



**kotri**

## 동남아 게임시장 동향 특별보고서

[태국]

[주요 내용]

- 태국 모바일 게임 산업
  - 현지 산업 동향
  - 현지 무선통신/휴대폰 인프라 정보
  - 모바일 게임 소비자 정보

특별 3호 - 2007년 3분기

# 태국 모바일게임 산업

## 가. 모바일게임 산업 현지 동향

### □ 현지 모바일게임 산업 개황

#### ○ 시장 규모 및 일반

- 06년도 기준 연간 시장규모 약 US 8백만달러, 전체 mobile contents 시장의 약 1.5% 이상, 전체 게임 시장의 약 15% 이상 점유중임.
- 태국 Mobile Game Motion 사에 따르면 '05년 기준 모바일 게임 인구는 약 40만명 이상으로 추산되며 동 인구는 매년 두 배 이상 증가전망
- 게임을 다운로드할 수 있는 스마트폰의 인기가 증가 추세에 있어 모바일 게임의 시장규모도 성장 가능성이 높은 것으로 전망
- 태국산 모바일 게임은 전체 시장의 약 15% 정도만을 차지하고 있고 나머지 85%는 외산 게임임
- 모바일 게임 도입 초기부터 태국시장에 서비스를 제공한 Advance Vision Systems사에 따르면 태국 업체의 경우 게임 개발에서 판매까지 약 3개월이 소요되어 신속히 수입되는 외국산 게임에 비해 신속성이 떨어지는 상황임

### □ 현지 모바일 게임 유통현황

#### ○ 유통 구조

- 태국 모바일 콘텐츠 시장의 유통 구조는 크게 contents provider, service provider, operator의 3단계로 구분

- AIS, Dtac 등 이동통신 업체가 모바일 서비스를 사용자에서 직접 전달하는 operator로 기능하고 있고, service provider는 contents provider가 개발한 콘텐츠를 이동통신 업체에 공급
  - operator인 이동통신업체는 AIS, Dtac, Truemove, Hutch, Thai Mobile 등 주요 4개사가 있음
  - service provider는 ringtone, wallpaper, game 등 개별 서비스만을 공급하는 소규모 회사와, 여러 서비스를 함께 제공하는 포털업체로 구분
  - 태국내 포털 규모의 service provider는 shinee, mobilelife, siamdiary, lemononline 등 약 20여개사가 있음
  - shinee.com은 AIS사의 자회사이며, mobile life는 AIS가 직접 운영
  - contents provider중 태국 회사의 비중은 20% 수준이며, 한국, 일본으로부터 대부분의 콘텐츠가 수입
  - contents provider중 규모가 큰 회사는 contents aggregate 로 분류되며 이들 대규모 회사는 이동통신업체에 직접 contents를 제공하는 경우도 있음
- 다운로드 1건당 평균 요금 및 소비자 결제 방식
- 태국 모바일게임 다운로드 1건당 요금은 약 40 - 60baht (1 - 1.6달러) 수준이며, 패키지(게임 다운로드 3회) 요금은 약 100baht(2.7달러) 수준임 ('06년도 하반기~ '07년도 현재)
    - 이는 05년도부터 유지돼온 요금 수준으로 2년간 적은 가격 상승폭을 나타내고 있음
  - 모바일과 인터넷 웹 사이트를 통해 결제하는 두 가지 방식이 있으나 태국 모바일게임 유저들은 주로 모바일 결제를 선호함

- 모바일 결제시 다운로드 당 부과 요금을 모바일 결제요금(선불방식의 경우 선불 결제금액에서 부과)에 합산하는 방식
- 휴대폰 인터넷 접속 방식을 거의 사용하지 않아, 다운로드 접속료는 따로 부과되지 않음

## 나. 현지 무선통신/휴대폰 인프라 정보

### 무선통신 송신방식

- 태국의 Mobile phone 시스템은 GSM (900, 1800 MHz), CDMA 가 병존하는 형태임. AIS, Dtac 등 대부분의 통신회사가 GSM 시스템을 채택하고 있고, Hutch가 CDMA 방식을 채택하고 있음
- 선불 (Pre-paid) 휴대폰의 사용비율 높음
  - 전체 휴대폰 사용자중 약 80%가 선불전화 시스템을 이용
  - 선불시스템, 평균수익률은 낮으나 성장가능성은 높음
    - 휴대폰 평균사용료 : 선불시스템 500Baht, 후불시스템 1000 Baht

