

2015.08.31.

박병호 (산업정보팀 수석연구원)

061-900-6333 / jackone@kocca.kr

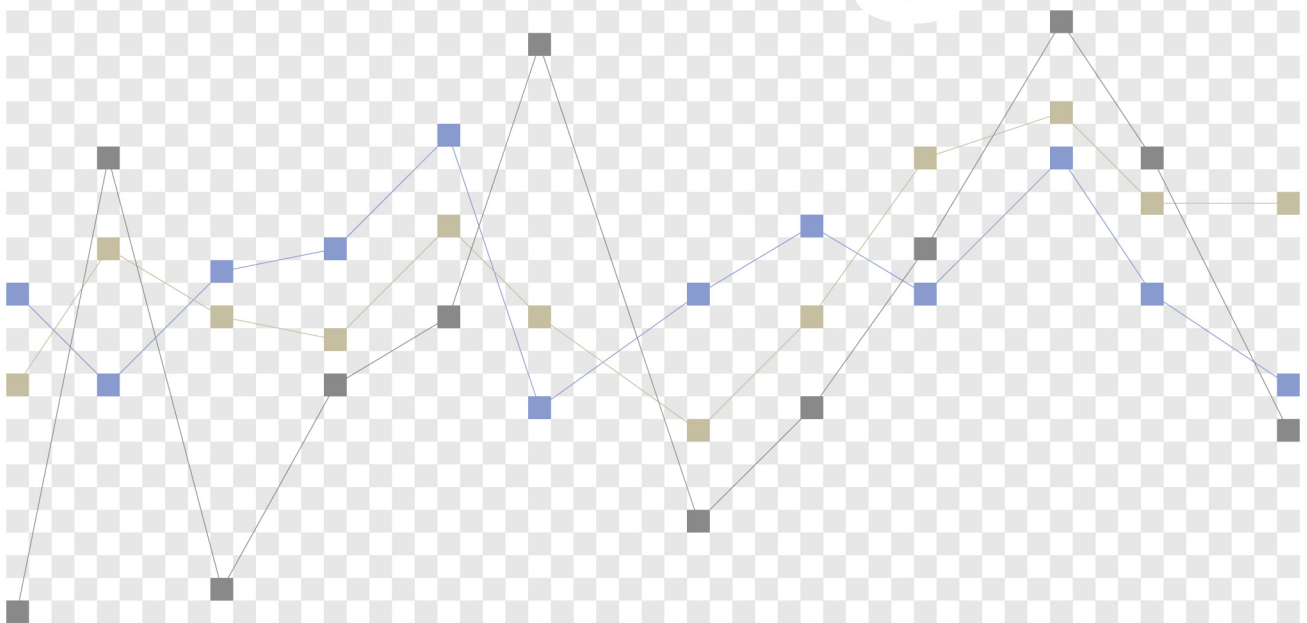
통계로 보는 콘텐츠산업

KOCCA

제15-10호 (통권 104호)

Statistics

Briefing



세계 3D 영화시장
규모 및 전망

한국콘텐츠진흥원



세계 3D 영화시장 규모 및 전망

기술의 발달이 우리 주변의 생활환경을 꾸준히 변화시키고 있고 콘텐츠산업도 예외는 아니다. 특히 IT기술의 발달로 콘텐츠를 이용하는 행태나 방식이 다양해지고 있을 뿐만 아니라 동일한 콘텐츠라도 보다 역동적이고 실감나게 향유하고 싶은 인간의 욕구에 부응하기 위해 보다 앞 다투어 새로운 기술개발에 매진하고 있다.

영상분야도 하루가 멀다 하고 새로운 기술이 선보이고 있으며 최근 가장 핫(hot)한 것이 3D 영상기술이다. 2009년 영화 ‘아바타’개봉 이후 3D에 대한 세계적 관심이 고조되었으며 이후 꾸준히 3D 영화가 선보이고 있다.

우리나라의 경우도 영화 ‘아바타’가 천만 관객을 넘어서면서¹⁾ 3D에 대한 관심이 한껏 높아 졌으나 이후 주목할 만한 3D 영화가 나타나지 않으면서 대중적 관심도가 다소 떨어진 상황이다.

