

คุณลักษณะของนักแอนิเมชันไทยที่ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ

Key Attributes of Thai Animators Who Gained Recognition Internationally

วาทิต พรหมมี¹ และ อภิเชฐ กำภู ณ อยุธยา²

Watit Prommi¹ and Apichet Kambhu Na Ayudhaya²

สาขาสื่อและนวัตกรรมสื่อสาร วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ กรุงเทพมหานคร 10110¹

Graduate School of Media and Communication Innovation,

College of Social Communication Innovation, Srinakharinwirot University, Bangkok 10110 Thailand¹

สาขาสื่อและนวัตกรรมสื่อสาร วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ กรุงเทพมหานคร 10110²

Graduate School of Media and Communication Innovation,

College of Social Communication Innovation, Srinakharinwirot University, Bangkok 10110 Thailand²

*Corresponding Author E-mail: mwatit@gmail.com

(Received: January 28, 2025; Revised: March 28, 2025; Accepted: March 31, 2025)

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาคุณลักษณะของนักแอนิเมชันไทยที่ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ โดยมุ่งวิเคราะห์ทักษะเฉพาะทาง (hard skills) และทักษะทางสังคมและอารมณ์ (soft skills) ที่ส่งผลต่อความสำเร็จในอุตสาหกรรมแอนิเมชันระดับโลก การวิจัยใช้ระเบียบวิธีเชิงคุณภาพ โดยเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกนักแอนิเมชันไทยจำนวน 5 คนที่มีผลงานเป็นที่ยอมรับในระดับนานาชาติ เครื่องมือวิจัยเป็นแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง ซึ่งพัฒนาจากการทบทวนวรรณกรรมและผ่านการตรวจสอบความน่าเชื่อถือโดยผู้เชี่ยวชาญ ผลการวิจัยพบว่า นักแอนิเมชันไทยที่ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติมักมีการพัฒนาทักษะด้านศิลปะอย่างต่อเนื่องตั้งแต่วัยเด็ก โดยได้รับแรงบันดาลใจจากการดูและเกม จากนั้นจึงศึกษาต่อในสาขาที่เกี่ยวข้องกับแอนิเมชันในช่วงวัยเรียน และเสริมสร้างประสบการณ์ผ่านการฝึกงาน การเข้าร่วมโครงการพัฒนาทักษะ และ

การทำงานในสภาพแวดล้อมระดับมืออาชีพ ในด้านทักษะเฉพาะทางที่สำคัญ ได้แก่ การใช้โปรแกรมแอนิเมชันและเครื่องมือเสริม ความเข้าใจหลักการพื้นฐานของแอนิเมชัน กระบวนการสร้างงานแอนิเมชัน กลไกการเคลื่อนไหวของร่างกาย การแสดงในงานแอนิเมชัน การวิเคราะห์การเคลื่อนไหวในงานแอนิเมชัน และการมีเซนส์ทางศิลปะในงานแอนิเมชัน สำหรับทักษะทางสังคมและอารมณ์ที่โดดเด่น ได้แก่ การปรับตัว การทำงานเป็นทีม การสื่อสาร ความคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา การคิดเชิงวิพากษ์ ความคิดแบบเติบโต การเข้าสังคม ความยืดหยุ่นทางความคิดและการเรียนรู้ตลอดชีวิต ล้วนมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาทักษะเฉพาะทางและการทำงานร่วมกับทีมระดับนานาชาติ นอกจากนี้ การสร้างเครือข่ายผ่านการเข้าร่วมกิจกรรมระดับนานาชาติ เช่น การประชุมวิชาการและนิทรรศการด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและแอนิเมชัน ตลอดจนการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์สำหรับศิลปินดิจิทัล เช่น LinkedIn และ ArtStation มีบทบาทสำคัญในการเพิ่มโอกาสและสร้างการยอมรับในระดับโลก

คำสำคัญ: นักแอนิเมชันไทย, การยอมรับในระดับนานาชาติ, ทักษะเฉพาะทาง, ทักษะทางสังคมและอารมณ์, เซนส์ทางศิลปะ, อุตสาหกรรมแอนิเมชัน, การพัฒนาวิชาชีพ, การสร้างเครือข่าย

Abstract

This study aims to explore the key characteristics of Thai animators who have gained international recognition. It focuses on analyzing the hard skills and soft skills that contribute to success in the global animation industry. A qualitative research methodology was employed, using in-depth interviews with five Thai animators whose works have been acknowledged on the international stage. The primary research instrument was a semi-structured interview, developed based on a review of related literature and validated by field experts. The findings revealed that internationally recognized Thai animators typically develop their artistic skills from an early age, inspired by cartoons and video games. They pursue formal education in animation-related fields during their academic years and gain experience through

internships, skill development programs, and working in professional environments. In terms of hard skills, essential competencies include proficiency in animation software such as Autodesk Maya and Blender, understanding fundamental principles of animation, animation production workflows, body mechanics, character acting, motion analysis, and an artistic sense in visual storytelling. For soft skills, key attributes include adaptability, teamwork, communication, creativity, problem-solving, critical thinking, growth mindset, social skills, cognitive flexibility, and lifelong learning. These skills play a significant role in both technical development and collaboration within international teams. Additionally, building networks through participation in global events (such as conferences and exhibitions in computer graphics and animation), as well as through digital platforms for creative professionals like LinkedIn and ArtStation, is crucial in expanding career opportunities and achieving global recognition.

Keywords: Thai animators, International recognition, Technical skills, Social-emotional skills, Art sense, Animation industry, Professional development, Networking

บทนำ

อุตสาหกรรมแอนิเมชันเติบโตอย่างรวดเร็วในระดับโลก โดยใน ค.ศ. 2019 มีมูลค่าตลาดสูงถึง 250,000 ล้านดอลลาร์สหรัฐ ซึ่งคิดเป็นครึ่งหนึ่งของเศรษฐกิจประเทศไทย และคาดว่าจะเติบโตอย่างต่อเนื่องในอนาคต หากรวมสินค้าที่เกี่ยวข้อง เช่น "เมอร์แซนไดซิง" มูลค่าตลาดแอนิเมชันโลกอาจสูงถึง 500,000 ล้านดอลลาร์สหรัฐ (คมชัดลึกออนไลน์, 2564) สหรัฐอเมริกาเป็นผู้นำตลาด โดยครองส่วนแบ่ง 1 ใน 3 ขณะที่ญี่ปุ่นครองตลาดเชิงปริมาณสูงถึง 60% และเกาหลีใต้เติบโตด้วยการขายแอนิเมชันออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพ

ในประเทศไทย อุตสาหกรรมแอนิเมชันเริ่มต้นหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 โดย "ปยุต เงากระจ่าง" ได้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องแรกของไทย "เห็ดมหัศจรรย์" ใน พ.ศ. 2498 ผลงานแอนิเมชันขนาดยาวเรื่องแรกของไทย "สุดสาคร" ออกฉายใน พ.ศ. 2522 (MOTMO Studio, 2020)

แม้ว่าวงการแอนิเมชันไทยจะมีประวัติศาสตร์ยาวนานแต่ภาพยนตร์แอนิเมชันที่ผลิตในประเทศยังประสบปัญหาขาดทุนเช่น ช่วง พ.ศ. 2549 - 2561 แอนิเมชันไทยที่ฉายในโรงภาพยนตร์จำนวน 9 เรื่องล้วนขาดทุน (Movies Addict, 2018) เนื่องจากปัจจัยหลายประการ เช่น การตลาดที่จำกัด การแข่งขันจากแอนิเมชันต่างประเทศและงบประมาณการผลิตที่ไม่เพียงพอ

ปัจจุบัน มีสถาบันการศึกษากว่า 30 แห่งในประเทศไทยที่เปิดสอนหลักสูตรแอนิเมชันเพื่อตอบสนองความต้องการตลาดแรงงาน อย่างไรก็ตามหลักสูตรเหล่านี้มักเน้นการสอนที่กว้าง ทำให้นักศึกษาไม่มีทักษะเฉพาะทางที่เพียงพอและพร้อมใช้งานในอุตสาหกรรมทันที ส่งผลให้สตูดิโอต้องฝึกอบรมเพิ่มเติมก่อนเริ่มงานจริง

ภาครัฐมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมอุตสาหกรรมแอนิเมชันผ่านนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (creative economy) และซอฟต์พาวเวอร์ (soft power) โดยมีเป้าหมายผลักดันประเทศไทยเป็นศูนย์กลางของอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ในภูมิภาค ตัวอย่างนโยบาย เช่น การส่งเสริมพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (e-commerce) และการเชื่อมโยงสินค้าผ่านคลัสเตอร์ในห่วงโซ่อุปสงค์ (supply chain) (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์, ม.ป.ป.) นอกจากนี้ การเติบโตของตลาดสตรีมมิ่งและเทคโนโลยีใหม่ เช่น เทคโนโลยีเสมือนจริง (VR) และ Virtual Production ยังช่วยสร้างโอกาสสำคัญให้แก่อุตสาหกรรมไทย (ผู้จัดการออนไลน์, 2564)

นักแอนิเมชัน (animator) เป็นอีกหนึ่งอาชีพที่ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ โดยมีคนไทยหลายคนที่เป็นส่วนหนึ่งในทีมงานแอนิเมชันระดับโลก เช่น "ธนวัต ชันธรรม" ที่ร่วมสร้างแอนิเมชันเรื่อง "สไปเดอร์-แมน: ผงาดสู่จักรวาลแมงมุม (Spider-Man: Into the Spider-Verse)" ซึ่งได้รับรางวัลออสการ์ใน พ.ศ. 2561 (ประชาชาติธุรกิจออนไลน์, 2562)

การศึกษาคุณลักษณะของนักแอนิเมชันไทยที่ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติจึงมีความสำคัญเพื่อระบุปัจจัยที่นำไปสู่ความสำเร็จ ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาทักษะของนักแอนิเมชันรุ่นใหม่ พร้อมทั้งยกระดับอุตสาหกรรมแอนิเมชันไทยให้สามารถแข่งขันในตลาดโลกได้อย่างยั่งยืน

วัตถุประสงค์

ศึกษาหาคุณลักษณะของนักแอนิเมชันไทยที่ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยนี้ได้ศึกษาข้อมูลและแนวคิดที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นพื้นฐานในการวิเคราะห์ โดยแบ่งเป็น 5 หัวข้อหลัก ได้แก่ ข้อมูลเกี่ยวกับแอนิเมชัน กระบวนการสร้างแอนิเมชัน 3 มิติ ข้อมูลเกี่ยวกับนักแอนิเมชัน ทักษะเฉพาะทาง และทักษะทางสังคมและอารมณ์ที่จำเป็น รวมถึงงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. ข้อมูลเกี่ยวกับแอนิเมชัน (animation)

แอนิเมชันหมายถึงการสร้างภาพเคลื่อนไหวที่สามารถถ่ายทอดจินตนาการและเรื่องราวได้อย่างไร้ขอบเขต คำว่า “แอนิเมชัน” (animation) มาจากภาษาละติน “อานิมारे” (animare) หมายถึงการทำให้มีชีวิต โดยหลักการสำคัญคือการใช้ภาพนิ่งที่เรียงต่อเนื่องกันด้วยความเร็วเพียงพอที่จะสร้างภาพเคลื่อนไหวในสายตาของมนุษย์ คือ 24 เฟรมต่อวินาที ภาพยนตร์แอนิเมชันได้รับความนิยมตั้งแต่ยุคแรกของศตวรรษที่ 20 ตัวอย่างเช่น “สตีมโบต วิลลี” (steamboat willie) และ “สโนว์ไวต์กับคนแคระทั้งเจ็ด” (snow white and the seven dwarfs) ของวอลต์ดิสนีย์ (walt disney) นอกจากนี้ การพัฒนาของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ได้นำมาซึ่งแอนิเมชัน 3 มิติ (3D animation) เช่น “ทอยสตอรี” (toy story) ของพิกซาร์ (pixar) ซึ่งเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดยาวที่สร้างด้วยคอมพิวเตอร์ทั้งหมดเป็นครั้งแรก (สนั่น สระแก้ว ปรัชญา และคณะ, 2554)

ในประเทศไทย แอนิเมชันเริ่มต้นจากผลงานของปยุต เงากระจ่าง เช่น “เห็ดมดหัดศรรย์” (2489) และ “สุตสาคร” (2522) แม้ว่าผลงานเหล่านี้จะได้รับการยอมรับในด้านศิลปะและเทคนิคการผลิต แต่แอนิเมชันไทยยังคงประสบปัญหาขาดการสนับสนุนจากภาครัฐและตลาดในประเทศที่จำกัด

2. กระบวนการสร้างแอนิเมชัน 3 มิติ (3D animation workflow)

กระบวนการสร้างแอนิเมชันแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอนหลัก ได้แก่

2.1 ขั้นตอนก่อนการผลิต (pre-production) ขั้นตอนนี้เกี่ยวข้องกับการพัฒนาแนวคิด (concept development) การเขียนบท (scriptwriting) การออกแบบตัวละคร (character design) และฉาก (environment design) รวมถึงการสร้างสตอรี่บอร์ด (storyboard) และแอนิเมติก (animatic) เพื่อกำหนดโครงสร้างและบรรยากาศของเรื่องราวและการเล่าเรื่อง (storytelling)

2.2 ขั้นตอนการผลิต (production) การสร้างโมเดล (modeling) การใส่โครงกระดูก (rigging) การสร้างการเคลื่อนไหว (animation) การจัดแสง (lighting) และการเรนเดอร์ (rendering) เพื่อเปลี่ยนแนวคิดเป็นผลงานที่มีความสมบูรณ์ในรูปแบบดิจิทัล

2.3 ขั้นตอนหลังการผลิต (post-production) การรวมองค์ประกอบภาพ (compositing) การตัดต่อ (editing) การใส่เสียง (sound) และการปรับแต่งสี (color grading) เพื่อปรับแต่งงานให้เสร็จสมบูรณ์และพร้อมสำหรับการเผยแพร่

3. ข้อมูลเกี่ยวกับนักแอนิเมชัน (animator)

นักแอนิเมชันทำหน้าที่สร้างการเคลื่อนไหวและอารมณ์ให้กับตัวละครและวัตถุในงานแอนิเมชัน โดยแบ่งเป็นหลายประเภท ได้แก่

