

## 전세계 / 국내 3D 스크린 현황 분석

2011. 6. 13

## Overview

2010년 3D 영화 열풍과 더불어 전세계 3D 스크린 수는 전년 대비 114% 증가한 2만 1,936개로 집계되었다. 2011년에는 3D 영화 개봉편수가 급증함에 따라 3D 상영관이 확대될 것으로 예상되는 한편, 개봉관 확보를 둘러싼 영화배급사들의 경쟁 또한 치열해질 것으로 전망된다.

## Briefing

## 2010년 전세계 3D 스크린 현황

- 미국 영화제작자협회(MPAA)에 따르면, 2010년 디지털 스크린 수 증가에 가장 큰 영향을 미친 요인은 3D 영화로 2010년 기준 전세계 3D 전용 스크린 수는 2만 1,936개로 집계되었으며, 전체 디지털 스크린의 61%를 차지하고 있는 것으로 나타남
  - 2010년 새로 설치된 3D 스크린은 1만 2,957개로, 전년 대비 144% 증가했음
  - 권역별로는 미국과 캐나다를 포함한 북미지역의 3D 스크린 수가 8,459개로 가장 큰 비중을 차지하고 있었으며, 라틴 아메리카 지역의 경우 3D 스크린이 전체 디지털 스크린의 91%를 점유하고 있는 것으로 나타남
  - 2010년 총 25편의 3D 영화가 개봉했던 것에 비해 2011년에는 44편의 영화가 개봉될 예정임에 따라 3D 스크린의 증가세는 계속될 것으로 전망됨

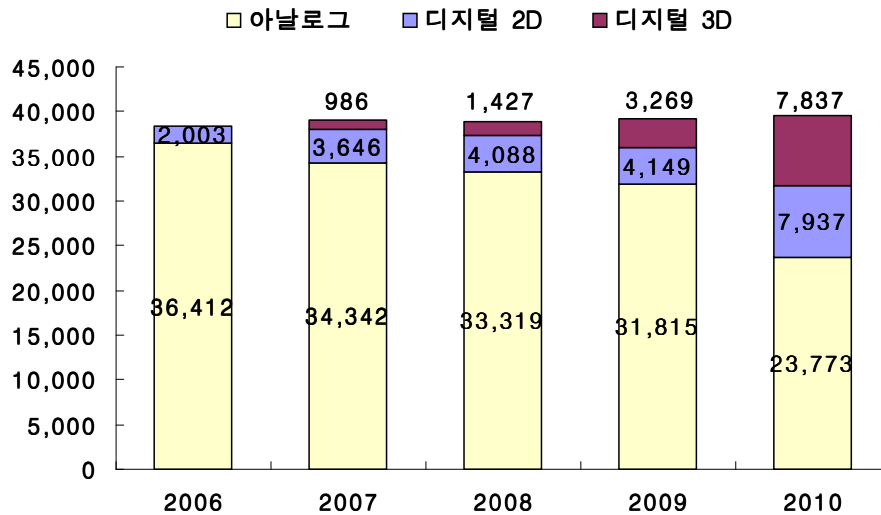
Table 1 2006~2010년 전세계 3D 스크린 현황

구분	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년	3D가 디지털 스크린에서 차지하는 비중
미국/캐나다	206	994	1,514	3,548	8,459	51%
중동 아프리카	12	211	594	3,485	7,909	76%
아시아태평양	35	80	344	1,584	4,498	56%
라틴 아메리카	5	14	91	362	1,070	91%
전체	258	1,299	2,543	8,979	21,936	61%
전년 대비 증가율	207%	403%	96%	253%	144%	-

자료: MPAA(Motion Picture Association of America), IHS Screen Digest, 스트라베이스 재구성, 2011

- 전세계 디지털 스크린 보급률 1위 미국의 2010년 기준 3D 스크린 수는 7,837개로, 전체 디지털 스크린의 49.7%를 차지하고 있는 것으로 나타남
  - 미국 디지털 스크린 시장은 2010년 하반기 미국 메이저 영화사들의 합작사인 DCIP(Digital Cinema Implementation Partners)<sup>1)</sup>의 펀딩에 힘입어 전년 대비 2배 이상 성장했음
  - 특히 투자은행 JP 모건(JP Morgan)이 미국 내 3D 상영관을 확충하기 위해 지역 멀티플렉스 상영관을 운영하는 메이저 극장주에 7억 달러를 투자, 지역 상영관에 디지털 프로젝트를 설치하기로 함에 따라 3D 스크린 확대에 기여함

Figure 1 2006~2010년 미국 스크린 현황



자료: MPAA(Motion Picture Association of America), IHS Screen Digest, 스트라베이스 재구성, 2011

