จีเอฟเค เผยเกมคอมพิวเตอร์มาแรง คืนฟอร์มฮิต เล่นกันทั้งภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก

เกมคอมพิวเตอร์ยังคงเป็นปัจจัยสำคัญที่ผลักดันให้ตลาดคอมพิวเตอร์เติบโตอย่างต่อเนื่องทั่วโลก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในภูมิภาคเอเชียแปซิฟิกในช่วงครึ่งปีที่ผ่านมา ความคลั่งไคล้อย่างต่อเนื่องในกีฬาอีสปอร์ตคือปัจจัยที่ทำให้เกิดความต้องการของผู้บริโภค โดยเฉพาะในภูมิภาคเอเชียแปซิฟิกมีอัตราการเติบโตถึง 39% ในแง่ของจำนวนยอดขาย ซึ่งสะท้อนถึงมูลค่าที่เพิ่มขึ้นกว่า36% เทียบกับช่วงเดียวกันของปีที่แล้ว

แม้ว่าเครื่องโน้ตบุ๊กและเดสก์ท็อปแบบดั้งเดิมจะเป็นอุปกรณ์ประมวลผลที่ผู้บริโภคต้องการมากที่สุด แต่รายงานการวิเคราะห์ฉบับล่าสุดจากจีเอฟเค พบว่าเกิดมีปัจจัยรูปแบบใหม่ของอุปกรณ์ที่เป็นที่ต้องการเช่น ความสามารถในการเปลี่ยนแปลงรูปลักษณ์ความบางเบาเป็นพิเศษ หรือความเป็นอุปกรณ์ที่รวมทุกอย่างในตัวเดียวกันแม้มีขนาดใหญ่ขึ้น รวมถึงกลุ่มคอมพิวเตอร์สำหรับการเล่นเกมก็กำลังได้รับความสนใจ ทั้งหมดกำลังเติบโตอย่างมาก สร้างยอดขาย 6.1 พันล้านยูโรในภูมิภาคเอเชียแปซิฟิกในช่วงตั้งแต่เดือนมกราคมถึงมิถุนายนที่ผ่านมา

“ความท้าทายที่ต้องแข่งขันกับเทคโนโลยีใหม่อย่างแท็บเล็ตและสมาร์ทโฟนในช่วงหลายปีที่ผ่านมาทำให้คอมพิวเตอร์สำหรับเล่นเกมได้เดินทางมาถึงขีดสุดจากที่เป็นตลาดเฉพาะกลุ่มกลายเป็นสินค้าหลักที่สร้างยอดขายได้อย่างแข็งแกร่ง” เจอราร์ด แทน ผู้อำนวยการอาวุโสกลุ่มธุรกิจค้าปลีกสินค้าเทคโนโลยี จีเอฟเค เอเชีย กล่าว “ผู้ที่ชื่นชอบการเล่นเกมต่างชื่นชมกับอุปกรณ์เกมที่มีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้น และเต็มใจในการจับจ่าย เพื่อประสบการณ์กราฟิกที่ดีขึ้นและการเล่นเกมที่ราบรื่นขึ้น”

ยอดรายรับทั่วโลกของคอมพิวเตอร์สำหรับเล่นเกม (รวมเดสก์ท็อปและโน้ตบุ๊ก) จากการประเมินตลาดของจีเอฟเค (ไม่รวมอเมริกาเหนือ) มีมูลค่าทะยานขึ้นถึง 1.5 พันล้านยูโร คิดเป็นสัดส่วนยอดขายของภูมิภาคเอเชียแปซิฟิกที่ 34% (คิดเป็นมูลค่า 522 ล้านยูโร) และในภูมิภาคเอเชียแปซิฟิกเองนั้น พบว่าผู้บริโภคชาวจีนซื้อโน้ตบุ๊กสำหรับการเล่นเกมมากที่สุด รองมาคือเกาหลีและประเทศไทยในอันดับที่สองและสามตามลำดับ

ศักยภาพในการเติบโตของคอมพิวเตอร์เพื่อการเล่นเกมดึงดูดผู้เล่นให้เข้ามาในตลาดนี้มากขึ้น ซึ่งปัจจุบันมีอยู่ถึง 24 แบรนด์ที่นำเสนอสินค้าเพื่อการเล่นเกมถึง 1,700 รุ่น เทียบกับ เพียง 810 รุ่นเมื่อสามปีที่แล้ว

