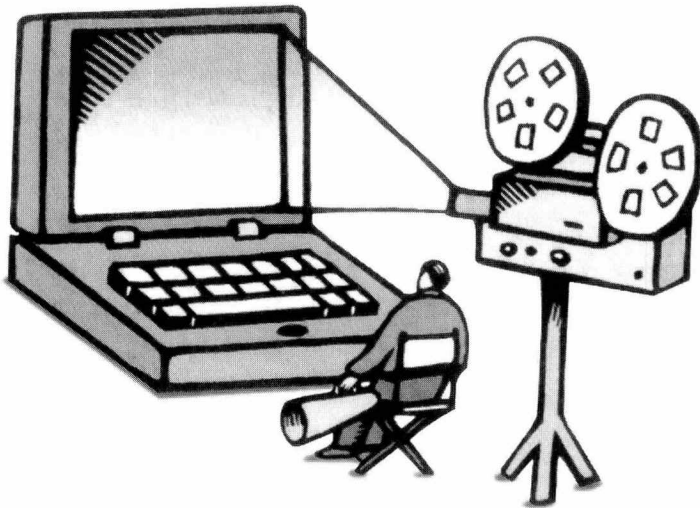


인터넷 방송의 현안과 수익모델

안진혁 / 드림라인 DreamX 사업본부



인터넷 방송의 성장배경으로는 광대역(Broadband) 네트워크 확장 및 인터넷 방송 기술의 빠른 보급을 들 수 있다.

인터넷 접속서비스는 모뎀 서비스 환경에서 초고속 인터넷 서비스(Cable 모뎀, ADSL)로 급속하게 바뀌어 가는 추세이며, 이에 따라 광대역 밴드 네트워크의 확장을 기반으로 좀 더 나은

음질과 화질로 서비스가 가능하게 되었고, MS의 WMT (Windows Media Technology)와 Real Network의 Real System 등의 인터넷 방송 솔루션도 인터넷 방송이 성장할 수 있었던 요인이다. 또 사업적 측면에서 살펴보면 텍스트 및 이미지로 구성된 단순한 웹사이트로는 콘텐츠의 유료화가 매우 어려운 상황이나 인터넷 방송 콘텐츠의 경우에는 저작권 관리가 엄격하고, 제작의 어려움으로 콘텐츠 차별화가 가능하여 추후 해당 웹 사이트의 콘텐츠 유료화가 용이하다. 또한 상업 방송을 위한 DBM 솔루션 및 검색 솔루션, 광고 솔루션이 인터넷 방송의 빠른 성장에 큰 기여를 하고 있다.

마이크로소프트사의 윈도우즈 미디어 플랫폼(Windows Media Platform)을 상업적으로 활용할 수 있도록 지원하는 디지털 브로드밴드 매니저(Digital Broadcast Manager)와 같은 기술의 지원으로 손쉬운 인터넷 Pay-Per-View 서비스의 구현이 가능하게 됐으며, Loundeye사의 Media Syndicator는 동영상에 대한 보안 솔루션을 지원하여 고객이 언제, 어디서, 어떻게 콘텐츠를 볼 수 있도록 해 줄 것인가를 공급자가 결정할 수 있게 했다.

기술 발전에 기반하여 우호적인 콘텐츠 제휴 파트너들끼리의 콘텐츠 활용을 편리하게 지원하는 다양한 동영상 검색기술 및 관련 기반기술의 발전이 이루어졌으며, 단일 콘텐츠에 대해 다양한 접속경로가 확보됨으로써 상업적인 콘텐츠 활용이 더욱 쉬워졌다.(ex:Virage 사의 검색솔루션) 또한 타겟 광고 솔루션 개발을 들 수 있다. Constant Connection 환경에 기초한 서비스 환경 덕분에 고객을 추적하여 이용자 성향별 광고 서비스가 가능하며, 다른 여타 서비스에 비해 한 사이트에 대한 이용시간이 길어 이를 이용하기 위한 다양한 동영상 광고 솔루션이 출현했다는 점을 들 수 있다. (ex:Akamai사의 EdgeAdvantge 플랫폼 등)

이러한 상업화에 대한 가능성으로 인터넷 방송국은 증가하는 현황이며, 앞으로도 초고속 인터넷 서비스의 증가로 빠른 성장세를 지속할 것으로 예상된다.

인터넷 방송 사업자 현안

하지만 인터넷 방송 사업자들에게는 나름대로의 어려운 점이 있다.

그 첫 번째로 고비용의 인터넷 방송용 회선을 들 수 있다. 자체적인 전용회선을 이용하여 인터넷 방송을 운영할 경우, 200Kbps 기준으로 T1급의 경우 10명, E1급의 경우에는 20여명밖에 동시이용자를 수용하지 못하여 상업 서비스가 불가능하며, T3급(45Mbps)이상으로 회선을 구축해도 향후 동시이용자의 증가시 유연하게 대처하지 못하는 문제점이 발생할 뿐더러 수익에 비해 회선 비용에 큰 부담이 발생한다.

