กระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ : กรณีศึกษานักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม มืออาชีพเพื่อรองรับประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน

ปริญญานิพนธ์
ของ
ณัฐพงษ์ ธรรมรักษาสิทธิ์

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์
พฤษภาคม 2557

กระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ : กรณีศึกษานักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม มืออาชีพเพื่อรองรับประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน

ปริญญานิพนธ์
ของ
ณัฐพงษ์ ธรรมรักษาสิทธิ์

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์
พฤษภาคม 2557
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

กระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ : กรณีศึกษานักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม มืออาชีพเพื่อรองรับประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน

บทคัดย่อ

ของ

ณัฐพงษ์ ธรรมรักษาสิทธิ์

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์
พฤษภาคม 2557

ณัฐพงษ์ ธรรมรักษาสิทธิ์. (2557). กระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ : กรณีศึกษานักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพเพื่อรองรับประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน. ปริญญานิพนธ์ วท.ม. (การวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์). กรุงเทพฯ:บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. คณะกรรมการควบคุม: อาจารย์ ดร. ฐาศุกร์ จันประเสริฐ, รองศาสตราจารย์ ดร. อังศินันท์ อินทรกำแหง.

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ศึกษากระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพ ทั้งก่อนเข้าสู่วิชาชีพ ระหว่างอยู่ในวิชาชีพ และ ระยะมั่นคงทางวิชาชีพ (2) ศึกษาลักษณะของเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมและเงื่อนไขที่เกี่ยวข้องกับการมีเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพ (3) ค้นหาแนวทางในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพสำหรับพัฒนานักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมเพื่อเตรียมความพร้อมในการรองรับกับสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนที่จะเกิดขึ้นในปี พ.ศ. 2558

การวิจัยนี้ใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ(Qualitative Research) รูปแบบการศึกษาเฉพาะกรณี (Case Study) โดยเลือกกรณีศึกษาแบบเจาะจง (Purposive Sampling)โดยผู้วิจัยได้แบ่งการเลือกกรณีศึกษา 3 กลุ่มได้แก่ นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพ จำนวน 9 ราย นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม จำนวน 4 ราย และผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ราย

ผลการวิจัยส่วนแรกเกี่ยวกับการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพของนักออกแบบฯพบว่าสามารถแบ่งได้ออกเป็น 3 ช่วงคือ เรื่องราวก่อนเข้าสู่วิชาชีพเรื่องราวระหว่างการทำงานในสายวิชาชีพ และ เรื่องราวในระยะมั่นคงเชิงวิชาชีพ โดยเรื่องราวก่อนเข้าสู่วิชาชีพพบว่าชีวิตในวัยเด็กกับครอบครัว และชีวิตในรั้วการศึกษาทั้งระดับประถมศึกษา และมัธยมศึกษาช่วยบ่มเพาะคุณลักษณะสำคัญรวมทั้งความคิดความเชื่อที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเรียนวิชาชีพนี้ในระดับอุดมศึกษาโดยที่เป็นช่วงการสร้างพื้นฐานของวิชาชีพ นักออกแบบฯได้รับการถ่ายทอดเนื้อหาที่สำคัญกับการประกอบวิชาชีพจากตัวแทนในการถ่ายทอดที่สำคัญ 5 กลุ่ม คือ อาจารย์ในหลักสูตรการศึกษา รุ่นพี่ในสถาบันการศึกษา เพื่อนในสถาบันการศึกษา สถาบันการศึกษาเอกชน และกลุ่มสื่อมวลชน โดยถ่ายทอดเนื้อหา 6 ส่วน ได้แก่ วิชาพื้นฐานที่เน้นการปฏิบัติ วิชาพื้นฐานเชิงทฤษฎี การออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ทักษะในการทำงาน แนวคิดในการออกแบบฯ และการวางแผนการเรียนในอนาคตโดยถ่ายทอดผ่านกลวิธี 9 กลวิธี ได้แก่ การสั่งงานและให้ทำตามลำพังการแสดงตัวอย่างพร้อมการแนะนำการบรรยายและจดจำการให้เห็นโลกของการทำงานจริงการแสดงบทบาทของลูกค้าการปรึกษางานนอกห้องเรียนการให้นักออกแบบฯช่วยทำงานการช่วยงานนักออกแบบฯ และการร่วมฟังการนำเสนอผลงาน

นอกจากนี้ยังพบว่าการถ่ายทอดที่สำคัญอีกช่วงเวลาหนึ่งก่อนเข้าสู่วิชาชีพคือช่วงชีวิตเสมือนจริงของวิชาชีพ ที่นักออกแบบฯได้มีโอกาสลองทำงานจริงในสายวิชาชีพก่อนเข้าสู่การทำงานจริงในอนาคตจากการทำงานอดิเรกเพื่อสร้างรายได้ และ การฝึกงานตามหลักสูตรการศึกษา ซึ่งพบว่ามีตัวแทน 3 กลุ่มได้แก่ รุ่นพี่ในที่ทำงาน เพื่อนร่วมงาน และ ลูกค้า โดยมีเนื้อหาที่สำคัญ

ทั้งหมด 7 เนื้อหา ได้แก่ กระบวนการทำงานออกแบบฯความเป็นไปได้จริงของงานออกแบบฯทักษะในการทำงานการนำเสนองานต่อลูกค้าความรับผิดชอบต่องานกลไกการตลาดลักษณะการใช้ชีวิตของนักออกแบบฯ โดยพบว่าเนื้อหาเหล่านี้ถ่ายทอดผ่านกลวิธีทั้งหมด 4 กลวิธีได้แก่ การสอนโดยตรงการปล่อยให้พบอุปสรรค การวิจารณ์งานการเห็นตัวอย่างของการทำงาน

ต่อมาในช่วงระหว่างการทำงานในวิชาชีพเป็นช่วงเข้าสู่การทำงานจริงโดยแบ่งเป็น 2 ช่วง คือ ช่วงการเริ่มเข้าสู่การทำงานในวิชาชีพ และชีวิตการทำงานในระหว่างวิชาชีพ โดยช่วงเริ่มเข้าสู่การทำงานในวิชาชีพนักออกแบบฯได้รับการถ่ายทอดให้สามารถทำงานในหน่วยงานได้จาก ตัวแทน 3 กลุ่มได้แก่ เพื่อนร่วมงาน พี่เลี้ยง และผู้ผลิตโดยมีเนื้อหาในการถ่ายทอดทั้งหมด 7 เนื้อหาคือ ทักษะในการทำงานแนวคิดในการออกแบบกระบวนการทำงานความเป็นไปได้จริงของงานออกแบบฯ การบริหารจัดการการเมืองในองค์กร และ วัฒนธรรมในองค์กรซึ่งเนื้อหาในช่วงนี้ถูกถ่ายทอดผ่านกลวิธี 4 กลวิธี ได้แก่ การให้เห็นตัวอย่างในสถานการณ์การทำงานจริงการให้พบอุปสรรคจากการทำงานการวิจารณ์งาน และการสอนโดยตรง ซึ่งเมื่อนักออกแบบฯสามารถผ่านการทดสอบลองงานจากหน่วยงานในช่วงนี้ได้จึงได้รับการยอมรับเป็นส่วนหนึ่งของหน่วยงาน โดยช่วงนี้นักออกแบบฯยังเรียนรู้เนื้อหาเพื่อพัฒนาตนเองและเพิ่มประสบการณ์จากตัวแทน 5 กลุ่ม ได้แก่ เพื่อนร่วมงาน เพื่อนนักออกแบบฯ กลุ่มสื่อมวลชน นักออกแบบฯรุ่นใหม่ และองค์กรธุรกิจออกแบบฯโดยเนื้อหาในช่วงเวลานี้ประกอบด้วย 6 เนื้อหา ได้แก่ ทักษะในการทำงาน แนวคิดในการออกแบบ ความรู้ในศาสตร์อื่นการบริหารองค์กรออกแบบฯ แนวโน้มของสังคม และ การใช้ชีวิตในการทำงานโดยถูกถ่ายทอดผ่านกลวิธีที่ 3 กลวิธี ได้แก่ การเรียนรู้ผ่านการทำงานของผู้อื่นการเรียนรู้จากข้อผิดพลาดและการแลกเปลี่ยนความคิดร่วมกัน โดยช่วงนี้นักออกแบบฯเรียนรู้สิ่งต่าง ๆเพื่อเสริมความรู้ให้สามารถทำงานที่มีความหลายหลายได้มากขึ้นและได้รับการถ่ายทอดมาเป็นระยะเวลาที่ยาวนานจนเข้าสู่ระยะที่ 3 คือระยะมั่นคงเชิงวิชาชีพซึ่งเป็นช่วงเวลาที่นักออกแบบฯเกิดความมั่นคงเชิงวิชาชีพ โดยพบว่าลักษณะของความมั่นคงเชิงวิชาชีพประกอบด้วย 3 ลักษณะคือ ความมั่นคงด้านจิตใจ ความมั่นคงในการทำงานและ ความมั่นคงทางด้านเศรษฐกิจและยังพบว่าความมั่นคงเชิงวิชาชีพมีเงื่อนไขจากตัวบุคคล ที่ประกอบด้วย ความรักในการออกแบบฯชอบความท้าทาย และ มั่นใจในความสามารถของตน รวมถึงเงื่อนไขจากสภาพแวดล้อม ได้แก่ การได้รับการยอมรับจากผู้ใช้ แวดวงวิชาชีพผู้ว่าจ้างครอบครัว และผลงานตอบสนองความเป็นพลวัตของสังคมอีกทั้งในช่วงนี้ยังพบว่าเกิดผลของการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพกับนักออกแบบฯ 2 ส่วนคือ เกิดความเป็นมืออาชีพและมีความยึดมั่นผูกพันในวิชาชีพ

ผลการศึกษาในส่วนที่ 2 เกี่ยวกับเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพของนักออกแบบฯ พบว่าลักษณะของเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพประกอบด้วยลักษณะเด่น 7 ลักษณะ ได้แก่ มีจินตนาการสูงสามารถมองเห็นภาพในอนาคตมีความรอบรู้มีความสามารถในการปรับตัวช่างสังเกตช่างสงสัย มีความสามารถในการแก้ปัญหา มีความสามารถในการวิเคราะห์เชื่อมโยงมีความสามารถในการประนีประนอม โดยลักษณะทั้งหมดประกอบกันเป็นชุดของเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพที่ทำให้นักออกแบบฯมีลักษณะที่เด่นกว่าวิชาชีพอื่น โดยพบว่าเงื่อนไขของการเกิดเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพนั้น

เกิดจาก “ความคาดหวังของทักษะเพื่อการทำงาน” คือความคาดหวังของนักออกแบบฯที่ต้องการมีทักษะเพื่อให้สามารถทำงานในวิชาชีพได้อย่างมีประสิทธิภาพตามคุณลักษณะของวิชาชีพนี้ ซึ่งทำให้ทักษะสำคัญที่ได้รับจากการถ่ายทอดฝังติดอยู่ในตัวตนจนเกิดเป็นเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพในที่สุด

ผลการศึกษาในส่วนที่ 3 เกี่ยวกับแนวทางในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพสำหรับพัฒนานักออกแบบฯเพื่อรองรับกับสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน พบว่าแนวทางในการพัฒนาสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ส่วนคือ

ส่วนที่ 1 คือ แนวทางในการพัฒนานักออกแบบฯก่อนเข้าสู่วิชาชีพ สามารถนำไปใช้ในการพัฒนาผู้ที่มีความสนใจหรือกำลังตัดสินใจที่จะเรียนและทำงานในวิชาชีพนี้ให้เหมาะสมกับการเข้าสู่สถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนในอนาคต โดยพบว่าผู้ที่สนใจควรได้รับการพัฒนา 2 ประเด็นคือ การพัฒนาคุณลักษณะส่วนบุคคล และการพัฒนาความเชี่ยวชาญในการทำงาน

ส่วนที่ 2 คือ แนวทางในการพัฒนานักออกแบบฯช่วงระหว่างวิชาชีพเพื่อรองรับประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนเป็นแนวทางในการพัฒนานักออกแบบฯที่ทำงานอยู่ในวิชาชีพแล้ว ซึ่งมีศักยภาพใกล้เคียงกับโอกาสจากสถานการณ์นี้ โดยพบว่ามีแนวทางการพัฒนา 2 ส่วน คือ การพัฒนาความเชี่ยวชาญในการทำงาน และการพัฒนาเพื่อเพิ่มโอกาสจากประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน

ส่วนที่ 3 คือ แนวทางในการพัฒนาองค์ประกอบพื้นฐานที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับวิชาชีพนักออกแบบฯเพื่อรองรับประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนซึ่งผลการวิจัยพบว่ายังมีเงื่อนไขเกี่ยวกับองค์ประกอบพื้นฐานในประเทศที่เป็นอุปสรรคต่อการก้าวเข้าสู่สถานการณ์ของประชาคมฯของนักออกแบบฯไทยซึ่งควรได้รับการพัฒนาควบคู่ไปกับการพัฒนานักออกแบบฯ

THE PROFESSIONAL SOCIALIZATION : CASE STUDY OF PROFESSIONALS INDUSTRIAL DESIGNERS TO SUPPORT ASEAN ECONOMIC COMMUNITY

AN ABSTRACT

BY

NUTTHAPONG THAMMRUKSASIT

Presented in Partial Fulfillment of the Requirements for the
Master of Science Degree in Applied Behavioral Science Research
at Srinakharinwirot University
May 2014

Nutthapong Thammaruksasit. (2014).*The Professional Socialization : Case Study of Professionals Industrial Designers To Support ASEAN Economic Community,* Master thesis, M.S. (Applied Behavioral Science Research). Bangkok: Graduate School, Srinakharinwirot University. Advisor Committee: Dr. Thasuk Junprasert, Assoc. Prof.Dr.Ungsinun Intarakamhang

The objectives of this research are (1) to study the socialization process of professional industrial designer before & during their profession as well as the stability of profession. (2) to study the characteristic and conditions of professional industrial designer's identity (3) to search ways in terms of professional socialization for the industrial designer as preparation to future impact of ASEAN Economic Community or AEC in year 2015.

The research was constructed using case study's qualitative research by selected purposive sampling. The researcher divided the case study into 3 groups, which consists of 9 industrial designers whose in this profession for a long period of time, 4 industrial designers whose new to the profession and 5 special expert.

The research results on the Industrial Designer's professional socialization can be divided into 3 stages, which are (Stage 1) the social prior to industrial design profession, (Stage 2) the social during Industrial Design profession and (Stage 3) the stability of Industrial Design profession. In Stage 1, the social prior to industrial design profession, the researcher found that childhood lifestyle, family and lifestyle during elementary & high school are the main influences in making decision to further study in industrial design. The content of industrial design profession were socialized by 5 significant agents, which are the lecturer (or teacher), senior students, friends, university and social media. The 6 major contents of industrial design profession are subjects that required physical action, subjects that required theory study, industrial product design, working skill, design innovation, and future study plan. The 9 tactics that are used to socialize contents of Industrial Design profession are the individual work, group work, setup samples & recommendation, assists other Designers, and attends Industrial Design presentation.

Moreover, the researcher found important influence during (Stage 1) the social prior to Industrial Design profession that is the experiences from freelance jobs and working trainee at Design firms. The major influence agents are senior employees at Design firms, co-worker or co-trainee, and Design clients. The 7 major contents are design process, the possibility of design work, working skill, presentation skill, the responsibility to design work,

marketing skill, and designer's lifestyle. All of the 7 major contents were socialized by 4 tactics, which are knowledge from direct education, knowledge from work obstacles, knowledge from work critics and knowledge from sample work.

In (Stage 2) the social during Industrial Design profession can be divided into 2 parts, which are (Part 1) the beginning stage of the profession and (Part 2) the during stage of the profession. The beginning stage of the profession, designers were socialized the working skills from 3 major agents whose are colleagues, senior employees and industrial manufacturer. The 7 contents that were socialized are working skills, design innovations, working process, the possibility of design work, management, working in the organization, and culture of the organization. All the 7 contents were socialized using 4 tactics, which are knowledge from the real work situation, knowledge from work obstacles, knowledge from work critics and knowledge from direct education. When designers completed the period of work probation, they will be accepted into the organization in which we called this (Part 2) the during stage of the profession. The designers can learn more about Industrial Design and develop themselves from 5 major agents: colleagues, designer's friends, social media, other young designer and other design organizations. In (Part 2) the during stage of the profession consists of 6 contents, which are working skills, design innovations, knowledge in other related subjects, design management and working life. The contents were socialized by 3 tactics: knowledge from working with others, knowledge from error and knowledge from exchange of ideas. During part 2 of Industrial Design profession, designers can lean and increase their knowledge, which will be passed on to (Stage 3) the stability of Industrial Design profession. In Stage 3 can be categorized into 3 characteristics, which are emotional stability, work stability, and financial stability. The work stability depends on the individual, which consists of the love for designing, sense of challenge, and the confidence in own ability. The work stability also depends on the environment such as the acceptance from clients, profession environment, family, and the response from the outside. The result of Industrial Designer's professional socialization created the sense of professional and the connection in their profession.

The results for (2) the characteristic and conditions of Industrial Designer's profession identity shows there are 7 identities, which are the imagination sense that is able to visualize the future, well-round knowledge, flexible, attentive, problem solving skills, analyze & connection skills, and adaptive. All of these 7 profession identities allow designers to distinguish themselves from other professions. The conditions of Industrial Designer's profession identity occurs from "the expectation to have good working skills"

The results for (3) to search ways in terms of professional socialization for the Industrial Designer as preparation to future impact of ASEAN Economic Community or AEC can be divided into 3 parts.

Part 1 is the process to develop designers prior to the profession, which the process can be used as preparation to future impact of AEC. The researcher found that in these processes has 2 developments which are individual development and working skills development.

Part 2 is the process to develop designers during their profession as an Industrial Designer as preparation to future impact of AEC. The researcher found that in these processes have 2 developments which are working skills development and AEC opportunity development.

Part 3 is the process to develop the fundamental of Industrial Designer profession as preparation to future impact of AEC.The researcher found that there are many conditions that might interfere during the process. Therefore, the process should be done alongside the development of Industrial Designer profession.

ปริญญานิพนธ์
เรื่อง
กระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ : กรณีศึกษานักออกแบบ
ผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพเพื่อรองรับประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน
ของ
ณัฐพงษ์ ธรรมรักษาสิทธิ์

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
วิทยาศาสตรมหาบัณฑิตสาขาวิชาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

.....คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร.สมชาย สันติวัฒนกุล)
วันที่.....เดือน.....พ.ศ. 2557

อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

.....ที่ปรึกษาหลัก
(อาจารย์ ดร. ฐาศุกร์ จันประเสริฐ)

.....ที่ปรึกษาร่วม
(รองศาสตราจารย์ ดร.อังศินันท์ อินทรกำแหง)

คณะกรรมการสอบปากเปล่า

.....ประธาน
(รองศาสตราจารย์ บุญสนอง รัตนสุนทรากุล)

.....กรรมการ
(อาจารย์ ดร.ยุทธนา ไชยจูกุล)

.....กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.อังศินันท์ อินทรกำแหง)

.....กรรมการ
(อาจารย์ ดร. ฐาศุกร์ จันประเสริฐ)

ปริญญานิพนธ์นี้ได้รับทุนจาก สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.)
ภายใต้โครงการทุนวิจัยมหาบัณฑิต สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.)

ประกาศคุณูปการ

ในการเรียนต่อในระดับปริญญาโทของผู้วิจัยนั้นเปรียบเสมือนการเดินทางที่ตั้งจุดมุ่งมายของการเดินทางไว้ว่าต้องก้าวไปให้ถึง ซึ่งการทำปริญญานิพนธ์ในครั้งนี้นี้เปรียบเสมือนจุดหมายที่ผู้วิจัยต้องก้าวไปให้ถึงเพื่อความสำเร็จของการเดินทางส่วนหนึ่งในชีวิตที่ตั้งไว้ แต่สิ่งสำคัญของการเดินทางนั้นกลับไม่ใช้การไปถึงจุดหมายเพียงอย่างเดียว แต่ประสบการณ์จากบรรยากาศของการเดินทางต่างหากที่มีความสำคัญต่อนักเดินทาง การทำปริญญานิพนธ์ในครั้งนี้ก็เช่นกันช่วงเวลาระหว่างการทำนั้นได้สร้างประสบการณ์ที่มีความหมายในชีวิตของผู้วิจัยอย่างมาก โดยการเดินทางในครั้งนี้ผู้วิจัยได้พบกับอุปสรรคนานับประการจากประสบการณ์ที่มีเพียงน้อยนิดในการทำวิจัยด้านพฤติกรรมศาสตร์ทำให้การเดินทางไม่ราบรื่นอย่างที่คาดหวัง โดยอาจเดินหลงทาง หรือเหนื่อยล้ากับการเดินทางไปบ้าง แต่โชคดีที่ผู้วิจัยได้ผู้นำการเดินทางที่ดีอย่าง อาจารย์ ดร.ฐาศุกร์ จันประเสริฐ ซึ่งเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาหลัก ที่พร้อมร่วมเดินทางไปกับผู้วิจัย ช่วยเหลือผู้วิจัยในยามที่เจอความทุกข์ และอุปสรรคมากมายจากการเดินทางครั้งนี้ และคอยผลักดัน เคี่ยวเข็ญ ดูแลให้คำแนะนำถ่ายทอดความรู้ ตลอดจนสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้วิจัยสามารถเดินทางสู่จุดหมายที่ตั้งใจไว้ จึงขอกราบขอบพระคุณท่านอาจารย์เป็นอย่างสูง

การเดินทางในครั้งนี้สามารถประสบความสำเร็จลงได้ด้วยความกรุณาอย่างยิ่งจากการให้คำแนะนำ ถ่ายทอดแนวทางที่เป็นประโยชน์ต่อผู้วิจัยจากผู้มีพระคุณหลายท่าน ขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.อังศินันท์ อินทรกำแหง ที่คอยให้คำแนะนำ ข้อคิดเห็น ตลอดจนผลักดันให้ผู้วิจัยได้รับทุนในการทำวิจัย ขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ บุญสนอง รัตนสุนทรากุล ที่กรุณาเป็นประธานสอบปริญญานิพนธ์นี้ รวมถึงเป็นตัวแทนที่ถ่ายทอดความรู้ให้ผู้วิจัยจนสามารถเป็นนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพได้จวบจนปัจจุบัน รวมถึง อาจารย์ ดร.ยุทธนา ไชยจูกุล ที่เป็นกรรมการพิจารณาเค้าโครงและสอบปริญญานิพนธ์พร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะที่มีคุณค่าต่อการพัฒนาการวิจัยในครั้งนี้ และขอกราบขอบพระคุณท่านคณะกรรมการพิจารณาเค้าโครงปริญญานิพนธ์ อาจารย์ ดร.จรัล อุ่นจิติวัฒน์ อาจารย์ ดร.สุภาพร ธนะชานันท์ และอาจารย์ ดร. นริสรา พึ่งโพธิ์สภ ที่ให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ต่อการดำเนินการวิจัยครั้งนี้ประดุจเป็นการผลักดันให้ผู้วิจัยเริ่มการก้าวเดินในครั้งนี้ได้

ขอขอบพระคุณคณาจารย์สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ทุกท่านที่ได้ถ่ายทอดความรู้ ให้คำแนะนำ อันเป็นประโยชน์ให้กับผู้วิจัยตลอดการเดินทางทางการศึกษา และการทำวิจัยในครั้งนี้ รวมถึงเจ้าหน้าที่ทุกท่านที่ให้ความช่วยเหลือผู้วิจัยมาโดยตลอด

ขอขอบพระคุณผู้ให้ข้อมูลหลักในการวิจัยทุกท่าน ที่ได้สละเวลาอันมีค่าให้โอกาสผู้วิจัยเข้าเก็บข้อมูล รวมถึงความร่วมมือเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวที่เป็นประโยชน์การทำวิจัยในครั้งนี้ ซึ่งทำให้ผู้วิจัยได้เข้าใจถึงกระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม

ตลอดจนแนวทางในการพัฒนานักออกแบบฯได้อย่างลึกซึ้ง อีกทั้งทำให้ผู้วิจัยได้เข้าใจรสชาติของการเดินทางอีกด้านในสายวิชาชีพที่กว่าจะก้าวสู่การประสบความสำเร็จในวิชาชีพนี้ได้

ขอขอบพระคุณสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัยที่ได้เล็งเห็นคุณค่าในงานวิจัยชิ้นนี้ และสนับสนุนทุนเพื่อการวิจัย ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อผู้วิจัยในการพัฒนาคุณภาพงานวิจัยครั้งนี้ให้ดียิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณ คุณ พงศธร ละเอียดอ่อน ที่เปิดโอกาสให้ผู้วิจัยลางานบางช่วงเวลาของการทำงานในหน่วยงานเพื่อดำเนินการวิจัยในครั้งนี้จนสำเร็จลงได้

ขอขอบคุณเพื่อนๆ พี่ๆ น้องๆ ร่วมรุ่นปริญญาโทนนอกเวลาราชการรุ่น 10 ที่คอยช่วยเหลือและให้กำลังใจที่ดี โดยเฉพาะ น้องจอย (คุณศิวพร ละม้ายนิล) และน้องตู่ (คุณมัญชลี เปี่ยมดี) ที่คอยให้ความช่วยเหลือมากมายในการทำวิจัยครั้งนี้เป็นอย่างมาก และคอยเป็นเพื่อปรับทุกข์และสุขในช่วงของการเรียนในระดับบัณฑิตศึกษา ตลอดจนความช่วยเหลือที่มากมายในการดำเนินการเอกสารต่างๆเพื่อสำเร็จการศึกษา

ขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อประเสริฐ ธรรมรักษาสิทธิ์ และคุณแม่สุกมล แซ่อึ้ง ที่ให้ความรัก ความเอาใจใส่ ซึ่งเป็นพลังกายพลังใจ แรงบันดาลใจ ทำให้งานวิจัยครั้งนี้สำเร็จลงได้ และคุณพงษ์สุภัค ลิ่มศรีวิไล ที่คอยให้กำลังใจผู้วิจัยเสมอมาทุกครั้งที่ผู้วิจัยเกิดความย่อท้อ

คุณค่าและประโยชน์อันเกิดจากปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ผู้วิจัยขอมอบให้แก่บุพการีผู้มีพระคุณตลอดจนคณาจารย์ทุกท่านที่ได้ถ่ายทอดความความรู้ ทักษะ ความสามารถ ความดีงามให้กับผู้วิจัยมาตั้งแต่เกิดจวบจนถึงปัจจุบัน และผู้วิจัยหวังว่างานวิจัยนี้จะเกิดประโยชน์กับวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมซึ่งเป็นวิชาชีพที่ผู้วิจัยมีความรักและภูมิใจกับวิชาชีพนี้มาโดยตลอด

ณัฐพงษ์ ธรรมรักษาสิทธิ์

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	6
ขอบเขตของการวิจัย	6
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัย	7
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	8
2 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	11
ความเข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับวิชาชีพการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม.....	12
ความหมายและความสำคัญของวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม.....	12
บทบาทและขอบข่ายงานของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม.....	13
สถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนกับนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม.....	16
แนวคิดทฤษฎีการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ.....	17
ความหมายและความสำคัญของการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ.....	17
แนวคิดการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ.....	21
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ.....	25
ตัวแทนในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	31
เนื้อหาในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	32
กลวิธีในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	34
ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม.....	38
แนวคิดทฤษฎีเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพ	43
ความหมายและความสำคัญของเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพ.....	43
แนวคิดทฤษฎีเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพ.....	44

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
2 (ต่อ)	
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพ	50
การศึกษาเฉพาะกรณี	53
ความหมายและลักษณะของการศึกษาเฉพาะกรณี	53
รูปแบบของการศึกษาเฉพาะกรณี	54
วิธีการดำเนินการวิจัยแบบการศึกษาเฉพาะกรณี	56
กรอบแนวคิดในการวิจัย	57
3 วิธีดำเนินการวิจัย	60
ผู้ให้ข้อมูลหลักในการวิจัย	61
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	63
วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล	68
ขั้นตอนในการเก็บรวบรวมข้อมูล	69
การวิเคราะห์ข้อมูล	70
การตรวจสอบความเชื่อถือได้ของข้อมูล	71
การพิทักษ์สิทธิ์ผู้ให้ข้อมูล	72
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	73
ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้ข้อมูลหลักทั้ง 3 กลุ่ม	74
เรื่องราวก่อนเข้าสู่การศึกษาในสายวิชาชีพ	81
ชีวิตวัยเด็กกับครอบครัว	82
ชีวิตในรั้วการศึกษา	100
การเริ่มต้นของสายวิชาชีพ	114
ช่วงสร้างพื้นฐานของสายวิชาชีพ	139
ชีวิตเสมือนจริงของวิชาชีพ	178
เรื่องราวระหว่างการทำงานในสายวิชาชีพ	204
การเริ่มเข้าสู่การทำงานในวิชาชีพ	205

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4 (ต่อ)	
การทำงานในระหว่างวิชาชีพ	227
เรื่องราวในระยะมั่นคงเชิงวิชาชีพ.....	251
ลักษณะของความมั่นคงเชิงวิชาชีพ.....	252
เงื่อนไขของความมั่นคงเชิงวิชาชีพ.....	258
ผลของการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ	266
เอกลักษณ์เชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม	279
ลักษณะของเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม.....	280
เงื่อนไขของเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม....	285
แนวทางในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพสำหรับพัฒนานักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมเพื่อรองรับประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน	289
แนวทางในการพัฒนานักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมก่อนเข้าสู่วิชาชีพเพื่อรองรับประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน	290
แนวทางในการพัฒนานักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมช่วงระหว่างวิชาชีพเพื่อรองรับประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน	318
แนวทางในการพัฒนาองค์ประกอบพื้นฐานที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมเพื่อรองรับประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน	335
5 สรุปและอภิปรายผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ.....	344
ผู้ให้ข้อมูลหลักในการวิจัย.....	344
สรุปและอภิปรายผลการวิจัย.....	345
ข้อเสนอแนะจากการวิจัย.....	386
บรรณานุกรม.....	393
ภาคผนวก.....	399
ประวัติย่อผู้วิจัย.....	418

บัญชีตาราง

ตาราง **หน้า**

1 ข้อมูลทั่วไปของกรณีศึกษากลุ่มที่ 1..... 75

2 ข้อมูลทั่วไปของกรณีศึกษากลุ่มที่ 2..... 77

3 ข้อมูลทั่วไปของกรณีศึกษากลุ่มที่ 3..... 78

4 ความสัมพันธ์ของตัวแทน เนื้อหา กลวิธี ในการถ่ายทอดในช่วงสร้างพื้นฐานของสายวิชาชีพ..... 355

5 ความสัมพันธ์ของตัวแทน เนื้อหา กลวิธี ในการถ่ายทอดในช่วงชีวิตเสมือนจริงของวิชาชีพ..... 358

6 ความสัมพันธ์ของตัวแทน เนื้อหา กลวิธี ในการถ่ายทอดในช่วงการเริ่มต้นของวิชาชีพ 361

7 ความสัมพันธ์ของตัวแทน เนื้อหา กลวิธี ในการถ่ายทอดในช่วงการทำงานในระหว่างวิชาชีพ..... 365

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ **หน้า**

1 ความแตกต่างระหว่างความคาดหวังในความสามารถของตนเองและความคาดหวังผลที่จะเกิดขึ้น..... 40
2 กรอบแนวคิดในการวิจัย..... 59
3 ความสัมพันธ์ของของลักษณะและเงื่อนไขของความมั่นคงเชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม..... 367
4 ความสัมพันธ์ของลักษณะและเงื่อนไขของเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพ..... 373
5 กระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ : กรณีศึกษานักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพเพื่อรองรับประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน..... 384

บทที่ 1
บทนำ

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันสังคมไทย ทุกภาคส่วนมีความตระหนักเกี่ยวกับสถานการณ์ของประชาคมอาเซียน (ASEAN Community) ที่กำลังจะเกิดขึ้นในปี พ.ศ. 2558 ซึ่งเป็นการรวมกลุ่มประเทศสมาชิกอาเซียนเป็นหนึ่งเดียวโดยประกอบไปด้วย 3 เสาหลักคือ ซึ่งได้แก่ประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน (ASEAN Economic Community: AEC) ซึ่งเป็นเสาหลักสำคัญมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความร่วมมือทางเศรษฐกิจซึ่งมีอยู่แล้วให้ลึกและกว้างขึ้นโดยดำเนินการไปพร้อมๆกับอีก 2 เสาหลัก ได้แก่ประชาคมการเมืองและความมั่นคง (ASEAN Political-Security Community: APSC)และประชาคมทางสังคมและวัฒนธรรม (ASEAN Socio-Cultural Community: ASCC) (กรมเจรจาการค้าระหว่างประเทศ. 2555: คำนำ) ซึ่งการพัฒนาทางด้านเศรษฐกิจเป็นพื้นฐานของการพัฒนาในด้านอื่นๆของประชาคม โดยประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน เป็นการรวมกลุ่มเศรษฐกิจเพื่อเพิ่มอำนาจต่อรองและขีดความสามารถการแข่งขันในเวทีการค้าระหว่างประเทศในทุกๆด้านให้สามารถรับมือกับปัญหาทางการค้าที่ส่งผลกระทบมาถึงภูมิภาคอาเซียน (สภาอุตสาหกรรมแห่งประเทศไทย. ม.ป.ป: 2) ซึ่งการรวมในกลุ่มเศรษฐกิจนี้จะเน้นในการเป็นตลาดและฐานการผลิตเดียวซึ่งจะนำไปสู่การใช้กฎระเบียบการค้าแบบเดียวกันทั้งในด้านมาตรฐานคุณภาพราคาอัตราภาษีรวมถึงกฎระเบียบในการซื้อขายโดยจะทำให้ภาคอุตสาหกรรมสินค้าประเทศไทยได้ประโยชน์ทั้งในการส่งออกสินค้าไปยังประเทศสมาชิกอื่นและต้นทุนในการนำเข้าวัตถุดิบจากประเทศอื่น แต่ประโยชน์เหล่านี้ประเทศอื่นก็จะได้รับเท่าเทียมกัน จึงเป็นความสำคัญที่ภาคอุตสาหกรรมไทยต้องมีความตระหนักกับสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนเพื่อการแข่งขันที่กำลังจะเกิดขึ้นโดยภาคอุตสาหกรรมได้เริ่มมีความตระหนักในการพัฒนาบุคลากรเพื่อให้พร้อมรับกับสถานการณ์นี้ โดยจะต้องเน้นการเพิ่มมูลค่าให้กับสินค้าและบริการเพื่อเพิ่มโอกาสและตลาดในการแข่งขันโดยใช้การวิจัยและพัฒนาผลิตภัณฑ์ (Research and Development) และการออกแบบสินค้าเพื่อเพิ่มมูลค่าสินค้า และการเพิ่มศักยภาพในการผลิต(สถาบันไฟฟ้าและอิเล็กทรอนิกส์. ม.ป.ป: 68) ในการจะแข่งขันกับประเทศสมาชิกอื่นโดยการเพิ่มมูลค่าของสินค้าดังกล่าวเป็นส่วนสำคัญที่เป็นหน้าที่ของกลุ่มวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ที่มีหน้าที่ในการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ ผลิตภัณฑ์ที่สร้างประโยชน์แก่ผู้บริโภคในด้านหน้าที่ใช้สอย (Function) และสุนทรียะ (Aesthetic) รวมถึงการคำนึงถึงการผลิตในเชิงอุตสาหกรรม (Mass Production) ของผลิตภัณฑ์ที่มีการพัฒนาขึ้นอย่างต่อเนื่องนับแต่อดีตถึงปัจจุบัน

ทั้งนี้เมื่อย้อนกลับไปในยุคปฏิวัติอุตสาหกรรม (Industrial Revolution) ที่เกิดขึ้นในปี ค.ศ. 1760 สังคมเริ่มมีการขยายตัวของจำนวนประชากร ปัจจัยต่างๆจึงมีความจำเป็นต้องขยายตัวเพิ่มมากขึ้น สิ่งของเครื่องใช้ต่างๆจึงต้องมีการผลิตให้พอเพียงกับความต้องการของมนุษย์ การเปลี่ยน

วิธีการผลิตจากแรงงานคนเป็นเครื่องจักรหรือการผลิตภายในครอบครัวมาเป็นการผลิตเพื่อการอุตสาหกรรม ขยายการผลิตออกสู่ท้องตลาดจึงอาจกล่าวได้ว่า การปฏิวัติอุตสาหกรรมเป็นการเปลี่ยนแปลงขั้นมูลฐานของกิจกรรมอุตสาหกรรม ด้วยเหตุนี้การผลิตในลักษณะจำนวนมาก (Mass Production) ในระบบอุตสาหกรรมจึงเป็นแนวทางที่เหมาะสมกับปริมาณความต้องการของผู้บริโภค และความประหยัดในด้านการผลิตของต้นทุน โดยในช่วงแรกผู้ผลิตเป็นฝ่ายทำการออกแบบเอง โดยผู้ผลิตจะเป็นผู้ตัดสินใจว่าควรทำอย่างไรกับสินค้าของตน ทั้งๆที่ไม่มีประสบการณ์ในการออกแบบ แต่กลับเป็นผู้ตัดสินใจในเรื่องของรสนิยมเอง เป็นเหตุให้มาตรฐานของความสวยงามและหน้าที่ใช้สอยด้อยลงไปมาก (มนตรี ยอดบางเตย. 2538: 53) การออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม (Industrial Design) จึงมีรากฐานตั้งแต่ยุคปฏิวัติอุตสาหกรรมของยุโรป และเป็นสิ่งสำคัญที่สนับสนุนให้เกิดความก้าวหน้าทันสมัย ให้ความสะดวกในการใช้งาน ความสวยงาม และช่วยยกระดับชีวิตความเป็นอยู่ของมนุษย์ตั้งแต่ยุคปฏิวัติอุตสาหกรรมเรื่อยมา (ธีระชัย สุขสด.2544: 1-2)

ในปี พ.ศ. 2486 ระหว่างสงครามโลกครั้งที่ 2 อุตสาหกรรมไทยกับต่างชาติเริ่มหยุดชะงัก ลงรัฐบาลจำเป็นต้องตั้งโรงงานอุตสาหกรรมเกี่ยวกับข้าวของเครื่องใช้ และเครื่องนุ่งห่มขึ้นเองในประเทศเพื่อตอบสนองความต้องการของประเทศไทยยามศึกสงครามและความต้องการของกิจการทหาร ซึ่งทำให้คนไทยเริ่มคุ้นเคยกับการผลิตในระบบอุตสาหกรรม และภายหลังปี พ.ศ. 2500 เป็นต้นมาประเทศไทยได้เริ่มมีการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างของอุตสาหกรรม และมีการกำหนดแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมขึ้นในปี พ.ศ.2504 เรื่อยมาและมีการริเริ่มส่งเสริมการลงทุนทางอุตสาหกรรมอย่างจริงจังให้แก่ผู้ลงทุน ซึ่งนับเป็นความเจริญก้าวหน้าด้านอุตสาหกรรมของประเทศไทย กระทั่งในปี พ.ศ. 2507 กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม กระทรวงอุตสาหกรรมได้ตั้งหน่วยงานส่งเสริมการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมขึ้นเพื่อเป็นหน่วยงานส่งเสริมและเผยแพร่การออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมให้กับโรงงานอุตสาหกรรมภายในประเทศ นับว่าเป็นหน่วยงานที่ให้ความรู้เรื่องการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม เข้าสู่ภาคอุตสาหกรรมโดยตรงและต่อมีในปี พ.ศ. 2508 ได้มีการเปิดสอนวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์ที่วิทยาลัยส่งเสริมอาชีพก่อสร้างวัดเทพนารี ซึ่งปัจจุบันเป็นภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง (มนตรี ยอดบางเตย. 2538: 53-54) เป็นสาขาวิชาที่มุ่งสอนวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อผลิตบุคคลเข้าสู่ภาคอุตสาหกรรมโดยตรง ซึ่งนับเป็นการเริ่มต้นของการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ (Professional Socialization) ผ่านระบบการศึกษาอย่างเป็นทางการ

ในปัจจุบันมีความต้องการอุปโภคบริโภคสินค้าสำเร็จรูปจำนวนมาก เพื่อตอบสนองความต้องการขั้นพื้นฐานและความสะดวกสบายของชีวิตประจำวันของมนุษย์ยังมีอยู่ไม่ต่างจากอดีตและยังมีความต้องการที่เพิ่มมากขึ้น ทำให้สินค้าต่างๆที่มนุษย์อุปโภคและบริโภคนั้นก็ต้องการการออกแบบเพื่อให้สินค้านั้นๆมีคุณภาพและประโยชน์เพื่อตอบสนองความต้องการของมนุษย์ โดยวิชาชีพที่สามารถรองรับความต้องการด้านการออกแบบเกี่ยวกับสินค้าอุปโภคบริโภคได้นั้น คือ วิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม (Industrial Designer) ซึ่งมีความแตกต่างกับ วิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์ (Product Designer) ที่สามารถออกแบบผลิตภัณฑ์โดยไม่ต้องคำนึงถึงการ

ผลิตเชิงอุตสาหกรรมได้ เช่น ผลิตภัณฑ์หัตถกรรม ประติมากรรม เป็นต้น เนื่องจากโลกของสินค้าปัจจุบันเป็นการผลิตสินค้าเพื่อตอบสนองคนหมู่มาก (Mass Production) จึงสามารถลดต้นทุนในการผลิตได้มากกว่าการผลิตเพื่อคนกลุ่มน้อย โดยการผลิตสินค้าเพื่อตอบสนองคนหมู่มากนี้เรียกได้ว่าเป็นการผลิตสินค้าเชิงอุตสาหกรรม ในการออกแบบจึงต้องอาศัยนักออกแบบผู้เชี่ยวชาญในด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีทักษะและความรู้ความสามารถบนพื้นฐานของการผลิตเชิงอุตสาหกรรมด้วย โดยจะต้องมีความรู้ความสามารถที่เกี่ยวข้องกับการผลิตในเชิงอุตสาหกรรมและจะต่างจากนักออกแบบผลิตภัณฑ์ทั่วไป อีกทั้งต้องสามารถแก้ปัญหา ปรับปรุงให้ผลิตภัณฑ์นั้นมีประโยชน์ใช้สอยดีกว่าเดิม รูปแบบสวยงาม เป็นที่นิยมในตลาด และสร้างกำไรให้แก่ผู้ผลิต นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมีส่วนสำคัญในการช่วยยกระดับสภาพความเป็นอยู่ของสังคมให้สูงขึ้น ช่วยให้ประชาชนได้ใช้ผลิตภัณฑ์ที่ดีกว่า งานของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมเป็นงานที่รับใช้ประชาชนจำนวนมาก(มนตรี ยอดบางเตย.2538: 56) ทำให้วิชาชีพออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมีความสำคัญมากในการริเริ่มทำวิจัยและพัฒนาสินค้าชิ้นหนึ่งที่ตอบสนองความต้องการของมนุษย์และเป็นที่ต้องการของสังคมไทยในปัจจุบัน

ในระดับอุดมศึกษาของไทย มีการเปิดสอนสาขาวิชาด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมเพิ่มมากขึ้น จากการสำรวจสาขาวิชาที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยต่างๆของนิตยสารฉบับพิเศษ “Top of Universities 2012” (บิสิเนสพลัส. 2555:246-269) พบว่าในปี พ.ศ. 2555 มีสถาบันที่เปิดสอนในสาขาวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ผ่านการคัดเลือกโดยการคัดเลือกบุคคลเข้าศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาระบบกลาง (Central University Admissions System: CUAS) มีจำนวนทั้งหมด 21 สถาบันการศึกษา แสดงให้เห็นได้ว่าวิชาชีพนี้มีการเติบโตขึ้นเรื่อยๆในสังคมไทย และน่าจะมีแนวโน้มที่เติบโตต่อไปในอนาคต แต่ในขณะที่มีข้อมูลจากเอกสารเผยแพร่โครงการจัดตั้งศูนย์วิจัยและพัฒนาเพื่อการออกแบบอุตสาหกรรมแห่งชาติ (NRID) และโครงการศึกษาสถานที่เพื่อการวิจัยและพัฒนานวัตกรรมการออกแบบของหน่วยงาน Collaborative Development Unit (code) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี ในปี พ.ศ. 2552 กล่าวว่า ทุกภาคการศึกษาสามารถผลิตนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมที่มีความสามารถและประสบการณ์เพียงพอที่จะเข้าสู่ระบบอุตสาหกรรมได้เป็นจำนวนไม่มากนัก เนื่องจากปัจจุบันจำนวนนักศึกษาด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมที่สำเร็จการศึกษาจากทั่วประเทศมีอยู่ประมาณ 600 คนแต่มีผู้ที่ทำงานอยู่ในภาคอุตสาหกรรมการออกแบบผลิตภัณฑ์ไม่เกิน 200 คนและในแต่ละปีมีบุคคลที่ทำงานด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมอย่างมืออาชีพไม่เกิน 20 คนอีกทั้งจำนวนของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมที่สำเร็จการศึกษาและสามารถที่จะประกอบวิชาชีพด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมอย่างมืออาชีพ ไม่ได้มีจำนวนมากเหมือนจำนวนผู้ที่ตัดสินใจเลือกเรียนและจบการศึกษาในสาขานี้ (พรเทพ ฉัตรภิญญาคุปต์. 2552: 4) โดยนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพต้องสามารถทำงานได้ครอบคลุมในทุกขั้นตอนของการออกแบบผลิตภัณฑ์ตั้งแต่เริ่มออกแบบ จนเขียนแบบเพื่อผลิตในเชิงอุตสาหกรรมได้ มีความซื่อสัตย์และรับผิดชอบในหน้าที่ต่อผู้ว่าจ้างและผู้เกี่ยวข้อง

จากการสำรวจการส่งออกสินค้าอุตสาหกรรมของไทยโดยกรมส่งเสริมการส่งออก กระทรวงพาณิชย์ ในปี 2555 ช่วงเดือน มกราคม-มิถุนายน ผลิตภัณฑ์มีมูลค่าการส่งออกถึง 2,566,390.01 ล้านบาท (กรมส่งเสริมการส่งออก. ม.ป.ป: ออนไลน์) จากการสำรวจแค่ครึ่งปีแรก สินค้าอุตสาหกรรมมีอัตราขยายตัวเมื่อเทียบกับปี พ.ศ. 2554 ร้อยละ 0.18 ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการแข่งขันในธุรกิจผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมีการแข่งขันที่สูงขึ้น ประกอบกับสถานการณ์ที่จะเกิดขึ้นในอนาคต ปี พ.ศ. 2558 จะมีการเปิดประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน (ASEAN Economic Community : AEC) ซึ่งประเทศไทยจะได้รับประโยชน์จากการเข้าถึงตลาดอาเซียนที่มีขนาดใหญ่ด้วยประชากรกว่า 590 ล้านคนทั้งในด้านการส่งออกสินค้าไปขายและการนำเข้าวัตถุดิบเพื่อนำมาใช้ในการผลิตด้วยต้นทุนที่ลดลงจากการยกเลิกอุปสรรคทางการค้าด้านภาษีในกลุ่มประเทศอาเซียนจะทำให้ประสิทธิภาพการผลิตของภาคอุตสาหกรรมในประเทศสูงขึ้น และอาเซียนนั้นเป็นตลาดส่งออกสำคัญอันดับหนึ่งของไทย โดยในปีพ.ศ. 2553 ประเทศไทยส่งออกสู่ประเทศในประชาคมอาเซียนมีมูลค่ากว่า 44,000 ล้านเหรียญสหรัฐ (กรมเจรจาการค้าระหว่างประเทศสำนักอาเซียน.2554: 2-3) การเติบโตดังกล่าวของภาคอุตสาหกรรมไทยทั้งในประเทศและในอนาคตที่จะได้ประโยชน์จากประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน ทำให้ภาคอุตสาหกรรมมีการแข่งขันกันมากและกว้างขึ้นไปอีก จากพลวัตรทางสังคมเศรษฐกิจของการรวมกลุ่มประเทศในภูมิภาคอาเซียน ประเทศไทยจึงจำเป็นต้องมีบุคลากรที่มีเข้ามารองรับสถานการณ์เศรษฐกิจที่กำลังจะเกิดขึ้นนี้ด้วย โดยเฉพาะนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมควรจะมีบทบาทที่สามารถสร้างสินค้าของไทยให้มีความโดดเด่นและแตกต่างจากคู่แข่งในภูมิภาคเดียวกันเพื่อประโยชน์ในการสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจของผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ซึ่งจะทำให้ประเทศไทยได้รับประโยชน์ของการรวมประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนและสามารถก้าวทันสถานการณ์ที่กำลังจะเกิดขึ้นจนสามารถเป็นผู้นำทางด้านผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมในกลุ่มสมาชิกได้

จากปัญหาของจำนวนนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพที่ยังมีจำนวนน้อยอยู่ในสังคมไทยเมื่อเทียบกับจำนวนบุคคลที่จบการศึกษาในด้านนี้ และการเติบโตขึ้นของผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมในประเทศไทยและภูมิภาคอาเซียน ประกอบกับการที่ประเทศไทยกำลังจะก้าวเข้าสู่ประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนในปี พ.ศ. 2558 นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม จะเป็นวิชาชีพที่มีบทบาทต่ออุตสาหกรรมสินค้า กล่าวคือทรัพยากรที่สำคัญที่สุดในการขับเคลื่อนภาคอุตสาหกรรมได้ก็คือ ทรัพยากรมนุษย์ เพราะมนุษย์เป็นปัจจัยชี้ขาดความสำเร็จในการพัฒนาในทุกเรื่อง คนเป็นผู้กำหนดทิศทางการพัฒนา และคนก็เป็นผู้ได้ประโยชน์ และผลกระทบจากการพัฒนา (วิรัติ ปานศิลา.2542:1) เช่นกัน ถ้าต้องการพัฒนางานด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมที่ดีมีความสามารถตามที่สังคมต้องการ ก็ต้องเริ่มจากการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ หรือ พัฒนานักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมที่มีความรู้ ทักษะ และความสามารถออกสู่ภาครัฐและภาคอุตสาหกรรม ทั้งในประเทศ และประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนที่จะเกิดขึ้นในอนาคตอันใกล้ ซึ่งวิชาชีพด้านการออกแบบเป็นวิชาชีพหนึ่งที่ต้องใช้ความสามารถ ทักษะ ความรู้เฉพาะทางโดยผ่านการฝึกฝนอย่างเข้มข้นผ่านกระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพจนบุคคล

สามารถประกอบวิชาชีพได้ตามที่สังคมคาดหวังโดยกระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ ถือเป็นกระบวนการเรียนรู้อันเกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับสิ่งแวดล้อมตั้งแต่ก่อนประกอบวิชาชีพจนอยู่ในระยะประกอบวิชาชีพ เช่น ครอบครัว สื่อมวลชน ระบบการศึกษา และสถาบันวิชาชีพนั้น ฯลฯการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพยังเป็นกระบวนการอันซับซ้อนที่บุคคลได้มาซึ่งความรู้ทักษะและเอกลักษณ์วิชาชีพจนทำให้บุคคลกลายเป็นสมาชิกของวิชาชีพ (สมศักดิ์ สีดากุลฤทธิ์. 2545:47;อ้างอิงจาก Cohen.1981:14) แสดงถึงการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพยังแฝงมาด้วยการสร้างเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมที่จะแสดงให้เห็นถึงเอกลักษณ์ของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมที่แตกต่างจาก บุคคลในวิชาชีพอื่น ซึ่งการอธิบายได้ถึงเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพของบุคคลที่ประกอบวิชาชีพใดนั้น จะทำให้บุคคลสามารถมีพฤติกรรมที่สอดคล้องกับหน้าที่ในบริบทของวิชาชีพตามที่สังคมต้องการซึ่งจากอดีตถึงปัจจุบัน มีงานวิจัยหลายงานที่สนใจศึกษาเกี่ยวกับการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพของวิชาชีพ เช่น พยาบาล ทหาร ตำรวจ เป็นต้น เพื่อให้ได้องค์ความรู้ที่เป็นประโยชน์ในการพัฒนาบุคลากรในอาชีพนั้นๆ และเป็นแนวทางในการตัดสินใจประกอบวิชาชีพ โดยวิชาชีพการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมถือเป็นวิชาชีพหนึ่งที่มีความสำคัญในสังคมปัจจุบัน และจากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยในประเทศยังไม่พบการศึกษาเกี่ยวกับกระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมซึ่งถือว่าเป็นอีกวิชาชีพหนึ่งที่มีความสำคัญต่อสังคมและมีเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพแตกต่างจากอาชีพอื่นๆที่เคยมีผู้ทำการศึกษามาแล้วข้างต้น อีกทั้งยังเป็นวิชาชีพที่มีความสำคัญต่อการแข่งขันทางเศรษฐกิจของภาคอุตสาหกรรมกับสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน

ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจศึกษากระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพว่ามีลักษณะอย่างไร การเข้าสู่อาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพเป็นอย่างไร ระยะเวลาที่บุคคลอยู่ในระหว่างวิชาชีพ ตลอดจนระยะมั่นคงทางวิชาชีพเป็นอย่างไร ทำอย่างไรจึงสามารถพัฒนาให้ตนเป็นมืออาชีพได้ โดยสามารถใช้ประโยชน์เพื่อนำไปเป็นแนวทางหนึ่งในการพัฒนานักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมที่กำลังจะมีจำนวนเพิ่มมากขึ้นในอนาคตอันใกล้ให้มีคุณภาพในความเป็นมืออาชีพออกสู่สังคม และศึกษาเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพว่ามีลักษณะอย่างไรและมีเงื่อนไขอย่างไรในการได้มาซึ่งเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม เพื่อสามารถอธิบายได้ถึง ลักษณะของเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพที่เป็นเอกลักษณ์เด่นของวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมที่แตกต่างกับวิชาชีพอื่น ตลอดจนเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนานักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมให้มีเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพจนสามารถเป็นนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพที่พึงประสงค์ของกลุ่มวิชาชีพ สังคมไทย และกลุ่มประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน รวมถึงค้นหาแนวทางในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพสำหรับพัฒนานักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมเพื่อเตรียมความพร้อมในการรองรับกับสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนที่จะเกิดขึ้นในปี พ.ศ. 2558 ว่ามีลักษณะอย่างไร เมื่อมีการเปลี่ยนแปลงโครงสร้าง

ทางเศรษฐกิจสังคมจากการรวมกลุ่มของประเทศในกลุ่มเศรษฐกิจอาเซียน เพื่อเป็นประโยชน์ให้นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมีความตระหนักถึงหน้าที่ที่ต้องเตรียมตัวให้พร้อม ตลอดจนมีความรู้ ทักษะ ความสามารถ กับการช่วยเพิ่มมูลค่าของผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมในการแข่งขันทางเศรษฐกิจที่กำลังจะเกิดขึ้นในอนาคต

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษากระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพ ทั้งก่อนเข้าสู่วิชาชีพ ระหว่างอยู่ในวิชาชีพ และ ระยะมั่นคงทางวิชาชีพ

2. เพื่อศึกษาลักษณะของเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมและเงื่อนไขที่เกี่ยวข้องกับการมีเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพ

3. เพื่อค้นหาแนวทางในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพสำหรับพัฒนานักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมเพื่อเตรียมความพร้อมในการรองรับกับสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนที่จะเกิดขึ้นในปี พ.ศ. 2558

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยนี้ใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยทำการศึกษาเรื่องกระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพ ทั้งก่อนเข้าสู่วิชาชีพ ระหว่างอยู่ในวิชาชีพ และ ระยะมั่นคงทางวิชาชีพเพื่อให้เกิดความเข้าใจว่านักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพ ได้ผ่านกระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพมาอย่างไรบ้างโดยศึกษาถึงตัวแทน เนื้อหาและกลวิธีในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ ทั้งในมุมมองที่นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพได้รับการถ่ายทอดมาในอดีต และตนเองในฐานะตัวแทนในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพต่อนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมท่านอื่นซึ่งกระบวนการดังกล่าวเป็นสิ่งที่มีความซับซ้อนและเป็นขั้นตอนที่มีรายละเอียด ดังนั้นผู้วิจัยจึงเลือกใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพโดยใช้วิธีการศึกษาเฉพาะกรณี (Case Study) และใช้การเลือกกรณีศึกษาแบบ Instrumental Cases เป็นวิธีการในการดำเนินการวิจัยครั้งนี้เนื่องจากเป็นการเลือกกรณีศึกษาที่เป็นตัวแทนของของกลุ่มวิชาชีพเพื่อใช้สนับสนุนข้อสรุปในการตอบวัตถุประสงค์ของงานวิจัยได้ครบทุกข้ออย่างละเอียดลึกซึ้ง โดยกรณีศึกษาในการวิจัยครั้งนี้เป็นการเลือกกรณีศึกษาแบบเจาะจง (Purposive Sampling)ซึ่งคัดเลือกจากการกำหนดคุณสมบัติ (Criterion Case) อย่างชัดเจนในเบื้องต้นโดยกรณีศึกษาต้องเป็น Information–Rich Case หรือกรณีศึกษาที่สามารถตอบวัตถุประสงค์การวิจัยอย่างละเอียด ครบถ้วนและสมบูรณ์ที่สุดในทุกช่วงระยะของการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ โดยผู้วิจัยได้แบ่งการเลือกกรณีศึกษา 3 กลุ่มคือ

กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักกลุ่มแรก คือ นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพ ผู้ซึ่งมีคุณสมบัติหลักคือ เคยได้รับรางวัลเกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมระดับประเทศ ของสมาคม องค์กร ของภาครัฐหรือเอกชนโดยทำงานด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมาไม่ต่ำกว่า 10 ปีปัจจุบันยังประกอบวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมอีกทั้งเป็นตัวแทนในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักกลุ่มที่สอง คือ นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมที่มีคุณสมบัติหลักคือ เป็นนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมที่ประกอบวิชาชีพด้านออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมไม่เกินกว่า 2 ปี และปัจจุบันยังประกอบวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม และกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักกลุ่มที่สาม คือ กลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิจากสถาบันต่างๆ เพื่อการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับการค้นหาแนวทางในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพสำหรับพัฒนานักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมเพื่อเตรียมความพร้อมในการรองรับกับสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน ซึ่งปัจจุบันเป็นผู้ทรงคุณวุฒิจากสถาบันการศึกษา เศรษฐกิจ การเมือง ที่มีบทบาทเกี่ยวข้องกับบริบทของวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม

โดยในการศึกษาครั้งนี้จะทำการศึกษากับนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพ (กลุ่มแรก) ที่เป็นกรณีศึกษาทั้งสิ้น 9 ราย นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม (กลุ่มที่สอง) ที่เป็นกรณีศึกษาทั้งสิ้น 4 ราย และ กลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิจากสถาบันต่างๆ (กลุ่มที่ 3) ที่เป็นกรณีศึกษาทั้งสิ้น 5 ราย

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัย

การศึกษาในครั้งนี้จะทำให้เข้าใจถึง กระบวนการการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพทั้งก่อนเข้าสู่วิชาชีพ ระหว่างอยู่ในวิชาชีพ และ ระยะมั่นคงทางวิชาชีพและประเด็นของ เนื้อหา (Content) วิธีการ (Tactic) และตัวแทน (Agent) ในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพ และสามารถอธิบายลักษณะเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพ และเงื่อนไขที่เกี่ยวข้องกับการมีเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพ รวมถึงการค้นพบแนวทางในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพสำหรับพัฒนานักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมเพื่อเตรียมความพร้อมในการรองรับกับสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนที่จะเกิดขึ้นในปี พ.ศ. 2558 ซึ่งองค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษาในครั้งนี้จะสามารถนำไปเป็นข้อเสนอหรือทางเลือกหนึ่งสำหรับองค์กร หน่วยงานสถาบันการศึกษา และบุคคลที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้ในการพัฒนาส่งเสริมการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ให้เป็นนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมที่สามารถประกอบวิชาชีพได้อย่างประสบความสำเร็จตามบทบาทที่สังคมต้องการ รวมถึงแนวทางที่ค้นพบจากงานวิจัยนี้จะสามารถนำไปเพิ่มเติมในกระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพเพื่อการพัฒนานักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมให้มี ความรู้ ทักษะ ความสามารถ เหมาะสมกับการ

เปลี่ยนแปลงทางโครงสร้างทางเศรษฐกิจสังคมที่กำลังจะเปลี่ยนไปตามสถานการณ์การรวมกลุ่มประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนซึ่งจะทำให้นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมไทยมีแนวทางในการมีบทบาทที่เหมาะสมกับความต้องการที่จะเกิดขึ้นในสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนและจะก่อให้เกิดประโยชน์ต่อภาคเศรษฐกิจจากผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมของประเทศไทย อีกทั้งสามารถเป็นข้อมูลในการให้คำปรึกษาด้านวิชาชีพ ประกอบการตัดสินใจให้กับผู้ที่สนใจประกอบวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม รวมถึงหลักการในการประกอบวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์มืออาชีพอย่างประสบความสำเร็จต่อไป

นิยามศัพท์เฉพาะ

การถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ หมายถึง กระบวนการของการถ่ายทอดทางสังคมทั้งก่อนเข้าสู่วิชาชีพ ระหว่างอยู่ในวิชาชีพ จนถึงระยะมั่นคงทางวิชาชีพ เพื่อให้บุคคลเกิดความรู้ ทักษะ ความสามารถ รวมไปถึงการซึมซับวัฒนธรรมของวิชาชีพ ค่านิยมและบรรทัดฐานของกลุ่มเข้าสู่พฤติกรรม รวมทั้งยกเลิกลักษณะบางอย่างทางสังคมที่เขามีอยู่ และเกิดลักษณะบางอย่างทางสังคมที่ถูกยึดถือโดยสมาชิกในวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม และผลลัพธ์ของการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ คือ บุคคลที่ผ่านกระบวนการนี้จะมีความรู้ ความสามารถ ทักษะ ความคิด และเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพ บุคคลจะซึมซับเอาค่านิยม บรรทัดฐาน วัฒนธรรม และสิ่งที่คาดหวังของสังคมในบริบทของวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม โดยแบ่งการศึกษาเป็น 3 ระยะคือ

1. การถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพในระยะก่อนเข้าสู่วิชาชีพหมายถึง เป็นการถ่ายทอดทางสังคมในวัยเด็กจนกระทั่งบุคคลเติบโตแต่ยังไม่เข้าสู่การประกอบวิชาชีพ โดยในขั้นตอนนี้จะเป็นขั้นที่บุคคลแสวงหา และได้รับความรู้ ความสามารถ ทักษะ และเจตคติที่เกี่ยวข้องกับวิชาชีพ จากการถ่ายทอดทางสังคม เพื่อเตรียมความพร้อมก่อนที่จะเข้าสู่การประกอบวิชาชีพในองค์การ หรือกลุ่มของวิชาชีพ

2. การถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพในระยะระหว่างอยู่ในวิชาชีพ หมายถึง การถ่ายทอดทางสังคมที่เกิดขึ้นหลังจากบุคคลได้รับการบรรจุเข้าทำงานแล้ว เป็นช่วงของการเป็นสมาชิกใหม่ ซึ่งจะได้รับการถ่ายทอดทางสังคมเพื่อการปรับตัวเข้ากับองค์การหรือกลุ่มอาชีพ ทั้งในเรื่องของความรู้ ความสามารถตลอดจน ค่านิยม บรรทัดฐานและวัฒนธรรมประจำองค์กร โดยบุคคลจะเกิดการเรียนรู้จากคำชี้แนะพร้อมทั้งให้คำปรึกษาเกี่ยวกับแนวปฏิบัติตนในการทำงานจนความสงสัยในบทบาทและความสามารถของบุคคลหมดลงและได้รับการยอมรับจากสมาชิกกลุ่มหรือองค์การ

3. การถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพในระยะมั่นคงทางวิชาชีพหมายถึงการถ่ายทอดทางสังคมในระยะที่บุคคลประสบความสำเร็จ โดยมีการพัฒนาตนสู่ความเป็นมืออาชีพ ชีวิตด้านการทำงานมีความมั่นคง ได้รับการยอมรับจากสังคมมีความพึงพอใจในงานเกิดความผูกพันกับวิชาชีพของตน บุคคลจะยึดมั่นในวิชาชีพและพยายามรักษางานที่เหมาะสมกับตนไว้

เอกลักษณ์เชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพ หมายถึง ลักษณะเฉพาะตนของวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพ ที่เป็นลักษณะเด่นซึ่งมีแบบฉบับเฉพาะตามบริบทของวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ซึ่งนักออกแบบผลิตภัณฑ์ อุตสาหกรรมมืออาชีพจะแสดงออกถึงความภาคภูมิใจในวิชาชีพ ซึ่งเป็นความรู้สึกว่าการประกอบวิชาชีพนี้เป็นปมเด่นของตน นั่นคือนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมีความรู้สึกเชิงบวกต่อวิชาชีพ เห็นคุณค่าความสำคัญในวิชาชีพของตน มีความปรารถนาที่จะประสบความสำเร็จตามความคาดหวังของวิชาชีพ โดยพร้อมที่จะแสดงตนว่ามีความสามารถในวิชาชีพ และยินดีที่จะเปิดเผยให้บุคคลอื่นทราบในสถานภาพทางวิชาชีพของตน

นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม หมายถึง ผู้ที่ประกอบวิชาชีพโดยใช้ความสร้างสรรค์ผ่านการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์อย่างเป็นระบบ เพื่อตอบสนองความต้องการของคนหมู่มาก ด้วยการผลิตในระบบอุตสาหกรรม โดยคำนึงถึงคุณภาพที่จะส่งต่อถึงผู้บริโภคและผู้ผลิตในเรื่องของ ประโยชน์ใช้สอย (Function) ความงาม (Appearance) และประสิทธิภาพในการผลิต (Productivity) ที่ดีขึ้นงานของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมเป็นการแก้ปัญหาและพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ่านการออกแบบโดยใช้ ความรู้ ทักษะ ประสบการณ์ และความรู้สึก ในการเลือก วัสดุ สี รูปร่าง โครงสร้าง กลไก ตลอดจนการตกแต่งพื้นผิวของผลิตภัณฑ์ทั้งภายนอกและภายในผลิตภัณฑ์ โดยการคำนึงถึงการผลิตเป็นจำนวนมากตามกรรมวิธีทางอุตสาหกรรม ทั้งนี้นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมอาจต้องทำงานที่เกี่ยวข้องตามหัวข้อทั้งหมด หรือทำเฉพาะบางส่วนดังที่กล่าวมาก็ได้ซึ่งผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบจะมีประโยชน์ใช้สอยดีกว่าเดิม รูปลักษณ์ที่สวยงาม ตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคและสร้างผลกำไรให้แก่ผู้ผลิต

มืออาชีพ หมายถึง ลักษณะของบุคคลซึ่งในการศึกษาครั้งนี้คือ นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมที่มีประสบการณ์ในการทำงานด้านวิชาชีพของตนสูง มีความเชียวชาญเกี่ยวกับ ทักษะ ความรู้ ความสามารถที่เฉพาะเจาะจงและลึกซึ้งในวิชาชีพ มีความรับผิดชอบในงานที่เกิดจากการกระทำของตน รวมถึงเป็นที่ยอมรับในแวดวงวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมและกลุ่มผู้รับบริการ

ประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน หมายถึง การรวมกลุ่มทางเศรษฐกิจของสมาคมประชาชาติเอเชียตะวันออกเฉียงใต้หรืออาเซียน (Association of Southeast Asian Nations : ASEAN) ซึ่งประกอบด้วยสมาชิก 10 ประเทศได้แก่ไทยบรูไนกัมพูชา อินโดนีเซีย ลาว มาเลเซีย พม่า ฟิลิปปินส์ สิงคโปร์ และเวียดนาม ซึ่งการรวมตัวกันทางเศรษฐกิจของประเทศเหล่านี้นั้นเรียกว่าประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน (ASEAN Economic Community : AEC) โดยเป็นหนึ่งในสาม

เสาหลักร่วมกับ ดำเนินการไปพร้อมๆกับอีก 2 เสาหลักได้แก่ประชาคมการเมืองและความมั่นคง (ASEAN Political-Security Community: APSC)และประชาคมทางสังคมและวัฒนธรรม (ASEAN Socio-Cultural Community: ASCC) ทั้งนี้อาเซียน มีเป้าหมายของการรวมกลุ่มทางเศรษฐกิจเพื่อเป็นตลาดและฐานการผลิตเดียวโดยให้มีการเคลื่อนย้ายสินค้าบริการการลงทุนและแรงงานมีฝีมือภายในอาเซียนอย่างเสรีและการเคลื่อนย้ายเงินทุนที่เสรีมากขึ้นซึ่งจะมีผลภายในปี พ.ศ. 2558 โดยมีแผนการดำเนินงานเพื่อจัดตั้งประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนตามองค์ประกอบสำคัญ 4 ประการดังนี้

1. การเป็นตลาดและฐานการผลิตเดียวใช้กฎระเบียบการค้าในประเทศสมาชิกทั้งหมดเป็นแบบเดียวกันทั้งในด้านมาตรฐานคุณภาพราคาอัตราภาษีและการซื้อขาย

2. การสร้างอาเซียนให้เป็นภูมิภาคที่มีขีดความสามารถในการแข่งขันสูงในเวทีการค้าโลก

3. การพัฒนาทางเศรษฐกิจอย่างเท่าเทียมกันระหว่างสมาชิกอาเซียนโดยพัฒนาธุรกิจขนาดย่อมและเสริมสร้างขีดความสามารถผ่านโครงการความร่วมมือต่างๆของสมาชิก

4. การเชื่อมโยงของอาเซียนเข้ากับเศรษฐกิจโลกด้วยการเน้นและปรับประสานนโยบายเศรษฐกิจอาเซียนกับประเทศนอกภูมิภาคให้มีท่าทีร่วมกัน

บทที่ 2
แนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงกระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ทั้งก่อนเข้าสู่วิชาชีพ ระหว่างอยู่ในวิชาชีพ และระยะมั่นคงทางวิชาชีพ และศึกษาลักษณะของเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมเงื่อนไขที่เกี่ยวข้องกับการมีเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม รวมถึงค้นหาแนวทางในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพสำหรับพัฒนานักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม เพื่อเตรียมความพร้อมในการรองรับกับสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนที่จะเกิดขึ้นในปี พ.ศ. 2558 ดังนั้นผู้วิจัยได้ทำการศึกษาทบทวนและรวบรวมเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในภาพกว้างทั้งนี้ผู้วิจัยกำหนดแนวคิดและทฤษฎีเพื่อเป็นแนวทางในการเก็บรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลรวมถึงการนำมาเทียบเคียงกับผลการศึกษาเพื่อให้เห็นถึงองค์ความรู้ที่สามารถเทียบเคียงได้และข้อค้นพบที่ปรากฏขึ้นซึ่งไม่สามารถอธิบายได้ตามแนวคิดทฤษฎีเท่านั้นเนื่องจากการศึกษาในครั้งนี้เป็นการศึกษาในวิชาชีพที่มีความต่างทางด้านบริบทจากการศึกษาที่เคยมีมาตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบันโดยผู้วิจัยจะไม่นำแนวคิดทฤษฎีมาเป็นกรอบหรือครอบงำปรากฏการณ์ที่ศึกษา และจะให้ความสำคัญกับข้อมูลที่ได้จากกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักและบุคคลที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของผู้ให้ข้อมูลเป็นสำคัญซึ่งผู้วิจัยได้ทบทวนแนวคิดทฤษฎีและเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องไว้ดังนี้

1. ความเข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับวิชาชีพการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม
    1.1 ความหมายและความสำคัญของวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม
    1.2 บทบาทและขอบข่ายงานของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม
    1.3 สถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนกับนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม
2. แนวคิดทฤษฎีการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ
    2.1 ความหมายและความสำคัญของการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ
    2.2 แนวคิดการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ
    2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ
    2.4 ตัวแทนในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
    2.5 เนื้อหาในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
    2.6 กลวิธีในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
    2.7 ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม

3. แนวคิดทฤษฎีเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพ
   3.1 ความหมายและความสำคัญของเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพ
   3.2 แนวคิดทฤษฎีเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพ
   3.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพ
4. การศึกษาเฉพาะกรณี
   4.1 ความหมายและลักษณะของการศึกษาเฉพาะกรณี
   4.2 รูปแบบของการศึกษาเฉพาะกรณี
   4.3 วิธีดำเนินการวิจัยแบบการศึกษาเฉพาะกรณี

1. ความเข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับวิชาชีพการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม

1.1 ความหมายและความสำคัญของวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม

สมาคมออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมนานาชาติ หรือ ICSID (International Council of Societies of Industrial Design) ให้คำจำกัดความของการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมว่า เป็นกิจกรรมของความคิดสร้างสรรค์ที่มีจุดประสงค์เพื่อกำหนดคุณภาพของวัสดุ การผลิตในระบบอุตสาหกรรมคุณภาพไม่เพียงแต่ความสามารถภายนอกแต่หมายถึงโครงสร้าง (Structural) และความสัมพันธ์กับประโยชน์ใช้สอย ซึ่งสอดคล้องกับ สมาคมนักออกแบบอุตสาหกรรมของประเทศสหรัฐอเมริกา หรือ IDSA (The Industrial Designer Society of America) ที่ได้ให้ความหมายของการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมว่า เป็นการบริการอย่างมืออาชีพในการสร้างสรรค์และพัฒนาแนวคิดในการออกแบบโดยคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอย (Function) คุณค่า (Value) ความงาม (Appearance) ของผลิตภัณฑ์และการได้รับผลประโยชน์อย่างเป็นระบบทั้งผู้ผลิตและผู้บริโภค (นิรัช สุดสังข์. 2548: 2) และศิริพรณ์ ปีเตอร์ (2550: 106) ที่กล่าวว่า การออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมไว้คือ สิ่งที่ถูกออกแบบขึ้นตามความต้องการของตลาดที่มุ่งเน้นทั้งประโยชน์ใช้สอยและความงาม ตลอดจนสอดคล้องกับขนาดและสัดส่วนของมนุษย์และพฤติกรรมการใช้งาน การออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมต้องคำนึงถึงประสิทธิภาพในการใช้งาน และลดต้นทุนในการผลิตในระบบอุตสาหกรรม และยังสอดคล้องกับสมใจ ภัติศิริ. (ม.ป.ป: ออนไลน์) ที่ให้คำจำกัดความของการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมไว้ คือ การออกแบบอุปกรณ์เครื่องใช้ต่างๆ เพื่อตอบสนองความต้องการของสังคมและผู้บริโภค เป็นการผลิตเพื่อตอบสนองความต้องการในจำนวนมากจึงผลิตโดยระบบอุตสาหกรรมซึ่งหลักของการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมนั้นจะต้องคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอยความสวยงาม ความปลอดภัย โครงสร้างความสะดวกสบายในการใช้งานวัสดุกรรมวิธีการผลิตการซ่อมบำรุงรักษา และราคาด้วยโดยความสำคัญของวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมนั้นเริ่มขึ้นในยุคการปฏิวัติอุตสาหกรรม (Industrial Revolution) ในปี ค.ศ. 1760 ที่มีการเปลี่ยนวิธีการผลิตจากแรงงานคนเป็นเครื่องจักรหรือการผลิตภายในครอบครัวมาเป็นการผลิตเพื่อการอุตสาหกรรม โดยในการผลิตในระบบอุตสาหกรรมในระยะแรกๆนั้น โรงงาน

อุตสาหกรรมคำนึงถึงแต่เพียงที่จะปรับปรุงในด้านประโยชน์ใช้สอย และการใช้งานของผลิตภัณฑ์เท่านั้น เพื่อเป็นการแข่งขันทางด้านความสามารถในการทำงานของเครื่องจักรกลอย่างมีประสิทธิภาพ โดยในตอนแรกดูเหมือนปัญหาจะอยู่ที่ผู้ผลิตเป็นฝ่ายทำการออกแบบเสียเอง โดยผู้ผลิตจะเป็นผู้ตัดสินใจว่าจะทำอย่างไรกับสินค้าของตน ทั้งๆที่ไม่มีประสบการณ์ในการออกแบบแต่กลับเป็นผู้ตัดสินใจในเรื่องของรสนิยมเอง เป็นเหตุให้มาตรฐานของความงามและหน้าที่ใช้สอยด้อยลงไปมาก (มนตรี ยอดบางเตย.2538: 53) ซึ่งความสำคัญดังกล่าวสอดคล้องกับ ธีระชัย สุขสด (2544: 1-2) ที่กล่าวว่าถึงความสำคัญของวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมไว้ว่า ในยุคปฏิวัติอุสาหกรรม ประชากรมีการเติบโตเพิ่มมากขึ้น สิ่งแวดล้อมหรือปัจจัยต่างๆก็มีความจำเป็นที่จะต้องขยายเพิ่มมากขึ้นไม่ว่าจะเป็นสิ่งของเครื่องใช้ก็ล้วนแล้วแต่จำเป็นที่ต้องการผลิตให้เพียงพอกับความต้องการของมนุษย์ ด้วยเหตุนี้เองการผลิตจำนวนมากในระบบอุตสาหกรรมจึงเป็นแนวทางที่เหมาะสมกับปริมาณความต้องการของผู้ใช้ และในด้านของการผลิตและต้นทุน วิชาชีพการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม จึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะสนับสนุนให้เกิดความก้าวหน้าทันสมัย ให้ความสะดวกในการใช้งาน ความสวยงาม ช่วยยกระดับความเป็นอยู่ของมนุษย์ตั้งแต่ ยุคการปฏิวัติอุตสาหกรรมเรื่อยมาจนถึงปัจจุบัน

จากความหมายและความสำคัญที่กล่าวข้างต้น สามารถสรุปความหมายของวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ได้ว่า เป็นวิชาชีพที่การใช้ความสร้างสรรค์ผ่านการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์อย่างเป็นระบบ เพื่อตอบสนองความต้องการของคนหมู่มาก ด้วยการผลิตในระบบอุตสาหกรรม โดยคำนึงถึงคุณภาพที่จะส่งต่อถึงผู้บริโภคและผู้ผลิตในเรื่องของ ประโยชน์ใช้สอย (Function) ความงาม (Appearance) และประสิทธิภาพในการผลิต (Productivity) ที่ดีขึ้น โดยความรู้ ทักษะ และความสามารถที่สอดคล้องกับบทบาทตามเนื้อหาดังกล่าวจะได้มาจากกระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม โดยมีความสำคัญต่อมนุษย์และสังคม คือ เป็นวิชาชีพที่ทำหน้าที่ในการออกแบบด้วยการสร้างสรรค์แก้ปัญหาและพัฒนาผลิตภัณฑ์ เพื่อตอบสนองความต้องการของมนุษย์ โดยจะออกแบบผลิตภัณฑ์ให้สอดคล้องกับพฤติกรรมการใช้งานของมนุษย์ ซึ่งความสำคัญดังกล่าวจะสามารถทำให้มนุษย์มีชีวิตความเป็นอยู่ที่ดีขึ้นทั้งด้านร่างกายและจิตใจ

1.2 บทบาทและขอบข่ายงานของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม

สมาคมออกแบบอุตสาหกรรมนานาชาติ หรือ ICSID (International Council of Societies of Industrial Design) ได้กล่าวไว้ว่า นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม คือ ผู้ที่ได้รับการฝึกหัดมีความรู้ทางเทคนิค มีประสบการณ์และมีความสามารถในการเลือกวัสดุ โครงสร้าง กลไกล รูปร่าง สี และการตกแต่งผลิตภัณฑ์ที่ผลิตเป็นจำนวนมาก โดยกรรมวิธีทางอุตสาหกรรม (กองบริการอุตสาหกรรมกรมส่งเสริมอุตสาหกรรม.2518:5) ซึ่งสอดคล้องกับ มนตรี ยอดบางเตย (2538: 54) ที่ให้ความหมายของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม คือ บุคคลที่ได้รับการฝึกหัด ให้มี

ประสบการณ์ทางเทคนิค และโดยความรู้สึก ในการคัดเลือก วัสดุ สี รูปร่าง โครงสร้างกลไก ตลอดจนการตกแต่งผิวของผลิตภัณฑ์ ซึ่งผลิตเป็นจำนวนมากตามกรรมวิธีทางอุตสาหกรรม ทั้งนี้ นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมอาจต้องทำงานที่เกี่ยวข้องตามหัวข้อทั้งหมด หรือทำเฉพาะบางส่วนดังที่กล่าวมาแล้วก็ได้ และ ธีระชัย สุขสด (2544: 38) ที่กล่าวไว้ว่า นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม คือ ผู้ที่มีความสามารถในการแก้ปัญหา ปรับปรุงหรือพัฒนาผลิตภัณฑ์สำหรับโรงงาน ซึ่งจะทำให้ผลิตภัณฑ์นั้นมีประโยชน์ใช้สอยดีกว่าเดิม รูปแบบสวยงาม เป็นที่นิยมในตลาด และสร้างกำไรให้แก่ผู้ผลิต นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมีส่วนสำคัญในการช่วยยกระดับสภาพความเป็นอยู่ของสังคมให้สูงขึ้น ช่วยให้ประชาชนได้ใช้ผลิตภัณฑ์ที่ดีกว่า งานของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมเป็นงานที่รับใช้ประชาชนจำนวนมาก

สรุปได้ว่าบทบาทและขอบข่ายงานของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมเป็นการแก้ปัญหาและพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ่านการออกแบบ โดยใช้ ความรู้ ทักษะ ประสบการณ์ และความรู้สึกในการคัดเลือก วัสดุ สี รูปร่าง โครงสร้าง กลไก ตลอดจนการตกแต่งพื้นผิวของผลิตภัณฑ์ทั้งภายนอกและภายในผลิตภัณฑ์ โดยการคำนึงถึงการผลิตเป็นจำนวนมากตามกรรมวิธีทางอุตสาหกรรม โดยมุ่งที่ผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบจะมีประโยชน์ใช้สอยดีกว่าเดิม รูปลักษณ์ที่สวยงาม ตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคและสร้างผลกำไรให้แก่ผู้ผลิต

นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพ

เนื่องจากงานวิจัยในครั้งนี้ให้กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักที่มีความสำคัญที่สุดคือ นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพ ที่แตกต่างจากนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมทั่วไป ทั้งทักษะ ความรู้ความสามารถ และประสบการณ์ โดยผู้วิจัยได้ทบทวนเอกสารที่เกี่ยวข้องกับความเป็นมืออาชีพเพื่อแสดงให้เห็นถึงคุณสมบัติที่สำคัญของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพ ดังนี้ หวน พินธุพันธ์ (2548: 15) ให้ความหมายของมืออาชีพไว้ว่า ผู้ที่มีความเชี่ยวชาญทางด้านนั้นๆเป็นอย่างมาก จนกระทั่งสามารถนำเอาความรู้ความชำนาญที่มีอยู่นั้นไปประกอบวิชาชีพได้อย่างดี โดยที่ บัลลานทิน (Ballantin. 1997) ให้ความหมายที่สอดคล้องและกว้างออกไปอีกว่า มืออาชีพต้องมีความสามารถที่เฉพาะเจาะจงและลึกซึ้งในเรื่องนั้น มีความยึดมั่นและภูมิใจในวิชาชีพภูมิใจในความรู้ความสามารถของตน สามารถให้บริการงานในวิชาชีพของตนได้ดีเยี่ยม มีอำนาจและมีความรับผิดชอบในการใช้ความสามารถในวิชาชีพของตน(ธีรศักดิ์ คงเจริญ. 2545; อ้างอิงจาก Ballantin. 1997: 145) ซึ่งสอดคล้องกับ ศักดิ์ไทย สุรกิจบวร (2547: 8) ที่กล่าวว่า ความเป็นมืออาชีพนั้นมีองค์ประกอบที่สำคัญคือ บุคคลนั้นต้องยึดถืออาชีพนั้นให้สอดคล้องกับวิชาชีพของตน ต้องมีความรู้ เจตคติที่ดีต่อวิชาชีพ มีทักษะที่เหมาะสมกับวิชาชีพนั้นๆ และต้องมีจิตวิญญาณต่อวิชาชีพ กล้ารับผิดชอบกล้าเผชิญต่อผลการกระทำอันเนื่องมาจากภารกิจที่เกี่ยวข้องกับวิชาชีพของตน และยังสอดคล้องกับ พาร์เคย์ และ แสตนฟอร์ด (Parkay; & Stanford. 1992) ที่กล่าวว่า มืออาชีพจะมีความรู้และทักษะแตกต่างจากบุคคลทั่วไปในวิชาชีพอย่างเห็นได้ชัด เป็นผู้ที่ถูกฝึกหัดมาอย่างดี มีประสบการณ์มาอย่างยาวนาน มีความสามารถในการบริการ มีวินัย มีความรับผิดชอบ รวมถึงมี

มาตรฐานจรรยาบรรณในวิชาชีพ (ธีรศักดิ์ คงเจริญ. 2545; อ้างอิงจาก Parkay; & Stanford. 1992: 410)

จากความหมายของมืออาชีพที่กล่าวข้างต้น นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพจะทำงานตามขอบข่ายในวิชาชีพของตนโดยจะต้องมีประสบการณ์ในการทำงานด้านวิชาชีพของตนสูง มีความเชียวชาญเกี่ยวกับ ทักษะ ความรู้ ความสามารถที่เฉพาะเจาะจงและลึกซึ้งในการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม มีความรับผิดชอบในงานที่เกิดจากการกระทำของตน รวมถึงเป็นที่ยอมรับในแวดวงวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมและกลุ่มผู้รับบริการ โดยสิ่งเหล่านี้จะทำให้นักออกแบบผลิตภัณฑ์ อุตสาหกรรมมืออาชีพ แตกต่างจากนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมทั่วไป

จากการทบทวนเอกสารที่เกี่ยวข้องกับวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมสรุปได้ว่านักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม เป็นผู้ที่ใช้ความสร้างสรรค์ผ่านการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์อย่างเป็นระบบ เพื่อตอบสนองความต้องการของคนหมู่มาก ด้วยการผลิตในระบบอุตสาหกรรม โดยคำนึงถึงคุณภาพที่จะส่งต่อถึงผู้บริโภคและผู้ผลิตในเรื่องของประโยชน์ใช้สอย ความงามและประสิทธิภาพในการผลิตที่ดีขึ้น โดยมีความสำคัญต่อสังคมคือ เป็นวิชาชีพที่ทำหน้าที่ในการออกแบบด้วยการสร้างสรรค์ แก้ปัญหาและพัฒนาผลิตภัณฑ์ เพื่อตอบสนองความต้องการของมนุษย์ โดยการออกแบบจะคำนึงถึงความต้องการเกี่ยวกับหน้าที่ใช้สอยการใช้งานที่สะดวกสบาย ความสวยงามและความสามารถในการผลิตจำนวนมากในระบบอุตสาหกรรมของผลิตภัณฑ์ เพื่อให้สอดคล้องกับพฤติกรรมการใช้งานของมนุษย์ ซึ่งความสำคัญดังกล่าวจะสามารถทำให้มนุษย์มีชีวิตความเป็นอยู่ที่ดียิ่งขึ้นทั้งด้านร่างกายและจิตใจบทบาทและขอบข่ายงานของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมเป็นการแก้ปัญหาและพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ่านการออกแบบโดยใช้ความรู้ ทักษะ ประสบการณ์ และความรู้สึก ในการเลือก วัสดุ สี รูปร่าง โครงสร้าง กลไก ตลอดจนการตกแต่งพื้นผิวของผลิตภัณฑ์ทั้งภายนอกและภายในผลิตภัณฑ์ โดยการคำนึงถึงการผลิตเป็นจำนวนมากตามกรรมวิธีทางอุตสาหกรรม ทั้งนี้นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมอาจต้องทำงานที่เกี่ยวข้องตามหัวข้อทั้งหมด หรือทำเฉพาะบางส่วนดังที่กล่าวมาก็ได้ซึ่งผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบจะมีประโยชน์ใช้สอยดีกว่าเดิม รูปลักษณ์ที่สวยงาม ตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคและสร้างผลกำไรให้แก่ผู้ผลิต ซึ่งการที่นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมจะได้มาซึ่งความรู้ ทักษะ ความสามารถ ที่สอดคล้องกับบทบาทหน้าที่ที่กล่าวมาข้างต้นนั้น นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมจะต้องผ่านกระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพที่มีความซับซ้อนทั้งเนื้อหาและกลวิธีที่แตกต่างกันไปผ่านตัวแทนในการถ่ายทอดทางสังคมที่มีส่วนเกี่ยวข้องโดยถ้าเป็นนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมที่มีความเป็นมืออาชีพจะต้องมีประสบการณ์ในการทำงานด้านวิชาชีพของตนสูง มีความเชียวชาญเกี่ยวกับ ทักษะ ความรู้ ความสามารถที่เฉพาะเจาะจงและลึกซึ้งในวิชาชีพ มีความรับผิดชอบในงานที่เกิดจากการกระทำของตน รวมถึงเป็นที่ยอมรับในแวดวงวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมและกลุ่มผู้รับบริการ โดยสิ่งเหล่านี้จะทำให้นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพ แตกต่างจากนักออกแบบผลิตภัณฑ์ อุตสาหกรรมทั่วไป

1.3 สถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนกับนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม

ในปี พ.ศ. 2558 ประเทศไทยและสมาชิกอาเซียน (ASEAN : Association of Southeast Asian Nations) อีก 9 ประเทศได้แก่ บรูไนดารุสซาลาม กัมพูชา อินโดนีเซีย ลาว มาเลเซีย พม่า ฟิลิปปินส์ สิงคโปร์ และเวียดนาม จะรวมตัวกันเป็นประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน (ASEAN Economic Community : AEC) ซึ่งปัจจุบันอาเซียนเป็นตลาดส่งออกสำคัญอันดับหนึ่งของประเทศไทยมากกว่า สหภาพยุโรปและประเทศสหรัฐอเมริกา และในอนาคตจะยิ่งมีความสำคัญทางเศรษฐกิจต่อประเทศไทยมากขึ้น ด้วยที่ตั้งทางภูมิศาสตร์ของประเทศไทยที่เป็นศูนย์กลางทางเศรษฐกิจในภูมิภาคนี้ เมื่อตลาดอาเซียนเกิดการรวมเป็นหนึ่ง สินค้า บริการ แรงงานฝีมือ และการลงทุน ของประเทศสมาชิกจะเกิดการเคลื่อนย้ายอย่างเสรี ซึ่งจะส่งผลต่อโอกาสทางการค้าและการสร้างขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศสมาชิก โดยมีแผนการดำเนินงานเพื่อจัดตั้งประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนตามองค์ประกอบสำคัญ 4 ประการดังนี้ (กรมเจรจาการค้าระหว่างประเทศ. 2555: คำนำ)

1. การเป็นตลาดและฐานการผลิตเดียวซึ่งจะนำไปสู่การใช้กฎระเบียบการค้าในประเทศสมาชิกทั้งหมดเป็นแบบเดียวกันทั้งในด้านมาตรฐานคุณภาพราคาอัตราภาษีรวมถึงกฎระเบียบในการซื้อขายการขจัดมาตรการและข้อกีดกันต่างๆรวมถึงการมีมาตรการอำนวยความสะดวกทางการค้าเงื่อนไขการเคลื่อนย้ายบุคคลสัญชาติอาเซียนประเภทบริการและมีการลงทุนที่เสรีในกลุ่มอาเซียน

2. การสร้างอาเซียนให้เป็นภูมิภาคที่มีขีดความสามารถในการแข่งขันสูงในเวทีการค้าโลก ได้แก่การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานโทรคมนาคมการเงินการธนาคารการจัดระบบการค้าให้มีการแข่งขันที่เป็นธรรมและการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาเป็นต้น

3. การพัฒนาทางเศรษฐกิจอย่างเท่าเทียมกันระหว่างสมาชิกอาเซียนโดยพัฒนาธุรกิจขนาดย่อม (Small and Medium Enterprises : SMEs) และเสริมสร้างขีดความสามารถผ่านโครงการความร่วมมือต่างๆ

4. การเชื่อมโยงของอาเซียนเข้ากับเศรษฐกิจโลกด้วยการเน้นและปรับประสานนโยบายเศรษฐกิจอาเซียนกับประเทศนอกภูมิภาคให้มีท่าทีร่วมกันโดยการจัดทำเขตการค้าเสรีอาเซียนกับประเทศคู่เจรจาต่างๆเพื่อให้เครือข่ายในการผลิตและจำหน่ายสินค้าภายในอาเซียนเชื่อมโยงกับเศรษฐกิจส่วนอื่นของโลก

นอกจากนี้อาเซียนยังมีแนวทางการขยายความร่วมมือไปถึงประเทศคู่ค้าสำคัญ ได้แก่ จีน ญี่ปุ่น เกาหลีใต้ อินเดีย ออสเตรเลีย และนิวซีแลนด์ ซึ่งมีประชากรรวมกันกว่า 3 พันล้านคน หรือเกือบครึ่งหนึ่งของประชากรโลก ซึ่งเป็นโอกาสทางเศรษฐกิจอันมหาศาลสำหรับผู้ประกอบการและอุตสาหกรรมไทยที่จะได้ประโยชน์จากโอกาสครั้งนี้ อย่างไรก็ตามในอีกมุมหนึ่งประเทศไทยก็จะเผชิญหน้ากับความท้าทายที่จะเกิดขึ้นอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ที่จะต้องแข่งขันกับประเทศสมาชิก

ทั้งหมด โดยประเทศไทยควรจะมีการเตรียมความพร้อม ปรับตัวรองรับ หรือบรรเทาผลกระทบจากการแข่งขันที่จะเกิดขึ้น ซึ่งเราจะประสบปัญหาทางการค้าหรือสูญเสียโอกาสทางธุรกิจได้ แม้การเปิดเสรีทางการค้าจะทำให้สินค้าไทยหลายรายการได้เปรียบคู่แข่ง แต่สินค้าบางรายการต้องปรับตัวเพื่อรองรับการแข่งขันที่รุนแรงขึ้น รวมถึงความเสี่ยงที่นักลงทุนต่างชาติจะย้ายฐานเข้ามาแข่งขันในประเทศไทยอีกด้วย และนักลงทุนบางรายอาจจะย้ายฐานการผลิตที่มีอยู่ในประเทศไทยไปลงทุนในประเทศอื่นที่มีต้นทุนต่ำกว่า ซึ่งภาคอุตสาหกรรมไทยต้องเตรียมพร้อมหลายด้านกับการรับมือกับความท้าทายนี้ ซึ่งสภาอุตสาหกรรมแห่งประเทศไทย (ม.ป.ป: 65)กล่าวว่า ด้านหนึ่งที่มีความสำคัญคือการพัฒนาและเตรียมความพร้อมของบุคลากรโดยเฉพาะแรงงานฝีมือและช่างเทคนิคเพื่อให้มีปริมาณและความรู้ความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านสอดคล้องกับความต้องการของภาคเอกชนและระดับเทคโนโลยีที่เปลี่ยนไปซึ่งสอดคล้องกับ สถาบันไฟฟ้าและอิเล็กทรอนิกส์ (ม.ป.ป: 68) ที่ถึงการรับมือในสถานการณ์นี้ว่า ในระยะยาวจะต้องเน้นการเพิ่มมูลค่าให้กับสินค้าและบริการเพื่อเพิ่มโอกาสและตลาดในการแข่งขันโดยใช้การวิจัยและพัฒนาผลิตภัณฑ์ (Research and Development) และการออกแบบสินค้าเพื่อเพิ่มมูลค่าสินค้ารวมถึงการพัฒนาทักษะของบุคลากรในระดับต่างๆให้สามารถทำงานได้หลากหลาย (Multi Skill) และใช่หลักการความรู้ในด้านต่างๆเข้ามาใช้ในการบริหารเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการผลิต (Productivity) ให้กับสินค้าและบริการ

จากการทบทวนเอกสารข้างต้นจะเห็นได้ว่าการเปิดประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนนั้นมีโอกาสที่เป็นประโยชน์มากมายทางเศรษฐกิจที่จะเกิดขึ้นต่อประเทศไทยในภาคอุตสาหกรรมสินค้า แต่ถ้าประเทศไทยไม่มีการเตรียมความพร้อมในภาคอุตสาหกรรมที่ดี โอกาสนั้นจะกลับกลายเป็นสิ่งที่ย้อนมาสร้างผลเสียต่อประเทศไทยได้ทันที ฉะนั้นจึงต้องมีการเตรียมการเพื่อรองรับกับสถานการณ์ดังกล่าว โดยแนวทางหนึ่งที่สำคัญมากที่จะต้องเตรียมความพร้อมก็คือ การเตรียมความพร้อมด้านบุคลากรในภาคอุตสาหกรรมเพื่อให้บุคลากรมีความสามารถต่อการเพิ่มคุณค่าและมูลค่าให้กับสินค้า อีกทั้งมีความสามารถเพิ่มศักยภาพในการผลิต ซึ่งส่วนหนึ่งเป็นหน้าที่ของนักออกแบบผลิตภัณฑ์ อุตสาหกรรมที่มีหน้าที่ ออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่มีคุณภาพจะส่งต่อถึงผู้บริโภคและผู้ผลิตในเรื่องของ ประโยชน์ใช้สอย ความงาม และประสิทธิภาพในการผลิต ที่ดีขึ้น โดยนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมเองควรต้องได้รับการเตรียมความพร้อมผ่านกระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพเพื่อให้มีคุณภาพสามารถรองรับกับสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนที่จะเกิดขึ้นในปี พ.ศ. 2558เพื่อให้ประเทศไทยได้รับผลประโยชน์จากโอกาสที่กำลังจะเกิดขึ้นให้ได้มากที่สุด

2. การถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ (Professional Socialization)

2.1 ความหมายและความสำคัญของการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ

การถ่ายทอดทางสังคม เป็นกระบวนการที่บุคคลแต่ละคนได้รับการเรียนรู้ เพื่อที่จะปรับตนให้เข้ากับมาตรฐาน จารีตประเพณี ขนบธรรมเนียมและการปฏิบัติต่างๆในสังคม โดยอาศัย

กระบวนการถ่ายทอดทางสังคม จะช่วยให้คนเราสามารถเรียนรู้ประสบการณ์และพฤติกรรมที่สอดคล้องกับพฤติกรรมและประสบการณ์ที่สังคมยอมรับ การถ่ายทอดทางสังคมจึงเป็นกระบวนการที่ซับซ้อน สังคมเป็นผู้กำหนดรางวัลและข้อห้ามที่เหมาะสม ส่วนผู้ทำหน้าที่อบรมเลี้ยงดูเด็กก็จะนำรางวัลและข้อห้ามเหล่านั้นมาประยุกต์ใช้ในกระบวนการถ่ายทอดทางสังคมต่อไป (งามตา วนินทานนท์. 2545: 5-6; อ้างอิงจาก Watson; & Lindgren. 1979) ซึ่งสอดคล้องกับ วิรัติ ปานศิลา (2542: 37) ที่ให้ความหมายไว้ว่า การถ่ายทอดทางสังคม คือ กระบวนการที่บุคคลยอมรับความรู้ บรรทัดฐาน ค่านิยม จนเกิดเป็นความผูกพันต่อกลุ่มหรือสังคมที่เขาเป็นสมาชิกอยู่และแสดงพฤติกรรมที่สอดคล้องหรือเหมาะสมตามความคาดหวังต่อพฤติกรรมในกลุ่ม หรือในสังคมที่บุคคลเป็นสมาชิกอยู่ โดยนัยนี้การถ่ายทอดทางสังคมจึงเป็นกลไกการควบคุมทางสังคมที่ส่งผลถึงการดำรงอยู่และการเปลี่ยนแปลงของสังคม ตลอดจนถ่ายทอดวัฒนธรรมจากคนรุ่นหนึ่งไปสู่คนรุ่นต่อไป การถ่ายทอดทางสังคมจึงเป็นกระบวนการซับซ้อนเกี่ยวกับบุคคลตลอดช่วงชีวิตอย่างต่อเนื่องและสัมพันธ์กับขั้นตอนแต่ละขั้นของชีวิต

โดยสรุป ความหมายของการถ่ายทอดทางสังคมคือ กระบวนการเรียนรู้ซึ่งเป็นกระบวนการที่ซับซ้อนของบุคคลซึ่งเกิดขึ้นตลอดช่วงชีวิตของบุคคลที่ได้รับ ความรู้ ทักษะ บรรทัดฐาน ค่านิยม วัฒนธรรม จนเกิดเป็นความผูกพันต่อกลุ่มหรือสังคมที่บุคคลเป็นสมาชิกอยู่ และแสดงพฤติกรรมที่สอดคล้องเหมาะสม ตามความคาดหวังต่อพฤติกรรมในกลุ่มหรือสังคมนั้นๆ ซึ่งเป็นกลไกควบคุมทางสังคมที่ส่งผลต่อการดำรงชีวิตของบุคคลตลอดช่วงชีวิต ซึ่งในสังคมวิทยามองการถ่ายทอดทางสังคมใน 2 ทัศนภาพหลักๆคือทัศนภาพของสังคม และจากทัศนภาพของบุคคล (อ้อมเดือน สดมณี. 2543: 15; อ้างอิงจาก Encyclopedia of Sociology. 1947: 273) โดย ทัศนภาพของสังคมหรือกลุ่มสังคม (Perspective of the larger society) บุคคลจะประพฤติพฤติกรรมสอดคล้องและเหมาะสมตามค่านิยม บรรทัดฐาน ตามโครงสร้างหน้าที่ที่สังคมกำหนด การถ่ายทอดทางสังคมในมุมมองนี้จึงเป็นกลไกในการความคุมการดำรงอยู่ของกลุ่มสังคมให้มีเสถียรภาพ อีกมุมมองหนึ่งคือ ทัศนภาพของบุคคล (Perspective of the individual) คือ การพัฒนาหรือกระบวนการเปลี่ยนแปลงของบุคคลอันเป็นผลมาจากอิทธิพลสังคม ทัศนภาพนี้เสนอแนวคิดการถ่ายทอดทางสังคมในฐานะที่เป็นกระบวนการแห่งการปฏิสังสรรค์เชิงสัญลักษณ์ บุคคลจะแสดงพฤติกรรมที่สอดคล้องและเหมาะสมตามที่ผู้อื่นต้องการ หรือการสวมบทบาทของผู้อื่นตามคาดหวังของผู้อื่น การถ่ายทอดทางสังคมในทัศนภาพของบุคคลจึงเป็นการเรียนรู้บทบาททางสังคมของบุคคลซึ่งจะเห็นได้ว่าจากความหมายและลักษณะของการถ่ายทอดทางสังคม บุคคลจะได้รับกระบวนการถ่ายทอดทางสังคมมาเป็นระยะเวลายาวนาน ทั้งการเรียนรู้ด้าน วัฒนธรรมของสังคมของบุคคลที่เป็นส่วนหนึ่งของสังคม ซึ่งวัฒนธรรมนี้รวมถึง บรรทัดฐาน ค่านิยม และความเชื่อ โดยรับการถ่ายทอดทั้งด้านกายภาพ (Physical) จิตใจ (Mental) และทักษะทางด้านสังคม (Social Skills) เพื่อให้บุคคลมีบทบาทอยู่ในสังคมได้อย่างเต็มที่ซึ่งการถ่ายทอดทางสังคมจะมีผลคาบเกี่ยวกับการถ่ายทอดทางสังคมในการทำงาน (Work Socialization) โดยเป็นเหมือนกระบวนการพื้นฐานที่ทำหน้าที่ถ่ายทอดทางสังคมก่อนที่บุคคลจะเข้าสู่ชีวิตการทำงาน

การถ่ายทอดทางสังคมในการทำงาน (Work Socialization) คือกระบวนการถ่ายทอดลักษณะทางสังคมในการทำงานซึ่งเป็นกระบวนการในวัยผู้ใหญ่ เพื่อให้บุคคลที่เป็นสมาชิกเกิดความรู้ ทักษะบุคลิกภาพตามบทบาทในการทำงาน ในอาชีพนั้นๆ รวมทั้งมีความยึดมั่นในอาชีพของตน และการถ่ายทอดทางสังคมในการทำงานยังรวมไปถึงการซึมซับเอาค่านิยม บรรทัดฐาน และวัฒนธรรมของสมาชิกในกลุ่มอาชีพนั้นๆ โดยการถ่ายทอดทางสังคมในการทำงานที่เป็นรูปธรรมมักเกิดขึ้นในองค์การ ซึ่งสมาชิกใหม่ที่เข้ามาในองค์การจะได้รับการอบรมให้เรียนรู้ความเป็นระเบียบทางสังคม แบบแผนประเพณี และธรรมเนียมปฏิบัติ และปรับปรุงพัฒนาตนเองเข้าสู่ความเป็นสมาชิกได้อย่างกลมกลืนกับแบบแผนที่มีอยู่ก่อนในสังคมจนเกิดความพึงพอใจตามความสำคัญและความจำเป็นต่อการแสดงบทบาทในองค์การ กระบวนการถ่ายทอดทางสังคมในการทำงานจึงมีความสำคัญที่ทุกคนในองค์การจะต้องคำนึงถึง เพราะในการผลิตสมาชิกขององค์การเพื่อทดแทนสมาชิกเดิมที่สิ้นสภาพตามกาลเวลา และถือว่าเป็นหน้าที่สำคัญของสมาชิกและองค์การจะต้องช่วยกันอบรมจนทำให้สมาชิกใหม่สามารถทดแทนสมาชิกเดิมได้ ทั้งในด้านทักษะ ความรู้ ความสามารถตลอดจนการมีวัฒนธรรมร่วมกันขององค์การ ซึ่งการถ่ายทอดทางสังคมในการทำงานมีความสำคัญอย่างมากที่มีผลให้สมาชิกในสังคมเกิดความผูกพันต่อสังคม องค์การและกลุ่มอาชีพ (วิรัติ ปานศิลา. 2542: 44-46)

จากการทบทวนเอกสารข้างต้นจะเห็นได้ว่าการประกอบอาชีพของบุคคลต้องการการถ่ายทอดทางสังคมก่อนที่จะเข้าสู่วัยทำงาน จนเมื่อเข้าทำงานก็มีการถ่ายทอดทางสังคมในการทำงานเข้ามาช่วยให้บุคคลสามารถประกอบอาชีพได้ตามความคาดหวังขององค์การ หรือกลุ่มอาชีพ ซึ่งความต่อเนื่องกันของการถ่ายทอดทางสังคมทั้งสองรูปแบบสามารถที่จะสรุปได้ว่าคือ การถ่ายทอดทางสังคมเชิงอาชีพ (Occupation Socialization) ที่จะส่งเสริมให้บุคคลมีบทบาท ความรู้ ทักษะ ความสามารถ ในการประกอบอาชีพ

คาร์โรล เจ ออสเตอร์ (Carol J. Auster. 1996: 111) กล่าวถึงการถ่ายทอดทางสังคมเชิงอาชีพ (Occupation Socialization) ว่าจะเริ่มขึ้นตั้งแต่การถ่ายทอดในขั้นปฐมภูมิในวัยเด็ก แต่จะปรากฏให้เห็นในช่วงที่เป็นวัยรุ่นตอนต้น กระบวนการเรียนรู้วัฒนธรรมของอาชีพเกี่ยวกับ ทักษะ ความรู้ บรรทัดฐาน ค่านิยม และความเชื่อ ดังนั้นการถ่ายทอดทางสังคมเชิงอาชีพมีพื้นฐานร่วมกับการถ่ายทอดทางสังคม (Socialization) ซึ่งการถ่ายทอดทางสังคมเชิงอาชีพ มีความสำคัญมากพอที่จะทำให้เกิดการสนใจเกี่ยวกับการเรียนรู้บทบาทที่เฉพาะเจาะจงของบทบาทเกี่ยวกับการประกอบอาชีพของบุคคลโดยการถ่ายทอดทางสังคมเชิงอาชีพ มีความสอดคล้องกับความหมายและลักษณะของกระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ โดย ซิมสัน (Simpson. 1979) กล่าวว่าการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ (Professional Socialization) เป็นกระบวนการถ่ายทอดลักษณะทางพฤติกรรมและบรรทัดฐานเฉพาะแบบเพื่อเข้าสู่อาชีพ ตลอดจนสร้างบุคลิกภาพเพื่อให้เป็นไปตามบทบาทและเอกลักษณ์วิชาชีพโดยจะเกิดขึ้นขณะกำลังศึกษาวิชาชีพ ซึ่งเป็นการปรับเปลี่ยนสภาพจากการเป็นนักศึกษาสู่ผู้ประกอบวิชาชีพอย่างเด่นชัด (สมศักดิ์ สีดากุลฤทธิ์. 2545: 47; อ้างอิงจาก Simpson. 1979) และ โคเฮน (Cohen. 1981) ได้ให้นิยามไว้ว่า การถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ

เป็นกระบวนการซับซ้อนที่บุคคลได้มาซึ่งความรู้ทักษะและสำนึกแห่งเอกลักษณ์แห่งวิชาชีพ ซึ่งเป็นคุณลักษณะของสมาชิกในวิชาชีพนั้นๆ การถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพยังรวมไปถึงการซึมซับเอาค่านิยมและบรรทัดฐานของกลุ่มเข้าสู่พฤติกรรม ในกระบวนการนี้โดยบุคคลจะมีการยกเลิกลักษณะบางอย่างทางสังคมที่เขามีอยู่ในวัฒนธรรมและเกิดลักษณะทางสังคมที่ถูกยึดถือโดยสมาชิกในกลุ่มวิชาชีพ ผลผลิตสุดท้ายของการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ คือ บุคคลผ่านกระบวนการนี้มีทั้งความสามารถทางความคิดและมีการซึมซับเอาค่านิยมและเจตคติที่เป็นสิ่งที่ต้องการในทางวิชาชีพและเป็นสิ่งที่คาดหวังของสาธารณะโดยรวม (วิรัติ ปานศิลา. 2542: 44-45; อ้างอิงจาก Cohen. 1981)

จากความหมายดังกล่าวจะเห็นได้ว่ากระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงอาชีพมีความหมายและลักษณะคล้ายคลึงกับการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ ต่างกันเพียงแค่คำว่าอาชีพ และวิชาชีพโดยเมื่อพิจารณาจากเกณฑ์การแบ่งความแตกต่างระหว่างอาชีพและวิชาชีพโดยคาร์โรล เจ ออสเตอร์ (Carol J. Auster. 1996: 114-115) ได้ให้แนวทางในการจำแนกว่าอาชีพใดเป็นวิชาชีพไว้ 5 แนวทางดังนี้

1. วิชาชีพ ต้องมีรูปแบบของทฤษฎีที่เป็นระบบ คือต้องมีแนวคิดที่เป็นนามธรรมสูง (Abstract) อธิบายปรากฏการณ์ที่เกี่ยวข้องกับวิชาชีพ

2. วิชาชีพ สามารถมีอำนาจทางวิชาชีพ บนความรู้และทักษะในสาขานั้น คือลูกค้าหรือผู้ให้บริการ เชื่อและทำตามคำแนะนำของผู้ประกอบวิชาชีพนั้น

3. วิชาชีพ ควรมีเอกสิทธิ์ที่แน่นอนบนพื้นฐานของทักษะ และความรู้ ที่เชื่อมโยงกับอาชีพนั้นโดยตรงโดยบุคคลทั่วไปไม่สามารถประกอบวิชาชีพได้ถ้าปราศจากการผ่านการอบรมทางวิชาชีพอย่างเหมาะสม

4. วิชาชีพ ต้องมีกฎข้อบังคับของจริยธรรมในวิชาชีพเอง

5. วิชาชีพ ต้องมีวัฒนธรรมที่เป็นของกลุ่มวิชาชีพเอง วัฒนธรรมของวิชาชีพมี ภาษา สัญลักษณ์ และบรรทัดฐาน เป็นของตนเองซึ่งวัฒนธรรมเกิดจากการถูกถ่ายทอดทางสังคม

เมื่อพิจารณาจากแนวทางในการจำแนกดังกล่าว การออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมนั้นมีทฤษฎีในการออกแบบที่ซับซ้อน โดยมีการศึกษาที่มีกระบวนการในการออกแบบเป็นของตนเอง ใช้ออกแบบเพื่อแก้ปัญหาของมนุษย์ เพื่อตอบสนองความต้องการในชีวิตประจำวันของมนุษย์ สามารถมีอำนาจทางวิชาชีพ มีความรู้และทักษะในสาขาของตนเอง ลูกค้าหรือผู้ใช้บริการ จะยอมเชื่อและทำตามคำแนะนำในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับวิชาชีพคือ สามารถให้คำแนะนำที่ผู้อื่นที่ไม่ได้อยู่ในสายวิชาชีพนั้นไม่สามารถทำได้ นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ต้องผ่านการอบรมทางวิชาชีพอย่างเหมาะสม ทั้งทักษะและความรู้ ที่เชื่อมโยงกับวิชาชีพโดยตรงซึ่งมีลักษณะเป็นเอกสิทธิ์ที่วิชาชีพอื่นไม่สามารถทำได้ครบในทุกกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม โดยมีกฎข้อบังคับของจริยธรรม ซึ่งเป็นเรื่องเกี่ยวกับ ลิขสิทธิ์ทรัพย์สินทางปัญญา นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม จะไม่ละเมิดในการคัดลอกงานของผู้อื่นและนำมาเป็นงานของตน การเก็บความลับในข้อมูลของลูกค้า ผู้ร่วมงาน ไม่เผยแพร่ผลงานก่อนได้รับอนุญาต (นิรัช สุดสังข์. 2548:

179) และมีวัฒนธรรมที่เป็นของกลุ่มวิชาชีพเอง คือ มีภาษา สัญลักษณ์ และบรรทัดฐาน ประเพณี ปฏิบัติเป็นของตนเอง ซึ่งการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมก็มีคุณสมบัติครบทุกด้านตามแนวทางของการจำแนกซึ่งสามารถสรุปได้ว่าเป็นวิชาชีพเช่นกัน

ดังนั้นจึงสามารถสรุปได้ การถ่ายถอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ หมายถึง กระบวนการของการถ่ายทอดทางสังคมเพื่อให้บุคคลเกิดความรู้ ทักษะ ความสามารถ รวมไปถึงการซึมซับวัฒนธรรมของวิชาชีพ ค่านิยมและบรรทัดฐานของกลุ่มเข้าสู่พฤติกรรม รวมทั้งยกเลิกลักษณะบางอย่างทางสังคมที่เขามีอยู่ และเกิดลักษณะบางอย่างทางสังคมที่ถูกยึดถือโดยสมาชิกในวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม และผลลัพธ์ของการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ คือ บุคคลที่ผ่านกระบวนการนี้จะมีความรู้ ความสามารถ ทักษะ ความคิด และซึมซับเอาค่านิยม บรรทัดฐาน วัฒนธรรม คุณธรรม และจริยธรรม ที่ต้องการในวิชาชีพ และสิ่งที่คาดหวังของสังคม

2.2 แนวคิดการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ

ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทบทวนแนวคิดของการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพเพื่อเป็นแนวทางในการเก็บรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลของการวิจัยไว้ดังนี้

แคทซ์ และคาห์น (Katz; & Kahn. 1978: 377-378) ได้แบ่งการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ ออกเป็น 3 ระยะดังนี้

1. การถ่ายทอดทางสังคมในระยะแรก (Early Socialization) เป็นการถ่ายทอดในวัยเด็กซึ่งเป็นกระบวนการภายในครอบครัว เป็นการสร้างภาพของตนเองและถูกถ่ายทอดให้เป็นสมาชิกที่ดีต่อสังคม

2. การถ่ายทอดทางสังคมล่วงหน้า (Anticipatory Socialization) เป็นการถ่ายทอดและฝึกให้บุคคลรู้จักบทบาทในวัยผู้ใหญ่ในด้านต่าง ๆก่อนที่จะเข้าสู่บทบาทนั้นอย่างเต็มตัวตามกระบวนการที่สังคมกำหนดไว้ โดยการถ่ายทอดความรู้ บรรทัดฐานและคุณค่า ภายในระบบการศึกษาและเป็นการเตรียมสมาชิกเพื่อเข้าสู่วิชาชีพ หรือองค์การต่าง ๆ

3. การถ่ายทอดทางสังคมเพื่อเข้าสู่สมาชิกขององค์การ (Socialization Practice of Organizations) กระบวนการนี้จะเกิดขึ้นภายหลังจากบุคคลเข้าสู่สภาวะขององค์การหรือประกอบอาชีพแล้ว องค์การจะเตรียมการฝึกและอบรมให้ยอมรับกฎระเบียบ ตลอดจนเป้าหมายขององค์การ บุคคลจะยอมรับและแสดงตนเป็นสมาชิกขององค์การ

ซึ่งแนวคิดของ แคทซ์ และคาห์น มีความสอดคล้องกับ แชมพุค (จรัล อุ่นจิติวัฒน์. 2548: 12-13; อ้างอิงจาก Champoux. 2000: 101) ที่กล่าวถึงขั้นตอนการถ่ายทอดทางสังคมขององค์การมีดังต่อไปนี้

1. ขั้นการเลือกหรือ การถ่ายทอดทางสังคมล่วงหน้า (Choice: Anticipatory Socialization)เป็นขั้นแรกของการถ่ายทอดทางสังคมที่เกิดขึ้นก่อนบุคคลจะเข้าไปทำงานในองค์การ

เป็นการให้แต่ละบุคคลได้เตรียมตัวสำหรับเข้าไปทำงานใหม่ในฐานะพนักงานใหม่ขององค์การบุคคลจะได้รับข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะงานและองค์การที่ต้องการสมัครงานเข้าไปทำงานโดยจะพิจารณาว่าตนเองมีความเหมาะสมหรือไม่ตนเองมีความคาดหวังต่องานและองค์การอย่างไร

2. ขั้นเข้างานหรือ เผชิญงานใหม่ (Entry : Encounter) เมื่อผ่านการคัดเลือกเป็นพนักงานใหม่ขององค์การแล้ววันแรกของการทำงานเป็นขั้นที่สองของกระบวนการถ่ายทอดทางสังคมขององค์การพนักงานใหม่จะเรียนรู้บทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบและกฎระเบียบขององค์การซึ่งเป็นช่วงที่สำคัญทำให้พนักงานใหม่เกิดความวิตกกังวลขาดความมั่นใจแต่ถ้าองค์การได้ทำหน้าที่วางแผนให้พนักงานใหม่อย่างเหมาะสมก็จะส่งผลดีต่อการทำงานในองค์การต่อไป

3. ขั้นการเปลี่ยนเป็นสมาชิกขององค์การ (Change : Metamorphosis) ขั้นนี้พนักงานใหม่ประสบความสำเร็จในการแก้ปัญหาความต้องการหลาย ๆอย่างจากองค์การพนักงานใหม่รู้สึกสบายในบทบาทใหม่ความวิตกกังวลลดลงยอมรับค่านิยมขององค์การอย่างชัดเจนและปรับตัวเข้ากับกลุ่มเพื่อนร่วมงานได้

จากแนวคิดการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ ของ แคทซ์ และคาห์น และ แชมพุค มีความสอดคล้องกันในกระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพที่มีลักษณะ 2 ด้านคือ การถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพของบุคคลก่อนเข้าสู่วิชาชีพเพื่อเรียนรู้ ทักษะ ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับวิชาชีพเพื่อเตรียมความพร้อมตนเองก่อนเข้าทำงานในกลุ่มวิชาชีพหรือองค์การในการทำงานและการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพหลังการเข้าสู่วิชาชีพแล้วเพื่อให้บุคคลสามารถปรับตัวกับบทบาทใหม่ที่ได้รับจนสามารถพัฒนาตนเองจนเป็นที่ยอมรับของกลุ่มอาชีพหรือองค์การ นอกจากนี้ การาแวนและมอเลย์ (จรัล อุ่นฐิติวัฒน์. 2548: 12-13 อ้างอิงมาจาก Garavan; & Morley. 1997: 119-125) ได้แบ่งขั้นตอนศึกษาการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพให้ละเอียดมากขึ้นเพื่อที่จะศึกษาการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นให้ละเอียดยิ่งขึ้นโดยแบ่งเป็น 5 ขั้นคือ

1. ขั้นการถ่ายทอดทางสังคมล่วงหน้า (Anticipatory Socialization) เป็นขั้นที่เกิดก่อนที่บุคคลจะเข้ามาทำงานโดยที่บุคคลจะได้รับประสบการณ์ข้อมูลต่าง ๆเกี่ยวลักษณะงานและองค์การ

2. ขั้นมีความผูกพันทางใจ (Initial Psychology Contract) เป็นขั้นที่เกิดจากการเรียนรู้ในอดีตทำให้บุคคลมีความคาดหวังในการทำงานในอนาคตเช่นค่าจ้างโอกาสความก้าวหน้าเป็นต้นส่วนองค์การก็คาดหวังต่อบุคคลที่เข้ามาทำงานว่ามีความสามารถในการทำงานหรือสามารถทำงานกับองค์การได้ตลอดไป

3. ขั้นเข้าสู่องค์การ (The Organizational Encounter) ขั้นนี้เริ่มตั้งแต่วันแรกเมื่อบุคคลเข้าไปทำงานบุคคลจะเรียนรู้เกี่ยวกับงานและองค์การในสภาพแวดล้อมใหม่

4. ขั้นการเปลี่ยนแปลงและกระบวนการปรับตัว (Change and Acquisition Process) เป็นขั้นที่บุคคลพบกับสภาพแวดล้อมในการทำงานใหม่ทำให้บุคคลทำความเข้าใจกับสิ่งแวดล้อม

เพื่อลดความไม่แน่นอนความเครียดหากปรับตัวได้ก็จะเกิดการเรียนรู้ในการทำงานแต่หากปรับตัวไม่ได้อาจต้องออกจากงานไป

5. ผลของการถ่ายทอดทางสังคม (Socialization outcomes) หากบุคคลผ่านกระบวนการในขั้นการเปลี่ยนแปลงและกระบวนการปรับตัวได้โดยไม่ออกจากงานก่อนถือว่าประสบความสำเร็จในกระบวนการถ่ายทอดทางสังคมคือบุคคลจะมีความพึงพอใจในงานและความผูกพันในองค์การเพิ่มขึ้น

ในขณะที่ โด และไรท์แมน (บังอร โสพส.2537:100-101; อ้างอิงจาก Deaux &Wrightman. 1988.) ได้แบ่งขั้นตอนของการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพในองค์การที่มากกว่าแนวคิดอื่นโดยมีการอธิบายไปถึงการเปลี่ยนแปลงอาชีพของบุคคล โดยแบ่งไว้ 9 ขั้นไว้ดังนี้

1. ขั้นแสวงหาและคัดเลือก (investigation) เป็นระยะก่อนการเป็นสมาชิกขององค์กร คือเป็นระยะของการสืบเสาะเพื่อให้รู้จักและเข้าใจระหว่างองค์กร และบุคคล เป็นขั้นที่บุคคลแสวงหากลุ่มหรือองค์กรที่ตนปรารถนาจะเข้าเป็นสมาชิกด้วยโดยการพิจารณาจากความรู้ ข้อมูลเกี่ยวกับองค์กรนั้นที่ตนจะหาได้ จัดเป็นการถ่ายทอดทางสังคมขององค์กรให้กับบุคคลที่เข้าสมัครรับการคัดเลือกเข้าทำงาน นอกจากนี้กระบวนการของการคัดเลือกซึ่งประกอบไปด้วย การพิจารณาคุณสมบัติของผู้สมัคร การทดสอบความสามารถ การสัมภาษณ์ ฯลฯ ล้วนมีส่วนในการอบรมถ่ายทอดระบบวัฒนธรรมและสังคมขององค์กรทั้งสิ้น ซึ่งช่วยให้ผู้สมัคร ยอมรับสังคมขององค์กรอย่างเข้มข้น

2. ขั้นบรรจุเข้าทำงาน (Entry) เป็นช่วงที่อยู่ระหว่างระยะก่อนการเป็นสมาชิกกับการเป็นสมาชิกใหม่ ในขั้นนี้องค์กรมักจะจัดให้มีการปฐมนิเทศ มีงานเลี้ยงต้อนรับน้องใหม่ หรืออาจมีพิธีการสาบานตนก่อนเข้ารับตำแหน่ง ขั้นนี้จะเป็นการอบรมถ่ายทอดทางสังคมแบบเป็นทางการเพื่อชี้แจงระเบียบ นโยบาย สวัสดิการต่างๆ แนะนำบุคคล สถานที่ เครื่องมือเครื่องใช้ รวมไปถึงการีสร้างข้อผูกมัดและการแสดงความจริงใจและความพร้อมของสมาชิกใหม่

3. ขั้นเรียนรู้ (Socialization/Learning) บุคคลเกิดการเรียนรู้จากคำชี้แนะพร้อมทั้งให้คำปรึกษาเกี่ยวกับแนวปฏิบัติตนในที่ทำงานต่อจากการฝึกอบรมในหน้าที่ซึ่งกระทำต่อเนื่องจากขั้นที่ 2 ในระยะการเรียนรู้นี้ สมาชิกใหม่จะได้รับการอบรมถ่ายทอดทางสังคมที่ไม่เป็นทางการจากหัวหน้างาน เพื่อนร่วมงาน เพื่อนร่วมงานแบะผู้บังคับบัญชา ขั้นนี้บุคคลจะได้รับการกระตุ้นให้ซึมซับวัฒนธรรมระเบียบประเพณีองค์กรจากสื่อหรือบุคคลต่างๆ ที่กล่าวมาและเป็นขั้นของการปรับตัวเข้าสวมบทบาทใหม่ในองค์กรด้วย

4. ขั้นยอมรับ (Acceptance) เป็นช่วงเปลี่ยนอีกช่วงหนึ่ง ซึ่งบุคคลที่เข้าทำงานในองค์กรหรือเป็นสมาชิกของกลุ่มเกิดการยอมรับและการเปลี่ยนแปลง ค่านิยม เจตคติ และจิตลักษณะต่างๆให้สอดคล้องกับองค์กร มีความผูกพันกับองค์กรและบุคคลอื่นๆในองค์กร โดยผ่านขั้นตอนการเป็นสมาชิกใหม่ที่เป็นสมาชิกโดยสมบูรณ์ ความสงสัยในบทบาทและความสามารถของตนรวมทั้งความคลางแคลงใจที่เพื่อนร่วมงานมีต่อตนได้หมดไปการถ่ายทอดทางสังคมของบุคคลเด่นชัด คือ

การผ่านข้อมูลผูกพันเรื่องของการทดลองงาน ถึงขั้นนี้แล้วความผูกพันในองค์กรของบุคคลจะสูงขึ้นอย่างมาก

5. ขั้นดำรงรักษา (Maintenance) เป็นขั้นที่บุคคลมีความรู้สึกเป็นสมาชิกขององค์กรอย่างเต็มที่ องค์กรจะพยายามจะรักษาสมาชิกไว้ด้วยค่าตอบแทน การให้การเสริมแรงต่าง ๆโดยให้รางวัล โบนัส เลื่อนขั้นหรือผลตอบแทนอื่น ๆเท่าที่จะเป็นไปได้ รวมทั้งส่งเสริมพัฒนาสมาชิกให้ทันความเปลี่ยนแปลงต่าง ๆที่เกิดขึ้น ในขั้นนี้บุคคลได้ผ่านการเป็นสมาชิกที่สมบูรณ์ขององค์กรบุคคลมักรู้สึกสบายใจและสามารถปฏิบัติงานได้อย่างอัตโนมัติด้วยความเชี่ยวชาญและคุ้นเคย

6. ขั้นหักเห (Divergence) การเจรจาต่อรองบางครั้งไม่ประสบความสำเร็จ กลุ่มหรือองค์กรไม่อาจตอบสนองความต้องการของบุคคลได้ต่อไป บุคคลจะเริ่มหันหนี มองที่ทำงานใหม่ มีปัญหาและข้อคำถามต่าง ๆเกิดขึ้นในใจ ความรู้สึกผูกพันกับกลุ่ม หรือองค์กรเดิมลดลง ในขณะที่เริ่มหาข้อมูลความรู้เกี่ยวกับกลุ่มหรือองค์กรใหม่

7. ขั้นถ่ายทอดทางสังคมอีกครั้ง (Resocialization) เป็นความพยายามของกลุ่มหรือองค์กรที่จะเรียกความสำนึกในสมาชิก เรียกความสำนึกในสมาชิกภาพกลับมา องค์การจะต้องพยายามจูงใจหรือให้การเสริมแรงจนเป็นที่พึงพอใจแก่ทั้งฝ่ายบุคคลและองค์กร เช่น การให้รางวัล โบนัส เลื่อนขั้น เลื่อนตำแหน่งเป็นต้น

8. ขั้นลาออกจากการเป็นสมาชิก (Exit) อาจจะเป็นตามวาระ การเกษียณอายุหรือวาระฉุกเฉิน คือ ลาออกหรือให้ออก ทั้งกลุ่มและองค์กรต่างย่อมมีการเตรียมตัวเพื่อวาระนี้ สำหรับการเกษียณอายุ กลุ่มหรือ องค์กรมีการโยกย้ายบุคคล ไปอยู่ตำแหน่งที่เกี่ยวข้องกับการตัดสินใจหรือเกี่ยวข้องกับบุคคลน้อยลง

9. ขั้นจดจำความหลัง (Remembrance) แม้ว่าความผูกพันจะลดลงแต่ความจดจำความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มกับบุคคลทั้งที่น่าพอใจและไม่น่าพอใจยังคงอยู่และสะท้อนถึงอนาคตขององค์กรด้วย บุคคลรุ่นต่อไปมีการรับรู้ในส่วนนี้ลำนำมาใช้ประกอบการประเมินกลุ่มหรือองค์กรหลาย ๆองค์กร องค์กรตระหนักถึงความสำคัญในเรื่องนี้และพยายามกล่าวถึงผู้เกษียณออกไปในทางที่ดีและเป็นตัวแบบแก่คนรุ่นหลังต่อไป

ซุปเปอร์ (Super. 1975.) และผู้ร่วมงานได้ศึกษาแบบฉบับของการประกอบอาชีพ เป็นการศึกษาระยะยาว 20 ปี ได้ลำดับขั้นพัฒนาการทางอาชีพเป็น 5 ระยะดังนี้ (อ้อมเดือน สดมณี. 2543: 17)

1. ระยะเจริญเติบโต (Growth Stage) เริ่มตั้งแต่เกิดจนถึง 14 ปีลักษณะทั่ว ๆไปได้แก่การพัฒนาอัตมโนทัศน์ด้วยการเลียนแบบจากบุคคลสำคัญในครอบครัวและโรงเรียน เด็กจะเริ่มสนใจในอาชีพในช่วงอายุ 11-14 ปี จะมีความสนใจในอาชีพมากขึ้น ความสนใจนี้ขึ้นอยู่กับความพึงพอใจในการเลือกเป้าหมายและกิจกรรมที่ทำ และจะเริ่มพิจารณาความสามารถของตนเองซึ่งจะเป็นพื้นฐานในการพิจารณาเกี่ยวกับอาชีพ

2. ระยะสำรวจ (Exploration Stage) ระยะนี้อยู่ในช่วงอายุ 15-24 ปี ในระยะนี้บุคคลจะสำรวจตัวเองและสำรวจอาชีพเพื่อแสวงหาข้อมูลและประสบการณ์ ซึ่งได้จากกิจกรรมในโรงเรียน

การทำงานพิเศษ โดยในช่วงอายุ 15-17 ปี จะมีการทดลองเลือกอาชีพโดยอาศัยเหตุผลหลายประการ เช่น ความต้องการ ความสนใจ ความสามารถ แต่ยังไม่ได้ตัดสินใจเลือกอาชีพที่แน่นอนจน อายุ 18-21 ปี เป็นระยะที่บุคคลพิจารณาเลือกอาชีพจากปัจจัยต่างๆที่เป็นจริง เช่น โอกาสที่จะได้ประกอบอาชีพนั้นๆ ในระยะนี้บุคคลเริ่มฝึกหัดเฉพาะด้าน และหลังจากนั้นจะทดลองปฏิบัติงานและเริ่มเข้าสู่อาชีพงาน

3. ระยะเริ่มต้นประกอบอาชีพ อยู่ในช่วงอายุ 25-44 ปี บุคคลเริ่มทำงานที่ถาวรเมื่อได้พบงานที่เหมาะสมหรืองานที่พอใจ ในช่วงอายุ 25-30 ปี เป็นระยะที่บุคคลได้ตัดสินใจประกอบอาชีพอย่างใดอย่างหนึ่งแล้ว แต่ถ้าอาชีพยังไม่มีความเหมาะสม หรือยังไม่พอใจก็อาจมีการเปลี่ยนแปลงอาชีพใหม่ได้จนในช่วงอายุ 31–44 ปี บุคคลได้พบอาชีพที่เหมาะสม บุคคลเริ่มมีความมั่นคงในอาชีพเพื่อสร้างหลักฐานให้ตนเอง

4. ระยะความมั่นคงในอาชีพ ระยะนี้อยู่ในช่วง 45–64 ปี เป็นช่วงที่ชีวิตมีความมั่นคงและแสวงหาความก้าวหน้าในการทำงาน บุคคลจะยึดมั่นในอาชีพเดิมและพยายามรักษางานที่เหมาะสมกับตนไว้

5. ระยะประสิทธิภาพ การทำงานลดลง อายุ 65 ปีจนกระทั่งเสียชีวิต เป็นช่วงที่มีส่วนร่วมในงานลดลง

โดยการศึกษาแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพที่ได้กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่าแต่ละแนวคิดมีการแบ่งระยะของการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพที่แตกต่างกันออกไปซึ่งในการศึกษาในครั้งนี้ ผู้วิจัยจะใช้แนวคิดและทฤษฎีที่ศึกษาไว้ข้างต้นมาเป็นเพียงแนวทางในการเก็บข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูลเท่านั้นจะไม่นำมาครอบงำปรากฏการณ์และข้อค้นพบในการศึกษา และเพื่อให้เห็นถึงช่องว่างของความรู้ (Gap of Knowledge) เกี่ยวกับการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพผู้วิจัยได้ทำการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศดังในหัวข้อต่อไป

2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ

ในการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ ซึ่งแม้ว่าผู้วิจัยจะยังไม่ค้นพบงานวิจัยที่ตรงหรือใกล้เคียงที่เกี่ยวกับการศึกษากระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม แต่เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาของงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้ทำการทบทวนเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพของกลุ่มอาชีพอื่นๆ ทั้งการศึกษาในรูปแบบเชิงคุณภาพ และ การศึกษาในเชิงปริมาณไว้ดังนี้

งานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวการถ่ายถอดทางสังคมเชิงวิชาชีพที่ใช้การศึกษาเชิงคุณภาพ ได้แก่ การศึกษาของ สมพล มาสุปรีดิ์ (2548) ศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับ กระบวนการเข้าสู่อาชีพ และการธำรงอาชีพ ของอาชีพตัวตลก โดยศึกษาจากการสัมภาษณ์เชิงลึกกับ ตัวตลกจำนวน 7 คน ซึ่งผลการศึกษาได้แสดงให้เห็นถึงกระบวนการที่มีแบบแผนขั้นตอนที่ต่อเนื่องแบ่งเป็นสามขั้นตอน คือ ขั้น

ที่หนึ่ง ขั้นก่อนการเข้าสู่อาชีพตัวตลกและมีโอกาสเข้าสู่เครือข่ายอาชีพผ่านการแนะนำชักชวนของเพื่อนที่ทำอาชีพตัวตลกชักชวนของเพื่อนที่ทำอาชีพตัวตลก และรู้จักอาชีพตัวตลกผ่านสื่อ เช่น ภาพยนตร์ต่างประเทศ รายการโทรทัศน์ โดยเงื่อนไขการตัดสินใจเข้าสู่อาชีพ เกิดจากการมองว่าอาชีพตัวตลกเป็นอาชีพทางเลือกที่ดีกว่า เช่น รายได้สูงกว่า และแต่ละคนมีทักษะพื้นฐานจากอาชีพเดิมที่สามารถนำมาประยุกต์กับอาชีพตัวตลกได้ และภาวะจำยอมก็เป็นเงื่อนไขหนึ่ง ขั้นที่สองเมื่อตัดสินใจก้าวเข้าสูอาชีพตัวตลกแล้ว ตัวตลกแต่ละคนต้องมีการเรียนรู้และปรับตัว มีการฝึกฝนทักษะเพิ่มเติม โดยกระทำผ่านเพื่อนร่วมงาน ศึกษาจากสื่อ เช่นวีดีโอ ซีดี หนังสือของต่างประเทศ และจากการลองผิดลองถูกด้วยตนเอง มีการเรียนรู้และปรับกลยุทธ์ที่ใช้ในการจัดการกับปัญหาสถานการณ์ที่ต่างกันไป และเงื่อนไขในการดำรงอาชีพจนถึงปัจจุบัน พบว่า เกิดจากประสบความสำเร็จในการทำงาน เช่น การได้รับการยอมรับจากคนดู มีความสนุกกับงานและรายได้ดีด้วย ส่วนขั้นของการธำรงอาชีพตัวตลก เนื่องจากอาชีพนี้เป็นอาชีพที่ต้องปรับปรุงรูปแบบการแสดงให้ทันสมัยอยู่ตลอดเวลา ดังนั้นตัวตลกต้องมีการพัฒนาทักษะในอาชีพ เพื่อให้สามารถธำรงอาชีพอยู่ ได้ผลการวิจัยสะท้อนถึง การเลือกการประกอบวิชาชีพของกลุ่มตัวอย่างได้เป็นอย่างดีว่าถูกถ่ายถอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ ทั้งก่อนเข้าสู่อาชีพที่ได้รับอิทธิพลจากสื่อมากมาย และในระยะทำงานก็ผ่านการถ่ายทอดจากเพื่อนร่วมงาน ซึ่งสามารถสรุปได้ว่างานวิจัยนี้มีการศึกษากระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ 3 ขั้นตอนคือ ก่อนเข้าสู่อาชีพที่ศึกษาถึงเงื่อนไขในการตัดสินใจเข้าสู่วิชาชีพ ตัวแทน เนื้อหา และกลวิธีที่ส่งผลต่อการเลือกอาชีพ ระยะระหว่างอาชีพหรือหลังการตัดสินใจเข้าสู่วิชาชีพ แสดงถึงการปรับตัวของบุคคลเพื่อแก้ไขปัญหาที่ได้พบในการประกอบอาชีพ และระยะมั่นคงเชิงอาชีพที่บุคคลรู้สึกประสบความสำเร็จในการทำงานและสามารถดำรงอาชีพนั้นต่อไป ซึ่งระยะในการศึกษานั้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ ดวงพร ภิญญะพันธ์ (2550) ที่ศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับอาชีพผ่าน โลกของ “นักดนตรีเปิดหมวก”โดยศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างที่ทำมาหาเลี้ยงชีพด้วยการเล่นดนตรีเปิดหมวก จำนวน 7 คน ซึ่งการศึกษาพบว่าในระยะก่อนเข้าสู่อาชีพ สิ่งที่ทำให้กลุ่มตัวอย่างหันมามีอาชีพนักดนตรีเปิดหมวกก็คือ การไม่มีงานทำ และ ภาพลักษณ์ที่ดีของอาชีพนี้ อย่างไรก็ดี ทักษะและความรู้ทางดนตรีเป็นส่วนสำคัญสำหรับการตัดสินใจเป็นนักดนตรีเปิดหมวก หลังจากที่กลุ่มตัวอย่างได้เข้ามาสู่โลกของนักดนตรีเปิดหมวกแล้ว พวกเขายังมีวิธีปรับเปลี่ยนเรียนรู้ถึงการทำงานในชีวิตประจำวันของตนเอง รวมทั้งวิธีการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าที่เกิดขึ้นในแต่ละตลอดจนการเรียนรู้จากประสบการณ์ของตัวเอง นอกจากนี้การศึกษาพบว่าความมีอิสรเสรีสำหรับการทำงานในอาชีพนี้เป็นเหตุผลสำคัญที่ทำให้พวกเขายังคงทำอาชีพนักดนตรีเปิดหมวกต่อไป อย่างไรก็ดี ผลการศึกษายังพบว่านักดนตรีต่างก็ต้องเผชิญกับสถานการณ์ ระหว่าง “ศิลปะ” กับ “การค้า” กล่าวคือ แม้ว่าพวกเขาจะทำงานอยู่ในขั้วของการค้า แต่ว่าพวกเขาก็มีใจเอนเอียงเข้าสู่ขั้วของศิลปะ ซึ่งทำให้พวกเขาเกิดความรู้สึกอึดอัด อยากมีอิสระจากการครอบงำและควบคุมของบริษัท/ธุรกิจ/นายทุน ดังนั้น โลกของนักดนตรี “เปิดหมวก” จึงเป็นโลกที่ทำให้สามารถเล่นดนตรีเพื่อสุนทรียะได้มากกว่า ซึ่งนักดนตรีเปิดหมวกมีวิธีการจัดการกับปัญหาดังกล่าวโดยมุ่งมองถึงปรัชญาการทำงานของตัวเอง ซึ่งคำนึงถึงการเล่นดนตรีเพื่อคนฟังให้ดีที่สุด ตลอดจนการคำนึงถึง

การประพฤติตัวอย่างเหมาะสมกับบุคคลรอบข้าง และการให้ความสำคัญต่อความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับจากอาชีพนี้ รวมถึงการให้คุณค่าแก่อาชีพนักดนตรีเปิดหมวกในฐานะที่เป็นอาชีพที่มีเกียรติอาชีพหนึ่งด้วย โดยผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่าการศึกษาสนใจศึกษากระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพในสามระยะคือ ก่อนเข้าสู่วิชาชีพต้องได้รับการปลูกผังทักษะที่ดีทางดนตรีไว้ก่อน โดยการตัดสินใจเลือกวิชาชีพเกิดจากเจตคติที่ดีต่ออาชีพ และระยะระหว่างอาชีพยังได้รับการถ่ายทอดจากบุคคลที่เคยทำงานก่อนหน้านั้นซึ่งผลการศึกษาทั้งหมดยังแสดงให้เห็นว่า การประกอบอาชีพของทั้งสองการศึกษาที่นำมาแสดง เมื่อหลังระยะระหว่างในอาชีพ บุคคลจะเกิดปัญหาที่มีต่อการธำรงอยู่ของอาชีพ ซึ่งแต่ละอาชีพก็มีอุปสรรคและวิธีการแก้ปัญหาต่างกันออกไปซึ่งถ้าสามารถแก้ปัญหาดังกล่าวได้บุคคลก็จะมีความมั่นคงในอาชีพจนสามารถธำรงอาชีพนั้นต่อไปได้ ซึ่งงานวิจัย 2 เรื่องนี้แสดงให้เห็นถึงระยะของการศึกษาที่เป็นขั้นตอนทั้งก่อนเข้าสู่อาชีพ ระหว่างอาชีพ จนถึงระยะมั่นคงทางอาชีพ และยังมีงานวิจัยของต่างประเทศที่ศึกษาเกี่ยวกับการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ เช่น เบรมเมอร์ (Stephen Bremner. 2012: 7-32) ทำการศึกษาเรื่อง Learning to Reason: A Journey of Professional Socialization การศึกษานี้ติดตามการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพของนักศึกษาฝึกงานจีนที่มีโอกาสเดินทางไปฝึกงานอาชีพประชาสัมพันธ์ ในบริษัทแห่งหนึ่งที่ฮ่องกง โดยพิจารณาปัจจัยที่ได้รับจากบรรยากาศของวิชาชีพ การทำงาน โดยใช้วิธีการศึกษากรณีโดยเก็บข้อมูลจากการบันทึกรายละเอียดของเอกสารรายวันที่เขียนโดยนักศึกษาฝึกงานในช่วงการฝึกงานและการสัมภาษณ์ในระยะเวลากว่า 3 เดือนของการฝึกงาน ซึ่งการศึกษาพบว่าการเขียนบรรยายของกรณีศึกษามีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างมาก ซึ่งเผยให้เห็นพัฒนาการของเขาจากการการถ่ายทอดทางสังคมในองค์กร โดยเฉพาะการเขียนที่เปลี่ยนแปลงไปจากการอธิบายที่มีรายละเอียดทั่วไปเกี่ยวกับกิจกรรมของเธอไป จนคล้ายการเขียนที่ของผู้ปฏิบัติงานประชาสัมพันธ์ การศึกษาแสดงให้เห็นถึงพลังของสถานที่ทำงาน ผ่านบริบทในการเรียนรู้ และยังแสดงให้เห็นว่าสถาบันการศึกษาควรจะจัดหาสิ่งที่จะทำให้เข้าใจและสะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรมองค์กรในการทำงาน ซึ่งยังมีบทบาทในกระบวนการการถ่ายทอดทางสังคม ซึ่งสิ่งแวดล้อมในองค์กรมีส่วนสำคัญในการถ่ายทอดและพัฒนาบุคคลให้มีทักษะ ความสามารถเพื่อพัฒนาให้บุคคลสามารถเป็นมืออาชีพได้ ซึ่งสอดคล้องกับ เบอร์กิตตา (Birgitta K.M. Bisholt. 2012: 278-182) ศึกษาเกี่ยวกับการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาวิชาชีพของพยาบาลวิชาชีพที่พึ่งจบการศึกษาผ่านโปรแกรมแนะนำ โดยการศึกษาแบบชาติพันธุ์วรรณนา (Ethnographic Study) ผ่านประสบการโดยการให้คำแนะนำกับพยาบาลจบใหม่ 18 คน ซึ่งประเด็นการศึกษาสนใจที่จะศึกษาว่า การถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพของพยาบาลจบใหม่เพื่อเข้าสู่วิชาชีพเป็นอย่างไร ซึ่งผลการศึกษาพบว่า พยาบาลผู้จบใหม่ที่สามารถบรรลุสถานการเป็นสมาชิกขององค์กรได้นั้น พวกเขาจะต้องพิสูจน์ความสามารถระดับมืออาชีพของพวกเขาอย่างต่อเนื่องจะต้องพิสูจน์ความสามารถในวิชาชีพของตน และยังพบว่ามีบางส่วนที่กลายเป็นคนนอก (Outsiders) ที่เบี่ยงเบนออกจากบรรทัดฐาน และความคาดหวังขององค์กรกับบทบาทความเป็นมืออาชีพ ผลการศึกษายังพบว่าการที่พยาบาลจบใหม่จะสามารถพัฒนาทักษะให้เข้ากับวิชาชีพพยาบาล คือการที่วิชาชีพพยาบาลต้องมีการปรับตัวสูง พบว่ามีความตึง

เครียดระหว่าบริบททางวิชาการที่พยาบาลจบใหม่ได้รับมาจากวิทยาลัยพยาบาล และบริบทในระดับวิชาชีพการพยาบาล สิ่งที่ได้รับจากการศึกษาในวิทยาลัยพยาบาลคือ อุดมการณ์ของพยาบาล เช่นเดียวกับการพัฒนาการคิดแบบมีวิจารณญาณให้เป็นที่โดดเด่น แต่ภายในวิชาชีพพยาบาลกลับเน้นที่ทักษะการประกอบอาชีพที่ดีซึ่งผลการศึกษาทั้งสองเรื่องมีความสอดคล้องกันที่แสดงให้เห็นว่าการทำงานหลังจบใหม่หรือระยะเริ่มเข้าสู่อาชีพของบุคคลนั้นแม้จะมีการถ่ายทอดทางวิชาชีพตั้งแต่ระยะก่อนเข้าสู่วิชาชีพแต่เมื่อเข้าสู่วิชาชีพแล้วต้องมีการปรับตัวเป็นอย่างมากซึ่งตัวแทนการถ่ายทอดที่สามารถทำให้บุคคลดำรงอาชีพอยู่ได้นั้นคือสิ่งแวดล้อมในองค์กร ทั้งเพื่อนร่วมงาน ผู้บังคับบัญชา บรรยากาศ เป็นต้น

จากการศึกษางานวิจัยทั้งในและต่างประเทศมีความสอดคล้องกันกระบวนการที่บุคคลสามารถประกอบวิชาชีพได้บุคคลจะได้รับการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพทั้ง 3 ระยะคือ ก่อนเข้าสู่วิชาชีพ ระยะระหว่างวิชาชีพ จนกระทั่งระยะมั่นคงทางวิชาชีพ การศึกษาทำให้ผู้วิจัยได้เห็นแนวทางของการศึกษาเกี่ยวกับการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพมีความเหมือนกันในระยะของการศึกษา แต่เนื่องจากการศึกษาใช้วิธีในเชิงคุณภาพ เนื้อหาของผลการศึกษาจึงมีรายละเอียดที่แตกต่างกันออกไปตามบริบท (Context) พื้นที่ (Space) และเวลา (Time) ในการศึกษาที่ต่างกันจึงไม่สามารถนำผลการศึกษามาเทียบเคียงกันได้ ซึ่งการศึกษาถึงกระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมนั้น ในรายละเอียดก็จะมีความแตกต่างในกระบวนการที่แตกต่างจากวิชาชีพอื่นซึ่งระยะการศึกษาจะเป็นเพียงแนวทางในการเก็บข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูลเพียงเท่านั้นผู้วิจัยจะไม่นำมาเป็นกรอบในการครอบงำปรากฏการณ์ในการศึกษา

นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยที่ศึกษาในเชิงปริมาณที่นำการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพเป็นตัวแปรในการศึกษา เช่นงานของ ณัฐธยาน์ พงษ์ประวัติ (2553) ที่ศึกษาเรื่อง ลักษณะทางจิตและการถ่ายทอดทางวิชาชีพพยาบาลที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติงานพยาบาลตามบทบาทวิชาชีพของพยาบาลจบใหม่โรงพยาบาลมหาวิทยาลัยในกำกับของรัฐเขตกรุงเทพมหานครซึ่งกลุ่มตัวอย่างได้แก่ พยาบาลจบใหม่ที่ปฏิบัติงานในโรงพยาบาลรามาธิบดีและโรงพยาบาลศิริราชครบ 1 ปีแต่ไม่เกิน 2 ปี จำนวน 274 คนผลการวิจัยพบว่า 1) การได้รับการถ่ายทอดทางวิชาชีพพยาบาลอย่างเป็นทางการมีความสำคัญในการทำนายพฤติกรรมการปฏิบัติงานพยาบาลตามบทบาทวิชาชีพของพยาบาลจบใหม่2)การได้รับการถ่ายทอดทางวิชาชีพพยาบาลอย่างไม่เป็นทางการ ร่วมกับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สามารถทำนายพฤติกรรมการปฏิบัติงานพยาบาลตามบทบาทวิชาชีพ3) การได้รับการถ่ายทอดทางวิชาชีพพยาบาลอย่างไม่เป็นทางการร่วมกับสังคหะวัตถุ 4 ทำนายพฤติกรรมการปฏิบัติงานพยาบาลตามบทบาทวิชาชีพของพยาบาลจบใหม่ ซึ่งผลการวิจัยชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการถ่ายทอดเชิงวิชาชีพทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการที่มีผลต่อพฤติกรรมปฏิบัติงานตามบทบาทของบุคคล ซึ่งสอดคล้องกับ งานวิจัยของ วิรัติ ปานศิลา (2542) ที่ศึกษาเกี่ยวกับ การถ่ายทอดทางสังคมในการทำงาน จิตลักษณ์และการรับรู้เกี่ยวกับบทบาทที่สัมพันธ์กับ พฤติกรรมการทำงานของบุคลากรสาธารณสุขระดับตำบล ภาคเหนือในประเทศไทย โดยศึกษาจากบุคลากรสาธารณสุขระดับตำบลที่ปฏิบัติงานในสถานีอนามัยเขตภาคเหนือในประเทศไทย จำนวน 634 คนซึ่งผลการวิจัย

เกี่ยวกับการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพพบว่า การถ่ายทอดทางสังคมในการทำงานอย่างเป็นทางการและไม่เป็นทางการ ส่งผลต่อพฤติกรรมการทำงานของบุคลากรสาธารณสุขระดับตำบลและยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ เฮค (Heck. 1995 :31 – 49) ได้ศึกษาผลของการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพและการถ่ายทอดทางสังคมขององค์การต่อการปฏิบัติหน้าที่ด้านการบริหารของผู้บริหารการศึกษาใหม่กลุ่มตัวอย่างเป็นผู้บริหารการศึกษาโรงเรียนระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาจำนวน 150 คนผลการวิจัยพบว่าการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพส่งผลโดยตรงกับการถ่ายทอดทางสังคมขององค์การและส่งผลโดยอ้อมต่อการปฏิบัติงานด้านการบริหารผ่านการถ่ายทอดทางสังคมขององค์การส่วนการถ่ายทอดทางสังคมขององค์การส่งผลโดยตรงต่อการปฏิบัติงานด้านการบริหารซึ่งจะเห็นได้ว่าจากการศึกษางานวิจัยเชิงปริมาณที่เกี่ยวข้องนั้นตัวแปรการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพส่งผลต่อพฤติกรรมการทำงานในแต่ละวิชาชีพ และยังเป็นตัวแปรที่เข้ามาทำนายพฤติกรรมในลำดับต้นๆ ของการศึกษา ซึ่งแสดงให้เห็นว่า บุคคลที่ได้รับการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพจะสามารถมีพฤติกรรมการทำงานตามบทบาทหน้าที่ในวิชาชีพที่สอดคล้องกับที่สังคมต้องการ โดยการศึกษาในเชิงปริมานนั้นผลการวิจัยสามารถยืนยันได้เพียงการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพส่งผลต่อพฤติกรรมในการทำงานของบุคคลแต่ไม่สามารถบอกได้ถึงรายละเอียดในกระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพว่ามีลักษณะอย่างไร ซึ่งการทบทวนงานวิจัยในทั้งสองรูปแบบทำให้ผู้วิจัยเห็นว่า เพื่อศึกษากระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมนั้นการใช้วิธีในการศึกษาเชิงคุณภาพจึงมีความเหมาะสมในการตอบวัตถุประสงค์งานวิจัยเพื่อจะทำให้ได้คำตอบที่ลึกซึ้งในแต่ละขั้นตอนของการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ

จากการทบทวนแนวคิดและเอกสารงานวิจัยเกี่ยวกับการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ ผู้วิจัยพบว่าในกระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพมีช่วงเวลาในการศึกษาที่สำคัญทั้งหมด 3 ช่วงเวลาได้แก่ ระยะก่อนเข้าสู่วิชาชีพระยะระหว่างอยู่ในวิชาชีพ และระยะมั่นคงทางวิชาชีพ ซึ่งผู้วิจัยได้สร้างระยะในการศึกษาจากการประมวลรวมแนวคิดทฤษฎีแนวคิดในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพแต่ละแนวคิดที่มีการแบ่งช่วงเวลาของการอธิบายปรากฏการณ์ที่แตกต่างกันออกไป โดยแนวคิดการถ่ายทอดทางสังคมของ แคทซ์ และคาห์น (Katz; & Kahn. 1978.) และแชมพุค (Champoux.2000) ซึ่งเป็นแนวคิดที่มุ่งเน้นการศึกษาในบริบทของการถ่ายทอดในช่วงบุคคลเลือกเข้าสู่อาชีพและเข้าทำงานในอาชีพและนำมาประกอบกับแนวคิดการประกอบอาชีพของ ซุปเปอร์ (Super.1975.) ที่พบว่าเงื่อนไขในการเลือกอาชีพของบุคคลนั้นมีผลมาตั้งแต่การถ่ายทอดที่บุคคลได้รับในช่วงวัยเด็ก ซึ่งสามารถเห็นได้ถึงช่วงที่สำคัญในการศึกษาในระยะก่อนเข้าสู่วิชาชีพ และระยะระหว่างอยู่ในวิชาชีพ นอกจากนี้ แนวคิดของ ซุปเปอร์ยังพบการศึกษาไปถึงช่วงที่บุคคลทำงานจนประสบความสำเร็จ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ โด และไรท์แมน (Deaux; & Wrightman.1991.) และ การาแวน และมอเลย์ (Garavan; & Morley.1997) ที่อธิบายถึงการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพที่บุคคลสามารถทำงานจนมีความประสบความสำเร็จ เกิดความมั่นคงเชิงวิชาชีพและเกิดผลของการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพที่บุคคลจะพยายามดำรงรักษา

วิชาชีพของตนเองไว้ จึงสามารถสรุปได้เป็นการศึกษาในระยะมั่นคงเชิงวิชาชีพ โดยการนำแนวคิด ทฤษฎีทั้งหมดมาเชื่อมโยงและสร้างแนวทางในการศึกษาในครั้งนี้จะช่วยให้การศึกษากระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมีความละเอียดลึกซึ่งมากยิ่งขึ้น โดยในแต่ละระยะสามารถสรุปเนื้อหาในการศึกษาได้ดังนี้

1. การถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพในระยะก่อนเข้าสู่วิชาชีพหมายถึง เป็นการถ่ายทอดทางสังคมในวัยเด็กจนกระทั่งบุคคลเติบโตแต่ยังไม่เข้าสู่การประกอบวิชาชีพ โดยในขั้นตอนนี้จะเป็นขั้นที่บุคคลแสวงหา และได้รับความรู้ ความสามารถ ทักษะ และเจตคติที่เกี่ยวข้องกับวิชาชีพ จากการถ่ายทอดทางสังคม เพื่อเตรียมความพร้อมก่อนที่จะเข้าสู่การประกอบวิชาชีพในองค์การ หรือกลุ่มของวิชาชีพ

2. การถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพในระยะระหว่างอยู่ในวิชาชีพ หมายถึง การถ่ายทอดทางสังคมที่เกิดขึ้นหลังจากบุคคลได้รับการบรรจุเข้าทำงานแล้ว เป็นช่วงของการเป็นสมาชิกใหม่ ซึ่งจะได้รับการถ่ายทอดทางสังคมเพื่อการปรับตัวเข้ากับองค์การหรือกลุ่มอาชีพ ทั้งในเรื่องของความรู้ ความสามารถตลอดจน ค่านิยม บรรทัดฐานและวัฒนธรรมประจำองค์กร โดยบุคคลจะเกิดการเรียนรู้จากคำชี้แนะพร้อมทั้งให้คำปรึกษาเกี่ยวกับแนวปฏิบัติตนในการทำงานจนความสงสัยในบทบาทและความสามารถของบุคคลหมดลงและได้รับการยอมรับจากสมาชิกกลุ่มหรือองค์การ

3. การถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพในระยะมั่นคงทางวิชาชีพหมายถึงการถ่ายทอดทางสังคมในระยะที่บุคคลประสบความสำเร็จ โดยมีการพัฒนาตนสู่ความเป็นมืออาชีพ ชีวิตด้านการทำงานมีความมั่นคง ได้รับการยอมรับจากสังคมมีความพึงพอใจในงานเกิดความผูกพันกับวิชาชีพของตน บุคคลจะยึดมั่นในวิชาชีพและพยายามรักษางานที่เหมาะสมกับตนไว้

การศึกษาการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมทั้ง 3 ระยะ รวมถึงการศึกษาถึงแนวทางในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพเพื่อพัฒนานักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมให้มีบทบาทสอดคล้องกับแนวทางของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน ผู้วิจัยจะพิจารณาศึกษาใน3 ประเด็นย่อย คือ ตัวแทน (Agent) เนื้อหา (Content) และกลวิธี (Tactic) ในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ เนื่องจากการทบทวนเอกสารงานวิจัยทำให้ผู้วิจัยได้เห็นถึงความสัมพันธ์ของทั้ง 3 ประเด็น โดยมีความสำคัญคือ ตัวแทนในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกวิชาชีพ การปฏิบัติตนตามบทบาทของวิชาชีพ และการดำรงอยู่ของวิชาชีพจนเกิดความมั่นคงในวิชาชีพ เช่น ครอบครัว สถาบันการศึกษา กลุ่มอาชีพ องค์การในการทำงาน เป็นต้น ซึ่งในแต่ละตัวแทนก็จะมี เนื้อหาในการถ่ายทอดที่แตกต่างกันออกไปเช่น ทักษะ ความรู้ ความสามารถเกี่ยวกับวิชาชีพ เป็นต้น และรายละเอียดของเนื้อหานั้นก็มีกลวิธีที่แตกต่างกันไปเช่น การถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพแบบเป็นทางการและไม่เป็นทางการเป็นต้น ซึ่ง 3 ประเด็นนี้จะเป็นส่วนสำคัญต่อกระบวนการถ่ายทอดทางสังคมที่จะทำให้สามารถพัฒนานักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมที่มีบทบาทสอดคล้องกับความต้องการของสังคมไทยและสอดคล้องกับการรองรับต่อสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนในปี พ.ศ. 2558

2.4 ตัวแทนในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สเมลเซอร์ (Smelser. 1998) ได้กล่าวเกี่ยวกับการถ่ายทอดทางสังคมไว้ว่า คือ การที่คนเรียนรู้ทักษะและเจตคติที่เกี่ยวข้องกับบทบาททางสังคมของตนและคนจะพัฒนาบุคลิกภาพของตนจากการปฏิสัมพันธ์กับคนอื่นๆในสังคม คนทั้งหลายจึงกลายเป็นสมาชิกของวัฒนธรรมของเขาโดยผ่านทางอิทธิพลของพ่อแม่ ครู เพื่อน และตัวแทนอื่นๆ (งามตา วนินทานนท์.2545: 7; อ้างอิงจาก Smelser. 1998) จากความหมายดังกล่าวจะเห็นได้ว่าสิ่งที่บุคคลได้รับจากการถ่ายทอดทางสังคมมีอิทธิพลมาจากตัวแทนในการถ่ายทอด การถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพก็เช่นเดียวกัน บุคคลจะสามารถเป็นสมาชิกของวิชาชีพ มีความรู้ ความสามารถ ทักษะ วัฒนธรรม ตลอดจนบุคลิกภาพ ที่จะสามารถนำไปประกอบวิชาชีพได้นั้นก็จำเป็นจะต้องมีตัวแทนในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ ทั้งนี้ตัวแทนในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมให้กับบุคคล ประกอบไปด้วย ครอบครัว สถาบันการศึกษา กลุ่มเพื่อน และ ที่ทำงานหรือกลุ่มอาชีพ ฯลฯ

มีงานวิจัยหลายเรื่องพบว่าตัวแทนในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพมีอิทธิพลต่อการประกอบอาชีพของบุคคล เช่น การศึกษาของ ภาณุกา แจ่มดอน (2551) เกี่ยวกับกระบวนการเข้าสู่อาชีพและสภาพการทำงานของผู้รับงานไปทำที่บ้าน พบว่ากระบวนการเข้าสู่อาชีพในกิจการตัดเย็บเสื้อผ้าเกิดจากการแนะนำของญาติพี่น้องเพื่อนและคนรู้จัก และยังเกิดจากการที่สมาชิกในครอบครัวประกอบอาชีพเย็บผ้าอยู่ก่อนซึ่งแสดงถึงอิทธิพลของสถาบันครอบครัวและกลุ่มเพื่อนที่มีต่อการเลือกอาชีพและปลูกฝังค่านิยม ความสามารถของบุคคลให้สามารถประกอบอาชีพได้ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ สมพล มาสุปรีดิ์ (2548) เกี่ยวกับ กระบวนการเข้าสู่อาชีพ และการธำรงอาชีพของอาชีพตัวตลก ผลการศึกษาได้แสดงให้เห็นถึงอิทธิพลของตัวแทนในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ คือ ในขั้นที่หนึ่ง ขั้นก่อนการเข้าสู่อาชีพตัวตลกการเข้าสู่กลุ่มอาชีพโดยผ่านการแนะนำชักชวนของเพื่อนที่ทำอาชีพตัวตลก และรู้จักอาชีพตัวตลกผ่านสื่อ เช่นภาพยนตร์ต่างประเทศ รายการโทรทัศน์ และระยะที่สองเมื่อตัดสินใจก้าวเข้าสู่อาชีพตัวตลกแล้ว ตัวตลกแต่ละคนต้องมี มีการฝึกฝนทักษะเพิ่มเติม โดยกระทำผ่านเพื่อนร่วมงาน ศึกษาจากสื่อ เช่นวีดีโอ ซีดี หนังสือของต่างประเทศ ซึ่งแสดงถึงตัวแทนในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพคือ กลุ่มเพื่อนร่วมอาชีพ และสื่อมวลชน และการศึกษาของ กมลวรรณ คารมปราชญ์ (2553) ที่ศึกษาเกี่ยวกับ กระบวนการอบรมกล่อมเกลาทางการเมืองด้านจริยธรรมของสมาชิกสภาผู้แทนราษฎร โดย ทำการศึกษาเชิงลึกกับสมาชิกสภาผู้แทนราษฎรที่เป็นกรณีศึกษาทั้งสิ้น 3 ราย ซึ่งผลการวิจัยพบว่าตัวแทนในการอบรมกล่อมเกลาทางการเมืองด้านจริยธรรมให้กับกรณีศึกษาได้แก่สถาบันครอบครัวสถาบันศาสนาสถาบันการศึกษาสื่อมวลชนและพรรคการเมืองโดยตัวแทนเหล่านี้จะเป็นตัวแทนในการกล่อมเกลาให้นักการเมืองมีจริยธรรมด้านการเมือง ซึ่งการศึกษาแสดงถึงการที่บุคคลจะสามารถประกอบอาชีพให้มีจริยธรรมได้นั้นจะต้องมีการกล่อมเกลาหรืออีกนัยคือการถ่ายทอดทางสังคมจากตัวแบบต่างๆในสังคม และมีการศึกษาที่แสดงถึงอิทธิพลของตัวแทนเกี่ยวกับสถาบันการศึกษา ของ สมศักดิ์ สีดากุลฤทธิ์ (2545) ที่ศึกษาเรื่อง ปัจจัยการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพครูที่ส่งผลต่อเอกลักษณ์

วิชาชีพและพฤติกรรมการปฏิบัติหน้าที่ตามบทบาทของครูแนะแนว ซึ่งผลของการศึกษาพบว่า ผลการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพครูส่งผลโดยตรงและโดยอ้อมต่อเอกลักษณ์วิชาชีพครูผ่านผลการถ่ายทอดทางสังคมของโรงเรียนและยังพบว่าปฏิสัมพันธ์เชิงถ่ายทอดวิชาชีพกับตัวแทนในสถาบันฝึกหัดครูส่งผลโดยอ้อมต่อเอกลักษณ์วิชาชีพผ่านผลการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพครู ปฏิสัมพันธ์เชิงถ่ายทอดวิชาชีพกับตัวแทนในโรงเรียนส่งผลโดยอ้อมต่อเอกลักษณ์วิชาชีพผ่านผลการถ่ายทอดทางสังคมของโรงเรียนและผ่านผลการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพครู และยังมีผลการศึกษาที่แสดงถึงตัวแทนในองค์การทำงาน ของ กนก วงศ์ปิ่นเพ็ชร์ (2551) ที่ศึกษาเรื่องสภาพแวดล้อมในการทำงานและคุณลักษณะส่วนบุคคลที่เกี่ยวข้องกับผลลัพธ์ของการปรับตัวในการทำงานของนายทหารชั้นประทวนของกองทัพบกที่บรรจุเข้ารับราชการใหม่สังกัดเหล่ากำลังรบ : การศึกษา 3 ระยะ พบว่า การได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานและสัมพันธภาพระหว่างผู้บังคับบัญชาโดยตรงกับนายทหารชั้นประทวนบรรจุใหม่ส่งผลทางตรงต่อผลการปฏิบัติงานของทหาร และการปรับตัวในการทำงาน ซึ่งแสดงถึงตัวแทนที่สำคัญในการถ่ายทอดทางสังคมวิชาชีพคือพี่เลี้ยงจะสามารถช่วยบุคคลในการปรับตัวในการทำงานได้

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับตัวแทนในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพของวิชาชีพต่างๆพบว่าตัวแทนในการถ่ายทอดมีความสำคัญต่อการที่บุคคลจะสามารถประกอบวิชาชีพต่างๆได้ โดยมีตัวแทนในการถ่ายทอดแตกต่างกันไปในแต่ละวิชาชีพ ซึ่งตัวแทนที่สำคัญได้แก่ สถาบันครอบครัว สถานศึกษา กลุ่มเพื่อน สื่อมวลชน องค์การในการทำงานหรือกลุ่มอาชีพ อีกทั้งการศึกษาแนวทางในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพเพื่อพัฒนานักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมให้มีบทบาทสอดคล้องกับแนวทางของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนเป็นเรื่องที่ต้องมีการเตรียมการล่วงหน้าสำหรับสถานการณ์ในอนาคตที่จะเกิดขึ้นก็ต้องมีการจัดเตรียมตัวแทนที่เกี่ยวข้องกับการถ่ายทอดในประเด็นนี้เพื่อพัฒนานักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมให้เหมาะสมและพร้อมรับมือกับสถานการณ์ที่จะเกิดขึ้น ซึ่งการศึกษาของทั้ง 2 ประเด็นทั้งกระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ และแนวทางในการพัฒนานักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมให้สอดคล้องกับการรองรับสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนตัวแทนในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพก็จะมีเนื้อหาผ่านกลวิธีที่แตกต่างกันไป

2.5 เนื้อหาในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพผ่านการถ่ายทอดจากแต่ละตัวแทนของสังคมนั้น แต่ละวิชาชีพล้วนแล้วแต่มีความแตกต่างและมีจุดเด่นของ ความรู้ ทักษะ ความสามารถ บุคลิกภาพ ค่านิยม รวมถึงวัฒนธรรมของแต่ละวิชาชีพแตกต่างกันออกไป เนื้อหาในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพก็เป็นสิ่งสำคัญที่ตัวแทนในแต่ละวิชาชีพจะต้องถ่ายทอดต่อบุคคล ซึ่งจะมีความแตกต่างกันออกไปแต่แต่ละสาขาวิชาชีพ ซึ่ง เชาว์ และ คนอื่นๆ (Chao; et al.1994: 730-743) ได้ศึกษา

เกี่ยวกับเนื้อหาของการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพไว้โดยการวิเคราะห์องค์ประกอบจากบุคคลที่เข้าทำงานใหม่ขององค์การ พบว่าเนื้อหาในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพมี 6 ประการ คือ

1. ความเชี่ยวชาญในการปฏิบัติงาน (Performance Proficiency) คือ การเรียนรู้เพื่อให้บุคคลแสดงการทำงานที่ถูกต้อง ซึ่งเป็นเนื้อหาในส่วนที่ยากของการถ่ายทอดทางสังคม เฟรดแมน (Feldman. 1981) อธิบายว่า ไม่ว่าจะให้การถ่ายทอดกับพนักงานมากเท่าไร ถ้าพนักงานไม่มีศักยภาพหรือความสามารถในการทำงานมากพอ โอกาสที่จะประสบความสำเร็จก็มีน้อยมาก ดังนั้นความเชี่ยวชาญในการปฏิบัติงานมีความเกี่ยวข้องกับการถ่ายทอดทางสังคมโดยก่อนเข้าสู่อาชีพ เช่น การฝึกอบรม ประสบการณ์เดิม และการศึกษา การระบุว่าความต้องการด้านไหนที่ต้องเรียนรู้ต้องมีความสามารถอย่างไรถึงจะทำงานได้ดี ส่งผลโดยตรงจากกระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ

2. ปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในองค์การ (People) คือ สิ่งที่ได้จากการมีสัมพันธภาพร่วมกันของสมาชิกในองค์การเป็นเนื้อหาที่มีผลต่อความสำเร็จและความพึงพอใจต่อการทำงาน สมาชิกในองค์การหรือกลุ่มอาชีพจะมีบทบาทสำคัญในการถ่ายทอดทางสังคม เป็นเนื้อหาที่บุคคลจะต้องเรียนรู้การอยู่ร่วมกันของสมาชิกกลุ่มทั้งที่เกี่ยวและไม่เกี่ยวกับการทำงาน บุคคลจะเรียนรู้คุณลักษณะทางบุคลิกภาพของกลุ่ม พลวัตรของกลุ่ม ความสนใจร่วมกันทั้งที่เกี่ยวหรือไม่เกี่ยวกับการทำงาน ซึ่งเนื้อหาด้านนี้จะทำให้บุคคลมีทักษะทางสังคมและพฤติกรรมที่ยอมรับของสมาชิกในองค์การ

3. การเมืองในองค์การ (Politics) คือเนื้อหาการถ่ายทอดทางสังคมทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการที่เกี่ยวกับ ความสัมพันธ์ของงานและโครงสร้างทางอำนาจในกลุ่มหรือองค์การ สมาชิกใหม่จะเรียนรู้และปรับตัวสำหรับการเข้าสู่อาชีพหรือองค์การบุคคลจะต้องรับรู้ว่าใครมีความรู้และมีอำนาจมากกว่าผู้อื่นในกลุ่มองค์การ บุคคลจะเรียนรู้แบบแผนของพฤติกรรมที่เหมาะสมในบทบาทใหม่ของตนในมิติของการเมืองในองค์การ

4. ภาษา (Language) คือ เนื้อหาเกี่ยวกับภาษาทางเทคนิคของแต่ละบุคคล หรือคำศัพท์เฉพาะกลุ่มในองค์การหรือกลุ่มอาชีพ สมาชิกในองค์กรจะถูกถ่ายทอดเนื้อหาการเรียนรู้ภาษาที่เอาไว้สื่อสารกันเองกับคนในองค์การหรือกลุ่มอาชีพ ซึ่งจะเป็นคำเฉพาะสำหรับคนในกลุ่มนี้เท่านั้น

5. เป้าหมายและค่านิยมขององค์การ (Organizational Goals and Values) คือเนื้อหาเกี่ยวกับเป้าหมาย ค่านิยมและบรรทัดฐานที่เฉพาะเจาะจงของแต่ละองค์การหรือกลุ่มอาชีพเนื้อหาจะทำให้สมาชิกเข้าใจในองค์การเกี่ยวกับกฎและหลักการขององค์การเพื่อให้บุคคลมีลักษณะเป็นหนึ่งเดียวกับองค์การ

6. ประวัติขององค์การ (History) คือ การรู้ประวัติวัฒนธรรม ความเชื่อ ข้อปฏิบัติต่างๆ ขององค์กร ก็ทำให้เข้าใจสมาชิกในองค์กรมากขึ้น รวมถึงรู้ประวัติของผู้อื่นในองค์กร ก็ทำให้รู้ว่าจะต้องปฏิบัติอย่างไรให้เหมาะสม

จากงานวิจัยของ สมศักดิ์ สีดากุลฤทธิ์ (2545) ที่ศึกษาเกี่ยวกับการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพครูพบว่าบุคคลซึมซับเอกลักษณ์วิชาชีพครูแนะแนวทั้งในมิติของความรู้สึกเป็นปมเด่นและลักษณะเด่นทางบุคลิกภาพตลอดจนเกิดความภาคภูมิใจในวิชาชีพครูแนะแนวโดยเฉพาะอย่างยิ่งครูแนะแนวที่บรรจุใหม่จะซึมซับเอกลักษณ์วิชาชีพ จากการได้รับการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพครูจากโรงเรียนในเนื้อหาต่างๆได้แก่การรู้เป้าหมาย การใช้ภาษาเฉพาะในงานการรับรู้ประสิทธิภาพในงาน การเมืองในองค์การความสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมงานและความเข้าใจเกี่ยวกับประวัติและวัฒนธรรมการทำงานและ การศึกษาของ จรัล อุ่นฐิติวัฒน์ (2548) พบว่า ความพึงพอใจในงานและความผูกพันในองค์การพนักงานสถาบันการเงินพิเศษของรัฐ มีผลมาจากเนื้อหาในกระบวนการถ่ายทอดทางสังคมขององค์การได้แก่ความรู้เกี่ยวกับองค์การ ความรอบรู้ในงานและความชัดเจนในบทบาทโดยที่งานวิจัยของ ออสทรอฟ และโคสโลสกี (Ostroff; & Kozlowski. 1992) ที่ศึกษาการถ่ายทอดทางสังคมขององค์การผลการวิจัยพบว่า พนักงานใหม่จะสนใจเนื้อหาความรู้เรื่องงานและบทบาทการทำงานมากกว่าเนื้อหาความรู้เรื่ององค์การและ หัวหน้างานเป็นแหล่งข้อมูลที่มีความสัมพันธ์สูงกับความพึงพอใจในงานความผูกพันในองค์การการปรับตัวความเครียดความตั้งใจและการลาออก

จะเห็นได้ว่าบุคคลในแต่ละวิชาชีพก็มีเนื้อหาในการถ่ายทอดที่สำคัญต่อวิชาชีพที่แตกต่างกันออกไปไม่จำเป็นต้องมีเนื้อหาที่ตายตัวเหมือนกันในทุกวิชาชีพ โดยการศึกษาเนื้อหาในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมก็เช่นกัน เนื้อหาของการถ่ายทอดก็จะมีรายละเอียดที่แตกต่างจากวิชาชีพอื่นๆ และการศึกษาแนวทางในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพเพื่อพัฒนานักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมให้มีความรู้ ทักษะ ความสามารถรองรับกับสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน ก็จะมีเนื้อหาที่ต่างกับการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพในสถานการณ์ปกติโดยจะต้องศึกษาในประเด็นของเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการเตรียมพร้อมนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมเพื่อรองรับกับสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน ซึ่งการประมวลเอกสารที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาของการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพจะเป็นเพียงแนวทางในการศึกษาเท่านั้นโดยเนื้อหาในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ตลอดจนแนวทางในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพเพื่อพัฒนานักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมในการรองรับกับสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนอาจจะมีเนื้อหาที่เหมือนหรือแตกต่างจากนี้ก็ได้ โดยในแต่ละเนื้อหาของการถ่ายทอดเชิงวิชาชีพนั้นก็จะมีรายละเอียดที่แตกต่างกันออกไปและแต่ละเนื้อหาก็จะมีกลวิธีในการถ่ายทอดที่แตกต่างกันตามความเหมาะสมของเนื้อหาที่แตกต่างกันออกไป

2.6 กลวิธีในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาทั้งตัวแทนและเนื้อหา ของการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมนั้น แต่ละตัวแทนที่ต่างกัน ก็มีเนื้อหาที่แตกต่างกัน และในแต่ละเนื้อหาก็จะมี

กลวิธีในการถ่ายทอดที่แตกต่างออกไปด้วย ซึ่งกลวิธีหรือวิธีการต่างๆที่ใช้ในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพให้แก่บุคคลนั้น แวน มาเนน และชีน (Van Mannen; & Schein. 1979) ได้พัฒนาโมเดลกลวิธีการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพโดยองค์การสามารถสร้างประสบการณ์ให้พนักงานใหม่ได้เรียนรู้ค่านิยมบรรทัดฐานทางสังคมและทักษะในการปฏิบัติงานมีทั้งหมด 6 รูปแบบและมองว่ากลวิธีการถ่ายทอดทางสังคมขององค์การจะมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ของพนักงานใหม่ในองค์การซึ่งแต่ละกลวิธีประกอบด้วยมิติที่เป็นคู่ที่ตรงข้ามต่อเนื่องกัน (จรัล อุ่นฐิติวัฒน์. 2548: 14-16; อ้างอิงจาก Van Mannen; & Schein. 1979) ได้แก่

1. การถ่ายทอดทางสังคมแบบเป็นกลุ่มหรือรายบุคคล (Collective vs. Individual) กลวิธีการถ่ายทอดแบบเป็นกลุ่มคือการจัดเนื้อหา ประสบการณ์ชุดเดียวกันพร้อมกันให้บุคคลที่เข้ามาใหม่เรียนรู้ในสิ่งเดียวกันและพร้อมกันเป็นกลุ่มส่วนกลวิธีการถ่ายทอดเป็นรายบุคคลเป็นการให้เนื้อหา ประสบการณ์ต่อสมาชิกใหม่แยกลำพังเพียงคนเดียวโดยแยกจากบุคคลอื่นในองค์การ

2. การถ่ายทอดทางสังคมแบบเป็นทางการหรือไม่เป็นทางการ (Formal vs. Informal) กลวิธีการถ่ายทอดแบบเป็นทางการ คือ กิจกรรมหรือมีโปรแกรมเนื้อหาการฝึกอบรมที่จัดแยกสำหรับผู้เข้าทำงานใหม่อย่างชัดเจนและเป็นทางการส่วนกลวิธีการถ่ายทอดทางสังคมแบบไม่เป็นทางการจะไม่มีการระบุบทบาทของพนักงานใหม่อย่างเฉพาะเจาะจงและไม่แยกกิจกรรมหรือเนื้อหาในการฝึกอบรมออกจากสมาชิกคนอื่นๆที่มีประสบการณ์มากกว่าโดยพนักงานใหม่จะเรียนรู้บทบาทใหม่ตามสบายหรือไม่เป็นทางการ

3. การถ่ายทอดทางสังคมแบบยอมรับลักษณะเดิมหรือแบบถอดถอนลักษณะเดิม (Investiture vs. Divestiture) การถ่ายทอดทางแบบยอมรับลักษณะเดิม คือ กระบวนการที่พนักงานใหม่สามารถใช้ความรู้ความสามารถทักษะของตนเองที่มีอยู่อย่างเต็มที่โดยองค์การจะไม่พยายามเปลี่ยนแปลงคุณลักษณะพนักงานใหม่ส่วนการถ่ายทอดทางสังคมแบบถอดถอนลักษณะเดิม คือ พนักงานเข้าใหม่จะถูกปฏิเสธคุณลักษณะส่วนบุคคลบางประการและให้เนื้อหาเกี่ยวกับความรู้ความสามารถและทักษะ ใหม่เข้าไปแทน

4. การถ่ายทอดทางสังคมแบบตามลำดับขั้นตอนหรือแบบไม่เป็นขั้นตอน (Sequential vs. Random) การถ่ายถอดทางสังคมแบบตามลำดับขั้นตอน คือองค์การหรืออาชีพนั้นๆจะกำหนดขั้นตอนของเนื้อหาในการถ่ายทอดที่เป็นขั้นตอนตามลำดับจนกว่าจะสามารถปฏิบัติงานในขั้นนั้นๆได้ส่วนการถ่ายทอดทางสังคมแบบไม่เป็นขั้นตอน คือการถ่ายทอดที่มีลำดับขั้นตอนของเนื้อหาในการถ่ายทอดที่ไม่ชัดเจนหรือมักเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอสามารถจัดให้เนื้อหาประสบการณ์ใดก่อนหรือหลังก็ได้

5. การถ่ายทอดทางสังคมแบบมีตัวแบบหรือแบบที่ไม่มีตัวแบบ (Serial vs. Disjunctive) การถ่ายทอดทางสังคมแบบมีตัวแบบ คือ การจัดผู้มีประสบการณ์มากกว่าและมีตำแหน่งใกล้เคียงกัน ให้การดูแลและถ่ายทอดเนื้อหาต่างๆให้กับพนักงานใหม่ในการทำงานอย่างใกล้ชิดส่วนการถ่ายทอดทางสังคมแบบไม่มีตัวแบบคือ พนักงานใหม่ไม่มีผู้มีประสบการณ์หรือตัวแบบ ที่จะบอกพนักงานใหม่เกี่ยวกับเนื้อหาที่สำคัญในการทำงาน

6. การถ่ายทอดทางสังคมแบบตารางเวลาคงที่หรือแบบที่ตารางเวลาไม่คงที่ (Fixed vs. Variable) การถ่ายทอดทางสังคมแบบตารางเวลาคงที่คือการจัดเนื้อหาในการอบรมแก่พนักงานใหม่ตามกำหนดเวลาที่แน่นอนให้สัมพันธ์กับการทำงานแต่ละขั้นตอนส่วนการถ่ายทอดทาสังคมแบบตารางเวลาไม่คงที่คือ พนักงานใหม่จะได้รับเนื้อหาในการการถ่ายทอดที่ไม่มีการกำหนดเวลาที่แน่นอน

กลวิธีการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพทั้ง 6 รูปแบบมีอิทธิพลต่อบุคคลที่เข้าทำงานใหม่แตกต่างกันเพราะเนื้อหาและประสบการณ์ที่องค์การหรือกลุ่มวิชาชีพจัดให้แตกต่างกันซึ่งแต่ละสาขาวิชาชีพก็มีเนื้อหาในการถ่ายทอดที่แตกต่างกัน กลวิธีในการถ่ายทอดก็อาจจะมีความแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับบริบทของวิชาชีพนั้นๆ ซึ่งมีผู้ศึกษาเกี่ยวกับกลวิธีในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ ดังเช่น ผลการศึกษาของ วิรัติ ปานศิลา (2542) พบว่า บุคลากรด้านสาธารณสุขได้รับการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพด้วยกลวิธีทั้งแบบเป็นทางการและไม่เป็นทางการ โดยแบบเป็นทางการในด้านเนื้อหาเกี่ยวกับ วิธีการ หรือกระบวนการการทำงาน จากการอบรม ปฐมนิเทศ การจัดประชุม หรือการนิเทศงานจากหน่วยงานราชการที่เกี่ยวข้อง และการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพแบบไม่เป็นทางการในด้านเนื้อหาเกี่ยวกับ วิธีการ หรือกระบวนการการทำงาน จากการบอกเล่า สั่งสอน ชี้แนะ หรือการทำตามอย่างจากเพื่อนร่วมงานในวงการสาธารณสุขด้วยกัน มีผลต่อพฤติกรรมการทำงานด้านการปฏิบัติงานสนับสนุนการสาธารณสุขมูลฐานและการพัฒนาชนบท ซึ่งสอดคล้องกับ สมพล มาสุปรีดิ์ (2548) ที่ศึกษาเกี่ยวกับ กระบวนการเข้าสู่อาชีพ และการธำรงอาชีพ ของอาชีพตัวตลก ผลการศึกษาได้แสดงให้เห็นถึงกลวิธีในการถ่ายถอดทางสังคมเชิงวิชาชีพเกี่ยวกับการฝึกทักษะความสามารถของการเป็นตัวตลก โดยมีการฝึกฝนทักษะที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ โดยกระทำผ่านเพื่อนร่วมงาน ศึกษาจากสื่อ เช่นวีดีโอ ซีดี หนังสือของต่างประเทศ และจากการลองผิดลองถูกด้วยตนเอง โดยยังมีงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับกลวิธีมากกว่าหนึ่งกลวิธี คือการศึกษาของ จรัล อุ่นจิติวัฒน์ (2548) เกี่ยวกับ กลวิธีการถ่ายทอดทางสังคมขององค์การที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในงานและความผูกพันในองค์การสำหรับพนักงานสถาบันการเงินพิเศษของรัฐผลวิจัยพบว่าพนักงานที่ได้รับการถ่ายทอดทางสังคมแบบตามลำดับขั้นตอนมากย่อมมีความพึงพอใจในงานมาก โดยผลนี้ส่งผ่านตัวแปรความรู้เกี่ยวกับองค์การและความรอบรู้ในงานในขณะเดียวกับพนักงานที่ได้รับการถ่ายทอดทางสังคมแบบตามลำดับขั้นตอนมากย่อมมีความผูกพันในองค์การมากโดยผลส่งผ่านมาทางความชัดเจนในบทบาทพนักงานที่ได้รับการถ่ายทอดสังคมแบบมีตัวแบบมากย่อมมีความพึงพอใจในงานมากโดยผลนี้ส่งผ่านความรู้เกี่ยวกับองค์การพนักงานที่ได้รับการถ่ายทอดทางสังคมแบบยอมรับลักษณะเดิมมากย่อมมีความชัดเจนในบทบาทมากส่วนพนักงานที่ได้รับการถ่ายทอดทางสังคมแบบไม่เป็นทางการมากมีความพึงพอใจในงานมาก

ซึ่งจะเห็นได้ว่าบุคคลในแต่ละวิชาชีพก็ได้รับเนื้อหาผ่านกลวิธีในการถ่ายทอดเชิงวิชาชีพที่แตกต่างกันออกไปโดยไม่มีเนื้อหาที่ตายตัวเหมือนกันในทุกวิชาชีพ โดยการศึกษากลวิธีในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมก็เช่นกัน กลวิธีของการถ่ายทอดก็จะมีรายละเอียดที่แตกต่างจากวิชาชีพอื่นๆ รวมถึงเนื้อหาของการถ่ายทอดทางสังคมเชิง

วิชาชีพเพื่อพัฒนานักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมเกี่ยวกับการรองรับกับสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน ก็อาจจะมีกลวิธีที่ต่างกับการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพในสถานการณ์ปกติโดยจะต้องเป็นกลวิธีที่สอดคล้องกับเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการเตรียมพร้อมนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมเพื่อรองรับกับสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน ซึ่งการประมวลเอกสารทั้งแนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกลวิธีของการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพจะเป็นเพียงแนวทางในการศึกษาเท่านั้นโดยกลวิธีในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ตลอดจนกลวิธีในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพเพื่อพัฒนานักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมเกี่ยวกับการรองรับกับสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนอาจจะมีกลวิธีที่เหมือนหรือแตกต่างจากนี้ก็ได้ตามความเหมาะสมของเนื้อหาและสถานการณ์ที่แตกต่างกันออกไป

จากการทบทวนแนวคิดทฤษฎีและเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวกับการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพสามารถสรุปได้ว่า การถ่ายถอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ หมายถึง กระบวนการอันซับซ้อนที่บุคคลรับการถ่ายทอดจากการเรียนรู้เกี่ยวกับ ทักษะ ความรู้ บรรทัดฐาน ค่านิยม ความเชื่อ และวัฒนธรรมเกี่ยวกับวิชาชีพ ซึ่งเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นตั้งแต่บุคคลยังไม่เริ่มประกอบวิชาชีพจนบุคคลสามารถประกอบวิชาชีพ จนประสบความสำเร็จ ตลอดจนออกจากวิชาชีพซึ่งมีความสำคัญต่อบทบาทในการประกอบวิชาชีพและบุคคลสามารถประกอบวิชาชีพได้ตามความคาดหวังของสังคม และ จากการทบทวนแนวคิดและเอกสารงานวิจัยเกี่ยวกับการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ ผู้วิจัยพบว่าการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพมีลักษณะที่สามารถแบ่งเป็นขั้นของระยะในการถ่ายทอดได้ โดยผู้วิจัยได้สรุปและประยุกต์แนวคิดทั้งหมดที่ได้จากการทบทวนเอกสารและงานวิจัย เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางที่เหมาะสมในการศึกษากระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม และสามารถแบ่งขั้นตอนในการศึกษาการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม เป็น 3 ระยะคือ ระยะก่อนเข้าสู่วิชาชีพ หมายถึง เป็นการถ่ายทอดทางสังคมในวัยเด็กจนกระทั่งบุคคลเติบโตแต่ยังไม่เข้าสู่การประกอบวิชาชีพ ระยะระหว่างอยู่ในวิชาชีพ เป็นการถ่ายทอดทางสังคมที่เกิดขึ้นหลังจากบุคคลได้รับการบรรจุเข้าทำงานแล้ว และระยะมั่นคงทางวิชาชีพ เป็นการถ่ายทอดทางสังคมในระยะที่บุคคลประสบความสำเร็จ จนเกิดความผูกพันยึดมั่นกับวิชาชีพของตน โดยผู้วิจัยยังพบว่าในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพในทุกระยะจะประกอบไปด้วยประเด็นในการถ่ายทอด 3 ประเด็น คือ ตัวแทน (Agent) เนื้อหา (Content) และกลวิธี (Tactic) ในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ จากโดยตัวแทนจะเป็นผู้ทำหน้าที่ในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพสู่บุคคล ทั้งทางตรงและทางอ้อม ซึ่งตัวแทนที่สำคัญในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ ได้แก่ สถาบันครอบครัว สถานศึกษา กลุ่มเพื่อน สื่อมวลชน และองค์การในการทำงานหรือกลุ่มอาชีพ และตัวแทนในแต่ละกลุ่มก็ยังมีเนื้อหาในการถ่ายทอดที่แตกต่างกันออกไปซึ่งเนื้อหาในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพจะเปรียบเสมือนชุดของความรู้ที่นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมพึงมีเพื่อสามารถประกอบวิชาชีพได้ โดยเนื้อหาในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพมีความหลากหลายต่างกันไปจากแต่ละตัวแทน ซึ่งในแต่ละเนื้อหาก็จะต้องมีกลวิธีในการ

ถ่ายทอดที่อาจเหมือนหรือแตกต่างกันออกไปด้วย การศึกษารายละเอียดใน 3 ประเด็นของการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพนั้นจะทำให้ผู้วิจัยเข้าใจกระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพได้อย่าครอบคลุมเพื่อให้เห็นถึงโครงสร้างของกระบวนการถ่ายทอดที่มีเอกลักษณ์เฉพาะของวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมซึ่งผลของการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมนั้น จะสามารถทำให้นักออกแบบผลิตภัณฑ์สามารถประกอบวิชาชีพของตนได้ตามบทบาทที่สอดคล้องกับความต้องการของสังคมไทย ตลอดจนมีบทบาทที่สอดคล้องกับการรองรับสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนในอนาคตในปี พ.ศ. 2558 และการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพยังทำให้บุคคลได้มาซึ่งเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพที่จะแสดงถึงแบบฉบับเฉพาะของวิชาชีพที่มีความโดดเด่นและแตกต่างจากวิชาชีพอื่น

แนวคิดการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพทั้งหมดเป็นการประมวลขึ้นเพื่อให้ผู้วิจัยเข้าใจปรากฏการณ์ที่เป็นกระบวนการในการถ่ายทอดรวมถึง ตัวแทน เนื้อหา กลวิธี ในการถ่ายทอดได้ชัดขึ้น ซึ่งนอกจากนี้ในการมองปรากฏการณ์เกี่ยวกับเงื่อนไขต่าง ๆที่เกิดขึ้นที่ทำให้นักออกแบบฯก้าวเข้าสู่วิชาชีพนี้ได้นั้นผู้วิจัยได้นำทฤษฎีทางจิตวิทยาเกี่ยวกับเงื่อนไขในการเกิดการของพฤติกรรมของบุคคลมาทำความเข้าใจเกี่ยวกับเงื่อนไขที่เกิดขึ้นที่บุคคลเป็นฝ่ายเลือกกระทำในกระบวนการการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ

2.7 ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม

แบนดูร่า (Bandura.1975) ได้เสนอทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมที่ทำให้เกิดพฤติกรรมอีกทฤษฎีหนึ่งคือ การรับรู้ความสามารถของตน (Self Efficacy) กล่าวว่า การรับรู้ความสามารถของตนเป็นความเชื่อของบุคคลเกี่ยวกับความสามารถของตนเอง กล่าวคือบุคคลเชื่อว่าตนเองสามารถทำงานต่าง ๆ ให้สำเร็จได้ด้วยความสามารถของตนเอง เป็นการตัดสินใจของบุคคลว่าจะกระทำพฤติกรรมใดหรือไม่มากน้อยแค่ไหน ซึ่งความเชื่อความสามารถของตนเองนี้มีอิทธิพลต่อความคิดและมีผลต่อการกระทำ ที่ก่อให้เกิดพฤติกรรมของบุคคล (Bandura.1975: 2-3)โดยทฤษฎีการรับรู้ความสามารถของตนประกอบด้วยแนวคิดที่สำคัญคือความคาดหวังในความสามารถของตนเอง (Efficacy Expectation) กับความคาดหวังในผลลัพธ์ของการกระทำ (Outcome Expectation) โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ความคาดหวังในความสามารถของตนเอง (Efficacy Expectation) เป็นการตัดสินความสามารถของตนเองหรือคาดหวังของบุคคลว่าตนมีความสามารถเพียงพอในการกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งด้วยตนเองและสามารถทำได้ในระดับใดเป็นความเชื่อในความสามารถของตนเองโดยพิจารณาจากความรู้สึกความคิดการจูงใจและพฤติกรรม

2. ความคาดหวังในผลลัพธ์ของการกระทำ (Outcome Expectation) คือ ความเชื่อที่บุคคลประเมินค่าพฤติกรรมที่ตนปฏิบัติซึ่งนำไปสู่ผลที่ตนเองคาดหวังไว้ โดยเป็นการคาดหวังในสิ่งที่เกิดขึ้นสืบเนื่องจากพฤติกรรมที่ได้กระทำ กล่าวคือ ถ้าบุคคลคาดหวังว่าพฤติกรรมที่ทำแล้วเกิดผล

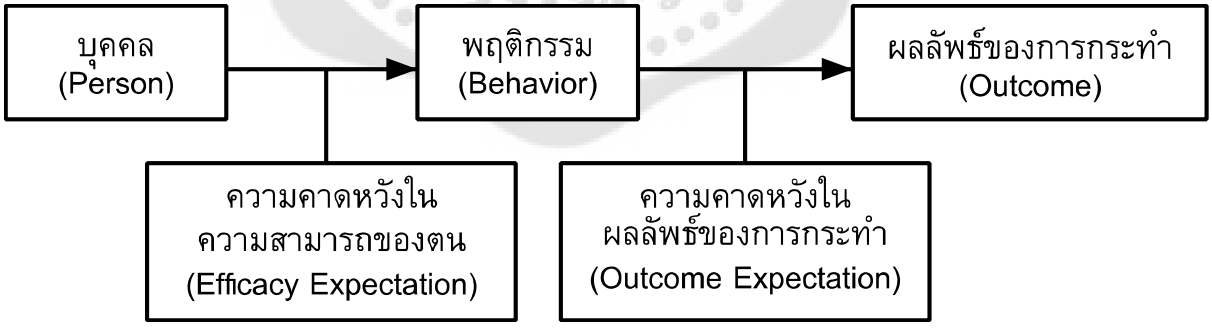
ที่ดีกับตนเองย่อมทำให้พฤติกรรมนั้นมีโอกาสเกิดขึ้นได้ โดยความคาดหวังในผลลัพธ์ของการกระทำแบ่งออกได้เป็น 3 ด้านดังนี้

2.1 ด้านกายภาพ (Physical effects) หมายถึงความเชื่อว่าภายหลังปฏิบัติหรือกระทำสิ่งนั้นแล้วจะส่งผลต่อร่างกายทางบวกคือทำให้ร่างกายสุขสบาย ไม่เจ็บป่วยและทางลบคือทำให้เกิดความไม่สุขสบายทางกาย

2.2 ด้านสังคม (Social effects) หมายถึงความเชื่อว่าภายหลังการกระทำสิ่งนั้นหรือผลลัพธ์ของการกระทำ จะส่งผลต่อสังคมทางบวกเช่นการได้รับการชื่นชมยอมรับจากสังคมการได้รับสิ่งตอบแทนเป็นรางวัลเกียรติยศชื่อเสียงเป็นต้นทางลบเช่นถูกสังคมต่อต้านประณาม การลงโทษต่างๆจากสังคมเป็นต้น

2.3 ด้านประเมินด้วยตนเอง (Self evaluation) หมายถึงความเชื่อว่าภายหลังการกระทำสิ่งใดนั้นจะส่งผลต่อตนเองทางบวกเช่นความพึงพอใจตนเองความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองเป็นต้นและทางลบเช่นการตำหนิตนเองความรู้สึกไม่พอใจตนเองเป็นต้น

จากรูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้ความสามารถตนเองกับความคาดหวังผลลัพธ์ของการกระทำนั้นบุคคลจะทำพฤติกรรมใดพฤติกรรมหนึ่งหรือไม่ขึ้นอยู่กับความคาดหวังในความสามารถของตนเองว่าจะสามารถกระทำพฤติกรรมนั้นหรือไม่รวมถึงความคาดหวังในผลลัพธ์ของการกระทำที่จะเกิดจากการกระทำพฤติกรรมเนื่องจากมนุษย์เรียนรู้ว่าการกระทำใดนำไปสู่ผลลัพธ์ใดแต่ความสามารถของมนุษย์แต่ละคนที่จะกระทำกิจกรรมต่างๆนั้นมีขีดจำกัดไม่เท่ากันดังนั้นการที่บุคคลจะตัดสินใจว่าจะกระทำพฤติกรรมนั้นหรือไม่ส่วนหนึ่งจึงขึ้นอยู่กับการรับรู้ความสามารถตนเองและอีกส่วนหนึ่งขึ้นอยู่กับความคาดหวังในผลลัพธ์ของการกระทำ



ภาพประกอบ 1 ความแตกต่างระหว่างความคาดหวังในความสามารถของตนเองและคาดหวังผลที่จะเกิดขึ้น (Bandura.1986: 357)

จากภาพประกอบ 1ความคาดหวังในความสามารถของตนเองและความคาดหวังในผลลัพธ์ของการกระทำนั้นไม่สามารถแยกจากกันได้เด็ดขาดเพราะบุคคลมองผลของการกระทำที่เกิดขึ้นว่าเป็นสิ่งที่แสดงถึงความเหมาะสมกับพฤติกรรมที่ได้กระทำไปหรือไม่และยังเป็นสิ่งที่ช่วยในการ

ตัดสินใจว่าจะกระทำพฤติกรรมนั้นหรือพฤติกรรมอื่นใดต่อไปอีกหรือไม่ เพื่อให้ได้ผลที่เหมาะสมตามความคาดหวังของตนเองโดยถ้าบุคคลที่มีคาดหวังในความสามารถของตนเองสูงมักส่งผลต่อความสำเร็จของบุคคลโดยแสดงถึงความกล้าเผชิญต่อปัญหาต่าง ๆแม้เป็นสิ่งที่ยากจนทำให้การกระทำของบุคคลนั้นล้มเหลวแต่บุคคลก็จะพยายามทำให้สำเร็จด้วยความรู้และคาดหวังว่าตนเองมีความสามารถที่จะกระทำภารกิจนั้นได้โดยมีความสำเร็จของการกระทำนั้นมีความสัมพันธ์กับความคาดหวังเกี่ยวกับผลที่จะเกิดขึ้นสูง กล่าวคือถ้าบุคคลคาดหวังกับผลของการกระทำสูงก็จะช่วยให้พฤติกรรมของบุคคลมีโอกาสเกิดขึ้นสูงแต่สำหรับบุคคลที่มีความคาดหวังในความสามารถของตนเองต่ำ จะไม่มั่นใจต่อการกระทำของตนเพื่อให้เกิดผลสำเร็จพยายามหลีกเลี่ยงการเผชิญต่อปัญหา และมักคิดว่าด้วยความสามารถของตนนั้นจะทำให้เกิดผลที่ล้มเหลวคิดว่าสิ่งที่เป็นปัญหาหรือสิ่งที่ตนจะต้องทำนั้นยากซึ่งจะมีความคาดหวังเกี่ยวกับผลที่จะเกิดขึ้นต่ำหรือปานกลางจนอาจทำให้บุคคลไม่พยายามเพื่อให้เป้าหมายสำเร็จได้ตามที่บุคคลคาดหวังและตามแนวคิดของแบนดูรา (Bandura.1977: 3) ความเชื่อของบุคคลเกี่ยวกับการรับรู้ความสามารถของตนเองสามารถพัฒนาจาก 4 รูปแบบ ได้แก่

