

# 인터넷 방송과 모바일 방송의 특성과 한계에 관한 연구

주현식\*

\*삼육대학교 컴퓨터학부

## A Study on Characteristic and Limited of Internet Board-casting and Mobile Board-casting

Joo, Heon Sik

Sahmyook University

E-mail : hsjoo@syu.ac.kr

### 요 약

현재 인터넷 방송 및 모바일 뉴스 정보시스템의 발전은 보다 전문화 되고 더욱 다양해지며 누구나 접근하기 쉽게 발전하고 있다. 현재의 모바일 시스템은 모바일 기기를 통하여 현재의 상황을 다른 누군가에게 전송하여 커뮤니케이션을 하게 된다. 특히, 3G 통신 방식은 우리에게 모바일 기기를 통한 방송을 우리에게 나타내 준다. 일반적으로 방송은 제작한 영상, 음성에 대하여 브로드캐스팅 방식으로 송출하여 다수의 사용자가 보는 방식이지만, 인터넷 방송은 사이트를 통한 네트워크로 서버에 접속하여 다수의 사용자들에게 방송을 송출하는 방식이며 모바일 방송일 경우 3G 화상통신으로 1대 다수가 아니라 이용자들에게 직접 연결하는 방식으로 운영한다. 하지만 개인 방송이 증가할수록 전문성이 결여된 정보들이 증가할 우려가 있고, 또한 무분별한 정보의 범람을 초래 할 수 있다. 따라서 인터넷 방송과 모바일 방송으로서 유익한 정보를 제공하는 공공방송의 역할을 하기를 기대한다.

### 1. 서론

20세기 후반부터 시작된 IT 혁명을 바탕으로 통신 서비스 산업은 급속한 팽창을 거듭하다가 대략 2003년 경을 기점으로 산업 성숙기에 접어들고 있다. 최근 들어 다양한 차세대 통신 서비스들이 등장하면서 기존의 통신 사업자들은 재 도약을 꿈꾸고 있으나, 통신 산업을 둘러싼 환경을 감안하면 그리 긍정적이지 않은 상황이다. 최근 수년간 인터넷, 케이블TV, 위성DMB, HSDPA, IPTV, WiBro 등 다양한 미디어들이 동시에 도입되면서 급격한 구조 변화를 맞고 있다[1]. 디지털 기술과 인터넷의 발전으로 새로운 유통 채널로 발전하고 있다. 인터넷의 보급과 모바일의 확산은 급변하는 환경 속에서 디지털 콘텐츠 산업으로 지상파, 신

문, 음반 등 전통산업의 침체 및 지적 재산권의 대두, 가치 사슬 상 유통 중심에서 콘텐츠 중심으로 이동, 방송, 통신, 등 신규 콘텐츠의 수요증가 변화를 낳고 있다. 통신 및 인터넷 기업들은 유·무선 통합 시도와 유통 채널 확대에 주력하는 동시에 콘텐츠 생산 영역에까지 확대하고 있고 유·무선 인터넷 등 다채널 확보에 주력하고 있다[2]. 통신, 인터넷, 유·무선, IT 산업이 통합으로 트렌드가 변화하고 있다. 미디어 산업은 과거보다 상업적 특성이 강화되었다. 따라서 본 논문에서는 인터넷 방송과 모바일 방송의 특성과 한계를 살펴보고자 한다. IP TV를 비롯한 비디오 스트리밍형 방식은 인터넷 방송의 태동기와 유아기를 거쳐 성숙기에 접어들고 있다. 이러한 발전의 가속화는 매니아와 아

마추어 집단의 취미 수준에서 시작된 인터넷 방송에 자본력과 전문성을 배경으로 한 대규모 인터넷 방송국들이 진입함으로써 성숙해가고 있다. 또한 시장의 다양성을 유지하기 위한 전문 인터넷 방송은 개인 인터넷 방송국들의 노력으로 계속 발전하고 있으며, 방송의 제작과 편성, 운영, 송출 과정등에 있어 역할 분화로 변하고 있다. 콘텐츠의 유료화 등 인터넷 방송을 비즈니스로 승화하기 위한 다양한 실험과 시도들이 시행되고 있다. 따라서 이를 뒷받침하기 위한 서버, 네트워크 등 다양한 기술적 대안들도 등장하고 있다.

