

ส่วนที่ 1 ประวัติ

วิทยาลัยการภาพยนตร์ ศิลปะการแสดงและสื่อใหม่

ประวัติความเป็นมาของหน่วยงาน

อุตสาหกรรมด้านสื่อใหม่ ภาพเคลื่อนไหว กราฟิก และสื่อประสม (new media, animation, graphics, and multi-media) เป็นสื่อสารสนเทศดิจิทัล (digital content) และเป็นอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ที่สำคัญหนึ่งในห้าของกลุ่ม (clusters of business and industry development) แผนพัฒนาอุตสาหกรรมและธุรกิจของประเทศไทย เนื่องจากอุตสาหกรรมประเภทนี้จะมีบทบาทสำคัญในเกือบทุกสาขาอาชีพและมีแนวโน้มขยายตัวเพิ่มขึ้นในอนาคต ดังปรากฏในรายงานของ Roncarelli ซึ่งเป็นรายงานการสำรวจตลาด computer animation ระดับนานาชาติที่ได้ดำเนินการอย่างต่อเนื่องตลอด 20 ปี ให้ข้อมูลว่าประเทศในกลุ่มเอเชีย แปซิฟิกมีส่วนแบ่งการตลาดสื่อสารสนเทศดิจิทัลร้อยละ 30 ของตลาดโลก โดยมีผู้ผลิตรายใหญ่ได้แก่ประเทศญี่ปุ่นและประเทศเกาหลีใต้

นอกจากนี้ Indian Animation Association รายงานว่าอุตสาหกรรมด้านดิจิทัลในกลุ่ม corporate communication และในกลุ่มที่เกี่ยวข้องกับงานภายในองค์กรขยายตัวเพิ่มขึ้น โดยมีส่วนแบ่งตลาดสูงถึงร้อยละ 50 นอกจากนี้อุตสาหกรรมภาพเคลื่อนไหวและสื่อประสม (animation and multi-media) โดยรวมของโลกมีมูลค่าถึง 20,000 ล้านดอลลาร์สหรัฐอเมริกา หรือ 700,000 ล้านบาท ซึ่งสูงกว่างบประมาณแผ่นดินของประเทศไทย ศูนย์วิจัยกสิกรไทยรายงานว่าธุรกิจภาพเคลื่อนไหวและสื่อประสมจะขยายตัวในปี พ.ศ.2550 ถึงประมาณ 9,495,000 ล้านบาท และในกลุ่มประเทศเอเชียแปซิฟิกจะมีส่วนแบ่งตลาดประมาณร้อยละ 30 หรือ 2,848,650 ล้านบาท หากประเทศไทยสามารถสร้างส่วนแบ่งตลาดเพียงร้อยละ 1 จะนำรายได้เข้าประเทศถึง 30,000 ล้านบาท ซึ่งภาครัฐและสถาบันอุดมศึกษาควรจะได้มีการสนับสนุนและส่งเสริมอย่างจริงจัง

อนึ่ง สำนักพัฒนาขีดความสามารถในการแข่งขันทางเศรษฐกิจ สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ได้ระบุกลยุทธ์ที่ควรให้ความสำคัญในปีพ.ศ. 2554-2559 ด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์มีเรื่องการส่งเสริมอุตสาหกรรมสื่อและซอฟต์แวร์ อาทิ สื่อสิ่งพิมพ์ ภาพยนตร์ วิทยุทัศน์ ดนตรี โฆษณาประชาสัมพันธ์ ซอฟต์แวร์ ดิจิทัลคอนเทนต์ โดยสิ่งเหล่านี้จะปรากฏในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 11 นอกจากนี้กองวิจัยตลาดแรงงาน กรมการจัดหางาน กระทรวงแรงงาน ได้รายงานผลการศึกษาแนวโน้มความต้องการแรงงานในช่วงปี พ.ศ. 2553-2557 หมวดอาชีพลำดับเลขที่ 2455 นักแสดง ผู้กำกับภาพยนตร์ ละครและงานสาขาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง มีจำนวนตัวเลขความต้องการเพิ่มขึ้นทุกปี ดังนี้ พ.ศ. 2553 ความต้องการเป็น 7,522 คน พ.ศ. 2554 เป็น 7,725 คน พ.ศ. 2555 เป็น 7,932 คน พ.ศ. 2556 เป็น 8,145 คน และ พ.ศ. 2557 เป็น 8,364 คน

