

자율 선택형 멀티뷰를 기반으로 한 E-sports OTT 플랫폼 설계

*박고운, 김민영, 정민경, 김린아, 박소현, 이상운

동아방송예술대학교

*rhdns96@naver.com

E-sports OTT Platform Design Based on autonomous Multi-View

Gwoon Park, Minyeong Kim, Mingyeong Jeong, Lina Kim, Sohyeon Park, Sangun Lee

Dong-Ah Institute Of Media And Arts

요 약

코로나19의 여파로 E-sports 산업이 가파른 성장세를 보이고 있다. 하지만 현재 E-sports만을 중계하는 OTT 플랫폼은 전무한 실정이며, 기존의 E-sports 중계는 전문 선수들의 경기를 옮겨버가 잡아주는 화면만으로 시청 가능하다는 한계가 존재한다. 따라서 본 논문에서는 '자율 선택형 멀티뷰 시스템'을 도입하여 보다 몰입도 높은 E-sports 경기를 제공하고, 직관적인 인터페이스로 누구나 쉽게 이용할 수 있는 E-sports OTT 플랫폼 시스템을 제안한다.

1. 서론

코로나 19의 확산으로 자택에서 소비할 수 있는 OTT 콘텐츠에 대한 수요가 증가하고 있다. 이는 게임 또한 예외가 아니며 자신이 직접 게임을 플레이하지 않고, 다른 사람이 하는 경기를 관전하는 E-sports 역시 뚜렷한 성장세를 보이고 있다. Twitch나 Youtube와 같은 스트리밍 사이트는 이러한 성장세에 큰 공을 세웠다. 평소에 여러 미디어를 시청하기 위해 사용하였던 플랫폼들이 게임 스트리밍 서비스를 제공하면서 E-sports에 대한 접근성을 높인 것이다. [1]

현재 E-sports 중계는 옮겨버가 잡아주는 화면으로만 즐길 수 있다. 이는 E-sports를 관람하는 각 시청자들의 니즈를 반영하지 못해 몰입도가 떨어지며, 새로운 이용자들의 유입을 방해하는 요소로 작용할 수 있다. 또한 실감형 콘텐츠가 계속해서 발전하고 있는 시대에 발맞춰 나아가지 못한다는 아쉬움이 야기될 수 있다.

따라서 본 논문에서는 시청자가 원하는 화면을 직접 선택하여 경기를 즐길 수 있는 '자율 선택형 멀티뷰 시스템'을 도입해 보다 더 몰입도 높은 E-sports 경기를 제공하는 플랫폼 <Ready to Go>를 제안하고자 한다.

2. 제안한 OTT 플랫폼 <Ready to Go>

2.1 제안한 E-sports 플랫폼 사용자 인터페이스

본 논문에서 제안하는 E-sports 중계 스트리밍 플랫폼 <Ready to Go>는 좋아하는 게임 대회 중계를 다양한 화면의 멀티뷰로 구성하고, 각각의 영상을 고객이 직접 자신의 니즈에 맞추어 화면을 선택하여 볼 수 있는 서비스를 제공한다.



[그림 1] 제안한 플랫폼 팀 경기 시청화면

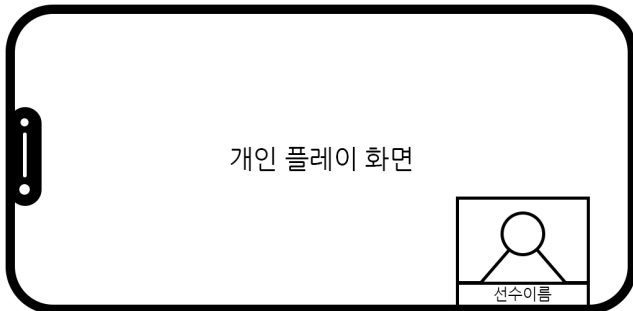
팀 경기를 시청할 경우 <Ready to Go>의 기본화면 인터페이스는 [그림 1]과 같이 나타난다. 양쪽으로 각 팀 팀원의 모습이 담긴 화면을 배치하고, 팀명을 각각 양쪽 상단에 배치한다. 정중앙에는 옮겨버 게임 플레이 화면을 배치하여 게임 진행 상황을 파악할 수 있도록 하였다.



