

#### (4) 게임

2013년 태국 게임시장은 경제회복의 영향으로 콘솔 게임의 구매가 증가하면서 전년대비 10.1% 성장한 2억 2,800만 달러 규모로 집계되었다. 콘솔 게임과 온라인 게임 그리고 모바일 게임시장은 높은 성장률을 보이고 있으나 PC 게임시장이 하락세를 나타내기 시작했다. 이미 태국에는 PC 방이 인기를 끌고 있으며 한국산 온라인 게임이 태국 게임시장을 장악하고 있다. 모바일 게임은 시장점유율이 미미했으나 최근 빠르게 성장하고 있다. 향후 태국 게임시장은 온라인 게임과 모바일 게임의 성장에 힘입어 2018년까지 연평균 7.3%의 성장을 보이며 3억 2,500만 달러 규모를 이룰 것으로 전망된다.

제1절

1. 일본

2. 중국

3. 인도

4. 호주

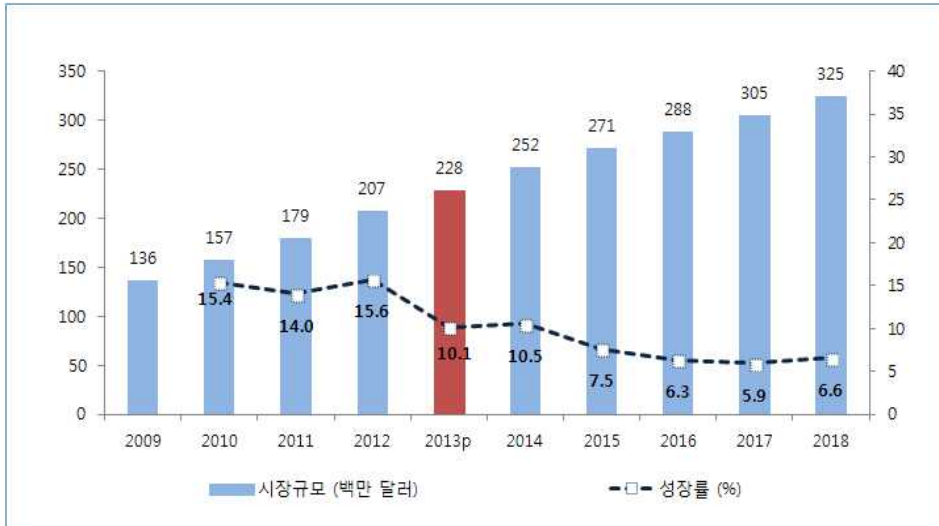
5. 대만

6. 태국

7. 베트남

8. 인도네시아

[그림 7-18] 태국 게임시장 규모 및 성장률, 2009 - 2018



출처 : PwC(2014)

[표 7-10] 태국 게임시장 규모 및 전망, 2009-2018

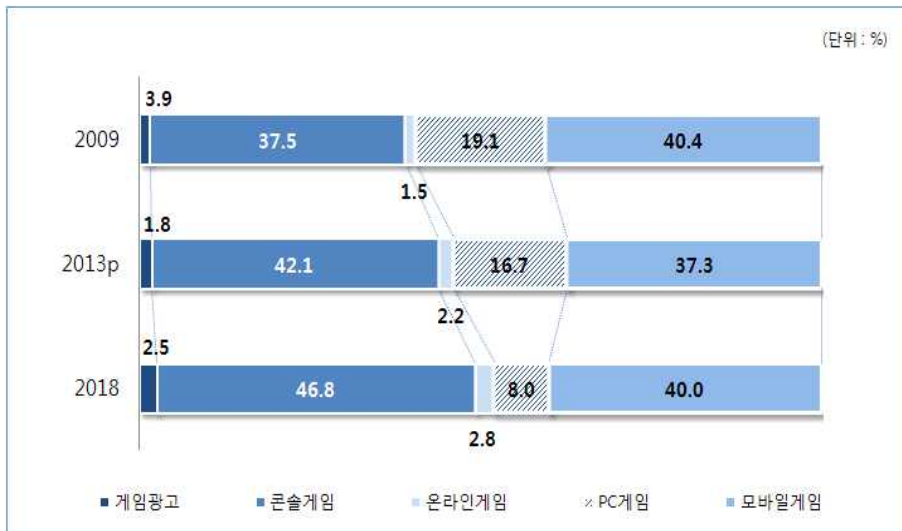
[단위 : 백만 달러, %]

