

การสำรวจความคาดหวังของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียต่อคุณลักษณะบัณฑิต

ของหลักสูตรอุตสาหกรรมบัณฑิต : การศึกษาเชิงคุณภาพ

EXPLORING STAKEHOLDER EXPECTATIONS OF GRADUATE ATTRIBUTES IN THE ENTERTAINMENT INDUSTRY CURRICULUM: A QUALITATIVE STUDY

สุธิดา จันทวาท^{1*}, จิตตภู พูลวัน¹, นพเก้า สระแก้ว¹, สุขพัทธ์ แผนสมบุญ¹,จิรัช เพลิดพริ้ง¹, วราภรณ์ มั่นทุ่ง¹Suthida Janthavat^{1*}, Jittapoo poolwan¹, Noppakao Srakaew¹, Sukpak Pansomboon¹,Jirarach Plirdpring¹, Waraphon Manthung¹¹คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ¹Faculty of Science and Technology, Rajamangala University of Technology Suvarnabhumi

*E-mail ผู้รับผิดชอบบทความ (Corresponding Author): suthida.j@mutsb.ac.th

วันที่รับบทความ 17 กุมภาพันธ์ 2568 วันที่แก้ไขบทความ 17 มีนาคม 2568 วันที่ตอบรับบทความ 3 เมษายน 2568

บทคัดย่อ

การพัฒนาหลักสูตรให้สามารถตอบสนองความต้องการของตลาดแรงงานและสอดคล้องกับการพัฒนาประเทศในยุคเศรษฐกิจสร้างสรรค์ การพัฒนาคุณลักษณะบัณฑิตที่เหมาะสมกับความต้องการของอุตสาหกรรมบันเทิงจึงเป็นสิ่งสำคัญ การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพแบบพรรณนา มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาคุณลักษณะของบัณฑิตที่ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในอุตสาหกรรมบันเทิงต้องการ ผู้ให้ข้อมูลเป็นผู้ใช้บัณฑิตที่เกี่ยวข้อง มีการคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจง กำหนดคุณสมบัติ เกณฑ์คัดเลือกคือ เป็นผู้มีประสบการณ์ในอุตสาหกรรมบันเทิงมากหรือเป็นอาจารย์ผู้สอนที่เกี่ยวข้องกับงานในอุตสาหกรรมบันเทิง มากกว่า 5 ปี จำนวน 25 ราย เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึกวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา ความน่าเชื่อถือของข้อมูลวิจัยดำเนินการตามเกณฑ์ของลินคอล์นและกوبا

ผลการวิจัย พบว่า คุณลักษณะของบัณฑิตที่ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในอุตสาหกรรมบันเทิงต้องการ 1) ความเชี่ยวชาญในเทคโนโลยีและทักษะวิชาชีพ 2) ความเข้าใจใน Soft Power และการสร้างคุณค่าในระดับนานาชาติ 3) การมีคุณธรรมและจริยธรรมในวิชาชีพ 4) ความสามารถในการปรับตัว มีความคาดหวังคุณลักษณะบัณฑิตของอุตสาหกรรมบันเทิงทั้ง 4 ด้าน เกณฑ์เฉลี่ยอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: อุตสาหกรรมบันเทิง; คุณลักษณะบัณฑิต; การพัฒนาหลักสูตร; บัณฑิตศึกษา

ABSTRACT

Curriculum development to meet labor market demands and align with national development in the era of the creative economy necessitates the cultivation of graduate attributes that correspond to the needs of the entertainment industry. This research employs a qualitative descriptive study design with the objective of exploring the graduate attributes desired by stakeholders in the entertainment industry.

Participants were stakeholders who employ graduates relevant to the field, selected through purposive sampling. The inclusion criteria required participants to have either significant experience in the entertainment industry or be instructors specializing in entertainment-related fields, with at least 5 years of professional experience. A total of 25 participants were included. Data were collected through in-depth interviews and analyzed using content analysis. The trustworthiness of the research was ensured based on the criteria of Lincoln and Guba.

The findings revealed that the desired graduate attributes, as identified by stakeholders in the entertainment industry, include the following: 1) Expertise in technology and professional skills 2) Understanding of soft power and the ability to create value on an international level 3) Possession of professional ethics and moral integrity 4) Adaptability to changing circumstances. The expected graduate attributes in all 4 aspects of the entertainment industry curriculum have an average criterion at a high level.

Keywords: Entertainment Industry; Graduate Attributes Curriculum Development; Graduate Studies

1. บทนำ

ในยุคปัจจุบัน อุตสาหกรรมบันเทิงเป็นหนึ่งในภาคสำคัญที่มีบทบาทเชิงเศรษฐกิจและวัฒนธรรม ทั้งในระดับประเทศและระดับโลก การเตรียมบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านและสามารถปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วในอุตสาหกรรมนี้จึงเป็นสิ่งจำเป็น หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาอุตสาหกรรมบันเทิง (หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2568) ซึ่งพัฒนาโดยคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ ได้รับการออกแบบเพื่อผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพ มีจริยธรรม และมีทักษะด้านเทคโนโลยีและการบริหารจัดการที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมบันเทิง สามารถปฏิบัติงานได้ทั้งในระดับประเทศและระดับนานาชาติ [1]