[그림 2] 제안한 플랫폼 4분할 선수 개인화면

이용자가 응원하는 팀의 경기 상황만 볼 수 있도록 화면을 구성하는 것

또한 가능하다. [그림 2]가 이에 해당한다. 원하는 팀의 이름을 선택하면 사분할 화면으로 팀원의 개인 플레이 화면을 한눈에 볼 수 있도록 화면이 배치된다. 각 플레이 화면의 하단에는 팀원의 모습을 담은 화면이 배치된다. 또한, 팀원 전체의 보이스를 들을 수 있도록 하여, 경기 전략을 논의하는 사운드를 함께 들으며 현장감 있게 E-sports를 시청할 수 있다.



[그림 3] 제한한 플랫폼 특정 선수 개인화면

마지막으로 선수 개인 화면만을 시청하는 것 또한 가능하다. [그림 1]의 화면에서 원하는 팀원의 화면을 선택하면 [그림 3]과 같이 개인 화면으로 이동하여 주도적으로 경기를 이끌어가는 선수나, 집중적으로 보고 싶은 팀원의 경기화면을 시청함과 동시에 특정 선수의 보이스만을 들을 수 있도록 하였다.

2.2 제한한 OTT 플랫폼 제공 서비스

제한한 E-sports OTT 플랫폼 <Ready to Go>에서는 시청자들을 위한 다양한 서비스를 제공한다. 첫째, 라이브 경기를 시청하며 실시간으로 채팅할 수 있는 기능을 탑재한다. 이는 시청자들이 서로 다양한 반응과 감정, 의견 등을 공유하며 게임경기를 즐길 수 있다는 장점이 있다.

둘째, 다양한 종류의 게임 중계를 스트리밍하는 플랫폼인 만큼, 한눈에 보기 쉽도록 장르별로 분류된 게임 카테고리를 제공한다. 이로써 소비자들에게 선택이 용이한 사용자 환경을 구성하였다.

셋째, 최근 들어 짧고 단순하게 즐길 수 있는 ‘Youtube’의 ‘shorts’나 ‘Instagram’의 ‘Reels’와 같은 ‘숏폼’ 콘텐츠가 강세를 보이고 있다. 이러한 대중들의 소비 트렌드에 맞춰 게임경기의 하이라이트 영상을 1분 이내로 편집하여, 한 영상이 끝나면 바로 다음 영상이 재생되는 기능을 제공한다. 이는 이용자들로 하여금 시간적 부담을 덜 수 있도록 해줄 뿐 아니라, 곧바로 다음 영상으로 넘어가기 때문에 더 큰 플랫폼 집중도를 이끌어 낼 수 있다.

넷째, ‘Netflix’로 대표되는 OTT 플랫폼에서는 자체 제작 콘텐츠인 ‘오리지널 콘텐츠’를 제공한다. 오리지널 콘텐츠는 플랫폼만의 고유의 것이기 때문에 탁월한 소비자 유입 경로라고 볼 수 있다. 본 논문에서 제안하는 E-sports 플랫폼 <Ready to Go>에서도 자체 제작 오리지널 콘텐츠로 ‘E-sports 리그 중계’ 서비스를 제공한다. 대표적으로 ‘강남 vs 강북 리그’, ‘대구 vs 부산 리그’ 등의 지역별 리그와, 게임별 아마추어 리그 등이 있다. 이러한 자체 콘텐츠는 제한한 플랫폼이 게임의 문화를 선두할 수 있도록 도울 것이며, 게임 리그가 프로게이머뿐만 아니라 우리 모두에게 열려있는 것이라는 점을 상기시켜줌과 동시에 게임 리그에 대한 친근감을 높일 것이다.