3.1 นักแอนิเมชัน 2 มิติ (2D animator) ใช้การวาดภาพด้วยมือหรือแท็บเล็ตดิจิทัล วาดเพื่อสร้างการเคลื่อนไหวในรูปแบบแอนิเมชัน 2 มิติ

3.2 นักแอนิเมชัน 3 มิติ (3D animator) ใช้ซอฟต์แวร์ 3 มิติสร้างการเคลื่อนไหวในรูปแบบแอนิเมชัน 3 มิติ (Torsakuln, 2021)

3.3 นักแอนิเมชันสต็อปโมชัน (stop-motion animator) ใช้หุ่นจำลองในการสร้างแอนิเมชัน เช่น แอนิเมชันจากดินน้ำมัน (clay animation)

3.4 นักแอนิเมชันวิชวลเอฟเฟกต์ (VFX animator) ใช้ซอฟต์แวร์ 3 มิติ สร้างการเคลื่อนไหวในรูปแบบแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อใช้ในการสร้างเอฟเฟกต์พิเศษ (visual effects) ในภาพยนตร์ เช่น การเคลื่อนไหวของสัตว์ประหลาดที่ไม่มีอยู่จริง

หน้าที่ของนักแอนิเมชันไม่ได้จำกัดเพียงแค่การเคลื่อนไหว แต่ยังรวมถึงการเล่าเรื่อง การแสดง (acting) และการสื่อสาร (communication) ผ่านตัวละคร

4. ทักษะเฉพาะทาง (hard skills) และ ทักษะทางสังคมและอารมณ์ (soft skills)

4.1 ทักษะเฉพาะทาง ทักษะเฉพาะทางสำหรับวิชาชีพ หมายถึง ทักษะที่สามารถวัดผลได้อย่างชัดเจน สำหรับด้านแอนิเมชันทักษะสำคัญประกอบด้วย พื้นฐานแอนิเมชัน (animation basics) (Williams, 2001) กระบวนการสร้างภาพเคลื่อนไหวของงานแอนิเมชัน 3 มิติ (animation workflow) (Peguet, 2022) กลไกการเคลื่อนไหวของร่างกาย (body mechanics) (Webster, 2005) และการแสดงในงานแอนิเมชัน (acting for animation) (Webster, 2013)

4.2 ทักษะทางสังคมและอารมณ์ ทักษะทางสังคมหรือทักษะทางอารมณ์ หมายถึงความสามารถในการสื่อสาร ทำงานร่วมกับผู้อื่นและปรับตัวในบริบทที่หลากหลาย ทักษะสำคัญประกอบด้วย การสื่อสารและปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น

(communication) การคิดเชิงวิพากษ์และการแก้ปัญหา (critical thinking and problem solving) ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (creativity and innovation) ความเข้าใจในวัฒนธรรมต่างวัฒนธรรมและกระบวนทัศน์ที่หลากหลาย (cross-cultural understanding) ความฉลาดทางอารมณ์ (emotional intelligence) การบริหารจัดการและการตัดสินใจ (management and decision making) การทำงานร่วมกับผู้อื่น (collaboration) การปรับตัว (adaptability) และความเห็นอกเห็นใจและความเมตตา กรุณา (compassion) ซึ่งช่วยเสริมสร้างความร่วมมือในทีมและการพัฒนาตนเอง (Sinthuvanich, 2020)

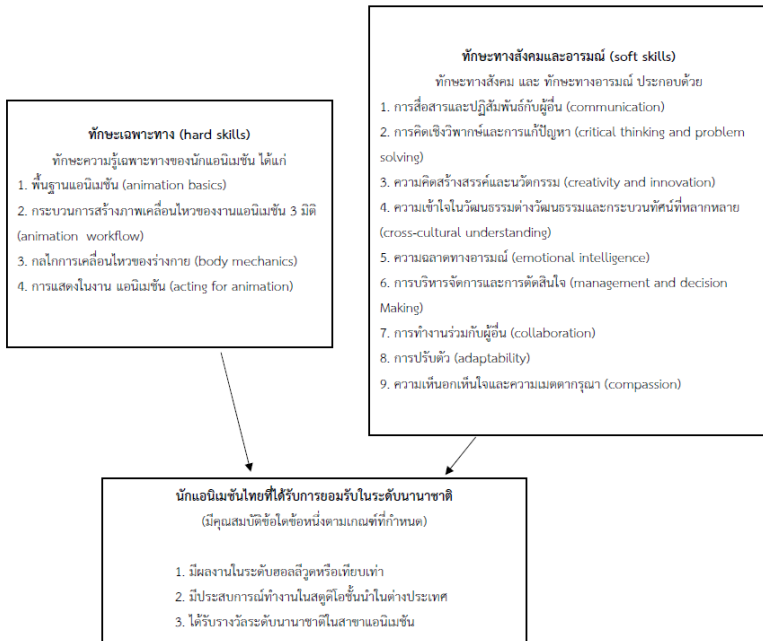
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องได้ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนาบุคลากรและอุตสาหกรรมแอนิเมชันในประเทศไทย ตัวอย่างเช่น งานของ ปัทมา สิงห์รา ณ อยุธยา (2560) ที่ศึกษาการพัฒนาธุรกิจแอนิเมชันในประเทศไทย โดยวิเคราะห์กรณีศึกษาของประเทศเกาหลี (Korea Wave) และญี่ปุ่น (Cool Japan) เพื่อหาแนวทางส่งเสริมธุรกิจแอนิเมชันไทย และงานของ ศรีไพร ศักดิ์รุ่งพงศากุล (2553) ที่ศึกษาการพัฒนาบุคลากรด้านแอนิเมชันเพื่อเพิ่มความสามารถในการแข่งขันในตลาดโลก

ข้อมูล แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในหัวข้อต่าง ๆ เหล่านี้ให้ภาพรวมของอุตสาหกรรมแอนิเมชันตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน รวมถึงความสำคัญของการพัฒนาทักษะทักษะเฉพาะทางและทักษะทางสังคมและอารมณ์ที่สอดคล้องกับความต้องการของอุตสาหกรรมในยุคดิจิทัล โดยเฉพาะการปรับตัวให้เข้ากับเทคโนโลยีใหม่ ๆ และการทำงานในสภาพแวดล้อมที่มีความหลากหลาย งานวิจัยนี้จึงมุ่งวิเคราะห์และรวบรวมปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จของนักแอนิเมชันไทยในระดับนานาชาติ เพื่อสร้างองค์ความรู้ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาบุคลากรและยกระดับอุตสาหกรรมแอนิเมชันไทยในอนาคต

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีการกำหนดกรอบแนวคิดเพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบเครื่องมือการวิจัยและการวิเคราะห์ข้อมูล โดยอ้างอิงจากกรอบแนวคิดด้านทักษะเฉพาะทางและทักษะทางสังคมและอารมณ์ ซึ่งจำแนกไว้ในภาพด้านล่างนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการศึกษาเชิงคุณภาพ โดยใช้การสัมภาษณ์เชิงลึกผ่านแบบสัมภาษณ์ชนิดกึ่งโครงสร้างเป็นวิธีหลัก เพื่อศึกษาคุณลักษณะของนักแอนิเมชันไทยที่ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ วิธีการนี้เปิดโอกาสให้ผู้ให้ข้อมูลสามารถถ่ายทอดประสบการณ์ ความคิดและมุมมองได้อย่างอิสระภายใต้กรอบประเด็นหลักที่ชัดเจนเหมาะสมกับการศึกษาเรื่องราวเชิงลึกเกี่ยวกับทักษะเฉพาะทางทักษะทางสังคมและอารมณ์ รวมถึงปัจจัยที่นำไปสู่ความสำเร็จในระดับสากล

1. การออกแบบการวิจัย

การศึกษาเน้นการเก็บข้อมูลจากประสบการณ์จริง โดยไม่ควบคุมหรือแทรกแซงสภาพแวดล้อม เพื่อให้ได้ข้อมูลที่สะท้อนความจริงในบริบทของนักแอนิเมชันไทยที่ประสบความสำเร็จระดับนานาชาติ ขั้นตอนหลักในการออกแบบการศึกษา ได้แก่

1.1 ศึกษาทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ ทักษะเฉพาะทาง และทักษะทางสังคมและอารมณ์ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมแอนิเมชัน

1.2 กำหนดประเด็นการศึกษาให้ครอบคลุมทั้งด้านทักษะและบริบทการทำงานของนักแอนิเมชัน

1.3 วางแผนการเก็บข้อมูลโดยใช้การสัมภาษณ์เชิงลึก เพื่อให้ได้ข้อมูลครบถ้วน

2. กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก

กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักในงานวิจัยนี้ คือ นักแอนิเมชันชาวไทยที่ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ โดยมีคุณสมบัติตรงตามเกณฑ์อย่างใดอย่างหนึ่ง ดังนี้

- มีผลงานในระดับฮอลลีวูดหรือเทียบเท่า
- มีประสบการณ์ทำงานในสตูดิโอชั้นนำในต่างประเทศ
- ได้รับรางวัลระดับนานาชาติในสาขาแอนิเมชัน

การคัดเลือกกลุ่มผู้ให้ข้อมูลใช้วิธีการแบบเจาะจง จำนวน 5 คน โดยแต่ละคนมีเส้นทางอาชีพที่แตกต่างและมีผลงานเป็นที่ยอมรับในระดับสากล ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก

ลำดับ	ชื่อ - สกุล	ตำแหน่งปัจจุบันและที่ทำงาน	ประเทศ	อายุงาน (ปี)	ผลงานที่โดดเด่น
1	ทิฆัมพร ทีปะปาล	Senior Animator, Industrial Light & Magic	อังกฤษ	15	Avengers: Infinity War Thor: Ragnarok Guardians of the Galaxy Vol. 2 Jurassic World: Fallen Kingdom Solo: A Star Wars Story

ลำดับ	ชื่อ - สกุล	ตำแหน่ง ปัจจุบัน และที่ทำงาน	ประเทศ	อายุ งาน (ปี)	ผลงานที่โดดเด่น
2	นิติภูมิ สุวรรณคำ	Animator, Framestore	ออสเตรเลีย	8	Better man LOVE DEATH + ROBOTS Volume 3 'Kill Team Kill' Captain America: Brave New World Kingdom of the Planet of the Apes Ant-Man and the Wasp: Quantumania
3	ธนาวัต ชันธรรม	Senior Animator, Sony Pictures Imageworks	แคนาดา	12	Spider-Man: Across the Spider-Verse Hotel Transylvania 3 The Mitchells vs the Machines Duck Duck Goose
4	ขวลิต แก้วมณี	Director, The Monk Studio	ไทย	16	Nezha 2 Tiger Apprentice Journey to the West: The Demon Strike Back Kingsglaive: Final Fantasy XV Strange Magic Nine

ลำดับ	ชื่อ - สกุล	ตำแหน่ง ปัจจุบัน และที่ทำงาน	ประเทศ	อายุ งาน (ปี)	ผลงานที่โดดเด่น
5	เฉลิมพล วัฒนวงศ์	Senior Animator, Sony Pictures	แคนาดา	16	Spider-Man: Across the Spider-Verse The Lion King Maleficent 2 Avengers Infinity War Lupin III: The First

3. เครื่องมือในการเก็บข้อมูล

เครื่องมือหลักคือแบบสัมภาษณ์ชนิดกึ่งโครงสร้าง ซึ่งออกแบบจากกรอบแนวคิดที่ศึกษาจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อค้นหาข้อมูลเชิงลึกที่เกี่ยวข้องกับทักษะเฉพาะทางและทักษะทางสังคมและอารมณ์ โดยมีขั้นตอนดังนี้

3.1 กำหนดกรอบแนวคิดการวิจัยจากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.2 จัดทำคำถามสัมภาษณ์ที่แบ่งออกเป็น 3 ส่วน

3.2.1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ให้ข้อมูล

3.2.2 ประสบการณ์การทำงานและจุดเปลี่ยนที่สำคัญ

3.2.3 ทักษะและปัจจัยที่นำไปสู่ความสำเร็จในระดับนานาชาติ

3.3 ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือโดยให้ผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน และปรับปรุงตามคำแนะนำ

4. วิธีการเก็บข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการสัมภาษณ์เชิงลึกแบบตัวต่อตัวและผ่านระบบออนไลน์ โดยชี้แจงวัตถุประสงค์และขออนุญาตบันทึกภาพและเสียงล่วงหน้า ซึ่งมีขั้นตอนการสัมภาษณ์มีดังนี้

4.1 ใช้คำถามกึ่งโครงสร้างที่เปิดโอกาสให้ผู้ให้ข้อมูลแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ

4.2 ใช้เวลาสัมภาษณ์ประมาณ 45 – 60 นาทีต่อคน พร้อมทั้งบันทึกประเด็นสำคัญ

4.3 ดำเนินการถอดความข้อมูลเป็นลายลักษณ์อักษรเพื่อเตรียมวิเคราะห์

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลใช้เทคนิคการวิเคราะห์เชิงประเด็น โดยมีขั้นตอนดังนี้

5.1 จัดกลุ่มข้อมูลตามหมวดหมู่ ได้แก่ ทักษะเฉพาะทางและทักษะทางสังคมและอารมณ์

5.2 วิเคราะห์ความเชื่อมโยงของข้อมูลเพื่อสรุปคุณลักษณะของนักแอนิเมชันไทยที่นำไปสู่การได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ

5.3 ศึกษาข้อมูลโดยอ้างอิงแนวคิดและทฤษฎีจากวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ผลการศึกษา

งานวิจัยเรื่อง คุณลักษณะของนักแอนิเมชันไทยที่ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาหาคุณลักษณะและปัจจัยที่ส่งเสริมให้นักแอนิเมชันไทยประสบความสำเร็จในระดับนานาชาติ โดยผลการวิจัยแสดงให้เห็นถึงกระบวนการพัฒนาทักษะและปัจจัยที่สนับสนุนความสำเร็จของนักแอนิเมชันไทยดังนี้

1. เส้นทางการเติบโตและพัฒนาทักษะของนักแอนิเมชัน

จากการศึกษาผลการสัมภาษณ์นักแอนิเมชันไทยที่ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ พบว่า การพัฒนาทักษะของนักแอนิเมชันมีลักษณะการเติบโตที่ต่อเนื่องและเชื่อมโยงกันระหว่างการเรียนรู้ในแต่ละช่วงชีวิต ได้แก่ วัยเด็ก วัยเรียน และช่วงการทำงานจริง

1.1 **วัยเด็ก** นักแอนิเมชันหลายคนเริ่มต้นพัฒนาทักษะทางด้านศิลปะและการออกแบบตั้งแต่วัยเด็ก โดยมักได้รับแรงบันดาลใจจากการ์ตูน เกม และการวาดรูปที่ทำให้พวกเขาหลงใหลในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะตั้งแต่เด็ก จากคำสัมภาษณ์ของ นิติภูมิ สุวรรณคำ กล่าวว่า

"...ตอนเด็กๆผมชอบวาดรูป เขียนการ์ตูน

ฝันอยากเป็นนักเขียนการ์ตูน จึงฝึกฝนตัวเองตลอด..."

