution of connected media

: James Jackson(Technology Director for Digital UK)



Digital UK의 기술국장인 제임스 잭슨 씨는 첫 번째 강연자로 나서, Freeview Play의 OTT(Over The Top, 전파나 케이블이 아닌 인터넷 망을 통한 TV) 서비스가 어떤 환경에서 어떻게 시장 경쟁력을 획득하였고, 어떻게 살아남았는지를 설명했다.

영국인이 TV 시청에 할애하는 시간은 점차 줄어드는 반면 넷플릭스와 아마존과 같은 경쟁자가 늘어가는 불리한 상황이 가속화하고 있다. 이러한 조건에서 Freeview Play는 최소 2Mbps 이상의 인터넷 속도가 제공되는 모든 ISP(Internet Service Provider) 망에서 실시간 및 주문형 방식으로 80개 이상의 채널을 끊김 없이 무료로 제공하면서 시장점유율을 늘려왔다. 그뿐만 아니라 Freeview Play 탑재 STB(Set-Top Box), PVR(Personal Video Recorder)과 Freeview Play를 지원하는 TV를 시장에 내놓고, 리모컨에도 Freeview Play 바로 가기 버튼을 추가하여 사용자들이 Freeview Play에 쉽게 접근할 수 있도록 배려한다.

IBM Watson Media

: 김건학(Client Technical Leader for Media Industry IBM Korea)

IBM Korea의 김건학 씨는 두 번째 강연자로 나서, IBM의 Cognitive System의 어제와 오늘, 내일을 방송 미디어 중심으로 설명했다.



나영채
YTN IT시스템팀
(방송과기술 편집위원)

IBM은 AI라는 단어가 유행하기 전부터 Cognitive라는 더 넓은 범주의 인공지능을 연구해왔다. 이 연구의 성과로 1997년에는 IBM Deep Blue가 체스 세계 챔피언 가리 카스파로프를 이겼고, 2011년에는 IBM Watson이 “퀴즈 쇼 제퍼디!”에서 인간 경쟁자를 이겼으며, 2014년에는 IBM Watson이 뉴욕게놈센터(New York Genome Center)에서 의학 연구 및 산업 이용 사례에 대한 대량 데이터 분석 및 상관 분석을 진행하고 있다. IBM Watson Media는 영상을 이해하는 것에서부터, 사용자의 질문을 이해하고 이에 맞는 검색결과를 보여준다거나, 영상에 등장하는 객체를 구분한다거나, 동영상 자막을 실시간으로 제공하는 등의 서비스를 API 형태로 제공하고 있다.

Perfecting the Media Experience

: 신재원(Principal Tech Sales, Amazon Web Services)

Amazon Web Services의 신재원 씨는 세 번째 강연자로 나서, 방송 미디어를 생산, 저장, 분배하는 데 있어, AWS의 서비스를 이용하면 왜 더욱 경제적이고 효과적인지에 대하여 중점적으로 설명했다.

