

บทที่ 4

สถานภาพธุรกิจ/อุตสาหกรรมแอนิเมชันของประเทศฝรั่งเศส

4.1 สถานภาพอุตสาหกรรม

4.1.1 โครงสร้างอุตสาหกรรม

4.1.1.1 ผู้ประกอบการหลัก

บริษัทผลิตงานแอนิเมชันในประเทศฝรั่งเศสมีประมาณ 332 บริษัท¹ โดย Wikipedia ได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับจำนวนของบริษัทผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศฝรั่งเศสว่ามีประมาณ 30 บริษัท² ซึ่งมีบริษัทที่มีชื่อเสียงดังต่อไปนี้

- บริษัท Duran เป็นบริษัทแอนิเมชันที่มีชื่อเสียงทางด้านการทำเทคนิคพิเศษ (special effects) สำหรับภาพยนตร์ขนาด 35 มิลลิเมตรในประเทศฝรั่งเศส³
 - Alfanimi Animation Co.,Ltd. เป็นบริษัทแอนิเมชันที่ใหญ่ที่สุดในฝรั่งเศส และมีชื่อเสียงเทียบเท่ากับบริษัท Disney ของยุโรป ด้วยเงินลงทุน 8 ล้านยูโร โดยการ์ตูนส่วนใหญ่จะเป็นการบรรยายเกี่ยวกับเกมการแข่งขันฟุตบอล ซึ่งเป็นที่ชื่นชอบและได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก⁴
 - Arles Animation ตั้งอยู่ในใจกลางกรุง โปรวองซ์ ในประเทศฝรั่งเศส Arles Animation เป็นสตูดิโอที่มีชื่อเสียงด้านการผลิต โดยเฉพาะการ์ตูนแอนิเมชัน สำหรับผลงานที่ผ่านมา ได้แก่การเข้าไปมีส่วนร่วมในการผลิตแอนิเมชันเรื่อง “The Crazy World of Tex Avery” และควบคุมการผลิตให้กับ Tex Studios ในแอนิเมชันเรื่อง “Sonic le Rebelle” ปัจจุบัน Arles Animation ได้สร้างการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง “Archie, Mysteres et Compagnie” ซึ่งออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ M6 ในฝรั่งเศส⁵
 - Aladin Innovation เป็นสตูดิโอแอนิเมชันแห่งแรกที่ตั้งขึ้นในเมือง Marseille โดย Aladin Innovation มีโครงการที่จะพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชันสำหรับออกอากาศทางอินเทอร์เน็ต และ Web TV
- นอกจากบริษัทที่กล่าวมาในข้างต้นแล้ว บริษัทแอนิเมชันของประเทศฝรั่งเศส 7 บริษัทยังเข้าไปอยู่ในการจัดอันดับ 15 บริษัทที่เป็นผู้นำทางด้านการผลิตแอนิเมชันของยุโรปในปี 2000 – 2002 อีกด้วย ดังมีรายละเอียดของบริษัทดังต่อไปนี้
- Carrere Group อยู่ในอันดับที่ 4 ของการเป็นผู้นำทางด้านการผลิตแอนิเมชันของยุโรป โดยมีผลงานที่มีชื่อเสียงคือ Poil de carotte และ Scheherazade เป็นต้น

¹ <http://aidb.com/index.php?ltype=list&cat=btype&btype=003&loc2=France>. July 27, 2007.

² http://en.wikipedia.org/wiki/Category:French_animated_films. July 26, 2007.

³ <http://www.awn.com/mag/issue1.1/articles/cotte.html>. July 26, 2007.

⁴ <http://www.changzhou.gov.cn/czenportal/Detail.aspx?InfoGuid=5138991f-70ff-43ea-8f53-14670bda8682>. July 26, 2007.

⁵ <http://www.investinprovence.com/eng/excellence/multimedia.html>. July 27, 2007.

