

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1.สำรวจและจำแนกประเภททักษะที่จำเป็นของนักออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวมืออาชีพ 2. ประเมินระดับความสำคัญของทักษะแต่ละประเภทตามมุมมองของผู้จ้างงาน 3. นำข้อเสนอแนะไปใช้ในการปรับปรุงหลักสูตรด้านการออกแบบกราฟิกระดับปริญญาตรี การวิจัยนี้ใช้วิธีการวิจัยแบบผสมผสาน ประกอบด้วย การสำรวจเชิงปริมาณและการสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มผู้ประกอบการ ผู้กำกับศิลป์ และผู้เชี่ยวชาญในอุตสาหกรรมจำนวน 21 ท่าน ผลการวิจัยพบว่า ทักษะสามารถจำแนกได้ 2 ด้านหลักได้แก่ 1.1 ทักษะเฉพาะทางด้านโปรแกรมคอมพิวเตอร์พบว่า โปรแกรม Compositing เช่น Adobe After Effects และโปรแกรมกราฟิกพื้นฐาน เช่น Adobe Photoshop, Adobe Illustrator เป็นทักษะจำเป็นที่ต้องมีความเชี่ยวชาญ ส่วนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 3 มิติ เป็นทักษะที่พึงมี 1.2 ทักษะเฉพาะทางด้านศิลปะและการออกแบบได้แก่ หลักการออกแบบ การเล่าเรื่องด้วยภาพและหลักการสร้างภาพแอนิเมชัน ถูกประเมินว่ามีความสำคัญและยังยืนกว่าทักษะโปรแกรม และ 1.3 ทักษะทางด้านทางสังคมและอารมณ์ พบว่าความรับผิดชอบ มีค่าเฉลี่ยความสำคัญสูงสุด ประเด็นสำคัญที่สุดจากมุมมองของผู้จ้างงานในการรับบัณฑิตใหม่พบว่ามีแนวโน้มให้ความสำคัญกับทักษะทางสังคมได้แก่ ความรับผิดชอบ การสื่อสาร ทักษะคิด และทักษะเฉพาะทางด้านศิลปะและการออกแบบมาเป็นอันดับแรก โดยให้เหตุผลว่าทักษะเหล่านี้สอนยากกว่าและสำคัญต่อการทำงานเป็นทีมในระยะยาวมากกว่าความเชี่ยวชาญโปรแกรมขั้นสูง ผลวิจัยนี้เสนอว่าสถาบันการศึกษาควรปรับหลักสูตรให้สมดุล โดยเน้นการสร้างรากฐานศิลปะและกระบวนการคิดควบคู่ไปกับการปลูกฝังความเป็นมืออาชีพและทักษะทางสังคม มากกว่าการมุ่งเน้นสอนการใช้เครื่องมือเพียงอย่างเดียว

คำสำคัญ : นักออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว, ภาพกราฟิกเคลื่อนไหว, แอนิเมชัน

Essential Skills for a Career as a Motion Graphic Designer

Nitjung Pantapot ¹

Received : December 18, 2025

Revised : January 27, 2026

Accepted : February 5, 2026

¹ Asst. Prof., Communication Design Department, School of Fine Art and Applied Arts, Bangkok University,
E-mail: nitjung@bu.ac.th

Abstract

This research aimed to: 1. explore and classify the essential skills used by professional motion graphic designers in professional practice; 2. assess the importance of these skills from an employer perspective; and 3. develop recommendations for improving undergraduate graphic design curricula. The study employed a mixed-methods approach, utilizing a quantitative survey and in-depth interviews with 21 entrepreneurs, art directors, and industry experts. The results classified skills into two primary domains: 1) Specialized Skills and 2) Social and Emotional Skills. A key distinction emerged within Specialized Skills, dividing them into: 1.1 Software Proficiency (where compositing programs like After Effects and basic graphics programs like Photoshop/Illustrator are essential, while 3D software is desirable) and 1.2 Art and Design Foundations (including design principles, visual storytelling, and animation principles). Crucially, these Art and Design Foundations were assessed as more important and sustainable than mere technical (software) skills. 1.3 Regarding Social and Emotional Skills, “responsibility” received the highest average importance rating. The primary finding is that when hiring new graduates, employers prioritize Social and Emotional Skills (e.g., responsibility, communication, attitude) alongside strong Art and Design Foundations above advanced software knowledge. The rationale provided is that these human-centric skills are harder to teach and more critical for long-term teamwork than advanced software expertise, which can be learned on the job. The research, therefore, suggests that educational institutions must balance their curriculum, shifting emphasis from purely tool-based instruction to cultivating conceptual foundations (art and thought process) and professionalism (social skills).

Keywords: motion graphic designer, motion graphic design, animation

ในปัจจุบันภาพรวมการเติบโตของอุตสาหกรรมสื่อดิจิทัลและความต้องการนักออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวที่มีคุณภาพ สำหรับตอบสนองตลาดงานในประเทศไทยกำลังสูงขึ้นเรื่อย ๆ เนื่องจากนักออกแบบภาพกราฟิกเคลื่อนไหวถูกจัดอยู่ในกลุ่ม ดิจิทัลดีไซน์เนอร์ (digital designer) กำลังเป็นที่ต้องการของตลาดแรงงาน เนื่องจากมีบทบาทที่หลากหลายตั้งแต่การโฆษณาและส่งเสริมการขาย (advertising & promotion) การสร้างอัตลักษณ์ของสินค้า (branding) กราฟิกเคลื่อนไหวเพื่อแนะนำผลิตภัณฑ์ ไปจนถึงกราฟิกเคลื่อนไหวนำเสนอภาพยนตร์และงานเฉพาะทางลักษณะอื่น (Siranat, 2565)

แม้ว่าความต้องการบุคลากรในอุตสาหกรรมภาพกราฟิกเคลื่อนไหวจะสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง และมีสถาบันการศึกษามากกว่า 20 แห่งในประเทศไทยที่เปิดสอนวิชานี้ เป็นวิชาบังคับหรือวิชาชีพ-เลือก ถูกบรรจุในหลักสูตรการออกแบบนิเทศศิลป์ ทัศนศิลป์ ดิจิทัลมีเดีย หรือการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดีย อาทิ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะศิลปกรรมศาสตร์ (ม.ป.ป.) ได้ระบุว่า รายวิชาการออกแบบทัศนศิลป์เคลื่อนไหวครอบคลุมหลักการเคลื่อนไหวและองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับมิติเวลา หรือ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, สาขาการออกแบบนิเทศศิลป์ (ม.ป.ป.) วิชาการออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว ถูกจัดในกลุ่มวิชาเฉพาะด้าน-บังคับ (major requirements) คำอธิบายรายวิชาระบุว่า กราฟิกเชิงทดลองเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ผ่านการสำรวจการวิเคราะห์และสังเคราะห์ ข้อมูล ทฤษฎี เพื่อสร้างสรรค์ผลงานออกแบบนิเทศศิลป์ผ่านโครงการ ซึ่งจะเห็นได้ว่าในหลักสูตรมีเพียง 1 หรือ 2 วิชา ที่เกี่ยวข้องกับงานกราฟิกเคลื่อนไหว เพื่อตอบสนองต่อตลาดแรงงาน แต่ละหลักสูตรมักจะเน้นการสอนแบบกว้าง เน้นการสอนโปรแกรมและทักษะพื้นฐานทำให้นักศึกษามีทักษะเฉพาะทางที่ยังไม่เพียงพอ ส่งผลให้สถานประกอบการเมื่อมีการรับบัณฑิตเข้าทำงาน หรือการรับนักศึกษาฝึกงาน ต้องฝึกอบรมเพิ่มเติมก่อนเริ่มงานปฏิบัติจริง ปัญหาหลักที่งานวิจัยนี้มุ่งเน้น จึงเป็นการทบทวนว่า ทักษะที่นักศึกษาถูกสอนในมหาวิทยาลัย ตรงกันหรือมีช่องว่าง (skill gaps) กับทักษะที่อุตสาหกรรมคาดหวัง และต้องการอย่างแท้จริงอย่างไร

