

## 소니컴퓨터엔터테인먼트(SCE), 게이밍 경험을 최적화할 수 있는 3D 기술 및 콘텐츠 개발에 주력

2011. 10. 4

### Overview

소니컴퓨터엔터테인먼트(SCE)는 얼마 전 개최된 유럽 최대의 게임 축제 '게임스컴(Gamescom) 2011'에서 3D 제품에 대한 수요는 소비자들의 기대 수준을 만족시킬만한 콘텐츠 개발이 선행되었을 때 현실화될 수 있다고 강조했다. 소니의 3D 게임 전략의 핵심은 이용자들에게 최적의 게이밍 경험을 제공하는 것으로, 액티브 방식의 3D 안경 채택, 기존 게임 대비 저렴한 개발 비용 등이 향후 성장에 긍정적 요소로 작용할 것으로 내다봤다.

### Briefing

#### 소니, 3D 게임 전략의 핵심은 최적의 게이밍 경험 제공

- 소니컴퓨터엔터테인먼트(SCE, Sony Computer Entertainment) 유럽 지사의 스튜디오 디렉터 믹 호킹(Mick Hocking)이 최근 독일 쾰른에서 개최된 유럽 최대의 게임 축제 '게임스컴(Gamescom) 2011'에서 소니의 3D 게이밍 전략에 대해 밝힘
  - 소니컴퓨터엔터테인먼트는 3D 게임플레이가 가능한 휴대용 게임기 '플레이스테이션 3(PS3)'을 이미 5,000대 이상 판매했으며, 30개 이상의 3D 게임 타이틀을 발표함
- 소니의 3D 게임 전략의 핵심은 이용자들에게 최적의 게이밍 경험을 제공하는 것으로, 3D 영화 등으로 인해 이미 높은 기대 수준을 갖게 된 소비자들을 만족시킬만한 3D 게임 콘텐츠 개발이 선행되어야 한다고 강조함
  - 믹 호킹은 최근 '닌텐도 3DS(Nintendo 3DS)'의 부진과 관련 "플레이스테이션 3 개발진들은 3D 요소가 어디에 활용되고 적용되어야 하는지 알게 되었다"면서, "3D 기술은 게이머들의 몰입(immersion)을 이끌어내는 동시에 게임과 자연스럽게 어울려야 한다"고 주장함
  - 이와 관련 믹 호킹은 1인칭 슈팅게임 화면상의 조준점을 예로 들어, "3D 공간 어디에 조준점을 위치하게 하느냐가 문제"라고 언급하며, 게이머의 시선이나 화면 자체의 이동에 따라 3D 화면과 실제 게임 상에서의 깊이감이 크게 어긋날 수도 있다고 설명함
- 소니의 차세대 휴대용 게임기 '플레이스테이션 비타(PS Vita)' 또한 3D 기술 적용이 목적이 아니라 최고의 게임 경험 창출이라는 목표를 우선시했기 때문에 3D 대신 2D 디

스플레이를 채택함

- 한편, 소니컴퓨터엔터테인먼트社는 최적의 게이밍 경험을 위해서는 전용 안경이 필요 없는 무안경 기술이나 액티브 방식의 3D 안경 기술을 채택이 유리하다고 주장함
  - 다만 무안경 방식은 특정 지점에서만 3D 영상이 구현돼 조금의 움직임에도 이질감을 느낄 수 있으며, 여러 명이 한 번에 3D 영상을 감상할 수 없다는 약점이 존재함
  - 믹 호킹은 “현재 액티브 방식의 3D 전용 안경으로도 이용자들에게 최적화된 3D 게이밍 경험을 선사할 수 있다”고 주장함
- 믹 호킹은 3D에 집중하는 대신 소셜/모바일 게임 투자에 집중하고 있는 EA(Electronic Arts)를 염두에 둔 3D 전략의 효율성에 관한 질문에는 “3D는 많은 형태의 게임들에 새로운 요소를 추가할 수 있으며, 무엇보다 이를 위해 투입되는 비용이 매우 적다”고 언급함
  - 평균적으로 3D 게임 개발 비용은 전체 게임 개발 비용의 2%로, 대부분의 경우에는 단지 개발 비용의 0.5%만이 3D 제작에 사용된다며 그 효율성을 강조함

## Analysis

게임은 영화 대비 이용 시간이 길기 때문에 3D 버전 개발 시 휴먼 팩터 문제에 대한 검증 과정이 특히 까다로울 것으로 예상된다. 물론 개인차가 존재하기는 하지만 대체적으로 장시간 게임을 하기에는 눈의 피로도가 크다는 데 소비자 의견이 일치하고 있으며, 일부 하드코어 유저의 경우 아예 3D 기능을 끄고 2D 화면으로 게임을 즐기는 것으로 나타났다. 여기에 손으로 잡고 게임을 조종하는 휴대용 게임의 특성 상 단말이 흔들릴 때 입체감의 초점이 흔들리는 것도 문제점으로 지적되고 있다. 따라서 향후 눈의 피로도, 이동 중 사용과 같이 플랫폼의 특성과 한계를 정확히 파악하고 그에 걸맞은 사용자 경험을 설계하는 것이 시장 성장의 관건이 될 전망이다.

## Source

1. Gamespot, 'Sony goes in-depth on 3D', 2011. 8. 22  
<http://gamescom.gamespot.com/story/6330393/sony-goes-in-depth-on-3d>