

세컨드 스크린 해외 서비스 동향

■ 김 윤 화*

1. 개요

N 스크린 서비스는 주로 여러 단말기에서 하나의 콘텐츠를 끊임 없이 옮겨가며 볼 수 있는 서비스라고 정의되어 왔다.¹⁾ 그러나 최근 하나의 콘텐츠를 여러 디바이스에 옮겨가며 즐기는 방식 외에도 디바이스 간 협업을 통해 하나의 콘텐츠를 다양한 콘텍스트로 즐기는 방식이 N 스크린 서비스의 또 다른 주요 서비스 유형으로 주목받고 있다. 다시 말해서, 집에서 특정 드라마를 TV를 통해 시청하다가 집을 나서면서 TV로 보던 드라마를 스마트폰으로 계속 이어보기를 하는 형태에서, 더 나아가 TV로 특정 드라마를 시청하면서 스마트폰이나 태블릿 PC로 시청 중인 드라마와 관련된 정보를 살펴보고, 감상평을 공유하다거나 의견을 공유하는 등의 상호작용을 할 수 있는 형태로 발전하고 있는 것이다.

이러한 N 스크린 서비스 개념의 확장 과정에서 세컨드 스크린(Second Screen) 서비스가 등장했다. 세컨드 스크린은 디바이스 간 협업과 유사한 개념의 서비스로, TV와 스마트기기, 특히 TV와 태블릿 PC가 내용적으로 연계되어 TV를 통한 콘텐츠 시청에 태블릿 PC가 보완적인 기능을 담당하는 것을 말한다.

* 정보통신정책연구원 ICT통계센터 전문연구원, (02)570-4077, yunabella@kisdi.re.kr

1) 김윤화(2010).

이와 관련하여 본고에서는 세컨드 스크린의 등장 배경과 해외 사업자의 서비스 동향을 살펴보고자 한다.

2. 세컨드 스크린 등장 배경

TV 수상기는 전통적으로 린백(Lean-back)의 성향을 갖는 단말기다. 최근 스마트 TV가 인터랙션을 강조하며 TV 수상기의 린포워드(Lean-forward)화를 시도하고 있지만, 가족이 함께 공동으로 이용하는 단말기라는 TV의 속성이 린포워드화의 걸림돌로 작용하고 있다. 그러나 스마트기기가 확산되고 상용화되면서 N 스크린 서비스, 특히 스마트기기가 TV 스크린을 보조 및 보완하는 형태²⁾³⁾로 N 스크린 서비스가 발전하면서 TV라는 미디어의 린포워드화를 실현할 가능성이 커지고 있다.

스마트기기의 TV에 대한 보조적인 활용 정도를 알기 위해 닐슨의 발표자료를 살펴보면 다음과 같다. 태블릿 PC 이용자의 42%는 매일 TV 시청 중에 태블릿 PC를 사용하고 있고, 28%는 일주일에 여러 번 사용하고 있는 것으로 응답해 총 70%의 태블릿 PC 소유자가 TV 시청 중에 태블릿 PC를 자주 활용하고 있는 것을 알 수 있다. 또한 스마트폰 이용자의 경우 40%가 매일 TV 시청 중에 스마트폰을 사용하며, 24%가 일주일에 여러 번 사용한다고 응답하여 스마트폰 보유자 중 총 64%가 TV 시청 중 스마트폰을 자주 이용하는 것으로 나타났다.

2) 이종근(2011)은 N 스크린 서비스가 OSMU(One Source Multi Use)에서 ASMD(Adaptive Source Multi Device)로 옮겨가고 있다고 함. ASMD는 하나의 동일한 콘텐츠를 다양한 디바이스에서 중복 사용하는 OSMU와는 달리 다양한 디바이스에서 콘텐츠를 이용하는 점은 같으나 동일한 콘텐츠가 아니라 기기별 특성에 맞게 제작된 콘텐츠를 이용하는 것을 의미함.

3) 강홍렬 외(2011)는 콘텐츠의 이동성(Contents Portability), 이종기기 간의 통합(Cross-Device Integration)으로 N 스크린 서비스를 구분함. 즉, 서비스, 콘텐츠 등을 하나의 기기에서 다른 기기로 자유롭게 옮겨서 구현하는 방식을 콘텐츠의 이동성이라 하고, 서로 다른 속성을 가진 이종기기 간에 새로운 서비스 이용환경 혹은 새로운 개념의 UI를 구성하여 이용하는 방식을 이종기기 간의 통합이라 함.