1.1 การประสบความสำเร็จ (Mastery Experiences) แบนดูร่าเชื่อว่ารูปแบบนี้ เป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพมากที่สุดในการพัฒนาการรับรู้ความสามารถของตนเองเนื่องจากเป็นประสบการณ์ตรงที่บุคคลได้รับความสำเร็จช่วยเพิ่มความสามารถของตนเองบุคคลจะเชื่อว่าเขาสามารถที่จะทำได้ดังนั้นในการพัฒนาการรับรู้ความสามารถของตนเองนั้นจำเป็นต้องฝึกให้บุคคลมีทักษะเพียงพอที่สามารถประสบความสำเร็จได้พร้อมกับการทำให้บุคคลรับรู้ว่าเขามีความสามารถในการกระทำเช่นนั้นซึ่งจะทำให้เขาสามารถใช้ทักษะที่ได้รับการฝึกฝนได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุดบุคคลที่รับรู้ว่าตนเองมีความสามารถนั้นจะไม่ยอมแพ้อะไรง่าย ๆและจะพยายามทำงานต่าง ๆเพื่อให้บรรลุถึงเป้าหมายที่คาดหวัง

1.2 การใช้ตัวแบบ (Modeling) การที่บุคคลได้สังเกตตัวแบบแสดงพฤติกรรมและได้รับผลลัพธ์ที่พึงพอใจจะทำให้บุคคลที่สังเกตฝึกความรู้สึกว่าเขาก็สามารถที่จะแสดงพฤติกรรมได้เช่นเดียวกับตัวแบบ อีกนัยหนึ่งคือการกระทำนั้นย่อมประสบความสำเร็จได้ถ้าเขาพยายามจริงและไม่ย่อท้อโดยการเสนอตัวแบบหลาย ๆตัวจะช่วยทำให้วิธีนี้มีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้นเนื่องจากผู้สังเกตจะพบว่ามีตัวแบบบางตัวมีลักษณะคล้ายกับตน และบุคคลจะได้เรียนรู้การแสดงพฤติกรรมหลายรูปแบบจากตัวแบบซึ่งทำให้ผู้สังเกตมีทางเลือกมากขึ้นในการแสดงออกในหลาย ๆสภาพการณ์ โดยตัวแบบนั้นแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ ตัวแบบที่เป็นบุคคลจริง ๆ (Live Model) คือตัวแบบที่บุคคลได้มีโอกาสสังเกตและปฏิสัมพันธ์โดยตรง และตัวแบบที่เป็นสัญลักษณ์ (Symbolic Model) เป็นตัวแบบที่เสนอผ่านสื่อต่าง ๆเช่นวิทยุโทรทัศน์การ์ตูนหรือหนังสือนวนิยายเป็นต้น

โดยมีแนวทางในการเลือกตัวแบบนั้นมีหลักการในการเลือกดังต่อไปนี้

1.2.2.1 ตัวแบบควรจะมีลักษณะบางอย่างคล้ายกับผู้สังเกต เช่น เพศเชื้อชาติหรือเจตคติ เป็นต้นซึ่งจะทำให้ผู้สังเกตมั่นใจว่าพฤติกรรมที่ตัวแบบแสดงออกนั้นเหมาะสมและสามารถทำได้เช่นกัน

1.2.2.2 ตัวแบบควรจะเป็นผู้ที่มีชื่อเสียงในสายตาของผู้สังเกตแต่ถ้ามีชื่อเสียงมากจนเกินไปก็จะทำให้เขามีความรู้สึกว่าพฤติกรรมที่ตัวแบบกระทำนั้นเป็นสิ่งที่ไม่น่าจะเป็นจริงสำหรับเขาได้

1.2.2.3 ระดับความสามารถของตัวแบบควรจะมีระดับใกล้เคียงกับผู้สังเกต เนื่องจากถ้าใช้ตัวแบบที่มีความสามารถสูงกว่าบุคคลมากจะทำให้บุคคลคิดว่าเขาไม่น่าจะทำตามได้ และปฏิเสธที่จะทำตามตัวแบบนั้นควรจะเลือกตัวแบบที่มีความสามารถสูงกว่าผู้ที่สังเกตเพียงเล็กน้อยหรือเริ่มจากสภาพการณ์ที่คล้ายกับบุคคลและค่อยเพิ่มความสามารถขึ้นต่อไป

1.2.2.4 ตัวแบบควรจะมีลักษณะที่เป็นกันเองและอบอุ่น จะทำให้บุคคลไว้ใจและให้ความเชื่อถือตัวแบบ และคิดว่าสิ่งที่ทำให้จะไม่ถูกลงโทษ

1.2.2.5 ตัวแบบเมื่อแสดงพฤติกรรมแล้วได้รับการเสริมแรงจะทำให้ได้รับความสนใจจากผู้สังเกตมากขึ้น เนื่องจากบุคคลเห็นว่าการกระทำนั้นทำให้เขาได้รางวัล คำชื่นชม เป็นต้น และทำให้บุคคลมีความต้องการที่จะทำบ้าง

1.3 การใช้คำพูดชักจูง (Verbal Persuasion) เป็นการบอกว่าบุคคลสามารถประสบความสำเร็จได้ แบนดูราได้กล่าวว่า การพูดชักจูงจะไม่ค่อยได้ผลนักกับการพัฒนาการรับรู้ความสามารถของตน ซึ่งควรใช้ร่วมกับการทำให้บุคคลมีประสบการณ์ของความสำเร็จ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับลักษณะของบุคคลที่พูดเกลี้ยกล่อมด้วยว่ามีอิทธิพลต่อบุคคลที่ถูกชักจูงมากน้อยเพียงใด

1.4 การกระตุ้นทางอารมณ์ (Emotional Arousal) การกระตุ้นทางอารมณ์มีผลต่อการรับรู้ความสามารถของตนบุคคลที่ถูกกระตุ้นอารมณ์ทางลบเช่นการอยู่ในสภาพที่ถูกข่มขู่จะทำให้เกิดความวิตกกังวลความเครียดและความกลัวซึ่งจะนำไปสู่การรับรู้ความสามารถของตนต่ำลงถ้าอารมณ์ลักษณะดังกล่าวเกิดมากขึ้นก็ยิ่งทำให้บุคคลไม่สามารถที่จะแสดงออกได้ดีและนำไปสู่ประสบการณ์ของความล้มเหลวซึ่งจะทำให้การรับรู้เกี่ยวกับความสามารถของตนต่ำลงไปอีกแต่ถ้าบุคคลสามารถลดหรือระงับการถูกกระตุ้นอารมณ์ทางลบได้จะทำให้การรับรู้ความสามารถของตนดีขึ้นอันจะทำให้การแสดงออกถึงความสามารถดีขึ้นในทางตรงกันข้ามการกระตุ้นให้เกิดอารมณ์ทางบวกเช่นการสร้างบรรยากาศที่เป็นมิตรมีความสุขเป็นกันเองก็จะช่วยให้เกิดความรู้สึกเชื่อมั่นในตนเองดีขึ้นด้วย

โดยการนำทฤษฎีนี้มาใช้กับงานวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยมองว่าในกระบวนการของการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพของนักออกแบบฯนั้นมีเงื่อนไขมากมายที่เกิดขึ้นกับการที่บุคคลคนหนึ่งเลือกเขาสู่การทำงานในสายวิชาชีพนี้ โดยการเลือกกระทำของบุคคลนั้นเกิดจากการรับรู้ในความสามารถของตนเองที่เชื่อว่าตนสามารถเป็นนักออกแบบฯได้จึงเลือกเขาสู่การเรียนและการทำงานในสายวิชาชีพนี้ และสามารถทำงานอยู่ในสายวิชาชีพจนมีลักษณะที่เกิดขึ้นที่เรียกว่ามั่นคงเชิงวิชาชีพเปรียบเสมือนผลสำเร็จของการกระทำของบุคคลที่ทฤษฎีนี้ได้กล่าวไว้โดยนักออกแบบฯมีความเชื่อมาโดยตลอดว่าตนเองมีความเหมาะสมกับการเป็นนักออกแบบฯทั้งความรู้สึก ความสามารถที่เกิดขึ้นจากความเชื่อในความสามารถตนเองโดยนักออกแบบฯสามารถพิจารณาจากความรู้สึกความคิดการจูงใจว่าตนเองมีความสามารถพอในการเรียน การใช้ชีวิต การทำงานในสายวิชาชีพนี้

จนสามารถทำงานได้อย่างประสบความสำเร็จจนเกิดความมั่นคงเชิงวิชาชีพ โดยถ้านักออกแบบฯ มองว่าตนไม่มีความสามารถก็จะไม่เลือกเดินทางในสายวิชาชีพนี้ อีกทั้งถ้ามองงานที่ตนได้รับว่าเป็นเรื่องยากเกินความสามารถของตน อาจจะล้มเลิกออกจากวิชาชีพไปก่อนที่จะถึงช่วงเวลาของความมั่นคงเชิงวิชาชีพ โดยเงื่อนไขของการรับรู้ความสามารถของตนนั้นถ้าเปรียบเทียบกับเงื่อนไขในแต่ละขั้นในกระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพนั้นอาจเกิดขึ้นจากเงื่อนไขย่อย คือ ความคาดหวังในความสามารถของตนเอง(Efficacy Expectation) กับความคาดหวังในผลลัพธ์ของการกระทำ (Outcome expectation) โดยความคาดหวังในความสามารถของตนของนักออกแบบฯอาจเกิดจากการพัฒนาจากรูปแบบทั้ง 4 รูปแบบที่ทฤษฎีนี้ได้เสนอไว้ คือ ในรูปแบบของ (1)ประสบการณ์ที่ประสบความสำเร็จ (Mastery Experiences) นักออกแบบฯที่เคยประสบความสำเร็จกับกิจกรรมที่เคยทำตั้งแต่สมัยเด็กจนกระทั้งความสำเร็จของการทำงานในสายวิชาชีพจะสามารถพัฒนาการกระทำหรือการทำงานของเข้าให้ดีขึ้นตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ที่ก้าวเข้ามาเป็นนักออกแบบฯในสายวิชาชีพได้ เมื่อเจอปัญหาก็พร้อมจะฝ่าฟันไป ไม่ยอมแพ้ต่ออุปสรรคจนออกจากวิชาชีพไปก่อน กระทั้งสามารถก้าวเข้าสู่การเป็นมืออาชีพและมีความมั่นคงเชิงวิชาชีพได้ โดย (2) การใช้ตัวแบบ (Modeling)การที่นักออกแบบฯสามารถเติบโตมาและมีความชอบในการเรียนในสายวิชาชีพนี้ และเข้าสู่สายวิชาชีพจนกระทั้งสามารถเกิดความมั่นคงเชิงวิชาชีพได้นั้นแน่นอนว่านักออกแบบฯต้องมีความสามารถในการทำงาน ความรู้ ทักษะ อาจได้มากจากการมีตัวแบบที่มีคุณภาพพอที่จะทำให้เขาเห็นความสำเร็จจากการกระทำของตัวแบบ จนทำให้นักออกแบบฯเกิดความรู้สึกว่าตนเองสามารถมีความสำเร็จนั้นได้จึงฝึกฝนทักษะความสามารถจนก้าวเข้าสู่การเป็นนักออกแบบฯตลอดจนสามารถมีความมั่นคงเชิงวิชาชีพได้ (3) การใช้คำพูดชักจูง (Verbal Persuasion) ในการเลือกเข้ามาสูสายวิชาชีพของนักออกแบบฯนั้นอาจเป็นผลมาจากการได้รับการพูดจูงใจของผู้ที่มีอิทธิพลต่อนักออกแบบฯลำคำพูดจูงใจเหล่านี้อาจะทำให้พวกนักออกแบบฯรู้สึกว่าตนเองสามารถประกอบวิชาชีพนี้ได้รวมถึงการก้าวเข้าสู่การทำงานอย่างมั่นคง (4)การกระตุ้นทางอารมณ์ (Emotional Arousal) นั้นสามารถนำมาช่วยในการทำความเข้าใจกับเงื่อนไขของการตัดสินใจเข้าสู่สายวิชาชีพรวมถึงการดำรงอยู่ในวิชาชีพของนักออกแบบฯเนื่องจากนักออกแบบฯอาจได้รับการกระตุ้นอารมณ์ทางบวกให้ตนเองมีความเชื่อว่าสามารถทำงานในสายวิชาชีพนี้ได้ดีกว่าการทำงานในสายวิชาชีพตลอดจนการยึดมั่นที่จะทำงานเหล่านี้ต่อไปด้วยอารมณ์ที่เป็นสุขกับการทำงานในสายวิชาชีพนี้ นอกจากนี้การเลือกทำงานในสายวิชาชีพของนักออกแบบฯนั้นอาจเกิดขึ้นจากเงื่อนไขอีกส่วนหนึ่งจากทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมคือ ความคาดหวังในผลลัพธ์ของการกระทำ (Outcome Expectation) โดยนักออกแบบอาจคาดหวังว่าการได้เป็นนักออกแบบฯนั้นเป็นการกระทำที่ทำแล้วเกิดผลที่ดีกับตนเอง จึงเลือกทำงานในสายวิชาชีพนี้เกิดขึ้นได้ โดยความคาดหวังในผลลัพธ์ของการกระทำอาจะเกิดขึ้นจากลักษณะของเงื่อนไข 3 ด้าน คือ (1) ด้านกายภาพ (Physical effects) คือนักออกแบบฯอาจมีความเชื่อว่าการเป็นนักออกแบบฯทำให้พวกเขามีทางสุขทางกาย เช่น สุขสบาย กินอิ่ม พักผ่อนเพียงพอ เป็นต้น หรือ (2) ด้านสังคม (Social effects) คือนักออกแบบฯอาจมีความเชื่อว่าการทำงานในสายวิชาชีพนี้จะทำส่งผลต่อสังคมทางบวกเช่น การได้

ทำงานเพื่อพัฒนาสังคมให้ดีขึ้นการยอมรับจากผู้ว่าจ้างและผู้บริโภค การได้รับการชื่นชมจากสังคม การได้รางวัลมีชื่อเสียงเป็นต้นรวมถึง (3)ด้านประเมินด้วยตนเอง (Self evaluation) คือ นักออกแบบฯอาจมีความเชื่อว่าภายหลังการทำงานในสายวิชาชีพนี้จะส่งผลที่ดีต่อตนเอง เช่น มีความพึงพอใจตนเองรู้สึกว่าตนเองมีคุณค่า ความภาคภูมิใจที่ได้งานในสายวิชาชีพนี้ สามารถช่วยให้ชีวิตของผู้อื่นในสังคมดีขึ้น

3. เอกลักษณ์เชิงวิชาชีพ (Professional Identity)

3.1 ความหมายและความสำคัญของเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพ

เอกลักษณ์วิชาชีพเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ ซึ่งเป็นการถ่ายทอดลักษณะทางพฤติกรรมและบรรทัดฐานเฉพาะแบบในการเข้าสู่อาชีพของบุคคล (สมศักดิ์ สีดากุลฤทธิ์. 2545: 47; อ้างอิงจาก Simpson. 1979) ซึ่งมีความสอดคล้องกับ โคเฮน (Cohen. 1981) ที่กล่าวว่า การที่บุคคลสามารถกลายเป็นสมาชิกของวิชาชีพนั้นๆ เกิดจากการที่บุคคลได้มาซึ่ง ความรู้ ทักษะ และเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพ ผ่านการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ (วรรณะ บรรจง. 2551: 47; อ้างอิงจาก Cohen. 1981) ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพสามารถนำไปสู่การสร้างเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพของบุคคลในแต่ละวิชาชีพ โดยมีผู้ที่ให้ความหมายของเอกลักษณ์วิชาชีพไว้ดังนี้

นันทนา น้ำฝน (2536: 35) กล่าวว่า เอกลักษณ์เชิงวิชาชีพ คือ คุณลักษณะเฉพาะตนที่เกี่ยวกับการเป็นผู้ประกอบวิชาชีพซึ่งสามารถบ่งชี้หรือระบุได้ว่า ตนเองเป็นบุคคลที่มีความสามารถในการประกอบวิชาชีพที่มีคุณค่าในสังคม และมีแบบฉบับเฉพาะตามบทบาทของวิชาชีพนั้น ซึ่งสอดคล้องกับ กนิษฐา ตัณฑพันธ์ (2541:75) ที่กล่าวว่า เอกลักษณ์เชิงวิชาชีพ หมายถึง คุณลักษณะเด่นเฉพาะตนผู้ประกอบวิชาชีพในการประกอบวิชาชีพตามบทบาทวิชาชีพนั้น และยังสอดคล้องกับ รัศมีพร พยุงพงษ์ (2553: 50) กล่าวว่า เอกลักษณ์เชิงวิชาชีพ คือ องค์ประกอบของคุณลักษณะเด่นเฉพาะตนของผู้ประกอบวิชาชีพนั้น เพื่อปฏิบัติหน้าที่ให้สอดคล้องกับงานของวิชาชีพ และสมศักดิ์ สีดากุลฤทธิ์ (2545: 33) ให้ความหมายเพิ่มเติมเกี่ยวกับเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพ คือ คุณลักษณะเด่นของผู้ประกอบวิชาชีพ โดยแสดงให้เห็นถึงความภาคภูมิใจในวิชาชีพ การมีคุณลักษณะทางบุคลิกภาพของวิชาชีพ และความรู้สึกเป็นปมเด่นในวิชาชีพนั้น

จากการศึกษาความหมายของเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพ สามารถสรุปได้ว่า เอกลักษณ์เชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม คือ ลักษณะเฉพาะตนของวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ที่เป็นลักษณะเด่นซึ่งมีแบบฉบับเฉพาะตามบทบาทในการประกอบวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ซึ่งนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมจะแสดงออกถึงความภาคภูมิใจในวิชาชีพ ซึ่งเป็นความรู้สึกว่าการประกอบวิชาชีพนี้เป็นปมเด่น คือ นักออกแบบผลิตภัณฑ์ อุตสาหกรรมมีความรู้สึกเชิงบวกต่อวิชาชีพ เห็นคุณค่าความสำคัญในวิชาชีพของตน มีความปรารถนาที่จะประสบความสำเร็จตามความคาดหวังของวิชาชีพ โดยพร้อมที่จะแสดงตนว่ามี

ความสามารถในวิชาชีพ และยินดีที่จะเปิดเผยให้บุคคลอื่นทราบในสถานภาพทางวิชาชีพของตน ของตน และเพื่อเป็นแนวทางในการเก็บรวมรวมข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยได้ศึกษาถึงแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพในขั้นต่อไป

3.2 แนวคิดทฤษฎีเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพ

ในการศึกษาเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมในครั้งนี้ เนื่องจากผู้วิจัยยังไม่พบทฤษฎีเกี่ยวกับเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพโดยตรง ฉะนั้นผู้วิจัยได้นำทฤษฎีเอกลักษณ์เกี่ยวกับบุคคลมาใช้เพื่อเทียบเคียงและประยุกต์ใช้กับการศึกษาเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพ เนื่องจากเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพเกิดขึ้นจากบุคคลที่ประกอบวิชาชีพตามบทบาทและหน้าที่ที่กลุ่มอาชีพกำหนดและคาดหวังต่อบทบาท

ทฤษฎีเอกลักษณ์

เชลดอน สไตรเกอร์ (Sheldon Stryker) ได้เสนอทฤษฎีเอกลักษณ์ (Identity Theory) โดยการพัฒนาจากกรอบแนวคิดการปฏิสังสรรค์สัญลักษณ์ (Symbolic Interaction) เพื่อใช้ในการอธิบายพฤติกรรมตามบทบาทของบุคคล (Role Choice Behavior) โดยอาศัยข้อตกลงตามกรอบแนวคิดปฏิสังสรรค์สัญลักษณ์ 4 ประการดังต่อไปนี้ (ภิญญาพันธ์ ร่วมชาติ 2553: 25; อ้างอิงจาก Stryker. 1992: 872)

1. บุคคลเป็นผู้กระทำและตอบสนองการกระทำ
2. การกระทำและการปฏิสัมพันธ์ของบุคคลขึ้นอยู่กับการให้การตีความหมายหรือการตีความสถานการณ์ของการกระทำและการปฏิสัมพันธ์นั้น ซึ่งการให้ความหมายและการตีความเป็นพื้นฐานการให้ความหมายในการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น
3. การสร้างความหมายเชิงที่บุคคลสร้างอัตมโนทัศน์ (Self-Conception) เป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งต่อกระบวนการแสดงการกระทำและการมีปฏิสัมพันธ์ของบุคคล
4. อัตมโนทัศน์เป็นรูปแบบจากการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นและผลลัพธ์ของการตอบสนองการกระทำของผู้อื่นที่มีต่อตน

จากข้อตกลงทั้ง 4 ประการจะเห็นได้ว่า พฤติกรรมทางสังคม (Social Behavior) ของบุคคลสามารถอธิบายได้ว่า สังคมเป็นสิ่งที่ก่อให้เกิด อัตตะ หรือ ตัวตน (Self) และ ตัวตนนั้นจะเป็นสิ่งที่ก่อให้เกิดพฤติกรรมทางสังคม โดยในทางกลับกัน พฤติกรรมทางสังคมก็มีผลต่อตัวตนและสังคมด้วยเช่นกันพฤติกรรมทางสังคม (Social Behavior) เป็นสิ่งที่บุคคลสร้างขึ้นจากอัตตะ หรือ ตัวตน และในทางกลับกันพฤติกรรมทางสังคมก็เป็นสิ่งที่ก่อให้เกิด ตัวตนของบุคคล อีกทั้งการที่บุคคลมีการปฏิสัมพันธ์ต่อสังคม สังคมก็จะเป็นตัวกำหนดให้เกิด ตัวตนรวมทั้งการแสดงพฤติกรรมทางสังคมของบุคคลเช่นกัน โดยที่สังคมถูกอธิบายในเชิงโครงสร้างทางสังคม (Social Structure) และตัวตนถูกอธิบายในเชิงกระบวนการตีความ (Interpretative Processes) ที่บุคคลต้องตระหนักก่อนที่จะแสดงพฤติกรรมทางสังคมจากแนวคิดนี้เห็นได้ว่าสังคมและตัวตนจะมีความสัมพันธ์ที่ยาก

จะแยกออกจากกันได้ สังคมและตัวตนจึงมีรูปแบบของโครงสร้างที่มีความคงทนยืนยาวทั้งรูปแบบที่เป็นปฏิสัมพันธ์และรูปแบบที่เป็นความสัมพันธ์ (Durability of the patterned interactions and relationships) ซึ่งโครงสร้างทางสังคมในแต่ละกลุ่มสังคมก็มีความซับซ้อน ทั้งเหมือนและแตกต่างกันออกไปในแต่ละกลุ่มสังคมตามหน้าที่และลำดับความสำคัญของแต่ละกลุ่ม ซึ่งในบางครั้งความแตกต่างหลายส่วนของสังคมอาจมีการพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกันแต่ในบางครั้งก็อิสระจากกันหรือขัดแย้งกันส่วนที่แตกต่างกันของสังคมจึงมีผลกระทบต่อบุคคลโดยทำให้เกิดตัวตนหลากหลายรูปแบบ ซึ่งขึ้นอยู่กับคนหรือกลุ่มที่มาปฏิสัมพันธ์กับบุคคลนั้น (สมศักดิ์ สีดากุลฤทธิ์. 2545: 21; อ้างอิงจาก Stryker. 1992: 872-873)

ทฤษฎีเอกลักษณ์สร้างขึ้นโดยอาศัยแนวคิดปฏิสังสรรค์สัญลักษณ์เพื่อนำมาใช้อธิบายพฤติกรรมของบุคคล โดยให้ความสำคัญกับการเลือกบทบาท ซึ่งมีแนวคิดว่า พฤติกรรมการเลือกบทบาท (Role Choice Behavior) ที่บุคคลจะสามารถเลือกบทบาทที่เหมาะสมต่อตัวตนและสังคมนั้น เกิดจากความเด่นของเอกลักษณ์ (Identity Salience) ซึ่งเป็นเป็นส่วนประกอบของตัวตน ในขณะที่ความเด่นของเอกลักษณ์จะได้มาจากความผูกพันต่อบทบาท (Commitment to Role) ซึ่งทั้ง 3 ส่วนจะมีความสัมพันธ์ที่ส่งผลต่อกันและมีรายละเอียดของแต่ละองค์ประกอบดังนี้

ความผูกพันต่อบทบาท (Commitment to Role) สไตรเกอร์ (Stryker. 1991) กล่าวว่าความผูกพันต่อบทบาทมีพื้นฐานมาจากเครือข่ายความสัมพันธ์ทางสังคม หรือกลุ่มที่บุคคลเข้าไปมีส่วนร่วมซึ่งมีลักษณะที่ซับซ้อนและประกอบด้วยบุคคลที่ดำเนินชีวิตอยู่และบุคคลในกลุ่มสังคมมีการติดต่อสัมพันธ์กันโดยบุคคลจะปฏิบัติตนตามบทบาทที่กลุ่มสังคมต้องการ ดังนั้นความผูกพันกับเครือข่ายของกลุ่มสังคมคือการที่สมาชิกในเครือข่ายหรือกลุ่มนั้นต้องแสดงบทบาทของตนโดยการแสดงเอกลักษณ์เฉพาะออกมาเพื่อติดต่อสัมพันธ์กัน ซึ่งถ้าความสัมพันธ์ของกลุ่มให้ความสำคัญกับการที่บุคคลแสดงบทบาทแบบหนึ่งที่สอดคล้องกับกลุ่มบุคคลจะมีความผูกพันที่ต้องแสดงบทบาทที่มีเอกลักษณ์ต่อกลุ่มนั้นซึ่งทำให้บุคคลเกิดความผูกพันที่จะเป็นบุคคลตามบทบาทนั้น โดยความผูกพันต่อบทบาทสามารถศึกษาได้จากการที่บุคคลยอมสละความสัมพันธ์ที่มีความหมายกับสมาชิกในกลุ่มสังคมอื่นเพื่อแสดงพฤติกรรมและบทบาทตามแบบของกลุ่มสังคมที่ตนเลือกโดยความผูกพันต่อบทบาทส่งผลต่อพฤติกรรมการปฏิบัติหน้าที่ตามบทบาท โดยบุคคลที่มีความผูกพันต่อบทบาทสูง บุคคลนั้นจะมีความพยายามที่จะธำรงรักษาการรับรู้การประเมินค่าที่สอดคล้องกับเอกลักษณ์ของตน (สมศักดิ์ สีดากุลฤทธิ์. 2545: 22-25; อ้างอิงจาก Stryker. 1991: 873) หรือกล่าวอีกนัยคือ ความผูกพันต่อบทบาทจะทำให้บุคคลสามารถปฏิบัติหน้าที่ได้สัมพันธ์กับบทบาทที่สังคมต้องการและมีความยินดีที่จะปฏิบัติเมื่อเปรียบกลุ่มวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมเป็นสังคมสังคมหนึ่ง บุคคลที่จะประกอบวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์ อุตสาหกรรมก็ย่อมที่จะต้องปฏิบัติตนตามบทบาทที่กลุ่มวิชาชีพและสังคมต้องการตามที่ตนเองได้เลือก ซึ่งเมื่อนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมยินดีปฏิบัติตนตามบทบาทหน้าที่ตามที่สังคมต้องการตามหน้าที่ของวิชาชีพจนเกิดเป็นความผูกพันต่อบทบาทของตน หรือเรียกได้เป็นความยึดมั่นผูกพันในวิชาชีพของตน โดย

จากแนวคิดความผูกพันต่อบทบาทข้างตนสามารถแสดงได้ถึงความยึดมั่นผูกพันในวิชาชีพของบุคคล ซึ่งเป็นสาเหตุของการมีลักษณะเฉพาะของบุคคลหรือเรียกได้ว่าเป็นความเด่นของเอกลักษณ์

ความเด่นของเอกลักษณ์ (Identity Salience)ทฤษฎีเอกลักษณ์มีแนวคิดว่าตัวตนของบุคคลประกอบด้วยชุดของเอกลักษณ์ที่แตกต่างกันจำนวนมาก (A set of discrete identities) ตามบทบาทต่างๆที่ตนครอบครองอยู่โดยเอกลักษณ์จะประกอบด้วยคุณสมบัติที่สำคัญ 2 ประการ คือสังคมมอบตำแหน่งให้กับบุคคลและบุคคลยอมรับตำแหน่งที่สังคมมอบให้ (วรรณะ บรรจง. 2551: 22; อ้างอิงจาก Stryker. 1991:873; citing Stone. 1962; Stryker. 1968) จากแนวคิดดังกล่าวเอกลักษณ์นั้นเกิดจากการที่บุคคลได้รับ และยอมรับตำแหน่งหรือบทบาทจากเครือข่ายหรือกลุ่มทางสังคม จากลักษณะดังกล่าวจะเห็นได้ว่าเอกลักษณ์นั้นเกิดจากการที่บุคคลรับรู้และยอมรับตำแหน่งในระบบความสัมพันธ์ทางสังคมเช่นเอกลักษณ์เด่นของครูเกิดจากการรับรู้ยอมรับบทบาทของครู เป็นต้นซึ่งชุดของเอกลักษณ์มีจำนวนหลายชุดในตัวบุคคลและมีความแตกต่าง แต่เอกลักษณ์ของบุคคลถูกจัดเรียงตามความเด่นและมีเพียงเอกลักษณ์เดียวที่แสดงความเด่นเหนือเอกลักษณ์อื่นเพื่อแสดงบทบาทต่อหน้าที่ตามโอกาสหรือสถานการณ์ที่สังคมกำหนดบทบาทนั้นให้ จะเห็นได้ว่าความเด่นของเอกลักษณ์มีผลต่อการที่บุคคลจะแสดงพฤติกรรมในสถานการณ์ที่บุคคลมีส่วนร่วม สไตรเกอร์ กล่าวไว้ว่าความเด่นของเอกลักษณ์มีองค์ประกอบที่สำคัญ 3 ประการคือ 1) เอกลักษณ์ต้องมีขอบเขตและความชอบธรรมเพราะเอกลักษณ์เป็นทั้งลักษณะส่วนบุคคลสังคมและอุดมคติบุคคลจึงต้องสร้างความชอบธรรมให้กับตนเองโดยการแสดงบทบาทที่สอดคล้องและได้รับการสนับสนุนจากสังคม 2) เอกลักษณ์ต้องมีขอบเขตความต้องการหรือความปรารถนาของบุคคลในอันที่จะบรรลุเป้าหมายจากการกระทำบทบาทหนึ่ง 3) การยึดถือเอกลักษณ์ในบทบาทหนึ่งๆในสถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่งเพื่อให้ประโยชน์แก่บุคคลซึ่งลักษณะความเด่นของเอกลักษณ์ของบุคคลจะนำไปสู่การแสดงพฤติกรรมที่โดดเด่นอย่างชัดเจนจากการให้ความหมายกับลักษณะสถานการณ์ต่างๆซึ่งบุคคลยินยอมให้เอกลักษณ์อื่นๆได้แสดงพฤติกรรมตามสถานการณ์ที่บุคคลให้ความหมายและลักษณะความภาคภูมิใจในตนเองหรือมีความพึงพอใจ (วรรณะ บรรจง. 2551: 22; อ้างอิงมาจาก Stryker. 1982: 207)

พฤติกรรมการเลือกบทบาท (Role Choice Behavior)พฤติกรรมการเลือกบทบาทเป็นผลที่เกิดจากของความเด่นของเอกลักษณ์เนื่องจากบุคคลจะแสดงพฤติกรรมตามลำดับของความเด่นของเอกลักษณ์ที่สอดคล้องกับสถานการณ์ที่แตกต่างกันไปโดยบุคคลจะประเมินตนเองและบุคคลนัยสำคัญ(Significant others) แล้วแสดงพฤติกรรมออกมากระบวนการประเมินของบุคคลนี้จะสะท้อนถึงคุณค่าในตนเองเกี่ยวกับบทบาทเฉพาะของบุคคลโดยการปฏิบัติตามบทบาทจะประสบความสำเร็จหรือล้มเหลวขึ้นอยู่กับการให้ความสำคัญกับความเด่นของเอกลักษณ์ (วรรณะ บรรจง. 2551: 22; อ้างอิงมาจาก Stryker. 1987: 97) กล่าวคือ บุคคลจะเลือกปฏิบัติหน้าที่ในบทบาทของวิชาชีพ ตามเอกลักษณ์เด่นที่สอดคล้องกับบริบทของกลุ่มวิชาชีพที่แตกต่างกันออกโดยบุคคลจะต้องรู้สึกภูมิใจในเอกลักษณ์นั้นผ่านการประเมินคุณค่าความต้องการของบุคคลเอง

โดยสรุปบุคคลที่ประกอบวิชาชีพจะมีความยึดมั่นผูกพันต่อบทบาทของวิชาชีพที่ตนเองทำ ซึ่งการยึดมั่นผูกพันต่อบทบาทหน้าที่นั้นจะทำให้บุคคลที่ประกอบวิชาชีพเกิดเอกลักษณ์ของบุคคล จนสามารถเกิดเป็นเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพ โดยบุคคลจะแสดงพฤติกรรมต่อสังคมและบุคคลอื่นตามเอกลักษณ์เด่นของวิชาชีพนั้นโดยบุคคลต้องภาคภูมิใจในเอกลักษณ์เด่นนั้นด้วย

จากการศึกษาแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับเอกลักษณ์ข้างต้นนั้นทำให้ผู้วิจัยเห็นถึงของแนวคิดในการนำมาเป็นแนวทางในการศึกษาเกี่ยวกับเงื่อนไขของเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพ เนื่องจากกลุ่มวิชาชีพก็เปรียบเหมือนเครือข่ายทางสังคมของบุคคลหลายๆคนที่มีการปฏิสังสรรค์ การแสดงออกของบุคคลที่ก่อให้เกิดความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นในกลุ่มวิชาชีพและความต้องการของสังคม โดยมีลักษณะของพฤติกรรมในการประกอบวิชาชีพหรือสถานการณ์ในการทำงานที่บุคคลในกลุ่มเลือกกระทำตามบทบาทที่มีความสอดคล้องกับหน้าที่ของวิชาชีพตามที่สังคมต้องการ ซึ่งเกิดจากลักษณะของเอกลักษณ์เด่นของวิชาชีพที่บุคคลมีความพึงพอใจ ภูมิใจในเอกลักษณ์ของวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม โดยเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมเกิดจากการผูกพันต่อบทบาทของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมที่บุคคลเลือกที่จะแสดงบทบาทตามความพอใจในการเลือกประกอบวิชาชีพนี้โดยการรู้ถึงเอกลักษณ์เด่นที่สามารถทำให้บุคคลสามารถมีพฤติกกรมตามบทบาทในการเป็นนักออกแบบผลิตภัณฑ์มืออาชีพได้นั้นก็จะทำให้ทราบถึงองค์ประกอบของเอกลักษณ์ที่สามารถถ่ายทอดสู่บุคคลที่กำลังจะก้าวเข้ามาประกอบวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมและเพื่อพัฒนาความเป็นมืออาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมได้ต่อไป

นอกจากการนำทฤษฎีเอกลักษณ์ของสไตรเกอร์มาเพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาเงื่อนไขของเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพแล้วนั้นผู้วิจัยได้ศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับแนวคิดทฤษฎีที่สามารถนำมาเป็นแนวทางในการศึกษาเกี่ยวกับลักษณะของเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ดังนี้

ทฤษฎีพหุปัญญา

โฮเวิร์ด การ์ดเนอร์ (Howard Gardner) ได้พัฒนาทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligence Theory) จากการพัฒนาแบทดสอบเชาวน์ปัญญา (IQ test) ของอัลเฟรด บิเนท์ (Alfried Binet) เพื่อทดสอบนักเรียนที่ประสบความสำเร็จและล้มเหลวในการเรียน ซึ่งการ์ดเนอร์พบว่าโลกตีความความเชาวน์ปัญญา (Intelligence) ของคนแคบเกินไป เพราะเชาวน์ปัญญาที่มีมาแต่เดิมจำกัดอยู่ที่ความสามารถทางภาษา ความสามารถทางด้านคณิตศาสตร์ และการคิดเชิงตรรกะเป็นหลักจากการวัดเชาวน์ปัญญาของผู้เรียนจากแบบทดสอบเชาวน์ปัญญาที่ประกอบไปด้วยการทดสอบความสามารถดังกล่าว ซึ่งคะแนนที่ได้จากการวัดจะเป็นตัวกำหนดเชาวน์ปัญญาของบุคคลนั้นไปตลอดเพราะเชื่อว่า องค์ประกอบของเชาวน์ปัญญาจะไม่เปลี่ยนแปลงไปตามวัยหรือประสบการณ์มากนัก แต่การ์ดเนอร์กลับมีความเชื่อว่า เชาวน์ปัญญาของบุคคลไม่มีอยู่คงที่ในระดับที่มีตั้งแต่เกิด หากแต่สามารถเปลี่ยนได้ถ้าได้รับการส่งเสริมจากสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมไม่ได้มี

เพียงความสามารถทางภาษาและคณิตศาสตร์เท่านั้นแต่เชาวน์ปัญญามีอยู่หลากหลาย บุคคลแต่ละบุคคลจะมีความสามารถที่แตกต่างไปจากผู้อื่น และมีความสามารถในด้านต่างๆไม่เท่ากัน ความสามารถจะผสมผสานกันออกมาและทำให้บุคคลมีแบบแผนซึ่งเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตน ซึ่งในช่วงแรกการ์ดเนอร์ได้แบ่งความสามารถหือเชาวน์ปัญญาของบุคคลไว้ 7 ด้าน (Gardner. 1993: 5-6) ได้แก่ปัญญาด้านภาษา (Linguistic Intelligence)ปัญญาด้านการใช้เหตุผลเชิงตรรกะ (Logical-Mathematical Intelligence) ปัญญาด้านมิติสัมพันธ์ (Spatial Intelligence) ปัญญาด้านดนตรี (Musical Intelligence) ปัญญาด้านการเคลื่อนไหวร่างกายและกล้ามเนื้อ (Bodily-Kinesthetic Intelligence) ปัญญาด้านความสัมพันธ์กับผู้อื่น (Interpersonal Intelligence) ปัญญาด้านการเข้าใจตนเอง (Intrapersonal Intelligence) และภายหลังได้เสนอเพิ่มอีก 2 ด้านคือ ด้านที่ 8 คือปัญญาด้านความเข้าใจธรรมชาติ (Naturalist Intelligence) และด้านที่ 9 ด้านที่ 9 คือปัญญาด้านอัตถิภาวนิยม (Existential Intelligence) (Gardner. 2006: 18) โดยเชาวน์ปัญญาแต่ละด้านมีรายละเอียดดังนี้

1. เชาวน์ปัญญาด้านภาษา (Linguistic Intelligence) เป็นความสามารถในการเข้าใจความหมายและการใช้ภาษา การพูดและการเขียน การเรียนรู้ภาษาการใช้ภาษาสื่อสารให้ได้ผลตามเป้าหมายสื่ออารมณ์ความรู้สึกให้คนอื่นเข้าใจได้ดี เป็นบุคคลที่เป็นคนรักการอ่าน การเขียน การเล่าเรื่อง แต่งคำประพันธ์ โต้วาที ร่วมอภิปรายแสดงความคิดเห็นต่างๆ มักมีความสนใจในอาชีพ เช่น กวี นักเขียน นักพูด นักกฎหมาย

2. เชาวน์ปัญญาด้านการใช้เหตุผลเชิงตรรกะ (Logical-Mathematical Intelligence) เป็นความสามารถในด้านตรรกะรวมทั้งความสามารถในด้านวิทยาศาสตร์กระบวนการแก้ปัญหา บุคคลที่มีเชาวน์ปัญญาด้านนี้จึงมีระบบระเบียบในการคิด ชอบคิดวิเคราะห์แยกแยะสิ่งต่างๆให้เห็นชัดเจนชอบคิดและทำอะไรตามเหตุผลเข้าใจสิ่งที่เป็นนามธรรมได้ง่ายชอบและทำคณิตศาสตร์ได้ดี ความสามารถด้านการใช้เหตุผลเชิงตรรกะเป็นความสามารถในการใช้เหตุผลแบบนิรนัย (Deductive Reasoning) คือการใช้เหตุผลที่มาจากส่วนรวมไปหาส่วนย่อยและความสามารถในการใช้เหตุผลแบบอุปนัย (Inductive Reasoning) เป็นการให้เหตุผลด้วยข้อเท็จจริงหรือข้อมูลต่างๆแล้วสรุปลงเป็นกฎการแก้ปัญหาที่เป็นนามธรรมและเข้าใจความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนของการใช้เหตุผลทางคณิตศาสตร์และกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ชอบในอาชีพที่เกี่ยวข้องกับการคำนวณ การใช้เหตุผล เช่น นักบัญชี นักวิทยาศาสตร์ นักคอมพิวเตอร์ นักกฎหมาย และวิศวกร

3. เชาวน์ปัญญาด้านมิติสัมพันธ์ (Spatial Intelligence) เป็นความสามารถสร้างรูปแบบในใจรวมทั้งมีความสามารถในการวางแผนและดำเนินการโดยใช้รูปแบบที่สร้างขึ้นในใจได้ บุคคลที่มีปัญญาด้านนี้สามารถแสดงออกทางความสามารถด้านศิลปะการวาดภาพการสร้างภาพการคิดเป็นภาพการใช้สีการสร้างสรรค์ผลงานความสามารถด้านนี้เป็นความสามารถในการรับรู้ภาพที่มองเห็นในโลกได้อย่างถูกต้องและสามารถนำประสบการณ์จากการเห็นนั้นมาสร้างขึ้นใหม่เป็นความสามารถที่เกี่ยวพันกับการเห็นรูปร่างสีรูปทรงและลักษณะพื้นผิวด้วยจิตใจและถ่ายทอดออกมาเป็นรูปธรรมมองเห็นภาพจากการผสมผสานของความรู้ประสบการณ์อารมณ์และจินตนาการเดิมที่

สร้างสรรค์ออกมาเป็นภาพใหม่ มีความสนใจอาชีพ เช่น จิตรกร ปฏิมากร สถาปนิก นักออกแบบช่างภาพ เป็นต้น

4. เชาวน์ปัญญาด้านดนตรี (Musical Intelligence) เป็นความสามารถของจังหวะการร้องเพลงการฟังเพลงการแต่งเพลงการเต้นไวต่อการรับรู้เสียงและจังหวะรวมทั้งมีความรู้สึกซาบซึ้งในการฟังดนตรีมีความสนใจในอาชีพที่เกี่ยวกับดนตรี เช่น นักร้อง นักดนตรี ครูสอนดนตรี นักแต่งเพลง เป็นต้น

5. เชาวน์ปัญญาด้านการเคลื่อนไหวร่างกายและกล้ามเนื้อ (Bodily-Kinesthetic Intelligence) เป็นความสามารถในการใช้ส่วนของร่างกายเช่นการเต้นรำการเล่นกีฬาหรือการสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆความสามารถพิเศษด้านการเคลื่อนไหวร่างกายและกล้ามเนื้อช่วยให้เราควบคุมและแปลความหมายของลีลาการเคลื่อนไหวของร่างกายหยิบและจับสิ่งของลักษณะที่เป็นคนที่ชอบเคลื่อนไหว คล่องแคล่ว ไม่ชอบนั่งนิ่งเป็นเวลานาน ๆ สนใจในอาชีพที่เกี่ยวกับการกีฬา เต้นรำ ช่างก่อสร้าง นักประดิษฐ์ เป็นต้น

6. เชาวน์ปัญญาด้านความสัมพันธ์กับผู้อื่น (Interpersonal Intelligence) เป็นความสามารถเข้าใจบุคคลอื่นรู้จักวิธีในการจูงใจร่วมมือกับบุคคลอื่นผู้มีความสามารถทางด้านนี้มักเป็นผู้มีความไวต่อความรู้สึกและความต้องการของผู้อื่นมีความเป็นมิตรชอบช่วยเหลือและให้คำปรึกษาแก่ผู้อื่นมีทักษะในการสื่อสารด้วยวาจาท่าทางทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่นทักษะการจัดการความขัดแย้งสามารถจูงใจผู้อื่นเช่น นักการเมือง ผู้นำทางศาสนา ครู นักการศึกษา นักขาย นักโฆษณา เป็นต้น

7. เชาวน์ปัญญาด้านการเข้าใจตนเอง (Intrapersonal Intelligence) เป็นความสามารถในการเข้าใจตนเอง มักเป็นคนที่ชอบคิด พิจารณาไตร่ตรอง มองตนเอง และทำความเข้าใจถึงความรู้สึกและพฤติกรรมของตนเอง มักเป็นคนที่มั่นคงในความคิดความเชื่อต่าง ๆ จะทำอะไรมักต้องการเวลาในการคิดไตร่ตรอง และชอบที่จะคิดคนเดียว ชอบความเงียบสงบ ผู้ที่ไม่มีสติปัญญาในด้านนี้ มักจะมีบุคลิกเฉื่อยชา เชื่องช้า ไม่ยินดียินร้าย และเศร้าซึม

8. เชาวน์ปัญญาด้านความเข้าใจธรรมชาติ (Naturalist Intelligence) เป็นความสามารถในการจำแนกสิ่งมีชีวิตทั้งดอกไม้และสัตว์ มีความเข้าใจธรรมชาติเป็นความสามารถในการจดจำรู้จักพันธุ์พืชและพันธุ์สัตว์ที่อยู่รายรอบตัวเป็นบุคคลผู้รักธรรมชาติเข้าใจธรรมชาติตระหนักในความสำคัญของสิ่งแวดล้อมรอบตัวชอบและสนใจพืช สัตว์ชอบในอาชีพเช่น นักธรณีวิทยา นักดาราศาสตร์ เป็นต้น

9. เชาวน์ปัญญาด้านอัตถิภาวนิยม (Existential Intelligence) เป็นความสามารถในการคิดใคร่ครวญในเรื่องต่าง ๆ อย่างมีวิจารณญาณรู้จักตั้งคำถามเกี่ยวกับตัวเองและความเป็นไปของชีวิต รวมไปถึงชีวิตหลังความตาย เรื่องเหนือจริงลึกลับต่าง ๆบุคคลที่มีปัญญาในด้านนี้ จะเป็นคนช่างคิดช่างสงสัย ใคร่รู้ชอบตั้งคำถาม มีวุฒิภาวะทางอารมณ์สูง และรู้จักหาความสงบทางใจ เช่น นักคิดนักปรัชญา ผู้นำทางศาสนา เป็นต้น

การศึกษาทฤษฎีพหุปัญญาของการ์ดเนอร์ทำให้ผู้วิจัยเห็นถึงแนวทางในการศึกษาลักษณะของเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพที่เป็นจุดเด่นของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมที่มีหลากหลายด้านประกอบกันซึ่งสามารถเทียบเคียงได้กับลักษณะเชาวน์ปัญญาบางด้านในทฤษฎีนี้เช่น ปัญญาด้านมิติสัมพันธ์ (Spatial Intelligence) เป็นต้นเนื่องจากนักออกแบบผลิตภัณฑ์เองก็เป็นอาชีพที่มีพื้นฐานของการทำงานทางด้านศิลปะคล้ายกับที่ทฤษฎีนี้ได้กล่าวไว้ แต่การศึกษาในครั้งนี้จะเพียงนำทฤษฎีนี้เพื่อเป็นเพียงแนวทางในการศึกษาและเพื่อเทียบเคียงผลการศึกษาเท่านั้น เนื่องจากในการศึกษาอาจพบว่าเอกลักษณ์ของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมอาจมีลักษณะเด่นที่มากกว่าที่การ์ดเนอร์ได้กล่าวไว้ รวมถึงคุณสมบัติที่นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมพึงมีเพื่อให้สามารถทำงานในวิชาชีพได้อย่างมีประสิทธิภาพตามความคาดหวังของสังคม รวมถึงการทำงานในประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน

3.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพ

นอกจากการศึกษาแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพแล้วผู้วิจัยได้ทบทวนเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพเพื่อเชื่อมโยงแนวคิดกับรูปแบบวิธีในการศึกษา โดยผู้วิจัยยังไม่พบการศึกษาเกี่ยวกับวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม แต่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพอื่นๆโดยมีรายละเอียดดังนี้

งานวิจัยของ นันทนา น้ำฝน (2536) ได้ทำการศึกษาเรื่ององค์ประกอบบางประการที่สัมพันธ์กับเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพของนักศึกษาพยาบาล ซึ่งมีการกำหนดการศึกษาของเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพของนักศึกษาพยาบาลจะประกอบด้วย การรับรู้ตนเองด้านสมรรถนะในการแสดงบทบาทวิชาชีพพยาบาล และปมเด่น หรือความเด่นของเอกลักษณ์ในการเป็นพยาบาลวิชาชีพของนักศึกษาพยาบาลซึ่งเกิดจากความภาคภูมิใจในวิชาชีพพยาบาล โดยผลการศึกษาพบว่า ความยึดมั่นผูกพันต่อวิชาชีพพยาบาล และระยะของการอยู่ในสถาบันการศึกษา สามารถทำนาย ความรู้สึกที่เป็นปมเด่นในการเป็นพยาบาลวิชาชีพ และการรับรู้สมรรถนะของตนในการแสดงบทบาทวิชาชีพพยาบาล ซึ่งแสดงถึงความสำคัญของความยึดมั่นผูกพันต่อบทบาท และการมีประสบการณ์ในการเรียนรู้บทบาทมีผลต่อเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพ นอกจากนี้ยังพบว่า เอกลักษณ์เชิงวิชาชีพได้มาจากการรับรู้การถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพจาก บุคคลากรในทีมสุขภาพ และเพื่อนนักศึกษาพยาบาล ซึ่งแสดงอิทธิพลของการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพผ่านตัวแทนในสถานศึกษาและองค์การในการทำงาน ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ สมศักดิ์ สีดากุลฤทธิ์ (2545) ที่ศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพครูที่ส่งผลต่อเอกลักษณ์วิชาชีพและพฤติกรรมการปฏิบัติหน้าที่ตามบทบาทของครูแนะแนว โดยแบ่งการศึกษาเอกลักษณ์วิชาชีพครูแนะแนวออกเป็นสององค์ประกอบคือ ความรู้สึกเป็นปมเด่นและลักษณะเด่นทางบุคลิกภาพ คือ การตระหนักในคุณค่าของตนเองที่มีต่อสังคมเมื่อได้แสดงบทบาทเชิงวิชาชีพ ตลอดจนลักษณะนิสัยที่เป็นแบบเฉพาะของครูแนะแนว และ ความ

ภาคภูมิใจในวิชาชีพครูแนะแนว คือ ความรู้สึกที่ดีต่อวิชาชีพ การเห็นคุณค่าของวิชาชีพ มีความปรารถนาที่จะประสบความสำเร็จตามความคาดหวังของวิชาชีพ แต่เป็นการนำเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพมาศึกษาในลักษณะของตัวแปรตาม ซึ่งผลการวิจัยพบว่า1) ความผูกพันต่อบทบาทวิชาชีพครูแนะแนวส่งผลต่อการปฏิบัติหน้าที่ตามบทบาทของครูแนะแนว ผ่านเอกลักษณ์วิชาชีพ 2)ผลลัพธ์ที่ได้จากถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพครูคือการทุ่มเทตนให้กับงานแนะแนว มีเสรีภาพในวิชาชีพ และ เชื่อว่าครูแนะแนวมีประโยชน์ต่อสังคม ส่งผลโดยตรงและโดยอ้อมต่อเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพครูแนะแนว ผ่านผลการถ่ายทอดทางสังคมของโรงเรียน คือ เนื้อหาด้านการทำงานที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้ความเป็นวิชาชีพครูแนะแนว 3) การรับรู้การถ่ายทอดเชิงวิชาชีพจากตัวแทนในสถาบันฝึกหัดครู คือการส่งเสริมให้บุคคลมีความรู้ความสามารถ มีเจตคติที่ดีและมีทักษะในการประกอบวิชาชีพครูแนะแนว ส่งผลต่อเอกลักษณ์วิชาชีพ ผ่านผลลัพธ์ที่ได้จากการถ่ายทอดเชิงวิชาชีพครูแนะแนว 4) การรับรู้การถ่ายทอดทางวิชาชีพจากตัวแทนในโรงเรียน คือ คณะกรรมการแนะแนว และนักเรียน ที่ส่งเสริมความสามารถ เจตคติ และทักษะในการประกอบวิชาชีพครูแนะแนว ส่งผลต่อเอกลักษณ์วิชาชีพผ่านผลลัพธ์ที่ได้จากถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพครูซึ่งผลการวิจัยมีความสอดคล้องกับงานของ นันทนา น้ำฝน ในเรื่องของเอกลักษณ์วิชาชีพ ที่เกิดขึ้นจากความผูกพันต่อบทบาท การมีเจตคติที่ดี เชื่อว่าวิชาชีพมีประโยชน์ต่อสังคมทุ่มเทให้กับงาน หรือกล่าวอีกนัยคือ มีความภาคภูมิใจในวิชาชีพ และการมีความสามารถ ทักษะของการเป็นครูแนะแนว ซึ่งได้มาจากการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพจากตัวแทนทางการศึกษาการทำงานทั้งในโรงเรียนและสถาบันฝึกหัด และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ วรรณะ บรรจง (2551) ที่ศึกษาปัจจัยเชิงสาเหตุและผลของเอกลักษณ์นักศึกษาครูและการรับรู้ความสามารถของตนในการเป็นครูนักวิจัยของนักศึกษาครูที่มีต่อพฤติกรรมครูนักวิจัยของนักศึกษาครูในยุคปฏิรูปการศึกษา โดยแบ่งการศึกษาเอกลักษณ์ของนักศึกษาครูนักวิจัยโดยแบ่งการศึกษาเอกลักษณ์ของนักศึกษาครูนักวิจัยไว้ 3 องค์ประกอบคือ 1) ความเด่นของเอกลักษณ์นักศึกษาครูวิจัย คือการที่นักศึกษาพร้อมที่จะแสดงตนว่ามีความสามารถในการทำวิจัย เห็นความสำคัญของการวิจัย 2) ความภูมิใจในบทบาท คือ การที่นักศึกษามีความภูมิใจในความรู้ความสามารถในการเป็นนักศึกษาครูวิจัยและพร้อมที่จะเปิดเผยให้บุคคลอื่นทราบในสถานภาพของตน 3) ความสำคัญของเอกลักษณ์ คือ ความคิดที่มีต่อตนเองในเชิงบวกในการเป็นครูนักวิจัย เห็นความสำคัญของผลวิจัยและกระบวนการวิจัย และนำมาใช้ในการเรียนการสอน ซึ่งผลการวิจัยพบว่า 1) พฤติกรรมครูนักวิจัยที่แสดงจากเอกลักษณ์เด่นที่ถูกคาดหวังจากสังคมกับการเป็นครูนักวิจัยสามารถทำนายได้จากเอกลักษณ์นักศึกษาครู ความยึดมั่นผูกพันในบทบาท การรับรู้ความสามารถของตนในการเป็นครูนักวิจัย และได้จากการถ่ายทอดทางสังคมจากสถาบันฝึกครู โรงเรียนและครอบครัว 2) เอกลักษณ์ของนักศึกษาครู เป็นผลมาจากการรับรู้ความสามารถของตนในการเป็นครูนักวิจัย ความยึดมั่นผูกพันในบทบาท การถ่ายทอดทางสังคมจากสถาบันฝึกครูและครอบครัว 3) ความยึดมั่นผูกพันในบทบาทเป็นผลโดยตรงจากการถ่ายทอดทางสังคมจากครอบครัว 4) การรับรู้ความสามารถของตนได้รับมาจากการถ่ายทอดทางสังคมจากสถาบันฝึกหัดครู

ซึ่งจากการทบทวนเอกสารงานวิจัยข้างต้นผู้วิจัยได้เห็นแนวทางในการศึกษาถึงเอกลักษณ์วิชาชีพที่สามารถสรุปได้ว่า เอกลักษณ์เชิงวิชาชีพจะเกิดขึ้นจากการยึดมั่นผูกพันในบทบาทและเกิดเป็นความเด่น หรือปมเด่นของเอกลักษณ์โดยเกิดจากความภาคภูมิใจในวิชาชีพของตน กล่าวคือเป็นการที่บุคคลตระหนักในคุณค่าของตนเองที่มีต่อวิชาชีพและสังคมเมื่อได้แสดงบทบาทเชิงวิชาชีพ มีความรู้สึกเชิงบวกต่อวิชาชีพ การเห็นคุณค่าความสำคัญของวิชาชีพ มีความปรารถนาที่จะประสบความสำเร็จตามความคาดหวังของวิชาชีพ โดยพร้อมที่จะแสดงตนว่ามีความสามารถในวิชาชีพ และยินดีที่จะเปิดเผยให้บุคคลอื่นทราบในสถานภาพทางวิชาชีพของตน อีกทั้งเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพยังเป็นผลที่ได้จากการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพผ่านตัวแทนการถ่ายทอดทางสังคมที่แตกต่างกันออกไปตามบริบทของวิชาชีพ

ในการศึกษาความหมาย แนวคิดทฤษฎีและเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพ สามารถสรุปได้ว่าเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม คือ ลักษณะเฉพาะตนของวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ที่เป็นลักษณะเด่นซึ่งมีแบบฉบับเฉพาะตามบทบาทในการประกอบวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ซึ่งนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมจะแสดงออกถึงความภาคภูมิใจในวิชาชีพ ซึ่งเป็นความรู้สึกว่าการประกอบวิชาชีพนี้เป็นปมเด่นของตน โดยความเด่นของเอกลักษณ์นั้นในมุมมองของทฤษฎีเอกลักษณ์บุคคลของ สไตรเกอร์ เกิดจากการมีความยึดมั่นผูกพันในบทบาท ซึ่งมีแนวคิดพื้นฐานมาจากทฤษฎีปฏิสังสรรค์สัญลักษณ์ กล่าวคือบุคคลจะเลือกบทบาทที่เหมาะสมต่อตัวตนโดยเป็นสิ่งที่สอดคล้องกับหน้าที่ที่สังคมให้การยอมรับ โดยการมีเอกลักษณ์เด่นนั้นจะทำให้บุคคลมีพฤติกรรมตามบทบาทหน้าที่ตามที่สังคมปรารถนา ซึ่งจากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อ ผู้วิจัยพบเพียงการศึกษาเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพของวิชาชีพอื่น เช่น พยาบาล ครู เป็นต้น ซึ่งยังไม่พบการศึกษาถึงเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมซึ่งเป็นวิชาชีพที่เข้าข่ายเป็นวิชาชีพที่สำคัญวิชาชีพหนึ่งของสังคมไทยและประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน เนื่องจากผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมต้องปรับตัวในการหันมาแข่งขันด้านคุณภาพแทนการแข่งขันด้านราคาโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creative; & Innovative) และสามารถผลิตสินค้าให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภคและสังคมที่เปลี่ยนไป (สภาอุตสาหกรรมแห่งประเทศไทย. ม.ป.ป: 66; อ้างอิงจาก ธนาคารเพื่อการส่งออกและนำเข้าแห่งประเทศไทย. 2553) ซึ่งเรื่องของความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมเป็นสิ่งสำคัญสิ่งหนึ่งที่เกิดขึ้นจากหน้าที่ในการออกแบบของบทบาทการเป็นนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม โดยการศึกษาเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพนั้นจะทำให้ทราบถึงเอกลักษณ์เด่นของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพว่ามีลักษณะอย่างไร โดยจะศึกษาให้เห็นถึงความภาคภูมิใจในวิชาชีพ คือ เห็นถึงคุณค่าความสำคัญของวิชาชีพและความสามารถของตนเกี่ยวกับวิชาชีพ ปรารถนาที่จะประสบความสำเร็จในวิชาชีพ และยินดีกับสถานภาพทางวิชาชีพของตน โดยการศึกษาเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมนั้นสามารถเป็นแนวทางในการพัฒนานัก

ออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ทั้งบุคคลที่กำลังจะก้าวเข้าสู่วิชาชีพ และที่พึ่งเข้าสู่วิชาชีพ ให้สามารถมีเอกลักษณ์ที่สอดคล้องกับความเป็นมืออาชีพ อีกทั้งการศึกษาจะคลอบคลุมไปยังประเด็นของเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมที่เป็นเอกลักษณ์โดยเกิดขึ้นจากความภาคภูมิใจในวิชาชีพของตนต่อสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน เพื่อเป็นประโยชน์ในการเตรียมพัฒนานักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ทั้งนักศึกษา นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมือใหม่ รวมถึงนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพ ให้เหมาะสมกับการรองรับกับสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนที่จะเกิดขึ้นในปี พ.ศ. 2558 และมีความโดดเด่นเป็นลักษณะเฉพาะแบบและแตกต่างกับวิชาชีพอื่น ซึ่งจะทำให้นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมของไทยสามารถเป็นที่พึงพอใจและยอมรับจากกลุ่มประเทศในประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน โดยการศึกษาทบทวนเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การศึกษาเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพส่วนมากเป็นการศึกษาโดยอาศัยมุมมองจากวิธีการเชิงปริมาณซึ่งผลการวิจัยไม่สามารถตอบถึงรายละเอียดของเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพได้อย่างลึกซึ้งว่ามีลักษณะอย่างไรและมีเงื่อนไขอย่างไรในการได้มาซึ่งเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพโดยการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาเอกลักษณ์วิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมด้วยวิธีศึกษาเชิงคุณภาพซึ่งจะสามารถตอบคำถามการวิจัยเกี่ยวกับเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมได้อย่างลึกซึ้งว่าเอกลักษณ์วิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพมีลักษณะอย่างไรและประกอบไปด้วยองค์ประกอบใดบ้าง อีกทั้งมีเงื่อนไขอย่างไรในการได้มาซึ่งเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม

4. การศึกษาเฉพาะกรณี (Case Study)

4.1 ความหมายและลักษณะของการศึกษาเฉพาะกรณี

ชาย โพธิสิตา (2548: 152-161) ให้ความหมายไว้ว่า การศึกษาเฉพาะกรณี คือ การวิจัยที่มุ่งศึกษากรณีที่เฉพาะเจาะจง จุดเน้นอยู่ที่สิ่งที่จะถูกศึกษา ซึ่งมีขอบเขตกำหนดได้ชัดเจน มีความสมบูรณ์ในตัวเอง โดยใช้วิธีการศึกษาที่เป็นมาตรฐานทั่วไปในทางสังคมศาสตร์ กล่าวคือ เทคนิคมาตรฐานใดๆที่ใช้ในการรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณได้ ก็สามารถใช้กับการศึกษาเฉพาะกรณีได้ทั้งสิ้น โดยความหมายสามารถแบ่งเป็น 2 ประการ ประการแรก หมายถึง เรื่องราว ปรากฏการณ์ หรือบุคคล ฯลฯ ที่เจาะจงเลือกมาเพื่อเป็นตัวอย่างสำหรับแสดงประเด็นใดประเด็นหนึ่งในหัวข้อการวิจัยทั่วไปให้ชัดเจนยิ่งขึ้น ประการที่สอง หมายถึง การศึกษาปรากฏการณ์เรื่องราว หรือบุคคลที่มีอะไรน่าสนใจ น่ารู้ และความรู้เรื่องนั้นๆก็ยังไม่มีการเปิดเผยมาก่อน ในความหมายนี้ การศึกษาเฉพาะกรณีมีลักษณะเป็นการวิจัยที่จบภายในในตัวเอง กรณีที่เข้าข่ายสำหรับการศึกษาแบบนี้จะต้องมีความสมบูรณ์ในตัวเอง สามารถทำการศึกษาเป็นกรณีที่สมบูรณ์ในตัวเองได้ ดังนั้นจึงต้องเป็นกรณีที่มีขอบเขตชัดเจนทั้งในแง่ของเนื้อหา เวลาและสถานที่ ประเด็นสำคัญในการศึกษาเฉพาะกรณี อยู่ที่การศึกษาอย่างละเอียด เพื่อทำความเข้าใจกรณีนั้นในหลายมิติ

นักวิจัยเลือกกรณีใดกรณีหนึ่งมาศึกษา อาจจะเป็นเรื่องอะไรก็ได้ จะมีขอบเขตเพียงระดับบุคคล เรื่องราวของคนคนเดียว หรือระดับองค์กร โครงการ ชุมชน หรือท้องถิ่นก็ได้ ซึ่งสอดคล้องกับ ยิน (Yin. 2003) ที่กล่าวว่า การศึกษาเฉพาะกรณีเป็นการสืบค้นหาความรู้ความจริงอย่างละเอียดลึกซึ้ง เกี่ยวกับปรากฏการณ์ที่สนใจซึ่งเกิดขึ้นในบริบทหรือระบบที่มีขอบเขตเฉพาะเจาะจง (Specific context or bounded system) ปรากฏการณ์ที่สนใจนั้นอาจเป็นบุคคลกลุ่มบุคคลโครงการเหตุการณ์ ชุมชนหรือองค์การเฉพาะรายใดรายหนึ่งหรือหลายรายก็ได้ที่นักวิจัยเลือกมาทำการศึกษาวิจัย การศึกษารายกรณีมีความหมายตั้งแต่การบันทึกและการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับประวัติของบุคคล (Case record or case history) สำหรับนำไปใช้ในด้านต่างๆและรวมไปถึงการนำข้อมูลในประเด็นเกี่ยวข้องกับปัญหาการวิจัยที่ต้องการสืบค้นหาความรู้ความจริงจากกรณีศึกษานั้นมาทำการวิเคราะห์และตีความหมายอย่างละเอียดเข้มข้นโดยมีเป้าหมายหลักเพื่อต้องการศึกษาหรือเรียนรู้กรณีศึกษาที่สนใจเป็นเฉพาะ (Intrinsic Interest) และเพื่อต้องการทำความเข้าใจปรากฏการณ์บางอย่างที่สนใจโดยอาศัยศึกษาวิจัยจากกรณีเฉพาะดังกล่าว (Extrinsic Interest) ผลการศึกษาจากกรณีเฉพาะที่ดำเนินการภายใต้สภาพเหตุการณ์จริง (Real Life Situation) ให้สารสนเทศที่เป็นประโยชน์สำหรับการนำไปใช้ปฏิบัติงานในองค์การใดองค์การหนึ่งและเป็นประโยชน์โดยอ้อมสำหรับนำไปใช้ทำวิจัยในประเด็นปัญหาที่เกี่ยวข้องให้กว้างขวางลุ่มลึกต่อไปการศึกษารายกรณีจึงถูกนำไปใช้ในการแสวงหาความรู้ความจริงในหลากหลายสาขาวิชานั้นเอง (กมลวรรณ คารมปราชญ์. 2553: 64; อ้างอิงจาก Yin. 2003) โดย Creswell (1998) มองการศึกษาเฉพาะกรณีในแง่วิธีการวิจัยว่า เป็นการศึกษากับกรณีที่มีขอบเขตชัดเจนมีความสมบูรณ์ในตัวเองทั้งในแง่ของเนื้อหาเวลาสถานที่และ Stake (1995) มองการศึกษาเฉพาะกรณีในแง่ของสิ่งที่ถูกศึกษาว่าเป็นการศึกษากรณีที่เฉพาะเจาะจงจุดเน้นอยู่ที่สิ่งที่ถูกศึกษาซึ่งต้องมีลักษณะเจาะจงมีขอบเขตชัดเจนและสมบูรณ์ในตัว

จากความหมายข้างต้นสามารถสรุปได้ว่าการศึกษาเฉพาะกรณี เป็นการศึกษาเกี่ยวกับเรื่องราว ปรากฏการณ์ หรือบุคคล กลุ่มชน หรือองค์การที่มีความน่าสนใจ และกรณีศึกษามีความสมบูรณ์ในตัวเอง กล่าวคือมีบริบทและขอบเขตที่มีความเฉพาะเจาะจงเกี่ยวกับเนื้อหา เวลา และสถานที่ ลักษณะของการศึกษาเฉพาะกรณีเป็นการสืบค้นหาความรู้ความจริงอย่างละเอียดลึกซึ้งเพื่อทำความเข้าใจในปรากฏการณ์บางอย่างที่สนใจเกี่ยวกับปรากฏการณ์ บุคคล กลุ่มชน หรือองค์การ โดยมีความความเหมาะสมกับการศึกษาในครั้งนี้เนื่องจากเป็นการศึกษาปรากฏการณ์ในลักษณะกระบวนการของบุคคลหรือกรณีศึกษาที่ได้รับการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพตลอดช่วงเวลาตั้งแต่ก่อนเข้าสู่วิชาชีพจนสามารถประกอบวิชาชีพได้อย่างมืออาชีพ ซึ่งบริบทที่ศึกษามีขอบเขตที่เฉพาะเจาะจงในวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม

4.2 รูปแบบการศึกษาเฉพาะกรณี

การเลือกกรณีตัวอย่าง

การที่จะกำหนดว่าสิ่งไหนเป็นกรณีสำหรับศึกษาได้หรือไม่ได้ เราควรจะพิจารณาคุณสมบัติของสิ่งที่เราสนใจศึกษานั้นเป็นสำคัญ กล่าวคือสิ่งที่จะเลือกมาเป็นกรณีศึกษาต้องเป็นสิ่งที่สามารถกำหนดขอบเขตได้ชัดเจน (ชาย โพธิสิตา. 2548: 154-155; อ้างอิงจาก Stake. 2000; citing Creswell. 1998) โดยการเลือกกรณีตัวอย่างสามารถจำแนกได้เป็น 3 ประเภท คือ

1. การศึกษาเฉพาะกรณีแบบ Intrinsic Case เป็นการเลือกกรณีศึกษาเพราะความสนใจอยากรู้ อยากทำความเข้าใจ อยากเปิดเผยรายละเอียดของกรณีศึกษานั้นไม่ได้มีจุดประสงค์อื่น เลือกมาเพื่อตอบสนองในสิ่งที่อยากรู้เป็นหลัก ซึ่งเป็นกรณีที่น่ารู้และมีความสมบูรณ์ในตัวของมัน

2. การศึกษาเฉพาะกรณีแบบInstrumental Case เป็นการเลือกกรณีศึกษาเพื่อเป็นตัวแทนของกรณีอื่นๆ และนักวิจัยต้องการแสดงอะไรบางอย่างให้ชัดเจนมากขึ้นผ่ายกรณีศึกษาหรือใช้เพื่อแสดงหรือสนับสนุนข้อสรุปบางอย่าง

3. การศึกษาเฉพาะกรณีแบบ Collective Case เป็นการศึกษาหาความรู้ความจริงที่เกี่ยวกับปรากฏการณ์หรือประเด็นปัญหาใดๆที่สนใจจากกรณีศึกษาหลายๆรายเพื่อสนับสนุนแนวคิด ข้อสรุป หรือข้อโต้แย้งในเรื่องเดียวกัน กล่าวคือ การเลือกกรณีแบบ Collective Case คือการเลือกศึกษา Instrumental case หลายๆราย

รูปแบบการทำวิจัย

การวิจัยแบบกรณีศึกษาทำได้ 3 รูปแบบ และในแต่ละรูปแบบนักวิจัยจะเลือกกรณีศึกษามาเพียงกรณีเดียวหรือหลายกรณีก็ได้ (ชาย โพธิสิตา. 2548: 156-157; อ้างอิงจาก Yin. 1993)

1. ศึกษาเชิงพรรณนา (Descriptive) มุ่งแสดงรายละเอียดพร้อมทั้งบริบทอย่างสมบูรณ์ของปรากฏการณ์ที่เลือกมาศึกษา นักวิจัยนำเสนอเนื้อหาด้วยเทคนิคการบรรยาย สิ่งสำคัญอยู่ที่การให้รายละเอียด พร้อมด้วยบริบทของกรณีศึกษา ซึ่งจะไม่เน้นการวิเคราะห์

2. ศึกษาแบบมุ่งการค้นหา (Exploratory) การศึกษาแบบนี้เป็นการใช้เป็นการวิจัยนำร่อง เพื่อหานิยามสำหรับมโนทัศน์ที่ยังไม่ชัดเจน หรือเพื่อสร้างสมมุติฐานสำหรับการวิจัยเชิงสำรวจที่จะตามมาภายหลัง นอกจากนี้นักวิจัยอาจทำกรณีศึกษาเพื่อค้นหาว่าประเด็นปัญหาที่แท้จริงของปรากฏการณ์อย่างใดอย่างหนึ่งอยู่ที่ไหน หรือเพื่อหาว่าประเด็นที่ควรได้รับการศึกษาให้ลึกลงไปเกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่งคืออะไร ซึ่งข้อค้นพบของกรณีศึกษาในรูปแบบนี้จะได้เป็นข้อค้นพบชั่วคราว เพื่อรอการวิเคราะห์เจาะลึกมายืนยัน

3. ศึกษาแบบมุ่งหาคำอธิบาย (Explanatory) ในการศึกษาในรูปแบบนี้กรณีที่เลือกมาศึกษาอาจจะเป็นที่รู้จักหรือคุ้นเคยอยู่บ้างแล้วไม่มากก็น้อย มุ่งที่จะเปิดเผยทำความเข้าใจกับปรากฏการณ์หรือสิ่งที่เลือกมาเป็นกรณีศึกษา และหาคำอธิบายให้สิ่งที่เลือกมาศึกษา

รูปแบบการทำกรณีศึกษาทั้ง 3 รูปแบบนี้ไม่จำเป็นต้องเป็นอิสระจากกันเสมอไป กรณีศึกษาเรื่องหนึ่งอาจจะใช้ทั้งรูปแบบเชิงพรรณนาและเชิงวิเคราะห์เพื่อหาคำอธิบายไปพร้อมกัน

(ชาย โพธิสิตา. 2548: 156-157) โดยในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยเลือกใช้การศึกษาแบบเชิงพรรณนา ซึ่งจะเน้นการบรรยายเพื่อแสดงรายละเอียดอย่างครอบคลุมของกระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม เอกลักษณ์วิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม และ แนวทางในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพเพื่อพัฒนานักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมให้มีบทบาทสอดคล้องกับแนวทางของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน

4.3 วิธีการดำเนินการวิจัยแบบการศึกษาเฉพาะกรณี

การวิจัยแบบการศึกษาเฉพาะกรณีมีวิธีการศึกษา ดังนี้

1. กำหนดคำถามหลักของการวิจัย เป็นการตั้งคำถามทั่วไปเกี่ยวกับกระบวนการหรือการดำเนินไปของสรรพสิ่งหรือคำถามทั่วไปเกี่ยวกับการรับรู้หรือเข้าใจสรรพสิ่งและสิ่งที่เกิดขึ้นมีความหมายต่อผู้ที่เกี่ยวข้องอะไรบ้างโดยเนื้อหาสาระของคำถามหลักแต่ละข้อที่เขียนขึ้นจะต้องเป็นลักษณะที่น่าสงสัยชวนให้มีการติดตามสืบค้นหาคำตอบและน่าสนใจมากสำหรับบุคคลหลายกลุ่ม

2. เลือกกรณีศึกษา เป็นขั้นตอนที่มีความสำคัญมากในการวิจัยในรูปแบบนี้ กรณีที่เลือกมาศึกษาต้องมีขอบเขตที่ชัดเจนและสมบูรณ์ในตัวเอง ทั้งในแง่เนื้อหา เวลา สถานที่ ซึ่งอาจเป็นบุคคล เหตุการณ์ ปรากฏการณ์ กลุ่มชนที่มีลักษณะเฉพาะ ส่วนใหญ่จะเลือกกรณีศึกษาแบบเจาะจง คือผู้วิจัยคัดเลือกกรณีศึกษาที่สามารถให้ข้อมูลได้หลากหลายและครอบคลุมประเด็นที่ต้องการศึกษาเป็นสำคัญ

3. รวบรวมข้อมูลหลายชนิดโดยเทคนิคหลายแบบ เนื่องจากจุดเด่นของกรณีศึกษาอยู่ที่การให้ภาพชัดเจนและสมบูรณ์ของสิ่งที่ศึกษา ข้อมูลที่หลากหลายจึงเป็นสิ่งที่จำเป็น นักวิจัยอาจรวบรวมข้อมูลโดยการสังเกต การสัมภาษณ์ การค้นคว้าจากเอกสาร หรือจากโสตทัศนูปกรณ์อื่นๆ

4. พรรณนารายละเอียดของสิ่งที่ศึกษา การศึกษาแบบเฉพาะกรณีจำเป็นต้องพรรณนากรณีศึกษาอย่างละเอียดเพื่อให้เห็นภาพอย่างชัดเจน การพรรณนาไม่ใช่เพียงแต่เล่าเรื่องโดยปราศจากจุดมุ่งหมาย แต่ต้องเป็นการนำเสนอกรณีศึกษาอย่างมีจุดมุ่งหมายชัดเจน

5. วิเคราะห์และตีความข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูลเป็นเรื่องที่ต้องวางแผนไว้ล่วงหน้าวิธีวิเคราะห์แบบไหนถึงจะเหมาะสมที่สุด จะเตรียมข้อมูลสำหรับวิเคราะห์อย่างไร ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ต้องถอดออกมาอย่างละเอียดหรือจะใช้วิธีสรุปใจความเอาเท่านั้น จะจัดการข้อมูลที่จดบันทึกมาจากภาคสนามจำนวนมาก และให้รหัสข้อมูลอย่างไรหลักและวิธีการวิเคราะห์ข้อมูลที่จะใช้ต้องเหมาะสมกับลักษณะข้อมูล โดยใช้การเปรียบเทียบและการตีความที่เหมาะสม และต้องคำนึงถึงจุดมุ่งหมาย คำถาม และวัตถุประสงค์ของงานวิจัย ตลอดจนบริบทของกรณีศึกษาด้วยเสมอ

กระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ถือว่าเป็นกระบวนการที่มีความซับซ้อนและนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมเป็นกลุ่มคนหรือกลุ่มวิชาชีพที่มีความสมบูรณ์ในตัวเองและมีขอบเขตที่ชัดเจน ดังนั้นผู้วิจัยจึงใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพโดยอาศัยแนวทางของการศึกษาเฉพาะกรณีซึ่งจะเป็นวิธีการที่ทำให้ผู้วิจัยสามารถศึกษาทำความ

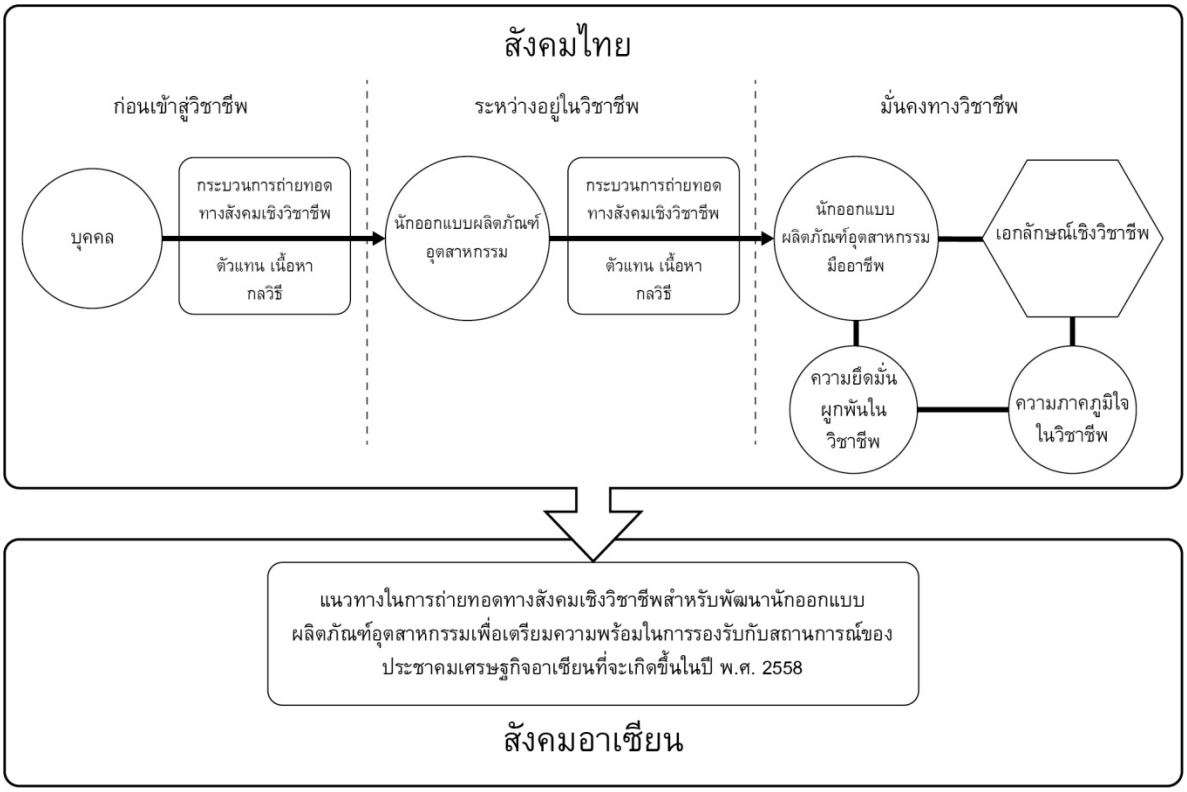
เข้าใจกระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมในทุกรายละเอียด ตามวัตถุประสงค์ในการศึกษาที่จะทำความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการถ่ายทอดทางสังคมทั้ง 3 ระยะได้แก่ ก่อนเข้าสู่วิชาชีพ ระหว่างอยู่ในวิชาชีพ และ มั่นคงทางวิชาชีพ โดยจะศึกษาใน 3 ประเด็นหลัก คือ ตัวแทน เนื้อหา และกลวิธีในการถ่ายทอดทางสังคมในทั้ง 3 ระยะ และสามารถทำความเข้าใจถึงลักษณะของเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมและเงื่อนไขที่เกี่ยวข้องกับการมีเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพ รวมทั้งค้นหาแนวทางในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพสำหรับพัฒนานักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมเพื่อเตรียมความพร้อมในการรองรับกับสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนที่จะเกิดขึ้นในปี พ.ศ. 2558โดยการวิจัยในรูปแบบนี้จะทำให้ผู้วิจัยได้ข้อมูลเชิงลึกจากกรณีศึกษาที่มีประสบการณ์ในการประกอบวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมซึ่งมีความรู้ลึกและรู้จริงและผ่านกระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมจนสามารถประกอบวิชาชีพได้โดยมีความเป็นมืออาชีพและมีเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม และการศึกษาในรูปแบบนี้ยังจะช่วยค้นหาข้อเสนอแนะหรือแนวทางที่สำคัญอย่างละเอียดลึกซึ้งจากกรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นประโยชน์ในการเตรียมพัฒนานักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ทั้งนักศึกษา นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมือใหม่ รวมถึงนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพ ให้พร้อมสำหรับการประกอบวิชาชีพในอนาคตที่ต้องอ้างอิงกับกระแสของสังคมโลก

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ในการศึกษากระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพถือเป็นกระบวนการที่มีความซับซ้อนดังนั้นผู้วิจัยจึงใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพเพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาซึ่งเป็นวิธีการที่ทำให้สามารถศึกษาทำความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพได้อย่างละเอียดลึกซึ้งซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์ในการศึกษาคือ 1) เพื่อศึกษากระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพว่า มีลักษณะอย่างไร ซึ่งจากการทบทวนแนวคิดทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยจะแบ่งการศึกษาออกเป็น 3 ระยะคือ ก่อนเข้าสู่วิชาชีพ ระหว่างอยู่ในวิชาชีพ และ ระยะมั่นคงทางวิชาชีพ และศึกษาในประเด็นย่อย 3 ประเด็นคือ ตัวแทน เนื้อหา และ กลวิธีในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ 2) เพื่อศึกษาลักษณะของเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมและเงื่อนไขที่เกี่ยวข้องกับการมีเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพ และ 3) เพื่อค้นหาแนวทางในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพสำหรับพัฒนานักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมเพื่อเตรียมความพร้อมในการรองรับกับสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนที่จะเกิดขึ้นในปี พ.ศ. 2558 โดยผู้วิจัยประยุกต์มาจากแนวคิดเกี่ยวกับการถ่ายทอดทางสังคมเชิงอาชีพที่ได้ประมวลไว้ข้างต้นซึ่งมีลักษณะของการศึกษาที่เป็นกระบวนการ โดยผู้วิจัยมีกรอบแนวคิดที่ในการศึกษาว่า ก่อนที่บุคคลจะเข้าสู่วิชาชีพบุคคลจะได้รับการถ่ายทอดทางสังคมเชิง

วิชาชีพเกี่ยวกับเนื้อหาที่สำคัญกับบริบทของวิชาชีพต่อการประกอบวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมจนบุคคลมาสามารถก้าวเข้าสู่ช่วงของการทำงานและมีบทบาทเป็นนักออกแบบผลิตภัณฑ์ อุตสาหกรรมในระยะระหว่างอยู่ในวิชาชีพซึ่งในระยะนี้บุคคลจะต้องมีการเรียนรู้เกี่ยวกับเนื้อหาต่างๆในการดำเนินชีวิตการแก้ปัญหาต่างๆจากการปฏิสังสรรค์กับสังคมใหม่ เพื่อให้สอดคล้องกับบทบาทหน้าที่ที่ สังคม องค์การหรือกลุ่มวิชาชีพคาดหวังซึ่งเรียกได้ว่าเป็นการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพที่ต่อเนื่องจากช่วงก่อนเข้าสู่วิชาชีพผ่านการถ่ายทอดจากตัวแทนและกลวิธีต่างๆที่เกี่ยวข้อง ซึ่งผลของการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพทั้งหมดจะทำให้บุคคลสามารถดำรงชีวิตอยู่ในวิชาชีพได้จนสามารถเป็นนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพในระยะมั่นคงทางวิชาชีพ คือเป็นระยะที่บุคคลประสบความสำเร็จ ชีวิตด้านการทำงานมีความมั่นคง ได้รับการยอมรับจากสังคม โดยในขั้นนี้บุคคลจะมีความยึดมั่นผูกพันในวิชาชีพของตนและพยายามรักษางานที่เหมาะสมกับตนไว้ ตามที่ผู้วิจัยได้ประยุกต์ทฤษฎีเอกลักษณ์บุคคลของสไตร์เกอร์มาเป็นแนวทางในการศึกษานั้น ในขั้นนี้บุคคลจะเกิดเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพ กล่าวคือ เอกลักษณ์เชิงวิชาชีพเกิดขึ้นเมื่อบุคคลมีความยึดมั่นผูกพันในวิชาชีพ และจะแสดงออกถึงความภาคภูมิใจในวิชาชีพ มีความรู้สึกว่าการประกอบวิชาชีพนี้เป็นปมเด่นของตน มีความรู้สึกเชิงบวกต่อวิชาชีพ เห็นคุณค่าความสำคัญในวิชาชีพของตน มีความปรารถนาที่จะประสบความสำเร็จตามความคาดหวังของวิชาชีพ โดยพร้อมที่จะแสดงตนว่ามีความสามารถในวิชาชีพ และยินดีที่จะเปิดเผยให้บุคคลอื่นทราบในสถานภาพทางวิชาชีพ โดยข้อค้นพบจากงานวิจัยนี้จะเป็นข้อเสนอแนะพื้นฐานในการพัฒนานักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมให้มีบทบาทหน้าที่สอดคล้องกับความต้องการของสังคม โดยการศึกษากระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพทั้งหมดของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ผู้วิจัยจะดำเนินการค้นหาแนวทางในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพสำหรับพัฒนานักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมเพื่อเตรียมความพร้อมในการรองรับกับสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน ร่วมไปด้วยจากกลุ่มกรณีศึกษาเดียวกันและศึกษาเพิ่มเติมกับกรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องได้แก่ นักวิชาการ และผู้มีบทบาทในการถ่ายทอด เป็นต้นเพื่อให้ได้ข้อเสนอแนะหรือแนวทางที่สำคัญในการพัฒนานักออกแบบผลิตภัณฑ์ อุตสาหกรรมเพื่อเตรียมความพร้อมในการรองรับกับสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนที่จะเกิดขึ้นในปี พ.ศ. 2558

จากที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปกรอบแนวคิดในการวิจัยสำหรับเป็นแนวทางในการศึกษาครั้งนี้เป็นแผนภาพได้ดังนี้



ภาพประกอบ 2 กรอบแนวคิดในการวิจัย

บทที่ 3
วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องกระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ: กรณีศึกษา นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพเพื่อรองรับประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ในรูปแบบการศึกษาเฉพาะกรณี (Case study) ซึ่งการศึกษานี้เป็นการศึกษารายกรณีของกลุ่มผู้ให้ข้อมูลที่มีความเฉพาะเจาะจง มีขอบเขตที่ชัดเจนและมีความสมบูรณ์ในกรณีศึกษาเองโดยอาศัยการศึกษาทำความเข้าใจและมุ่งแสดงรายละเอียดพร้อมทั้งบริบทอย่างสมบูรณ์ของกรณีที่เลือกมาโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงกระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพ โดยที่จะทำความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการถ่ายทอดทางสังคมทั้ง 3 ระยะได้แก่ ก่อนเข้าสู่วิชาชีพ ระหว่างอยู่ในวิชาชีพ และ มั่นคงทางวิชาชีพ โดยศึกษาบนรายละเอียดที่ประกอบด้วย 3 ประเด็นการศึกษา คือ ตัวแทน เนื้อหา และกลวิธีในการถ่ายทอดทางสังคมในทั้ง 3 ระยะ และศึกษาถึงลักษณะเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพ และเงื่อนไขที่เกี่ยวข้องกับการมีเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพ รวมถึงการค้นหาแนวทางในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพสำหรับพัฒนานักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมเพื่อเตรียมความพร้อมในการรองรับกับสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนที่จะเกิดขึ้นในปี พ.ศ. 2558 การวิจัยนี้เป็นการมุ่งแสดงรายละเอียดของประสบการณ์ผ่านการถ่ายทอดเรื่องราวจากอดีตจนถึงปัจจุบันจากกลุ่มผู้ให้ข้อมูลในวิธีการวิจัยคุณภาพนั้นเป็นการแสวงหาความรู้ความจริงทางสังคมที่เกี่ยวกับพฤติกรรมมนุษย์และสังคมรวมถึงการรับรู้สภาพจิตใจความรู้สึกการตีความหมายของตนเองและการตีความหมายจากสังคมในบริบทด้านต่าง ๆการศึกษาในรูปแบบศึกษาเฉพาะกรณีจะทำให้ทราบถึงกระบวนการความเป็นมาของการประกอบวิชาชีพความรู้สึกนึกคิด มุมมองต่อวิชาชีพรวมถึงการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆที่เกิดขึ้นซึ่งจะเป็นประโยชน์อย่างมากต่อการศึกษาเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลที่สามารถตอบปัญหาการวิจัยในการทำความเข้าใจในบริบทของวิชาชีพ และเพื่อศึกษาถึงกระบวนการกระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ : กรณีศึกษานักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพเพื่อรองรับประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนโดยแบ่งรายละเอียดของการศึกษาดังนี้

3.1 ผู้ให้ข้อมูลหลักในการวิจัย
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3.3 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล
3.4 ขั้นตอนในการเก็บรวบรวมข้อมูล
3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล
3.6 การตรวจสอบความเชื่อถือได้ของข้อมูล
3.7 การพิทักษ์สิทธิ์ผู้ให้ข้อมูล

3.1 ผู้ให้ข้อมูลหลักในการวิจัย

กรณีศึกษาในการวิจัยครั้งนี้นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพที่มีประสบการณ์ทำงานจริง และเพื่อที่จะสามารถตอบวัตถุประสงค์การวิจัยอย่างละเอียด ครบถ้วน และสมบูรณ์ที่สุดในทุกช่วงระยะของเส้นทางสายวิชาชีพ ผู้วิจัยได้แบ่งการเลือกกรณีศึกษาเป็น 2 กลุ่มคือ

ผู้ให้ข้อมูลหลักกลุ่มแรก คือ นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพ และเป็นผู้ซึ่งมีคุณสมบัติที่สำคัญ 5 ประการโดยกรณีศึกษาต้องมีคุณสมบัติข้อที่ 1 2 และ 3 เป็นหลักในการคัดเลือกกรณีที่จะนำมาศึกษาส่วนคุณสมบัติข้อ 4-5 จะเป็นคุณสมบัติรองเพื่อพิจารณาคัดเลือกกรณีศึกษาที่มีความสมบูรณ์ที่สุดเพื่อนำมาเป็น Information–Rich Case หรือกรณีศึกษาที่สามารถตอบวัตถุประสงค์การวิจัยอย่างละเอียด ครบถ้วนและสมบูรณ์ที่สุดในทุกช่วงระยะของการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ละเอียดลึกซึ้งและเข้มข้น โดยคุณสมบัติสำคัญ 5 ประการ คือ

1. เคยได้รับรางวัลเกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ของ สมาคม องค์กร ของภาครัฐหรือเอกชน โดยต้องเป็นรางวัลในโครงการระดับชาติหรือนานาชาติ

2. เคยเป็นตัวแทนในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพเกี่ยวกับวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์ทั้งในระบบการศึกษา และในองค์กร หรือหน่วยงานภาครัฐและเอกชนต่างๆ

3. เป็นนักออกแบบผลิตภัณฑ์มืออาชีพที่ประกอบวิชาชีพด้านออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพ ไม่ต่ำกว่า 10 ปี

4. เป็นนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพ ที่สำเร็จการศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมในระดับอุดมศึกษามาโดยตรง เช่น สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์อุสาหกรรม ศิลปอุตสาหกรรม เป็นต้น

5. ในปัจจุบันยังดำรงอยู่ในอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม และดำรงตำแหน่งระดับผู้บริหารองค์กรหรือบริษัทที่เกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม

โดยในเบื้องต้นผู้วิจัยได้กำหนดกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักกลุ่มแรกไว้คือ เป็นผู้ที่เป็นนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพที่ได้รับการยอมรับจากบุคคลต่างๆในแวดวงนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม เช่น นายกสมาคมนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ทั้งที่ยังดำรงตำแหน่งอยู่ในปัจจุบันรวมถึงที่ได้ดำรงตำแหน่งนี้ในอดีตและเป็นบุคคลที่เป็นที่ยอมรับว่าเป็นผู้ที่มีความรู้ ประสบการณ์เกี่ยวกับวิชาชีพอย่างดี คือสามารถถ่ายทอดเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการประกอบวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมต่อผู้อื่นทั้งในและนอกวงวิชาชีพ รวมถึงผู้ที่ได้รับรางวัลเกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมระดับประเทศหรือต่างประเทศ อีกทั้งต้องมีประสบการณ์การทำงานในวิชาชีพนี้ 10 ปีขึ้นไป โดยระยะเวลาดังกล่าวผู้วิจัยได้ประเมินจาก อายุของบุคคลที่สำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรีที่ส่วนใหญ่จะมีอายุในช่วง 21-23 ปี เทียบกับจากแนวคิดของ ซุปเปอร์ ที่กล่าวว่า ในช่วงที่บุคคลอายุ 31–44 ปี ถ้าบุคคลยังดำรงรักษางานในวิชาชีพหรือไม่เปลี่ยนงาน บุคคลจะเริ่มมีความมั่นคงในวิชาชีพ

ผู้ให้ข้อมูลหลักกลุ่มที่สอง คือ นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ที่เป็นผู้ซึ่งมีคุณสมบัติที่สำคัญ 3 ประการโดยกรณีศึกษาต้องมีคุณสมบัติข้อที่ 1-2 เป็นหลักในการคัดเลือกกรณีที่จะนำมาศึกษาส่วนคุณสมบัติข้อ 3 จะเป็นคุณสมบัติรองเพื่อพิจารณาคัดเลือกกรณีศึกษาที่สมบูรณ์ที่สุดเพื่อนำมาเป็น Information–Rich Case หรือกรณีศึกษาที่สามารถตอบวัตถุประสงค์การวิจัยอย่างละเอียด ครบถ้วนและสมบูรณ์ที่สุด เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ละเอียดลึกซึ้งและเข้มข้น โดยคุณสมบัติที่สำคัญ3ประการ คือ

1. เป็นนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมที่ประกอบวิชาชีพด้านออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ไม่เกินกว่า 2 ปี

2. ในปัจจุบันยังดำรงอยู่ในอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม

3. เป็นนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ที่สำเร็จการศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์ในระดับอุดมศึกษามาโดยตรง เช่น สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์อุสาหกรรม ศิลปอุตสาหกรรม เป็นต้น

ผู้ให้ข้อมูลหลักกลุ่มที่สาม คือ กลุ่มนักวิชาการ และผู้มีบทบาทในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพต่อนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม เพื่อการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับการค้นหาแนวทางในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพสำหรับพัฒนานักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมเพื่อเตรียมความพร้อมในการรองรับกับสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน โดยกรณีศึกษาต้องมีคุณสมบัติคือ ปัจจุบันเป็นผู้ทรงคุณวุฒิจากสถาบันการศึกษา สถาบันเศรษฐกิจ และสถาบันการเมืองที่มีบทบาทในการถ่ายทอดเนื้อหาเกี่ยวกับบริบทของวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม เช่น ผู้ทรงคุณวุฒิในสถาบันการศึกษาที่ปัจจุบันเป็นผู้มีบทบาทในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพต่อนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม และมีประสบการณ์ในการถ่ายทอดไม่ต่ำกว่า 10 ปี และผู้ทรงคุณวุฒิที่เป็นนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมที่ทำงานในภาครัฐหรือทำงานร่วมกับภาครัฐที่มีผลต่อการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ เป็นต้น

การแบ่งกรณีศึกษาที่เป็นนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมออกเป็น2 กลุ่มนั้นเพื่อเป็นประโยชน์ในการตอบวัตถุประสงค์ของการวิจัยข้อแรกได้ครบถ้วนมากยิ่งขึ้น คือ กระบวนการถ่ายถอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ ในระยะก่อนเข้าสู่วิชาชีพ โดยรายละเอียดข้อมูลหลักผู้วิจัยจะสามารถได้จากกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักกลุ่มแรกคือ นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพ ซึ่งให้รายละเอียดเชิงลึกของกระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพได้ในทุกระยะการศึกษา แต่เนื่องจากการวิจัยในครั้งนี้เป็นการศึกษาประสบการณ์จากอดีตจนถึงปัจจุบัน ซึ่งกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักกลุ่มแรกเป็นกลุ่มที่ประกอบวิชาชีพมายาวนานซึ่งอาจให้รายละเอียดในอดีตในระยะก่อนเข้าสู่วิชาชีพได้ไม่ครบถ้วนกับบริบทของสถานการณ์สังคมในปัจจุบัน ผู้วิจัยจึงทำการศึกษาเพิ่มเติมในระยะนี้กับกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักกลุ่มที่สองที่พึ่งเข้าสู่วิชาชีพ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นปัจจุบันและละเอียดลึกซึ้ง และนำมาใช้ประกอบกับข้อมูลของกลุ่มแรก ส่วนวัตถุประสงค์ของงานวิจัยข้อที่สองเกี่ยวกับการศึกษาเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพ ผู้วิจัยจะทำการศึกษาจากผู้ให้ข้อมูลหลักกลุ่มแรกเท่านั้นเนื่องจากเป็นกลุ่มที่ประกอบวิชาชีพมานานจนมีความยึดมั่นผูกพันในวิชาชีพ และในวัตถุประสงค์ของการวิจัยข้อที่สาม การมี

กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักกลุ่มแรกและกลุ่มที่สองจะเป็นผลดีในการตอบวัตถุประสงค์เกี่ยวกับการค้นหาแนวทางในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพสำหรับพัฒนานักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมเพื่อเตรียมความพร้อมในการรองรับกับสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน การศึกษาจากผู้ให้ข้อมูลหลักสองกลุ่มแรกจะทำให้ได้มุมมองที่หลากหลายต่อความตระหนักในการรองรับกับสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนที่กำลังจะเกิดขึ้นในอนาคตอันใกล้ ทั้งในมุมมองของนักออกแบบผลิตภัณฑ์ที่พึ่งก้าวเข้ามาและกำลังจะพบกับสถานการณ์ดังกล่าว และกลุ่มนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพที่มีประสบการณ์ในการทำงานมีความเชี่ยวชาญในวิชาชีพกับการเตรียมตัวเพื่อรับมือกับสถานการณ์ดังกล่าวอีกทั้งเพื่อตอบวัตถุประสงค์ข้อนี้ได้ลึกซึ้งและมีความน่าเชื่อถือเชิงวิชาการมากขึ้น ผู้วิจัยจะทำการศึกษากับกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักกลุ่มที่สามเพิ่มเพื่อให้ได้มุมมองจากผู้ทรงคุณวุฒิที่มีประสบการณ์จากหลายมุมมองทั้งแวดวงวิชาการ การเมือง เศรษฐกิจ ที่เกี่ยวข้องกับการเตรียมความพร้อมรองรับกับสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพ

โดยในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยทำการเลือกกรณีศึกษาโดยใช้วิธีเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ซึ่งคัดเลือกจากการกำหนดคุณสมบัติ (Criterion Case) อย่างชัดเจนในเบื้องต้นเพื่อให้ได้กรณีศึกษาที่มีคุณลักษณะตรงตามที่กำหนดไว้ และเป็น Information–Rich Case หรือกรณีศึกษาที่สามารถตอบวัตถุประสงค์การวิจัยอย่างละเอียด ครบถ้วนและสมบูรณ์ที่สุดในทุกช่วงระยะของการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ โดยพิจารณาจากฐานข้อมูลประวัติของกรณีศึกษาทั้งจากเอกสารเกี่ยวกับประวัติของกลุ่มผู้ให้ข้อมูล และจากการแนะนำของบุคคลในกลุ่มวิชาชีพ โดยจะทำการศึกษากับนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพ (กลุ่มแรก) ทั้งสิ้น 9 ราย นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม (กลุ่มที่สอง) ทั้งสิ้น 4 รายและ ผู้ทรงคุณวุฒิ (กลุ่มที่3) 5 ราย

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพโดยเครื่องมือที่สำคัญที่สุดของงานวิจัยรูปแบบนี้คือ นักวิจัย ซึ่งต้องมีประสบการณ์และความสามารถในการเก็บข้อมูล แต่เพื่อให้การเก็บข้อมูลได้ข้อมูลที่ครบถ้วนทุกประเด็นที่ต้องการจะเก็บ และมีความลื่นไหลในการสัมภาษณ์ จึงต้องมีการสร้างแนวคำถามในการสัมภาษณ์เพื่อเป็นแนวทางในการสัมภาษณ์ ซึ่งเก็บข้อมูลการศึกษาจากเอกสารต่างๆที่เกี่ยวข้องกับประวัติชีวิตของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมที่เป็นกรณีศึกษา ทั้ง 2 กลุ่ม พร้อมทั้งทำการสัมภาษณ์ประวัติชีวิต และทำการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) โดยระหว่างที่มีการสัมภาษณ์ผู้วิจัยจะทำการจดบันทึกภาคสนามและทำการบันทึกเทป (ในกรณีที่ได้รับอนุญาตจากผู้ให้ข้อมูล) อีกทั้งทำการสังเกตบริบทต่างๆที่เกี่ยวข้องกับผู้ให้ข้อมูล โดยผู้วิจัยเตรียมความพร้อมของเครื่องมือต่างๆที่ใช้ในการวิจัยดังนี้

1. แนวคำถามในการสัมภาษณ์เกี่ยวกับกระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม (ทั้งสองกลุ่ม) แนวคำถามในการสัมภาษณ์เกี่ยวกับเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพ (กลุ่มแรก) และแนวคำถามในการสัมภาษณ์เพื่อค้นหาแนวทางค้นหาแนวทางในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพสำหรับพัฒนานักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมเพื่อเตรียมความพร้อมในการรองรับกับสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนที่จะเกิดขึ้นในปี พ.ศ. 2558 ของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม(ทั้งสองกลุ่ม) และ กลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิซึ่งเป็นแนวคำถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเองและจะให้อาจารย์ที่ปรึกษาหรือผู้เชี่ยวชาญตรวจทานและแก้ไข และทำการทดลองใช้สัมภาษณ์ก่อนจะนำไปเก็บกับกรณีศึกษาจริง ซึ่งแนวคำถามในการสัมภาษณ์เหล่านี้เป็นคำถามปลายเปิดที่เน้นให้กลุ่มตัวอย่างสามารถถ่ายทอดเรื่องราวได้อย่างเปิดกว้างและยืดหยุ่น ประกอบด้วย

1.1 ข้อมูลทั่วไปประกอบด้วยอายุ, ระดับการศึกษา, สาขาวิชาที่จบการศึกษา, อาชีพก่อนจะมาประกอบวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม, สถานภาพสมรส, ระดับการศึกษาของบิดามารดาหรือผู้ปกครอง, อาชีพของบิดามารดาหรือผู้ปกครอง, องค์กรที่สังกัด, รายได้ต่อเดือนที่เกิดจากการประกอบวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม

1.2 แนวคำถามในการสัมภาษณ์ประวัติชีวิตที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมทั้ง 2 กลุ่มทั้งก่อนเข้าสู่วิชาชีพ ระหว่างอยู่ในวิชาชีพ และ ระยะมั่นคงทางวิชาชีพ โดยแนวคำถามสำหรับการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-DepthInterview Guideline) โดยคำถามเป็นคำถามที่ตรงกับประเด็นที่ผู้วิจัยต้องการศึกษาซึ่งมีลักษณะเป็นคำถามปลายเปิดที่เน้นให้ผู้ให้ข้อมูลสามารถถ่ายทอดเรื่องราวได้อย่างเปิดกว้างและยืดหยุ่น และประเด็นคำถามสำหรับการสัมภาษณ์ทั้งหมดเป็นเพียงแนวคำถามที่กำหนดไว้เบื้องต้นเท่านั้นสามารถปรับเปลี่ยนยืดหยุ่นได้ตามสถานการณ์โดยผู้วิจัยจะแบ่งคำถามในการสัมภาษณ์ตามระยะของการศึกษาทั้ง ก่อนเข้าสู่อาชีพ ระหว่างอาชีพ และมั่นคงทางอาชีพ และแยกตามประเด็นในการศึกษา 3 ประเด็นคือ ตัวแทน เนื้อหา และกลวิธีในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ โดยมีตัวอย่างประเด็นคำถามในการสัมภาษณ์ดังนี้

ตัวอย่างประเด็นคำถามในการสัมภาษณ์เกี่ยวกับกระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพ

ระยะก่อนเข้าสู่วิชาชีพ

- ก่อนที่จะเข้าสู่อาชีพใคร หรืออะไรบ้างที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมและให้ความรู้ความสามารถทักษะต่างๆ เกี่ยวกับวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม
- ตัวแทนเหล่านั้นถ่ายทอดสิ่งใดบ้างที่ทำให้ท่านเลือกประกอบวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม
- เนื้อหาที่ได้รับจากการถ่ายทอดก่อนเข้าสู่อาชีพตัวแทนเหล่านั้นใช้วิธีในการถ่ายทอดอย่างไรและท่านมีวิธีการศึกษาเนื้อหาเหล่านั้นอย่างไร

ระยะระหว่างอยู่ในอาชีพ

- เมื่อท่านได้เริ่มประกอบวิชาชีพแล้วในระหว่างนั้นมีใครบ้างที่ทำให้ท่านสามารถปรับตัวจากการเริ่มทำงานซึ่งท่านไม่เคยทำจนสามารถทำงานได้
- ตัวแทนเหล่านั้นถ่ายทอดสิ่งใดบ้างที่เกี่ยวข้องกับการทำงานในระหว่างที่ท่านทำงานอยู่ในวิชาชีพ
- เนื้อหาที่ได้รับจากการถ่ายทอดในระหว่างทำงานในวิชาชีพตัวแทนเหล่านั้นใช้วิธีในการถ่ายทอดอย่างไรและท่านมีวิธีการศึกษาเนื้อหาเหล่านั้นอย่างไร

ระยะมั่นคงทางวิชาชีพ

- เมื่อท่านทำงานมาเป็นเวลายาวนานจนมีความมั่นคงทางอาชีพใครหรืออะไรบ้างที่ส่งเสริมให้ท่านมีความผูกพันกับวิชาชีพและยังทำงานในวิชาชีพนี้อยู่ต่อ
- ตัวแทนเหล่านั้นได้ถ่ายทอดสิ่งใดบ้างที่เกี่ยวข้องกับการที่ท่านมีความผูกพันกับวิชาชีพและยังทำงานในวิชาชีพนี้อยู่
- ในสถานการณ์ที่ท่านเป็นตัวแทนในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพให้นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ท่านได้ถ่ายทอดเนื้อหาใดบ้าง และถ่ายทอดอย่างไร
- เนื้อหาที่ได้รับจากการถ่ายทอดที่ทำให้ท่านมีความผูกพันกับวิชาชีพและยังทำงานในวิชาชีพนี้อยู่ ตัวแทนเหล่านั้นใช้วิธีในการถ่ายทอดอย่างไรและท่านมีวิธีการศึกษาเนื้อหาเหล่านั้นอย่างไร

โดยการสัมภาษณ์นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมกลุ่มที่สองนั้น จะสัมภาษณ์โดยใช้แนวคำถามในช่วงระยะก่อนเข้าสู่วิชาชีพ และระหว่างอยู่ในวิชาชีพเท่านั้น

1.3 แนวคำถามในการสัมภาษณ์เกี่ยวกับเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพ (กลุ่มแรก) โดยแนวคำถามสำหรับการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-Depth Interview) โดยคำถามจะเป็นคำถามที่ตรงกับประเด็นที่ผู้วิจัยต้องการศึกษาซึ่งจะเป็นลักษณะคำถามปลายเปิดที่เน้นให้ผู้ให้ข้อมูลสามารถถ่ายทอดเรื่องราวได้อย่างเปิดกว้างและยืดหยุ่น และประเด็นคำถามสำหรับการสัมภาษณ์ทั้งหมดเป็นเพียงแนวคำถามที่กำหนดไว้เบื้องต้นเท่านั้น สามารถปรับเปลี่ยนยืดหยุ่นได้ตามสถานการณ์โดยมีตัวอย่างประเด็นคำถามในการสัมภาษณ์ดังนี้

ตัวอย่างประเด็นคำถามในการสัมภาษณ์เกี่ยวกับเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพ

- ท่านคิดว่าวิชาชีพของท่านมีคุณค่าอย่างไรต่อสังคม
- อะไรคือความสุขที่ท่านได้ทำงานในวิชาชีพนี้
- อะไรที่ท่านคิดว่าเป็นปมเด่นของท่าน
- ช่วยเล่าถึงความภาคภูมิใจที่ได้ประกอบวิชาชีพนี้ว่าเป็นอย่างไร

- เมื่อประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนเปิดขึ้นในปี พ.ศ. 2558 ท่านคิดว่าวิชาชีพของท่านมีประโยชน์อย่างไรกับสถานการณ์นั้น

1.4 แนวคำถามในการสัมภาษณ์เพื่อค้นหาแนวทางค้นหาแนวทางในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพสำหรับพัฒนานักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมเพื่อเตรียมความพร้อมในการรองรับกับสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนที่จะเกิดขึ้นในปี พ.ศ. 2558 ของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมทั้ง 2 กลุ่มโดยแนวคำถามสำหรับการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-Depth Interview) โดยคำถามจะเป็นคำถามที่ตรงกับประเด็นที่ผู้วิจัยต้องการศึกษาซึ่งจะเป็นลักษณะคำถามปลายเปิดที่เน้นให้ผู้ให้ข้อมูลสามารถแสดงมุมมองต่อสถานการณ์ดังกล่าวได้อย่างเปิดกว้างและยืดหยุ่น และประเด็นคำถามสำหรับการสัมภาษณ์ทั้งหมดเป็นเพียงแนวคำถามที่กำหนดไว้เบื้องต้นเท่านั้นสามารถปรับเปลี่ยนยืดหยุ่นได้ตามสถานการณ์ โดยมีตัวอย่างประเด็นคำถามในการสัมภาษณ์ดังนี้

ตัวอย่างประเด็นคำถามในการสัมภาษณ์เพื่อค้นหาแนวทางค้นหาแนวทางในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพสำหรับพัฒนานักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมเพื่อเตรียมความพร้อมในการรองรับกับสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน ของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม

- ท่านมีความตระหนักในสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนที่กำลังจะมีขึ้นในปี พ.ศ. 2558 เกี่ยวกับวิชาชีพของท่านอย่างไรบ้าง
- ท่านมีการเตรียมพร้อมของตัวท่านอย่างไรเกี่ยวกับสถานการณ์ที่กำลังจะเกิดขึ้น
- ทำไมท่านจึงต้องเตรียมความพร้อมเกี่ยวกับสิ่งเหล่านั้น มีความสอดคล้องกับสถานการณ์นั้นอย่างไร
- อะไรที่ท่านคิดว่านักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมต้องตระหนักเมื่อเกิดการเปิดประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน
- มีเนื้อหาใดบ้างที่ท่านคิดว่านักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมควรได้รับการถ่ายทอดเพื่อรองรับกับสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน และเนื้อหานั้นมีลักษณะอย่างไร
- ท่านคิดว่าเนื้อหาดังกล่าว ใคร บุคคลกลุ่มไหน หรือ องค์กรใด ควรเป็นผู้ถ่ายทอดและควรถ่ายทอดอย่างไร
- การเปิดประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน ให้ประโยชน์อย่างไรต่อวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์ อุตสาหกรรม
- ปัญหาที่จะมีผลกระทบต่อนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมไทยเมื่อเปิดประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนคืออะไรบ้างและมีลักษณะอย่างไร

โดยแนวคำถามในการสัมภาษณ์ที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ เป็นแนวในการเก็บรวบรวมข้อมูลเท่านั้น โดยสามารถปรับเปลี่ยนและยืดหยุ่นได้ตามความเหมาะสมในแต่ละสถานการณ์

1.5 แนวคำถามในการสัมภาษณ์เพื่อค้นหาแนวทางค้นหาแนวทางในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพสำหรับพัฒนานักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมเพื่อเตรียมความพร้อมในการ

รองรับกับสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนที่จะเกิดขึ้นในปี พ.ศ. 2558 ของผู้ทรงคุณวุฒิ (ผู้ให้ข้อมูลหลักในกลุ่มที่สาม)โดยแนวคำถามสำหรับการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-Depth Interview) เป็นคำถามที่ตรงกับประเด็นที่ผู้วิจัยต้องการศึกษาซึ่งมีลักษณะเป็นคำถามปลายเปิดที่เน้นให้ผู้ให้ข้อมูลสามารถแสดงมุมมองต่อสถานการณ์ดังกล่าวได้อย่างเปิดกว้างและยืดหยุ่น และประเด็นคำถามสำหรับการสัมภาษณ์ทั้งหมดเป็นเพียงแนวคำถามที่กำหนดไว้เบื้องต้นเท่านั้น สามารถปรับเปลี่ยนยืดหยุ่นได้ตามสถานการณ์ โดยมีตัวอย่างประเด็นคำถามในการสัมภาษณ์ดังนี้

ตัวอย่างประเด็นคำถามในการสัมภาษณ์เพื่อค้นหาแนวทางค้นหาแนวทางในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพสำหรับพัฒนานักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมเพื่อเตรียมความพร้อมในการรองรับกับสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน ของผู้ทรงคุณวุฒิ

- ท่านคิดว่านักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมควรมีความตระหนักในสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนที่กำลังจะมีขึ้นในปี พ.ศ. 2558 ในประเด็นใดบ้าง
- นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมควรจะเตรียมพร้อมอย่างไรเกี่ยวกับประเด็นเหล่านั้น
- ท่านคิดว่าเนื้อหาดังกล่าว ใคร บุคคลกลุ่มไหน หรือ องค์กรใด ควรเป็นผู้ถ่ายทอดและควรถ่ายทอดอย่างไร
- การเปิดประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน ให้ประโยชน์อย่างไรต่อวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์ อุตสาหกรรม
- มีเนื้อหาใดบ้างที่ท่านคิดว่านักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมควรได้รับการถ่ายทอดเพื่อรองรับกับสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน และเนื้อหานั้นมีลักษณะอย่างไร
- การเปิดประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน ให้ประโยชน์อย่างไรต่อวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์ อุตสาหกรรม
- ปัญหาที่จะมีผลกระทบต่อนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมไทยเมื่อเปิดประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนคืออะไรบ้างและมีลักษณะอย่างไร

โดยแนวคำถามในการสัมภาษณ์ที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ จะเพื่อเป็นแนวในการเก็บรวบรวมข้อมูลเท่านั้น โดยสามารถปรับเปลี่ยนและยืดหยุ่นได้ตามความเหมาะสมในแต่ละสถานการณ์

2. แบบสังเกต เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครอบคลุมในการศึกษาผู้วิจัยจะใช้แบบสังเกตเพื่อทำการสังเกตพฤติกรรมของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมทั้ง 2 กลุ่มโดยจะสังเกตบริบทรอบข้างที่เกี่ยวข้องกับการประกอบวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมทั้งบรรยากาศของการทำงานในที่ทำงาน สิ่งของที่ผู้ให้ข้อมูลใช้ บุคลิกภาพ ฯลฯ ซึ่งการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วมนั้นผู้วิจัยจะกระทำร่วมกับการสัมภาษณ์เชิงลึกเพื่อเป็นข้อมูลประกอบการวิเคราะห์ และเป็นการตรวจสอบความถูกต้องตรงประเด็นของข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมด้วยวิธีการอื่น

ตัวอย่างกรอบการสังเกต

ฉากและบุคคล (Setting) ได้แก่ บรรยากาศการทำงาน สิ่งแวดล้อมในที่ทำงาน สิ่งของ

เครื่องใช้ และ เพื่อร่วมงาน เป็นต้น

พฤติกรรม (Acts) ได้แก่ พฤติกรรมที่เกิดขึ้นที่เกี่ยวข้อกับกระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพที่เกิดขึ้น และ เอกลักษณ์เด่นของผู้ถูกสัมภาษณ์ และเพื่อนร่วมงาน เป็นต้น

แบบของแผนพฤติกรรม (Activities) ได้แก่ พฤติกรรมที่เกิดขึ้นซ้ำซ้อนในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพและเอกลักษณ์เด่นของผู้ถูกสัมภาษณ์ และเพื่อนร่วมงานที่มีลักษณะเป็นแบบแผน เป็นต้น

ความสัมพันธ์ (Relationship) ได้แก่ ความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นระหว่างตัวแทนในการถ่ายทอดและผู้ถูกถ่ายทอด ความสัมพันธ์ของเนื้อหากับกลวิธี ความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆที่มีความเชื่อมโยงกันของพฤติกรรม

การมีส่วนร่วม (Participation) ได้แก่การสังเกตว่า มีบุคคลใดที่มีส่วนร่วมบ้างในกระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ

ความหมาย (Meaning) การหาความหมายที่ซ้อนอยู่ในกระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพที่เกิดขึ้น ความหมายของพฤติกรรมที่บุคคลแสดงออก เป็นต้น

3. อุปกรณ์ภาคสนาม ได้แก่

3.1 สมุดบันทึกเป็นสิ่งที่สำคัญมากสำหรับการศึกษา ซึ่งผู้วิจัยจะทำการบันทึกข้อมูลในทุกครั้งที่ทำการเก็บข้อมูล ทั้งจากการสัมภาษณ์ การสังเกต

3.2 เครื่องมือบันทึกเสียง ผู้วิจัยจะใช้เครื่องมือบันทึกเสียงช่วยบันทึกรายละเอียดขณะที่ทำการสัมภาษณ์เชิงลึกในทุกครั้งที่ทำการสัมภาษณ์ ในกรณีที่ได้รับอนุญาตจากผู้ให้ข้อมูลเพื่อป้องกันการขาดตกบกพร่องในรายละเอียดขณะจดบันทึก

3.3 กล้องถ่ายภาพ ผู้วิจัยจะใช้กล้องถ่ายภาพในการบันทึกภาพที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลที่ได้จากสังเกตจากบริบทของกรณีศึกษา เช่น สถานที่ บรรยากาศในที่ทำงาน บุคลิกภาพ การแต่งกาย ลักษณะสิ่งของเครื่องใช้ เป็นต้น

3.3 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยลงพื้นที่เก็บข้อมูลด้วยตนเอง เพื่อทำความเข้าใจถึงกระบวนการถ่ายถอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ เอกลักษณ์เชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพและ แนวทางในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพเพื่อพัฒนานักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมให้มีบทบาทสอดคล้องกับแนวทางของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน โดยการสัมภาษณ์เชิงลึก การสังเกต กับกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักทั้ง 2 กลุ่มโดยใช้เทคนิคการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) ผู้วิจัยใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการกับนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมทั้ง 2 กลุ่มเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลในกระบวนการถ่ายถอดทางสังคมเชิงวิชาชีพทั้งระยะ ก่อนเข้าสู่อาชีพ ระหว่างอาชีพ และมั่นคงทางอาชีพ บนประเด็นใน

การศึกษาทั้ง 3 ประเด็นคือ ตัวแทน เนื้อหา และกลวิธีในการถ่ายทอดทางสังคม การสัมภาษณ์เชิงลึกเกี่ยวกับเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมและการสัมภาษณ์เชิงลึกเกี่ยวกับแนวทางในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพเพื่อพัฒนานักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมให้มีบทบาทสอดคล้องกับแนวทางของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน โดยผู้วิจัยจะสัมภาษณ์ในลักษณะสนทนาพูดคุยอย่างเป็นกันเองกับผู้ให้ข้อมูล เพื่อสร้างสัมพันธภาพที่ดีระหว่างผู้สัมภาษณ์และผู้ถูกสัมภาษณ์ โดยผู้วิจัยเตรียมประเด็นคำถามสำหรับการสัมภาษณ์ทุกครั้งเพื่อช่วยให้สามารถสัมภาษณ์ได้ครบทุกรายละเอียดที่ต้องการศึกษา แต่จะไม่นำออกมาอ่านเพื่อถามผู้ถูกสัมภาษณ์อย่างเป็นทางการ และลักษณะของคำถามจะยืดหยุ่นตามบริบทในขณะดำเนินการสัมภาษณ์ และลักษณะคำถามในการสัมภาษณ์จะเป็นคำถามปลายเปิดเพื่อให้ผู้ถูกสัมภาษณ์ได้ให้ข้อมูลได้อย่างละเอียดที่สุดตามมุมมองของผู้ให้ข้อมูล (Emic view) และผู้วิจัยจะไม่ถามคำถามที่มีลักษณะเป็นคำถามชี้นำเพื่อให้ได้คำตอบตามมุมมองของผู้วิจัย (Etic view)เมื่อสัมภาษณ์จบในแต่ละประเด็นคำถามผู้วิจัยจะทำการสรุปประเด็นการสัมภาษณ์ เพื่อให้ผู้ถูกสัมภาษณ์ได้ตรวจสอบข้อมูลที่ให้สัมภาษณ์ว่าถูกต้องหรือไม่ ซึ่งเป็นวิธีการตรวจสอบความถูกต้องตรงประเด็นของข้อมูล และเมื่อทำการสัมภาษณ์เสร็จ ผู้วิจัยจะเปิดโอกาสให้ผู้ถูกสัมภาษณ์ได้ซักถามในประเด็นที่สงสัยหรือต้องการถาม พร้อมกันนี้ผู้วิจัยได้ทำการสังเกต การแสดงออกทั้งกิริยา ท่าทาง และสีหน้า ของผู้ให้ข้อมูลขณะดำเนินการสัมภาษณ์ เพื่อนำมาประกอบการวิเคราะห์ข้อมูล

การสังเกต (Observation) ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้การสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วมโดยเป็นการสังเกตในบริบทที่เกี่ยวข้องกับผู้ให้ข้อมูล เช่น บรรยากาศในที่ทำงาน สิ่งของเครื่องใช้ และบุคลิกภาพของผู้ให้ข้อมูลขณะให้ข้อมูล เป็นต้น โดยที่ผู้ให้ข้อมูลจะต้องอนุญาตเท่านั้น ซึ่งการสังเกตทำให้ผู้วิจัยได้เข้าใจถึง กระบวนการทำงาน และเอกลักษณ์เด่น จากพฤติกรรมและฉากและบุคคลรอบข้างของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม

3.4 ขั้นตอนในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ทำหนังสือขออนุญาตเก็บข้อมูลจากบัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ถึงนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมทั้ง 2 กลุ่มผู้ที่เป็นกรณีศึกษาในการวิจัยครั้งนี้

2. ทำการนัดหมายกับนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมทั้ง 2 กลุ่มผู้ที่เป็นกรณีศึกษาในการวิจัยเพื่อนัดวันเวลาและสถานที่ในการสัมภาษณ์

3. เมื่อทำการนัดหมายเรียบร้อยแล้ว ในวันที่นัดหมายผู้วิจัย จะเริ่มจากการแนะนำตัวกับผู้ให้ข้อมูลและเล่าถึงวัตถุประสงค์ของการสัมภาษณ์ และขออนุญาตบันทึกภาพเกี่ยวบริบทต่างๆ เช่นบรรยากาศในการทำงาน สถานที่ทำงาน สิ่งของเครื่องใช้ของผู้ให้ข้อมูล

4. เริ่มการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับประวัติของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ผู้ที่เป็นกรณีศึกษาในการวิจัยเพื่อทำให้ทราบข้อมูลเบื้องต้นของกรณีศึกษา และทำการสัมภาษณ์โดยระยะแรกจะสัมภาษณ์ในลักษณะการพูดคุยทั่วๆไปก่อนโดยใช้คำถามกว้างๆแล้วจึงทำการสัมภาษณ์

เชิงลึก โดยใช้แนวคำถามในแบบสัมภาษณ์ที่ได้เตรียมไปเพื่อทำการศึกษากระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ ของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพ ผ่านประสบการณ์ชองกรณีศึกษาอย่างละเอียด และจะมีการสรุปข้อมูลเป็นช่วงๆเพื่อตรวจสอบความถูกต้องกับกรณีศึกษาโดยการสัมภาษณ์กรณีศึกษาผู้วิจัยจะดำเนินการสัมภาษณ์ด้วยตนเองทุกราย

5. เมื่อผู้วิจัยนำข้อมูลกลับมาลงบันทึกและจัดระบบของข้อมูลแล้ว ทุกครั้งผู้วิจัยจะนำข้อมูลกลับไปให้กรณีศึกษาที่ได้สัมภาษณ์มาก่อนได้ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลทุกครั้ง

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยจะทำไปพร้อมๆกับการเก็บรวบรวมข้อมูลและต้องดำเนินต่อไปภายหลังการเก็บข้อมูลสิ้นสุดลงกล่าวคือผู้วิจัยจะไม่แยกกระบวนการเก็บรวบรวมข้อมูลออกจากการวิเคราะห์ข้อมูล โดยจะเก็บข้อมูลไปพร้อมๆกับการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำข้อมูลมาพิจารณาว่ายังขาดตกประเด็นใดซึ่งถ้าขาดตกประเด็นใดไปผู้วิจัยจะขออนุญาตทำการเก็บข้อมูลเพิ่มอีกครั้งกับผู้ให้ข้อมูล และเพื่อสร้างสมมุติฐานชั่วคราว (Working Hypothesis) และสร้างข้อสรุปเทียบเคียงกับแนวคิดทฤษฎีต่อไปสำหรับการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยเลือกใช้การวิเคราะห์ข้อมูลแบบสร้างข้อสรุปซึ่งหลังจากเก็บรวบรวมข้อมูลและมีการตรวจสอบข้อมูลแล้วจึงนำข้อมูลที่ได้มาทำการวิเคราะห์ข้อมูลซึ่งจะเป็นข้อความบรรยาย (Descriptive) ซึ่งได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึกซึ่งผู้วิจัยมีแนวทางในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้ (ชาย โพธิสิตา. 2548: 335-372; อ้างอิงจาก Mile; & Huberman. 1994)

1. การจัดระเบียบข้อมูล(Data Organizing)ข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมมาจากภาคสนามมักไม่อยู่ในสภาพที่พร้อมจะนำไปใช้วิเคราะห์ผู้วิจัยได้นำข้อมูลทีเก็บรวบรวมมาได้มาจัดทำให้ข้อมูลอยู่ในสภาพที่พร้อมจะนำไปวิเคราะห์ได้โดยสะดวก โดยผู้วิจัยจะจัดระเบียบของข้อมูลที่ได้จากกาสัมภาษณ์เชิงลึกที่ถูกจดบันทึกด้วยลายมือและการบันทึกเสียง โดยผู้วิจัยทำการจัดระเบียบโดยการถอดคำให้สัมภาษณ์ออกมาพิมพ์ไว้ในรูปแบบของเอกสารและบันทึกไว้ในคอมพิวเตอร์เพื่อความปลอดภัยและสะดวกต่อการการอ่านและวิเคราะห์และการเรียกมาใช้ภายหลัง จากนั้นผู้วิจัยทำการอ่านทานข้อมูลที่จัดระเบียบแล้วหลายๆครั้งเพื่อให้เกิดการซึมซับในข้อมูล และทำการสรุปข้อมูลไว้เพื่อง่ายต่อการเรียกใช้ข้อมูลอีกครั้ง โดยการจัดระเบียบข้อมูล ผู้วิจัยจะทำไปพร้อมๆ กับการเก็บข้อมูลในทุกๆครั้ง

2. การให้รหัสข้อมูล และการแสดงข้อมูล (Coding; & Data Display) หลังจากผู้วิจัยได้อ่านข้อมูลที่จัดระเบียบอย่างละเอียด เพื่อสรรหาข้อความที่มีความหมายตรงประเด็นกับคำถามการวิจัย เมื่อพบข้อความที่มีความหมายตรงประเด็นกับคำถามการวิจัยตามที่ต้องการจะศึกษาผู้วิจัยจะกำหนดรหัสแทนความหมายของกลุ่มข้อความเหล่านั้น ซึ่งเป็นการลงรหัสแบบอุปนัย (Inductive Coding) ซึ่งไม่มีการกำหนดรหัสไว้ล่วงหน้าเนื่องจากการกำหนดรหัสไว้ล่วงหน้าจะสร้างข้อจำกัดของข้อมูลที่ค้นพบใหม่และมีความน่าสนใจ โดยข้อความที่ให้ความหมายในลักษณะเดียวกันจะใช้รหัสที่เหมือนกัน หลังจากนั้นผู้วิจัยจัดแสดงข้อมูลโดยการนำหน่วยของข้อความที่ให้

รหัสเรียบร้อยแล้วนำมาเชื่อมโยงและหาความสัมพันธ์รวมเป็นกลุ่มของประเด็นในการวิเคราะห์ซึ่งการแสดงข้อมูลจะจัดกลุ่มประเภทของข้อความที่มีความสัมพันธ์กันทางความหมายโดยจะจัดแสดงข้อมูลในรูปแบบต่างๆ เช่นการแสดงข้อมูลด้วยตารางกราฟ แผนภาพเป็นต้น

3. การหาข้อสรุป การตีความและการยืนยัน (Conclusion, Interpretation and Verification) หลังจากการลงรหัสข้อมูลและจัดทำการแสดงข้อมูลแล้ว ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยจะนำข้อมูลทั้งหมดที่ได้ทำการลงรหัสไว้แล้วผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่มีรหัสเดียวกันมาทำการวิเคราะห์ สรุปและตีความซึ่งในการวิเคราะห์ผู้วิจัยจะใช้แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องที่ทบทวนไว้ในบทที่2 มาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์และอภิปรายผลการวิจัยโดยผู้วิจัยได้นำรายละเอียดของแนวคิดทฤษฎีดังกล่าวมาเทียบเคียงกับข้อค้นพบที่ได้จากมุมมองนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมทั้ง 2 กลุ่ม สุดท้ายเมื่อได้ข้อสรุปของผลการวิเคราะห์และอภิปรายผลแล้วผู้วิจัยได้ทำการตรวจสอบข้อสรุปนั้นเพื่อยืนยันความถูกต้องของข้อสรุปจากการวิเคราะห์ข้อมูล รวมถึงรายงานสิ่งที่เป็นข้อค้นพบใหม่ที่เกิดขึ้นในการวิจัยครั้งนี้นอกเหนือจากแนวคิดทฤษฎีที่ได้ประมวลไว้

3.6 การตรวจสอบความเชื่อถือได้ของข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยทำการตรวจสอบความเชื่อถือได้ของข้อมูลโดยมีรายละเอียดดังนี้

1. การตรวจสอบข้อมูลจากแหล่งหลายแหล่ง (Data triangulation) คือ เมื่อผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลจากกรณีศึกษามาแล้วได้ทำการพิสูจน์ว่าข้อมูลที่ได้มานั้นมีความถูกต้องหรือไม่ ซึ่งทำโดยการตรวจสอบจากแหล่งที่มาของข้อมูลหลายแหล่งด้วยกันซึ่งได้แก่ข้อมูลที่ได้จากการข้อมูลทุติยภูมิ ได้แก่ ประวัติการทำงาน ผลงาน รางวัลที่ได้รับของกรณีศึกษาและข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ที่มีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับกรณีศึกษาเช่น เพื่อนร่วมการศึกษา อาจารย์ และเพื่อนร่วมงาน ซึ่งนักออกแบบฯที่เป็นกรณีศึกษาในงานวิจัยครั้งนี้มีความสัมพันธ์กันอยู่แล้ว โดยเมื่อผู้วิจัยทำการสัมภาษณ์กรณีศึกษาท่านหนึ่งผู้วิจัยจะคอยถามถึงรายละเอียดของกรณีศึกษาที่มีความสัมพันธ์กันพร้อมไปด้วย

2. การตรวจสอบข้อมูลจากการใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลมากกว่าหนึ่งวิธี (Methodological Triangulation) คือ การที่ผู้วิจัยใช้วิธีในการเก็บข้อมูลที่หลากหลายเพื่อยืนยันความสอดคล้องของข้อมูลที่ได้จากวิธีการเก็บรวบรวมที่แตกต่างกัน ซึ่งในการวิจัยนี้ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการเก็บรวบรวม คือ การสัมภาษณ์เชิงลึก ประกอบการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม

นอกจากนี้ เพื่อให้ข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือจากการเก็บรวบรวมผู้วิจัยยังใช้การสอบทานข้อมูลโดยให้ผู้ให้ข้อมูลเป็นผู้ตรวจสอบข้อมูล (Members Check) กล่าวคือทุกครั้งเมื่อจบประเด็นคำถามผู้วิจัยจะสรุปและกล่าวให้ผู้ให้ข้อมูลฟังเพื่อให้ผู้ให้ข้อมูลได้ตรวจสอบ และยืนยันความถูกต้องของข้อมูล ก่อนที่จะเปลี่ยนประเด็นคำถาม และหลังจากเสร็จสิ้นการสัมภาษณ์ผู้วิจัยรีบถอดคำให้สัมภาษณ์นั้นและส่งให้ผู้ให้ข้อมูลได้อ่านตรวจสอบว่าผู้วิจัยถอดคำให้สัมภาษณ์ถูกต้องตรงตามที่ผู้ให้ข้อมูลตอบมาหรือไม่ถ้าไม่ตรงหรือมีความบิดเบือนจากที่ตอบจะได้ทำการปรับแก้ให้ถูกต้อง

3.7 การพิทักษ์สิทธิ์ผู้ให้ข้อมูล

เนื่องจากการศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษารายกรณีซึ่งเป็นการศึกษาที่ละเอียดลึกซึ้ง ถึงประวัติการดำเนินชีวิตของกรณีศึกษาดังนั้นการทำวิจัยนี้จำเป็นต้องมีการพิทักษ์สิทธิ์ของผู้ให้ข้อมูล โดยก่อนทำการเก็บข้อมูลผู้วิจัยจะสอบถามความสมัครใจในการเข้าร่วมวิจัยจากผู้ให้ข้อมูลทุกท่าน ถึงแม้ว่ากรณีศึกษาจะอนุญาตให้เปิดเผยข้อมูลของกรณีศึกษาได้ แต่ทั้งนี้เพื่อเป็นการพิทักษ์สิทธิ์ของผู้ให้ข้อมูลมากที่สุด ผู้วิจัยจึงจะละเว้นที่จะระบุถึงตัวกรณีศึกษาอย่างเฉพาะเจาะจง และละเว้นที่จะระบุถึงบุคคลสถานที่อื่นๆที่เป็นการอ้างอิงจากกรณีศึกษาที่เกี่ยวข้อในคำสัมภาษณ์ รวมถึงชื่อของกรณีศึกษาที่ปรากฏในส่วนของการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยใช้เป็นชื่อสมมติทั้งหมดโดยกลุ่มนักออกแบบฯมืออาชีพที่เป็นผู้อาวุโสกว่าผู้วิจัยจะแทนคำหน้าชื่อสมมติด้วยคำว่า “พี่” ทุกท่าน และกลุ่มนักออกแบบฯรุ่นใหม่ผู้วิจัยใช้เพียงการเรียกชื่อเท่านั้น ส่วนกลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิผู้วิจัยขอแทนชื่อสมมติเพื่อเป็นการให้เกียรติด้วยคำว่า “ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่...” และในขั้นตอนการสัมภาษณ์ทุกครั้งผู้วิจัยจะขออนุญาตในการบันทึกเสียงกับกรณีศึกษาทุกครั้งก่อนเริ่มการสัมภาษณ์ รวมถึงแจ้งให้กรณีศึกษาทราบว่า กรณีศึกษามีอิสระในการให้ข้อมูลอย่างเต็มที่ โดยมีสิทธิที่จะตอบหรือไม่ตอบคำถามก็ได้ โดยแจ้งให้ผู้วิจัยทราบ ตลอดจนถ้ากรณีศึกษาไม่ยินดีกับการบันทึกเสียงหรือภาพ ผู้วิจัยจะปฏิบัติตามความพึงพอใจของกรณีศึกษาอย่างเคร่งครัด ส่วนในเรื่องของการรักษาความลับของข้อมูลนั้น ผู้วิจัยจะจัดเก็บข้อมูลไว้ในที่ปลอดภัย นอกจากนี้ผู้วิจัยจะเปิดให้โอกาสกับกรณีศึกษาในการซักถามข้อสงสัยทุกข้อจนได้ความกระจ่าง และมีเวลาคิดทบทวนก่อนตัดสินใจให้คำตอบด้วยความสมัครใจ

บทที่ 4
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่องกระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ : กรณีศึกษา นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพเพื่อรองรับประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน เป็นการศึกษาโดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ในรูปแบบการศึกษาเฉพาะกรณี (Case study) ดังนั้นการนำเสนอผลการวิเคราะห์ในบทนี้มุ่งเน้นทำความเข้าใจและแสดงรายละเอียดพร้อมทั้งบริบทอย่างสมบูรณ์ของกรณีศึกษาผ่านการถ่ายทอดเรื่องราวจากอดีตจนถึงปัจจุบันจากกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักที่ผู้วิจัยได้ทำการเก็บข้อมูล ซึ่งอาศัยการศึกษาเฉพาะกรณีแบบ Instrumental Case โดยเป็นการบรรยายที่ใช้ข้อมูลสำคัญจากกรณีศึกษาเพื่อเป็นเครื่องมือในการการตอบวัตถุประสงค์การวิจัยเป็นหลักโดยจะไม่เจาะจงไปที่การบรรยายข้อมูลของกรณีศึกษาใดกรณีหนึ่งเป็นหลัก หากแต่จะใช้ข้อมูลที่สำคัญของกรณีศึกษาร่วมกันตอบประเด็นปัญหาการวิจัยที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ โดยแบ่งการนำเสนอผลการวิเคราะห์ออกเป็น 6 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของกรณีศึกษา

ส่วนที่ 2 เรื่องราวก่อนเข้าสู่สายวิชาชีพ

- ตอนที่ 2.1 ชีวิตวัยเด็กกับครอบครัว
- ตอนที่ 2.2 ชีวิตในรั้วการศึกษา
- ตอนที่ 2.3 การเริ่มต้นของสายวิชาชีพ
- ตอนที่ 2.4 ช่วงสร้างพื้นฐานของสายวิชาชีพ
- ตอนที่ 2.5 ชีวิตเสมือนจริงของวิชาชีพ

ส่วนที่ 3 เรื่องราวระหว่างการทำงานในสายวิชาชีพ

- ตอนที่ 3.1 การเริ่มเข้าสู่การทำงานในวิชาชีพ
- ตอนที่ 3.2 การทำงานในระหว่างสายวิชาชีพ

ส่วนที่ 4 เรื่องราวในระยะมั่นคงเชิงวิชาชีพ

- ตอนที่ 4.1 ลักษณะของความมั่นคงเชิงวิชาชีพ
- ตอนที่ 4.2 เงื่อนไขของความมั่นคงเชิงวิชาชีพ
- ตอนที่ 4.3 ผลของการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ

ส่วนที่ 5 เอกลักษณ์เชิงวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม

- ตอนที่ 5.1 ลักษณะของเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม
- ตอนที่ 5.2 เงื่อนไขของเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม

ส่วนที่ 6 แนวทางในการพัฒนานักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมเพื่อรองรับประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน

ตอนที่ 6.1 แนวทางในการพัฒนานักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมก่อนเข้าสู่วิชาชีพเพื่อรองรับประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน

ตอนที่ 6.2 แนวทางในการพัฒนานักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมในระหว่างวิชาชีพเพื่อรองรับประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน

ตอนที่ 6.3 แนวทางในการพัฒนาองค์ประกอบพื้นฐานที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมเพื่อรองรับประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน

ซึ่งแต่ละส่วนของการนำเสนอมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้ข้อมูลหลักทั้ง 3 กลุ่ม

สำหรับข้อมูลทั่วไปของผู้ให้ข้อมูลหลักเป็นการบรรยายถึงข้อมูลในภาพรวมเกี่ยวกับลักษณะชีวสังคมของกรณีศึกษากลุ่มที่ 1 คือนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพ และ กลุ่มที่ 2 คือนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม โดยจะไม่เจาะลึกในรายละเอียดของแต่ละกรณีศึกษา เนื่องจากเป็นการศึกษาในรูปแบบ Instrumental Case โดยรายละเอียดเกี่ยวกับชีวิตและบริบทต่างๆ ของนักออกแบบฯนั้นผู้วิจัยจะนำเสนอสอดแทรกส่วนที่สำคัญกับการตอบวัตถุประสงค์ทั้ง 3 ข้อในส่วนของผลการศึกษา ส่วนในกรณีศึกษากลุ่มที่ 3 ซึ่งเป็นกลุ่มผู้ทรงคุณวุฒินั้นจะไม่มีการเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวใดๆนอกจากลักษณะของงานหรือตำแหน่งที่ท่านดำรงอยู่ในปัจจุบันเนื่องจากผู้วิจัยเน้นทำความเข้าใจมุมมองและทัศนะของผู้ทรงคุณวุฒิต่อแนวทางในการพัฒนานักออกแบบฯเพื่อรองรับประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนเป็นหลัก โดยรายละเอียดสำหรับข้อมูลทั่วไปของผู้ให้ข้อมูลหลัก มีดังต่อไปนี้

ตาราง 1 ข้อมูลทั่วไปของกรณีศึกษา กลุ่มที่ 1

ผู้ให้ข้อมูลหลัก	รายชื่อ	เพศ	อายุ	สถานภาพ	ระดับการศึกษา	ลักษณะของงาน	ประสบการณ์ในการทำงาน	รางวัล	รายได้ทั้งหมด/เดือน (บาท)	รายได้จากวิชาชีพออกแบบผลิตภัณฑ์ฯ (บาท)	อาชีพของบิดา	อาชีพของมารดา	ระดับการศึกษาของบิดา	ระดับการศึกษาของมารดา
กลุ่มที่1 นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพ	พี่ดิน	ชาย	35	โสด	ปริญญาโท	นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมอาวุโส (Senior) และพัฒนาตราสินค้า	12 ปี	ระดับชาติ	50,000	50,000	ครู	พนักงานราชการ	ปริญญาตรี	ปริญญาตรี
	พี่ไม้	ชาย	45	สมรส	ปริญญาตรี	หัวหน้าฝ่ายออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม / อาจารย์มหาวิทยาลัยระดับปริญญาตรี	22 ปี	ระดับชาติ	90,000	55,000	ผู้จัดการบริษัทเอกชน	ค้าขาย	ปริญญาตรี	ม.6
	พี่ไผ่	ชาย	43	สมรส	ปริญญาตรี	เจ้าของบริษัทออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม/ อาจารย์มหาวิทยาลัยระดับปริญญาตรี	22 ปี	ระดับชาติ	80,000	80,000	ผู้แทนจำหน่ายสินค้า	ค้าขาย	ม.3	ม.3
	พี่ปูน	ชาย	36	สมรส	ปริญญาโท	เจ้าของบริษัทออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม / อาจารย์มหาวิทยาลัยระดับปริญญาตรี	15 ปี	ระดับชาติ	90,000	70,000	ตำรวจ	นักวิชาการ	ปริญญาตรี	ปริญญาตรี
	พี่แก้ว	ชาย	34	สมรส	ปริญญาตรี	หัวหน้าฝ่ายออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม	22 ปี	ระดับชาติ	100,000	100,000	แพทย์	พยาบาล	ปริญญาตรี	ปริญญาตรี

ตาราง 1 (ต่อ)

ผู้ให้ข้อมูลหลัก	รายชื่อ	เพศ	อายุ	สถานภาพ	ระดับการศึกษา	ลักษณะของงาน	ประสบการณ์ในการทำงาน	รางวัล	รายได้ทั้งหมด/เดือน (บาท)	รายได้จากวิชาชีพออกแบบผลิตภัณฑ์ฯ (บาท)	อาชีพของบิดา	อาชีพของมารดา	ระดับการศึกษาของบิดา	ระดับการศึกษาของมารดา
กลุ่มที่1 น้ำออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพ	พี่โฟม	ชาย	41	สมรส	ปริญญาตรี	เจ้าของบริษัทออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม / อาจารย์มหาวิทยาลัยระดับปริญญาตรี / อดีตนายกสมาคมนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม	20 ปี	ระดับชาติ	90,000	90,000	ข้าราชการ	ข้าราชการ	ปริญญาตรี	ปริญญาตรี
	พี่ฟรอยด์	ชาย	37	สมรส	ปริญญาตรี	เจ้าของบริษัทออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม / อาจารย์มหาวิทยาลัยระดับปริญญาตรี / นายกสมาคมนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม	15 ปี	ระดับนานาชาติ	200,000	100,000	ผู้จัดการธนาคาร	ครู	ปริญญาตรี	ปริญญาตรี
	พี่ปอ	ชาย	36	สมรส	ปริญญาโท	เจ้าของบริษัทออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม / อาจารย์มหาวิทยาลัยระดับปริญญาตรี-โท	14 ปี	ระดับชาติ	100,000	70,000	วิศวกร	นำเข้าและกระจายสินค้า	ปริญญาโท	ปริญญาตรี
	พี่ป่าน	ชาย	36	สมรส	ปริญญาตรี	เจ้าของบริษัทผลิตและจำหน่ายผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมและบริษัทออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม	14 ปี	ระดับนานาชาติ	100,000	100,000	ช่างทำแม่พิมพ์พลาสติก	พนักงานบริษัทเอกชน	ประถมศึกษา	ประถมศึกษา

ตาราง 2 ข้อมูลทั่วไปของกรณีศึกษา กลุ่มที่ 2

ผู้ให้ข้อมูลหลัก	รายชื่อ	เพศ	อายุ	สถานภาพ	ระดับการศึกษา	ลักษณะของงาน	ประสบการณ์ในการทำงาน	รางวัล	รายได้ทั้งหมด/เดือน (บาท)	รายได้จากวิชาชีพออกแบบผลิตภัณฑ์ฯ (บาท)	อาชีพของบิดา	อาชีพของมารดา	ระดับการศึกษาของบิดา	ระดับการศึกษาของมารดา
กลุ่มที่ 2 นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม	ซี	ชาย	25	โสด	ปริญญาตรี	นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมและออกแบบสื่อเชิงโต้ตอบ	2 ปี	-	20,000	20,000	ครูวิชาศิลปะ	ครูวิชาศิลปะ	ปริญญาตรี	ปริญญาตรี
	เอ็ม	หญิง	25	โสด	ปริญญาตรี	นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม / เจ้าของบริษัทผลิตและจำหน่ายผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม	2 ปี	ระดับชาติ	20,000	15,000	ผู้แทนจำหน่ายสินค้า	เจ้าของธุรกิจส่วนตัว(ร้านตัดเสื้อ) และแม่บ้าน	มัธยมต้น	ประถมศึกษา
	วาย	ชาย	24	โสด	ปริญญาตรี	นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม	1 ปี	-	15,000	15,000	นักออกแบบผลิตภัณฑ์ และผู้ผลิตต้นแบบผลิตภัณฑ์	ข้าราชการ	ปริญญาตรี	ปวช.
	เค	ชาย	23	โสด	ปริญญาตรี	นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม	1 ปี	ระดับชาติ	40,000	40,000	นักออกแบบและตกแต่งสถาปัตยกรรมภายใน	เจ้าของธุรกิจส่วนตัว(ร้านตัดเสื้อ)	ปวส.	ปริญญาตรี

ตาราง 3 ข้อมูลทั่วไปของกรณีศึกษา กลุ่มที่ 3

กรณีศึกษากลุ่มที่ 3						
รายชื่อ	เพศ	อายุ	สถานภาพ	ระดับการศึกษา	ลักษณะงาน	ประสบการณ์ในการทำงาน
ผู้ทรงคุณวุฒิ ท่านที่ 1	ชาย	57	สมรส	ปริญญาโท	คณบดีคณะด้านการออกแบบ มหาวิทยาลัยรัฐ และอาจารย์มหาวิทยาลัยระดับปริญญาตรี-โท	36 ปี
ผู้ทรงคุณวุฒิ ท่านที่ 2	ชาย	50	สมรส	ปริญญาตรี	ที่ปรึกษาภาครัฐเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม และเคยทำงานด้านบริหารในสมาคมนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม	28 ปี
ผู้ทรงคุณวุฒิ ท่านที่ 3	ชาย	48	สมรส	ปริญญาโท	ผู้เชี่ยวชาญจากภาครัฐด้านการส่งออกสินค้า กระทรวงพาณิชย์	23 ปี
ผู้ทรงคุณวุฒิ ท่านที่ 4	ชาย	42	สมรส	ปริญญาโท	ผู้บริหารฝ่ายพัฒนาการออกแบบและธุรกิจสร้างสรรค์ จากหน่วยงานรัฐ	18 ปี
ผู้ทรงคุณวุฒิ ท่านที่ 5	ชาย	39	โสด	ปริญญาเอก	ที่ปรึกษาธุรกิจด้านการออกแบบ(เอกชน) / อาจารย์มหาวิทยาลัยระดับปริญญาโท-เอก	10 ปี

จากตารางที่ 1-3 ผู้วิจัยได้แบ่งกรณีศึกษาออกเป็น 3 กลุ่ม โดยในตารางที่ 1 คือ ผู้ให้ข้อมูลหลักกลุ่มแรกคือนักออกแบบฯมืออาชีพ ตารางที่ 2 คือ ผู้ให้ข้อมูลหลักกลุ่มที่ 2 คือนักออกแบบฯรุ่นใหม่ และ ในตารางที่ 3 คือ ผู้ให้ข้อมูลหลักกลุ่มที่ 3 คือ ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีประสบการณ์จากหลายมุมมองทั้งแวดวงวิชาการ การเมือง เศรษฐกิจ ที่เกี่ยวข้องกับการเตรียมความพร้อมเพื่อรองรับกับสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพ โดยผู้ให้ข้อมูลหลักในกลุ่มแรกและกลุ่มที่สองจะช่วยตอบวัตถุประสงค์ข้อที่1และ 2เกี่ยวกับกระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพที่ได้รับการถ่ายทอดมาในช่วงเวลาต่างๆ ซึ่งกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักกลุ่มแรกเป็นกลุ่มที่ประกอบวิชาชีพมายาวนานซึ่งอาจให้รายละเอียดในอดีตในระยะก่อนเข้าสู่วิชาชีพได้ไม่ครบถ้วนกับบริบทของสถานการณ์สังคมในปัจจุบัน ผู้วิจัยจึงทำการศึกษาเพิ่มเติมเรื่องราวในระยะนี้กับกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักกลุ่มที่สองที่พึ่งเข้าสู่วิชาชีพ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นปัจจุบันและละเอียดลึกซึ้ง โดยกลุ่มนักออกแบบฯรุ่นใหม่จะเก็บข้อมูลเพียงในช่วงก่อนเข้าสู่วิชาชีพและระหว่างวิชาชีพเท่านั้น และกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักกลุ่มที่3 เพื่อการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับการค้นหาแนวทางในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพสำหรับพัฒนานักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมเพื่อเตรียมความพร้อมในการรองรับกับสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน

โดยในกลุ่มนักออกแบบฯมืออาชีพมีทั้งหมด 9 ท่าน ซึ่งทั้งหมดเป็นเพศชายมีอายุตั้งแต่ 35-45 ปี มีเพียงท่านเดียวที่ยังไม่ได้สมรส โดยมีประสบการณ์ในการทำงานด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมตั้งแต่ 12 -22 ปี มีการศึกษาในระดับปริญญาตรี 6 ท่านและจบการศึกษาในระดับปริญญาโท 3 ท่าน ซึ่งทุกท่านเรียนจบปริญญาตรีในด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมโดยตรง แต่ในระดับปริญญาโทมีการเรียนที่แตกต่างกันออกไป ปัจจุบันมี 6 ท่านที่เป็นเจ้าของหน่วยงานในการออกแบบฯภายใต้การบริหารของตนเอง และอีก 3ท่านทำงานอยู่ในระดับหัวหน้าฝ่ายออกแบบฯ โดยรูปแบบงานมีทั้งการรับจ้างเป็นที่ปรึกษาด้านการออกแบบฯ (Design Consult) และการออกแบบและขายผลิตภัณฑ์ของตนเอง(Design Business) ซึ่งผลิตภัณฑ์ที่ขายได้รับการยอมรับทั้งในประเทศและส่งออกขายในระดับนานาชาติ โดยมี 6 ท่านเป็นผู้ที่มีโอกาสสวมบทบาทอาจารย์ผู้สอนในการถ่ายทอดความรู้ด้านการออกแบบฯให้กับนักศึกษาในระดับปริญญาตรีและปริญญาโท นอกจากนี้ยังมีนักออกแบบฯ 2 ท่านที่เคยได้รับเกียรติในการดำรงตำแหน่งนายกสมาคมนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมประเทศไทย โดยทั้งหมดเคยผ่านการได้รับรางวัลในการประกวดแบบจากหน่วยงานที่มีชื่อเสียงทั้งสิ้น ซึ่ง 2 ท่านเคยได้รับรางวัลการออกแบบฯถึงในขั้นระดับนานาชาติ ทั้งหมดมีรายได้ที่เกิดจากการทำงานด้านออกแบบฯต่อเดือนอยู่ในช่วงระหว่าง 50,000 – 100,000 บาท และมีรายได้ทั้งหมดต่อเดือนอยู่ในช่วงระหว่าง 50,000 – 200,000 บาท ซึ่งบางท่านมีรายได้ที่มาจากแหล่งอื่นที่ไม่ใช่การออกแบบฯ โดยการศึกษาของบิดามารดาหรือผู้ปกครองนั้นมีความหลายหลาย ตั้งแต่ระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา ปริญญาตรี ปริญญาโท และต่างก็ทำงานกันในหลากหลายอาชีพ เช่น รับราชการในหน่วยงานต่างๆ ครู แพทย์ พยาบาล ค้าขาย ธุรกิจส่วนตัว ลูกจ้าง เป็นต้น

สำหรับผู้ให้ข้อมูลหลักกลุ่มที่ 2 คือนักออกแบบฯรุ่นใหม่จำนวน 4 ท่านโดยทั้ง 4 ท่านจบการศึกษาระดับปริญญาตรีด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมโดยตรง เป็นเพศชายจำนวน 3 ท่านและเพศหญิง 1 ท่าน มีอายุตั้งแต่ 23-25 ปี มีสถานะโสดทั้งหมด โดยมีประสบการณ์ในการทำงานด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมตั้งแต่ 1-2 ปี โดย 3 ท่านทำงานในบทบาทของลูกจ้างในหน่วยงานบริษัทที่ปรึกษาด้านการออกแบบฯและ 1 ท่านเป็นเจ้าของธุรกิจส่วนตัวเกี่ยวกับการออกแบบและขายผลิตภัณฑ์ของตนเองทั้งในประเทศและส่งออกขายในระดับนานาชาติ โดยมี 2 ท่านที่เคยได้รับรางวัลในการประกวดแบบจากหน่วยงานระดับชาติ ทั้งหมดมีรายได้ที่เกิดจากการทำงานด้านออกแบบฯต่อเดือน และรายได้ทั้งหมดต่อเดือนอยู่ในช่วงระหว่าง 15,000 – 40,000 บาท ซึ่งบางท่านมีรายได้ที่มาจากแหล่งอื่นที่ไม่ใช่การออกแบบฯ โดยการศึกษาของบิดามารดาหรือผู้ปกครองนั้นมีความหลายหลาย ตั้งแต่ระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปริญญาตรี และต่างก็ทำงานกันในหลากหลายอาชีพ เช่น รับข้าราชการ ครู ค้าขาย ธุรกิจส่วนตัว เป็นต้น โดยมีบิดามารดาของนักออกแบบฯรุ่นใหม่ที่ประกอบอาชีพที่เกี่ยวข้องกับงานด้านศิลปะ เช่น ครูสอนศิลปะ มัณฑนากร ช่างออกแบบและตัดเสื้อ เป็นต้น รวมถึงมี 1 ท่านที่มีบิดาจบการศึกษาและทำงานด้านออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมโดยตรง

สำหรับกรณีศึกษาในกลุ่มที่ 3 เป็นผู้ทรงคุณวุฒิทั้งหมด 5 ท่าน ที่มีประสบการณ์เกี่ยวข้องในแวดวงการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ทั้งในแวดวงการศึกษาระดับอุดมศึกษา ระดับนโยบายในภาครัฐ และภาคธุรกิจ เพื่อให้ได้มุมมองและประเด็นต่างๆในการพัฒนานักออกแบบฯไทยเพื่อรองรับการเปิดประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน โดยท่านผู้ทรงคุณวุฒินั้นประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิท่านแรกจากภาคการศึกษา โดยมีตำแหน่งเป็น คณบดี คณะด้านการออกแบบมหาวิทยาลัยรัฐ และเป็นอาจารย์มหาวิทยาลัยระดับปริญญาตรี-โท และ ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 2 เป็นผู้ที่เคยสัมผัสกับวิชาชีพนี้โดยตรงกับการประกอบวิชาชีพออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมากว่า 20 ปี โดยปัจจุบันผันตัวเองมาทำงานเชิงบริหารในแวดวงนี้ โดยทำงานเป็นที่ปรึกษาให้กับภาครัฐด้านผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมนอกจากนี้ในอดีตยังเคยทำงานบริหารในสมาคมนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม และมีประสบการณ์ในการตัดสินงานประกวดผลงานด้านออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมากมายตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน และท่านผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 3 เป็นตัวแทนจากภาครัฐในระดับบริหารงานด้านการส่งออกผลิตภัณฑ์ ซึ่งมีประสบการณ์ในการติดต่อวางแผนเชิงนโยบายด้านเศรษฐกิจเกี่ยวกับการส่งออกในภูมิภาคอาเซียน และท่านที่ 4 เป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่ทำงานในด้านการพัฒนานักออกแบบ และธุรกิจที่เกี่ยวกับการออกแบบ โดยเป็นผู้บริหารฝ่ายพัฒนาการออกแบบและธุรกิจสร้างสรรค์ จากหน่วยงานรัฐ และผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่สุดท้ายดำรงตำแหน่ง อาจารย์มหาวิทยาลัยระดับปริญญาโทและเอก และยังเป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่ทำงานในภาคธุรกิจโดยทำงานในภาคเอกชนในการเป็นที่ปรึกษาธุรกิจด้านการออกแบบให้กับองค์กรของรัฐและเอกชนต่างๆมากมาย

ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้ข้อมูลหลักนั้นเป็นข้อมูลที่บอกเพียงรายละเอียดทั่วไปในภาพกว้างของคุณสมบัติที่สำคัญของผู้ให้ข้อมูลหลักที่มีประโยชน์ต่อการวิเคราะห์ข้อมูลบางส่วนเพื่อตอบวัตถุประสงค์ในการวิจัย แต่ไม่สามารถบ่งบอกถึงรายละเอียดเชิงลึกของผู้ให้ข้อมูลหลัก โดยข้อมูลเชิงลึกของผู้ให้ข้อมูลหลักทั้ง 3 กลุ่ม จะนำเสนอในส่วนต่อไปที่เป็นการบรรยายถึงกระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพของนักออกแบบฯตั้งแต่เด็กจนมาถึงสามารถประกอบวิชาชีพเป็นนักออกแบบฯในปัจจุบัน

ส่วนที่ 2 เรื่องราวก่อนเข้าสู่การศึกษาในสายวิชาชีพ

ในส่วนการวิเคราะห์เรื่องราวก่อนเข้าสู่สายวิชาชีพนั้นเป็นการเปิดเผยเรื่องราวและประเด็นสำคัญของนักออกแบบฯทั้ง 2 กลุ่มที่เกิดขึ้นก่อนที่ก้าวเข้าสู่ชีวิตการเป็นนักออกแบบฯในสายวิชาชีพ เป็นช่วงเวลาตั้งแต่วัยเด็กเกี่ยวกับบริบทต่างๆของครอบครัว ลักษณะนิสัย ความสัมพันธ์กับครอบครัว การเลี้ยงดู ตลอดจนกิจกรรมต่างๆที่นักออกแบบฯชื่นชอบในช่วงเวลานั้น และอีกมุมหนึ่งในช่วงวัยเด็กเป็นการนำเสนอในเรื่องราวเกี่ยวกับ ชีวิตในรั้วการศึกษา ทั้งชีวิตประจำวัน การเรียนการสอน กิจกรรมต่างที่ได้ทำ การถ่ายทอดทางสังคมที่ฯได้รับ รวมถึงบริบทที่เกิดขึ้นในช่วงเวลานั้นทั้งในช่วง อนุบาล ประถมศึกษา และมัธยมศึกษาต้น และต่อมาในหัวข้อการเริ่มต้นของสายวิชาชีพเป็นการนำเสนอการวิเคราะห์เกี่ยวกับชีวิตในช่วงมัธยมศึกษาตอนปลายตั้งแต่การเริ่มเลือกสายการเรียน โดยในช่วงนี้เปรียบเสมือนการเริ่มต้นของสายวิชาชีพเนื่องจากระบบการเรียนการสอนในประเทศไทยนั้นเด็กนักเรียนได้เริ่มต้นตัดสินใจเลือกสายหรือแนวทางการเรียนด้วยตนเองอย่างจริงจังเป็นครั้งแรก เช่นการเรียนในสายวิทย์ หรือสายศิลป์ เป็นต้น ซึ่งการเลือกสายการเรียนในช่วงเวลานี้เป็นการตัดสินใจเบื้องต้นเกี่ยวกับการประกอบวิชาชีพของเด็กในอนาคต เรียกได้ว่าเป็นหัวเลี้ยวหัวต่อที่สำคัญของการก้าวเดินต่อไป ตลอดจนเมื่อถึงเวลาต้องตัดสินใจเข้าสู่การเรียนการในระดับอุดมศึกษาซึ่งเป็นการตัดสินใจที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้นในการเลือกสาขาวิชาชีพที่จะเข้าไปเรียนรู้สร้างพื้นฐานต่างๆให้สามารถประกอบวิชาชีพได้ตามที่ตนและผู้อื่นคาดหวัง โดยเป็นการบรรยายเรื่องราวในช่วงเวลานั้นและเงื่อนไขทางด้านจิตสังคมที่ทำให้นักออกแบบฯตัดสินใจเลือกเส้นทางเดินเส้นนี้ และหลังการเลือกเข้าสู่การเรียนสาขาวิชาชีพในระดับอุดมศึกษาแล้วนั้น ส่วนต่อไปผู้วิจัยจะนำเสนอเรื่องราวในชีวิตการเรียนในระดับอุดมศึกษาของนักออกแบบฯที่เป็นช่วงของการสร้างพื้นฐานของสายวิชาชีพเนื่องจากเป็นช่วงเวลาสำคัญที่นักออกแบบฯได้เรียนรู้เนื้อหาที่มุ่งเป้าสู่การเป็นนักออกแบบฯในอนาคต โดยเน้นการทำความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาสำคัญที่ได้รับจากตัวแทนหลากหลายกลุ่มผ่านกลวิธีที่แตกต่างกันออกไป และการนำเสนอในส่วนสุดท้าย เป็นการนำเสนอเรื่องราวเสี่ยวหนึ่งในชีวิตการเรียนในระดับอุดมศึกษาที่ผู้วิจัยเรียกว่า ชีวิตเสมือนจริงของวิชาชีพซึ่งช่วงนี้เป็นเรื่องราวที่สำคัญมากช่วงหนึ่งที่นักออกแบบฯได้ลองทำงานจริงจากการรับงานจากการว่าจ้างจากอาจารย์ หรือคนรู้จักภายนอก รวมถึงโอกาสที่ได้ฝึกงานกับบริษัทหน่วยงานต่างๆที่มีการทำงานจริงอย่างมืออาชีพ ซึ่งแม้เป็นช่วงเวลาที่สั้น แต่นักออกแบบฯได้เรียนรู้ฝึกฝนสิ่งต่างๆ

มากมายในช่วงนี้ ทั้งการทดลองใช้ชีวิตประจำวัน ขั้นตอนการทำงานจริง และเนื้อหาสำคัญที่ได้รับอีกมากมาย ก่อนที่จะก้าวออกไปจากรั้วการศึกษาและทำงานจริงในสายวิชาชีพ

ตอนที่ 2.1 ชีวิตวัยเด็กกับครอบครัว

บุคคลไม่ว่าในสายวิชาชีพไหนในช่วงเวลาก่อนก้าวเข้าสู่การทำงานในกลุ่มวิชาชีพนั้นย่อมมีพื้นฐานชีวิตในวัยเด็กกับครอบครัวที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งมีความสัมพันธ์ต่อการดำเนินชีวิต รวมถึงการประกอบวิชาชีพของแต่ละบุคคล นักออกแบบฯเองก็เช่นกันแต่ละบุคคลนั้นมีรายละเอียดพื้นฐานในชีวิตวัยเด็กกับครอบครัวที่มีที่มีความสัมพันธ์กับการก้าวเข้าสู่วิชาชีพนี้ และชีวิตช่วงนี้ของแต่ละท่านนั้นก็มีรูปแบบการดำเนินชีวิต กิจกรรม และความชอบของแต่ละท่านที่แตกต่างออกไป โดยผู้วิจัยจะนำเสนอเป็นสองส่วนที่สำคัญคือ บริบทของครอบครัวและกิจกรรมที่ทำสมัยเด็ก ซึ่งบริบทของครอบครัวของนักออกแบบฯมีรายละเอียดดังนี้

1) บริบทของครอบครัว

กล่าวได้ว่ากว่าบุคคลจะเติบโตจนสามารถใช้ชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุขนั้นต้องถูกถ่ายทอดจากกลุ่มตัวแทนมากมาย ในโครงสร้างของสังคมที่มีอยู่ ซึ่งในวัยเด็กนั้นปฏิเสธไม่ได้เลยว่าส่วนสำคัญที่สุดในการถ่ายทอดนั้นคือครอบครัวที่เด็กคนนั้นอาศัยอยู่ด้วย ซึ่งแม้ว่ากลุ่มนักออกแบบฯอาจจะมีความชอบในวิชาชีพการออกแบบฯเหมือนๆกัน แต่ว่าบริบทของครอบครัวกลับล้วนแต่มีความแตกต่างกันออกไปทั้งการประกอบอาชีพการงาน การอบรมเลี้ยงดู และความสัมพันธ์ของผู้คนในครอบครัว ที่ทำให้นักออกแบบฯแต่ละท่านเติบโตมาอย่างมีประสิทธิภาพ

1.1) ลักษณะการประกอบวิชาชีพของครอบครัว

ลักษณะการประกอบอาชีพเป็นส่วนหนึ่งที่ส่งผลต่อการดำเนินชีวิตของบุคคล โดยการประกอบอาชีพของครอบครัวนั้นสามารถทำให้ลูกมีความสนใจในอาชีพของผู้ปกครองได้จากการถ่ายทอดทั้งทางตรงและทางอ้อมจากผู้ปกครอง โดยผู้ปกครองของนักออกแบบฯแต่ละท่านนั้นประกอบอาชีพที่มีความแตกต่างกัน โดยในแต่ละครอบครัวบ้างก็ไม่ได้ประกอบอาชีพที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบฯหรืออาชีพเกี่ยวกับงานศิลปะเลยแม้แต่น้อย บ้างก็มีอาชีพที่อยู่ในสายงานที่เกี่ยวข้องกับงานทางศิลปะหรือการออกแบบ

1.1.1) ครอบครัวประกอบอาชีพที่ไม่เกี่ยวกับการออกแบบ

ครอบครัวของนักออกแบบฯมืออาชีพนั้นไม่มีครอบครัวไหนที่มีการประกอบอาชีพที่เกี่ยวกับการออกแบบเนื่องจากในช่วงที่นักออกแบบฯมืออาชีพเป็นเด็กนั้นอาชีพเกี่ยวกับการออกแบบยังไม่แพร่หลายมากในสังคมไทยครอบครัวส่วนใหญ่จึงประกอบอาชีพต่างๆที่ไม่มีความเกี่ยวข้องกับการออกแบบ โดยมีทั้งประกอบอาชีพโดยการรับราชการในสาขาต่างๆกันออกไป และที่ประกอบอาชีพเป็นพนักงานในหน่วยงานบริษัทห้างร้านเอกชนรวมถึงประกอบธุรกิจส่วนตัว

“รับราชการทั้งคู่เลยพ่อผมเป็นเจ้าหน้าที่กรม... คุณแม่อยู่สำนักงาน...” (พี่โฟม)

“พ่อหรอ แกจบนิติฯ แกเป็นตำรวจ ส่วนแม่นะแกเป็นเจ้าหน้าที่กระทรวง...เป็นนักวิเคราะห์อะไรประมานนั้น” (พี่ปูน)

“คุณพ่อเป็นหมอครับ ส่วนคุณแม่ก็เป็นพยาบาล” (พี่แก้ว)

“เค้าจบปริญญาตรีทั้งคู่ แม่เป็นครูสอนภาษาอังกฤษ คุณพ่อจบบัญชีเป็นผู้จัดการ Bank” (พี่ฟรอยด์)

“พ่อแม่จบม.3 สมัยนั้นไม่รู้เรียกอะไรแม่ขายของชำ พ่อเป็นเซลล์ขายเครื่องไฟฟ้า ตอนหลังๆเค้ามาทำกิจการเองต่อตู้ลำโพงขาย ลำโพงไม้ๆอะ” (พี่ไผ่)

“พ่อแม่ได้ได้เรียนจบอะไร พ่อเค้าเป็นลูกจ้างในโรงงาน เป็นช่างทำแม่พิมพ์พลาสติก ส่วนแม่นี่แกเป็นชาวนาเลยนะแกเป็นคนอยุธยา พ่อคนกรุงเทพฯ” (พี่ป่าน)

1.1.2) ครอบครัวประกอบอาชีพที่เกี่ยวกับการออกแบบ

ในการเก็บข้อมูลพบว่ากลุ่มนักออกแบบฯอีกกลุ่มหนึ่งที่ผู้ปกครองมีการศึกษาหรือประกอบอาชีพที่มีความเกี่ยวข้องกับงานด้านการออกแบบและงานด้านศิลปะ โดยพบว่าเป็นกลุ่มนักออกแบบรุ่นใหม่หรือผู้ให้ข้อมูลหลักกลุ่มที่ 2 โดยอาชีพทางครอบครัวของนักออกแบบฯท่านหนึ่งมีความใกล้เคียงกับอาชีพนักออกแบบฯมาก คือ พ่อของนักออกแบบฯท่านนี้ จบการศึกษาด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ และประกอบอาชีพที่มีความเกี่ยวข้องกับกระบวนการที่มีความสำคัญของการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม คือการทำตัวอย่างหรือต้นแบบ (Model) ของงานออกแบบจากแนวคิดในกระดาษให้เป็นวัตถุจริงที่จับต้องได้เพื่อการทดลองใช้งานในก่อนทำการผลิตจริงในเชิงอุตสาหกรรม และบางครั้งคุณพ่อก็รับจ้างออกแบบฯ ด้วยเช่นกัน

“พ่อผมเป็นช่างทำโมเดลพวกผลิตภัณฑ์ต่างๆ คือทำต้นแบบเหมือนจริงใช้ได้จริงก่อนที่เค้าจะนำไปผลิตกัน และเค้าก็ออกแบบด้วย” (วาย)

นอกจากนี้ยังมีนักออกแบบฯอีกท่านที่ผู้ปกครองจบการศึกษาในภาควิชาอุตสาหกรรมศิลป์ ซึ่งเน้นการทำงานศิลปะในเชิงอุตสาหกรรม โดยงานของผู้ปกครองท่านนี้เป็นการรับจ้างเขียนป้ายโฆษนา งานปั้น และยังมีบทบาททำงานประจำเป็นครูสอนศิลปะในโรงเรียนในระดับประถมศึกษาอีกด้วย

“พ่อผมอะจบ Industrial Art มา ชื่อมันคล้ายๆกันนะฮ่าๆๆ Industrial Design (พูดไปยิ้มไป)ทำป้ายโฆษนา ปั้นหุ่นไรเงี่ยทำหมดเลย เป็นงานศิลป์แต่ว่าในเชิงพาณิชย์แบบทำขาย หล่อเหล่อไรเงี่ยเป็นงานทางอุตสาหกรรม แม่ก็เรียนเกี่ยวกับศิลปะ แต่ว่าไม่ใช่เชิง Industrial Art เป็นศิลปะทั่วไป แกก็เป็นครูสอนศิลปะทั้งคู่” (ซี)

แม้จะไม่ใช่วิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมโดยตรงแต่ก็เป็นสายการเรียนในกลุ่มงานเชิงศิลป์และมีความเกี่ยวข้องกันทางด้านอุตสาหกรรมที่เป็นงานศิลป์เพื่อการค้าไม่ใช่เพื่อตอบสนองความต้องการของตนเองเหมือนศิลปินทั่วไป และยังมีอีกครอบครัวของนักออกแบบฯท่านอื่นๆ ที่มีการประกอบอาชีพที่มีความเกี่ยวข้องกับการออกแบบซึ่งผู้ปกครองของนักออกแบบฯท่านนี้ทำงานที่ต้องใช้ความสามารถด้านการออกแบบ นั่นก็คืออาชีพ มัณฑนากร ที่ทำหน้าที่ในการตกแต่งพื้นที่ภายในบ้าน อาคาร ให้สวยงามและเหมาสม รวมถึงนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่คุณแม่ที่ประกอบอาชีพเป็นช่างตัดเสื้อโดยรับจ้างออกแบบและตัดชุดเสื้อผ้าตามความต้องการของลูกค้า

“พ่อผมก็ทำตกแต่งภายใน เป็นมัณฑนากร คุณแม่จบวิทยาศาสตร์ รามฯ แต่ว่าเป็นช่างตัดเสื้อ แต่ไม่ใช่ออกแบบเสื้อนะ มีร้านตัดเสื้อ ทำ Pattern เกิดมาก็ทำร้านนี้แล้ว จำความได้ก็แบบว่ามีกองผ้าอะไรแบบนี้เต็มตัว” (เค)

“คุณพ่อม.ศ.3 คุณแม่ ป.4 ค่ะ เป็นเซลล์ขายข้าวค่ะ แม่รับจ้างออกแบบเสื้อผ้า แบบตัดเย็บเล็กๆเงี่ย แต่ว่าแต่งงานก็ไม่ได้ทำแล้ว เคยเป็นลูกจ้าง และก็ทำเองด้วย แล้วก็เย็บส่งเสื้อโหล มีจักรของตัวเอง” (เอ็ม)

ลักษณะการประกอบอาชีพของครอบครัวนักออกแบบฯนั้นมีความแตกต่างกันออกไปโดยมีทั้งครอบครัวที่มีการประกอบวิชาชีพที่เกี่ยวกับงานศิลปะ การออกแบบฯและครอบครัวที่มีอาชีพของผู้ปกครองที่ไม่เกี่ยวกับงานด้านศิลปะเลย โดยในช่วงเวลานั้นนักออกแบบฯได้มีส่วนร่วมกับการทำงานของครอบครัวเช่นเดียวกับเด็กโดยทั่วไป ซึ่งรายละเอียดมีดังนี้

1.2) ลักษณะกิจกรรมที่ทำร่วมกับครอบครัว

ในช่วงเวลาวัยเด็กของนักออกแบบฯแต่ละท่านล้วนแต่มีกิจกรรมที่ได้ทำร่วมกับครอบครัวแตกต่างกันออกไปตามบริบทของแต่ละครอบครัว และในช่วงเวลานั้นนักออกแบบฯยังไม่มีความรู้สึก รัก และชอบทำกิจกรรมใดเป็นพิเศษดังนั้นกิจกรรมส่วนใหญ่เกิดจากการร่วมทำกิจกรรมที่ครอบครัวเป็นผู้เลือกให้เพื่อให้เด็กได้ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ โดยกิจกรรมที่ได้ร่วมทำกับครอบครัวนั้นมีทั้งกิจกรรมที่อยู่ในบริบทการทำงานที่เป็นอาชีพของผู้ปกครอง รวมถึงกิจกรรมที่เป็นงานอดิเรกที่ชื่นชอบของผู้ปกครอง

1.2.1) กิจกรรมที่สัมพันธ์กับการทำงานของครอบครัว

ในสมัยเด็กนักออกแบบฯมีโอกาสเป็นส่วนร่วมในบริบทของการทำงานที่ผู้ปกครองทำในช่วงเวลานั้น บ้างก็เป็นการที่ผู้ปกครองให้ช่วยงาน บ้างก็เป็นการอยู่ในบริบทของการทำงานและได้เห็นการทำงานของผู้ปกครอง โดยผู้ปกครองบางท่านที่ทำงานที่เกี่ยวกับศิลปะและการออกแบบ ได้ให้โอกาสนักออกแบบฯช่วยงานโดยลักษณะเป็นงานง่าย ๆเหมือนกับเป็นผู้ช่วย เช่น พ่อของนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่มีอาชีพเป็นมัณฑนากรซึ่งต้องมีการวัดพื้นที่เพื่อการออกแบบ โดยคุณพ่อมักจะพานักออกแบบฯท่านนี้ไปด้วยเพื่อไปช่วยงานง่าย ๆเช่นการช่วยจับตลับเมตรในการวัดพื้นที่ รวมถึงครอบครัวของนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่รับจ้างเขียนป้ายที่ให้โอกาสนักออกแบบฯช่วยเขียนป้ายเหล่านั้นด้วยเช่นกัน

“พ่อผมเป็นมัณฑนากรใช่ไหมผมก็ต้องตามไปวัดนู่นวัดนี่ ก็ต้องไปช่วยดึงตลับเมตรแบบลากไปลากมาวัดโน่นวัดนี่ให้แก” (เค)

“ชอบช่วยพ่อเขียนป้าย ทำป้าย งานของเค้าอะครับ” (ซี)

นอกจากกิจกรรมที่สัมพันธ์กับการทำงานกับครอบครัวที่มีพื้นฐานทางด้านศิลปะและการออกแบบ ยังมีทั้งกลุ่มที่แม้เติบโตมากับครอบครัวที่ไม่มีพื้นฐานทางอาชีพที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ หรือการออกแบบเลย แต่ในการทำงานของผู้ปกครองกลับแฝงไปด้วยบริบทที่ทำให้นักออกแบบได้รู้จักกับโลกของการออกแบบตั้งแต่วัยเด็ก เช่นบริบทของครอบครัวที่มีกิจกรรมแฝงอยู่ในอาชีพที่มีการออกแบบประดิษฐ์คิดค้นสิ่งของและนักออกแบบฯได้เห็นการทำงานของผู้ปกครองในช่วงเวลานั้น เช่นกรณีของนักออกแบบฯท่านหนึ่ง ที่แม้คุณพ่อนั้นมีอาชีพรับจ้างเป็นช่างทำแม่พิมพ์พลาสติกในโรงงานอุตสาหกรรม แต่คุณพ่อมีความชอบในการซ่อมการสร้างสิ่งต่าง ๆด้วยความคิดและฝีมือของตนเอง ถึงขนาดมีความสามารถในการสร้างเครื่องฉีดพลาสติกด้วยฝีมือและทักษะความสามารถของตนเองเมื่อออกมาประกอบอาชีพด้วยตนเอง ซึ่งแสดงถึงความสามารถในการสร้างประดิษฐ์คิดค้นสิ่งต่าง ๆด้วยตนเอง

“ตอนนั้นเราก็มีเครื่องฉีดอยู่เครื่องนึง เค้าสร้างเองเลยนะ พอดีเค้าเป็นช่างซ่อมโน่นนี่ คือเค้าเป็นหัวหน้าคนงานที่แบบทำทุกอย่างในโรงงาน เครื่องเสียก็ซ่อม แล้ววันนึงเค้าจะออกมาทำเอง ไม่มีทุน มีแค่เงินเดือนก็ซื้อเหล็กเป็นชิ้น ๆมา ซื้อชิ้นนึงก็ทำ Part นึง จนรวมเป็นเครื่องได้” (พี่ป่าน)

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่ในช่วงเวลานั้นคุณพ่อประกอบอาชีพเป็นตัวแทนจำหน่ายเครื่องใช้ไฟฟ้าและมีความสามารถในการซ่อมแซมอุปกรณ์เครื่องใช้ต่าง ๆ และเมื่อเปิดกิจการธุรกิจส่วนตัวแล้วคุณพ่อประกอบอาชีพประกอบลำโพงไม้ขายในยุคนั้น โดยต้องประดิษฐ์

ตู้ลำโพงขึ้นเอง ซึ่งนักออกแบบฯท่านนี้ได้อยู่กับบริบทนั้นมาตั้งแต่จำความได้เพราะบ้านกับสถานที่ทำงานคือที่เดียวกัน

"พ่อเป็นคนซ่อมของทุกอย่างในบ้านเพราะเป็น sale ขายเครื่องใช้ไฟฟ้า แล้วแกก็มาต่อลำโพงขายเองทำลำโพงขายเองต้องตัดตู้ไม้และกรุข้างในตอนนั้นผมได้เห็นบรรยากาศแบบนั้นทุกวัน จำความได้ฝุ่น MDF ก็เต็มบ้านไปหมดแล้ว ดีนะโตมาไม่เป็นมะเร็ง ฮ่าๆๆ (หัวเราะชอบใจ)" (พี่ไผ่)

นอกจากนี้นักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งมีโอกาสติดสอยห้อยตามคุณพ่อไปในที่ทำงานของคุณพ่อโดยคุณพ่อเป็นคนชอบคิดสร้างสรรค์สร้างสิ่งต่างๆ เนื่องจากเป็นหัวหน้าอุทยานแห่งชาติจึงจำเป็นต้องสร้างสาธารณูปโภคต่างๆในอุทยานเพื่อความสะดวกของนักท่องเที่ยว ซึ่งพื้นฐานคุณพ่อเป็นคนชอบคิดชอบออกแบบเป็นพื้นฐานอยู่แล้ว

"เค้าเป็นหัวหน้าอุทยาน คือแกออกแบบบ้านในนั้นเอง ออกแบบและสร้าง landscape ของอุทยานด้วยปิดเทอมผมก็ตามพ่อไปอุทยานก็ไม่ได้ทำไรไปเที่ยว นอนเล่น ผมก็จะเห็นความสามารถในการชอบคิดชอบสร้างของแก ความชอบหรือความรู้สึกดีๆหรือพรสวรรค์ด้านศิลปะ เนี่ยก็ได้มาจากคุณพ่อ เพราะถึงแกไม่ได้เรียนแต่เค้ามีหัว" (พี่โฟม)

การทำงานของผู้ปกครองเป็นกิจกรรมหนึ่งที่นักออกแบบฯมีโอกาสเป็นส่วนหนึ่งของการใช้ชีวิตในบริบทของครอบครัว ซึ่งนักออกแบบฯที่มีผู้ปกครองทีทำงานด้านการออกแบบมีโอกาสได้ลองทำงานออกแบบตั้งแต่เวลานั้นโดยที่ยังไม่มีความรู้สึกชอบหรือไม่แต่อย่างใดแต่เป็นการช่วยทำงานที่ผู้ปกครองให้ช่วยทำยามว่าง หรือแม้บางกรณีจะไม่ได้โอกาสร่วมทำงานแต่การได้อยู่ในบริบทของการทำงานของผู้ปกครองก็สามารถทำให้ได้เห็นรูปแบบการทำงานเชิงสร้างสรรค์มากมายในเวลานั้น โดยนอกจากกิจกรรมที่สัมพันธ์กับการทำงานของครอบครัวยังมีลักษณะกิจกรรมที่นักออกแบบฯได้มีส่วนร่วมในบริบทของครอบครัวคือ ลักษณะกิจกรรมยามว่างที่ชื่นชอบของผู้ปกครองซึ่งนักออกแบบฯได้มีส่วนร่วมในเวลานั้น

1.2.2) ลักษณะกิจกรรมยามว่างที่ชื่นชอบของผู้ปกครอง

ในครอบครัวปกติทั่วไปผู้ปกครองมักจะใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมกับครอบครัวเพื่อสร้างความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน โดยแต่ละครอบครัวก็จะมีกิจกรรมที่แตกต่างกันออกไปตามความชอบของครอบครัวนั้น โดยครอบครัวของนักออกแบบฯเองก็มีรูปแบบของกิจกรรมที่ผู้ปกครองร่วมทำกับนักออกแบบฯในช่วงเวลานั้นที่แสดงถึงการปลุกฝังความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ให้กับนักออกแบบฯตั้งแต่เล็ก เช่นคุณพ่อของนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่คุณพ่อนั้นจบการศึกษาทางด้านวิศวกรรมและแม้ท่านประกอบอาชีพเป็นบาทหลวงในศาสนาคริสต์ แต่ก็มีความชอบในการ

ประดิษฐ์เครื่องบินจึงส่งต่อสิ่งเหล่านี้จนมาถึงตัวของนักออกแบบฯท่านนี้เองตั้งแต่เด็ก จนนำแนวคิดของคุณพ่อนั้นไปต่อยอดเพื่อสร้างสิ่งใหม่ๆขึ้นมาเพิ่มได้อีกด้วย

"คือแบบคุณพ่อจะชอบสร้างเครื่องบินยาง เครื่องบินโครงไม้ที่ต้องเอากระดาษแก้วเอามาติดก็ทำด้วยกัน แล้วพอผมเริ่มรู้จักทำเครื่องบินยาง เราก็เริ่ม อ๋อ...ยางนี่เอามาปั่นให้มันหมุนได้ เราก็เริ่ม เออมันทำเรือบ้างได้ไหม แล้วก็จะมีกระดาษที่ผมเขียนแบบเรือ" (พี่ปอ)

นอกจากนี้นักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่แม้คุณพ่อไม่ได้ทำงานด้านการออกแบบแต่ก็มีกิจกรรมที่ชื่นชอบในการคิด ประดิษฐ์เครื่องใช้ภายในบ้านใช้เอง แม้กระทั่งบ้านที่อาศัยอยู่เองคุณพ่อก็เป็นคนออกแบบด้วยตนเอง

"อย่างบ้านที่อยู่ทุกวันนี้เค้าก็เป็นคนออกแบบเองสร้างเอง เค้าชอบคิด เฟอร์นิเจอร์ในบ้านเค้าจะเป็นคนออกแบบเองทำเอง เค้ายังเปรยๆกับผมเลยว่าถ้าเค้าเรียนก่อสร้างนะคงรวยไปแล้วเพราะเค้าชอบและมีหัวแต่เค้าไปเรียนวนศาสตร์" (พี่โฟม)

เช่นกันกับครอบครัวของนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งพี่คุณพ่อประกอบอาชีพเป็นหมอแต่มีความชอบทางด้านศิลปะเป็นพิเศษ โดยกิจกรรมที่ชื่นชอบของคุณพ่อคือ วาดรูป ชอบงานศิลปะ แต่เนื่องจากคุณพ่อตาบอดสีจึงไม่สนใจเรียนและประกอบอาชีพด้านนี้ โดยความชอบของคุณพ่อนั้นแสดงได้จากการงานศิลป์ที่ประดิษฐ์ขึ้นมาจากความคิดของตนเอง และความชอบนี้เองทำให้คุณพ่อพยายามผลักดันให้นักออกแบบฯท่านนี้สนใจในสายงานที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่ท่านชอบด้วยเช่นกัน

"คุณพ่อจริงๆเป็นคนชอบวาดรูปมากชอบงาน Art แต่ว่าคุณพ่อไปทางนั้นไม่ได้เพราะคุณพ่อเป็นคนตาบอดสีคือพ่อผมมีงานจิตรกรรมเลยนะ งาน Paint งานแบบใช้เกียง Paint เต็มบ้านเลย แถมเค้าก็อยาก Push เราไปทางนั้นอีกด้วย" (พี่แก้ว)

กิจกรรมที่ชื่นชอบของครอบครัวนั้นก็เป็นบริบทของครอบครัวส่วนหนึ่งที่นักออกแบบฯได้รับการถ่ายทอดพื้นฐานความรัก ความชอบ รวมถึงทักษะในกิจกรรมด้านการออกแบบประดิษฐ์คิดสร้างสรรค์ตั้งแต่ในช่วงเวลานั้น โดยนอกจากเรื่องการประกอบอาชีพในลักษณะงานที่มีความแตกต่างกันไปในแต่ละครอบครัวแล้วนั้น สิ่งสำคัญอีกสิ่งหนึ่งคือรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูที่แตกต่างกันออกไป

1.3) ลักษณะการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัว

การที่บุคคลสามารถเติบโตและเป็นคนที่ดี มีความสามารถอยู่ในสังคมได้ต้องอาศัยการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัว ซึ่งการอบรมเลี้ยงดูของผู้ปกครองหรือพ่อแม่นั้นปฏิเสธไม่ได้

เลยว่ามีส่วนทำให้นักออกแบบฯเติบโตขึ้นมาอย่างมีประสิทธิภาพจนสามารถมีบทบาทในการประกอบวิชาชีพเพื่อเป็นประโยชน์ต่อสังคม โดยการเลี้ยงดูในครอบครัวของนักออกแบบฯบางส่วนก็เหมือนกับครอบครัวทั่วไป

1.3.1) การเลี้ยงดูด้วยความเอาใจใส่

การเลี้ยงดูด้วยความเอาใจใส่ของแต่ละครอบครัวมีลักษณะของความเอาใจใส่ที่แตกต่างกันออกไป บางครอบครัวเลี้ยงลูกด้วยการตามใจ บางครอบครัวเลี้ยงดูด้วยการลงโทษเมื่อลูกทำผิด แต่ความมุ่งหมายนั้นล้วนคือความต้องการให้ลูกได้ทำในสิ่งที่ดีและถูกต้อง บางครอบครัวให้ความรักความเอาใจใส่ด้วยการมีกิจกรรมที่ทำร่วมกันของคนในครอบครัว

“พ่อไม่ค่อยได้อยู่บ้านเค้าเป็น sale พ่อเค้าตัวใหญ่เสียงดังเลยดูดุ ดุยังไงดีอะแค่ได้ยินชื่อก็หดแล้ว แม่ใจดี แม่จะดูแลเป็นหลัก แม่จะเลี้ยงลูกเยอะเลี้ยงลูกดีเอาใจใส่ทุกคนมากๆ” (พี่ไผ่)

“พ่อไม่เคยตีผมเลย แม่ก็มีตีบ้างแม่จะคอยเป็นห่วงระเบียบวินัยกลับดึกเค้าก็ตี ตอนนั้นผมหนีไปร้านเกมส์ กลับมาโดนเลย พ่อก็จะให้ความรักอีกรูปแบบนึง เวลาเค้าเข้าเวรดึกๆก็ซื้อผัดไทยมาให้กินขาหมูมาให้ ผมหลับแล้วยังปลุกมากินเลยนะ ตอนนั้นโคตรอ้วนเลย ฮ่าๆๆ” (พี่ปูน)

“เป็นตัวของตัวเอง แม่เค้าเรียกอ่ะนะเด็กสมาธิสั้น แม่ดุนะแกเอือมๆเราเหมือนกันฮ่าๆ บ่นแทบทุกเรื่อง แกเป็นครูด้วยแหละ ส่วนพ่อก็ไม่ค่อยเฮี๊ยบสบายๆตามใจ” (พี่ฟรอยด์)

“ผมเติบโตมาในครอบครัวที่อบอุ่น พ่อแม่เป็นครูสอนศิลปะทั้งคู่ ตอนเด็กๆผมไม่ค่อยดื้อ แล้วก็ไม่ค่อยซนนะพี่ส่วนมากสมัยนั้นก็จะวิ่งเล่นแถวบ้าน มีเวลาเย็นๆก็ออกไปขี่จักรยานเล่นกะพ่อแม่ที่ริมทะเล” (ซี)

1.3.2) การสนับสนุนให้มีการศึกษาอย่างเต็มที่

การเลี้ยงดูอีกลักษณะหนึ่งของครอบครัวการส่งเสริมด้านการศึกษาให้เด็กได้มีโอกาสได้เรียนอย่างเต็มที่ เพื่อให้ได้รับการถ่ายทอดในบางสิ่งที่ผู้ปกครองไม่สามารถให้ความรู้เหล่านั้นได้เพื่อให้เด็กมีความรู้และสามารถดำรงชีวิตอยู่ได้ในสังคม โดยครอบครัวของนักออกแบบฯบางท่านมีลักษณะของการเลี้ยงดูที่มีลักษณะเช่นนี้ ทั้งการสนับสนุนการเรียนในภาคการศึกษาในโรงเรียนที่มีคุณภาพ รวมถึงการเรียนเสริมทักษะบางประการที่จะทำให้นักออกแบบฯได้มีความรู้มากยิ่งขึ้นไป

“พวกผมเด็กตลาดแม่เค้าพยายามเอาผมไปเรียนโรงเรียนฝรั่ง ตอนนั้นมีคนบอกแม่ว่าแบบเรียนโรงเรียนวัดก็พอแระจะเรียนแพงๆไปทำไม แต่แม่ก็พยายามทั้งๆที่ไม่ค่อยมี แม่อยากให้ลูกได้เรียนโรงเรียนดีๆ แกก็จะไปรับไปส่งลูกตอนเด็กๆ” (พี่ไผ่)

“บ้านผมขออะไรไม่ค่อยได้หรอก ต้องขอเรียนน่ะถึงจะได้ บางอย่างไม่ได้ขอก็มาเองด้วยซ้ำ แบบเปียโนอยู่ดีๆก็มีมาตั้งที่บ้านอยู่ดีๆก็ได้ไปเรียนที่สยามกลการ โหยเรียนทีเดียวเลิกไม่ชอบเลย คือแบบให้เด็กตื่นเช้าๆมาเรียนเปียโน ในห้องที่หยั่งกะแช่แข็งเด็ก เป็นห้องแคบๆ อากาศเฮงซวย บรรยากาศน่าเบื่อ” (เค)

1.3.3) การสนับสนุนให้ทำในกิจกรรมที่ชื่นชอบ

การสนับสนุนให้ลูกได้ทำกิจกรรมที่ชื่นชอบนั้นเป็นเรื่องที่ดีหากผู้ปกครองมองว่าสิ่งที่ลูกของตนชอบนั้นเป็นเรื่องที่ดีและเหมาะสม ซึ่งสิ่งเหล่านี้อยู่ที่มุมมองของแต่ละครอบครัวว่ากิจกรรมไหนเหมาะสมที่จะส่งเสริมให้ได้ทำ ในบางครอบครัวบ้างก็หากิจกรรมเสริมให้ลูกโดยเห็นว่าเป็นความสนใจของลูกในสมัยเด็ก จึงสนับสนุนพาลูกของตนไปร่วมกิจกรรมที่ลูกชื่นชอบ อย่างเช่นครอบครัวของนักออกแบบฯบางท่านที่ผู้ปกครองเห็นว่าลูกชอบงานศิลปะ และพาลูกเข้าร่วมกิจกรรมด้านศิลปะ เช่นการพิมพ์ลายผ้า การเรียนพิเศษวาดรูป รวมถึงครอบครัวของนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่สนับสนุนในกิจกรรมที่เด็กๆทั่วไปชอบคือการอ่านหนังสือการ์ตูน

“อยู่วันนึงแม่ผมชวน ที่กรมศิลป์ข้างพิพิธพันธ์เค้าเปิดรับสอนเทคนิคการพิมพ์ Silk Screen ไปไหมลูกเค้าก็พยายามพาไป วันนั้นก็อาบน้ำแต่งตัวตั้งใจไปแบบเต็มเปี่ยม พอไปถึงเค้าปิดรับสมัครก็เลยไปเดินพิพิธพันธ์แห่งชาติแทน” (พี่ปูน)

“ช่วงนั้นเค้าจะชอบมีกิจกรรมวันแด็กกันเยอะๆ ที่แบบ ชอบให้เด็กไปทำโน่นนี้ เราก็ได้ไปทำผ้าบาติก เคาก็พาเราไปเราก็ชอบนะ” (เอ็ม)

“ตอนเด็กแม่ให้ผมเรียนพิเศษ ผมนี่ต้องเรียนเลข อังกฤษ ไรงี้ แล้วมันเครียดไง ก็เลยต้องแบบ แม่ขอเรียนวาดรูปนะ ก็ไม่มีปัญหา” (เค)

“แม่ใจดี ทุกวันอาทิตย์จะขอเงินแม่ 5 บาทเดินไปซื้อการ์ตูนไอ้ชัยพฤกษ์วิทยาศาสตร์นั่นแหละมันเป็นการ์ตูนวาดสวยๆแล้วจะมีคอลัมน์วิทยาศาสตร์ ทดลองโน่นนี่ให้ดู” (พี่ไผ่)

แต่ไม่ใช่ว่านักออกแบบฯทุกท่านจะมีครอบครัวที่ให้การสนับสนุนให้ทำกิจกรรมที่ชื่นชอบ โดยกิจกรรมบางกิจกรรมที่นักออกแบบฯท่านหนึ่งมีความชอบตั้งแต่เล็กนั้นถูกห้าม ก็คือการวาดรูปที่ชื่นชอบมาก แต่ด้วยเงื่อนไขด้านฐานะของครอบครัวในสมัยนั้น สิ่งที่ชอบจึงจำเป็นต้องถูกห้ามบ้าง

แต่ไม่ใช่ว่าเงื่อนไขนี้จะทำให้นักออกแบบฯท่านนี้หยุดทำในสิ่งที่ตนเองชื่นชอบสมัยเด็ก โดยก็ยังพยายามหาทางออกด้วยการหาดินสอที่มีมูลค่าไม่แพงเท่าปากกามาทดแทน

“ถ้าเค้าจะว่าก็ตอนที่เอาปากกาเค้ามาเขียนวาดรูปอะไรอย่างนี้ เค้าบอกเปลืองหมึก เสียดายเปลืองหมึกปากกาก็ไม่ค่อยมีแล้วก็แพงด้วย แต่ก็ยังวาดอยู่แหละ ก็เอาดินสอถูกๆ วาด” (พี่ป่าน)

การอบรมเลี้ยงดูของครอบครัวนั้นเป็นหัวใจสำคัญของกระบวนการถ่ายทอดทางสังคมด้านหนึ่งเนื่องจากช่วยเวลาของการเติบโตจากเด็กสู่วัยรุ่นนั้นเด็กจะใช้เวลาอยู่กับครอบครัวเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งนักออกแบบฯเองก็ได้รับการอบรมเลี้ยงดูด้วยความรักและเอาใจใส่เป็นอย่างดีจากครอบครัวและสนับสนุนให้ได้รับการศึกษาอย่างเต็มที่ รวมถึงสนับสนุนให้ทำในกิจกรรมที่ชื่นชอบที่เป็นการเลี้ยงดูรูปแบบหนึ่งที่ได้รับจากผู้ปกครองให้ทำในสิ่งที่ตนชื่นชอบ

1.4) ลักษณะของพี่น้องในครอบครัว

นอกจากบริบทของครอบครัวในการประกอบอาชีพการทำงานกิจกรรมต่างๆที่นักออกแบบมีส่วนร่วมกับผู้ปกครองในครอบครัวแล้วนั้นส่วนสำคัญในการเติบโตมาอีกอย่างส่วนหนึ่งในครอบครัวก็คือพี่น้อง นักออกแบบฯต่างก็มีครอบครัวที่มีขนาดที่แตกต่างกันออกไปทั้งครอบครัวที่ตนเองเป็นลูกคนเดียวและครอบครัวที่มีพี่น้องหลายคนโดยครอบครัวของนักออกแบบฯส่วนใหญ่มีลักษณะเป็นครอบครัวที่มีพี่น้องจากพ่อแม่เดียวกัน และที่เป็นลูกคนเดียว

“ในพี่น้องสามคนผมเป็นคนที่สอง มีพี่สาวกะน้องชาย ห่างกันคนละ 2 ปี พี่สาวมากกว่า 2 น้องก็เด็กกว่า 2 ปี” (พี่ไผ่)

“มีพี่น้อง 3 คน ผู้ชายหมด ผมเป็นคนกลาง เด็กมีปัญหาว่างั้น ฮ่าๆๆ” (พี่ฟรอยด์)

“มีกัน 3 คน ผมคนกลางมีพี่ชายกับน้องสาว น้องสาวนี่ห่างกันเยอะ 11 ปี” (พี่ปูน)

“ผมเป็นลูกชายคนเดียวเลยครับ” (พี่แก้ว)

“ผมไม่มีพี่น้องครับ ลูกคนเดียว” (วาย)

เห็นได้ว่านักออกแบบฯมีความแตกต่างกับในบริบทของครอบครัวเกี่ยวกับลักษณะของพี่น้องที่บางท่านมีพี่น้องและบางท่านไม่มี สำหรับครอบครัวที่มีพี่น้องอยู่ร่วมกันนั้น พี่น้องก็เป็นเสมือนตัวแทนที่สำคัญในการถ่ายทอดทางสังคมทั้งทางตรงและทางอ้อมเนื่องจากเป็นผู้ที่มีวัย

ใกล้เคียงกับบุคคลมากกว่าพ่อแม่ผู้ปกครองทำให้ง่ายต่อการทำความเข้าใจในการเรียนรู้ โดยพี่น้องก็มีความสนใจที่แตกต่างกันออกไปดังนี้

1.4.1) พี่น้องที่ไม่มีความสนใจด้านศิลปะ

ครอบครัวของนักออกแบบฯที่มีพี่น้องร่วมกันในครอบครัวนั้น ต่างมีพี่น้องที่แม้จะเติบโตมาด้วยกันตั้งแต่เยาว์วัยแต่ก็มีความชอบที่ต่างกันไปกับตัวนักออกแบบฯที่ชอบกิจกรรมด้านศิลปะอย่างสิ้นเชิง ดังพี่น้องในครอบครัวของนักออกแบบฯท่านต่อไปนี้

