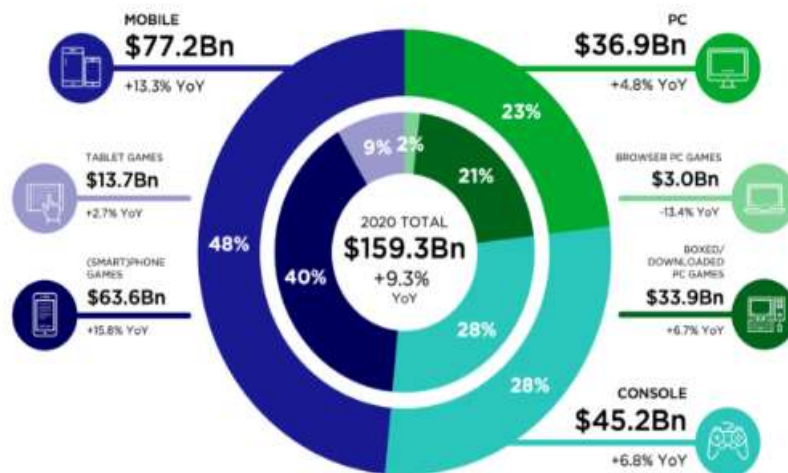


## รายงานสถานการณ์ของผู้เล่นเกม (gamers) ในเกาหลีใต้ หลังเกิดการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส COVID-19



### 2020 Global Games Market Per Device & Segment With Year-on-Year Growth Rates



**\$77.2Bn**

Mobile game revenues in 2020 will account for 48% of the global market

Source: ©Newzoo | 2020 Global Games Market Report | April Update  
newzoo.com/globalgamesreport

### จำนวนผู้เล่นเกมจากทั่วโลกเพิ่มขึ้น 50%

เมื่อวันที่ 11 มิ.ย. 63 มีรายงานจำนวนผู้เล่นเกม PC และ Console games จากทั่วโลกเพิ่มขึ้นเกือบ 50% เนื่องจาก การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ จำกัดให้ผู้คนต้องอยู่แต่ภายในบ้านของตนเอง บริษัท Unity Technologies ผู้พัฒนาเกมซอฟต์แวร์ รายงานว่าจำนวนผู้เล่นเกม PC และ Console games รายวันเพิ่มขึ้นสูงถึง



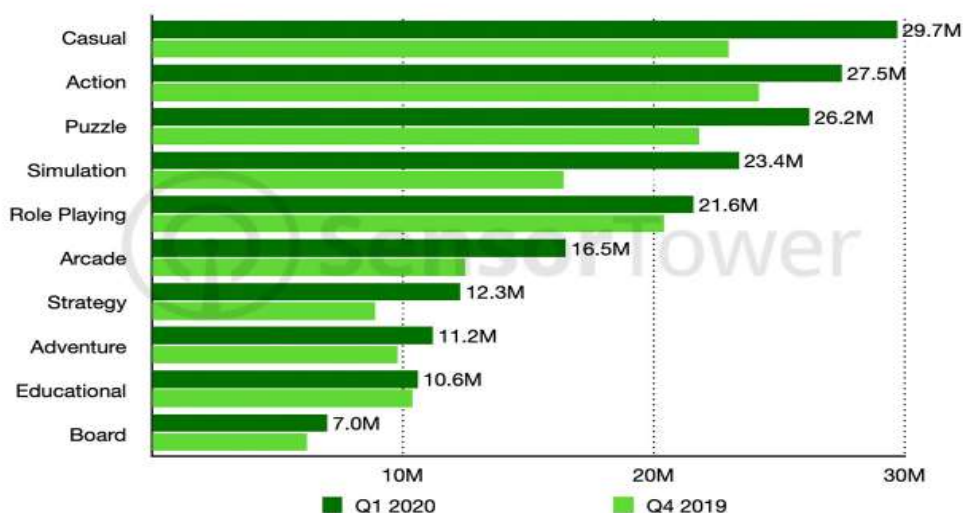
64% เมื่อเทียบกับช่วงเดือน ม.ค. - พ.ค. 62 เช่นเดียวกับ จำนวนผู้เล่น mobile game ที่เพิ่มขึ้น 17% ทั้งนี้ก่อนเกิดการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส COVID-19 มีการดาวน์โหลด mobile app เพิ่มขึ้น 13% เมื่อเทียบกับปี 2562

