

## จบมาไม่เตะฝุ่น !! 7 กลุ่มอาชีพดาวรุ่งพุ่งแรง

นำเสนอเมื่อ : 30 มี.ค. 2560

รับประกันเรียนจบมาไม่เตะฝุ่น !! วิศวกรแสง-สี-เสียง กำลังเป็นอาชีพดาวรุ่งพุ่งแรง ย้อนหลัง 10 ปี อุตสาหกรรมนี้สร้างเม็ดเงินสะพัดกว่า 35,000 ล้านบาท/ปี สร้างธุรกิจเติบโตปีละ 10 % "แอด คาราบาว" ปลุกวงการเพลงปรับตัวสู่จุดเปลี่ยนยุคดิจิทัล หนุนพัฒนาหลักสูตรสื่อประสมสู่โลกยุคใหม่ เปิดดู 7 กลุ่มอาชีพดาวรุ่ง การ์นต์เรียนจบมาไม่ตกงาน

**ผศ.ดร.พิทักษ์ ธรรมวาริน** ประธานหลักสูตรวิศวกรรมดนตรีและสื่อประสม คณะวิศวกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง (สจล.) เปิดเผยว่า ในแต่ละปีอุตสาหกรรมดนตรีในประเทศไทย ยังสร้างเม็ดเงินจำนวนไม่น้อยเข้าสู่ระบบเศรษฐกิจ แมตต้องเผชิญกับความท้าทายจากเทคโนโลยีสมัยใหม่ จนทำให้หลายคนมองว่าดนตรีหรือเพลงคือของฟรี โดยข้อมูลการวิจัยของ TCDC ในปี 2557 ระบุว่าในช่วง 10 ปีที่ผ่านมา อุตสาหกรรมนี้สร้างเม็ดเงินสะพัดราว 35,000 ล้านบาทต่อปี แบ่งออกเป็น ธุรกิจขายเพลง 20,000 ล้านบาท ธุรกิจวิทยุที่เกี่ยวข้องกับดนตรีและบันเทิง 6,500 ล้านบาท ธุรกิจเครื่องเสียงและเครื่องดนตรี 5,000 ล้านบาท ธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับแสงและเสียง 2,000 ล้านบาท และธุรกิจโรงเรียนสอนดนตรี 300 ล้านบาท ขณะที่ในภาพรวมมีแนวโน้มการเติบโตทางธุรกิจไม่ต่ำกว่าปีละ 10% ซึ่งให้เห็นว่าหากทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องไม่ว่าจะเป็นผู้ประกอบการ นักร้อง นักดนตรี บุคลากรในแวดวง รวมถึงสถาบันการศึกษา ร่วมกันพัฒนาอุตสาหกรรมเหล่านี้อย่างเป็นระบบ จะเป็นอีกหนึ่งกำลังสำคัญในการพัฒนาระบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศ พร้อมกับผลักดันให้ไทยก้าวขึ้นสู่การเป็นศูนย์กลาง อุตสาหกรรมและนวัตกรรมด้านบันเทิงแห่งอาเซียนได้ในอนาคต

อย่างไรก็ตาม ปัจจุบันความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ส่งผลกระทบโดยตรงต่ออุตสาหกรรมดนตรี ทำให้การผลิตบุคลากรรุ่นใหม่เพื่อรองรับการเติบโตของอุตสาหกรรมนี้ จำเป็นต้องผสมผสานองค์ความรู้ทั้งศาสตร์และศิลป์เข้าด้วยกัน ที่ผ่านมามีสาขาวิชาวิศวกรรมดนตรีและสื่อประสม สจล. จึงพัฒนาหลักสูตรและรูปแบบการเรียนการสอน โดยการนำความรู้ศาสตร์วิศวกรรม ได้แก่ วิศวกรรมไฟฟ้า อิเล็กทรอนิกส์ สื่อสาร/โทรคมนาคม และไอที ประยุกต์รวมกับความเป็นศิลป์ คือ ดนตรี องค์กรประกอบทางแสง สี เสียง รวมถึงงานด้านกราฟิกและแอนิเมชันเข้าด้วยกัน รูปแบบการสอนในลักษณะนี้ถือว่าทัดเทียมกับหลักสูตรในมหาวิทยาลัยชั้นนำของโลกในด้านนี้

สำหรับกลุ่มอาชีพที่นักศึกษาวิศวกรรมดนตรีและสื่อประสม สามารถประกอบอาชีพได้หลังจบการศึกษา

**1. กลุ่มอุตสาหกรรมดนตรี** โดยเป็นวิศวกรที่ทำงานทางด้าน Sound Engineer, Light and Sound Control ทั้งในภาคสนามและใน studio รวมทั้งการออกแบบงานด้านวิศวกรรมที่เกี่ยวข้องกับ Live Show ทั้งในรูปแบบของคอนเสิร์ตและละครเวที ซึ่งปัจจุบันได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก โดยถือเป็นช่องทางหลักในการสร้างรายได้แก่ศิลปินและภาคธุรกิจ

## 2. กลุ่มอุตสาหกรรมภาพยนตร์/โฆษณา/เกมส์และแอนิเมชัน

ทำงานด้านการสังเคราะห์เสียงสำหรับผลิตเกมส์และแอนิเมชัน ผลิตโฆษณาและภาพยนตร์ รวมไปถึงเป็นวิศวกรระบบเครือข่ายสำหรับการ Download Digital Contents ต่างๆ และเกมส์ On-line รวมทั้งงานทางด้าน Mobile Applications