“นอกจากคอมพิวเตอร์เพื่อเล่มเกมโดยเฉพาะที่มีวางขายอยู่แล้ว บริษัทผู้ผลิตคอมพิวเตอร์รายใหญ่ต่างก็พาเปิดตัวคอมพิวเตอร์เพื่อเล่นเกมสู่ตลาด ด้วยสเป็กและราคาที่มีการแข่งขันกันดุเดือด พุ่งเป้ามาเพื่อจับตลาดแมส” เจอราร์ด

แทน ตั้งข้อสังเกต “พัฒนาการที่น่าตื่นเต้นเหล่านี้ สนับสนุนด้วยเทคโนโลยีที่น่าสนใจไม่ว่าจะเป็นระบบเสมือนจริง (Virtual Reality) และความนิยมในอีสปอร์ต ทำให้เราเห็นถึงอนาคตว่าตลาดในส่วนคอมพิวเตอร์เพื่อการเล่นเกมนั้นจะยังคงเติบโตอย่างมั่นคงไปอีกนาน”

ตลาดอุปกรณ์ต่อพ่วงสำหรับเล่นเกม (จอมอนิเตอร์ คีย์บอร์ด ชุดเฮดเซ็ต เมาส์) เป็นอีกตลาดที่ได้รับอานิสงส์จากการเติบโตอย่างต่อเนื่องมั่นคงของตลาดคอมพิวเตอร์เพื่อการเล่นเกม ยอดขายทั่วโลกในช่วงเดือนมกราคมถึงมิถุนายนของปีที่แล้วเพิ่มขึ้นถึง 56% สร้างยอดขายครึ่งปีแรกของปี 2560 สูงถึง 1.1 พันล้านยูโร โดยที่ภูมิภาคเอเชียแปซิฟิกนั้น ตัวเลขในการซื้อสินค้ากลุ่มเพื่อการเล่นเกมสูงขึ้นอย่างชัดเจน จอมอนิเตอร์เพิ่มขึ้น 154% คีย์บอร์ด 9% เฮดเซ็ต 29% และ เมาส์ 21%

จีเอฟเคจะทำการเผยแพร่รายงานวิเคราะห์ทั่วโลกของตลาดเทคโนโลยีสารสนเทศในงาน IFA 2017 ณ เมืองเบอร์ลิน ช่วงวันที่ 1-6 กันยายน นี้

วิธีการเก็บข้อมูล
จีเอฟเคทำการเก็บข้อมูล ณ จุดขายเป็นประจำผ่านกลุ่มธุรกิจค้าปลีกทั่วโลกจากกว่า 100 ประเทศ เป็นข้อมูลเกี่ยวกับไอทีฮาร์ดแวร์และซอฟท์แวร์ รวมทั้งอุปกรณ์เสริม และทำการวิเคราะห์ด้านความต้องการของผู้บริโภคในสภาวการณ์ปัจจุบัน ในตลาดนานาชาติ ยุโรป และเยอรมันในช่วงครึ่งแรกของปี พ.ศ. 2560 ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2557 เป็นต้นมา จีเอฟเคได้รวบรวมข้อมูลที่รวบรวมมาจากตัวแทนจำหน่าย และผู้ให้บริการไอทีโซลูชั่นมาไว้ในฐานข้อมูลเดียวกัน เป็นศูนย์เก็บรวบรวมข้อมูลที่แม่นยำเที่ยงตรงนำมาใช้ในการระบุความเป็นไปได้ที่มีอยู่ในห่วงโซ่อุปทานเพื่อการปรับปรุงกระบวนการทำงานและประสิทธิภาพให้ดียิ่งขึ้น รวมทั้งนำมาใช้ในการวางกลยุทธ์การกระจายสินค้าให้ได้รับความได้เปรียบในการแข่งขันทางธุรกิจและศักยภาพในการสร้างกำไร

Note:
• 1 GfK Point of Sales Tracking report for Computers in Asia Pacific—Jan-June 2017 versus Jan-June 2016
• Asia Pacific markets covered in the survey: China, India, Japan, Australia, New Zealand, Hong Kong, Taiwan, Korea, Singapore, Malaysia, Thailand, Indonesia, Vietnam and the Philippines.