

## การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของกำลังคน ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยบนพื้นที่เสมือนจริง

Development of English Skills for Manpower in Thai Film Industry on Metaverse

Received: November 3, 2024

Revised: December 5, 2024

Accepted: December 10, 2024



อรทัย เพ็ญยุระ<sup>1</sup>

Orathai Piayura



ธิดารัตน์ บุญมาศ<sup>2</sup>

Thidarat Boonmas



นิยม วงศ์พงษ์คำ<sup>3</sup>

Niyom Wongphongkham



พงศ์ธนัช แซ่จู้<sup>4</sup>

Phongthanat Sae-joo



วานิชชา นรณรงค์ชัย<sup>5</sup>

Wanichcha Narongchai



ฮาว่า วงศ์พงษ์คำ<sup>6</sup>

Hava Wongphongkham



บัวพันธ์ พรหมพักพิง<sup>7</sup>

Buapun Promphakping

\*Corresponding Author, e-mail: phongthanatsa@kku.ac.th

<sup>1</sup> รองศาสตราจารย์ ดร. ประจักษ์คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

Associate Professor Dr. in Faculty of Humanities and Social Sciences, Khon Kaen University. e-mail: orapan@kku.ac.th

<sup>2</sup> ศาสตราจารย์ ดร. ประจักษ์คณะแพทยศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

Professor Dr. in Faculty of Medicine, Khon Kaen University. e-mail: bthida@kku.ac.th

<sup>3</sup> รองศาสตราจารย์ ดร. ประจักษ์คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

Associate Professor Dr. in Faculty of Fine and Applied Art, Khon Kaen University. e-mail: wniyom@kku.ac.th

<sup>4</sup> ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประจักษ์คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

Assistant Professor Dr. in Faculty of Education, Khon Kaen University. e-mail: phongthanatsa@kku.ac.th

<sup>5</sup> ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประจักษ์คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

Assistant Professor Dr. in Faculty of Humanities and Social Sciences, Khon Kaen University. e-mail: wanichna@kku.ac.th

<sup>6</sup> อาจารย์ ดร. ประจักษ์คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

Dr. in Faculty of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University. e-mail: hawawo@kku.ac.th

<sup>7</sup> ศาสตราจารย์ ดร. ประจักษ์คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

Professor Dr. in Faculty of Humanities and Social Sciences, Khon Kaen University. e-mail: buapun@kku.ac.th

**บทคัดย่อ**

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาทักษะภาษาอังกฤษของกำลังคนในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยบนพื้นที่เสมือนจริง 2) เพื่อพัฒนาแพลตฟอร์มสำหรับการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษบนพื้นที่เสมือนจริง และ 3) เพื่อเสนอแนวทางการขับเคลื่อนการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของกำลังคนในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยบนพื้นที่เสมือนจริง กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ 1) นักศึกษาสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ 2) บุคลากรทำงานในระดับปฏิบัติการในวงการภาพยนตร์ และ 3) เจ้าหน้าที่รัฐฯ รวมจำนวน 82 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย ได้แก่ 1) แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็น และ 2) แบบประเมินคุณภาพของการพัฒนาแพลตฟอร์มฯ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และวิเคราะห์ข้อมูลแบบสังเคราะห์เชิงเนื้อหา

**ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้**

1) ผลการศึกษา ในมุมมองบุคลากรฯ ประกอบด้วย การเมือง เศรษฐศาสตร์ สังคม เทคโนโลยี สิ่งแวดล้อม กฎหมาย ทักษะ บุคลากร คุณค่าที่มีร่วมกัน และเครือข่ายงานกับบริษัทต่างชาติ จะสามารถก่อให้เกิดการพัฒนาอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยในเวทีโลกไปเวทีโลกได้ 2) ผลการพัฒนาแพลตฟอร์มฯ พบว่าภาพรวมของแพลตฟอร์มสำหรับการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษบนพื้นที่เสมือนจริงด้านการใช้งานตามฟังก์ชันการทำงาน อยู่ในระดับคุณภาพระดับดีมาก ( $M = 4.25, SD = 0.58$ ) 3) ผลการศึกษาแนวทางการขับเคลื่อนการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ นักศึกษาและบุคลากรฯ มีความต้องการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษฯ เน้นทักษะการพูดสื่อสาร คำศัพท์เฉพาะ จำลองสถานการณ์ห้องเรียนภาพยนตร์รูปแบบเสมือนจริงมากที่สุด

**คำสำคัญ** การพัฒนากำลังคนในศตวรรษที่ 21 ทักษะภาษาอังกฤษ พื้นที่เสมือนจริง อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย

**Abstract**

The objectives of this research were: 1) to study English skills of the workforce in the Thai film industry in virtual spaces, 2) to develop a platform for enhancing English skills in virtual spaces, and 3) to propose guidelines for driving the development of English skills for the workforce in the Thai film industry in virtual spaces. The samples included: 1) students in fields related to the film industry, 2) operational personnel in the film industry, and 3) government officials and personnel in the film industry chain. The sample comprised 82 people selected through purposive sampling. The research instruments were: 1) opinion interview forms and 2) platform quality assessment forms. Data were analyzed using mean, standard deviation, and content synthesis analysis.

The research findings were as follows:

1) The study found that from the workforce perspective, factors including politics, economics, society, technology, environment, law, skills, personnel, shared values, and networks with foreign companies can contribute to the development of the Thai film industry on the world stage. 2) The platform development results showed that the overall quality of the platform for developing English skills in virtual spaces in terms of functionality was at a very good level ( $M = 4.25$ ,  $SD = 0.58$ ). 3) The findings on guidelines for driving English skill development revealed that students and personnel need to improve their English skills, with emphasis on speaking and communication skills, specialized vocabulary, and virtual film classroom simulations.