- Xilam Animation ได้รับการจัดอันดับให้อยู่ในอันดับที่ 8 ผลงานที่มีชื่อเสียงของบริษัทคือ Space Goofs และ New Adventures of Lucky Luke เป็นต้น
- Millimages อยู่ในอันดับที่ 9 โดยมีผลงานที่สร้างชื่อคือ 64, rue du Zoo และ Old Tom เป็นต้น
- Dargaud Marina อยู่ในอันดับที่ 10 ของการเป็นผู้นำทางด้านการผลิตแอนิเมชันของยุโรป โดยมีผลงานที่มีชื่อเสียงคือ Lucky Luke และ Asterix เป็นต้น
- Marathon Animation อยู่ในอันดับที่ 11 มีผลงานที่มีชื่อเสียงคือ Totally Spies และ Marsupilami เป็นต้น
- Ellipse ได้รับการจัดอันดับให้อยู่ในอันดับที่ 12 โดยมีผลงานที่มีชื่อเสียงคือ Tintin และ Babar เป็นต้น
- Alphanim อยู่ในอันดับที่ 14 โดยมีผลงานที่มีชื่อเสียงคือ Vampire และ Canards extremes เป็นต้น

4.1.1.2 ปริมาณการผลิต

จำนวนผลงานทางด้านแอนิเมชันที่ผลิต โดยบริษัทในประเทศฝรั่งเศสมีจำนวนดังนี้

- ตั้งแต่ปี 1967 – 2007 มีการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน (Feature Film) จำนวน 23 เรื่อง
- ตั้งแต่ปี 1994 – 2006 มีปริมาณการผลิต Part Live-Action จำนวน 2 เรื่อง
- ในช่วงปี 1965 – 2005 มีการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ (TV Series) จำนวน 20 เรื่อง
- ตั้งแต่ปี 2003 – 2005 มีการผลิตภาพยนตร์สั้น (Short Film) จำนวน 2 เรื่อง

4.1.2 สถานภาพ และมูลค่าตลาด

4.1.2.1 ตลาดภายในประเทศ

มูลค่าอุตสาหกรรม Digital Content ของฝรั่งเศสในปี 2007 คาดว่าจะมีมูลค่าประมาณ 8.16 พันล้านเหรียญสหรัฐฯ และคาดว่าจะเพิ่มโดยเฉลี่ยปีละ 12.2%⁶ โดยฝรั่งเศสครองส่วนแบ่งทางการตลาดอยู่ในอันดับ 4 ของโลก รองจากสหรัฐอเมริกา ญี่ปุ่น และเกาหลี⁷ และเป็นอันดับ 1 ของยุโรปทางการผลิตงานแอนิเมชัน⁸

⁶ Korea IT Industry Promotion Agency: Game Issue Report. June 29,2005.

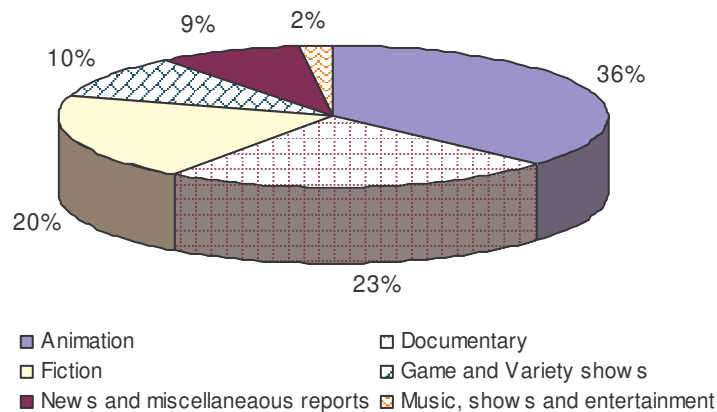
⁷ http://www.spaf.fr.org/index.php?option=com_content&task=view&id=570&Itemid=51: 2 August, 2007.

⁸ <http://www.gobelins.fr/presentation-gb.htm>. July 27, 2007.

4.1.2.2 มูลค่าการส่งออก

Artists และบริษัทแอนิเมชันของฝรั่งเศสมีการส่งออกความรู้ และทักษะทางด้านแอนิเมชันในเรื่องของศิลปะ และมุมมองทางวัฒนธรรมผ่านทางภาพยนตร์, การ์ตูน โทรทัศน์เรื่องยาว และสั้น และโฆษณา⁹

แผนภาพที่ 4.1 : มูลค่าการส่งออกรายการโทรทัศน์แต่ละประเภทของประเทศฝรั่งเศส



ที่มา : จัดทำขึ้นโดยคณะผู้วิจัย อ้างอิงจาก Label France, Magazine NO 59-3rd Quarter 2005

มูลค่าการส่งออกรายการโทรทัศน์ของฝรั่งเศสมีมูลค่า 104.3 ล้านยูโร โดยงานแอนิเมชันที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์มีส่วนการส่งออกมากที่สุด คือ 36% ซึ่งคิดเป็นมูลค่าประมาณ 37.55 ล้านยูโร¹⁰