"พี่ผมมันจะเป็นเด็กเรียนมันเก่งมาก ส่วนน้องชายก็จะบ้าอ่านหนังสือพวกปรัชญา เราต่างคนต่างเล่นอย่างว่าอยู่ในตลาดอะ ต่างคนต่างมีก๊วน พี่สาวเรียนทางด้านบริหารส่วนน้องชายก็เรียนเศรษฐศาสตร์ ไม่เหมือนผมสักคน" (พี่ไผ่)

"น้องสาวมันเรียนด้านเกษตรตอนนี้ก็กลับไปทำงานแถวบ้าน ไม่ได้เล่นด้วยกันเลย อย่างว่าเราผู้ชายมันผู้หญิงเล่นคนละแบบชอบคนละแบบเลย" (พี่ดิน)

"พี่ชายผมเรียนหมอ ตอนเด็กๆไม่ได้เล่นด้วยกันเลยชอบคนละเรื่อง" (เค)

1.4.2) พี่น้องที่มีความสนใจด้านศิลปะ

พี่น้องในครอบครัวของนักออกแบบฯอีกกลุ่มที่แม้มีความต่างกันในความชอบที่เลือกเรียนเลือกประกอบวิชาชีพที่ต่างกันแต่กลับมีความสัมพันธ์กันของความเป็นอาชีพเชิงศิลป์ ดังครอบครัวของนักออกแบบฯหลายท่านที่เลือกเรียนการประกอบอาชีพที่ต่างกันแต่ทั้งหมดเป็นอาชีพในรูปแบบของการใช้ศิลปะในการประกอบอาชีพ คือ อาชีพเกี่ยวกับอาหารด้านคหกรรมศาสตร์ นิเทศศาสตร์สาขาการออกแบบโฆษนา วิศวกรเสียง (Sound Engineer) และพี่ชายของนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งได้เลือกเรียนในสาขาที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปะนั่นก็คือการตัดต่อภาพยนตร์ แม้กระทั้งพี่ชายได้เลิกทำงานด้านนี้แล้วก็ยังเลือกที่จะไปเรียนต่อทางด้านศิลปะการทำอาหารและได้ประกอบอาชีพเป็นพ่อครัวในที่สุด

"พี่สาวจบ ม.3 แล้วก็ไปเรียนสายอาชีวะด้าน คหกรรมศาสตร์ แล้วก็จบปริญญาโทด้านการตลาดที่ลอนดอน ส่วนพี่ชายก็จบนิเทศ แล้วก็ทำงานด้านโฆษนาเปิดออฟฟิสเป็นของตัวเองรับงานโฆษณารับงาน event" (พี่โฟม)

"พี่ชายเรียนไปทาง Food science ส่วนน้องเป็น Sound Engineer ไม่มีใครเรียนเหมือนกันเลย แล้วก็ไม่มีใครเรียนเหมือนพ่อแม่ด้วย" (พี่ฟรอยด์)

“พี่ชายผมเค้าเรียนวารสาร ตัดต่อ Digital Editorตัดต่อวีดีโอที่เป็นดิจิตอล เป็นช่างเทคนิคด้าน movie พอเทคโนโลยีมันตายก็เปลี่ยนเลือกที่จะไปเรียนทำอาหารที่กอดองเบลอขอพ่อแม่ไปเรียน ตั้ง 9 แสนกว่านะ แล้วก็ไปเป็น Chef ก็สนิทกันนะคือตอนแรก พี่ผมทำไรผมก็ทำตามถ้ามันสนุก เช่น เล่นบาสฯ ถ่ายรูปเล่นคอมพิวเตอร์” (พี่ปูน)

โดยสรุปในด้านบริบทของครอบครัวจะมีบริบทที่แตกต่างกันออกไปตั้งแต่ลักษณะการประกอบอาชีพของแต่ละครอบครัวที่พ่อแม่ล้วนแล้วแต่มีอาชีพที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับอาชีพด้านการออกแบบหรือทางศิลปะเลยในกลุ่มของนักออกแบบฯมืออาชีพ และในกลุ่มนักออกแบบฯรุ่นใหม่ที่บางครอบครัวประกอบอาชีพที่มีความเกี่ยวข้อกับการออกแบบฯโดยตรงและโดยอ้อม ซึ่งทำให้นักออกแบบฯมีกิจกรรมร่วมกับงานของพ่อแม่ด้วย แต่การที่ไม่ได้ทำงานที่เกี่ยวข้องกับศิลปะหรือการออกแบบนั้นในบางครอบครัวก็มีกิจกรรมที่เป็นความชอบหรือมีกิจกรรมในการออกแบบ ประดิษฐ์ รวมถึงการสร้างงานศิลปะ ซึ่งนักออกแบบฯได้มีส่วนร่วม ได้เห็นในกิจกรรมนั้นๆและทำให้เกิดแรงบันดาลใจและชอบในการประดิษฐ์ออกแบบที่ผู้ปกครองได้ทำ และการอบรมเลี้ยงดูของแต่ละครอบครัวก็มีการเลี้ยงดูที่ให้ความเอาใจใส่ต่อลูกเช่นเดียวกันเพียงแต่รูปแบบการเลี้ยงดูจะแตกต่างกันออกไป บางครอบครัวไม่ตีลูกเลย บางครอบครัวห้ามไม่ให้ทำในกิจกรรมบางกิจกรรม บางครอบครัวทั้งดุทั้งตี แต่นั่นคือเด็กมีความดื้อและทำในสิ่งที่ผู้ปกครองได้ห้ามและไม่อยากให้ไปในทางที่ไม่ดีไม่ควร ซึ่งระดับของความเอาใจใส่ก็แตกต่างกันออกไปตามบริบทของครอบครัวในสมัยนั้น รวมถึงการสนับสนุนทางการศึกษาที่ดีตามความสามารถของครอบครัว และส่วนมากการเลี้ยงดูในการเอาใจใส่ก็เป็นหน้าที่ของคุณแม่คล้ายๆกับครอบครัวทั่วไปในสังคมไทย แต่พบว่ากิจกรรมที่นักออกแบบฯชื่นชอบและได้ทำกับผู้ปกครองส่วนใหญ่เป็นกิจกรรมที่ได้ทำกับคุณพ่อเป็นส่วนใหญ่ นอกจากนี้นักออกแบบฯบางกลุ่มเป็นลูกคนเดียวบางกลุ่มที่มีพี่น้องก็จะมีความแตกต่างทางด้านนิสัยความชอบของพี่น้องที่แตกต่างกันออกไปซึ่งทั้งหมดนั้นไม่มีพี่น้องครอบครัวเดียวกันที่มีการเรียนในสายการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมเลย จะมีแค่พี่น้องที่มีความชอบที่ใกล้เคียงกันบ้างในวิชาชีพที่ใช้แนวคิดของศิลปะการออกแบบในการประกอบอาชีพ

2) กิจกรรมที่ทำสมัยเด็ก

ในสมัยเด็กนั้นบุคคลทุกคนย่อมมีกิจกรรมที่ตนเองชื่นชอบและสนใจแตกต่างกันออกไปซึ่งบางกิจกรรมสามารถสะท้อนถึงตัวตนของตนเองเมื่อเติบโตขึ้นมา โดยกิจกรรมสมัยเด็กของนักออกแบบฯแต่ละท่านมีกิจกรรมที่ชื่นชอบและสนุกเมื่อได้ทำกิจกรรมเหล่านั้น ซึ่งมีกิจกรรมที่ทุกคนมีการเล่นเหมือนเด็กทั่วไป เช่น จับปลา เล่นกีฬา ขี่จักรยาน วาดรูป เล่นของเล่นต่างๆ การทดลองทำของเล่นต่างๆด้วยตนเอง เป็นต้น โดยกิจกรรมทั้งหมดมีรายละเอียดดังนี้

2.1) กิจกรรมกีฬา

กีฬาเป็นกิจกรรมที่โปรดปรานสำหรับเด็กส่วนใหญ่และเป็นกิจกรรมที่ทุกคนล้วนให้การสนับสนุนเนื่องจากช่วยให้เด็กมีพัฒนาการทางความคิดและร่างกายที่แข็งแรง ซึ่งแต่ละคนมีชนิดกีฬาที่แตกต่างกันออกไปตามความชอบและความเหมาะสม เช่นกันกับนักออกแบบฯบางท่านที่ในช่วงเวลานั้นมีความชอบกิจกรรมกีฬาที่แตกต่างกันออกไป เช่น ว่ายน้ำ ฟุตบอล บาสเก็ตบอล ขี่จักรยาน ตกปลา เป็นต้น ตามประสาเด็กทั่วไป

"สมัยนั้นไม่มีไรทำมากหรอก วันหยุดไปว่ายน้ำที่ มอ. เจ๋งสุดแล้วตอนนั้น" (พี่ฟรอยด์)

"สมัยนั้นอยู่ตลาด เด็กๆในตลาดเยอะตกเย็นผมก็จะไปเตะบอลกัน" (พี่ไผ่)

"จะเล่นบาสอยู่ใต้แฟลตตำรวจนั่นแหละ คนเดียวบ้างกะเพื่อนบ้างแล้วแต่วัน" (พี่ปูน)

"ผมจะชอบปั่นจักรยานตั้งแต่เด็ก เพราะว่าบ้านผมเป็นบ้านพักแพทย์ในโรงพยาบาล ก็มี Area ให้ปั่น ผมก็ปั่น ปั่น ปั่นปล่อยมือรอบโรงพยาบาลยกล้อรอบโรงพยาบาล จนตอนหลังหลับตาก็ชนต้นไม้อะไรงี้ ฮ่าๆๆ" (พี่แก้ว)

"วันไม่เรียนหนังสือ ผมก็ลงไปอยู่ในสวนขุดดิน จับปลา เอาสวิงมาลากปลาเล็กไปจับปลาตัวใหญ่ แล้วผมจะทำเพิงเองเอาไว้ตกปลา เพิงขำๆนะเอาไม้มาพันๆกันไม่แข็งแรงเท่าไรหรอก" (พี่ปูน)

2.2) กิจกรรมวาดรูป

นอกจากกิจกรรมกีฬาแล้ว ปฏิเสธไม่ได้เลยว่ามีกิจกรรมหนึ่งที่ชื่นชอบกันมากของเด็กหลายคน นั่นคือการวาดรูป และจากการเก็บข้อมูลพบว่า กิจกรรมส่วนใหญ่ในสมัยเด็กของนักออกแบบฯคือ กิจกรรมการวาดรูปเช่นกันโดยกิจกรรมนี้เป็นกิจกรรมที่นักออกแบบฯรู้สึกว่าเป็นกิจกรรมที่ตนเองชื่นชอบมากและทำได้ดีในช่วงเวลานั้น โดยจะใช้เวลาว่างส่วนใหญ่หมดไปกับการวาดรูป

"ตั้งแต่เด็กก็ไม่รู้เรื่องเค้าก็บอกว่าเราชอบวาดรูปตั้งแต่เด็กเป็นคนชอบศิลปะ คือชอบตั้งแต่จำความได้แม่ก็จะบอกว่าชอบวาดรูป" (พี่โฟม)

"เด็กๆหรอ ชอบวาดรูปมาก" (พี่ป่าน)

"ตอนเด็กๆก็ชอบวาดรูป วันๆไม่ทำไรเอาแต่วาดรูป วาดรูปอะไรก็ได้" (พี่ฟรอยด์)

"ตอนเด็ก กิจกรรมที่ผมจะทำได้ดี คือวาดรูปนี่ละ" (พี่แก้ว)

2.2.1) การวาดรูปตามตัวแบบ

กิจกรรมการวาดรูปสมัยเด็กของนักออกแบบฯบางท่านนั้นเป็นการวาดรูปที่เกิดจากแรงบันดาลใจจากการ์ตูนสมัยเด็กที่ชื่นชอบที่ได้ดูตามโทรทัศน์และกการอ่านหนังสือการ์ตูน จนกระทั่งฝึกหัดการวาดรูปจากตัวการ์ตูนหรือสิ่งของที่ชื่นชอบในการ์ตูนหลายเรื่องตามความชอบในช่วงวัยเด็ก โดยการ์ตูนจากประเทศญี่ปุ่นจะมีอิทธิพลต่อแรงบัลดาลใจของนักออกแบบฯเป็นอย่างมาก

“วาดรูปก็วาดแบบพวกการ์ตูนอะไรแบบเนี้ย การ์ตูน Saint Seiya อะไรยังงี้ Dragon Ball จริงๆก็วาดหมดแหละ การ์ตูนญี่ปุ่นถือว่ามีอิทธิพลมาก” (พี่ป่าน)

“ก็หัดวาดจากการ์ตูนที่เราชอบอะ อาละเล่นี่ผมมีสะสมไว้หมดอะ” (พี่ไผ่)

ลักษณะของการ์ตูนในสมัยเด็กที่ชอบวาดนั้นไม่เพียงแต่เป็นการ์ตูนทั่วไปหากแต่นักออกแบบฯบางท่านนั้นมีความชื่นชอบในการ์ตูนที่มีเรื่องราวและตัวละครที่เป็นลักษณะของหุ่นยนต์เครื่องจักร ที่สามารถถอดประกอบหรือดัดแปลงร่างจากรูปแบบหนึ่งไปเป็นอีกรูปแบบหนึ่ง เช่น การปรับรูปแบบจากยานพาหนะไปสู่รูปแบบของหุ่นยนต์ได้

“คือชอบอ่านการ์ตูนแล้วก็วาดตามการ์ตูนที่อ่านนั่นแหละคือแรกๆเราก็วาดตามพวก Gundam พวก Marcross เราก็วาดตามในการ์ตูนไรเงี่ยพอตอนหลังๆเราก็คิดเองวาดเอง พวกการ์ตูนญี่ปุ่นเนี่ยมีอิทธิพลต่อชีวิตมากเลยวาดทุกเรื่องที่อ่านเลยนะผมวาดหุ่นยนต์ตัวการ์ตูนได้แถบทั้งหมดทุกเรื่องที่อ่านเลยนะ” (พี่โฟม)

“วาดรูปการ์ตูน พวกตัวการ์ตูน เราจะดู TV ใช่ไหม สมัยก่อนมีพวกอะไรอ่ะ พวกขบวนการห้าสี แล้วก็ไอ้พวกหุ่นยนต์ประกอบร่าง การ์ตูนพวกเนี่ย” (พี่ฟรอยด์)

2.2.2) การวาดรูปตามจินตนาการ

การวาดรูปตามตัวแบบนั้นเป็นเสมือนพื้นฐานที่ทำให้นักออกแบบฯได้ฝึกทักษะจากตัวแบบที่มีความเป็นมาตรฐาน จนเมื่อนักออกแบบฯบางท่านมีทักษะการวาดรูปเป็นพื้นฐานแล้ว ยังได้พัฒนาการวาดรูปเป็นลักษณะการวาดรูปจากจินตนาการในสิ่งที่ตนเองอยากได้ เช่น ตัวการ์ตูน หุ่นยนต์ สิ่งของ เป็นต้น

“โดยส่วนตัวเองเราก็จะชอบอ่านการ์ตูนเราก็จะวาดหุ่นยนต์คือวาดเยอะมาก คือหลัง ๆเนี่ยวาดเนี่ยไม่ได้วาดตามแบบนะคือวาดหุ่นยนต์ของตัวเองเลยนะ” (พี่โฟม)

“หลัง ๆเราก็วาดเอง คิดเอง บางทีก็วาดของวาดอะไรไปเรื่อย ๆพวกรถยนต์ ยานอวกาศ อะไรอย่างนี้มั้ง” (พี่ป่าน)

“ตอนเด็ก ๆรูปที่ผมวาดจะไม่ใช่รูปศิลปะนะ จะออกแนวคิดแบบเอง วาดเรือรบ วาดเครื่องบิน” (พี่ปอ)

2.3) กิจกรรมการประดิษฐ์

นอกจากกิจกรรมศิลปะด้านการวาดรูปเป็นที่ชื่นชอบของนักออกแบบหลาย ๆ ท่านแล้วกิจกรรมที่เด็กทั่วไปชอบคือการเล่นที่ทำให้เด็กมีความสนุกสนานเพลินเพลิน โดยการเล่นของนักออกแบบฯนั้นมีรูปแบบท่านต่างไปจากเด็กทั่วไปอย่างชัดเจน คือการเล่นที่เกิดจากการประดิษฐ์สิ่งต่าง ๆตามแรงบันดาลใจของตนเอง โดยสามารถแบ่งกิจกรรมการประดิษฐ์ได้เป็น 2 รูปแบบคือ การประดิษฐ์จากของเล่นเดิม และ การประดิษฐ์จากเศษวัสดุ

2.3.1) การประดิษฐ์จากของเล่นเดิม

ในช่วงสมัยเด็กนั้น นักออกแบบฯมีความชอบที่จะมีของเล่นไว้เล่นตามประสาเด็กทั่วไปคนหนึ่ง โดยของเล่นของนักออกแบบฯมีความหลากหลายแตกต่างกันออกไป เช่น ตัวต่อ รถจำลอง เครื่องบินจำลอง เป็นต้น

“คุณแม่ชอบซื้อพวกของเล่นที่เป็นLEGO ให้ผมชอบมากต่อมันทั้งวันเลย” (พี่แก้ว)

“ตอนนั้นผมก็ต่อรถวิทยุบังคับ ยุคนั้นมันก็เป็น Tamiya แหละ แต่มันเป็น Tamiya ที่เป็น Tamiya คันใหญ่ ๆ คุณปู่มาจากฮ่องกงมาเยี่ยม คุณปู่ก็ซื้อมาให้ ก็ต่อเสร็จก็วิ่งไม่ได้เพราะว่าไม่มีตังซื้อแบตเตอรี่ ฮ่า ๆ ๆ” (พี่ปอ)

การเล่นของนักออกแบบฯสมัยเด็กนั้น ไม่ใช่เพียงการเล่นของเล่นในลักษณะที่ถูกจำกัดตามคำแนะนำจากผู้ออกแบบของเล่น หากแต่การเล่นยังเกิดจากจินตนาการในการประดิษฐ์ดัดแปลงของเล่นต่าง ๆที่มีให้ต่อยอดไปเป็นของบางอย่างที่ชื่นชอบในสมัยนั้นและไม่สามารถหามาตอบสนองตนเองได้จึงทำให้เกิดการคิดค้นประยุกต์ ประดิษฐ์ ดัดแปลงของเล่นเดิมให้ได้ตามจินตนาการที่อยากได้ ซึ่งสิ่งที่ต้องการนั้นไม่สามารถหาได้ตามท้องตลาดและไม่มีใครมี ซึ่งคล้ายคลึงกับกิจกรรมการวาดรูปที่ไม่ได้จำกัดเพียงการวาดเลียนแบบตัวการ์ตูนที่ชื่นชอบหากแต่สามารถมีพัฒนาการในการวาดสิ่งต่าง ๆตามจินตนาการของตนเอง เช่นนักออกแบบฯท่าหนึ่งที่แม้จะได้ของเล่นที่เป็น LEGO มาแต่ก็จะพยายามต่อตัวต่อนั้นให้เป็นไปในรูปแบบอื่นจะไม่ต่อตามคำแนะนำจากผู้จำหน่าย

“เวลาผมต่อ LEGO เนี่ยผมไม่ได้ทำตาม instruction ผมจะต่อเป็นเครื่องบิน เป็นเครื่องบินอะไรก็ได้ตามใจผมเลย” (พี่ปอ)

เช่นเดียวกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่มี LEGO เช่นกันโดยนักออกแบบฯท่านนี้มีความชื่นชอบในหนังเรื่อง STARWAR เป็นอย่างมากแต่ว่าของเล่นจากเรื่อง STARWAR นั้นหาซื้อไม่ได้ในช่วงเวลานั้นจึงนำตัวต่อ LEGO ที่มีอยู่เดิมมาประดิษฐ์ดัดแปลงให้กลายเป็นยานอวกาศในเรื่อง STARWAR เพื่อสนองความต้องการของตนเอง และไม่เพียง LEGO เท่านั้น นักออกแบบฯท่านนี้ยังชอบดัดแปลงของเล่นอื่นๆที่ได้มาให้กลายเป็นสิ่งใหม่ๆ จนบางครั้ง(พี่แก้ว)ก็โดนลงโทษจากผู้ปกครองที่รื้อของเล่นนั้นๆ

“ตอนนั้นผมก็บ้าSTARWARมาก แต่ว่าผมไม่มีของเล่นSTARWARเลย ซึ่งเมื่อก่อนมันยังไม่มีขายในเมืองไทยผมก็เอาLEGO มาต่อเป็นยาน STARWAR ยังภูมิใจเลย ต่อเป็นยาน X-WING ต่อเป็นยาน TRI FIGHTER ได้ โดยที่แบบจากจินตนาการเราล้วนๆ อะ” (พี่แก้ว)

“พ่อซื้อรถราง ที่มันกดแข่งกันอะ ที่มันเป็นรางคู่แล้วกด ได้แค่วันเดียวผมถอดเอามอเตอร์ มาทำโน่นทำนี่ของผมอะ โดยที่เด็กมันไม่รู้อะไรมันแค่อยากได้มอเตอร์ ก็แกะเลย โห โดนตีเละเลย ฮ่าๆๆ” (พี่แก้ว)

อีกเรื่องราวที่แสดงถึงความคิดสร้างสรรค์จินตนาการการดัดแปลงสิ่งต่างๆในเล่นของนักออกแบบฯท่านนี้คือ การเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ ซึ่งเวลาที่เล่นอยู่ในฉากที่มีความมืดนักออกแบบฯท่านนี้พยายามนำเครื่องเล่นไปใส่ในภาชนะบางอย่างเพื่อสร้างบรรยากาศการเล่นให้มืดตามบรรยากาศของเกมส์ เพื่ออรรถรสในการเล่นที่ดีกว่าเดิม

“ผมชอบประดิษฐ์โน่นประดิษฐ์นี่ตั้งแต่เด็ก คือผมมีเกมส์ ผมก็เอา ไอ้เกมส์คอมพิวเตอร์อะครับมาใส่โฟมใส่อะไร เพื่อที่จะให้มันดูมืดๆเหมือนกับเล่นอยู่ในความมืด เรามีความรู้สึกว่าไอ้สิ่งที่เราเล่นอยู่เนี่ยมันไม่ใช่อะ มันยังไม่ตอบโจทย์ว่า ถ้ามันมืดๆแล้วมันเหมือนอยู่ในอุโมงค์มันจะสนุกกว่า อะไรอย่างนี้” (พี่แก้ว)

นอกจากนี้นักออกแบบฯรุ่นใหม่บางท่านมีกิจกรรมการประดิษฐ์นำของเล่นที่มีอยู่มาประยุกต์ดัดแปลงให้เกิดคุณสมบัติต่างๆที่ตนเองอยากได้มากกว่าของเล่นเดิมที่มีอยู่ตามจินตนาการที่เหมือนกลุ่มนักออกแบบฯมืออาชีพ เช่นการเล่นของนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่นำรถแข่งที่มีอยู่มาดัดแปลงให้มีประสิทธิภาพที่ดีขึ้นด้วยหลักการบางอย่างที่นักออกแบบฯคิดว่าจะทำให้รถมีประสิทธิภาพมากขึ้น

“ผมเล่นรถ TAMIYA อะไรแบบเนี่ยะ มันจะมียุคที่ TAMIYA มาแรง เอาจริงๆมันก็เป็นของเล่นตามยุคสมัยเหมือนเด็กคนอื่นแหละ เพียงแต่พอได้มาเราชอบโมมัน แต่ไม่ใช่ซื้อชิ้นส่วนมาติดนะ มันเริ่มที่ว่า เฮ้ย!! โมแบบลดน้ำหนักตัวถัง ก็ต้องเจาะตัวถัง พอเบาก็จะเร็วกว่าคนอื่น” (เค)

โดยของเล่นต่างๆที่นักออกแบบฯชอบเล่นนั้นมีลักษณะเป็นของเล่นของเด็กผู้ชายโดยนักออกแบบฯที่เป็นผู้หญิงมีของเล่นในรูปแบบที่เป็นของเด็กผู้หญิง แต่พฤติกรรมการเล่นนั้นมีความเหมือนกันกับกลุ่มนักออกแบบฯผู้ชายคนอื่นที่กล่าวมาข้างต้น คือพยายามประยุกต์ดัดแปลงของเล่นเหล่านั้นให้เกิดเป็นสิ่งใหม่นอกเหนือไปจากคำแนะนำของผู้ผลิตของเล่นเหล่านั้น

“ของเล่นตอนนั้นจะเป็นบ้านหลังนึงที่มันเป็นบ้านหิ้วได้แล้วกางออกมาได้เป็นสองฝั่ง แต่งเป็นห้องๆ เราก็จะชอบมากพี่ ถ้าเป็นพี่สาว พี่จะชอบเรียงตาม Manual ที่เค้าให้มา ตรงนี้ต้องเป็นเบาะตรงนี้ต้องเป็นเตียง แต่เราจะไม่ชอบเราจะเปลี่ยนใหม่ ที่กั้นมันกั้นแบบนี้ เราจะชอบพลิกมันกั้นอีกแบบนึง (ยิ้มภูมิใจ)” (เอ็ม)

นอกจากของเล่นของนักออกแบบรุ่นใหม่ที่กล่าวไปนั้น นักออกแบบฯรุ่นใหม่จะมีของเล่นอีกชิ้นที่เรียกว่า LEGO ที่เป็นตัวต่อที่สามารถต่อชิ้นส่วนต่างๆให้กลายเป็นรูปแบบตามจินตนาการของตนเองเหมือนกันกับกลุ่มนักออกแบบฯมืออาชีพ โดยการเล่นก็มีลักษณะเดียวกันคือการที่นำชิ้นส่วนเหล่านั้นมาดัดแปลงประยุกต์ต่อเป็นสิ่งที่ตนเองชื่นชอบ

“ตอนเด็กๆผมเล่น LEGO LEGO นี่แบบว่า ก็เอามาต่อเป็นยานอวกาศเนี่ยแหละ คือแบบว่าผมไม่ได้เอามาต่อเป็นบ้านอะไรแบบนั้นนะ” (เค)

“อย่าง LEGO ก็ไม่ค่อยต่อตามแบบของเค้า เราก็ต่อแค่รอบแรกตามแบบอ่ะพี่ แต่มันก็เบื่อแล้วก็รื้อออก ต่อไปก็เล่นตามแต่เราวางว่า วันนั้นเราจะเล่นเป็นเมืองอะไร วันนั้นเราเล่นเป็นอะไร อย่างเงี้ย(ยิ้มภูมิใจ)” (เอ็ม)

และเป็นที่น่าสนใจในความเหมือนกันในแนวคิดที่ประดิษฐ์ประยุกต์ดัดแปลงเป็นยานอวกาศในหนังที่ตอนเองชอบดูซึ่งเป็นที่น่าสนใจว่าเป็นหนังเรื่อง STARWAR เหมือนกับลักษณะการเล่นของนักออกแบบฯมืออาชีพท่านหนึ่งที่ได้กล่าวไปข้างต้น

“เวลาที่ต่อยานอวกาศ เราก็เห็นมาจากหนังไม่กี่เรื่อง ก็แบบ เฮ้ย!! อันนี้คือยานอวกาศก็ STARWAR อะไรแบบนี้ แล้วก็มีเรื่องที่มันไปบุกต่างดาวแล้วมีเอเลี่ยนเป็นแมลงอีม STARSHIP TROOPER อันนี้ชอบที่สุดเลยตอนเด็ก เพราะมันมีแมลงเจาะหัว”(เค)

2.3.2) กระประดิษฐ์จากวัสดุ

การประดิษฐ์ของนักออกแบบฯบางท่านนั้นเกิดจากของเล่นที่ได้รับจากการซื้อให้ของคนในครอบครัว แต่นักออกแบบฯอีกกลุ่มหนึ่งแม้จะไม่มีของเล่นเหมือนกับผู้อื่น แต่ด้วยความอยากมีของเล่นในรูปแบบแปลก ๆและไม่สามารถหาซื้อได้ จึงทำให้ของเล่นของนักออกแบบฯได้มาจากการประดิษฐ์เล่นเองโดยความรักความชอบในการประดิษฐ์สร้างสรรค์ด้วยจินตนาการและฝีมือของตนเอง โดยของเล่นเหล่านั้นจะถูกสร้างขึ้นจากวัสดุที่มีอยู่รอบ ๆตัวซึ่งนักออกแบบฯท่านหนึ่งได้แรงบัลดาลใจเหล่านั้นจากหนังสือแนะนำการทดลองการประดิษฐ์สิ่งต่าง ๆที่สมัยนั้นเรียกว่าหนังสือชัยพฤกษ์วิทยาศาสตร์

“อาจารย์เนี่ยเป็นคนชอบทำของเล่น สมัยก่อนจะมีไอหนังสือทำเล่นเองชื่อชัยพฤกษ์วิทยาศาสตร์แบบทำหุ่นยนต์เล่นเองแล้วก็จะมีมอเตอร์ตัวนึง แล้วก็มีฉลุไม้แล้วเอามาประกอบกัน ก็อะไรแบบเนี่ย ผมชอบอ่านมากมันจะเขียนเป็นการ์ตูน ๆ” (พี่ไผ่)

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่มีความชอบในการสร้างประดิษฐ์สิ่งต่าง ๆด้วยตนเองโดยหาวัสดุจากสิ่งของเหลือใช้ภายในบ้าน นำมาดัดแปลงจนเป็นรถเอาไว้เล่นได้ อีกทั้งยังมีความชอบในการซ่อมแซมสิ่งต่าง ๆที่เกิดเสียหาย

“ตอนเด็ก ๆก็เริ่มรู้สึกตัวเอง ชอบทำอะไรด้วยมือ อย่างของเล่นผมก็ทำเองบ้างเอากระป๋องน้ำมันมาร้อยกับแกนติดล้อให้เป็นรถ ชอบแบบซ่อมแซมของ ของเล่นพังก็จะเอามาซ่อม ทำห่วงรัดคอหมา อะไรไปเรื่อยเงี้ย” (พี่ปูน)

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่นำข้าวของเครื่องใช้ที่มีอยู่มาประดิษฐ์ดัดแปลงและจินตนาการว่าสิ่งของที่นำมานั้นมีหน้าที่ใหม่ที่เกิดขึ้นจากความคิดของตนเอง เพื่อให้ได้การเล่นตามที่ตนเองจินตนาการไว้ ทั้งการจินตนาการสมมติการเล่นเป็นสถานีไปรษณีย์ และการเล่นขายของ

“ยิ่งเด็ก ๆจินตนาการสูง เราชอบเอาเก้าอี้มาทำเป็นสถานีไปรษณีย์บ้าง เอามาเป็น Area ของเรา เก้าอี้แต่ละตัวมันก็จะมีฟังก์ชั่นต่างกัน บางตัวเราก็จะเป็นโต๊ะรับบริการใช่มะ บางตัวเราวางคว่ำ และเป็นที่ไหลของเอกสารยังงี้ เราก็มั่ว ๆ (หน้าตาดูสนุกมาก)” (เอ็ม)

“ จินตนาการสูงพี่ ไปเด็ดใบมังใบไม้มาเล่นเอามาทำเป็นผัก ฮ่า ๆ ๆ (หัวเราะเขิน)” (เอ็ม)

นอกจากนี้ยังมีกลุ่มนักออกแบบฯที่สมัยเด็กก็ไม่ต่างกับเด็กทั่วไปซึ่งต้องการที่จะมีของเล่นเหมือนเด็กคนอื่นๆ แต่ด้วยฐานะและสภาพทางการเงินของครอบครัวไม่เอื้ออำนวยที่จะสามารถทำให้ครอบครัวสามารถซื้อของเล่นที่มีราคาแพงให้นักออกแบบฯได้เหมือนเด็กคนอื่นที่ครอบครัวพอจะมีมีกำลังหาซื้อมาได้ นักออกแบบฯท่านนี้จึงจำเป็นต้องหาของเล่นมาเล่นด้วยตนเองซึ่งของเล่นเหล่านั้นได้มาจากการประดิษฐ์ตามจินตนาการที่ตนเองอยากได้

“อย่างว่าเด็กต่างจังหวัดเด็กในย่านนั้น จะไม่มีใครมีของเล่นเลยของเล่นตอนนั้นอะหรอ เฮ้ยแม่งเจ๋งมากไอ้เด็กข้างบ้านนี่ ลูกร้านตัดผมเนี่ยรุ่นโตกว่าหน่อย มันตัดกระดาษไอ้เนี่ยมัน ตัดเป็น pattern ประกอบแล้วแม่งแปลงร่างได้เว้ย เราก็พยายามทำแบบมันลองทำแบบมั้นบ้าง” (พี่ฟรอยด์)

“ครอบครัวไม่ได้แบบมีฐานะ เราก็ไม่ได้มีของเล่น พอดีเราอาศัยอยู่ในโรงงานเรามีชิ้นส่วนของที่โรงงานเค้าผลิตใช่ปะ เราก็เอาพวกเศษวัสดุอะไรแบบเนี่ย มาต่อเป็นของๆเราเอง หรือใกล้ๆแถวบ้านมีโรงไม้ เค้าก็มีเศษไม้ที่แบบตัดแล้ว ไม้ยาวๆ เออ...ตัดมาแล้วเหลือเศษๆเงี้ย มุมเป็นสามเหลี่ยมบ้าง สี่เหลี่ยมบ้าง เราก็เอามาประกอบเล่น” (พี่ป่าน)

“ตอนเด็กๆผมมีของเล่นน้อยอะ คุณพ่อคุณแม่ไม่ค่อยซื้อให้เรา อยากได้หุ่นยนต์เราก็รบเร้านานอะกว่าจะได้บางทีก็วันเกิดอะถึงจะพาไปซื้อ การเล่นของเราบางทีก็ทำเล่นเองแบบกิ่งไม้มาทำเครื่องบิน” (พี่โฟม)

“ผมไม่ได้โตมาในครอบครัวที่มีฐานะอยากเล่นอะไรก็ต้องเอามาดัดแปลง เด็กๆต้องการของเล่น เรามีของเล่นของเล่นเสียเราก็มาดัดแปลงผมจะเอาลวดมาดัดๆๆเอามามัดให้เป็นมอเตอร์ไซด์วิ่ง แต่ตอนน้องเกิดครอบครัวพอจะมีแล้วมันก็จะมีของเล่นที่ไม่ต้องทำเอง” (พี่ไผ่)

โดยสรุปกิจกรรมของนักออกแบบฯมืออาชีพสมัยเด็กนั้นสามารถสรุปได้ว่ากิจกรรมที่ได้รับความนิยมมากสมัยเด็กนั่นก็คือ กิจกรรมกีฬา กิจกรรมวาดรูป และกิจกรรมการประดิษฐ์ซึ่งกิจกรรมการวาดรูปนั้นมีทั้งการวาดตามตัวแบบจากตัวการ์ตูนที่ตนเองชื่นชอบจากการอ่านหนังสือการ์ตูน ดูจากสื่อโทรทัศน์ และการวาดตามจินตนาการที่เกิดขึ้นจากความคิดของตนเองว่าตัวการ์ตูนที่ตนเองต้องการนั้นจะเป็นอย่างไร สิ่งของที่ตนเองต้องการเหล่านั้นเป็นอย่างไร จึงถ่ายทอดออกมาจากกิจกรรมการวาดนั้น นอกจากการวาดรูปกิจกรรมสมัยเด็กอีกกิจกรรมที่เป็นที่ชื่นชอบคือ กิจกรรมการประดิษฐ์ ซึ่งเป็นการประดิษฐ์จากของเล่นที่ได้รับจากบุคคลรอบข้างรวมถึงการประดิษฐ์ประยุกต์ ดัดแปลงของที่มีอยู่รอบตัวทั้งของเล่นที่มีอยู่และจากวัสดุอื่นๆบางอย่างก็เป็นวัสดุเหลือใช้

ซึ่งนักออกแบบฯทำให้เป็นของเล่นที่ตนเองต้องการตามจินตนาการและความสามารถที่มีโดยความต้องการนั้นเกิดจากความไม่พอใจในของเล่นที่ตนเองมีอยู่เดิมหรือของที่มีอยู่ในท้องตลาดที่ไม่สามารถตอบสนองจินตนาการที่ก้าวข้ามคุณสมบัติที่ของเล่นเหล่านั้น รวมถึงฐานะของบางครอบครัวที่ไม่สามารถซื้อของเล่นให้ได้จึงทำให้มีการประดิษฐ์ของเล่นเอง ซึ่งกิจกรรมในสมัยเด็กของนักออกแบบฯสามารถแสดงได้ถึงพัฒนาการทางจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นตั้งแต่ยังเด็กจนมาถึงปัจจุบัน

ตอนที่ 2.2 ชีวิตในรั้วการศึกษา

จากเรื่องราวเกี่ยวกับชีวิตวัยเด็กกับครอบครัว นักออกแบบฯแต่ละท่านมีกิจกรรมที่ทำในวัยเด็กและบริบทครอบครัวที่เหมือนและต่างกันออกไปตามสภาพบริบทแวดล้อมทั้งหมด โดยบริบทหนึ่งที่เปรียบเสมือนตัวแทนที่สำคัญที่มีบทบาทในการถ่ายทอดทางสังคมนอกจากครอบครัวคือสถาบันการศึกษาที่สามารถถ่ายทอดความรู้ความสามารถ เพื่อการใช้ชีวิตอยู่ได้ในสังคมของเด็ก โดยในตอนนี้เป็นการนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับชีวิตในรั้วการศึกษาของนักออกแบบฯ ทั้งชีวิตประจำวันการเรียนการสอน กิจกรรมต่างๆที่นักออกแบบฯได้ทำ การถ่ายทอดทางสังคมที่ได้รับ รวมถึงบริบทต่างๆที่เกิดขึ้น ทั้งการเรียนในช่วงอนุบาล ประถมศึกษา และมัธยมศึกษาต้นของนักออกแบบฯโดยเรื่องราวชีวิตในรั้วการศึกษาของนักออกแบบฯมีรายละเอียดดังนี้

1) ชีวิตช่วงประถมศึกษา

ในชีวิตวัยเด็กทุกครอบครัวต่างมีความต้องการให้ลูกของตนได้เข้ารับการศึกษาโดยการเริ่มต้นของการเรียนนั้นแล้วแต่ว่าจะเริ่มเข้ารับการศึกษาในขั้นอนุบาลหรือประถมศึกษา ซึ่งเป็นเสมือนจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้ของเด็กที่ได้รับการถ่ายทอดทางสังคมจากตัวแทนอื่นที่ไม่ใช่พ่อแม่ ซึ่งนักออกแบบฯแต่ละท่านมีเรื่องราวในช่วงเวลานั้นที่แตกต่างกันออกไป

1.1) ผลการเรียน

ช่วงเวลาการเข้าเรียนระดับประถมศึกษาเด็กทุกคนต่างมีความรู้ความสามารถที่แตกต่างกันออกไปตามความสามารถ ซึ่งกลุ่มนักออกแบบฯนั้นระดับการเรียนของนักออกแบบฯแต่ละท่านมีทั้งระดับของการเรียนที่ดีและไม่ดี โดยนักออกแบบฯบางท่านที่มีผลการเรียนไม่ดีนั้นมีความรู้สึกที่ไม่ดีต่อการเรียนจึงขาดความสนใจต่อการเรียนในช่วงเวลานั้น

“เด็กประถมถือว่าโอเค ได้ที่ สมัยก่อนเค้าคิดเป็นลำดับที่ในห้อง ก็อยู่ในเลขหลักเดียวแต่ก็ไม่เคยได้ที่ 1” (พี่ปอ)

“ตอนประถมผมไม่เคยได้เลข 2 หลักเลย เก่งไหม ฮ่าๆๆ” (พี่ไผ่)

"ตอนนั้นก็เรียนไม่ค่อยเก่งหรอกไม่ค่อยได้เรื่องเท่าไรผมประมาน 60 กว่าเปอร์เซ็นต์ผมไม่ชอบการเรียนหนังสือไม่รู้ว่าต้องเรียนทำไม" (พี่ปูน)

"เป็นเด็กเรียนไม่เก่งเลย ไม่ได้เรื่อง ไม่รู้จะเรียนไปทำไม เป็นตัวของตัวเอง เป็นเด็กสมาธิสั้น เค้าเรียกอ่ะนะเด็กสมาธิสั้น ก็คือเด็กประเภทแบบ เด็กไม่สนใจเรียนอ่ะ เด็กที่แบบมันโหลยโท่ยที่สุดในห้อง" (พี่ฟรอยด์)

ในชีวิตช่วงนี้เป็นเรื่องธรรมดาของเด็กที่ยังมีประสบการณ์ไม่มากพอว่าการเรียนการศึกษามีความสำคัญอย่างไรต่างก็เรียนได้ดีและได้ไม่ดีซึ่งก็ไม่ได้หมายความว่าเด็กคนนั้นไม่เก่งหรือไม่ฉลาดแต่อย่างใดเมื่อเทียบกับเด็กที่มีผลการเรียนดี

1.2) วิชาที่ชื่นชอบ

ในการเรียนในระดับประถมศึกษานั้นการเรียนถูกแบ่งเป็นวิชามากมายที่เป็นการปูพื้นฐานให้เด็กได้มีความรู้และได้รับที่มีประโยชน์เพื่อสามารถต่อยอดไปสู่การเรียนในขั้นที่สูงขึ้นในอนาคต โดยนักออกแบบฯในช่วงเวลานี้ต่างมีวิชาที่ชื่นชอบตามความพึงพอใจของตนคือวิชาด้านศิลปะ เป็นวิชาที่เน้นความรู้เชิงนามธรรมและส่งเสริมให้เด็กมีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์เพื่อใช้ประกอบการดำรงชีวิต โดยเด็กบางคนอาจไม่ชอบเรียนวิชานี้ แต่สำหรับนักออกแบบฯส่วนใหญ่นั้นชื่นชอบเมื่อได้เรียน และสามารถทำผลงานได้ดีในช่วงประถมศึกษา โดยความชื่นชอบนี้สามารถแบ่งลักษณะได้ 2 ลักษณะคือ การวาดรูป และการประดิษฐ์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1.2.1) วิชาศิลปะด้านการวาดรูป

กิจกรรมการวาดรูปนั้นเป็นสิ่งที่เป็นความชอบเดิมอยู่แล้วและเมื่อในโรงเรียนมีวิชาศิลปะที่สัมพันธ์กับความชอบพื้นฐานยิ่งทำให้นักออกแบบฯมีความประทับใจกับการเรียนวิชานี้โดยนักออกแบบฯบางท่านให้เหตุผลของความชอบนั้นว่า สามารถอยู่กับกิจกรรมในวิชาศิลปะโดยไม่เบื่อและเมื่อถึงเวลาเรียนวิชาอื่นยังไม่ละทิ้งความชอบในการวาดรูป

"เนี่ยเราทำงานศิลปะได้ดี เวลาครูให้ทำ paint สี เอาสีน้ำมาบีบๆแล้วก็พับเราก็ทำได้ดี พวกงานศิลปะปั้นดินไรเนี่ยเราชอบ ชอบคือเราสามารถอยู่กับมันได้นานๆ ไม่ใช่แค่วิชาศิลปะนะผมวาดรูปเล่นตลอดเวลา ฮ่าๆ ตลอดเวลานี่คือในเวลาเรียนก็วาดนะครูสอนไปผมก็วาด นี่ถ้าไปดูสมุดผมก็จะมีแต่รูปการ์ตูนเต็มไปหมด ฮ่าๆๆ" (พี่โฟม)

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่ชื่นชอบเรียนวิชาศิลปะมาก โดยสาเหตุที่ชอบเรียนวิชาศิลปะนั้นเนื่องจากประทับใจคุณครูสอนศิลปะเมื่อทุกครั้งที่ครูวาดรูปต่างๆ จนรู้สึกว่าคุณครูมี

ความสามารถที่จะถ่ายทอดสิ่งที่ครูคิดและต้องการออกมาด้วยการวาดอย่างน่าประทับใจและทำให้นักออกแบบฯท่านนี้อยากทำแบบคุณครูได้บ้าง

“พอถึงคาบศิลปะนี่เราจะชอบมาก ครูศิลปะนี่ผมว่ามีส่วนมากที่ทำให้ผมชอบ เพราะเราเห็นเค้าวาดอะไรได้แบบเหมือนมันเสกได้เค้าคิดอะไรได้เค้าก็วาดออกมา เรารู้สึกแบบว่าชอบเราก็พยายามที่จะทำบ้าง” (พี่ป่าน)

สำหรับนักออกแบบฯบางท่านการเรียนวิชาศิลปะนั้นไม่เพียงแค่เป็นความชื่นชอบเท่านั้น หากแต่ความชอบนี้ทำให้นักออกแบบฯฝักใฝ่ฝึกฝนจนสามารถสร้างสรรค์ผลงานที่ได้รับมอบหมายออกมาได้ดี ตามความรู้สึกในช่วงเวลานั้น

“ผมก็ชอบเรียนศิลปะ ชอบวาดรูปเป็นงานที่ทำได้ดีได้คะแนนดี” (พี่ไผ่)

“วิชาที่ทำได้ดีมากก็ศิลปะ ตอนนั้นมีเพื่อนพี่ชายผมสองคน ผมเรียนวาดรูปผมก็ไปให้เค้าดูตลอด ว่าดีไหม” (พี่ปูน)

ความชอบของนักออกแบบฯหลายๆท่านในวิชาศิลปะสามารถทำผลงานได้ดีสามารถวัดได้จากผลการเรียนในสมัยนั้น ซึ่งนักออกแบบฯบางท่านมีความสามารถถึงขั้นมีโอกาสนำความสามารถนั้นไปใช้การประกวดแข่งขันกับผู้อื่นทั้งในระดับภายในโรงเรียนและภายนอกโรงเรียน

“เทศกาลคริสต์มาสก็ส่งประกวดไป แล้วก็ได้ขึ้นบอร์ด ตอนนั้นดีใจมาก” (พี่ปูน)

“ชอบวาดรูปมาก แล้วตอนประถม พอวาดรูปเก่ง ก็จะเป็นตัวแทนของโรงเรียนไปประกวดวาดรูป รางวัลก็ได้บ้างไม่ได้บ้าง งานไหนมี โรงเรียนเค้าให้ไปก็ไป” (พี่ฟรอยด์)

1.2.2) วิชาศิลปะด้านการการประดิษฐ์

นอกจากกิจกรรมการวาดรูปในวิชาศิลปะที่นักออกแบบฯชื่นชอบนั้น นักออกแบบฯยังมีความชื่นชอบในกิจกรรมการประดิษฐ์ หรืองานฝีมือในรายวิชานี้ด้วยเช่นกัน เป็นกิจกรรมหนึ่งในวิชาด้านศิลปะที่สัมพันธ์กับพื้นฐานความชอบในการประดิษฐ์คิดค้นในการเล่นของนักออกแบบฯ จึงทำให้ชื่นชอบการประดิษฐ์ในรายวิชานี้ด้วยเช่นกัน

“ตอนนั้นผมชอบมากโรงเรียนผมจะมีพวกงานฝีมือมันก็เป็นวิชาศิลปะที่มันให้เราสามารถที่จะใช้ไอเดีย” (พี่แก้ว)

“คือตั้งแต่ประถมอ่ะ เอ็มจะมีวิชางานประดิษฐ์ตลอดต้องแบบทำดอกไม้ ปั้นดิน ทำกระเป๋า เราก็จะชอบวิชาพวกนี้มาก อยู่บ้านก็จะชอบซื้อพวกอุปกรณ์มาหัดทำ ชอบไปเดินแหล่งซื้อของ ตั้งแต่เด็ก ชอบไปเดินซื้อของเพื่อไปซื้อลูกปัด ซื้อเชือก ซื้ออะไรพวกเนี้ยมาทำเอง” (เอ็ม)

การเรียนที่สอนให้ได้รู้จักการประดิษฐ์นั้นทำให้นักออกแบบฯได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ โดยบางท่านแสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ซึ่งเป็นจินตนาการเกิดจากความคิดของตนเอง โดยไม่สนใจกฎเกณฑ์และทำเกินกว่ากรอบที่คุณครูได้กำหนดไว้

“ผมอะเป็นคนแปลก งานออกมาก็จะแปลก แปลกขนาดที่ว่า ครูไม่เก็ท แล้วครูก็ด่าด้วย ฮ่าๆๆ ผมยังจำได้ถึงวันนี้เลย เค้าให้สานเสื่อเอาทางมะพร้าวมาเหลาๆ สานเป็นลวดลายสองลายโน่นนี่ แต่ผมทำเป็นธงชาติไทยแล้วก็มีแผนที่ประเทศไทยอยู่ตรงกลาง” (พี่แก้ว)

จากข้อความข้างต้นเห็นได้ว่าในการศึกษาในช่วงประถมศึกษานั้นนักออกแบบฯส่วนมากมีพื้นฐานในความชอบวิชาศิลปะที่คล้ายเคียงกันเช่น เป็นความสุขสนุกที่ได้ทำได้เรียนในวิชานี้ ความรู้สึกดีที่ทำงานในวิชานี้ได้ดี ได้คะแนนดี และในบางท่านก็มีความสามารถถึงขั้นไปประกวดแข่งขันได้ทั้งในระดับภายในและภายนอกโรงเรียน ซึ่งวิชาศิลปะนั้นไม่ได้เพียงจำกัดอยู่แค่การวาดรูป หากแต่ยังครอบคลุมถึงการประดิษฐ์การทำงานฝีมือต่างๆ ซึ่งล้วนแล้วแต่เป็นความชื่นชอบพื้นฐานอยู่แล้ว

2) ชีวิตช่วงมัธยมศึกษา

การก้าวสู่การเรียนในระดับมัธยมศึกษาในช่วงสมัยที่นักออกแบบฯยังเป็นนักเรียนประถมนั้นต่างมีครอบครัวที่พยายามหาโรงเรียนในระดับมัธยมศึกษาที่จะช่วยยกระดับการศึกษาของเด็กให้ดีขึ้นโดยมีการเริ่มย้ายโรงเรียนและจำเป็นต้องมีการสอบวัดความสามารถเพื่อผ่านการคัดเลือกเข้าสู่โรงเรียนมัธยมศึกษานั้นๆโดยนักออกแบบหลายๆคนก็จำเป็นต้องมีช่วงเวลาของการเรียนพิเศษเพื่อเพิ่มความสามารถในการสอบเข้าในแต่ละโรงเรียนที่ต้องการจะศึกษาต่อ และนักออกแบบฯบางท่านก็ไม่ได้เรียนพิเศษและก็สามารถเข้าเรียนได้ตามเป้าหมายที่ต้องการ

“ตอนที่จะเข้า ม.1 ก็ไปเรียนกวดวิชา เค้าเป็นอาจารย์ที่โรงเรียนนั้นมาเปิดกันเหมือนล๊อคเป้าเลยว่าจะต้องเข้าให้ได้ ฮ่าๆ” (พี่โฟม)

“ตอนนั้นก็ย้ายจากโรงเรียนอนุบาลนะเพราะว่ามันมีแค่ ป.6 ก็ไปเข้าอีกโรงเรียนนึงตอนนั้นก็ไปสอบ ลอกเพื่อนด้วย ฮ่าๆๆ ไม่ได้ตงไม่ได้ติวไรเลย การแข่งขันไม่สูงเห็นใครไปสอบก็ติดทั้งนั้นแหละ” (พี่ดิน)

โดยหลังจากนี้ที่สามารถเข้าเรียนในโรงเรียนตามความต้องการของครอบครัวที่อยากให้ได้รับการศึกษาที่มีระดับสูงขึ้นโดยชีวิตของนักออกแบบในแต่ละท่านในการเรียนช่วงมัธยมศึกษานั้นต่างคนก็ต่างมีการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในชีวิตคละเคล้ากันไปเนื่องจากการเรียนในระดับมัธยมฯก็เป็นเสมือนโลกใหม่ที่นักออกแบบฯได้พบการเจอสถานที่ใหม่ เพื่อนใหม่ การเรียนรู้สิ่งใหม่ๆทั้งการใช้ชีวิต และการเรียนการสอน ซึ่งในช่วงนี้ผู้วิจัยขอนำเสนอชีวิตในช่วงมัธยมต้นจากเริ่มจนถึงการ

ตัดสินใจที่จะเรียนต่อในขั้นมัธยมปลาย โดยในการเริ่มก้าวเข้าสู่การเรียนในระดับมัธยมนั้นนักออกแบบฯได้เจอกับการศึกษาในสิ่งใหม่เหมือนเด็กทั่วไป ซึ่งสิ่งที่นักออกแบบฯได้เจอนั้นก็เปรียบเสมือนสิ่งใหม่ที่เข้ามาในชีวิตซึ่งนักออกแบบฯต้องปรับตัวให้เข้ากับบริบทต่างๆที่เปลี่ยนไป เช่นผลการเรียนที่แย่ลง เนื่องจากเจอเพื่อนๆที่สามารถทำผลการเรียนได้ดีกว่าตัวเอง และบางท่านก็มีผลการเรียนที่ยังสามารถรักษาไว้ได้ในระดับเดิม

“ตอนเข้าไปนะ โอ้โหแม่งตอนนั้นในสวนฯแต่ละคนคะแนนดีกว่าผมเยอะแยะเลย มันมาจากไหนกันวะเรียนเก่งกันโคตร” (พี่ปูน)

“ก็เรียนไม่เก่งนะ แต่เลือกเข้าเรียนโรงเรียนที่แบบแม่งยากที่สุด ไปเทอมแรกตกเลย หนึ่งกว่างี้ ต้องซ่อมตลอดอ่ะ ซ่อมทุกเม็ด ประถมไม่เคยตกเลยนะ” (พี่ฟรอยด์)

“เอาว่าตั้งแต่เรียนประถมจนถึงม.3เนี่ย ผมไม่เคยได้ตัวเลข2หลักเลย เก่งปะ ฮ่าๆ” (พี่ไผ่)

“ผมก็เรียกว่าเป็นเด็กห้องKing แหละ แต่มันไม่ใช่ King แบบระดับเทพ นะผมก็กลางๆในห้องนั้น” (เค)

เห็นได้ว่านักออกแบบฯในช่วงเข้าเรียนในช่วงมัธยมศึกษานั้นมีการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้น โดยเฉพาะเรื่องผลของการเรียนเป็นสิ่งหนึ่งที่นักออกแบบฯหลายท่านได้รับผลการเรียนที่แย่ลง และหลายท่านไม่แตกต่างจากเดิม ซึ่งเป็นเรื่องของเด็กทั่วไปในช่วงเวลานี้ แต่สิ่งหนึ่งที่เริ่มทำให้เด็กเริ่มฉายแววถึงความชอบที่สื่อถึงการตัดสินใจสู่การทำงานในอนาคตคือ วิชาเรียนที่ชื่นชอบ และกิจกรรมที่ชื่นชอบ

2.1) วิชาเรียนที่ชื่นชอบ

วิชาเรียนในระดับมัธยมศึกษานั้นมีความหลากหลายมากกว่าวิชาเรียนในระดับประถมศึกษา โดยแต่ละวิชามีความเจาะลึกและแบ่งรายละเอียดตามคุณสมบัติของรายวิชาที่มีความชัดเจนและเฉพาะเจาะจงขึ้น ซึ่งส่วนใหญ่เป็นวิชาที่หลักสูตรบังคับให้ได้เรียนตามความเห็นชอบของภาคการศึกษา หากแต่เด็กย่อมมีความชอบและไม่ชอบที่แตกต่างกันออกไปตามความพึงพอใจ โดยนักออกแบบฯก็มีวิชาที่ชื่นชอบและไม่ชอบแตกต่างกันไปตามความชอบที่เป็นพื้นฐานเดิมตั้งแต่เล็กและการพบสิ่งที่ชอบใหม่ในช่วงเวลานี้ โดยวิชาเรียนที่นักออกแบบฯชื่นชอบมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

2.1.1) วิชาศิลปศึกษา

ในการเรียนการสอนในช่วงมัธยมศึกษานั้นเด็กจะได้เรียนวิชาที่มีมากขึ้นจากระดับประถมศึกษามากมายหลากหลายวิชาหรือในบางวิชาเนื้อหามีความลึกและกว้างมากขึ้นกว่า

แต่มีวิชาเรียนที่นักออกแบบฯชื่นชอบต่อเนื่องมากจากตอนเรียนประถมนั่นก็คือวิชาศิลปศึกษา โดยนักออกแบบฯยังมีความรู้สึกดีและมีความตั้งใจเป็นพิเศษกับการเรียนการสอนในวิชานี้จากการได้วาดรูป การทำงานศิลปะด้วยทักษะต่างๆ

“ชอบงานศิลปะชอบเรียนศิลปะมาตั้งแต่ม.ต้นอยู่แล้วตอนนั้นอยู่แล้วอะไรประมานนั้น ชอบทำ ชอบเขียน ชอบวาด” (พี่ดิน)

“ผมชอบวิชาศิลปะ มันชอบที่ได้ทำได้วาดรูป ทำงานศิลปะทำไรเงี่ย” (ซี)

“อย่างชั่วโมงศิลปะเราก็ตั้งใจเรียนเป็นพิเศษนะก็ชอบอะ” (เค)

ความชอบในวิชาศิลปะนี้ยังแสดงออกได้จากความสามารถที่ทำงานที่ได้รับมอบหมายได้ดีจนนักออกแบบฯส่วนใหญ่มีผลการเรียนในวิชานี้อยู่ในขั้นดีมากกว่าวิชาอื่นคล้ายกับช่วงประถมศึกษา โดยนักออกแบบฯบางท่านมีความรู้สึกว่าวิชาศิลปะเป็นวิชาที่ชอบเนื่องจากได้ลงมือทำและชอบมากกว่าวิชาเรียนที่ต้องเน้นการท่องจำมากกว่า

“ตอนนั้นวิชาที่ชอบก็จะเป็นพวกศิลปะคะ จะทำได้ดีด้วยได้เกรด 4 ตลอดเลย” (เอ็ม)

“ไอ้พวกวิชาวาดรูป ศิลปะพวกนั้นเราก็ทำได้ดี ได้เกรด 4ตลอดเลย ทำอะไรออกแรงลงไม้ลงมือได้หมดอ่ะ ไม่ชอบนั่งเรียนท่องจำน่าเบื่อ” (พี่ฟรอยด์)

ความชอบและหลงใหลในวิชาศิลปะไม่ได้เพียงแค่วัดได้จากผลการเรียนที่ทำได้ดี หากแต่นักออกแบบฯบางท่านยังมีความสามารถเข้าแข่งขันในการประกวดงานทางศิลปะทั้งในระดับโรงเรียน ระดับจังหวัด จนถึงระดับประเทศ และด้วยความชอบและทักษะที่ดีนี้ทำให้นักออกแบบฯได้รับรางวัลในการประกวดในครั้งนั้นๆ

“ตอนนั้นวิชาพวกศิลปะก็มีประกวด แฟนต้าจัดโครงการเออก็ไปประกวด ก็ชนะได้รางวัลในโรงเรียน (ยิ้มเขินๆชอบใจ) ก็คือไม่ได้วาดสวยนะแต่ว่ามันมีเชิงการออกแบบมาเงี่ยคือตอนนั้นแฟนต้ามีน้ำสับปะรดออกมา แล้วเหมือนกับเข้าให้วาดสับปะรดกับอะไรสักอย่างแล้วผมวาดออกมาเป็นแบบตึก เป็นคอนโด ปรากฏว่าอันนี้ชนะ (ยิ้มภูมิใจ)” (วาย)

“มีตอนมัธยมเนี่ยเราก็เริ่ม เค้าก็มีวิชาศิลปะใช่ไหม ในระดับโรงเรียนเนี่ยผมได้ที่ 1 จนเบื่อแล้ว คือถ้ามีงานประกวดเมื่อไหร่ผมก็จะได้ที่ 1 ตลอดฮ่าๆ (ทำหน้ามั่นใจมาก)” (พี่โฟม)

“จารย์เค้าก็ส่งไปประกวด มีงานระดับ กทม.โรงเรียนก็ส่งไปประกวดก็ได้ที่ 1 ของกรุงเทพฯ แล้วในระดับประเทศก็ได้ที่ 3 ซึ่งตอนนั้นผมอยู่ ม.3 แต่พวกที่มาแข่งจะเป็นเด็ก ม. ปลายทั้งนั้นนะ ผมเด็กสุดเลย ก็ยังจำได้ว่าโล่รางวัลโรงเรียนยืดไปแล้วก็ได้สีน้ำมากล่องนึงกับกระดาษแผ่นนึงฮ่าๆๆ” (พี่โฟม)

จากข้อมูลเห็นได้ว่าวิชาศิลปะยังเป็นวิชาที่นักออกแบบฯส่วนมากชื่นชอบต่อเนื่องมาจากชั้นประถมศึกษา ซึ่งไม่เพียงแต่ชอบเรียนในวิชานี้เท่านั้น แต่ยังสามารถทำได้ดีในวิชานี้ทั้งผลการเรียนและรางวัลที่ได้รับจากการเข้าร่วมโครงการประกวดมากมาย นอกจากวิชาทางศิลปะแล้วนักออกแบบฯก็ยังมีวิชาที่ชื่นชอบวิชาอื่นด้วยเช่นวิชาวิทยาศาสตร์

2.1.2) วิชาวิทยาศาสตร์

วิชาวิทยาศาสตร์เป็นวิชาอีกวิชาหนึ่งที่นักออกแบบฯบางท่านได้ให้ความเห็นว่าเป็นความชอบจากความรู้สึกว่าวิชานี้ได้ทดลองคิดค้นสิ่งใหม่ เมื่อทำแล้วเห็นผลที่เกิดขึ้น และสร้างความตื่นเต้นให้เสมอเมื่อเห็นการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจากการทดลองในแต่ละครั้ง และเป็นวิชาที่พยายามจะสอนหลักของเหตุและผลให้กับเด็กในช่วงวัยนั้นว่าสิ่งต่างๆในชีวิตประจำวันนั้นเกิดขึ้นได้อย่างไร ซึ่งก็เป็นพื้นฐานของความสามารถคิดค้นประดิษฐ์อะไรขึ้นได้ก็จะต้องเข้าใจพื้นฐานของสิ่งต่างๆว่าอะไรสามารถทำให้เกิดอะไรได้ และยังทำให้ได้ใช้ความคิดมากกว่าการท่องจำที่เป็นของแสลงสำหรับนักออกแบบฯ

“วิชาที่ชอบมากตอนนั้นนะ วิทยาศาสตร์ ผมว่ามันสนุกอ่ะ ตอนที่ทดลองเวลาที่ได้เทโน่นเทนี่ใส่หลอดทดลอง แล้วแบบว่ามีปุ๊ปป๊าป ได้มีอะไรที่มันพุ่งขึ้นมา คือได้มีอะไรที่ทำแล้วมันแบบเห็นอ่ะ ว่ามันเกิดอะไรขึ้น วิชาที่ชอบก็เป็นประเภทนี้อ่ะ”(พี่ปอ)

“ผมจะชอบเรียนวิทย์มาก มันได้คิด ได้แก้สูตรสมการ ผมชอบคิดมากกว่าท่องจำ” (พี่โฟม)

วิชาวิทยาสตาร์เป็นที่ชื่นขอบในความที่ทำให้ได้คิดค้น แก้ไขปัญหา เข้าใจเหตุและผลทดลองสร้างสิ่งต่างๆลองผิดลองถูกเพื่อให้เข้าใจหลักการและปัญหาของเหตุการณ์นั้น โดยสิ่งเหล่านี้ให้ความรู้สึกบางอย่างเหมือนกับวิชาศิลปะเช่น การได้คิด ได้ลงมือทำ มากกว่าเป็นวิชาที่จะต้องท่องจำเป็นหลัก โดยเมื่อนักออกแบบฯมีความชื่นชอบในการเรียนวิชาที่กล่าวมาจ้างต้นแล้วนั้นในทางกลับกันก็มีวิชาที่ไม่ชอบเรียนด้วยเช่นกัน

2.1.3) วิชาเรียนที่ไม่ชอบ

เมื่อมีด้านบวกย่อมมีด้านลบเสมอเช่นกัน เมื่อมีวิชาเรียนที่ชอบต้องมีอีกด้านที่เป็นวิชาที่ไม่ชอบ ซึ่งวิชาเรียนที่นักออกแบบฯบางท่านให้ความคิดเห็นว่าไม่ชอบ ไม่สนุก และส่วน

ใหญ่ทำได้ไม่ดีอีกด้วย เป็นลักษณะของวิชาที่อาศัยการเรียนในรูปแบบท่องจำ และขัดกับวิชาที่มีวิธีการเรียนรู้แบบประยุกต์ ปฏิบัติ ไม่มีกฎระเบียบตายตัว เช่นวิชา ภาษาไทย ภาษาอังกฤษ สังคมศึกษา เป็นต้น

"วิชาอังกฤษก็งั้นๆ ไม่ค่อยจะได้เรื่องเลย ไม่ชอบเรียน มันต้องจำเยอะ คือๆผมออกแนวแบบเรียนเอาตัวรอดไปวันวันอ่ะครับ" (พี่ปอ)

"ไม่ชอบเรียนพวกภาษาผมไม่เก่งเลยไม่ พวกแกรมม่านี่โคตรเกลียดเลย ไม่ชอบพวกกฎระเบียบ" (พี่ปูน)

"ผมไม่ชอบวิชาท่องจำทั้งหลายแหล่ภาษาไทย อังกฤษ สังคม ไม่ชอบจำจะชอบคิดมากกว่า" (พี่โฟม)

โดยสรุปวิชาเรียนที่นักออกแบบฯชื่นชอบที่ในขณะนั้นส่วนใหญ่เป็นวิชาเชิงปฏิบัติ เช่น ศิลปะ วิทยาศาสตร์ การมากกว่าวิชาที่ใช้การเรียนรู้ด้วยการท่องจำโดยไม่ได้ใช้ความคิดในการสร้างสรรค์และลงมือทำ เช่น วิชาภาษา วิชาสังคมศึกษา และความชอบ ไม่ชอบในการเรียนแสดงถึงความสัมพันธ์กับกิจกรรมนอกเวลาเรียนเช่นงานอดิเรกต่างๆ โดยนักออกแบบฯ ก็มีชีวิตเหมือนเด็กทั่วไปที่เมื่อเข้าเรียนในระดับมัธยมศึกษาจะเจอการเปลี่ยนแปลงหลายๆอย่างซึ่งผลการเรียนก็เป็นส่วนหนึ่งที่มีการเปลี่ยนแปลงที่เห็นได้ชัดในบางท่าน และก็มีบางท่านที่ก็ยังสามารถรักษาผลการเรียนได้อยู่ในระดับที่ดีต่อเนื่องจากการเรียนช่วงประถมศึกษา นอกจากการเรียนแล้วกิจกรรมหรือความชอบก็มีการเปลี่ยนแปลงไปบ้างจากบริบทที่เปลี่ยนไปเช่นเดียวกัน

2.2) กิจกรรมนอกเวลาและงานอดิเรก

ในการศึกษาในทุกช่วงนั้น เด็กทุกคนล้วนแต่มีกิจกรรมนอกเหนือการเรียนในห้องเรียน ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ชื่นชอบโดยไม่จำเป็นต้องมีใครบังคับ เป็นกิจกรรมที่ตนรู้สึกมีความเสน่หากับกิจกรรมนั้น โดยนักออกแบบฯในขณะที่เรียนอยู่ในช่วงมัธยมศึกษาตอนต้นก็มีกิจกรรมนอกเวลาที่บ้างก็เป็นกิจกรรมที่ยังชอบอยู่ตั้งแต่วัยเด็กในระดับประถม บ้างก็เป็นกิจกรรมใหม่ที่ได้พบในช่วงเวลานี้

2.2.1) กิจกรรมกีฬา

กิจกรรมกีฬาเป็นกิจกรรมหนึ่งที่ได้รับความนิยมของคนในทุกช่วงวัย และได้รับการสนับสนุนจากสังคมและทุกโรงเรียนมีการจัดพื้นที่สำหรับการเล่นกีฬาให้กับเด็กนักเรียนได้เล่นกีฬาเพื่อจุดประสงค์ต่างๆ เช่น การออกกำลังกายให้ร่างกายแข็งแรงสุขภาพดี ความสามัคคี

ความมีน้ำใจ เป็นต้น โดยกิจกรรมกีฬาเป็นกิจกรรมที่นักออกแบบฯชื่นชอบมาตั้งแต่เด็ก โดยกีฬาที่เป็นที่นิยมของเด็กวัยรุ่นในตอนนั้นก็จะเป็น ฟุตบอลและบาสเกตบอลเป็นส่วนใหญ่

“ตอนนั้นเข้าไปใครๆก็เตะบอลทั้งนั้น ผมก็เตะด้วยแต่ไม่ได้เรื่องเลย ฮ่าๆๆ” (พี่ปูน)

“สมัยนั้นกีฬาก็เล่นบาส แข่งบาส บ้าแค่ไหนเล่นจนแขนหักอะ ฮ่าๆ” (พี่ปอ)

กีฬานั้นก็เป็นกิจกรรมยอดนิยมที่เด็กส่วนมากในทุกวัยทุกโรงเรียนจะมีกีฬาสักอย่างที่ตนเองเล่นทั้งที่ชอบหรือทำตามผู้อื่นก็ตาม นักออกแบบฯเองนอกจากมีกิจกรรมเล่นกีฬาที่เหมือนเด็กทั่วไปแล้วยังมีกิจกรรมอื่นที่ตนเองทำมาตั้งแต่เด็กและยังทำอย่างต่อเนื่องจนในบางท่านมีการพัฒนาสิ่งนี้ให้มีมากขึ้นทั้งปริมานและคุณภาพ นั่นคือกิจกรรมการวาดรูป

2.2.2) กิจกรรมวาดรูป

ในช่วงชีวิตวัยเด็กของนักออกแบบฯหลายท่านมีความชอบและมีความสามารถในการวาดรูป สามารถทำได้ดีในวิชาศิลปะที่เรียน และมากกว่านั้นในบางกรณีถึงขั้นสามารถนำทักษะในกิจกรรมนี้ไปประกวดแข่งขันได้อีกด้วย ซึ่งเมื่อเข้ามาเรียนในระดับมัธยมศึกษาแม้ว่าบริบทต่างๆจะเปลี่ยนไปแต่ก็ไม่ได้ทำให้ความชอบในการวาดรูปลดน้อยลง โดยกิจกรรมการวาดรูปยังเป็นกิจกรรมการวาดรูปการ์ตูนต่อเนื่องมาจากชั้นประถมศึกษา โดยนักออกแบบฯบางท่านมีความถี่ในการวาดมากกว่าเดิม และยังเห็นว่าการวาดรูปเป็นเรื่องที่ทำให้นักออกแบบฯมีความรู้สึกดีกว่าการเรียนมาก

“เข้ามัธยมก็ยังไม่เลิกนิสัยยังวาดเล่น ก็วาดการ์ตูนเหมือนเดิมนั่นแหละ” (พี่โฟม)

“ย้ายมาแล้วก็ยังวาดอยู่ วาดเยอะกว่าเดิมเสียอีก เยอะจนน่ากลัว” (พี่ป่าน)

“ไม่ชอบเรียนเลยตอนนั้นเบื่อ เอะอะจะวาดรูปกับเล่นท่าเดียวเลย” (พี่ฟรอยด์)

“ตอนนั้น อยู่ม.ต้น ม.2 ม.3 แบบไม่ไหวและ ไม่อยากเรียนพวกนี้ คือตัวผมไม่ชอบวิชาการ แบบต้องมานั่งคำนวณอะไรแบบนี้ แบบมันไม่เข้าหัว แต่ให้เรียนก็เรียนได้ ก็อยู่ห้อง King แต่ผมก็แบบชอบวาดรูป วาดได้ดี ก็วาดอยู่นั่นแหละ” (เค)

เห็นได้ว่านักออกแบบฯมืออาชีพและนักออกแบบฯรุ่นใหม่นั้นต่างมีความชอบในกิจกรรมการวาดรูปที่เหมือนกัน แต่ในยุคของนักออกแบบฯรุ่นใหม่นั้นก็จะมีการวาดที่แตกต่างออกไปจากนักออกแบบฯมืออาชีพที่จะวาดรูปจากการ์ตูนเป็นหลัก โดยในยุคของนักออกแบบฯรุ่นใหม่เริ่มมีสิ่งที่เรียกว่า CG หรือ Computer Graphic ที่เป็นการวาดรูปหรือสร้างสิ่งต่างๆด้วยคอมพิวเตอร์โดยไม่

จำเป็นต้องวาดหรือประดิษฐ์สิ่งต่าง ๆด้วยมือ ซึ่งช่วงนั้น CG เข้ามาเป็นกระแสทำให้การวาดของ นักออกแบบฯท่านหนึ่งมีความสนใจการวาดสิ่งต่าง ๆในภาพยนตร์ที่ใช้ Computer Graphic เข้ามาเกี่ยวข้องซึ่งในช่วงนั้นก็ได้มีการเริ่มวาดสิ่งต่าง ๆจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์แทนที่การวาดจากมืออีกด้วย

"ก็คือสมัยนั้นมันเป็นช่วงม.ต้นที่วงการ CG เริ่ม boom พวกแนว Sci-Fi อะไรแบบนี้ เราก็จะได้เห็นภาพอะไรแบบนี้ ตอนนั้นมีพวกหนังสือ CG ออกมา โปรแกรมก็เริ่มเล่นเป็นไอเราก็อยากวาดรูป CG ด้านพวก Sci-Fi อะไรแบบนี้ ก็เลยลองวาดลองหัดดู" (เค)

กิจกรรมการวาดรูปนั้นเป็นกิจกรรมหนึ่งที่บรรดานักออกแบบฯชื่นชอบและให้ความสำคัญต่อจากความชอบของตัวเองในช่วงวัยประถมฯ โดยรูปแบบการวาดอาจเปลี่ยนไปตามความนิยมของยุคสมัยแต่นักออกแบบฯที่เติบโตมาในวัยที่ต่างกับกลับมีความชอบในการวาดรูปที่เหมือนกัน นอกจากนี้ยังมีกิจกรรมที่ยังคงความต่อเนื่องจากช่วงประถมศึกษาคือ กิจกรรมการประดิษฐ์สิ่งของต่าง ๆด้วยตนเอง

2.2.3) กิจกรรมการประดิษฐ์

การประดิษฐ์ทั้งของเล่นของใช้เป็นกิจกรรมที่ได้รับความนิยมมากกิจกรรมหนึ่งของนักออกแบบฯ โดยในสมัยเด็กมักชอบประดิษฐ์ของเล่นเองจากของเล่นเดิมที่ตนเองมีอยู่แล้วหรือวัสดุที่หาได้ในบริเวณบ้าน แต่ในช่วงนี้นิสัยในการรักการประดิษฐ์ยังคงเหมือนเดิม หากแต่รูปแบบสิ่งประดิษฐ์นั้นเริ่มพัฒนามากกว่าของเล่นในวัยเด็ก เนื่องจากโลกของนักออกแบบฯมีความกว้างมากขึ้น ประสบการณ์ที่ได้รับไม่มีเพียงในบริเวณบ้าน นอกจากนี้สิ่งประดิษฐ์ในช่วงนี้สามารถเลือกได้เองโดยไม่ต้องได้รับการตัดสินใจจากพ่อแม่ ซึ่งนักออกแบบฯมีหน้าที่เล่นและดัดแปลงไปในจินตนาการที่ต้องการ โดยในช่วงมัธยมศึกษานักออกแบบฯบางท่านได้พบกับกิจกรรมการประดิษฐ์ที่ไม่เคยทำในสมัยเด็กนั่นคือ การต่อแผงวงจรอิเลคทรอนิกส์ หรือรู้จักกันในนาม "ชุด Kit"ซึ่งเป็นของเล่นเชิงวิทยาศาสตร์ มีลักษณะเป็นชุดวงจรที่ผู้จำหน่ายจัดเตรียมอุปกรณ์ชิ้นส่วนอิเลคทรอนิกส์ไว้เป็นชุด และผู้ซื้อมีหน้าที่ต่ออุปกรณ์เหล่านั้นเข้าด้วยกันด้วยวิธีการบักกรีลวดตะกั่วลงไปในแผงวงจร ซึ่งแผงวงจรนั้นสามารถนำไปเป็นเครื่องใช้ที่มีประโยชน์ได้ เช่น แผงวงจรอิเลคทรอนิกส์เครื่องกันน้ำล้น เมื่อผู้เล่นต่อเสร็จจะสามารถนำไปติดตั้งในพื้นที่ใช้สอยที่ต้องการการแจ้งเตือนเมื่อน้ำล้นในกรณีเปิดน้ำทิ้งไว้ ซึ่งชุดวงจรนี่เป็นสิ่งประดิษฐ์ที่นักออกแบบฯให้ความชื่นชอบกันเป็นอย่างมาก

"มามัธยมเนี่ย ผมเริ่มสนใจเรื่องอิเล็กทรอนิกส์ ผมเริ่มต่อวงจร ซื้อวงจร ทำพวกชุด Kit ตอน ม.1 เข้าไปที่โรงเรียนก็จะเห็นเพื่อน เฮ้ย... มันมีโลกแบบนี้อยู่ด้วย คือเหมือนกับในประถมไม่มีไรแบบนี้ เค้ามาจากไหนก็ไม่รู้ แต่เราก็สนใจ เฮ้ย...มันทำแบบนี้ได้ด้วยอยากทำก็เริ่มต้นไปซื้อเองเลยแถวบ้านหม้ออ่ะครับ" (พี่ปอ)

“ตอนนั้นผมเริ่มมีความชอบด้านอิเลคทรอนิกส์และผมเลยไปซื้อพวกชุดวงจรที่บ้านหม้อมาต่อมาบักรีเองและมันเจ๋งดีตอนนั้น” (พี่ปูน)

ในการซื้อชุดวงจรมาต่อนั้นแรกเริ่มเป็นการต่ออุปกรณ์ที่ผู้จำหน่ายเตรียมให้สำเร็จรูปเพียงแค่ทำตามคำแนะนำก็สามารถสร้างชุดวงจรนั้นได้สำเร็จ แต่นักออกแบบฯบางท่านมีความสนใจถึงขั้นศึกษาสิ่งเหล่านี้จากหนังสือที่สอนเกี่ยวกับอิเลคทรอนิกส์ จนมีความสามารถที่จะสร้างแผงวงจรของตนเองขึ้นมาได้

“สมัยมัธยมผมเป็นคนชอบ Electronic มากไปซื้อพวกแผงวงจรบ้านหม้อ อ่านหนังสือ Electronic มาอ่าน จนสร้างแผงวงจรเองได้เลยนะอันนี้ก็เป็นงานอดิเรกส่วนนึงที่ชอบ” (พี่โฟม)

นอกจากการประดิษฐ์ชุดวงจรอิเลคทรอนิกส์ ที่เป็นที่ชื่นชอบแล้วนั้น ยังมีกิจกรรมที่แสดงถึงความชอบในการประดิษฐ์ได้อีก นั่นคือการซื้อต้นแบบของตัวการ์ตูนที่ชื่นชอบ หรือที่เด็กจะเรียกกันง่ายๆว่า “โมเดล (Model)”ซึ่งเป็นลักษณะคล้ายการประกอบเล่น แต่เป็นของเล่นของเด็กโตเพราะมีชิ้นส่วนพลาสติกขนาดเล็กมากมาย โดยการเล่นเป็นการประกอบชิ้นส่วนของตัวการ์ตูน เช่น แขน ขา ฯลฯ เข้าด้วยกัน และบางชนิดต้องให้ผู้เล่นลงสีให้ต้นแบบนั้นด้วยตัวเอง ซึ่งต้องใช้ทักษะในการเล่นมากพอสมควร

“อีกอันที่ชอบก็คือต่อโมเดลพวกหุ่นตัวต่อพลาสติก มันก็เป็นอีก Hobby นึงของผม ผมชอบมากเต็มบ้านเลยตอนนี้ก็ทิ้งไปหมดแล้ว ผมจะไม่ชอบต่อพวกสงคราม บางคนชอบต่อเครื่องบินเรือรบ ส่วนมากผมก็จะชอบพวกโมเดลตัวการ์ตูน Character ของตัวการ์ตูนมากกว่า” (พี่โฟม)

ในสมัยนั้นนักออกแบบฯท่านนี้มีความชอบต่อโมเดลจนมีความสามารถจนส่งโมเดลที่ตัวเองต่อไปประกวดแข่งขันจนได้รางวัลจากการประกวดนั้นอีกด้วย

“ผมเนี่ยถึงขั้นต่อส่งไปประกวดตามห้างเลยนะ ช่วงนั้นตามห้างเค้าจะมีจัดประกวดแล้วก็ได้รางวัลด้วย ฮ่าๆ รู้สึกจะรางวัลที่ 3 นะ” (พี่โฟม)

นอกจากการประดิษฐ์ที่ซื้อมาและประดิษฐ์เล่นเอง มีบางกรณีที่รักในการประดิษฐ์เช่นกันแต่ต่างกันที่เป็นการประดิษฐ์สิ่งของเพื่อการใช้งาน เช่นในกรณีของนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่ประดิษฐ์กล่องดินสอใช้เอง โดยนำกล่องโลหะที่ผลิตมาเพื่อใส่พระเครื่อง และเด็กในยุคนั้นนิยมนำมา

ทำเป็นกล่องดินสอและนำไปติดลายจากการตัดหน้านิตยาสาร แต่นักออกแบบฯท่านนี้ได้นำมาประดิษฐ์ตกแต่งลงสีเพิ่มเติมให้สวยงามด้วยความที่อยากมีกล่องดินสอที่ไม่เหมือนใคร

“มันจะเป็นกล่องเหล็กใหญ่ ๆที่มันเป็นกล่องใส่พระแต่เราเอามาใส่ดินสอ ตามปกติเขาจะไปติดพวกลายอะไรกัน แต่เรา Paint เองผมจะทำเปเปอร์มาเช่บนกล่องก่อนแล้วค่อย Paint ลายลงไปวาดเป็นรูปตัวการ์ตูนที่ชอบ” (วาย)

การประดิษฐ์นั้นเป็นอีกหนึ่งกิจกรรมที่นักออกแบบฯชื่นชอบต่อเนื่องมากจากช่วงประถมศึกษา แม้รูปแบบสิ่งของและการประดิษฐ์มีความแตกต่างไปตามยุคสมัยและความเหมาะสมของวัยแต่แก่นของกิจกรรมนั้นคือการประดิษฐ์ ประยุกต์ ทดลอง เหมือนในวัยเด็ก โดยนอกจากกิจกรรมการประดิษฐ์ที่เป็นความชอบในเชิงศิลปะนั้น นักออกแบบฯบางท่านมีความชอบในกิจกรรมเชิงศิลปะที่ขยายออกมาคือ กิจกรรมการเล่นดนตรี

2.2.4) กิจกรรมการเล่นดนตรี

ในช่วงความเป็นเด็กวัยรุ่นในระหว่างการเรียนในช่วงมัธยมศึกษา กิจกรรมที่ชื่นชอบอีกกิจกรรมหนึ่งของเด็กวัยรุ่นในทุกยุคทุกสมัย คือการเริ่มหัดเล่นดนตรี ซึ่งดนตรีเปรียบเสมือนศิลปะแขนงหนึ่งที่สร้างสุนทรียภาพให้ผู้คนได้เสมอ ซึ่งนักออกแบบฯบางท่านก็ชื่นชอบการเล่นดนตรีเป็นงานอดิเรกนอกเวลาเรียนด้วยเช่นกัน โดยเครื่องดนตรีที่ได้รับความนิยมส่วนมากเป็นเครื่องดนตรีสากล เช่น กีตาร์ กลองชุด เปียโน เป็นต้น บางท่านหัดเล่นด้วยตนเอง บางท่านให้ความสำคัญถึงขนาดไปเรียนเป็นเรื่องราว โดยนักออกแบบฯบางท่านชอบเล่นดนตรีมากกว่าความสนใจในห้องเรียน

“ตอนนั้นไม่ค่อยตั้งใจเรียน เรียน ๆเอาตัวรอดไปเรื่อย สนใจแต่จะไปเล่นดนตรี เล่นกีตาร์ได้ เล่นเปียโนได้ คือผมไม่ใช่เด็กเรียน ชอบโดดเรียนด้วยซ้ำ ตอนนั้นอยู่ วงโยฯ ก็จะโดดเรียนไปซ้อมประจำ ผมจะเล่นพวก เพอคัสชั่น” (พี่ปอ)

“ตอนเด็กช่วงสงนั้นเค้าจะฮิตเล่นดนตรีกันคนส่วนมากจะเล่นกีตาร์ ผมก็ขอเงินแม่ไปเรียนอยู่พักนึง ตอนนั้น ประมาน ม.2” (พี่โฟม)

“ผมเป็นคนชอบแตกต่างไม่เหมือนชาวบ้านอะยกตัวอย่างตอนเด็ก ๆเงี่ยเค้าจะเรียนดนตรีกัน ส่วนใหญ่เค้าก็จะเลือกเรียนกีตาร์ผมก็เรียนอยู่พักนึงแล้วรู้สึกว่าคนเล่นกีตาร์เยอะผมเลยไปเรียนกลองเพราะในโรงเรียนทั้งหมดไม่มีใครตีกลองเป็นเลย” (พี่โฟม)

กิจกรรมเล่นดนตรีเป็นกิจกกรมหนึ่งที่ได้รับความนิยมสูงในชีวิตของเด็กวัยรุ่นกลุ่มหนึ่ง รวมถึงนักออกแบบฯบางท่านที่ชื่นชอบกิจกรรมนี้เช่นกันตามกระแสของสังคมในช่วงเวลานั้น นอกจากนี้ยังมีกิจกรรมที่เป็นที่ชื่นชอบของนักออกแบบฯในขณะนั้นอีกกิจกรรมนั่นคือการถ่ายภาพ

2.2.5) กิจกรรมถ่ายภาพ

กิจกรรมถ่ายภาพเป็นอีกหนึ่งกิจกรรมทางศิลปะอีกแขนงหนึ่งที่นักออกแบบฯ บางท่านมีความนิยมชมชอบ เริ่มหัดถ่ายภาพและรู้สึกชอบกิจกรรมนี้ ซึ่งกิจกรรมนี้อาจไม่ได้เป็นกิจกรรมที่ได้รับความนิยมของวัยรุ่นในช่วงเวลานั้นมากก็ตาม ทั้งความชอบจากการถ่ายเป็นงานอดิเรก และการถ่ายภาพเพื่อการทำงานให้กับโรงเรียนในช่วงเวลานั้น

“ตอนนั้นบ้าถ่ายรูป ผมเห็นพี่ผมถ่ายแล้วผมรู้สึกว่ามันเป็นกิจกรรมที่สนุก” (พี่ปูน)

“ตอนนั้นนอกจากเล่นดนตรีก็หัดถ่ายรูป จะชอบถ่ายรูป ได้เป็นช่างภาพถ่ายรูปอนุสรณ์ด้วยตอนนั้น” (พี่ปอ)

ในช่วงเวลานี้นอกจากกิจกรรมงานอดิเรกนอกเวลาเรียนที่นักออกแบบฯได้เลือกได้ทำโดยตนเองแล้วนั้นก็ยังมีกิจกรรมอิสระนอกเวลาเรียนที่โรงเรียนจัดนอกเหนือเวลาของการเรียนเพื่อให้เด็กได้ทำกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่นภายในโรงเรียนอีกด้วย

2.2.6) กิจกรรมนอกเวลาของโรงเรียน

การเรียนในระดับมัธยมศึกษา โรงเรียนทั่วไปมักจัดกิจกรรมภายในโรงเรียนเพื่อประโยชน์และจุดประสงค์ที่แตกต่างกันออกไปเพื่อเด็กนักเรียนและโรงเรียน และเป็นการเพิ่มประสบการณ์ให้กับเด็ก เช่น การรู้จักทำงานร่วมกับผู้อื่น การฝึกความรับผิดชอบ การจัดการ การมีจิตอาสารู้จักเสียสละ เป็นต้น ซึ่งนักออกแบบฯบางท่านมีการร่วมกิจกรรมเหล่านั้น โดยการร่วมกิจกรรมจะแปลกไปจากนักเรียนทั่วไปในบางกิจกรรม โดยมักได้รับมอบหมายให้ช่วยเหลืองานในกิจกรรมเหล่านั้นด้วยความสามารถทางศิลปะและการออกแบบ ซึ่งเป็นการนำความชอบของตนเองมาทำให้เป็นประโยชน์ต่อส่วนรวม เช่น การจัดบอร์ดนิทรรศการในงานหรือวันสำคัญต่างๆ การจัดพานไว้ครู ที่ต้องใช้ความสามารเชิงศิลปะทำให้สิ่งเหล่านั้นมีความสวยงามน่าชม

“ก็ชอบทำกิจกรรมทั่วไป แสตนด์เชียร์ก็ขึ้นนะ แต่ที่เด่นๆเลยนะช่วง ม.2 เพื่อนในห้องจะดันเราเยอะขึ้นชอบให้เราไปจัดบอร์ดห้อง เริ่มต้องไปจัดพานไหว้ครู จะเป็น 2 งานนี้ที่เยอะๆ” (เอ็ม)

“อาจารย์เขาจะไปจัดบอร์ดของวิชาฝรั่งเศส จำลองปารีสขึ้นมา เค้าเห็นผมเป็นเด็กกิจกรรมอาจารย์เขาก็เอาแบบมาให้ดู ก็อยากช่วยทำแบบประตูชัย มีบองมาร์เช่ มีนู่นนี่นั่นในฝรั่งเสศ มีหอไอเฟล ก็แบบแบ่งๆกันทำอะไรเงี้ย ทำโมเดลจัดบอร์ด” (พี่ปอ)

จากข้อมูลข้างต้นเกี่ยวกับชีวิตช่วงมัธยมศึกษา สามารถสรุปได้ว่านักออกแบบฯมีชีวิตในช่วงนี้เหมือนเด็กทั่วไปที่เมื่อเข้าสู่การเรียนในระดับที่สูงขึ้นย่อมมีสิ่งที่เปลี่ยนแปลงไปโดยเฉพาะเรื่องของผลการเรียนที่บางท่านแย่ลง บางท่านดีขึ้นหรือคงที่ นอกจากนี้มีวิชาเรียนที่เปลี่ยนไปหลายวิชาแต่วิชาเรียนที่นักออกแบบฯยังมีความชื่นชอบต่อเนื่องจากช่วงประถมศึกษายังเป็นวิชาศิลปศึกษาที่ได้วาดรูป ทำงานศิลปะที่ชื่นชอบได้ลงมือทำและมีความเป็นอิสระทางความคิด โดยมีวิชาที่นักออกแบบฯชอบเพิ่มมากขึ้นคือวิชาวิทยาศาสตร์ที่มีรูปแบบการเรียนเป็น การปฏิบัติจากการทดลองรวมถึงการได้คิดประยุกต์ดัดแปลง และพบว่าวิชาที่ไม่ชื่นชอบคือวิชาที่มีรูปแบบการเรียนรู้ด้วยวิธีท่องจำ เช่น ภาษา สังคมศึกษา เป็นต้นนอกจากนี้ยังมีกิจกรรมงานอดิเรกที่ชื่นชอบเช่น กิจกรรมทั่วไปอย่างกิจกรรมกีฬา และกิจกรรมที่มีความสัมพันธ์กับงานศิลปะ เช่น กิจกรรมการวาดรูป การประดิษฐ์ การเล่นดนตรี การถ่ายภาพที่ต่างก็มีความสัมพันธ์กันในลักษณะของกิจกรรมที่ทำให้นักออกแบบได้คิด ได้ศึกษาและได้ลงมือทำ มากกว่ากิจกรรมการอ่านการจำ ที่รู้สึกว่าเป็นกิจกรรมที่น่าเบื่อ และเมื่อมีกิจกรรมของโรงเรียน นักออกแบบฯได้ร่วมช่วยเหลืองานในกิจกรรมนั้นตามความถนัดของตน เช่น การร่วมกิจกรรมประกวดแข่งขันที่โรงเรียนส่งไปประกวด การร่วมกิจกรรมเพื่อสร้างประโยชน์ของเทศกาลต่างๆในโรงเรียน และสามารถทำสิ่งเหล่านี้ได้อย่างน่าประทับใจเพื่อนๆและครูอาจารย์

จากชีวิตในช่วงมัธยมฯต้นนักออกแบบฯได้ผ่านการถ่ายทอดสิ่งต่างๆในชีวิตเพิ่มขึ้นจากระดับประถมศึกษาจากการเรียนการสอนที่โรงเรียนจัดขึ้น กิจกรรมนอกห้องเรียน รวมถึงงานอดิเรกที่ชื่นชอบที่ได้เรียนรู้มากขึ้นจากวัยเด็ก ซึ่งช่วงเวลานี้เป็นช่วงเวลาที่เปรียบเสมือนการค้นหาตัวเองเพื่อให้เข้าใจว่าตนเองอยากทำอะไร ชอบอะไร เพื่อต่อยอดสิ่งที่ตนมีความรู้ ถนัด ชื่นชอบและใฝ่ฝันซึ่งเป็นพื้นฐานของการประกอบชีพที่ชอบในอนาคต โดยนักออกแบบฯบางท่านพอมีทางเลือกของตนเองบ้างแล้วว่า อยากจะเรียนอะไรและอยากทำงานด้านไหนในอนาคต และบางท่านยังไม่รู้ว่าจะเรียนอะไร โตไปจะประกอบอาชีพอะไรที่เหมาะสมกับตน ซึ่งในช่วงชีวิตจากมัธยมตอนต้นสู่มัธยมตอนปลายนี้เป็นขั้นการเปลี่ยนแปลงของเด็กนักเรียนที่จำเป็นต้องเลือกทางที่ชัดเจนมากขึ้นเพื่อเรียนรู้ในสิ่งที่เหมาะสมกับความถนัดและความชอบของตนเองมากที่สุดเพื่อต่อยอดไปสู่เส้นทางของอาชีพในอนาคต ซึ่งเป็นเหมือนช่วงของการเริ่มต้นในสายวิชาชีพที่เลือกเป็นทางเดินสู่การทำงานในอนาคต

ตอนที่ 2.3 การเริ่มต้นของสายวิชาชีพ

ในช่วงของการเปลี่ยนแปลงจากมัธยมศึกษาตอนต้นสู่การศึกษามัธยมตอนปลายเด็กทุกคนมีความจำเป็นต้องตัดสินใจเลือกสายการเรียนตามข้อบังคับของระบบการศึกษาไทย โดยถ้า

เป็นเด็กที่มีผลการเรียนอยู่ในเกณฑ์มาตรฐานที่แต่ละโรงเรียนตั้งไว้จะมีสิทธ์เลือกสายการเรียนตามที่ตนเองชื่นชอบ แต่ถ้าผลการเรียนสะสมไม่ถึงเกณฑ์จะทำให้มีตัวเลือกที่น้อยลงไปหรือถูกบังคับให้เรียนโดยไม่มีสิทธิ์เลือก มากกว่านั้นในเด็กบางคนที่มีผลการเรียนที่ไม่ได้ตามเกณฑ์ที่โรงเรียนกำหนดก็อาจต้องออกจากโรงเรียนไป โดยการเลือกในช่วงวัยนี้ก็จะมีการเลือกสายหลักใหญ่ๆอยู่ 2 สายตามที่เด็กเรียกกันว่า สายวิทย์ฯ และ สายศิลป์ โดยสายวิทย์ฯเน้นการเรียนการสอนไปในวิชาที่เกี่ยวกับวิทยาศาสตร์มากกว่าสายศิลป์ และสายศิลป์จะเน้นไปในวิชาด้านภาษาสังคม มากกว่า ในขั้นตอนการเลือกนี้เป็นเหมือนการจัดกลุ่มเด็กเพื่อเรียนรู้ในสายที่ต้องการนำความรู้เพื่อสอบเข้าเรียนตามสาขาวิชาชีพในระดับอุดมศึกษาในอนาคตได้อย่างตรงประเด็น ซึ่งเด็กที่เรียนสายวิทย์ฯจะได้เปรียบมากกว่าเด็กสายศิลป์เนื่องจากสามารถมีทางเลือกของสาขาวิชาชีพที่กว้างกว่าเพราะวิชาที่เรียนมีความครอบคลุมกับการสอบเข้าในระดับอุดมศึกษาได้หลายสาขากว่าเด็กสายศิลป์ ซึ่งนักออกแบบฯที่ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลทั้งหมดนั้นได้เลือกเรียนสายวิทย์ฯเนื่องจากสาขาวิชาในประเทศไทยที่เปิดการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมจำเป็นต้องใช้ความรู้พื้นฐานของวิชาในสายวิทย์เป็นหลัก แต่การเลือกเรียนสายวิทย์ในช่วงเวลานี้ ไม่ได้หมายความว่าทุกคนจะเลือกสายวิทย์เนื่องจากรู้ว่าอนาคตตนเองจะเรียนเกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม หากแต่มีเงื่อนไขในการเลือกสายการเรียนที่แตกต่างกันออกไปเช่น บางท่านยังไม่รู้ว่าจะทำอาชีพอะไรในอนาคต และโดนบังคับจากผู้ปกครองให้เรียนสายวิทย์แม้ว่าตนเองจะไม่อยากเรียนก็ตาม

“จริงๆโดนบังคับให้เรียนสายวิทย์ผมอยากเรียนสายศิลป์คำนวณมากกว่า จริงๆแล้วผมชอบวิทยาศาสตร์มากนะ แต่ว่าแค่มีความรู้สึกว่าไม่อยากเรียนเลขยากขนาดนั้นอ่ะ ผมไม่ชอบเลข แต่ศิลป์ภาษาก็ไม่เอานะ” (พี่ปอ)

“ตอนนั้นผมไม่รู้หรอกว่าจะเรียนไรดีก็เลือกสายวิทย์ไว้ก่อนแหละ พ่อเค้าอยากให้เราเรียนวิศวะฯ จะได้มาช่วยงานโรงงาน” (พี่ป่าน)

นอกจากนักออกแบบฯบางท่านไม่ได้เลือกสายการเรียนด้วยความต้องการของตัวเองเป็นหลักแล้วก็มีบางท่านที่เลือกที่ก็ยังไม่มีความรู้ว่าจะประกอบอาชีพสายไหนในอนาคต แต่ก็เลือกสายวิทย์ไว้ก่อนด้วยเหตุผลที่ว่ามีโอกาสในการเลือกเรียนในอนาคตมากกว่าสายศิลป์

“เลือกสายวิทย์ฯดิ โอกาสมันเยอะกว่านะถึงเวลาจะไปเอนฯคณะสายศิลป์ก็ไปได้ แต่สายศิลป์มาสายวิทย์ฯไม่ได้นะ”(พี่ดิน)

นอกเหนือจากการเลือกเรียนสายวิทย์ด้วยเงื่อนไขของการบังคับจากผู้ปกครองหรือเลือกด้วยเงื่อนไขที่ว่ามีโอกาสในการเลือกในอนาคตที่ดี มีนักออกแบบฯบางท่านที่รู้ว่าตนเองต้องการ

เรียนในสาขาไหนในอนาคตจึงเลือกเรียนสายวิทย์ ซึ่งสามารถเรียนรู้ในสิ่งที่จำเป็นเพื่อสามารถนำความรู้นั้นไปสอบคัดเลือกในสาขาที่ต้องการได้ตรงเป้าหมายที่วางไว้ แต่ไม่ใช่รู้ตนเองว่าตนเองจะประกอบวิชาชีพนักออกแบบฯในอนาคต แต่กลับคิดไว้ว่าตนเองจะเข้าเรียนในสายวิชาชีพอื่นแทน เช่นอาชีพในกลุ่มแพทย์

"ตอนนั้นผมเลือกสายวิทย์ เป็นวิทย์ที่มีชีวะ มีอีกอันนึงเป็นวิทย์-คณิต วิทย์-คณิตนี่คือจะไม่เรียนชีวะคือที่จะไปเป็นวิศวะหรืออะไรก็ตาม วิทย์-ชีวะคือเพื่อที่จะไปเป็นหมอ ผมเลือกเพราะผมอยากเป็นหมอฟัน ฮ่าๆ" (พี่แก้ว)

"ช่วงแรกๆยังเป็นช่วงที่เรายังเป็นเด็กเรียนอยู่ ยังอยากเป็นหมอ ยังอยากเป็นเภสัชกรอยู่พี่ ก็เลือกสายวิทย์เลยพี่ไม่ลังเล" (เอ็ม)

ถึงแม้ว่าในช่วงเวลานั้นเด็กบางคนยังไม่มีเส้นทางที่ชัดเจนสำหรับการเลือกเส้นทางสายอาชีพ แต่ไม่ใช่ทุกท่านจะยังไม่มีแนวทางที่สนใจไปในเส้นทางด้านการออกแบบอย่างชัดเจน หากแต่นักออกแบบฯบางท่านมีความตั้งใจที่ชัดเจนในตอนนั้นว่าตนเองต้องการจะเรียนทางด้านศิลปะด้านการออกแบบเพื่อสานต่อความฝันความชอบด้านศิลปะมาตั้งแต่สมัยเด็ก และเดินต่อในเส้นทางของความฝันสู่การประกอบวิชาชีพในอนาคต

"พอตอนเข้า ม.ปลายเราก็เลือกเรียนสายที่มีศิลปะ แต่ตอนนั้นเรายังไม่แน่ใจเราก็เลือกกั๊กๆมันจะมีศิลป์เพียวเลยแต่ผมเลือกวิทย์ห้องไม่เรียนชีวะ ไอ้ห้องนี้เป็นห้องประหลาดมันคล้ายๆจะเป็นห้องที่เตรียมเข้าถาปัด แต่ถ้าเปลี่ยนใจไปวิศวะก็ยังพอได้ แค่มันไม่มีชีวะ" (พี่โฟม)

"เพราะตอนนั้นรู้ว่าอยากเข้าคณะเกี่ยวกับการวาดรูปอ่ะ มีศิลปิน มีถาปัดฯ แต่ Product ไม่รู้จักนะ ก็เห็นว่าศิลปินก็ไม่ชอบแบบนั้น ก็เลือกสายวิทย์เพราะคิดว่าจะไปสอบถาปัดฯ" (พี่ฟรอยด์)

ในช่วงเวลาการก้าวข้ามระดับการเรียนระหว่างมัธยมศึกษาตอนต้นมาสู่มัธยมศึกษาตอนปลายนั้นนักออกแบบฯทุกท่านจำเป็นต้องตัดสินใจครั้งยิ่งใหญ่ครั้งหนึ่งของชีวิตซึ่งเรียกได้ว่าถ้าเลือกในขั้นนี้ไปในทิศทางไหนก็เหมือนเป็นจุดกำหนดหรือจุดเริ่มต้นของสายวิชาชีพแบบคร่าวๆ ดังนั้นต่างคนต่างมีเงื่อนไขการเลือกที่มีเหตุผลของตัวเอง ซึ่งบางคนที่ไม่รู้ว่าตนจะประกอบอาชีพใดในอนาคตก็ยังเลือกเรียนสายวิทย์เพื่อสร้างโอกาสที่กว้างไว้ก่อนแล้วค่อยคิดว่าจะเรียนทางไหนอีกครั้งในอนาคต และบางท่านมีความตั้งใจที่จะประกอบวิชาชีพที่อยากทำในอนาคตแล้วจึงเลือกเรียนในแผนการเรียนนี้ ทั้งที่เกี่ยวกับการออกแบบหรือไม่เกี่ยวกับการออกแบบเลย โดยผู้มีความแน่วแน่

ว่าต้องการเรียนทางด้านศิลปะก็จำเป็นต้องตัดสินใจกลั่นกรองมากเป็นพิเศษเนื่องจากเป็นการเลือกที่เฉพาะเจาะจงมากก็เหมือนกับเดินเข้าทางที่แคบลง การกลับตัวก็ยากตามขนาดของทางเส้นนั้นซึ่งการเลือกเรียนแผนวิทย์ก็ยังเป็นทางออกสำหรับทางเลือกที่กว้างกว่าเลือกเรียนสายที่เจาะจงไปทางศิลป์เพียงอย่างเดียว โดยยังมีโอกาสเลือกสอบเข้าสายงานทางด้านศิลปะได้อยู่เช่นกัน

โดยหลังการเลือกเรียนในสายวิทย์ตามเหตุผลที่แตกต่างกันแต่การเลือกครั้งนี้เป็นเหมือนพื้นฐานสำคัญของการก้าวเข้าสู่สายการเรียนในระดับอุดมศึกษาที่เสมือนการสร้างพื้นฐานในการประกอบวิชาชีพของเด็กนักเรียน และแม้ว่าปลายทางของนักออกแบบฯทุกท่านจะจบลงด้วยการเลือกเรียนในด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมแต่ในช่วงเวลานี้นักออกแบบฯแต่ละท่านต่างมีเงื่อนไขที่มีความแตกต่างกันไป โดยในช่วงเริ่มต้นไม่มีใครที่พุ่งเป้าตรงไปที่การออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม หากแต่เงื่อนไขสำคัญนั่นคือการสานฝันของความชอบตั้งแต่ในวัยเด็กสู่การเลือกสาขาเพื่อเรียนให้ตรงตามสิ่งที่ตนเองชื่นชอบ เงื่อนไขใดที่เป็นสิ่งที่ทำให้นักออกแบบฯเลือกเข้าเรียนในสายการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม และเพื่อความเข้าใจของผู้อ่านในข้อมูล ผู้วิจัยขอทำความเข้าใจตรงกันเกี่ยวกับภาษาที่ผู้ให้ข้อมูลหลักใช้กันอย่างติดปากแทนคำว่า “การออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม” หรือ Industrial Design โดยถูกเรียกง่ายๆในกลุ่มนักออกแบบฯว่า “ไอดี” หรือ “ID” (Industrial Design) โดยเงื่อนไขในการเลือกเรียนในสาขาการออกแบบฯของนักออกแบบฯมีรายละเอียดดังนี้

1) ความต้องการเรียนต่อในสาขาวิชาด้านศิลปะ

เงื่อนไขนี้เป็นความคิดความไตร่ตรองที่จำเป็นต้องตัดสินใจถึงอนาคตของตนในการก้าวเดินในสายวิชาชีพ และมีความรู้สึกอยากเรียนในสาขาวิชาเกี่ยวกับศิลปะที่ตนเองถนัดและชอบ ซึ่งมีต่อเนื่องมาตั้งแต่วัยเด็กจนถึงช่วงมัธยมศึกษาตอนต้นและปลาย โดยนักออกแบบฯบางท่านนั้นไม่มีความรู้เลยว่าจะเรียนต่อในสาขาไหนดี รู้แค่ว่าตนเองอยากจะเรียนต่อในสาขาไหนก็ได้ที่สามารถได้ใช้มีความถนัดในด้านศิลปะและการออกแบบ รวมถึงได้วาดรูปตามที่ตนชอบต่อไป

“อย่างผมเนี่ยเอนทรานซ์ก็เลือกเองเพราะว่าผมก็คิดๆว่าเราชอบศิลปะเพราะเรารู้ตัวเองชัดเจนมาตั้งแต่เด็ก มัธยมประกวด เรารู้สึกว่าเราเก่งศิลปะ” (พี่โฟม)

“ไม่รู้จะเลือกไรเหมือนกัน แต่คิดไว้ว่าสาขาไหนที่ได้วาดรูปจะเอาอันนั้น” (พี่ฟรอยด์)

“ชอบวิชาศิลปะ ผมเป็นคนทำวิชาศิลปะให้เพื่อน ไอเพื่อนที่จะเรียนวิศวะเนี่ยมันจะไม่ชอบวิชาศิลปะ มันก็แบบเหี้ยมึงวาดให้ผมรูปดิ ผมก็แบบนั่งวาดไป3-4รูปก็ว่าไปอะไรแบบเนี่ย ตอนนั้นก็เลยคิดว่าจะเลือกเรียนทางด้านศิลปะก่อน” (พี่ไผ่)

“ตอนนั้นยังไม่เชิงว่าสนใจออกแบบผลิตภัณฑ์โดยตรงแค่คิดว่าแนวออกแบบฯ เพราะเราชอบแนวนี้” (พี่ดิน)

จากข้อมูลดังกล่าวจะเห็นได้ว่านักออกแบบฯแต่ละท่านมีความมั่นใจในตัวเองในความสามารถด้านศิลปะจนคิดว่าสาขาที่เหมาะสมในการเรียนต่อนั้นไม่มีอะไรเหมาะไปกว่าสาขาที่ได้ออกแบบอะไรก็ได้ ซึ่งในช่วงเวลานั้นมีสาขาที่เปิดสอนด้านการออกแบบไม่มากนักโดยเงื่อนไขในการเลือกนั้นยังไม่ได้เจาะจงลงไปที่การออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมในขั้นแรกหากแต่การเลือกนั้นกลับพุ่งประเด็นไปที่สาขาวิชาอื่นที่ได้เรียนในเชิงศิลปะ

1.1) สถาปัตยกรรมคือตัวเลือกที่น่าสนใจ

เมื่อเริ่มที่ตัดสินใจเลือกสาขาวิชาชีพเพื่อเรียนต่อในระดับอุดมศึกษาจากความต้องการเรียนในสาขาเกี่ยวกับศิลปะหรือการออกแบบ ตัวเลือกจากประสบการณ์ในสมัยนั้นมีไม่มากแทบทั้งหมดไม่มีความรู้เกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมว่าคืออะไร และเริ่มต้นจากความต้องการเรียนในสายสถาปัตยกรรม หรือการออกแบบบ้าน ที่มีชื่อเสียงในสมัยนั้นและได้รับการยอมรับจากสังคมว่าเป็นวิชาชีพที่มีเกรียติ มีรายได้ดี และที่สำคัญที่สุดนั่นคือการสานฝันในความชอบในการทำงานศิลปะอีกด้วย ชีวิตในเส้นทางการออกแบบฯจึงเริ่มจากความตั้งใจแรกที่ต้องการเข้าเรียนในสายสถาปัตยกรรมให้ได้ เพียงเพื่อให้ตนเองได้ทำงานด้านการออกแบบ

“ถามว่ามีรายละเอียดถึงขั้นบอกได้ไหมว่ามึงเรียนมาแล้วมึงจะต้องมาทำหม้อหุงข้าวนะ มึงต้องไปออกแบบชิ้นส่วน ไม่มีใครบอกเลย ไอ้ที่ชัดเจนที่สุดกลายเป็นออกแบบบ้าน สมัยก่อนคนที่จะเรียนออกแบบก็จะมีภาพบ้านขึ้นมาก่อน เพราะ product มันไม่มีในหัวเลย” (พี่ไผ่)

“ตอนนั้นยังสนใจในอาชีพพวก Architect มากกว่าเพราะเราอยากเรียนทางศิลปะ ตอนนั้นผลิตภัณฑ์ก็ไม่ได้ Boom อะไรนัก Architect จะ Boom กว่า” (พี่ดิน)

“แรกเลยผมจะเรียน Architect เพราะคิดว่าตรงกับตัวเอง และเห็นหลายคนชอบอยู่แล้ว ตอนนี้ยังไม่รู้ไงว่ามี IDมันมีอันเดียวอยู่ในโลก คือ Architect” (พี่ปูน)

แม้เวลาเปลี่ยนไป โลกของข้อมูลข่าวสารนั้นสามารถเข้าถึงง่ายมากขึ้นแต่กลุ่มนักออกแบบฯรุ่นใหม่นั้นยังมีเงื่อนไขในการเลือกที่จะเรียนในสายงานด้านการออกแบบคล้ายกับนักออกแบบฯมืออาชีพ คือการเลือกขั้นแรกที่สถาปัตยกรรมก่อน เนื่องจากไม่มีข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม โดยเงื่อนไขนี้เป็นเหมือนวัฒนธรรมของเด็กที่เรียนสายวิทย์ที่ชอบงานศิลปะที่มักเลือกเรียนสถาปัตยกรรม

“ไม่ได้มองออกแบบผลิตภัณฑ์เลย ตอนแรกก็มองไว้สถาปัตย์” (เอ็ม)

“เอ๊ย มันเหลืออะไรล่ะ สถาปัตย์ เพราะว่าตอนนั้นทุกคนจุดตั้งต้นมันเป็นแบบงี่เง่า คือ เด็กเรียนวิทย์ วาดรูปเป็นนิดหน่อย แล้วก็บอกตัวเองว่าชอบวาดรูป เลยเลือกสถาปัตย์” (เค)

ที่จริงแล้วนักออกแบบฯก็พยายามจะหาข้อมูลให้ได้มากเพียงพอกับสิ่งที่ตนเองต้องการเรียน ซึ่งในการเรียนระดับมัธยมศึกษานั้นมีวิชาแนะแนว เป็นวิชาที่มีจุดประสงค์เพื่อแนะแนวทางในการเรียนต่อในสาขาวิชาที่เหมาะสมกับความถนัดความชอบของเด็ก แต่สำหรับการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมกลับไม่ปรากฏอยู่ในข้อมูลของฝ่ายแนะแนวที่เด็กจะสามารถได้รับข้อมูลด้านนี้

“อาจารย์แนะแนว ก็ไม่เห็นแนะแนวอะไร ไม่มีใครรู้จัก” (พี่ฟรอยด์)

“ครูแนะแนวไม่สามารถอธิบายเรื่องที่เราอยากเรียนได้เลย ครูแนะแนวก็คะแนนเธอ เธออย่าเรียนอันนั้นเลย นี่คือวิธีการที่เขาจัดการชีวิตให้เรา” (พี่ไผ่)

แม่แต่ในกรณีของนักออกแบบฯรุ่นใหม่ ที่ข่าวสารข้อมูลเกี่ยวกับการสอบเข้าในระดับอุดมศึกษาในเวลานั้นย่อมมีรายละเอียดมากกว่านักออกแบบมืออาชีพ แต่เหตุการณ์ยังมีลักษณะคล้ายกันที่การออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมนั้นยังไม่ได้รับการให้ความสนใจและแนะแนวของโรงเรียนเองไม่มีข้อมูลเกี่ยวกับด้านนี้เลย

“แนะแนวก็น้อยนะ ไม่ค่อยมีข้อมูลให้ แบบแนะนำว่าที่นั่นที่นี่เปิดรับสมัครสอบรับสมัครโควต้าเปิดติวไม่มี ไม่ค่อยเจอสถาปัตย์ จะเจอเป็นพวกวิทยา สังคมศาสตร์ อะไรยังงี้ซะเยอะ โควต้านี่ไม่มีเลย” (เอ็ม)

“เออแนะแนวโรงเรียนผมนี่ห่วย ไม่มีบอกเลยอาจจะอย่างนั้นก็ได้นะแต่ก็มีคาบวิชาแนะแนวแต่เค้าก็ไม่ได้สอนไม่ได้ไรเงี่ยแค่มาแบบว่า อย่างสมมุติผมเข้าไปนั่งเรียนปุ๊ปก็แบบว่า เดี๋ยวช่วงนี้จะมีโควต้าของที่นี่นะ คะแนนใครผ่านก็เอาไปยื่นได้ก็แบบว่าไม่ขนาดนั้น” (ซี)

เห็นได้ว่านักออกแบบฯส่วนมากเริ่มสนใจและมุ่งประเด็นไปที่การเลือกเรียนในสาขาสถาปัตยกรรมก่อนเลือกเรียนการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม เนื่องจากข้อมูลเบื้องต้นของตนเองมีแค่น้อยนิด ความสนใจจึงมุ่งไปที่สาขาสถาปัตยกรรมที่มีชื่อเสียง ได้รับการยอมรับในสังคม

และมีตัวอย่างของบุคคลในวิชาชีพในสังคมมากกว่า โดยก่อนที่จะมาเป็นสถาปัตยกรรมนั้นในช่วงเวลาดังกล่าวก็ไม่ได้หมายความว่าตัวเลือกของนักออกแบบฯจะมีแค่สถาปัตยกรรมเพียงสาขาเดียวหากแต่ตัวเลือกอื่นที่เป็นสาขาวิชาเกี่ยวกับศิลปะนั้นมีทางอื่นอีกเช่นกัน แต่เป็นเงื่อนไขที่สาขาอื่นไม่เหมาะกับนักออกแบบฯ

1.1.1) ศิลปะแต่ไม่ใช่ศิลปิน

ในช่วงเวลานี้สาขาวิชาอื่นที่นักออกแบบฯรู้จักยังมีอีกหลายสาขา เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม เป็นต้น ซึ่งนักออกแบบฯให้คำจำกัดความเกี่ยวกับสาขาวิชาด้านนี้คือ การประกอบอาชีพที่เรียกว่า “ศิลปิน” ซึ่งนักออกแบบฯมีเงื่อนไขต่างกันไปที่ไม่สนใจเรียนด้านนี้ทั้งที่ได้เรียนศิลปะตามความชอบเช่นกรณีของนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่แม้จะเป็นคนชอบทำงานศิลปะมาก แต่สิ่งที่เป็นเงื่อนไขในการตัดสินใจเลือกระหว่างสถาปัตยกรรมกับการเลือกแนวทางที่เป็นศิลปิน คือ การมองถึงอนาคตเรื่องรายได้และการได้รับการยอมรับในสังคม เนื่องจากในสมัยนั้นอาชีพที่เรียกว่าศิลปินไม่ได้รับการยอมรับจากสังคมมากนักเนื่องจากสังคมมองว่ามีรายได้ไม่ดีไม่มีอนาคต จนเป็นคำเรียกติดปากของผู้ใหญ่ในยุคสมัยนั้นว่า “ศิลปินไส้แห้ง” ซึ่งหมายถึงอาชีพที่ไม่มีรายได้แม้แต่หาเลี้ยงตนเองไม่มีกินจนไส้แห้ง

> *“เราจะเรียนไรดีละอย่างพวกที่เรียนเป็นศิลปินที่เป็น art ไปเลยอะมันหากินยากก็สมัยก่อนคำว่าศิลปินไส้แห้งมันเป็นคำเรียกติดปากอะ เป็นศิลปินต้องจน เป็นศิลปินแล้วไม่รวยแน่ๆ แต่สมัยนี้ไม่ใช่นะ ฮ่าๆๆ ศิลปินรวยตอนนั้นก็เลยมองหา สุดท้ายที่ลงตัวก็คือสถาปัตย์เพราะดูเป็นอาชีพที่มีตังค์มีหน้ามีตา แล้วก็เป็นวิชาทางศิลปะด้วย” (พี่โฟม)*

นอกจากนี้ยังมีนักออกแบบฯท่านอื่นที่มีความคิดและพิจารณาในการตัดสินใจเลือกวิชาที่ได้เรียนเกี่ยวกับศิลปะและการออกแบบ และมีเงื่อนไขในการตัดสินใจไม่เลือกเป็นศิลปินที่แตกต่างออกไปคือ ความชอบที่จะได้ออกแบบในสิ่งที่ได้เห็นได้จับและเป็นรูปธรรมมากกว่าศิลปินที่จะทำงานที่เป็นนามธรรมมากกว่า

> *“เราไม่ได้อยากแบบไป paint สี ไม่ใช่แบบนั้น ไม่ใช่แนวศิลปิน ซึ่งเราเข้าใจว่า ถ้าจะเป็นศิลปินต้องแบบเอาสีมาวาด แต่เราเหมือนกับอยากทำอะไรที่เป็นชิ้นเป็นอันมากกว่าเราไม่ได้แบบว่าออกแนวศิลปินภาพสวย เราก็เลยมาสนใจสถาปัตย์ก่อน” (พี่ป่าน)*

> *“รู้ว่าวิชาชีพที่เกี่ยวกับการวาดรูปอ่ะ ศิลปิน มี ถาปัตย์ อะไรงี้ แต่เราไม่อยากเป็นศิลปิน อยากทำไรที่จับต้องได้มากกว่า แต่ Product ก็ไม่รู้จัก” (พี่ฟรอยด์)*

นอกจากเงื่อนไขเกี่ยวกับความชอบในการเรียนด้านศิลปะและกิจกรรมการวาดรูปของนักออกแบบฯที่มีมาแต่ก่อนจนทำให้นักออกแบบฯสนใจในการเรียนด้านสถาปัตยกรรมนั้น ยังมีเงื่อนไข

อื่นๆที่เป็นบริบทแวดล้อมที่สนับสนุนให้มีความสนใจในด้านนี้ เช่น การที่ได้รับรู้บรรยากาศของการเรียนในสาขาวิชานี้และตนเองรู้สึกว่าเป็นรูปแบบชีวิตที่นักออกแบบฯต้องการ

1.1.2) ความชอบในบรรยากาศของการเรียนสถาปัตยกรรม

บรรยากาศของการเรียนการสอนรวมถึงบริบทแวดล้อมต่างๆเช่น สถานที่ ผู้คน ปฏิสัมพันธ์ต่างๆ กิจกรรม ฯลฯ ในสถานศึกษาในสาขาสถาปัตยกรรมนั้นมีบริบทที่แตกต่างจากการเรียนในสาขาวิชาอื่นอย่างมากเนื่องจากเป็นสาขาที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นหลัก ซึ่งบางคนรู้สึกว่าไม่ชอบบรรยากาศแบบนี้ แต่กับนักออกแบบฯแล้วนั้น บรรยากาศแบบนี้เป็นบรรยากาศที่รู้สึกว่าอยากพาชีวิตของตนเข้าไปผูกกับประสบการณ์ของบริบทนี้ จนเป็นเงื่อนไขให้อยากมีชีวิตการเรียนในอนาคตในบรรยากาศนี้ เช่นในกรณีของนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่รับฟังการเล่าจากเพื่อนที่สามารถสอบผ่านเข้าไปเรียนในด้านนี้ก่อนได้บรรยายเกี่ยวกับบรรยากาศการเรียนในสาขานี้ว่า ไม่ต้องแต่งตัวเป็นระเบียบ เรียนๆเล่นๆ ไม่มีกฎเกณฑ์ แล้วรู้สึกว่าตนเองชอบในบรรยากาศแบบนี้

“เมื่อตอนม.5มันก็เล่าให้เราฟังว่า ที่นี่เป็นยังไง ก็คุยกะเพื่อนที่มันเอ็นติดแล้วกลับมาโรงเรียน พวกนี้มันก็ชอบกลับมาโรงเรียนในชุดนักศึกษามันเท่ห์มันบอกเรียนบ้างโดดบ้าง แต่งตัวสบายใส่เสื้อยืดก็ได้ เราก็ไม่ค่อยชอบเข้าเรียนอยู่แล้วด้วยเลยรู้สึกว่าน่าเรียนเว้ย ก็คุณคิดว่าผมเรียนม.ปลายมา ผมเข้าเรียนซะที่ไหนอ่ะ ไม่ชอบเลย” (พี่ปอ)

ข้อมูลจากผู้ที่มีประสบการณ์ในการเรียนด้านสถาปัตยกรรมนั้นเป็นข้อมูลส่วนหนึ่งที่นักออกแบบฯได้รับและเกิดแรงบันดาลใจอยากเข้าไปมีประสบการณ์กับบริบทนั้น นอกจากนี้การรับรู้ถึงบรรยากาศยังมีมากจากทางอื่น เช่นการได้รับอิทธิพลจากการชมบริบทของการเรียนสาขาวิชาชีพนี้จากละครโทรทัศน์ การบรรยายจากหนังสือ ที่ถ่ายทอดเรื่องราวชีวิตของเด็กที่เรียน และทำให้นักออกแบบฯบางท่านชื่นชอบในบรรยากาศ ในการใช้ชีวิตของตัวละคร เช่นละครเรื่องเคหาสน์ดาว และ เรื่องว้าวุ่น

“ใช่ๆ ตอนนั้นมีละครด้วย เคหาสน์ดาวพี่แท่ง ศักดิ์สิทธิ์ ผมดูแล้วรู้สึกว่าอาชีพนี้แม่งโคตรเท่ห์เลยวะ ซึ่งทำให้มีเพื่อนรอบๆข้างจากเดิมที่เคยบอกว่าไม่ชอบเรียนสถาปัตย์อยากเรียนอีกเยอะเลยนะ” (พี่ปูน)

“เพราะว่ามีละครว้าวุ่น ไม่รู้ว่าเคยอ่านป่าว คนเขียนจบสถาปัตย์จุฬา ก็เป็นรุ่นๆ ซูโม่ รุ่นคุณปัญญาอ่ะ เขียนชีวิตในสมัยรุ่นนั้นเป็นละครทีวีด้วย คือรุ่นผมอยู่ม.6เนี่ยใครอยากเรียนสถาปัตย์ยังไงก็ต้องได้อ่านเล่มนี้ โคตรชอบเลยตลกคือเอาเรื่องเพื่อนมาเขียนก็ดูทุกอาทิตย์อ่ะ เป็นแรงบัลดาลใจที่มันก็เหมือน Confirm ว่าชีวิตแบบนี้คือชีวิตที่ใช่ ชอบ” (พี่ปอ)

การนำเสนอวิชาชีพผ่านการเขียนจนทำเป็นละครโทรทัศน์เป็นอีกแรงบัลดาลใจหนึ่งที่แทรกซึมผ่านสื่อ มาถึงเด็กและทำให้เห็นถึงบริบทในวิชาชีพได้ง่ายขึ้นและเมื่อประสบการณ์นั้นสอดคล้องกับประสบการณ์ที่อยากเป็น และยิ่งตอกย้ำให้เด็กเดินเข้าสู่เส้นทางการเรียนในสาขานั้นได้ง่ายยิ่งขึ้น ซึ่งนักออกแบบฯเองยิ่งมันใจว่าบริบทรูปแบบนี้คือชีวิตที่ต้องการ โดยนอกจากการได้รับข้อมูลจากเพื่อนและจากสื่อ นักออกแบบฯบางท่านยังเลือกเดินทางไปรับรู้ถึงบรรยากาศของการเรียนด้วยตนเองในพื้นที่ที่มีการเรียนการสอนในด้านนี้ตามมหาวิทยาลัยที่เปิดสอน และทำให้ชอบในการเรียนในสาขานี้มากยิ่งขึ้น

“ผมก็ไปนั่งซึมซับบรรยากาศ ฮ่าๆ (หัวเราะเขิน) ก็อยากจะเข้าก็เลยไปนั่งดูโน่นดูนี่ ดูบรรยากาศดูไรแล้วก็เห็นเค้าวาดรูปกัน ก็ชอบอะพี่ อารมณ์เด็กวัยรุ่นติทส์แดกอะ ไปนั่งซึมซับ ดูหญิง ดูบรรยากาศศิลป์ๆ” (ซี)

“ผมว่าชีวิตมันสนุกก็เพราะว่าไปที่มหาลัย แล้วก็เห็นแบบว่าบรรยากาศของคณะตรงนั้นมันเป็นทุ่งๆ สมัยผมโรงเรียน ม.ปลาย ที่ผมอยู่เนี่ย รอบๆเป็นทุ่ง เป็นทุ่งกกอ่ะ แล้วถ้าผมพูดจริงๆ ถ้าผมโดดเรียนก็โดดเรียน ข้ามรั้วออกไป แล้วก็ไปนั่งใต้ต้นไม้ใหญ่ นั่งมองโรงเรียน แล้วก็พวกมึงก็เรียนไป ผมก็นั่งอยู่กลางสายลมอะไรแบบนี้” (พี่ปอ)

“พี่เค้าเรียน ป.โทอยู่ที่นั่นพอดีตอนนั้น พ่อให้เค้าก็พาไปดูที่คณะ ขับรถไปพอไปดูที่ก็แบบเออดูชิวดีอะ บรรยากาศร่มรื่น ดูตึกสวย ที่นี่ก็โอเคนะ” (วาย)

1.1.3) ความเหมาะสมกับลักษณะการเรียนของนักออกแบบฯ

นอกจากกลุ่มนักออกแบบฯที่มีความสนใจและมุ่งมั่นในการตั้งเป้าหมายเพื่อนำตนเองไปสู่การเรียนด้านสถาปัตยกรรมที่เป็นความต้องการสอดคล้องกับความชอบหรือความสามารถที่มีอยู่เดิม แต่ก่อนที่ก้าวมาเป็นนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมในปัจจุบันได้นั้นไม่ใช่ว่าเส้นทางสายวิชาชีพของทุกคนในช่วงนั้นจะเดินเป็นเส้นตรงมาในสายออกแบบฯหรือด้านสถาปัตยกรรมกันหมด หากแต่บางท่านมีความสนใจแรกเริ่มที่เลือกเรียนในสาขาวิชาอื่นมากกว่า เช่นในกรณีของนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่ชอบวาดรูปเป็นพื้นฐาน แต่ตอนนั้นมีความรู้สึกว่าอยากช่วยเหลือผู้อื่นเหมือนกับคุณพ่อที่คอยเดินทางไปช่วยเหลือผู้ลี้ภัยจากเหตุการณ์ไม่สงบจากต่างประเทศ จึงมีความสนใจแยกออกเป็นสองทางนั่นคือการเรียนในสายสถาปัตยกรรมเพื่อตอบสนองความชอบทางด้านศิลปะและการเรียนสายแพทย์เพื่อตอบสนองความต้องการช่วยเหลือผู้อื่น และทั้งสองแนวทางในความรู้สึกเป็นแนวทางที่คิดว่าไม่เน้นวิชาคณิตศาสตร์ที่ตนเองไม่ชอบอีกด้วย

“เมื่อเข้าแผนวิทย์ได้ ผมค่อนข้างชอบวาดรูป ก็จะเลือกวิชาสายศิลปะเราก็จะเรียนวาดรูปเรียนออกแบบ ทำให้สนใจงานออกแบบ ม.4นี่มอง 2 อย่าง ไม่หมอก็สถาปัตย์เพราะหมอก็ไม่เน้นคำนวณ แล้วก็ด้วยความที่สมัยเด็กจนโตขึ้นมา คุณพ่อไปค่ายผู้ลี้ภัยก็คือแบบเรารู้สึกว่าเป็นหมอเนี่ยได้ช่วยคน เป็นสถาปัตย์อะไรไม่รู้ แต่เราว่าน่าจะเป็นตัวเรา” (พี่ปอ)

โดยเป็นความยากสำหรับนักออกแบบฯท่านนี้ที่คิดไม่ตกเลยว่าจะเดินไปในทางไหน ซึ่งทั้งสองทางมีความแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง ซึ่งถ้าเลือกทางผิดก็เสมือนเลือกอาชีพในอนาคตที่ผิดทางและอาจไม่มีความสุข การมีตัวเลือกในการเรียนจึงเป็นเรื่องลำบากเมื่อถึงเวลาที่ต้องตัดสินใจ ซึ่งเด็กแต่ละคนมีวิธีหรือเงื่อนไขในการเลือกที่แตกต่างกันออกไปเช่น ขอคำแนะนำจากผู้ปกครอง ถามผู้ที่ทำงานอยู่ด้านนี้ เป็นต้น โดยนักออกแบบฯท่านนี้มีวิธีที่แตกต่างไปจากคนอื่นนั่นคือเมื่อคิดจนเครียดว่าจะเลือกเรียนทางไหนดีนักออกแบบฯท่านนี้เป็นผู้ที่นับถือศาสนาคริสต์จึงเลือกที่จะปล่อยให้ความเครียดในการเลือกนั้นเป็นไปตามธรรมชาติโดยคำสอนในพระคัมภีร์ไบเบิลได้สอนให้รอแล้วพระเจ้าจะประธานสิ่งที่เหมาะสมมาให้นักออกแบบฯท่านนี้จึงตัดสินใจเลิกคิดและรอให้เป็นไปตามสิ่งที่พระเจ้าทรงกำหนด

“ผมก็แบบมันจะอะไรยังไงดีว่ะ ผมก็อธิษฐานใช่ไหม ก็สวดก็เปิดไบเบิลแล้วก็จิ้มไม่รู้ผมจิ้มเลย พอจิ้มเสร็จปุ๊บ ผมยังจำได้เลยในนาทีนั้น “ถ้าคนจะแบกแอก ปากถึงดินรอคอยแล้วพระเจ้าจะเป็นผู้บอกท่านเอง” คือแบกแอกในภาษาของเรา คือมีหน้าที มันเป็นการดีที่จะมีหน้าที่ตั้งแต่แบเบาะ แต่ว่าให้เขาเนี่ยถ่อมตัวลง แล้วก็รอคอย แล้วพระเจ้าก็จะมา พระเจ้าจะเป็นคนวางเอง ก็เลยโอเค ก็เลิกคิด เดี๋ยวมันจะต้องรู้ว่ายังไง” (พี่ปอ)

แล้วในการเลือกที่จะรอของนักออกแบบฯท่านนี้ได้ดลบันดาลให้พบกับจุดสำคัญหนึ่งในชีวิตที่ตนเองสามารถตัดสินใจเลือกได้เมื่อถึงเวลาที่ต้องตัดสินใจ โดยก่อนเลือกคณะเพื่อเขียนลงในใบสมัคร ได้มีเพื่อนที่สอบเทียบจบไปก่อนกลับมาที่โรงเรียนและนักออกแบบฯท่านนี้ได้ถามเกี่ยวกับการเรียนในสายแพทย์ว่าเป็นอย่างไร และได้คำตอบว่าไม่เหมาะกับลักษณะความชอบในการเรียนของตนเองเลย เนื่องจากการเรียนแพทย์ต้องอาศัยการท่องจำเป็นหลัก จึงหันมาสนใจด้านสถาปัตยกรรมอย่างเต็มตัว

“ก็รอจนรู้ว่า อ๋อหมอเขาเรียนกันยังไง ก็มีเพื่อนที่เอ็นติดไปก่อนกลับมาแล้วผมเลยถามแล้วสุดท้ายก็รู้ว่า หมอเนี่ยมันไม่เหมาะกับเรา เพราะวิธีการเรียนของหมอ คือท่องหมดเลย ท่องกระดูก ท่องโน่นนี่เยอะมาก” (พี่ปอ)

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่แรกเริ่มมีความสนใจในสายวิชาชีพด้านแพทย์เหมือนกันเนื่องจากได้รับรู้จากคุณพ่อคุณแม่ว่าเป็นวิชาชีพที่ดี ตัวเองเลยสนใจในด้านเภสัชศาสตร์น่าจะเหมาะสมที่สุดเพราะไม่ชอบการผ่าตัด

“อยากเป็นหมอ ยังอยากเป็นเภสัชกรพี่พ่อแม่กรอกหูมาเรื่อยๆว่ามันดี แต่ก็คิดว่าเภสัชดีกว่า รู้สึกว่า ไม่ต้องผ่าตัดคน” (เอ็ม)

แต่ความตั้งใจในขณะนั้นของนักออกแบบฯท่านนี้ต้องล่มสลายลงเนื่องจากลักษณะของผลการเรียนในวิชาเคมี ซึ่งเป็นวิชาที่จำเป็นต้องใช้สอบในด้านเภสัชศาสตร์ได้ผลที่ไม่ดี ถึงขั้นสอบตกเลยคิดว่าการเรียนในสายเภสัชศาสตร์คงไม่ใช่ทางที่ตนเองจะไปได้สวยเหมือนที่ตั้งใจไว้อีกแล้ว

“เริ่มวิเคราะห์ตัวเองว่าคงไม่ใช่ คือม.4 เนี่ย เคมียังได้ 4 อยู่ คือแปลว่าเราประสบความสำเร็จในวิชานั้น แต่พอม.5 ปุ๊ป มันไม่ใช่และ เริ่มได้เกรด 2ตอนนั้นเครียดมากพี่ก็เป็นบ้าเหมือนกัน ก็เริ่มรู้สึกก็คงไม่ใช่จริงๆ พอมาม.5 เทอม 2 ตก ตกแบบต้องซ่อมอ่ะพี่ ได้เกรด 1 มันก็เลยจุดประกายให้เราเปลี่ยนทางอ่ะพี่” (เอ็ม)

จากจุดพลิกผันตรงนี้แม้จะมีความแตกต่างจากกรณีก่อนหน้าในลักษณะของเงื่อนไขแต่ก็ทำให้นักออกแบบฯท่านนี้เลือกเปลี่ยนเส้นทางสายวิชาชีพเข้าสู่การเรียนด้านสถาปัตยกรรมที่คิดว่าน่าจะเหมาะกับตนเองเช่นกัน โดยมีเหตุผลคล้ายกับนักออกแบบฯหลายท่านคือความชอบในงานศิลปะที่มีมาแต่เดิม ประกอบกับความชื่นชอบในภาพลักษณ์ของการเป็นสถาปนิกซึ่งให้คำจำกัดความว่าเป็นวิชาชีพที่เท่ห์

“เอ็มก็เลยเริ่มดูละว่าจริงๆแล้วเราชอบอันไหน เออ ก็ค่อยมาเหมือนแบบ นั่งค้นหาตัวเองอ่ะพี่ ว่า เฮ้ย อันนี้ใช่ ไม่ใช่ ใช่ ไม่ใช่ ยังเงี้ยค่ะ เราก็คิดว่า อย่างน้อยๆถ้าอันนี้เราไม่โอเค อันรองลงมาที่เราน่าจะได้ก็คืออันนี้นะ ตอนแรกก็มองไว้สถาปัตย์ เราก็ชอบงานศิลปะด้วย เท่ห์ดีวะ Look มันเท่ห์” (เอ็ม)

จากกรณีศึกษาที่ไม่มีความสนใจในสาขาด้านสถาปัตยกรรมในแรกเริ่มแต่ในที่สุดนักออกแบบฯ สามารถผันตนเองมาเรียนในสายที่ตนเองคิดว่าเหมาะสมกับลักษณะการเรียนของตนเองทั้งที่ไม่ชอบรูปแบบการเรียนที่ไม่เหมาะสมกับลักษณะความชอบของตน หรือความไม่เหมาะสมจากลักษณะความสามารถของตนเองกับสาขาที่สนใจแต่แรก จนสามารถตัดสินใจได้ก่อนถึงเวลาที่จำเป็นต้องเลือก และปรับเปลี่ยนความตั้งใจที่แน่วแน่ว่าจะเลือกเรียนในสายวิชาชีพด้านสถาปัตยกรรม

2) การเปลี่ยนแปลงจากสถาปัตยกรรมสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม

เมื่อความมุ่งมั่นและความสนใจของนักออกแบบฯบางส่วนที่ต้องการเรียนด้านสถาปัตยกรรมมีความชัดเจน ทั้งในกลุ่มที่เข้าใจคาดเคลื่อนหรือกลุ่มที่มีความตั้งใจอย่างจริงจังทำให้ต้องเตรียมตนเองให้พร้อมกับการสอบแข่งขันกับคนทั้งประเทศที่สนใจในด้านเดียวกัน ซึ่งการเตรียมตัวในเวลานั้นก็ต้องฝึกฝนสิ่งต่างๆในวิชาที่ต้องใช้สอบในสาขาที่ต้องการศึกษาต่อ ซึ่งเด็กที่สนใจในด้านสถาปัตยกรรมนั้นก็ต้องทำเช่นเดียวกับเด็กทั่วไป เช่น ต้องสอบวิชาคณิตศาสตร์ ฟิสิกส์ ภาษาอังกฤษ เป็นหลักและในรุ่นหลังจะเพิ่มวิชา สังคมศึกษาและ ภาษาไทย ซึ่งวิชาเหล่านี้เป็นวิชาพื้นฐานที่เด็กสายวิทย์ฯได้เรียนอยู่แล้วในการศึกษาระดับมัธยมศึกษาและอาศัยการทบทวนในสิ่งที่เรียนเพื่อสอบแข่งขันและในบางกรณีก็มีการไปเรียนเสริมวิชาสามัญเหล่านี้นอกโรงเรียน ซึ่งขึ้นอยู่ที่ความพึงพอใจของตนเองและครอบครัวเช่นกรณีของนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่ได้มีการเรียนเสริมเกี่ยวกับวิชาสามัญพื้นฐานที่จะต้องใช้สอบในเวลานั้นซึ่งแม้จะไม่ชอบแต่ก็จะต้องเรียนเพื่อนให้มีความสามารถไปสอบคัดเลือกได้

“ไม่กดดันเลยแต่ก็อ่านหนังสือเยอะ เยอะจนไข้ขึ้นอะ เพราะสอบเทียบก็จะไม่ได้เรียน ม.6 ต้องอ่านพวกฟิสิกส์ คณิตศาสตร์ของ ม.6 เอง ม.4 ม.5 ไม่มีปัญหาเพราะเก่งอยู่แล้ว เก่งคือได้เกรด 4 ฝึกทำโจทย์ของ ม.6 จำได้ว่าฟิสิกส์ ม.6 เทอม 2 อ่านไม่ทัน ก็ทิ้งเลย เอาเฉพาะที่ทันให้ดีดีกว่า คือไม่ทำเลยนะกามั่วเลย สงสัยจะมั่วเก่ง ฮ่าๆ” (พี่โฟม)

“ผมเรียนพิเศษมีเรียนเลข แล้วผมไปเรียนพิเศษเคมีเพราะผมชอบ ภาษาอังกฤษก็ไม่เรียน คือจริงๆมีเพื่อนแม่ที่เป็นครูเขาก็บอก ก็พยายามจะจับผมไปเรียนพิเศษนู่นนี่นั่น ผมก็แบบไม่อยากเรียน เขาก็ไปฟ้องแม่” (พี่ปอ)

โดยวิชาสามัญเป็นเหมือนพื้นฐานส่วนหนึ่งในการก้าวไปเรียนต่อในระดับอุดมศึกษา แต่มีวิชาหนึ่งที่เด็กในสาขานี้ต้องเตรียมตัวมากกว่าสาขาอื่นนั่นคือ การสอบวัดความถนัดทางสถาปัตยกรรม ที่เป็นวิชาที่คัดระดับความสามารถเชิงศิลปะและการออกแบบว่ามีเพียงพอที่จะเข้าไปเรียนในด้านนี้หรือไม่ ซึ่งในการเรียนการสอนในระดับมัธยมศึกษานั้นไม่มีการสอนอย่างชัดเจน จึงทำให้เด็กจำเป็นต้องขวนขวายหาทางเรียนรู้เพื่อเพิ่มพูนความสามารถ ความรู้ และทักษะเพียงพอที่จะนำไปสอบและสานต่อความฝันให้สำเร็จอย่างที่ใจต้องการ โดยการหาความรู้ด้านนี้มีหลายวิถีทาง เช่น การเปิดสอนจากคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ของแต่ละมหาวิทยาลัย การเปิดสอนกันเองของนักศึกษาที่เรียนในด้านสถาปัตยกรรมตามมหาวิทยาลัยต่างๆและได้รับค่าตอบแทนตามตกลงกันตามความพึงพอใจของทั้งสองฝ่าย ซึ่งเป็นทางเลือกหนึ่งที่ได้รับความนิยมมากในหมู่เด็กมัธยมฯที่ต้องการสอบเข้า และการเรียนรู้ที่ได้รับคำแนะนำจากผู้ที่เรียนในสาขานี้โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย นอกจากนี้ยังมีสถาบันเอกชนที่เปิดสอนความถนัดทางสถาปัตยกรรมโดยตรง หรือในบางกรณีเลือกจะหาหนังสือเกี่ยวกับด้านนี้มาฝึกฝนเอง

“ไม่เคยไปติวความถนัดศิลป์ จนเอ็นทรานซ์เสร็จ มันมีเวลาว่างอยู่ 20 วัน มันมีเวลาก่อนสอบ เพื่อนบอก เฮ้ย!!เนี่ยไปลงครอสของศิลปากร แล้วก็ไปลงเรียน แล้วเพิ่งจะได้รู้วิธีการสอบความถนัดฯจากที่นั่นอะว่าเส้นตรงห้ามใช้ไม้บรรทัดลาก คนวาดยังไง รถวาดยังไง แนวข้อสอบเป็นยังไงอะไรอย่างเนี่ย” (พี่แก้ว)

“ตอนนั้นม.4 ก็ไปติวด้วยกันกับเพื่อนๆ ติวก็เรียนเพื่อสอบความถนัด ที่ศิลปากร กับรุ่นพี่โรงเรียนเก่าเป็นพี่ถาปัดศิลปากร แล้วเค้าก็สอนกันไปเรื่อยๆ เหลือผมคนเดียวที่จ่ายตังค์ ที่เหลือแม่งชิ่งพี่เค้า ฮ่าๆ แม่งเลวอะ ไปเรียนเพราะตอนนั้นก็เอาหนังสือเกี่ยวกับสถาปัตย์มาเปิดดูแล้วก็วาดตาม แต่เราไม่รู้วิธีการพัฒนาให้ตัวเองเก่งขึ้นด้วยตัวเองได้” (พี่ปูน)

“มีแต่ไม่ได้ไปติว เป็นช่วงสั้นๆ เพื่อนพี่สาวผมเขาเรียนอยู่สถาปัตย์จุฬาฯ ก็ไปให้เขาแนะนำ ให้เขาเตรียมความพร้อมให้ผมไม่ไปโรงเรียนติว ผมไปแล้วผมฟังไม่รู้เรื่องไปนั่งกลั้นหายใจให้หมดเวลา จะเรียกว่าไปเรียนก็ได้ ไปถามแนวข้อสอบ อะไรอย่างนั้นอะ ต้องทำอะไรบ้างอะไรเขาก็ให้ดู ก็จะมีIsometric Perspectiveเข้าให้ดูภาพด้านแล้วให้ตอบ” (พี่ไผ่)

“ตอนนั้นรู้สึกจะเป็นสมุดไทย รู้จักไหมมันเป็นสถาบันสำหรับติว ซึ่งมันก็เอานักศึกษาที่เรียนมาติว อะไรประมาณนี้ก็จะมันก็จะให้เรียนแบบรวมๆ เพราะติวเข้าสถาปัตย์มันต้องมีสอบความถนัดฯใช่ป่ะสอนรวมๆ มันก็ต้องเรียนเรื่องบ้านด้วย เรียนเรื่องสี เรียนเรื่องอื่นๆ ทฤษฎี interior furniture อะไรอย่างนี้เรียนหลายอย่าง” (พี่ป่าน)

“ไม่เคยติวไร เห็นเค้าเขียนว่าสอบความถนัดถาปัดก็ไปหาหนังสือมาดูก็ไปซื้อมาดูอะ ภาพวิวภาพฉายภาพอะไรก็พอจะรู้บ้าง เพราะตอนเรียนก็ไม่ได้หัดไร มีเรียนจิตรกรรม มีเรียน drawing ไรบ้างที่โรงเรียนแค่นั้น” (พี่ไม้)

ในกลุ่มของนักออกแบบฯรุ่นใหม่ที่เติบโตมากับวัยที่ต่างกับนักออกแบบฯมืออาชีพแต่รูปแบบการหาความรู้เพื่อเตรียมความพร้อมกับการสอบแข่งขันเพื่อเข้าเรียนในสายสถาปัตยกรรมกลับมีรูปแบบไม่ต่างกับกับยุคของนักออกแบบฯมืออาชีพ ทั้งการเรียนจากนักศึกษาที่เรียนอยู่ในสาขานั้น ภาคเอกชนที่เปิดสอน และการฝึกหัดด้วยตนเองจากหนังสือที่ให้คำแนะนำ

“ช่วงม.5ม.6 เริ่มไปติวสถาปัตย์ เพื่อให้สอบติดผมไม่ได้ติวเป็นโรงเรียน แต่จะได้ contact จากคนอื่น คนแรกที่เจอนี้เป็นinterior คุณแม่หามาให้แต่พอดีเขาไม่ว่างก็เลยให้เพื่อนเขาติวแทน เราไปเนี่ยเพราะอยากรู้ว่าไอ้ข้อสอบเขาสถาปัตย์เนี่ยเขาใช้อะไร” (เค)

“ก็หารุ่นพี่ จากในเว็บอ่ะพี่Searchติวสถาปัตย์ ตอนนั้นเราระบุสถาปัตย์จุฬาเลย ก็เจอพี่คนนึงเค้าบอกพี่เลิกสอนแล้ว แต่เดี๋ยวแนะนำอีกคนให้ ให้ไปหาใต้ตึกสถาปัตย์ ก็ไปแบบไม่รู้เลยว่าตึกสถาปัตย์ตรงไหนด้วยซ้ำตอนนั้น ไปคนเดียวเลย ครั้งละ 200” (เอ็ม)

“เป็นแบบที่เรียนพิเศษเสียเงินเป็นคอร์สไปชื่อ I AM ARTผมเรียนCourse พื้นฐานแค่ความถนัดทางสถาปัตย์” (วาย)

“ตอนนั้นผมซื้อหนังสือไอ้นี่มา วาดเส้นอะพวกหนังสือที่จะมีติววาดเส้นอะแล้วมันก็มีแบบว่าถ้าจะสอบเข้าจะมีให้เลือกคณะไหนมั่งผมก็นั่งอ่านแล้วก็วาดรูปฝึกมาตอนนั้นอะคือเค้าจะมีแบบฝึกอะจะวาดหน้าคนจะเริ่มโครงขึ้นโครงยังไงอะไรประมานนั้น” (ซี)

โดยสรุปนักออกแบบฯที่ตั้งเป้าหมายและสนใจในการเรียนในสายสถาปัตยกรรมนั้นล้วนแล้วแต่รู้และเข้าใจว่าตนเองต้องเตรียมตัวอย่างไรในการที่จะทำให้ความต้องการของตนเองนั้นบรรลุเป้าหมายไปได้ โดยต้องมีการเตรียมตัวในวิชาสามัญทั่วไปเช่นเดียวกับเด็กในสายสาขาอื่นๆ และวิชาเฉพาะทางของสาขาวิชาชีพคือ วิชาความถนัดทางสถาปัตยกรรม โดยในช่วงที่ได้เรียนและหาความรู้เพิ่ม ได้รับข้อมูลต่างๆจากการได้ไปสัมผัสกับบรรยากาศจริง สัมผัสกับคนที่เรียนอยู่ในด้านนี้ ได้เห็นบริบททางด้านการเรียนการสอนจริง ในช่วงนี้เองเป็นช่วงที่ทำให้เข้าได้เข้าใจเกี่ยวกับวิชาชีพนี้มากขึ้น เข้าใจรูปแบบการเรียนการสอนในสาขานี้มากขึ้น และที่สำคัญนักออกแบบฯบางท่านได้รู้ว่าโลกของการศึกษาที่เคยเข้าใจ และต้องการนั้นไม่ได้มีเพียงสาขาสถาปัตยกรรมเท่านั้นหากแต่ยังมีสาขาย่อยออกไปอีกหลายสาขา เช่น สาขาสถาปัตยกรรมภายใน (Interior Architecture) สาขาภูมิสถาปัตยกรรม(Landscape Architecture) ซึ่งสาขาออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม หรือบางที่เรียกกันว่า ศิลปอุตสาหกรรม เป็นสาขาหนึ่งในกลุ่มคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์เช่นเดียวกัน และในระหว่างนี้เองเมื่อเวลาผ่านไปนักออกแบบฯบางส่วนที่ตั้งต้นด้วยความสนใจในด้านสถาปัตยกรรมและเริ่มได้รับข้อมูลบางอย่างที่มากขึ้น จนขยายความสนใจมาที่การออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมากยิ่งขึ้นด้วย จากการที่ได้รับรู้และสัมผัสกับประสบการณ์ด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมจากแหล่งต่างๆที่ได้เข้าไปแสวงหาตามเงื่อนไขที่ได้รับดังต่อไปนี้

2.1) การออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมสอดคล้องกับความชอบเดิม

เมื่อถึงเวลาที่นักออกแบบฯได้รับประสบการณ์ที่ตรงกับโลกที่เคยวาดฝันไว้ไม่แปลกเลยที่จะรู้สึกว่าพื้นที่ของประสบการณ์ใหม่นี้เหมาะสมกับตนเองและอยากเข้าไปในพื้นที่แห่งนั้น โดยเมื่อได้พบกับประสบการณ์ในโลกของการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ซึ่งเป็นสิ่งที่ตรงกับความสนใจที่มีอยู่เดิม แต่ไม่เคยรู้ว่ามีโลกของการเรียนรูปแบบนี้อยู่ และได้เรียนรู้ว่าการเรียนการสอนในลักษณะนี้คือรูปแบบที่อยากฝากอนาคตกับเส้นทางการทำงานไว้กับสาขานี้ ซึ่งการได้พบ

รายละเอียด นักออกแบบฯต่างได้รับประสบการณ์จากเงื่อนไขที่แตกต่างกันออกไปตามบริบทที่ได้พบดังต่อไปนี้

2.1.1) ได้รับชมผลงานจากมหาวิทยาวัยที่เปิดสอน

ในช่วงเวลาของการตัดสินใจเลือกเรียนในสาขานี้นักออกแบบฯบางท่านได้มีโอกาสชมนิทรรศการแสดงวิทยานิพนธ์ของภาควิชาที่เปิดสอน ของบางมหาวิทยาลัย ซึ่งเหมือนการค้นพบโลกใหม่ที่อยากนำตัวเองเข้าไปอยู่ในโลกใบนั้น โดยมีความรู้สึกว่าการเรียนในสาขานี้เป็นสิ่งที่ตรงกับความต้องการมากที่จะได้ออกแบบผลิตภัณฑ์ สิ่งของแปลกๆ ซึ่งชอบมาตั้งแต่เด็กๆจากการอ่านการ์ตูน การเล่นของเล่นจึงทำให้เลือกได้โดยไม่ลังเลอีกเลย

"โชคดีทีนึงพี่ได้ไปดูงานนิทรรศการแสดงผลงานอะ ของพวกproduct design น่าจะเป็นของศิลปากร มันจัดในห้างตอนนั้นรู้สึกจะจัดที่ เวิลด์เทรดมั้ง บังเอิญมากๆไปไหนกับเพื่อนไม่รู้ แล้เห็นจัดอยู่เป็น product design มันทำให้เรารู้สึกว่าเนี่ยอาจจะเป็นสิ่งที่เราโอเคเลย ใช่เลย เอาอันนี้แหละ คงได้ใช้ทักษะที่เราชอบ" (พี่ป่าน)

"เราดันไปเห็นเพื่อนพี่ชายเอ็นติดที่นี่พอดีแล้วเราก็รู้จักกับเขาแล้วก็ไปดูงานนิทรรศการงานแสดงวิทยานิพนธ์ IDClose up ที่ central ชิดลมคือไปดู ดูแล้วแบบโห!!!มันใช่อะ(หน้าตาตื่นเต้นมาก) รถหน้าตาแปลกเหวอๆ ไฟฉายเท่ห์ๆ เออวะใช่ๆนี่คือสิ่งที่เราอยากเรียน ไปดูที่นั่นที่เดียวไม่ได้ดูที่อื่นก็จิ้มเลย" (พี่โฟม)

2.1.2) ได้รับคำแนะนำจากผู้ที่มีประสบการณ์ในสาขา

นอกจากการได้ไปชมนิทรรศการแสดงผลงานของมหาวิทยาลัยแล้วนั้น นักออกแบบฯยังได้รับคำแนะนำจากผู้ที่มีความรู้และประสบการณ์ตรงในสาขานี้ เช่น รุ่นพี่ศิษย์เก่าในโรงเรียนเดียวกันที่กลับมามาถ่ายทอดประสบการณ์ของตนเองเองให้รุ่นน้องได้ฟัง และจากรุ่นพี่ที่สอนความถนัดทางสถาปัตยกรรม รวมถึงข้อมูลที่ได้จากสื่ออินเตอร์เน็ตผ่านทางกระดานสนทนา (Web Board) โดยทำให้ได้รู้ว่าสาขานี้มีการเรียนการสอนอย่างไร จนทำให้นักออกแบบฯประทับใจและมีความต้องการที่เปลี่ยนจากการเลือกสาขาอื่นมาสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมในที่สุด

"มีพี่วิศวะมาพูด เค้าบอกว่า มีอยู่ภาควิชานึงน่าสนใจมากพี่เห็นเค้าทำพวกมอไซค์หมวกกันน็อค ฟังดูแล้วเออน่าสนใจดี แล้วตอนเด็กๆก็เริ่มรู้สึกตัวเองชอบทำอะไรด้วยมือแบบ หมายถึงว่างานประดิษฐ์อย่างเงี้ย ชอบแบบซ่อมแซมของ ทำห่วงรัดคอหมา อะไรไปเรื่อย ต่อโมเดลอะไรเงี้ย ID เป็นภาคที่น่าสนอีกอันนึง" (พี่ปูน)

“ตอนที่ไปติวก็รู้ว่ามันมี ID แล้วพอได้รู้อีกว่าข้างในมันเรียนหลากหลายเขาไม่ได้สอนแต่Productมันยังมี Product graphic, ceramic,interior, textile ตอนนั้นก็อยากเรียนไปทุกอย่าง มันได้เจออะไรเยอะก็เลยอยากเรียน” (เค)

“ต้องบอกว่าเอ็มSearchก่อนพี่ Searchเลยว่าสถาปัตย์คือวิชาชีพอะไร มีสาขาอะไรบ้าง แต่ละสาขาเป็นยังไง แล้วพอเราเจอ ID อันนี้น่าสนใจ เอ็มก็จะ Search ว่าID เนี่ย มีที่ไหนอะไรยังไงบ้าง แล้วก็ดูพวกcomment พี่ๆขึ้นมาเล็กๆ แนะนำ เฮ้ย เป็นยังงู้นยังงี้ หรือว่าจะมีพวกข้อความขึ้นมาเขียนว่า ไอดีคือการเรียนแบบนี้ ยังงี้ๆ ค่ะ” (เอ็ม)

2.1.3) ได้ลองทำงานด้านออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม

นอกจากการได้รับประสบการณ์จากการรับชมการแสดงผลงาน หรือการแนะนำจากผู้มีประสบการณ์แล้วนั้น อีกเงื่อนไขหนึ่งเกิดขึ้นจากช่วงเวลาเรียนพิเศษด้านความถนัดทางสถาปัตยกรรม ซึ่งนักออกแบบฯบางท่านได้เรียนรู้ฝึกทักษะในหัวข้อหนึ่งที่จำเป็นต้องใช้ในการสอบความถนัดฯ นั่นคือข้อสอบในหัวข้อที่เรียกว่า Sketch Design ซึ่งในหัวข้อนี้เป็นการให้โจทย์ที่เป็นปัญหาของสถานการณ์ต่างๆในสังคม และให้ผู้สอบใช้ความคิดสร้างสรรค์วิเคราะห์และแก้ปัญหาตามโจทย์ และออกแบบนวัตกรรมใหม่เพื่อแก้ปัญหานั้น โดยผลลัพธ์ของโจทย์นี้จะออกมาเป็นภาพวาดเพื่อการนำเสนอผลิตภัณฑ์หรือนวัตกรรมที่สามารถตอบโจทย์ที่ตั้งไว้ ตัวอย่างเช่น “ในยุคปัจจุบันมีประชาชนมากมายที่นอนตื่นสายและไปทำงานไม่ทัน จงออกแบบสิ่งที่จะสามารถทำให้ผู้คนเหล่านั้นตื่นทันเวลาได้” ซึ่งผู้สอบต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์แก้ปัญหาและออกแบบอะไรบางอย่างที่สามารถทำให้คนที่ตื่นสายสามารถตื่นทันเวลาได้ โดยต้องบรรยายถึงแนวความคิดและรายละเอียดของสิ่งที่ออกแบบ ซึ่งการได้ทำโจทย์ในหัวข้อนี้เป็นเหมือนการได้ลองฝึกพื้นฐานของการทำงานออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มากกว่าการวาดรูปทั่วไป และนักออกแบบฯที่ได้สัมผัสกับแนวทางในการออกแบบและได้ลองใช้ความคิดสร้างสรรค์ทำโจทย์นี้จนเกิดความรู้สึกว่า แนวการออกแบบด้านนี้คือแนวทางที่ตนเองชอบ และทำได้ดี และรู้สึกพร้อมจะก้าวเดินไปในสายทางนี้มากกว่าสาขาสถาปัตยกรรมที่ตั้งใจไว้ในตอนแรก

“มันก็จะมีวิชาออกแบบ sketch design ซึ่งเนี่ยมันมีออกแบบ product ไง ให้แก้ปัญหานู่นนี่นั่นเราเลยตัดสินใจเลือกที่จะเรียนด้านนี้ จริงๆเราก็ประมาณตัดสินใจมีกรอบคร่าวๆแล้วล่ะว่าอะไรที่ไม่ใช่พอได้ลองเราก็รู้ว่ามันใช่ ถ้าให้ออกแบบบ้านก็ทำได้ระดับหนึ่งแต่ว่าไม่ชอบ แต่พอทำนาฬิกาปลุก ทำถังขยะ ทำไอ้นั่นชัดเจนความรู้สึกมันต่าง” (พี่ป่าน)

“ตอนติวก็ติวแบบเข้าสถาปัตย์ปกติ แต่ว่าที่ฉลาดที่สุดคือsketch design เชิง Product น่ะ แบบมีปัญหาหนึ่งอย่าง สมมติตู้เย็น ตู้เย็นที่แบบว่าเปิดแล้วเสียพลังงานน้อย

ที่สุดควรทำยังไง ก็ต้องมีวาดแบบ และเขียนขั้นตอนเปิดปิดๆอะไรแบบนี้ แล้วก็create การเปิด กลับดูตอนนี้คงอายแบบคิดได้ไงชอบอันนั้นมาก ได้แก้ปัญหา Solution" (เค)

"ชอบทำ Sketch Design คือเหมือนเอ็มอาจจะวงกลมชีวิตเอ็มไว้เล็กๆแล้วว่าเอ็มชอบ ID คือรู้จักตอนนี้ ทำให้เรารู้สึกเหมือนแบบ เราชอบนะที่เค้าให้คิดConcept ละก็ทำพวกมีที่เป็น Format อ่ะพี่ ต้องมี Head มี Concept มี Detail มี Perspective ของ Product อะไรงี้" (เอ็ม)

การได้รับข้อมูลที่มากขึ้นเกี่ยวกับสาขาการเรียนออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมนั้นเป็นเงื่อนไขหนึ่งที่ทำให้นักออกแบบฯได้ค้นพบในสิ่งที่เฝ้ารอและตามหามานานว่า คือสิ่งที่ชอบและมีอยู่จริงในการเรียนการสอนของสังคมไทย จึงเกิดความประทับใจในสาขาวิชาด้านนี้และไม่ลังเลที่จะพาตนเองเข้าไปสู่การเรียนด้านนี้ในอนาคต และนอกจากเงื่อนไขนี้แล้ว ยังมีเงื่อนไขที่เกิดขึ้นภายในจิตใจพร้อมกันในช่วงเวลานั้นเมื่อได้เปรียบเทียบสิ่งที่เคยชอบกับสิ่งที่ได้รับรู้มาใหม่นั่นคือการเปรียบเทียบความเหมาะสมของสถาปัตยกรรมและศิลปอุตสาหกรรมกับความรู้สามารถและความชอบของตนเอง

2.2) ค้นพบความแตกต่างของสถาปัตยกรรมและศิลปอุตสาหกรรม

เงื่อนไขหนึ่งที่ทำให้นักออกแบบฯหลายท่านเปลี่ยนทิศทางของความสนใจในสาขาสถาปัตยกรรมมาเป็นการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมนั้นเกิดจากการได้รับข้อมูลเกี่ยวกับสาขาศิลปอุตสาหกรรมหลังจากความสนใจแรกที่เป็นด้านสถาปัตยกรรมและจึงเริ่มได้ทำการวิเคราะห์และเปรียบเทียบการเรียนในทั้งสองสาขานี้ และมีความความเข้าใจและรู้สึกว่า งานด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมนั้นเหมาะสมกับตนเองมากกว่า

2.2.1)ค้นพบว่าอยากออกแบบฯสิ่งของขนาดเล็กมากกว่าบ้าน

เมื่อได้รู้รายละเอียดเกี่ยวกับสาขาออกแบบฯมากกว่าเดิมทำให้เกิดการเปรียบเทียบรูปแบบงานระหว่างสถาปัตยกรรมและศิลปอุตสาหกรรม โดยการเปรียบเทียบนี้นักออกแบบฯพบว่า ตนเองแม้อยากเรียนด้านการออกแบบแต่ไม่ได้ชอบและอยากออกแบบบ้าน เนื่องจากคิดว่าบ้านเป็นสิ่งที่มีขนาดใหญ่ ไม่สามารถประดิษฐ์สร้างหรือทำด้วยมือของตนเองได้ และชอบของที่สามารถจับต้องได้และทำได้ด้วยตนเอง รวมถึงงานด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์สามารถสร้างแรงบันดาลใจในความคิดที่มีต่อสิ่งของเหล่านั้น

"ไม่ได้อยากทำบ้านอะ เราอยากทำอะไรที่แบบเราทำเองได้ เฮ้ย บ้านเราไม่ได้ทำเอง ไม่ได้สร้างเองคนอื่นสร้างอะไรอย่างนี้ อยากทำอะไรที่มันจับต้องได้" (พี่ป่าน)

“ไม่ชอบตึก ไม่ชอบออกแบบบ้าน คืออะไรก็ได้ที่จับต้องได้แต่ไม่ใช่บ้าน” (พี่ฟรอยด์)

“ก็เริ่มเก็บข้อมูลเกี่ยวกับสถาปัตย์แล้วก็รู้สึกว่า ไม่อยากทำตึก โคตรเกลียดเลย ไม่เอาเลย เห็นตึกแล้วแบบ จะทำอะไรวะนึกไม่ออก ไม่อินของที่อินก็แบบพวกของเล็กๆที่อยู่ใกล้ตัวเนี่ยแหละ ไอ้ภาค ID ส่วนตัวคือชอบของเล็กมากกว่า มันก็จะเป็นช่วงที่ยุคGadget โทรศัพท์เริ่ม boom ประมาณ ม.4-6เนี่ยก็น่าจะเป็นเหตุให้อยากทำProduct” (เค)”

2.2.2) ค้นพบความหลากหลายของงานที่ได้ออกแบบฯ

เงื่อนไขอีกด้านหนึ่งที่นักออกแบบฯ เมื่อรู้ว่ามีสาขาที่สอนด้านการออกแบบฯและทำให้ไม่ลังเลที่เปลี่ยนใจคือ เงื่อนไขของความรู้สึกว่า การได้เรียนออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมนั้นสนุกกว่าเนื่องจากคิดว่าตนเองน่าจะได้ออกแบบของหลากหลายประเภทมากกว่าการออกแบบบ้าน หรือตึกที่รู้สึกว่าเป็นแค่แท่งสี่เหลี่ยมซึ่งไม่สร้างให้เกิดแรงบัลดาลใจต่อนักออกแบบฯ

“ผลิตภัณฑ์เนี่ยแหละมันน่าจะทุกอย่างแหละ คลอบคลุมทำได้หลายอย่าง ผมว่ามันน่าจะสนุกกว่าอะ” (ซี)

“เรารู้สึกว่าผลิตภัณฑ์มันเป็นของใช้อะและมันมีความหลากหลาย ผมว่าตึกมันก็เป็นแท่งๆทำไรมากไม่ค่อยได้ product มันมีเยอะแยะมากมายให้เราทำน่าสนุกดี” (พี่โฟม)

2.2.3)ค้นพบว่างานด้านสถาปัตยกรรมยากเกินไป

ในช่วงเวลานั้นเกณฑ์คะแนนในการสอบเข้าสายวิชาที่อยู่ในเครือสถาปัตยกรรมศาสตร์แต่ละภาควิชามีเกณฑ์ของคะแนนที่ไม่เท่ากัน โดยภาควิชาสาขาสถาปัตยกรรมหรือการออกแบบบ้านมีเกณฑ์คะแนนสูงสุดในสาขาทั้งหมด เป็นส่วนมากในทุกมหาวิทยาลัย รองลงมาคือสาขาสถาปัตยกรรมภายใน และสาขาศิลปอุตสาหกรรมนั้นเป็นสาขาที่มีระดับของคะแนนที่อยู่ในลำดับท้ายของกลุ่มสาขานี้ ซึ่งนักออกแบบฯบางท่านที่เคยมีความตั้งใจที่จะเรียนในด้านสถาปัตยกรรมในช่วงแรกนั้น ได้ผันตัวเองมาสนใจการออกแบบฯเนื่องจากเมื่อวิเคราะห์ถึงความสามารถของตนเองเปรียบเทียบกับคะแนนที่ต้องทำให้ได้แล้วนั้น ทำให้คิดล้มเลิกความตั้งใจอีกทั้งการออกแบบบ้านหรืออาคารสักหลังหนึ่งจะต้องเข้าใจในหลักการความรู้เกี่ยวกับโครงสร้างเชิงวิทยาศาสตร์มากมายในการออกแบบ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ดูจะเป็นเรื่องที่นักออกแบบฯบางท่านรู้สึกว่าเป็นเรื่องที่ยากเกินไป อีกทั้งเป็นงานที่ต้องอาศัยความรับผิดชอบมากเนื่องจากเป็นการก่อสร้างและที่อยู่อาศัยของคน ความรับผิดชอบต่อการออกแบบจึงมีมากกว่าการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมด้วย

“Architect มันก็ดูscale ใหญ่ประกอบกับตอนนั้นการสอบพวก Tect มันจะต้องใช้วิชาที่มันยาก ๆเยอะเหมือนกันเลยลองเปลี่ยนมาเป็น ผลิตภัณฑ์ดูซึ่งพอไปเรียนก็ Happy นะ ก็ชอบ” (พี่ดิน)

“ถาปัตย์ ถาปัตย์ แม่งก็ยากเพราะแม่งมีเรื่องโครงสร้าง นู่นนี่ไรเยอะแยะไปหมด เรียน ID น่าจะโอเคกว่าวะ” (พี่ฟรอยด์)

“สถาปัตย์นี่บ้านทั้งหลังเลยนะ โครงสร้างทั้งอาคารมันหนักไป ถึงแม้ตอนเด็กเราจะชอบสร้างแต่รู้สึกไม่เอาอ่ะ กลัวคุมไม่ได้ เลยแบบ ID น่าเรียนกว่าเพราะรู้สึกว่ามันสัมผัสได้ใกล้ตัว เป็นของใช้ที่เราเห็นอยู่ ไม่อันตรายที่จะสร้างมันไม่เหมือนอาคาร เฮ้ย ฟิสิกส์เราไม่ได้เก่งนะ คือตอนนั้นจินตนาการว่าสถาปนิกต้องรับผิดชอบต่ออาคารที่สร้าง” (เอ็ม)

จากการเปรียบเทียบลักษณะงานที่เป็นอยู่ของทั้งสองสาขาวิชาชีพนั้นทำให้นักออกแบบฯส่วนหนึ่งที่สนใจงานด้านสถาปัตยกรรมมาตลอด เริ่มเปลี่ยนใจแล้วฝันเส้นทางชีวิตเข้ามาสู่สาขาวิชาด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมกันมากขึ้น จากความรู้สึกว่า ชอบออกแบบของที่มีขนาดเล็กและสามารถทำได้ด้วยตนเอง และงานออกแบบฯความหลากหลายของงานมากกว่าการออกแบบบ้าน รวมถึงความรู้สึกยากในการเรียนสถาปัตยกรรมและความรับผิดชอบต่อชีวิตของคนที่มีมากกว่า โดยเมื่อความสนใจในด้านนี้เริ่มชัดขึ้นในช่วงนี้เองนักออกแบบฯยังได้รู้ถึงเงื่อนไขที่นำมาสนับสนุนการตัดสินใจในครั้งนี้เพิ่มขึ้นอีกดังนี้

2.3) การสานฝันในวัยเด็ก จากภาพวาดและจินตนาการสู่ผลิตภัณฑ์จริง

เงื่อนไขในช่วงวัยเด็กจนถึงช่วงวัยรุ่นที่ได้กล่าวไปช่วงต้นนั้น นักออกแบบฯบางท่านมีความชอบในการวาดรูปหุ่นยนต์ ของเล่นต่าง ๆ การได้ประดิษฐ์ของได้ทำของเล่น ของใช้เอง มีความสุขเมื่อได้เรียนวิชาที่ได้วาด ได้คิด ได้สร้างและประดิษฐ์สิ่งของมากมาย ซึ่งแม้ตอนแรกมีความสนใจด้านสถาปัตยกรรมเนื่องจากนักออกแบบฯหลาย ๆท่านก็ยังคงชอบในการได้วาด ได้ออกแบบ ได้ประดิษฐ์สิ่งของต่าง ๆอยู่เดิม แต่ในประสบการณ์ตอนเริ่มต้นนั้นมีทางเลือกแค่สถาปัตยกรรมทางเดียวที่สามารถทำให้ได้เรียนด้านการออกแบบ แต่เมื่อได้รู้ว่ามีสาขาที่เปิดสอนและสอดคล้องกับความชอบในวัยเด็กที่ชอบคิดสร้างสรรค์ออกแบบสิ่งต่าง ๆ เช่น ของเล่น รถยนต์ หุ่นยนต์ ของใช้ ด้วยตนเอง ทั้งจากการวาดและการประดิษฐ์จึงเป็นอีกเงื่อนไขหนึ่งที่ทำให้เลือกเรียนในสาขานี้เนื่องจากจินตนาการในความคิดสร้างสรรค์ที่เคยเป็นเพียงแค่ความฝันที่ถ่ายทอดลงสู่รูปวาดและของบางอย่างกำลังจะเป็นจริงได้ถ้าได้เรียนในสาขานี้

“เราก็มีความรู้สึกแบบเราก็อยากทำของมากกว่า อยากคิด อยากไม่รู้จะตอบยังไง มันเป็นความคิดแบบเด็กๆสมัยนั้น จะมาบอกว่ามันเป็นวิศวะหรอก็ไม่ได้เก่งขนาดนั้น อันนี้มันก็ดูจะเหมาะสมกว่าเพราะจะได้คิดได้ออกแบบได้ทำของด้วย” (พี่ไผ่)

“เรารู้สึกว่า ID เนี่ยมันเป็น product มันคล้ายกับสิ่งที่เราชอบสมัยเด็ก ชอบต่อโมเดล ชอบวาดการ์ตูน วาดหุ่นยนต์เยอะมาก คือวาดหุ่นยนต์ที่เราอยากได้ด้วยตัวเองเลยนะ เราออกแบบของเล่นเอง เลยเลือกเป็นอันดับ 1 แล้วไม่เลือกพวก Architect Interior ด้วย” (พี่โฟม)

“เหมือนว่าเราอยากสร้างอะไรที่เป็นรูปธรรมมากกว่าแค่เขียนภาพ มันน่าจะสนุกดีนะ น่าจะเรียนได้ดี เหมือนสิ่งที่เราวาดจะเป็นจริงได้ จากภาพวาดออกมาเป็นของได้” (พี่ดิน)

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่รู้สึกตลอดว่าตนเองชอบและอยากเป็นนักประดิษฐ์ตั้งแต่เด็ก เนื่องจากชอบอุปกรณ์แปลกๆในการ์ตูนที่ได้ดูสมัยเด็ก และมีความฝันอยากทำของแบบนั้นบ้าง ซึ่งที่ผ่านมาได้ทำในสิ่งที่ชอบนี้จากการออกแบบและวาดเป็นรูปและเก็บไว้ แต่เมื่อรู้ว่ามีการสอนเกี่ยวกับการออกแบบฯในาระดับอุดมศึกษาด้วยนั้น จึงรู้สึกว่าจากที่ได้ออกแบบและวาดเป็นรูปจะสามารถนำรูปเหล่านั้นแปรเปลี่ยนให้เป็นผลิตภัณฑ์จริงได้ จึงไม่ลังเลหันมาสนใจทางด้านนี้

“ไม่อยากให้มันจบแค่ที่รูป เพราะว่าตอนเด็กเราคิดว่าอยากเป็นนักประดิษฐ์ นักวิทยาศาสตร์ เพราะพวกการ์ตูนที่เราชอบมันมักจะมีแบบพวกอุปกรณ์มีของ หุ่นยนต์ที่แปลงร่างได้ รถที่มันTransform กลายเป็นหุ่นยนต์ได้ เอ่อ เราชอบพวกกลไกอะไรแบบนี้” (พี่ป่าน)

การได้ทำในสิ่งที่ตนเองรักทำให้บุคคลใช้ชีวิตอยู่กับสิ่งที่ทำได้อย่างมีความสุข โดยบางคนมีการทำงานกับความชอบส่วนตัวที่ไม่ตรงกันจึงทำให้การทำงานนั้นไม่เปี่ยมไปด้วยความสุข โดยนักออกแบบฯเป็นผู้ที่ต้องการเลือกสาขาวิชาชีพเพื่อการทำงานในอนาคตตามความรักความฝันของตนเองที่ชอบงานในแนวนี้มาโดยตลอด และเมื่อพบว่ามีสาขาวิชาอย่างการออกแบบฯผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมจึงทำให้สามารถเลือกสาขาที่เรียนได้ง่าย

2.4) การสนับสนุนจากจากครอบครัว

จากเงื่อนไขมากมายที่นักออกแบบฯเดินทางวนเวียนกว่าจะได้เจอในสิ่งที่ต้องการอย่างแท้จริง ยังมีอีกเงื่อนไขที่สำคัญและทำให้นักออกแบบฯสามารถเลือกเดินบนเส้นทางสายนี้ได้ คือการได้รับการสนับสนุนจากครอบครัวทั้งทางตรงที่สนับสนุนให้เรียนสาขานี้และทางอ้อมคือการให้อิสระในการเลือกตามความชอบของตนเอง ซึ่งในความเป็นจริงของสังคมไทยนั้นต้องยอมรับว่าการ

เรียนในสาขาวิชาด้านศิลปะในอดีตเป็นสิ่งที่พ่อแม่ผู้ปกครองส่วนใหญ่ไม่เห็นด้วย เพราะมีความคิดว่าอาชีพในสายนี้เมื่อจบการศึกษามักไม่ได้รับการยอมรับจากสังคม และยังมีรายได้ไม่มากพอที่จะสามารถเลี้ยงชีพได้ดังที่ได้กล่าวไปบ้างแล้วในข้างต้นกับคำว่า “ศิลปินไส้แห้ง” แต่ในครอบครัวของนักออกแบบฯส่วนใหญ่ พ่อแม่ผู้ปกครองได้ให้อิสระในการตัดสินใจเลือกเรียนเป็นการตัดสินใจของเด็กมากกว่าการชี้นำทางเดินให้ หรือตั้งกำแพงปิดกั้นทางเดินที่เด็กวาดฝันไว้ โดยต่างก็สนับสนุนให้ได้เรียนในสาขาวิชาที่ลูกชอบของแค่ให้เดินไปในเส้นทางนั้นได้ดีก็เพียงพอ

“แม่กังวลเลยโทรไปปรึกษาคนรู้จัก เฮ้ย...อาชีพนี้เป็นยังไง พี่ที่เป็นArchitect บอกไม่ค่อย work มีเพื่อนจบทางนี้มา แม่ก็หวั่นไหวเล็กน้อยแต่พ่อบอกเรียนไรก็เรียนไปเถอะขอให้เป็นคนดีก็พอ” (พี่ปูน)

“ตอนนั้นมาเรียน เลือกเรียน Product Design พ่อแม่เค้าก็ไม่ได้ว่าไร เรียนไรก็เรียนไปเหอะอารมณ์แบบไปให้รอดก็พอแล้ว” (พี่ฟรอยด์)

“พ่อแม่สบายๆไม่บังคับไรเลย เป็นเด็กต่างจังหวัดใช่ไหม จะไปเรียนอะไร หรือเรียนใน กรุงเทพฯเขาก็ไม่ได้สนใจ ตามใจชอบ” (พี่ไม้)

นอกจากการสนับสนุนที่ให้อิสระในการเลือกเป็นสิทธิของลูกเองแล้วนั้น ในบางครอบครัวที่พ่อแม่มีความชื่นชอบในวิชาชีพด้านนี้อยู่แล้ว จึงสนับสนุนให้เลือกเรียนในสาขานี้อย่างเต็มที่

“ก็เซียร์เลยแบบว่าลองดูถาปัดก็ได้ไรเงี่ยแบบตอนนั้นมหาลัยนี้ลองดูถาปัดดิ อีกที่นึงลองดูถาปัดภายในดิ เฮอะๆๆ ก็คือแบบเลือกๆไปเลย” (ซี)

แต่ไม่ใช่ว่าในทุกครอบครัวของนักออกแบบฯจะได้รับการสนับสนุนจากพ่อแม่ในการเปิดทางให้เดินในสาขาวิชาชีพด้านนี้ เช่นกรณีของนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่ครอบครัวมีความตั้งใจอยากให้เรียนทางด้านวิศวกรรมเพื่อมาทำงานกับโรงงานของครอบครัว และคุณพ่อไม่ได้รู้ด้วยว่าวิชาชีพทางศิลปะนั้นยังมีสายงานอื่นนอกจากการเป็นศิลปินจึงไม่ค่อยเห็นด้วยกับการเลือกเรียนในด้านศิลปะ

“คือพ่ออยากให้เรียนวิศวะ แบบว่า ที่บ้านเราก็ไม่อยากให้เราเป็นศิลปิน เพราะตอนนั้นเราไม่รู้จักอาชีพพวกนี้”(พี่ป่าน)

เมื่อถึงเวลาต้องเลือกนั้นนักออกแบบฯท่านนี้ได้เลือกตามใจตนเองมากกว่าเพราะไม่อยากเรียนวิศวกรรม แต่เหมือนเป็นความโชคดีเมื่อสาขาด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมที่เลือกนั้นกลับเป็นสิ่งที่สามารถประนีประนอมในสิ่งที่ชอบนั่นคือการออกแบบ การได้เรียนด้านศิลปะ การวาดรูป กับสิ่งที่พ่ออยากได้นั้นคือการได้มีความรู้เกี่ยวกับอุตสาหกรรมในการผลิต จึงเป็นการตัดสินใจที่สามารถสนองความต้องการของทั้งสองคนได้อย่างลงตัว

“พอถึงวันที่เราจะต้องหาที่เรียนอืมมม...เราก็พยามดูอย่างอื่นที่เค้ามีกัน ที่เค้าแบบว่าไม่ใช่ศิลปินจะเอ็นอะไร สถาปัตย์มีอะไรบ้าง เฮ้ย ออกแบบอุตสาหกรรม ชื่อมันก็เหมือนแบบ โอเคกับสิ่งที่ที่บ้านโอเคด้วยเพราะมันเป็นอุตสาหกรรม คือไม่รู้อะไรมากก็รู้แค่ว่ามันเป็นอุตสาหกรรมแล้วก็ออกแบบ คือไม่ใช่วิศวะแน่นอน” (พี่ป่าน)

จากข้อมูลทางด้านเงื่อนไขในการเลือกเรียนที่กว่านักออกแบบฯจะได้เรียนในสาขาการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมเห็นว่าส่วนมากนั้นเริ่มสนใจการเรียนด้านสถาปัตยกรรมก่อน และเมื่อเริ่มหาข้อมูลหรือได้รับข้อมูลเกี่ยวกับการศึกษาในด้านสถาปัตยกรรมมากขึ้นจากหลายทางจึงได้พบว่ายังมีสาขาที่แฝงอยู่ภายใต้การศึกษาในด้านสถาปัตยกรรมศาสตร์ ซึ่งนักออกแบบฯ ได้พบกับสาขาการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม และมีความรู้สึกว่าตนเองนั้นเหมาะสมกับสาขาด้านนี้มากกว่าด้วยเงื่อนไขมากมายที่ได้กล่าวไปข้างต้นจึงทำให้ทางเดินสายวิชาชีพชัดเจนมากขึ้นและเป็นเหมือนจุดเริ่มต้นของวิชาชีพที่ได้เลือกฝากอนาคตไว้แล้วกับการเรียนในสาขาวิชาชีพนี้ในระดับอุดมศึกษา โดยมีกรณีศึกษาหนึ่งที่มีแนวทางของวิชาชีพที่ตรงมาในการเลือกเรียนด้านออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมโดยตรงโดยเส้นทางของนักออกแบบฯไม่ได้เลี้ยวหรือเปลี่ยนเส้นทางไปไหนเลย

3) การเลือกเรียนออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมตั้งแต่เริ่ม

แม้ว่านักออกแบบฯหลายท่านมีเส้นทางการเลือกที่วนเวียนไปมา กว่าจะได้พบในสาขาที่ตรงใจ แต่ในกรณีของนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่คุณพ่อเรียนจบทางด้านการออกแบบฯมาโดยตรง และปัจจุบันยังทำงานเกี่ยวกับการออกแบบฯ จึงมีความประทับใจในสิ่งที่ตนได้ร่ำเรียนและประกอบอาชีพอยู่ จนทำให้มีความต้องการให้ลูกของตนเองได้เข้าเรียนในสาขานี้ แม้ว่านักออกแบบฯท่านนี้ไม่มีความอยากเรียนในด้านนี้เลยเนื่องจากได้มีโอกาสช่วยคุณพ่อทำงานและรู้สึกไม่ชอบงานในสาขานี้

“มาถึงช่วง ม.ปลาย พอขึ้น ม.4 พ่อก็เริ่มแบบอยากให้ลูกมาสอบเข้ามาเรียนทางนี้ คือเค้าอยากให้เป็น เค้าอยากให้เรียน ID แต่ตอนแรกเราก็แบบไม่อยากเรียน ID จบมาแล้วก็ต้องมาช่วยทำโมเดลมันเหนื่อยขี้เกียจทำไรเงี่ย” (วาย)

แต่เมื่อเวลาผ่านไปแม้จะไม่ชอบด้านนี้เลยแต่ด้วยความอยากให้คุณพ่อสบายใจจึงได้

พยายามฝึกฝนเพื่อสอบเข้าเรียนด้านนี้ให้ได้ และเริ่มเปลี่ยนมุมมองความคิดของตนเองและรู้สึกชอบมากขึ้นบ้างเมื่อได้ลองเรียนตั้งแต่การเรียนความถนัดทางสถาปัตยกรรมจนสามารถสอบเข้ามาเรียนในสาขานี้ได้ตามที่พ่อคาดหวังไว้

“แต่พอไปติวความถนัด เราก็รู้สึก มันก็สนุกขึ้นบ้าง เรารู้สึกว่าเราค่อนข้างได้ skill ทางด้านศิลปะมาบ้างแต่มันก็ยังไม่ได้ชอบสักที แต่พอมาช่วงหลังๆแล้วเรารู้สึกว่าเค้าอยากให้เราเข้ามาเงี่ยเราเลยลองพยายามเพื่อเค้าดูบ้างสุดท้ายก็ติดเข้ามา” (วาย)

โดยความตั้งใจในเส้นทางนี้แม้แต่ละคนเดินมาในเส้นทางที่ตรงหรืออ้อมไปบ้างนั้นไม่ได้แปลว่าความตั้งใจในการเรียนในสาขาการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมของแต่ละท่านมีน้อยหรือมากกว่ากัน มากกว่านั้นยังเป็นสิ่งที่ดีที่ทำให้นักออกแบบฯได้เรียนในสาขาวิชาชีพที่ตนเองชอบและเลือกด้วยตนเองก่อนที่จะเลือกเส้นทางอื่นที่ตนเองไม่ชอบและต้องฝืนใจเรียนในอนาคต แต่ก็ยังมีนักออกแบบฯบางท่านที่ไม่เคยมีความตั้งใจเพื่อเข้าสู่สายวิชาชีพนี้แต่เข้ามาเรียนจากความไม่ตั้งใจ

4) ความไม่ตั้งใจเข้ามาเรียนในสายวิชาชีพนี้

เงื่อนไขที่ได้กล่าวมาข้างต้นแม้จะมีรายละเอียดของการเข้าสู่เส้นทางวิชาชีพที่แตกต่างกันแต่ลงเอยด้วยการเลือกในสิ่งที่ตนเองต้องการอย่างแท้จริง แต่มีเรื่องราวของนักออกแบบฯบางท่านที่น่าสนใจกับการได้เรียนในสายวิชาชีพนี้คือ ความไม่ตั้งใจมาเรียนในด้านนี้ และความเข้าใจผิดเกี่ยวกับรูปแบบการเรียนของสาขาวิชาชีพนี้ โดยความไม่ตั้งใจมีรายละเอียดดังนี้

4.1) เลือกด้วยความเข้าใจผิด

เป็นเงื่อนไขที่เกิดจากความไม่ตั้งใจในการเลือกเรียนของนักออกแบบฯบางท่าน โดยในยุคของการสอบเข้าเรียนในระดับอุดมศึกษานั้นบุคคลสามารถเลือกดันดับของสาขาวิชาที่อยากเรียนได้มากกว่า 1 ลำดับตามข้อกำหนดของทบวงมหาวิทยาลัยในแต่ละปี ซึ่งการเลือกลำดับแรกมักแสดงถึงสาขาวิชาที่อยากเรียนในลำดับแรก และลำดับอื่นรองลงมาตามความต้องการที่ลดน้อยลง โดยระดับของคะแนนก็จะมีความแตกต่างกัน ซึ่งผลคะแนนที่หลุดจากสาขาแรกอาจยังสามารถติดในสาขารองลงมาที่มีคะแนนต่ำกว่าได้ แต่เป็นสาขาวิชาที่ไม่ใช่ความต้องการสูงสุด โดยนักออกแบบฯบางท่านเลือกวางสาขาศิลปอุตสาหกรรมเป็นลำดับท้ายในการสอบเข้ามหาวิทยาลัย และเมื่อผ่านการสอบคะแนนที่สอบได้ไม่ถึงเกณฑ์ของสาขาที่ตั้งใจไว้ในอันดับแรกและคะแนนที่ได้ตกอยู่ที่สาขาศิลปอุตสาหกรรม โดยในช่วงเวลานั้นยังมีความเข้าความเข้าใจผิด กับเนื้อหาการเรียนในสาขานี้จากชื่อของสาขาที่มีคำว่า “อุตสาหกรรม” จึงทำให้เกิดความเข้าใจผิดจากการตัดสินใจเลือกโดยไม่หาข้อมูลให้ถี่ถ้วน เช่นกรณีของนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่เข้าใจด้วยเพียงคำว่าอุตสาหกรรมนั่นเองจึงทำให้เกิดความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนว่าน่าจะเป็นการเรียนเชิงวิศวกรรม

“ตอนแรกก็ยังไม่ได้คิดจะลงสถาปัตย์เลยนะจนตอนเอ็นทรานซ์ อย่างที่บอกว่า Gapคะแนนมันว่างอยู่เพื่อนผมก็เลยบอกว่า เฮ้ย เอ็งลงนี่ดิ ผมก็อะไร เฮ้ยสถาปัตย์ผมไม่อยากลง มันบอกเฮ้ยนี่ไม่ใช่นี่มันศิลปอุตสาหกรรม ก็แบบเฮ้ย มันดูวิศวะดีเลยลง” (พี่แก้ว)

สุดท้ายการเลือกด้วยความเข้าใจผิดทำให้นักออกแบบฯท่านนี้บังเอิญได้เข้ามาเรียนอย่างไม่ได้ตั้งใจไว้ในตอนแรกเนื่องจากคะแนนหลังสอบไม่ถึงเกณฑ์ในการเรียนในด้านทันตแพทย์และวิศวกรรมที่เลือกไปในลำดับต้น แต่กลับเพียงพอที่จะทำให้สอบติดในสาขาศิลปอุตสาหกรรมซึ่งทำให้นักออกแบบฯท่านนี้ได้มาเรียนในสาขานี้ในที่สุด

“จากนั้นก็ไม่ได้อะไรเลยนะแล้วพอเอ็นทรานซ์เสร็จ เราก็คิดว่า โหแม่งวิศวะสงสัยหลุดวะ ผมไปพลาด วิทย์ ฟิสิกส์ กับความถนัดด้านวิศวะ หมอมันก็ไม่น่าจะได้ ไปๆมาๆก็มาได้ไอ้นี่จริงๆ ฮ่าๆ (ขำตัวเอง)”(พี่แก้ว)

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่ไม่มีความตั้งใจแรกในการที่จะเข้ามาเรียนในสาขานี้เลยและสนใจในสาขาวิชาชีพอื่น เช่น สัตวแพทย์ และ วิศวกรรมเป็นลำดับรองลงไปและสนใจเลือกสาขาสถาปัตยกรรมไว้โดยไม่ได้ให้ความสำคัญเท่ากันสองสาขาแรก

“ตอนนั้นอยู่ต่างจังหวัดใช่ไหม เลือกมาเนี่ย คือตอนแรกอยากเป็นหมอหมา ฮ่าๆ อยากเป็นสัตวแพทย์ เออก็เลยเลือกสัตวแพทย์เสร็จแล้วสัตวแพทย์กับวิศวะคะแนนมันก็ใกล้ๆกัน อะเลือกวิศวะไว้อีกสักอันละกันแล้วก็ข้ามมาถาปัดฯ” (พี่ไม้)

โดยการเลือกสายสถาปัตยกรรมนั้นเกิดความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนเกี่ยวกับชื่อของสาขาที่เลือกในตอนนั้นคือ ศิลปอุตสาหกรรม ซึ่งนักออกแบบฯท่านนี้ไม่ได้หาข้อมูลเกี่ยวกับสาขานี้เลยแต่กลับใช้ความรู้สึกนึกคิดของตนเอง ว่าเป็นสาขาที่น่าสนใจเนื่องจากคิดว่าถ้าเรียนสถาปัตยกรรมทั้งทีก็ไม่อยากเรียนออกแบบบ้านแบบคนทั่วๆไป และด้วยคำว่า อุตสาหกรรม และเป็นสาขาหนึ่งในคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ทำให้สนใจ และคิดว่าเป็นการออกแบบบ้านที่ไม่ธรรมดาแต่เป็นการออกแบบบ้านด้วยระบบอุตสาหกรรม จึงทำให้นักออกแบบฯท่านนี้เลือกที่จะใส่สาขาวิชานี้ลงไปในใบสมัคร

“ที่นี้ตอนเลือกถาปัดเนี่ยก็คิดว่าถาปัดธรรมดามันก็ธรรมดาเกินไปไม่มันส์ ก็เลยมาดูอันนี้เฮ้ย Industrial Design มันต้องแนวสร้างบ้านอุตสาหกรรมแน่เลย ตอนนั้นมันก็เปนแบบนี้เฮ้ยบ้านธรรมดาไม่สร้างจะสร้างบ้านอุตสาหกรรม ฮ่าๆๆ พอมาถึงแม่งอะไรวะ” (พี่ไม้)

ซึ่งสุดท้ายในการประกาศผลการสอบคัดเลือกในครั้งนั้น นักออกแบบฯท่านนี้สามารถทำได้ไม่เพียงพอต่อการเข้าเรียนในสายสัตวแพทย์และวิศวกรรม แต่กลับไปตกอยู่ที่สาขาศิลป

อุตสาหกรรมที่เข้าเลือกไว้ในอันดับท้าย ซึ่งในขณะนั้นแม้จะสอบติดแล้วนักออกแบบฯท่านนี้ยังไม่รู้เลยว่าสาขาที่ตนเองเลือกไปนั้นเรียนเกี่ยวกับอะไร

"เมื่อก่อนเนี่ย วิศวะกับหมอหมาเนี่ยมันรับ 12 คน แล้วคะแนนมันก็แขวนใกล้ๆกัน ใครๆก็ด่าว่าถ้ามึงเลือกแบบเนี่ยหลุดนี่หลุดยาวเลยนะเว้ย ก็หลุดพรวดมาถาปัดเลย ไอ้ Industrial Design เนี่ยตอนแรกไม่รู้จักเลยตอนเอ็นฯเข้ามาก็ยังไม่รู้จักมันเลย" (พี่ไม้)

4.2) พลาดจากสถาปัตยกรรมมาสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม

นอกจากความเข้าใจผิดเกี่ยวกับรูปแบบการเรียนการสอนแล้วนั้น ความไม่ตั้งใจเข้าเรียนในสาขานี้อีกเงื่อนไขหนึ่งคือการพลาดจากสถาปัตยกรรมมาสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมโดยนักออกแบบฯบางท่านแม้มีความชอบด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมอยู่บ้างแต่ยังน้อยกว่าการเรียนในด้านสถาปัตยกรรม โดยการเลือกเป็นการเลือกโดยที่ให้สาขาสถาปัตยกรรมอยู่ในอันดับที่เหนือกว่าสาขาศิลปอุตสาหกรรมที่มีเกณฑ์ของคะแนนน้อยกว่า ไว้เผื่อให้ตนเองยังมีที่เรียนในระดับอุดมศึกษาและยังอยู่ในสายสถาปัตยกรรมศาสตร์เช่นกัน แต่เมื่อประกาศผลสอบแล้วคะแนนของพวกเข้ากลับไม่ถึงเกณฑ์ที่จะได้เรียนในสาขาสถาปัตยกรรมแต่กลับกันคะแนนนั้นเพียงพอกับสาขาศิลปอุตสาหกรรมและทำให้ได้มาเรียนด้านนี้

"ตอนนั้นก็เลือกถาปัดไว้อันดับแรกๆแหละแต่คะแนนคงไม่ได้เลยติด ID แทน ตอนนั้นคิดว่าสถาปนิกเท่ห์กว่า แล้วตอนนั้นก็ชอบออกแบบบ้านกว่าไง คือตอนเด็กๆงานอดิเรกตอนมัธยมต้น ว่างๆก็วาดรูปแปลนบ้านไปเรื่อยๆ ว่าโตขึ้นจะมีบ้านยังไง จินตนาการไปเรื่อยก็เลยคิดว่าชอบTect แต่ก็ชอบ ID เหมือนกัน ก็เรียนไปก่อน" (พี่ปูน)

"สองอันดับแรกเป็นถาปัด แล้วก็เลือก ID เป็นอันดับ 3 คือจะบอกว่าเพราะว่าไม่รู้ว่า ID มันคืออะไร รู้ว่า ID ทำ Product แต่ไม่รู้ว่าเนื้อมันเป็นยังไงจริงๆ เรารู้ว่าถาปัดเรียนไรมากกว่าและเราก็อยากเรียนด้านนี้" (พี่ปอ)

จากข้อมูลในส่วนนี้จะเห็นได้ว่านักออกแบบฯบางส่วนที่เข้ามาเรียนในด้านออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมด้วยความไม่เข้าใจ ทั้งความเข้าใจที่คาดเคลื่อนจากชื่อของสาขาวิชา นอกจากนี้ยังมีนักออกแบบฯอีกกลุ่มที่ต้องการเรียนสาขาสถาปัตยกรรมเป็นตัวเลือกแรกแต่ได้เรียนศิลปอุตสาหกรรมเนื่องจากคะแนนในการสอบคัดเลือกไปไม่ถึงสาขาสถาปัตยกรรม จนทำให้ได้มาเรียนในสาขาวิชานี้อย่างที่เรียกว่าบังเอิญก็เป็นได้

โดยสรุปในช่วงชีวิตของเด็กวัยรุ่นในช่วงก้าวข้ามจากมัธยมฯต้นสู่มัธยมฯเลือกฝั่งของเส้นทางอาชีพในขั้นแรกที่ต้องเดินไปในทางสายกว้างสองทางที่เรียกกันว่า สายศิลป์ และสายวิทย์ ซึ่งนักออกแบบฯได้เลือกเดินบนทางของการเรียนในสายวิทย์ด้วยเงื่อนไขที่แตกต่างกันออกไปทั้งที่

ตัดสินใจด้วยตัวเอง ทั้งที่เป็นการเลือกให้จากครอบครัว และด้วยความรู้สึกว่าสายวิทย์มีโอกาสเลือกสายการเรียนได้มากกว่า และเมื่อได้เข้าเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายแล้วนั้นนักออกแบบฯบางส่วนได้เรียนรู้ในวิชาสามัญทั่วไปที่ระบบการศึกษาในโรงเรียนจัดให้ตามหลักสูตรการเรียนในสายที่ได้เลือก ในระหว่างนี้นักออกแบบฯมีความตั้งใจศึกษาต่อเพื่อเพิ่มพูนความรู้เกี่ยวกับวิชาชีพในระดับอุดมศึกษาเพื่อปูเส้นทางในวิชาชีพที่ตนเองอยากทำในอนาคต ซึ่งมีนักออกแบบฯบางท่านมีความมุ่งหมายที่จะเรียนด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์โดยตรงมาตั้งแต่เริ่ม และมีบางส่วนที่ในเบื้องต้นนักออกแบบฯส่วนมากไม่ได้มุ่งประเด็นไปสู่การเรียนในสาขาการออกแบบผลิตภัณฑ์โดยตรงแต่กลับมีความคิดที่ว่าตนเองชอบที่จะได้ออกแบบ วาดรูป ทำงานศิลปะ และเมื่อได้พบกับทางแยกของเส้นทางของอาชีพทางศิลปะที่ต้องเลือกว่าจะเรียนในทางสายที่เรียกว่าเป็นศิลปินหรือไปในทางศิลปะที่มีวิทยาศาสตร์เป็นส่วนผสมอย่างสายสถาปัตยกรรม ซึ่งได้คำตอบว่าศิลปินเป็นอาชีพที่ไม่เหมาะกับนักออกแบบฯในเงื่อนไขต่างๆเช่น การไม่ได้รับการยอมรับจากครอบครัวและสังคม รายได้ที่มีไม่มากพอ และลักษณะงานที่เป็นไปในเชิงนามธรรมมากว่าจะพิสูจน์ได้ทางวิทยาศาสตร์ และความชอบในบรรยากาศการเรียนในด้านสถาปัตยกรรมที่มีความสนุก เป็นอิสระ รวมถึงความเหมาะสมกับลักษณะการเรียนทั้งในเรื่องของความสามารถที่ไม่พอต่อการเรียนในสายวิชาชีพอื่น และรูปแบบของสาขาอื่นไม่เหมาะสมกับตน จากเงื่อนไขเหล่านี้ นักออกแบบฯจึงได้เลือกและเดินบนเส้นทางที่ชัดมากขึ้นและเตรียมตัวเพื่อสอบแข่งขันเข้าสู่สายสถาปัตยกรรมอย่างที่ตั้งใจไว้ เนื่องจากประสบการณ์สาขาออกแบบในช่วงเวลานั้นมีเพียงตัวเลือกเดียวคือสถาปัตยกรรม โดยเมื่อเริ่มรู้จักกับคำว่าสถาปัตยกรรมมากขึ้น ทำให้ได้เรียนรู้ว่ายังมีสาขาอีกมากมายภายใต้ขอบเขตของสถาปัตยกรรมศาสตร์ และการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมคือส่วนหนึ่งในขอบเขตนั้น ซึ่งเมื่อได้ลองรู้จัก ได้สัมผัสได้ใกล้ชิดกับบริบทต่างๆ เช่นการได้เห็นตัวอย่างงานออกแบบผลิตภัณฑ์ ได้ลองทำงานออกแบบ ได้รับข้อมูลจากคนในสาขานี้ ได้สัมผัสกับบรรยากาศการเรียน เป็นต้น จึงทำให้ทางเดินที่เคยเป็นเส้นทางเดียวที่โดนบีบให้เดินมาตลอดจากความรู้และประสบการณ์ที่มีน้อย เกิดเป็นทางแยกที่มีความชัดเจนมากขึ้นกว่าเดิม ซึ่งนักออกแบบฯรู้สึกว่าการเรียนในสาขานี้คือสิ่งที่ต้องการอยู่ในจิตใจเรื่อยมาตั้งแต่เด็กจากกิจกรรมที่ชอบเช่นวาดรูปหุ่นยนต์ เรือ รถยนต์ ยานอวกาศ ฯลฯ รวมถึงการประดิษฐ์ของเล่นและสิ่งของเครื่องใช้ แต่ไม่เคยรู้เลยว่ามีเส้นทางนี้อยู่ด้วย ประกอบกับการเปรียบเทียบรูปแบบงานในเชิงสถาปัตยกรรมและการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมแล้วรู้สึกว่างานออกแบบบ้าน อาคาร พื้นที่ใช้สอย นั้นไม่เหมาะกับตนเองจากเงื่อนไขเช่นอยากออกแบบฯสิ่งของขนาดเล็กมากกว่าบ้าน เป็นต้น จึงได้สนใจและตัดสินใจในขั้นสุดท้ายเพื่อวางอนาคตของตนเองไว้กับเส้นทางนี้ ซึ่งทั้งสองกลุ่มคือกลุ่มที่ตั้งใจตั้งแต่แรกเริ่มและกลุ่มที่ผันตนเองจากสายสถาปัตยกรรมมาก็ได้เรียนต่อในด้านนี้อย่างที่ตั้งใจไว้ แต่ก็มีอีกกลุ่มหนึ่งที่มีความตั้งใจที่จะเรียนในสายสถาปัตยกรรมมากกว่าศิลปอุตสาหกรรมแต่ไม่สามารถทำคะแนนได้ถึงตามเกณฑ์ได้และคะแนนตกมาอยู่ในสาขาศิลปอุตสาหกรรมแทนซึ่งจะบอกว่าเป็นความบังเอิญหรือไม่ตั้งใจก็ไม่ได้เพราะนักออกแบบฯก็ได้เลือกสาขานี้ไว้ในอันดับรองลงมาด้วยตนเองเพียงแค่อยากเรียนในสาขา

