



อุตสาหกรรมเกมเติบโตช่วงล็อกดาวน์



ในช่วงการระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา การเล่นเกมเป็นที่นิยมอย่างมาก เกมคอมพิวเตอร์โดยเฉพาะประเภท Multi-Player กลายเป็นสินค้าขายดีในช่วงล็อกดาวน์

บริษัท Assemble Entertainment บริษัทเกมขนาดเล็กจากเมือง Wiesbaden ได้รับรางวัล German Developer ใน 2 จาก 15 สาขา ได้แก่ รางวัลนวัตกรรมจากเกม Jessica และ รางวัลผู้ผลิตเกมดีเด่น งานรางวัลดังกล่าวถือเป็นงานเก่าแก่ที่สุดสำหรับผู้พัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ยอดเยี่ยมในกลุ่มประเทศที่ใช้ภาษาเยอรมัน นาย Stefan Marcinek ผู้ก่อตั้งบริษัทกล่าวว่า ทั้ง 2 รางวัลถือเป็นก้าวสำคัญของบริษัทที่แสดงให้เห็นว่าพวกเขาเป็นหนึ่งในผู้เล่นสำคัญของอุตสาหกรรมเกมเยอรมัน

บริษัท Assemble Entertainment ถือเป็นหนึ่งในผู้ชนะในช่วงวิกฤตการณ์การแพร่ระบาดเชื้อไวรัสโคโรนา ในช่วงต้นปี 2020 สืบเนื่องจากผลกระทบของการแพร่ระบาด ไม่เพียงแต่จำนวนผู้เล่นเกมจะเพิ่มขึ้นเป็นประวัติการณ์ในหลายๆ แพลตฟอร์ม แต่ตลาดเกมเองก็มีการเติบโตขึ้นอย่างมาก ในครึ่งปีแรกของปี 2020 สินค้าเกมและฮาร์ดแวร์เกี่ยวกับเกมทำรายได้รวมทั้งสิ้น 3.7 พันล้านยูโร เพิ่มขึ้นร้อยละ 27 เมื่อเทียบกับช่วงเวลาเดียวกันในปีก่อนหน้า

“โดยเฉพาะเกมคอมพิวเตอร์และวิดีโอเกม que ผู้เล่นสามารถเล่นด้วยกันได้ออนไลน์ ถือว่าเป็นที่นิยมอย่างมาก” นาย Martin Puppe โฆษกสมาคมเกมเยอรมัน (Verband der Deutschen Games-Branche) กล่าว เกมยอดฮิตในไม่กี่เดือนที่ผ่านมา เช่น เกม Fall Guys เกม Among Us และ เกม Animal Crossing: New Horizons เกมเหล่านี้เปิดโอกาสให้ผู้เล่นสามารถเล่นเกมกับเพื่อนและสมาชิกครอบครัวได้ในช่วงล็อก-

Disclaimer: ข้อมูลต่าง ๆ ที่ปรากฏ เป็นข้อมูลที่ได้จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย และการเผยแพร่เป็นไปเพื่อวัตถุประสงค์ในการให้ข้อมูลแก่ผู้สนใจเท่านั้น โดยสำนักงานส่งเสริมการค้าในต่างประเทศ (สคต.) ณ นครแฟรงก์เฟิร์ต จะไม่รับผิดชอบในความเสียหายใด ๆ ที่อาจเกิดขึ้นจากการที่มีบุคคลนำไปใช้ไม่ว่าทางใด



ดาวน ซึ่งแนวคิดดังกล่าวยังสามารถปรับไปใช้กับเกมฟุตบอลหรือบาสเกตบอลออนไลน์ เกมผจญภัยในต่างแดนหรือต่างดาวเคราะห์ หรือเกมผจญภัยแบบทั่วไป

เมื่อ 2 ปีก่อน องค์การอนามัยโลก (WHO) ได้จัด “อาการเสพติดเกม” เป็นโรคชนิดหนึ่ง แต่เมื่อปีที่ผ่านมานี้ องค์การได้ออกมาแนะนำให้ผู้คนหันมาเล่นเกมออนไลน์กันมากขึ้น เนื่องจากเป็นโอกาสในการสื่อสารและสร้างปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และสามารถลดความรู้สึกว่าเหงาและความเบื่อหน่ายได้ นอกจากนี้ WHO ยังได้ออกแคมเปญ #PlayApartTogether เพื่อกระตุ้นให้เด็กและเยาวชนหันมาเล่นเกมอยู่บ้านกันมากขึ้น เพื่อลดโอกาสการออกไปติดเชื้อมากขึ้น

จากงานวิจัยโดยบริษัทประกันสุขภาพ DAK พบว่า ในช่วงการล็อกดาวนมีการใช้เวลาในการเล่นเกมเพิ่มมากขึ้น ในเดือนพฤษภาคม ปี 2020 อัตราการเล่นเกมต่อสัปดาห์เพิ่มขึ้นถึงร้อยละ 75 เมื่อเทียบกับเดือนกันยายน ปี 2019 ในช่วงวันธรรมดาระยะเวลาการเล่นเกมโดยเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจาก 79 นาที เป็น 139 นาที ส่วนช่วงวันเสาร์อาทิตย์ ตัวเลขดังกล่าวเพิ่มขึ้นเกือบร้อยละ 30 เป็น 193 นาทีต่อวัน

การเล่นเกมนานไม่ได้หมายความว่าผู้เล่นมีอาการเสพติดเกม ศาสตราจารย์ Rainer Thomasius ผู้อำนวยการศูนย์วิจัยการเสพติด (German Center for Addiction Research) จากมหาวิทยาลัยแพทย์ Hamburg-Eppendorf อธิบายว่า “อาการติดเกมคืออาการที่เกิดขึ้นอย่างสม่ำเสมอในระยะเวลา 12 เดือน โดยคนไข้จะไม่สามารถควบคุมตัวเองได้ และให้ความสำคัญกับการเล่นเกมเหนือกิจกรรมอื่นๆ ในชีวิตประจำวัน รวมถึงไม่สนใจว่าพฤติกรรมดังกล่าวจะส่งผลเสียต่อร่างกาย” ทั้งนี้ คาดว่าการศึกษาวินิจฉัยที่จะเสร็จสิ้นในช่วงฤดูใบไม้ผลิปี 2021 จะสามารถระบุได้ว่ามาตรการสั่งปิดโรงเรียนและการจำกัดการทำกิจกรรมยามว่างจะส่งผลให้ตัวเลขเด็กและเยาวชนที่เสพติดเกมเพิ่มขึ้นหรือไม่

แม้ว่าการเล่นเกมจะมีข้อควรระวังดังกล่าว แต่ก็มีตัวอย่างเกมที่ส่งเสริมความยั่งยืนเช่นกัน ในปลายปี 2019 บริษัท Assemble Entertainment ได้เกิดไอเดียที่จะร่วมมือกับโปรเจกต์เพื่อสังคม โดยทุกครั้งที่ผู้บริโภคซื้อเกม Endzone รุ่น Save the World Edition บริษัทจะปลูกต้นไม้ 1 ต้น ทั้งนี้ เกม Endzone เป็นเกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับผลกระทบจากภาวะโลกร้อน ซึ่งเกมรุ่นพิเศษมียอดจำหน่ายถึง 150,000 กอล่ง แสดงให้เห็นว่ามีผู้บริโภคมากกว่า 40,000 ราย ที่ไม่เพียงต้องการจะเล่นเกม แต่รวมถึงต้องการทำประโยชน์เพื่อสังคมด้วย

ที่มา: tageschau