

## 【丹麥公共電視新媒體部門資深顧問 Peter Olaf Looms】

午安，很高興來到這邊，今天我要跟各位談一談歐洲的情況，在這個領域裡面歐洲的情形，我們剛剛聽兩位講過的內容，我就盡量不要重複。首先跟各位介紹，我來自歐洲，這是歐洲，這是丹麥，她比台灣還小，我們公共電視是在 1929 年成立的，我們有兩個電視頻道，我們目前有三到四個網際網路的頻道，我們是網路上面第四大的網路內容供應商、網路內容的入口網站，我們可以透過 GSM 的方式，來接收我們的訊號，我們也可以用 ADSL 連線的方式來接收我們的服務，我們有 3300 百名員工，我們的整個年度營運的預算，大概是台幣一百二十一億左右，在黃金時段，我們的收視率，大概是佔 36%，好，我們大概介紹一下我們的背景，但這不是要跟各位打廣告，我們的電視節目也沒有廣告。

目前，我們丹麥的數位的普及率，或電視的普及率，大概只有 13% 14%，我跟亞洲人很像，就是我同時身兼二職，我每年工作的時間也很長，我目前主要研究的是數位電視，除此之外，我也教導研究所的課程，在大學，我在香港大學也教過。好，我們現在來看一看，在數位電視這部分的情形，這是我們歐洲的電視的營收的來源，目前每年的營收，廣告是佔最大宗，大概是佔 2200 億歐元，這是最近歐盟所做的一個研究。

目前好的電視節目當然還是非常重要的，我們提到這個互動電視，你必須要有很好的節目的內容，未來 20 年的趨勢就是，整個媒體的消費量會增加，另外，我們所看電視的時間，越來越會朝向不同的互動節目的型態，所以目前歐洲每年每天一般人看的是 3 個小時的電視，那如果是十年之後呢，這個看電視節目的時間大概是 4 個小時，其中有 1/3 會是互動電視。我們的寬頻發展得並不是很快，跟台灣比，比台灣還慢，但是我們知道通訊是非常重要的、溝通是非常重要的，我們知道互動電視有非常多種不同的使用型態，比方說有競賽...等等的節目型態，我們這邊有各種不同的內容，所以未來在 10 年內，我們如果相信互動電視有未來的話，我們認為這個收視率會增加，然後就是月租費、繳月租費的這個比率會越來越高，政府經費挹注的比例會減少，接著要談的，我現在要談的是數位電視，而不是類比電視。

我要跟各位展示一些案例，目前，我們知道在歐洲，數位衛星是非常重要的。像英國有「B sky B」，在法國也有類似的業者，在西班牙跟北歐，數位電視、數位衛星都非常的盛行，數位有線電視它主要是集中在一些都會區，因為要鋪設纜線。人口密度高的國家，比方說荷比盧這些國家，有線電視也非常的普及。數位電視最早是在英國推出，後來在西班牙、然後在芬蘭，但是數位的地面電視，它比起付費電視來講，還不是非常的成功，主要是因為這個節目的定位，還有很多的問題要解決，因為目前他是把它定位成一個免付費的頻道，而且這個市場，大部分都還是由類比電視所主導的市場。

目前在英國的市場，我們看看在目前這個過渡的情況，在過去，他們只有幾個頻道，現在變成有很多的頻道，從這個趨勢當中我們可以看到，他們在 1998 年推出數位電視，這幾年來數位電視越來越普及。從現在到 2004 年來講，我們看到這個市場，我們可以看到這個情況，不只是適用於英國，就是說從 15% 的佔有率，到 80% 的普及率，這個是一個很大的挑戰，如果普及率到 85%，我們可以慢慢取代類比的節目。

但是我們知道，有些人基本上是採用一種排斥的態度，所以我們現在的數位電視採取的是一種免付費的節目，目前直至 2004 年的狀況仍然是混沌不明的。目前在英國，數位電視的

收視戶大概有 610 萬，他們認為，這個數字會不斷的增加。B sky B 現在跟 BBC 有非常密切的合作關係。而數位互動的收入，已經成長了一倍。什麼叫做互動呢？去年，我們看到很多都是做民意調查、或者是網上賭博、下注，但是我們看到成長率最高的，未必一定是賭博，事實上，這個互動電視的節目，他們的收入主要來源，目前營收已經成長到兩億五千萬美元，這是在英國的部分。

