

EUROPE

유럽 콘텐츠 산업동향

CONTENTS INDUSTRY TREND OF EUROPE

한국콘텐츠진흥원
유럽사무소



kocca KOREA
CREATIVE CONTENT
AGENCY

주간 심층이슈

『디지털 방송 동향』

◎ 작성취지

- 본 보고서는 최신 디지털 방송 동향과 2013년 브로드캐스트 디지털 어워즈 수상작에 대한 내용 요약을 통해 영국에서 주목 받고 있는 방송 디지털 콘텐츠에 대해 살펴봄

◎ 작성순서

1. 「디지털 방송 주요 동향」
2. 「브로드캐스트 디지털 어워즈 2013년 결과」

◎ 참고자료

- 브로드캐스트나우 : www.broadcastnow.co.uk

1. 『디지털 방송 주요 동향』

○ 디지털 지상파 TV Freeview의 모바일 서비스 계획

- 새로운 앱, 디바이스, 플랫폼의 등장에도 영국의 대다수의 쇼 시청자, 10명 중 9명은 아직도 지상파 채널을 통해 방송을 시청하고 있음, 특히 Freeview를 통해 전체 영국 가정의 4분에 3이 적어도 하나의 셋을 통해 시청함
- 수년 동안 모바일 오퍼레이터들은 새로운 서비스를 런칭 하는데 더 많은 채널의 사용을 주장하면서 최신 4G 모바일 신호는 디지털 TV 스위치오버를 통해 이달부터 주파수를 자유롭게 사용할 수 있게 됨, 이르면 2018년부터 모바일에 대한 더 많은 주파수 수용량을 재분배하는 데에 대한 논의가 진행 예정임

○ BBC 월드와이드 Walking with Dinosaurs 앱 서비스 개시

- BBC 월드와이드는 Walking with Dinosaurs ; Inside Their World를 런칭하였고 이것은 스티브 프라이가 내레이션하는 아이패드 앱으로 3D 다이노소어를 보여 주면서 오리지널 싸움 장면과 선사시대 삶에 관한 이야기를 전해줌
- 이번 앱 서비스는 Inside The World Of Dinosaurs app를 다시 개편한 것으로 아이패드와 아이폰을 통해 2.99파운드에 서비스됨, 올해 말부터는 안드로이드 버전으로도 서비스될 예정임, 이번 런칭은 Walking with Dinosaurs 브랜드의 최신 디지털 활동이며 1월부터 운영 중인 웹사이트와 소니 컴퓨터 엔터테인먼트 유럽과는 개발된 게임은 가상현실 기술을 도입한 것으로 올해 말쯤 출시될 것임

○ ITV 디지털 계획

- ITV는 디지털 분야를 향상시키기 위해 노력을 기울이면서 BBC의 iplay와 4od와 경쟁하고 있는 ITV Player에 대한 신뢰성이 높아지고 있다고 전함
- 자체 실험을 통해 서비스 속도 개선에 대한 필요를 발견하였고 시청자들의 소비 행태의 변화에 대해서도 확인됨, 현재 1억 파운드 이상을 온라인, 지불, 인터랙티브 소스 등에 투자할 계획임
- ITV 관계자는 향후 2015년까지 비-광고 부분에서의 수익을 50% 이상까지 얻어낼 것을 목표로 인디 제작사들의 프로그램을 더 많이 구매할 것으로 예상됨, 현재 ITV 스튜디오에서는 기대만큼 강력한 콘텐츠를 제작해 오지 못했기 때문에 엔터테인먼트 쇼 부분을 강화하기 위해 외부 제작사의 콘텐츠 구매를 발표함

○ Ericson 레드 비 미디어 인수

- 에릭슨은 레드 비 미디어의 민간 지분 투자자 Macquarie Advanced Investment

Partners 로부터 인수에 동의하였고 이 계약은 영국, 프랑스, 독일, 스페인, 오스트레일리아 지역 운영에 영향을 미칠 것임

- 영국에서 레드 비 미디어는 BBC, UKTV, 최근에는 스포츠 채널 서비스를 개시할 BT 스포츠와 계약을 체결한 상태로 지난달 BBC와 함께 메타데이터와 인터랙티브 서비스에 대한 계약을 연장하기도 함
- 에릭슨은 이번 인수를 통해 좀 더 접근이 용이한 디지털 콘텐츠를 제작함으로써 방송사들에게 높은 가치를 창출해내게 할 것이며 TV 콘텐츠를 효과적으로 화폐화가 가능하도록 함, 현재 에릭슨에서는 ITV와 주요 방송 서비스를 포함한 고객들에게 2천 3백 시간의 콘텐츠를 제공하고 있음

