

## (2) 만화

2013년 만화시장 규모는 디지털 만화 매출 증가와 만화를 원작으로 한 영화들의 성공에 힘입어 전년대비 15.8% 성장한 8억 1,200만 달러를 기록했다. 주력 시장인 인쇄 만화의 수요가 급감하면서 성장률이 하락세를 지속할 것으로 전망되나 디지털 만화의 폭발적인 성장세로 인쇄 만화의 수익감소가 상쇄될 것으로 보이면서 2018년까지 연평균 2.7% 성장한 9억 3,000만 달러 규모가 될 것으로 전망된다.

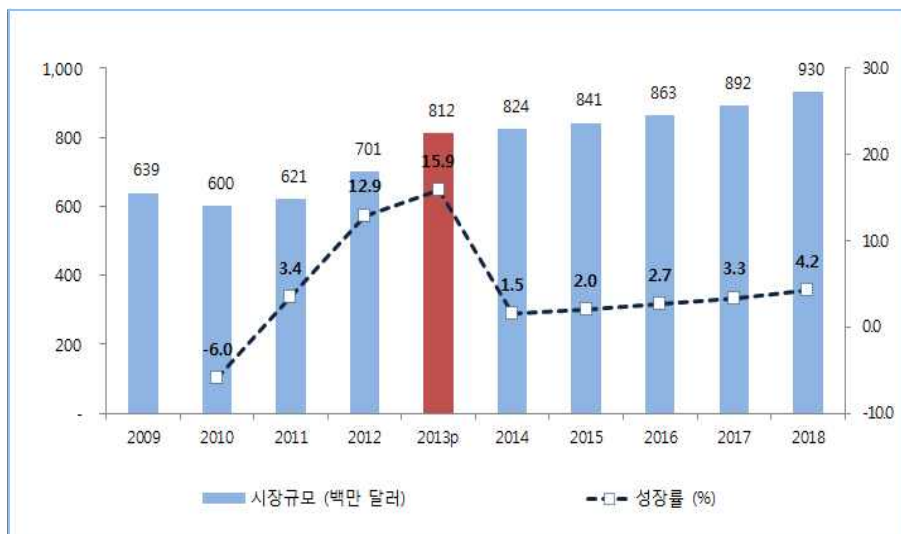
[표 2-4] 미국 만화시장 규모 및 전망, 2009-2018

[단위 : 백만 달러, %]

구분	2009	2010	2011	2012	2013p	2014	2015	2016	2017	2018	2013-18 CAGR
인쇄 만화	638	593	597	635	727	711	694	675	655	634	△2.7%
디지털	1	8	24	66	85	113	147	188	237	296	28.4%
합계	639	600	621	701	812	824	841	863	892	930	2.7%

출처 : ICv2(2014), Barnes(2014), Oricon(2014), PwC(2014), SNE(2013)

[그림 2-12] 미국 만화시장 규모 및 성장률, 2009-2018



출처 : ICv2(2014), Barnes(2014), PwC(2014)

2009년 미국 인쇄 만화시장은 99.8%의 높은 시장 비중을 보여주었는데 인터넷 발달과 휴대용 모바일기기의 보급률이 높아지면서 2013년 인쇄 만화시장의 점유율은 89.5%로 하락하였다. 반면, 2009년 0.2%에 불과했던 디지털 만화 비중은 2013년 10.5%까지 성장하였고 성장 속도가 가속화될 것으로 전망되면서 2018년까지 31.8%의 시장 비중을 보일 것으로 예상된다.