在歐洲，我們必須要再細分各種互動電視服務，還有過去這個所謂的電傳文字(teletext)的問題。我們現在可以看到電子節目表，像法國，他的這個系統裡面有 40 200 個頻道，你可以點某一個頻道的圖像，就可以看得到這個頻道有哪些節目。還有你也可以看氣象預報，比方說，像 BBC 的系統當中，你如果使用數位視訊的話，你的電視畫面大概只剩下 1/4，然後你還有其它資訊，你可以取得，比方說體育消息，或者是天氣。我們這邊有所謂的互動功能表，你可以去選擇你要做什麼樣的互動，這是它基本的功能，所以電子節目表，基本上是一個非常基本的服務，而且目前也非常的成功。

還有，我們這邊還有互動節目，這邊舉兩個例子，其中，比方說有一些實境節目，它有很多互動的成分，也有互動節目的版本。比方說你可以同時投票，像德國跟英國，他們都有不少節目透過投票取得不少收入，所以我們發現，事實上互動是一個非常重要的功能，就如同剛剛 Chris 所說的，比方說有些節目是猜這些東西到底值多少錢，你只要有這種互動的功能的話，傳統的這些競賽，可以有更進一步的運用。

又比方說有一個政治事件，或政治人物跟選民之間發生衝突，你可以透過電視節目，你可以透過投票行為，看看到底誰對誰錯，讓選民、讓人民可以投票，打這個人出拳出手完全是正當的，我們看這個畫面，我們還可以看到，我們可以有所謂互動式的這個紀錄片，你可以選擇不同的音軌、不同的聲道，這是數位電視可以做的，另外一個就是 ROFL，我待會會跟各位放一些範例。

ROFL 是我們 4 年半以前開始推動的一個節目，我們想要了解數位電視對我們的收視戶，它有什麼樣的利益，除非收視戶、觀眾認為數位電視是有幫助的，不然他們為什麼要從類比式的電視，轉換成數位電視？所以這目前是一個實驗的階段。我這邊要簡單跟各位介紹的就是，我們這個節目本身一些互動的功能，還有我們這個研究有什麼樣的結果，最初是一種互動式的消費性節目，它的年齡層是 10 12 歲，這是禮拜一晚上播出的節目，我們所鎖定的是人口的 20%。你使用的是數位或類比的電視，你都可以收看到這個節目，只不過你用的是數位電視的話，你可以使用比較多的功能。

最原始的概念是從 1998 年的夏天開始推動的一個節目規劃的概念，在 99 年也繼續推動，我們目前跟所有平台的業者，不斷的進行協商，我們也必須要從公眾的角度裡面去思考，我們要創造什麼樣的附加價值。事實上，我們也可以推出最新的科技、最新的節目，而不是只是...像我們電台有七十幾年的歷史，我們只是推出比較老舊的節目，所以，我們在三個月內就完成了一種展示的節目，我們就開始進行測試，我們測試的對象主要是青少年，我們待會會看到的這個示範，他是一個問答節目，消費者可以在這個互動過程當中，取得他們必要的資訊。（播放畫面）

這是丹麥最早的數位電視互動的節目，當這個數位的收視觀眾，打開電視看這個 ROFL 的時候，會看到的就是這個東西。主持人歡迎來賓，看起來好像只是一個正常的電視節目，

我們再看這個數位互動版本的，會有什麼不一樣呢？從螢幕的下面，觀眾可以從遙控器裡面叫出選單，這個選單裡面可以使用各種互動的功能，然後，在看節目的時候，可以看到各種不同的議題，綠色的這個鈕，可以選擇不同的視訊，黃色的這個鈕，它可以回答民意調查的問題，這邊也可以看到問答的規則。這邊有各種不同的鈕，我們來看看 ROFL 它有哪些互動的功能，它對於觀眾來講，有什麼樣的影響。

在這個滑雪的過程當中，你可以有不同的功能可以選擇。比方說這個節目片段的音樂的背景資料，接著這個選單裡面有各種不同的功能。有兩種方式可以來使用這些功能，你可以選擇一般的攝影機的角度、或者是 X-cam，或者是另外一種攝影機的角度，他是整個節目的過程當中，兩個不同的攝影機，它同時在接收畫面，我們從遙控器上面按下必要的鈕，你可以看 ROFL show，或者是你可以看 ROFL show 另外一個角度，另外一個攝影機看到的東西，你可以去看幕後的東西，你可以了解這個節目是怎麼製作的，當然，你也可以了解這整個事件最後的結果。