4.1.2.3 การจ้างงาน/บุคลากร

อุตสาหกรรมการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศฝรั่งเศสมีจำนวนบุคลากรที่ปฏิบัติงานในอุตสาหกรรมนี้มากกว่า 10,000 คน ซึ่งสามารถผลิต Animated content ได้ประมาณ 320 ชั่วโมงต่อปี¹¹

4.1.2.4 ระดับของการใช้เทคโนโลยี

ซอฟต์แวร์หลักที่บริษัทแอนิเมชันในประเทศฝรั่งเศสใช้ในการผลิตงานนั้นเป็น ซอฟต์แวร์ที่ถูกพัฒนาขึ้นเองภายในบริษัทเพื่อใช้งานต่างๆ ตัวอย่างเช่น บริษัท MacGuffline ได้พัฒนาโปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อใช้ในการเปลี่ยนภาพ บริษัท Duran ได้พัฒนาโปรแกรมที่สามารถผสมผสานภาพหลายๆภาพได้อย่างรวดเร็ว ขณะที่บริษัท Ex Machina ได้พัฒนาโปรแกรมที่ใช้ในการบิดกล่อมเนื้อได้สำเร็จ

⁹ <http://www.gobelins.fr/presentation-gb.htm>, อ้างแล้ว.

¹⁰ http://www.diplomatie.gouv.fr/label_france/59/gb/13.html. July 27, 2007.

¹¹ http://www.spafir.org/index.php?option=com_content&task=view&id=570&Itemid=51. อ้างแล้ว.

เทคโนโลยีอีกระบบหนึ่งที่ใช้ในประเทศฝรั่งเศสได้ถูกคิดค้นขึ้นโดย Institute National de l'Audiovisuel (I.N.A.) โดยเป็นเทคโนโลยีที่จับความเคลื่อนไหวของวัตถุสิ่งของจริง เพื่อนำเอาความเคลื่อนไหวดังกล่าวมาสร้างเป็นการเคลื่อนไหวขององค์ประกอบต่างในการ์ตูน

นอกจากเทคโนโลยีดังกล่าวแล้ว ฝรั่งเศสยังมีเทคโนโลยีใหม่ที่กำลังได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในปัจจุบันคือ MediaLab เป็นการนำเอาหุ่นเชิดมาทำการเคลื่อนไหวในท่าทางต่างๆ แล้วคอมพิวเตอร์จะทำการจับความเคลื่อนไหวของหุ่นดังกล่าวตรงส่วนหน้า และลำตัว เพื่อนำไปสร้างเป็นตัวการ์ตูน MediaLab นี้นิยมใช้กับงานแอนิเมชันที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ และเกมทางโทรทัศน์ โดยเทคโนโลยี MediaLab นี้ฝรั่งเศสมีความก้าวหน้ามากกว่าประเทศอื่นๆ ถึง 2 – 3 ปี¹²

4.1.2.5 ความสามารถในการรับงานระหว่างประเทศ (Outsourcing)

ปัจจุบันสตูดิโอแอนิเมชันในฝรั่งเศสนิยมที่จะส่งงานต่อไปยังประเทศที่มีต้นทุนในการผลิตที่ต่ำกว่า ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นประเทศในแถบเอเชีย เนื่องจากประเทศในแถบเอเชียมีการใช้เทคโนโลยีในรูปแบบของดิจิทัลมาใช้ในขั้นตอนการผลิตค่อนข้างมาก จึงทำให้สตูดิโอแอนิเมชันในฝรั่งเศสนิยมส่งงานต่อไปยังประเทศในแถบเอเชียเป็นอย่างมาก มากกว่าที่จะรับงาน outsource จากต่างประเทศ¹³

4.1.2.6 เงินลงทุน/การร่วมทุน/การลงทุนโดยตรงจากต่างประเทศ

Changzhou Carloon TV & Film Animation Industry Co.,Ltd. ได้ลงนามในสัญญาข้อตกลงร่วมกับ Alfanimi Animation Co.,Ltd. ซึ่งเป็นบริษัทแอนิเมชันที่ใหญ่ที่สุดในฝรั่งเศส เพื่อร่วมกันผลิตผลงานแอนิเมชันระหว่างประเทศเรื่อง Space Football¹⁴

4.1.2.7 การพิจารณาเชิงคุณภาพ

ฝรั่งเศสได้จัดการแข่งขันทางด้านการผลิตงานแอนิเมชันที่มีชื่อว่า International Animated Film Festival¹⁵ ซึ่งเป็นการแข่งขันที่เปิดโอกาสให้ใช้เทคนิคในการผลิตแอนิเมชันที่แตกต่างกันไป โดยการแข่งขันในครั้งนี้ได้แบ่งผลงานออกเป็น 4 ประเภท คือ feature films, short films, commissioned and TV films, TV films และ graduation films

¹² <http://www.awn.com/mag/issue1.1/articles/cotte.html>. July 26, 2007.