표 1 | 한국에서 개봉한 영화 관람객 순위

순위	영화명	개봉일	매출액(원)	관객 수(명)	스크린 수(개)
1	명량	2014-07-30	135,751,393,910	17,614,679	1,587
2	국제시장	2014-12-17	110,921,143,630	14,259,468	1,044
3	아바타	2009-12-17	124,897,072,500	13,302,637	917
4	도둑들	2012-07-25	93,665,632,500	12,983,341	1,091
5	7번방의 선물	2013-01-23	91,431,950,670	12,811,213	866
6	광해, 왕이 된 남자	2012-09-13	88,909,157,769	12,323,555	1,001
7	변호인	2013-12-18	82,872,264,800	11,374,861	925
8	해운대	2009-07-22	81,025,004,000	11,324,433	764
9	괴물	2006-07-27	66,716,104,300	10,917,221	647
10	왕의 남자	2005-12-29	66,015,436,400	10,513,715	313

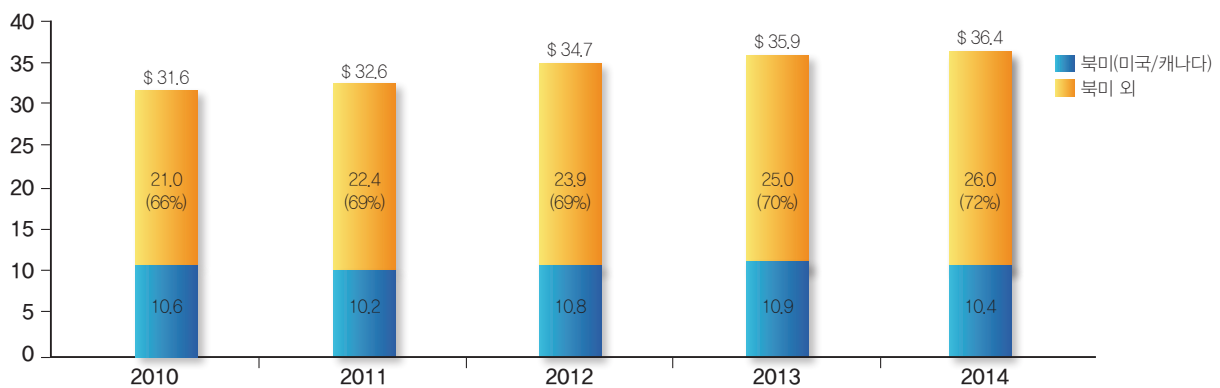
출처 : 영화진흥위원회 통합전산망(<http://www.kobis.or.kr>) 2015년 7월 기준

1) 영화진흥위원회 통합전산망 통계에 따르면 2015년 8월 현재 역대 개봉 영화 중 1,330만 여명의 관객을 동원하여 관람객 기준 3위, 매출액 1천2백4십만 원으로 ‘명량’에 이어 2위를 차지하고 있다.

이에 2015년 3월에 발간된 미국 영화협회²⁾(MPAA/Motion Picture Association of America)에서 발간한 영화시장 통계보고서³⁾를 중심으로 3D 영화시장 현황을 살펴보고자 한다.

MPAA 2014년 보고서에 따르면 전 세계 개봉 영화의 박스오피스 매출액은 2014년 364억 달러(약 41조 1천억 원)로 전년 대비 1% 증가한 것으로 나타난다. 주목할 만한 것은 북미시장에서의 매출액은 감소한 반면 아시아태평양 지역의 매출액이 높은 상승률을 보이는 부분이다.

그림 1 | 전 세계 박스오피스 매출액 (10억 달러)



출처 : MPAA 보고서

표 2 | 전 세계 박스오피스 매출액

(단위 : 1억 달러)

구분	2010	2011	2012	2013	2014	13년 대비(%)	10년 대비(%)
북미	106	102	108	109	104	-5	-2
북미 외	210	224	249	250	260	4	24
합 계	316	326	357	359	364	1	15

출처 : MPAA 보고서

2014년도에 아시아태평양지역의 매출액 상승이 2013년 대비 12% 증가하여 최근 5년 새 가장 높은 증가율을 보였으며, 2013년 111억 달러 매출을 기록하면서 이후 북미와 유럽 등을 제치고 지역별 매출액이 가장 높은 것으로 나타난다.

2) 미국영화협회: 정부의 영화 검열 강화에 대응하기 위해 1922년 설립된 미국 메이저 영화사 조직으로, 관객층에 따른 영화 평가, 영화사의 영화 해외배급 지원, 과세액에 대한 조언, 영화산업에 대한 전국적 홍보를 담당함. 월트디즈니, 워너브라더스, 유니버설스튜디오, 소니픽처엔터테인먼트 등이 소속되어 있으며 LA에 소재하고 있음

3) 영화시장 전반에 대한 통계는 <http://www.mpa.org> 에서 확인할 수 있다.

