

บทที่ 12

สถานภาพธุรกิจ/อุตสาหกรรมเกมของประเทศฝรั่งเศส

12.1 สถานภาพอุตสาหกรรม

12.1.1 โครงสร้างอุตสาหกรรม

12.1.1.1 ผู้ประกอบการหลัก

ประเทศฝรั่งเศสมีเมืองที่เป็นศูนย์กลางของอุตสาหกรรมเกม 3 เมืองด้วยกัน คือ ปารีส (Paris), ลียง (Lyon) และลิล (Lille) ซึ่งแต่ละเมืองก็มีบริษัทเกมที่มีชื่อเสียงระดับโลกตั้งอยู่ ไม่ว่าจะเป็นบริษัทผู้พัฒนาเกม บริษัทจัดจำหน่ายเกม ฯลฯ โดยรายละเอียดของบริษัทเกมที่มีชื่อเสียงที่ตั้งใน 3 เมืองดังกล่าวมีดังนี้

แผนที่ 12.1 : เมืองที่เป็นศูนย์กลางของอุตสาหกรรมเกมในประเทศฝรั่งเศส



ที่มา : Ambassade de France

(ก) PARIS

กรุงปารีส ประเทศฝรั่งเศสมีบริษัทเกมที่ตั้งอยู่ประมาณ 128 บริษัท คิดเป็น 65% ของบริษัทเกมทั้งหมด โดยสามารถแบ่งบริษัทเกมได้เป็น 3 กลุ่มหลักคือ 1) บริษัทที่ทำการสร้างสรรค์ และพัฒนา (creation and development) มีจำนวนทั้งสิ้น 87 บริษัท 2) บริษัทที่เป็นผู้จัดจำหน่าย (publisher) มีจำนวน

35 บริษัท และ 3) ร้านจัดจำหน่ายเกมรายย่อย (distributor) มีจำนวน 6 บริษัท สำหรับบริษัทเกมที่มีชื่อเสียงที่ตั้งอยู่ในปารีสมีดังนี้¹

- บริษัทที่ทำการสร้างสรรค์ และพัฒนา (creation and development) บริษัทผู้พัฒนาเกมที่ตั้งอยู่ในกรุงปารีสมีจำนวน 87 บริษัท โดยบริษัทที่มีชื่อเสียงทางการเป็นผู้พัฒนาวิดีโอเกม ได้แก่

O Darkworks : ผู้พัฒนาเกมประเภทกีฬา (sport) แอคชั่น (action) และการต่อสู้ (combat) สำหรับเกมของบริษัท Darkworks ที่ได้รับความนิยมคือ Alone in the dark

O Quantic Dream : ผู้พัฒนาเกมประเภทเกมผจญภัย และมีความชำนาญทางด้าน motion capture โดยเกมของบริษัท Quantic Dream ที่ได้รับความนิยม ได้แก่ Fahrenheit

O XKPad : บริษัทผู้พัฒนาอุปกรณ์เสริมต่างๆที่ใช้ในการเล่นเกมน (accessories company) เช่น อุปกรณ์ Bodypad ซึ่งเป็นอุปกรณ์ที่ใช้ร่วมกับการเล่นเกมประเภทกีฬา แอคชั่น และการต่อสู้

O Kynogon : บริษัทผู้พัฒนา middleware ที่จำเป็นสำหรับการพัฒนาซอฟต์แวร์เกม

- ผู้จัดจำหน่ายเกม (Publishers) ในปารีสมีผู้จัดจำหน่ายเกมทั้งสิ้น 35 บริษัท โดยบริษัทที่มีชื่อเสียงทางการเป็นผู้จัดจำหน่าย ได้แก่

O UbiSoft : บริษัทระดับโลกที่เป็นผู้นำทางการพัฒนา (developer) จัดจำหน่าย (publisher) และร้านค้ารายย่อย (distributor) UbiSoft จะจำหน่ายเกมที่เล่นบน Consoles และ PC โดยมีตลาดหลักอยู่ในประเทศสหรัฐอเมริกา เอเชีย ยุโรป และ โอเชียเนีย นอกจากนี้ UbiSoft ยังเป็นผู้พัฒนาเกมมัลติแพลตฟอร์มอันดับ 4 ของโลก ซึ่งยืนหยัดอยู่ในตลาดเกมเวิร์ดคลาสได้ด้วยนโยบายการพัฒนาเกมที่คำนึงถึง “ตัวผู้เล่น” เป็นสำคัญ ซึ่งนโยบายการพัฒนาเกมของยูบิซอฟต์จะมุ่งที่ความสมจริง และเข้าถึงผู้เล่นได้ในระดับกว้าง โดยที่ไม่ก่อให้เกิดความรุนแรงต่อผู้เล่น โดยเฉพาะเยาวชน ซึ่งยูบิซอฟต์จะมีการจัดระดับผลกระทบที่อาจมีต่อผู้เล่น โดยอ้างอิงจากมาตรฐานในตลาดยุโรปเป็นหลัก² สำหรับเกมที่เป็นที่รู้จักของ UbiSoft คือ Rayman, Myst, Splinter Cell, Tom Clancy's Rainbow Six

O Gameloft : บริษัทผู้นำทางด้านเกมบนมือถือ โดยมีตลาดอยู่ในประเทศสหรัฐฯ เอเชีย ยุโรป และ โอเชียเนีย เกมที่ได้รับความนิยมและจัดจำหน่ายผ่านทางบริษัทดังกล่าว คือ Rayman 3, Price of Percia Sands of Time, Tom Clancy's Rainbow Six, XIII, Symbian

O Micro Application : บริษัทจำหน่ายเกม PC และ Internet ที่มีตลาดอยู่ในแอฟริกา แคนาดา และยุโรป โดยเกมที่ได้รับความนิยม และจัดจำหน่ายผ่านทางบริษัทดังกล่าว ได้แก่ Bllodline, Xpand Rally, Space Rangers, AIM (Artificial Intelligent Machines)

- ร้านจัดจำหน่ายเกม (Distributors) ในปารีสมีร้านจัดจำหน่ายเกมที่เป็นรายใหญ่ในตลาดจำนวน 6 แห่ง ได้แก่

¹ http://www.investinfrance.org/France/Newsroom/Publication_2004-09-09_en.pdf. July 24, 2007.

