



รายงานผลการเข้าร่วมงานแสดงสินค้า Global Game Exhibition G-STAR 2021

ระหว่างวันที่ 17 - 19 พฤศจิกายน 2564

ณ เมืองปูซาน ประเทศเกาหลีใต้

1. ลักษณะและรูปแบบงาน

ชื่องานแสดงสินค้า	Global Game Exhibition G-STAR 2021
ระยะเวลาการจัดงาน	[BTC] 17 พฤศจิกายน – 21 พฤศจิกายน 2564 เวลา 10.00-18.00 น. [BTB] 17 พฤศจิกายน – 19 พฤศจิกายน 2564 เวลา 10.00-18.00 น.
สถานที่จัดงาน	ออนไลน์: G-STAR TV Channel ออฟไลน์: ศูนย์จัดแสดงสินค้า BEXCO เมืองปูซาน เกาหลีใต้
ผู้จัดงาน	Korea Association of Game Industry (K-GAMES) ร่วมกับ G-STAR Organizing Committee และ Busan IT Industry Promotion Agency
ผู้แสดงสินค้า	1,393 คูหา จาก 552 บริษัท 38 ประเทศ [BTC] 1,080 คูหา จาก 90 บริษัท [BTB] 313 คูหา จาก 462 บริษัท
ลักษณะงาน	งานแสดงสินค้าเกมส์, สินค้าและบริการที่เกี่ยวข้องกับเกมส์, Digital content
ค่าเข้าชม	[BTC] ผู้เข้าชมทั่วไป 10,000 วอน/วัน อายุต่ำกว่า 18 ปี 5,000 วอน/วัน [BTB] ผู้ที่ลงทะเบียนล่วงหน้า 100,000 วอน ผู้เข้าชมทั่วไป 200,000 วอน (ผู้เข้าชมที่ถือบัตรแบบ BTB สามารถเข้าร่วมการเจรจาการค้าได้ไม่จำกัด)

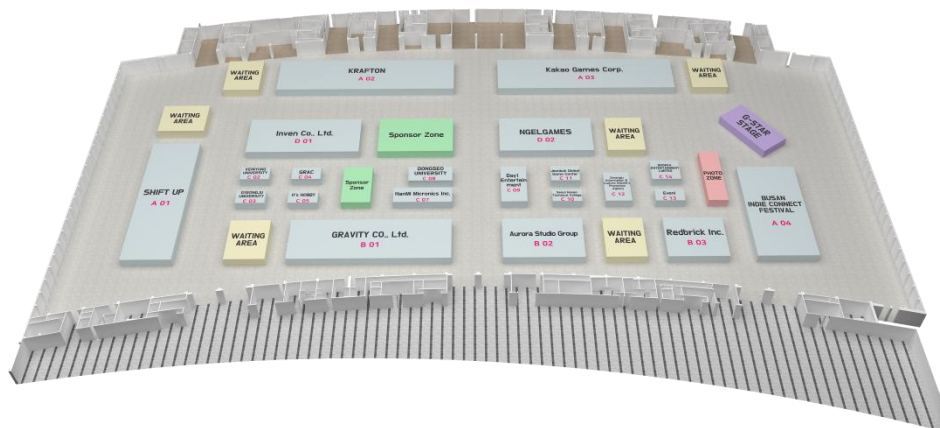
2. ภาพรวมของการจัดงาน

G-STAR เป็นงานแสดงเกมส์ระดับโลกที่จะจัดขึ้นทุกปี ณ เมืองปูซาน เกาหลีใต้ ซึ่งในงานจะแยกออกเป็น 2 อาคาร สำหรับส่วนเจรจาธุรกิจ (BTB) และ ส่วนผู้สนใจทั่วไป (BTC) อย่างชัดเจน นอกจากนี้ ยังเป็นการจัดงานแบบไฮบริด จึงสามารถเข้าร่วมได้ทั้งทางออนไลน์และออฟไลน์ โดยมีบริษัทเกมและเทคโนโลยีชั้นนำ เช่น Kakao Games, Krafton, Gravity, Shift Up และบริษัทอื่นๆ เข้าร่วมงาน ซึ่งถือเป็นหนึ่งในงานแสดงสินค้าที่ใหญ่ที่สุด

