

“การผลิตอนิเมะ : ปรับโครงสร้างใหม่เนื่องจากขาดแคลนแรงงาน”

อุตสาหกรรมอนิเมะ เป็นสื่อบันเทิงที่ได้รับความนิยมอย่างมากทั้งในญี่ปุ่นและทั่วโลก มีหลากหลายแนวให้เลือกชม เช่น แอ็คชั่น, ผจญภัย, โรแมนติก, แฟนตาซี, และอื่น ๆ อีกมากมาย ไม่เพียงแต่เป็นสื่อบันเทิงสำหรับเด็กและวัยรุ่นเท่านั้น แต่ยังมีผลงานที่มีเนื้อหาลึกซึ้งและซับซ้อนสำหรับผู้ใหญ่ด้วย อุตสาหกรรมอนิเมะสร้างรายได้มหาศาลให้กับญี่ปุ่น โดยในปี 2563 ตลาดการ์ตูนญี่ปุ่นทั้งที่เป็นสิ่งพิมพ์และดิจิทัลเติบโตขึ้นจากปีก่อนถึง 23% ปัจจุบันบริษัท KADOKAWA และ Bandai Namco Holdings ได้เข้าซื้อสตูดิโอเพื่อผลิตอนิเมะอย่างต่อเนื่อง ตลาดอนิเมะของญี่ปุ่นที่เกี่ยวข้องยังขยายตัวไปยังต่างประเทศเติบโตอย่างรวดเร็วถึงประมาณ 3 ล้านล้านเยน อย่างไรก็ตาม สตูดิโอที่ใช้ในการผลิตส่วนใหญ่เป็นบริษัทขนาดเล็กและขาดแคลนแรงงาน ส่งผลให้ไม่สามารถผลิตผลงานได้เพียงพอต่อความต้องการของผู้บริโภค บริษัทใหญ่ๆ กำลังเสริมสร้างความร่วมมือกับบริษัทในเครือเพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการผลิต และเพิ่มปริมาณการผลิตอนิเมะคุณภาพสูงเพื่อส่งเสริมการขยายตัวของทรัพย์สินทางปัญญา (IP) ไปยังต่างประเทศ

ในเดือนกรกฎาคม 2567 บริษัท KADOKAWA ได้ประกาศซื้อกิจการ บริษัท Doga Kobo Inc. ซึ่งเป็นบริษัทที่



ผลิตอนิเมะยอดนิยมอย่าง "Oshi no Ko" KADOKAWA ได้ก่อตั้งบริษัทผลิตอนิเมะ "ENGI" ขึ้นในปี 2561 และในปัจจุบันมีบริษัทที่ผลิตอนิเมะถึง 6 แห่งภายใต้การดูแลรวมถึง Doga Kobo KADOKAWA วางแผนจะสร้างระบบการจัดการร่วมกันสำหรับการจัดการด้านกฎหมายและการบัญชีของบริษัทในเครือภายในปี 2568 เนื่องจากการผลิตอนิเมะส่วนมากว่าจ้างฟรีแลนซ์ ทำให้การจัดการสัญญาและใบแจ้งหนี้ซับซ้อน การรวมระบบบริหารจัดการจะช่วยลดต้นทุนและปรับปรุงสวัสดิการของพนักงาน

ปัจจุบันมีจำนวนอนิเมะที่ฉายทางโทรทัศน์เกินกว่า 300 เรื่องต่อปี และจำนวนภาพยนตร์ที่มีการผลิตขนาดใหญ่ก็เพิ่มขึ้นเช่นกัน แฟนๆ ต้องการภาพที่สวยงามและการเคลื่อนไหวที่ราบรื่นขึ้น ซึ่งทำให้ต้นทุนการผลิตเพิ่มขึ้นและระยะเวลาการทำงานนานขึ้น

