

## 3D TV 보급의 최대 걸림돌, 높은 제작비용으로 인한 콘텐츠 부족

2011. 10. 17

### Overview

현재 3D 방송 제작에 지나치게 많은 비용이 소모됨에 따라 3D 콘텐츠가 크게 부족한 상태이며 이는 소비자 불만을 야기해 3D TV 보급 확대에 걸림돌로 작용하고 있는 것으로 나타났다. 그러나 이 같은 난황에도 불구하고 3net과 ESPN 3D 등 일부 3D 전용 채널들은 자체 3D 콘텐츠 제작에 적극적으로 나서고 있다.

### Briefing

#### 방송사, 고비용의 제작비로 인해 3D 콘텐츠 수급에 난황

- 현재 3D TV의 보급 확대에 있어 최대 걸림돌은 3D 콘텐츠 부족<sup>1)</sup>으로, 이는 3D 제작에 지나치게 많은 비용이 소요되기 때문이라는 연구 결과가 발표됨
  - 영국의 시장조사기관 오뎴(Ovum)이 지난 5월 전 세계 주요 콘텐츠 제작 업체 경영진을 대상으로 실시한 서베이 결과에 따르면, 3D 콘텐츠 제작 시 겪게 되는 가장 큰 문제는 높은 제작비용으로, 투자 대비 수익 보장율(ROI)이 낮아 투자 유치가 어려운 것으로 나타남
  - 실제 3D 콘텐츠를 제작하기 위해서는 2D 콘텐츠 대비 130~150% 가량의 제작비가 투입되어야 하며, 가장 적은 비용으로 제작할 수 있는 3D 컨버팅 방식의 경우에도 러닝타임 120분 기준 300~500만 달러, 분당 5만~7만 달러가 소모됨
  - 따라서 3D 입체영상 제작 관련 비용을 회수하기 위해서 3D 콘텐츠의 가격을 높이거나 마진을 줄이는 수밖에 없는데, 이런 요인이 콘텐츠 제작을 위축시킬 수 있음
- 기존의 프로그램 라이브러리를 통해 방영권을 확보하기만 하면 종일 방송을 할 수 있는 2D 채널과 달리 3D 채널은 기존에 제작된 프로그램의 종류 및 수량이 한정되어 있어 방송사가 3D 전용 채널을 유지하는 것이 쉽지 않은 상황임
  - 필립 스완(Philip Swann) 애널리스트는 ESPN의 경우 3D 스포츠 채널에 대한 광고 유치가 부진함에 따라 동 채널의 전송 중단까지 고려하고 있다고 언급함
- 또한 소프트웨어를 이용한 편집 작업을 거쳐 기존 2D 콘텐츠를 3D로 전환해 방영하는 컨버팅 방식도 영상의 품질을 보장할 수 없어 문제의 소지가 되고 있음

1) 지난 6월 미국 케이블 및 정보통신협의회(CTAM)가 시장조사업체 엔피디그룹(NPD Group)에 의뢰해 실시한 소비자 만족도 조사 결과에 따르면, 3D 콘텐츠 부족에 불만을 나타낸 응답자가 전체의 60%에 이른 것으로 집계됨

- o 그러나 디스커버리(Discovery), 아이맥스(IMAX), 소니(Sony)의 합작사로 지난 2월 개국한 3net과 스포츠 전문 TV 방송사 ESPN의 3D 전용 채널 ESPN 3D 등은 3D 콘텐츠 제작에 적극적으로 나서고 있음
- 3net은 높은 제작비용에도 불구하고 최근 다양한 장르에 걸친 자체 제작 3D 콘텐츠를 20시간씩 방송하고 있으며, ESPN 3D 또한 최근 들어 3D로 제작된 美 대학 미식축구 경기 중계방송을 지난해 대비 2배로 확대 편성했음

## Analysis

국내에서도 3D 콘텐츠 제작이 자금난으로 인해 잇따라 무산되고 있다. 지난해 말 기획, 올해 제작에 착수하기로 계획되었던 6편 이상의 3D 영화 대작들은 현재 투자 유치 실패로 대부분 취소되었다. 대표적인 작품이 '기생령'으로, 이 영화는 3D 제작을 위해 2D로 촬영, 컨버팅 과정을 거칠 예정이었으나 제작비 부족으로 2D로만 상영되었다. 시장이 협소한 국내에서는 방송이 아닌 영화 콘텐츠조차 투자대비 수익(ROI)이 확보되지 않는다는 한계를 보여주는 사례다. 현재 3D 콘텐츠 제작 지원 사업이 시행하고 있지만 이는 대부분 인력 양성이나 3D 장비 지원 등에 국한되어 있다. 향후에는 민간 기업들의 투자를 이끌어낼 수 있는 펀드 및 투자 조합 조성이 요구된다. 이에 앞서 3D 콘텐츠가 수익을 낼 수 있는지에 대한 면밀한 분석과 평가가 전제되어야 할 것이다.

## Source

1. Good 3D TV, 'High Production Costs Hampering 3D TV Content Growth', 2011. 10. 7  
<http://good3dtv.com/commentary/high-production-costs-hampering-3d-tv-content-growth/>
2. Variety, 'Costs squeeze 3D TV content', 2011. 9. 19  
<http://www.variety.com/article/VR1118042974?refcatid=3764&printerfriendly=true>