ตั้งแต่เกิดโควิด-19 มา โดย G-STAR พยายามอย่างเต็มที่เพื่อเป็นตัวอย่างของกิจกรรมออนไลน์ที่ประสบความสำเร็จในระหว่างการระบาดของโควิด-19 โดยมีการจัดแบ่งพื้นที่แสดงสินค้า ดังนี้

- Exhibition Center 1 สำหรับ BTC

- 1,080 คูหา จาก 90 บริษัท
- กิจกรรมมากมายให้ผู้ที่มีส่วนร่วมได้เข้าร่วม เช่น คูหาของบริษัทเกมส์ต่างๆที่ให้ผู้ร่วมงานได้สัมผัสประสบการณ์ใหม่ๆและนำเสนอเกมส์ใหม่ๆ, การแข่งขัน E-sport และการประกวดแต่งตัว Cosplay เป็นต้น
- บริษัท Krafton นำเสนอ PUBG: New State ซึ่งเป็นชื่อล่าสุดในแฟรนไชส์ PlayerUnknown's Battlegrounds เกมมือถือนิว
- อีกหนึ่งไฮไลท์สำคัญของงาน G-Star ในปีนี้คือเกมส์ Odin: Valhalla Rising ของ Kakao Games ซึ่งคว้ารางวัล Korea Game Awards ไป 4 รางวัล นอกจากนี้ Kakao Games ซึ่งเป็นสปอนเซอร์หลักของงาน G-Star 2021 ยังได้จัดแสดงเกมส์อื่นๆที่กำลังจะเปิดตัวด้วย รวมถึง Goddess Order, Eternal Return และ Uma Musume Pretty Derby

