ในช่วงครึ่งปีแรกของปี 2020 ตลาดเกมออนไลน์จีนยังคงมาแรง

เป็นที่ทราบกันดีว่า ในช่วงครึ่งปีแรกปี 2020 การระบาดของโรค COVID-19 ส่งผลกระทบต่อกิจกรรมทางออฟไลน์เป็นอย่างมาก ทำให้เกมออนไลน์ ซึ่งเป็นหนึ่งในกิจกรรมที่ไม่จำเป็นต้องออกจากบ้านเข้ามาตอบสนองความบันเทิงของผู้บริโภคชาวจีน รวมทั้งเป็นส่วนหนึ่งในการขับเคลื่อนรายได้ของอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ของภาคธุรกิจจีนได้มากขึ้น นอกจากนี้ บริษัทเกมออนไลน์ของจีนยังได้ร่วมมือกับบริษัทเกมต่างชาติที่มีชื่อเสียง ทำให้ชนิดของเกมมือถือในจีนมีความหลากหลาย ส่งผลให้ผู้เล่นเกมออนไลน์ได้รับประสบการณ์ที่แปลกใหม่มากขึ้น ซึ่งนำไปสู่การขยายตัวของความต้องการและรายได้ของตลาดเกมออนไลน์ได้เป็นอย่างดีในช่วงครึ่งปีแรกที่ผ่านมา

China Internet Network Information Center (CNNIC) หรือศูนย์ข้อมูลเครือข่ายอินเตอร์เน็ตแห่งจีน ได้เปิดเผยข้อมูลผู้เล่นเกมออนไลน์ของจีนในช่วงครึ่งปีแรกของปี 2020 ว่ามีจำนวนถึง 540 ล้านราย คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 57.4 ของผู้ใช้อินเตอร์เน็ตทั้งหมดของจีน และเมื่อเปรียบเทียบกับเดือนมีนาคมของปีนี้ ยังพบว่ามีจำนวนผู้เล่นเกมออนไลน์เพิ่มขึ้น จำนวน 8.05 ล้านราย ขณะที่ผู้เล่นเกมมือถือในจีนมีจำนวน 536 ล้านราย คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 57.5 ของผู้ใช้งานอินเตอร์เน็ตทั้งหมดของจีน และเมื่อเปรียบเทียบกับเดือนมีนาคมของปีนี้ พบว่ามีจำนวนผู้เล่นเกมมือถือเพิ่มขึ้นจำนวน 6.99 ล้านราย

Call Center 1169
www.ditp.go.th
www.thaitrade.com
กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ
563 ถนนนนทบุรี ตำบลบางกระสอ อำเภอเมือง
จังหวัดนนทบุรี 11000
Thai Trade Center - Qingdao
Unit 2504 Shangri-la Center, Shi Nan District, No.9 Xiang Gang Zhong Road, Qingdao, 226071
Tel: +86-532-68621206
E-mail: qingdao@ditp.go.th
Facebook: @ditpqingdao
Wechat Official:

ในช่วงครึ่งปีแรกของปี 2020 ตลาดเกมออนไลน์มีรายได้ 139,493 ล้านหยวน หรือประมาณ 627,718.50 ล้านบาท (1 หยวน เท่ากับ 4.5 บาท) ขยายตัวเพิ่มขึ้นร้อยละ 22.34 (YoY) สำหรับเกมของจีนในต่างประเทศมีรายได้ 7,589 ล้านเหรียญสหรัฐ หรือประมาณ 235,259 ล้านบาท (1 เหรียญสหรัฐ เท่ากับ 31 บาท) ขยายตัวเพิ่มขึ้นร้อยละ 36.32 (YoY) สำหรับการขยายตัวของบริษัทเกมจีนในช่วงครึ่งปีแรกนี้ พบว่า มีบริษัทเกมเกิดใหม่เพิ่มขึ้นมากกว่า 22,000 ราย เฉลี่ยเพิ่มขึ้นวันละ 122 ราย มีจำนวนแอปพลิเคชันประเภทเกมถึง 925,000 แอปพลิเคชัน โดยเพิ่มขึ้นถึง 26,000 แอปพลิเคชัน (MoM) ซึ่งคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 25.8 ของแอปพลิเคชันทั้งหมดในมือถือ ขณะที่รายได้ของตลาดเกมออนไลน์จีน เป็นรายได้จากเกมมือถือออนไลน์คิดเป็นสัดส่วนถึงร้อยละ 75.04

ปัจจุบันผู้ผลิตเกมพยายามสร้างความร่วมมือกับต่างประเทศเพื่อเพิ่มประสบการณ์ของผู้ใช้บริการเกมมือถือให้มากขึ้น รวมทั้งสร้างโอกาสในการขยายตลาดเกมมือถือออกไปยังต่างประเทศให้มากขึ้นด้วย โดยในปี 2019 มีการจัดอันดับการใช้จ่ายของผู้เล่นเกมมือถือทั่วโลก พบว่าผู้บริโภคเกมใช้จ่ายไปกับเกมมือถือของประเทศจีน ญี่ปุ่น เกาหลีใต้ และสหรัฐอเมริกา เป็นสัญญาณว่าเกมมือถือของจีนอยู่ในระดับแนวหน้าของโลก จึงทำให้เกิดความร่วมมือระหว่างบริษัทเกมออนไลน์จีนและบริษัทเกมที่มีชื่อเสียงของต่างชาติมากยิ่งขึ้น ยกตัวอย่างเช่น ในเดือนมิถุนายนที่ผ่านมา บริษัท Tencent ได้ร่วมงานกับบริษัท Pokemon Company เปิดตัวเกม Pokemon Unite เช่นเดียวกับบริษัท NetEase ที่ได้ร่วมกับบริษัท Activision Blizzard ในปี 2019 เริ่มพัฒนาเกมมือถือ Diablo Immortal และทำให้ในช่วงกลางปี 2020 เริ่มปล่อยคลิปตัวอย่างใหม่ของเกมมือถือ Diablo Immortal ออกมากระตุ้นให้ผู้บริโภคเกมได้รับชมกัน และคาดว่าจะมีผลิตภัณฑ์เกมออกมาให้บริการเร็วๆ นี้