สถาปัตยกรรมมากกว่า นอกจากนี้ยังมีกลุ่มสุดท้ายที่ก็ได้เข้ามาเรียนในสายวิชาชีพการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมนี้โดยความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนของชื่อ ศิลปอุตสาหกรรม ซึ่งเป็นความเข้าใจที่ผิดเกี่ยวกับการเรียนการสอนในสาขาวิชานี้ และความหลากหลายของงานออกแบบฯที่มีประเภทของงานมากกว่าการออกแบบบ้าน รวมถึงงานด้านสถาปัตยกรรมนั้นมีความยากเกินไป เนื่องจากต้องใช้ความรู้ด้านวิทยาศาสตร์สำหรับโครงสร้างและต้องรับผิดชอบต่อชีวิตมนุษย์ที่มากกว่า อีกทั้งงานด้านการออกแบบฯสามารถทำให้จินตนาการที่เป็นความฝันเกี่ยวกับของที่เคยออกแบบไว้ตั้งแต่เด็กมีโอกาสเป็นจริงได้

แม้ว่านักออกแบบฯทุกท่านมีเส้นทางการเข้าสู่การเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษาที่ต่างกัน แต่สุดท้ายทุกท่านได้นำพาตนเองก้าวเข้าสู่การเริ่มต้นของสายวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมอย่างเต็มตัว ซึ่งหลังจากนี้นักออกแบบฯจะได้รับการถ่ายทอดเนื้อหาที่มีความสำคัญต่อการที่จะก้าวไปเป็นนักออกแบบฯที่สามารถทำงานอยู่ในสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเรื่องราวต่อจากนี้เป็นเรื่องราวของช่วงชีวิตในรั้วสถาบันอุดมศึกษาที่เป็นเสมือนช่วงเวลาที่นักออกแบบฯจะได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆเพื่อสร้างพื้นฐานของกลุ่มวิชาชีพ

ตอนที่ 2.4 ช่วงสร้างพื้นฐานของสายวิชาชีพ

ชีวิตช่วงนี้เป็นช่วงเวลาที่นักออกแบบฯสามารถผ่านการคัดเลือกจากแต่ละสถาบันการศึกษา และเป็นช่วงเวลาที่เปรียบเสมือนการเริ่มได้รับการถ่ายทอดความรู้ ความสามารถและทักษะพื้นฐานมากมายในสถาบันอุดมศึกษาที่ต่างมีจุดประสงค์ในการสร้างนักออกแบบฯที่มีความรู้ความสามารถเพื่อเข้าไปประดับอยู่ในกลุ่มวิชาชีพ อันเป็นประโยชน์ในการพัฒนาภาคอุตสาหกรรมอย่างมีประสิทธิภาพ โดยนักออกแบบฯมีพัฒนาการที่เพิ่มขึ้นอย่างก้าวกระโดด เนื่องจากเป็นช่วงที่ได้ใช้เวลาในชีวิตการเรียนและนอกเวลาเรียนคลุกคลีอยู่ในบริบทของการออกแบบฯเป็นส่วนใหญ่ ทั้งการเรียนการสอนที่ทุกวิชาแทบจะเป็นเนื้อหาเกี่ยวกับการออกแบบฯโดยเฉพาะ อีกทั้งบุคลากรในกลุ่มวิชาชีพที่ได้เจอมากขึ้น บรรยากาศของการเรียนการสอน เพื่อนที่อยากเรียนในสายวิชาชีพเดียวกัน รวมถึงข่าวสารในกลุ่มวิชาชีพที่ได้รับมากขึ้น เป็นต้น ซึ่งทำให้สามารถซึมซับความรู้ ทักษะ สิ่งที่ต้องปฏิบัติ บรรทัดฐาน วัฒนธรรม ความเข้าใจเกี่ยวกับกลุ่มวิชาชีพที่เพิ่มมากขึ้น

โดยช่วงเวลาของการเรียนการสอนในช่วงแรกนักออกแบบฯ ได้พบบางสิ่งในขณะเริ่มเรียนที่ตอกย้ำความฝันในอนาคตของนักออกแบบฯว่าทางเดินที่ได้เลือกมานั้นเป็นทางเดินที่สอดคล้องกับตามความคาดหวัง ที่นักออกแบบฯเคยคิดไว้ว่าอยากเรียนในสาขาที่ตนเองรักและชอบทำ และคิดว่าสามารถมีความสุขเมื่อได้เรียนในสาขาวิชานี้ ทั้งการได้เห็นงานของรุ่นพี่ที่ตรงกับความต้องการออกแบบประดิษฐ์คิดค้นผลิตภัณฑ์หลากหลายชนิด การเรียนและทำงานที่ได้คิด วาดรูป การประดิษฐ์สร้างสิ่งต่าง ๆจากทักษะความสามารถให้ออกมาเป็นของที่เป็นรูปธรรม ที่เป็นความชอบตั้งแต่สมัยเด็ก

“ก้าวแรกที่เข้ามาเราเห็นExhibition ของคณะมันดูสมจริง กว่าที่เห็นครั้งแรกตอนนั้นดูเป็นงานแบบกพอ.ที่มันเนี๊ยบๆ แต่พอมานี่แบบ feel แรกมันคือของเลยอะไม่ใช่แบบเด็กน้อยเห็นแบบทำมอไซค์ทั้งคัน ทำรถ Concept แบบ 1 ต่อ 1 เฟอร์นิเจอร์มันนั่งได้จริง นี่คือสิ่งที่จะเรียนต่อไปมันไม่ผิดและ มันใช่แน่นนอนพอเข้าไปเรียนก็มันใช่ตลอดเวลา” (พี่ป่าน)

“ก็ใช่เลย เนี่ยแหละที่เราอยากเรียน ก็แม่งมีแต่วิชาพวกนี้ทุกอย่างอ่ะ วาดร่างวาดรูปออกแบบก็สอน เรียนพื้นฐานโน่น นี่ นี่นั่น คือเราไม่เคยอยู่ feel นี้ไง คือแบบอย่างภาคใต้ก็ไม่มีติว ไม่มีอะไร คือไม่เคยเห็นอ่ะ ไม่เห็นการสอน มาเรียนนี่เฮ้ย เจ๋งว่ะ สนุกว่ะ” (พี่ฟรอยด์)

“ก็รู้สึกดีนะ คือผมเป็นคนชอบงานช่าง ไอเชื่อมเหล็ก ตัดเหล็ก ขัดเหล็ก เราก็เลยสนุกกับมัน แต่ถามว่าเรื่องออกแบบเนี่ยเนื่องจากมันไม่ได้มีการสอน” (พี่ไผ่)

การเลือกเข้าเรียนในสาขานี้ได้สร้างความประทับใจให้กับนักออกแบบฯตั้งแต่แรกเริ่มว่าสามารถเรียนในสาขานี้ได้อย่างมีความสุขเพราะเป็นสิ่งที่ชอบ แต่มีอีกด้านหนึ่งที่นักออกแบบฯมีชีวิตที่เปลี่ยนแปลงจากการเรียนในระดับมัธยมศึกษาเข้าสู่ในช่วงอุดมศึกษาและจำเป็นต้องปรับตัวในหลายเรื่องที่จะทำให้ตนเองสามารถก้าวข้ามช่วงเวลานี้ไปได้เพื่อจะเดินต่อไปในวิชาชีพนี้และสามารถประกอบวิชาชีพในอนาคตได้ โดยรายละเอียดของการปรับตัวในช่วงเวลานั้นมีดังนี้

1) การปรับตัวเมื่อเข้าสู่การเริ่มต้นสร้างพื้นฐานของสายวิชาชีพ

โลกความเป็นจริงกับโลกในฝันของนักออกแบบฯนั้นอาจจะเหมือนหรือแตกต่างกันออกไปบ้าง ในช่วงการเรียนในระดับอุดมศึกษานั้น แน่นอนว่าชีวิตในช่วงนี้สำหรับเด็กที่เรียนจบมาจากระดับมัธยมศึกษาแล้ว ย่อมเป็นการเปลี่ยนแปลงครั้งยิ่งใหญ่ครั้งหนึ่งในชีวิตเนื่องจากบริบทของการเรียนนั้นแตกต่างกันมากกับการศึกษาที่ได้เรียนมาก่อนหน้านี้ เช่น เนื้อหาที่มุ่งเน้นไปในเฉพาะทางของแต่ละสาขา บริบทของสถานที่ที่เปลี่ยนไป รูปแบบการใช้ชีวิตที่ต้องตัดสินใจด้วยตนเองมากขึ้น การได้เจอเพื่อน รุ่นพี่รุ่นน้อง และบุคคลต่างๆอีกมากมายที่ไม่เคยรู้จัก จึงทำให้ต้องเรียนรู้และปรับตัวให้สามารถอยู่รอดได้ในการเรียนจนจบการศึกษาโดยนักออกแบบฯเองก็เป็นกลุ่มหนึ่งที่เมื่อเริ่มเข้าเรียนในช่วงเวลานี้แล้วได้พบได้เจอสิ่งมากมายที่เข้ามาในชีวิตและจำเป็นต้องปรับตัวให้เข้ากับบริบทเหล่านั้นซึ่งลักษะของความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นสามารถแบ่งได้เป็นสองด้านหลัก คือ การปรับตัวด้านชีวิตการเรียน และการปรับตัวด้านการใช้ชีวิตส่วนตัว

1.1) การปรับตัวด้านชีวิตการเรียน

ในด้านการเรียนการสอนในหลักสูตรการศึกษาของนักออกแบบฯ มีการเปลี่ยนแปลงในการเรียนที่ยิ่งใหญ่ครั้งหนึ่งในชีวิตของเด็กนักเรียนคนหนึ่ง เนื่องจากเนื้อหาและแนวทางการเรียนการสอนแตกต่างไปจากรูปแบบของประถมศึกษาและมัธยมศึกษาเป็นอย่างมาก ซึ่งในช่วงนี้เป็นการถ่ายทอดเนื้อหาที่มีความสำคัญต่อการออกแบบฯที่เด็กสามารถนำความรู้ ทักษะความสามารถเหล่านี้ไปใช้ในการประกอบวิชาชีพได้ ซึ่งแน่นอนว่าเนื้อหาต่าง ๆมีความเฉพาะทางและเน้นเกี่ยวกับการออกแบบฯเป็นหลัก และมีระดับความยากและแตกต่างมากไปกว่าเนื้อหาที่เคยได้รับการถ่ายถอดมาก่อนหน้านี้ ทำให้นักออกแบบฯจำเป็นต้องปรับตนเองให้สามารถก้าวผ่านไปได้

ประเด็นที่เกี่ยวกับการปรับตัวด้านชีวิตการเรียนที่นักออกแบบฯได้พบ ประเด็นแรกคือทักษะที่มีไม่เพียงพอโดยก่อนการเข้ามาเรียนในหลักสูตรขั้นอุดมศึกษานั้นส่วนใหญ่มีพื้นฐานของทักษะในการทำงานศิลปะมาพอสมควรแต่การเรียนในสาขานี้มีความลึกและกว้างมากกว่าแค่งานศิลปะทั่วไป ซึ่งต้องใช้ทักษะเฉพาะทางในการทำงาน และทักษะเหล่านี้นักออกแบบฯส่วนใหญ่ไม่เคยได้รับการถ่ายทอดมาก่อนหน้าจึงต้องมีการเรียนรู้ฝึกฝนและปรับตัวอยู่เป็นระยะเวลานานเพื่อให้สามารถผ่านช่วงเวลาของการเริ่มต้นไปได้ เช่นนักออกแบบฯท่านหนึ่งมีความรู้สึกว่าตนเองมีทักษะฝีมือที่ไม่เพียงพอกับงานที่ได้รับจากกการเรียนการสอนในหลักสูตรโดยเฉพาะงานที่ต้องใช้ความละเอียดมากอย่างการเขียนแบบเชิงอุตสาหกรรม (Technical Drawing) ที่เป็นทักษะที่สำคัญอย่างหนึ่งที่สำคัญ เนื่องจากเป็นการเขียนแบบของผลิตภัณฑ์ ทั้งรูปด้านต่าง ๆ รูปแบบ รูปทรง รายละเอียด ขนาด สัดส่วนของผลิตภัณฑ์ เพื่อส่งต่อให้ผู้ผลิตได้ดูประกอบกระบวนการผลิต ซึ่งต้องใช้ความละเอียดอ่อนในการทำงานอย่างมาก เส้นของการเขียนจะต้องชัดเจน ซึ่งทำให้นักออกแบบฯท่านนี้รู้สึกว่าทักษะของตนเองไม่เพียงพอและไม่ใช่สิ่งที่ตนเองชอบ เนื่องจากไม่ใช่คนที่มีความละเอียดรอบคอบในการทำงานจึงทำให้อยากออกไปสอบคัดเลือกเพื่อเรียนด้านอื่น

> *“พอเข้าไปปีนึงรู้สึกไม่ไหวคือ ขาดทักษะทางด้าน ความเนี๊ยบ แบบพอเค้าให้ทำ Drawing เนี่ยไม่รู้เลยนะว่าต้องเหลาดินสอให้แหลมตลอด นี่ไม่ใช่จริตเราไงพวกวิชาเนี๊ยบ ๆ เนี่ย ไม่ได้เลย ลงสีโปสเตอร์ Design Fundamental ไรเงี่ย ผมห่วยมาก ให้มาลงฟู่กันเนี๊ยบ ๆ เก็บขอบเงี่ย ไม่ถนัด ก็ยังคิดว่าจะเอ็นใหม่เลยนะ” (พี่ปูน)*

นอกจากนี้ยังมีนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่ก่อนเข้ามาเรียนคิดว่าตนเองมีความสามารถมีทักษะการวาดรูปอยู่พอสมควร แต่เมื่อเข้ามาเรียนในสายวิชาชีพนี้มีคนอื่นที่ชอบและมีความสามารถในการวาดรูปเช่นกัน และบางคนมีความสามารถและทักษะที่สูงกว่า จึงทำให้รู้สึกว่าทักษะยังมีไม่มากพอเมื่อเทียบกับเพื่อนจึงต้องปรับตัวพยายามที่จะพัฒนาตนเองเพื่อให้มีความสามารถสูสีกับเพื่อนคนอื่น

“มาเรียนก็โอเค โดยรวมก็ปรับตัวได้ปีแรกอาจจะต้องปรับตัวหนักกว่าหน่อย เวลาวาดงานพื้นฐานใช่ไหมมีเพื่อนที่เก่งๆที่วาดมันก็เป็นเทพ เราก็เป็นหางเทพ ฮ่าๆๆ กว่าจะได้เราก็ต้องขยับตัวเองขึ้นมาเรื่อยๆ เพราะเราก็ไม่เคยไปเรียนวาดอะไรมาก่อนหน้านี้” (พี่ไม้)

ประเด็นที่ 2 คือ วิชาที่ไม่ชอบเรียนนอกจากทักษะความสามารถที่ไม่เพียงพอในช่วงเริ่มต้นแล้วนั้น การปรับตัวในการเรียนการสอนที่ต้องพบอีกอย่างคือ บางเนื้อหาไม่คาดว่าต้องเรียนและรู้สึกไม่ชอบ ซึ่งหลักสูตรของการเรียนออกแบบฯนั้นแม้จะมีแก่นเป็นงานเชิงศิลปะ แต่ต้องมีความเข้าใจในด้านอื่นๆร่วมด้วยโดยเนื้อหาเหล่านี้หลักสูตรบังคับให้จำเป็นต้องเรียน เช่น คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ การตลาด เป็นต้น ซึ่งบางวิชาเป็นเนื้อหาที่ค่อนข้างขัดแย้งกับความต้องการของนักออกแบบฯที่อยากเข้ามาเพื่อเรียนวาดรูปออกแบบฯมากกว่าต้องเรียนเนื้อหาเหล่านี้ เช่นกรณีของนักออกแบบฯบางท่านที่รู้สึกไม่มีความสุขเมื่อเข้ามาเรียนและต้องเรียนวิชาฟิสิกส์ คณิตศาสตร์ รวมทั้งวิชาเชิงประวัติศาสตร์ทางศิลปะที่ต้องใช้การท่องจำ

“ไม่มีความสุขตอนไปเรียนเลข ฟิสิกส์กับอาจารย์วิศวะ แต่โอเค มีเพื่อนเก่งเลขก็แบบเก่งคำนวณเป็นที่พึ่ง แต่ว่ามันก็น่าสนใจดี ตัดcurve ใช่ไหม ทั้งห้องก็ทำได้ข้อเดียว มันก็ผ่านหมดอะ สุดท้ายก็ผ่านมาได้” (พี่ไผ่)

“ตอนนั้นรู้สึกจะเป็น History ไม่ใช่เลย ไม่ชอบ ไม่รู้เรื่อง ต้องอ่านท่องจำก็เลยเริ่มแบบไม่ชอบแน่ๆ พวกฟิสิกส์ที่เป็นคำนวณ อะไรซักอย่างจำไม่ได้ ที่มี Sin, Cos, Tan อ่ะพี่ ที่มีฟังก์ชั่น ไม่ใช่เลย น่าเบื่อมากๆ” (เอ็ม)

ในบางสถาบันการศึกษาการเรียนการสอนเกี่ยวกับออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมนั้นถือเป็นภาควิชาหนึ่งภายใต้คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ เนื่องจากมีพื้นฐานการคิดการออกแบบและทักษะบางอย่างที่คล้ายคลึงกัน จึงทำให้หลักสูตรของการเรียนการสอนในชั้นปีที่หนึ่งเป็นการเรียนร่วมกับนักศึกษาภาควิชาอื่นๆ เช่น ภาควิชาสถาปัตยกรรมหรือการออกแบบบ้าน สถาปัตยกรรมภายใน เป็นต้น ซึ่งการเรียนการสอนเป็นการปูพื้นฐานทางศิลปะ การออกแบบต่างๆ ที่คลอบคลุมไปในเนื้อหาพื้นฐานของทุกสาขา ทำให้มีบางเนื้อหาที่ต้องเรียนโดยไม่เคยคิดว่าจำเป็นต้องเรียนมาก่อน ซึ่งนักออกแบบฯรู้สึกไม่ชอบและทำงานด้านนั้นได้ไม่ดีพอ และต้องพยายามปรับตัวเพื่อที่จะผ่านพ้นช่วงเวลานี้ไปได้ เช่นในกรณีของนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่รู้สึกไม่ชอบการเรียนที่ไม่เกี่ยวกับเนื้อหาของการออกแบบผลิตภัณฑ์ฯ และคิดว่าทำไมต้องเรียนเนื้อหาเกี่ยวกับการออกแบบบ้านทั้งที่ไม่เคยอยากเรียน จึงทำให้ทำคะแนนได้ไม่ดีอย่างที่ตั้งใจไว้ แต่ก็พยายามจนผ่านไปได้และคิดว่าเมื่อจบชั้นปีที่ 1 จะได้เรียนในสิ่งที่ตนเองต้องการเรียนจริงและสามารถทำได้ดีกว่า

“ตอนเข้าเรียนหลักสูตรผมมันต้องเรียนกับทุกภาคก่อน ต้องแบบมานั่งทำบ้าน ทำตึกผมก็ไม่รู้เรื่อง ค่อนข้างfailอยู่ดีๆ เคยวาดรูปแบบOrganic Form มาก่อน จู่ๆก็มาแบบสี่เหลี่ยม ตัดกระดาษ หลายๆอย่างมันคือไรวะ มันลึกกว่าที่ติวมา เริ่มซ๊อค คะแนนมันก็ตกเหว แม่ก็จะด่า ว่าเพราะไม่ตั้งใจเรียน กลับดึก” (เค)

รวมถึงประเด็นในการปรับตัวด้านชีวิตการเรียนประเด็นที่ 3 คือ การเรียนการสอนที่ยากมากขึ้นโดยการเรียนในหลักสูตรระดับอุดมศึกษานั้นเป็นการเรียนที่ลงลึกไปในแต่ละสาขาวิชาชีพ ดังนั้นเนื้อหาที่ถ่ายทอดให้กับเด็กนั้นจะมีความเข้มข้นและยากกว่าในระดับมัธยมศึกษาเป็นอย่างมาก ในช่วงการเริ่มต้นนักออกแบบฯเองได้เรียนในหลากหลายวิชาที่ไม่เคยได้เรียนรู้มาก่อนและมีความยาก ซึ่งทำให้ต้องปรับตัวทำความเข้าใจกับเนื้อหาใหม่และก้าวต่อไปได้ เช่นการเรียนพื้นฐานของการออกแบบที่เรียกกันว่า Design Fundamental เป็นเนื้อหาที่เรียนด้านพื้นฐานของศิลปะเชิงลึก ทั้งแนวคิดทฤษฎีที่สำคัญในการออกแบบและการสร้างแนวคิดในการออกแบบ บางเนื้อหาเป็นสิ่งที่ได้ยาก เนื่องจากเป็นเนื้อหาด้านพื้นฐานทางศิลปะเชิงลึกที่มีความเป็นนามธรรมมาก และประเมินได้ยากว่าอย่างไรเรียกดีหรือไม่ดี อยู่ที่การตีความของแต่ละบุคคลเป็นหลัก ซึ่งการสร้างแนวคิดในการออกแบบ (Design Concept) จากนามธรรมนั้นต้องใช้ประสบการณ์ในการตีความเป็นอย่างมาก ไม่เหมือนกับศิลปะพื้นๆที่เคยรู้จักในการเรียนที่ผ่านมา ซึ่งนักออกแบบฯบางท่านมีปัญหากับการเรียนพื้นฐานของศิลปะที่จะต้องใช้ความเป็นนามธรรมสูงมากในการออกแบบ

“รู้สึกงง เค้าเริ่มมีแบบ ให้คนมาเต้นระบำ แล้วให้เราลองเอาอารมณ์คนเต้นมาวาดเป็นรูป เข้าไม่ถึง ให้ดูการ์ตูนแล้วทำออกมาเป็น Sculpture ยังเงี้ย เข้าไม่ถึงไม่รู้ว่าทำแล้วคืออะไรแต่ก็โอเค พยายาม แต่ก็ Fail ตอนหลัง ทำ Sculpture ออกมาแล้วไม่เวิร์คไงพี่” (เอ็ม)

“เข้ามาเรียน Design Fundamental งงมาก เค้าสอนในเชิง pure art ผมก็ยังงๆอยู่ คะแนนที่ออกมาก็แย่อะ ไม่ค่อยดี เรายังตีความไม่ได้อธิบายไม่เป็น” (วาย)

การปรับตัวด้านชีวิตการเรียนนั้นเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นกับเด็กนักเรียนที่ก้าวเข้ามาเป็นนิสิตนักศึกษาในระดับอุดมศึกษา โดยนักออกแบบฯได้พบได้เจอเนื้อหาของการเรียนการสอนมากมายที่ต่างจากระดับมัธยมเป็นอย่างมาก ซึ่งในช่วงเวลานี้ถ้าบางคนรู้สึกว่าตนเองไม่สามารถปรับตัวให้เข้ากับการเรียนการสอนในรูปแบบของสาขาวิชาชีพนี้ได้จะหยุดการเดินทางในเส้นทางนี้ และเริ่มต้นใหม่ในเส้นทางอื่น โดยนักออกแบบฯทุกท่านสามารถปรับตัวให้สอดคล้องและก้าวข้ามผ่านสถานการณ์ตรงนี้ได้ก่อนเข้าทำงานในสายวิชาชีพ โดยนอกจากการปรับตัวด้านชีวิตการเรียนแล้วนั้นการใช้ชีวิตของนักออกแบบฯในช่วงนี้เกิดการเปลี่ยนแปลงไปจากชีวิตของนักเรียนมัธยมเป็นอย่างมากเช่นกัน

1.2) การปรับตัวด้านการใช้ชีวิตส่วนตัว

ในช่วงเข้ามาเรียนในสาขานี้ บริบทต่าง ๆที่อยู่ในพื้นที่การเรียนมีการเปลี่ยนแปลงไปจากโรงเรียนหรือบ้านที่เคยใช้ชีวิตอยู่เป็นประจำ อีกทั้งวัฒนธรรมของแต่ละคณะแต่ละมหาวิทยาลัยก็มีความแตกต่างอย่างสิ้นเชิง โดยเฉพาะบริบทแวดล้อม วัฒนธรรม สังคมของคณะด้านการออกแบบนั้นมีรูปแบบที่ค่อนข้างแตกต่างจากหลายสาขาอื่น เนื่องจากลักษณะงาน รูปแบบการทำงาน ความคิด เจตคติ บริบทที่แปลกแตกต่างไป เช่น บรรยากาศสภาพพื้นที่ที่ดูไม่เป็นระเบียบ การแต่งกายของนักเรียนที่ไม่เรียบร้อย นิสัยวัฒนธรรมของผู้คนร่วมสถาบันการศึกษา เป็นต้น ถ้าเปรียบว่าการเรียนการสอนเป็นศาสตร์นักออกแบบฯจะขาดสิ่งนี้ไม่ได้แล้วนั้น การดำเนินชีวิตในบริบทที่เปลี่ยนแปลงไปก็ถือว่าเป็นศิลป์อย่างหนึ่งที่ต้องเรียนรู้เพื่อให้สามารถเดินทางอยู่บนเส้นทางของวิชาชีพต่อไปได้ โดยการการปรับตัวด้านการใช้ชีวิต คือเรื่องของวัฒนธรรมในสาขา ซึ่งเรื่องราวของวัฒนธรรมนั้นเป็นสิ่งที่พบในกลุ่มสังคมทุกกลุ่ม ซึ่งมีแบบแผนปฏิบัติสืบต่อกันมาเป็นระยะเวลานานเพื่อให้สังคมที่ความเป็นหนึ่งเดียวกันโดยวัฒนธรรมนั้นมีทั้งเรื่องที่ดีและไม่ดีปะปนกันไป และเมื่อได้เข้ามาเรียนสาขานี้ที่เป็นเหมือนกลุ่มสังคมใหม่ที่ย่อมมีวัฒนธรรมที่มีแบบฉบับชัดเจนและแปลกไปจากวัฒนธรรมที่เคยได้รับในกลุ่มสังคมเดิมที่ผ่านมาทั้งชีวิต เช่น การรับน้องวัฒนธรรมในการรับน้อง ความนิยมในการดื่มสุรา รูปแบบการแต่งกายที่เป็นที่นิยม ซึ่งมีทั้งชอบและไม่ชอบในวัฒนธรรมที่ได้พบเจอ แต่เมื่อจำเป็นต้องเรียนในสาขานี้ต่อไป นักออกแบบฯต้องปรับตัวให้ใช้ชีวิตอยู่ในวัฒนธรรมใหม่นี้เพื่อให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ในกลุ่มสังคมของสาขาที่เรียนได้

“วันไปรับน้องจำได้แม่นเลย พี่เอ พี่บี พี่ซี ยืนเต้นแบบเมามัน เอ็มไม่กล้าเข้าไปรับน้องเกือบจะเปลี่ยนใจไม่เรียน เลยพาเพื่อนไปรับน้องที่คณะอื่นก่อนอ่ะเดี๋ยวค่อยไปของเราตอนแรกกลัวมาก แล้วพอเพื่อนเสร็จ เพื่อนก็บอกเข้าดิ อุตส่าห์มาถึงแล้ว ก็โอเคยอมเข้าไปพวกพี่เค้าน่ากลัวมาก ผมยาว ๆสกปรก ๆแต่พอได้พูดได้คุยเราก็รู้สึกโอเคขึ้น พอได้” (เอ็ม)

“คือ เอาง่าย ๆเข้าไปครั้งแรกเนี่ย ผมมาจากโรงเรียนชายล้วนแล้วค่อนข้างจะเป็นระเบียบอะก็เรียกว่าคุณหนูก็ได้คือไปเจอวัฒนธรรมที่มันค่อนข้างจะห่าม ตอนแรกเราค่อนข้างจะรับไม่ได้ แต่พออยู่ไปอยู่ไปมันก็โอเคอะ” (พี่แก้ว)

“ก็เรียกได้ว่าเป็น First Impression ของผมเลยฮ่า ๆ ๆชอบมากรุ่นพี่ที่นี่กินเหล้าเก่งมาก รุ่นพี่แต่ละคนไว้ผมยาวก็ถึงเอวอะก็เป็นลักษณะของวัยรุ่นยุคนั้น แบบยุคบุพผาชน ผมยาวเสื้อยืดกางเกงยีนส์ สมัยก่อนมัน 5 ย.นะครับ ผมยาว เสื้อยืด กางเกงยีนส์ รองเท้ายางสะพายย่าม ต้องครบนะ” (พี่โฟม)

วิถีชีวิตบางส่วนที่เกิดขึ้นในช่วงที่ก้าวเข้ามาเรียนระดับอุดมศึกษา ซึ่งการเรียนในระดับนี้นักออกแบบฯจำเป็นต้องเรียนรู้สิ่งต่าง ๆมากมาย ทั้งเนื้อหาเกี่ยวกับการเรียนการสอนและการใช้

ชีวิตในช่วงเวลาแห่งการหาความรู้ ฝึกฝน เพื่อเป็นฐานที่มั่นคงสำหรับก้าวไปสู่เส้นทางการเป็นนักออกแบบฯที่มีประสิทธิภาพในอนาคต ซึ่งการเรียนรู้ที่เข้มข้นในช่วงนี้ เป็นช่วงเวลาสำคัญที่จะได้รับการถ่ายทอดเนื้อหาที่สำคัญมากมายจากตัวแทนที่มีรูปแบบกลวิธีของการถ่ายทอดที่แตกต่างกันออกไปตามความเหมาะสมของ เวลา พื้นที่ และบริบทในขณะนั้น ซึ่งปฏิเสธไม่ได้เลยว่าการเรียนรู้ด้วยตนเองเป็นเรื่องที่ยากพอสมควรกับวัยในช่วงนี้ ดังนั้นเนื้อหาที่ได้รับการถ่ายถอดนั้น ส่วนใหญ่จะได้มาจากตัวแทนในการถ่ายทอดที่เข้ามามีบทบาทในการให้ความรู้ในส่วนต่างๆ

2) กระบวนการถ่ายทอดในช่วงสร้างพื้นฐานของสายวิชาชีพ

กว่าเด็กกลุ่มหนึ่งที่มีความฝันอยากทำงานด้านการออกแบบฯ แน่นอนว่าเป็นไปได้ยากมากที่จะสามารถประกอบวิชาชีพได้โดยที่ไม่ได้รับการถ่ายทอดเนื้อหาที่สำคัญอันมีประโยชน์ที่จะสร้างให้เป็นนักออกแบบฯที่ดีมีประสิทธิภาพในอนาคต โดยในช่วงเวลาของการสร้างพื้นฐานของวิชาชีพนั้นเป็นช่วงเวลาที่เปรียบเสมือนการเริ่มต้นที่สำคัญในการถ่ายทอด เนื่องจากเป็นการจัดหลักสูตรที่เป็นไปตามระบบการศึกษา ซึ่งนักออกแบบฯสามารถเรียนรู้ตักตวงเนื้อหาที่สำคัญที่เหมาะสมกับตนเองตลอดเวลาที่เรียนอยู่ในช่วงนี้ก่อนก้าวออกไปทำงานในกลุ่มวิชาชีพ และในช่วงเวลานี้มีตัวแทนในการถ่ายทอดที่สำคัญที่ทำหน้าที่ในการถ่ายทอดเนื้อหาอันหลากหลาย ซึ่งตัวแทนแต่ละกลุ่มก็มีกลวิธีในการถ่ายทอดที่เหมือนหรือแตกต่างกันออกไปก็ตามความเหมาะสมของบริบทในช่วงเวลานั้น

2.1) ตัวแทนในการถ่ายทอด ช่วงสร้างพื้นฐานของสายวิชาชีพ

การถ่ายทอดทางสังคมนั้นเป็นการทำให้บุคคลสามารถมีความรู้ความสามารถเพื่อดำรงอยู่ในสังคมได้ โดยการเรียนรู้เพื่อก้าวไปเป็นนักออกแบบฯได้นั้นย่อมมีตัวแทนในสังคมของวิชาชีพที่มีความสำคัญต่อการถ่ายทอดเนื้อหาที่สำคัญต่อการทำงาน โดยตัวแทนในการถ่ายทอดในช่วงสร้างพื้นฐานของสายวิชาชีพประกอบไปด้วยตัวแทนดังต่อไปนี้

2.1.1) อาจารย์ในหลักสูตรการศึกษา

ชีวิตในช่วงนี้การเรียนรู้ส่วนมากเป็นไปตามหลักสูตรที่ได้รับการจัดโปรแกรมจากทางคณะและภาควิชา ซึ่งตัวแทนสำคัญที่เป็นหลักในการถ่ายทอดเนื้อหาคือ อาจารย์ผู้สอนเนื้อหาวิชาที่ทางภาควิชาได้กำหนดไว้ และเป็นลักษณะทั่วไปของการเรียนในทุกคณะทุกมหาวิทยาลัย เพียงแต่การเรียนการสอนของสาขาวิชาด้านการออกแบบฯ อาจารย์ในหลักสูตรการศึกษามีทั้งอาจารย์ประจำที่งานหลักคือการสอนและอาจารย์ที่เป็นบุคลากรผู้มีประสบการณ์ในการทำงานในด้านการออกแบบฯ โดยเป็นทั้งอาจารย์และประกอบวิชาชีพเป็นนักออกแบบฯอยู่ในภาคธุรกิจด้วย

“หลักๆตอนนั้นก็แน่นอน อาจารย์ให้ความรู้เป็นหลัก แต่ละคนโหดๆทั้งนั้น” (พี่โฟม)

“ก็อาจารย์อะ แล้วก็อาจารย์พิเศษบ้างนะ เหมือนเค้าก็จะมาจากข้างนอกมาเป็น Courseสั้น ๆ แบบเชิญมาสอนอะ” (พี่ดิน)

“ตอนนั้นมีแต่ Pro มาสอนก็ Designer ตัวจริง ๆ อ่ะรุ่นบุกเบิกประเทศไทยทั้งนั้นเลย สอนอย่างจารย์เอ อย่างงี้ อาจารย์บี จารย์ซี คือรุ่นแรก ๆมาสอนหมดเลยเค้าก็คือ Pro ที่ทำงานอยู่แล้ว แล้วก็มาเป็นอาจารย์ด้วย” (พี่ฟรอยด์)

2.1.2) รุ่นพี่ในสถาบันการศึกษา

การเรียนระดับอุดมศึกษาด้านหนึ่งการเรียนรู้เกิดจากการในห้องเรียนที่มีอาจารย์ผู้สอนเป็นผู้ถ่ายทอดเนื้อหาตามหลักสูตรที่ทางมหาวิทยาลัยกำหนดไว้ แต่อีกด้านหนึ่งมีสิ่งมากมายที่หลักสูตรในระบบการศึกษาไม่ได้เตรียมไว้เพื่อรองรับกับความรู้ที่นักออกแบบฯจำเป็นต้องมีเพื่อประกอบวิชาชีพ และเนื้อหาเหล่านั้นไม่สามารถได้รับจากอาจารย์ผู้สอน ซึ่งตัวแทนที่สำคัญสามารถช่วยเติมเต็มเนื้อหาสำคัญที่ขาดหายไปคือ รุ่นพี่ในสถาบันการศึกษาเดียวกัน ที่คอยทำหน้าที่ถ่ายทอดเนื้อหาความรู้ต่าง ๆในช่วงเวลานั้น เนื่องจากรุ่นพี่เป็นผู้ที่เคยได้ยืนอยู่ในบริบทที่นักออกแบบฯนั้นกำลังยืนอยู่ จึงมีประสบการณ์ในการเรียน การทำงาน รวมถึงการใช้ชีวิตในบริบทเหล่านี้ ซึ่งสามารถถ่ายทอดสิ่งต่าง ๆที่เป็นรายละเอียดสำคัญที่ไม่มีในห้องเรียนให้กับนักออกแบบฯควบคู่ไปกับการถ่ายทอดของอาจารย์ผู้สอน ซึ่งจะช่วยให้นักออกแบบฯสามารถมี ความรู้ ทักษะ และความสามารถที่จะดำเนินชีวิตในการเรียนรู้ในช่วงเวลานั้นได้เป็นอย่างดี ซึ่งสร้างความประทับใจให้นักออกแบบฯบางท่านเป็นอย่างมาก โดยไม่ได้จำเป็นต้องเป็นรุ่นพี่ที่เป็นพี่รหัสซึ่งเป็นรุ่นพี่ที่มีรหัสตรงกันกับนักออกแบบฯแต่ต่างปีการศึกษาที่เข้าเรียนกันซึ่งเหมือนเป็นธรรมเนียมวัฒนธรรมว่าผู้ที่มีรหัสเดียวกันต้องคอยดูแลกันและกัน แต่การเรียนรู้การถ่ายทอดนั้นยังได้มาจารุ่นพี่ท่านอื่น ๆที่ไม่ได้มีรหัสเดียวกันอีกด้วย

“เนื้อหาที่อาจารย์เค้าสอนก็เป็นพวก basic ทั่วไป สิ่งที่ได้ส่วนมากจะได้จากรุ่นพี่มากกว่า รุ่นพี่ในคณะเป็นผู้ที่ถ่ายทอดความรู้มาให้” (พี่ไม้)

“อาจารย์ไม่ได้สอนไรเท่าไร มานั่งนึกดูไม่ได้สอนจริง ๆมาสั่งงานอย่างเดียวการเรียนรู้ที่มหาลัยเอาเข้าจริง ๆเนี่ย จะพบว่าเรียนจากพี่ ๆเยอะ เพราะว่าพี่ ๆจะอยู่กับเราเยอะกว่าอาจารย์ อาจารย์เจอเช้าเจออีกทีเย็นอะไรประมาณนี้” (พี่ไผ่)

“อันดับแรกเลยนะตอนเข้ามาแล้วประทับใจคือ ตอนเข้ามาปี1 เมื่อก่อนมันเป็นระบบ seniority คือมันมีพี่ take care มันเป็นความอบอุ่นอะ คือเราไม่เคยเจอ ตอนแรกเราคิดว่าการเรียนเนี่ยมาลงทะเบียนแล้วก็ไปเรียนก็พอ แต่ที่คณะมันมีการช่วยเหลืองานกัน” (พี่ไม้)

“ความรู้ที่ได้จากการปฏิบัติก็ได้มาจากรุ่นพี่ซะส่วนใหญ่ รุ่นพี่จะสอนมันจะมีระบบพี่รหัสพี่รหัสก็จะคอยดูเราไหนอาจารย์สั่งอะไรเค้าก็จะแนะนำนี่นั่นโน่นก็จะเป็นอย่างนี้ตลอด แต่ก็ไม่ต้องเป็นพี่รหัส พี่คนไหนเค้าก็ช่วยเค้าก็จะสอนไม่จำเป็นต้องเป็นพี่รหัส” (พี่โฟม)

2.1.3) เพื่อนในสถาบันการศึกษา

เพื่อนที่ร่วมเรียนเคียงข้างกันในช่วงเวลาเรียนเป็นตัวแทนหนึ่งที่มีความสำคัญในการถ่ายทอดความรู้ โดยการเรียนรู้จากเพื่อนนั้นมีความสะดวกมากที่สุดเนื่องจากเพื่อนเป็นตัวแทนที่มีความสนิทสนมและคุ้นเคยกว่าตัวแทนกลุ่มอื่น จึงทำให้นักออกแบบฯเมื่อมีความสนใจหรือไม่เข้าใจในเนื้อหาบางอย่าง การถามเพื่อนหรือเห็นการทำงานของเพื่อนจึงเป็นเรื่องง่ายและสะดวกที่จะเรียนรู้มากที่สุด โดยเพื่อนของนักออกแบบฯมีความสามารถเชี่ยวชาญในเรื่องที่แตกต่างไปจากนักออกแบบฯจึงทำให้การเรียนรู้นั้นสามารถช่วยเพิ่มประสบการณ์ต่าง ๆมากมายในช่วงเวลานั้น

“ในตอนนั้นเราก็เรียนรู้จากเพื่อนด้วยหลาย ๆอย่างเลย” (วาย)

“เพื่อนนี่แหละช่วยเราได้เยอะไม่เข้าใจไรก็ถามมัน” (ซี)

2.1.4) สถาบันการศึกษาเอกชน

บางครั้งความรู้ที่ได้จากการเรียนในหลักสูตรของมหาวิทยาลัยนั้นอาจล้าสมัยหรือไม่ทันต่อโลกของการออกแบบฯที่เปลี่ยนไป และแม้ในบางมหาวิทยาลัยจะมีการเรียนการสอนที่ทันกับโลกภายนอกก็ตาม แต่การเรียนการสอนอาจยังไม่มีประสิทธิภาพเพียงพอต่อการทำให้นักออกแบบฯสามารถมีทักษะที่เพียงพอต่อการออกแบบฯได้ จึงมีการไขว้คว้าในการหาความรู้เพิ่มเติมจากภายนอก ซึ่งเป็นสถาบันการศึกษาจากภาคเอกชนที่เปิดสอนหลักสูตรเกี่ยวกับทักษะที่นักออกแบบฯสนใจ โดยนักออกแบบฯบางท่านอยากมีทักษะที่ทำให้ตนเองมีความสามารถมากขึ้นและทำงานได้เร็วขึ้น ซึ่งในช่วงเวลานั้นในมหาวิทยาลัยยังไม่มีการเรียนการสอนในทักษะเหล่านี้หรือบางทักษะเป็นทักษะที่ตนเองเห็นว่าสำคัญและเพื่อนบางคนมีความเชี่ยวชาญในทักษะเหล่านั้นแล้ว จึงทำให้สนใจฝึกฝนหาความรู้เพิ่มเติมในทักษะนั้นบ้าง

“ตอนนั้นชอบ อะไรที่แบบแม่ง ที่มันทำให้งานเราดีขึ้น เร็วขึ้น แล้วมหาลัยก็ยังไม่มีสอน ก็เลยชวนกันไปเรียนกับเพื่อนๆ” (พี่ฟรอยด์)

“เรียน 2 ที่อ่ะพี่ เรียนข้างนอก คือตอนนั้นเข้าไปถึงแล้วอิจฉาเพื่อนบางคนที่รู้ทักษะ ซึ่งหนูแบบ... มันควรจะมีทักษะพวกนี้ ถ้าไม่มีเราก็ตามเค้าไม่ทันก็เลยไปลงเรียน” (เอ็ม)

2.1.5) กลุ่มสื่อมวลชน

สำหรับตัวแทนกลุ่มสื่อมวลชนที่มีอิทธิพลต่อการถ่ายทอดเนื้อหาให้กับนักออกแบบฯคือ กลุ่มสื่อมวลชนในรูปแบบหนังสือหลายประเภทที่มีเนื้อหาสำคัญเกี่ยวกับการออกแบบในช่วงเวลาเรียนอยู่ในระดับอุดมศึกษา โดยหนังสือเหล่านี้เป็นประโยชน์ในการเปิดประสบการณ์ที่หาไม่ได้จากการเรียนในห้องเรียน และการเห็นงานออกแบบฯ และแนวคิดในงานของรุ่นพี่และเพื่อน โดยในสมัยที่นักออกแบบฯมืออาชีพยังเรียนอยู่นั้นการหาความรู้จากสื่ออื่นๆทั้งความรู้จาก โลกอินเตอร์เน็ต หรือการสัมมนา นิทรรศการ ต่างๆยังไม่มี สื่อที่สำคัญที่สุดในการหาความรู้ในช่วงเวลานั้นคือ หนังสือ โดยหนังสือที่ให้ความรู้กับนักออกแบบฯ มีทั้งหนังสือนิตยสารเกี่ยวกับการออกแบบฯทั้งที่เป็นของไทยและต่างประเทศ ซึ่งเป็นรูปแบบของนิตยสารที่นำเสนอเกี่ยวกับงานออกแบบ โดยหนังสือเกี่ยงกับการออกแบบฯที่เป็นของประเทศไทยนั้นยังมีไม่มากทำให้สื่อหนังสือจากต่างประเทศมีประโยชน์ในเวลานั้น โดยหนังสือบางส่วนเตรียมไว้ในห้องสมุดของมหาวิทยาลัย แต่ยังไม่พอต่อความต้องการ

“การหาความรู้นอกห้องเรียนก็จะเป็นห้องสมุดนะ อ่านหนังสือเอาคือในสมัยผมมันไม่มี มีก็เป็นสัมมนา นิทรรศการ TCDC ยังไม่เกิดสัมมนาด้านออกแบบนี้ตัดไปเลย” (พี่ป่าน)

“ก็จะมีไปดูตามพวกนิตยสาร แมกกาซีนบ้างนะ ดูเป็นไอเดียนะ พวกนิตยสารไทยด้วยนอกด้วย ในห้องสมุดพอมีบ้างแต่ก็ไม่มาก” (พี่ดิน)

“ประมาณซักปี 4 เริ่มมีอินเทอร์เน็ต ผมสมัครสมาชิกนิตยสารต่างประเทศชื่อ ID ผมสั่งนิตยสารมาเป็นไปรษณีย์แบบเป็นเล่มอ่ะ นิตยสารชื่อ ID Magazine ที่เป็นภาษาอังกฤษของอเมริกาผมเห็นจากห้องสมุดไง แต่ในห้องสมุดเรามีบ้างขาดบ้าง เฮ้ยมันดีว่ะเลยสั่งประจำเลยดีกว่า” (พี่ปอ)

“ในห้องสมุดมันไม่มีให้อ่านเยอะไงก็ไปหาเองบ้างก็ หนังสือญี่ปุ่น หนังสือ Mono เป็นแมกกาซีนของญี่ปุ่นที่มีสินค้าญี่ปุ่น อาจารย์มีเป็นตั้งๆเลยตอนนั้นซื้อมือสองมาจากจตุจักรMono นี่เป็นตำนานของเด็ก ID ตอนนั้นเลย โหยแม่งมีเครื่องดูดฝุ่นเครื่องเท่านี้เว้ยเฮ้ย! ปากกาแบบมีสองหัวอะไรเนี่ย! (หน้าตาตื่นเต้น) คือสินค้าญี่ปุ่นที่มี Gimmick” (พี่ไผ่)

“ช่วงแรกจะนิยมอ่าน AP ที่เป็นชื่อย่อ Architectural Profile ภาษาไทย แล้วผมก็มี Art4D ผมเป็นสมาชิกอยู่ 2 ปีตั้งแต่ปีที่ 1 คือผมคิดว่าผมลงทุนอ่านหนังสือนอกจากCourse เรียนไปเยอะ” (พี่ปอ)

จะเห็นได้ว่ากลุ่มสื่อมวลชนนั้นมีประโยชน์อย่างมากกับการถ่ายทอดเนื้อหาที่ไม่สามารถหาได้จากในห้องเรียน และการเรียนรู้จากผู้อื่นในช่วงเวลานั้น ซึ่งแม้ว่าการหาหนังสือที่มาจากต่างประเทศนั้นเป็นเรื่องลำบากพอสมควรแต่นักออกแบบฯก็มีความพยายามที่จะเสริมความรู้ความสามารถจากหนังสือเหล่านั้นจนสำเร็จ

ในช่วงการสร้างพื้นฐานของสายวิชาชีพตัวแทนที่สำคัญในการถ่ายทอดประกอบด้วยอาจารย์ในหลักสูตร รุ่นพี่ในสถาบันการศึกษา เพื่อน สถาบันการศึกษาเอกชน และสื่อมวลชน โดยตัวแทนทุกกลุ่มได้ทำหน้าที่ถ่ายทอดเนื้อหาที่สำคัญให้กับนักออกแบบฯดังนี้

2.2) เนื้อหาในการถ่ายทอด ช่วงสร้างพื้นฐานของสายวิชาชีพ

บุคคลก่อนก้าวเข้าสู่การทำงานในวิชาชีพได้นั้นต้องได้รับการถ่ายทอดเนื้อหาสำคัญที่เป็น ความรู้ ทักษะ ความสามารถ เพื่อพัฒนาให้บุคคลมีประสิทธิภาพพอจะก้าวเข้าสู่โลกของการทำงานจริง โดยสาขาการเรียนออกแบบฯมีความเฉพาะทางมากสาขาหนึ่ง ดังนั้นเนื้อหาที่ได้รับย่อมมีความแตกต่างไปจากสาขาอื่นโดยมีทั้งเนื้อหาที่สำคัญต่อการทำงาน และเนื้อหาที่เกี่ยวกับการดำรงชีวิตในช่วงเวลานั้น โดยเนื้อหาในช่วงสร้างพื้นฐานของสายวิชาชีพมีรายละเอียดดังนี้

2.2.1) วิชาพื้นฐานที่เน้นการปฏิบัติ

วิชาชีพด้านการออกแบบฯต้องใช้ทั้งความคิดสร้างสรรค์และที่สำคัญถ้าความคิดสร้างสรรค์นั้นไม่สามารถนำมาสร้างเป็นผลิตภัณฑ์จริงได้ ก็ไม่มีประโยชน์ในเชิงธุรกิจในอนาคต โดยการเรียนในหลักสูตรจำเป็นต้องปูพื้นฐานเรื่องของการปฏิบัติจริงเป็นสำคัญ ซึ่งเนื้อหาที่สำคัญที่ได้เรียนรู้จากอาจารย์ในหลักสูตรการศึกษาในช่วงเริ่มต้นนั้น เป็นการปรับพื้นฐาน เช่น การฝึกทักษะการวาดรูป บางท่านเรียกว่าวิชา Sketch บางท่านเรียกว่าวิชา Drawing บางสถาบันก็เรียกว่าวิชา Deline แต่มีเป้าหมายเดียวกันคือการฝึกทักษะและหลักการในการวาดรูป เช่น การวาดรูปเหมือนของวัตถุต่างๆ การวาดภาพบุคคล การวาดภาพทิวทัศน์ การลงสี การแรเงา การจัดองค์ประกอบศิลป์ เป็นต้น โดยเนื้อหานี้ยังเป็นแค่การวาดรูปที่ยังไม่ได้ลงรายละเอียดในการวาดรูปผลิตภัณฑ์เป็นหลัก โดยนักออกแบบฯแต่ละท่านก็จะได้ฝึกและสร้างพื้นฐานในการวาดรูปในเนื้อหาที่อาจารย์สั่งให้ทำ

“Deline เป็นวิชาวาดรูปครับไม่ใช่วาดแบบเราออกแบบ Product นะ เขาไม่ได้สอนเขาสอนแบบให้เราวาดให้เหมือนอ่ะคือมันก็จะไล่ไป ของเงา ของไม่เงา คือเน้นฝึกวาดแล้วพอเริ่มวาดของเป็นชิ้นๆได้ ต่อไปเราก็จะไปวาดสถานที่อะไรอย่างนี้ครับ คือว่าสมัยปีหนึ่งจะเห็นเพื่อนๆทั้งคณะถือกระดานวาดรูป แล้วก็นั่งอยู่มุมต่างๆ” (พี่ปอ)

“ปี 1 จะเป็นที่เรียนหลักจะเป็น Basic พื้นฐาน เหมือนปรับพื้นฐานการเขียนรูป การจัดแสงเงา การวาดจากกระดาษอะนะให้ดูเป็นมิติ” (พี่ดิน)

“เรียน เค้าเรียกว่าเป็นวิชาdrawing เหมือนDrawingเหมือนสายศิลปกรรม พวกวาดรูปเหมือน แรเงา แต่เป็นวิชาของภาคID” (เค)

วิชาพื้นฐานในการวาดรูปเป็นพื้นฐานสำคัญสิ่งหนึ่งที่ต้องมีทักษะในด้านนี้เนื่องจากการวาดรูปเป็นการถ่ายทอดแนวคิดของตนเองให้ออกมาเป็นรูปธรรมที่จับต้องได้มากกว่าการอธิบายด้วยคำพูด ซึ่งแม้ว่านักออกแบบฯสามารถมีความคิดที่สร้างสรรค์เป็นอย่างดีแต่ถ้าไม่สามารถสื่อสารหรือนำเสนอแนวคิดนั้นต่อผู้อื่นได้ ความคิดนั้นก็ไร้ค่าไปทันทีเนื่องจากความเข้าใจของทั้งสองฝ่ายอาจเกิดการคลาดเคลื่อนได้ นอกจากการฝึกทักษะความสามารถในการวาดรูปแล้วนั้น เนื้อหาที่สำคัญอีกด้านคือ พื้นฐานทางด้านการออกแบบโดยวิชาวาดรูปเปรียบเสมือนการฝึกการถ่ายทอดความคิด เนื้อหาพื้นฐานของการออกแบบ หรือ Design Fundamental นั้นเปรียบเสมือนพื้นฐานของการคิด หลักการในการออกแบบฯเบื้องต้น เพื่อที่ให้ได้มาซึ่งงานออกแบบฯก่อนถ่ายทอดออกมาสู่ผู้เสพงานเช่นในกรณีของนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่รู้สึกว่าการเรียนพื้นฐานเริ่มแรกยังไม่ได้เรียนเกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมโดยตรงในทันที หากแต่ได้เรียนเกี่ยวกับพื้นฐานหลักการออกแบบ เช่นหลักการเกี่ยวกับโครงสร้างของสิ่งต่างๆเพื่อที่จะเข้าใจหลักการบางอย่างที่เป็นเงื่อนไขในการออกแบบ

“ในปีแรกๆก็จะเป็น Design Fundamental ยังไม่ค่อยได้ออกแบบอะไรเต็มที่ก็ได้คิดโครงสร้างที่จะให้ไปนั่งแล้วไม่ยุบ หรือเอากล่องใส่ไข่โยนเล่นไม่ให้ตกให้แตก” (พี่โฟม)

นอกจากเนื้อหาพื้นฐานเกี่ยวกับการออกแบบฯและพื้นฐานของการการวาดรูปนั้น การเรียนในสายวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมนั้นเมื่อมีคำว่า อุตสาหกรรม การออกแบบต้องคำนึงถึงหลักการผลิตเชิงอุตสาหกรรมได้ ดังนั้นทักษะที่เน้นการปฏิบัติที่เกี่ยวข้องกับการทำงานในเชิงอุตสาหกรรมจึงเป็นสิ่งจำเป็นที่อาจารย์ต้องถ่ายทอดให้ เช่น การเขียนแบบเพื่อการผลิต หรือ Technical Drawing ซึ่งเป็นเนื้อหาที่ถ่ายทอดให้เด็กมีทักษะในการเขียนแบบผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบเพื่อทำการผลิตในเชิงอุตสาหกรรม โดยนักออกแบบฯจำเป็นต้องมีทักษะในด้านนี้เพื่อการสื่อสารนำเสนอรายละเอียดของผลิตภัณฑ์ที่ตนออกแบบ ในรูปแบบของภาพด้าน 2 มิติ ซึ่งมีรายละเอียด

เกี่ยวกับ ขนาด ความสูง ความกว้าง ความหนา วัสดุที่ใช้ การใช้กระบวนการใดในการผลิต เป็นต้น ซึ่งเป็นความรู้และทักษะที่คาบเกี่ยวในเชิงวิศวกรรมที่จำเป็นต้องรู้และปฏิบัติได้

“การเขียน Drawing เบื้องต้นอะไรเงี่ย ก็เขียนรูปด้าน ขนาดของชิ้นงานว่าสูงเท่าไร กว้างเท่าไร” (พี่ดิน)

“แล้วก็จะมี Technical Drawing ที่ให้วาดรูปด้าน วาดรูปตัด พวก View ต่างๆ ตอนนั้นสั่ง2 วันส่งอะไรแบบนี้งานเยอะแบบอดนอนอ่ะอดนอนที่จะทำส่งวันรุ่งขึ้น” (พี่ปอ)

การผลิตในเชิงอุตสาหกรรมนั้นนอกจากการเขียนแบบเพื่อสื่อสารให้ผู้ผลิตเข้าใจ การสื่อสารความคิดให้ออกมาในเชิงรูปธรรมได้นอกจากการวาดรูป การเขียนแบบ นักออกแบบฯ จำเป็นต้องมีทักษะในการสร้างหรือประดิษฐ์ผลิตภัณฑ์ที่ตนคิดออกมาได้ด้วย โดยถ้าสามารถเข้าใจถึงขั้นตอนและวิธีการทำให้ผลิตภัณฑ์นั้นเป็นรูปเป็นร่างได้ ก็สามารถเข้าใจในพื้นฐานของขั้นตอนและรูปแบบวิธีทางการผลิตคร่าวๆ ฉะนั้นเนื้อหาที่สำคัญอีกด้านที่มีการเรียนการสอน คือ เนื้อหาที่บางท่านเรียกว่า วิชา Shop บางท่านก็เรียกว่าวิชาทำโมเดลหรือต้นแบบของผลิตภัณฑ์ก่อนผลิตเป็นผลิตภัณฑ์จริง ซึ่งมีความสำคัญมากไม่แพ้ทักษะด้านอื่น เนื่องจากในขั้นตอนการออกแบบฯนั้นทุกๆเนื้อหาที่กล่าวมาข้างต้นแม้จะเป็นเนื้อหาด้านการปฏิบัติแต่ก็เป็นเพียงการเขียนภาพในลักษณะที่เป็นสองมิติซึ่งยากต่อการคาดเดาได้ว่าผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบเมื่อเป็นจริงแล้วรูปร่างและขนาดแต่ละส่วนจะสัมพันธ์กับการใช้งานของผู้ใช้หรือไม่ ดังนั้นจึงจำเป็นที่ต้องมีความสามารถเปลี่ยนแนวคิดในกระดาษให้เป็นงาน 3 มิติที่สามารถจับต้องได้ซึ่งเนื้อหาส่วนนี้เป็นการสอนการใช้เครื่องมือที่สำคัญต่อการทำต้นแบบ การเลือกใช้วัสดุ เทคนิคต่างๆในการทำให้ใกล้เคียงของจริงมากที่สุด เช่น การตัด การขัด การพ่นสี ฯลฯ โดยมีทั้งการสอนที่เป็นวิชาที่มีหน่วยกิจและการสอนที่จัดเสริมขึ้นมาเป็นพิเศษสำหรับทักษะนี้แล้วแต่ความเหมาะสมในหลักสูตรของแต่ละสถาบันการศึกษา

“เข้าไปปีแรกเนี่ย ผมต้องไปเรียนพื้นฐานสารพัดพื้นฐานงานไม้พื้นฐานงานเหล็ก เราชอบมากเพราะเราชอบงานช่าง ตอนเข้าไปรู้สึกเหมือนเป็นโรงเรียนช่าง เหมือนเรียนช่างกล ฮ่าๆๆ ยังไม่ค่อยรู้สึกว่าได้ออกแบบ ตอกเข้าไม้เป็น เชื่อมเหล็กเป็น แล้วมีงานพวก Fine Art ให้ปั้นปูน ปั้นดินเหนียว หล่อปูน ทำอะไรต่อมิอะไร เราก็มีความรู้สึกมีความสุขดี” (พี่ไผ่)

“ในสัมยที่ผมเรียนเนี่ย มีShop ไม้ Shop เหล็ก เขาสอนเราเชื่อมเหล็ก สอนเราเชื่อมแก๊ส shop ไม้ก็สอนเราพวกเจาะเดือย เข้าJoint ไม้อะไรแบบนี้อ่ะ ไสไม้ เลื่อยไม้” (พี่ปอ)

“ก็มี มีวิชาทำโมเดลเลย อาจารย์คนนี้คนบุกเบิก ทำโมเดลในประเทศเลย แล้วแกก็สอนแบบประจำเลย ก็ทำดินปั้นโมเดล ก่อนใช่มั้ย แล้วก๊อป Mold ปูน ทำไฟเบอร์ ทำไรเองหมดเลย know how แกเยอะ แกก็เอา know how มาสอนเด็ก” (พี่ฟรอยด์)

“ตอนนั้นมีสอนทำโมเดลด้วยพี่ สอนเป็น class เลยไม่มีหน่วยกิจ แต่บังคับเรียน มีแค่ผ่านกับไม่ผ่านมัน” (ซี)

“ไม่ครับ โมเดลเนี่ย จะสอนโดยคนที่เขาเรียกว่าครู ไม่ใช่อาจารย์ เป็นครูปฏิบัติการที่มหาลัย เขาเป็นคนช่วยสอนเทคนิกการทำพวกอย่างเนี่ย พวกโมเดล เขาก็จะให้คำปรึกษาได้ไม่ใช่วิชา” (เค)

เนื้อหาวิชาพื้นฐานในเชิงการปฏิบัตินั้นมีความสำคัญในการฝึกฝนทักษะเฉพาะทางในสายวิชาชีพที่สำคัญเช่น การวาดรูปเพื่อนำเสนองาน กระบวนการคิดทางการออกแบบ การประดิษฐ์ เป็นต้น ซึ่งเป็นเนื้อหาที่สำคัญมากเนื่องจากในการทำงานจริงในอนาคตต้องมีความรู้ความสามารถในการปฏิบัติจริงด้วยตนเอง เพื่อให้เข้าใจกระบวนการในการสร้างผลิตภัณฑ์อย่างละเอียดและสามารถนำแนวความคิดของตนถ่ายทอดสู่ผลิตภัณฑ์ได้ เนื่องจากเป็นวิชาชีพที่เน้นการสร้างงานศิลปะผสานความเป็นไปได้เชิงวิทยาศาสตร์ที่สื่อสารผ่านตัวแทนที่เป็นผลิตภัณฑ์ที่จับต้องได้มากกว่าการเพ้อฝันในงานศิลปะในสาขาอื่น โดยการฝึกฝนวิชาพื้นฐานในเชิงการปฏิบัติเป็นส่วนหนึ่งที่จำเป็นมากก็จริง แต่นักออกแบบฯจำเป็นต้องเรียนรู้ฐานการคิดที่มีทฤษฎีรองรับเพื่อเป็นฐานในการปฏิบัติให้ถูกต้องตามหลักการด้วยเช่นกัน โดยการเรียนรู้ตามหลักสูตรยังมีการเรียนรู้ทางด้านเนื้อหาที่เป็นไปในรูปแบบของการเรียนรู้ทางทฤษฎีผสมผสานไปกับการเรียนรู้ในการปฏิบัติ

2.2.2) วิชาพื้นฐานที่เน้นการเรียนในเชิงทฤษฎี

เนื้อหาทางทฤษฎีนั้นเป็นส่วนสำคัญอีกส่วนหนึ่งที่นักออกแบบฯได้เรียนรู้ถึงพื้นฐานสำคัญเกี่ยวกับหลักการของการออกแบบฯ เช่นหลักการทางวิทยาศาสตร์ ประวัติศาสตร์ความเป็นมาของการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ทฤษฎีทางศิลปะ เป็นต้น โดยเนื้อหาทางด้านพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ที่สำคัญในการออกแบบฯคือเนื้อหาที่สอนเกี่ยวกับหลักการพื้นฐานของความเป็นไปได้ในการออกแบบ เช่นวิชาฟิสิกส์ที่เป็นการเรียนต่อจากช่วงมัธยมศึกษาแต่เจาะลึกลงไปในหัวข้อที่สำคัญต่อการออกแบบ เช่นเรื่องของการรับแรง ว่าออกแบบอย่างไรให้ผลิตภัณฑ์นั้นสามารถรับแรงรอบข้างที่เข้ามากระทำต่อผลิตภัณฑ์นั้นได้โดยไม่เสียหาย เป็นต้น เนื้อหาด้านคณิตศาสตร์ที่เป็นการคำนวณที่สำคัญต่อการออกแบบ เช่น การคำนวณปริมาตร ขนาดที่เหมาะสมต่อการผลิต เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีเนื้อหาที่เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ทางศิลปะรวมถึงการเกิดขึ้นของการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมในยุคสมัยต่างๆ แนวคิดของนักออกแบบฯหลายๆท่านในโลก

เพื่อเป็นพื้นฐานในการเข้าใจลักษณะของวิชาชีพให้ชัดเจนว่ามีความสำคัญอย่างไร ลักษณะงานเป็นอย่างไร ซึ่งเนื้อหาเหล่านี้มีการถ่ายทอดในช่วงเริ่มต้นการเรียน โดยเป็นสิ่งที่นักออกแบบฯไม่ชอบมาตั้งแต่สมัยมัธยมศึกษาและเมื่อเข้ามาเรียนในระดับอุดมศึกษายังต้องเรียนต่อ

“มันจะมีวิชาที่ผมเข้าใจว่าทบวงบังคับนะคือ คณิตศาสตร์ ฟิสิกส์ ภาษาอังกฤษ คือก็จะเรียนรวมกับคณะอื่นๆไปสอบกะคณะอื่นๆ” (พี่โฟม)

“ไม่มีความสุขตอนไปเรียนเลข ฟิสิกส์กับอาจารย์วิศวะ แม่งน่าเบื่อ ยาก” (พี่ไผ่)

“แล้วก็ จะมีพวกที่เป็นวิชาสอนเป็นจริงเป็นจังก็จะพวก History อะไรพวกนี้” (พี่ปอ)

“ตอนนั้นรู้สึกจะเป็น History ไม่ใช่เลย ไม่ชอบ ไม่รู้เรื่อง ต้องอ่านท่องจำ น่าเบื่อ” (เอ็ม)

เนื้อหาอีกส่วนที่นักออกแบบฯเห็นว่าเป็นเนื้อหาที่สำคัญมากและขาดไม่ได้เลยคือ เนื้อหาความรู้ด้านวัสดุและขั้นตอนการผลิต (Material & Process) เนื่องจากปรัชญาของการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมคือ การออกแบบที่สามารถผลิตในระบบอุตสาหกรรม เนื้อหานี้เป็นหลักการต่างๆทางวิทยาศาสตร์เกี่ยวกับความเป็นไปได้ในการผลิตเชิงอุตสาหกรรม ซึ่งจำเป็นต้องรู้หลักการเลือกใช้วัสดุที่มีคุณสมบัติเหมาะสมกับสิ่งที่ออกแบบฯ เช่น การออกแบบขวด สามารถเลือกใช้วัสดุใดได้บ้าง ไม้ แก้ว โลหะ หรือพลาสติก และที่สำคัญเมื่อเป็นการออกแบบเชิงอุตสาหกรรม การเลือกแนวทางในการผลิตว่าการผลิตแบบไหนเหมาะกับสิ่งที่ออกแบบ วิธีไหนสามารถลดต้นทุนในการผลิตได้ วิธีไหนทำให้ชิ้นงานผลิตออกมาดูดี หลักการ คุณสมบัติ ปัญหาของวิธีการผลิตรูปแบบต่างๆ นักออกแบบฯสามารถนำความรู้เหล่านี้ไปเป็นพื้นฐานเพื่อทำงานออกแบบในอนาคตได้

“ตอนนั้นก็มีเรียน เรื่อง Process หรือวิธีการผลิตทั่วๆไปที่เค้ามีเรียนกันพวกฉีดพลาสติก เป่าพลาสติก หลักการมันทำยังไง อะไรได้อะไรไม่ได้ ก็แบบเนี่ย” (พี่ดิน)

“วิชาMaterial พี่ไอ้นี่ก็ได้ Manufacturing การผลิตอะทำให้เราง่ายเลยนะในการทำงานตอนนี้ว่าจะเลือกวัสดุอะไรผลิตแบบไหน” (ซี)

“อย่าง Material ก็สำคัญเพราะว่าประเด็นหนึ่งด้วยที่ผมรู้สึกคือ ผมเข้าไปตั้งแต่ปีต้นๆว่าคงต้องทำงานเชิงเนี่ยที่เชิงCommercial กับ Production มากๆเงี่ย ก็เลยทำให้เรารู้สึกว่าไอ้ทางแบบของพวกนี้จะสำคัญกับเรามากเราเลยพยายามตั้งใจเรียน” (วาย)

เนื้อหาวิชาพื้นฐานที่เน้นการเรียนในเชิงทฤษฎีนั้นเป็นพื้นฐานเกี่ยวกับหลักการทางทฤษฎีที่เป็นความรู้พื้นฐานที่สำคัญที่ใช้ควบคู่ไปกับการปฏิบัติในการออกแบบฯ โดยเนื้อนี้เป็นวิชาที่ถูกบังคับในมีการสอนในหลักสูตร ซึ่งเป็นเนื้อหาที่นักออกแบบฯส่วนใหญ่ไม่ชอบมาตั้งแต่เล็กเนื่องจากเป็นวิชาที่ใช้การท่องจำเป็นส่วนใหญ่

2.2.3) การออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม

การเรียนในช่วงหลังการปูพื้นฐานทั้งทางปฏิบัติและทฤษฎี เป็นการเรียนการสอนที่มุ่งเป้าไปสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมโดยตรง ซึ่งเป็นเนื้อหาหลักในการเรียนตลอดทุกปีการศึกษา โดยแต่ละสถาบันการศึกษาวางการเรียนการสอนในเนื้อหานี้ไว้ในช่วงเวลาที่ไม่เหมือนกัน แต่เป็นการเรียนหลังจากที่นักออกแบบฯได้รับการปูพื้นฐานในส่วนต่างๆเรียบร้อยแล้ว โดยเนื้อหาส่วนนี้เรียกกันว่า วิชา Industrial Design หรือ ID บางที่เรียกว่าวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์ แต่ในเนื้อหาการเรียนก็จะมีลักษณะที่คล้ายกัน

“ปี 2 ก็จะเป็นวิชา ID จะเป็น Core Industrial Design เลย จะยืนพื้นหลัก” (พี่โฟม)

“พอปลายๆเทอม 2 ของปี 1 อะ จะเริ่มสอดแทรกวิชาพวกออกแบบผลิตภัณฑ์ขึ้นมา 1 ซึ่งในปี 1 น่าจะเกี่ยวกับแนวคิดแบบ เออ คิดยังไง กระบวนการคิด คิดมาจากอะไร” (พี่ดิน)

เนื้อหาการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมนั้นเป็นการถ่ายทอดหลักการในการออกแบบ กระบวนการ ขั้นตอนในการออกแบบ ที่กว่าจะได้มาซึ่งผลิตภัณฑ์หนึ่งชิ้น ทั้งการวางแนวคิด การถ่ายทอดแนวคิดให้เป็นรูปธรรมที่จับต้องได้จากการวาด การทำต้นแบบ การเขียนแบบเพื่อการผลิต วิชานี้เป็นการบูรณาการเนื้อหา ทักษะ ทฤษฎีต่างๆ ที่เป็นพื้นฐานที่ได้เรียนมาแล้ว ผสมผสานและสร้างผลิตภัณฑ์ของตนเองออกมาเป็นรูปธรรม ซึ่งเป็นเหมือนการได้ลองทำงานจริงในทุกขั้นตอนของการทำงานจริงในวิชาชีพ โดยเป็นลักษณะการให้โจทย์ในการออกแบบ และให้ศึกษาปัญหาของผลิตภัณฑ์ แก้ไข พัฒนา และออกแบบการใช้งานรวมถึงรูปลักษณ์ของผลิตภัณฑ์เหล่านั้นให้ดีขึ้น โดยโจทย์มีความหลากหลายตามความสนใจของอาจารย์ในช่วงเวลานั้น นักออกแบบฯต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์นำเสนอความคิดของตนผ่านงานออกแบบตามกระบวนการในแต่ละขั้นตอนให้อาจารย์ผู้สอนได้เข้าใจ

“ก็ได้ออกแบบProduct ครั้งแรกเลยก็คือตลับเมตรซึ่งผมยังเก็บ Model ไว้อยู่เลย คือให้เราออกแบบเอง แต่เค้าให้โจทย์มานะ ไม่ได้เลือกเอง มันจะมีโจทย์อยู่ 2-3อย่าง อาจารย์เค้าจะติ๊กๆให้ว่าคนนี้ทำอันนี้ คนนี้ทำอีกอันตอนนั้นดีใจเพราะว่าเราได้ใช้ความรู้ที่มีอยู่ออกแบบเองในสิ่งที่เราอยากทำออกมาจริงๆได้สักที” (พี่โฟม)

“ตอนปีสองเริ่มตั้งแต่ Product ว่าแบบการออกแบบเริ่มเปิดฉากมาก็ให้ทำHand Tools อะไรแบบนี้แล้วก็ออกแบบหน้าตาเบื้องต้น ก็ฝึกให้ Adapt Concept” (เค)

เนื้อหาเบื้องต้นเป็นการฝึกนำเอกลักษณ์บางอย่างผสมผสานลงไปในการออกแบบผลิตภัณฑ์ โดยเป็นการสร้างพื้นฐานนำแนวคิดที่เป็นนามธรรมนำเสนอผ่านผลิตภัณฑ์ที่มีความเป็นรูปธรรม เริ่มต้นที่การเลือกผลิตภัณฑ์ที่จะออกแบบบวกกับการให้ตราสินค้า(Brand) ที่มีอยู่ในปัจจุบัน และให้ออกแบบผลิตภัณฑ์หรือเครื่องมือนั้นๆให้เข้ากับแนวคิดและรูปลักษณ์ของตราสินค้านั้น หรือการนำรูปทรงของสิ่งต่างๆ เช่น สัตว์มาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบรูปทรงของผลิตภัณฑ์

“ตอนนั้นออกแบบ Hand Tool มันก็จะมีหลายอย่าง ทุกคนจะได้ Brandไม่เหมือนกัน มี5Brand ให้ไปแบ่งกลุ่มกัน แล้วก็ค่อยExecution ออกมาเป็นStyling ที่พ่วงกันในแต่ละกลุ่ม แบบถ้าผมได้Lady Gaga ผมก็ต้องทำออกมาให้ Hand Tool เป็น Lady Gaga” (เค)

“อย่างจะออกแบบเก้าอี้เนี่ย คุณได้ Inspiration จากปลากระเบน วาดรูปปลากระเบนขึ้นมาค่อยๆลดทอนเส้นไปเรื่อยๆ แบบปลากระเบนที่คุณวาดมาเต็มตัวลดให้ดูน้อยลงแต่ต้องดูแล้วเป็นปลากระเบนอยู่นะ กลายเป็นเก้าอี้” (พี่ไผ่)

โดยเนื้อหานี้เป็นเนื้อหาที่นักออกแบบฯส่วนมากชอบเรียนในระดับอุดมศึกษามากที่สุด เนื่องจากเป็นเนื้อหาที่ตรงกับความต้องการเข้ามาเรียน ที่ได้ออกแบบสิ่งต่างๆที่คิดฝันว่าอยากได้ผลิตภัณฑ์ในรูปแบบที่ต้องการ ซึ่งนักออกแบบฯได้เรียนรู้ผสมผสานสิ่งที่ทำให้ความคิดที่เป็นรูปธรรมนั้นเป็นจริงมากยิ่งขึ้น จากความเป็นไปได้ทั้ง กลไก การใช้งาน การผลิตในเชิงอุตสาหกรรม การตลาดของผลิตภัณฑ์ที่ได้ออกแบบ

“ID เนี่ยผมว่ามันมันส์ดี State แรกคือเราออกแบบพื้นฐานมาตรฐานนั่นก่อน คือตามมาตรฐาน Product เราต้องทำงานได้ตามจุดประสงค์ที่เราหรือที่อาจารย์กำหนดไว้ แล้วจากนั้นก็ความสวย เรื่องการผลิต ก็คือชอบอ่ะคือเรียนตอนนั้นมันต้องคิด Mechanic คือมันหนุกอ่ะ ได้ทำ ท้าทายดี” (พี่ปอ)

“สนุกเลยล่ะ ทำProductสนุก มันมีDetailเรื่องของ Mechanic ที่เข้ามาเกี่ยวข้อง มันจะ เห็นการผลิตของโรงงาน แล้วแบบโรงงานนี้ทำอะไรได้ โจทย์การใช้งานเป็นยังไงจะขายยังไง จะผลิตยังไง ทุกอย่างมันต้องจับมาชน Compromise นู่นนี่ ทุกอย่างจนสุดท้ายได้ Product ออกมาชิ้นนึงที่มันได้ผลิตจริงไอ้ตอนที่เห็นออกมาเป็นชิ้น มัน Happy” (วาย)

เนื้อหานี้เน้นถ่ายทอดกระบวนการขั้นตอนการทำงานออกแบบฯทั้งหมดที่เหมือนเป็นการจำลองการทำงานในสายวิชาชีพให้นักออกแบบฯได้ลองทำงานเกือบทุกขั้นตอนก่อนก้าวไปทำงานจริง โดยอาจารย์จะให้หัวข้อและให้นักออกแบบฯได้ลองใช้ความคิดสร้างสรรค์ และทักษะพื้นฐานที่ได้เรียนมาร่วมกันออกแบบผลิตภัณฑ์ของตนเองนำเสนอต่ออาจารย์ผู้สอน ซึ่งทุกสถาบันการศึกษาให้ความสำคัญกับเนื้อหานี้มากจึงจัดให้มีการเรียนการสอนวิชานี้ทุกเทอมทุกภาคการศึกษา และเป็นเนื้อหาวิชาที่นักออกแบบฯชื่นชอบมากที่สุดเนื้อหาหนึ่ง

2.2.4) ทักษะในการทำงาน

ในการเรียนกับอาจารย์ผู้สอนส่วนมากเป็นการสอนในหลักการทางทฤษฎีต่างๆและการให้โจทย์ในการออกแบบฯและให้ทำงานด้วยตนเองเป็นหลัก แต่การทำงานออกแบบฯล้วนแต่มีทักษะที่เป็นเทคนิคพิเศษมากมายที่ช่วยให้งานออกมาดีกว่าแค่ความรู้แค่ที่มีอยู่จากการเรียนในห้องเรียน โดยเทคนิคเหล่านี้นักออกแบบฯได้จากการถ่ายทอดของรุ่นพี่ที่มีประสบการณ์ในการทำงานมาก่อน อีกทั้งงานที่ได้รับรุ่นพี่ก็เคยทำมาก่อนแล้วเนื่องจากโจทย์ในการเรียนตามหลักสูตรทุกปีไม่แตกต่างกันมาก เช่นในนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่ได้เทคนิคการเขียนแบบในเชิงอุตสาหกรรมให้สะอาดกว่าที่เคยทำ เนื่องจากการเขียนแบบด้วยดินสอในขณะที่เขียนมือของผู้เขียนนั้นมีโอกาสแนบกับแบบบางส่วนที่เขียนไปแล้วจึงทำให้มือนั้นถูโดนผงดินสอและทำให้เลอะส่วนอื่นซึ่งทำให้แบบที่เขียนนั้นออกมาดูไม่สะอาดเรียบร้อย โดยรุ่นพี่ได้ถ่ายทอดเทคนิคในการทาแป้งที่มือก่อนทำการเขียนแบบ หรือนำกระดาษรองมือไว้ในส่วนที่ได้เขียนไปแล้ว

> *“มีก็จะมีพวกรุ่นพี่ มาบอก Tactic เกี่ยวกับอย่างเนี๊ยะ เฮ้ยแบบสมมติวาดอย่างนี้ เอากระดาษมารองไว้จะได้ไม่เลอะอย่างนี้ รองมือ เอาแป้งมาทามือพวกเทคนิคที่ซ่อนเร้นที่อาจารย์ไม่บอก” (พี่ปอ)*

นอกจากทักษะเทคนิคการเขียนแบบแล้ว ยังมีการถ่ายทอดเกี่ยวกับเทคนิคการลงสีในงานศิลปะที่ได้รับการสั่งจากอาจารย์ผู้สอน เช่นนักออกแบบฯบางท่านที่ได้รับการถ่ายทอดเทคนิคการใช้สีชอล์ก (Pastel) จากรุ่นพี่ ซึ่งเทคนิคนี้มีประโยชน์เมื่อต้องลงสี 2 สีที่ต่างกัน ซึ่งปกติจะเห็นรอยต่อระหว่างสีทั้ง 2 อย่างชัดเจน และรุ่นพี่ได้ถ่ายทอดเทคนิคในการใช้น้ำมันไฟแช็คทาและถูลงบนรอยต่อของสีชอล์กเพื่อผสานให้สี 2 สีนั้นเชื่อต่อกันได้อย่างลงตัว

> *“สมัยก่อนทำสีชอล์กไม่เป็นใช่ป่าว เพราะอาจารย์ไม่ได้สอนนี่ มาถึงรุ่นพี่ทำให้ดู เอาน้ำมันไฟแช็คมาถู ๆเราก็เฮ้ย...(สีหน้าตื่นเต้น) มันต้องทำงี้ อ๋อทำแบบนี้เราก็แบบเรียนรู้จากการที่ดูรุ่นพี่เขาทำ” (พี่ไผ่)*

ทักษะเทคนิคการทำงานศิลปะด้วยมือที่นักออกแบบฯได้จากอาจารย์ในห้องเรียนและรุ่นพี่มาบ้าง และยังได้รับการถ่ายทอดทักษะนี้จากตัวแทนสื่อมวลชนในรูปแบบของหนังสือที่มีการสอนเทคนิคการวาดรูป การสงสี ที่สามารถเลือกได้เองตามความเหมาะสมที่นักออกแบบฯต้องการ ซึ่งเป็นเหมือนตัวแบบให้นักออกแบบฯได้ฝึกฝนและทำตามและพัฒนาทักษะ

"อย่าง Sketch ก็ไม่ได้เรียนจากใครนะ อาจารย์จะสอน Basic ที่สุด แต่เราก็ไม่รู้ว่าเทคนิคที่เราถนัดแล้วเราจะเลือกใช้ได้คืออะไร เราก็พยายามเรียนรู้จากตัวเองว่า คนหยาบๆ อย่างผม ก็ต้องเลือกอะไรที่มันเร็วๆหยาบๆ แต่เข้าใจง่าย ก็เลยไปหา Role Model ก็เปิดหนังสือหลายๆเล่ม หลายๆแบบ" (พี่ปูน)

นอกจากเทคนิคในการทำงานเขียนแบบหรืองานศิลปะ ยังมีเทคนิคที่สำคัญมากกับการทำงานของนักออกแบบฯในเวลานั้นนั่นคือ การทำต้นแบบ หรือที่นักออกแบบฯเรียกกันติดปากว่าการทำโมเดล(Model) ซึ่งการทำโมเดลเป็นขั้นตอนหนึ่งที่สำคัญมาก เนื่องจากการออกแบบฯจากแนวคิดที่เป็นนามธรรมมาสู่การวาดการเขียนเป็นผลิตภัณฑ์และนำเสนอต่อผู้อื่นมีข้อจำกัดแค่การได้เห็นจากสายตาจึงไม่สามารถตรวจสอบได้ว่าเมื่อเป็นผลิตภัณฑ์จริง กลไกการใช้งาน ขนาด สัดส่วน สีสัน จะได้ดังที่คาดการณ์ไว้หรือไม่ ฉะนั้นการทำต้นแบบเป็นขั้นตอนที่จะสามารถยืนยันว่าสิ่งที่คิดนั้นเป็นไปได้และมีแนวโน้มที่ใช้ได้จริง ซึ่งช่วยลดความเสี่ยงก่อนนำผลิตภัณฑ์เข้ากระบวนการผลิตที่เมื่อเกิดข้อผิดพลาดแล้วทำให้สูญเสียเงินทุนมากจากความผิดพลาดที่เกิดจากการไม่ได้ลองใช้งานต้นแบบก่อน โดยในหลักสูตรในบางมหาวิทยาลัยได้มีวิชาการทำต้นแบบ แต่ในบางมหาวิทยาลัยนั้นไม่มีการเรียนการสอนในเนื้อหานี้ นักออกแบบฯจึงได้เรียนรู้เนื้อหาด้านนี้กับรุ่นพี่ทั้งกรรมวิธีขั้นตอน เทคนิคต่างๆที่จะทำให้งานออกมาดีได้ เช่น การเลือกวัสดุ การตัด การพ่นสี การประกอบ โดยถ้าไม่มีรุ่นพี่คอยถ่ายทอดเนื้อหานี้นักออกแบบฯก็ไม่รู้จะเริ่มต้นทำได้อย่างไรเนื่องจากไม่มีประสบการณ์มาก่อน

"การทำโมเดล ผมรู้สึกว่ารุ่นพี่รุ่นน้องสอนกันมากกว่าอาจารย์สอนอีกนะ คือความรู้สึกผมยังคิดว่า เฮ้ย..ผมไม่เห็นรู้เลยว่าโมเดลจะทำยังไงวะอาจารย์ไม่เห็นสอนเลย ต้องไปถามรุ่นพี่เอาว่าทำไงดี" (พี่แก้ว)

"ไม่มี Class โมเดลคือย่างผมต้องทำโมเดลอย่างนี้ คือต่อพลาสติก ต่อไม่เป็นไง ก็พี่ก็ช่วยสอนแล้วไม่ได้สอนได้สนการทำโมเดลพลาสติกเลย ก็จะเป็นรุ่นพี่ที่มาสอนเรา พ่นสีระเบิดสองสี ผสมยังไง พ่นยังไง ห่างแค่ไหน รุ่นพี่สอนหมดเลย" (พี่ปอ)

"อย่างไปช่วยพี่เค้าทำโมเดลเงี่ยเค้าก็จะเล่าปัญหา สำหรับน้องใหม่มันเป็นโอกาสที่ดีที่จะเรียนสิ่งที่พี่จะถ่ายทอดให้ดีกว่าไปนั่งลองเอง มันไม่มี choice ไปช่วยเค้าทำโมเดลเรา

ก็จะเห็น Choice ว่า เออเค้าซื้อไอ้นี่มาปรับแทนใช้อันนี้แทนระบบนี้เราก็จะรู้ ถึงเวลาต้องทำเองเราก็จะแบบเฮ้ยอันนี้เคยเจอมาแล้ว" (วาย)

การถ่ายทอดจากตัวแทนของรุ่นพี่เกี่ยวกับเทคนิคในการทำงานนั้นเป็นเรื่องสำคัญที่เหมือนทางลัดช่วยให้นักออกแบบฯประสบการณ์ในการทำงานที่เพิ่มขึ้น โดยเทคนิคพิเศษเหล่านี้ไม่สามารถหาได้จากการเรียนในห้องเรียนเนื่องจากเป็นเทคนิคที่ได้จากประสบการณ์การลองผิดลองถูกมาหลายครั้งจึงไม่เหมือนทฤษฎีที่เป็นทางการและสอนได้ในเชิงวิชาการ นอกจากนี้ทักษะในการทำงานนอกจากทักษะการทำต้นแบบ การทำงานศิลปะด้วยมือในรูปแบบต่างๆแล้วนั้น ในยุคสมัยที่คอมพิวเตอร์เข้ามามีอิทธิพลกับการทำงานออกแบบฯ ทักษะการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อออกแบบฯ เป็นทักษะที่จำเป็นต้องมีติดตัวเพื่อให้สอดคล้องกับโลกของการทำงานเนื่องจากสามารถช่วยให้การทำงานเร็วและแม่นยำมากขึ้น ทั้งโปรแกรมในการทำงานสร้างผลิตภัณฑ์ 3 มิติ และ 2 มิติ โดยทักษะนี้ถูกถ่ายทอดจากทั้ง อาจารย์ในวิชาเรียนที่เปิดสอนทักษะนี้ เพื่อนมีบทบาทในการถ่ายทอดที่สำคัญเนื่องจากเพื่อนบางคนมีความสามารถของทักษะนี้ที่มากกว่า และตัวแทนอีกกลุ่มหนึ่งที่เข้ามามีบทบาทมากคือ กลุ่มสื่อมวลชนที่เป็นหนังสือสอนการใช้งานโปรแกรมเหล่านี้ทั้งจากการหาซื้อและจากการดาว์นโหลดทางสื่ออินเตอร์เน็ต อีกทั้งทักษะนี้ยังได้จากการสมัครเรียนกับสถาบันเอกชนที่เปิดสอนภายนอกมหาวิทยาลัยอีกด้วย

"ตอนเรียนโปรแกรม 3 มิติ ในห้องคนรู้เรื่องน้อยไงพี่ คือมันจะมีเซียนไม่เยอะประมาณใน Class นึงจะมีคนพิชิตโจทย์ได้ แล้วงานตั้งแต่ปี 3 เป็นต้นไปมันต้องใช้ Rhino เกือบทุกอย่าง บางอัน OK ทำพอได้ บางอันถ้าทำไม่ได้เลย ก็จะไปขอให้เพื่อนช่วย" (เอ็ม)

"บางครั้งจะให้ใครช่วยก็เกรงใจเค้าก็มีงาน ก็เลยเริ่มหาคู่มือในการขึ้นแบบ ในการ Render มันยากทำไงก็ไม่ได้ ไม่รู้เรื่องการจัดแสง เพื่อนส่งงานสวยแล้วทำไมเราไม่ได้ ก็เลยเริ่มหาดูพวกหนังสือที่สอนใช้ ก็ไปซื้อมาดู ไปโหลดคู่มือมาอ่าน เทคนิคยังงู้นยังงี้" (เค)

"ชวนกันไปเรียนค่ะ แบบ เฮ้ย แกหาที่เรียนกันเถอะก็เป็นในแกงค์เงี้ยค่ะ ไปเรียนด้วยกัน สมัครเรียนด้วยกันยังเงี้ยพี่ ก็ลง Course Illus ส่วนใหญ่ก็จะไปลง Illus มันเหมือนเป็น Course ที่ประยุกต์เอาอันเนี้ยไปใช้ทำงาน" (เอ็ม)

"ตอนนั้นเป็นรุ่นแรก รุ่นใช้คอม พี่เป็นกลุ่มแรกๆเลยที่ใช้คอมทำงาน ตอนนั้นยังเป็น 3DS version4 อะไรเนี่ย ก็พี่ไปเรียนกลุ่มแรกเลย เรียนข้างนอกจำไม่ได้ว่าที่ไหน แต่คนสอนมันเป็นทหารอากาศ มันมาสอน 3D เก่งโคตร ก็ไปเรียนกับเพื่อนๆนี่แหละ อยากทำเป็นไง" (พี่ฟรอยด์)

ทักษะในการทำงานออกแบบฯนั้นเป็นเนื้อหาที่สำคัญมากเนื่องจากเป็นเนื้อหาที่ทำให้นักออกแบบฯได้เรียนรู้ฝึกฝนทักษะที่มีลักษณะเฉพาะของงานในวิชาชีพนี้เพื่อให้สามารถก้าวเข้าไปทำงานในได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งทักษะที่เป็นการทำด้วยมือ การใช้เครื่องจักร การทำงานศิลปะ การวาดรูป การทำต้นแบบ รวมถึงการใช้คอมพิวเตอร์ในการสร้างและนำเสนองาน และเนื่องจากเนื้อหานี้มีความหลากหลายมาก นักออกแบบฯจึงสมารถได้รับการถ่ายทอดจากตัวแทนทุกกลุ่มทั้งอาจารย์ รุ่นพี่ เพื่อน สถาบันการศึกษาเอกชน และกลุ่มสื่อมวลชน

2.2.5) แนวคิดในการออกแบบ

งานด้านการออกแบบฯนั้นเป็นงานที่มีความเป็นนามธรรมสูงมากโดยนักออกแบบฯแต่ละท่านมีแนวคิดในการออกแบบฯที่แตกต่างกันออกไปตามความคิดของตนเอง เช่น การออกแบบผลิตภัณฑ์ชิ้นหนึ่งที่นักออกแบบฯแต่ละคนได้รับโจทย์เดียวกันแต่สุดท้ายผลิตภัณฑ์ที่ได้กลับมีรูปลักษณ์การใช้งานที่ถูกออกแบบมาไม่เหมือนกันแต่สามารถแก้ปัญหา ตอบโจทย์ได้เหมือนกัน โดยการเรียนรู้แนวคิดในการออกแบบเปรียบเสมือนการเพิ่มประสบการณ์ทางความคิดที่มีต่องานออกแบบฯ ซึ่งแน่นอนว่าการได้รับแนวคิดที่หลากหลายมากกว่าแนวคิดของตนเองนั้น ทำให้นักออกแบบฯได้มีความรู้ด้านแนวคิดในการออกแบบที่เพิ่มมากขึ้นกว่าการคิดเพียงคนเดียว และช่วยให้งานออกแบบมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้นหลังได้รับการแนะนำจากเพื่อนที่เป็นประโยชน์มีประโยชน์จากการได้เห็นมุมมองที่แตกต่างไปจากสิ่งที่นักออกแบบฯคิดด้วยตนเอง

> *“เราก็เรียนงานจากเพื่อนด้วยมันคิดไม่ออกเราก็ช่วยกันคิด แล้วก็จาก Roommate เค้าเป็น Interior ก็มี ID อีกคนนึง ส่วนใหญ่จะถกเถียงเรื่องแนวคิด คือคุยๆกันแล้วมันเป็นเชิงประสบการณ์ในการออกแบบ ว่ามีมุมมองยังไงต่องานนี้ ผมว่ามันดีอะเราได้แบบเห็นต่างอีกคนก็คอยเสริมบางทีก็ดูจริงจัง บางทีก็เป็นไอเดียตลกๆก็มีปนๆกันไปอะ” (วาย)*

> *“เพื่อนจะคอยแบบช่วยคิดช่วยดู แบบของมึงอะไรวะผมว่าแบบนี้ไม่ดีกว่าหรอ มันก็จะ Comment กันไป เราก็จะได้ Idea แปลกๆกว่าที่เราคิด ก็เอาไป Develop งานได้” (เอ็ม)*

นอกจากนี้ยังได้รับการถ่ายทอดจากกลุ่มสื่อมวลชนในรูปแบบหนังสือ นิตยสารที่เกี่ยวกับการออกแบบฯ เนื่องจากการออกแบบฯเป็นการสร้างสิ่งใหม่ๆที่พัฒนาชีวิตของมนุษย์ให้ดีขึ้น การเรียนรู้จากนิตยสาร จึงทำให้เห็นแนวคิดของนักออกแบบฯที่ประสบความสำเร็จในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์สู่โลก ว่าความสำเร็จนั้นมีที่มาที่ไปอย่างไร มีกระบวนการคิดกระบวนการทำงานอย่างไรกว่าจะออกมาเป็นผลิตภัณฑ์เหล่านั้นได้ ซึ่งการศึกษาแนวคิดเปรียบเสมือนแรงบันดาลใจทางความคิดให้นักออกแบบฯซึ่งในช่วงเวลานั้นยังมีประสบการณ์ไม่มากสามารถนำแนวคิดนั้นประยุกต์ดัดแปลงไปใช้ในการทำงานได้ แต่ไม่ใช่การศึกษาเพื่อคัดลอกผลงาน หรือแนวความคิดของสิ่งที่เคย

ออกแบบฯมาแล้ว หากเป็นเพียงการนำแนวคิดเหล่านี้เป็นฐานความคิดและประยุกต์ใช้กับผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบ

"เราดูหนังสือที่เป็นพวก design นะที่เป็นหนังสือนอก เราก็ไปดูแบบดู Idea เขาแล้วว่าเค้าคิดยังไง หลักการมันมีไร ทำไมถึงออกแบบมาเป็นแบบนี้ แต่ไม่ได้ก๊อปเค้านะ เราแค่เอามาประยุกต์ใช้กับงานเรา แค่นั้น" (พี่ดิน)

"คืออย่างพวก Inspiration เนี่ย มันสอนกันไม่ได้นะ Inspiration ก็เปิดหนังสือต่างประเทศเอา ว่าเค้าคิดยังไง ลักษณะของงานเราจะเป็นไปในแนวคิดแบบไหน" (พี่ปอ)

นอกจากการเรียนรู้แนวคิดในการออกแบบจากหนังสือแล้วนั้น นักออกแบบฯยังได้รับจากข้อมูลด้านอื่นๆ เช่นงานวิจัยทางวิทยาศาสตร์เทคโนโลยี เช่นในกรณีของนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่ในช่วงเวลานั้นต้องการออกแบบหมวกสำหรับตำรวจจราจร จึงค้นคว้าหาแนวคิดทางวิทยาศาสตร์เกี่ยวกับการป้องกันมลพิษจากสิ่งแวดล้อม เพื่อนำข้อมูลมาใช้เป็นแนวคิดส่วนหนึ่งในการออกแบบฯครั้งนั้น

"อย่างตอนนั้นจำได้เลย Project ปี 3 ทำหมวกสำหรับจราจร ที่เกี่ยวกับการป้องกันก๊าซพิษได้ ทำให้เค้าสุขภาพดีขึ้นได้ สบายขึ้น ตอนนั้นก็ต้องไปหาวิธีการป้องกันใหม่ๆ จากพวกคณะวิทยาศาสตร์ ก็เลยไปเกษตร อุ๊ยสมัยนั้นมันลำบากไม่เหมือนสมัยนี้ Google แป๊ปเดียว เจอหมดเลย" (พี่ปูน)

เนื้อหาเกี่ยวกับแนวคิดในการออกแบบฯนั้นเป็นสิ่งที่สามารถสร้างขึ้นมาจากความคิดสร้างสรรค์ที่มีอยู่ในตัว แต่เนื่องจากผลิตภัณฑ์มีความหลากหลายมาก และบางครั้งประสบการณ์ของนักออกแบบฯนั้นไม่เพียงพอต่อการสร้างแนวคิดให้กับผลิตภัณฑ์ที่ได้รับมอบหมายจึงเกิดการเรียนรู้ผ่านเพื่อนที่มีแนวคิดแตกต่างไปจากตนเองและแนวคิดจากหนังสือที่นำเสนองานของนักออกแบบฯท่านอื่น รวมถึงเนื้อหาที่เป็นข้อมูลด้านอื่นๆที่เป็นประโยชน์ต่อการสร้างแนวคิดในการออกแบบ เช่น ผลการทดลอง ผลการวิจัย เป็นต้น

2.2.6) การวางแผนการเรียนในอนาคต

วิชาเรียนในอนาคตเป็นสิ่งที่นักออกแบบฯไม่รู้และไม่สามารถคาดเดาได้ว่าต้องเจอกับอะไรในอนาคตของการเรียน เช่น วิธีการเรียนการสอนในวิชานี้เป็นอย่างไร ต้องสนใจเรื่องใดเป็นพิเศษ วิชาเลือกวิชาไหนที่เหมาะสมกับตนเอง อาจารย์ผู้สอนท่านไหนมีนิสัยอย่างไร และตนเองต้องเตรียมตัวอย่างไรเพื่อให้สามารถก้าวข้ามวิชาเหล่านั้นไปได้ด้วยดี เป็นต้น ซึ่งนักออกแบบฯได้รับรู้สิ่งเหล่านี้จากทั้งการได้ถามได้เห็นงานที่รุ่นพี่ได้ทำ ซึ่งอนาคตตนเองต้องไปยืนอยู่

ในสถานการณ์เดียวกัน และเมื่อได้รับการถ่ายทอดเนื้อหานี้ทำให้นักออกแบบฯสามารถเตรียมตนเองให้พร้อมกับสถานการณ์ในอนาคตได้

"ตอนเราจะขึ้นปี 4 มันมีวิชาที่จะต้องเลือกเรียนไงเราจะรู้ว่าอะไรเหมาะไม่เหมาะกับเรา ตอนเราจะขึ้นปี 3 เนี่ยก็จะไปช่วยรุ่นพี่อยู่แล้ว คือสมัยก่อนปี1มีหน้าที่เป็นลูกมือให้พวกพี่ๆด้วยเพื่อเรียนรู้งานมันก็จะเป็นระบบแบบนี้" (พี่โฟม)

"เค้าก็มีพูดบ้างอย่างพี่รหัสเนี่ย ส่วนมากผมจะถามอันนี้เรียนอะไร เรียนยังไง แล้วในกลุ่มของพี่รหัสเองเนี่ยเค้าก็จะเล่าให้ฟังว่าอันนี้เรียนอย่างนี้ อย่างผมก็จะสนิทกับรุ่นพี่ปีก่อนหน้า บางทีเค้ามาช่วยงานที่ห้องก็แนะนำเรื่องวิชาโน้นวิชานี้เตรียมตรงนี้เยอะๆ" (วาย)

"รุ่นพี่นี่ผมเน้นปรึกษามากกว่า แบบเอ๊ย อันนี้ อะไร ยังไงดีตอนเรียนวิชานี้เข้าดีไหมอ่ะแบบประสบการณ์ที่พี่เขาเจอมาก็แค่อยากรู้ว่าอันไหนควรจะปล่อยไหล เพราะผมจะเอาเวลาไปทำอย่างอื่น ไปทำงานนอก เอาเวลาไปคิดProjectตัวเองอะไรแบบนี้ดีกว่า" (เค)

"เราก็รู้จากรุ่นพี่แหละ ตอนนั้นผมก็ไม่เลือกเรียน Metal นะเพราะอาจารย์ที่ให้ผ่านยาก มีเรื่องการเมืองเข้ามาเกี่ยวข้อง เราก็รู้สึกว่ามันไม่เกี่ยวกะงานดีไม่ดีนะ ไม่ได้กลัวเรื่องงานไม่ดี แต่เรารู้สึกว่ามันอยู่ที่อาจารย์มากไป" (พี่โฟม)

เนื้อหาที่ทำให้รู้ว่าในอนาคตวิชาที่ต้องเรียนนั้นเป็นเนื้อหาที่ช่วยให้นักออกแบบฯสามารถวางแผนบริหารจัดการกับสิ่งที่ต้องเจอได้ก่อน และการได้เตรียมตัวก่อนช่วยให้สามารถเลือกเรียนในทางที่เหมาะกับตนเอง รวมถึงการแบ่งเวลาการใช้ชีวิตให้สัมพันธ์กับการเรียน การสร้างความสัมพันธ์กับอาจารย์ผู้สอนที่มีความแตกต่างกันซึ่งสิ่งเหล่านี้นักออกแบบฯสามารถได้รับการถ่ายทอดจากรุ่นพี่ในสถาบันเดียวกัน

โดยสรุปเนื้อหาในการถ่ายทอดในช่วงสร้างพื้นฐานของสายวิชาชีพนั้นเป็นไปในเชิงของการเรียนรู้เพื่อให้นักออกแบบฯสามารถทำงานที่ได้รับมอบหมายในชั้นเรียนได้ และเป็นเนื้อหาเชิงลึกเกี่ยวกับการออกแบบฯที่นักออกแบบฯส่วนใหญ่ไม่เคยมีความรู้ด้านมีมาก่อน เช่น เนื้อหาวิชาพื้นฐานทั้งการปฏิบัติที่เน้นการกระทำเช่น ทักษะพื้นฐานในการทำงานออกแบบด้วยมือหรือเครื่องจักรในรูปแบบต่างๆ และเนื้อหาพื้นฐานเชิงทฤษฎีที่เกี่ยวกับหลักการต่างๆที่มีความสำคัญต่อการออกแบบฯ เช่นหลักการทางวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ ประวัติศาสตร์ การตลาด รวมถึงหลักการที่สำคัญอย่างการผลิตในระบบอุตสาหกรรม อีกทั้งมีเนื้อหาอีกส่วนหนึ่งเพื่อการทำงานด้านการออกแบบฯโดยตรงคือการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมที่เป็นการจำลองการทำงานทุกขั้นตอนในวิชาชีพที่มีความจำเพาะในวิชาชีพนี้ ให้ได้ฝึกฝนและคุ้นชินก่อนการทำงานจริงในอนาคต ซึ่งเป็นการบูรณาการผสมผสานเนื้อหาทั้ง 2 ส่วนแรกมาใช้เพื่อการออกแบบฯ ซึ่งเนื้อหาทั้ง 3 ส่วน

แรกนั้นเป็นเนื้อหาที่ถูกบังคับจากหลักสูตรให้อาจารย์ผู้สอนถ่ายทอดสู่นักออกแบบฯในสาขานี้ นอกจากนี้ยังมีเนื้อหาที่ได้เรียนรู้เพิ่มเติมนอกหลักสูตรคือ ทักษะในการทำงานที่นักออกแบบฯต้องเรียนรู้เพื่อให้สามารถทำงานที่ได้รับมอบหมายสำเร็จและมีคุณภาพ เนื่องจากทักษะในการทำงานนั้นมีเทคนิคที่มากมายนักออกแบบฯจึงได้รับการถ่ายทอดเนื้อหานี้จากตัวแทนทุกกลุ่ม ทั้งอาจารย์ รุ่นพี่ เพื่อน สถาบันการศึกษาเอกชน และ สื่อมวลชน และแนวคิดในการออกแบบฯนักออกแบบฯสามารถเรียนรู้ได้จากเพื่อน และสื่อมวลชนในรูปแบบของหนังสือ เนื้อหานี้เป็นการเรียนรู้เพื่อเพิ่มประสบการณ์ทางด้านความคิดและแรงบันดาลใจในการออกแบบฯให้มากเนื่องจากผลิตภัณฑ์ที่นักออกแบบฯมีความหลากหลายและแนวคิดที่ตนมีอาจไม่เพียงพอต่อการออกแบบฯ และแนวคิดของผู้อื่นที่คิดต่างยังสามารถช่วยพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้ดีขึ้นได้อีกด้วย และเนื้อหาส่วนสุดท้ายที่คือการวางแผนการเรียนในอนาคตที่ทำให้สามารถรู้ถึงบริบทของวิชาที่ต้องเรียนในอนาคตเพื่อสามารถบริหารจัดการกับชีวิตการเรียนได้อย่างดีเช่นการเลือกวิชาที่เหมาะสมกับตนเอง การแบ่งเวลา เทคนิคการเอาตัวรอดในวิชาเรียน โดยเนื้อหาที่กล่าวไปทั้งหมดในช่วงนี้ตัวแทนทุกกลุ่มต่างก็มีกลวิธีในการถ่ายทอดที่แตกต่างกันออกไปตามความเหมาะสมและความสามารถของตัวแทนในแต่ละกลุ่ม

2.3) กลวิธีในการถ่ายทอดช่วงสร้างพื้นฐานของสายวิชาชีพ

จากเนื้อหาที่นักออกแบบฯได้รับการถ่ายทอดในช่วงสร้างพื้นฐานของสายวิชาชีพที่มีความเข้มข้นเพื่อให้นักออกแบบฯได้ฝึกฝนเพื่อเป็นพื้นฐานของความรู้ ทักษะ ความสามารถเพื่อให้สามารถก้าวไปทำงานในวิชาชีพได้ โดยเนื้อหาทั้งหมดนี้มีลักษณะที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งต้องใช้กลวิธีที่เหมาะสมกับเนื้อหาและความสามารถของตัวแทนด้วยเช่นกัน โดยบางเนื้อหาอาจใช้กลวิธีเดียวกันได้ และบางเนื้อหาแม้เป็นเนื้อหาเดียวกันแต่ก็สามารถมีกลวิธีในการถ่ายทอดที่แตกต่างกันออกไป โดยกลวิธีในการถ่ายถอดในช่วงสร้างพื้นฐานของสายวิชาชีพประกอบด้วยกลวิธีทั้งหมดดังนี้

2.3.1) การถ่ายถอดผ่านสั่งงานและให้ทำตามลำพัง

กลวิธีนี้เป็นรูปแบบการสอนของอาจารย์ ที่ได้รับความนิยมในการใช้ส่วนใหญ่ในหลายสถาบันการศึกษา เพื่อถ่ายทอดเนื้อหาที่เป็นวิชาพื้นฐานที่เกี่ยวกับการปฏิบัติ เช่น ทักษะการวาดรูป การเขียนแบบอุตสาหกรรม เป็นต้น โดยมีลักษณะเป็นการสอนหลักการทำงานเพียงเล็กน้อย และอาศัยการสั่งงานหรือตั้งโจทย์ให้ในแต่ละวัน และปล่อยให้นักออกแบบฯ ได้ทำและกำหนดเวลาในการทำงานไว้ เมื่อถึงเวลา อาจารย์จะมาเก็บงานเพื่อนำไปตรวจให้คะแนนและให้คำวิจารณ์ไว้ที่งานโดยไม่มีการอธิบาย เช่นการนำผลิตภัณฑ์หรือสิ่งของเป็นตัวอย่างให้นักออกแบบฯได้วาดตาม เป็นต้น

“ก็คือไม่ได้สอนไร แกมาสั่งๆงานแล้วก็ไป เราก็นั่งทำถึงเวลาก็ส่ง” (พี่ฟรอยด์)

“จริงๆคือไม่ได้สอนอ่ะ ก็คืออาจารย์ก็แบบ โอเควันนี้เราจะฝึกวาดของที่มีขน ก็ไปเอาตุ๊กตามา 6-7 ตัว ก็เอาลุยเลยแล้วก็วันนี้เราจะฝึกวาดขวดน้ำ เราจะฝึกวาดแจกันอะไรอย่างนี้จบ Class แล้วเอาให้อาจารย์ดู ส่งใน Class แต่ส่วนใหญ่ก็ไม่เสร็จแต่ก็ส่ง” (พี่ปอ)

“เค้าจะให้เอาของที่มีอยู่แล้วมาให้เราแกะแบบอะ เช่นพวกม้วนเทป แล้วก็ให้เราเขียนแบบของม้วนเทปออกมา บอกขนาดว่าตรงนั้นยาวเท่าไร ตรงนี้ห่างจากตรงนั้นเท่าไร โคตรยากเลย” (พี่ดิน)

“คือที่เค้ามาสั่งงานแล้วให้ทำแล้วก็มาเก็บนะผมชอบเปรียบว่าเป็นวิชากระบี่ ก็ชักเข้าแล้วแทงตรงออกไปอะ ให้เร็วที่สุด ทำร้อยครั้งมึงจะเร็วขึ้น 0.1 วิ จะแม่นขึ้น เนี่ยอาจารย์จะสั่ง 200 Sketchมึงก็จะ Sketch เก่งขึ้นแม่นขึ้น” (พี่ปูน)

กลวิธีนี้เป็นการเน้นให้ได้ฝึกปฏิบัติด้วยตนเองอย่างเต็มเพื่อให้มีทักษะที่แม่นยำจากการใช้เวลาฝึกฝนมาก ที่โดยอาจารย์มีหน้าที่ออกคำสั่งและคอยให้คำแนะนำมากกว่าการบรรยาย หรือสอนตลอดช่วงเวลาของคาบเรียน ซึ่งจะคอยบอกเพียงหลักการเพื่อการเริ่มต้นเพียงไม่มาก

2.3.2) การถ่ายถอดผ่านการแสดงตัวอย่างพร้อมการแนะนำ

เป็นกลวิธีที่ถูกใช้ในการถ่ายทอดเนื้อหาในการฝึกทักษะการประดิษฐ์ การสร้างต้นแบบหรือบางท่านจะเรียกว่าทักษะช่างมีรูปแบบในการให้คำแนะนำเกี่ยวกับการใช้เครื่องมือ เช่น สว่าน เลื่อยมือ เลื่อยไฟฟ้า เครื่องยนต์ต่างๆ ในห้องปฏิบัติการเป็นต้น และวัสดุต่างๆที่เหมาะสมกับต้นแบบที่จะทำ เช่น พลาสติก ไม้ โฟม เป็นต้น ซึ่งระหว่างการสอนหลักการใช้เครื่องมือหรือวัสดุ เป็นการแนะนำประกอบกับการสาธิตการใช้งาน การทำงาน เทคนิคต่างๆให้นักออกแบบฯได้ดูเป็นตัวอย่างและได้ลองปฏิบัติตามโจทย์ที่อาจารย์จะให้ในแต่ละครั้ง

“อย่างไอ้พวกทำโมเดลเงี่ยเข้าก็สอนเบื้องต้นอะว่าขัดยังไงเครื่องมือใช้ยังไง เวลาพ่นสีพ่นยังไงให้เงา พ่นยังไงจะด้าน เค้าก็จะพ่นให้เราดู”(ซี)

กลวิธีในการถ่ายทอดเนื้อหาทักษะในการประดิษฐ์ต้นแบบของอาจารย์นั้นมีขีดจำกัดในเวลาที่มี จึงสามารถช่วยได้แค่การถ่ายทอดความรู้บางอย่างที่เป็นพื้นฐานของทักษะนั้น โดยพื้นฐานนี้จะสามารถพัฒนาได้หรือไม่ขึ้นอยู่กับการนำพื้นฐานเหล่านี้ไปประยุกต์ใช้กับงานใหม่ๆที่นักออกแบบฯจะเจอในอนาคต ซึ่งแน่นอนว่าต้องเจอกับโจทย์การออกแบบฯที่มากกว่าเนื้อหาที่ได้รับการถ่ายถอด โดยนักออกแบบฯบางท่านได้เจองานที่จำเป็นต้องทำแต่ความรู้ที่ได้รับจากอาจารย์ไม่คลอบคลุมถึงงานที่ได้รับ จึงได้นำความรู้ ทักษะ เทคนิคที่ได้รับจากการถ่ายทอดมานำมาปรับประยุกต์ให้เข้ากับสถานการณ์และรูปแบบที่เหมาะสมกับงานในช่วงเวลานั้น

“อย่างเวลามามารับ Job จริงมันก็ต้องแบบดัดแปลงอยู่ที่เราดัดแปลงเอาที่เรียนรู้จากพื้นฐาน อย่างตอนนั้นผมทำหมวกกันน็อคอย่างนี้อะพี่เค้าเคยบอกว่าโฟมขาวโป๊วเหลืองไม่ได้ แต่พอโฟมขาวโป๊วขาวก็ไม่สวยใช่ปะ ผมก็เลยเอาโฟมขาวมาโป๊วขาวแค่บางๆแล้วค่อยโป๊วเหลืองเก็บ แล้วค่อยทำสีมันก็สวยกว่า เนี่ยมันเกิดจากการดัดแปลงที่เค้าสอน” (ซี)

กลวิธีนี้ยังเป็นการถ่ายทอดที่ตัวแทนรุ่นพี่ใช้ในการสอนทักษะในการทำงาน โดยในบางมหาวิทยาลัยรุ่นพี่ได้จัดตั้งการสอนทักษะที่คิดว่าสำคัญต่อรุ่นน้อง ซึ่งแม้จะเป็นการสอนจากรุ่นพี่และไม่ใช่การสอนในหลักสูตรการศึกษา แต่เป็นการจัดทำด้วยการรวมตัวของรุ่นพี่และนัดหมายการเรียนการสอนเป็นเวลา และทำให้นักออกแบบฯรู้สึกเป็นกันเองและสามารถสอบถามแสดงความคิดเห็นได้สะดวกกว่าการสอนของอาจารย์ เช่นนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่ได้รับการถ่ายทอดทักษะการวาดรูปผลิตภัณฑ์จากรุ่นพี่

“มีรุ่นพี่มาสอน ติววาด Product 2 วันเหมือนเป็นประเพณีนะ รุ่นเราก็มีสอนน้องต่อนะ 2 วันอ่ะพี่ปี 2 สอนปี 1 นั่นแหละพี่ ก็เลยรู้สึกสะดวกใจมากกว่าที่จะไปเรียนข้างนอก แล้วเหมือนกับเราโง่ได้เต็มที่ ไม่ต้องอายเลย ฮ่าๆๆ” (เอ็ม)

นอกจากนี้ยังพบว่าตัวแทนกลุ่มเพื่อนใช้กลวิธีนี้เพื่อถ่ายทอดทักษะในการทำงาน โดยเป็นการให้เพื่อนทำงานที่นักออกแบบฯทำไม่ได้ให้ดูและรับคำแนะนำจากเพื่อน และสามารถเก็บจำสิ่งที่เพื่อนถ่ายทอดมาลองทำงานของตนเองจนทำให้มีทักษะนั้นเพิ่มขึ้นมา เช่น กรณีของนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่เรียนรู้ทักษะการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการทำงานโดยให้เพื่อนที่มีความเชี่ยวชาญทำให้ดูและนำไปฝึกฝนทำต่อเอง และสอบถามความรู้วิธีการทำจากเพื่อนด้วยเช่นกัน

“ตอนแรกให้มันทำให้ดูให้ก่อนพี่ เพราะว่าทำไม่ได้จริงๆ ไม่เข้าใจ แล้วก็ค่อยๆหัดทำแบบที่มันทำให้ดู บางทีไม่ได้ก็ถามแล้วลองทำเองก็มี” (เอ็ม)

กลวิธีนี้ยังถูกใช้ในกลุ่มสื่อมวลชนในการถ่ายทอดเนื้อหาด้านทักษะจากหนังสือ ซึ่งเป็นการเรียนรู้ผ่านการดูวิธีการทำงานของตัวอย่าง และคำแนะนำจากผู้เขียนที่อยู่ในหนังสือเกี่ยวกับ เทคนิคในการสร้างงานเหล่านั้นให้สำเร็จได้มีลักษณะขั้นตอนอย่างไร และนักออกแบบฯได้ฝึกฝนจากการลอกแบบหรือทำตามโจทย์ในหนังสือนั้นจนมีทักษะชำนาญ จนปรับประยุกต์ทักษะเหล่านั้นมาใช้กับงานของตนเองได้ในที่สุด นอกจากนี้หนังสือบางเล่มสามารถถ่ายทอดแนวคิดในการออกแบบฯด้วยการนำเสนอตัวอย่างของ ผลิตภัณฑ์ นักออกแบบฯ หรืองานวิจัยต่างๆที่ได้รับการยอมรับในสังคม โดยจะเสนอถึงที่มาของความสำเร็จ แนวความคิด กลวิธีต่างๆ ที่ทำให้ผลิตภัณฑ์เหล่านั้นได้รับความนิยมจากผู้ใช้ และนักออกแบบฯสามารถเรียนรู้จากตัวอย่างและประยุกต์นำมาใช้กับงานของ

ตนเองด้วยเช่นกัน ซึ่งกลวิธีนี้ไม่ต้องรบกวนการสอนจากตัวแทนเลยเพราะเป็นการฝึกตนเองจากหนังสือที่นักออกแบบฯสามารถซื้อหรือหายืมได้ด้วยตนเอง

"บางครั้งจะให้ใครช่วยก็เกรงใจเค้าก็มีงาน ก็เลยเริ่มหาคู่มือในการขึ้นแบบ ในการ Render อันยากคือ Render ทำไงก็ทำไม่ได้ ไม่รู้เรื่องการจัดแสงแล้วเพื่อนทำได้ เพื่อนส่งงานสวยแล้วอทำไมเราไม่ได้ แล้วเราคุยกับเพื่อนที่ประสบปัญหาเดียวกัน ก็เลยเริ่มแบบ หาดูพวกหนังสือทั้งหมดที่เป็น Rhino ก็ไปซื้อมาดู ไปโหลดคู่มือมาอ่าน เทคนิคงู้นงี้" (เอ็ม)

"ที่ดูก็ดูเป็นไอเดียนะ พวกนิตยสารไทยด้วยนอกด้วย ดูพวกแนวคิดของคนอื่นน่ะว่าเค้าคิดกันมายังไง มีอะไรที่น่าสนใจ อาจเอาไปใช้กับงานเราได้" (พี่ดิน)

กลวิธีการถ่ายถอดผ่านการแสดงตัวอย่างพร้อมการแนะนำนี้ถูกใช้ในการถ่ายทอดทักษะในการทำงานเช่นการทำต้นแบบ การวาดรูป การเขียนแบบ และการใช้โปรแกรม 3 มิติในการสร้างผลิตภัณฑ์ โดยกลวิธีนี้ถูกใช้จากอาจารย์ รุ่นพี่ และสื่อมวลชน ในการถ่ายทอดโดยให้คำแนะนำพร้อมกับการแสดงตัวอย่างให้นักออกแบบฯดูไปพร้อมกันซึ่งนักออกแบบฯสามารถจดจำสิ่งที่ได้รับและพยายามฝึกฝนลองทำจนสามารถมีทักษะที่เพิ่มขึ้นมากกว่าเดิม

2.3.3) การถ่ายถอดผ่านการบรรยายและจดจำ

กลวิธีสำหรับถ่ายทอดเนื้อหาที่เป็นพื้นฐานทางทฤษฎีของอาจารย์ผู้สอนนั้นไม่มีอะไรซับซ้อนมาก โดยรูปแบบของกลวิธีนั้นเป็นการเรียนรู้ที่เหมือนกับการเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาที่เป็นการเรียนการสอนที่เน้นการบรรยายและท่องจำและสอบวัดผลมากกว่าการปฏิบัติ นักออกแบบฯต้องคอยจดจำหลักการต่างๆเพื่อนำไปใช้บูรณาการในผลิตภัณฑ์ที่ต้องออกแบบฯ

"สมัยนั้นมันจะมีวิชาสอนที่เป็นวิชาทฤษฎีพวก เลขฟิสิกส์ ประวัติศาสตร์ศิลป์ ไรเงี่ยผมเรียกว่าวิชาสอนนะ จะเป็นวิชาlecture ที่ต้องจดอาจารย์ก็จะเขียนบนกระดาน" (พี่โฟม)

"ส่วนมากก็จำเป็นวิชาที่ต้องทำงานเกือบหมดแหละ ก็ถ้ามีสอนเป็นจริงเป็นจังแบบบรรยายก็จะเป็นพวกวิชาฟิสิกส์ วิชาเลข History ที่อาจารย์จะต้องสอนเป็นส่วนใหญ่" (พี่ปอ)

"การเรียนอบรมบางวิชาก็มีพวกวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ว่าไรเงี่ยจะต้องท่อง" (พี่ไม้)

การถ่ายทอดผ่านการบรรยายและจดจำนั้นเป็นกลวิธีที่ถูกใช้ในการถ่ายทอดเนื้อหาเชิงทฤษฎีจากอาจารย์ผู้สอน โดยรูปแบบกลวิธีนี้ถูกบังคับจากเนื้อหาที่เป็นหลักการไม่ต้องใช้ความคิดในการประยุกต์ และใช้เพียงความจำเพื่อนำไปใช้ก็เพียงพอ

2.3.4) การถ่ายถอดผ่านการให้เห็นโลกของการทำงานจริง

นอกจากการบรรยายถึงหลักการต่าง ๆแล้ว เนื้อหาบางเนื้อหา เช่นการผลิตในระบบอุตสาหกรรมนั้นการบรรยายหรือการให้อ่านทำความเข้าใจเองเป็นเรื่องยากพอสมควร โดยกลวิธีในการถ่ายทอดที่อาจารย์เลือกใช้ในการถ่ายทอดเนื้อหานี้คือการประสานกับผู้ประกอบการทางด้านอุตสาหกรรมที่มีโรงงานและมีกระบวนการผลิตที่สอดคล้องกับเนื้อหาการเรียนในช่วงเวลานั้นเพื่อขอความอนุเคราะห์ให้นิสิตนักศึกษาได้มีโอกาสได้เห็นกระบวนการผลิตจริง ๆกับตาของตนเอง ซึ่งทำให้นักออกแบบฯได้เรียนรู้และเข้าใจได้ง่ายมากขึ้น

“สมัยนั้นอาจารย์ก็พาไปดูโรงงานอะแหละ โรงงานที่เค้ารู้จักบางโรงงานก็เป็นของรุ่นพี่เราเนี่ยแหละ ไปเห็นกระบวนการการผลิต ทำ Mould ฉีดยังไง เป่ายังไง ก็ดีนะมันเห็นภาพมากกว่าดูรูปในหนังสือ” (พี่ไม้)

“ก็มีออกไป Field Trip ตามโรงงานอะพี่ เรียนในห้องมันก็ไม่เห็นภาพว่าเครื่องจักรมันทำงานกันยังไง พอไป Field Trip ปุ๊ปก็รู้เลยว่าเออ อย่างทำแก้วเงี่ยรู้เลยว่าเครื่องมันจับแก้วยังไง มันตัดยังไง อย่างมา Laser Cut ทำไงอะไรบ้างเชื่อมยังไง Mould มีอะไรบ้าง” (ซี)

การเห็นโลกของการทำงานจริงเป็นกลวิธีที่ทำให้ได้เห็นการทำงานจริงในหลักการบางอย่างที่ยากต่อการเข้าใจในการเรียนในห้องเรียนและทำให้เข้าใจในหลักการนั้นมากยิ่งขึ้นเพราะบางครั้งหลักการทางวิทยาศาสตร์ที่เป็นทฤษฎีอธิบายได้ยากกว่าการให้เห็นด้วยตาของตนเอง ซึ่งต้องอาศัยความร่วมมือจากผู้ที่มีศักยภาพทางการผลิตในภาคอุตสาหกรรม

2.3.5) การถ่ายทอดผ่านการแสดงบทบาทของลูกค้า

เนื้อหาด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม อาจารย์ผู้สอนมีกลวิธีในการถ่ายทอดที่ผู้สอนพยายามสร้างประสบการณ์ในการทำงานจริงโดยการแสดงบทบาทของลูกค้าที่นักออกแบบฯจำเป็นที่ต้องเจอในอนาคตจากการทำงานในวิชาชีพนี้ ซึ่งในกลวิธีนี้นักออกแบบฯได้เรียนรู้การทำงานจริงควบคู่ไปกับการเรียนการสอน โดยการจำลองการทำงานจริงที่อาจารย์ผู้สอนคอยสอดแทรกเนื้อหาต่าง ๆที่ต้องเจอ เช่นรูปแบบในการสั่งงาน การนำเสนองาน รูปแบบในการวิจารณ์งาน การแก้ไขงาน การนัดหมาย ความตรงต่อเวลา เป็นต้น โดยเริ่มต้นที่ผู้สอนสั่งงานให้ออกแบบผลิตภัณฑ์ และวัตถุประสงค์งานนั้นมีอะไรบ้าง เช่น ผลิตภัณฑ์นี้จะต้องแก้ปัญหาด้านใด ใช้วัสดุอะไรในการผลิต ผู้ใช้คือใครเป็นต้น ซึ่งนักออกแบบฯมีหน้าที่ออกแบบตามคำสั่งที่ได้รับมอบหมายจากผู้สอนที่เปรียบเสมือนการสั่งงานจากลูกค้าในโลกของการทำงาน โดยหลังจากขั้นตอนการสั่งงาน ขั้นตอนที่สำคัญของกลวิธีนี้คือ การวิพากษ์ วิจารณ์งานจากผู้สอนโดยเป็นการประเมินงานออกแบบฯ ว่ามีความเหมาะสมมากน้อยเพียงใด ซึ่งนักออกแบบได้รับการฝึกฝนกับการ

นำเสนอสิ่งต่างๆต่ออาจารย์ผู้สอนซึ่งเปรียบเสมือนการนำเสนองานออกแบบฯที่ลูกค้าได้ให้โจทย์จ้างทำและมีการนัดวันเวลาในการนำเสนอผลงาน และในการนำเสนอนั้นผู้สอนมีการสวมบทบาทเป็นลูกค้า ซึ่งนักออกแบบฯบางท่านถึงกับมองว่าบทบาทที่ผู้สอนได้แสดงนั้นเปรียบเสมือนลูกค้าชั้นเลวที่ไม่มีเหตุผล ที่เน้นจ้องจับผิดและวิจารณ์เพียงอย่างเดียว ประกอบกับงานออกแบบฯเป็นงานที่เน้นความสวยงามที่เป็นนามธรรมซึ่งเป็นความพึงพอใจส่วนบุคคลทำให้บางครั้งงานที่นักออกแบบฯคิดว่าสวยแต่อาจารย์กลับคิดว่าไม่สวย ซึ่งนักออกแบบฯมีหน้าที่ทำให้ลูกค้าพอใจมากที่สุดเมื่อเทียบกับชีวิตจริงในการทำงานในอนาคต

“คืออาจารย์เขาทำตัวเป็นเหมือนลูกค้าเราแถมเป็นลูกค้าชั้นเลวด้วย คือผมเข้าใจpointเขานะ แต่ว่าคือเราจะทำยังไงให้เขายอมรับดีไซน์เราได้ คือมีมุมไหนที่เราจะwin คืออย่าเรียกว่าให้เขาพอใจเลย ผมว่าในระดับlevel แบบให้เขาพอใจแล้วยืนขึ้นตบมือนี่คงไม่มีอ่ะแต่ว่าให้ยอมรับว่า ไอ้ที่เราออกแบบนี่อะเป็นดีไซน์ที่ใช้ได้ก็เก่งแล้ว” (พี่ปอ)

“คือ กลัวทุก Project เริ่มปุ๊ปกลัวปั๊ป ไม่มี Project ไหนที่เริ่มด้วยความสบายทำชิวชิวไม่เคยสบายใจ เพราะตัวเองเป็นคนไม่มั่นใจด้วย เพราะอาจารย์ด้วยอาจารย์ก็ดุ เรียนด้วยความกลัว มาถึงแบบมึง F คือผมยังไม่ทำอะไรเลย ได้ F และ โคตรไร้เหตุผล” (พี่ปูน)

“เรื่องการเรียนเนี่ย ผมมีปัญหากับครูหลายคนเลยเหมือนกัน คืออย่างแรกเลยผมรู้สึกว่าไอ้เรียนออกแบบเนี่ยมันไม่ใช่เป็นอะไรที่วัด 1+1เป็น 2 อะไรแบบนี้มันใช้ความชอบหรือความรู้สึก ซึ่งผมเคย Test ครูโดยการที่ว่าวาดรูป Ergonomic เนี่ย ผม Draft เลยนะ Draft เหมือนกันกับของผู้หญิงเลย ผู้หญิงได้ A อะ ผมได้ C นึกออกปะ” (พี่แก้ว)

การถ่ายทอดในลักษณะนี้ก็เปรียบเสมือนดาบสองคม โดยสำหรับนักออกแบบฯที่ความอดทนต่อคำวิพากษ์วิจารณ์และสามารถก้าวผ่านมาได้นั้น มองว่าการถ่ายทอดในลักษณะนี้เป็นสิ่งที่ดีเนื่องจากคำวิจารณ์ ดุด่าว่ากล่าวเหล่านั้นเป็นสิ่งที่ท้าทาย ทำให้ได้เรียนรู้ข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นและพยายามแก้ไขข้อผิดพลาดเหล่านั้นและทำให้ดีขึ้นเพื่อเอาชนะในสิ่งที่เคยโดนวิพากษ์วิจารณ์ แต่อีกด้านสำหรับเด็กที่มีความท้อแท้ใจก็สามารถสูญเสียความมั่นใจไปได้เลยในขณะนั้น

“ผมว่าเค้าด่าเพื่อให้คนที่ฟังรู้สึกท้าทายว่าแบบเราจะต้องเอาแบบชนะ แต่บางคนสำหรับหลายๆคนมันไม่ใช่ มันเหมือนโดนด่าแล้วทำให้เค้าท้อไปเลยทำลายความมั่นใจ ซึ่งกว่าครึ่งจะรู้สึกแบบนั้น ส่วนผมเป็นไอ้ส่วนที่เค้าแบบพวกท้าทายอะ เราก็จะพยายามที่จะเอาชนะในสิ่งที่เค้าพูดมา ซึ่งก็เป็นแรงผลักดันที่ทำให้เราท้าทายตัวเองอยู่เรื่อยๆ” (พี่ป่าน)

นอกจากนี้นักออกแบบฯบางท่านได้เรียนรู้ทักษะเกี่ยวกับการนำเสนองาน กลวิธีในการทำให้ผู้สอนพึงพอใจกับงานของในช่วงเวลานั้นว่า การโต้แย้งเมื่อผู้สอนวิจารณ์งานออกแบบฯ โดยที่นักออกแบบฯท่านนี้มีข้อมูลรองรับในการออกแบบฯไม่เพียงพอ ยิ่งทำให้จุดด้อยเหล่านั้นแย่ลงไปอีก โดยการออกแบบฯที่ดีนั้น ควรรู้สิ่งต่างๆเกี่ยวกับงานที่ตนออกแบบให้ดีที่สุดเพื่อโต้งแย้งในสิ่งที่ถูกต้องและสามารถยืนยันได้

“ก็มีทั้งสองแบบ ทั้งเถียงหรือยอม แต่วิธีต่อสู้กับอาจารย์ก็คือยอมแพ้ เงียบซะ คือผมเพิ่งค้นพบความจริง ที่ว่าถ้าเราไปไม่ได้ ไม่ต้องแถคือยอมอ่ะ คือมันจบอ่ะ แล้วเขาก็ไม่ต่อ คือมันต่ออะไรไม่ได้เหมือนกัน แถเนี่ยก็ไปเปิดแผลอะไรบ้าๆบอๆมาอีกเพียบเลย” (พี่ปอ)

โดยในทุกครั้งของการนำเสนอนั้น ผู้สอนจะมีข้อวิพากษ์วิจารณ์งาน และสอบถามกลับไปในการนำเสนอนั้นทันที ซึ่งการตั้งคำถามกับงานออกแบบฯในแต่ละครั้งนั้นผู้สอนพยายามสอดแทรกเนื้อหาที่สำคัญต่อการออกแบบฯที่ทำให้ผลิตภัณฑ์ที่ถูกออกแบบมานั้นสามารถเกิดขึ้นจริงในระบบอุตสาหกรรมได้ เพื่อไม่ให้ทุกความคิดหยุดอยู่แค่ผลิตภัณฑ์ที่เป็นอุดมคติและไม่สามารถใช้งานได้จริง

“คือส่วนใหญ่อาจารย์เขาจะไม่เรื่องสวยไม่สวยเท่าไหร่ เขาจะมีสไตล์คือแบบผลิตได้ไหม คือถ้าผ่านมาตรฐานเสร็จปุ๊ปมันจะเริ่มพูดเรื่อสวยไม่สวย ขั้นแรกๆProductเราต้องทำงานได้ตามจุดประสงค์ที่เราหรือเขากำหนดไว” (พี่ปอ)

“อาจารย์ถามแบบว่า งานคุณถอดแม่พิมพ์ยังไง ใช้แม่พิมพ์กี่ชิ้น มีUndercut ไหม ใช้วัสดุอะไรโดนถามแบบนี้ตั้งแต่ปีสองเป็นต้นมา” (พี่ไผ่)

การถ่ายทอดผ่านการแสดงบทบาทของลูกค้านั้นเป็นกลวิธีที่ผู้สอนสวมบทบาทในการเป็นลูกค้าในการจ้างงาน ซึ่งสร้างสถานการณ์ให้นักออกแบบฯได้ฝึกการทำงานร่วมกับลูกค้าในอนาคตหลังจบการศึกษา โดยกระบวนการทุกอย่างถูกสมมติขึ้นทั้งการตั้งข้อกำหนดด้านเวลาของการส่งงาน การให้โจทย์ วัตถุประสงค์ ข้อจำกัดต่างๆ รวมถึงการวิจารณ์งานที่เข้มข้น ซึ่งนักออกแบบฯต้องพยายามทำงานให้ถูกใจอาจารย์ในบทบาทของลูกค้ามากที่สุดเนื่องจากวิชาชีพนี้ไม่ได้ทำงานเพื่อความชอบของตนเองแต่ต้องทำเพื่อความพึงพอใจของลูกค้าหรือผู้บริโภคเป็นหลักซึ่งนักออกแบบฯได้รับการถ่ายทอดด้วยกลวิธีนี้ตลอดทั้งการศึกษาในระดับอุดมศึกษาที่เป็นเหมือนการซ้อมการทำงานก่อนเข้าสู่วิชาชีพ

2.3.6) การถ่ายทอดจากการปรึกษางานนอกห้องเรียน

ในการเรียนการสอนตามหลักสูตรบางครั้งข้อจำกัดของเวลาที่ทำให้การเรียนรู้นั้นสิ้นสุดลงเร็วเกินไป โดยเฉพาะการเรียนเกี่ยวกับการออกแบบฯนั้นต้องมีการปรึกษาพูดคุย ถกเถียงแลกเปลี่ยนความคิดกันมากกว่าแค่การส่งงานและอธิบายด้วยตัวอักษร ซึ่งการนำเสนองานในห้องเรียนเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้นักออกแบบฯได้นำเสนอความคิดของตนเองแลกเปลี่ยนกับข้อวิพากษ์ของอาจารย์ผู้สอนจนเกิดการเรียนรู้ผ่านงานที่ได้ทำ แต่เวลาระหว่างสัปดาห์หลังจากการเรียนอาจารย์ผู้สอนยังได้เพิ่มการเรียนรู้นอกเวลาเมื่อนักออกแบบฯต้องการจะนำแนวความคิดของตนเองมาเสนอและรับคำวิพากษ์เพื่อสามารถปรับปรุงแก้ไขข้อผิดพลาดที่จะเกิดขึ้นก่อนถึงวันส่งงานจริงได้ โดยกลวิธีการถ่ายทอดนี้เป็นการพูดคุยที่ไม่เป็นทางการมากกว่าการสอนในห้องและสามารถลงรายละเอียดและให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคลได้อย่างดี

> *“เหมือนกับว่าตอนไป Consult งานกะอาจารย์จากการพูดคุยเค้าก็สอนเราแบบนั้นอะไม่ได้แบบว่าจับมือแบบว่าต้องไปทำแบบนี้ผมว่ามันค่อยๆซึมมาเรื่อยๆ เหมือนกับว่าตอน Consult ทำให้เราคิดอะว่ามันต้องทำอย่างนี้นี่หว่า ประมานนั้นอะพี่ผมว่าตอน Consult ตัวต่อตัวได้มากกว่านะ ตอนเรียนในห้องผมไม่ค่อยตั้งใจเรียน ฮ่าๆ (หัวเราะเขิน)” (ซี)*

กลวิธีการถ่ายทอดจากการปรึกษางานนอกห้องเรียนนั้นสามารถทำลายข้อจำกัดด้านเวลาในการเรียนของนักออกแบบฯได้และเปิดโอกาสให้นักออกแบบฯได้มีโอกาสเรียนรู้จำคำแนะนำของอาจารย์เพื่อนำไปปรับปรุงแก้ไขงานของตนให้ดีที่สุด และกลวิธีนี้เป็นการถ่ายทอดที่ไม่เป็นทางการ ซึ่งเป็นการให้คำปรึกษาแบบตัวต่อตัว ดังนั้นจึงทำให้นักออกแบบฯได้เรียนรู้จากอาจารย์โดยตรงมากกว่าการเรียนในห้องเรียนที่มีเพื่อนร่วมเรียนอยู่ด้วย

2.3.7) การถ่ายทอดผ่านการให้นักออกแบบฯช่วยทำงาน

กลวิธีนี้เป็นการถ่ายทอด เทคนิค ทักษะการทำงานด้านต่างๆของรุ่นพี่ด้วยการให้นักออกแบบฯช่วยงาน เนื่องจากบางครั้งงานของรุ่นพี่มีจำนวนมากซึ่งในบางรายไม่สามารถทำได้ทันตามกำหนดที่อาจารย์ตั้งไว้ ซึ่งกลุ่มพี่ต้องการความช่วยเหลือจากรุ่นน้องที่มีเวลาว่างมากกว่า โดยนักออกแบบฯที่เสียสละตนเองมาช่วยรุ่นพี่นั้น มีโอกาสได้เรียนรู้สิ่งต่างๆผ่านการเห็นการทำงานในทุกขั้นตอนของรุ่นพี่ และในบางขั้นตอนนั้นนักออกแบบฯมีโอกาสได้รับความไว้วางใจให้ลงมือทำเองด้วย เนื่องจากมีทักษะความสามารถที่เป็นที่พึงพอใจของรุ่นพี่ เพราะได้ฝึกฝนทักษะจากการเรียนในห้องเรียนมาบ้างแล้ว แต่ลักษณะงานที่ได้รับมอบหมายมักมีรูปแบบของงานที่เน้นการปฏิบัติโดยไม่ต้องใช้ความคิดในการออกแบบ โดยการคิดนั้น รุ่นพี่จะเป็นคนคิดมาให้นักออกแบบฯเปรียบเสมือนผู้ใช้แรงงานที่เพียงแต่ลงมือทำให้งานนั้นสำเร็จก็พอ เช่นการลงสี งานเขียนคำอธิบายต่างๆในการนำเสนอลงแผ่นนำเสนอผลงาน การวาด การต้นแบบ ตามสิ่งที่รุ่นพี่คิด

ไว้ เป็นต้น ซึ่งการช่วยงานทำให้ได้เห็นและฝึกฝนทักษะที่มีอยู่ รวมถึงได้รับการถ่ายทอดทักษะใหม่จากรุ่นพี่เพื่อให้งานของรุ่นพี่มีคุณภาพมากกว่าแค่ใช้ทักษะของนักออกแบบฯ

“คือตอนนั้นเราวาดรูปเป็น Sketch เป็นหมดละ คือ Sketch ในแง่ของเทคนิคอ่ะ ไม่ใช่ในแง่ของ Idea Sketch เราพอจะมี Skill พี่เขาก็แบบเฮ้ยช่วยหน่อยดิ อะไรแบบนี้ เขามี Sketch มาแล้วเราก็มาทำให้เป็นภาพ Sketch Rendering เราก็ใส่แสงเอา ก็ลงสี Marker ให้เขา เขาก็เอาไปแปะบน Plate เขา” (พี่ปอ)

“พี่ปีห้าเขาทำ Thesis เราก็เห็นว่าแบบเค้าทำงานกันยังไง เขียน Plateยังไงบ้าง พอดีผมเป็นคนลายมือสวย สมัยนั้นก็แบบไม่ใช้คอมพิวเตอร์ รุ่นพี่ก็แบบเฮ้ยเนี่ยเอาไปช่วยเขียนให้หน่อย เราก็เขียนๆให้” (พี่ปอ)

“คือพอปี 1เทอม 2 ปุ๊ปพี่ปี 5 รุ่นเนี๊ยะจะจบ Thesis กัน ตอนนั้นผมช่วยเกือบทุกคนอะ ทำโมเดล คนนึงทำให้ 10 กว่าตัว เครื่องล๊อคจักรยาน เออตอนนั้นก็เลยคิดว่า Skill แรกที่ตัวเองเก่งเลย แต่ก็ยังหยาบอยู่ พวกงานเนี๊ยบๆเนี่ย ทำไม่ค่อยเป็นเท่าไหร่ เค้าก็ให้ทำเป็นโมเดลให้มันเสร็จสวยงามแข็งแรง รวดเร็วไรเงี่ย” (พี่ปูน)

ไม่ใช่ว่ารุ่นพี่เลือกเฉพาะนักออกแบบฯที่มีความสามารถและทักษะที่ดีมาช่วยงาน แต่รุ่นพี่ยังเปิดโอกาสให้กับรุ่นน้องที่มีใจเอื้อเฟื้อมาช่วยเหลืองานได้ลองทำงาน เนื่องจากงานของรุ่นพี่บางครั้งมีมากจนไม่สามารถเลือกคนทำได้ ซึ่งเป็นเสมือนการเปิดโอกาสการเรียนรู้ให้กับนักออกแบบฯรุ่นน้องให้ได้พบกับการเรียนรู้เนื่องจากรุ่นพี่ต้องสอนในสิ่งที่นักออกแบบฯไม่เคยทำมาก่อน และความยุ่งของรุ่นพี่ในการทำงาน การสอนของรุ่นพี่จึงเป็นการสอนที่รวบรัดตัดตอนให้ทำงานได้ในทันที ทำให้ได้เรียนรู้ทักษะนั้นอย่างรวดเร็วและสามารถทำงานเหล่านั้นได้และทำให้ทักษะนั้นติดตัวมาตั้งแต่เวลานั้น

“ไว้ใจ ไม่ไว้ใจไม่รู้ละ ก็ต้องอย่างนั้นเพราะเวลามันไม่ทัน ฮ่าๆๆ บางทีเค้าก็ต้องสอนเราทำ พวกนี้มันก็เป็นเองมาด้วย เค้าสอนด้วย” (พี่ป่าน)

“ก็ไปเรียนรู้จากรุ่นพี่เวลาไปช่วยทำการเชื่อมเหล็ก การไรพวกเนี่ยไปช่วยเค้าเค้าก็สอน ไปขลุกอยู่กับเขาใน Shop หรือว่าไรเงี่ย” (พี่ไม้)

“การPresent บางอย่างเค้าก็จะแบบ ช่วยเอาตรงนี้ไปลงสี ทำPlateหน่อยตอนนั้นปี 1 เราก็ยังไม่เคยทำลงสียังไม่เก่ง เค้าก็แบบสอนแบบ Shortcut เลย เพราะเค้าต้องคลุกอยู่กับ

การเขียนแบบทำรายละเอียดที่ตัวเค้าเองเท่านั้นที่เค้าทำได้ ส่วนองค์ประกอบอื่นๆของงานเค้าก็แจกจ่าย" (พี่ป่าน)

ในสถานการณ์ของบริบทการช่วงงานนั้น การได้เห็น ได้ยิน ได้สัมผัสและได้ทำสิ่งต่างๆในบริบทการทำงานของรุ่นพี่นั้น สามารถที่จะช่วยสร้างเสริมประสบการณ์การทำงานตลอดจนเทคนิคต่างๆสอดแทรกเข้ามาในเวลานั้นได้ทั้งที่รู้ตัวและไม่รู้ตัวโดยที่นักออกแบบฯบางท่านได้รู้สึกว่าการไปช่วยรุ่นพี่นั้นทำให้นักออกแบบฯท่านนี้ซึมซับการทำงานเมื่อได้เห็นรุ่นพี่ทำงาน

"การที่เราทำโน่นทำนี่ได้ มันอาจจะเป็นการซึมซับ จากการที่เราเห็นงาน ช่วยคนนั้นเสร็จไปช่วยอีกคนต่อ มันเป็นสังคมแบบนี้ ช่วงส่งงานมันจะใกล้ๆกัน ก็จะได้ไปเห็นอะไรเยอะเลยแหละ" (พี่ป่าน)

จากการเรียนรู้ด้านทักษะต่างๆ การช่วยทำงานทำให้นักออกแบบฯได้ฝึกทักษะการทำงานในหลายๆด้านแล้วยังได้เรียนรู้การใช้เครื่องมืออุปกรณ์ที่สำคัญในการทำงานซึ่งเครื่องมือเหล่านี้เป็นอุปกรณ์ที่ไม่เคยได้รู้จักและยังไม่เคยได้ใช้มาก่อนเลย การยื่นมือเข้ามาช่วยเหลือรุ่นพี่จึงทำให้นักออกแบบฯได้เรียนรู้วิธีการใช้และสรรพคุณของอุปกรณ์แต่ละชิ้น เช่นในเรื่องราวของนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่ได้รู้จักกับการใช้สีประเภทหนึ่งที่เรียกว่า "Marker"ซึ่งสีประเภทนี้เป็นที่นิยมชื่นชอบในงานด้านออกแบบฯ โดยในช่วงเริ่มต้นนั้นนักออกแบบฯคิดว่า Marker เป็นสีเมจิกธรรมดาที่ตนเองรู้จักตั้งแต่เด็ก และยังได้รู้จักว่ากระดาษสำหรับวาดรูปยังมีหลายชนิดไม่ได้มีแค่กระดาษธรรมดาที่เคยวาดรูปก่อนหน้านี้ ซึ่งการลงสีด้วย Marker นั้นถ้าใช้กระดาษสำหรับ Maker โดยเฉพาะจะช่วยทำให้การทำงานมีประสิทธิภาพมากขึ้น

"เราก็เห็นรุ่นพี่ทำโน่นทำนี่ เห็นแบบว่าทำกันสดๆ เอาสี Marker มาเผางานกัน ยังไม่รู้เลย Marker ต่างจากปากกาเมจิกยังไง ก็เมจิกหัวตัดเฉยๆ ทำไมต้อง YOKEN อะไรคือ COPIC กระดาษก็มีตั้งหลายแบบ เราก็ไม่รู้ว่าใช้ A4 ไม่ได้หรอ ปกติเราวาดลงในกระดาษอะไรก็ได้ ทำไมต้องกระดาษ Marker โดยเฉพาะ อะไรเงี้ย มีทั้งไปช่วยแล้วก็ไปดู" (พี่ป่าน)

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่ได้รู้จักกับอุปกรณ์ในการทำงานชิ้นใหม่ที่เรียกว่า "สเปรย์กาว" ซึ่งคุณสมบัติเหมือนกาวทั่วไปที่ใช้ติดวัสดุต่างๆ แต่ต่างจากกาวทั่วไปในวิธีการใช้ที่ง่ายกว่าการทาแต่เป็นการพ่นเหมือนสีกระป๋อง ซึ่งทำให้นักออกแบบฯตื่นเต้นและได้เรียนรู้การใช้งานอุปกรณ์ชิ้นนี้

"อย่าง สเปรย์กาวไม่เคยเห็นเลยนะ เฮ้ยอารมณ์แบบ เหี้ย!!(อุทานตกใจ) มันมีงี้ด้วยหรอวะ เทพว่ะ มันเวิร์ค ใช้นาน เราตื่นเต้นตอนที่เห็นเค้าใช้กัน" (พี่ฟรอยด์)

นอกจากทักษะเทคนิคทางด้านงานฝีมือต่าง ๆที่นักออกแบบฯได้รับเมื่อมีโอกาสได้ช่วยงานรุ่นพี่แล้วนั้น นักออกแบบฯยังได้เรียนรู้เทคนิคเกี่ยวกับการโกง หรือเอาตัวรอดเมื่อทำงานเพื่อให้ส่งงานได้ทันเวลาและครบถ้วนตามกระบวนการออกแบบฯที่อาจารย์กำหนดไว้ เช่นในกรณีของนักออกแบบท่านหนึ่งที่ได้เรียนรู้ว่า การออกแบบฯก่อนที่จะถึงงานออกแบบฯชิ้นสุดท้าย (Final Design) ที่เลือกนำเสนอนั้นต้องผ่านการออกแบบฯในขั้นต้นมากมายก่อนที่จะถูกพัฒนากว่าจะเป็นผลิตภัณฑ์ชิ้นสุดท้าย แต่รุ่นพี่บางท่านที่ไม่มีเวลาในการทำงานในช่วงพัฒนาแบบในขั้นต้น จึงเลือกทำแค่งานออกแบบฯชิ้นสุดท้ายก่อน แล้วค่อยพัฒนาย้อนกลับไปสู่จุดเริ่มต้น ซึ่งเป็นการย้อนขั้นตอนที่ไม่ถูกต้องแต่ก็เป็นเทคนิคหนึ่งที่ทำให้มีงานครบขั้นตอนและสามารถส่งทันเวลา นักออกแบบฯจึงได้เรียนรู้เพื่อสามารถนำไปใช้ถ้าจำเป็น

> *“เจอทีนึงรุ่นพี่เค้าบอก ผมทำ Final Design ไว้แล้วนะ มึงไปDevelop ย้อนกลับ ไปลดตรงนี้ออก ตัดตรงนั้นตรงนี้ เราก็พึ่งรู้ว่าเค้าทำกันงี้ได้ด้วยนะ ฮ่าๆๆ” (พี่ป่าน)*

นอกจากนี้ ช่วงเวลาของการช่วยงานนั้น นักออกแบบฯยังมีโอกาสได้เห็นการทำงาน ได้พูดคุยกับรุ่นพี่ ทำให้เกิดการถ่ายทอดเนื้อหาอีกที่เป็นประโยชน์มากนั่นคือ การวางแผนการเรียนในอนาคต

> *“ตอนเราจะขึ้นปี 4 มันมีวิชาที่จะต้องเลือกเรียนไงเราจะรู้ว่าอะไรเหมาะไม่เหมาะกับเรา ตอนเราจะขึ้นปี 3 เนี่ยก็จะไปช่วยรุ่นพี่อยู่แล้ว คือสมัยก่อนปี1มีหน้าที่เป็นลูกมือให้พวกพี่ๆด้วยเพื่อเรียนรู้งานมันก็จะเป็นระบบแบบนี้” (พี่โฟม)*

นักออกแบบฯได้เรียนรู้ทักษะ ความรู้ ความสามารถมากมาย รวมถึงการเข้าใจการเรียนที่ต้องพบเจอในอนาคต จากตัวแทนรุ่นพี่ผ่านการเสียสละเวลาส่วนตนไปช่วยงาน ซึ่งทำให้ได้เห็นได้สัมผัสกับงานที่ยังไม่เคยทำและมีโอกาสได้ทำในอนาคต รุ่นพี่จะคอยถ่ายทอดเนื้อหาที่สำคัญให้เพื่อให้นักออกแบบฯสามารถช่วยงานได้ ซึ่งเป็นการเรียนรู้การถ่ายทอดที่เกิดขึ้นโดยทั้งสองไม่ได้ตั้งใจ โดยนอกจากการกลวิธีการถ่ายทอดที่เกิดจากการให้รุ่นน้องช่วยงานแล้วนั้น ในการเรียนช่วงเวลานั้นยังมีการเรียนรู้ในอีกรูปแบบหนึ่งที่รุ่นน้องไม่จำเป็นต้องช่วยเหลือรุ่นพี่เลย แต่กลับเป็นรุ่นพี่ที่คอยมาสอนรุ่นน้องที่ยังไม่มีความรู้เกี่ยวกับทักษะต่าง ๆที่สามารถทำงานได้รวดเร็วและมีคุณภาพมากขึ้น

2.3.8) การถ่ายทอดผ่านการช่วยงานนักออกแบบฯ

ช่วงเวลาที่นักออกแบบฯเริ่มเข้ามาเรียนในระดับอุดมศึกษานั้น ความรู้ทักษะ และความสามารถยังมีไม่เพียงพอต่อการทำงานออกแบบฯมากนัก ประกอบกับที่ได้กล่าวไปข้างต้นว่าอาจารย์ผู้สอนมักมีเวลาสอนไม่มากและมักสั่งงานแล้วปล่อยให้ทำโดยลำพัง ซึ่งนัก

ออกแบบฯบางท่านก็สามารถทำงานได้ดี บางท่านก็ทำงานนั้นไม่ได้ดี แต่ในช่วงเวลานั้นมีรุ่นพี่และเพื่อนบางท่านที่มีน้ำใจเสียสละเวลามาช่วยให้นักออกแบบฯสามารถทำงานที่อาจารย์สั่งได้ดีกว่าแค่ทำตามลำพัง โดยการถ่ายทอดนั้นเป็นรูแบบที่ไม่เป็นทางการ แต่มาในรูปแบบการช่วยทำงานและนักออกแบบฯได้เรียนรู้และฝึกฝนไปในเวลาที่รุ่นพี่และเพื่อนคอยสอนคอยและให้คำแนะนำ อีกทั้งการช่วยเหลือนั้นไม่จำกัดอยู่แค่การช่วยในสถานศึกษาเท่านั้น นักออกแบบฯบางท่านนั้นยังได้รับการช่วยเหลือจากรุ่นพี่และเพื่อนที่อาศัยอยู่ที่หอพักเดียวกันอีกด้วย

“ตอนเราแรกๆจะมีรุ่นพี่มาช่วย ก็มาช่วยๆ ดูๆ มาสอนเทคนิคอะไรพวกนี้ ก็เทคนิคแบบ ทำโมเดล นู่นนี่ อะไรต้องทำยังไง” (พี่ฟรอยด์)

“เขาไม่ได้มาสอนแบบเป็นเรื่องเป็นราว มันเป็นแบบเหมือนมาช่วยเราทำงาน พี่น้องช่วยกันหมด พี่ก็บอกเฮ้ยอย่างนี้ดิๆ แบบนี้ดีกว่า” (พี่ไผ่)

“ก็เหมือนทำไม่ทันเงี่ย พี่ๆอยู่หอเดียวกันเค้าก็มาช่วย ช่วยทำโมเดลที่ห้อง” (วาย)

การถ่ายทอดในรายละเอียดนั้นเป็นการสอนโดยใช้งานของนักออกแบบฯเป็นตัวอย่าง โดยรุ่นพี่ที่มีประสบการณ์มากกว่าจะเป็นผู้สาธิตทำงานเหล่านั้นให้นักออกแบบฯได้ดู และให้โอกาสนักออกแบบฯได้ลองทำงานนั้นด้วยตนเอง โดยในสถานการณ์นั้นนักออกแบบฯได้เรียนรู้เทคนิค กลเม็ดต่างๆที่เกิดจากการสั่งสมประสบการณ์ของรุ่นพี่ที่มีชั่วโมงบินมากกว่าตนเอง โดยการถ่ายทอดของรุ่นพี่นั้นเกิดจาก ทั้งการร้องขอ ซักถามของนักออกแบบฯ และการเสียสละยื่นมือเข้ามาช่วยเองของรุ่นพี่ ซึ่งรุ่นพี่แต่ละท่านนั้นมีความสามารถที่แตกต่างกันออกไปซึ่งถ้าได้รับการถ่ายทอดจากรุ่นพี่หลายท่าน ยิ่งทำให้มีความรู้และทักษะที่มากขึ้นไปอีก

“พี่เนี่ยจะสอนมันเรียกว่า Learning by Doing เนี่ย ถ้าคนไหนได้พี่มือเซียนๆมาวาดให้ดูเนี่ยหูย..มันจำเป็นเทคนิค ใช้เทคนิคนี้เว้ย อ๋อทำแบบนี้เราก็แบบเรียนรู้จากการที่ดูรุ่นพี่เขาทำ คือพี่เขามาช่วยทำงานให้เรานั่นแหละ” (พี่ไผ่)

“ตอนเค้ามาช่วยเรา เราก็ดูเค้าทำ ทำตามเค้า หรือเราไม่เข้าใจ ค่อยถามเค้า” (พี่แก้ว)

“ไม่ได้ขอให้ช่วยนะบางที เขาเห็นเราว่าเรากำลังทำอะไรอยู่ เขาก็มาถามว่าทำได้ไหม พี่ไม่ได้ช่วยต่อ แต่พี่มาช่วยสอน แบบต่อให้ดูอ่ะ ว่าต่อแบบนี้ ทาไดคอโรแบบนี้ ทำให้ดูเสร็จเราก็ทำ ตัดพลาสติก ตัดแบบใช้เทคนิค ตัดพลาสติกแบบไม่ต้องใช้คัตเตอร์อะคิลิค ใช้มีดตัดเสร็จหักเลย อะไรแบบนี้ครับ พวกนี้ก็มาจากรุ่นพี่ทั้งนั้น เขาก็สอนเรา” (พี่ปอ)

“เค้าสอนตลอดเลย แต่การสอนของพี่เค้าคือผมต้องไปถามเค้า เค้าก็จะคอยแนะนำว่าไอ้นั่นต้องทำยังไง ได้นี่ต้องทำยังไง ผมไปถามเค้าก่อนเค้าให้ผมทำเองแหละแต่เค้าบอกเทคนิค ผมก็เลยลอง พอผมมีอะไรที่แบบต้องถาม พี่คนไหนที่เก่งทางด้านไหนผมก็ไปคุยกับคนนั้นเลย ทำให้เข้าใจได้ไว” (พี่ปูน)

การถ่ายทอดส่วนมากเป็นการบอกเทคนิครายละเอียดเล็กๆน้อยๆ ที่ไม่สามารถหาได้จากห้องเรียนหรือตำราเรียน แต่สิ่งเหล่านี้สั่งสมจากประสบการณ์ที่ได้ทำงานมากกว่าในการทำงาน เช่น การทำโมเดลที่มีเทคนิคมากมายที่ทำยังไงจะทำให้ผลิตภัณฑ์ที่นักออกแบบฯต้องการให้ออกมาเหมือนจริงมากที่สุด เช่นนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่ต้องการทำต้นแบบโคมไฟในรูปแบบของยานอวกาศแต่ไม่มีทักษะและเทคนิคพอจะทำให้มีความเหมือนยานอวกาศมากที่สุด ซึ่งในช่วงเวลานั้นได้รับคำแนะนำจากรุ่นพี่เกี่ยวกับเทคนิคพิเศษมากมายเพื่อทำให้ความต้องการสำเร็จได้

“ตอนปี 1 ผมต้องทำโคมไฟ ผมจะทำเป็นยานอวกาศ ก็บอกพี่ๆ อยากให้มันดูเหมือนเหล็กมาประกอบ พี่เค้าแนะนำ แบบนี่เลยมึงเอาสีน้ำตาทำ parting line แล้วปาดแล้วเช็คให้มันดูแบบเขรอะๆอะไรเงี้ย แล้วอีกอันเอาชิ้นนั้นเจียจนบิ่น แล้วเอาสีเงินทา เหมือนกับตัวมันเคยถูกกระแทก งี้ก็สนุกดี ฮึๆๆ” (พี่ปูน)

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่ต้องทำต้นแบบของลำโพง และเมื่อไปถามรุ่นพี่จึงทำให้ทราบเทคนิควิธีการทำต้นแบบมากมายจากรุ่นพี่ เช่น ต้องใช้วัสดุอะไรเคลือบผิวก่อนพ่นสี จะติดชิ้นส่วนตรงไหนก่อนหรือหลัง จะพ่นสีชิ้นส่วนนั้นก่อนหรือติดก่อน ซึ่งจากการถ่ายทอดของรุ่นพี่ในเวลานั้นทำให้ได้ลองปฏิบัติตามและสามารถทำงานเองได้

“จริงๆก็รุ่นพี่แนะนำค่ะ เริ่มมีโป๊วขาวมาอะไรยังเงี้ย แต่เอ็มก็แบบ ถ้าโป๊วขาวผิวของลำโพงมันต้องเป็น texture เล็กๆ เพราะฉะนั้นตรงไหนที่เป็นผ้าลำโพง เราก็ตัดโป๊วขาวออก ที่มันจะมีการแบ่ง surface รุ่นพี่แนะนำมาต้องมี parting line ก่อนพ่นนะ เราก็ลองทำทุกอย่าง ตรงนี้ต้องมีรูปลั๊กเสียบ ก็ลอง ก็คือรุ่นพี่บอก Gimmick อะไรมาเราลองหมดอ่ะค่ะก็โอเค” (เอ็ม)

ไม่เพียงการถ่ายทอดทักษะในการทำงานที่เป็นลักษณะทักษะเพื่อการปฏิบัติ แต่รุ่นพี่บางกลุ่มได้ถ่ายทอดความรู้และทักษะเกี่ยวกับการคิด เทคนิคในกระบวนการคิด ผ่านการช่วยเหลืองาน

“ด้วยความซี้ด้วย ก็คุยกันอ่ะค่ะ พี่ก็น่ารัก พี่ก็จะบอกว่า เอ็มต้องยังงี้ๆๆ ก็คือเอ็มไปซี้กับพี่ๆ เค้าเป็นแกงค์เดียวกัน แล้วเค้าเป็นเทพในรุ่นนั้นอ่ะค่ะ เค้าก็เลยแชร์มาให้เรา อย่าง

วิธีการคิด ระบบการคิด เค้าก็เขียนแนะนำเอ็มว่าเวลาทำ Research ทำไงก่อนหลังหรือทำ Mood Board ต้องทำยังไง เออ เค้าก็แนะนำเรามาหมด ก็พี่น่ารักมาก" (เอ็ม)

กลวิธีในการถ่ายทอดระหว่างนักออกแบบฯและเพื่อนนั้นเป็นไปในรูปแบบของการถ่ายทอดผ่านการสนทนากันอย่างไม่เป็นทางการในการช่วยงานของเพื่อน โดยเพื่อนมักช่วยคิด ให้คำนำแนะนำในมุมมองที่กว้างออกไปกว่าสิ่งที่นักออกแบบฯคิดไว้ด้วยตนเองซึ่งทำให้นักออกแบบฯมีแนวความคิดในการออกแบบฯที่เพิ่มมากขึ้นและสามารถนำแนวคิดเหล่านั้นไปต่อยอดเพื่อพัฒนางานของตนเองให้ดีขึ้นก่อนที่จะสรุปส่งงานในแต่ละขั้นตอน

"กลุ่มเพื่อนที่นั่งทำงานด้วยกันก็แบบของมึงทำไรบ้างวะ เสร็จส่งยัง ระหว่างที่ทำก็จะแบบว่า เฮ้ยดูหน่อยดิ๊ อันนี้ยังไง คือแบบของแกอะไร เราว่าแบบนี้ไม่ดีกว่าหรอ มันก็จะ comment กันไป เราก็จะได้ Idea แปลกๆกว่าแค่ที่เราคิดก็เอาไป develop งานได้"(เอ็ม)

กลวิธีการถ่ายทอดผ่านการช่วยนักออกแบบฯทำงานนั้นเป็นกลวิธีที่เกิดขึ้นจากสถานการณ์ที่รุ่นพี่และเพื่อนยื่นมือเข้ามาช่วยทำงานที่ได้รับมอบหมายจากอาจารย์และไม่สามารถคิดและทำงานบางส่วนได้ โดยเกิดจากทั้งการขอร้องจากนักออกแบบฯและการเสนอตัวเข้าไปช่วยเอง ซึ่งสถานการณ์นี้ทำให้ได้เห็นทักษะการทำงาน ได้รับคำแนะนำจากรุ่นพี่ที่มีความสามารถมากกว่าจากประสบการณ์ที่รุ่นพี่เคยทำงานมาก่อนและเพื่อนที่มีแนวคิดจากประสบการณ์แตกต่างออกไป จนก่อเกิดเป็นการถ่ายทอดให้ได้เห็นการสาธิตการทำงาน ได้รับฟังคำแนะนำ และได้ลองทำตามจนสามารถทำงานที่ได้รับมอบหมายสำเร็จและมีคุณภาพมากกว่าการทำตามลำพัง

2.3.9)การถ่ายทอดผ่านการร่วมฟังการนำเสนอผลงาน

เมื่อถึงวันที่รุ่นพี่หรือเพื่อนต้องนำเสนองานต่ออาจารย์เพื่อรับการประเมินในรายวิชาต่างๆ นักออกแบบฯมีโอกาสได้รับชมขั้นตอน เหตุการณ์มากมายที่เกิดขึ้นในสถานการณ์การนำเสนองาน โดยกลวิธีนี้นักออกแบบฯได้รับประสบการณ์ตรงโดยไม่ต้องผ่านการเล่าที่อาจบิดเบือนไปจากผู้เล่าจึงทำให้ได้เรียนรู้เนื้อหาที่มีโอกาสพบเจอในอนาคตและสามารถวางแผนเตรียมตัวอย่างไรให้เหมาะสมกับสถานการณ์ที่ตนเองต้องเจอ และโอกาสที่ได้ดูรุ่นพี่นำเสนองานนักออกแบบฯได้จดจำข้อผิดพลาดที่เกิดกับรุ่นพี่ท่านนั้นๆและนำมาเป็นข้อเตือนใจว่าเมื่อถึงคราวตนเองต้องทำจะไม่ให้ข้อผิดพลาดเหล่านี้เกิดขึ้นกับตนเอง ซึ่งนักออกแบบฯให้ความสำคัญให้เวลามารับชมการนำเสนอของรุ่นพี่โดยเฉพาะการนำเสนองานที่เป็นวิทยานิพนธ์ที่ต้องได้ทำเช่นเดียวกันในอนาคต

"ตอนที่เราไปดูเราก็จะแบบอ๋อ ต้องคิดเรื่องนี้ด้วย เออ พี่เค้าลืมเรื่องนั้นพอเราฟังเราก็จะรู้ว่าถึงเวลาถ้าเราจะทำอะไรซักอย่าง สิ่งเหล่านี้คือสิ่งที่เราต้องคิด" (พี่ปอ)

“อันนี้มันก็เป็นสิ่งที่อยู่ดีๆให้มาสอนเค้าก็ไม่รู้จะสอนยังไง สอนมาก็เป็นหลักการมันกว้างไง แต่เป็นตัวอย่างมันเห็นชัด บางทีในวัยที่เราเรียนอยู่มันก็ไม่ได้ฟังหลักการแล้วปิ๊งในทีเดียวได้ เพราะเราขาดประสบการณ์ก็ต้องมาดูประสบการณ์ของคนอื่น” (พี่ป่าน)

“ผมก็จะไปพยายามไปดูรุ่นพี่ Present บ่อยๆเพื่อที่ว่าเราจะได้รู้ว่าต่อไปเราจะเจออะไรเราไปเอง คือเรารู้ว่าพี่เค้าส่งงานเราก็ไปดูเราก็จะรู้ว่าเค้าก็จะทำไรกัน คือเราไปดูว่าเราต้องเจออะไร เหอะๆยิ่งเวลาตรวจ Thesis ของ ID เงี่ยจะพยายามไม่พลาดไปดู” (วาย)

นอกจากการได้รับชมรุ่นพี่นำเสนองานแล้วนั้น นักออกแบบฯยังได้เรียนรู้แนวคิดวิธีการทำงานจากที่ได้เห็นการทำงานของเพื่อนสะท้อนผ่านการวิพากษ์ วิจารณ์งาน ของอาจารย์เมื่อเพื่อนนำเสนองานต่ออาจารย์ผู้สอน และนำข้อติชมเหล่านั้นมาพัฒนางานให้ดีขึ้นและลดข้อผิดพลาดที่จะเกิดขึ้นได้

“เราก็เรียนรู้จากงานของเพื่อน เพื่อนก็เรียนรู้จากงานของเรานะตอนที่เราโดนอาจารย์ comment มา เราก็เริ่มดูงานเพื่อนที่อาจารย์ชม ที่อาจารย์ว่า เออค่อยมาเริ่มดูว่าอะไรใช่หรือไม่ใช่ อะไร work อะไรน่าจะไม่ work” (เอ็ม)

การถ่ายทอดจากกลวิธีนี้จะเกิดขึ้นไม่ได้เลยถ้าไม่ได้รับการเปิดโอกาสของอาจารย์ผู้สอนที่ให้โอกาสนักออกแบบฯรุ่นน้องที่สนใจเข้ามารับชมการนำเสนอของรุ่นพี่ได้ตามต้องการซึ่งช่วงเวลานั้นเองนักออกแบบฯได้รับประสบการณ์ทั้งวิธีการนำเสนอต่างๆ ความรู้ รวมถึงคำวิพากษ์วิจารณ์ของอาจารย์ที่เป็นประโยชน์ในอนาคต

“ดูได้อาจารย์ไม่ได้ Stick ถ้าเค้ายืน Lecture อยู่เงี้ยก็ไม่ได้แต่ถ้าช่วงนำเสนอดูได้เลย สมมติว่าเนี่ยเรามีหุ้นส่วนในพี่คนนี้ พี่รหัสเรา เราอยู่ในทีมช่วยพี่เค้า ทั้งทีมมันก็ยกโขยงกันเหมือนหิ้วหอบงานไปส่ง พอถึงช่วงPresent Thesis ก็ไปดูกัน ให้กำลังใจกัน อาจารย์ก็จะแบบเริ่มสวมบทบาท Got Talent เป็นพวกวิจารณ์ ก็จะแบบซัดแหลก” (พี่ป่าน)

การถ่ายทอดผ่านการรับชมช่วงนำเสนองานนั้นเป็น กลวิธีที่นักออกแบบฯได้เห็นตัวอย่างการทำงานของรุ่นพี่และเพื่อนในช่วงการนำเสนองาน ซึ่งสามารถเห็นแนวคิด ทักษะการทำงาน ข้อดีที่ได้รับคำชมและข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้น ของรุ่นพี่และเพื่อผ่าน ซึ่งสามารถนำข้อมูลที่ได้ไปปรับปรุงวางแผนจัดการงานที่ตนเองต้องทำให้เกิดข้อผิดพลาดน้อยลงและนำข้อดีไปพัฒนางานได้เช่นกัน โดยการได้เห็นสถานการณ์ในการนำเสนองานของรุ่นพี่ยังทำให้สามารถเห็นสถานการณ์ที่ต้องเจอใน

อนาคตของการเรียนที่ค่อนข้างคล้ายกัน และสามารถวางแผนการเรียนได้เมื่อถึงวันที่ต้องเรียนในวิชาเดียวกัน

โดยสรุปเกี่ยวกับกลวิธีในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพในช่วงสร้างพื้นฐานของสายวิชาชีพนั้น กลวิธีที่สำคัญสามารถจำแนกได้ทั้งหมด 9 กลวิธีโดยทุกกลวิธีมีความแตกต่างออกไปตามความเหมาะสมของเนื้อหาและความสามารถของตัวแทนในแต่ละกลุ่ม โดยกลวิธีแรกคือ กลวิธีการถ่ายถอดผ่านสั่งงานจากอาจารย์ผู้สอนและให้ทำงานตามลำพังมากกว่าการบรรยาย เป็นการเน้นให้นักออกแบบฯได้ฝึกปฏิบัติด้วยตนเองอย่างเต็มเพื่อให้มีทักษะที่แม่นยำจากการใช้เวลาฝึกฝน กลวิธีที่สองคือ กลวิธีการถ่ายถอดผ่านการแสดงตัวอย่างพร้อมการแนะนำ ซึ่งใช้ถ่ายทอดทักษะในการทำงานเช่นการทำต้นแบบ การวาดรูป การเขียนแบบ รวมถึงการใช้โปรแกรม 3 มิติ ฯลฯ ในการสร้างผลิตภัณฑ์ โดยกลวิธีนี้ถูกใช้จากอาจารย์ รุ่นพี่ และสื่อมวลชน โดยการให้คำแนะนำพร้อมแสดงตัวอย่างไปพร้อมกันซึ่งนักออกแบบฯสามารถจดจำทักษะที่ได้รับและพยายามฝึกฝนลองทำจนสามารถมีทักษะที่เพิ่มขึ้นกลวิธีที่ 3 คือการถ่ายทอดผ่านการบรรยายและจดจำ เป็นกลวิธีที่ถูกใช้ในการถ่ายทอดเนื้อหาเชิงทฤษฎีจากอาจารย์ผู้สอน โดยเป็นการบรรยายข้อมูลให้นักออกแบบฯได้จดจำและนำไปใช้ร่วมกับการออกแบบกลวิธีที่ 4 คือการถ่ายถอดผ่านการให้เห็นโลกของการทำงานจริง ทำให้นักออกแบบฯได้เห็น กระบวนการผลิตในเชิงอุตสาหกรรม ที่ยากต่อการเข้าใจในการเรียนในห้องเรียนและทำให้เข้าใจในหลักการจากการทำงานจริงในภาคอุตสาหกรรมมากยิ่งขึ้นกลวิธีที่ 5 คือ การถ่ายทอดผ่านการแสดงบทบาทของลูกค้า เป็นกลวิธีที่ผู้สอนสวมบทบาทของลูกค้าในการจ้างงาน ซึ่งเป็นกลวิธีที่สร้างสถานการณ์ให้นักออกแบบฯได้ฝึกการทำงานร่วมกับลูกค้าในอนาคตของสายวิชาชีพ โดยกระบวนการทุกอย่างถูกสมมติขึ้นทั้งการตั้งข้อกำหนดด้านเวลาของการส่งงาน การให้โจทย์ วัตถุประสงค์ ข้อจำกัด รวมถึงการวิจารณ์งานที่เข้มข้น ซึ่งนักออกแบบฯต้องพยายามทำงานให้ถูกใจอาจารย์ในบทบาทของลูกค้ามากที่สุดเนื่องจากวิชาชีพนี้ไม่ได้ทำงานเพื่อความชอบของตนเองแต่ต้องทำเพื่อความพึงพอใจของลูกค้าหรือผู้บริโภคเป็นหลัก กลวิธีที่ 6 คือกลวิธีการถ่ายทอดจากการปรึกษางานนอกห้องเรียน คือกลวิธีที่เปิดโอกาสให้นักออกแบบฯได้มีโอกาสเรียนรู้จากคำแนะนำของอาจารย์เพื่อนำไปปรับปรุงแก้ไขงานของตนให้ดีที่สุดนอกเวลาเรียน เป็นการให้คำปรึกษาแบบตัวต่อตัว จึงทำให้นักออกแบบฯได้เรียนรู้จากอาจารย์โดยตรงมากกว่าการเรียนในห้องเรียนที่มีเพื่อนร่วมเรียนอยู่ด้วยกลวิธีที่ 7 คือการถ่ายทอดผ่านการให้นักออกแบบฯช่วยทำงาน โดยนักออกแบบฯได้รับการถ่ายทอด จากตัวแทนรุ่นพี่ผ่านการที่นักออกแบบฯเสียสละเวลาส่วนตนไปช่วยงาน ละได้เห็นได้สัมผัสกับงานที่ยังไม่เคยทำและมีโอกาสได้ทำในอนาคต ซึ่งรุ่นพี่จะคอยถ่ายทอดเนื้อหาที่สำคัญเพื่อให้นักออกแบบฯสามารถช่วยงานได้ จึงเป็นการถ่ายทอดที่ทั้งสองฝ่ายไม่ตั้งใจ กลวิธีที่ 8 คือกลวิธีการถ่ายทอดผ่านการช่วยนักออกแบบฯทำงาน จากรุ่นพี่และเพื่อน ในการทำงานที่ได้รับมอบหมายจากอาจารย์และไม่สามารถคิดและทำงานบางส่วนได้ โดยเกิดจากทั้งการขอร้องจากนักออกแบบฯและการเสนอตัวเข้าไปช่วยเอง ซึ่งสถานการณ์นี้ทำให้ได้เห็นทักษะการทำงาน ได้รับคำแนะนำจากรุ่นพี่ที่มีความสามารถมากกว่าจากประสบการณ์ที่เคยทำงานมาก่อน

และเพื่อนที่มีแนวคิดจากประสบการณ์ที่แตกต่างกันจนก่อเกิดเป็นการถ่ายทอดให้เห็นการสาธิตการทำงาน ได้รับฟังคำแนะนำ และได้ลองทำตามจนสามารถทำงานได้สำเร็จและมีคุณภาพมากกว่าการทำตามลำพังและกลวิธีสุดท้ายคือ กลวิธีในการถ่ายทอดผ่านการรับชมช่วงนำเสนองาน นักออกแบบฯได้รับการถ่ายทอดจากการเห็นตัวอย่างการทำงานของรุ่นพี่และเพื่อนในช่วงการนำเสนองาน ซึ่งนักออกแบบฯสามารถเห็นแนวคิด ทักษะการทำงาน ข้อดีที่ได้รับคำชมและข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นของผ่านการวิจารณ์งานของอาจารย์ และสามารถเก็บจำสิ่งที่เกิดขึ้นทั้งข้อดีและข้อผิดพลาดนำไปพัฒนางานของตนเองให้ดีขึ้น รวมถึงการวางแผนการเรียนในอนาคตที่นักออกแบบฯต้องนำเสนอเหมือนรุ่นพี่เช่นกัน

โดยสรุป ในช่วงเวลาของการสร้างพื้นฐานของวิชาชีพนั้น เป็นการเรียนรู้ที่นักออกแบบฯจำเป็นต้องศึกษา ฝึกฝน เนื้อหาสำคัญทั้งที่เป็นความรู้ ทักษะ หลักการทางทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบฯ ให้เกิดความชำนาญเพื่อใช้ในการเรียนในระดับอุดมศึกษาและเป็นพื้นฐานเพื่อการทำงานในวิชาชีพในอนาคต โดยตัวแทนที่สำคัญในช่วงเวลานี้ก็จะมีทั้งหมด 5 กลุ่มตัวแทน ประกอบไปด้วย อาจารย์ในระบบการศึกษา รุ่นพี่ เพื่อน สถาบันการศึกษาภายนอกมหาวิทยาลัย และ กลุ่มสื่อมวลชน โดยในช่วงเวลานี้ผู้ที่มีบทบาทในการถ่ายมากที่สุดคือ อาจารย์ในระบบการศึกษาที่คอยถ่ายทอดเนื้อหาที่กำหนดจากหลักสูตรให้กับนักออกแบบฯโดยตรงอีกทั้งเป็นผู้ที่สร้างนักออกแบบฯเข้าสู่สายวิชาชีพมาหลายรุ่นและบางท่านมีประสบการณ์ในการทำงานออกแบบฯมานาน และรุ่นพี่ที่มีประสบการณ์ในการทำงานเรียนที่มากกว่านักออกแบบฯ และตัวแทนที่มีบทบาทรองลงมาได้แก่ เพื่อน สถาบันการศึกษาภายนอกมหาวิทยาลัย และ สื่อมวลชน ซึ่งตัวแทนแต่ละกลุ่มทำหน้าที่ในการถ่ายทอดเนื้อหาที่สำคัญ ผ่านกลวิธีที่แตกต่างกันออกไปทั้งการถ่ายทอดที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ ตามบทบาทที่เหมาะสมของตัวแทนและเนื้อหา ร่วมสร้างพื้นฐานที่สำคัญให้กับนักออกแบบฯจากที่เคยมีความรู้ด้านนี้อยู่เพียงน้อยนิด ให้สามารถก้าวไปสู่ระบบในการทำงานจริงได้ในภาคธุรกิจ โดยก่อนที่นักออกแบบฯจะเริ่มก้าวเข้าสู่ช่วงระหว่างวิชาชีพหรือการทำงานจริงนั้น นักออกแบบฯมีการเรียนรู้ในอีกช่วงหนึ่งเป็นช่วงเวลาที่มีความสำคัญมากสำหรับวิชาชีพนี้ นั่นคือช่วงเวลาที่ได้ทำงานจริงตั้งแต่ยังเรียนอยู่ในรั้วมหาวิทยาลัย โดยช่วงนี้เปรียบเสมือนการเล่นบทบาทที่เสมือนจริงในวิชาชีพ ซึ่งนักออกแบบฯได้ฝึกฝน ลองผิดลองถูกในการใช้ความรู้ ความสามารถและทักษะต่างๆที่ได้ร่ำเรียนฝึกฝนมาจากการเรียนก่อนก้าวไปสู่โลกของการทำงานจริง

ตอนที่ 2.5 ชีวิตเสมือนจริงของวิชาชีพ

ในหัวข้อนี้เป็นช่วงเวลาที่นักออกแบบฯได้ฝึกฝนเรียนรู้ในเนื้อหาต่างๆจากการลองทำงานที่เป็นงานจริงจากการมอบหมายของกลุ่มคน หน่วยงาน บริษัทห้างร้านที่ใช้การออกแบบฯเป็นประโยชน์ในเชิงธุรกิจ ซึ่งนักออกแบบฯได้ใช้ความรู้ที่เรียนมาจากช่วงสร้างพื้นฐานของวิชาชีพมาทดลองใช้กับสภาพความเป็นจริงของการทำงาน ซึ่งในช่วงนี้จะได้พบกับความรู้ใหม่ๆที่จำเป็นต่องานในเชิงธุรกิจ และบางเนื้อหาเป็นเนื้อหาที่ไม่สามารถเรียนรู้ได้จากในสถาบันการศึกษา โดยมี

รูปแบบของสถานการณ์ในการเรียนรู้ 2 รูปแบบ รูปแบบแรกคือ การทำงานอดิเรกเพื่อสร้างรายได้เป็นการทำงานจริงที่ได้จากการว่าจ้างในขณะเรียนอยู่ในระดับอุดมศึกษา และรูปแบบที่สองคือ การทำงานที่เกิดจากการฝึกงานตามข้อกำหนดของหลักสูตรการศึกษา ที่นักออกแบบฯได้เลือกสถานที่ฝึกงานเพื่อให้สามารถผ่านข้อกำหนดของการจบการศึกษา โดยรายละเอียดของการทำงานทั้งสองรูปแบบมีรายละเอียดดังนี้

1) รูปแบบการทำงานในชีวิตเสมือนจริงของวิชาชีพ

1.1) การทำงานอดิเรกเพื่อสร้างรายได้

การทำงานในรูปแบบนี้ เป็นการทำงานที่นักออกแบบฯที่ได้มีโอกาสลองทำงานจากการรับจ้างทำงานนอกเวลาเรียนในช่วงเวลาที่ยังเรียนอยู่ในระดับอุดมศึกษาโดยการทำงานในรูปแบบนี้สามารถสร้างรายได้จากการใช้ทักษะในการออกแบบฯทำงานให้กับผู้ว่าจ้างในภาคธุรกิจ โดยนักออกแบบฯแต่ละท่านที่ได้มีโอกาสทำงานอดิเรกนั้นต่างก็ได้รับการยอมรับจากผู้ว่าจ้างว่ามีทักษะที่สามารถทำงานออกแบบฯได้ตั้งแต่ยังเรียนอยู่ แต่แตกต่างกันในได้โอกาสที่ได้รับจากผู้ว่าจ้าง โดยโอกาสที่นักออกแบบฯได้นั้นมีรายละเอียดดังนี้

1.1.1) รับงานจากอาจารย์

นักออกแบบฯบางท่านมีโอกาสได้ทำงานเนื่องจากมีความโดดเด่นในขณะเรียนซึ่งถูกใจอาจารย์ผู้สอนที่เห็นความสามารถจากการสอนในวิชาเรียน และประกอบกับอาจารย์ในเวลานั้นมีบทบาทเป็นนักออกแบบฯทำงานอยู่ในภาคเอกชนด้วยจึงได้ชักชวนนักออกแบบฯไปร่วมงานในช่วงเวลาที่นักออกแบบฯยังเรียนอยู่

> *“ตอนนั้นเค้าคงเล็งเห็นแหละตอนปี 1 ว่าผลงานเราเข้าตา ตอนนั้นแกมาตบไหล่ผมพอดีตอนนั้นมีงานอยู่อันนึงไม่ค่อยมีคนชอบ แต่อาจารย์เค้าบอกว่าผมชอบหวะ คุณว่างป่าวมาคุยกับผมหน่อย คือชวนไปทำทำตั้งแต่ทำโมเดล ในใจเราตอนนั้นก็แบบว่าอยากทำงานอยากหาเงินไรเงี่ยแล้วก็ได้ไปทำงานกับอาจารย์เค้าแล้วที่พักเราก็อยู่ใกล้ด้วย” (พี่ไม้)*

> *“ก็มีรับงานจากอาจารย์บ้าง ก็เป็นงานที่ได้ดีไซน์เลยนะก็พวกเครื่องเล่นในสนามเด็กเล่น เป็นทำ scale เล็ก ทั้งออกแบบและทำโมเดล” (พี่ป่าน)*

1.1.2) รับงานจากรุ่นพี่ที่จบการศึกษาไปแล้ว

นอกจากผลงานเข้าตาจนได้ทำงานกับอาจารย์แล้วนั้น นักออกแบบฯบางท่านที่มีทักษะที่ดีพอทำงานบางอย่างได้ ยังมีโอกาสได้ทำงานกับภาคเอกชน โดยการแนะนำให้รู้จักกับหน่วยงานนั้นจากอาจารย์ผู้สอนซึ่งเป็นหน่วยงานที่อาจารย์มีความรู้จักอยู่แล้วและมีความต้องการว่าจ้างงานด้วยเช่นกันซึ่งผู้ว่าจ้างเองเป็นรุ่นพี่สถาบันเดียวกันที่ทำงานด้านออกแบบฯอยู่ในกลุ่มวิชาชีพนี้จึงมีความสนิทสนมกับอาจารย์และคอยหาเด็กนักออกแบบฯไปช่วยงาน

“คือมันมีงานเลี้ยงรวมรุ่นพี่รุ่นน้อง เพิ่งไปรู้ทีหลังว่าพี่เค้าไปคุยกับอาจารย์ว่าใครมีแวว ตอนนั้นวิชาอาจารย์คนนี้ตัวโหดสุด คือผมค่อนข้างคะแนนดีมากในเรื่องของ skill อะไรเงี้ย เพราะมันกดดันไง อาจารย์ชอบงานผมมาก เค้าเลยแนะนำผม พี่เค้าเลยชวนไปลองทำงาน เลยไปๆใกล้บ้านพอดี” (พี่ปูน)

“พวกรุ่นพี่ที่จบไปแล้วอะพี่เค้าก็ติดต่อผ่านอาจารย์มาว่าอยากหาเด็กทำ Model อาจารย์เค้าก็มาบอกแต่เรา ดิวตรงกับพี่เค้าเลยนะอาจารย์แค่ให้เค้ามา ตอนนั้นทำ Model ขวดยาฆ่าหญ้ามั้ง ฮ่าๆๆ” (ซี)

1.1.3) รับงานจากบุคคลนอกสาขาวิชา

ในการทำงานอดิเรกนอกจากการชักชวนจากอาจารย์และการทำงานกับรุ่นพี่แล้ว นักออกแบบฯบางท่านยังได้รับการว่าจ้างจากบุคคลนอกสาขาวิชาที่ต้องการความสามารถด้านการออกแบบในธุรกิจ เช่นเพื่อนต่างสาขา หรือจากครอบครัว ที่เห็นว่านักออกแบบฯสามารถทำงานด้านการออกแบบฯได้ในเวลานั้น

“ก็มี Job ที่เพื่อนมาจ้างพวก Logo Graphic อะไรพวกเนี่ย” (เค)

“มีเป็น Jobของลูกค้าพ่อ คือเค้าอยากทำเครื่องดักแมลงแล้วนั่นก็เป็นงานที่ทำMouldจริงฉีดจริงงานแรก” (พี่ป่าน)

การทำงานอดิเรกเพื่อสร้างรายได้นั้นเป็นผลที่เกิดจากการเรียนที่นักออกแบบฯสามารถเรียนรู้ฝึกฝนจนมีความสามารถในระดับที่สร้างความพึงพอใจให้กับ อาจารย์ รุ่นพี่ในสถาบันเดียวกันได้ รวมถึงบุคคลภายนอกสาขา โดยนักออกแบบฯที่มีความสามารถมีมากในระบบการศึกษาแต่ไม่ใช่ว่าทุกคนจะได้โอกาสทำงานในขณะเรียน ซึ่งการเรียนรู้จากการทำงานจริงนั้นนักออกแบบฯบางท่านยังได้เรียนรู้จากการฝึกงานตามข้อกำหนดของหลักสูตรการศึกษา

1.2) การทำงานที่เกิดจากการฝึกงานตามข้อกำหนดของหลักสูตรการศึกษา

รูปแบบที่สองของการได้โอกาสทำงานจริงนั้นเกิดจากการฝึกงานที่เป็นการบังคับอยู่ในหลักสูตรของการเรียนในระดับอุดมศึกษา ที่นิสิตนักศึกษาจำเป็นต้องได้รับการฝึกงานตามกฎเกณฑ์ของการจบการศึกษา โดยนักออกแบบฯต้องได้รับการอนุมัติผ่านจากสถานที่ฝึกงานในขั้นตอนนี้จึงสามารถสำเร็จการศึกษาได้ การฝึกงานนั้นเป็นโอกาสของการได้ทำงานจริงในสายวิชาชีพที่เป็นส่วนสำคัญทำให้นักออกแบบฯได้เรียนรู้เนื้อหามากมายในการทำงานออกแบบฯเชิง

ธุรกิจโดยเงื่อนไขของการเลือกสถานที่ฝึกงานของนักออกแบบฯแต่ละท่านก็มีเหตุผลที่หลากหลายกันไปดังนี้

1.2.1) สถานที่ฝึกงานจากคำแนะนำของผู้อื่น

ในการตัดสินใจเลือกสถานที่ฝึกงานนั้นนักออกแบบฯส่วนมากไม่เคยมีประสบการณ์ว่าหน่วงงานไหนมีความเหมาะสมกับตนเองมากที่สุด โดยการเลือกในช่วงเวลานั้นอาศัยคำแนะนำจากบุคคลอื่นเป็นหลัก เช่นอาจารย์ที่มีประสบการณ์และความสัมพันธ์กับหลายหน่วยงาน รุ่นพี่ บุคคลในครอบครัวที่มีความรู้จักกับหน่วยงาน เพื่อนที่ฝึกงานร่วมกับหน่วยงานนั้น โดยคำแนะนำเหล่านี้เป็นส่วนประกอบการตัดสินใจได้ดีในช่วงเวลานั้น

“อาจารย์แนะนำ ว่าอยากทำป่าว ด้วยความที่ไม่รู้เรื่อง และยังไม่มีที่ฝึกงานก็เลย ก็เลย ดูของที่เขาทำก็น่ารักดี แล้วก็ในกลุ่มก็จะติดภาพแบบ เฮียบริษัทนี้เป็น 1 ในProduct design เลยนะ แล้วก็แบบ มีพี่รหัสเพื่อนทำอยู่ด้วย ก็เลยรู้สึกแบบ โอเค ก็ไปฝึก” (เอ็ม)

“เพื่อนมันชวน เพื่อนมันฝึกที่นี่อยู่แล้ว มันเลยชวนไปทำตอนนั้นมันได้เงินด้วย (ฮ่าๆๆ) ก็เลยไป” (ซี)

“ฝึกกับรุ่นพี่มหาลัย เค้าชวนไป ก็สนุกดีตอนนั้นมีแผนกR&D ก็มีเด็กมหาลัยเราทั้งหมด ทำโมเดล แฮปปี้ดีมีความสุข พี่ๆก็สอนเรา ทำนู้นทำนี่” (พี่ไผ่)

“ฝึกงานกับบริษัทโฆษณา พอดีเพื่อนแม่ผมเป็นเลขาของนายใหญ่ด้วย ก็คือยิงผมเข้าไปได้เลย ก็เอาแฟนเข้าไปด้วย ฝึกสองปี” (พี่แก้ว)

“ครับตอนนั้นก็เหมือนกับพ่อเค้าอยากให้ไปฝึกที่นั่น พ่อเค้ารู้จักพี่ที่นั่นดี เค้าก็อยากให้ไปที่นั่นมากๆโอเคอยากให้ไปก็ไป” (วาย)

1.2.2) สถานที่ฝึกงานที่ตรงกับสาขาเรียน

นอกจากนี้นักออกแบบฯบางท่านก็เลือกสถานที่ฝึกงาน โดยตั้งเป้าหมายเริ่มด้วยความชอบที่อยากทำงานด้านออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมเพื่อต่อยอดสิ่งที่ได้เรียนมาและหาบริษัทที่ทำงานด้านนี้โดยตรงตามความชอบของตน โดยไม่ได้ขอคำปรึกษาจากใครเลยในเวลานั้น

“ไม่รู้เลยไม่รู้จักว่าที่ไหนมีงานประเภทนี้เลย แต่อยากทำ ตอนนั้นก็เปิด internet เลย search Product Design Thailand มันก็ขึ้นที่นี่มาเราก็โทรหาเขาเลยเค้าก็ให้เข้ามาคุยเอางานมาให้เขาดู เอา Port มาให้พี่เค้าดูเค้าก็ OK ให้มาลองทำดู” (พี่ดิน)

1.2.3) สถานที่ฝึกงานที่มีทักษะที่ขาดไป

การเรียนในภาคการศึกษามาเป็นระยะเวลาหนึ่ง ทำให้นักออกแบบฯ สามารถวิเคราะห์หาความบกพร่องของความรู้ที่ยังขาดไป ซึ่งนักออกแบบฯบางท่านเลือกประเภทของงานที่ฝึกจากความรู้สึกอยากฝึกฝนในสิ่งที่ตนเองไม่ถนัดและไม่เข้าใจในด้านนี้ เพื่อให้ได้มีความสามารถที่รอบด้านมากขึ้น จึงใช้โอกาสนี้เลือกฝึกงานในบริษัทที่ทำงานเกี่ยวกับประเภทงานที่ตนเองไม่ถนัด นั่นคืองานด้านเรขศิลป์ หรือ Graphic Design ซึ่งเป็นการออกแบบในเชิง 2 มิติ ที่ต่างจากงานด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมที่เป็นการออกแบบที่เป็น 3 มิติ และนอกจากนี้บางท่านที่ขาดความรู้ด้านการผลิตในเชิงอุตสาหกรรมก็มีความต้องการที่จะเสริมเนื้อหานี้เพิ่มให้ตนเองเนื่องจากคิดว่าตนเป็นนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมจึงต้องรู้งานทางอุตสาหกรรมให้มาก

“ก็คือตอนนั้นไปฝึกบริษัทโฆษนาที่มีแผนก Graphic ตอนนั้นเนี่ยมันก็เหมือนกับเราต้องการรู้ว่าเป็นยังไงแน่ ไอ้สิ่งที่เราไม่ชอบและไม่เข้าใจเนี่ย อยากรู้ว่ามันเป็นยังไงมันทำกันยังไงถึงจะเรียกว่าดีเรียกว่าสวย ก็เลยเลือกไปทำในสิ่งที่ไม่ชอบ ฮ่าๆๆ” (พี่โฟม)

“คือตอนนั้นคิดว่า Industrial Designer คำว่า Industrial คือออกแบบอะไรก็ควรจะผลิตได้จริงใช่ไหม ก็เลยเลือกไปฝึกโรงงานทำแม่พิมพ์ จะได้เข้าใจหลักการการผลิต ก็คิดแค่นี้แหละ แล้วพอดีพ่อเพื่อนรู้จักก็เลยเข้าง่ายหน่อย” (พี่ปอ)

1.2.4) สถานที่ฝึกงานที่สอดคล้องกับธุรกิจของครอบครัว

การออกแบบฯสามารถนำไปผสมผสานกับธุรกิจให้หลากหลายเพื่อสร้างมูลค่าของธุรกิจนั้น โดยนักออกแบบฯบางท่านเลือกสถานที่ฝึกงานจากความต้องการเรียนรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับงานที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจของครอบครัว เช่น ครอบครัวขอนักออกแบบฯท่านนี้เป็นโรงงานที่ทำงานด้านการผลิตชิ้นส่วนของผลิตภัณฑ์อยู่แล้ว จึงเลือกประเภทของสถานที่ฝึกงานที่เป็นโรงงานทำแม่พิมพ์พลาสติกเช่นเดียวกับธุรกิจของครอบครัว

“ฝึกคล้ายๆที่บ้านอะ แต่ของเค้าไฮเทคกว่า ของเรามันธรรมดา เราก็ไปเรียนรู้ระบบงานด้วย แล้วก็รู้เทคนิคหลายอย่าง จริงๆเราก็มีนะแต่ว่าไม่เท่า เพราะเค้าจะทำชิ้นส่วนรถยนต์ ที่มีรายละเอียดสูง งานที่มันมีความซับซ้อนมากกว่างานของที่บ้านเราเยอะ” (พี่ป่าน)

การทำงานที่เกิดจากการฝึกงานตามข้อกำหนดของหลักสูตรการศึกษานั้นแม้เป็นการบังคับจากกฎเกณฑ์ของสาขาวิชา แต่นักออกแบบฯสามารถเลือกประเภทงานที่ฝึกด้วยตนเอง โดยเงื่อนไขในการเลือกของนักออกแบบฯนั้นสามารถแบ่งได้ 4 เงื่อนไข คือ การเลือกคำแนะนำจากผู้อื่น การเลือกให้ตรงกับสาขาที่เรียนมากที่สุด การเลือกเพื่อเพื่อเพิ่มทักษะที่ขาดไป และเพื่อต่อยอด

ธุรกิจของครอบครัว โดยนักออกแบบฯส่วนใหญ่ในเวลานั้นมีประสบการณ์ในการเลือกหน่วยงานในการฝึกน้อยมากซึ่งบางท่านอาจเลือกถูกต้องตามความคาดหวัง หรืออาจพบกับความผิดหวังเมื่อเข้าสู่การฝึกงานก็เป็นได้

เห็นได้ว่าเงื่อนไขของโอกาสหรือการเลือกประเภทของงานที่ได้ลองทำนั้นมีความแตกต่างกันออกไป แต่การเลือกนั้นก็ทำให้นักออกแบบฯได้รับการถ่ายทอดเพิ่มพูนความรู้แต่ละแขนงมากขึ้นแตกต่างกันไป ซึ่งการมีโอกาสได้ลองทำงานด้านการออกแบบฯทั้งสองประการแม้จะเป็นสถานการณ์ที่ต่างกันแต่เป็นสถานการณ์ที่ท้าทายต่อการเรียนรู้เนื่องจากงานที่ได้รับมอบหมายนั้นเป็นงานจริงที่มีผลเชิงธุรกิจซึ่งหมายความว่าถ้าเกิดข้อผิดพลาดจะส่งผลต่อผู้ว่าจ้าง ซึ่งต่างจากตอนเรียนที่ร้ายแรงที่สุดก็แค่เพียง ถูกวิพากษ์ วิจารณ์ หรือสอบตก ซึ่งมีโอกาสแก้ตัว แต่สำหรับการทำงานจริงนั้นโอกาสของการแก้ตัวไม่ได้ง่ายเหมือนงานเรียน เพราะมีต้นทุนมากมายเข้ามาเกี่ยวข้อง โดยในช่วงนี้นักออกแบบฯได้รับการถ่ายทอดเนื้อหาจากกลุ่มตัวแทนที่สำคัญผ่านกลวิธีในการถ่ายทอดมากมายซึ่งมีความต่างออกไปจากการเรียนในช่วงก่อนหน้านี้

2) กระบวนการถ่ายทอดในช่วงชีวิตเสมือนจริงของวิชาชีพ

การถ่ายทอดในช่วงสร้างพื้นฐานของวิชาชีพส่วนใหญ่นั้นเกิดขึ้นจากการบังคับจากหลังสูตรและเนื้อหาของการถ่ายทอดนั้นเป็นเพียงการปูพื้นฐานหลากหลายด้านที่ภาคการศึกษามองว่ามีความครอบคลุมและเหมาะสมต่อการทำงานในวิชาชีพ ซึ่งมีความแตกต่างจากการถ่ายทอดในช่วงเสมือนจริงของวิชาชีพที่การถ่ายทอดนั้นเป็นไปตามการทำงานของหน่วยงานแต่ละหน่วยที่มีรูปแบบของการทำงานและการถ่ายทอดที่แตกต่างกันไปตามวัฒนธรรมของหน่วยงานนั้นทั้งประเภทของตัวแทน เนื้อหา และกลวิธี และในช่วงนี้การเรียนรู้เป็นการเรียนรู้ที่เกิดจากโลกของการทำงานจริงที่ไม่ได้สมมติเหมือนการเรียนในภาคการศึกษา โดยมีลักษณะดังนี้

2.1) ตัวแทนในการถ่ายทอดฯในช่วงชีวิตเสมือนจริงของวิชาชีพ

ในช่วงที่นักออกแบบฯได้ลองใช้ความรู้ ทักษะ ความสามารถที่ได้รับการถ่ายทอดมาจากช่วงก่อนหน้านี้เพื่อทำงานที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จ ซึ่งงานที่นักออกแบบได้เผชิญในช่วงนี้บางงานเป็นงานจริงที่มีส่วนได้ส่วนเสียของหน่วยงาน ซึ่งนักออกแบบฯจำเป็นต้องมีความรับผิดชอบต่องานนั้นเป็นอย่างมาก แต่ความรู้ ทักษะ ความสามารถต่างๆที่ได้รับมาก่อนหน้านั้นยังไม่เพียงพอต่อการทำงานที่ได้รับมอบหมายให้ลุล่วงไปได้ ดังนั้นในช่วงแม้จะเป็นช่วงเวลาสั้นๆ แต่นักออกแบบฯกลับได้รับการถ่ายทอดเนื้อหาต่างๆมากมายเพื่อทำให้สามารถทำงานได้ลุล่วงจากตัวแทนที่สำคัญในช่วงเวลานี้คือ รุ่นพี่ในที่ทำงาน เพื่อนร่วมงาน และลูกค้า