การเติบโตในสายอาชีพนี้จำเป็นต้องอาศัยการผสมผสานทักษะเฉพาะทาง ทักษะด้านทางสังคมร่วมกับความเข้าใจด้านธุรกิจ และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีใหม่ ๆ เช่น ปัญญาประดิษฐ์ (AI) และโปรแกรมสร้างภาพสามมิติ เป็นต้น โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมผสาน ทั้งเชิงสำรวจจากผู้ปฏิบัติงานและการสัมภาษณ์เชิงลึกจากผู้จ้างงานที่มีอำนาจในการตัดสินใจ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครบถ้วนและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาบุคลากรและยกระดับอุตสาหกรรมในอนาคตต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสำรวจและจำแนกประเภทของทักษะที่จำเป็นของนักออกแบบภาพกราฟิกเคลื่อนไหวมืออาชีพ
2. เพื่อประเมินระดับความสำคัญของทักษะแต่ละประเภทตามมุมมองของผู้จ้างงานในอุตสาหกรรมภาพกราฟิก เคลื่อนไหว
3. เพื่อนำข้อเสนอแนะไปใช้ในการปรับปรุงหลักสูตรการเรียนการสอนวิชาภาพกราฟิกเคลื่อนไหวในระดับปริญญาตรี

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยนี้ได้ศึกษาข้อมูลและแนวคิดที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นพื้นฐานในการวิเคราะห์ โดยแบ่งเป็น 3 หัวข้อหลัก ได้แก่ ข้อมูลเกี่ยวกับนิยามและขอบเขตของภาพกราฟิกเคลื่อนไหว การจำแนกทักษะเฉพาะทางทักษะทางสังคมและอารมณ์ รวมถึงงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. นิยามและขอบเขตของภาพกราฟิกเคลื่อนไหว

ความหมายของภาพกราฟิกเคลื่อนไหวคือภาพกราฟิกสร้างขึ้นโดยใช้เครื่องมือการสร้างภาพเคลื่อนไหว ซึ่งในปัจจุบันเป็นการทำงานโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เป็นการเปลี่ยนภาพนิ่งตัวอักษรภาพกราฟิกผสมผสานการเคลื่อนไหว และเทคนิคพิเศษเข้ากับข้อความ รูปภาพ รูปทรงและสีให้กลายเป็นภาพและเสียงที่สมบูรณ์ โดยปัจจุบัน ภาพกราฟิกเคลื่อนไหวถูกพบเห็นได้ในทุกที่ ทั้งโฆษณาการออกแบบเว็บไซต์ เกม เมนูการซื้อของในร้านค้า ไปจนถึงบน อินเทอร์เน็ต (Mika & Chu, 2025) ถือว่าเป็นการผสมผสานพลังของการออกแบบกราฟิกเข้ากับแอนิเมชัน เพื่อสร้างเนื้อหาที่มีความสวยงามและเคลื่อนไหวได้อย่างมีพลัง (Lopez, 2024)

ตามหลักการบัญญัติศัพท์ของราชบัณฑิตยสภา (สำนักงานราชบัณฑิตยสภา, ม.ป.ป.) งานวิจัยนี้เลือกใช้คำว่า “นักออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว” ซึ่งเป็นศัพท์ที่บัญญัติขึ้นอย่างเป็นทางการเพื่อใช้แทนคำว่า นักออกแบบโมชันกราฟิก (motion graphic designer) หมายถึง บุคลากรผู้ที่ทำหน้าที่ออกแบบ วางแผน และสร้างสรรค์ภาพกราฟิกโดยใช้ทักษะทางโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ร่วมกับทักษะทางกราฟิกออกแบบ เพื่อถ่ายทอดเรื่องราว ข้อมูล หรือแนวคิด ผ่านสื่อในรูปแบบที่เป็นลักษณะภาพเคลื่อนไหว

นักออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวเป็นอาชีพที่ต้องใช้ความสามารถเฉพาะทาง โดยเน้นการรวมทักษะหลายแขนง โดยศาสตร์นี้ได้พัฒนาจากการทำงานสิ่งพิมพ์ไปสู่การรวมเอาเทคโนโลยีการสื่อสารที่หลากหลาย อาทิ การเล่าเรื่อง แบบภาพยนตร์ แอนิเมชัน สื่อเชิงโต้ตอบ และการออกแบบสภาพแวดล้อม การออกแบบในมิติของเวลาและพื้นที่นี้ ก่อให้เกิดความท้าทายเชิงสร้างสรรค์ที่ไม่เหมือนใคร (Krasner, 2008) นอกจากนี้ การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว ยังต้องอาศัยทักษะเฉพาะทางที่ครอบคลุมหลายส่วนในกระบวนการทำงาน อาทิ ความรู้ในการจัดลำดับภาพ การออกแบบท่าทางการเคลื่อนไหว กระบวนการแอนิเมชัน การจัดองค์ประกอบภาพ ทักษะการผสมภาพและการจัดลำดับการตัดต่อ เป็นต้น

ในปัจจุบัน งานกราฟิกเคลื่อนไหวได้ถูกนำไปประยุกต์ใช้ในหลากหลายประเภทเพื่อตอบสนองโจทย์การใช้งานที่แตกต่างกัน ดังนั้น เพื่อเป็นการกำหนดขอบเขตของการศึกษา ผู้วิจัยจึงได้จำแนกประเภทของภาพกราฟิกเคลื่อนไหวที่จะกล่าวถึงในงานวิจัยนี้ไว้ ดังนี้

1. การโฆษณาและส่งเสริมการขาย (advertising & promotion) อาทิ สื่อออนไลน์ หรือป้ายโฆษณาแบบเคลื่อนไหว

2. การสร้างอัตลักษณ์ของสินค้า อาทิ โลโก้เคลื่อนไหว (animated logos) กราฟิกสำหรับรายการและช่อง (broadcast & channel branding)

3. สื่อภาพยนตร์และบันเทิง (film & entertainment) อาทิ ไตเติ้ลภาพยนตร์และซีรี่ย์ (title sequences) มิวสิควิดีโอ (music videos) ตัวอักษรเคลื่อนไหว (kinetic typography) ประกอบเพลง เป็นต้น

4. ส่วนประสานงานกับผู้ใช้ (user interface - UI animation) ทำให้การโต้ตอบเป็นไปอย่างราบรื่นและเข้าใจง่ายขึ้น ซึ่งภาพเคลื่อนไหวเหล่านี้ไม่เพียงแต่เพิ่มความสวยงามแต่ยังทำหน้าที่นำทางและให้ข้อมูลตอบกลับแก่ผู้ใช้อีกด้วย (Bowers, 2020)

5. งานอีเวนต์และคอนเสิร์ต (events & concert) อาทิ วิดีโอเปิดตัว (opening videos) กราฟิกบนจอเวที (stage visuals)

6. อินโฟมชันกราฟิก (info motion graphic) อาทิ แนะนำการใช้งาน นำเสนอข้อมูล หรือการสรุปเรื่องราวให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น

