

ต้นเกม-แอนิเมชันไทย สู่อุตสาหกรรมคอนเทนต์อาเซียน



กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ ร่วมกับ พันธมิตรภาครัฐและเอกชนด้านดิจิทัลคอนเทนต์ โชว์ศักยภาพดิจิทัลคอนเทนต์ไทย นำทัพผู้ประกอบการไทยเจรจาธุรกิจสร้างเครือข่ายการค้ากับดิจิทัล คอนเทนต์ชั้นนำต่างประเทศ ภายในงาน Bangkok International Digital Content 2018 หวังเพิ่มโอกาสทางการค้า ผลักดันไทยให้เป็นศูนย์กลางในภูมิภาคอาเซียน ตั้งเป้าสร้างมูลค่า 900 ล้านบาท

นางจันทิรา ยิมเรวัต วิวัฒน์รัตน์ อธิบดีกรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ กล่าวว่า “ดิจิทัลคอนเทนต์เป็น 1 ใน 5 อุตสาหกรรมอนาคต (New S-Curve) และเป็นสาขาหนึ่งของครีเอทีฟ อีโคโนมี ที่มีส่วนสำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศให้มุ่งไทยแลนด์ 4.0 มูลค่าตลาดอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ไทยเติบโตอย่างต่อเนื่อง จากปี 2558 ที่มีมูลค่าตลาดราว 19,800 ล้านบาท จนถึงปี 2560 ราว 24,000 ล้านบาท เฉลี่ย ปีละประมาณ 10 % และประเมินว่าตั้งแต่ปี 2561 จะมีมูลค่าราว 26,000 ล้านบาท โดยขับเคลื่อนจากอุตสาหกรรมเกมและแอนิเมชันเป็นหลัก”

“เพื่อก้าวสู่ศูนย์กลางดิจิทัลคอนเทนต์ในภูมิภาคอาเซียน กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ ได้ร่วมมือกับ สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล และ 5 พันธมิตรด้านดิจิทัลคอนเทนต์ ประกอบด้วย สมาคมอีเลิร์นนิ่งแห่งประเทศไทย (e-LAT) สมาคมดิจิทัลคอนเทนต์ไทย (DCAT) สมาคมผู้ประกอบการ แอนิเมชันและคอมพิวเตอร์กราฟิกส์ไทย (TACGA) สมาคม Bangkok ACM SIGGRAPH (BASA) และ สมาคมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์เกมไทย (TGA) พร้อมด้วยสำนักงานส่งเสริมการจัดประชุมและนิทรรศการ (องค์การมหาชน) (TCEB) เตรียมจัดงาน Bangkok International Digital Content Festival 2018 หรือ B IDC 2018 เทศกาลงานดิจิทัลคอนเทนต์ที่จัดมาอย่างต่อเนื่องเป็นปีที่ 5 ภายใต้แนวคิด Digital Carnival ระหว่างวันที่ 11 – 12 มิถุนายน 2561 นี้ ณ โรงแรม อินเทอร์เน็ตเอนดิเนนตัล กรุงเทพฯ”

“โดยไฮไลท์สำคัญคือกิจกรรมการเจรจาการค้าระหว่างผู้ประกอบการด้านดิจิทัลคอนเทนต์ของไทยและต่างชาติ ซึ่งปีที่ผ่านมา เกิดการจับคู่เจรจาการค้าในวงประมาณ 450 คู่ คิดเป็นมูลค่าประมาณ 850 ล้านบาท หนึ่งในความสำเร็จที่เกิดขึ้นคือ ข้อตกลงการลงทุนระหว่าง บริษัท TETERU จากเกาหลีใต้ และ บริษัท EEZ Production Studios ของไทย เพื่อผลิตการ์ตูน 3D แอนิเมชันภายใต้งบประมาณการผลิตรวมกว่า 2,600,000 เหรียญสหรัฐ สำหรับปีนี้ได้รับการตอบรับนัดหมายล่วงหน้าแล้วจำนวน 450 นัดหมาย ตั้งเป้าไว้ประมาณ 900 ล้าน”

ทั้งนี้ กรมฯ ได้เชิญบริษัทชั้นนำ 38 บริษัท จาก ออสเตรเลีย จีน ญี่ปุ่น เกาหลี มาเลเซีย ฮองกง ไต้หวัน และใน CLMV อาทิ CCTV ANIMATION เป็นสถานีโทรทัศน์รายใหญ่ที่มีผู้รับชมมากที่สุดในจีน , GRAVITY เกมสตูดิโอชั้นนำ ผู้พัฒนาและผลิตเกม Ragnarok จากเกาหลีใต้ , ASTRO MALAYSIA สถานีโทรทัศน์จากประเทศมาเลเซีย เจรจาการค้ากับผู้ประกอบการไทยประมาณ 60 บริษัท อาทิ บริษัท Riff Studio และ Igloo Studio ผู้สร้างสรรค์

แอนิเมชันเรื่อง 9 ศาสตร์ , บริษัท Exzy ผู้ผลิตนวัตกรรมเทคโนโลยีโลกเสมือนจริง จากผลงานโดดเด่น VR Sphere และบริษัท Pro - toys กับผลงาน Lumio 3D เครื่องสแกนเนอร์3มิติ ไอเดียนวัตกรรมฝีมือคนไทย เป็นต้น ”