

THINK TRADE

ปีที่ 13 ฉบับที่ 96 / มกราคม-มีนาคม 2567

THINK DITP ชี้อะไรเกี่ยวกับ

**GAMING****Trade Highlight**Thai Game จับตาอุตสาหกรรม
เกมไทย ในทิศทางโลก**Inspiration and
Success**ผลักดันอุตสาหกรรมเกมไทยให้
แข็งแกร่ง**Friends of DITP**Esports โอกาสในการอัพเลเวล
ของภาคธุรกิจไทย**DITP Intrends**Crybaby กับกระแสใน
Pop Mart

thaifex
HOREC
ASIA

AN ALL-NEW HORECA TRADE SHOW

ELEVATING THE HOSPITALITY INDUSTRY TO NEW HEIGHTS

6 - 8 MARCH
2024

IMPACT

MUANG THONG THANI
BANGKOK, THAILAND

www.thaifex-horec.asia



JOINTLY ORGANISED BY



CONNECT
WITH US!

- 04 Trade Highlight
- 06 Trade Insights
- 08 Happening
- 10 Inspiration & Success
- 12 DITP Society
- 14 DITP Insider
- 16 Friend of DITP
- 18 Trade Talk
- 20 DITP Intrends
- 22 Do It Yourself
- 24 BCG Now
- 25 DITP Review
- 26 DITP Calendar
- 27 Healthy Thought



บรรณาธิการบริหาร นายภูสิต รัตนกุล เสรีเริงฤทธิ์
 บรรณาธิการที่ปรึกษา นางสาวณิชา สุจินดา
 บรรณาธิการอำนวยการ นายพรอนันต์ พุ่มแก้ว
 บรรณาธิการบทความ นายพงษ์เชษฐ์ รัชตะทรัพย์
 บรรณาธิการฝ่ายศิลป์ นายอาจพงษ์ ฉันทภิรมย์
 กองบรรณาธิการ
 สำนักประชาสัมพันธ์และสื่อสารองค์กร
 กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ
 ปก นายอาจพงษ์ ฉันทภิรมย์



กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ
 กระทรวงพาณิชย์
 563 ถนนนนทบุรี ตำบลบางกระบือ
 อำเภอเมือง จังหวัดนนทบุรี 11000
 www.ditp.go.th
 DITP Service Center 1169

หมายเหตุ กรมฯ ขอสงวนสิทธิ์ในการนำไปใช้ในเชิงพาณิชย์



www.thinktradethinkditp.com



สวัสดีครับ

ที่ผ่านมากรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ ได้ร่วมมือกับพันธมิตรบูรณาการหน่วยงานภาครัฐและเอกชนในการพัฒนาต่อยอดธุรกิจด้านความคิดสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล อาทิ ธุรกิจ Animation Game Esports และ Character เป็นต้น ซึ่งธุรกิจเหล่านี้นับว่าเป็นธุรกิจที่มีมูลค่าเพิ่มสูง ก่อให้เกิดอุตสาหกรรมแห่งอนาคตที่จะช่วยนำเศรษฐกิจไทยให้ก้าวข้ามกับดักรายได้ปานกลางได้ตามเป้าหมายสู่ความสำเร็จ

ส่วนหนึ่งที่ทำให้ธุรกิจเหล่านี้ประสบความสำเร็จ เพราะบริษัทด้านดิจิทัลคอนเทนต์ระดับโลกตอบรับเข้าร่วมเจรจาการค้ารวม 33 ราย จาก 10 ประเทศ ซึ่งประเภทของสินค้าและบริการที่ผู้ประกอบการต่างชาติให้ความสนใจมากที่สุด ได้แก่ บริการด้าน Animation Outsourcing Service ด้าน Animation Co-production และ Character Licensing ด้าน Game Development และ Game Outsourcing Service

นับเป็นทิศทางที่ดีในการขยายช่องทางการตลาดและต่อยอดภาพลักษณ์ของอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ไทยในการก้าวสู่ Global Digital Content Hub สร้างการรับรู้และแสดงศักยภาพของผู้ประกอบการไทยอย่างแพร่หลาย โดยมีจุดแข็งทั้งในด้านความคิดสร้างสรรค์ และงานออกแบบที่มีเอกลักษณ์ ตลอดจนมีการ

ปรับตัวนำนวัตกรรมและเทคโนโลยีที่เป็นเทรนด์ของโลกมาช่วยในงานสร้างสรรค์ ถือเป็นแต้มต่อในการแข่งขันและเพิ่มโอกาสทางธุรกิจที่เหนือกว่าคู่แข่งในอนาคด

THINK TRADE THINK DITP ฉบับนี้ ขอแนะนำไปสำรวจธุรกิจที่มีส่วนช่วยสร้างมูลค่าเพิ่ม โดยเฉพาะแนวทางการคิดสร้างสรรค์ เทคโนโลยีดิจิทัล และอุตสาหกรรมเกม ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจ และสร้างรายได้ให้กับประเทศ ตลอดจนมองหาทิศทางแนวโน้มใหม่ๆ ทางการค้าและธุรกิจเพื่อนำไปพัฒนาศักยภาพสู่การส่งออกได้อย่างมีประสิทธิภาพในอนาคต

นายภูสิต รัตนกุล เสรีเริงฤทธิ์

อธิบดีกรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ (DITP)
กระทรวงพาณิชย์

THAI GAME

จับตาอุตสาหกรรมเกมไทย
ในทิศทางโลก



ปิดตาตีหม้อ

แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ทีม แต่ละทีมมีจำนวนเท่ากัน โดยวางหม้อดินไว้กลางสนาม โดยให้หม้ออยู่ห่างจากผู้เล่นประมาณ 2-3 เมตร ซึ่งผู้เล่นแต่ละคนจะปิดตาและยืนอยู่หลังเส้นแบ่งเขตแดนของตนเอง เมื่อกรรมการให้สัญญาณ ผู้เล่นจะเดินไปข้างหน้าเพื่อตีหม้อ ทีมที่ตีหม้อได้ก่อน ถือว่าชนะ



อุตสาหกรรมเกมทั่วโลกกำลังถูกจับตามอง เพราะสร้างรายได้ให้กับประเทศเป็นอย่างมาก ประเทศไทยเป็นหนึ่งในนั้นที่อุตสาหกรรมเกมกำลังอยู่ในกระแสที่ผู้คนให้ความสนใจ

ประเทศไทยมีโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีที่ได้รับการพัฒนาเป็นอย่างดี ทำให้เกิดทิศทางการเติบโตช่วงที่ผ่านมาเป็นอย่างมาก สาเหตุสำคัญมาจากเทรนด์ Esports หรือการมองเกมเป็นกีฬา โดยมีการจัดการแข่งขันอย่างเป็นทางการ และเริ่มแพร่หลายในวงกว้างจนถึงดึงดูดทั้งนักลงทุน และบริษัทรายใหญ่ ให้เข้ามามีส่วนร่วมในอุตสาหกรรมมากขึ้น ทำให้ที่ผ่านมาเริ่มเห็นการปรับตัวในหลายองค์กร เพื่อตอบรับการเติบโตของวงการ Esports ในไทย เช่น มหาวิทยาลัยหลายแห่งมีการเปิดหลักสูตรที่เกี่ยวกับการออกแบบและพัฒนาเกม หรือหลักสูตรด้านการบริหารจัดการธุรกิจ Esports หรือแม้แต่ภาครัฐที่มีการออกนโยบายเพื่อสนับสนุนการเติบโตของ Esports เช่น การให้สิทธิประโยชน์ด้านภาษี หรือการให้เงินทุนสนับสนุน ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งที่ช่วยให่วงการอุตสาหกรรมเกมในประเทศไทยเติบโตขึ้นอย่างก้าวกระโดด ตามบุคลากรและเงินทุนที่มากขึ้น

อุตสาหกรรมเกมนอกจากการสร้างอาชีพและมีการเติบโตของจำนวนผู้เล่นแล้วยังช่วยกระตุ้นการเติบโตให้กับหลายธุรกิจอีกด้วย เช่น ธุรกิจฮาร์ดแวร์ ธุรกิจผู้ให้บริการด้านเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต ธุรกิจร้านขายของสะสมแคแรกเตอร์ ธุรกิจบอร์ดเกมต่างๆ ธุรกิจให้เช่าสถานที่ ทั้งสถานที่จัดการแข่งขันและที่พัก ธุรกิจสื่อผู้ถ่ายทอดการแข่งขัน รวมไปถึงธุรกิจร้านค้าปลีกอุปกรณ์ IT ที่ได้ประโยชน์สะท้อนให้เห็นจากการเติบโตที่เพิ่มขึ้นเป็นอย่างมากในช่วงที่ผ่านมา