จะเห็นได้ว่า ตัวเลขที่เพิ่มสูงขึ้นสอดคล้องกับการที่หลายๆประเทศทยอยปิดเมือง ตั้งแต่ช่วงต้นเดือนมี.ค. 63 ทางด้าน Julie Shumaker รองประธานบริษัท Unity Technologies กล่าวระหว่างงานแถลงข่าวว่า “ในความเป็นจริงคือ มีคนเล่นเกมมากขึ้น และคนเหล่านี้ไม่เพียงแต่ร่วมเล่นเกมเป็นระยะเวลานานขึ้นเท่านั้นแต่ยังคงใช้จ่ายเงินในเกมด้วยอัตราเดียวกับที่พบเห็นได้ในช่วงวันหยุดยาว” นอกจากนี้ในรายงานยังแสดงให้เห็นว่าผู้เล่นเกมผ่านมือถือติดตั้ง app มากกว่าที่ผ่านมาโดยมีจำนวนการติดตั้งเพิ่มขึ้น 84% เมื่อเทียบกับช่วงเดียวกันของปี 2562 อย่างไรก็ตามบริษัทเกมท้องถิ่นในเกาหลีใต้หลายบริษัทกำลังยินดีกับการที่เกมของตนได้รับความนิยมไปทั่วโลก เช่น Lineage 2M เกมในรูปแบบ MMORPG ที่ผลิตโดยบริษัท NCSOFT Corp. ของเกาหลีใต้ และเกมยอดฮิต Lineage

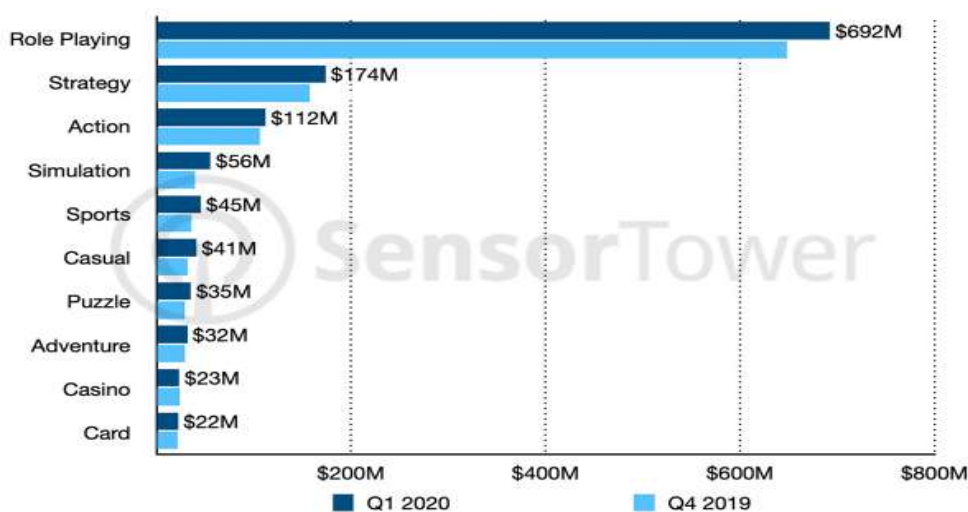
2 mobile version เป็น app ที่ได้รับความนิยมมากที่สุดบนแพลตฟอร์ม Android ระหว่างเดือน ม.ค. – มี.ค. 63 ทางด้าน Com2uS Corp. บริษัทผู้ผลิตเกมออนไลน์และเกมในมือถือขนาดกลางในเกาหลีใต้ก็ได้เปิดเผยก่อนหน้านี้ว่า รายได้จาก mobile game ที่ชื่อว่า Summoners War: Sky Arena ทำลายสถิติในเดือน เม.ย. 63 ซึ่ง mobile game ดังกล่าวเปิดตัวเมื่อปี 2557 และมีบันทึกยอดขายสะสมมากกว่า 2 ล้านล้านวอน (1.6 พันล้านเหรียญสหรัฐฯ) ใน 230 ประเทศตลอดจนมียอดขายจากต่างประเทศมากกว่า 90%



**Top Game Genres by Downloads in Korea App Store + Google Play**



**Top Game Genres by Revenue in Korea App Store + Google Play**



## เกมเมอร์ใช้เวลาเล่น digital games นานขึ้น

เมื่อวันที่ 7 ส.ค. 63 มีรายงานว่า ชาวเกาหลีใต้มากกว่า 4 ใน 10 คน สนุกสนานกับ digital games และใช้เวลาเล่นเกมเพิ่มขึ้นเป็นอย่างมาก นับตั้งแต่เกิดการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ หน่วยงานรัฐวิสาหกิจ Korea Creative Content Agency (KOCCA) ทำแบบสำรวจประชาชนช่วงอายุ 10 – 65 ปี จำนวน 3,084 คน พบว่า 70.5% ของผู้ตอบแบบสอบถาม คือ ผู้ที่เล่น digital games ในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งหรือรูปแบบอื่นๆด้วยตั้งแต่เดือน มิ.ย. 62, เพิ่มขึ้น 4.8% จุด เมื่อเทียบกับการสำรวจเมื่อปี 2562 ทั้งนี้การเล่นผ่านอุปกรณ์มือถือเป็นรูปแบบการเล่นที่ได้รับความนิยมมากที่สุด 91.1% รองลงมา คือ PC และ VDO game consoles ที่ 59.1% และ 20.8% ตามลำดับ

