



ข่าวประชาสัมพันธ์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

๑๑๔ สุขุมวิท ๒๓ แขวงคลองเตยเหนือ เขตวัฒนา กรุงเทพฯ ๑๐๑๑๐ โทรศัพท์ ๐-๒๖๔๙-๕๐๐๐
ภายใน ๕๖๖๖ โทรศัพท์/โทรสาร ๐-๒๒๕๘-๐๓๑๑

ข่าวจากหนังสือพิมพ์ประชาชาติธุรกิจ ฉบับประจำวันที ๒ เดือนเมษายน พ.ศ.๒๕๕๔ หน้า

ศูนย์สารสนเทศและการประชาสัมพันธ์ ได้จัดระบบข่าวสื่อสิ่งพิมพ์ สนใจดูที่ได้ <http://news.swu.ac.th/newsclips/>

ซีแอนิเมชันไทยดีไซน์แจ่มไม่แพ้ชาติใดในอาเซียน แต่ว่า... สู้เขาไม่ได้!

ในเวทีเสวนาหัวข้อเรื่อง “จินตนาการเด็กไทยในเวทีอาเซียน” ที่มีเยาวชนคนรุ่นใหม่มาร่วมแลกเปลี่ยนประสบการณ์และความคิดเห็นกันในงาน “เทศกาลสื่อใหม่วัยดิจิทัล S M L Media Festival : Smart Media for Life” ซึ่งจัดขึ้นโดยอุทยานการเรียนรู้ TK park ร่วมกับมูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย และภาคีเครือข่ายต่างๆ เพื่อการเตรียมตัวเข้าสู่ประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนในปี 2558

นายพิรพัทธ์ นันนารัตน์ หรือ ฮง นิสิตชั้นปีที่ 1 วิชาการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดีย วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เล่าถึงประสบการณ์ที่ได้รับจากการเดินทางไปดูงาน ASEAN OSS 3D Animation Skill Improvement Programmer ประเทศมาเลเซียว่า หลังจากได้เข้าร่วมกับกระทรวง ICT พัฒนาซอฟต์แวร์ที่ชื่อว่า เมฆา ก็ได้มีโอกาสไปศึกษาดูงานดังกล่าวที่มาเลเซียทำให้ตนเองได้เรียนรู้ว่า เรื่องการพัฒนาด้านแอนิเมชันของคนไทยไม่ได้ด้อยกว่าชาติอื่น โดยเฉพาะเรื่องการออกแบบ(ดีไซน์)นั้น เราเก่งกว่าประเทศอื่นในอาเซียน แต่ประเทศไทยเสียเปรียบเรื่องของภาษาในการสื่อสาร

“ถ้าพูดถึงงานดีไซน์อย่างเดียวถือว่าเรามีภาษีได้เปรียบเขามาก แต่ในเรื่องของการสื่อสาร การใช้ภาษา เรายังสู้เขาไม่ได้ ซึ่งวิทยากรที่นั่นบอกเป็นเสียงเดียวกันว่า เมื่อเขาต้องการงานด้านกราฟิกหรือแอนิเมชันเขาก็จะเลือกประเทศไทยก่อน เพราะคนไทยเก่งเรื่องงานออกแบบ หรือดีไซน์ แต่ก็ต้องมาพบกับอุปสรรคด้านภาษา ทำให้เราเป็นได้แค่แรงงานเท่านั้น ไม่สามารถไต่ระดับที่สูงขึ้นด้านการบริหารงานการออกแบบต่อไปได้”

สำหรับผลงานซอฟต์แวร์ชุด ‘เมฆา’ ที่นายพิรพัทธ์ได้มีโอกาสพัฒนาขึ้นร่วมกับกระทรวง ICT นั้น เป็นซอฟต์แวร์สำหรับผู้สนใจด้านการทำเกมแต่ยังไม่มีพื้นฐานด้านคอมพิวเตอร์มากนัก ซอฟต์แวร์ชุดนี้จึงถือเป็นขั้นเริ่มต้นสำหรับคนที่ชอบเล่นเกมแล้วต้องการจะผลิตเกมเป็นของตัวเอง

ด้านนายรัฐ จำปามูล ผู้กำกับผลงานแอนิเมชัน เรื่องเพลงพระอาทิตย์ และผู้ก่อตั้ง Sputnik Tales studio ยอมรับว่า การเตรียมความพร้อมรับมือสู่ประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนนั้น ค่อนข้างสำคัญต่อวงการแอนิเมชันไทยไม่น้อย หากเราไม่พร้อมก็จะกลายเป็นอุปสรรค เพราะเราจะเจอคู่แข่งอีกหลายประเทศ แต่ถ้าเราพร้อมก็จะเป็นโอกาสสำคัญ ซึ่งในแง่ของผู้ประกอบการถือเป็นโอกาสที่จะสร้างรายได้มากขึ้นหรือมีช่องทางเผยแพร่ผลงานและมีโอกาสออกไปทำงานในต่างประเทศเพิ่มขึ้น ส่วนในแง่ประโยชน์ที่จะได้รับการเข้ามาของเทคโนโลยีที่ทันสมัยนั้นจะมีประโยชน์หรือไม่ขึ้นอยู่กับวิธีการเสพหรือรับ ถ้าหากใช้เล่นเพื่อความสนุกเพียงอย่างเดียวก็ไม่ได้ประโยชน์ แต่ถ้ามองในแง่ของวิวัฒนาการก็จะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาการของเด็กไทย

ส่วนนายไกลก้อง ไวทยการ ผู้ผลิตแอปพลิเคชัน จาก change fusion กล่าวว่า การเตรียมความพร้อมของเด็กไทยด้านเทคโนโลยีนั้น เรียกได้ว่าแทบไม่ต้องเตรียมตัวอะไรเลย เพราะเด็กสมัยนี้ ใช้แท็บเล็ตหรือ สมาร์ทโฟน กันอยู่แล้ว ที่สำคัญคือ จะต้องมีความสนใจที่เหมาะสม และทำให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์ อาจเป็นรูปแบบของแอนิเมชันหรือโปรแกรมง่ายๆ หรือแม้แต่การถ่ายภาพ หรือถ่ายวิดีโอ ฯลฯ และทำให้เด็กนำไปต่อยอดได้ในอนาคต

ขณะที่ นายจักรี จ่ายกระโทก Creative Director ลูกชาวไร่ (Looksoundlight) ในฐานะที่เป็นผู้ผลิตแอนิเมชันออกสู่สังคม กล่าวว่า เขาพยายามสอดแทรกเนื้อหาดีๆผ่านตัวละครการ์ตูนแอนิเมชันที่ผลิต โดยสอดแทรกเข้าไปทีละนิด เพราะเด็กสมัยนี้มีความเชื่อมั่นในตัวเองค่อนข้างสูง และบางอย่างก็สามารถศึกษาได้เองโดยไม่ต้องพึ่งคุณครูหรือพ่อแม่

“ต้องบอกว่าเด็กสมัยนี้มีความรู้กันเยอะ เพราะเขาเกิดมากับโลกอินเทอร์เน็ต มีภูมิคุ้มกันมากมาย จากหลายสื่อที่พยายามจะปลูกฝัง จึงอย่าพยายามห้ามไม่ให้เด็กเข้าถึงอินเทอร์เน็ต การป้องกันที่ดีที่สุด คือ ผู้ปกครองควรวีให้คำแนะนำ เพื่อป้องกันการทำสิ่งที่ไม่ดี” นายจักรี กล่าว