

제3장 권역별 만화 시장의 동향 및 전망

제1절 북미권

1. 북미권 만화 시장의 개요

2010년 북미권 만화 시장은 전년대비 0.6% 감소하여 약 30억 달러 규모로 나타났다. 경제 불황으로 인해 2005년부터 지속적으로 하락세에 있는 북미 만화 시장은 2011년을 기점으로 회복될 것으로 전망되어, 2010년부터 2015년까지는 연평균 2.1%의 성장률을 나타낼 것으로 전망되었다.

<표 III-1> 북미권 만화 시장 분야별 규모 및 전망

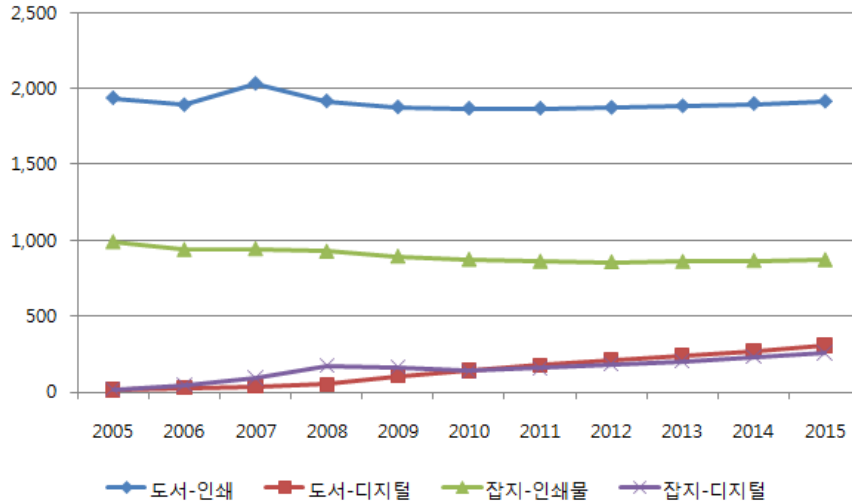
(단위: 백만 달러)

구분		2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	'10-'15 CAGR
도 서	소계	1,949	1,919	2,069	1,966	1,981	2,008	2,044	2,084	2,121	2,171	2,220	2.0%
	인쇄물	1,936	1,890	2,032	1,915	1,876	1,867	1,868	1,872	1,883	1,898	1,913	0.5%
	디지털	14	29	37	51	105	141	176	212	238	273	307	16.9%
잡 지	소계	1,006	983	1,035	1,100	1,058	1,012	1,018	1,040	1,063	1,096	1,129	2.2%
	인쇄물	987	937	942	925	893	873	860	856	859	865	870	-0.1%
	디지털	19	46	93	175	165	139	157	184	204	231	259	13.2%
인쇄물 소계		2,923	2,827	2,974	2,840	2,769	2,740	2,728	2,729	2,742	2,763	2,784	0.3%
디지털 소계		32	75	130	226	270	280	334	395	442	504	566	15.1%
합계		2,956	2,902	3,103	3,066	3,039	3,020	3,061	3,124	3,184	3,267	3,349	2.1%
전년대비성장률			-1.8%	6.9%	-1.2%	-0.9%	-0.6%	1.4%	2.0%	1.9%	2.6%	2.5%	

