

## ธุรกิจบริการ ด้านแอนิเมชัน (Animation)

<p><b>ภาพรวมตลาด</b></p> <p>ในปี 2557 มูลค่าตลาดรวมของธุรกิจดิจิทัลคอนเทนต์ประเทศไทยมีมูลค่าสูงถึงกว่า 17,000 ล้านบาท ประมาณ 0.27 % ของมูลค่าการตลาดโลก โดยในส่วนของแอนิเมชันมีมูลค่าส่งออกอยู่ที่ 750,000,000 ล้านบาท คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 80 ของตลาดแอนิเมชันของไทยแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ 1. ผลิตผลงานภายใต้ลิขสิทธิ์ของตนเอง (IP) 2. รับจ้างผลิตผลงานภายใต้ลิขสิทธิ์ของผู้ประกอบการอื่น (Outsource)</p> <p><b>คาดการณ์ว่าในช่วงปี 2556 – 2559</b> มูลค่าตลาดแอนิเมชันของไทยจะเติบโตขึ้นร้อยละ 10 – 15</p> <p>มูลค่าตลาดส่วนใหญ่ยังคงเกิดจากผลิตภัณฑ์นำเข้าเป็นหลัก คิดเป็นสัดส่วนโดยเฉลี่ยสูงกว่าร้อยละ 70 ของมูลค่าตลาด ซึ่งหมายความว่าผลผลิตที่เป็นงานสร้างสรรค์ของผู้ประกอบการไทยยังคงมีสัดส่วนที่อยู่ในระดับไม่สูง แต่เนื่องจากจุดแข็งของบุคลากรในอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ ด้านแอนิเมชันของไทย มีทักษะความเชี่ยวชาญระดับสูงในด้านเทคนิคและมีมือการผลิตชิ้นงานที่ปราณีต ละเอียดอ่อน รวมทั้งราคาที่สามารถแข่งขันได้ จึงส่งผลดีให้อุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ประเภท แอนิเมชันยังมีโอกาสสามารถสร้างรายได้อีกไม่น้อย</p> <p>ในปี 2557 เป้าหมายการเติบโตของตลาดอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ ด้านแอนิเมชัน คาดว่าจะมีอัตราการขยายตัวเพิ่มขึ้นร้อยละ 10-15 ซึ่งมีแนวโน้มเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันปกติ และการตูนแอนิเมชันสามมิติ (3D) ที่จะสามารถสร้างรายได้สูงขึ้น</p> <p><b>ตลาดหลักที่สำคัญ :</b> ญี่ปุ่น อเมริกา ยุโรป</p> <p><b>ตลาดใหม่ :</b> ฟิลิปปินส์ จีน</p> <p><b>ตลาดที่มีอัตราการขยายตัวสูง :</b> สิงคโปร์ มาเลเซีย</p> <p><b>ตลาดคู่แข่งสำคัญของไทย :</b> มาเลเซีย เกาหลีใต้ อินโดนีเซีย</p> <p><b>หน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนที่เกี่ยวข้อง</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ กระทรวงพาณิชย์</li><li>- กรมทรัพย์สินทางปัญญา กระทรวงพาณิชย์</li><li>- สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (องค์การมหาชน) หรือ SIPA</li><li>- สมาคมผู้ประกอบการแอนิเมชันและคอมพิวเตอร์กราฟฟิกส์ไทย (TACGA)</li><li>- สมาพันธ์สมาคมดิจิทัลคอนเทนต์แห่งประเทศไทย (TDEC)</li><li>- กระทรวงวัฒนธรรม</li></ul>	<p><b>ปัญหาและอุปสรรค</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. บุคลากรขาดความรู้ ความเข้าใจ และทักษะด้านความต้องการของตลาดโลก</li><li>2. ผู้ประกอบการไทยไม่สามารถเข้าถึงช่องทางการจัดจำหน่ายสินค้าและบริการไปยังตลาดต่างประเทศได้ด้วยตนเอง</li><li>3. ผู้ประกอบการจากต่างประเทศยังขาดความเชื่อมั่นในคุณภาพการผลิตผลงาน</li><li>4. ผู้ประกอบการขาดข้อมูลในการขยายส่งออกสินค้าและบริการ</li><li>5. การละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา ซึ่งส่งผลให้สูญเสียรายได้จากการขายลิขสิทธิ์ตัวละคร</li></ol> <p><b>กลยุทธ์</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. พัฒนาศักยภาพบุคลากรในอุตสาหกรรมให้มีความรู้ ความเข้าใจ และทักษะด้านความต้องการของตลาดโลก</li><li>2. จัดคณะผู้แทนการค้าเดินทางไปเจรจาการค้า (Outgoing Mission) เพื่อเปิดตลาดในต่างประเทศ</li><li>3. นำคณะผู้แทนการค้าจากต่างประเทศ (Incoming) เยี่ยมชมการผลิตงานดิจิทัลคอนเทนต์ของไทย เพื่อสร้างความเชื่อมั่นในการสั่งจ้างผลิต</li><li>4. จัดหาผู้เชี่ยวชาญหรือร่วมมือกับองค์กรในประเทศและต่างประเทศในการศึกษา วิจัย ข้อมูลด้านการตลาด เพื่อช่วยผลักดันการส่งออกสินค้าและบริการ</li><li>5. สร้างความรู้ด้านกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา เพื่อปกป้องการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา จากการขายสินค้าลิขสิทธิ์ตัวละคร</li></ol> <p><b>การ์ตูนแอนิเมชันที่ได้รับความนิยม</b></p> <p>ก้านกล้วย, ก้านกล้วย 2, Sheldon, นาค, เบิร์ตแลนด์ แดนมหัศจรรย์, ปังปอนด์, 4 Angies สีสาว แสนชน, สุดสาคร, เอคโค จีวักองโลก, ยักษ์ , มวยไทยโกลล่า</p> <p><b>บริษัท ผลงาน บุคคล ไทยที่มีชื่อเสียงระดับนานาชาติ</b></p> <p>ได้แก่ 1. The Monk Studios Company Limited</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- WINNER Best Animation</li><li>Los Angeles Cinema Festival of Hollywood 2014</li><li>- WINNER Best Original Score</li><li>Los Angeles Cinema Festival of Hollywood 2014</li></ul> <ol style="list-style-type: none"><li>2. คุณเปรมมา จาตุกัญญาประทีป นักเขียนการ์ตูนไทย รางวัลสูงสุดใน International Manga Award ที่ประเทศญี่ปุ่น</li><li>3. คุณฝน วีรสุนทร Story Artist ของค่ายวอลท์ดิสนีย์ รางวัลออสการ์ปี 2014 สาขาภาพยนตร์อนิเมชันยอดเยี่ยม และ เพลงประกอบภาพยนตร์ยอดเยี่ยม</li></ol>
--	---