

II. 트렌드 분석

3 할리우드 파업, 변하는 가을 라인업

1. 파업의 전말

파업으로 인해 미국 방송·영상 산업의 콘텐츠 제작이 중단되는 사태가 발생했다. 2023년 5월 시작된 작가 조합의 파업을 시작으로 7월 배우 조합 파업, 8월 디즈니 산하 마블(Marvel) 스튜디오 시각효과(VFX) 근로자들의 노조 가입 등의 사태가 연이어 발생하면서 콘텐츠 제작과 수급에 대한 우려의 목소리가 높아지고 있다.

국가를 불문하고 작가와 배우는 영상 콘텐츠 제작에 투입되는 핵심 인력이기 때문에 이들의 파업이 장기화되면 콘텐츠 제작과 수급에는 막대한 차질이 발생한다. 대부분을 작성하는 작가와 이들이 쓰는 대본을 기반으로 연기를 하는 배우가 제작 현장에 투입되지 못하므로 방송, 영화와 같은 대본 기반 콘텐츠산업 분야는 치명적인 타격을 받게 된다.

“ 미국의 방송·
영상 콘텐츠산업의
주도권이 기존
지상파 및
유료방송에서
OTT로 이동”

특히 최근 미국에서 진행 중인 배우와 작가 파업은 OTT와 밀접한 관련이 있다. OTT 업계 역시 영화, 시리즈물과 같은 대본 기반 콘텐츠 제작이 중단되어 피해 발생이 불가피한 측면이 있고, 무엇보다 미국의 방송·영상 콘텐츠산업의 주도권이 기존 지상파 및 유료방송에서 OTT로 이동한 것이 이번 파업의 주요 배경이자 원인이 되었다.

이는 미국작가조합(Writers Guild of America, 이하 WGA)이 2023년 5월 2일 파업을 시작하면서 밝힌 5월 1일까지의 협상안에 잘 드러나 있다. 이번 파업은 고용주이자 제작업체 대표 단체인 영화·TV프로듀서연합(Alliance of Motion Picture and Television Producers, 이하 AMPTP)이 WGA의 요구안을 수용하지 않으면서 발생한 것이다. WGA의 요구 조건은 크게 ①최저 임금 인상, ②OTT 관련 요구, ③작가 고용, ④AI 활용 등으로 구분할 수 있다.

[표 1] 미국 작가조합(WGA)의 요구안과 영화·TV프로듀서연합(AMPTP)의 반응
자료: WGA, 2023.5.1.

구분	프로그램명	WGA 요구안	AMPTP 반응
1. 최저임금		<ul style="list-style-type: none"> 재상영분배금을 포함하여 3년간 6%-5%-5%씩 인상 	<ul style="list-style-type: none"> 3년간 4%-3%-2% 인상 재상영분배금은 일회성으로 2% 또는 2.5% 인상
2. OTT 관련	OTT 영화 기준	<ul style="list-style-type: none"> 예산 1,200만 달러 이상인 OTT 영화의 경우 장편 영화 조건을 적용 최초 보상 및 재상영분배금 조건 개선 	<ul style="list-style-type: none"> 예산 4,000만 달러 이상, 러닝 타임 96분 이상 작품에 장편 영화 조건 적용 재상영분배금은 제외하고 최초 보상 금만 9% 인상
	OTT 최저 기준 수립	<ul style="list-style-type: none"> SVOD용 고예산 시리즈를 제작시 13주 고용과 재상영분배금 도입을 포함하는 신규 최저 기준 도입 	<ul style="list-style-type: none"> 신규 기준은 30분 분량에 70만 달러, 60분 분량에 115만 달러 이상인 코미디와 버라이어티 프로그램에 한정 최소 고용조건과 재상영분배금 도입 거부 작가는 일일 단위로 고용
	해외 OTT 재상영분 배금 인상	<ul style="list-style-type: none"> 1시간 분량 에피소드 첫 해에 해외 가입자, ▲ 2,000만 명 이하시 50%(6,673달러), ▲ 4,500만 명 이하시 75%(10,009달러), ▲ 7,500만 명 이하시 100%(13,346달러), ▲ 이를 초과할 경우에는 150%(20,018달러) 인상 주장 	<ul style="list-style-type: none"> ▲ 100만 명 이하시 8%(1,068달러), ▲ 150만 명 이하시 16%(2,135달러), ▲ 2,000만 명 이하시 35%(4,671달러), ▲ 4,500만 명 이하시 40%(5,338달러), ▲ 이를 초과할 경우에는 60%(8,007달러) 인상 주장
3. 작가 고용		<ul style="list-style-type: none"> 기획 단계: 최소 6명의 스텝 작가, 최소 연속 10주 고용 기간과 52주 한도로 회당 최소 3주의 고용 기간 요구 제작 단계: 6회까지 회당 작가 1명, 6회 이상 프로그램은 12명 한도로 2회당 1명 추가 고용 	<ul style="list-style-type: none"> 수용 거부
4. AI 활용		<ul style="list-style-type: none"> AI가 대본을 쓰거나 수정할 수 없고, 기존 대본을 AI 훈련에 사용 불가 	<ul style="list-style-type: none"> 수용 거부

