



ข่าวเด่นรายสัปดาห์

สำนักงานส่งเสริมการค้าในต่างประเทศ ณ กรุงนิวเดลี

อินเดียลือชื่อดาวนํ้า ยอดเล่นเกมออนไลน์พุ่ง

ที่มา: DECCAN HERALD, MARCH 27, 2020



Call Center 1169
www.ditp.go.th
www.thaitrade.com

สำนักงานส่งเสริมการค้าในต่างประเทศ ณ กรุงนิวเดลี
Thai Trade Center-New Delhi, Paschimi Marg, Vasant Vihar, New Delhi 110057
Phone : +91 11 4326 8888 e-mail : thaitcnewdelhi@gmail.com

อุตสาหกรรมเกมอินเดีย

หลังจากที่รัฐบาลอินเดียได้ประกาศล็อกดาวน์ประเทศตั้งแต่วันที่ 25 มีนาคม เป็นระยะเวลา 21 วัน เพื่อยับยั้งการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส COVID-19 ก็ส่งผลให้ยอดการเล่นเกมนออนไลน์พุ่งสูงขึ้นมาก โดยเฉพาะวิดีโอเกม

WinZO แพลตฟอร์มรวมเกมนออนไลน์ของอินเดีย มียอดผู้เล่นสูงขึ้น 40% ในเมืองเอก (Tier 1) ในช่วงหนึ่งอาทิตย์ที่ผ่านมา จำนวนเกมที่เล่นและระยะเวลาที่เล่นเพิ่มขึ้นกว่า 3 เท่าตัว ซึ่งสูงสุดเป็นประวัติการณ์ของ WinZO ทั้งยังมีแนวโน้มเดียวกับช่วงการล็อกดาวน์ในอิตาลี ที่ยอดเล่นเกมนบนมือถือพุ่งสูงกว่า 70% ภายในระยะเวลาสองสัปดาห์

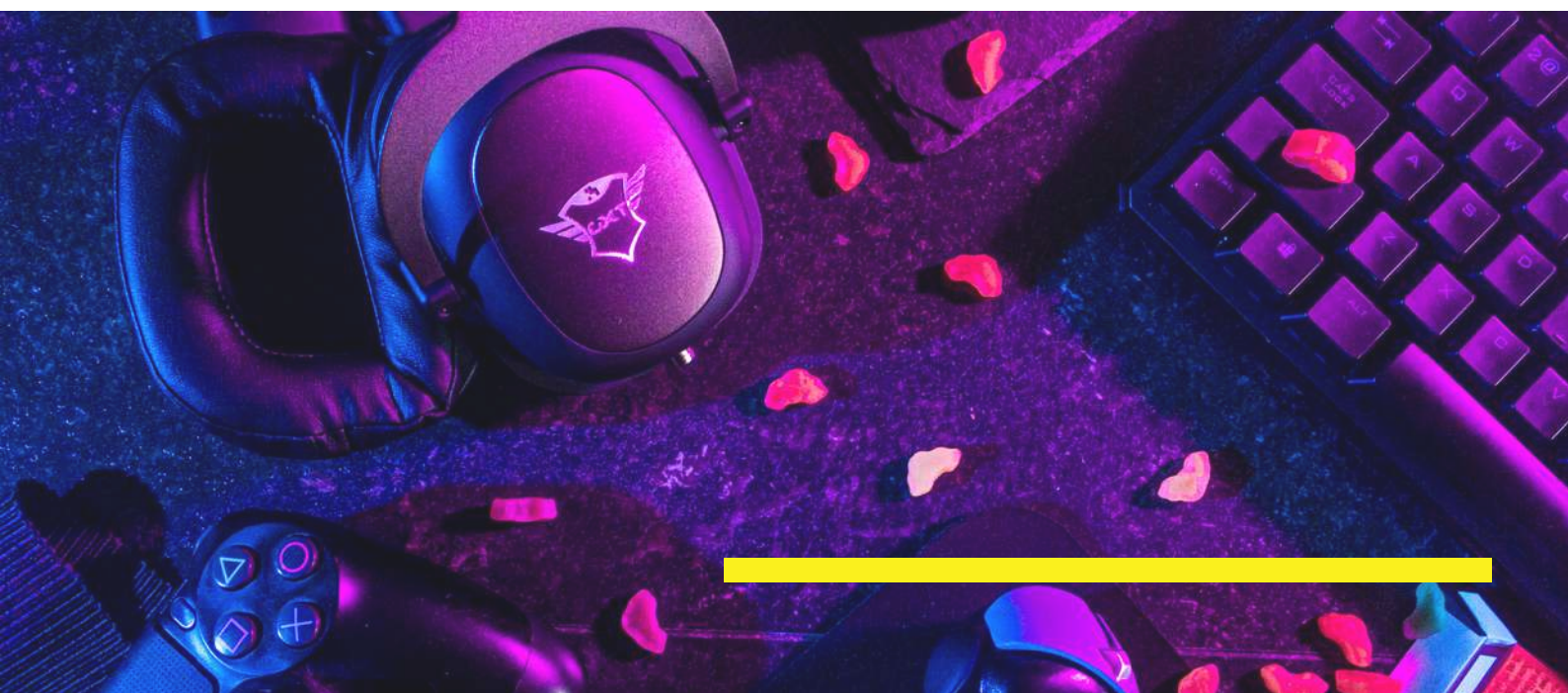
นาย Saumya Singh Rathore ผู้ร่วมก่อตั้ง WinZO ยังได้ตั้งข้อสังเกตว่ากราฟฟิคส่วนใหญ่มาจากเมือง Tier 1 และเป็นกราฟฟิคจากยอดค้นหาโดยตรง (organic traffic) ซึ่งเป็นเรื่องน่าสนใจ เพราะ WinZO ไม่ได้ทำการตลาดสำหรับกลุ่มนี้มาก่อน