**Keywords:** Development of Manpower 21<sup>st</sup> Century Skills, English Skills, Metaverse, Thai Film Industry

### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การเกิดขึ้นของมิติสังคมในยุคโลกาภิวัตน์ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในทุกมิติทั้งทางสังคม เศรษฐกิจ การเมือง และเทคโนโลยี โดยมีสาเหตุมาจากการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศและการปรับเปลี่ยนโครงสร้างเศรษฐกิจ การเมืองของโลก ส่งผลทำให้ประเทศต่าง ๆ จำเป็นต้องพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน และมีความเชื่อมโยงระหว่างกันมากขึ้น กลายเป็นสังคมโลกไร้พรมแดน (Borderless World) หรือเปรียบโลกทั้งโลกเป็นเสมือนหมู่บ้าน (Global Village) เดียวกัน สมาชิกของหมู่บ้านคนใดทำอะไรก็สามารถรับรู้ได้กันทั่วโลก เมื่อมาอยู่ในหมู่บ้านเดียวกัน สิ่งใดที่มากระทบประเทศหนึ่งก็ย่อมกระทบถึงประเทศอื่น ๆ ไปด้วยอย่างมิอาจ หลีกเลี่ยงได้ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในส่วนใดส่วนหนึ่งของโลกสามารถรับรู้ได้อย่างฉับพลัน (Green & Ruhleder, 1995)

ด้วยเหตุนี้ประเทศระดับผู้นำโลก จึงหันมาขยายอิทธิพลของตนไปยังภูมิภาคต่าง ๆ โดยอาศัยอำนาจละมุน หรือ อำนาจแบบอ่อน (Soft Power) มากยิ่งขึ้น โดยมีลักษณะสำคัญอยู่ที่การชักจูงหรือการโน้มน้าวประเทศอื่นให้ปฏิบัติตามความประสงค์ โดยสร้างเสน่ห์ภาพลักษณ์ความชื่นชม และความสมัครใจ พร้อมทั้งจะร่วมมือกัน เนื่องจากได้ผลประโยชน์ร่วมกัน ซึ่งอำนาจในลักษณะนี้มักเป็นที่ยอมรับมากกว่าการใช้อำนาจแบบแข็ง (Hard Power) หรืออำนาจในเชิงบังคับ (บวร โทศรีแก้ว, 2558) ทั้งนี้ความเข้มแข็งทางเศรษฐกิจโดย Soft Power สามารถเกิดขึ้นได้จากหลายปัจจัย

ด้วยเหตุดังกล่าว ทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารจึงเป็นความจำเป็นอย่างมีนัยสำคัญในการที่จะส่งเสริมให้อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยได้เปรียบในการแข่งขัน เพราะภาษาสากลของโลก เป็นเครื่องมือชนิดหนึ่งที่ใช้ในการสื่อสารกับประชาคมโลกได้อย่างไร้ขีดจำกัด ทั้งยังเป็นสื่อกลางในการเผยแพร่แลกเปลี่ยน

ข้อมูลข่าวสารและความรู้ในแขนงต่าง ๆ อีกด้วย (นงสมร พงษ์พานิช, 2551) ในขณะที่ผลการประเมินความสามารถด้านภาษาอังกฤษของนักศึกษาสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ ที่ถือเป็นกำลังคนส่วนหนึ่งที่ได้รับการเรียนรู้เพื่อจะเข้าสู่อุตสาหกรรมภาพยนตร์ พบว่า ส่วนใหญ่ต้องการเพิ่มทักษะในส่วนของ การพูด และทักษะการฟัง มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 29.4 และ 26.3 ตามลำดับ ซึ่งสะท้อนถึงทักษะของการสื่อสารเป็นสำคัญ รองลงมาคือทักษะการเขียน และทักษะการอ่าน คิดเป็นร้อยละ 20.9 และ 18.18 ตามลำดับ สอดคล้องกับความสามารถทางด้านทักษะภาษาอังกฤษที่นักศึกษาส่วนใหญ่ตอบว่า ตนมีความเชี่ยวชาญในทักษะการอ่านในระดับมากที่สุดและมาก เป็นอันดับ 1 ส่วนทักษะการพูดมี ส่วนใหญ่กลับมีความเชี่ยวชาญในระดับน้อยและน้อยที่สุด อย่างไรก็ตามนักศึกษากลุ่มนี้เคยได้รับการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษอยู่เสมอ โดยส่วนใหญ่เป็นการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านการอ่านหนังสือ รองลงมา คือ เรียนรู้จากสื่ออินเทอร์เน็ต คิดเป็นร้อยละ 71.8 และ 68.1 ในขณะที่กว่า 48.2 ใช้วิธีการอบรมกับผู้เชี่ยวชาญชาวต่างชาติ และมีนักศึกษามากถึงร้อยละ 10.8 ที่ตอบว่าพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ ผ่านการเรียนรู้จากการสื่อบันเทิง เช่น เกม เพลง ภาพยนตร์ และซีรีส์ เป็นต้น (พงศธรันช แซ่จู้, 2565) สำหรับประเทศไทยก็เริ่มมีการนำ Metaverse มาใช้ประโยชน์ทางการศึกษา อาทิ โครงการ “Meta YCT/HSK Lab” เป็นการนำร่องพัฒนาแพลตฟอร์มการเรียนภาษาจีน YCT และ HSK ในรูปแบบสร้างสรรค์ผ่านชุมชนโลกเสมือนจริง เพื่อส่งเสริมการพัฒนาการเรียนการสอนภาษาจีนในด้านการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและการตอบสนองความต้องการของผู้เรียน โดยใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาหลักในการสอนภาษาจีน (สถาบันขงจื่อมหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2565)

ดังนั้น การปรับปรุงระบบการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพ เพื่อการพัฒนาคนไทยไปสู่ความเจริญก้าวหน้าทัดเทียมกับประชาคมโลก จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องดำเนินการพัฒนารูปแบบของการเรียนให้มีความทันสมัยมากขึ้น เช่นเดียวกันการพัฒนากำลังคนด้านอุตสาหกรรมภาพยนตร์ เพื่อตอบสนองความต้องการในอุตสาหกรรมเป้าหมายแห่งอนาคต (New S-Curve) จึงเห็นควรปิดจุดอ่อนด้านการสื่อสารเพื่อส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยสู่ระดับโลก ในขณะเดียวกันก็เป็นการใช้ Soft Power สู่การเติบโตทางเศรษฐกิจที่ยั่งยืน ในการขับเคลื่อนการอนุรักษ์และยกระดับมรดกทางวัฒนธรรมอันล้ำค่า และเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศไทย ตามนโยบายของกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (อว.) ที่มีบทบาทสร้างพลังอันเข้มแข็งของ Soft Power ที่จะช่วยให้ประเทศไทยมีความสำคัญและยืนหยัดอยู่ในเวทีโลกได้อย่างภาคภูมิใจ ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ มุ่งหวังให้เกิดการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของกำลังคนในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย ผ่านการพัฒนาแพลตฟอร์มสำหรับการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษบนพื้นที่เสมือนจริง ภายใต้หัวข้อการเรียนรู้ให้เข้าใจทุกระบวนการผลิตภาพยนตร์ ตั้งแต่กระบวนการคิดผลิตผลงานภาพยนตร์และสื่อภาพเคลื่อนไหว และเขียนบทภาพยนตร์ (Pre-production) พัฒนบทภาพยนตร์ให้พร้อมเพื่อเตรียมความคิดสร้างสรรค์สู่กระบวนการด้านโปรดักชัน (Production) ตลอดจนจบกระบวนการหลังถ่ายทำ (Post-production) เผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์ ซึ่งการเรียนรู้ดังกล่าวจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องผนวกเข้ากับเทคโนโลยีสมัยใหม่อย่าง Metaverse เพื่อให้เกิดความสอดคล้องและพัฒนาประเทศได้อย่างมีคุณภาพมากยิ่งขึ้น อันสอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาอย่างยั่งยืน (SDGs) ในเป้าหมายที่ 4 การสร้างหลักประกันว่า

