

## ไอซีที

## เกมมิ่งเกียร์โตตาม ‘อีสปอร์ต’ สินค้าไอทีแห่งชิงเค็กหมื่นล้าน

วันที่ 5 มกราคม 2565 - 12:14 น.



อุตสาหกรรมเกมเติบโตขึ้น โดยเฉลี่ย 10% ต่อเนื่องทุกปี โดยข้อมูลจากสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (ดีป้า) ระบุว่า ปี 2563 มีเม็ดเงินสะพัดกว่า 33,000 ล้านบาท

เพิ่มขึ้นจากปี 2562 ทั้งยังได้รับานิสงส์จากการโควิด-19 กระตุ้นให้โตขึ้นไปอีกเพราะคนอยู่บ้านมากขึ้น

Newzoo บริษัทเก็บข้อมูลเกี่ยวกับตลาดเกมอีสปอร์ตรายงานตัวเลขคนเล่นเกมในประเทศไทย ณ เดือน ก.ย. 2564 ว่าจะทะลุ 32 ล้านคน เพิ่มจาก 27 ล้านคนในปี 2563 ไม่ใช่แค่จำนวนคนเล่นเกมที่เพิ่มขึ้น newzoo ยังระบุอีกว่า จำนวนคนดูกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทยปี 2564 เพิ่มขึ้นเป็น 4.3 ล้านคน อีกทั้งยังทำให้เกิดอาชีพใหม่ ๆ เพิ่มขึ้นด้วย

แน่นอนว่าการเติบโตนี้ส่งผลมาถึงอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับการเล่นเกมด้วย

“สุธิดา มงคลสุธี” ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร บมจ.ชินเน็ค ผู้นำเข้าสินค้ากลุ่มไอทีกล่าวว่า อุตสาหกรรมเกมมีแนวโน้มการเติบโตเพิ่มขึ้นเฉลี่ยปีละ 10% และคาดว่าปี 2565 จะยังโตต่อเนื่องไม่น้อยกว่า 10%

ทั้งในเรื่องของฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ที่มีมูลค่าประมาณ 10,000 ล้านบาท ซึ่งถือเป็นผู้นำตลาดที่มีส่วนแบ่งกว่าครึ่งในตลาดนี้ โดยเมื่อเจาะลงไปรายละเอียดพบว่าผู้เล่น 67% เล่นผ่านโทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์พีซี 24% และเกมคอนโซล 9%

### พนัก NADZ นุกเกมคอนโซล

“การแพร่ระบาดของโควิด-19 ทำให้ช่องทางการขายของสินค้าไอทีต้องปรับตัว เพราะพฤติกรรมคนเปลี่ยน มีการเรียนและทำงานที่บ้านมากขึ้น เมื่อคนอยู่บ้านมากขึ้นก็เล่นเกมเพิ่มขึ้น

จากแนวโน้มดังกล่าวบริษัทจึงร่วมกับเน็คโซโปรเจค (NADZ Project) ผู้ค้าเกมคอนโซลเพื่อเจาะตลาดเกมคอนโซล จะทำให้ฐานลูกค้ากลุ่มเกมมิ่งแข็งแกร่งขึ้น จากเดิมมีฐานลูกค้าเฉพาะในกลุ่มพีซีเท่านั้น”

ความร่วมมือนี้แบ่ง 2 ส่วน คือ การขยายสาขาด้วยกันภายใต้ชื่อ NADZ By SYNEX โดยนำสินค้าในกลุ่มเกมมิ่งของชินเน็คเข้าไปจำหน่ายในร้านด้วย คาดว่าปี 2565 จะเปิดให้ครบ 10 สาขา อีกส่วนคือบริการหลังการขายที่จะเข้าไปซัพพอร์ตสินค้าที่ NADZ ขายด้วย

### เงินสะพัดคอกเกมพร้อมจ่าย

“สุธิดา” กล่าวต่อว่า แม้เศรษฐกิจโดยรวมจะชะลอตัวลง แต่สำหรับตลาดเกมมิ่งในส่วนของอุปกรณ์ยังโตขึ้นเรื่อย ๆ เนื่องจากคนกลุ่มนี้พร้อมจ่าย

และเป็นฐานแฟนที่เหนียวแน่นต่างจากอุปกรณ์ไอทีของสำนักงานที่คนซื้อนิยมซื้อของราคาถูกและดี บริษัทจึงพยายามมองหาโอกาสจากการเข้าสู่ช่องทางใหม่ ๆ มากขึ้น

“ปัจจุบันเราเป็นเบอร์ 1 ผู้นำเข้าสินค้าไอทีกลุ่มเกม โดยเมื่อต้นปี 2564 เพิ่งนำ Nintendo Switch เข้ามาขายด้วย ปัจจุบันมีสินค้าที่เจาะตลาดเกมมิ่ง 30 แบนด์ ความร่วมมือล่าสุดกับ NADZ จะทำให้เรามีสินค้ากลุ่มเกมมิ่งที่หลากหลายทั้งพีซีและอุปกรณ์เกมมิ่งโดยตั้งเป้าว่าปี 2565 สัดส่วนรายได้จากกลุ่มเกมมิ่งจะเพิ่มขึ้นเป็น 10-15% ของยอดขายรวม”