<표 1> TV 시청 중 스마트기기 동시 이용 경험

(단위: %)

	태블릿 PC	스마트폰
매일 이용	42	40
일주일에 여러 번 이용	28	24
한 달에 한 번 이용	11	14
한 달에 한 번 이하 이용	7	10
경험 없음	12	13

자료: Nielsen(2011. 10. 13)

닐슨의 2011년 1분기 모바일기기 리포트⁴⁾에 의하면, TV 시청 중 스마트폰 및 태블릿 PC의 동시 이용 경험이 각각 68%와 70%에 이르는 것으로 나타났다. 그리고 태블릿 PC의 경우, TV 시청 중 이용 다음으로 침대에 누워서 이용, 친구/가족과 함께 이용, 약속시간을 기다리면서 이용 등의 순이었다. 스마트폰의 경우, TV 시청 중 이

<표 2> 스마트기기 상황별 이용 현황

(단위: %)

	스마트폰	태블릿 PC
TV 시청 중 이용	68	70
침대에 누워서 이용	51	57
친구/가족과 함께 이용	58	44
약속시간을 기다리면서 이용	59	42
욕실에서 이용	28	25
회의/수업시간에 이용	23	24
쇼핑/조깅 시 이용	59	21
출퇴근 시 이용	47	20
기타	50	35

자료: Nielsen(2011. 5. 19)

4) 닐슨이 2011년 1분기 인터넷이 가능한 모바일기기(스마트폰, 태블릿 PC, e-Reader) 보유자 12,000명을 대상으로 조사한 결과임

용 다음으로 쇼핑/조깅 시 이용, 친구/가족과 함께 이용, 침대에 누워서 이용 등의 순서로 나타났다. 반면, e-book 리더기의 경우 TV 시청 중 이용보다는 침대 위에서 더 자주 활용하는 것으로 나타나, TV 시청 중 활용이 태블릿 PC와 스마트폰의 주요 활용 기능으로 부상하고 있음을 알 수 있다.

3. 미국의 사업자 서비스 동향

미국의 유료방송사업자 및 IPTV 사업자(주로 통신사업자)는 2009년 말부터 실시간 방송과 VOD 등을 PC에서 온라인으로 시청할 수 있는 ‘TV Everywhere’ 서비스를 자사 가입자에게 무료로 제공해오고 있다. 최근에는 PC에서 태블릿 PC, 스마트폰, 그리고 게임콘솔까지 이용가능한 기기를 확장하고 있으며, 콘텐츠도 VOD뿐만 아니라 실시간 채널 제공 서비스로까지 확장하는 추세다.

미국 주요 유료방송사업자와 통신사업자는 TV 시청 중 관련 프로그램에 대한 추가 정보 제공(content discovery) 기능, 시청소감 공유(social media interaction) 기능을 태블릿 PC에 앱(app) 방식으로 올려 TV 프로그램과 시청자 간의 상호작용을 극대화하기 위해 노력하고 있다. IPTV 사업자인 AT&T는 ‘ComplenetV’라 하여 아이패드에서 U-Verse 앱을 다운받아 실행시키면 시청 중인 TV 프로그램의 정보검색과 순위투표참여가 가능한 서비스를 제공 중이다. 또한 AT&T는 최초로 MS사의 게임콘솔 Xbox360에서 VOD 및 실시간 TV 시청 서비스를 제공하고 있다. 약 20만 명 이상의 U-Verse 가입자가 Xbox360을 통해 콘텐츠를 다운로드 받은 것으로 알려지고 있다.

케이블사업자인 컴캐스트는 Xfinity TV 앱을 출시하였는데, 아이패드, 아이폰, 아이팟터치 등을 TV 화면을 향해 들고 ‘play now’ 탭을 눌러 원하는 프로그램을 선택하고, ‘Watch’ 탭을 눌러 TV를 시청할 수 있다. 즉, 스마트기기가 리모컨의 역할을 수행할 수 있게 된 것이다. 또한 Xfinity TV 앱이 깔려 있으면 어디에 있건 앱이 깔린 스마트기기를 이용하여 DVR 녹화를 예약할 수도 있다. 이와 함께 위성방송사업자인 DirecTV는 2011년 2월 리모컨 기능 및 콘텐츠 브라우징 옵션을 넣은 아이패드 앱을

출시했다. 그리고 10월 아이패드에서 실시간 스트리밍 기능을 추가하였는데, 실시간 스트리밍은 가입자가 셋톱박스과 똑같은 홈네트워크에 연결되어 있을 때에만 가능하다. DISH 네트워크도 Sling과 제휴하여 2010년에 아이패드 앱을 출시했으며, 아이패드 앱 구동을 위해서는 Sling box 혹은 SlingLoded DVR이 필요하다.

<표 3> 미국 'TV Everywhere' 가입자 현황

(단위: 천 명)

	DirecTV	DISH	Verizon FiOS	AT&T U-Verse
TV Everywhere 가입자	19,760	13,945	3,979	3,583
아이패드를 보유한 가입자	3,770	2,660	759	684
Xbox를 셋톱박스로 활용하는 가입자	n/a	n/a	151	217

주: 1) 2011년 12월 기준.

2) DISH의 경우 아이패드 스트리밍은 Sling 기능 필요.

자료: SNL Kagan(2011. 12. 23).

