

(6) 애니메이션

2013년 멕시코의 애니메이션시장은 전년대비25.7% 성장한 2억 2,500만 달러의 시장을 형성하였다. ‘슈퍼배드 2’와 ‘몬스터 대학교’ 등 할리우드 애니메이션의 인기로 멕시코의 애니메이션시장이 활기를 전영역에서 고른 성장세를 보였다. 하지만, 홈비디오 애니메이션시장이 2013년 이후 하락세를 보일 것으로 예상되며 아직 형성되지 않은 디지털배급시장이 2015년부터 급격한 성장을 보일 것으로 전망된다. 멕시코 애니메이션시장은 향후 5년간 연평균 4.7%의 성장률로 2018년에는 2억 8,300만 달러 규모에 이를 것으로 전망된다.

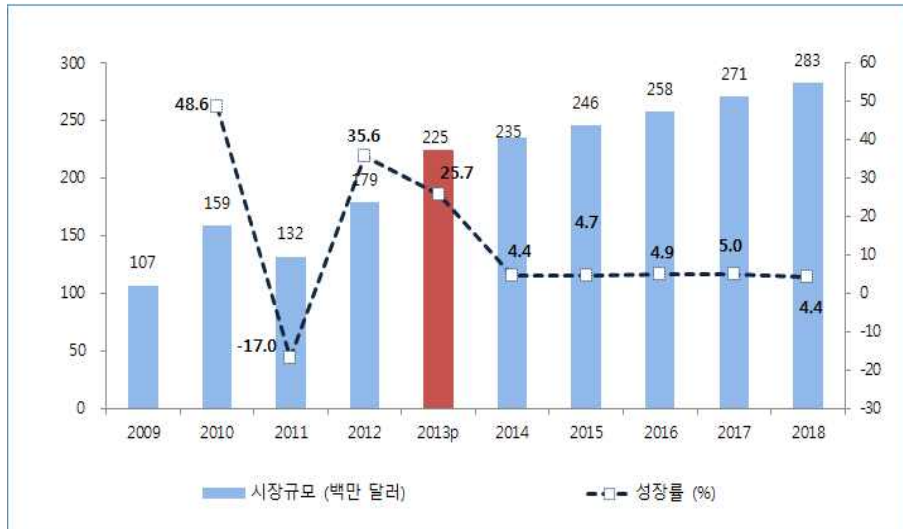
[표 5-10] 멕시코 애니메이션시장 규모 및 전망, 2009-2018

[단위 : 백만 달러, %]

구분	2009	2010	2011	2012	2013p	2014	2015	2016	2017	2018	2013-18 CAGR
영화	52	93	76	107	136	143	151	159	167	171	4.7
극장광고	7	5	8	10	12	12	13	13	13	13	0.5
디지털배급	0	0	0	0	0	0	1	2	4	8	96.1
방송	6	14	13	21	29	33	37	41	44	48	10.8
홈비디오	42	48	34	41	47	45	44	44	43	42	△2.0
합계	107	159	132	179	225	235	246	258	271	283	4.7

출처 : Box Office Mojo(2014), Digital Vector(2013), The-Numbers(2014), PwC(2014)

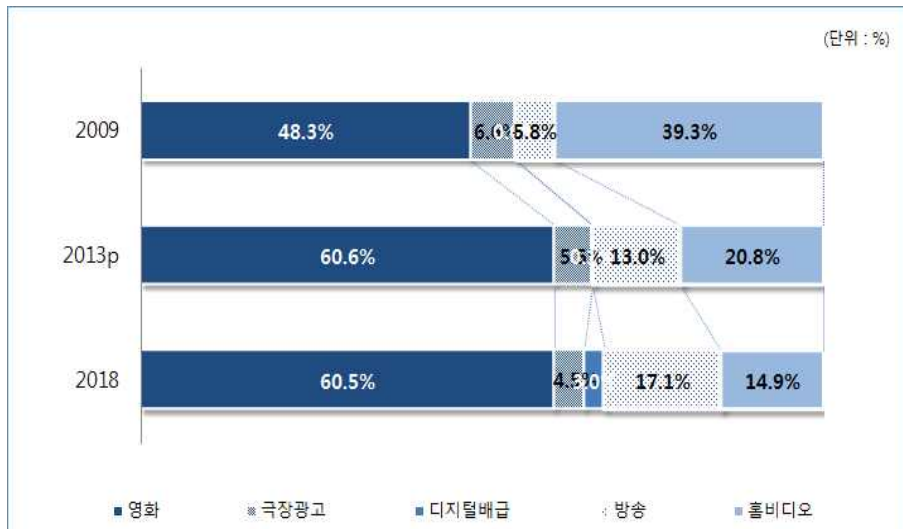
[그림 5-29] 멕시코 애니메이션시장 규모 및 성장률, 2009 - 2018



출처 : Box Office Mojo(2014), Digital Vector(2013), The-Numbers(2014), PwC(2014)

2013년 멕시코의 애니메이션시장은 영화 애니메이션이 60.6%의 점유율로 가장 큰 비중을 차지하고 있다.

[그림 5-30] 멕시코 애니메이션시장 분야별 비중 비교, 2009 vs. 2013 vs. 2018



출처 : Box Office Mojo(2014), Digital Vector(2013), The-Numbers(2014), PwC(2014)

제1절

1. 미국

2. 캐나다

제2절

1. 브라질

2. 멕시코

3. 아르헨티나

4. 칠레

영화 애니메이션시장은 2018년까지 유사한 수준의 시장 비중을 보일 것으로 전망된다. 홈비디오시장은 2009년 39.3%의 점유율로 두 번째로 높은 시장을 형성하였으나 2013년 20.8%로 감소하였고 2018년까지 14.9%로 감소하여 방송에 이은 3번째 시장으로 분류될 전망이다.

가. 영화 애니메이션

2013년 멕시코의 영화 애니메이션시장은 3D 애니메이션의 큰 흥행과 높아진 멕시코인들의 소비지출로 인해 문화콘텐츠의 소비가 증가하면서 전년대비 27.5% 성장한 1억 3,600만 달러로 집계되었다. 멕시코 영화 애니메이션시장은 향후 5년간 연평균 4.7%의 성장세를 통해 2018년에는 1억 7,100만 달러의 시장에 도달할 전망이다.

[그림 5-31] 멕시코 영화 애니메이션시장 규모 및 성장률, 2009 - 2018



출처 : Box Office Mojo(2014), Digital Vector(2013), The-Numbers(2014), PwC(2014)

나. 방송 애니메이션

2013년 멕시코의 방송 애니메이션시장 규모는 전년대비 37.5% 성장한 2,900만 달러로 집계되었다. 향후 멕시코 방송 애니메이션은 5년간 10.8%의 성장세를 보이며 4,800만 달러 시장 규모에 이를 전망이다.