2.1.1) รุ่นพี่ในที่ทำงาน

รุ่นพี่ในที่ทำงาน คือ กลุ่มคนในหน่วยงานที่นักออกแบบฯได้มีโอกาสเข้าไปฝึกงานซึ่งตัวแทนกลุ่มนี้เป็นตัวแทนที่มีประสบการณ์ในการทำงานมากกว่านักออกแบบฯใน

ช่วงเวลานั้น โดยมีความสามารถที่แตกต่างกับนักออกแบบฯมากเกี่ยวกับการทำงานในเชิงธุรกิจในหน่วยงานที่นักออกแบบฯได้ลองทำงานด้วย โดยรุ่นพี่ในที่ทำงานนั้นมีสถานภาพในหน่วยงานหลายสถานะแตกต่างกันไป เช่น รุ่นพี่ในที่ทำงานที่เป็นนักออกแบบฯที่มีความอาวุโสกว่า รุ่นพี่ในที่ทำงานที่เป็นคนคุมเครื่องจักร บางท่านก็เป็นอาจารย์ของนักออกแบบฯในสถาบันการศึกษาและได้ร่วมงานในสถานที่ทำงานในเวลานั้น

“คนที่มาสอนเราตอนนั้นก็เป็นพี่ใน Office แหละ พี่เค้าเป็น Designer แต่ว่าเป็นระดับ Senior แล้ว”(พี่ดิน)

“ก็พี่ที่นั่งอยู่ข้าง ๆกันอะเค้ามาสอนเค้าก็เป็น creative ข้างในนั้นอะเป็น Senior เค้าจะมีอยู่สองคน เค้าก็จะวน ๆมากันอะ” (ซี)

“คนที่สอนเราตอนนั้น ก็เป็นตัวคนที่เป็นคนคุมเครื่องนั่นแหละ เค้าก็จะคอยบอกเราว่าอะไรทำยังไง” (พี่ปอ)

“ผมถือว่าที่ทำงานตอนนั้นเนี่ยเป็นโรงเรียนที่ให้ความรู้มากกว่าโรงเรียนอีก คือตอนนั้นผมได้ฝึกกับอาจารย์หลายคน เค้าเป็นหุ้นส่วนกัน เค้าก็ให้ความรู้ผมมาโดยตลอด” (พี่ไม้)

โดยรุ่นพี่ในที่ทำงานจะคอยถ่ายทอดเนื้อหาที่สำคัญเพื่อให้นักออกแบบฯสามารถช่วยทำงานที่มอบหมายให้ลุล่วงสำเร็จตามที่หน่วยงานคาดหวัง โดยนอกจากรุ่นพี่ในที่ทำงานแล้วนั้นยังมีกลุ่มตัวแทนที่สำคัญอีกกลุ่มคือ เพื่อนร่วมงาน

2.1.2) เพื่อนร่วมงาน

เพื่อนร่วมงานคือ กลุ่มตัวแทนที่เป็นเพื่อนนักออกแบบฯที่มีโอกาสได้มาฝึกงานในหน่วยงานเดียวกันแต่มาจากต่างสถาบันการศึกษากัน ซึ่งกลุ่มเพื่อนมีความรู้ ทักษะ ความสามารถ และประสบการณ์จากการศึกษาบางอย่างที่มีความแตกต่างกับที่นักออกแบบฯได้รับการถ่ายทอดมา ซึ่งนักออกแบบฯมีโอกาสได้เรียนรู้ทั้งความรู้ความสามารถ และทักษะต่าง ๆ จากการร่วมทำงานในสถานการณ์จริง

“ตอนเราไปฝึกมีเพื่อนมาจากหลายมหาลัยเลย แล้วแต่ละคนก็จะคนละแนวเลย เราก็แบบเค้าก็แบบนึง” (เอ็ม)

“พวกเพื่อนที่ตอนนั้นฝึกด้วยกัน เค้าก็มีไอเดียในแบบของเขาที่เราไม่มีนะ ก็มันเรียนมาคนละแบบนิ” (วาย)

โดยการได้ร่วมงานกับเพื่อนนักออกแบบฯด้วยกันนั้นทำให้ได้เรียนรู้เนื้อหาจากประสบการณ์ที่ต่างกันของเพื่อนแต่ละคน และตัวแทนอีกกลุ่มที่มีอิทธิพลต่อการถ่ายทอดในช่วงนี้คือกลุ่มลูกค้า

2.1.3) ลูกค้า

ลูกค้า คือ กลุ่มตัวแทนที่เป็นผู้ว่าจ้างงานทั้งจ้างตรงต่อนักออกแบบฯและกลุ่มลูกค้าจ้างงานผ่านหน่วยงานที่นักออกแบบฯได้ทำงานด้วยในช่วงเวลานั้น ซึ่งในช่วงนี้นักออกแบบฯบางท่านมีโอกาสพบปะแลกเปลี่ยนเรียนรู้เนื้อหาที่สำคัญมากมายในสถานการณ์ของการทำงานร่วมกับกลุ่มลูกค้า ซึ่งเป็นประโยชน์ที่ได้ลองกับสถานการณ์จริงของการเจรจาติดต่องานกับกลุ่มลูกค้าที่นักออกแบบฯจำเป็นที่ต้องพบในอนาคตเมื่อได้ใช้ชีวิตในการทำงานในสายวิชาชีพ เช่น ในกรณีของนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่ได้มีโอกาสทำงานและคุยกับลูกค้าเองซึ่งทำให้ได้มีประสบการณ์สัมผัสกับสถานการณ์การคุยงานกับลูกค้าโดยตรง

> *“ก็มีรับงานจากอาจารย์บ้าง รับจากรุ่นพี่บ้าง บางทีเค้าก็ให้เราคุยกะลูกค้าเอง มันก็เขินๆพูดไรไม่ค่อยได้เรื่องเท่าไรนะฮ่าๆ” (พี่ป่าน)*

นอกจากนี้ในกลุ่มที่ได้ฝึกงานในบริษัทหน่วยงานนั้น นักออกแบบฯบางท่านยังได้รับโอกาสให้ได้เข้าไปมีส่วนร่วมเรียนรู้ในเวลาที่รุ่นพี่ในหน่วยงานเจรจางานกับลูกค้าซึ่งทำให้ได้เรียนรู้สิ่งต่างๆมากมายในสถานการณ์นั้น

> *“เค้าให้เราเข้าไปด้วยเลย แต่ไม่ได้พูดไรนะ เค้าเอาเราติดไปด้วย ผมว่ามันเป็นโอกาสที่ดีมากของเด็กคนนึงนะที่ได้มีโอกาสเห็นเค้านำเสนองานกับลูกค้าซึ่งเพื่อนเราบางคนไม่มีโอกาสแบบนี้เลยนะ” (เค)*

โดยในสถานการณ์ของการลองทำงานในสภาพเสมือนจริงของการทำงานในกลุ่มวิชาชีพช่วงเวลานี้เองตัวแทนที่สำคัญทั้ง 3 กลุ่มต่างได้ถ่ายทอดเนื้อหาที่สำคัญมากมายและมีความหลากหลายแตกต่างกันไปดังต่อไปนี้

2.2) เนื้อหาในการถ่ายทอดฯในช่วงชีวิตเสมือนจริงของวิชาชีพ

เนื้อหาสำคัญที่นักออกแบบฯได้รับการถ่ายทอดในช่วงนี้เป็นประโยชน์ต่อการทำงานของนักออกแบบฯ และเป็นการเรียนรู้ฝึกฝนตนเองเพิ่มมากขึ้นเพื่อเป็นประโยชน์ต่อการทำงานในอนาคตในสายวิชาชีพนี้ โดยเนื้อหาที่ได้เรียนรู้ในช่วงนี้มีทั้งเนื้อหาที่คล้ายกับใน

สถาบันการศึกษาแต่มีความเข้มข้นที่มากกว่า และเนื้อหาที่เป็นสิ่งใหม่ที่นักออกแบบฯไม่เคยได้เรียนรู้มาก่อน โดยเนื้อหาทั้งหมดมีดังนี้

2.2.1) กระบวนการทำงานออกแบบฯ

ในช่วงแห่งการลองทำงานของนักออกแบบฯนั้นสิ่งหนึ่งที่สำคัญที่นักออกแบบฯจำเป็นต้องเรียนรู้คือ กระบวนการทำงานออกแบบฯ หรือขั้นตอนในการทำงานเพื่อให้งานสำเร็จลุล่วงตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ โดยการทำงานออกแบบฯนั้นมีขั้นตอนของการทำงานที่มีเอกลักษณ์เฉพาะและแตกต่างกับสายวิชาชีพอื่น ซึ่งการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในระดับอุดมศึกษานั้นนักออกแบบฯก็ได้เรียนรู้เกี่ยวกับกระบวนการทำงานในการออกแบบฯมาบ้างแล้ว แต่เนื้อหาในการเรียนรู้ที่ผ่านมานั้นเน้นหนักไปที่กระบวนการเชิงอุดมคติ การลองทำงานกับหน่วยงานหรือองค์การต่าง ๆนั้นมีความแตกต่างกันออกไปตามรูปแบบ และวัฒนธรรม ของแต่ละที่ โดยกลุ่มตัวแทนจะสามารถช่วยในการถ่ายทอดให้นักออกแบบฯได้เรียนและรู้เข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการทำงานที่เป็นการปฏิบัติจริงในงานของแต่ละหน่วยงานที่นักออกแบบฯได้มีส่วนร่วม ดังกรณีของนักออกแบบฯบางท่านที่ได้มีโอกาสฝึกงานกับบริษัทที่เป็นบริษัทด้านที่ปรึกษาด้านการออกแบบฯและเรียนรู้เกี่ยวกับกระบวนการทำงานออกแบบฯเช่น วิธีการคิด วิธีการทำงานออกแบบฯ เป็นต้น

> *“ตอนเข้ามาฝึกงานเค้าก็สอนหลายอย่างนะ สอนพวกกระบวนการออกแบบ ตั้งแต่วิธีการทำ วิธีการการคิด มันจะเป็นระบบมากกว่าตอนเราเรียน” (พี่ดิน)*

นอกจากนี้นักออกแบบฯบางท่านยังได้เรียนรู้ขั้นตอนของการทำงานที่เป็นขั้นเป็นตอนกว่าจะเสร็จสิ้นเป็นผลิตภัณฑ์ชิ้นหนึ่งได้ ตั้งแต่การออกแบบด้วยการวาดด้วยมือ และนำมาออกแบบด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อความแม่นยำในการผลิตมากขึ้น การลองทำต้นแบบเพื่อทดสอบความเป็นไปได้จริงของงานนั้น และกระบวนการที่นักออกแบบฯได้ลองงานออกแบบฯในครั้งนี้ ยิ่งทำให้มีแรงบันดาลใจที่จะทำงานในสายวิชาชีพนี้ในอนาคตอีกด้วย

> *“เยอะนะตอนนั้น เหมือนว่าเป็นจุดเปลี่ยนที่ทำให้อยากทำงานออกแบบผลิตภัณฑ์มากขึ้นไปอีก ก็ไปเห็นงานที่เขาทำจริง ๆ ไปเห็นแบบว่า มีงานนึง น่าจะเป็นงานกระป๋องน้ำมันเครื่องมั้ง ก็คือเห็นพี่เค้าทำตั้งแต่ออกแบบ วาดด้วยมือ ขึ้นด้วยคอม เอาไปทำโมเดล” (พี่ปูน)*

ในช่วงเวลาของการลองงานนั้นนักออกแบบฯบางท่านยังได้เรียนรู้เกี่ยวกับการเก็บข้อมูลเพื่อการออกแบบฯ วิธีการนำข้อมูลที่ได้จากการเก็บข้อมูลมาวิเคราะห์ การสร้างแนวคิดเพื่อการออกแบบฯ (Design Concept) จากข้อมูลที่เก็บมาได้

“มันได้เรียนรู้ตั้งแต่การเก็บข้อมูล ว่าแบบต้องมาคิดว่าลูกค้าเป็นยังไงเอาทุกอย่างมาแปะPost It บนกำแพง จัดระเบียบข้อมูล Process ในการ Analysis ได้จากตอนนั้นพอสมควร ตอนเรียนธรรมดาไม่มีหรอก มานั่ง Post it Keyword ไม่มีทาง แบ่ง Group อะไรอย่างเงี้ย มันทำไม่เป็นเลยตอนเรียนทำคนเดียวก็ไม่ทำหรอก จนกระทั่งตอนนั้นน่ะ” (เค)

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่ได้มีโอกาสร่วมทำงานกับทีมออกแบบฯในหน่วยงาน ซึ่งแม้จะได้เป็นผู้ฟังเสียส่วนใหญ่แต่ก็ได้เรียนรู้วิธีขั้นตอนการระดมสมอง (Brainstorm) ในการทำงานเป็นทีม การสรุปหาแนวคิดที่น่าสนใจเพื่อนำไปทำงานออกแบบฯต่อ และในช่วงเวลานั้นนักออกแบบฯท่านนี้ได้มีโอกาสร่วมเสนอความคิดถึงแม้ความคิดของตนจะไม่ได้รับความสนใจก็ตาม

“เราได้เรียนรู้ในสิ่งที่เป็นการแชร์ความคิดมากกว่า เค้าให้เรา brainstorm ช่วยกันคิด เค้าก็คุยประชุมกันไป เราก็ไปนั่งฟังพอเรามีอะไรก็พูดไป ดีไม่ดีก็พูดไปเค้าก็ฟังบ้างไม่ฟังบ้างก็แล้วแต่ แต่ก็รู้ว่าเออใครคิดยังไงแล้วเค้าจะเลือกไอเดียไหน” (พี่ดิน)

นอกจากนี้นักออกแบบฯบางท่านยังได้เรียนรู้กระบวนการทำงานออกแบบฯที่มีความแตกต่างกับที่เรียนเคยในระบบการศึกษาเกี่ยวกับกระบวนการที่ต้องมีความกระชับมากกว่า โดยในช่วงลองงานในช่วงแรกนักออกแบบฯท่านนี้ได้ใช้วิธีการทำงานที่เล่าเรียนมา ซึ่งไม่สอดคล้องกับการทำงานจริงของหน่วยงานที่ฝึกงาน โดยกระบวนการทำงานของตนเองจะเน้นใช้เวลาในการหาข้อมูลมากเกินไปซึ่งไม่สอดคล้องกับเวลาในกระบวนการทำงานจริงของหน่วยงานนั้น

“ตอนนั้นโจทย์เค้าคือปลอกปากกาไงพี่ เออ อันเนี้ยไม่รู้ว่าเป็นข้อดีข้อเสียของมหาลัยเราป่าวนะ คือเราจะทำ sketch ปลอกปากกาได้ 1 อันเนี้ย ต้องไปซื้อปากกามาให้ครบก่อน มานั่งวัด ต้องดูว่ามีกี่Size Size ไหนเหมาะกระชับมือ มัวแต่หาข้อมูล ไม่มีแบบส่ง เราคุยได้แค่ข้อมูลที่หามา แต่สิ่งที่ผู้ลูกค้าอยากได้ไม่ใช่ เค้าอยากได้จินตนาการของเรา” (เอ็ม)

เช่นเดียวกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่ได้เรียนรู้ในการลองทำงานในการทำงานจริงกับลูกค้าซึ่งกระบวนการในการออกแบบฯนั้นไม่จำเป็นต้องทำในทุกขั้นตอนที่เรียนมา แต่เลือกทำในสิ่งที่สำคัญตามโจทย์ที่ลูกค้าว่าจ้างและต้องการ ซึ่งบางครั้งแม้จะไม่ครบขั้นตอนแต่ด้วยระยะเวลาที่จำกัดนักออกแบบฯจำเป็นต้องใช้ขั้นตอนที่กระชับที่สุด

“เวลาทำงานให้ลูกค้าหลักการคล้ายกับตอนเรียนแหละ แต่งาน Job จะทำน้อยกว่า คือเราไม่ต้องมี Plate เยอะแยะไป Present เราก็แค่มีรูปที่สำคัญๆ มี Model นิดหน่อย โชว์ให้ดูหลักการว่าทำงานยังไงเค้าเข้าใจก็พอและ” (พี่ป่าน)

ด้านนักออกแบบฯที่เลือกการฝึกงานในโรงงานที่ทำการออกแบบฯและผลิตสินค้านั้นมีการเรียนรู้กระบวนการทำงานเช่นกัน แต่แตกต่างออกไป โดยเน้นที่กระบวนการออกแบบฯที่เกี่ยวข้องกับการผลิตในเชิงอุตสาหกรรม ซึ่งทำให้นักออกแบบฯได้สัมผัสกับกระบวนการในการผลิตเชิงอุตสาหกรรมที่หาเรียนรู้ยากในระบบการศึกษา เช่นกรณีของนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่ได้มีโอกาสเรียนรู้เก็บเกี่ยวประสบการณ์ในกระบวนการผลิตของเล่นที่ทำจากพลาสติกในช่วงที่ได้มีโอกาสไปฝึกงาน

“ด้วยความที่พี่ๆที่ฝึกงานเนี่ยเป็นพี่ที่มหาลัยเดียวกันเขาก็ให้อะไรหลากหลาย เลย ช่วงฝึกงานได้ดูงานเยอะ สิ่งที่อาจารย์ได้คือพี่เขาจะให้เข้าไปดูในโรงงาน เข้าไปดูที่เขาฉีดพลาสติก เข้าไปดูโรงงานที่เคาผลิตของเล่นสนุกดี” (พี่ไผ่)

เช่นกันกับนักออกแบบฯบางท่านที่ได้มีโอกาสทำงานในโรงงานผลิตแม่พิมพ์เพื่อฉีดชิ้นส่วนของผลิตภัณฑ์ที่ทำจากพลาสติก โดยนักออกแบบฯได้เรียนรู้ขั้นตอนต่าง ๆของการทำงานในการสร้างแม่พิมพ์ ว่าจะต้องทำขั้นตอนไหนก่อนขั้นไหนหลัง ขั้นไหนจะต้องทำอะไร

“ตอนนั้นเค้าให้เราลองกดปุ่มรับโปรแกรม เพราะว่าCNC เขาจะส่งมาจากห้องCAM สมัยก่อน CAM ก็ยากไม่เคยรู้ว่าทำกันขนาดไหน ไม่เคยรู้เลยว่าเค้า Run กัน 24 ชั่วโมง ก็แปลกๆดี” (พี่ปอ)

นอกจากนี้ยังได้เรียนรู้ว่ายังมีขั้นตอนหลังการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่จะต้องมีการออกแบบขั้นตอนของการผลิตอีกว่าจะทำอย่างไรให้ผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบเสร็จแล้วนั้นสามารถผลิตได้ประสิทธิภาพมากที่สุด

“เราก็ได้รู้ว่างานที่ Design เสร็จแล้วต้องให้วิศวกรทำต่อพอวิศวกร Design โครงสร้างเสร็จ แล้วเค้าก็ต้องไปออกแบบการผลิตอีกทีนึง ออกแบบวิธีผลิตนะไม่ใช่ออกแบบของ ออกแบบว่าทำไงให้ผลิตง่ายขั้นตอนยังไงง่ายสุด อะไรแบบเนี่ย” (พี่ป่าน)

สำหรับนักออกแบบฯที่ได้เลือกฝึกงานประเภทที่เป็นงาน เรขศิลป์ (Graphic Design) ถึงแม้จะไม่ใช้การออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมโดยตรง แต่ก็ได้เรียนรู้กระบวนการทำงานจริงของงานในแนวเรขศิลป์ด้านการผลิตงาน การพิมพ์ในระบบอุตสาหกรรม ที่ไม่เคยได้เรียนรู้สิ่งเหล่านี้จากการเรียนในระบบการศึกษา

“ได้เรียนรู้การสั่งเรียงพิมพ์ทำยังไง พวกนี้สมัยนี้ๆไม่มีแล้วนะ ความรู้พวกนี้ก็สูญสลายไปตามเทคโนโลยีที่เปลี่ยนไป แต่สมัยนั้นคือทักษะที่ต้องเรียน อย่างทำ Artwork หนังสือสักหน้านึงเนี่ยยากมากนะ ภาพถ่ายก็ต้องใช้เป็น Slide ก็ต้องมาไกด์ต้องมาสั่งตัวเรียง ขั้นตอนพวกนี้ไม่มีสอนในโรงเรียนหรอก” (พี่โฟม)

จะเห็นได้ว่ากระบวนการหรือขั้นตอนในการทำงานออกแบบฯนั้นเป็นเนื้อหาที่นักออกแบบฯได้เรียนรู้มากมายในช่วงเวลาของการลองงานซึ่งบางเรื่องมีความคล้ายกับสิ่งที่ได้เรียนมาแต่ต่างกันที่ความเป็นไปได้จริงในเชิงปฏิบัติทั้งเรื่องของเวลา งบประมาน และความต้องการของลูกค้าที่จำกัด ซึ่งถ้านักออกแบบฯ ไม่มีโอกาสลองงานก็ไม่สามารถได้เรียนรู้กระบวนการในการทำงานจริงเหล่านี้ได้เลย อีกทั้งความรู้ของขั้นตอนในการทำงานบางเรื่องก็เป็นเรื่องใหม่ที่นักออกแบบฯไม่เคยได้รับการถ่ายทอดจากสถาบันการศึกษาเลย

2.2.2) ความเป็นจริงได้ของงานออกแบบฯ

เนื้อหาในส่วนนี้เป็นเนื้อหาที่นักออกแบบฯได้รับการถ่ายทอดเกี่ยวกับการออกแบบฯที่จำเป็นต้องคำนึงว่าสิ่งที่ออกแบบมานั้นจะสามารถเป็นจริงได้ทั้งเชิงการขายและการผลิตของหรือไม่ ซึ่งอาจจะถูกปลูกฝังมาแล้วจากการเรียนในระบบการศึกษา แต่สถานการณ์ของการทำงานจริงนั้นมีผลที่จะก่อความเสียหายในเชิงธุรกิจของหน่วยงานนั้นเข้ามาเป็นปัจจัยให้ต้องพึงระวังและรับผิดชอบต่อสิ่งที่ตนออกแบบ กล่าวคือผลิตภัณฑ์ที่ถูกออกแบบเพื่อการขายในเชิงธุรกิจนั้นเป็นการลงทุนด้วยงบประมานที่มีมูลค่าสูงซึ่งแตกต่างกับงานเรียนที่จบแค่แนวความคิดซึ่งไม่ได้นำไปผลิตหรือขายจริง จึงไม่จำเป็นต้องคำนึงถึงข้อจำกัดมากเท่าการทำงานจริง เช่นกรณีของนักออกแบบฯบางท่านที่ถูกเตือนในเรื่องข้อจำกัดของงบประมานตลอดการทำการออกแบบฯ

> *“เวลาเราออกแบบพี่เค้าจะคอยตบ ๆเราตลอดว่า เฮ้ยมึงคิดมานี่เยอะไปวะงบลูกค้ามีแค่นี้ อย่างตอนนั้นทำชำร่วยอะ ของแถมให้โอวันติล ลูกค้ามีงบชิ้นนึง 5 บาท เราก็คิดซะเกินงบเลย ฮ่า ๆ ๆ เค้าก็ตบ ๆเราเข้ามา” (พี่ดิน)*

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกทั้งหนึ่งที่มีโอกาสได้ร่วมทำงานในการออกแบบซุ้มนิทรรศการเปิดตัวรถยี่ห้อหนึ่ง ซึ่งนักออกแบบฯท่านนี้ถูกถ่ายทอดเกี่ยวกับเนื้อหาการคำนึงถึงความเป็นจริงในการก่อสร้างและงบประมานของลูกค้าในการสร้างด้วยเช่นกัน

> *“อย่าง ตอนนั้นมีงานเปิดตัว BM ก็แบบว่าความเป็นไปได้ว่ามันจะทำออกมาได้รึเปล่า ว่าเฮ้ย! มันเยอะเกินไปมันไม่น่าได้ บางอย่างมันใช่เงินเยอะเกินไปรึเปล่า คือเราก็เสนอความคิดกับเขาด้วยอะว่าให้แบบมีเครื่องบินลงมาได้ไหมพี่ฮ่า ๆ เค้าก็เอ่อ...แบบว่าเครื่องบินค่าจ้างมาลง ชั่วโมงละกี่บาท ๆ คิดยัง ฮ่า ๆ ๆ” (ซี)*

นอกจากความเป็นไปได้จากงบประมานแล้วนั้นนักออกแบบฯบางท่านยังได้เรียนรู้เรื่องความเป็นไปได้ในการผลิตในผลิตภัณฑ์ที่ตนเองออกแบบว่าจะวางแผนในการผลิตชิ้นส่วนเหล่านั้นอย่างไรเพื่อให้ผลิตได้ง่ายและประหยัดงบประมานมากที่สุด โดยนักออกแบบฯยังได้เรียนรู้ว่าในการ

ผลิตนั้นไม่ใช่แค่การผลิตของเครื่องจักร แต่การทำงานของแรงงานในสายการผลิตก็มีความสำคัญที่ต้องคำนึงถึงเช่นกันว่าจะทำอย่างไรให้คนงานในสายการผลิตนั้นทำงานได้ง่ายที่สุด

"มันไม่ใช่แค่เรื่องการผลิตนะ ต้องคำนึงถึงคนประกอบ จะประกอบยังไงอะ คือมีป้าคนนึงคอยประกอบชิ้นนี้กับชิ้นนี้ แกจะแยก Part นี้ไปถุงนึงแล้ว Part นี้ไปอีกกล่องนึง แล้วไปประกอบหน้างาน ถ้าไม่คิดส่วนนี้แกทำงานลำบาก ใช้เวลาเยอะก็ถือว่าสิ้นเปลืองไปอีก" (วาย)

โดยนักออกแบบฯท่านนี้ยังได้เรียนรู้ว่าผลิตภัณฑ์ที่แม้จะไม่ใช่สินค้าชนิดเดียวกันแต่ถ้าสามารถนำชิ้นส่วนของสินค้าอื่นที่เคยผลิตแล้วมาใช้ซ้ำได้ก็ก่อให้เกิดการประหยัดต้นทุนทั้งงบประมาณและเวลาของสินค้านั้นได้เพิ่มขึ้นซึ่งก็ก่อให้เกิดกำไรที่มากยิ่งขึ้น ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่ได้รับการเติมเต็มที่เกินกว่าจะหาได้ในห้องเรียนจากการได้รับประสบการณ์ตรงในช่วงเวลานั้น

"คือไปดูจริงๆแล้วเราจะได้ความรู้ด้าน Manufacturing ซะเยอะ โหย...(ตื่นเต้น) แบบ part นี้มันใช้ซ้ำกันได้หรอนี่ ตอนเรียนก็รู้เชิงทฤษฎีอะ แต่อันนี้มันเห็นเชิงประจักษ์ไงว่าแบบโห...มันใช้กันซ้ำเยอะขนาดนี้เลยหรอ โห...ถ้าซ้ำเยอะขนาดนี้ save ต้นทุนไปได้ไม่รู้เท่าไร" (วาย)

ความเป็นไปได้ของงานออกแบบฯเป็นอีกเนื้อหาหนึ่งที่มีความสำคัญ และนักออกแบบฯได้มีโอกาสได้เรียนรู้มากมายในช่วงที่ได้ลองทำงานกับหน่วยงานที่ใส่ใจในส่วนนี้ และได้ให้โอกาสถ่ายทอดความรู้ความใส่ใจความรับผิดชอบต่อสิ่งที่ออกแบบ ที่ต้องคำนึงถึงความเป็นไปได้ทุกครั้ง เนื่องจากงานออกแบบฯถึงแม้จะมีการใช้งานดีเลิศ หรือสวยงามมากเพียงใดถ้าไม่สามารถสร้างหรือผลิตออกมาได้จริงนั้น จะหยุดอยู่แค่เป็นแนวคิดที่ดีเพียงเท่านั้น

2.2.3) ทักษะในการทำงาน

ทักษะในการทำงานออกแบบฯนั้นเป็นสิ่งที่นักออกแบบฯได้เรียนรู้มามากมายในช่วงการเรียนในระดับอุดมศึกษา หากแต่งานที่ได้รับมอบหมายจากหน่วยงาน บางงานเป็นงานที่อาจจะไม่เคยทำ ไม่เคยมีประสบการณ์กับงานในรูปแบบนั้นเลย และมีความจำเป็นต้องใช้ทักษะบางอย่างที่ช่วยทำให้งานนั้นสำเร็จและมีประสิทธิภาพสูงสุดจึงทำให้นักออกแบบฯจำเป็นต้องได้รับการถ่ายทอดทักษะสำคัญมากมายในการลองงานหรือทำงานในช่วงเวลานี้ เช่นในกรณีของนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่มีโอกาสเรียนรู้ทักษะในการทำบรรจุภัณฑ์ไอศกรีมยี่ห้อหนึ่ง ซึ่งทำให้ได้เรียนรู้ทักษะต่างๆในการทำให้บรรจุภัณฑ์สามารถสำเร็จเป็นสินค้าจริงในการขายในท้องตลาดได้

“ตอนนั้นทำ Package ได้แล้วในขณะที่เพื่อนยังไม่เป็นกัน เราสามารถมี Package ที่วางขายในตลาด ตอนนั้นคือ ไอติมยักษ์คู่ อาจารย์เค้าก็ให้ผมลองทำ เป็นงาน artwork ครั้งแรกเลยก็ต้องตัด Graphic ตัดโบมาย ตัดพลาสติกอะไรมาติด มีเครื่อง MAC ไว้ทำตัวหนังสือ ไม่ก็ไปจ้างเค้าเขียนเป็น Wording แล้วก็ไปจ้างเค้าพิมพ์ยิงตัวหนังสือออกมาเอามาทำมาวางเรียง พี่เค้าก็สอนเราไม่งั้นจะเป็นได้ไง ฮ่าๆๆ” (พี่ไม้)

นักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่มีโอกาสฝึกงานในโรงงานก็ได้มีโอกาสเรียนรู้ทักษะในการใช้และควบคุมเครื่องจักรสำหรับการผลิต

“ได้ลองเซ็ตเครื่อง C-Code เลยนะตอนนั้น เค้าก็ให้เราลองดูเราก็งงๆ ทำๆตามที่เค้าบอกให้ทำ มันก็พอจะเข้าใจว่าอะไรต้องทำยังไง”(พี่ปอ)

นอกจากทักษะการควบคุมเครื่องจักรที่ได้เรียนรู้แล้วนั้นในขณะที่ฝึกงานนักออกแบบฯท่านนี้ยังมีโอกาสทำงานเก็บผิวแม่พิมพ์ให้เรียบ ซึ่งเป็นขั้นตอนสุดท้ายในการทำแม่พิมพ์ในขั้นตอนนี้ถ้าผิวแม่พิมพ์ไม่เรียบพอจะทำให้ผิวของพลาสติกที่ฉีดออกมานั้นไม่เรียบตามผิวของแม่พิมพ์ ซึ่งเทคนิค ทักษะนี้ ทำให้ได้มีทักษะในการเก็บผิวและนำไปประยุกต์ใช้ในการทำต้นแบบในงานของตนหลังจากฝึกงาน และได้เรียนรู้ว่าในโลกนี้ยังมีอุปกรณ์และเทคนิคอีกมากมายที่จะช่วยในการทำต้นแบบได้มากกว่าที่เคยเรียนรู้ในระบบการศึกษา

“ขวดน้ำตราสิงห์เนี่ย ผมเป็นคนขัดเอง ก็แบบเราได้ขัด อันนี้เนี่ยเป็นอันที่ช่วยมากเลยเป็น Technical Model ว่าขัดยังไงให้เรียบ ขัดยังไงให้มันมันเงาแว๊บ ขัดพลาสติกก็เหมือนกัน คือใช้กระดาษทรายน้ำ มันจะเงา แต่นักเรียนเราไม่ได้โดนสอนเรื่องผงขัด เรื่องแท่นขัด ไม่ได้โดยสอนเรื่อง Plate ขัด มันยังมีอุปกรณ์อีกเยอะเลยอ่ะที่ใช้กัน” (พี่ปอ)

ทักษะอีกส่วนหนึ่งที่นักออกแบบฯได้รับถ่ายทอดมากในการฝึกงานในหน่วยงานคือทักษะการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับการออกแบบฯ เช่นนักออกแบบฯบางท่านที่ได้รับการถ่ายทอดทักษะการใช้โปรแกรมประเภทหนึ่งในการตกแต่งตัดต่อรูปภาพเพื่อใช้ในการนำเสนองาน

“อืมก็เหมือนกับว่าตอนนั้นผมไม่ค่อยเก่ง Photoshop ใช่ไหมพี่เค้าก็นี่ต้องทำอย่างงี้ๆๆ เหมือนกับแบบเวลาจะRetouchภาพอะไรเงี่ยอย่างแสงจะต้องแบบจะต้องมีแสงไฟน่าจะเป็นแสงยังงั้นยังงี้ ตรงนั้นต้อง Blur อย่างงี้แสงต้องเป็นอย่างนี้ไรงี้เออก็ได้จากตรงนั้นมาเยอะเหมือนกัน” (ซี)

นอกจากโปรแกรมในการตกแต่งภาพแล้วนักออกแบบฯบางท่านยังได้รับการถ่ายทอดเกี่ยวกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้สร้างผลิตภัณฑ์ในรูปแบบสามมิติ ซึ่งเป็นทักษะที่นักออกแบบฯไม่เคยทำได้มาก่อนเลย

“ก็สอน Skill เพิ่มเติม เช่น เขียนแบบด้วยคอม ตอนนั้นเค้าสอน3DS 4 ให้ผมเลยนะ ตอนนั้นผม กลับไปโรงเรียนปี 4 ปุ๊ป ใช้ 3DS 4 จนจบ Autocad แกก็สอนพอผมเรียนปี 4 อาจารย์สอนหวานผมเลยเพราะ พี่เค้าสอนผมแล้ว” (พี่ปูน)

“พี่ที่ทำงานผมได้จากเขา คือ ทำ 3D เขาทำ 3D สวยมาก Rhino ก็เลยทำ Rhino เป็นตอนนั้นเลย ก่อนหน้านั้นไม่เป็นเลย พยายามเรียนเองยังไม่เป็นเลย” (เค)

นอกจากนี้นักออกแบบฯบางท่านยังได้เรียนรู้ทักษะเกี่ยวกับการถ่ายภาพผลิตภัณฑ์ในช่วงเวลานั้นด้วย ได้เรียนรู้เกี่ยวกับเทคนิคต่าง ๆที่จะนำเสนอผลิตภัณฑ์ผ่านภาพถ่ายให้สวยงาม เช่นการจัดไฟเพื่อให้ได้แสงเงาที่สวยงามสำหรับผลิตภัณฑ์แต่ละชนิด

“ถ่ายรูป คือผมถ่ายรูปอยู่แล้วไปที่นั่นเค้าก็สอนจัดไฟ Studio เพราะว่าเค้าเป็นโรงงาน เค้ามี Object อยู่แล้วแต่เค้าสอนผมถ่ายรูปเงี่ยแบบว่าเค้ามี Object อยู่แล้วไงเราก็จะได้มุมมองแบบแสงเงาสวยงามอะไรอย่างเนี่ย” (วาย)

นอกจากทักษะหรือเทคนิคในการทำงานออกแบบฯแล้ว ทักษะในการคิดหรือเจตคติในการทำงานก็เป็นอีกเรื่องหนึ่งที่นักออกแบบฯบางท่านได้รับการถ่ายทอดจากการฝึกงานเช่นกัน เช่น กรณีของนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่ได้รับการถ่ายทอดเชิงความคิดว่างานออกแบบฯจำเป็นต้องมีเรื่องราวที่มาที่ไปในการนำเสนอผลิตภัณฑ์จึงจะทำให้งานออกแบบฯมีค่ามากกว่างานที่ไม่มีเหตุผลไม่มีที่มาที่ไป

“พี่เค้าจะให้ในเรื่องของมุมมองกับทัศนคติ Product ทุกชิ้นอ่ะพี่ มันต้องมีเรื่องราวของพี่เค้าเนี่ยคือจะมีเรื่องราวตลอด มีที่มา แม้บางตัวมันจะดูง่อย ๆ ขวดน้ำง่อย ๆอะไรก็ตามแต่พอมีเรื่องราว มันขายได้ เราก็ซึมซับมาว่าต่อไปนี้คิดไรควรจะมีที่มาที่ไปนะ” (เอ็ม)

ทักษะในการออกแบบฯเป็นสิ่งที่เรียกได้ว่าเป็นเนื้อหาที่เรียนรู้เท่าไรก็ไม่มีวันหมด เนื่องจากนักออกแบบฯแต่ละท่านต่างมีเทคนิคทักษะในการทำงานที่เป็นแบบฉบับของตนเอง ซึ่งการฝึกงานนั้นเป็นช่วงเวลาที่นักออกแบบฯได้เจอตัวแทนกลุ่มใหม่ที่ไม่เคยพบมาก่อน ซึ่งตัวแทนเหล่านี้มีทักษะที่คิดค้นประยุกต์ขึ้นเองจากประสบการณ์ในการลองผิดลองถูกมามากมายและถ่ายทอดทักษะต่าง ๆเหล่านี้เป็นเหมือนทางลัดให้นำไปใช้ในการประกอบวิชาชีพโดยไม่จำเป็นต้อง

เสียเวลาลองผิดลองถูกมากจนเกินไปซึ่งเป็นประโยชน์มากสำหรับนักออกแบบฯที่ยังเป็นนักศึกษาอยู่ในเวลานั้น

2.2.4) การนำเสนองานต่อลูกค้า

ในขั้นตอนของการทำงานออกแบบฯนั้น กล่าวได้ว่าไม่ว่างานผ่านกระบวนการคิดการสร้างสรรค์ออกแบบมาดีอย่างไร แต่ถ้าไม่สามารถนำเสนอสิ่งที่คิดมาอย่างดีในการออกแบบออกมาได้ก็ถือว่างานนั้นไร้ค่าไปเลยทันที โดยเนื้อหาของการนำเสนองานต่อผู้ว่าจ้างหรือลูกค้านั้น นักออกแบบฯได้ถูกถ่ายทอดมาบ้างแล้วในช่วงของการศึกษาจากการทดลองเป็นลูกค้าของอาจารย์ในระบบการศึกษา แต่การถ่ายทอดในช่วงนั้นเป็นเสมือนสถานการณ์สมมติที่ถูกสร้างขึ้นเป็นแบบฝึกหัด ซึ่งแตกต่างกับช่วงเวลานี้ เนื่องจากการเรียนรู้นั้นเกิดจากการที่นักออกแบบฯได้รับการถ่ายทอดจากสถานการณ์การพบปะเจรจากับลูกค้าหรือผู้ว่าจ้างเอง รวมถึงมีโอกาสได้เข้าร่วมในสถานการณ์นั้น เช่นกรณีของนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่มีโอกาสติดตามอาจารย์ที่ชวนไปทำงานไปพบลูกค้าและได้เก็บเกี่ยวประสบการณ์จากการนำเสนองานต่อลูกค้าของอาจารย์ เช่น วิธีการการนำเสนองาน การเจรจาต่อรองสิ่งต่างๆกับลูกค้า

> *ผมโชคดีมั้งที่อาจารย์เค้าพาไปด้วยตอนที่เค้าไป Present งาน เราได้เจอเค้าปะทะกับลูกค้าแบบจะเอาโน่นเอานี้ วิธีการประนีประนอมลูกค้า ว่ายังไงถึงจะตกลงกันได้ ทุกวันนี้บางทียังรู้สึกเลยว่าท่าทางการ Present Content ต่างๆในการนำเสนอนี่ได้มาจากเค้าเลย" (พี่ไม้)*

เช่นเดียวกันกับนักออกแบบฯอีกท่านที่มีโอกาสติดตามรุ่นพี่ในที่ทำงานไปชมวิธีการนำเสนองานของรุ่นพี่กับลูกค้า ซึ่งลูกค้าก็มีส่วนในการถ่ายทอดให้นักออกแบบได้รู้ว่าถ้าพบลูกค้าประเภทนี้จะต้องวางตัวอย่างไร การนำเสนองานต้องมีอะไรบ้าง ต้องพูดอย่างไรให้สนใจงานและยอมรับในงานที่นำเสนอรวมถึงการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างเครือข่ายในการทำงานในอนาคตอีกด้วย

> *"ลูกค้าคนที่นั่งก็คือก็จะเป็นแบบว่าระดับ CEO ผมก็นั่งดูพี่เขาเวลาเขา Present งาน เขาทำตัว วางตัวยังไงวิธีการนำเสนอ Slide เป็นยังไงเขาทำยังไง แบบว่าพูดแล้วรู้เรื่อง พูดแล้วมัน Catch คนฟัง พูดกระชับคำอะไรอย่างงี้ มันจะเป็น Detail ที่แบบ ไม่ใช่แค่เรื่องการออกแบบ การนำเสนอ การนำเสนองาน การสร้าง Connection ไว้มากๆ" (เค)*

เนื้อหาส่วนนี้เป็นที่หาได้ยากจากการเรียนในมหาวิทยาลัยเพื่อฝึกฝนให้สามารถติดต่อเจรจางานกับลูกค้าได้ ซึ่งถ้านักออกแบบฯได้เรียนรู้สิ่งเหล่านี้ก่อนที่จะออกไปทำงานในสายวิชาชีพจะทำให้มีประสบการณ์และสามารถจัดจากกับปัญหาเฉพาะหน้าที่จะเกิดขึ้นกับการเจรจางานได้ดีกว่าไม่เคยมีประสบการณ์มาก่อนเลย

2.2.5) ความรับผิดชอบต่องาน

ในวิถีชีวิตในช่วงการได้ลองทำงานกับงานที่ได้รับการว่าจ้างจริงถึงแม้จะเป็นเพียงเด็กฝึกงานในเวลานั้นแต่เมื่อได้รับมอบหมายให้ได้มีโอกาสทำงานที่เป็นงานจริงก็ล้วนแล้วแต่ต้องมีความรับผิดชอบในการบริหารจัดการงานเหล่านั้นให้เสร็จตามเป้าหมายของเวลาที่กำหนดตามระยะเวลาที่ตกลงไว้กับผู้ว่าจ้าง ทำให้นักออกแบบฯบางท่านได้ฝึกฝนเนื้อหาในการบริหารจัดการงานให้สำเร็จลุล่วงตามกำหนดการในส่วนของงานที่ตนควบคุม ซึ่งถ้าเกิดข้อผิดพลาดนั้นผลไม่ได้เกิดขึ้นกับเพียงตนเอง แต่ข้อผิดพลาดเหล่านั้นจะส่งผลกระทบต่อภาพรวมหน่วยงานทั้งหมด

"เค้าก็สอนบน base ของงานซึ่งพอสอนบน Base ของงานเนี่ย งานมันมี Timing ของมันมีระยะเวลาความเร่งรีบ มันมีว่าพอถึงเวลานี้มันต้องมีของแล้วนะ คุณต้องออกนะ ถ้าคุณทำไม่ได้ตาม Process Performance คุณก็ไม่ได้ เพราะฉะนั้นเราก็ได้ฝึกตัวเองในตอนนั้น" (พี่ไม้)

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งในช่วงของการฝึกงานได้รับความไว้วางใจในการทำงานเพื่อใช้ในการนำเสนอต่อลูกค้า จึงมีความรู้สึกกับตนเองว่าจะต้องมีความรับผิดชอบกับงานมากกว่าเป็นเพียงแค่งานตนเองที่ไม่จำเป็นต้องจริงจังมากเท่ากับงานที่มีผลกระทบต่อหน่วยงาน

"พอไปฝึกงานมันเข้มข้นนะ เพราะว่างานที่ทำก่อให้เกิดรายได้แก่องค์กร บางงานมันเป็นงานที่ดีไซน์ แล้วแกเอาไปส่งลูกค้าเลย บางวันเราทำเสร็จ 4 ทุ่ม ดึกนะ ไม่มีใครบอกให้กลับตอนไหน แค่รู้ว่าดึกแล้วกลับดีกว่า มีวันนึงพี่เค้าโทรมาตอน 5 ทุ่ม ไอ้งานที่ให้ทำอะส่งพรุ่งนี้ ตายละผมเลยต้องขับรถกลับมาทำงานนั้นจนเสร็จ ซักตี 3 เฮ้ยผมฝึกงานซึ่งรู้สึกเลยว่า เป็นความรับผิดชอบที่ต้องทำ" (พี่ปูน)

นักออกแบบฯบางท่านที่แม้ว่างานที่ได้รับมอบหมายแม้จะไม่ได้เป็นงานที่จะนำไปเสนอต่อลูกค้าเหมือนนักอ่อนแบบฯท่านก่อนหน้านี้ แต่ก็สามารถสร้างความกดดันให้เรียนรู้ว่าจำเป็นต้องมีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมายในตอนนั้น

"แรงกดดันว่า เราทำห่วยๆไม่ได้แล้วนะ เราไม่ได้ปล่อย ทำProject ปล่อยๆแบบตอนที่เราส่งอาจารย์แล้ว โจทย์นี้เนี่ยคือ สุดท้ายไอที่ผมทำออกมามันไม่ได้เป็น Project จริงหรอก แต่ก็ทำเต็มที่" (เค)

ความรับผิดชอบเป็นเนื้อหาส่วนหนึ่งที่สำคัญในการปลูกฝังให้นักออกแบบฯมีความซื่อสัตย์ต่อวิชาชีพและการทำงานของตนเอง ซึ่งการทำงานในเชิงธุรกิจการออกแบบฯนั้น มีเรื่องของ

ระยะเวลาที่เข้ามาเกี่ยวข้องกับงาน ซึ่งการผิดเวลาทำให้เกิดผลเสียต่อหน่วยงานและลูกค้า ซึ่งในช่วงเวลานี้เป็นช่วงสำคัญที่นักออกแบบฯได้เรียนรู้รูปแบบของความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมายให้เสร็จสมบูรณ์ตามความคาดหวังทั้งจากผู้ร่วมงานและลูกค้า

2.2.6) กลไกการตลาด

เนื้อหาส่วนนี้เป็นเนื้อหาในมุมมองเรื่องของการตลาดซึ่งเป็นส่วนสำคัญต่อการทำธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบฯ เนื่องจากผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบฯมาดีเยี่ยมแต่ไม่สามารถขายได้ตามเป้าหมายทางการตลาดที่กำหนด สามารถแสดงถึงความล้มเหลวของผลิตภัณฑ์ได้ โดยนักออกแบบฯท่านหนึ่งมีโอกาสฝึกงานในหน่วยงานที่เป็นรูปแบบการออกแบบผลิตภัณฑ์เองและขายผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบกับผู้ใช้โดยตรง ซึ่งนักออกแบบฯที่มีโอกาสไปฝึกงานในช่วงเวลานั้นมีโอกาสร่วมออกซุ้มนิทรรศการในเทศกาลหนึ่งที่เชื่อว่างาน BIG & BIH และได้มีประสบการณ์กับกลไกในการขายกับลูกค้าโดยตรง และเห็นรูปแบบการขายและการซื้อที่ทำให้ผลิตภัณฑ์สามารถขายได้กับกลุ่มลูกค้า

> *“ได้เห็นเค้าขายพี่ พึ่งฝึกงานไม่กี่วันแรก ก็ต้องไปออกงาน BIG กะเค้า ก็มีพี่ในบริษัทมากระซิบ เนี่ยแกไม่น่าเชื่อเนอะ ราคาเนี้ย แม่บ้านมาซื้อกันด้วยอ่ะเราก็แบบเออก็จริงว่ะ พอมันดีปุ๊ป มันพูดได้อะ พอแม่บ้านคนที่ 1 มา เฮ้ยอันนี้ดียังงี้ๆ แม่บ้านเค้าก็จะแบบเอาด้วย แม่บ้านคนที่ 3 ก็เอาด้วย อยู่ดีๆซื้อเหมือนกันหมดด้วยคนๆเดียวจูงใจเขา” (เอ็ม)*

เช่นเดียวกับนักออกแบบอีกท่านที่มีโอกาสไปร่วมขายสินค้ากับหน่วยงานที่มีโอกาสไปฝึกงานในช่วงเวลานั้นและได้รับเสียงตอบรับจากผู้ซื้อว่าอะไรเป็นสิ่งที่เข้าต้องการ การจะขายผลิตภัณฑ์เหล่านั้นได้จำเป็นต้องปรับปรุงในส่วนไหน อะไรเป็นข้อดีที่ทำให้สินค้าขายดี

> *“ไปช่วยขายของให้เค้า ในงาน BIG ไปช่วยขายของวันธรรมดาเราจะเจอ User ที่เป็น End User เราจะเจอ User เยอะ จะได้ยิน feedback จากลูกค้าเยอะเลย Design นี้มันไม่เหมาะ Material แบบนี้คงต้องเปลี่ยน ซึ่งของเค้าขายดีมากเช้ายันมืดอะ คนแน่น Booth ตลอดเวลาเราก็จะรู้ว่าแบบนี้อ๋อ แบบนี้มันยังไงทำไมมันขายได้เค้าชอบอะไรกัน” (วาย)*

เนื้อหานี้เป็นส่วนที่ไม่ใช่ว่านักออกแบบฯส่วนมากจะได้รับจากการฝึกงานหรือการลองงานหากแต่เนื้อหาเหล่านี้จะถูกถ่ายทอดในองค์กรที่มีรูปแบบของธุรกิจในฐานะเป็นผู้ออกแบบสินค้าเพื่อขายในตราสินค้าของตนเอง ซึ่งจะมีแผนกซึ่งทำหน้าที่ในการขายสินค้า และมีความรู้ในเนื้อหานี้ ซึ่งเด็กที่มีโอกาสได้ฝึกงานในบริษัทในรูปแบบนี้จะได้รับการถ่ายทอด ที่สามารถเป็นอีกทางเลือกที่เป็นประโยชน์ในการประกอบธุรกิจในรูปแบบนี้ในอนาคต

2.2.7) ลักษณะการใช้ชีวิตของนักออกแบบฯ

ในการทดลองทำงานในช่วงเวลานี้การเรียนรู้ทักษะ ความรู้ความสามารถในการทำงานในวิชาชีพนั้นก็เป็นส่วนที่นักออกแบบฯได้รับการถ่ายทอดอย่างเข้มข้น แต่ในอีกด้านหนึ่งนักออกแบบฯได้รับการถ่ายทอดเกี่ยวกับสิ่งสำคัญอีกอย่างในการตัดสินใจทำงานในวิชาชีพนี้ตลอดจนการดำรงอยู่ในกลุ่มวิชาชีวิตหลังจากจบการศึกษา นั่นคือเนื้อหาเกี่ยวกับรูปแบบและลักษณะการใช้ชีวิตของนักออกแบบฯ ซึ่งนักออกแบบฯได้เห็นสภาพเสมือนจริงของรูปแบบชีวิตการเป็นนักออกแบบฯว่าตนเองเหมาะกับรูปแบบนี้หรือไม่ จะสามารถทำงานในกลุ่มวิชาชีพที่มีรูปแบบนี้ได้หรือไม่ เช่นกรณีของนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่รู้สึกว่าตนเองซึมซับชีวิตของนักออกแบบฯในช่วงเวลาของการฝึกงาน และมีความรู้สึกว่ารูปแบบการใช้ชีวิตการทำงานแบบนี้เป็นชีวิตที่อยากทำงานในอนาคต

> *“เราก็ได้เห็นชีวิตการทำงานแบบว่าซึมซับอะ ชีวิตอย่างนี้มันสนุกดีวะ ทำงานเออนั่งๆทำ ใครมีไรก็เสนอคุยกันง่าย ๆไม่มีพิธีรีตอง เสร็จก็นั่งคุยนั่งอะไรกันเราเหมือนซึมซับชีวิตนักออกแบบไปในตัวอะ พอทำๆไปก็สนุกดีอะ เราก็อยากมาทำทุกวันเลยนะ คิดว่าเรียนจบเราก็อยากทำไรแบบนี้” (พี่ดิน)*

โดยนักออกแบบฯบางท่านก็ได้เรียนรู้การใช้ชีวิตในการทำงานออกแบบฯที่จำเป็นต้องปรับตนเองในรูปแบบการทำงานกับส่วนรวม เนื่องจากงานออกแบบฯเน้นการทำงานเป็นทีมมากกว่าการทำงานเพียงคนเดียวซึ่งนักออกแบบฯมองว่าตลอดการเรียนนั้นไม่ต้องสนใจส่วนรวมมากเพราะเป็นการทำงานกับเพื่อนสนิทและตนเองเป็นส่วนใหญ่

> *“ประเด็นแรกน่าจะเป็นการปรับตัวเรื่องการใช้ชีวิตด้วยแหละการปรับตัวในการทำงาน เพราะว่าเท่าที่รู้สึกมา 4 ปีเรานั่งทำงานอยู่กับเพื่อนเรานั่งทำงานอยู่กับตัวเองเราจะทำยังไงให้ทำงานกับส่วนรวม การจะเสนอความเห็นต้องทำยังไงถึงจะเหมาะ” (วาย)*

การได้ลองเรียนรู้รูปแบบการใช้ชีวิตในกลุ่มวิชาชีพก่อนเป็นเนื้อหาที่สำคัญที่ทำให้มีโอกาสลองสัมผัสชีวิตการเป็นนักออกแบบฯก่อนจะตัดสินใจเริ่มงานในกลุ่มวิชาชีพหลังจากจบการศึกษา ซึ่งแม้สุดท้ายนักออกแบบฯบางท่านจะไม่ชอบรูปแบบการใช้ชีวิตแบบนี้ แต่การรู้ก่อนก็ทำให้สามารถปรับเปลี่ยนตนเองได้เร็วกว่าที่จะเข้าสู่กลุ่มวิชาชีพก่อน

2.3) กลวิธีในการถ่ายทอดฯในช่วงชีวิตเสมือนจริงของวิชาชีพ

เนื้อหาที่นักออกแบบฯได้รับการถ่ายทอดจากตัวแทนในช่วงนี้ต่างได้รับการถ่ายทอดจากกลวิธีที่แตกต่างกันไป ซึ่งส่วนใหญ่เป็นการถ่ายทอดที่ไม่ได้เป็นรูปแบบชัดเจนมากนัก

เนื่องจากการเรียนรู้ในการทำงานจริงบางครั้งยากที่จะจัดการเรียนการสอนชัดเจนเหมือนในระบบการศึกษาเนื่องจากเวลาส่วนใหญ่จะมุ่งเน้นไปในการทำงานให้สำเร็จ นักออกแบบฯจึงจำเป็นต้องขวนขวายเก็บเกี่ยวเรียนรู้สิ่งที่มีประโยชน์ด้วยความตั้งใจให้มากที่สุดซึ่งกลวิธีทั้งหมดมีดังต่อไปนี้

2.3.1) การถ่ายทอดผ่านการสอนโดยตรง

ในช่วงที่นักออกแบบฯได้มีโอกาสเข้าไปเรียนรู้ในช่วงเวลาฝึกงานหน่วยงานบางหน่วยงานมีการจัดระบบการถ่ายทอดเนื้อหาต่างๆอย่างเป็นแบบแผน และบางหน่วยงานเป็นการสอนโดยตรงแต่ไม่มีการกำหนดอย่างเป็นระบบแบบแผนชัดเจน โดยมีตัวแทนที่เป็นผู้มีประสบการณ์ในการทำงานที่มากกว่านักออกแบบฯทำการถ่ายทอดสอนสิ่งต่างๆ โดยกลวิธีในการถ่ายทอดนั้นเป็นการสอนให้มีความรู้ตามเนื้อหาที่หน่วยงานนั้นทำเป็นหลัก เช่นในกรณีของนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่มีโอกาสฝึกงานในโรงงานซึ่งนักออกแบบฯท่านนี้มีโอกาสศึกษางานในโรงงานทุกขั้นตอนที่สำคัญในการผลิตแม่พิมพ์ ซึ่งกลวิธีเป็นการให้เห็นหลักการทำงานกระบวนการต่างๆและสอนให้เข้าใจถึงเนื้อหาเหล่านั้นจากการอธิบายโดยตรง

> *“เขาวางโปรแกรม ในนั้นมีอยู่ประมาณ 5 หน่วยงาน อาทิตย์แรกนี่เขาก็จะให้ไปหน่วยแรก อาทิตย์หน้าก็ไปอีกหน่วยนึง ก็ไปจนครับ 5 อาทิตย์ ไม่ค่อยได้ทำไรส่วนมากไปดูช่วยหยิบจับโน่นนี่ เค้าสอนให้ลองเซ็ตเครื่อง บอกว่าอะไรทำยังไง ตรงนี้ทำเพื่ออะไร ดูแล้วก็ฟังที่เค้าบอก” (พี่ปอ)*

นักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งก็ได้รับการถ่ายทอดทักษะในการทำงานผ่านการสอนโดยตรงเช่นกัน เนื่องจากในช่วงเวลานั้นยังเป็นเพียงเด็กนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ยังไม่มีทักษะพอจะทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงจำเป็นที่รุ่นพี่ในที่ทำงานต้องถ่ายทอดทักษะในการทำงานออกแบบฯเพื่อให้มีทักษะพอที่จะทำงานให้กับหน่วยงานได้ ซึ่งทำให้การเริ่มลองทำงานในช่วงเวลานั้นทำให้นักออกแบบฯท่านนี้ได้เรียนรู้และมีทักษะในการทำงานมากกว่าเพื่อนบางคนที่ยังไม่มีโอกาสได้รับการถ่ายทอด

> *“ตั้งแต่ปี 1 เราก็ไปเป็นที่โน่นแล้ว คือทางนั้นเค้าทำความเข้าใจด้วยแหละว่าเด็กปี 1 คือคุณได้คนมาเนี่ย ได้คนที่มี Skill นิดนึงส่วนที่เหลือเค้าก็ต้องเป็นคนใส่เข้าไป เค้าต้องเป็นคน Input ทักษะ เพราะฉะนั้นเราก็เลยได้เปรียบเพื่อนในเรื่องพวกนี้เราก็เป็นไรก่อนเพื่อน” (พี่ไม้)*

การสอนโดยตรงเป็นกลวิธีหนึ่งที่การถ่ายทอดโดยตัวแทนคอยกำหนดเนื้อหาและมีเป้าหมายให้นักออกแบบฯได้รับเนื้อหาด้านไหน ซึ่งเป็นสิ่งที่นักออกแบบฯได้เรียนรู้อย่างเป็นขั้นเป็นตอนและมีความชัดเจนกลวิธีหนึ่ง

2.3.2) การถ่ายทอดผ่านการปล่อยให้พบอุปสรรคเอง

อีกกลวิธีหนึ่งที่ถูกใช้กันมากของตัวแทนรุ่นพี่ในที่ทำงานกับการถ่ายทอดความรู้ และทักษะในการทำงานคือ กลวิธีที่ตัวแทนให้นักออกแบบฯได้ลองทำงานที่มอบหมาย ทั้งที่เป็นงานจริงของหน่วยงาน และที่เป็นโจทย์ที่สมมุติขึ้น แน่นอนว่าสภาพของนักออกแบบฯในตอนนั้นมีประสบการณ์เพียงหยิบมือ และต้องพบกับอุปสรรคในการทำงานที่ตนเองไม่สามารถทำต่อไปได้ ซึ่งในสถานการณ์นี้เองเป็นจุดที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่จำเป็นต้องได้รับการถ่ายทอดเพื่อให้สามารถก้าวข้ามผ่านอุปสรรคไปได้ และรุ่นพี่ก็จำเป็นต้องสนับสนุนความรู้เพื่อให้นักออกแบบฯสามารถทำงานให้ได้เช่นกัน จึงเป็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่ทำให้นักออกแบบฯได้รับการถ่ายทอดสิ่งสำคัญมากมายในสถานการณ์นั้น เช่นในกรณีของนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่มองว่าการเรียนรู้ในกลวิธีนี้คือการใช้งานเป็นกรณีศึกษาในการเรียนรู้ โดยเมื่อพบอุปสรรคที่ไม่สามารถทำได้รุ่นพี่ก็จำเป็นต้องถ่ายทอด อธิบาย ให้นักออกแบบฯได้เข้าใจและสามารถทำงานให้รุ่นพี่ได้ เหมือนการแลกเปลี่ยนของความรู้ที่นักออกแบบฯได้กับงานที่หน่วยงานจะได้รับ

> *“สอน Learn by Project อย่างเช่นมี Project นี้มา เค้าอยากให้ผมทำเหมือนแลกกันอะผมทำไม่เป็นต้องถาม เค้าก็ต้องอธิบายสอนให้ผมทำแล้วเอางานไปขายให้ลูกค้า พอไม่เข้าใจก็ถามพี่เค้า”(พี่ปูน)*

เช่นเดียวกันกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่ไม่ได้รับการสอนก่อนการทำงาน แต่กลับได้รับการสั่งงานและได้ลองทำด้วยตนเองก่อนตามกำลังและความสามารถที่มีจนเมื่อพบอุปสรรคก็ทำให้ได้เรียนรู้ว่าสิ่งที่ทำนั้นยังไม่มีประสิทธิภาพพอสำหรับการทำงานจริงภายใต้หน่วยงานในช่วงเวลานั้น

> *“มีอยู่ครั้งนึงแกให้วาดเสือ เสือ Esso อาจารย์แกก็ให้โจทย์มา เสือดูภูมิฐานอายุประมาน 40 ปี ดูใจดีผมก็เลยวาดเสือ วาดอยู่ทั้งวันอะวาดเสือได้ 2 ตัว อาจารย์ก็แบบ บริษัทเจริญแล้ว ฮ่าๆๆ นี่คุณทั้งวันวาดเสือได้สองตัว วันนึงนี่สบายแล้ว อึๆๆ เราก็พึ่งรู้ว่ามันต้องทำเยอะขนาดนั้นเลย มันก็ต้องทำให้ได้มากกว่าเดิม” (พี่ไม้)*

ในการถ่ายทอดทักษะการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการทำงานเป็นอีกเนื้อหาหนึ่งที่ใช้กลวิธีนี้ ซึ่งในกรณีของนักออกแบบฯท่านนี้ก็ได้รับการถ่ายทอดด้วยการให้โจทย์การออกแบบ และเมื่อถึงเวลาที่ไม่สามารถใช้คำสั่งบางอย่างของโปรแกรมในการทำงานได้ นักออกแบบฯจำเป็นที่จะต้องขอความรู้จากรุ่นพี่เพื่อให้ตนเองสามารถทำงานตามโจทย์ที่ได้รับมอบหมายนั้นได้

> *“ก็คือเป็น Project ให้ดีไซน์เนี่ยแหละตอนนั้นทำตู้ไปรษณีย์ ไม่ได้ใช้จริงเป็น Project ทดลองให้ผมทำ ก็คือมีโปรแกรมอยู่บนหน้าให้ แล้วทำยังไงให้มันขึ้นรูปเนี่ยแหละเขาก็สอน*

ผมก็ลองขึ้น Form ขึ้น Surface พอทำไม่ได้ก็ อ้าวพี่ทำไงครับ เค้าก็สอนอะไรยังไง บางที่ก็วาดให้ดู เฮ้ย มึงขึ้นยังงี้ กดตรงนี้เค้าก็ชี้ตำแหน่งเราก็กดไป" (เค)

เช่นเดียวกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่ได้รับการถ่ายทอดทักษะการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการออกแบบจากการให้ลองทำเองและเมื่อเจออุปสรรคก็ใช้การถามเพื่อขอคำแนะนำจากรุ่นพี่ที่มีประสบการณ์มากกว่า แต่ในกรณีของนักออกแบบฯนี้ได้รับการถ่ายทอดผ่านการให้ไฟล์ข้อมูลตัวอย่างในการทำงานชิ้นนั้นและให้ศึกษาจากสิ่งที่เคยทำแล้ว แต่มีลักษณะวิธีการใกล้เคียงกับสิ่งที่จะต้องออกแบบฯใหม่ และเมื่อไม่เข้าใจจึงถามเพื่อขอคำแนะนำ

"เค้าให้ไฟล์ตัวอย่างมา แล้วให้งานแบบลักษณะโครงสร้างใกล้เคียงอ่านไปถึงการต่องานของ Surface อะ เส้นสายต่างๆ แล้ว พอไม่เข้าใจผมก็ถาม ถามได้ทุกคน ใครอยู่ก็ถามพี่คนนั้น เค้าเป็นกันหมดแหละ" (พี่ปูน)

นักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่ได้รับการถ่ายทอดผ่านกลวิธีนี้ นอกจากเมื่อเจออุปสรรคและตนเองก็ได้ขอคำแนะนำแล้ว รุ่นพี่เองก็มีความใส่ใจที่จะคอยมาถามไถ่ด้วยว่าติดอะไรหรือไม่ ถ้ามีปัญหาก็พร้อมที่จะคอยให้คำแนะนำตลอด

"ด้วยคนมันน้อย 4-5อะเราไม่เข้าใจก็ถามพี่เค้าก็จะดีสอนให้ตลอดเวลาบางทีเค้าก็จะมาถามเราอะไรเงี่ย สงสัยไรไหม ให้อธิบายตรงไหนเพิ่มป่าวมันก็จะได้ Skill รอบๆด้านจากตรงนี้เยอะ" (วาย)

กลวิธีในการถ่ายทอดในรูปแบบนี้ตัวแทนไม่จำเป็นต้องกำหนดแบบแผนการถ่ายทอดอย่างเป็นระเบียบ โดยเป็นลักษณะการให้นักออกแบบฯได้ทำงาน โดยเนื้อหาจะขึ้นอยู่กับอุปสรรคที่ได้เจอซึ่งเป็นเรื่องที่นักออกแบบฯไม่เคยรู้ และตัวแทนมีความพร้อมที่จะให้ความรู้เหล่านั้นได้

2.3.3) การถ่ายทอดผ่านการวิจารณ์งาน

กลวิธีนี้เหมือนกับการถ่ายทอดของอาจารย์ในระบบการศึกษาที่ให้นักออกแบบฯได้เรียนรู้ผ่านข้อผิดพลาดในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย โดยตัวแทนที่เป็นรุ่นพี่ในที่ทำงานจะให้คำวิพากษ์วิจารณ์เกี่ยวกับงานที่ทำว่ามีข้อดีข้อด้อยอย่างไร เพื่อให้นักออกแบบฯได้เรียนรู้และปรับปรุงงานที่ตนทำได้ดีขึ้น โดยคำวิจารณ์แนะนำต่างๆของรุ่นพี่เป็นการสร้างประสบการณ์ในการทำงานจริงข้อคำนึงที่ต้องใส่ใจในการทำงานนั้นมีจุดไหนที่ต้องพึงระวังเมื่อทำการออกแบบฯ เช่นในกรณีของนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่ได้รับโจทย์การออกแบบของชำร่วยและได้รับการวิจารณ์ ให้คำแนะนำจากรุ่นพี่ในเรื่องการออกแบบที่ต้องคำนึงถึงต้นทุนในการผลิตเนื่องจากลูกค้าได้กำหนดงบประมานมาก่อนแล้ว โดยนักออกแบบฯท่านนี้ออกแบบด้วยอิสระซึ่งบาง

แนวคิดต้องใช้งบประมานในการผลิตที่มากกว่าข้อกำหนด ซึ่งการวิจารณ์ทำให้ได้เรียนรู้ในเรื่องของข้อคำนึงในเรื่องต้นทุนในการออกแบบ

“มีโจทย์ให้ทำ เราทำไปเค้าก็จะ Comment จำได้ว่าออกแบบของ Premium เค้าก็ให้ไปคิดมา บางอันเราก็ทำด้วยความเด็กใหม่ก็ทำแบบหลุด ๆเลย ซึ่งมันก็มีเรื่องราคาต้นทุนไรเงี่ย พอเราทำไปเค้าก็จะบอกว่า เฮ้ยอันนี้มันไม่ได้นะเราก็ต้องลดลงมาให้มันสามารถทำได้ บางอันเคาก็เอาไปเสนอบ้าง บางอันก็ปรับบ้างมันก็ไม่ได้ว่าได้ทุกอันนะ”(พี่ดิน)

เช่นเดียวกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่ได้รับการถ่ายทอดจากการวิจารณ์งานที่ได้ทำ และมองว่าการวิจารณ์งานนั้นแฝงด้วยการสอนเนื้อหาต่าง ๆสอดแทรกเข้าไปด้วยในเวลานั้น

“ก็ส่วนใหญ่ให้เราทำงานไป แล้วพี่เค้าก็จะมา Comment ให้ เหมือนมาพูดคุยกันในกลุ่มเด็กฝึกงาน เค้าก็ตั้งโต๊ะคุยกันเหมือนกับสอนคร่าว ๆไปด้วยในตอนที่ดูแบบกัน” (วาย)

นอกจากนี้นักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งได้รับการถ่ายทอดจากการสั่งงานให้ร่วมทำกับรุ่นพี่ในช่วงเวลานั้น และเมื่อครบกำหนดเวลารุ่นพี่จะเรียกดูงานเพื่อรับคำวิจารณ์และปรับแก้เพื่อให้งานดีขึ้น ซึ่งกลวิธีนี้นักออกแบบฯท่านนี้ก็ได้นำมาใช้ในการถ่ายทอดกับเด็กฝึกงานในยุคปัจจุบันเช่นกัน

“ให้ลองทำ โยนงานให้ลองทำทำด้วยกันกับพี่เขานะแหละเค้าก็สั่ง ๆโยนงานให้ทำแล้วเค้าก็จะมาดูมา Comment ว่าอะไรไม่ได้ ปรับตรงนี้ดีกว่า แล้วผมมานั่งนึกว่าเอาเข้าจริง ๆมันก็เหมือนเราเทรนเด็กฝึกงานตอนนี้ งานบางอันไม่ใช่งานที่คาดหวัง ให้มันทำไป มันทำเสร็จเราก็มาดู บางอันก็ดูดีเผื่อใช้ได้ ถ้าได้ก็ได้ ถ้าไม่ได้ก็ตัดไป” (พี่ไผ่)

การถ่ายทอดด้วยกลวิธีนี้นักออกแบบฯเคยได้เจอมาแล้วในการถ่ายทอดโดยตัวแทนที่เป็นอาจารย์ในระบบการศึกษา แต่ในการฝึกงานหรือลองทำงานนั้นเนื้อหาจะมีความแตกต่างกันออกไปตามงานที่ได้รับมอบหมาย โดยกลวิธีนี้จะมีประโยชน์ในการค้นพบข้อผิดพลาดที่นักออกแบบฯไม่พึงระวังหรือไม่เข้าใจและสามารถสอนให้พัฒนาข้อด้อยเหล่านั้นได้ซึ่งเพิ่มประสบการณ์เกี่ยวกับข้อควรระวังและลดข้อผิดพลาดได้มากยิ่งขึ้น

2.3.4) การถ่ายทอดผ่านเห็นตัวอย่างของการทำงาน

ในการทำงานของรุ่นพี่หรือบุคลากรท่านอื่นในหน่วยงานที่นักออกแบบฯได้มีโอกาสร่วมงานด้วยนั้นเนื่องจากบางช่วงของการทำงานต่างคนก็ต่างมีภาระของงานที่ต้องทำซึ่งในบางครั้งเวลาในการสอนงานก็มีไม่เพียงพอ ซึ่งกลวิธีในรูปแบบให้นักออกแบบฯได้มีส่วนร่วมอยู่ใน

บรรยากาศการทำงานนั้นเป็นอีกกลวิธีที่นักออกแบบฯได้เรียนรู้วิธีการทำงาน ทักษะต่างๆ ผ่านการเก็บจำ และนำเอาความรู้เหล่านี้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ เช่นนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่ได้เรียนรู้เนื้อหาต่างๆจากการเป็นลูกมือให้กับรุ่นพี่ในที่ทำงาน ซึ่งการได้อยู่ใกล้ชิดทำให้ได้เรียนรู้การทำงานจากบรรยากาศการทำงานร่วมกัน เช่นทักษะในการทำงาน การสร้าง Image Map หรือกาสร้างภาพของแนวคิดในการออกแบบฯ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบรูปลักษณ์ของผลิตภัณฑ์

“แล้วพวก Skill ก็ได้จากแกเยอะนะ วันเสาร์อาทิตย์ก็ให้ไปนั่งหน้าโต๊ะแกนั่งทำงานเหมือนให้เป็นลูกมือแก ตัดโน่นตัดนี่ตัดนั่น เมื่อก่อนการทำ Image Map การทำไรก็ได้จากแก ได้เยอะเลย ถือว่าเป็นโรงเรียนเลยนะ” (พี่ไม้)

เช่นกันกับนักออกแบบอีกท่านหนึ่งที่เรียนรู้การทำงานร่วมกันในขั้นตอนการเสนอความคิด ซึ่งเป็นการเรียนรู้ในสถานะของเด็กฝึกงานที่คอยนั่งฟังและเห็นบรรยากาศของการทำงาน ซึ่งหน่วยงานก็ได้ให้โอกาสในการร่วมเสนอแนวความคิดด้วย จึงทำให้มีประสบการณ์เพิ่มขึ้นกับการทำงานเป็นทีม

“ในการแชร์ความคิดเค้าก็ให้โอกาสเราร่วม Brainstorm ช่วยกันคิด เราก็ได้เห็นการทำงานในรูปแบบนี้ตอนเราเรียนเราก็ไม่เคยทำจริงจังหรอก อย่างมากก็ถามเพื่อ เฮ้ยมึงว่าไงเค้าก็คุยประชุมกันไป เราก็ไปนั่งฟัง บางครั้งเราคิดอะไรได้ก็พูดไป ดีไม่ดีก็พูดไปเหอะเค้าก็ฟังบ้างไม่ฟังบ้างก็แล้วแต่” (พี่ดิน)

นอกจากการเรียนรู้เรื่องทักษะในการทำงานออกแบบฯที่ใช้กลวิธีนี้ ในกลุ่มของนักออกแบบฯที่มีโอกาสได้ฝึกงานกับโรงงานในระบบอุตสาหกรรมนั้น การถ่ายทอดด้านกระบวนการผลิต เทคนิคต่างๆที่ใช้ในการสร้างผลิตภัณฑ์ให้สำเร็จได้นั้น ก็ใช้กลวิธีนี้ ว่าขั้นตอนไหนสำคัญอย่างไรหลักการทำงานเป็นอย่างไร ซึ่งทำให้นักออกแบบฯได้เรียนรู้เกี่ยวกับกระบวนการการผลิตของโรงงานนั้น

“เขาผลิตของเล่นส่งให้ญี่ปุ่น ฉีดให้ TOMY ไปดูจานเมลามีน จะเป็นลักษณะแบบนั้นมากกว่า เพราะรุ่นพี่เราใช่ไหม ก็แบบเฮ้ยน้องมาก็อยากให้น้องมันเห็นมันดู เพราะฉะนั้นในช่วงฝึกงานก็อย่างเนี้ยไปดูพี่ๆเขาทำเมลามีนพิมพ์ลายลงไปเป็นยังไง เมื่อก่อนก็ไม่รู้ วิธีพ่นสีของเล่นก็ทำง่ายๆนี่หว่าก็ทำ Mask เฮ้ยเสร็จแล้วเว้ยเจ๋งดี” (พี่ไผ่)

โดยนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่ได้เรียนรู้กระบวนการผลิตในรูปแบบของกลวิธีเดียวกันและผนวกกับการถามเพื่อคลายข้อสงสัยเมื่อไม่เข้าในในกระบวนการบางอย่าง เนื่องจากในช่วงเวลา

นั้นโรงงานที่ได้ไปฝึกไม่ได้มีบุคคลที่จะคอยมาดูแลและสอนอย่างเป็นเรื่องเป็นราวเหมือนในระบบการศึกษา

“เราก็ดูที่ๆไป ไม่ได้ทำเป็นชิ้นเป็นอัน หรอกอยู่แผนกนี้ก็ดูว่าเค้าออกแบบยังไง เครื่อง มันทำงานยังไง พวกแม่พิมพ์ มันมีโครงสร้างอะไรยังไงก็ต้องอาศัยการถามเอา เค้าไม่ได้มาตั้งคนเฉพาะมาสอนหรอกไม่ได้มาแบบ Lecture อยากรู้อะไรก็ถามเอา” (พี่ป่าน)

กลวิธีในรูปแบบนี้นักออกแบบฯยังได้รับการถ่ายทอดที่อาจจะเรียกได้ว่าไม่คาดคิดหรือไม่ตั้งใจมาก่อน เนื่องจากการได้ความรู้นั้นเกิดการเรียนรู้จากตัวแทนที่เป็นนักศึกษาหรือเพื่อนนักออกแบบฯต่างสถาบันการศึกษากัน ที่มาฝึกงานในช่วงเวลาเดียวกัน ซึ่งแน่นอนว่าการมาจากต่างสถาบันการศึกษากันก็ถูกถ่ายทอดมาในรูปแบบและความรู้ที่แตกต่างกัน ซึ่งช่วงที่ได้ร่วมงานและใช้ชีวิตร่วมกันนั้นนักออกแบบฯได้เรียนรู้สิ่งที่ไม่เคยได้รับการถ่ายทอดมาก่อนเลย และสิ่งเหล่านี้ได้เรียนรู้จากการเห็นการแสดงศักยภาพในการทำงาน รวมถึงมุมมองเจตคติในการทำงานของเพื่อน เช่นนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่มีโอกาสร่วมงานกับเพื่อนต่างสถาบันกันและได้เรียนรู้เกี่ยวกับรูปแบบการทำงานที่ต่างกันกับสิ่งที่ตนเองได้เรียนมาจากสถาบันการศึกษาของตนซึ่งเป็นการเพิ่มแนวทางในการทำงานที่หลากหลายมากขึ้น

“หนูก็ไม่รู้ว่ามันเป็นจุดอ่อนของมหาลัยที่เราเรียนมาป่าวไง คือตอนนั้นเราทำงานสู้เพื่อนไม่ได้เลย เค้าทำไมคิดกันได้ไวจัง แต่เราก็มันแต่ห่วงทำ Research สนใจแต่ว่าคนใช้จะชอบอะไร อันเก่ามีปัญหายังไง แต่เพื่อคนอื่นเค้าก็มีแนวการคิดอีกแบบนึง ซึ่งมันไม่เหมือนที่เราเคยทำเลย วิธีแบบเค้าก็มีข้อดีของเค้านะ” (เอ็ม)

ในกรณีของนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งได้เรียนรู้การทำงานร่วมกันกับเพื่อนในเรื่องความหลากหลายของแนวความคิดที่เป็นประสบการณ์ที่ต่างกันของเด็กจากแต่ละสถาบัน

“มันไม่ค่อยโดนอะไอเดียของเรา ซึ่งเหมือนกับเปรียบกับเพื่อนที่มาฝึกงานอะ จากอีกที่นึง เค้าก็ทำแบบที่น่าสนใจกว่า ไอเดียคนนั้นก็ดี คนนี้ก็ใช่ มันก็น่าสนใจนะ เออคิดได้ไงวะ เราไม่เคยมีมุมมองแบบนี้เลย” (วาย)

กลวิธีนี้ยังถูกใช้ในการถ่ายทอดเนื้อหาการเจรจางานต่างๆกับลูกค้าหรือผู้ว่าจ้าง เนื่องจากทักษะนี้เป็นแนวทางของแต่ละบุคคลและประสบการณ์ที่ได้ฝึกฝนมา ซึ่งกลวิธีที่สำคัญของเนื้อหานี้เป็นไปในรูปแบบของการให้โอกาสนักออกแบบฯได้เห็นตัวอย่างจากสถานการณ์จริงในการพบปะเจรจากับลูกค้าที่มีบทบาทในการเป็นเหมือนตัวแสดงในสถานการณ์นี้ ทำให้นักออกแบบฯได้เข้าใจถึงความต้องการของลูกค้า หลักการเจรจาต่อรองในธุรกิจการออกแบบ ซึ่งเป็นโอกาสที่ดีมากที่ได้

เห็นและเรียนรู้เก็บประสบการณ์เพื่อประโยชน์สำหรับการทำงานอนาคต และโอกาสนี้หาไม่ได้ง่ายกับสถานะเพียงแค่เด็กฝึกงาน ซึ่งหน่วยงานบางหน่วยงานเปิดกว้างและให้โอกาสอย่างเต็มที่ ดังกรณีของนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่มีโอกาสติดตามรุ่นพี่ไปเสนองานกับลูกค้าและซึมซับการทำงานกับลูกค้าในช่วงนั้น

“เขาพาเราไปทุกที่ ที่เขาไปเสนองานเราตามเข้าไป ตามแกไปไปดูรุ่นพี่คุยงานเค้าก็สอนเราเค้าก็มีไรสอนเราทุกคน มันซึมซับนะเรื่องการทำงานกับลูกค้า” (พี่ไม้)

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่มองว่าการได้มีโอกาสเห็นการทำงานกับลูกค้าโดยตรงนั้นเป็นสิ่งที่ดีมากที่จะได้เก็บเกี่ยวประสบการณ์นี้ไว้ใช้ได้

“เขาพาไปเลย คือเหมือนเราอยู่ในทีมเขาเลย มันดีมากๆ เพราะว่าถ้าเป็นเด็กทั่วไปมันไม่มีทางที่ไประดับผู้บริหาร เราก็ได้เห็นการทำงานการเสนองานมากมาย” (เค)

กลวิธีนี้บางครั้งตัวแทนแสดงบทบาทในการถ่ายทอดโดยที่ไม่รู้ตัวว่าการทำงานนั้นเป็นกลวิธีที่ช่วยให้นักออกแบบฯได้รับความรู้มากมาย ซึ่งกลวิธีนี้จะมีประสิทธิภาพหรือไม่นั้นก็ขึ้นอยู่กับความตั้งใจ ความเพียรพยายาม อุตสาหะที่จะถาม จดจำนำไปใช้และฝึกฝนให้มีประสิทธิภาพจนถึงเวลานำออกมาใช้ในโอกาสที่เหมาะสม

โดยสรุปแล้วในช่วงชีวิตเสมือนจริงของวิชาชีพนั้นเป็นช่วงเวลาอันมีค่ามากช่วงเวลาหนึ่งที่นักออกแบบฯจะมีโอกาสได้เรียนรู้สภาพของวิชาชีพก่อนตัดสินใจเข้าสู่การทำงานจริงหลังจบการศึกษาทั้งรูปแบบการใช้ชีวิต รูปแบบการทำงานที่ตนเองสนใจ งานที่ได้ลองทำตรงตามที่เคยวาดฝันไว้หรือไม่ และเป็นการฝึกฝนพัฒนาตนเองให้มีความรู้ ทักษะ ความสามารถที่มากขึ้นจากตัวแทนที่อยู่นอกสถาบันการศึกษา อีกทั้งเข้าใจถึงความสามารถที่ตนเองต้องมีสำหรับการทำงานในอนาคตว่าอาจยังไม่เพียงพอในการทำงานในกลุ่มวิชาชีพ และจำเป็นต้องพัฒนาด้านใดเพิ่ม โดยนักออกแบบฯหลายท่านรู้สึกว่าช่วงเวลานี้เป็นช่วงเวลาที่มีคุณค่ามากและให้คำแนะนำว่าสถาบันการศึกษาควรให้เวลากับการฝึกงานของเด็กอย่างเหมาะสม เนื่องจากบางสถาบันการศึกษาให้เวลาในช่วงนี้น้อยจนเกินไปซึ่งทำให้นักออกแบบฯไม่ได้เรียนรู้สิ่งสำคัญอย่างเพียงพอ เช่นในกรณีของนักออกแบบท่านหนึ่งที่สถาบันการศึกษาได้กำหนดช่วงเวลาในการฝึกงานเพียง 1 เดือนจึงทำให้ไม่ได้เรียนรู้อะไรในเชิงลึกเลย

“ออกแบบ ก็ไม่ได้ออกแบบ ก็ไปฝึกงานเดือนเดียว ทำอะไรอ่ะ ก็ทำเนี่ย อยู่ใน work shop ป๊อกแป๊ก ป๊อกแป๊กไป แป๊ปเดียวก็หมดแล้ว” (พี่ฟรอยด์)

นักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งได้ให้ความเห็นว่าระยะเวลาในการฝึกงานควรจะมีความเหมาะสม ซึ่งนักออกแบบฯท่านนี้ได้รับคำชมจากหน่วยงานว่าเด็กในมหาวิทยาลัยที่ท่านนี้สอนอยู่มีเวลาฝึกงานมาก ซึ่งเด็กได้ทำงานอย่างเต็มโครงการออกแบบ ซึ่งการฝึกงานในระยะเวลาที่สั้นจนเกินไปก็จะทำให้เด็กได้ทำเพียงบางส่วนของโครงการออกแบบนั้น หรือในบางกรณีอาจจะไม่ได้ทำงานออกแบบฯเลย

“ส่วนใหญ่ของผมของเพื่อนๆจะเจอแบบเขาไม่ค่อยให้เราทำงานออกแบบหรอก อย่างที่รู้กันฝึกงานเดือนเดียวเองอะ เป็นใครก็ไม่Assignงานอะไรให้ทำ เด็กของเราเลยได้เปรียบ สมัยก่อน comment เราดีมากฝึกงานห้าหกเดือนเขาเลย Assign งาน Project ให้เต็มที่” (พี่ไผ่)

ซึ่งนักออกแบบฯท่านนี้มองว่าระยะเวลาที่เหมาะสมของการฝึกงานสำหรับเด็กในสายวิชาชีพนี้ไม่ต่ำว่า 3 เดือนเป็นต้นไป ซึ่งก็ไม่จำเป็นต้องให้สถาบันการศึกษาตั้งเป็นข้อบังคับ หากแต่เด็กควรจะมีความเพียรพยายามในการเรียนรู้ในช่วงเวลานี้ด้วยตัวเองเช่นกัน

“2 เดือนนี่ยังน้อยนะ อย่างต่ำผมว่า 3ที่จริงเด็กมันทำได้นะ ปิดเทอมมันก็ชิวนะ โอเคคุณส่งการบ้านคุณเดือนนึง ปิดเทอม2-3เดือนคุณทำได้ แต่บางคนมาทำเพราะถูกสั่งให้ทำแบบนี้ก็เรื่องของมัน ถ้าขวนขวายก็ไปฝึกเองเลยไม่ต้องให้มหาลัยเค้ากำหนดหรอก” (พี่ไผ่)

การถ่ายทอดเนื้อหามากมายจากตัวแทนในกลุ่มต่างๆนั้นเป็นเหมือนปัจจัยภายนอกที่ป้อนเนื้อหาให้หากแต่ตัวนักออกแบบฯนั้นจำเป็นต้องควบคุมปัจจัยภายในที่เกิดขึ้นกับตนเองให้พร้อมรับการถ่ายทอดนั้นด้วยเช่นกัน ซึ่งช่วงเวลานี้ไม่ได้เกิดขึ้นได้หลายครั้งในชีวิต การตักตวงเนื้อหาที่สำคัญเป็นโอกาสที่ดีที่จะตั้งใจเก็บเกี่ยวสิ่งเหล่านี้เพื่อเป็นประโยชน์ในอนาคตกับการทำงานในกลุ่มวิชาชีพ โดยในช่วงต่อไปของการนำเสนอ จะเป็นช่วงเวลาของการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพในระยะระหว่างวิชาชีพ หรือในช่วงที่นักออกแบบฯได้เริ่มเข้าสู่การทำงานตลอดจนช่วงเวลาของการทำงานในวิชาชีพนี้

ส่วนที่ 3 เรื่องราวระหว่างการทำงานในสายวิชาชีพ

การถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพในช่วงนี้เป็นช่วงที่นักออกแบบฯได้สำเร็จการศึกษาจากสถาบันอุดมศึกษาที่เรียน และเริ่มผันตนเองจากชีวิตในภาคการศึกษาเข้าสู่สังคมของการทำงานอย่างแท้จริง โดยการเปลี่ยนแปลงในช่วงนี้ ต้องปรับตัวอย่างมากเพื่อก้าวเดินในกลุ่มวิชาชีพได้อย่างมั่นคง เสมือนกับเด็กที่กำลังเริ่มหัดเดินต้องเรียนรู้วิธีต่างๆที่จะทำให้ตนเองก้าวเดินได้อย่างมั่นคง ทั้งการใช้ชีวิตที่เปลี่ยนไปตามวิถีของชีวิตการทำงานที่จำเป็นต้องมีความรับผิดชอบต่อตนเองมาก

ยิ่งขึ้น และการปรับตัวในการทำงานที่ต้องทำงานจริงของหน่วยงานที่สังกัดและจำเป็นต้องมีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับเป็นอย่างมากเนื่องจากผลดีหรือผลเสียของงานนั้นมีผลกระทบต่อตนเองและภาพรวมของหน่วยงาน รวมถึงธุรกิจของลูกค้าที่ว่าจ้าง โดยช่วงการเริ่มทำงานนั้นแน่นอนว่านักออกแบบฯส่วนมากยังไม่สามารถทำงานได้อย่างสมบูรณ์แบบ แม้จะผ่านการฝึกงานมาแล้ว จึงเป็นเรื่องจำเป็นที่นักออกแบบฯต้องได้รับการถ่ายทอดและร่วมเรียนรู้เนื้อหาต่างๆเพื่อเพิ่มพูนประสิทธิภาพทั้งการใช้ชีวิตและการทำงานได้อย่างดี โดยการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพในช่วงนี้ผู้วิจัยนำเสนอเป็น 2 ช่วง โดยช่วงที่1 คือ ช่วงการเริ่มเข้าสู่การทำงานในวิชาชีพ คือ ช่วงเวลาที่นักออกแบบฯเริ่มต้นเข้าสู่การทำงาน ซึ่งเป็นช่วงที่หน่วยงานได้ให้โอกาสได้ลองทำงานเพื่อสังเกตการณ์ความสามารถ ความประพฤติต่างๆว่าสามารถเป็นส่วนหนึ่งของหน่วยงานหรือองค์กรได้หรือไม่ซึ่งในช่วงนี้นักออกแบบฯจะได้รับการถ่ายทอดฯและสนับสนุนจากตัวแทนที่จะคอยถ่ายทอดเนื้อหามากมายให้นักออกแบบฯสามารถทำงานและผ่านช่วงเวลานี้ไปได้เพื่อได้รับการยอมรับเป็นส่วนหนึ่งของหน่วยงาน และช่วงที่ 2 คือชีวิตการทำงานในระหว่างวิชาชีพ เป็นช่วงการเรียนรู้ในช่วงเวลาหลังจากได้รับการยอมรับเป็นส่วนหนึ่งของหน่วยงาน โดยนักออกแบบฯยังจำเป็นต้องเรียนรู้เนื้อหาอีกหลากหลายเพื่อพัฒนาตนเองและสร้างเสริมประสบการณ์ให้สามารถทำงานในอนาคต เพื่อก้าวเดินในกลุ่มวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมอย่างมั่นคง

ตอนที่ 3.1 การเริ่มเข้าสู่การทำงานในวิชาชีพ

ในช่วงนี้เป็นช่วงที่นักออกแบบฯเริ่มเข้าสู่การทำงานอย่างเป็นทางการหลังจากเก็บเกี่ยวประสบการณ์ตลอดระยะเวลาในการศึกษาจากตัวแทนมากมายในช่วงก่อนหน้านี้ ซึ่งแน่นอนว่าเนื้อหามากมายที่ได้รับมานั้นมุ่งเน้นถ่ายทอดเพื่อให้มีความสามารถทำงานในกลุ่มวิชาชีพได้ในช่วงนี้ แต่เนื่องจากในช่วงของการเปลี่ยนถ่ายจากการศึกษาเข้าสู่การทำงานอย่างจริงจังยังมีช่องว่างของความรู้ และประสบการณ์ในการทำงานอยู่มากที่นักออกแบบฯไม่รู้และไม่เคยมีประสบการณ์ในการทำงานในหน่วยงานที่ได้ร่วมงาน จึงทำให้ในช่วงนี้ยังจำเป็นที่ต้องได้รับการถ่ายทอดเนื้อหาจากตัวแทนในกลุ่มต่างๆเพื่อให้สามารถทำงานในหน่วยงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งในช่วงเวลานี้เป็นเหมือนช่วงเวลาของการทดลองงานเนื่องจากหน่วยงานเองก็ไม่สามารถรู้ได้ว่านักออกแบบฯมีประสิทธิภาพ และเจตคติที่ดีต่อการทำงานในหน่วยงานหรือไม่ โดยถ้านักออกแบบฯไม่สามารถผ่านการพิสูจน์งานในช่วงเวลานี้ได้นั้นก็ไม่สามารถร่วมงานกับหน่วยงานนั้นได้เช่นกัน นักออกแบบฯจึงจำเป็นต้องเรียนรู้เนื้อหาจากการถ่ายทอดอย่างเข้มข้นจากตัวแทนหลายกลุ่มในช่วงนี้

1) ตัวแทนในการถ่ายทอดในช่วงการเริ่มเข้าสู่การทำงานในวิชาชีพ

ตัวแทนในช่วงนี้จะคล้ายกับช่วงชีวิตเสมือนจริงของวิชาชีพ เนื่องจากเป็นการถ่ายทอดงานในระดับหน่วยงาน หรือองค์กรเช่นเดียวกับนักออกแบบฯที่ได้มีโอกาสในการฝึกงานในหน่วยงาน แต่ระดับของเนื้อหาและความใส่ใจของตัวแทนนั้นมีความเข้มข้นมากกว่าช่วงของการ

ฝึกงาน โดยตัวแทนที่มีความสำคัญต่อการถ่ายทอด ความรู้ ทักษะ และความสามารถ จนสามารถปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงในการทำงานและการใช้ชีวิตที่แตกต่างจากการเรียนมีดังนี้

1.1) เพื่อนร่วมงาน

เพื่อนร่วมงานคือ ผู้ที่ทำงานอยู่ในหน่วยงานเดียวกันกับนักออกแบบฯ ซึ่งมีประสบการณ์ในการทำงานและการใช้ชีวิตในหน่วยงานนั้นมาก่อน ซึ่งตัวแทนกลุ่มนี้ถือได้ว่าเป็นตัวแทนที่มีบทบาทในการถ่ายทอดที่สำคัญที่สุดเนื่องจากรูปแบบของหน่วยงานการออกแบบฯเป็นหน่วยงานที่มีขนาดเล็กทำให้รูปแบบของการถ่ายทอดในวิชาชีพนี้ส่วนใหญ่ไม่มีการกำหนดตัวแทนที่มีบทบาทเป็นพี่เลี้ยงอย่างเป็นทางการเหมือนวิชาชีพอื่น นักออกแบบฯจะเรียนรู้เนื้อหาส่วนใหญ่จากตัวแทนกลุ่มนี้เป็นหลัก โดยบางคนเป็นรุ่นพี่ที่มีอายุมากกว่าหรือมีอายุใกล้เคียงกับนักออกแบบฯ รวมถึงในบางกรณีครอบคลุมไปถึงผู้บังคับบัญชา โดยนักออกแบบฯได้ร่วมใช้ชีวิตกับกลุ่มตัวแทนนี้ และได้รับการถ่ายทอดเนื้อหาในช่วงเวลาเริ่มทำงาน โดยไม่จำกัดเพียงรุ่นพี่ที่ทำงานด้านการออกแบบฯเท่านั้นหากแต่ยังเป็นเพื่อนร่วมงานในสาขาอื่นที่ได้มีโอกาสทำงานร่วมกัน เช่นในกรณีของนักออกแบบบางท่านที่ได้เรียนรู้เนื้อหาในช่วงเวลานั้นกับเพื่อนร่วมงานที่มีอายุรุ่นราวคราวเดียวกัน

“มีเพื่อนอีก 2 คนเข้ามาเหมือนกันแต่อันนั้นเค้าก็จะเป็นแบบเค้าจบเพาะช่างเค้าก็จะมีประสบการณ์ด้านทำงานด้านต่าง ๆมาเยอะกว่า” (วาย)

นอกจากเพื่อนร่วมงานรุ่นราวคราวเดียวกันในกลุ่มนักออกแบบฯแล้ว นักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งยังได้รับการถ่ายทอดเนื้อหานอกเหนือการออกแบบจากเพื่อนร่วมงานที่มาจากต่างสาขากัน

“โลกมันไม่ได้มีแค่โลกการออกแบบละเราต้องเจอ Feel อื่น Developer สายพวกที่เป็นอะไรยังงี้ สายพวกจบคอมมาอะไรเงี่ย” (เค)

เพื่อนร่วมงานในอีกสถานะหนึ่งที่มีส่วนสำคัญในการถ่ายทอดเนื้อหาสำคัญคือผู้ที่มีบทบาทที่เรียกว่าเป็นเพื่อนร่วมงานที่อาวุโสกว่า หรือที่นักออกแบบฯเรียกกันว่า พี่ หรือ รุ่นพี่

“ก็เนี่ยแหละสอน หมดอะ มีพี่ที่ทำ Product 2 คน นั่งข้างกัน ก็มีGraphic มานั่งคั่นคนนึง ก็ทำไปถามไป แกก็สอนไป”(พี่ปูน)

“พี่เค้าจะคอยสอนเรา เราทำมาเสร็จก็ให้เขาดูก่อนว่าได้ไหม เค้าก็จะวิจารณ์ว่าเออตรงนี้ได้ไม่ได้ ตรงนี้ติดไร จะทำไรเพิ่มแค่ไหนจะพอไรเงี่ย” (พี่ดิน)

นอกจากนี้เพื่อนร่วมงานที่อาวุโสกว่ายังครอบคลุมไปถึงรุ่นพี่ที่มีสถานะในหน่วยงานในระดับของผู้บังคับบัญชา หรือเจ้าของหน่วยงานที่สังกัดทำงานอยู่ในเวลานั้น เช่นกรณีของนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่ในขณะนั้นในหน่วยงานมีพนักงานแค่ 2 ท่านคือนักออกแบบฯเองและเจ้านาย การถ่ายทอดที่ได้รับจึงเกิดจากเจ้านายเป็นหลัก

“ก็มีกัน 2 คน เจ้านายลูกน้อง คือเหมือนกับแบบ คือสมัยที่ผมทำงานเนี่ย เจ้านายผมแกรับงานลูกค้ามาใช่ไหม พอแกเข้ามาแกก็จะอธิบายงานให้ผมฟัง ยังไงๆผมก็คิดต่อแล้วกลับไปคุยใช่ไหม คุยเสร็จผมก็มาปรับ มันก็เหมือน ทำงานด้วยกัน คิดด้วยกัน Sketch ด้วยกัน” (พี่ปอ)

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่ได้เรียนรู้จากเจ้านาย รวมถึงการให้โอกาสและสนับสนุนในการเรียนรู้จากเจ้านายของด้วยเช่นกัน

“พี่ที่เป็นเจ้านายเค้าน่ารักมาก มีอะไรเค้าก็จะบอกสิ่วตลอด แล้วก็ Treat เอ็มทุกอย่าง พาไปดู ก็เปิดโอกาส อ่ะเอ็มลองนั่งรถไปดูตรงนู้นตรงนี้ดิ”(เอ็ม)

“สอนครับ ส่วนใหญ่ก็ก็น่าจะเป็น ผอ.ที่คอยสอนเรา” (เค)

1.2) พี่เลี้ยง

พี่เลี้ยงคือ กลุ่มตัวแทนที่มีสถานะใกล้เคียงกับกลุ่มเพื่อร่วมงานแต่ต่างกันที่ตัวแทนพี่เลี้ยงจะเป็นกลุ่มที่ได้รับการแต่งตั้งอย่างเป็นทางการจากหน่วยงานเพื่อให้ทำหน้าที่คอยดูแลและถ่ายทอดเนื้อหาที่สำคัญให้นักออกแบบฯที่เข้ามาทำงานใหม่ เพื่อให้สามารถทำงานได้สอดคล้องกับเป้าหมายของหน่วยงาน ดังเช่น นักออกแบบฯท่านหนึ่งที่มีโอกาสทำงานกับหน่วยงานขนาดใหญ่ระดับโลกในต่างประเทศเกี่ยวกับยานยนต์ ซึ่งได้รับการถ่ายทอดจากทีมงานพี่เลี้ยงที่ทางหน่วยงานจัดตั้งให้ดูแลงานด้านต่างๆอย่างเป็นทางการ

“การ Orientation ส่งเราตอนแรกเนี่ยคือให้ไปเรียนเพราะฉะนั้นเนี่ยเค้าจะโยนเราไปตามแผนกต่างๆที่มัน Deep เลยที่เค้าแบบระดับปรัมมาจารย์” (พี่ไม้)

เช่นเดียวกันกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่ได้ร่วมงานกับองค์กรขนาดใหญ่ในต่างประเทศในเวลานั้น และมีการจัดการฝึกฝนการทำงานให้นักออกแบบฯ

“เค้ามีคนแบบว่ามา Train เราจริงจังเลยตอนนั้นเค้าจัดให้เลย เค้าจัด Training เป็นคนมาจาก ฮ่องกง เลย” (พี่ฟรอยด์)

ไม่เพียงแต่ในองค์กรขนาดใหญ่ในต่างประเทศเท่านั้นนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งก็ได้รับการถ่ายทอดจากตัวแทนที่เป็นพี่เลี้ยงที่ทางบริษัทได้กำหนดให้ดูแลนักออกแบบฯท่านนี้ในช่วงเริ่มต้นของการทำงานในเวลานั้น

"จะเป็นรุ่นพี่ครับที่เป็นคนสอน เค้าเป็นเหมือนพี่เลี้ยงที่คอยดูแลเรา เค้าเป็น Senior Designer" (วาย)

1.3) ผู้ผลิต

ผู้ผลิตคือ กลุ่มตัวแทนภายนอกหน่วยงานที่นักออกแบบฯมีการติดต่องานเพื่อผลักดันให้ผลิตภัณฑ์สามารถสำเร็จในการผลิตเชิงอุตสาหกรรมได้ ตัวแทนในกลุ่มนี้จึงมีความสำคัญในการถ่ายทอดความรู้ด้านระบบอุตสาหกรรมที่นักออกแบบฯอาจไม่เคยได้เรียนจากในรั้วการศึกษา และบางครั้งความรู้นี้ไม่สามารถหาได้จากเพื่อนร่วมงานหรือบุคลากรในหน่วยงาน เช่นนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่มีโอกาสเรียนรู้เนื้อหาที่สำคัญจากบุคลากรในโรงงานอุตสาหกรรมที่เป็นผู้ผลิตผลิตภัณฑ์ที่ได้ออกแบบในเวลานั้น

"พอมาทำงานปุ๊ปเราได้ไปดูงานจริงๆในโรงงานลูกค้าอย่างเราทำกล่องเหล็กพับที่เคยทำ พี่เค้าก็พาเราไป เราก็ได้ไปคุยกับพวกมืออาชีพที่ทำเรื่องการผลิต เราก็ได้ดูว่าเค้าทำอะไรยังไง เราทำไปแล้วติดอะไร เราทำไปเค้าจะทำได้ไหม เค้าก็จะให้คำแนะนำเรา เวลาต้องออกไปข้างนอกเราก็จะได้ประสบการณ์ที่เพิ่มมากขึ้น" (พี่ดิน)

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่ได้รับการถ่ายทอดจากตัวแทนที่เป็นช่างที่รับหน้าที่ดูแลการผลิตผลิตภัณฑ์ที่นักออกแบบฯท่านนี้

"ส่วนมากมันก็จะได้จากช่างของโรงงานที่เราไปทำงานด้วยเงี่ยอย่างเวลานั้นเราไปคุยงานกับเค้า เค้าก็จะคอยบอกว่าตรงไหนได้ตรงไหนไม่ได้ อย่างนี้ดีไหม" (ซี)

โดยในสถานการณ์ของการถ่ายทอดในช่วงเริ่มเข้าสู่การทำงานในวิชาชีพ หรือการทดลองงานของกลุ่มวิชาชีพ ในช่วงเวลานี้ตัวแทนที่สำคัญทั้ง 3 กลุ่ม ต่างได้ถ่ายทอดเนื้อหาสำคัญให้นักออกแบบฯมากมายแตกต่างกันออกไปตามสถานการณ์ เพื่อให้นักออกแบบฯสามารถทำงานได้บรรลุตามเป้าหมายของหน่วยงาน และสามารถมีความรู้ดำรงตนเองอยู่ในกลุ่มวิชาชีพได้

2) เนื้อหาในการถ่ายทอดในช่วงการเริ่มเข้าสู่การทำงานในวิชาชีพ

ในช่วงการเริ่มต้นทำงานในกลุ่มวิชาชีพนี้ เนื้อหาสำคัญที่นักออกแบบฯได้รับการถ่ายทอดนั้นเป็นเนื้อหาซึ่งเพิ่มเติมความรู้ ทักษะ และความสามารถ ให้ทำงานและใช้ชีวิตอยู่ในหน่วยงานได้และเป็นที่ยอมรับของหน่วยงาน และสามารถแสดงถึงศักยภาพในการทำงานในกลุ่มวิชาชีพนี้ต่อไปได้ในอนาคต โดยเนื้อหาที่สำคัญในช่วงนี้มีทั้งเนื้อหาที่คล้ายกับในสถาบันการศึกษาและในช่วงที่ได้ลองทำงาน แต่ระดับของเนื้อหานั้นมีความเข้มข้นมากกว่า และเนื้อหาบางส่วนเป็นสิ่งใหม่ที่ไม่เคยได้เรียนรู้มาก่อน โดยเนื้อหาทั้งหมดมีดังนี้

2.1) ทักษะในการทำงาน

ทักษะในการทำงานนั้นแม้จะถูกถ่ายทอดจากตัวแทนหลายกลุ่มในช่วงก่อนหน้ามาแล้วอย่างเข้มข้น แต่เนื้อหานี้กล่าวได้ว่าเป็นสิ่งที่มีความกว้างและลึกมากในการทำงานในวิชาชีพนี้ซึ่งต้องเรียนรู้ตลอดการทำงานด้านการออกแบบฯ เนื่องจากต้องพบกับงานที่ไม่ซ้ำกันในแต่ละโครงการ เช่น บางงานเป็นงานออกแบบของเล่น บ้างเป็นงานออกแบบเครื่องใช้ไฟฟ้า และงานของแต่ละหน่วยงานก็ใช้ทักษะที่แตกต่างกันออกไปตามรูปแบบของหน่วยงานนั้น ซึ่งงานแต่ละงานก็มีรูปแบบที่มีความเป็นเฉพาะทาง ซึ่งช่วงการเริ่มต้นทำงานนั้นนักออกแบบฯยังจำเป็นต้องเรียนรู้เนื้อหาส่วนนี้อยู่ตลอดเวลาในแต่ละสถานการณ์ เช่นในกรณีของนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่ได้ทำงานเกี่ยวกับการออกแบบยานยนต์ ช่วงการเริ่มต้นทำงานนั้นยังไม่ได้เริ่มทำงานออกแบบเลยแม้แต่น้อย โดยหน่วยงานได้จัดการเรียนรู้ทักษะในขั้นพื้นฐานโดยเริ่มต้นจากการเรียนรู้ลักษณะของของรถยนต์แต่ละคันด้วยการล้างรถที่ยังเป็นแนวคิด ซึ่งยังไม่ได้ผลิตออกจำหน่ายจริงในเวลานั้น

> *“อันดับแรกเลยเค้าให้ไปล้างรถเลยตอนนั้นหน้าหนาว 0 องศา โคตรหนาวอะ การล้างรถเนี่ยมันทำให้เรารู้ทุกซอกทุกมุมของรถ Design มันเป็นยังไง รถ Concept Car มันต้องใช้ Designer หรือ Modeler เป็นคนล้าง เหมือนคุณดูไอ้งานพวก TV Champion อะเค้าไล่ให้ไปทำตั้งแต่ Base ก่อน สักเดือนนึงเค้าก็มาถามว่า คุณรู้จักรถเปล่าไรเงี่ย”(พี่ไม้)*

โดยหลักจากการล้างรถเพื่อให้รู้เกี่ยวกับรูปทรงและส่วนต่างๆของรถแล้วนักออกแบบฯยังต้องเรียนรูปพื้นฐานก่อนการออกแบบอีกมากมายเกี่ยวกับรถยนต์เพื่อเข้าใจรูปทรง มิติ ต่างๆของรถ เช่นการตกกระทบของแสงในแต่ละพื้นผิว

> *“หลังจากล้างรถเค้าก็ให้ไปดูการจัดไฟสตูฯ ในการถ่ายรูปรถลงหนังสือ เค้าก็ให้เราไปจัดดู เค้าก็สอนให้เราได้เห็นมุมมองว่า แสงที่ตกกระทบรถอะมุมไหนมันสวย Highlight ที่แสงมันตกกระทบรถของ Shape และ Surface อะอะไรที่สวย คือหลังจากที่โดนไล่ไปอยู่นั่นอะ Base 6 เดือน แล้วค่อยไล่กลับไปให้ไปทำสีรถ” (พี่ไม้)*

หลังจากการเรียนรู้สิ่งต่างๆเกี่ยวกับรูปร่างรูปทรงของรถนั้นนักออกแบบฯท่านนี้ยังต้องเรียนรู้ทักษะในการออกแบบอีกมากมายก่อนได้ออกแบบจริงเช่น การหัดวาดเพื่อเสริมทักษะในการวาดรูปเกี่ยวกับรถยนต์

“งานชิ้นแรกยังไม่ได้ทำนะ ระหว่างนั้นทุกวันเนี่ยอาจารย์ผมเค้าบอกให้เขียนรูปทุกวันรูปรถ รูปอะไรก็ได้ให้คุณฝึกเขียนทุกวัน เราก็ทำเก็บๆๆไว้” (พี่ไม้)

ในกรณีของนักออกแบบฯอีกท่านที่เมื่อเข้าทำงานในวิชาชีพและได้รับมอบหมายในการทำงานที่ไม่เคยได้ทำ เช่น การขึ้นรูปผลิตภัณฑ์ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 3 มิติ ซึ่งเป็นรูปร่างที่ไม่เคยทำมาก่อนประกอบกับหน่วยงานนั้นใช้โปรแกรมที่แตกต่างกับที่เคยทำและมีความเชี่ยวชาญทักษะด้านนี้ที่มีอยู่จึงไม่สามารถทำงานที่ได้รับมอบหมายได้ จึงได้รับการถ่ายทอดทักษะเพิ่มเติมจากรุ่นพี่ในที่ทำงานเกี่ยวกับทักษะนี้

“เป็นงานแรก คือต้องส่งลูกค้า จำได้ทำข้าวของเกี่ยวกับเด็กผมเลยทำเป็นรูปนกแก้ว กำลังอ้าปาก มีหางด้วย จำได้เลย ผมขึ้นหางไม่ได้ ผมเลยถามพี่เค้า พี่ครับ หางยังไงดี ตอนนั้นเพิ่งหัดเลย เค้าเปลี่ยนโปรแกรมไง เลยต้องใช้ตาม” (พี่ปูน)

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่เมื่อเข้าสู่การทำงานได้รับงานที่ไม่เคยทำเลยในสมัยเรียน นั่นคือการออกแบบโดยใช้กระบวนการผลิตด้วยการพับแผ่นเหล็กขึ้นรูปให้เป็นผลิตภัณฑ์ ซึ่งรูปแบบนี้ไม่มีในภาคการศึกษา จึงเป็นเรื่องยากที่จะสามารถทำงานด้านนี้ได้ นักออกแบบฯจึงได้รับการถ่ายทอดทักษะในการออกแบบนี้จากรุ่นพี่ในที่ทำงานเช่นกัน

“พี่เค้าเก่งมาก งานหลักๆที่แกพยายามสอนเรานะตอนนั้นเรื่องเหล็กพับ เราทำไม่ได้ เค้าก็จะนะนำเราแบบว่ามีวิธีพับแบบนั้นแบบนี้ ตอนเรียนไม่มีสอนหรอกเรื่องแบบนี้อะ มาทำงานก็เจอของใหม่เลย” (พี่ดิน)

ทักษะอีกเรื่องที่แม้มีการถ่ายทอดในช่วงการเรียนในระดับอุดมศึกษาคือทักษะการเขียนแบบเพื่อการผลิตในระบบอุตสาหกรรม ซึ่งนักออกแบบฯได้รับการถ่ายทอดเพิ่มเติมจากรุ่นพี่ที่มีความเชี่ยวชาญและทำงานกับโรงงานอุตสาหกรรมโดยตรง ซึ่งทักษะนี้มีความเข้มข้นมากกว่าตอนเรียนเนื่องจากเป็นการเขียนแบบเพื่อการผลิตจริงในระบบอุตสาหกรรม ซึ่งถ้าทำผิดพลาดก็จะทำให้มีผลเสียในเชิงธุรกิจต่อลูกค้า

“แกก็จะสอนการเขียนแบบ Engineer คือสมัยเรียนเนี่ยเราก็ไม่เคยเขียนแบบส่งโรงงานหรอก เราก็เคยแต่ส่งอาจารย์ เค้าก็สอนวิธีเขียนแบบในการส่งโรงงานจริงๆว่าควรจะทำยังไง ตอนนั้นก็คือแบบเป็นความรู้ที่ดีใจมากที่ได้เรียน” (พี่โฟม)

รูปแบบของการทำงานในวิชาชีพนี้บางครั้งงานออกแบบก็ขยายไปมากกว่าการออกแบบแค่ผลิตภัณฑ์ นักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งได้รับมอบหมายงานด้านการออกแบบสื่อที่มีปฏิสัมพันธ์กับมนุษย์ (Interface Design) เช่น เว็บไซท์ โปรแกรมในโทรศัพท์มือถือ เป็นต้น ซึ่งการออกแบบด้านนี้เป็นการออกแบบที่ยังไม่มีประสบการณ์มากนัก จึงทำให้ได้รับการถ่ายทอดจากรุ่นพี่ในที่ทำงานเพื่อให้สามารถทำงานประเภทนี้ได้

“ต้องเรียนนะพี่อย่างเข้าไปตอนแรกๆไอ้พวก Interface อะ ที่จริงก่อนหน้าที่จะเข้าไปอะ ผมก็แบบเหมือนกับรู้ Background เค้านิดๆว่าเค้าทำไร แล้วก็ค่อยเข้าไปทำ เรียนรู้ส่วนมากเค้าก็มาสอนเขียน Code อะ เป็นเรื่องใหม่ๆงานพวกเทคโนโลยีงาน Interface ไรเงี่ย เค้าไปถึงไหนกันแล้ว” (ซี)

นอกจากทักษะในการออกแบบลักษณะต่างๆแล้ว ทักษะการประดิษฐ์ การทำต้นแบบเป็นอีกสิ่งหนึ่งที่นักออกแบบฯยังได้รับการถ่ายทอดในช่วงของการทำงานต่อเนื่องจากการเรียนในมหาวิทยาลัย เนื่องจากเทคนิคในการทำต้นแบบในแต่ละงานนั้นมีความหลากหลายมาก ทั้งวิธีทำ ทั้งอุปกรณ์ที่ไม่เคยใช้ ซึ่งนักออกแบบฯแต่ละท่านมีทักษะ เทคนิคที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งนักออกแบบฯเมื่อได้พบกับผู้คนใหม่ก็ได้เรียนรู้ทักษะใหม่ในการทำงานเพิ่มขึ้นเป็นประสบการณ์อีกด้วย เช่นนักออกแบบฯท่านนี้

“ผมจำได้เลยว่าตอนตัดกล่องอะผมทำกล่องไม่เป็นอะเราก็ต้องมานั่งกรีดกล่องเพื่อที่จะพับกล่อง มันต้องมีตัวกดกล่อง โอ้ย...สารพัดอะ ผมก็มั่วๆไป พอทำไปปั๊บ พี่เค้าก็เห็นว่าเราทำไม่ได้ เค้าก็เข้ามาช่วยเองเข้ามาสอนเอง” (พี่แก้ว)

ทักษะในการทำงานเป็นเนื้อหาที่จำเป็นต้องเรียนรู้อย่างต่อเนื่องในช่วงที่ยังทำงานอยู่ในวิชาชีพเพื่อเสริมสร้างประสบการณ์และพัฒนาตนเองให้สามารถทำงานได้หลากหลายรูปแบบ โดยเนื้อหาต่อไปที่ต้องเรียนรู้เพิ่มเติมคือ แนวคิดในการออกแบบ

2.2) แนวคิดในการออกแบบ

กล่าวได้ว่าวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมนั้นเป็นสาขาวิชาชีพที่เกี่ยวกับศิลปะที่ให้ความสำคัญกับความคิดสร้างสรรค์มากกว่าสายวิชาชีพอื่น ซึ่งนอกจากทักษะในการทำงานที่จำเป็นต้องเรียนรู้อยู่ตลอดการทำงานแล้วนั้น แนวคิดในการออกแบบก็เป็นเนื้อหาอีก

ส่วนที่จำเป็นต้องเรียนรู้ตลอดเวลาเนื่องจากงานออกแบบฯเป็นงานที่มีความเป็นนามธรรมสูง แนวความคิด มุมมองของคนแต่ละคนก็มีความแตกต่างกันออกไป ทำให้ต้องเรียนรู้แนวคิด มุมมองของผู้อื่นเพื่อพัฒนาความคิดของตนให้มีความหลากหลายมายิ่งขึ้น และทำให้งานออกแบบฯของตนเองมีความหลากหลายและสร้างสรรค์มากกว่าอยู่ในโลกของตนเองซึ่งจะทำให้งานออกแบบฯจมอยู่กับที่ เช่นในกรณีของนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่ได้เรียนรู้แนวคิดของรุ่นพี่ที่มีประสบการณ์กับงานออกแบบฯที่มากกว่าในเวลานั้น และได้แลกเปลี่ยนมุมมองในการออกแบบงานชิ้นนั้น

“พี่ๆเค้าก็จะเป็นคนพิจารณาละว่าแนวคิดเราใช้ได้แล้วทำได้ ต้องปรับไรไหม พี่จะคอยตัดสินงาน เราคิดมาก็ให้เขาดูก่อนว่าได้ไหม เค้าก็จะวิจารณ์ว่าเออตรงนี้ได้ไม่ได้น่าจะเป็นแบบนี้เค้าคิดไง เราคิดยังไง ต้องคิดไรเพิ่ม ทำไรเพิ่มแค่ไหนจะพอไรเงี่ย” (พี่ดิน)

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่มีโอกาสทำงานร่วมกับเพื่อนนักออกแบบฯหลายท่านและแลกเปลี่ยนมุมมองแนวคิดต่อผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบ และนำมาพัฒนางานให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

“พอเราได้เจอคนเยอะเราก็ได้ รู้แนวคิดของเขาแล้ว ว่าเขาทำยังไงเขาคิดอะไรอยู่ เขามองอะไรอยู่ ซึ่ง เฮ้ย...มันไม่เหมือนที่เราคิดเลย ผมว่าเราได้ประโยชน์อะไรอย่างเงี้ย ไม่ใช่ว่าเราทำดีไซน์ได้มันก็จบ” (เค)

นักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งได้เรียนรู้เนื้อหานี้จากการแลกเปลี่ยนมุมมองแนวคิดของตนกับเพื่อนร่วมงานที่มีความคิดแตกต่างกัน เช่นการแก้ปัญหาในมุมมองที่ไม่เหมือนกัน ซึ่งทำให้ได้เรียนรู้มุมมองแนวคิดที่กว้างกว่าที่ตนเคยคิดซึ่งช่วยให้ได้งานที่มีความลึกและรอบคอบมากยิ่งขึ้น

“เค้าก็จะมาเค้าบางทีเราคุยกันมากกว่าว่าแบบเอาไงดี เราว่าอย่างนี้ดีกว่า ทำไมเราถึงอยากทำแบบนี้ทำไมเค้าอยากทำอย่างนี้ เค้าก็แบบแล้วอย่างนี้ยังไง จะตั้งคำถามอะ คือคิดมากไว้ก่อนแบบ เออทำไมมันต้องอย่างเนี่ย ถ้าเกิดไปเจอ context เนี่ยจะทำไง ถ้าเกิดทำเสร็จแล้ว แล้วจะประกอบกันยังไงเออเงี่ย” (วาย)

จะเห็นได้ว่าเนื้อหาเกี่ยวกับแนวคิดในการออกแบบฯนั้นเป็นเนื้อหาที่ต้องเรียนรู้อย่างต่อเนื่องในชีวิตของการทำงานในวิชาชีพ เพื่อเสริมและขยายขอบเขตของประสบการณ์ทางความคิดสร้างสรรค์ให้กว้างขึ้น เพื่อรองรับกับการทำงานออกแบบฯที่หลากหลายในอนาคต ซึ่งถ้านักออกแบบฯหยุดเรียนรู้เนื้อหาส่วนนี้เมื่อไรก็จะใช้เพียงแค่ความคิดจากประสบการณ์เดิมของตนออกแบบงานและทำให้งานไม่มีความใหม่ที่น่าประทับใจเกิดขึ้น

2.3) กระบวนการทำงาน

กระบวนการทำงานนั้นเป็นเนื้อหาอีกส่วนหนึ่งที่มีความสำคัญเนื่องจากกระบวนการทำงานที่นักออกแบบฯได้เรียนรู้มาก่อนหน้านี้อาจเป็นรูปแบบที่มีความแตกต่างกับหน่วยงานที่ได้ร่วมงาน ซึ่งแน่นอนว่ารูปแบบเดิมที่เคยคุ้นชินจากการเรียนอาจใช้ไม่ได้กับการทำงานในหน่วยงานที่สังกัด ซึ่งทำให้นักออกแบบฯต้องได้รับการถ่ายทอดเนื้อหาส่วนนี้เพิ่ม เช่นในกรณีของนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่มีกระบวนการในการทำงานของตนเองรูปแบบหนึ่งที่ให้ความสำคัญในบางส่วนของกระบวนการมากกว่าหน่วยงานนั้นใช้กัน ซึ่งกระบวนการที่นักออกแบบฯใช้ทำให้เสียเวลามากกว่าจึงต้องมีการปรับวิธีการทำงานใหม่

“ก็จูนให้เข้ากับเขาอะ เรื่องกระบวนการทำงาน ความละเอียดบางทีผมก็คิดมากเราจะโดนปลูกฝังมาเยอะ แต่บางทีมันก็ใช้เวลานานไป และบางทีมันก็ไม่จำเป็น เราก็จะแบบคุยกับพี่เค้าต้องเข้าใจเค้าอะ เค้าทำด้วยวิธีที่แตกต่างออกไปความละเอียดก็จะไม่เหมือนกัน แต่ว่าเออมันก็เสร็จเร็วขึ้นด้วยนะ” (วาย)

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่ได้เรียนรู้เนื้อหารนี้ ที่เน้นการทำงานออกแบบฯในรูปแบบของการบูรณาการความคิดจากหลายฝ่ายที่มีส่วนได้ส่วนเสียกับงานออกแบบฯเพื่อให้ได้ผลิตภัณฑ์ที่เป็นนวัตกรรม ซึ่งไม่เหมือนกับกระบวนการที่เคยทำมาก่อนหน้านี้ ที่ให้ความสำคัญกับการทำงานของนักออกแบบฯเป็นหลักซึ่งทำให้ได้แนวคิดที่แคบกว่าการคิดจากความรู้หลายด้าน

อย่างผมเนี่ยก็คือเรียนรู้ได้เลยว่า มันไม่ใช่แค่เรื่องการออกแบบอย่างเดียว มันเป็นเรื่องของการสร้าง Connectionกับคนหลาย ๆกลุ่ม เข้าใจคนพวกนั้นแล้ว แล้วมันจะได้ Innovationขึ้นมาจากการทำงานกับหลาย ๆฝ่ายเอาความรู้มากองอยู่ด้วยกัน ในสิ่งที่มันไม่มีทางเกิดได้ ถ้าทั้งห้องมีแค่ Designerมันก็จะคิดอยู่แค่นั้นไม่ได้ไรใหม่ ๆ” (เค)

กระบวนการทำงานนั้นเป็นเทคนิควิธีการของแต่ละหน่วยงาน ซึ่งมีรูปแบบที่แตกต่างกันไปซึ่งหน่วยงานแต่ละหน่วยงานจะมีรูปแบบการทำงานที่ต่างกันไป ซึ่งแต่ละหน่วยงานจำเป็นต้องถ่ายทอดเนื้อหาด้านนี้ให้กับนักออกแบบฯเพื่อให้สามารถทำงานได้สอดคล้องกับรูปแบบของการทำงานที่เป็นอยู่

2.4) ความเป็นจริงได้ของงานออกแบบฯ

เนื้อหานี้นักออกแบบฯได้รับการถ่ายทอดมาบ้างทั้งในช่วงอุดมศึกษา และช่วงฝึกงาน สาเหตุของการเรียนรู้นั้นไม่ต่างกับทักษะและแนวคิดในการทำงาน เนื่องจากงานมีความหลากหลายจึงทำให้ความเป็นไปได้ของผลิตภัณฑ์ในแต่ละชนิดก็มีความแตกต่างออกไปด้วย เช่น กระบวนการผลิตของผลิตภัณฑ์ที่ทำจากพลาสติก นักออกแบบฯก็จำเป็นต้องเรียนรู้ความเป็นไปได้

เกี่ยวกับการผลิตพลาสติกชนิดนั้น ซึ่งบางหลักการต้องเริ่มต้นเรียนรู้ใหม่ในช่วงนี้ เช่นนักออกแบบฯ ท่านหนึ่งที่เมื่อเริ่มทำงานตนเองได้ทำการออกแบบฯตามความคิดของตนเองอย่างเต็มที่ซึ่งมีความคำนึงถึงความเป็นไปน้อยจึงทำให้ได้รับการถ่ายทอดจากเพื่อร่วมงานด้านงานวิศวกรรมเกี่ยวกับความเป็นไปได้ของงานที่ตนคิด

“ตอนนั้นก็ทำไปนำเสนอทีม Engineer เค้า คือมันบอก มึงอย่าเลย ทำไม่ได้ ไม่มีนู่นนี่นั่น แบบไปทำให้ชีวิตมันลำบาก มัน Reject คือ มันโหดเว้ย มึงเล่นอย่างงั้นเลยหรอ ก็เลยรู้ว่าอ๋อ มันต้องคิดแบบนี้ต้องคำนึงไรบ้าง” (พี่ฟรอยด์)

เช่นเดียวกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่ได้เรียนรู้หลักการความเป็นไปได้ในระบบอุตสาหกรรมอย่างเข้มข้น เมื่อเข้ามาทำงาน เนื่องจากหน่วยงานที่ทำงานอยู่ให้ความสำคัญกับความเป็นไปได้ในเชิงการผลิตสูง และได้รับการถ่ายทอดจากรุ่นพี่ในที่ทำงานที่มีประสบการณ์ด้านนี้

“เรื่องพวกการผลิตในระบบอุตสาหกรรมนะเค้าจะซีเรียสมากที่นี่ คือประมานว่าทำไรก็ต้องคิดต้องบอกเค้าได้ว่าจะผลิตไง ถอดแม่พิมพ์ยังไง เค้าก็จะคอยให้คำแนะนำ ตอนเรียนเราก็พอรู้บ้างนะแต่ก็ไม่ได้รู้แบบแตกฉาน เรียกว่าไม่ใส่ใจดีกว่า ฮ่าๆๆ” (พี่ดิน)

นักออกแบบอีกท่านหนึ่งก็เช่นกันที่ได้เรียนรู้ความเป็นไปได้ในเชิงการใช้วัสดุจากช่างว่าวัสดุแบบนี้มีคุณสมบัติอย่างไร นำไปใช้ทำอะไรในงานออกแบบได้บ้างซึ่งทำให้มีความรู้เพื่อนำไปใช้ต่องานออกแบบได้หลากหลายขึ้น

“อย่างบางอย่างเราก็ไม่รู้ว่าไอ้ของพวกเนี่ยมันทำอะไรได้บ้าง เราก็เรียนรู้ได้จากช่างอะว่าของพวกนี้มันเรียกว่าอะไร เอาไปใช้ทำอะไร มีอันไหนที่ดีกว่านี้หรือเปล่าเราก็ได้จากช่างมาเยอะเลย” (ซี)

นอกจากการเรียนรู้ความเป็นไปได้ของงานเกี่ยวกับหลักการของกระบวนการการผลิต นักออกแบบฯอีกท่านยังได้เรียนรู้เกี่ยวกับหลักการความเป็นไปได้ของงานเกี่ยวกับต้นทุนในการผลิตที่มีจำกัด ซึ่งนักออกแบบฯมักจะติดนิสัยคิดตามความต้องการของตนอย่างเต็มที่โดยบางครั้งแนวคิดแม้จะดีมากแต่ใช้ต้นทุนที่มากเกินกว่าที่ลูกค้าตั้งไว้

“ลูกค้ามาบอกต้องการอย่างงี้ๆลองออกแบบมาดิว่าจะเป็นยังไง บางที่เราก็ออกแบบมายากเกินไปเค้าก็สอนว่า เออแค่นี้ก็พอแล้ว ต้นทุนมันสูงไปนะ ฮ่าๆๆ”(ซี)

เรื่องต้นทุนเป็นส่วนหนึ่งของเนื้อหาเกี่ยวกับความเป็นไปได้ของงานออกแบบ ซึ่งเนื้อหาอีกส่วนหนึ่งที่นักออกแบบฯได้เรียนรู้คือ ความเป็นไปได้ในการขาย หรือการตลาดของผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบ เช่น จะนำไปขายใคร ขายอย่างไร ขายเท่าไร เป็นต้น เช่นในกรณีของนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่ได้รับการถ่ายทอดเนื้อหานี้จากเพื่อนร่วมงานในฝ่ายการตลาดว่าจะต้องคำนึงเกี่ยวกับการขายด้วยไม่ใช่เพียงแค่คิดเกี่ยวกับการออกแบบอย่างเดียว

> *“สอนนะพี่ คือเอ็มได้ในเรื่องของProject งานขาย คือก็ได้ Feel งานในเรื่องของเฟอร์นิเจอร์อ่ะค่ะ ว่าแบบ เฮ้ย ขายโครงการต้องเป็นแบบนี้ Style นี้ ขายครอบครัวแบบนี้ ขายอันนี้แบบนี้แบบไหนขายได้ไม่ได้ ได้ Marketing มาเยอะ เพราะว่า”(เอ็ม)*

เนื้อหาเกี่ยวกับความเป็นไปได้ของงานนั้นเป็นสิ่งที่นักออกแบบฯได้รับการถ่ายทอดในช่วงเริ่มทำงานอย่างเข้มข้นเนื่องจากงานที่ทำต้องมีความเป็นไปได้ในเชิงรูปธรรมทั้งการผลิตและการขายในท้องตลาดซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้วิชาชีพนี้แตกต่างจากอาชีพการออกแบบอื่นที่เน้นงานที่เป็นนามธรรมมากกว่า

2.5) การบริหารจัดการ

เนื้อหานี้มีความสำคัญมากกับนักออกแบบฯซึ่งช่วงเวลาก่อนเข้าสู่วิชาชีพเนื้อหานักออกแบบฯไม่ค่อยได้รับการถ่ายทอดจากตัวแทนเนื่องจากเป็นเนื้อหาที่เน้นในการบริหารจัดการกับงานออกแบบฯที่สัมพันธ์กับเชิงธุรกิจซึ่งการทำงานทุกอย่างต้องตรงตามที่ลูกค้าคาดหวังถ้าไม่ได้ตามที่กำหนดไว้จะทำให้เกิดความเสียหายต่อธุรกิจของลูกค้าและหน่วยงาน โดยการบริหารจัดการนั้นมีทั้งการบริหารจัดการในด้านของคุณภาพที่สัมพันธ์กับเวลาในการทำงาน และการบริหารจัดการลูกค้าให้ยอมรับงาน ซึ่งทำให้นักออกแบบฯสามารถปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพตรงตามเวลานัดหมายและเป็นที่ยอมรับของลูกค้า เช่นในกรณีของนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่ได้รับการถ่ายทอดเนื้อหานี้ทั้งการบริหารทรัพยากรบุคคลในการทำงาน เวลา และคุณภาพของงานตามระดับการจ้างงานของลูกค้า

> *“ดูรุ่นพี่เค้าจัด แบบว่าเออเราจะวางใครทำอะไรยังไงขั้นไหน การตัดสินใจ เอาแหละเท่านี้แหละพอแล้ว อารมณ์แบบขั้นไหนจะเอาแระเรื่อง Time Management การบริหารเวลาของ Design Firm ที่มีจำกัด เราจะทำยังไงเร็ว ทำให้ทันเวลา ให้มีทันส่ง แล้วก็ Level ของลูกค้าว่าลูกค้าคนนี้จ้างเท่านี้เราก็ทำเท่านี้ไม่ใช้ทำ Full Option ทุกงาน”(วาย)*

การบริหารจัดการอีกเรื่องที่เป็นเรื่องใหม่มากสำหรับนักออกแบบฯคือ การบริหารจัดการลูกค้า เช่นนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่ได้รับถ่ายทอดเนื้อหานี้จากตัวแทนที่เป็นรุ่นพี่เมื่อเข้าทำงาน ซึ่ง

นักออกแบบฯท่านนี้ได้ทำงานด้านการจัดนิทรรศการและเป็นงานที่เผชิญกับลูกค้าและต้องทำทุกอย่างให้ลูกค้ายอมรับงานให้ได้

"การบริหารจัดการลูกค้าอันนี้ผมก็ได้จากเขามาเต็มๆ การบริหารจัดการเพราะงาน exhibition ต้องมีการบริหารจัดการเป็นเลิศ คือวันเปิดงานมันเลื่อนไม่ได้ใช่ไหมครับ คืองานมันเปิด 10 โมงเนี่ยบูทต้องเสร็จ เค้าจะทำยังไงให้ลูกค้ายอมรับงานให้ได้จนนาทีสุดท้ายอะ" (พี่โฟม)

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่ได้เรียนรู้การบริหารจัดการเกี่ยวกับการติดต่อคุยงานกับลูกค้าซึ่งลูกค้าก็มีหลากหลายแบบและจะติดต่อต่อรองอย่างไรกับคนในแต่ละรูปแบบซึ่งนักออกแบบฯท่านนี้ได้เรียนรู้จากผู้บังคับบัญชาในเวลานั้น และมีความเห็นว่าเป็นเทคนิคที่สำคัญหากอนาคตจะสร้างธุรกิจการออกแบบฯของตนเอง

"ผอ. เขาจะสอน เขาจะสอนในเรื่องแบบว่าการ Deal กับคน การคุย คนแต่ลักษณะควรคุยยังไง แล้วคนแบบนี้ต้องทำยังไง แบบคนแบบนี้ปล่อยไหลเลย คนแบบนี้ Fight กลับอย่างเงี้ย มันใช้ในเชิงธุรกิจ มันได้ประโยชน์นะ เพราะถ้าจะมองชีวิตแบบว่าทำงานเป็นลูกจ้างตลอดก็คงไม่ใช่ อนาคตเราเปิด Office เองเป็นConsult ก็สามารถทำได้" (เค)

การบริหารจัดการนั้นเป็นเรื่องที่สำคัญมากกับการทำงานภาคธุรกิจ เนื่องจากงานออกแบบฯนั้นเป็นงานที่ทำเพื่อความต้องการของผู้อื่น ซึ่งต้องมีรูปแบบเทคนิคในการดูแลงานให้สามารถดำเนินไปอย่างมีระเบียบ และราบรื่นที่สุดเพื่อให้งานสัมฤทธิ์ผลได้

2.6) การเมืองในองค์กร

ในการทำงานในองค์กรนั้นประกอบด้วยการทำงานของบุคลากรมากมายซึ่งการดำเนินชีวิตในการทำงานแตกต่างกับการทำงานอิสระตัวคนเดียวเป็นอย่างมาก ด้วยนิสัยของคนที่ต่างกันที่อยู่ร่วมกันในองค์กรเดียวกันย่อมมีการขัดแย้งได้ง่ายไม่ว่าจะเป็นเรื่องงานหรือเรื่องส่วนตัว ซึ่งในช่วงเวลาของการทำงานพนักงานเองต้องรู้เกี่ยวกับการเมืองในองค์กรว่ามีลักษณะเป็นอย่างไรเพื่อสามารถเอาตัวรอดได้ นักออกแบบฯเองก็ได้รับการถ่ายทอดเนื้อหาเกี่ยวกับการเมืองที่เกิดขึ้นในองค์กรเมื่อเข้าสู่การทำงานในเวลานั้นเช่นกัน เช่นในกรณีของนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่ ได้เรียนรู้ว่าการที่จะทำให้งานที่ตนเองออกแบบฯนั้นได้รับการยอมรับจากแผนกอื่นที่มีอิทธิพลต่องานนั้น ต้องมีการเจรจาเกี่ยวกับงานก่อนที่จะเข้าสู่การนำเสนอจริงซึ่งทำให้สามารถทำงานได้สะดวกมากยิ่งขึ้น

"เค้าจะให้ทำเครื่องเสียงแบบใหม่ เราต้องไป Lobby มันก่อนนะ ก่อนจะประชุมจริงนะ ให้มันแบบ เอาละ โอเค Lock Spec จนทุกอย่างมันผ่านหมดแล้ว แล้วค่อยเข้า วันๆไม่ได้

ทำอะไรหรอก Lobby อย่างเดียว ทำดีไซน์จริงๆ ทำน้อย ทำหลังเลิกงาน หลังหกโมงเย็น กลางวัน Lobby ก็พาไปกินข้าวไปเที่ยวอะไรงี้ เป็นทักษะทางการเมือง"(พี่ฟรอยด์)

ส่วนนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่มีโอกาสเข้าทำงานด้วยความสัมพันธ์ที่ดีกับลูกของเจ้าขององค์กรจึงได้เรียนรู้เกี่ยวกับเนื้อหาของการเมืองที่มีคนที่ไม่ชอบและตั้งอคติกับนักออกแบบฯท่านนี้ ซึ่งก็อาศัยการปรับตัวและพิสูจน์ตนเองให้เห็นว่าเข้ามาด้วยความสามารถไม่ใช่เพียงแค่มีความสัมพันธ์ที่ดีกับเจ้าของเท่านั้น

"เผอิญผมเป็นเพื่อนลูก เค้าจะไม่เรียกผมว่าแก้วเฉยๆ แต่เค้าตะเรียกผมว่า แก้วลูกเพื่อนคุณสันติสุข กดดันนะเพราะลูกน้องทุกคนก็เป็นลูกน้องของเค้า นึกออกปะ ใครจะเข้าใจเรา เราก็ต้อง Push ตัวเองเยอะ แต่ด้วยความที่ผมก็คิดว่า เฮ้ย สักวันถ้าเค้ารู้จักผมแล้วเค้าก็จะไม่ต่อต้านหรอก"(พี่แก้ว)

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านที่ในที่ทำงานมีการตั้งอคติของแต่ละกลุ่มและมีการนินทาว่าร้ายกัน โดยนักออกแบบฯท่านนี้ได้เรียนรู้รับฟังเนื้อหาจากเพื่อร่วมงาน และพยายามไม่นำตนเองเข้าไปยุ่งกับสถานการณ์เหล่านั้น

"เค้าก็แบบสไตล์สาวออฟฟิศอ่ะพี่ ใครทำไม่ดีก็โดนนินทา ใครทำดีก็ไม่เอามาพูด แต่ใครทำเสียนิดนึงก็พูดเป็นเรื่องใหญ่ มีพี่คนนึงที่มาทีหลังยิ่งหนักเลย เราก็พยายามเฉยๆไม่ไปยุ่ง ฟังแล้วมันก้เบื่อๆแบบอยากลาออกเลยนะพี่"(เอ็ม)

การเมืองในองค์กรนั้นเป็นเรื่องสำคัญที่จำเป็นต้องได้รับการถ่ายทอดเพื่อให้สามารถเอาตัวรอดในช่วงเวลาที่อยู่ในวิชาชีพ โดยเนื้อหาเรื่องสุดท้ายในช่วงเวลาของการเริ่มต้นในวิชาชีพนั้นเป็นเนื้อหาที่เกี่ยวกับวัฒนธรรมการทำงานในองค์กรที่นักออกแบบฯร่วมงานในช่วงนั้น

2.7) วัฒนธรรมในองค์กร

ในการทำงานในระดับของหน่วยงานหรือองค์กรนั้น แต่ละองค์กรเปรียบเสมือนกันกลุ่มสังคมขนาดย่อยที่ในแต่ละกลุ่มมีความแตกต่างกันในวิถีวัฒนธรรม ประเพณีต่างๆ ตามวิสัยทัศน์และวัตถุประสงค์ขององค์กรนั้น ซึ่งนักออกแบบฯแต่ละท่านแม้เคยเล่าเรียนจากสถาบันการศึกษาเดียวกันและมีวัฒนธรรมที่เคยคุ้นชินอยู่แล้ว แต่เมื่อเข้าสู่การทำงานในองค์กร จึงจำเป็นต้องได้รับการถ่ายทอดเกี่ยวกับวัฒนธรรมที่องค์กรนั้นเป็นเพื่อให้สามารถใช้ชีวิต ทำงานร่วมกับองค์กรนั้นได้อย่างราบรื่นและเป็นหนึ่งเดียวกัน เช่นในกรณีของนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่ได้มีโอกาสได้ทำงานกับองค์กรต่างประเทศซึ่งมีวัฒนธรรมที่แตกต่างกับประเทศไทยอย่างชัดเจน ในช่วงของการเริ่มทำงานได้รับการถ่ายทอดจากเพื่อร่วมงานเกี่ยวกับวัฒนธรรมการทำงานขององค์กรที่

บุคลากรต้องขยันมากกว่าเวลางานตามที่ตกลงไว้ในสัญญา ซึ่งถ้าเพียงทำงานตามเวลาที่กำหนดในสัญญาจะถูกมองว่าเป็นคนที่ไม่เอาใจใส่งาน และอาจถูกประเมินให้ออกจากงานได้

"ตอนไปทำงานเนี่ยชีวิตก็เปลี่ยน ทำงาน 7 โมงครึ่งตามตกลงเลิก 4 โมง คือที่เมืองไทยเนี่ยเลิก 4 โมงก็ออกเลยใช่ปะ คือไอ้ 4 โมงเนี่ยบริษัทผมมันเขียนสัญญาไว้เฉยๆ พอเข้าจริงๆเลิกทุ่มเกือบทุกวัน แต่เค้าก็ให้โอทีนะก็ไม่ว่าไร แต่การกลับ 4 โมงเนี่ยเป็นการแสดงถึงการเป็นบุคลากรที่ไม่มีความใส่ใจงาน" (พี่ไม้)

นักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งได้รับการถ่ายทอดจากกลุ่มพี่เลี้ยงที่ดูแลเกี่ยวกับวัฒนธรรมของการใช้ชีวิตในองค์กร การต่อรอง การเจรจากับผู้คนในองค์กรเพื่อให้ตนเองสามารถมีทักษะในการใช้ชีวิตอยู่ในองค์กรที่มีวัฒนธรรมแตกต่างจากที่เคยเป็น

"เดือนแรกเข้าไป สอนวิธีการเจรจาต่อรองเงินเดือนเจ้านาย เค้าจะ Train เลย การเจรจาต่อรองเงินเดือน การบอกปฏิเสธ Say No ธรรมชาติของพนักงานอ่ะขี้เกียจ ไม่อยากทำงานเยอะหรอกจะ Say No ยังไงให้เทพใช่มะ เป็น Skill ที่พนักงานอยากมีอ่ะ สุดยอดมากเลย กดดันเจ้านาย ปฏิเสธ เจรจานู่นนี่" (พี่ฟรอยด์)

ซึ่งนักออกแบบฯท่านนี้ยังได้รู้ว่าการถ่ายทอดเรื่องวัฒนธรรมในองค์กรนั้นเป็นเรื่องสำคัญมากเนื่องจากเป็นวัฒนธรรมขององค์กรนี้เป็นองค์กรที่ใช้งานพนักงานหนักมากจึงจำเป็นต้องถ่ายทอดวิธีการเอาตัวรอดให้ตนเองสามารถทำงานอยู่ได้อย่างราบรื่นและสอดคล้องตามความต้องการ

"ตอนหลังพอรู้เลยนะว่า อ๋อ...ทำไมมันสอน เพราะอย่างแรกเลยถ้าเราไม่ Happy กับการทำงาน เดี๋ยวเราก็ไปละ เพราะ Culture มันโหดมาก ถ้ามึงไม่ได้ Benefit ที่เรา Happy เราไม่อยู่หรอก มันโหด งั้นผมให้อาวุธมึงไปก่อนเลย เดี๋ยวมึงอยากได้อะไรมึงไปขอเองแล้วกัน มึงก็จัดเต็มของมึง ที่แน่ๆพอได้ตามมึงขอ เค้าจะจัดเต็มงานกลับให้มึง" (พี่ฟรอยด์)

นักออกแบบอีกท่านหนึ่งก็ได้รับการถ่ายทอดเนื้อหานี้ โดยองค์กรเป็นองค์กรเก่า ซึ่งรูปแบบของการทำงานนั้นแบ่งสายงานในการทำงานอย่างชัดเจน โดยใครมีหน้าที่อะไรก็ทำหน้าที่นั้นไม่มีการทำงานร่วมกัน ช่วยเหลือกัน ซึ่งเป็นวัฒนธรรมที่นักออกแบบฯท่านนี้ไม่ประทับใจและต้องปรับตัวให้เข้ากับวัตนธรรมนั้น

"ก็คือด้วยออฟฟิศเค้าเก่าไงคะ คนที่ทำงานที่นั่นก็ทำมาแล้วกว่า 20 ปีบ้าง อะไรยังเงี้ยค่ะ เค้าก็มีอุดมคติในสายงายเค้า อะไรที่ไม่ใช่งานเค้า เค้าก็ไม่ทำเลย อะไรที่ใช่ เค้าก็

ทำ ไม่มีการช่วยเหลือกัน มันมีวัฒนธรรมอะไรบางอย่างที่ไม่ชอบเลย เหมือนเราทำงานคนเดียว" (เอ็ม)

วัฒนธรรมองค์กรเป็นเนื้อหาอีกส่วนหนึ่งที่ต้องได้รับการถ่ายทอดเพื่อการปรับตนเองให้สามารถดำเนินงานและชีวิตให้เป็นไปในรูปแบบเดียวกับองค์กรเพื่อความราบรื่นในการทำงานในสังคมนี้

ในช่วงการเริ่มต้นของสายวิชาชีพนั้นนักออกแบบฯได้รับการถ่ายทอดเนื้อหามากมายที่มีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิตได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งในเรื่อง ทักษะการทำงาน ความรู้ต่างๆที่เป็นประโยชน์ต่อการทำงาน รวมไปถึงทักษะในการใช้ชีวิต เอาตัวรอดได้ในสังคมการทำงานซึ่งเนื้อหาที่ได้กล่าวมาข้างต้นนั้นล้วนถูกถ่ายทอดจากกลุ่มตัวแทนทั้ง 3 กลุ่มผ่านกลวิธีในการถ่ายทอดที่แตกต่างกันไปตามสถานการณ์และความเหมาะสมของตัวแทนแต่ละกลุ่ม

3) กลวิธีในการถ่ายทอดในช่วงการเริ่มเข้าสู่การทำงานในวิชาชีพ

เนื้อหาที่นักออกแบบฯได้รับการถ่ายทอดจากตัวแทนแต่ละกลุ่มในช่วงการเริ่มต้นทำงานนั้นมีกลวิธีที่ที่เหมาะสมต่อการเพิ่มเติมความรู้ ทักษะ ความสามารถ ตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในช่วงเวลานั้น ทั้งที่เป็นกลวิธีในการถ่ายทอดโดยตรงและโดยอ้อม โดยกลวิธีในการถ่ายทอดในช่วงการเริ่มเข้าสู่การทำงานในวิชาชีพมีดังต่อไปนี้

3.1) การให้เห็นตัวอย่างในสถานการณ์การทำงานจริง

กลวิธีนี้เป็นการถ่ายทอดที่ตัวแทนให้โอกาสนักออกแบบฯได้เห็นตัวอย่างของการทำงานในสถานการณ์จริง ซึ่งต้องใช้ความสนใจ และตั้งใจในการตักตวงเนื้อหาที่สำคัญในการทำงาน โดยกลุ่มตัวแทนนิยมใช้กันมากในช่วงเวลานี้เนื่องจากง่ายต่อการถ่ายถอด คือเป็นการทำงานในสภาพปกติและปล่อยให้นักออกแบบฯได้เรียนรู้ด้วยตนเอง เช่นกรณีของนักออกแบบฯบางท่านที่ได้เรียนรู้การบริหารจัดการลูกค้าเช่น การเจรจางานกับลูกค้าและการนำเสนองาน เป็นต้นซึ่งได้เรียนรู้จากการติดตามเจ้านายไปพบลูกค้าจนซึมซับสิ่งที่เจ้านายตนเองได้ทำและประยุกต์มาเป็นรูปแบบของตนเอง

"เรื่องการ Deal กับลูกค้า เรื่องการปฏิสัมพันธ์กับลูกค้า มันอยู่ที่วิธีคุย ซึ่งผมเนี่ยโชคดีมากคือ เจ้านายเนี่ยพาผมไป Present ทุกๆที่ ไม่ว่าระดับอธิบดี ในขณะเดียวกันผมก็ดูวิธีเค้า Present คือผมจะเหมือนแกมากวิธี ลูกรับลูกชน มันเป็นการ Osmosis เราก็บอกไม่ถูก ถามว่าเลียนแบบเขามาหมดไหม ไม่ วิธีที่เขาทำคือเขาพาผมไปด้วย"(พี่ไผ่)

“ลูกค้าก็มีเจอบ้างตามเค้าไปแต่ไม่ได้ปะทะเอง เราก็จะไปดู เราก็จะดูวิธีในการคุย การ present เราก็จะดูเรื่อง content ในการพูด เคาพูดไรบ้าง” (วาย)

นอกจากนี้ยังได้เรียนรู้การจัดการบุคลากรที่เหมาะสมกับงานการทำงานในแต่ละชนิดแต่ละขั้นตอน และการจัดการเวลาของการทำงานที่มีเวลาค่อนข้างจำกัด

“ดูรุ่นพี่เค้าจัด แบบว่าเออเราจะวางใครทำอะไรยังไงขั้นไหน การตัดสินใจ การตัดอะ การตัดให้พอ เอาแหละเท่านี้แหละพอแล้ว อารมณ์แบบขั้นไหนจะเอาแระ” (วาย)

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่ได้รับการถ่ายทอดจากการเป็นตัวแบบของรุ่นพี่ในการเจรจาต่อรองกับลูกค้าในการจัดและออกแบบฯงานนิทรรศการเกี่ยวกับวิธีการในการทำให้ลูกค้ายอมรับกับงานที่ดำเนินการไปแล้ว

“คือผมว่าการมาแล้วไม่ชอบผมต้องเอาให้อยู่การมาแล้วไม่ยอมรับเนี่ยผมต้องทำไงก็ได้ ให้เค้ายอมรับให้ได้อะพรุ่งนี้งานจะเปิด ผมว่าวิธีบริหารอารมณ์ลูกค้าเราจะต้องคุยยังไงก็จะเรียนรู้และได้เห็นจากแกทั้งนั้นแหละ” (พี่โฟม)

เนื้อหาเกี่ยวกับแนวคิดในการทำงานก็เป็นส่วนหนึ่งที่ถูกถ่ายทอดจากกลวิธีนี้ โดยนักออกแบบฯท่านหนึ่งได้เรียนรู้แนวคิดในการออกแบบจากการติดตามเจ้านายไปในการทำงานที่เจ้านายให้คำปรึกษากับลูกค้า และได้รู้ว่างานแต่ละรูปแบบมีแนวคิดอย่างไร

“คือสมัยก่อนที่ผมเห็นแกไปเข้าComment Brand ต่างๆ เราเห็นปุ๊ปก็มองว่า เออเค้าคิดยังไง ทำไมถึงคิดแบบนี้ คือเค้าไม่ได้สอนโดยตรงหรอก” (พี่ปอ)

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่ได้รับการถ่ายทอดเรื่องแนวคิดในการออกแบบฯจากการเห็นงานของรุ่นพี่ในเวลานั้น โดยเป็นสถานการณ์ที่นักออกแบบฯท่านนี้ได้ร่วมทำงานกับรุ่นพี่ท่านนี้และได้ส่งแบบของทั้งคู่เพื่อให้ลูกค้าพิจารณาและเลือกแบบใดแบบหนึ่งเพื่อพัฒนาต่อ ซึ่งได้เรียนรู้ถึงแนวคิดที่ดีกว่าของรุ่นพี่ท่านนั้นที่ทำให้ลูกค้าประทับใจ

“ตอนนั้นออกแบบได้ห่วยแตกมากในสภาพงานผมนะ ลูกค้าก็ไม่เลือก เค้าเลือกแบบของพี่อีกคนนึง เป็นแบบ Curve 3 มิติ พอผมเห็นของเค้าผมก็แบบตกใจเลยเหมือนกันเว้ย พี่เค้าเก่งจริงๆ เข้าใจเรื่องความงาม เข้าใจเรื่องความรู้สึกแบบแวบแรกเลยคือ ความงามแบบมัน International มากไม่ว่าจะเด็กหรือผู้ใหญ่ชอบหมด” (พี่ปูน)

โดยการเรียนรู้ของนักออกแบบฯท่านนี้ในสถานการณ์ดังกล่าวนั้นทำให้ได้เห็นถึงระดับของแนวคิดที่น่าสนใจกว่าให้ได้เปรียบเทียบว่าตนเองยังมีแนวคิดที่ไม่ดีพอในระดับนานาชาติ

“ของผมคิดอะไรโง่ๆ เหมือนของจีนมากมันไม่ Modernไม่ Simply ด้วย แล้วมันไม่ International ผมก็ได้เรียนรู้ จากการได้เห็นงานของคนอื่นเปรียบเทียบกับตัวเอง” (พี่ปูน)

นอกจากนี้ทักษะในการทำงานเป็นเนื้อหาถูกถ่ายทอดผ่านกลวิธีนี้เช่นกัน เช่นในกรณีของนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่อาศัยการประกบทำงานร่วมกับเจ้านายและได้เก็บจำรูปแบบ ทักษะ การทำงานและนำมาเป็นประสบการณ์ในงานทำงานของตนเอง

“อันนี้ก็เหมือนกับเราเก็บข้อมูลเองด้วย เหมือนกับว่าต้องคอยประกบเขาไง ตอนที่ทำงานด้วยกันเราก็เห็นเค้าทำงานยังไง อาศัยแบบลักจำเอา เห็นเขาทำอะไรก็เอามาน่ะ เพราะอะไรเค้าทำแบบนี้” (เค)

เนื้อหาเกี่ยวกับความเป็นไปได้ของงานในกระบวนการผลิตนั้นเป็นเนื้อหาที่ถูกใช้กลวิธีนี้ในการถ่ายทอด โดยนักออกแบบฯจะได้เห็นกระบวนการของการผลิตจริงจากผู้ผลิต ทั้งหลักการและเทคนิคต่างๆในระบบอุตสาหกรรม เช่นในกรณีของนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่รุ่นพี่ได้หยิบยื่นความรู้ทางอ้อมโดยใช้ผู้ผลิตเป็นตัวแทนในการถ่ายทอดให้มีโอกาสได้ดูงานที่โรงงานในระบบอุตสาหกรรมแห่งหนึ่ง ซึ่งทำให้ได้เรียนรู้เนื้อหาเหล่านี้ในเวลานั้น

“พี่เค้าให้เราไปดูงานที่โรงงาน เราจะได้ไปเห็นการทำงานจริงๆการผลิตในระบบอุตสาหกรรมจริงๆดูว่าเค้าทำไรกัน เราก็จะรู้ว่าอะไรทำได้บ้าง อะไรทำไม่ได้” (พี่ดิน)

กลับกันกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่ในองค์กรมีแผนกการผลิตเป็นขององค์กรเอง และได้ขอโอกาสเพื่อเข้าไปในสายการผลิตเพื่อเรียนรู้ความเป็นได้ของงาน เทคนิคการใช้อุปกรณ์ในการผลิตในรูปแบบต่างๆ

“เค้าให้เราไปเรียนรู้ในตรงนั้นเลยอะ เพราะว่าเราเป็นคนบอกเค้าเองว่าจะขอเข้าไปเรียนรู้ด้วยอย่างเช้นไอ้เครื่อง laser cut อะพี่ ผมก็เข้าไปดูหน้าเครื่องเลย แล้วก็ทำอะไรไปขึ้นต้นแบบของเค้าเองได้เลยเงี่ย มันก็แบบเราก็ค่อยๆได้เรียนไปเรื่อยๆ” (ซี)

นอกจากนี้ยังมีเนื้อหาเรื่องวัฒนธรรมในองค์กร และการเมืองในองค์กรที่ถูกถ่ายทอดผ่านการทำงานในสถานการณ์จริง เช่นในกรณีของนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่ได้รู้เรื่องวัฒนธรรมของการทำงานจากการเห็นการทำงานของผู้อื่นในเวลาที่ตนทำงานร่วมกัน

“มันก็เห็นด้วยตนเองอะ เค้าจะไม่ยุ่งงานคนอื่นงานใครงานมัน เราก็พยายามไม่ยุ่งกับใคร”(เอ็ม)

กลวิธีการให้เห็นตัวอย่างในสถานการณ์การทำงานจริงเป็นกลวิธีที่เปิดกว้างให้สามารถเห็นการทำงานได้ด้วยตนเอง ซึ่งการถ่ายทอดในรูปแบบนี้นั้นต้องอาศัยความตั้งใจสังเกตและเก็บจำเพื่อนำไปฝึกใช้กับการทำงานของตนเองในอนาคต

3.2) การให้พบอุปสรรคจากการทำงาน

ในชีวิตของบุคคล บุคคลหนึ่งบางครั้งถ้าไม่เจอปัญหาหรืออุปสรรคเลยก็จะไม่รู้ว่ายังมีสิ่งที่ไม่เคยรู้ไม่เคยเจออีกมากมาย เช่นกันถ้านักออกแบบฯสามารถทำงานทุกงานได้อย่างง่ายดายก็แสดงว่าความรู้ที่มีอยู่ก็เพียงพอต่อการทำงานชิ้นนั้นๆ หากแต่งานที่ได้รับนั้นเป็นงานที่มีระดับของความยากง่ายแตกต่างกันไป โดยนักออกแบบฯต้องพบเจอกับอุปสรรคในงานที่ตนเองไม่สามารถก้าวข้ามไปได้และจำเป็นต้องได้รับการถ่ายทอดจากตัวแทนเพื่อให้ทำงานต่อไปได้ ประกอบกับกลวิธีนี้เป็นกลวิธีที่เหมาะสมกับตัวแทนที่มีไม่ค่อยมีเวลาในการเตรียมเนื้อหาและเตรียมการถ่ายทอดโดยตรง โดยใช้เวลาถ่ายทอดเฉพาะเนื้อหาที่นักออกแบบฯสนใจอยากรู้เท่านั้น เช่นกรณีของนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่ได้รับมอบหมายงานจากรุ่นพี่ให้ทำงานด้วยตนเองและเมื่อพบกับอุปสรรคนักออกแบบฯท่านนี้ได้ถามและขอคำแนะนำจากรุ่นพี่เกี่ยวกับทักษะในการทำงาน

“เค้าจะมาเป็น project งานมากกว่านะ แบบเราทำไม่ได้เราก็ไปถามนะ เออพี่ทำไงสงสัยก็ถาม เค้าก็ไม่ได้มานั่งสอนนะ อาศัยว่าเราถามเป็นหลัก ลองทำก่อนแล้วติดไรก็ถามส่วนมาก เค้ามีงานทำตลอดเค้าก็ไม่ได้มาสอนไร ส่วนมากงานมาใหม่เงี่ยเราทำไม่ได้เราก็ต้องไปถามเค้าให้เค้าสอน”(พี่ดิน)

โดยในบางครั้งเมื่อนักออกแบบฯท่านนี้มีการถามงานอาจจะได้รับการบ่นจากรุ่นพี่ท่านนั้นอยู่บ้างแต่ด้วยความตั้งใจและคิดว่าการถามเป็นประโยชน์ในการได้รับการถ่ายทอดเนื้อหาให้กับตนเอง จึงอาศัยการถามในเรื่องที่ตนไม่เข้าใจเสมอ

“เราไม่เคยทำไงบางทีก็โดนบ่นไรเงี่ย ก็คนไม่เคยทำ บางทีก็แบบเอ้ยโดนด่าชัวร์เลยวะไปถามแต่ทำไงได้ไม่ถามก็ไม่รู้ ทำไม่ได้ให้ทำไง ก็ต้องไป ด้านได้อายอด” (พี่ดิน)

เนื้อหาทักษะการทำต้นแบบนั้นนักออกแบบฯก็ได้รับการถ่ายทอดจากการพบปัญหาที่ยังมีทักษะที่ทำได้ไม่ดีพอ เช่นในกรณีของนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่ได้รับงานในการตัดกระดาษเพื่อทำ

กล่องซึ่งมีทักษะในการทำที่ไม่ดีพอกับความคาดหวัง โดยขณะนั้นรุ่นพี่เห็นข้อผิดพลาดจึงยื่นมือเข้ามาสอนทักษะในการตัดกระดาษให้

"ผมก็ทำเอง พอทำไม่ได้เค้าก็บอกว่าอย่า เฮ้ย...ค่อย ๆเบา ๆ หลาย ๆทีดีกว่าคัตเตอร์มันจะได้ไม่วิ่ง คือก็เข้าใจก็ทำไปในบางเรื่องด้วยกัน"(พี่แก้ว)

นอกจากนี้ทักษะการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้นถูกถ่ายทอดผ่านกลวิธีนี้เช่นกันโดยนักออกแบบฯเริ่มทำงานด้วยความรู้ที่มีอยู่เดิมและเมื่อพบกับจุดที่ทำไม่ได้ จะคอยถามหลักการการทำงานจากรุ่นพี่ และเมื่อรุ่นพี่เล็งเห็นว่านักออกแบบฯท่านนี้ยังขาดความรู้ส่วนนี้อยู่ ในบางครั้งได้แบ่งเวลาจัดสอนทักษะส่วนที่ขาดไปให้กับนักออกแบบฯด้วยเช่นกัน

"ก็สอนระหว่างทำงาน ก็แบบระหว่างการทำงานเราเจอปัญหาเราก็ถามแล้วก็แบบว่า อ่ะเห็นว่าแบบว่าความรู้ตรงนี้ยังขาดอยู่ก็จะมาบอก เหมือนกับจัด course เล็กขึ้นมาประมาน ชั่วโมงสองชั่วโมงอะ อย่างเช่น โปรแกรม Photoshop for product design เรามาทำอย่างนี้ดีกว่า สอนโปรแกรมที่ทำ sketch design อย่างเนี่ย" (วาย)

นอกจากการเรียนรู้จากปัญหา อุปสรรค และได้รับการถ่ายทอดจากรุ่นพี่หรือเพื่อนร่วมงาน มีนักออกแบบฯท่านหนึ่งได้รับความไว้วางใจให้คุมงานผลิตสร้างนิทรรศการคนเดียวที่ต่างจังหวัด ซึ่งได้พบกับสถานการณ์ของปัญหามากมายซึ่งบีบให้ต้องหาวิธีแก้ปัญหาด้วยตนเองจนเกิดการเรียนรู้วิธีการแก้ปัญหาต่าง ๆด้วยตนเอง

"ผมเคยถูกส่งให้ไปคุมงานที่สงขลาคนเดียว คุม Fair ทั้ง Fair ต้องบริหารจัดการให้ทุกอย่างเสร็จ Booth ไหนไม่เสร็จต้องเข้าไปจัดการให้เสร็จอันนี้ติดสติ๊กเกอร์ยังในคืนก่อนเปิดงานอะมันเรียกคืนหมาหอน เช่น ทำ ๆอยู่ 4 ทุ่มลูกค้าเข้ามาดูบอกว่า Logoติดตรงนี้มันมองไม่เห็นจากตรงนั้นนะให้เราย้าย โอ้โห้ Tower ตั้ง 6 เมตรให้ย้าย Logoอันเมตรกว่าให้ย้ายฝั่ง แล้วนั่งร้านอะไรก็เก็บผมแล้ว มันต้องแก้ปัญหาทุกอย่างต้องแก้ปัญหา" (พี่โฟม)

นักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งได้เรียนรู้เนื้อหาการเมืองในองค์กรเกี่ยวกับ การเจรจากับแผนกอื่นให้ยอมรับงานของตนก่อนที่จะนำเข้าเสนอจริงในวันที่นัดหมาย โดยนักออกแบบฯท่านนี้เรียนรู้สิ่งเหล่านี้จากการทำงานในครั้งแรก ๆที่ตนเองได้เจออุปสรรคในการถูกวิจารณ์จากฝ่ายอื่น

"เวลา Present ให้กับฝั่งธุรกิจ ไอ้พวกนี้จะมาซัดเราอย่างเดียวเลย คือเค้าบริหารแยกกันไง ไม่มีใครอยู่เหนือใคร เวลาเค้าบริหารจัดการ จะพัฒนาอะไรใหม่ ๆจริง ๆเนี่ย ถ้า

Design อยู่ใต้ Engineer มันก็ไปไม่รอดใช่มั้ย ถ้าDesign อยู่ใต้ Marketing ก็ไปไม่รอดเหมือนกัน เพราะฉะนั้นเค้าเลยแยก เป็นองค์กรอิสระขึ้นมา" (พี่ฟรอยด์)

ในสถานการณ์ของอุปสรรคที่เกิดขึ้น นักออกแบบฯท่านนี้จึงเข้าใจว่าต้องมีการเจรจาเพื่อตกลงกับฝ่ายอื่นก่อนจะถึงเวลานำเสนอจริงเพื่อหลีกเลี่ยงอุปสรรคที่จะเกิดขึ้นและทำให้งานสามารถผ่านไปได้อย่างราบรื่นกว่าครั้งแรก

"พอครั้งนั้นเราก็รู้เหลี่ยมและ ว่าคราวหน้าต้อง Lobby พวกนี้ก่อนเข้า เอางานไปให้มันดูก่อน ชวนไปกินข้าว จะปรับอะไรก็คุยกันก่อน ไม่งั้นไปโฉ่งฉ่างโดนอัดเละ" (พี่ฟรอยด์)

กลวิธีการให้พบอุปสรรคจากการทำงานนั้นเป็นการถ่ายทอดที่มุ่งเน้นให้นักออกแบบฯได้พบเจอปัญหาด้วยตัวเองและโหยหาต้องการความรู้ที่นำไปใช้แก้ปัญหาเหล่านั้นได้ โดยตัวแทนกลุ่มต่างๆได้ให้การสนับสนุนถ่ายทอดเนื้อหาเพื่อให้นักออกแบบฯสามารถทำงานที่ได้รับมอบหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3.3) การวิจารณ์งาน

กลวิธีนี้ได้รับความนิยมในการถ่ายทอดมาตลอดในช่วงเวลาของการเรียนรู้ในเส้นทางวิชาชีพของนักออกแบบฯ โดยตัวแทนจะทำหน้าที่วิพากษ์ วิจารณ์ รูปแบบงาน และให้คำแนะนำในสิ่งที่มองว่าเหมาะสมกว่า ซึ่งทำให้นักออกแบบได้เรียนรู้แลกเปลี่ยนเกี่ยวกับมุมมองที่แตกต่าง และเป็นการเปิดโลกทางความคิดว่ายังมีแนวคิด มุมมอง ที่แตกต่างจากตนอยู่มาก เช่นในกรณีของนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่ได้รับคำวิจารณ์และแนะนำเกี่ยวกับแนวคิดในการออกแบบฯจากเจ้านาย และนำแนวคิดที่น่าสนใจไปปรับแก้ไขงานให้ดีขึ้นก่อนที่จะส่งถึงมือลูกค้า

"ผมก็คิดก่อนแล้วก็คุยใช่ไหม แกก็จะ Comment แบบนี้ยังไง ตรงไหนดี เพิ่มไรอีกน่าจะดีกว่า คุยเสร็จผมก็มาปรับ เป็นการแลกเปลี่ยนกัน เราทำงานด้วยกันแบบนี้ตลอด" (พี่ปอ)

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่เมื่อได้รับงานมาจะลองเริ่มทำ เริ่มคิดงานด้วยตนเองและเมื่อทำสำเร็จในขั้นหนึ่งจะนำงานเสนอต่อรุ่นพี่ในที่ทำงานเพื่อรับข้อคิดเห็นและคำแนะนำเกี่ยวกับงานเพื่อปรับปรุงพัฒนางานของหน่วยงานให้ดีขึ้น ซึ่งได้รับการถ่ายทอดจากรุ่นพี่อย่างเป็นกันเอง

"เค้าก็จะไม่เชิงสอนหรอก จะแบบเอางานไปให้พี่เค้าดู ไม่ดีเค้าก็ให้ทำใหม่ แก้ไรยังไง ไม่ดีเค้าก็บอกไรเงี่ย คุยกันง่ายเหมือนปกติตอนสมัยเรียนมหาลัยคุยกับเพื่อนทำงานกับเพื่อน บรรยากาศกันเอง"(พี่ดิน)

การถ่ายทอดเกี่ยวกับความเป็นไปได้ของงานออกแบบฯได้ถูกถ่ายทอดผ่านกลวิธีนี้ด้วยเช่นกัน โดยนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งได้รับการวิจารณ์งานจากเจ้านาย ซึ่งงานที่นักออกแบบฯท่านนี้ได้เริ่มคิดเองนั้นแม้อาจจะเป็นงานออกแบบที่น่าสนใจแต่มีความซับซ้อนมากเกินไปสำหรับความเป็นไปได้ทางการผลิตที่สัมพันธ์กับต้นทุนในเชิงธุรกิจ

“อย่างแบบสมมุติจะทำกล่อง กล่องใส่ของ เออแบบเราก็ออกแบบว่าจะต้องมาต่อกันอะไรเยอะแยะเงี่ย เจ้านายเค้าก็มาแบบเฮ้ย...แค่นี้พอพับๆๆไรเงี่ย อย่ายากไป ฮ่าๆๆ เนี่ยแหละจะได้เรื่องพวกนั้น การผลิตไรเงี่ยส่วนมาก” (ซี)

ในช่วงนี้นักออกแบบฯพึ่งเริ่มทำงานจึงยังไม่ได้รับความไว้ใจและไม่มีสิทธิตัดสินใจงานด้วยตนเอง ซึ่งงานทุกงานต้องผ่านการตรวจสอบจากผู้ที่มีประสบการณ์มากกว่า โดยการให้โอกาสได้ลองทำงานด้วยตนเองก่อนและค่อยให้คำแนะนำโดยจะไม่แนะนำก่อนการทำงาน เพราะจะช่วยให้นักออกแบบฯได้มีโอกาสได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ของตนได้เต็มที่โดยไม่มีข้อจำกัดหลายอย่างมาปิดกั้นแนวคิด เป็นโอกาสที่ทำให้นักออกแบบฯได้เปิดมุมมองของตนให้ผู้อื่นได้เห็นและค่อยให้คำแนะนำเพื่อปรับงานหรือแนวคิดนั้นให้เข้าร่องเข้ารอยกับความเป็นจริงมากที่สุด

3.4) การสอนโดยตรง

กลวิธีที่กล่าวมา 3 กลวิธีข้างต้นนั้นเป็นกลวิธีที่ไม่ได้มีการจัดเตรียมขึ้นเพื่อถ่ายทอดเนื้อหาที่สำคัญโดยตรง แต่กลวิธีนี้เป็นกลวิธีที่ตัวแทนจัดเตรียมเนื้อหาอย่างชัดเจนและเป็นเนื้อหาที่องค์กรคิดว่ามีความเหมาะสมต่อนักออกแบบฯและจำเป็นต้องรู้เพื่อนำไปใช้ในการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่นกรณีของนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่ได้เริ่มงานกับหน่วยงานออกแบบรถยนต์ในต่างประเทศซึ่งเป็นองค์กรขนาดใหญ่ และมีการจัดเตรียมการเรียนการสอนเกี่ยวกับองค์ประกอบพื้นฐานที่จำเป็นต้องรู้ถ่ายทอดให้นักออกแบบฯท่านนี้ก่อนที่เข้าสู่การออกแบบรถยนต์จริง เช่น เรื่องการเลือกสีก็ต้องมีการเรียนในขั้นพื้นฐานก่อนไปสู่ขั้นของการออกแบบ ซึ่งในเมืองไทยนักออกแบบฯท่านนี้ไม่เคยได้รับการถ่ายทอดเนื้อหานี้เลย

“เค้าส่งเราไปดูตาม Supplier ได้เรียนสีขั้น Deep เลยอะ ไม่ว่าจะเป็นดูมิติของสี สีต่างๆเอามาใช้ในเชิงไหน ตั้งชื่อสียังไง เค้ามีตำราตั้งชื่อสีด้วยเรียนแม้กระทั่งการเทียบกับสีใน Studio ว่าต้องปรับค่าอะไร คือเรียน Deep จริงๆ พอหันกลับมาดูเมืองไทยไม่มีการเรียนการสอนแบบนี้เลยซึ่งผมก็เอามาใช้กับงานที่นี่อะไรทั้งหมดในการที่จะปรับสี” (พี่ไม้)

หลังจากการเรียนพื้นฐานเกี่ยวกับสีแล้วนักออกแบบฯท่านนี้ยังได้รับการถ่ายทอดเกี่ยวกับพื้นฐานอีกหลายอย่างที่สำคัญกับการออกแบบฯรถยนต์ ก่อนที่จะเข้าสู่ขั้นของการทำงานออกแบบ

เช่น การทำเบาะรถยนต์ซึ่งได้รับการถ่ายทอดในหลักการของวัสดุแต่ละชนิดว่ามีหลักการนำไปใช้อย่างไร

"จากนั้นให้ไปเรียนเรื่องเบาะ ชนิดของผ้า ให้คุณไปเรียนก่อนว่าระหว่าง Mocquet Nitting อะไรแต่ละอันเนี่ยคุณสมบัติเป็นยังไง การออกแบบลายผ้า เราก็อาจจะคิดว่าแค่เขียนลาย ต้องรู้จัก String ของมันด้วยว่าต้องยังไงการยืดหดตัวของมัน เราจะเล่นมิติยังไง เรื่องเส้นใยมันจะทำให้เกิดมิติของ Pattern ออกมา ตอนนั้นก็ได้เรียนแต่เรื่องพวกนี้" (พี่ไม้)

นอกจากการสอนโดยตรงเกี่ยวกับทักษะพื้นฐานในการออกแบบฯแล้วนั้นนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่ได้ทำงานอยู่ในองค์กรขนาดใหญ่ในระดับนานาชาติ และได้รับการสอนโดยตรงเช่นกันเกี่ยวกับงวัฒนธรรมขององค์กรในการเจรจาต่อรองเกี่ยวกับงานและรายได้โดยการถ่ายทอดนี้เป็นการถ่ายทอดที่ทางองค์กรจัดเตรียมขึ้นเพื่อสอนให้สามารถใช้ชีวิตอยู่ได้อย่างราบรื่นในรูปแบบวัฒนธรรมที่องค์กรเป็น

"เข้าไปเค้าก็สอนเลยนะ สอนวิธีการเจรจาต่อรองเงินเดือนเจ้านาย ต่อรองงานจะปฏิเสธยังไงให้ดูดี มันเป็นของบริษัทมันจ้างได้นี่มาเพื่อ Train พนักงานเลย มันเจ๋งมาก" (พี่ฟรอยด์)

จากกลวิธีทั้งหมดที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่ากลวิธีส่วนใหญ่ที่ตัวแทนใช้ในการถ่ายทอดเนื้อหาที่สำคัญเป็นไปในรูปแบบของการถ่ายทอดที่เป็นทางอ้อมมากกว่าการถ่ายทอดโดยตรง เนื่องจากในองค์กรเกี่ยวกับการออกแบบฯส่วนใหญ่เป็นองค์กรขนาดเล็กที่มีจำนวนของบุคลากรไม่มากจึงไม่มีแผนกชัดเจนในการจัดการด้านการถ่ายทอด และด้วยภาระงานที่ทุกคนต้องมีกลวิธีจึงออกมาในรูปแบบของการเรียนรู้จากการทำงานและถ่ายทอดไปตามสถานการณ์ที่จำเป็น ส่วนในระดับองค์กรใหญ่นั้นมีการจัดเตรียมชุดการสอนให้กับพนักงานอย่างชัดเจนและมีระบบระเบียบมากกว่า มีพี่เลี้ยงคอยดูแลในการถ่ายทอดอย่างชัดเจน

โดยสรุปในช่วงเวลาการเริ่มต้นทำงานนั้นตัวแทนที่สำคัญในการถ่ายทอดมีทั้งหมด 3 กลุ่ม คือ เพื่อนร่วมงาน พี่เลี้ยง และผู้ผลิต คอยถ่ายทอดเนื้อหาที่สำคัญต่อการทำงานในช่วงเริ่มต้นในการทำงานและเนื้อหาส่วนมากจะเน้นการฝึกทักษะเพื่อการทำงานเป็นหลักเพื่อให้นักออกแบบฯได้มีความรู้ ทักษะ ความสามารถ เพื่อนำไปใช้ทำงานได้ตามที่แต่ละหน่วยงานตั้งความหวังไว้ และอีกกลุ่มคือเนื้อหาที่นักออกแบบฯจำเป็นต้องเรียนรู้เพื่อนปรับตัวในการใช้ชีวิตในการอยู่ร่วมกันในองค์กร เช่นเรื่องของการเมือง และวัฒนธรรม ที่เป็นวิถีปฏิบัติของกลุ่มคนในองค์กร ซึ่งบางเรื่องเป็นเรื่องที่ได้เรียนรู้มาบ้างในช่วงก่อนเข้าสู่วิชาชีพแต่เนื้อหาที่ได้รับมานั้นยังไม่พอต่อการทำงานเมื่อเริ่มเข้าสู่วิชาชีพ และเมื่อนักออกแบบฯสามารถทำงานที่ได้รับมอบหมายและมีความประพฤติที่เป็นที่น่าพึงพอใจนักออกแบบฯจะได้รับความไว้วางใจให้ทำงานในองค์กรหรือกลุ่มวิชาชีพต่อไป โดยแม้จะได้รับการยอมรับแล้วแต่การเรียนรู้ยังไม่สามารถที่จะหยุดได้ เนื่องจากงานออกแบบฯเป็นงานที่ต้อง

ใช้ศาสตร์ของความรู้หลายศาสตร์เมื่อต้องพบกับการจ้างงานที่มีรูปแบบต่างไปจากที่เคยทำ เช่นนักออกแบบฯที่เคยออกแบบเก้าอี้แล้ว ในวันหน้าเมื่อได้รับการจ้างงานให้ออกแบบขวดน้ำ ก็จำเป็นต้องเรียนรู้หลักการที่ไม่เคยรู้เกี่ยวกับขวดน้ำ ทั้งแนวคิด ข้อจำกัด ความเป็นไปได้ ฉะนั้นช่วงต่อไปคือการทำงานระหว่างอยู่ในวิชาชีพ ที่นักออกแบบฯได้สั่งสมประสบการณ์เพิ่มในชีวิตของการทำงานต่อไปเพื่อเป็นนักออกแบบฯที่มีความเป็นมืออาชีพในอนาคต

ตอนที่ 3.2การทำงานในระหว่างวิชาชีพ

ในการดำรงอยู่ในสังคมของมนุษย์ เมื่อบุคคลผ่านการเรียนรู้ขนบธรรมเนียมวัฒนธรรม ประเพณี วิถีการปฏิบัติ และได้รับการยอมรับจากกลุ่มสังคมให้สามารถดำรงอยู่ในสังคมนั้นได้และสามารถสร้างประโยชน์ต่อกลุ่มสังคมนั้นสังคมของการทำงานก็เช่นกัน เมื่อบุคคลผ่านช่วงเวลาของการทดสอบ ทดลอง และผ่านการถ่ายทอดทางสังคมในการทำงาน ซึ่งถ้าบุคคลได้รับการยอมรับจากองค์กร หน่วยงาน หรือ กลุ่มวิชาชีพ บุคคลก็สามารถมีอาชีพและทำงานร่วมกับกลุ่มองค์กรเหล่านั้นได้อย่างเป็นประโยชน์ ซึ่งนักออกแบบฯในช่วงการเริ่มต้นของการทำงานนั้นได้พบเจอกับอุปสรรคในการทำงานมากมาย และได้รับการถ่ายทอดเนื้อหาที่สำคัญต่อการดำรงอยู่ในวิชาชีพจากตัวแทนหลายกลุ่ม และสามารถได้รับการยอมรับจากองค์กรที่ทำงานและสานต่อความฝันในการเป็นนักออกแบบฯอย่างที่ตั้งใจไว้มาตลอด แม้จะได้รับการยอมรับในการทำงานในช่วงแรก แต่ถ้านักออกแบบฯหลงระเริงกับการยอมรับ และหยุดเส้นทางของการเรียนรู้ไว้เพียงเท่านี้ นักออกแบบฯจะขาดความรู้ในการทำงานที่มีรูปแบบปรับเปลี่ยนไปตามสถานการณ์ของสังคมและความต้องการของลูกค้าหรือผู้ใช้งานผลิตภัณฑ์ และไม่สามารถก้าวสู่ความเป็นมืออาชีพได้เลย ฉะนั้นในหัวข้อนี้ เป็นช่วงเวลาของการเรียนรู้หลังการได้รับการยอมรับ บรรจุเข้าทำงานในองค์กร และได้รับการถ่ายทอดเนื้อหาสำคัญที่ลึกและเข้มข้นไปจากความรู้ ความสามารถที่เคยมี เป็นการเริ่มต้นเป็นนักออกแบบฯในกลุ่มวิชาชีพอย่างเต็มตัว และต้องแบกรับความคาดหวังของหน่วยงานที่สูงกว่าเดิม โดยการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพในช่วงนี้มีความแตกต่างจากช่วงเวลาก่อนหน้าเนื่องจากเป็นการเรียนรู้ที่อาศัยความตั้งใจและใฝ่รู้ มากกว่าการได้รับการถ่ายทอดจากตัวแทนที่คอยพร่ำสอนและให้ความรู้

1) ตัวแทนในการถ่ายทอดฯในช่วงการทำงานในระหว่างวิชาชีพ

ในช่วงนี้มีความคล้ายกับช่วงการเริ่มต้นงานเนื่องจากเป็นช่วงต่อเนื่องของการถ่ายทอดงานในองค์กร หรือหน่วยงาน โดยการเรียนรู้ในช่วงเวลาก่อนหน้านี้เป็นการเรียนรู้จากการถ่ายทอดที่มุ่งเน้นการใส่ความรู้พื้นฐานของการทำงานในวิชาชีพเข้าสู่นักออกแบบฯเพื่อให้มีพื้นฐานที่แน่นในการประกอบวิชาชีพ โดยการถ่ายทอดในช่วงนี้เป็นการเรียนรู้จากตัวแทนในลักษณะการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับตัวแทนทุกกลุ่ม และนำความรู้ประสบการณ์ของผู้อื่นไปประยุกต์ใช้กับตนเอง โดยตัวแทนในการถ่ายทอดที่สำคัญในช่วงการทำงานในระหว่างวิชาชีพมีดังต่อไปนี้

1.1) เพื่อนร่วมงาน

เพื่อนร่วมงานคือ กลุ่มตัวแทนที่เป็นเพื่อนทั้งที่อาวุโส กว่าและอายุไล่เลี่ยกัน แม้ว่านักออกแบบฯจะผ่านการทอดสอบงานในช่วงเริ่มต้นแล้วนั้น เพื่อนร่วมงานยังเป็นตัวแทนที่พบว่ามีความสำคัญมากกลุ่มหนึ่งที่ยังทำการถ่ายทอดเนื้อหาสำคัญให้อย่างต่อเนื่อง โดยจะคอยแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันในมุมมองที่แตกต่าง รูปแบบความคิดที่ต่อยอดกันเพื่อให้เกิดการสร้างสรรค์สิ่งใหม่สู่สังคม เช่นกรณีของนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่มีโอกาสมากกว่านักออกแบบฯท่านอื่นในการได้ร่วมทำงานกับนักออกแบบฯนานาชาติ เนื่องจากทางองค์กรต้องการทีมเพื่อออกแบบรถยนต์ในโครงการใหม่ และในขณะนั้นนักออกแบบฯท่านนี้ได้ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับมุมมองในการออกแบบรถยนต์ของนักออกแบบฯแต่ละชาติที่มีความคิดแตกต่างกันออกไป

“พอดีมันมี Project ใหม่เลยต้อง Form Team ใหม่ เป็นทีมนานาชาติ เพราะฉะนั้นเค้าก็จะคัดตัวจากในทีม ด้วยความเป็นต่างชาติเราก็ได้ Advantage ไปหนึ่ง เราก็ได้อยู่ในทีมนานาชาติมันก็มี บราซิล อังกฤษ อเมริกา ญี่ปุ่นแล้วก็ไทย อ่า มีฟิลิปปินส์ คนนึง เราก็อยู่ในทีมนี้เพราะฉะนั้นเราก็ได้ Brainstorm กับทีมใหญ่ ก็ได้เห็น Idea ของแต่ละคน” (พี่ไม้)

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่ได้มีโอกาสสร้างองค์กรออกแบบฯเป็นของตนเองหลังจากทำงานเป็นลูกจ้างมาได้ในช่วงหนึ่ง และมองว่าความรู้บางเรื่องนั้นไม่เพียงพอต่อการทำงานในการบริหารองค์กร จึงต้องเรียนรู้สิ่งที่ไม่รู้จากเพื่อนร่วมงานในการเริ่มสร้างองค์กรในช่วงเวลานั้น

“ถ้าผมไม่มีอ.เอ ไม่มีอ.บี ไม่มีอ.ซี ผมก็Run องค์กรนี้ไม่ได้ เพราะจะได้แต่คนที่เห็นภาพกว้างแต่ไม่สามารถลง Detail ใดๆได้ ผมต้องเรียนรู้จากเขาเยอะมากเพราะเค้ามีประสบการณ์บางอย่างที่ผมไม่เคยมีเลย” (พี่ไผ่)

นอกจากนี้ยังได้รับการถ่ายทอดจากเพื่อร่วมงานท่านอื่นอีกในเรื่องของการออกแบบฯ แม้ว่านักออกแบบฯท่านนี้จะผ่านประสบการณ์ในการทำงานออกแบบฯมาอย่างโชกโชนแล้วก็ตาม

“อย่างเทคนิคโน่นนี่ผมก็ต้องเรียนรู้จากเพื่อนเค้า บางอย่างผมไม่เคยนิ เค้าก็จะมองในมุมมองแบบเค้าซึ่งบางทีเราก็ไม่เคยคิดว่ามันมีด้วยหรอ เออแปลกดี” (พี่ไผ่)

1.2) เพื่อนนักออกแบบฯ

เพื่อนนักออกแบบฯคือ เพื่อนของนักออกแบบฯ ที่ไม่ได้ทำงานอยู่ในหน่วยงานหรือองค์กรเดียวกัน หากแต่เป็นนักออกแบบฯที่มีความสนิทสนมฉันมิตร บางท่านอาจจะเป็นเพื่อน หรือรุ่นพี่ที่รู้จักกันตั้งแต่สมัยเรียน เพื่อนต่างสถานบันการศึกษา บางท่านอาจเคยร่วมงาน

กัน ฯลฯ แน่นอนว่าการทำงานในวิชาชีพเดียวกันแต่ต่างสถานที่ย่อมทำให้ ประสบการณ์ ที่ได้รับการถ่ายทอดมามีความแปลกแตกต่างกันออกไป ซึ่งทำให้กลุ่มตัวแทนนี้สามารถถ่ายทอดเนื้อหาที่นักออกแบบฯไม่เคยพบและไม่เคยได้รับถ่ายทอดจากในองค์กรที่ทำงานอยู่เลย เช่นกรณีของนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่ได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้แนวความคิดจากเพื่อนสมัยเรียน และเพื่อก็ได้แลกเปลี่ยนเรียนในกลวิธีเดียวกันด้วย

“กะเพื่อนสมัยเรียนก็มีบ้างนะเรียกว่าแลกเปลี่ยนดีกว่า เวลาเรานัดกินเหล้ากันเงี่ยเราก็มาคุยกันบ้างมีแนวคิดอะไรยังไง อย่างเราออกแบบอันนึงเราก็ให้มันดูว่า เออเอ็งว่าไงมันก็จะ Comment เรา บางทีมันก็เอาของมันมาให้เราดูบ้าง” (พี่ดิน)

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่ได้รับการถ่ายทอดจากเพื่อนรุ่นพี่ที่เคยร่วมงานกันและรุ่นพี่ท่านนี้ได้มีโอกาสทำงานในระดับนานาชาติ และเมื่อนักออกแบบฯท่านนี้ได้รับการจ้างงานออกแบบผลิตภัณฑ์ชนิดหนึ่งที่ต้องนำไปขายในต่างประเทศ จึงต้องการมุมมองที่เป็นระดับนานาชาติจากรุ่นพี่ท่านนี้ ซึ่งในองค์กรไม่เคยมีใครที่เคยสัมผัสกับงานในระดับนานาชาติมาก่อนจึงทำให้นักออกแบบฯท่านนี้นำงานไปปรึกษา ซึ่งการได้รับการถ่ายทอดมุมมองที่มีความกว้างกว่าในระดับนานาชาติ

“อย่างออกแบบโคมไฟขายเมืองนอกผมก็ให้พี่เค้าช่วยดู ให้ด่าผมให้สะใจ ให้รู้สึกกระจอก ซึ่งมันก็จริง ทำให้รู้ว่ามาตรฐานโลกนั้นเป็นยังไง เนี่ยฝึกฝนตัวเอง เพราะเราไม่รู้เส้นชัยระดับโลกมันเป็นยังไง พี่ใน Office ทำแต่งานไทยก็ไม่มีใครรู้ ผมเลยต้องหาคนที่เห็นเส้นชัยแบบนั้น ไม่งั้นเราจะย่ำอยู่ในเมืองไทย เราคงขยายไปในทิศทางอื่นไม่ได้” (พี่ปูน)

1.3) กลุ่มสื่อมวลชน

กลุ่มสื่อมวลชนคือ กลุ่มตัวแทนที่เป็นรูปแบบสื่อต่างๆที่ถ่ายทอดเนื้อหาที่สำคัญในการทำงานออกแบบ เช่น หนังสือ เอกสาร ข้อมูลจากเว็บไซต์ทางอินเตอร์เน็ต งานสัมมนา รวมถึงนิทรรศการต่างๆ ที่นักออกแบบฯได้ศึกษาหาความรู้จากแหล่งสื่อเหล่านั้น โดยตัวแทนในกลุ่มนี้เข้ามามีบทบาทมากในช่วงของการทำงานในระหว่างวิชาชีพ ซึ่งเป็นการเปิดประสบการณ์ความรู้ใหม่ ที่ไม่สามารถหาเพิ่มได้ในหน่วยงานที่ทำงานอยู่ เนื่องจากได้รับการถ่ายทอดจากตัวแทนในองค์กรครบหมดแล้ว ซึ่งถ้าไม่ได้รับการถ่ายทอดจากตัวแทนกลุ่มนี้นักออกแบบฯจะมีความรู้ที่หยุดอยู่กับที่ซึ่งทำให้ไม่เกิดการพัฒนาในวิชาชีพ เช่นในกรณีของนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่ได้รับการถ่ายทอดจากหนังสือซึ่งได้รับการสนับสนุนจากเจ้านายที่สั่งซื้อหนังสือจากต่างประเทศที่คิดว่าจะช่วยเพิ่มพูนความรู้ให้แก่นักออกแบบฯท่านนี้และความรู้เหล่านั้นเจ้านายก็ไม่สามารถให้ได้

“บางเรื่องแกไม่มีความรู้แกก็สั่งหนังสือ Amezon มาฝาก ผมอ่านแล้วก็ฝึกทำเอง ตอนนั้นเมืองไทยยังไม่มีคนทำเป็นเลยก็ว่าได้”(พี่ปอ)

นักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งก็ได้รับการถ่ายทอดเนื้อหาสำคัญจากหนังสือในช่วงนี้ โดยนักออกแบบฯท่านนี้มีปัญหาที่ค้างคาใจเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ที่ตนเองออกแบบว่าทำไมผลิตภัณฑ์เหล่านั้นแม้จะได้รับการออกแบบมาอย่างดีแล้วแต่ไม่ประสบความสำเร็จในการขายโดยผลิตภัณฑ์ส่วนใหญ่ไม่สามารถทำยอดขายที่ดีได้ในตลาดจึงตั้งใจเรียนรู้เนื้อหาเกี่ยวกับการตลาดที่ทำให้ผลิตภัณฑ์นั้นประสบความสำเร็จในเชิงการขาย และเมื่อมีโอกาสเปิดองค์กรออกแบบฯของตนเองจึงนำความรู้เรื่องการพัฒนาผลิตภัณฑ์สู่ตลาดมาเป็นจุดขายขององค์กรซึ่งความรู้ที่ได้รับการถ่ายทอดมานั้นทำให้องค์กรของนักออกแบบฯท่านนี้มีลูกค้าสนใจมากขึ้น

“อย่างตอนนั้นเราอยากรู้เรื่อง Marketing เราสงสัยว่าทำไมออกแบบแล้วของขายไม่ได้ตอนนั้นเรียนรู้จริงๆเลยนะ ไม่รู้เรื่องก็เรียน อ่านมั่ง ครูพักรักจำมั่ง พอตั้งบริษัทก็เลยเราจะชูนี้คือ Product Development การพัฒนาผลิตภัณฑ์สู่ตลาด ก็มีมุมมอง ก็ดีขึ้น ลูกค้าก็เริ่มมีมากขึ้น เริ่มมีเหตุมีผลในการออกแบบมากขึ้น” (พี่โฟม)

นอกจากได้รับการถ่ายทอดหนังสือแล้วนั้นสื่อที่นำเสนอข้อมูลจากเว็บไซต์ทางอินเตอร์เน็ตก็เป็นอีกตัวแทนหนึ่งที่สำคัญในการมองหาเทคนิควิธีแปลกใหม่ แนวคิดในการออกแบบฯที่แตกต่างจากประสบการณ์ที่ตนมีอยู่ กระทั่งสถานการณ์ของสังคมที่เปลี่ยนไปที่มีประโยชน์ต่อการออกแบบฯให้สอดคล้องกับความต้องการของสังคมที่เป็นปัจจุบันมากที่สุด เช่นกรณีของนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับแนวคิดของผลิตภัณฑ์ของนักออกแบบฯหลายคนบนโลก ซึ่งนักออกแบบฯท่านนี้มองว่าการประกอบวิชาชีพนี้นั้นต้องคอยเสพข้อมูลให้ตนเองมีความทันสมัยอยู่ตลอดเวลาไม่เช่นนั้นจะทำให้ออกแบบสิ่งที่ช้ากว่าความเป็นไปของสังคมบนโลกนี้

“เราก็ดูจากนั่นแหละ Internet Update ตัวเองว่าโลกมันไปถึงไหนกันแล้วคนอื่นเค้าออกแบบไรกัน ไม่ได้เอามาลอกนะเราดูเป็นแนวคิดของเค้า แล้วเรามามองงานของเราปรับประยุกต์กัน อีมเราก็ต้องคอยเสพอยู่ตลอดนะถ้าจะทำอาชีพนี้ ว่าโลกเป็นไง” (พี่ดิน)

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่มองว่าความรู้ที่สนใจหรือต้องการไขว้คว้าหามาประดับ ในโลกสมัยนี้สามารถหาได้เกือบทุกอย่างในโลกของอินเตอร์เน็ต และความรู้เหล่านี้จะช่วยขยายกรอบทางความคิดให้กว้างมากกว่าเดิม เช่น ถ้าวิธีหรือทักษะในการทำงานที่เคยทำได้ดีแล้วนักออกแบบฯท่านนี้จะลองศึกษาค้นคว้าวิธีอื่นที่ไม่เคยลองและมีผู้ที่เคยทำสำเร็จแล้วซึ่งมีให้ค้นคว้าในโลกอินเตอร์เน็ต และสามารถทำให้มีจุดหมายในการทำงานที่กว้างมากขึ้นอีกด้วย

“ทุกอย่างที่มันไม่มีในเน็ตอ่ะพี่ ทำให้เราเห็นแตกต่างจากกรอบเดิม กรอบเดิมเรารู้แล้วว่า เราทำถึงขั้นนี้ได้ ลองอันนี้ได้มั้ย คือถ้าเรากล้าทำอะไรขึ้นไปอีกระดับนึงอ่ะค่ะ มันก็คงจะมี Goal ที่ใหญ่กว่า” (เอ็ม)

การเรียนรู้จากสื่ออินเตอร์เน็ตนั้นไม่ได้มีเพียงแค่การเรียนรู้จากเว็บไซต์ธรรมดาทั่วไป หากแต่นักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งยังใช้ประโยชน์จากสื่อทางอินเตอร์เน็ตที่เรียกว่า Facebook ซึ่งสามารถช่วยให้ได้รับรู้ข้อมูลข่าวสารต่าง ๆทั้งที่เป็นงานออกแบบฯและข่าวสารในสังคมที่เกิดขึ้น เพื่อให้รู้ว่าโลกเปลี่ยนไปในทิศทางไหนและสามารถนำมาใช้ในการออกแบบฯได้

“ถามว่าที่ใช้ Facebook เพราะหนึ่งมันมีInformation ที่เข้ามา ไม่ใช่แค่งานออกแบบฯ ผมเรียนรู้จากทุกเรื่องข่าวสารในสังคม ถูกผิดอยู่ที่เรา เป็นฐานที่เราต้องรับไปแล้วค่อยมากรอง อันนี้คือการเรียนรู้สำหรับผม บางครั้งก็เป็นความรู้เก่าที่ถูกRemind ใหม่เป็นความรู้ที่เราเคยลืมไปแล้ว หรือบางอันมันเป็นความรู้ใหม่ที่เข้ามา” (พี่ไผ่)

นอกจากสื่อทางอินเตอร์เน็ต นักออกแบบฯยังได้รับการถ่ายทอดจากกลุ่มสื่อที่การจัดงานสัมมานาถ่ายทอดเนื้อหาที่เป็นเนื้อหาที่สำคัญกับนักออกแบบฯไทย เช่นในกรณีของนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่พยายามเข้าร่วมงานสัมมนาที่ ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (Thailand Creative & Design Center (TCDC)) ซึ่งเป็นศูนย์ที่คอยให้ความรู้เกี่ยวกับงานออกแบบ โดยนักออกแบบฯท่านนี้ได้รับการถ่ายทอดเนื้อหาประสบการณ์จากนักออกแบบฯระดับโลกที่ทางศูนย์เชิญมาบรรยายในงานสัมมนา

“ก็มีไปงานสัมมนาต่าง ๆของ TCDC นะพี่ที่เขาเชิญ Designer ดัง ๆมา”(ซี)

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่มองว่าในช่วงเริ่มต้นทำงานในยุคนั้นยังไม่มีโอกาสมากเท่าเด็กสมัยนี้ที่มีสื่อเป็นตัวแทนในการถ่ายทอดในการจัดสัมมนาเพิ่มพูนความรู้ ซึ่งเมื่อมีโอกาสแล้วก็ไม่พลาดเข้าร่วมเรียนรู้สิ่งเหล่านี้เพื่อนำไปพัฒนาตนเองและองค์กรของนักออกแบบฯท่านนี้

“เรียนรู้จากการดู การฟัง ก่ารเข้าร่วมสัมมนาที่เค้าทำกัน แล้วเอามาเล่าให้คนใน Office ฟัง สมัยผมเรียนหรือเริ่มทำงานก็ไม่มีหรอก TCDC ไม่มีงานสัมมนาเยอะแบบนี้ ยังอิจฉาเด็กสมัยนี้เลย แต่บางคนนะมีให้ขนาดนี้ยังไม่ไปฟังเลย มันง่ายไปมั้ง” (พี่ป่าน)

นักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งยังได้เรียนรู้เนื้อหาเกี่ยวกับแนวคิดในการออกแบบฯผ่านการชมงานนิทรรศการเช่น งานของกรมส่งเสริมการส่งออกที่เรียกว่างาน BIG&BIH(Bangkok International Gift Fair and Bangkok International Houseware Fair) ที่เป็นงานโชว์ผลิตภัณฑ์ที่มีแนวคิดดี ๆที่

น่าสนใจ รวมถึงการออกร้านขายผลิตภัณฑ์จากหลากหลายร้านค้า หรืองาน TIFF (Thailand International Furniture Fair) ที่เป็นงานโชว์สินค้าเครื่องเรือน (Furniture) ที่มีแนวคิดดี ๆที่น่าสนใจ รวมถึงการออกร้านขายเครื่องเรือนจากหลากหลายร้านค้า

“บางทีก็มีงานแสดงโชว์เราก็ไปดูบ้างนะ งาน BIG งาน TIFF ของกรมส่งออกอะ มันให้เราเห็นงานแปลกๆไอเดียใหม่ๆเยอะแยะ” (พี่ดิน)

1.4) นักออกแบบฯรุ่นใหม่

นักออกแบบฯรุ่นใหม่คือ กลุ่มตัวแทนที่เป็นนักออกแบบฯรุ่นน้องที่เริ่มเข้ามาทำงาน รวมถึงเด็กฝึกงานที่ทำงานร่วมกัน หรือแม้แต่เด็กที่กำลังเรียนอยู่ในสาขาวิชาชีพเดียวกันกับนักออกแบบฯ ซึ่งนักออกแบบฯรุ่นใหม่แม้จะมีประสบการณ์ที่อ้อนด้อยกว่า แต่กลับสามารถเป็นตัวแทนในการถ่ายทอดเนื้อหาที่นักออกแบบฯซึ่งอยู่ในโลกของการทำงานมานานอาจไม่เคยรู้เลย เช่น แนวคิดที่แตกต่างกันและมีความทันสมัยมากกว่า เทคนิค ทักษะในการทำงานที่ถูกคิดค้นขึ้นมาใหม่ เครื่องมือในการออกแบบฯที่มีความทันสมัยกว่า เป็นต้น เช่นในกรณีของนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่ทุกวันนี้เป็นเจ้าขององค์กรออกแบบแล้วแต่ยังรับการถ่ายทอดจากนักออกแบบฯรุ่นใหม่อยู่เสมอ

“อย่างเวลามีเด็กๆเข้ามาทำใหม่ผมก็จะเรียนรู้จากนักออกแบบฯด้วย พวกนี้มีแนวคิดประหลาดดี”(พี่ไม้)

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่รับการถ่ายทอดเนื้อหาเกี่ยวกับแนวคิดการออกแบบฯจากนักออกแบบฯรุ่นใหม่ที่มาฝึกงาน ซึ่งนักออกแบบฯท่านนี้มองว่าการทำงานออกแบบฯมาในระยะเวลานานนั้นบางครั้งทำให้แนวคิดความคิดสร้างสรรค์ลดน้อยลงไป ซึ่งนักออกแบบฯรุ่นใหม่จะมีความคิดสร้างสรรค์ที่สดใหม่กว่า

“พวกเด็กฝึกงานบางทีเราก็ได้เห็นงานคิดการทำงานแปลกของมันนะ เราก็ทำงานมานาน Idea ก็เริ่มหมด พวกนี้มันจะ Fresh” (พี่ดิน)

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่คิดว่าสามารถพัฒนาตนเองได้จากการเรียนรู้กับนักออกแบบฯรุ่นใหม่ที่เป็นลูกน้อง ซึ่งนักออกแบบฯรุ่นใหม่ถึงจะมีประสบการณ์ไม่มากแต่ก็มีความรู้หรือทักษะความสามารถที่บางครั้งดีกว่าตนเอง โดยนักออกแบบฯท่านนี้มีเจตคติกับการเรียนรู้นี้อยู่เสมอว่าต้องไม่คิดว่าตนเองเป็นนายหรือเป็นผู้มีประสบการณ์มากกว่า แต่มองทุกอย่างเป็นการเรียนรู้และคิดเสมอว่าเด็กรุ่นใหม่ต้องมีอะไรดีกว่าคนรุ่นเก่าเสมอ