(นิติภูมิ สุวรรณคำ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 29 กรกฎาคม 2566)

ความสนใจในศิลปะตั้งแต่วัยเด็ก เช่น การวาดรูปและเขียนการ์ตูนได้หล่อหลอมให้นิติภูมิ สุวรรณคำ พัฒนาทักษะและความคิดสร้างสรรค์อย่างต่อเนื่อง ความพยายามนี้ไม่เพียงเสริมสร้างความเชี่ยวชาญด้านศิลปะ แต่ยังวางรากฐานที่มั่นคงสำหรับการเข้าสู่อาชีพนักแอนิเมชันในระดับนานาชาติ

1.2 **วัยเรียน** ช่วงวัยเรียนเป็นช่วงเวลาที่นักแอนิเมชันเริ่มมีการพัฒนาทักษะที่เป็นระบบมากขึ้น การเลือกเรียนในสาขาที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ

การออกแบบ และแอนิเมชันถือเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างพื้นฐานที่มั่นคง จากคำสัมภาษณ์ของ ธนาวัต ชันธรรม กล่าวว่า

"...ช่วงเรียนสายคอมพิวเตอร์เกม ตอนเรียนจะแบ่งครึ่งระหว่างแอนิเมชันกับการเขียนโปรแกรม ตอนเรียนเขียนโปรแกรมรู้สึกว่าจะไม่ใช้สิ่งที่ชอบ ไม่ใช่ตัวเรา เน้นเรียนเพื่อสอบไม่ได้เข้าใจมันจริง ๆ กลับกันกับแอนิเมชัน หลังเรียนเสร็จก็ยังกลับบ้านมาเปิดทิวทอเรียลฝรั่งสอนเกี่ยวกับแอนิเมชันดูต่อ ถึงจะฟังไม่ออกแต่ก็เฝ้าดูภาพและทำตามกลายเป็นทุ่มเททางด้านนี้และรู้สึกสนุกกับการเรียนและทำมันได้ดี..."

(ธนาวัต ชันธรรม, การสื่อสารส่วนบุคคล, 29 กรกฎาคม 2566)

ธนาวัต ชันธรรม พบว่าแอนิเมชันเป็นสาขาที่เขาชื่นชอบและถนัดมากกว่าการเขียนโปรแกรม โดยการเรียนรู้จากบทเรียนเสริม เช่น การดูวิดีโอสอนทำแอนิเมชันและฝึกฝนด้วยตนเองนอกห้องเรียน ช่วยเสริมสร้างทักษะและความเข้าใจในการทำงานแอนิเมชันได้อย่างลึกซึ้ง ความทุ่มเทนี้สะท้อนให้เห็นว่าความหลงใหลในสาขาที่ชอบมีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาศักยภาพในระดับสูง

1.3 ช่วงการฝึกงานและการทำงาน

การฝึกงาน เป็นขั้นตอนสำคัญที่ช่วยให้นักแอนิเมชันได้พัฒนาทักษะ ผ่านการทำงานจริงและเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญในอุตสาหกรรมแอนิเมชัน การฝึกงานมีบทบาทเหมือนกับการเข้าไปเรียนรู้ในห้องเรียนจริง ๆ ที่ได้พบและฝึกกับผู้มีประสบการณ์โดยตรง นักศึกษาจะได้เข้าใจถึงขั้นตอนต่าง ๆ ของการสร้างภาพเคลื่อนไหว ตั้งแต่การคิดเนื้อเรื่อง การออกแบบตัวละคร ไปจนถึงการสร้างแอนิเมชันที่สมบูรณ์ ซึ่งเป็นประสบการณ์ที่ทรงคุณค่าในการเตรียมตัวเข้าสู่อาชีพ จากคำสัมภาษณ์ของ ทิฆัมพร ทีปะปาล กล่าวว่า

"...อยากทำแอนิเมชันให้เป็นอะพที่ที่เขาเลยบอกว่า ถ้านั่นฝึกงาน 3 เดือนต้องมีข้อดีที่ออกมาให้ได้ 1 เรื่อง ก็เริ่มจากคิดเรื่องเลย เหมือนทำที่ลิสตอนฝึกงาน ฝึกงานเสร็จก็มีข้อดีที่ออกมา 1 เรื่องจริงๆ ได้เรียนรู้กระบวนการทำงานทั้งหมดจากเริ่มจนจบว่าเข้าทำอย่างไร คิดเรื่องคิดยังไงก็ไปถาม คนที่เป็นคนเขียนบท เสร็จแล้ววาดสตอรี่บอร์ดวาดยังไงก็ไปถามพี่ที่เป็นคนวาด โมเดลบั้นยังงี้ก็ไปถามพี่คนที่เป็นโมเดล ก็ค่อยๆถามไปที่ละคนๆทีละสเต็ปไป..."

(ทิฆัมพร ทีปะปาล, การสื่อสารส่วนบุคคล, 23 กันยายน 2566)

ประสบการณ์การฝึกงานของทิฆัมพร ทีปะปาล เป็นจุดเปลี่ยนสำคัญที่ทำให้เขาเข้าใจกระบวนการผลิตแอนิเมชันอย่างครบถ้วน การสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดสั้นหนึ่งเรื่องในระยะเวลา 3 เดือน ไม่เพียงทำให้เขาได้เรียนรู้การ

วางโครงเรื่อง การเขียนบท การทำสตอรี่บอร์ดและการสร้างโมเดล แต่ยังเป็นโอกาสในการพัฒนาทักษะการสื่อสารและการทำงานร่วมกับผู้เชี่ยวชาญในแต่ละขั้นตอน กระบวนการนี้ช่วยเสริมสร้างความเชี่ยวชาญและความมั่นใจในสายอาชีพของเขา

การเข้าร่วมโครงการพัฒนาทักษะ เป็นขั้นตอนสำคัญที่ช่วยให้นักแอนิเมชันเตรียมตัวให้พร้อมสำหรับการทำงานในอุตสาหกรรม โครงการเหล่านี้มักถูกออกแบบมาเพื่อให้ผู้เข้าร่วมได้พัฒนาทักษะในสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม มีผู้เชี่ยวชาญคอยให้คำแนะนำและสร้างโอกาสในการเตรียมตัวสำหรับการทำงานจริง จากคำสัมภาษณ์ของ เฉลิมพล วัฒนวงศ์ตระกูล กล่าวว่า

"...โครงการออฟเพรนท์วิชทางด้านแอนิเมชันของเดอะมั้งค์ต่างจากการฝึกงานทั่วไปโดยจะมีการสอนหนึ่งเดือนเต็ม ๆ ก่อน และถ้าผ่านโครงการนี้ไปได้จะได้เป็นพนักงานทดลองงาน..."

(เฉลิมพล วัฒนวงศ์ตระกูล, การสื่อสารส่วนบุคคล, 2 กรกฎาคม 2566)

โครงการพัฒนาทักษะของเดอะมั้งค์ สตูดิโอ เป็นการพัฒนาทักษะแบบเข้มข้นที่เน้นการสร้างรากฐานที่แข็งแกร่งให้ผู้เข้าร่วม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านเทคนิคและความเข้าใจในกระบวนการทำแอนิเมชัน ผู้เข้าร่วมโครงการจะได้เรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญในอุตสาหกรรมผ่านการสอนที่มีระบบและมีมาตรฐานสูงตลอดหนึ่งเดือนเต็ม ซึ่งช่วยให้พวกเขามีความพร้อมก่อนเข้าสู่การทดลองงานจริง นอกจากนี้ โครงการนี้ยังเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงศักยภาพของตนเอง ทำให้มีโอกาสดำรงตำแหน่งพนักงานในอุตสาหกรรมแอนิเมชันระดับมืออาชีพต่อไป

การทำงานในประเทศ มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาทักษะของนักแอนิเมชัน โดยเฉพาะการปรับตัวให้สามารถทำงานภายใต้แรงกดดันและความต้องการที่หลากหลาย การทำงานในสภาพแวดล้อมที่ท้าทายนี้ช่วยให้นักแอนิเมชันพัฒนาความสามารถในการแก้ไขปัญหาและทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ การทำงานในสตูดิโอแอนิเมชันในประเทศไทยมักจะต้องทำงานในระยะเวลาที่จำกัดและต้องทำงานร่วมกับทีมที่มีความหลากหลาย ซึ่งทำให้เกิดการเรียนรู้ในการทำงานร่วมกันและการปรับตัว จากคำสัมภาษณ์ของ ทิฆัมพร ติปะปาล กล่าวไว้

"...บ้านเราทำงานหนักกันมาก่อน เพราะฉะนั้น เรื่องวิธีการ เรื่องทิปส์แอนด์ทริคเราจะไม่มีปัญหาเพราะว่าเวลาเราทำงานหนัก เราต้องหาวิธีที่ทำให้เราทำงานเร็วที่สุด มันก็จะง่ายกว่า..."

(ทิฆัมพร ติปะปาล, การสื่อสารส่วนบุคคล, 23 กันยายน 2566)

ที่พิมพ์ชี้ให้เห็นว่าการทำงานหนักและเผชิญกับความท้าทายในการส่งงาน ภายใต้อุปสรรคที่จำกัด ช่วยให้นักแอนิเมชันไทยพัฒนาทักษะการแก้ไขปัญหา เฉพาะหน้า และสร้างวิธีการทำงานที่มีประสิทธิภาพสูง อย่างไรก็ตาม ความเร่งรีบ ที่มักเกิดขึ้นในกระบวนการทำงานอาจส่งผลให้ขาดการวางแผนที่รอบคอบและ การวิเคราะห์งานอย่างลึกซึ้ง ซึ่งเป็นจุดที่ต้องปรับปรุงเพื่อยกระดับคุณภาพงาน ในระดับนานาชาติการสร้างสมดุลระหว่างความเร็วและความละเอียดถี่ถ้วน จึงเป็นสิ่งสำคัญสำหรับนักแอนิเมชันที่ต้องการพัฒนาตนเองในอุตสาหกรรม ระดับโลก

นักแอนิเมชันไทยที่ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติมักมีพัฒนาการ ทักษะที่ต่อเนื่องตั้งแต่วัยเด็ก โดยเริ่มจากแรงบันดาลใจจากการดูหนังหรือเกม และฝึกฝนศิลปะด้วยตนเองก่อนเข้าสู่การศึกษาระดับมหาวิทยาลัยใน สาขาที่เกี่ยวข้อง การฝึกงาน โครงการพัฒนาทักษะและประสบการณ์การทำงาน ในประเทศไทยล้วนเป็นจุดเปลี่ยนที่ช่วยเพิ่มความเข้าใจเชิงลึกเกี่ยวกับอุตสาหกรรมจริง พร้อมทั้งสร้างทักษะการทำงานเป็นทีมและการสื่อสารกับผู้เชี่ยวชาญในแต่ละ กระบวนการผลิต ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญในการต่อยอดสู่ความสำเร็จในระดับ นานาชาติ

2. ทักษะเฉพาะทางในงานแอนิเมชัน

ทักษะเฉพาะทางคือทักษะทางเทคนิคที่นักแอนิเมชันต้องมีเพื่อสร้าง ผลงานที่มีคุณภาพและตอบสนองความต้องการของตลาดโลก โดยทักษะเหล่านี้ ไม่เพียงแต่ช่วยในการสร้างแอนิเมชันที่สมจริง แต่ยังช่วยให้สามารถทำงานร่วมกับ ทีมงานระดับนานาชาติได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ ทักษะเฉพาะทางที่ดี จะช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถเข้าถึงโอกาสในการทำงานในระดับนานาชาติได้ ทักษะที่สำคัญได้แก่

2.1 หลักการพื้นฐานของแอนิเมชัน (animation fundamentals)

พื้นฐานของแอนิเมชันมีความสำคัญอย่างยิ่งในการสร้างการ เคลื่อนไหวที่สมจริงและน่าสนใจในงานแอนิเมชัน ไม่ว่าจะเป็นการสร้างตัวละคร ที่มีเสน่ห์ การออกแบบท่าทางที่ดูมีน้ำหนักหรือการควบคุมจังหวะการเคลื่อนไหว ให้เหมาะสมกับเนื้อเรื่องและอารมณ์ของตัวละคร หลักการแอนิเมชันที่ใช้ใน อุตสาหกรรมมีการพัฒนาและถ่ายทอดกันมาหลายปี โดยมีหลักการพื้นฐานของ แอนิเมชัน 12 ข้อ (12 principles of animation) เป็นแนวทางสำคัญในการสร้าง แอนิเมชันที่มีคุณภาพ ซึ่งกฎเหล่านี้ไม่เพียงแต่ทำให้การเคลื่อนไหวดูสมจริงแต่ยัง ช่วยให้การแสดงออกของตัวละครดูมีชีวิตชีวาและน่าสนใจ จากคำสัมภาษณ์ของ เฉลิมพล วัฒนวงศ์ตระกูล กล่าวว่า

“...การมีกฎ 12 ข้อมันจะทำให้เรามีพื้นฐานที่ดี ที่ไปใช้ต่อยอดได้ เราต้องพยายามฝึกให้ได้ เช่น การฝึก โฟลที่สวย เรื่องบาลานซ์เรื่องเวท ทำยังไงให้มันดูมีเสน่ห์ ทำยังไงให้มันดูน่าสนใจ...”

