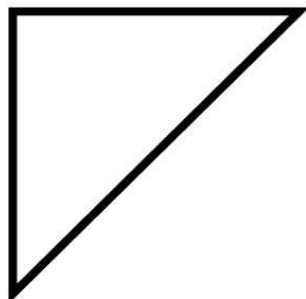


—
2019
글로벌마켓 리포트
Comic-Con

Major Conferences in the
United States <Comic-Con>

20

19



<목 차>

I . Comic-Con 2019 마켓 정보	1
1. 기본정보	1
(1) 행사개요	1
(2) 프로그램 구성	2
(3) 행사규모	8
(4) 비즈니스 팁	11
2. 행사 하이라이트	12
(1) 기대작	12
(2) 주요 트렌드	14
(3) SDCC 컬처	16
3. 분야별 참가업체 정보	24
(1) 스튜디오	24
(2) TV 네트워크	29
(3) 코믹스	34
(4) 게임	37
(5) 기타	40
(6) 아티스트 앨리	44
II . 미국 엔터테인먼트 산업 현황 및 트렌드	45
1. 미국 엔터테인먼트 산업 현황	45
(1) 산업 개요	45
(2) 영화 미디어 산업 분야 현황	47
2. 미국 엔터테인먼트 산업 주요 이슈와 트렌드	48
(1) 스트리밍 강세, 경쟁 과열	48
(2) 네트워크 로열티의 부재	49

(3) 블록체인	50
(4) 라이브러리 보유와 발견의 중요성	50
(5) 인수합병	51

<사진 목차>

[사진 I -1] 샌디에이고 코믹콘 2018 행사장 외부	20
[사진 I -2] 샌디에이고 코믹콘 2018 행사장 내부	20
[사진 I -3] 코믹콘 기간 동안 코스튬 플레이를 하는 사람들	21
[사진 I -4] <어벤져스> 패널	21
[사진 I -5] 샌디에이고 코믹콘 2018 행사장 내부	22
[사진 I -6] <왕좌의 게임> 패널	22
[사진 I -7] 수퍼히로인 캐릭터 코스튬 플레이	23
[사진 I -8] 샌디에이고 코믹콘 레고 전시 부스	23

<표 목차>

<표 II -1> 미국 스트리밍 서비스 구독 현황	48
-----------------------------------	----

<그림 목차>

[그림 I -1] 샌디에이고 코믹콘 입장객 추이	9
[그림 I -2] 샌디에이고 코믹콘이 지역 경제에 미치는 영향	10
[그림 II -1] 전세계 엔터테인먼트 산업의 시장 가치	45
[그림 II -2] 미국 미디어 엔터테인먼트 산업	46
[그림 II -3] 미국 SVOD 서비스 별 선호도 조사	47

I. 2019 Comic-Con International: San Diego 마켓 정보

1. 기본정보

(1) 행사개요

행사명	2019 Comic-Con International: San Diego
기간	2019년 7월 18일 ~ 21일
장소	San Diego Convention Center, San Diego, California
주최/주관	코믹콘 인터내셔널
행사성격	미국 캘리포니아 주 샌디에이고에서 매년 열리는 엔터테인먼트 컨벤션으로 미국의 코믹북, 영화, TV시리즈, 그 밖에 여러 가지 서브컬처와 산업들에 대한 소식과 관련 행사가 열리는 대규모 행사. 팬덤에 기반한 다양한 장르의 엔터테인먼트를 주제로 다루고 있으며, 패널 토크, 상영회, 사인회, 설명회, 쇼케이스, 포트폴리오 리뷰, 영화제 등 다양한 프로그램으로 매년 나흘 간 열림. 컨벤션 내 세부 프로그램 수는 약 700가지 이상
홈페이지	공식 웹사이트 www.comic-con.org 페이스북 www.facebook.com/comiccon 트위터 www.twitter.com/comic_con 유튜브 www.youtube.com/user/ComicCon 인스타그램 www.instagram.com/comic_con



(2) 프로그램 구성

- 코믹콘 인터내셔널: 샌디에이고(이하 SDCC: San Diego Comic-Con)은 크게 ①프로그램(패널, 세미나, 워크숍), ②엑스포, ③사인회, ④코믹콘 인터내셔널 인디펜던트 필름 페스티벌, ⑤어워드, ⑥포트폴리오 리뷰로 구성되어 있음

구분	세부내용
① 프로그램	<p>■ 개요 : 패널 디스커션, 세미나, 워크숍 등을 총칭하는 프로그램은 SDCC에서 가장 인기가 많은 세션으로, 코믹북 원작으로 만들어지는 할리우드 기대작, TV시리즈, SF 등의 감독과 출연진을 패널 디스커션을 통해 만나는 기회, 코믹스 출판 업계의 동향, 신작 출시 예정 등을 업데이트할 수 있는 기회를 제공함. 미디어 엔터테인먼트 업계의 다양한 비하인드 스토리나 최신 뉴스를 알게 되는 통로로서 미디어의 관심이 가장 많이 몰림</p> <p>■ 내용 : 프로그램이 열리는 여러 장소 중에 홀 H는 할리우드 메이저 스튜디오들과 HBO, 넷플릭스와 같은 인지도 높은 채널들의 신작과 기대작을 다루는 프로그램이 주로 열리는 장소로 이곳에서의 프로그램 스케줄에 대한 관심이 가장 높음. 2018년의 경우, 홀 H에서는 20세기폭스의 <프레데터>, BBC아메리카의 <닥터 후>, AMC의 <베러 콜 사울> <워킹 데드> <피어 더 워킹 데드>, 유니버설픽처스의 <글라스> <할로윈>, 파라마운트의 <범블비>, <데드폴2> <스타트렉: 디스커버리> 등 SDCC의 주제에 맞는 신작들의 트레일러, 푸티지 등을 독점 공개하는 스케줄이 있었음홀 H외에도 프로그램이 주로 열리는 공간은 Room 4, Room 6, Room 8 등이 있으며 이 공간에서는 소규모 출판업체, 코믹스 프레스 등이 워크숍, 세미나 등을 통해 실용적인 산업 내에서 알아두면 유용한 내용의 프로그램을 진행함. 예를 들어 <Comics PR & Marketing 101> <Your Best Pitch Yet> <Directing Your Comic Book> <Artist as Brand, Rise of the Artist Entrepreneur> 등이 있음</p> <p>■ 기간 : 2019년 7월 18일(목) ~ 21일(일)</p>

② 엑스포

- 개요 : 700개 이상의 전시업체가 컨벤션 센터 내 부스에서 각 브랜드와 작품, 프로젝트에 대해 홍보하고 마케팅하는 교류의 장으로, SDCC를 비롯한 각종 컬처 컨벤션, 컬처 엑스포의 근간이 되어온 가장 기본적인 프로그램
- 내용 : 할리우드 영화 스튜디오, TV채널, 스트리밍 서비스, 코믹스 출판사, 액션 피겨 제작업체 등 미디어 엔터테인먼트 산업의 유명 브랜드와 아티스트를 만날 수 있는 기회를 제공함. 또한 부스들은 아직 이름이 알려지지 않은 아티스트, 코믹스를 발굴하는 기회가 되기도 함. 라이선싱 제품을 제작하고 판매하는 부스의 경우에는 SDCC 리미티드 에디션을 들고 나오기도 함. 2019년 참석업체로는 편코, 레고, 마텔, 해즈브로, 토이나미, 펄스, 비즈 미디어, 스타워즈, 젠틀자이언트스튜디오, 웨타 워크숍, 코나미, 코미디 센트럴, 카툰 네트워크, 스퀘어 에닉스, 스타즈, 니켈로디온, 퍼니메이션, BBC 아메리카, 넷플릭스, FX, 훌루, AAA 애니메이션 디스트리뷰션, 워너브라더스, 예스 애니메, DC 엔터테인먼트 등이 있음
- 기간 : 2019년 7월 18일(목) ~ 21일(일)

③ 사인회

- 개요 : SDCC를 참석한 프로그램의 패널, 아티스트들이 준비한 세미나, 워크숍과 더불어 아티스트들의 사인을 받을 수 있는 팬덤 문화에 기반이 된 프로그램으로, 이 프로그램들은 인기가 많아서 티켓 드로우 형식으로 참석자를 가려냄. 참석을 희망하는 사람들이 정해진 시간까지 참석의사를 밝히면 주최측에서 제비뽑기 식으로 가능한 인원을 추려내어 발표하는 방식으로 진행
- 내용 : 사인회라고 카테고리가 나뉘어져 있지만 프로그램(세미나, 워크숍, 패널)과 유사한 성격의 세션에 사인을 받을 수 있는 기회까지 함께 구성되어 있음. 꼭 아티스트 사인회 프로그램으로만 구성되는 것이 아니며, 영화 상영, 패널 디스커션과 함께 진행되기도 함. 2018년에는 매일 48개 이상의 사인회 데스크/사인회 베틀이 마련되었음
- 기간 : 2019년 7월 18일(목) ~ 21일(일)

④ 코믹콘
인터내셔널
필름 페스티벌
(CCI-IFF)

- 개요 : 코믹콘의 테마에 부합하는 단편 또는 장편 영화들 중에서 배급사를 찾지 못했거나, 계약하지 못한 영화들을 상영하는 코믹콘의 정기 행사
- 내용 : 코믹콘의 행사인 만큼 팝 컬처를 주제로 한 다큐멘터리, 액션 어드벤처, 애니메이션, 호러/서스펜스, 코믹스 기반, 유머, 패러디, SF/판타지 등 7개 장르로 작품작을 나누어 상영하며 코믹콘 마지막 날에 시상식과 시상식이 끝난 뒤 수상작을 상영함. 2019년 CCI-IFF에서는 50편이 작품작으로 선정되어 상영되며 미국, 캐나다, 영국, 프랑스, 이스라엘, 독일, 그리스, 멕시코, 러시아, 스코틀랜드, 스페인, 한국에서 출품한 영화가 상영될 예정. 상영 스케줄 사이에 수 회의 패널 디스커션이 마련되어 있음. 올해 준비된 패널 디스커션은 총 8회로 영화 촬영, 영화 제작과 배급에 대한 기초적인 내용은 물론 아이디어를 영화로 만들어내는 방법, 스텐트 산업, 모바일 영화 촬영, 시대극에 대한 조언 등 흥미로운 주제로 진행됨

■ 개요 : SDCC가 코믹스가 주제가 되는 행사인 만큼 코믹북과 관련한 여러 가지 시상식이 열림. 그중에서 그래픽 노블의 아버지 월 아이즈너의 이름을 딴 “월 아이즈너 코믹스 인더스트리 어워드”(Will Eisner Comic Industry Awards, 아이즈너 어워드로 짧게 부름)가 가장 유명하며 코믹스 리테일러를 시상하는 “아이즈너 스피릿 어워드”, 코믹스를 대중에 널리 알리는 데 기여한 조직 또는 개인에게 수상하는 “아이콘 어워드”, SDCC가 다루는 장르 안에서 두각을 드러낸 개인에게 수상하는 “잉크팟 어워드” 등이 진행되며, 그밖에도 밥 클램펫 후마니타리안 어워드, 빌 핑거 코믹북 작가상, 러스 매닝 신인상 등의 수상이 진행됨