หลักสูตรดังกล่าวประกอบด้วย 4 วิชาเอก ได้แก่ เอกเทคโนโลยีภาพยนตร์ เอกเทคโนโลยีการแสดง เทคโนโลยีดนตรีและเสียง และเอกเทคโนโลยีออกแบบโซเชียลมีเดีย โดยเน้นการพัฒนาทักษะด้านการปฏิบัติงานจริง ความรู้ด้านเทคโนโลยีสมัยใหม่ และการบริหารจัดการเชิงธุรกิจ เพื่อตอบสนองต่อกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565 และเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับบัณฑิตศึกษา พ.ศ. 2565 [2] เพื่อให้หลักสูตรสามารถตอบสนองความต้องการของตลาดแรงงานและสอดคล้องกับการพัฒนาประเทศในยุคเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) การพัฒนาคุณลักษณะบัณฑิตที่เหมาะสมกับความต้องการของอุตสาหกรรมจึงเป็นสิ่งสำคัญ การสำรวจ

ความคาดหวังของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เช่น ผู้ประกอบการ นักวิชาการ และผู้สนับสนุนนโยบาย เป็นกระบวนการสำคัญในการวางแผนทางพัฒนาหลักสูตรให้สอดคล้องกับทิศทางการพัฒนาประเทศ [3],[4]

การศึกษาเชิงคุณภาพครั้งนี้มุ่งสำรวจความคาดหวังของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียต่อคุณลักษณะบัณฑิตในหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาอุตสาหกรรมบันเทิง (หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2568) ผลการศึกษานี้จะถูกนำไปใช้ในการปรับปรุงและพัฒนาหลักสูตรให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงานและอุตสาหกรรมบันเทิงในอนาคต โดยการศึกษาเชิงคุณภาพครั้งนี้ได้ใช้การวิจัยเชิงคุณภาพของ ลินคอล์นและกูบา (Lincoln and Guba) [19] ทั้งยังเป็นแนวทางสำคัญในการกำหนดทิศทางการพัฒนาบัณฑิตที่สามารถตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในระดับโลกได้อย่างมีประสิทธิภาพ [5]

วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาคุณลักษณะของบัณฑิตที่ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในอุตสาหกรรมบันเทิงต้องการ

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

อุตสาหกรรมความบันเทิง (Entertainment Industry) หมายถึง กลุ่มกิจกรรมหรือธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ พัฒนา ผลิต และนำเสนอผลงานหรือบริการที่ให้ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน หรือผ่อนคลายแก่ผู้บริโภค โดยครอบคลุมหลากหลายประเภท เช่น ภาพยนตร์ (Film Industry) ดนตรี (Music Industry) การแสดง (Performing Arts) การผลิตรายการโทรทัศน์และสื่อออนไลน์ (Broadcasting and Streaming) เกมและกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (Gaming and Esports) การจัดอีเวนต์และการแสดงสด (Event and Live Performance) และสวนสนุกและสถานที่ท่องเที่ยว (Theme Parks and Attractions) [6], [7]

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาหลักสูตรเพื่อสนับสนุนอุตสาหกรรมบันเทิงนั้นได้รับความสนใจเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริบทของการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ตัวอย่างเช่น การศึกษาของ Smith และคณะ (2021) [8] ระบุว่า การพัฒนาทักษะทางเทคโนโลยีในอุตสาหกรรมภาพยนตร์และดนตรีมีบทบาทสำคัญในการเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันในตลาดโลก นอกจากนี้ งานวิจัยของ Brown (2020) [9] ชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการปรับปรุงหลักสูตรการศึกษาให้ทันสมัยเพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงในอุตสาหกรรมบันเทิง โดยเฉพาะการนำเทคโนโลยีใหม่ เช่น Motion Capture และ Visual Effects เข้ามาใช้ในการกระบวนการผลิต

ในประเทศไทย งานวิจัยของกระทรวงวัฒนธรรม [4] พบว่าการขาดแคลนบุคลากรที่มีความสามารถเฉพาะทางในอุตสาหกรรมบันเทิงเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลกระทบต่อการเติบโตของอุตสาหกรรมในระยะยาว การสร้างหลักสูตรที่มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะในด้านเทคโนโลยีและการบริหารจัดการจึงเป็นแนวทางสำคัญในการตอบสนองต่อความต้องการของตลาด นอกจากนี้ การศึกษาโดยสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (2565) [5] ยังเน้นย้ำถึงบทบาทของมหาวิทยาลัยในฐานะศูนย์กลางการพัฒนาบุคลากรที่สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี เพื่อยกระดับ Soft Power ของประเทศไทยในระดับโลก [10]

ดังนั้น การพัฒนาหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาอุตสาหกรรมบันเทิง (หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2568) จึงเป็นการบูรณาการความรู้เชิงทฤษฎีและการปฏิบัติเข้าด้วยกัน เพื่อตอบโจทย์ความต้องการของทั้งตลาดแรงงานและการพัฒนาเศรษฐกิจในยุคปัจจุบัน