(เฉลิมพล วัฒนวงศ์ตระกูล, การสื่อสารส่วนบุคคล, 2 กรกฎาคม 2566)

การมีหลักการพื้นฐานของแอนิเมชัน เป็นแนวทางสำคัญที่ช่วยให้นักแอนิเมชันเตรียมความพร้อมสำหรับงานที่ซับซ้อนยิ่งขึ้น การฝึกฝนพื้นฐานอย่างต่อเนื่องช่วยสร้างความมั่นใจและความสามารถในการรับมือกับความท้าทาย ทำให้นักแอนิเมชันพัฒนาทักษะจนก้าวสู่ระดับที่สูงขึ้นได้อย่างมั่นคง

2.2 กระบวนการสร้างงานแอนิเมชัน (animation workflow) การเข้าใจกระบวนการสร้างแอนิเมชันช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถทำงานร่วมกับทีมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่ว่าจะเป็นนักออกแบบตัวละคร นักสร้างโมเดล 3 มิติ หรือทีมโปรแกรมเมอร์ที่พัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการผลิตแอนิเมชัน จากคำสัมภาษณ์ของ นิติภูมิ สุวรรณคำ กล่าวว่า

“...ฝึกงานที่อิกคราซิล เสร็จ 2 เดือนขอไปสททกิจต่อมัพฟิน ไปสททกิจล้ายๆเจเนอรัลลิสต์ ทำทุกอย่าง ตั้งแต่โมเดลจนจบโปรเจคต์...”

(นิติภูมิ สุวรรณคำ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 29 กรกฎาคม 2566)

ประสบการณ์การทำงานในบทบาทเจเนอรัลลิสต์ ทำให้นักแอนิเมชันมีโอกาสรเรียนรู้และเข้าใจทุกขั้นตอนของกระบวนการผลิตแอนิเมชัน ตั้งแต่การออกแบบ การสร้างโมเดล ไปจนถึงการส่งมอบงานสำเร็จ การทำงานในหลายบทบาทช่วยพัฒนาทักษะที่หลากหลายและเพิ่มความสามารถในการปรับตัวและประสานงานกับทีมงานในแต่ละส่วน นอกจากนี้ การเข้าใจทุกขั้นตอนการสร้างแอนิเมชัน ยังช่วยให้สามารถแก้ไขปัญหาและสนับสนุนทีมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นคุณสมบัติสำคัญของนักแอนิเมชันในอุตสาหกรรมแอนิเมชัน

2.3 กลไกการเคลื่อนไหวของร่างกาย (body mechanics)

กลไกการเคลื่อนไหวของร่างกายในงานแอนิเมชัน หมายถึงการทำความเข้าใจการเคลื่อนไหวและการควบคุมท่าทางของตัวละครให้สมจริงและสอดคล้องกับหลักการกายภาพ โดยเน้นการรักษาสมดุล การแสดงน้ำหนักและการเข้าใจโครงสร้างร่างกายของตัวละคร ซึ่งช่วยให้การเคลื่อนไหวของตัวละครดูเป็นธรรมชาติและมีความน่าสนใจ การมีทักษะด้านกลไกการเคลื่อนไหวของร่างกายที่ดีนั้นมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อนักแอนิเมชัน เพราะเป็นทักษะพื้นฐานที่ช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถออกแบบการเคลื่อนไหวของตัวละครได้อย่างมีชีวิตชีวาและสอดคล้องกับบทบาทในฉากต่าง ๆ จากคำสัมภาษณ์ของ นิติภูมิ สุวรรณคำ กล่าวว่า

"...การทำงานครีเอทีฟสไตล์เรียลลิสติกมันไม่ได้ง่ายเลย ไม่ใช่แค่การดูเรฟเฟอเรนซ์แล้วทำตาม มันต้องมีการคิดแก้ปัญหาเยอะ ต้องดูเรื่องเวท เรื่องบาลานซ์ เรื่องอนาโตยีของสัตว์ และเลือกใช้ให้เข้ากับฉาก เข้ากับไดอะล็อก เข้ากับแอคติ้งที่ผู้กำกับต้องการ..."

(นิติภูมิ สุวรรณคำ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 29 กรกฎาคม 2566)

งานแอนิเมชันสัตว์จริงหรือสัตว์ในจินตนาการแบบสมจริงต้องการการวิเคราะห์หลักไวยากรณ์การเคลื่อนไหวของร่างกายอย่างละเอียด ไม่ใช่แค่เลียนแบบจากตัวอย่างอ้างอิงแต่ต้องพิจารณาเรื่องน้ำหนัก ความสมดุลและโครงสร้างทางกายภาพของตัวละคร เพื่อให้การเคลื่อนไหวดูสมจริงและเหมาะสมกับบริบทของฉากและการแสดง การฝึกฝนการวิเคราะห์ท่าทางและการจัดเฟรมอย่างเหมาะสมช่วยเพิ่มคุณภาพและความน่าสนใจของงานแอนิเมชันได้อย่างมาก

2.4 การแสดงในงานแอนิเมชัน (acting for animation)

การนำหลักการแสดงมาประยุกต์ใช้ในการสร้างตัวละครแอนิเมชันเพื่อให้มีพฤติกรรมและการแสดงออกที่สมจริงและมีความหมายในเชิงอารมณ์ ตัวละครแอนิเมชันที่มีการแสดงที่ดีจะสามารถถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึกและความคิดในแต่ละสถานการณ์ได้อย่างชัดเจน โดยที่ผู้ชมสามารถเข้าใจและเชื่อมโยงกับตัวละครนั้น ๆ ได้ จากคำสัมภาษณ์ของ ธนาวัต ชันธธรรม ได้กล่าวว่า

"...เราต้องเก่งเรื่องแอคติ้งแอนิเมชันทำยังไงให้แอนิเมชันดูมีจุดขาย มีไอเดียที่ดีในงาน เช่น ถ้าทำซ็อตตลกก็ต้องตลกจริง ๆ และเป็นไอเดียที่สดใหม่มาก ๆ ..."

(ธนาวัต ชันธธรรม, การสื่อสารส่วนบุคคล, 29 กรกฎาคม 2566)

การสร้างสรรคไอเดียใหม่และการออกแบบการแสดงของตัวละครอย่างมีเอกลักษณ์ถือเป็นหัวใจสำคัญของแอนิเมชัน การทำให้ฉากต่าง ๆ มีความโดดเด่น เช่น การเล่าเรื่องตลกที่น่าสนใจและสดใหม่ ช่วยเพิ่มความน่าสนใจให้กับผลงาน นอกจากนี้ การเลือกท่าทางและการแสดงของตัวละครที่สอดคล้องกับอารมณ์และสถานการณ์ ยังช่วยเสริมความสมจริงและเพิ่มพลังให้กับการเล่าเรื่องในแอนิเมชัน

2.5 การวิเคราะห์การเคลื่อนไหวในงานแอนิเมชัน (animation analysis)

การวิเคราะห์การเคลื่อนไหวในงานแอนิเมชันเป็นกระบวนการสำคัญที่ช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถเข้าใจและพัฒนาทักษะในการสร้างการเคลื่อนไหวของตัวละครที่สมจริงและมีความหมาย กระบวนการนี้ไม่เพียงแต่เกี่ยวข้องกับการศึกษาการเคลื่อนไหวในแอนิเมชันที่มีคุณภาพเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการวิเคราะห์วิธีการสร้างท่าทางและการใช้เฟรม เพื่อให้การเคลื่อนไหวในแอนิเมชันเป็นไปตามหลักการที่สมจริงและมีอารมณ์ที่ชัดเจน ซึ่งการวิเคราะห์แอนิเมชันช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถสร้างผลงานที่สามารถสื่อสารกับผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ จากคำสัมภาษณ์ของ นิติภูมิ สุวรรณคำ กล่าวว่า

"...ต้องรู้จักแอนาไลซ์วิเคราะห์ให้เป็น ดูงานดีๆให้เป็น แล้วเราดูงานดี ๆ แล้วแยกแยะระหว่างงานที่ดีกับงานที่ไม่ดี แล้วเราต้องทำความเข้าใจว่าวิธีคิดของเขา เขาใช้เฟรมอย่างนี้เพราะอะไร ก็คือการวิเคราะห์การทําริเสิร์ช นี่เป็นส่วนหนึ่งที่เรารู้จักแล้วแล้วเราต้องมี ถ้าเราเข้าใจมันอย่างลึกซึ้ง ๆ แอนิเมชันหลังจากนี้จะเป็นเรื่องง่ายไปแล้ว..."

(นิติภูมิ สุวรรณคำ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 29 กรกฎาคม 2566)

ทักษะการวิเคราะห์ในงานแอนิเมชันเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถแยกแยะงานที่มีคุณภาพได้ รวมถึงการทำความเข้าใจแนวคิดและวิธีการใช้เฟรมของผลงานที่ดี เช่น การทำความเข้าใจกลไกการเคลื่อนไหวของร่างกาย เพื่อให้การเคลื่อนไหวของตัวละครดูน่าเชื่อถือและเข้าถึงผู้ชมได้มากขึ้น

2.6 การใช้โปรแกรมแอนิเมชันและเครื่องมือเสริม (programs and tools) การใช้โปรแกรมและเครื่องมือเสริมที่เหมาะสมมีความสำคัญมากในการทำงานแอนิเมชัน โดยนักแอนิเมชันต้องเข้าใจและเลือกใช้เครื่องมือที่สามารถช่วยให้การทำงานมีประสิทธิภาพมากขึ้น ซึ่งในปัจจุบันมีเครื่องมือหลายชนิดที่สามารถใช้ร่วมกับโปรแกรมหลักเพื่อเสริมความสามารถในการสร้างแอนิเมชัน เช่น แอนิมบอต (animbot) ที่ช่วยให้การเคลื่อนไหวหรือการสร้างงานพิเศษเป็นไปได้ง่ายและเร็วขึ้น การรู้จักใช้เครื่องมือให้เหมาะสมจึงช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานและทำให้นักแอนิเมชันสามารถสร้างผลงานที่มีคุณภาพได้ในเวลาอันสั้น จากคำสัมภาษณ์ของ นิติภูมิ สุวรรณคำ กล่าวว่า

"...ถ้าเราทำงานแบบแมนวลแล้วรู้สึกว่าการทำงานยากจังนะ ซึ่งจริง ๆ มันมีทุลที่ช่วยให้ทำงานง่ายแต่เราไม่รู้ อันนี้คือเราต้องรู้ว่ามันมีทุล แบบนี้อยู่ในโลกนะ ที่จะช่วยให้เราทำงานง่ายขึ้น และรู้วิธีทำงานอย่างฉลาด อันนี้เราพูดถึงเรื่องเวิร์ก สมาร์ท แล้วเวิร์ก สมาร์ท และฟาสต์ ให้ทำงานง่ายขึ้น..."

(นิติภูมิ สุวรรณคำ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 29 กรกฎาคม 2566)

การทำงานแบบ Work Smart หมายถึง การใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือที่เหมาะสมเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและลดขั้นตอนที่ไม่จำเป็น การที่นักแอนิเมชันสามารถรู้จักเลือกใช้เครื่องมือที่ช่วยให้ทำงานง่ายและเร็วขึ้น ไม่เพียงช่วยประหยัดเวลา แต่ยังคงรักษาคุณภาพของผลงานได้ในระดับสูง การเรียนรู้ที่จะใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ให้เต็มศักยภาพจึงเป็นทักษะสำคัญที่ช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพและพร้อมสำหรับความท้าทายใหม่ ๆ ในอุตสาหกรรม

2.7 เซนส์ทางศิลปะในงานแอนิเมชัน (art sense in animation) ในงานแอนิเมชันการมีเซนส์ทางศิลปะหรือการรับรู้ศิลปะหมายถึงความสามารถในการรับรู้และประเมินคุณค่าของงานศิลปะแต่ละชิ้น ซึ่งรวมถึงความสามารถในการแยกแยะสไตล์และความสวยงามของแอนิเมชัน รวมถึงความเข้าใจในเทคนิคและองค์ประกอบต่าง ๆ ที่ทำให้การเคลื่อนไหวของตัวละครดูสมจริงและน่าสนใจ การพัฒนาสายตาในการมองงานแอนิเมชันถือเป็นทักษะที่สำคัญอย่างยิ่งในการสร้างผลงานที่มีคุณภาพในระดับนานาชาติ นักแอนิเมชันต้องมีความสามารถในการแยกแยะได้ว่า สไตล์ของงานนั้น ๆ คืออะไร และสามารถประเมินได้ว่างานนั้นสวยหรือไม่สวย โดยผ่านการฝึกฝนและประสบการณ์ที่เกิดขึ้นจากการศึกษาและดูงานแอนิเมชันอย่างต่อเนื่องจากคำสัมภาษณ์ของ เกลิมพล วัฒนวงศ์ตระกูล กล่าวว่า

"...ถ้าเราฝึกสายตาให้เรามองออกนะครีบก็นี่คือเราสามารถจำแนกสไตล์ได้ว่ามันคืออะไร และเราสามารถบอกได้ว่างานนั้นสวยไม่สวย อันนี้เป็นฮาร์ดสเกิลส์ที่มาจากสายตา ต้องดูบ่อย ๆ ต้องแยกแยะบ่อย ๆ ..."

