

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย

การสรุปผลการวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายตามวัตถุประสงค์ 2 ข้อคือ

1. เพื่อศึกษากระบวนการผลิตแอนิเมชัน 3 มิติในประเทศไทยในปัจจุบัน รูปแบบงานที่ทำ โปรแกรม 3 มิติที่นิยมใช้ในการผลิตงาน สรุปข้อมูลเพื่อหาค่าศักยภาพของบริษัทผลิตงานแอนิเมชัน 3 มิติในปัจจุบันโดยภาพรวม

2. เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการผลิตงานแอนิเมชัน 3 มิติในประเทศไทยให้ดีขึ้น คุณสมบัติความต้องการบุคลากรหน้าใหม่ที่เข้าสู่อุตสาหกรรม สรุปเป็นข้อมูลเพื่อใช้ในการพัฒนาบุคลากรที่จะเข้าสู่อุตสาหกรรมในอนาคต

ผู้วิจัยจึงขอสรุปผลวิจัยเป็นข้อๆดังนี้

1. ศักยภาพของบริษัทผลิตงานแอนิเมชัน 3 มิติในปัจจุบัน

1.1 รูปแบบงานที่ทำ

รูปแบบของบริษัทผลิตแอนิเมชัน 3 มิติในประเทศไทยในปัจจุบันแบ่งตามลักษณะของงานได้ 2 แบบคือ

1. แอนิเมชันสตูดิโอ เป็นบริษัทเน้นผลิตภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ อาทิ ทีวีซีรีส์ ภาพยนตร์ โฆษณาที่เป็นการ์ตูน

2. บริษัทผลิตงานวิช่วลเอฟเฟคเป็นบริษัทเน้นผลิตงานวิช่วลเอฟเฟคให้กับ โฆษณาและภาพยนตร์

บริษัททั้ง 2 รูปแบบจะมีลักษณะ รูปแบบ การทำงานบางอย่างคล้ายกันแต่ก็มีลักษณะบางอย่างแตกต่างกัน ตามงานที่ผลิตออกมาตามตารางเปรียบเทียบดังนี้

| ปัจจัย | แอนิเมชันสตูดิโอ | วิช่วลเอฟเฟค สตูดิโอ | เหมือนกัน/แตกต่างกัน |
|--------------------------|---|--|----------------------|
| ลักษณะงาน | ผลิตภาพยนตร์การ์ตูน | ผลิตวิช่วลเอฟเฟค | แตกต่างกัน |
| รูปแบบงาน | รับจ้างผลิตงานแต่ก็มีโปรเจคของตนเอง | รับจ้างผลิตงานแต่ก็มีโปรเจคของตนเอง | เหมือนกัน |
| ช่องทางการนำเสนอ | โทรทัศน์ / ภาพยนตร์ | โทรทัศน์ / ภาพยนตร์ | เหมือนกัน |
| ขั้นตอนการทำงาน | ตามขั้นตอนผลิตภาพยนตร์เหมือนเดิมทุกโปรเจค | มีขั้นตอนคร่าวๆแต่ปรับเปลี่ยนตลอดแล้วแต่โปรเจค | แตกต่างกัน |
| ระยะเวลาผลิตงาน 1 โปรเจค | 3-4 เดือนเป็นอย่างต่ำ อาจนานเป็นปี | สั้น ประมาณ 3 เดือน | แตกต่างกัน |
| การใช้บุคลากร | ใช้บุคลากรประมาณ 30- | ใช้บุคลากรประมาณ 7-8 | แตกต่างกัน |

| | | | |
|-------------------------------|---|---|---|
| | 40 คนมีหลายตำแหน่ง | คน | |
| เวลาทำงาน | 10.00-19.00 น.แต่จริงๆแล้วไม่แน่นอนในแต่ละวัน | 10.00-19.00 น.แต่จริงๆแล้วไม่แน่นอนในแต่ละวัน | เหมือนกัน |
| ค่าตอบแทนของบุคลากร | 15,000-45,000 บาท | 20,000- 80,000 บาท | ค่อนข้าง แตกต่างกัน |
| โปรแกรม 3 มิติที่ใช้ในการผลิต | Maya | Maya/3D Max /RealFlow และโปรแกรมเสริมอื่นๆ | บริษัทวิซวลเอฟเฟคใช้โปรแกรมหลากหลายกว่า |