2. การจำแนกทักษะแบ่งเป็น 2 ด้าน ได้แก่

- 2.1 ด้านทักษะเฉพาะทาง (hard/technical skills) ครอบคลุมความรู้ ความสามารถ และทักษะที่เกี่ยวข้อง กับเครื่องมือและกระบวนการผลิตโดยตรง เช่น ด้านเทคนิคด้านโปรแกรม (software proficiency) ด้านการออกแบบ (design principles) และทักษะที่ใช้ในการประยุกต์ใช้ความรู้เฉพาะทาง เช่น ความคิดสร้างสรรค์ (conceptual skills) และการเล่าเรื่อง (storytelling)

ทักษะด้านศิลปะและการออกแบบ (conceptual/design skills) ทักษะกลุ่มนี้เน้นที่ความสามารถในการคิด การจัดองค์ประกอบ และการสร้างแนวคิดเชิงนามธรรมให้กลายเป็นภาพที่สื่อสารได้อย่างน่าสนใจ อาทิ ทฤษฎีสี (color theory) และผลกระทบทางอารมณ์ การจัดองค์ประกอบภาพ (composition) รวมถึงการทำให้ตัวอักษรเคลื่อนไหว (kinetic typography)

ทักษะเฉพาะทางสำหรับวิชาชีพหมายถึง ทักษะที่สามารถประเมินและวัดระดับความชำนาญ ได้อย่างชัดเจน เพื่อให้ประสบความสำเร็จในสาขานี้ต้องอาศัยการผสมผสานทักษะย่อยหลายด้านที่สำคัญ เช่น ความรู้ ความเข้าใจใน พื้นฐานการออกแบบ (design fundamentals) หลักการแอนิเมชัน (animation principles) และความชำนาญด้านซอฟต์แวร์ เป็นพิเศษ (Meghana, 2025)

โดยในงานวิจัยนี้จำแนกทักษะเฉพาะทางได้ดังต่อไปนี้

2.1.1 ทักษะโปรแกรม (software skills)

2.1.2 ทักษะด้านศิลปะและการออกแบบ (conceptual/design skills)

2.2 ด้านทักษะทางสังคมและอารมณ์ (soft/socio-emotional skills) หมายถึง ความสามารถในการสื่อสาร ทำงานร่วมกับผู้อื่น และปรับตัวในบริบทที่หลากหลาย ซึ่งช่วยเสริมสร้างความร่วมมือในทีมและการพัฒนาตนเอง ทักษะสำคัญในกลุ่มนี้ประกอบด้วย

2.2.1 ด้านการทำงานร่วมกัน การสื่อสารและปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น (communication) การทำงานร่วมกับผู้อื่น (collaboration) และความเห็นอกเห็นใจและความเมตตา กรุณา (compassion)

2.2.2 ด้านการจัดการตนเองและการปรับตัว: ความฉลาดทางอารมณ์ (emotional intelligence) การบริหารจัดการและการตัดสินใจ (management and decision making), และการปรับตัว (adaptability) ความยืดหยุ่น (flexibility) (Sinthuvanich, 2020)

3. การวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อรวบรวมผลการศึกษากับความต้องการทักษะในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

การเติบโตในสายอาชีพนักออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวในปี 2568 ต้องอาศัยการผสมผสานทักษะหลายด้าน โดยให้ความสำคัญกับการเล่าเรื่องด้วยภาพ และการยึดมั่นในหลักการออกแบบมากกว่าความชำนาญทางเทคนิค เพียงอย่างเดียว องค์ความรู้ด้าน 3D (Cinema 4D/Blender) และการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์เข้ามาในกระบวนการทำงานถือเป็นทักษะพื้นฐานที่ต้องมี โดยผู้ที่ก้าวสู่ตำแหน่งอาวุโสจะต้องเชี่ยวชาญด้านการสื่อสาร การจัดการโครงการ และการทำความเข้าใจด้านธุรกิจ

งานวิจัยเรื่อง “คุณลักษณะของนักแอนิเมชันไทยที่ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ” มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ทักษะเฉพาะทาง (hard skills) และทักษะทางสังคมและอารมณ์ (soft skills) ที่นำไปสู่ความสำเร็จในอุตสาหกรรมแอนิเมชันระดับโลก การวิจัยเชิงคุณภาพนี้ เก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกนักแอนิเมชันไทย 5 ท่าน ที่มีผลงานโดดเด่นในระดับสากล ผลการศึกษาชี้ว่า ปัจจัยสู่ความสำเร็จคือการพัฒนาทักษะศิลปะอย่าง ต่อเนื่องตั้งแต่ เด็กผ่าน การศึกษาและการฝึกฝน โดยทักษะสำคัญที่ต้องมีประกอบด้วย ความเชี่ยวชาญด้านเทคนิค (เช่น หลักการสร้างแอนิเมชัน 12 ข้อ กลไกการเคลื่อนไหว รสนิยมทางศิลปะ การใช้โปรแกรม) ควบคู่ไปกับทักษะทางสังคม (เช่น การปรับตัว การทำงานเป็นทีม ความคิดสร้างสรรค์ การเรียนรู้ ตลอดชีวิต และการสื่อสารภาษาอังกฤษ) รวมถึงการ สร้างเครือข่าย ผ่านเวทีนานาชาติและ แพลตฟอร์มออนไลน์อย่าง LinkedIn และ ArtStation ซึ่งมีความสำคัญในการ เปิดโอกาส การทำงานในทีมระดับโลก (วาทิต พรหมมี และ อภิเชษฐ กำภู ณ อยุธยา, 2568)

ความสำเร็จในอาชีพต้องอาศัยการผสมผสานระหว่างทักษะเฉพาะทาง (hard skills) และทักษะทางสังคม และอารมณ์ (soft skills) ทักษะเฉพาะทางประกอบด้วย ความเชี่ยวชาญ ในเทคนิค การใช้เครื่องมือเฉพาะทาง และการพัฒนาความรู้อย่างต่อเนื่อง สำหรับทักษะทาง สังคมและอารมณ์จำเป็นอย่างยิ่งในการทำงานร่วมกับทีมงาน ที่มีความหลากหลาย ได้แก่ การ ปรับตัว (adaptability) ต่อความต้องการของงาน การทำงานเป็นทีม การสื่อสารอย่างมี ประสิทธิภาพ ความคิดสร้างสรรค์ การคิดเชิงวิพากษ์ และการแก้ปัญหา ปัจจัยสำคัญเหล่านี้ ยังรวมถึงการมี ทักษะคิดเชิงบวก การเรียนรู้ตลอดชีวิต และที่สำคัญคือ ความคิดแบบเติบโต (Growth Mindset) การผสมทักษะเหล่านี้จะช่วยให้บุคลากรสร้างผลงานที่มีคุณภาพได้ (Sinthuvanich, 2020)

คุณสมบัติของนักออกแบบโมชันกราฟิกซึ่งเป็นผู้ที่สร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหวที่น่าสนใจ และเล่าเรื่องราวด้วยภาพ โดยทักษะที่จำเป็นต้องมีความเชี่ยวชาญประกอบด้วยความรู้พื้นฐาน ด้านการออกแบบ (เช่น ทฤษฎีสี การจัดองค์ประกอบภาพ และตัวอักษร) ควบคู่ไปกับหลักการ แอนิเมชัน เช่น จังหวะเวลา การหน่วง (easing in and out) และการคาดการณ์ (anticipation) ทักษะทางเทคนิคที่ขาดไม่ได้คือความเชี่ยวชาญในซอฟต์แวร์หลักอย่าง Adobe After Effects, Illustrator, Photoshop รวมถึงความรู้ด้าน 3D Modeling (เช่น Cinema 4D, Maya, Blender) นอกจากนี้ยังรวมถึงทักษะด้านการเล่าเรื่องผ่านสตอรี่บอร์ด การตัดต่อวิดีโอ การออกแบบเสียง และการบริหารจัดการเวลา ตลอดจนการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพกับลูกค้า (Meghana, 2025)

