

Entertainment Solution 위치기반 엔터테인먼트 솔루션

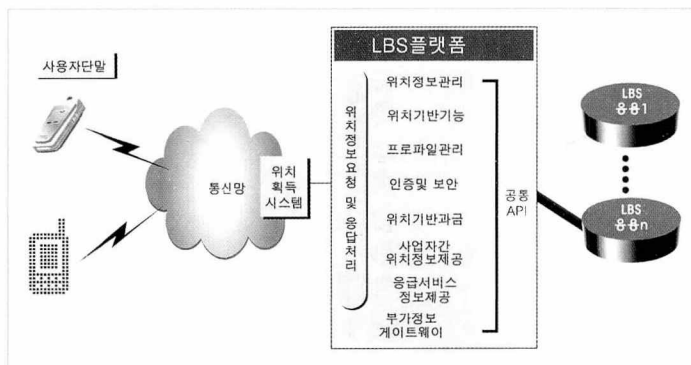
글 | 박종환 차장 | 포인트아이

Technology

» [1] 서론

미국의 저널리스트이자 작가인 A.토플러의 저서 『제3의 물결』에서는 농경기술에 기반한 제1의 물결과 산업혁명으로 대표되는 제조업중심의 제2의 물결 그리고 오늘날 과학기술에 의한 제3의 물결을 말하고 있는데, 특히 90년대 중후반 활성화되기 시작한 인터넷 및 이동통신 기술의 발달은 무형의 다양한 정보에 기반한 비즈니스가 가능하게 해 주었다. 여기에는 90년대 들어 급속히 대중화된 초고속 인터넷과 휴대폰의 보급이 가장 큰 기여를 하였으며, 이러한 급격한 시대적인 변화의 바람은 앞서 정보를 획득하고 제공하던 방식에서 벗어나 거리나 지하철과 같이 움직이는 공간에서 다양한 콘텐

츠를 제공받을 수 있고 자신의 위치를 이용하여 다양한 서비스를 제공받을 수 있게 되었다. 위치기반 서비스(Location based Service)는 이러한 정보혁명속에서 자연스럽게 생겨난 새로운 비즈니스 중 하나로써 최근 몇 년사이 무선인터넷이 활성화되면서 그 중요성이 특히 부각되고 있다.



[그림 1] LBS플랫폼 참조논리모델 [자료:KWISS]

위치기반 서비스를 제공하기 위해서는, 첫째, 위치측위 시스템이 필요하다. 이는 이동중인 사람들의 현재 위치를 획득하기 위한 기반기술로써 기지국(Cell)의 위치를 제공해주는 셀기반 측위 방식과 GPS인공위성으로부터 비교적 정확한 위치정보를 제공하는 GPS기반 위치측위 방식으로 대표된다.

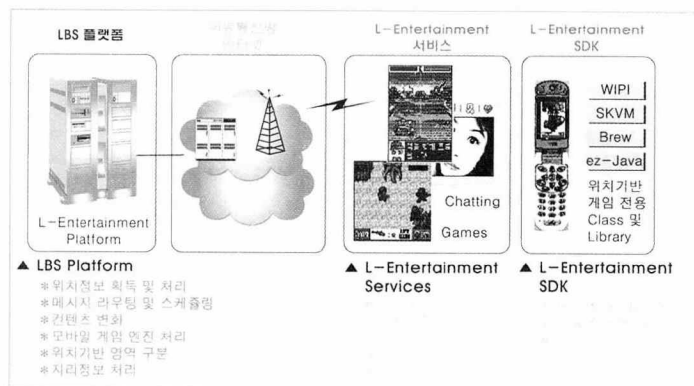
두번째로는 위치기반 서비스 플랫폼(LBS플랫폼 : 위치측위 시스템으로부터 획득한 위치정보를 기반으로 다양한 응용서비스 제공이 가능하도록 기반 기술을 제공하는 기반 시스템)이 필요하며, 응용 서비스 솔루션도 빠질 수 없다. 이는 LBS플랫폼으로부터 제공받은 위치정보를 가지고 다양한 콘텐츠에 접목하여 고객들에게 서비스를 제공하는 것을 말한다. 예를 들어 이동통신 3사에서 공통으로 제공하는 『친구찾기』 서비스가 일례라고 할 수 있다.