1.2 โปรแกรม 3 มิติที่นิยมใช้ในการผลิตงาน

จากผลวิจัย โปรแกรม 3 มิติที่นิยมใช้ในการผลิตแอนิเมชันในปัจจุบันคือโปรแกรม Maya และ3Dmax เพราะใช้ง่ายโดยเฉพาะโปรแกรม Maya ที่ใช้งานง่ายในการสร้างโมเดลและการทำแอนิเมท จึงเป็นโปรแกรมหลักในการผลิตงานแอนิเมชันในปัจจุบัน ส่วนโปรแกรม 3D Max เป็นที่นิยมในการผลิตงานวิซวลเอฟเฟคเพราะมีโปรแกรมเสริม (Plug in) มากมาย ส่วนโปรแกรม 3 มิติอื่นๆที่เคยได้รับความนิยม อาทิเช่น Light wave ในปัจจุบันไม่เป็นที่นิยมเพราะไม่ได้มีการพัฒนา ไม่ได้ผลิตเวอร์ชันใหม่มาหลายปีจึงเสื่อมความนิยมลงไป รวมถึงโปรแกรม Rino และ Cinema 4D จะเป็นที่นิยมในการผลิตงานเชิงสถาปัตย์

1.3 ศักยภาพของบริษัทผลิตงานแอนิเมชัน 3 มิติในปัจจุบัน แนวทางในอนาคต

ภาพรวมของอุตสาหกรรมการผลิตแอนิเมชันในประเทศไทยมีการเติบโตมากขึ้นเรื่อยๆ แม้จะเป็นการเติบโตอย่างช้าๆ แต่บริษัทต่างๆก็ผลิตผลงานที่ดีมีคุณภาพสูงขึ้นด้วยเช่นกัน มีการรับผลิตงานจากต่างประเทศมากขึ้นโดยเฉพาะงานโฆษณาในภูมิภาคอาเซียน มีหน่วยงานรัฐที่ช่วยสนับสนุนค่อนข้างดี ทำให้มีโอกาสนำเสนองานไปยังต่างประเทศ

ปัญหาที่สำคัญคือเรื่องของเงินทุนในการผลิตงาน เพราะเป็นอุตสาหกรรมที่ใช้คนเยอะเป็นแรงงานทักษะที่ค่าจ้างสูง และใช้ค่าการผลิตสูง อาทิเช่นค่าลิขสิทธิ์โปรแกรม ค่าอุปกรณ์ ค่าไฟฟ้าเป็นต้นรวมถึงช่องทางนิโตรทัศน์ในประเทศไทยแม้จะมีช่องทางออกอากาศมากขึ้นแต่รายได้จากสปอรั่นเซอร์ลดลงเพราะต้องนำเงินไปกระจายหลายๆช่องทางนี้ ทางแก้ปัญหาคือผู้ผลิตคือออกแบบโปรเจคแอนิเมชันเป็นของตัวเองเพราะจะได้เงินจากสปอรั่นเซอร์โดยตรงและยังสามารถขายลิขสิทธิ์ตัวการ์ตูนต่อได้ด้วย รวมถึงพยายามหาช่องทางการฉายให้มากขึ้น เช่นไปฉายในสถานีนีโตรทัศน์ต่างประเทศ