⑤ 어워드

■ 내용 : 월 아이즈너 코믹스 인더스트리 어워드는 ‘코믹스의 아카데미 시상식’이라고 불릴 만큼 권위있는 시상식이며, 최우수 단편상, 최우수 단행본상, 작가상, 작가/아티스트상 (스토리과 아트를 한 사람이 하는 경우), 각색상, 아티스트상, 커버 아티스트상, 채색상, 레터링상 등 다양한 부문을 고르게 조명하며, 독자를 연령별로 나누어 시상 카테고리를 두었음. 또한 시대의 변화에 맞춰 디지털코믹스, 웹코믹스 부문이 최근 더해져 총 31개의 부문을 통해 한 해 동안의 코믹스 산업을 정리하는 행사임. 특히 올해는 네이버 웹툰이 미국에서 연재하는 작품 3편이 최우수 웹코믹스상 부문 5개 후보중 3개 후보로 지명돼 화제를 모았음. 네이버 웹툰은 2017년과 2018년 미국의 웹코믹 시상식인 링고 어워드에서 수상작을 배출한 바 있으며, 네이버 웹툰 이용자는 세계적으로 5500만 명에 이룸

⑥ 포트폴리오
리뷰

■ 개요 : 여러 장르의 아티스트들을 초대해 미래의 아티스트를 희망하는 학생 또는 아티스트 지원자들의 포트폴리오를 디즈니, 카툰네트워크, 니켈로디언, 하스브로, 레고 등과 같은 기업들 혹은 성공한 아티스트들로부터 평가, 조언 받을 수 있는 기회를 지원함

■ 내용 : 비디오게임, 작가, 애니메이터, 스토리보드 아티스트, 컬러리스트, 일러스트레이터, 코믹북 작가, 편집자, 코믹북 아티스트, 3-D 모델러, 디자이너 등 코믹콘에서 공개되는 다양한 장르의 프로젝트가 요구하는 직종을 희망하는 사람들이 실제로 포트폴리오 리뷰를 통해 스튜디오, 아티스트들과 네트워크를 형성하고 도움이 되는 조언을 받았다는 리뷰가 많음. SDCC를 포함한 다른 코믹콘에서도 찾아볼 수 있는 프로그램

(3) 행사규모

가. 행사 통계

구분	2017	2018	2019
전시업체 수	731	742	737
참가자 수	130,000명 이상	135,000명 이상	-

- 2018년, HBO 등 핵심 스튜디오들의 참여 없이 전시업체, 참가자수 모두 증가
 - 할리우드 주요 스튜디오, TV네트워크가 SDCC에 참석하지 않는 일은 간혹 한 해씩 종종 일어나는 일이며, 그 해 참석하지 않았던 스튜디오들이 다음 해, 또는 2년 뒤에 다시 참석하는 일도 흔함
 - 2018년에는 <왕좌의 게임>과 <웨스트월드>의 HBO와 <스타워즈> 시리즈의 루카스 필름이 참석하지 않아 Comic-Con의 위상이 이전과 같지 않다는 평가도 있었으나 참석자 수, 전시업체 수 모두 예년을 웃돌았으며, HBO 역시 2019년 SDCC로 되돌아가 패널을 진행할 것을 언급해 <왕좌의 게임>의 피날레를 앞두고 쇼의 마지막 SDCC 패널이 진행될 것으로 예상함
- 2018년 SDCC는 HBO, 마블 등이 빠진 컨벤션이었지만 ABC, 워너브라더스, BBC 아메리카, 히스토리 채널, 니켈로디온 등 TV 네트워크의 주요기업과 라이온스게이트, 20세기폭스, STX 엔터테인먼트 등의 주요 스튜디오가 전시업체로 참가했고, 코믹스 분야에서도 BOOM! 스튜디오, IDW 퍼블리싱, VIZ 미디어, 다크 호스 코믹스 등이 참석했으며 2017년, 2019년과 비교했을 때 전시업체 수는 오히려 더 많았음

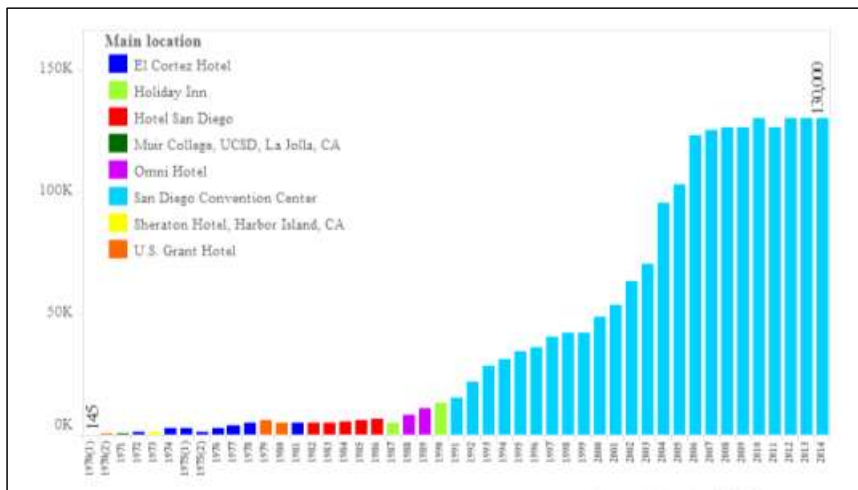


- 2019년 최종 발표된 전시업체 수는 737개로 2018년보다 5개 줄어들었음. 매년 꾸준히 참석하는 업체들도 있지만 신규업체의 진입도 빈번하고 다수의 업체들이 부스를 공유하는 경우가 많아 전시업체의 수는 실제의 수라기보다는 전시 부스의 수로 보는 것이 맞음

나. 행사 영향력

- 초창기 SDCC는 코믹북의 마니아들이 모이는 ‘그들만의 축제’로 여겨지던 때도 있었음. 그러나 코믹스를 바탕으로 제작되는 영화, TV 시리즈가 메인스트림의 인기를 누리고 13만 명 이상의 관람객이 SDCC를 찾아오기 시작하면서, 코믹콘 이벤트 자체가 샌디에이고 지역 경제, 나아가 미국 미디어 엔터테인먼트 산업에 큰 영향력을 미침
- SDCC 입장객의 연도별 추이를 살펴보면 ‘90년 이후부터 입장객이 꾸준히 늘어났으며 2014년 가장 큰 폭으로 증가했던 것을 확인할 수 있음. 수퍼히어로 영화 및 TV 콘텐츠가 급속도로 증가하던 때로, 이 때 이후로 전 세계적으로 코믹스 기반의 콘텐츠에 대한 수요가 늘어났으며 거의 모든 할리우드 스튜디오가 수퍼히어로 장르의 영화를 제작하기 시작했음

[그림 1-1] 샌디에이고 코믹콘 입장객 추이



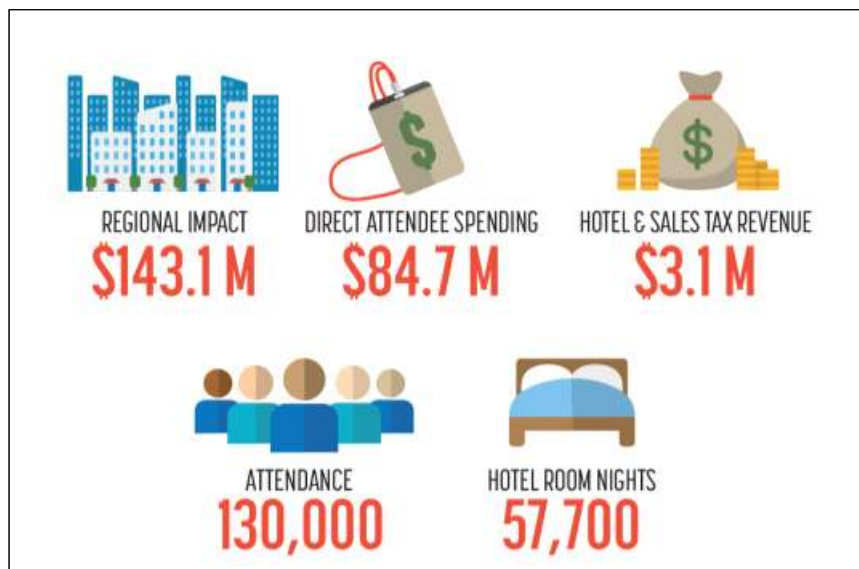
※ 출처 : SDCC 공식 홈페이지

- 2018년 SDCC 기간 동안 샌디에이고 지역이 벌어들인 총 수입은 1억 4310만 달러로, 컨벤션 기간인 나흘 동안 SDCC 관람객이 숙박, 식사, 교통수단, 입장권, 쇼핑 등에 소비하는 액수는 8470만 달러이며 이로 인해 발생하는 세액은 310만 달러에 달함

- 13만 명 이상의 관람객이 샌디에이고에서 보내는 호텔 숙박일수는 57,700일이며, SDCC를 원활히 진행하기 위해 나흘 동안 3만 시간의 노동력이 투입됨. SDCC 행사기간 동안 팔린 핫도그의 수는 17,968개, 판매된 음료는 50,131개, 피자는 10,865 조각, 커피는 28,754 잔 팔림
- SDCC는 지난 17년 동안 매년 15%씩 수입이 증가했으며 11년 연속 전일 입장권이 매진되는 기록을 세웠음.
- 이렇듯 SDCC가 지역 경제에 미치는 영향이 상당하기 때문에 샌디에이고 시 역시 SDCC를 계속해서 샌디에이고에서 유치하기 위해 SDCC와의 관계를 돈독히 함. 현재로서는 2021년까지 샌디에이고에서 SDCC라는 이름으로 열릴 예정임
- SDCC가 열린 뒤에는 뉴욕, 시애틀, 애틀랜타, 애너하임 등의 도시에서 유사하거나 작은 규모로 코믹스 컨벤션이 연말까지 이어짐

[그림 1-2] 샌디에이고 코믹콘이 지역 경제에 미치는 영향

(단위 : 달러)

