

อุตสาหกรรมเกมของโปแลนด์ขยายตัวสูงสุดในรอบ 3 ปี

Polish Agency for Enterprise Development ได้เปิดเผยรายงาน The Game Industry of Poland 2020 ว่า อุตสาหกรรมเกมของโปแลนด์มีการขยายตัวสูงสุดในรอบ 3 ปี (2560 – 2562) มีอัตราการขยายตัวในปี 2562 อยู่ที่ร้อยละ 28 มีมูลค่าตลาดประมาณ 2,000 ล้านดอลลาร์ (ประมาณ 20,000 ล้านบาท) โดยกว่าร้อยละ 96 เป็นรายได้จากการส่งออกเกมไปยังตลาดในต่างประเทศ



รายงานดังกล่าวระบุว่า ในปี 2562 มีจำนวนผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมเกมของโปแลนด์ประมาณ 440 ราย โดยมีการจดทะเบียนจัดตั้งบริษัทเพิ่มขึ้นกว่า 160 ราย ซึ่งก่อให้เกิดการจ้างงานประมาณ 10,000 งาน โดยมีบริษัทขนาดใหญ่จำนวน 10 แห่งที่มีพนักงานมากกว่า 200 คน ขณะที่ร้อยละ 10 มีการจ้างพนักงานมากกว่า 40 คน และกว่าร้อยละ 70 ของผู้ประกอบการเป็นการดำเนินธุรกิจในรูปแบบ SMEs ที่มีพนักงานไม่เกิน 20 คน ทั้งนี้ ในช่วง 3 ปีที่ผ่านมาได้มีการนำเสนอเกมจากโปแลนด์ต่อผู้บริโภคระดับโลกไปแล้วเป็นจำนวนกว่า 500 เกม

ข้อมูลเพิ่มเติม/ข้อคิดเห็นของสกต.

1. อุตสาหกรรมเกมถือเป็นหนึ่งในสาขาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่รัฐบาลโปแลนด์ให้ความสำคัญตามแผนยุทธศาสตร์ Smart Growth Operational Programme 2014-2020 โดยรัฐบาลได้มีการจัดตั้งกองทุน GameINN funding มาตั้งแต่ปี 2561 เพื่อให้การสนับสนุนด้านการเงินแก่ผู้ประกอบการภายในประเทศ

2. คู่ค้าสำคัญในอุตสาหกรรมเกมของโปแลนด์ได้แก่ สหรัฐอเมริกา เยอรมนี สหราชอาณาจักร และฝรั่งเศส ขณะที่การส่งออกไปยังเอเชีย ยังคงมีจำนวนน้อย (ประมาณร้อยละ 10) โดยมีคู่ค้าสำคัญได้แก่ จีน ญี่ปุ่น และเกาหลีใต้

3. ตลาดเกมภายในประเทศของโปแลนด์ยังคงมีส่วนน้อยมากเมื่อเปรียบเทียบกับ การส่งออกไปต่างประเทศ อย่างไรก็ตาม ผลิตภัณฑ์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมยังถือได้ว่าเป็นตลาดที่มีศักยภาพในการขยายตัวและนำเสนอสินค้าเข้าสู่ตลาดโปแลนด์ อาทิเช่น อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์และส่วนประกอบ เป็นต้น

4. งานแสดงสินค้าที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมที่สำคัญในโปแลนด์ อาทิเช่น Poznan Game Arena และ Game Industry Conference ซึ่งจัดในช่วงเดือนตุลาคมและพฤศจิกายน ณ เมือง Poznan ทางภาคตะวันตกของโปแลนด์ และงาน Digital Dragons งานประกาศรางวัลและแสดงผลงานเกมที่จัดขึ้น ณ เมือง Krakow ทางภาคใต้ของประเทศ เป็นต้น

ที่มา: Polish Agency for Enterprise Development

นโยบายภาครัฐ เศรษฐกิจการลงทุน แนวโน้มการตลาด รายงานสินค้าและบริการ อื่นๆ