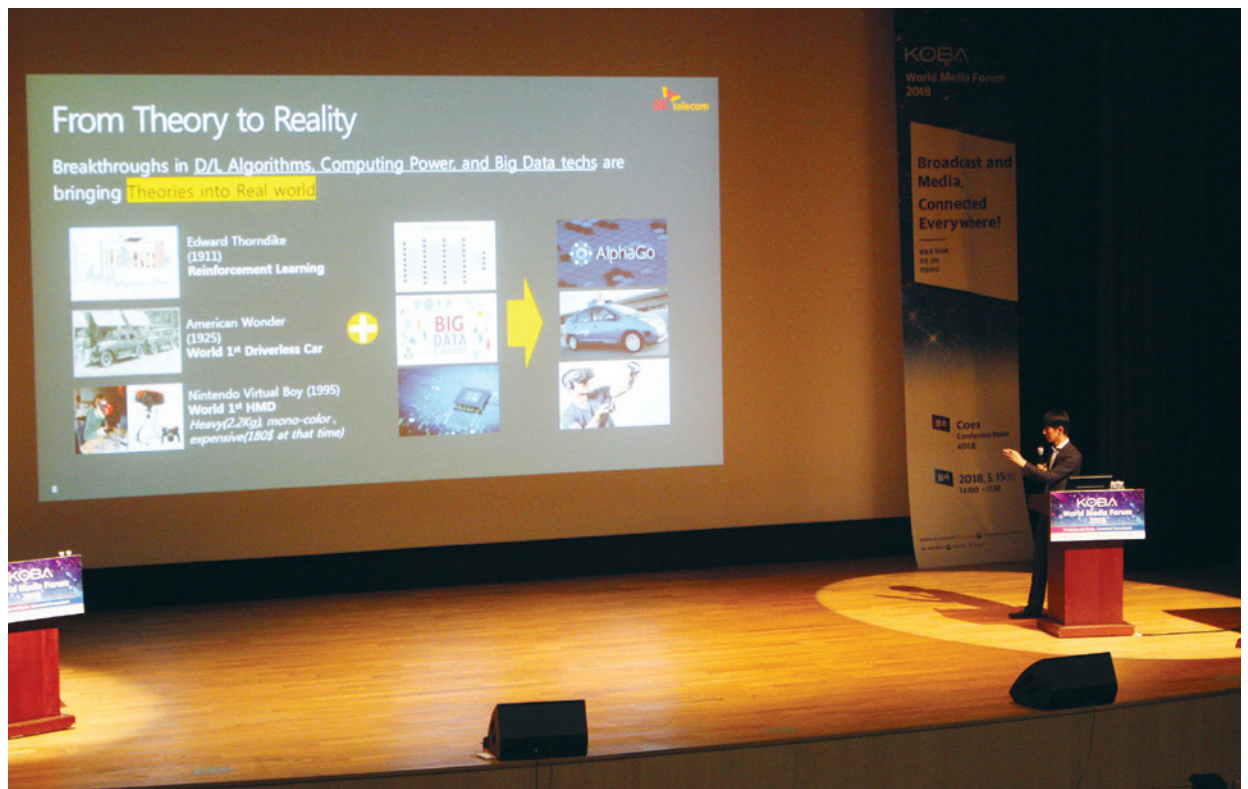


2007년에 비해 2017년은 시청자당 콘텐츠 소비는 4배 증가하고, Pay TV 대비 OTT 서비스는 10배(?)의 성장률을 기록했다. 2001년 '몬스터 주식회사'의 설리번이 1백만 가닥의 털을 가졌던 것에 비해서 2013년 '몬스터 대학교'의 설리번은 5.5백만 가닥의 털을 가졌고, 요즘 디즈니사의 영화가 화면비율과 언어 등에 따른 234가지의 버전을 서비스하는 등 미디어의 복잡성은 시간이 지남에 따라 더욱 높아지고 있다. 따라서 이를 지원할 수 있는 다양한 기능과 경험이 더욱 중요해지고 있다.

AWS는 미디어를 렌더링하는 등의 제작에서부터, 미디어를 저장하고 소비자에게 전달하고, 적절한 자막을 제공하거나 영상의 각 객체를 구별하여 설명하는 추가적인 서비스까지의 다양한 서비스를 합리적인 가격에 제공하고 있기에 넷플릭스, pooq, Discovery 등 유수의 업체들이 이미 AWS를 이용하고 있다.

The future of Media Platform and Technology

: 이종민(Senior Vice President, SK Telecom)



SK Telecom의 이종민 씨는 마지막 강연자로 나서, 통신망 사업자의 측면에서 본 방송 미디어의 어제와 오늘 내일을 설명하고 SK Telecom은 무엇을 준비하고 있는지 설명했다. 엄청난 양의 미디어가 인터넷에 유통되고 있고, 매년 9%씩 증가하고 있다. 2016년에는 전산망을 통해 소통되는 정보의 50%가 동영상이었는데, 2021년에 이르면 70%에 이를 것이라 예측된다. 따라서 양질의 콘텐츠를 선별하는 미디어 큐레이션(Media Curation)과 이를 위한 AI의 역할이 더욱 중요해진다.

1인 미디어의 성장으로 Upload 속도가 중요해지는가 하면, HMD(Head Mounted Display)의 멀미(Motion Sickness)를 방지하기 위한 지연속도(Latency)도 중요해지고 있다. 따라서 통신망의 속도와 수용 능력(Capacity)이 점차 중요해지고 있다. SK Telecom은 이러한 다양한 시대의 요구에 부응하기 위해서 5G를 선도하고 있다. 또한, 'SK Wyverns 5G Stadium'을 통해서 360VR, HEVC(High Efficiency Video Coding), Super Resolution, HDR(High Dynamic Range), AR/VR을 체험할 수 있다. 📺