"แล้วก็การได้ทำงานกับน้อง ๆกับเด็กรุ่นใหม่เนี่ย อาจารย์ก็ได้ Improve อย่างไอ้นี่ ดูมันเกรียน ๆเวลามันพูดนะ ก็เป็นตาม Generation แต่ก็เป็นIdeaให้เราได้ เราต้องไม่ทำตัวเป็นรุ่นใหญ่อะ กับน้อง ๆ คือต้องยอมรับว่าคลื่นลูกใหม่มันต้องเจ๋งกว่าคลื่นลูกเก่า" (พี่ไผ่)

กออกแบบฯท่านนี้ยังมองว่าถ้าอาจารย์ในระบบการศึกษาท่านใดมองว่าตนเองต้องเก่งกว่าลูกศิษย์นั้นเป็นเรื่องที่ผิด เนื่องจากอาจารย์เป็นแค่ผู้มีประสบการณ์มากกว่าและมีหน้าที่สอนให้เด็กมีความรู้และคอยผลักดันให้ลูกศิษย์ไปได้ไกลกว่าตน ซึ่งการเรียนรู้จากเด็กรุ่นใหม่นั้นไม่ใช่เรื่องน่าอายแต่กลับเป็นเรื่องที่จะทำให้ตนเองได้พัฒนาอยู่ตลอด

"ถ้าอาจารย์คนไหนคิดว่าเก่งกว่าลูกศิษย์จบล่ะ ประเทศชาติไม่เจริญหรอก ลูกศิษย์มันต้องเก่งดิ งั้นถ้าลูกศิษย์มันเก่งกว่า ก็ไม่แปลกนี่ถ้าอาจารย์จะเรียนจากลูกศิษย์ พี่จะเรียนจากน้อง ถูกป่ะน้องต้องเจ๋งกว่าคุณแค่แก่กว่า แค่เจออะไรเยอะกว่า การตัดสินใจอาจดีกว่าเพราะมีประสบการณ์แต่ถามว่าเก่งกว่าป่าวมันอีกเรื่อง เรียนจากน้องจากลูกศิษย์ จาก Next Generation" (พี่ไผ่)

1.5) องค์กรธุรกิจออกแบบฯ

องค์กรธุรกิจออกแบบฯ คือ กลุ่มตัวแทนที่ประกอบธุรกิจเพื่อจำหน่ายผลิตภัณฑ์ โดยนักออกแบบฯได้รับการถ่ายทอดจากตัวแทนกลุ่มนี้ผ่านผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบฯจากองค์กรหรือนักออกแบบฯท่านอื่นในโลกทั้งที่รู้จักหรือไม่รู้จักเป็นการส่วนตัวก็ตาม โดยตัวแทนกลุ่มนี้จะคอยทำหน้าที่ถ่ายทอดองค์ความรู้ในการออกแบบฯผ่านตัวผลิตภัณฑ์ให้ได้ค้นหาศึกษาว่าผลิตภัณฑ์แต่ละชนิดที่สนใจนั้นมีแนวคิดที่น่าสนใจอย่างไร และนำความรู้จากผลิตภัณฑ์เหล่านั้นเก็บเป็นประสบการณ์และนำไปประยุกต์ใช้ในเวลาที่ต้องการ เช่นนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่นิยมไปงานนิทรรศการและคอยคุยถามถึงแนวคิดในการออกแบบฯของเจ้าของผลิตภัณฑ์เหล่านั้น

"ซ่ายก็ไปเดินดูถามเจ้าของงานว่างานเป็นไงมีไรบ้าง" (พี่ดิน)

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่ได้เรียนรู้สิ่งที่เป็นประโยชน์กับการออกแบบฯเพื่อการขาย เช่น วิธีการนำเสนอ การโฆษนาของผลิตภัณฑ์อื่น ๆ ว่าผลิตภัณฑ์อื่นทำกันอย่างไร ซึ่งคิดว่าสิ่งเหล่านี้เป็นความรู้ที่นำมาใช้ประโยชน์ผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบฯได้ และผลิตภัณฑ์ดี ๆที่น่าสนใจในโลกนี้ถูกพัฒนาออกมาใหม่อยู่ตลอดเวลา

"เราจะ Present ยังไง จะโฆษณาอย่างไร มีวิธีขายอย่างไร มันจะเยอะเลยอะ เจออะไรข้างนอกก็เอามาเป็นความรู้ได้หมด ของใหม่มันมีอยู่ตลอด" (พี่ป่าน)

นอกจากนี้นักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งยังชอบในการเดินสำรวจผลิตภัณฑ์ใหม่ตามห้างสรรพสินค้าเพื่อสร้างแรงบันดาลใจในการออกแบบให้ตนเอง และช่วยให้คิดและสร้างสรรค์ผลงานได้ดีขึ้น

> *“ผมชอบเดินไปตามห้างตามไรเงี่ยผมว่าได้ไรเยอะกว่านั้นอีก เหมือนได้เห็นของจริงอะ เพราะผมเห็นของในอินเตอร์เน็ตอะผมว่ามันตันอะมันคิดไม่ออกแต่พอเดินไปโน่นนี่อะมันเห็นแล้วหัวมันไหลมันคิดออกอะพี่” (ซี)*

จากข้อมูลข้างต้นเห็นได้ว่าตัวแทนในการถ่ายทอดในช่วงการทำงานระหว่างในวิชาชีพนั้นส่วนหนึ่งเป็นตัวแทนที่เป็นกลุ่มคนในองค์กรหรือหน่วยงานเดียวกันกับนักออกแบบฯ คล้ายกับช่วงเวลาเริ่มต้นในสายวิชาชีพนั่นคือ กลุ่มเพื่อนร่วมงาน ที่สามารถแลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกันและนักออกแบบฯรุ่นใหม่ที่คอยถ่ายทอดเติมเต็มความรู้บางอย่างที่ไม่เคยมี โดยตัวแทนอีกกลุ่มที่นักออกแบบฯได้เรียนรู้เพิ่มพูนประสบการณ์ของตนเองจากนอกองค์กรได้แก่ กลุ่มสื่อมวลชน เพื่อนนักออกแบบฯ และผลิตภัณฑ์ในตลาด ซึ่งได้รับมุมมอง ความรู้ ประสบการณ์ที่กว้างมากกว่าแค่ภายในองค์กร

2) เนื้อหาในการถ่ายทอดฯในช่วงการทำงานในระหว่างวิชาชีพ

เนื้อหาที่นักออกแบบฯได้รับการถ่ายทอดในช่วงนี้ เป็นเนื้อหาที่บางส่วนเป็นการเรียนรู้เกี่ยวกับทักษะทางการออกแบบฯที่ยังต้องเรียนรู้ให้ลึกลงไปจากความรู้ และประสบการณ์เดิมที่เคยมีอย่างไม่มีวันจบถ้ายังทำงานอยู่ในวิชาชีพนี้ และเนื้อหาอื่นที่มีความกว้างออกไปจากทักษะในการออกแบบฯที่เคยเรียนรู้มาก่อน เช่น ความรู้ในศาสตร์ด้านอื่นที่สำคัญและเป็นองค์ประกอบที่จะช่วยเพิ่มมูลค่าของงาน รวมถึงทักษะในการใช้ชีวิตในการประกอบวิชาชีพที่ควรเป็น โดยเนื้อหาที่สำคัญในช่วงเวลานี้มีดังนี้

2.1) ทักษะในการออกแบบ

ทักษะในการออกแบบฯนั้นเรียกได้ว่าเป็นสิ่งที่ไม่สามารถหยุดได้รับการถ่ายทอดได้เลยไม่ว่าทำงานมานานมากแค่ไหนก็ตาม เนื่องจากการเปลี่ยนไปของโลกที่มีความทันสมัยมากขึ้น ทั้งการพัฒนาด้านความคิดของคน การบวนการทำงานที่ดีขึ้น การค้นพบสิ่งใหม่ ความก้าวไกลทางเทคโนโลยี ทักษะในการออกแบบฯก็เช่นกัน เทคนิควิธีต่างๆ ก็จะมีความเปลี่ยนแปลงไปตามโลกที่พัฒนา เช่นในกรณีของนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่มองว่าโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้นมีการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาอยู่ตลอดซึ่งนักออกแบบฯท่านนี้อาศัยการเรียนรู้ทักษะการใช้โปรแกรมในการออกแบบฯจากหนังสือที่สั่งมาจากต่างประเทศ ซึ่งในขณะนั้นทักษะเหล่านี้ในประเทศไทยยังไม่มีใครที่มีทักษะนี้

“พวกโปรแกรมใหม่ๆ คนไทยยังไม่มีใครเป็นตอนนั้น ก็ต้องสั่งหนังสือมาอ่านแล้วก็ลองทำตามอะ พวกนี้มัน Update ตลอดนะเปลี่ยนทุกปีต้องศึกษาตามมันไว้บ้าง” (พี่ปอ)

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่มองว่าทุกวันในวิชาชีพนี้ต้องเรียนรู้ทักษะในการออกแบบอยู่ตลอดโดยนักออกแบบฯท่านนี้จะจัดตั้งวันเวลาขององค์กรเพื่อการแลกเปลี่ยนทักษะเทคนิควิธีการคิดในรูปแบบใหม่ที่เพื่อนร่วมงาน หรือนักออกแบบฯรุ่นใหม่ในองค์กรได้พบ และนำความรู้ไปลองใช้กับงานเพื่อจะได้งานที่ดีขึ้น

“ก็ต้องคุยกัน แล้วก็มีอะไรก็ให้ลองคิดอะไรที่มันใหม่ๆ เทคนิคพวกนี้มันแปลกดี Tool ในการคิดแบบนี้เราไม่เคยใช้ เจออะไรดีๆก็เอามาแชร์กัน” (พี่ป่าน)

และนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่ได้เรียนรู้แนวทางในการทำงานออกแบบฯในรูปแบบที่ไม่เคยเรียนมาก่อน คืองานออกแบบฯที่ใช้การวิจัยเข้ามามีส่วนร่วมเพื่อนทำให้งานมีความน่าเชื่อถือมากขึ้น โดยนักออกแบบฯท่านนี้ได้รับการถ่ายทอดจากเพื่อนร่วมงานที่เป็นอาจารย์และความรู้ด้านนี้มากกว่าจากการร่วมทำงาน โดยมองว่าความรู้เหล่านี้สามารถหาเพื่อนร่วมงานที่มีความรู้อย่างลึกซึ้งมาช่วยทำงานได้แต่ตัวเองจำเป็นต้องเรียนรู้เพื่อสามารถจัดการกับงานและเชื่อมโยงส่วนต่างๆในกระบวนการออกแบบฯทั้งหมดได้

“ผมไม่สามารถเข้าใจลึกได้อย่างที่พวกอาจารย์เค้าเรียนมา Research Process ผมไม่ใช่สายนั้น แต่ผมว่าผมเห็นภาพใหญ่ เวลาทำงานถามว่าผมต้องลงไปเองไหม แน่นอนต้องแต่ช่วงResearch ผมได้อาจารย์สองท่านมาช่วย ผมก็ได้เรียนรู้วิธีการทำ Research ไปในตัว ผมว่าเราไม่จำเป็นต้องเก่งทุกเรื่องแต่เราต้องรู้หลากหลายและนำแต่ละจุดมาเชื่อมโยงได้” (พี่ไผ่)

นอกจากนี้ยังมีนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่ทำงานออกแบบรถยนต์ และได้เรียนรู้วิธีการฝึกฝนทักษะจากเพื่อนร่วมงาน ที่แตกต่างจากที่เคยได้รับการถ่ายทอดมาก่อนหน้า โดยเป็นการฝึกทักษะในการสร้างเอกลักษณ์ของรถยนต์ ซึ่งฝึกจากการจดจำเอกลักษณ์ของรถที่มีอยู่เดิมในท้องตลาด และปรับประยุกต์สิ่งเหล่านี้มาสู่การทำงานของตัวเองที่เมื่อเริ่มออกแบบฯรถยนต์ทุกคันนั้นต้องมีเอกลักษณ์เป็นของรถยนต์คันนั้นเพื่อเกิดความแตกต่างและให้ผู้ใช้สามารถจดจำรถยนต์คันนั้นได้

“คนเขียน Character นะ มันฝึกให้เราเขียนว่าถ้า Character ที่จำได้ในสามวินาทีของรถคันนี้เนี่ยคุณจำไรมันได้ ติ๊ดๆๆ มันเขียนกัน เหมือนรายการแฟนพันธุ์แท้เลย เพราะฉะนั้นเนี่ยทำให้เราเรียนรู้เลยว่าเวลาเรามาทำ Design เนี่ยมันต้องมีไรที่ทำให้จดจำก่อน” (พี่ไม้)

2.2) แนวคิดในการออกแบบ

เป็นเนื้อหาที่ต้องเรียนรู้อยู่ตลอดชีวิตของการเป็นนักออกแบบฯ ตราบที่ยังทำงานอยู่ในกลุ่มวิชาชีพ ไม่ต่างจากทักษะในการออกแบบฯ เนื่องจากนักออกแบบฯถูกคาดหวังจากสังคมรอบข้างไว้สูงเกี่ยวกับการทำงานด้านความคิด ซึ่งแนวคิดที่ดีนั้นต้องเป็นแนวคิดที่แปลกใหม่ สามารถแก้ปัญหาที่มีอยู่ในโลกได้ ทำให้ผู้ใช้มีความสุขมากขึ้น ซึ่งทำให้จำเป็นที่ต้องศึกษาหาแนวคิดไว้เพื่อเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆสู่สังคมเช่นกรณีของนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่ได้เรียนรู้เรื่องแนวคิดในการออกแบบจากงานของนักออกแบบฯต่างประเทศจากสื่ออินเตอร์เน็ต และคอยศึกษาแนวคิดของนักออกแบบฯท่านอื่นว่ามีแนวความคิดในการออกแบบอย่างไรเพื่อให้ตัวเองรับรู้ถึงแนวคิดที่ทันกับโลกที่เปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย และทำให้งานของตนเองไม่ตกยุค

“เราเปิด Web เนี่ยคือดู Idea คนอื่นในโลกนี้ไงว่าเค้าคิดมายังไง Idea เขาเป็นไงอะไรที่เค้าคิดกันแล้ว ต้องตามให้ทันนะ เราชอบดูงานนอก เรารู้สึกว่างานนอกมันเจ๋งกว่านะเพราะแบบดูคิดไรได้ดีกว่าเรา เราก็ดูรวมๆแหละงานไทยก็มีบ้าง” (พี่ดิน)

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่มีโอกาสได้รับการถ่ายทอดเนื้อหาด้านแนวคิดของผลิตภัณฑ์จากนักออกแบบฯต่างชาติที่ได้รับเชิญมาบรรยายในงานสัมมนา ซึ่งนักออกแบบฯท่านนี้มองว่าการถ่ายทอดนี้ช่วยเพิ่มแนวคิดให้กว้างมากขึ้นกว่าเดิม

“เวลาเราได้ไปดู Designer ที่เก่งๆที่เค้าเชิญมามันก็จะช่วยขยายความคิดเรานะ คือเค้าก็จะบอกแหละว่าเค้าคิดอะไรยังไง บางอันมันก็ โห... คิดได้ไงวะ” (ซี)

โดยการเรียนรู้เนื้อหาด้านแนวคิดนี้นักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งยังได้รับการถ่ายทอดจากนักออกแบบฯรุ่นใหม่ที่รับเข้ามาทำงานในองค์กรเดียวกัน โดยจะให้แนวคิดที่ไม่เคยมี และทำให้รู้สึกชื่นชอบกับแนวคิดของนักออกแบบฯรุ่นใหม่คนนี้ ที่มักสร้างเรื่องราวให้กับงานออกแบบฯและทำให้ผลิตภัณฑ์ดูมีที่มาที่ไปมีพื้นฐานที่แน่นในการสร้างงานออกแบบ

“จริงๆผมชอบเค้านะเรื่องแบบหาข้อมูลมา Support สิ่งที่เขาออกแบบ คือถ้าเกิดสมมติว่าให้เค้าออกแบบนะ คุณดูผิวเผินจะแบบโห...ไม่มีไรเลยแต่พอเค้าพูดหาเหตุผลได้มันโคตรเจ๋งเลย เราไม่ค่อยได้คิดแบบเค้ามันมีเรื่องราวดี” (พี่แก้ว)

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่มองว่าทุกวันนี้แม้ตนเองจะมีประสบการณ์ในการทำงานด้านนี้มานาน แต่การเรียนรู้เกี่ยวกับแนวคิดในการออกแบบนั้นยังไม่ได้หยุดนิ่งอยู่โดยนักออกแบบฯท่านนี้ได้รับการถ่ายทอดเนื้อหาด้านนี้จากนักออกแบบฯรุ่นใหม่ในองค์กรเกี่ยวกับการ

สร้างแนวคิดที่มองว่าเป็นแนวคิดที่ดีกว่าที่มี ซึ่งการทำงานจะต้องประสานกันกับประสบการณ์และความสดของแนวคิดที่นักออกแบบฯรุ่นใหม่จะคอยถ่ายทอดให้

"เรียนรู้ทุกวัน อย่างเด็กๆพวกนี้ เวลาทำงานผมก็ยังเรียนรู้กันไป เพราะผมมาในสายงานที่มันแบบBrief มาก็ทำเลย สบายอยู่แล้วผมปฏิบัติเยอะ แต่ในเรื่องการคิด Concept เนี่ย เด็กๆอาจจะทำได้ดีกว่า แต่ภาพ Overall ของ Product เนี่ยผมมองได้ดีกว่า แต่อย่าง Vision ของการทำ Innovative เด็กๆ อาจจะมี Co-Idea ที่ดีกว่า" (พี่ไม้)

นักออกแบบฯท่านนี้ยังมองว่าประสบการณ์ของตนเองสามารถทำงานให้ลูกค้าได้จบและสามารถออกมาเป็นผลิตภัณฑ์ที่ใช้งานได้อย่างแน่นอนแต่นักออกแบบฯรุ่นใหม่แม้ยังทำงานไม่จบได้เท่าแต่มุมองแนวคิดต่างๆทำให้เกิดแนวคิดที่กว้างกว่าการคิดจากประสบการณ์ของตนเอง

"คือถ้ามาจ้างผมเนี่ย งานออกมาเป็นของ ได้ชัวร์ แต่ถ้าจ้างเด็กอาจจะได้ Paper หรืออะไรแบบนั้น บางทีผมก็ได้เรียนรู้จากพวกคุณใน Vision การคิด การอะไร มันทำให้ได้มุมมอง หลายๆ Generation ทำให้มุมมองหลายๆด้าน" (พี่ไม้)

นอกจากนี้การถ่ายทอดแนวคิดในการออกแบบนั้นยังพบว่านักออกแบบฯบางท่านได้รับการถ่ายทอดจากผลิตภัณฑ์อื่นที่ไม่ได้ออกแบบฯแต่วางขายอยู่ในท้องตลาด เช่นนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่มักจะคอยไปชมงานนิทรรศการการแสดงสินค้า และหาแนวคิดใหม่ๆเก็บไว้ให้กับตนเองเพื่อนำมาเป็นแรงบันดาลและสามารถประยุกต์ใช้กับงานออกแบบฯของตน หากแต่ไม่ได้คัดลอกแนวคิดนั้นมาทำตาม

"ไปดูงาน BIG เราก็ไปดูงานเขาว่ามีไรบ้างเค้าคิดอะไรมา รูปแบบเป็นไง แนวคิดของเขาเพื่อเป็น Idea เก็บไว้นะเผื่อใช้ได้ไม่ได้บอกว่าก๊อปเค้านะ เราแค่เอาแบบสีงี้เออน่าสนใจ ผิวแบบนี้เอาไปใช้ผสมผสานกับงานอื่นไม่ได้ทำแบบเขา เป็นความรู้เก็บไว้" (พี่ดิน)

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่สร้างสินค้าของตนเองและได้ศึกษาจากผลิตภัณฑ์ในตลาดที่มีรูปแบบทางการตลาดคล้ายคลึงกันทั้งที่เป็นคู่แข่งและไม่ใช่ โดยการศึกษาแนวคิดของผลิตภัณฑ์อื่นนั้นเพื่อให้ตนเองสามารถเห็นถึงแนวคิดในการออกแบบของตราสินค้าอื่นๆ และหันกลับมามองงานของตนว่ามีจุดเด่นที่เป็นเอกลักษณ์สร้างความแตกต่างจากตราสินค้าอื่นอย่างไร

"อย่างผมสร้างBrand นี้เป็นBrand ที่มีราคาจับต้องได้ เหมือน IKEA อะ ใครกล้าก๊อป IKEA อะ มันราคาขนาดนั้น ก๊อปไปก็ตาย นึกออกปะ นั่นคือสิ่งที่ IKEA อยู่ได้ แต่เรา

ไม่ได้มอง IKEA เลย ผมมอง Propaganda, QUALY ว่าเราจะไม่ตามเค้า เราจะ Fashional แต่ก็มีลูกเล่นอะไรน่ารักๆ แล้วก็จับต้องได้ ในราคาที่ทุกคน Happy" (พี่แก้ว)

ยังมีนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่ได้รับการถ่ายทอดจากผู้ร่วมงานที่เป็นเจ้านายซึ่งมีประสบการณ์ในการทำงานมาอย่างโชกโชน และทำได้เรียนรู้มุมมองแนวคิดที่แยบยลกว่าแนวคิดของนักออกแบบฯท่านนี้

"ผมมองว่ามันเป็นมุมมองที่มีประสบการณ์ขึ้นมันก็มองอะไรขาดขึ้น คือมันเรื่องเดียวกันแต่ผมคิดว่ามันไม่ต่างนะ มันต่างกันที่ชั่วโมงบินมากกว่า เขามองงานขาดกว่าเรา Idea เค้าแบบโดนจุด" (พี่ปอ)

2.3) ความรู้ในศาสตร์อื่น

ช่วงเวลาของการเรียนรู้ตลอดการทำงาน นักออกแบบฯได้รับการถ่ายทอดทักษะ ความรู้ความ ความสามารถ ที่เน้นในศาสตร์ของการออกแบบมาอย่างเข้มข้น โดยเมื่อทำงานอยู่ในสายวิชาชีพมาได้ระยะหนึ่งทำให้เข้าใจว่าการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นในศาสตร์ของการออกแบบฯอย่างเดียวไม่เพียงพอต่อการทำงานออกแบบฯให้สมบูรณ์ได้ ซึ่งจริงๆแล้วศาสตร์ของการออกแบบฯนั้นต้องใช้ความรู้จากศาสตร์อื่นนำมาประยุกต์ผสมผสานเพื่อให้ผลิตภัณฑ์นั้นถูกคิดมาอย่างรอบคอบจากหลากหลายมุมมอง เช่นในกรณีของนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่เคยมีประสบการณ์ที่ไม่ดีกับงานออกแบบฯของตนที่แม้จะถูกออกแบบมาอย่างดีแต่กลับกันผลิตภัณฑ์นั้นไม่สามารถประสบความสำเร็จในการทำรายได้ให้กับลูกค้า ซึ่งนักออกแบบฯท่านนี้เรียนรู้จากประสบการณ์แล้วค้นพบว่าตนเองไม่เข้าใจในศาสตร์ทางด้านการตลาดที่มีความสำคัญกับผลิตภัณฑ์มากที่ช่วยผลักดันให้ผลิตภัณฑ์สามารถขายได้ถ้าผสานความรู้ในเรื่องนี้เข้าไป

"ตอนแรกที่ทำลูกค้าก็น้อยลง ผมก็สงสัยว่าทำไมงานเรามันขายไม่ค่อยออก เราก็ลองมานั่งคิดก็พบว่าที่เราอ่อนเลยคือเรื่อง Marketing สุดท้ายแล้วProduct ถ้ามันออกมาแล้วขายไม่ได้มันก็จบยังไงมันก็เจ๊ง คนจ้างเค้าก็ไม่อยากจ้าง ก็เลยเรียนรู้เรื่องงานการตลาด" (พี่โฟม)

โดยนักออกแบบฯท่านนี้ไม่ได้มีความรู้ด้านการตลาดมาแต่เดิม และได้เลือกฝึกฝนและเรียนรู้สิ่งเหล่านี้จากหนังสือในศาสตร์ด้านการตลาดที่มีความสำคัญกับงานที่จะออกแบบและมอบให้กับลูกค้า

"อย่างหนังสือพวก Marketing เนี่ยผมต้องอ่านนะ เราไม่ได้เรียนมาเลยเวลาทำงานมันสำคัญมากเพราะมันจำเป็นต่องานของลูกค้า"(พี่โฟม)

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่มองว่าการมีความรู้ในศาสตร์อื่นๆนอกเหนือจากการออกแบบฯนั้นเป็นเรื่องที่ต้องเรียนรู้อยู่ตลอดเวลาถึงแม้นักออกแบบฯท่านนี้จะผ่านประสบการณ์ในการทำงานมานานแล้ว โดยมองว่าหนังสือหลายๆแขนงเป็นสื่อที่เติมความรู้ให้มีข้อมูลหลากหลายศาสตร์ และนำมาใช้ในงานออกแบบได้

“การรู้เพิ่มเติมมันเป็น Information ที่มันเข้ามาใหม่มาเรื่อยๆ มันไม่เจาะจงลงไป ทุกวันนี้การเรียนรู้มันไม่ได้เกิดจากต้องเรียน ไม่ได้พูดเป็นรายวิชา การอ่านหนังสือพิมพ์ หนังสือธรรมะ เป็น Information ที่นำมาใช้กับงานออกแบบได้นะ ผมเรียนรู้แบบนี้” (พี่ไผ่)

นักออกแบบฯท่านนี้ได้ขยายความต่อว่าการเรียนรู้เกี่ยวกับการออกแบบฯก็ต้องเรียนรู้ต่อไป ขณะเดียวกันนักออกแบบฯท่านนี้ได้เรียนรู้ความรู้ศาสตร์อื่นไปพร้อมๆกัน และสามารถนำมาผสมผสาน ประยุกต์ใช้ได้กับงานออกแบบฯ โดยในช่วงแรกในการทำงานจะสนใจอ่านแต่เรื่องของงานออกแบบ แต่ทุกวันนี้ไม่ว่าหนังสืออะไรก็จะอ่านเพื่อเป็นความรู้ในส่วนไม่เคยรู้ และมองว่าถ้านักออกแบบฯมัวแต่สนใจแต่ความรู้ด้านการออกแบบฯจะทำให้การเรียนรู้หยุดอยู่กับที่

คือสมัยเด็กๆเราจะดูแต่หนังสือดีไซน์แต่ทุกวันนี้หนังสือธรรมะเราก็อ่าน หนังสืออีกหลายๆอย่าง ซึ่งตรงนี้มันเป็นไม่รู้ใช่คำว่าเรียนรู้รึป่าว มันเป็นการเติมมั้ง เหมือนถ้วยสองถ้วยค่อยๆเติมไปเรื่อยๆ เราก็จะเริ่มเห็นการปะติดปะต่อที่มันมากขึ้นตรงนี้ผมว่าสำคัญนะ ถ้าเราโฟกัสแต่เรื่องดีไซน์เราเป็นเหมือนหมาเลย ไม่รู้ไรเพิ่มเลย” (พี่ไผ่)

การหาความรู้ในศาสตร์อื่นๆนั้นเป็นเรื่องสำคัญมากกับนักออกแบบฯเนื่องจากงานที่การว่าจ้างแต่ละงานมีความแตกต่างของผลิตภัณฑ์จากหลากหลายธุรกิจ ซึ่งต้องเข้าใจประสบการณ์ของผู้ใช้กับผลิตภัณฑ์เหล่านั้นให้ดีจึงจะสามารถออกแบบงานนั้นได้ดีด้วย เช่นในกรณีของนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่ได้รับจ้างทำงานออกแบบล้อรถยนต์ซึ่งนักออกแบบฯท่านนี้ไม่ใช่กลุ่มลูกค้าด้านนี้เลยและได้เลือกหาข้อมูลและเรียนรู้เกี่ยวกับประสบการณ์ของผู้ใช้ ผู้ซื้อล้อรถยนต์ว่ามีรูปแบบเป็นอย่างไร

“คือตอนนั้นออกแบบล้อแม็กซ์ใน Brand เค้าเนี่ย ผมเรียกสิ่งนั่นว่า Experience อะ คือก็ยังต้องทำ Research เพราะเราไม่ได้อยู่ใน Feelนั้นเลย เราก็เลยต้อง Jump ไปซึ่งโห...ตอนนั้นรู้สึกดีมากนะมันรู้ในสิ่งที่เราไม่เคยรู้เลย” (พี่ปูน)

นอกจากเนื้อหาในสาขาอื่นๆที่ต่างไปจากศาสตร์ด้านการออกแบบฯที่เคยได้รับการถ่ายทอดมาแล้วนั้น นักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งยังได้รับการถ่ายทอดเกี่ยวกับศาสตร์ของการออกแบบแขนงใหม่ที่เรียกว่า การออกแบบงานบริการ (Service Design) ซึ่งเป็นศาสตร์ที่กำลังได้รับ

ความนิยมในต่างประเทศ โดยนักออกแบบฯท่านนี้ได้รับการถ่ายทอดจากการเข้าอบรมในสัมมนางานหนึ่งที่เจ้านายได้ให้โอกาสเข้าอบรม

"มีเจ้านายให้ไปอบรมเกี่ยวกับ service design มันเป็นการออกแบบในอีกศาสตร์นึง ออกแบบงานบริการ มันแตกต่างกับการออกแบบฯที่เราเคยทำแต่กระบวนการคิดเหมือนกันบ้างนิดหน่อย" (ซี)

2.4) การบริหารองค์กรออกแบบฯ

ป็นเนื้อหาอีกส่วนหนึ่งที่นักออกแบบฯได้เรียนรู้จากการทำงานในระหว่างวิชาชีพ เนื้อหาส่วนนี้มีใจความเกี่ยวกับการบริหารจัดการธุรกิจการว่าจ้างงานออกแบบฯ ขั้นตอนในการจัดการกับลูกค้า พนักงาน ระบบต่างๆภายในองค์กร ซึ่งนักออกแบบฯบางท่านที่เมื่อถึงช่วงเวลาที่เติบโตและต้องการออกจากการทำงานในองค์กรเดิมและพยายามจัดตั้งบริษัทรับจ้างออกแบบฯเอง โดยบางท่านได้ความรู้จากการบริหารงานมาจากที่ทำงานเดิมบ้าง และบางท่านเองก็ได้รับการถ่ายทอดจากการลองผิดลองถูกด้วยตนเองในช่วงเริ่มต้น โดยได้เจออุปสรรคต่างๆที่เป็นบทเรียนในการถ่ายทอดให้ได้ปรับสภาพของตนเองและองค์กรให้เหมาะสมกับธุรกิจที่ทำมากยิ่งขึ้น โดยเนื้อหาส่วนนี้มีความสำคัญมากเนื่องจากเป็นสิ่งที่ทำให้ธุรกิจออกแบบที่สร้างขึ้นสามารถเดินอยู่ได้ในสังคม ซึ่งหาได้ยากที่จะได้รับการถ่ายทอดจากการสอนในรั้วการศึกษาหรือแม้แต่ในระดับองค์กรก็ตาม เช่น ในกรณีของนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่เมื่อมีความสนใจอยากสร้างองค์กรธุรกิจออกแบบฯเป็นของตนเองจึงลาออกจากการทำงานในบริษัทเดิมและก่อตั้งองค์กรของตนขึ้นมา และเนื่องจากเคยทำงานในองค์กรใหญ่และเรียนรู้ระบบแบบองค์กรมาบ้างจึงสร้างองค์กรของตนให้มีแผนกหลายแผนกคล้ายองค์กรใหญ่ มีนักออกแบบฯหลายคนที่เข้ามาร่วมงาน โดยได้พบกับอุปสรรคมากมายในช่วงของการเริ่มต้นโดยเฉพาะเรื่องของรายจ่ายที่ต้องจ่ายพนักงานทุกๆเดือนและไม่สามารถหางานมาได้เท่ากับรายจ่าย ซึ่งนักออกแบบฯท่านนี้มองว่าเมื่อเป็นผู้บริหารเองแล้วนั้นไม่ได้สวยงามตามที่วาดฝันไว้ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ถ้าไม่เริ่มต้นทำเองก็จะไม่ได้รับการถ่ายทอดจากใครเลย

"ภาพหวัง คือ เรามาจากบริษัทใหญ่ เราต้องมีครบ แต่จริงๆ มันไม่จำเป็น เรามีบัญชีทุกอย่างมีครบ แต่ว่าการมีครบมันมาพร้อมกับภาระที่หนักหนาสาหัส เป็นลูกน้องเนี่ย เรารับเงินเดือน เรารู้สึก แต่ละเดือนก็รอเงินออก แต่การเป็นเจ้านายนี่ยิ่งหนักกว่า หาเงินมาใช้เด็กทุกเดือน ตัวเองไม่ได้ แล้วแต่ละเดือนโคตรเร็วเลย หางานได้ไม่มากพอ" (พี่ไม้)

นักออกแบบฯท่านนี้ได้เข้าใจรูปแบบของการรับจ้างงานออกแบบฯว่าไม่มีความต่อเนื่องของงานจึงทำให้รายได้นั้นไม่สามารถคาดหวังได้อย่างแม่นยำ และเมื่อมีงาน 1 งานจำเป็นต้องจ้างนักออกแบบฯ 1 คน เนื่องจากนักออกแบบฯที่ยังไม่มีประสบการณ์มากพอไม่สามารถควบคุมงานได้

หลายงาน แต่เมื่อถึงช่วงเวลาที่ไม่มีงานก็ยังต้องจ่ายเงินเดือนให้นักออกแบบฯคนนั้นด้วย ซึ่งทำให้เกิดความไม่สมดุลของรายได้ที่ไม่พอกับรายจ่าย ซึ่งเป็นได้รับการถ่ายทอดเนื้อหาด้านการบริหารองค์กรจากบทเรียนในครั้งนั้น

"ข้อแย่ของงาน Product Design คือ งานมันไม่ได้เข้ามาตลอด และความสามารถ Design ของเด็กแต่ละคนมันไม่มีความกว้าง ดังนั้นการ Control ก็เลยกลายเป็นว่าการจ้างงาน 1 งานต้องจ้างเด็กมา 1 คนเพราะฉะนั้นมันไม่คุ้มค่า ตอนเปิด Office เองครั้งแรกบทเรียนบทแรกในการทำบริษัท เพราะฉะนั้นเจ๊ง" (พี่ไม้)

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านที่มีโอกาสตั้งองค์กรออกแบบฯเองและได้รับประสบการณ์ในการบริหารองค์กรมากมายจากบทเรียนที่ไม่เคยพบรวมถึงอุปสรรค ซึ่งนักออกแบบฯท่านนี้ได้รับรู้ถึงความยากของการไหลเข้ามาซึ่งงานและรายได้ และมีความต่างจากการเป็นลูกจ้างทำงานในองค์กรที่คอยรับเงินเดือนที่มักจะไม่มีอาการของการขาดทุน ไม่ต้องสนใจถึงข้อผิดพลาดมากเท่ากับการเป็นเจ้าขององค์กรเอง

"ก็ดี ทำไปหลายๆงาน ก็ได้เรียนรู้เรื่องธุรกิจเยอะว่าแบบทำงานไม่ได้เงินตลอดเอ่อรับเงินเดือนมันก็ง่ายใช่ปะ ไม่มีการขาดทุน ทำของเสียก็ไม่ขาดทุน นี่ทำอะไรพลาดก็เข้าเนื้อตัวเอง" (พี่ป่าน)

พร้อมกันนี้ยังได้เรียนรู้เกี่ยวกับรูปแบบของลูกค้าในธุรกิจออกแบบฯที่มีความคิดต่างกับสิ่งที่คิด โดยใช้ความสามารถทุ่มเทตั้งใจทำงานออกแบบทุกงานให้ออกมาดีที่สุด แต่บางครั้งลูกค้าไม่ได้มองสิ่งเดียวกัน จนบางงานที่เกิดการว่าจ้างงานแล้วนั้น เมื่อลูกค้าไม่พอใจก็หยุดจ้างและจ่ายค่าจ้างเท่าที่พอใจ ถึงกระทั้งบางรายนั้นไม่จ่ายเงินค่าจ้างเลย ซึ่งสิ่งเหล่านี้ไม่สามารถได้รับการถ่ายทอดได้ที่ไหนถ้าไม่พบเองในการเริ่มต้นขององค์กร

"บางทีตั้งใจทำแต่ลูกค้าอาจจะไม่ได้รู้สึกอย่างที่เรารู้สึกได้กับงานที่เราแบบตั้งใจออกแบบไรงี้ เค้าก็อาจจะรับได้แค่ระดับนึง หรือบางคนก็ไม่ แบบอยากหยุดก็หยุด อยากจะเลิกก็เลิกไปเลยไม่จ่ายตังค์ก็มี เราก็มาเรียนรู้เรื่องพวกนี้เพิ่มเติมจากการทำงาน" (พี่ป่าน)

นักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่ออกจากงานและเริ่มองค์กรรับจ้างออกแบบเองเช่นกัน และได้เรียนรู้จากการทำงานว่าเมื่อเป็นการทำงานในการบริหารองค์กรของตนเองแล้วทุกสิ่งทุกอย่างเป็นหน้าที่ของตน โดยไม่สามารถจ้างวานใครให้ทำได้หมดทุกอย่างอะไรไม่มีใครทำตนเองก็จำเป็นต้องทำเท่าที่ทำไหว และเมื่อเห็นเพื่อร่วมงานทำงานบางอย่างไม่ได้ตนเองก็ไม่สามารถปล่อยให้ผ่านตาไปได้ โดยการเรียนรู้นั้นเกิดจากการพบอุปสรรคจากการบริหารงานองค์กรของตนเองเช่นกัน

“มันเรียนรู้ไม่หยุดวันนึงมันเยอะปัญหา วันนี้ปัญหานึงอีกวันก็อีกปัญหา อย่างFeel ที่ทำอยู่ออฟฟิศ ปัญหาบางอันเราทิ้งมันได้ ไม่แคร์ แต่พอมาทำเอง มันไม่ได้ อุดมคติมันเปลี่ยน คือถ้าเราไม่ทำตรงนี้ คนที่ต้องทำเนี่ยมันมีแค่นี้ ทำไมไม่ช่วยเค้า หรือบางอันมันสุดความสามารถ เราก็ต้องแบบ เฮ้ย...มีอะไรที่เราแบ่งมาได้ไหม เราช่วยได้” (เอ็ม)

นอกจากเรื่องการจัดการบริหารองค์กรออกแบบฯทั้งรายได้และบุคคลในการทำงานแล้วนั้น นักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่เก็บเกี่ยวประสบการณ์การทำงานในธุรกิจรับจ้างการออกแบบฯ และได้เข้าใจถึงรูปแบบของธุรกิจประเภทนี้ว่าต้องเข้าใจหัวใจของลูกค้าเป็นหลัก เนื่องจากงานบริการด้านการออกแบบฯนั้นเป็นการออกแบบเพื่อธุรกิจของลูกค้าไม่ใช่การออกแบบฯเพื่อความต้องการของตนเอง แม้ว่านักออกแบบฯเป็นวิชาชีพที่มีความเป็นตัวของตัวเองสูง แต่เมื่อเป็นธุรกิจรูปแบบนี้จะเอาแต่ใจตนเองไม่ได้ ซึ่งการทำงานระหว่างวิชาชีพทำให้ได้รับการถ่ายทอดในการบริหารองค์กรให้สัมพันธ์กับความต้องการข้อลูกค้า

“เรื่องมุมมองอะนะ บางทีเราว่าสวยแล้วนะ แต่ลูกค้าบอกว่าไม่ เฮ้ย...ทำไมไม่เอาแบบนี้วะ แต่ต้องยอมรับนะเราไม่ใช่คนตัดสินใจไง เราทำ Design Service เราขายงานเค้ามันก็ต้องตามใจเค้า แต่เราก็คิดว่าได้เสนอสิ่งที่ดีที่สุดแล้วเค้าว่าไม่ใช่ก็ไม่เป็นไร ไม่ได้ว่าเค้านะ เราคิดว่าเค้าอาจจะมีมุมมองไรที่เราไม่รู้ไง เราก็มีมุมมองของเรา” (พี่ดิน)

นอกจากนี้นักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งมีประสบการณ์ทำงานจากองค์กรเดิมที่เคยร่วมงานด้วย โดยรูปแบบการรับงานขององค์กรของนักออกแบบฯท่านนี้ ในยุคนั้นเป็นรูปแบบที่รับงานทุกระดับไม่ว่าเป็นงานใหญ่หรือเล็กงานยากหรือง่าย แต่นักออกแบบฯท่านนี้มองว่าการทำงานที่ต่างระดับกันนั้นใช้เวลาและแรงงาน ความสามารถในการทำงานไม่ต่างกัน ซึ่งไม่มีความเป็นมาตรฐาน

“เราเป็นองค์กรที่แบบก็มีงานสองแสนสมัยก่อนนะ กับอีกงานนึงสองหมื่นแต่เหนื่อยเท่ากัน เราก็แบบทำไมเราไม่ Set องค์กรให้มีมาตรฐาน” (พี่ไผ่)

โดยรูปแบบในรับงานขององค์กรในเวลานั้นเป็นรูปแบบที่ไม่เลือกระดับของงานและเน้นการรับงานให้มากเพื่อจะมีรายได้ให้พอเพื่อหล่อเลี้ยงองค์กร โดยงานไม่มีความสัมพันธ์กับจำนวนของคน และงานทุกงานนั้นแทบทำไม่ทันเวลาและต้องรุมช่วยกันทำงานในทุกครั้งที่ถึงเวลาใกล้ส่งงาน

สมัยก่อนงานมันเยอะแบบเอ็งเอาไปคนละ 5งาน แล้วก็มานั่งคนเดียวทำไป 5 งาน พอจุดนึงมันไปไม่รอด งานช้า พอถึงวันนึงพี่ๆทุกคนมาลงแขกไล่ปิดกันทีละ Job” (พี่ไผ่)

ช่วงเวลาของการทำงานอย่างร้อนรนเพื่อปิดงานเหล่านั้นให้ทันเวลาที่นัดหมายลูกค้าไว้มีรูปแบบที่ช่วยเหลือกันนั้นทำให้ได้เรียนรู้ว่ารูปแบบนี้มีประสิทธิภาพกว่าการรับงานมาก ๆและทำเพียงคนเดียว แต่ช่วงเวลานั้นองค์กรนี้ไม่สามารถทำงานน้อยได้เนื่องจากงานที่มีมูลค่ามากมีไม่เพียงพอจึงต้องรับงานที่มีมูลค่าน้อยแต่สะสมจำนวนงานให้มากเพื่อให้องค์กรสามารถดำรงอยู่ได้

“ปรากฏว่าวันนั้นมีความสุขมากที่มีคน 4 คนนั่งปิดงานJob เดียว มันเกิดความหลากหลาย มันน่าจะเป็นเรื่องของTeamwork ที่สำคัญ ในอดีตที่ผ่านมาคือ Business มันต้อง Run ไปได้ รับงานน้อยไม่ได้ มันต้องรับงานสองหมื่น แต่มีที 20 งาน แล้วมีคนทำงานอยู่ 4 คน แล้วรับไปคนละห้างาน สุดท้ายคนทำงานอะตาย” (พี่ไผ่)

โดยนักออกแบบฯท่านนี้ในช่วงเวลานั้นต้องการปรับเปลี่ยนการบริหารจัดการองค์กรให้เปลี่ยนไปในรูปแบบที่มองว่าดี คือ การรับงานน้อยลงโดยเลือกงานที่มีมูลค่ามากและใช้เวลาและบุคลากรที่มีร่วมกันทุ่มเทให้กับงานเพียงไม่กี่งานซึ่งจะทำให้งานเหล่านั้นมีประสิทธิผลมากขึ้น แต่ใช้เวลา และกำลังใกล้เคียงกัน แต่สร้างความสุขให้ทีมงานเพิ่มมากขึ้นจากการได้ทำงานร่วมกัน โดยความคิดนั้นขัดกับสิ่งที่องค์กรต้องการจึงทำให้นักออกแบบฯท่านนี้ตัดสินใจแยกทางกับองค์กรนั้น

“เราก็เลยพยายามรับงานใหญ่ที่เปิดโอกาสให้ทั้งสามสี่คนเข้าไปทำงานด้วยกัน จะได้พัฒนาคุณภาพของงานให้มันดีขึ้น วันนั้นทะเลาะวันนั้นเถียงกันเรื่อง ผมพยายามบอกว่ากัดฟันไม่รับงานเล็กได้ไหม รวมกำลังแล้วไปจับงานใหญ่ เหนื่อยเหมือนกัน แต่งานเหนื่อยแล้วมีความสุข เพราะเหนื่อยเป็นทีมก็เกิดการขัดกันผมเลยออกมา” (พี่ไผ่)

โดยปัจจุบันแม้จะมีองค์กรที่ทำงานตามรูปแบบที่ต้องการได้แล้วแต่นักออกแบบฯท่านนี้ได้เข้าใจรูปแบบการบริหารองค์กรในรูปแบบเดิมว่าในช่วงเวลานั้นรูปแบบในลักษณะกับสถานการณ์ที่เป็นอยู่ มีความเหมาะสมกันและยากที่จะเป็นอย่างที่อยากให้เป็นในเวลานั้น

“แต่พอมาถึงจุดเนี้ย มองย้อนกลับไปแล้วเข้าใจ เขาเป็นคนดูเรื่องการเงิน อันไหนมันมามันก็ต้องรับ ๆไว้ พอถึงเวลาจะเอาโปรเจ็คใหญ่เนี่ยมันไม่ได้มากันบ่อย ๆไง” (พี่ไผ่)

2.5) แนวโน้มของสังคม

เนื้อหาส่วนนี้เป็นส่วนหนึ่งที่นักออกแบบฯจำเป็นต้องเรียนรู้ตลอดเวลา ซึ่งในช่วงของการเรียนหรือการเริ่มต้นชีวิตการทำงานยังไม่เห็นความจำเป็น แต่ความเป็นจริงแล้วอย่างที่ผู้วิจัยได้กล่าวไปข้างต้นว่าวิชาชีพนี้อยู่กับการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ให้เหมาะสมกับความต้องการของผู้ใช้เป็นหลัก ซึ่งสังคมมีความเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว และถ้านักออกแบบฯไม่ติดตามความเป็นไปของสังคม แนวโน้มที่จะเกิดขึ้นในอนาคต จะมีเพียงประสบการณ์เดิมและสร้างสรรค์งานที่

ล้าสมัยไม่ทันต่อความต้องการของสังคมได้ เช่นกรณีของนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่มองว่าตนจำเป็นต้องรับการถ่ายทอดแนวโน้มที่ปรับเปลี่ยนอยู่ตลอดเวลาซึ่งเมื่อได้พบงานที่มีความแปลกใหม่ไม่เคยทำมาก่อนจึงจำเป็นต้องเรียนรู้ความเปลี่ยนแปลงเหล่านั้นเพื่อให้ทันกับงานใหม่ที่กำลังจะเข้ามาในอนาคต

“พอเวลามี Project แปลกใหม่เราจะได้เรียนรู้จากมันเพิ่มเรื่อย ๆ การคิดไรมันก็ไม่เหมือนกัน ทุกวันนี้เราคิดว่ายังไม่รู้ไรทั้งหมดหรอก ก็เรียนรู้อยู่ทุกวัน มันเหมือนความนิยมเหมือน Trend เหมือนกระแสที่ Update ตลอดถ้าจะก้าวให้ทันก็ต้องเรียนรู้อยู่เรื่อย ๆ” (พี่ดิน)

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านที่มองว่าการเรียนรู้แนวโน้มของสังคมนั้นมีความสำคัญต่อตนเอง โดยถ้าไม่ได้รับการถ่ายทอดในเรื่องนี้แล้วงานออกแบบอาจจะไม่สามารถได้รับการยอมรับงานสังคมในยุคที่กระแสสังคมเปลี่ยนไปอย่างรวดเร็ว

“ก็ต้องเรียนรู้เรื่อย ๆอะพี่ อย่างพวก Trend พวกอะไรต่าง ๆมันเปลี่ยนไปเรื่อย ๆใช่ปะ เราต้องตามมันให้ทันยุคนี้ต้องยังไงยุคนี้ต้องยังไง งานเราจะได้ไม่ตกยุค” (ซี)

นอกจากนี้กับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งมองว่าโลกนั้นมีความเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอการเรียนรู้เรื่องแนวโน้มของสังคมเป็นเรื่องที่สำคัญกับการทำงานในวิชาชีพนี้และนักออกแบบฯท่านนี้ได้รับการถ่ายทอดจากการใช้ชีวิตในสังคมที่ได้พบปะกิจกรรม สถานการณ์ หรือผู้คนมากมายหลายแบบและมองว่าเป็นการศึกษาความต้องการของผู้บริโภค ซึ่งในสมัยก่อนจะสนใจมุมมองของการออกแบบฯมากกว่ามุมมองจากผู้บริโภค

“ก็เรียนรู้จากชีวิตประจำวันได้เลย สังคมมันเปลี่ยนตลอด เจออะไร เจอคนหลาย ๆ แบบ เราก็เรียนรู้ได้ มันอยู่ที่ว่าจะมองในแง่ไหน แค่นั้นเอง เมื่อก่อนเราเป็นมุมมองของเด็กเรียนดีไซน์ ตอนนี้ต้องมีมุมมองของผู้บริโภค โลกเปลี่ยนไปยังไง ผู้บริโภคต้องการอะไร เราต้องรู้” (พี่ป่าน)

โดยนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งได้เล่าถึงบรรยากาศที่มองเห็นถึงความสำคัญกับการเรียนรู้แนวโน้มการเปลี่ยนไปของสังคม โดยพยายามเรียนรู้สิ่งเหล่านี้จากหนังสือพิมพ์ที่ให้ข่าวสารในสังคมและเมื่อพบเจอเรื่องที่น่าสนใจเป็นประโยชน์ต่อทีมออกแบบ จะคอยนำมาแบ่งปันให้กับทีม

“แต่พอมาถึงจุดนึง บรรยากาศตอนนี้เวลาทำงานเนี่ยที่มันสนุกก็คือว่า ทุกวันเวลาผมกลับบ้านผมต้องอ่านกรุงเทพธุรกิจ เจออะไรน่าสนใจแล้วก็จะสแกน เวลาทำProject ผมก็เนี่ยพวกทีมงานเช้า ๆยังไม่ต้องเริ่มงานหรอก มานั่งกินกาแฟเปิดหนังสือพิมพ์อ่านก่อน อย่าหาแต่เรื่องดีไซน์” (พี่ไผ่)

ซึ่งในอดีตเมื่อมองย้อนกลับไปโลกของการเรียนรู้เป็นการมุ่งประเด็นในการศึกษาเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบฯมากเกินไปซึ่งทำให้มุมมองในการออกแบบฯไม่กว้างพอเหมือนในปัจจุบัน

“สมัยเราเรียนเราเป็นแบบนั้น นั่นคือเหตุผลที่เราซื้อหนังสือแบบเราอ่านหนังสือพวก Annual Product ซื้อหนังสือโมโน เพราะเราดูแต่ดีไซน์ โลกมันแคบไป” (พี่ไผ่)

โดยเมื่อนักออกแบบฯท่านนี้นำความรู้เกี่ยวกับแนวโน้มของสังคมมาประยุกต์ใช้กับการทำงานให้ลูกค้าก็สามารถแสดงถึงผลสำเร็จของเนื้อหาที่มีประโยชน์มากต่องานออกแบบฯที่ทำขึ้นเพื่อขายในอนาคตและประสบความสำเร็จตามที่ตนเองและทีมงานได้คาดการณ์เอาไว้ จึงสร้างความพึงพอใจให้กับลูกค้าเป็นอย่างมาก

“อย่างเมื่อวานผมเพิ่งประชุมเรื่องแนวโน้มในอนาคต ข้อมูลที่เราได้มามีคนเขียนเป็นข้อมูลของปีนี้ ทีมเราเจอตั้งแต่ปี2009 เป็นเรื่อง Lifestyle ก็เป็นเรื่องที่ภูมิใจ ลูกค้าที่ทำงานกับเราตั้งแต่ปี2009พอมาเจอก็บอกโห You มันเจ๋ง You Predict ได้ ถามว่าตอนทำมั่นใจแค่ไหนไม่มั่นใจหรอกเพราะเป็นเรื่องอนาคต แต่ข้อมูลที่มีในมือมันทำให้พูดออกไปอย่างนี้” (พี่ไผ่)

2.6) การใช้ชีวิตในการทำงาน

การทำงานได้ดีมีประสิทธิภาพนั้นเป็นสิ่งที่นักออกแบบฯทุกคนต้องการ แต่ในอีกด้านหนึ่งรูปแบบการใช้ชีวิตก็เป็นส่วนหนึ่งที่นักออกแบบฯต้องได้รับการถ่ายทอดเพื่อให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ในวิชาชีพได้ เนื่องจากชีวิตของวิชาชีพนี้ในการทำงานมีรูปแบบที่แตกต่างไปจากวิชาชีพอื่น ในช่วงระหว่างการทำงานจำเป็นต้องเรียนรู้วิถีชีวิตในการทำงาน การปฏิบัติตน เพื่อให้เหมาะสมกับการทำงานในวิชาชีพ เช่นในกรณีของนักออกแบบฯที่ได้รับการถ่ายทอดในการใช้ชีวิตการทำงานจากเจ้านายว่าการทำงานไม่จำเป็นต้องทุ่มเทเวลาทั้งหมดในชีวิตให้กับงาน

“วิธีใช้ชีวิตก็เป็นส่วนหนึ่ง คือแกไม่ใช่คนบ้างานอ่ะ เค้าเป็นแบบมาทำงานกัน 9 โมง เก้าโมงครึ่ง เราเลิกกัน6โมง 6โมงครึ่งก็กลับบ้าน คือตอนเย็นก็เข้าโหมด Relax แล้วอ่ะ แต่เราจะพยายามทำงานให้ได้ Productivity ที่สูง ในช่วงเวลาที่เราอยู่ออฟฟิศ แล้วเลิกเป็นเลิก เป็นอีกส่วนที่มันBuild ผม เอ่อถึงตอนนี้ผมก็ทำงานด้วยวิธีแบบนี้”(พี่ปอ)

โดยนักออกแบบฯท่านนี้ยังได้รับการถ่ายทอดการใช้ชีวิตในการทำงานจากเพื่อนนักออกแบบฯที่ในช่วงเวลานั้นทำงานต่างองค์กรกัน และได้นำวิถีการใช้ชีวิตของเพื่อนมาเปรียบเทียบกับการใช้ชีวิตของเจ้านาย และมองว่าการใช้ชีวิตในรูปแบบของเพื่อนเป็นรูปแบบที่ไม่ต้องการ

“คือสมัยที่ผมเห็นเพื่อนไปทำงานใหม่ๆ คือมันจะมีอาการค้างออฟฟิศบ่อยมากไง ขอผมนี่ไม่เคยเลย เคยอยู่ดึกที่สุดที่ต้องทำงานให้เสร็จอ่ะ คือเที่ยงคืน 1 ครั้ง ในสองปีนั้น คือผมว่ามันบ้างานเกินไปนะ” (พี่ปอ)

จากข้อมูลข้างต้นเห็นได้ว่าเนื้อหาในการถ่ายทอดในช่วงเวลานี้เริ่มมีลักษณะที่ขยายขอบเขตในการถ่ายทอดกว้างไปจากเนื้อหาในช่วงก่อนหน้านี้ที่มุ่งเน้นวัตถุประสงค์ไปในทิศทางของการฝึกพื้นฐานในการทำงานให้กับนักออกแบบฯซึ่งยังไม่เคยทำงานมาก่อน โดยเมื่อนักออกแบบฯได้รับการถ่ายทอดพื้นฐานและสามารถทำงานได้ในระดับหนึ่งแล้วได้เริ่มเพิ่มพูนหาความรู้ในด้านอื่นๆที่เป็นเหมือนส่วนประกอบที่ยังขาดและเป็นประโยชน์ที่เสริมให้งานออกแบบของตนเองดีกว่าเดิม แต่เนื้อหาเกี่ยวกับทักษะในการออกแบบหรือแนวความคิด ยังคงต้องรับการถ่ายทอดอยู่ตลอดเวลาในชีวิตของการทำงานขนานกันไป โดยเนื้อหาในช่วงนี้ต่างก็มีกลวิธีในการถ่ายทอดที่สำคัญแตกต่างกันไป

3) กลวิธีในการถ่ายทอดฯในช่วงการทำงานในระหว่างวิชาชีพ

ช่วงการทำงานในระหว่างวิชาชีพของนักออกแบบฯ นั้นนักออกแบบฯได้รับการถ่ายทอดเนื้อหาที่มีความแตกต่างไปจากช่วงอื่นๆที่ผ่านมา จึงทำให้กลวิธีในการถ่ายทอดบางกลวิธีก็มีความแตกต่างออกไปด้วยเช่นกันดังนี้

3.1) การเรียนรู้ผ่านการทำงานของผู้อื่น

กลวิธีนี้เป็นวิธีการถ่ายทอดที่ได้เห็นงานของนักออกแบบฯท่านอื่นทั้งเพื่อนร่วมงาน เพื่อนนักออกแบบฯ รวมถึงนักออกแบบฯในประเทศไทยและที่มีชื่อเสียงโลกนี้ โดยนักออกแบบฯได้รับการถ่ายทอดผ่านงานที่ผู้อื่นได้ทำและนำแนวคิด เทคนิควิธีต่างๆมาประยุกต์ใช้กับงานของตนเอง เช่นนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่ได้รับการถ่ายทอดเนื้อหาทางด้านแนวคิดในการออกแบบจากการบรรยายของนักออกแบบฯที่มีชื่อเสียงในระดับนานาชาติจากการเข้าร่วมงานสัมมนาในครั้งนั้น

“ก็มีไปงานสัมมนาที่ TCDC เค้าก็จะเชิญ Designer ดังๆมาพูด เอางานมาโชว์ เราก็ได้เห็นแนวคิดที่มาของงานของเค้า บางงานมันก็เจ๋งดีนะ” (ซี)

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่ได้รับการถ่ายทอดจากการมองหาแนวคิดในงานของนักออกแบบฯท่านอื่นเพื่อเป็นฐานของความรู้ในการทำงานที่ได้รับมอบหมายมาทุกครั้ง เพื่อให้สามารถออกแบบผลิตภัณฑ์ต่างๆเหมาะสมกับความเป็นไปได้และความต้องการในแต่ละยุคสมัยที่เปลี่ยนไป สามารถตามทันกับสังคม เทคนิควิธีในการผลิต รวมถึงเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงไปเพื่อให้งานออกแบบมีประสิทธิภาพสูงสุด

“มันก็คือ ถ้า Shortcut เลยก็จาก Project นี่แหละว่าตอนนี้เค้าทำไรกัน อย่างจะออกแบบขวดสักขวดเนี่ยเราก็ต้องรู้ว่าทุกวันนี้เป็นยังไง ใครทำไรกันบ้าง เค้าไปถึงไหนบ้าง มีวิธีการผลิตแบบไหนไปถึงไหนแล้วเราก็ต้องรู้เพื่อจะได้ออกแบบงานเราให้ที่ที่สุด ไม่ซ้ำใคร” (พี่ดิน)

นอกจากนี้นักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งยังได้รับการถ่ายทอดทักษะในการทำงานจากการเห็นการทำงานของเพื่อนร่วมงานซึ่งต่างคนต่างทุ่มเทและพยายามโชว์ศักยภาพของตนเองออกมา โดยนักออกแบบฯท่านนี้ ไม่เคยมีทักษะและรูปแบบการทำงานแบบนี้มาก่อน และเมื่อได้เห็นรูปแบบการทำงานของเพื่อนร่วมงาน จึงเข้าใจถึงทักษะที่ได้รับการยอมรับในองค์กร และพยายามพัฒนาตนเองให้มีประสิทธิภาพตามที่เพื่อนร่วมงานทำกัน

“ตอนสร้าง Design ในการสาด Design คุณจะเห็นแล้วว่ามัน โชว์ Pow กันทุกคุณฮึๆๆ มันนรกอะ สัปดาห์นรกอะ ถ้าเกิดว่าคุณอ่อนด้อยจริงๆนี่ภาพมันกากมากๆ ฮ่าๆๆ ระดับเทพๆมันสุดยอดเพราะฉะนั้นเนี่ยแต่ละคนเนี่ยทุกคนต้องผลักดันงานตัวเอง” (พี่ไม้)

มากกว่านั้นนักออกแบบฯท่านนี้ยังได้รับการถ่ายทอดจากการเห็นงานของเพื่อนร่วมงานในแผนกอื่นโดยการได้รับอนุญาตให้เข้าชมกระบวนการทำงานตามแผนกต่างๆและมองว่ากลวิธีนี้ทำให้ได้แนวคิด ความรู้ ทักษะในการทำงานจากหลายแผนกที่ได้รับชมการทำงานในครั้งนั้น

ได้ไปยืนมองด้วยความที่เราเป็นต่างชาติเนี่ยคนญี่ปุ่นเองเค้าจะไม่ไปยืนมองงานหรอก แต่เราเนี่ยไปมองได้เพราะเค้าเห็นว่าเราเป็นเด็กที่เข้ามา Training ใจแต่ละคนเค้าก็จะมีแต่ให้ความรู้เข้าไปแต่ละที่ก็จะได้ทักษะ ไอเดียของแต่ละคน” (พี่ไม้)

นักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งยังได้รับการถ่ายทอดเนื้อหาเกี่ยวกับกระบวนการทำงานออกแบบฯในรูปแบบใหม่จากนักออกแบบฯรุ่นใหม่ที่จ้างเข้ามาทำงานให้ โดยเป็นกระบวนการที่ไม่เคยได้รับการถ่ายทอดมาก่อนจากที่ไหน และได้เห็นข้อดีของกระบวนการนี้ที่มีการหาข้อมูลมารองรับเพื่อเป็นเหตุผลในการออกแบบฯ และได้นำข้อดีของการทำงานในรูปแบบนั้นมาประยุกต์ใช้กับตนเอง

“ยุคแรกเนี่ยผมจ้างเด็กบางมด ก็เค้าจะทำ Research ก็ทั้งฝึกด้วย แล้วจ้างด้วยคือเค้ามีเหตุผลในการทำงาน คือ การลำดับความคิดดี การหาเหตุผลในการSupport Idea ดี ตั้งแต่นั้นมาผมก็ลองคิดแบบนั้นดูบ้าง” (พี่แก้ว)

3.2) การเรียนรู้จากข้อผิดพลาด

เป็นกลวิธีที่ได้รับการถ่ายทอดจากการพบข้อผิดพลาดที่เกิดจากการทำงานของตนเอง และผู้อื่น ซึ่งแน่นอนว่าการทำงานบางอย่างของบุคคลไม่ว่าวิชาชีพไหนนั้นย่อมมีบาง

ขั้นตอนที่ไม่เคยทำมาก่อน จึงง่ายต่อการเกิดข้อผิดพลาด เปรียบเสมือนการได้รับบทเรียนที่ไม่ดีจากการทำงานและเก็บแง่คิดจากประสบการณ์ที่ผิดพลาดมาปรับปรุงให้การทำงานของตนเองพัฒนาขึ้นให้ดีกว่าเดิม ซึ่งนักออกแบบฯหลายท่านในช่วงระหว่างการทำงานในวิชาชีพที่ไม่ค่อยมีตัวแทนในการถ่ายทอดอย่างเหมือนช่วงเรียนในมหาวิทยาลัยและช่วงเริ่มต้นของการทำงานต้องอาศัยการถ่ายทอดจากบทเรียนจากข้อผิดพลาดนี้ เช่นกรณีของนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่ไม่เคยมีความรู้กับการเปิดองค์กรออกแบบฯของตนเองเนื่องจากทำงานในบทบาทของลูกจ้างมาตลอด ซึ่งการเริ่มต้นทำงานในครั้งนั้นทำให้ได้รับการถ่ายทอดจากบทเรียนเกี่ยวกับการบริหารองค์กรที่ไม่ใช่เรื่องง่ายในการหารายได้ให้สัมพันธ์กับรายจ่ายขององค์กร

> *“อยากเป็นเจ้านายของตัวเอง ทุกอย่างก็ทำเอง แต่พอมาเป็นเจ้านายแล้วเนี่ย มันทำให้เรารู้ว่า ชีวิตเราต้องรับผิดชอบคน อย่างคน10 คน คุณจะรู้เลยว่า ต้องมานั่งคิดว่าเดือนนี้ลูกน้องต้องได้ตังค์ แต่เราไม่ได้ตังค์ไม่เป็นไร เดือนนึงมีงานสามแสนนี่โคตรเยอะเลย แต่หมดเร็วมาก สุดท้ายก็หมดอะ” (พี่ไม้)*

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่มีโอกาสในการทำงานในบทบาทของเจ้าขององค์กรของตนเองและได้รับการถ่ายทอดเกี่ยวกับองค์ประกอบในการสร้างองค์กรออกแบบฯว่าจำเป็นต้องประกอบไปด้วยอะไรบ้างจากกการพบอุปสรรคและข้อผิดพลาดในการก่อตั้งองค์กรในช่วงเริ่มต้นว่าทำไมผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบขายไม่ดีในตลาด ซึ่งได้พบว่าปัจจัยแค่ความรู้ด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ด้านเดียวไม่เพียงพอต่อการทำให้ผลิตภัณฑ์ประสบความสำเร็จได้ ยังต้องมีปัจจัยด้านการตลาด การออกแบบบรรจุภัณฑ์ การออกแบบเรขศิลป์ ฯลฯ

> *“เช่น บางCase ที่ทำออกไป ทำวิทยุเนี่ยอยู่ได้แปปเดียวก็ fade ออกไปขายไม่ได้ ช่วงนั้นผมก็เลยเริ่มศึกษาปัจจัยในการซื้อของผู้บริโภคคืออะไร ก็เริ่มมีความรู้มากขึ้นว่า Product อย่างเดียวมันไม่สามารถทำให้คนซื้อ มันมีเรื่อง Branding Environment ของมัน Story ของมัน Packaging ทั้งหมดมันต้องเกื้อกัน” (พี่โฟม)*

จากข้อผิดพลาดที่ได้รับการถ่ายทอดในช่วงเวลานั้นทำให้นักออกแบบฯท่านนี้ พยายามพัฒนาองค์กรออกแบบฯให้ดีขึ้นเพื่อสร้างความสำเร็จสู่ผลิตภัณฑ์ ด้วยการรวบรวมเพื่อนในสาขาต่างๆมาทำงานร่วมกันเพื่อก่อตั้งองค์กรใหม่ให้สมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น

> *“ คราวนี้ก็เริ่มแต่เดิมเนี่ยงาน Graphic เราพอทำได้แหละแต่ไม่เก่งหรอก ก็เลยคิดว่าจำเป็นแล้วละที่จะต้องมีคนที่เก่งๆด้าน Graphic ก็มีเพื่อนที่เก่ง Graphic เปิดบริษัทอยู่ก็เลยชวนมาหุ้นกัน ก็ตั้งบริษัทใหม่ขึ้นมา” (พี่โฟม)*

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่เมื่อจัดตั้งองค์กรออกแบบฯของตนเองและไม่เคยมีประสบการณ์ในการบริหารองค์กรออกแบบฯ และได้รับการถ่ายทอดจากประสบการณ์ของเพื่อนร่วมงานที่เคยทำงานอยู่ในองค์กรออกแบบฯ ซึ่งเพื่อนร่วมงานเคยเห็นข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นในองค์กรที่เคยทำงานและนำมาแบ่งปันในช่วงที่ก่อตั้งองค์กรไปด้วยกัน

"อย่างเพื่อนผมคนนี้ เค้าเคยทำอยู่เค้าก็จะบอกเราว่า มันมีอะที่เขาทำ อะไรที่เขาไม่ทำ พี่คนนั้นเค้าทำแบบนี้นะ พี่คนนี้ไม่ทำแบบนี้นะเค้าก็มาแชร์ให้เราฟังว่าถ้าเป็นพวกพี่เค้าจะทำแบบนี้นะ" (พี่ป่าน)

3.3) การแลกเปลี่ยนความคิดร่วมกัน

เป็นกลวิธีของการเรียนรู้ร่วมกัน ผ่านการแลกเปลี่ยนความคิดซึ่งได้จากการระดมสมองแลกเปลี่ยนแนวคิดจากผู้อื่นเพื่อให้เห็นจุดดีจุดอ่อนของงานที่ได้ออกแบบซึ่งขั้นตอนนี้แฝงด้วยการถ่ายทอดที่นักออกแบบฯได้รับแนวคิดใหม่ที่อาจไม่เคยรู้ ไม่เคยคิดมาก่อน โดยกลวิธีนี้จำเป็นต้องตัดอคติของตนเองออกไปจากการแลกเปลี่ยนความรู้ เนื่องจากบางครั้งเป็นการพูดถึงข้อเสียของงานที่ตนออกแบบฯซึ่งถ้ามีอคติจะทำให้ไม่รับพิจารณาความคิดเห็นของผู้อื่นเพื่อมาปรับปรุงงานและความคิดของตนให้ดีขึ้น เช่นนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่ได้รับการถ่ายทอดแนวคิดในการออกแบบฯผ่านการระดมสมองและแลกเปลี่ยนแนวคิดจากการทำงานร่วมกันกับเพื่อนนักออกแบบฯ 20 ท่าน

"ตอนแรกอยู่ในทีมญี่ปุ่น ก็เค้าก็จะแบ่งทีมสองทีม ทีมยุโรปกะทีมเอเชีย เราก็อยู่ในทีมเอเชียก่อน ก็ทำ Styling รถข้างนอก ทำก็เหมือนเงี่ยเวลา Brainstorm กันก็ Designer 20 คนก็มานั่งเสร็จแล้วคุณก็เขียนแล้วก็ยิงขึ้นกำแพงต่างคนก็ต่างPresent แลกเปลี่ยนความคิดกัน วันนึงคุณก็สาดรูปเต็มกำแพงถ้าไม่ใช่ก็รื้อออก" (พี่ไม้)

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่ตนเองและคนในองค์กรได้รับการถ่ายทอดทักษะการทำงานที่แต่ละคนไม่มีจากการแลกเปลี่ยนความคิด ความรู้ ความสามารถซึ่งนักออกแบบฯท่านนี้มองว่านอกจากเป็นประโยชน์ที่ทำให้องค์กรประสบความสำเร็จ และทำให้เหล่านักออกแบบฯทุกคนในองค์กรได้รับการถ่ายทอดเนื้อหาที่ไม่เคยรู้ให้มีประสบการณ์ที่มากขึ้นกว่าเดิม

"เฟืองมันต้องขบกัน ไม่ขบกันมันหมุนไม่ได้ ผมมีดีอะไร เขามีดีอะไรมาแชร์กัน ถ้าบอกว่าวันนี้มาได้ขนาดนี้เป็นเพราะผมหรอ...ไม่ใช่ เขาก็มีSkill Base ไม่มี Research Base แต่ถ้าเรื่อง Skill การผลิตเนี่ยก็ต้องถามเขา เขาเองก็ต้องฟังคนทำ Research ด้วย มันก็เลยเป็นเรื่องของTeamwork ไอนี่ก็เลยเป็นเรื่องสำคัญที่เราเรียนรู้กัน" (พี่ไผ่)

นอกจากกลวิธีนี้จะใช้ในการเรียนรู้กับเพื่อนร่วมงานในองค์กรยังใช้ในการเรียนรู้กับเพื่อนนักออกแบบฯที่ไม่ได้อยู่ในองค์กรเดียวกันอีกด้วย เช่นนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่เมื่อพบปะกับเพื่อนนักออกแบบฯที่เรียนร่วมกันสมัยอุดมศึกษาก็ไม่พลาดที่จะมีช่วงเวลาการแลกเปลี่ยนความคิดของกันและกันต่องานที่ทำอยู่ ซึ่งทำให้ได้แนวคิดใหม่จากเพื่อนในสถานการณ์นั้น

“มันเอางานมาให้ดูเราก็ติมันบ้างว่าเฮ้ย...น่าจะเป็นอย่างนี้ดีไหมวะ บางทีเราก็เอางานเราให้มันดูว่าเป็นไง มันก็เป็นการคุยนอกรอบคุยเล่นๆมากกว่า” (พี่ดิน)

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่ได้รับการถ่ายทอดจากนักออกแบบฯรุ่นใหม่ที่เข้ามาทำงานร่วมกันผ่านกลวิธีในการแลกเปลี่ยนความคิด โดยกลวิธีนี้ต้องขจัดอคติระหว่างความเป็นผู้ใหญ่ที่มีประสบการณ์ในการทำงานมานานกับเด็กนักออกแบบฯรุ่นใหม่ที่ยังมีประสบการณ์ในการทำงานน้อย กล่าวคือนักออกแบบฯควรมองว่านักออกแบบฯรุ่นใหม่มีแนวความคิดที่น่าสนใจแม้จะเป็นแนวคิดที่ไม่ได้ผ่านการกลั่นกรองจากประสบการณ์อันมากมาย และแนวคิดเหล่านี้ก็เป็นสิ่งที่นักออกแบบฯก็ไม่สามารถคิดได้เช่นกัน เช่นนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่ทำงานร่วมกันในโครงการที่มอบหมายให้กับนักออกแบบฯรุ่นใหม่และได้แลกเปลี่ยนมุมมองที่นักออกแบบฯทั้งสองรุ่นมองต่างกันในงานเดียวกัน และสามารถเติมเต็มในสิ่งที่คิดไม่ถึง

“ก็มีทั้งสองอย่าง ให้ทั้ง Project บางทีก็มีให้พวก Vision เรียนรู้ธรรมดา มันมีมิติของการเรียนรู้ หลายประเภท บางทีสมมติว่าโยน Project ให้มันไป มันคือการให้นั่งคุยกันในมุมมองที่แตกต่าง คือ ผมเป็นผู้ใหญ่ผมจะมองอีกอย่างหนึ่ง เด็กก็มองอีกอย่าง มันมีน้ำหนักมากน้อยยังไง มันทำให้เราฉุกคิดขึ้นมาได้” (พี่ไม้)

นักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งได้มองเห็นถึงประโยชน์ของการถ่ายทอดผ่านกลวิธีนี้จึงจัดให้มีการพูดคุยแลกเปลี่ยนความรู้ที่ตนเองและเพื่อนร่วมงาน รวมถึงนักออกแบบฯรุ่นใหม่ ได้เรียนรู้จากแหล่งอื่นอื่นนอกเหนือจากในองค์กรทุกสัปดาห์ของการทำงาน เพื่อให้เกิดการปลูกฝังการเรียนรู้ร่วมกันและเป็นการพัฒนาศักยภาพของนักออกแบบฯในองค์กร ในทางกลับกันก็ได้รับการถ่ายทอดจากสถานการณ์นี้เช่นกัน

“ก็ต้องพูดคุยกันอยู่เรื่อยๆเวลามีพวกสัมมนาอะไรก็ให้ไปฟังบ้าง มีอะไรสัมมนาดีๆก็มาเล่าให้ฟัง ถ้าเค้าไม่ได้ไปพี่ไปก็จะกลับมาแล้วก็เล่าคือทุกอาทิตย์อะ จะต้องจะต้องมีมาคุยตลอดเขาก็ได้เรียนรู้จากคนอื่น พี่ก็ได้เรียนรู้จากนักออกแบบฯ มุสลิมยังละหมาด 5 ครั้งเลย คริสต์ก็เข้าโบสถ์ทุกวันอาทิตย์เราก็ต้องปลูกฝังอยู่เรื่อยๆ” (พี่ป่าน)

เห็นได้ว่ากลวิธีที่ใช้ในการถ่ายทอดนั้นเป็นกลวิธีที่อาศัยการขวนขวายของนักออกแบบฯเอง เป็นหลักในเรียนรู้ไขว้คว้าหาประสบการณ์จากการทำงานจำนวนมาก และศึกษางานจากผู้อื่นที่มีประสบการณ์มากกว่าเพื่อเก็บเป็นประสบการณ์ให้สามารถทำงานได้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ซึ่งกลวิธีในการถ่ายทอดในช่วงเวลานี้มีความสัมพันธ์กับตัวแทนในการถ่ายทอดที่ไม่ได้เป็นตัวแทนที่จัดตั้งมาเพื่อถ่ายทอด เนื่องจากเป็นการถ่ายทอดที่ไม่ได้เกิดจากการบังคับให้เรียนรู้ แต่เป็นการเรียนรู้ที่แทรกซึมอยู่การทำงานและชีวิตประจำวันของนักออกแบบฯ

ช่วงเวลาของการถ่ายทอดในช่วงระหว่างวิชาชีพนั้นมีการถ่ายทอดแบ่งออกเป็นสองช่วงเวลาคือ การถ่ายทอดในช่วงเริ่มต้นของวิชาชีพ ซึ่งเป็นการเริ่มต้นเข้าสู่วิชาชีพและเป็นบรรยากาศการทำงานที่นักออกแบบฯใฝ่ฝันมาก่อนหน้านี้ ซึ่งในช่วงนี้นักออกแบบฯได้รับการถ่ายทอดจากกลุ่มตัวแทนที่มีอิทธิพลในการถ่ายทอดเนื้อหามากมายเพื่อให้สามารถดำรงตนอยู่ในการทำงานในกลุ่มวิชาชีพต่อไปได้ และเมื่อนักออกแบบฯสามารถผ่านช่วงการเริ่มต้นที่เป็นการทดสอบความสามารถ เวลาหลังจากนี้เป็นช่วงเวลาของการถ่ายทอดในช่วงระหว่างการทำงานในวิชาชีพที่นักออกแบบฯเข้าทำงานอยู่ในกลุ่มวิชาชีพเป็นเวลานานและยังไม่ออกจากกลุ่มวิชาชีพ ช่วงนี้นักออกแบบฯได้เรียนรู้เนื้อหาที่มีความกว้างออกไป ซึ่งเป็นเนื้อหาที่สามารถนำมาเสริมให้งานออกแบบฯมีประสิทธิผลมากยิ่งขึ้น ซึ่งรูปแบบกลวิธีการถ่ายทอดในช่วงเวลานี้พัฒนาเปลี่ยนแปลงไปโดยจำเป็นต้องอาศัยความมุ่งมั่นตั้งใจใฝ่รู้ในการเสาะหาความรู้ที่หลากหลายเข้ามาประดับตนเพื่อก้าวสู่การเป็นนักออกแบบฯมืออาชีพในอนาคต

หลังจากช่วงการทำงานในวิชาชีพมานานนักออกแบบฯได้รับการถ่ายทอดและเรียนรู้เนื้อหาต่างๆ มากมาย และสามารถทำงานอยู่ในวิชาชีพนี้อย่างเป็นมืออาชีพ ซึ่งช่วงเวลาที่ผ่านมาไม่ว่านักออกแบบฯจะพบกับอุปสรรคและบทเรียนที่ดีหรือไม่จากการทำงานในวิชาชีพนี้ แต่นักออกแบบฯยังเลือกดำเนินชีวิตการทำงานอยู่ในวิชาชีพนี้จนถึงปัจจุบัน โดยในหัวข้อถัดไปผู้วิจัยนำเสนอเรื่องราวในช่วงมั่นคงเชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพ

ส่วนที่ 4 เรื่องราวในระยะมั่นคงเชิงวิชาชีพ

เรื่องราวในช่วงนี้เป็นช่วงเวลาหลังจากที่นักออกแบบฯผ่านการถูกถ่ายทอดเนื้อหามากมายเพื่อการทำงานในวิชาชีพได้อย่างมีประสิทธิภาพมาเป็นระยะเวลานาน จนสามารถพัฒนาตนสู่ความเป็นมืออาชีพ และมีความมั่นคงเชิงวิชาชีพโดยได้รับการยอมรับจากตนเองและสังคมมีความพึงพอใจในงานที่ทำจนเกิดความผูกพันกับวิชาชีพของตนและมีความยึดมั่นในวิชาชีพไม่เปลี่ยนตนเองไปทำงานในวิชาชีพอื่นและพยายามรักษางานที่เหมาะสมกับตนไว้ โดยในช่วงนี้ผู้วิจัยแบ่งการนำเสนอผลการวิเคราะห์ออกเป็นสามส่วนได้แก่ ส่วนที่ 1 ลักษณะของความมั่นคงเชิงวิชาชีพ ส่วนที่ 2 เงื่อนไขของความมั่นคงเชิงวิชาชีพ และส่วนที่ 3 ผลของการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ตอนที่ 4.1 ลักษณะของความมั่นคงเชิงวิชาชีพ

ลักษณะของความมั่นคงเชิงวิชาชีพของแต่ละวิชาชีพนั้นมีความแตกต่างกันออกไปตามบริบทและมุมมองของผู้ประกอบวิชาชีพนั้น บางคนมองว่าความมั่นคงเชิงวิชาชีพเกิดจาก ความร่ำรวย มีทรัพย์สินมากมายเหลือใช้ แต่บางคนมองว่าความมั่นคงเชิงวิชาชีพเกิดจากการมีเงินแค่พอประมานแต่เลือกตีความความมั่นคงจากความสุขที่ได้ทำสิ่งที่ตนเองรักก็พอ โดยนักออกแบบฯเองก็มีมุมมองของตนเองที่สามารถอธิบายถึงความมั่นคงเชิงวิชาชีพของตนเองที่แตกต่างออกไปจากวิชาชีพอื่น ซึ่ง ลักษณะของความมั่นคงเชิงวิชาชีพของนักออกแบบฯสามารถแบ่งได้เป็นความมั่นคง 3 ลักษณะ คือ ความมั่นคงด้านจิตใจ ความมั่นคงในการทำงาน และความมั่นคงด้านวัตถุ

1) ความมั่นคงด้านจิตใจ

เมื่อพูดถึงความมั่นคงของวิชาชีพนี้นักออกแบบฯส่วนใหญ่มองถึงลักษณะของความมั่นคงที่เป็นเรื่องของจิตใจ เป็นลักษณะที่นักออกแบบรับรู้ได้ถึงความความสำเร็จจากการทำงานที่เกิดขึ้นในลักษณะของความสุข ความภูมิใจ ที่ตนเองได้รับจากการทำงานในวิชาชีพนี้ และไม่ได้มองความมั่นคงในวิชาชีพจากรายได้ที่ตนเองได้รับเป็นหลัก โดยลักษณะนี้ประกอบไปด้วยองค์ประกอบ 2 ด้านคือ ความสุขที่ได้ทำงานออกแบบ และความภูมิใจจากกงานออกแบบ

1.1) มีความสุขที่ได้ทำงานออกแบบ

ความสุขถูกมองเป็นลักษณะหนึ่งของความมั่นคงในวิชาชีพของนักออกแบบฯ โดยเป็นความสุขจากการทำงานที่ในปัจจุบันยังได้ทำในสิ่งที่ตนเองรักและชื่นชอบอยู่ทุกๆวัน เช่นในกรณีของนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่มองว่าความมั่นคงของตนเองคือต้องใช้ชีวิตอย่างมีความสุขโดยความสุขด้านหนึ่งคือความสุขจากการทำงานออกแบบฯที่ทำอยู่ทุกวันและมองว่าตนเองประสบความสำเร็จจากความสุขในการทำงานอย่างเต็มเปี่ยมเนื่องจากได้ทำในสิ่งที่อยากทำ

> *“สำหรับผมแล้วก็เป็นมนุษย์คนนึง แน่นอนมันก็ต้องมี Balancing ระหว่างความสุขที่ต้องทำกับความสุขในการใช้ชีวิตต้อง Balance กัน ความสุขที่ต้องทำ คือทำในสิ่งที่เรารักนั่นคืองานที่ทำอยู่ อันนี้ค่อนข้างไม่มีปัญหาผมว่าประสบความสำเร็จโดยเต็มเปี่ยมไม่เคยทำอะไรที่ตนเองไม่ชอบ”(พี่โฟม)*

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่มองความมั่นคงจากความสำเร็จที่เป็นลักษณะจากความสุขที่ได้รับจากการที่ได้ทำงานออกแบบฯและงานของตนเองมีผู้อื่นชื่นชอบ ได้รับความไว้วางใจซื้อผลิตภัณฑ์ไปใช้หรือให้ผู้อื่น

“ความสำเร็จคือ ได้เห็นสินค้าที่เราออกแบบไปแล้วมีคนใช้เราก็ Happy แล้วก็มีความสุขเอาง่าย ๆที่จับต้องง่ายที่สุด สินค้าที่เราออกแบบไปขายดี ขายดีเพราะว่าคนใช้ Happy แล้วก็ซื้อ” (พี่แก้ว)

นักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งก็มองว่าความสุขคือการได้ทำงานออกแบบฯ ซึ่งเป็นความมั่นคงที่ได้รับจากการทำงานในวิชาชีพนี้ และเมื่อได้ส่งความสุขของเขาผ่านงานออกแบบฯไปสู่ผู้บริโภคและผู้บริโภคชอบนั้น ความสุขก็เดินทางกลับมาหาเช่นกัน

“ความสุขคือแบบ เราได้ทำ ได้สร้างงาน คนใช้เค้ามีความสุขเราก็มีความสุข” (พี่ดิน)

1.2) มีความภูมิใจจากงานออกแบบ

ความมั่นคงในวิชาชีพที่เป็นลักษณะทางจิตใจอีกส่วนหนึ่งคือ ความภูมิใจกับงานออกแบบฯที่ได้กลั่นกรองออกมาจากความตั้งใจและความสามารถที่นักออกแบบฯมี จนได้รับการยอมรับจากคนในสังคมว่าเป็นงานที่มีคุณค่า ลักษณะเช่นนี้ทำให้นักออกแบบฯมีความมั่นคงทางจิตใจที่ได้ทำงานเช่นนี้อยู่ในปัจจุบัน เช่นกรณีของนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่รู้สึกดีใจกับการที่ได้เห็นผลิตภัณฑ์ที่ตนเองออกแบบถูกใช้งานในสังคม โดยความดีใจนี้สร้างความภูมิใจให้จนเกิดเป็นลักษณะของความมั่นคงทางด้านจิตใจ

“ผมดีใจเวลาที่ ผมมองออกไปข้างนอก ผมดีใจ เฮ้ยอันนี้ อันนี้ผมทำ เห็นล้อแม็กซ์ที่มีอยู่เอ่ย พวกของที่ผมเป็นคนทำ หลังคาอันนี้ผมทำ รถไถหน้าตางี้ผมก็ทำ เออมันก็มีความรู้สึกว่าภูมิใจใน Product” (พี่ไม้)

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่เมื่อทุกครั้งได้เห็นงานที่ตนเองออกแบบมานั้นสามารถถูกสร้างสรรค์ออกมาเป็นผลิตภัณฑ์ที่ถูกใช้ในสังคม และยิ่งถ้าได้รับคำชมเชยจากผู้ใช้ยิ่งมีความรู้สึกภูมิใจกับงานของตนเองมากขึ้นไปอีก

“มันเป็นช่วงที่เวลาเราเห็นงานเราออกมามันก็เป็นความภูมิใจอะ เฮ้ย...มันออกมาเป็นของจริงและยิ่งมีคนชอบเรายิ่งภูมิใจ อย่างพวกเครื่องออกบิลเนี่ยเค้าใช้กันดีนะ ล่าสุดก็ขวดเหล้าก็ได้คุยกับเพื่อน ๆ คนชมเยอะเลยบอกว่า Look ใหม่ดี เดิ้นดี แปลกแตกต่าง มันก็รู้สึกดีที่ได้สร้างแล้วมีคนชอบ” (พี่ดิน)

2) ความมั่นคงในการทำงาน

ลักษณะของความมั่นคงเชิงวิชาชีพส่วนที่สอง ที่นักออกแบบฯมองว่าเป็นลักษณะของความมั่นคงที่รับรู้ได้ถึงความมั่นคงของวิชาชีพในด้านของความสำเร็จในการทำงานที่ทำและยังคงทำอยู่ในปัจจุบัน โดยความมั่นคงในการทำงานนั้นนักออกแบบฯได้ให้ลักษณะของความมั่นคงเป็น 4 ด้านคือ ลักษณะของการมีงานตลอดเวลา ลักษณะที่ตนเองมีความสามารถในการเผชิญกับงานรูปแบบใหม่ ลักษณะของการมีบทบาทมากขึ้นในสายวิชาชีพ ละลักษณะของมีการพัฒนาตนเองอยู่เสมอ โดยรายละเอียดของลักษณะความมั่นคงในการทำงาน มีดังนี้

2.1) มีงานตลอดเวลา

ลักษณะของความมั่นคงในการทำงานด้านแรกนั้นเป็นเรื่องของความมั่นคงที่แสดงถึงสภาวะของการทำงานที่นักออกแบบฯจะต้องมีลักษณะเป็นพลวัต นั่นคืองานที่ทำจะต้องหมุนเวียนเข้ามาอย่างไม่ขาด

“จริงๆมันก็มีหลายขั้นนะคุณมีงานไม่ขาดอะ ก็แสดงว่าหาเลี้ยงชีพได้อะด้วยวิชาชีพที่เรียนมาซึ่งบางคนก็ไม่มีอะไม่พอต้องเล่นหุ้นด้วยทำโน่นทำนี่ด้วยขายของด้วยไรงี้นั่นก็ถือว่าไม่ได้ประสบความสำเร็จในวิชาชีพแล้วถูกปะ” (พี่ป่าน)

เช่นกันกับนักออกแบบอีกท่านหนึ่งที่มองว่าความมั่นคงในการทำงานนั้นต้องมีลักษณะการเข้ามาของงานที่ต่อเนื่อง และถ้าเป็นงานที่ไม่เคยทำยิ่งทำให้รู้สึกดี และนักออกแบบฯท่านนี้ ได้ยกตัวอย่างถึงนักออกแบบฯอิสระบางท่านที่ไม่มีความแน่นอนในการเข้ามาของงานซึ่งแสดงถึงความไม่มั่นคงในการทำงานที่เกิดขึ้น

“มันก็ต้องมีงานเข้ามาอยู่เรื่อยๆอะนะยิ่งเป็นงานที่ไม่เคยทำยิ่งดี อย่างพวก Freelance บางคนก็ดูไม่มั่นคงเพราะว่าเค้าก็ไม่รู้ว่าวันนี้มีงาน วันหน้าจะมีอีกป่าว” (พี่ดิน)

2.2) มีความสามารถในการเผชิญกับงานรูปแบบใหม่

ในชีวิตการทำงานของนักออกแบบฯทุกคนไม่ว่าจะเป็นระดับมืออาชีพหรือไม่ นักออกแบบฯไม่สามารถหลีกเลี่ยงที่จะพบกับงานแปลกใหม่เกินกว่าประสบการณ์ที่มี ซึ่งนักออกแบบฯบางท่านเมื่อพบกับงานที่ไม่เคยทำนั้นอาจมีความกลัวและความประหม่าในการเริ่มงาน ถึงแม้สุดท้ายจะสามารถทำงานเหล่านั้นได้ก็ตาม สิ่งเหล่านี้ถูกนักออกแบบฯมองว่าถ้าเป็นนักออกแบบฯที่มั่นคงแล้วนั้นทุกอย่างต้องมีสภาวะที่เป็นปกติ แม้เมื่อพบกับงานที่ตนเองไม่เคยทำก็ไม่รู้สึกเกรงกลัว หรือมีสภาวะกดดัน และสามารถทำงานเหล่านั้นได้อย่างสบาย ซึ่งสิ่งเหล่านี้แสดงถึงความมั่นคงในการทำงานของนักออกแบบฯท่านนี้

“พูดง่ายๆ คือมัน Settle แล้วอะผมรู้สึกว่าผมไม่เครียด คือผมรู้แล้วว่าผมจะทำยังไง คือผมไม่กดดันแล้ว ใช้ให้ผมทำอะไรผมทำได้สบายมาก ในสายอาชีพนี้นะสมมติว่า เค้าให้วาง Product นี้ผมไม่เคยทำเลย ไม่รู้ไรเกี่ยวกับมันเลย ผมไม่รู้สึกกดดันเลยอะผมรู้เองว่าผมควรจะทำยังไงกับมัน” (พี่แก้ว)

2.3) มีบทบาทมากขึ้นในสายวิชาชีพ

สิ่งหนึ่งที่นักออกแบบฯมองว่าเป็นลักษณะที่สร้างความมั่นคงในวิชาชีพคือการได้รับการยอมรับให้มีบทบาทในสายวิชาชีพมากขึ้น เช่น การเป็นอาจารย์ในการสอนนักออกแบบฯรุ่นใหม่ในระดับอุดมศึกษา การถ่ายทอดเนื้อหาความรู้ให้กับนักออกแบบฯรุ่นใหม่ในองค์กร รวมถึงการให้ความรู้กับผู้ประกอบการธุรกิจเกี่ยวกับการออกแบบ ซึ่งสิ่งเหล่านี้แสดงถึงลักษณะความมั่นคงเชิงวิชาชีพในด้านการทำงานด้านหนึ่ง เช่นนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่ได้รับการยอมรับในความสามารถและประสบการณ์ในการทำงานมานานในวิชาชีพนี้จากอาจารย์ในมหาวิทยาลัยและเชิญชวนให้ไปสอนในบางวิชาและมองว่าการได้ไปสอนคือการได้พัฒนาวิชาชีพของตนเองไปในคราวเดียวกันด้วย

“รุ่นผมจบไปเรียนต่อจบมาเป็นอาจารย์เยอะ แล้วเขาก็รู้ว่าผมอยู่ในวงการนี้มานาน เค้าก็ชวนไปสอน แต่ผมก็ไม่ได้คิดที่จะเป็นอาจารย์ประจำนะ แต่ก็คือไปสอนด้วยความที่ว่าเราต้องการจะพัฒนาวิชาชีพ ฟังดูเหมือนยิ่งใหญ่นะ ฮ่าๆๆ จริงๆแล้วพัฒนาตัวเอง พัฒนาอาชีพตัวเองนี่แหละ” (พี่โฟม)

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่มองลักษณะของความมั่นคงในวิชาชีพคือการได้ใช้ความรู้และความสามารถที่มี สร้างและพัฒนานักออกแบบรุ่นใหม่ออกมาได้อย่างมีประสิทธิภาพเพื่อมาประดับในกลุ่มวิชาชีพ มากกว่าแค่การนำความรู้ ความสามารถสร้างได้แค่ผลิตภัณฑ์ที่ดีออกสู่ตลาด

“Product ตัวนึงมันต้องออกมาเหมาะสมตามแนวทางที่มันควรจะเป็น แต่สิ่งที่มันสำคัญมากกว่าคือว่าคนของเรามันถูกพัฒนาขึ้นรึป่าว ไม่ใช่ Product พัฒนาแต่คนไม่ถูกพัฒนา เพราะฉะนั้นKey Success กับความสุขที่เกิดขึ้นคือเวลาเห็นบรรยากาศอย่างงี้ พวกคุณได้ดิบได้ดีมานั่งมองแล้วเปรียบเทียบย้อนกลับไปนึกออกใช่ม่ะ” (พี่ไผ่)

นักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งก็ได้ให้ทัศนะของความมั่นคงเชิงวิชาชีพในการทำงานไว้คล้ายกับนักออกแบบฯท่านอื่นว่า เมื่อตนเองอยู่ในระดับที่มีความสามารถมากแล้วต้องการจะคืนความรู้ที่ตนเองได้รับการถ่ายทอดตกเป็นสมบัติไว้กับนักออกแบบฯรุ่นหลัง นักออกแบบฯท่านนี้จึงเลือกเข้าสู่

บทบาทของการเป็นอาจารย์เพื่อถ่ายทอดความรู้ที่มีให้กับเด็ก โดยความรู้ที่ตนเองได้รับการถ่ายทอดมานั้นในระดับการศึกษายังมีอาจารย์ที่มีความรู้เหล่านี้อยู่ไม่มาก

> *“อยากจะคืนอะไรให้ อยากจะให้สิ่งที่เรารู้มาจากญี่ปุ่น เรารู้ว่าวันหนึ่งเราต้อง Give Up เราก็อยากจะให้เด็กก็อยากจะคืนให้ ก็คือแบบเราไปเรียนรู้อันนี้มา แม้กระทั่งการทำเรื่องสี เรื่องเหล็กมา เราก็อยากจะให้ เรามีความรู้ที่อาจารย์บางคนก็ไม่เคยมีมันเป็นเรื่องเทคนิคจากการทำงาน เพราะงั้นเราเลยเอามาสอนเด็กได้” (พี่ไม้)*

นอกจากบทบาทของการเป็นตัวแทนถ่ายทอดความรู้ให้กับนักออกแบบฯรุ่นใหม่แล้วนักออกแบบฯบางท่านยังได้รับการยอมรับในความรู้และประสบการณ์จากภาคธุรกิจในการถ่ายทอดความรู้ในการทำงานออกแบบฯสู่ผู้ประกอบการวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (Small and Medium Enterprise (SME)) เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้ดีขึ้นจากประสบการณ์ในการทำงานมาอย่างยาวนาน

> *“ผมชอบนะ เคยไปบรรยายให้ SME อะ ผมเอาประสบการณ์ของตัวที่ Success ไปให้เค้าดุเป็นตัวอย่าง แค่สร้างแรงบันดาลใจให้เค้ามีความอยากทำของตัวเองให้ดีแค่นี้ก็มีความสุขแล้ว ไม่ต้องเข้าใจทั้งหมดหรอก” (พี่แก้ว)*

2.4) มีการพัฒนาตนเองอยู่เสมอ

ลักษณะของความมั่นคงในการทำงานอีกลักษณะที่นักออกแบบฯมองว่าเป็นลักษณะที่ทำให้เกิดความรู้สึกว่าการทำงานของตนเองมีความมั่นคงนั่นคือการที่ได้พัฒนาศักยภาพของตนเองอยู่อย่างสม่ำเสมอจากงานที่ได้ทำ เช่นนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่มองว่าลักษณะของความมั่นคงในการทำงานคือลักษณะที่ตนเองไม่หยุดอยู่กับที่ แต่ท้าทายกับการได้ฝึกฝนตนอยู่ตลอดเวลาในวิชาชีพนี้จากรูปแบบการทำงานที่มีความใหม่และท้าทายอยู่ตลอดเวลา

> *“มันมีความใหม่ ให้ Challenge ตลอดเวลา เพราะฉะนั้นมันจะไม่มีอะไรที่ต้องทำซ้ำซาก มันก็เลยทำให้เรามีความรู้สึกว่าได้เจออะไรใหม่ๆตลอดเวลา แล้วเราก็ต้องยอมรับเรียนรู้อะไรที่ใหม่ด้วย เป็นProduct Designer คุณ Conservative ไม่ได้เลย” (พี่ป่าน)*

เช่นกันกับนักออกแบบฯท่านอื่นที่มองว่าลักษณะของความมั่นคงในการทำงานนั้นคือการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องในการได้สัมผัสงานที่ต้องการความใหม่ของแนวคิด และความรู้ที่ได้ฝึกฝนอยู่อย่างต่อเนื่อง

“ได้สัมผัสอะไรใหม่ๆ คือเนื้อเรื่องที่ผ่านเข้ามาในชีวิต เป็นเนื้อเรื่องที่ใหม่ทุกเรื่อง แต่มันอาจจะมี pattern ที่คล้ายๆ กัน แต่มันเป็นอะไรที่ต้องการความใหม่ เพราะฉะนั้นมันจะไม่มีอะไรที่ต้องทำซ้ำซาก มันก็เลยทำให้เรามีความรู้สึกว่าได้เจออะไรใหม่ๆตลอดเวลา และเราก็ได้ฝึกฝนมากขึ้น ความรู้ไม่หยุดอยู่กับที่” (พี่ไม้)

“มันเรียกว่าต้องตระหนักอยู่ตลอด คิดตลอดเวลาว่าทำไงตัวเองจะพัฒนา ต้องฝึกฝน Skill มากเลย” (พี่ปูน)

3) ความมั่นคงด้านเศรษฐกิจ

ลักษณะของความมั่นคงในส่วนสุดท้ายเป็นส่วนที่ถูกพูดถึงน้อยที่สุดสำหรับนักออกแบบฯ นั่นคือความมั่นคงทางด้านเศรษฐกิจ โดยนักออกแบบฯส่วนมากไม่ค่อยสนใจในเรื่องนี้เป็นหลักแต่กลับให้ความสำคัญกับการทำงานและลักษณะคุณค่าทางจิตใจเป็นสำคัญ แต่ปฏิเสธไม่ได้ว่าธรรมดาการทำงานของบุคคลทั่วไปนั้นเป็นการทำงานเพื่อให้ได้สิ่งของแลกเปลี่ยนกลับมา เช่น รางวัล รายได้ ค่าจ้าง ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะทำให้นักออกแบบฯมีความมั่นคงเชิงวิชาชีพได้เช่นกัน

3.1) มีรายได้ตามที่คาดหวัง

การทำงานในทุกอาชีพนั้นกล่าวได้ว่าเป็นการทำมาหากินเพื่อนหารายได้มาเลี้ยงชีพตนเองรวมถึงผู้อื่นที่มีความสำคัญ นักออกแบบฯส่วนมากแม้เริ่มต้นการทำงานในวิชาชีพนี้จากความรักและศรัทธาในลักษณะของงานรูปแบบนี้ แต่ปฏิเสธไม่ได้ว่าการทำงานนั้นต้องมีรายได้เข้ามาเพื่อดำรงชีวิตอยู่ในสังคม ซึ่งความมั่นคงทางด้านเศรษฐกิจนี้คือความมั่นคงที่เกิดจากการมีรายได้ที่เพียงพอต่อความต้องการ ความคาดหวังของนักออกแบบฯแต่ละท่านซึ่งแน่นอนว่าแต่ละท่านมีความคาดหวังไม่เท่ากันแต่ขอให้ตรงกับความพึงพอใจส่วนตัวก็แสดงถึงลักษณะของความมั่นคงในด้านนี้ได้ เช่นนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่มองว่าลักษณะของความมั่นคงคือการมีรายได้ที่ดีจากการทำงานในปัจจุบัน

“คือผมพูดตรงๆว่าทั้งรายได้ ทั้ง Bonus เนี่ยมันดี มันค่อนข้างจะมั่นคงมาก” (พี่แก้ว)

เช่นกันกับนักออกแบบฯท่านอื่นที่มองว่ารายได้ที่ได้รับจากการทำงานในวิชาชีพนี้ทำให้ชีวิตมีลักษณะมั่นคงที่พึงพอใจกับการทำงาน โดยเมื่อมีความต้องการนำรายได้ที่ได้มาเพื่อซื้ออะไรก็สามารถทำได้ตามความพึงพอใจของตนเอง

“รายได้จากการทำงานเราก็โอเคอยู่แล้ว มันก็มั่นคงในระดับนึง ที่เราพอใจ เราไม่ได้ขัดสนอะไร อยากได้อะไรก็พอจะหาได้” (พี่ดิน)

“ความสุขในการใช้ชีวิตเนี่ยในฝั่งของการ make money เนี่ยยังไม่ค่อยประสบความสำเร็จเท่าไร แต่ก็มีในสิ่งที่ตนเองอยากมี เวลาเราอยากได้อะไรก็ขอแค่ว่าอยากได้อะไรเท่าที่ปัญญามีหามาได้ในระดับที่เราพอใจมีความสุขก็พอแล้ว” (พี่โฟม)

โดยสรุปลักษณะของความมั่นคงเชิงวิชาชีพของนักออกแบบฯนั้นประกอบได้ด้วย 3 ลักษณะคือ ความมั่นคงด้านจิตใจ ความมั่นคงในการทำงาน และความมั่นคงด้านวัตถุ โดยความมั่นคงด้านจิตใจประกอบไปด้วยมีความสุขที่ได้ทำงานออกแบบและมีความภูมิใจจากงานออกแบบ ความมั่นคงในการทำงาน ประกอบไปด้วย มีงานตลอดเวลามีความสามารถในการเผชิญกับงานรูปแบบใหม่ มีบทบาทมากขึ้นในสายวิชาชีพ และมีการพัฒนาตนเองอยู่เสมอ ความมั่นคงด้านวัตถุ คือ มีรายได้ตามที่คาดหวัง โดยลักษณะของความมั่นคงทั้งหมดนี้จะเกิดขึ้นไม่ได้เลยถ้าไม่มีเงื่อนไขที่คอยผลักดัน

ตอนที่ 4.2 เงื่อนไขของความมั่นคงเชิงวิชาชีพ

ในช่วงความมั่นคงเชิงวิชาชีพที่นักออกแบบฯได้ให้ทัศนะเกี่ยวกับลักษณะความมั่นคงเชิงวิชาชีพนั้น ความมั่นคงแต่ละด้านจะเกิดขึ้นได้นั้นย่อมมีเงื่อนไขที่ทำให้นักออกแบบฯสัมผัสได้ว่ามีความมั่นคงเชิงวิชาชีพแล้วในปัจจุบัน ซึ่งจากข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้เงื่อนไขของความมั่นคงเชิงวิชาชีพสามารถแบ่งได้เป็น 2 ด้านคือ เงื่อนไขจากตัวบุคคล และเงื่อนไขจากสภาพแวดล้อม

1) เงื่อนไขจากตัวบุคคล

เงื่อนไขจากตัวบุคคล คือเงื่อนไขของความมั่นคงเชิงวิชาชีพที่เกิดขึ้นจากความรู้สึกนึกคิดภายในเฉพาะตัวของนักออกแบบฯ ว่าเป็นต้นเหตุที่ทำให้เกิดความมั่นคงเชิงวิชาชีพ ซึ่งประกอบด้วยเงื่อนไข 3 ประการดังนี้

1.1) ความรักในการออกแบบฯ

ความรักในการออกแบบฯเป็นเงื่อนไขที่เกี่ยวข้องกับลักษณะของความมั่นคงทางด้านจิตใจที่นักออกแบบฯมีความสุขที่ได้ทำงานออกแบบ โดยความสุขนั้นเกิดจากความรัก ความชอบที่ได้ทำงานออกแบบฯตั้งแต่เริ่มจนถึงปัจจุบันนี้ เช่นนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่มองว่าเป้าหมายสูงสุดในชีวิตไม่ได้เกิดขึ้นจากทรัพย์สินเงินทองมากมายที่ทำให้รวย แต่ความมั่นคงที่แท้จริงนั้นเกิดจากความรัก ความชอบที่ได้ทำงานออกแบบฯ โดยนักออกแบบฯท่านนี้ ได้อธิบายเงื่อนไขนี้ออกไปอีกว่าแม้มีโอกาสได้ทำงานกับองค์กรใหญ่ระดับนานาชาติก็ยังขอทำงานออกแบบฯอยู่ตลอดไป

“ตรงนี้มันเป็นความชอบ เป้าหมายเราไม่ใช่ว่าทำไรแล้วรวยสุดไม่ใช่ย่างนั้นถ้าสมมติว่าเรามีบริษัทแบบโคตรใหญ่ ระดับบิลเกตไรงี้ผมก็ยังจะอยู่ในแผนกDesign อยู่ดี” (พี่ป่าน)

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่มองว่าการได้เป็นนักออกแบบฯคือการได้ทำในสิ่งที่ตนเองรัก ซึ่งส่งผลให้มีความมั่นคงในความสุขจากการทำงานในวิชาชีพนี้ แม้วิชาชีพนี้ไม่สามารถทำรายได้ให้ร่ำรวยมากก็ตาม

“แม้ทุกวันนี้รายได้มันจะไม่ได้ทำให้เราร่ำรวยมาก มาถึงวันนี้มองย้อนกลับไปเรามีความสุขกับอาชีพนี้นะ ทุกวันนี้งานที่ทำคือสิ่งที่เรารัก ผมมีความสุขดีกับอาชีพนี้ ชีวิตคนเราไม่ต้องการไรมากกว่าได้ทำสิ่งที่เรารัก”(พี่โฟม)

1.2) ชอบความท้าทาย

เงื่อนไขนี้เป็นเงื่อนไขที่เกิดจากรูปแบบการทำงานของนักออกแบบฯที่มักได้เจองานที่เป็นนวัตกรรมการคิดค้นสิ่งใหม่ให้กับสังคม ซึ่งเปรียบได้กับความท้าทายที่มีเข้ามาในชีวิตอยู่เสมอ ซึ่งความท้าทายที่เกิดขึ้นนี้เป็นเงื่อนไขที่ก่อให้เกิดลักษณะความมั่นคงทางด้านจิตใจด้านความสุขที่ได้ทำงานที่เป็นพลวัตอยู่ตลอดเวลา อีกทั้งเป็นเงื่อนไขที่สร้างให้เกิดลักษณะของความมั่นคงในการทำงานที่ได้พัฒนาตนเองอย่างสม่ำเสมอจากงานที่ไม่เคยได้ทำอีกด้วย เช่นนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่มีความสุขในการทำงานเมื่อได้ทำงานที่มีความแปลกใหม่ไม่จำเจ และเป็นผู้สร้างสรรค์ด้วยตนเอง

“ความสุขของเราคือได้ทำงานที่แปลกๆ ใหม่ๆ แบบเวลาลูกค้าเอาอะไรแปลกมาให้ทำ เราก็รู้สึกมันดี เราได้สร้างสรรค์อะไรใหม่ๆ เนี่ยมันเลยเป็นความสุขที่อยากทำ” (พี่ดิน)

นักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งก็มองว่าการทำงานออกแบบฯคืองานประเภท R&D (Research and Development) ที่เป็นการคิดค้นสิ่งของที่เป็นนวัตกรรม และมีโอกาสได้ลองผิดลองถูกไปกับลูกค้า ซึ่งเป็นเงื่อนไขที่ทำให้ได้พัฒนาตนเองอยู่ตลอดเวลาจนเกิดลักษณะของความมั่นคงในการทำงาน

“Challenge อยู่ตลอดเวลา เวลาได้เจองานใหม่ๆเราก็จะได้ลองสิ่งใหม่ๆไปด้วย การทำงาน R&D คือการลองผิดลองถูกได้ครบทุกแบบ เหตุผลหลักมันคือเราได้ทดสอบความสามารถตัวเองอยู่ตลอดด้วย” (พี่ปอ)

โดยทั้งสองเงื่อนไขที่นักออกแบบฯสองท่านได้กล่าวมาข้างต้นนั้นตรงกับมุมมองของนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่มองว่าการได้ทำงานออกแบบนั้นเป็นงานที่สร้างเรื่องราวใหม่ๆให้กับชีวิตของตนเองอยู่เสมอ และเป็นงานที่ต้องการความสดใหม่ของความคิดอยู่เสมอ ซึ่งสร้างความท้าทาย

ให้กับการทำงานและส่งผลต่อความสุขในการทำงานที่เป็นลักษณะความมั่นคงทางด้านจิตใจ นอกจากนี้ความท้าทายที่เกิดขึ้นยังทำให้เกิดความมั่นคงในการทำงานที่ความสามารถถูกพัฒนาอย่างสม่ำเสมอ

"อาชีพนี้ได้สัมผัสอะไรใหม่ๆ คือเนื้อเรื่องที่ผ่านเข้ามาในชีวิต เป็นเนื้อเรื่องที่ใหม่ทุกเรื่อง และงานพวกนี้เป็นอะที่ต้องการความใหม่ งั้นอะไรที่เป็นความใหม่มันทำให้ Challenge ตลอดเวลา เพราะฉะนั้นเราจะไม่ต้องทำอะไรที่มันซ้ำซาก มันก็เลยทำให้เรามีความรู้สึกมีความสุขที่ได้เจออะไรใหม่ๆตลอดเวลา แถมยังได้ฝึกทำไรไม่ซ้ำด้วย" (พี่ไม้)

1.3) มั่นใจในความสามารถของตน

เงื่อนไขนี้เป็นเงื่อนไขที่เป็นความรู้สึกมั่นใจถึง ความรู้ ทักษะ ความสามารถของตนเองว่ามีประสิทธิภาพเพียงพอกับการทำงานในวิชาชีพนี้ ซึ่งเงื่อนไขนี้ส่งผลต่อลักษณะของความมั่นคงในการทำงานที่ไม่มีความกลัวต่องานที่ได้รับว่าจ้างแม้เป็นงานที่ไม่เคยทำก็ตาม เช่นนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่มองว่าลักษณะของความมั่นคงในการทำงานเกิดจากความรู้สึกที่สามารถที่ทำงานออกแบบฯให้ลูกค้าได้อย่างมีประสิทธิภาพโดยลูกค้าสามารถมั่นใจได้ว่าเมื่อทำงานกับตนเองงานแต่ละชิ้นจะได้ตามวัตถุประสงค์ที่ลูกค้าต้องการ

"อย่างแรกเลยคือทุกวันนี้ลูกค้าที่ทำงานกับผมสามารถมั่นใจได้ว่างานคุณ Complete แน่และสำเร็จเหมือนที่เขาอยากให้มันเป็น เราต้องการให้มัน Perfect ที่สุดเท่าที่มันจะเป็นไปได้ ไม่ว่างานอะไรผมทำให้คุณสำเร็จได้" (พี่ปอ)

เช่นกันกับนักออกแบบอีกท่านหนึ่งที่มีความมั่นใจเกี่ยวกับประสิทธิภาพในการทำงานของตนเองเนื่องจากการจ้างงานออกแบบฯนั้นถ้าเป็นนักออกแบบฯรุ่นใหม่ที่มีประสบการณ์น้อยอาจไม่สามารถทำงานได้จบออกมาเป็นผลิตภัณฑ์ที่จับต้องได้ แต่ถ้าเป็นตนเองมั่นใจว่าสามารถจบงานให้ลูกค้าจนออกมาเป็นผลิตภัณฑ์ที่สามารถใช้งานได้จริง ซึ่งเงื่อนไขนี้ทำให้ตนเองมองว่าเป็นสิ่งที่ทำให้มีความมั่นคงในการทำงานมากกว่านักออกแบบฯรุ่นใหม่

"คือถ้าคุณไปจ้างเด็กๆอาจจะได้งานที่เป็นกระดาษ ทุกวันนี้อะผมมั่นใจคือถ้ามาจ้างผมเนี่ย งานออกมาเป็นของได้ชัวร์" (พี่ไม้)

นอกจากนี้ยังมีนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่มองว่าความมั่นคงในการทำงานนั้นก็เกิดขึ้นจากความรู้สึกมั่นใจในประสิทธิภาพของตนที่สามารถทำงานได้อย่างแม่นยำและมีข้อผิดพลาดที่น้อย รวมถึงผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบสามารถใช้งานได้เป็นอย่างดีและสร้างความน่าเชื่อถือในด้านการทำงานได้

“ก็จากประสบการณ์ที่เราผ่านมาเป็นเรื่องสำคัญเราเห็นงานมาเยอะ เราทำงานได้แม่นยำเกิดข้อผิดพลาดน้อยกว่า ของต้อง work มีข้อผิดพลาดน้อย” (พี่ดิน)

2) เงื่อนไขจากสภาพแวดล้อม

เงื่อนไขจากสภาพแวดล้อม คือเงื่อนไขที่เกิดขึ้นจากบริบทที่อยู่รอบตัวของนักออกแบบฯ เช่น ผู้คนรอบข้าง บรรยากาศของสถานที่ สถานการณ์ต่างๆ ฯลฯ เป็นเงื่อนไขที่ทำให้เกิดความมั่นคงเชิงวิชาชีพอีกส่วนหนึ่ง

2.1) ผลิตภัณฑ์ได้รับความชื่นชอบจากผู้ใช้

วิชาชีพนักออกแบบฯเป็นการทำงานสร้างสรรค์สิ่งที่มีประโยชน์เพื่อตอบสนองความต้องการของมนุษย์หรือผู้ใช้เป็นหลัก ดังนั้นการได้รับการชื่นชมจากผู้ใช้ว่า งานออกแบบนั้นเป็นงานที่ดี มีประโยชน์ มีคุณค่า ซึ่งคำชมความชื่นชอบเหล่านี้เป็นเงื่อนไขที่ทำให้เกิดลักษณะของความมั่นคงเชิงวิชาชีพด้านจิตใจที่เป็นความภูมิใจกับงานที่ได้ออกแบบฯ และสามารถเข้าไปอยู่ในใจของผู้บริโภคได้ อีกทั้งเงื่อนไขนี้ยังสร้างความสุขของการออกแบบได้อีกเช่นกัน เช่นในกรณีของนักออกแบบฯ ท่านหนึ่งที่เห็นว่าความภูมิใจที่เกิดขึ้นนั้นมาจากการได้เห็นผลิตภัณฑ์ที่เกิดจากการสร้างสรรค์ของตนเองและผลิตภัณฑ์นั้นถูกนำมาขายและผู้ที่ซื้อไปมีความชื่นชอบผลิตภัณฑ์นี้

“ผมภูมิใจผมมองออกไปข้างนอก เฮ้ยอันนี้ผมทำ อย่าง เห็นโต๊ะคอมที่มันเป็นเบาะ Design เมื่อก่อนคอมพิวเตอร์มันต้องมีโต๊ะ ตัว Design ที่มัน Hi Tech หน่อย ตัวนั้นผมทำเป็น Design แล้วมันขายได้คนใช้ชอบ นี่แหละมันก็ถือว่าเป็นความสำเร็จที่เราภูมิใจ” (พี่ไม้)

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่มองว่าความมั่นคงเชิงวิชาชีพที่เป็นความสุขในการออกแบบนั้นเกิดจากเงื่อนไขที่ได้เห็นและรับรู้ว่าสิ่งที่ได้คิด ลงมือออกแบบ และพยายามถ่ายทอดสิ่งดีๆผ่านผลิตภัณฑ์ไปสู่มือของผู้บริโภค ทำให้ผู้บริโภคเข้าใจถึงแนวคิดและชื่นชอบผลิตภัณฑ์ที่ได้ตั้งใจทำ

“อย่างแรกเลยพอเราออกแบบไปเนี่ย คนที่ใช้ต้องชอบมันเวลามีงานผมก็จะไปขายตามงาน พอคนมาซื้อของเราแล้วเค้าชอบเป็นสิ่งที่ทำให้เรารู้สึกเออวะมันใช่ อย่างที่เราต้องการถ่ายทอดอะไรแล้วเค้ารับตรงนั้นไปได้ มันมีความสุขวะ” (พี่แก้ว)

2.2) ได้รับการยอมรับจากกลุ่มวิชาชีพ

ในช่วงเวลาของความมั่นคงในวิชาชีพนักออกแบบฯได้ผ่านการถ่ายทอดมาอย่างเข้มข้นและเป็นระยะเวลานาน ซึ่งแน่นอนว่าประสบการณ์ในกลุ่มวิชาชีพย่อมอยู่ในระดับแนว

หน้าของวงการ จึงได้รับการยอมรับจากผู้คนในกลุ่มวิชาชีพว่าเป็นผู้ที่มีความสามารถ มีคุณค่าต่อกลุ่มวิชาชีพ เช่น การมีบทบาทในการถ่ายทอดความรู้ที่นักออกแบบฯมีสู่ภาคการศึกษา ภาคธุรกิจ เป็นต้น ซึ่งการได้รับการยอมรับนี้เป็นเงื่อนไขที่ทำให้เกิดความมั่นคงเชิงวิชาชีพที่มีบทบาทมากขึ้นในสายวิชาชีพ และการมีงานอยู่ตลอด รวมทั้งเป็นเงื่อนไขที่ทำให้เกิดความภาคภูมิใจอีกด้วย เช่น นักออกแบบฯท่านหนึ่งที่มีความสามารถและได้รับการยอมรับจากคนในกลุ่มวิชาชีพให้มีบทบาทอีกด้านหนึ่งในการถ่ายทอดความรู้จากประสบการณ์ในการออกแบบของตนเอง คือการเป็นอาจารย์ในมหาวิทยาลัย และวิทยากรพิเศษในการอบรมให้ภาคธุรกิจ ซึ่งการให้ความรู้แก่ผู้อื่นที่มีความเกี่ยวข้องกับวิชาชีพของตนนั้นนอกจากจะทำให้นักออกแบบฯรุ่นใหม่และผู้ประกอบการได้เข้าใจถึงวิชาชีพนี้มากยิ่งขึ้น ยังสามารถทำให้วิชาชีพแข็งแกร่งมากขึ้นและการยอมรับนี้ทำให้เกิดความมั่นคงในการทำงานที่สามารถมั่นใจได้ว่าจะมีงานเข้ามาอย่างไม่ขาด

> *“การสอนของผมมองว่าการเป็นอาจารย์ผมทำเพื่อพัฒนาวิชาชีพ มันต้องพัฒนาทั้งโครงสร้างเพราะงั้นผมจะทำงานกับภาครัฐที่ผลักดันด้าน Design ภาคการศึกษาเอาความรู้ด้านที่เป็น Professional Practice เข้าไปใส่ให้แล้วก็ผลักดันภาคเอกชน ก็คือผู้ประกอบการให้ความรู้ สัมมนา Workshop ร่วมกับภาครัฐเอกชน มันก็จะทำให้วิชาชีพของเราแข็งแกร่งสังคมก็จะยอมรับวิชาชีพของเรา” (พี่โฟม)*

นอกจากการสอนและบรรยายในทุกวันที่ทำงานด้านนี้อยู่ตนเองก็คอยสอดแทรกการแนะนำให้ลูกค้าเข้าใจถึงความสำคัญของงานออกแบบฯที่สามารถนำไปช่วยพัฒนาธุรกิจของลูกค้าไปพร้อมกับการทำงาน โดยมองว่าวิชาชีพจะมีความมั่นคงได้นั้นทั้งสามส่วนคือ การศึกษา ภาครัฐ และผู้ประกอบการต้องถูกพัฒนาไปพร้อมกัน

> *“ส่วนที่สองคือลูกค้าเราเองเราก็ต้องสอนเขาด้วย คือเวลาทำงานกับลูกค้าเราก็สอนเขาไปด้วยว่า ทำยังไงให้เขาเข้าใจว่าการพัฒนาธุรกิจโดยใช้ Design เนี่ยทำยังไง คือ 3 ขาเนี่ยต้องทำไปพร้อมๆกัน วิชาชีพนี้มันถึงจะไปต่อได้” (พี่โฟม)*

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่ได้รับการยอมรับจากมหาวิทยาลัยในระดับนานาชาติให้บรรยายเกี่ยวกับปัจจัยของความสำเร็จในงานที่ตนเองและทีมงานได้ทำสำเร็จ ซึ่งการได้รับการยอมรับจากบุคคลในกลุ่มวิชาชีพว่ามีการทำงานที่มีประสิทธิภาพนี้ เป็นเงื่อนไขหนึ่งที่สามารถทำให้เกิดความภาคภูมิใจกับสิ่งที่ตนเองได้ทำและสร้างให้เกิดความมั่นคงเชิงวิชาชีพด้านจิตใจ

> *“สิ่งที่ทำมาเนี่ยเราทำมาสิบกว่าปีละ หลายคนที่เคยสบประมาทเราทั้งในประเทศทั้งต่างประเทศนะเขาบอกทำไม่ได้ พอมาถึงจุดนี้มาเจอกันอีกทีทุกคนก็ทึ่ง อ.ถูกเชิญไป*

บรรยายที่ U of Tokyo ไปพูดเรื่องนี้ เรื่อง Success Case เราก็เล่าญี่ปุ่นมันมึนเลย มันก็ง่ายนิดเดียวทำไมไม่ทำวะตอนนั้นผมภูมิใจมาก เราทำได้ไม่แพ้ชาติอื่นเลย" (พี่ไผ่)

นอกจากนี้นักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งได้รับการยอมรับจากกลุ่มวิชาชีพจากการได้รางวัลในการออกแบบฯจากสถาบันหนึ่งซึ่งรางวัลนี้อาจจะไม่ได้แสดงถึงความสำเร็จที่สร้างความภูมิใจให้มากนักและบางทีผลิตภัณฑ์ที่ได้รับการยอมรับจากกลุ่มวิชาชีพอาจไม่ใช่ผลิตภัณฑ์ที่ขายดีและสามารถทำกำไรได้เป็นกอบเป็นกำ แต่การได้รับการยอมรับว่างานที่ตนเองออกแบบเป็นงานที่ดีนั้น สามารถเป็นเงื่อนไขให้มีงานที่เข้ามาอย่างต่อเนื่อง เนื่องจากเมื่อได้รางวัลก็เสมือนมีสิ่งที่ยืนยันความสามารถและทำให้มีคนรู้จักมากยิ่งขึ้นซึ่งทำให้ได้รับงานที่เพิ่มมากขึ้นด้วยเช่นกัน โดยสิ่งเหล่านี้เป็นเงื่อนไขที่ทำให้เกิดความมั่นคงเชิงวิชาชีพในด้านการทำงาน

"มันก็เป็นตัว Proof อย่างนึงนะอันที่ได้รางวัลเนี่ยมันมักจะขายไม่ดีไม่รู้ทำไม แต่เป็นอย่างนั้นจริงๆแค่ทำให้คนรู้จักเรามากกว่า เหมือนเราดังงานก็เข้ามามากขึ้น คนสนใจเรามากกว่าเดิม"(พี่แก้ว)

2.3) การได้รับการยอมรับผู้ว่าจ้าง

การออกแบบฯเป็นวิชาชีพที่เป็นงานบริการรูปแบบหนึ่งในการให้คำแนะนำลูกค้าเกี่ยวกับการออกแบบฯที่ดีและเหมาะสม ซึ่งลูกค้าทุกคนที่ใช้บริการนั้นย่อมมีความคาดหวังให้ผลิตภัณฑ์สามารถสร้างผลที่ต้องการได้ ซึ่งในการทำงานทุกครั้งนักออกแบบฯพยายามทำงานออกแบบเพื่อให้ลูกค้าประสบความสำเร็จมากที่สุด ซึ่งเมื่อลูกค้าสามารถได้รับความสำเร็จที่พึงปารถนาและยอมรับในความสามารถของนักออกแบบฯ สิ่งเหล่านี้เป็นเงื่อนไขที่ทำให้เกิดความมั่นคงทางด้านจิตใจที่มีความภูมิใจในสิ่งที่ได้ทำลงไป รวมถึงเงื่อนไขนี้ยังทำให้เกิดความมั่นคงเชิงวิชาชีพด้านการทำงานที่เมื่อมีการยอมรับก็จะเกิดการจ้างงานที่เพิ่มมากขึ้นทั้งจากลูกค้าคนเดิมหรือการแนะนำต่อกันไป เช่นกรณีของนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่มีความรู้สึกภาคภูมิใจกับการทำงานเพื่อให้ลูกค้าประสบความสำเร็จสามารถมีรายได้จากผลิตภัณฑ์ที่ตนเองออกแบบฯตามความคาดหวังของลูกค้า และมองว่าเมื่อลูกค้าประสบความสำเร็จ จะเกิดการจ้างงานที่เพิ่มมากขึ้นตามความพอใจของลูกค้าเช่นกัน และบางกรณีที่ให้การยอมรับจนแนะนำให้กับผู้อื่นอีกด้วย

"คือเราอยาก product ที่ออกมามีคนใช้เยอะๆ การเป็น Product Designer คือไม่อยากให้เป็นแบบออกมาแล้วบริษัทฉิบหายแล้วเจ๊ง เราจะรู้สึก Guilty มาก แต่ถ้าเค้าHappy ไปได้ดี ผมก็ยิ้มกับเค้า ภูมิใจกับเค้าเค้าขาย Product ได้ดีเราก็ดีด้วย เพราะลูกค้าบางคนก็กลับมาหาเราเพราะเค้าประทับใจ บางทีเขาก็แนะนำเราให้คนอื่นก็มี" (พี่ไม้)

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านที่มองว่าความสำเร็จนั้นเกิดจากความสำเร็จของลูกค้า โดยการออกแบบจะเน้นการพิชิตใจของผู้บริโภคที่เป็นปลายทางของธุรกิจของลูกค้า ซึ่งเมื่อสามารถทำให้ผู้บริโภคชอบและซื้อผลิตภัณฑ์เหล่านั้นได้ ลูกค้าก็จะประสบความสำเร็จตามมา และเมื่องานชิ้นนี้ประสบความสำเร็จ ในอนาคตก็เกิดการว่าจ้างเพิ่มมากขึ้นจากการได้รับการยอมรับจากลูกค้าในประสิทธิภาพของนักออกแบบฯ ซึ่งหมายถึงความมั่นคงในการทำงานที่มีลักษณะของงานที่หลั่งไหลเข้ามาตลอด

“ความสำเร็จของผมคือความสำเร็จของลูกค้า ทุกวันนี้คิดสิ่งใหม่ยังไม่ท้าทายเท่าชนะใจผู้บริโภค ชนะใจลูกค้าไม่เชิง แค่ขายได้คงไม่ใช่ แต่ที่ผมได้เห็นคือ เขาHappy ที่จะใช้มันไง แล้วก็ลูกค้า Happy ที่Business เขาโตขึ้น คือเขารวยเราก็รวยด้วย เดี๋ยวเขาคิดทำไรเพิ่มเค้าก็จ้างเราอีก” (พี่ปอ)

2.4) การได้รับการยอมรับจากครอบครัว

เงื่อนไขนี้เป็นเงื่อนไขการยอมรับจากครอบครัวของนักออกแบบฯ โดยความมั่นคงในวิชาชีพนั้นเกิดจากเงื่อนไขที่ต้องสามารถทำงานสร้างรายได้เพื่อทำให้ครอบครัวมีความสุขตามที่ครอบครัวคาดหวัง โดยเป็นเงื่อนไขที่ส่งผลต่อความมั่นคงทางด้านเศรษฐกิจที่แสดงถึงลักษณะที่มีรายได้ที่พอกับความคาดหวังนั่นเอง เช่นในกรณีของนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่มองว่าความมั่นคงเชิงด้านวัตถุเกิดจากการยอมรับจากครอบครัวที่สามารถมีรายได้ที่ดูแลครอบครัวของตนเองได้เป็นอย่างดี

“ในมุมมองผมนะครับอย่างแรกเลยนะผมคิดว่า คือเราต้องสามารถที่จะเลี้ยงตัวเองได้ เลี้ยงครอบครัวได้ ผมให้ความสำคัญตรงนี้มากนะคือ ผมจะบอกเสมอว่า ชีวิตผมทำงานเนี่ย เพื่อครอบครัว” (พี่แก้ว)

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่มองว่าความมั่นคงในวิชาชีพนั้นไม่ได้เกิดจากรายได้ที่มีมากมาย แต่เงื่อนไขที่ทำให้เกิดความมั่นคงที่แท้จริงคือขอแค่ให้มีรายได้ที่เพียงพอต่อสิ่งที่ครอบครัวต้องการ โดยเขาได้เล่าว่า ตนเองเคยได้รับการทาบทามจากบริษัทแห่งหนึ่งที่ให้ค่าจ้างมากกว่าที่ทำงานอยู่ปัจจุบันกว่าสองเท่า แต่ก็เลือกจะทำงานในบทบาทที่ตนเองทำอยู่และรักในบทบาทนี้ โดยมองว่ารายได้ที่ได้รับในปัจจุบันอาจจะไม่มากเท่าข้อเสนอใหม่แต่รายได้นั้นก็เพียงพอต่อการยอมรับจากครอบครัวว่ามีความปลอดภัยด้านการเงินและเกิดเป็นความมั่นคงทางด้านเศรษฐกิจ

“เคยมีคน Offer มา 2 แสน ผมก็คิดว่าที่ได้ตอนนี้มันก็ไม่เดือดร้อนไรมาก ลูกก็มีหลักในการเรียน มีอะไรต่อมิอะไร มันเป็นเรื่องปกติอะ ถ้าหลังบ้านไม่ต้องเสียวสันหลังเราก็เดินหน้าลุยได้เรื่อยๆ ได้ทำในจุดที่ตนเองรัก เป็นตัวของตัวเอง ลองให้ผมหมื่นห้าดิ ผมก็ต้องก็ต้องหาอย่างอื่นทำบ้างแหละ ยอมรับว่าเรื่องเงินก็มีผล” (พี่ไผ่)

2.5) ผลงานตอบสนองความเป็นพลวัตของสังคม

เงื่อนไขนี้เป็นเงื่อนไขที่เกิดจากสังคมในระดับมหภาคซึ่งนักออกแบบฯบางท่านได้ให้ทัศนะว่าการที่สังคมมีความเป็นพลวัต หรือมีการเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอนั้น งานวิชาชีพของตนเองมีความมั่นคงในการทำงานเนื่องจากการความต้องการของมนุษย์ที่ปรับเปลี่ยนไปตลอดการเปลี่ยนแปลงของสังคม ซึ่งผลิตภัณฑ์ก็เช่นกันที่ต้องมีการออกแบบฯใหม่อยู่ตลอดเพื่อรองรับกับความต้องการที่เปลี่ยนไป เช่นนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่มองว่ากระแสสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงนั้น ทำให้คนก็มีความต้องการที่เปลี่ยนไป ผลิตภัณฑ์ที่เหมาะสมกับมนุษย์ก็ต้องได้รับการออกแบบใหม่ ซึ่งเงื่อนไขนี้แสดงถึงงานที่จะมีอยู่อย่างสม่ำเสมอหากสังคมยังมีความเป็นพลวัตอยู่

“ไม่มีเราเลย คงไม่มีอะไรใหม่ ทุกคนก็คงยังได้ใช้ของเดิม หรือไม่ก็ซื้อของที่เค้ามีอยู่แล้วมาใช้แล้วสังคมเปลี่ยนแปลงทุกวัน คนก็เปลี่ยนทุกวัน ของมันก็ต้องเปลี่ยนไปตาม Trend แน่นอนเค้าต้องการคุณแน่” (พี่ไม้)

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่มองถึงความมั่นคงในการทำงานว่าถ้าหากโลกยังมีความเป็นพลวัตจากการแข่งขันทางธุรกิจของแต่ละองค์กรและต้องการของที่มีความแปลกใหม่อยู่เสมอ ซึ่งเงื่อนไขนี้ทำให้นักออกแบบฯสามารถมีงานแน่นอนจากหน้าที่ในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่สู่โลกที่เป็นพลวัต

“คือตราบใดที่โลกมันยังมีการแข่งขัน แน่นอนว่าโลกขาดเราไม่ได้เพราะต่างคนก็ต่างอยากมีของใหม่กว่าคนอื่น อาชีพอย่างเรานี่แหละ ผมว่าช่วยเรื่องพวกนี้ได้” (พี่แก้ว)

โดยสรุปแล้วในช่วงเวลาของความมั่นคงเชิงวิชาชีพนั้นนักออกแบบฯได้มองถึงความมั่นคงที่มีลักษณะแตกต่างกันออกไปทั้งหมด 3 ลักษณะคือ ความมั่นคงด้านจิตใจ ความมั่นคงในการทำงาน และความมั่นคงด้านวัตถุ โดยความมั่นคงเชิงวิชาชีพทั้ง 3 ลักษณะนั้นต่างก็มีเงื่อนไขที่ทำให้เกิดความมั่นคงเชิงวิชาชีพที่แตกต่างกันออกไป โดยเงื่อนไขที่ทำให้เกิดความมั่นคงเชิงวิชาชีพของนักออกแบบฯนั้นเกิดจากเงื่อนไขที่สามารถแบ่งได้เป็น 2 ด้านคือ ด้านที่1 เงื่อนไขจากตัวบุคคล ได้แก่ ความรักในการออกแบบฯชอบความท้าทาย และมั่นใจในความสามารถของตน และด้านที่ 2 คือ เงื่อนไขจากสภาพแวดล้อม ได้แก่ ผลิตภัณฑ์ได้รับความชื่นชอบจากผู้ใช้ ได้รับการยอมรับจากกลุ่มวิชาชีพ การยอมรับผู้ว่าจ้าง การได้รับการยอมรับจากครอบครัว และผลงานตอบสนองความเป็นพลวัตของสังคมโดยเมื่อนักออกแบบฯมีเงื่อนไขเหล่านี้จึงทำให้รับรู้ได้ถึงความมั่นคงเชิงวิชาชีพ และในระยะมั่นคงเชิงวิชาชีพนั้นยังเป็นช่วงที่การถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ ที่ได้รับมาอย่างเข้มข้นและยาวนานสามารถแสดงถึงผลของการถ่ายทอดที่เกิดขึ้นกับนักออกแบบฯในช่วงเวลานี้

ตอนที่ 4.3 ผลของการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ

ในช่วงตั้งแต่นักออกแบบฯเริ่มสนใจในวิชาชีพนี้ นักออกแบบฯได้รับการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพมาอย่างมากมายทั้งที่ตั้งใจและไม่ตั้งใจ ซึ่งการถ่ายทอดที่ได้รับมานั้นช่วยให้นักออกแบบฯสามารถประกอบวิชาชีพได้อย่างมีประสิทธิภาพจนเข้าสู่ช่วงเวลาของความมั่นคงเชิงวิชาชีพที่สามารถทำงานจนเป็นที่ยอมรับจากทั้งตนเองและสังคมด้วยเงื่อนไขของความมั่นคงดังที่กล่าวมาในหัวข้อข้างต้น และเงื่อนไขเหล่านั้นส่งให้เกิดผลของการถ่ายทอด 2 ส่วนคือ ส่วนที่1นักออกแบบฯก้าวสู่ความเป็นมืออาชีพ ซึ่งมีความต่างกับนักออกแบบฯทั่วไปที่เคยเป็นมาก่อนในช่วงต้นของการทำงาน และส่วนที่ 2 คือทำให้นักออกแบบฯยึดมั่นและมีความผูกพันในวิชาชีพนี้อยู่โดยไม่เปลี่ยนไปทำงานในกลุ่มวิชาชีพอื่น โดยทั้ง 2 ส่วนมีรายละเอียดดังนี้

1) เกิดความเป็นมืออาชีพ

การทำงานทุกกลุ่มวิชาชีพนั้นย่อมมีความต่างของบุคคลทั่วไปกับบุคคลที่ได้รับการยอมรับว่าเป็นมืออาชีพ ซึ่งการเป็นมืออาชีพได้นั้นย่อมต้องมีลักษณะบางอย่างที่แตกต่างจากบุคคลทั่วไป โดยนักออกแบบฯที่ได้รับการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพมาตลอดในช่วงเวลาของการทำงานนั้นบางท่านก้าวถึงระดับมืออาชีพ บางท่านก็ไปไม่ถึง โดยความเป็นมืออาชีพนี้ถือเป็นผลของการถ่ายทอดทางสังคมด้านหนึ่งที่นักออกแบบฯได้เก็บเกี่ยว ความรู้ ประสบการณ์ต่าง ๆจากตัวแทนจนสามารถพัฒนาตนเองและก้าวเข้าสู่ช่วงของความเป็นมืออาชีพได้ในปัจจุบัน โดยลักษณะที่ทำให้นักออกแบบฯมืออาชีพแตกต่างกับนักออกแบบฯทั่วไปมีดังนี้

1.1) รักและศรัทธาในวิชาชีพของตน

ลักษณะของความเป็นมืออาชีพในส่วนแรกคือความรักและศรัทธาในวิชาชีพ โดยเป็นส่วนที่นักออกแบบฯมองถึงความรักความชอบในการทำงานด้านนี้ ให้ความเคารพกับทักษะความรู้ที่สามารถสร้างประโยชน์ให้กับผู้อื่นได้ ซึ่งเป็นเงื่อนไขพื้นฐานที่ทำให้นักออกแบบฯสามารถทำงานของตนเองอย่างมืออาชีพ เช่นในกรณีของนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่มองว่าความเป็นมืออาชีพต้องเริ่มจากการมีใจรักในวิชาชีพของตนเองก่อนจึงสามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

“ในมุมมองผมนะนักออกแบบอุตสาหกรรมมืออาชีพ ต้องมีใจรักมันก่อน ไม่งั้นไม่มีทางที่คุณจะทำงานได้ดีแน่นอน” (พี่ไม้)

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่มองว่าความเป็นมืออาชีพนั้น ต้องมีความรักความชอบในวิชาชีพนี้ ไม่เพียงแต่ชอบในรูปแบบของงานต้องชอบในการใช้ชีวิตอย่างนักออกแบบฯด้วย และต้องไม่ใช่แค่การแสดงออกที่ภายนอกแต่ต้องมาจากภายในที่เป็นตัวตน โดยมองว่าถ้านักออกแบบฯขาดความรักในวิชาชีพของตนแล้วจะไม่สามารถสร้างสรรค์งานออกแบบฯให้ดีได้เลย

“เป็นมืออาชีพเนี่ยอย่างแรกเลยต้องมาจาก Being คุณต้องรักอาชีพนี้ ต้องชอบในชีวิตแบบนี้ไม่งั้นคุณไม่สามารถเป็นนักออกแบบที่ดีได้หรอก” (พี่โฟม)

นอกจากนี้นักออกแบบฯอีกท่านยังมองว่าความรักความศรัทธาในวิชาชีพนี้เป็นเรื่องสำคัญในการเป็นมืออาชีพโดยต้องศรัทธาและให้ความเคารพต่อคุณค่าในศาสตร์ของการออกแบบฯเป็นหลักยึดไว้ ซึ่งความรู้ในหลากหลายศาสตร์เป็นสิ่งที่จำเป็นต้องรู้ให้มาก แต่ต้องไม่ดูถูก ความรู้ และทักษะที่สำคัญในสายวิชาชีพของตน และควรภูมิใจในความสามารถของวิชาชีพ

“ผมว่าเราต้องศรัทธาในวิชาชีพเราก่อนเลย ถ้าเราไม่ศรัทธาในวิชาชีพตัวเองพอไปเจอวิชาประเภท Marketing เฮ้ย...มันดีกว่าวะ เอาและมึงก็จะเป๋ง่าย อื้ม นี่ดีกว่าน่าสนใจ Branding ดูโก้ดีเว้ยมันเป๋เลย ต้องภูมิใจในวิถีของเรา”(พี่ปูน)

1.2) ยึดความต้องการของผู้บริโภคเป็นหลัก

เป็นลักษณะของมืออาชีพที่นักออกแบบฯไม่สนใจถึงความต้องการ ความชอบของตนเองเป็นหลักในการออกแบบ แต่มืออาชีพควรสนใจถึงความต้องการของผู้บริโภคว่า ผู้ใช้ผลิตภัณฑ์ที่ตนเองออกแบบมีความชอบอะไร สิ่งที่ใช้อยู่มีปัญหาอย่างไร แนะนำผู้บริโภคผ่านผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบและทำให้ชีวิตของผู้บริโภคดีขึ้น โดยสิ่งที่แสดงถึงความสำเร็จของผลิตภัณฑ์คือ การได้รับความชื่นชอบต่อผู้ใช้ เช่นนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่มองว่านักออกแบบฯมืออาชีพนั้นต้องเป็นบุคคลที่ทำงานออกแบบฯได้ดี โดยจุดชี้วัดของงานออกแบบฯที่ดีนั้นคือผลิตภัณฑ์ที่ถูกออกแบบต้องได้รับการชื่นชมจากผู้บริโภคในการใช้งานของผลิตภัณฑ์นั้นๆ ไม่ใช่เกิดจากความชอบของตนเองเป็นหลัก

“มืออาชีพคือ คนที่ออกแบบได้ดี ออกแบบแล้วต้องออกมาดี ออกแบบดีคือ ผู้คนเห็นแล้ว สวย ชอบ Work เจ๋งจังเลย เอาไปใช้แล้วมีความสุข ผู้คนนี่ไม่ใช่ตัวเขาเองนะ ผู้คนที่เป็นกลุ่มเป้าหมายที่เค้าคาดหวังจะให้เป็นผู้บริโภคในงานนี้ยอมรับ และชื่นชม รู้สึกดีกับมัน แล้วใช้แล้วดีกับมัน อันเนี่ยผมว่าเป็นนักออกแบบมืออาชีพได้” (พี่โฟม)

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่มองว่าเงื่อนไขของความเป็นมืออาชีพนั้น การออกแบบฯของมืออาชีพต้องลดอคติของตนเองในการมองเรื่องความสวยงามความชอบส่วนตน แต่ต้องมองถึงความต้องการ ความชอบของผู้บริโภคเป็นหลักโดยผลิตภัณฑ์ที่มืออาชีพออกแบบต้องทำให้ผู้บริโภคชอบ และตรงกับความต้องการของผู้ใช้

“คือมืออาชีพทำออกมาของต้องใช้ดีนะ ถ้าไม่มืออาชีพทำออกมาอาจจะใช้ไม่ค่อย Work มีข้อผิดพลาดน้อย อันไหนสวยไม่สวยกว่าไม่รู้ ต้องตรงใจผู้บริโภคมากกว่า ไม่ใช่ว่าโดนใจเรา ผู้บริโภคต้องชอบ ต้องใช้มันแล้วดี”(พี่ดิน)

นักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งได้อธิบายถึงความเป็นมืออาชีพของตนเองว่าการทำงานออกแบบฯนั้นจำเป็นต้องสนใจถึงหัวใจของผู้บริโภคเป็นหลักด้วย ไม่ใช่สนใจแต่เรื่องของการทำธุรกิจอย่างเดียว ผลิตภัณฑ์ที่ถูกออกแบบฯนั้นต้องสามารถทำให้ชีวิตของผู้บริโภคพัฒนาไปในทิศทางที่ดีขึ้น และเมื่อผู้บริโภคมีความสุขในการใช้ผลิตภัณฑ์นั้น สิ่งเหล่านี้จะตอบความสำเร็จเชิงธุรกิจกลับมาเอง

“ถ้าเราเป็นDesigner ที่ดีเนี่ย เราก็เข้าใจว่า ต้องFulfil User จะไปด้วย จะสนใจแต่เรื่อง Business ไม่สนใจ User เลยไม่ได้ นี่คือการทำดีไซน์ สามารถทำให้User มีชีวิตที่ดีขึ้นได้ แล้วของมันค่อย Fulfil Business แล้วอันนี้คือความสำเร็จของการทำงาน ในProject หนึ่งๆ” (พี่ปอ)

1.3) มีทักษะในการทำงานเป็นเลิศ

ลักษณะอีกส่วนซึ่งถ้าจะเป็นมืออาชีพแล้วขาดไม่ได้คือ ทักษะในการทำงานที่เป็นเลิศ นักออกแบบฯมืออาชีพควรมีทักษะที่ครอบคลุมสามารถทำงานออกแบบฯได้ดี ไม่ว่าพบเจองานอะไรก็สามารถทำงานเหล่านั้นได้อย่างมีประสิทธิภาพในทักษะที่มีอยู่ เช่นนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่มีโอกาสได้ไปทำงานในต่างประเทศและมองว่านักออกแบบฯมืออาชีพในระดับนานาชาตินั้นมีความรู้ มีทักษะในการออกแบบฯที่ลึก ซึ่งมืออาชีพต้องมีลักษณะแบบนี้ โดยนักออกแบบฯไทยส่วนมากจะมีความรู้รอบด้านแต่ไม่ลึกแม้แต่ด้านเดียวจึงยังไม่สามารถก้าวไปถึงระดับมืออาชีพ

“มืออาชีพต้องมีทักษะ คือผมพบว่า Designer ที่ในอเมกาเนี่ยมันลึกมาก เรื่องออกแบบแต่ละคนรู้ลึก รู้จริง มันมีแต่คนแบบนั้น ผมไม่ได้คิดว่าต้องเก่งทุกอย่าง ควรจะรู้ทุกอย่าง แต่ต้องมีอะไรเก่งซักอย่างแบบถ้าเป็นแบบ Modeler มันก็เป็น Modeler ขั้นเซียนคือเก่งโคตรๆอ่ะพูดอย่างนั้น แต่ Designer เรานี่คือ มันไม่เก่งซักอย่าง” (พี่ปอ)

นอกจากนี้นักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งยังมองว่าความเป็นมืออาชีพนั้นควรมีทักษะในการทำงานมากกว่านักออกแบบฯทั่วไปเนื่องจากการทำงานมานานและทำให้มีประสบการณ์ในการทำงานมากจึงได้มีโอกาสฝึกฝนการใช้ทักษะมามาก และสิ่งนี้เป็นสิ่งที่ทำให้ตนเองเองแตกต่างกับนักออกแบบฯทั่วไป

“แน่นอนว่าทักษะต้องแน่น แหมทำงานมานาน ประสบการณ์ตั้งเยอะ ถ้าฝีมือสู้เด็กไม่ได้นี่คงไม่เรียกว่ามืออาชีพ ฝีมือแบบทักษะนะ ไม่ใช่ความคิด ความคิดนี่พูดยากบางทีเด็กมันก็มีดีกว่าเราเยอะแยะ” (พี่ดิน)

1.4) รับผิดชอบต่อผู้ว่าจ้าง

ส่วนสำคัญอีกส่วนหนึ่งที่เป็นพื้นฐานของความเป็นมืออาชีพที่ไม่ว่าวิชาชีพไหนก็จำเป็นต้องมีคือ ความรับผิดชอบต่อผู้ว่าจ้าง นักออกแบบฯที่เป็นวิชาชีพเชิงบริการจำเป็นต้องมีความรับผิดชอบต่องานที่ลูกค้ามอบหมายทั้งในส่วนของความตรงต่อเวลาตามสัญญาตามที่ตกลงกับลูกค้าไว้เนื่องจากถ้าไม่สามารถส่งงานตามนัดหมายอาจทำให้งานของลูกค้าล่าช้าละเกิดผลเสียต่อธุรกิจ เช่นนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่มองว่านักออกแบบฯมืออาชีพต้องมีความตรงต่อเวลาทั้งการเข้างานและการส่งงานให้ตรงตามที่นัดหมายลูกค้าไว้

“คำว่ามืออาชีพเนี่ย ต้องรู้จักเอาเรื่องเวลาก่อนเลยนะไม่ใช่เวลาSketch งานนะตั้งแต่เวลาเข้างานเวลาในการใช้การทำงาน เพราะว่าตอนเรียนกับตอนทำงานมันต่างกันตอนเรียนเนี่ย Product ตัวนึงมัน3 เดือนทำงานนี่ บางทีเร่งมากๆวันเดียวก็ต้องเสร็จ” (พี่แก้ว)

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านที่มองไกลออกไปในเรื่องของความรับผิดชอบเรื่องเวลาที่มีจำกัดจากลูกค้า ซึ่งบางครั้งเวลาที่จำกัดนั้นทำให้คุณภาพของงานลดลงไป แต่นักออกแบบฯท่านนี้มองว่าถ้านักออกแบบฯที่มีความเป็นมืออาชีพพอควรจะเห็นความสำคัญของคุณภาพงานเป็นส่วนสำคัญถึงแม้จะมีการทำงานที่เลยเวลาของตนบ้างก็พร้อมที่จะทำเพื่อให้งานของลูกค้านั้นออกมาดี

“บางทีเราทำงานเราก็ทำเกินเวลานะมันอาจจะเหนื่อยแต่งานออกมาดี เราไม่อยากจำกัดตัวเองอะแต่ยังอยู่ในเวลาส่งนะแค่เราเอาเวลาของเรามาให้มันเพิ่ม บางทีสบายๆ 2 ทุ่มเสร็จแต่พอมันยังไม่โดนก็โน้นอะเที่ยงคืนไรเงี่ย” (พี่ดิน)

นักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งก็มองว่าความเป็นมืออาชีพต้องมองถึงความสำเร็จของลูกค้าเป็นหลัก ไม่ใช่มองถึงความต้องการ ความสำเร็จของตนเอง ซึ่งถือว่าเป็นความรับผิดชอบที่นักออกแบบฯควรมีต่อลูกค้าในการทำงาน โดยไม่ใช่สามารถปิดงานในส่วนที่ลูกค้าว่าจ้างได้เท่านั้น แต่ความรับผิดชอบนั้นต้องมองไปถึงความสำเร็จของผลิตภัณฑ์ที่ลูกค้าตั้งเป้าหมายเอาไว้

“ผมคิดว่าถ้าจะพูดแบบที่ผมเคยพูด คือศักดิ์ศรีของผมคือความสำเร็จของลูกค้าผมคิดว่าAttitude ของมืออาชีพคือความสำเร็จเป็นหลัก ความสำเร็จของจุดประสงค์ของลูกค้าอย่างแรกเลยคือทำทุกอย่างเพื่อให้สิ่งที่เราต้องรับผิดชอบ ไม่ใช่แค่จบอ่ะ มันต้องสำเร็จเหมือนที่เขาอยากให้มันเป็น” (พี่ปอ)

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่มองความรับผิดชอบต่อลูกค้าคือการสร้างผลิตภัณฑ์ที่สามารถทำความสำเร็จในด้านธุรกิจให้แก่ลูกค้า ซึ่งเป็นการใส่ใจกับจุดประสงค์ทางธุรกิจของลูกค้า มากกว่ากิเลสความชอบส่วนตน โดยมองว่าบางอย่างที่ตนเองชอบและคิดว่าสวยและดื้อรั้นที่จะเลือกแบบที่ตนเองชอบอาจจะขายไม่ได้และทำให้ธุรกิจของลูกค้าเสียหาย แต่บางงานที่มองว่าไม่สวยแต่ตอบโจทย์ที่ลูกค้าต้องการจะสนใจงานนั้นเป็นหลัก ถึงแม้งานที่ชอบและคิดว่าดีจะได้รางวัลมากมายแต่ถ้าไม่ทำให้ลูกค้าประสบความสำเร็จก็ไม่มีประโยชน์อันใด

> *“สำคัญที่สุดคือต้องเข้าใจเรื่องความสวยงาม การตีความว่าเป็น Design ที่ขายได้อะ สวยอาจจะขายไม่ได้ แต่บางทีตัวที่ไม่สวยมันอาจจะขายได้ก็ได้นะ มันเป็นความรับผิดชอบของคุณ เพราะฉะนั้นสำคัญถ้าบริษัทขายไม่ได้ คุณจะได้รางวัลอะไรมากมายมันก็เจ๊งอะ” (พี่แก้ว)*

นอกจากความรับผิดชอบที่ต้องทำงานความต้องการของลูกค้าแล้วนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งยังมองว่าความรับผิดชอบนี้ไม่ใช่แค่ตามใจสิ่งที่ลูกค้าต้องการทั้งหมด หากแต่ต้องแย้งลูกค้าในเรื่องที่ตนเองเห็นว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีพอและมีบางอย่างที่ดีกว่า โดยไม่เป็นการสร้างอคติกับลูกค้าแต่เป็นการแนะนำที่ต้องใช้เหตุผลที่แสดงถึงประโยชน์และผลเสียที่จะเกิดขึ้นจากประสบการณ์ของมืออาชีพที่มองถึงความสำเร็จของงานเป็นหลัก

> *“นักออกแบบมืออาชีพ หนึ่งต้องมีความรับผิดชอบ ไม่ใช่ลูกค้าจะเอาอะไรก็ทำให้แล้วพอถึงเวลาแล้วบอกก็คุณจะเอาอะ คือคุณจะมีตรงนั้นได้ไงคือคุณต้องมีกระบวนการที่จะถกเถียงกับลูกค้า อันนั้นไม่ใช่คุณต้องมาถกเถียงไม่ใช่ถกแถ ผมใช้คำนี้บ่อยๆ เอาชนะกันด้วยเหตุผล คุณจะ Convince ให้เขาเชื่อคุณก็จะต้องเหตุผล”(พี่ไผ่)*

1.5) ความรับผิดชอบต่อสิ่งแวดล้อม

นอกจากความรับผิดชอบต่อลูกค้าแล้ว นักออกแบบฯมืออาชีพจำเป็นต้องมีความรับผิดชอบต่อสิ่งแวดล้อม เนื่องจากวิชาชีพนี้ถือได้ว่าเป็นผู้สร้างที่มีอิทธิพลต่อการเกิดของผลิตภัณฑ์มากมายบนโลกนี้ ทำให้การตัดสินใจแต่ละครั้งในการออกแบบฯคือการให้กำเนิดวัตถุชิ้นหนึ่งขึ้นบนโลก ซึ่งถ้าผลิตภัณฑ์นั้นประสบความสำเร็จถูกใช้งานได้เป็นระยะเวลานาน ได้รับการคิดอย่างถี่ถ้วนในการย่อยสลายทำลาย หรือนำกลับไปใช้ใหม่ได้ก็เป็นเรื่องที่ดี แต่ถ้าไม่ถูกคำนึงถึงเรื่องนี้เลยก็ทำให้เกิดขยะกับโลกใบนี้ขึ้นอีกมาก โดยเฉพาะนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมที่การสร้างผลิตภัณฑ์แต่ละครั้งหมายความว่าเป็นการสร้างเชิงอุตสาหกรรมที่ผลิตเป็นจำนวนมาก เช่นกรณีของนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่มองว่านักออกแบบฯมืออาชีพควรพิจารณาไตร่ตรองให้ดีในการ

ออกแบบทุกครั้งว่าสิ่งที่ออกแบบฯต้องเป็นประโยชน์ต่อสังคมจริง ๆไม่ใช่สร้างงานที่พร้อมจะเป็นขยะต่อโลก

"ถ้าเป็นมืออาชีพต้องพยายามทำของขึ้นมาแล้วมันไม่เป็นขยะกับโลก คือผมจะบอกเด็กว่า ถ้าคุณทำของห่วย ๆมาชิ้นนึง เท่ากับคุณสร้างของที่ใช้ไม่ได้ขายไม่ได้ เสียทรัพยากรแล้วก็กลายเป็นขยะ เป็นขยะที่แบบ มันเป็นของที่ไม่ได้ผลิต 5 ชิ้น 10 ชิ้น เราผลิตกันเป็นหมื่น ขยะระดับเป็นหมื่นชิ้น At One Shot ซึ่งอันนี้มันคือสิ่งที่ไม่ควรจะเกิด" (พี่ปอ)

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่มองว่ามืออาชีพต้องมีความรอบคอบและคิดให้ถี่ถ้วนถึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้นกับสิ่งแวดล้อมจากผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบ ซึ่งเป็นการแสดงความรับผิดชอบต่อสิ่งแวดล้อมที่นักออกแบบฯมืออาชีพพึงมี

"เราต้องคิดว่าอะไรที่มันควรจะเกิดขึ้นมาหรือไม่ควรจะเกิด แล้วสิ่งที่ทำโดยเฉพาะ Industrial Design เนี่ยมันไม่ได้ทำชิ้นเดียว มันทำขึ้นมาแล้วมันเยอะขยะดีๆนี่เอง ฉะนั้นถ้าคุณรับผิดชอบกับสิ่งที่ทำเนี่ย ต้องดูว่าสิ่งที่เราทำเนี่ยกระทบถูกใครบ้างตั้งแต่เริ่ม"(พี่ป่าน)

1.6) ทำงานได้ทุกรูปแบบ

วิชาชีพนี้ส่วนใหญ่เป็นงานบริการซึ่งผู้ว่าจ้างมาจากหลากหลายธุรกิจซึ่งมีความแตกต่างกันมาก ซึ่งบางงานนักออกแบบฯไม่เคยมีประสบการณ์กับสายธุรกิจนั้นเลย โดยนักออกแบบฯหลายท่านมองว่าความเป็นมืออาชีพต้องสามารถทำงานได้ในทุกรูปแบบที่ลูกค้าว่าจ้าง โดยพร้อมเปิดใจรับกับสิ่งใหม่ที่ไม่เคยทำแต่อาศัยความมั่นใจว่าทำได้ เช่นในกรณีของนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่มองว่าถ้าเป็นมืออาชีพนั้นไม่ควรเลือกรูปแบบของงาน และต้องมีความกล้าท้าทายที่ไม่ว่าเจองานอะไร ลูกค้าประเภทไหนก็ต้องทำได้

"เป็น Industrial Design มันยากในแง่ของการทำ Service เพราะว่าทุกวันไม่มีของใหม่ ทุกคนกำลังแข่งกันอยู่ ลูกค้าของเราก็กำลังแข่งกับใครอยู่ เราก็ต้องหาให้ได้ว่าอะไรมันยังไม่มี ซึ่งไม่ใช่เรื่องง่าย ถ้าคุณเป็นคนที่ไม่ชอบแข่งก็ไม่ได้เราต้องกล้าทำงานทุกแบบ" (พี่ปอ)

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่มองว่าในบางครั้งงานก็ไม่ได้ชอบงานบางงานมากแต่ด้วยความเป็นมืออาชีพ แม้เป็นงานที่ไม่ชอบแต่ต้องทำเมื่อได้รับมอบหมายจากผู้ว่าจ้างมาแล้วด้วยหน้าที่

“Just Do It อย่างเดียวถ้าอยู่กับ Just Do Itอย่างเดียว (หัวเราะ) ได้งานมาแล้วอาจจะมาบ่น จะเอามาทำไรวะเนี่ย (หัวเราะ) สุดท้ายทำมันไปซะ ทำให้หมดเออทำซะชอบหรือไม่ชอบก็ต้องทำโดยหน้าที่” (พี่ไม้)

นักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งก็มองว่าความเป็นมืออาชีพคือการมีประสบการณ์ในกลุ่มวิชาชีพมานานจนทุกวันนี้สามารถทำงานออกแบบฯอะไรก็ได้เนื่องจากมีความมั่นใจว่ามีความสามารถทำงานเหล่านั้นได้ ทั้งที่บางงานอาจจะเป็นงานเล็กที่ไม่ได้สร้างชื่อเสียงอะไรให้เลยก็ตาม

“เราก็ทำงานอยู่ในวงการ งานไรมาเราก็ทำได้เราไม่ทำเอา Award ชื่อเสียงอะไรนะเรามั่นใจว่างานไรเราก็ทำได้” (พี่ดิน)

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่ให้ความเห็นว่ามืออาชีพคือการไม่มีสภาวะกดดันหรือกลัว ในการพบงานใหม่ที่ไม่เคยทำเลย และมองว่าสามารถจัดการกับงานเหล่านั้นได้อย่างสบาย

“คือผมไม่กดดันแล้ว ใช้ให้ผมทำอะไรผมทำได้สบายมาก ในสายอาชีพนี้นะสมมติว่าเค้าให้วาง Product นี้ผมไม่เคยทำเลย ไม่รู้ไรเกี่ยวกับมันเลย ผมไม่รู้สึกกดดันเลยอะผมรู้เองว่าผมควรจะทำยังไงกับมัน” (พี่แก้ว)

1.7) ทำงานด้วยความสร้างสรรค์

วิชาชีพนี้มีพื้นฐานจากความคิดสร้างสรรค์เป็นหลักดังนั้นมืออาชีพต้องมีความสร้างสรรค์ในการทำงานด้วย ความสร้างสรรค์นี้ไม่ใช่เพียงแค่ความคิดสร้างสรรค์ที่ทำให้งานมีความใหม่ แปลก กว่าผลิตภัณฑ์ที่เคยมีอยู่ในอดีต แต่เป็นการทำงานด้วยความสร้างสรรค์ที่พยายามมองหาความเป็นไปได้ ไม่ยอมแพ้ให้กับ เหตุผล หรือหลักการเดิมที่ทำให้งานออกแบบไม่สามารถเป็นจริงได้ เช่นในกรณีของนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่มองว่ามืออาชีพนั้นต้องพยายามมองหาความเป็นไปได้ที่เกิดขึ้นให้รอบด้านก่อนจะพูดว่าสิ่งต่าง ๆเป็นไปไม่ได้เลย

“เราต้องพยายามมองว่าทุกอย่างมันเป็นไปได้ ไม่ใช่เจอวิศวะบอกว่าแบบนี้ไม่ได้หรอกทำไม่ได้ เราต้องช่วยเขาคิดหาวิธีหลาย ๆวิธีมาเสนอ ไม่ใช่เขาบอกไม่ได้เราก็ยอมแพ้ต้องลองดู ก่อนที่จะบอกว่าไม่ได้ ไม่งั้นจะเรียกนักออกแบบฯหรอ” (พี่โฟม)

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่มองว่ามืออาชีพ ต้องให้คำแนะนำและมองเห็นความเป็นไปได้ในการออกแบบ มากกว่าเป็นผู้ตัดสินว่าอะไรเป็นไปไม่ได้ โดยแม้โอกาสของความเป็นไปได้นั้นมีน้อยก็ยังต้องเสนอถึงความเป็นไปได้อันน้อยนิดนั้นเพื่อให้เกิดการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆขึ้นบนโลกนี้

“เค้าต้องเป็น Suggester ไม่ใช่ Fact Teller เค้าต้องเสนอแนะตลอด มืออาชีพต้องเสนอแนะจะไม่พูด fact เลย ถ้าเป็นมืออาชีพชีวิตจะมีแต่ How เค้าจะบอกว่ามันควรเป็นอย่างไร เค้าจะไม่ค่อยพูดว่าเป็นไปไม่ได้หรอก จริงๆแล้วมันเป็นอย่างงี้ นักออกแบบผลิตภัณฑ์จะต้องมีคำว่า Suggestion ทุกอย่างเลย มีความเป็นไปได้บ้างในความเป็นไปไม่ได้เลย”(พี่ปูน)

1.8) รอบรู้หลายศาสตร์

เป็นเรื่องของความรอบรู้ที่มืออาชีพพึงมีในหลากหลายศาสตร์ เนื่องจากนักออกแบบฯเป็นวิชาชีพที่ต้องทำงานกับผลิตภัณฑ์หลากหลายรูปแบบ และผลิตภัณฑ์แต่ละชนิดมีความลึกในเชิงภูมิปัญญาแตกต่างกันออกไป ซึ่งมืออาชีพจำเป็นต้องศึกษาและทำความเข้าใจกับผลิตภัณฑ์เหล่านั้นให้มากที่สุดเท่าที่ทำได้ เช่น นักกออกแบบฯท่านหนึ่งที่มองว่าการรอบรู้หลายศาสตร์จะช่วยให้สามารถติดต่องานกับลูกค้าในทุกธุรกิจได้อย่างดี และแสดงถึงความเป็นมืออาชีพ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ต้องอาศัยความใฝ่รู้ในการค้นคว้าความรู้เหล่านี้จากตัวขงนักออกแบบฯเองด้วย

“มืออาชีพควรจะรู้ทุกอย่าง แต่ มันต้องมี Passion หาความรู้หลายๆเรื่องต้องไม่รออาหารสำเร็จรูป คุณเจอลูกค้าแต่ละงานไม่ซ้ำกันเลย คุณก็ต้องมีความรู้ไปคุณกับเค้าได้ คุณออกแบบพัดลมคุณก็ต้องรู้เกี่ยวกับพัดลม” (พี่ปอ)

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่มองว่าความรู้แค่เรื่องการออกแบบฯนั้นไม่สามารถทำให้นักออกแบบฯก้าวสู่ความเป็นมืออาชีพได้ หากแต่ต้องมีความรู้ที่กว้างออกไปเพื่อช่วยให้ผลิตภัณฑ์นั้นประสบความสำเร็จได้ดียิ่งขึ้น โดยให้ความสำคัญกับศาสตร์ด้านการตลาด และเรื่องของการผลิตในระบบอุตสาหกรรม ซึ่งผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบจากมืออาชีพนั้นต้องขายได้ดีในท้องตลาด

“ผมมองว่าอย่างแรกเนี่ย เค้าต้องไม่ใช่แค่เป็นนักออกแบบฯอย่างเดียว เค้าต้องรู้เรื่อง marketing รู้เรื่อง process ในการผลิตเหมือนกับว่าคุณจะออกแบบอะไรอย่างนึงคุณต้องรู้ว่ามันผลิตได้จริงป่ะ มันจะขายได้ป่ะ ไม่ใช่รู้ว่ามันดี ออกแบบมาก่อน แล้วค่อยมาแก้ปัญหาทีหลัง อย่างนั้นผมไม่เรียกว่ามืออาชีพ”(พี่แก้ว)

1.9) มีจรรยาบรรณในการออกแบบ

หนึ่งในนิยามที่ทำให้คำว่าอาชีพกับวิชาชีพมีความแตกต่างกันคือเรื่องของจรรยาบรรณของวิชาชีพ ซึ่งเป็นเหมือนข้อห้ามในการปฏิบัติที่ทำให้เกิดผลเสียต่อกลุ่มวิชาชีพและ

ผู้อื่น โดยนักออกแบบฯหลายท่านมองว่า การเป็นมืออาชีพได้ต้องมีจรรยาบรรณที่เป็นเครื่องยึดเหนียวให้ไม่ทำในสิ่งที่ผิดต่อกลุ่มวิชาชีพ ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่แม้จะไม่มีใครรู้แต่เป็นสิ่งที่นักออกแบบฯจะรู้อยู่แก่ใจ เช่นกรณีของนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่มองว่ามืออาชีพต้องคำนึงถึงจรรยาบรรณที่สำคัญที่สุดข้อหนึ่งคือการคัดลอกผลงานของผู้อื่น โดยแม้ไม่มีใครรู้ก็ไม่ควรทำเป็นอย่างยิ่ง

> *"คุณต้องมีจรรยาบรรณการออกแบบ คืออย่างแรกเลยเนี่ย คือ Copy งานคนอื่นไม่ควรทำเลย มันเป็นเรื่องที่รับไม่ได้ ไม่ใช่แบบ เอ้ย...อันนี้คนเค้าไม่รู้หรอกเอามาเลยไรงี้ ผมว่าอันนั้นมันไม่ถูกต้อง" (พี่แก้ว)*

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่มองว่ามืออาชีพต้องคำนึงถึงจรรยาบรรณวิชาชีพ ซึ่งจรรยาบรรณเหมือนกติกาอย่างหนึ่งในกลุ่มวิชาชีพที่ต้องเคารพ นักออกแบบฯมืออาชีพอาจจะไม่ต้องเก่งมากแต่จะขาดจรรยาบรรณวิชาชีพไม่ได้เลย โดยจรรยาบรรณนี้คือ ต้องปกป้องความลับของลูกค้า เนื่องจากงานของลูกค้าหลายงานเป็นงานที่เป็นความลับ เป็นนวัตกรรมที่ถูกคิดค้นขึ้นมาใหม่และยังไม่มีใครรู้ ซึ่งผลิตภัณฑ์เหล่านี้ล้วนมีคู่แข่งทางการตลาด และถ้าความลับรั่วไหลออกไปอาจทำให้เกิดผลเสียต่อธุรกิจของลูกค้าก็เป็นได้

> *"ความเป็นมืออาชีพมันก็ต้องมีจรรยาบรรณ ต้องไม่ทำร้ายกัน คนที่จ้างเราอีกทีนึงไม่ไปเปิดเผยความลับของเค้าไรงี้ เค้าเรียกว่าความเป็นมืออาชีพไงเหมือนนักกีฬาเงี้ย นักกีฬามืออาชีพไม่จำเป็นว่าทุกคนเป็นแชมป์ แต่ว่า ถ้าทุกคนเคารพกติกา มีน้ำใจนักกีฬานี่มันเป็นกรอบที่ทุกคนควรจะมีอะเรื่องของจริยธรรม" (พี่ป่าน)*

โดยสรุป ผลในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพที่เกิดขึ้นส่วนแรก คือ ความเป็นมืออาชีพ โดยจากข้อมูลข้างต้นความเป็นมืออาชีพของนักออกแบบฯนั้นเกิดจากเงื่อนไขคือ มืออาชีพควรมีความรักและศรัทธาในวิชาชีพของตน ควรยึดความต้องการของผู้บริโภคเป็นหลัก ควรมีทักษะในการทำงานเป็นเลิศ ควรมีความรับผิดชอบต่อผู้ว่าจ้าง ควรมีความความรับผิดชอบต่อสิ่งแวดล้อม ควรทำงานได้ทุกรูปแบบ ควรทำงานด้วยความสร้างสรรค์ ควรรอบรู้หลายศาสตร์ และควรมีจรรยาบรรณในการออกแบบฯ ซึ่งเงื่อนไขเหล่านี้เกิดขึ้นจากบริบทที่นักออกแบบฯได้มีประสบการณ์จากการทำงานในกลุ่มวิชาชีพมานานจนมองเห็นถึงเงื่อนไขเหล่านี้ และมองว่านักออกแบบฯรุ่นใหม่ที่กำลังก้าวสู่ความเป็นมืออาชีพนั้นจำเป็นต้องคำนึงถึงเรื่องนี้เป็นสำคัญ โดยผลของการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพนั้นไม่ได้มีแค่ความเป็นมืออาชีพ แต่ยังเกิดผลอีกส่วนหนึ่งคือ ความยึดมั่นผูกพันในวิชาชีพ

2) เกิดความยึดมั่นผูกพันในวิชาชีพ

ผลของการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพในส่วนนี้คือผลที่นักออกแบบฯมืออาชีพได้ผ่านการถ่ายทอดมาอย่างยาวนานจนเกิดความยึดมั่นความผูกพันกับวิชาชีพของตน โดยเป็นผลที่แสดงถึงความต้องการดำรงอยู่ในวิชาชีพนักออกแบบฯอย่างต่อเนื่องจนถึงปัจจุบันและกำลังก้าวต่อไปอีกในอนาคต โดยช่วงเวลาที่ผ่านมาไม่ว่าได้พบกับอุปสรรคมากมายแต่ยังฟันฝ่าและปรับตนเองเพื่อพยายามรักษางานที่เหมาะสมกับตนไว้ ซึ่งความยึดมั่นผูกพันในวิชาชีพของนักออกแบบฯนั้นมีเงื่อนไขดังนี้

2.1) ความรักในวิชาชีพ

เมื่อถามถึงเงื่อนไขของความยึดมั่นเชิงวิชาชีพนั้นคำตอบที่ได้รับมาในลำดับต้นคือ ความรักที่มีต่อวิชาชีพ นักออกแบบฯมีความเชื่อว่าสิ่งที่ทำอยู่ทุกวันนี้เป็นสิ่งที่รักและมีความสุขที่ได้ทำงานลักษณะนี้ โดยความรักต่ออาชีพนี้ทำให้เกิดความหลงใหลและตั้งมั่นที่จะดำรงชีวิตอยู่โดยใช้วิชาชีพนี้หล่อเหลียงตนเองและครอบครัวต่อไป แม้ในบางกรณีจะมีปัญหาและอุปสรรคในการทำงานอยู่บ้าง แต่ด้วยความรักความศรัทธานี้ ทำให้ไม่เคยนำตนเองออกไปจากกลุ่มวิชาชีพเลย เช่นในกรณีของนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่มองว่า แม้จะมีอาชีพอื่นที่สร้างรายได้ได้ดีกว่าและรองรับตนเองอยู่แล้วแต่เลือกจะประกอบวิชาชีพนี้เนื่องจากยังมีความรัก ความชอบ มากกว่างานอื่น

> *“ยังรักอาชีพนี้ ไม่ว่ายังไงผมก็อยากเลือกทำเป็นอันดับแรก ทั้งที่รู้ว่ายังมีปัญหากิจการอย่างอื่นเราก็ไปทำได้ รายได้ดีกว่าด้วย แต่รู้สึกไม่สนุก ไม่ชอบทำ ค้าขายทำร้านให้นั่งอยู่หน้าร้าน ที่บ้านก็ทำ ช่วยเด็กขน ทำอะไรแบบนี้ แต่ไม่ชอบ คือก็ยังชอบที่เป็นหยั่งงี้อยู่”(พี่ไม้)*

บางครั้งแม้ครอบครัวของนักออกแบบฯท่านนี้ เคยอยากให้เลิกทำงานด้านนี้ เนื่องจากเป็นงานที่หนักและทำให้เสียสุขภาพ แต่นักออกแบบฯท่านนี้ยังเลือกทำต่อไปโดยมองว่าเป็นวิชาชีพที่ยังรักและอยากทำอยู่เสมอ

> *“คือแฟนผมบอกให้ทำอย่างอื่นได้ไหมแก่แล้ว เหนื่อยแล้ว อะไรหยั่งเงี้ย อดหลับอดนอนไม่ได้หรอก แต่ปัจจุบันทำได้ไหม ด้วยใจที่เรารักเนี่ย ก็ยังอยากทำอะไม่รู้ทำไม” (พี่ไม้)*

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่มองว่าการทำงานออกแบบฯคือความสุขที่ได้ทำในสิ่งที่ตนเองรัก ซึ่งสิ่งเหล่านี้ทำให้ตนเองทำงานได้อย่างไม่เกิดความเครียด และยังต้องการทำงานอยู่ในวิชาชีพนี้ไม่เปลี่ยนไป รวมถึงนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่ง ที่อาจไม่สามารถอธิบายรายละเอียดการ

ยึดมั่นผูกพันได้มาก แต่รู้สึกว่าได้ตกลงปลงใจรักวิชาชีพนี้แล้วและไม่รู้ว่าจะเปลี่ยนวิชาชีพไปทำไม เพราะเป็นการสร้างความขัดแย้งกับความรู้สึกในใจ

“ผม Happy นะ ผมมีความสุขกับการทำ Designผมรู้สึกว่าผมไม่เครียดคงเป็นเพราะเราได้ทำในสิ่งที่เรารัก” (พี่แก้ว)

“ไม่รู้ยังไงมันรักไปแล้ว แล้วจะเปลี่ยนอาชีพไปทำไมในเมื่อขัดกับใจตัวเอง” (พี่ปูน)

โดยนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่แม้ปัจจุบันนี้เป็นผู้บริหารในองค์กรออกแบบฯและไม่มีโอกาสการทำงานออกแบบฯทั้งกระบวนการแล้ว แต่ยังรักและชอบรูปแบบงานออกแบบฯอยู่และคอยเข้าร่วมในการเสนอความคิดร่วมกับนักออกแบบฯท่านอื่นเสมอ เนื่องจากเป็นงานที่รัก และทำให้ยังดำเนินธุรกิจออกแบบฯอยู่ถึงทุกวันนี้

“ทุกวันนี้เราอยู่อีกระดับนึง เราอาจจะไม่ได้แบบทำมันอย่างเต็มที่ หมายถึงว่าทำในทุกอณูขั้นตอนนะ แต่ว่าในเชิงของการคิดหรือว่าในเชิงของรูปแบบงานไรงี้ เราก็ยังแบบยังรัก ยังชอบที่จะทำพวกนี้อยู่ ตอนคิดผมจะลงไปร่วมคิดกับนักออกแบบฯด้วย” (พี่ป่าน)

2.2) เห็นคุณค่าของวิชาชีพ

เงื่อนไขส่วนที่สองที่ทำให้นักออกแบบฯยังคงดำรงอยู่ในวิชาชีพคือความเชื่อว่าวิชาชีพของตน หรือสิ่งที่ทำนั้นมีคุณค่า และเป็นประโยชน์ต่อผู้อื่น และสังคม สิ่งเหล่านี้ก่อให้นักออกแบบฯมีความภาคภูมิใจ ซึ่งเปรียบเสมือนน้ำที่คอยหล่อเลี้ยงชีวิตให้มีความสุขในวิชาชีพนี้และไม่เคยมีความคิดที่ก้าวออกจากความสุขที่ได้รับนี้เลย เช่นนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่มองว่าสิ่งที่ทำให้ตนเองมีความสุขกับการทำงานในวิชาชีพนี้ซึ่งทำให้ยังทำงานอยู่จนถึงปัจจุบันคือความสุขที่ได้ทำให้ชีวิตของผู้บริโภคมีการพัฒนาขึ้นไปในทิศทางที่ดีเมื่อได้ใช้สิ่งที่ตนเองออกแบบ

“เราใส่ความแตกต่างในชีวิตให้กับเขา คือไม่เหมือนเดิมอะมี Level บางอย่างที่ Shift ไปจากที่เขาเคยเป็น คือ Upgrade ให้ชีวิตสูงขึ้น เรามีความสุขที่ได้เห็นชีวิตเค้าดีขึ้น” (พี่โฟม)

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่มองว่า ความภูมิใจที่ทำให้ตนยังอยากทำงานในวิชาชีพนี้อยู่ คือการทำให้ผู้บริโภคมีความเป็นอยู่ในชีวิตที่ดีขึ้นทั้งด้านอารมณ์ที่ได้ใช้สินค้าที่ชื่นชอบและด้านกายภาพที่ได้ใช้ของที่มีการใช้งานที่ดี และมักภูมิใจเมื่อมองย้อนกลับไปว่าสิ่งดี ๆเหล่านี้ตนเองเป็นผู้สร้างสรรค์ขึ้นมาด้วยตัวเอง

“เราได้สร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆให้สังคม ไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งของก็ได้นะ คิดว่าเราได้สร้างอะไรบางอย่างให้ชีวิตเขาดีขึ้น การใช้ชีวิตความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น คนที่ได้สัมผัสได้อยู่กับมันแล้วชีวิตเขาดีขึ้น เหมือนเสพสุนทรียะกับความสะดวกสบายของสวยใช้ดี ทั้งอารมณ์และการใช้งานเวลาเราเห็นงานเราออกมามันก็ภูมิใจอะ เราเป็นคนสร้างมันขึ้นมา” (พี่ดิน)

นอกจากนี้นักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งยังได้เล่าถึงความภูมิใจที่ทำให้เห็นคุณค่าของวิชาชีพนี้และรั้งให้ยังทำงานในวิชาชีพอยู่ โดยนักออกแบบฯท่านนี้ สามารถสัมผัสสิ่งเหล่านี้ได้อย่างเป็นรูปธรรมจากคำชมจากผู้ใช้ผลิตภัณฑ์ที่ตนเองออกแบบ ว่าเป็นผลิตภัณฑ์ที่ใช้งานได้ดี และชื่นชอบผลิตภัณฑ์ โดยไม่จำเป็นต้องรู้ว่าตนเองเป็นผู้ออกแบบ

“เรายังมีความภูมิใจ มันคือคำชมลับหลัง เราเรียกอย่างนั้นดีกว่านะชมโดยที่ไม่รู้ว่าเราอะเป็นคนออกแบบเค้าแบบได้เอาไปใช้ แล้วเค้าก็รู้สึกว่ามันดีเนี่ยชอบมากเลยได้ประสบการณ์ดีๆจากสิ่งที่เราออกแบบ” (พี่ป่าน)

โดยนักออกแบบฯท่านนี้ยังอธิบายต่อไปว่าความภูมิใจที่เกิดขึ้นนั้นไม่สามารถวัดเป็นผลทางวัตถุได้ เช่นงานที่ได้รับรางวัลระดับชาตินั้นไม่ได้สร้างความภูมิใจที่แท้จริง หากแต่มีประโยชน์ที่ช่วยผลักดันให้ธุรกิจมีชื่อเสียงและเป็นที่รู้จักมากขึ้น แต่ความภูมิใจที่แท้จริงเกิดจากการได้รับคำชื่นชมจากผู้ใช้ผลิตภัณฑ์มากกว่า ซึ่งนักออกแบบฯท่านนี้ ได้เปรียบเทียบกับวิชาชีพหมอที่ได้รับความสุขจากการได้เห็นคนไข้หายดีและมีความสุขในชีวิตมากกว่าการได้รับรายได้ที่เป็นวัตถุ

“พวกรางวัล ราเคยไปตัดสิน เราก็รู้ว่ามันเป็นแค่ความคิดของคนกลุ่มนึง อาจจะเป็นความภูมิใจในช่วงแรกๆ หรือเป็นเครื่องมือทางธุรกิจแต่ว่าสิ่งที่มันเกิดขึ้นจริงๆ มัน Basic มากเหมือนหมอรักษาคนหายเค้าก็มาขอบคุณ คือเงินเดือนก็ได้ทุกเดือนก็ชินชาแล้วแต่การที่คนไข้มาขอบคุณ แบบนี้รับเท่าไหร่ก็ไม่รู้สึกว่าชินชา ผมว่ามันคล้ายๆกัน” (พี่ป่าน)

เช่นกันนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งก็ได้อธิบายถึงความภูมิใจที่ทำให้เขาเกิดความยึดมั่นในวิชาชีพนี้คือความสุขที่ได้จากการเห็นผลิตภัณฑ์ที่ตนเองออกแบบได้รับการยอมรับจากผู้ใช้ ซึ่งมองว่าความสุข ความภูมิใจนั้นไม่ได้เกิดจากการออกแบบผลิตภัณฑ์แล้วได้รางวัล แต่ผลิตภัณฑ์ที่ขายได้และผู้บริโภคชื่นชอบนั้นสร้างความภูมิใจให้ตนเองมากกว่า

“ก็ได้เห็นสินค้าที่เราออกแบบไปแล้วมีคนใช้เราก็Happy แล้วผมมีความรู้สึกว่าผมภูมิใจ อย่างที่ผมสัมผัสเนี่ยผมมี Product อยู่ 4-5 ตัวที่ได้รางวัลขายไม่ดี ตัวที่ไม่ได้รางวัลแล้วขายดีผม Happy กับตัวที่ขายดีมากกว่า เพราะผมรู้สึกว่าเฮ้ย...คือมันใช่อะ เพราะคนน่าจะชอบมัน ไม่ใช่แค่สวยหรือดี แต่มันเหมาะสมกับเขาจริงๆ” (พี่แก้ว)

2.3) รู้สึกท้าทายในวิชาชีพ

เงื่อนไขของความยึดมั่นผูกพันในวิชาชีพส่วนสุดท้ายเป็นความรู้สึกสนุก ท้าทาย ในการได้พบสิ่งใหม่ งานที่ไม่เคยทำในวิชาชีพนี้อยู่เสมอจากการทำงานที่เปลี่ยนไปในธุรกิจ หลายลักษณะของลูกค้า และความต้องการของสังคมที่เปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ท้าทายให้ได้ลองทำสิ่งใหม่อยู่เสมอและยังได้ทดสอบตนเองว่าสามารถทำสิ่งใหม่นี้ได้ดีเหมือนสิ่งที่เคยทำหรือไม่ ซึ่งความท้ายทายนี้ทำให้นักออกแบบฯยังมีความกระหายในการทำงานในวิชาชีพนี้อยู่ตลอดเวลา เช่นนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่มองว่าการทำงานทุกวันนี้ยังทำให้สนุกอยู่ ซึ่งความสนุกนั้นเกิดจากการที่ได้พบงานใหม่อยู่ตลอดและงานเหล่านี้ทำให้ได้สร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆอยู่เสมอ

“ก็ทำมาทั้งชีวิตอะนะ เรายังสนุกกับงานเพราะงานมาใหม่ๆ เราก็ได้สร้างสรรค์อะไรใหม่ๆก็ยังอยากทำอะ เราชอบ Create ไรใหม่ๆ คิดว่าจะทำต่อไปนะสนุกกับมันดี”(พี่ดิน)

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่มองว่าความสนุกที่ได้ทำงานใหม่เมื่อเปลี่ยนโครงการออกแบบไปตามกาลเวลาที่เปลี่ยนไป เป็นความท้าทายที่ชอบเมื่องานที่ได้ทำไม่ซ้ำซากจำเจ และยังทำให้ได้ฝึกฝนตนเองในความสามารถอยู่เสมออีกด้วย

“สนุก ได้ Challenge อยู่ตลอดเวลาเปลี่ยน Project มันสนุกด้วย ได้ทำอะไรที่เปลี่ยนไปตามยุคตามสมัย งานไม่ซ้ำเหตุผลหลักคือทดสอบความสามารถตัวเอง” (พี่ปอ)

นักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งมองว่าความท้ายทายที่ตนเองไม่รู้ว่าสิ่งที่จะออกแบบในอนาคตคืออะไร และตนเองมีความสนุกที่คอยตามหาสิ่งนั้นและทำให้เป็นจริงได้ ถ้าเป็นสิ่งที่สามารถคาดการณ์ได้ตั้งแต่เริ่มว่าออกแบบมาแล้วจะมีลักษณะอย่างไรจะไม่สร้างความตื่นเต้นและท้าทายเลย ซึ่งสิ่งเหล่านี้คือเสน่ห์ที่ยึดเหนี่ยวไว้ในวิชาชีพนี้

“มันก็คือเรื่องของสิ่งที่มันแบบ...ที่เราเองก็ยังไม่รู้เลยว่ามันจะแบบออกมาเป็นยังไง คือมันเหมือนกับเราต้องไปตามหาอะไรที่เราต้องค้นหา มันจะมีเสน่ห์แต่ถ้าอะไรที่เรารู้อยู่แล้ว ไปทำไรเงี้ย มันก็เป็นแบบเดิมใช่ปะ”(พี่ป่าน)

นอกจากนี้นักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งยังมองความท้าทายที่ทำให้ยังทำงานในวิชาชีพนี้อยู่ถึงปัจจุบัน คือ ความสะใจที่ได้พบกับโจทย์ในการออกแบบจากลูกค้าที่ยากกว่าที่เคยทำซึ่งมองว่าถ้าเป็นผลิตภัณฑ์ที่ยังไม่มีในโลกนี้ยิ่งสร้างความท้าทายให้ตนเองที่จะทำให้สิ่งนั้นเป็นรูปธรรมได้ด้วยฝีมือของตนเอง และถ้ายิ่งสามารถได้รับการยอมรับจากการใช้งานที่ดีเป็นที่ต้องการของตลาด ยิ่งทำให้มีความสุขกับการได้ทำงานมากยิ่งขึ้น

“มันคือความสะใจ ซึ่งใน Product มันเป็นเรื่องจับต้องได้ถ้าเจอโจทย์ที่ยากก็อยากท้าทายให้โลกเห็น ถ้าผมทำได้แล้วมัน Work ยิ่งดีใหญ่ อย่างโคมไฟนะพื้นที่แคบลงมันจะส่งผลต่อมนุษย์ยังไง จัดโต๊ะยังไง แล้วโคมไฟกับการจัดโต๊ะ มันเกี่ยวกันยังไง ผมจะตั้งโจทย์ขึ้นมาใหม่ แล้วเสนอลูกค้า ถ้าลูกค้ายอมให้ทำ ยิ่งถ้ามันออกไปลูกค้ามาเจอแล้วสั่งมันรู้สึกสะใจ”(พี่ปูน)

จากข้อมูลข้างต้นผลของการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพในส่วนที่สอง คือความยึดมั่นผูกพันในวิชาชีพนักออกแบบฯนั้นประกอบไปด้วยเงื่อนไขที่สำคัญ 3 ส่วนคือ ความรักในวิชาชีพ การเห็นคุณค่าของวิชาชีพ และความท้าทายในวิชาชีพ ทั้ง 3 เงื่อนไขนี้เป็นส่วนผสมที่ทำให้นักออกแบบฯมีความแน่วแน่หวงแหน และทำงานในวิชาชีพนี้มาจนถึงปัจจุบัน

ในช่วงเวลาที่นักออกแบบฯเกิดความมั่นคงเชิงวิชาชีพนี้ทำให้นักออกแบบฯมีลักษณะของความมั่นคงในชีวิตของการทำงานที่เกิดจากเงื่อนไขที่มาจากภายในตัวของนักออกแบบฯเองและเงื่อนไขที่ได้จากสภาพแวดล้อมรอบตัว โดยเมื่อเกิดความมั่นคงทางวิชาชีพแล้วนั้นนักออกแบบฯสามารถทำงานที่รักได้อย่างมั่นคง ตลอดจนในช่วงเวลานี้การถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพที่มีเนื้อหาอันเข้มข้น หลากหลาย จากจากตัวแทนมากมาย ผ่านกลวิธีที่แตกต่างไปตามความเหมาะสมในแต่ละสถานการณ์และความสามารถของตัวแทน จนเกิดเป็นผลของการถ่ายทอดที่แสดงออกมา 2 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 ความเป็นนักออกแบบฯมืออาชีพที่มีองค์ประกอบ 9 อย่าง คือ มีความรักและศรัทธาในวิชาชีพของตน ควรยึดความต้องการของผู้บริโภคเป็นหลัก ควรมีทักษะในการทำงานเป็นเลิศ ควรมีความรับผิดชอบต่อผู้ว่าจ้าง ควรมีความความรับผิดชอบต่อสิ่งแวดล้อม ควรทำงานได้ทุกรูปแบบ ควรทำงานด้วยความสร้างสรรค์ ควรรอบรู้หลายศาสตร์ และควรมีจรรยาบรรณในการออกแบบฯ และผลส่วนที่ 2 คือ ความยึดมั่นผูกพันในวิชาชีพที่นักออกแบบฯต้องการรักษาการทำงานในวิชาชีพของตนเองไว้อย่างเหนียวแน่น ไม่ออกจากกลุ่มวิชาชีพไปก่อนเมื่อพบกับอุปสรรคบางประการจากเงื่อนไขที่สำคัญ 3 ส่วนคือ ความรักในวิชาชีพ การเห็นคุณค่าของวิชาชีพ และความท้าทายในวิชาชีพ โดยในช่วงระยะเวลาของความมั่นคงเชิงวิชาชีพนี้ยังมีอีกสิ่งที่แสดงออกจากความเป็นนักออกแบบฯมืออาชีพ คือ การเกิดขึ้นของเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพ เป็นเป็นจุดเด่นที่ทำให้นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมีความโดดเด่นและแตกต่างกับวิชาชีพอื่น

ส่วนที่ 5 เอกลักษณ์เชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม

เอกลักษณ์เชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม คือ ลักษณะเฉพาะตนของวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ที่เป็นลักษณะเด่นซึ่งมีแบบฉบับเฉพาะตามบริบทของวิชาชีพนี้ ซึ่งนักออกแบบฯจะแสดงออกถึงความโดดเด่นของตนเองในการทำงานในกลุ่มวิชาชีพ โดยผู้วิจัยพบว่าเอกลักษณ์ไม่ได้มีลักษณะที่โดดเด่นเพียงลักษณะเดียว หากแต่พบว่าเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพของนักออกแบบฯนั้นมีองค์ประกอบจากลักษณะหลายประการ โดยถือได้ว่าเป็นชุดของ

เอกลักษณ์ที่สร้างให้เกิดความเป็นนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม โดยการค้นพบเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพนั้นทำให้ทราบถึงองค์ประกอบของเอกลักษณ์ที่สามารถถ่ายทอดสู่บุคคลที่กำลังจะก้าวเข้ามาประกอบวิชาชีพนักนี้เพื่อพัฒนาความเป็นมืออาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมได้ต่อไป

ตอนที่ 5.1 ลักษณะของเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพนักออกแผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม

ลักษณะของเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพของนักออกแบบฯ หรือจุดเด่นที่ทำให้นักออกแบบฯนั้นมีความโดดเด่นเหนือวิชาชีพอื่นเช่น แพทย์ ครู ทหาร เป็นต้น แต่เอกลักษณ์เชิงวิชาชีพของนักออกแบบฯนั้นพบว่ายังมีความความแตกต่างจากวิชาชีพด้านออกแบบอื่นที่มีความใกล้เคียงกัน เช่น สถาปนิก มัณฑนากร เป็นต้น โดยเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพของนักออกแบบฯบางลักษณะมีความทับซ้อนกับวิชาชีพอื่นอยู่บ้างแต่เมื่อนำองค์ประกอบของลักษณะเอกลักษณ์มารวมกันทั้งหมดแล้วนักออกแบบฯมีความโดเด่นมากกว่าวิชาชีพอื่น โดยองค์ประกอบของเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพประกอบไปด้วยลักษณะหลายประการดังนี้

1) มีจินตนาการสูงสามารถมองเห็นภาพในอนาคต

จินตนาการเป็นลักษณะด้านหนึ่งที่เป็นพื้นฐานอันเป็นเอกลักษณ์ของวิชาชีพที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบฯ ซึ่งลักษณะของจินตนาการสูงคือการมีความคิดก้าวไกลไปในพื้นที่ที่ยังไม่ถูกผู้อื่นพบ การมองเห็นถึงความเป็นไปได้จากแนวคิดที่เพ้อฝันที่ลอยอยู่บนฟ้าจนสามารถดึงลงมาสู่ความเป็นจริงได้ และเอกลักษณ์นี้วิชาชีพทั่วไปอาจมองไม่เห็นในสิ่งที่นักออกแบบฯเห็นได้ เช่น นักออกแบบฯท่านหนึ่งที่มองว่าเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพของนักออกแบบฯนั้นเป็นเรื่องของการมีจินตนาการสูงเพื่อการมองเห็นถึงสิ่งที่เป็นไปไม่ได้ สิ่งที่ผู้อื่นมองไม่เห็น จนบางครั้งถูกมองว่าใกล้เคียงกับคนบ้าที่มักเพ้อฝันในโลกของตนเองที่มนุษย์ทั่วไปเข้าไม่ถึงโลกใบนั้น

“พวกนี้ต้องก่ำกึ่งระหว่างคนธรรมดากะคนบ้าอะ มันมีเส้นบางๆคั่นอยู่เล็กๆ มันดูเพ้อฝัน คิดไม่เหมือนคนอื่น คือจินตนาการถึงสิ่งที่คิดว่ามันเป็นจริงได้ จินตนาการเค้าต้องสูง เพราะฉะนั้นคนทั่วไปคิดว่าเป็นไปไม่ได้มันเลยดูเป็นคนบ้า” (พี่โฟม)

นอกจากนี้นักออกแบบฯอีกท่านหนึ่ง ยังมองว่าลักษณะเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพต้องมีจินตนาการสูง และมีมโนทัศน์ที่กว้างไกล มองเห็นถึงอนาคตว่าถ้าเกิดมีผลิตภัณฑ์ทีดีขึ้นออกมาชีวิตของมนุษย์จะเป็นอย่างไร การมีแนวคิดที่เห็นในสิ่งที่คนอื่นไม่เห็นได้นั้นเป็นแบบฉบับที่นักออกแบบฯทุกคนพึงมี ถ้าขาดลักษณะด้านนี้ไปนั้นเรียกได้ว่าบุคคลท่านนั้นไม่ใช้นักออกแบบฯ

“อาชีพนี้ต้องมีจินตนาการสูง มองเห็นภาพที่คนอื่นยังมองไม่เห็น ไม่งั้นมันก็มีแต่ของเดิมๆ คิดแบบคนที่คนอื่นคิดอันนั้นไม่ใช่นักออกแบบแน่” (พี่ดิน)

นักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งยังคิดเหมือนกันว่าจุดเด่นที่สำคัญของนักออกแบบฯคือลักษณะของคนที่สามารถทำนายอนาคตที่เกิดขึ้นได้จากการรับรู้ความเปลี่ยนแปลงไปของสังคมว่าจะส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของผู้ใช้ในสังคมนั้นอย่างไร โดยนักออกแบบฯท่านนี้ ยังบอกอีกว่านักออกแบบฯเป็นผู้ที่เข้าใจความเป็นเปลี่ยนแปลงในระดับจุลภาคหรือเรื่องเล็กๆได้ดีกว่าคนในอาชีพอื่นที่มองเห็นแค่ความเป็นแปลงไปในสังคมระดับมหภาค

“โลกมีการเปลี่ยนแปลงและส่งผลกระทบในอนาคต เช่น เรารู้ว่าทรัพยากรธรรมชาติลดลง อากาศแปรปรวน เรารู้อีก 5 ปี จะมีอะไรเปลี่ยนแปลงถ้าเป็นเจ้าของบริษัท เราคงจะปรับตัว ปรับ Service นโยบายที่หันเหไปในทิศทางนั้น ใครปรับได้เร็วได้ถูก คนนั้นชนะ แต่นักออกแบบ การรับรู้การเปลี่ยนแปลงนั้นส่งผลกระทบอะไรต่อสังคมในระดับจิตใจลึกๆ ของมนุษย์ อันนี้เราจะเป็นคนเข้าใจว่ามนุษย์อยากได้อะไร” (พี่ปูน)

2) มีความรอบรู้

ลักษณะของเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพด้านนี้เป็นลักษณะที่นักออกแบบฯมีจุดเด่นจากความรอบรู้หลากหลายศาสตร์ ความรอบรู้นี้ไม่ได้เป็นเรื่องเชิงวิชาการ เทคนิค ทักษะ จากศาสตร์ต่างๆ เท่านั้น แต่ความรอบรู้ยังเป็นลักษณะของความสนใจในสถานการณ์ต่างๆรอบตัวที่เกิดขึ้น กระแสสังคม และการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในสังคมรวมถึงโลกของมนุษย์ที่เป็นความเข้าใจความต้องการของผู้บริโภครวมถึงความรู้มากมายเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์หลากหลายชนิดที่จะเข้ามาให้ได้ออกแบบ เช่นนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่มองว่าเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพของนักออกแบบฯนั้นคือการเป็นคนรอบรู้ในหลากหลายเรื่องเพื่อให้ตนเองมีความทันสมัยกับโลกที่เปลี่ยนไป โดยแม้วิชาชีพนี้จะมีความสัมพันธ์กับ เทคโนโลยีอยู่มากแต่เรื่องอื่นเช่นแฟชั่นต้องรู้ด้วย

“ต้องทำตัวเองให้ Up to Date ตลอด แต่ไม่ใช่ทางด้านเทคโนโลยีอย่างเดียว ต้องเพิ่มมุมมองด้าน Fashion มั่ง พวกนี้ยัง Move ของมันไปตลอดเวลา ต้องรู้หลายเรื่อง” (พี่ไม้)

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่มองว่าเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพของนักออกแบบฯคือเป็นคนที่มีความรู้ที่หลากหลาย ถามอะไรนักออกแบบฯจะสามารถตอบได้เกือบทุกเรื่องเนื่องจากมีประสบการณ์จากงานหลากหลายชนิดที่ต้องศึกษาหาความรู้เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์นั้น

“เอกลักษณ์ของเขาคือจะมีความรู้ที่หลากหลาย พูดถึงคน ID เนี่ยต้องรู้เยอะ ไอ้นี่มันรู้เยอะจริงๆ ถามอะไรมันรู้หมดเพราะมันได้ออกแบบฯหลายอย่าง”(พี่โฟม)

3) มีความสามารถในการปรับตัว

ลักษณะของเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพของนักออกแบบฯด้านนี้เป็นลักษณะของความยืดหยุ่น ปรับตัวง่ายกับการทำงานที่มีความหลากหลาย โดยนักออกแบบฯต้องมีลักษณะนี้เนื่องจากความเปลี่ยนแปลงไปของโลกทั้งการพัฒนาเชิงเทคโนโลยี รวมถึงความต้องการของมนุษย์ที่เปลี่ยนไป เช่นกรณีของนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่มองว่านักออกแบบฯมีจุดเด่นในการปรับตัวเก่งมาตั้งแต่อดีตในยุคปฏิวัติอุตสาหกรรมที่จากเคยทำงานออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการผลิตเพียงไม่กี่ชิ้นจนปรับตัวกับสถานการณ์ของโลกที่มีการใช้ระบบอุตสาหกรรมในการผลิต โดยนักออกแบบฯท่านนี้มองต่อไปในอนาคตว่าจะต้องมีการเปลี่ยนแปลงอีกมากมายในสังคมซึ่งนักออกแบบฯเองต้องมีเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพในด้านนี้อยู่ด้วยถึงจะสามารถทำงานได้เป็นอย่างดี

> *“คือผมคิดว่า IndustrialDesigner เป็นวิชาชีพที่มันปรับตัวไปเรื่อยๆคือผมคิดว่าตั้งแต่อดีตมันเป็นอาชีพที่เกิดขึ้นด้วยการปรับตัวจากการทำดีไซน์เป็นชิ้นๆ จนมาเป็นหลายหมื่นชิ้นทุกวันนี้ทุกอย่างก็เปลี่ยนจากวันนั้น เราก็ปรับตัวตามไป แต่ที่คงไว้คือเทคนิคในเชิงช่างบวกกับวิธีคิด ในอนาคตก็เปลี่ยนอีกเพราะโลกเปลี่ยนแปลงไปแน่นอน เทคโนโลยีอะไรก็ดีขึ้น” (พี่ปอ)*