Statista บริษัทวิจัยตลาด ระบุว่า ณ ปัจจุบันมีผู้เล่นเกมออนไลน์ในอินเดียราว 300 ล้านคน และคาดว่าตัวเลขจะสูงขึ้น 46% เป็น 440 ล้านคนภายในอีกสองปี

อุตสาหกรรมเกมในอินเดียมีมูลค่าประมาณ 62,000 ล้านดอลลาร์ในปี 2562 และคาดว่าจะสูงขึ้นเป็น 250,000 ล้านดอลลาร์ภายในปี 2567 รายงานจาก KPMG บริษัทด้านที่ปรึกษาธุรกิจ ยังระบุว่ารายได้จากอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ในอินเดียจะมีอัตราเติบโต 22.1% จนมีมูลค่าถึง 114,000 ล้านดอลลาร์ในปี 2566 และผู้เชี่ยวชาญเชื่อว่าการต้องกักตัวอยู่ในบ้านเนื่องด้วย COVID-19 จะยิ่งทำให้อุตสาหกรรมนี้เติบโตยิ่งขึ้นไปอีก

ด้านนาย Vaibhav Gupta ผู้ร่วมก่อตั้งสตาร์ทอัพ Rein Games แสดงความคิดเห็นว่า COVID-19 ส่งผลกระทบต่อเกมได้เงินจริงอยู่สองประการ ซึ่งต่างส่งผลให้เกิดการเติบโตอย่างมาก ซึ่งก็คือ (1) ค่าใช้จ่ายในการหาลูกค้าลดลง เนื่องจากเหล่าผู้ให้บริการต่างลดค่าใช้จ่ายลง จึงทำให้ยอดโฆษณาบนเฟชบุ๊กและกูเกิ้ลลดลง ทำให้สามารถเข้าถึงฐานลูกค้าใหม่ได้ และ (2) ลูกค้าเก่าเล่นเกมเพิ่มขึ้น และใช้เวลากับเกมมากขึ้น

ส่วนนาย Ashish Bhakuni หัวหน้าฝ่ายการตลาดของ Adda52Rummy เปิดเผยว่าการแพร่ระบาดของ COVID-19 ทำให้บริษัทมีการเติบโตของรายได้เพิ่มขึ้น 40% ต่อเดือน และมีฐานลูกค้าเพิ่มขึ้น 50% ตัวเกมเองยังได้มีการปรับปรุงให้เข้ากับสถานการณ์ เช่น การออก Adda chips เพื่อให้ผู้เล่นนำไปแลกหย่อนภาษีได้ และยังคงจะมีการจับรางวัล 5 แสนรูปีในอาทิตย์ต่อไปด้วย



เกมแฟนตาซีสปอร์ต

ในทางตรงกันข้าม เกมแฟนตาซีสปอร์ตที่ให้ผู้เล่นสร้างทีมขึ้นมาแข่งขันกับแมตช์กีฬาจริง กลับได้รับความนิยมลดลง