² http://www.bangkokbizweek.com/20060603/ibiz/index.php?news=column_20846932.html. July 25, 2007.

O Boonty : เป็นผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตที่ให้ผู้ให้บริการสามารถดาวน์โหลดวิดีโอเกมได้ โดย partner หลักของ Boonty ได้แก่ Yahoo! Europe, Wanadoo, AOL France และ MSN France

O Metaboli : บริษัทผู้รวบรวมเกมต่างๆ ไว้ แล้วให้สมาชิกเข้ามาเล่นเกมเหล่านั้นได้ตามความต้องการ ซึ่งผู้ที่เป็สมาชิกจะต้องเสียค่าบริการในการเล่นด้วย โดยในปี 2004 Metaboli มีจำนวนสมาชิกถึง 10,000 คน

O Micromania : บริษัทผู้เป็นช่องทางจัดจำหน่ายที่สำคัญของตลาดวิดีโอเกม โดย Micromania เป็นบริษัทที่ทำการผลิตแคตตาล็อกที่ใช้ในการประชาสัมพันธ์เกม ซึ่งมีเครือข่ายร้านค้าประมาณ 45 ร้าน

O ScoreGames : บริษัทที่เชี่ยวชาญทางด้าน computer video game โดย ScoreGames มีบริษัทในเครืออีก 14 บริษัทที่ตั้งอยู่ในปารีส

O FNAC : เป็นบริษัทที่มีความเชี่ยวชาญในเรื่องของการจัดจำหน่ายสินค้าอิเล็กทรอนิกส์ และเป็นผู้แทนจำหน่ายหลักของวิดีโอเกมในปารีส

O Carrefour/Auchan : บริษัทผู้ค้าปลีกที่สำคัญ ซึ่งมีสาขา 76 สาขา และมีแคตตาล็อกวิดีโอเกมที่มากที่สุด

นอกจากปารีสจะมีจำนวนบริษัทเกมกว่า 65% ตั้งอยู่ในพื้นที่แล้ว ปารีสยังมีโรงเรียนอีก 27 โรงเรียนที่ให้การฝึกอบรมที่ครอบคลุมในเรื่องของโสตทัศน (audiovisual) และอุตสาหกรรมมัลติมีเดีย (multimedia industry) ไม่ว่าจะเป็นภาพกราฟิก (graphic arts) และการออกแบบ (design) รวมถึง visual และ fine arts ด้วย

(ข) Lille

บริษัทเกมที่มีชื่อเสียงซึ่งตั้งอยู่ในเมืองลิล (Lille) ทางตอนเหนือของประเทศฝรั่งเศสมีดังนี้

- Hydravision Entertainment : บริษัทผู้พัฒนาเกมให้กับ Sony, Microsoft และ Nintendo โดยเกมที่ Hydravision Entertainment พัฒนาขึ้นนั้นจะเล่นได้กับเครื่องเล่นเกม Playstation 2, Xbox และ Game Cube

- Ankama : บริษัทผู้พัฒนาเกมออนไลน์ประเภทเล่นตามบทละคร (Role-Playing Game) ที่สามารถเล่นได้พร้อมกันหลายคน

- Synthétique : บริษัทที่มีความเชี่ยวชาญทางการผลิต 3D animation, digital special effect และ virtual characters โดย Synthétique จะมีทีมสร้างสรรค์ผลงานให้กับลูกค้าที่ต้องการทำ digital effects สำหรับภาพยนตร์แอนิเมชัน โฆษณา มิวสิควิดีโอ การ์ตูน และวิดีโอเกม

- Big Ben Interactive : เป็นบริษัทผู้จัดจำหน่าย software game, อุปกรณ์ต่อพ่วงกับคอมพิวเตอร์ (peripherals) และ DVD โดยบริษัท Big Ben Interactive ครองส่วนแบ่งตลาดในประเทศฝรั่งเศสที่เกี่ยวกับอุปกรณ์ต่อพ่วงกับเครื่อง console 40%

นอกจากเมืองลิล (Lille) จะมีบริษัทเกมที่มีชื่อเสียงตั้งอยู่ ลิลยังมีโรงเรียนที่มีชื่อเสียงทางการเรียนการสอนที่เกี่ยวกับกราฟิก และการออกแบบมัลติมีเดีย และเทคโนโลยีตั้งอยู่ด้วย นั่นคือ โรงเรียน Supinfocom โรงเรียนซึ่งได้รับรางวัลมากมายทั้งจากอังกฤษ สหรัฐฯ และฝรั่งเศส³

(ก) Lyon ⁴

ลียงเป็นศูนย์กลางทางด้าน Rhône-Alpes และได้รับการจัดอันดับให้เป็น 1 ใน 10 ของเมืองที่มีผลิตภัณฑ์มวลรวมภายในประเทศ (GDP) ที่สูงที่สุดในยุโรป อีกทั้งลียงตั้งอยู่กึ่งกลางระหว่างยุโรปเหนือ และยุโรปใต้ ทำให้มีระบบเครือข่ายพื้นฐาน (infrastructure network) ที่สมบูรณ์แบบ

ปัจจุบันลียงมีบริษัทเกมตั้งอยู่จำนวน 35 บริษัท มีจำนวนบุคลากรทางด้านเกมทั้งสิ้น 1,500 คน โดยมีผู้พัฒนาเกมมากกว่า 30% อาศัยอยู่ในเมืองนี้ นอกจากนี้ผลผลิตที่ขายได้ 10% ของยุโรปยังมาจากเมืองนี้อีกด้วย (generates 10% of the sector's European sales) บริษัทเกมที่มีชื่อเสียงที่ตั้งอยู่ในเมืองลียง (Lyon) ของประเทศฝรั่งเศสมีดังนี้

- Atari : บริษัทผู้จัดจำหน่ายอันดับ 1 ของยุโรป โดยมีสำนักงานใหญ่ตั้งอยู่ที่เมืองลียง ในฝรั่งเศส Atari เป็นบริษัทที่สร้างสรรค์เกมที่ต้องมีการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้เล่น และยังเป็นผู้ออกครองลิขสิทธิ์จากต่างประเทศอยู่เป็นจำนวนมาก

