



3G와 광대역 멀티미디어 서비스

# “시장 열렸다” ... 콘텐츠 업체들 신바람

3G와 광대의 시장은 가입자들이 계속해서 혁신적인 화상 서비스를 요구하고 있는 가운데 지속적으로 성장하고 있다.

**초**기에 3G 네트워크의 주된 관심은 화상서비스를 운영하는 통신서비스 제공업체에 몰려 있었으나, 현재는 어그리게이터(Aggregator)/ASP(애플리케이션 서비스 제공업체), 브로드캐스터 및 콘텐츠 개발업체로까지 그 범위가 확산되고 있다.

2006년 말까지 전 세계 3G/UMTS 가입자수가 1억 명이 넘어설 것이라는 보고와 함께 80개국에서 175개의 상용 라이선스가 허가된 것을 고려했을 때 3G 네트워크 기반의 제품 및 서비스의 추가 출시와 개발 기회는 무궁무진하다고 볼 수 있다.

콘텐츠 개발자, CA(Content Aggregator: 콘텐츠 통합 관리업체)/ASP, 방송사를 비롯해 3G 기반 광대역 화상/멀티미디어 서비스 시장에서 활동하는 기업들은 3G 시대를 맞이해 전략적인 비즈니스

비전을 제시해야 할 시기이다.

### 콘텐츠 관련 기업들 분주

현재 3G 기반의 동영상 서비스는 인터넷 네트워크 상에서 이루어지는 P2P 전송량의 62%를 차지하며, 음성과 데이터 전송량을 훨씬 능가해 소위 '대역폭을 잡아먹는 주범'이 되고 있는 가운데 무선 및 광대역 운영업체에게는 커다란 기회가 되는 한편, 타 업체들에게는 새로운 수익을 확보해야만 하는 어려움에 직면해 있다.

3G를 위한 시장의 기회는 무궁무진하나 여전히 문제점이 존재하는 것도 사실이다.

엔드 유저들의 사용자 경험에 있어 동영상 전송 시 네트워크의 상

의 문제로 발생하는 시간 지연 및 이로 인해 불필요한 요금을 지불해야 하는 문제가 그것이다. 또 화상 서비스를 제공하는 애플리케이션의 부족 및 WAP 기반의 다소 복잡한 구현 방식도 문제점 중의 하나이다.

앞서 말했듯이 데이터 전송시 교환기 내에서의 신호 처리, 즉 호 설정에 있어 시간이 지연되는 것은 불필요한 요금을 발생시켜 이를 부담해야 하는 사용자들의 불만을 고조시키고 이는 시장 확대에 장애 요소가 될 수 있다.

이러한 3G 시장에 뛰어드는 주요 업체들의 경우, 통신서비스 제공 업체에는 유리하고 콘텐츠 소유자에게는 불리한 요금 분할 방식이 적용되고 있는 구조적 문제 또한 개선돼야 할 큰 과제이다. 이와 같은 불만의 요소들을 해소시킴으로써 사용자 경험을 최대한 만족시키고 이는 궁극적으로 새로운 시장 기회에 대한 혜택을 누릴 수 있을 것이다.

구글, 야후, 스카이프 등의 기업에서는 현재 동영상 스트리밍이나 화상 전화 방식으로 동영상 서비스를 제공하고 있다. 이런 서비스의 급격한 증가를 감당하기 위해서 관련 인프라에 대한 투자를 늘리는 것이 필요하다.

또 마이스페이스, 페이스북, 유튜브 등과 같은 많은 수의 커뮤니티 사이트들이 생겨나면서 어마어마한 가입자 수와 동영상 업로드 건수를 기록하고 있다. 디즈니, 폭스, CNN, ESPN 등의 콘텐츠 개발업체들은 모바일/광대역 인터넷 고객에게 다운로드가 가능한 동영상 뉴스, 영화, 스포츠 클립 영상을 제공하고 있다.

### 통신사와 갈등 '잘 수습해야'

이와 동시에 베리사인(Verisign)과 아카마이(Akamai) 등과 같은 멀티서비스 솔루션 업체들은 호스팅을 제공하고 있으며 기타 "클라우드" 서비스들도 엔드 투 엔드 서비스를 운영업체 뿐만 아니라 앞서 언급했던 콘텐츠 관련 업체들에게 제공함으로써 폭발적인 성장의 시기에 생겨나는 기회를 포착하기 위한 노력을 하고 있다.

동영상과 멀티미디어 서비스의 급격한 증가가 해당 사용자와 업계 모두에 있어서 이득이 되긴 했지만 앞으로 해결해 나아가야 할 도전 과제가 남아 있다.

고객 경험에 대한 질을 보다 향상시켜야 하며 단말기와 네트워크간의 연동 문제와 서비스 운영업체, 콘텐츠 관리업체, 통합 네트워크 솔루션 개발 업체들의 직접적인 고객 접촉과 관리 문제를 해결해야 하는 것이 바로 그것이다.

멀티 미디어 게이트웨이 솔루션에 포함되어 제공되는 유니코딩 비디오 리프레쉬(Video Refresh)나 앤서페스트 플러스(AnswerFast Plus)와 같은 솔루션은 위와 같은 도전 과제들에 대한 대안으로써 제공되는 핵심 기술이라 할 수 있다.



연동성의 문제나 고객 경험을 향상시키기 위해서 필요한 다른 요소들은 비교적 수월하게 해결 될 수 있으므로 지금으로서는 기존의 WAP(Wireless Application Protocol: 무선 응용 규약) 기반의 서비스를 보완하는 것이 보다 급선무라고 할 수 있다.

### 다양한 서비스 지속 출시

다년간에 걸친 시장의 흐름과 조사를 바탕으로 특정 고객군을 겨냥해 특화된 3G 광대역 네트워크가 구축되었고, 이 기반 위에 여러 가지 주요 멀티미디어 애플리케이션과 서비스가 인기리에 등장했다.

특히 화상 전송에 대한 기술 및 서비스로는 동영상 포털과 스트리밍, 동영상 메시징, 화상 회의 구현, 대화용 화상 전화, 동영상 미디어 통화 연결음, 화상 콜센터와 웹프 데스크, 동영상 블로그, 비디오 모니터링 등이 있으며 이들은 네트워크상의 전송에 있어 보다 향상된 기술을 기반으로 제공되어야 할 차세대 멀티미디어 서비스로 자리매김해 갈 것이다.

이렇게 3G와 IP 기반 광대역 융합 네트워크 상에서 이용하는 화상 및 멀티미디어 애플리케이션과 서비스의 수 또한 지속적으로 증가하는 상황에서 서비스 운영업체와 신규 시장 진입 업체들은 앞에서 언급한 차세대 멀티미디어 서비스를 위한 애플리케이션을 활용해 더 높은 시장점유율 및 수익성, 고객 충성도를 보다 신속하게 확보해 나갈 수 있을 것이다.



■ 미치 루이스(Mitch Lewis) | 딜리튬 네트워크스 (Dilithium Networks) 마케팅 및 제품 경영 부서장