특히 WGA가 요구한 OTT 관련 요구안에는 OTT 재상영분배금이라는 단어가 자주 등장한다. WGA에 의하면 재상영분배금(Residual)은 작가의 저작물을 재사용한 대가로 지급되는 보상금을 의미한다. TV방송의 경우에는 작가의 저작물로 제작된 영화나 드라마가 본 방송 이후에 재방송이 될 때마다 작가들에게 배분되는 수입을 의미하는데, 이번 협상에서 이러한 재상영분배금이 핵심 이슈가 되고 있다.

과거 WGA는 1952년 파업의 성과로 1953년부터 TV 프로그램 재방송에 대한 재상영분배금을 받게 되었다. 1960년에는 영화가 TV에서 상영될 경우에 대한 재상영분배금이 추가되었고, 1988년에는 해외 유통 재상영분배금이, 2007~2008년 파업에서는 인터넷을 통해 유통되는 디지털 콘텐츠 재상영분배금이 도입되었다. 2014년에는 고예산 SVOD 프로그램 재상영분배금이 도입되었고, 2020년 7월에 계약 갱신이 이뤄졌다.

이번 파업은 WGA가 2020년 7월 계약을 다시 한 번 갱신하고자 6주간 벌인 협상이 결렬되면서 발생했다.

최근 기술 발전으로 다양한 플랫폼들이 생기고 이를 통해 작가의 저작물이 포함된 콘텐츠들이 유통될 수 있는데, 이 때마다 작가들에게 대가가 배분되어야 한다는 것이 작가들의 기본적인 주장이다. 그러나 영상 콘텐츠 유통에서 OTT의 비중이 높아질수록 작가들에게는 불리한 측면이 있다. 지상파나 유료방송과 달리 OTT에서는 기본적으로 재방송이라는 개념이 없는데다, 기존 지상파와 유료방송 시리즈물이 시즌당 22~23개의 에피소드로 장기적으로 방영되는 반면, OTT는 시즌당 대략 6~12개 에피소드에 불과해 작가료 수입이 줄기 때문이다.

또한 재상영분배금의 OTT 단가도 상대적으로 낮다. 구체적으로 디지털 다운로드나 광고 기반 인터넷 서비스에서 이용하는 뉴미디어 프로그램이 전통 미디어(극장, 지상파 TV, 베이직 케이블, TV 유료, DVD 등)에서 재방영되면 전통 미디어를 기준으로 재상영분배금이 적용된다. 그러나 오리지널 뉴미디어 프로그램이 다른 뉴미디어 플랫폼에서 재방송될 경우, 유료 서비스 기준 최초 26주는 재상영분배금이 없고, 그 이후에는 제작비가 분당 2만 5,000달러 이상인 경우에 판매금액의 1.2%가 적용된다. 고예산 SVOD 프로그램도 오리지널 플랫폼에서 서비스되면 90일간 재상영분배금이 없고, 다음부터는 ‘재상영분배금 기준 x 가입자 규모 x 연차 %’ 산식에 의거, 재상영분배금이 계산된다.