- Electronic Arts : บริษัทผู้จัดจำหน่ายอันดับ 1 ของโลก ที่ได้รับรางวัลมากกว่า 700 รางวัลจากสหรัฐฯ และยุโรป โดย Electronic Arts ยังเป็นบริษัทที่มีความเชี่ยวชาญทางด้านสื่อ (media) ไม่ว่าจะเป็นวิดีโอ การถ่ายภาพ ภาพกราฟิก และระบบเสียงสเตอริโอ อีกทั้งยังมีผู้เชี่ยวชาญทางการเขียนสคริปต์ และผู้ผลิต (producer) จาก Hollywood

- Ubisoft : นอกจาก Ubisoft จะตั้งสำนักงานอยู่ในกรุงปารีสแล้ว Ubisoft ยังมีสำนักงานอยู่ในเมืองลียงอีกด้วย

นอกจากเมืองลียงจะมีบริษัทเกมที่มีชื่อเสียงตั้งอยู่ ลียงยังมี 6 มหาวิทยาลัย และ 15 สถาบันการศึกษาในระดับบัณฑิตศึกษา (higher-education school) ที่มีชื่อเสียงทางการฝึกอบรมในงานมัลติมีเดียอีกด้วย

12.1.1.2 ลักษณะของสินค้า/บริการ

จากการสำรวจของ TNS Sifres IT Department⁵ พบว่า 43% ของผู้เล่นเกมในประเทศฝรั่งเศสนิยมเล่นเกมบนเครื่อง PC และผู้เล่นเกมอีก 28% นิยมเล่นเกมบนเครื่อง Console นอกจากนี้ผู้เล่นเกมอีก 25%

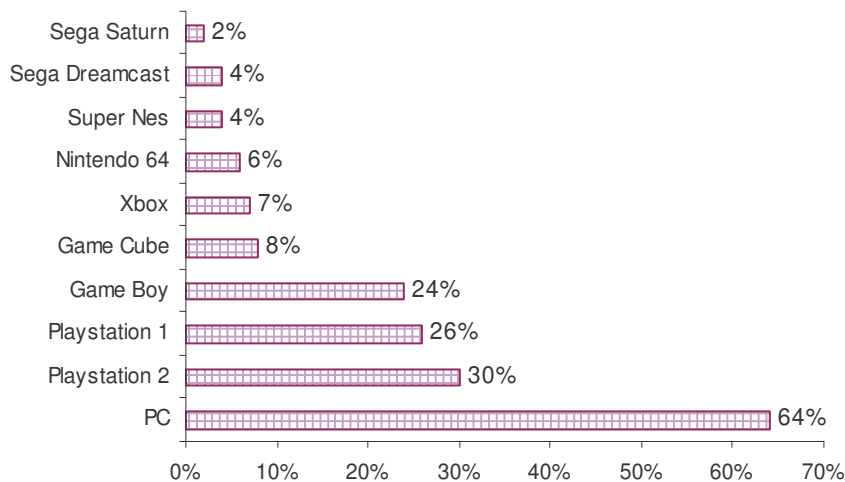
³ http://www.investinfrance.org/France/Newsroom/Publication_2004-09-09_en.pdf. อ้างแล้ว.

⁴ http://www.investinfrance.org/France/Newsroom/Publication_2004-09-09_en.pdf. อ้างแล้ว.

⁵ http://www.france-game.org/video_game_market/050215_panorama_video_game_market.htm. July 24, 2007.

ในฝรั่งเศสยังนิยมเล่นเกมบนเครื่องเล่นเกมทั้ง 2 ประเภท สำหรับสัดส่วนของผู้เล่นเกมที่นิยมเล่นเกมบนเครื่อง Hand-Held นั้นมีเพียง 4% จากจำนวนผู้เล่นเกมที่ทำสำรวจทั้งหมด

แผนภาพที่ 12.2 : อันดับความนิยมของ platform ประเภทต่างๆในฝรั่งเศส



ที่มา : The international website for French video game industry

จากข้อมูลดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าอุตสาหกรรมเกมของประเทศฝรั่งเศสประกอบไปด้วยเกมบน platform 3 ประเภท คือ PC Game, Console Game และ Hand-Held นอกจากนี้ยังมี Mobile Game และ Online Game ที่ได้รับความนิยมจากประเทศในแถบยุโรป และเข้ามามีบทบาทในตลาดเกมของประเทศฝรั่งเศสอีกด้วย

สำหรับพฤติกรรมการเล่นเกมของผู้เล่นเกมในประเทศฝรั่งเศสพบว่า ผู้ที่เล่นเกมบนเครื่อง PC โดยส่วนใหญ่เป็นผู้ชาย โดย 40% ของผู้เล่นเกมบนเครื่อง PC นั้นเป็นผู้หญิง ในขณะที่เครื่องเล่นเกม Console มีผู้หญิงที่ให้ความสนใจเล่นน้อยกว่า 30%⁶

ในส่วนของการพัฒนาเกมของบริษัทเกมในประเทศฝรั่งเศสนั้นพบว่าบริษัทเกมในแถบตอนเหนือของประเทศนิยมพัฒนาเกมโดยใช้โปรแกรม Flash⁷

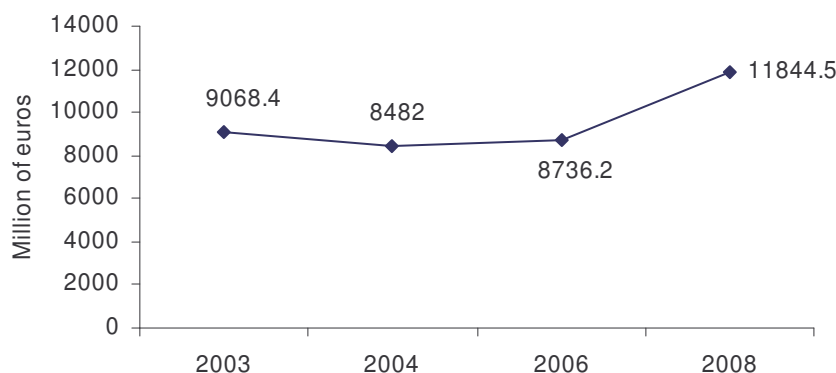
⁶ http://www.frence-game.org/video_game_market/041217_video_game_french_market.htm. July 24, 2007.