ผลกระทบด้านเศรษฐกิจต่อประเทศไทย และแนวทางการปรับตัวของภาครัฐ ภาคเอกชน และผู้ประกอบการไทย

สถานการณ์ตลาดเกมออนไลน์ของจีนในช่วงครึ่งปีแรกนี้พบว่ามีการขยายตัวของทั้งจำนวนผู้เล่น จำนวนผู้ผลิต และรายได้ที่เพิ่มขึ้น สอดคล้องกับรายงานอุตสาหกรรมความบันเทิงออนไลน์ของจีนในยุคหลังการระบาดของโรค COVID – 19 ของบริษัท iiMedia Research (艾媒咨询 อ้ายเหม่ยจือสุน) บริษัทที่ปรึกษาด้านวิเคราะห์ข้อมูลและการตลาดของจีน ที่พบว่า ขนาดของผู้ใช้งานอินเตอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงประเภทต่างๆ และตลาดผลิตภัณฑ์ความบันเทิงออนไลน์มีการขยายตัวเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ในขณะที่ตลาดเกมออนไลน์ ถูกคาดการณ์ว่าหลังการระบาดของโรคฯ ผ่านพ้นไป ความกระตือรือร้นในการเล่นเกมของผู้เล่นอาจจะกลับเข้าสู่ภาวะปกติ ในขณะที่นิสัยและพฤติกรรมการเล่นเกมจะยังคงมีอยู่ ทำให้เกมใหม่ๆ รวมทั้งเกมที่มีรูปแบบและวิธีการเล่นใหม่ๆ จะมีความต้องการมากขึ้น จึงถือเป็นโอกาสสำหรับผู้ประกอบการไทยและนักพัฒนาเกมออนไลน์ ที่สามารถจะพัฒนาเกมรูปแบบใหม่ โดยใช้นวัตกรรมใหม่ๆ เพื่อให้เกิดผลิตภัณฑ์ที่มีคุณภาพ และมีความสร้างสรรค์เข้าสู่ตลาดจีน ซึ่งนอกจากจะต้องให้ความสำคัญกับคอนเท้นต์และประสบการณ์การเล่นเกมที่น่าสนใจแล้ว ผู้ประกอบการไทยควรให้ความสำคัญกับกลุ่มผู้บริโภคที่มีอายุ 20 – 29 ปี และอายุ 10 – 19 ปี

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

กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ
563 ถนนนนทบุรี ตำบลบางกระสอ อำเภอเมือง
จังหวัดนนทบุรี 11000

Thai Trade Center - Qingdao
Unit 2504 Shangri-la Center, Shi Nan
District, No.9 Xiang Gang Zhong Road,
Qingdao, 226071

Tel: +86-532-68621206
E-mail: qingdao@ditp.go.th
Facebook: @ditpqingdao
Wechat Official:

ที่มีสัดส่วนการใช้บริการความบันเทิงออนไลน์มากที่สุด นอกจากนี้ ยังไม่ควรมองข้ามตลาดชนบทจีนหรือเมืองรองระดับ 3 – 4 ที่ผู้บริโภคเริ่มเข้าถึงช่องทางการใช้บริการออนไลน์ต่างๆ มากขึ้น และกำลังจะกลายเป็นกลุ่มผู้บริโภครายใหม่ที่สำคัญของแพลตฟอร์มความบันเทิงออนไลน์จีน ขณะที่การสร้างความร่วมมือกับบริษัทต่างชาติในการพัฒนาเกมให้มีความหลากหลายและน่าสนใจมากขึ้น ก็เป็นอีกกลยุทธ์หนึ่งที่ผู้ประกอบการไทยและนักพัฒนาเกมของไทยควรคำนึงถึงด้วยเช่นกัน ทั้งนี้ เพื่อให้สามารถพัฒนาผลิตภัณฑ์เกมที่แปลกใหม่ และสามารถตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคเกมและผู้ประกอบการจีนที่ทำหน้าที่เผยแพร่และจำหน่ายเกมได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

แหล่งที่มา: https://www.askci.com/news/chanye/20200930/1627341234581.shtml

สำนักงานส่งเสริมการค้าในต่างประเทศ ณ เมืองชิงต่าว

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

กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ
563 ถนนนนทบุรี ตำบลบางกระสอ อำเภอเมือง
จังหวัดนนทบุรี 11000

Thai Trade Center - Qingdao
Unit 2504 Shangri-la Center, Shi Nan
District, No.9 Xiang Gang Zhong Road,
Qingdao, 226071

Tel: +86-532-68621206
E-mail: qingdao@ditp.go.th
Facebook: @ditpqingdao
Wechat Official: