

ธุรกิจ Animation ในฟิลิปปินส์ เติบโตสวนกระแสโควิด-19 รุกจ้างพนักงานเพิ่ม



นาย Juan Miguel del Rosario ประธานสภาแอนิเมชันแห่งฟิลิปปินส์ (Animation Council of the Philippines, Inc: ACPI) และประธานบริษัท Toon City Animation, Inc. เปิดเผยว่า ความต้องการแอนิเมชันจากบริษัทชั้นนำระดับโลกกำลังเติบโตเพิ่มขึ้นอย่างมากท่ามกลางสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด-19 เนื่องจากการใช้มาตรการล็อกดาวน์ทำให้การถ่ายทำแบบ Live-Action เกิดการหยุดชะงักและชะลอตัวลง และจากภาวะความต้องการแอนิเมชันที่เพิ่มขึ้นดังกล่าว ก็ได้ส่งผลให้ Animation Outsourcing Studio ในฟิลิปปินส์กำลังประสบกับปัญหาการขาดแคลนพนักงาน ทั้งนี้ ฟิลิปปินส์ถือเป็นศูนย์กลางเอาร์ทเซอร์สของบริษัทให้บริการสตูดิโอแอนิเมชันชั้นนำในต่างประเทศโดยเฉพาะสหรัฐอเมริกา และตั้งแต่เกิดการแพร่ระบาดของโควิด-19 ผู้ประกอบการหลายรายจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนสตูดิโอไปใช้เทคนิค Rigged (การทำให้ตัวละครแอนิเมชันเคลื่อนไหวได้) หรือการสร้างดิจิทัลแอนิเมชันด้วยการวาดด้วยมือ (Digital animation from hand-drawn) มากขึ้น เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการในปัจจุบันส่งผลให้ต้องมีการฝึกอบรมพนักงานใหม่ อย่างไรก็ตามพบว่าพนักงานแอนิเมเตอร์ (Animator) ชาวฟิลิปปินส์ส่วนใหญ่ที่ทำงานจากที่บ้าน (WFH) ถูกชักชวนให้ทำงานอิสระ (Freelancing) ให้กับลูกค้าต่างชาติมากขึ้นและลาออกจากบริษัท ส่งผลให้บริษัทสตูดิโอต่างๆ ต้องค้นหาพนักงานใหม่และมีความต้องการจ้างงานจำนวนมากทั่วประเทศทั้งในเมืองเซบู เมืองอีโลอิโล (Iloilo) หรือเมือง Bicol เป็นต้น โดยสตูดิโอขนาดใหญ่ได้หันมาใช้นโยบายที่ส่งเสริมและรับประกันการทำงานที่สม่ำเสมอให้กับพนักงานแอนิเมชันเพื่อดึงดูดผู้ที่มีความสามารถให้เข้ามาร่วมงาน เนื่องจากปัจจุบัน Animator ส่วนมากเลือกที่จะทำงานอิสระหรือทำงานให้กับสตูดิโอขนาดเล็กมากกว่า ซึ่งสอดคล้องกับข้อมูลสมาคมพนักงาน

 นโยบายภาครัฐ เศรษฐกิจการลงทุน แนวโน้มการตลาด รายงานสินค้าและบริการ

แอนิเมชันของฟิลิปปินส์ (The Philippine Animation of Workers Association) ที่ระบุว่า Animator ชาวฟิลิปปินส์จำนวนมากสนใจที่จะทำงานอิสระมากกว่าเพื่อใช้ประโยชน์จากความต้องการของตลาดที่เพิ่มขึ้นดังกล่าว

ประธานสภาแอนิเมชันแห่งฟิลิปปินส์และประธานบริษัท Toon City Animation, Inc. กล่าวเพิ่มเติมว่า ปัจจุบันพนักงานของบริษัท Toon City Animation ส่วนใหญ่ยังคงทำงานระยะไกลหรือทำงานจากที่บ้านและในอาคารบริษัทฯ ก็ยังคงนโยบายรูปแบบการทำงานระยะไกลต่อไปในลักษณะไฮบริดผสมผสานกับการทำงานในสำนักงาน โดยขณะนี้บริษัทฯ อยู่ในระหว่างการปรับลดพื้นที่สำนักงานลงร้อยละ 80 อย่างไรก็ตาม การทำงานจากที่บ้านได้ส่งผลกระทบต่อผลผลิตของบริษัท ลดลงเกือบร้อยละ 30 ในระหว่างการบังคับใช้มาตรการกักกันชุมชนเมื่อปีที่ผ่านมา เนื่องจากปัญหาการตอบรับและการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตทำให้ลูกค้าต้องทนต่อ



สถานการณ์ดังกล่าว แต่ยังคงยืนยันและเห็นว่าการทำงานจากระยะไกลสามารถสร้างโอกาสให้กับชาวฟิลิปปินส์ในการทำงานนอกเขตเมืองหลวงได้ เนื่องจากลักษณะงานแอนิเมชันเป็นดิจิทัลอยู่แล้ว ดังนั้น Animator ชาวฟิลิปปินส์ที่อยู่นอกกรุงมะนิลาสามารถทำงานจากที่บ้านได้และช่วยให้เข้าถึงการจ้างงานที่กว้างขวางมากขึ้น