“OTT가 방송 영상 유통 플랫폼에서 비중이 커질수록 작가들의 재상영분배금 수입이 낮아지는 구조”

이처럼 OTT는 본방과 재방이 구분되는 서비스가 아닌데다 OTT 업체들은 오리지널 콘텐츠 제작과 독점 유통을 두고 경쟁을 벌이고 있다. 즉, OTT가 방송 영상 유통 플랫폼에서 비중이 커질수록 작가들의 재상영분배금 수입이 낮아지는 구조이다. 그런데 실제로 코로나19 팬데믹을 거치면서 SVOD 이용자들이 급증했고, 이후에는 AVOD 이용자 가 증가하는 등 OTT가 영상 콘텐츠 시장의 중심이 되면서 작가들의 수입이 감소했다. 또한 일정 수의 작가 고용을 요구한 것에서 알 수 있듯 일손 부족까지 겹치면서 OTT가 부상하며 일은 늘고 수입은 감소하는 현상이 심화되자 파업에 나선 것이다. 이번 파업을 ‘넷플릭스 파업’이라고 부르는 이유도 여기에 있다.

이번 파업은 작가들만의 파업은 아니다. 7월 14일 0시부터 미국 배우·방송인 노동조합(SAG-AFTRA, 이하 SAG)도 파업에 동참했다. 양대 조합이 동시 파업에 나선 것은 63년 만에 최초라는 점에서 업계와 언론의 이목이 집중되었다. 특히 SAG 역시 파업의 이유

로 OTT 대기업을 향한 공정한 수익 배분과 근무 조건 개선을 주장하는 한편, 인공지능(AI)과 컴퓨터로 만든 얼굴·음성으로 배우를 대체하지 않을 것을 AMPTP에 요구하고 나섰다.

8월 초에는 디즈니 산하 마블 스튜디오 소속 52명의 시각효과 작업 스태프 대다수가 국제연극무대노동자연합(International Alliance of Theatrical Stage Employees)에 가입했다는 언론 보도가 있었다. 이들은 오랫동안 낮은 임금과 촉박한 제작 일정을 강요 받아 왔으며, 공정한 수입을 배분받지 못했고, 과중한 업무에 시달리고 있다는 점을 노조 가입의 이유로 설명했다.

“미국의 미디어 산업이 OTT를 중심으로 변화해 가는 과정에서 그동안 누적되어 왔던 방송·영상 제작 인력들의 불만들이 한꺼번에 분출된 것”

작가 조합과 배우 조합에 이어, 시각효과와 같이 최신 기술을 활용해 영상 콘텐츠의 부가가치를 높이는 현장 스태프들까지 노조 편에 선 것은 미국의 미디어 산업이 OTT를 중심으로 변화해 가는 과정에서 발생한 인력 구조조정, 낮은 임금, 촉박한 제작 일정 등의 문제로 인해 그동안 누적되어 왔던 방송·영상 제작 인력들의 불만들이 한꺼번에 분출된 것으로 해석할 수 있다.

2. 업계의 대응

작가와 배우 조합이 동반 파업에 돌입한지 2개월이 경과하고 있는 시점에서 언론과 관련 업계는 언제 어떤 방식으로 양대 노조와 AMPTP간 협상이 타결되어 파업이 종료될 것인지와, 이번 동반 파업이 미국 방송·영상 산업과 OTT 경쟁 구도에 어떤 영향을 미칠 것인지에 관심의 초점을 맞추고 있다.