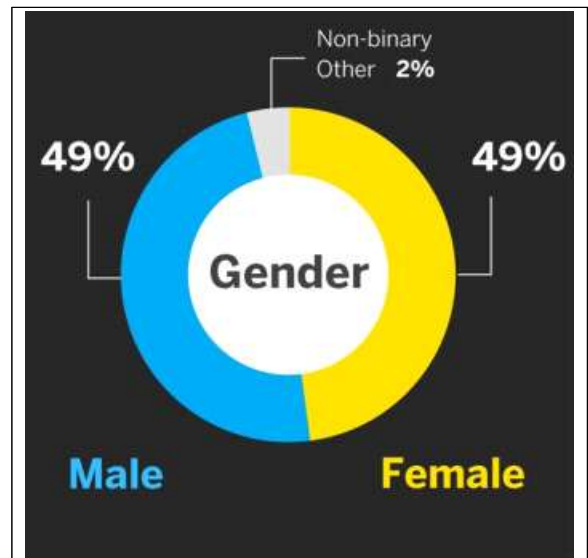


* 출처 : San Diego Convention Center

(4) 비즈니스 팁

- SDCC는 컨벤션에 참석하는 사람이 어떤 자격으로 참석하느냐에 따라 완전히 다른 경험을 제공하는 입체적인 대규모 행사임. 기본적으로 “미국에서 가장 큰 규모의 코믹스 컨벤션”이라는 지위 덕분에 SDCC는 업계의 관련인들을 가장 많이 만날 수 있는 비즈니스와 커넥션의 장임
- 또한 SDCC의 관람객들 그 자체가 마케터들에게는 살아있는 데이터임. 많은 수의 관람객이 찾아오기 때문에 빅데이터의 가치가 있으며, 관람객들의 연령, 인종, 참석하는 패널의 종류, 코스튬플레이 등은 앞으로 해당 영화 및 TV시리즈가 개봉, 방영 될 때 마케터들이 참고하는 지표로 활용됨
- USC의 헨리 젠킨스 교수는 SDCC는 스크린 밖에서 일어나는 이벤트에 그치지 않고 스크린 위에서의 변화를 만드는 자리이기도 하다며, 마케터들은 각 패널 및 프로그램을 찾는 인종비율을 보고 영화 마케터들이 주 관객층을 재설정하기도 한다고 말함

○ 젠킨스 교수는 <블랙팬서> <월더우먼>이 박스오피스에서 성공할 수 있었던 배경의 하나로 SDCC를 꼽으며, SDCC가 보여주는 다양성이 미국 미디어 엔터테인먼트 산업에 영향을 미치고 있다고 함. 실제로 2014년 조사에 따르면 SDCC를 비롯한 팬덤 기반의 컨벤션에 참여하는 관람객의 성비는 50:50에 가까움



팬덤 기반의 컨벤션 관람객 성비

- 특히 SDCC가 열리는 시기의 샌디에이고는 미디어 엔터테인먼트 산업의 종사자들에게는 비즈니스 미팅의 기회를 만들기 좋은 때와 장소임. SDCC 행사에 제작자, 배우, 감독은 물론 취재진과 같은 많은 사람이 모이기 때문에 이 지역에서 관련한 다른 행사들이 열리는 경우가 많음
- 이를 테면 2016년 <저스티스 리그>의 개봉을 앞두고 워너브라더스는 SDCC 패널 외에도 <저스티스 리그>의 해외 취재진을 샌디에이고로 초청해 꺾 가뚝, 제이슨 모모아, 에스라 밀러, 벤 에플렉 등 출연진과의 인터뷰를 진행하기도 했음

2. 행사 하이라이트

(1) 기대작

- 매년 SDCC는 일정보다 하루 앞서 '프리뷰 나이트'라는 프로그램을 통해 SDCC를 통해 전세계 최초 공개(월드프리미어)되는 영화 및 TV시리즈가 있는데, 올해에도 7월 17일 프리뷰 나이트의 라인업은 워너브라더스텔레비전그룹의 셀렉션으로 진행될 예정
- 새로 시작되는 TV시리즈 <배트우먼>과 <페니워스>의 파일럿이 월드 프리미어 되며 <틴 타이탄스 고!>의 미공개 에피소드와 애니메이션 시리즈 <할리퀸>이 첫 공개 예정
- SDCC에서 보여질 기대작으로는 <더 보이즈> <마얀 M.C.> <히스 다크 매트리어> 등이 있는데, 이 세 타이틀은 모두 2019년 가을 시작되는 TV시리즈로 SDCC를 통한 패널 세션 및 Q&A 세션이 스케줄되어 있음
- 아마존 프라임 비디오에서 제작 및 스트리밍하는 <더 보이즈>는 동명의 뉴욕 타임즈 베스트 셀링 코믹스를 바탕으로 만들어지는 TV시리즈로, 배우인 세스 로건이 이그제큐티브 프로듀서로 **패널에 참석하며, 칼 어반, 잭 퀘이드, 안토니 스타, 에린 모리아티, 제시 어셔, 체이스 크로포드, 토머 카폰, 카렌 후쿠하라, 엘리자베스 슈가** 출연 예정. 카스 에니스와 다릭 로버슨 듀오가 출판한 <더 보이즈>는 셀러브리티 만큼이나 인기가 있고 사랑받는 슈퍼히어로들이 그들의 슈퍼파워를 악용할 때 일어날 수 있는 일들에 대해 유쾌하게 그려냄. 7월 19일 금요일 오후 3시30분 볼룸 20에서 패널 및 Q&A 세션 예정



<더 보이즈> 오리지널 코믹스 포스터(좌)와 TV시리즈 포스터(우)

- 2018년 FX를 통해 데뷔한 <마얀 M.C.>는 <선즈 오브 아나키>의 크리에이터인 커트 서터가 역시 제작하는 <선즈 오브 아나키> 프랜차이즈의 일부로 캘리포니아, 멕시코 보더를 배경으로 활동하는 모터사이클 클럽을 중심으로 이야기를 펼침. FX 채널 특유의 남성성과 <선즈 오브 아나키>의 폭력성이 더해져 남성 관객들에게 큰 인기를 끄는 TV시리즈로, 7월 21일 일요일 오후 1시, H홀에서의 패널리 예정됐음
- <히스 다크 매트리어얼>은 HBO와 BBC One이 합작하여 만드는 TV시리즈로 2019년 가을 시즌에 데뷔가 결정되어 있음. 필립 풀먼의 동명 소설이 원작으로 영화, TV 시리즈로 이전에 만들어진 바 있으며 7월18일 목요일 H홀 패널리 예정되어 있음. 제임스 맥어보이, 대프니 킨, 린-마누엘 미란다 등 출연진과 제작진이 참석 예정
- 이밖에도 2019년 SDCC를 통해 소개되는 신작들로는 <배트우먼> <페니워스> <쉬라 앤 더 프린세스 오브 파워> <베로니카 마스> 리바이벌, <카니발 로우>, <스노우 피어서> (봉준호 감독의 영화 <설국열차>를 TV시리즈로 제작) 등이 있음

(2) 트렌드

○ 슈퍼히어로 장르의 여전한 강세

- <배트우먼>, <페니워스>, <쉬라 앤 더 프린세스 오브 파워>, <더 보이즈>, <DC 슈퍼히어로 걸즈> 등 새로 시작하는 TV시리즈에서도 슈퍼히어로 장르가 여전한 강세를 보이고 있음
- 슈퍼히어로 속의 또 하나의 트렌드는 “배트맨”으로 CW의 <배트우먼>과 에픽스(Epix)의 <페니워스>가 배트맨의 프리퀄 격으로 TV시리즈를 준비하고 있음. 특히 <페니워스>는 배트맨의 집사 알프레드 페니워스의 젊은 시절을 조명한 시리즈로, 신인배우 잭 배년이 페니워스를 연기하며 <로마>, <멘탈리스트>의 브루노 헬러가 총괄 프로듀서로 참여해 관심을 모음



<페니워스(Pennyworth)>

○ 리바이벌, 리부트

- 2004년 UPN을 통해서 방영되어 큰 인기를 얻은 <베로니카 마스>가 2007년 시즌3으로 종영되었는데, 2019년 시즌4로 스트리밍 플랫폼 훌루를 통해 돌아옴. 이야기는 2007년 종영 이후, 그리고 2014년 개봉한 극장판 <베로니카 마스>의 뒤로 자연스럽게 이어질 예정이며 오리지널에서 베로니카 마스 역을 연기한 크리스틴 벨이 다시 시리즈로 돌아와 베로니카 역을 연기하며 오리지널 TV시리즈의 배우들도 일부 돌아와 이전의 역할을 연기할 예정으로 알려짐. 오리지널 TV시리즈 시절부터 팬덤이 강하게 형성된 수사물



<베로니카 마스> 시즌4 스틸

- TNT가 <스노우피어서>를 TV시리즈로 제작, 2019년 방영을 시작할 예정. 봉준호 감독의 영화 <설국열차>의 미국 TV시리즈 어댑테이션으로 제니퍼 코넬리, 다비드 딕스, 앨리슨 라이트, 미키 썸너, 레나 홀, 스티븐 오그 등이 패널로 참여할 예정

○ 고별 패널

- SDCC의 컬처라고도 볼 수 있는 고별(Farewell) 패널, 종영한 TV시리즈, 종영을 앞둔 TV시리즈의 출연진과 제작진이 패널로 팬들에게 비하인드 신을 공개하고 TV시리즈에 대해서 이야기를 나누는 시간으로 올해는 얼마 전 종영된 <왕좌의 게임>, 파이널 시즌4를 앞두고 있는 <애로우>, 파이널 시즌을 앞두고 있는 아마존 프라임의 <더 맨 온 더 하이 캐슬> 등이 고별 패널이 예정됨

(3) SDCC 컬처

- SDCC는 팬덤을 기반으로 하는 컨벤션이기 때문에 컨벤션 전체가 대중을 위한 이벤트인 동시에 같은 취미, 같은 취향을 공유하는 사람들의 커뮤니티처럼 보이기도 함. 그리고 그 경향은 코믹콘 컬처를 통해서도 잘 볼 수 있는데, 코스튬 플레이, 스페셜 게스트 리스트, 월 아이즈너 코믹스 인더스트리 어워즈 등은 SDCC를 비롯한 코믹콘의 컬처를 드러내주는 단면이기에 본 리포트에 소개함

○ 코스튬플레이

- 코스튬플레이, 이른바 코스프레로도 불리며 SDCC를 비롯한 코믹콘에서 가장 눈에 띄는 부분으로 컨벤션을 찾아오는 관람객들이 그들 스스로 코믹스, 영화, TV시리즈의 캐릭터로 분장하는 서브컬처를 말함
- 코스튬플레이는 내러티브, 의상, 연기, 연기자의 4가지 요소를 모두 갖추었을 때 완성적이라고 평가하며, 컨벤션 코스튬플레이의 경우 창의성, 정확성, 캐릭터 유지 등의 3가지 항목으로 코스튬플레이의 퀄리티를 평가할 수 있음
- 할로윈 코스튬과 다르게 독창적인 디자인이 많으며 예술적인 수준으로 표현되기도 함. 코믹콘의 가장 큰 볼거리이며 관람객 자체가 볼거리가 된다는 점과 코스튬 플레이에 참여하는 사람들이 자발적으로 컨벤션의 일부가 된다는 점이 독특함