구분	2009	2010	2011	2012	2013p	2014	2015	2016	2017	2018	2013-18 CAGR
게임 광고	2	3	3	4	4	5	6	6	7	8	13.1
콘솔 게임	51	61	71	85	96	107	117	128	139	152	9.6
디지털	1	1	2	3	6	8	11	14	18	24	33
오프라인	50	60	70	82	90	99	106	114	121	128	7.2
온라인 게임	2	3	3	4	5	6	6	7	8	9	12
PC 게임	26	31	35	39	38	36	34	31	28	26	△7.2
디지털	8	12	16	19	19	20	21	21	20	20	0.9
패키지	17	18	19	20	18	16	13	10	8	6	△20.8
모바일 게임	55	60	66	75	85	97	108	116	123	130	8.8
합계	136	157	179	207	228	252	271	288	305	325	7.3

출처 : PwC(2014)

태국 게임시장에서 가장 큰 비중을 차지한 것은 모바일 게임시장이다. 2009년 태국 게임시장의 40.4%를 점유하고 있던 모바일 게임시장은 2013년 콘솔 게임시장의 확대로 잠시 주춤하였지만 2018년에는 비중이 다시 늘어나 40%의 점유율을 회복할 것으로 전망된다. 모바일 게임 다음으로 큰 비중을 차지한 콘솔 게임시장은 2009년 37.5%의 점유율에서 그 비중이 점차 늘어나 2018년에는 46.8%에 이를 것으로 전망된다. 수입에 의존하는 콘솔 게임시장은 플레이스테이션과 엑스박스 원의 출시로 인기가 더욱 높아져 전체 게임에서 차지하는 비중이 커진 것으로 보인다. 온라인 게임시장도 전체에서 차지하는 비중이 미미했지만 점차 시장이 확대되어 2009년 1.5%의 점유율에서 2018년 2.8%로 높아질 것으로 전망된다. 반면, PC 게임시장은 2009년 19.1%의 점유율에서 2018년 8%까지 비중이 낮아질 전망이다.

[그림 7-19] 태국 게임시장 분야별 비중 비교, 2009 vs. 2013 vs. 2018



출처 : PwC(2014)

### 가. 콘솔 게임

태국 콘솔 게임시장은 2009년 이후 지속적인 성장세를 보이고 있다. 2013년 말 ‘엑스박스 원’과 ‘플레이스테이션 4’의 출시 등의 영향으로 전년대비 12.9% 성장한 9,600만 달러 규모로 집계되었다. 경제성장에 따른 중산층 확산으로 콘솔 게임기 구입은 더욱 늘어날 것으로 보이며 디지털 플랫폼으로 빠르게 전환되면서 디지털 콘솔 게임시장도 폭발적으로 성장할 것으로 보여 향후 5년간 연평균 9.6%의 높은 성장률로 2018년까지 1억 5,200만 달러 규모에 이를 것으로 전망된다.

