

## 3D 영화 및 게임에 대한 소비자 만족도, 업계 기대에 못 미쳐

2011. 10. 4

### Overview

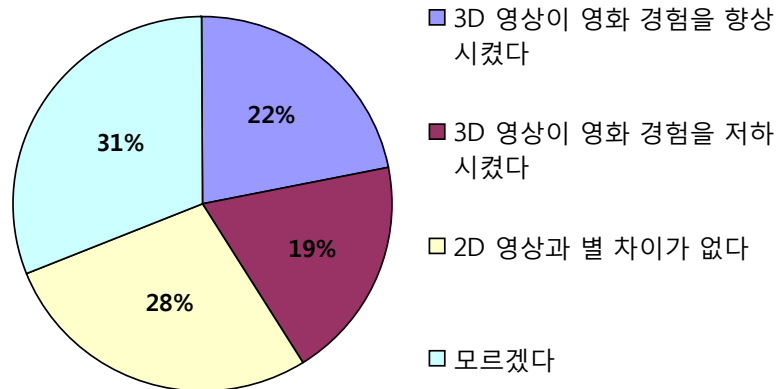
최근 영국 시장조사업체 유고브(YouGov) 및 인터프렛 LLC(Interpret LLC)가 각각 3D 영화와 3D 게임 콘텐츠에 활용된 3D 입체영상 기술에 대한 소비자 만족도를 조사한 결과, 3D 시장 성장에 대한 업계의 낙관적 전망과 달리 실제 이용자들의 만족도는 낮은 것으로 나타났다.

### Briefing

#### 3D 영화/게임에 활용된 입체영상 기술에 대한 소비자 만족도 조사 결과

- 영국 시장조사업체 유고브(YouGov)가 최근 실시한 3D 영화 관련 소비자 만족도 조사 결과에 따르면, 조사 대상자 2,796명 중 3D 입체영상 기술이 전반적인 영화 감상 경험을 향상시켰다고 응답한 비율은 22%에 그친 것으로 나타남
- 반면에 2D 영상과 별 차이가 없거나 오히려 감상 경험을 악화시켰다고 응답한 비율은 50%에 달함

Figure 1 2D영화 대비 3D 영화에 대한 소비자 만족도 조사 결과



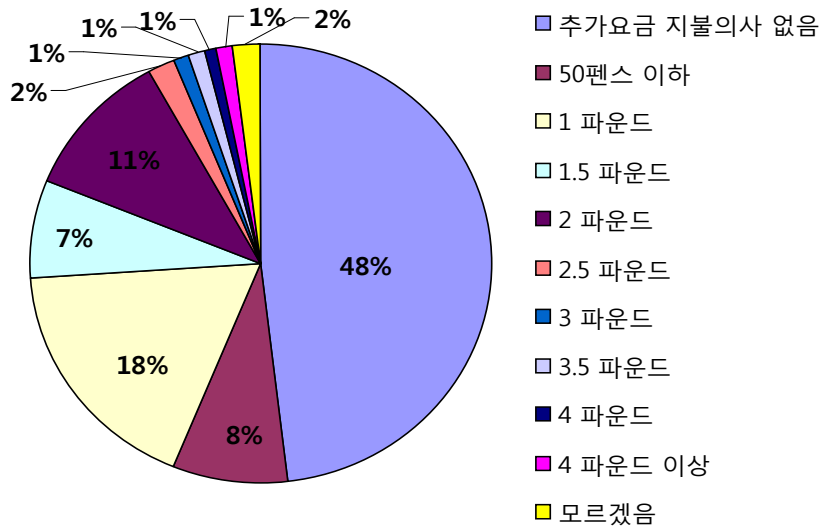
자료: 유고브(YouGove)

- 동일 영화의 2D 버전과 3D 버전의 관람료가 동일할 경우 어떤 버전을 선택하겠느냐는 질문에 대해서는 응답자의 47%만이 3D 버전을 보겠다고 답함<sup>1)</sup>

1) 응답자의 37%는 2D 버전을 선택했으며, 16%는 모르겠다고 답함

- 또한 3D 버전 관람 시 2D 버전 대비 얼마의 추가 요금을 지불할 수 있는냐는 질문에 대해 응답자의 48%가 추가 요금을 지불하지 않겠다고 답함

Figure 2 3D 영화 관람 시 추가요금 지불 의향 조사



자료: 유고브(YouGove)

- 조사 대상자의 49%는 현재 3D 영화에 대한 과대 선전 및 흥행 거품은 곧 사라질 것이라는 전망에 동의한 것으로 나타남
- o 한편, 시장조사기관 인터프렛 LLC(Interpret LLC)가 지난 5월 성인 1,600명을 대상으로 실시한 3D 게임 관련 이용자 만족도 조사 결과에서도, 플레이어의 상당수가 3D 입체 영상 기술에 만족하지 못하고 있는 것으로 나타남
- 응답자의 28%가 '닌텐도 3DS(Nintendo 3DS)'의 3D 기능이 게임 환경을 악화시켰다고 대답한 반면, 3D로 인해 게임 환경이 개선되었다고 답한 응답자는 전체의 22%에 그쳤음
- 응답자의 13%는 게임 시 3D 모드<sup>2)</sup>를 꺼놓는다고 응답함

## Analysis

3D 입체영화는 3D 콘텐츠 산업의 수요 측면에서 시장을 형성하는 중요한 동인임에도 불구하고, 처음 등장했을 때의 '신선함'이 줄어들면서 소비자 만족도가 하락하고 있다. 또한 업계에서는 3D 영화의 프리미엄 티켓 값에서 비롯되는 높은 수익성에 기대를 걸고 있지만, 소비자들은 3D 개봉으로 인한 영화관 가격 상승에 부담을 느

2) '닌텐도 3DS'에는 3D 효과를 조절(2D/3D 전환 가능)할 수 있는 슬라이드 스위치가 장착되어 있음

끼고 있는 것으로 나타났다. 이번 설문 조사는 3D 영화와 게임에 대해 소비자들의 기대치가 충족되지 못하고 있음을 보여준다. 3D 콘텐츠 시장의 정착률을 위해서는 양적인 3D 제작 확대뿐만 아니라 질적인 측면에서 소비자 경험을 제고하기 위한 노력이 필요한 이유다.

## Source

1. 3D Focus, '3D Not Popular According to Two New Surveys', 2011. 9. 26  
<http://www.3dfocus.co.uk/3d-news-2/3d-not-popular-according-to-two-new-surveys/5580>
2. YouGov Survey Results, 2011. 9  
<http://today.yougov.co.uk/sites/today.yougov.co.uk/files/yg-archives-yougov-3dfilms-230911.pdf>