MINISTRY OF DIGITAL ECONOMY AND SOCIETY

depa

TACGA

DCAT

BANGKOK ACMSIGGRAPH

TGA

DIGITAL CONTENT

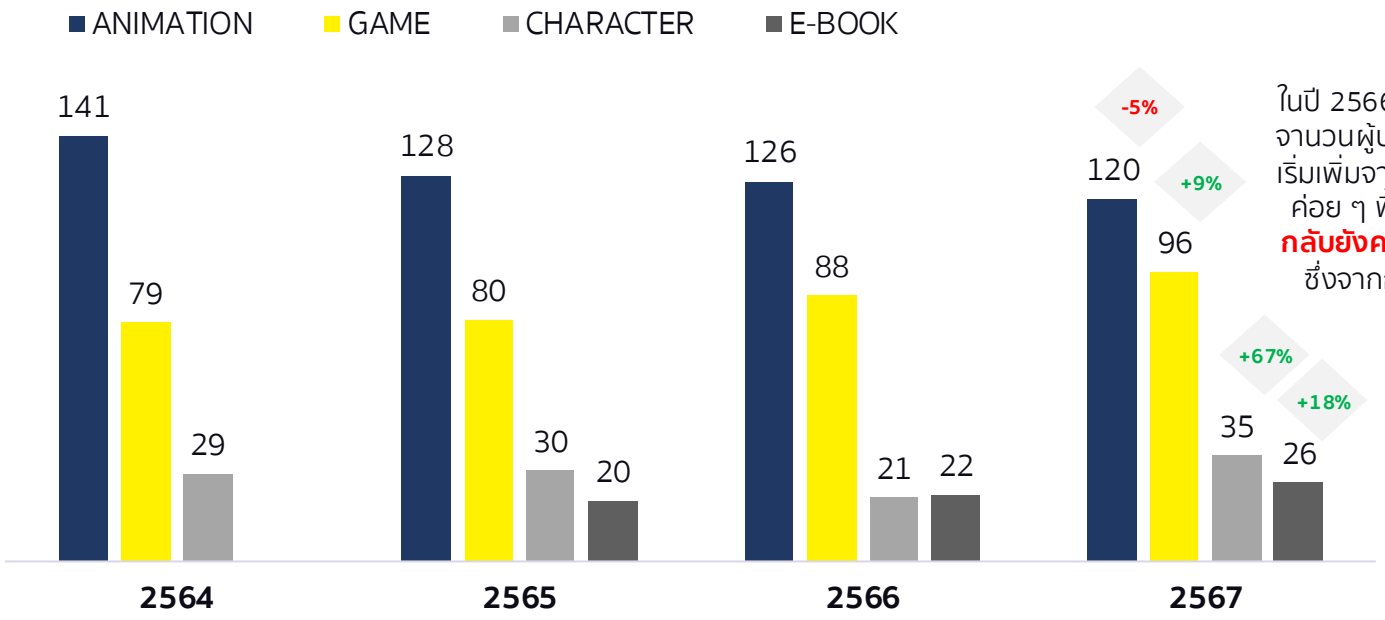
GAME ANIMATION CHARACTER E-BOOK + ESPORTS

2024



อุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ไทย

สถานภาพและจานวนผู้ประกอบการ



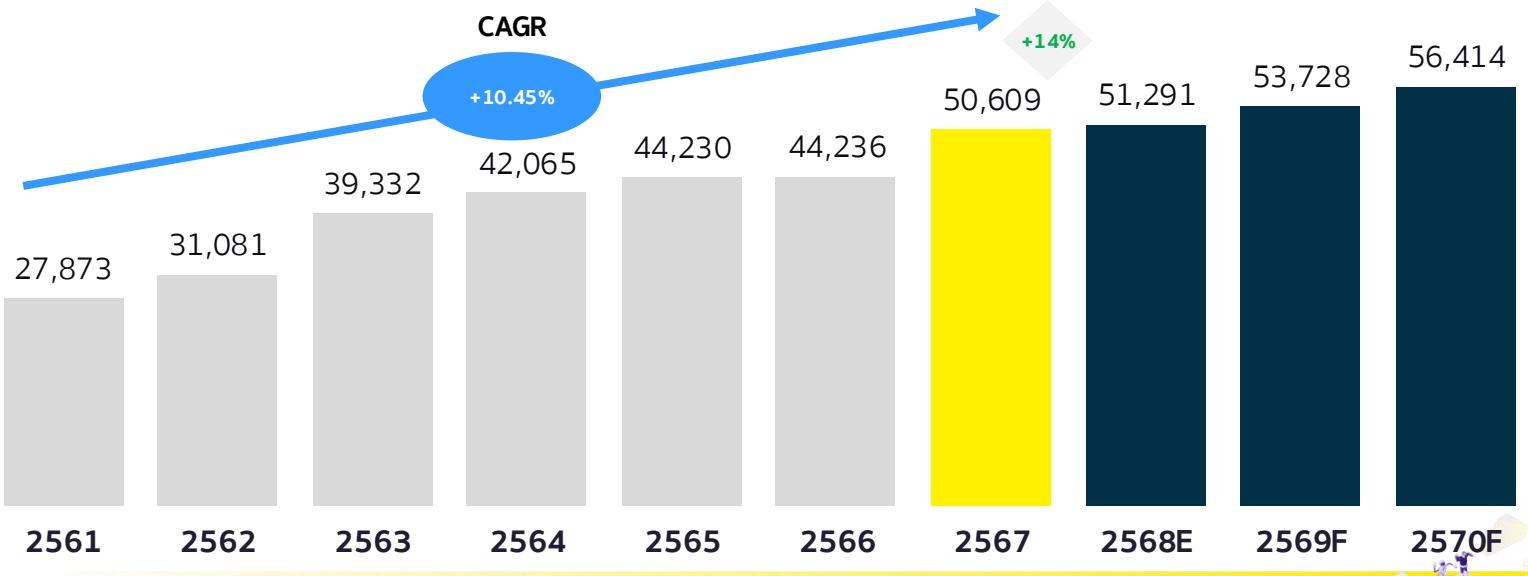
277 บริษัท

ในปี 2566 - 2567 จานวนผู้ประกอบการมีจานวนผู้ประกอบการในหลายอุตสาหกรรมเริ่มเพิ่มจานวนมากขึ้นจากภาวะเศรษฐกิจที่ค่อย ๆ ฟื้นตัวแต่ **อุตสาหกรรมแอนิเมชันกลับยังคงมีแนวโน้มลดลงอย่างต่อเนื่อง** ซึ่งจากการสารวจพบว่ามีการปิดกิจการและเปลี่ยนกิจการไปทาธุรกิจอื่น

* ในปี 2567 ยังไม่ได้มีการนับรวมอีสปอร์ตเข้าในอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์

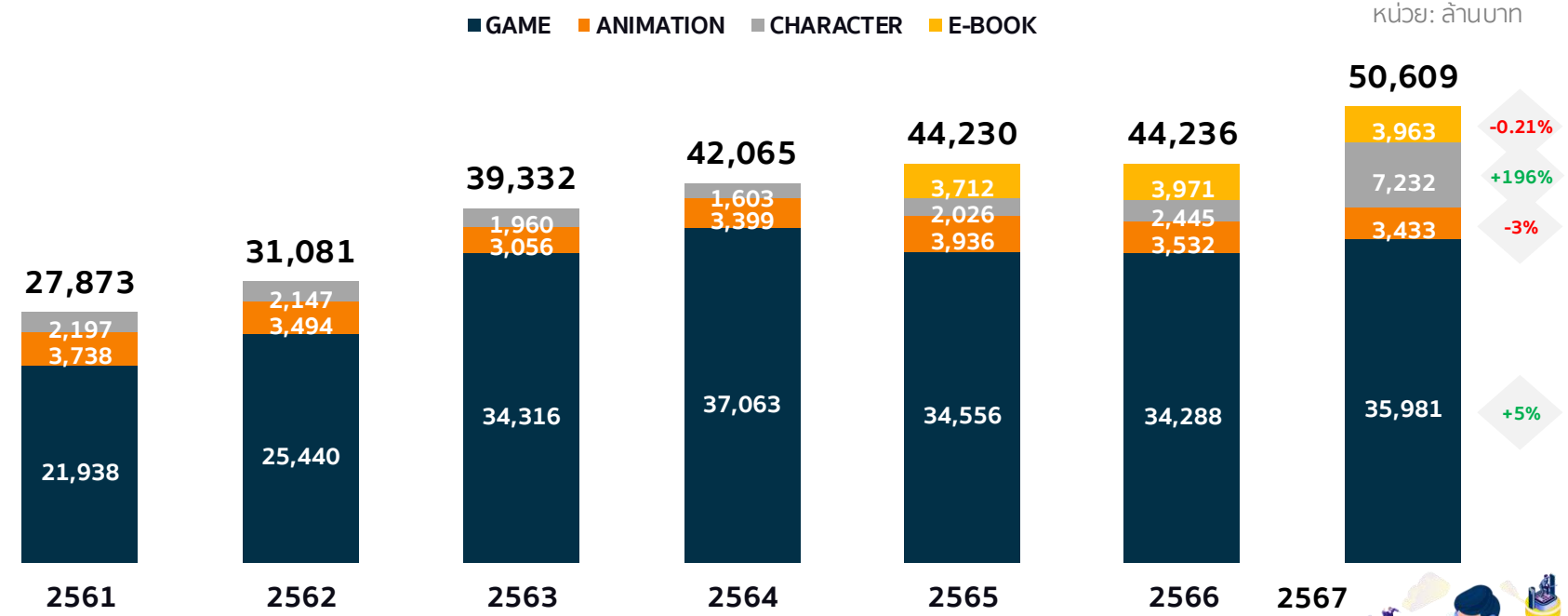
อุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ไทย มีศักยภาพที่จะขยายตัวต่อเนื่อง

หน่วย: ล้านบาท



* ตั้งแต่ปี 2565 มีการนับรวมอุตสาหกรรมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เข้าในอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์

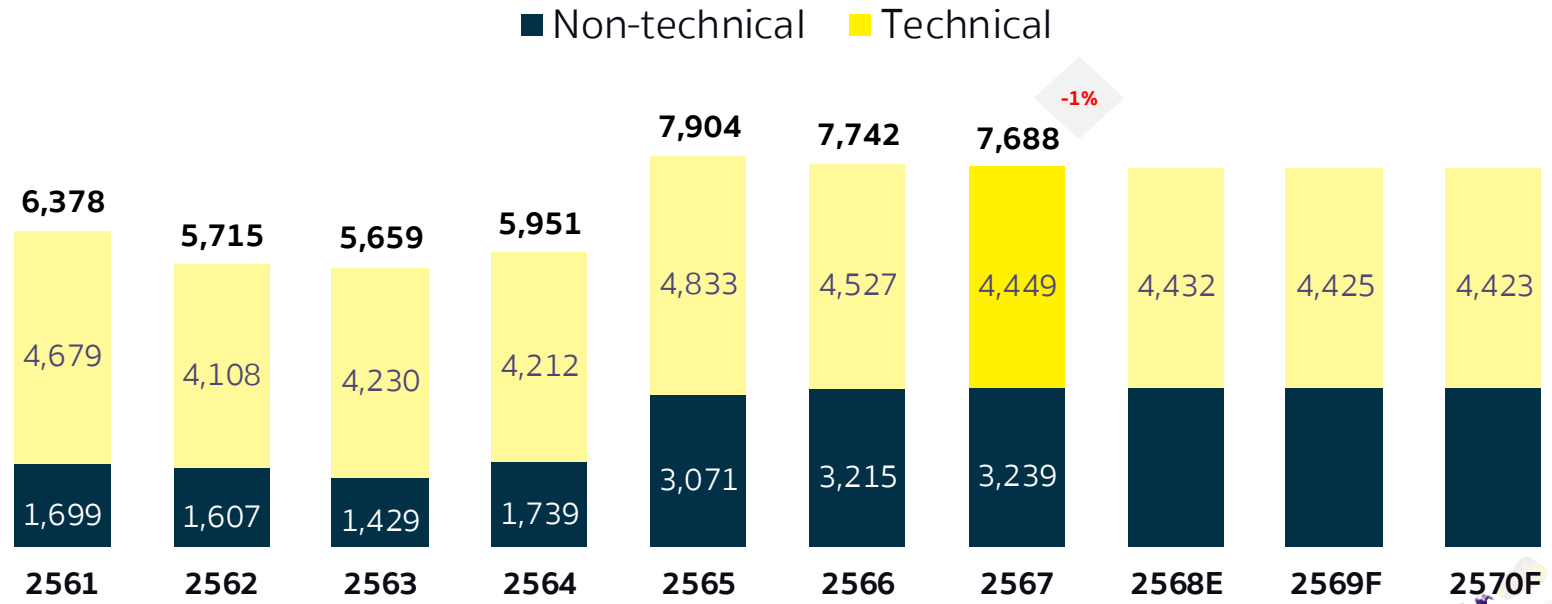
อุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ไทย



* ตั้งแต่ปี 2565 มีการนับรวมอุตสาหกรรมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เข้าในอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์

อุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ไทย

จำนวนบุคลากรในอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ ปี 2561 - 2567 คาดการณ์ ปี 2568 - 2570



* ตั้งแต่ปี 2565 มีการนับรวมอุตสาหกรรมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เข้าในอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์