1999년 이후 대규모 자본기업들이 인터넷 방송 분야에 진입하고 있다[3]. 대기업의 진출은 인터넷 방송이 상대적으로 진입 장벽이 낮아, 경쟁력 있는 콘텐츠를 확보한 대기업이 수익 모델로 충분히 승산이 있다는 점을 감안하여 진출하는 경향이 있다. 대규모 자본 기업은 오프라인에서 이미 획득한 방송 제작 전문성과 풍부한 방송 콘텐츠로 기존 방송사로서의 자본력과 기획, 마케팅 등 기존 조직력으로 그 사업을 위의로 진행하고 있다. 공중파 방송사로는 SBS가 1999년 8월 21일 인터넷 방송 전문기업인 SBS 인터넷을 설립하였고. 또 다른 대기업으로는 삼성물산이 99년 사내에 신규사업부 미디어 팀을 두고 두밥이라는 음악 전문 인터넷 방송국 개국을 준비 준비 2000년 3월 인터넷 방송을 오픈 하였다. 이 밖에 천리안, 두루넷, 하나두밥이라, 신비로, 유니텔 등 인터넷 신비로업체도 천리안 포커스, 두루넷 엔터테인먼트센터, 하나넷, ING, UCN 등 홈페이지와 별도의 인터넷 방송 채널을 오픈하였다. 널을 인터넷 방송은 전문성과 다양성이 증가하였다. 전문화는 우선 장르적 전문화를 꼽을 수 있다. 터넷 신인터넷 방송들은 터넷 신방송을 흥내 낸 종합 편성이 주류를 이루었터네 널을 전문 매체를 표방한 다양한 전문 인터넷 방송이 늘 다양한 전문 인 방송의 제작, 편성, 송출 등 운영 과정상의 역할에도 분화비 일어나고 있는 것도 하나의 전문화 추세두밥평비 할 수 있을 것방송 채지금까지 대부분의 인터넷 방송국들은 이 세가지의 역할쪽을 수 있담당하고 있었터네 널을 인터 방송시장 있었윽윽윽 윽윽 am 윽 윽vid윽), S윽윽Syst윽윽 Op윽윽 at윽), N윽윽N윽윽tw윽윽 k Op윽윽 at윽)와 같은 개윽터넷분화비 나타나고 있는 중방송 채 다양

성 증가와 관련해서 우선 개인 인터넷 방송터넷활성화를 들 수 있을 것방송 채이는 리안,뽀윽트스트와 같은 네티즌들이 쉽게 인터넷 방송국 준비로를 제공하는 업체들이 늘어난 것방 그 원인이라할 수 있을 것이다. 채팅, 화상채팅을 하면서 개인 음악 방송서비스를 할 수 있는 솔루션까지 등장하면서 개인 인터넷 방송의 형태가 한층 다양화 되었다고 볼 수 있을 것이다. 또한 인터넷 방송 관련 기술의 지속적 향상이 이루어지고 있다. 사용자를 획기적으로 늘려줄 수 있는 방안으로 멀티캐스트 솔루션들이 국내 업체들에 의해 개발되어 있다. 또한 최근 통신 환경은 3G를 기반으로 유선 환경과 무선 환경을 하나의 네트워크로 다양한 서비스를 제공하고 있다. 따라서 본 논고에서는 인터넷 방송과 모바일의 방송의 특성과 문제점들을 살펴보고자 한다.

## 2. 인터넷 방송

인터넷방송이란 통신과 방송을 결합하여, 인터넷을 통해 음악, 영상 등과 같은 다양한 프로그램을 내보이는 새로운 개념의 방송매체라고 할 수 있으며, 이들은 기존의 메스컴과는 달리 인터넷 전용을 목적으로 한 방송이다[4]. 또한, 인터넷 전용으로 콘텐츠를 제작 중계하기 때문에 자국 뿐 아니라 전 세계 네티즌을 시청 가시권으로 한다는 점에서 무한한 가능성을 가지고 있는 뉴미디어라고 할 수 있을 것이다. 하지만, 이들에 대하여 명확한 정의를 내린다는 것은 어렵다. 인터넷 방송으로 불리는 서비스는 방송과 비교했을 때, 편성시간, 방송 프로그램의 양, 운영형태에서 매우 다르며, 다양한 형태를 지닌다. 서비스 되는 형태도 라디오 형식의 음성 방송에서부터 텔레비전과 유사한 동영상 방송, 또한 VOD 형태의 서비스에서 실시간 전송형태까지, 또 파일 형태의 전송방식에서 스트리밍 형태의 전송방식까지 다양한 형식과 기술이 인터넷 방송에서 구현 중이다. 또한 방송할 수 있는 프로그램의 양 역시 제한이 없으며, 기존의 지상파 방송이 가지는 시간적인 제약이 없어지고 실시간 방송 외의 방송형태도 가능하다. 이처럼 다양한 특성과 형태를 보여주는 인터넷 방송은 기본적으로 공통적인 속성을 지니고 있다.