¹³ http://goliath.ecnext.com/coms2/gi_0199-6176745/Europe-s-animation-industry-grows.html. July 27, 2007.

¹⁴ <http://www.changzhou.gov.cn/czenportal/Detail.aspx?InfoGuid=5138991f-70ff-43ea-8f53-14670bda8682>, อ้างแล้ว.

¹⁵ http://www.annecy.org/home/index.php?Page_ID=10. July 26, 2007.

4.2 นโยบาย กฎหมาย กฎระเบียบ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

4.2.1 องค์กรที่เกี่ยวข้อง

4.2.1.1 หน่วยงานภาครัฐ

หน่วยงานภาครัฐที่มีหน้าที่ในการสนับสนุนอุตสาหกรรมแอนิเมชันของฝรั่งเศสได้แก่¹⁶

- Center Nationale de la Cinematographie (CNC) ซึ่งเป็นหน่วยงานภายใต้กระทรวงวัฒนธรรม (Ministry of Culture) มีหน้าที่ในการสนับสนุน และพัฒนาอุตสาหกรรม Digital Content ของฝรั่งเศส
- Centre regional de ressources audiovisuelles de la region Nord pas de Calais : เป็นองค์กรที่ให้การสนับสนุนการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน
- Conseil regional de Poitou-Charentes : เป็นองค์กรที่ให้การสนับสนุนการผลิตแอนิเมชันที่เกิดขึ้นในประเทศฝรั่งเศส
- Conseil regional de la Bretagne : เป็นองค์กรที่ให้การสนับสนุนทางการผลิตงานแอนิเมชัน

4.2.1.2 หน่วยงานภาคเอกชน

- Association International du Film d'Animation (International Animated Film Association : ASIFA)¹⁷ ก่อตั้งขึ้นในปี 1960 โดยกลุ่มผู้ผลิตแอนิเมชันที่มีชื่อเสียงในขณะนั้น (เช่น Norman McLaren และอื่นๆ) ปัจจุบัน ASIFA มีสาขามากกว่า 30 สาขาทั่วโลก โดย ASIFA พยายามที่จะพัฒนาโครงการต่างๆในต่างประเทศเพื่อให้งานทางด้านแอนิเมชันสามารถได้รับผลประโยชน์อย่างสูงสุด ซึ่งหนึ่งในโครงการที่ประสบความสำเร็จคือ International Animation Day จัดขึ้นเพื่อประชาสัมพันธ์งานแอนิเมชันให้เป็นที่รู้จัก และนิยมในกลุ่มเด็กวัยรุ่น

4.2.2 นโยบาย/มาตรการที่เกี่ยวข้อง

นโยบายในการสนับสนุนอุตสาหกรรม Digital Content ของรัฐบาลฝรั่งเศสเน้นในเรื่องของการผลักดัน และประชาสัมพันธ์อุตสาหกรรม Digital Content โดยเฉพาะในเรื่องของอุตสาหกรรม Motion Picture ซึ่งประกอบด้วยภาพยนตร์ และแอนิเมชัน อุตสาหกรรมดนตรี และอุตสาหกรรมมัลติมีเดีย ซึ่งครอบคลุมถึงเกม และการศึกษาทางด้าน Digital Content ด้วย ต่อมาในปี 1997 รัฐบาลฝรั่งเศสได้ขยายกรอบการสนับสนุนโดยเพิ่มในส่วนของความรู้เกี่ยวกับออนไลน์ (online sphere) และการตั้งห้องสมุด

¹⁶ <http://www.animationeurope.com/animationEuropefunding.htm>. July 27, 2007.

¹⁷ <http://www.asifa.net/>. August 6, 2007.