นาย Akhil Suhag ซีอีโอเกม FanFight กล่าวว่าเกมออนไลน์โดยทั่วไปได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นในช่วงนี้ เพราะผู้คนไม่มีความบันเทิงให้เลือกมากนัก แต่เกมแฟนตาซีสปอร์ตกลับตรงกันข้าม เพราะต้องพึ่งการถ่ายทอดสดของแมตช์ในสนามจริง ซึ่ง COVID-19 ทำให้ต้องระงับการแข่งขันทั้งหมด

ในช่วงการแข่งขันคริกเก็ตซีซีซี 12 ในปี 2562 หรือ IPL 2019 นั้น สตาร์กอล์ฟด้านเกมแฟนตาซีสปอร์ตมีผู้เล่นเพิ่มขึ้นกว่า 3 เท่าตัว และด้วยผู้เล่นหลายล้านที่ได้ลงทุนไปกับแพลตฟอร์มเกมแฟนตาซีสปอร์ต จึงมีการคาดการณ์ว่า IPL 2020 ในปีนี้จะเป็นหนึ่งในปีที่น่าจดจำสำหรับเหล่าบริษัทเกม นาย Ratul Sethi ผู้ก่อตั้งเกมมือถือแฟนตาซีสปอร์ต Apne11 กล่าวไว้

10-12%

ด้านนาย Roland Landers ซีอีโอของ All India Gaming Federation (AIGF) แสดงความคิดเห็นว่าด้วยโครงการ Digital India จากรัฐบาลอินเดียที่ส่งเสริมให้อินเทอร์เน็ตมีราคาที่คุณทั่วไปเข้าถึงได้ ทำให้อุตสาหกรรมเกมดิจิทัลเติบโต 10-12% ในช่วงการแพร่ระบาดนี้ และคาดว่าจะเพิ่มขึ้นต่อไปหากยังคงมีการแพร่ระบาดเกิดขึ้น



WELCOME TO FANFIGHT

PLAY FANTASY SPORTS **WIN REAL CASH**



Call Center 1169
www.ditp.go.th
www.thaitrade.com

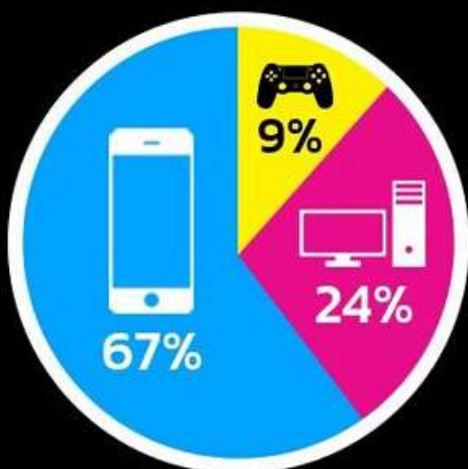
สำนักงานส่งเสริมการค้าในต่างประเทศ ณ กรุงนิวเดลี
Thai Trade Center-New Delhi, Paschimi Marg, Vasant Vihar, New Delhi 110057
Phone : +91 11 4326 8888 e-mail : thaitcnewdelhi@gmail.com

ข้อคิดเห็นสำหรับผู้ประกอบการไทย

ปัจจุบันพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ได้รับความนิยมมากขึ้นทั่วโลก ไม่ใช่เฉพาะกับประชากรเด็กเท่านั้นแต่วัยทำงานก็หันมานิยมเล่นเกมออนไลน์เพื่อความบันเทิงมากขึ้นเช่นกัน หนึ่งในปัจจัยที่สนับสนุนและส่งผลให้คนหันมาเล่นเกมออนไลน์มากขึ้นได้แก่ การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตที่ง่ายขึ้นและราคาที่คนทั่วไปสามารถเข้าถึงได้ทั่วทั้งโลก ยิ่งในปัจจุบัน เนื่องจากสถานการณ์โรคระบาด COVID-19 ทำให้คนส่วนใหญ่ต้องอยู่บ้านเพื่อป้องกันความเสี่ยงในการติดเชื้ดังกล่าว และไม่รู้สถานการณ์จะกลับสู่สภาวะปกติเมื่อใด ยิ่งทำให้เกมออนไลน์ได้รับความนิยมมากยิ่งขึ้น อุตสาหกรรมเกมออนไลน์จึงเป็นอีกหนึ่งอุตสาหกรรมที่สดใสและจับตามอง และเปิดโอกาสให้แก่ผู้ประกอบการไทยผู้มีศักยภาพในการให้บริการเข้ามาช่วงชิงส่วนแบ่งการตลาดได้