กรอบแนวคิด

การศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพแบบพรรณนา (Qualitative Descriptive Study) ในการทำความเข้าใจความคาดหวังคุณลักษณะของบัณฑิตจากผู้ที่มีการประสบการณ์ตรง โดยปราศจากการตีความจากผู้วิจัย และค้นหาคำตอบโดยปราศจากกรอบแนวคิดชี้นำ มุ่งศึกษาความคาดหวังคุณลักษณะของบัณฑิตเชิงพรรณนาว่า คุณลักษณะของบัณฑิตที่ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในอุตสาหกรรมบัณฑิตต้องการ โดยใช้กลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) ให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์การวิจัยและได้ข้อมูลที่สมบูรณ์มากเพียงพอ ความน่าเชื่อถือของกระบวนการวิจัย (Trustworthiness) สามารถแสดงข้อมูลให้ปรากฏในทุกขั้นตอนของกระบวนการ [11] การวิเคราะห์ข้อมูลใช้วิธีการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content analysis) [12] ผลการศึกษาและสามารถนำไปใช้ในการพัฒนานโยบายหรือแนวปฏิบัติที่สอดคล้องกับความต้องการและประสบการณ์ของกลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ [13]

3. วิธีการวิจัย

วิธีการดำเนินการวิจัย การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพแบบพรรณนา มีรายละเอียดดังนี้

ผู้ให้ข้อมูลหลัก

การศึกษานี้เป็นการคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลหลัก ผู้ใช้บัณฑิตที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ 1) ผู้กำกับภาพยนตร์ จำนวน 5 คน 2) บุคลากรด้านงานแสดง จำนวน 5 คน 3) บุคลากรด้านงานดนตรีและเสียง จำนวน 5 คน 4) บุคลากรด้านออกแอนด์เซอร์ จำนวน 5 คน และ 5) บุคลากรด้านการศึกษาในกลุ่มงานอุตสาหกรรมบัณฑิต จำนวน 5 คน

โดยมีการกำหนดคุณสมบัติ ดังนี้

1. เป็นผู้ที่มีประสบการณ์ในอุตสาหกรรมบัณฑิตมากกว่า 5 ปี โดยเฉลี่ยมีประสบการณ์ทำงานอยู่ที่ 15 ปี
2. เป็นอาจารย์ผู้สอนที่เกี่ยวข้องกับงานในอุตสาหกรรมบัณฑิตมากกว่า 5 ปี โดยเฉลี่ยมีประสบการณ์ทำงานอยู่ที่ 15 ปี

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลคือ การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Exploration) ด้วยการใช้แนวทางการสัมภาษณ์เป็นข้อคำถามแบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-Structure Interview) เกี่ยวข้องกับความคาดหวังของลักษณะบัณฑิตในหลักสูตรอุตสาหกรรมความบันเทิง ตัวอย่างคำถาม เช่น ท่านมองว่าบัณฑิตที่เหมาะสมกับการทำงานในอุตสาหกรรมบันเทิงควรมีคุณลักษณะอย่างไร ในประสบการณ์ของท่าน บัณฑิตที่เข้ามาทำงานใหม่มีคุณลักษณะใดที่ตอบโจทย์หรือยังขาดไป ท่านคิดว่าอุตสาหกรรมบัณฑิตในปัจจุบันมีความคาดหวังอะไรต่อบัณฑิตที่เข้าสู่ตลาดแรงงาน

การพิทักษ์สิทธิของกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์กับกลุ่มตัวอย่าง และขอความยินยอมโดยลงนามเป็นลายลักษณ์อักษรในรูปแบบฟอร์มให้คำยินยอมก่อนเริ่มการดำเนินการวิจัย การดำเนินการใช้หมายเลขแทนการระบุชื่อในการเก็บรวบรวมข้อมูล และเก็บข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างเป็นความลับ การนำเสนอผลงานวิจัยเป็นภาพรวม ไม่มีการระบุชื่อผู้เข้าร่วมวิจัยแบบสัมภาษณ์ทั้งหมดจะถูกทำลายเมื่องานวิจัยได้รับการนำเสนอและเผยแพร่แล้ว

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยนัดหมายวัน เวลา พร้อมทั้งชี้แจงวัตถุประสงค์การวิจัยแก่ผู้ให้ข้อมูล ทั้งนี้ผู้ให้ข้อมูลเป็นผู้เลือกสถานที่ให้ข้อมูลซึ่งเป็นบ้านของผู้ให้ข้อมูลหรือสถานที่ปฏิบัติงาน
2. ภายหลังจากเชิญผู้ให้ข้อมูลเข้าร่วมโครงการวิจัยและได้รับความยินยอมแล้ว ผู้วิจัยจึงเริ่มดำเนินการสัมภาษณ์เชิงลึก โดยเริ่มจากการแนะนำตนเอง ขออนุญาตบันทึกเสียงการสนทนา และแจ้งถึงวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดำเนินการสัมภาษณ์ตามแนวคำถามในการสัมภาษณ์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น
3. ระหว่างการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยพักวางมุลบทจากสิ่งที่กำลังศึกษา (Bracketing) และค้นหาคำตอบจากผู้ให้ข้อมูลโดยตรง (In-Depth Exploration) ระหว่างการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการฟังอย่างใส่ใจ (Active Listening) ด้วยมุ่งเน้นที่การจับประเด็นสำคัญและตั้งคำถามเจาะลึกลงไปในเรื่องละเอียดเพิ่มเติม มีการจดบันทึกที่สำคัญ (Field Notes) ในแต่ละการสัมภาษณ์ การเก็บรวบรวมข้อมูลสิ้นสุดลงเมื่อได้ข้อมูลครบถ้วน ไม่พบข้อคำถามและคำตอบเพิ่มเติม (Data Saturation)
4. ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์เชิงลึกรายละ 1 ครั้ง ใช้เวลาประมาณ ครั้งละ 45-60 นาที ในการสัมภาษณ์เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการถอดเทปบันทึกการสัมภาษณ์พร้อมสรุปข้อมูล แล้วนำไปให้ผู้ให้ข้อมูลทุกรายยืนยันความถูกต้องอีกครั้ง และสามารถเพิ่มเติมข้อมูลได้ (Member Check) อย่างไรก็ตามในการศึกษาไม่มีการขอเพิ่มเติมข้อมูล

ทำการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) ตามรูปแบบของ Sandelowski (2000) [14] โดยมีขั้นตอนดังนี้ 1) ฟังเสียงสัมภาษณ์ของผู้ให้ข้อมูลหลายครั้ง 2) ถอดบทสัมภาษณ์คำต่อคำ (Transcribe Verbatim) 3) อ่านบทสัมภาษณ์หลายครั้งเพื่อให้เข้าใจเนื้อหาในภาพรวม 4) จัดข้อมูลเป็นรหัส (Coding) 5) จัดกลุ่มรหัสข้อมูลเป็นหมวดหมู่ย่อย (Sub-Categories) 6) นำหมวดหมู่ย่อยที่คล้ายกันรวมเข้าในหมวดหมู่ข้อมูล (Categories) เดียวกัน 7) ตรวจสอบและปรับปรุงหมวดหมู่ย่อยและหมวดหมู่ข้อมูลโดยการเปรียบเทียบข้อมูลทุกประเภท เพื่อให้ได้ประสบการณ์ ตามวัตถุประสงค์การวิจัยที่ต้องการศึกษา

4. ผลการวิจัย

การศึกษาสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลจำนวน 25 คน ซึ่งมีบทบาทหลากหลายในอุตสาหกรรมบันเทิง ได้แก่ ผู้กำกับภาพยนตร์ บุคลากรด้านงานแสดง บุคลากรด้านงานดนตรีและเสียง บุคลากรด้านการจัดการอีเวนต์ และบุคลากรด้านการศึกษาในสาขาที่เกี่ยวข้อง ทั้งหมดนี้ได้รับการคัดเลือกเพื่อสะท้อนมุมมองเชิงลึกและครอบคลุมเกี่ยวกับความต้องการคุณลักษณะของบัณฑิตในอุตสาหกรรมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

ผู้ให้ข้อมูลประกอบด้วยเพศชายจำนวน 14 คน และเพศหญิงจำนวน 11 คน โดยช่วงอายุอยู่ระหว่าง 28 ถึง 55 ปี ซึ่งสะท้อนถึงการมีตัวแทนจากทั้งบุคลากรที่ยังทำงานในสายวิชาชีพอย่างเข้มข้นและผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์การทำงานยาวนานในอุตสาหกรรมบันเทิง ผู้ให้ข้อมูลทุกคนมีประสบการณ์ทำงานไม่น้อยกว่า 5 ปี โดยเฉลี่ยมีประสบการณ์ทำงานอยู่ที่ 15 ปี หลายคนมีผลงานที่ได้รับการยอมรับในระดับประเทศหรือระดับนานาชาติ เช่น ผู้กำกับภาพยนตร์บางคนเคยได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัลระดับประเทศ หรือบุคลากรด้านงานดนตรีที่มีบทบาทสำคัญในโปรดักชันที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์และการแสดงสด

รหัสผู้ให้ข้อมูลถูกกำหนดเพื่อการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ FD1-FD5 สำหรับผู้กำกับภาพยนตร์, PA1-PA5 สำหรับบุคลากรด้านงานแสดง, MS1-MS5 สำหรับบุคลากรด้านดนตรีและเสียง, OR1-OR5 สำหรับบุคลากรด้านการจัดการอีเวนต์ และ ED1-ED5 สำหรับบุคลากรด้านการศึกษาในสายอุตสาหกรรมบันเทิง รหัสเหล่านี้ช่วยให้สามารถจัดกลุ่มข้อมูลและอ้างอิงได้อย่างมีระเบียบ

ในบริบทของอุตสาหกรรมบันเทิงซึ่งกำลังเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและเต็มไปด้วยการแข่งขัน คุณลักษณะของบัณฑิตที่เหมาะสมกลายเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างความสำเร็จให้กับสายงานนี้ การศึกษารั้วนี้ได้รวบรวมความคิดเห็นจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในอุตสาหกรรมบันเทิง โดยสามารถจำแนกคุณลักษณะของบัณฑิตออกเป็น 4 ประเด็นหลัก ได้แก่ ความเชี่ยวชาญในเทคโนโลยีและทักษะวิชาชีพ ความเข้าใจใน Soft Power การมีคุณธรรมและจริยธรรมในวิชาชีพ และความสามารถในการปรับตัว ดังรายละเอียดต่อไปนี้

Theme 1: ความเชี่ยวชาญในเทคโนโลยีและทักษะวิชาชีพ

ในยุคที่เทคโนโลยีมีบทบาทสำคัญต่ออุตสาหกรรมบันเทิง ความสามารถในการใช้งานเครื่องมือขั้นสูง เช่น Motion Capture, CGI และ VFX ถือเป็นทักษะที่ขาดไม่ได้สำหรับบัณฑิตที่มุ่งเข้าสู่อาชีพในสายงานนี้ ผู้กำกับภาพยนตร์ (FD1) ได้กล่าวถึงความสำคัญของทักษะนี้ว่า “เราต้องการคนที่เข้าใจและสามารถใช้งานเทคโนโลยีที่ซับซ้อนได้ เช่น VFX หากบัณฑิตไม่มีพื้นฐานเหล่านี้ จะเป็นการเพิ่มภาระให้กับทีมงานในกองถ่าย เราไม่มีเวลาและทรัพยากรที่จะเริ่มต้นจากศูนย์”

ในทำนองเดียวกัน บุคลากรด้านดนตรีและเสียง (MS3) กล่าวเสริมว่า “การผสมผสานเทคโนโลยีเสียงเข้ากับงานโปรดักชันต้องการผู้เชี่ยวชาญที่สามารถแก้ปัญหาได้อย่างรวดเร็วและสร้างประสบการณ์ที่ไร้ที่ติ ทั้งในโรงภาพยนตร์หรือการแสดงสด”

ความเชี่ยวชาญในเทคโนโลยีเหล่านี้ไม่ได้หมายถึงเพียงการใช้งานในระดับพื้นฐานเท่านั้น แต่ยังรวมถึงความสามารถในการเรียนรู้และปรับตัวเข้ากับเทคโนโลยีใหม่ๆ ที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาในอุตสาหกรรม

Theme 2: ความเข้าใจใน Soft Power และการสร้างคุณค่าในระดับนานาชาติ

Soft Power คือหนึ่งในองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยให้อุตสาหกรรมบันเทิงไทยสามารถเผยแพร่อัตลักษณ์และวัฒนธรรมของชาติผ่านสื่อ เช่น ภาพยนตร์ ดนตรี และการแสดง บัณฑิตในสายงานนี้จึงต้องมีความสามารถในการเล่าเรื่องที่สะท้อนถึงความเป็นไทย ขณะเดียวกันก็ต้องสามารถดึงดูดผู้ชมในระดับสากลได้ บุคลากรด้านการศึกษา (ED3) ให้ความเห็นว่า “Soft Power อย่างอาหารไทย ดนตรีพื้นบ้าน และการแต่งกายแบบไทย เป็นจุดเด่นที่สามารถเพิ่มมูลค่าให้กับสื่อบันเทิงของเรา แต่บัณฑิตต้องเข้าใจว่าจะนำเสนอสิ่งเหล่านี้ในรูปแบบที่คนทั่วโลกสามารถเข้าถึงได้อย่างไร”

บุคลากรด้านงานแสดง (PA2) กล่าวเพิ่มเติมว่า “การเล่าเรื่องที่ผสมผสานวัฒนธรรมไทยเข้ากับเนื้อหาสากลจะช่วยสร้างความโดดเด่นให้กับงาน ไม่ใช่เพียงการนำเสนอวัฒนธรรมในรูปแบบเดิมๆ แต่ต้องมีความสร้างสรรค์”

บัณฑิตที่มีความเข้าใจในบทบาทของ Soft Power จะสามารถสร้างมูลค่าให้กับผลงานของตนเอง และช่วยเผยแพร่วัฒนธรรมไทยไปยังเวทีระดับโลกได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Theme 3: การมีคุณธรรมและจริยธรรมในวิชาชีพ

การทำงานในอุตสาหกรรมบันเทิงมักเกี่ยวข้องกับการทำงานร่วมกันเป็นทีม ซึ่งประกอบด้วยบุคลากรจากหลากหลายสายงาน ดังนั้น การยึดมั่นในคุณธรรมและจริยธรรมวิชาชีพจึงเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยเสริมสร้างความไว้วางใจในทีมงานและการทำงานที่มีประสิทธิภาพ

บุคลากรด้านอแอกไนซ์เซอร์ (OR3) ได้เน้นถึงสำคัญในประเด็นนี้ว่า “จริยธรรมเป็นสิ่งที่เราให้ความสำคัญ การตัดสินใจที่โปร่งใสช่วยให้ทีมงานเชื่อมั่นในตัวคุณ ความไว้วางใจคือสิ่งที่สร้างทีมที่แข็งแกร่ง”

ในขณะที่บุคลากรด้านงานแสดง (PA5) ได้กล่าวเสริมว่า “การยึดมั่นในจรรยาบรรณช่วยป้องกันความขัดแย้งในงานที่มีหลายฝ่ายเกี่ยวข้อง หากไม่มีจริยธรรม เราจะพบปัญหาทั้งในทีมและในผลงาน”

บัณฑิตที่มีจริยธรรมวิชาชีพจะสามารถรับมือกับแรงกดดันและความคาดหวังจากทุกฝ่ายได้อย่างมีความรับผิดชอบ

Theme 4: ความสามารถในการปรับตัว

ในอุตสาหกรรมบันเทิงที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง ความสามารถในการปรับตัวเป็นคุณลักษณะที่จำเป็น บัณฑิตต้องพร้อมเรียนรู้เทคโนโลยีและวิธีการใหม่ๆ เพื่อให้สามารถตอบสนองต่อความต้องการของตลาดงานได้

บุคลากรด้านดนตรี (MS2) กล่าวถึงประเด็นนี้ว่า “การฝึกใช้อุปกรณ์ที่เหมือนกับในโลกการทำงานจริงจะช่วยให้ นักศึกษาสามารถปรับตัวได้รวดเร็วเมื่อเข้าสู่อุตสาหกรรม”

ในขณะที่บุคลากรด้านอแอกไนซ์เซอร์ (OR5) เสริมว่า “การทำงานร่วมกับองค์กรในอุตสาหกรรมผ่านการฝึกงานช่วยเพิ่มโอกาสให้นักศึกษาเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญโดยตรง มันไม่ใช่แค่การเรียนรู้ทักษะ แต่ยังเป็นการปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์จริง”

ความสามารถในการปรับตัวในสภาพแวดล้อมที่หลากหลายจะช่วยให้บัณฑิตรับมือกับความท้าทายที่อาจเกิดขึ้นในสายงานของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สรุปผลการศึกษา ผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่า คุณลักษณะของบัณฑิตที่ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในอุตสาหกรรมบันเทิงต้องการ ประกอบด้วย 4 ประเด็นหลัก ได้แก่ ความเชี่ยวชาญในเทคโนโลยีและทักษะวิชาชีพ ความเข้าใจใน Soft Power และการสร้างคุณค่าในระดับนานาชาติ การมีคุณธรรมและจริยธรรมในวิชาชีพ และความสามารถในการปรับตัว คุณลักษณะเหล่านี้สะท้อนถึงความพร้อมของบัณฑิตในการเผชิญกับความเปลี่ยนแปลงและความท้าทายในอุตสาหกรรมบันเทิง พร้อมทั้งสามารถตอบสนองต่อความต้องการของตลาดแรงงานในระดับสากลได้อย่างมั่นใจ

5. อภิปรายผลและข้อเสนอแนะการวิจัย

5.1 อภิปรายผลการศึกษา

ผลการศึกษาชี้สะท้อนให้เห็นถึงคุณลักษณะที่จำเป็นของบัณฑิตในอุตสาหกรรมบันเทิง ซึ่งเป็นอุตสาหกรรมที่เต็มไปด้วยการเปลี่ยนแปลงและการแข่งขันระดับสูง ทั้งในระดับประเทศและระดับนานาชาติ การศึกษาใช้ข้อมูลจากผู้ให้ข้อมูลหลากหลายบทบาทในอุตสาหกรรมบันเทิง ซึ่งมีช่วงอายุและประสบการณ์ที่หลากหลาย ทำให้ได้ข้อมูลเชิงลึกที่ครอบคลุมถึงมิติสำคัญในการพัฒนาคุณลักษณะบัณฑิต ผลการศึกษาจำแนกคุณลักษณะของบัณฑิตออกเป็น 4 ประเด็นหลัก ซึ่งสามารถอภิปรายได้ดังนี้

1. ความเชี่ยวชาญในเทคโนโลยีและทักษะวิชาชีพ

การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีในอุตสาหกรรมบันเทิงทำให้ความเชี่ยวชาญในเครื่องมือขั้นสูง เช่น Motion Capture, CGI และ VFX กลายเป็นทักษะที่ขาดไม่ได้ การที่ผู้ให้ข้อมูลเน้นย้ำถึงความสำคัญของทักษะนี้ เช่น ผู้กำกับภาพยนตร์ (FD1) ที่ระบุว่าบัณฑิตที่ขาดพื้นฐานด้านเทคโนโลยีอาจเพิ่มภาระให้กับทีมงานในกองถ่ายชี้ให้เห็นถึงความจำเป็นที่บัณฑิตต้องเตรียมตัวให้พร้อมกับความต้องการของตลาด

การเชื่อมโยงระหว่างเทคโนโลยีกับกระบวนการสร้างสรรค์แสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงในลักษณะงาน ซึ่งไม่ได้เป็นเพียงการใช้ทักษะแบบเดิม แต่ต้องมีการเรียนรู้และพัฒนาอย่างต่อเนื่อง งานวิจัยอื่นที่เกี่ยวข้อง เช่น การศึกษาโดย Richards และคณะ (2022) ระบุว่าการพัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยีในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ช่วยเพิ่มโอกาสการจ้างงานและลดช่องว่างระหว่างความสามารถของบัณฑิตและความต้องการของอุตสาหกรรม [15]

2. ความเข้าใจใน Soft Power และการสร้างคุณค่าในระดับนานาชาติ

Soft Power ถือเป็นอีกหนึ่งปัจจัยสำคัญที่ช่วยสร้างเอกลักษณ์และเพิ่มมูลค่าให้กับอุตสาหกรรมบันเทิงไทย ผู้ให้ข้อมูล เช่น บุคลากรด้านการศึกษา (ED3) และบุคลากรด้านงานแสดง (PA2) ต่างให้ความเห็นถึงบทบาทของ Soft Power ในการส่งเสริมวัฒนธรรมไทยสู่สายตาชาวโลก โดยบัณฑิตควรมีความสามารถในการเล่าเรื่องที่สะท้อนความเป็นไทยในรูปแบบที่เข้าถึงผู้ชมระดับสากล

การมุ่งเน้น Soft Power ในอุตสาหกรรมบันเทิงไทยสามารถสนับสนุนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) ซึ่งรัฐบาลไทยกำลังผลักดันในฐานะส่วนหนึ่งของยุทธศาสตร์การพัฒนาเศรษฐกิจ ผลการศึกษานี้สอดคล้องกับแนวคิดของ Nye (2004) ที่กล่าวถึง Soft Power ในฐานะเครื่องมือสำคัญในการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างประเทศผ่านวัฒนธรรมและการสื่อสาร [16]

3. การมีคุณธรรมและจริยธรรมในวิชาชีพ

คุณธรรมและจริยธรรมเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้การทำงานในทีมเกิดความราบรื่น โดยเฉพาะในอุตสาหกรรมบันเทิงที่เกี่ยวข้องกับบุคลากรจากหลากหลายสายงาน ผู้ให้ข้อมูล เช่น บุคลากรด้านอแอกไนซ์เซอร์ (OR3) และบุคลากรด้านงานแสดง (PA5) ต่างให้ความเห็นว่าการยึดมั่นในจริยธรรมช่วยสร้างความไว้วางใจในทีมงานและลดปัญหาความขัดแย้ง

ผลการศึกษานี้สอดคล้องกับแนวคิดด้านจริยธรรมในวิชาชีพ โดย Schein (2010) ที่ระบุว่า การปฏิบัติงานด้วยความโปร่งใสและยุติธรรมสามารถสร้างความเชื่อมั่นและเสริมสร้างคุณภาพของผลงาน การปลูกฝังจริยธรรมในระหว่างการศึกษาและการทำงานจึงเป็นแนวทางที่ควรให้ความสำคัญ [17]

4. ความสามารถในการปรับตัว

ในอุตสาหกรรมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ความสามารถในการปรับตัวเป็นคุณลักษณะที่สำคัญที่ผู้ให้ข้อมูลเน้นย้ำ เช่น บุคลากรด้านดนตรี (MS2) ที่กล่าวว่าการฝึกใช้อุปกรณ์จริงช่วยให้นักศึกษาปรับตัวได้รวดเร็วเมื่อเข้าสู่ตลาดแรงงาน หรือบุคลากรด้านอแอกไนซ์เซอร์ (OR5) ที่ชี้ว่าการฝึกงานในองค์กรจริงช่วยเพิ่มความพร้อมของบัณฑิต

ความสามารถในการปรับตัวไม่ได้จำกัดเพียงการเรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ แต่ยังครอบคลุมถึงการทำงานในสถานการณ์ที่หลากหลายและซับซ้อน งานของ Brown และ Duguid (2000) ได้สนับสนุนแนวคิดนี้ โดยระบุว่า การฝึกปฏิบัติจริงและการเรียนรู้จากสถานการณ์จริงเป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพที่สุดในการพัฒนาความสามารถในการปรับตัวของบุคลากรในอุตสาหกรรมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว [18]

ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่าคุณลักษณะของบัณฑิตในอุตสาหกรรมบันเทิงไม่ได้จำกัดอยู่ที่ทักษะทางเทคนิค แต่ยังคงครอบคลุมถึง Soft Power คุณธรรม และความสามารถในการปรับตัว การที่ผู้ให้ข้อมูลมาจากหลากหลายบทบาทช่วยเพิ่มความน่าเชื่อถือและความครอบคลุมของข้อมูล

อย่างไรก็ตาม ควรพิจารณาเพิ่มเติมถึงการประยุกต์ผลการศึกษาในการออกแบบหลักสูตรที่สอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงานในปัจจุบันและอนาคต การวิจัยครั้งนี้ช่วยสร้างความเข้าใจเชิงลึกเกี่ยวกับคุณลักษณะบัณฑิตที่เหมาะสมในอุตสาหกรรมบันเทิง และเป็นข้อมูลสำคัญในการพัฒนาหลักสูตรหรือโปรแกรมการฝึกอบรมที่สามารถเตรียมความพร้อมให้บัณฑิตตอบสนองความต้องการของตลาดแรงงานทั้งในระดับประเทศและระดับนานาชาติได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5.2 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

การนำผลการวิจัยเรื่องคุณลักษณะของบัณฑิตที่มีส่วนได้ส่วนเสียในอุตสาหกรรมบันเทิงต้องการไปใช้สามารถดำเนินการได้ในหลายระดับ โดยเริ่มจากการปรับปรุงหลักสูตรของสถาบันการศึกษาเพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงานในปัจจุบันและอนาคต สถาบันควรพิจารณาการเพิ่มวิชาเรียนหรือกิจกรรมที่มุ่งเน้นทักษะด้านเทคโนโลยี เช่น Motion Capture, CGI และ VFX รวมถึงการพัฒนาทักษะวิชาชีพเฉพาะทางในด้านดนตรี การแสดง และการจัดการอีเวนต์ อีกทั้งควรผนวกแนวคิดเรื่อง Soft Power เข้าไปในหลักสูตร เพื่อให้ นักศึกษาได้เรียนรู้วิธีการเล่าเรื่องที่สะท้อนวัฒนธรรมไทยในระดับนานาชาติ และสามารถปรับใช้แนวคิดนี้ในงานสร้างสรรค์ต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สถาบันการศึกษายังควรส่งเสริมคุณธรรมและจริยธรรมผ่านการจัดการเรียนการสอนที่เน้นการฝึกฝนทักษะการตัดสินใจในสถานการณ์จริง เช่น การจำลองสถานการณ์ในทีมงานขนาดใหญ่ หรือในสภาพแวดล้อมที่ต้องทำงานร่วมกับบุคคลหลากหลายบทบาท เพื่อปลูกฝังให้นักศึกษาเห็นความสำคัญของการปฏิบัติงานด้วยความโปร่งใสและมีความรับผิดชอบต่อทีมและสังคม

