

ทิศทางอนาคตของแอนิเมชันไทย

โดยคุณนิธิพัฒน์ สมสมาน

นายกสมาคมประกอบการแอนิเมชันและคอมพิวเตอร์กราฟิกไทย (TAGGA)

และกรรมการผู้จัดการบริหาร บริษัท The Monk Studio จำกัด

งาน Thailand Animation Festival#2 By Sputnik Tales

เทศกาลแอนิเมชันอิสระ + สังคม

วันเสาร์ที่ 1 มิถุนายน 2556 ณ โรงภาพยนตร์สกาล่า สยามสแควร์

.....

ผมเป็นนายกสมาคม “TAGGA” เป็นสมาคมแอนิเมชัน ที่รวมบริษัทผู้ประกอบการไทยไว้ประมาณ 50 กว่าบริษัท เพื่อทำกิจกรรมให้ความรู้และเพื่อสนับสนุนการพัฒนาแอนิเมชันในบ้านเรา ซึ่งสิ่งที่ผมกำลังพูดต่อไปนี้เป็นเรื่องของอาชีพ เป็นเรื่องที่เราต้องทำเพื่อเลี้ยงปากเลี้ยงท้อง ขณะเดียวกันเราก็มุ่งหวังที่จะพัฒนาสิ่งที่เราสร้างขึ้นให้ไปไกลที่สุดเท่าที่จะไกลได้ แต่ก่อนที่จะพูดถึงแอนิเมชันในภาพของอาชีพ ขอย้อนกลับไปว่า แอนิเมชันบ้านเราเป็นอย่างไรบ้าง

แอนิเมชันบ้านเรา เริ่มมานานแล้ว งานชิ้นแรกๆ ในประเทศไทย เป็นงานของ อาจารย์ปยุต เงากระจ่าง เป็นงาน Short Film Animation ความยาวประมาณ 12 นาที ชื่อว่า “हेतุมหัตตजरय” แต่ภาพยนตร์ที่ได้ชื่อว่าเป็นแอนิเมชันเรื่องแรก ความยาว 85 นาที ถ้าจำไม่ผิดคือเรื่อง “สุดสาคร” เข้าฉายวันแรกคือ วันที่ 13 เมษายน 2522 แล้วหลังจากนั้นวงการแอนิเมชันบ้านเราก็ค่อนข้างจะหยุดนิ่งอยู่กับที่ ยังไม่ได้พัฒนา หรือไม่ได้เติบโตมากนัก ช่วงนั้นถือเป็นช่วงรอยต่อ คือเป็นช่วงการทำแอนิเมชันระบบ 2D คือวาดด้วยมือ แล้วก็มีการเปลี่ยนแปลงมาเรื่อยๆ จนกระทั่งกลายมาเป็น 3D ที่เรารู้จักกันในภาพยนตร์ฮอลลีวูดที่ออกมาฉายในบ้านเรามากมาย

งานแอนิเมชันที่ทำให้จุดประกาย และทำให้เกิดความตื่นตัวมากที่สุดของบ้านเราคือเรื่อง “ก้านกล้วย” ซึ่งเป็นภาพยนตร์ 3D ของกันตนา แล้วหลังจากนั้นก็จะมีภาพยนตร์แอนิเมชันตามมาเรื่อยๆ เช่น “พระพุทธเจ้า” “นาก” ของ Beboyd “ก้านกล้วย 2” และเมื่อปีที่แล้วก็มียักษ์ 2 เรื่องคือ “ยักษ์” ของเวิร์คพอยท์ กับ “เอคโค” ของกันตนา แต่ทั้งนี้ทั้งนั้น งานแอนิเมชันเป็นงานที่ลงทุนสูงมาก คือหนึ่งเรื่องหนึ่งถ้าเป็นภาพยนตร์ไทยทั่วๆ ไป จะใช้ต้นทุนในการสร้างหนังประมาณ 10 - 15 ล้านบาท ใช้เวลาสร้างแค่ประมาณ 1 ปี แต่ถ้าเป็นแอนิเมชันที่เป็นภาพยนตร์เรื่องยาว เรื่องหนึ่งจะใช้ทุนประมาณ 50 - 60 ล้านบาท ไปจนถึง 100 ล้านบาท ยิ่งเป็นภาพยนตร์เรื่องยาว ก็จะใช้ต้นทุนที่สูงมาก และเช่นเดียวกันก็ใช้เวลาที่สูงมากตามด้วย เช่น บางเรื่องใช้เวลา 2 - 3 ปี ในการสร้าง ซึ่งต้นทุนและระยะเวลาที่สูงแล้ว ทำให้นักลงทุนส่วนใหญ่ไม่กล้าที่จะลงทุน ถ้ามองว่ามีเรื่องที่เหมาะสมความสำเร็จในเรื่องรายได้?

