

# 글로벌 콘텐츠산업 트렌드 모아보기

## : 산업시장 변화에 발맞춘 제도 및 콘텐츠의 등장

글. 김영호 (편집부)

### 미국 더 높은 성장을 꿈꾸는 북미 MCN 산업

2014년, 전 세계적으로 MCN(Multi Channel Network) 산업의 폭발적 성장에 힘입어 어쌘니스TV(AwesomenessTV), 머시니마(Machinima), 메이커 스튜디오(Maker Studios) 등의 북미 MCN 업체는 디즈니(Disney), 워너브라더스(Warner Brothers) 등 대형 미디어 그룹의 적극적인 투자를 받았다. 이후 전문가들은 향후에도 MCN 산업이 꾸준히 성장할 것이라고 예상했지만 동시에 대다수 북미 크리에이터의 수익 창출이 유튜브(YouTube)라는 플랫폼에 국한됐다는 점과 급변하는 미디어 환경을 예측하기 어렵다는 점은 위험요소로 지적했다. 이를 타개하기 위해 많은 MCN 업체가 페이스북(Facebook), 비메오(Vimeo)와 같은 대안 플랫폼으로의 외연 확장을 도모하는 추세다. 이와 함께 동영상 광고 산업 또한 꾸준히 증가하고 있어 2017년에는 전체 광고시장의 40%를 넘어설 것으로 예상되는 만큼 MCN 산업의 성장이 더욱 기대되는 상황이다.



출처 : Tubefilter

### 일본 만화 원작 실사 영화 개봉이 잇따르는 일본

지난해 일본에서는 만화를 원작으로 한 영화 <노부나가 콘체르토>(Nobunaga Concerto : The Movie)와 <암살교실 : 졸업편>(Assassination Classroom : Graduation)이 각각 46억 엔(한화 약 462억 원)과 35억 엔(한화 약 351억 원) 이상의 흥행 수익을 기록했다. 올해도 많은 만화 원작 실사 영화가 개봉을 앞두고 있는데, 그중 가장 대표적인 작품이 <은혼>(Gintama, 2017)이다. <은혼>은 에도시대에 외계인이 침공한다는 줄거리와 특유의 개그요소로 인기를 끌고 있는 만화다. 그동안 만화 원작 실사 영화는 가상의 세계관과 만화적인 분위기를 표현하기 어려워 좋은 평가를 받은 작품이 드물었기 때문에 <은혼>의 실사 영화는 더욱 관심이 집중됐다. 또한 <은혼> 이후 <쥘쥘의 기묘한 모험>(JoJo's Bizarre Adventure, 2017), <도쿄구울>(Tokyo Ghoul, 2017) 등 실사 영화의 개봉도 예정되어 있어 선발주자인 <은혼>의 성공 여부에 귀추가 주목되고 있다.



출처 : IMDB

## 중국 게임시장의 대세는 모바일 게임

중국은 자국 내 인터넷 환경이 개선되고 스마트폰 및 4G 네트워크 보급률이 높아지면서 게임 이용 주요 디바이스가 PC에서 모바일로 이동하는 추세다. 중국 게임시장에서 모바일이 점유하고 있는 비율은 현재 57%까지 증가했으며, PC 게임 시장은 산업 규모와 사용자 모두 지속적인 하락세를 면치 못하고 있다. PC 게임시장의 주요 분야인 클라이언트 게임과 웹 게임은 전년 대비 각각 7.7%, 26.1%의 규모 감소를 기록했다. 반대로 모바일 게임시장 규모는 약 1,023억 위안(한화 약 17조 원)으로 81.9%의 증가를 기록했다. 다수의 시장 전문가들은 중국의 모바일 게임시장은 2017년을 기점으로 성장률이 차차 감소할 것이며, 앞으로 양적 성장에서 질적 성장의 형태로 변화할 것이라고 예상했다.



출처 : Tencent

## 중동 주춤하는 중동의 음악 산업

중동 음악시장은 최근 5년간 정체 또는 마이너스 성장을 거듭하고 있다. 이런 상황을 타개하기 위해 중동의 대표 음악 레이블인 로타나 레코드(Rotana Record)는 2010년 CD 판매 가격을 기존의 절반 이하로 줄이는 전략을 시도한 바 있으나 실패해 도리어 CD를 비롯한 오프라인 음악 콘텐츠 판매 수익을 감소시키는 시발점이 됐다. 현지의 소비자층은 음악 콘텐츠를 즐길 때 주로 무료로 이용할 수 있는 스트리밍·음원 사이트를 이용하며, 음원 청취를 위해 비용을 지출하는 것에 대해 부정적인 입장이다. 때문에 중동의 1인당 음악 콘텐츠 소비량은 연평균 1달러에 불과하다. 이외에 아직 중동에 뿌리내리지 못한 디지털 음원 플랫폼, 저작권 관리 시스템 부재, 글로벌 음반사의 미미한 투자 등 복합적인 요소도 중동 음악시장의 발전을 저해하는 요소로 꼽힌다.



출처 : Pixiplicity

## 유럽 새로운 창조산업 전략을 구축한 영국

영국은 1997년부터 창조산업이라는 개념을 처음으로 도입해 자국민의 지적 재산을 꾸준히 발전시켜왔다. 그 결과, 해리포터(Harry Potter) 시리즈와 웨스트엔드(West End) 뮤지컬, 폴 스미스(Paul Smith) 등 다양한 성공사례를 만들어냈고, 현재까지도 자국의 경제 성장에 크게 기여하고 있다. 2014년 최초의 영국 창조산업 전략인 'Create UK'를 수립한 창조산업 위원회(Creative Industries Council, 이하 CIC)는 창조 부분의 산업 성장을 가속할 수 있는 새로운 비전과 계획을 추가했다. 'Create Together'로 명명된 이번 전략은 산업 전반에 걸친 급속한 변화에 발맞춰 창조산업 분야를 영국의 생산성 향상과 경제성장의 중심 의제로 설정하기 위한 것이다. CIC는 영국 창조산업이 직면한 도전과 기회를 적극적으로 반영하고자 디지털 기반 시설, 다양성, 교육과 기술, 금융, 지적 재산, 국제, 지역과 클러스터, 규제를 8대 전략과제로 도출했다.



출처 : Creative Industries Council