위와 같은 사업자들의 노력은 전체 미국 비디오 가입자의 19%에 머무는 아이패드 보유율 저조로 인해 서비스가 크게 활성화되지 못하고 있다. 또한 사업자들은 아이패드 이후 게임콘솔을 보조 스크린으로 선택하고 있는데, 이는 부가서비스 확대에 가입자 기반 유지뿐만 아니라, 장기적으로 cord-cutting 현상에 가장 위태로운 젊은 층의 가입자 기반 확장에 그 목적이 있다. 한편, 마이크로소프트는 자사의 게임콘솔 Xbox360의 콘텐츠 제공 역량을 강화할 목적으로 AT&T와 Verizon의 IPTV 채널을 실시간으로 제공하는 계약을 체결했다. 2011년 12월 기준 Xbox360을 셋톱박스로 활용하는 가입자는 AT&T와 Verizon 가입자 37만 명에 이른다.

그 밖에도 아이패드를 시작으로 아이폰, PC, 안드로이드 기반 스마트폰, 태블릿 PC, Xbox에 이르기까지 사업자들이 다양한 단말기로 실시간 채널 제공 서비스를 확대하고 있다. 특히 Time Warner 케이블은 2011년 3월 아이패드, 2012년 상반기 아이폰, PC, 안드로이드 기반 스마트기기로 실시간 채널 제공 서비스를 확대하여 런칭

하였다. Time Warner 케이블은 9백만 명이 넘는 가입자에게 태블릿 PC를 통해 242개 IP 채널을 제공 중이다.⁵⁾

4. 결 어

세컨드 스크린의 가장 기본적인 유틸리티는 소셜 TV 앱이다. 소셜 TV 앱은 TV 시청 중 SNS를 통해 지인과 의견을 공유하는 기능으로 출발해 최근에는 시청률 집계 등으로 광고수익에 영향을 미치는 것이 가능할 정도로 성장하고 있다.⁶⁾ 그러나 세컨드 스크린의 개념은 소셜 TV 기능에 머무르지 않고, 프로그램과 관련된 다양한 정보 및 참여 기능을 세컨드 스크린에 탑재함으로써 전체 TV 에코시스템에 영향을 미칠 것으로 전망된다.

예를 들면, 시청자가 태블릿 PC로 TV를 켜고 원하는 채널 혹은 VOD를 태블릿 PC로 선택하여 TV를 시청한다. 이때 시청자가 손에 들고 있는 스마트폰은 지금 TV가 켜졌다는 사실과 어떤 프로그램을 시청하고 있는지를 인지하는 것이다. 한편, TV 광고주는 TV 시청 중에 세컨드 스크린 혹은 소셜 TV 등에 집중하는 현상으로 인해 TV에 대한 집중도가 떨어져 광고효과가 저하될 것을 우려하여 좀 더 효과적인 TV 광고 방식을 강구하고 있다. 이러한 노력으로 세컨드 스크린을 통해 시청자의 시청습관, 더 나아가 라이프스타일을 고려한 맞춤형 광고를 세컨드 스크린 ASMD 콘텐츠에 신개 된다면 광고효과가 극대화될 수 있을 것으로 예상할 수 있다.

이처럼 세컨드 스크린 서비스가 전체 TV 생태계에 미칠 잠재적 영향력이 클 것으로 예상되는 만큼 우려되는 점도 많다. 각 프로그램별로 세컨드 스크린 앱이 구현된다면, 시청자들은 시청하는 프로그램마다 관련된 앱을 다운받아 실행해야 하는 번거로움이 생긴다. 각각의 TV 프로그램 장르별로 내용과 형식면에서 독특한 면이 있기 때문에 모든 프로그램에 맞는 싱글 앱을 개발한다는 것도 매우 어려운 일이다.⁷⁾ 따라서

5) SNL Kagan(2012. 6. 8).

6) 유선실(2012).

각 장르별 콘텐츠에 맞는 유틸리티를 살리면서도 여러 장르에 걸쳐 구동이 가능한 표준화된 앱의 개발이 중요해질 것으로 보이며, N 스크린 서비스와 마찬가지로 저작권 이슈가 세컨드 스크린 서비스 성패에 중요한 요소가 될 것으로 전망된다.

참고문헌

- 강홍렬 외 (2011), 『스마트TV와 미디어 패러다임 변화』, 정보통신정책연구원.
- 김윤화 (2010), “N 스크린 전략 및 추진 동향 분석”, 《방송통신정책》, 제22권20호 (통권 495호), 정보통신정책연구원.
- 유선실 (2012), “소셜TV의 등장과 해외 서비스 현황”, 《방송통신정책》, 제24권2호 (통권 524호), 정보통신정책연구원.
- 이종근 (2011), “스마트기기 대중화 시대 N스크린 개념이 현실화되고 있다”, 《Weekly 포커스》, LG경제연구원.
- Nielsen (2011. 5. 19). “In the U.S., Tablets are TV Buddies while eReaders Make Great Bedfellows”.
- _____ (2011. 10. 13). “40% of Tablet and Smartphone Owners Use Them While Watching TV”.
- _____ (2011). *1st Mobile Connected Device Report*.
- Techcrunch* (2012. 5. 27). “Please Don’t Ruin The Second Screen”.
- SNL Kagan (2011. 12. 23). “DBS, Telco TV Porviders Ramp Up Multiscreen Efforts”.
- _____ (2012. 6. 8). “Operators Expand Device Support of Linear Streaming, Holes Remain”.

7) *Techcrunch*(2012. 5. 27)