⁷ http://www.investinfrance.org/France/Newsroom/Publication_2004-09-09_en.pdf. อ้างแล้ว.

12.1.2 สถานภาพ และมูลค่าตลาด

12.1.2.1 ตลาดภายในประเทศ

แผนภาพที่ 12.3 : มูลค่าตลาดวิดีโอเกมในยุโรป



ที่มา : Invest in France Agency

มูลค่าของอุตสาหกรรมวิดีโอเกมในทวีปยุโรปในปี 2006 มีมูลค่าประมาณ 8,736.2 ล้านยูโร โดยคาดว่าในปี 2008 จะเพิ่มขึ้นเป็น 11,844.5 ล้านยูโร โดยอุตสาหกรรมเกมของประเทศฝรั่งเศสเป็นตลาดที่มีขนาดใหญ่เป็นอันดับ 3 ในยุโรป มีส่วนแบ่งทางการตลาดของผู้จัดจำหน่ายเกมของฝรั่งเศสในตลาดโลกอยู่ที่ 15 – 20%⁸ นอกจากนี้ฝรั่งเศสและเยอรมันยังเป็นผู้นำตลาดทางด้าน Online Game ในทวีปยุโรปอีกด้วย⁹ โดยในประเทศเยอรมัน และฝรั่งเศสมีจำนวนผู้เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 1.5 ล้านคน ปัจจัยสำคัญที่ทำให้ออนไลน์เกมขยายส่วนแบ่งตลาดเพิ่มขึ้นเนื่องจากการเจริญเติบโต และความนิยมในการใช้ broadband¹⁰ โดยในปี 2007 จำนวนผู้ใช้ broadband ในประเทศฝรั่งเศสนั้นมีกว่า 13 ล้านคน¹¹ สำหรับมูลค่าตลาดเกมของประเทศฝรั่งเศสนั้นในปี 2002 ฝรั่งเศสมีมูลค่าการขายเกม 990 ล้านยูโร¹² และในปี 2003 มีมูลค่าการขายเพิ่มขึ้นเป็น 1 พันล้านยูโร¹³ ปี 2005 มูลค่าตลาดเฉพาะในส่วนของเกม software game มีมูลค่า 1.1 พันล้านยูโร โดย software game ที่ขายดีที่สุดคือ PES 5 ซึ่งเล่นบนเครื่อง PlayStation มีมูลค่าการขายถึง 33 ล้านยูโร และเกม Gran Turismo 4 ที่เล่นบนเครื่อง PlayStation อีกเช่นกันก็มีมูลค่าการขาย 25.2 ล้านยูโร¹⁴

⁸ Organisation for Economic Co-operation and Development. (2005) : *DIGITAL BROADBAND CONTENT: The online computer and video game industry*.

⁹ http://www.paris_region.com/large_uk/upload/document/D153.pdf. July 28, 2007.

¹⁰ http://www.investinfrance.org/France/Newsroom/Publication_2004-09-09_en.pdf. อ้างแล้ว.

¹¹ <http://www.internetworldstats.com/articles/art131.htm>. August 14, 2007.

¹² Organisation for Economic Co-operation and Development. (2005) : *DIGITAL BROADBAND CONTENT: The online computer and video game industry*. อ้างแล้ว.

¹³ Korea IT Industry Promotion Agency: Game Issue Report. July 29, 2005.

¹⁴ http://www.cerna.ensmp.fr/Documents/OB-AGG-GLB_LivrePresses.pdf. August 2, 2007.

และล่าสุดในปี 2006 มูลค่าตลาดเกมของฝรั่งเศสได้เพิ่มขึ้นเป็น 1.2 พันล้านยูโร¹⁵ โดยตลาดที่ใหญ่ที่สุดของ mobile game อยู่ในทวีปยุโรป และประเทศจีน ด้วยเหตุที่ยุโรปเป็นตลาดที่ใหญ่ที่สุดตลาดหนึ่งของ mobile game จึงเป็นผลให้ mobile game ได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ในฝรั่งเศส ซึ่งในปี 2008 ยุโรปคาดการณ์ว่า จะมีมูลค่าตลาดในส่วนของ mobile game มากกว่า 2 พันล้านเหรียญสหรัฐ¹⁶ หรือมากกว่าครึ่งหนึ่งของมูลค่าการขาย mobile game ทั่วโลก

ปัจจัยที่ทำให้อุตสาหกรรมเกมของฝรั่งเศสเติบโตขึ้นอย่างต่อเนื่องนั้นเนื่องจากจำนวนบุคลากรรุ่นใหม่ที่มีความสามารถในฝรั่งเศสมีอยู่อย่างมากมาย โดยจำนวนบุคลากรในอุตสาหกรรมเกมของประเทศฝรั่งเศสมีอยู่ประมาณ 2,600 คน¹⁶ โดยเป็นผู้พัฒนาวิดีโอเกมจำนวน 140 คน¹⁷ ซึ่งจำนวนบุคลากรดังกล่าวมีความสอดคล้องกับความต้องการของตลาด และทักษะของบุคลากรเหล่านั้นก็อยู่ในระดับสูง ด้วยเหตุนี้จึงทำให้อุตสาหกรรมเกมของฝรั่งเศสได้รับการพัฒนาเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง¹⁸

12.1.2.2 เงินลงทุน/การร่วมทุน/การลงทุนโดยตรงจากต่างประเทศ

ในกรุงปารีสของประเทศฝรั่งเศสมีบริษัทเกมต่างชาติหลายบริษัทเข้ามาตั้งสำนักงาน โดยบริษัทต่างชาติที่เข้ามาตั้งสำนักงานมีดังนี้¹⁹

- บริษัทจากประเทศญี่ปุ่นที่เข้ามาตั้งบริษัทในฝรั่งเศส ได้แก่ Nintendo, Sega, Sony และ TDK บริษัทจากประเทศสหรัฐฯ ที่เข้ามาตั้งบริษัทในฝรั่งเศส ได้แก่ Buena Vista, Microsoft, Take2 และ THQ