또한 서버에 대한 대규모 투자의 어려움을 들 수 있다. 대규모의 이용자를 수용하기 위해서 회선은 물론 서버에 대해서도 대규모의 투자가 필요하나 아직까지 별다른 매출이 없는 사업자가 사전 투자를 진행하는 것은 불가능하다.

빌링 및 소스 보안에 대한 소프트웨어 개발의 어려움도 있다. 유료 인터넷 방송의 경우 요금 회수 및 소스 보안에 관하여 소프트웨어를 개발하는 데에 큰 어려움이 따르며, 구매 시에도 투자비가 많은 편이기 때문이다.

그렇다면 인터넷 방송의 발전방향으로는 어떤 점이 있을까.

우선 무엇보다 먼저 인터넷 방송 시청자(catisen)의 급격한 증가에 따른 고품질의 서비스가 필요하다. 동시 사용자 급증으로 상업용 인터넷 방송국의 경우 안정적인 서비스 환경과 이용자 증가 및 고품질의 서비스 제공에 따른 회선의 투자가 필요하다. 이에 따라 안정적인 서비스를 위해 네트웍 및 서버 인프라가 뛰어난 업체에 호스팅 하는 형태로 진행될 전망이다. 인프라 지원 업체들의 적극적인 제휴모델(DreamX Family, 한국통신 Watchnjoy, 두루넷 Korea.com)도 생각해 볼 필요가 있다.

또한 기존 공중파 방송과 차별되는 인터넷만을 위한 방송 출현이 필요하다. 채널 생성이 용이하기 때문에 무한대 채널 생성이 가능하며, 기존 방송에서 제공할 수 없었던 부분을 다룬 틈새 방송이 각광받고 있기 때문이다.

현재 인터넷 영화관을 중심으로 유료화 작업이 진행되고 있으며, 초기 음악위주 방송을 탈피하여 교육, 경제부분에서 인터넷 방송 기술이 응용되고 있다.

인터넷 방송 발전을 위한 비즈니스적 모색

인터넷 방송에 적절한 전문 콘텐츠 제작이 필요하다.

기존 매체(TV, 영화, 음반)용으로 제작된 콘텐츠를 인터넷으로 옮기는 형태는 부적절하며, 인터넷의 기술적 한계(화질이나 음질)를 인정하는 콘텐츠 제작방식이 필요하다.

또한 인터넷 특성에 맞는 개인화 되고, 인터랙티브(Interactive)한 서비스 방식과 인터넷 서비스에 대한 특성과 방송영역의 전문성을 적절히 이해하는 전문 인력의 양성이 필요하다. 두 번째로는 전문화된 광고 서비스 개발이 필요하다. 유료 콘텐츠 판매 외에 다양한 무료 콘텐츠를 활용한 타겟 광고 서비스와 이용자 성향 분석에 기초한 다양한 광고 및 방송 중 광고 삽입 기능, TV나 라디오 형태의 광고형태를 탈피한 인터넷의 특성을 살린 멀티미디어 광고 기법 개발이 필요하다.

세 번째로는 퍼스널 리치 미디어(Personal Rich Media)로서의 인터넷 방송 기능 모색이다.

생활수준의 발전 및 각종 가전제품의 디지털화(디지털 비디오, 디지털 카메라의 이용급증)에 따른 다양한 동영상 앨범 및 전자우편 기능 서비스 개발(각종 포탈 서비스들이 준비 중)과 기존 미디어의 한계를 뛰어넘는 생활 서비스로 자리잡는 방송 개념 개발이 필요하다.

인터넷 방송의 인프라 구축 방향으로는 대용량 스토리지, Gigabit Ethernet, Load Balancing Switch 등을 이용하여 안정적인 인터넷 방송 서비스를 구축 중에 있다. 대용량 스토리지(Storage)는 테라 바이트(Tera byte)급의 대용량 스토리지 구축으로 VOD 서비스를 위한 충분한 저장공간을 확보하고 대용량 디스크 시스템 도입을 가속화해야 한다.

Gigabit Ethernet는 데이터 센터 내의 네트워크 링크 구성은 Gigabit을 기본으로 채택하여 멀티미디어 데이터 처리를 원활하게 할 수 있도록 구축하는 데 필요하다. Load Balancing Switch & WMT Server Farm은 효율적인 부하분산을 위하여 스위치 장비를 보강하고, 동시 이용자 확대를 위하여 서버군 내의 서버를 지속적으로 늘려나가는데 필요하다. 또한 Content Delivery Network(CDN)은 늘어나는 동시 이용자 수용을 위하여, 근본적인 콘텐츠 관리 시스템 도입 가속화를 위해 필요하다.