DIGITAL CONTENT

GAME ANIMATION CHARACTER E-BOOK + ESPORTS

2024

MINISTRY OF DIGITAL ECONOMY AND SOCIETY

depa

TACGA

DCAT Digital Content Association of Thailand

BANGKOK ACMSIGGRAPH

TGA

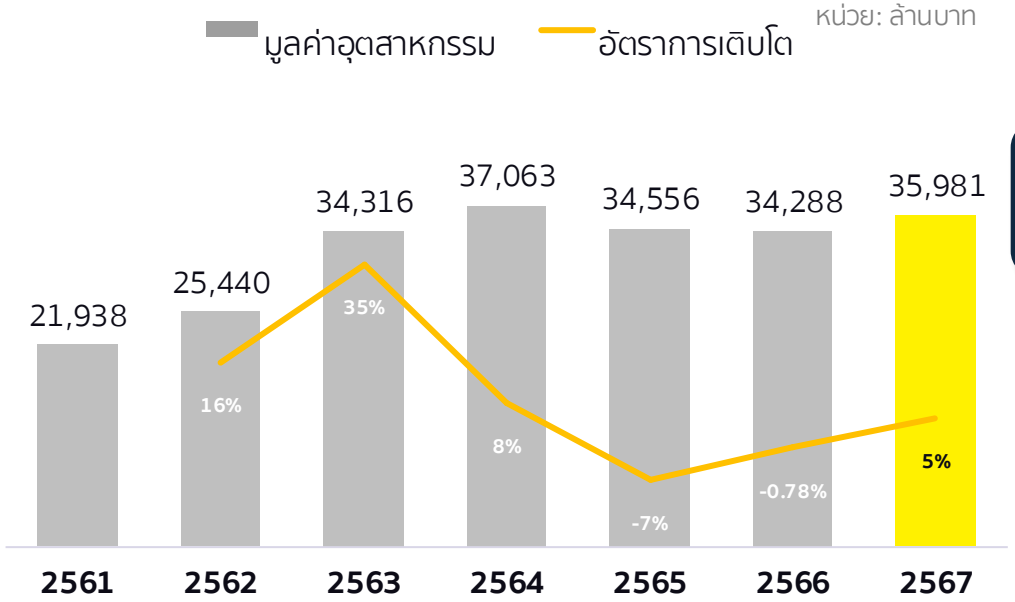
GAME



มูลค่าของอุตสาหกรรมเกม

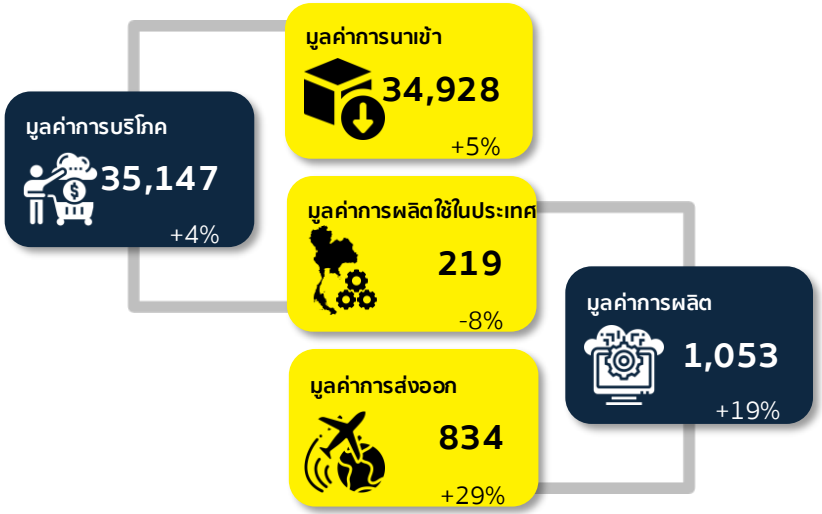
มูลค่ารวมอุตสาหกรรม ในปี 2561 - 2567

หน่วย: ล้านบาท



มูลค่าการผลิต และการบริโภค ในปี 2567

หน่วย: ล้านบาท



มูลค่าจาแนกตามผู้ประกอบการ

ธุรกิจการผลิตงานโดยมีทรัพย์สินทางปัญญาของตนเอง (IP Owner)

การลดลงอย่างต่อเนื่องจาก 684 ล้านบาทในปี 2564 สะท้อนความท้าทายในการสร้าง IP ที่แข่งขันได้และความจาเป็นเร่งด่วนในการสนับสนุนกลุ่มนี้เพื่อลดการพึ่งพาการนาเข้า

45 บริษัท

ธุรกิจการรับจ้างผลิตผลงานภายใต้ลิขสิทธิ์ของผู้อื่น (Outsource Service Provider)

ธุรกิจการรับจ้างผลิตเริ่มส่งสัญญาณการฟื้นตัวหลังจากช่วงตกต่าในปี 2565 โดยมีรายได้เติบโตที่ 13% ในปี 2567 ถึง 146 ล้านบาท ซึ่งเป็นจุดสูงสุดในรอบ 5 ปี

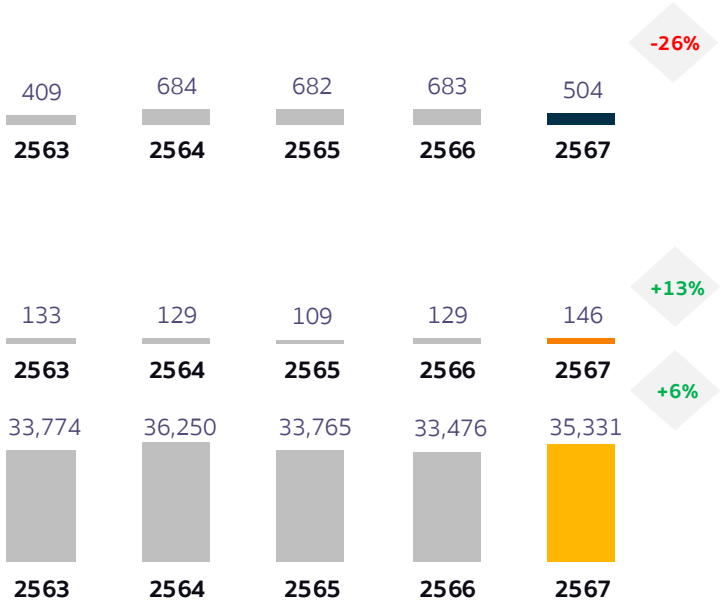
21 บริษัท

ธุรกิจการจาหน่าย นาเข้าและเป็นตัวแทนจาหน่าย (Distributor and Importer)

การรวมตัวของผู้เล่นรายใหญ่และการพึ่งพาการนาเข้าสูงแม้จะฟื้นตัว ในปี 2567 หลังจากปรับตัวลงในปี 2565-2566 แต่ความไม่สมดุลนี้เป็นความเสี่ยงต่อความยั่งยืนของอุตสาหกรรมและจาเป็นต้องส่งเสริมการลงทุนใน IP ภายในประเทศ

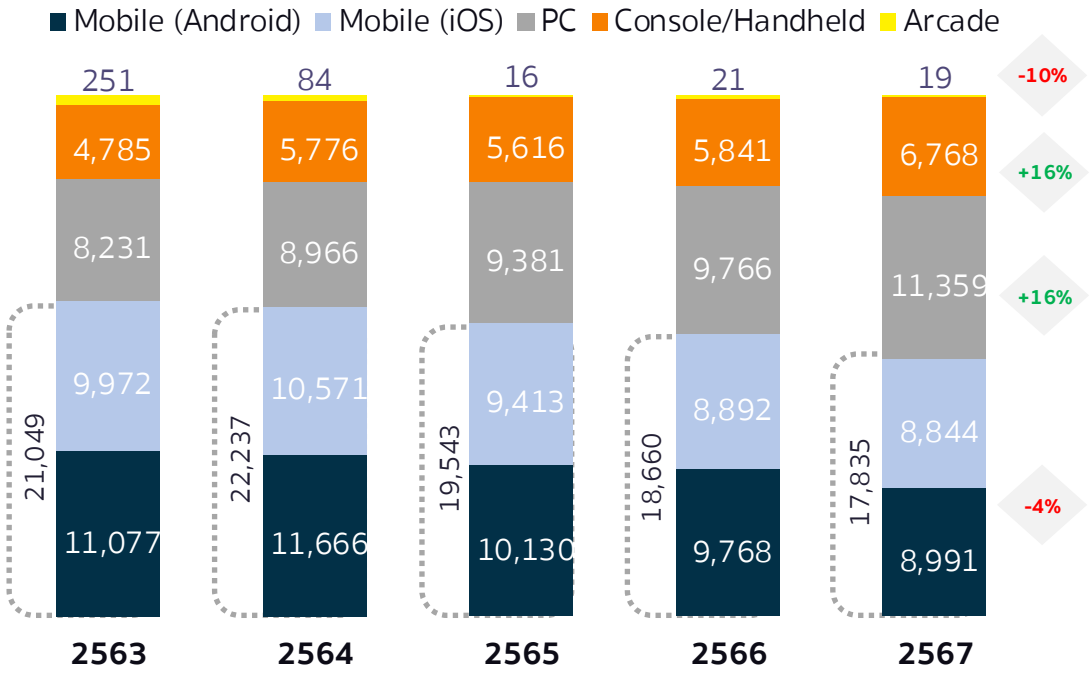
24 บริษัท

หน่วย: ล้านบาท



มูลค่าจาแนกตามแพลตฟอร์ม

หน่วย: ล้านบาท



Arcade

พฤติกรรมผู้บริโภคเปลี่ยนไปใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลมากขึ้น แต่ตลาดแบบดั้งเดิมยังคงสาคัญสาหรับผู้เล่นที่ต้องการประสบการณ์เกมกลุ่มและการแข่งขันในสถานที่จริง

Console/ Handheld

การเติบโตขับเคลื่อนโดยความสาเร็จของ PlayStation 5 และ Nintendo Switch ด้วยเกมคุณภาพสูง การกลับมาของเกมคลาสสิกรูปแบบ remaster

PC

การเติบโตขับเคลื่อนโดยการกลับมาของเกม AAA titles ที่ต้องการประสิทธิภาพสูง การฟื้นตัวของตลาด work-from-home ที่ทาให้ผู้บริโภคมีอุปกรณ์ PC ที่ดีขึ้น และการเปิดตัวเกมใหม่ที่มีคุณภาพกราฟิกสูง

Mobile

การลดลงในแพลตฟอร์มมือถือสะท้อนการแข่งขันที่รุนแรงขึ้นและพฤติกรรมผู้บริโภคที่ระมัดระวังการใช้จ่ายมากขึ้น อย่างไรก็ตาม มือถือยังคงเป็นแพลตฟอร์มหลักสาหรับการเล่นเกม และมีศักยภาพฟื้นตัวเมื่อสภาวะเศรษฐกิจดีขึ้น

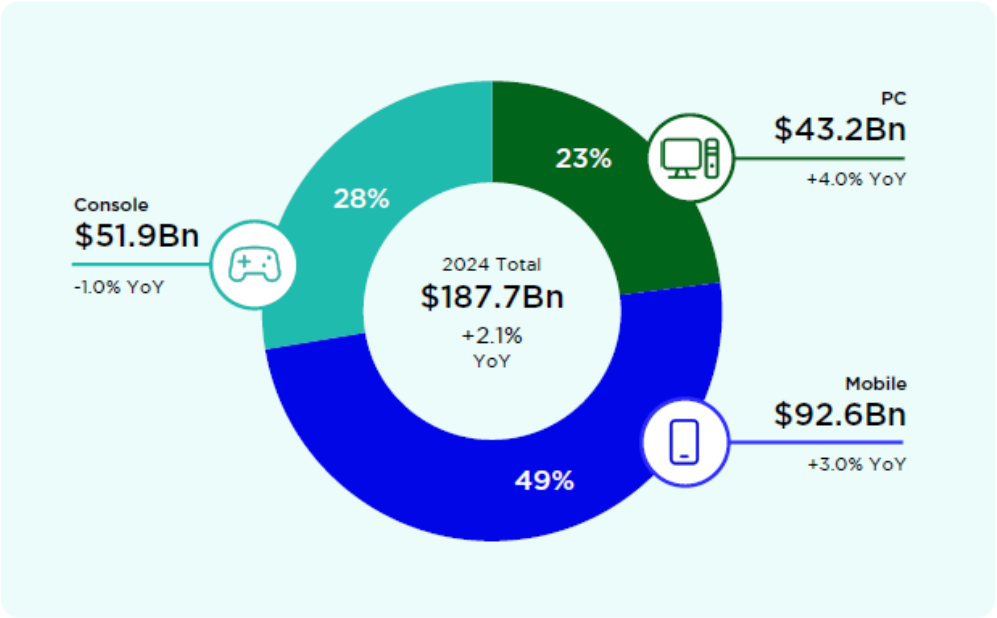
ภาพรวมตลาดเกมโลก

2024 Game revenues

In 2024, the global games market will generate revenues of $187.7 billion, representing +2.1% growth year on year. PC revenues, the smallest segment, will outgrow mobile and console revenues this year before the roles reverse again from 2025 onward. The PC segment will increase by +4.0% year on year to $43.2 billion. As previously reported, 2023 was a strong year with revenue growth for both public and private companies.

Mobile gaming still needs time to adapt to changes in the mobile market, including continuous adaptation to privacy-related monetization and user-acquisition challenges and a more openecosystem overall.

2024 Game revenues



ภาพรวมตลาดเกมมือถือโลก

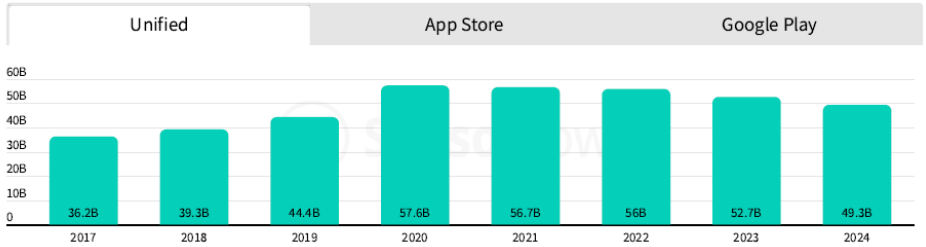
Mobile gaming back on growth track.

Downloads have plateaued as discoverability remains a challenge, yet developers who have mastered player retention and optimized ARPPU (Average Revenue Per Paying User) continue to thrive. Despite a decline in downloads from 57.6B in 2020 to 49.3B in 2024, IAP revenue remains strong, reaching $82B, surpassing the previous two years. This indicates that growth is being driven more by increased spending per payer rather than an influx of new users.

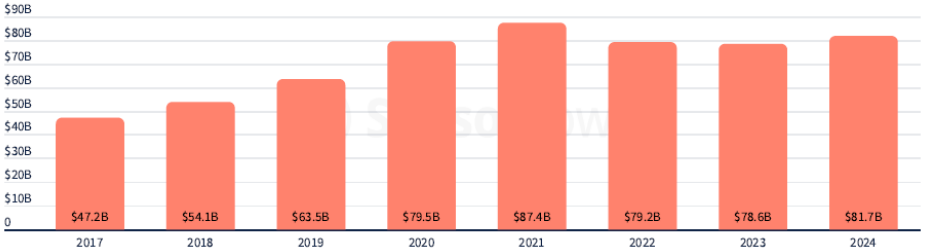
This points to a matured and consolidated free to play gaming ecosystem, where innovation is essential, not just for acquiring new players, but more importantly, for converting and retaining those payers.