우선 언제쯤 협상이 타결된 것인지는 예측하기가 어렵다. 2020년 이전까지만 해도 여전히 유료방송 가입자들이 실시간 스포츠 중계와 대형 이벤트를 지상파나 유료방송을 통해 시청하는 트렌드가 있었으나, 팬데믹 이후에는 내셔널풋볼리그(NFL), 미국 프로야구 메이저리그(MLB)와 같은 메이저 프로스포츠 생중계도 OTT가 가져가면서 지상파와 유료방송을 완전히 보지 않거나 해지하고 OTT만 이용해도 크게 불편할 것이 없는 미디어 환경이 도래했다.

즉, OTT가 지상파와 유료방송을 대체하는 주류 영상 유통 플랫폼이 된 상황에서

AMPTP는 향후 최소 2~3년간 유지될 WGA의 OTT 재상영분배금 인상안을 순순히 수용하기 쉽지 않을 것이다. 다른 한편으로는 WGA와 SAG도 63년만에 미국 방송 제작 인력들이 뜻을 모아 행동에 나서면서 미디어 대기업에 대한 협상력이 높아진 가운데 당분간 기존 입장을 고수할 가능성이 크다.

“양측의 입장 차이가 크고 협상 진전 가능성이 낮은 현 상황에서는 파업이 장기화될 가능성”

양측의 입장 차이가 크고 협상 진전 가능성이 낮은 현 상황에서는 파업이 장기화될 가능성이 높다. 이 경우, 콘텐츠 제작 차질로 인해 OTT 업계는 물론이고 미국 방송·영상 산업 전체가 상당한 타격을 받을 수 있으며, 특히 2023년 하반기와 2024년 상반기 OTT 콘텐츠 라인업 변화가 예상된다. 파업이라는 외부 충격에 버틸 수 있는 역량이 OTT 업체들마다 다른 만큼 향후 OTT 시장의 경쟁 구도에도 영향을 미치는 변수가 될 수 있다.

실제로 작가 파업이 시작된 5월 디즈니의 크리스틴 맥카시(Christine McCarthy) 최고 재무책임자(CFO)는 작가 파업으로 인해 2023년 약 300억 달러로 예상되는 콘텐츠 투자 지출이 축소될 수 있다고 언급했다. 또한 6월 이후부터는 파업으로 콘텐츠 제작과 수급에 영향을 받고 있다고 소식이 업체 경영진의 발언이나 내부 소식통을 인용한 언론 기사 형태로 전해지기 시작했다.

우선 6월 13일 디즈니의 발표에 따르면, 다수의 영화 제작 일정이 연기 또는 변경되었다. 대표적으로 〈아바타3(Avatar 3)〉(가제)의 개봉 예정일이 2024년 12월 20일에서 2025년 12월 29일로 1년 정도 연기되었고, 4편과 5편의 개봉 일정도 각각 2029년 12월 21일, 2031년 12월 19일로 변경되었다.

마블 스튜디오와 스타워즈 영화 제작 일정도 연기되었다. 2024년 5월 공개 예정이던 〈캡틴 아메리카: 브레이브 뉴 월드(Captain America: Brave New World)〉는 2개월 연기되었고, 내년 개봉 예정이던 〈썬더볼츠(Thunderbolts)〉와 〈블레이드(Blade)〉는 기존 대비 5개월 개봉이 연기되었다. 2025년 개봉 예정작 중에서 〈판타스틱4(Fantastic Four)〉, 〈어벤져스: 캉 다이너스티(Avengers: The Kang Dynasty)〉가 각각 3개월, 1년씩 연기되었다. 2026년 작품 중에서는 〈어벤져스: 시크릿 워즈(Avengers: Secret Wars)〉가 2026년 5월 1일에서 2027년 5월 7일로 1년 개봉일이 연기되었다.