ทั้งนี้ นาย Eric Calderon ผู้ผลิตแอนิเมชันจากลอสแอนเจลิส ประเทศสหรัฐอเมริกา กล่าวว่า ความต้องการแอนิเมชันทั่วโลกกำลังเติบโต แต่อาจจะไม่มากเท่าที่หลายคนคาดการณ์ เนื่องจากแอนิเมชันมีการเติบโตมาแล้วหลายปีก่อนหน้านี้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งความต้องการเนื้อหาใหม่ๆ จากแพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง (Streaming platforms) ดังนั้น จึงเป็นการยากที่จะระบุว่าการแพร่ระบาดฯ เป็นปัจจัยหลักที่ทำให้แอนิเมชันเติบโตขึ้น อย่างไรก็ตาม แน่นนอนว่ามี Project จำนวนมากที่ต้องหันมาเลือกใช้แอนิเมชันในช่วงที่ผ่านมา เนื่องจากไม่สามารถดำเนินการถ่ายทำ Live-action ได้ ทั้งนี้ อุตสาหกรรมแอนิเมชันทั่วโลกกำลังประสบกับการหยุดชะงักเมื่อต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบการทำงานไปเป็นการทำงานระยะทางไกล แต่ก็ยังคงมีประสิทธิผลที่ดี สำหรับอุตสาหกรรมแอนิเมชันของฟิลิปปินส์ นาย Calderon เห็นว่าการจ้างงานแอนิเมชันและความสามารถในการแข่งขันของ Animation Outsourcing ในฟิลิปปินส์จะยังคงไม่เปลี่ยนแปลงมากนัก เนื่องจากอุตสาหกรรมเอ้าท์ซอร์ซมีการทำงานแบบ Remote Work เป็นปกติอยู่แล้ว อย่างไรก็ตาม เห็นว่าหากอุตสาหกรรมแอนิเมชันในฟิลิปปินส์ไม่สามารถเข้าถึงการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตความเร็วสูงได้ ก็อาจกลายเป็นปัญหาคอขวดอันตรายที่จะส่งผลกระทบต่ออุตสาหกรรมในภายหลังได้