2024 has been a year of stability, where game marketers and developers have had to double down on audience retention and engagement. As a result, Live Operations has become a key requirement for long-term success, ensuring that games remain competitive and profitable in an increasingly saturated market.

Downloads
Mobile gaming, Worldwide, App Store and Google Play

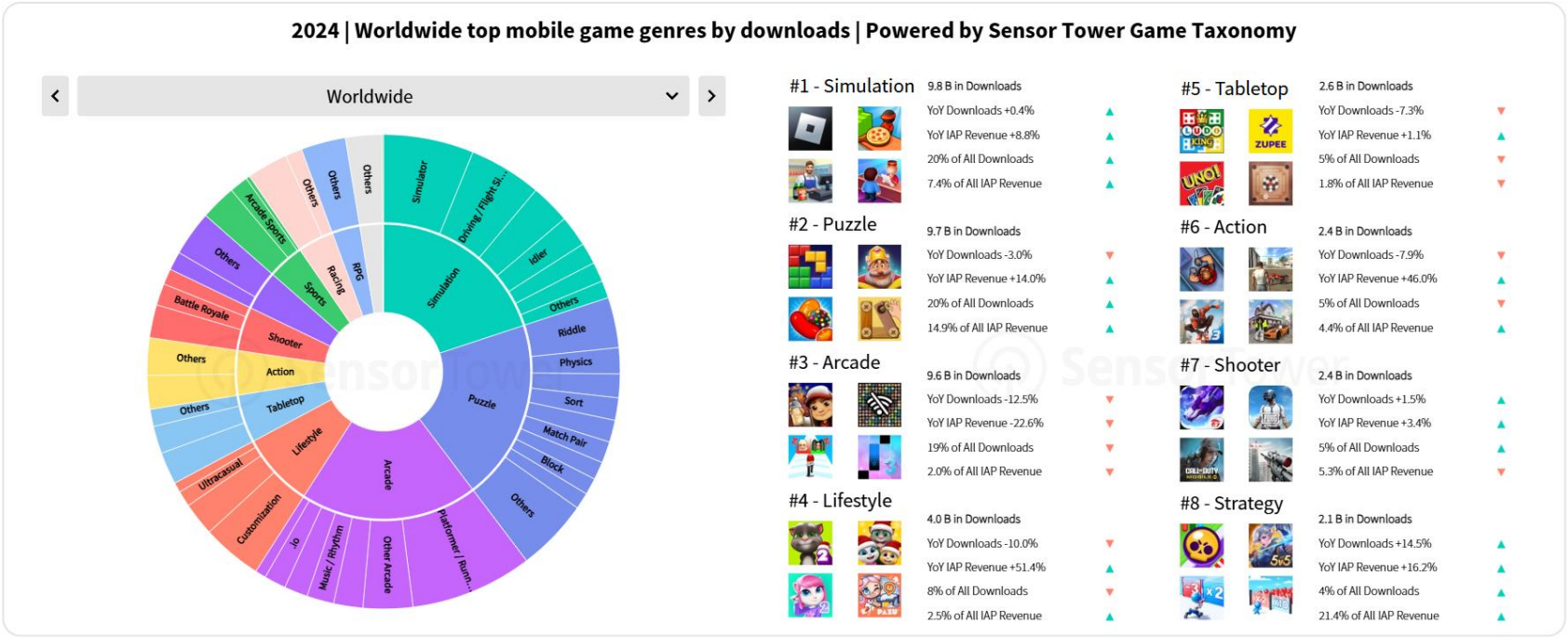


In-app purchase revenue
Mobile gaming, Worldwide, App Store and Google Play



* อ้างอิงข้อมูลจาก **State of Mobile Gaming2025, Sensor Tower**

ภาพรวมตลาดเกมมือถือไทย

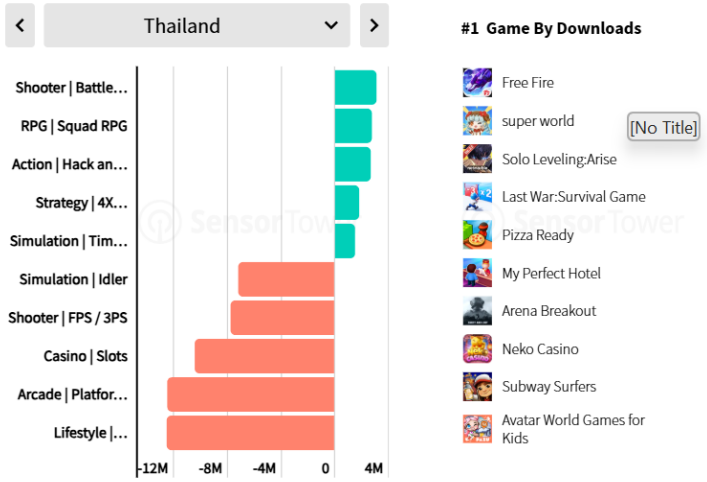


* อ้างอิงข้อมูลจาก **State of Mobile Gaming2025, Sensor Tower**

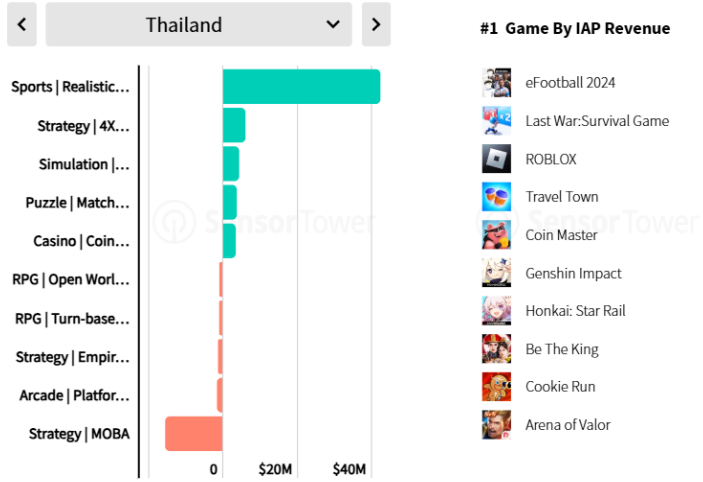
ภาพรวมตลาดเกมมือถือไทย

Top Breakout Gaming Subgenres: 2024 vs 2023

YoY Download Growth (Millions)



YoY IAP Revenue Growth (Millions)



* อ้างอิงข้อมูลจาก **State of Mobile Gaming2025, Sensor Tower**

Top 10 เกมมือถือที่ทารายได้สูงที่สุดในประเทศไทย จาแนกตามประเทศผู้ให้บริการ ในปี 2567

หน่วย: ล้านบาท

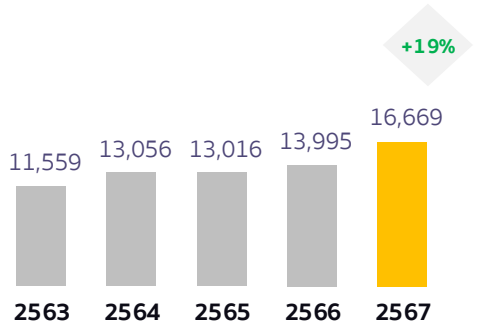


* อ้างอิงข้อมูลจาก AppTweak

มูลค่าจาแนกตามช่องทางรายได้

Download and Retail

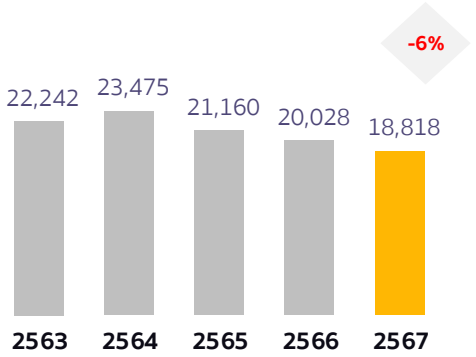
หน่วย: ล้านบาท



รายได้จากค่าดาวน์โหลดในแพลตฟอร์มต่าง ๆ เช่น พีซี คอนโซล และอุปกรณ์อัจฉริยะ หรือค่าแผ่นหรือตลับเพื่อลงโปรแกรมสาหรับเกม

In-Game Purchase

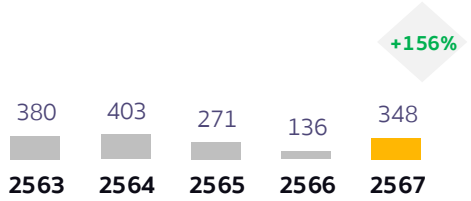
หน่วย: ล้านบาท



รายได้จากการขายสินค้า และ/หรือไอเทมในเกม

Other

หน่วย: ล้านบาท



รายได้จากค่าโฆษณาที่เกิดขึ้นในเกม ทั้งที่อยู่ในรูป Banner และ/หรือเป็น Cutscene บังคับดู หรืออาจอยู่ในรูปแบบการดูโฆษณาเพื่อแลกกับไอเทมในเกม

* มูลค่าข้างต้นไม่ได้นับรวม
มูลค่าของการรับจ้างผลิตผลงานภายใต้ลิขสิทธิ์ของผู้อื่น

นิยามของอุตสาหกรรมอีสปอร์ต



ESPORTS

การสนับสนุน/โฆษณา (Sponsorship)

รายได้ที่ทีม ผู้จัดการแข่งขัน หรือแพลตฟอร์มได้รับจากแบรนด์ที่เข้ามาสนับสนุนในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การติดโลโก้ การจัดกิจกรรมร่วม การปรากฏในคอนเทนต์ต่าง ๆ

สินค้าดิจิทัลในเกม (In-game items)

รายได้จากการขายไอเทมดิจิทัลที่ใช้ทรัพย์สินทางปัญญาของทีม หรือนักแข่ง เช่น สกิน (Skins) อวาตาร (Avatar) ธง หรือ สัญลักษณ์ ที่อยู่ภายในเกม โดยรายได้นี้ส่วนใหญ่มาจากการขายผ่านแพลตฟอร์มของผู้พัฒนาเกม

ค่าธรรมเนียมจากผู้พัฒนาเกม (Publisher Fees)

รายได้ที่ผู้จัดการแข่งขันได้รับจากการที่ผู้พัฒนาเกมจ่ายเพื่อให้จัดการแข่งขันในเกมของตน เช่น ค่าลิขสิทธิ์จัดแข่ง หรือค่าลงทะเบียนในอีเวนต์ต่าง ๆ

ลิขสิทธิ์การถ่ายทอดสด (Media Rights)

รายได้ที่เกิดจากการขายสิทธิ์ในการออกอากาศหรือสตรีมการแข่งขันไปยังแพลตฟอร์มหรือสถานีโทรทัศน์ เช่น Twitch YouTube หรือสถานีท้องถิ่น โดยรวมถึงค่าลิขสิทธิ์ภาพและวิดีโอของการแข่งขันที่ถ่ายทอดสดและย้อนหลัง

การสตรีมของนักแข่ง/อินฟลูเอนเซอร์ (Streaming)

รายได้จากการถ่ายทอดสดโดยนักแข่งหรือนักสตรีมที่มีชื่อเสียง ผ่านแพลตฟอร์มต่าง ๆ เช่น Twitch หรือ YouTube รายได้อาจมาจากการสมัครสมาชิก บริจาค โฆษณา หรือดีลพิเศษกับแพลตฟอร์ม

สินค้าลิขสิทธิ์ของทีม และบัตรเข้าชม (Merchandise& Tickets)

รายได้จากการจำหน่ายสินค้าที่มีแบรนด์ของทีม เช่น เสื้อผ้า หมวก อุปกรณ์ รวมถึงตั๋วเข้าชมงานแข่งขันหรือกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต

รายชื่อเกมที่มีการจัดแข่งในอุตสาหกรรมอีสปอร์ต

แพลตฟอร์ม Personal Computer


League of Legends Homepage


Dota 2



EA SPORTSTM FC Online



Valorant



PUBG: Battlegrounds



Counter-Strike 2

แพลตฟอร์ม Mobile


Garena Free Fire



Call of Duty: Mobile



mobile legends: bang bang



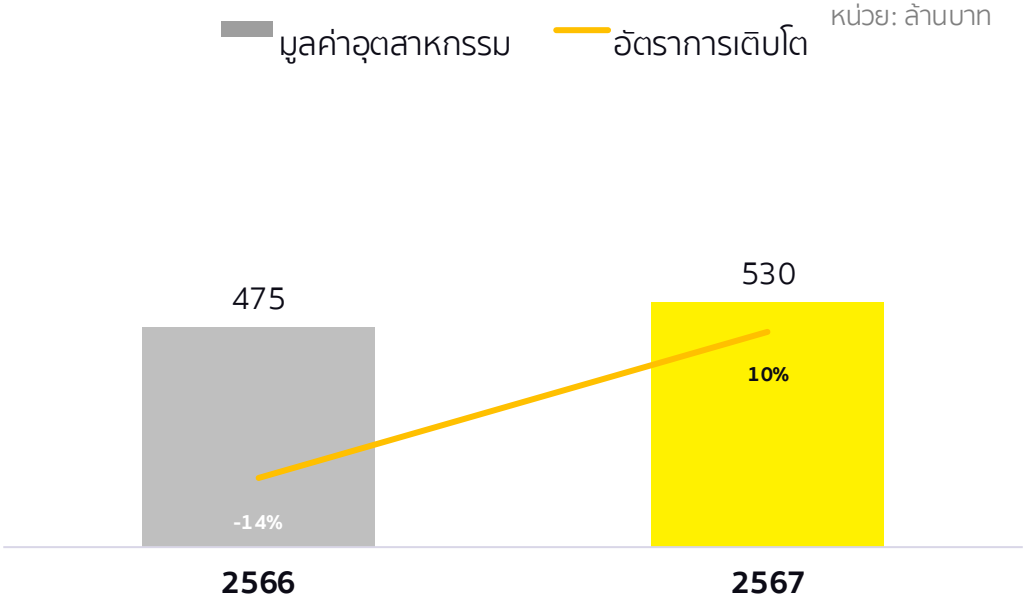
PUBG Mobile


Arena of Valor

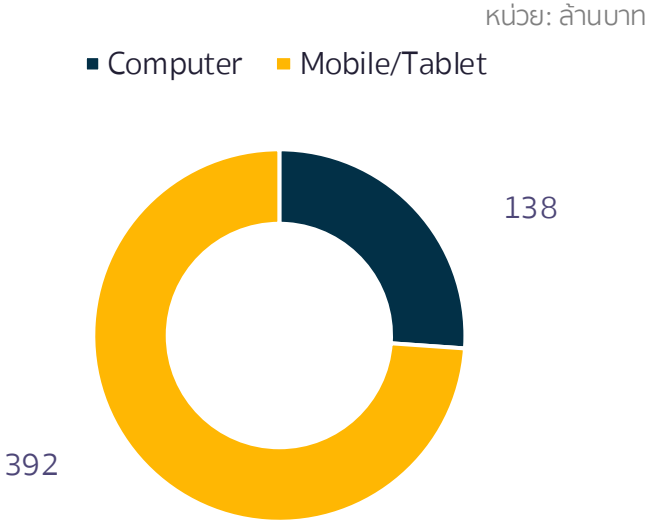

eFootball™ Official Site

มูลค่าของอุตสาหกรรมอีสปอร์ต

มูลค่ารวมอุตสาหกรรม ในปี 2566 - 2567

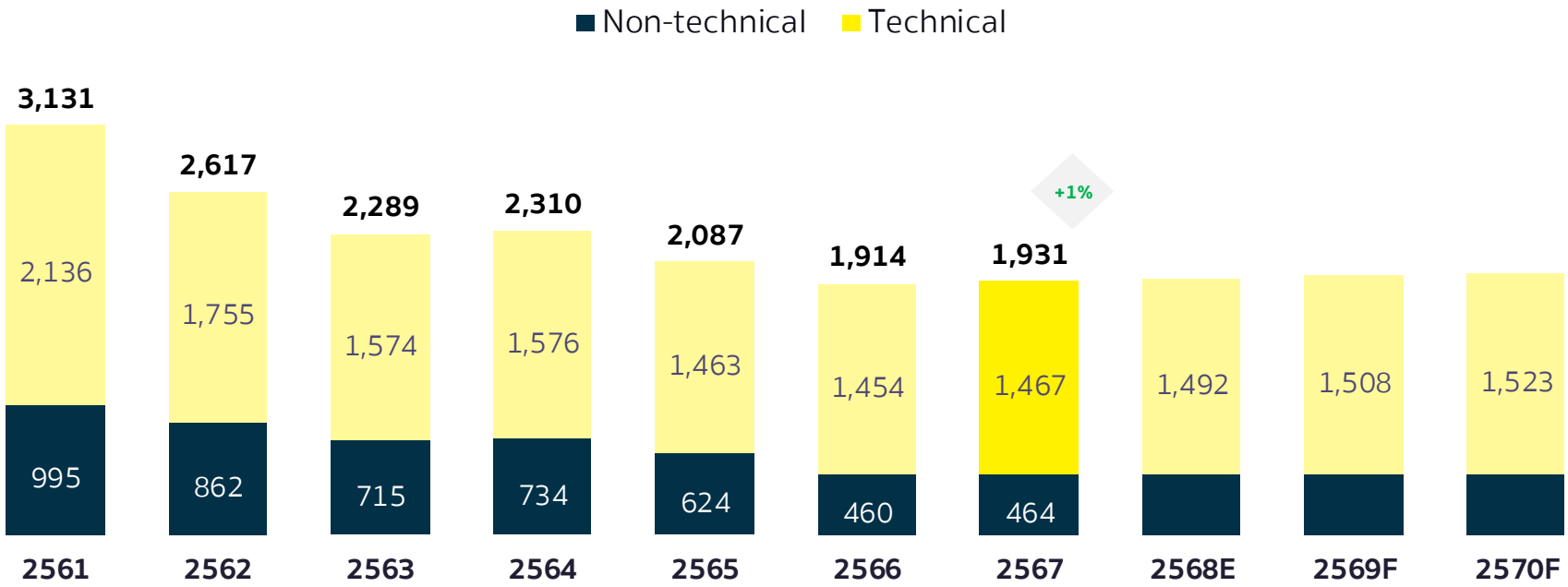


มูลค่าตามแฟลตฟอร์ม ในปี 2567



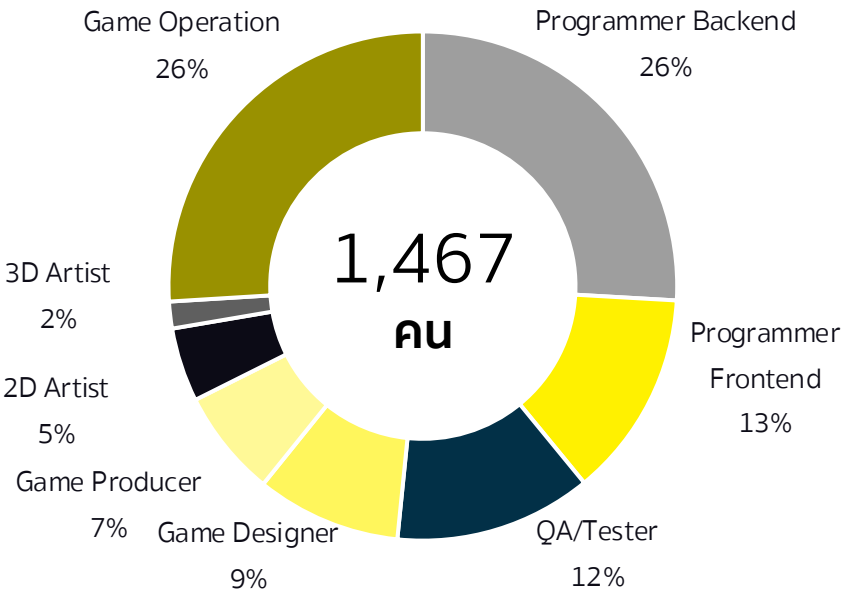
* มูลค่าข้างต้นยังไม่ได้ถูกนับรวมในอุตสาหกรรมเกม โดยข้อมูลที่ได้เป็นการศึกษานิยามและโครงสร้างรายได้ของอุตสาหกรรมจากผู้ประกอบการที่เกี่ยวข้องตามนิยามเท่านั้น

บุคลากรของอุตสาหกรรมเกม



บุคลากรของอุตสาหกรรมเกม

ตำแหน่งงานที่มีความเชี่ยวชาญหรือทักษะเฉพาะ (Technical) ของอุตสาหกรรม ปี 2567



รายชื่อตำแหน่ง	2565	2566	2567	YoY
Game				
Programmer Backend	593	377	380	+0.80%
Programmer Frontend		192	193	+0.52%
QA/Tester	185	183	184	+0.55%
Game Designer	138	134	135	+0.75%
Game Producer	94	99	100	+1.01%
2D Artist	102	68	69	+1.47%
3D Artist		24	25	+4.17%
Game Operation	351	377	381	+1.06%

DIGITAL CONTENT

GAME ANIMATION CHARACTER E-BOOK + ESPORTS

2024

MINISTRY OF DIGITAL ECONOMY AND SOCIETY

depa

TACGA

DCAT Digital Content Association of Thailand

BANGKOK ACMSIGGRAPH

TGA

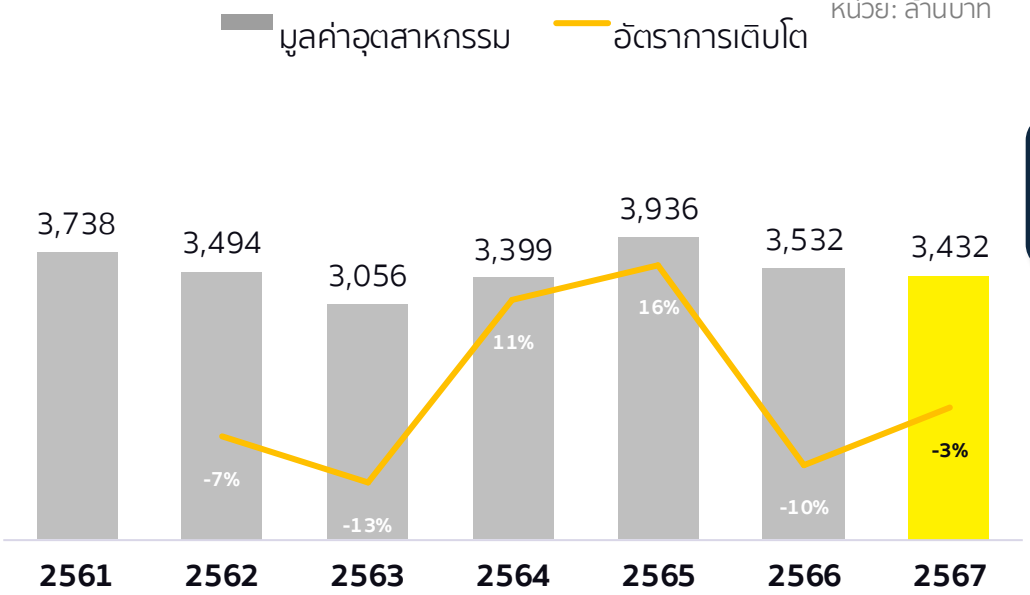
ANIMATION



มูลค่าของอุตสาหกรรมแอนิเมชัน

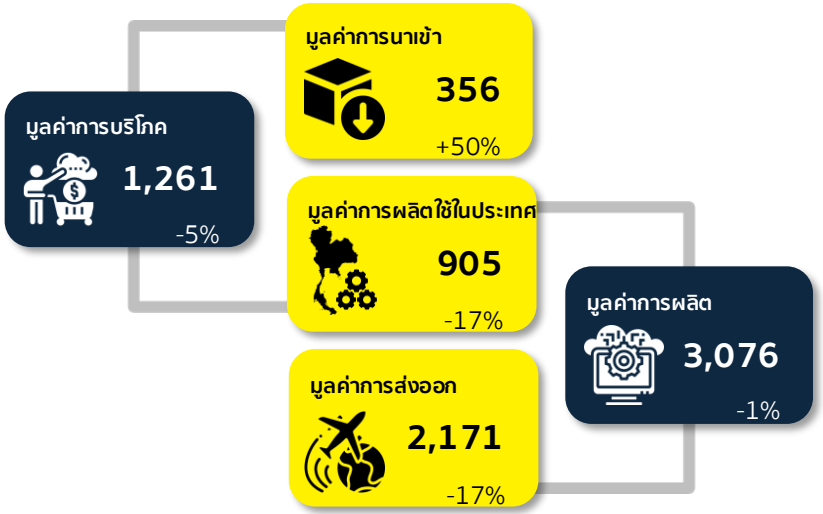
มูลค่ารวมอุตสาหกรรม ในปี 2561 - 2567

หน่วย: ล้านบาท



มูลค่าการผลิต และการบริโภค ในปี 2567

หน่วย: ล้านบาท



มูลค่าจาแนกตามผู้ประกอบการ

หน่วย: ล้านบาท

ธุรกิจการผลิตงานโดยมีทรัพย์สินทางปัญญาของตนเอง (IP Owner)

แนวโน้มลดลงอย่างรุนแรงจาก 63 ล้านบาทในปี 2564-2565 สะท้อนความท้าทายสาคัญในการสร้างและบริหาร IP แอนิเมชันที่ต้องการการลงทุนสูงและระยะเวลาพัฒนายาว

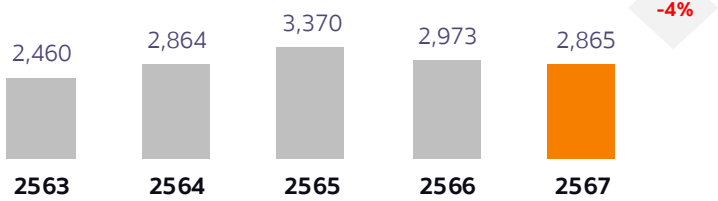
11 บริษัท



ธุรกิจการรับจ้างผลิตผลงานภายใต้ลิขสิทธิ์ของผู้อื่น (Outsource Service Provider)

มูลค่าลดลงจากการแข่งขันของเวียดนาม ฟิลิปปินส์ และอินเดียที่มีต้นทุนแรงงานต่ากว่า รวมถึงผลกระทบจากเทคโนโลยี AI ที่ทดแทนงานพื้นฐาน แต่ผู้ประกอบการไทยยังคงได้เปรียบในงานคุณภาพสูงและงานเชี่ยวชาญเฉพาะทาง

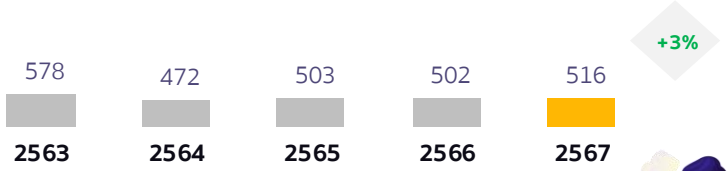
111 บริษัท



ธุรกิจการดูแลลิขสิทธิ์ นาเข้าและเป็นตัวแทนจาหน่าย (Licensing agent and Distributor)

ตลาดภาพยนตร์แอนิเมชันฟื้นตัวด้วยการเข้าโรงกว่า 30 เรื่อง สะท้อนความสามารถในการคัดสรรเนื้อหาที่หลากหลาย ตั้งแต่ภาพยนตร์ Hollywood ใหญ่ถึงอะนิเมะญี่ปุ่นที่มีแฟนคลับเฉพาะ

6 บริษัท



* มูลค่ารายได้ธุรกิจการจาหน่าย นาเข้าและเป็นตัวแทนจาหน่าย ยังไม่นับรวม Over-the-top (OTT) ในประเทศ เช่น Netflix, weTV, iQIYI, Viu และอื่น ๆ