นอกจากนี้แล้ว หลายธุรกิจที่แม้จะไม่ได้เกี่ยวข้องกับเกมโดยตรง ยังได้รับประโยชน์ในทางอ้อมผ่านการทำการตลาดเฉพาะกลุ่มลูกค้าเป้าหมายเพื่อดึงดูดผู้บริโภค ดังนั้นอุตสาหกรรมเกมในไทยมีโอกาสเติบโตได้อีกพอสมควร และถ้าหากมองเกม เป็น Soft power ที่กำลังเติบโต การผลักดันอุตสาหกรรมนี้ให้ถูกทางเพื่อลบภาพจำเก่าๆ ที่ว่า เกม เป็นสิ่งมอมเมาต่อเยาวชน ให้กลายเป็นอีกอุตสาหกรรม ที่สร้างการเติบโตใหม่ๆ ให้กับเศรษฐกิจไทยในอนาคต

1 ปานามา

เกมมิ่งแทนที่หนังและดนตรี

ด้วยการเติบโตแบบทวีคูณของเกมที่มีรายได้สูงกว่าหนังและเพลงรวมกัน ในประเทศปานามา เกมจึงถูกนำไปใช้เพื่อเปลี่ยนประเทศให้กลายเป็น ศูนย์กลางของเกมในภูมิภาค เกมได้รับการจัดอันดับในหมวดความบันเทิง ว่าเป็นส่วนที่มีศักยภาพสูงที่สุดในการดึงดูดผู้ใช้ใหม่โดยมีผู้เล่นมากกว่า 3,000 ล้านคนทั่วโลก

พัฒนาเกมไปอเมริกากลาง
ติดต่อ สำนักงานส่งเสริมการค้าในต่างประเทศ ณ กรุงเม็กซิโก

2 ฟินแลนด์

Netflix เข้าสู่ตลาดเกม

อุตสาหกรรมเกมฟินแลนด์ใหญ่อันดับ 5 ของยุโรป (ในแง่รายได้) เป็น ศูนย์รวมผู้พัฒนาเกมชั้นนำของโลก ในช่วง 20 ปีที่ผ่านมา อุตสาหกรรม เกมฟินแลนด์เติบโตขึ้นอย่างมาก โดยเฉพาะเกมบนมือถือ บริษัทระดับโลก อย่าง Netflix เล็งเห็นถึงศักยภาพนี้ ซึ่งผู้ประกอบการเกมจากไทยสามารถ สร้างความร่วมมือระหว่างผู้พัฒนาเกมไทย - ฟินแลนด์ได้เช่นกัน เพื่อสร้าง โอกาสทางการค้าในระดับโลก

สนใจสร้างความร่วมมือทางด้านเกม
ติดต่อ สำนักงานส่งเสริมการค้าในต่างประเทศ ณ กรุงเฮก

3 เยอรมัน

ตลาดเกมบูมในเยอรมัน

ตลาดเกมในเยอรมนี มีมูลค่าสูงเป็นอันดับ 5 ของโลก การปรับตัวของบริษัททั่วโลก มุ่งเข้าสู่ธุรกิจเกมมากขึ้น เป็นอีกหนึ่งช่องทางสำหรับผู้ประกอบการไทยที่มีศักยภาพ ด้านการพัฒนาเกม คอนเทนต์เกม คอมพิวเตอร์ซอฟต์แวร์และกราฟิก ผู้ผลิตชิ้นส่วน และอุปกรณ์เกม และสินค้าไลฟ์สไตล์ที่เกี่ยวข้องกับเกม เข้าร่วมงานแสดงสินค้า เพื่อ ขยายตลาดในยุโรป และระดับโลก

สนใจออกงานแสดงสินค้า
ติดต่อ สำนักงานส่งเสริมการค้าในต่างประเทศ ณ นครแฟรงก์เฟิร์ต

4 จีน

เกมกระตุ้นยอดขายสินค้า

จีนให้ความสำคัญกับเกมเพราะเป็นส่วนสำคัญในอุตสาหกรรมด้าน วัฒนธรรม ผู้ผลิตเกมสามารถสอดแทรกวัฒนธรรม และเสน่ห์ความเป็น ไทย นำไปสู่การสร้างการรับรู้ กระตุ้นความต้องการในการบริโภคสินค้า ไทยเพิ่มมากขึ้น

ขอข้อมูลผู้บริโภคชาวจีน
ติดต่อ สำนักงานส่งเสริมการค้าในต่างประเทศ ณ เมืองเซี่ยเหมิน



5 ญี่ปุ่น

ธุรกิจแคร็กเตอร์ในญี่ปุ่น

การ์ตูนแคร็กเตอร์ของไทยเป็นที่รู้จักและได้รับความนิยมขึ้นชอบ ด้วยความคิดสร้างสรรค์ ความเชี่ยวชาญด้านเทคนิค Service mind และความยืดหยุ่นในการตอบสนองการให้บริการ ผลงานประณีตละเอียดอ่อน มีราคาที่เหมาะสมกับคุณภาพ ผู้ประกอบการไทยจึงควรเพิ่มขีดความสามารถด้านเทคนิคให้ทันสมัย และอาศัยเอกลักษณ์ที่โดดเด่นในด้านต่างๆ ที่เป็นที่ยอมรับของชาวญี่ปุ่น

หาดลาดส่องออกความคิดสร้างสรรค์
ติดต่อ สำนักงานส่งเสริมการค้าในต่างประเทศ ณ กรุงโตเกียว

6 ได้หวัน

Magic Economy ที่มีศักยภาพ

วัตถุมงคลไทยได้รับความนิยมในไต้หวัน เพราะไทยมีรากฐานวัฒนธรรม ความเชื่อ สอดคล้องกับกระแส Magic Economy ที่สร้างแบบแผนและมาตรฐานในเชิงวิชาการได้ กลายเป็นหนึ่ง Soft power ที่มีศักยภาพของไต้หวันตลาดไต้หวันและตลาดเอเชีย

ต้องการขยายตลาดไปไต้หวัน
ติดต่อ สำนักงานส่งเสริมการค้าในต่างประเทศ ณ กรุงมะนิลา ส่วนที่ 2



คำว่า CHARACTER, แคร็กเตอร์ คนทั่วไปมักเขียนผิด
สำนักงานราชบัณฑิตยสภา ให้เขียนทับศัพท์ว่า: แคร็กเตอร์

ช่องทางการติดต่อ : สำนักงานส่งเสริมการค้าในต่างประเทศ
หรือขอข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ www.ditp.go.th

STRIP TEST

ป้องกันใบด่างในมันสำปะหลัง

ทีมนักวิจัยฯ ได้พัฒนาชุดตรวจแบบรวดเร็วรูปแบบ Strip test พกพาไปภาคสนาม โดยไม่ต้องเก็บตัวอย่างส่งมายังห้องปฏิบัติการ ทราบผลได้ใน 15 นาที ตรวจสอบได้เองโดยไม่ต้องอาศัยผู้เชี่ยวชาญ เป็นประโยชน์ในการตรวจคัดกรอง และเฝ้าระวังการแพร่ระบาดของโรคใบด่างมันสำปะหลังในประเทศไทย รวมถึงการตรวจหาเชื้อในขั้นตอนต่างๆ ของกระบวนการผลิตต้นพันธุ์มันสำปะหลังปลอดเชื้อ

ที่มา : nstda.or.th

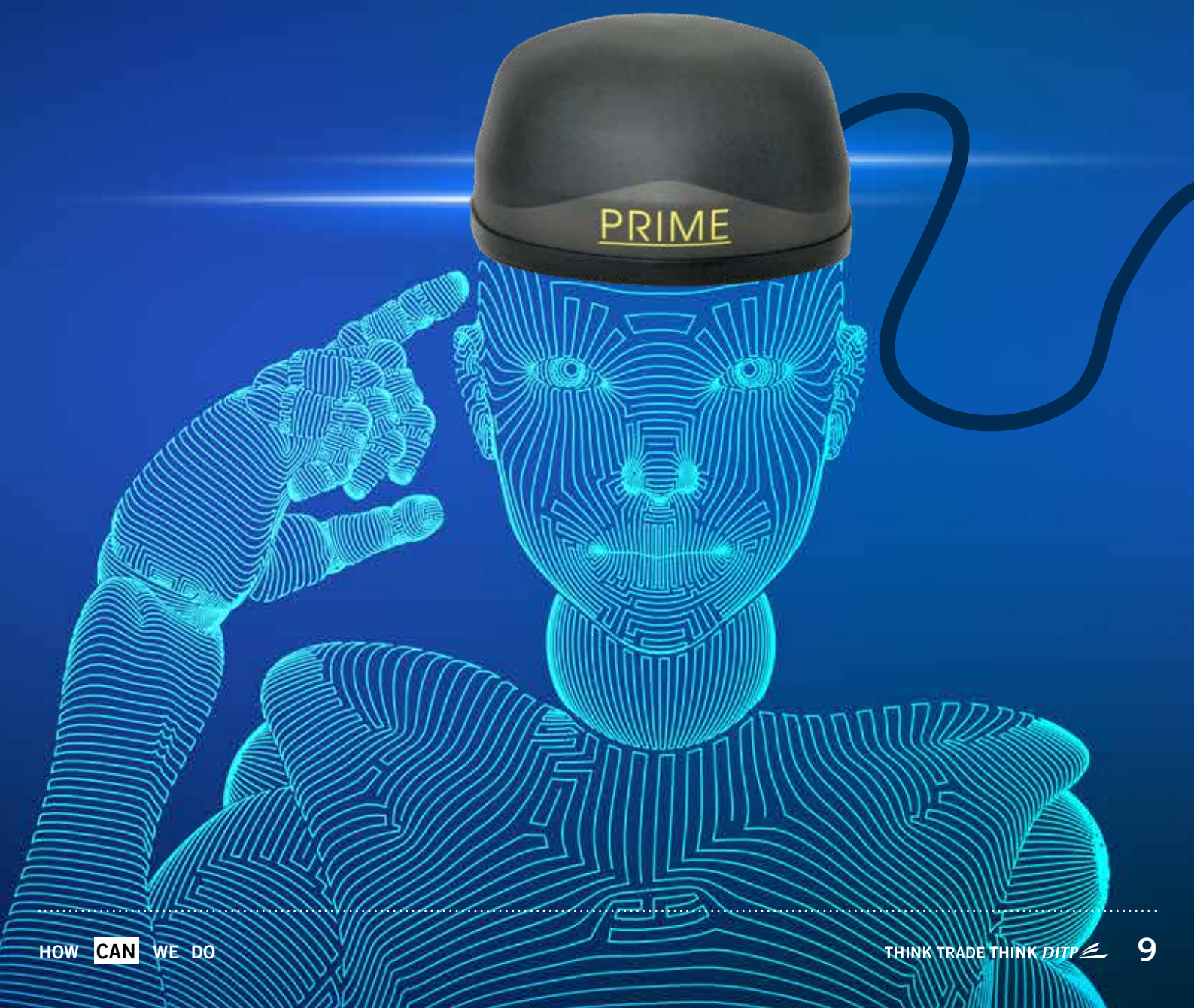


ปลูกผมด้วย หมวกเลเซอร์

หมวกเลเซอร์ปลูกผม ช่วยกระตุ้นการเกิดใหม่ของเส้นผม อาศัยหลักการเลเซอร์บำบัดด้วยเทคโนโลยี Low Light Level Therapy (LLLT) ด้วย Laser diode ความยาวคลื่น 660 nm กำลังส่ง 5mW Power density 3.5 mW/cm² สวมใส่เพื่อการบำบัด ครั้งละ 20 นาที วันเว้นวัน จะเห็นผลได้ในเวลา 2 เดือน หากใช้ในคนที่ผ่านการผ่าตัดปลูกถ่ายเซลล์ผมจะเห็นผลได้รวดเร็วยิ่งขึ้น

นวัตกรรมทางด้านสุขภาพ สำหรับผู้ที่มีปัญหาผมบาง คิดค้นโดย บริษัท พรีเมา เลเซอร์ เทอร์ราพี จำกัด (ร่วมกับ คณะแพทยศาสตร์ โรงพยาบาลรามารับดี)

ที่มา : innovationthailand.org





คุณเบน อนันต์บัญชาชัย
นายกสมาคมซอฟต์แวร์เกมไทย

ผลักดันอุตสาหกรรม เกมไทยให้แข็งแกร่ง

การพัฒนาเกมไทยที่สามารถก้าวสู่ตลาดโลกและส่งเสริมศักยภาพของคนไทยให้ดังไกลสู่เวทีสากลเป็นเรื่องที่กำลังเป็นที่พูดถึงอย่างมาก THINK TRADE THINK DITP ขอนำท่านไปพบกับ สมาคมซอฟต์แวร์เกมไทยที่เป็นองค์กรตัวแทนผลักดันผลประโยชน์ของอุตสาหกรรม การพัฒนาเกมในประเทศไทย ส่งเสริมและสนับสนุน การเติบโตทั้งในและต่างประเทศ

คุณเนนิน อนันต์บัญชาชัย นายกสมาคมซอฟต์แวร์เกมไทย และผู้ร่วมก่อตั้งบริษัท Extend Interactive ซึ่งเป็นบริษัทที่พัฒนาซอฟต์แวร์เกมไทย เกริ่นถึงจุดเริ่มต้นของสมาคมว่า “สมาคมก่อตั้งเมื่อปี 2549 เป็นการรวม นักพัฒนาเกม และผู้ให้บริการเกม ปัจจุบันมีสมาชิกอยู่ประมาณ 40 ถึง 50 บริษัท ตั้งแต่บริษัทขนาดเล็กจนถึงบริษัทที่มีขนาดใหญ่เข้าไปอยู่ใน ตลาดหลักทรัพย์จนเกิดเป็นเป้าหมายของสมาคม ที่มีการจัดตั้งขึ้นเพื่อ ผลักดันอุตสาหกรรมเกมไทยให้แข็งแกร่ง รวมถึงเป็นตัวกลางในการให้ ข้อมูลและเป็นสื่อกลางในการประสานงานจากทางภาครัฐ”

คุณเนนินกล่าวถึงกิจกรรมของสมาคมว่า “กิจกรรมของสมาคมในส่วน ต่างๆ มีที่จัดขึ้นเองและเข้าร่วมกับทางภาครัฐ เช่น DEPA, DITP, CEA และอีกหลายหน่วยงาน จุดประสงค์เพื่อยกระดับผู้พัฒนาเกมไทยให้ก้าวสู่ ระดับสากล ไม่ว่าจะเป็นการพา Thai Pavilion ออกบูธงาน Gamescom Asia 2023 ที่ประเทศสิงคโปร์ เมื่อเดือนตุลาคม 2023 ที่ผ่านมา โดยได้ รับการสนับสนุนจาก DITP และ DEPA หรือการจัดงาน Game Talent Showcase 2022-2023 และการจัดงาน Thai Game Meet Up 2022”



เล่นว่า

การเล่นว่าต้องใช้ลานโล่งกว้าง มีลมพัดตลอดเวลา ผู้ปล่อยว่าต้องมีวิธีส่งว่าให้ได้จังหวะกับผู้วิ่งว่า ดูทิศทางลม ปล่อยว่า และวิ่งว่าอย่างรวดเร็ว เมื่อไม่มีลม หากมีลมแทบไม่ต้องวิ่งเลย หรือวิ่งบ้างเล็กน้อย แล้วคอยดูว่าว่าว่าไม่ต่ำลง ก็กระตุกและผ่อนสายเชือก เพื่อให้ว่าลอยขึ้นสู่ท้องฟ้า





คุณเนนินได้ทั้งทำเอาไว้ว่า “สำหรับผู้บริโภคที่เล่นเกม อยากให้ติดตามและหันมาเล่นเกมไทย รวมถึงอยากให้ติดตามข่าวสารเกี่ยวกับการพัฒนาเกมต่างๆ ซึ่งปัจจุบัน มูลค่าอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์เกมในตลาดอยู่ที่ 3.6 - 3.7 หมื่นล้านบาท แต่เกมไทยได้สัดส่วนเพียง 2% จึงอยากให้ผู้บริโภค หันมาสนใจเกมไทยเพิ่มสัดส่วนในตลาดให้มากขึ้น โดยเกมไทยที่น่าสนใจ เช่น เกม Morning Moon Village เกม Home Sweet Home เกม Kingdoms Reborn และเกม Timeline เป็นต้น ถือเป็นเกมที่พัฒนาโดยคนไทยและมีความน่าสนใจเป็นอย่างมาก จึงอยากเชิญชวนให้ผู้บริโภคสนับสนุนเกมไทยจากคนไทย เพื่อให้อุตสาหกรรมเกมไทยเราเติบโตมากขึ้นและยั่งยืน”