จากงานวิจัยชี้ให้เห็นว่าความสำเร็จในการประกอบอาชีพต้องอาศัยการบูรณาการทักษะ สองด้านคือ ทักษะเฉพาะทางที่เน้นความเชี่ยวชาญ และทักษะทางด้านสังคมและอารมณ์ ที่สำคัญ อาทิ การสื่อสาร การทำงานเป็นทีม เป็นต้น

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมผสาน (mixed methods research) โดยประกอบด้วย การวิจัยเชิงสำรวจ (survey research) และการสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) จากผู้ให้ข้อมูลสำคัญ มีกระบวนการดังต่อไปนี้

1. การออกแบบการวิจัย

1.1 ศึกษาทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะเฉพาะทาง (hard skills) และทักษะทางสังคมและอารมณ์ (social and emotional skills) รวมถึงงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมกราฟิกเคลื่อนไหว (motion graphic industry)

1.2 กำหนดประเด็นการศึกษาให้ครอบคลุมทั้งด้านทักษะและบริบทการทำงานของนักออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว

1.3 วางแผนการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้การวิจัยเชิงสำรวจและการสัมภาษณ์เชิงลึกเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครบถ้วนสมบูรณ์

2. กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักจำนวน 2 กลุ่ม

2.1 นักออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวที่มีประสบการณ์ตั้งแต่ 3 ปีขึ้นไป จำนวน 21 ท่าน

2.2 ผู้บริหาร ผู้กำกับศิลป์ (art directors) หรือเจ้าของสตูดิโอที่มีประสบการณ์ในการจ้างงานหรือ บริหารทีมตั้งแต่ 5 ปีขึ้นไป โดยเน้นกลุ่มผู้ที่มีอำนาจในการตัดสินใจจ้างงานหรือมีส่วนร่วมในกระบวนการผลิต จำนวน 5 ท่าน

ทั้งสองใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (purposive sampling)

3. เครื่องมือในการเก็บข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลคือ แบบสอบถามเชิงสำรวจและแบบสัมภาษณ์เชิงลึก เพื่อหาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง กับทักษะเฉพาะทางและทักษะทางสังคมและอารมณ์

3.1 กำหนดกรอบแนวคิดที่ได้จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.2 จัดทำแบบสอบถาม (questionnaire) และเครื่องมือการสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) โดยแบบสอบถามใช้มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (5-point Likert Scale) ในการให้ผู้ตอบประเมินระดับ ความสำคัญของทักษะต่าง ๆ และอาจมีคำถามปลายเปิดเพื่อรับข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ส่วนเครื่องมือการสัมภาษณ์เชิงลึก เน้นการตั้งคำถามที่ต้องการคำตอบเชิงคุณภาพจากผู้ให้ข้อมูลหลัก เพื่อเจาะลึกในประเด็นด้านทักษะและบริบทการทำงานของนักออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว

3.3 ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือโดยให้ผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน หลังจากนั้นนำมาวิเคราะห์ดัชนีความสอดคล้อง ระหว่างคำถามกับวัตถุประสงค์ (IOC) จากนั้นนำไปปรับปรุงแบบสอบถามตามคำแนะนำ

4. วิธีการเก็บข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการโดยผู้ให้ข้อมูลหลักตอบแบบสอบถามและการสัมภาษณ์เชิงลึกแบบตัวต่อตัว เริ่มจากชี้แจง วัตถุประสงค์ ขอบเขตงานทัศนภาพและเสียง ใช้เวลาสัมภาษณ์ประมาณ 40 - 60 นาทีต่อท่าน จากนั้นดำเนินการ ถอดความเป็นลายลักษณ์อักษรเพื่อนำไปวิเคราะห์และสังเคราะห์ในขั้นตอนต่อไป

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลใช้เทคนิคการวิเคราะห์เชิงประเด็น โดยมีขั้นตอนดังนี้

5.1 จัดกลุ่มข้อมูลตามหมวดหมู่ได้แก่ 1. ทักษะเฉพาะทาง 2. ทักษะทางสังคมและอารมณ์

5.2 วิเคราะห์ความเชื่อมโยงของข้อมูลเพื่อสรุปทักษะที่จำเป็นสำหรับอาชีพนักออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว

5.3 ตีความข้อมูลโดยอ้างอิงแนวคิดและทฤษฎีจากวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามได้แก่นักออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว จำนวน 21 ท่าน จากการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงมีดังนี้

1. การวิเคราะห์ระยะเวลาการประกอบอาชีพ กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่จำนวนเกินกว่าครึ่ง เป็นผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์สูงมากในสายงานเป็นเวลา 10 ปีขึ้นไป จำนวน 12 ท่าน (57.1%) 6-10 ปี จำนวน 3 ท่าน (14.29%) 3-5 ปี จำนวน 6 ท่าน (28.6%)

2. การวิเคราะห์ช่วงอายุ กลุ่มอายุมีการแบ่งกลุ่มที่ชัดเจน 2 กลุ่มหลัก คือกลุ่มคนรุ่นใหม่ (20-30 ปี) และกลุ่มผู้มีประสบการณ์สูง (41-50 ปี) ซึ่งสอดคล้องกับข้อมูลระยะเวลาการประกอบอาชีพ 20-30 ปี จำนวน 8 ท่าน (38.1%) 41-50 ปี จำนวน 8 ท่าน (38.1%) 31-40 ปีจำนวน 4 ท่าน (19.0%) มากกว่า 51 ปี จำนวน 1 ท่าน (4.8%)

3. การวิเคราะห์ตำแหน่งงานในปัจจุบัน ตำแหน่งงานมีความหลากหลายและกระจายตัวในทุกระดับของอุตสาหกรรม โดยกลุ่มใหญ่ที่สุดคือระดับปฏิบัติการ 7 ท่าน (33.33%) ได้แก่ Motion Graphic Designer, Graphic designer, Visual designer เจ้าหน้าที่กราฟฟิกข่าว กลุ่มระดับอาวุโส/ผู้เชี่ยวชาญ (Senior /Specialist) 6 ท่าน (28.57%) ได้แก่ VFX Senior compositor, Senior Visual Designer, 3D Artist, Creative Art Director กลุ่ม ระดับบริหาร/เจ้าของ (Executive Director/CEO /Owner) 5 ท่าน (23.81%) และกลุ่มอาชีพอิสระ (Freelance) 2 ท่าน (9.25%) เป็นกลุ่มตัวอย่างที่สะท้อน

ภาพรวมของอุตสาหกรรมกราฟิกเคลื่อนไหวได้ค่อนข้างดี โดยมีลักษณะเด่นคือการผสมผสานระหว่างสองประสบการณ์อย่างชัดเจน

กลุ่มผู้เชี่ยวชาญอาวุโส เป็นกลุ่มใหญ่ที่สุดจำนวน 11 ท่าน (52.38% มีประสบการณ์ 10 ปีขึ้นไป) ส่วนใหญ่อยู่ในวัย 41-50 ปี และดำรงตำแหน่งในระดับบริหาร (CEO, Director) หรือผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทาง (Senior, Specialist)