» [2] L-Entertainment 솔루션 배경

위치기반 엔터테인먼트 솔루션은 LBS응용서비스에 포함되는 것으로서 현재 유무선 인터넷 환경에서 서비스 중인 엔터테인먼트 관련 콘텐츠들과 위치정보를 결합하여 서비스를 제공하기 위한 기반 기술을 의미한다. 간단하게 말하자면 아래 그림의 L-Entertainment SDK(Standard Development Kit)처럼 서비스 제공자(SP)들이 위치기반 엔터테인먼트 서비스를 쉽게 개발할 수 있도록 표준화된 기반 기술들을 제공해 주는 것이다.

아래 그림에서 보는 바와 같이 L-Entertainment 솔루션들은 최근 이동통신 3사 무선인터넷 서비스를 통해서 게임이나 채팅, 운세서비스와 같은 다양한 엔터테인먼트 분야에 접목될 수 있다.

예를 들어 일반적인 롤플레이팅 게임에 개인의 현재 위치정보를 접목하면 이동중인 자신의 위치를 지도의 형태로 게임의 배경으로 설정하고 현재 게임에 접속 중인 다른 사용자와 실시간 시가지 전투나 포쏘기 게임을 할 수 있다.



[그림 2] L-Entertainment 개요

» [3] L-Entertainment 솔루션의 구성요소

L-Entertainment 솔루션의 구성요소는 다음과 같다.

LBS플랫폼은 L-Entertainment서비스에게 위치정보를 제공해 주는 역할을 담당

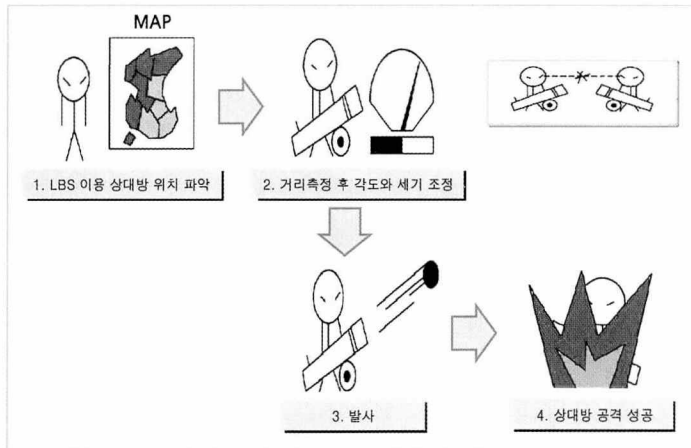
한다. LBS플랫폼은 크게 보면 위치정보 획득역할을 담당하는 Location Manager와 위치정보 제공역할을 담당하는 Gateway 그리고 플랫폼의 운영관리를 담당하는 O&M으로 나눌 수 있다.

L-Entertainment SDK는 서비스 제공자(SP)들이 쉽게 L-Entertainment서비스 개발을 할 수 있도록 다양한 유무선 플랫폼(Windows,SK-VM,BREW,WIPI..)에 적합한 개발라이브러리를 제공한다.

또한 L-Entertainment서비스는 LBS플랫폼으로부터 획득한 위치정보와 L-Entertainment SDK를 이용하여 다양하게 만들어 진다.

여기서 가장 핵심적인 부분으로는 이동통신사로부터 위치값을 획득해오는 부분으로써 서비스에 따라서 정밀한 위치정보를 필요로 하는 경우에는 GPS기반의 위치정보를 제공하고 그렇지 않은 경우에는 기지국 기반의 위치정보를 효율적으로 제공가능하여야 한다. 특히 GPS기반의 위치정보 획득에는 시간이 통상적으로 10초 이상 소요되므로 사용자가 지루하지 않게 느끼게 만드는 것이 매우 중요하다. 이를 위해 위치정보

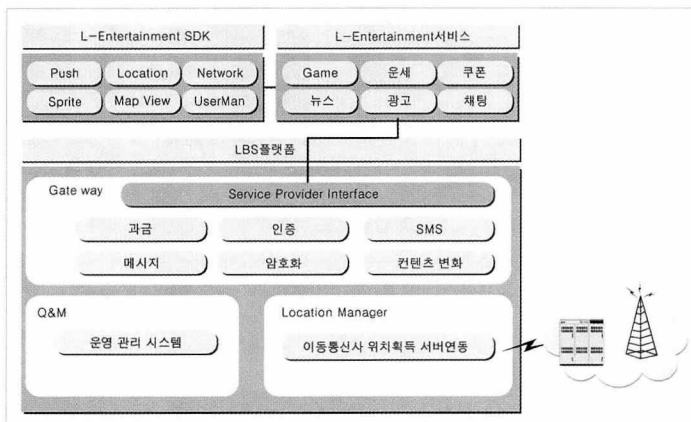
에 대한 캐싱이나 프로그램의 동작 중에 위치정보를 획득해오는 기법 등을 이용하는 것도 좋은 방법 중 하나이다.