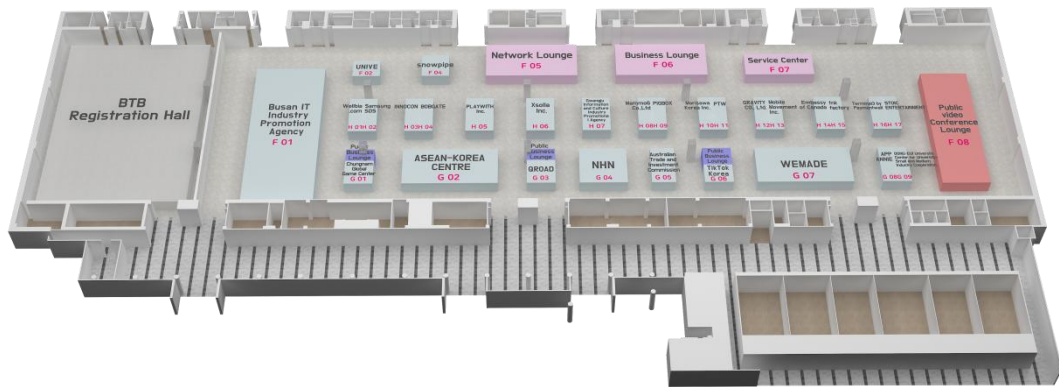


แผนผังงานแสดงสินค้า Exhibition Center 1 สำหรับ BTC

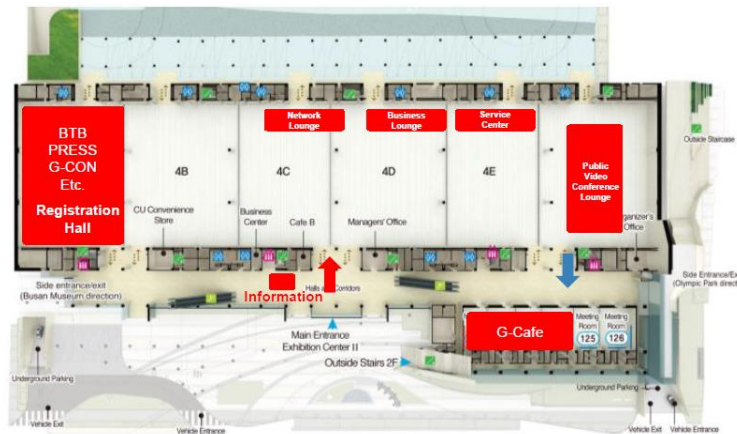
- Exhibition Center 2 สำหรับ BTB

- 313 คูหา จาก 462 บริษัท
- กิจกรรมออนไลน์ได้แก่ G-STAR Live Biz Matching รวมทั้งยังมีกิจกรรมแบบออฟไลน์เพื่อให้บริษัทที่เข้าร่วมงานได้แสวงหาโอกาสความร่วมมือทางธุรกิจผ่านการประชุมกับตัวแทนของบริษัทต่างๆ ซึ่งในงานจะมีศูนย์ให้คำปรึกษาธุรกิจ, National pavilion, network lounge, biz matching system เป็นต้น เพื่อรองรับและให้บริการการเจรจาธุรกิจ

- Global Game Conference จัดขึ้นตลอดงาน โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับอนาคตของตลาดเกมส์, ตลาดเกมส์ในยุค Covid-19, การนำเทคโนโลยี Blockchain มาใช้ในอุตสาหกรรมเกมส์, การก่อตั้ง Start-up เกมส์ และ Metaverse เป็นต้น ซึ่งวิทยากรรับเชิญจะเป็นผู้เชี่ยวชาญในอุตสาหกรรมเกมส์, CEO บริษัทเกมส์และเทคโนโลยีชั้นนำ, นักพัฒนาเกมส์ และโปรแกรมเมอร์ จากบริษัทที่มีชื่อเสียง



BTB Exhibition Center



แผนผังงานแสดงสินค้า Exhibition Center 2 สำหรับ BTB

3. คูหาประเทศไทย

3.1 ตำแหน่งคูหา ประเทศไทยเข้าร่วมภายใต้การสนับสนุนของ ASEAN-Korea Center โดยเข้าร่วมภายใต้ ASEAN Pavilion ใน Exhibition Center 2 ร่วมกับอีก 7 ประเทศในอาเซียน ได้แก่ กัมพูชา, อินโดนีเซีย, ลาว, มาเลเซีย, เมียนมาร์, ฟิลิปปินส์ และสิงคโปร์

3.2 การเข้าร่วมงานของบริษัทไทย มีผู้ประกอบการไทยเข้าร่วม 3 ราย ได้แก่

- 1) FairPlay Studio – ประเภทธุรกิจ: Developer บน PC/ Mobile/ Console
- 2) Game Indy – ประเภทธุรกิจ: Publisher บน PC/ Mobile
- 3) YGGDDRAZIL GROUP – ประเภทธุรกิจ: Developer/ Publisher/ Outsourcing บน PC/ Mobile ซึ่งบริษัท YGGDDRAZIL GROUP ค่อนข้างเป็นที่รู้จักและเคยร่วมงานกับหลายบริษัทในเกาหลี



4. ผลการเข้าร่วม

ตลอดงาน 3 วันมี มีการเจรจาการค้าทั้งสิ้น 24 ครั้ง แบ่งเป็นออฟไลน์ 18 ครั้ง และออนไลน์ 6 ครั้ง ประกอบไปด้วยบริษัทเกมส์เกาหลีที่สนใจในการเปิดตลาดที่ประเทศไทย และบริษัทที่ให้บริการการช่วยเหลือทางบริษัทเกมส์ไทยต้องการขยายตลาดมายังเกาหลี ซึ่ง สคต. จะติดตามผลการเจรจาเพิ่มเติมต่อไป นอกจากนี้ หนึ่งในบริษัทผู้พัฒนาเกมส์เกาหลียังกล่าวว่า ผู้ประกอบการเกมส์ชาวไทยมีจุดแข็งในด้านงานศิลปะในเกมส์ ทั้งการออกแบบเสื้อผ้าของคาแรคเตอร์ ฉากพื้นหลังและองค์ประกอบต่างๆในเกมส์ จึงสนใจที่จะร่วมงานกับบริษัทเกมส์ไทยในด้านการออกแบบงานภาพและงานศิลปะในเกมส์

