

ดร.วรพล ไสค์ศิยานุรักษ์

เลขาธิการ สำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์

ผู้อ่านหลายท่านคงชอบดูภาพยนตร์เพื่อการพักผ่อน บางท่านอาจเป็นแฟนคลับภาพยนตร์แอนิเมชัน ซึ่งปัจจุบันรังสรรค์ภาพได้งดงามไม่แพ้ภาพยนตร์ที่ใช้คนจริง ๆ บางท่านอาจชอบเล่นเกมบนสมาร์ตโฟนหรือแท็บเล็ตจนยอมจ่ายเงินเพื่อซื้อเกมหรือเสริมอุปกรณ์ต่าง ๆ บางท่านอาจเลือกที่จะสนทนากับคนรู้จักในยามว่างผ่าน LINE และดาวนโหลดสติ๊กเกอร์ มาช่วยเพิ่มสีสันและความสนุก ธุรกิจบันเทิงเหล่านี้ จัดอยู่ในอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ ธุรกิจที่สืบเนื่องมาจากพัฒนาการด้านเทคโนโลยีที่รังสรรค์คุณภาพมาจากความคิดสร้างสรรค์ของผู้สร้าง เป็นธุรกิจที่มีการเติบโตอย่างต่อเนื่อง และช่วยสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจให้กับหลายประเทศทั่วโลก

ข้อมูลจากศูนย์วิจัยกสิกรไทยระบุว่า ในปี 2551 อุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ทั่วโลกมีมูลค่าประมาณ 1.7 ล้านล้านดอลลาร์สหรัฐ ประเทศที่ครองส่วนแบ่งในตลาดโลกเป็นประเทศพัฒนาแล้ว เช่น สหรัฐอเมริกา อังกฤษ ญี่ปุ่น เกาหลีใต้ ไต้หวัน สำหรับประเทศไทย กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศระบุว่า ในปี 2554 ตลาดอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ของไทยมีมูลค่ารวมประมาณ 40,019 ล้านบาท แบ่งเป็นตลาดแอนิเมชัน 5,426 ล้านบาท ส่วนตลาดเกมและตลาดอีเลิร์นนิ่งมีมูลค่าอยู่ที่ประมาณ 32,555 ล้านบาทและ 2,038 ล้านบาท อย่างไรก็ตาม มูลค่าตลาดส่วนใหญ่หรือประมาณร้อยละ 70 ของตลาดอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ของไทย เกิดจากการนำเข้าเป็นหลัก เมื่อพิจารณาร่วมกับขนาดตลาดดิจิทัลคอนเทนต์ทั่วโลกแล้ว โอกาสที่อุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ของไทยจะเติบโตต่อไป ยังมีอีกมากครับ ทั้งในส่วนของการผลิตเพื่ออุปสงค์ในประเทศ และการส่งออกไปยังตลาดโลก

เมื่อย้อนมาดูศักยภาพของคนไทยในอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์แล้ว บุคลากรของเราในสาขานี้ มีศักยภาพมากครับ เรามีทักษะความเชี่ยวชาญในระดับสูง มีฝีมือการผลิตชิ้นงานที่ประณีต ตลอดจนมีอัตราค่าแรงที่แข่งขันได้ เรียกได้ว่าเป็นผู้นำในกลุ่มอาเซียนเลยทีเดียว ผมเชื่อว่า **“จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์เป็นปัจจัยสำคัญที่จะทำให้มนุษย์ผลักดันให้เกิดสิ่งดี ๆ บนโลกใบนี้”**

งานแอนิเมชันของไทยเริ่มต้นมาตั้งแต่ปี 2498 การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องแรกของไทยคือ “เหตุมหัศจรรย์” งานสร้างสรรค์ของอาจารย์ยุต เงากระจ่าง และผลงานที่ได้รับการกล่าวถึงเป็นอย่างมากคือ “สุดสาคร” ที่ออกฉายในปี 2522 ยุคปัจจุบัน เรามีแอนิเมชัน “ก้านกล้วย” “ยักษ์” “Shelldon” “ปังปอนด์” ที่ประสบความสำเร็จอย่างสูง ภาพยนตร์แอนิเมชันชื่อดังระดับฮอลลีวูด อาทิ Frozen และ Rango ก็มีคนไทยร่วมทำงานด้วยครับ Frozen ที่เพิ่งได้รางวัลออสการ์ด้านแอนิเมชันยอดเยี่ยมและเพลงประกอบยอดเยี่ยม มีคนไทยถึง 3 คน เป็นทีมงานสำคัญ หนึ่งในนั้นคือคุณฝน วีรสุนทร Story Artist ประวัตินางเธอน่าสนใจครับ คุณฝนไล่ตามหาฝันของตนเองจนพบ จากอดีตนักเรียนแพทย์รามธิบดีลาออกผืนตัวเองไปเรียนที่ Columbus

College of Art & Design (CCAD) เข้าทำงานที่ดิสนีย์ ผักผ่นประสบการณ์จนได้รังสรรค์ผลงานที่เป็นที่ยอมรับในระดับสากล ภาพยนตร์เรื่อง Ranggo ซึ่งได้รางวัลออสการ์สาขาแอนิเมชันยอดเยี่ยมเมื่อสองปีก่อน ก็มีบริษัทคนไทยเป็นผู้สร้างสรรค์เสื้อผ้า เครื่องประดับ ฯลฯ สำหรับสติ๊กเกอร์ใน LINE ที่ติดอันดับ TOP ก็มีผลงานของคนไทยแท้ ๆ หลายชิ้นที่มียอดดาวน์โหลดสูง ทั้ง Noo-Hin (หนูหิ้น) KaiHuaRoh (ชายหัวเราะ) และ Blood Bunny