○ 채널4 패널 쇼 트위터를 통한 함께 플레이하는 게임 쇼 소개

- 채널 4는 앞으로 선보이게 될 패널 쇼 Was It Something I said 가 The Million Pound Drop Live 만큼 스페이스 안에서 큰 반향을 일으킬 것을 기대함, David Mitchell의 사회로 진행되는 이 프로그램은 오로지 트위터를 통해 초대받은 사람들과 함께 플레이하는 영역을 제공할 것임, 뷰어들은 제공받는 어카운트로 팔로우할 수 있도록 안내받게 되고 질문이나 재미난 사적을 올리면서 쇼에 적합한 시점과 부합하는 콘텐츠를 지원하게 됨
- 플레이어들은 자신들의 진행 속도를 모바일 옵티마이즈된 웹사이트를 통해 추천할 수 있고 이것은 트위터 플랫폼과 인터페이스 할 수 있도록 함, C4는 TV 관련 트위터 사용의 80%가 모바일을 통해 일어나고 있다고 예상함
- 플레이어가 사이트를 방문할 때 그들은 Mitchell에 의해 3개의 다른 비디오 레코드 중 하나를 보게 되고 얼마나 플레이어가 활동을 하고 있는지 확인할 수 있음, 약 3천명의 유저들이 개별 메시지를 에피소드 때마다 보내게 되고 모두 제작된 콘텐츠는 공유가 가능하도록 디자인됨
- 별도의 트위터 어카운트는 +1뷰어들에게 개시될 것이고 이들은 연장된 45분 반복을 보면서 함께 플레이할 수 있음, The Million Pound Drop 프로그램의 10% 시청자들은 온라인으로 플레이하고 C4는 이번 새 프로그램에 대해 비슷한 수치의 결과를 내다보고 있음

2. 『브로드캐스트 디지털 어워드 2013 결과』

- **브로드캐스트 디지털 어워드(Broadcast Digital Award)**는 2005년부터 브로드캐스트 잡지에서 주관하여 매년 열리는 행사로 영국 방송, 프로그램 제작 전문가들이 심사위원으로 참석하여 최고의 콘텐츠와 채널을 선정하여 상을 수여해 오고 있음
- **ITV2 올해의 채널로 선정**
 - ITV2가 브로드캐스트 디지털 콘텐츠 2013년 올해의 채널로 선정되었고 코미디물 Plebs는 베스트 스크립티드 프로그램으로 수상함
 - ITV의 유쓰 채널은 ITV 스튜디오의 The Big Reunion과 The Magaluf Weekender를 포함한 쇼의 성공 이후에 가장 큰 상을 수상하게 됨
 - Plebs는 라이즈 필름의 고대 로마 시트콤으로 몇 주간에 걸친 방영으로 평균 1.5백 만명 이상의 시청을 이끌어냈고 가장 큰 선정 요인은 클래식 코미디 가치를 가진 잘 대본으로 쓰였기 때문임
- **프로그램에 대한 베스트 앱 혹은 웹사이트**
 - 폭스 라이브 : 와일드 인 더 시티가 수상작으로 선정됨, 자연의 역사에 관한 하이 드라마로 기술과 소셜 미디어가 혼합된 프로로 채널4 에게 두 번째로 높은 시청률을 선사함
 - TV 다큐멘터리의 런칭에 앞서 자체 웹사이트는 폭스에 대한 일반인들의 관심을 보여주는 설문조사에 참여하도록 요청하였고 동시에 동물에 대한 그들의 관찰을 업로딩할 수 있도록 사람들에게 맵을 제공함
 - 3주에 걸쳐 23만 이상의 유닉크한 유저들이 리소스를 방문하였고 피크 타임에는 매초마다 1천 페이지 이상의 방문자수를 기록함
- **베스트 구매 프로그램**
 - 나쉬빌은 디지털 채널에 의해 채택된 인터내셔널 쇼 중에 가장 우수한 것으로 평가 되었고 시리즈는 ABC 드라마를 제작했던 미국 스튜디오 Lionsgate로부터 채널 4의 디지털 네트워크 More4에 의해 구매되어 안정된 인기를 얻음
 - More4는 성인층 대상 목요일 저녁 드라마 블록의 일부로 나쉬빌 시리즈를 방영하였고 첫 번째 19개 에피소드는 평균 채널의 평균 시청률보다 1.4% 높은 성적을 거뒀으며 두 번째 시즌을 위한 시리즈 개편이 이루어짐

○ **베스트 콘텐츠 파트너십**

- GT 아카데미은 자체의 글로벌한 열정을 구현시킨 프로그램으로 10개의 다른 로컬 버전으로 160개국에 서비스 하면서 베스트 콘텐츠 파트너십을 수상함, 6일 동안 6개의 언어로 6개 쇼에 대한 6개 시리즈를 보여주면서 45TB 이상 분량의 테이프 없는 데이터로 보여줌
- 가장 독창적인 점은 부메랑, 그랜드 센트럴, 니산, 플레이 스테이션과 함께 파트너십을 보여주었고 포매팅에서부터 방영까지 모든 것을 협력함
- GT 아카데미 레이스 캠프에서 승리하기에 충분한 속도를 얻기 위해 2백만 이상의 사람들이 플레이스테이션 3 게임 Gran Turismo 디지털 타일 실험을 개시함, 2012년 우승자는 현재 포물라 3에서 니산을 위해 경쟁하고 있음