ในการรับงานหรือหาเงินทุนจากต่างประเทศ ปัญหาที่สำคัญคือเรื่องของภาษา เพราะประเทศไทยไม่ได้ใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน แต่ถ้าสามารถหาเงินทุนจากต่างประเทศได้จะทำให้ได้เงินมากกว่าเงินทุนในประเทศ ทางแก้คือฝึกภาษาต่างประเทศให้ดีขึ้น และฝึกบุคลากรให้เก่งภาษาต่างประเทศ การจ้างบุคลากรที่เป็นคนต่างชาติเป็นวิธีฝึกภาษาที่ดีแต่มีปัญหาเรื่องราคาว่าจ้างที่มักจะสูงกว่าคนไทย

ในอนาคตอาเซียนจะเข้าสู่ AEC อาจจะมีบุคลากรแอนิเมชันที่เป็นคนต่างชาติมากขึ้น และบุคลากรที่มีความสามารถที่เป็นคนไทยอาจจะออกไปทำงานต่างประเทศมากขึ้นโดยเฉพาะที่สิงคโปร์เพราะได้ค่าจ้างมากกว่า ทางแก็คือบริษัทผลิตแอนิเมชันให้ตีมากขึ้นเรื่อยๆ มีมาตรฐานสูงขึ้น ยกกระดับอุตสาหกรรมให้มีชื่อเสียงระดับโลก เพื่อมีแหล่งเงินทุนจากต่างประเทศเข้ามา

2. ปัจจัยที่มีผลต่อการผลิตงานแอนิเมชัน 3 มิติในประเทศไทยให้ตีมีคุณภาพและ คุณสมบัติความต้องการบุคลากรหน้าใหม่ที่เข้าสู่อุตสาหกรรม

2.1 ปัจจัยที่มีผลต่อการผลิตงานแอนิเมชัน 3 มิติในประเทศไทยให้ตีมีคุณภาพ

จากผลปัจจัยที่มีผลต่อคุณภาพงานที่ดีที่สุดคือเงินทุน และบุคลากร เพราะเมื่อมีเงินทุนสูงขึ้นไปจะสามารถจ้างบุคลากรที่มีประสิทธิภาพ ทักษะสูงขึ้นไป และเป็นแรงจูงใจต่อบุคลากรให้สามารถผลิตงานที่ตีมากขึ้นด้วย ปัจจัยที่มีความสำคัญรองลงมาคือเรื่องของระยะเวลาในการผลิตงาน การมีระยะเวลายาวขึ้นทำให้เวลาในการผลิตงานตีขึ้น และการมีบทบาทพันธมิตรและงานออกแบบที่ดีเป็นหัวใจสำคัญของภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ ทำให้สนุก น่าติดตาม น่าสนใจ ส่วนปัจจัยเรื่องอุปกรณ์มีผลน้อยเพราะในปัจจุบันอุปกรณ์คอมพิวเตอร์มีราคาถูกมาก ส่วนหน่วยงานรัฐที่ให้การสนับสนุนมีผลน้อยที่สุดเพราะการหาแหล่งเงินทุนเป็นหน้าที่ของผู้ประกอบการเองเป็นหลัก

2.2 คุณสมบัติความต้องการบุคลากรหน้าใหม่ที่เข้าสู่อุตสาหกรรม

ความต้องการตำแหน่งงานของบุคลากรในบริษัทผลิตแอนิเมชัน 3 มิติมีความแตกต่างกันบ้าง ตามลักษณะงานที่บริษัทรับจ้างผลิตงาน ในบริษัทแอนิเมชันสตูดิโอต้องการตำแหน่งแอนิเมเตอร์มากกว่าบริษัทผลิตงานวีซวลเอฟเฟค ขณะเดียวกันบริษัทรับผลิตงานวีซวลเอฟเฟคต้องการบุคลากรในตำแหน่งวีซวลเอฟเฟคและคอมโพสิทมากกว่า ส่วนตำแหน่งงานอื่นๆมีความต้องการบุคลากรพอๆกัน อย่างไรก็ตามบุคลากรหน้าใหม่ที่เข้ามาสมัครงานต้องมีความชัดเจนว่าต้องการสมัครงานในตำแหน่งอะไรเพราะแต่ละตำแหน่งมีความชัดเจนในงานที่รับผิดชอบและต้องการทักษะแตกต่างกันส่วนเรื่องรายได้ของบุคลากรในแต่ละบริษัทค่อนข้างแตกต่างกัน ในบริษัทผลิตการ์ตูนแอนิเมชันจะมีรายได้ที่น้อยกว่าบริษัทรับจ้างผลิตวีซวลเอฟเฟคในงานโฆษณา แต่มีแรงกดดันในการทำงานน้อยกว่า