แห่งชาติ (designated the national library) และศูนย์การวิจัยแห่งชาติสำหรับการจัดการทางด้านวัฒนธรรมของ online digital contents (national research center of culture to manage online digital contents)¹⁸

นอกจากการสนับสนุนในส่วนของผู้ผลิตแล้ว ฝรั่งเศสยังมีสถาบันการศึกษาที่ฝึกอบรมเกี่ยวกับเทคนิค และวิธีการผลิตงานแอนิเมชันต่างๆ โดยเฉพาะ และโรงเรียนของฝรั่งเศสดังกล่าวยังได้รับการจัดอันดับให้เป็นโรงเรียนที่อยู่ในกลุ่มที่มีการเรียนการสอนในเรื่องของการปฏิบัติที่ดีที่สุดจากงานเทศกาลในต่างประเทศ เช่น SIGGRAPH, Imagina เป็นต้น ซึ่งโรงเรียนที่ติดอันดับคือ Gobelins, l'Ecole de l'Image: โรงเรียนสอนทางการผลิตงานแอนิเมชัน

4.3 บทสรุปสถานภาพอุตสาหกรรม

- มีหน่วยงานภาครัฐที่สนับสนุนอุตสาหกรรมแอนิเมชันจำนวนมาก ทั้งทางการเงินและอื่นๆ อย่างไรก็ตาม มาตรการส่งเสริมทางการเงินของอุตสาหกรรมแอนิเมชันยังแฝงอยู่กับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ จึงทำให้ไม่มีความชัดเจนเท่ากับการสนับสนุนอุตสาหกรรมเกม
- มีโรงเรียน และสถาบันฝึกอบรมทางด้านแอนิเมชัน และเกม รวมทั้ง digital content ที่เข้มแข็ง มีชื่อเสียง และได้รับการยอมรับจากต่างประเทศ
- มีหน่วยงานเฉพาะที่ทำหน้าที่ให้ความช่วยเหลือ/สนับสนุน นักลงทุนต่างชาติในอุตสาหกรรม digital content
- มีนโยบายสนับสนุน digital content อย่างเป็นรูปธรรม

4.4 อุปสรรคทางการค้าสำหรับผู้ประกอบการต่างประเทศ

- EU Broadcast Directive of 1989 กำหนดให้ประเทศสมาชิกต้องแพร่ภาพกระจายเสียงรายการที่เป็นของประเทศสมาชิกสหภาพยุโรป (European origin) 51% ของเวลาออกอากาศทั้งหมด ทั้งนี้ประเทศฝรั่งเศสได้ออกกฎหมายเพื่อการปรับใช้ (implement) EU Broadcast Directive ดังกล่าว โดยการกำหนดโควต้า สำหรับเนื้อหาของรายการโทรทัศน์ (รวมถึงรายการแอนิเมชัน) ในประเทศฝรั่งเศสว่า จะต้องเป็นเนื้อหาที่มีถิ่นกำเนิดในยุโรปสูงถึง 60% ซึ่งเป็นสัดส่วนที่สูงกว่าที่ EU Broadcast Directive ได้กำหนดไว้ หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งคือ รายการโทรทัศน์ที่เป็น non-European-origin สามารถออกอากาศในฝรั่งเศสได้ไม่เกิน 40% ของรายการทั้งหมด ยิ่งไปกว่านี้ระบบ โควต้า 60/40 ยังบังคับใช้ทั้ง 24 ชั่วโมง ซึ่งรวมถึงช่วงเวลาที่ผู้ชมมาก (prime time slots) และกฎหมายฉบับนี้มีผลบังคับใช้ตั้งแต่ปี 1992 เป็นต้นมา¹⁹

¹⁸ Korea IT Industry Promotion Agency: Game Issue Report, อ้างแล้ว.

¹⁹ Karen Rinaman, French Film Quotas and Cultural Protectionism, French Film Quotas,

file://C:\Documents%20and%20Settings\rent\Desktop\FRENCH%20FILM%20QUOTAS.htm (Retrieved on Aug. 28, 2007)

- นอกจากนี้ประเทศฝรั่งเศสยังมีข้อจำกัดสำหรับการนำเข้าภาพยนตร์ (รวมภาพยนตร์แอนิเมชัน) จากต่างประเทศได้ด้วย กล่าวคือ ภาพยนตร์ที่เข้าฉายในประเทศฝรั่งเศสจะเป็นภาพยนตร์ที่ผลิตจากประเทศนอกสหภาพยุโรปได้ไม่เกิน 40%²⁰

²⁰ อังแล้ว, Karen Rinamen