การขาดแคลนแรงงานทำให้กระบวนการสร้างอนิเมะเปลี่ยนแปลงไป เดิมทีบริษัทที่ดำเนินการผลิตผลงานจะต่างจากบริษัทที่ดำเนินการจัดทำและจัดจำหน่าย

แต่ในปัจจุบันมีบริษัทลูกของบริษัทจัดทำโปรเจกต์เข้ามารับผิดชอบการผลิตเองมากขึ้น หรือบางครั้งบริษัทผลิตเองก็มีส่วนร่วมในกระบวนการจัดทำโครงการและจัดจำหน่ายมากขึ้นเช่นกัน ผู้จัดทำโปรเจกต์และการจัดจำหน่ายต่างๆ ต่างเห็นพ้องว่า "การจ้างสตูดิโอภายนอกเพื่อผลิตอาจต้องรอ 2-3 ปีจึงจะเสร็จสมบูรณ์ ดังนั้นเราจำเป็นต้องมีฟังก์ชันการผลิตภายในบริษัท" การใช้เวลา 2-3 ปี อาจมีความเสี่ยงที่ความนิยมของต้นฉบับจะลดลง

- นโยบายภาครัฐ เศรษฐกิจการลงทุน แนวโน้มการตลาด รายงานสินค้าและบริการ อื่น ๆ

Call Center 1169
www.ditp.go.th
www.thaitrade.com

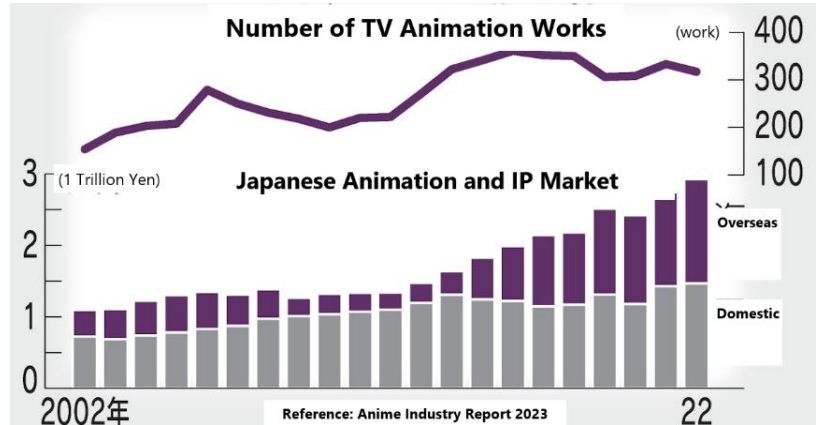
กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ
563 ถนนนนทบุรี ตำบลบางกระสอ
อำเภอเมืองนนทบุรี จังหวัดนนทบุรี
11000

Office of Commercial Affairs,
Royal Thai Embassy, Tokyo JAPAN
สำนักงานส่งเสริมการค้าในต่างประเทศ
ณ กรุงโตเกียว

TEL : +81-3-3221-9482
FAX : +81-3-3221-9484
E-Mail : thaitctokyo@thaitrade.jp
Website : www.thaitrade.jp

นอกจากนี้ บริษัท Toho ยังมุ่งเน้นการขยายตัวในต่างประเทศอีกด้วย โดยได้ทำการผลิตอนิเมะจากมังงะที่มีคะแนนยอดนิยมสูง เช่น "Jujutsu Kaisen" และ "Haikyuu!!" พร้อมกับจัดจำหน่ายสินค้าพร้อมดำเนินกิจกรรมที่เกี่ยวข้องด้วย ซึ่งแผนนี้จะช่วยส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาในระยะยาว ขณะที่เดิมทีกิจกรรมและการจัดจำหน่ายสินค้าต่างประเทศมักจะมอบหมายให้กับบริษัทท้องถิ่น แต่ในปัจจุบันมีแผนที่จะจัดการโดยตรง นอกจากนี้ ยังมีแผนที่จะจัดตั้งบริษัทสาขาในเอเชียในไม่ช้า