ทุกคนมีการศึกษาที่มีคุณภาพอย่างครอบคลุมและเท่าเทียม และสนับสนุนโอกาสในการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Ensure inclusive and equitable quality education and promote lifelong learning opportunities for all) ซึ่งจะนำไปสู่ข้อเสนอแนวทางการขับเคลื่อนการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของกำลังคนในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยบนพื้นที่เสมือนจริง เพื่อส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยสู่ระดับโลก

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาทักษะภาษาอังกฤษของกำลังคนในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยบนพื้นที่เสมือนจริง
2. เพื่อพัฒนาแพลตฟอร์มสำหรับการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษบนพื้นที่เสมือนจริง
3. เพื่อเสนอแนวทางการขับเคลื่อนการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของกำลังคนในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยบนพื้นที่เสมือนจริง เพื่อส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยสู่ระดับโลก

### วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้ เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development: R&D)

#### 1. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มเป้าหมายในการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ซึ่งคณะผู้วิจัยได้ทำการแบ่งกลุ่มเป้าหมายออกเป็น 3 กลุ่ม โดยกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ดังนี้ 1) นักศึกษาสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ ซึ่งเป็นบุคลากรในระบบการศึกษา จำนวน 26 ราย 2) เจ้าหน้าที่รัฐและบุคลากรที่อยู่ห่วงโซ่คุณค่าของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ จำนวน 20 ราย และ 3) บุคลากรในสาขาภาพยนตร์ทำงานในระดับปฏิบัติการ หรือบุคลากรในระดับมืออาชีพ จำนวน 36 ราย

#### 2. เครื่องมือที่ใช้

2.1 แบบสัมภาษณ์ความต้องการของนิสิตนักศึกษาในหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ ลักษณะข้อคำถามชนิดกึ่งโครงสร้าง โดยใช้ข้อคำถามปลายเปิด เพื่อการพัฒนาห้องเรียนภาษาอังกฤษบนพื้นที่เสมือนจริง มีประเด็นที่ต้องการสัมภาษณ์ ประกอบด้วย 3 ด้าน ได้แก่ 1) ข้อมูลคุณลักษณะของสภาพปัจจุบันของหลักสูตรระดับปริญญาตรี 2) ความต้องการของนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรีในการพัฒนาภาษาอังกฤษ 3) การพัฒนาห้องเรียนภาษาอังกฤษบนพื้นที่เสมือนจริง โดยแบบสัมภาษณ์ที่สร้างขึ้น ได้มีการเสนอผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง และเหมาะสมของขอบเขตในเรื่องที่จะศึกษา และปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

2.2 แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นสำหรับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในห่วงโซ่อุตสาหกรรมภาพยนตร์ ลักษณะข้อคำถามชนิดกึ่งโครงสร้าง โดยใช้ข้อคำถามปลายเปิด เพื่อวิเคราะห์ความต้องการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษสำหรับกำลังคน มีประเด็นที่ต้องการสัมภาษณ์ ประกอบด้วย 3 ด้าน ได้แก่ 1) ข้อมูลสถานการณ์กำลังคนด้านอุตสาหกรรมภาพยนตร์ 2) ความต้องการพัฒนากำลังด้านทักษะภาษาอังกฤษ 3) การพัฒนา

ห้องเรียนภาษาอังกฤษบนพื้นที่เสมือนจริง ได้มีการเสนอผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง และเหมาะสม ของขอบเขตในเรื่องที่จะศึกษา และปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

2.3 แบบประเมินคุณภาพของการพัฒนาแพลตฟอร์มของแพลตฟอร์มสำหรับการพัฒนาทักษะ ภาษาอังกฤษบนพื้นที่เสมือนจริง โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Consistency: IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน พิจารณาความสอดคล้องระหว่าง ข้อคำถามกับประเด็นที่ต้องการสอบถาม โดยทุกประเด็นมีค่าดัชนี ความสอดคล้องของข้อคำถามกับประเด็นที่ต้องการสอบถาม มีความตรงเชิงเนื้อหา ถูกต้องและเหมาะสม มีค่าดัชนี ความสอดคล้อง เท่ากับ 1.00 หมายความว่า แบบสัมภาษณ์มีความสอดคล้องกับรายการประเมิน

### 3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการศึกษานี้ คณะผู้วิจัยได้ออกแบบการดำเนินการวิจัยและพัฒนา แบ่งเป็น 3 ระยะ ดังนี้

#### ระยะที่ 1 การเตรียมการ

3.1 การเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยเชิงคุณภาพ คณะผู้วิจัยใช้เทคนิค วิธีการและเครื่องมือ ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย การสัมภาษณ์กลุ่ม (Focus Group Interview) โดยมีแนวทางการ สัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ใช้แบบสัมภาษณ์ความต้องการของนิสิต นักศึกษาในหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ จำนวน 26 ราย ประเด็นสัมภาษณ์ ได้แก่ 1) ข้อมูล คุณลักษณะของสภาพปัจจุบันของหลักสูตรระดับปริญญาตรี 2) ความต้องการของนิสิตนักศึกษาระดับ ปริญญาตรีในการพัฒนาภาษาอังกฤษ 3) การพัฒนาห้องเรียนภาษาอังกฤษบนพื้นที่เสมือนจริง และใช้แบบ สัมภาษณ์ความคิดเห็นสำหรับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในห่วงโซ่อุตสาหกรรมภาพยนตร์ ลักษณะข้อคำถามชนิด กึ่งโครงสร้าง ได้แก่ 1) เจ้าหน้าที่รัฐและบุคลากรที่อยู่ห่วงโซ่คุณค่าของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ จำนวน 20 ราย และ 2) บุคลากรในสาขาภาพยนตร์ทำงานในระดับปฏิบัติการ หรือบุคลากรในระดับมืออาชีพ จำนวน 36 ราย ประเด็นสัมภาษณ์ ได้แก่ 1) ข้อมูลสถานการณ์กำลังคนด้านอุตสาหกรรมภาพยนตร์ 2) ความต้องการพัฒนา กำลังด้านทักษะภาษาอังกฤษ 3) การพัฒนาห้องเรียนภาษาอังกฤษบนพื้นที่เสมือนจริง