X-cam 可以讓你了解，比方說這個造型師、跟這個化妝師、跟這個演員目前準備的情形，然後這邊有文字的訊息告訴你，什麼時候你可以切回原來的節目，因為你不希望錯過任何一個問題。如果你使用的是數位互動節目的話，你可以看到節目不同的互動細節。當然，我們這邊還有其他的聲道可以去選擇，你也可以選擇三種不同的角度，來看看這個故事...故事有不同的角度，你可以選擇。那這邊呢，這個螢幕也可以告訴你，你可以有不同的，多少種的選項。看你這個滑雪的、個人的偏好，你可以選你希望選擇的角度。同時，我們如果有不同三種的角度，這個節目有三種不同的角度的話，觀眾他可以有一種互動的經驗，他可以根據他個人的喜好，去選擇他個人想要觀看的角度。另外，ROFL 這個節目，它有很多的互動的功能，我們有這個返還的路徑，返還的頻道，就是你按黃色的這個鈕。比方有一個問題是說，把香菸賣給未成年的人，觀眾有什麼樣的看法，他可以把他的回答，透過這個鈕把他傳回去，然後電視台會計算全國收到這個答案的比重，然後他們馬上可以讓現場的觀眾了解，並且來探討這個最新的統計數字，然後在這個過程當中，觀眾對於這個節目，可以發生直接的影響，觀眾可以直接參與這個 ROFL 裡面的這個問答。

如果你沒有這個數位互動的設施，你也可以使用你的電話，比方說最後兩碼符合他當初做的這個規劃的話，你也可以回答這些問題。還有這邊的這些功能，我們可以看到，比方說電腦遊戲的這部分，這是每隔 15 分鐘的時候呢，它會產生這樣子的畫面，你每玩 3 個小時的話，你會有一段時間...你會產生這樣子的效應，會有休息時間，或者有的時候，根本沒有任何休息時間，你可以透過按遙控器上的鈕，去選擇問題上的答案。當然，你對於你這個答案，你選的答案到底對不對，你可以去找其它的資料，或者是你也可以去更改你剛剛選的答案，當然，如果你的答案送出去，而你的答案是正確的，你當然就是贏家。

這種現場的節目，你必須要去很小心的處理各種資料，而且這些透過機上盒傳給收視戶的這些選單，你必須要非常小心的規劃，但是這種方式，他們可以適時的把一些互動選項傳給觀眾，這是 CCS 的系統，它可以給觀眾很好的互動的經驗，不管他是透過有線電視、還是透過衛星接受到這個節目，都是一樣。你可以到 ROFL 的網站，然後你去回答問題，透過這種方式，ROFL 的觀眾，他們在整個節目進行當中，他們常常可以去猜，這個問題的答案到底是什麼，當節目完了之後，有些你沒看完的部分，你還可以再重播，所以透過這個 ROFL

的這個數位的版本，就是要提供客戶、收視戶各種不同的互動的經驗，同時我們要了解這種互動的功能，觀眾的態度，他的反應是什麼。

所以，你只要拿起你的遙控器，你就可以來測試，你到底要怎麼樣使用遙控器，你會更容易的跟這個節目的製作單位做互動。我想，為什麼 ROFL 仍然在運作呢？因為我們在 18 24 個月的期間，當這個普及率到 30% 的話，我們會推得更成功，但是目前到底我們這樣做，是不是非常合乎成本效益，再來就是我們必須要提供更好的服務，還有我們要面對的是年輕的觀眾，那我們必須要更了解他們的行為。

目前，我們在數位互動的電視方面，重點是要強調這個節目的內容，但是，隨著這個數位電視的普及率增加，我想我們這個節目的型態也會有所改變，但是我們剛剛所聽到的，這個頻寬是一個不確定的一個因素，那最後，你必須要思考你的觀眾、你的使用者，我們不要只考慮科技，我們要考慮的是觀眾到底需要什麼。不要擔心科技，我們的重點，是要看我們能夠為觀眾創造什麼樣的附加價值，我們還是要創造優質的節目，不管你用的是數位還是類比的節目都是一樣，謝謝。