“ก้านกล้วย” เป็นเรื่องแรกที่จุดประกาย และสร้างรายได้มหาศาล และประสบความสำเร็จที่สุด แต่หลังจากนั้นมาการทำหนังแอนิเมชันก็ค่อนข้างเหนื่อย ทำให้ผู้ลงทุนเกิดความท้อ เพราะงานแอนิเมชันไทยอย่างที่

บอก เรื่องหนึ่งใช้เงินประมาณ 50 - 60 ล้านบาท ไปจนถึง 100 ล้านบาท แต่ถ้าเทียบกับหนังฮอลลีวูดก็ถือว่ายังน้อยกว่ามาก หนังฮอลลีวูด หนังแอนิเมชันเรื่องหนึ่งจะลงทุนอยู่ที่ 100 ล้านบาทขึ้นไป (คูณด้วย 30 บาท)

เมื่อพูดถึง TV Series บ้าง แม้จะลงทุนน้อยกว่า แต่มีเรื่องราวและเนื้อหาที่แตกต่างกันออกไป บางเรื่องเมื่อมีการสร้างขึ้นมาแล้วต่อด้วยการสร้างเป็นซีซั่น 2, 3, 4 เช่น “เชลล์ดอน” คิดว่าทุกคนคงรู้จัก ซึ่งเชลล์ดอน เป็น TV Series ที่ประสบความสำเร็จอย่างสูง สามารถเผยแพร่และจำหน่ายได้กว่า 140 ประเทศทั่วโลก แล้วก็สร้างซีซั่นต่อมาเรื่อยๆ แล้วผมก็แน่ใจว่า หลายๆ คนในที่นี้ หรือหลายบริษัทในที่นี้ ได้ร่วมกันผลิตและสร้างเชลล์ดอนขึ้นมา

“พีเบิร์ด” หรือ “เบิร์ดแลนด์” ก็ถือว่าตามมาติดๆ ก็อาจจะยังสู้เชลล์ดอนไม่ได้ แต่ก็ไปได้เรื่อยๆ อย่างของ “ปังปอนด์” ก็มีที่มาจากหนังสือการ์ตูน ซึ่งจากการ์ตูนก็กระเถิบขึ้นมาเป็นหนัง หรือของ “สลัด” เอง ก็ไปคว้ารางวัลจากหลายประเทศ เริ่มต้นด้วยเวทีที่ให้เขาได้แสดงออก แล้วพอ “สลัด” ไปพีริเซนต์ ไปนำเสนอในเวทีนานาชาติแล้วประสบความสำเร็จ “สลัด” ก็ถูกนำมาสร้างเป็นซีรีส์ต่อ “ชุมชนนิมนต์ยิ้ม” ที่ทำขึ้นมาเพื่อสังคมแต่ว่าอาจจะจำกัดให้อยู่ในส่วนของประเทศไทย จึงยากที่จะออกไปต่างประเทศ