#### ระยะที่ 2 พัฒนาแพลตฟอร์มสำหรับการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษบนพื้นที่เสมือนจริง

3.2 ศึกษาข้อมูล รวบรวมข้อมูล ออกแบบหลักสูตรเนื้อหาภาษาอังกฤษของกำลังคนในรูปแบบ โลกเสมือนจริง สร้างแพลตฟอร์มสำหรับการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษบนพื้นที่เสมือนจริง โดยใช้รูปแบบ VR-Metaverse ปฏิบัติร่วมกับเครื่อง VR ที่รองรับ ซึ่งการเข้าสู่ห้องเรียน EngLabForFilm ภายใต้แพลตฟอร์ม นำแพลตฟอร์มมาทดลองใช้กับนิสิตนักศึกษาในหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมภาพยนตร์และผู้มีส่วนได้ ส่วนเสียในห่วงโซ่อุตสาหกรรมภาพยนตร์ และผู้เชี่ยวชาญประเมิน จำนวน 3 ท่าน เสนอแนะปรับปรุงแก้ไข แพลตฟอร์ม

ระยะที่ 3 เพื่อเสนอแนวทางการขับเคลื่อนการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของกำลังคน ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยบนพื้นที่เสมือนจริง เพื่อส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยสู่ระดับโลก

3.3 การกำหนดแนวทางการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะภาษาอังกฤษของกำลังคน ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยบนพื้นที่เสมือนจริง โดยมีการจัดประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อเสนอความคิดเห็น

และความต้องการพัฒนาทักษะสำหรับบุคลากรด้านอุตสาหกรรมภาพยนตร์ โดยเป็นการระดมความคิดเห็นของกลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ คือ ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในอุตสาหกรรมภาพยนตร์

#### 4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ โดยการสังเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหาจากคำถามปลายเปิดประเด็นสำคัญที่ได้รับจากการเก็บรวบรวมข้อมูล และนำมาปรับและพัฒนาแพลตฟอร์ม

4.2 การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมินคุณภาพของแพลตฟอร์มห้องเรียนทักษะภาษาอังกฤษบนพื้นที่เสมือนจริง คำนวณหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน นำข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไขต้นแบบ

#### ผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาทักษะภาษาอังกฤษของกำลังคนในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยบนพื้นที่เสมือนจริง ซึ่งผลการศึกษานี้ได้วิเคราะห์สถานการณ์อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยในเวทีโลก ในมุมมองของบุคลากรที่อยู่ห่วงโซ่คุณค่าของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ตามทฤษฎีงานวิจัยของศุภเจตน์ จันสาส์น และคณะ (2558) ผลการศึกษพบว่า

1.1 สถานการณ์อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยในเวทีโลก ในมุมมองของบุคลากรที่อยู่ห่วงโซ่คุณค่าของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ จากการสัมภาษณ์และรวบรวมความเห็นของบุคลากรที่อยู่ห่วงโซ่คุณค่าของอุตสาหกรรมภาพยนตร์และในประเด็นต่าง ๆ แต่ละองค์ประกอบของห่วงโซ่อุตสาหกรรมภาพยนตร์ (จุดแข็ง (Strengths) จุดอ่อน (Weaknesses) โอกาส (Opportunities) และอุปสรรค (Threats)) ที่จะสามารถก่อให้เกิดการพัฒนาอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยไปเวทีโลกได้ มีข้อจำกัดและข้อเสนอแนะ ดังนี้

##### ประเด็นที่ 1 ด้านการเมือง (Politics)

จุดแข็ง - การส่งเสริมการลงทุนจากภาครัฐ การสนับสนุนจากรัฐบาลในแง่ของการลงทุนในอุตสาหกรรมภาพยนตร์

จุดอ่อน - การเซ็นเซอร์และการควบคุมเนื้อหา การกำหนดนโยบายและการควบคุมผ่านพระราชบัญญัติการเซ็นเซอร์ภาพยนตร์อาจจำกัดเสรีภาพในการสร้างสรรค์งานภาพยนตร์

โอกาส - โอกาสในการส่งเสริมภาพยนตร์ในระดับนานาชาติ หากรัฐบาลมีนโยบายส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยในระดับโลก เช่น การเข้าร่วมเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติ อาจเปิดโอกาสให้ภาพยนตร์ไทยได้รับการยอมรับในระดับสากล

อุปสรรค - การเซ็นเซอร์และการควบคุมเนื้อหาภาพยนตร์ กฎหมายที่เข้มงวดเกี่ยวกับการควบคุมเนื้อหาภาพยนตร์และการเซ็นเซอร์อาจทำให้ภาพยนตร์ไทยไม่สามารถสะท้อนประเด็นทางการเมืองหรือสังคมได้อย่างเต็มที่

## ประเด็นที่ 2 ด้านเศรษฐศาสตร์ (Economics)

จุดแข็ง - มาตรฐานค่าจ้างแรงงานที่ยุติธรรม การกำหนดค่าจ้างที่ยุติธรรมและเหมาะสมตามมาตรฐานอุตสาหกรรม จะช่วยสร้างแรงจูงใจให้กับบุคลากรในวงการ

จุดอ่อน - ปัญหาค่าจ้างไม่เท่าเทียม ซึ่งอาจทำให้เกิดความไม่เป็นธรรมในวงการและอาจทำให้บุคลากรในบางตำแหน่งขาดแรงจูงใจในการทำงาน

โอกาส - การขยายตลาดไปยังต่างประเทศ เศรษฐกิจที่เปิดกว้างและมีการเชื่อมโยงทางการค้าระหว่างประเทศทำให้ภาพยนตร์ไทยมีโอกาสนำไปฉายต่างประเทศ

อุปสรรค - การแข่งขันจากตลาดภาพยนตร์ต่างประเทศ การที่ภาพยนตร์จากต่างประเทศมีงบประมาณสูงและเทคโนโลยีล้ำสมัย ทำให้ภาพยนตร์ไทยอาจเผชิญกับการแข่งขันที่รุนแรง

## ประเด็นที่ 3 ด้านสังคม (Social)

จุดแข็ง - การตอบรับจากกระแสสังคม ภาพยนตร์ที่สอดคล้องกับกระแสหรือเทรนด์ในสังคมสามารถสร้างความนิยมได้อย่างรวดเร็ว

จุดอ่อน - การเปลี่ยนแปลงในพฤติกรรมการบริโภคของผู้ชม เช่น การดูหนังผ่านทางสตรีมมิงออนไลน์ที่สะดวกกว่าการไปชมที่โรงภาพยนตร์