กลุ่มคนรุ่นใหม่ จำนวน 10 ท่าน (47.62% ประสบการณ์ 3-5 ปี) อยู่ในวัย 20-30 ปี และดำรงตำแหน่งในระดับปฏิบัติการ ทำให้กลุ่มตัวอย่างนี้มีความสมดุล ทำให้สามารถเห็นมุมมองที่หลากหลายทั้งจากผู้บริหารที่มีประสบการณ์สูงและจากทีมงานรุ่นใหม่ที่กำลังเติบโตในสายงาน

4. การวิเคราะห์ประเภทของงานกราฟิกเคลื่อนไหว ที่ผู้ตอบแบบสอบถามทำมากที่สุด พบว่า 3 อันดับแรก สะท้อนภาพรวมของตลาดในปัจจุบันอย่างชัดเจน ได้แก่

4.1 โฆษณาและส่งเสริมการขาย 17 ท่าน (81%)

4.2 สื่อภาพยนตร์และบันเทิง 14 ท่าน (66.7%)

4.3 งานอีเวนต์และคอนเสิร์ต เท่ากับ อินโฟมชันกราฟิก 13 ท่าน (61.9 %)

พบว่าตลาดงานกราฟิกเคลื่อนไหวในประเทศไทย เป็นงานประเภทสื่อเพื่อการโฆษณา และส่งเสริมการขายเป็นตลาดใหญ่ที่สุด รองลงมาคือ สื่อภาพยนตร์และบันเทิง และงานอีเวนต์ และคอนเสิร์ตเป็นหลัก ด้านการสร้างแบรนด์ อาทิ โลโก้เคลื่อนไหว กราฟิกสำหรับรายการ และช่อง ส่วนงานเฉพาะทางอย่าง ส่วนประสานงานกับผู้ใช้งยังพบค่อนข้างน้อย

ตาราง 1

ผลการวิจัยทักษะเฉพาะทาง (hard skills) ด้าน ทักษะโปรแกรม (software skills) (N = 21) มีดังต่อไปนี้

1. ทักษะเฉพาะทาง (hard skills)	หัวข้อ	ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	S.D.
1.1 ทักษะโปรแกรม (Software Skills)			
1.1.1	Compositing Software (After Effects, Nuke, Fusion.)	4.04	0.973
1.1.2	3D Software (Cinema 4D, Maya, Blender)	3.1	0.97

1. ทักษะเฉพาะทาง (hard skills)	หัวข้อ	ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	S.D.
1.1 ทักษะโปรแกรม (Software Skills)			
1.1.3	Editing Software (Final cut, Adobe Premiere)	3.1	1.07
1.1.4	Vector Software (Adobe Illustrator)	3.23	1.091
1.1.5	Raster Software (Adobe Photoshop)	3.571	1.09
1.1.6	I-pad / tablet (Procreate, Flipaclip)	2.68	1.1
1.1.7	Mapping Software (Resolume, madmapper, HeavyM)	2.8	0.941
1.1.8	Live Video Mixing Software (Resolume, madmapper, HeavyM)	2.8	0.941
1.1.9	Sound Design Software	2	0.96
1.1.10	Color Correct Software (Davinci)	2.38	0.86
1.1.11	Artificial Intelligence (AI)	2.35	0.87

จากตาราง 1 ทักษะโปรแกรม จากผลการวิจัยแบ่งออกได้เป็น 4 กลุ่มได้แก่

1. เครื่องมือหลัก (core tools) โปรแกรมหลักได้แก่ Compositing Software (Adobe After Effects, Nuke, Fusion) และโปรแกรมกราฟิกพื้นฐาน (Adobe Illustrator, Photoshop) เป็นทักษะที่ผู้ตอบส่วนใหญ่มีความเชี่ยวชาญระดับสูง ถือว่าเป็นโปรแกรมพื้นฐานที่ต้องทำได้อย่างเชี่ยวชาญ

การวิเคราะห์ผลวิจัยแสดงให้เห็นว่า หัวใจของนักออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวคือความสามารถสร้างผลงานในโปรแกรม Compositing Software ได้อย่างสมบูรณ์และต้องมีความสามารถในการเตรียมไฟล์จากโปรแกรมกราฟิกพื้นฐานอย่างเชี่ยวชาญ อาทิ Adobe Illustrator และ Adobe Photoshop ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการสร้างงานกราฟิกเคลื่อนไหวที่ระบุไว้ในหนังสือ Adobe After Effects Classroom in a Book (Adobe Creative Team, 2024) นอกจากนี้ แนวคิดเรื่องกระบวนการผลิต (Workflow) ยังสอดคล้องกับการอธิบายของ Krasner (2008) ที่ระบุว่ากระบวนการผลิตที่ดีเริ่มต้นจากการสร้างการภาพในโปรแกรม 2 มิติเพื่อทำให้องค์ประกอบสมบูรณ์ ก่อนนำไปสู่กระบวนการสร้างการเคลื่อนไหวในขั้นต่อไป

สอดคล้องกับ อัครพล รัตนตยาธิคุณ (การสื่อสารส่วนบุคคล, 19 ตุลาคม 2568) Creative Art Director/Visual Designer จากบริษัท Fungjai ได้กล่าวว่า “ถ้าไม่เชี่ยวชาญโปรแกรม Compositing Software อย่าง Adobe After Effects ก็เหมือนถูกจำกัดความคิดสร้างสรรค์ไปแล้ว และถ้าไม่ชำนาญการเตรียมไฟล์ในโปรแกรมกราฟิกก็อาจทำให้เสียเวลาในการทำงานเช่นกัน ทั้งสองอย่างควรจะเป็นทักษะที่คู่กัน รวมถึงเส้นสีในการออกแบบงานที่ดีด้วย”

2. เครื่องมือรองและทักษะด้านโปรแกรมสนับสนุน ได้แก่โปรแกรมคอมพิวเตอร์ 3 มิติ โปรแกรมตัดต่อ (Editing Software) (Final cut, Adobe Premiere) แต่ส่วนใหญ่อยู่ในระดับปานกลาง (intermediate) ถึงขั้นสูง (advanced) สะท้อนถึงความสำคัญที่เพิ่มขึ้น แม้จะไม่ใช่ทุกคนที่เชี่ยวชาญ แต่ส่วนใหญ่ (ประมาณ 60-70%) สามารถใช้งานโปรแกรมเหล่านี้ได้ สะท้อนถึงการที่นักออกแบบ 1 คน ต้องมีความสามารถที่หลากหลายมากขึ้น

นอกจากนี้ประเด็นด้านทักษะการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ 3 มิติ ผลการวิจัยพบว่า มีสถานะเป็นทักษะที่พึงมีมากกว่า แต่ไม่ใช่ทักษะที่จะเป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับทุกตำแหน่งงาน ซึ่งสะท้อนอย่างชัดเจนจากผลสำรวจเชิงปริมาณ ได้รับค่าเฉลี่ยความสำคัญในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.10$) สอดคล้องกับที่ ประเสริฐ ธัญวิธภาพ (การสื่อสารส่วนบุคคล, 24 ตุลาคม 2568) เจ้าของบริษัท Motion Graphic superbmotion ได้กล่าวไว้ว่า “งานด้านกราฟิกเคลื่อนไหว ควรจะมีองค์ความรู้โดยรวมโดยเฉพาะ ด้านงาน 2 มิติ และ 3 มิติ จะ

