



กฎหมายคุ้มครองเยาวชนฉบับใหม่ต่ออุตสาหกรรมเกมเยอรมัน



ในช่วงเดือนที่ผ่านมารัฐบาลเยอรมันได้ประกาศใช้พระราชบัญญัติคุ้มครองเยาวชนฉบับใหม่ ซึ่งรวมถึงการคุ้มครองเยาวชนในการเข้าถึงเกม การเปลี่ยนแปลงทางกฎหมายที่เกิดขึ้นนี้ เกี่ยวข้องกับการยอมรับระบบการจัดเรตหรือการจัดระดับความเหมาะสมของเกมในอนาคตตามมาตรฐานหน่วยงาน International Age Rating Coalition (IARC) และมุ่งเน้นไปที่การตั้งค่าทางเทคนิคเพื่อปกป้องเยาวชนจากความเสี่ยงต่าง ๆ โดยเฉพาะ "ความเสี่ยงจากการมีปฏิสัมพันธ์ในเกม" เช่น การซื้อสินค้าในเกม การซื้อสินค้าเสี่ยงภัยเพื่อแลกของ และการโต้ตอบบทสนทนาระหว่างผู้เล่นในเกม ซึ่งความเสี่ยงเหล่านี้จะถูกทำให้มีความโปร่งใสและสามารถมองเห็นได้มากขึ้น โดยแนวทางหนึ่งคือการใช้ตัวบ่งชี้หรือเครื่องหมายแจ้งซึ่งมีอยู่บ้างแล้วในระบบ IARC ทั้งนี้ หากไม่มีตัวบ่งชี้หรือมาตรการป้องกันบนแพลตฟอร์มเกมนั้นไม่เพียงพอ ความเสี่ยงจากการมีปฏิสัมพันธ์นั้น ๆ จะถูกพิจารณารวมอยู่ในการจัดเรตตั้งเกมตามอายุผู้เล่น

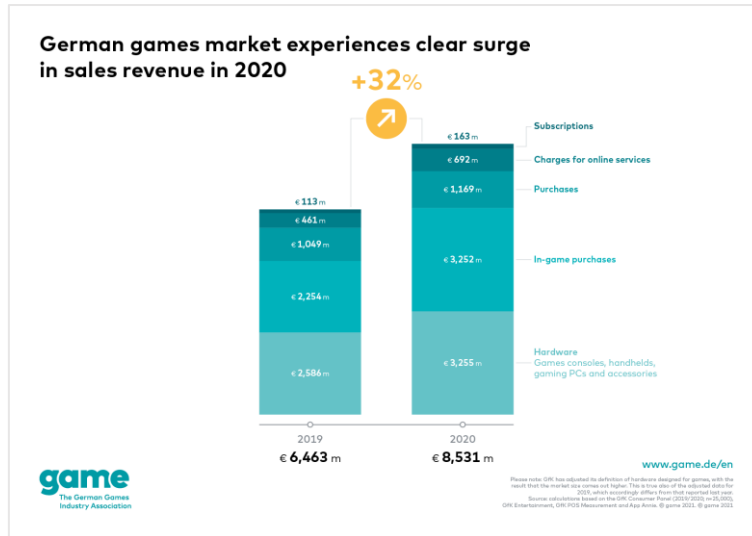
ในการนี้ รายละเอียดของบทบัญญัติกฎหมายและข้อกำหนดต่าง ๆ ได้ถูกพิจารณาผ่านองค์กร Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) ซึ่งดูแลการจัดเรตเกมในเยอรมนี และหน่วยงานคุ้มครองเยาวชนสูงสุดของสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี โดยกฎหมายฉบับใหม่นี้มีผลบังคับใช้ตั้งแต่วันที่ 1 เมษายน 2564 เป็นต้นไป ทั้งนี้ นาย Felix Falk กรรมการผู้จัดการของสมาคมอุตสาหกรรมเกมแห่งเยอรมนี ได้ให้สัมภาษณ์ว่าที่ผ่านมาสมาคมฯ ได้พยายามผลักดันการพัฒนากฎหมายคุ้มครองเยาวชนมาโดยตลอด ซึ่งการที่ระบบ IARC ได้รับการรับรองทางกฎหมายนั้น ถือเป็นอีกหนึ่งความสำเร็จตามเป้าหมายของสมาคมฯ

สำหรับสถานะตลาดอุตสาหกรรมเกมของประเทศเยอรมนีในปี 2020 สามารถสร้างมูลค่าการค้าได้ถึง 8.5 พันล้านยูโร เพิ่มขึ้นจากปีก่อนหน้าร้อยละ 32 จากการวิจัยตลาดของสถาบัน GfK และบริษัท App Annie พบว่ามียอดขายในส่วนของซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์ เกมคอนโซล เกมคอมพิวเตอร์ และส่วนประกอบ เพิ่มขึ้นร้อยละ 26 ด้วยมูลค่าการค้า 3.2 พันล้านยูโร เช่นเดียวกับตลาดรองในส่วนการซื้อสินค้าในเกม การซื้อบริการเพิ่มเติม และการลงทะเบียนสมาชิก มียอดขายเพิ่มขึ้นอย่างชัดเจนถึงร้อยละ 36 เมื่อเทียบกับปีก่อนหน้า ด้วยมูลค่าการค้ารวม 5.2 พันล้านยูโร

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



-2-



จากการศึกษาข้อมูลตลาดพบว่าอุตสาหกรรมเกมมีการเติบโตทุกภาคส่วน โดยเฉพาะในกลุ่มตลาดรอง เช่นการซื้อสินค้าในเกมหรือแอปพลิเคชัน เติบโตขึ้นร้อยละ 44 ในปีเดียว สร้างมูลค่าได้ 3.2 พันล้านยูโร ในขณะที่ การซื้อบริการทางออนไลน์เพิ่มขึ้นถึงร้อยละ 50 ด้วยมูลค่าการค้า 692 ล้านยูโร ในที่นี้รวมถึงการซื้อบริการต่าง ๆ เช่น บริการสมัครสมาชิก บริการ Cloud gaming เช่น EA Play Pro, Nintendo Switch Online, PlayStation Plus, Xbox Game Pass และ Ubisoft+ นอกจากนี้ การจำหน่ายเกมคอมพิวเตอร์และวิดีโอเกมสามารถสร้างรายได้มากกว่า 1.1 พันล้านยูโร เพิ่มขึ้นร้อยละ 11 เช่นเดียวกับยอดขายสำหรับการสมัครสมาชิกในเกม เช่น World of Warcraft และ Final Fantasy XIV มีมูลค่าเพิ่มขึ้นร้อยละ 44 อยู่ที่ 163 ล้านยูโร

นาย Felix Falk กล่าวถึงปรากฏการณ์นี้ว่าการก้าวกระโดดทางมูลค่าการค้าของภาคธุรกิจเกมในปี 2020 ได้สะท้อนให้เห็นว่าเกมนั้นมีความสำคัญอย่างไรในช่วงวิกฤติการณ์ไวรัสโคโรนา โดยเกมได้กลายเป็นตัวเชื่อมโยงระหว่างผู้คน และเปิดโอกาสให้ผู้เล่นสามารถค้นพบประสบการณ์โลกใหม่ ในระหว่างที่ต้องจำกัดการเดินทาง อีกทั้งยังช่วยสร้างความเพลิดเพลินและรองรับการเรียนการสอนที่บ้านอีกด้วย

ที่มา: game – Verband der deutschen Games-Branche e.V.