자료원: PWC(2010); The Association of American Publishers

[그림 III-1] 북미권 만화 시장 부문별 시장규모 추이

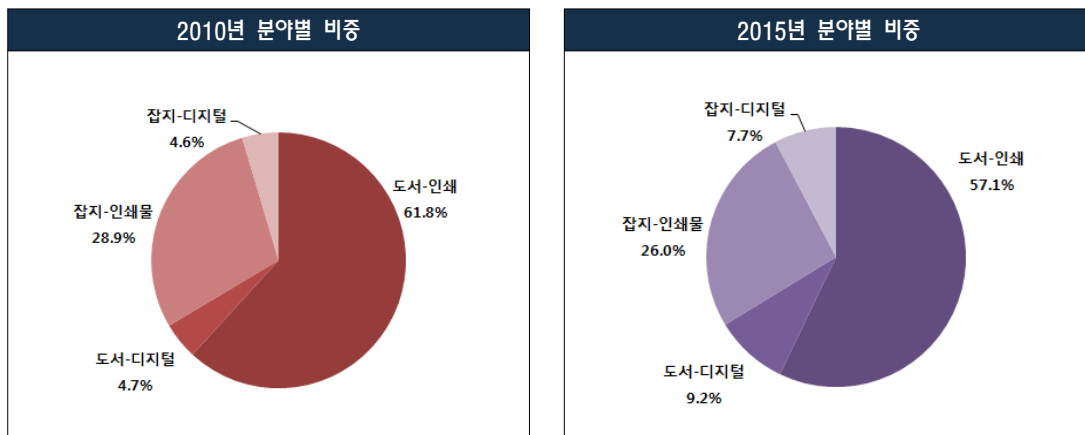
(단위: 백만 달러)



분야별로 살펴보면, 2010년 현재 가장 큰 비중을 차지하는 것은 도서 인쇄물 시장이며, 향후 가장 큰 성장률을 보일 것으로 전망되는 분야 역시 디지털 도서 시장이다. 디지털 시장의 성장률은 향후 5년간 연평균 15.1%로 전망되었다.

북미권 만화 출판 시장의 2010년 분야별 비중을 살펴보면, 인쇄물 신문 시장이 61.8%로 가장 큰 비중을 차지하고 있는데, 2015년에는 이 비중이 다소 줄어들 것으로 나타났다. 전반적으로 2015년에는 각 분야별 디지털 시장이 크게 확대되어 인쇄물 비중을 잠식할 것으로 예측된다. 2010년 디지털 시장의 비중은 북미권 만화 시장 전체의 9.3%인데, 2015년에는 16.9%로 증가하리라고 전망되었다.

[그림 III-2] 2010년과 2015년 북미권 만화 시장 분야별 비중



2. 미국 만화 시장

미국 만화 시장은 2010년 전년 대비 0.7% 축소되었으며, 2011년에는 1.3% 성장, 2010~2015년 연평균 2.1% 성장할 것으로 전망된다. 이러한 성장세 회복에 가장 크게 기여할 것으로 전망되는 세부시장은 디지털 도서 시장으로 향후 5년간 연평균 성장률이 16.8%에 이를 것으로 예측된다.

<표 III-2> 미국 만화 시장 분야별 규모 및 전망

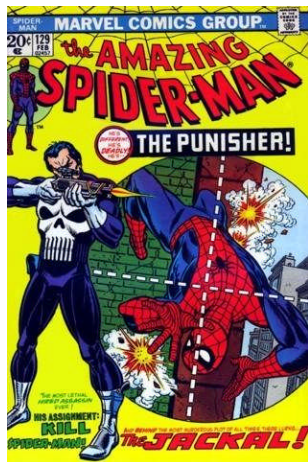
(단위: 백만 달러)

구분	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	'10-'15 CAGR	
도서	소계	1,871	1,840	1,985	1,882	1,895	1,920	1,953	1,991	2,025	2,072	2,119	2.0%
	인쇄물	1,857	1,812	1,949	1,832	1,790	1,780	1,778	1,781	1,789	1,802	1,815	0.4%
	디지털	14	29	36	50	105	140	175	210	236	270	304	16.8%
잡지	소계	961	937	987	1,056	1,016	971	976	997	1,018	1,050	1,081	2.2%
	인쇄물	942	892	897	884	854	835	823	819	821	827	832	-0.1%
	디지털	19	45	90	172	162	136	154	178	197	223	249	12.8%
인쇄물 소계	2,799	2,704	2,846	2,716	2,644	2,614	2,600	2,599	2,610	2,628	2,647	0.2%	
디지털 소계	32	73	126	222	267	276	329	388	433	493	553	14.9%	
합계	2,832	2,777	2,972	2,938	2,911	2,891	2,929	2,988	3,043	3,122	3,200	2.1%	
전년대비성장률		-1.9%	7.0%	-1.1%	-0.9%	-0.7%	1.3%	2.0%	1.9%	2.6%	2.5%		