○ 스페셜 게스트 리스트

- SDCC는 코믹스를 기반으로 만들어지는 다양한 장르의 엔터테인먼트가 한 데 모여 홍보하는 거대한 마케팅의 장으로 인식되지만 실제로 컨벤션에 가보면 코믹스의 팬들이 모여 장르를 즐기는 거대한 팬덤의 장이라는 것을 알 수 있음. 또한 SDCC는 코믹스 아티스트, SDCC를 거쳐간 사람들의 커뮤니티와 같은 역할을 수행하며 매년 SDCC의 정체성을 공유할 수 있는 스페셜 게스트를 초청함
- 2019년 SDCC가 초청한 스페셜 게스트는 <배트맨> <엑스맨> <그린 랜턴/그린 애로우>의 아티스트인 닐 애덤스, <새도우 앤 본> 3부작의 작가인 레이 바두고, <더 몽골리아드 싸이클> 시리즈의 작가인 그렉 베어 등의 유명한 아티스트 등은 물론 전직 SDCC 홍보팀의 디렉터였던 베리 알폰소, 1970년대 SDCC에서 자원 봉사자로 일했던 웬디 올, SDCC에 가장 많이 전시업체로 참여한 빌 콜 엔터프라이즈의 빌 콜 대표 등 SDCC의 역사를 이야기해줄 수 있는 사람들을 초청했음
- 2019년 SDCC 스페셜 게스트 명단 중 일부에 대한 간략한 소개를 전함

이름	소개
Bob Wayne	DC 코믹스 세일즈의 전직 시니어 VP, 작가
Chris Ware	<지미 코리건>의 작가이자 코믹스 아티스트
Charles Vess	DC, 마블 코믹스의 표지 아티스트
Ursula Vernon	<Digger>로 휴고상을 수상한 작가
Kevin Smith	작가, 감독 겸 배우이며 코미디언
Scott Snyder	DC, 마블의 코믹스 작가 <배트맨> <아메리칸 뱀파이어> 등
Stan Sakai	<우사기 요짐보> 시리즈의 아티스트, 작가
Bob Schreck	<배트맨> <신 시티> 시리즈의 편집자
David Scroggy	전직 코믹 북 엑스포 집행위원장, 다크호스코믹스의 개발부서 총괄
Todd McFarlane	작가, 아티스트 <스폰> <베놈> 등의 캐릭터의 크리에이터
Frank Miller	<300> <수퍼맨: 이어 원> 작가이며 아티스트
Floyd Norman	<정글북> <토이스토리2> 애니메이터, 아티스트
Willie Ito	1950년대 디즈니, 워너브라더스의 카투니스트, 애니메이터
Jae Lee	미국계 한인 코믹북 아티스트, 아이즈너상 수상자이며 <인휴먼스> <다크 타워> 등 작품으로 이름을 알림
Jim Lee	DC 엔터테인먼트의 Chief Creative Officer이며 퍼블리셔
John B. Cooke	아이즈너 상 5회 수상자 <Comic Book Artist> 매거진 편집장
Mary Fleener	<라이프 오브 파티> 작가, 아티스트
Rick Geary	<블랙 달리아> 코믹스 작가, 아티스트
Gene Ha	뉴욕타임즈 베스트셀링 코믹북 <Mae>의 아티스트
Neil Adams	<배트맨> <그린 랜턴/그린 애로우>의 아티스트

- 월 아이즈너 코믹 인더스트리 어워즈
 - 아이즈너 상, 이라고 줄여서 부르기도 하는 월 아이즈너 코믹 인더스트리 어워즈는 SDCC가 본고장인 시상식으로 코믹스 산업 내의 성취를 기리기 위해 만들어진 시상식으로써 SDCC가 대중적인 이벤트이기도 하지만 기본적으로는 산업 이벤트라는 점을 알 수 있는 부분이기도 함
 - 아이즈너 시상식은 하비 시상식과 함께 1987년 이후 커비 시상식이 사라졌기 때문에 이를 대신하기 위해 1988년 시작됨
 - 1990년까지 아이즈너 시상식은 따로 열리지 않았으며, 1991년부터 SDCC에서 매년 시상식을 진행함
 - 2017년 이후 출판물의 형식, 주 독자층, 아티스트의 참여 형태 등에 따라 나누어진 31개의 시상 부문이 있으며, 시상부문은 매년 조금씩 변동이 있음
 - 2019년 베스트 웹코믹 부문에 한국의 네이버가 서비스하는 웹툰의 <라벤더 잭> <렛츠 플레이> <러브 올림푸스>가 후보로 지명됨



[사진 1-1] 샌디에이고 코믹콘 2018 행사장 외부



[사진 1-2] 샌디에이고 코믹콘 2018, 행사장 내부



[사진 1-3] 코믹콘 기간 동안 코스튬 플레이를 하는 사람들



[사진 1-4] <어벤저스> 패널



[사진 I -5] 샌디에이고 코믹콘 2018 행사장 내부



[사진 I -6] <왕좌의 게임> 패널



[사진 I-7] 슈퍼히로인 캐릭터 코스튬 플레이



[사진 I-8] 샌디에이고 코믹콘 레고 전시 부스

3. 분야별 참가업체 정보

(1) 스튜디오

기업명	월트디즈니컴퍼니 (The Walt Disney Company)
분야/업종	미디어, 엔터테인먼트 비즈니스
본사 주소	PO Box 1000 Lake Buena Vista, FL 32830-1000, USA
연락처	+1 407 939 5277
대표자명	Robert A. Iger, Chairman/CEO
홈페이지	www.thewaltdisneycompany.com
SDCC 참가사	Disney Publishing Worldwide
주요 특징/ 최근 이슈	<p>-Disney Publishing Worldwide(이하 DPW)는 디즈니 파크, 익스피리언스 앤 프로덕트 산하의 자회사로 디즈니 에디션, 디즈니 프레스, 킹스웰, 프리폼, 하이페리온 북스 포 칠드런 등 임프린트 보유</p> <p>-DPW는 코어 퍼블리싱, 디지털 퍼블리싱, 디지털 러닝으로 구분됨</p> <p>-DPW는 2011년 마블 프레스라는 임프린트를 런칭해 기존에 마블 월드와이드로 출판되던 마블 코믹스 관련 라이브러리를 통합함</p> <p>-2014년 <스타워즈> 관련 출판물을 루카스필름 스토리 그룹 산하로 옮겨 관리</p> <p>-2014년 스탠 리의 POW! Entertainment와 계약을 맺어 2015년 DPW의 이름으로 첫 책 <The Never Girl>이 출간됐으며, 출간과 함께 뉴욕 타임즈 어린이 책 부문 베스트셀러로 선정</p> <p>-<크로스젠> <디즈니 빌런즈> <더 킹덤 키퍼> 등 프랜차이즈 보유</p>

기업명	워너브라더스 (Warner Bros. Consumer Products)
분야/업종	-미디어, 엔터테인먼트 비즈니스 -영화, TV시리즈, 엔터테인먼트 콘텐츠 제작 및 배급 -DVD, 블루레이, 디지털 배급 -브랜드 라이선싱 및 방송 사업
본사 주소	4000 Warner Blvd. Burbank, CA 91522, USA
연락처	+1 818 954 7980
대표자명	Kevin Tsujihara, Chairman/CEO
홈페이지	www.warnerbros.com
주요인사	Reg Harpur, EVP, International Thomans Bewecke, Chief Digital Officer Dee Dee Myers, EVP, Worldwide Corporate Communications & Public Affairs
주요 특징/ 최근 이슈	-워너브라더스는 전시업체로 SDCC 2019에 참가하지만, 홀 H에서 열리는 신작 프리젠테이션에 참가하지는 않는다고 밝혔음 -<조커> <원더우먼 1984> 등 DC코믹스 원작의 2019년 말과 2020년 초반에 개봉이 예정되어 있으며, <맨 오브 스틸> <배트맨 vs. 슈퍼맨> 등 이전까지 DC코믹스 원작의 영화들은 SDCC에서 가장 크게 프레젠테이션을 통해 홍보되어 왔기에 의외라는 반응 -워너 브러더스는 물론 DC 역시 홀 H 행사에는 참여하지 않으며 두 스튜디오는 전시업체로만 참여할 예정으로, SDCC 역사상 최초로 두 스튜디오의 부스가 나란히 배치됨 -2018년 SDCC에 마블 엔터테인먼트가 홀 H 프로그램에서 완전히 빠졌던 것에 이어 DC 코믹스 원작의 슈퍼히어로 영화를 만드는 워너브라더스의 이번 불참 결정에 대해 일각에서는 코믹스 장르 기반의 영화들에 대한 인기가 줄어드는 것을 시사하는 것이 아니냐 우려를 표함 -다른 의견으로는 사진 촬영과 비디오 촬영, SNS 공유가 빠르게 이루어지는 이벤트인만큼 <조커> <원더우먼 1984>에 대해 준비가 덜 됐거나 보안에 신경을 쓰는 게 아니냐고 추측함

기업명	마블 스튜디오 (Marvel Studios)
분야/업종	-미디어, 엔터테인먼트 비즈니스 -영화, TV시리즈, 엔터테인먼트 콘텐츠 제작 및 배급 -DVD, 블루레이, 디지털 배급 -브랜드 라이선싱 및 방송 사업
본사주소	1600 Rosecrans Ave #7-110, Manhattan Beach, CA 90266
연락처	+1 212 576 4000
대표자명	Kevin Feige
홈페이지	www.marvel.com/movie
주요 특징/ 최근 이슈	<p>-<어벤져스: 엔드게임>의 개봉으로 마블 시네마틱 유니버스 1기와 관련된 영화 제작이 일단락된 상태이며, 현재 디즈니 스트리밍 서비스인 디즈니+에서 독점적으로 방영될 마블 시리즈를 제작하고 있는 것으로 알려짐</p> <p>-이 시리즈에는 솔로 무비로 제작되지 않는 캐릭터들이 다루어질 예정임. TV시리즈 형식이지만 마블 텔레비전이 아닌 마블 스튜디오에서 제작될 것으로 알려짐</p> <p>-<어벤져스: 엔드게임>이 개봉하고 향후 마블의 계획에 대해 궁금해 하는 사람이 많은 시점이라 SDCC는 마블의 향후 계획에 대해 알릴 수 있는 기회가 될 것</p> 


기업명	DC 엔터테인먼트 (DC Entertainment)
분야/업종	-워너브라더스 산하의 코믹북 유닛 -코믹북 기반의 영화, TV시리즈 제작에 대한 실행
본사 주소	2900 W Alameda Ave. Burbank, CA 91050, USA
대표자명	Diane Nelson
연락처	+1 818 977 7764
이메일	info@dcentertainment.com
홈페이지	www.dcentertainment.com

기업명	20세기 폭스 (20th Century Fox)
분야/업종	-미디어, 엔터테인먼트 비즈니스 -영화, TV시리즈, 엔터테인먼트 콘텐츠 제작 및 배급 -DVD, 블루레이, 디지털 배급 -브랜드 라이선싱 및 방송 사업
본사 주소	10201 W Pico Blvd. Century City, CA 90035, USA
대표자명	Stacey Snider, CEO
연락처	+1 310 369 0101
이메일	info@fox.com
홈페이지	www.fox.com