ทั้งหมดที่กล่าวมา เป็นเพียงแค่ 20 เปอร์เซนต์เท่านั้น ที่เราสามารถครีเอทหรือผลิตขึ้นมา ที่เหลืออีก 80 เปอร์เซนต์ เป็นงานที่เราทำและสร้างให้กับผู้ว่าจ้างทั้งในและต่างประเทศ หมายความว่า 20 เปอร์เซนต์นี้ ถ้าเรามีเวทีอย่างนี้อยู่ เราจะสามารถสร้างให้เกิดคอนเทนต์ใหม่ๆ สามารถสร้างให้เกิดเรื่องใหม่ๆ และถ้าทำให้ 20 เปอร์เซนต์นี้เพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ ก็รู้สึกยินดีที่มีโอกาสได้เห็น ได้มาแชร์ความรู้สึกตรงนี้ อย่างไรก็ตามเราจะมาดูต่อกันว่า 20 และ 80 เปอร์เซนต์นี้ เราจะมีทางเดินไปทางไหนอย่างไร

ผมว่าพวกเรา น่าจะคุ้นเคยกับการดูญี่ปุ่นกันอยู่ ผมว่าเราโชคดีที่ได้เรียนรู้วัฒนธรรมของ 2 ฝั่งตอนเด็กๆ เราจะอ่านการ์ตูนจากหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นหรือที่เรียกว่ามังงะ สำหรับยุคผมทันตั้งแต่ “โดเรมอน” “อาราเล่” ผมว่ายุคนี้ก็รู้จัก “One Peach” หรือแม้แต่ “นารูโตะ” ของจิบิ หรือแม้แต่ “โคนัน” การ์ตูนญี่ปุ่นถือเป็นแรงบันดาลใจให้กับเด็กไทยจำนวนมากก้าวเข้ามาสู่วงการแอนิเมชัน และการ์ตูนญี่ปุ่นก็ทำให้เรามีโลกในแบบตะวันออก และเมื่อเราโตขึ้นเราก็เริ่มไปดูหนังฮอลลีวูด เพราะฉะนั้นจึงทำให้เราเข้าถึงทั้ง 2 ฝั่ง นี่คือข้อได้เปรียบของเรา

แต่ทั้งนี้ การ์ตูนญี่ปุ่นในบ้านเรา อาจจะได้รับคามนิยมแค่ในระดับเดียว คือเราอาจจะอ่านหนังสือการ์ตูนเยอะ แต่หนังเข้ามาก็ยังทำรายได้ไม่มากนัก ยกตัวอย่างเช่น One Peach ที่เพิ่งฉายไป ทำรายได้ในบ้านเราได้ประมาณ 8 ล้านบาท ในขณะที่ “นาก” ทำไป 500 ล้าน ในทางกลับกัน One Peach ฉายที่ญี่ปุ่นเอง ติดชาร์ต Box Office อันดับ 1 หรือแม้แต่โคนันที่เราเห็น ณ วันที่ “Iron Man” กวาดรายได้ทั่วโลก อยู่อันดับ 1 ใน Box Office ของแต่ละประเทศ แต่ในญี่ปุ่น โคนันขึ้นชาร์ตอันดับ 1 เพราะฉะนั้นวัฒนธรรมการอ่านการ์ตูน หรือบริโภคแอนิเมชันญี่ปุ่นเป็นประเทศที่มีวัฒนธรรมที่แข็งแกร่งมาก แต่ตอนนี้มันเป็นสิ่งที่ดีมาก เพราะในขณะที่เราเองเรียนรู้วัฒนธรรมญี่ปุ่น ทำให้ตอนนี้ญี่ปุ่นเองก็มีแนวโน้มที่จะส่งงานเข้ามาให้เราช่วยทำมากขึ้น