โอกาส - การผลิตภาพยนตร์ที่ตอบสนองกระแสสังคม สังคมมักมีการเปลี่ยนแปลงในประเด็นต่าง ๆ เช่น ประเด็นทางสังคม วัฒนธรรม หรือปัญหาสังคม

อุปสรรค - การเปลี่ยนแปลงในเทรนด์และความชอบของผู้ชม สังคมมีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา เช่น เทรนด์แฟชั่น ความนิยมในภาพยนตร์แนวต่าง ๆ

## ประเด็นที่ 4 ด้านเทคโนโลยี (Technology)

จุดแข็ง - ลดต้นทุนการผลิต การใช้เทคโนโลยีช่วยลดต้นทุนในการผลิตภาพยนตร์ (เช่น การใช้ซอฟต์แวร์ในการตัดต่อที่มีประสิทธิภาพ) และเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน

จุดอ่อน - ต้นทุนในการลงทุนสูง การใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยในบางครั้งต้องการการลงทุนที่สูง

โอกาส - การพัฒนาและการใช้เทคโนโลยีใหม่ เทคโนโลยีใหม่ ๆ เช่น การใช้เทคโนโลยี VR/AR (Virtual Reality/Augmented Reality) ในการผลิตภาพยนตร์สามารถสร้างประสบการณ์ใหม่ให้กับผู้ชม

อุปสรรค - ปัญหาด้านการฝึกอบรมบุคลากร การที่บุคลากรบางส่วนอาจขาดทักษะด้านเทคโนโลยีสมัยใหม่ทำให้ไม่สามารถใช้งานเครื่องมือที่ทันสมัยได้อย่างเต็มที่ และขาดทักษะด้านภาษาอังกฤษ

### ประเด็นที่ 5 ด้านสิ่งแวดล้อม (Environmental)

จุดแข็ง - ทัศนียภาพที่หลากหลาย ประเทศไทยมีทิวทัศน์และสถานที่ถ่ายทำที่หลากหลาย ซึ่งช่วยเสริมสร้างภาพยนตร์ที่มีความสวยงามและสมจริง

จุดอ่อน - การจัดการทรัพยากรธรรมชาติ การเลือกใช้ทรัพยากรธรรมชาติในบางพื้นที่อาจมีข้อจำกัด เช่น การขออนุญาตจากภาครัฐหรือปัญหาด้านสิ่งแวดล้อม

โอกาส - การใช้ธรรมชาติเป็นส่วนสำคัญในภาพยนตร์ การเลือกสถานที่ถ่ายทำที่มีความโดดเด่นจะเพิ่มความน่าสนใจในภาพยนตร์และดึงดูดผู้ชมที่ชื่นชอบการท่องเที่ยว

อุปสรรค - การขาดการบำรุงรักษาและปกป้องสิ่งแวดล้อม

### ประเด็นที่ 6 ด้านกฎหมาย (Legal)

จุดแข็ง - การพัฒนาและปรับปรุงกฎหมาย กฎหมายที่ทันสมัยสามารถช่วยส่งเสริมการผลิตภาพยนตร์อย่างเสรี และสร้างความมั่นคงในอุตสาหกรรม

จุดอ่อน - การควบคุมเนื้อหาหนักเกินไป กฎหมายที่เข้มงวดในการควบคุมเนื้อหาภาพยนตร์ อาจจำกัดความคิดสร้างสรรค์และเสรีภาพในการผลิต

โอกาส - การแก้ไขกฎหมายเพื่อสนับสนุนการสร้างสรรค์ การปรับปรุงกฎหมายให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของอุตสาหกรรมสามารถส่งเสริมการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ใหม่ ๆ ได้

อุปสรรค - กฎหมายที่ไม่ยืดหยุ่น กฎหมายที่ไม่ยืดหยุ่นพออาจทำให้การผลิตภาพยนตร์บางประเภทถูกจำกัด

### ประเด็นที่ 7 ด้านทักษะ (Skills)

จุดแข็ง - ทักษะด้านภาษา ความสามารถในการใช้ภาษาต่างประเทศ (เช่น ภาษาอังกฤษ) ช่วยให้บุคลากรในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยสามารถสื่อสารกับผู้ผลิตจากต่างประเทศ หรือขยายตลาดการแสดงและการทำงานในระดับนานาชาติ

จุดอ่อน - ขาดทักษะเฉพาะทางบางด้าน ในบางด้าน เช่น ทักษะด้านการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษกับต่างชาติ

โอกาส - การฝึกอบรมและพัฒนาทักษะ มีโอกาสในการพัฒนาทักษะให้กับบุคลากรในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ ผ่านคอร์สอบรมหรือเวิร์กช็อปที่จัดขึ้นโดยหน่วยงานหรือบริษัทต่างประเทศ การเพิ่มโอกาสในการทำงานในต่างประเทศ บุคลากรที่มีทักษะสูงและสามารถใช้ภาษาต่างประเทศได้จะมีโอกาสมากขึ้นในการทำงานกับบริษัทภาพยนตร์ระดับนานาชาติ

อุปสรรค - การแข่งขันจากบุคลากรต่างชาติ บุคลากรจากต่างประเทศที่มีทักษะสูงและประสบการณ์จากอุตสาหกรรมภาพยนตร์ระดับโลกอาจทำให้บุคลากรในประเทศไทยต้องแข่งขันอย่างหนัก

### ประเด็นที่ 8 ด้านบุคลากร (Staffs)

จุดแข็ง - ความคิดสร้างสรรค์ บุคลากรในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยมีความคิดสร้างสรรค์สูง ช่วยให้ผลงานมีความแปลกใหม่และดึงดูดความสนใจจากผู้ชม

จุดอ่อน - ขาดบุคลากรที่มีทักษะเฉพาะทางในบางด้าน เช่น การใช้เทคโนโลยีใหม่ ๆ หรือการจัดการโปรดักชันในระดับสูง อาจขาดบุคลากรที่มีทักษะเฉพาะทางหรือประสบการณ์ที่เพียงพอ

โอกาส - การพัฒนาและฝึกอบรมบุคลากร การลงทุนในการฝึกอบรมและการพัฒนาทักษะของบุคลากรจะช่วยเพิ่มความสามารถของทีมงานในทุกด้าน รวมถึงการนำเทคโนโลยีใหม่ ๆ มาใช้ในการผลิต

อุปสรรค - การขาดบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญระดับสูง การขาดบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญระดับสูงในบางสาขา

### ประเด็นที่ 9 ด้านคุณค่าที่มีร่วมกัน (Shared value)

จุดแข็ง - การมีข้อบังคับและกติการ่วมกัน การมีข้อบังคับหรือกติการ่วมกันในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ช่วยสร้างความเป็นระเบียบและความเข้าใจร่วมกันในการทำงาน