## 3. สถานีวิทยุและสถานีโทรทัศน์ เป็นวิศวกรสถานีวิทยุและโทรทัศน์

ออกแบบระบบอะคูสติกในห้องส่ง ควบคุมเสียงและภาพในการบันทึกเทปหรือออกอากาศสด และระบบการถ่ายทอดสัญญาณ ซึ่งปัจจุบันมีสถานีวิทยุและโทรทัศน์ต่างๆ มากมาย

## 4. กลุ่มอุตสาหกรรมการผลิตเครื่องดนตรี เป็นวิศวกรที่นำเอาหลักการทางด้านวิศวกรรมมาสร้าง

Audio/Sound Effect สำหรับเครื่องดนตรีต่างๆ การสร้าง Mixer, Equalizer, Amplifier รวมทั้งงานด้านทวิเคราะห์เสียงของเครื่องดนตรีไทย สำหรับการสร้างมาตรฐานของเสียงและการผลิตเครื่องดนตรีไทย

## 5. กลุ่มอุตสาหกรรมด้านวิศวกรรมความปลอดภัยทางเสียง

และโสตทัศนอุปกรณ์ทางการแพทย์ เป็นวิศวกรด้านความปลอดภัยทางเสียง เช่น ออกแบบและสร้างเครื่องช่วยฟัง และอุปกรณ์ช่วยผู้บกพร่องทางการได้ยินและการมอง เป็นต้น

## 6. กลุ่มอุตสาหกรรมยานยนต์ เป็นวิศวกรด้านระบบเสียงในรถยนต์

การออกแบบระบบอะคูสติกในห้องโดยสาร เครื่องเสียงดีทรอยด์ ระบบสื่อสารในรถยนต์และระหว่างรถยนต์กับรถยนต์รองรับระบบการขนส่งอัจฉริยะ

## 7. กลุ่มอุตสาหกรรม Consumer Electronics

เป็นวิศวกรที่ทำงานด้านระบบเครื่องเสียงและระบบอะคูสติก ทั้งภายในสำนักงาน ห้องประชุม หอประชุมขนาดใหญ่ โรงละคร โรงภาพยนตร์ โรงแรม สถานบันเทิง รวมทั้งระบบ Home Theater ในบ้าน

นายยืนยง โอภากุล หรือ "แอ๊ด คาราบาว" ศิลปินแห่งชาติ กล่าวว่า จุดเปลี่ยนในยุคดิจิทัลเป็นความท้าทายที่คนวงการเพลงต้องไม่หยุดนิ่งในการปรับตัว จึงมองว่าการพัฒนาหลักสูตรการศึกษาด้านวิศวกรรมดนตรีและสื่อประสม เพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่ เป็นจุดเริ่มต้นที่ดีในการผลิตเด็กรุ่นใหม่สู่วงการเพลงไทย ซึ่งที่ผ่านมาจากการจัดเวทีประกวดทำให้เห็นว่าเด็กไทยเก่งมากไม่แพ้เกาหลีใต้หรือญี่ปุ่น ปัญหาจึงอยู่ที่เราจะจัดการและสนับสนุนอย่างไรให้เด็กรุ่นนี้เทียบเท่าทั้งสองประเทศ ซึ่งหากทำได้เชื่อว่าวงการเพลงบ้านเราจะพัฒนาได้ก้าวไกลไม่แพ้ใคร

นายสมพล รุ่งพาณิชย์ หรือ "แหลม" นักร้องนำวง 25 Hours กล่าวว่า ในช่วง 4-5 ปีที่ผ่านมา วง 25 Hours เริ่มพูดคุยถึงแนวทางพัฒนาการแสดงสดทั้งเรื่องเสียงและแสงสีให้ดียิ่งขึ้น เชื่อว่าการที่ยกระดับการเรียนการสอนที่ผสมผสานความรู้ ทั้งด้านดนตรีและเทคนิคต่างๆ เข้าด้วยกัน จะช่วยยกระดับคุณภาพวงการดนตรีไทยได้ทัดเทียมนานาชาติ เพราะปัญหาที่เกิดขึ้นทุกวันนี้ไม่ใช่เรามีอุปกรณ์ไม่ดีหรือด้อยกว่าต่างชาติ แต่อยู่ที่ความรู้ความสามารถของคนที่ใช้เครื่องมือได้ไม่ดีพอ ตัวอย่างที่เห็นได้อย่างชัดเจนคือการแสดงสดของวงต่างชาติที่เล่นต่อจากวงไทย ภาพรวมที่ออกมาค่อนข้างต่างกันพอสมควร ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของ การควบคุมไฟและคุณภาพเสียง ซึ่งจากการสอบถามเจ้าหน้าที่ทำให้รู้ว่าเครื่องมือที่ใช้เป็นชุดเดียวกัน จึงคิดว่าการพัฒนาบุคลากรทางดนตรีให้มีความรู้ที่รอบด้าน

คือหัวใจสำคัญในการผลักดันอุตสาหกรรมดนตรีของประเทศไทยให้ก้าวหน้าได้เทียบเท่าวงดนตรีต่างชาติได้

ขอบคุณที่มาเนื้อหาข่าวจาก [หนังสือพิมพ์บ้านเมือง วันพฤหัสบดี ที่ 30 มีนาคม พ.ศ. 2560](#)