ต่อด้วยเรื่องของ 3D ภาพยนตร์ฮอลลีวูด แต่ละเรื่องทำรายได้มหาศาลในทั่วโลก เขาลงทุนเรื่องหนึ่งประมาณ 120 - 130 ล้าน (ดอลลาร์สหรัฐ) ก็เป็นเรื่องปกติ แต่ว่ารายได้ทั่วโลกที่หนังส่วนใหญ่ได้มาจะอยู่ที่ประมาณ 400 - 500 เหรียญสหรัฐฯ แล้วแต่นั่งแต่ละเรื่องที่ได้รับคามนิยม แล้วก็มีการสร้างต่อๆ กันมา อย่างที่เราารู้ “Shrek” “Madagascar” ก็มีภาคต่ออย่างหลากหลายมากมาย จึงทำให้อุตสาหกรรมเรื่องนี้เติบโตกันมาก เพราะว่าคนทั่วโลกยังยินดีที่จะดูหนังฮอลลีวูด ยังหวังดีที่จะดูหนังแอนิเมชั่น ไม่ว่าคุณจะมีความสุข หรือทุกข์ รายได้ของหนังพวกนี้ ยังคงเติบโตอย่างต่อเนื่อง ทำให้พวกเราเองได้มีความฝัน จินตนาการ มีความกระตือรือร้นที่จะผลิตงานต่อไป

ในส่วนของการตลาดในประเทศไทยในปี 2554 พบว่า เรานำเข้าแอนิเมชันจากทั่วโลกมูลค่า 3,500 ล้านบาท ในขณะที่เราผลิตออกไปได้เพียงแค่ 744 ล้านบาท แต่เราบริโภคในประเทศ เช่น ผลิตซีดีหรืออื่นๆ 1,153 ล้านบาท ตัวเลขรวมทั้งหมดคือ 5,400 ล้าน ซึ่งน้อยมาก ถ้าเทียบกับอะไรหลายๆ อย่าง ซึ่งหมายความว่า เรายังมีโอกาสอีกมาก ถ้าเรามีคอนเทนต์ใหม่ๆ มีเวทีที่เราจะผลักดันออกไป โลกยังมีพื้นที่อีกมากมายมหาศาล ตัวเลขอันนี้เป็นเฉพาะในส่วนของการแอนิเมชัน แต่อย่าลืมว่าจริงๆ แล้ว แอนิเมชันไม่ได้อยู่แค่การฉายบนทีวีหรือการฉายในโรงหนังเท่านั้น ช่วงหลังเรามีแท็บเล็ต และสื่อใหม่ๆ ทำให้แอนิเมชันแพร่หลายออกไปได้ เช่น ทาง Youtube เป็นต้น ซึ่งถือเป็นเวทีอีกเวทีหนึ่งที่มีพื้นที่ให้เราได้กระจายเนื้อหา หรือสิ่งที่เราสร้างสรรค์ขึ้นมาได้

ในส่วน ranking ของประเทศไทยในอาเซียน เราอยู่อันดับไหน เมื่อ 4 ปีที่แล้วเราเป็นอันดับ 2 รองลงมาจากสิงคโปร์ ผ่านมา 4 ปีพบว่ามาเลเซียแซงหน้าเราไปอย่างรวดเร็ว อันนี้วัดจากอะไร วัดจากปริมาณแอนิเมชันเรื่องใหม่ๆ ที่ถูกผลิตขึ้น ไม่ว่าจะเป็นทีวีซีรีส์ หรือภาพยนตร์ ซึ่งแต่ละคนน่าจะเห็นว่าในบ้านเรามีการ์ตูนเรื่องอะไรออกบ้างในช่วงปีสองปีที่ผ่านมา อย่างปีที่แล้วอินโดนีเซียผลิตแอนิเมชันทีวีซีรีส์ 15 เรื่อง เป็น Feature Film 2 เรื่อง แล้วในปีนี้อาจจะมีตัวเลขถึง 20 เรื่องที่จะผลิต ในขณะที่เรายังมองไม่เห็นเลยว่าจะได้สักกี่เรื่อง