จุดอ่อน - การขาดการปฏิบัติที่เป็นธรรมในบางตำแหน่ง ในบางกรณี บุคลากรบางตำแหน่งอาจถูกกดขี่หรือไม่ได้รับค่าตอบแทนที่เหมาะสม

โอกาส - การพัฒนามาตรฐานและแนวทางการทำงานที่มีความยุติธรรม การพัฒนามาตรฐานการทำงานที่ชัดเจนและยุติธรรมจะช่วยให้งานภาพยนตร์เติบโตไปในทิศทางที่ดี

อุปสรรค - การขาดความยืดหยุ่นในกฎเกณฑ์ หากกฎเกณฑ์หรือข้อบังคับมีความเข้มงวดมากเกินไป อาจทำให้บางส่วนของอุตสาหกรรมไม่สามารถปฏิบัติตามได้ หรือบุคลากรบางกลุ่มอาจรู้สึกถึงความไม่ยุติธรรม

### ประเด็นที่ 10 ด้านเครือข่ายงานกับบริษัทต่างชาติ

จุดแข็ง - การสนับสนุนจากบริษัทใหญ่ การร่วมมือกับบริษัทระดับโลก เช่น Netflix ที่จัดค่ายหนังและ Online Job Training (OJT) ช่วยพัฒนาทักษะและเปิดโอกาสให้บุคลากรไทยได้แสดงความสามารถในเวทีระดับโลก

จุดอ่อน - การพึ่งพาเครือข่ายต่างชาติ ซึ่งอาจจำกัดความสามารถในการดำเนินการโดยอิสระ

โอกาส - การขยายเครือข่ายและตลาดใหม่ เปิดโอกาสให้ภาพยนตร์ไทยสามารถเข้าสู่ตลาดต่างประเทศและขยายฐานผู้ชม

อุปสรรค - การแข่งขันที่รุนแรงจากอุตสาหกรรมต่างชาติ การที่บริษัทใหญ่และเทศกาลภาพยนตร์ต่าง ๆ เป็นเจ้าภาพในการสนับสนุนและโปรโมทภาพยนตร์จากทั่วโลกอาจทำให้ภาพยนตร์ไทยต้องเผชิญกับการแข่งขันที่สูง

## 1.2 สภาพปัญหาในการพัฒนาทักษะการใช้ภาษาอังกฤษ

ตารางที่ 1 แสดงข้อสรุปจุดแข็งและจุดอ่อนทักษะการใช้ภาษาอังกฤษของนักศึกษาเกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมภาพยนตร์

ทักษะ 4 ด้าน	จุดแข็ง (Strengths)	จุดอ่อน (Weaknesses)	โอกาส (Opportunities)	อุปสรรค (Threats)
การฟัง	สามารถฟังจับใจความได้ชัดเจน	ฟังแล้วตีความผิดประเด็น	ได้ฝึกฟังจากสื่อการเรียนการสอนใหม่ ๆ	ขาดอุปกรณ์หรือสื่อเทคโนโลยีที่จะช่วยพัฒนาด้านการฟัง
การพูด	กล้าแสดงออกด้านการพูด ความคิด	เรื่องสำเนียง ด้วยสำเนียงที่ต่างกัน	ได้ฝึกพูดกับครูชาวต่างชาติ หรือสื่อใหม่ ๆ	ขาดการสื่อสารกับครูชาวต่างชาติทำให้ไม่รู้สำเนียงที่แท้จริง
การอ่าน	สามารถอ่านประโยคที่ยาวได้ อ่านออกเสียงได้ถูกต้อง	แต่แปลความหมายไม่ตรงประเด็น ไม่รู้คำศัพท์เทคนิค	การฝึกอบรมและการเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ ๆ	ขาดการเรียนรู้คำศัพท์ที่ยากและสื่อที่จะช่วยให้จดจำคำศัพท์ได้ง่าย
การเขียน	เขียนเป็นประโยคสั้นได้ รู้คำศัพท์ในการเขียน	เขียนเป็นประโยคไม่ถูกหลักไวยากรณ์ คำศัพท์เทคนิคที่สะกดยาก	ได้ฝึกเขียนประโยคในชีวิตประจำวันหรือฝึกเขียนโต้ตอบกับครูชาวต่างชาติ	ขาดครูผู้สอนที่จะโต้ตอบหรือไม่ได้มีโอกาสฝึกเขียนภาษาอังกฤษ

จากตารางที่ 1 พบว่า จากการสัมภาษณ์นักศึกษา มีจุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และอุปสรรคในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษในแต่ละด้าน แต่พบจุดแข็งในทักษะการอ่าน จุดอ่อนในทักษะการพูด โอกาสได้ฝึกในสถานการณ์จำลองหรือพูดคุยกับครูชาวต่างชาติ และอุปสรรคยังขาดสื่อเทคโนโลยีที่จะช่วยให้เข้าใจและเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้มากขึ้น

## 2. ผลการประเมินคุณภาพของแพลตฟอร์มสำหรับการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษบนพื้นที่เสมือนจริง

ตารางที่ 2 ผลการประเมินคุณภาพของแพลตฟอร์มสำหรับการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษบนพื้นที่เสมือนจริง (n=3)

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ		แปลความหมาย
	M	SD	
ด้านการใช้งานตามฟังก์ชันการทำงาน VR			
1. คู่มือการใช้งานอ่านเข้าใจง่าย (เมนูต่าง ๆ เข้าใจและใช้งานง่าย)	4.00	0.00	ดี
2. ขนาดและรูปแบบตัวอักษร ในห้องเรียน VR-Metaverse อ่านได้ง่ายและเหมาะสม	3.67	1.15	ดี
3. ห้องเรียน VR-Metaverse มีความสวยงาม ทันสมัยและน่าสนใจ	4.67	0.58	ดีมาก
4. ความพึงพอใจต่อการใช้งานห้องเรียน VR-Metaverse โดยรวม	4.67	0.58	ดีมาก
<b>รวม</b>	<b>4.25</b>	<b>0.58</b>	<b>ดีมาก</b>

จากตารางที่ 2 พบว่า ภาพรวมของแพลตฟอร์มสำหรับการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษบนพื้นที่เสมือนจริงด้านการใช้งานตามฟังก์ชันการทำงาน VR อยู่ในระดับคุณภาพระดับดีมาก (M = 4.25, SD = 0.58)

## 3. ผลการเสนอแนะทางการขับเคลื่อนการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของกำลังคนในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยบนพื้นที่เสมือนจริง เพื่อส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยสู่ระดับโลก