คุณสมบัติที่สำคัญที่สุดที่บริษัทต้องการจากบุคลากรหน้าใหม่คือต้องมีทักษะการใช้โปรแกรม 3 มิติเป็นพื้นฐาน มีประสิทธิภาพในการทำงานมาพอสมควร และลักษณะนิสัยที่สำคัญที่สุดคือมีความรับผิดชอบในงานสูงเพราะเวลาการทำงานเป็นสิ่งสำคัญ ปัจจัยสำคัญรองลงมาเป็นเรื่องของการทำงานเป็นกลุ่มได้ดีและทักษะความรู้ตามตำแหน่งงานเป็นหลัก ส่วนปัจจัยที่มีความสำคัญน้อยคือลักษณะนิสัยเฉพาะบุคคลเช่น ความกล้าแสดงออก สุภาพเรียบร้อย จะไม่มีผลกับงานนัก

ข้อเสนอแนะในการนำวิจัยไปใช้

1. สำหรับผู้ประกอบการควรพัฒนางานให้มีมาตรฐานดีขึ้นอยู่เสมอ ควรมีโปรเจกงานเป็นของตนเอง เพื่อให้มีรายได้และชื่อเสียงมากขึ้น พยายามรับงานและหาเงินทุนจากต่างประเทศมาเพิ่มรายได้ในบริษัท และฝึกการใช้ภาษาต่างประเทศให้กับบุคลากรในบริษัท อาจใช้วิธีการรับบุคลากรจากต่างประเทศมาร่วมทีมเดียวกัน

2. สำหรับบุคลากรหน้าใหม่ที่ต้องการเข้าสู่อุตสาหกรรม ควรว่าอยากจะทำในตำแหน่งอะไร เตรียมความพร้อม และเตรียม Portfolio เพื่อเข้าทำงานในตำแหน่งที่ตนเองต้องการ ฝึกประสบการณ์การทำงานในตำแหน่งที่ต้องการฝึกนิสัยให้เป็นคนมีความรับผิดชอบสูง มีความอดทน ฝึกการใช้โปรแกรมต่างๆให้หลากหลายไม่อยู่นิ่งเสมอ

3. สำหรับสถาบันสอนหลักสูตรแอนิเมชันควรเน้นการสอนโปรแกรม 3 มิติ โดยเฉพาะโปรแกรม Maya และ 3DMax ให้ผู้เรียนมีความชำนาญเพราะเป็นความต้องการพื้นฐานของบริษัทแอนิเมชันในการคัดเลือกบุคลากรหน้าใหม่ และฝึกพัฒนาให้ผู้เรียนมีวินัยความรับผิดชอบสูง

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาวิจัยในมุมมองของหน่วยงานรัฐที่สนับสนุนอุตสาหกรรมเพื่อทราบถึงโอกาส ปัญหา อุปสรรค การสนับสนุนโดยภาพรวมของอุตสาหกรรม และทิศทางในอนาคตของแอนิเมชันในประเทศไทย

2. ควรศึกษาวิจัยในมุมมองของบุคลากรหน้าใหม่ที่จะเข้าสู่อุตสาหกรรมเพื่อทราบถึงปัญหาในการเข้าสู่อุตสาหกรรม และความต้องการ เพื่อใช้ในการกำหนดแนวทางการพัฒนาบุคลากรในอนาคต