(เกลิมพล วัฒนวงศ์ตระกูล, การสื่อสารส่วนบุคคล, 2 กรกฎาคม 2566)

การฝึกฝนสายตาเป็นทักษะสำคัญสำหรับนักแอนิเมชัน โดยการดูและแยกแยะงานแอนิเมชันบ่อย ๆ ช่วยให้สามารถจำแนกสไตล์และประเมินคุณภาพของงานได้อย่างแม่นยำ การฝึกนี้ไม่เพียงช่วยพัฒนาความชำนาญในด้านทักษะเฉพาะทาง แต่ยังช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถสร้างสรรค์ผลงานที่มีเอกลักษณ์และดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้มากขึ้น

นักแอนิเมชันระดับนานาชาติต้องมีความเชี่ยวชาญในทักษะด้านเทคนิคได้แก่ หลักการพื้นฐานของแอนิเมชัน ความเข้าใจกระบวนการสร้างงานแอนิเมชัน กลไกการเคลื่อนไหวของร่างกาย การแสดงในงานแอนิเมชัน การวิเคราะห์การเคลื่อนไหวในงานแอนิเมชัน การใช้โปรแกรมแอนิเมชันและเครื่องมือเสริม ตลอดจนการมีเซนส์ทางศิลปะในงานแอนิเมชัน การพัฒนาทักษะเหล่านี้เกิดจากการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง การวิเคราะห์งานคุณภาพและการประยุกต์ใช้ในบริบทจริงที่หลากหลาย

3. ทักษะทางสังคมและอารมณ์ ที่จำเป็นสำหรับการทำงานแอนิเมชันระดับนานาชาติ

ทักษะทางสังคมและอารมณ์ เป็นชุดทักษะที่เน้นการพัฒนาการสื่อสารความสามารถในการปรับตัว และการทำงานร่วมกันกับผู้อื่น ทักษะเหล่านี้เกี่ยวข้องกับการจัดการอารมณ์ การแก้ปัญหา และการสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีในที่ทำงาน โดยเฉพาะในสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา เช่น อุตสาหกรรมแอนิเมชันที่มีการพัฒนาด้านเทคโนโลยีและการทำงานข้ามวัฒนธรรมอย่างต่อเนื่อง ทักษะที่สำคัญได้แก่

3.1 การปรับตัว (adaptability) เป็นทักษะสำคัญสำหรับ นักแอนิเมชันที่ต้องการประสบความสำเร็จในอุตสาหกรรมระดับนานาชาติ เนื่องจากสภาพแวดล้อมการทำงานในต่างประเทศมีลักษณะที่เปลี่ยนแปลงรวดเร็ว และมักมีความแตกต่างจากระบบการทำงานในประเทศไทย ทั้งในด้านรูปแบบ การจ้างงาน การทำงานร่วมกับทีมงานที่มาจากหลากหลายวัฒนธรรมและการตอบสนองต่อความต้องการเฉพาะของลูกค้าและผู้กำกับในแต่ละโปรเจกต์ การปรับตัวช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถตอบสนองต่อเงื่อนไขที่ไม่แน่นอนและเปลี่ยนแปลงไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นปัจจัยที่ช่วยส่งเสริมให้สามารถทำงานได้อย่างราบรื่นในสภาพแวดล้อมการทำงานที่มีความหลากหลาย จากคำสัมภาษณ์ของ เฉลิมพล วัฒนวงศ์ตระกูล กล่าวว่า

“...ต้องปรับตัวกับเรื่องของสไตลงาน สิ่งที่ลูกค้ากับผู้กำกับเขาต้องการคือ สิ่งที่เราต้องเปลี่ยนแปลงตลอดตามงาน...”
(เฉลิมพล วัฒนวงศ์ตระกูล, การสื่อสารส่วนบุคคล, 2 กรกฎาคม 2566)

นักแอนิเมชันจำเป็นต้องมีความยืดหยุ่นในการปรับตัวตามสไตลงานและความต้องการของลูกค้าและผู้กำกับ การปรับตัวในลักษณะนี้ช่วยให้ผลงานสอดคล้องกับเป้าหมายที่กำหนดและตอบสนองความคาดหวังในระดับสูงได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ผลงานมีคุณภาพและเหมาะสมกับทิศทางของโปรเจกต์

3.2 การทำงานเป็นทีม (teamwork) เป็นทักษะสำคัญในอุตสาหกรรมแอนิเมชันระดับนานาชาติเนื่องจากการสร้างผลงานแอนิเมชันที่มีคุณภาพสูงต้องอาศัยความร่วมมือจากหลายฝ่าย ไม่ว่าจะเป็นผู้กำกับ ทีมงานในสายงานต่าง ๆ หรือเพื่อนร่วมทีมแอนิเมชัน การทำงานเป็นทีมที่มีประสิทธิภาพจะช่วยให้โปรเจกต์ดำเนินไปอย่างราบรื่นและเป็นไปตามเป้าหมาย โดยการทำงานเป็นทีมที่ดีประกอบด้วย การสื่อสารที่ชัดเจน การสนับสนุนซึ่งกันและกัน และการเข้าใจบทบาทของแต่ละคน จากคำสัมภาษณ์ของ ธนาวัต ชันธธรรม กล่าวว่า

“...ทีมเวิร์กค่อนข้างสำคัญมาก เรื่องการสื่อสารมันจะต้องสื่อสาร เพราะว่า โปรเจกต์ที่เจอร์มันเบรนสตอร์มเยอะบางทีซ็อตที่แล้วมันเปลี่ยนไต่เร็กชันไปอีกไต่เร็กชันนึง แล้วมันไม่ได้ชู้กอัพกับเรา ทุกวันจะมีแอนิเมชันเดลี คือ แอนิเมเตอร์ส่งงานและคุยกับซูเปอร์ไวเซอร์ คุยกับแอนิมได คุยกับไต่เร็กเตอร์เขาก็จะมีลิงก์ให้เราเข้าไปฟัง และให้ไปดูว่าแต่ละคน แต่ละซ็อต มันโดนคอมเมนต์อะไร และก็ต้องฟังซ็อตของคนอื่นด้วยว่ามีคอมเมนต์อะไร แล้วก็ต้องทักไปคุยกับเขา...”
(ธนาวัต ชันธธรรม, การสื่อสารส่วนบุคคล, 29 กรกฎาคม 2566)

การสื่อสารเป็นหัวใจสำคัญของการทำงานในทีมแอนิเมชัน โดยเฉพาะในโปรเจกต์ขนาดใหญ่ที่มีการเปลี่ยนแปลงทิศทางอยู่บ่อยครั้ง การประชุมรายวัน (animation daily) ช่วยให้ทีมสามารถติดตามความคืบหน้าและเข้าใจความคิดเห็นหรือคำแนะนำจากหัวหน้าทีมและผู้กำกับอย่างชัดเจน นอกจากนี้ การฟังความคิดเห็นเกี่ยวกับงานของสมาชิกคนอื่นยังช่วยเพิ่มมุมมองใหม่ ๆ และเสริมสร้างความเข้าใจร่วมกัน ทำให้งานสามารถปรับปรุงได้อย่างทันท่วงทีและมีคุณภาพมากยิ่งขึ้น

3.3 ความคิดสร้างสรรค์ (creativity) เป็นปัจจัยหลักที่ทำให้ นักแอนิเมชันโดดเด่นในเวทีสากล ท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วในวงการสร้างสรรค์และเทคโนโลยี การมีความคิดสร้างสรรค์ช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถออกแบบและพัฒนาผลงานที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว สามารถสร้างความแตกต่างจากผลงานของคนอื่นและเพิ่มคุณค่าให้กับตัวเองและองค์กร นักแอนิเมชันที่มีความคิดสร้างสรรค์จะมีทักษะในการสร้างไอเดียใหม่ ๆ เพื่อเพิ่มมิติให้กับงาน มีความสามารถในการออกแบบงานให้ดูน่าสนใจมากขึ้นและยังสามารถนำเสนอเอกลักษณ์ส่วนตัวลงในผลงาน ทำให้ผลงานนั้นโดดเด่นในตลาดแอนิเมชันที่มีการแข่งขันสูง จากคำสัมภาษณ์ของ เฉลิมพล วัฒนวงศ์ตระกูล กล่าวว่า

"...แล้วก็เรื่องของครีเอทีฟวิที ครีเอทีฟมันจะเป็นตัวที่ทำให้เราโดดเด่นออกมาจากคนทั่วไป บางทีโจทย์เขาให้มาแบบนี้ คุณอยากจะเสริมอะไรเข้าไปหน่อย คุณอยากจะขายตัวตนของคุณเข้าไป..."

(เฉลิมพล วัฒนวงศ์ตระกูล, การสื่อสารส่วนบุคคล, 2 กรกฎาคม 2566)

ความคิดสร้างสรรค์เป็นกุญแจสำคัญที่ทำให้ นักแอนิเมชันสามารถสร้างความโดดเด่นและเอกลักษณ์ในผลงาน แม้ว่าโจทย์จากลูกค้าหรือผู้กำกับอาจมีกรอบจำกัด แต่การเพิ่มแนวคิดและองค์ประกอบเฉพาะตัวเข้าไปในงานช่วยให้ผลงานมีความแตกต่างและดึงดูดความสนใจมากขึ้น ความคิดสร้างสรรค์ไม่เพียงแต่ช่วยตอบโจทย์ความต้องการของผู้ว่าจ้าง แต่ยังเป็นโอกาสให้นักแอนิเมชันแสดงตัวตนและสร้างผลงานที่สะท้อนเอกลักษณ์เฉพาะของพวกเขาได้อย่างแท้จริง

3.4 ทศนคติเชิงบวก (positive attitude) เป็นหนึ่งในทักษะสำคัญที่ส่งผลต่อความสำเร็จของนักแอนิเมชันในระดับนานาชาติการมีทัศนคติเชิงบวกช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถเผชิญกับความท้าทายต่าง ๆ ในการทำงานได้อย่างมั่นใจ พร้อมทั้งส่งเสริมให้สามารถปรับตัวและพัฒนาตนเองได้อย่างต่อเนื่อง ทัศนคติเชิงบวกยังช่วยสร้างบรรยากาศการทำงานที่ดี ทำให้การสื่อสารกับเพื่อนร่วมงานและหัวหน้าทีมเป็นไปอย่างราบรื่น ลดความตึงเครียดและเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน จากคำสัมภาษณ์ของ เฉลิมพล วัฒนวงศ์ตระกูล กล่าวว่า

"...เราเป็นคนมองโลกในแง่ดี แต่เราตั้งเป้าหมายเราอย่าตั้งเป้าหมายให้มันไกลเกินไป เราตั้งแบบสั้น ๆ ง่าย ๆ มันทำให้ทุก ๆ ครั้งที่เราเดินไปข้างหน้าจะรู้สึก ว่าเราไม่เหนื่อยจนเกินไป เราจะสัมผัสได้ว่าเราเข้าใกล้ความสำเร็จหรือฝันที่เราวางไว้..."

(เฉลิมพล วัฒนวงศ์ตระกูล, การสื่อสารส่วนบุคคล, 2 กรกฎาคม 2566)

การตั้งเป้าหมายระยะสั้นที่สามารถทำได้จริงช่วยให้นักแอนิเมชันไม่ท้อแท้และมองเห็นความก้าวหน้าของงานได้ชัดเจน การมองโลกในแง่ดีและการตั้งเป้าหมายทีละขั้นยังช่วยสร้างแรงจูงใจในการทำงานอย่างต่อเนื่อง

3.5 การเข้าสังคม (social skills) เป็นทักษะสำคัญที่ช่วยให้นักแอนิเมชันทำงานร่วมกับทีมได้อย่างราบรื่นและสร้างบรรยากาศการทำงานที่ดี การเข้าสังคมในที่ทำงานไม่เพียงเกี่ยวข้องกับการสื่อสารหรือการปฏิสัมพันธ์ในเชิงบวก แต่ยังรวมถึงการรักษาทัศนคติที่ดีและการปรับตัวเพื่อให้เกิดความเข้ากันได้ในสภาพแวดล้อมที่มีความหลากหลายและมีการทำงานร่วมกันอย่างใกล้ชิด การเข้าสังคมที่ดีช่วยให้นักแอนิเมชันได้รับความไว้วางใจจากเพื่อนร่วมงานและปรับตัวเข้ากับวัฒนธรรมองค์กร ซึ่งเป็นปัจจัยที่ช่วยให้ทำงานในระดับนานาชาติได้อย่างประสบความสำเร็จ จากคำสัมภาษณ์ของ ทิฆัมพร ทิปะปาล กล่าวว่า

"...พวกสเกิลส์การเข้าสังคมผมว่าก็สำคัญ การมอง โลกในแง่ดี การไม่นินทาชาวบ้าน ที่นี้ไม่ค่อยมีนะ คนที่ไม่เฟรนด์ลีย์น้อยมาก เหมือนกับว่าคนไหนที่เรารู้สึกไม่โอเคกับเขา ลักพักนึงเขาจะถูกกรองออกไปเอง ออฟฟิศจะไม่ต่อสัญญากับคนนั้นเอง เพราะเขาใช้วิธีการให้เพื่อนร่วมงานรีวิวการทำงานรายปีกันเอง ..."

(ทิฆัมพร ทิปะปาล, การสื่อสารส่วนบุคคล, 23 กันยายน 2566)

ทักษะการเข้าสังคมและการรักษาทัศนคติเชิงบวกในที่ทำงาน เช่น การมองโลกในแง่ดีและการไม่สร้างปัญหากับเพื่อนร่วมงาน ถือเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยส่งเสริมบรรยากาศการทำงานที่ดีในทีม นอกจากนี้ ทัศนคติที่ดีเหล่านี้ยังมีผลโดยตรงต่อการประเมินผลงานรายปีของพนักงาน การมีทักษะการเข้าสังคมที่เหมาะสมจึงช่วยสร้างความสัมพันธ์ที่ดีในทีม และเพิ่มความมั่นคงในสายอาชีพของนักแอนิเมชัน

3.6 การสื่อสาร (communication) การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพไม่เพียงหมายถึงการพูดให้เข้าใจเท่านั้น แต่ยังครอบคลุมถึงการฟังอย่างตั้งใจ (active listening) และการเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่น (empathy) ทักษะเหล่านี้ช่วยสร้างความไว้วางใจและบรรยากาศที่ดีในการทำงานร่วมกันในทีม โดยเฉพาะในสภาพแวดล้อมที่ต้องอาศัยความร่วมมือและการเข้าใจซึ่งกันและกัน การแสดงออกถึงการฟังอย่างจริงจังช่วยให้เข้าใจปัญหาและความต้องการของเพื่อนร่วมงานได้อย่างลึกซึ้งและทำให้สามารถตอบสนองได้อย่างเหมาะสม ซึ่งช่วยลดความขัดแย้งและสร้างความร่วมมือที่มีประสิทธิภาพในทีม จากคำสัมภาษณ์ของ เฉลิมพล วัฒนวงศ์ตระกูล กล่าวว่า

“...ถ้าเราเป็นคนเก่ง แต่เรา却不ค่อยรู้เรื่อง เวลาคุยไม่มีเอ็มพาที้กับใคร คุยแบบหัววัน ๆ บางทีมันอาจจะทำให้เราไม่สามารถก้าวหน้าในสายอาชีพตามที่ต้องการได้...”