① 인터넷 방송은 지상파 방송, 케이블 방송과는 달리 인터넷이라는 네트워크를 기반으로 한다.

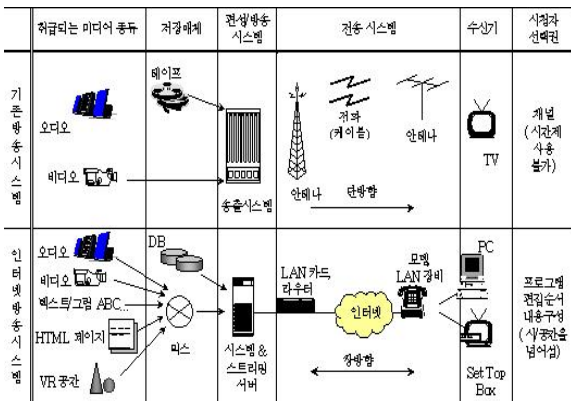
이용자들은 인터넷에 연결만 되어있으면 언제 어디서든지 콘텐츠를 이용할 수 있다. 따라서 인터넷 방송은 시간과 공간의 한계를 극복할 수 있다. 또한, 언어소통의 문제만 해결된다면 국내의 인터넷 방송이 전 세계의 이용자들을 대상으로 방송할 수 있다.

② 콘텐츠의 유형이 디지털화된 멀티미디어 정보로 구성되어 있다. 텍스트, 오디오, 비디오 등의 형태로 구성되어 있으며, 현재는 비디오 콘텐츠를 제공하는 곳이 점점 증가하고 있다.

③ 상호작용 커뮤니케이션을 한다. 대중매체가 송신자와 수신자라는 이분법적 커뮤니케이션의 형태를 보았다면, 인터넷은 이용자대 이용자라는 대등한 관계 속에서 커뮤니케이션이 이루어진다는 점이다.

<표 1> 인터넷 방송의 특성

구분 미디어별	지상파 방송	케이블 TV	인터넷 방송
방송 범위	Broadcasting	Narrowcasting	Broad/narrow/ pointcastin
전송망	지상무선망 (hz)	케이블망 (광케이블)	전화망 (동축케이블)
커뮤니케이션 유형	일방향	부분적 쌍방향	완전 쌍방향
방송서비스형태	오락지향	오락 및 정보지향	업무 및 정보지향
사업진입가능성	엄격한 허가	허가	제한 없음
시간적 제약성	제약	약간 제약	제약
타 미디어와 호환성	없음	약간 가능	가능
운영재원	광고수입 (98%)	시청료 수입(70%)	광고+이용료
방송의 공익성	아주 높음	낮음	아주 낮음
사회적 통제정도	강함	낮음	아주 낮음
내용 통제근거	전파의 희소성, 공익성	청소년 위해	청소년 위해
관련 법률	방송법	종합유선 방송법	전기통신 사업법



<그림 1> 기존 방송 시스템과 인터넷 방송 시스템의 비교>

## 2.1 쌍방향 방송 서비스

인터넷 방송은 방송의 속성을 지니면서 통신의 속성을 가지고 있기 때문에 방송과 통신의 융합을 대표하는 매체라고 할 수 있을 것이다. 인터넷 방송의 통신 매체적 성격을 대표하는 특성은 쌍방향성이며, 이용자들은 인터넷을 통해 관련 텍스트 자료, 이미지 정보들을 제공 받을 수 있으며, 보다 적극적인 사용자라면, 직접 더 많은 자료를 찾을 수 있을 것이다. 또한, 인터넷 방송은 이용자가 원하는 시간에 원하는 정보를 원하는 만큼 직접 찾아서 이용하는 능동적 선택권을 부여할 수 있다.