[그림 3] 위치기반 게임 예

» [4] L-Entertainment 예

지금까지의 이동통신을 이용한 위치기반서비스 대표적인 서비스로는 친구찾기를 들 수 있다. 반면 L-Entertainment서비스는 친구찾기처럼 개인의 위치정보 제공이 목적이 되는 서비스가 아니라 게임이나 벨소리, 캐릭터와 같은 Entertainment성 콘텐츠들이 목적이 되고 여기에 위치정보를 가미함으로써 사용자들이 좀 더 흥미를 가지게끔 유도하는 것이 목적이다. 이러한 L-Entertainment의 대표적인 예로써 위치기반 게임이나 위치기반 미팅과 같은 서비스가 있다.



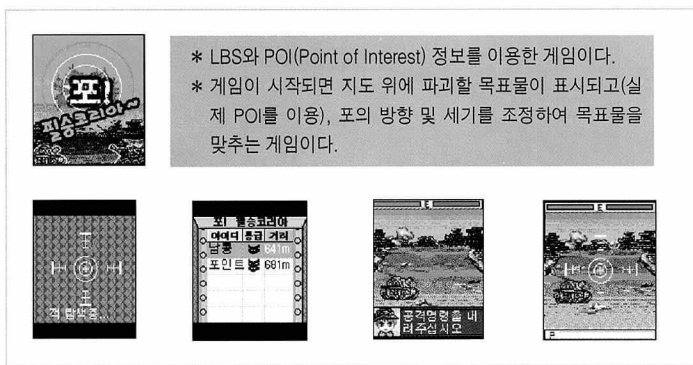
[그림 4] L-Entertainment 구성요소

그림5의 위치기반 게임은 이동 중인 사용자의 현재위치를 기반으로 진행되는 포쏘기 게임으로써 실시간 사용자의 현재 위치를 지속적으로 획득이 가능하도록 지원한다. 상세 서비스 시나리오를 살펴보면 그림7과 같다.

» [5] 향후 발전방향

차세대 무선인터넷 킬러 애플리케이션으로 꼽히는 위치기반 서비스가 활성화되기 위해선 무선 서비스가 가지는 장점 중 하나인 이동중인 사물의 위치(Location) 확보와 함께 다양한 엔터테인먼트 콘텐츠를 접목해야 할 것이다. 또한 다가오는 무선망 개방의 환경에서 다양한 무선플랫폼에서 서비스 제공자들이 쉽게 L-Entertainment 서비스 개발이 가능하도록 지원하는 다양한 SDK(Standard Development Kit) 개발과 더불어 위치정보를 획득해오는 LBS플랫폼 기술에 대한 투자가 더욱더 활성화 되어야 할 것이다.

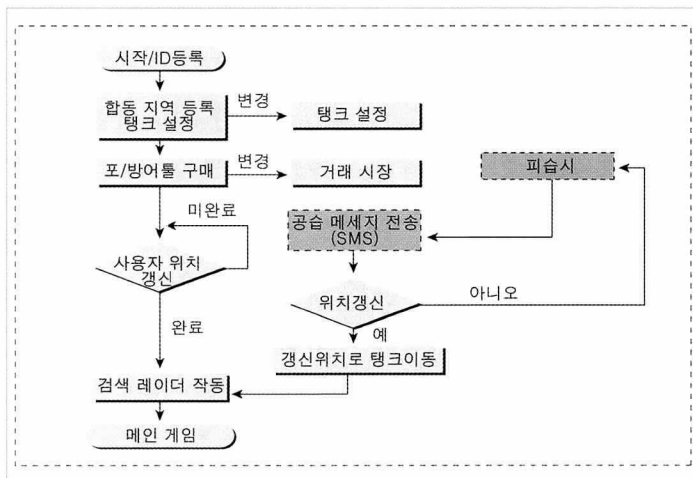
향후 다가오는 유비쿼터스 시대에서는, 고객들은 이동 중에 자신의 위치를 입는 PC(Wearable PC)를 통해 쉽게 획득이 가능하고 이를 이용하여 자신이 가고자 하는 목적지까지의 최단경로 서비스를 착용중인 안경을 통해 제공받는 것과 같은 고부가가치의 서비스 창출이 L-Entertainment 솔루션을 이용해 가능해 질 것이다.



[그림 5] 위치기반 게임의 예 - 포! 필승 코리아



[그림 6] 위치기반 미팅의 예 - 지하철 미팅



[그림 7] 포! 필승 코리아 상세 서비스 시나리오