(เฉลิมพล วัฒนวงศ์ตระกูล, การสื่อสารส่วนบุคคล, 2 กรกฎาคม 2566)

การเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่นเป็นองค์ประกอบสำคัญของการสื่อสารที่ดี หากขาดไปอาจส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์และความร่วมมือในทีม การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพควรรวมถึงการฟังและการแสดงออกที่เข้าใจผู้อื่น เพื่อสร้างความร่วมมือที่ราบรื่นและสนับสนุนความก้าวหน้าในสายอาชีพ

3.7 ทักษะด้านภาษาอังกฤษ ทักษะด้านภาษาอังกฤษเป็นทักษะที่สำคัญมากสำหรับนักแอนิเมชันที่ต้องการทำงานในสตูดิโอแอนิเมชันระดับนานาชาติ โดยเฉพาะในอุตสาหกรรมที่ส่วนใหญ่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาหลักในการสื่อสาร การทำงานในสภาพแวดล้อมที่มีทีมงานหลากหลายชาติทำให้การใช้ภาษาอังกฤษไม่เพียงแต่จำเป็นในการสื่อสารพื้นฐาน แต่ยังเป็นเครื่องมือในการแสดงความคิดและการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ จากคำสัมภาษณ์ของ ธนาวัต ชันธธรรม กล่าวว่า

“...คิดแค่เรื่องปัญหาภาษา สิ่งที่ต้องปรับตัวคือปัญหาภาษา เพราะว่าว่าพอเราอยากทำงานต่างประเทศถึงแม้ภาษามันจะเป็นอันดับ 2 รองลงมาจากสเกิลส์ แต่เวลาเราปฏิบัติงานอย่างนี้ หรือว่าตอนที่เราเบรคสตอรี่ ถ้าเกิดเราพูดภาษาได้มันจะทำให้เราพยายามขยไอดีเดียวเรากอมมาให้ได้มากที่สุด มันจะดีกว่าที่เรานั่งแล้วเอสเอส เอส ต่อไปเรื่อย ๆ ...”

(ธนาวัต ชันธธรรม, การสื่อสารส่วนบุคคล, 29 กรกฎาคม 2566)

ปัญหาด้านภาษาอาจกลายเป็นอุปสรรคสำคัญสำหรับนักแอนิเมชันในการทำงานในต่างประเทศ โดยเฉพาะในช่วงการปฏิบัติงานหรือการระดมความคิดเพื่อหาไอเดียต่าง หากไม่สามารถสื่อสารภาษาอังกฤษได้อย่างคล่องแคล่ว การแสดงความคิดเห็นหรือขยไอดีเดียวอาจไม่เกิดประสิทธิภาพสูงสุด ซึ่งอาจจำกัดโอกาสในการสร้างสรรค์และการทำงานร่วมกับทีม

3.8 การคิดเชิงวิพากษ์ (critical thinking) เป็นทักษะสำคัญสำหรับนักแอนิเมชันที่ทำงานในระดับนานาชาติทักษะนี้ช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถวิเคราะห์ข้อมูล ตัดสินใจเลือกแนวทางที่เหมาะสมและแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะในอุตสาหกรรมแอนิเมชันที่มีข้อจำกัดด้านเวลาทิศทางการทำงานที่อาจไม่แน่นอนและความคาดหวังที่แตกต่างกันระหว่างทีมงานและผู้กำกับ การคิดเชิงวิพากษ์จึงมีบทบาทสำคัญในการช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถ

สร้างผลงานที่มีคุณภาพสูงและตรงตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ จากคำสัมภาษณ์ของ นิติภูมิ สุวรรณคำ กล่าวว่า

"...เป้าหมายของข้อตกลงต้องการอะไร เราจะพูดอะไรพูดตกลงแล้วมันจะตกลงยังไง แล้วพันธฺ์ไลน์คืออะไรสิ่งที่มีมันจะต่อยคนดูทำให้คนดูนี่มีคนดูชอบเลยคืออะไร เราต้องไปคิดตรงนั้น และสิ่งที่จะขัดเกลาต้องนั้นได้จะไม่ใช้ตัวเราเองแต่คือ เพื่อนร่วมงานเรา เพื่อนบ้านเรา ลองเอาไปให้เขาดูว่าข้อยส์นี้ มันโอเคหรือเปล่า..."

(นิติภูมิ สุวรรณคำ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 29 กรกฎาคม 2566)

การคิดเชิงวิพากษ์สำหรับนักแอนิเมชันคือการวิเคราะห์เป้าหมายของแต่ละข้อต่ออย่างละเอียด และหาวิธีนำเสนอที่เข้าถึงอารมณ์ผู้ชมได้อย่างชัดเจน นอกจากนี้ การเปิดรับความคิดเห็นจากเพื่อนร่วมงานช่วยให้ผลงานได้รับการปรับปรุงอย่างเหมาะสมและตอบโจทย์เป้าหมายของโปรเจกต์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3.9 การแก้ปัญหา (problem solving) เป็นทักษะสำคัญสำหรับนักแอนิเมชันที่ทำงานในระดับนานาชาติ เพราะการสร้างแอนิเมชันมีความซับซ้อนและมักเจออุปสรรคในทุกขั้นตอน ตั้งแต่การออกแบบตัวละคร การทำให้ตัวละครเคลื่อนไหว การทำงานร่วมกันในทีม ไปจนถึงการปรับผลงานให้ตรงกับความต้องการของผู้ว่าจ้างหรือผู้กำกับ จากคำสัมภาษณ์ของ ขวลิธ แก้วมณี กล่าวว่า

"...เรียนรู้จากงาน เวลาทำงานที่ไม่ได้ทำตามที่เขาบอกอย่างเดียว ไม่นั่นมันจะเหมือนกับว่าเราไม่ได้คิดอะไรกับงานเท่าไร บางคนเค้าให้แกแค้นนี้เราก็แกแค้นนี้พอจบ แต่พี่จะไม่อย่างนั้น เราควรจะต้องดูอย่างอื่นด้วย มันควรจะต้องนำเสนออะไรบางอย่างที่เกินกว่าที่เขาบอก จะทำให้ได้ทักษะในการคิดแก้ปัญหา..."

(ขวลิธ แก้วมณี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 23 กรกฎาคม 2566)

นักแอนิเมชันควรพัฒนาทักษะการคิดเชิงรุก โดยไม่เพียงทำงานตามคำสั่ง แต่ควรนำเสนอแนวทางปรับปรุงที่สร้างสรรค์เพื่อยกระดับคุณภาพผลงานให้ตอบโจทย์มากยิ่งขึ้น

3.10 การคิดอย่างยืดหยุ่น (flexible thinking) เป็นทักษะสำคัญสำหรับนักแอนิเมชันที่ทำงานในอุตสาหกรรมระดับนานาชาติซึ่งต้องสามารถปรับตัวให้เข้ากับข้อกำหนดและสไตล์ที่อาจเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา ความสามารถในการปรับตัวและมองหาทางเลือกที่หลากหลายจะช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถตอบสนองความต้องการที่แตกต่างกันของลูกค้าและผู้กำกับได้อย่างมีประสิทธิภาพ จากคำสัมภาษณ์ของ เฉลิมพล วัฒนวงศ์ตระกูล กล่าวว่า

"...ต้องปรับตัวกับเรื่องของสไลด์งาน สิ่งที่ถูกค้ำกับผู้กำกับเขา ต้องการ คือสิ่งที่เราต้อง เปลี่ยนแปลงตลอดตามงาน..."

(เฉลิมพล วัฒนวงศ์ตระกูล, การสื่อสารส่วนบุคคล, 2 กรกฎาคม 2566)

การทำงานในแอนิเมชันต้องการความยืดหยุ่นสูง นักแอนิเมชันต้องปรับตัวให้เข้ากับสไลด์งานและความต้องการที่เปลี่ยนแปลงไปตามคำแนะนำของลูกค้าและผู้กำกับ การปรับตัวนี้เป็นสิ่งสำคัญในการพัฒนาผลงานให้ตรงตามทิศทางที่ต้องการในแต่ละขั้นตอนของการทำงาน

3.11 การเรียนรู้ตลอดชีวิต (lifelong learning)

เป็นทักษะที่มีความสำคัญอย่างยิ่งสำหรับนักแอนิเมชันที่ต้องการพัฒนาตนเองและประสบความสำเร็จในระดับนานาชาติเนื่องจากอุตสาหกรรมแอนิเมชันมีการพัฒนาเทคโนโลยีและเทคนิคใหม่ ๆ อยู่เสมอ นักแอนิเมชันที่มีความใฝ่รู้และไม่หยุดที่จะเรียนรู้จะสามารถปรับตัวให้เข้ากับความต้องการของตลาดและเทคโนโลยีใหม่ได้ดีขึ้น อีกทั้งยังช่วยให้พวกเขาสามารถพัฒนาทักษะที่จำเป็นเพื่อให้ทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพในสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา จากคำสัมภาษณ์ของ ขวลิต แก้วมณี กล่าวว่า

"...เวลาทำโปรเจกจะรู้สึกว่าคุณเองไม่พร้อมเสมอ ยังไงเราก็ไม่เก่งพอที่จะทำไปให้เกินกว่าที่เราคาด แบบที่เขาตั้งใจ จะรู้สึกว่าคุณจะเรียนรู้จากเขาผ่านงานตลอดเวลาไม่ว่าจะจากผู้กำกับซูเปอร์ไวเซอร์ แอนิเมเตอร์ที่เราร่วมงานและคุ้ยพีดแบ็ก..."

(ขวลิต แก้วมณี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 23 กรกฎาคม 2566)

การทำโปรเจกต์คือโอกาสในการเรียนรู้จากผู้มีประสบการณ์ เช่น ผู้กำกับ หัวหน้างานหรือผู้กำกับงานแอนิเมชัน ผ่านการรับฟัง ข้อเสนอแนะและการปรับปรุงงานอย่างต่อเนื่อง ความรู้สึกว่าคุณไม่พร้อมและต้องการพัฒนาตัวเองทำให้เขาเรียนรู้จากประสบการณ์ในแต่ละโปรเจกต์และสามารถพัฒนาทักษะการทำงานไปในทางที่ดีขึ้นได้

3.12 ความคิดแบบเติบโต (growth mindset) หมายถึง

ทัศนคติที่เชื่อว่าความสามารถและทักษะของเราสามารถพัฒนาและเติบโตได้ผ่านการเรียนรู้และการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง แนวคิดนี้ได้รับการยอมรับว่าเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถปรับตัวและสร้างสรรค์ผลงานที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในอุตสาหกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในงานแอนิเมชันระดับนานาชาติ นักแอนิเมชันที่มีความคิดแบบเติบโตจะไม่หยุดที่จะพัฒนาทักษะของตนเอง ทั้งทักษะทางเทคนิคและทักษะทางสังคมและอารมณ์ เพื่อรับมือกับเทคโนโลยีและแนวคิดใหม่ ๆ ที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การมีทัศนคติแบบนี้

ไม่เพียงช่วยให้พวกเขาสามารถเพิ่มศักยภาพของตนเอง แต่ยังทำให้พวกเขาเปิดรับการเรียนรู้จากผู้อื่น และพร้อมเผชิญกับความท้าทายที่เข้ามาอย่างมีเป้าหมายในการเติบโต จากคำสัมภาษณ์ของ เฉลิมพล วัฒนวงศ์ตระกูล กล่าวว่า

"...มันค่อย ๆ สะสมมา เรื่องซอฟต์แวร์สก็ลล์จะให้ความสำคัญมาก ๆ เลย มันเป็นเรื่องที่สอนกันยาก สกิลส์แบบเดียวนั้นก็ทันกันได้ วันนี้นักผมทำแบบนี้ได้ เดียวก็มีความรู้แบบผมได้ แต่ถ้าผมเป็นคนที่มีมองโลกในแง่ดี วันนี้นักผมมองโลกในแง่ดีเพราะผมมองมาตั้งนานแล้วซอฟต์แวร์สก็ลล์มันเป็นสิ่งที่สะสมมา เพราะฉะนั้นมันเป็นสิ่งที่ผมได้เปรียบ..."

(เฉลิมพล วัฒนวงศ์ตระกูล, การสื่อสารส่วนบุคคล, 2 กรกฎาคม 2566)

การพัฒนาทักษะซอฟต์แวร์สก็ลล์ซึ่งเขามองว่าเป็นสิ่งที่สะสมและพัฒนาได้อย่างต่อเนื่อง แตกต่างจากทักษะอื่น ๆ ที่สามารถเรียนรู้ได้รวดเร็ว ทักษะเหล่านี้ช่วยสร้างความได้เปรียบในการทำงานในระยะยาว และเป็นสิ่งที่สะท้อนถึงการมีความคิดแบบเติบโต ที่เขาเชื่อว่าเราสามารถพัฒนาได้ตลอดเวลา

ทักษะทางสังคมและอารมณ์ มีบทบาทสำคัญในการทำงานในระดับนานาชาติ โดยเฉพาะการปรับตัวเข้ากับวัฒนธรรมการทำงานที่หลากหลายความสามารถในการสื่อสาร ฟังอย่างเข้าใจ ทำงานเป็นทีม และสร้างความสัมพันธ์ที่ดีในที่ทำงาน นักแอนิเมชันไทยที่ประสบความสำเร็จมักมีทัศนคติเชิงบวก ความคิดสร้างสรรค์ การคิดเชิงวิพากษ์ การแก้ปัญหา และความสามารถในการเรียนรู้ตลอดชีวิต รวมถึงความคิดแบบเติบโต ซึ่งช่วยให้พัฒนาตนเองต่อเนื่องและพร้อมรับมือกับการเปลี่ยนแปลงในอุตสาหกรรม

4. การสร้างเครือข่ายและโอกาสในอุตสาหกรรมแอนิเมชันระดับนานาชาติ

การสร้างเครือข่ายและโอกาสในอุตสาหกรรมแอนิเมชันระดับนานาชาติเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถเติบโตและประสบความสำเร็จในวงการ การมีเครือข่ายที่ดีจะช่วยให้ นักแอนิเมชันสามารถเข้าถึงข้อมูลใหม่ ๆ โอกาสในการพัฒนาทักษะ และโอกาสในการทำงานในสตูดิโอที่มีชื่อเสียงในระดับโลก การสร้างเครือข่ายนี้สามารถทำได้หลายวิธีที่มีประสิทธิภาพ ดังนี้

4.1 การเข้าร่วมงานอีเวนต์และเทศกาลแอนิเมชัน การเข้าร่วมงานระดับนานาชาติ เช่น เทศกาลภาพยนตร์แอนิเมชันนานาชาติอานน์ซี (Annecy International Animated Film Festival) การประชุมวิชาการด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและแอนิเมชัน (SIGGRAPH) และ Comic-Con International เป็นโอกาสที่ดีในการพบปะผู้คนในวงการแอนิเมชัน โดยการเข้าร่วมงานเหล่านี้ไม่เพียงแค่นี้ได้รับแรงบันดาลใจจากผลงานที่น่าเสนอ แต่ยังเป็นโอกาสในการสร้างความสัมพันธ์กับผู้กำกับ ผู้ผลิตและผู้ประกอบการที่มีอิทธิพลในอุตสาหกรรม การสร้างเครือข่าย

ในงานเช่นนี้ช่วยให้สามารถแลกเปลี่ยนความรู้และเทคนิคใหม่ ๆ ที่ช่วยในการพัฒนาทักษะแอนิเมชันได้ จากคำสัมภาษณ์ของ ขวลิขิต แก้วมณี กล่าวว่า

"...ตอนฉายในงานก็จะมีคณะกรรมการในการตรวจ ซึ่งจะมีรางวัลแยกย่อยไปอีก เช่น รางวัลที่สุดของหนังแอนิเมชัน รางวัลดนตรียอดเยี่ยม รางวัลผู้กำกับยอดเยี่ยม ซึ่งแอนิเมชัน เรื่องนี้เคยได้รางวัลผู้กำกับ และเบสต์แอนิเมเต็ดซีรีส์มาแล้วด้วย รวม ๆ แล้วได้รางวัล ประมาณ 13 - 16 รางวัล แต่ไม่ได้ไปทุกงานนะ ไปเฉพาะงานที่เราไปได้อย่างเช่น สิงคโปร์ จีน ..."