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่ให้ทัศนะเกี่ยวกับเอกลักษณ์ของนักออกแบบฯไว้ว่าจุดเด่นคือการปรับตัวเก่ง มีวิธีคิดที่ยืดหยุ่นปรับเปลี่ยนไปตามรูปแบบของงานที่จะมีเข้ามาไม่เหมือนกัน

> *“จุดเด่นก็คือการคิด วิธีคิดจะไม่เหมือนนักออกแบบเฉยๆ นักออกแบบอุตสาหกรรมจะต้องมีความยืดหยุ่นสูงปรับเปลี่ยนไปตลอดตามงานที่เจอโดยเฉพาะในแง่ของความคิด เพราะเราเจองานหลายแบบมาก” (พี่ป่าน)*

4) ช่างสังเกต ช่างสงสัย

ลักษณะด้านนี้เป็นลักษณะที่สำคัญอีกส่วนหนึ่งที่นักออกแบบฯพึงมี โดยต้องเป็นผู้มีความกระตือรือร้นในการสังเกต อยากรู้อยากเห็นไปเสียทุกเรื่องและสงสัยกับสิ่งที่เกิดขึ้นรอบตัว เหตุและผลของการเกิดขึ้นของสิ่งต่างๆ ทั้งการเปลี่ยนแปลงของสังคมในระดับมหภาคและจุลภาค เช่นการสงสัยถึงเหตุและผลของพฤติกรรมของผู้ใช้ ผู้บริโภคที่เปลี่ยนไปในโลก หรือแม้แต่เรื่องเล็กๆเช่น ปัญหาที่เกิดจากการใช้งานผลิตภัณฑ์ต่างๆว่าเป็นอย่างไร และทำอย่างไรถึงจะแก้ปัญหาเหล่านั้นได้ ทำอย่างไรให้ชีวิตของมนุษย์ดีขึ้น เช่นนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่มองว่าจุดเด่นของนักออกแบบฯคือ คนช่างสังเกต เพื่อเห็นปัญหา และสงสัยว่าปัญหาเหล่านั้นมีสาเหตุจากอะไร พยายามตั้งสมมติฐานถึงความเป็นไปได้สงสัยว่าอะไรจะทำให้ปัญหาเหล่านั้นถูกแก้ไขได้

“คงช่างสังเกตอะ เห็นปัญหา ตั้งสมมุติฐาน ทดสอบ สรุป ตั้งสมมุติฐานเสร็จคุณมาทำ Design ทำ Experiment ใช่ไหมนี่คือ Character ของเค้านะ” (พี่ไผ่)

นักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งก็มองว่าเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพของนักออกแบบฯคือการมีความอยากรู้อยากเห็นอยากลอง ช่างสงสัยในหลายๆเรื่องที่ตนเองอยากรู้ เช่นการได้ทดสอบผลิตภัณฑ์ที่ถูกพัฒนาออกมาใหม่อยู่เสมอ

“ชอบลองของ ชอบลองชอบทำ สงสัยมันทุกเรื่องว่าไอ้นี่คือไร ทำงานยังไง ชอบ Interact กับของ แบบมีไรออกมาใหม่เอาแระต้องไปลอง Test สักหน่อย อยากรู้อยากเห็นไปเรื่อยอะ” (พี่ปอ)

5) มีความสามารถในการแก้ปัญหา

ลักษณะของเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพลักษณะนี้คือ ลักษณะของความเชี่ยวชาญในการแก้ปัญหา โดยลักษณะนี้ถูกมองว่าเป็นจุดเด่นที่ต้องมีเนื่องจากงานพื้นฐานของนักออกแบบฯ คือการออกแบบพัฒนาสิ่งที่มีอยู่เดิมให้ดีขึ้น ซึ่งนอกจากนักออกแบบฯต้องมีลักษณะในการช่างสังเกตช่างสงสัยเพื่อให้เห็นปัญหาของมนุษย์แล้วนั้น จำเป็นต้องมีทักษะในการแก้ปัญหาที่ค้นพบอีกด้วย เอกลักษณ์เชิงวิชาชีพด้านนี้จึงถูกฝังไว้ในตัวนักออกแบบฯมาตลอดชีวิต เช่นนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่รู้สึกว่าความเป็นนักแก้ปัญหาเป็นเอกลักษณ์ที่มีอยู่ในตัวของนักออกแบบฯและเป็นพื้นฐานที่มีมาแต่โบราณจนถึงปัจจุบัน

“สิ่งที่เป็น Basic พื้นฐานแบบ Old School เลยอันนี้เป็นสิ่งที่มีอยู่ในตัวเราเลยเราคือ Problem Solver เราจะเป็นนักแก้ปัญหาที่เก่ง”(พี่ปูน)

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่มองว่านักออกแบบฯเป็นคนที่ชอบคิดค้นหาหนทางในการแก้ไขปัญหา นอกจากนี้การแก้ปัญหาต้องมีความหลากหลายตามจินตนาการที่มี โดยเอกลักษณ์นี้ติดตัวไปเป็นรูปแบบในการใช้ชีวิตประจำวันของนักออกแบบฯบางคนที่ชอบแก้ไขปัญหาช่วยผู้อื่นด้วย

“Character ต้องเป็นคนที่ชอบแก้ปัญหานะ เจอปัญหาแล้ววิ่งเข้าใส่คิดค้นหนทางแก้ไข จากไม่ Work เอาให้ Work แถมคิดหา Solution แปลกๆ หลายๆ วิธีด้วยนะ ต้องมี Solution มากๆ จนมันเอาไปใช้ในชีวิตประจำวัน แก้ปัญหาให้คนอื่นเก่ง แต่ตัวเองไม่รู้นะฮ่าๆๆ” (พี่ไผ่)

6) มีความสามารถในการวิเคราะห์เชื่อมโยง

ลักษณะของเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพด้านนี้เป็นลักษณะที่มีความสัมพันธ์กับกับลักษณะการสังเกตช่างสงสัย และลักษณะนักแก้ปัญหา โดยลักษณะนี้เป็นลักษณะที่นักออกแบบฯมีความสามารถเห็นถึงปัญหาต่างๆ และสามารถนำปัญหาหลายด้านที่พบจากการสังเกตพบเจอมาวิเคราะห์เชื่อมโยงกันเพื่อสร้างเป็นแนวคิดในการออกแบบ ซึ่งทำให้มีความสามารถในการย่อยข้อมูลดิบที่เป็นต้นตอของงานออกแบบฯให้เกิดความเข้าใจได้ง่ายและสร้างเป็นผลิตภัณฑ์หรือบางสิ่งที่สามารถตอบโจทย์นั้นได้ เช่น นักออกแบบฯท่านหนึ่งที่มองว่าจุดเด่นของนักออกแบบฯต้องเป็นคนที่มีลักษณะของนักวิเคราะห์ สามารถเชื่อมโยงปัญหาที่มากมายจากข้อมูลที่มีอยู่และมองเห็นถึงความทับซ้อนกันของปัญหาเพื่อย่อยข้อมูลหรือปัญหาเหล่านั้นให้น้อยลงและทำงานง่ายมากยิ่งขึ้น โดยเปรียบเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพนี้กับการเล่นตัวต่อที่มีจำนวนชิ้นส่วนมาก และถ้าเป็นนักออกแบบฯการเล่นจะมองภาพรวมและจัดกลุ่มของภาพที่คล้ายคลึงกันเพื่อให้เห็นความเชื่อมโยงและค่อยนำมารวมกันอีกครั้ง

> *“เป็นนักวิเคราะห์ประติดประต่อ จะเปรียบเทียบก็คือมันเหมือนเล่น Jigsaw 3,000 ชิ้นถ้าเป็น Designer นะไม่มีใครนั่งหาเบอร์หนึ่งเบอร์สองแล้วเรียงไปเรื่อย มันจะเริ่ม Grouping ก่อน อันนี้มันเขียวๆแถวเดียวกัน เริ่มประติดประต่อกลุ่มปัญหา กลุ่มใบไม้ กลุ่มท้องฟ้า คุณเริ่มดูว่ามัน Overlap กันตรงไหน ปัญหานี้กับปัญหานี้มัน Overlap กัน” (พี่ไผ่)*

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่มองว่าลักษณะการวิเคราะห์เชื่อมโยงสิ่งต่างๆที่มีความซับซ้อนและขัดแย้งกันเองนั้นไม่ใช่เรื่องง่ายที่ทุกคนจะทำได้ แต่นักออกแบบฯนั้นมีลักษณะด้านนี้อยู่ โดยมักจะรวบรวมเรื่องราวที่ทับซ้อน ขัดแย้งกันนำมาอธิบายเป็นเรื่องง่ายได้

> *“เราเป็น Concept Generalizer ส่วนใหญ่ที่เรามักเจอก็จะเป็นข้อจำกัด ข้อกำหนด คือแบบถ้ามึงทำอย่างงี้ก็จะดี แต่ก็จะไปกระทบโน่นนี่ เอาไงดี หลายๆเรื่องมันConflict กันเอง แต่เราสามารถรวบรวมแล้วให้มันออกมาเป็นเรื่องเดียวแล้วเล่าเรื่องได้เราซึ่งตรงนี้แหละอาชีพอื่นทำไม่ได้ ถ้าคุณจะเป็นนักออกแบบต้องมีเรื่อง Concept Generalizer” (พี่ปูน)*

7) มีความสามารถในการประนีประนอม

เป็นลักษณะของนักประนีประนอมกับผู้คนหลายฝ่ายที่มีความคิด ความต้องการของผู้ร่วมงานในวิชาชีพต่างๆ โดยนักออกแบบฯควรมีลักษณะของความคิดที่ยืดหยุ่นในการรองรับความคิดความต้องการที่เป็นเรื่องที่มีความเหมาะสมจากคนหลายกลุ่ม เช่นนักออกแบบฯท่านหนึ่งมองว่าจุดเด่นที่นักออกแบบฯควรมีคือความเป็นนักการทูต ที่แสดงถึงความยืดหยุ่นในการประนีประนอมความคิดที่สุดโต่งจากการทำงานร่วมกับหลายฝ่าย เช่น ทีมวิศวกรที่มุ่งเน้นความ

เป็นไปได้ ความง่ายต่อการผลิต และทีมการตลาดที่มุ่งเน้นความโดดเด่น และราคาที่สามารถทำรายได้ให้กับธุรกิจมากเป็นหลัก ซึ่งแต่ละแนวทางมีความแตกต่างกันสูงนักออกแบบฯจึงต้องมีลักษณะของการประนีประนอม โดยจะไม่เน้นการออกแบบเพื่อตอบสนองความต้องการของตนเองเป็นหลัก

> *“มีความเป็นนักการทูต ส่งผ่านมาทางผลิตภัณฑ์นะ คือถ้าเราคุยกับวิศวกร เค้าก็จะพูดถึงอะไรที่สร้างง่าย แบบนี้แข็งแรงที่สุด นั่นคือมุมเค้า ถ้าไปพูดกับนักขาย หวือหวาหน่อยให้มันจี๊ดจ๊าดดึงดูด ราคาต้องถูกด้วย นั่นคือมุมที่ไม่ยืดหยุ่นในแต่ละคน แต่นักออกแบบเป็นอย่างนั้นไม่ได้ เราจะไม่ตอบเพื่อตัวเองเลยว่ามันต้องอย่างนี้สิไม่ได้นะ” (พี่ป่าน)*

จากข้อมูลข้างต้นที่เป็นมุมมองของนักออกแบบฯที่ผ่านการถ่ายทอดสิ่งต่างๆ และมีประสบการณ์มาอย่างเข้มข้นในกลุ่มวิชาชีพนี้ จนมีความเป็นมืออาชีพและมองย้อนกลับไปถึงเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพที่นักออกแบบฯมืออาชีพพึงมีนั้น สามารถสรุปได้ว่าเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพของนักออกแบบฯผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมนั้นเป็นลักษณะของเอกลักษณ์ที่ไม่ได้มีลักษณะเด่นเพียงลักษณะเดียว หากแต่ลักษณะของเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพนี้เกิดจากการรวมตัวของลักษณะหลายๆ ด้านที่แสดงถึงความโดดเด่นและแตกต่างจากวิชาชีพอื่น โดยสามารถสรุปได้เป็นชุดของเอกลักษณ์ที่ประกอบไปด้วยเอกลักษณ์ย่อย 7 ด้านคือ มีลักษณะจินตนาการสูงมองเห็นภาพในอนาคตรอบรู้ ปรับตัวเก่งช่างสังเกตช่างสงสัยแก้ปัญหาเก่ง เป็นนักวิเคราะห์และเชื่อมโยงและเป็นนักประนีประนอม โดยชุดของเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพทั้งหมดนี้ไม่ได้เกิดขึ้นจากที่ใครคนใดคนหนึ่งเป็นคนกำหนด หากแต่เกิดจากเงื่อนไขบางอย่างที่ทำให้นักออกแบบฯสามารถสัมผัสและมีความเชื่อได้ว่าสิ่งเหล่านี้คือเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม

ตอนที่ 5.2 เงื่อนไขของเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม

การศึกษาลักษณะของเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพนั้นสามารถนำไปเป็นประโยชน์ที่สามารถทำให้บุคคลที่สนใจในวิชาชีพนี้ทั้งที่กำลังตัดสินใจเรียนหรือทำงานในด้านนี้ตลอดจนนักออกแบบฯที่กำลังทำงานอยู่ในระหว่างวิชาชีพ สามารถเห็นลักษณะที่สำคัญของนักออกแบบฯได้ว่ามีลักษณะอย่างไร เพื่อง่ายต่อการตัดสินใจเข้าสู่วิชาชีพนี้ตลอดจนการพัฒนาตนเองเพื่อก้าวสู่ความเป็นนักออกแบบฯมืออาชีพ โดยเมื่อผ่านการศึกษาลักษณะของเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพแล้วผู้วิจัยพบว่าเงื่อนไขของการเกิดเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพของนักออกแบบฯทุกลักษณะนั้นเกิดจาก **“ความคาดหวังของทักษะเพื่อการทำงาน”** ที่นักออกแบบฯต้องการมีทักษะเพื่อให้เหมาะสมกับงานที่ทำในสายวิชาชีพนี้มาเป็นระยะเวลาหนึ่ง และสิ่งเหล่านี้ฝังรากลึกอยู่ในตัวของนักออกแบบฯจนกลายเป็นเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพที่เป็นเอกลักษณ์เด่นของกลุ่มวิชาชีพในปัจจุบัน

ความคาดหวังของทักษะเพื่อการทำงานเป็นเงื่อนไขที่นักออกแบบฯได้แสดงถึงการเกิดขึ้นของเอกลักษณ์ทั้งหมด ซึ่งเกิดจากรูปแบบของการทำงานออกแบบฯที่นักออกแบบฯทำอยู่ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ว่ารูปแบบงานของนักออกแบบฯต้องใช้ทักษะอะไรเพื่อทำให้งานเสร็จสมบูรณ์และมีประสิทธิผลมากที่สุดเพื่อความพึงพอใจทั้งจากตนเองและผู้ว่าจ้างหรือผู้บริโภค โดยทักษะที่จำเป็นเหล่านี้เป็นสิ่งที่ต้องฝึกฝนและปฏิบัติจนชินจากการทำงานมานานจนฝังอยู่ในตัวตนจนเกิดเป็นเอกลักษณ์เด่นของกลุ่มวิชาชีพนี้ เช่น ลักษณะของการมีจินตนาการสูง สามารถมองเห็นภาพในอนาคตที่นักออกแบบฯท่านหนึ่งมองว่าลักษณะของเอกลักษณ์นี้เกิดจากเงื่อนไขของงานออกแบบฯที่ต้องสร้างสรรค์สิ่งใหม่ สิ่งที่ต้องการการพัฒนาแก้ไขปัญหาต่างๆให้ดีขึ้นเพื่อสร้างประโยชน์และความสุขให้แก่สังคม

“อาชีพนี้ต้องมีจินตนาการสูง มองเห็นภาพที่คนอื่นยังมองไม่เห็น ไม่งั้นมันก็มีแต่ของเดิมๆ คิดแบบคนที่คนอื่นคิดอันนั้นไม่ใช่นักออกแบบแน่” (พี่ดิน)

นอกจากนี้ลักษณะของเอกลักษณ์ที่นักออกแบบฯต้องมีลักษณะเป็นผู้รอบรู้นั้น นักออกแบบฯท่านหนึ่งมองว่าเมื่องานของตนเองเป็นงานที่ได้สัมผัสกับการออกแบบผลิตภัณฑ์และสิ่งอื่นที่มีความหลากหลายและแตกต่างกันไปในแต่ละโครงการที่ได้รับ ซึ่งการได้ทำงานมากประเภทนั้นทำให้เกิดเอกลักษณ์เด่นในการเป็นคนที่มีความรอบรู้

“เอกลักษณ์ของเขาคือจะมีความรู้ที่หลากหลาย พูดถึงคน ID เนี่ยต้องรู้เยอะ ไอ้นี่มันรู้เยอะจริงๆ ถามอะไรมันรู้หมดเพราะมันได้ออกแบบฯหลายอย่าง” (พี่โฟม)

ลักษณะของเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพส่วนที่ 3 คือลักษณะของการปรับตัวเก่ง เกิดจากทักษะที่ต้องใช้ในรูปแบบงานของนักออกแบบฯเช่นกัน แต่เป็นไปในเชิงของงานต้องอยู่กับสังคมที่เป็นพลวัตทุกสิ่งมีการเปลี่ยนแปลงไปอยู่ตลอดเวลา ไม่ว่าเรื่องของเทคโนโลยี พฤติกรรมผู้บริโภค และงานออกแบบฯเป็นงานที่ต้องการความใหม่เพื่อตอบสนองความเปลี่ยนแปลงนั้น ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นเงื่อนไขที่ทำให้นักออกแบบฯต้องสามารถปรับเปลี่ยนตนเองได้ไวทั้งความคิดและทักษะต่างๆที่พร้อมกับการเปลี่ยนแปลงเหล่านั้นได้ซึมเข้าสู่ตัวตนในบทบาทจนเกิดเป็นเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพด้านหนึ่ง

“ผมมั่นใจในวันที่เทคโนโลยีเปลี่ยนไปแบบนี้ Industrial Designerก็จะเปลี่ยนไปอีกในจุดที่เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการผลิตเปลี่ยนไปเยอะ วิธีคิดของ Industrial Designerเนี่ยก็จะเปลี่ยนไป ซึ่ง Designer ก็จำเป็นต้องปรับเปลี่ยนตนเองให้ทันอีกเช่นเคย” (พี่ปอ)

นอกจากนี้เงื่อนไขความคาดหวังของทักษะเพื่อการทำงานยังทำให้นักออกแบบฯมีลักษณะของเอกลักษณ์ที่ช่างสังเกตช่างสงสัย โดยแสดงจากทัศนะของนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่มองว่างานของนักออกแบบฯเป็นการศึกษาหาแนวทางในการแก้ปัญหาเพื่อพัฒนาให้ชีวิตมนุษย์ดีขึ้นและต้องเก็บเกี่ยวประสบการณ์จากทุกสิ่งที่ได้เจอเผื่อเป็นทางเลือกเพื่อแก้ปัญหาที่สามารถใช้แนวทางการแก้ไขเดียวกันได้ ทักษะของความช่างสังเกต ช่างสงสัยอยากรู้อยากเห็นจึงกลายเป็นเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพด้านหนึ่ง

“อีกจุดนึงคือพวกนี้มันอยากรู้ไปหมด แบบถ้ามีไรที่มันไม่เคยเห็นนะมันหยิบขึ้นมาดูแน่ ทำจากไร ทำยังไง มันช่างสงสัย บางครั้งสำหรับคนอื่นก็น่ารำคาญเหมือนกันนะ พวกนี้มันก็เป็นไปอัตโนมัติ เราอยากรู้วิธีที่น่าสนใจเผื่อไว้ใช้กับงานอื่นๆได้ บางทีคนละปัญหาแต่ Solution เดียวกันก็ใช้ได้นิ ใช่ปะ” (พี่แก้ว)

ลักษณะของเอกลักษณ์แก้ปัญหาเก่งนั้นก็ได้จากเงื่อนไขความคาดหวังของทักษะเพื่อการทำงานด้วยเช่นกัน โดยนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งให้ความเห็นว่าจุดเด่นที่เกิดขึ้นนั้นเกิดจากรูปแบบของงานออกแบบฯที่คล้ายกับงานวิทยาศาสตร์ที่การออกแบบผลิตภัณฑ์สักชิ้นนั้นพื้นฐานเกิดจากการตั้งโจทย์ การหาปัญหา และสร้างแนวคิดหาแนวทางเพื่อแก้ปัญหาเหล่านั้น และถ้าแนวคิดที่คิดได้นั้นไม่สำเร็จก็ต้องหาแนวคิดใหม่พัฒนาเพื่อให้งานหรือผลิตภัณฑ์นั้นสามารถแก้ปัญหาเพื่อตอบโจทย์หรือแก้ไขปัญหาที่มีอยู่ได้ สิ่งเหล่านี้จึงปลูกฝังให้มีเอกลักษณ์เด่นในการแก้ปัญหาได้ดี

“Design ไม่ต่างกับวิทยาศาสตร์ ต้องมีสมมติฐาน ตั้งสมมติฐานเสร็จก็มาแก้ปัญหา ทำ Experiment แล้วดูว่า Idea มัน Work ป่าวแก้ปัญหาได้ไหม ไม่ได้ก็ทำใหม่” (พี่ไผ่)

นอกจากนี้ลักษณะของเอกลักษณ์ของนักวิเคราะห์และเชื่อมโยง เกิดจากเงื่อนไขความคาดหวังของทักษะเพื่อการทำงานเช่นกัน เนื่องจากการทำงานของนักออกแบบฯนั้นเป็นงานที่ต้องต่อสู้กับโจทย์ที่เป็นปัญหาเพื่อการออกแบบให้ดีขึ้นรวมถึงข้อจำกัดมากมายที่จะคอยควบคุมงานที่ออกแบบให้สามารถเป็นจริงได้ รูปแบบงานนี้ทำให้ได้พบกับความยุ่งยากและซับซ้อนของข้อมูลที่บางครั้งขัดแย้งกันเองจึงต้องมีทักษะในการคิดวิเคราะห์และเชื่อมโยงสิ่งต่างๆที่ขัดแย้งให้รวมเป็นสิ่งเดียวกันได้ซึ่งทักษะนี้ติดตัวจนเกิดเป็นเอกลักษณ์เด่นดังมุมมองของนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่ง

“เราเป็น Concept Generalizer ส่วนใหญ่ที่เรามักเจอก็จะเป็นข้อจำกัด ข้อกำหนด คือแบบถ้ามึงทำอย่างงี้ก็จะดี แต่ก็จะไปกระทบโน่นนี่ เอาไงดี หลายๆเรื่องมัน Conflict กันเอง แต่เราสามารถรวบรวมแล้วให้มันออกมาเป็นเรื่องเดียวแล้วเล่าเรื่องได้เราซึ่งตรงนี้แหละอาชีพอื่นทำไม่ได้ ถ้าคุณจะเป็นนักออกแบบต้องมีเรื่อง Concept Generalizer” (พี่ปูน)

ลักษณะของเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพด้านสุดท้ายคือลักษณะของการประนีประนอมเก่ง ยังเกิดมาจากเงื่อนไขเดียวกันกับลักษณะของเอกลักษณ์ในทุกด้าน คืองานของนักออกแบบฯเป็นงานที่ต้องรับฟังข้อจำกัดจากบุคคลหลายฝ่ายที่มีความเกี่ยวข้องกับความสำเร็จของผลิตภัณฑ์ ซึ่งต่างฝ่ายต่างมีข้อจำกัดของแต่ละฝ่ายที่บางครั้งไม่สามารถลดข้อจำกัดนั้นได้เลยแต่นักออกแบบฯเป็นผู้ที่ทำงานเพื่อความต้องการของผู้อื่นเป็นหลังดังนั้นจึงต้องเข้าใจข้อจำกัดทั้งหมดและพยายามประนีประนอมให้ทุกอย่าลงตัวในผลิตภัณฑ์ออกแบบได้ดังทัศนะของนักออกแบบฯท่านหนึ่ง

“คือถ้าเราคุยกับวิศวกร เค้าก็จะพูดถึงอะไรที่สร้างง่าย แบบนี้แข็งแรงที่สุดนะ นั่นคือมุมเค้า ถ้าไปพูดกับนักขาย หรือหวาหน่อยให้มันจี๊ดจ๊าดดึงดูด ราคาต้องถูกด้วย นั่นคือมุมที่ไม่ยืดหยุ่นในแต่ละคน แต่นักออกแบบเนี่ยเป็นอย่างนั้นไม่ได้ เราจะไม่ตอบเพื่อตัวเองเลยว่ามันต้องอย่างนี้สิไม่ได้นะ” (พี่ป่าน)

โดยนักออกแบบฯท่านนี้มองว่าเป็นเรื่องที่ถูกต้องแล้วเนื่องจากนักออกแบบฯไม่ได้มีรูปแบบงานเหมือนศิลปินที่ทำงานเพื่อตนเอง ยึดความต้องการของตนเองเป็นหลัก อยากให้งานของตนเองเป็นอย่างไรก็ไม่จำเป็นต้องสนใจความเห็นของผู้ผลิต โดยสิ่งเหล่านี้ทำให้นักออกแบบฯมีจุดเด่นในการประนีประนอมให้ทุกอย่างลงตัวในผลิตภัณฑ์

“ถ้าคุณจะบอกว่ามันต้องเท่ห์สุดๆ อันนั้นะ จะเป็นมุมมองศิลปินที่แบบ เฮ้ย..สร้างยากผมไม่สนนั่นคือความเป็นศิลปินแต่นักออกแบบต้องยืดหยุ่นกับทุกส่วน” (พี่ป่าน)

จากข้อมูลข้างต้นเห็นได้ว่าลักษณะของเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพนั้นแม้จะมีองค์ประกอบหลากหลายด้านแต่องค์ประกอบทั้งหมดนั้นเกิดจากเงื่อนไขที่นักออกแบบฯความคาดหวังในทักษะหลากหลายอย่างเพื่อการทำงานให้สำเร็จตามวัตถุประสงค์ เนื่องจากนักออกแบบฯจำเป็นต้องมีทักษะที่กล่าวมาทั้งหมดเพื่อสามารถทำงานออกแบบฯที่รักได้อย่างดีที่สุด จนเมื่อทักษะเหล่านี้ผ่านการถูกถ่ายทอดจากตัวแทนหลายกลุ่ม และได้รับการฝึกฝนมาเป็นระยะเวลานาน ทักษะเพื่อการทำงานที่เคยเป็นความคาดหวังให้งานมีประสิทธิผลที่ดีที่สุดกลับฝังรากลึกลงไปจนกลายเป็นเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพเป็นจุดเด่นที่แสดงถึงความเป็นนักออกแบบฯผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมที่แตกต่างกับวิชาชีพอื่น

ส่วนที่ 6 แนวทางในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพสำหรับพัฒนานักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมรองรับประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน

การค้นหาแนวทางในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพสำหรับพัฒนานักออกแบบฯเพื่อรองรับกับสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนนั้น นอกจากการเก็บข้อมูลจากมุมมองของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพเกี่ยวกับสถานการณ์นี้แล้วผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์เชิงลึกจากมุมมองของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องในกลุ่มการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ทั้งในกลุ่มการศึกษาระดับอุดมศึกษา ระดับนโยบายในภาครัฐ และภาคธุรกิจเอกชน เพื่อให้ได้มุมมองและประเด็นในการพัฒนานักออกแบบฯไทยเพื่อรองรับการเปิดประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนที่ครบถ้วนซึ่งองค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษาในครั้งนี้จะสามารถนำไปเป็นข้อเสนอหรือทางเลือกหนึ่งสำหรับองค์กร หน่วยงาน สถาบันการศึกษา และบุคคลที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้พัฒนาส่งเสริมการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ให้มีความรู้ ทักษะ ความสามารถ เหมาะสมกับการเปลี่ยนแปลงทางโครงสร้างทางเศรษฐกิจสังคมที่กำลังจะเปลี่ยนไปตามสถานการณ์การรวมกลุ่มประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนซึ่งจะทำให้นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมไทยมีแนวทางในการมีบทบาทที่เหมาะสมกับความต้องการที่จะเกิดขึ้นในสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนและก่อให้เกิดประโยชน์ต่อภาคเศรษฐกิจจากผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมของประเทศไทย

โดยในการศึกษาเพื่อตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 นี้ผู้วิจัยได้นำประเด็นที่ได้จากการเก็บข้อมูลจากนักออกแบบฯมืออาชีพเกี่ยวกับมุมมองการทำงานในวิชาชีพนี้มานานและมองเห็นถึงแนวทางบางอย่างที่สามารถนำไปพัฒนานักออกแบบฯรุ่นใหม่ที่กำลังจะก้าวเข้าสู่การทำงานในบริบทของประเทศที่กำลังจะเปลี่ยนไปตามสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนมาร่วมกับข้อมูลที่ได้จากผู้ให้ข้อมูลหลักในกลุ่มที่ 3 เพื่อร่วมกันสร้างแนวทางในการพัฒนานักออกแบบฯให้เหมาะสมกับสถานการณ์ในอนาคต โดยจากการเก็บข้อมูลพบว่า สามารถแบ่งช่วงของแนวทางในการถ่ายทอดได้ทั้งหมด 3 ส่วน ได้แก่ ส่วนแรกคือ แนวทางในการพัฒนานักออกแบบฯก่อนเข้าสู่วิชาชีพเพื่อรองรับกับสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน ส่วนที่สองคือ แนวทางในการพัฒนานักออกแบบฯระหว่างวิชาชีพเพื่อรองรับกับสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน และส่วนสุดท้ายคือแนวทางในการพัฒนาองค์ประกอบพื้นฐานที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับวิชาชีพนักออกแบบฯที่มีผลต่อการพัฒนานักออกแบบฯเพื่อรองรับกับสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน โดยแนวทางการพัฒนาในแต่ละส่วนจะมีรายละเอียดดังนี้

ตอนที่ 6.1 แนวทางในการพัฒนานักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมก่อนเข้าสู่วิชาชีพเพื่อรองรับประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน

แนวทางในการพัฒนานักออกแบบฯในช่วงนี้เป็นแนวทางจากข้อเสนอแนะที่ผู้ให้ข้อมูลหลักให้ทัศนะและมุมมองเกี่ยวกับประเด็นที่นักออกแบบฯต้องเตรียมพร้อมและแนวทางการ

พัฒนานักออกแบบฯที่ยังไม่เข้าสู่การทำงานในสายวิชาชีพ ซึ่งข้อเสนอแนะเหล่านี้สามารถนำไปใช้ในการพัฒนาผู้ที่มีความสนใจหรือกำลังตัดสินใจที่จะเรียนและทำงานในวิชาชีพนี้ให้เหมาะสมกับการเข้าสู่สถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนในอนาคต ซึ่งจากข้อมูลในการวิจัยแนวทางในการพัฒนานักออกแบบฯสามารถแยกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ ได้แก่ การพัฒนาคุณลักษณะส่วนบุคคลและ การพัฒนาความเชี่ยวชาญในการทำงาน

1) การพัฒนาคุณลักษณะส่วนบุคคล

แนวทางในการพัฒนาส่วนนี้เป็นการพัฒนาที่ต้องเริ่มจากการพัฒนาที่นักออกแบบฯเป็นหลักตั้งแต่ยังไม่เข้าสู่การทำงานในวิชาชีพเพื่อให้สามารถมีคุณลักษณะที่เหมาะสมกับการทำงานในสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน

1.1) ประเด็นสำหรับการพัฒนาคุณลักษณะส่วนบุคคล

จากข้อมูลพบว่าคุณลักษณะสำคัญที่ต้องได้รับการพัฒนานั้นประกอบด้วยคุณลักษณะที่มีรายละเอียดดังนี้

1.1.1)การเสริมสร้างจินตนาการ

จินตนาการนั้นเป็นเนื้อหาที่สำคัญมากและเป็นเอกลักษณ์ของวิชาชีพด้านการสร้างสรรค์ เป็นส่วนที่ทำให้นักออกแบบฯสามารถสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆให้กับสังคมรวมถึงโลกนี้จากสิ่งที่ผู้อื่นไม่เคยรู้ว่าต้องมี แต่นักออกแบบฯสามารถคาดการณ์ได้ว่าสิ่งที่คิดเป็นจะทำให้ชีวิตของมนุษย์ดีขึ้น โดยการมีจินตนาการนั้นทำให้นักออกแบบฯมีความสามารถแตกต่างไปจากวิชาชีพอื่นและการเตรียมนักออกแบบฯให้เหมาะสมกับสถานการณ์ของประชาคมฯอาเซียนนั้นถูกมองจากนักออกแบบฯท่านหนึ่งว่า จินตนาการเป็นคุณลักษณะที่ต้องคอยปลูกฝังตั้งแต่วัยเด็กเพื่อเป็นพื้นฐานของนักออกแบบฯที่เก่งในอนาคต ซึ่งเด็กในประเทศไทยในปัจจุบันส่วนใหญ่ถูกปิดกั้นการเกิดขึ้นของจินตนาการตั้งแต่วัยเยาว์ด้วยวัฒนธรรมการเลี้ยงดูที่เปลี่ยนไปจากที่ตนเองเคยได้รับ กล่าวคือการเลี้ยงดูลูกของผู้ปกครองในปัจจุบันนั้นมักให้เด็กดูรายการโทรทัศน์แต่ยังเล็ก ซึ่งเด็กจะเห็นสิ่งที่สำเร็จรูปมากเกินไป และเมื่อมองย้อนกับการเล่นของตนเองที่ไม่มีอะไรสำเร็จรูปทุกอย่างเกิดจากการคิดในสิ่งที่อยากได้และสร้างขึ้นมาจากวัสดุที่มีในเวลานั้นเป็นรูปแบบการเลี้ยงดูที่ทำให้มีจินตนาการในการทำงานออกแบบฯถึงทุกวันนี้

> *“เรื่องของจินตนาการในวัยเด็กเด็กๆผมไม่มีทีวีดู ที่บ้านมีทีวีเครื่องแรกก็ ป.5 แล้วอะ พ่อซื้อทีวีมาตั้งในห้องรับแขก เรียกได้ว่าเป็นวัยที่เค้าพูดว่าดูทีวีได้พอดี ก่อนหน้านี้ไม่มีทีวีดูซึ่งการเล่นของเราก็เป็นการเล่นที่เป็นจิตนาการล้วนๆ เอากิ่งไม้มาทำเครื่องบิน เลยคิดว่าเหตุบังเอิญที่ทำให้เราเป็นเราวันนี้เพราะส่วนนึงเราถูกบ่มเพราะเรื่องพัฒนาการทางด้านจินตนาการในระดับที่ไม่ถูกปิดกั้น” (พี่โฟม)*

นอกจากนี้การซื้อของเล่นสำเร็จรูปให้กับเด็กโดยไม่ให้โอกาสเด็กได้คิดและสร้างสรรค์ตามความคิดจินตนาการของเด็กเองก็เป็นการปิดกั้นจินตนาการในในคราเดียวกันอีกด้วย โดยจินตนาการที่ดีในทัศนะของนักออกแบบฯท่านนี้สามารถวัดได้จากความเชื่อส่วนตนที่คิดว่าสิ่งที่ตนเองคิดมีความเป็นจริงได้ในโลกของความเป็นจริง

"เด็กสมัยนี้ถูกปิดกั้นจินตนาการจากของที่สำเร็จรูปปิดกั้นจากสิ่งที่เขาได้คิดเอง แต่ว่านั่นอะคือจินตนาการส่วนที่เป็น Foundation ที่สำคัญมากๆ ปราศจากสิ่งนี้แล้วคุณไม่มีทางเป็นนักออกแบบที่ดีที่เก่งได้ ความกว้างไกลในจินตนาการมากวัดที่จินตนาการนั้นทำให้คุณเชื่อว่าจริงได้แค่ไหน ถ้าวันนี้เราเชื่อเสมือนจริงได้เลยว่า จะบินได้วันนึงเราจะทำสิ่งนั้นได้" (พี่โฟม)

จินตนาการเป็นคุณลักษณะหนึ่งที่ขาดไม่ได้สำหรับการเป็นนักออกแบบฯ ยิ่งในยุคของประชาคมฯนั้นการแข่งขันในเรื่องของทักษะในการทำงานเป็นเรื่องที่สามารถฝึกฝนเพื่อให้มีศักยภาพที่ทัดเทียมกับนักออกแบบฯชาติอื่นได้ แต่ความกว้างไกลของจินตนาการนั้นยากจะปลูกฝังกันในชั่วข้ามคืนซึ่งทำให้การแข่งขันด้านความคิดจะเป็นบทพิสูจน์ศักยภาพที่แท้จริงของนักออกแบบฯในเวทีนี้

1.1.2) การพัฒนาภาวะผู้นำเพื่อการจูงใจ

คุณลักษณะอีกส่วนหนึ่งที่มีความสำคัญต่อการทำงานในสายวิชาชีพนี้ภาวะผู้นำเพื่อการจูงใจ ที่นักออกแบบฯจำเป็นต้องใช้เพื่อโน้มน้าวจิตใจของผู้ว่าจ้างหรือผู้บริโภคให้เชื่อในสิ่งที่คิดว่าเป็นเรื่องที่ดีและสามารถเป็นจริงได้ ซึ่งปัญหาของนักออกแบบฯในปัจจุบันนั้นไม่สามารถโน้มน้าวให้ผู้ว่าจ้างเข้าใจในสิ่งที่คิดได้ส่วนมากนักออกแบบฯจึงจำเป็นต้องยอมจำนนต่อข้อจำกัดที่มีซึ่งทำให้ไม่สามารถสร้างสรรค์สิ่งใหม่ได้ตามที่ตนเองคาดหวัง เช่นกรณีของนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่มองว่านักออกแบบฯควรต้องมีคุณลักษณะด้านภาวะผู้นำที่ไม่ใช่เรื่องของการบริหารจัดการงานแต่เป็นภาวะผู้นำที่แสดงถึงความมั่นใจและสามารถโน้มน้าวให้ผู้อื่นเห็นภาพที่คิดและเชื่อว่าภาพในจินตนาการเหล่านั้นมีความเป็นไปได้

"เรื่องของภาวะผู้นำ คือการที่จะทำให้คนอื่นเห็นในสิ่งที่เราเห็นเนี่ยจำเป็นต้องมี Leadership คงไม่ใช่เรื่องการ Management แต่เป็น Leadership ที่ทำให้คนอื่นเห็นตามในสิ่งที่เราเห็น สามารถถ่ายทอดความคิดออกไปได้ มีพลังในการที่จะเปลี่ยนแปลง" (พี่โฟม)

โดยนักออกแบบฯท่านนี้ยังได้ยกตัวอย่างนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่ประสบความสำเร็จระดับโลกว่ามีภาวะของผู้นำเพื่อการจูงใจสูง โดยสามารถนำทีมงานในองค์กรให้สามารถเชื่อในสิ่งที่เป็นไปได้ยากว่าสามารถมีความเป็นจริงได้ สิ่งที่ต้องใช้เวลามากให้ใช้เวลาน้อยในการผลิตสิ่งนั้นได้ ซึ่งภาวะในรูปแบบนี้ช่วยให้การผลักดันสิ่งที่เป็นไปไม่ได้ให้เลยข้อจำกัดต่างๆออกมาได้ง่ายมากยิ่งขึ้น

> *“ผมอ่านประวัติของ Steve Job สิ่งนึงที่สำคัญมากที่ทำให้คนๆนี้สามารถทำสร้างอะไรอย่างนี้ได้ คือภาวะผู้นำมีสูง สูงขนาดคนใน Apple บอกว่าเค้าสามารถบิดเบือนความจริงที่อยู่รอบตัวเขาได้ เช่น ความจริงคือไม่มีทางทำเสร็จภายใน 2 อาทิตย์แต่เค้าสามารถบิดเบือนความจริงนั้นให้ทีมงานทั้งหมดเชื่อได้ว่าเสร็จได้ภายใน 2 อาทิตย์แล้วมันก็เสร็จจริงๆ” (พี่โฟม)*

ภาวะผู้นำเพื่อการจูงใจเป็นอีกคุณลักษณะที่มีความสำคัญต่อนักออกแบบฯซึ่งต้องให้การพัฒนาปลูกฝังในตัวของผู้ที่สนใจทำงานในด้านนี้เนื่องจากการมีภาวะผู้นำเพื่อการจูงใจนั้น สามารถนำให้ผู้ว่าจ้างหรือผู้บริโภคสามารถเข้าใจและยอมรับกับแนวคิดที่มีความเป็นนามธรรมได้ โดยเฉพาะเมื่อเปิดประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนนักออกแบบฯมีโอกาสที่จะได้ทำงานกับชาติอื่นๆมากมายยิ่งต้องทำให้บุคคลที่มีความต่างทางพื้นที่และวัฒนธรรมเข้าใจและเชื่อให้สิ่งที่คิดได้มากที่สุด

1.1.3) การพัฒนาความใฝ่รู้

คุณลักษณะที่ได้รับการมองเห็นว่าเป็นสิ่งที่นักออกแบบฯจำเป็นต้องพัฒนาอีกเรื่องหนึ่งคือความใฝ่รู้ ซึ่งถูกมองว่าเป็นสิ่งสำคัญพื้นฐานของการทำงาน เนื่องจากงานด้านการออกแบบฯเป็นงานที่ต้องใช้ความรู้มากมายหลากหลายศาสตร์เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีความหลากหลายแตกต่างกันไปในแต่ละธุรกิจที่เข้ามาว่าจ้าง และสถานการณ์สังคมที่เปลี่ยนไปตลอดเวลา จึงทำให้นักออกแบบฯที่ดีนั้นไม่สามารถหยุดการเรียนรู้ได้เลยแม้แต่วันเดียว ยิ่งกว่านั้นในสถานการณ์ของอาเซียนที่กำลังจะเกิดขึ้นโลกของความรู้ของนักออกแบบฯยิ่งต้องขยายออกไปอีกมากกับการสืบเสาะหาความรู้ต่างๆเกี่ยวกับประเทศเพื่อนบ้านโดยความใฝ่รู้นั้นเป็นพื้นฐานที่ต้องปลูกฝังตั้งแต่ยังไม่เข้าสู่วิชาชีพเพื่อให้ความใฝ่รู้ฝังติดตัวไปเพื่อเป็นนักออกแบบฯที่ดีและเหมาะสมกับสถานการณ์ในอนาคตได้ โดยผู้ทรงคุณวุฒิท่านหนึ่งมองว่าความใฝ่รู้นั้นเป็นสิ่งที่นักออกแบบฯไทยยังขาดอยู่และต้องพัฒนาเพื่อให้สามารถทำงานออกแบบฯได้ดี โดยเฉพาะเมื่อประชาคมฯเปิดแล้วยิ่งต้องการความรู้อีกมากมายเพื่อตอบสนองความต้องการของกลุ่มประเทศอาเซียน โดยท่านพยายามบอกกับลูกศิษย์ของท่านเสมอว่าการเป็นนักออกแบบฯที่ดีนั้นต้องมีความใฝ่รู้และพยายามอ่านหนังสือมากๆและต้องมีความหลากหลายโดยไม่สนใจเฉพาะเจาะจงแต่เรื่องของการออกแบบฯเพียงอย่างเดียว

“คือความใฝ่รู้นะ ในสังคมของนักออกแบบมันขาดหายไป ผมยังเคยถามเด็กๆลูกศิษย์ผมเลยว่าวันนึงเดือนนึงปีนึง อ่านหนังสือกี่เล่ม อ่านหนังสืออะไร Designer ที่ดีต้องอ่านได้ทุกเล่มนะ ยิ่ง AEC นี่คุณยิ่งต้องรู้อะไรในประเทศเขาอีกเยอะ มัวแต่ดูงาน Design ไม่ได้นะ มันน้อยไปมาก ผมพยายามเน้นกับเด็กบอกว่า ความรู้ศาสตร์เดียวนะไปไม่รอด” (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 1)

เช่นกันกับผู้ทรงคุณวุฒิอีกท่านหนึ่งที่มองว่านักออกแบบฯไทยยังต้องได้รับการพัฒนาให้มีความใฝ่รู้ที่เป็นพื้นฐานสำหรับการทำงานในสายวิชาชีพนี้เพื่อไขว้คว้าหาความรู้ให้มากกว่านี้ โดยท่านได้ยกตัวอย่างองค์กรที่ท่านพยายามจัดงานสัมมนาเพื่อให้ความรู้และพัฒนานักออกแบบฯไทยตลอดมาแต่ได้รับความสนใจในการเข้าร่วมจากนักออกแบบฯไทยน้อย ซึ่งท่านมองว่าเมื่อสถานการณ์ของประชาคมฯเริ่มใกล้เข้ามานักออกแบบฯต้องตื่นตัวกับการไขว้คว้าหาความรู้ให้มากขึ้นกว่าเดิม

"Designer ไทยไม่ค่อยสนใจหาความรู้ บางทีมา Conference มารับความรู้ Designerส่วนใหญ่ไม่คุ้นกับการมาสัมมนาไม่รู้ว่าเป็นวัฒนธรรมใหม่ของคนไทย ของ Designer ไทยหรือไงเอาความรู้มาให้ถึงที่ก็ไม่มากัน เพราะฉะนั้น Designerไทยต้องตื่นเร็วๆหน่อยช่วงนี้” (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 4)

นอกจากนี้ผู้ทรงคุณวุฒิอีกท่านหนึ่งยังมีความเห็นตรงกันกับสองท่านแรกว่านักออกแบบฯควรพัฒนาตนเองให้มีความใฝ่รู้และขยายความรู้ของตนเองออกไปมากกว่าแค่ความรู้ที่ได้จากการเรียนเฉพาะทางในสายวิชาชีพ ซึ่งท่านมองว่าปัจจุบันนักออกแบบฯไทยยังมีความกลัวในการก้าวออกจากจุดที่ท่านเรียกว่าพื้นที่ปลอดภัย กล่าวคือเป็นพื้นที่ของความรู้ที่นักออกแบบฯมีความถนัดและเชี่ยวชาญ และเมื่อต้องก้าวเข้าสู่พื้นที่ของความรู้อื่นที่ไม่ถนัดจึงไม่กล้าก้าวออกไปเพื่อเรียนรู้ในสิ่งใหม่ที่สามารถเป็นประโยชน์ต่อนักออกแบบฯได้

“บางคนเหมือนกับพอก้าวข้ามพื้นที่ปลอดภัยของตัวเองเราไม่กล้าไปอยู่พื้นที่อื่น คุยกับคนอื่นในภาษาอื่นไม่เป็น กลัวเค้าจะบอกว่าไอ้นี่มันมาจากไหน ไม่ได้รู้เรื่อง Designer ต้องรู้หลายสิ่ง ไม่ใช่ Sketch ดีมีแบบสวยแค่นั้น ไม่ใช่เลย” (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 2)

ความใฝ่รู้เป็นสิ่งที่นักออกแบบฯไทยยังต้องได้รับการพัฒนาอีกมาก ซึ่งความใฝ่รู้นี้ถูกมองว่าเป็นพื้นฐานของการเป็นนักออกแบบฯที่ดี เนื่องจากวิชาชีพด้านนี้ต้องทำงานหลากหลายประเภทและทำงานกับสังคมที่มีความเป็นพลวัต ดังนั้นจึงจำเป็นต้องเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะเมื่อเกิดสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน ทำให้นักออกแบบฯยิ่งต้องพัฒนาตนเองให้กระหายต่อความรู้ที่มีอีกมากมายที่สำคัญของประเทศเพื่อนบ้านมากกว่าแค่ในประเทศไทย

1.1.4) การเสริมสร้างความรับผิดชอบ

คุณลักษณะอีกส่วนหนึ่งที่นักออกแบบฯต้องได้รับการปลูกฝังก่อนเข้าสู่วิชาชีพคือ ความรับผิดชอบ นักออกแบบฯไทยยังต้องได้รับการพัฒนาเพิ่มขึ้นเนื่องจากการทำงานด้วยวัฒนธรรมของประเทศไทยนั้นยังมีความหละหลวมของกติกาข้อกำหนดต่าง ๆอยู่มาก จึงทำให้สิ่งเหล่านี้ถูกปลูกฝังอยู่ในตัวตนของนักออกแบบฯไทยเช่นกัน ซึ่งเมื่อต้องทำงานกับบุคคลอื่นในกลุ่มประเทศอาเซียนที่มีพื้นฐานของความรับผิดชอบที่มากกว่านักออกแบบฯจำเป็นต้องปรับพฤติกรรมให้สามารถมีความรับผิดชอบเทียบเท่าในการทำงานร่วมกันเพื่อให้ได้รับการยอมรับจากมาตรฐานเดียวกันกับประเทศอื่น นักออกแบบฯไทยนั้นยังมีความอ่อนด้อยในเรื่องของความรับผิดชอบ ซึ่งเกิดจากรากทางวัฒนธรรมของประเทศที่ทุกอย่างสามารถยืดหยุ่นเปลี่ยนแปลงและสามารถเข้าใจกันได้ง่าย แต่วัฒนธรรมของประเทศอื่น ๆในอาเซียนนั้นมีความแตกต่างกันออกไปโดยเมื่อถึงเวลาต้องทำงานกับประเทศอื่นแล้วนั้น ต้องคำนึงถึงกติกากฎเกณฑ์ตามที่นานาชาติปฏิบัติกันในการนัดหมายการส่งงาน การเข้าทำงานที่ตรงเวลา ถือเป็นเรื่องสำคัญที่นักออกแบบฯจำเป็นต้องคำนึงถึง โดยถ้าขาดความรับผิดชอบในการทำงานแล้วจะทำให้ถูกมองว่าไม่มีความเป็นมืออาชีพซึ่งแสดงถึงความอ่อนทางศักยภาพด้วยเช่นกัน

> *“จุดอ่อนก็คล้าย ๆกันอะคือนักออกแบบฯไทยใช้อารมณ์มากไปไม่ค่อยสนใจคนอื่น ความรับผิดชอบอะไรแบบนี้ไม่ค่อยดีเพราะนิสัยคนไทยแบบง่าย ๆ ความยืดหยุ่นมันมากเกินไป โดยที่เราไม่รู้ว่าคนอื่นเนี่ยบางทีเค้าไม่ยืดหยุ่นในบางเรื่อง เค้าเป๊ะทุกจุด บอกวันนี้ต้องวันนี้ ถ้าต่อรองก็ดูไม่ Professional นะ” (พี่ป่าน)*

> *“วินัยเราไม่ค่อยดีเท่าไหร่ ไปในประเทศที่เราDeal กันอยู่ คือเรื่องการนัดหมายเรื่องการส่งมอบงานเรื่องการเคารพกติกากันเนี่ย นักออกแบบฯไทยเรายังเป็นอิสระเสรีอยู่อ่ะนะ ผมคิดว่าคงต้องพูดเรื่อง Discipline ให้ดี กติกาการทำงานของเรา Designerเราชอบนอนดึกตื่นสายมาสาย คุณวินัยเราไม่ค่อยคบอ่ะ ใช่ไหม” (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 1)*

จากข้อมูลข้างต้นเห็นได้ว่าความรับผิดชอบนั้นเป็นส่วนที่นักออกแบบฯควรให้ความสำคัญและต้องการการพัฒนาให้ติดเป็นนิสัยตั้งแต่ยังไม่เข้าสู่สายวิชาชีพ เพราะเมื่อก้าวเข้าสู่การทำงานแล้วจะสามารถทำงานได้อย่างมีความรับผิดชอบ ตรงต่อเวลา รวมถึงเมื่อต้องเข้าสู่การทำงานในระดับอาเซียนนักออกแบบฯจะมีพฤติกรรมการทำงานที่มีความเป็นมาตรฐานของความรับผิดชอบที่ผู้อื่นยอมรับ

1.1.5)การเสริมสร้างความอดทน

วิชาชีพนี้อยู่กับการสร้างการพัฒนาสิ่งใหม่ๆให้กับสังคม ดังนั้นการทำงานของนักออกแบบฯเปรียบเสมือนการทดลอง การลองผิดลองถูก เนื่องจากสิ่งเหล่านั้นยังไม่มีใครทำขึ้นในสังคมปัจจุบัน และง่ายต่อการเกิดข้อผิดพลาดในทุกครั้งของการทดลองซึ่งทำให้กว่าจะออกมาเป็นผลิตภัณฑ์ที่สามารถใช้งานจริงจนถึงมือผู้บริโภคจำเป็นต้องใช้เวลายาวนาน และต้องใช้ความอดทนต่ออุปสรรคเพื่อให้งานสำเร็จได้ในที่สุด โดยนักออกแบบฯท่านหนึ่งมองว่าความอดทนนั้นเป็นคุณลักษณะที่นักออกแบบฯที่ดีควรต้องถูกปูพื้นฐานด้านนี้ตั้งแต่ก่อนเข้าสู่วิชาชีพเนื่องจากปัจจุบันนักออกแบบฯรุ่นใหม่ขาดความอดทนในการทำงานและมักจะยอมแพ้ต่อความล้มเหลวที่เกิดขึ้นระหว่างทางซึ่งทำให้นักออกแบบฯก้าวออกไปจากสายวิชาชีพเร็วกว่าที่ควรจะเป็น

“อีกเรื่องคือความอดทน คลื่นลูกใหม่ไม่มีความรักในอาชีพ คือมีความอดทนต่ำเจองานยากหน่อยมันก็ไปทำอย่างอื่น งาน ID นี่มันใช้เวลานานพอควรเลยแก้ไปแก้มาเป็นเรื่องปกติ ของงานที่ยังไม่มีในโลก ไม่มีใครรู้ว่ามันจะสำเร็จด้วยซ้ำเพราะฉะนั้นต้องอดทนต่อการแก้ อดทนต่อการล้มเหลว” (พี่ไม้)

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่มองว่านักออกแบบฯต้องมีความอดทนเป็นพื้นฐาน เนื่องจากงานของนักออกแบบฯนั้นมักจะถูกมองว่าเป็นไปได้ยากจนถึงขั้นเป็นไปไม่ได้เลย ซึ่งกว่าจะทำให้สิ่งที่คนอื่นมองว่าเป็นไปได้ยากนั้นสามารถเป็นจริงได้ต้องอาศัยความอดทนต่อสถานการณ์ของความล้มเหลวหลายรอบ จากการมองถึงความสำเร็จของนักคิดนักออกแบบฯ และนักประดิษฐ์ในอดีตที่ล้วนแต่พบกับความล้มเหลวหลายประการในการประดิษฐ์นวัตกรรมสักชิ้น

“ประวัติศาสตร์คนที่คิดอะไรใหม่ๆในโลกนี้ขึ้นมาได้โดยเป็นจุดที่ Brake ของโลกนะก็ต้องผ่าน moment ของความอดทนความล้มเหลว เพราะฉะนั้นเหมือนกันสิ่งนึงที่ทำให้คนไม่สามารถนำพาตัวเองไปสู่สิ่งที่ตัวเองจินตนาการไว้ได้คือความอดทนไม่พอ คือมันยากอะยากทั้งในแง่ที่การจะทำให้เกิดขึ้นจริง และยากที่จะทำให้คนอื่นเชื่อว่ามันจริง” (พี่โฟม)

โดยนักออกแบบฯท่านนี้ยังได้เปรียบเทียบกับนักวิทยาศาสตร์ และศิลปินระดับโลกบางท่านที่ต้องมีความอดทนกับการสร้างการค้นพบสิ่งที่ตนเองคิดว่ามีความเป็นไปได้จนบางครั้งถูกมองว่าเป็นคนบ้า ซึ่งสถานการณ์นี้ต้องการความอดทนเพื่อความสำเร็จของสิ่งที่คิดว่าเป็นไปได้และพิสูจน์ให้ผู้อื่นเข้าใจว่าสิ่งที่คิดเป็นจริงได้ ซึ่งไม่ต่างจากงานของนักออกแบบฯที่ต้องการความอดทนเช่นกัน

“คิดดูว่ายากแค่ไหนลองคิดดูว่าอย่างนักวิทยาศาสตร์ เอาง่ายๆอย่าง ดาวินชี่ ไอไสตน์ คนพวกนี้ก้ำกึ่งมากกับคนบ้า คือเขาพูดในสิ่งที่คนไม่เข้าใจแล้วมองไม่เห็นภาพ ฉะนั้นเค้าต้องพิสูจน์เค้าต้องอยู่กับสิ่งที่เขาเชื่อให้ได้นานที่สุดแล้วทำให้มันจริง” (ฟิโฟม)

ความอดทนเป็นพื้นฐานหนึ่งที่จำเป็นต้องมีเพื่อให้สามารถทนต่อความยาวนานในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้สำเร็จตามเป้าหมายได้ ยิ่งในการทำงานบนสถานการณ์ของประชาคมฯแล้วนั้นยังมีผลิตภัณฑ์อีกมากมายที่นักออกแบบฯไม่เคยมีประสบการณ์กับผลิตภัณฑ์นั้นซึ่งแน่นอนว่าความล้มเหลวความผิดพลาดย่อมเกิดขึ้นง่ายกว่าการทำงานในพื้นที่ที่เคยทำอยู่มากนาน ดังนั้นนักออกแบบฯที่กำลังจะเข้าสู่วิชาชีพจึงต้องได้รับการพัฒนาความอดทนเป็นพื้นฐานของการเป็นนักออกแบบฯที่ดี

1.1.6) การเสริมสร้างความทะเยอทะยานเพื่อความสำเร็จในต่างแดน

นักออกแบบฯไทยนั้นถูกมองว่ามีความทะเยอทะยานในความสำเร็จที่จะก้าวออกไปทำงานในต่างประเทศยังน้อยอยู่ ซึ่งเมื่อเปรียบกับโอกาสที่เพิ่มขึ้นมากมายจากสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนแล้วนั้น ถือได้ว่าถ้านักออกแบบฯยังขาดคุณลักษณะด้านนี้จะทำให้โอกาสนั้นหลุดลอยไปอย่างน่าเสียดาย เนื่องจากนักออกแบบฯชาติอื่นในอาเซียนที่เป็นคู่แข่งที่สำคัญของไทยนั้นมีคุณลักษณะสำคัญในด้านนี้อยู่เป็นพื้นฐานทั้งที่นักออกแบบฯไทยนั้นมีทักษะในการทำงานในระดับต้นของภูมิภาคนี้ ดังมุมมองของผู้ทรงคุณวุฒิหลายท่านดังต่อไปนี้

“พอเปิด AEC เนี่ย ต่างชาติก็ตื่นตัวอยากจะเข้ามา ผมเชื่อว่านักออกแบบมาเลเซีย อินโดฯ เวียดนาม ก็พยายามมาหางานในไทยแต่กลับกันเราก็จะมีออกไปแย่งเค้าเหมือนกัน มันก็มองได้สองแบบ แต่ผมเชื่อว่า เปิด AEC เมื่อไหร่เนี่ยคนไทยจะยอมใส่โสล่งไปอยู่มาเลเซียหรอผมยังคิดหนักเลยถ้าให้ผมไปทำงาน อยู่บ้านเราดีกว่า สบายกว่าเยอะ” (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 2)

“เรามีนักออกแบบฯที่เก่งอยู่มากนะครับ เปิดเสรีทางการค้าเนี่ย โอกาสมหาศาลเลยที่เราจะไปขยายธุรกิจทำอะไร แต่ด้วยปัจจุบันเรายังงง แล้วพอเสรีการค้าเปิดเราก็ไม่รู้จะทำอะไรกับมัน Designer บ้านเราไม่ได้มี Passion ที่จะขยับเขยื้อนขยายตัวสร้างชื่อเสียงให้เป็นที่รู้จักในอาเซียน เราอยู่แบบชิลๆ ไม่ได้สนใจที่จะสร้างชื่อในโอกาสที่มี” (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 3)

“ผมมองอย่างนี้ คือคนไทยเราเนี่ยมันเป็นคนรักถิ่น ไม่มีวิญญาณโคลัมบัส พวกโคลัมบัสเนี่ยมีน้อย หนึ่งเพราะว่าพฤติกรรมชนชาติเราเป็นอย่างนี้ เราหวงแหนอ่ะ หวงแหนจนเป็นเจ้าข้าวเจ้าของ แต่พอถึงจุดนึงผมว่ามันไม่ใช่นะ มันต้องเป็นโคลัมบัสเพื่อจะได้

ไล่ ไล่ล่าหาโอกาสคุณกล้าพอที่จะไป AEC รีเปล่า เดินเข้าไปเลย น้อยคนจะกล้า" (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 1)

จากบทสนทนาข้างต้นเห็นได้ว่านักออกแบบฯไทยนั้นต้องมีความตระหนักและได้รับในการพัฒนาคุณลักษณะที่เพิ่มความทะเยอทะยานเพื่อความสำเร็จในต่างแดนให้มากกว่าที่เป็นอยู่เพื่อรองรับโอกาสจากการเปิดประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน

1.1.7) การเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์

การปลูกฝังลักษณะด้านอื่นที่กล่าวมาข้างต้นนั้นเป็นการเสริมคุณลักษณะที่ยังขาดหรือมีอยู่น้อยอยู่ในตัวนักออกแบบฯไทย แต่คุณลักษณะด้านความคิดสร้างสรรค์นั้นถูกมองว่าเป็นคุณลักษณะเด่นที่ถูกปลูกฝังอยู่ในตัวตนของนักออกแบบฯไทยมานานจนเป็นจุดแข็งที่โดดเด่นกว่าชาติอื่นซึ่งทำให้นักออกแบบฯไทยได้เปรียบในการแข่งขันกับนักออกแบบฯชาติอื่นในอาเซียนในสถานการณ์นี้ และต้องส่งเสริมให้จุดแข็งนี้ยังอยู่ในตัวนักออกแบบฯไทยต่อไป

"ผมว่าจุดแข็งเราคือ Creative เด็กของเราเนี่ย อาจจะเป็นอะไรที่เราเป็นสังคมที่ทางด้านดีไซน์ที่ค่อนข้างเปิด สำหรับเวทีให้เด็ก เค้าก็จะมีอะไรที่แบบทำไปทำมา ลองผิดลองถูก ฟลุ๊คไปฟลุ๊คมา แล้วมันก็สู่สากลได้ เรามีตรงนี้ดีนะ" (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 1)

"คนไทยเราเก่งมาก เรื่องความคิดสร้างสรรค์ เราสามารถสร้าง Idea ทำให้มันเกิดขึ้นมา คือเท่าที่ผมเห็น Designer สิงค์โปรก็งั้นๆนะเรื่องนี้ผมว่า Idea เราดีกว่าเยอะ แต่ไม่ค่อยมีงานดีๆให้ทำเหมือนเค้า" (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 4)

โดยความคิดสร้างสรรค์ที่ทำให้นักออกแบบฯไทยโดดเด่นกว่านักออกแบบฯชาติอื่นนี้นั้นถูกมองว่าเกิดจากรากทางวัฒนธรรมของไทยที่เกิดจากบริบทของประเทศที่เป็นอยู่ตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน โดยผู้ทรงคุณวุฒิท่านหนึ่งมองว่าความสร้างสรรค์ในตัวนักออกแบบฯไทยนั้นเกิดจากวัฒนธรรมของไทยที่เกิดจากการผสมผสานวัฒนธรรมจากหลากหลายชาติเข้าด้วยกันจนทำให้คนไทยนั้นมีความเก่งในด้านการคิดประยุกต์ดัดแปลงให้เหมาะสมกับวิถีชีวิตที่แท้จริงจนก่อเกิดเป็นพื้นฐานด้านความสร้างสรรค์ของนักออกแบบฯไทยซึ่งมีความได้เปรียบนักออกแบบฯชาติอื่น

"ผมว่าประเทศไทยมันเหมือน Melting Potของวัฒนธรรมที่มาจากหลากหลาย พวกโขนก็มาจากอินเดีย อีสานก็จากลาว ใต้ก็จากอินโดฯ คือมันเป็นที่ๆมันมีรากของคำว่าแบบ Creativity คือการ Mix and Match Develop นักออกแบบเราจะเก่งในการผสมผสานสิ่งต่างๆเข้าด้วยกันได้ดี"(ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 5)

“สิงคโปร์มีเงินแต่ไม่มี Culture คนที่จะทำงาน Design มันต้องมี Cultural Base บางอย่าง อย่างสิงค์โปรเค้าชอบ Import เอาคนที่มีความสามารถเข้ามาทำงานในสิงค์โปร ซึ่งคนสิงค์โปรเองไม่ได้สนใจเรื่องพวกเนี่ย มันสนใจ Business Oriented มากกว่า” (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 5)

เช่นกันกับผู้ทรงคุณวุฒิท่านอื่นที่มองว่าประเทศไทยมีรากของวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นจากบริบทของประเทศไทยในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เป็นทุนส่งเสริมให้นักออกแบบฯไทยนั้นมีความคิดสร้างสรรค์ที่โดดเด่นกว่านักออกแบบฯชาติอื่นในอาเซียน โดยท่านได้ยกตัวอย่างสถานการณ์มหาอุทกภัยในปี พ.ศ.2554 ที่ชี้ให้เห็นถึงรากทางความคิดสร้างสรรค์ที่มีอยู่ในตัวคนไทยที่แม้ไม่ได้เป็นนักออกแบบฯก็ตาม

“ส่วนที่ผลักดันคือ เรามีทุนทางศิลปวัฒนธรรม ทุนทางสังคม ที่นักออกแบบเข้าถึงนะ เค้าได้เต็มเลย มีประเทศไหนบ้างอ่ะ ที่มันวุ่นวายเหมือนเรา ทั้งการเมือง สังคม เศรษฐกิจ มีประเทศไหนที่วันนึงน้ำท่วมเครื่องบินได้ คือไม่ได้มองน้ำท่วมเป็นเรื่องไม่ดีนะ คนไทยอะ น้ำท่วมหรอ เราจะทำยังไงกันอ่ะ เอ้ยเอาจักรยานมาปั่นกันไหม เอาถังมาคร่อมจักรยานเลย” (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 1)

“อย่างตอนน้ำท่วมคนทั่วๆไป ประชาชนเนี่ย วิกฤตมาปัญญาเกิด ต้องสร้างสรรค์ มันก็มีเป็นปัจจัย ปั๊บ โห มากันใหญ่เลย เอาโต๊ะมาทำเรือ เนี่ย เนี่ยคือดีไซเนอร์ ในปัจจุบันคนทั่วๆไปที่จะมา ทุกๆคนมีสิทธิ์ที่จะคิดสร้างสรรค์” (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 2)

โดยท่านผู้ทรงคุณวุฒิได้อธิบายต่อถึงการพัฒนาคุณลักษณะของความคิดสร้างสรรค์ที่มีอยู่ในตัวตนของนักออกแบบฯว่าการมีความคิดสร้างสรรค์นั้นเป็นเรื่องที่ทำให้นักออกแบบฯไทยโดดเด่นแต่ความคิดสร้างสรรค์นี้ควรได้รับการเจียรนัยให้เป็นจริงในเชิงเศรษฐกิจมากขึ้น เช่นการออกแบบให้ผลิตภัณฑ์ที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์นั้นสามารถขายได้ในเชิงธุรกิจ และสามารถผลิตได้ในเชิงอุตสาหกรรมเพื่อคนหมู่มากรวมถึงต้องคำนึงถึงความต้องการของผู้อื่นให้มากกว่าความต้องการของตนเอง

“คุณต้อง Refine เค้าให้ได้ Idea เค้าชอบมาแบบดิบๆ ทำไงที่จะ Refine ให้ได้ เพราะว่าการเป็น Designer หนึ่งเงื่อนไขก็คือ เอ๊ มันจะขายได้ไหมผลิตได้ไหม สองเนี่ยมันเป็นประโยชน์กับคนส่วนมากยังไง อันนี้มันเป็นโจทย์ที่ Designer ต้องมี คนทั่วไปไม่ต้องมีอย่างนี้หรอก เราทำเพื่อส่วนตัวได้” (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 2)

จะเห็นได้ว่าคุณลักษณะของความคิดสร้างสรรค์นั้นเป็นจุดเด่นของนักออกแบบฯไทยที่มีความโดดเด่นเหนือนักออกแบบฯชาติอื่นซึ่งก่อร่างสร้างตัวจากรากทางวัฒนธรรมของประเทศไทยที่ประเทศอื่นในกลุ่มอาเซียนนั้นมีไม่เท่าซึ่งทุนทางวัฒนธรรมเหล่านี้ไม่สามารถสร้างกันได้ภายในระยะเวลาอันสั้นจึงทำให้นักออกแบบฯไทยมีคุณลักษณะที่ยากต่อการแข่งขันของชาติอื่น

1.2) แนวทางสำหรับพัฒนาคุณลักษณะส่วนบุคคล

แนวทางในการพัฒนาคุณลักษณะส่วนบุคคล เพื่อให้สอดคล้องกับสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน ควรอาศัยการพัฒนาที่เริ่มจากตัวนักออกแบบฯ ผสมผสานกับการร่วมพัฒนาจากครอบครัว และสถาบันการศึกษา รวมถึงหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง โดยแนวทางในการพัฒนาทั้งหมดมีรายละเอียดดังนี้

1.2.1) สนับสนุนการสร้างจินตนาการตั้งแต่วัยเด็ก

แนวทางในการพัฒนานักออกแบบฯในเรื่องจินตนาการนั้นเป็นเรื่องที่สำคัญและถูกมองว่าเด็กไทยในยุคสมัยใหม่มีจินตนาการที่ลดน้อยลงจากวัฒนธรรมที่เปลี่ยนไปของสังคมที่ทุกอย่างมีความสำเร็จรูปไปหมดอยากได้อะไรก็สามารถหาซื้อได้ไม่ต้องประดิษฐ์คิดค้นขึ้นใช้เอง โดยนักออกแบบฯท่านหนึ่งมองว่า การพัฒนาจินตนาการนั้นครอบครัวต้องเป็นตัวแทนในการสร้างจินตนาการลงไปในตัวของเด็กตั้งแต่ยังเล็กโดยสนับสนุนการเล่นที่ใช้จินตนาการเช่นการประดิษฐ์ของเล่นด้วยตนเองตามความฝันตามจินตนาการที่มี ซึ่งจะติดตัวมาจนโตโดยไม่รู้ตัว

> *“ปัจจุบันเนี่ย Imagination เนี่ยมันหายไปตั้งแต่อายุ 7 ขวบ เพราะฉะนั้น 1-7 ขวบคือ Foundation ที่สำคัญที่จะปลูกฝังให้มนุษย์คนนี้เป็นคนที่สามารถจินตนาการได้ดีไหม นั่นคือการเลี้ยงดูตั้งแต่เด็กจนโต การปล่อยให้เด็กได้มีโอกาสคิดเองเล่นตามจินตนาการของตนเองทำให้เข้าเกิดจินตนาการในการสร้างบางสิ่งจากความฝันที่อยากได้” (พี่โฟม)*

นอกจากนี้ยังมองว่าในโรงเรียนควรมีการเรียนการสอนในเชิงการคิดประยุกต์สิ่งต่าง ๆจากความรู้มากกว่าการสอนให้เด็กท่องจำ เนื่องจากเมื่อมองย้อนชีวิตของตนเองกลับไปเทียบกับปัจจุบันแล้วเนื้อหาที่เคยท่องจำในสมัยเด็กนั้นมีให้ค้นหาได้ง่ายในระบบเครือข่ายทางอินเตอร์เน็ต แต่ทักษะที่ทำให้เกิดการจินตนาการนั้นไม่สามารถหาได้ง่ายในปัจจุบัน ซึ่งสิ่งเหล่านี้ควรได้รับการพัฒนาตั้งแต่เด็ก

> *“ผมรู้สึกว่าผมคิดถูกนะที่ผมเกลียดสิ่งที่ต้องท่องจำ เพราะปัจจุบันไม่ต้องทำไรแล้วอยากรู้ไรก็ Siri, Google อ่าๆๆ ทุกอย่างมันมี Data Bank ติดตัวตลอดเวลา เราอยากรู้พระนเรศวรตีกรุงศรีอยุธยาเมื่อไหร่การรบครั้งนั้นมีผลยังไงมีมันไม่ต้องจำอะ” (พี่โฟม)*

เช่นกันกับผู้ทรงคุณวุฒิอีกท่านที่มองว่าจินตนาการต้องได้รับการปลูกฝังที่ดีจากกลุ่มสังคม ครอบครัวและโรงเรียน โดยการเลี้ยงดูและการสอนต้องเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงความคิดเห็นมากกว่าเชื่อคำสอนทุกอย่างจากพ่อแม่และครูที่เป็นการปิดกั้นจินตนาการ โดยเมื่อท่านได้รับบทบาทอาจารย์ท่านจะบอกเด็กนักศึกษาเสมอว่าอย่าเชื่อในสิ่งที่ท่านได้สอน

"สังคมไทยเราเนี่ยตั้งแต่เล็กจนโตเนี่ย มันยังไม่เปลี่ยนแปลง เราอยู่ในสังคมบ้าน พ่อแม่ก็จะบอกว่าเชื่อเหอะฉันอาบน้ำมาก่อน พอมาอยู่สังคมโรงเรียนก็จะบอกว่าเชื่อครูสิ ครูเรียนมา ครูรู้ครูสอนมาเยอะเพราะนั้นเด็กมันก็ถูกปลูกมาอย่างเนี้ย เชื่อเค้าเพราะงั้นอันนี้เป็นการขัดขวาง Imagination นะ ผมก็สอนทุกคน อย่าเชื่อผม อย่าเชื่อผม" (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 1)

1.2.2) สอดแทรกเนื้อหาด้านความรับผิดชอบในการเรียนการสอน

การปลูกฝังความรับผิดชอบในการทำงานเป็นเรื่องที่ต้องปลูกฝังตั้งแต่ยังไม่เข้าสู่การทำงานในสายวิชาชีพ โดยผู้ทรงคุณวุฒิท่านหนึ่งมองว่าแนวทางในการพัฒนานักออกแบบฯให้มีความรับผิดชอบก่อนก้าวเข้าสู่การทำงานในยุคของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนนั้นต้องเริ่มจากการหล่อหลอมความรับผิดชอบให้กับเด็กตั้งแต่ยังเรียน โดยสถาบันการศึกษาต้องฝึกให้เด็กมีความรับผิดชอบจากการสอดแทรกกติกาของการทำงานในระดับมืออาชีพเข้าไปในการเรียนการสอนและต้องมีความเข้มงวดในกติกาเหล่านั้นเมื่อเกิดการผิดกติกาที่ตั้งไว้ควรมีบทลงโทษอย่างเหมาะสมเพื่อให้เด็กได้เข้าใจถึงความสำคัญของความรับผิดชอบ

"ฉะนั้นสถาบันการศึกษาต่างๆเองเนี่ย ตอนที่เราเริ่มหลอมเด็กรุ่นใหม่เนี่ย ก็คงจะต้องมี discipline แทรกอยู่ด้วยตลอดเวลา ต้องเข้มงวดกับเรื่องพวกนี้ ผิดก็ต้องลงโทษเพื่อไม่ให้ติดเป็นนิสัย เพื่อให้เค้าเป็นคนที่ดีของอาเซียน" (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 1)

1.2.3) พัฒนาการสอนให้มีการเรียนรู้แบบประยุกต์

แนวทางนี้คือการพัฒนาหลักสูตรของการศึกษาให้เหมาะสมต่อการปลูกฝังความใฝ่รู้ให้กับเด็กในสถาบันการศึกษาโดยหลักสูตรของการศึกษาควรสอนให้เด็กมีความอยากรู้อยากเห็น กระหายในการเรียนรู้มากกว่าปัจจุบัน โดยท่านผู้ทรงคุณวุฒิท่านหนึ่งได้เสนอแนวทางของการเรียนการสอนที่สามารถพัฒนาความใฝ่รู้ได้ คือการสอนที่ให้นักเรียนเป็นศูนย์กลาง เนื่องจากการเรียนการสอนในปัจจุบันส่วนมากอาจารย์เป็นผู้จัดการถ่ายทอดเนื้อหาเข้าสู่ตัวเด็กเพียงด้านเดียวทำให้เด็กไม่เกิดการไขว้คว้าความความรู้จากการเรียนรู้ด้วยคนเองดังนั้นผู้สอนต้องพยายามปลูกผังให้เด็กที่จะก้าวเข้าสู่วิชาชีพรู้จักค้นหาความรู้ที่มากกว่าในห้องเรียนมากยิ่งขึ้น ไม่ใช่แต่คอยความรู้จากผู้สอน

“การ GuideEducation บ้านเราเป็นแบบ Teacher Lead ไม่ได้เป็น Student Lead จริง ๆคืออาจารย์ไม่ได้เป็น Professional ในอนาคตนะ เด็กต่างหากที่จะเป็น Professional ฉะนั้นเค้าต้องออกไปค้นหา คือต้องเป็นนักเดินทางมากกว่า มากกว่าจะเป็น Collector นั่งคอยหยิบ อันนี้นิดอันนี้หน่อยแบบว่ามีไรบ้างแล้วเอามาใช้” (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 5)

เช่นกันกับผู้ทรงคุณวุฒิ และนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่มองว่าการเรียนการสอนในปัจจุบันนั้นเป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาความใฝ่รู้เนื่องจากการเรียนการสอนที่สามารถพัฒนาความใฝ่รู้ได้นั้นจำเป็นต้องให้โอกาสเด็กหาข้อมูลบางส่วนมาร่วมแบ่งปันกับผู้อื่นในห้องเรียนด้วย จึงจะทำให้เด็กได้ฝึกการค้นคว้าและมีความอยากรู้อยากเห็นด้วยตนเองมากกว่าการรับวิธีการต่าง ๆจากผู้สอนเพียงฝ่ายเดียวโดยไม่เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง

“คือในเรื่องของ เค้าเรียกว่า Self-Learning ต้องสอนเด็กให้มี Self-Learning ก็คือความกระหายใคร่รู้มีPlatform ในการเรียนรู้ด้วยตนเองให้เป็น เพราะว่าการไปสู่ Path Way จากโลกที่เราจินตนาการให้ออกไปจากความเป็นจริงได้เนี่ยต้องใช้องค์ประกอบความรู้เยอะแล้วเรียนไม่มีวันจบ ถ้าหวังแค่ว่าเด็กเอาความรู้ปีกนี้ไปทำมาหากินทั้งชีวิตเชื่อเถอะไม่มีทางได้ดี” (พี่โฟม)

“สถาบันการศึกษาเนี่ยจำเป็นจะต้อง เปิดใจให้กว้างกว่านี้ให้ปัญญา แต่ไม่ใช่ให้วิธีการที่สรุปรวบยอดจากผู้สอน แต่เป็นการให้ปัญญาจากกระบวนวิธีการแล้วให้โอกาสเด็กได้หาความรู้ใหม่เข้ามาแชร์ใน Class อาจารย์เองก็ต้องให้โอกาสว่าความรู้ที่เด็กหามามีน้ำหนักเหมือนกัน มีข้อดีข้อเสียไรก็ว่ากันไปตามเนื้อผ้า” (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 1)

1.2.4) พัฒนาตนเองให้สนใจกับความรู้ในทุกเรื่อง

นอกจากตัวแทนทางการศึกษาต้องมีส่วนช่วยพัฒนาความใฝ่รู้แล้วนั้นนักออกแบบฯท่านหนึ่งมองว่าตัวนักออกแบบฯเองจำเป็นต้องปรับเจตคติและพฤติกรรมให้ชอบที่จะศึกษาหาข้อมูลหาความรู้โดยไม่ต้องสนใจว่าเป็นเรื่องเกี่ยวงานออกแบบฯเพียงอย่างเดียว ซึ่งการฝึกฝนตนเองให้มีความรักความชอบการใฝ่รู้จะทำให้มีความรู้ที่กว้างไกลมากกว่าแค่งานออกแบบฯเพียงเท่านั้น

“ผมว่าพวกเค้าต้องฝึกนะ ต้องทำให้เป็นนิสัยเลยว่าความรู้ทุกเรื่องน่ะมีประโยชน์ไม่ใช่แค่อ่านหนังสือออกแบบ เจออะไรก็อ่านทุกอย่างมีประโยชน์หมดแหละ ข่าวสารบ้านเมืองก็ต้องคอยฟัง” (พี่ไผ่)

1.2.5) พัฒนาให้นักออกแบบฯมีเจตคติที่ดีต่อความล้มเหลว

งานในวิชาชีพนี้เป็นเหมือนการทำงานทดลองเชิงวิทยาศาสตร์ที่ในการทดลองย่อมมีการล้มเหลวถ้านักออกแบบฯมองว่าความล้มเหลวเป็นสิ่งที่ทำให้กำลังใจในการทำงานหายไปจะทำให้ล้มเลิกกับสิ่งที่ทำอยู่ แต่ถ้านักออกแบบฯมีเจตคติที่ดีต่อความล้มเหลวแล้วคิดว่าสิ่งเหล่านี้คือประสบการณ์ที่สอนให้รู้ว่าหนทางที่เดินมามีข้อผิดพลาดซึ่งได้เรียนรู้เป็นประสบการณ์สำหรับทำงานอื่นในอนาคต ก็พร้อมที่จะเริ่มต้นทำงานที่ล้มเหลวนั้นต่อเพื่อให้ประสบความสำเร็จได้

“โรงเรียนต้องปลูกฝังให้เข้ามีความเป็นนักสร้างสรรค์นักประดิษฐ์ คือคนพวกเนี่ยจะมี Skill ของความอดทนสูงเค้าจะไม่ย่อท้อต่อความล้มเหลวที่เกิดขึ้น ล้มเหลวหรอก็ทำใหม่ มองความล้มเหลวเป็นเรื่องของประสบการณ์จากการลองผิดลองถูก” (พี่โฟม)

1.2.6) สร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวิชาชีพ

แนวทางในการพัฒนานักออกแบบฯให้มีความอดทนต่อการทำงานในวิชาชีพนี้ถูกมองว่าต้องเริ่มจากการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับการทำงานในวิชาชีพนี้ก่อนเข้ามาสู่การเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษาเนื้อจากนักอออกแบบฯบางท่านมองว่าปัญหาของความอดทนต่อการทำงานนั้นเกิดจากความไม่เข้าใจในการทำงานของวิชาชีพนี้ตั้งแต่เริ่มและเมื่อได้เจอกับงานจริงในวิชาชีพที่มีความยากจึงถอดใจล้มเลิกการทำงานในวิชาชีพนี้ออกไปก่อนที่จะประสบความสำเร็จ

“คุณอาจจะต้องให้เขาไปปูพื้นฐานให้เขาเรื่อง ProductDesign ตั้งแต่โรงเรียน ให้รู้ว่าอันนี้เขาเรียกว่า Product นะ ถึงเด็กถึงจะมีความเข้าใจ กระบวนการทำงานมันไม่ใช่แค่ทำไรสวย ๆก็จบ มันต้องมีกระบวนการในการลองผิดลองถูกเหมือนงานวิทยาศาสตร์ล้มเหลวได้ทุกเวลา เขาต้องเข้าใจด้วยตัวเขาเอง” (พี่ไม้)

1.2.7) เข้มงวดกับการมีภาวะผู้นำเพื่อการจูงใจในทุกครั้งของการนำเสนองานในหลักสูตร

แนวทางในการพัฒนาเกี่ยวกับภาวะผู้นำเพื่อการจูงใจนั้นถูกมองว่าควรต้องเริ่มต้นที่การเข้มงวดกับการนำเสนอผลงานในช่วงการเรียนในหลักสูตรการศึกษาเนื่องจากการแสดงออกถึงความเป็นผู้นำที่จะทำให้ผู้อื่นเชื่อนั้นอยู่ในช่วงของการนำเสนองานที่มีผู้อื่นมารับฟัง โดยผู้สอนต้องเข้มงวดและมีบทลงโทษสำหรับนักศึกษาที่ไม่มีความตั้งใจในการนำเสนอและช่วยพัฒนาแก้ไขในสิ่งที่ขาดเพื่อเติมเต็มภาวะผู้นำเพื่อการจูงใจให้กับนักศึกษาให้ก้าวไปเป็นนักออกแบบฯที่ดีในอนาคต

“ต้องเตรียมในหลักสูตรการศึกษานี่แหละ Designer ที่ Present ไม่เป็น งิ้องแง้ง เนี่ยต้องเตะตูดให้หมด คุณจบมาต้องกล้าที่จะนำเสนอ คุณต้อง lead คนได้ คุณต้องทำให้เพื่อนให้อาจารย์เชื่อว่าทุกสิ่งที่คุณคิดมันเป็นไปได้ นี่คือสิ่งที่ต้องเสริมเข้าไปในหลักสูตร” (พี่โฟม)

1.2.8) ส่งเสริมการสร้างความรู้จักให้ตนเอง

นักออกแบบฯไทยต้องมีความพยายามที่จะสร้างโอกาสให้ตนเองให้มีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักของภูมิภาคเพื่อจะสามารถสร้างความประทับใจและได้รับการจ้างงานจากตลาดในภูมิภาค โดยท่านผู้ทรงคุณวุฒิท่านหนึ่งได้เสนอว่านักออกแบบฯไทยควรจะกระตือรือร้นในการสร้างชื่อเสียงให้ตนเองเพื่อความสำเร็จในระดับนานาชาติมากกว่าที่เป็นอยู่ โดยนักออกแบบฯสามารถสร้างความรู้จักจากนานาชาติได้จากการแสดงผลงานของตนผ่านสังคมออนไลน์ที่กำลังได้รับความนิยมในปัจจุบันซึ่งเป็นวิธีที่ไม่ต้องใช้งบประมาณสูงและสามารถทำได้ด้วยตนเอง และวิธีนี้จะเป็นโอกาสช่วยให้นักออกแบบฯไทยสามารถสร้างชื่อได้ในระดับโลก

“Designer บ้านเรา ไม่มี Passion ที่จะขยับเขยื้อนขยายตัวออกสร้างชื่อเสียงให้เป็นที่รู้จักในประเทศในอาเซียน เราก็จะอยู่แบบชิลๆ คือบางทีไม่มีงาน ไม่มีคนว่าจ้าง แต่คุณยังอยากเป็น Best Industrial Designer คุณก็สามารถสร้างDesignต่างๆที่เป็น Collection ของคุณออกมา แล้วอาจจะPost Online อะไรขึ้นมาก็ได้ เพื่อให้คนรู้จักคุณในโลกพวกนี้ก็ได้ ว่าโห... เดี๋ยวก็มี Design อะไรใหม่ๆออกมาโชว์อีกแล้ว” (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 2)

โดยท่านผู้ทรงคุณวุฒิท่านนี้มองว่าถ้านักออกแบบฯไทยยังไม่เริ่มที่จะสร้างความรู้จักกับนานาชาตินั้นเมื่อเปิดประชาคมฯแล้วนักออกแบบฯก็จะไม่มีตัวตนอยู่ในสถานการณ์นั้นซึ่งหมายความว่างานที่จะเข้ามาจากตลาดอาเซียนที่ใหญ่ขึ้นนั้นจะไม่มาถึงนักออกแบบฯไทย และนักออกแบบฯไทยคงต้องทำงานอยู่ในโอกาสเดิมที่มีอยู่

“ถ้าไม่เริ่มคุณก็ไม่มีตัวตนงานคุณก็หาไม่เจอ ถ้าเค้าไม่ Promote ตัวเอง ให้ตลาดรู้จักก็คงไม่มีโจทย์มาหาเค้า หรือถ้าเค้าไม่ไปเดินทำความรู้จักกับตลาดเหล่านั้น ก็คงไม่รับโจทย์อะไรมาเลย” (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 2)

1.2.9) ส่งเสริมการสร้างแรงจูงใจ

อีกทางเลือกหนึ่งที่ช่วยพัฒนานักออกแบบฯให้มีความกล้าออกไปหาโอกาสในยุคอาเซียนนั้น คือการสนับสนุนให้นักออกแบบฯกล้าก้าวออกไปโดยให้สิ่งจูงใจต่อการก้าวไปทำงานในต่างประเทศและนำรายได้กลับสู่ประเทศรวมถึงสร้างชื่อเสียงให้กับประเทศไทย เช่น ข้อเสนอแนะของท่านผู้ทรงคุณวุฒิท่านหนึ่งที่เสนอว่ารัฐควรมีนโยบายที่สามารถจูงใจให้นักออกแบบฯก้าวออกไปทำชื่อเสียงให้ประเทศ เช่นสิทธิพิเศษต่างๆ รางวัล ที่นักออกแบบฯจะได้รับจากความกล้านี้

“ประกาศนโยบาย ออกมาเลย วิชาชีพสู่ AEC มีอะไรบริการให้คนกลุ่มนี้ มี Fast Trackให้เค้า ขอสิทธิประโยชน์พิเศษได้ไหม ในฐานะคนเอาเงินตราเข้าประเทศ สิ่งจูงใจไง ผมยังคิดเลยว่าเนี่ย ใครไปทำงาน AEC ได้รับ Portfolio ที่ดีกลับมาให้รางวัลให้ถ้วยมันเลย บุคคลที่ทำชื่อเสียง คิดแบบบ้านๆเลยนะ มันเป็นความภาคภูมิใจ” (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 1)

2) การพัฒนาความเชี่ยวชาญในการทำงาน

การพัฒนาส่วนนี้เป็นแนวทางที่เน้นการพัฒนาความเชี่ยวชาญในการทำงาน ทักษะ ความสามารถที่สำคัญของนักออกแบบฯก่อนเข้าสู่วิชาชีพ เพื่อให้มีความเชี่ยวชาญในการทำงานที่เหมาะสมสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน

2.1) ประเด็นสำหรับการพัฒนาความเชี่ยวชาญในการทำงาน

จากการวิเคราะห์ข้อมูลสามารถพบว่าประเด็นสำหรับการพัฒนาความเชี่ยวชาญในการทำงานนักออกแบบฯก่อนเข้าสู่วิชาชีพ เพื่อให้สอดคล้องกับสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนนั้นมีประเด็นที่น่าสนใจทั้งหมด ดังนี้

2.1.1) การพัฒนาทักษะด้านภาษา

เมื่อประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนเปิดขึ้นจะมีโอกาสมากมายที่ตามมา เนื่องจากทำให้ตลาดของงานขยายวงกว้างมากขึ้นจากแค่งานในประเทศไทย แต่งานที่เพิ่มเข้ามานั้นไม่ว่าจะเป็นการออกไปทำงานนอกประเทศหรือการรับงานจากต่างประเทศก็ตาม ล้วนแต่ต้องการการสื่อสารที่ถูกต้องและแม่นยำโดยประเทศไทยเองมีภาษาที่แตกต่างจากประเทศเพื่อนบ้านหลายประเทศดังนั้นการคว้าโอกาสเหล่านี้ไว้ได้นักออกแบบฯไทยต้องมีความเชี่ยวชาญในภาษาที่สามารถสื่อสารกับประเทศรอบข้างได้ เช่น ภาษาสากล หรือถ้ามีความสามารถในภาษาท้องถิ่นของชาติอาเซียนยิ่งเป็นเรื่องที่ทำให้ได้เปรียบในการทำงานได้สะดวกยิ่งขึ้น เช่นมุมมองของผู้ทรงคุณวุฒิที่มองว่าภาษาเป็นอุปสรรคของนักออกแบบฯไทยที่ควรได้รับการพัฒนา โดยเฉพาะงานออกแบบฯที่เป็นงานให้บริการออกแบบฯ ซึ่งถ้าเกิดการรับงานจากผู้ว่าจ้างในประเทศอาเซียนแล้วนั้นย่อมต้องมีการติดต่อสื่อสารด้วยภาษาที่เป็นสื่อกลางในการเจรจางาน โดยเฉพาะภาษาอังกฤษที่เป็นภาษาสากล

“Designer เราเนี่ยจะอ่อนเรื่องภาษาแน่นอน สื่อสาร มันอ่อนกันทั้งประเทศแหละ ผมเคยบอกเสมอกับลูกศิษย์หลายคน ว่าภาษาอังกฤษต้องฝึกให้สื่อสารได้ ไม่ต้องเก่งมากหรอก เอาว่าแค่สื่อสารได้ก็พอ” (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 1)

“ภาษาเป็นอุปสรรคใหญ่ของคนไทยแล้วก็นักออกแบบทุกคน นักออกแบบส่วนใหญ่เนี่ย ภาษาไม่ดี ผมยอมรับเลยผมเนี่ยภาษาไม่ได้ดีอะไร ภาษาอังกฤษ อ่ะเพราะส่วนมาก

เราใช้ Visual เป็นการสื่อสาร เพราะฉะนั้นถ้าเราจะคุยกับโลกได้เนี่ยภาษาอังกฤษมันต้องแข็งแรงมาก ยิ่งถ้าทำ Service ด้วย ภาษาคุณต้องแข็งแรงมาก" (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 4)

โดยท่านผู้ทรงคุณวุฒิท่านนี้ยังได้อธิบายต่อไปอีกว่างานของนักออกแบบฯบางขั้นตอนยิ่งมีความต้องการเกี่ยวกับภาษาเป็นอย่างมาก เช่นขั้นตอนของการสังเกตพฤติกรรมของผู้บริโภคเพื่อหาความต้องการ ปัญหาในชีวิต ก่อนที่นำข้อมูลมาทำงานออกแบบฯในขั้นต่อไป โดยถ้าไม่สามารถเข้าใจภาษาที่ใช้ในการสื่อสารกันได้อาจทำให้นักออกแบบฯได้ข้อมูลที่ผิดพลาดได้เช่นกัน

"Skill ทักษะในการใช้ภาษานี่ก็สำคัญในเรื่องของ DesignServiceเหมือนกัน ยิ่งถ้าเกิดลูกค้าคุณคือคนต่างชาติ สมมุติว่าวันนึงเค้าบอกว่าคุณต้องไปทำงาน ไปวิจัยไป Shadow คนมาเลฯ อย่างนี้ คุณทำไงล่ะ" (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 4)

นอกจากนี้ท่านผู้ทรงคุณวุฒิและนักออกแบบฯท่านหนึ่ง มองตรงกันว่าถ้าเป็นได้สำหรับนักออกแบบฯไทยควรมีความรู้ในภาษาอื่นเพิ่มเติมมากว่าภาษาอังกฤษ โดยไม่จำเป็นต้องเป็นภาษาในระดับนานาชาติเป็นภาษาของประเทศในชาติอาเซียน หรือ ภาษาจีนได้ยิ่งเป็นเรื่องดี เนื่องจากการลงทุนของประเทศในกลุ่มอาเซียนนั้นเกิดจากชาวจีนเป็นส่วนใหญ่

"ไทยกับภาษาอังกฤษเนี่ยมันไม่พอนะ มันต้องมีภาษาที่สามนะ ใช่ปะผมคิดว่าตรงนี้สำคัญ บอกลูกศิษย์เสมอว่าไทยกับภาษาอังกฤษเป็นเรื่องหลัก แต่ควรจะมีภาษาที่ 3 ถ้าเรียนภาษาใหญ่ไม่ได้ ก็มาเรียนภาษาเล็กของอาเซียนนะ ผมว่าจะทำให้ศักยภาพของ Designer เราดีขึ้น" (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 1)

"ไหนจะภาษาที่ต้องเรียนรู้ อย่างภาษาอังกฤษก็ยังโอเคอยู่นะ แต่ถ้าได้จีนนี้คง Perfectเพราะอย่างพม่า ชนชั้นปกครองของพม่าก็จีนหมดเลยคือพูดภาษาจีนกันเลยอะ พวกอาเสี่ย อาเฮีย ทั้งหลาย แถมพวกคนจีนเนี่ยมาลงทุนในอาเซียนทั้งนั้น" (พี่ปูน)

จะเห็นได้ว่าภาษาเป็นเรื่องธรรมดาที่ทุกๆอาชีพต้องได้รับการเตรียมพร้อมเพื่อสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน โดยเฉพาะอาชีพที่เน้นการให้บริการที่ต้องใช้การสื่อสารกับลูกค้า หรือผู้ว่าจ้าง เช่นกันกับรักออกแบบฯ ดังนั้นหนึ่งในเนื้อหาสำคัญลำดับต้นที่นักออกแบบฯไทยต้องเตรียมตัวให้พร้อมคือภาษาในการสื่อสารกับคนในอาเซียนตลอดจนคนในโลกผู้เข้ามามีส่วนร่วมในสถานการณ์นี้

2.1.2) การพัฒนาทักษะด้านการนำเสนองาน

การนำเสนองานเป็นเนื้อหาที่ถูกมองว่านักออกแบบฯ ต้องได้รับการพัฒนาเพื่อเตรียมความพร้อม โดยมีความสัมพันธ์กับภาษาเนื่องจากการนำเสนองานนั้นจำเป็นต้อง

ใช้ภาษากลางในการสื่อสารเพื่อนำเสนองานที่ได้คิดได้ทำออกไปเพื่อให้ผู้ว่าจ้างหรือผู้ซื้อเข้าใจถึงแนวคิด แต่ภาษาเป็นเพียงส่วนหนึ่งของการนำเสนองานที่ดีหากแต่การนำเสนอที่ต้องพัฒนาคือการสื่อสารแนวความคิดให้ผู้อื่นเข้าใจได้ง่าย เช่นทัศนะของผู้ทรงคุณวุฒิท่านหนึ่งที่มองว่าความเชี่ยวชาญที่นักออกแบบฯต้องเตรียมตัวคือการสื่อสารเพื่อนำเสนองาน ซึ่งปัจจุบันเป็นปัญหาของนักออกแบบฯไทยที่ส่วนใหญ่ไม่สามารถสื่อสารแนวคิดที่กว่าจะออกมาเป็นผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบได้ว่าเรื่องราวแนวคิดเหล่านั้นมีความสำคัญอย่างไรจนกลายมาเป็นผลิตภัณฑ์นั้นได้

> *“อันดับแรก Communication ครับ ไม่ใช่แค่เฉพาะภาษานะครับ ภาษาเราก็ด้อย แต่ที่บอกว่า Communication ก็คือ Designer ไม่สามารถ Communicate ได้ ไม่ได้เป็นนักสื่อสาร ไม่ได้เป็นนักพูด ใช่ไหมครับDesignerจะรักในสิ่งที่เราออกแบบ สิ่งที่เราสร้างขึ้นมา แต่เราไม่สามารถสื่อตรงนี้ได้” (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 3)*

โดยท่านยังอธิบายต่อไปว่าเมื่อตลาดของอาเซียนเปิดขึ้นในอนาคต ตลาดงานออกแบบฯจะกว้างขึ้นและการนำเสนองานนั้นต้องไม่อยู่แค่ในไทยแน่ ซึ่งการสื่อสารนำเสนองานกับประเทศในอาเซียนย่อมมีความแตกต่างกันออกไปจึงทำให้ต้องเตรียมความพร้อมให้ทันกับสถานการณ์ที่จะเกิดขึ้น โดยท่านได้ยกตัวอย่างอาชีพที่สามารถนำเสนองานที่ดี คือนักการตลาดที่มุ่งเน้นการขายงานเป็นหลัก

> *“ไม่เหมือนนักการตลาด อาชีพเค้าคือขายของCommunication Feel เค้าเจ๋งมาก แต่ Designerนี่จะเงียบๆไม่มั่นใจ ไม่สามารถ Sale ของได้ เราต้องพัฒนาตรงนี้ อย่างที่ผมบอกโอกาส โอ้โห...อีกสองปีข้างหน้าไม่ใช่ขายของไทย เราต้องไปขายอินโดฯ มาเลเซีย ฟิลิปปินส์ ตลาดก็แตกต่างกันไป เราต้องพัฒนาSkill ให้เหมาะกับตลาดนั้นๆได้” (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 3)*

เช่นกันกับท่านผู้ทรงคุณวุฒิอีกท่านหนึ่งที่มองว่าการนำเสนองานของนักออกแบบฯนั้นเป็นปัญหาหนึ่งที่ต้องการการพัฒนาเนื่องจากนักออกแบบฯส่วนใหญ่ไม่สามารถแสดงออกถึงความคิดที่สร้างผลิตภัณฑ์นั้นออกมาได้ ซึ่งท่านมองว่าการที่นักออกแบบฯขาดการพัฒนาด้านนี้ทำให้จะพลาดโอกาสในการแสดงศักยภาพของตนเอง เนื่องจากบางครั้งมีความสามารถทำงานออกมาได้ดีแต่เมื่อไม่สามารถนำเสนอกระบวนการทางความคิดของตนเองได้ก็ทำให้งานที่ดีนั้นสูญค่าไปโดยสิ้นเชิง

> *“เรื่องของการ Express ตัวเองออกมา คือในการPresent เกี่ยวข้องกับการทำ Presentation ด้วย เพื่อแสดงว่าคุณมี Ability ที่จะ Express ตัวเองได้ขนาดไหน จากข้างใน*

นะ คุณรู้สึกยังไง คุณคิดอะไร Express ให้ลูกค้าคุณเข้าใจ ผมว่าสิ่งเหล่านี้สำคัญมากขึ้นเรื่อยๆ บางครั้งงานมันมากนะ แต่ว่าผู้บริโภคไม่รู้เรื่องมันก็จบ" (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 4)

จากข้อมูลข้างต้นทำให้เห็นความสำคัญในการพัฒนาทักษะการนำเสนองาน เนื่องจากความสำเร็จที่ผู้ว่าจ้างหรือผู้บริโภคจะตอบรับงานหรือไม่ ขึ้นอยู่กับทักษะและเทคนิคของการนำเสนองาน โดยนักออกแบบฯต้องพัฒนาภาษาในการสื่อสารเป็นพื้นฐานและพัฒนาการนำเสนองานควบคู่กันไปด้วย ยิ่งเฉพาะเมื่อต้องทำงานกับบุคคลในประเทศอาเซียนแล้วนั้นยิ่งต้องเข้าใจถึงทักษะและเทคนิคการนำเสนองานที่เหมาะสมกับความพึงพอใจของตลาดในแต่ละประเทศอีกด้วย

2.1.3) การส่งเสริมการทำงานเป็นทีมอย่างสร้างสรรค์

การทำงานของนักออกแบบฯส่วนใหญ่เป็นการทำงานเป็นกลุ่มมากกว่าการทำงานคนเดียวเช่นศิลปิน โดยรูปแบบการทำงานเป็นทีมนั้นทุกคนในทีมย่อมมีรูปแบบของความคิดตามความรู้ ความเชื่อ ของตนเอง ดังนั้นส่วนใหญ่ทุกคนมักมีแนวคิดที่ไม่ตรงกันซึ่งสามารถสร้างความขัดแย้งได้ง่าย โดยการเป็นนักออกแบบฯที่ดีนั้นจำเป็นต้องได้รับการปลูกฝังและพัฒนาการทำงานร่วมกับผู้อื่นด้วยความสร้างสรรค์ กล่าวคือ ต้องการยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นโดยไม่ตั้งอคติต่อความคิดเหล่านั้นและคอยสนับสนุนความคิดเพื่อพัฒนาเป็นหลัก โดยเฉพาะในอนาคตต้องทำงานร่วมกับบุคคลจากประเทศในกลุ่มอาเซียนหรือนานาชาติที่มีความต่างทางวัฒนธรรม ความเชื่อและประสบการณ์ที่แตกต่าง นักออกแบบฯไทยต้องมีทักษะนี้เพื่อทำงานเป็นทีมได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่นทัศนะของผู้ทรงคุณวุฒิท่านหนึ่งที่มองว่าเมื่อเปิดประชาคม นักออกแบบฯต้องมีการทำงานร่วมกับผู้อื่นจากประเทศต่างๆและไม่ควรมองว่าตนเองเป็นคนเก่งไม่ต้องสนใจใครแต่ต้องมีความนอบน้อมถ่อมตนเอาใจเขาใส่ใจเราเพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนทางความคิดด้วยความสร้างสรรค์ ไม่ควรตั้งอคติกับแนวคิดที่ไม่ได้มาจากตนเองรวมถึงไม่มั่นใจในแนวคิดของตนเองมากเกินไป มากกว่านั้นควรคิดอย่างสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาต่อยอดแนวคิดทุกแนวคิดเพื่อประโยชน์ของทีมเป็นหลัก

"AEC เนี่ยการจะไปคนเดียวว่าฉันเก่งไปทำงานต่างประเทศผมว่า มันเป็นไปไม่ได้อะเวลาเราไปทำงานเราก็ต้องไปทำงานอยู่กับทีม คือถ้าเป็น Industrial Designer คุณต้องไปทำงานกับทีมแล้วพอคุณทำงานกับทีมคุณก็ต้องรู้จักเอาใจเขาใส่ใจเรา รับฟังความคิดผู้อื่น คิดเพื่อต่อยอดไม่ใช่ คิดเพื่อเอาชนะผู้อื่น" (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 5)

เช่นกันกับท่านผู้ทรงคุณวุฒิอีกท่านที่มองว่านักออกแบบฯไทยส่วนใหญ่มีพฤติกรรมของการวิจารณ์งานมากกว่าการวิพากษ์ที่ใช้เหตุผลเป็นหลัก โดยท่านคิดว่าเมื่อเปิดประชาคมนั้นนักออกแบบฯต้องมีโอกาสได้ทำงานกับทีมจากชาติอื่น โดยปกติการทำงานในรูปแบบนี้ต้องเกิดความ

ขัดแย้งทางความคิดขึ้นแน่นอนเนื่องจากความต่างทางวัฒนธรรมที่ต่างกัน ดังนั้นนักออกแบบฯไทยควรต้องเสริมและพัฒนาการทำงานร่วมกับผู้อื่นด้วยความสร้างสรรค์ ยอมรับฟังความคิดผู้อื่น ไม่คิดและแสดงออกว่า สิ่งที่ตนเองคิดดีกว่าผู้อื่น และควรทำความเข้าใจกับความคิดของผู้อื่นเป็นสำคัญ

"ถ้าเราจะเปิดอาเซียน Designer เราอ่ะมันพวกวิจารณ์สูงไง เวลาเราไปทำงานเป็นทีมเนี่ยแน่นอนมันต้องมี Conflict ความคิดต่างแถมวัฒนธรรมยังต่าง คุณจะไปวิจารณ์เค้าสุ่มสี่สุ่มห้าไม่ได้ ต้องช่วยเหลือเกื้อกูลกันอย่าคิดว่าตัวเองเก่งกว่า การสื่อสารที่ดี คือการสร้างความเข้าใจแค่นั้นเอง ทำความเข้าใจกับเค้า" (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 1)

การทำงานร่วมกับผู้อื่นด้วยความสร้างสรรค์นั้นเป็นสิ่งที่นักออกแบบฯควรจะได้รับการพัฒนาเนื่องจากรูปแบบการทำงานของนักออกแบบฯส่วนมากนั้นเป็นการทำงานกับผู้อื่นเป็นส่วนใหญ่ดังนั้นนักออกแบบฯต้องพัฒนาตนเองเกี่ยวกับประเด็นนี้เพื่อให้การทำงานในทีมเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ และเมื่อนักออกแบบฯก้าวเข้าสู่ยุคของประชาคมฯแล้วนั้นการก้าวเข้าไปทำงานกับทีมงานจากชาติอื่นก็จะเป็นเรื่องง่ายที่นักออกแบบจะทำงานด้วยความสร้างสรรค์ในช่วงเวลานั้น

2.1.4) การส่งเสริมการสร้างแนวคิดในระดับนานาชาติ

ความเชี่ยวชาญในการทำงานที่เป็นทักษะนั้นเป็นสิ่งที่ต้องส่งเสริมพัฒนาให้กับนักออกแบบฯแต่ความเชี่ยวชาญในการทำงานอีกส่วนที่ขาดไม่ได้สำหรับการทำงานในยุคของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนนั้นคือการมีแนวคิดที่เป็นระดับนานาชาติซึ่งถูกมองว่ายังเป็นจุดด้อยของนักออกแบบฯไทยที่ยังมีความรู้เกี่ยวกับแนวคิดที่ทำให้งานออกแบบนั้นประสบความสำเร็จในระดับนานาชาติ เช่นมุมมองของนักออกแบบฯท่านหนึ่ง

"คือปัญหาทุกวันนี้นักออกแบบไทยยังไม่ค่อยเห็นเส้นชัยในระดับโลกกัน ยังย่ำอยู่กับความสำเร็จในประเทศไทย ยังไม่เห็นคนที่สำเร็จระดับ Top เค้าคิดกันยังไง โดยเฉพาะ Designer ที่คิดว่าตัวเองเจ๋ง โดยไม่รู้ว่าเส้นชัยนานาชาติเป็นไง อันนั้นน่าเป็นห่วง" (พี่ปูน)

เช่นกันกับผู้ทรงคุณวุฒิอีกท่านหนึ่งที่มองว่าแนวคิดของนักออกแบบฯไทยนั้นยังเป็นแนวคิดที่มีมุมมองจำกัดอยู่แค่ประสบการณ์ของตนเองในการทำงานในประเทศซึ่งแนวคิดของนักออกแบบฯไทยยังไม่ทันสมัยพอกับแนวคิดในระดับนานาชาติ

"มันเป็นปัญหานะเรื่องแนวคิดที่มันต้อง Up to Date ในปัจจุบันผมว่า Designer บ้านเรายังเห็นโลกไม่เยอะค่อนข้างยังอยู่ในโลกของตัวเอง โลกของประเทศเรา อาจจะเป็นโลกของมุมมองเดิมๆอะไม่ได้เป็นมุมมองที่แบบ Up to Date" (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่5)

นอกจากนี้ผู้ทรงคุณวุฒิอีกท่านหนึ่งยังมองว่าความสำเร็จในการทำงานในระดับนานาชาตินั้นไม่ได้อยู่ที่ความสามารถในด้านการออกแบบเพียงอย่างเดียวหากแต่นักออกแบบฯไทยต้องเรียนรู้แนวคิดความสำเร็จในระดับนานาชาติที่เกิดขึ้นจากมุมมองที่มากกว่าการออกแบบฯเช่นแนวคิดเชิงการตลาดที่จะทำให้ผลิตภัณฑ์ที่ถูกออกแบบฯสามารถทำรายได้ในเชิงธุรกิจได้

"จุดอ่อนของเราคือทำแต่ Design โดยที่ไม่รู้ว่าเงื่อนไขของโลกเป็นยังไง มันเปลี่ยนไปแค่ไหน เราต้องรู้ว่าในระดับโลกที่เค้าประสบความสำเร็จเค้าจ้องคิดเรื่องอะไรกันบ้างต้องคิดให้ทันงานออกแบบสมัยนี้มันต้องรู้เรื่องการตลาดด้วย แต่คุณกลัวไม่อยากทำอะไรนอกจากออกแบบ คุณก็ไม่สามารถเติบโต" (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่3)

การทำงานในระดับอาเซียนนั้นนักออกแบบฯต้องได้รับการพัฒนาให้มีความสามารถสร้างแนวคิดที่เป็นปัจจุบันและสามารถได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ เพื่อเตรียมตัวให้พร้อมสำหรับโอกาสที่จะเข้ามาจากสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนที่เป็นที่สนใจของนานาชาติและทำให้มีงานในระดับนานาชาติเข้ามามากขึ้น

2.1.5) การส่งเสริมการยกระดับผลงานงานสู่มาตรฐานนานาชาติ

สิ่งหนึ่งที่ถูกมองว่านักออกแบบฯควรได้รับการเตรียมพร้อมตั้งแต่ยังเรียนอยู่ก่อนเข้าสู่วิชาชีพนั้นคือ มาตรฐานงานในระดับนานาชาติ ที่เมื่อจะเข้าไปทำงานหรือรับงานจากตลาดของอาเซียน นักออกแบบฯจำเป็นต้องเรียนรู้มาตรฐานของงานที่สามารถสื่อสารกับประเทศต่าง ๆได้อย่างเป็นสากล ซึ่งมีความแตกต่างกับการทำงานกับคนไทยด้วยกัน เช่นทัศนะของผู้ทรงคุณวุฒิท่านหนึ่งที่มองว่าการสื่อสารนั้นไม่ใช่เพียงแค่เรื่องของภาษาแต่การสื่อสารนั้นเป็นเรื่องของการใช้มาตรฐานเดียวกันของงานในระดับนานาชาติที่มีรูปแบบที่คงที่และได้รับการยอมรับร่วมกันในระดับนานาชาติ

"เอาอย่างง่าย ๆแค่ Drawing คุณทำมาเนี่ยมันเป็น Standard เดียวกันกับที่เค้าใช้กัน รึเปล่า คุณทำ Drawing อย่างที่คุณทำ แล้วคนอื่นเค้าไม่รู้เรื่องด้วยก็จบข่าว เพราะฉะนั้น ภาษาทางการทำงาน Documentation ทุกอย่างมันจะต้องเหมือนเค้า ต้องเข้า Standard เดียวกับเค้าให้ได้"(ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 4)

นอกจากรูปแบบของการทำงานที่เป็นสากลแล้วนั้น รูปแบบการทำเอกสารต่าง ๆ ข้อตกลงทางการสื่อสารที่เกี่ยวข้องกับการทำงานนั้นนักออกแบบฯก็จำเป็นต้องรู้เพื่อการทำงานกับชาติอื่นได้อย่างเป็นสากล โดยต้องรู้และเข้าใจตั้งแต่ยังอยู่ในระบบการศึกษา

“อย่างราชการก็จะมี จะรู้อยู่แล้วว่าเรามีตั้งโครงการ ตั้งกลไก โห...สารพัด มันจะมี Protocol อยู่ Protocol เหล่านี้ ที่มันอยู่ในโลกเนี่ย เราเข้าใจดีแล้วหรือยัง มันต้องรู้ตั้งแต่ตอนเรียนแล้วเรื่องพวกนี้เราต้องสอนมาตรฐานของสากล” (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 4)

ในการทำงานกันแค่เพียงในประเทศไทยนั้นรูปแบบของภาษาการทำงานก็มีรูปแบบตามวัฒนธรรมและความเหมาะสมของประเทศไทยเอง แต่เมื่อนักออกแบบฯจำเป็นต้องทำงานร่วมกับประเทศอื่นจากโอกาสของประชาคมนั้น จำเป็นต้องพัฒนานักออกแบบฯให้รู้เกี่ยวกับมาตรฐานการทำงานที่เป็นสากล มีความเข้าใจที่ตรงกันกับประเทศอื่น

2.2) แนวทางสำหรับพัฒนาความเชี่ยวชาญในการทำงาน

แนวทางในการพัฒนาความเชี่ยวชาญในการทำงานเพื่อให้สอดคล้องกับสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน ควรเริ่มพัฒนาที่หลักสูตรการสอนในสถาบันการศึกษาควบคู่ไปกับความตั้งใจของผู้เรียน และภาครัฐต้องมีส่วนในการส่งเสริมการพัฒนาด้วยเช่นกัน โดยแนวทางในการพัฒนาทั้งหมดมีรายละเอียดดังนี้

2.2.1) ส่งเสริมการฝึกฝนตนเองให้สามารถใช้ภาษาต่างชาติได้อย่างเชี่ยวชาญ

ภาษาเพื่อการสื่อสารกับกลุ่มประเทศในอาเซียนที่นักออกแบบฯจะมีโอกาสร่วมงานในอนาคตถูกมองว่าแนวทางในการพัฒนาที่ดีที่สุดคือการเริ่มต้นจากการพัฒนาด้วยตนเองเป็นอันดับแรก เช่นทัศนะของผู้ทรงคุณวุฒิที่มองว่าการพัฒนาด้านภาษาต้องเริ่มจากความใส่ใจในการฝึกฝนหัดใช้ภาษานั้นๆ ซึ่งถ้านักออกแบบฯไม่มีความใส่ใจจากตนเองเลยไม่ว่าใครจะช่วยพัฒนาอย่างไรก็ไม่สามารถทำให้เกิดการพัฒนาขึ้นได้ โดยท่านหนึ่งมองว่าในปัจจุบันสังคมไทยมีการเรียนการสอนนอกระบบการศึกษามากมายที่พร้อมต่อการพัฒนาบุคคลเพื่อเตรียมความพร้อมเรื่องภาษาให้พร้อมกับสถานการณ์ของประชาคมอยู่แล้ว

“มันก็ต้องอยู่ที่ตัวของเค้าเองใช่ไหมครับ ครูอาจารย์จะไปช่วยอะไรได้มาก เค้าต้องมีความใส่ใจที่จะฝึกตัวเอง อย่างมากเราก็ได้แค่บอกว่ามันสำคัญ แต่ถ้าเค้าไม่สนใจก็ไม่เกิดประโยชน์อะไร” (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 5)

“มันต้องเริ่มจากตัวคุณเองใช่ไหมฮะ คุณต้องฝึกฝนเอง จะไปเรียนจะไปติวอะไรก็ได้เดี๋ยวนี้เค้ามี Course ภาษาเพื่อธุรกิจอะไรอย่างนี้เยอะแยะ คุณต้องเริ่มแล้วถ้าคุณคิดว่าจะคุยกับโลก ใช่ไหมฮะ” (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 4)

2.2.2) ส่งเสริมความเข้มงวดกับการใช้ภาษาต่างชาติในหลักสูตร

การพัฒนาด้านภาษาในการสื่อสารให้กับนักออกแบบฯนั้นถูกมองว่ามหาวิทยาลัยควรต้องเข้ามามีส่วนร่วมตั้งแต่เริ่มเข้าเรียนในด้านนี้ เช่นความเห็นของนักออกแบบฯและผู้ทรงคุณวุฒิท่านหนึ่งที่มองว่ามหาลัยที่เปิดสอนด้านการออกแบบฯควรมีการฝึกฝนเด็กที่กำลังจะก้าวเข้าสู่การเป็นนักออกแบบฯในยุคของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน โดยแนวทางในการพัฒนาสามารถทำได้ทั้งการสอดแทรกการใช้ภาษาเข้าไปในการเรียนการสอนที่มีอยู่แล้วหรือการจัดการเรียนการสอนเกี่ยวกับภาษาเฉพาะขึ้นมาใหม่ โดยอย่างน้อยภาษาที่นักออกแบบฯควรมีความเชี่ยวชาญคือภาษาอังกฤษที่เป็นภาษากลางในการติดต่อสื่อสาร

"เรื่องภาษา ทุกมหาลัยควรจะฝึกเด็กให้จะสอดแทรกเขาไปในการเรียนเลย หรือจะแยก Course สอนก็แล้วแต่อย่างน้อยภาษาอังกฤษต้องได้อะ จะอย่างอื่นได้ด้วยไหมก็ไม่รู้" (พี่โฟม)

"คือมาเตรียมตัวเอาตอนทำงานคงไม่ทันลิ้นแข็งกันหมดแล้ว สถาบันการศึกษาเนี่ยก็ต้องปลูกฝังการใช้ภาษาตั้งแต่เรียนแล้ว ยิ่งอาชีพแบบนี้พวก Technical Term เยอะมาก ฝึกให้เขาได้ใช้บ่อยๆตอนเรียน" (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 1)

2.2.3) สนับสนุนจัดการเรียนการสอนที่ให้โอกาสเด็กได้นำเสนอโดยยึดเหตุผลเป็นหลัก

การพัฒนานักออกแบบฯให้มีทักษะในการนำเสนองานที่ดีนั้น ควรเปิดโอกาสให้นักออกแบบฯได้อธิบายในสิ่งที่คิดอย่างเต็มที่แต่ควรต้องมีหลักการที่เป็นเหตุผลของงานเพื่อตัดสินความเหมาะสมของแนวคิดเหล่านั้นด้วยโดยแนวทางในการพัฒนานี้ถูกมองจากผู้ทรงคุณวุฒิท่านหนึ่งว่าสถาบันการศึกษาและผู้สอนควรเปิดโอกาสให้เด็กได้มีโอกาสแสดงออกถึงความคิดของตนเองอย่างเต็มที่และเป็นเหตุเป็นผลโดยมีเป้าหมายบางอย่างเป็นข้อตัดสินโดยไม่ตัดสินความเหมาะสมของงานจากความชอบของตัวผู้สอนเอง

"มันเริ่มจากการศึกษา เริ่มจากวิธีการสอนด้วยซ้ำ ต้องมีโอกาสให้เค้า Express ตัวเอง ซึ่งมันขัดกับหลักสูตรเดิมๆของเรา มันเป็น Fundamental ของการสอน เราจะบอกได้ไหมว่าที่คุณคิดไม่มีผิดมีถูก คุณมีสิทธิ์คิดนะครับแล้วก็มา Explain กันว่าอะไรเหมาะ มีไหมบางครั้งอาจารย์ก็เอาเหตุผลของตนเองตัดสิน" (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 3)

2.2.4) ส่งเสริมการสร้างเวทีให้นักออกแบบฯได้ลองนำเสนอผลงานอย่างต่อเนื่อง

การพัฒนาการนำเสนองานที่ดีวิธีหนึ่งคือการฝึกฝนอย่างต่อเนื่องเป็นเวลานานจึงทำให้บุคคลมีความคุ้นชินในการใช้ทักษะนั้นแนวทางในการพัฒนาการนำเสนองานถูกมองจากผู้ทรงคุณวุฒิท่านหนึ่งว่าควรต้องให้โอกาสนักออกแบบฯได้มีโอกาสฝึกฝนทักษะนี้เพื่อความคล่องในรวมถึงความกล้า โดยท่านเสนอว่าหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรจัดเวทีให้นักออกแบบฯได้ฝึกการแสดงออกด้านนี้อยู่ตลอดเวลาเพื่อให้โอกาสซ้อมก่อนจะเข้าสู่การทำงานจริงในยุคของประชาคมฯ

“ครับต้องมีเวทีให้เค้าแสดงออกตลอดเวลานะครับ เพราะฉะนั้นเนี่ยกิจกรรมต่างๆที่เกี่ยวกับ Design เนี่ยที่ Designer สามารถที่จะไปร่วมได้ เป็นโอกาสที่จะแสดงจะพัฒนาทักษะตรงนี้ได้เนี่ยต้องมีเรื่อยๆ ปัจจุบันบ้านเราน้อย น้อยมากที่จะมีตรงนี้ ทางราชการก็พยายามต้องช่วยให้มีเวทีนี้” (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 3)

นอกจากนี้ภาคการศึกษาต้องร่วมมือช่วยพัฒนานักออกแบบฯให้มีความสามารถในการนำเสนองานโดยท่านผู้ทรงคุณวุฒิได้เสนอให้ภาคการศึกษามีหลักสูตรหรือกิจกรรมให้นักออกแบบฯมีโอกาสแสดงความสามารถในการนำเสนองานอย่างต่อเนื่อง และควรเสริมความรู้เกี่ยวกับจิตวิทยาการโน้มน้าวผู้ฟังให้สนใจและเชื่อในงานของนักออกแบบฯเมื่อเกิดการนำเสนองาน

“ภาคการศึกษาอาจมีหลักสูตรหรือกิจกรรมที่จะดึงศักยภาพตรงนี้ออกมาให้ได้พัฒนาให้เป็น Communicator อาจจะมีหลักสูตรเรื่องของ Humanity เรื่องของจิตวิทยาให้กับ Designer เพราะ Design เป็นจิตวิทยาเหมือนกัน Steve Job ทำยังไงเค้าออกมาทีไรบนเวทีทุกคนต้องรอของยังไม่ออกมาเลยนะ เค้าสร้างกระแสคนได้ดีมาก” (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 3)

เช่นกันกับท่านผู้ทรงคุณวุฒิอีกท่านหนึ่งที่เห็นด้วยว่าการมีเวทีให้ได้ฝึกฝนการนำเสนองานเป็นเรื่องที่น่าสนใจและต้องส่งเสริมการพัฒนานี้ตั้งแต่ยังไม่เข้าสู่วิชาชีพและยกตัวอย่างว่าในปัจจุบันมีเวทีที่สามารถช่วยให้นักออกแบบฯได้ฝึกฝนอยู่เช่นโครงการประกวดแบบจากหน่วยงานต่างๆที่มีขั้นตอนของการนำเสนองานสอดแทรกอยู่ในการประกวดด้วยและจะได้ฝึกแม้ในช่วงแรกอาจยังไม่สามารถทำได้ดีแต่ท่านมองว่าถ้านักออกแบบฯผ่านเวทีเหล่านี้บ่อยๆจะทำให้มีประสบการณ์ในการนำเสนองานมากขึ้น แต่ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับตัวนักออกแบบฯด้วย ว่าจะพาตนเองเข้าไปสู่โอกาสที่หน่วยงานต่างๆจัดเตรียมไว้ให้หรือไม่

“นี่คือ Designerต้องมีเวทีให้เค้าบ่อยๆ มันเป็นเรื่องของประสบการณ์ ควรส่งเสริมตั้งแต่เรียน ให้มีเวที อย่างงานประกวดแบบก็เกี่ยว เพราะว่าในนั้นก็มีช่วงที่ต้องไป Present ผลงานตัวเอง โห…เห็นแล้วจะร้องไห้ ไม่ต้องPresentหรอกครับ แค่อ่านข้อความผลงาน ไม่รู้เรื่องเลย Communicate ไม่ได้เลยแต่ว่าประสบการณ์ที่เค้าได้เนี่ย เค้าจะพัฒนาตัวเอง ถ้าไม่ใช่เวทีนี้ก็อีกเวทีนึง ไปเรื่อยๆ” (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 4)

2.2.5) ส่งเสริมการการทำงานเป็นทีมในการเรียน

แนวทางการพัฒนาให้นักออกแบบฯมีการทำงานร่วมกับผู้อื่นด้วยความสร้างสรรค์นั้นต้องถูกถ่ายทอดก่อนเข้าสู่วิชาชีพ ซึ่งการเรียนย่อมมีการทำงานที่เป็นงานกลุ่ม โดยผู้ทรงคุณวุฒิได้ให้ความเห็นว่าในช่วงการทำงานกลุ่มของเด็กนั้นผู้สอนสามารถสอดแทรกเนื้อหาที่สนับสนุนการทำงานอย่างสร้างสรรค์เข้าไปพร้อมกันต้องสอนให้เข้าใจถึงการยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น และการวิพากษ์ที่มองถึงเหตุผลและความเหมาะสมเป็นสำคัญมากกว่าการวิจารณ์ที่มักจะใช้อารมณ์และความรู้สึกส่วนตัวในการตัดสินความคิดของผู้อื่น

“ตั้งแต่ตอนเรียนแล้ว ต้องสอนเค้าให้รู้จักการทำงานร่วมกับผู้อื่น การเสนอความคิดของตัวเองรวมทั้งฟังความคิดของผู้อื่นไปพร้อมกัน ฝึกให้เค้ารู้จักวิพากษ์มากกว่าวิจารณ์ สองคำนี้ต่างกันนะต้องแยกให้ออก” (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 1)

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่มีประสบการณ์ในการทำงานร่วมกันจากการศึกษากระบวนการระดมสมองของบริษัทออกแบบฯที่มีชื่อเสียงระดับนานาชาติบริษัทหนึ่งว่าการทำงานร่วมกันเป็นทีมต้องอาศัยการทำงานที่สร้างสรรค์โดยต้องบอกถึงข้อดีและข้อเสียที่วิพากษ์ได้สามารถมีเหตุผลรองรับข้อขัดแย้งเหล่านั้นรวมถึงต้องคอยเสนอแนวทางในการพัฒนาแก้ไขจุดด้อยของแนวคิดนั้นตลอดทุกครั้ง

“เคยเห็นกฎข้อนึงของ IDEO ไหมเค้าบอกว่าการ Brainstorm ที่ดีต้องวิพากษ์แล้วต่อยอดความคิดนั้นให้กับคนอื่นไม่ใช่บอกว่าไม่ดีแล้วไม่มีเหตุผลว่าอะไรดีกว่า ต้องฝึกให้เด็กรู้จักคิดเพื่อการต่อยอด Idea ของคนอื่น อย่า Bias” (พี่ปูน)

2.2.6) ส่งเสริมให้ผู้สอนเป็นตัวอย่างที่ดีกับการทำงานร่วมกับผู้อื่นด้วยความสร้างสรรค์

แนวทางในการพัฒนาการทำงานอย่างสร้างสรรค์ส่วนนี้เป็นแนวทางที่มองว่าผู้สอนควรเป็นตัวอย่างที่ดีในการทำงานเป็นทีม ที่สามารถเปิดโอกาสในการวิพากษ์วิจารณ์

ให้กับเด็กได้เสมือนทำงานร่วมกันเป็นทีมเดียวกัน และเป็นตัวอย่างที่ดีในการคิดอย่างสร้างสรรค์คิดเพื่อต่อยอดแนวคิดของผู้อื่น โดยไม่ตั้งอคติว่าตนเป็นอาจารย์หรือใครเป็นลูกศิษย์

"สถาบันการศึกษาเนี่ยจำเป็นจะต้องเปิดใจให้กว้างกว่านี้ ต้องสอนแบบว่าอาจารย์กับเด็กร่วมกันคิดกัน เออเฮ้ย ไม่ดีว่ะ เฮ้ยเราว่าอย่างนั้น เฮ้ย อย่างนี้อย่างนี้ ทำไมไม่ทำอย่างนั้นล่ะ ทำไมไม่ทำอย่างนี้ล่ะ ผมว่านะกระบวนการสำคัญ อันนี้คือในโรงเรียนแล้ว แล้วเมื่อจบเนี่ย เค้าก็จะเข้าใจการทำงานในรูปแบบนี้ทันทีเลย" (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 1)

2.2.7) ส่งเสริมให้เพิ่มมืออาชีพเข้าไปในภาคการศึกษา

การพัฒนานักออกแบบฯให้มีทักษะในมาตรฐานระดับนานาชาติได้นั้นนักออกแบบฯจำเป็นต้องเห็นตัวอย่างที่ดีมีมาตรฐาน ดังนั้นในช่วงการเรียนต้องสอนให้เด็กเห็นถึงมาตรฐานในระดับนั้นโดยปัจจุบันอาจารย์ผู้สอนในบางมหาวิทยาลัยถูกมองว่ายังขาดประสบการณ์ในการทำงานออกแบบฯในระดับมืออาชีพอยู่มาก ซึ่งนักออกแบบฯท่านหนึ่งมองว่าภาคการศึกษาควรเพิ่มนักออกแบบฯมืออาชีพเข้าไปในระบบการศึกษาเพื่อช่วยถ่ายทอดประสบการณ์การทำงานในระดับมืออาชีพที่ได้มาตรฐานระดับนานาชาติให้กับเด็ก

"การคัดเลือกอาจารย์เข้ามาสอนว่าต้องจบวุฒินั้นนี้คือมันอาจจะเหมาะกับวิชาชีพอื่น ของเรามันไม่เหมาะ ซึ่งตรงนี้ทำให้เด็กเหมือนเรียนแต่ทฤษฎี แล้วปฏิบัติไม่เป็น ซึ่งถ้าเราเลือก Include อาจารย์ที่ไม่ได้เรียนสูงแต่มีประสบการณ์ในการปฏิบัติจริงยิ่งถ้าเคยทำงานในระดับนานาชาติเด็กก็จะได้ตรงนี้ไปด้วย" (พี่ปอ)

โดยนักออกแบบฯท่านนี้ ได้เปรียบเทียบกับการเรียนรู้ในการเล่นหุ้นที่ประสบความสำเร็จนั้นควรเลือกเรียนกับผู้ที่เล่นหุ้นเพื่อหารายได้เลี้ยงชีพมากกว่าผู้ที่เล่นหุ้นเป็นงานอดิเรกที่รู้ทฤษฎีในการเล่นหุ้นมากมายแต่ไม่เคยเล่นเอง ซึ่งนักออกแบบฯก็เช่นกันการเรียนรู้ทักษะที่ดีนั้นน่าจะต้องเริ่มจากการให้เด็กได้เรียนกับนักออกแบบฯมืออาชีพที่ทำงานเลี้ยงชีพด้วยวิชาชีพนี้

"คือมันเหมือนคุณจะเรียนเล่นหุ้นอ่ะ คุณจะเรียนเล่นหุ้นมีให้เลือก 3 คน คนที่หนึ่งคือ คนที่ไม่เคยเล่นหุ้นจริงๆ แต่สอน Technical Graph ได้เก่งมาก คนที่สองเนี่ย เล่นหุ้นแต่ไม่ได้เลี่ยงชีพด้วยการเล่นหุ้น เลี้ยงชีพด้วยการเขียนหนังสือ กับอีกคนนึงคือ เลี้ยงชีพด้วยการเล่นหุ้นจริงๆ ถามว่าเรียนกับคนไหนดีสุด แน่นอนผมเลือกคนที่เล่นหุ้นเลี้ยงชีพ" (พี่ปอ)

นอกจากนี้หนึ่งในสาเหตุที่ปัจจุบันการศึกษาของวิชาชีพนี้ยังขาดบุคลากรที่เป็นมืออาชีพนั้นเกิดจากระบบการศึกษาที่กำหนดคุณวุฒิของผู้สอนจากวุฒิของการสำเร็จการศึกษาเป็นหลัก จึงทำในนักออกแบบฯบางท่านแม้จะทำงานมานานมีความสามารถในวิชาชีพ หรือผู้สอนที่เป็นปราชญ์

ท้องถิ่น แต่ขาดวุฒิจึงไม่สามารถนำเข้าสู่การเป็นผู้สอนในระบบการศึกษาได้ และยังมองว่าสถาบันอาจจะปรับแปลงประสบการณ์ของนักออกแบบฯมืออาชีพให้สามารถเทียบเท่าวุฒิการศึกษาเพื่อง่ายต่อการนำมืออาชีพเข้ามาสอนในภาคการศึกษา

"เราว่าไล่ไปตั้งแต่โครงสร้างของการตั้งหลักสูตรที่ Spec ผู้สอนเป็นผู้ที่ต้องจบปริญญาบลาๆๆ แต่ว่าไม่สนใจประสบการณ์ คือผมคิดว่าวิชาชีพมันคือวิชาชีพ ต้องปฏิบัติ ถ้าไม่ปฏิบัติจะสอนยังไง บางทีอาจจะลอง Convert ประสบการณ์ของพวกมืออาชีพให้เทียบเท่าแล้วเข้ามาสอนได้อะไรแบบนี้" (พี่ปอ)

"ถ้าสมมุติผมจะเปิดหลักสูตรนะผลิตภัณฑ์ไทยศึกษา คนนั้นเราจะไปหาที่ไหนอ่ะ เพราะว่าเหล่านี้คือปราชญ์ชาวบ้านอ่ะ ในชนบทอ่ะเค้าจะเป็นกรรมการเราได้มั้ย เค้าเป็นไม่ได้ เค้าสอนไม่ได้" (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 1)

2.2.8) สนับสนุนให้อาจารย์มีการทำงานในวิชาชีพมากขึ้น

ในทางกลับกันนอกจากแนวทางของการเพิ่มบุคลากรที่เป็นมืออาชีพเข้าไปสู่ภาคการศึกษาแล้วนั้น ภาคการศึกษาก็ควรสนับสนุนให้อาจารย์ได้ทำงานในวิชาชีพไปพร้อมๆ กันเพื่อสามารถนำประสบการณ์จากการทำงานจริงในกลุ่มวิชาชีพมาประยุกต์สู่การสอนที่เป็นมาตรฐานสู่เด็กในภาคการศึกษา โดยนักออกแบบฯท่านนี้ได้เปรียบเทียบวิชาชีพของนักออกแบบฯ กับวิชาชีพของแพทย์ ซึ่งวิชาชีพแพทย์นั้นอาจารย์ผู้สอนมักทำงานในสายวิชาชีพไปด้วยจึงสามารถถ่ายทอดประสบการณ์ตรงในการรักษาเป็นกรณีศึกษาให้กับนักศึกษาได้เรียนรู้สู่การทำงานจริง

"อาจารย์หมอโรงบาลรามา โรงบาลศิริราช เขาก็รักษาคนไข้จริงๆไง ที่วงการแพทย์เขาดีเพราะอาจารย์เป็นแบบนี้เขามีการปฏิบัติ ในขณะที่ฝั่งเรามันกลายเป็นการปฏิบัติวิชาชีพที่อยู่ในโลกแห่งความเป็นจริงกับโลกทฤษฎีมัน ห่างกัน ซึ่งอาจารย์ผู้สอนควรต้องทำงานในสายวิชาชีพไปด้วยก็จะทำให้สอนการทำงานจริงจากประสบการณ์จริงได้" (พี่ปอ)

2.2.9) พัฒนาหลักสูตรการศึกษาให้ทันกับโลกของการทำงาน

นอกจากการพัฒนาบุคลากรในการสอนเพื่อสร้างการพัฒนาความเชี่ยวชาญในการทำงานให้กับนักออกแบบฯนั้น เนื้อหาในหลักสูตรต้องได้รับการพัฒนาไปพร้อมกัน โดยเนื้อหาที่มีอยู่ในปัจจุบันของมหาวิทยาลัยทั้งทักษะ ความรู้ กระบวนการทำงาน ที่จะถ่ายทอดสู่เด็กควรมีความสอดคล้องกับการทำงานที่เปลี่ยนแปลงไปตามพลวัตของสังคมเพื่อให้เมื่อจบการศึกษาแล้วสามารถทำงานในวิชาชีพได้อย่างต่อเนื่อง ดังข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิท่านหนึ่งที่มองว่าหลักสูตรของมหาวิทยาลัยในประเทศไทยนั้นมีความล้าสมัยไม่ทันกับโลกของการทำงานที่เปลี่ยนไป

“ตอนSet หลักสูตรตอนนั้นยังไม่รู้ว่ามีโทรศัพท์มือถือหรือยัง ศักยภาพของ Designerบ้านเรามันยังเชื่อมกับโลกธุรกิจได้ไม่พอ เพราะว่าตอนที่เรียนมาเนี่ย มันยังไม่แข็งแรงพอที่จะมาเป็น Designer ในกลุ่มธุรกิจ โทรศัพท์ตอนนี้ไม่ต้องกดปุ่มแล้วใช่ไหม ฉะนั้นโลกการศึกษามันก็ยังหมุนไม่ทันโลกธุรกิจความเป็นจริง พอจบมาคุยโลกธุรกิจก็เหมือนกับ มันไม่ Fit กับโลกของเค้าสักเท่าไหร่” (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 2)

เช่นกันกับผู้ทรงคุณวุฒิ แลนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่มองว่าหลักสูตรการศึกษานั้นต้องมีการปรับปรุงให้ทันสมัยทันกับโลกปัจจุบัน เช่นเรื่องของทักษะในการทำงานที่มีเทคนิคมากขึ้นอีกมากมายกว่าเทคนิคเดิมที่เคยสอนกันในหลักสูตร ทั้งเรื่องของทักษะในการทำงานออกแบบ วิธีการคิดที่ทันสมัย รวมถึงความรู้ด้านเทคโนโลยี และผู้สอนเองก็ต้องพัฒนาในการศึกษาวิธีการสอนเนื้อหาที่ทันสมัย เพื่อนำมาถ่ายทอดให้กับบุคคลที่จะก้าวเข้าสู่โลกของการทำงานในสายวิชาชีพในอนาคตที่เป็นยุคของประชาคมฯ

“เราก็ต้องมาทบทวนอ่ะครับ ระบบของ Design เริ่มตั้งแต่การศึกษาเลย ว่าที่เรามีการเรียนการสอนเนี่ยมันทันสมัยหรือไม่เรายังลงสีด้วยMarker อยู่ ซึ่งปัจจุบันนี้การออกแบบมันมีมากกว่านั้น” (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 3)

“เพราะเครื่องมือในการสอนเราล้าสมัยมาก ทั้งเรื่องที่ทำให้เกิด skill ของ design thinking ต่างๆเนี่ยมันยังใช้วิธีการ old school มากผู้สอนควรรู้ในเรื่อง skill และเทคโนโลยีของการสอนที่สูงขึ้น method ที่ง่ายขึ้น” (พี่ปูน)

2.2.10) สนับสนุนให้นักออกแบบฯมีประสบการณ์ในระดับนานาชาติมากกว่าความรู้ในรั้วการศึกษา

แนวทางในการพัฒนาให้นักออกแบบฯสามารถทำงานได้ในมาตรฐานระดับนานาชาติอีกแนวทางหนึ่งคือต้องให้นักออกแบบฯได้เห็นมาตรฐานของการทำงานในระดับนั้นด้วยตนเองมากกว่าการบอกกล่าวซึ่งนักออกแบบฯจะสามารถซึมซับจดจำการทำงานที่เป็นมาตรฐานนี้ติดตัวไปปฏิบัติเมื่อเข้าสู่การทำงานในกลุ่มวิชาชีพ โดยท่านผู้ทรงคุณวุฒิท่านหนึ่งได้เสนอให้นักออกแบบฯได้รับการสนับสนุนให้มีประสบการณ์กับการเปิดมุมมองของตนเองจากการเห็นงานในระดับนานาชาติที่เป็นปัจจุบันมากที่สุด ซึ่งทำให้มีโลกของประสบการณ์ที่กว้างไปมากกว่าเดิม

"อาจจะต้องมีการให้การสนับสนุนให้ Designer ได้เห็นโลกมากขึ้นอะ ปัจจุบันผมว่า Designer บ้านเรายังเห็นโลกไม่เยอะอะค่อนข้างยังอยู่ในโลกของอาจจะเป็นโลกของมุมมองเดิมๆอะไม่ได้เป็นมุมมองที่แบบ Up to Date อะ ตอนเค้าเรียนก็ต้องคอยพาเค้าไปดูงานบ่อยๆ งานที่เป็นปัจจุบันนะยิ่งไปเห็นงานระดับโลกยิ่งดี" (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 5)

เช่นกันกับผู้ทรงคุณวุฒิอีกท่านหนึ่งที่มองกลับไปที่ประสบการณ์ที่ท่านมีโอกาสไปเรียนรู้การทำงานในระดับนานาชาติในประเทศที่มีชื่อเสียงทางด้านการออกแบบและมองว่าการได้ร่วมทำงานกับบุคลากรที่มีความเป็นมืออาชีพในระดับนานาชาติทำให้มีประสบการณ์มากกว่าเพื่อนที่เห็นโลกน้อยกว่า

"ถ้าเราประกอบวิชาชีพดีไซน์เนี่ย มันต้องมี Oversea Experience ไม่ว่าระยะสั้นระยะยาว โชคดีที่ตอนนั้น ผมเคยมีพื้นฐานเรียนที่ญี่ปุ่น แล้วกลับมา เผอิญตอนนั้นอุตสาหกรรมต้องการกำลังจากพวกผม เข้าไปช่วยก็เลยเข้าไปช่วยในฐานะ consult บ้าง ก็ได้ไปๆกลับๆญี่ปุ่น แล้วการทำงานร่วมกันกับบริษัทญี่ปุ่นมันทำให้ผมเห็นโลกกว้างกว่าที่เพื่อนๆแค่นั้นก็มหาศาลสำหรับเด็กแล้ว" (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 1)

นอกจากนี้นักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งยังมองว่าแนวทางในการส่งเสริมให้นักออกแบบฯไทยมีแนวคิดที่เป็นระดับนานาชาตินั้นจำเป็นต้องหาผู้ที่มีประสบการณ์ของความสำเร็จในระดับนานาชาติเข้ามาถ่ายทอดประสบการณ์ ทักษะ ความรู้ ที่จะนำพาให้นักออกแบบฯไทยสามารถมีแนวคิดและมาตรฐานการทำงานในระดับนานาชาติได้ซึ่งนักออกแบบฯจำเป็นต้องมีความใฝ่รู้ในจุดของความสำเร็จในระดับนานาชาติให้มากขึ้น

"มันต้องคุยกับคนที่เคยเห็นเส้นชัยระดับโลกว่าเค้าคิดอะไรกันอยู่ เรื่องการแข่งขันระดับโลก ผมเคยรู้สึกกระจอกเลยหาคุยกับคนที่มีประสบการณ์ ให้รู้ว่ามาตรฐานโลกมันเป็นยังไงเค้าคิดกันยังไง ฝึกฝนตัวเองเพราะไม่รู้เส้นชัย คนรอบตัวเราเค้าไม่รู้ เลยจำเป็นต้องหาคนที่เห็นเส้นชัยแบบนั้น ไม่งั้นเราจะย่ำอยู่ในเมืองไทย เราคงขยายไปในทิศทางอื่นไม่ได้" (พี่ปูน)

จากข้อมูลข้างต้นสรุปได้ว่าแนวทางในการพัฒนานักออกแบบฯก่อนเข้าสู่วิชาชีพเพื่อรองรับประชาคมฯนั้นสามารถแบ่งแนวการพัฒนาได้เป็น 2 ประเด็นคือ การพัฒนาคุณลักษณะส่วนบุคคล และการพัฒนาความเชี่ยวชาญในการทำงาน โดยการพัฒนาคุณลักษณะส่วนบุคคลประกอบด้วย การเสริมสร้างจินตนาการ การพัฒนาภาวะผู้นำเพื่อการจูงใจการพัฒนาความใฝ่รู้ การเสริมสร้างความรับผิดชอบ การเสริมสร้างความอดทน การเสริมสร้างความทะเยอทะยานเพื่อความสำเร็จในต่างแดน และการเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์โดยการพัฒนาความเชี่ยวชาญในการ

ทำงาน ประกอบด้วยประเด็นการพัฒนาที่ได้แก่ การพัฒนาทักษะด้านภาษา การพัฒนาทักษะด้านการนำเสนองาน การเสริมสร้างการทำงานเป็นทีมอย่างสร้างสรรค์ การส่งเสริมการสร้างแนวคิดในระดับนานาชาติ และการส่งเสริมการยกระดับผลงานสู่มาตรฐานนานาชาติ โดยตัวกลุ่มตัวแทนที่จำเป็นต้องเข้ามามีบทบาทในการพัฒนาบุคคลที่ยังไม่เข้าสู่วิชาชีพนี้ประกอบไปด้วย ครอบครัว ภาคการศึกษา ภาครัฐ รวมถึง การพัฒนาที่เกิดจากตนเองเป็นส่วนสำคัญที่จะช่วยให้เป็นนักออกแบบฯที่มีคุณภาพเหมาะสมต่อสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน โดยการพัฒนานักออกแบบฯเพื่อรองรับสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนนั้นไม่สามารถหยุดการพัฒนาไว้เพียงแค่ช่วงเวลาก่อนเข้าสู่วิชาชีพ หากแต่การพัฒนายังต้องต่อเนื่องไปถึงนักออกแบบฯที่กำลังทำงานอยู่ในสายวิชาชีพแล้วเนื่องจากเป็นกลุ่มที่มีความพร้อมมากที่สุดที่จะก้าวเข้าสู่สถานการณ์ใกล้เข้ามา

ตอนที่ 6.2 แนวทางในการพัฒนานักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมช่วงระหว่างวิชาชีพเพื่อรองรับประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน

แนวทางในการพัฒนานักออกแบบฯในช่วงนี้เป็นแนวทางจากข้อเสนอแนะที่ผู้ให้ข้อมูลหลักให้ทัศนะและมุมมองเกี่ยวกับแนวทางการพัฒนานักออกแบบฯที่ทำงานอยู่ในวิชาชีพแล้ว ซึ่งเป็นกลุ่มคนที่ถูกมองว่ามีศักยภาพใกล้เคียงที่จะก้าวไปคว้าโอกาสที่จะเกิดขึ้นจากสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน เนื่องจากมีความพร้อมในประสบการณ์การทำงานที่มีอยู่บ้างแล้ว และต้องการการพัฒนาอย่างเร่งด่วนเนื่องจากสถานการณ์นั้นใกล้เข้ามาทุกที โดยจากข้อมูลในการวิจัยแนวทางในการพัฒนานักออกแบบฯในช่วงนี้ สามารถแยกประเด็นในการพัฒนาได้ 2 ส่วน คือ การพัฒนาความเชี่ยวชาญในการทำงาน และ การพัฒนาเพื่อเพิ่มโอกาสจากประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน

1) การพัฒนาความเชี่ยวชาญในการทำงาน

การพัฒนาความเชี่ยวชาญในการทำงานนั้นเป็นเนื้อหาที่นักออกแบบฯควรได้รับการพัฒนาตั้งแต่ก่อนเข้าสู่วิชาชีพรวมถึงในกลุ่มนักออกแบบฯที่ทำงานในวิชาชีพนั้นยังต้องได้การพัฒนาในส่วนนี้เช่นกัน เนื่องจากมีความเชียวชาญในการทำงานที่ยังไม่เพียงพอต่อสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน

1.1) ประเด็นในการพัฒนาความเชี่ยวชาญในการทำงาน

ผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่านักออกแบบฯที่ทำงานในระหว่างวิชาชีพควรได้รับการพัฒนาความเชี่ยวชาญในการทำงานประเด็นเดียวคือ

1.1.1) การพัฒนาทักษะในการทำงานให้เทียบเท่าระดับนานาชาติ

ทักษะในการทำงานเป็นเนื้อหาที่ถูกพูดถึงมากในกระบวนการถ่ายทอดที่นักออกแบบฯได้รับตั้งแต่ก่อนเข้าสู่วิชาชีพจนตลอดการทำงานในวิชาชีพ โดยถูกมองว่านักออกแบบฯต้องได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ยิ่งเมื่อเกิดประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนในอนาคตย่อมมีการแข่งขันและ นักออกแบบฯไทยยิ่งต้องมีทักษะในการทำงานที่ไม่ด้อยไปกว่านักออกแบบฯชาติอื่นๆ เพื่อให้มีศักยภาพในการแข่งขันในตลาดที่กว้างขึ้นไปมากกว่าแค่ในประเทศไทย อีกทั้งยังเป็นการ

ป้องกันการเข้ามาแย่งงานจากนักออกแบบฯชาติอื่นๆในประเทศไทย ดังทัศนะของท่านผู้ทรงคุณวุฒิท่านหนึ่งที่มองว่าปัจจุบันมีนักออกแบบฯไทยอยู่ไม่มากที่มีทักษะเพียงพอต่อการทำงานออกแบบฯในระดับนานาชาติได้ เช่นการเขียนแบบเพื่อการผลิตนั้นยังมีนักออกแบบฯที่ทำได้น้อยแม้แต่อาจารย์ในระดับมหาวิทยาลัยส่วนมากยังถูกมองว่ายังไม่สามารถทำงานเหล่านี้ได้ดีพอ

> *“Skill ในการทำแบบ ผมเชื่อว่าในเมืองไทยมีคนทำได้อยู่ไม่เยอะ ที่มาเป็น Profession จริงๆ เป็นแบบที่คุณสามารถส่งงานไปเมืองจีน ส่งไปอังกฤษ ก็สามารถเอาแบบนี้ไปผลิตต่อได้ ผมว่ามีไม่กี่คนในเมืองไทยที่ทำได้ แม้แต่อาจารย์ในมหาวิทยาลัยมีไม่กี่คนที่ทำได้ หรือมีรึเปล่า ยังเป็น Question อยู่สำหรับผมนะ” (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 4)*

นอกจากทักษะในการทำงานออกแบบแล้วการเจรจาในเชิงเทคนิคเกี่ยวกับการผลิตนั้น นักออกแบบฯไทยก็ยังมีความอ่อนด้อยในความรู้ด้านวิศวกรรมอยู่มากเช่นกัน ซึ่งจะทำให้ไม่สามารถทำงานกับผู้ผลิตในระดับนานาชาติได้อย่างมีประสิทธิภาพ

> *“แล้วก่อนที่คุณจะทำแบบได้นั้น คุณก็ต้องไปคุยกับ Engineer คนที่จะเอาไปผลิตใช่ไหม Engineer ก็จะไปปรับ Tooling ทำอะไรก็ตามแต่ อย่างที่เรารู้กันก็มี Engineering Design ต่ออีกขั้นก่อนที่จะเอาไปผลิตจริง คุณคุยกับเขารู้เรื่องไหม” (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 4)*

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่มองว่าการพัฒนาความรู้และทักษะเชิงลึกในการทำงานของนักออกแบบฯเป็นเรื่องที่สำคัญกับสถานการณ์นี้ เนื่องจากเมื่อเทียบนักออกแบบฯไทยกับนักออกแบบฯบางประเทศในอาเซียนแล้วยังมีทักษะที่ด้อยกว่า ซึ่งถ้านักออกแบบฯไทยต้องการเข้าไปแข่งขันในเวทีนี้จำเป็นต้องได้รับการพัฒนาเนื้อหาในด้านนี้เป็นสำคัญ

> *“ความลึกของทักษะกับ Knowledge สมมติงานที่ต้องผลิตจริง เขา Design เพื่อผลิตได้จริงๆ ไฟล์สามมิติต้องได้ระดับนั้น ความลึกของทักษะต้องถึง สิงคโปร์ Laptop หนึ่งเครื่องคุณว่าเขา Clear แบบเสร็จในเวลาเท่าไหร่ Refinement เอาจนจบเลยนะ 2 อาทิตย์ไม่เกินหรอกแต่ Designer เรานี่ เดือน สองเดือน สามเดือน ยังหาคนทำไม่ได้เลย” (พี่ปอ)*

นอกจากนี้นักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งยังมองว่าทักษะในการทำงานในเชิงของกระบวนการทำงานออกแบบฯแม้นักออกแบบฯไทยจะใช้งานอยู่ทุกวันในการทำงาน แต่การทำงานกับระดับนานาชาตินั้นต้องเข้มงวดกับกระบวนการออกแบบมากกว่าเดิม เนื่องจากการทำงานในระดับนานาชาติจะเน้นเรื่องของกระบวนการทำงานที่มีความเป็นเหตุเป็นผลมีข้อมูลรองรับในการออกแบบมากกว่าการใช้อารมณ์ความรู้สึกของผู้ออกแบบฯในการตัดสินงาน

“Design Process เนี่ยนักออกแบบไทยมันทำกันอยู่แล้วแหละเพียงแต่ว่าต้อง Stick มากยิ่งขึ้น เพราะเวลาไปคุยกันในระดับInternational แล้วเนี่ยมันไม่ได้ว่าด้วยเรื่อง Emotional แต่มันว่าด้วยเรื่อง Design Process ปุ๊ปปั๊ปๆซึ่งคุณต้องแม่น” (พี่โฟม)

จะเห็นได้ว่าทักษะในการทำงานเป็นเรื่องทั่วไปที่ต้องฝึกฝนและพัฒนาอยู่ตลอดในการทำงานในวิชาชีพนี้ แต่อนาคตอันใกล้ตลาดของประชาคมฯจะเปิดกว้างขึ้นและทำให้เกิดโอกาสตามตลาดที่ใหญ่ขึ้นซึ่งแน่นอนว่าไม่ใช่แค่นักออกแบบฯไทยที่มองเห็นโอกาสนั้น ดังนั้นจึงต้องเกิดการแข่งขันกันในการทำงานโดยนักออกแบบฯที่มีทักษะเพียงพอต่อการทำงานกับนานาชาตินั้นย่อมมีศักยภาพที่น่าจะถูกเลือกมากกว่าแค่ทำงานได้ในระดับท้องถิ่น ดังนั้นจึงจำเป็นต้องมีการพัฒนาทักษะในการทำงานเพื่อให้เหมาะสมกับการทำงานที่ประเทศอื่นยอมรับ

1.2) แนวทางสำหรับพัฒนาความเชี่ยวชาญในการทำงาน

แนวทางในการพัฒนาความเชี่ยวชาญในการทำงานเพื่อให้สอดคล้องกับสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน ซึ่งบทบาทของตัวแทนที่ควรมีส่วนร่วมอย่างมากคือองค์กรวิชาชีพ ภาครัฐและเอกชน รวมถึงตัวนักออกแบบฯต้องมีความตั้งใจในการพัฒนาตนเองเช่นกัน โดยแนวทางในการพัฒนาทั้งหมดมีรายละเอียดดังนี้

1.2.1) สนับสนุนให้ดึงบุคคลหรือองค์กรที่มีความสามารถเข้ามาในประเทศ

แนวทางนี้คือการเพิ่มทักษะในระดับนานาชาติให้กับนักออกแบบฯไทยจากการดึงความรู้จากบุคคลหรือองค์กรในระดับนานาชาติเข้ามาสู่ประเทศไทย ซึ่งแนวทางนี้มุ่งเน้นการจูงใจให้บริษัทหรือบุคคลเหล่านี้ก้าวเข้ามาตั้งองค์กร หรือย้ายมาทำงานในประเทศไทย และเมื่อมีการทำงานในประเทศไทยแล้วนั้นแน่นอนว่านักออกแบบฯไทยจะมีโอกาสได้ร่วมงานและเรียนรู้ทักษะที่สำคัญในระดับที่นานาชาติทำกัน ซึ่งแนวทางนี้จำเป็นต้องพึ่งการกำหนดนโยบายเพื่อดึงบุคลากรที่มีความสามารถเข้ามาในประเทศ เช่นกรณีของนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่ให้ข้อเสนอว่าส่วนใหญ่บริษัทต่างชาติที่เข้ามาตั้งฐานการทำงานในไทยเป็นเน้นอุตสาหกรรมการผลิตมากกว่าเชิงกลยุทธ์ เชิงความคิด และกระบวนการออกแบบ ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะช่วยให้นักออกแบบฯไทยมีทักษะในการทำงานออกแบบฯที่ดีขึ้นถ้าได้ประสบการณ์จากระดับนานาชาติ

“Head Quarter ที่ดูแลMarketing ย้ายมาอยู่ที่สิงคโปร์ แต่โรงงานอยู่จีน อยู่มาเลอยู่ไทย ในขณะที่คนไทยมีโรงงานตั้งเยอะแต่เราไม่ได้มีพวกนี้เลย เราไปดึงมาแต่โรงงานเพื่อให้มีการผลิต แต่เราไม่ไปดึงพวก Core Strategic ของเขามาในไทย เราก็เป็น Sub สิงคโปร์อีทีนึง มันต้องเป็นระดับระดับนโยบายให้ดึงเขาเข้ามา” (พี่ปอ)

เช่นกันกับท่านผู้ทรงคุณวุฒิท่านหนึ่งที่กล่าวถึงประสบการณ์ที่ท่านได้เรียนรู้จากกรณีศึกษาที่เกิดขึ้นในประเทศสิงคโปร์ว่ามีการเปิดกว้างทางธุรกิจให้นักลงทุนจากต่างชาติเข้ามาทำงานในประเทศและเมื่อบุคลากรในระดับนานาชาติเข้ามาทำงานในประเทศนักออกแบบฯที่ทำงานอยู่ก็ได้เรียนรู้ทักษะการทำงานในระดับนานาชาติไปพร้อมกัน ซึ่งแนวทางนี้สามารถช่วยให้นักออกแบบฯไทยพัฒนาได้อย่างรวดเร็วกว่าปัจจุบัน

"มันต้องทั้งภาคเอกชนและก็ภาครัฐมาร่วมกัน อย่างสิงคโปร์เนี่ย หนึ่งเลยเค้าเปิดตลาดกว้างปุ๊บเนี่ยคนนอกเข้ามา Knowledge Transfer เข้ามาในพื้นที่ เค้าก็ได้เรียนรู้กับต่างชาติ ไปพร้อมๆ กันมันก็จะ Speed Up ได้เร็วขึ้น" (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 4)

โดยท่านได้ยกตัวอย่างในกรณีศึกษานี้ต่อไปว่าการดึงบุคลากรที่มีความสามารถเข้ามาในประเทศของนั้นจะมองในส่วนที่ขาดหายไปของนักออกแบบฯและเติมเต็มด้วยการดึงคนที่จะช่วยเติมเต็มสิ่งที่ขาดนั้นเข้ามาอย่างเร่งด่วน

"สิงคโปร์เค้าก็ Aggressive มาก Immigration เค้าจะมีเฉพาะเลยว่า สมมุติปีนี้ประเทศไทยบอกว่าปีนี้จะเร่ง ให้ Industrial Design ในประเทศไทยโตสุดขีดเลย แล้วถ้าเกิดเราคิดว่าดีไซน์เราแข็งแรงแล้วแต่ขาด EngineeringDesign Person โอเคปีนี้ไทยจะเปิดรับคนที่มีดีกรี ทางด้าน Engineering Design จากทั่วโลกมาอยู่ในประเทศไทย" (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 4)

นอกจากนี้การดึงบุคากรที่มีความสามารถเข้ามานั้นต้องอาศัยการสร้างแรงจูงใจจากภาครัฐเพื่อให้บุคลากรเหล่านี้มีความพึงพอใจที่จะเข้ามาทำงานในประเทศของเรา เช่น การลดปัจจัยด้านภาษีที่จะต้องเสียเมื่อมาทำงานในประเทศไทยเป็นต้น

ถ้าคุณมาอยู่ในประเทศไทย รัฐจะให้คุณไม่ต้องจ่ายภาษี 5 ปี แต่จะต้องมี Engineering Designจากดีกรีเท่านี้ กรดเฉลี่ยเท่านี้ มีประสบการณ์เท่านี้ เค้า Specific มากๆเลยที่สิงคโปร์ บางครั้ง Specific ขนาดที่ว่าต้องจบจากมหาวิทยาลัยนี้ ที่โน่นอ่ะ" (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 4)

1.2.2) จัดหลักสูตรพิเศษเพื่อพัฒนาทักษะของนักออกแบบฯ

แนวทางอีกหนึ่งแนวทางที่ได้รับการเสนอมาจากผู้ให้ข้อมูลหลักคือ การจัดหลักสูตร (Course) สำหรับการพัฒนาทักษะให้นักออกแบบฯที่ทำงานอยู่ในวิชาชีพ โดยท่านผู้ทรงคุณวุฒิท่านหนึ่งมองว่าการพัฒนาทักษะนั้นเป็นภาระที่ทางสมาคมวิชาชีพนักออกแบบฯต้องเข้ามามีส่วนร่วมเพื่อจัดหลักสูตรการพัฒนา ซึ่งท่านได้ยกตัวอย่างองค์กรวิชาชีพของต่างประเทศที่มี

ส่วนร่วมในการพัฒนาทักษะ โดยก่อนที่นักออกแบบฯจะทำงานได้นั้นต้องได้รับอนุญาตจากสมาคมวิชาชีพซึ่งต้องผ่านการพัฒนาฝึกอบรมจากหลังสูตรของสมาคมวิชาชีพ โดยหลักสูตรในการพัฒนานี้จำเป็นต้องจัดอย่างต่อเนื่อง ดังนั้นนักออกแบบฯจะมีทักษะที่เหมาะสมกับการทำงานทั้งในประเทศและการก้าวสู่การทำงานในสถานการณ์ของประชาคมฯ

"หลายๆประเทศเนี่ย องค์กรวิชาชีพเนี่ยมีส่วนในการพัฒนาทักษะของนักออกแบบสูงมาก เพราะมันเป็นใบอนุญาต คุณต้องสอบ แล้วก็มีการ Training ที่กำหนดมาว่ากี่ Module สมมุติคุณต้องผ่านทั้งหมด 50 Module บวกประสบการณ์ออกแบบอีก 5 Project บวกกันเข้ามาแล้วถึงไปขอใบอนุญาตสอบได้แล้วก็สัมภาษณ์แล้วถึงจะเลื่อนขั้นได้ แล้วถ้าเกิดในระยะกี่ปีคุณไม่ทำ Training คุณก็อาจจะไม่มีสิทธิ์สอบ" (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 4)

โดยท่านมองว่าเมื่อมีกฎเกณฑ์ที่นักออกแบบฯจำเป็นต้องเข้ารับการฝึกฝนทักษะอย่างต่อเนื่อง จะทำให้ทักษะนั้นเกิดการพัฒนาให้เหมาะสมกับความเปลี่ยนไปของสังคม และยังอธิบายถึงสถานการณ์ในปัจจุบันที่นักออกแบบฯไทยบางคนที่เมื่อจบการศึกษาไม่เคยทำงานในวิชาชีพนี้เลย และเมื่อถึงวันที่นักออกแบบฯคนนี้เข้ามาทำงานในวิชาชีพแน่นอนว่าทักษะย่อมไม่เพียงพอซึ่งต้องได้รับการฝึกฝนตามหลักสูตรขององค์กรวิชาชีพก่อนถึงจะทำงานได้

"ต่อไปมันก็จะ Push ให้กับนักออกแบบทุกคนมันอยู่นิ่งไม่ได้ เหมือนอย่างคนจบออกแบบอุตสาหกรรมแต่ไปทำงานโฆษณา วันนึงงานโฆษณาหมด กลับมาทำออกแบบใหม่ คุณคิดว่าเค้าจะเก่งไหม ก็ไม่เก่ง เพราะไม่เคยผ่านTrainingวิชาชีพมาเลย ผมก็ว่าเป็นปัญหาของคนอื่นนะ เพราะเค้าไม่มีประสบการณ์" (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 4)

โดยท่านผู้ทรงคุณวุฒิอีกท่านหนึ่งได้ให้ความคิดเห็นเช่นเดียวกันว่าสมาคมวิชาชีพที่กำลังจะกลับมาเกิดขึ้นอีกครั้งในอนาคตโดยผู้ที่รู้ปัญหาของนักออกแบบฯและมีความตั้งใจควรต้องรับบทบาทในการฝึกฝนทักษะให้กับนักออกแบบฯด้วยการจัดหลักสูตรฝึกฝนทักษะและเติมเต็มในสิ่งที่หายไป เนื่องจากในปัจจุบันยังไม่มีหน่วยงานใดรับผิดชอบการพัฒนาในเรื่องนี้

"วันข้างหน้าถ้ามี IDS สมาคมนักออกแบบที่กำลังจะกลับมา มีพวกคนที่รู้เงื่อนไขและอยากให้วงการเราดีขึ้น อาจต้องทำCourseTraining ให้กับบรรดา Industrial Designer ที่อยากถีบตัวเองขึ้นไปอีกระดับนึงก็ได้เพราะว่าเรารอรัฐก็ไม่ได้ มันไม่มีหน่วยงานไหนรับเป็นภารกิจโดยตรง" (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 2)

โดยหลักสูตรที่จะจัดตั้งขึ้นนั้นท่านผู้ทรงคุณวุฒิมองว่าต้องเชิญผู้ที่มีความสามารถจริงในหลากหลายด้านทั้งในวงการและนอกวงการรวมถึงในและนอกประเทศที่มีประโยชน์ต่อทักษะของนัก

ออกแบบฯ รวมถึงการพัฒนาทักษะต่างๆเพื่อก้าวเข้าสู่สถานการณ์ของประชาคมฯ ซึ่งการพัฒนานี้จะส่งผลต่อความเข็มแข็งของวิชาชีพในอนาคตอีกด้วย

"คนเก่งในวงการเรา คนเก่งข้ามวงการเช่น นักการตลาด Course Training นักอะไรในประเทศนั้นๆ ต้องเปิดโลกทัศน์สู่ประเทศต่างๆ ทั้งใน นอกอาเซียน ก็ต้องมีบทบาทของวิชาชีพนี่แหละที่ทำให้มันแข็งแรงขึ้นโดยองค์กรวิชาชีพ" (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 2)

ท่านยังได้เสนอต่อเกี่ยวกับหลักสูตรในการฝึกฝนทักษะนี้ว่าต้องมีเงื่อนไขในการเก็บค่าใช้จ่ายเนื่องจากพฤติกรรมของนักออกแบบฯไทยนั้นมักไม่ให้ความสำคัญกับการเข้าฝึกอบรม การเก็บค่าใช้จ่ายเป็นเหมือนการสร้างเงื่อนไขให้นักออกแบบฯมีความตั้งใจมากขึ้น และเมื่อจบหลักสูตรแล้วทางผู้จัดอาจมีการคืนค่าใช้จ่ายนั้นในกรณีที่มาเข้าฝึกอบรมตามเงื่อนไขที่กำหนดไว้

"เออ คือถ้า แต่ผมก็ไม่ค่อยชอบทุกอย่างฟรี เพราะว่า Designer บ้านเรา เดี๋ยวก็มาเดี๋ยวก็ทิ้ง ทิ้งๆขว้างๆ ไม่ค่อยมี Passion ที่จะทะลุไปให้ความสำเร็จให้ได้ อาจจะต้อง Course ละหมื่น พอจบแล้วคืนเงินให้ ถ้าคุณมาไม่ครบก็ยึดเงิน" (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 2)

นอกจากนี้ผู้ทรงคุณวุฒิอีกท่านหนึ่งได้ให้ข้อเสนอเสริมว่านอกจากการมีสมาคมแล้วจะตั้งกฎเกณฑ์ต่างๆเพื่อช่วยพัฒนาให้นักออกแบบฯมีทักษะในการทำงานที่แข็งแกร่งแล้วนั้นควรมีกฎเกณฑ์ให้กับองค์กรหรือหน่วยงานที่นักออกแบบฯสังกัดทำงานอยู่ด้วยว่าต้องให้ความร่วมมือสนับสนุนให้นักออกแบบฯได้รับการพัฒนาในหลักสูตรที่สมาคมวิชาชีพจัดขึ้น

"แล้วมีข้อบังคับในการ ปฏิบัติวิชาชีพ ต่างๆ ไม่ได้บังคับแค่Designer สมมุติว่า Designerไปอยู่ในบริษัทของผู้ประกอบการใครสักคน ต้องบังคับบริษัทอันนี้ด้วย บอกว่าคุณต้องให้คนนี้ไป Training นะ โดยที่ไม่ถือว่าเป็นการลา แล้ว Course ของการ Training บริษัทเป็นคนออกให้ด้วยซ้ำ คือสนับสนุนให้คนนี้ไป Training" (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 4)

นอกจากสมาคมวิชาชีพต้องเข้ามามีบทบาทในการพัฒนาทักษะแล้วนั้น นักออกแบบฯท่านหนึ่งมองว่าภาคการศึกษาเองต้องพัฒนาทักษะของนักออกแบบฯตั้งแต่ยังเรียนอยู่ในรั้วการศึกษา โดยแนวทางที่ว่านี้คือในหลักสูตรของการเรียนการสอนต้องเข้มงวดกับการพัฒนาทักษะที่สามารถนำไปใช้ในการทำงานจริงได้ โดยต้องใช้มาตรฐานในการสอนด้านทักษะเสมือนกับการทำงานจริงในวิชาชีพ

"ความคิดอย่างเช่นการทำ Course ต่อเนื่องของสมาคม นั่นก็เป็นอย่างนึง หรือว่าในหลักสูตรก็คือให้ Design Process เป็น Base ในการทำความเข้าใจกับคน แต่ว่าอย่าง

User Interface ก็ต้องเรียนเขียนโปรแกรมละ Design Engineer ต้องทำได้ถึงระดับไฟล์ที่เขาทำกันในโรงงาน ในระดับที่Simulate ได้ คือต้องให้ทำให้ได้ระดับที่เขาทำกัน" (พี่ปอ)

2) การพัฒนาเพื่อเพิ่มโอกาสจากประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน

การพัฒนาเพื่อเพิ่มโอกาสจากประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนนั้นเป็นเนื้อหาที่ควรได้รับการพัฒนาเพื่อให้นักออกแบบฯมีความรู้ ความสนใจ รวมถึงเปิดโอกาสในนักออกแบบฯได้รับผลประโยชน์ที่เกิดขึ้นจากการเปิดประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน

2.1) ประเด็นในการพัฒนาเพื่อเพิ่มโอกาสจากประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน

ผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่านักออกแบบฯที่ทำงานในระหว่างวิชาชีพควรได้รับการพัฒนาเพื่อเพิ่มโอกาสจากประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน ซึ่งปัจจุบันแม้สถานการณ์จะใกล้เข้ามาแต่นักออกแบบฯส่วนใหญ่ยังไม่ตื่นตัวกับโอกาสของสถานการณ์นี้มากเท่าที่ควร ซึ่งประเด็นสำหรับการพัฒนาเพื่อเพิ่มโอกาสจากประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนมีรายละเอียดดังนี้

2.1.1) การส่งเสริมความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมและความต้องการของตลาดอาเซียน

การเปิดประชาคมเป็นโอกาสของการค้าที่เสรีมากขึ้นโดยสินค้าจากแต่ละประเทศในอาเซียนสามารถถูกส่งออกแลกเปลี่ยนกันได้ง่ายมากขึ้น โดยสินค้าไหนที่ถูกใจผู้คนในแต่ละประเทศได้มากยอดการจำหน่ายของสินค้าก็มากตามความนิยมนั้นด้วยเช่นกัน นักออกแบบฯเป็นหนึ่งในห่วงโซ่ของสินค้าเหล่านี้เนื่องจากเป็นวิชาชีพที่ต้องทำความเข้าใจกับความต้องการของผู้บริโภคเพื่อออกแบบสินค้าให้โดนใจผู้บริโภค ซึ่งแม้แต่การรับจ้างออกแบบฯ นักออกแบบฯต้องเข้าใจถึงความต้องการของตลาดที่ผลิตภัณฑ์นั้นจะไปจำหน่ายด้วยเพื่อให้ได้รับการยอมรับจากผู้ใช้ในแต่ละประเทศ ซึ่งแน่นอนว่าประเทศในอาเซียนทั้งหมดล้วนมีรูปแบบการใช้งานผลิตภัณฑ์สินค้าที่แตกต่างกันออกไปตามพื้นที่ วัฒนธรรมและวิถีชีวิต ของประเทศนั้นๆ นักออกแบบฯจึงจำเป็นต้องพัฒนาตนเองให้เข้าใจกับความต้องการของตลาดแต่ละประเทศเพื่อออกแบบสินค้าสำหรับประเทศในอาเซียนเพื่อความได้เปรียบของโอกาสที่เกิดขึ้น โดยท่านผู้ทรงคุณวุฒิท่านหนึ่งมองว่าปัจจุบันนักออกแบบฯไทยยังมีความรู้เกี่ยวกับความต้องการ ความนิยม รวมถึงลักษณะพื้นฐานของประชากรในอาเซียนอยู่น้อย

"เป็นความท้าทายของการเปิดตลาดเสรี ปัจจุบันเรารู้จักตลาด AEC นี้น้อยมาก คนไทยรู้จักอินโดฯ มากน้อยแค่ไหน ลักษณะรูปแบบของตลาดเค้าเป็นยังไงDemographic เป็น

ยังไง ช่วงอายุของคนในอินโดฯเป็นยังไง เค้านิยมอะไร เราจะรู้อย่างเดียวว่าเออ ประชากรก็ประมาณสองร้อยล้าน ส่วนมากเป็นมุสลิม แล้วอย่างอื่นละไม่รู้เลย" (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 3)

มากกว่านั้นท่านยังมองว่าปัญหานี้เป็นปัญหาของหลายประเทศเช่นกันแต่ถ้านักออกแบบฯไทยสามารถเข้าใจเรื่องความต้องการของผู้บริโภคในประเทศอื่นก็ทำให้ได้เปรียบคู่แข่ง และนอกจากการรู้ถึงความต้องการของผู้บริโภคแล้วนักออกแบบฯต้องเข้าใจถึงลักษณะทางสังคม และผู้มีอิทธิพลผู้มีอำนาจในการตัดสินใจต่อการซื้อสินค้าแต่ละประเภทอีกด้วย

"แต่ไม่ใช่ปัญหาของเราอย่างเดียวนะ คนอินโดฯก็ไม่รู้จักคนไทย แต่เรามองในแง่ของเราว่าเรามีความรู้จักเค้ามากน้อยแค่ไหนนะครับ พม่าอีกอย่างนี้ เริ่มเป็นตลาดที่เปิดมากขึ้น เค้าเรียกว่าตลาดที่มีศักยภาพสูงมาก คุณรู้จักเค้ามากน้อยแค่ไหน รู้เปล่าว่าเค้าแบ่งสังคมยังไง คนที่มีอิทธิพล มีใครบ้าง กลุ่มที่มี Power นิยมสินค้าอะไร มันไม่เหมือนกันนะครับ" (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 3)

โดยท่านผู้ทรงคุณวุฒิอีกท่านที่มองความต้องการของตลาดอาเซียนกว้างออกไปเกี่ยวกับความเข้าใจในวิถีชีวิตและข้อจำกัดของท้องถิ่นในแต่ละประเทศที่นักออกแบบฯจำเป็นต้องเข้าไปมีส่วนร่วมเมื่อมีโอกาสทำงานเพื่อป้อนเข้าสู่ตลาดท้องถิ่นของประเทศต่าง ๆ โดยท่านได้ยกตัวอย่างการออกแบบเครื่องเรือนที่จำเป็นต้องรู้ถึงข้อจำกัดต่าง ๆเช่นวัสดุที่ประเทศนั้นนิยมใช้ ขั้นตอนการผลิตแบบไหนที่สามารถผลิตงานเหล่านั้นได้

"คุณต้องเรียนรู้ รู้จัก 10 ประเทศเหล่านี้ คุณต้องเข้าใจวัฒนธรรม คุณก็ต้องเข้าไปมีส่วนร่วมกับอะไรก็แล้วแต่ สมมุติว่าคุณเป็น Furniture Designer คุณก็ต้องเริ่มเข้าไปเรียนรู้เฟอร์นิเจอร์ที่อยู่ในประเทศเหล่านั้นมันเป็นยังไง เค้าใช้ไม้จริงกันเยอะเลยรึเปล่า มีข้อจำกัดอะไร คุณก็ต้องศึกษาเพื่อคุณจะมีโอกาสเพิ่ม" (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 2)

นอกจากนี้ท่านยังได้อธิบายเพิ่มอีกว่าปัญหาของนักออกแบบฯไทยนั้นคือความสนใจที่มุ่งประเด็นในการทำงานออกแบบฯเพียงอย่างเดียวโดยไม่สนใจเรื่องความต้องการของตลาด ซึ่งแท้ที่จริงแล้วข้อสรุปที่เป็นข้อมูลในการออกแบบ (Design Brief) นั้นเกิดขึ้นมาจากข้อสรุปจากข้อมูลทางการตลาด (Marketing Brief) กล่าวคือข้อมูลที่จะรู้ได้ว่าต้องออกแบบอะไรนั้นเกิดจากการหาข้อมูลว่าผู้บริโภคในตลาดนั้นมีความต้องการอะไรอยู่นั่นเอง ซึ่งถ้านักออกแบบฯมีความสามารถในการหาข้อมูลเหล่านี้ได้ก็เท่ากับว่านักออกแบบฯสามารถพบโจทย์ทางการออกแบบและสามารถออกแบบงานให้ตรงกับความต้องการของตลาดในประเทศเหล่านั้นได้อย่างดี

“คือจุดอ่อนของเราเนี่ยคือคิดแต่จะทำ Design แต่ว่าความเป็นจริง Design มันได้มาจาก Marketing Brief งั้นเมื่อเปิด AEC คุณควรไปหา Marketing Need ให้เจอ แล้วมันจะได้โจทย์ที่เป็น Design Brief ก็คือได้งานแล้วเพราะฉะนั้นถ้าคุณไม่ไปดูเรื่อง Opportunity ไม่ไปดูอะไรเลย เปิด AEC ก็ไม่ได้มีอะไรที่เปลี่ยนชีวิตพวกคุณเลย” (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 2)

ในมุมมองของนักออกแบบฯบางท่านก็มองว่าเมื่อตลาดนั้นเปิดขึ้นการที่นักออกแบบฯจะสามารถทำงานประสบความสำเร็จนั้นเป็นเรื่องธรรมดาที่ต้องรู้ว่าพื้นที่เป้าหมายของงานออกแบบเป็นอย่างไร มีความต้องการอย่างไร ตลาดนี้ตรงกับสิ่งที่คิดและออกแบบหรือไม่ โดยถ้าใช้เพียงประสบการณ์ของตนเองที่มีอยู่เดิมนั้นอาจไม่สามารถทำให้ผู้จ้างหรือผู้บริโภคให้ความนิยมกับสิ่งที่ตนเองออกแบบได้ ถ้าเข้าใจในเรื่องนี้จะทำให้ได้เปรียบมากกว่าการไม่เข้าใจตลาดในอาเซียนเลย

“ก็มันก็ Common Sense เมื่อก่อนมันขายอยู่แค่กลุ่มนี้ ตอนนี้มีกลุ่มอื่นมาเพียบเลย แล้วเอามาวางเนี่ยเค้าจะซื้อเปล่าเราต้องถามว่าเค้าเป็นใครเค้าจะซื้อไหม เค้าจะรู้สึกยังไง ต้องศึกษาว่าตลาดที่ใหญ่ขึ้นมันใช่กับคุณหรือเปล่า ถ้าจะได้เปรียบต้องรู้จักคนที่มาซื้อ ไม่งั้นคนมาอีกพันล้าน คุณทำของที่ใช้กันแค่ในหมู่บ้านแล้วเค้าจะซื้อของคุณได้ไงใช่ปะ” (พี่ป่าน)

เช่นกันกับนักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งที่มองว่าการรู้ถึงความต้องการของตลาดอาเซียนนั้นไม่เพียงสำคัญต่อการออกแบบเพื่อนำสินค้าไปขายในตลาดของต่างประเทศ แต่ความสำคัญของการพัฒนานักออกแบบฯให้มีความเข้าใจในเรื่องนี้สามารถเป็นประโยชน์ต่อการการรับจ้างงานออกแบบฯที่จะเข้ามาในอนาคตจากประเทศเพื่อนบ้าน ซึ่งถ้านักออกแบบฯจะทำให้ลูกค้าจากต่างประเทศถูกใจได้ต้องมีความรู้เกี่ยวกับความต้องการของตลาดได้ดีเช่นกัน

“เราก็ต้องศึกษาว่าอะไรจะเข้ามา จะออกไปขาย ต้องดูเศรษฐกิจรวมๆในแต่ละภูมิภาคว่ามีไรน่าสนใจ อะไรที่เกี่ยวกับวิชาชีพเรา และเหมาะกับภูมิภาคเขา ทำไปแล้วขายได้ ต้องคอยตามข่าวว่าอะไรที่ไปได้แล้วเราก็เอามาจัดการว่าจะเอาไรไปขายเค้า รวมถึงที่เค้าจะเข้ามาเราก็ต้องรู้ถึงความพึงพอใจแต่ละประเทศว่าเค้าต้องการอะไร” (พี่ดิน)

จากข้อมูลข้างต้นความต้องการของตลาดจากแค่เมื่อก่อนนักออกแบบฯส่วนใหญ่ออกแบบเพื่อตอบสนองความต้องการในตลาดของประเทศไทยจะกว้างขึ้นและมีความแตกต่างออกไปตามวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของพื้นที่ในแต่ละประเทศ โดยงานออกแบบฯนั้นเป็นงานที่ทำเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ และพัฒนาชีวิตของผู้ใช้ให้ดีขึ้นดังนั้นเมื่อเกิดตลาดใหม่ที่ไม่เคยมีประสบการณ์ถ้านักออกแบบฯไม่รู้เลยว่าความต้องการเหล่านั้นเป็นอย่างไรก็จะทำให้โอกาสหลุดลอยไปอย่างน่าเสียดาย

2.1.2) การส่งเสริมโอกาสจากการเปิดประชาคมฯ

การเปิดประชาคมฯอาเซียนนั้นจะทำให้การเคลื่อนย้ายแรงงานเป็นไปได้ง่ายยิ่งขึ้นกว่าเดิมโดยนักออกแบบฯสามารถเคลื่อนย้ายตนเองไปทำงานในประเทศต่าง ๆได้ง่ายยิ่งขึ้นโดยเฉพาะประเทศบางประเทศที่มีความต้องการความรู้ความสามารถด้านการออกแบบฯเพื่อนำไปพัฒนาประเทศแต่ยังขาดบุคลากรด้านนี้อยู่มากซึ่งเป็นโอกาสของนักออกแบบฯไทยที่จะสามารถก้าวเข้าไปทำงานในพื้นที่ที่ยังว่างอยู่ ซึ่งโอกาสเหล่านี้ต้องอาศัยความทะเยอะทะยานความกล้าก้าวไปประสบความสำเร็จ รวมถึงต้องได้รับโอกาสจากการสนับสนุนที่เหมาะสมเช่นนักออกแบบฯท่านหนึ่งมองว่าศักยภาพของนักออกแบบฯไทยบางกลุ่มในระดับแนวหน้า สามารถก้าวไปทำงานในระดับนานาชาติได้อย่างเพียงพอขาดแต่เพียงการหยิบยื่นโอกาสที่เหมาะสมให้กับตนเองรวมถึงนักออกแบบฯไทยก็จำเป็นต้องไขว้คว้าโอกาสเหล่านั้นไว้ด้วยเช่นกัน

“ถ้าระดับ Cream ๆ ของประเทศเรานะระดับ Top ของพีระมิดของนักออกแบบในบ้านเรานะ หายใจรดต้นคอกับระดับโลกแบบไม่ถึงกับเอื้อมไม่ถึงถ้าเรามี Opportunity เราฮุบได้ ซึ่งเราไม่ค่อยมี Opportunity” (พี่โฟม)

โดยสิ่งที่สามารถยืนยันความคิดนี้คือความเห็นของเพื่อนนักออกแบบฯในต่างประเทศที่ยอมรับว่าฝีมือของนักออกแบบฯไทยนั้นไม่ได้ด้อยไปกว่านักออกแบบฯในระดับนานาชาติ

“การที่ได้พูดคุยกับ Professor จากหลาย ๆประเทศ ญี่ปุ่น เยอรมัน อเมริกา ที่คือคนที่เราคิดแต่จะฝันถึง เราก็ไม่รู้สึกว่าเราต่างกับเขามาก เคยเอางานให้เขาดูระดับแนวหน้า Professor Design ที่ญี่ปุ่น เขายังบอกว่างานเราดี นั่นแหละขาดแค่โอกาส” (พี่โฟม)

โอกาสจากการเปิดประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนนั้นเกิดขึ้นแน่นอนในอนาคต หากนักออกแบบฯไทยยังขาดความทะเยอะทะยานรวมถึงการไม่ได้รับการสนับสนุนโอกาสจากหน่วยงานต่าง ๆ สถานการณ์นี้จะไม่เป็นประโยชน์สำหรับนักออกแบบฯไทย

2.1.3) การพัฒนามุมมองด้านกลไกเชิงธุรกิจ

วิชาชีพที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบที่เน้นการใช้ศิลปะเป็นตัวขับเคลื่อนงานมักถูกมองว่าเป็นวิชาชีพที่มีความห่างไกลกับงานด้านธุรกิจ แต่ไม่ใช่สำหรับวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมที่นอกจากต้องมีความรู้ด้านการออกแบบฯเป็นพื้นฐานที่ดีแล้วต้องมีความเข้าใจด้านวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีที่สำคัญต่อการสร้างแนวคิดให้เป็นรูปธรรม รวมถึงความรู้เกี่ยวกับการทำธุรกิจซึ่งนักออกแบบฯต้องเข้าไปมีส่วนร่วมกับกลไกลทางการขายเพื่อให้เข้าใจว่าผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบจะมีศักยภาพพอที่จะแข่งขันได้หรือไม่ ยิ่งเมื่อมีการเปิดประชาคมเรื่องมุมมอง

ทางธุรกิจยิ่งเป็นเรื่องที่นักออกแบบฯที่ทำงานอยู่ในวิชาชีพจำเป็นต้องรู้ไม่ว่าเป็นการทำของไปขาย หรือการรับจ้างออกแบบ เนื่องจากกลไกเชิงธุรกิจของแต่ละประเทศนั้นมีความแตกต่างไปตามกฎระเบียบที่ประเทศเหล่านั้นกำหนด ซึ่งนักออกแบบฯจำเป็นต้องศึกษาหาความรู้ในมุมมองทางธุรกิจการค้าขายทั้งข้อกำหนดต่างๆ รูปแบบของการการขนส่ง และกลไกของราคาที่จะขายได้ในแต่ละประเทศ

"ข้อมูลเกี่ยวกับข้อบังคับต่างๆ เพราะว่าการที่เราเป็น Designer ต้องมีเรื่องพาณิชย์ด้วย Designer ส่วนมากข้อด้อยคือ ไม่ค่อยสนใจเรื่องนี้สักเท่าไหร่ เราฝันไปเรื่อยๆ แต่พอจะขายเราจะทำการตลาดขายของของเรายังไง ถ้าเกิดเค้าอยากได้เนี่ยรู้ไหมว่า Logistic เป็นยังไง เค้าห้ามอะไรบ้าง ค่าขนส่งเท่าไหร่ FOB พวกเงื่อนไขพวกนี้ เราไม่รู้อะไรเลยนะ ตั้งราคาเป็นไหม โอ้โห นี่มันเรื่องการค้า ซึ่ง Designer ต้องรู้ครับ" (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 3)

นอกจากนี้ท่านผู้ทรงคุณวุฒิบางท่านมองว่านักออกแบบฯในไทยนั้นส่วนใหญ่ยังไม่สนใจกับมุมมองเชิงธุรกิจและมองงานของตนแค่การรับโจทย์จากลูกค้าและออกแบบตามความต้องการของลูกค้าเท่านั้น ซึ่งนักออกแบบฯไทยกลุ่มนี้ยังไม่มีความสนใจเกี่ยวกับโอกาสของการเปิดประชาคม โดยถ้านักออกแบบฯที่ต้องการคว้าโอกาสนี้ไว้ให้ได้นั้นจำเป็นต้องมีมุมมองทางธุรกิจอยู่ในหัวใจเพื่อยกระดับตนเองให้เข้าไปอยู่ในกลไกทางเศรษฐกิจของอาเซียน

"ผมว่านักออกแบบไม่ได้มีมุมมองในเชิงมหภาคแบบนี้หรอก คือ Industrial Designer บ้านเราก็ Design กับ Production ซะส่วนมากแต่ว่าในมุมของ Business ยังไม่ค่อยมี ซึ่ง AEC เนี่ยมันมีเรื่องของ Business เพิ่มเข้ามาคุณต้องสนใจเรื่องพวกนี้เพิ่ม" (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 5)

"พูดง่ายๆ ถ้าDesignerที่รับโจทย์มาแค่ Design เนี่ยคงไม่มอง AEC เพราะเค้าไม่มี Passion ที่จะขับเคลื่อนอะไร รอรับโจทย์ ฉะนั้น Designer ที่อยากขับเคลื่อนใน AEC มันต้องเป็นDesignerที่มี Business Mind มีหัวใจทางธุรกิจแล้วมองออกไป แต่ถ้ายืนอยู่ใน Platform ที่เป็นดีไซน์ ดีไซน์ เอาโจทย์มาก็แล้วกัน พวกนี้ผมว่าคงไม่ได้สนใจ AEC" (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 2)

การเปิดประชาคมนั้นทำให้เกิดพื้นที่ของการทำธุรกิจก็มากขึ้นดังนั้นนักออกแบบฯต้องยกระดับตนเองให้มีมุมมองเชิงธุรกิจมากขึ้นเพื่อโอกาสในการทำงานหรือสร้างสินค้าเพื่อนำไปขายในประเทศต่างๆและสร้างรายได้เข้าสู่ประเทศ โดยนักออกแบบฯจำเป็นต้องศึกษาทำความเข้าใจกับกฎเกณฑ์ต่างๆในเชิงธุรกิจของประเทศในอาเซียน

2.2) แนวทางสำหรับการพัฒนาเพื่อเพิ่มโอกาสจากประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน

แนวทางในการพัฒนาเพื่อเพิ่มโอกาสจากประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนให้สอดคล้องกับโอกาสในการทำงานที่เพิ่มมากขึ้นจากการสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนนั้น หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรให้ความร่วมมือ และนักออกแบบฯต้องใส่ใจกับโอกาสที่มีค่านี้ โดยแนวทางในการพัฒนาทั้งหมดมีรายละเอียดดังนี้

2.2.1) ส่งเสริมการจัดการอบรมเรื่องเกี่ยวกับประเทศเพื่อนบ้านให้กับนักออกแบบฯ

แนวทางการพัฒนาให้นักออกแบบฯสามารถมีความเข้าใจถึงความต้องการในตลาดอาเซียนนั้นถูกมองว่าเป็นเรื่องที่ไกลตัว ที่นักออกแบบฯจะเข้าถึงความรู้นี้โดย นักออกแบบฯท่านหนึ่งได้เสนอแนวทางให้หน่วยงานรัฐบางหน่วยงานมีการจัดโครงการสัมมนาเพื่อสร้างความตื่นตัวและเสริมความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมความต้องการในตลาดอาเซียนให้กับนักออกแบบฯได้มีความรู้ในด้านนี้

> *“จัดสัมมนาสักครั้งให้นักออกแบบฯไปฟังให้เค้าไปศึกษา ไม่งั้นมันก็ไม่มีจุดที่จะเข้าไปซึ่งเราคิดว่าข้อมูลตรงนี้มันหายากไม่รู้เลยว่าภาพรวมเป็นยังไง ก็คงต้องรัฐอะนะที่จะต้องจัดหน่วยงาน เหมือนเป็นเสวนามาแชร์นักออกแบบฯในประเทศ” (พี่ดิน)*

โดยเนื้อหานั้นควรเป็นการเจาะจงความต้องการที่สำคัญกับนักออกแบบฯไทยที่ถูกกลั่นกรองมาแล้วขั้นหนึ่ง เนื่องจากความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับเศรษฐกิจในประเทศอาเซียนนั้นปัจจุบันก็มีหน่วยงานบางหน่วยงานที่ให้ความรู้อยู่พอสมควร

> *“เช่น TCDC จัดภาพรวมของการออกแบบในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ทุกวันนี้ฟังข่าวอ่านข่าวแต่ก็ไม่ได้เจาะลึกอะไรไม่เคยมีแบบเกี่ยวกะเราโดยตรงเลยเป็นเรื่องเศรษฐกิจทั่วไปถึงบอกว่าควรมีแบบว่าของเราเองเลย” (พี่ดิน)*

2.2.2) ส่งเสริมความขยันหาข้อมูลด้วยตนเอง

นอกจากการเสริมข้อมูลที่เป็นประโยชน์จากหน่วยงานแล้วนั้น นักออกแบบฯไทยต้องมีความใฝ่รู้และขยันหาข้อมูลของกลุ่มประเทศอาเซียนมากกว่าปัจจุบัน ยิ่งสำหรับนักออกแบบฯที่อยากจะก้าวเข้าไปสู่การทำงานในสถานการณ์นี้จำเป็นต้องหาข้อมูลมากกว่านี้ ซึ่งข้อมูลเกี่ยวกับวัฒนธรรมและความต้องการของประเทศอาเซียนนั้นถูกมองว่ามีอยู่มากในอินเตอร์เน็ตซึ่งสามารถหาเองได้ด้วยวิธีที่ง่ายโดยไม่ต้องรอให้ใครมาถ่ายทอด

“ก็มันก็ต้องขยันล่ะครับ เรื่องของข้อมูลเนี่ยตอนนี้ผมเชื่อว่ามันค่อนข้างจะง่ายนะ อยู่ที่ว่าเราขยันที่จะไปหายังไง เรื่อง Online มีเยอะมาก สมัยนี้ไม่รู้อะไร Google เลย อยากรู้ตลาดอินโดห้างมีสักกี่แห่ง ก็ Google เข้าไปหา มีห้างลักษณะเหมือน Paragon ที่มีกำลังซื้อของเรากี่แห่ง มีแหล่งข้อมูลเยอะแต่ไม่หาเอง ต้องตื่นตัวมากกว่านี้ถ้าจะก้าวไป” (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 3)

นอกจากนี้ท่านผู้ทรงคุณวุฒิได้ให้คำแนะนำว่าทางกรมส่งเสริมการส่งออกได้เตรียมข้อมูลเกี่ยวกับตลาดอาเซียนไว้ให้เป็นประโยชน์ต่อประชาชนอยู่แล้วแต่นักออกแบบฯยังไม่ตื่นตัวที่จะเข้าไปค้นคว้าหาความรู้เรื่องนี้

“ก็ไป อบรมเลยดิ กรมส่งเสริม ตรง รัชดาฯ เลยไปหาข้อมูล เค้าเตรียมไว้ให้เต็มไปหมด ไม่ไปกันเอง ผมว่า Designer ยังไม่สนใจเรื่องพวกนี้มากกว่า” (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 3)

2.2.3) ส่งเสริมการสร้างความตื่นตัวเกี่ยวกับผลกระทบของประชาคมฯที่มีต่อนักออกแบบฯ

แนวทางในการพัฒนาไม่ว่าเป็นการเพิ่มความรู้เกี่ยวกับตลาดอาเซียนให้กับนักออกแบบฯหรือสนับสนุนให้พยายามขยันหาความรู้ให้ตนเองนั้น ถูกมองว่าจะเกิดขึ้นไม่ได้เลยถ้านักออกแบบฯไม่ตื่นตัวกับสถานการณ์ของประชาคมฯซึ่งนักออกแบบฯท่านหนึ่งมองว่าควรเริ่มจากการสร้างความตื่นตัวให้นักออกแบบฯ ถึงผลกระทบของสถานการณ์นี้ที่มีต่อนักออกแบบฯจึงจะเริ่มมีความตื่นตัวสนใจค้นหารับฟังข้อมูล เนื่องจากทุกวันนี้ข้อมูลของตลาดอาเซียนนั้นมีอยู่มากในสังคมตามสื่อต่าง ๆ แต่ตัวนักออกแบบฯเองยังไม่มีความตื่นตัวที่จะสนใจข่าวสารพวกนี้เนื่องจากถูกมองว่าเป็นเรื่องไกลตัวที่ไม่น่าจะมีผลกระทบกันตัวของนักออกแบบฯ

“ความต้องการใน AEC จริงๆข่าวมันมีอยู่ตลอดนะคุณแบบเปิดช่อง 3 ช่อง 5 อะไร เค้าก็พูดถึง AEC ตลอด แค่แบบมีความสนใจ คือ ถ้าคุณมีความสนใจ เดี๋ยวมันก็มาเองอะ เหมือนแค่เวลาเรียนอย่างเงี้ย งานส่งประกวด ยังไม่ทำเลย รู้เปล่าว่ามันมีประโยชน์นั่นคือเรื่องใกล้ตัวมาก ๆ แต่ AEC เค้าอาจจะมองว่ามันไกล คือเค้าต้องรู้ว่าผลกระทบที่มีต่อตัวเค้านะว่ามันยังไงก่อนถึงจะสนใจ” (พี่ป่าน)

2.2.4) ส่งเสริมการเปิดศักยภาพของนักออกแบบฯให้ภูมิภาคได้เห็น

นักออกแบบฯไทยบางส่วนนั้นถูกมองว่ามีความสามารถและศักยภาพพอทำงานในระดับนานาชาติ หากแต่นานาชาติไม่เคยรู้จักนักออกแบบฯไทยมาก่อน ศักยภาพที่มีจึงยัง

ไม่ได้รับการยอมรับจากสังคมต่างประเทศ ซึ่งแสดงถึงว่านักออกแบบฯไทยที่มีศักยภาพยังขาดโอกาสแสดงศักยภาพสู่สายตาประเทศในภูมิภาคอาเซียนรวมถึงนานาชาติ โดยท่านผู้ทรงคุณวุฒิบางท่านมองว่าการที่นักออกแบบฯจะได้โอกาสจากการเปิดประชาคมนั้นก่อนอื่นหน่วยงานในประเทศที่เกี่ยงข้องต้องนำพานักออกแบบฯก้าวออกไปจากประเทศและแนะนำให้กับโลกได้รู้จักว่ามีศักยภาพมาเพียงใด อีกทั้งการเดินก้าวออกไปนี้ยังทำให้ได้เห็นโอกาสของภูมิภาคจากการเปิดประชาคมฯในอนาคตอีกด้วย

“เราไม่มี บ้านเรามันไม่มีหน่วยงานที่เป็นแบบเหมือนเอา Young Talent ออกไปโชว์ ออกไปโชว์นี่คือ โชว์จริงๆนะ คือโชว์ว่าจริงๆแล้ว Designer ไทยมีศักยภาพยังไงแต่ไม่ได้โชว์ว่า Designer ทำสินค้าออกมาได้เพื่อจะขายของมันคนละประเด็นกันก็ต้องมาศึกษาในเรื่องPromote Young Designer, Young Talent ในบ้านเรา” (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 5)

“ถ้าสามารถที่จะหาโอกาสให้เค้าได้ไปเปิดหูเปิดตาในตลาดทุนในภูมิภาคนี้ ให้โอกาสเค้าไปแสดงศักยภาพในตลาดมากขึ้นให้เค้าไปสัมผัสกับตลาดมากยิ่งขึ้นเนี่ย โอกาสพวกนี้ทำให้เค้าเป็น Designerที่ดีกว่า เค้าจะเข้าใจโอกาสในภูมิภาคนี้มากขึ้น” (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 3)

โดยการนำพานักออกแบบฯให้ออกไปเป็นที่รู้จักของตลาดนานาชาตินั้นจะทำให้นักออกแบบฯมีเครือข่ายกับคนในกลุ่มวิชาชีพในระดับภูมิภาคและนานาชาติเนื่องจากในงานนิทรรศการจะมีกลุ่มนักออกแบบฯและผู้ประกอบการชื่อดังจากต่างประเทศเข้ามาร่วมด้วย และการสร้างโอกาสนี้ขึ้นมายิ่งทำให้นักออกแบบฯไทยเกิดการแข่งขันกันเองเพื่อที่จะก้าวเข้าไปเป็นบุคคลที่ถูกเลือกให้เป็นตัวแทนนักออกแบบฯไทยไปสร้างชื่อเสียงให้กับประเทศและสามารถดึงงานเข้ามาได้

“ก็ต้อง Promote ไงครับอย่างที่ผมบอก มันจะมีการแข่งขันเกิดขึ้นในกลุ่ม Designer เองด้วย พยายามหาโอกาสให้ Designer ไทยเนี่ย เป็นที่รู้จักในต่างประเทศ พาไปออกงาน สิ่งที่เค้าได้คือเข้าไป Network เข้าไปรู้จักกับคนที่อยู่ในวงการคนที่เป็นBrand ดังๆ ที่มาเดินแถวๆ Fair ทั้งหลาย” (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 3)

สำคัญที่สุดนั้นนักออกแบบฯไทยต้องมีการทำงาน หรือลักษณะของงานที่มีรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์มีความแตกต่างกับชาติอื่นในโลกจึงจะทำให้คนต่างชาติเข้าใจว่าทำไมถึงจำเป็นต้องใช้งานนักออกแบบฯไทย

“นี่เป็นโอกาสให้เป็นที่รู้จักในเวทีโลก ก็พยายามเนี่ย ดันออกไปให้ได้ให้เป็นที่รู้จักให้สร้างชื่อเสียงให้กับประเทศคนจะได้คิดว่า อ๋อ ประเทศไทย ดีไซน์ไทย Designer ดีๆ

เพราะไอ้คนนี้ มีไรดี มีไรแตกต่างกับ Designer เขา พอมีเอกลักษณ์เค้าก็อยากมาจ้างคนไทยเพราะมันไม่เหมือนที่ไหนในโลก" (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 3)

โดยท่านผู้ทรงคุณวุฒิท่านหนึ่งได้ให้ข้อเสนอแนะจากประสบการณ์ของท่านว่าในประเทศอื่นในอาเซียนก็มีการนำเสนอนักออกแบบฯของประเทศนั้นในลักษณะนี้มาก่อนว่านักออกแบบฯของประเทศนั้นมีความสามารถอะไร ทำงานประเภทไหนได้บ้างตามงานแสดงสินค้า งานนิทรรศการที่มีชื่อเสียงในระดับนานาชาติ ซึ่งทำให้นักออกแบบฯในของประเทศนั้นเป็นที่รู้จักในระดับนานาชาติและสามารถเพิ่มโอกาสเข้าประเทศของตนเองได้เช่นกัน

