



한국게임산업개발원

kotra

동남아 게임시장 동향 정기보고서

[태국]

[주요 내용]

- 태국 이동통신 시장 동향
- 태국 이동통신 가입자 분석 및 단말기 시장 동향
- 이동통신 시장의 성장으로 모바일 콘텐츠 시장 동반 성장 전망
- 태국 모바일 콘텐츠 시장 동향

6호 - 2007년 2월

태국 이동통신 시장 동향

태국의 Mobile phone 시스템은 GSM (900, 1800 MHz), CDMA 가 병존하는 형태이다. 최대 이동통신사인 AIS, Dtac 등 대부분의 통신회사가 GSM 시스템을 채택하고 있고, Hutch가 유일하게 CDMA 방식을 채택하고 있다.

태국 최대 이동통신사인 AIS가 약 54%의 시장점유율을 보이고 있으며 Total Access Communication (Dtac)이 약 29%의 시장을 점유하고 있으며 ('05년 말 기준) 기타 Truemove(Orange), Hutch 등이 있다.

태국은 선불 (Pre-paid) 휴대폰 시스템 사용 비율 높아 전체 휴대폰 사용자중 약 80%가 선불전화 시스템을 이용하고 있다. 선불 시스템은 평균수익률은 낮으나 성장 가능성은 높은 편이다.

태국 이동통신 시장점유율('05년 말~ '06년 초)

통신회사	AIS	Dtac	Truemove (Orange)	Hutch (Cat telecom)	Thai Mobile
점유율	54%	29%	14%	2%	1%

- 자료원 : 태국 CAT telecom Magazine '06년 3월

태국 이동통신 가입자 분석 및 단말기 시장 동향

태국 KResearch에서 '05년 12월 말 방콕 이동 통신 가입자 1,015명을 대상으로 이동 통신 가입자 성향 분석한 결과는 다음과 같다.

방콕 거주 Mobile phone 사용자 성향

mobile phone 선택 기준	분당 가격, 통화 품질, 부가 서비스
mobile phone 가격 평균	10,000Bhat(약263달러) 이하
선호 서비스	SMS, 벨소리/사진 다운로드, 모바일 게임
사용 시간대	오전7시~오후17시 (평균 10분 통화)
한달 평균 통화료	890Bhat (약 23달러)
사용 요금 비율	통화료 84% / 서비스 이용료 16%

최근 3년간 태국인 Mobile phone 보유율 (100인 기준)

연도	2003	2004	2005
Mobile 보유율	34.3 %	43.8 %	50 %

- 자료원 : CAT telecom Magazine '06년 3월

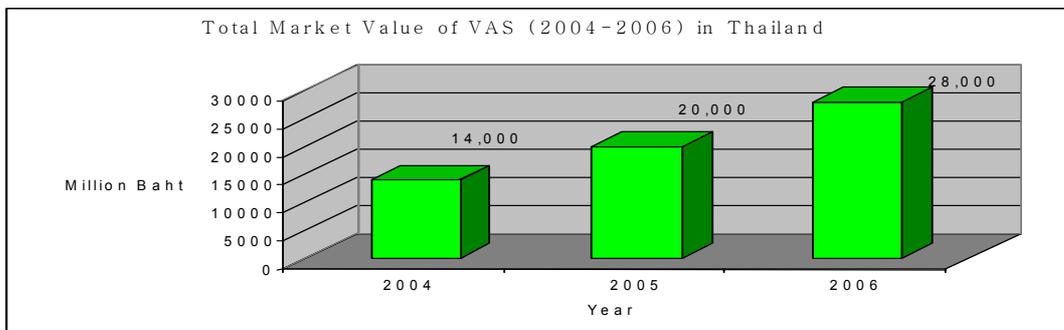
'06년도 이동통신 단말기 판매대수는 약 750만대로 추정되며, 전년 대비 15% 성장한 17억 달러 규모 전망되고 있다. 저가 제품의 시장은 포화상태, 칼라폰, 카메라 폰 등 고가제품 시장은 추가 성장 여력이 있다.

Nokia가 시장점유율 50%로 수위 Samsung 16%, Motorola 8%, Siemens 4%, Sony/Ericsson 4% 등의 순('05년 하반기 기준)이며, Nokia는 태국 등 아시아 지역을 주요 성장 동력으로 파악하고 신 모델 출시 등 동 시장에 대한 공략을 강화하고 있는 실정이다. Nokia는 일반 휴대폰, Samsung은 고기능 휴대폰 위주이다. 06년도부터 Samsung, LG 신제품의 반응이 매우 좋으며, 고가 위주의 Samsung도 저가 상품을 태국 시장에 내놓고 있다.