12.1.2.3 การพิจารณาเชิงคุณภาพ

เนื่องจากการเจริญเติบโตของอุตสาหกรรมวิดีโอเกม และมัลติมีเดียในตอนเหนือของประเทศฝรั่งเศส ทำให้สถาบันการศึกษาเริ่มรวมกลุ่มกันเพื่อที่จะพัฒนาทักษะของบุคลากร จนทำให้มหาวิทยาลัยและสถาบันฝึกอบรมต่างๆ ในฝรั่งเศสได้รับการยอมรับ และได้รับรางวัลจากหน่วยงาน และงานเทศกาลต่างๆ อย่างมากมาย ดังมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

(ก) Supinfocom

Supinfocom เป็นโรงเรียนที่สอนทางด้าน graphics และ multimedia design & technology Supinfocom ได้รับรางวัลจากการประกวดในประเทศอังกฤษ สหรัฐฯ และฝรั่งเศส นอกจากนี้ยังได้รับการจัดอันดับให้เป็นโรงเรียนที่มีการเรียนการสอนดีเด่นจากงาน International Computer Animation Festivals โดยได้รับรางวัลต่างๆ ดังนี้

¹⁵ http://www.paris_region.com_large_uk/upload/document/D153.pdf. อ้างแล้ว.

¹⁶ Organisation for Economic Co-operation and Development. (2005) : *DIGITAL BROADBAND CONTENT: The online computer and video game industry*.

¹⁷ http://www.paris_region.com_large_uk/upload/document/D153.pdf. อ้างแล้ว.

¹⁸ Korea IT Industry Promotion Agency: Game Issue Report. อ้างแล้ว.

¹⁹ http://www.paris_region.com_large_uk/upload/document/D153.pdf. อ้างแล้ว.

- Siggraph 2003 & 2002 Jury Award
- MIFA 2004 Jury's Special Award
- Imagina Monaco 2003: Grand Prix Imagina, Prize for Schools and Universities, Art

Direction Award

- Sundance Film Festival (USA) 2003
- Copenhagen 3D Award 2003
- Seoul International Animation Festival 2002 Jury Award

นอกจากมหาวิทยาลัย และสถาบันการศึกษาในประเทศฝรั่งเศสจะได้รับการยอมรับ และได้รับรางวัลมากมายจากทั่วโลกแล้ว ภายในประเทศฝรั่งเศสยังมีการจัดงานมอบรางวัลให้กับผู้ผลิตเกมอีกด้วย อย่างเช่น

(๗) International Mobile Gaming Awards

งาน International Mobile Gaming Awards (IMDA) เป็นงานที่จัดขึ้นเป็นประจำทุกปี สำหรับผู้ที่มียอดจำหน่ายในการสร้างสรรค์ mobile games มากที่สุดในโลก โดยวัตถุประสงค์ของการจัดงาน IMG Award นั้นก็เพื่อสร้างการยอมรับสำหรับผู้ที่มีศักยภาพทางด้านการพัฒนา mobile game จากทั่วโลก โดยมีได้จำกัดว่าบุคคลนั้นจะมาจากที่ใด ไม่ว่าจะเป็นจากสตูดิโออาชีพ มหาวิทยาลัย หรือแม้กระทั่งผู้ที่สร้างสรรค์ผลงานจากที่บ้านก็ตาม สำหรับรางวัลที่มีการมอบในงานดังกล่าวมีดังนี้

- International Mobile Gaming Grand Prix ได้รับเงินรางวัลมูลค่า 15,000 เหรียญสหรัฐ
- International Mobile Gaming Excellence in 3D Award ได้รับเงินรางวัลมูลค่า 5,000 เหรียญสหรัฐ
- International Mobile Gaming Excellence in Connectivity Award ได้รับเงินรางวัลมูลค่า 5,000 เหรียญสหรัฐ
- International Mobile Gaming Excellence in Connectivity Award ได้รับเงินรางวัลมูลค่า 5,000 เหรียญสหรัฐ
- International Mobile Gaming Excellence in Gameplay Award ได้รับเงินรางวัลมูลค่า 5,000 เหรียญสหรัฐ
- International Mobile Gaming Best Licensed IP Game Award ได้รับเงินรางวัลมูลค่า 5,000 เหรียญสหรัฐ
- International Mobile Gaming Best Casual Game Award (developed in Flash, Java, etc.) ได้รับเงินรางวัลมูลค่า 5,000 เหรียญสหรัฐ

12.2 นโยบาย กฎหมาย กฎระเบียบ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

12.2.1 องค์กรที่เกี่ยวข้อง

12.2.1.1 หน่วยงานภาครัฐ

รัฐบาลฝรั่งเศส²⁰ ได้เสนอแรงจูงใจหลายประการเพื่อที่จะกระตุ้นให้อุตสาหกรรมเกมของฝรั่งเศสเติบโตขึ้น โดยรัฐบาลฝรั่งเศสส่งเสริมให้บุคลากรที่เริ่มเข้าสู่อุตสาหกรรมได้พัฒนาเกม และสร้างสรรค์เทคโนโลยีใหม่ๆ ออกมา ซึ่งหน่วยงานที่ให้การสนับสนุนอุตสาหกรรมเกมประกอบไปด้วย

(ก) Faculdade de Agronomia Eliseu Maciel Universidade Federal de Pelotas (FAEM) ซึ่งเป็นกองทุนของภาครัฐได้ทำการจัดหาเงินทุนสนับสนุนสำหรับการเตรียมการก่อนการผลิตวิดีโอเกม (video game pre-production)

(ข) Network for Research and Innovation in Audiovisual and Multimedia (RIAM Network) เป็นหน่วยงานที่ให้เงินทุนสนับสนุนโครงการที่มีการสร้างสรรค์เทคโนโลยีใหม่ๆ โดยเป็นการวิจัยและพัฒนาในอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับวิทยุโทรทัศน์ และมัลติมีเดีย

(ค) Fonds de Capital-Amorçage dans l'innovation en Région Ile-de-France (CapDecisif) และ Ile-de-France Development²¹ เป็นองค์กรที่ให้การสนับสนุนทางการเงินแก่อุตสาหกรรมวิดีโอเกมในปารีส