## 제1절

1. 일본

2. 중국

3. 인도

4. 호주

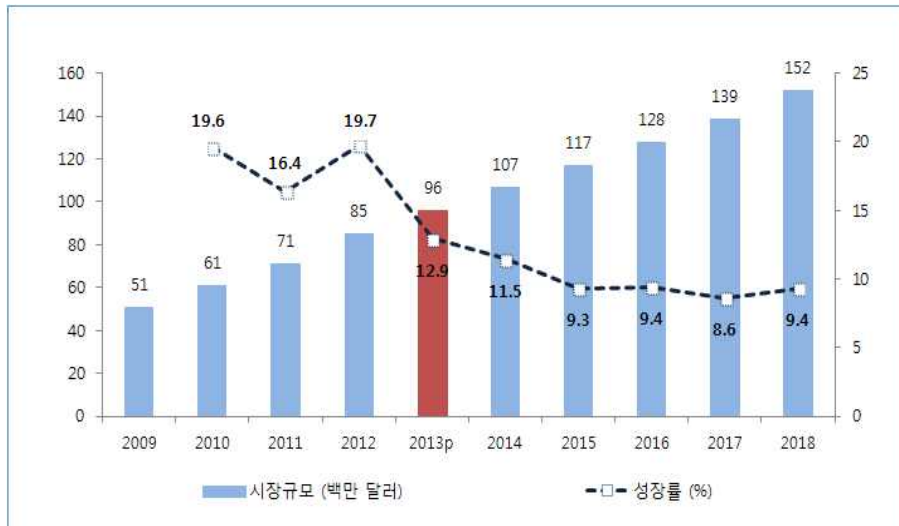
5. 대만

6. 태국

7. 베트남

8. 인도네시아

[그림 7-20] 태국 콘솔 게임시장 규모 및 성장률, 2009 - 2018



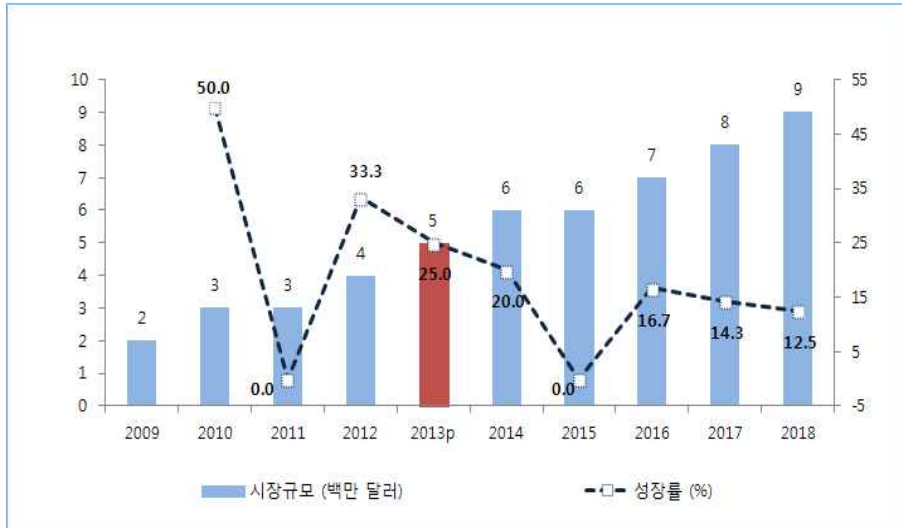
출처 : PwC(2014)

## 나. 온라인 게임

태국은 PC방을 중심으로 2012년 온라인 게임시장이 폭발적으로 성장했다. 한국의 MMORPG 게임도 인기를 끌어 새로운 게임 타이틀이 나오면 바로 소개되고 있는 상황이다.

이에 2013년 태국의 온라인 게임시장은 전년대비 25% 성장한 500만 달러 규모로 집계되었다. PC 플랫폼 온라인 게임시장의 경쟁이 치열해지고 있으나, 초고속 인터넷 속도가 빨라지고 보급이 확대되면서 태국의 온라인 게임시장은 향후 5년간 연평균 12%의 성장률을 보이며 2018년 900만 달러에 이를 것으로 전망된다.

[그림 7-21] 태국 온라인 게임시장 규모 및 성장률, 2009 - 2018



출처 : PwC(2014)

### 다. 모바일 게임

모바일 게임 역시 태블릿과 스마트폰 보급률의 증가에 따라 성장세를 이어갈 것으로 전망된다. 2013년 태국의 모바일 게임시장은 전년대비 13.3% 성장한 8,500만 달러 규모로 집계되었다.