Super Board ซอฟต์พาวเวอร์

นพ.สุรพงษ์ สืบวงศ์ลี กรรมการและเลขาธิการ คณะกรรมการยุทธศาสตร์ซอฟต์พาวเวอร์แห่งชาติ เผยว่า นายกษ pratana การประชุม Super Board ซอฟต์พาวเวอร์ ติดตามความคืบหน้า การขับเคลื่อนอุตสาหกรรมซอฟต์พาวเวอร์ของประเทศ ให้การสนับสนุน 2 โครงการสำคัญ ได้แก่ โครงการ Maha Songkran World Water Festival และโครงการส่งเสริมภาพยนตร์ไทย เข้าร่วมเทศกาลภาพยนตร์ต่างประเทศ



สักขีพยานลงนาม MOU ผู้ประกอบการไทย-จีน

นายภูมิธรรม เวชยชัย รองนายกรัฐมนตรีและรัฐมนตรีว่าการกระทรวงพาณิชย์ เป็นสักขีพยานในพิธีลงนาม MOU ระหว่างผู้ประกอบการไทยและจีน เพื่อซื้อขายผลิตภัณฑ์มันสำปะหลังและกาแฟ ช่วยผลักดันราคาสินค้าเกษตรในประเทศให้สูงขึ้น





Muaythai Global Power

DITP ร่วมกับ การกีฬาแห่งประเทศไทย และสมาพันธ์มวยไทยนานาชาติ เปิดตัวงาน “Muaythai Global Power” เพื่อประชาสัมพันธ์และสร้างการรับรู้ศักยภาพของมวยไทยในระดับนานาชาติ เพื่อยกระดับธุรกิจมวยไทยและสร้างรายได้ให้กับประเทศ

Thai Brand Heroes สินค้านวัตกรรมจากข้าว

DITP จัดแสดงและจำหน่าย ส่งเสริมและผลักดันผู้ประกอบการ “Thai Brand Heroes” สินค้านวัตกรรมจากข้าวในงาน Thailand Rice Fest 2023 ร่วมมือกับ The Cloud และหน่วยงานภาครัฐและเอกชนที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ผู้ประกอบการมีเวทีแสดงศักยภาพ ขยายโอกาสทางการค้า ซึ่งสอดคล้องกับนโยบายของรัฐบาล



ผู้นำทัพเกมไทย ดังไกลทั่วโลก

HOME SWEET HOME

เกมไทยมีความหลากหลายในการพัฒนา การผสมผสานความเป็นไทยเข้าไปในเกมเพื่อส่งต่อสู่สายตาคนทั่วโลกได้อย่างน่าจับตามอง **THINK TRADE THINK DITP** ฉบับนี้ จะพาไปรู้จักกับบริษัทผู้นำเกมไทยอย่าง Home Sweet Home ที่เป็นที่รู้จักกันอย่างมาก จนได้ออกไปสู่สายตาคนทั้งโลก จากบริษัท Yggdrasil Group

จุดเริ่มต้นของบริษัทเกม

บริษัท Yggdrasil Group ได้ทำงานเกี่ยวกับโฆษณา จนได้รับโอกาสการสนับสนุนจากคุณต่อ ธนัญชัย ศรศรีวิชัย (ต่อ ฟิโนมีนา) ผู้กำกับภาพยนตร์โฆษณาชื่อดัง ในการผลักดันให้ผู้คนได้รู้จักผลงานของทางบริษัท จนบริษัทได้รับโอกาสในการผลิตสื่อโฆษณาต่างประเทศ

โอกาสส่งออกเกมไทยคนไทยก็ทำได้

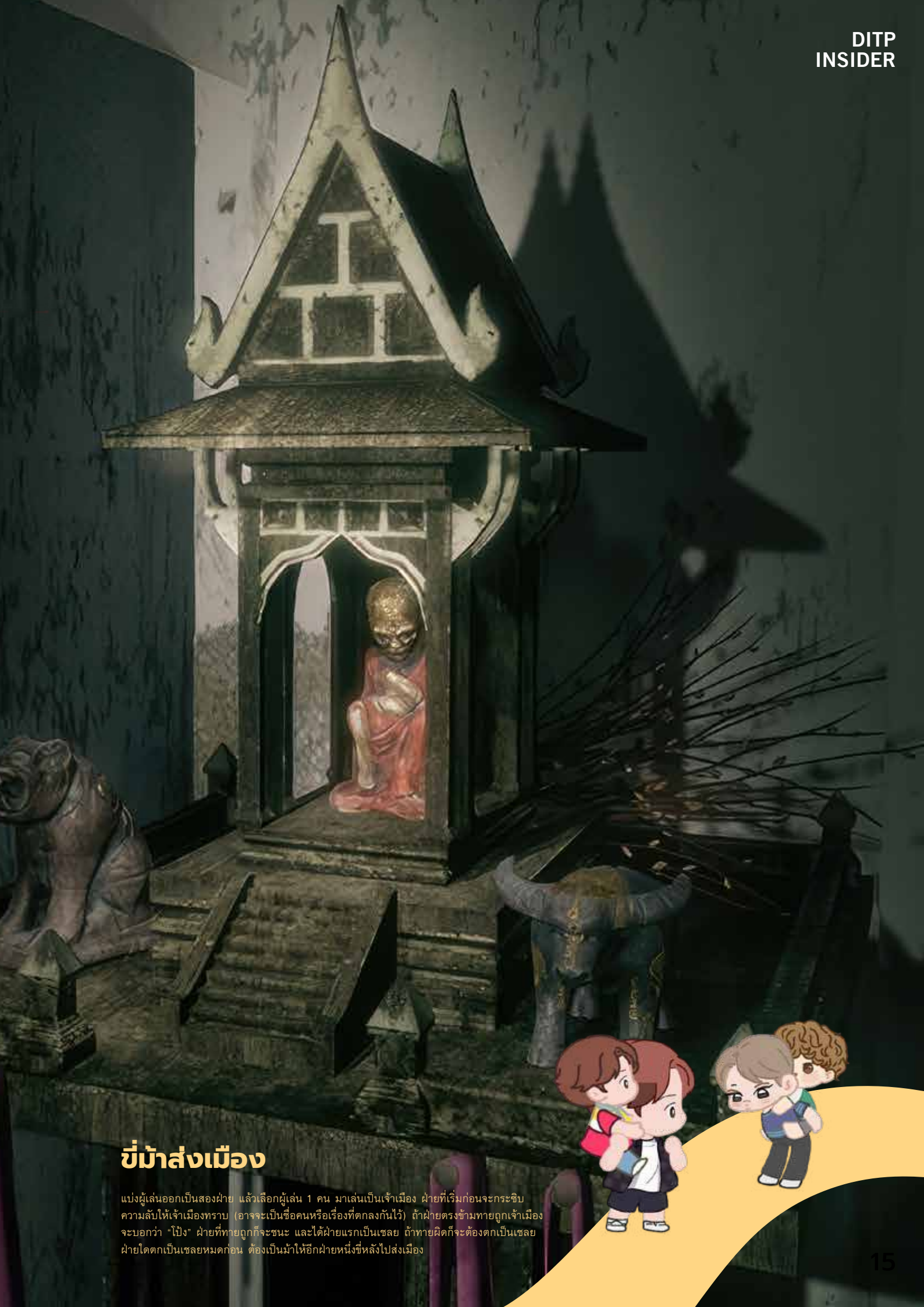
เริ่มแรกเมื่อทำงานเกี่ยวกับโฆษณาซึ่งเป็นงานระยะสั้น จึงมีความคิดหางานระยะยาวที่สามารถทำได้เป็นปีๆ จึงมีการรวบรวมทีมงานและเกิดแผนกแอนิเมชันขึ้น ทำให้มีการเปิดรับผลิตงานแอนิเมชัน และโมเดลสามมิติ ซึ่งโมเดลสามมิตินี้ลูกค้าส่วนใหญ่จะเป็นฝั่งของเกม ทำให้มีการขยายตลาดในวงการเกมเพิ่มมากขึ้น จนได้เข้ามาทำกราฟิก CG และคัตซีนในเกม รวมถึงแรงผลักดันกระแสรายมรดการรับการทำ CG ของไทยไปในทิศทางที่ไม่ค่อยดีนัก จึงอยากพิสูจน์ให้ทุกคนได้เห็นว่าคนไทยก็สามารถทำได้เช่นกัน