10 อันดับแอนิเมชันที่ทารายได้สูงสุดในปี 2567

INSIDE OUT 2



148 ล้านบาท

Kung Fu Panda 4



76 ล้านบาท

Mufasa: The Lion King



50 ล้านบาท

Out of the Nest



47 ล้านบาท

Despicable Me 4



44 ล้านบาท

The Garfield Movie



25 ล้านบาท

Demon Slayer



21 ล้านบาท

The Wild Robot



19 ล้านบาท

Conan



19 ล้านบาท

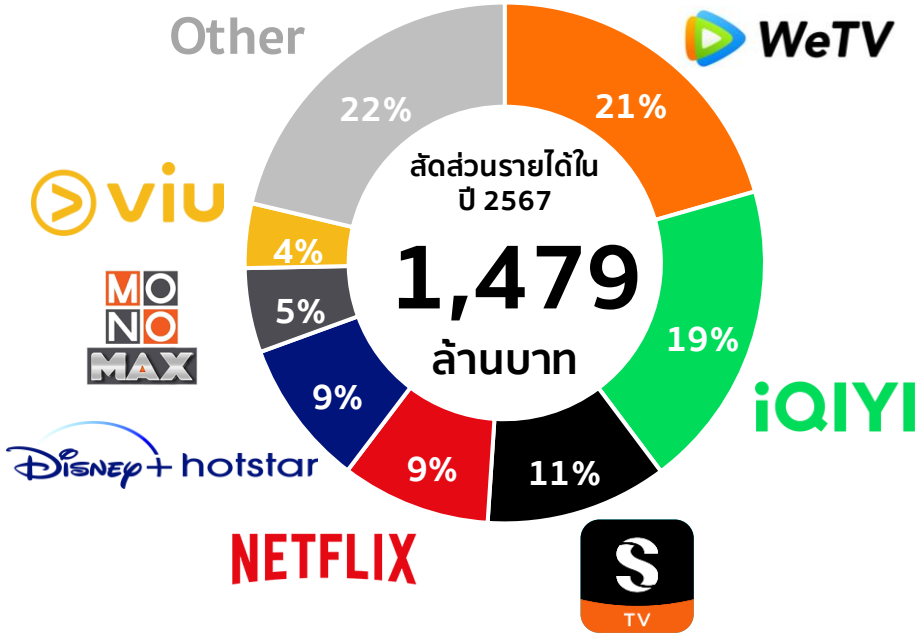
Transformers One



19 ล้านบาท

* มูลค่ารายได้อ้างอิงจาก **Box Office Mojo** และ **Thailand Box Office And Entertainment**

คาดการณ์มูลค่าแอนิเมชันบนแพลตฟอร์ม OTT



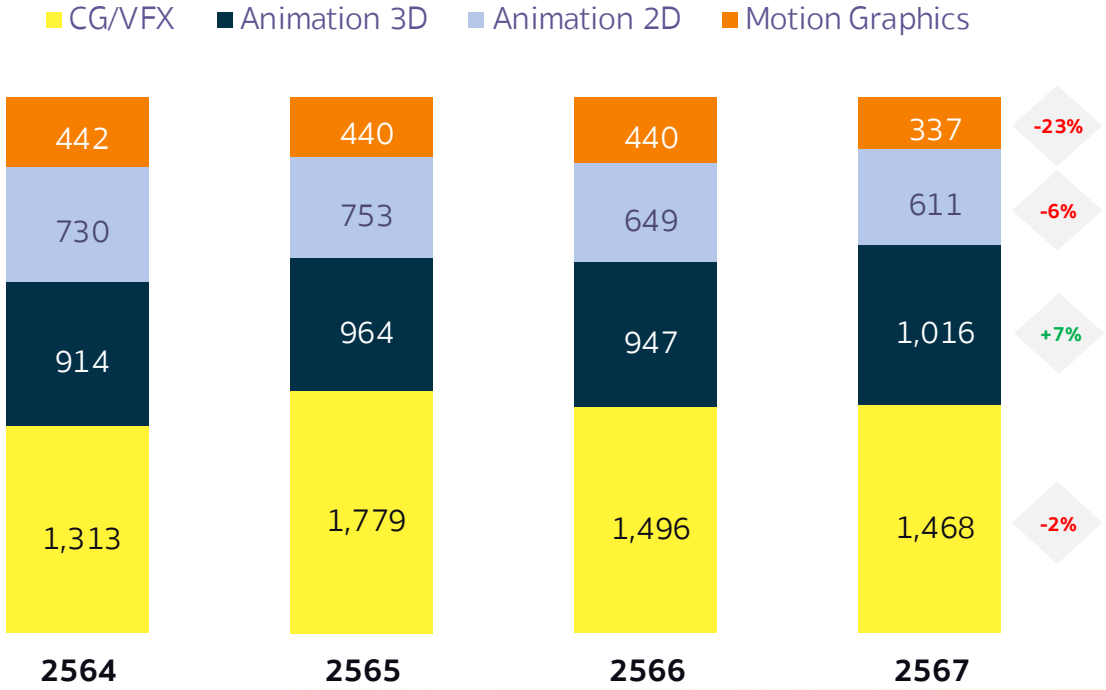
ข้อมูลทางสถิติจาก Sensor Tower ได้ระบุว่าในประเทศไทยมีการใช้จ่ายบนแพลตฟอร์ม OTTมากถึงราว **1,479 ล้านบาท** ซึ่งจากการคาดการณ์พบว่า โดยจากการสารวจข้อมูลผ่านแพลตฟอร์มต่าง ๆ พบว่ามีคอนเทนต์ประเภทแอนิเมชันอยู่มากถึง 19% จากคอนเทนต์ทั้งหมดที่มีอยู่มากกว่า 14,000 เรื่อง

ทั้งนี้จากการคาดการณ์ พบว่าจากมูลค่าทั้งหมดที่เกิดขึ้นมีมูลค่าที่เกิดจากการรับชม **แอนิเมชันทั้งในรูปแบบภาพยนต์และซีรี่ย์บนแพลตฟอร์มต่าง ๆ มากถึง 112 ล้านบาท**

* ข้อมูลรายได้บนแพลตฟอร์ม OTT จาก **AppTweak**, ข้อมูลรายชื่อ และจานวนคอนเทนต์บนแพลตฟอร์ม OTT จาก **JustWatch**

** Other ประกอบด้วยแอปพลิเคชัน เช่น YOUKU, TrueID, Prime Video และอื่นๆ

มูลค่าจาแนกตามรูปแบบการนาเสนอผลงาน



Motion Graphics

การปรับตัวลดลงอย่างต่อเนื่อง เนื่องจากการเข้ามาของเครื่องมือ AI และ Template-based solutions ที่ทาให้งาน Motion Graphics พื้นฐานสามารถทาได้ง่ายขึ้น รวมถึงการแข่งขันจาก Freelancer และสตูดิโอขนาดเล็กที่เพิ่มขึ้น

Animation

การรับจ้างงานผลิตจากทั้งในและต่างประเทศของ Animation 2D และ Animation 3D มีการแข่งขันด้านราคา ซึ่งในต่างประเทศมีความได้เปรียบเรื่องมาตรการช่วยเหลือจากภาครัฐ และภาษีค่อนข้างมาก

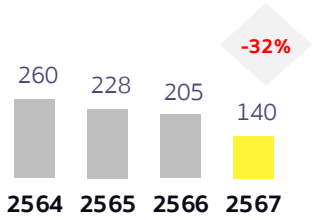
CG/VFX

การปรับตัวลดลงเนื่องจากการแข่งขันรุนแรงขึ้นจากสตูดิโอในประเทศเพื่อนบ้านและผลกระทบจากเทคโนโลยี AI ที่เริ่มเข้ามามีบทบาทในงานเบื้องต้น อย่างไรก็ตาม กลุ่มนี้ยังคงครองส่วนแบ่งตลาดมากที่สุด

มูลค่าจาแนกตามช่องทางรายได้

Television

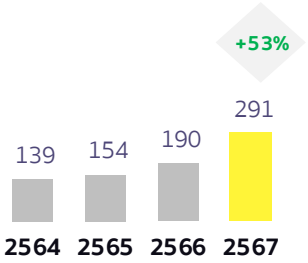
หน่วย: ล้านบาท



รายได้จากช่องทางนี้เป็นรายได้จากการตูนและภาพยนตร์แอนิเมชันเป็นหลัก

Theater

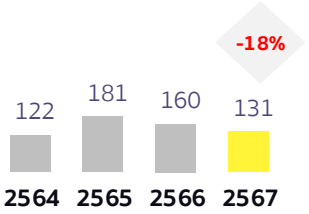
หน่วย: ล้านบาท



รายได้จากการส่วนแบ่งรายได้จากการขายตั๋วภาพยนตร์การ์ตูนหรือภาพยนตร์แอนิเมชัน

OTT

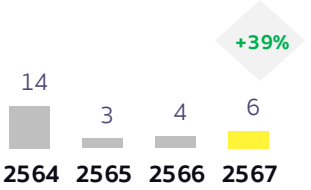
หน่วย: ล้านบาท



รายได้จากเช่าซื้อลิขสิทธิ์สื่อแอนิเมชันเพื่อนำไปให้บริการผ่านบนแพลต-ฟอร์มต่าง ๆ

Other

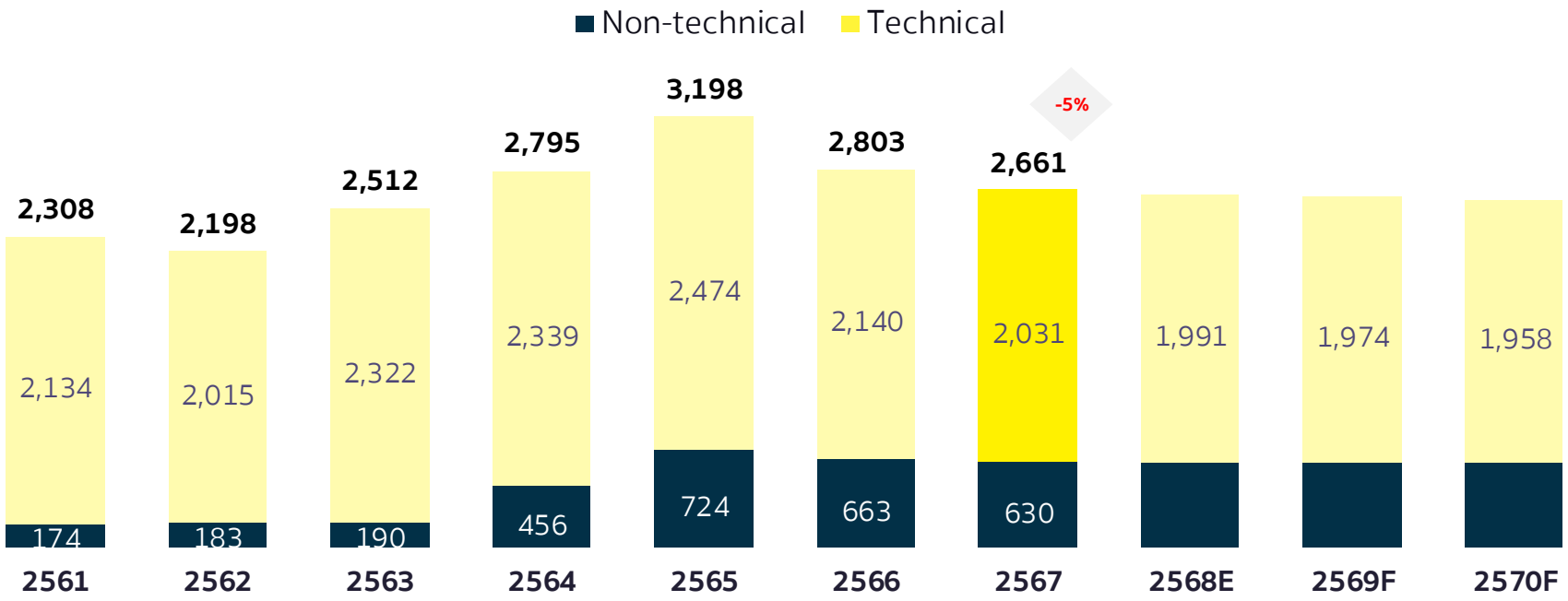
หน่วย: ล้านบาท



รายได้จากการโฆษณาค่าลิขสิทธิ์ การผลิตสินค้าจากลิขสิทธิ์ และอื่นๆ

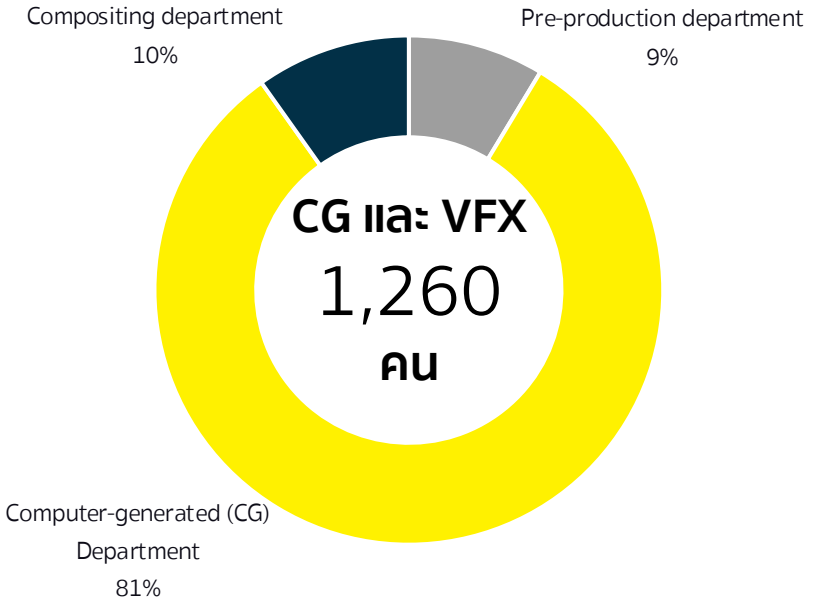
* มูลค่าข้างต้นไม่ได้นับรวม
มูลค่าของการรับจ้างผลิตผลงานภายใต้ลิขสิทธิ์ของผู้อื่น