### เพิ่มไลน์อัพใหม่ดังกล่าว

ฝั่งร้านค้าปลีกไอที “สมยศ เซาว์ลิต” กรรมการผู้จัดการ บริษัท เจ.ไอ.บี. คอมพิวเตอร์ กรุ๊ป จำกัด ผู้ดำเนินธุรกิจจำหน่ายสินค้าไอที กล่าวกับ “ประชาชาติธุรกิจ” ว่า โควิด-19

ทำให้คนอยู่บ้านและหันมาเล่นเกมมากขึ้น ส่งผลให้แบรนด์สินค้าไอทีต่าง ๆ พยายามรุกเข้ามาเจาะตลาดเกมมิ่งมากขึ้นด้วย โดยปี 2564 เจ.ไอ.บี.ฯ มียอดขายอุปกรณ์เกมมิ่ง หูฟังเม้าส์ และคีย์บอร์ดมากกว่า 400 ล้านบาท

โตขึ้น 25% จากปีก่อน ไม่นับโน้ตบุ๊กสำหรับการเล่นเกม และ VGA Card เพราะไม่ได้แยกเซ็กเมนต์นี้ออกมา แต่กลุ่มนี้ก็โตขึ้นเช่นกัน

ความน่าสนใจของตลาดเกมมิ่ง คือ เทคโนโลยีที่พัฒนาขึ้น มีเกมใหม่เข้ามาในตลาดเพิ่มขึ้น เมื่อตลาดซอฟต์แวร์โตขึ้นความต้องการสูงในตลาดฮาร์ดแวร์จึงโตขึ้นตามไปด้วย คาดว่าแนวโน้มดังกล่าวจะต่อเนื่องไปถึงปี 2565

“อีกสิ่งที่น่าสนใจ คือ อาชีพใหม่ ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเกมก็โตขึ้นด้วย ทั้งนักแคสต์เกม และคอนเทนต์ครีเอเตอร์ ยอดขายสินค้าที่เกี่ยวข้องกับอาชีพใหม่ ๆ เหล่านี้โตขึ้นเช่นกัน

ได้แก่ กล้อง และไมโครโฟน ปี 2565 เจ.ไอ.บี.ฯ เตรียมนำสินค้า เกมมิ่งเกียร์แบรนด์ใหม่ ๆ เข้ามาจำหน่ายเพิ่ม รวมถึงอุปกรณ์ VR”

### โน้ตบุ๊กเกมมิ่งโต 20%

ขณะที่แบรนด์ไอที “นิธิพัทธ์ ประวีณวงศ์วุฒิ” ผู้อำนวยการฝ่ายการตลาด บริษัท เอเชอร์ คอมพิวเตอร์ จำกัด กล่าวกับ “ประชาชาติธุรกิจ” ว่า โควิดไม่เพียงเร่งให้ตลาดไอทีโดยรวมโตขึ้น แต่ตลาดอีสปอร์ตโดยรวมก็ขยายตัวขึ้นด้วย

ทั้งจำนวนผู้เล่นและอาชีพที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต ขณะที่การแข่งขันทัวร์นาเมนต์ต่าง ๆ ปรับมาเป็นการจัดแบบออนไลน์ ส่งผลให้อุปกรณ์หรือฮาร์ดแวร์ต่าง ๆ เติบโตตามไปด้วย เฉพาะโน้ตบุ๊กเกมมิ่งปี 2564 โตขึ้นถึง 20% แม้จะมีปัญหาซัพพลายขาด และคาดว่าปี 2565 อีสปอร์ตยังโตต่อเนื่อง

“เมื่อตลาดเกมมิ่งโตขึ้น ฮาร์ดแวร์ก็โตตามไปด้วย ทำให้แบรนด์สินค้าไอทีแตกซัพแบรนด์ออกมาจับตลาดนี้ รวมถึงเอเชอร์ก็มีโน้ตบุ๊กภายใต้แบรนด์ Predator ออกมาเจาะตลาดล่าสุดมีเอเนอร์จิสติก ‘PredatorShot’ ออกมาด้วย”

ผู้สื่อข่าวรายงานเพิ่มเติมว่า ตลาดเกมมิ่งเป็นเป้าหมายที่ใหญ่ขึ้นของแบรนด์สินค้าไอทีทั้งหลาย เพราะเป็นตลาดที่มีกำลังซื้อสูง อาทิ เอชพี ที่มี ASUS Gaming เดลล์ มี Alienware เดสก์ท็อป

เพื่อคนเล่นเกมโดยเฉพาะ ขณะที่เลอโนโว มีโน้ตบุ๊กเกมมิ่ง Lenovo Legion หรือ BenQ ก็มี BenQ ZOWIE ที่มีทั้งจอมอนิเตอร์ เม้าส์ แผ่นรองเม้าส์ ความหลากหลายของสินค้าทำให้ร้านค้าปลีกสินค้าไอทีบางราย ตีเขีนร้านเพื่อเกมเมอร์โดยเฉพาะ

เช่น บานานา ไอทีมีร้านบานานา อีคริป รวมอุปกรณ์สำหรับการเล่นเกมมาไว้ทีเดียว ตั้งแต่เกมมิ่งโน้ตบุ๊ก ดีไวซ์พีซีไปจนถึงเกมมิ่งคอนโซล เช่นกันกับ เจ.ไอ.บี.ฯ ที่มีร้าน MINE



ไม่พลาดข่าวสารสำคัญ เจาะลึกทุกประเด็น  
เพิ่มเราเป็นเพื่อนทาง @prachachat