ส่วนสิงคโปร์มีเรื่องของมาตรการภาษีที่จะดึงดูดนักลงทุนจากทั่วโลกมาตั้งบริษัทในประเทศ เลยได้เปรียบประเทศอื่นๆ ยกตัวอย่างเช่น ILM ของ Lucas Animation ก็ไปเปิดที่สิงคโปร์ และอีกหลายบริษัทก็ไปเปิดที่สิงคโปร์ แต่ปัญหาของสิงคโปร์คือ เขาไม่มีคน เขาใช้วิธีจ้างคนจากทั่วภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก ภาคพื้นเอเชีย หรือออสเตรเลียเอง ซึ่งมีคนไทยไปทำงานที่นั่นอยู่บ้าง และใน ILM ก็มีคนไทยไปอยู่ ผมไม่แน่ใจว่าเป็นโชคดีหรือโชคไม่ดีของเรา เพราะว่าเราเก่งภาษาอังกฤษกันเหลือเกิน เราเป็นอันดับ 8 ในอาเซียนเรื่องการใช้ภาษาอังกฤษ เหนือกว่าลาวและกัมพูชาเท่านั้นเอง

สิ่งสำคัญที่เราจะต้องมาพูดกันในอีกไม่กี่ปีข้างหน้า เราจะต้องเข้าสู่ AEC เราจะเป็นอย่างไร ซึ่งความสำเร็จของแอนิเมชันจะประกอบด้วย 5 อย่าง

1. คือ Facilities คือสิ่งที่รัฐควรที่จะ Support เรา เช่น เรามี 3G ใหม่ เรามี 4G หรือยัง (ที่ลาวไปไกลแล้ว) ฮาร์ดแวร์เรา คอมพิวเตอร์เราโอเคไหม ซอฟต์แวร์ หรือกฎหมายที่จะเอื้อให้เราได้ใช้ สิ่งต่างๆ เหล่านี้มันโอเคไหม

จริงๆ ในเรื่องของซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการผลิตแอนิเมชันเรื่องหนึ่งที่เป็นลิขสิทธิ์ราคาจะแพงมาก อย่างเช่น “Maya” license ละ 160,000 บาท “2D MAX” ก็เท่าๆ กัน (ถามว่าในที่นี้มีใครใช้ซอฟต์แวร์ลิขสิทธิ์บ้าง ... โอเค เราไม่ว่ากัน) แต่ในความเป็นจริง ถ้าคุณทำเป็นอาชีพ คุณเลี้ยงไม่ได้ ที่จะต้องใช้ซอฟต์แวร์ลิขสิทธิ์ ไม่งั้นคุณก็จะโดนจับแน่นอน

2. Workforce ทรัพยากรบุคคล ซึ่งตรงนี้เป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดในทั้ง 5 ข้อนี้ เพราะถ้าเราไม่มีคนที่มีความสามารถ เราก็จะไม่สามารถผลิตอะไรดีๆ ได้

3. Funding ข้อนี้ก็สำคัญเช่นกัน ถ้าเราไม่มีผู้ใหญ่(นายธนาคารหรือนักลงทุน) ใจดีคอยช่วยสนับสนุนหรือมาช่วยเรา เราก็ค่อนข้างจะลำบากจริงๆ ซึ่งในเรื่อง Funding ในต่างประเทศเขาก็มีทุนให้เราเสนอความคิดเข้าไป แล้วก็ไปขอความสนับสนุน ยกตัวอย่างเช่น เกาหลี ชื่อว่า “ค็อกก้า” ที่หลายคนอาจจะรู้จัก เพราะ ค็อกก้า เป็นหน่วยงานส่งเสริมวัฒนธรรมของเกาหลี ให้เผยแพร่ไปทั่วโลก สิ่งที่ค็อกก้าทำไม่ใช่แค่การ์ตูน ไม่ใช่เฉพาะ “เกิร์ลเจเนเนอเรชั่น” หรือ “ดงบังชินกิ” ไม่ใช่หนังซีรีส์เกาหลี แต่เขา Support ทั้งหมดเลย รวมถึงแอนิเมชันด้วย เฉพาะแอนิเมชันแต่ละปี เขาตั้งบฯ ไว้ 8,000 ล้านบาท (220 ล้านบาท) หน้าที่เราคือ เอาโปรเจกต์ที่เราคิดได้ ไปขาย ถ้าโปรเจกต์นั้นผ่าน คุณได้เลย 30%