○ **베스트 디지털 어린이 콘텐츠**

- 어린이 엔터테인먼트의 미래 비전으로 소호 프로덕션의 Kinect Sesame Street TV는 평가 받았지만 텔레비전 콘텐츠를 둘러싸고 인터랙티브티에 대한 경계선을 밀어내고자 하는 다수의 바람에서 이러한 프로젝트를 수상작으로 선정함
- Sesame Street의 새로운 레이어에 추가되면서 재미있게 배우는데 초점을 맞추었고 소호 프로덕션은 마이크로소프트 Xbox Kinect을 활용하여 미취학 아동들에게 스스로 시청 경험을 할 수 있도록 만듦
- 경쟁적인 게임에서 사용되곤 했던 기술을 좀 더 유연하게 만들고 교육적인 환경을 조성하도록 양방향으로 이야기하는 것에 높은 점수를 받음

○ **베스트 팩추얼 채널**

- 디스커버리 채널은 꾸준히 성장하고 TV 스크린 이상을 넘어선 채널로 평가 받음, 2012년 1월과 올해 3월 사이 탐 5 페이-TV 팩추얼 쇼 중 4개를 방영하였고 가장 가까운 경쟁자보다 40%이상의 시청률을 확고히 함
- 최근 영국 제작에 대한 의무에 인상적인 모습으로 Wheeler Dealers, How We Invented The World to Naked And Marooned With Ed Stafford까지 큰 성공을 거둔 작품들에 대한 협력을 계속해 오고 있음, 최근 유명 사이클리스트의 약물 중독 시인에 대한 오프라윈플리 쇼의 글로벌 독점 방영으로 채널의 브랜드 이름을 확고히 함

○ **베스트 엔터테인먼트 채널**

- 청소년들 취향의 방송사가 그들의 12세 이야기로 가장 성공적인 한해였음, E4는 하이 프로파일 리커미션과 다수의 미국 프로그램의 구매로 인기를 얻었고 시청률은 1.9%로 16세에서 34세 대상은 BBC3와 ITV2보다도 5% 더 높았음

- 빅 토크의 Youngers, 레프트 뱅크의 Cardinal Burn, 타이거 아스펙의 My Mad Fat Diary 등은 Made in Chelsea와 Misfits 브랜드를 좀 더 명확히 하도록 네트워크에 합류함, 채널만의 고유 색깔을 가지고 프로그래밍을 하는 채널로 평가받음

○ 베스트 게임

- 클래쉬 랩과 루퍼스 필름이 채널 4를 위해 제작 방영한 The Snowman and The Snowdog Game이 베스트 게임으로 선정됨, 무엇보다도 사실적인 시각적 영상에 높은 점수를 받음
- 게임으로부터 셋이 필름에서 스틸과 같이 가능한 많이 보이고 채널 4의 크리스마스 시즌을 겨냥한 가장 규모가 큰 쇼로 1백만 회 이상이 다운로드 됨
- 단순하게 그려졌지만 게임플레이로 제작되어 런던의 하늘과 같은 친숙한 배경으로 된 겨울 풍경을 통해 플레이어들이 날아갈 수 있도록 만들어짐, 이 게임은 유아부터 나이 많으신 어른들도 즐길 수 있도록 쉽게 조정할 수 있도록 제작됨

○ 베스트 엔터테인먼트 프로그램

- 헛 트릭 프로덕션이 제작한 BBC3 방영 코미디물 The Revolution Will be Televised가 베스트 엔터테인먼트 프로그램으로 선정됨, 두 명의 코미디언 Rubinstein과 Prowse가 온라인으로 파괴적인 장난을 치면서 특이한 코미디를 다양하게 연기함, 예를 들어 조지 오스본 재정부 장관에게 중학교 수학 교과서를 건네 줌
- 평균 5십 7만 명이상의 시청자수를 기록하면서 후속편 제작이 진행 중임, 심사위원들은 최근 이슈화되고 있는 사건들을 다루는 방식에서 위트와 재미를 주는 동시에 엔터테인먼트하는 개그 요소를 가졌다고 높이 평가를 줌

○ 채널, 장르에 대한 베스트 앱 또는 웹사이트

- ITV는 자사의 뉴스를 혁신적으로 변화시키면서 라이브 스트림을 통한 온라인 서비스를 선보였고 그것은 유저들에게 디지털 롤링 뉴스 서비스를 제공함
- 콘텐츠의 지속적인 피드는 한줄 업데이트에서부터 비디오 리포트와 실시간으로 리포터들이 롤링 인터페이스를 통해 커버스토리를 전달하는 블로그까지 다양함, 광범위한 태깅 시스템은 콘텐츠를 안정적으로 확보하였고 효과적으로 방문자들이 매우 특별한 장소까지 빠르게 찾아갈 수 있도록 함