2.3 자율 선택형 멀티뷰 시스템

E-sports를 중심으로 중계하는 OTT 플랫폼은 지금까지는 전무한 실정이다. 따라서 비슷한 양상을 띠고 있는 스포츠 중계 서비스를 제공하는 OTT 플랫폼을 보자면, 대표적으로 ‘쿠팡 플레이(coupage play)’ 나 ‘티빙(tving)’을 예로 들 수 있다. ‘쿠팡 플레이’는 격투기 대회를 위한 ‘원엑스(ONE X)’와 같은 중계권을 따내기도 했으며, ‘티빙’은 야구 중계 진행도 종종 하였다.

이렇게 OTT 플랫폼에서 스포츠 중계를 지속적으로 시도하는 것에는 명확한 이유가 있다. 바로 그것이 플랫폼의 홍보 전략과 직접적으로 연결되기 때문이다. OTT 플랫폼에서의 스포츠 중계는 영화나 드라마와 같은 미디어 산업에는 크게 관심이 없는 스포츠광도 유입시킬 훌륭한 기회이며, 장기적으로 봤을 때 플랫폼만의 ‘오리지널 콘텐츠(Original Contents)’를 제작하는 것보다 더 적은 비용으로 콘텐츠를 제작할 수 있다는 큰 이점도 가지고 있기 때문이다. [2]

그렇다면, 이것을 가능케 하는 핵심적인 기술은 무엇일까? 바로 클라우드를 통한 라이브 스트리밍 기술이라고 할 수 있다. 클라우드는 수 분만에 필요한 IT 자원들을 배포하여, 빠르게 시장에 접근할 수 있는 제품을 만들 수 있도록 한다. 다양한 고객의 피드백을 바탕으로 서비스를 개선하고, 전 세계를 대상으로 서비스를 확장하며, 비용 효율적으로 서비스를 운영할 수 있는 것도 장점이다. [3]

자율 선택형 멀티뷰를 활용한 중계의 대표적으로 실례로 SKT는 모바일 동영상 서비스 ‘옥수수(Oksusu)’를 통해 일반 중계 및 게임 내 공간 지도인 ‘미니맵’, 10명 이상의 선수 게임 플레이 화면을 동시에 생중계하여 시청자들이 몰입감 있게 E-sports를 즐길 수 있도록, 최대 12개 중계 화면을 한 화면으로 시청하거나 본인이 원하는 프로게이머 시점으로 시청할 수 있도록 하는 서비스를 선보였다.

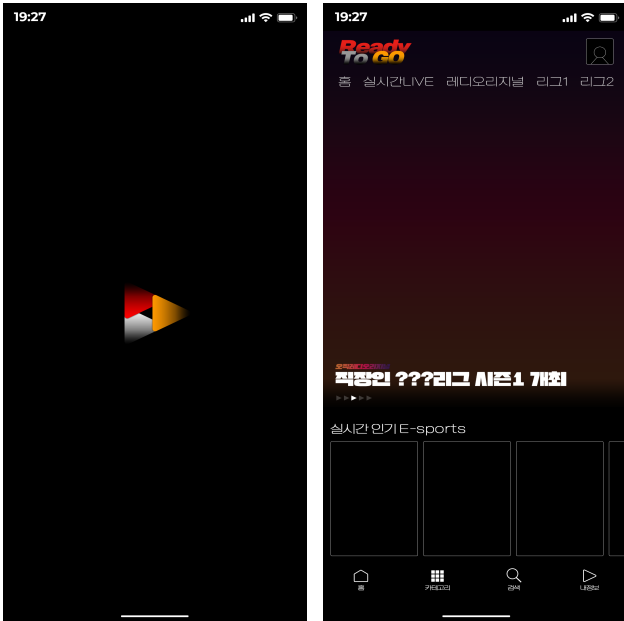
모바일에서도 복수의 영상을 스마트폰 화면에 맞춰 순식간에 분리하거나 조합할 수 있고, 12개 영상이 오차 없이 정확한 타이밍으로 중계되며 관람 시점을 자주 바꿔도 지연시간이 발생하지 않는 기술이 가능해졌기 때문이다.