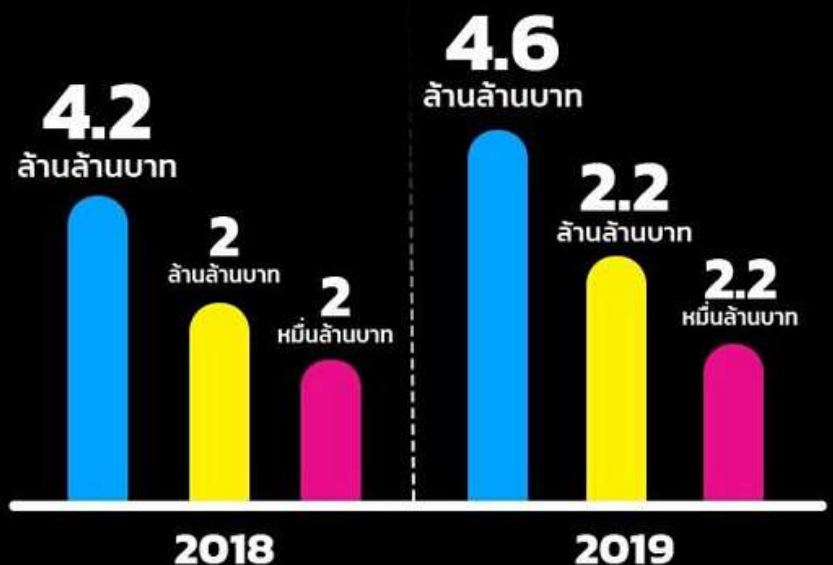
การเติบโต และมูลค่าของตลาดเกม

2019 Market share by platform
(Southeast Asia)



■ เกมมือถือ ■ PC ■ Console

■ Global ■ Asia-Pacific ■ Thailand



โดยจากข้อมูลในปี 2562 อุตสาหกรรมเกมทั่วโลกมีมูลค่าการตลาดสูงถึง 4.6 ล้านล้านบาท เติบโตจากปี 2561 ซึ่งอยู่ที่ 4.2 ล้านล้านบาท และเนื่องจากตลาดเกมออนไลน์เป็น Global Market กล่าวคือ มีผู้บริโภคอยู่ทั่วทุกมุมโลก ดังนั้นสิ่งที่ผู้ประกอบการที่สนใจขยายตลาดไปยังต่างประเทศควรดำเนินการคือ ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมผู้บริโภคในพื้นที่ต่างๆ เพื่อตัดสินใจเลือกกลุ่มลูกค้าเป้าหมายที่เหมาะสมกับสินค้าของตน หากผู้ค้าทางธุรกิจในพื้นที่กลุ่มเป้าหมายในการทำการตลาดให้สินค้าเป็นที่รู้จัก หรือร่วมทุนกันในการพัฒนาเกมให้เข้ากับความต้องการของผู้บริโภคในพื้นที่เป้าหมายมากยิ่งขึ้น

สำหรับอุตสาหกรรมเกมในไทยนั้นมีมูลค่าประมาณ 22,000 ล้านบาทในปี 2562 เพิ่มขึ้นจากปีก่อนหน้า 13% โดยสามารถแบ่งประเภทเกมได้เป็นเกมบนแพลตฟอร์มมือถือถึง 67%, พีซี 24% และคอนโซล 9% เนื่องจากการเข้าถึงสมาร์ทโฟนและอินเทอร์เน็ตที่ง่ายขึ้น เกมบนแพลตฟอร์มมือถือจึงสูงที่สุด แต่ก็ยังมีคนนิยมเล่นเกมพีซีและเกมคอนโซลอยู่เช่นกัน

นายต่อบุญ พ่วงมหา ผู้อำนวยการกลุ่มด้านธุรกิจออนไลน์สเตรตจัน บริษัท ทรู วิชั่นส์ กรุ๊ป จำกัด เปิดเผยถึงแนวโน้มอุตสาหกรรมเกมในประเทศไทยว่าจะเติบโตอย่างต่อเนื่องตามแนวโน้มของตลาดเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ คาดการณ์เติบโตไม่ต่ำกว่า 10-20% ต่อปี โดยมูลค่าตลาดเกมในเอเชียแปซิฟิกปี 2562 นี้อยู่ที่ 2.2 ล้านล้านบาท เติบโตขึ้นจากปีที่แล้วมากกว่า 7.6% [*1]

อ้างอิง:

[*1] กรุงเทพธุรกิจ. [2019]. ตลาดเกมโตพุ่ง 13% ทะลุ 2.2 หมื่นล้าน. [Retrieved from bangkokbiznews.com].