5. ข้อคิดเห็น

5.1 เมื่อเปรียบเทียบกับคูหาอื่นๆใน ASEAN Pavilion คูหาประเทศไทยถือเป็นคูหาที่ได้รับความสนใจจากบริษัทเกาหลี ถึงแม้ว่าจำนวนบริษัทไทยที่เข้าร่วมงานจะน้อยกว่าประเทศอื่นๆ เช่น อินโดนีเซีย มาเลเซีย ฟิลิปปินส์ สิงคโปร์ ที่มีบริษัทท้องถิ่นเข้าร่วมมากกว่า 10 บริษัท

5.2 เนื่องด้วยสถานการณ์โควิด 19 ทำให้ปีนี้ผู้มีผู้เข้าร่วมงานและผู้แสดงสินค้าน้อยกว่าปี 2562 ซึ่งจัดงานแบบออฟไลน์ ในขณะที่ปี 2563 เป็นการจัดงานแบบออนไลน์อย่างเดียว รวมทั้งบริษัท 3N – Nexon,

Netmarble และ NCSoft ซึ่งเป็นบริษัทเกมส์แนวหน้าของเกาหลีไม่ได้เข้าร่วมงานในปีนี ทำให้จำนวนผู้เข้าชมงานลดลง อย่างไรก็ตามจากการสอบถามผู้เข้าชมงานพบว่า ถึงแม้บริษัท 3N จะไม่ได้เข้าร่วม แต่ยังสามารถสนุกกับเกมส์อื่นๆเช่น Odin, PUBG: New State, Shift Up's Eve และเกมส์อื่นๆ และผู้เข้าชมงานดีใจที่ G-Star ปีนี้ถูกจัดแบบออนไลน์ และยังคงตั้งตารางงาน G-Star 2022 ในปีถัดไป

5.3 ด้วยขนาดงานที่ใหญ่และ G-STAR ต้องการที่จะเป็นต้นแบบการจัดงานแบบออนไลน์ ที่ประสบความสำเร็จในยุคการระบาดของโควิด 19 จึงได้มีมาตรการอย่างเข้มงวด โดยผู้เข้าร่วมงานและผู้แสดงสินค้าทุกคนต้องได้รับการฉีดวัคซีน 2 เข็มมาแล้วไม่ต่ำกว่า 14 วัน หรือมีผลตรวจ PCR เป็นลบ โดยจะมีการเช็คผลดังกล่าวทุกวันก่อนเข้างาน จึงนับได้ว่า มีมาตรการที่เข้มงวดในการรับมือกับโควิด 19

5.4 การเข้าร่วมงานแสดงสินค้า G-Star จะเป็นอีกหนึ่งโอกาสของผู้ประกอบการไทยในการหาพันธมิตรทางการค้าใหม่ๆ จากประเทศอื่นๆ โดยเฉพาะประเทศเกาหลีใต้ ซึ่งในธุรกิจเกมส์จะเป็นธุรกิจที่มีความเปลี่ยนแปลงเร็ว การเข้าร่วมงานอย่างต่อเนื่องจึงมีความสำคัญ