자료원: PWC(2010); The Association of American Publishers

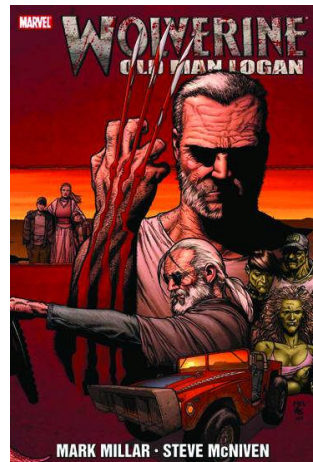
북미권의 만화시장을 상품에 따라 나누면 코믹스트립(Comic Strips; Comics)과 그래픽노블(Graphic Novel), 그리고 만가 시장으로 구분된다. 코믹스트립은 격주간 또는 월간으로 발행되는 회별 연재물 방식이며 대개 20~30쪽 분량으로, 2010년 9월 현재 \$2.99~\$3.99의 가격대를 형성하고 있다.

[그림 III-3] Amazing Spiderman 129회 (1973, Marvel Comics)



자료원: Marvel Comics

[그림 III-4] WOLVERINE OLD MAN LOGAN (2010, Marvel Comics)



자료원: Marvel Comics

Diamond Comic Distributors, Inc.에서 제공하는 2010년 9월 판매부수 100위에 드는 코믹스트립은 Marvel Comics 58종, DC Comics 37종으로 대부분을 양사가 점유하고 있으며 그 외에 Dynamite Entertainment 2종, Dark Horse Comics, Image Comics, IDW Publishing가 각각 1종씩을 포함시키고 있다.

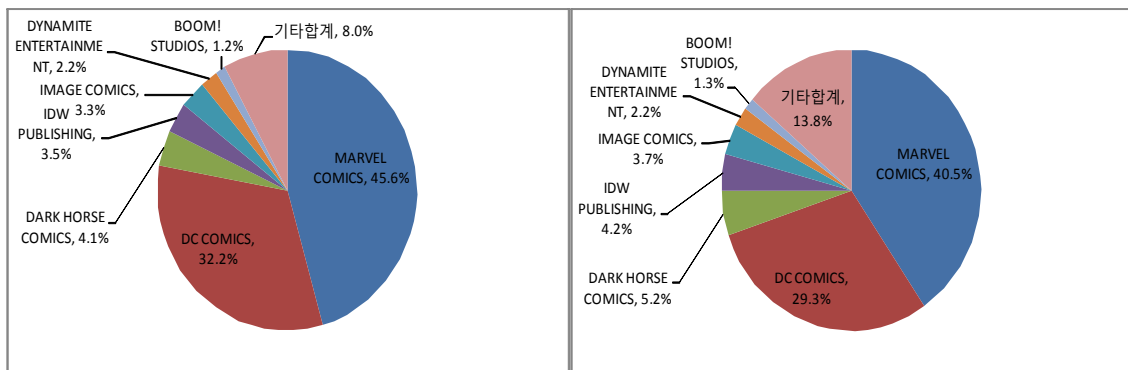
그래픽 노블은 코믹스트립을 묶어 내거나 처음부터 단행본으로 출간되는(오리지널 그래픽 노블) 만화책을 일컫는다(위 그림 참조). 또한 이들은 일반/주류 출판사에서 출판되기도 한다. 그래픽

2010년 9월 판매부수 100위 안에 드는 그래픽 노블 목록을 살펴보면, 역시 Marvel Comics와 DC Comics가 각각 24종, 21종으로 1, 2위이기는 하나, Dark Horse Comics(18종)와 Image Comics(17종)를 포함하여 4강 체제를 구축하고 있다고 보여지며, 판매량 100위 안에 드는 단행본을 내고 있는 출판사가 16개에 달해 코믹스트립 시장에 비하여 많은 수의 출판사가 경쟁하고 있다. 또한 단가는 \$5.99~\$59.99의 범위로 비교적 폭넓게 분포하고 있음을 알 수 있다. 그래픽 노블은 신문가판대보다는 전문만화서점 또는 일반 서점에서 판매되는 경우가 많다.