## 2.2 저장형 데이터베이스 방송

인터넷 방송은 텔레비전과 라디오와 달리 시간적 제약 없이 원하는 시간에 원하는 정보를 송수신할 수 있다. 이는 인터넷이라는 매체가 가지는 축적성에 기인한다. 인터넷 방송의 가장 큰 특징 중 하나가 바로 주문형 방송이 된다는 것이다. 기존 방송이 편성형 매체인 것에 대응하는 것으로 24시간 이용자가 원하는 어떤 때든지 원하는 방송을 내보낼 수 있다는 것을 의미한다. 디지털 동영상은 파일로 서버에 보관되어 있다가 시청자의 요구에 따라 실시간 스트리밍이 될 수 있어 주문형 방송이 가능하게 한다. 이러한 저장성이 가지는 장점을 살리기 위해서는 대단위의 데이터베이스화가 중요한 전략이 되어 준다. 다음과 같은 특성이 있다.

① 무제한성이다. 시간과 공간의 한계를 뛰어넘는 무제한성을 갖고 있다. 신문이나 방송이 갖고 있는 지면과 시간의 제약 없이 인터넷은 무제한적으로 정보를 올릴 수 있다.

② 둘째 기능성이다. 인터넷 방송은 각종 소프트웨어를 활용한 기능성을 활용할 수 있다는 점이 특징이다. 대부분의 인터넷 방송이 제공하는 기본적인 검색기능 외에도 일부 인터넷 매체에서는 에이전트 기술을 활용하여 여러 가지 인터넷 방송을

한꺼번에 모아서 보여주거나 주제별로 원하는 뉴스만 제공해주는 클리핑 뉴스 서비스를 제공하는 경우가 있는데 이러한 것들이 모두 인터넷의 기능을 활용한 서비스들이다.

③ 다양한 활용범위이다. 인터넷 방송은 시공을 넘어 세계 어느 곳이든 인터넷이 연결되어 있다면 저비용으로 동시에 인터넷 생중계가 가능하다. 따라서 인터넷 방송은 여러 용도로 사용되고 있는데, 전자상거래에서 접목이 되거나, 교육 분야에서 화상강의로 이용이 된다거나, 의료부분에서 원격진료 및 중환자실 과 같은 곳에 카메라를 통해 환자 가족에게 24시간 환자의 상태를 볼 수 있도록 하는 서비스가 있기도 하다.

<표 > 인터넷방송 서비스 유형별 특징

유형	특징
주문형 서비스	대량의 콘텐츠를 DB로 구축 시·공간 제약 없이 제공
생방송 서비스	인터넷을 이용하여 전 세계 어디에나 실시간으로 제공
푸시형 서비스	이용자가 검색 노력 없이 정보를 받을 수 있도록 제공
플랫폼 서비스	기존 미디어의 단점을 보완하기 위한 서비스로 무선호출기 휴대폰 등을 이용한 서비스
웹 캐스팅 포털 서비스	웹 캐스팅 프로그램을 안내하는 서비스

### 3. 모바일 방송

현재 모바일 기기에서 볼 수 있는 방송은 지상파 DMB와 위성파 DMB로 나눌 수 있겠지만, 점진적으로 모바일 기기에서 인터넷에 접속하여 모바일 기기와 PC사용자 간의 텍스트 대화 [네이트 온 문자대화] 등을 통하여 텍스트 기반에서 [네이버폰]을 통한 모바일 기기와 PC사용자간의 통화와 [LG070]이라는 인터넷 전화를 통해서 가능해 지고 있다. 또한 우리에게 밀접한 휴대전화의 3G의 경우는 모바일 기기를 통하여 1 대 1 화상통화도 가능하게 하고 있는 실정이다. 이는 우리가 모바일 기기를 통하여 현재의 상황을 다른 누군가에게 전송하고 보여줄 수 있다는 점에서 매우 눈여겨보아야 할 것이다. 특히, 3G 통신 방식은 우리에게 모바일 기기를 통한 방송을 우리에게 가져다 줄 척도가 될 수 있을 것이라고 본다. 일반적으로 방송은 제작한 영상, 음성에 대하여 브로드캐스팅 방