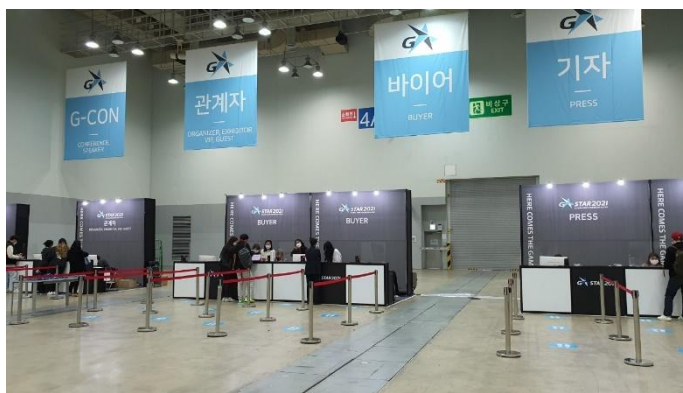
ภาพบรรยากาศในงาน Global Game Exhibition G-STAR 2021



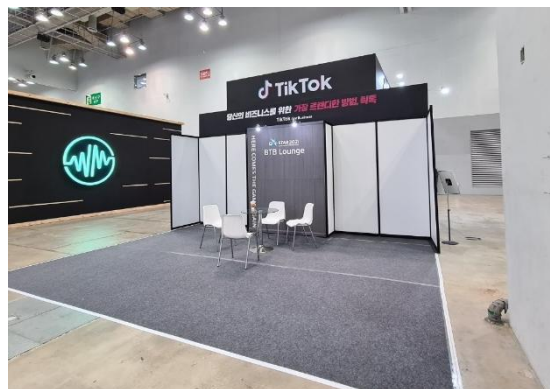
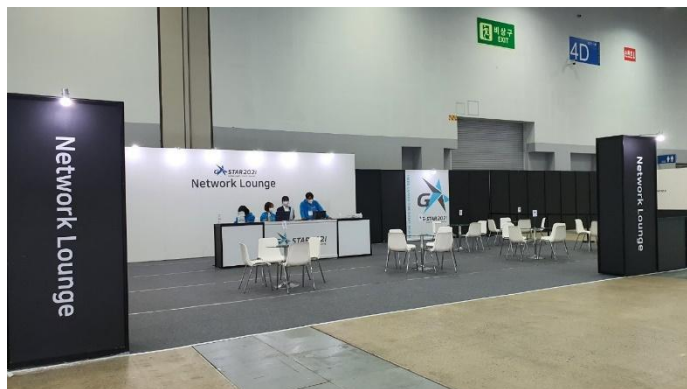
ภาพทางเข้าหน้างาน



มาตรการตรวจการฉีดวัคซีนหรือผล PCR



จุดลงทะเบียนสำหรับสื่อ, VIP, Buyer



คูหาเจรจาธุรกิจ



Canada Pavilion



Australia Pavilion



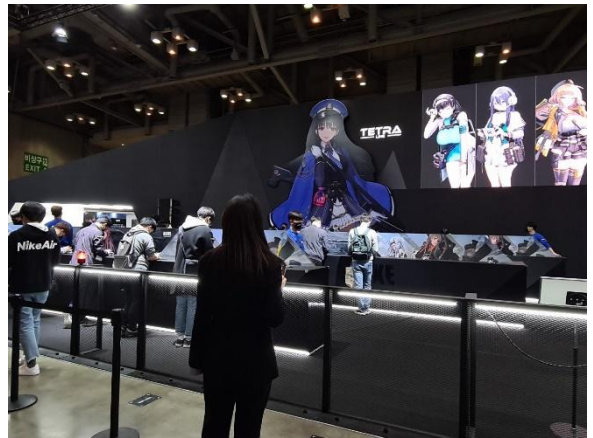
คูหาบริษัทเกมส์ท้องถิ่น



คูหาบริษัทเกมส์ท้องถิ่น



ภาพบรรยากาศศึกกิจกรรมในงาน



ภาพบรรยากาศศึกกิจกรรมในงาน

สำนักงานผู้แทนการค้า ณ เมืองปูซาน

9 ธันวาคม 2564