## 2010년 국내 3D 스크린 현황

- 영화진흥위원회에 따르면, 2010년 12월 기준 국내 3D 스크린 수는 562개로, 전체 스크린(2,003개)의 28%를 차지하고 있으며, 전년 대비 4배 이상 증가했음
  - 이같은 증가세는 상영설비 구축사업을 수행하고 있는 CGV와 롯데시네마의 합작기업 디시네마코리아(DCK)의 영사 설비비용 지원의 결과로, 구축된 영사 설비의 일부 비용은 향후 약 10년 동안 각 영사기를 통해 영화를 상영하는 국내외 배급사의 가상프린트비용(VPF: Virtual Printer Fee)<sup>2)</sup>을 통해 충당될 예정임

1) 미국의 극장체인사업을 주도하는 AMC Entertainment Inc., Cinemark USA, Inc., Regal Entertainment Group 등이 공동으로 소유한 회사로, 아날로그 상영관의 디지털화를 위해 2007년 설립됨

2) 기존의 아날로그 영화 배급 모델에서는 배급사가 필름을 구입하고 복사하는 프린팅 비용을 부담하지만, 디지털 영화 방식으로 상영시스템이 전환되면서 배급사의 필름 프린팅 비용 부담이 없어지고, 극장주가 디지털 영화 상영 설비를 혼자 부담해야 하는 상황에 처하게 됨. 이에 따라 극장주들은 배급사와의 협상을 통해 디지털 상영설비 확충을 촉진하면서도 자사 부담을 덜기 위해 가상프린트비용(Virtual Print Fee)이라는 새로운 체계를 만들어 배급사가 지불하도록

- 그러나 상영관의 3D 설비 구축이 대기업 멀티플렉스 체인을 위주로 이루어져 대부분의 지방 단관들은 3D 디지털 상영관을 갖추지 못한 경우가 많음

**Table 2** 2010년 국내 스크린 현황 (2010.12.31 기준)

구분	전체 스크린 수	디지털 2D 스크린 수	디지털 3D 스크린 수	디지털 4D 스크린 수
서울	447	190	161	5
부산	186	63	55	4
대구	106	46	29	0
인천	110	55	35	0
광주	71	28	20	0
대전	62	17	18	1
울산	30	19	10	0
경기	444	132	119	1
강원	65	14	16	0
충북	65	10	12	0
충남	61	9	8	0
전북	67	9	8	0
전남	53	21	13	0
경북	88	13	21	0
경남	112	19	33	0
제주	36	3	4	0
지방 합계	1,556	458	401	6
총계	2,003	648	562	11

자료: 영화진흥위원회, 스트라베이스 재구성, 2011

- o 2010년 국내에서 상영된 3D 영화는 '아바타(Avatar)'를 포함한 26편으로 총 1,677만 명의 관객이 관람하며 11.4%의 관객 점유율을 기록했음
- 2010년 3D 영화 매출액은 전년대비 8배 이상 증가한 1,899억 원으로 전체 시장의 16.5%를 차지한 것으로 나타남

**Table 3** 2009~2010년 국내 3D 영화\* 관객 수 및 매출 현황

구분	상영 편수	개봉 편수	관객 수(명)	관객 점유율(%)	매출액(원)	매출 점유율(%)
2009년	7	7	1,844,753	1.2%	23,404,014,500	2.2%
2010년	26*	25	16,769,398	11.4%	189,858,671,000	16.5%

\*3D 영화는 아이맥스 3D 상영, 4D 상영 수치를 포함함. 단 4D 상영의 경우 3D 영화가 아닌 4D 상영작은 제외(예: '전우치', '심야의 FM')

\*\*2010년은 2009년 개봉작 '아바타'의 상영이 계속되어 상영 편수가 개봉 편수보다 1편 많음

자료: 영화진흥위원회, 스트라베이스 재구성, 2011

특 합의, 이를 통해 디지털 상영설비 도입과 유지 보수에 필요한 비용을 배급사와 극장주가 공동으로 부담하는 시스템을 확립함

## Analysis

할리우드 스튜디오는 일반적으로 3D 영화 한 편 당 500만 달러에서 700만 달러에 달하는 3D 안경 비용을 지불하고 있고, 3D 상영관 확충(하나의 스크린을 3D로 변환하는 데 드는 비용은 10만 달러 수준임)을 위해 극장주에게 가상 프린트 비용을 지원하고 있으며, 3D 영화 제작 시 초기단계부터 최소 2,000만 달러 이상을 투자해야 한다. 각 영화사들이 이 같은 투자비용을 회수하기 위해서는 3D 상영관 확보가 절실한 상황이다. 美 영화 업계는 3D 영화 2편이 동시에 전국 개봉된 후 상영하는 데 부족함이 없을 만큼 충분한 3D 상영관이 확보될 것이라는 긍정적인 전망을 내놓고, 투자를 확대하고 있지만 올 한 해 동안에만 44편의 3D 영화 개봉을 앞두고 있어 당분간 3D 스크린 확보전은 치열한 양상을 띠게 될 것으로 예상된다.

## Source

1. Motion Picture Association of America, 'Theatrical market statistic 2010', 2010
2. Screen Digest, 'Digital Cinema Over the Tipping-Point', 2011.4
3. 영화진흥위원회 영화정책센터, '2010년 한국 영화산업 결산', 2011.1