인터넷 방송 제휴 모델 활성화

기간망 사업자가 서버와 네트워크 부분에 대해 집중 투자하고 콘텐츠 사업자는 이를 통해 비용을 절감하고 안정적인 서비스 환경 확보하며, 이익 발생시 배분하는 모델의 활성화가 필요하다.

이를 위해 기간망 사업자는 대용량 인터넷 방송 환경을 제공(서버 및 네트워크에 대한 집중 투자)하고, 신규시장 진출을 위한 안정적인 콘텐츠 공급원 확보와 유료 정보에 대한 요금 회수 대행 및 소스 보안에 대한 솔루션을 제공한다. 또한 콘텐츠 사업자는 안정적인 인터넷 방송 서비스 환경을 확보하는 동시에 투자비를 절감할 수 있으며, 빠른 시간 내에 인터넷 방송 서비스 구현이 가능하며, 빌링 및 소스 보안에 대한 프로그래밍 작업이 필요없고, 많은 인터넷 방송 업체의 결합으로 시너지 효과를 기대할 수 있다.

인터넷 콘텐츠 유료화 현안

인터넷 콘텐츠 유료화 현안으로는 불분명한 인터넷 수익모델을 가진 사업자와 인터넷은 항상 공짜였

다라는 이용자의 인식, 이를 뒤집을 만한 특별한 기술의 부재가 문제이다.

이용자들은 인터넷은 항상 무료이었으며, 앞으로도 무료로 운영되어야 한다는 인식이 많으며, 필요할 경우 쉽게 접근할 수 있는 불법 및 대안 콘텐츠가 많다는 문제점을 안고 있다.

또한 콘텐츠 사업자의 연구부족도 들 수 있다.

수익모델 연구에 대한 관심부족(막연히 커뮤니티 확보정책과 광고모델에만 의존)과 기존 콘텐츠를 인터넷으로 옮기는데만 치중하며, 새로운 형식의 콘텐츠를 제작하려는 노력이 적고, 유료화를 위한 안정적인 시스템과 플랫폼 등에 대한 투자가 적다는 문제가 있다.

기술적인 문제로는 이용자는 적절한 비용 대가를 지불할 만한 콘텐츠를 찾지 못하고 있으며, 단순한 텍스트와 이미지 정보에는 비용을 지불하려 하지 않는다. 이에 따라 다양한 멀티미디어 콘텐츠가 필요하며, 이를 뒷받침해 줄 수 있는 시스템과 소프트웨어가 필요하다.

인터넷 콘텐츠 수익모델에 대한 제고 - 형식

인터넷 콘텐츠 수익모델에 대한 의견에 있어서는 질보다는 형식이 문제이다. 이용자들이 적절한 가치를 부여 하는 데는 콘텐츠의 질도 있으나 형식도 고려해야 하며, 인터넷만의 가치구조 창출에 신경을 써야 할 때이다.

예를 들어 스티븐 킹의 소설 'Riding The Bullet'의 경우 66 페이지의 소설을 반즈앤 노블사의 전자책 코너와 아마존의 다운로드판매로만 판매했으나, 첫 날의 프로모션 서비스 기간동안 40만부의 다운로드를 기록, 전자책 분야의 새로운 계기를 마련했다.(2000년 3월 15일 발표) 또한 5컷(Cut) 영화의 출현도 있다. 신문의 4컷 만화와 유사한 형식을 갖는 인터넷 5컷 영화 사이트의 출현으로, 인터넷으로만 상영이 가능한 초단편 영화사이트가 출현했으며, 스티븐 스피버그도 POP.COM과 같은 초단편 영화 사이트를 통한 수익모델도 연구 중에 있다.

인터넷 콘텐츠 수익모델에 대한 제고 - 유통

또한 인터넷 콘텐츠의 또 다른 수익모델로는 인터넷만의 특성을 살릴 수 있는 유통방식을 도입하여 이를 기반으로 수익모델을 창출하는 서비스 출현을 들 수 있다.

인터넷 성인영화관의 활성화는 콘텐츠의 질문제가 아닌 적절한 유통형태를 보장해주는데 성공했으며, 은밀함과 비밀 보장, 시간과 장소에 구애 받지 않는 접근이 가능하다는 점에서 기존 영화를 주로 하는 인터넷 영화보다 더욱 크게 활성화 되고 있다.

또한 새로운 유통과 차별화된 콘텐츠의 결합으로는 비디오 영화의 인터넷 화에 끝나지 않고, 제작 장면 및 배우인터뷰가 포함되어 눈길을 끌고 있으며, 실시간 채팅과 동영상 서비스의 결합을 통한 인터랙티브 서비스 제공(인터넷만이 가능한 형식) 등으로 새로운 형태의 유통방식과 인터넷만 가능한 콘텐츠가 결합되고 있다.