### 무선통신 서비스업체(통신회사) 일반 정보

이동통신사명	특징	점유율('06초기준)
AIS	태국 최대 규모 이동 통신 회사 - 후불제 Cellular900, GSM Advance 제공 - 선불제 One-2-Call 서비스 제공 - 6개 분야 비음성 정보 서비스 실시 중 (mobilelife, mBanking, mInfo, mChat, mMessageing, mNetlink, mBroker)	약 58%
DTAC	태국 2위의 이동 통신사 (800, 1800Mhz 주파수대 서비스 제공) - 비음성 서비스 별도 사이트 운영 - 현재 Tigermob, U-nee, EO Mobile.com, MOBi Club.net, 등의 회사들로부터 콘텐츠를 제공받고 있음	약 30%
TrueMove	태국 True사와 이동통신사인 Orange 합병 통신 회사 - 태국 3위의 이동통신사로 모바일 콘텐츠 서비스 운영	약 9%
Hutchson	CAT Telecom Public Co.,Ltd.와 Hutchison Wireless MultimediaHolding Ltd.의 합작투자 법인 - CDMA2000 1X 기술을 기반으로 한 서비스 제공계약을 획득 - 태국에서 CDMA 기술을 사용하는 유일한 이동통신 업체	약 2%

□ 휴대폰 평균 사양

- 저가 제품의 시장은 포화상태, 칼라폰, 카메라폰 등 고가제품 시장은 추가 성장 여력 있음
- Nokia, Samsung, Motorola, Sony Erricson사등 태국휴대폰시장 점유

- 2005년도 상반기 기준 점유율은 Nokia 50%, Samsung 16%, Motorola 8%, Siemens 4%, Sony/Ericsson 4% 등의 순이었음
- 그러나 Nokia의 태국 등 아시아 지역을 주요 성장 동력으로 파악, 신 모델 출시 등 동 시장에 대한 공략을 강화마케팅과 Motorola의 레이저V3 시리즈의 인기몰이로 브랜드별 점유율 변화
  - 2006년도 시장 점유율은 하기 표와 같음
- Nokia는 일반 휴대폰, Samsung은 고기능 휴대폰 위주 전략

2006년도 태국 휴대폰 브랜드별 시장점유율

브랜드	시장 점유율 (%)
Nokia	63%
Motorola	10%
Samsung	9%
I-mobile	9%
Sony Ericsson	6%
Others	3%

자료원 : *Business Bangkok Newspaper, Page 8, March 21, 2007*

- 현재 태국 휴대폰 사용자들은 최고기능 고가 제품이나 최저가 제품을 선호하는 경향이 큰 편임.
- 고가 제품의 경우 컬러액정, GPRS, MP3 등의 기능을 탑재하고 있음. 그러나 저가 제품의 경우 통화 기능과 단순 콘텐츠 이용 서비스에 한정되어 있음

### 2007년도 상반기 태국 휴대폰 인기 모델

				
<a href="#">O2 Atom Life</a> 32,900 Baht	<a href="#">Sony E. W880i</a> 18,900 Baht	<a href="#">Samsung i600</a> 18,900 Baht	<a href="#">BlackBerry 8100</a> 18,000 Baht	<a href="#">Nokia E65</a> 16,300Baht
				
<a href="#">Samsung P310</a> 14,900 Baht	<a href="#">Samsung Z720</a> 14,900 Baht	<a href="#">Samsung D900i</a> 14,900 Baht	<a href="#">LG Black Label II</a> 11,900 Baht	<a href="#">Motorola K1 Black</a> 10,600 Baht
				
<a href="#">Sony E. K550i</a> 9,900 Baht	<a href="#">LG KE600</a> 9,900 Baht	<a href="#">Sony E. W200i</a> 5,990 Baht	<a href="#">V3 Miami Pink</a> 5,800 Baht	<a href="#">i-mobile 516</a> 4,990 Baht
				
<a href="#">Samsung C300</a> 2,990 Baht	<a href="#">Samsung C250</a> 2,990 Baht	<a href="#">Samsung C260</a> 2,590 Baht	<a href="#">Samsung C140</a> 1,990 Baht	<a href="#">Motorola F3</a> 1,590 Baht