จุดพลิกผันที่เกมไทยสามารถดังไกลทั่วโลก

หลังจากนั้นได้เริ่มทำโปรเจกเกม และได้ตั้งจุดแข็งของประเทศไทยในเรื่องของฝีมือไทยเข้ามาใช้ เพื่อนำมาเผยแพร่วัฒนธรรมไทยให้ต่างชาติได้รับรู้ จนเกิดเป็น HOME SWEET HOME ขึ้น โดยแบ่งออกเป็น 2 ภาคด้วยกัน ซึ่งในส่วนแรกของภาคแรกเกิดปัญหาในเรื่องของเงินทุนทำให้ต้องหยุดชะงักลง แต่จากผลงานที่แสดงให้เห็น ทำให้มีผู้ลงทุนเข้ามา จนเกิดเป็น HOME SWEET HOME ภาค 2 ที่มีความสุข และตัวละครมากกว่าเดิม จากทีมงานคุณภาพในฝ่ายต่างๆ ภายในบริษัท

การผลักดัน Soft power ของเกมไทย

การผลักดัน Soft power อีกช่องทางหนึ่งจากเกม ถือเป็นสิ่งที่น่าสนใจ เพราะคนเราสามารถอยู่กับเกมได้หลายชั่วโมงหรือเป็นเดือนๆ อีกทั้งเกมยังสามารถอัพเดทสถานการณ์หรือคอนเทนต์ต่างๆ ได้ด้วย ดังนั้นคนไทยและหน่วยงานภาครัฐควรช่วยกันผลักดันและสนับสนุนเกมไทยเพื่อเป็นการต่อยอดให้คนได้รู้จักฝีมือของคนไทยในอนาคต



ขี่ม้าส่งเมือง

แบ่งผู้เล่นออกเป็นสองฝ่าย แล้วเลือกผู้เล่น 1 คน มาเล่นเป็นเจ้าเมือง ฝ่ายที่เริ่มก่อนจะกระซิบความลับให้เจ้าเมืองทราบ (อาจจะเป็นชื่อคนหรือเรื่องที่ตกลงกันไว้) ถ้าฝ่ายตรงข้ามทายถูกเจ้าเมืองจะบอกว่า "โป้ง" ฝ่ายที่ทายถูกก็จะชนะ และได้ฝ่ายแรกเป็นเชลย ถ้าทายผิดก็ต้องตกเป็นเชลย ฝ่ายใดตกเป็นเชลยหมดก่อน ต้องเป็นม้าให้อีกฝ่ายหนึ่งขี่หลังไปส่งเมือง



ESPORTS

โอกาสในการอัปเลเวล
ของภาคธุรกิจไทย



Esports เป็นหนึ่งธุรกิจดาวรุ่งที่ได้รับความนิยมในระดับโลก และกำลังเป็นที่ยอมรับกันมากขึ้นในสังคมไทย โดย ศูนย์วิจัย Krungthai COMPASS ประเมินตลาด Esports ไทยในปี 2570 ว่าจะมีมูลค่าสูงถึง 108,000 ล้านบาท หรือเติบโตราว 3 เท่า จากปัจจุบัน และมีแนวโน้มที่จะขยายตัวได้อย่างต่อเนื่องในอนาคตโดยมีปัจจัยสนับสนุนหลักจาก

1. การเติบโตของจำนวนผู้เล่น และผู้ชม Esports ในไทย
2. การพัฒนาที่รวดเร็วของเทคโนโลยีซึ่งช่วยหนุนให้ประสบการณ์ในการเล่นเกมนักเล่นเกมมีความแปลกใหม่และตรงตามความต้องการของผู้เล่นมากยิ่งขึ้น
3. จำนวนแรงงานทักษะที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมของไทยที่มีแนวโน้มเพิ่มขึ้นตามหลักสูตรการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกม และ Esports ที่มีมากขึ้นในระดับชั้นอุดมศึกษา
4. การสนับสนุนของรัฐบาลไทย อาทิ การให้เงินทุนตั้งต้น เป็นต้น

6 บทบาททางธุรกิจใหม่ๆ ที่มีแนวโน้มได้รับอานิสงส์จากการเติบโตของตลาด Esports คือ บทบาทนักกีฬา Esports บทบาทเจ้าของทีม Esports บทบาทผู้จัดงานแข่งขัน บทบาทผู้พัฒนาเกม บทบาทผู้ลงทุนในโครงสร้างพื้นฐาน เช่น สนามแข่งขัน และบทบาท Sponsorship นอกจากนี้ ธุรกิจแบบดั้งเดิม (Traditional Business) ยังสามารถใช้ Esports เป็นเครื่องมือส่งเสริมให้ธุรกิจเติบโตได้ โดยเฉพาะใน “ภาคการท่องเที่ยว” ที่เคยมีกรณีศึกษาทั้งในต่างประเทศ และในไทยให้เห็นกันแล้ว ยกตัวอย่าง เช่นการแข่งขัน Rainbow6 ในเมือง Raleigh สหรัฐฯ ในปี 2562 ที่มีผู้คนจากต่างเมืองหรือต่างประเทศเดินทางเข้ามาชมการแข่งขันถึงเกือบ 15,000 คน ส่งผลให้ภาคธุรกิจในเมืองต้องจ้างงานเพิ่มและก่อให้เกิดเม็ดเงินหมุนเวียนถึง 1.45 ล้านเหรียญสหรัฐฯ เช่นเดียวกับการแข่งขัน Thailand Esports Championship ปี 2565 ที่หาดใหญ่ ก็มีนักกีฬาและนักท่องเที่ยวดูการแข่งขันกว่า 20,000 คน ซึ่งสามารถสร้างเงินหมุนเวียนจากธุรกิจโรงแรมและร้านอาหารได้ถึง 60-70 ล้านบาท คิดเป็น Multiplier Effect ราว 2 เท่า เมื่อเทียบกับเงินลงทุนจัดงานที่ 30 ล้านบาท

Krungthai COMPASS แนะนำ ผู้ที่สนใจลงทุนในตลาด Esports ควรศึกษาเทรนด์หรือแนวโน้มที่มีผู้ชมและผู้เล่นให้ความสนใจในระดับสูง โดยเฉพาะในบทบาทที่มีความเกี่ยวข้องกับตลาด Esports โดยตรง คือ นักกีฬา เจ้าของทีม และผู้จัดการแข่งขัน เนื่องจากจำนวนผู้ชมจะเป็นปัจจัยหลักที่มีผลต่อความสำเร็จของงาน และมีผลต่อการตัดสินใจสนับสนุนของ Sponsorship ซึ่งเป็นรายได้หลักใน Ecosystem ของตลาด Esports นอกจากนี้การสร้างความร่วมมือกันของแต่ละบทบาทใน Ecosystem ก็เป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยให้ตลาด Esports เติบโตได้อย่างยั่งยืน

ไม่พลาดทุกความเคลื่อนไหว ข้อมูลธุรกิจและข่าวสารเศรษฐกิจจากศูนย์วิจัย Krungthai COMPASS เพียง Scan QR Code ที่ <https://sme.krungthai.com/sme/> เพื่อSubscribe รับข้อมูลข่าวสารจากกรุงไทย SME



คุณปาณิสตา คุณประเสริฐ

ทายาทรุ่นสอง และ Creative Art Director blue ribbon toys

ปัจจุบันของเล่นเป็นหนึ่งในสินค้าที่มีการส่งออกมากที่สุด ประเทศที่มีภาคการผลิตที่แข็งแกร่งจะได้รับประโยชน์จากการส่งออกที่เพิ่มขึ้น การส่งออกของเล่นช่วยให้ประเทศต่างๆ สามารถเข้าถึงตลาดโลกและกระจายแหล่งที่มาของรายได้ ตลอดจนมีส่วนร่วมสนับสนุนการเติบโตทางเศรษฐกิจโดยสร้างโอกาสการจ้างงาน งานออกแบบ การตลาด และกระตุ้นการใช้จ่ายของผู้บริโภค