4. Strategic Alliance หรือ partner ต่างๆ อันนี้ก็เป็นเรื่องที่สำคัญ เพราะว่ในกระบวนการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันหรือ ทีวีซีรีส์เรื่องหนึ่งต้องใช้ต้นทุนสูง บางครั้งการทำงานร่วมกับบริษัทข้ามชาติ หรือบริษัทอีกบริษัทหนึ่งจะทำให้เราทำงานได้ดีขึ้น

5. Market Access หมายถึงว่า ตลาดที่จะพาเราไป ยกตัวอย่างเช่น สมมติว่าเราผลิตงานแล้วเราก็มีเวทีที่จะโชว์งานเรา เราได้รับรางวัล แล้วต่อจากนั้นละ (มันไม่ควรจะเป็นแค่โชว์เคสใช่ไหม) ถ้ามีคนดึงสิ่งที่คุณทำไปต่อยอด ให้กลายเป็นมูลค่าทางเศรษฐกิจ อย่างลืมนะสิ่งที่พวกเราสนใจกันนี้ คือสิ่งที่เรียกว่า Creative Economy เป็นความสร้างสรรค์อย่างหนึ่ง เป็นทรัพย์สินทางปัญญา ไม่ต้องไปลงทุนมากมาย มันอยู่ในหัว แต่จะอย่างไร ให้สิ่งที่อยู่ในหัวเรา ออกมาเป็นกระดาษ จากกระดาษมาเป็นภาพเคลื่อนไหว แล้วเคลื่อนไหวแล้วก็มีชีวิต มาสร้างเรื่องราวของมันต่อไป

ในส่วนของประเทศไทยเรามีอะไรบ้าง อย่างที่กล่าวมาแล้ว เราไม่มีหรือ Funding เราไม่มี Incentive หรือส่วนที่จะช่วย Support เพื่อการมาลงทุน อย่างประเทศมาเลเซียถ้ามีต่างประเทศมาลงทุนให้สร้างแอนิเมชันเรื่องหนึ่งในมาเลเซียลงทุนไป 100 ล้าน รัฐบาลจ่ายคืนให้ในรูปภาษี 30 เปอร์เซ็นต์ เท่ากับคุณลงทุนแค่ 70 เปอร์เซ็นต์ แต่บ้านเราไม่มี “VC” หรือ Venture Capital คือพวกกองทุนต่างๆ หรือ Soft Loan เงินกู้ดอกเบี้ยต่ำ เราไม่มี ถ้ายื่นข้อเสนอว่าจะคุยกับธนาคารรู้เรื่องก็ยากมาก และแน่นอนคุณก็ต้องมีหลักทรัพย์ไปค้ำประกัน คุณต้องเสียดอกเบี้ย 7 - 8 เปอร์เซ็นต์กว่าไป แต่ในมาเลเซียดอกเบี้ยเขาคือ 2 เปอร์เซ็นต์ และโปรเจกต์ก็คือทรัพย์สินทางปัญญาอย่างหนึ่ง

ทีนี้เราจะเห็นแล้ว ว่าเราสู้เขาไม่ได้ในเรื่องของเงินทุน (แต่สิ่งที่มีมากกว่าคืออะไรครับ) ในแต่ละปีเรามีมหาวิทยาลัยที่ผลิตแอนิเมเตอร์ หรือจะเรียกว่า Artist ออกมาปีละ 2,500 คน แล้วก็มากขึ้นเรื่อยๆ ถ้าเทียบกับสิงคโปร์หรือมาเลเซียเขาไม่มีคน ตรงนี้แหละเป็นส่วนที่ได้เปรียบ

แต่ปัญหาคือ มหาวิทยาลัยสอนนักศึกษาออกมาให้ได้ความรู้เป็นเปิดคือ เด็กแต่ละคนทำเป็นหมดทุกอย่าง ทั้ง โมเดล แอนิเมต ไรท์ติ้ง แต่ไม่เก่งเลย (ใช่ไหมครับ) คือเป็นเปิดตัวหนึ่ง แต่สิ่งที่ภาคธุรกิจต้องการไม่ใช่เปิด แต่ต้องการเชี่ยวชาญหรือปลาตัวหนึ่ง ดังนั้นหลังจากผลิตบุคลากร บริษัทหรือภาครัฐจะอย่างไรให้พวกเขาเก่งขึ้น