현재 모바일 게임 트렌드를 주도하는 것은 SNS를 통한 캐주얼 게임으로 카카오의 ‘모두의 마블’은 태국 앱 마켓에서 1위를 석권하며 인기를 끌고 있다.

이전에 게임을 즐기지 않던 잠재 유저들도 확보하면서 모바일 게임시장은 향후 5년간 연평균 8.8%의 성장률로 2018년에는 1억 3,000만 달러 규모로 성장할 것으로 전망된다.

#### 제1절

1. 일본

2. 중국

3. 인도

4. 호주

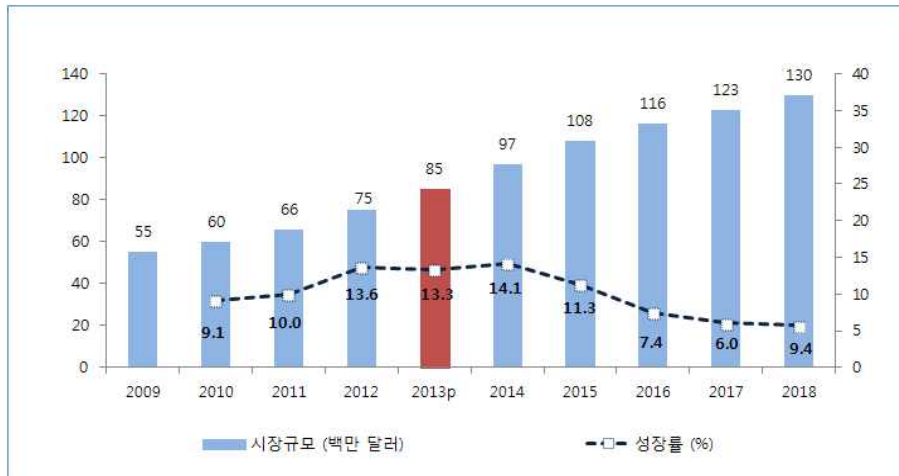
5. 대만

6. 태국

7. 베트남

8. 인도네시아

[그림 7-22] 태국 모바일 게임시장 규모 및 성장률, 2009 - 2018

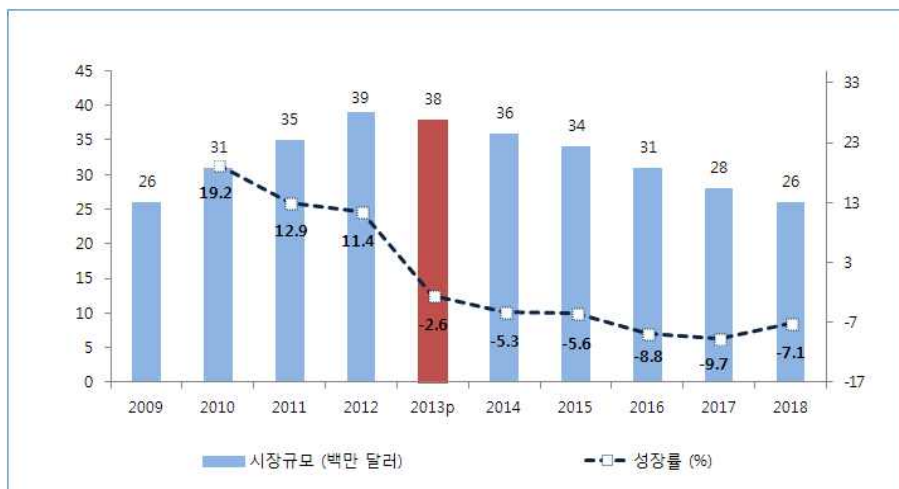


출처 : PwC(2014)

## 라. PC 게임

중산층 확산에 따른 PC 구매 증가로 태국의 PC 게임시장은 성장세를 보이다가 2012년을 정점으로 위축되기 시작했다. 2013년 태국의 PC 게임시장은 전년대비 2.6% 하락한 3,800만 달러 규모로 나타났다.

[그림 7-23] 태국 PC 게임시장 규모 및 성장률, 2009 - 2018



출처 : PwC(2014)