(ง) AGENCE NATIONALE DE VALORISATION DE LA RECHERCHE (Anvar)²² เป็นหน่วยงานทางด้านนวัตกรรมของฝรั่งเศสที่ให้การสนับสนุนทางการเงินสำหรับโครงการที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์เทคโนโลยีใหม่ๆ ซึ่งมีศักยภาพที่จะพัฒนาต่อไปได้ในตลาดภายในประเทศ และตลาดต่างประเทศ

(จ) Centre national de la cinématographie (CNC)²³ เป็นองค์กรที่อยู่ภายใต้กระทรวงวัฒนธรรมและการสื่อสาร (Ministry of Culture and Communication) ซึ่งมีอำนาจหน้าที่ในการสนับสนุนอุตสาหกรรมภาพยนตร์ วิทยุโทรทัศน์ วิดีโอ มัลติมีเดีย และอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับเทคนิค และสนับสนุนให้เกิดพันธมิตรในการพัฒนาระหว่างบริษัท นักวิจัย และผู้สร้างสรรค์ผลงาน

(ฉ) Invest in France Agency (IFA)²⁴ เป็นองค์กรที่มีหน้าที่ในการประชาสัมพันธ์ สร้างโอกาส และทำให้การลงทุนจากต่างประเทศในฝรั่งเศสมีความสะดวกมากขึ้น โดย IFA จะปฏิบัติงานไปพร้อมกับการสร้างสรรค์ภาพลักษณ์ของฝรั่งเศสให้มีความน่าสนใจเพื่อดึงดูดให้มีการเข้ามาลงทุนในประเทศ

²⁰ http://www.investinfrance.org/France/Newsroom/Publication_2004-09-09_en.pdf. อ้างแล้ว.

²¹ http://www.paris_region.com/large_uk/upload/document/D153.pdf. อ้างแล้ว.

²² http://www.investinfrance.org/France/Newsroom/Publication_2004-09-09_en.pdf. อ้างแล้ว.

²³ <http://www.cnc.fr/Site/Template/T7.aspx?SELECTID=2062&id=1325&t=3>, July 26, 2007.

²⁴ http://www.investinfrance.org/France/Newsroom/Publication_2004-09-09_en.pdf. อ้างแล้ว.

สำหรับหน่วยงานภาครัฐอื่นๆของประเทศไทยที่ให้การสนับสนุนอุตสาหกรรมเกมมีดังต่อไปนี้²⁵

- Association des Producteurs d'Oeuvres Multimédia (APOM)
- Business Software Alliance (BSA France)
- Fédération Française des Sports Vidéo (FFSV)
- Fédération des Industries du Cinéma, de l'Audiovisuel et du Multimédia (FICAM)
- Point de rencontre des salariés et acteurs des Jeux Vidéo (JIRAF)
- Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs (SELL)
- OSEO ให้การสนับสนุนทางการเงินในเรื่องของค่าใช้จ่ายในการวิจัย และพัฒนาสิ่งใหม่ๆ

12.2.1.2 หน่วยงานภาคเอกชน

(ก) Capital Games²⁶

Capital Games ก่อตั้งขึ้นเมื่อธันวาคม 2003 โดย Frédéric Weil ผู้ผลิตวิดีโอเกมอิสระ และสตูดิโอเกมในปารีส และพื้นที่ใกล้เคียงอีก 12 บริษัท วัตถุประสงค์ของ Capital Game นั้นก่อตั้งขึ้นเพื่อมุ่งที่จะพัฒนาอุตสาหกรรมวิดีโอเกมในระดับท้องถิ่น และรับการสนับสนุนช่วยเหลือจากภาครัฐในระดับภูมิภาคได้อย่างเต็มที่ โดยปัจจุบัน Capital Games ได้รับความร่วมมือจากหน่วยงานต่างๆดังนี้ Association Des Producteurs D'Oeuvres Multimedia (APOM), le Jeu vidéo et son Industrie Rassemblent leurs Acteurs Français (JIRAF) และ LYON GAME

(ข) Lyon Game

Lyon Game เป็นองค์กรที่มีสมาชิกเป็นบริษัทเกมมากกว่า 50 บริษัท และสนับสนุนให้เกิดการสร้างสรรค์สิ่งต่างๆที่เป็นรูปธรรม

(ค) Association Française pour le Jeu Vidéo (AFJV)²⁷

Association Française pour le Jeu Vidéo (AFJV) เป็นองค์กรสาธารณะที่สนับสนุน และประชาสัมพันธ์ผู้เกี่ยวข้องกับการผลิตเกมในขั้นตอนต่างๆ ตั้งแต่การวางแผน การผลิต การแก้ไข และการจัดจำหน่าย อีกทั้งยังสนับสนุนในเรื่องของอุปกรณ์ เครื่องมือ การช่วยเหลือทางด้านเงินทุน และการอำนวยความสะดวกในเรื่องต่างๆ

²⁵ http://www.france-game.org/frp/france_rising_playground.htm. July 24, 2007.

²⁶ http://www.paris_region.com/large_uk/upload/document/D153.pdf. อ้างแล้ว.

²⁷ Korea IT Industry Promotion Agency: Game Issue Report. อ้างแล้ว.

(ง) Pan European Game Information²⁸

ระบบการจัดเรตติ้งของเกมโดย Pan-European Game Information (PEGI) เริ่มขึ้นในปี 2003 ด้วยความช่วยเหลือจากประเทศต่างๆในยุโรป เพื่อจัดเรตติ้งของเกมให้เหมาะสมกับกลุ่มอายุ และเพื่อรับรองว่าจะไม่มีเกมที่มีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมกับกลุ่มอายุต่างๆ โดยระบบการจัดเรตติ้งเกมของ PEGI นั้นใช้ในประเทศในทวีปยุโรปกว่า 29 ประเทศ ได้แก่ ออสเตรีย, เบลเยียม, บัลแกเรีย, ไชปรัส, สาธารณรัฐเชค, เดนมาร์ก, เอสโตเนีย, ฟินแลนด์, ฝรั่งเศส, กรีซ, ฮังการี, ไอซ์แลนด์, ไอร์แลนด์, อิตาลี, แลทเวีย, ลิทัวเนีย, ลักเซมเบิร์ก, มอลตา, เนเธอร์แลนด์, นอร์เวย์, โปแลนด์, โปรตุเกส, โรมาเนีย, สโลวาเกีย, สโลวีเนีย, สเปน, สวีเดน, สวิตเซอร์แลนด์ และสหราชอาณาจักร