ที่มา: หนังสือพิมพ์ Business World

นโยบายภาครัฐ เศรษฐกิจการลงทุน แนวโน้มการตลาด รายงานสินค้าและบริการ

ผลกระทบและโอกาส/แนวทางการปรับตัวของผู้ประกอบการไทย

- ฟิลิปปินส์เป็นหนึ่งในผู้เล่นรายใหญ่ในอุตสาหกรรมเอ้าท์ซอร์สของแอนิเมชัน ตั้งแต่ช่วงทศวรรษที่ 1980 ในฐานะประเทศจุดหมายปลายทางสำหรับประเทศผลิตแอนิเมชันชั้นนำอย่างสหรัฐฯ และประเทศในยุโรป โดยเหตุผลสำคัญที่ทำให้ฟิลิปปินส์กลายเป็นประเทศจุดหมายปลายทางของธุรกิจเอ้าท์ซอร์สแอนิเมชัน เนื่องจากความคุ้นเคยกับวัฒนธรรมตะวันตก ซึ่งฟิลิปปินส์ถือเป็นสะพานเชื่อมระหว่างตะวันออกและตะวันตกตั้งแต่ยุคการเดินทางเรือ โดยฟิลิปปินส์เคยตกเป็นอาณานิคมของสเปนมานานกว่า 300 ปี และต่อมาได้ตกเป็นอาณานิคมของสหรัฐฯ อีกเกือบ 50 ปี ทำให้ได้รับอิทธิพลและมีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับวัฒนธรรมตะวันตก โดยชาวฟิลิปปินส์เติบโตมากับการดูรายการโทรทัศน์ประเภทเดียวกับที่ชาวอเมริกันรับชม ทำให้เข้าใจในอารมณ์ขันและการเสียดสีแบบตะวันตก ทั้งนี้ ชาวฟิลิปปินส์เองก็ได้รับการยอมรับและมีชื่อเสียงทางวัฒนธรรมในด้านการเป็นคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ต่างๆ ตั้งแต่การออกแบบภาพยนตร์ แฟชั่น การออกแบบเว็บไซต์ ดนตรี รวมถึงแอนิเมชัน นอกจากนี้ มหาวิทยาลัยชั้นนำหลายแห่งในฟิลิปปินส์ก็มีแผนการเรียนการสอน Animation และ House Studios เพื่อผลักดันและส่งเสริมผู้ที่มีความสามารถใหม่ๆ ออกสู่ตลาดอย่างต่อเนื่อง โดยในช่วงหลายปีที่ผ่านมา Animator ชาวฟิลิปปินส์มีผลงานในตลาดโลกมากมาย หลายคนทำงานรับเหมาช่วงให้กับบริษัทแอนิเมชันชื่อดังอย่าง Warner Brothers และ Cartoon Network และด้วยความนิยมที่เพิ่มขึ้นของแอนิเมชัน ประกอบกับสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด-19 ในปัจจุบันที่ทำให้เกิดข้อจำกัดของการถ่ายทำแบบ Live-Action ก็ได้ช่วยส่งผลให้อุตสาหกรรมเอ้าท์ซอร์สแอนิเมชันในฟิลิปปินส์ยังคงเติบโตอย่างต่อเนื่องและคาดว่าจะเติบโตต่อไปในอีกหลายปี โดยแอนิเมชันได้เข้ามามีส่วนเกี่ยวข้องในชีวิตประจำวันของผู้คนมากขึ้นและเข้าถึงผู้คนได้หลากหลายช่องทางไม่ว่าจะเป็นช่องทางโทรทัศน์ ภาพยนตร์ อุปกรณ์เคลื่อนที่ต่างๆ เช่น สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต เป็นต้น ทำให้ปัจจุบันมีการแข่งขันสูง อย่างไรก็ตาม ฟิลิปปินส์ยังคงได้รับความนิยมให้เป็นหนึ่งในประเทศจุดหมายปลายทางของอุตสาหกรรมเอ้าท์ซอร์สของแอนิเมชัน ไม่ว่าจะเป็นการจ้างงานแอนิเมชันจากผู้ผลิตที่ต้องการสร้างซีรีส์ การ์ตูน pilot episodes หรือ production studio ทั้งนี้ ปัจจุบันร้อยละ 90 ของรายการแอนิเมชันในสหรัฐฯ ผลิตและดำเนินการโดยประเทศในเอเชีย โดยประเทศญี่ปุ่นครองอันดับต้นๆ ด้านแอนิเมชัน แต่ความสามารถที่แข็งแกร่งของฟิลิปปินส์ในอุตสาหกรรมเอ้าท์ซอร์สแอนิเมชัน สามารถเอาชนะเพื่อนบ้านในเอเชียหลายประเทศ ในอุตสาหกรรมจ้างงานแอนิเมชัน นอกจากนี้ อุตสาหกรรมแอนิเมชันของฟิลิปปินส์ยังได้รับการสนับสนุนอย่างมากจากรัฐบาลเพื่อต้องการให้ฟิลิปปินส์เป็นศูนย์กลางการจ้างงานแอนิเมชันระดับโลก
- สำหรับธุรกิจ “ดิจิทัลคอนเทนต์” ในไทย ซึ่งรวมถึงอุตสาหกรรมแอนิเมชัน ก็มีการขยายตัวอย่างต่อเนื่องเช่นกัน จากปัจจัยบวกต่างๆ ของตลาด โดยปัจจุบันฝีมือการสร้างสรรค์แอนิเมชันของคนไทยพัฒนาไปไกลมากขึ้นกว่าเมื่อก่อนมาก บวกกับความสนใจในสื่อดิจิทัลของผู้คนในปัจจุบันที่มีการแชร์ส่งต่อผ่านสื่อออนไลน์

 นโยบายภาครัฐ เศรษฐกิจการลงทุน แนวโน้มการตลาด รายงานสินค้าและบริการ

กันอย่างรวดเร็ว ทำให้ชื่อเสียงในงานแอนิเมชันต่างๆ จากฝีมือคนไทยเป็นที่รู้จักมากขึ้น จนทำให้ตลาดแอนิเมชันในประเทศไทยเติบโตขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยผู้ประกอบการแอนิเมชันไทยประกอบธุรกิจทั้งในรูปแบบการผลิตแอนิเมชันเอง การรับจ้างผลิตแอนิเมชัน และการร่วมทุนผลิตแอนิเมชันกับผู้ประกอบการต่างชาติ ซึ่งมีตลาดผู้ชมแอนิเมชันครอบคลุมทั้งภายในประเทศและต่างประเทศ ดังนั้น จากภาวะความต้องการแอนิเมเตอร์ที่เพิ่มขึ้นในฟิลิปปินส์อาจจะสร้างโอกาสให้กับผู้ประกอบการแอนิเมชันของไทย ที่อาจจะพิจารณาเข้าร่วมทุน หรืออาจจะมองหาพันธมิตรในฟิลิปปินส์เพื่อร่วมกันผลิตแอนิเมชันและนำไปเสนอลูกค้า หรือแอนิเมเตอร์อิสระของไทยอาจพิจารณาใช้โอกาสในการเข้าร่วมกับบริษัทสตูดิโอแอนิเมชันในฟิลิปปินส์ได้ต่อไป

สำนักงานส่งเสริมการค้าในต่างประเทศ ณ กรุงมะนิลา
23 มีนาคม 2564

นโยบายภาครัฐ เศรษฐกิจการลงทุน แนวโน้มการตลาด รายงานสินค้าและบริการ