หลังที่จบการศึกษากันมาแล้วคนเหล่านี้ไปไหนบ้าง คนที่ทำได้ทุกอย่าง CG house จะชอบมาก เพราะคุณเป็นทุกอย่าง ทำได้ทุกอย่าง แต่ในสตูดิโอไม่ใช่ เขาต้องการมืออาชีพกว่า ถ้าเป็นแอนิเมเตอร์ ต้องโฟกัสเลยว่า จะต้องเป็นแอนิเมเตอร์ที่เก่ง ... เป็นโมเดลหรือโมเดลเลอร์ที่เก่ง หรือในขณะเดียวกันบางส่วนก็เป็นฟรีแลนซ์ แต่นอกจากนั้นก็ไปเรียนต่อ มีหลายคนที่จะเลือกที่จะเรียนต่อและหลายคนก็เลือกที่จะไปทำธุรกิจกับครอบครัว

ที่บริษัทผม มีน้องๆ หลายคนที่จะเข้าไปทำงานกับเรา ฝีมือดีมาก แต่พอมาทำงานกับเราสักหนึ่งปี ก็บอกว่าต้องกลับไปช่วยที่บ้านทำธุรกิจ อันนี้เป็นเรื่องเกี่ยวกับครอบครัว เราก็ไม่ว่ากัน ก็จะให้เห็นว่าจริงๆ แล้วมันมีวิถีทางของแต่ละคน หลายคนก็จะเลือกเป็นฟรีแลนซ์ หรือหลายคนเลือกที่จะเข้าทำงานบริษัทก็แล้วแต่

ดังนั้นเรามาดูกันว่า ถ้าหากอาเซียนเปิดแล้วเราควรจะทำอย่างไร ซึ่งสิ่งที่บริษัทต่างๆ ต้องการหรืออยากให้ภาครัฐช่วยก็คือการที่จะสร้างคน 2,500 คนต่อปี ให้มีศักยภาพ 2 ทาง ทางหนึ่งก็คือคุณมี skill หรือมีทักษะในการใช้โปรแกรม คุณเป็นนักแอนิเมเตอร์ให้เก่งไปเลย หรือคุณเป็นคนปั้นโมเดลให้เก่งไปเลย คุณจะทำได้เก่งมาก ซึ่งอีกพาร์ทที่เราต้องการคือ Creative Workforce หมายถึงว่าคุณจะคิดสร้างสรรค์และใช้โปรเจกใหม่ๆ ซึ่งโครงการเหล่านี้ จะเป็นโครงการที่ทำให้เราเกิดตัวเลขในแง่ของ Creative Workforce มากขึ้น ทำให้เราสร้าง IP หรืองานของเราเองได้มากขึ้น

ต่อด้วยเรื่องของเงินเดือนที่เด็กหลายคนสนใจ ในประเทศไทยผมให้อยู่ที่ 15,000 บาท ตามรัฐบาลมาเลเซีย 1,800 – 2,000 Ringgit (เอา 10 คูณ) ของจีน 4,000 RMB. (หยวนเอา 5 คูณ) ของสิงคโปร์ 1,700 s.\$ (เอา 23 - 24 คูณเข้าไป) ญี่ปุ่น 200,000 Yen (เอา 38 คูณ ตกประมาณ 80,000 บาท) นี่คือรายได้ของแอนิเมเตอร์ของแต่ละประเทศ (ใครสนใจประเทศไหนก็เชิญครับ แต่มีข้อแม้อย่างเดียวคือ ภาษาอังกฤษต้องใช้ได้)