코믹스트립, 그래픽 노블, 잡지를 통틀어 볼 때, 출판사별 점유율로는 단연 Marvel Comics가 선두주자다. 다이아몬드 통계에 의하면 2009년 Marvel Comics는 판매량 기준 45.6%, 판매수입 기준 40.5%를 차지하고 있으며, 그 다음으로 DC Comics가 판매량 32.2%, 판매수입 29.3%를 차지하여, 지난해와 순위 및 점유율에 큰 변동이 없는 것으로 나타났다. 가장 인기있는 작품들은 슈퍼히어로물이며, 베스트셀러의 경우 약 20만부의 판매고를 기록한다.

[그림 III-5] 북미 만화 출판사별 시장점유율 (2009, 판매량 기준)

[그림 III-6] 북미 만화 출판사별 시장점유율 (2009, 판매수입 기준)



전문 판매망의 배급은 거의 Diamond Comic Distributors, Inc.의 독점 체제라 할 수 있다. 단, 직판 시장의 경우는 다이아몬드가 사실상 독점에 가깝게 유통을 쥐고 있고 정기적으로 판매 현황을 집계하여 공개하고 있으나, 여기에 포함되지 않는 대형서점 판매분이 있으므로, 시장 규모 전체를 산출하기 위해서는 다이아몬드 수치에 일정 비율을 곱한 추정치를 활용하곤 한다. (한국콘텐츠진흥원, 2010. {한국만화연감 2010})

캐나다의 만화책 시장은 2차대전 시기 미국 만화 배급이 금지되어 있던 시기에 황금기를 갖기는 하였으나, 6,70년대 이후 미국 만화 시장에 거의 흡수되었다 해도 과언이 아니다. Drawn & Quarterly를 비롯하여 일부 자생적인 인디펜던트 만화 시장이 존재하나 그 규모가 크지 않다.

다이아몬드의 발표만으로 집계할 때 2009년 북미 만화시장 규모는 약 4억2800만 달러이며, 그 중 18.1%에 해당하는 7,765만 달러가 그래픽 노블(망가 제외) 시장이다. 코믹스트립 시장은 전년에 비해 약 2%가 감소하여 큰 변동이 없으나, 그래픽노블은 약 15%가 감소하여, 전체적으로 약 5%의 시장 감소가 있었던 것으로 추정된다(한국콘텐츠진흥원, 2010. {한국만화연감 2010}). C2E2 컨벤션(시카고)에서 발표된 ICv2 백서 내용에 따르면, 북미 코믹스트립 및 그래픽 노블(망가 포함) 시장은 각각 3%와 6% 줄어든 것으로 추정되었으며, 두 시장을 합한 규모는 2008년 7억 1500만 달러에서 약 5%가 축소된 6억 8,000만 달러인 것으로 나타났다. 전반적으로 북미 경제 불황이 만화시장에도 영향을 미친 것은 부인할 수 없을 것이다. 그러나 다른 인접 산업에 비해 불황의 영향을 적게 받은 것 또한 사실이다¹⁾. 또한 전반적인 경기 불황을 고려할 때 시장의 축소보다는 오히려 코믹스트립 시장의 유지가 더욱 특징적이며, 이는 미국 소비자 시장에서 코믹스트립이 “출판물로 소비되기보다 팬문화에 가깝게 받아들여지고 있음”을 보여주며(한국콘텐츠진흥원, 2010. 앞의 책), 다른 한편 판매단가 상승 또한 시장 감소 폭을 줄여 준 것으로 평가된다. 코믹스트립의 권당 가격은 2008년 4/4분기 3.35달러에서 2009년 4/4분기 3.51달러로 상승하였다(판매량에 따른 가중치 적용).

만화전문서점에서의 그래픽 노블 판매량 축소에 가장 큰 영향을 미친 작품은 <Watchmen>²⁾이다. 영화 개봉 즈음의 몇 달간 이례적으로 백만 부 이상이 판매되었으나 그 후 급격히 판매량이 줄어들어 2008년 말 만화전문서점 그래픽 노블 시장이 전반적인 트렌드에 비하여 높게 나타난 것이다.

세부 부문별로는 망가 부문이 20% 이상 감소하여 감소폭이 가장 크며, 아동/청소년물(Kids and YA-related graphic novel)은 오히려 50% 증가하였고, 오리지널 미국 그래픽 노블은 큰 변동이 없었던 것으로 분석된다.