표 2 | 북미 외 박스오피스 매출액(1억 달러)

(단위 : 1억 달러)

구분	2010	2011	2012	2013	2014	13년 대비(%)	10년 대비(%)
유럽, 중동, 아프리카	104	108	107	109	106	-3	2
아시아태평양	85	90	104	111	124	12	46
중남미	21	26	28	30	30	2	46
합 계	189	198	211	220	230	4	25

출처 : MPAA 보고서

표 3 | 전 세계 박스오피스 매출액(1억 달러)

(단위 : 1억 달러)

구분	2010	2011	2012	2013	2014	13년 대비(%)	10년 대비(%)
북미	106	102	108	109	104	-5	-2
유럽, 중동, 아프리카	104	108	107	109	106	-3	2
아시아태평양	85	90	104	111	124	12	46
중남미	21	26	28	30	30	2	46

출처 : MPAA 보고서 재구성

특히 중국의 상승세가 눈에 띄는데 2014년 34%가 증가되어 48억 달러(약 5조 6천억 원)의 매출액을 보이며 미국과 캐나다를 제외한 국가 들 중 최초로 40억 달러 매출을 달성하였다. 아울러 북미를 제외한 국가들 중 상위 20위까지의 나라를 살펴보면 1위 중국, 2위 일본, 5위 인도, 6위 한국 등 상위권에 아시아 국가들이 이름을 올리고 있음을 알 수 있다. PwC⁴⁾에서도 MPAA 보고서를 인용하여 아시아태평양지역의 높은 성장률을 언급하고 있다.

표 4 | 북미 외 박스오피스 매출액 상위 20위

(단위 : 억 달러)

순위	국가	매출액	순위	국가	매출액	순위	국가	매출액	순위	국가	매출액
1	중국	48	6	한국	16	11	브라질	8	16	베네수엘라	3
2	일본	20	7	독일	13	12	이태리	8	17	아르헨티나	2
3	프랑스	18	8	러시아	12	13	스페인	7	18	스웨덴	2
4	영국	17	9	호주	10	14	네덜란드	3	19	대만	2
5	인도	17	10	멕시코	09	15	터키	3	20	인도네시아	2

출처 : MPAA 보고서

4) PwC Global Media and Entertainment Outlook: 2015-2019 참조

세계 영화 스크린 수는 2013년 대비 6% 성장하여 2014년 142,000개가 넘어섰으며, 아시아태평양지역이 전년대비 15% 증가하여 가장 높은 증가율을 나타낸다. 또한 디지털 스크린이 전년대비 14% 증가하여 전세계 스크린의 90% 이상을 차지하고 있다.

이 중 3D 기능을 갖추고 있는 것은 64,000여 매년 꾸준히 증가하여 현재 전체 스크린의 51%로 절반이 넘어서고 있다. 특히 2010년 149%의 놀라운 증가율을 보이고 있는데 이는 2009년 개봉한 제임스 캐머런 감독의 영화 '아바타'의 영향으로 보인다.

또한 3D 디지털 스크린 비율에서도 다른 지역과 비교하여 아시아태평양 지역이 높게 나타나고 있고 디지털 스크린 중 3D 비율이 70%을 나타내고 있다.