เพิ่มศักยภาพของงานให้ไปได้ไกลกว่าเดิมมาก หรืออย่างน้อยต้องเข้าใจโครงสร้างภาพรวม เพื่อจะส่งต่อให้ทีมได้ แต่หากเป็นงานที่เฉพาะทางมาก ๆ เช่นงาน 3D Dynamic /3D Animal Rigging Muscle ในบริษัทจะมีผู้เชี่ยวชาญด้านนี้มาสนับสนุนอยู่แล้ว”

3. เครื่องมือเฉพาะทาง I-pad / tablet (Procreate, Flipaclip หรือโปรแกรมอื่น ๆ ที่ใช้ในการออกแบบ) และ ปัญญาประดิษฐ์ ส่วนใหญ่ยังอยู่ในระดับเริ่มต้น แต่มีการรับรู้และเริ่มใช้งานจนถึงใช้ได้ปานกลาง อยู่ในภาวะ “Skill Gap” คือช่องว่างระหว่าง “การแค่ใช้เป็น” กับ “การใช้ทำงานจริงร่วมกับโปรแกรมอื่นได้” ที่นักออกแบบรู้ว่าสำคัญ แต่ยังไม่ได้ศึกษาให้เชี่ยวชาญ โดยเฉพาะเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์เป็นสิ่งที่เพิ่งเริ่มต้นอาจจะต้องอาศัยระยะเวลาในการฝึกฝนและเรียนรู้ เพื่อให้เกิดความคล่องในการทำงานและสามารถยกระดับคุณภาพงานได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

เครื่องมือเฉพาะทางอย่างการวาดภาพในโปรแกรม Procreate หรือ Flipaclip เนื่องจากโปรแกรมมีการสร้างแอนิเมชันแบบเฟรมต่อเฟรม (cel animation) ที่ช่วยให้การวาดแอนิเมชันแบบทีละเฟรมทำได้ง่าย นักออกแบบสามารถวาดการเคลื่อนไหวที่ลื่นไหล (เช่น เหม ควนไฟ การสลับของเส้นผม) แล้วส่งออกเป็นไฟล์วิดีโอเพื่อนำไปผสมภาพ (composite) ใน Adobe After Effects ต่อได้ (Kjellberg, 2020) ทำให้ได้ภาพที่สร้างสรรค์ การสร้างสไตล์ภาพที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ช่วยให้งานกราฟิกเคลื่อนไหวที่ถูกสร้างด้วยคอมพิวเตอร์ดูมีชีวิตชีวา และมีเอกลักษณ์ที่โดดเด่น

สอดคล้องกับข้อมูลจาก ยงวิทย์ สันธนะพานิช (การสื่อสารส่วนบุคคล, 21 ตุลาคม 2568) CEO and Co-Founder จากบริษัท Mushroom Studio ได้กล่าวว่า “ในยุคที่ปัญญาประดิษฐ์กลายเป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่ทำให้สิ่งดูง่ายขึ้นสำหรับกลุ่มผู้บริโภค รวมไปถึงโปรแกรมและเครื่องมือต่าง ๆ ที่ทำให้ง่ายยิ่งขึ้น สิ่งที่ทำให้แตกต่างกันได้ก็คือวิธีการคิดและการออกแบบที่ไม่เหมือนกัน จำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องปลูกฝังกระบวนการสร้างงานบางอย่างควรใช้ได้ ทำให้ผลิตงานได้ไวขึ้นช่วยย่นระยะเวลาทำงานได้”

ภูเนศ ขาววิสัย (การสื่อสารส่วนบุคคล, 21 ตุลาคม 2568) Senior Visual Designer จากบริษัท Autosave Studio ได้กล่าวว่า “ปัญญาประดิษฐ์ในยุคปัจจุบันถูกมองว่าเป็นเครื่องมือที่จำเป็น เพื่อช่วยทุ่นเวลา จุดประกายไอเดียใหม่ๆ และเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน ควบคู่ไปกับทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง เช่น การหาเคย์เวิร์ด เพื่อค้นคว้าข้อมูลอย่างรวดเร็ว”

4. เครื่องมือเกิดใหม่และโปรแกรมอื่น ๆ ได้แก่ Mapping Software (resolume, madmapper, heavyM) live video mixing software, sound design software, color correct software (Davinci) ส่วนใหญ่มีการใช้งานน้อย จนถึงไม่รู้จักเลย กลุ่มเครื่องมือเหล่านี้อยู่นอกขอบเขตตลาดหลักของนักออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว เพราะถูกจัดให้เป็น

เครื่องมือสำหรับอาชีพเฉพาะทางอื่น เช่น VJ (visual jockey) ซึ่งเน้นการแสดงผลงาน ภาพแบบสด (live visuals) มากกว่าการผลิตชิ้นงานที่จับในตัว (Spinrad, 2021) สำหรับ อาชีพนักเกรดสี (colorist) คือผู้เชี่ยวชาญด้านการปรับแต่งสี แสง และอารมณ์ของฟุตเทจ โดยเฉพาะ ถือเป็นขั้นตอนหลังการผลิต (post-production) ที่แยกส่วนชัดเจน แม้ว่า นักออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวจะต้องคุมโทนสี (color correction) ในงานของตนเอง (เช่น ใช้ Lumetri Color ใน After Effects) แต่ก็เทียบไม่ได้กับกระบวนการ “เกรดสี” (color grading) เฉพาะทางที่นักเกรดสีต้องทำงาน ซึ่งเป็นอาชีพเฉพาะทางที่ต้องอาศัยความรู้ ลึกซึ้งด้านทฤษฎีสีและจิตวิทยาการรับรู้ แตกต่างจากขอบเขตงานทั่วไปของนักออกแบบ กราฟิกเคลื่อนไหว (Van Hurlman, 2014)

ตาราง 2

ผลการวิจัยทักษะเฉพาะทาง (hard skills) ด้านทักษะด้านศิลปะและการออกแบบ (conceptual/ design skills) (N = 21) มีดังต่อไปนี้

1.2 ทักษะด้านศิลปะ และการออกแบบ (conceptual/ design skills)	หัวข้อ	ค่าเฉลี่ย (X̄)	S.D.
1.2.1	ทักษะด้านการเล่าเรื่องด้วยภาพ (visual storytelling)	3.333	0.96
1.2.2	หลักการออกแบบ (design principles)	3.76	0.83
1.2.3	หลักการสร้างภาพเคลื่อนไหว (animation principles)	3.857	0.85

จากตาราง 2 ทักษะด้านศิลปะและการออกแบบ จากผลการวิจัยพบว่า หลักการ ออกแบบและหลักการแอนิเมชัน ได้รับการประเมินว่ามีความสำคัญในระดับสูง จากผู้ตอบ ส่วนใหญ่ ผู้เชี่ยวชาญให้ความสำคัญกับทักษะเชิงแนวคิดเป็นอย่างมาก โดยระบุว่า “ความคิด สร้างสรรค์และการแก้ปัญหา” เป็นสิ่งจำเป็นมาก เพราะ “แทบจะทุกงานจะเป็นการสร้างใหม่” สะท้อนให้เห็นว่าทักษะด้านหลักการออกแบบ ทักษะด้านการเล่าเรื่องด้วยภาพและหลักการ

สร้างภาพเคลื่อนไหว ทักษะทั้งสามด้านถือเป็นทักษะรากฐาน (foundation skills) สำคัญที่ยั่งยืนกว่าความสามารถในการใช้เครื่องมือเสียอีก