ในระดับองค์กรอุตสาหกรรม การพัฒนาทรัพยากรบุคคลถือเป็นสิ่งสำคัญ องค์กรควรจัดโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างทักษะด้านเทคโนโลยีใหม่ๆ และความสามารถในการปรับตัวให้แก่บุคลากร เพื่อให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วของอุตสาหกรรม องค์กรยังสามารถสร้างวัฒนธรรมองค์กรที่ส่งเสริมคุณธรรมและจริยธรรมผ่านการกำหนดนโยบายที่ชัดเจนและการส่งเสริมการทำงานร่วมกันในทีมด้วยความโปร่งใส

นอกจากนี้ การร่วมมือระหว่างองค์กรและสถาบันการศึกษาเป็นแนวทางที่ช่วยเพิ่มโอกาสให้นักศึกษาได้สัมผัสประสบการณ์จริงผ่านการฝึกงานหรือโครงการความร่วมมือ เช่น การจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ทำงานร่วมกับผู้เชี่ยวชาญในอุตสาหกรรมหรือการเรียนรู้ผ่านกรณีศึกษาที่มีความเกี่ยวข้องโดยตรงกับสถานการณ์จริงในอุตสาหกรรม

ในระดับนโยบายสาธารณะ รัฐบาลและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เช่น กระทรวงวัฒนธรรมและกระทรวงการอุดมศึกษา ควรสนับสนุนการพัฒนาหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมบันเทิง และสนับสนุนการเผยแพร่วัฒนธรรมไทยในระดับสากลผ่านการใช้ Soft Power อย่างมีกลยุทธ์ นโยบายเหล่านี้ควรมุ่งเน้นไปที่การเพิ่มขีดความสามารถของบัณฑิตให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงานในยุคเศรษฐกิจสร้างสรรค์

นอกจากนี้การกำหนดมาตรฐานด้านจริยธรรมในอุตสาหกรรมบันเทิงควรเป็นแนวทางสำคัญในการสร้างความเชื่อมั่นและความยั่งยืนในระดับสากล การดำเนินนโยบายที่สนับสนุนการพัฒนาทักษะ การปลูกฝังคุณธรรม

และการเสริมสร้าง Soft Power จะช่วยให้อุตสาหกรรมบันเทิงไทยสามารถแข่งขันได้ในระดับโลก และบัณฑิตที่เข้าสู่ตลาดแรงงานจะพร้อมเผชิญกับความเปลี่ยนแปลงและความท้าทายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

6. เอกสารอ้างอิง

- [1] มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ. (2567). หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาอุตสาหกรรมบันเทิง (หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2568). คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ.
- [2] กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม. (2565). กรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565. กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม.
- [3] สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2565). แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (พ.ศ. 2561–2580). กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.
- [4] กระทรวงวัฒนธรรม. (2564). รายงานสถานการณ์อุตสาหกรรมบันเทิงในประเทศไทย. กระทรวงวัฒนธรรม.
- [5] สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา. (2565). ยุทธศาสตร์การพัฒนาศึกษาเพื่อสนับสนุนเศรษฐกิจสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา.
- [6] UNESCO. (2022). The Global Creative Economy. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. Retrieved from www.unesco.org
- [7] Eventbrite. (2022). Global Event Industry Trends. Retrieved from www.eventbrite.com
- [8] Smith, J., Brown, T., & Lee, K. (2021). Enhancing Creative Industry Education through Technology Integration. *Journal of Creative Industries*, 15(3), 210-225.
- [9] Brown, T. (2020). Curriculum Innovation for Performing Arts: A Global Perspective. *International Journal of Performing Arts Education*, 12(4), 345-360.
- [10] กรณ์ โจนวงศ์สกุล(2565). การวิเคราะห์ปัจจัยที่ทำให้อุตสาหกรรมบันเทิงเกาหลีใต้ประสบความสำเร็จ. *วิทยานิพนธ์ รัฐศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์*.
- [11] Lambert, V. A., & Lambert, C. E. (2012). Qualitative descriptive research: An acceptable design. *Pacific Rim International Journal of Nursing Research*, 16(4), 255-256.
- [12] Scribbr. (2019). Content Analysis | Guide, Methods & Examples. Retrieved from https://www.scribbr.com/methodology/content-analysis/?utm_source=chatgpt.com
- [13] Kim, H., Sefcik, J. S., & Bradway, C. (2017). Characteristics of qualitative descriptive studies: A systematic review. *Research in Nursing & Health*, 40(1), 23–42. <https://doi.org/10.1002/nur.21768>
- [14] Sandelowski, M. (2000). Whatever happened to qualitative description? *Research in Nursing & Health*, 23(4), 334–340. [https://doi.org/10.1002/1098-240X\(200008\)23:4<334::AID-NUR9>3.0.CO;2-G](https://doi.org/10.1002/1098-240X(200008)23:4<334::AID-NUR9>3.0.CO;2-G)

- [15] Richards, G., Wilson, J., & Stimson, R. (2022). Technological Skills in the Creative Economy. *Journal of Creative Industries*.
- [16] Nye, J. S. (2004). *Soft Power: The Means to Success in World Politics*. Public Affairs.
- [17] Schein, E. H. (2010). *Organizational Culture and Leadership*. Jossey-Bass.
- [18] Brown, J. S., & Duguid, P. (2000). *The Social Life of Information*. Harvard Business School Press.
- [19] Cope, D. G. (2014). Methods and meanings: credibility and trustworthiness of qualitative research. *Oncology Nursing Forum*, 41(1), 89–91. <https://doi.org/10.1188/14.ONF.89-91>.