[그림 4] 통신사별 자율 선택형 멀티뷰를 활용한 중계 방식

구분	SKT / SKB	LG U+	KT
서비스 제공 (전용 앱 설치 여부)	oksusu	U+ 게임 Live (전용 앱 설치 필요)	e스포츠라이브 (전용 앱 설치 필요)
이동 가능 단말	5G / LTE	5G	5G
제공 e스포츠 종목	리그오브 레전드 배틀그라운드 오버워치 스타크래프트	리그오브레전드	리그오브레전드 배틀그라운드
최대 동시 시청 가능 시점	12개	3개	5개
멀티뷰 구현 방식	단일 채널 S-Tile 기술	복수 채널 동시 재생	복수 채널 동시 재생

이 외에도 SKT는 기존 게임 구단 운영, 게임 영상 콘텐츠 제작 및 스트리밍 방송 서비스, 게임 관련 상품 판매 및 패션 사업 등으로 E-sports를 통해 통신사가 제공하는 서비스의 범주를 확장하고 있다. KT와 LG U+도 E-sports 중계 서비스와 그와 연계된 추가 플랫폼, 기능들에 대한 고민을 함께 하고 있다. [4]

3. 제안한 OTT 플랫폼 <Ready to Go>



[그림 5] <Ready to Go> 앱 실행 화면 및 기본 화면

본 논문에서 제안한 E-sports OTT 플랫폼의 예상 구현도는 [그림 5]와 같다.

4. 결론

본 논문에서 제안된 자율 선택형 멀티뷰를 기반으로 한 E-sports 중계 플랫폼은 방송이 시청자들의 몰입감을 극대화하여 실감형 미디어를 이상적 목표로 하는 상황에서 E-sports 중계 콘텐츠를 소비자 각각의 니즈에 맞춰 고객 맞춤형으로 제공할 수 있다는 점에서 큰 의미가 있다.

또한, 다양한 게임들의 중계를 한 곳에서 볼 수 있다는 점에서 소비자들의 접근성을 높이고, 플랫폼만의 자체 콘텐츠 제작을 통해서 E-sports의 진입장벽을 낮춘다. 이는 제안된 플랫폼 <Ready to Go>가 단순히 E-sports 중계 콘텐츠를 제공하는 것을 넘어서 온라인 게임 문화를 만들어 낼 수 있는 장을 제공하는 역할을 하는 것이다.

5. 참고문헌

- [1]코로나19 국면에서 E-sports 동향 및 시사점, 2020, 김원제
- [2]YTN, “방송계와 OTT가 주목하는 ‘스포츠 중계’, 그 이유는?”, https://www.ytn.co.kr/_ln/0107_202205091213489671
- [3]방송과학기술, “방송기술의 클라우드 전략: Part2. 미디어 산업에서의 클라우드 활용”, <http://tech.kobeta.com/%EB%B0%A9%EC%86%A1%EA%B8%B0%EC%88%A0%EC%9D%98-%ED%81%B4%EB%9D%BC%EC%9A%B0%EB%93%9C-%EC%A0%84%EB%9E%B5-part-2-%EB%AF%B8%EB%94%94%EC%96%B4-%EC%82%B0%EC%97%85%EC%97%90%EC%84%9C%EC%9D%98-%ED%81%B4/>

[4]INDUSTRY & POLICY 2, “방송영상콘텐츠 시장, E-sports 시장을 잡아라”, <https://www.kocca.kr/trend/vol21/sub/s32.html>

[5]NETMANIAS, LGU+ IPTV (U+ tv G 4K UHD) 서비스 (1): 실시간 방송 서비스, <https://netmanias.com/ko/?m=view&id=blog&no=7505>