자료원 : Siam Phone 태국 인기모델 가격리스트 (2007.3월

\*주 : 2007년 4월현재 환율 US 1달러 당 34.5 Baht

## □ 현지 모바일게임 관련 전시회 정보

### ○ Thailand Mobile Expo 2007 개요

- 일시 : 2007년 2월 8-11일
- 장소 : 태국 방콕 씨리킷센터 전시회장
- 주요 품목은 전시 모바일 관련 전 품목 및 콘텐츠. 게임의 경우 온라인 자바 게임, 전종류 Application 등
- Mail Zone, Brand Zone, Hardware Zone, Software Zone 등으로 구성
  
- 전시장 및 주관 기관 연락처 (2008년 전시회 자세한 일정 미정)

- 회사명 : M-Vision Co., Ltd
- Tel : (66-2) 734-7707
- Fax : (66-2) 734-7710
- Web site : [www.thailandmobileexpo.com](http://www.thailandmobileexpo.com)
- E-mail : info@thailandmobileexpo.com

## □ 모바일 인터넷 서비스 정보

- 태국의 경우 한국 네이트온과 같은 무선 데이터 서비스는 현재 소비자에게 인지도가 낮음.
- 태국 GSM 방식에 기초한 무선데이터 방식인 GPRS(general packet radio service)서비스의 인지도 도입 및 확산 단계임

## □ 현지 모바일게임 다운로드 정보

- 다운로드에 걸리는 시간은 휴대폰 사양에 따라 차이가 크며 한국과 비교할 때 오래 걸리는 편이 아님.
  
- 휴대폰의 인터넷 접속을 통한 다운로드 방식이 아닌 다운로드 책자를 통해 게임을 지정, 고유번호를 입력하여 게임을 다운로드 받는 방식임



□ 현지 모바일게임 다운로드 순위 Top10

※ 공식 집계 순위가 불분명하여 담당자 직접 접촉중. 보완조사에서 보고 예정.

다. 현지 모바일게임 소비자 정보

□ 현지 휴대전화 보유 및 사용성향

○ 휴대폰 보유율 (가입자수)

- 2006년 현재 태국 휴대폰 사용자 수는 약 800만명으로 추정되며, 스마트폰과 PDA폰의 수가 점차 증가하고 있는 추세임

(\*스마트폰 : 프로그램 구동 및 데이터 통신, PC 연동 등의 기능을 제공하는 고기능 이동통신단말기, 일반 휴대폰과 PDA의 장점을 결합시킨 복합형 무선통신기기임)

연도별 태국 휴대폰 사용자 수 (단위 :만명)

연도	2004	2005	2006	2007(예상)
사용자수	580	650	800	960

자료원 : Post Today Newspaper, October 6, 2006

태국 PDA 및 스마트폰 사용자수 전망 (단위 :명)

연도 \ 품목	PDA	PDA Phone	Smart Phone	합계
2005	18,712	86,952	1,219,390	1,325,054
2006	14,653	135,426	1,548,000	1,698,079
2007	11,000	170,600	1,673,000	1,854,600
2008	10,100	212,000	1,920,000	2,142,100
2009	9,800	243,500	2,232,000	2,485,300
2010	7,300	250,600	2,535,000	2,792,900

-자료원 : International Data Corp(IDC) Thailand (2006년12월 통계자료)

○ mobile contents 관련 매출규모는 각 이동통신 회사별로 약 15%선이며, 장기적으로 mobile contents의 매출이 이동통신 업체의 주 수입원이 될 것으로

## 전망

- 태국인이 즐겨 사용하는 모바일 콘텐츠는 SMS, picture download, ring tone download, mobile game download, WAP/GPRS의 순임 (Kasikorn Research Center, '05년도 설문결과)

- Message

- 연간 시장규모 약 4억달러, 전체 mobile contents 시장의 약 79% 점유
- 태국에서 가장 보편적으로 사용되는 mobile contents는 Short Message Service (SMS)로 전체 휴대폰 사용자중 약 87%가 SMS 서비스를 이용하고 있음
- SMS 서비스는 연간 약 15% 증가추세에 있음.

- Entertainment

- 연간 시장규모 약 9천만 달러, 전체 mobile contents 시장의 약 18% 점유
- 오락분야에서는 Ringtone 및 사진 download의 이용비중이 매우 높음

## 모바일 게임 플레이 성향

- 태국인들은 주로 대중교통을 이용하는 시간에 모바일 게임을 하며 시간을 보내는 것으로 조사된 바 있음
- 현지 시내 교통상황에 따른 대중교통 이용률이 높음