THINK TRADE THINK DITP ได้พูดคุยกับ คุณหวาน ปาณิสตา คุณประเสริฐ ทายาทรุ่นสอง และ Creative Art Director blue ribbon toys เล่าว่า “blue ribbon toys เกิดจากคุณพ่อก่อตั้งขึ้นตั้งแต่สมัยหวานเพิ่งเกิด ส่วนตัวแล้วหวานเข้ามาดูแลกิจการเมื่อสามสี่ปีที่ผ่านมา โดยจุดเริ่มต้น blue ribbon toys เกิดจากวันหนึ่งคุณพ่อตอนอยู่ต่างประเทศได้เข้าไปอยู่ในคลาสถ่ายรูป และมองเห็นเด็กๆ ได้เรียนรู้จากการเล่นของเล่น ประกอบกับเพื่อนชาวต่างชาติแนะนำว่าประเทศไทยมีไม้ยางพาราเยอะ ทำให้คุณพ่อกลับมาคิดค้นของเล่น และมาสร้างโรงงานเล็กๆ ที่ผลิตของเล่นจากไม้ยางพาราที่ประเทศไทย”

คุณปาณิสตา เล่าต่อว่า “จากนั้นได้เริ่มออกงานแฟร์ต่างๆ ทำให้มีผู้สนใจเพิ่มขึ้น และพัฒนาของเล่นจนเป็น blue ribbon toys ในวันนี้ จุดเด่นของเล่นของ blue ribbon toys แตกต่างจากของเล่นชนิดอื่นในเรื่องของดีไซน์ และตอบโจทย์ลูกค้า educational toys (ของเล่นเพื่อการเรียนการสอน ส่งเสริมการเรียนรู้) ที่นำของเล่นไปใช้ในการศึกษาในโรงเรียน มีการปรับเปลี่ยนรูปแบบให้เหมาะสมกับครอบครัวมากขึ้น ทำให้ของเล่น blue ribbon toys สามารถเล่นได้ทุกเพศทุกวัย แต่สิ่งหนึ่งที่ blue ribbon toys ยังคงไว้ นั่นคือการส่งเสริมทางด้านพัฒนาการของเด็ก ทางแบรนด์เน้นการส่งออกเป็นหลักประมาณ 95% โดยในช่วง 2-3 ปีที่ผ่านมา ได้หันมาสนใจการทำ branding และ storytelling ทำให้ blue ribbon toys เริ่มรู้จักและมีตลาดในไทยเพิ่มมากขึ้น”

สุดท้ายคุณปาณิสตา ฝากบอกถึงผู้ประกอบการที่ทำธุรกิจของเล่นทุกคนว่า “ในประเทศไทยยังมีดีไซน์เนอร์อีกมากมายที่มีความสามารถที่รอโอกาสจากทางผู้ประกอบการ ให้พวกเขาได้โชว์ผลงาน และพัฒนาต่อยอด ซึ่งอยากให้ทุกคนมองหาโอกาสเพื่อช่วยกันส่งเสริมในการผลิตและต่อยอดสินค้าไทยต่อไป และอยากขอบคุณผู้บริโภคทุกคนที่คอยสนับสนุนสินค้าจากคนไทยและแบรนด์ไทยค่ะ”





Crybaby

กับกระแสใน Pop Mart

คุณมด-นิสา ศรีคำดี (มอลลี่)



อาร์ตทอยหรือของเล่นศิลปะ ได้รับความนิยมทั่วโลก ศิลปินจากหลากหลายวัฒนธรรมล้วนแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านของสะสมที่มีเอกลักษณ์เหล่านี้ ในประเทศไทยมีศิลปินที่ดังจนตกเทรนด์ในฐานะนักสะสม และชื่นชอบผลงานสร้างสรรค์อันน่าหลงใหล ได้แก่ **คุณมด-นิสา ศรีคำดี** หรือที่รู้จักในชื่อ **มอลลี่** THINK TRADE THINK DITP ฉบับนี้ จึงพาทุกท่านไปสำรวจโลกแห่งของเล่นศิลปะที่สร้างสรรค์จากศิลปินคนไทย อย่างอาร์ตทอยชื่อดัง “Crybaby”ที่กำลังเป็นกระแสในร้านของเล่น POP MART



เรื่องราวเบื้องหลัง “Crybaby”

ตุ๊กตา Crybaby Molly เป็นหนึ่งในของเล่นของสะสมฝีมือคนไทย คุณมด-นิสา ศรีคำดี เริ่มจากการปั้นตุ๊กตา Crybaby โปสต์ลงบนอินสตาแกรมส่วนตัว ก่อนได้รับความนิยมแพร่หลายไปทั่วโลก สำหรับตุ๊กตา Crybaby Molly ได้รับแรงบันดาลใจจาก “น้ำตา” ที่เป็นเสมือนการจดบันทึกเรื่องราวทั้งดีและร้าย จนกลายเป็นแคร์ิกเตอร์ที่เป็นเอกลักษณ์ของเหล่าตุ๊กตาที่จะเห็นได้ว่าต้องมีน้ำตาอยู่เสมอ ซึ่งแต่ละชิ้นมีมูลค่าตั้งแต่หลักหมื่นไปจนถึงหลักล้านบาท



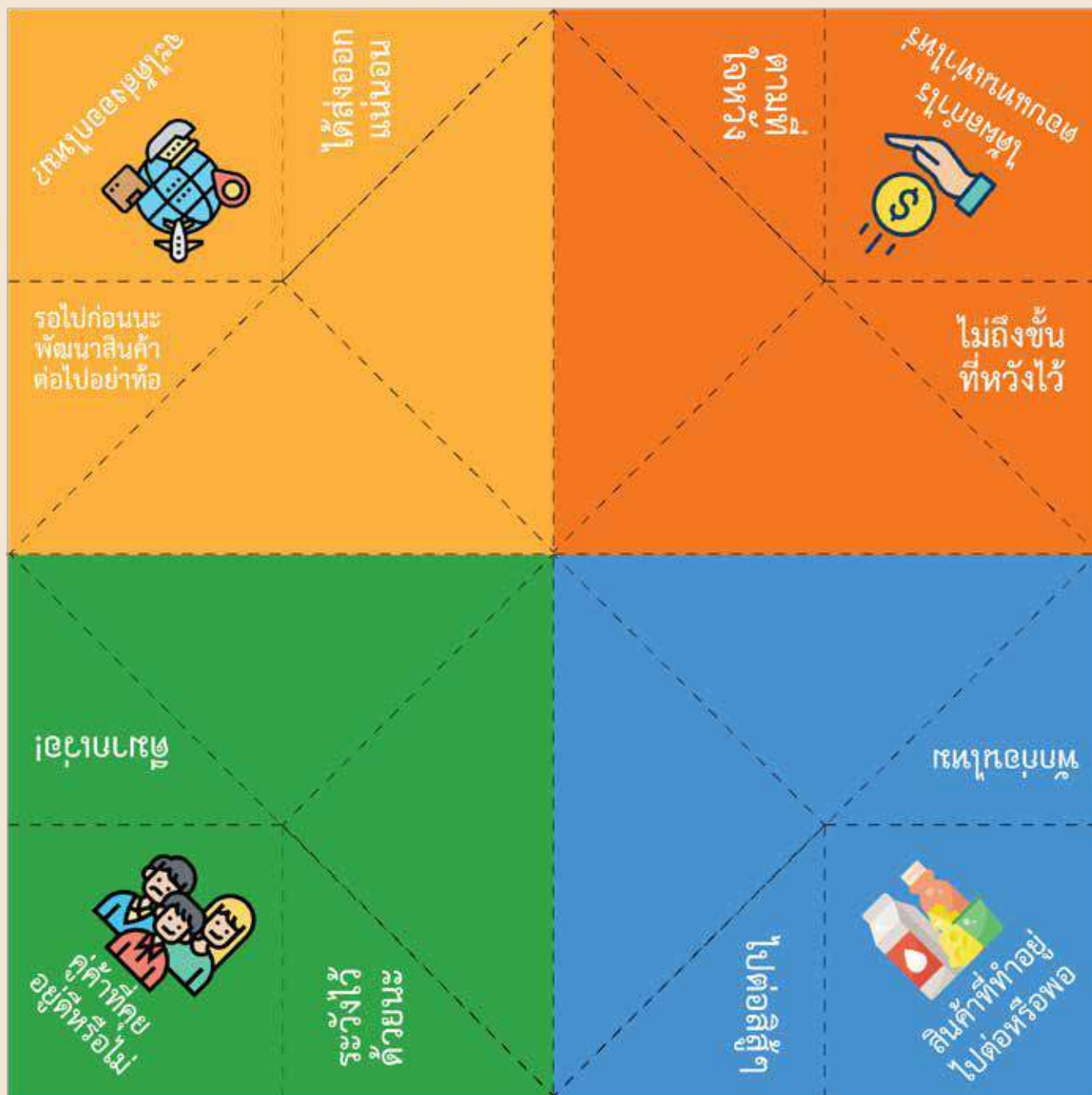
เส้นทางสู่ความสำเร็จ จนเกิดเป็นที่นิยมในวงกว้าง

