

SAMG엔터, '글로벌 공략 거점' 일본 법인 설립...SAMG IP 전세계에 전파한다

- SAMG엔터, 일본 법인 설립 후 글로벌 시장 본격 공략 시작
- '세가 토이즈' 출신 키즈 엔터테인먼트 전문가 오카무라 대표이사 선임
- "일본 메이저 콘텐츠 회사와 IP 관련 협업 논의...일본 성과로 미국 진출도 계획"



사진 제공=SAMG엔터

에스에이엠지엔터테인먼트(대표 김수훈, 이하 SAMG엔터)가 세계 최대 캐릭터 시장인 일본에 진출해 본격적인 글로벌 사업을 전개한다.

SAMG엔터는 일본 현지 법인을 설립했다고 23일 밝혔다. SAMG엔터는 전세계 지식재산권(IP)이 경쟁하는 일본에서의 성과를 토대로 미국까지도 진출하겠다는 계획이다.

일본 법인명은 '니코니코 엔터테인먼트'다. 본사는 도쿄도 시부야구에 위치해 있으며, SAMG엔터가 100% 지분율을 갖는다. 니코니코 엔터테인먼트는 SAMG엔터의 IP 팬덤을 일본을 넘어 미국 등 글로벌 시장으로 확대하는 교두보 역할을 할 예정이다.

한국콘텐츠진흥원에 따르면 일본의 캐릭터 시장 규모는 2023년도 기준 약 23조원(2조 6,508억엔)으로 미국, 중국에 이어 전세계에서 세 번째로 큰 시장이다. 특히 일본은 2D 애니메이션 위주의

시장이지만, 최근 키즈 분야에선 3D 애니메이션 히트작이 나오는 등 SAMG엔터의 강점인 3D 애니메이션에 대한 수요가 높아지고 있다. SAMG엔터가 본격적으로 일본 시장 공략에 나서게 된 배경이다.

니코니코 엔터테인먼트는 오카무라 마사토(OKAMURA MASATO) 대표이사가 이끈다. 오카무라 대표이사는 20년 넘게 글로벌 키즈 엔터테인먼트 업계에서 활동한 전문가다. 세가 토이즈에서 10년 이상 해외사업 업무를 맡았으며, 2012년부터는 일본 및 북미 등 글로벌 완구 엔터테인먼트 회사 컨설팅 업무를 진행했다.

니코니코 엔터테인먼트 오카무라 대표이사는 "SAMG엔터는 IP 비즈니스 밸류 체인을 모두 내재화한 전세계에서 몇 안 되는 콘텐츠 기업"이라며 "SAMG엔터는 글로벌 콘텐츠 기업과 동등한 역량을 갖춘 기업인 만큼 글로벌 시장에서도 성공할 수 있다는 확신이 생겨 합류하게 됐다"고 설명했다.

SAMG엔터는 3D 애니메이션 기획 및 제작 역량, 글로벌 IP 사업 전개 역량을 갖춰 일본 콘텐츠 회사로부터 많은 관심을 받고 있다고 설명했다. 또한 일본은 작가, 디자인, MD 개발 등 크리에이티브한 캐릭터 산업 인력이 풍부한 시장인 만큼 SAMG엔터는 이를 활용해 IP 기획 역량도 강화하겠다는 목표다. 이를 기반으로 북미 시장에도 진출할 계획이다.

오카무라 대표이사는 "일본에서 이미 SAMG엔터의 MD를 전개할 유통사가 정해진 상태이며, 일본의 메이저 콘텐츠 회사와 IP 관련 협업 논의를 진행 중"이라며 "일본 뿐만 아니라 해외의 메이저 콘텐츠 회사로부터 다수의 문의를 받고 있는 만큼 니코니코 엔터테인먼트를 통해 SAMG엔터의 IP를 전세계에 알리고 체험할 수 있도록 할 것"이라고 말했다.