จากข้อมูลของสมาคมอนิเมะญี่ปุ่น ตลาดอนิเมะของญี่ปุ่นในปี 2565 มีมูลค่าประมาณ 2.9277 ล้านล้านเยน ซึ่งเพิ่มขึ้นเป็นสองเท่าในช่วงสิบปีที่ผ่านมา นอกจากนี้ รัฐบาลญี่ปุ่นได้เปิดเผย "ยุทธศาสตร์ Cool Japan ใหม่" ในเดือนมิถุนายน โดยคาดการณ์ว่าตลาดอุตสาหกรรมเนื้อหาของญี่ปุ่นที่เกี่ยวข้องกับอนิเมะและเกมในปี 2565 จะมีมูลค่า 4.7 ล้านล้านเยน และตั้งเป้าที่จะเพิ่มมูลค่าตลาดเป็น 20 ล้านล้านเยนภายในปี 2576 ขณะที่ปัจจุบันสัดส่วนของตลาดอนิเมะที่ส่งออกไปต่างประเทศอยู่ที่ประมาณ 50% แต่ยังมีโอกาสขยายตลาดได้อีกมากเมื่อเปรียบเทียบกับเกมที่มีตลาดหลักอยู่ในต่างประเทศ



แม้ตลาดอนิเมะจะขยายตัว แต่การปรับปรุงสภาพการทำงานของนักสร้างอนิเมะยังอยู่ในขั้นเริ่มต้น ค่าเฉลี่ยรายได้ของนักสร้างอนิเมะอยู่ที่ 1,300 เยนต่อชั่วโมง ซึ่งต่ำกว่าค่าเฉลี่ยของอุตสาหกรรมทั้งหมดถึง 1,100 เยน และอัตราการคงรักษาพนักงานไว้ก็ต่ำด้วยเช่นกัน อย่างไรก็ตาม การที่สตูดิโอขนาดเล็กเข้ามาอยู่ภายใต้บริษัทขนาดใหญ่สามารถทำให้การบริหารจัดการมีประสิทธิภาพ และนำไปสู่การเพิ่มรายได้ของนักสร้างอนิเมะ (Animator) ในอนาคตการเพิ่มขีดความสามารถในการผลิตของอุตสาหกรรมนี้ยังคงต้องจับตามองต่อไป

บทวิเคราะห์ (ผลกระทบต่อเศรษฐกิจไทย)

ต้นทุนการผลิตอนิเมะของญี่ปุ่นยังคงต่ำมาโดยตลอด ทำให้นักสร้างอนิเมะต้องทำงานด้วยค่าแรงต่ำและชั่วโมงการทำงานยาวนาน นอกจากนี้ การว่าจ้างผลิตอนิเมะในต่างประเทศก็เป็นที่นิยม และบ่อยครั้งที่ญี่ปุ่นเลือกประเทศที่มีค่าแรงต่ำกว่าประเทศไทย อย่างไรก็ตาม การปรับโครงสร้างใหม่ในอุตสาหกรรมอนิเมะตามที่รายงานในข่าวนี้มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อลดระยะเวลาการผลิต ซึ่งจะนำไปสู่การเพิ่มงบประมาณในการผลิต หากการผลิตสามารถทำได้ในระยะเวลาสั้นลง อาจเปิดโอกาสให้สตูดิโอในประเทศไทยรับงานได้มากขึ้น ในทางกลับกัน การที่บริษัทอนิเมะญี่ปุ่นวางแผนจะจัดการกิจกรรมและการขายสินค้าด้วยตนเองในต่างประเทศ อาจส่งผลให้โอกาสทางธุรกิจสำหรับบริษัทไทยที่รับงานเหล่านี้แคบลง

สำนักงานส่งเสริมการค้าในต่างประเทศ ณ กรุงโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น
แปลและเรียบเรียงจาก
หนังสือพิมพ์ Nikkei News ฉบับวันที่ 3 ตุลาคม 2567
ภาพประกอบบทความจากเว็บไซต์