개봉 연기 정도가 아니라, 아예 콘텐츠 제작을 중단하는 사태도 발생했다. 애플TV플러

스(Apple TV+)는 금년 중에 제작에 돌입할 예정이었던 오리지널 시리즈물 〈메트로폴리스(Metropolis)〉의 제작을 비용 상승과 파업 등을 이유로 영구적으로 중단했고, 현재 제작 중인 〈돈벼락(Loot)〉의 두 번째 시즌 및 〈세브란스: 단절(Severance)〉의 새로운 시즌도 제작이 중단되었거나 불투명해졌다.

배우 파업에 이어 작가 조합이 파업에 가세한 후 2개월 정도 지난 9월 초에는 마블 스튜디오가 디즈니플러스 오리지널 시리즈물들의 개봉 일정을 연기했다는 보도가 이어졌다. 그에 따르면, 이미 제작을 완료해 10월 6일 디즈니플러스에서 런칭될 예정인 〈로키(Loki)〉 시즌2를 제외하고는 애니메이션 〈왓 이프(What If)〉의 개봉일이 2023년 초에서 12월로 연기되었고, 〈호크아이(Hawkeye)〉의 스피너오프 시리즈물인 〈에코(Echo)〉가 올해 11월 29일에서 2024년 1월로 개봉일이 연기되었다.

“비대본 콘텐츠의 경우 이번 파업의 타격에서 상대적으로 자유롭다고 할 수 있다”

한편으로 개봉 연기나 제작 중단과 같은 콘텐츠 수급 차질 상황에 대해서 어떤 OTT 업체가 가장 큰 타격을 받을 것인지에 대해서는 분석과 전망이 엇갈리고 있다. 통상적으로 작가와 배우들이 주요 제작 인력으로 참여하는 콘텐츠는 대본 기반 콘텐츠이기 때문에 예능, 다큐, 스포츠 실시간 중계와 같이 작가나 배우 투입이 필요없는 비대본 콘텐츠의 경우 이번 파업의 타격에서 상대적으로 자유롭다고 할 수 있다.

실제로 2023년 8월초 워너브라더스 디스커버리(Warner Bros. Discovery, 이하 WBD)의 밥 배키시(Bob Bakish) 회장은 스포츠 콘텐츠에 집중하고, 자체 제작이 아닌 외부에서 구매한 콘텐츠를 중점적으로 배치하는 한편, 자사 콘텐츠를 써드파티 업체들에게 제공하고 이들과 공유하는 콘텐츠들을 확대하는 방식으로 파업에 대응할 여력을 확보하고 있다고 밝히기도 했다.

“최근 수년간 스포츠 콘텐츠를 확보하고 유료 서비스 제공에 많이 투자해왔던 애플과 애플TV플러스는 상대적으로 이번 파업의 영향을 덜 받을 것으로 예상”

이러한 측면에서 본다면 미국프로축구리그(MLS) 독점 실시간 중계권을 확보하고 있고, 일부 MLB 경기도 제공하는 등 최근 수년간 스포츠 콘텐츠를 확보하고 유료 서비스 제공에 많이 투자해왔던 애플과 애플TV플러스는 상대적으로 이번 파업의 영향을 덜 받을 것으로 예상할 수 있다.

그러나 지난 8월 중순 시장조사업체인 패럿 애널리틱스(Parrot Analytics)는 경쟁 서비스에 비해 콘텐츠 제공 규모가 적고, 오리지널 콘텐츠에 대한 의존도가 높은 애플TV플러스가 파업의 여파로 인한 타격을 보다 크게 받을 것이라는 전망을 내놓았다. 다만,

MLS 중계에서 세계적인 프로축구 스타 리오넬 메시(Lionel Messi)가 마이애미로 이적하여 돌풍을 일으키고 있는 상황에서 메시를 보기 위해서 MLS 유료 중계 상품인 ‘MLS 시즌 패스(MLS Season Pass)’에 신규 가입하는 이들과 기존 애플TV플러스 가입자 중에서 할인 혜택을 받아 시즌 패스에 가입하는 고객들이 수익을 창출하는 주요 원동력이 될 수 있을 것이라고 전망하기도 했다.

