

สินค้าเกมส์แรงต่อเนื่องในเช็ก คาดบูมต่อแม้ไม่มี Covid-19

มาตรการล็อกดาวน์ที่รัฐบาลเช็กนำมาใช้เพื่อป้องกันและควบคุมสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัส Covid-19 ทำให้ชาวเช็กต้องปรับเปลี่ยนวิถีชีวิต ปรับรูปแบบกิจกรรมสันทนาการเพื่อการใช้ชีวิตภายในบ้านมากขึ้น กิจกรรมหนึ่งที่ได้รับคามนิยมเพิ่มมากขึ้น คือ การเล่นเกม โดยพบว่าเครื่องเล่นเกมรุ่นใหม่เพิ่งเปิดตัว อาทิ PlayStation 5 ของบริษัท Sony และ Xbox Series X ของบริษัท Microsoft ได้รับความสนใจเป็นจำนวนมาก

ผู้ค้าปลีกเครื่องเล่นวิดีโอเกมส์ เกมส์คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์เสริมอื่น ๆ ในสาธารณรัฐเช็ก ระบุว่ายอดขายสินค้ากลุ่มนี้ เพิ่มสูงขึ้นถึงร้อยละ 34 เมื่อเทียบกับปี 2562 โดยชาวเช็กมีการใช้จ่ายสำหรับอุปกรณ์เกมส์ต่าง ๆ สูงถึง 3,000 ล้านเช็กคราวน์ ยอดจำหน่ายสินค้าเพิ่มขึ้นมากกว่า 1 ใน 3 ในช่วง 12 เดือนที่ผ่านมา ซึ่งนับว่าเป็นความสำเร็จมากที่สุดของอุตสาหกรรมเกมส์เท่าที่เคยมีมา เกมส์ที่ชาวเช็กนิยมเล่น เช่น เกมส์ Mafia ที่มีการนำมาสร้างใหม่ ในชุด The Last of Us: Part II ซึ่งมียอดขายสูงที่สุดในช่วงฤดูร้อน



ที่มา : euro.cz/byznys

สินค้าที่ขายดีอีกกลุ่มหนึ่ง คือ เกมส์ฟุตบอล FIFA และเกมส์การแข่งขัน Forza Horizon 4 ทั้งนี้ Štěpán Křeček หัวหน้าทีมนักเศรษฐศาสตร์ของ BH Securities ระบุว่า ผู้บริโภคมีแนวโน้มที่จะเล่นเกมส์วิดีโออย่างต่อเนื่อง แม้ภายหลังมาตรการล็อกดาวน์สิ้นสุดลง

สำหรับประเทศเพื่อนบ้านซึ่งเป็นตลาดวิดีโอเกมส์ที่ใหญ่ที่สุดในยุโรป ได้แก่ เยอรมนี พบว่าผู้บริโภคชาวเยอรมันมีการใช้จ่ายไปกับเกมส์และอุปกรณ์เสริมอื่น ๆ มากถึง 8.5 พันล้านยูโร เพิ่มขึ้นถึงร้อยละ 32 ซึ่งถือว่าสินค้ากลุ่มดิจิทัลมีการขยายตัวเร็วที่สุดในประเทศ นอกจากนี้ การเติบโตของอุตสาหกรรมเกมส์อย่างก้าวกระโดด ยังส่งผลให้เยอรมนีกลายเป็นตลาดวิดีโอเกมส์ที่ใหญ่เป็นอันดับ 5 ของโลก รองจากสหรัฐอเมริกา ญี่ปุ่น เกาหลีใต้และจีน

นโยบายภาครัฐ เศรษฐกิจการลงทุน แนวโน้มการตลาด รายงานสินค้าและบริการ อื่นๆ

Call Center 1169	กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ	Office of Commercial	Phone: +420 257 320 030
www.ditp.go.th	563 ถนนนนทบุรี ตำบลบางกระสอ อำเภอเมือง	Affairs	Fax: +420 257 327 555
www.thaitrade.com	จังหวัดนนทบุรี 11000	Holeckova 657/29, Praha 5	Email: thaitcprague@gmail.com

แม้ว่าสถานการณ์การแพร่ระบาดฯ จะส่งผลให้อุตสาหกรรมเกมส์มีอัตราการขยายตัวเป็นที่น่าพอใจ แต่ในปีที่ผ่านมาอุตสาหกรรมนี้ก็ยังคงเผชิญกับปัญหาต่าง ๆ อาทิ การผลิตสินค้าที่ต้องสร้างแบบจำลองจากที่บ้านแทนการเข้าไปทำที่สตูดิโอ สืบเนื่องจากการต้องปฏิบัติตามมาตรการเว้นระยะห่างทางสังคม นอกจากนี้ ยังมีปัญหาการขาดแคลนวัตถุดิบในการผลิต เช่น Chips รวมถึงคอนโซลของ Xbox Series X และ PlayStation 5 ที่มีคำสั่งซื้อล่วงหน้ากว่า 1,000 รายการ และร้านจำหน่ายสินค้าและอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ไม่มีสินค้าในสต็อก ทั้งนี้ คาดการณ์ว่าในปลายปี 2564 สินค้าจะมีเพียงพอและพร้อมจำหน่ายได้อีกครั้ง

บทวิเคราะห์/โอกาส/ข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับตัว

สถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัส Covid-19 ทำให้ผู้บริโภคชาวเช็กและที่อื่น ๆ ทั่วโลกต้องปรับเปลี่ยนไลฟ์สไตล์ด้วยการใช้ชีวิตและทำกิจกรรมภายในบ้านมากขึ้น อุตสาหกรรมเกมส์เป็นหนึ่งในไม่กี่อุตสาหกรรมที่กำลังเติบโตและมีแนวโน้มว่าจะเติบโตขึ้นอย่างต่อเนื่อง แม้ภายหลังสถานการณ์การแพร่ระบาดฯ ลื่นสุดลง

ผู้ผลิต/ผู้ประกอบการกลุ่มสินค้า Semi-conduct รวมถึงสินค้าเกมส์ของไทย ควรศึกษาข้อมูลความต้องการสินค้าและหาแนวพัฒนาการผลิตขึ้นส่วนที่ต้องใช้ในอุตสาหกรรมเกมส์ เพื่อให้สามารถจัดการวางแผนและคำนวณปริมาณการผลิตได้ เนื่องจาก Chips เป็นชิ้นส่วนที่เป็นที่ต้องการทั้งอุตสาหกรรมรถยนต์และคอมพิวเตอร์

สำหรับผู้ประกอบการสินค้าเกมส์ไทยที่มีศักยภาพด้านแนวคิดสร้างสรรค์อยู่แล้ว อาจเพิ่มกลยุทธ์ในการหาคู่ค้าพันธมิตรผ่านช่องทางออนไลน์เพิ่มเติม เพราะเป็นช่องทางที่สามารถเข้าถึงผู้บริโภคได้รวดเร็วและกว้างขวางมากขึ้น

ที่มา : euro.cz/byznys

ข่าวรายสัปดาห์ 29 มีนาคม – 2 เมษายน 2564

สำนักงานส่งเสริมการค้าในต่างประเทศ ณ กรุงปราก