ICv2는 ① Disney의 Marvel Comics 합병, ② DC Entertainment 확장 출범, ③ 불경기에 의한 대형서점 반품으로 그래픽 노블 전문 출판사 타격, ④ 디지털 만화 급부상, ⑤ Watchmen 영화화로 만화기반 콘텐츠 산업 새로운 전기 마련, ⑥ 고단샤 미국시장 직접 진출, ⑦ Diamond Distribution의 도매 최저한도 부수 상향 조정, ⑧ 대형출판사와 주요 고전 캐릭터 창작자간 저작권 분쟁 격화, ⑨ 에로만화책 소지의 미성년보호법 위반 여부에 관한 법적 논쟁, ⑩ Twilight 시리즈의 만화화의 열 가지를 2009년 미국만화 10대 뉴스로 발표했다.

2010년에는 북미 만화 시장의 회복이 예상된다. 2010년 전반기에 이미 40만부 이상 판매된 작품 2종이 나타났으며(<Twilight>(스테파니 마이어 원작 소설의 망가 버전)와 <Captain Underpants>), Kick-Ass, The Loser, Iron Man 2 등 만화 원작의 영화 개봉 역시 긍정적 영향을 미칠 것으로 기대된다.

미국에서 온라인 만화 서비스가 본격적으로 시작된 것은 2007년 Marvel Comics와 DC Comics의 온라인 서비스가 시작되면서부터라 할 수 있다. Marvel의 월 이용료는 9.99달러, 연간 이용료는 59.88달러다. 한국 만화를 소개하고 있는 넷코믹스(netcomics.com)도 2006년 말 설립되어 현재까지 운영되고 있다³⁾.

현재 가장 이슈가 되는 디지털 시장은 전자책 단말기 시장, 스마트폰 및 iPad 시장이다.

1) ICv2, "Comics and Graphic Novel Sales Down in 2009" (2010.4.16.)는 전년도에 비해 18% 시장 축소를 경험한 라이선스 캐릭터 상품 시장과 비교하고 있다. 그러나 출판 시장 전반의 시장 축소는 3%로, 이에 비하면 만화시장이 더 큰 영향을 받았다는 점도 동시에 지적한다.

2) <Watchmen>은 그래픽 노블 중 유일하게 타임지 선정 '1923년 이후 발간된 100대 소설 베스트'에 포함되었으며, 휴고상을 받은 유일한 그래픽 노블이기도 하다.

3) 넷코믹스의 서비스 이용료는 chapter당 0.25 달러(48시간)다.

2010년에는 아이패드의 영향으로 디지털 시장의 기하급수적 성장을 목도하게 될 것으로 예상된다. 뉴욕 Comic Con에서 만화와 디지털 컨퍼런스에서 ICv2 창립자인 Milton Griep은 iTunes, PSP, Kindle, Android, 그밖에 웹 판매망 등을 통한 매출을 추정하여 2010년 북미 디지털 만화 다운로드 시장이 6백만~8백만 달러라고 발표하였는데, 이는 2009년 50만~1백만 달러로 추정되었던 것에 비하여 10배 가까운 폭발적인 성장을 의미한다(ICv2, 2010. 10. 8). 2010년에는 Marvel Comics(4월), DC Comics(6월) 등이 iPad 애플리케이션을 런칭하였다.

[그림 III-7] Apple의 iPad 출시



자료원: 전자신문

[그림 III-8] Marvel Comics의 iPad 애플리케이션



자료원: Marvel Comics

한편 Simba Information는 미국 만화 산업에 관한 최근 리포트("Overview of the US Comic Book and Graphic Novel Market 2009-2010")에 따르면 미국 만화 독자의 1/4이 65세 이상의 노인계층(이들의 인구 비중은 15% 미만임)이라는 흥미로운 결과를 발표했다. 이들은 과거 베스트셀러 만화가 수백만 부 이상 팔리던 만화산업 중흥기를 보낸 독자들로서 구매력과 시간적 여유까지 갖게 되면서 주요한 구매계층이 되었다고 보여진다.