제1절

1. 미국

2. 캐나다

제2절

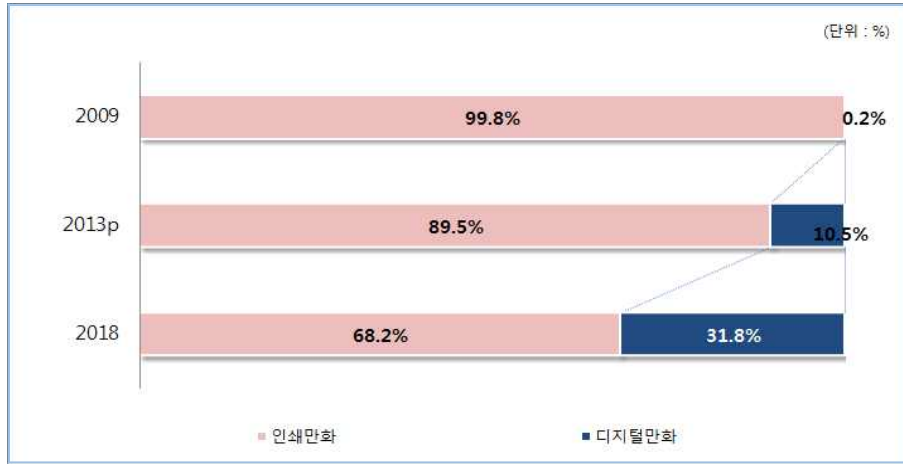
1. 브라질

2. 멕시코

3. 아르헨티나

4. 칠레

[그림 2-13] 미국 만화시장 분야별 비중 비교, 2009 vs. 2013 vs. 2018



출처 : ICv2(2014), Barnes(2014), PwC(2014)

제1절

1. 미국

가. 인쇄 만화

2. 캐나다

2013년 미국 인쇄 만화시장은 마블코믹스(Marvel Comics)와 DC코믹스(DC Comics)의 꾸준한 인기 덕분에 전년대비 14.5% 성장한 7억 2,700만 달러로 집계되었다. 최근 디지털 만화의 시장 비중이 높아지고 있고 성장률도 매우 높은 수치를 보이고 있지만 시장 비중이 높은 기존 인쇄 출판 만화의 감소세가 뚜렷해지면서 전반적인 인쇄 만화시장의 규모가 소폭 축소되고 있다.

제2절

1. 브라질

2. 멕시코

3. 아르헨티나

4. 칠레

[그림 2-14] 미국 인쇄 만화시장 규모 및 성장률, 2009-2018



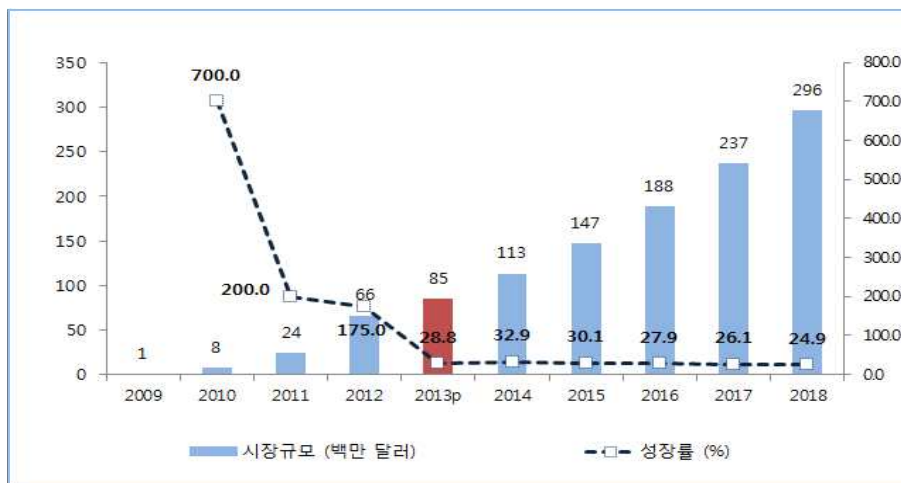
출처 : ICv2(2014), Barnes(2014), PwC(2014)

이러한 현상은 더욱 가속화될 것으로 보이며 2018년까지 연간 2.7% 하락한 6억 3,400만 달러로 축소될 전망이다.

## 나. 디지털 만화

2013년 미국 디지털 만화시장은 전년대비 28.8% 성장한 8,500만 달러의 시장으로 기록되었다. 코믹솔로지(comiXology)는 DC코믹스(DC Comics)와 마블코믹스(Marvel Comics) 만화를 태블릿을 통해 읽을 수 있는 앱을 개발하였고 라이온 포지 코믹스(Lion Forge Comics) 역시 '키트'와 'Punky Brewster'를 디지털 만화로 출시하면서 만화의 디지털화가 빠르게 이루어질 것으로 전망된다. 향후 2018년까지 미국 디지털 만화시장은 매년 28.4%씩 성장하여 2억 9,600만 달러 시장으로 대폭 커질 전망이다.

[그림 2-15] 미국 디지털 만화시장 규모 및 성장률, 2009-2018



출처 : ICv2(2014), Barnes(2014), PwC(2014)

### 제1절

#### 1. 미국

#### 2. 캐나다

### 제2절

#### 1. 브라질

#### 2. 멕시코

#### 3. 아르헨티나

#### 4. 칠레