

## (2) 만화

2013년 멕시코의 만화시장 규모는 전년대비 25.2%라는 높은 성장률을 보이며 3,600만 달러의 규모로 나타났다. 인쇄 만화는 디지털 만화에 비해 상대적으로 작은 성장률을 보였지만 규모면에서는 디지털 만화시장 규모를 크게 앞질렀다. 멕시코의 만화시장은 향후 5년간 연평균 8.9%의 성장률을 보이며 5,500만 달러 규모로 성장할 전망이다.

[표 5-4] 멕시코 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	21	22	25	28	35	38	40	43	46	48	6.6
디지털	-	-	-	-	1	1	1	2	4	6	66.0
합계	21	22	25	29	36	39	42	45	50	55	8.9

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

[그림 5-9] 멕시코 만화시장 규모 및 성장률, 2009-2018



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

멕시코 만화시장은 2009년 인쇄 만화가 100%의 시장을 점유하고 있었는데 2013년 인터넷의 보급과 스마트폰을 이용한 모바일 서비스가 확충되면서 디지털 만화의 점유율이 소폭 상승하였다. 이에 2018년까지 디지털 만화의 점유율은 10.9%까지 올라갈 것으로 전망된다.

[그림 5-10] 멕시코 만화시장별 비중 비교, 2009 vs. 2013 vs. 2018



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

제1절

1. 미국

2. 캐나다

제2절

1. 브라질

2. 멕시코

3. 아르헨티나

4. 칠레

제1절

1. 미국

2. 캐나다

제2절

1. 브라질

2. 멕시코

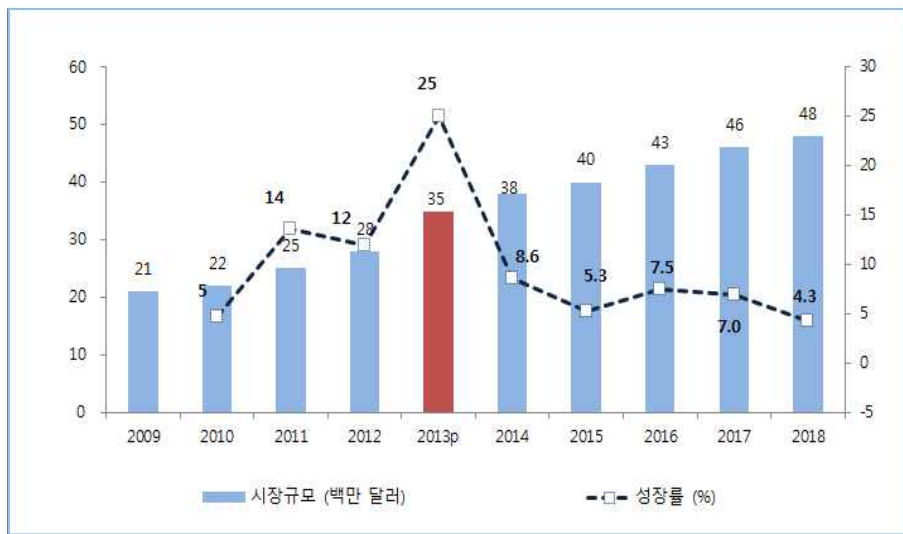
3. 아르헨티나

4. 칠레

### 가. 인쇄 만화

2013년 멕시코의 인쇄 만화시장은 전년대비 25% 성장한 3,500만 달러로 집계되었다. 북미 만화시장으로부터 만화책과 그래픽 노블의 유통이 매우 용이하고 스페인어권 국가의 만화책들도 다수 유통되고 있을 뿐만 아니라 2013년 말 출시된 첫 남미 슈퍼히어로 시리즈 'Aztec of the City'가 출시되어 좋은 반응을 얻고 있다. 2018년까지 멕시코의 만화시장은 매년 6.6% 성장세를 보이며 4,800만 달러의 규모로 커질 전망이다.

[그림 5-11] 멕시코 인쇄 만화시장 규모 및 성장률, 2009-2018

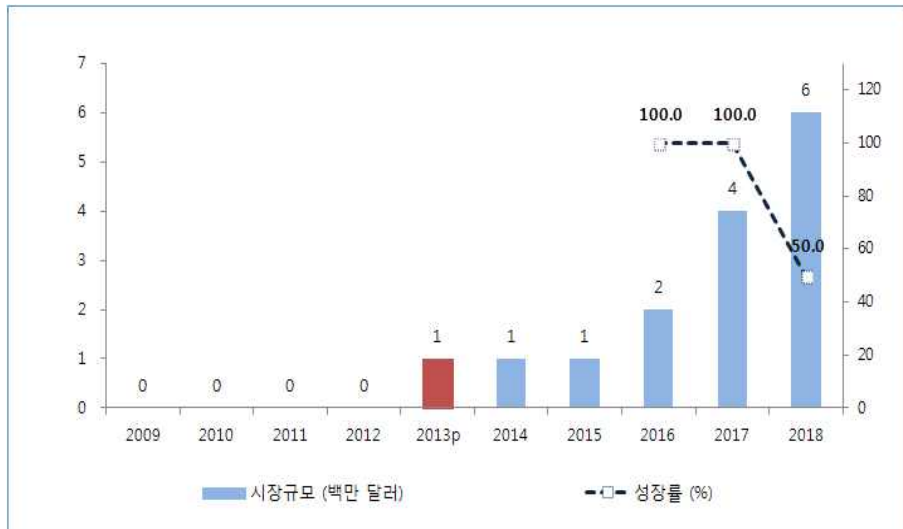


출처 : ICv2(2014), Barnes(2014), PwC(2014)

### 나. 디지털 만화

2013년 멕시코의 디지털 만화시장은 이제 시장이 태동하는 단계를 맞이하여 100만 달러의 시장으로 집계되었다. 아직까지 디지털 만화시장의 규모가 인쇄 만화시장에 견줄 만큼 성장하지 못하였지만 국가 주도로 저가 스마트폰이 빠르게 보급되고 있기 때문에 2018년까지 66.0%의 성장세를 보이며 600만 달러의 시장으로 성장할 전망이다.

[그림 5-12] 멕시코 디지털 만화시장 규모 및 성장률, 2009-2018



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