식으로 송출하여 다수의 사용자가 보는 방식이지만, 3G의 화상 통화의 경우는 인터넷의 실시간 방송 즉, 다시 말해 개인 인터넷 방송과 같이 1 대 다수가 아니라는 점의 차이점 외에는 크게 차이가 나지 않는다. 만약 화상 통화에서 1 대 다수의 연결이 되게 된다면, 인터넷의 개인 방송과 차이점은 개인 방송은 이용자들이 찾아오는데 반해 3G를 통한 방송은 내가 이용자들에게 직접 연결해야 하는 점을 들 수 있을 것이다. 이러한 것들의 경우는 데이터베이스방송 시스템의 경우와 같이 일정 서버를 두어 3G를 통한 영상을 저장하여 필요로 하는 사람이 언제나 찾아와서 볼 수 있는 데이터 저장성을 가지게 한다면 줄어들 수 있다. 다만, 그러한 경우 통신회사들은 3G 방송용 DB를 새로이 만들어야 한다는 불편한 점과, 사용자들은 모바일 기기에서 무선 인터넷 접속을 통한 이용료가 부과될 수 있다는 점이 단점이라고 들 수 있을 것이다. 따라서 이러한 경우도 모바일 뉴스정보서비스와 같이 SMS MO 방식을 이용하여 필요로 하는 사용자에게 한하여 방송의 정보를 제공할 수 있다 [5]. 모바일 기기를 통한 방송을 하게 된다면, 현재 구현되어진 무선 인터넷이 가능한 모바일기기(휴대전화, PDA)와 같이 협소한 인터페이스 보다는 보다 큰 인터페이스에 다양한 메뉴를 설정해 주어야 할 것이다. 현재 하드웨어의 기술은 삼성의 애니콜 햅틱, 애플의 아이폰, 구글 폰과 같이 무선인터넷과 통신회사들의 통신을 함께 사용할 수 있는 기기들의 발전은 이러한 모바일 기기를 통한 개인 방송에 대해 점차 청신호가 될 것이다. 이러한 기기들을 통하여 이용자들은 언제콜 햅터나 모바일 방송을 이용 할 수 있게 될 것이다. 이러한 여건이 있더라도 문제점은 있을 수 있다. 인터넷 방송의 경우와 같이 개인 방송이 증가 할수록 전문성이 결여된 정보들이 증가 할 우려가 있다. 이는 무분별한 정보의 범람이라고 할 수 있다. 또한, 이러한 정보를 통하여 정보의 조작이 가능해 질 수 있다는 점을 들 수 있을 것이다. 이 정보조작의 경우는 기업의 경우 자신들이 생산한 상품에 대하여 단점을 축소하고 장점을 비대하게 하는 발판을 만들어 소비자에게 알아야 하는 권리와 좋은 제품을 사용하지 못하게 하는 일을 만들 수 있다. 또한, 현재 상황에서도 소위 말하는 ‘낚시 글’은 엄연히 존재

하는 것을 보건데 이는 커다란 문제를 가져올 수 있는 것이다. 이용자 간의 불신을 심어줄 수 있으며, 인터넷 방송을 믿지 않을 수 있는 악영향을 줄 수 있을 것이다. 정보의 다양성은 분명히 좋은 정보와 내가 필요로 하는 정보에 대한 접근이 용이한 측면에서는 좋은 영향을 주지만, 반대로 필요로 하지 않은 정보의 접근이 가능하다는 면에서는 분명히 옳지 않은 영향을 줄 수 있다[6].

인터넷 방송의 경우는 특별한 법령이 있는 것이 아니기 때문에 선정적이거나 폭력적인 정보를 여과 없이 볼 수 있다는 문제를 들 수 있다. 이는 많은 문제를 야기 할 수 있는데, 공중과 방송, 케이블 방송에서는 이러한 부분에 대하여 모자이크 처리를 할 수 있는 부분에 대해서도 그러지 않고 여과 없이 방송할 수 있다는 점에서 이는 분명히 인터넷 방송을 이용하는 이용자들에게 악영향을 미칠 수 있을 것이다. 특히 판단력이 아직 정립되지 않은 어린 아이들이나 청소년의 경우는 이러한 선정성과 폭력성에 여과 없이 노출됨으로 인하여 판단력의 악영향을 줄 수 있을 것이다. 이와 같이 모바일 방송의 발전은 우리에게 좋은 정보를 신속하게 접근 할 수 있는 접근성을 가져다 줌과 동시에 우리가 원하지 않는 정보를 습득하게 되는 악영향을 끼칠 수 있으며, 마지막으로 우리에게 선정적이거나 폭력적인 음성, 영상들로 하여금 우리의 판단의 오해를 가져오게 되는 일이 발생할 수 있을 것이다. 하지만, 이러한 부분은 아직은 확립되지 않은 법률 및 윤리적 교육을 통하여 줄여나갈 수 있는 부분이 충분히 있다고 할 수 있을 것이다. 다만, 이러한 법률이 생성이 된다면, 개인 방송과 정보의 공유라는 측면에서 다시 억압을 받을 수 있다는 점에서 인터넷 방송에서 유지되었던 다양성은 사라질 수 있다는 점이 단점으로 작용 할 수 있을 것이다.