12.2.2 นโยบาย/มาตรการที่เกี่ยวข้อง12.2.2.1 การสนับสนุนทางการเงิน

หน่วยงานต่างๆไม่ว่าจะเป็นหน่วยงานภาครัฐ หรือภาคเอกชนในฝรั่งเศสได้ให้การสนับสนุนเงินทุนแก่ผู้ประกอบการอุตสาหกรรมทางด้านเกม และผู้ผลิตเกมอย่างมากมาย โดยให้การสนับสนุนทางการเงินในทุกขั้นตอน ตั้งแต่ขั้นตอนของการวางแผนจนถึงขั้นตอนสุดท้าย อีกทั้งยังให้การสนับสนุนในเรื่องเงินทุนแก่บุคลากรเกมที่มีความสามารถอีกด้วย โดยตัวอย่างของการสนับสนุนในเรื่องเงินทุนของหน่วยงานภาครัฐ และเอกชนในฝรั่งเศสนั้นมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

- Faculdade de Agronomia Eliseu Maciel Universidade Federal de Pelotas (FAEM) ได้ทำการจัดหาเงินทุนสนับสนุนสำหรับการเตรียมการก่อนการผลิตวิดีโอเกม (video game pre-production) โดยให้ทุนสนับสนุนสูงถึง 40% ของต้นทุนการผลิต ตั้งแต่ขั้นตอนของการวางกรอบแนวคิด (concept) จนถึงขั้นตอนที่สามารถนำเกมมาเล่นได้จริง ซึ่งมีโครงการที่ได้รับเงินสนับสนุนมากกว่า 30 โครงการในช่วง 12 เดือนที่ผ่านมา ค่าเฉลี่ยของเงินทุนที่ภาครัฐให้การสนับสนุนนั้นอยู่ที่ 150,000 ยูโรต่อเกม

- Ministries of Industry, Culture and Public Research ได้ให้เงินทุนสนับสนุนแก่อุตสาหกรรมวิดีโอเกมมากกว่า 3 ปี ซึ่งเป็นจำนวนเงิน 2.5 ล้านยูโร

- Fonds de Capital-Amorçage dans l'innovation en Région Ile-de-France (CapDecisif) และ Ile-de-France Development (Idfd) ให้การสนับสนุนทางการเงินแก่บริษัทวิดีโอเกมในกรุงปารีส โดยมีโครงการต่างๆที่ได้รับเงินทุนสนับสนุนในแต่ละปีดังนี้ ในปี 2003 มีโครงการทางด้าน IT มากกว่า 65 โครงการในปารีสที่ได้รับเงินทุนสนับสนุน โดยมีมูลค่าของเงินทุน 222 ล้านยูโร และในช่วงครึ่งปีแรกของปี 2004 มีเงินลงทุนรวม 128 ล้านยูโร โดยแบ่งสรรให้กับโครงการ 34 โครงการ ตัวอย่างของบริษัทที่ได้รับการสนับสนุนทางการเงินจากองค์กรดังกล่าวมีดังนี้

- Boonty : ร้านค้าออนไลน์ที่จัดจำหน่ายวิดีโอเกม ได้รับเงินทุนสนับสนุนจำนวน 2 ล้านยูโร

²⁸ <http://www.pegi.info/en/index/id/179/>. August 16, 2007.

- Infraworlds : ผู้พัฒนาเกมบนโทรศัพท์มือถือ ได้รับเงินทุนสนับสนุนจำนวน 1.35 ล้านยูโร
- Kaolink : ผู้พัฒนาเกมวิดีโอเกม ได้รับเงินทุนสนับสนุนจำนวน 6 แสนยูโร
- ในปี 2004 กระทรวงอุตสาหกรรมของฝรั่งเศสได้ประกาศที่จะให้เงินทุนสนับสนุนอุตสาหกรรมเกมจำนวน 3 ล้านยูโร
 - มีการยกเว้นภาษี และค่าธรรมเนียมทางสังคม (social charge) สำหรับผู้ที่มีผลงานที่โดดเด่น (งบประมาณในปี 2004 อยู่ที่ 25 ล้านยูโร)
 - ฝรั่งเศสกำลังเตรียมการออกมาตรการเสริมสร้างแรงจูงในการผลิตผลงาน ไม่ว่าจะอยู่ในรูปของมาตรการจูงใจทางภาษี และใช้มาตรการอื่นๆเพื่อสนับสนุนการพัฒนาวิดีโอเกมของฝรั่งเศสให้เพิ่มขึ้นในอนาคต²⁹
 - ผู้ประกอบการที่ทำวิจัยและพัฒนาด้วย จะได้รับการคืนภาษี 50% หากรายได้ที่เกิดขึ้นไม่สามารถนำมาคำนวณภาษีได้
 - ให้ความช่วยเหลือทางการเงินสำหรับใช้ในการฝึกอบรมพนักงาน

12.2.2.2 การอำนวยความสะดวกแก่ผู้ประกอบการที่จะเข้ามาลงทุนในประเทศ

- Invest in France Agency (IFA) เป็นองค์กรที่ทำให้การลงทุนจากต่างประเทศในฝรั่งเศสมีความสะดวกมากขึ้น โดย IFA จะปฏิบัติงานไปพร้อมกับการสร้างสรรคภาพลักษณ์ของฝรั่งเศสให้มีความน่าสนใจเพื่อดึงดูดให้มีการเข้ามาลงทุนในประเทศ เช่น การให้ความช่วยเหลือเกี่ยวกับสถานที่ตั้ง และกิจการทางธุรกิจ

12.2.2.3 การพัฒนา และฝึกอบรมบุคลากร

- Capital Games ได้ดำเนินกิจกรรมในการพัฒนา และฝึกอบรมบุคลากรของอุตสาหกรรมวิดีโอเกมให้มีความรู้เพิ่มมากขึ้น