아울러 WBD의 맥스(Max)에 대해서는, 파업으로 인해 HBO 브랜드 프로그램들의 새로운 시즌 제작에 차질과 지연이 발생하더라도 디스커버리가 확보하고 있는 다큐멘터리와 비대본 콘텐츠 라인업 덕분에 장기간의 작가-배우 인력 부족 사태를 잘 극복해 낼 수 있는 OTT 서비스라고 평가했다. 또한 일부 스포츠 콘텐츠가 있기는 하지만, 여전히 오리지널 콘텐츠 비중이 높은 아마존 프라임비디오 역시 파업으로 고전할 가능성은 있다고 분석했다.

한편, 작가-배우 파업이 넷플릭스에는 큰 타격을 주지 못할 것이라는 점에 대해서는 업계와 언론의 견해가 대체로 일치하고 있다. 특히 미국 증권가는 넷플릭스가 〈오징어게임〉, 〈종이의 집〉과 같은 비영어 프로그램들을 글로벌 가입자들에게 제공하여 전 세계에서 엄청난 성공을 거둔 경험이 있는 만큼 경쟁 서비스 대비 제작 및 조달 가능한 콘텐츠 풀(pool)이 훨씬 더 크다고 보고 있다. 작가 파업이 수개월간 지속된다면 해도 대비할 수 있는 충분한 콘텐츠들을 이미 보유하고 있다는 것이다.

“파업 종료 이후에
상대적으로
타격을 덜 받은
넷플릭스가 콘텐츠
투자를 확대한다면
OTT 시장에서
넷플릭스의 시장
장악력이 더욱
공고해질 가능성”

만약 작가 및 배우 파업이 진행되는 동안 콘텐츠 수급 부족을 이유로 경쟁 서비스에서 이탈하여 넷플릭스로 이동하는 이들이 증가하고, 파업 종료 이후에 상대적으로 타격을 덜 받은 넷플릭스가 콘텐츠 투자를 확대한다면 OTT 시장에서 넷플릭스의 시장 장악력이 더욱 공고해질 가능성도 있다. ‘넷플릭스 파업’으로 알려진 이번 파업이 오히려 넷플릭스의 입지를 강화시켜줄 가능성을 배제할 수 없는 것이다.

3. OTT 시장에 미칠 영향

미국에서 63년만에 발생한 작가-배우 파업은 OTT를 중심으로 콘텐츠 유통과 이용자 시청 행태가 변화하고 있는 미국 방송·영상 산업에서 제작 인력들이 변화된 시장 상황에 맞게 새로운 수익 배분의 룰을 요구하면서 발생한 것이다. 이번 사태는 OTT와 직접

적으로 관련이 있을 뿐만 아니라 올해 하반기와 내년 상반기 OTT 콘텐츠와 플랫폼의 경쟁 구도에 상당한 영향을 미칠 변수임이 틀림없다.

이번 파업은 본질적으로 미국 작가-배우와 미국 OTT 대기업들 사이의 노사 문제이다. 그러나 국내 OTT 업체들과 경쟁 또는 협력 관계에 있는 해외 주요 OTT 업체들의 콘텐츠 경쟁력에 변화가 발생할 수 있음을 의미하는 만큼 국내 OTT 업계와 정책 당국도 관심을 갖고 향후 추이를 면밀히 주시해야 할 사안이다.

또한 이번 미국 작가-배우 파업은 OTT가 방송·영상 산업의 주요 콘텐츠 유통 플랫폼으로 부상하는 과정에서 발생한 것으로, 국내 OTT 산업에서도 유사한 상황이 재현될 가능성을 살펴볼 필요가 있다. 물론 국내에서는 미국처럼 OTT로 인해 유료방송 가입자의 지속적이고 뚜렷한 감소 현상이 아직 나타나지 않고 있고, OTT를 통해 유통되는 콘텐츠 저작물 수의 배분 문제를 둘러싼 갈등이 미국처럼 파업까지 이어질 정도로 표면화되지는 않고 있다. 작가 및 배우 조합과 방송사 대표 단체가 수익배분 협상을 하는 것 역시 우리나라 상황과는 거리가 있다.