### 3.1 แนวทางการพัฒนาภาษาอังกฤษในห้องเรียนบนพื้นที่เสมือนจริงของนักศึกษาที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมภาพยนตร์

ได้ให้ข้อเสนอแนะว่า ควรมีการสอนคำศัพท์เฉพาะทางภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมภาพยนตร์มากขึ้น โดยเป็นการใช้สื่อการสอนที่ทันสมัยหรือการให้ผู้เรียนแปลคำศัพท์ด้วยตนเอง เนื่องจากนักศึกษาส่วนใหญ่ยังขาดความเชี่ยวชาญด้านภาษาอังกฤษ พร้อมข้อเสนอแนะการพัฒนาห้องเรียนบนพื้นที่เสมือนจริง ได้ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 แนวทางการพัฒนาห้องเรียนบนพื้นที่เสมือนจริงของนักศึกษาฯ

ด้าน	ความคิดเห็นของนักศึกษา
1. ลักษณะภาพสื่อ	ต้องการให้พัฒนาห้องเรียนให้มีความเสมือนจริงมากที่สุด รวมทั้งมีความทันสมัย กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ต้องการเน้นให้ผู้เรียนได้สัมผัสประสบการณ์ที่ใกล้เคียงความจริงมากที่สุด ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์วัตถุต่าง ๆ ในห้องเรียนเสมือนจริงได้ เช่น การเปิดหนังสือ การใช้คลิกวิดีโอ
2. ลักษณะการใช้งาน	มีบทเรียนของการฝึกพูดและฟัง หน้าต่างการใช้งานมีความเข้าใจง่าย เสถียร สภาพแวดล้อมโดยให้สอดคล้องกับเนื้อหา ต้องการให้มีมินิเกม (Mini game) เล็กน้อย เพื่อความสนุกสนานทางการเรียนรู้

3.2 แนวทางการพัฒนาภาษาอังกฤษในห้องเรียนบนพื้นที่เสมือนจริงของเจ้าหน้าที่รัฐและบุคลากรที่อยู่ห่วงโซ่คุณค่าของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ ได้ให้ข้อเสนอแนะว่า ต้องการส่งเสริมทักษะภาษาอังกฤษให้กับนิสิตนักศึกษาที่กำลังเรียนเกี่ยวกับสาขาภาพยนตร์ ซึ่งมองถึงอนาคตที่บัณฑิตจะได้ไปร่วมงาน ทำงานในกองถ่ายทำภาพยนตร์ของต่างประเทศ เป็นโอกาสที่ดีและได้พัฒนาอุตสาหกรรมคอนเทนต์เพื่อนำไปสู่เวทีโลก พร้อมข้อเสนอแนะการพัฒนาห้องเรียนบนพื้นที่เสมือนจริง ได้ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 แนวทางการพัฒนาห้องเรียนบนพื้นที่เสมือนจริงของเจ้าหน้าที่รัฐและบุคลากรฯ

ด้าน	ความคิดเห็นของเจ้าหน้าที่รัฐและบุคลากรฯ
1. ลักษณะภาพสื่อ	ต้องการให้เป็นลักษณะเหมือนพีพีทีในห้องสตูดิโอ (Studio) เสมือนจริง ต้องการให้ห้องเรียนใช้งานง่าย การเข้าถึงง่าย
2. ลักษณะการใช้งาน	ต้องการพัฒนาให้เป็นเกมที่สนุก จะช่วยเพิ่มอรรถรสในการเรียนรู้

3.3 แนวทางการพัฒนาภาษาอังกฤษในห้องเรียนบนพื้นที่เสมือนจริงของบุคลากรในสาขาภาพยนตร์ทำงานในระดับปฏิบัติการ หรือบุคลากรในระดับมีอาชีพ ได้ให้ข้อเสนอแนะว่า การพัฒนาห้องเรียนภาษาอังกฤษบนพื้นที่เสมือนจริงควรมีการเน้นทักษะด้านด้านการสื่อสาร การฟัง และการเรียนรู้ อุปกรณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องการเรียนภาพยนตร์ มีคำศัพท์เฉพาะทางภาพยนตร์ รวมไปถึงการฝึกเรียงประโยคเป็นต้น พร้อมข้อเสนอแนะการพัฒนาห้องเรียนบนพื้นที่เสมือนจริง ได้ดังตารางที่ 5

ตารางที่ 5 แนวทางการพัฒนาห้องเรียนบนพื้นที่เสมือนจริงของบุคลากรในสาขาภาพยนตร์ฯ

ด้าน	ความคิดเห็นของบุคลากรในสาขาภาพยนตร์ฯ
1. ลักษณะภาพสื่อ	มีความเสมือนจริงและมีความล้ำสมัย มีปฏิสัมพันธ์ที่สามารถพูดออกเสียงคำศัพท์เฉพาะได้
2. ลักษณะการใช้งาน	ควรมีความสวยงาม มีความทันสมัย ใส่ใจในรายละเอียดต่าง ๆ เพื่อความน่าเชื่อถือ มีการทำทนายผู้เล่นให้มีความต้องการใช้งานต่อ มีความน่าสนใจใกล้เคียงกับสถานการณ์จริง