(ขวลิขิต แก้วมณี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 23 กรกฎาคม 2566)

การเข้าร่วมเทศกาลแอนิเมชันระดับนานาชาติไม่เพียงเป็นเวทีแสดงผลงาน แต่ยังเป็นโอกาสในการสร้างเครือข่ายกับผู้เชี่ยวชาญในวงการ ดังเช่นที่ขวลิขิต แก้วมณี ได้รับรางวัลจากหลายเทศกาล และเลือกเดินทางเฉพาะงานที่เหมาะสม ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการวางแผนสร้างความสัมพันธ์ในระดับสากลอย่างมีกลยุทธ์

4.2 การสร้างโปรไฟล์ออนไลน์และการใช้แพลตฟอร์มมีอาชีพ

ในยุคดิจิทัล การสร้างโปรไฟล์ออนไลน์และใช้แพลตฟอร์มมีอาชีพ เช่น LinkedIn และ ArtStation เป็นวิธีที่ช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถแสดงผลงานของตนเองให้ผู้คนทั่วโลกเห็น การโพสต์ผลงานอย่างสม่ำเสมอบนแพลตฟอร์มเหล่านี้ยังสามารถดึงดูดความสนใจจากสตูดิโอและผู้ผลิตที่กำลังมองหาพนักงานแอนิเมชันที่มีทักษะ จากคำสัมภาษณ์ของ นิติภูมิ สุวรรณคำ กล่าวว่า

"...โพสต์งานลงลิงก์อินไปพอโพสต์ไปเท่านั้นแหละแค่ข้อตลัน ๆ 3 วินาที แค่อะคันกระซิบหมดคนโลก คนแชร์เป็นพัน ตอนนั้นลิงก์อินเป็นแพลตฟอร์มที่ใช้ทำงานของแอนิเมเตอร์ หรือ อาร์ติสต์ทั่วไปแล้ว จะมีพวกซูเปอร์ไวเซอร์ของ บ.ใหญ่ ๆ มาเห็นเยอะ เฮดของเอ็มพีซีเห็นชอบผลงานเลยถาม..."

(นิติภูมิ สุวรรณคำ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 29 กรกฎาคม 2566)

การใช้แพลตฟอร์มออนไลน์เช่น LinkedIn และ ArtStation ช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถแสดงผลงานสู่สายตาสตูดิโอชั้นนำ ดังเช่น นิติภูมิ สุวรรณคำ ที่โพสต์งานสั้น ๆ ความยาวเพียง 3 วินาที ก็ได้รับความสนใจจากหัวหน้าสตูดิโอระดับโลก สะท้อนให้เห็นถึงพลังของการนำเสนอผลงานในยุคดิจิทัล

4.3 การเข้าร่วมการแข่งขันและโครงการฝึกอบรมทางด้าน

แอนิเมชัน การเข้าร่วมการแข่งขันแอนิเมชันออนไลน์ เช่น 11 Second Club หรือ การเข้าร่วมโครงการฝึกอบรมทางด้านแอนิเมชันจากสตูดิโอแอนิเมชันชั้นนำช่วยสร้างชื่อเสียงและเปิดโอกาสในการได้รับประสบการณ์การทำงานจริง โครงการฝึกอบรม

เหล่านี้ทำให้นักแอนิเมชันได้เรียนรู้การทำงานจริงจากผู้เชี่ยวชาญ และยังเป็นพื้นที่ในการแสดงความสามารถของตัวเอง หากได้รับรางวัลหรือประสบความสำเร็จในโครงการเหล่านี้ ก็จะช่วยเพิ่มโอกาสในการได้รับการว่าจ้างจากสตูดิโอใหญ่ จากคำสัมภาษณ์ของ ธนาวัต ชันธรรม กล่าวว่

"...ฝึกแอนิเมชัน เนิร์ดแอนิเมชันยิ่งกว่าเดิมอีกทำเพอร์ซันนัลเวิร์ก ตลอดส่งงานประกวดอีเลฟเว้นเซคันด์คลับทุกเดือนประมาณ 11 - 12 ครั้ง ต่อเนื่อง..."
(ธนาวัต ชันธรรม, การสื่อสารส่วนบุคคล, 29 กรกฎาคม 2566)

การพัฒนาทักษะผ่านการแข่งขันและโครงการฝึกอบรมเป็นช่องทางสำคัญในการสร้างชื่อเสียงและพอร์ตที่นำเชื่อถือ เช่น ธนาวัต ชันธรรม ที่ส่งงานประกวดอีเลฟเว้นเซคันด์คลับติดต่อกันกว่า 11 - 12 เดือน ซึ่งแสดงให้เห็นถึงวินัย ความมุ่งมั่น และการพัฒนาฝีมืออย่างต่อเนื่อง การแข่งขันดังกล่าวไม่เพียงเป็นการประกวดแต่ยังเป็นพื้นที่แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับแอนิเมเตอร์ทั่วโลก ผ่านการได้รับฟีดแบ็กและเรียนรู้จากผลงานของผู้เข้าแข่งขันคนอื่น ๆ ทั้งยังสามารถนำไปสู่การได้รับความสนใจจากสตูดิโอจริง จึงถือเป็นอีกช่องทางหนึ่งในการสร้างพอร์ตที่ได้รับการยอมรับในระดับอุตสาหกรรม

4.4 การสร้างความสัมพันธ์ภายในสตูดิโอและการทำงานร่วมกับทีมงาน การสร้างความสัมพันธ์ที่ดีภายในสตูดิโอและการทำงานร่วมกับทีมงานเป็นสิ่งสำคัญ นักแอนิเมชันที่สามารถสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนร่วมงานและผู้กำกับจะมีโอกาสได้รับงานที่ทำขายและสำคัญ การทำงานร่วมกับทีมงานและผู้เชี่ยวชาญในสตูดิโอจะช่วยให้ได้รับการแนะนำและส่งเสริมในงานโปรเจกต์ใหม่ ๆ ในอนาคต จากคำสัมภาษณ์ของ เฉลิมพล วัฒนวงศ์ตระกูล กล่าวว่

"...ผมเลยตัดโซวีรัลใหม่นิดขึ้น และส่งใบสมัครงาน ไปตามที่เขาแนะนำ และให้บอกชื่อเขาเป็นผู้แนะนำไปด้วย เดี่ยวเขาจะเป็นผู้รับรองให้ว่าเขาเคยเห็นงานของคนนี้แล้ว คนนี้มีตัวตนจริง ไม่ใช่งานหลอก โดยเขาให้เลขชื่อเขาเป็นภาษาญี่ปุ่นไปปรากฏว่าสมัครไปที่ที่ก็ได้หมดเลย แต่ก่อนที่จะเจอคนญี่ปุ่นคนนี้ผมไม่เคยได้รับการติดต่อกลับเลย..."

(เฉลิมพล วัฒนวงศ์ตระกูล, การสื่อสารส่วนบุคคล, 2 กรกฎาคม 2566)

ความสัมพันธ์ภายในองค์กรถือเป็นทุนทางสังคมที่มีมูลค่าสูงสำหรับนักแอนิเมชันในตลาดแรงงานนานาชาติ ดังเช่นกรณีของ เฉลิมพล วัฒนวงศ์ตระกูล ที่ได้รับการแนะนำจากเพื่อนร่วมงานชาวญี่ปุ่นให้ใช้ชื่อของเขาในใบสมัครงาน พร้อมทั้งรับรองว่าเป็นคนที่มีตัวตนจริงและมีผลงานน่าเชื่อถือ สิ่งนี้แสดงให้เห็นว่ การมีความสัมพันธ์ที่ดีกับทีมงานภายในสตูดิโอไม่เพียงส่งเสริมการทำงานที่ราบรื่น แต่ยังช่วยเปิดโอกาสใหม่ ๆ ในการเข้าถึงแวดวงที่อาจเข้าถึงไม่ได้ด้วยตัวเอง การได้รับคำแนะนำหรือ

การเป็นผู้ถูกเสนอชื่อจากคนในอุตสาหกรรม จึงเป็นอีกหนึ่งปัจจัยสำคัญที่สะท้อนถึงศักยภาพทั้งในด้านวิชาชีพและมนุษยสัมพันธ์

4.5 การเข้าร่วมกลุ่มหรือชุมชนออนไลน์ของนักแอนิเมชัน

การเข้าร่วมกลุ่มหรือชุมชนออนไลน์ของนักแอนิเมชัน เป็นโอกาสในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญในวงการ การเป็นสมาชิกในชุมชนออนไลน์นี้ช่วยให้ได้รับคำแนะนำจากนักแอนิเมชันที่มีประสบการณ์มากกว่า และยังเป็นวิธีที่ช่วยสร้างเครือข่ายที่มีคุณค่าในอนาคต จากคำสัมภาษณ์ของ ธนาวัต ชันธรรม กล่าวว่า

"...ตัดสินใจขอพักרון และกลับมาประเทศไทยเพราะอยากแชร์ประสบการณ์แอนิเมชัน ประกาศในเฟซบุ๊กไปว่าอยากแชร์ประสบการณ์แอนิเมชัน และติดต่อ อ.นพ ซึ่งเป็นประธานสมาคมแอนิเมชันไทยในตอนนั้น เพราะอยากได้สถานที่ มีหน่วยงาน DIPA (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัลของประเทศไทย) ที่เห็นโพสในเฟซบุ๊ก ติดต่อมาและบอกว่าเขาจัดสถานที่ให้ได้เลยโดยไม่มีค่าใช้จ่าย..."

(ธนาวัต ชันธรรม, การสื่อสารส่วนบุคคล, 29 กรกฎาคม 2566)

การเป็นสมาชิกของกลุ่มหรือชุมชนออนไลน์ไม่เพียงช่วยให้ได้รับข่าวสารและเทคนิคใหม่ ๆ แต่ยังเป็นพื้นที่ในการริเริ่มกิจกรรมทางวิชาชีพในวงกว้าง ตัวอย่างที่ชัดเจนคือ ธนาวัต ชันธรรม ที่ใช้เฟซบุ๊กในการประกาศความตั้งใจแบ่งปันประสบการณ์ ทำให้ได้รับการติดต่อจากประธานสมาคมแอนิเมชันไทย และหน่วยงานอย่าง DIPA ที่เสนอให้จัดพื้นที่จัดกิจกรรมโดยไม่คิดค่าใช้จ่าย เหตุการณ์นี้สะท้อนให้เห็นถึงพลังของ “การสื่อสารอย่างเปิดเผยในพื้นที่สาธารณะ” ที่สามารถเชื่อมโยงกับผู้มีบทบาทในภาคส่วนต่าง ๆ ได้โดยตรง การมีส่วนร่วมในชุมชนจึงไม่ใช่เพียงเพื่อเรียนรู้เท่านั้น แต่ยังสามารถนำไปสู่โอกาสในการร่วมงาน สร้างกิจกรรมและพัฒนาตัวตนทางวิชาชีพในระดับประเทศและนานาชาติ

โดยสรุป การสร้างเครือข่ายในอุตสาหกรรมแอนิเมชันระดับนานาชาติสามารถเกิดขึ้นได้จากหลายช่องทาง ทั้งการเข้าร่วมกิจกรรมระดับโลก เช่น เทศกาลภาพยนตร์แอนิเมชันนานาชาติอานน์ซี การประชุมวิชาการด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและแอนิเมชัน (SIGGRAPH) หรือ Comic-Con International การสร้างโปรไฟล์ออนไลน์ผ่านแพลตฟอร์มมืออาชีพ เช่น LinkedIn และ ArtStation การแข่งขันและการฝึกอบรมกับสตูดิโอชั้นนำ ตลอดจนความสัมพันธ์ภายในสตูดิโอและชุมชนออนไลน์ล้วนเป็นกลไกสำคัญที่ช่วยเพิ่มการมองเห็น สร้างความน่าเชื่อถือ และเปิดประตูสู่โอกาสในระดับสากลอย่างเป็นรูปธรรม

อภิปรายผลการศึกษา

แอนิเมชันเป็นทั้งศาสตร์และศิลป์ การสร้างตัวละครให้ดูมีชีวิตและสื่ออารมณ์ถึงผู้ชมต้องอาศัยความเชี่ยวชาญในเทคนิคด้านแอนิเมชันและความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบและเล่าเรื่อง การทำงานในอุตสาหกรรมแอนิเมชันระดับนานาชาติจึงต้องการทั้งความสามารถในการใช้เทคโนโลยีที่ซับซ้อนและความเข้าใจเชิงศิลปะในการสร้างสรรค์งานที่สามารถสร้างความประทับใจแก่ผู้ชมทั่วโลก

การประสบความสำเร็จในอุตสาหกรรมแอนิเมชันระดับนานาชาติจำเป็นต้องอาศัยทั้งทักษะเฉพาะทางและทักษะทางสังคมและอารมณ์ ในการทำงานอย่างสมดุล ทักษะเฉพาะทางเช่น การเข้าใจหลักการพื้นฐานของ กระบวนการสร้างงานแอนิเมชัน กลไกการเคลื่อนไหวของร่างกาย การแสดงในงานแอนิเมชัน การวิเคราะห์ การเคลื่อนไหวในงานแอนิเมชัน การใช้โปรแกรมแอนิเมชันและเครื่องมือเสริม และการมีเซนส์ทางศิลปะในงานแอนิเมชัน เป็นรากฐานสำคัญที่ช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถสร้างผลงานที่มีคุณภาพและสื่อสารร่วมกับทีมงานที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การพัฒนาทักษะเหล่านี้ควรเริ่มต้นจากการสร้างพื้นฐานที่มั่นคงในประเทศไทย การฝึกงานและการทำงานในประเทศช่วยให้แก่นักแอนิเมชันมีโอกาสดูฝึกฝนการใช้โปรแกรมมาตรฐานระดับนานาชาติ เช่น Autodesk Maya และ Blender นอกจากนี้ การทำงานในกระบวนการที่มีมาตรฐานยังช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสาร การทำงานเป็นทีมและการแก้ไขปัญหาภายใต้ความกดดัน ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญที่ช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถต่อยอดสู่ระดับนานาชาติได้