기업명	루카스 필름 (Lucasfilm)
분야/업종	-월트디즈니스튜디오 산하의 영화 및 TV시리즈 제작 스튜디오 -조지 루카스 감독의 영화에 대한 판권을 모두 보유하고 있으며 <스타워즈> <인디애나 존스> 프랜차이즈가 이에 속해 있음 -시각효과 전문 스튜디오인 ILM과 사운드디자인 포스트프로덕션 스튜디오인 스카이워커 사운드, 비디오게임 디비전인 루카스필름 게임즈, 루카스필름 애니메이션, 루카스필름 라이선싱 등 사업 분야가 다각화되어 있음
본사 주소	1110 Gorgas Ave, San Francisco, CA 94129
대표자명	Kathleen Kennedy, President
연락처	+1 415 623 1000
이메일	info@lucasfilm.com
홈페이지	www.lucasfilm.com

기업명	스타즈 (Starz)
분야/업종	-영화 스튜디오 라이온스게이트 산하의 유료 케이블 네트워크 -TV-MA 등급의 오리지널 시리즈 <스파르타쿠스> <걸프렌드 익스피리언스> 등으로 오리지널 프로그래밍에서 두각을 드러냄
본사 주소	8900 Liberty Circle, Englewood, CO 80112, USA
대표자명	Gleen E Curtis, President
연락처	+1 720 852 7700
이메일	info@starz.com
홈페이지	www.starz.com

(2) TV네트워크

기업명	HBO
분야/업종	-프리미엄 케이블, 위성 텔레비전 네트워크 -극장 개봉작, 오리지널 TV시리즈만 편성하여 방영 -미국에서 현존하는 가장 오래된 유료 TV 서비스
본사 주소	1100 Avenue of the Americas New York, NY 10036
연락처	+1 212 512 5200
대표자명	Bob Greenblatt, Chairman
홈페이지	www.homeboxoffice.com
주요 인사	John K. Billock, President of HBO US Group Casey Bloys, President of HBO Programing
주요 특징/ 최근 이슈	<p>-HBO는 2018년 SDCC에 참석하지 않았음</p> <p>-2019년 방영 예정인 HBO 신작들로는 <와치맨>(레지나 킹, 제레미 아이언스, 돈 존슨 출연), <히스 다크 마트리얼>(제임스 맥어보이, 루스 윌슨, 린-마누엘 미란다 출연), <디 아웃사이드>(스티븐 킹 원작, 제이슨 베이트먼, 벤 멘델슨 출연), <디 네버스>(조스 웨던 신작), <더 플롯 어게인스트 아메리카>(필립 로스 소설 원작, 위노나 라이더, 존 터투로 출연) 등이 있음</p> 

기업명	넷플릭스 (Netflix)
분야/업종	-미국의 미디어 서비스 프로바이더 -스트리밍 서비스 플랫폼 -콘텐츠 제작 및 배급
본사 주소	5808 Sunset Blvd. Los Angeles, CA 90028
연락처	+1 877 742 1335
홈페이지	www.netflix.com
주요 인사	Reed Hastings, Chairman/CEO Ted Sarandos, CCO
주요 특징/ 최근 이슈	<p>-1997년 스콧 밸리, 마크 랜돌프, 리드 헤이스팅스가 전통적인 방식의 비디오 대여 방식이 아닌 우편을 통해 주고 받는 서비스를 런칭함. 2년만에 3천만달러 투자를 받으며, 월간 섭스크립션 서비스를 시작함</p> <p>-레드박스, 블록버스터, 아마존 등 다양한 형태의 경쟁자를 겪으며 넷플릭스는 비디오 대여 서비스에서 온디맨드 비디오 서비스, 스트리밍 서비스로 영역을 확장해나갔으며, 2007년 이후 핵심 사업 모델을 비디오 대여 서비스가 아닌 스트리밍으로 전환했음</p> <p>-2013년 넷플릭스 최초의 오리지널 시리즈 <하우스 오브 카드> 방영 시작, 전시즌을 하루만에 모두 공개하는 전에 없던 상영 방식으로 TV시리즈에 몰아보기(Binge Watching) 트렌드를 만들어냈음</p> <p>-<하우스 오브 카드>로 이후 TV프로그램을 대상으로 하는 에미상 후보에 오르는 등 비즈니스의 경계를 허물고 새로운 비즈니스 모델 수립</p> <p>-2018년에는 넷플릭스에서만 개봉한 영화 <로마>가 아카데미 외국어영화상을 수상했음.</p> <p>-넷플릭스는 MPAA(미국영화협회)에 프로듀서로 소속되어 있음. <로마>의 수상으로 아카데미 시상식의 후보작에 대한 기준이 바뀌어야 한다는 논란이 있었음</p>

기업명	카툰 네트워크 (Cartoon Network)
분야/업종	-케이블 및 위성방송 네트워크 -7~15세의 어린이와 청소년을 주시청자로함 -2016년 리부트된 <파워퍼프걸> 애니메이션 시리즈를 선보이며 스피너마스터(완구), 레고(완구), 모스키노(패션) 업체와 파트너십을 맺어 라이선싱 제품을 생산하기 시작
본사 주소	1050 Techwood Dr NW, Atlanta, USA
대표자명	Christina Miller, President/CEO Peter Yoder, Vice President Kisa Weger, Vice President
본사연락처	+1 404 827 1700
홈페이지	www.cartoonnetwork.com

기업명	CBS 인터랙티브 (CBS Interactive)
분야/업종	-미국의 공중파 채널 출신 산하의 온라인 콘텐츠 네트워크 -뉴스, 스포츠, 엔터테인먼트, IT, 비즈니스 등 전반적으로 거의 모든 주제를 아우름 -샌프란시스코, 뉴욕, 버뱅크, 포트 로더데일에 지사를 둠 -CBS 인터랙티브는 SDCC를 통해 2019년 가을 방영을 시작하는 새로운 TV시리즈를 홍보하기 위해 전시 부스업체로 참여
본사 주소	2900 W Alameda Ave, Burbank, CA 91505, USA
대표자명	Jim Lanzone, CEO
본사연락처	+1 415 344 1813
홈페이지	www.cbsinteractive.com

기업명	니켈로디언 (Nickelodeon)
분야/업종	-케이블 및 위성방송 네트워크 -6~11세 어린이를 겨냥한 프로그램을 제작, 방송함 -2019년은 스폰지밥 스쿼어팬츠의 20주년으로 SDCC 2019에 거대한 사이즈의 부스를 빌려 전시할 계획 -<Paw Patrol> <Teenage Mutant Ninja Turtle> <Shimmer and Shine> 등의 인기 라이선스 브랜드 보유
본사 주소	1515 Broadway, New York, NY 10036, USA
주요인사	Cyma Zarghami, President Pam Kaufman, CMO
본사연락처	+1 212 846 8000
홈페이지	www.nick.com

기업명	BBC 아메리카 (BBC America)
분야/업종	-미국의 유료 TV 네트워크로 영국의 BBC 스튜디오와 AMC 네트워크가 공동 소유하고 있는 채널 -영국의 BBC가 공영방송인 것과 다르게 BBC 아메리카는 미국의 유료채널이며 채널 구독 비용과 광고수익으로 운영됨 -<닥터 후>, <스타트렉>, <엑스파일> 등의 방영권을 가지고 있음
본사 주소	747 3rd Avenue New York, NY 10017
대표자명	Sarah Barnett, President
본사연락처	+1 212 705 9300
홈페이지	www.bbcamerica.com

기업명	AMC
분야/업종	-케이블 및 위성방송 네트워크, 영화 TV 시리즈 제작 스튜디오 -2000년대 초반까지 클래식 필름 아카이브의 방영권으로 고전 영화를 방영하는 채널로 자리 잡았음 -2007년 TV시리즈 <매드맨>을 시작으로 <워킹 데드> 등 인기 TV 시리즈를 제작하며 오리지널 프로그래밍을 시작
본사 주소	11 Penn Plaza New York, NY 10001, USA
대표자명	Joshua W. Sapan, President/CEO Charles F. Dolan, Vice President Sean S. Sullivan, Vice President
본사연락처	+1 212 324 8500
홈페이지	www.amcnetworks.com

기업명	ABC
분야/업종	-ABC는 American Broadcasting Company의 약자로 미국의 대표적인 미디어 기업으로 공중파, 케이블 네트워크, 디지털 플랫폼 등의 채널 다수 보유 -뉴스, 예능, TV시리즈 등 다양한 포맷의 프로그램을 제작, 편성, 방영하는 대형 TV 채널
본사 주소	500 South Buena Vista Street, Burbank, CA 91521 USA
대표자명	Dana Walden, Chairman/Disney TV Studios Karey Burke, President/ABC Entertainment James Goldston, President/ABC News
본사연락처	+1 818 560 9300
홈페이지	www.abc.go.com

(3) 코믹스

기업명	BOOM! 스튜디오 (Boom! Studios)
분야/업종	-미국의 코믹북, 만가 출판사 -<혹성탈출> 코믹스 시리즈, <슬리피 할로우> <선즈 오브 아나키>(TV) 등 할리우드 프로젝트의 라이선스를 가지고 있음 -BOOM! Kid 임프린트를 어린이용 코믹스, 어린이용 만가 출판을 위해 가지고 있음 -픽사와 픽사 프로퍼티의 코믹스 출판을 위해 계약함
본사 주소	5670 Wilshire Blvd. Ste 450, Los Angeles, CA 90036
대표자명	Ross Richie, Founder/CEO
본사연락처	+1 310 204 1169
홈페이지	www.boomstudios.com

기업명	다크호스 코믹스 (Dark Horse Comics)
분야/업종	-미국의 코믹북, 만가 출판사 -<신 시티>의 프랭크 밀러가 다크 호스 코믹스를 통해서 밀러의 많은 작품을 출판했음 -<신 시티> <마스크> <다크 매터> <타임캡> <300> 등 코믹스 원작의 할리우드 영화들로 가장 유명한 출판사
본사 주소	8425 W 3 rd St. #200, Los Angeles, CA 90048
대표자명	Mike Richardson, Founder/CEO
대표 연락처	+1 323 655 3600
홈페이지	www.darkhorse.com

기업명	IDW 퍼블리싱 (IDW Publishing)
분야/업종	-코믹북, 그래픽 노블, 아트북, 코믹스트립 콜렉션 출판 -IDW는 아이디어 앤 디자인 워크의 약자이며 마블, DC, 다크호스의 뒤를 잇는 기업으로 톱 5위 안에 드는 규모의 출판사 -<30 데이즈 오브 나잇> <웨이크 더 데드> <하이드> 등의 그래픽 노블의 영화화로 유명해짐
본사 주소	2765 Truxtun Rd. San Diego, CA 92106, USA
대표자명	Ted Adams / CEO
대표 연락처	+1 858 270 1315
홈페이지	www.idwpublishing.com

기업명	비즈 미디어 (VIZ MEDIA)
분야/업종	-시장점유율 23%의 미국 최대의 그래픽 노블, 코믹스 출판사 -미국화된 망가와 애니메를 출판하는 엔터테인먼트 기업 -일본에서 시작됐으나 샌프란시스코에 기반을 둔 미국 기업으로 성장, 그러나 일부 출판물에서는 일본 스타일을 고수 -<엣지 오브 투모로우> <데스노트> <포켓몬: 명탐정 피카츄> 등의 프로덕션에 참여
본사 주소	1355 Market St #200, San Francisco, CA 94103
대표자명	Ken Sasaki
대표 연락처	+1 415 546 7073
홈페이지	www.viz.com