“콘텐츠 제작의 핵심 생산요소인 제작 인력에 대한 수익 배분을 어떻게 가져가는 것이 장기적으로 방송·영상 산업과 OTT 산업의 지속가능한 발전에 기여할 수 있을지를 고민”

다만, 국내 유료방송사들도 OTT로 인해 VOD 매출이 감소하고 있고 또한 OTT로 유통되는 저작물들이 증가하는 변화 속에서 우리나라에서도 정당한 대가 지급과 수익 분배를 둘러싼 작가들의 요구 및 OTT 업체들과의 이견이나 갈등이 발생할 가능성이 있다. 실제로 최근인 2023년 8월 14일 한국영화감독조합과 한국시나리오작가조합, (사)한국독립PD협회, 한국영화인총연합회 등 창작자 단체들은 국회에서 기자회견을 열고 ‘저작권을 양도한 영상 창작자가 영상물의 최종 공급자에게서 수익에 비례해 보상받을 권리’를 담고 있는 저작권법 개정안의 조속한 통과를 요구했다. OTT에서 높은 인기와 성공을 거두는 작품들이 발생하면서 국내 작가와 창작자 단체들도 성공에 비례하여 창작자가 수익을 배분받을 수 있는 법적 근거와 제도 정비를 요구하고 나선 것이다. 따라서 국내 OTT 업계와 정책 당국은 현재 진행 중인 미국의 작가-배우 파업 사태가 초래할 글로벌 OTT 업체들의 콘텐츠 경쟁력 및 OTT 시장 경쟁 구도의 변화를 살펴봄과 동시에, 콘텐츠 제작의 핵심 생산요소인 제작 인력에 대한 수익 배분을 어떻게 가져가는 것이 장기적으로 방송·영상 산업과 OTT 산업의 지속가능한 발전에 기여할 수 있을지를 고민해 보아야 할 것이다.

참고자료

- 비비씨 뉴스 코리아, 할리우드가 멈췄다… 미국 배우조합 역사에 남을 파업 결의, 2023.7.14.
- 아주경제, 할리우드 파업이 먼 미래?…속 끓이는 국내 창작자들, 2023.8.25.
- 유건식, 미국작가조합 파업의 쟁점과 재상영분배금(Residuals), 방송작가, 2023.7.
- 티브이데일리, 디즈니도 못 피한 美작가 파업 후폭풍, 일정 전면 연기 [이슈&톡], 2024.6.14.
- 포춘코리아, “혹사에 질렸다” 시각효과 노동자들도 할리우드 파업에 동참, 2023.8.11.
- Appleinsider, Apple TV+ production of ‘Metropolis’ has shut down permanently, 2023.6.20.
- ET Canada, Disney+ Pushes Back Debut Dates Of Numerous Marvel Series As Strike Drags On, 2023.9.2.
- Investor’s Business Daily, Netflix Is ‘Enemy No. 1’ In The Writers Strike. Here’s How It’s Uniquely Positioned To Survive, 2023.8.9.
- LA Times, Hollywood is calling it ‘the Netflix strike.’ Here’s why, 2023.5.9.
- The Hollywood Reporter, Paramount’s Streaming Losses Narrow to \$424M as Subscribers Inch Up to 61M, 2023.8.7.
- Variety, Disney Content Spending in 2023 May Be Lower Because of Writers Strike, CFO Says, 2023.5.17.
- WGA, WGA Negotiations—Status as of May 1, 2023, 2023.5.1.
- 21Media, Apple TV+ may be hit hardest by strikes as WBD’s Max fares better, says Parrot, 2023.8.18.