อย่างไรก็ตาม การทำงานในระดับนานาชาติไม่ได้อาศัยเพียงทักษะเฉพาะทางเท่านั้น ทักษะทางสังคมและอารมณ์ เช่น การปรับตัว การทำงานเป็นทีม ความคิดสร้างสรรค์ การสื่อสารและทัศนคติเชิงบวก มีบทบาทสำคัญไม่น้อยความสามารถในการปรับตัวให้เข้ากับวิธีการทำงานของทีมจากหลากหลายประเทศและการเผชิญหน้ากับความเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีที่รวดเร็ว เป็นสิ่งที่ช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถทำงานได้อย่างยืดหยุ่นและตอบโต้ความต้องการของผู้ว่าจ้าง การผสมผสานทักษะทางสังคมและอารมณ์ เหล่านี้เข้ากับทักษะเฉพาะทางที่แข็งแกร่งจึงเป็นหัวใจสำคัญในการสร้างผลงานที่มีเอกลักษณ์และน่าสนใจในระดับโลก

จากผลการศึกษาสะท้อนให้เห็นว่าทักษะที่จำเป็นสำหรับนักแอนิเมชันไทยในระดับนานาชาติ มีความสอดคล้องกับแนวคิดของทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะอย่างยิ่งการคิดเชิงวิพากษ์ การแก้ปัญหาและการทำงานร่วมกัน ซึ่งจากข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์พบว่า นักแอนิเมชันที่ประสบความสำเร็จสามารถ

ประยุกต์ใช้ทักษะดังกล่าวในการจัดการกับความท้าทายที่หลากหลายในโปรเจกต์ระดับนานาชาติได้อย่างมีประสิทธิภาพและสามารถปรับตัวให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของอุตสาหกรรมได้อย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ ความคิดแบบเติบโตและการเรียนรู้ตลอดชีวิต ยังช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถพัฒนาตนเองให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงในอุตสาหกรรม และรักษาความสามารถในการแข่งขันในตลาดโลก

นอกจากนี้ การใช้ภาษาอังกฤษอย่างมีประสิทธิภาพเป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่ขาดไม่ได้ ความสามารถในการสื่อสารในทีมที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม และการเข้าถึงเอกสาร เทคนิคและความรู้ใหม่ ๆ ในอุตสาหกรรม เป็นสิ่งที่ช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถทำงานได้ราบรื่น แม้ว่าภาษาอังกฤษอาจเป็นอุปสรรคในบางครั้ง แต่การฝึกฝนทักษะนี้อย่างต่อเนื่องจะช่วยให้นักแอนิเมชันไทยสามารถทำงานในสภาพแวดล้อมระดับนานาชาติได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เมื่อเปรียบเทียบผลการวิจัยนี้กับงานวิจัยของ ศรีไพร คักดีรุ่งพงศากุล (2553) งานวิจัยของศรีไพรให้ความสำคัญกับการพัฒนาบุคลากรด้านแอนิเมชันของไทยในบริบทของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยศึกษาแนวทางการผลิตบุคลากรแอนิเมชันในญี่ปุ่น พบว่าประเทศญี่ปุ่นมีระบบการผลิตบุคลากรที่สอดคล้องกับความต้องการของอุตสาหกรรม แต่ยังคงเผชิญกับปัญหามัติดักทักษะไม่เพียงพอและค่าตอบแทนต่ำ ผลการวิจัยของผู้วิจัยสะท้อนประเด็นคล้ายคลึงกันเกี่ยวกับความสำคัญของการพัฒนาทักษะเฉพาะทางของนักแอนิเมชัน โดยเฉพาะการฝึกฝนอย่างต่อเนื่องและการเรียนรู้ตลอดชีวิต อย่างไรก็ตาม งานวิจัยของผู้วิจัยเน้นถึงบทบาทของการสร้างเครือข่ายและการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ในการพัฒนาความสามารถและการเปิดโอกาสในระดับนานาชาติ ซึ่งงานวิจัยของศรีไพรไม่ได้กล่าวถึง

ในส่วนของงานวิจัยของ นพดล อินทร์จันทร์ (2557) งานวิจัยของนพดลศึกษาเกี่ยวกับบทบาทและลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้กำกับศิลป์ในภาพยนตร์ โดยเน้นคุณสมบัติที่จำเป็น เช่น การทำงานร่วมกับผู้อื่น ความคิดสร้างสรรค์และความตรงต่อเวลา ผลการวิจัยของนพดลและผู้วิจัยสะท้อนถึงความสำคัญของทักษะทางสังคมและอารมณ์ เช่น การทำงานเป็นทีมและการปรับตัวในสถานการณ์ที่หลากหลาย อย่างไรก็ตาม งานวิจัยของผู้วิจัยเน้นเพิ่มเติมในมิติของทักษะเฉพาะทางเช่น การเข้าใจหลักการพื้นฐานของแอนิเมชันและการใช้เครื่องมือเฉพาะทางในระดับสากล

ในแง่ของการพัฒนาตนเอง งานวิจัยของ ศุภพงศ์ สอนสังข์ และ พีรเทพ รุ่งคุณากร (2563) พบว่า การเรียนรู้ตลอดชีวิต เป็นหนึ่งในองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยให้นักออกแบบผลิตภัณฑ์ประสบความสำเร็จ ผลการวิจัยนี้สอดคล้องในเรื่องการส่งเสริมความคิดแบบและการพัฒนาทักษะทั้งในและนอกห้องเรียน โดยเฉพาะในบริบทของอุตสาหกรรมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

นอกจากนี้ การสร้างเครือข่าย เป็นอีกขั้นตอนสำคัญในการเปิดโอกาสเข้าสู่เวทีระดับโลก การเข้าร่วมงานเทศกาลแอนิเมชัน เช่น เทศกาลภาพยนตร์แอนิเมชันนานาชาติอานซีและการประชุมวิชาการด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและแอนิเมชัน (SIGGRAPH) ช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถสร้างความสัมพันธ์กับผู้เชี่ยวชาญในอุตสาหกรรม รวมถึงการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ เช่น LinkedIn และ ArtStation ในการแสดงผลงานและเชื่อมต่อกับผู้ว่าจ้าง

ข้อเสนอแนะ

งานวิจัยเรื่อง "คุณลักษณะของนักแอนิเมชันไทยที่ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ" มีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมดังนี้

1. ข้อเสนอแนะสำหรับนักแอนิเมชันรุ่นใหม่

ควรให้ความสำคัญกับการพัฒนาทักษะพื้นฐานทั้งด้านเทคนิคและสังคม เช่น การเรียนรู้การใช้เครื่องมือแอนิเมชันต่าง ๆ และการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การสื่อสารในการทำงานเป็นทีม การแก้ปัญหาร่วมกันและการมีทักษะการปรับตัว การฝึกฝนหลักการพื้นฐานของแอนิเมชันอย่างสม่ำเสมอจะช่วยให้มีทักษะพื้นฐานที่มั่นคงและสามารถพัฒนาต่อยอดได้ นอกจากนี้ การเข้าร่วมกิจกรรมในวงการแอนิเมชัน เช่น งานอีเวนต์และโครงการต่าง ๆ อย่างงานเทศกาลแอนิเมชันที่จัดขึ้นในต่างประเทศจะช่วยให้สร้างเครือข่ายและเพิ่มโอกาสในการได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ การพัฒนาทักษะด้านภาษาอังกฤษเป็นสิ่งสำคัญในการสื่อสารและทำงานในระดับนานาชาติ เช่น การสื่อสารในทีมงาน การนำเสนอผลงานและการเขียนอีเมล ควรมองหาโอกาสในการทำงานในสตูดิโอต่างประเทศหรือทำโปรเจกต์ร่วมกับทีมงานจากประเทศอื่น ๆ เพื่อเพิ่มประสบการณ์และมาตรฐานการทำงานระดับโลก

2. ข้อเสนอแนะต่อการวิจัยในอนาคต

ควรทำการวิจัยเพิ่มเติมเกี่ยวกับการสนับสนุนจากภาครัฐและเอกชน ที่ส่งผลต่อการพัฒนาอุตสาหกรรมแอนิเมชันไทย เช่น โครงการจากกระทรวงวัฒนธรรมหรือการสนับสนุนจากสตูดิโอภายในประเทศ เช่น โครงการฝึกงานสำหรับนักแอนิเมชันรุ่นใหม่ ซึ่งจะช่วยให้เห็นถึงการพัฒนาทั้งในระดับนโยบายและการปฏิบัติ นอกจากนี้ ควรศึกษาเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีใหม่ ๆ เช่น ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการสร้างแอนิเมชัน ไม่ว่าจะเป็นการใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการสร้างการเคลื่อนไหวหรืองานเรนเดอร์ เช่น การใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการทำให้การเคลื่อนไหวของตัวละครมีความสมจริงมากขึ้น เพื่อให้เข้าใจถึงผลกระทบที่มีต่อทักษะและวิธีการทำงานในอุตสาหกรรม

การศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จของนักแอนิเมชันในภูมิภาคอื่น ๆ จะช่วยให้เห็นภาพรวมที่กว้างขึ้นและสามารถเปรียบเทียบความแตกต่างในการพัฒนาทักษะในแต่ละพื้นที่ นอกจากนี้ ควรศึกษาเรื่องการสนับสนุนจากสถาบันการศึกษา เช่น การเปิดหลักสูตรแอนิเมชันที่ร่วมมือกับสตูดิโอชั้นนำ หรือโครงการฝึกอบรมที่เชื่อมโยงกับภาคอุตสาหกรรม เช่น การร่วมมือกับบริษัทแอนิเมชันในท้องถิ่น เพื่อสร้างความเชื่อมโยงระหว่างการเรียนรู้และการปฏิบัติงานอย่างมีประสิทธิภาพ

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- คมชัดลึกออนไลน์. (2564, 6 มกราคม). เมื่อแอนิเมชันจีนผงาดในเวทีโลก. Line Today. <https://today.line.me/th/v2/article/K7yZEo>
- นพดล อินทร์จันทร์. (2557). การศึกษาบทบาทและลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้กำกับศิลป์ในภาพยนตร์ไทย. วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 16(1), 58 - 65.
- ปัทมา สิงหรา ณ อยุธยา. (2560). รายงานการศึกษาส่วนบุคคล หลักสูตรนักบริหารการทูต รุ่นที่ 9 การพัฒนาธุรกิจแอนิเมชันของประเทศไทยให้มีความสามารถแข่งขันในตลาดโลก. สถาบันการต่างประเทศเทวะวงศ์วโรปการ กระทรวงการต่างประเทศ. <https://image.mfa.go.th/mfa/0/yZ0EO327fd/nbt/nbt9/IS/9053.pdf>
- ประชาชาติธุรกิจออนไลน์. (2562, 30 พฤศจิกายน). คนไทยสร้าง Spider-Man: Into the Spider-Verse คิวออสการ์แอนิเมชันระดับโลก. <https://www.prachachat.net/ict/news-396928>
- ผู้จัดการออนไลน์. (2564, 29 ตุลาคม). แอนิเมชัน-คาแรคเตอร์ไทยโต 4% ยุคโควิด. <https://mgronline.com/business/detail/9640000107442>
- ศรีไพร ศักดิ์รุ่งพงศากุล. (2553). การพัฒนาบุคลากรด้านแอนิเมชันของไทยเพื่อการแข่งขันในเวทีโลกยุคเศรษฐกิจสร้างสรรค์. มหาวิทยาลัยสยาม
- ศุภพงศ์ สอนสังข์ และ ไพรเทพ รุ่งคุณากร. (2563). กระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองสู่ความสำเร็จในอาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 18(2), 249 - 263.
- สนั่น สระแก้ว, ปรีชญา เฉลิมวัฒน์ และ อภิษฎา บุศยศิริ. (2554). สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน: เล่มที่ 36. แอนิเมชัน. มูลนิธิโครงการสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน. <https://saranukromthai.or.th/ebookpage/37>

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์. (ม.ป.ป.). *เศรษฐกิจสร้างสรรค์ x นวัตกรรม
สู่การผลักดัน Soft Power ไทย ให้ “ขายได้” และ “ขายดี”*. Creative
Economy Agency. [https://www.cea.or.th/th/single-softpower/
creative-economy-thailand-2022](https://www.cea.or.th/th/single-softpower/creative-economy-thailand-2022)

ภาษาอังกฤษ

MOTMO Studio. (2020, May 3) "ตำนานแอนิเมชันไทย". [Status update].
Facebook. <https://cmu.to/uPDou>

Movies Addict. (2018, January 10). รายได้ออนิเมชันไทยที่ผ่านมา เป็นตายเป็นรายดี
ยังงใครใครรู้. [Status update]. Facebook. <https://www.facebook.com/share/p/18Wnae1NYY/>

Peguet, J. (2022). *Secrets of the animator* (1st ed.). CRC Pr I LLC.

Sinthuvanich, N. (2020, December 9). *HR แนะนำ 20 ทักษะ Hard Skills
และ Soft Skills ที่ควรมีใน Resume*. Techsauce. [https://
techsauce.co/talentsauce/job-hack/job-skills](https://techsauce.co/talentsauce/job-hack/job-skills)

Torsakuln. (2021, July 26). ถ้าอยากเป็น “นักสร้างอนิเมชัน” (ANIMATOR)
ต้องทำอะไร ?. Dynamicwork. [https://dynamicwork.net/wp/
how-to-animator/](https://dynamicwork.net/wp/how-to-animator/)

Webster, C. (2005). *Animation: The mechanics of motion*. Routledge.

Webster, D. H. C. (2013). *Acting and performance for animation*. Focal
Press.

Williams, R. (2001). *The animator's survival kit*. Faber and Faber Inc (US).