기업명	코믹솔로지 (ComiXology)
분야/업종	<ul style="list-style-type: none"> -클라우드 베이스 기술을 이용한 코믹스 디지털 배급 플랫폼 -아마존에서 운영하는 코믹스 디지털 플랫폼으로 2013년 9월 기준 2억 권의 코믹스 다운로드 수가 기록됨 -코믹스 리테일러 스토어 대상 디지털 판매 플랫폼 기술 영업 -2007년 온라인 코믹북 팬 커뮤니티로 시작한 웹사이트로 카테고리(리스트업), 리테일러 툴, 코믹스 출판으로 사업을 확장
본사 주소	Iconology Inc512 Seventh Ave 12 th Floor New York, NY 10018 USA
대표자명	David Steinberger, CEO/Co-Founder
대표 연락처	+1 212 564 0405
홈페이지	www.comixology.com

기업명	Baby Tattoo Books
분야/업종	<ul style="list-style-type: none"> -아트워크 퍼블리싱, 이벤트 프로덕션 회사 -브라리언 키싱어, 쿵, 그리스 그림리, 홍선아, 트라비스 루이 등 컨템퍼러리 아티스트들의 비주얼북을 출판했음 -신비롭고 독특한 분위기를 컨셉으로 유지해나가고 있으며, 마술쇼 등의 이벤트에 아티스트들과 협업 -2016년 킥스타터 크라우드펀딩을 통해서 아티스트 후원 사업
본사 주소	6045 Longridge Ave, Van Nuys, CA 91401 USA
대표자명	Bob Self, Owner/Publisher
대표 연락처	+1 818 416 5314
홈페이지	www.babytattoo.com

(4) 게임

기업명	코나미 (Konami)
분야/업종	-코나미 홀딩스 코퍼레이션 산하의 게임 개발 및 판매 -미국의 뉴욕, 네바다, 캘리포니아 등에 지사를 가지고 있음 -<구니스>, <지아이조>, <엑스맨>, <심슨> 등 할리우드 영화의 게임화를 많이 했으며, 반대로 공포 게임 <사일런트 힐>은 할리우드에서 영화로 만들기도 했음 -<메탈 기어 솔리드> <위닝 일레븐> 등의 콘솔 게임이 유명
본사 주소	2381 Rosecrans Ave #200 El Segundo, CA 90245, USA
대표자명	Steve Sutherland, CEO
연락처	+1 310 220 8100
홈페이지	www.konami.com/games/us/en

기업명	캡콤 (Capcom)
분야/업종	-비디오 게임 개발 및 판매 -<스트리트 파이터> 프랜차이즈를 보유하고 있으며, 플레이스테이션 게임으로 인기를 모은 <데빌 메이 크라이> <레지던트 이블> <몬스터 헌터> 시리즈 등을 개발함 -SDCC, 뉴욕 코믹콘 등 다양한 행사에 참여하며 팬들을 만나고 있음. 코믹콘 행사에 독점 콘텐츠를 들고 나오기도 함
본사 주소	185 Berry St #1200, San Francisco, CA 94017, USA
대표자명	Tsujimoto Kenzo, CEO
연락처	+1 650 350 6500
홈페이지	www.capcom/com/us

기업명	반다이 남코 엔터테인먼트 USA (BANDAI NAMCO)
분야/업종	<ul style="list-style-type: none"> -반다니 남코 그룹의 핵심 지사로 게임 개발 및 판매 -2006년 남코 홈텍과 반다이 게임즈의 합병으로 반다이 남코 엔터테인먼트로 미국 진출 -나루토, 건담 등 라이선싱 게임을 개발했으며, 팩맨, 아케이드 게임 등의 라이선스도 많이 보유하고 있음
본사 주소	1740 Technology Drive, San Jose, CA 95110, USA
대표자명	Oshita Satoshi, CEO/President
연락처	+1 408 235 2000
홈페이지	www.namcobandaigames.com

기업명	블리자드 엔터테인먼트 (Blizzard Entertainment)
분야/업종	<ul style="list-style-type: none"> -게임 개발 및 판매 -오버워치, 워크래프트 시리즈, 디아블로 시리즈, 스타크래프트 시리즈 등 콘솔이 아닌 PC게임으로 출시하여 명성을 얻음 -할리우드 영화제작, e-스포츠 등의 연계 산업이 성장함에 따라 블리자드 엔터테인먼트의 사세도 확장
본사 주소	1 Blizzard Way, Irvine, CA 92618, USA
대표자명	J Allen Brack, CEO/President
연락처	+1 949 955 1380
홈페이지	www.blizzard.com

기업명	닌텐도 (Nintendo)
분야/업종	<ul style="list-style-type: none"> -일본의 대표적인 비디오 게임, 게임 콘솔 개발 및 판매회사 -젤다의 전설, 슈퍼마리오 등의 게임 프랜차이즈 보유 -닌텐도 스위치 출시 이후 가정용 게임기 개발에 주력 -2020년 도쿄 올림픽 이전까지 완공을 목표로 유니버설 스튜디오 재팬 내에 슈퍼 닌텐도 월드 테마파크 오픈 예정
본사 주소	4600 150 th Avenue, NE Redmond, WA 98052, USA
대표자명	Shuntaro Furukawa, CEO
연락처	+1 800 255 3700
홈페이지	www.nintendo.com

기업명	유비소프트 (Ubisoft)
분야/업종	<ul style="list-style-type: none"> -게임 제작, 개발 및 유통 -툼 클랜시 소셜 기반의 게임에 대한 판권을 소유하고 있으며 톼 클랜시 소셜 출판권도 인수 -와치독, 어쌔신 크리드, 레인보우 식스 시즈, 더 디비전, 페르시아의 왕자 시간의 모래, 스플린터 셀 등으로 명성을 얻음 -그래픽, 게임 월드의 구현에서 높은 평가를 받고 있으나 레이블에서 출시하는 게임이 대부분 유사하다는 비평도 있음 -2016년 30주년을 맞이함
본사 주소	625 3 rd St, San Francisco, CA 94107
대표자명	Yves Builemot, CEO
연락처	+1 415 547 4000
홈페이지	www.ubisoft.com/en-us

(5) 기타

기업명	펑코 (Funko)
분야/업종	-라이선스 브랜드를 활용한 상품, 팝컬처 완구 제조 등 -비닐피규어, 버블헤드 제조로 유명하며, USB드라이브, 램프, 헤드폰 등 전자장비도 제작 -마블, DC코믹스, WWE, 루카스필름, 소니픽처스, 파라마운트, 니켈로디언, 드림웍스, 해즈브로, 폭스, 워너브라더스, 디즈니 등 다양한 업체들과 파트너십을 통해 라이선스 제품 제조 -2019년 SDCC에서는 코믹콘 행사와 합작으로 SDCC X Funko 부스를 운영
본사 주소	2802 Wetmore Aveneu Everett, WA 90201, USA
대표자명	Brian Mariotti, CEO
연락처	+1 425-783-3616
홈페이지	www.funko.com

기업명	레고 시스템즈 (Lego Systems Inc.)
분야/업종	-레고 브릭 완구 제조사 -최근 <레고무비> 시리즈로 파트너십을 맺은 워너브라더스와 함께 다양한 레고 라인을 런칭함 -마인크래프트, 파워퍼프걸즈, 스타워즈, 겨울왕국, 디즈니 프린세스, 마블, DC코믹스 등의 IP를 기존에 자사가 보유한 상품 라인 (레고프렌즈, 키마, 엘프, 유니키티 등)에 더해 다양한 상품 라인을 확장함
본사 주소	Aastve 1 DK7190 Billund Denmark
대표자명	Niels B. Christiansen, CEO
연락처	+45 79 50 60 70
홈페이지	www.lego.com

기업명	애크미 아카이브 (Acme Archives)
분야/업종	-20세기 폭스, 루카스필름 등의 스튜디오 라이선싱 아트웍크를 제작 및 판매 -<스타워즈> <인디애나 존스> <심슨> 등이 애크미 아카이브의 라인업
본사 주소	7575 San Fernando Rd, Burbank, CA 91505
대표자명	Lisa McLain President / CEO
연락처	+1 818 252 1500
이메일	info@acmearchives.com
홈페이지	www.acmearchivesdirect.com

기업명	해즈브로 (Hasbro)
분야/업종	-장난감 제조 및 판매 -보드게임, 장난감, 캐릭터 등을 생산 -자사 브랜드의 완구 게임을 바탕으로 영화, TV시리즈, 디티절 게임, 상품화 등을 진행 -자체 프로덕션 스튜디오 설립 등 최근 애니메이션 제작사를 인수하며 스튜디오로서 입지 강화
본사 주소	1027 Newport Ave, Pawtucket, RI 02861, USA
대표자명	Brian D. Goldner, Chairman/CEO
연락처	+1 800 255 5516
홈페이지	www.hasbro.com/en-us

기업명	모노그램 (MONOGRAM)
분야/업종	-라이선싱 캐릭터를 이용한 피겨, 장난감, 수집품 등을 만드는 기업으로 디즈니, 니켈로디온, 마블유니버스, DC 코믹스, 워너 브라더스 등을 클라이언트로 두고 있음 -SCDD와는 특별히 해마다 코믹콘 한정 제품을 제작해 컨벤션 기간 동안 독점 판매하는 방식으로 참여함
본사 주소	21005 Commerce Point Dr. Walnut, CA 91789, USA
대표자명	Vesiah Lee, President
대표 연락처	+1 909 718 8388
홈페이지	www.monogramdirect.com

기업명	엔터테인먼트 어스 (Entertainment Earth)
분야/업종	-1996년 설립되어 단기간에 온라인 콜렉티블 스토어로서 자리잡은 액션피겨 전문 리테일러 -스타워즈 피겨를 판매하며 유명해졌으며 31,000가지 이상의 라이선싱 제품 라이브러리를 보유함 -해즈브로의 가장 큰 공급사이며 자체적으로 도소매 부서를 운영함 (미국내 소매, 전세계 도매)
본사 주소	12730 Raymer St Ste 1, North Hollywood, CA 91605, USA
대표자명	Jason Labowitz, Founder/President
대표 연락처	+1 818 255 0090
홈페이지	www.entertainmentearth.com

기업명	HER UNIVERSE
분야/업종	- '팬걸을 위한 패션', 'Geek Couture'라는 테마로 디즈니, 스타 워즈, 닥터 후, 마블 유니버스를 소재로 패션의류, 패션잡화 등을 생산하는 2009년 설립된 브랜드 - SDCC에서 HER UNIVERSE 패션쇼를 열고 있으며 2019년에도 7월18일 맨체스터 그랜드 하얏트 호텔 하버 볼룸에서 패션쇼를 개최함. 입장은 무료
본사 주소	6932 Sylvan Woods Drive, Sanford, FL 32771 USA
대표자명	Ashley Eckstein, President/Actress
연락처	+1 800 892 8674
홈페이지	www.heruniverse.com