นอกจากนี้ฝรั่งเศสยังมีโรงเรียนที่มีการเรียนการสอนที่เกี่ยวกับการผลิตเกมที่มีชื่อเสียง และได้รับการยอมรับจากต่างประเทศ ดังนี้

- École Nationale du Jeu et des Medias Interactifs Numériques (ENJMIN) : โรงเรียนที่สอนทางด้านการออกแบบภาพ (Graphic Design), การเขียนโปรแกรมที่ใช้ในการออกแบบเสียง (Sound Design Programming) และการจัดวางรูปแบบ (Ergonomics)
- Emile Cohl : โรงเรียนที่สอนเกี่ยวกับศิลปะของภาพ (Graphic Arts)
- SupInfoGame : โรงเรียนที่สอนเกี่ยวกับการออกแบบเกม (Game Design) การจัดการแผนงานของเกม (Game Project Management)
- Supinfocom : โรงเรียนที่สอนเกี่ยวกับศิลปะของภาพ (Graphic Arts)

²⁹ Korea IT Industry Promotion Agency: Game Issue Report. อ้างแล้ว.

12.2.2.4 การสนับสนุนให้มีการขายตลาดไปยังต่างประเทศ

- Capital Games ได้ดำเนินการยกระดับ profile ของสตูดิโอในฝรั่งเศสเพื่อสร้างภาพพจน์ให้กับสตูดิโอเมื่อไปเข้าร่วมงานแสดงสินค้าในระดับภูมิภาค
- Lyon Game ได้ช่วยเหลือ และสนับสนุนบริษัทที่มีความต้องการที่จะเข้าร่วมในงาน International Trade Shows เช่น GDC ในซานโฮเซ (San Jose), E3 ในลอสแอนเจลิส (Los Angeles) และ Tokyo Game Show

12.2.2.5 การกำกับดูแล

● Pan European Game Information (PEGI)³⁰ เป็นหน่วยงานที่จัดทำระบบเรตติ้งเกม เพื่อให้เกมดังกล่าวมีเนื้อหาที่เหมาะสมกับกลุ่มอายุ โดยระบบการจัดเรตติ้งดังกล่าวจะเป็นการจัดเรตของ software game ที่เล่นบนเครื่องเล่นเกมประเภท Console ซึ่งประกอบไปด้วย PlayStation, Xbox และ Nintendo ซึ่งเป็นการทำงานร่วมกันระหว่างผู้จัดจำหน่ายเกม (publisher) และผู้พัฒนาเกม (developer) ทั่วยุโรป เรตติ้งเกมของ PEGI แบ่งออกเป็น 2 ประเภทคือ เรตติ้งตามช่วงอายุ และเรตติ้งตามเนื้อหาของเกม โดยเรตติ้งตามช่วงอายุนี้อาจปรากฏอยู่บนด้านหน้ากล่อง ส่วนเรตติ้งตามเนื้อหาของเกมจะปรากฏอยู่ด้านหลังของกล่องเกม สำหรับระบบการจัดเรตติ้งทั้ง 2 ประเภทมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

- การจัดเรตติ้งตามช่วงอายุของผู้เล่นเกม ซึ่งประกอบไปด้วย ALL, 3+, 7+, 12+, 16+ และ 18+
- การจัดเรตติ้งตามเนื้อหาของเกม The Gambling content descriptor was first used on September 29, 2006 with the title 42 All-Time Classics สำหรับการจัดเรตติ้งตามเนื้อหาของเกมนั้นประกอบด้วย

ตารางที่ 12.1: การจัดเรตติ้งตามเนื้อหาของเกมของ Pan European Game Information

สัญลักษณ์	ความหมาย
	เป็นเกมที่มีการใช้ภาษาที่ไม่สุภาพ (Bad Language)
	เป็นเกมที่มีภาพ หรือเนื้อหาที่อาจจะกระตุ้นให้เกิดการแบ่งแยกเชื้อชาติ (Discrimination)
	เป็นเกมที่มีภาพ หรือการกล่าวถึงการใช้ยาเสพติด (Drugs)
	เป็นเกมที่มีลักษณะเขย่าขวัญ หรือน่ากลัวสำหรับเด็กอายุน้อย (Fear)

³⁰ <http://www.pegi.info/en/index/id/179/> : อ้างแล้ว.

สัญลักษณ์	ความหมาย
	เป็นเกมที่มีการกระตุ่น หรือสอเล่นการพนัน (Gambling)
	เป็นเกมที่มีภาพเกี่ยวกับการเปลือยกาย และ/หรือพฤติกรรมทางเพศ หรือการอ้างอิงเกี่ยวกับเรื่องเพศ (Sex)
	เป็นเกมที่ประกอบไปด้วยภาพที่เกี่ยวกับความรุนแรง (Violence)

12.3 บทสรุปสถานภาพอุตสาหกรรม

- มีมาตรการให้เงินทุนอุดหนุนผู้ประกอบการเกม ตั้งแต่ขั้นตอนเริ่มต้น จนการพัฒนาประสบความสำเร็จ และปริมาณเม็ดเงินที่รัฐบาลสนับสนุนมีจำนวนมาก
- ยกเว้นภาษี และ social charge สำหรับผู้ที่มีผลงานโดดเด่น และให้งบประมาณเพิ่มเติมสำหรับการฝึกอบรม
 - สนับสนุนการวิจัยและพัฒนา เพื่อสร้างเทคโนโลยีใหม่ๆ ที่นำมาใช้ในอุตสาหกรรมเกม
 - มีหน่วยงานภาคเอกชนที่เข้มแข็ง ที่ให้การสนับสนุนด้านการเงินและอื่นๆ
 - มีบริษัทผู้พัฒนาเกมระดับโลก มาตั้งในประเทศฝรั่งเศส และมี distributor รายใหญ่ของโลกมาตั้งอยู่เช่นกัน
- มีโรงเรียน และสถาบันฝึกอบรมด้านแอนิเมชัน และเกม รวมทั้ง digital content ที่เข้มแข็ง มีชื่อเสียง ได้รับการยอมรับจากต่างประเทศ
- มีหน่วยงานเฉพาะที่ทำหน้าที่ให้ความช่วยเหลือ/สนับสนุนนักลงทุนต่างชาติในอุตสาหกรรม digital content