제1절

1. 미국

2. 캐나다

제2절

1. 브라질

2. 멕시코

3. 아르헨티나

4. 칠레

[그림 5-32] 멕시코 방송 애니메이션시장 규모 및 성장률, 2009 - 2018

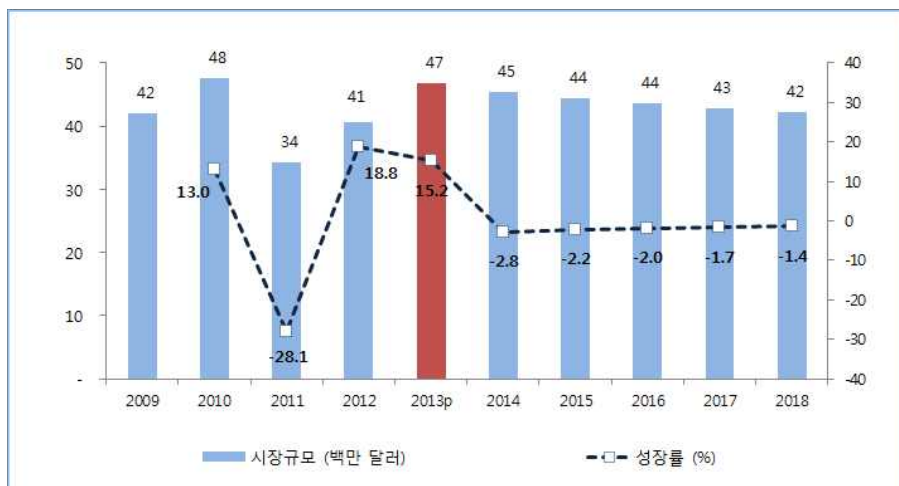


출처 : Box Office Mojo(2014), Digital Vector(2013), The-Numbers(2014), PwC(2014)

다. 홈비디오 애니메이션

2013년 멕시코의 홈비디오 애니메이션은 전년대비 15.2% 증가한 4,700만 달러의 시장으로 성장하였다. 하지만 디지털 유통을 통한 애니메이션의 시청이 늘어나고 있어 향후 5년간 홈비디오 시장은 연평균 2%의 하락세를 보이며 2018년에는 4,200만 달러의 시장 규모로 축소될 전망이다.

[그림 5-33] 멕시코 홈비디오 애니메이션시장 규모 및 성장률, 2009 - 2018



출처 : Box Office Mojo(2014), Digital Vector(2013), The-Numbers(2014), PwC(2014)

제1절

1. 미국

2. 캐나다

제2절

1. 브라질

2. 멕시코

3. 아르헨티나

4. 칠레

제1절

1. 미국

2. 캐나다

제2절

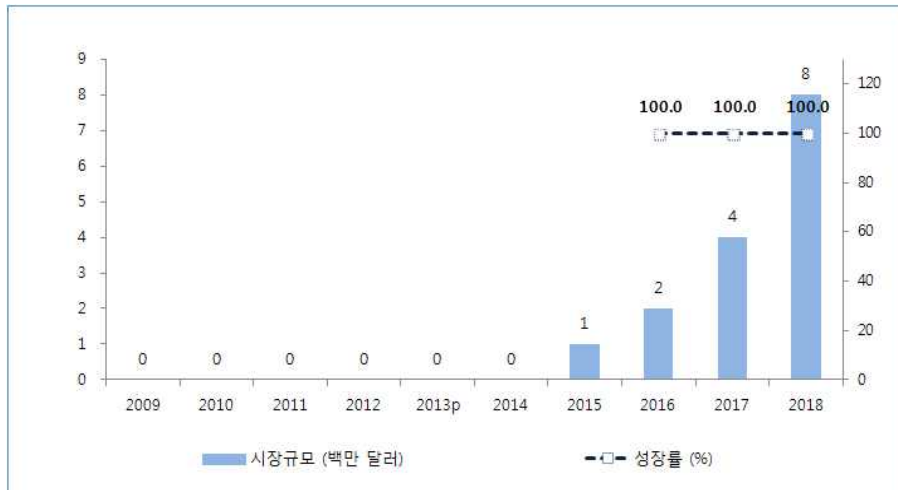
1. 브라질

2. 멕시코

라. 디지털배급 애니메이션

2013년 멕시코의 디지털배급 애니메이션시장은 100만 달러 미만의 시장 규모를 형성하였다. 디지털배급 애니메이션시장은 이동통신 보급률증가와 모바일 네트워크를 이용한 VOD 서비스의 급성장을 통해 탄력을 받으며 향후 5년간 연평균 96.1%의 성장률을 보이며 2018년에는 800만 달러의 시장 규모로 성장할 것으로 전망된다.

[그림 5-34] 멕시코 디지털배급 애니메이션시장 규모 및 성장률, 2009 - 2018



출처 : Box Office Mojo(2014), Digital Vector(2013), The-Numbers(2014), PwC(2014)