บุคลากรของอุตสาหกรรมแอนิเมชัน



บุคลากรของอุตสาหกรรมแอนิเมชัน

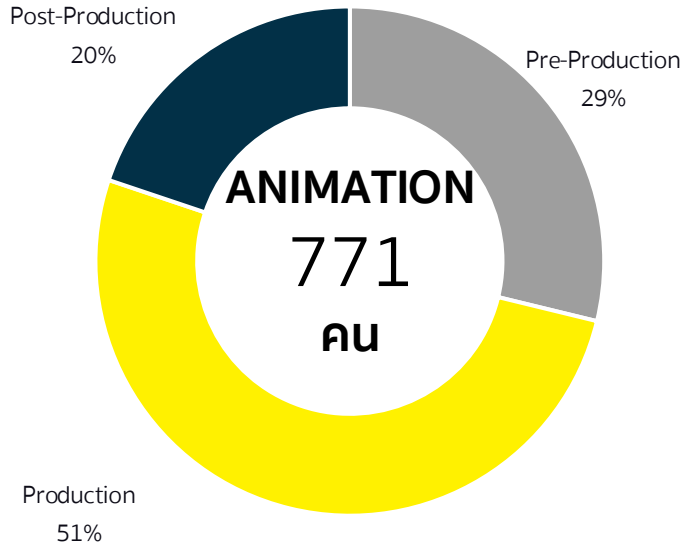
ตำแหน่งงานที่มีความเชี่ยวชาญหรือทักษะเฉพาะ (Technical) ของอุตสาหกรรม ปี 2567



รายชื่อตำแหน่ง	2565	2566	2567	YoY
Pre-production department				
Concept Artist	79	61	58	-5%
Previsualization (previs) Artist	52	54	51	-6%
Computer-generated (CG) Department				
Animator	427	414	393	-5%
Computer Graphics (CG) Supervisor	257	194	184	-5%
Environment Artist	38	31	29	-6%
Layout Artist	19	16	15	-6%
Lighting Artist	27	28	27	-4%
Look Development Artist	31	28	27	-4%
Matchmove Artist	18	19	18	-5%
Modelling Artist	55	47	45	-4%
Texture Artist	44	36	34	-6%
Creature Technical Director (TD)	60	45	43	-4%
Effects Technical Director (FX TD)	97	73	69	-5%
Pipeline Technical Director (TD)	80	60	57	-5%
Rigging Technical Director (TD)	119	90	86	-4%
Compositing department				
Compositing	92	75	71	-5%
Prep artist	23	19	18	-5%
Roto artist	26	37	35	-5%

บุคลากรของอุตสาหกรรมแอนิเมชัน

ตำแหน่งงานที่มีความเชี่ยวชาญหรือทักษะเฉพาะ (Technical) ของอุตสาหกรรม ปี 2567



รายชื่อตำแหน่ง	2565	2566	2567	YoY
Pre-production department				
Concept Artist	52	41	39	-5%
Writer	12	9	9	0%
Head of Story	28	22	21	-5%
Background Designer	6	11	10	-9%
Character Designer	16	11	10	-9%
Art Director	67	58	55	-5%
Modeller / Model Maker	37	31	29	-6%
Storyboard Artist	66	52	49	-6%
Computer-generated (CG) Department				
Rigger	22	20	19	-5%
Layout Artist	13	10	10	0%
2D Animator	119	117	111	-5%
3D Animator	144	139	132	-5%
Animation Technical Director (TD)	23	19	18	-5%
Effects Technical Director (FX TD)	42	31	29	-6%
Lighting Artist	18	19	18	-5%
Compositor	76	62	59	-5%
Compositing department				
Editor	145	118	112	-5%
Sound Engineer	28	27	26	-4%
Music Artist	16	16	15	-6%

DIGITAL CONTENT

GAME ANIMATION CHARACTER E-BOOK + ESPORTS

2024

MINISTRY OF DIGITAL ECONOMY AND SOCIETY

depa

TACGA

DCAT Digital Content Association of Thailand

BANGKOK ACM SIGGRAPH

TGA

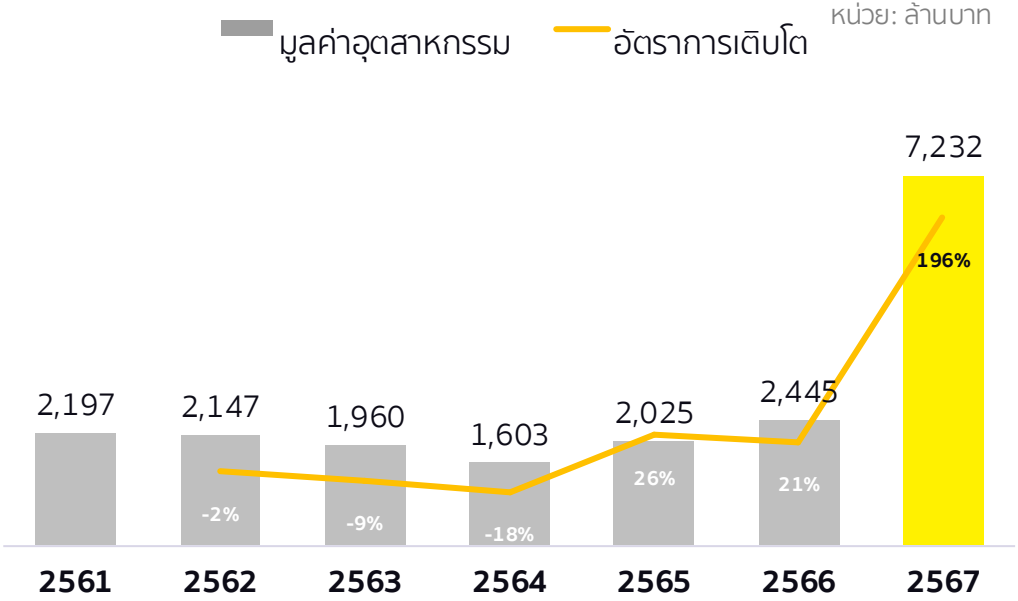
CHARACTER



มูลค่าของอุตสาหกรรมคาแรกเตอร์

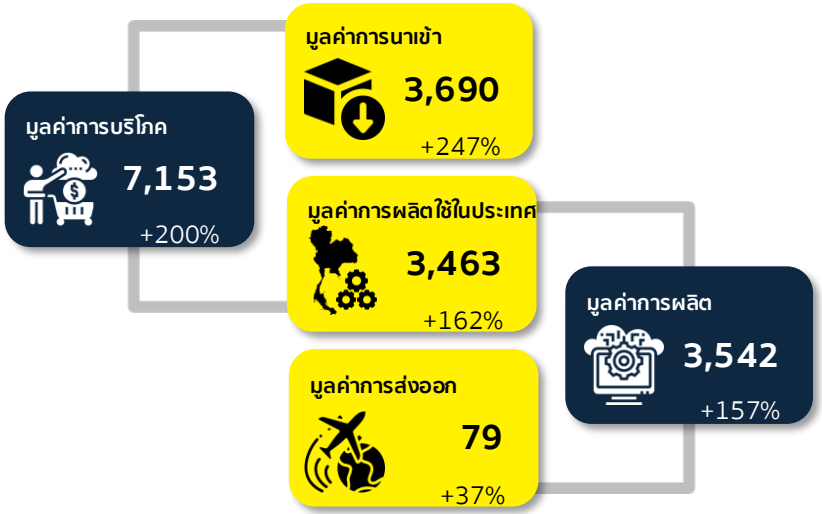
มูลค่ารวมอุตสาหกรรม ในปี 2561 - 2567

หน่วย: ล้านบาท



มูลค่าการผลิต และการบริโภค ในปี 2567

หน่วย: ล้านบาท



มูลค่าจาแนกตามผู้ประกอบการ

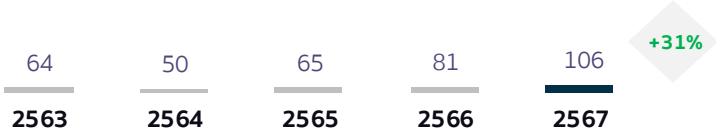
หน่วย: ล้านบาท

ธุรกิจการผลิตงานโดยมีทรัพย์สินทางปัญญาของตนเอง (IP Owner)

การเติบโตนี้สะท้อนถึงศักยภาพการสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจของคาแรกเตอร์ไทยในตลาดทั้งภายในและต่างประเทศ โดยเฉพาะในช่วงที่เทคโนโลยีดิจิทัลและแพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์ได้เปิดโอกาสให้ผู้สร้างสรรค์เข้าถึงผู้บริโภคได้โดยตรง

15 บริษัท



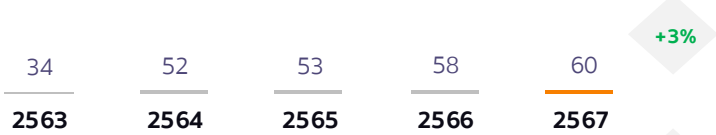


ธุรกิจการรับจ้างผลิตผลงานภายใต้ลิขสิทธิ์ของผู้อื่น (Outsource Service Provider)

การเติบโตอย่างมั่นคงขับเคลื่อนโดยความต้องการที่เพิ่มขึ้นของตลาดต่างประเทศสาหรับบริการผลิตสินค้าและเนื้อหาคาแรกเตอร์ ผู้ประกอบการไทยมีความเชี่ยวชาญด้านคุณภาพการผลิตและความสามารถปรับตัวตามความต้องการของลูกค้าต่างประเทศ

11 บริษัท



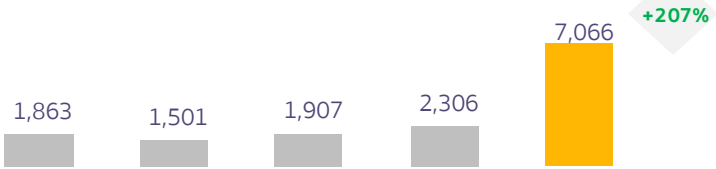


ธุรกิจการจาหน่าย นาเข้าและเป็นตัวแทนจาหน่าย (Distributor and Importer)

การเติบโตก้าวกระโดดสะท้อนการขยายตัวอย่างรวดเร็วของตลาด Character Merchandising และการค้าลิขสิทธิ์โลก ขับเคลื่อนโดยความต้องการที่เพิ่มขึ้นของผู้บริโภคต่อสินค้าและประสบการณ์ที่เชื่อมโยงกับคาแรกเตอร์ที่ชื่นชอบ

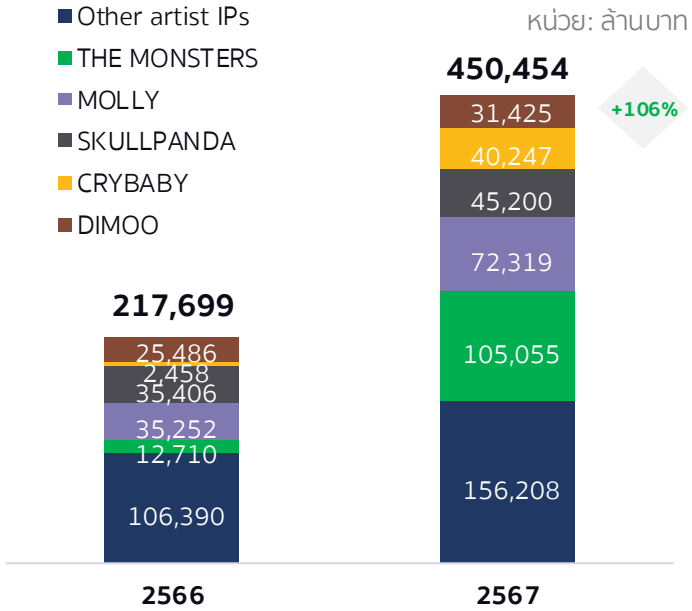
15 บริษัท





Top 5 Trending Character Product

มูลค่ารวมรายได้ของ Pop Mart ทั่วโลก





* อ้างอิงข้อมูลจาก 二零二四年年報ANNUAL REPORT 2024, Pop Mart

ไอดอลสาวดาวรุ่ง “น้องหมีเนย Butterbear”