### 3.1 모바일 서비스의 문제점

Mobile News Information Service는 매일 또는 수시로 최신의 데이터가 업데이트 되어야 하는 특성을 가지고 있다. 그리고 현재는 뉴스정보서비스는 무선인터넷을 이용하여 서비스를 하거나 SMS 또는 MMS를 통하여 뉴스 정보를 전달하고 더 많

은 정보를 보기 위하여 무선 인터넷 서비스로 이동하는 방법으로 뉴스정보서비스를 하고 있다. 하지만 현재 모바일 뉴스 정보서비스는 다음과 같은 문제점을 가지고 있다.

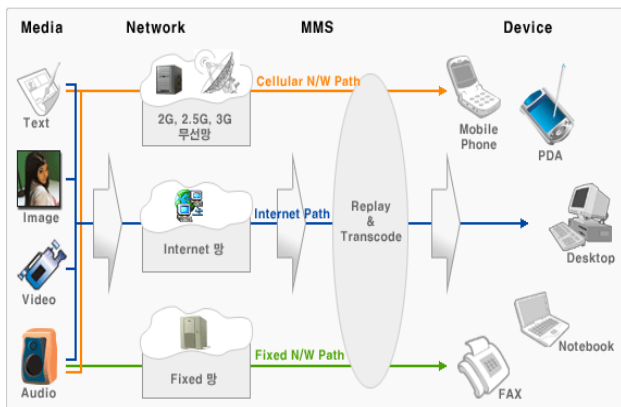
- ① 모바일 뉴스정보서비스 사용자가 비용에 대한 부담을 크게 느낀다. 무선 인터넷을 이용하여 뉴스정보서비스를 이용하면 기본적으로 데이터 통화료가 부과 되며, 추가적으로 정보 이용료가 부과될 수 있다.
- ② 모바일 뉴스정보서비스에 대한 사용자의 접근도가 너무 떨어진다. 모바일 뉴스정보서비스에 접근하기까지 도달하는 과정이 너무 복잡하고 많다. 무선 인터넷 서비스 자체를 잘 모르기도 하며, 무선인터넷 서비스를 알고 있어도 이용하는 방법을 복잡하고 어렵게 인식한다.
- ③ 모바일 뉴스정보서비스의 사용자에게 대한 인터페이스에 대한 불편함이 있다. 디스플레이 창이 작은 문제를 가지고 있으며, 무선인터넷을 이용할 경우 통신 속도가 느리며 SMS나 MMS전용 응용프로그램을 이용할 경우 정보에 대한 가독성이 떨어진다.

### 3.2 모바일 서비스의 개선 방향

모바일 뉴스정보서비스의 문제점은 다음과 같은 방향을 통하여 개선할 필요가 있다.

- ① 최소비용으로 이동전화 단말기에 최신 데이터를 전달하여 사용자의 비용부담을 줄일 수 있어야 한다. 사용자의 비용에 대한 부담이 적어야 서비스의 이용이 증가할 것이다.
- ② 최소의 사용자 선택으로 서비스가 실행되어야 한다. TV리모컨의 버튼처럼 모바일기기에서 어떤 선택을 해야 원하는 뉴스정보서비스가 실행된다는 것을 알 수 있어야 할 것이다.
- ③ 서비스 되는 콘텐츠의 특성에 적합한 사용자 인터페이스가 제공되어야 한다. 뉴스정보서비스는 젊은 사용자를 비롯하여 중년 이상의 고령 사용자도 고려한 인터페이스를 제공해야 하며, 이미지와 동영상 등 멀티미디어 중심의 콘텐츠를 제공하여야 할 것이다.
- ④ 모바일 뉴스정보서비스에서 데이터 전달 방법은 크게 무선 인터넷 기술을 응용하는 방법과