기업명	NASA
분야/업종	- 미국항공우주국으로 정부 기관 중에 거의 유일하게 팬덤이 형성되어 있는 기관으로 나사 로고가 프린트된 티셔츠를 입고 다니는 사람들을 쉽게 볼 수 있을 만큼 대중에게 친숙함 - NASA는 SDCC에 수년 째 부스 참여하는 전시업체로 월면자동차 큐리어시티로 촬영한 사진을 전시하거나 VR 등의 기술이 NASA 프로젝트에 어떻게 이용되는지 일반인에게 설명함 - 할리우드에서 우주과학을 주제로한 프로젝트가 진행될 때 해당 프로젝트의 패널로 참여해 기술적인 설명을 하기도 함
본사 주소	NASA Headquarters, Washington DC 20546-0001, USA
대표자명	James Frederick Bridenstine, NASA Administrator
연락처	+1 202 358 0001
홈페이지	www.nasa.gov

(6) 아티스트 앨리

- 패널, 프로그램, 전시를 위해 참가하는 기업만큼이나 관심을 받는 코너가 아티스트 앨리(Artist Alley)임. 코믹스 아티스트, 일러스트레이터, 잉커(펜슬러가 그린 밑그림을 선과 면으로 완성시키는 작업을 하는 사람) 등의 창작자들이 자신의 작품을 전시할 수 있는 공간으로, 창작자 스스로의 지원을 통해 아티스트 앨리에 참가할 수 있음

- 아티스트 앨리는 코믹스 아티스트들에게만 열려있는 기회는 아니지만, 되도록 코믹스의 창작자들에게 참가의 기회를 주는 것이 SDCC의 방침이며, 다른 팝컬처 분야에서도 지원할 수 있으나 엔트리가 보장되는 것은 아님



<SDCC 아티스트 앨리>

- 2019년 아티스트 앨리에는 180여 명의 아티스트가 참여하며, 정해진 규격의 테이블에서 자신의 아트웍을 전시하고 판매함. SDCC 관람객들과 코믹스의 비하인드 신에서 일하는 아티스트들과 만나서 이야기할 수 있는 오픈 스페이스로 코믹스 작업 때 드러내지 못하는 개인의 예술적 성향과 작업 등을 전시할 수 있는 기회라 지원자도 많고 컨벤션 내에서도 인기가 많음

II. 미국 미디어 엔터테인먼트 산업 현황 및 트렌드

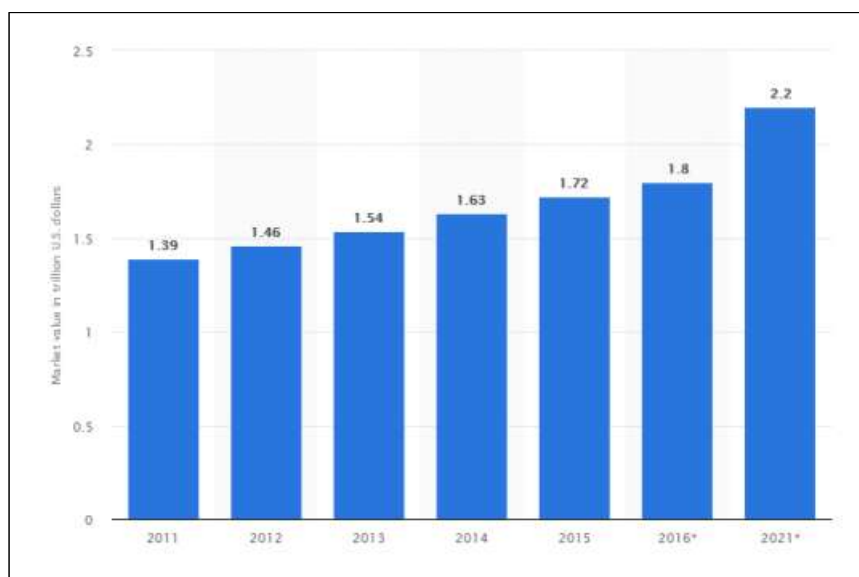
1. 미국 미디어 엔터테인먼트 산업 현황

(1) 미국 미디어 엔터테인먼트 산업 개요

- 미국의 미디어 엔터테인먼트 산업(Media and Entertainment Industry, M&E)는 전 세계에서 가장 큰 규모로 연간 수입이 7350억 달러에 달함. 이 수입은 전 세계 미디어 엔터테인먼트 산업 전체 수입의 3분의 1에 해당함. 미국의 미디어 엔터테인먼트 산업의 수입은 2022년에 이르면 8300억 달러를 넘을 것으로 예상됨
- 미디어 엔터테인먼트 산업은 영화, TV 프로그램, 광고, 스트리밍 콘텐츠, 음악, 레코딩, 방송, 라디오, 출판, 비디오 게임 및 이 분야들과 연관된 서비스와 제품을 모두 아우르는 거대한 산업으로 파생되는 산업, 관련된 산업으로 복잡하게 연결됐음

[그림 II-1] 전세계 엔터테인먼트 산업의 시장 가치

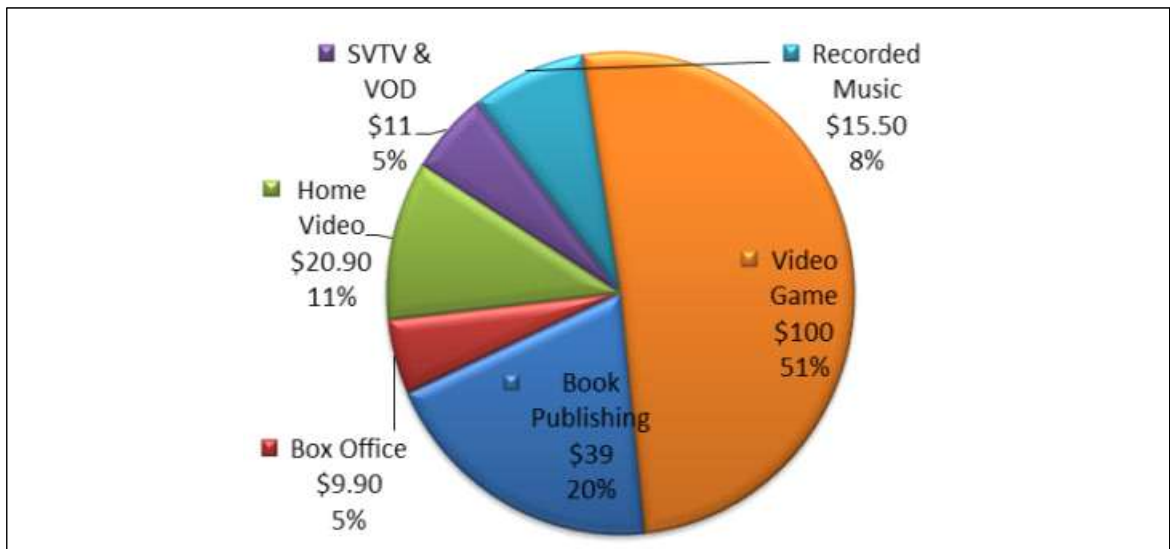
(단위 : 조 달러)



※ 출처 : ITA Media and Entertainment Top Markets Report

- 글로벌 미디어 엔터테인먼트 산업의 3분의 1을 대표하는 미국 미디어 엔터테인먼트 산업에서 분야별로 선두에 있는 기업은 디즈니(영화), 소니(음악), 펭귄 랜덤(출판), 마이크로소프트(비디오게임)이며, 이 분야들에 속하는 많은 기업들은 인수와 합병을 거치며 어느 한 분야에 속하지 않은, 모든 분야를 아우르는 메가(거대) 미디어 엔터테인먼트 기업으로 확장되는 트렌드가 있음. 가까운 예로 NBC유니버설과 컴캐스트가 합병한 사례가 있었으며, 디즈니의 21세기폭스 인수가 있었음
- 미국 미디어 엔터테인먼트 산업에서 가장 큰 시장 점유율을 차지하는 분야는 비디오 게임으로 절반 이상인 51%를 차지하며, 출판이 2위로 20%, 부가판권 시장을 대표하는 홈비디오 분야가 11%로 3위, 음악이 8%로 3위, 스트리밍 비디오 온디맨드 (SVOD) 산업이 4위, 영화 박스오피스 매출이 5위로 뒤를 이었음. 영화라는 큰 분야로 묶으면 스트리밍 비디오 온디맨드, 박스오피스, 홈비디오 시장이 하나로 묶여 상당한 점유율을 차지함

[그림 II-2] 미국 미디어 엔터테인먼트 산업 분야별 시장 점유율



※ 출처 : PwC Data, ITA Media and Entertainment Top Markets Report

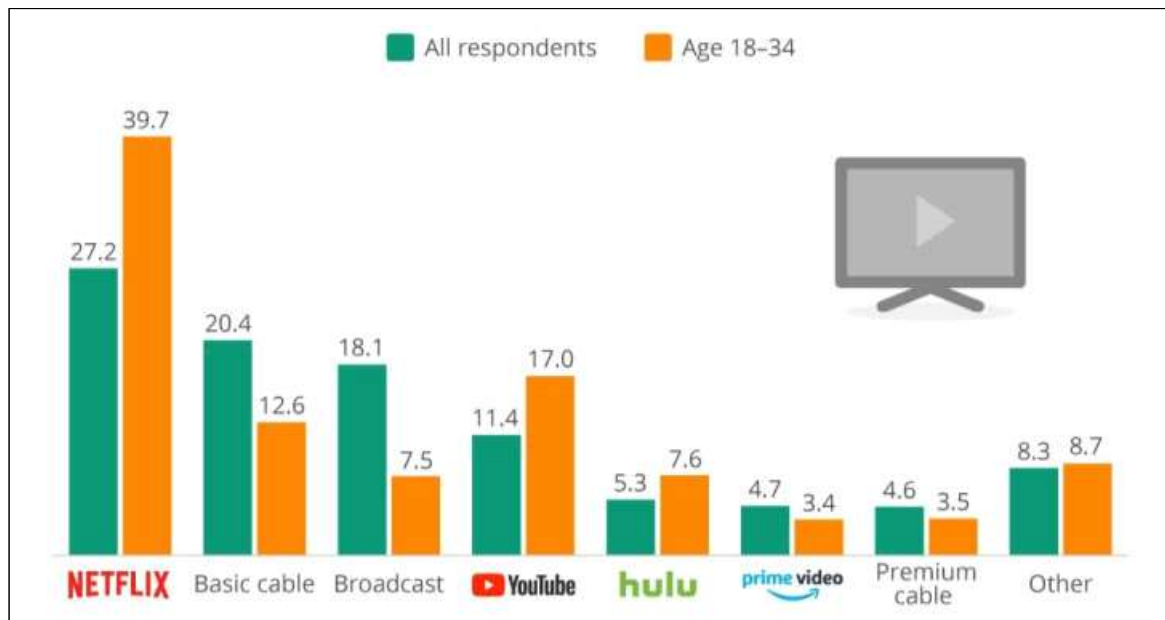
- 메가 사이즈의 미디어 그룹의 등장 외에도 코드커팅에서 시작된 크리에이터의 등장, VR/AR을 이용한 기술과 장비의 발달, 지속적인 저작권 침해 등이 미디어 엔터테인먼트 산업의 트렌드와 주요 이슈로 자리잡음