이동통신 시장의 성장으로 모바일 콘텐츠 시장 동반 성장 전망

'05년 말 기준 전체 인구의 약 50%이상이 이동 통신사 가입한 상태이며, 신규 이동통신 기술의 보급으로 모바일 콘텐츠 시장도 동반 성장 중에 있다. 주요 이동통신 업체들은 '06년 하반기 ~ '07년 중 3G 서비스 개시를 예정하고 있으며, video calling, interactive games 등 신규 Mobile Contents 시장 형성 전망된다. 이에 따라 모바일 콘텐츠 관련 업체들(Contents provider), 신규 모바일 콘텐츠, 특히 모바일 게임 수입을 희망하고 있는 추세이다.

태국 Mobile Contents 시장규모



- 자료원 : Kasikorn Research Center, '05. 9월, 'AIS' Marketing Director 인터뷰
 - 주 : '05년 중 평균환율 U\$1 = 39.8Baht

태국 모바일 콘텐츠 시장 동향

태국의 민간 경제연구소인 Kasikorn Research Center는 '06년 기준, 태국 모바일 콘텐츠 시장규모를 약 7억 달러 수준으로 추산하고 있다. 이는 '04년 이후 연간 약 40% 성장 추세를 나타내는 수치이다. ('04년 3억5천만 달러, '05년 5억 달러, '06년 7억 달러)

태국 모바일 콘텐츠 시장 유통 구조는 크게 contents provider, service provider, operator의 3단계로 구분된다. Contents provider가 개발하고, Service provider가 이동 통신 업체에 제공하는 형식이다. AIS, Dtac 등 주요 이동통신 업체가 모바일 서비스를 사용자에게 직접 제공하는 경우도 있다.

Operator인 이동통신업체는 AIS, Dtac, Orange, Hutch, Thai Mobile 등 4개사가 있으며 AIS, Dtac의 비중이 압도적이다. GSM 방식 채택 (Hutch사는 CDMA 채택) Service provider는 ringtone, wallpaper, game 등 개별 서비스만을 공급하는 소규모 회사와, 여러 서비스를 함께 제공하는 포털업체로 구분된다.

Contents provider중 태국 회사의 비중은 20% 수준이며, 한국, 일본으로부터 대부분의 콘텐츠가 수입산이며, 한국, 일본 양국으로부터의 수입비중은 각각 40% 수준이다. 그러나 현재까지 저작권 침해 콘텐츠가 더 많은 실정이다.

한국산 콘텐츠는 game, animation, color wallpaper에서 경쟁력 있으나, ringtone, color-ring은 여전히 태국 콘텐츠의 비중이 압도적이다. Game의 경우 태국은 GSM 시스템의 JAVA 게임이 주류인 점을 유의해야 한다. 단, Hutch사만 유일하게 CDMA 방식을 채택 하고 있다.

최근 인터뷰 결과 주요 Operator인 AIS, Dtac등 이동 통신사의 수입 콘텐츠는 포화 상태이며, '07년 안에 서비스가 개시될 예정인 제 3세대 CDMA(WCDMA) 폰 서비스 이후 CDMA, GSM 상호간 호환이 가능하여 한국 Game 분야 진출 확대가 전망된다.

태국내 주요 Digital Contents 분류

Category	Type
1. Message	SMS Polling
	SMS Contest
	SMS Quiz
	SMS Solutions for TV shows
	M-Commerce
	SMS Astrology
	SMS Voting
	SMS Dating
	Flash SMS
	Blink SMS
	MMS
2. Entertainment	Ringtone (Mono, Polyphonic, Truetone)
	Logo (B/W & Colored)
	Polyphonic, Calling Melody
	Theme
	Picture Message
	Wallpaper, Screen Saver
	Calling Melody
	Movie Clips
3. Mobile Games	Arcade
	Strategy
	Board Games
	Fun Games
	Action Games
4. Information	News
	Sports
	Astrology
	Jokes
5. Application	Fun Applications
	Utility Applications
	Easy Tools

자료원 : www.mobilelife.com, www.djuice.co.th

자료원 : KOTRA 자체조사, Telecom journal, Cat Telecom, KResearch 및 관련 언론 기사, 각 태국 이동통신사 및 모바일 콘텐츠 유통사 인터뷰 등

KOTRA 방콕무역관 김경민

Tel : (66-2)233-1322

Fax : (66-2)237-1956

E-mail : kotra16@kotrathai.com