ในยุคดิจิทัลโซเชียลมีเดียมีบทบาทสำคัญในการเผยแพร่ความนิยมของ Crybaby Molly โดยทีมของคุณมด ใช้แพลตฟอร์ม เช่น Instagram Facebook และ YouTube เพื่อแสดงผลงานและมีส่วนร่วมกับผู้ชมทั่วโลก ด้วยการแชร์ภาพเบื้องหลัง บทสัมภาษณ์ศิลปิน รวมถึงจัดทำพรีเเจอร์ของนักสะสมผ่านเว็บไซต์ Crybaby Molly ที่ให้ผู้ที่ชื่นชอบได้แต่งตัวและออกแบบได้เอง จึงเป็นปรากฏการณ์ที่ช่วยกระตุ้นการส่งออกความชื่นชอบ Crybaby และขยายฐานแฟน ๆ ได้อย่างไม่ต้องสงสัย

“Crybaby” โกอินเตอร์ไกลส่งงานฝีมือคนไทยสู่สากล

Crybaby ส่งออกสู่ระดับภูมิภาคเอเชีย ไม่ว่าจะเป็น จีน ไต้หวันฮ่องกง และสิงคโปร์ ด้วยงานฝีมือที่โดดเด่น พิถีพิถัน และ Crybaby ทุกตัวตรงตามมาตรฐานคุณภาพสูงสุด ตั้งแต่เลือกวัสดุไปจนถึงกระบวนการผลิตเพื่อความทนทานและสวยงาม ด้วยความมุ่งมั่นตั้งใจและความไว้วางใจของนักสะสม ทำให้อาร์ตทอย Crybaby ได้รับการยอมรับในระดับโลก แม้ผลงานส่วนใหญ่เริ่มต้นมาจากแรงบันดาลใจ และความชอบส่วนตัว แต่การวิเคราะห์ตลาดก็สำคัญไม่แพ้กัน เพราะแคร็กเตอร์ในแต่ละคอลเลกชัน มาจากการวิเคราะห์ความชื่นชอบของกลุ่มลูกค้า และตลาด ควบคู่ไปด้วย

คำว่า CHARACTER, แคร็กเตอร์ คนทั่วไปมักเขียนผิด
สำนักงานราชบัณฑิตยสภา ให้เขียนทับศัพท์ว่า: แคร็กเตอร์



วิธีการเล่น

1. ตัดกระดาษและพับตามวิธีการพับ
2. ถ้าคุณเล่นกระดาษทายใจที่ทำนายจากคำตอบ "ได้ส่งออกแน่นอน" หรือ "รอไปก่อนนะ" ก็แค่เลือกคำถามที่ว่า "จะได้ส่งออกไหม" กับคนที่ต้องการทายใจเพื่อทำนายดวงชะตา
3. จากนั้นถามคนที่ต้องการทายใจว่าอยากให้ยัยกระดาษกี่ครั้ง
4. และยัยกระดาษไปตามจำนวนของตัวเลขที่ต้องการทาย
5. เมื่อครบจำนวนที่ยัยแล้วหยุดตรงไหนของเรื่องที่ทาย ให้ทำนายตามที่เราหยุดไว้นั่นเอง



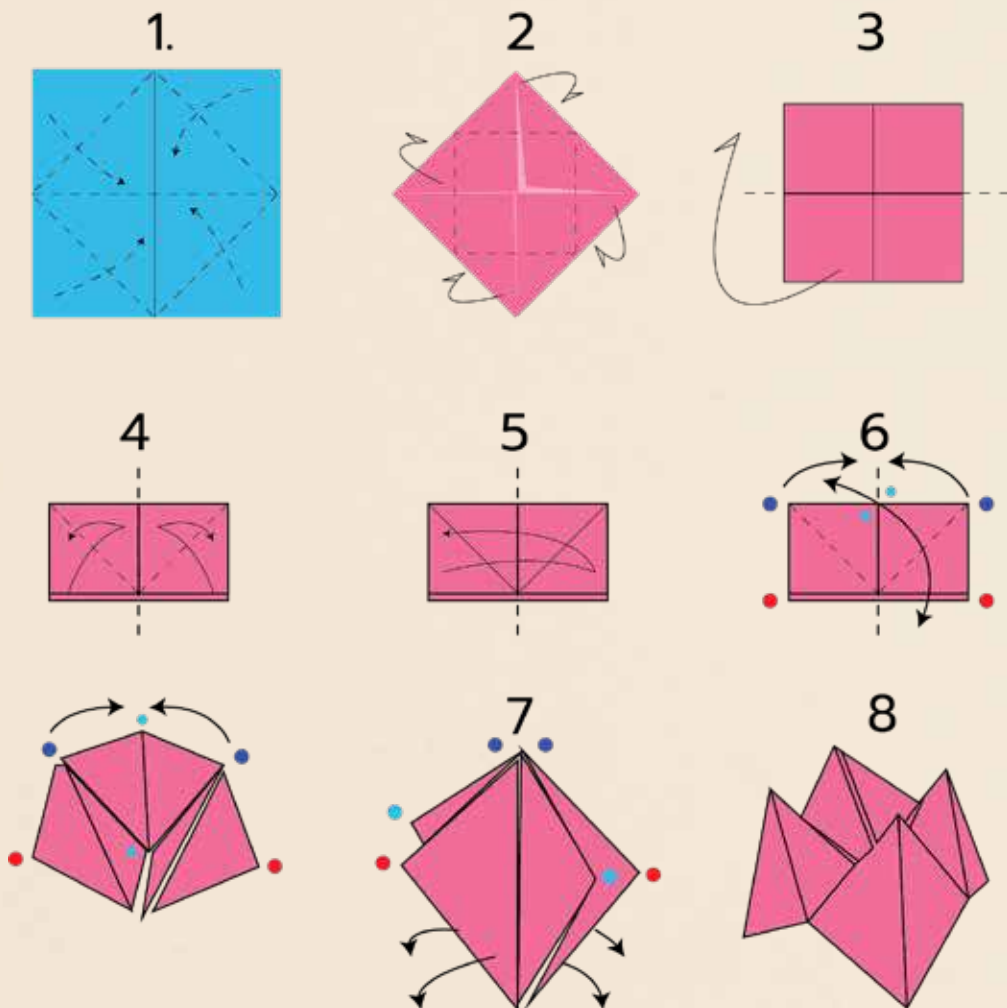
เกมกระดาษ

90s

รำลึกความหลังกับเกมทายใจ

เกมกระดาษทายใจ หรือที่ชาวตะวันตกเรียกว่า คูตีแคทเชอร์ (Cootie Catcher) เป็นของเล่นที่ใช้เล่นทายใจกันในสมัยเด็กๆ ทุกท่านอาจเคยผ่านตากันมาบ้าง โดยของเล่นชิ้นนี้ THINK TRADE THINK DITP ได้นำมาประยุกต์ให้ผู้ประกอบการทุกท่านได้หวนย้อนกลับไปวัยเด็ก และนำเรื่องราวของการทายใจในเรื่องของการส่งออก มาทำน่ายกกันสนุกๆ ดังนั้นมารื้อฟื้นความหลังกันดีกว่า

วิธีการพับ





ส่องไอเดีย Xbox รักโลก

การรักษาสิ่งแวดล้อมให้เกิดความมั่นคงและยั่งยืน ไม่ได้
อยู่ในอุตสาหกรรมแฟชั่น อาหาร และบรรจภัณฑ์เท่านั้น
แต่กระจายตัวไปไม่เว้นแม้แต่ในอุตสาหกรรมเกม ที่มี
การนำวัสดุรีไซเคิลวนกลับมาใช้ใหม่ให้เกิดการสร้างมูลค่า
เพิ่มอย่างสร้างสรรค์

THINK TRADE THINK DITP ขอพาไปส่องไอเดียบริษัทเทคโนโลยี
ยักษ์ใหญ่อย่าง Microsoft ที่ได้เล็งเห็นความสำคัญของแนวคิด BCG Model
ในการนำวัสดุรีไซเคิล วนกลับมาใช้ใหม่ โดยพัฒนาจอยเกม Xbox ไร้สาย
รุ่นใหม่ ที่สร้างจากวัสดุรีไซเคิล ซึ่งเป็นจอยรุ่นพิเศษที่สร้างขึ้นมาจาก
ชิ้นส่วนเหลือใช้จากจอยเกม Xbox One เก่าๆ นำมารีไซเคิลใหม่