การสร้างสรรค์ผลงานดิจิทัลคอนเทนต์ที่ไม่ง่ายครับ นอกจากจะต้องมีความคิดสร้างสรรค์แล้ว ต้องมีความเพียรบวกกับทุนด้วย ภาพยนตร์แอนิเมชันจากฮอลลีวูดแต่ละเรื่องใช้เวลาสร้างไม่น้อยกว่า 2-3 ปี ใช้ต้นทุนการผลิตประมาณ 100 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ หรือประมาณ 3,000 ล้านบาท แต่เมื่อภาพยนตร์ออกฉายแล้ว การขายลิขสิทธิ์ตัวละคร (character) เพื่อการผลิตสินค้าอื่น จะช่วยสร้างรายได้แก่ธุรกิจได้อย่างต่อเนื่องอีกมากมายครับ ในส่วนของการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันของไทย ระยะเวลาในการสร้างอาจจะพอ ๆ กัน แต่ต้นทุนของเราต่ำกว่า แต่แม้จะต่ำกว่า แต่ละเรื่องก็ยังใช้ต้นทุนไม่ต่ำกว่า 100 ล้านบาทครับ ในขณะที่ภาพยนตร์ทั่วไปอาจใช้งบประมาณเพียง 15-20 ล้านบาท

ตัวอย่างผลงานของคนไทย แสดงให้เห็นว่าทักษะฝีมือและความคิดสร้างสรรค์ของคนไทยเราไม่แพ้ใครครับ แต่ธุรกิจเชิงสร้างสรรค์เหล่านี้ยังขาดแหล่งทุนที่ใช้ในการสนับสนุน ทุนจึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยเสริมให้การสร้างสรรค์ผลงานเหล่านี้เติบโตได้ ผมเชื่อว่า **ความคิดสร้างสรรค์ของคนไทย ไปได้ไกลในเวทีโลก หากได้รับการสนับสนุน และมีทุนที่เพียงพอคอยขับเคลื่อน**

ผมขอเรียนว่า ก.ล.ต. ในฐานะที่มีบทบาทในการพัฒนาและกำกับดูแลตลาดทุนไทย เพื่อสร้างความแข็งแกร่งให้แก่เศรษฐกิจของประเทศ มองเห็นโอกาสที่จะส่งเสริมอุตสาหกรรมนี้ โดยใช้ตลาดทุนเป็นช่องทางในการ “ระดมทุนและสะสมทุน” หรือใส่ทุนเข้าไปในธุรกิจ ผ่านเครื่องมือที่หลากหลายซึ่งธุรกิจสามารถเลือกใช้ได้ตามความเหมาะสมครับ หากธุรกิจมีความพร้อม ก็สามารถระดมทุนโดยเสนอขายหุ้นให้กับประชาชนเพื่อระดมทุนแล้วนำบริษัทเข้าจดทะเบียนในตลาดหลักทรัพย์ได้ ส่วนบริษัทที่อยู่ในช่วงเริ่มต้น อาจต้องใช้เวลาเตรียมตัวก็สามารถใช้วิธีระดมทุนโดยการหาผู้ที่สนใจมาร่วมลงทุนผ่านทาง “ทรัสต์เพื่อกิจการร่วมลงทุน” (Private Equity Trust : PE Trust) ซึ่งเป็นเครื่องมือทางการเงินที่ ก.ล.ต. กำลังส่งเสริมให้ธุรกิจหรือผู้ที่มีความสนใจมาร่วมลงทุนจัดตั้ง PE Trust เพื่อนำเงินไปลงทุนในบริษัทต่าง ๆ ที่อยู่ในเป้าหมายต่ออีกทีหนึ่ง

ในการนี้ ก.ล.ต. ขอเชิญชวนผู้ประกอบการกลุ่มธุรกิจสร้างสรรค์ (creative based) ซึ่งรวมถึงอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์และแอนิเมชัน เข้าร่วมโครงการ **“หุ้นนวัตกรรมและสร้างสรรค์ ความภูมิใจของไทย”** ซึ่งริเริ่มโดยมีเป้าหมายเพื่อเผยแพร่ความรู้ความเข้าใจเรื่องการใช้ประโยชน์จากตลาดทุน การเลือกเครื่องมือทางการเงินให้เหมาะสมกับธุรกิจ เป็นสื่อกลางให้กับผู้ประกอบการ โดย ก.ล.ต. จะเป็นเหมือนที่ปรึกษาคอยดูแลและให้คำแนะนำแก่กิจการที่ได้รับคัดเลือกให้เข้าร่วมโครงการตามเงื่อนไขที่กำหนด ผู้เข้าร่วมโครงการจะ

ได้เข้าอบรมสัมมนาความรู้เกี่ยวกับตลาดทุน ได้พบปะหน่วยงานพันธมิตร และแลกเปลี่ยนมุมมองทางธุรกิจ กับผู้ที่สนใจร่วมลงทุน สำหรับในส่วนของผู้ลงทุน ทั้งผู้ลงทุนที่เป็นบุคคล หรือบริษัทที่อาจจะมีเงินทุนเพียงพอ และมองหาโอกาสที่จะลงทุน ทรัสต์เพื่อกิจการร่วมลงทุน น่าจะเป็นหนึ่งในทางเลือกที่น่าสนใจสำหรับท่านนะ ครับ สนใจสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ศูนย์ส่งเสริมการระดมทุน โทร. 1207 กด 2 หรือ 08-1931-4999 ครับ

-----