เมื่อเปรียบเทียบระหว่างทักษะด้านโปรแกรมขั้นสูงกับหลักการออกแบบที่แข็งแรง ผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่เลือกหลักการออกแบบ โดยให้เหตุผลว่าโปรแกรมสามารถฝึกฝนทีหลังได้ แต่พื้นฐานศิลปะและสุนทรียภาพทางการออกแบบนั้นสอนยากกว่าและสำคัญกว่าในระยะยาว สอดคล้องกับที่ แทนไท พรจันทรทอง (การสื่อสารส่วนบุคคล, 20 ตุลาคม 2568) Design Director จากบริษัท Summer & Co Studio Co., Ltd. ได้กล่าวไว้ว่า “ทักษะทางการออกแบบเป็นตัวกำหนดทิศทางของงานและวิธีคิด” ดังนั้นจะเห็นได้ว่าผู้มีประสบการณ์จากอุตสาหกรรมกราฟิกเคลื่อนไหวมองว่า “เครื่องมือ” เรียนรู้ได้ง่าย โดยเฉพาะในยุคที่อินเทอร์เน็ต เข้าถึงได้ทุกที่ทุกเวลา แต่ “วิธีคิด” และ “รากฐานศิลปะ” คือสิ่งที่สอนยากกว่าและสำคัญกว่าในระยะยาว

ตาราง 3

ผลการวิจัยทักษะทางด้านสังคมและอารมณ์ (Soft/Socio-Emotional Skills) (N = 21) มีดังต่อไปนี้

2. ทักษะทางด้านสังคมและอารมณ์ (Soft/Socio-Emotional Skills)	หัวข้อ	ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	S.D.
2.1	การสื่อสาร (communication)	4.14	0.72
2.2	ความเห็นอกเห็นใจ (compassion)	4.19	0.74
2.3	การบริหารจัดการ (management and decision making)	4	0.77
2.4	ความฉลาดทางอารมณ์ (emotional intelligence)	3.76	0.89
2.5	การปรับตัว (adaptability)	4	0.83

2. ทักษะทางด้าน สังคมและอารมณ์ (Soft/Socio- Emotional Skills)	หัวข้อ	ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	S.D.
2.6	ความรับผิดชอบ (responsibility)	4.52	0.6
2.7	การคิดนอกกรอบอย่างสร้างสรรค์ (creativity)	3.95	0.74
2.8	ความสามารถในการคิดด้วยเหตุผล (critical thinking)	4.14	0.65
2.9	ความยืดหยุ่น (flexibility)	4	0.7
2.10	การใช้ภาษาอังกฤษ	3	0.7

ตาราง 3 ทักษะทางด้านสังคมและอารมณ์ จากผลการวิจัยพบว่าทักษะที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ ความรับผิดชอบ สะท้อนถึงการให้ความสำคัญสูงสุดต่อทัศนคติและพฤติกรรมพื้นฐานในการทำงาน รองลงมาคือความเห็นอกเห็นใจ การสื่อสาร และ ความสามารถในการคิดด้วยเหตุผล

จากคำถามเชิงลึกจากการสัมภาษณ์ กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้บริหาร/ผู้กำกับศิลป์หรือเจ้าของสตูดิโอที่จ้างงานนักร้องแบบโมชันกราฟิกพบว่า ทักษะ 3 อันดับแรกที่มองหาในการจ้างงานนักร้องแบบกราฟิกเคลื่อนไหวรุ่นใหม่ คำตอบส่วนใหญ่เน้นไปที่ทักษะด้านสังคม ได้แก่ ความรับผิดชอบ การสื่อสาร ทัศนคติ การทำงานเป็นทีมและความตรงต่อเวลา ควบคู่ไปกับหลักการออกแบบพร้อมทั้งด้านความคิดสร้างสรรค์ เช่นเดียวกับ วารินทร์ เทวินบุรานวงศ์ (การสื่อสารส่วนบุคคล, 22 ตุลาคม 2568) Managing Director จากบริษัท Digital Plus (Thailand) Co.,Ltd. ได้กล่าวว่า “นักร้องแบบควรเข้าใจโจทย์และเป้าหมายในการทำงานแต่ละชิ้น โดยมีความเชี่ยวชาญด้านโปรแกรม (software) ควบคู่ไปกับความรับผิดชอบ การสื่อสาร ทัศนคติที่ดีต่อการทำงาน”

ข้อสังเกตเกี่ยวกับ ทักษะการใช้ภาษาอังกฤษมีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดในกลุ่มนี้ ซึ่งอาจเป็นข้อบ่งชี้ว่านี่คือทักษะด้านสังคมที่ยังต้องการการพัฒนาอย่างจริงจังเมื่อเทียบกับทักษะอื่น ๆ ในหมวดเดียวกัน หรือตลาดงานด้านกราฟิกเคลื่อนไหวมักจะมีผู้จ้างงานส่วนใหญ่เป็นคนไทย

สรุปและอภิปรายผล

สรุปผลงานวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อสำรวจและจำแนกประเภทของทักษะพบว่าทักษะที่จำเป็นในการทำงานกราฟิกเคลื่อนไหวแบ่งออกเป็น 3 กลุ่มหลักที่ชัดเจน ได้แก่

ด้านทักษะโปรแกรม เครื่องมือหลักในการทำงานกราฟิกเคลื่อนไหวในประเทศไทย ได้แก่ Compositing Software (Adobe After Effects, Nuke, Fusion) และโปรแกรมกราฟิกพื้นฐาน (Adobe Illustrator, Adobe Photoshop) เป็นทักษะที่ผู้ตอบส่วนใหญ่มีความเชี่ยวชาญระดับสูง ถือว่าเป็นโปรแกรมพื้นฐานที่ต้องทำได้อย่างเชี่ยวชาญควบคู่กัน ส่วนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 3 มิติ ผลการวิจัยพบว่ามีสถานะเป็นทักษะที่พื้มีมากกว่า แต่ไม่ใช่ทักษะที่จะเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับทุกตำแหน่งงาน แต่ถือว่าเป็นทักษะสำคัญของนักออกแบบอิสระมากกว่า ปุณยวีร์ วิจารณ์ชัยกุล (การสื่อสารส่วนบุคคล, 22 ตุลาคม 2568) นักออกแบบอิสระตำแหน่ง 3D Generalist ได้กล่าวว่า “สำหรับนักออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวสายอาชีพอิสระ โดยเฉพาะภาพกราฟิกเคลื่อนไหวประกอบคอนเสิร์ต ควรสามารถทำงานได้ด้วยตัวเองถือเป็นสิ่งสำคัญ การเรียนรู้โปรแกรมที่หลากหลายสำคัญมากเพราะช่วยปลดล็อกความคิดสร้างสรรค์เมื่อต้องทำงานตามบริบทของลูกค้า”

ทักษะด้านศิลปะและการออกแบบ ได้แก่ หลักการออกแบบ ทักษะด้านการเล่าเรื่องด้วยภาพ และหลักการสร้างภาพเคลื่อนไหว ทักษะทั้งสามด้านถือเป็นทักษะรากฐานสำคัญที่ยั่งยืนกว่าความสามารถในการใช้เครื่องมือ

ทักษะทางด้านสังคมและอารมณ์ จากผลการวิจัยพบว่าทักษะที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือความรับผิดชอบ แสดงถึงการให้ความสำคัญสูงสุดต่อทัศนคติและพฤติกรรมพื้นฐานในการทำงาน รองลงมาคือความเห็นอกเห็นใจ การสื่อสาร และความสามารถในการคิดด้วยเหตุผล