- 특히 미디어 엔터테인먼트 산업의 콘텐츠가 저작권, 라이선싱 등과 밀접한 관련을 맺고 있는 만큼 불법복제, 저작권 침해 등에 대한 관련법의 정비와 합법적 콘텐츠 소비를 권장하는 사회 수준의 교육과 캠페인이 필요하다고 미국 상무부는 2016년부터 미디어 엔터테인먼트 트레이드 보고서를 통해 꾸준히 지적해왔음

(2) 미국 영화 미디어 산업 분야 현황

- 영화 미디어 산업 분야는 영화, 극장, TV, TV 채널 멤버십(구독) 서비스, 부가판권 콘텐츠의 제작, 배급, 상영을 모두 포함하는 거대한 산업으로 각 콘텐츠와 플랫폼의 광고수입까지도 산업의 규모에 포함됨
- 2017년 기준 영화 미디어 산업의 박스오피스 수입은 110억 달러를 넘어섰고, 홈 비디오 시장도 1079억 달러로 성장했음. 성숙기에 다다른 TV 분야는 2018년까지 1008억 달러 시장 규모를 유지했으며, 이 분야의 새로운 경쟁자이자 산업 전체에 큰 변화를 가져온 스트리밍 비디오 온디맨드 시장이 급속한 성장세를 보이고 있음

[그림 II-3] 미국 SVOD 서비스별 선호도 조사



※ 출처 : Cowen & Co. 미국 소비자 조사

- 스마트폰 등 퍼스널 디바이스의 발달에 따라 주춤할 것으로 보였던 극장 수입도 디지털 상영 기술의 도입, 극장 내 음식 판매의 다양화, 라이선싱 제품 판매 등의 수익구조의 다각화를 통해 지속적으로 증가할 것으로 예상됨

2. 미국 미디어 엔터테인먼트 산업의 트렌드와 주요 이슈

(1) 스트리밍 강세, 경쟁 과열

- 클라우드 기반의 스트리밍 서비스가 미디어 소비 환경의 트렌드를 넘어 현황으로 자리 잡았지만 2020년에도 스트리밍 서비스의 경쟁은 과열될 전망이다. 2019년 현재 가장 많은 이용자를 보유한 스트리밍 서비스는 넷플릭스로, 총 1억3900만 명의 구독 회원을 보유하고 있으며, 이중 5800만 명은 미국 내 이용자라고 알려짐

<표 II-1> 미국 스트리밍 서비스 구독 현황

Subscriptions	Percent of Streamers
Netflix only	20%
Netflix and Amazon Prime Video	14%
Netflix, Amazon Prime Video, and Hulu	9%
Netflix and Hulu	9%
Amazon Prime Video only	5%
Hulu only	1%

※ 출처 : Ampere Analysis

- 넷플릭스는 비디오 스트리밍이 짧은 영상이나 재방송을 위해 이용되던 때에 오리지널 콘텐츠 <하우스 오브 카드>로 이른바 몰아보기(Binge Watching) 트렌드를 만들어 내는 등 미디어 소비 환경에 큰 변화를 불러온 기업임. 2위는 아마존 프라임 비디오로, 아마존은 프라임 서비스에 프라임 비디오 서비스를 끼워팔기 형식으로 제공하며 구독자 수를 늘려갔고, 역시 오리지널 콘텐츠 <트랜스퍼런트>가 에미상을 수상하면서 후보주자지만 2위로 도약하는 계기를 마련했음

- 미국 스트리밍 서비스 구독 현황을 보면 서비스를 하나만 이용하는 경우는 거의 없는 것으로 나타남. 넷플릭스만 이용하는 경우는 20%에 불과했으며, 넷플릭스에 하나의 서비스를 더해 이용하는 경우가 32%로 넷플릭스만 이용하는 경우보다 수치가 높았음
- 여기에 디즈니(디즈니+), 애플, 워너미디어, AMC 네트워크 등이 새로운 스트리밍 서비스의 런칭을 계획하고 있어서, 스트리밍 서비스 이용 현황은 계속해서 변화를 겪을 것으로 예상됨
- 또한 비디오 스트리밍 서비스 외에도 게임 스트리밍 서비스가 2019년과 2020년 새로운 서비스들을 선보일 준비를 하고 있음. 영화, TV산업에서 시작된 스트리밍 서비스가 미디어 소비 습관을 바꾸어놓았고 이로 인해 많은 사람들이 미디어 소비의 기본으로 스트리밍 서비스를 기본으로 여기게 됨. 걸쳐 콘텐츠 소비에서 스트리밍 플랫폼이 인프라스트럭처가 되는 시기가 멀지 않은 것으로 예상됨

(2) 네트워크 로열티의 부재

- 스트리밍 서비스가 증가함에 따라 서비스 별로 섹스크립션 서비스가 제공되고 있음. 일정 기간 동안 일정액의 돈을 지불하고 콘텐츠를 자유롭게 이용하는 서비스로 과거에 채널을 선택하고 채널에서 제공하는 콘텐츠를 이용하며 대가를 지불했던 것과 달리 필요한 콘텐츠를 제공하는 섹스크립션을 하나 이상 구독하는 사람들이 많아지고 있음
- 이는 네트워크 로열티가 사라지는 것을 의미함. 이전에 콘텐츠를 네트워크가 제공하는 목록 안에서 네트워크가 제공하는 스케줄에 맞춰 소비했다면 이제는 콘텐츠 소비자가 원하는 타이틀을 여러 리스트로부터 뽑아낼 수 있으며, 또한 콘텐츠 이용도 소비자가 원하는 때에 원하는 장소에서 원하는 장비를 통해 할 수 있음
- 콘텐츠 이용의 주도권이 소비자/이용자에게 있기 때문에 과거에 존재했던 네트워크 로열티는 보기 힘들어졌으며, 앞으로 스트리밍, 섹스크립션이 고도화되고 시장이 성숙됨에 따라 더 작은 세그먼트로 서비스가 분화될 것을 전망함

(3) 블록체인

- 미국의 미디어 엔터테인먼트 산업의 2019년 이슈 중에 하나는 ‘블록체인’으로 블록체인 기술을 이용하면 현재 복잡한 과정과 구조의 저작권 및 라이선싱을 혁신적으로 변화시킬 수 있기 때문임
- 예를 들어 블록체인을 이용해 IP를 등록한 경우, 타임스탬프처럼 원저작자 및 소유권자에 대한 정보를 각인시킬 수 있어서 누구나 확인할 수 있고, 이를 변경하려고 하는 것이 불가능할 정도로 복잡하기 때문에 IP가 소유권자에 대한 증거가 될 수 있음
- 디지털 시대에 콘텐츠의 이용을 기록하고 소유권자에게 이용에 따르는 수익을 배분하는 일은 중요하고 복잡한 업무인데 블록체인을 이용하면 콘텐츠 이용횟수에 따른 수입의 지불을 자동화할 수 있으며, 대여, 판매가 아닌 스트리밍의 경우에도 가능함
- 결과적으로 블록체인은 IP의 보호와 수입 지급에 있어서 사람이 개입하는 횟수를 크게 줄일 수 있으며, 실수나 반복을 줄이게 됨

(4) 라이브러리 보유와 발견의 중요성

- 스트리밍 서비스, 셉스크립션 서비스의 경쟁이 심화될수록 오리지널 콘텐츠를 얼마나 보유하고 있는지가 경쟁에서 이기는 관건이 될 것임. 또한 새로운 이야기를 찾아내기 어려운 시점에 원소스 멀티유즈가 가능한 콘텐츠를 개발하는 것이 필요함
- 최근 몇 년 동안 디즈니가 클래식 애니메이션 아카이브를 <신데렐라> <미녀와 야수> <알라딘>으로 계속해서 실사영화화하고 이를 자신들의 콘텐츠로 만들어내는 것은 전통적인 방식의 개봉과 배급을 통한 박스오피스 수입을 위해서이기도 하지만, 그보다는 이미 보유하고 있는 콘텐츠를 (저작권에 대해 걱정할 필요 없이) 이용해서 새로운 콘텐츠를 제작하고 새로운 플랫폼에서 배급하는 등 수입구조를 다각화하기 좋기 때문으로 새 콘텐츠가 기존의 콘텐츠까지 관심의 영역으로 부상시키기도 함

(5) 인수합병

- 2018년 디즈니가 21세기 폭스를 인수함에 따라 전세계에서 가장 거대한 규모의 콘텐츠 기업이 탄생했고 한동안 지속됐던 미디어 산업 내의 인수합병은 2019년 들어서 줄어들었음
- 그러나 미디어 산업 내의 인수합병은 디지털 환경으로 변화할수록 지속적으로 진행될 것으로 예상됨. 이를 테면 디지털 디바이스와 온라인 접근의 확산과 보급에 따른 클라우드 서비스 이용의 증가, 셉스크립션의 증가는 결국 콘텐츠 확보라는 목표로 이어지기 때문임. 기업들은 콘텐츠를 확보하기 위해서 지속적으로 인수 합병을 진행하게 될 것이고, 그렇게 해서 더 많은 콘텐츠를 보유할수록 이용자들은 해당 기업의 스트리밍, 셉스크립션 서비스에 가입하게 될 가능성이 높아짐

2019 글로벌마켓 리포트 Comic-Con

Major Conferences in the United States <Comic-Con>

주관기관 | 한국콘텐츠진흥원
감 수 | 김철민 미국비즈니스센터장

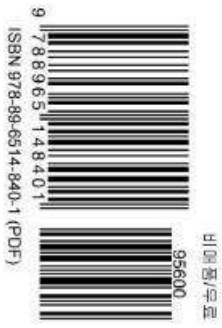
연구책임 | Rex Min Cho 대표 (Osobee Inc.)
공동연구 | 안현진

발 행 인 | 김영준 (한국콘텐츠진흥원장)
발 행 일 | 2019년 7월 5일
발 행 처 | 한국콘텐츠진흥원
주 소 | 전라남도 나주시 교육길 35 (빛가람동 351)
전 화 | 1566-1114
홈페이지 | www.kocca.kr

기관번호 KOCCA 19-08
ISBN 978-89-6514-840-1 (95600) (비매품)

* 본 보고서는 한국콘텐츠진흥원(www.kocca.kr)의 <콘텐츠지식>에 게재되는 보고서로, 인용하실 때에는 반드시 출처를 밝혀주시기 바랍니다.

(문의) 콘텐츠종합지원센터 “콘텐츠에 대해 알고 싶은 모든 것! 1566-1114”



누구나
콘텐츠로 일상을
— 풍요롭게