



สำนักงานส่งเสริมการค้าในต่างประเทศ ณ กรุงปารีส
ข่าวเด่นประจำสัปดาห์จากสาธารณรัฐฝรั่งเศส
วันที่ 18-24 กุมภาพันธ์ 2562



ตลาดวิดีโอเกมทำลายสถิติการค้าในฝรั่งเศสในปี 2561

ในปี 2561 ยอดการค้าวิดีโอเกมในฝรั่งเศสมีมูลค่าถึง 4,900 ล้านยูโร โดยเติบโตขึ้นจากปี 2560 ร้อยละ 15 โดยยอดการค้าครึ่งหนึ่งมาจากการดาวน์โหลดเกมผ่านระบบออนไลน์ทางการ

ในช่วงปีที่ผ่านมาตลาดเกมออนไลน์ได้รับผลดีจากการเปลี่ยนรูปแบบการจำหน่ายเกม จากรูปแบบแผ่นมาเป็นการจำหน่ายในรูปแบบดิจิทัลผ่านระบบออนไลน์ ได้แก่ Steam, Epic Games Store, Uplay, PlayStation Store หรือ Xbox Live แม้ยอดการจำหน่ายแผ่นเกมจะลดลง แต่การเติบโตของยอดขายเกมผ่านการดาวน์โหลดออนไลน์เติบโตขึ้นมาก และทำให้ยอดขายวิดีโอเกมโดยรวมเติบโตขึ้นร้อยละ 15 ภายในหนึ่งปี มาอยู่ที่ 4,900 ล้านยูโร ทั้งนี้อัตราการเติบโตดังกล่าวมีผลมาจากยอดจำหน่ายเกม ซึ่งแตกต่างจากการเติบโตในปี 2560 ที่มีผลมาจากการจำหน่ายเครื่องเล่นเกม

เกมที่ได้รับคามนิยมมากที่สุดในตลาดปัจจุบันคือ FIFA 19 ซึ่งมียอดจำหน่ายถึง 1.3 ล้านชุด และ Red Dead Redemption 2 ซึ่งมียอดจำหน่าย 1 ล้านชุด ตามด้วย Mario Kart 8 และ Call of Duty Black Ops 4 นอกจากนี้ยังมีเกม Fortnite ที่จำหน่ายเกมฟรีผ่านระบบออนไลน์แต่สร้างรายได้จากการจำหน่ายบริการเสริมภายในเกม ซึ่งนาง Julie Chalmette ประธานสหภาพผู้ผลิตเกม กล่าวว่ายอดการค้าที่เติบโตขึ้นส่วนหนึ่งก็มาจากการจำหน่ายบริการเสริมในรูปแบบดังกล่าว



ในปี 2560 ยอดการค้าเกมบนมือถือทั้งหมดและยอดการค้าเกมบนคอมพิวเตอร์เกือบทั้งหมดในฝรั่งเศส มาจากการขายผ่านการดาวน์โหลด และในปี 2561 ที่ผ่านมายอดขายเกมบนเครื่องเล่นเกมผ่านการดาวน์โหลด เติบโตขึ้นถึงร้อยละ 67 บริษัทเกม Playstaion, Xbox และ Nintendo เอง ก็มียอดขายจากการดาวน์โหลดเกมผ่านระบบออนไลน์ในฝรั่งเศสถึงร้อยละ 54 นาย Laurent Michaut ผู้เชี่ยวชาญวิดีโอเกมจากสำนักงาน IDATE กล่าวว่านี่จะเป็นช่วงครึ่งหลังของการเปลี่ยนผ่านจากเกมแผ่นไปสู่เกมดิจิทัล

แนวโน้มดังกล่าวทำให้ยอดจำหน่ายเกมแผ่นลดลงร้อยละ 2 โดยยอดจำหน่ายจะยังคงลดลงเรื่อย ๆ ในอนาคต แต่ในอัตราค่อนข้างคงที่ ร้านจำหน่ายแผ่นเกมที่ยังมีหน้าร้านอยู่ในฝรั่งเศส เช่น Micromania จึงจำเป็นต้องปรับกลยุทธ์การขายโดยหันมาจำหน่ายสินค้าที่หลากหลายมากขึ้นโดยเฉพาะในกลุ่ม Merchandising เพื่อรองรับการหดตัวของตลาดดังกล่าว และหันมาจำหน่ายสินค้าออนไลน์มากขึ้นด้วย

อย่างไรก็ดีแม้ว่ามูลค่าตลาดโดยรวมของวิดีโอเกมทั่วโลกจะมีขนาดใหญ่อยู่ที่ 134,000 ล้านยูโร (จากการสำรวจของสำนักงาน Newzoo) ลูกจ้างในอุตสาหกรรมดังกล่าวยังคงประสบปัญหาในการทำงานและยังคงต่อสู้เรียกร้องในเรื่องคุณภาพชีวิตในการทำงาน เนื่องจากอาชีพผู้ผลิตเกมในปัจจุบันมีความกดดันในด้านกรอบเวลาของงานแต่ละชิ้น เพื่อตอบรับกับปัญหาที่ผู้เล่นทั่วโลกพบได้อย่างทันที่ และยังคงต้องผลิตเนื้อหาใหม่ ๆ เพื่อนำมาขายเป็นบริการเสริมภายในเกมให้ทันตามกำหนดเวลา และยังคงผลิตงานให้ได้มาตรฐานตามกฎระเบียบด้านดิจิทัลของผู้จำหน่ายออนไลน์ด้วย

ที่มาของข่าว ข่าวออนไลน์จากเว็บ Les Echos

<https://www.lesechos.fr/tech-medias/hightech/0600728762670-annee-record-pour-le-jeu-video-en-france-2246159.php>