

ชินเห็นครูกเกมรับอีสปอร์ตบูม

โพสต์ทูเดย์ - ชินเน็ต ชิงเค้กตลาดอี-สปอร์ต 6 ปีมูลค่าพุ่ง 6.4 หมื่นล้าน จัดรายการแข่งขันสร้างตลาด ตั้งเป้ารายได้โตมากกว่า 15%

น.ส.สุธิดา มงคลสุธี ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร บริษัท ชินเน็ต เปิดเผยว่า บริษัทวางแผนบุกตลาดเกมมิ่งเนื่องจากทุกภาคส่วน ทั้งภาครัฐและภาคการศึกษาให้ความสำคัญในการผลิตบุคลากร โดยข้อมูลจากสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (ดีป้า) คาดว่าตลาดเกมมิ่งภายในประเทศมูลค่า 2 หมื่นล้านบาทเติบโต 15% ในปีนี้ และคาดว่าในปี 2568 มูลค่าจะเพิ่มเป็นมากกว่า 6.4 หมื่นล้านบาท

ทั้งนี้ แนวโน้มอี-สปอร์ตในอาเซียน

เติบโตเร็วเหมือนกับไทย จึงวางแผนทำตลาดในกัมพูชา เมียนมา และลาว ซึ่งในฐานะที่ชินเน็ตเป็นผู้นำเข้าและจัดจำหน่ายเกมมิ่งและอุปกรณ์ประกอบเครื่องคอมพิวเตอร์ ล่าสุดได้ทุ่มงบกว่า 10 ล้านบาท จับมือร่วมกับ 18 พันธมิตรจัดงานชินเน็ต เกมมิ่ง แอนด์ อีสปอร์ตทัวร์นาเมนต์ 2562 การแข่งขันเกมออนไลน์ Playerrunknow's Battlegroup ในระดับอุดมศึกษาเป็นครั้งแรก

นอกจากนี้ ยังวางแผนจะเข้าไปเป็นผู้สนับสนุนทีมอี-สปอร์ตในอนาคต เพื่อสร้างการรับรู้และสร้างตลาด จากปัจจุบันการแข่งขันผู้นำเข้าอุปกรณ์เกมมิ่งถือว่ามี ความรุนแรง เพราะเป็นอุปกรณ์ที่เติบโตสูง อาทิ โน้ตบุ๊กเกมมิ่งเติบโตเป็นตัวเลข

สองหลัก ส่วนโน้ตบุ๊กรุ่นทั่วไปเติบโตเป็นตัวเลขหลักเดียว

“ปีนี้จะนำเข้าอุปกรณ์เกมมิ่งเข้ามาเสริมพอร์ตโฟลิโอให้หลากหลายยิ่งขึ้น รวมทั้งการนำเข้าสินค้ากลุ่มไลฟ์สไตล์ อาทิ อุปกรณ์ใช้ในสมาร์ทโฮม ซึ่งคาดว่าจะ เป็นกลุ่มที่มีอัตราการเติบโตที่สูงขึ้น” น.ส.สุธิดา กล่าว

สำหรับรายได้รวมปีนี้ของบริษัท คาดว่าเติบโต 10-15% จากเมื่อปีที่ผ่านมารายได้ 3.75 หมื่นล้านบาท แบ่งเป็นรายได้กลุ่มโทรศัพท์มือถือ 30-40% อุปกรณ์เน็ตเวิร์กกว่า 10% ส่วนรายได้ในกลุ่มเกมมิ่งคาดว่าจะเติบโตมากกว่า 15% จากเมื่อปีที่ผ่านมารายได้ราว 2,000 ล้านบาท หรือมีส่วน 5% ของรายได้รวม ■