อย่างที่บอกไป ภาษาอังกฤษของเราค่อนข้างจะแย่ และโปรแกรมต่างๆ ที่เราใช้มักจะเป็นภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะโปรแกรมแอนิเมชั่น มาจากตำราภาษาอังกฤษล้วนๆ โอกาสที่เราจะออกไปเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ แน่แน่นอนว่าเราจะต้องเจอกับภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นสิ่งหนึ่งที่เราควรจะเรียนรู้เอาไว้ อย่างที่บอกเมื่อสักครู่นี้ เรามีตัวเลขของคนกว่า 2,000 คนในแต่ละปี และ AEC จะเปิดในอีก 2 ปีข้างหน้า เราก็สามารถจะเข้าไปข้ามมาทำงานกันได้ และตัวเลขหรือกฎที่บอกว่า ต้องเป็นหมอ ก็ไม่ใช่ตัวเลขหรืออะไรที่สำคัญ เพราะว่าสามารถทำให้เกิดเป็น Work Permit ได้ ถ้าคุณมีศักยภาพ หรือความสามารถสูง เขาก็ยินดีจ้างคุณไปทำงานอยู่แล้ว แต่ข้อสำคัญคือต้องคุยกับเขารู้อะไร

ยกตัวอย่างงานแอนิเมชันที่ประสบความสำเร็จในต่างประเทศ อย่างงานของเกาหลี ซึ่งตอนนี้เริ่มจะแรง ญี่ปุ่นออกไปแล้วในเรื่องของแอนิเมชัน อย่างหน่วยงานคือก้าเองก็ให้การสนับสนุนอย่างมากที่จะให้เกิด Content ใหม่ๆ เกิดขึ้น “Pororo” หรือเจ้าเพนกวินที่บินไม่ได้แล้วอยากเป็นนักบิน เรื่องนี้สร้างมูลค่าขึ้นมากกว่า 370 ล้านดอลลาร์สหรัฐ หรือเท่ากับ 111,000 ล้านบาท จากเริ่มต้นก็เป็นเหมือนกับพวกเราคือ คิดเรื่องขึ้นมา ครีเอทขึ้นมา Pororo ก็ยังมีส่วนถูกเป็นของตัวเองที่เกาหลี มาเลเซียเขาก็ประสบความสำเร็จอย่างสูง เพราะมีหน่วยงานที่ชื่อว่า MHC เป็นหน่วยงานที่ตั้งขึ้นด้วยแนวคิดของมหาเธร์ โมฮัมหมัดที่จะทำให้มาเลเซียเป็นดิจิทัลเกตเวย์ของอาเซียน และเขาก็ประสบความสำเร็จ มีการทำความร่วมมือกับกลุ่มประเทศอาหรับ สร้างหนังหลายๆ เรื่อง ออกมา ผลิตหนัง ในแต่ละปีออกมาเยอะมาก

ส่วนรัฐบาลสิงคโปร์ให้การสนับสนุนแอนิเมเตอร์อย่างไร (รู้ไหมครับ) ในสิงคโปร์เนื่องจากคนของเขาไม่ค่อย รัฐบาลก็อยากจะสนับสนุน เพราะฉะนั้นเขาจะมีโรงเรียนวิชาชีพ เช่น วิทยาลัยเทคนิคบ้านเรา สมมติคนสิงคโปร์ไป เรียนที่นั่น จะเรียนฟรีรัฐบาล Support จบปุ๊บคุณไปทำงาน รัฐบาลจ่ายเงินเดือนให้คุณ 10 เดือน ในการเป็นแอนิเมเตอร์ในบริษัทของสิงคโปร์ที่กำหนดไว้ นี่คือนโยบายที่ภาครัฐช่วย แต่เราก็คงต้องวิ่งไปตามเกม ... และนี่คือภาพรวม ของประเทศเรา และเราอยากเห็นว่ามันจะไปอย่างไร ก็ฝากไว้ตรงนี้ อย่างที่บอก ถ้าเราทำให้ 20 เปอร์เซ็นต์ เพิ่มขึ้น เรามีเวทีอย่างนี้ มีไอเดียดีๆ อีกมากมายมานำเสนอกัน แล้วเราจะได้มีโอกาสนำไอเดียเหล่านั้นมาสร้างสรรค์ต่อไป

////////////////////////////////////