จากข้อมูลดังกล่าว เห็นได้ว่าธุรกิจในโลกของการสื่อสาร (communication business) ไม่ว่าจะเป็นหนังสือพิมพ์ นิตยสาร ภาพยนตร์ วิทยุโทรทัศน์ ดนตรี และธุรกิจอุตสาหกรรมอื่นที่ผ่านระบบคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตที่มีรูปแบบหลากหลายเจริญเติบโตอย่างรวดเร็ว ซึ่งสิ่งเหล่านี้สามารถเป็นธุรกิจอุตสาหกรรมข้ามชาติได้ อาทิ หนังสือพิมพ์และนิตยสารออนไลน์ ธุรกิจเกมส์คอมพิวเตอร์ ดนตรีพาณิชย์ (music commercial) การออกแบบ website การจัดงาน Special events วิทยุกระจายเสียงและวิทยุโทรทัศน์ผ่านระบบเคเบิล ดาวเทียมและอินเทอร์เน็ต ภาพยนตร์บลูสคูของอินเดีย ภาพยนตร์ฮอลลีวูดของสหรัฐอเมริกาที่แพร่หลายทั่วโลก รวมถึงภาพยนตร์เกาหลีที่กำลังเป็นที่นิยมในภูมิภาคเอเชีย เป็นต้น การ

เจริญเติบโตและรูปแบบการบริการที่หลากหลายดังกล่าวทำให้ธุรกิจอุตสาหกรรมการสื่อสารและการบันเทิงต้องการบุคลากรจำนวนมากที่เป็นผู้มีความชำนาญและมีความเป็นมืออาชีพ

โดยเหตุดังกล่าว การศึกษาทางด้านสื่อสารสนเทศดิจิทัล ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ ศิลปะการแสดง สื่อใหม่ ภาพเคลื่อนไหว กราฟฟิก หรือสื่อประสม จึงจำเป็นอย่างยิ่งทั้งในปัจจุบันและอนาคต โดยเฉพาะอย่างยิ่งสาขาการผลิตภาพยนตร์ วิทยุโทรทัศน์ ศิลปะการแสดง และการผลิตสื่อทุกประเภทที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์ ซึ่งการศึกษาในด้านเหล่านี้ต้องมีหลักสูตรเฉพาะ รวมถึงมีรูปแบบการบริหาร การเรียน การสอน การฝึกอบรม การใช้เครื่องมืออุปกรณ์ และเทคโนโลยีการสื่อสารสมัยใหม่ที่สอดคล้องกับการพัฒนาและความเปลี่ยนแปลงด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ อันจะเป็นการตอบสนองต่อตลาดแรงงานและความต้องการของสังคม ในกรณีนี้ ภาครัฐบาลก็ได้มีการวางแผนเร่งส่งเสริมสนับสนุนอุตสาหกรรมสื่อสารสนเทศดิจิทัลอย่างจริงจัง โดยเริ่มจากการส่งเสริมผู้ประกอบการซอฟต์แวร์สาขาภาพเคลื่อนไหวและสื่อประสม รวมถึงภาคการศึกษาระดับอาชีวศึกษาและอุดมศึกษาต่างเริ่มให้ความสนใจการเปิดหลักสูตรที่เกี่ยวกับสื่อสารสนเทศดิจิทัลมากขึ้น

ดังนั้น เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนด้านสื่อสารสนเทศดิจิทัล การสร้างตลาดต่างประเทศ และตอบสนองต่อการพัฒนาอุตสาหกรรมด้านสื่อสารสนเทศดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา จึงจำเป็นต้องจัดตั้งวิทยาลัยการภาพยนตร์ ศิลปะการแสดง และสื่อใหม่ วิทยาเขตศาลายา เพื่อจัดการเรียนการสอนด้านการผลิตภาพยนตร์ ศิลปะการแสดง ภาพเคลื่อนไหวและสื่อประสม และสื่อใหม่ขึ้น ซึ่งเป็นความสอดคล้องกับตลาดแรงงานและการให้บริการวิชาการแก่สังคม ซึ่งทั้งนี้เป็นไปตามยุทธศาสตร์ที่ 2 และ 3 ของมหาวิทยาลัย ได้แก่ การยกคุณภาพมาตรฐานการเรียนการสอนและการสร้างองค์ความรู้และการวิจัย อีกทั้งยังตอบสนองต่อเป้าหมายในการสร้างความเข้มแข็ง ความโดดเด่น และความเป็นเลิศในสาขาการสร้างภาพยนตร์ ศิลปะการแสดง ภาพเคลื่อนไหวและสื่อประสม และสื่อใหม่ ตามนโยบายของมหาวิทยาลัยที่จะเป็นศูนย์กลางความเป็นเลิศด้านการศึกษาสื่อบันเทิง (Excellence Edutainment Centre) ของประเทศ โดยระยะเริ่มต้นวิทยาลัยมุ่งเน้นการเรียนการสอนและการวิจัยที่จัดหลักสูตรให้มีความเป็นสากล เพื่อรองรับการเรียนการสอนที่ใช้ภาษาอังกฤษ และรองรับการเรียนการสอนแบบสองปริญญา