การจำแนกทักษะทั้งสามประเภท ช่วยให้เห็นโครงสร้างของทักษะที่อุตสาหกรรมกราฟิกเคลื่อนไหวต้องการ ซึ่งไม่ใช่แค่ “ทำงานด้วยโปรแกรมอะไรได้” แต่ต้อง “มีความสามารถด้านใดบ้าง”

สรุปผลงานวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อประเมินระดับความสำคัญของทักษะความสำคัญตามมุมมองของผู้จ้างงานจริงการค้นพบว่าลำดับความสำคัญที่ผู้ประกอบการมองหาอาจจะสวนทางกับสิ่งที่นักศึกษาหรือผู้เริ่มต้นฝึกฝนมักให้ความสำคัญ คือความเชี่ยวชาญ

โปรแกรมขั้นสูงและความหลากหลายของโปรแกรม แต่จากการวิจัยพบว่า ทักษะสังคมความรับผิดชอบ ทักษะคิด การสื่อสาร มาเป็นอันดับแรก ๆ ในการตัดสินใจจ้างงาน เนื่องจากการทำงานส่วนใหญ่จะทำงานเป็นทีม มีการแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบและความสามารถเฉพาะด้านอย่างชัดเจน และทักษะรากฐานคือหลักการออกแบบและวิธีคิด ถูกมองว่าสำคัญกว่าตัวโปรแกรม เพราะสอนยากกว่าและเป็นตัวตัดสินคุณภาพงานในระยะยาว การค้นพบนี้ชี้ให้เห็นว่า เครื่องมือเป็นสิ่งที่เรียนรู้ในภายหลังได้ แต่วิธีคิดและความเป็นมืออาชีพคือสิ่งที่ผู้จ้างงานใช้คัดเลือกบุคลากร

สรุปผลงานวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 อภิปรายข้อเสนอแนะในการปรับปรุงหลักสูตรพบว่า ผู้สอนควรลดการยึดติดกับเครื่องมือ รวมถึงหลักสูตรศิลปะและการออกแบบไม่ควรเน้นสอนวิธีใช้โปรแกรมมากเกินไป เพราะปัจจุบันโปรแกรมเปลี่ยนแปลงรวดเร็ว สามารถเรียนรู้ได้อย่างง่ายดายทางอินเทอร์เน็ต วิธีการสอนควรเพิ่มน้ำหนักให้กระบวนการคิด มุ่งเน้นการปลูกฝัง รากฐานศิลปะ อาทิ หลักการออกแบบ สุนทรียภาพ การเล่าเรื่องให้แข็งแรง ซึ่งเป็นทักษะที่ยั่งยืนและประยุกต์ใช้ได้กับทุกเครื่องมือ บูรณาการร่วมกับทักษะด้านทางสังคมและอารมณ์ ต้องมีการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการพัฒนาทักษะทางสังคมอย่างจริงจัง อาทิ การทำงานกลุ่มที่เน้นความรับผิดชอบ การฝึกฝนการสื่อสารและการนำเสนอผลงาน ไม่ใช่แค่สอนในวิชาเลือกบางรายวิชา แต่ต้องกำหนดให้อยู่ในทุกรายวิชาปฏิบัติ เป็นต้น อีกทั้งควรปรับปรุงเกณฑ์การวัดผลให้สอดคล้องกับความต้องการของอุตสาหกรรม โดยเน้นการประเมินจากคุณภาพของชิ้นงานและความเชี่ยวชาญด้านเทคนิคที่ตอบโจทย์มาตรฐานวิชาชีพ มากกว่าการวัดผลจากการจดจำคำสั่งโปรแกรมเพียงอย่างเดียว

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะสำหรับนักออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวรุ่นใหม่ อุตสาหกรรมกราฟิกเคลื่อนไหวต้องการบัณฑิตที่มีวิธีคิดทางศิลปะและการออกแบบ ร่วมกับความรับผิดชอบต่อหน้าที่และมีทัศนคติที่ดีในการทำงานเป็นทีม มากกว่าทักษะการใช้เครื่องมือ
2. ข้อเสนอแนะต่อการวิจัยในอนาคต การศึกษาและค้นคว้าเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์กับการออกแบบภาพกราฟิกเคลื่อนไหวและแอนิเมชันในประเทศไทย

เอกสารอ้างอิง

- จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะศิลปกรรมศาสตร์ (ม.ป.ป.). การออกแบบเรขศิลป์เคลื่อนไหว : หลักการเคลื่อนไหว องค์ประกอบเรขศิลป์เคลื่อนไหว การออกแบบเรขศิลป์เคลื่อนไหว สื่อที่เกี่ยวข้องกับมิติเวลา [เอกสารที่ไม่ได้ตีพิมพ์]. คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, สาขาการออกแบบนิเทศศิลป์ (ม.ป.ป.). การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว [คำอธิบายรายวิชา]. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ. สืบค้นเมื่อวันที่ 8 ตุลาคม 2568, จาก <https://degreeplan.bu.ac.th/#1556850874245-cd0eb35d-40ff>
- วาทีต พรหมมี และ อภิเชฐ คำฤ ฒ อยู่ธยา. (2568). คุณลักษณะของนักแอนิเมชันไทยที่ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ. *วารสารการสื่อสารและสื่อบูรณาการ คณะการสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่*, 13(1), 192-225.
- สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. (ม.ป.ป.). ระบบศัพท์บัญญัติ สำนักงานราชบัณฑิตยสภา ออนไลน์. สืบค้นเมื่อวันที่ 8 ตุลาคม 2568, จาก <https://coined-word.orst.go.th/>
- Adobe Creative Team. (2024). *Adobe After Effects classroom in a book*. Adobe Press.
- Bowers, M. (2020, December 2). *A guide to Motion Design principles*. UX Collective. Retrieved October 8, 2025, from <https://uxdesign.cc/a-guide-to-motion-design-principles-7f05f10ccd79>
- Kjellberg, C. (2020). *Mixed media animation in Procreate*. Domestika. Retrieved November 3, 2025, from <https://www.domestika.org/en/courses/1513-mixed-media-animation-in-procreate>
- Krasner, J. (2008). *Motion graphic design: Applied history and aesthetics*. Focal Press.
- Lopez, S. (2024, August 19). *Motion graphics designer skills: 10 must-haves for 2026*. Designity. Retrieved October 8, 2025, from <https://www.designity.com/blog/the-10-key-skills-of-a-good-motion-graphics-designer>
- Meghana D. (2025, September 30). *Skills Required to Become a Motion Graphics Designer*. The Creative Skills Hub. Retrieved October 8, 2025, from <https://www.guvi.in/blog/skills-required-to-become-a-motion-graphics-designer/>
- Mika, A., & Chu, M. (2025, April 21). *What is motion graphics? Elements, tools & skills*. Ramotion. Retrieved October 8, 2025, from <https://www.ramotion.com/blog/what-is-motion-graphics/>

- Sinthuvanich, N. (2020, December 9). *HR แนะนำ 20 ทักษะ Hard Skills และ Soft Skills ที่ควรมีใน Resume*. Techsauce. สืบค้นเมื่อวันที่ 8 ตุลาคม 2568, จาก <https://techsauce.co/talentsauce/job-hack/job-skills>
- Siranat. (22 ธันวาคม 2565). *รวม 10 อาชีพสายนักออกแบบดิจิทัลดีไซน์เนอร์*. designil. <https://www.designil.com/10-professional-digital-designer/>
- Spinrad, P. (2021). *The VJ book: Inspirations and practical advice for live visuals performance* (2nd ed.). Focal Press.
- Van Hurkman, A. (2014). *Color correction handbook: Professional techniques for video and cinema* (2nd ed.). Peachpit Press.