ที่มีความคงทน และมีคุณภาพ รวมถึงนำเศษวัสดุที่ไม่ได้ใช้แล้ว เช่น กรอบไฟ
หน้ารถ เหล็กรัดน้ำพลาสติก และแผ่นซีดีเก่า มาดัดแปลงเป็นเรซิน
หรือเรียกว่า พลาสติกเหลวเหนียวๆ ผสมเข้ากับชุดแบตเตอรี่ของ
Xbox ที่สามารถกลับมาชาร์จใหม่ได้เรื่อยๆ

การสร้างจอยเกม Xbox ไร้สายรุ่นใหม่ ของ Microsoft รุ่นรักษ์โลกนี้
แสดงถึงการสร้างอนาคตของการเล่นเกมด้วยการลดขยะอิเล็กทรอนิกส์
ให้เกิดการใช้ซ้ำได้อย่างมีประสิทธิภาพ และแสดงให้เห็นถึงความมุ่งมั่น
ด้านสิ่งแวดล้อมเพื่อสร้างโลกเทคโนโลยีให้มีความรับผิดชอบต่อสังคม
และอยู่ร่วมกับธรรมชาติได้อย่างยั่งยืน

ที่มา: <https://www.online-station.net/gaminggear/654717>

เกมกระดาน

บริษัท เฮกซ่าเฮาส์ จำกัด

BARBARIC

แนวความคิดของ บอร์ดเกม BARBARIC เริ่มต้นเรื่องราวในยุคที่ไม่มีมนุษย์ จนเวลาล่วงเลยผ่านไปหลายพันปี เหล่าสรรพสัตว์วิวัฒนาการตัวเองขึ้นมา เกิดการต่อสู้แย่งชิงทรัพยากรกันอย่างป่าเถื่อนเพื่อความอยู่รอดของเผ่าพันธุ์ และพวกเรานี้แหละที่จะรับบทเป็น Rider หรือเหล่าสรรพสัตว์ที่จับคู่กับยานพาหนะคู่ใจที่เรียกว่า GEAR ออกไปผจญภัยเพื่อนำแก่นพลังงานกลับมาที่เผ่าของตนเอง แนวคิดนี้ทำให้ BARBARIC ครว้างวัล Popular Vote Artwork Award และ Popular Vote Mechanic Award ประจำปี 2023 มาครองถึง 2 รางวัล มีทั้งเวอร์ชันภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

"แรงบันดาลใจในการนำตัวละครที่เป็นตำนานและนิทานพื้นบ้านโบราณจากวัฒนธรรมที่แตกต่างกันทั่วโลก เป็นตัวละครนักรบที่ทรงพลัง จากเทพนิยายกรีก มีพลัง ไหวพริบ และกลยุทธ์ เป็นพื้นฐานสำหรับตัวละครในเกม ที่ขึ้นชื่อด้านความแข็งแกร่ง ความเป็นผู้นำ และความสามารถเฉพาะตัว ตลอดจนรับแรงบันดาลใจจากธรรมชาติและสัตว์ต่างๆ ที่มีลักษณะและความสามารถเฉพาะตัว และมีความน่าสนใจ"

Designer: รูตินันท์ งามสม

Email: hexahouse.official@gmail.com

Telephone: 083 604 0809

Website: www.hexahousegames.com



ปฏิทินกิจกรรม และการสัมมนา

18-22
ม.ค. 67

งานแสดงสินค้า MAISON&OBJET January 2024

13-16
ก.พ. 67

งานแสดงสินค้า BIOFACH 2024

19-23
ก.พ. 67

งานแสดงสินค้า Gulfood 2024

21-25
ก.พ. 67

งานแสดงสินค้าอัญมณีและเครื่องประดับ ครั้งที่ 69

28-3
ก.พ.-มี.ค. 67

งานแสดงสินค้า Seoul Living Design Fair 2024

29-3
ก.พ.-มี.ค. 67

Thailand Week 2024 ณ กรุงมะนิลา ประเทศฟิลิปปินส์

5-8
มี.ค. 67

งานแสดงสินค้า FOODEX JAPAN 2024

6-8
มี.ค. 67

THAIFEX - HOREC ASIA 2567

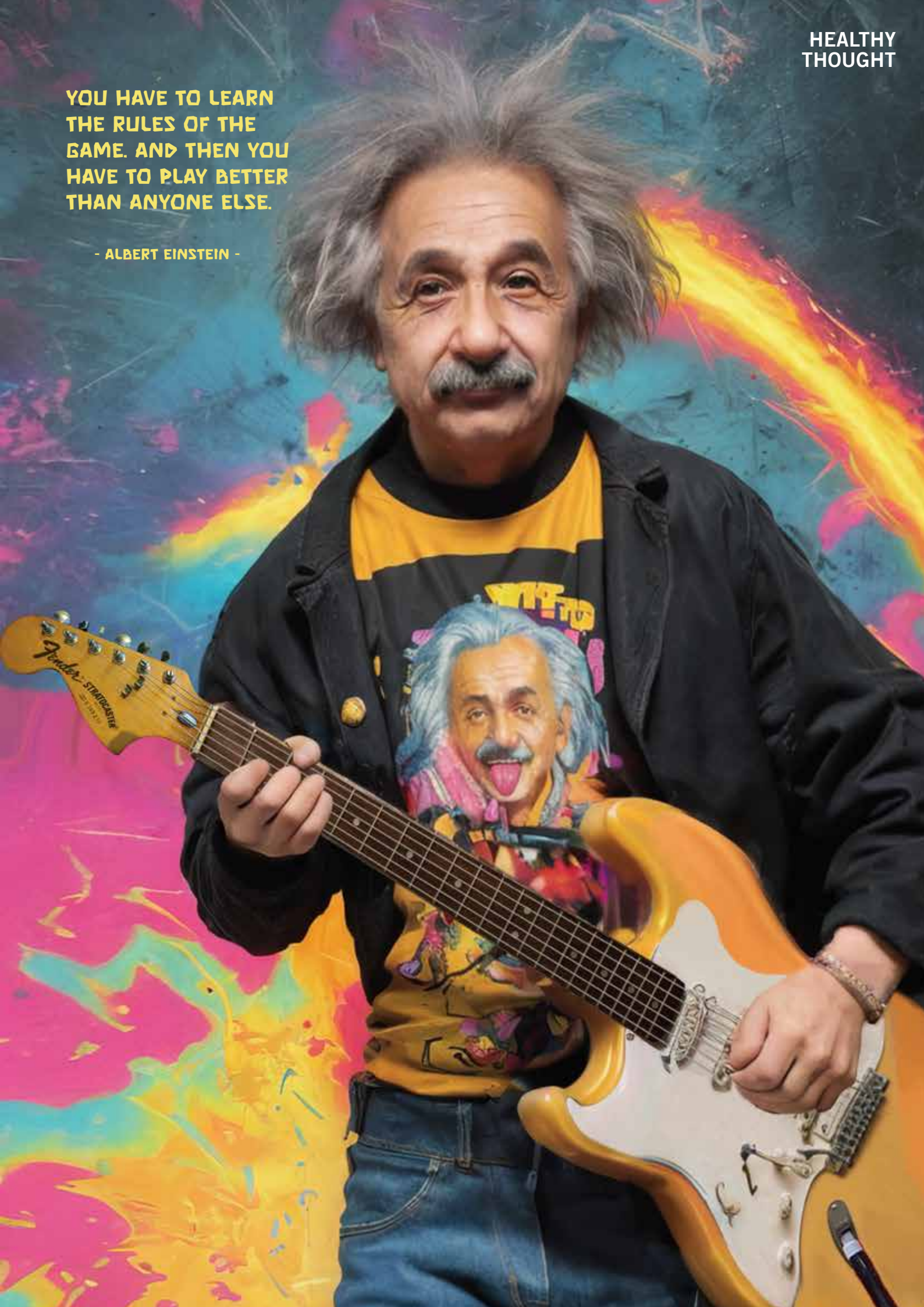


อัปเดตข่าวสารและงาน
กิจกรรมเพิ่มเติมได้ที่



YOU HAVE TO LEARN
THE RULES OF THE
GAME. AND THEN YOU
HAVE TO PLAY BETTER
THAN ANYONE ELSE.

- ALBERT EINSTEIN -





THINK TRADE
THINK DITP

กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ กระทรวงพาณิชย์