SMS 또는 MMS 와 같은 메시징 기술을 이용하는 방법으로 나눌 수 있다. 모바일 뉴스정보서비스의 문제점에서 언급된 사용자의 비용 부담을 고려할 때, SMS 또는 MMS를 이용하여 응용 프로그램에 데이터를 전달하도록 설계해야 한다. SMS는 사용자적 측면에서는 적은 비용으로 데이터 전달이 가능하며, 수신자는 데이터 수신에 비용이 발생하지 않는 장점이 있지만, 데이터 길이의 제한이 있기 때문에 많은 양의 데이터 전달에는 맞지 않을 수 있다고 할 수 있다. MMS의 경우 다양한 형태의 멀티미디어 데이터를 송수신 할 수 있는 장점을 가지지만, 일부 오래된 모바일 기기의 사용자의 경우는 무선인터넷에 접속해서 데이터 내용을 확인해야 하기 때문에 데이터 수신을 위한 비용이 발생할 수 있다는 것이다.



<그림 1> 기존 방송 시스템과 인터넷 방송 시스템의 비교>

### 3. 결론

본 논문에서는 인터넷 방송의 대화형 혹은 양방향성, 개인화 서비스 및 채널의 다양화, 인터넷 산업과의 연계성 등 인터넷 방송의 특성으로 기존 방송과의 차별화를 통해 새로운 방송 형식으로 언제 어디서나 유·무선으로 방송을 송출 및 시청할 수 있다는 유연함을 살펴보았다. 하지만 올바른 정보와 공정한 방송의 한계와 폭력성과 선정성 등 공공 방송에서의 심의의 한계성을 나타낸다. 모바일 방송은 여러 종류의 모바일 기기를 통하여 언제 어디서나 편리한 방송을 제공한다. 하지만 몇 가지 한계가 있다. 일반적으로 방송은 제작한 영상, 음성에 대하여 브로드캐스팅 방식으로 송출하

여 다수의 사용자가 보는 방식이지만, 3G 화상통신의 경우는 인터넷 실시간 방송과 같이 1대 다수가 아니라 이용자들에게 직접 연결하여 방식으로 운영되며 데이터베이스 방송시스템으로 운영한다면 데이터 저장성에서 효과적이라고 생각한다. 통신회사들은 3G 방송용 DB를 새로이 만들어야 한다는 불편함과 사용자들이 모바일 기기에서 무선 인터넷 접속을 통한 이용료가 부과 될 수 있다는 단점이 있다. 따라서 모바일 뉴스 정보 서비스와 같이 SMSMO 방식을 이용하여 필요로 하는 사용자들에게 한하여 방송의 정보를 제공한다. 하지만 문제점으로 모바일 기기를 통한 방송을 하게 된다면 현재 구현된 무선 인터넷이 가능한 모바일 기기(휴대전화, PDA)와 같이 협소한 인터페이스보다는 보다 큰 인터페이스에 다양한 메뉴를 설정이 필요하다. 또한 무분별한 정보의 범람이 있을 수 있고, 정보 조작이 가능해 질 수 있다. 그로 인해 기업의 이윤에만 급급하여 자사의 상품 방송에만 초점을 맞춘다면 소비자들의 권익을 축소하는 방송으로 전락할 수 있다. 모바일 방송이 발전되어 빠르고, 유익한 정보를 제공하는 공공방송의 역할을 모바일 방송에서도 제공되기를 기대한다.

### [참고문헌]

- [1] 이경현, 김화중, “멀티미디어 통신서비스에 대한 새로운 품질관리 모델 연구”, 한국IT서비스학회 2009년 춘계학술대회논문집 2009. pp.314~317.
- [2] 정원호, “실시간 인터넷 방송을 위한 컴퓨터 기반의 웹캐스팅 시스템 설계”, 한국멀티미디어학회 논문지 제12권 제1호, 2009.1, pp69~84.
- [3] 정상섭, “방송·통신 융합에 따른 통신기업의 신성장 전략에 관한 연구”, 2007년 호서대학교 언론대학원 학위 논문.
- [4] 박성호, “차세대 방송매체로서의 인터넷 방송의 의미와 전망”, 방송연구, 1999.
- [5] 강영철, “이동전화망에서의 Short Message Service 개선 방안”, 세종대학교 대학원, 2003.
- [6] 이기현, 방송영상산업진흥5개년 계획 (2008-2012), 한국방송영상산업진흥원.
- [7] 정두남, 정인숙, “디지털 다매체시대에 방송콘텐츠의 제작 및 유통에 관한 연구”, 한국방송공사, 2007.