그림 2 | 전 세계 스크린 수

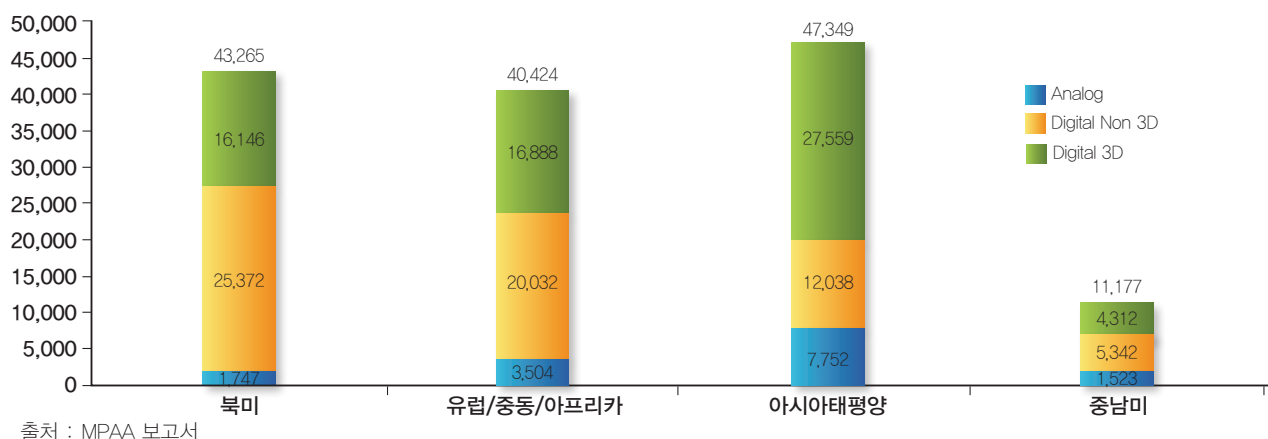


표 5 | 세계 3D 디지털 스크린 현황

구분	2010	2011	2012	2013	2014	2014년 디지털 스크린 비율
북미	8,505	13,860	14,734	15,782	16,146	39%
유럽, 중동, 아프리카	8,115	11,769	13,964	15,813	16,888	46%
아시아태평양	4,661	8,596	14,219	17,726	27,559	70%
중남미	1,104	2,119	2,629	3,748	4,312	45%
합 계	22,385	36,344	45,546	53,069	64,905	51%
전년대비 증감률	149%	62%	26%	17%	22%	—

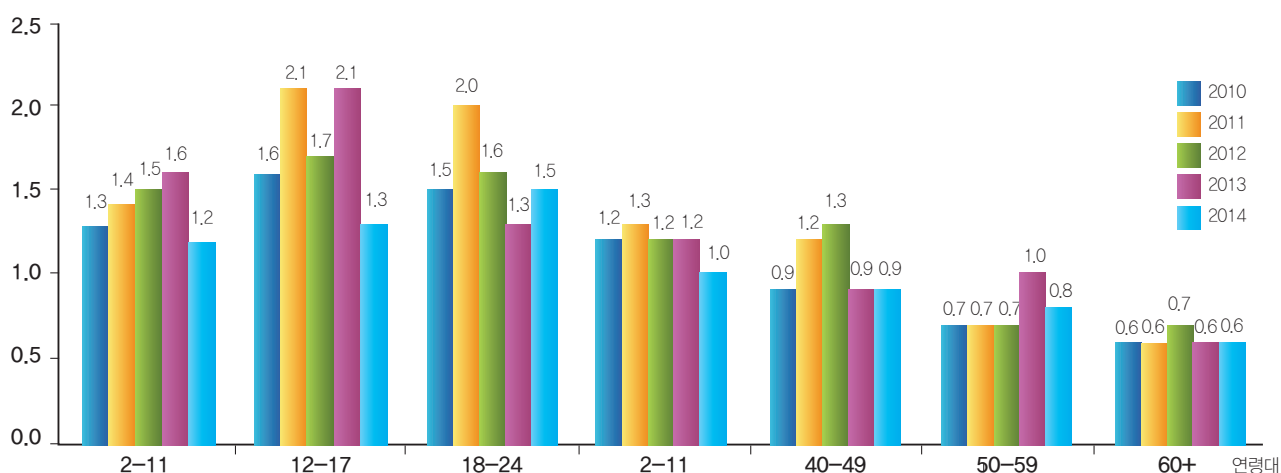
출처 : MPAA 보고서

미국 국민 대상으로 조사한 결과에 따르면 2013년 대비 2014년 3D 영화 관람비율이 떨어지는 것으로 나타났다. 연령대별 추세를 보면 (2-11)세의 경우 2010년 이후 꾸준히 증가하다가 2014년 하락했고, (12-17)세의 경우 해마다 등락을 거듭하고 있다. 25세 이상에서는 상대적으로 변동 폭이 낮은 것으로 나타난다.

흥미로운 것은 모든 연령대에서 2014년 3D 영화관람 횟수가 줄어든 반면 (18-24)세 연령대에서는 증가하였다는 것이다. 중요한 것은 10대 중반에서 20대 중반까지가 3D 영화를 관람한다는 것이고 저 연령층의 경우 더욱더 3D에 익숙한 세대로 성장할 것이라는 것이다.

그림 3 | 연령대별 3D 영화 관람 현황(2010년~2014년)

(단위 : 횟 수)



인프라가 갖춰지는 속도에 비해 탑재할 수 있는 콘텐츠 개발이 미쳐 따라가고 있지 못하는 양상이나 더 많은 상상력과 무안경 3D 영화관람 등과 같은 기술의 개발로 글로벌 경쟁이 뜨거워 질것으로 전망된다.

실제 BOX Office Mojo⁵⁾에는 스타워즈, 정글북, 타잔 등 개봉 예정인 블록버스터급 3D 영화 70편 이상을 소개하고 있다.

5) <http://www.boxofficemojo.com> 참조