มาสคอตคาแรกเตอร์จากบ้าน GMM



มาสคอตคาแรกเตอร์จากบ้าน GMM

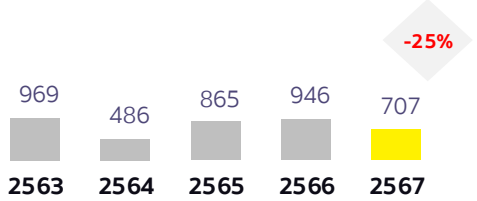




มูลค่าจาแนกตามช่องทางรายได้

Traditional License

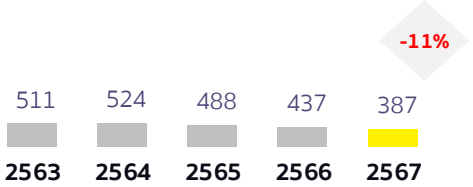
หน่วย: ล้านบาท



รายได้จากการขายหรือเช่าคาแรกเตอร์แบบดั้งเดิม

Digital License

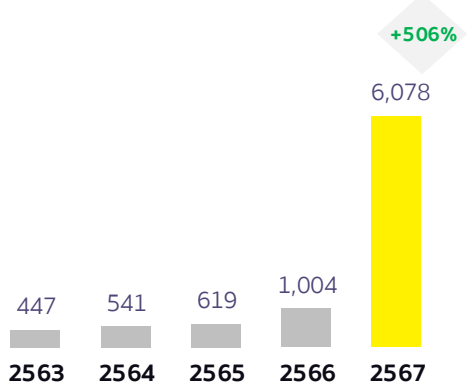
หน่วย: ล้านบาท



รายได้จากการขายหรือเช่าคาแรกเตอร์แบบดิจิทัล

Character Merchandising

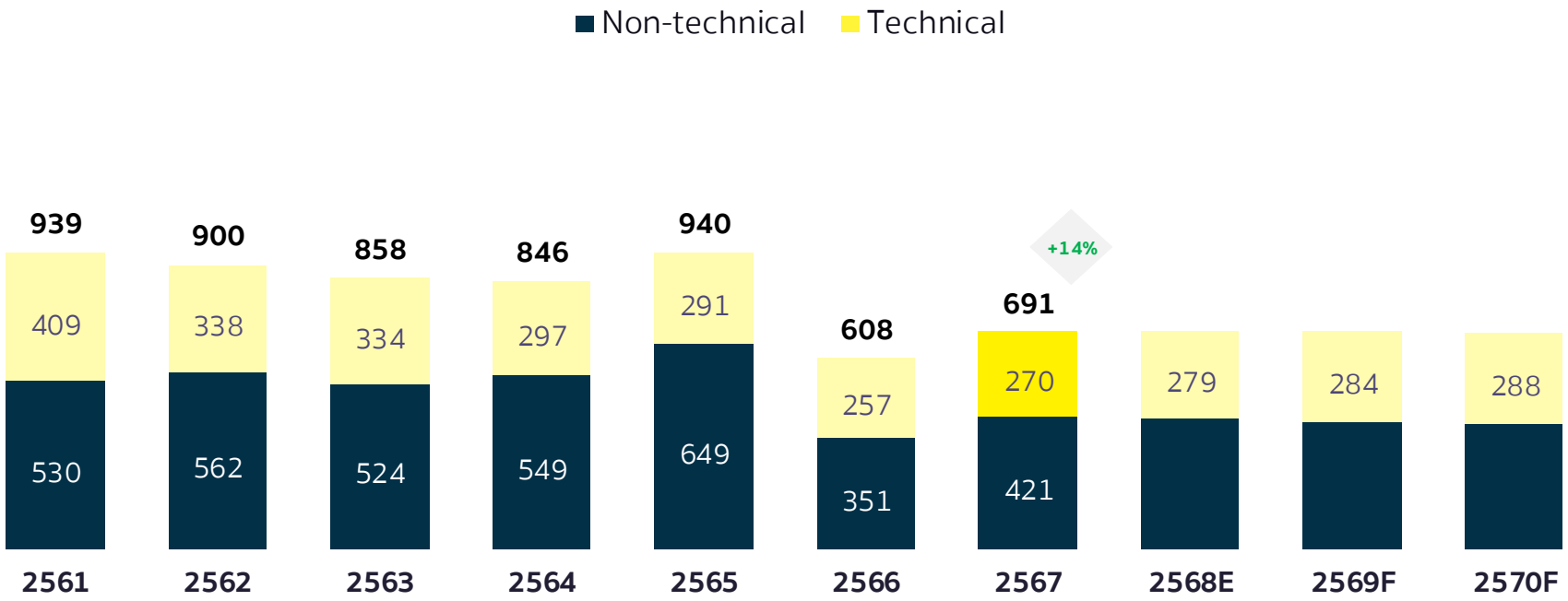
หน่วย: ล้านบาท



รายได้จากการผลิตสินค้าในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งในรูปแบบสินค้าดั่งเดิม และสินค้าในรูปแบบดิจิทัลจากผู้ที่เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ของคาแรกเตอร์

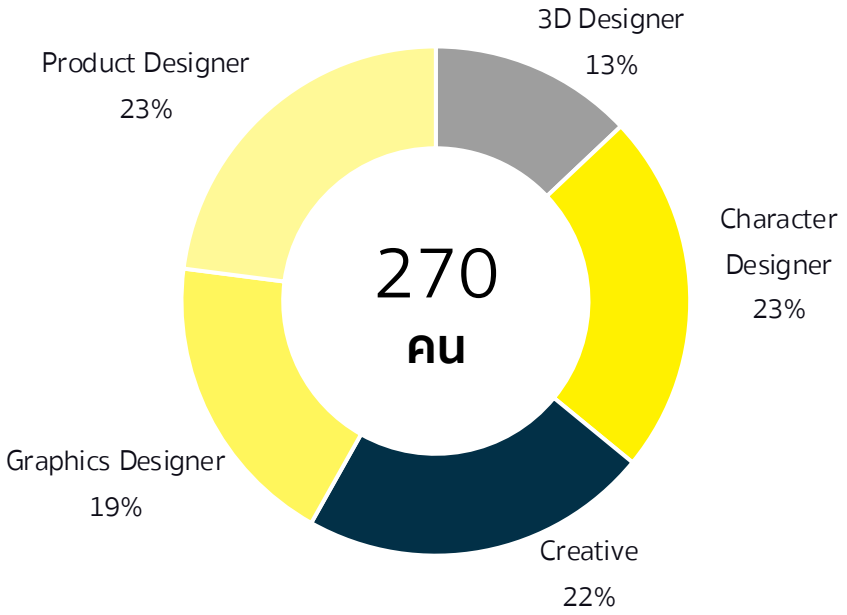
* มูลค่าข้างต้นไม่ได้นับรวม
มูลค่าของการรับจ้างผลิตผลงานภายใต้ลิขสิทธิ์ของผู้อื่น

บุคลากรของอุตสาหกรรมคาแรกเตอร์



บุคลากรของอุตสาหกรรมคาแรกเตอร์

ตำแหน่งงานที่มีความเชี่ยวชาญหรือทักษะเฉพาะ (Technical) ของอุตสาหกรรม ปี 2567



รายชื่อตำแหน่ง	2565	2566	2567	YoY
Character				
3D Designer	35	33	35	+6%
Character Designer	72	59	62	+5%
Creative	63	57	60	+5%
Graphics Designer	53	49	51	+4%
Product Designer	68	59	62	+5%

DIGITAL CONTENT

GAME ANIMATION CHARACTER E-BOOK + ESPORTS

2024

MINISTRY OF DIGITAL ECONOMY AND SOCIETY

depa

TACGA

DCAT Digital Content Association of Thailand

BANGKOK ACM SIGGRAPH

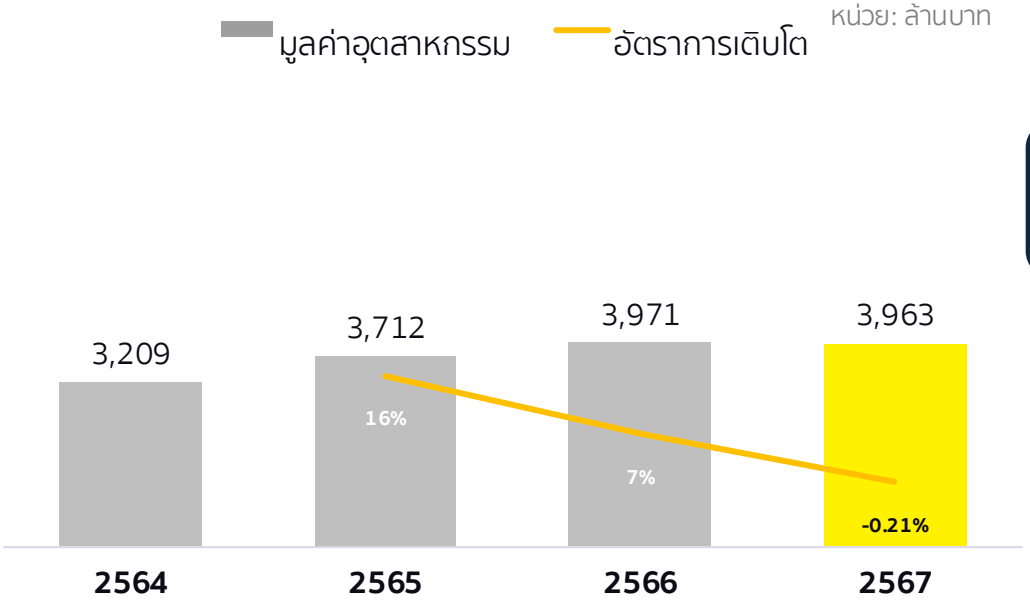
TGA

E-BOOK

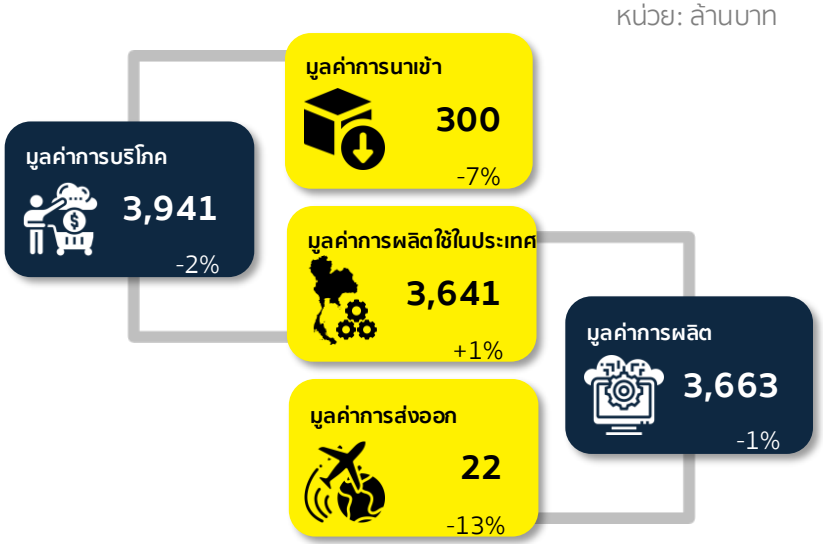


มูลค่าของอุตสาหกรรมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

มูลค่ารวมอุตสาหกรรม ในปี 2564 - 2567



มูลค่าการผลิต และการบริโภค ในปี 2567



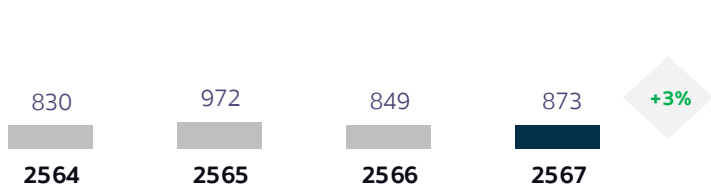
มูลค่าจำแนกตามผู้ประกอบการ

หน่วย: ล้านบาท

ธุรกิจการผลิตงานโดยมีทรัพย์สินทางปัญญาของตนเอง (IP Owner)

การปรับตัวลงและฟื้นตัวในปี 2567 โดยมีส่วนแบ่งตลาดสูงกว่าอุตสาหกรรมอื่นอย่างมาก สะท้อนความสามารถของผู้ประกอบการไทยในการสร้างเนื้อหาหนังสือและการ์ตูนที่เป็นที่นิยมและมีศักยภาพในการต่อยอดเป็นสื่อรูปแบบอื่น

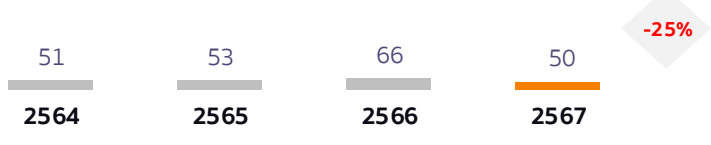
10 บริษัท



ธุรกิจการรับจ้างผลิตผลงานภายใต้ลิขสิทธิ์ของผู้อื่น (Outsource Service Provider)

อุตสาหกรรมเปลี่ยนผ่านในยุคเทคโนโลยี AI และเครื่องมือผลิตเนื้อหาอัตโนมัติ ผู้ประกอบการเผชิญแรงกดดันจากลูกค้าที่ดำเนินการผลิตภายในได้มากขึ้นและการใช้ Template พร้อมเครื่องมือสำเร็จรูปที่ลดการจ้างบริการภายนอก

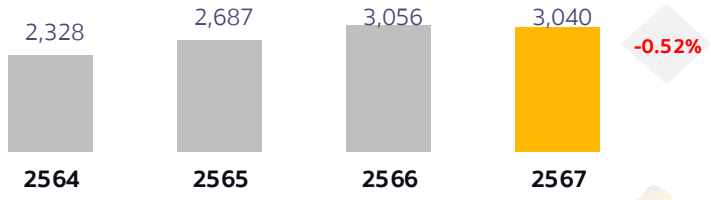
9 บริษัท



ธุรกิจการดูแลลิขสิทธิ์ นำเข้าและเป็นตัวแทนจำหน่าย (Licensing agent and Distributor)

กระจายเนื้อหาในยุคดิจิทัล ความสำเร็จของกลุ่มนี้มาจากการปรับตัวเข้าสู่ระบบนิเวศดิจิทัลที่ผู้บริโภคสามารถเข้าถึงเนื้อหาได้ผ่านหลากหลายช่องทาง ตั้งแต่แพลตฟอร์มอีบุ๊ก เว็บไซต์การ์ตูนออนไลน์ ไปจนถึงแอปพลิเคชันมือถือต่าง ๆ