### อภิปรายผล

จากผลการวิจัย พบว่า แนวทางการพัฒนาภาษาอังกฤษในห้องเรียนบนพื้นที่เสมือนจริงที่จะกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนได้ ควรมีเนื้อหาการเรียนคำศัพท์เทคนิคที่มีการสอดแทรกเข้าไปในบทเรียน นักศึกษาต้องการระดับที่ยากขึ้นและมีคำศัพท์เฉพาะเพิ่ม และในส่วนของห้องเรียนเสมือนจริงสำหรับพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ ต้องการในรูปแบบมินิเกม มีการทำกิจกรรม ภารกิจสั้น ๆ ที่มีแต้มให้ในแต่ละบทเรียน รูปแบบเสมือนจริงมากที่สุดและมีปฏิริยาโต้ตอบกับผู้ใช้งาน ห้องเรียนสวยงามและใช้งานง่าย ทันสมัย ซึ่งสอดคล้องกับข้อคิดเห็นของเจ้าหน้าที่รัฐและบุคลากรที่อยู่ห่วงโซ่คุณค่าของอุตสาหกรรมภาพยนตร์และบุคลากรในสาขาภาพยนตร์ทำงานในระดับปฏิบัติการ หรือบุคลากรในระดับมืออาชีพ ผลจากการศึกษาพบว่า การให้ความรู้ทางภาษาอังกฤษบนพื้นที่เสมือนจริง สิ่งสำคัญมีความสามารถโต้ตอบได้ เพราะภาษาอังกฤษจะเรียนแล้วได้ผลดีที่สุด คือ ต้องให้ความสำคัญในการสนทนาโต้ตอบกันได้ อาจใช้การสื่อสารด้วยสัญลักษณ์ หรือมีเพลงเข้ามาประกอบ คือ จะช่วยรับสารได้ดีมากขึ้น เมื่อพิจารณากลุ่มเป้าหมายแล้วสอดคล้องกับงานวิจัยของ อรวี ชุมมิน และคณะ (2565) การเรียนผ่านหน้าจอของอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่เน้นการบรรยายเป็นหลัก ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่ายและขาดสมาธิได้ง่ายจากการนำเทคโนโลยีความจริงเสริมมาประยุกต์ใช้ในการสอนแบบ Active learning ช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนให้ผู้เรียนได้เห็นรูปแบบของอุปกรณ์หรือสิ่งของเสมือนว่า ได้เห็น นอกจากนี้อาจทำเป็นแอปพลิเคชันใหม่ ๆ และหากเป็นไปได้อยากให้พัฒนาแอปพลิเคชันที่มีลักษณะกองถ่ายทำหนังจริงอยู่บนโลกเสมือนจริงจะดีมาก Milgram & Kishino (1994) กล่าวว่าไว้ว่า เทคโนโลยีเสมือนต่าง ๆ เหล่านี้จะทำให้ฮาร์ดแวร์หรืออุปกรณ์เปลี่ยนไป ในยุคแรกเครื่องคอมพิวเตอร์จะเป็นตัวสร้างเนื้อหาที่ทำให้เกิดความสมจริง Boonlue (2022) กล่าวว่า เมตาเวิร์สสำหรับการศึกษา เป็นการเชื่อมระหว่างจักรวาลนฤมิตรกับโลกความจริงของการเรียนรู้ที่จะก่อให้เกิดการเรียนรู้แบบเสมือนจริง โดยผู้ใช้สามารถทบทวนความรู้ของตนและผ่านการทดสอบแบบฝึกหัดบนพื้นที่จริง (เชิงทฤษฎี) มีการพัฒนาเป็นเกมเพื่อไม่ให้ห้องเรียนเสมือนจริงดูวิชาการมากเกินไปซึ่งจะช่วยส่งเสริมความน่าสนใจและกระตุ้นให้ผู้ใช้งานเล่นได้ไม่รู้สึเกเบื่อ

## ข้อเสนอแนะ

### ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

ข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาแพลตฟอร์มบนพื้นที่เสมือนจริง สำหรับการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของกำลังคนในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย ด้วยระยะเวลาการพัฒนาแพลตฟอร์มที่สั้น และให้เป็นไปตามแผนการดำเนินโครงการ จึงเกิดข้อจำกัดในการใส่ลูกเล่นและออกแบบสื่อการเรียนการสอนที่เชื่อมโยงให้เกิดความสนุกในการใช้เทคโนโลยี และการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษด้วยการเรียนรู้ไปในตัว

### ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาบริบทการจัดการศึกษา เพื่อผลิตกำลังคนรองรับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย การเรียนการสอนของหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับผลิตกำลังคนรองรับอุตสาหกรรม ควรออกแบบภายใต้กระบวนการทัศน์ใหม่ (New Paradigm) โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ประยุกต์ใช้แนวคิด (Thinking) และวิธีปฏิบัติ (Action) ใหม่ ๆ ที่นำไปสู่การปฏิบัติงานร่วมกันของกลุ่มคนทำงานอุตสาหกรรมภาพยนตร์แบบเป็นทีมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งการจัดระบบการศึกษาที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้การเปลี่ยนแปลงทางสังคมจะเป็นแบบทีมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งการจัดระบบการศึกษาที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนรู้การเปลี่ยนแปลงทางสังคมจะเป็นหลักคิดหลักปฏิบัติที่นำไปสู่การพัฒนากระบวนการทำงานที่แตกต่างจากแบบเดิม เพื่อเป้าหมายความสำเร็จที่มาประสิทธิภาพแตกต่างจากเดิม

## บรรณานุกรม

นงสมร พงษ์พานิช. (2554). การศึกษาปัญหาของการพูดภาษาอังกฤษในการสื่อสารด้วยวาจาของนิสิตคณะ

วิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตศรีราชา ตุลาคม 2550 ถึงกันยายน 2551.

วารสารมนุษยศาสตร์, 18(1), 85-97. <https://doi.org/10.1163/26659077-01801004>

บวร โทศรีแก้ว. (2557, 8 กุมภาพันธ์). *อำนาจอ่อน-อำนาจแข็ง*. ไทยรัฐออนไลน์.

<https://www.thairath.co.th/news/foreign/401926>

พงศ์ธัญ แซ่จู้. (2565). *การสำรวจขีดความสามารถการเรียนรู้ทักษะภาษาอังกฤษของนักศึกษาสาขาวิชา*

*คอมพิวเตอร์ศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น [รายงานการทวนสอบ]. หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น.*

ศุภเจตน์ จันทร์สาส์น, กาญจนา ส่งวัฒนา, ปณัญญา ภัทษา, อรรยา สิ่งส่งบ, และปาน จินดาพล. (2558).

*รายงานการวิจัย เรื่อง การยกระดับความได้เปรียบในการแข่งขันของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยภายใต้การค้าเสรี: สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์วิจัยและนวัตกรรม.*

<https://pmlib.ipst.ac.th/handle/ipst/6358>

สถาบันขงจื้อ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. (2565, 30 มีนาคม). *เปิดโลกเรียนรู้ภาษาจีนผ่าน Metaverse*. TAP

Magazine. <https://www.tap-magazine.net/blog-th/metaverse>

- อรวิ ขุมมิน, นฤมล ศิระวงษ์, และนิพาดา ไตรรัตน์. (2565). เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมเพื่อพัฒนาทักษะต่าง ๆ ของผู้เรียนในโลกชีวิตวิถีใหม่. *วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม*, 21(1), 9-15. <https://ph01.tci-thaijo.org/index.php/JIE/article/view/C1-Ckdjfk/168849>
- Boonlue, S. (2020). Metaverse for education: The connection between the metaverse with the real world of learning to create immersive learning. *Academic Journal of North Bangkok University*, 11(1), 9-16. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/JNBU/article/view/242489>
- Green, C., & Ruhleder, K. (1995). Globalization, borderless worlds, and the Tower of Babel: Metaphors gone awry. *Journal of Organizational Change Management*, 8(4), 55-68. <https://doi.org/10.1108/09534819510090213>
- Milgram, P., & Kishino, F. (1994). A taxonomy of mixed reality visual displays. *IEICE TRANSACTIONS on Information and Systems*, 77(12), 1321-1329. <https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=92f1b4991767727a8971c7dec889d3664339324d>