



ฐานข้อมูลสถานภาพผู้ผลิตแอนิเมชันของประเทศไทย

จารุณี อารีรุ่งเรือง

สาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

บทคัดย่อ

การศึกษาฐานข้อมูลสถานภาพผู้ผลิตแอนิเมชันของประเทศไทยในปัจจุบันนี้เกิดขึ้นเนื่องจาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เมื่อประมาณปีพ.ศ. 2548 มีโครงการจัดตั้งศูนย์พัฒนาการเรียนรู้ออนและมัลติมีเดีย เพื่อตอบสนองยุทธศาสตร์ของประเทศ การศึกษานี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อรวบรวมเกี่ยวกับสภาพการผลิตแอนิเมชันของผู้ผลิตที่มีอยู่ในประเทศไทยในปัจจุบันอันจะก่อให้เกิดประโยชน์จัดตั้งศูนย์พัฒนาการเรียนรู้ออนิเมชันและมัลติมีเดีย ตลอดจนสามารถใช้ในการเรียนการสอนด้านแอนิเมชัน เก็บข้อมูลโดยใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (in-depth interview) จากผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (informant) การพิจารณาภาคสนาม (field study) เชิงสำรวจ และศึกษารวบรวมข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง ฐานข้อมูลที่จัดทำขึ้นนี้ประกอบด้วยรายละเอียดต่างๆของบริษัทผู้ผลิตแอนิเมชันในประเทศไทย โดยแบ่งเป็นหมวดหมู่ตามลักษณะของการสร้างสรรค์งาน ทั้งยังประกอบด้วยบทวิเคราะห์ที่ได้จากรวบรวมข้อมูลซึ่งมีผลการศึกษาในประเด็นต่างๆ ดังนี้ 1) ด้านรูปแบบของบริษัทผู้สร้างงานแอนิเมชันจากการศึกษากลุ่มตัวอย่าง 10 บริษัทพบว่า รูปแบบของบริษัทผู้ผลิตงานแอนิเมชันไทยในปัจจุบันได้แก่ บริษัทผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเพียงต้นแบบ บริษัทที่รับจ้างผลิตงานในขั้นตอนต่างๆ เช่น ขั้นตอน บริษัทที่รับผลิตทุกอย่างที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูนแอนิเมชัน และบริษัทที่มีการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันและจำหน่ายเองแบบครบวงจร 2) องค์ประกอบหลักและปัจจัยร่วมของการดำเนินธุรกิจอุตสาหกรรมงานด้านแอนิเมชัน ได้แก่ ปัจจัยภายใน ประกอบด้วย ปัจจัยด้านการผลิต เช่น บุคลากร เวลา เงิน อุปกรณ์ ระบบการจัดการ ปัจจัยด้านการตลาด เช่น ผลิตภัณฑ์ ราคา การจัดจำหน่าย การส่งเสริมจำหน่าย ปัจจัยภายนอก ประกอบด้วย กลุ่มผู้ชม ช่องทางการเผยแพร่ พันธมิตรทางธุรกิจ รัฐบาล แข่งขัน สำหรับเทคนิคการสร้างงานแอนิเมชันในปัจจุบันขึ้นอยู่กับความรู้ความชำนาญของบุคลากรใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ใหม่ๆ ความริเริ่มสร้างสรรค์ ตลอดจนข้อจำกัดในเรื่องทุนเป็นสำคัญ โครงสร้างตลาดการแข่งขันพบว่า ตลาดของธุรกิจผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเป็นตลาดที่มีผู้ขายน้อยราย มีผลิตภัณฑ์แตกต่างกัน (differentiated oligopoly market) ขนาดธุรกิจในตลาดมีขนาดใหญ่ ผู้ผลิตมีอัตราการตั้งราคาให้แตกต่างกันตามความน่าสนใจและคุณภาพของภาพยนตร์การ์ตูน แต่แตกต่างกันได้ไม่เนื่องจากขึ้นอยู่กับเงื่อนไขการตัดสินใจของสถานีโทรทัศน์ การเข้ามาแข่งขันในอุตสาหกรรมนี้ค่อนข้างเพราะต้องใช้ต้นทุนสูงและต้องมีทีมที่มีทักษะความชำนาญสูง เมื่อวิเคราะห์ผู้ผลิตแอนิเมชันไทยระบบ "SWOT" Analysis พบว่า จุดแข็ง (strengths) คืองานแอนิเมชันด้านภาพยนตร์การ์ตูนที่ผลิตไทยมีความใกล้เคียงกับผู้ชมซึ่งทำให้ซึมซับและยอมรับได้ง่ายกว่า และการที่มีผู้ผลิตเกิดขึ้นใหม่หลายให้เกิดการแข่งขันในด้านการพัฒนาคุณภาพ จุดอ่อน (weaknesses) คือเรื่องบุคลากรที่ยังมีทักษะชำนาญไม่มากเท่าที่ควร การบริหารจัดการของบริษัทผู้ผลิตส่วนใหญ่ยังไม่เป็นระบบ มีการศึกษาเกี่ยวข้องกับน้อย ระบบเทคโนโลยีในการผลิตยังต้องใช้ของต่างประเทศทำให้เทคนิคที่ใช้สร้างงานเป็นเทของต่างประเทศ และปัญหาเรื่องการแย่งชิงบุคลากรระหว่างบริษัท โอกาส (opportunities) คือ การปัจจุบันมีความคุ้นเคยภาพยนตร์การ์ตูนไทยมากขึ้น กลุ่มผู้ปกครองและองค์กรภาครัฐสนับสนุนให้



ภาพยนตร์การ์ตูนไทยมากขึ้น และการที่ราคาของเครื่องมืออุปกรณ์ที่ใช้ในการผลิตมีแนวโน้มลดลงทั้งฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ อุปสรรค (treats) คือ เรื่องแหล่งเงินทุนที่ให้การสนับสนุนการผลิตมีน้อย ช่องทางในการเผยแพร่ขยายตลาดยังมีอยู่อย่างจำกัด เนื่องจากภาพยนตร์การ์ตูนต่างชาติมีรากฐานที่ยาวนาน คนดูจึงยังให้ความนิยมและอุปสรรคเรื่องบริษัทต่างชาติที่สามารถจ้างบุคลากรในอัตราค่าตอบแทนที่สูงกว่า

คำสำคัญ: ฐานข้อมูล, แอนิเมชัน, ภาพยนตร์การ์ตูน