12 บริษัท



Top 5 Trending eBooks ในปี 2567

นวนิยายแปล



จิ่วฉงจื่อ



ผมเทพจนทุกคนอยากลุกขึ้นมาปรบมือให้



แต่งงานสามครั้งกับปลาเค็ม



Fanservice Paradox

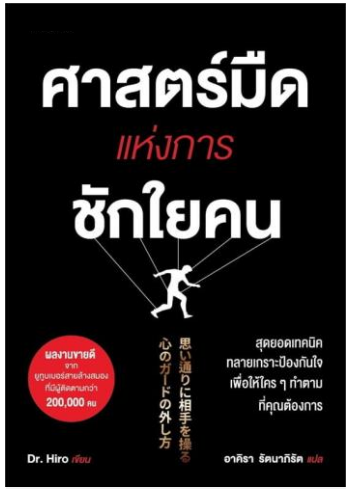


อาชญากรรมรักในม่านเมฆ

* อ้างอิงข้อมูลจาก **Pinto E-Book**

Top 5 Trending eBooks ในปี 2567

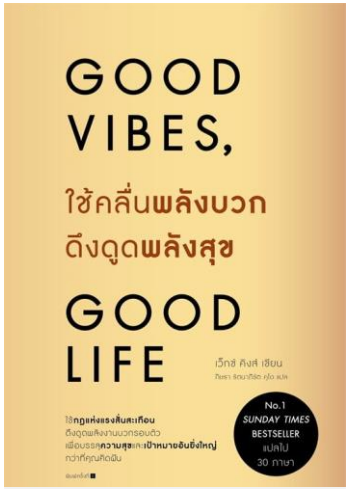
จิตวิทยา และการพัฒนาตนเอง



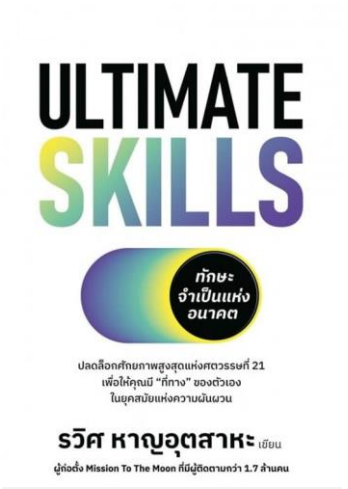
ศาสตร์มืดแห่งการชักใยคน



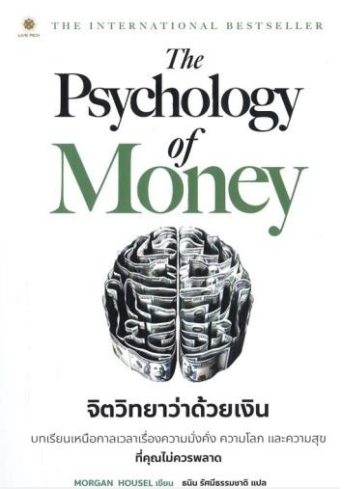
Manifest 7 ขั้นตอนสู่ทุกสิ่งที่ปรารถนา



Good vibe good life ใช้คลื่นพลังบวกดึงดูดพลังสุข



Ultimate Skills ทักษะจาเป็นแห่งอนาคต



The Psychology of Money จิตวิทยาว่าด้วยเงิน

* อ้างอิงข้อมูลจาก **Pinto E-Book**

Top 5 Trending eBooks ในปี 2567

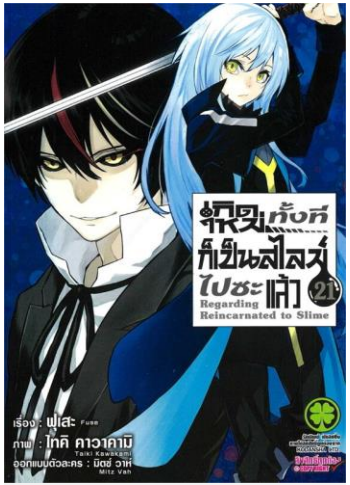
มังงะ - มังฮวา - มังฮัว



ตานานดาบและคทา
แห่งวิสตอเรีย



เมื่อนักล่าเกมขยะ
ท้าสู้ในเกมเทพ



เกิดใหม่เป็นสไลม์
ไปซะแล้ว



ฉันกลายเป็นตัว
ประกอบที่ตัวเองเคยด่า



สะดุดรักยัยแฟนเช่า

* อ้างอิงข้อมูลจาก **Pinto E-Book**

Top 5 Trending Novel ในปี 2567 จาก Thai Creator



BAD (LOVE) LIAR
ลวงรัก(ร้าย)
นามปากกา Badstyle_



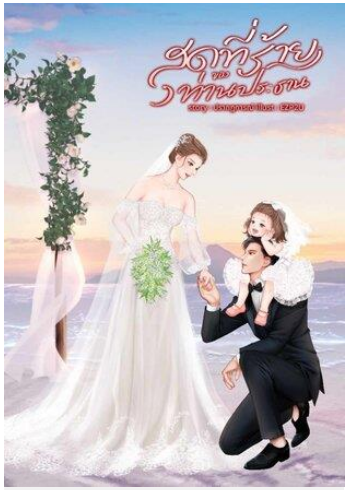
IT'S REAL คุณหมอ
เป็นพระเอก
นามปากกา โนเนจัง



เล่ห์รักมาเฟีย
นามปากกา พยอล



พยศรัก คุณภรรยา
นามปากกา Melyssa

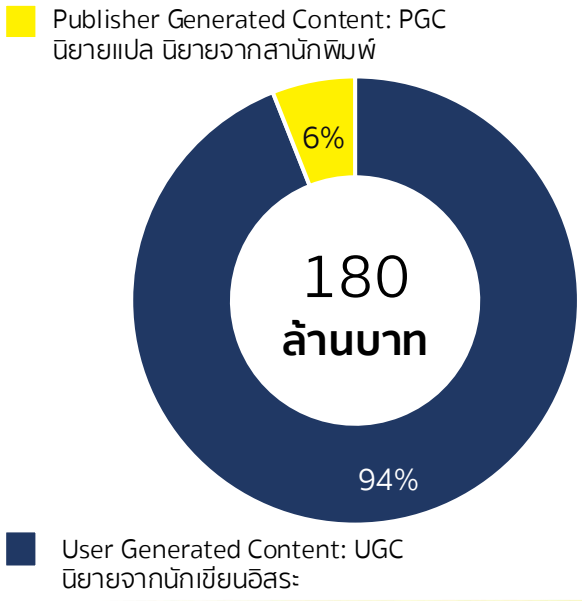


สุดที่ร้ายของท่าน
ประธาน
นามปากกา ปรากฏการณ์

* อ้างอิงข้อมูลจาก **Pinto E-Book**

Trending Thai Writer ในปี 2567

รายได้ของนักเขียนที่เกิดขึ้น



อันดับ 10 นักเขียนขายดี



Badstyle_
ผู้ติดตามในแพลตฟอร์ม
72,000 คน



โนเนจัง
ผู้ติดตามในแพลตฟอร์ม
27,900 คน



พยอล
ผู้ติดตามในแพลตฟอร์ม
13,000 คน



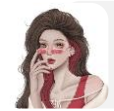
Melyssa
ผู้ติดตามในแพลตฟอร์ม
8,600 คน



ณดารินทร์
ผู้ติดตามในแพลตฟอร์ม
8,200 คน



อิษสรา | ISSARA
ผู้ติดตามในแพลตฟอร์ม
6,200 คน



คุณD/Kun_D
ผู้ติดตามในแพลตฟอร์ม
5,500 คน



ใจดินสอ / เดือนสิบสอง
ผู้ติดตามในแพลตฟอร์ม
5,300 คน



ปรากฏการณ์
ผู้ติดตามในแพลตฟอร์ม
3,800 คน



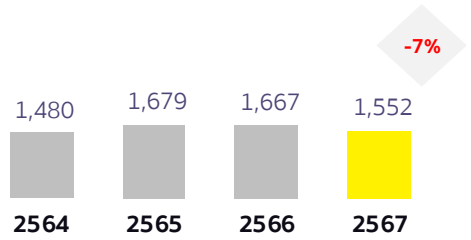
เจ้าหญิงผู้เลอโฉม
ผู้ติดตามในแพลตฟอร์ม
3,800 คน

* รายได้ดังกล่าวเป็นการประเมินรายได้จาก
ข้อมูลนักเขียนบนแพลตฟอร์มมากกว่า 36,000 คน
อ้างอิงข้อมูลจาก **ธัญวลัย**

มูลค่าจาแนกตามช่องทางรายได้

Web Novel and Fiction

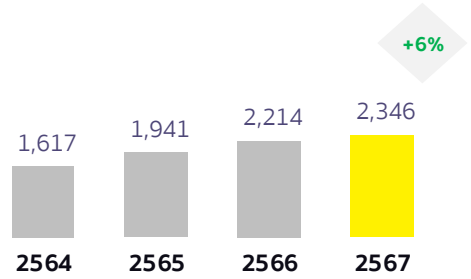
หน่วย: ล้านบาท



เนื้อหาที่ผู้ประพันธ์เผยแพร่บนแพลต-ฟอร์มออนไลน์แบบแบ่งตอน มีทั้งแบบอ่านฟรี แบบเสียค่าบริการรายตอนหรือรายเดือน และแบบรับชมโฆษณาแทนค่าบริการ

E-book and E-Comic

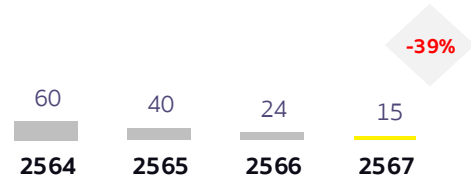
หน่วย: ล้านบาท



หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่ผู้ประพันธ์รวมเล่มและจัดจาหน่ายบนแพลตฟอร์มออนไลน์ ต้องใช้ซอฟต์แวร์หรืออุปกรณ์ที่รองรับแพลตฟอร์มเฉพาะเพื่อการอ่าน

Webtoon

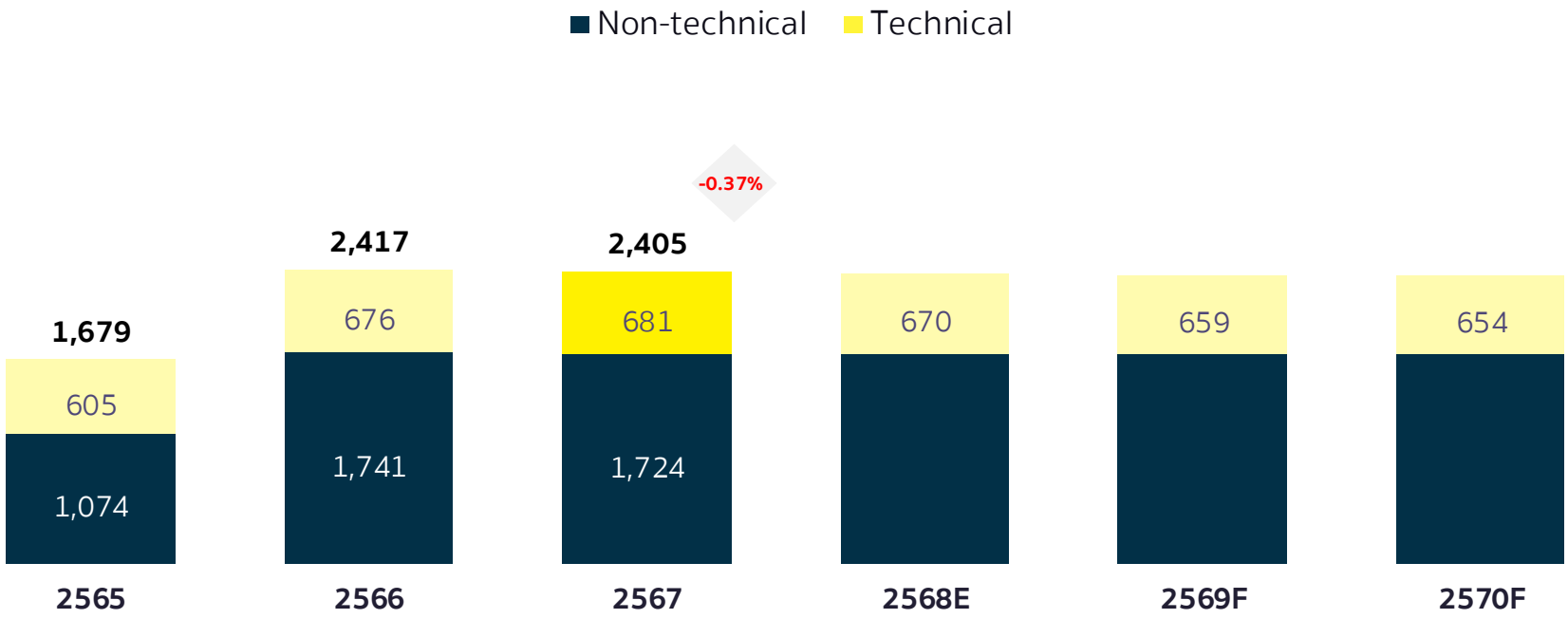
หน่วย: ล้านบาท



คอมมิค มังงะ มันฮวา หรือ การ์ตูน ที่นักเขียนหรือผู้ประพันธ์นามาเผยแพร่บนแพลตฟอร์มออนไลน์ เช่น เว็บไซต์ หรือแอปพลิเคชัน

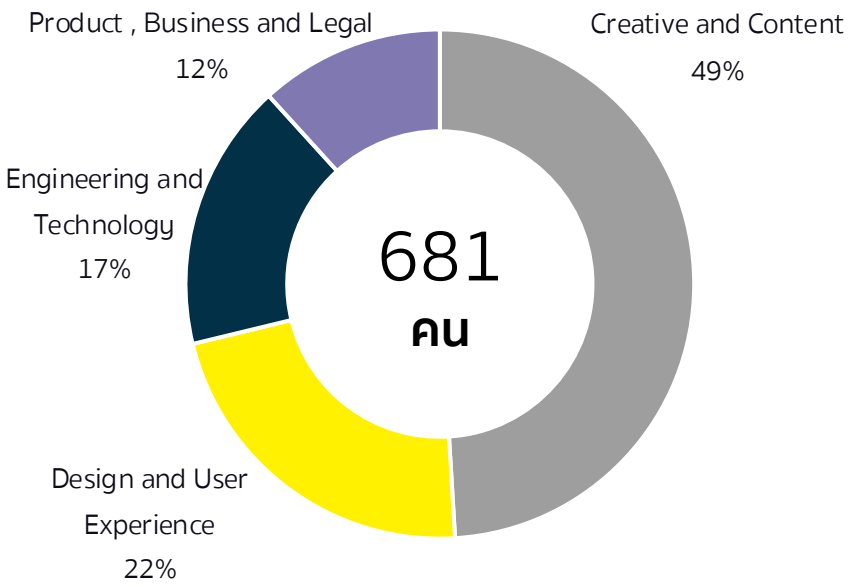
* มูลค่าข้างต้นไม่ได้นับรวม
มูลค่าของการรับจ้างผลิตผลงานภายใต้ลิขสิทธิ์ของผู้อื่น

บุคลากรของอุตสาหกรรมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์



บุคลากรของอุตสาหกรรมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

ตามหน่วยงานที่มีความเชี่ยวชาญหรือทักษะเฉพาะ (Technical) ของอุตสาหกรรม ปี 2567



รายชื่อตำแหน่ง	2565	2566	2567	
Creative and Content				
Writer	28	31	31	0%
Editor/Proofreader	153	171	173	+1%
Translator	98	109	110	+1%
Content partnerships	17	20	20	0%
Design and User Experience				
Graphic Designer	32	36	36	0%
Illustrator/Graphics	81	90	91	+1%
UXUI Designer	21	24	24	0%
Engineering and Technology				
Software Engineer Backend	42	47	47	0%
Software Engineer Frontend	22	25	25	0%
Mobile/Client Engineering	12	14	14	0%
Infrastructure Engineer	10	11	11	0%
Quality Assurance	17	19	19	0%
Product , Business and Legal				
Product Manager	12	13	13	0%
Business partnerships	13	14	14	0%
Legal	47	52	53	+2%

ศึกษาข้อมูลเพิ่มเติม
และดาวโหลดเอกสารได้ที่
QR Code