เมื่อจำแนกตามแพลตฟอร์มพบว่า 45.6% ของเกมเมอร์ที่เล่นเกมบน PC hardware ตอบว่า “ใช้เวลาเล่นเกมเพิ่มขึ้นมาก” มาตั้งแต่เดือน ม.ค. 63 ตอนที่ COVID-19 แพร่ระบาดไปทั่วโลกและเริ่มมีสถานการณ์ที่รุนแรงขึ้น และในทำนองเดียวกันมีเกมเมอร์ที่เล่นเกมผ่าน mobile platforms และ VDO game consoles ราว 47.1% และ 41.4% ตามลำดับ ตอบว่า “ใช้เวลาเล่นเกมเพิ่มขึ้นมาก” เช่นเดียวกัน จากรายงานการวิเคราะห์อุตสาหกรรมของบริษัท Unity Technologies เมื่อเดือน มิ.ย. 63 ระบุว่า จำนวนผู้ใช้งาน PC และ Console games จริงๆแบบรายวันมีจำนวนเพิ่มสูงขึ้นถึง 46% เมื่อเทียบกับช่วงเดือน ม.ค. – พ.ค. 62 และจำนวนผู้เล่น mobile games ก็เพิ่มขึ้น 17% ด้วยเช่นกัน ทั้งนี้ก่อนเกิดการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส COVID-19 มีการดาวน์โหลด mobile app เพิ่มขึ้น 13% เมื่อเทียบกับปีก่อนหน้า แต่ตัวเลขที่เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วเกิดจากการที่หลายประเทศทยอยปิดประเทศในช่วงต้นเดือน มี.ค. 63

### Top Grossing Mobile Games in Korea for Q1 2020

App Store + Google Play			
1	 리니지2M NCSoft	▲	
2	 리니지M NCSoft	▼	
3	 라이즈 오브 킹덤즈 Lilith	-	
4	 V4 NEXON	-	
5	 AFK 아레나 Lilith	★	
6	 기적의 검 4399	▼	
7	 블레이드&소울 레볼루션 Netmarble	▼	
8	 리니지2 레볼루션 Netmarble	▼	
9	 FIFA ONLINE 4 M NEXON	▲	
10	 명일방주 Yostar	★	
11	 Random Dice 111%	▲	
12	 메이플스토리M NEXON	▲	
13	 검은사막 모바일 Pearl Abyss Corp.	▲	
14	 피망 포커 NEOWIZ	-	
15	 Brawl Stars Supercell	▼	
16	 A3 Netmarble	★	
17	 뇌명천하 4399	★	
18	 Cookie Run Devsisters	▲	
19	 PUBG MOBILE PUBG CORPORATION	▲	
20	 샤이니라이트 Eyogame	▲	

Note: Revenue estimates are from Sensor Tower Store Intelligence, do not include revenue from third-party Android stores.

สำนักงานส่งเสริมการค้าในต่างประเทศ ณ กรุงโซล พิจารณาแล้วเห็นว่า ผลกระทบจากการแพร่ระบาดของไวรัส โคโรนา-19 ในเกาหลีใต้ ต่ออุตสาหกรรมเกมในเกาหลี ได้ส่งผลกระทบต่ออุตสาหกรรมนี้เพิ่มมากขึ้น เนื่องจาก การกักตัวอยู่บ้านของชาวเกาหลี ทำให้มีการเล่นเกมผ่านทางมือถือ และบน PC มีจำนวนเพิ่มมากขึ้น

อย่างเห็นได้ชัด สำหรับโอกาสของผู้ผลิตเกมส์ไทยในตลาดเกาหลี ก็นับว่ามีศักยภาพพอสมควร ส่วนมากมีการพัฒนา  
ร่วมลงทุนกับนักธุรกิจเกมส์ของเกาหลี ในการผลิต Outsource บางส่วนให้เกมส์ของเกาหลี เนื่องจากธุรกิจเกมส์ของ  
ไทย อาจขาดเงินทุน ในการผลิตเกมส์ออกมาเป็นเกมส์ทั้งเรื่องได้ และอาจจะขาดการสร้างเรื่องที่น่าสนใจ ตลอดจน  
ข้อจำกัดทักษะในด้านภาษาต่างประเทศ ซึ่งธุรกิจเกมส์ของไทยควรมีการพัฒนา โดยอาจจะร่วมลงทุนกับนักธุรกิจ  
เกาหลีต่อไป งานแสดงสินค้าที่สำคัญของอุตสาหกรรมเกมส์ คือ งานแสดงสินค้า G Star ณ เมืองปูซาน ซึ่งสคต.ณ  
กรุงโซล ร่วมกับ ASEAN Korea Center ที่เป็นผู้สนับสนุน ในการเชิญผู้ประกอบการไทย มาเข้าร่วมงานนี้เป็น  
ประจำทุกปี ซึ่งงานนี้เป็นงานที่ใหญ่ที่สุดในอุตสาหกรรมเกมส์ในเกาหลี และผู้ประกอบการ จะสามารถพบกับนัก  
ธุรกิจที่มีศักยภาพในการผลิตเกมส์จำนวนมาก

\*\*\*\*\*

ที่มา : <https://en.yna.co.kr/view/AEN20200611003900320>,  
<https://en.yna.co.kr/view/AEN20200807001900315>

สำนักงานส่งเสริมการค้าในต่างประเทศ ณ กรุงโซล  
สิงหาคม 2563