"ยกตัวอย่างเช่นของอังกฤษ ของสิงคโปร์เค้าจะพยายามไปโชว์ตามงานที่เป็น Design Signature ส่วนมากเค้าก็จะสร้างเป็นเหมือนกับ Design Singapore แล้วก็ออกไปโชว์ตาม Event ระดับโลก เอาตัวงานไปโชว์เอาแนวคิดไปโชว์บอกว่า Designer Singapore ทำไรได้บ้างเราเก่งอะไร ไปตามงานต่างๆ ที่ญี่ปุ่นที่มิลานที่ฝรั่งเศส" (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 5)

นอกจากนี้ท่านผู้ทรงคุณวุฒิท่านนี้ยังได้ให้ความเห็นต่อไปว่าการที่นักออกแบบฯจะก้าวออกไปทำให้ตลาดต่างประเทศรู้จักเพียงลำพังนั้นเป็นเรื่องที่ยาก โดยต้องการการช่วยเหลือสนับสนุนจากหน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชนเนื่องจากการนำเสนอตนเองสู่ต่างประเทศนั้นต้องใช้งบประมาณสูง

"คือมันก็ไม่มีพลังอะ คุณเดินออกไปคนเดียวกับคุณเดินออกไปแบบเป็นฝูงอะ มันมีพลังมากกว่าใครเป็นคนทำไม่จำเป็น เป็นใครก็ได้ที่สนใจ แต่ว่าสุดท้ายมันต้องมีการสนับสนุนไม่ว่าจะเป็นจากภาครัฐหรือภาคเอกชนใครก็ได้ที่อยากจะสนับสนุน เพราะอยู่ดีๆ จะมาเอาเงินจาก Designer มันก็อาจจะเป็นไปได้ลำบาก" (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 5)

2.2.5) ส่งเสริมให้มีทูตออกไปหางานเข้าสู่ประเทศ

แนวทางนี้เป็นการหารโอกาสให้นักออกแบบฯโดยส่งตัวแทนทางเศรษฐกิจเข้าไปเจรจากับประเทศต่างๆในภูมิภาคอาเซียนว่านักออกแบบฯไทยมีศักยภาพที่ดีและเหมาะสมแก่การทำงานให้ประเทศเหล่านั้นอย่างไร นักออกแบบฯไทยสามารถทำอะไรได้บ้าง ซึ่งจะช่วยนำพาโอกาสของงานออกแบบที่มีอยู่มากในภูมิภาค และยังไม่ถูกประเทศใดจับจองเข้ามาสู่มือของนักออกแบบฯไทยได้อย่างดี ดังข้อเสนอของนักออกแบบฯท่านหนึ่ง

“ผมว่านี่คือ AEC นะเราต้องเตรียมตัวรุกอะไม่ต้องเตรียมตัวรับ นักออกแบบไทยมีเยอะและดีๆเก่งๆ มีอยู่มากในตลาดใช้ทูตพาณิชย์เราเนี่ยแหละเข้าไปในประเทศต่างๆแล้วก็ดึงOpportunity ของ Target มา แล้วก็นำเสนอว่า Design Serviceของเรามีงี้ๆๆ” (พี่โฟม)

นักออกแบบฯท่านนี้ยังเล่าถึงประสบการณ์ที่เคยทำงานร่วมกับบุคคลในประเทศเพื่อนบ้านและรู้ว่านักออกแบบฯของประเทศนั้นยังมีศักยภาพที่ด้อยกว่านักออกแบบฯไทยอยู่มาก ซึ่งเป็นโอกาสที่ดีที่จะนำศักยภาพของนักออกแบบฯไทยไปจับกับความต้องการที่ยังไม่ได้รับการตอบสนองที่ดีในประเทศเหล่านั้น

“ผมมองว่าประเทศแถวๆนี้ยังเป็นเรื่องใหม่มากๆ ผมไป workshop ที่พม่าที่ลาว เค้ายังไกลมากกับเรื่องแบบนี้ designer เค้ายังอยู่ในระดับออกแบบได้เท่านั้นเอง ที่จะออกแบบได้ดียังไกล แล้วยิ่งถ้าจะออกแบบแล้วขายดีนี่ยิ่งไม่ต้องพูดถึงเลย” (พี่โฟม)

2.2.6) ส่งเสริมการออกไปทำงานในอาเซียนพร้อมผู้ประกอบการ

แนวทางนี้คือกลยุทธ์การพ่วงนักออกแบบฯไทยไปกับผู้ประกอบการหรือเจ้าของธุรกิจที่มีวิสัยทัศน์จะเข้าไปลงทุนในกลุ่มประเทศอาเซียนอยู่แล้วและให้นักออกแบบฯมองสิ่งนี้เป็นโอกาสที่สามารถเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของการลงทุนนั้น โดยท่านผู้ทรงคุณวุฒิท่านหนึ่งมองว่าเมื่อเปิดประชาคมฯแล้วนั้นจะมีการเข้ามาลงทุนของบริษัทต่างชาติมากมายในทุกภูมิภาคที่ยังเปิดกว้างอยู่ โดยวัฒนธรรมของการจ้างนักออกแบบฯของบริษัทต่างชาติมักเน้นการจ้างบุคคลที่มีประสบการณ์ในการทำงานได้ดีในภูมิภาคใกล้เคียงประเทศที่ไปลงทุนมากกว่าการจ้างนักออกแบบฯท้องถิ่นที่ด้อยศักยภาพกว่า ซึ่งท่านมองว่านักออกแบบฯไทยนั้นเป็นนักออกแบบฯที่มีศักยภาพในระดับแนวหน้าของภูมิภาคนี้และมีโอกาสได้รับการพิจารณาจากบริษัทต่างชาติมากกว่านักออกแบบฯชาติอื่น

“คุณต้อง Tag Team ไปกับพวกบริษัทต่างชาติคือฝรั่งเวลาเค้าไปต่างประเทศเนี่ยเค้าไม่จ้างคนพื้นที่หรอกเพราะเค้าก็รู้ว่าพื้นที่มันยังไม่พร้อม เค้าก็จ้างคนต่างชาติที่พร้อมกว่า ไม่ใช่จ้างไกลนะ เค้าก็จ้างแถวๆนี้แหละ ไม่ไทยก็สิงคโปร์ มีอยู่สองประเทศที่เก่งออกแบบ ขนาดสิงคโปร์ยังดึงนักออกแบบไทยไปทำงานเยอะแยะ” (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 4)

นอกจากนักออกแบบฯจะมีโอกาสในการก้าวออกไปทำงานกับบริษัทต่างขาติที่จะลงทุนในภูมิภาคอาเซียนแล้ว นักออกแบบฯท่านหนึ่งมองว่าโอกาสนี้มีในประเทศไทยอยู่ด้วยกล่าวคือบริษัทในประเทศไทยหลายบริษัทก็มีแนวโน้มในการก้าวไปลงทุนในประเทศเพื่อนบ้าน ซึ่งนักออกแบบฯไทยสามารถเข้าร่วมการทำงานไปพร้อมกับการขยายหน่วยลงทุนของบริษัทจากประเทศไทย และ

ถือเป็นโอกาสของนักออกแบบฯที่จะได้ไปคว้างานบนภูมิภาคอื่นโดยไม่จำเป็นต้องออกไปหางานด้วยตนเอง

“ถ้าเราจับDesigner เรากับโรงงานเราที่จะไปลงทุนในประเทศเพื่อนบ้านอะได้เพื่อที่จะก้าวไปด้วยกันอย่างนี้ มีโอกาสเยอะพอสมควรที่จะไปทำงานในอาเซียน เพราะ Designer ท้องถิ่นเค้าไม้น่าจะเก่งกว่าเรานะ” (พี่ปอ)

2.2.7) พัฒนาหลักสูตรให้เหมาะกับโลกของธุรกิจ

การจะพัฒนาให้นักออกแบบฯมีความรู้เกี่ยวกับกลไกทางธุรกิจนั้นท่านผู้ทรงคุณวุฒิท่านหนึ่งเสนอว่าภาคการศึกษาต้องช่วยส่งเสริมเติมความรู้ด้านนี้เข้าไปในหลักสูตรของการเรียนการสอนมากกว่าการมุ่งเน้นการฝึกทักษะในการออกแบบฯเพียงอย่างเดียว โดยไม่จำเป็นต้องเน้นความสำคัญให้เท่ากับทักษะในการออกแบบฯที่เป็นพื้นฐานงาน เพียงแต่เพิ่มมุมมองของการออกแบบฯเพื่อธุรกิจให้มากกว่าเดิม

“ภาคการศึกษาเนี่ยนะ ต้องปรับการเรียนการสอนซะใหม่ ทุกวันนี้หลักสูตรที่มีอยู่ไม่ให้ความสำคัญกับ Business ไม่ให้ความสำคัญกับ Marketing สิ่งพวกนี้มันขาดไม่ได้ถ้าคุณเป็นนักออกแบบ คุณว่าจริงไหมละ ผลิตภัณฑ์คุณต้องขายได้ผมไม่ได้บอกว่าให้คุณไปเป็น Marketing นะ แต่คุณต้องเข้าใจหลักการเชิงธุรกิจให้มากกว่านี้” (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 2)

โดยท่านยังมองว่าการเปิดประชาคมนั้นมีโอกาสของธุรกิจใหม่อีกมายมายซึ่งถ้านักออกแบบฯไทยที่มีความสามารถด้านการออกแบบฯที่ดีเป็นทุนเดิมและเพิ่มความสามารถในเชิงธุรกิจมากกว่าปัจจุบันยิ่งทำให้มีมากขึ้นกว่าเดิมจากตลาดที่เปิดกว้างขึ้นมากกว่าแค่ตลาดในประเทศไทย

“คือถ้าประเทศไทยมี Industrial Designer ที่เก่งแข็งแรงอยู่มากนะครับ และยิ่งเขามีความรู้เชิงธุรกิจนะ เปิดเสรีทางการค้าเนี่ย โอกาสเรามหาศาลเลยที่เราจะไปขยายธุรกิจ แล้วก็ทำอะไรต่ออะไรเพิ่ม” (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 2)

2.2.8) ร่วมงานกับผู้มีความสามารถในเชิงธุรกิจ

กล่าวได้ว่าความรู้เชิงธุรกิจกับนักออกแบบฯนั้นเป็นของแสลงกัน เนื่องจากวิถีชีวิตของนักออกแบบฯส่วนใหญ่เน้นในการทำงานออกแบบอยู่เบื้องหลังมากกว่าการบุกลุยไปในโลกของธุรกิจ ซึ่งการเพิ่มมุมมองเชิงธุรกิจเข้าไปในตัวนักออกแบบฯเป็นเรื่องที่สามารถทำได้ แต่นักออกแบบฯเองจะมีความต้องการเพิ่มสิ่งนั้นหรือไม่เป็นอีกเรื่องหนึ่ง โดยท่านผู้ทรงคุณวุฒิท่านหนึ่งมองว่ามีนักออกแบบฯบางกลุ่มต้องการทำงานด้านการออกแบบเพียงอย่างเดียวแต่มุมมอง

ด้านธุรกิจก็เป็นสิ่งที่ขาดไปไม่ได้ในการทำงาน แต่ยังมีแนวทางในการเสริมศักยภาพงานในการหาบุคลากรที่สามารถเข้ามาช่วยเติมเต็มสิ่งที่ขาดหายไปและร่วมทำงานไปพร้อมกันกับตลาดที่เปิดกว้างมากขึ้นอย่างสถานการณ์นี้

> *"บางคนไม่อยากทำ เป็นDesigner อยาก Design อย่างเดียว ผมก็ต้องไปหาคนที่รู้มาช่วยผม ตั้งเป็นกลุ่มเป็นนิติบุคคล เป็นบริษัท ช่วยกันดำเนินธุรกิจ แต่หน้าที่ของผมคือ Design ผม Design เสร็จเพื่อนผมที่เป็น Marketing ก็ช่วยผมเรื่อง Marketing อีกคนนึงก็เป็นหน้าที่คือไปหาลูกค้าให้ผม ซึ่งอยากจะใช้ AEC เป็นประโยชน์ก็ต้องพึ่งพวกนี้" (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 3)*

จากข้อมูลที่ได้จากการเสนอแนะจากกลุ่มนักออกแบบฯมืออาชีพและกลุ่มท่านผู้ทรงคุณวุฒิ สามารถสรุปได้ว่าแนวทางในการพัฒนานักออกแบบฯในระหว่างวิชาชีพเพื่อรองรับประชาคมฯนั้นมีประเด็นที่ต้องพัฒนาทั้งหมด 4 ประเด็น โดยทั้ง 4 ประเด็นนั้นมีแนวทางในการพัฒนาที่แตกต่างกันออกไปตามมุมมองจากประสบการณ์ในกลุ่มวิชาชีพนี้ของผู้ให้ข้อมูลหลักทั้งหมด โดยผู้วิจัยพบว่ากลุ่มตัวแทนที่จำเป็นต้องเข้ามามีบทบาทในการพัฒนาบุคคลที่ยังไม่เข้าสู่วิชาชีพนี้ประกอบไปด้วย สมาคมวิชาชีพนักออกแบบฯ ภาคการศึกษา ภาครัฐและเอกชน รวมถึงการพัฒนาที่เกิดจากตนเองก็เป็นส่วนสำคัญที่จะช่วยให้นักออกแบบฯสามารถมีศักยภาพเป็นที่ยอมรับกับกลุ่มประเทศอาเซียน โดยนอกจากการพัฒนาที่เกิดขึ้นกับตัวนักออกแบบฯแล้วนั้น จากข้อมูลยังพบว่าแนวทางการพัฒนาที่สำคัญสำหรับนักออกแบบฯนั้นไม่ได้เกิดจากการพัฒนาในทางตรงเพียงอย่างเดียว แต่การพัฒนานั้นต้องเกิดจากการพัฒนาในทางอ้อมกับองค์ประกอบที่มีส่วนสำคัญต่อวิชาชีพนี้อีกด้วย และถ้าองค์ประกอบเหล่านี้ได้รับการพัฒนาก็จะส่งผลทางอ้อมในการพัฒนานักออกแบบฯเพื่อรองรับประชาคมฯได้เช่นกัน

ส่วนที่ 6.3 แนวทางในการพัฒนาองค์ประกอบพื้นฐานที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมเพื่อรองรับประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน

จากการเก็บข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยยังพบว่ามีเงื่อนไขทางองค์ประกอบพื้นฐานอีกมากมายที่ยังเป็นอุปสรรคต่อการก้าวเข้าสู่สถานการณ์ของประชาคมฯของนักออกแบบฯไทย กล่าวคือถ้าองค์ประกอบพื้นฐานเหล่านี้ไม่ถูกพัฒนาไปพร้อมกันแล้วไม่ว่าจะพัฒนานักออกแบบฯให้มีศักยภาพมากเพียงใดก็อาจจะไม่เกิดประโยชน์ได้เลย โดยประเด็นของแนวทางในการพัฒนาองค์ประกอบพื้นฐานที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับวิชาชีพนั้น ผู้ให้ข้อมูลหลักทั้งสองกลุ่มได้ให้ข้อเสนอแนะไว้ดังนี้

1) ผู้เกี่ยวข้อควรร่วมหาสิ่งที่นักออกแบบฯขาดไปอย่างแท้จริง

แนวทางการพัฒนาในประเด็นนี้ถูกมองว่าก่อนจะเริ่มการพัฒนานักออกแบบฯเพื่อรองรับสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนนั้นผู้ที่มีบทบาทเกี่ยวข้องกับวิชาชีพนี้ ต้องร่วมกันกำหนดประเด็นปัญหาหรือสิ่งที่ยังขาดหายไปสำหรับนักออกแบบฯไทยในปัจจุบันให้ได้ประเด็นที่สำคัญอย่างแท้จริงเพื่อนำไปพัฒนานักออกแบบฯให้มีศักยภาพพอที่จะก้าวสู่การทำงานในวิชาชีพตลอดจนการทำงานในสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน ดังข้อเสนอแนะของท่านผู้ทรงคุณวุฒิท่านหนึ่งที่มองว่าในปัจจุบันกลุ่มวิชาชีพของนักออกแบบฯยังไม่มีการรวมตัวเพื่อกำหนดองค์ประกอบที่ขาดหายไป เครือข่ายที่สำคัญและสิ่งที่ยังขาดอยู่ของวงการวิชาชีพที่จะทำให้คุณภาพชีวิตของนักออกแบบฯไทยดีขึ้น โดยสิ่งเหล่านี้ต้องการกลุ่มคนที่มีบทบาทในกลุ่มวิชาชีพเข้ามาร่วมกันดูแลเพื่อให้เกิดแนวทางการพัฒนาที่ถูกต้องและเหมาะสมมากที่สุด

> *“สายวิชาชีพจะต้องมา Identify ว่าอะไรที่มัน Missingไป Connection อะไรบ้างที่มันหายไป ถ้าทำให้มันต่อเชื่อมกันได้ ต้องทำยังไง ต้องคุยกับใครบ้าง ประเด็นพวกนี้ต้องได้รับการ identify ให้ได้เร็วที่สุด ซึ่งตอนนี้ก็หวังพึ่งสมาคมนักออกแบบอุตสาหกรรม แต่ก็เท่าที่ผ่านมาสมาคมก็มีปัญหาพอสมควร ก็ไม่รู้จะ Push ได้ไกลแค่ไหน” (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 4)*

เช่นกันกับท่านผู้ทรงคุณวุฒิอีกท่านหนึ่งที่มองว่าการเริ่มต้นพัฒนานักออกแบบฯนั้นต้องเริ่มจากการร่วมกันสรุปปัญหาของกลุ่มวิชาชีพทั้งหมดจากผู้มีส่วนร่วมว่าสิ่งใดที่ยังขาดหายไปและร่วมกันกับภาครัฐหาทางแก้ไขเพิ่มความร่วมมือจากหน่วยงานอื่นที่พร้อมช่วยเหลือและกำหนดเป็นนโยบายสำหรับพัฒนานักออกแบบฯ ซึ่งท่านมองว่าการกำหนดนโยบายออกมาอย่างชัดเจนนี้จะช่วยทำให้นักออกแบบฯไทยสามารถทำงานกับประเทศในกลุ่มอาเซียนตลอดจนนานาชาติได้ง่ายมากยิ่งขึ้น

> *“Identify สุขภาพของวงการออกแบบของบ้านเราก่อน ว่ามันขาดอะไรไปบ้าง เสร็จแล้วค่อยมาคุยกันร่วมกับภาครัฐ ว่าไอ้เนี่ยขาดไป จะทำยังไง ดึงใครมาช่วย หรือ หาสิ่งจูงใจอะไรมาช่วยมาเสริมกันเข้าไปอีก ต้องมาคุยกัน เสร็จแล้วออกมาเป็น Design Policy ซึ่งมันจะช่วยให้เราทำงานกับโลกได้ดียิ่งขึ้นหรือ AEC ในกรณีนี้” (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 3)*

ทางฝั่งของนักออกแบบฯนั้นมีความเห็นตรงกันว่าในปัจจุบันมีกิจกรรมเพื่อการพัฒนาสำหรับนักออกแบบฯอยู่มากมาย แต่ในหลายครั้งตัวแทนในการถ่ายทอดมุ่งถ่ายทอดในสิ่งที่ตัวแทนมีความสามารถโดยไม่สนใจว่าสิ่งที่นักออกแบบฯต้องการแท้จริงคืออะไร และเมื่อผ่านกิจกรรมเหล่านั้นไปนักออกแบบฯเองกลับไม่ได้ถูกพัฒนาในเนื้อหาที่ตรงประเด็น ดังนั้นการพัฒนาที่ดีควร

เริ่มจากการร่วมกันสรุปประเด็นในการพัฒนาจากความต้องการที่ขาดหายไปของนักออกแบบฯที่แท้จริง

“ผมเห็นเวลาไปอบรม แต่ละคนก็ให้ความรู้ที่ตัวเองมี เคยถามเค้าสักนิดไหมว่าเขาต้องการอะไร กลายเป็นยัดเหยียดให้ อย่างน้อยก็ควรมีเป้าหมายที่ชัดเจนว่าจะทำอะไร เพื่ออะไร ไปถึงเป้าหมายอะไร ทั้งหมดไม่ได้เกิดจากการอบรมครั้งเดียว แต่อาจต่อเนื่อง 3-4 ปี วันแรกคุณอาจสร้างความเข้าใจก่อนให้ความรู้ในขั้นตอนต่อมา ปัจจุบันคุณให้ความรู้กับคนที่ไม่เข้าใจสุดท้ายก็ได้คนที่ไม่เข้าใจ ต้องคุยกันก่อนว่าเขาขาดอะไร จริงไหม” (พี่ไม้)

การแก้ไขปัญหาที่ดีเกิดจากการแก้ปัญหาต้นเหตุ ดังนั้นการพัฒนานักออกแบบฯให้เหมาะสมกับสถานการณ์ของประชาคมนั้นจำเป็นต้องอาศัยการรวมตัวของผู้ที่มีบทบาทสำคัญ มีประสบการณ์ในกลุ่มวิชาชีพ ร่วมกันกำหนดแผนการพัฒนาอย่างจริงจังซึ่งปัจจุบันนี้ยังขาดการเริ่มต้นนี้อยู่

2) สนับสนุนให้ผู้ประกอบการไทยใช้นักออกแบบฯไทย

ประเด็นในการพัฒนาส่วนนี้คือการสนับสนุนให้นักออกแบบฯไทยมีคุณค่าต่อผู้ประกอบการหรือผู้ว่าจ้างในสังคมไทยอย่างแท้จริง กล่าวคือถ้านักออกแบบฯไทยนั้นไม่ได้รับการยอมรับจากผู้ว่าจ้างในประเทศ ก็ยากที่จะได้รับการยอมรับจากในระดับนานาชาติ โดยแนวทางนี้มุ่งประเด็นในการส่งเสริมเจตคติใหม่ให้กับผู้ประกอบการไทยให้เห็นถึงศักยภาพของนักออกแบบฯไทยที่มีความสามารถทัดเทียมในระดับนานาชาติเนื่องจากปัจจุบันผู้ประกอบการไทยบางรายให้ความสำคัญกับการจ้างนักออกแบบฯต่างประเทศมากกว่านักออกแบบฯไทยด้วยค่านิยมบางอย่าง เช่นนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่มีประสบการณ์กับปัญหานี้จากการเห็นผู้ประกอบการไทยเจ้าหนึ่งจ้างนักออกแบบฯจากต่างประเทศทำงานออกแบบให้กับองค์กรของตนเองเพียงเพื่อต้องการชื่อเสียงของนักออกแบบฯท่านนั้นมาเป็นกลยุทธ์ทางการตลาดในการสร้างชื่อเสียงให้กับบริษัทจากการโฆษนา ซึ่งนักออกแบบฯไทยแม้มีศักยภาพ ความสามารถไม่ต่างกับนักออกแบบฯต่างประเทศแต่ด้วยชื่อเสียงแล้วนั้นทำให้ไม่ถูกเลือกใช้งาน ฉะนั้นต้องมีตัวแทนในการทำความเข้าใจกับผู้ประกอบการไทยให้มองเห็นถึงความสามารถของนักออกแบบฯไทยมากกว่าปัจจุบัน

“เรื่องคุณภาพเนี่ยถือว่าไม่กลัว คำถามคือถ้าเราEducate ภาคอุตสาหกรรมให้เข้าใจอย่างเมื่อก่อน มีบริษัทนึงใช้บริษัทเมืองนอกทำสุขภัณฑ์ชิ้นนึง มันก็เป็นMarketing Strategy เขาอะ เขาทำมาไม่หวังขายอะ มันแพง ขายไม่ได้ แต่อุตส่าห์ลงทุนทำไปโฆษณาอย่างงี้เราก็จบละ เราไปสู้อะไรเขาไม่ได้ มีคนยอมจ่ายตังค์แพง ๆ ลงทุนสูง ๆเพียงเพราะโฆษณา” (พี่ไผ่)

โดยนักออกแบบฯท่านนี้ยังเล่าถึงประสบการณ์ของตนเองที่เคยทำงานกับผู้ประกอบการไทยรายใหญ่รายหนึ่งซึ่งในการทำงานครั้งนั้นสามารถทำให้ผู้ประกอบการรายนี้ประทับใจใน

ศักยภาพของนักออกแบบฯไทยได้ แต่ถ้าเป็นงานที่ต้องใช้การโฆษนาเพื่อสร้างชื่อเสียงนั้นนักออกแบบฯไทยก็ยังไม่ได้รับโอกาสในการทำงานอยู่ดี ดังนั้นเจตคติของผู้ประกอบการเป็นเรื่องที่สำคัญที่ต้องทำความเข้าใจกับศักยภาพของนักออกแบบฯใหม่และควรให้ความสำคัญกับคุณภาพของงานมากกว่าชื่อเสียง อีกทั้งควรให้การสนับสนุนนักออกแบบฯไทยได้รับงานที่มีคุณภาพบ้าง

"อย่างตอนเราทำงานให้เจ้าหนึ่ง พอทำงานเสร็จบอกโห...อาจารย์ พวก อาจารย์ไปอยู่ไหนมา พวกผมน่าจะเจอ อาจารย์ก่อนนะ ผมก็ถามกลับไป เจอก่อนแล้วยังไง จะให้ผมทำไหม ผมก็ถามว่าจากเมืองนอกเท่าไหร่ จ้าง2ล้านเหรียญ ผมคิดล้านเหรียญให้ผมทำไหม โห ...อาจารย์ตอนมันลงหนังสือพิมพ์มันดูไม่ดี บริษัทจ้างอาจารย์ไทย Re Branding ผมบอกว่าถ้ามาแข่งกันเรื่องนี้ให้ตายห่ายังไงก็แข่งกันไม่ได้เพราะเป็นเรื่องของทัศนคติ" (พี่ไผ่)

3) สร้างความเข้าในเกี่ยวกับวิชาชีพที่แท้จริงต่อผู้ประกอบการ

ในปัจจุบันปัญหาหนึ่งที่ทำให้ศักยภาพของนักออกแบบฯไทยไม่ถูกพัฒนาคือความเข้าใจที่ไม่ถูกต้องกับศักยภาพของวิชาชีพนี้ โดยผู้ประกอบการหรือคนไทยส่วนมากมักมองว่านักออกแบบฯมีคุณค่าเพียงการทำงานให้สวยเนื่องจากเป็นวิชาชีพที่เข้าใจเกี่ยวกับมุมมองทางศิลปะมากกว่าวิชาชีพอื่น ซึ่งเป็นเรื่องที่ถูกต้องแต่ไม่ใช่ทั้งหมด เพราะนักออกแบบฯมีศักยภาพตั้งแต่การคิดริเริ่มว่าผลิตภัณฑ์ใดควรจะเกิดขึ้นมาบนโลกด้วยเหตุผลอะไรเพื่อพัฒนาชีวิตมนุษย์ให้ดีขึ้น รวมถึงการคิดเพื่อการผลิตในระบบอุตสาหกรรม ซึ่งเมื่อเกิดความเข้าใจที่ไม่ถูกต้องจึงทำให้งานไม่เหมาะสมกับศักยภาพที่มี และเป็นผลทำให้ศักยภาพของนักออกแบบฯอยู่หยุดนิ่งไม่ได้รับการพัฒนาซึ่งการจะพัฒนาทักษะศักยภาพให้นักออกแบบฯมีความสามารถเข้าไปแข้งขันในสถานการณ์ในอนาคตได้นั้น ต้องเริ่มจากการสร้างความเข้าใจที่แท้จริงของวิชาชีพให้กับผู้ประกอบการเสียก่อน เช่นนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่อธิบายถึงประสบการณ์การทำงานกับผู้ประกอบการไทยในหลายปีที่ผ่านมาว่า ผู้ประกอบการไทยยังไม่เข้าใจถึงกระบวนการการออกแบบทั้งหมดของวิชาชีพนี้ และชอบมองว่านักออกแบบฯมีหน้าที่เพียงแค่ทำรูปลักษณ์ภายนอกของผลิตภัณฑ์ให้สวยงามซึ่งเป็นในช่วงปลายของการพัฒนาผลิตภัณฑ์แล้ว โดยนักออกแบบฯควรมีส่วนร่วมกับการพัฒนาผลิตภัณฑ์ตั้งแต่เริ่มต้นเนื่องจากเป็นวิชาชีพที่รู้ถึงความต้องการของมนุษย์ได้ดีและรู้ว่าควรมีผลิตภัณฑ์อะไรตอบสนองมนุษย์ในสังคม

"ความเข้าใจในเรื่องกระบวนการ ภาคอุตสาหกรรมชอบมองเราเป็น Stylist ไง พอคิดอะไรมาเยอะแยะ เฮ้ยเสร็จมันไม่สวยว่ะเดี๋ยวเรียก Designer มา พอเรามาเห็นไอห่ามันไม่ควรมีProduct นี้มาตั้งแต่ตนเลย ใช่ป่ะเราจะเจอปัญหาอย่างนี้ ฉะนั้นภาคอุตสาหกรรมควรเริ่มเข้าใจการพัฒนาสินค้า มันเริ่มมาจากไหน มันเริ่มมาจากความเข้าใจลูกค้า" (พี่ไผ่)

เช่นกันกับผู้ทรงคุณวุฒิอีกท่านหนึ่งที่มองว่าในประเทศไทยผู้ประกอบการยังใช้การออกแบบไปในเชิงของการพัฒนาผลิตภัณฑ์จากแนวคิดที่มีอยู่แล้วในปัจจุบันมากกว่าการเริ่มต้นคิดตั้งแต่ความต้องการของมนุษย์ที่ยังไม่มีผลิตภัณฑ์ใดสามารถตอบสนองได้

> *"ดูบ้านเรานะในปัจจุบันมีบริษัทที่ใช้ Design คือมันนับนิ้วได้ ที่สำคัญผมว่าเค้าเองก็ไม่ได้เข้าใจศักยภาพที่เต็มที่ของการออกแบบ ตัวอย่างเช่น อย่างสมมุติ อย่างพวกอุตสาหกรรม Furniture ก็ใช้งาน Design ที่ผมเรียกแทบจะบอกว่าใช้ Design ก็จริงแต่ออกแนวลักษณะงานที่กึ่งจะเป็น Copy and Development มากกว่า" (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 5)*

นอกจากนี้นักออกแบบฯอีกท่านหนึ่งมองว่าการทำงานออกแบบฯแบบเต็มกระบวนการหรือ การทำ R&D (Research & Development) นั้นเป็นเรื่องที่ต้องใช้งบประมานสูงและใช้เวลานานในการลองผิดลองถูกซึ่งผู้ประกอบการบางรายในประเทศไทยอาจไม่มีงบประมานพอจะทำงานออกแบบได้ทั้งหมดทุกขั้นตอนตามศักยภาพที่นักออกแบบฯมี ซึ่งภาครัฐควรให้โอกาสนักออกแบบฯและผู้ประกอบการที่มีความสนใจในการทำงานแนวนี้ร่วมมือกันและสนับสนุนงบประมานบางส่วนเพื่อให้กระบวนการนี้เกิดขึ้นได้ โดยนักออกแบบฯเองก็ได้พัฒนาศักยภาพของตนเอง และผู้ประกอบการก็สามารถเข้าใจถึงศักยภาพของนักออกแบบฯไทยอย่างแท้จริง และสามารถทำให้เกิดการว่าจ้างงานกันต่อไปในอนาคตภายหน้า

> *"คือ R&D มันมีอยู่ทุกมหาลัยแต่มันไม่มีเงิน Join ระหว่าง R&D เจอโรงงานผู้ประกอบการ เพื่อทำอะไรซักอย่าง ผู้ประกอบการเนี่ยใครจะไป Start ของที่ไม่เคยทำ เงินก็มีแค่เท่าที่ต้องใช้ ไม่พอทำใหญ่ขนาดนั้น ธุรกิจมันเป็นแบบนั้น ในอีกฐานนึงคือมหาลัย ก็มีคนที่มีความรู้แต่ ไม่มีตังค์จะทำ เพราะฉะนั้นอาจจะเริ่มที่การที่ภาครัฐให้โอกาสเค้ามาเจอกันแล้วสนับสนุนเงินทุนบางส่วน" (พี่ปอ)*

การสร้างความเข้าใจให้ผู้ประกอบการไทยได้เห็นศักยภาพที่แท้จริงของนักออกแบบฯนั้นเป็นแนวทางที่ทำให้นักออกแบบฯได้ฝึกทักษะในการทำงานอย่างเต็มศักยภาพ ซึ่งเหมือนสนามฝึกซ้อมความสามารถให้กับนักออกแบบฯไทยก่อนก้าวเข้าไปสู่การทำงานที่รออยู่ในตลาดอาเซียนและนานาชาติที่งานมักจะเข้ามาในรูปแบบการพัฒนาผลิตภัณฑ์เต็มรูปแบบ ซึ่งถ้านักออกแบบฯไทยไม่เคยทำงานด้านนี้เลยก็เปรียบเสมือนมีดที่ไม่ถูกลับให้คม และไม่สามารถก้าวไปทำงานในระดับนานาชาติได้

4) พัฒนาสังคมไทยให้เข้าใจความสำคัญของวิชาชีพ

แนวทางนี้คือการพัฒนาในระดับมหภาคเกี่ยวกับบริบทของสังคมไทยที่ยังห่างไกลกับวิชาชีพของนักออกแบบฯ สังคมไทยในวงกว้างยังไม่เห็นถึงความสำคัญของการออกแบบฯที่

สามารถทำประโยชน์ในเชิงธุรกิจของประเทศชาติได้ เนื่องจากลักษณะวิถีชีวิตของคนไทยนั้นยังเป็นวิถีชีวิตที่เน้นผลิตภัณฑ์จากราคาและการใช้งานเป็นหลัก ซึ่งผู้ประกอบการและผู้จำหน่ายก็จำเป็นต้องมีการแข่งขันกันที่การทำสินค้าให้มีราคาถูกตามความต้องการนั้นเช่นกัน จึงทำให้บทบาทของนักออกแบบฯถูกลดตามไปกับวิถีชีวิตในบริบทนี้ซึ่งทำให้นักออกแบบฯไม่สามารถฝึกฝนพัฒนาตนเองจากการทำงานได้อย่างเต็มที่ ดังที่ท่านผู้ทรงคุณวุฒิท่านหนึ่งได้กล่าวไว้

“ถือว่าในแง่ขอ Designer เนี่ยเรามาไกลมากนะครับ แต่สังคมยังไม่ได้ให้ความสำคัญของ Design Value เค้ายังไม่เห็นว่า Design ทำให้ของมีมูลค่ามากขึ้นได้ เค้ายังหลงใหลกับการทำของให้ถูก แข่งกันที่ราคา คนซื้อก็ซื้อด้วยราคาที่ถูกไม่ได้มองว่า Design ดี พอเจอ Design ดีๆราคาสูงกว่าก็ไม่ซื้อ เหมือนชีวิตเขายังไม่ต้องการ Design”(ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 3)

โดยความเข้าใจที่ถูกต้องต่อวิชาชีพนี้ถูกมองว่าแม้แต่หน่วยงานใหญ่ในระดับภาครัฐยังมีความไม่เข้าใจในความสำคัญของมูลค่าที่เกิดจากการออกแบบฯที่ส่งผลต่อเศรษฐกิจของประเทศ ซึ่งท่านมองว่าถ้าจะสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับความสำคัญของงานออกแบบฯให้กับสังคมเข้าใจนั้นต้องผลักดันให้เกิดเป็นวาระแห่งชาติในการใช้การออกแบบนำพาเศรษฐกิจหารายได้เข้าสู่ประเทศ

“ความเข้าใจในเรื่อง Design ความยอมรับในเรื่องของ Design ซึ่งต้องยอมรับในหน่วยงานเราเอง ก็ยังไม่ค่อยเข้าใจความสำคัญตรงนี้ แม้กระทั่งระดับรัฐบาลก็ยังไม่เข้าใจเท่าไหร่ มันต้องเป็นวาระแห่งประเทศ ต้องให้เรื่องของ Creative Economy เนี่ยต้องจับให้ได้” (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 3)

ซึ่งนโยบายในการใช้การออกแบบนำพาเศรษฐกิจหารายได้เข้าสู่ประเทศ จะทำให้ประเทศไทยสามารถนำพารายได้เข้าสู่ประเทศด้วยความคิดสร้างสรรค์ และไม่จำเป็นต้องนำเข้ารายได้จากการขายสินค้าเหมือนในอดีต และสามารถเป็นที่สนใจจากประเทศรอบข้างในอาเซียนว่าประเทศไทยมีความสามารถในการออกแบบ

“Design เป็นสิ่งที่ทำให้คุณภาพชีวิตดีขึ้น Quality of Life ถูกต้องไหมครับ ก็เหมือนกันนะครับ ต้องพยายามส่งเสริมเรื่องของ Creative Economy เนี่ยนะครับ ที่บอกว่าเออขายความคิดเนี่ย มันต้องเริ่มจากตรงนี้ไงครับ เรื่องของสิ่งแวดล้อมของเราก่อนทำให้คนมีความคิดว่ามันเป็นประโยชน์ ไม่อย่างนั้นเราก็ได้แต่ขายของ ไม่ได้ขายความคิด” (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 3)

โดยท่านผู้ทรงคุณวุฒิท่านนี้ได้ยกตัวอย่างประเทศในอาเซียนที่ประกาศให้การออกแบบเป็นวาระแห่งชาติที่ต้องให้ความสำคัญซึ่งรัฐบาลของประเทศนั้นได้เริ่มจากการปรับเปลี่ยนบริบทของประเทศเพื่อให้เอื้อต่อการมีความคิดสร้างสรรค์ของคนและให้คนในประเทศได้เห็นถึงความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ว่ามีประโยชน์อย่างไร เช่นการสร้างสถาปัตยกรรม และสิ่งก่อสร้างที่ให้ความสำคัญกับการออกแบบอย่างแท้จริง

“ก็มีบางตัวอย่าง อย่างเช่นมาเลเซียเนี่ย ผู้นำตอนนั้น มหาเตี่ยมั้งเค้ามี Vision สูงมาก เค้าบอกว่า มาเลเซียต้องเป็นผู้นำทางด้านนี้ด้าน Creative ทางด้าน Design เค้าก็เลยสร้างไอ้พวก สถาปัตยกรรมต่างๆ ผังเมือง ให้มันคำนึงถึงDesign สิ่งแวดล้อมมันต้องเอื้ออำนวยต่อ Creative Activity” (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 3)

โดยท่านผู้ทรงคุณวุฒิอีกท่านหนึ่งได้ให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมว่าถ้าประเทศไทยต้องการผลักดันให้การออกแบบฯเป็นวาระที่จะนำพาเศรษฐกิจของชาติได้นั้นรัฐต้องสร้างนโยบายต่างๆ เกี่ยวกับการออกแบบเพื่อกระตุ้นให้ปะเทศมีศักยภาพด้านนี้เนื่องจากคนในประเทศไทยยังไม่มีความเข้าใจในเรื่องของการออกแบบเป็นพื้นฐานเหมือนชาติอื่นๆที่ได้รับการยอมรับทางด้านการออกแบบมาแล้วในอดีต

“ในระยะเวลาอันสั้นจำเป็นต้องSpeed Upนะผมว่า Design Policy มันเหมาะกับประเทศที่ต้องการเร่งอย่างเรา อย่างอเมกาเค้าไม่มีเพราะมันแทบจะเป็น DNA ของเค้าอยู่แล้ว อิตาลีญี่ปุ่น ก็ไม่มี มันอยู่ในเนื้อเค้าอยู่แล้ว เค้าเป็นคนที่ชอบ Innovate อะไรพวกนี้ มันไม่ต้องไปเร่งอะไร ถ้าเราจะเร่งต้องมี Design Policy” (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 4)

โดยท่านได้ยกตัวอย่างความสำเร็จของนโยบายที่มุ่งเน้นให้ความสำคัญกับงานออกแบบฯ เพื่อนำพารายได้ทางเศรษฐกิจเข้าสู่ประเทศ ของประเทศหนึ่งที่ในนโยบายสนับสนุนให้การสร้างผลิตภัณฑ์ทำให้เกิดการใช้งานนักออกแบบฯในประเทศนั้นและสนับสนุนจูงใจให้คนในประเทศประกอบวิชาชีพนักออกแบบฯ ซึ่งทำให้การออกแบบฯเป็นส่วนหนึ่งในบริบทของประเทศ และทำให้ประเทศนั้นประสบความสำเร็จจากนโยบายนี้

“แต่ประเทศที่ต้องการเร่ง อย่างเกาหลี เกาหลีนี่คือรัฐบาลจ่ายให้ SAMSUNG มันตั้งเท่าไหร่แล้วทุกวันนี้ ถ้าคุณมี Designer อยู่ในบริษัทรัฐช่วยออกเงินเดือนให้ ลดภาษี คุณเป็น ID ลดภาษี รัฐมันต้องเป็นอย่างนั้น ไม่งั้น SAMSUNG ก็ไม่โต ไม่งั้นเกาหลีไม่โตเร็วขนาดนี้ เพราะรัฐมี Policy” (ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 4)

การพัฒนาสังคมไทยให้เข้าใจความสำคัญของวิชาชีพนักออกแบบฯนั้นเป็นเรื่องที่ต้องแก้ไข เพื่อให้บริบทในประเทศเห็นความสำคัญกับวิชาชีพนี้ เห็นมูลค่าที่เกิดขึ้นจากการออกแบบฯ ซึ่งส่วนหนึ่งจะทำให้นักออกแบบฯไทยได้มีโอกาสทำงานมากขึ้นและได้พัฒนาศักยภาพของตนเองไปในคราเดียวกัน และอีกส่วนหนึ่งคือการสร้างภาพลักษณ์ให้กลุ่มประเทศอาเซียนรวมถึงนานาชาติมีความเข้าใจว่าประเทศไทยมีศักยภาพและให้ความสำคัญกับการออกแบบฯ และสามารถใช้ความคิดสร้างสรรค์จากการออกแบบฯเป็นช่องทางทางเศรษฐกิจสำหรับประเทศอื่นที่มีความสนใจใช้บริการนักออกแบบฯไทย ซึ่งแนวทางการพัฒนาส่วนนี้ แม้เป็นเรื่องถูกมองว่าเป็นสิ่งที่ต้องแก้ไขเพราะเป็นพื้นฐานที่สำคัญที่ทำให้วิชาชีพนี้ถูกพัฒนาและได้รับการยอมรับจากทั้งในและนอกประเทศ แต่การพัฒนาในระดับมหภาคถือเป็นเรื่องใหญ่และมีความซับซ้อนในระบบการเมือง วัฒนธรรมและเศรษฐกิจของประเทศอย่างมากจึงต้องอาศัยการทบทวนและการคิดอย่างรอบคอบในการสร้างนโยบายเหล่านี้ขึ้นมา

ในการช่วงเวลาแห่งการเปิดประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนนั้นเป็นสถานการณ์ที่ก่อให้เกิดความตื่นตัวทางเศรษฐกิจของประเทศในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ซึ่งประเทศในกลุ่มอาเซียนทั้งหมดต่างก็ให้ความสำคัญกับสถานการณ์นี้เพื่อให้ประเทศของตนได้ผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจจากโอกาสที่เพิ่มมากขึ้นของการรวมตัว โดยสิ่งสำคัญสิ่งที่เป็นหัวใจของการประสบความสำเร็จนั้นคือการพัฒนาบุคลากรในประเทศให้มีศักยภาพเพื่อเป็นกลไกในการขับเคลื่อนประเทศให้ก้าวทันสถานการณ์นี้ ประเทศไทยเองก็เป็นประเทศในระดับแนวหน้าของภูมิภาคและมีนโยบายต้องการเป็นศูนย์การทางเศรษฐกิจของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนดังนั้นจึงต้องมีการพัฒนาบุคลากรทุกวิชาชีพเพื่อให้มีศักยภาพพร้อมกับโอกาสของงานที่จะเพิ่มมากขึ้นและสัมพันธ์กับรายได้ทางเศรษฐกิจที่จะเข้ามาสู่ประเทศ โดยนักออกแบบฯไทยเป็นกลไกหนึ่งที่มีผลต่อการขับเคลื่อนของเศรษฐกิจทั้งจากการพัฒนาสินค้าเพื่อส่งออกให้มีคุณภาพ การรับบริการการออกแบบฯงานที่จะเข้ามา รวมถึงการก้าวเข้าไปทำงานในกลุ่มประเทศอาเซียนเพื่อสร้างรายได้กลับสู่ประเทศไทยดังนั้นก่อนจะก้าวเข้าสู่การทำงานในสถานการณ์ที่มีระดับของความซับซ้อนมากกว่าการทำงานในประเทศนักออกแบบฯไทยควรได้รับการแนะนำพัฒนาบางสิ่งบางอย่างเพื่อให้มีศักยภาพเพียงพอกับสถานการณ์นี้ โดยการพัฒนานักออกแบบฯนั้นหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรให้ความร่วมมือ โดยต้องเริ่มตั้งแต่การพัฒนานักออกแบบฯก่อนเข้าสู่วิชาชีพเพื่อเป็นพื้นฐานที่ดีให้กับเด็กที่กำลังจะก้าวเข้าสู่การทำงานในกลุ่มวิชาชีพเพื่อให้มีศักยภาพในการทำงานในยุคของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนที่มีการแข่งขันกันสูงขึ้น และให้เริ่มมีความตระหนักเห็นความสำคัญรวมถึงโอกาสที่รอนักออกแบบฯอยู่ในอนาคตเพื่อเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศในภายภาคหน้า นอกจากนี้สำหรับนักออกแบบฯที่เข้าสู่การทำงานในวิชาชีพแล้วยิ่งเป็นกลุ่มบุคคลที่มีความสำคัญต่อสถานการณ์ที่จะเกิดขึ้นอันใกล้เนื่องจากเป็นบุคคลที่พร้อมต่อการก้าวไปรับโอกาสได้ทันทีเมื่อเปิดประชาคม ดังนั้นนักออกแบบฯควรได้รับการพัฒนาอย่างเร่งด่วนเพื่อให้มีศักยภาพที่เหมาะสมกับความต้องการจากตลาดอาเซียน นอกจากนี้ยังพบว่าแม้การพัฒนานักออกแบบฯนั้นเป็นเรื่องที่สำคัญ แต่อีกส่วนหนึ่งที่ควรได้รับการ

พัฒนาไปพร้อมกันคือองค์ประกอบพื้นฐานที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับวิชาชีพที่มีผลต่อการพัฒนานักออกแบบฯ โดยผู้ที่เกี่ยวข้องและมีบทบาทสำคัญในวิชาชีพควรร่วมกันค้นหาศักยภาพที่ยังขาดไปอย่างแท้จริงเพื่อให้นักออกแบบฯถูกพัฒนาไปในทิศทางที่ถูกต้องตลอดจนหาตัวแทนร่วมสนับสนุนสิ่งที่ขาดหายไป นอกจากนี้ควรสนับสนุนให้ผู้ประกอบการไทยใช้นักออกแบบฯไทยรวมถึงสร้างความเข้าในเกี่ยวกับวิชาชีพที่แท้จริงต่อผู้ประกอบการ เพื่อให้นักออกแบบฯไทยได้รับการยอมรับในระดับประเทศก่อนจะก้าวเข้าสู่การทำงานในระดับนานาชาติ อีกทั้งควรพัฒนาสังคมไทยให้เข้าใจความสำคัญของวิชาชีพเพื่อให้นักออกแบบฯได้ทำงานเต็มศักยภาพตามที่วิชาชีพทำได้

จะเห็นได้ว่าการพัฒนาจำเป็นต้องพัฒนาทั้งภายในตัวตนของนักออกแบบฯรวมถึงบริบทแวดล้อมให้สนับสนุนนักออกแบบฯด้วยเช่นกัน โดยถ้านักออกแบบฯได้รับการพัฒนามาอย่างดีแล้วแต่ขาดการให้โอกาส การสนับสนุนจากบริบทของประเทศนักออกแบบฯก็ไม่สามารถแสดงศักยภาพของตนเองได้อย่างเต็มที่ และการก้าวสู่การเป็นนักออกแบบฯในสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนก็ดูจะเป็นเรื่องที่ไกลออกไป ฉะนั้นทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องตั้งแต่ตัวนักออกแบบฯ ครอบครัว ภาคการศึกษา สมาคมวิชาชีพ หน่วยงานรัฐและเอกชน ควรร่วมกันให้ความสำคัญและร่วมมือกันพัฒนานักออกแบบฯและองค์ประกอบต่างๆให้เหมาะสมกับสถานการณ์ที่กำลังจะเปลี่ยนแปลงไป

บทที่ 5
สรุปและอภิปรายผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องกระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ: กรณีศึกษานักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพเพื่อรองรับประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน มีวัตถุประสงค์ในการศึกษากระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพที่นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมได้รับทั้งก่อนเข้าสู่วิชาชีพ ระหว่างอยู่ในวิชาชีพ และ ระยะมั่นคงทางวิชาชีพเพื่อให้เกิดความเข้าใจว่านักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพ ได้ผ่านกระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพมาอย่างไรจนสามารถก้าวเข้าสู่การทำงานเป็นนักออกแบบฯที่มีความเป็นมืออาชีพโดย โดยเน้นการศึกษาเกี่ยวกับ ตัวแทน เนื้อหาและกลวิธีในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ ทั้งในมุมมองที่นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมได้รับการถ่ายทอดมาในอดีตจนถึงปัจจุบัน และทำการศึกษาเกี่ยวกับเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมว่ามีลักษณะและเงื่อนไขอย่างไร รวมถึงเงื่อนไขที่เกี่ยวข้องกับการมีเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม และทำการศึกษาต่อเนื่องไปถึงการค้นหาแนวทางในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพสำหรับพัฒนานักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม เพื่อเตรียมความพร้อมในการรองรับกับสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนที่จะเกิดขึ้นในปี พ.ศ. 2558 และในการวิจัยนี้ใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ในการศึกษากระบวนการที่มีความซับซ้อนและเป็นขั้นตอนที่มีรายละเอียด ดังนั้นผู้วิจัยจึงเลือกใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพโดยใช้วิธีการศึกษาเฉพาะกรณี (Case Study) และใช้การเลือกกรณีศึกษาแบบ Instrumental Cases เป็นวิธีการในการดำเนินการวิจัยครั้งนี้เนื่องจากเป็นการเลือกกรณีศึกษาที่เป็นตัวแทนของของกลุ่มวิชาชีพเพื่อใช้เป็นเครื่องมือสนับสนุนข้อสรุปในการตอบวัตถุประสงค์ของงานวิจัยได้ครบทุกข้ออย่างละเอียดลึกซึ้ง โดยไม่ได้มุ่งเปิดเผยรายละเอียดของกรณีใดกรณีหนึ่งเป็นสำคัญ

ผู้ให้ข้อมูลหลักในการวิจัย

โดยกรณีศึกษาในการวิจัยครั้งนี้เป็นการเลือกกรณีศึกษาแบบเจาะจง (Purposive Sampling)โดยกรณีศึกษาเป็นนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพที่มีประสบการณ์ทำงานจริงที่สามารถเป็น Information–Rich Case หรือกรณีศึกษาที่สามารถตอบวัตถุประสงค์การวิจัยอย่างละเอียด ครบถ้วนและสมบูรณ์ที่สุดในทุกช่วงระยะของการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ โดยผู้วิจัยได้แบ่งการเลือกกรณีศึกษา 3 กลุ่มคือ

ผู้ให้ข้อมูลหลักกลุ่มที่ 1 คือ นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพ ผู้ที่มีคุณสมบัติหลักคือ เคยได้รับรางวัลเกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมระดับชาติหรือนานาชาติ จากสมาคม องค์กร ของภาครัฐหรือเอกชนโดยมีประสบการณ์การทำงานด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมาไม่ต่ำกว่า 10 ปีปัจจุบันยังประกอบวิชาชีพนักออกแบบ

ผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมและสำเร็จการศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมในระดับอุดมศึกษามาโดยตรง อีกทั้งมีบทบาทเป็นตัวแทนในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม

ผู้ให้ข้อมูลหลักกลุ่มที่ 2 คือ นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมที่มีคุณสมบัติหลักคือเป็นนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมที่ประกอบวิชาชีพด้านออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมไม่เกินกว่า 2 ปี และปัจจุบันยังประกอบวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมและสำเร็จการศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมในระดับอุดมศึกษามาโดยตรง

ผู้ให้ข้อมูลหลักกลุ่มที่ 3 คือ กลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิจากสถาบันการศึกษา เศรษฐกิจ และการเมือง เพื่อการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับการค้นหาแนวทางในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพสำหรับพัฒนานักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมเพื่อเตรียมความพร้อมในการรองรับกับสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน ซึ่งปัจจุบันเป็นผู้ทรงคุณวุฒิจากสถาบันการศึกษา เศรษฐกิจ การเมืองที่มีบทบาทเกี่ยวข้องกับบริบทของวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม

โดยในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยทำการเลือกกรณีศึกษาแบบเจาะจง(Purposive Sampling) เพื่อให้ได้กรณีศึกษาที่มีคุณลักษณะตรงตามที่กำหนดไว้โดยพิจารณาจากฐานข้อมูลประวัติของกรณีศึกษา ทั้งจากเอกสารเกี่ยวกับประวัติของกลุ่มผู้ให้ข้อมูล และจากการแนะนำของบุคคลในกลุ่มวิชาชีพ โดยทำการศึกษากับนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพ (กลุ่มแรก) ทั้งสิ้น9ราย นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม (กลุ่มที่สอง) ทั้งสิ้น4รายและ ผู้ทรงคุณวุฒิ (กลุ่มที่3) 5 ราย

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลสามารถแบ่งช่วงเวลาของการนำเสนอที่สำคัญ ๆได้ทั้งหมด 3 ส่วนตามวัตถุประสงค์ในการศึกษา คือ ส่วนที่ 1 กระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ โดยแบ่งเป็น 3 ช่วงเวลาคือ เรื่องราวก่อนเข้าสู่สายวิชาชีพเรื่องราวระหว่างการทำงานในสายวิชาชีพ และ เรื่องราวในระยะมั่นคงเชิงวิชาชีพ ส่วนที่ 2 เอกลักษณ์เชิงวิชาชีพ และส่วนที่ 3 คือ แนวทางในการพัฒนานักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมเพื่อรองรับประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน โดยการอภิปรายผลจะเป็นการเทียบเคียงผลการศึกษากับองค์ความรู้ที่เคยทำการศึกษามาแล้วทั้งแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้เห็นถึงองค์ความรู้ที่สามารถเทียบเคียงได้และข้อค้นพบที่ปรากฏขึ้นที่ไม่สามารถอธิบายได้ตามแนวคิดทฤษฎีเท่านั้นเนื่องจากการศึกษาในครั้งนี้เป็นการศึกษาในวิชาชีพที่มีความต่างทางด้านบริบทจากการศึกษาที่เคยมีมาตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบันโดยสามารถนำเสนอรายละเอียดได้ดังนี้

ส่วนที่ 1 กระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ

จากการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับกระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมพบว่าผลของการศึกษาในครั้งนี้ กระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพสามารถแบ่งออกได้ 3 ช่วง คือ เรื่องราวก่อนเข้าสู่วิชาชีพ เรื่องราวระหว่างวิชาชีพ และช่วงมั่นคงเชิงวิชาชีพ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1.1 เรื่องราวก่อนเข้าสู่วิชาชีพ

ช่วงเริ่มต้องของกระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพของนักออกแบบฯนั้นพบว่าเกิดขึ้นตั้งแต่ช่วงชีวิตในวัยเด็กของนักออกแบบฯทั้งชีวิตในบริบทของครอบคัวและในบริบทของการศึกษา โดยมีลักษณะเป็นการถ่ายทอดทางสังคมโดยทั่วไปที่เกิดขึ้นกับเด็กคนหนึ่งโดยยังไม่ชี้ชัดในการถ่ายทอดเพื่อให้เด็กมีความรู้ ทักษะ ความสามารถ เพื่อก้าวสู่การเป็นนักออกแบบฯในอนาคต แต่มีเงื่อนไขบางอย่างที่มีความสัมพันธ์กับการเป็นนักออกแบบฯในปัจจุบันของกรณีศึกษา โดยชีวิตในด้านชีวิตวัยเด็กกับครอบครัวพบว่า นักออกแบบฯได้รับการถ่ายทอดเนื้อหาที่สำคัญที่มีผลต่อการเป็นนักออกแบบฯ ซึ่งการถ่ายทอดที่ได้รับนั้นเป็นการถ่ายทอดทางอ้อมจากตัวแบบที่เกิดขึ้นในบริบทของครอบครัว ได้แก่ การได้ร่วมกิจกรรมในการทำงานของครอบครัวที่ประกอบอาชีพเกี่ยวกับการออกแบบ เช่น การช่วยหยิบจับเครื่องมือในการออกแบบฯ ช่วยวาดเขียนป้ายต่างๆ เป็นต้น และในบางครอบครัวของนักออกแบบฯที่ไม่ได้ประกอบอาชีพด้านออกแบบนั้นพบว่ามีกิจกรรมของครอบครัวที่นักออกแบบฯได้มีส่วนร่วมและมีความสัมพันธ์กับการปลูกฝังความชอบ ทักษะ ความสามารถที่เป็นพื้นฐานที่ดีต่อการออกแบบฯ เช่น การประดิษฐ์ของเล่นให้นักออกแบบฯ การทำลำโพง การทำเครื่องเรือนใช้เอง เป็นต้น โดยการอบรมเลี้ยงดูในครอบครัวของนักออกแบบฯส่วนใหญ่เป็นการเลี้ยงดูที่ให้อิสระทางความคิดและการทำกิจกรรมกับนักออกแบบฯอย่างเต็มที่ เช่น เปิดโอกาสให้เล่นอย่างอิสระ การสนับสนุนให้ทำกิจกรรมทางศิลปะ เป็นต้น และครอบครัวมีการสนับสนุนทางการศึกษาที่ดีต่อนักออกแบบฯตามความสามารถของครอบครัว จึงมีโอกาสให้นักออกแบบฯได้คิดได้ทำตามความสร้างสรรค์ของตนเองอย่างเต็มที่ โดยกิจกรรมที่แสดงออกถึงเงื่อนไขให้เด็กมีพื้นฐานของการเป็นนักออกแบบฯมาจนถึงปัจจุบัน คือ กิจกรรมวาดรูป และกิจกรรมการประดิษฐ์ โดยกิจกรรมการวาดรูปนั้นมีทั้งการวาดตามตัวแบบจากตัวการ์ตูนที่ตนเองชื่นชอบจากการอ่านหนังสือการ์ตูน ดูจากสื่อโทรทัศน์ และนอกจากนี้ยังมีการวาดตามจินตนาการที่เกิดขึ้นจากความคิดสร้างสรรค์ว่าตัวการ์ตูนและสิ่งของที่ตนเองต้องการ และกิจกรรมการประดิษฐ์เป็นอีกกิจกรรมที่แสดงออกถึงพื้นฐานของความเป็นนักออกแบบฯได้ดี ซึ่งกิจกรรมนี้เป็นการประดิษฐ์ประยุกต์ ดัดแปลงของที่มีอยู่รอบๆ ตัวทั้งของเล่นจากครอบครัวและบุคคลรอบข้างที่มีอยู่เดิมและจากวัสดุอื่นๆบางอย่างเป็นวัสดุเหลือใช้ ซึ่งนักออกแบบฯประดิษฐ์ดัดแปลงให้เป็นของเล่นที่ต้องการตามจินตนาการและความสามารถที่มีโดยความต้องการนั้นเกิดจากเงื่อนไขของความไม่พอใจในของเล่นที่มีอยู่เดิมหรือของเล่นในท้องตลาดที่ไม่สามารถตอบสนองจินตนาการที่ก้าวข้ามคุณสมบัติที่

ของเล่นเหล่านั้น รวมถึงฐานะของบางครอบครัวที่ไม่สามารถซื้อของเล่นให้จึงทำให้นักออกแบบฯ บางท่านมีการประดิษฐ์ของเล่นเล่นเอง

ในช่วงเวลานี้เป็นช่วงที่แม้นักออกแบบฯยังเป็นเด็กที่ยังไม่เข้าใจเรื่องเกี่ยวกับอาชีพ แต่บริบทต่างๆนั้นเป็นพื้นฐานสำคัญที่ส่งผลต่อการเป็นนักออกแบบฯในอนาคต เช่นกิจกรรมที่สัมพันธ์กับการทำงานของครอบครัว รวมถึงกิจกรรมยามว่างที่ชื่นชอบของผู้ปกครอง ที่นักออกแบบฯได้ช่วยทำงาน ได้เห็นบริบทของการทำงานของผู้ปกครอง รวมถึงการสนับสนุนให้ทำกิจกรรมที่ชื่นชอบอย่างมีอิสระ อีกทั้งกิจกรรมที่ชื่นชอบจากการวาดรูปทั้งตามแบบและตามจินตนาการของตนเอง รวมถึงการเล่นไปตามจินตนาการเช่น การต่อ LEGO ตามจินตนาการของตนเอง การดัดแปลงของเล่นให้ตรงตามความต้องการของตนเองมากขึ้น รวมถึงการประดิษฐ์ของเล่นเล่นเองจากวัสดุเหลือใช้ เป็นต้น ซึ่งเป็นกิจกรรมที่เอื้อต่อการเสริมทักษะทางด้านศิลปะ การออกแบบฯ การคิดค้นประดิษฐ์สิ่งใหม่ด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของซุปเปอร์ (Super. 1975.) ในช่วงระยะเจริญเติบโต (Growth Stage) ที่เด็กตั้งแต่เกิดถึง 14 ปีลักษณะทั่วๆไปได้แก่การพัฒนาอัตมโนทัศน์ด้วยการเลียนแบบจากบุคคลสำคัญในครอบครัว ซึ่งเป็นพื้นฐานในความสนใจในอาชีพในระยะต่อไป แต่ต่างกันไปที่นักออกแบบฯในช่วงวัยเด็กนั้นยังได้รับการสร้างแรงบัลดาลใจจากตัวแบบที่เป็นสื่อ เช่น หนังสือการ์ตูน หนังสือสอนการประดิษฐ์ และรายการการ์ตูนทางโทรทัศน์ เป็นต้น ที่ทำให้ตนเองเกิดจินตนาการอยากวาดรูปอยากสร้างของเล่นของใช้ที่เหมือนกันกับในการ์ตูนจนเกิดเป็นกิจกรรมที่ชื่นชอบจนเป็นพื้นฐานในการเป็นนักออกแบบฯ

นอกจากนี้ยังพบว่าชีวิตวัยเด็กในบริบทของการศึกษานั้นมีส่วนสำคัญในกระบวนการถ่ายทอดที่ปลูกฝังความชื่นชอบ ความสามารถ ที่เป็นพื้นฐานสู่การเป็นนักออกแบบฯในปัจจุบัน โดยพบว่าช่วงประถมศึกษาสิ่งสำคัญที่แสดงถึงพื้นฐานความชอบด้านการออกแบบที่คือ นักออกแบบฯส่วนมากมีพื้นฐานความชอบใน ความชอบในวิชาศิลปะที่คล้ายเดียงกัน เช่น รู้สึกมีความสุข สนุกที่ได้เรียนในวิชานี้ ทำงานในวิชานี้ได้ดี ได้คะแนนดี และบางท่านมีความสามารถถึงขั้นไปประกวดแข่งขันทั้งในระดับภายในและภายนอกโรงเรียน ซึ่งงานในวิชาศิลปะนั้นไม่ได้จำกัดอยู่แค่การวาดรูปเท่านั้นหากแต่ยังครอบคลุมถึงงานประดิษฐ์งานฝีมือต่างๆ ซึ่งล้วนเป็นความชื่นชอบพื้นฐานของนักออกแบบฯ ต่อมาที่ชีวิตในรั้วการศึกษาในระดับมัธยมศึกษานั้น พบว่าสิ่งสำคัญที่แสดงถึงพื้นฐานความชอบด้านการออกแบบในช่วงมัธยมศึกษา คือความชอบวิชาเรียนบางวิชา เช่นวิชาที่ชอบต่อเนื่องมาตั้งแต่ระดับประถมฯคือ วิชาศิลปศึกษาที่นักออกแบบฯชอบการวาดรูป ทำงานศิลปะ และทำงานเหล่านี้ได้ดี มีอิสระทางความคิด โดยช่วงนี้มีวิชาที่ชอบเพิ่มขึ้นคือวิชาวิทยาศาสตร์ที่มีรูปแบบการเรียนที่เป็นการปฏิบัติทดลองรวมถึงการได้คิดประยุกต์ดัดแปลง และยังพบว่าวิชาที่นักออกแบบฯส่วนใหญ่ไม่ชื่นชอบคือ วิชาที่มีรูปแบบการเรียนด้วยวิธีท่องจำ เช่น ภาษา สังคมศึกษา เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีกิจกรรมงานอดิเรกที่นักออกแบบฯชื่นชอบซึ่งแสดงถึงพื้นฐานของการเป็นนักออกแบบฯ ได้แก่ กิจกรรมที่สัมพันธ์กับงานศิลปะ เช่น กิจกรรมการวาดรูป การประดิษฐ์ การเล่นดนตรี การถ่ายภาพที่ต่างก็มีความสัมพันธ์กันในลักษณะของกิจกรรมที่ได้คิด ได้ศึกษาและได้ลงมือ

ทำ มากกว่ากิจกรรมการอ่านและจำที่น่าเบื่อ ซึ่งความรักความชอบในงานด้านศิลปะและการออกแบบได้รับการผลักดันจากผู้คนรอบข้างในรั้วการศึกษาคือ ครู และเพื่อน ที่มีความไว้วางใจให้ร่วมช่วยเหลืองานในกิจกรรมต่างๆตามความถนัดของนักออกแบบฯ เช่น การแข่งขันด้านศิลปะที่โรงเรียนส่งไปประกวด การร่วมกิจกรรมเพื่อสร้างประโยชน์ของเทศกาลต่างๆในกิจกรรมนอกเวลาของโรงเรียน เช่นจัดพานไหวครู จัดบอร์ดนิทรรศการซึ่งนักออกแบบฯทำได้อย่างน่าประทับใจเพื่อนๆและครู โดยหลังช่วงชีวิตในรั้วการศึกษานั้นนักออกแบบฯได้มีโอกาสเรียนรู้ตัวเองถึงความชอบความต้องการที่อยากทำรูปแบบชีวิตที่อยากเป็น ซึ่งส่งผลต่อการเลือกเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายที่เด็กจำเป็นต้องเริ่มเลือกทางเดินในสาขาวิชาชีพของแต่ละคนตามความพึงพอใจของตนเองและผู้อื่น

ชีวิตในรั้วการศึกษาทั้งประถมศึกษาและมัธยมศึกษาเป็นช่วงที่นักออกแบบฯมีความสนใจในกิจกรรมที่โน้มเอียงไปในเชิงศิลปะ เช่น การวาดรูปการ์ตูน รถ ยานอวกาศ สิ่งของเครื่องใช้ ทั้งจากการวาดตามตัวแบบและจินตนาการของตนเอง และการประดิษฐ์ เช่น การต่อแผงวงจร และการต่อโมเดลตัวการ์ตูน เป็นต้น รวมถึงกิจกรรมการเล่นดนตรี การถ่ายภาพ แม้แต่กิจกรรมนอกเวลาของโรงเรียนยังได้รับการยอมรับให้ทำงานส่วนที่ต้องใช้ความสามารถด้านศิลปะ อีกทั้งวิชาที่ชอบก็เกี่ยวกับการทำงานศิลปะ การประดิษฐ์ การทดลองทางวิทยาศาสตร์ ที่มีโอกาสใช้ความคิดสร้างสรรค์อย่างอิสระ ซึ่งความชอบ ความสนุกความสนใจในกิจกรรมและวิชาเรียนตั้งแต่ช่วงเวลานี้ทำให้นักออกแบบฯมีพื้นฐานของความสนใจในวิชาด้านการออกแบบเกิดขึ้นแล้ว ซึ่งสามารถเทียบเคียงปรากฏการณ์นี้ได้กับแนวคิดของ ซุปเปอร์ (Super. 1975.) เมื่อเทียบกับช่วงอายุของนักออกแบบฯในช่วงนี้ ที่ในระยะเจริญเติบโต (Growth Stage)เด็กอายุ 11-14 ปี จะมีความสนใจในอาชีพมากขึ้น โดยความสนใจขึ้นอยู่กับความพึงพอใจในกิจกรรมที่ทำ และเริ่มพิจารณาความสามารถของตนเองซึ่งเป็นพื้นฐานในการพิจารณาอาชีพโดยการที่นักออกแบบฯมีความชอบกิจกรรมเหล่านี้จนเป็นพื้นฐานให้อยากเรียนในด้านศิลปะ ส่วนหนึ่งเกิดจากความรู้สึกที่ตนเองทำแล้วมีความสุข สนุก ทำคะแนนในวิชาเหล่านั้นได้ดี ได้รับการยอมรับจากเพื่อน และครูในความสามารถทางศิลปะซึ่งเงื่อนไขนี้สามารถเทียงเคียงได้กับทฤษฎีการรับรู้ความสามารถของตน (Self Efficacy) ของแบนดูร่า (Bandura.1975: 2-3) ที่ว่าผลของการกระทำเกิดจากความคาดหวังในความสามารถของตนเอง(Efficacy Expectation) กับความคาดหวังในผลลัพธ์ของการกระทำ (Outcome Expectation) โดยบุคคลจะกระทำพฤติกรรมใดสำเร็จนั้น ย่อมขึ้นอยู่กับความรู้สึกว่าตนมีความสามารถที่จะทำได้ และบุคคลคาดหวังว่าพฤติกรรมที่ทำแล้วเกิดผลที่ดีกับตนเองย่อมทำให้พฤติกรรมนั้นมีโอกาสเกิดขึ้นได้ ซึ่งงานออกแบบฯเป็นสิ่งที่นักออกแบบฯสามารถทำได้จากพื้นฐานที่ฝึกฝนมาแต่เด็ก และผลลัพธ์ของการทำกิจกรรมเหล่านี้ได้รับการยอมรับชื่นชมจากบุคคลรอบข้างจึงทำให้การสนใจเรียนในด้านการออกแบบฯเกิดขึ้นตั้งแต่ในช่วงเวลานี้

หลังการเรียนในระดับมัธยมฯต้นการก้าวสู่ชีวิตการศึกษาในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายนั้นเป็นจุดเปลี่ยนสำคัญของเด็กในระบบการศึกษาไทยที่ต้องเลือกสายการเรียนให้เหมาะสมกับการเรียนพื้นฐานเพื่อการประกอบอาชีพในระดับอุดมศึกษา ซึ่งนักออกแบบฯมีความจำเป็นต้องเลือกเช่นกัน โดยต้องเลือกเดินไปในทางกว้างสองทางที่ถูกกำหนดโดยภาคการศึกษาในเวลานั้นที่เรียกกันว่า สายศิลป์ และสายวิทย์ ซึ่งนักออกแบบฯได้เลือกเรียนในสายวิทย์ ด้วยเงื่อนไขที่แตกต่างกันออกไป ทั้งการเลือกให้จากครอบครัวที่มองว่าสายวิทย์มีโอกาสการทำงานในอนาคตที่ดีกว่า บางท่านเลือกเพราะมีความตั้งใจประกอบวิชาชีพในอนาคตทั้งที่เกี่ยวและไม่เกี่ยวกับการออกแบบ เช่น แพทย์ เภสัชกรรม วิศวกรรม เป็นต้น โดยนักออกแบบฯบางท่านที่มีความแน่วแน่ว่าต้องการเรียนทางด้านศิลปะในอนาคตก็จำเป็นต้องเลือกเรียนสายวิทย์ เนื่องจากยังเป็นทางเลือกที่กว้างกว่าเลือกเรียนเจาะจงไปทางศิลป์เพียงอย่างเดียว เพราะในอนาคตยังมีโอกาสเลือกสอบเข้าสายงานทางด้านศิลปะได้อยู่เช่นกัน ผลสรุปนี้สามารถเทียบเคียงได้กับแนวคิดของ ซุปเปอร์ (Super. 1975.) ในระยะสำรวจ (Exploration Stage) ที่ในระยะนี้บุคคลจะสำรวจตัวเองและสำรวจอาชีพเพื่อแสวงหาข้อมูลและประสบการณ์ ซึ่งได้จากกิจกรรมในโรงเรียน การทำงานพิเศษ โดยในช่วงอายุ 15 - 17 ปี จะมีการทดลองเลือกอาชีพโดยอาศัยเหตุผลหลายประการ เช่น ความต้องการ ความสนใจ ความสามารถ แต่ยังไม่ได้ตัดสินใจเลือกอาชีพแน่นอน ซึ่งนักออกแบบฯส่วนใหญ่เลือกสายวิทย์เพื่อเปิดกว้างสำหรับการเลือกอาชีพในอนาคตที่นักออกแบบฯยังไม่กล้าตัดสินใจแน่ชัดว่าจะเรียนในสายไหน แต่มีบางกลุ่มที่ในช่วงวัยนี้มีความตั้งใจเลือกวิชาชีพที่พุ่งเป้าสู่การเรียนด้านการออกแบบฯแล้วด้วยความชอบที่พิจารณาจากกิจกรรมที่ชอบทำและความสามารถทางศิลปะที่เด่นกว่าความสามารถด้านอื่น

การเริ่มเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายนักออกแบบฯได้เรียนรู้ในวิชาสามัญทั่วไปที่ระบบการศึกษาในโรงเรียนจัดให้ตามหลักสูตรการเรียนในสายวิทย์ ซึ่งในระหว่างนี้นักออกแบบฯเริ่มคิดวิเคราะห์และวางแผนอนาคตกับการประกอบอาชีพที่อยากทำ ซึ่งพบว่าเงื่อนไขการเลือกเรียนในสาขานี้สามารถแบ่งได้ 3 กลุ่มใหญ่คือ กลุ่มแรก คือนักออกแบบฯ ส่วนใหญ่ไม่ได้มุ่งประเด็นสู่การเรียนในสาขาการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมโดยตรงแต่มีเงื่อนไขแรกที่เหมือนกันคือความคิดที่ชอบออกแบบ วาดรูป ทำงานศิลปะ จึงสนใจที่จะได้เรียนในสิ่งที่ชอบ โดยยังไม่มีความรู้เกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมว่าคืออะไร จึงเริ่มจากความต้องการเรียนสาขาสถาปัตยกรรมซึ่งเป็นวิชาชีพด้านออกแบบที่มีชื่อเสียงและได้รับการยอมรับจากสังคมว่า มีเกรียติ มีรายได้ดี และที่สำคัญที่สุดคือการได้เรียนด้านศิลปะที่ชอบ นอกจากนี้ยังมีเงื่อนไขย่อยของความตั้งใจเลือกสายสถาปัตยกรรม คือเงื่อนไขที่เรียกว่า “ศิลปะแต่ไม่ใช่ศิลปิน” ที่นักออกแบบฯต้องเลือกว่าจะเรียนในสายที่เรียกว่าศิลปินที่เน้นความเป็นนามธรรมมาก เช่น จิตกรรม ประติมากรรม เป็นต้น ซึ่งนักออกแบบฯได้คำตอบว่าศิลปินเป็นอาชีพที่ไม่เหมาะ เนื่องจากไม่ได้รับการยอมรับจากครอบครัวและสังคม รายได้ที่มีไม่มากพอ นอกจากนี้เงื่อนไขความสนใจสาขาสถาปัตยกรรมนั้นเกิดจากความชอบบรรยากาศการเรียนในด้านสถาปัตยกรรมที่สนุก มีอิสระในการเรียนและการใช้ชีวิต จากการเห็น

สภาพของพื้นที่การเรียนด้วยตนเอง การเล่าจากเพื่อนที่เรียนในสาขานี้ และการชมละครที่ถ่ายทอดบริบทของสถาปัตยกรรม รวมถึงความเหมาะสมกับลักษณะการเรียนทั้งในความสามารถที่ไม่พอต่อการเรียนในสายวิชาชีพอื่น และรูปแบบการเรียนที่ไม่เหมาะสมเช่น การเรียนที่เน้นการท่องจำ เป็นต้น

จากนั้นนักออกแบบฯได้เลือกและเดินบนเส้นทางที่ชัดมากขึ้นและเริ่มเตรียมตัวเพื่อสอบแข่งขันสู่สายสถาปัตยกรรมตามที่ตั้งใจ โดยในช่วงนี้นักออกแบบฯเริ่มมีการเรียนเสริมเพื่อฝึกความถนัดทางสถาปัตยกรรม และหาข้อมูลเกี่ยวกับ หลักสูตร และมหาวิทยาลัยที่เปิดสอน จึงเริ่มรู้ว่าวิชาชีพด้านการออกแบบนั้นไม่มีเพียงสถาปัตยกรรมด้านเดียวหากแต่มีสาขาแยกย่อยอีกหลายสาขา ซึ่งสาขาการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม หรือบางที่เรียกกันว่า ศิลปอุตสาหกรรม เป็นสาขาหนึ่งในกลุ่มคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์เช่นเดียวกัน และระหว่างนี้นักออกแบบฯที่ตั้งต้นด้วยความสนใจด้านสถาปัตยกรรม เริ่มขยายความสนใจมาที่การออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมากขึ้นจากข้อมูลที่ได้รับมากขึ้น ทำให้เกิดเงื่อนไขที่นักออกแบบฯเปลี่ยนความตั้งใจมาสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม โดยเงื่อนไขนั้นประกอบไปด้วย 4 เงื่อนไข คือ (1) รู้สึกว่าการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมสอดคล้องกับความชอบเดิมของตนเอง จากการได้มีโอกาสเห็นรูปแบบการเรียนและรูปแบบของงานในสาขาวิชาชีพนี้ เช่น นิทรรศการของมหาวิทยาลัยที่เปิดสอน คำแนะนำจากผู้ที่มีประสบการณ์ในสาขา และได้ลองทำงานในสาขานี้ และรู้สึกว่าเหมือนกับความชอบของตนเองเช่น การวาดรูปสินค้า เครื่องใช้ การประดิษฐ์ ของเล่น เครื่องใช้ การพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่มีอยู่เดิมให้ดีขึ้น เป็นต้น (2) ค้นพบว่าความแตกต่างของสถาปัตยกรรมและศิลปอุตสาหกรรม ว่ารูปแบบงานทางสถาปัตยกรรมไม่เหมาะสมกับตนเอง เพราะอยากออกแบบฯสิ่งของขนาดเล็กสามารถจับต้องได้มากกว่าบ้าน (3) การสานฝันในวัยเด็กจากภาพวาดและจินตนาการสู่ผลิตภัณฑ์จริง เนื่องจากจินตนาการในความคิดสร้างสรรค์ที่เคยเป็นเพียงแค่ความฝันที่ถ่ายทอดสู่รูปวาดและของบางอย่าง เช่น เครื่องใช้ ของเล่น จะเป็นจริงได้ถ้าได้เรียนในสาขานี้ และ (4) การสนับสนุนจากจากครอบครัวที่บางครอบครัวสนับสนุนให้เรียนสาขานี้รวมถึงบางครอบครัวให้อิสระการเลือกตามความชอบของนักออกแบบฯเอง ซึ่งในความเป็นจริงของสังคมไทยนั้นการเรียนในสายวิชาด้านศิลปะในอดีตเป็นสิ่งที่ผู้ปกครองส่วนใหญ่ไม่เห็นด้วยเนื่องจากคิดว่าอาชีพด้านนี้มักไม่ได้รับการยอมรับจากสังคม มีรายได้ไม่พอเลี้ยงชีพได้ โดยเรียกกันว่า “ศิลปินไส้แห้ง” แต่ครอบครัวของนักออกแบบฯส่วนใหญ่ พ่อแม่ผู้ปกครองให้อิสระเด็กตัดสินใจมากกว่า

กลุ่มที่สองคือ นักออกแบบฯที่ต้องการเรียนในสาขานี้ตั้งแต่แรกเริ่ม ผลการวิจัยพบว่ามีนักออกแบบฯท่านหนึ่งที่เลือกเรียนสาขานี้มาตั้งแต่เริ่มเข้าสู่ช่วงมัธยมตอนปลาย เนื่องจากบิดาที่เรียนและทำงานเป็นนักออกแบบฯมีความต้องการให้เรียนเหมือนบิดาเนื่องจากความประทับใจในสิ่งที่ได้เรียนและประกอบอาชีพ เป็นโดยแรกเริ่มนักออกแบบฯท่านนี้ไม่ชอบเรียนในสาขานี้แต่เมื่อได้ลองศึกษาและเสริมทักษะต่างๆแล้วจึงเกิดความชอบขึ้นมา

กลุ่มสุดท้ายคือ กลุ่มที่เข้าเรียนในสาขานี้โดยความไม่ตั้งใจ เป็นกลุ่มนักออกแบบฯที่ไม่ตั้งใจรวมถึงเข้าใจผิดกับรูปแบบการเรียนของสาขาวิชาชีพนี้ โดยเกิดจากเงื่อนไขได้แก่ (1) การเลือกด้วยความเข้าใจผิดจากชื่อของสาขาที่มีคำว่าอุตสาหกรรม เช่น คิดว่าเป็นสาขาทางวิศวกรรม เป็นการสร้างบ้านในระบบอุตสาหกรรม เป็นต้น (2) การพลาดจากสถาปัตยกรรมมาสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม เป็นความไม่ตั้งใจที่เลือกสาขาศิลปอุตสาหกรรมไว้เป็นตัวเลือกสุดท้ายในการสอบเอ็นทรานซ์ และผลสอบคะแนนของนักออกแบบฯนั้นไม่ผ่านเกณฑ์ของสาขาสถาปัตยกรรม แต่เพียงพอกับศิลปอุตสาหกรรม ทั้ง 2 เงื่อนไขจึงทำให้นักออกแบบฯเข้ามาเรียนในสาขานี้ด้วยความไม่ตั้งใจ

ในช่วงนี้เมื่อเทียบเคียงกับแนวคิดการเลือกอาชีพของ ซุปเปอร์ (Super. 1975.) ในระยะสำรวจ (Exploration Stage) ในช่วงอายุ 15-17 ปี จะมีการทดลองเลือกอาชีพโดยอาศัยเหตุผลจากความต้องการ ความสนใจ ความสามารถ แต่ยังไม่ตัดสินใจเลือกอาชีพที่แน่นอนแต่ผลการวิจัยพบว่านักออกแบบฯบางท่านไม่ได้เลือกด้วยการทดลองแต่เป็นความตั้งใจที่อยากทำงานในสายวิชาชีพนี้จริงจากการได้เห็นตัวอย่างการทำงาน รูปแบบของ และลองทำงาน จนรู้สึกชอบเนื่องจากสอดคล้องกับความชอบที่มีมาตลอด คิดว่าตนเองมีความสามารถพอที่จะเรียนในสาขานี้ โดยถ้าเปรียบเป็นการเลือกคร่าว ๆเพื่อเข้าสู่สายวิชาชีพนั้น สามารถเทียบเคียงปรากฏการณ์นี้ได้ด้วยแนวคิดการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพของการาแวน และมอเลย์ในช่วงการถ่ายทอดก่อนเข้าสู่วิชาชีพ ที่มีขั้นการถ่ายทอดทางสังคมล่วงหน้า (Anticipatory Socialization) เป็นขั้นที่เกิดก่อนที่บุคคลเข้าทำงานโดยบุคคลจะได้รับประสบการณ์ข้อมูลเกี่ยวลักษณะงานจนเกิดความผูกพันทางใจ (Initial Psychology Contract) ที่เกิดจากการเรียนรู้ในอดีตบุคคลจะมีความคาดหวังในการทำงานในอนาคตเช่นค่าจ้าง โอกาสความก้าวหน้า(Garavan; & Morley. 1997: 119-125) โดยนักออกแบบฯมีเงื่อนไขในการตัดสินใจส่วนหนึ่งที่เลือกเรียนสายสถาปัตยกรรมจากความคาดหวังของงานในอนาคต เช่น ได้รับการยอมรับจากสังคม เป็นอาชีพที่เท่ห์ มีอิสระ มีรายได้ที่ดี แต่สิ่งที่ปรากฏจากการศึกษากลับพบว่าเมื่อนักออกแบบฯได้รับข้อมูลเกี่ยวกับสาขาด้านศิลปอุตสาหกรรมจึงก่อเกิดความผูกพันทางใจจากความชอบในอดีตที่มีมาตลอดเกี่ยวกับกิจกรรมที่เคยทำสมัยเด็ก จึงเกิดความคาดหวังว่าตนเองจะได้ทำในสิ่งที่ชอบมาตลอด สนุก มีอิสระในการเรียนการทำงาน และสอดคล้องกับทักษะที่ตนมีและภูมิใจกับทักษะนี้ ซึ่งสามารถเทียบเคียงได้กับกับผลการวิจัยของ ดวงพร ภิญญะพันธ์ (2550) ที่การตัดสินใจเข้าสู่อาชีพของนักดนตรีเปิดหมวกคือ ทักษะและความรู้ทางดนตรี รวมการเลือกสาขาที่นักออกแบบฯสนใจสอดคล้องกับผลการวิจัยของ สมพล มาสุปรีดิ์ (2548) ที่พบว่าผู้ประกอบอาชีพตัวตลก รู้จักอาชีพตัวตลกผ่านสื่อ เช่นภาพยนตร์ต่างประเทศ รายการโทรทัศน์ ซึ่งนักออกแบบฯก็ได้อิทธิพลการเลือกจากคำแนะนำของผู้อื่นและจากการเห็นอาชีพนี้ผ่านสื่อเช่นกัน

จากช่วงของการเริ่มต้นในสายวิชาชีพที่นักออกแบบฯตัดสินใจเข้าสู่การเรียนเพื่อสร้างพื้นฐานให้กับตนเองเพื่อให้สามารถทำงานในวิชาชีพได้ตามความคาดหวังในระดับอุดมศึกษา ช่วงนี้นักออกแบบฯเริ่มได้รับการถ่ายทอดความรู้ ความสามารถ และทักษะพื้นฐานมากมายโดยมี

จุดประสงค์เพื่อสร้างนักออกแบบฯไปประดับอยู่ในแวดวงวิชาชีพ โดยนักออกแบบฯมีพัฒนาการทางด้านการออกแบบฯเพิ่มขึ้นอย่างก้าวกระโดด เนื่องจากเป็นช่วงเวลาที่ได้ใช้เวลาในชีวิตทั้งในและนอกเวลาเรียนคลุกคลีอยู่ในบริบทของการออกแบบฯเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งทำให้สามารถซึมซับความรู้ทักษะ สิ่งที่ต้องปฏิบัติ บรรทัดฐาน วัฒนธรรม ความเข้าใจเกี่ยวกับวิชาชีพเพิ่มมากขึ้น โดยพบว่านักออกแบบฯได้รับการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพที่สำคัญโดยมีเนื้อหาที่ถูกถ่ายทอดจากตัวแทนหลายกลุ่มผ่านกลวิธีที่แตกต่างกันออกไปตามความเหมาะสม ซึ่งพบว่าตัวแทนที่สำคัญในการถ่ายทอดในช่วงเวลาของการสร้างพื้นฐานของวิชาชีพนั้นประกอบด้วย 5 กลุ่มตัวแทน คือ อาจารย์ในหลักสูตรการศึกษา รุ่นพี่ในสถาบันการศึกษา เพื่อนในสถาบันการศึกษา สถาบันการศึกษาเอกชน และสื่อมวลชน โดยผู้ที่มีบทบาทในการถ่ายมากที่สุดคือ อาจารย์ในระบบการศึกษาที่คอยถ่ายทอดเนื้อหาที่กำหนดจากหลักสูตรโดยตรง อีกทั้งเป็นผู้มีประสบการณ์สร้างนักออกแบบฯเข้าสู่กลุ่มวิชาชีพหลายรุ่น และบางท่านมีประสบการณ์ทำงานออกแบบฯในภาคธุรกิจมานาน และรุ่นพี่ที่มีประสบการณ์ในการทำงานเรียนที่มากกว่า โดยมีทักษะในการทำงานจากการลองผิดลองถูกกับวิชาที่เรียนคล้ายกันมาก่อนรวมถึงความรู้ความสามารถที่ได้รับจากการถ่ายทอดที่สืบต่อกันมาจากรุ่นพี่รุ่นก่อน และตัวแทนที่มีบทบาทรองลงมาได้แก่ เพื่อนในสถาบันการศึกษา ที่คอยถ่ายทอดเนื้อหาในมุมมองที่แตกต่างกับนักออกแบบฯ อีกทั้งสถาบันการศึกษาภายนอกมหาวิทยาลัยที่ถ่ายทอดเนื้อหาบางอย่างที่ไม่เพียงพอและไม่สามารถหาเรียนได้จากในสถาบันการศึกษา รวมถึงตัวแทนในกลุ่มสื่อมวลชน ที่ส่วนใหญ่เป็นหนังสือที่ถ่ายทอดมุมมองความรู้ด้านการออกแบบฯรวมถึงตัวอย่างงานออกแบบฯที่ได้รับการยอมรับจากสังคม โดยเมื่อเทียบเคียงกับผลการศึกษาเกี่ยวกับตัวแทนในการถ่ายทอดทางสังคมของอาชีพอื่น เช่น การศึกษาของ สมศักดิ์ สีดากุลฤทธิ์ (2545) พบว่าผู้สอนในโรงเรียนมีผลต่อพฤติกรรมการทำงานของครูแนะแนว และการศึกษาของ สมพล มาสุปรีดิ์ (2548) ที่พบว่าตัวตลกได้รับการถ่ายทอดจาก เพื่อนร่วมงาน ศึกษาจากสื่อเช่น หนังสือของต่างประเทศ แต่สำหรับตัวแทนรุ่นพี่ในสถาบันการศึกษาและสถาบันการศึกษาเอกชนนั้นเป็นข้อค้นพบที่ปรากฏในการวิจัยครั้งนี้ที่ต่างกับตัวแทนที่สำคัญของอาชีพอื่น

สำหรับเนื้อหาการถ่ายทอดในช่วงเวลานี้พบว่า เป็นเนื้อหาเพื่อให้นักออกแบบฯสามารถทำงานที่ได้รับมอบหมายจากอาจารย์ในชั้นเรียนได้สำเร็จ ซึ่งส่วนใหญ่เป็นเนื้อหาเชิงลึกเกี่ยวกับการออกแบบฯ ที่นักออกแบบฯไม่เคยมีความรู้ด้านนี้มาก่อน ประกอบด้วย 6 เนื้อหาหลัก คือ (1) วิชาพื้นฐานที่เน้นการปฏิบัติ เป็นเนื้อหาที่เน้นการกระทำ เช่น ทักษะพื้นฐานในการทำงานออกแบบและงานศิลปะด้วยมือ อุปกรณ์หรือเครื่องจักรในรูปแบบต่างๆ (2) วิชาพื้นฐานเชิงทฤษฎี ที่เกี่ยวกับหลักการที่มีความสำคัญต่อการออกแบบฯ เช่นหลักการทางวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ ประวัติศาสตร์ การตลาด การผลิตในระบบอุตสาหกรรมเป็นต้น (3) การออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม เป็นเนื้อหาเพื่อการทำงานด้านการออกแบบฯโดยตรง โดยเป็นการจำลองกระบวนการการทำงานทุกขั้นตอนของการออกแบบฯที่มีความจำเพาะในวิชาชีพนี้ เนื้อหานี้นักออกแบบฯได้คิดและออกแบบผลิตภัณฑ์ของตนเองอย่างเต็มที่ เปิดโอกาสให้ฝึกฝนและคุ้นชินก่อน

การทำงานจริงซึ่งเนื้อหานี้เป็นการบูรณาการผสมผสานเนื้อหาทั้ง 2 ส่วนแรกมาใช้เพื่อการออกแบบ ฯ ซึ่งเนื้อหาทั้ง 3 ส่วนแรกนั้นเป็นเนื้อหาที่ถูกบังคับจากหลักสูตรให้อาจารย์ผู้สอนถ่ายทอดสู่นักออกแบบฯ (4) ทักษะในการทำงาน เป็นเนื้อหาที่ถ่ายทอดให้นักออกแบบฯสามารถมีทักษะเพียงพอต่อการทำงาน เป็นเทคนิคมากมายที่มีความพิเศษและเฉพาะทาง เช่น เทคนิคในการทำงานศิลปะ เทคนิคในการทำต้นแบบ เทคนิคการสร้างผลิตภัณฑ์ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เป็นต้น โดยได้จากตัวแทนทุกกลุ่ม ทั้งอาจารย์ รุ่นพี่ เพื่อน สถาบันการศึกษาเอกชน และ สื่อมวลชน (5) แนวคิดในการออกแบบฯ เป็นเนื้อหาที่เรียนรู้ได้จากเพื่อน และกลุ่มสื่อมวลชนในรูปแบบของหนังสือ เนื้อหานี้ถ่ายทอดเพื่อเพิ่มประสบการณ์ทางความคิดและแรงบันดาลใจในการออกแบบจากมุมมองที่มีความแตกต่างออกไป (6) การวางแผนการเรียนในอนาคต เป็นเนื้อหาที่ช่วยให้รู้ถึงบริบทวิชาที่ต้องเรียนในอนาคตที่ได้รับการถ่ายทอดจากรุ่นพี่และเพื่อน เช่น การเลือกวิชาที่เหมาะสม การแบ่งเวลา เทคนิคการเอาตัวรอดในวิชาเรียน เป็นต้น

เมื่อเทียบเคียงกับแนวคิดเนื้อหาในการถ่ายทอดของ เชาว์ และคนอื่นๆ (Chao; et al. 1994: 730-743) นั้นพบว่าการเรียนรู้ในช่วงนี้ นักออกแบบฯได้รับการถ่ายทอดเนื้อหาความเชี่ยวชาญในการปฏิบัติงานเป็นส่วนใหญ่ เนื่องจากการเรียนถูกบังคับจากหลักสูตรให้เป็นการฝึกทักษะพื้นฐานในการทำงานเป็นหลักแต่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการเมืองที่แทรกซึมเข้ามาในกระบวนการถ่ายทอดของนักออกแบบฯ เช่น นิสัยของอาจารย์แต่ละท่าน การวางตัวในแต่ละวิชา การเอาตัวรอดในสถานการณ์ต่างๆจากการถ่ายทอดจากรุ่นพี่และเห็นสถานการณ์เอง

เนื้อหาที่กล่าวมาข้างต้นถูกถ่ายทอดผ่านกลวิธีหลัก 9 กลวิธี ตามความเหมาะสมของเนื้อหาและศักยภาพของตัวแทนในแต่ละกลุ่ม ได้แก่ (1) กลวิธีการถ่ายถอดผ่านการสั่งงานและให้ทำตามลำพัง เป็นการสั่งงานจากอาจารย์ผู้สอนและให้นักออกแบบฯทำงานตามลำพังเป็นการเน้นให้ฝึกทักษะในการปฏิบัติเพื่อให้มีความแม่นยำจากการใช้เวลาฝึกฝนตนเองเป็นเวลานาน (2) กลวิธีการถ่ายทอดผ่านการแสดงตัวอย่างพร้อมการแนะนำใช้ถ่ายทอดทักษะในการทำงานเช่นการทำต้นแบบ การวาดรูป การเขียนแบบ เป็นต้น โดยกลวิธีนี้ถูกใช้จากอาจารย์ รุ่นพี่ และสื่อมวลชน โดยการให้คำแนะนำร่วมกับแสดงตัวอย่างไปพร้อมกัน (3) กลวิธีการถ่ายทอดผ่านการบรรยายและจดจำถูกใช้ในการถ่ายทอดเนื้อหาพื้นฐานเชิงทฤษฎีจากอาจารย์ผู้สอน ลักษณะเป็นการบรรยายข้อมูลให้เพื่อการจดจำและนำไปใช้ร่วมกับการออกแบบ (4) กลวิธีการถ่ายถอดผ่านการให้เห็นโลกของการทำงานจริง ทำให้นักออกแบบฯได้เห็นกระบวนการผลิตในเชิงอุตสาหกรรมจากการดูขั้นตอนในการผลิตจริงในสายการผลิตของโรงงาน เพื่อสร้างความเข้าใจมากกว่าการเรียนแบบบรรยาย(5) กลวิธีการถ่ายทอดผ่านการแสดงบทบาทของลูกค้า เป็นกลวิธีที่ผู้สอนสวมบทบาทของลูกค้าและสร้างสถานการณ์ให้นักออกแบบฯฝึกการทำงานร่วมกับลูกค้า โดยกระบวนการทุกอย่างถูกสมมติขึ้น เช่น การให้โจทย์ วัตถุประสงค์ ข้อจำกัด ข้อกำหนดด้านเวลา การวิจารณ์งาน เป็นต้น (6) กลวิธีการถ่ายทอดจากการปรึกษางานนอกห้องเรียน คือการเปิดโอกาสให้คำแนะนำของอาจารย์นอกเวลาเรียน เป็นการให้คำปรึกษาแบบตัวต่อตัว จึงทำให้นักออกแบบฯได้เรียนรู้จากอาจารย์โดยตรง

มากกว่าเวลาที่จำกัดของการเรียนในห้อง(7) กลวิธีการถ่ายทอดผ่านการให้นักออกแบบฯช่วยทำงาน เป็นการถ่ายทอดจากรุ่นพี่ผ่านการช่วยงานของนักออกแบบฯ ทำให้นักออกแบบฯได้เห็นและสัมผัสกับงานที่ไม่เคยทำและมีโอกาสทำในอนาคต ซึ่งรุ่นพี่จะคอยถ่ายทอดทักษะที่สำคัญให้เพื่อให้สามารถช่วยงานได้ จึงเกิดการถ่ายทอดที่ทั้งสองฝ่ายไม่ตั้งใจรวมถึงการวางแผนการเรียนในอนาคตจากการเห็นสถานการณ์ของงานที่ต้องพบในอนาคต (8) กลวิธีการถ่ายทอดผ่านการช่วยงานนักออกแบบฯ เกิดจากรุ่นพี่และเพื่อนช่วยทำงานที่นักออกแบบฯได้รับมอบหมาย และนักออกแบบฯไม่สามารถคิดและทำงานบางส่วนได้ด้วยตนเอง ซึ่งทำให้ได้เห็นทักษะการทำงาน ได้รับคำแนะนำจากรุ่นพี่และเพื่อนที่มีแนวคิดจากประสบการณ์แตกต่างกัน ซึ่งเมื่อได้เห็นการสาธิตการทำงาน ได้รับฟังคำแนะนำ และลองทำตามจนสามารถทำงานได้สำเร็จและมีคุณภาพกว่าการทำตามลำพัง(9) กลวิธีการถ่ายทอดผ่านการร่วมฟังการนำเสนอผลงาน เป็นการเห็นตัวอย่างของรุ่นพี่และเพื่อนในช่วงการนำเสนองาน ซึ่งทำให้เห็นแนวคิด ทักษะการทำงาน ข้อดีหรือข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้น ผ่านการวิจารณ์งานของอาจารย์ และเก็บจำสิ่งที่เกิดขึ้นไปพัฒนางานของตนเองให้ดีขึ้น รวมถึงการวางแผนการเรียนในอนาคตที่ต้องนำเสนองานเหมือนรุ่นพี่เช่นกัน

เมื่อเปรียบกับแนวคิดกลวิธีในการถ่ายทอดของแวนมาเนน และชีน (Van Mannen; & Schein. 1979) การถ่ายทอดของอาจารย์ผู้สอนและสถาบันการศึกษาเอกชนนั้นสามารถเทียบเคียงได้กับกลวิธีแบบกลุ่มและรายบุคคล (Collective vs. Individual) ทั้งการถ่ายทอดรวมในห้องและการให้คำปรึกษาส่วนตัวนอกห้องเรียนรวมถึงเป็นการสอนอย่างเป็นทางการ สำหรับกลวิธีที่ถูกใช้มากในช่วงนี้จากตัวแทนรุ่นพี่และเพื่อนนั้นแม้จะมีความสอดคล้องกับการถ่ายทอดแบบมีตัวแบบ(Serial) ที่เป็นการให้นักออกแบบฯได้เห็นการทำงานของตัวแบบที่มีประสบการณ์มากกว่าแต่พบว่าข้อค้นพบมีความแตกต่างแนวคิดนี้ที่ตัวแบบนี้ไม่ได้เกิดจากการกำหนดอย่างตั้งใจแต่เกิดขึ้นจากวัฒนธรรมการช่วยเหลืองานในสถาบันการศึกษาสาขานี้รวมถึงการเปิดโอกาสจากอาจารย์ที่ทำให้นักออกแบบฯได้รับการถ่ายทอดอย่างไม่ตั้งใจ นอกจากนี้ยังพบว่ากลวิธีที่เป็นข้อค้นพบจากการวิจัยครั้งนี้คือการถ่ายทอดผ่านการแสดงบทบาทของลูกค้า ที่สร้างสถานการณ์จำลองและให้ประสบการณ์ใกล้เคียงการทำงานจริงซึมซับเข้าไปในตัวนักออกแบบฯ ความสัมพันธ์ของตัวแทน เนื้อหา กลวิธีในการถ่ายทอดช่วงสร้างพื้นฐานของสายวิชาชีพแสดงในตารางที่ 4

ตาราง 4 ความสัมพันธ์ของตัวแทน เนื้อหา กลวิธี ในการถ่ายทอดในช่วงสร้างพื้นฐานของสายวิชาชีพ

	วิชาพื้นฐานที่เน้นการปฏิบัติ	วิชาพื้นฐานเชิงทฤษฎี	การออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม	ทักษะในการทำงาน	แนวคิดในการออกแบบฯ	การวางแผนการเรียนในอนาคต
การถ่ายถอดผ่านการสั่งงานและให้ทำตามลำพัง	อาจารย์					
กลวิธีการถ่ายถอดผ่านการแสดงตัวอย่างพร้อมการแนะนำ	อาจารย์			อาจารย์, รุ่นพี่, สื่อมวลชน, เพื่อน	เพื่อน, สื่อมวลชน	
การถ่ายทอดผ่านการบรรยายและจดจำ		อาจารย์				
การถ่ายถอดผ่านการให้เห็นโลกของการทำงานจริง		อาจารย์				
การถ่ายทอดผ่านการแสดงบทบาทของลูกค้า			อาจารย์			
การถ่ายทอดจากการปรึกษางานนอกห้องเรียน	อาจารย์					
การถ่ายทอดผ่านการให้นักออกแบบฯช่วยทำงาน	รุ่นพี่			รุ่นพี่		
การถ่ายทอดผ่านการช่วยงานนักออกแบบฯ	รุ่นพี่			รุ่นพี่, เพื่อน		
การถ่ายทอดผ่านการร่วมฟังการนำเสนอผลงาน				รุ่นพี่, เพื่อน		รุ่นพี่, อาจารย์

นอกจากการถ่ายทอดที่เกิดขึ้นในการศึกษาระดับอุดมศึกษาแล้วนั้น พบว่าการถ่ายทอดที่สำคัญอีกช่วงหนึ่งในระยะก่อนเข้าสู่วิชาชีพคือช่วงชีวิตเสมือนจริงของวิชาชีพ หรือ ช่วงที่นักออกแบบฯได้มีโอกาสลองทำงานจริงในวิชาชีพ โดยเกิดจากโอกาสของนักออกแบบฯ 2 ลักษณะ ลักษณะแรกคือ การทำงานอดิเรกเพื่อสร้างรายได้ เป็นการทำงานจากการรับจ้างนอกเวลาเรียนที่สามารถสร้างรายได้จากการใช้ทักษะในการออกแบบฯทำงานให้กับผู้ว่าจ้างในภาคธุรกิจ และลักษณะที่สองคือการทำงานจากการฝึกงานตามข้อกำหนดของหลักสูตรการศึกษา เป็นโอกาสได้ทำงานจริงในสายวิชาชีพซึ่งทำให้นักออกแบบฯได้เรียนรู้เนื้อหามากมายในเชิงของการทำงานออกแบบฯในเชิงธุรกิจ โดยหลังจากที่นักออกแบบฯได้เริ่มทำงานจริงทั้ง 2 ลักษณะนักออกแบบฯต่างได้รับการถ่ายทอดเนื้อหาที่สำคัญต่อการทำงานจริงจากตัวแทนที่เพิ่มขึ้นจากเดิมโดยพบว่า ตัวแทนที่สำคัญในช่วงนี้ประกอบด้วย 3 กลุ่มคือ (1) รุ่นพี่ในที่ทำงาน คือ กลุ่มคนในหน่วยงานที่นักออกแบบฯมีโอกาสเข้าไปฝึกงาน หรือทำงานร่วมกัน เป็นตัวแทนที่มีประสบการณ์ในการทำงานมากกว่านักออกแบบฯ โดยมีความสามารถเกี่ยวกับการทำงานในเชิงธุรกิจมากกว่า โดยมีสถานภาพในหน่วยงานหลายสถานะ เช่น รุ่นพี่ในที่ทำงานที่เป็นนักออกแบบฯที่มีความอาวุโสกว่า รุ่นพี่ในที่

ทำงานที่เป็นคนคุมเครื่องจักร บางท่านเป็นอาจารย์ของนักออกแบบฯในสถาบันการศึกษาที่ได้ร่วมงานในสถานที่ทำงาน (2) เพื่อนร่วมงาน คือ เพื่อนที่มีโอกาสฝึกงานในหน่วยงานเดียวกันจากต่างสถาบันการศึกษา โดยมีความรู้ ทักษะ ความสามารถ และประสบการณ์จากการศึกษาที่มีความแตกต่างกับนักออกแบบฯ (3) ลูกค้า คือตัวแทนที่เป็นผู้ว่าจ้างงานทั้งจ้างตรงต่อนักออกแบบฯและกลุ่มลูกค้าที่จ้างงานผ่านหน่วยงานที่นักออกแบบฯได้ทำงานด้วย นักออกแบบฯบางท่านมีโอกาสพบปะแลกเปลี่ยนเรียนรู้การทำงานร่วมกับกลุ่มลูกค้าทำให้เกิดประโยชน์กับการเจรจางานกับลูกค้าที่ต้องพบในอนาคต ตัวแทนกลุ่มรุ่นพี่ในที่ทำงาน และเพื่อร่วมงานนั้นพบว่าเป็นตัวแทนที่เห็นได้ทั่วไปเช่น ผลการวิจัยของ สมพล มาสุปรีดิ์ (2548) ที่พบว่าตัวตลกได้รับการฝึกฝนทักษะเพิ่มเติมผ่านเพื่อนร่วมงานทั้งที่เป็นรุ่นพี่และเพื่อน โดยตัวแทนในการถ่ายทอดที่เป็นลูกค้านั้นยังไม่พบว่ามีวิชาชีพไหนที่บุคคลได้รับการถ่ายทอดเหมือนนักออกแบบฯซึ่งเป็นข้อค้นพบที่ปรากฏจากการวิจัยครั้งนี้

โดยตัวแทนทั้ง 3 กลุ่มได้ถ่ายทอดเนื้อหาที่สำคัญทั้งหมด 7 เนื้อหา ได้แก่ (1) กระบวนการทำงานออกแบบฯ เป็นเนื้อหาที่ถ่ายทอดจากตัวแทนรุ่นพี่ในที่ทำงาน เป็นกระบวนการหรือขั้นตอนในการทำงานออกแบบฯที่ใช้แตกต่างกันในแต่ละหน่วยงาน (2) ความเป็นไปได้จริงของงานออกแบบฯ เป็นเนื้อหาที่เน้นความใส่ใจในความเป็นไปได้ ทั้งการผลิตเชิงอุตสาหกรรม งบประมาณในการผลิต เป็นต้น (3) ทักษะในการทำงานเช่น เทคนิคการทำงานออกแบบฯด้วยมือหรือคอมพิวเตอร์ รวมถึงการใช้เครื่องจักรในโรงงานอุตสาหกรรม (4) การนำเสนองานต่อลูกค้าเป็นเนื้อหาเพื่อฝึกฝนให้สามารถติดต่อเจรจางาน นำเสนองานต่อลูกค้าเพื่อให้ลูกค้าพึงพอใจ ทั้งจากการได้เจรจางานที่รับจ้างเอง และโอกาสที่ได้ติดตามรุ่นพี่ในที่ทำงานและเห็นการนำเสนองานต่อลูกค้า (5) ความรับผิดชอบต่องาน เป็นเนื้อหาจากการทำงานของรุ่นพี่ในที่ทำงาน และการจ้างงานของลูกค้า โดยการว่าจ้างจริง ซึ่งแม้นักออกแบบฯเป็นเพียงเด็กฝึกงาน แต่เมื่อได้รับมอบหมายให้ทำงานที่เป็นงานจริง จึงต้องมีความรับผิดชอบบริหารจัดการงานให้เสร็จตามเป้าหมายของเวลาที่กำหนด (6)กลไกการตลาดเป็นมุมมองใหม่ในเรื่องการตลาดจากรุ่นพี่ในที่ทำงาน เช่น การเข้าใจผู้บริโภค ตำแหน่งของผลิตภัณฑ์ทางการตลาด เป็นต้น เพื่อให้ผลิตภัณฑ์สามารถขายได้ในท้องตลาด (7) ลักษณะการใช้ชีวิตของนักออกแบบฯ ช่วงเวลาการลองทำงานนั้นนักออกแบบได้เห็นสภาพจริงของรูปแบบชีวิตการเป็นนักออกแบบฯจากรุ่นพี่ในที่ทำงานว่าตนเองเหมาะกับรูปแบบนี้หรือไม่ เช่น รูปแบบการทำงานที่เน้นทำงานเป็นทีม งานที่เยอะต้องอดหลับอดนอน เป็นต้น

เมื่อเทียบกับแนวคิดเนื้อหาในการถ่ายทอดของ เชาว์ และ คนอื่นๆ (Chao; et al. 1994: 730-743) นั้นพบว่าการถ่ายทอดในช่วงชีวิตเสมือนจริงของวิชาชีพ นักออกแบบฯมีการเรียนรู้เนื้อหาที่เป็นความเชี่ยวชาญในการปฏิบัติงานเป็นส่วนใหญ่ เนื่องจากเป็นสถานการณ์ของการลองงานที่เกิดขึ้นเพื่อฝึกทักษะในการทำงานเป็นส่วนใหญ่ และองค์กรไม่ได้คาดหวังว่านักออกแบบฯจะเข้ามาทำงานในอนาคตหรือไม่ จึงไม่จำเป็นต้องถ่ายทอดเนื้อหาเกี่ยวกับองค์กร เช่น ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง

บุคคลการเมืองรวมถึงประวัติขององค์กร แต่ผลการวิจัยพบว่าเนื้อหาความรับผิดชอบ และรูปแบบการใช้ชีวิตในวิชาชีพ เป็นเนื้อหาที่ปรากฏในการวิจัยครั้งนี้

โดยเนื้อหาที่นักออกแบบฯได้รับการถ่ายทอดจากตัวแทนในช่วงเสมือนจริงของวิชาชีพถูกถ่ายทอดผ่านกลวิธี 4 กลวิธีได้แก่ (1)การถ่ายทอดผ่านการสอนโดยตรง เป็นการถ่ายทอดโดยตัวแทนรุ่นพี่ในที่ทำงานที่เล็งเห็นถึงทักษะ ความรู้ ที่นักออกแบบฯยังขาดและคอยกำหนดเนื้อหาและมีเป้าหมายให้นักออกแบบฯ โดยเป็นการให้คำแนะนำ การให้เห็นตัวอย่างของการทำงาน (2) การถ่ายทอดผ่านการปล่อยให้พบอุปสรรคเอง กลวิธีนี้ถูกใช้มากในกลุ่มรุ่นพี่ในที่ทำงานเพื่อถ่ายทอดทักษะในการทำงาน โดยให้นักออกแบบฯได้ลองทำงานที่มอบหมายและพบกับอุปสรรคทำให้เกิดการถ่ายทอดความรู้ ทักษะมากมายในสถานการณ์นี้เพื่อให้สามารถทำงานได้(3) การถ่ายทอดผ่านการวิจารณ์งานกลวิธีนี้เหมาะสำหรับรุ่นพี่ที่ไม่มีเวลากำหนดการถ่ายทอดอย่างเป็นทางการ เป็นการให้งานนักออกแบบฯได้ทำและเมื่อข้อผิดพลาดที่นักออกแบบฯไม่พึงระวังหรือไม่เข้าใจ รุ่นพี่จะคอยถ่ายทอดความรู้ ทักษะที่สามารถพัฒนาข้อด้อยเหล่านั้น (4) การถ่ายทอดผ่านเห็นตัวอย่างของการทำงาน เป็นกลวิธีที่ตัวแทนแสดงบทบาทโดยไม่รู้ตัวทั้งจากการทำงานให้เห็นของรุ่นพี่และเพื่อนต่างสถาบัน รวมถึงลูกค้าการเจรจาต่อรองงานเงื่อนไขข้อจำกัดต่าง ๆ ซึ่งทำให้นักออกแบบฯ ได้เห็นและเก็บเป็นประสบการณ์และฝึกฝนจนนำมาใช้ในโอกาสที่เหมาะสม

โดยพบว่าทุกกลวิธีสามารถเทียบเคียงได้กับแนวคิดกลวิธีในการถ่ายทอดของแวนมาเนนและชีน (Van Mannen; & Schein. 1979)ซึ่งกลวิธีส่วนใหญ่เป็นการถ่ายทอดแบบไม่เป็นทางการทั้งจากรุ่นพี่ในที่ทำงาน และเพื่อนร่วมงาน ได้แก่ การปล่อยให้นักออกแบบฯได้พบอุปสรรคเอง และการวิจารณ์งาน แลกลวิธีแบบเป็นทางการคือ การตั้งใจสอนโดยตรงจากตัวแทนรุ่นพี่ในที่ทำงานโดยการสอนโดยตรงและการวิจารณ์งานยังสามารถเทียบเคียงได้กับการถ่ายทอดแบบกลุ่มและรายบุคคลในแนวคิดนี้ รวมถึงอีกกลวิธีหนึ่งที่สำคัญต่อนักออกแบบฯคือการเห็นตัวอย่างของการทำงานจากรุ่นพี่ เพื่อน และลูกค้า และกลวิธีนี้สามารถเทียบเคียงได้กับการถ่ายทอดแบบมีตัวแบบในแนวคิดนี้โดยความสัมพันธ์ของตัวแทน เนื้อหา กลวิธี ในการถ่ายทอดในช่วงชีวิตเสมือนจริงของวิชาชีพแสดงในตารางที่ 5

ตาราง 5 ความสัมพันธ์ของตัวแทน เนื้อหา กลวิธี ในการถ่ายทอดในช่วงชีวิตเสมือนจริงของวิชาชีพ

	กระบวนการทำงานออกแบบฯ	ความเป็นไปได้จริงของงานออกแบบฯ	ทักษะในการทำงาน	การนำเสนองานต่อลูกค้า	ความรับผิดชอบต่องาน	กลไกการตลาด	ลักษณะการใช้ชีวิตของนักออกแบบฯ
การถ่ายทอดผ่านการสอนโดยตรง	รุ่นพี่ในที่ทำงาน		รุ่นพี่ในที่ทำงาน				
การถ่ายทอดผ่านการปล่อยให้พบอุปสรรคเอง			รุ่นพี่ในที่ทำงาน				
การถ่ายทอดผ่านการวิจารณ์งาน		รุ่นพี่ในที่ทำงาน	รุ่นพี่ในที่ทำงาน			รุ่นพี่ในที่ทำงาน	
การถ่ายทอดผ่านเห็นตัวอย่างของการทำงาน	เพื่อนร่วมงาน		รุ่นพี่ในที่ทำงาน, เพื่อร่วมงาน	รุ่นพี่ในที่ทำงาน, ลูกค้า	รุ่นพี่ในที่ทำงาน		รุ่นพี่ในที่ทำงาน

1.2 เรื่องราวระหว่างการทำงานในสายวิชาชีพ

การถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพในช่วงนี้นักออกแบบฯได้สำเร็จการศึกษาจากสถาบันอุดมศึกษา และเข้าสู่สังคมของการทำงานอย่างแท้จริง โดยต้องปรับตัวเองอย่างมากเพื่อก้าวเดินในวิชาชีพได้อย่างมั่นคง ทั้งการใช้ชีวิตที่เปลี่ยนไปตามวิถีของการทำงาน ความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับเนื่องจากผลดีหรือผลเสียของงานมีผลกระทบต่อตนเองและภาพรวมของหน่วยงาน รวมถึงธุรกิจของลูกค้า โดยช่วงเริ่มทำงาน ทักษะที่ได้จากการถ่ายทอดในช่วงที่ผ่านมายังไม่เพียงพอสำหรับการทำงานได้อย่างสมบูรณ์ จึงจำเป็นต้องได้รับการถ่ายทอดเนื้อหาเพื่อเพิ่มพูนประสิทธิภาพทั้งการใช้ชีวิตและการทำงาน โดยการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพในช่วงนี้พบว่าสามารถแบ่งเรื่องราวได้ 2 ช่วง โดยช่วงแรกคือ ช่วงการเริ่มเข้าสู่การทำงานในวิชาชีพ คือ ช่วงเวลาที่นักออกแบบฯเริ่มการทำงาน ซึ่งเป็นช่วงที่หน่วยงานได้ให้โอกาสนักออกแบบฯได้ทำงานเพื่อสังเกตการณ์ความสามารถ ความประพฤติว่าสามารถเป็นส่วนหนึ่งของหน่วยงานได้หรือไม่ และในช่วงนี้นักออกแบบฯจะได้รับการถ่ายทอดฯและสนับสนุนจากตัวแทนหลายกลุ่มเพื่อให้สามารถทำงานและผ่านช่วงเวลานี้เพื่อได้รับการยอมรับเป็นส่วนหนึ่งของหน่วยงาน และ ช่วงที่สอง คือชีวิตการทำงานในระหว่างวิชาชีพ ที่เป็นช่วงการเรียนรู้หลังจากได้รับการยอมรับเป็นส่วนหนึ่งในหน่วยงาน โดยนักออกแบบฯยังเรียนรู้เนื้อหาอีกหลากหลายส่วนเพื่อพัฒนาตนเองและสร้างเสริมประสบการณ์ให้สามารถทำงานที่ได้รับในอนาคต และจนเป็นนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพอย่างมั่นคงซึ่งทั้ง 2 ช่วงสรุปได้ดังนี้

ช่วงการเริ่มเข้าสู่การทำงานในวิชาชีพ พบว่ามีตัวแทนที่สำคัญทั้งหมด 3 กลุ่มได้แก่ (1) เพื่อนร่วมงาน คือ กลุ่มตัวแทนที่ทำงานอยู่ในหน่วยงานเดียวกัน ซึ่งมีประสบการณ์ในการทำงานและการใช้ชีวิตในหน่วยงานนั้นมาก่อน เป็นตัวแทนที่มีบทบาทในการถ่ายทอดที่สำคัญที่สุด เนื่องจากรูปแบบของหน่วยงานออกแบบฯส่วนมากเป็นหน่วยงานขนาดเล็กทำให้รูปแบบของการ

ถ่ายทอดส่วนใหญ่ไม่มีการกำหนดตัวแทนที่มีบทบาทอย่างเป็นทางการ ซึ่งนักออกแบบฯได้เรียนรู้เนื้อหาส่วนใหญ่จากการใช้ชีวิตการทำงานร่วมกัน โดยเพื่อนรวมงานมีสถานภาพหลายรูปแบบ เช่น เป็นรุ่นพี่ที่มีอายุมากกว่าหรือใกล้เคียงกับนักออกแบบฯ รวมถึงผู้บังคับบัญชา (2) พี่เลี้ยง คือ ตัวแทนที่ได้รับการแต่งตั้งอย่างเป็นทางการจากหน่วยงานเพื่อทำหน้าที่คอยดูแลและถ่ายทอดเนื้อหาที่สำคัญต่อนักออกแบบฯเพื่อให้สามารถทำงานได้สอดคล้องกับเป้าหมายของหน่วยงานซึ่งมีการกำหนดเนื้อหาในการถ่ายทอดอย่างเป็นทางการ (3) ผู้ผลิตคือ ตัวแทนภายนอกองค์กรที่นักออกแบบฯมีการติดต่องานเพื่อผลักดันให้ผลิตภัณฑ์สำเร็จในการผลิตเชิงอุตสาหกรรมได้ ตัวแทนในกลุ่มนี้มีความสำคัญในความรู้ด้านระบบอุตสาหกรรมบางอย่างที่นักออกแบบฯไม่เคยได้เรียนจากในรั้วการศึกษา รวมถึงไม่สามารถหาได้จากเพื่อนร่วมงานในหน่วยงาน

โดยเมื่อเทียบเคียงกับแนวคิดของ โด และไรท์แมน (Deaux; & Wrightman. 1988) ขั้นบรรจุเข้าทำงาน (Entry)ที่เป็นช่วงก่อนการเป็นสมาชิกกับการเป็นสมาชิกใหม่ ในขั้นนี้องค์กรมักจัดให้มีการปฐมนิเทศ การอบรมถ่ายทอดทางสังคมแบบเป็นทางการเพื่อชี้แจงระเบียบ นโยบาย สวัสดิการต่างๆ แนะนำบุคคล สถานที่ ฯลฯ ซึ่งพบว่ามีเพียงนักออกแบบฯบางท่านเท่านั้นที่ได้ทำงานอยู่ในองค์กรที่มีขนาดใหญ่ถึงได้มีรูปแบบการถ่ายทอดจากพี่เลี้ยงที่มีการวางแผน แต่ข้อค้นพบที่ปรากฏในการวิจัยครั้งนี้พบว่า องค์กรออกแบบฯในไทยส่วนใหญ่เป็นองค์กรขนาดเล็กจึงไม่มีพี่เลี้ยงที่ถูกจัดตั้งอย่างเป็นทางการ ทำให้ตัวแทนที่มีอิทธิพลมากในช่วงนี้คือเพื่อนร่วมงาน ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ วิรัติ ปานศิลา (2542) พบว่าเพื่อนร่วมงานในวงการสาธารณสุขด้วยกันมีผลต่อพฤติกรรมการทำงาน รวมถึงหัวหน้างานมีอิทธิพลต่อการถ่ายทอดงาน (Ostroff; & Kozlowski. 1992) นอกจากนี้ยังพบตัวแทนที่แตกต่างไปจากวิชาชีพอื่น คือ ผู้ผลิตที่คอยให้คำแนะนำจากการทำงานร่วมกัน

โดยเนื้อหาหลักที่สำคัญในช่วงนี้มีทั้งหมด 7 เนื้อหาคือ (1) ทักษะในการทำงาน เป็นเนื้อหาที่ถ่ายทอดมามากมายตั้งแต่ก่อนเข้าสู่วิชีพ แต่งานออกแบบฯมีความหลากหลายมาก และบางงานมีความเฉพาะทางกว่าที่ได้เรียนมา เช่น การออกแบบรถ การออกแบบจากวัสดุต่างๆ เป็นต้น นักออกแบบฯจึงต้องได้รับการถ่ายทอดเพิ่มเติมในเชิงลึกมากขึ้นกับการทำงานแต่ละงานจากพี่เลี้ยงและรุ่นพี่ในที่ทำงาน (2) แนวคิดในการออกแบบ เนื้อหานี้ถูกถ่ายทอดมาบ้างแล้ว แต่เนื่องจากงานออกแบบฯนั้นต้องใช้ความสร้างสรรค์จากการทำงานที่ต้องใหม่อยู่ตลอดเวลา แนวคิดจึงต้องมีความใหม่เช่นกัน เนื้อหานี้จึงถ่ายทอดเพื่อขยายขอบเขตของประสบการณ์ทางความคิดให้กว้างขึ้น เพื่อทำให้งานไม่มีความใหม่ที่น่าประทับใจ (3) กระบวนการทำงาน เป็นเทคนิควิธีการขั้นตอนการทำงานของแต่ละองค์กร ซึ่งมีรูปแบบที่แตกต่างกันออกไปจึงจำเป็นต้องถ่ายทอดเพื่อให้นักออกแบบฯสามารถทำงานได้สอดคล้องกับรูปแบบของการทำงานที่องค์กรใช้อยู่ (4) ความเป็นไปได้จริงของงานออกแบบฯ คือสิ่งที่นักออกแบบฯได้รับการถ่ายทอดอย่างเข้มข้นจากเพื่อนร่วมงาน พี่เลี้ยง และผู้ผลิต เนื่องจากงานที่ทำต้องมีความเป็นไปได้ทั้งการผลิตอุตสาหกรรมและขายได้จริงในตลาด โดยนักออกแบบฯส่วนมากในช่วงเริ่มต้นยังติดกับการสร้างแนวคิดที่เพ้อฝันตามความต้องการ

ของตนเองโดยไม่คำนึงถึงความเป็นไปได้ในความเป็นจริง (5) การบริหารจัดการ เป็นเนื้อหาที่สำคัญกับการทำงานในเชิงธุรกิจ เนื่องจากงานออกแบบฯเป็นงานที่ทำเพื่อความต้องการของผู้ว่าจ้าง ซึ่งต้องมีวิธีการดูแลงานให้สามารถดำเนินไปอย่างมีระเบียบ และราบรื่นที่สุดเพื่อให้งานสัมฤทธิ์ผลได้ ซึ่งเนื้อหานี้นักออกแบบฯได้รับจากรุ่นพี่ในที่ทำงาน (6) การเมืองในองค์กร ถูกถ่ายทอดจากรุ่นพี่ในที่ทำงานและพี่เลี้ยง เพื่อให้นักออกแบบฯสามารถดำรงชีวิตอยู่ในหน่วยงานนั้นได้จากการทำงานร่วมกันกันคนมากมายในหน่วยงาน และ (7) วัฒนธรรมในองค์กรเป็นเนื้อหาที่ถ่ายทอดจากรุ่นพี่ในที่ทำงานและพี่เลี้ยง เกี่ยวกับ วัฒนธรรม ประเพณีต่างๆ ตามวิสัยทัศน์และวัตถุประสงค์ขององค์กร เช่น ลักษณะการทำงาน เวลาเข้าและเลิกงาน การขอเงินเดือนเพิ่ม เป็นต้น ซึ่งช่วยให้นักออกแบบฯปรับตัวให้เป็นไปในรูปแบบเดียวกับองค์กร

เมื่อเทียบเคียงกับแนวคิดเนื้อหาในการถ่ายทอดของ เชาว์ และคนอื่นๆ (Chao; et al. 1994: 730-743) นั้นพบว่านักออกแบบฯยังคงได้รับการถ่ายทอดเนื้อหาความเชี่ยวชาญในการปฏิบัติงานเป็นส่วนใหญ่ เนื่องจากเป็นการลองทำงานโดยหน่วยงานจะดูความสามารถในการทำงานเป็นหลักใหญ่ แต่ระหว่างนี้นักออกแบบฯยังได้เรียนรู้เนื้อหาที่เทียบเคียงได้กับแนวคิดนี้คือ การเมืองในองค์กร (Politics) เกี่ยวกับนิสัยของคนที่มีอิทธิพลต่อหน่วยงาน ซึ่งจำเป็นต้องเรียนรู้เพื่อให้สามารถทำงานอยู่ในหน่วยงานได้อย่างราบรื่น รวมถึง วัฒนธรรมในองค์กรที่เป็นรูปแบบการปฏิบัติที่เป็นเอกลักษณ์ขององค์กรซึ่งเทียบเคียงได้กับเนื้อหาเป้าหมายและค่านิยมขององค์การ (Organizational Goals and Values) เฉพาะในเรื่องของค่านิยม แต่เป้าหมายขององค์กรนั้นไม่ถูกพบรวมถึงเนื้อหาเกี่ยวกับ ประวัติ ความสัมพันธ์ของคน ในองค์กรด้วยเช่นกัน เนื่องจากนักออกแบบฯส่วนมากทำงานกับองค์กรขนาดเล็กจึงมีบุคลากรน้อย สิ่งเหล่านี้จึงสามารถเรียนรู้พร้อมไปกับการทำงานโดยไม่ต้องมีการถ่ายทอดอย่างเป็นทางการ รวมถึงไม่พบว่ามีเนื้อหาด้านภาษาที่มีเอกลักษณ์ในหน่วยงาน เนื่องจากวิชาชีพนี้สอนการทำงานตั้งแต่ในระบบการศึกษาซึ่งภาษาที่ใช้ในการทำงานนักออกแบบฯได้เรียนรู้มาก่อนแล้ว

ซึ่งเนื้อหาทั้งหมดในช่วงนี้ถูกถ่ายทอดผ่านกลวิธีของตัวแทนทั้งหมด 4 กลวิธี ได้แก่ (1) การให้เห็นตัวอย่างในสถานการณ์การทำงานจริง เป็นกลวิธีที่เพื่อนร่วมงาน พี่เลี้ยง และผู้ผลิต ให้โอกาสนักออกแบบฯได้เห็นตัวอย่างของการทำงานในสถานการณ์จริง เช่น การบริหารจัดการงาน การเจรจางานกับลูกค้า การนำเสนองาน แนวคิดในการออกแบบฯ กระบวนการการผลิต รวมถึงการเมืองและวัฒนธรรมในองค์กร เป็นต้น (2) การให้พบอุปสรรคจากการทำงาน เป็นการถ่ายทอดที่ไม่ตั้งใจที่เกิดจากสถานการณ์ที่ต้องพบอุปสรรคในงานและต้องได้รับการถ่ายทอดจากเพื่อร่วมงานหรือพี่เลี้ยงเพื่อทำงานนั้นได้ เป็นกลวิธีที่ไม่ต้องเตรียมเนื้อหาและวิธีถ่ายทอดโดยตรง โดยถ่ายทอดเฉพาะเนื้อหาที่นักออกแบบฯสนใจอยากรู้เท่านั้น (3) การวิจารณ์งานเป็นกลวิธีที่เพื่อนร่วมงาน พี่เลี้ยง และผู้ผลิต ทำหน้าที่วิจารณ์รูปแบบงาน และให้คำแนะนำในสิ่งที่ตัวแทนมองว่าเหมาะสมกว่า เช่น แนวคิดที่ยังดีไม่พอ การออกแบบฯที่มีความเป็นไปได้ยากในการผลิต เป็นต้น (4) การสอนโดยตรง คือการถ่ายทอดที่ พี่เลี้ยง และเพื่อนร่วมงานตั้งใจสอนเนื้อหาที่ขาดหายไปในตัวนัก

ออกแบบฯ เป็นเนื้อหาที่องค์กรคิดว่ามีความเหมาะสมต่อนักออกแบบฯและจำเป็นต้องรู้เพื่อนำไปใช้ในการทำงานในองค์กร ซึ่งเป็นการถ่ายทอดโดยตรงและมีความตั้งใจและชัดเจน ต่างไปจากกลวิธีที่กล่าวมา 3 กลวิธีข้างต้น

ซึ่งสามารถเทียบเคียงได้กับแนวคิดกลวิธีในการถ่ายทอดของแวนมาเนน และชีน (VanMannen; & Schein. 1979)ที่กลวิธีส่วนใหญ่เป็นการถ่ายทอดแบบไม่เป็นทางการ ได้แก่ การปล่อยให้นักออกแบบฯได้พบอุปสรรคจากการทำงาน และการวิจารณ์งาน ที่เพื่อนร่วมงานที่มีประสบการณ์มากกว่าจะคอยให้คำแนะนำ รวมถึงกลวิธีแบบเป็นทางการคือ การสอนโดยตรงจากพี่เลี้ยงและเพื่อนร่วมงาน นอกจากนี้ยังมีการถ่ายทอดแบบกลุ่มและรายบุคคลทั้งการวิจารณ์งานและการสอนโดยตรง และการถ่ายทอดแบบมีตัวแบบที่นักออกแบบฯได้เห็นตัวอย่างของการทำงานจากรุ่นพี่ เพื่อน และลูกค้า และนำมาฝึกฝนจนมีทักษะที่พัฒนาขึ้นและกลวิธีนี้สามารถเทียบเคียงได้กับการถ่ายทอดแบบมีตัวแบบในแนวคิดนี้ โดยความสัมพันธ์ของตัวแทน เนื้อหา กลวิธี ในการถ่ายทอดในช่วงการเริ่มต้นของวิชาชีพแสดงในตารางที่ 6

ตาราง 6 ความสัมพันธ์ของตัวแทน เนื้อหา กลวิธี ในการถ่ายทอดในช่วงการเริ่มต้นของวิชาชีพ

	ทักษะในการทำงาน	แนวคิดในการออกแบบ	กระบวนการทำงาน	ความเป็นไปได้จริงของงานออกแบบฯ	การบริหารจัดการ	การเมืองในองค์	วัฒนธรรมในองค์กร
การให้เห็นตัวอย่างในสถานการณ์การทำงานจริง	พี่เลี้ยง, เพื่อนร่วมงาน	เพื่อนร่วมงาน	พี่เลี้ยง,เพื่อนร่วมงาน	ผู้ผลิต	เพื่อนร่วมงาน, พี่เลี้ยง	เพื่อนร่วมงาน, พี่เลี้ยง	เพื่อนร่วมงาน, พี่เลี้ยง
การให้พบอุปสรรคจากการทำงาน	พี่เลี้ยง, เพื่อนร่วมงาน						
การวิจารณ์งาน	พี่เลี้ยง, เพื่อนร่วมงาน	พี่เลี้ยง,เพื่อน		พี่เลี้ยง,เพื่อนร่วมงาน, ผู้ผลิต			
การสอนโดยตรง	พี่เลี้ยง, เพื่อนร่วมงาน		พี่เลี้ยง				

ช่วงหลังจากการเริ่มเข้าสู่การทำงานในสายวิชาชีพ เข้าสู่ช่วงการทำงานในระหว่างวิชาชีพ นักออกแบบฯได้ผ่านการทดลองงานและสามารถเป็นส่วนหนึ่งของหน่วยงานนั้นได้ ซึ่งสามารถเทียบเคียงกับกับขั้นยอมรับ (Acceptance) ที่บุคคลเข้าทำงานในองค์กรหรือเป็นสมาชิกของกลุ่มเกิดการยอมรับและการเปลี่ยนแปลง ค่านิยม เจตคติ และจิตลักษณะ ต่างๆให้สอดคล้องกับองค์กร มีความผูกพันกับองค์กรและบุคคลอื่นๆในองค์กร โดยผ่านขั้นตอนการเป็นสมาชิกใหม่ที่เป็นสมาชิกโดยการถ่ายทอดทางสังคมของบุคคลเด่นชัด คือการผ่านของการทดลองงาน (Deaux &Wrightman.

1988.)โดยหลังได้รับการยอมรับ นักออกแบบฯยังต้องพัฒนาศักยภาพของตนเองต่อไป เนื่องจากการทำงานในวิชาชีพนี้เน้นพัฒนาคุณภาพของชีวิตมนุษย์ด้วยการออกแบบฯ ซึ่งต้องทำงานร่วมกับสังคมที่เป็นพลวัต เช่น งานรูปแบบใหม่ที่ไม่เคยทำ ความต้องการของลูกค้า พฤติกรรมการบริโภคที่เปลี่ยนไปของมนุษย์ เทคโนโลยีที่ล้ำสมัยขึ้นทุกวัน เป็นต้น ซึ่งถ้านักออกแบบฯคิดว่าการได้รับการยอมรับครั้งนี้ตนเองสามารถหยุดเรียนรู้ได้นั้น จะทำให้นักออกแบบฯก้าวไม่ทันโลกและเด็กรุ่นใหม่ที่กำลังก้าวเข้าสู่วิชาชีพ รวมถึงไม่สามารถก้าวสู่ความเป็นมืออาชีพได้เลยช่วงเวลานี้จึงเป็นช่วงของการเรียนรู้ที่ลึกและเข้มข้นไปจากความรู้ ความสามารถที่เคยมี เนื่องจากเริ่มต้นเป็นนักออกแบบฯอย่างเต็มตัว และต้องแบกรับความคาดหวังของหน่วยงานที่สูงกว่าเดิม โดยการถ่ายทอดในช่วงนี้มีความแตกต่างจากช่วงอื่นเนื่องจากเป็นการเรียนรู้ที่อาศัยความตั้งใจและใฝ่รู้ มากกว่าการได้รับการถ่ายทอดจากตัวแทนที่ตั้งใจให้ความรู้ โดยพบว่าตัวแทนในการถ่ายทอดที่สำคัญในช่วงการทำงานในระหว่างวิชาชีพทั้งหมด 5 กลุ่ม ได้แก่ (1)เพื่อนร่วมงาน คือ กลุ่มตัวแทนที่เป็นเพื่อนทั้ง อาวุโส กว่าและอายุไล่เลี่ยกัน รวมถึงผู้บังคับบัญชา โดยเพื่อนร่วมงานจะคอยแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันในมุมมองและประสบการณ์ที่ต่างกัน (2) เพื่อนนักออกแบบฯ คือ กลุ่มตัวแทนที่เป็นเพื่อนที่ไม่ได้ทำงานในหน่วยงานเดียวกัน หากแต่เป็นนักออกแบบฯที่มีความสนิทฉันมิตร บางท่านอาจเป็นเพื่อน หรือรุ่นพี่ที่รู้จักกันตั้งแต่สมัยเรียน เพื่อนนักออกแบบฯต่างสถานบันการศึกษา บางท่านอาจเคยร่วมงานกัน เป็นต้น เพื่อนนักออกแบบฯที่ทำงานต่างสถานที่กันย่อมมีความรู้ ทักษะ ความสามารถ ประสบการณ์ ที่ได้รับการถ่ายทอดแตกต่างกันออกไป (3) กลุ่มสื่อมวลชน คือ ตัวแทนในรูปแบบของสื่อต่างๆ เช่น หนังสือ เอกสาร ข้อมูลจากเว็บไซต์ทางอินเตอร์เน็ต การบรรยายในงานสัมมนา รวมถึงนิทรรศการ โดยตัวแทนกลุ่มนี้มีบทบาทมากในช่วงของการทำงานในระหว่างวิชาชีพและช่วยเปิดประสบการณ์ ความรู้ใหม่ ทั้งจากในและต่างประเทศ ซึ่งไม่สามารถหาเพิ่มได้ในหน่วยงาน(4) นักออกแบบฯรุ่นใหม่คือ ตัวแทนที่เป็นรุ่นน้องที่เริ่มเข้ามาทำงาน หรือเด็กฝึกงานที่ทำงานร่วมกันในหน่วยงาน รวมถึงเด็กที่กำลังเรียนอยู่ในสายวิชาชีพเดียวกันที่นักออกแบบฯบางท่านมีโอกาสสวมบทบาทอาจารย์ผู้สอน ซึ่งนักออกแบบฯรุ่นใหม่แม้จะมีประสบการณ์ที่อ้อนด้อยกว่าแต่ด้วยแนวคิดที่แปลกแตกต่างที่มีความทันสมัยกว่า เช่น เทคนิค ทักษะในการทำงานที่ถูกคิดค้นขึ้นมาใหม่ เครื่องมือในการออกแบบฯที่มีความทันสมัยกว่า เป็นต้น (5) กลุ่มองค์กรธุรกิจออกแบบฯคือ กลุ่มตัวแทนที่ประกอบธุรกิจเพื่อจำหน่ายผลิตภัณฑ์ โดยนักออกแบบฯได้รับการถ่ายทอดผ่านผลิตภัณฑ์ที่วางขายในท้องตลาด โดยตัวแทนนี้ช่วยถ่ายทอดองค์ความรู้ในการออกแบบผ่านผลิตภัณฑ์ที่วางจำหน่าย เช่น แรงบันดาลใจ แนวคิด หลักการ เทคนิควิธีในการออกแบบฯ เป็นต้น

โดยตัวแทนในช่วงการทำงานในระหว่างวิชาชีพนั้นพบว่าบางตัวแทนมีลักษณะคล้ายกับการถ่ายทอดในการทำงานของอาชีพอื่นเช่น เพื่อนร่วมงาน ที่เป็นตัวแทนในองค์กร และกลุ่มสื่อมวลชนสามารถเทียบเคียงกับผลการวิจัยของ สมศักดิ์ สีดากุลฤทธิ์ (2545)ที่พบว่าตัวแทนในองค์กรทำงานมีผลต่อการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพครูรวมถึงสื่อมวลชนที่คอยนำเสนอเนื้อหาด้านวิชาชีพและยังเทียบเคียงได้กับผลการวิจัยของสมพล มาสุปรีดิ์ (2548) ที่พบว่าตัวตลกได้รับ

การถ่ายทอดทักษะในการทำงานจากกลุ่มสื่อมวลชนเช่นกัน ซึ่งนอกจาก 2 กลุ่มแรกที่กล่าวไปนั้น ผลการวิจัยในช่วงนี้พบสิ่งที่ปรากฏว่า มีกลุ่มตัวแทนที่แปลกไปจากสาขาอาชีพอื่น ได้แก่ตัวแทนนอกองค์กร เช่น เพื่อนนักออกแบบฯซึ่งทำงานอยู่ในแวดวงวิชาชีพเดียวกันที่มีประสบการณ์มุมมองต่างกัน รวมถึงองค์กรธุรกิจออกแบบฯที่สามารถถ่ายทอดความรู้ให้กับนักออกแบบฯผ่านสินค้าขององค์กรซึ่งนักออกแบบฯได้รับการถ่ายทอดแนวคิดของสินค้าซึ่งเป็นตัวแทนที่ไม่มีชีวิตแต่มีสามารถถ่ายทอดได้เช่นกัน นอกจากนี้ตัวแทนที่โดดเด่นขึ้นมาในช่วงเวลานี้คือ นักออกแบบฯรุ่นใหม่ที่เข้ามามีบทบาท เมื่อนักออกแบบฯทำงานอยู่ในวิชาชีพเป็นเวลานาน ซึ่งในแวดวงวิชาชีพนี้ความอาวุโสเป็นเพียงสถานะทางกายภาพและสังคม แต่สำหรับการทำงานนั้นไม่มีกำแพงกั้นว่าผู้มีอายุน้อยไม่สามารถสอนหรือถ่ายทอดความรู้ให้กับผู้ที่มีประสบการณ์มากกว่า เพราะงานออกแบบฯเป็นงานที่ต้องการความคิดต่างและแปลกออกไปซึ่งนักออกแบบฯรุ่นใหม่มักมีแนวคิดที่สดแปลกกว่านักออกแบบฯที่อยู่กับข้อจำกัดมากมายในการทำงาน

โดยเนื้อหาในช่วงเวลานี้ประกอบด้วย 6 เนื้อหา ได้แก่ (1) ทักษะในการทำงาน เป็นสิ่งที่ไม่สามารถหยุดเรียนรู้ได้เลยแม้ทำงานนานแค่ไหน เนื่องจากการเปลี่ยนไปของโลก ทั้งการพัฒนาด้านความคิดของคน การบวนการในการทำงานที่ดีขึ้น การค้นพบสิ่งใหม่ ความก้าวไกลทางเทคโนโลยี เป็นต้น โดยนักออกแบบฯสามารถเรียนรู้ได้จาก เพื่อนร่วมงาน กลุ่มสื่อมวลชน และนักออกแบบฯรุ่นใหม่ (2) แนวคิดในการออกแบบ คือเนื้อหาที่จำเป็นที่ต้องศึกษาหาแนวคิดใหม่ไว้เพื่อเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่สู่สังคมโดยได้จากการศึกษาแนวคิดจากนักออกแบบฯที่ประสบความสำเร็จจากการนำเสนอของกลุ่มสื่อมวลชนทั้งในและนอกประเทศ จากหนังสือ งานสัมมนา นิทรรศการด้านการออกแบบที่นำผลงานของนักออกแบบฯชื่อดังมาแสดง และยังได้รับการถ่ายทอดจากนักออกแบบฯรุ่นใหม่และเพื่อนนักออกแบบฯในแนวคิดที่แตกต่างออกไป (3) ความรู้ในศาสตร์อื่น เมื่อนักออกแบบฯทำงานอยู่วิชาชีพมาได้ระยะหนึ่ง เริ่มมีความเข้าใจว่าการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นในศาสตร์ของการออกแบบฯอย่างเดียวไม่เพียงพอต่อการทำงานให้สมบูรณ์ได้ ซึ่งต้องใช้ความรู้จากศาสตร์อื่นนำมาประยุกต์ผสมผสาน เช่น ศาสตร์ด้านการตลาด การบริหารธุรกิจ เป็นต้น ซึ่งนักออกแบบฯได้รับการถ่ายทอดจากการอ่านหนังสือ หาข่าวสารตามอินเตอร์เน็ตด้วยตนเอง รวมถึงการเข้าฟังสัมมานา (4) การบริหารองค์กรออกแบบฯ เป็นเนื้อหาที่เกี่ยวกับการบริหารจัดการธุรกิจการว่าจ้างงานออกแบบฯ ขั้นตอนในการจัดการกับลูกค้า พนักงาน ระบบภายในองค์กร ซึ่งนักออกแบบฯบางท่านเมื่อถึงช่วงเวลาหนึ่งต้องการจัดตั้งบริษัทออกแบบฯเป็นของตนเอง โดยได้ความรู้การบริหารงานมาจากเพื่อร่วมงานในที่ทำงานเดิม และจากการลองผิดลองถูกด้วยตนเองในช่วงเริ่มต้น ซึ่งเป็นบทเรียนให้ปรับสภาพของตนเองและองค์กรให้เหมาะสมกับธุรกิจที่ทำมากยิ่งขึ้น เช่น จำนวนงานที่สัมพันธ์กับศักยภาพ การคิดราคางาน การจ้างพนักงาน การบริหารจัดการลูกค้า เป็นต้น ซึ่งเนื้อหาส่วนนี้ยากที่จะได้รับถ่ายทอดจากรั้วการศึกษาหรือแม้แต่ในระดับองค์กรก็ตาม เนื่องจากประสบการณ์ของนักออกแบบฯที่บริหารองค์กรออกแบบฯในประเทศไทยยังมีอยู่ไม่มาก (5) แนวโน้มของสังคมเนื้อหาส่วนนี้ต้องเรียนรู้อยู่ตลอดเวลา เนื่องจากต้องสร้างสรรค์สิ่งใหม่ให้

เหมาะสมกับสังคมที่เป็นพลวัตมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว โดยได้รับการถ่ายทอดจาก กลุ่มสื่อมวลชน เช่น ข่าวสารการเปลี่ยนแปลงในสังคม นวัตกรรมและเทคโนโลยีที่ถูกคิดค้น เป็นต้น และจากผลิตภัณฑ์ในท้องตลาดที่ถูกคิดค้นขึ้นมาใหม่และได้รับการยอมรับในสังคม (6) การใช้ชีวิตในการทำงาน เป็นเนื้อหาเกี่ยวกับรูปแบบการใช้ชีวิตในการทำงานที่แตกต่างไปจากตอนเรียนโดยเนื้อหานี้นักออกแบบฯได้รับการถ่ายทอดจากเพื่อนร่วมงาน และเพื่อนนักออกแบบฯ เช่น การแบ่งเวลาส่วนตัวกับเวลางานอย่างเหมาะสม เป็นต้น

เมื่อเทียบเคียงกับแนวคิดเนื้อหาในการถ่ายทอดของ เชาว์ และคนอื่นๆ (Chao; et al. 1994: 730-743) พบว่าการถ่ายทอดในช่วงการทำงานในระหว่างวิชาชีพ นักออกแบบฯยังคงได้รับการถ่ายทอดเนื้อหาความเชี่ยวชาญในการปฏิบัติงานเป็นส่วนใหญ่ แต่แตกต่างกันที่ในช่วงนี้ความเชี่ยวชาญเริ่มมีความกว้างออกไปกว่าแค่ทักษะในการทำงานที่เน้นการออกแบบฯ เนื้อหาในช่วงนี้เป็นเนื้อหาที่เสริมให้นักออกแบบฯได้มีความรู้ ความสามารถที่รอบด้านมากขึ้นเพื่อเติมเต็มความรู้ที่ยังขาดไปและสามารถทำให้งานออกแบบฯสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น รวมถึงความเชี่ยวชาญในเชิงการบริหารองค์กรที่นักออกแบบฯบางท่านเริ่มปรับเปลี่ยนตำแหน่งหน้าที่อยู่ในขั้นบริหารหรือเปิดองค์กรออกแบบฯของตนเอง นอกจากนี้ยังพบว่าในการวิจัยนี้มีเนื้อหาหนึ่งที่แนวคิดของ เชาว์ และคนอื่นๆ (Chao; et al. 1994.) ไม่ได้กล่าวไว้คือ รูปแบบการใช้ชีวิตของนักออกแบบฯที่เป็นแบบฉบับให้นักออกแบบฯได้เรียนรู้ว่าตนจะเลือกใช้ชีวิตแบบไหนกับการทำงาน

โดยเนื้อหาทั้งหมดถูกถ่ายทอดผ่านกลวิธีที่สำคัญทั้งหมด 3 กลวิธี ได้แก่ (1) การเรียนรู้ผ่านการทำงานของผู้อื่น คือการเห็นงานของนักออกแบบฯท่านอื่นทั้ง เพื่อนร่วมงาน เพื่อนนักออกแบบฯ นักออกแบบฯรุ่นใหม่ และนักออกแบบฯไทยรวมถึงที่มีชื่อเสียงในโลก โดยได้รับการถ่ายทอดผ่านงานที่ผู้อื่นได้ทำและนำแนวคิด เทคนิควิธีต่างๆมาประยุกต์ใช้กับงานของตนเอง (2) การเรียนรู้จากข้อผิดพลาด คือการพบกับปัญหาที่ต้องหาทางแก้ไขเพื่อให้สามารถดำรงชีวิตในการทำงานอยู่ได้ โดยถ้าพบกับปัญหาเดิมจะสามารถแก้ไขได้อย่างง่ายดาย โดยในช่วงระหว่างการทำงานในวิชาชีพมีตัวแทนที่เป็นทางการน้อยกว่าช่วงที่ผ่านมา การถ่ายทอดจึงต้องอาศัยจากบทเรียนจากข้อผิดพลาด เช่น การบริหารจัดการงานที่เป็นเนื้อหาใหม่และยากที่จะได้รับการถ่ายทอดจากใคร ความผิดพลาดในการออกแบบฯแล้วสินค้าขายไม่ออก เป็นต้น นอกจากนี้ข้อผิดพลาดบางอย่างยังเกิดขึ้นจากการบอกกล่าวของเพื่อนร่วมงานหรือเพื่อนนักออกแบบฯที่มีประสบการณ์มากกว่า (3) การแลกเปลี่ยนความคิดร่วมกันเป็นการเรียนรู้ร่วมกันผ่านการแลกเปลี่ยนความคิดในขั้นตอนการระดมสมอง (Brainstorm) แลกเปลี่ยนแนวคิดกับผู้อื่นเพื่อให้เห็นจุดแข็งจุดอ่อนของงาน ซึ่งแฝงการถ่ายทอดที่นักออกแบบฯได้รับแนวคิดใหม่ที่ไม่เคยคาดคิดจากเพื่อนร่วมงาน หรือนักออกแบบฯรุ่นใหม่ โดยกลวิธีที่ใช้ในช่วงนี้สมารถเทียบเคียงได้กับแนวคิดกลวิธีในการถ่ายทอดของแวนมาเนนและชีน (Van Mannen; & Schein. 1979)ที่กลวิธีส่วนใหญ่เป็นการถ่ายทอดแบบไม่เป็นทางการและการถ่ายทอดแบบมีตัวแบบจากกลุ่มตัวแทนทั้งหมด ได้แก่ การเรียนรู้ผ่านการทำงานของผู้อื่นและการแลกเปลี่ยนความคิดร่วมกันในการทำงานเป็นทีม โดยมีข้อค้นพบที่ปรากฏขึ้นจากการวิจัยครั้งนี้

ที่มีความแตกต่างกับแนวคิดว่านักออกแบบฯได้รับการถ่ายทอดจากประสบการณ์ที่ตนเองพบเจอเองจากการลองผิดลองถูกด้วยตนเองโดยไม่มีตัวแทนใดถ่ายทอดเนื้อหาเกี่ยวกับการบริหารองค์กรออกแบบฯได้เนื่องจากในยุคสมัยนั้นยังไม่มีตัวแบบฯขององค์กรออกแบบฯที่ประสบความสำเร็จมากนักโดยความสัมพันธ์ของตัวแทน เนื้อหา กลวิธี ในการถ่ายทอดในช่วงการทำงานในระหว่างวิชาชีพแสดงในตารางที่ 7

ตาราง 7 ความสัมพันธ์ของตัวแทน เนื้อหา กลวิธี ในการถ่ายทอดในช่วงการทำงานในระหว่างวิชาชีพ

เนื้อหา	ทักษะในการทำงาน	แนวคิดในการออกแบบ	ความรู้ในศาสตร์อื่น	การบริหารองค์กรออกแบบฯ	แนวโน้มของสังคม	การใช้ชีวิตในการทำงาน
การเรียนรู้ผ่านการทำงานของผู้อื่น	เพื่อนร่วมงาน, นักออกแบบฯรุ่นใหม่, สื่อมวลชน	เพื่อนร่วมงาน, เพื่อนนักออกแบบฯ, นักออกแบบฯรุ่นใหม่, สื่อมวลชน	สื่อมวลชน	เพื่อนร่วมงาน, เพื่อนนักออกแบบฯ	สื่อมวลชน	เพื่อนร่วมงาน, เพื่อนนักออกแบบฯ
การเรียนรู้จากข้อผิดพลาด				เพื่อนร่วมงาน, เพื่อนนักออกแบบฯ		
การแลกเปลี่ยนความคิดร่วมกัน	เพื่อนร่วมงาน, เพื่อนนักออกแบบฯ, นักออกแบบฯรุ่นใหม่	เพื่อนร่วมงาน, เพื่อนนักออกแบบฯ, นักออกแบบฯรุ่นใหม่				

1.3 เรื่องราวในระยะมั่นคงเชิงวิชาชีพ

เรื่องราวในช่วงเวลานี้ เป็นช่วงเวลาหลังจากที่นักออกแบบฯผ่านการถูกถ่ายทอดเนื้อหามากมายเพื่อการทำงานในสายวิชาชีพได้อย่างมีประสิทธิภาพในระยะเวลานาน จนสามารถพัฒนาตนสู่ความเป็นมืออาชีพ และมีความมั่นคงเชิงวิชาชีพโดยได้รับการยอมรับจากตนเองและสังคมมีความพึงพอใจในงานที่ทำจนเกิดความผูกพันกับวิชาชีพของตนและมีความยึดมั่นในวิชาชีพไม่เปลี่ยนตนเองไปทำงานในกลุ่มวิชาชีพอื่นและพยายามรักษางานที่เหมาะสมกับตนไว้ จากการวิเคราะห์เรื่องราวในระยะมั่นคงเชิงวิชาชีพ สามารถสรุปประเด็นที่สำคัญได้ 3 ส่วนคือ

ประเด็นที่ 1 ลักษณะของความมั่นคงเชิงวิชาชีพคือ ลักษณะที่เป็นความมั่นคงของตนเองในการทำงานในวิชาชีพซึ่งสามารถแบ่งได้เป็นความมั่นคง 3 ลักษณะ คือ (1) ความมั่นคงด้านจิตใจคือ ลักษณะของการรับรู้ได้ถึงความความสำเร็จจากการทำงานที่เกิดขึ้นในลักษณะที่ประกอบไปด้วยองค์ประกอบ 2 ด้านคือ ความสุขที่ได้ทำงานออกแบบ และความภูมิใจจากงานออกแบบ (2) ความมั่นคงในการทำงานเป็นลักษณะของความสำเร็จในการทำงานที่นักออกแบบฯทำ

และยังคงทำอยู่ในปัจจุบัน โดยมีลักษณะของความมั่นคงเป็น 4 ด้านคือ ลักษณะของการมีงานตลอดเวลา คืองานที่ต้องหมุนเวียนเข้ามาอย่างไม่ขาด ลักษณะที่มีความสามารถในการเผชิญกับงานรูปแบบใหม่ คือเมื่อพบกับงานที่ไม่เคยทำก็ไม่รู้สึกเกรงกลัว หรือมีสภาวะกดดัน ลักษณะการมีบทบาทมากขึ้นในสายวิชาชีพเช่น การเป็นอาจารย์ในการสอนนักออกแบบฯรุ่นใหม่ในระดับอุดมศึกษา การให้ความรู้กับผู้ประกอบการธุรกิจเกี่ยวกับการออกแบบ เป็นต้นและลักษณะของมีการพัฒนาตนเองอยู่เสมอคือ การได้พัฒนาศักยภาพอย่างสม่ำเสมอจากงานที่ได้ทำและการเรียนรู้ที่นอกเหนือการทำงาน ทำให้มีทักษะ ความสามารถ ทันกับการทำงานใหม่อยู่เสมอ และ(3) ความมั่นคงทางด้านเศรษฐกิจเป็นส่วนที่ถูกพูดถึงน้อยที่สุด โดยนักออกแบบฯส่วนมากไม่ได้สนใจในเรื่องนี้เป็นหลัก แต่ปฏิเสธไม่ได้ว่าธรรมดาของการทำงาน ย่อมทำงานเพื่อให้ได้สิ่งของแลกเปลี่ยนกลับมา เช่น รางวัล รายได้ ค่าจ้าง ซึ่งแสดงถึงความมั่นคงเชิงวิชาชีพได้เช่นกัน โดยลักษณะของความมั่นคงด้านเศรษฐกิจคือมีรายได้ตามที่คาดหวังสามารถมีรายได้ที่เพียงพอต่อความคาดหวังของนักออกแบบฯแต่ละท่าน และการทำงานออกแบบฯอาจจะไม่รวยเท่าอาชีพอื่น แต่ขอให้ตรงกับความพึงพอใจก็สามารถแสดงถึงลักษณะของความมั่นคงในด้านนี้ได้

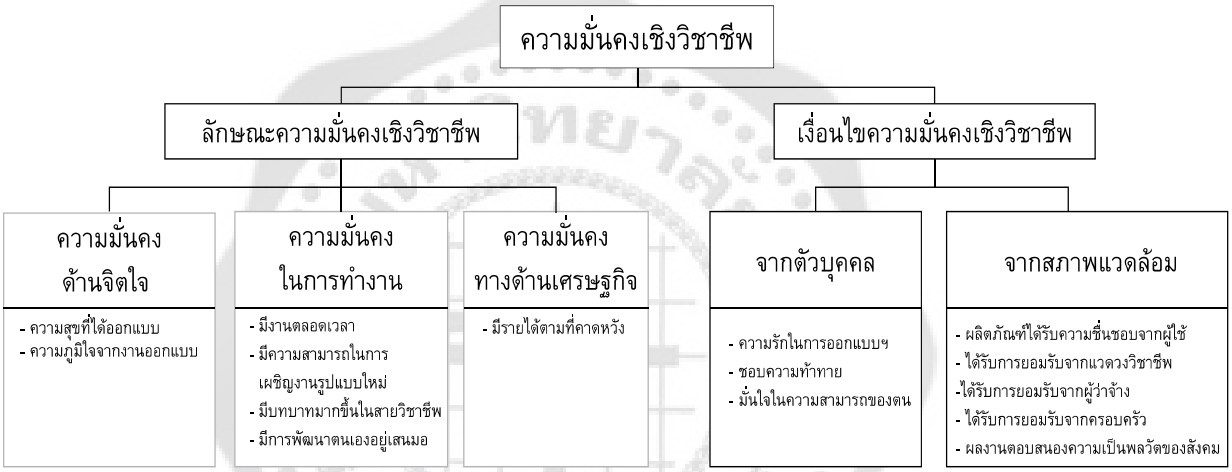
เมื่อเทียบเคียงกับแนวคิดของ โด และไรท์แมน (Deaux; & Wrightman.1988.) ในขั้นที่บุคคลมีความมั่นคงและยังดำรงอยู่ในวิชาชีพ จะมีลักษณะที่มีรายได้ผลตอบแทนที่เพียงพอ มีการพัฒนาให้ทันกับความเปลี่ยนแปลงต่างๆที่เกิดขึ้น และสามารถปฏิบัติงานได้อย่างอัตโนมัติด้วยความเชี่ยวชาญและคุ้นเคย สอดคล้องกับความมั่นคงทางด้านการทำงาน และ ด้านเศรษฐกิจที่นักออกแบบฯมีความเชี่ยวชาญมีความสามารถทำงานได้ทุกรูปแบบโดยไม่กลัวและการทำงานในวิชาชีพนี้สร้างการพัฒนาให้นักออกแบบฯ และการมีรายได้ตามความคาดหวัง แต่พบสิ่งที่ปรากฏจากการวิจัยครั้งนี้ว่านักออกแบบฯในช่วงมั่นคงมีความแตกต่างกับแนวคิดนี้ เนื่องจากความมั่นคงมีลักษณะทางจิตใจที่เป็นความสุขและความภาคภูมิใจกับการได้ทำงานในสายวิชาชีพนี้

ประเด็นที่ 2 เงื่อนไขของความมั่นคงเชิงวิชาชีพความมั่นคงเชิงวิชาชีพของนักออกแบบฯนั้นเกิดจากเงื่อนไขที่สำคัญ2 ด้าน ได้แก่

เงื่อนไขจากตัวบุคคลเกิดขึ้นจากความรู้สึกนึกคิดภายในจิตใจ ที่ทำให้นักออกแบบฯรู้สึกถึงความมั่นคงเชิงวิชาชีพ ประกอบด้วย 3 เงื่อนไข ได้แก่(1) ความรักในการออกแบบฯเป็นความชอบตั้งแต่เริ่มตัดสินใจเลือกทำงานจนถึงปัจจุบันนี้ (2) ชอบความท้าทายกับงานรูปแบบใหม่ที่ต้องพบเจอเสมอ (3) มั่นใจในความสามารถของตนเป็นความรู้สึกมั่นใจถึง ความรู้ ทักษะ ความสามารถของตนเองว่ามีประสิทธิภาพเพียงพอกับการทำงานในวิชาชีพนี้

เงื่อนไขจากสภาพแวดล้อมเกิดขึ้นจากบริบทที่อยู่รอบตัวนักออกแบบฯ เช่น ผู้คนรอบข้าง บรรยากาศของสถานที่ สถานการณ์ต่างๆ เป็นต้น โดยพบว่าประกอบด้วย 5 เงื่อนไข ได้แก่ (1) ผลิตภัณฑ์ได้รับความชื่นชอบจากผู้ใช้ เกิดจากการได้รับการชื่นชมจากผู้ใช้หรือผู้บริโภคว่างานออกแบบเป็นงานที่ดี มีคุณค่าต่อผู้ใช้ (2) ได้รับการยอมรับจากแวดวงวิชาชีพ เกิดจากการยอมรับจากผู้คนในแวดวงวิชาชีพว่าเป็นผู้ที่มีความสามารถ มีคุณค่าต่อแวดวงวิชาชีพ เช่น การได้มีบทบาท

ในการถ่ายทอดความรู้ที่มีสู่ภาคการศึกษา ภาคธุรกิจ การได้รับรางวัลจากผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบฯ เป็นต้น (3) การได้รับการยอมรับจากผู้ว่าจ้าง เกิดจากการทำงานที่ทำให้ลูกค้าได้รับความสำเร็จที่พึงปรารถนาและยอมรับในความสามารถของนักออกแบบฯ (4) การได้รับการยอมรับจากครอบครัว เกิดจากการทำงานและสามารถสร้างรายได้เพื่อทำให้ครอบครัวมีความสุขตามที่ครอบครัวคาดหวัง (5)ผลงานตอบสนองความเป็นพลวัตของสังคมเกิดจากสังคมในระดับมหภาคมีความเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ ทำให้งานของวิชาชีพมีความมั่นคงเนื่องจากการความต้องการของมนุษย์ที่ปรับเปลี่ยนไปตลอด ซึ่งผลิตภัณฑ์ต้องมีการออกแบบใหม่อยู่ตลอดเพื่อรับกับความต้องการที่เปลี่ยนไป ซึ่งองค์ประกอบของลักษณะและเงื่อนไขของความมั่นคงเชิงวิชาชีพของนักออกแบบฯแสดงได้ดังภาพประกอบ 3



ภาพประกอบ 3 ความสัมพันธ์ของของลักษณะและเงื่อนไขของความมั่นคงเชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม

เงื่อนไขของความมั่นคงเชิงวิชาชีพของนักออกแบบฯสามารถเทียบเคียงข้อค้นพบได้กับทฤษฎี การรับรู้ความสามารถของตน (Bandura.1975: 2-3) ที่กล่าวถึงผลสำเร็จของการกระทำของบุคคลเกิดจากความคาดหวังในความสามารถของตนเอง(EfficacyExpectation) กับความคาดหวังในผลลัพธ์ของการกระทำ (Outcome Expectation)กล่าวคือความสำเร็จของการกระทำได้มาจากการที่บุคคลคาดหวังถึงความสามารถของตนว่ามีพอที่จะทำให้การกระทำของตนเองสำเร็จได้ และต้องประกอบกับความคาดหวังในผลลัพธ์ของการกระทำที่เชื่อว่าการกระทำที่สำเร็จนั้นต้องได้รับสิ่งตอบแทนที่คาดหวังไว้ โดยนักออกแบบฯมีความเชื่อมาตลอดว่าตนเองมีความเหมาะสมกับการเป็นนักออกแบบฯทั้งความรู้สึกรักในวิชาชีพนี้ ชอบทำงานที่ท้าทาย และเชื่อในความสามารถของตนว่าสามารถทำงานได้ทุกรูปแบบ อีกทั้งเงื่อนที่ได้จากสภาพแวดล้อมนั้นสามารถเปรียบได้กับ ความคาดหวังในผลลัพธ์ของการกระทำด้านสังคม (Social Effects) คือเชื่อว่าการทำงานของตนเองเป็น

ประโยชน์โดยได้รับการยอมรับจาก ครอบครัวผู้ใช้ กลุ่มคนในแวดวงวิชาชีพ กลุ่มผู้ว่าจ้างเป็นการชื่นชมยอมรับจากสังคม รางวัลที่ได้จากการประกวดรวมทั้งด้านประเมินด้วยตนเอง (Self Evaluation) ที่นักออกแบบฯมีความเชื่อเสมอว่าตนเองได้พัฒนาทุกครั้งที่ได้พบงานใหม่จากพลวัตขอสังคม เงื่อนไขเหล่านี้ส่งผลให้เกิดความสำเร็จในการทำงานจนเกิดความมั่นคงเชิงวิชาชีพในที่สุด นอกจากนี้เงื่อนไขของความมั่นคงที่นักออกแบบฯรักและมีความสุขกับงาน ได้รับการยอมรับจากผู้บริโภคและลูกค้า รวมถึงการมีรายได้ที่ได้รับการยอมรับจากครอบครัวนั้น ยังเทียบเคียงได้กับผลการวิจัยของสมพล มาสุปรีดิ์ (2548) ที่ผู้ประกอบอาชีพตัวตลกนั้นมีเงื่อนไขของความมั่นคงในวิชาชีพจากการ การได้รับการยอมรับจากคนดู มีความสนุกกับงานและมีรายได้ที่ดีด้วย

ประเด็นที่ 3ผลของการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ คือ ผลที่นักออกแบบฯได้รับการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพมากมายทั้งตั้งใจและไม่ตั้งใจ ซึ่งช่วยให้นักออกแบบฯสามารถใช้ชีวิตประกอบวิชาชีพได้อย่างมีประสิทธิภาพจนเข้าสู่ช่วงเวลาของความมั่นคงเชิงวิชาชีพที่สามารถทำงานจนเป็นที่ยอมรับจากทั้งตนเองและสังคมด้วยเงื่อนไขที่กล่าวมาข้างต้น ซึ่งทำให้เกิดผลของการถ่ายทอด 2 ส่วนคือ

ผลของการถ่ายทอดในส่วนที่1 คือเกิดความเป็นมืออาชีพ การเป็นมืออาชีพได้ย่อมต้องมีลักษณะบางอย่างที่แตกต่างจากบุคคลทั่วไป โดยนักออกแบบฯบางท่านก้าวถึงคำว่านักออกแบบฯมืออาชีพ บางท่านก็ไปไม่ถึง โดยความเป็นมืออาชีพนี้ถือเป็นผลของการถ่ายทอดที่นักออกแบบฯได้เก็บเกี่ยวความรู้ ประสบการณ์ต่างๆจากตัวแทนจนสามารถพัฒนาตนเองเป็นมืออาชีพได้ในปัจจุบัน ซึ่งผลการวิจัยพบว่าความเป็นมืออาชีพของนักออกแบบฯประกอบด้วยเงื่อนไขทั้งหมด 9 องค์ประกอบ ได้แก่ (1) รักและศรัทธาในวิชาชีพของตนเป็นความรักความชอบ ให้ความเคารพภูมิใจกับทักษะ ความรู้ของวิชาชีพนี้ที่สามารถสร้างประโยชน์ให้กับผู้อื่นได้ (2) ยึดความต้องการของผู้บริโภคเป็นหลักนักออกแบบฯมืออาชีพควรสนใจถึงความต้องการของผู้บริโภคเป็นหลัก การแก้ปัญหาเพื่อให้ชีวิตของผู้บริโภคดีขึ้น โดยไม่ใช้ความชอบของตนเป็นตัวตัดสิน (3) มีทักษะในการทำงานเป็นเลิศนักออกแบบฯมืออาชีพควรมีทักษะครอบคลุมที่สามารถทำงานออกแบบฯได้ดี ไม่ว่าพบเจองานอะไรต้องสามารถทำงานเหล่านั้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ (4) รับผิดชอบต่อผู้ว่าจ้างคือต้องมีความรับผิดชอบต่องานที่ลูกค้ามอบหมายทั้งความตรงต่อเวลาตามสัญญาที่ตกลงไว้ และคุณภาพของงานต้องได้มาตรฐานตามความคาดหวังของลูกค้า รวมทั้งกล้าแนะนำสิ่งที่ดีกว่าสิ่งที่ลูกค้าคิดตามหลักเหตุผล (5) รับผิดชอบต่อสิ่งแวดล้อม วิชาชีพนี้ถือเป็นผู้สร้างที่มีอิทธิพลต่อการเกิดของผลิตภัณฑ์บนโลก ทำให้การตัดสินใจในการออกแบบฯคือการให้กำเนิดวัตถุชิ้นหนึ่งขึ้นบนโลก ซึ่งจำเป็นต้องคำนึงถึงผลกระทบต่างๆเพื่อไม่เป็นการเพิ่มขยะให้โลก (6) ทำงานได้ทุกรูปแบบต้องพร้อมทำงานได้ในทุกรูปแบบที่ลูกค้าว่าจ้าง เพราะงานส่วนใหญ่เป็นงานบริการซึ่งมาจากหลากหลายธุรกิจและมีความแตกต่างกันมาก ซึ่งบางงานนักออกแบบฯไม่เคยไม่ประสบการณ์แต่ต้องมีความกล้าที่จะทำ (7) ทำงานด้วยความสร้างสรรค์ นักออกแบบฯมืออาชีพต้องมีทั้งความคิดสร้างสรรค์ที่ทำให้งานมีความแตกต่างจากผลิตภัณฑ์ที่เคยมีอยู่ในอดีต และการทำงานที่พยายาม

มองหาความเป็นไปได้ไม่ยอมแพ้ให้กับ เหตุผล หรือหลักการเดิมๆที่เป็นอุปสรรคของการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ (8) รอบรู้หลายศาสตร์นักออกแบบฯมืออาชีพต้องมีความรู้ในหลากหลายศาสตร์ เนื่องจากต้องทำงานกับผลิตภัณฑ์หลากหลายรูปแบบ และผลิตภัณฑ์แต่ละชนิดมีความลึกในเชิงภูมิปัญญาอยู่มากแตกต่างกันออกไป (9) มีจรรยาบรรณในการออกแบบ เป็นข้อห้ามในการปฏิบัติที่จะทำให้เกิดผลเสียต่อผู้อื่น โดยต้องมีจรรยาบรรณที่เป็นเครื่องยึดเหนี่ยวไม่ทำในสิ่งที่ผิดต่อวิชาชีพของตน เช่น การคัดลอกผลงาน เผยความลับทางธุรกิจของลูกค้า เป็นต้น

ลักษณะของนักออกแบบฯมืออาชีพ สามารถเทียบเคียงได้กับแนวคิดมืออาชีพของ บัลลานทิน (Ballantin. 1997) ให้ความหมายของมืออาชีพว่า ต้องมีความสามารถที่เฉพาะเจาะจงและลึกซึ้งในเรื่องนั้น มีความยึดมั่นและภูมิใจในวิชาชีพภูมิใจในความรู้ความสามารถของตน สามารถให้บริการงานในวิชาชีพของตนได้ดีเยี่ยม มีอำนาจและมีความรับผิดชอบในการใช้ความสามารถในวิชาชีพของตน รวมถึง พาร์เคย์ และ แสตนฟอร์ด (Parkay; & Stanford. 1992) ที่กล่าวว่า มืออาชีพจะมีความรู้และทักษะแตกต่างจากบุคคลทั่วไปในวิชาชีพอย่างเห็นได้ชัด มีประสบการณ์มาอย่างยาวนาน มีความสามารถในการบริการ มีวินัย มีความรับผิดชอบ รวมถึงมีมาตรฐานจรรยาบรรณในวิชาชีพ (ธีรศักดิ์ คงเจริญ. 2545; อ้างอิงจาก Parkay; & Stanford. 1992: 410)

ผลของการถ่ายทอดในส่วนที่ 2 คือ ความยึดมั่นผูกพันในวิชาชีพ เป็นผลของการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพที่แสดงถึงความต้องการดำรงอยู่ในวิชาชีพนักออกแบบฯอย่างต่อเนื่องจนถึงปัจจุบันและมีแนวโน้มที่จะก้าวต่อไปในอนาคต ทั้งที่ช่วงเวลาที่ผ่านมาเกิดอุปสรรคมากมายแต่นักออกแบบฯยังฟันฝ่าและปรับตนเองเพื่อพยายามรักษางานที่เหมาะสมกับตนไว้สามารถเทียบเคียงได้กับระยะความมั่นคงในอาชีพ ตามแนวคิดของซุปเปอร์ (Super. 1975.) และแนวคิดผลของการถ่ายทอดทางสังคมของ การาแวน และมอเลย์ที่กระบวนการในขั้นการเปลี่ยนแปลงและกระบวนการปรับตัวได้โดยไม่ออกจากงานก่อนถือว่าประสบความสำเร็จในกระบวนการถ่ายทอดทางสังคมคือบุคคลจะมีความพึงพอใจในงานเป็นช่วงที่บุคคลชีวิตมีความมั่นคงและแสวงหาความก้าวหน้าในการทำงาน บุคคลจะยึดมั่นในอาชีพเดิมและพยายามรักษางานที่เหมาะสมกับตนไว้(Garavan; & Morley. 1997: 119-125) ซึ่งความยึดมั่นผูกพันในวิชาชีพของนักออกแบบฯนั้นเกิดจากเงื่อนไข 3 ส่วนคือ (1) ความรักในวิชาชีพทำให้นักออกแบบฯเกิดความหลงใหลในความสุข ความสนุก ที่ได้ทำงานรูปแบบนี้และตั้งมั่นดำรงชีวิตอยู่โดยใช้วิชาชีพนี้หล่อเลี้ยงตนเองและครอบครัวต่อไป แม้จะมีปัญหาและอุปสรรคในการทำงานอยู่บ้าง เช่น รายได้ที่ไม่มาก ความไม่เห็นด้วยกับการประกอบวิชาชีพนี้ของครอบครัว เป็นต้น (2) เห็นคุณค่าของวิชาชีพ คือความเชื่อว่าวิชาชีพของตนนั้นมีคุณค่าและเป็นประโยชน์ต่อผู้อื่น และสังคม อีกทั้งสังคมยังให้การยอมรับ จากคำชมเชย ความชอบใช้ผลิตภัณฑ์ที่นักออกแบบฯคิด เป็นต้น สิ่งเหล่านี้ก่อให้เกิดความภาคภูมิใจมีค่ามากกว่ารางวัลที่ได้จากการประกวดแบบ ซึ่งเปรียบเสมือนน้ำที่คอยหล่อเลี้ยงชีวิตให้มีความสุขและไม่เคยมีความคิดหนีจากความสุขที่ได้รับเลย (3) รู้สึกท้าทายในวิชาชีพ เงื่อนไขนี้เป็นความรู้สึกสนุก ท้าทาย ในโอกาสการทำงานที่ได้พบสิ่งใหม่ๆ งานที่ไม่เคยทำอยู่เสมอ จากการทำงานที่เปลี่ยนไปเรื่อยจากธุรกิจ

หลายลักษณะของลูกค้า และความต้องการของสังคมที่มีความเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ท้าทายให้ได้ลองทำสิ่งใหม่และได้ทดสอบตนเองว่าสามารถทำสิ่งที่ไม่เคยทำได้ดีหรือไม่ ความท้าทายนี้ทำให้นักออกแบบฯยังมีความกระหายและต้องการทำงานในวิชาชีพนี้อย่างต่อเนื่อง

ซึ่งผลการวิจัยเกี่ยวกับความยึดมั่นผูกพันในวิชาชีพนี้สามารถเทียบเคียงได้กับผลการวิจัยของ ดวงพร ภิญญะพันธ์ (2550) ที่พบว่านักดนตรีเปิดหมวกเกิดความยึดมั่นผูกพันจากความรักและชอบในการเล่นดนตรี รวมถึงเห็นคุณค่าของอาชีพในฐานะที่เป็นอาชีพที่มีเกียรติอาชีพหนึ่งรวมถึงผลการศึกษาของสมพล มาสุปรีดิ์ (2548)ที่ผู้ประกอบอาชีพตัวตลกมีความรู้สึกท้าทายพัฒนาทักษะในอาชีพอยู่เสมอ

ส่วนที่ 2 เอกลักษณ์เชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม

ผลสรุปในส่วนนี้คือ ผลการศึกษาลักษณะของเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมและเงื่อนไขที่เกี่ยวข้องกับการมีเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพซึ่งผลการศึกษาพบว่าลักษณะของเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพนักออกแบบฯไม่ได้มีลักษณะที่โดดเด่นชัดเจนเพียงลักษณะเดียวหากแต่พบว่ามีองค์ประกอบจากลักษณะหลายประการ ซึ่งเป็นชุดของเอกลักษณ์ที่สร้างให้เกิดความเด่นของนักออกแบบฯมและพบว่าชุดของเอกลักษณ์นี้มีเงื่อนไขของการเกิดขึ้นที่เหมือนกัน ซึ่งรายละเอียดมีดังต่อไปนี้

2.1 ลักษณะของเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม

ลักษณะของเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพของนักออกแบบฯ หรือจุดเด่นที่ทำให้นักออกแบบฯมีความโดดเด่นแตกต่างเหนือวิชาชีพอื่น ซึ่งแน่นอนว่าต้องมีความแตกต่างกับวิชาชีพอื่น เช่น แพทย์ ครู ทหาร ฯลฯ แน่นอน แต่ผลการวิจัยพบว่าเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพของนักออกแบบฯนั้นมีความความแตกต่างจากวิชาชีพด้านออกแบบที่มีความใกล้เคียงกัน เช่น สถาปนิก มัณฑนากร เป็นต้น โดยลักษณะของบางส่วนมีความทับซ้อนกับวิชาชีพอื่นอยู่บ้างแต่เมื่อนำลักษณะทั้งหมดมารวมกันนักออกแบบฯจะมีความเด่นที่แตกต่างมากกว่าวิชาชีพอื่น โดยลักษณะเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพนักออกแบบฯประกอบไปด้วยลักษณะเด่น 7 ลักษณะ ได้แก่ (1) มีจินตนาการสูง สามารถมองเห็นภาพในอนาคต เป็นลักษณะเด่นที่แสดงถึงการมีจินตนาการสูงมีความคิดที่ก้าวไกลไปในพื้นที่ที่ยังไม่ถูกผู้อื่นพบถึง การมองเห็นถึงความเป็นไปได้จากแนวคิดที่เพ้อฝันที่ลอยอยู่บนฟ้าจนสามารถดึงลงมาสู่ความเป็นจริงได้ (2) มีความรอบรู้เป็นลักษณะเด่นจากความรอบรู้หลากหลายศาสตร์ เป็นเรื่องของความรู้เชิงวิชาการ เทคนิค ทักษะจากศาสตร์ต่างๆ รวมถึงความสนใจในสถานการณ์รอบตัวที่เกิดขึ้น และการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในสังคม อีกทั้งเป็นความรอบรู้เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์หลากหลายชนิดที่ได้ออกแบบ (3) มีความสามารถในการปรับตัวเป็นลักษณะความยืดหยุ่น ปรับตัวง่ายกับการทำงานที่มีความหลากหลาย ทั้งทักษะ แนวคิด กระบวนการทำงาน เนื่องจากความเปลี่ยนแปลงไปของโลกทั้งด้านการพัฒนาเชิงเทคโนโลยี รวมถึงความต้องการของมนุษย์ (4) ช่างสังเกต ช่างสงสัย เป็นลักษณะที่ต้องมีความกระตือรือร้นในการสังเกต อยากรู้อยากเห็นทุกเรื่องและสงสัยกับสิ่งที่เกิดขึ้นรอบตัว ทั้งการเปลี่ยนแปลงของสังคม เช่น การสงสัยถึงเหตุและผลของพฤติกรรมของผู้ใช้

หรือผู้บริโภคที่เปลี่ยนไป หรือแม้แต่เรื่องเล็กๆเช่น ปัญหาที่เกิดจากการใช้งานผลิตภัณฑ์ต่างๆว่าเป็นอย่างไร ทำอย่างไรถึงจะแก้ปัญหาเหล่านั้นได้ เป็นต้น (5) มีความสามารถในการแก้ปัญหา ลักษณะนี้เป็นจุดเด่นจากงานพื้นฐานของนักออกแบบฯ คือ การพัฒนาสิ่งที่มีอยู่เดิมให้ดีขึ้น จึงถูกฝังไว้ในตัวมาตลอดในการทำงาน (6) มีความสามารถในการวิเคราะห์เชื่อมโยงเป็นความสามารถนำปัญหาหลายๆด้านที่พบจากการสังเกตพบเจอและนำมาวิเคราะห์เชื่อมโยงกันเพื่อสร้างเป็นแนวคิดในการออกแบบ ทำให้มีความสามารถในการย่อยข้อมูลดิบที่มีความซับซ้อนและนำเสนอให้เกิดความเข้าใจได้ง่ายและสร้างเป็นผลิตภัณฑ์หรือบางสิ่งที่สามารถตอบโจทย์ในการออกแบบได้ (7) มีความสามารถในการประนีประนอมเป็นลักษณะของการประนีประนอมกับความคิด ความต้องการของผู้ร่วมงานในหลายฝ่าย เช่น ทีมวิศวกรที่มุ่งเน้นความเป็นไปได้ ความง่ายต่อการผลิต และทีมการตลาดที่มุ่งเน้นความโดดเด่น และราคาที่สามารถทำรายได้ให้กับธุรกิจมากเป็นหลัก ซึ่งแต่ละแนวทางมีความขัดแย้งกันสูงนักออกแบบฯจึงต้องประนีประนอมชักจูงทุกฝ่ายเพื่อให้เกิดแนวคิดและผลิตภัณฑ์ที่มีความลงตัวกับความต้องการของทุกฝ่าย

ลักษณะของเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพของนักออกแบบฯทั้ง 7 ประการนั้นสามารถเทียบเคียงได้กับลักษณะเชาวน์ปัญญาบางประการของ การ์ดเนอร์ (Gardner. 2006) โดยถ้ามองปรากฏการณ์นี้ด้วยแนวคิดของการ์ดเนอร์แล้วนั้นลักษณะเอกลักษณ์ของนักออกแบบฯจะเทียบเคียงได้กับปัญญาด้านมิติสัมพันธ์ (Spatial Intelligence) ที่เป็นความสามารถเด่นของวิชาชีพด้านศิลปะการออกแบบฯ ซึ่งผลการศึกษาพบว่านักออกแบบฯมีลักษณะเด่นด้านนี้เช่นกัน คือลักษณะจินตนาการสูง สามารถมองเห็นภาพในอนาคตที่นักออกแบบฯมักสามารถถ่ายทอดแนวคิดจากภายในจิตใจที่เป็นนามธรรมมองเห็นภาพที่ผู้อื่นมองไม่เห็นและสามารถถ่ายทอดออกมาเป็นรูปธรรมได้ แต่พบว่าลักษณะเด่นของนักออกแบบฯไม่ได้มีแค่ปัญญาด้านมิติสัมพันธ์เพียงด้านเดียวแต่พบว่ามีลักษณะสำคัญอีกหลายประการที่สามารถเทียบเคียงได้กับแนวคิดนี้ได้แก่ ลักษณะช่างสังเกต ช่างสงสัย สามารถเทียบเคียงได้กับ ปัญญาด้านอัตถิภาวนิยม (Existential Intelligence) ที่นักออกแบบฯความสามารถในการคิดใคร่ครวญเป็นคนช่างคิดช่างสงสัย ชอบตั้งคำถาม กับบางสิ่งที่สามารถออกแบบฯให้ดีขึ้นได้เพื่อช่วยเติมเต็มชีวิตชิงมนุษย์ให้ดีขึ้น ส่วนลักษณะของความสามารถในการแก้ปัญหา และความสามารถในการวิเคราะห์เชื่อมโยง นั้นสามารถเทียบเคียงได้กับปัญญาด้านการใช้เหตุผลเชิงตรรกะ (Logical-Mathematical Intelligence) เป็นความสามารถในด้านตรรกะและวิทยาศาสตร์ที่นักออกแบบฯมีระบบในการคิดวิเคราะห์แยกแยะสิ่งต่างๆให้เห็นชัดเจนมีเหตุผลในการแก้ปัญหาให้ชีวิตมนุษย์ดีขึ้นเข้าใจสิ่งที่เป็นนามธรรมได้ง่ายและสามารถถ่ายทอดออกมาเป็นรูปธรรมความสามารถในการประนีประนอมสามารถเทียบเคียงได้กับ ปัญญาด้านความสัมพันธ์กับผู้อื่น (Interpersonal Intelligence) ที่นักออกแบบฯสามารถเข้าใจบุคคลอื่นรู้จักวิธีในการจูงใจมีทักษะในการทำงานร่วมกับหลายฝ่ายจัดการความขัดแย้งและสามารถจูงใจผู้อื่น และยังพบว่าลักษณะของเอกลักษณ์ที่เป็นความสามารถสำคัญของนักออกแบบฯที่ปรากฏจากกงานวิจัยนี้และไม่สามารถเทียบเคียงได้กับ

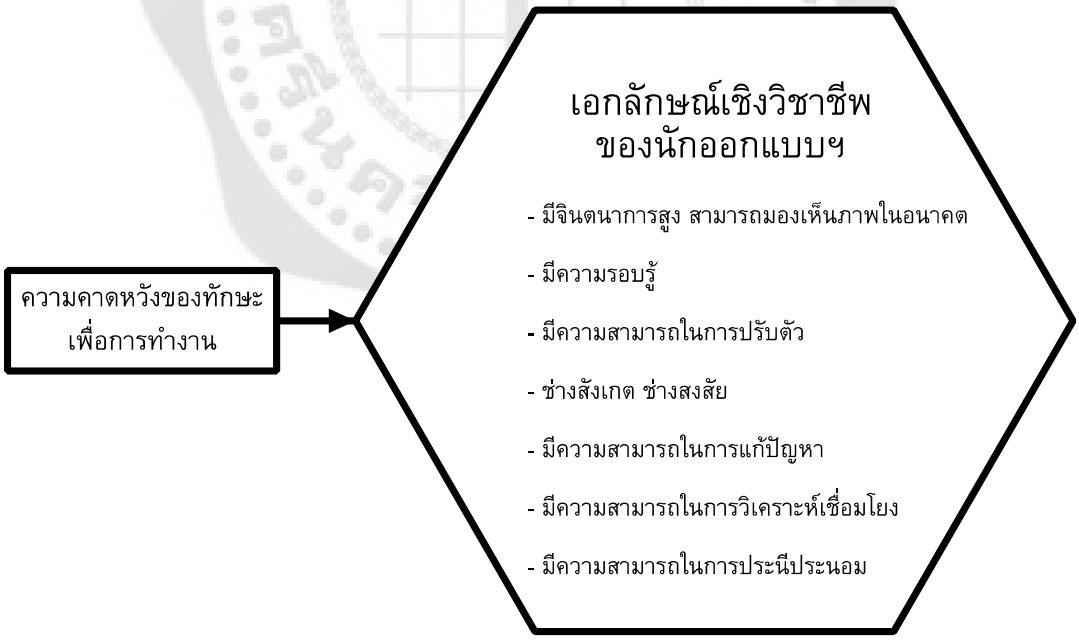
แนวคิดของการ์ดเนอร์ คือ ลักษณะมีความรอบรู้และ มีความสามารถในการปรับตัวที่ทำให้นักออกแบบฯมีความโดดเด่นเหนือวิชาชีพอื่น

ตอนที่ 2.2 เงื่อนไขของเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม

จากการวิเคราะห์เกี่ยวกับลักษณะของเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพของนักออกแบบฯ พบว่า แม้ลักษณะของเอกลักษณ์จะมีถึง 7 ประการ แต่เงื่อนไขการเกิดขึ้นของเอกลักษณ์ของวิชาชีพนี้มีที่มากจากเงื่อนไขเดียวกัน คือ “ความคาดหวังของทักษะเพื่อการทำงาน” เป็นเงื่อนไขที่ได้จากรูปแบบการทำงานที่นักออกแบบฯทำตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ว่าการทำงานในสายวิชาชีพนี้นักออกแบบฯต้องใช้ทักษะอะไรบ้างเพื่อทำให้งานเสร็จสมบูรณ์และมีประสิทธิผลมากที่สุด เพื่อความพึงพอใจทั้งจากตนเองและผู้ว่าจ้างหรือผู้บริโภค โดยลักษณะทั้ง 7 ประการเป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับการทำงานออกแบบฯและได้รับการถ่ายทอดจากตัวแทนมากมาย ฝึกฝนและปฏิบัติจนชินจากการทำงานเป็นระยะเวลานานจนฝังอยู่ในตัวนักออกแบบฯจนเกิดเป็นเอกลักษณ์เด่นของวิชาชีพนี้ ซึ่งเงื่อนไขนี้สามารถเทียงเคียงได้กับทฤษฎีเอกลักษณ์ของ สไตรเกอร์ (Stryker. 1991) ที่เสนอว่าเงื่อนไขของเอกลักษณ์นั้นเกิดจาก “ความผูกพันต่อบทบาท”(Commitment to Role)ซึ่งมีพื้นฐานมาจากเครือข่ายความสัมพันธ์ของกลุ่มที่บุคคลต้องการเข้าไปมีส่วนร่วมโดยบุคคลจะปฏิบัติตนตามบทบาทที่กลุ่มสังคมต้องการ จนการปฏิบัตินั้นเกิดเป็นการแสดงพฤติกรรมตามบทบาทที่สังคมคาดหวังบ่อยจนเกิดเป็นความผูกพันต่อบทบาทและเมื่อมีการแสดงบทบาทนี้บ่อยจึงทำให้เกิดเป็นเอกลักษณ์เด่นของสังคมนั้น ซึ่งเทียบเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพของนักออกแบบฯนั้น เกิดจากการมีส่วนร่วมกับกลุ่มวิชาชีพและต้องทำตามบทบาทของวิชาชีพที่มีต่อสังคม ซึ่งนักออกแบบฯต้องฝึกฝนทักษะเพื่อให้สามารถทำงานได้ตามที่วิชาชีพและสังคมคาดหวัง จนซึมซับเป็นเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพในที่สุด

โดยความคาดหวังของทักษะเพื่อการทำงานเปรียบได้กับความผูกพันต่อบทบาทจากการเสนอของ สไตรเกอร์ (Stryker. 1991) แสดงได้จากเงื่อนไขของทักษะต่างๆที่นักออกแบบฯพึงมีเพื่อให้สอดคล้องกับสิ่งที่สังคมคาดหวังจาดกวิชาชีพนี้ ได้แก่ ลักษณะของการมีจินตนาการสูงสามารถมองเห็นภาพในอนาคต เกิดจากเงื่อนไขของงานออกแบบฯที่ต้องสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่แปลกแตกต่างและไม่เคยมี ส่วนลักษณะเป็นผู้รอบรู้นั้น งานของนักออกแบบฯเป็นงานที่ต้องออกแบบฯสินค้าที่มีความหลากหลายนักออกแบบฯจึงต้องพยายามหาความรู้เพื่อให้สามารถทำงานที่แตกต่างกันได้ จึงทำให้นักออกแบบฯมีความรู้หลายเรื่องนอกจากนี้ลักษณะเด่นของการปรับตัวเก่ง เกิดจากทักษะที่นักออกแบบฯพึงมีเพื่อการทำงานที่ต้องอยู่กับสังคมที่เป็นพลวัต ทุกสิ่งทุกอย่างมีการเปลี่ยนแปลงไปอยู่ตลอดเวลา จึงทำให้นักออกแบบฯต้องสามารถปรับเปลี่ยนตนเองได้ไวทั้งความคิดและทักษะที่พร้อมกับการเปลี่ยนแปลง ลักษณะช่างสังเกตช่างสงสัย ยังแสดงจากงานของนักออกแบบฯเป็นการศึกษาหาแนวทางในการแก้ปัญหาเพื่อพัฒนาให้ชีวิตมนุษย์ดีขึ้นและนักออกแบบฯต้องมีการเก็บเกี่ยวประสบการณ์จากทุกสิ่งที่ได้เจอเผื่อไว้เป็นทางเลือกเพื่อแก้ปัญหาที่

สามารถใช้แนวทางการแก้ไขเดียวกันกับบางกรณีได้ อีกทั้งลักษณะการแก้ปัญหาเก่ง ก็ได้จากรูปแบบงานออกแบบฯที่คล้ายกับงานวิทยาศาสตร์ ที่พื้นฐานเกิดจากการตั้งโจทย์ การหาปัญหา และสร้างแนวคิดหาแนวทางเพื่อแก้ปัญหาเหล่านั้น ทักษะนี้จึงถูกปลูกฝังให้ติดตัวมาตลอด และลักษณะของนักวิเคราะห์และเชื่อมโยง เกิดจากรูปแบบงานที่นักออกแบบฯได้พบกับความยุ่งยากและซับซ้อนของข้อมูลที่ขัดแย้งกันเองจึงต้องมีทักษะในการคิดวิเคราะห์และเชื่อมโยงสิ่งต่าง ๆที่ขัดแย้งให้ร่วมเป็นสิ่งเดียวกันได้รวมถึงลักษณะการประนีประนอมเก่ง ยังเกิดจากเงื่อนไขเดียวกันกับทุกด้าน คืองานของนักออกแบบเป็นงานที่ต้องรับฟังข้อจำกัดจากบุคคลหลายฝ่ายที่มีความเกี่ยวข้องกับความสำเร็จของผลิตภัณฑ์และต่างคนต่างมีข้อจำกัดของตนเองที่บางครั้งไม่สามารถลดลาวาศอกกันได้เลย แต่นักออกแบบฯเป็นผู้ที่ทำงานเพื่อความต้องการของผู้บริโภคเป็นหลัก ดังนั้นต้องเข้าใจในข้อจำกัดทั้งหมดและพยายามประนีประนอมให้ทุกอย่าลงตัวในผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบ จะเห็นได้ว่าเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพนี้ได้มาจากกระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพอันยาวนานที่บ่มเพาะทักษะสำคัญให้นักออกแบบฯสามารถทำงานได้ตามที่สังคมคาดหวัง ซึ่งสามารถเทียงเคียงกับผลการศึกษาวิจัยของ นันทนา น้ำฝน (2536)ที่พบว่าการมีประสบการณ์ในการเรียนรู้บทบาทมีผลต่อเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพ นอกจากนี้ยังพบว่า เอกลักษณ์เชิงวิชาชีพได้มาจากการรับรู้การถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพจากบุคคลากรในทีมสุขภาพ ซึ่งความสัมพันธ์ของลักษณะและเงื่อนไขของเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพแสดงในภาพประกอบ 4



ภาพประกอบ 4 ความสัมพันธ์ของลักษณะและเงื่อนไขของเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพ

ส่วนที่ 3แนวทางในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพสำหรับพัฒนานักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมเพื่อรองรับประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน

ผลสรุปในส่วนนี้คือแนวทางในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพสำหรับพัฒนานักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมเพื่อเตรียมความพร้อมในการรองรับประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนซึ่งองค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษาในครั้งนี้จะสามารถนำไปเป็นข้อเสนอหรือทางเลือกหนึ่งสำหรับหน่วยงาน สถาบันการศึกษา และบุคคลที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้ในการพัฒนาส่งเสริมการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพให้เป็นนักออกแบบฯที่สามารถประกอบวิชาชีพได้อย่างประสบความสำเร็จตามบทบาทที่สังคมต้องการทั้งในประเทศ และเหมาะสมกับการเปลี่ยนแปลงทางโครงสร้างทางเศรษฐกิจสังคมที่กำลังเปลี่ยนไปตามสถานการณ์การรวมกลุ่มประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนซึ่งก่อให้เกิดประโยชน์ต่อภาคเศรษฐกิจจากผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมของประเทศไทยโดยผลการวิจัยสามารถแบ่งแนวทางในการถ่ายทอดได้ทั้งหมด 3 ส่วน ได้แก่ ส่วนแรกคือ แนวทางในการพัฒนานักออกแบบฯก่อนเข้าสู่วิชาชีพเพื่อรองรับกับสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน ส่วนที่สองคือ แนวทางในการพัฒนานักออกแบบฯระหว่างวิชาชีพเพื่อรองรับกับสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน และส่วนสุดท้ายคือ แนวทางในการพัฒนาองค์ประกอบพื้นฐานที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับวิชาชีพนักออกแบบฯที่มีผลต่อการพัฒนานักออกแบบฯเพื่อรองรับกับสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนโดยแนวทางการพัฒนาแต่ละส่วนมีรายละเอียดดังนี้

3.1แนวทางในการพัฒนานักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมก่อนเข้าสู่วิชาชีพเพื่อรองรับประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน

แนวทางในการพัฒนาในส่วนนี้เป็นแนวทางที่นักออกแบบฯต้องได้รับการพัฒนาตั้งแต่ก่อนเข้าสู่การทำงานในวิชาชีพ ซึ่งข้อเสนอแนะช่วงนี้สามารถนำไปใช้พัฒนาผู้ที่มีความสนใจหรือกำลังตัดสินใจที่จะเรียนและทำงานในวิชาชีพนี้ให้เหมาะสมกับสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนในอนาคต ซึ่งผลการวิจัยสามารถแยกเป็นประเด็นในการพัฒนา 2 ส่วน คือ การพัฒนาคุณลักษณะส่วนบุคคลและ การพัฒนาความเชี่ยวชาญในการทำงาน

1) การพัฒนาคุณลักษณะส่วนบุคคล

แนวทางในการพัฒนาส่วนนี้เป็นการพัฒนาที่ต้องเริ่มจากการพัฒนาคุณลักษณะในตัวนักออกแบบฯเป็นหลักตั้งแต่ยังไม่เข้าสู่การทำงานเพื่อให้มีคุณลักษณะที่เหมาะสมกับการทำงานในสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน ซึ่งสามารถแบ่งผลสรุปได้เป็น 2 ส่วนคือ ประเด็นในการพัฒนาคุณลักษณะส่วนบุคคล และ แนวทางในการพัฒนาคุณลักษณะส่วนบุคคลโดยประเด็นในการพัฒนาคุณลักษณะส่วนบุคคลนั้นพบว่าคุณลักษณะสำคัญที่ต้องได้รับการพัฒนาประกอบด้วย 7 คุณลักษณะ โดยพบว่าคุณลักษณะส่วนบุคคล 3 ส่วนแรกมีความสอดคล้องกับลักษณะเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพของนักออกแบบฯ ได้แก่ (1) จินตนาการเป็นเนื้อหาสำคัญที่ทำให้นักออกแบบฯสามารถสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆให้กับสังคม จากบางสิ่งที่ผู้อื่นไม่เคยรู้ว่าต้องมี แต่นักออกแบบฯนั้นสามารถคาดการณ์ได้ว่าสิ่งใดเป็นสิ่งที่ทำให้ชีวิตของมนุษย์ดีขึ้น โดยจินตนาการเป็น

เนื้อหาที่สำคัญที่ต้องคอยปลูกฝัง ยิ่งในยุคของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนนั้นการแข่งขันเชิงทักษะการทำงานเป็นเรื่องที่สามารถฝึกฝนกันได้ไม่ยากเพื่อให้นักออกแบบฯมีศักยภาพที่ทัดเทียมกับนักออกแบบฯชาติอื่น แต่ความกว้างไกลของจินตนาการนั้นยากที่จะปลูกฝังกันในชั่วข้ามคืนซึ่งทำให้การแข่งขันทางด้านความคิดจะเป็นบทพิสูจน์ศักยภาพที่แท้จริงในเวทีนี้ อีกทั้งยังมีความสอดคล้องกับเอกลักษณ์ของนักออกแบบฯที่เทียบเคียงได้กับ ปัญญาด้านมิติสัมพันธ์ซึ่งเป็นคุณลักษณะพื้นฐานของวิชาชีพด้านออกแบบ (Gardner. 2006: 13-14) (2) การพัฒนาภาวะผู้นำเพื่อการจูงใจเป็นภาวะผู้นำเกี่ยวกับการโน้มน้าวจิตใจผู้อื่น เช่น ผู้ว่าจ้าง และผู้บริโภค เป็นต้น ให้เชื่อในสิ่งที่นักออกแบบฯคิดว่าเป็นเรื่องที่น่าสนใจและสามารถเป็นจริงได้ ซึ่งปัญหาของนักออกแบบฯไทยในปัจจุบันพบว่า ไม่สามารถสร้างอิทธิพล โน้มน้าว จูงใจให้ผู้ว่าจ้างสนใจในสิ่งที่ตนเองคิดได้ ดังนั้นนักออกแบบฯจึงต้องยอมจำนนต่อข้อจำกัดที่มี จนไม่สามารถสร้างสรรค์สิ่งใหม่ได้ โดยเฉพาะเมื่อเปิดประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนนักออกแบบฯจะมีโอกาสได้ทำงานกับบุคคลชาติอื่นยิ่งต้องทำให้บุคคลที่มีความต่างทางพื้นที่ และวัฒนธรรม เข้าใจและเชื่อให้สิ่งที่นักออกแบบฯคิดได้มากที่สุดและสอดคล้องกับเอกลักษณ์ด้านการประนีประนอมที่นักออกแบบฯต้องมีความสามารถในการจูงใจผู้อื่นในการทำงานร่วมกันหลายฝ่ายให้เข้าใจและเชื่อในสิ่งที่ตนคิดเนื่องจากความคิดที่เกิดจากจินตนาการของนักออกแบบฯมักเป็นภาพที่ผู้อื่นไม่เข้าใจและเป็นปัญญาด้านความสัมพันธ์กับผู้อื่น (Interpersonal Intelligence) ซึ่งเป็นความสามารถในการจูงใจ(Gardner. 2006: 15-16) (3) การพัฒนาความใฝ่รู้ งานด้านการออกแบบฯเป็นงานที่ต้องใช้ความรู้หลากหลายศาสตร์เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีความแตกต่างกันไป ทำให้นักออกแบบฯที่ดีนั้นไม่สามารถหยุดการเรียนรู้ได้เลยแม้แต่วันเดียว ยิ่งในสถานการณ์ของอาเซียน โลกความรู้ของนักออกแบบฯควรต้องขยายออกไปอีกมากกับการสืบเสาะหาความรู้ต่างๆเกี่ยวกับประเทศเพื่อนบ้านเพื่อตอบสนองความต้องการของกลุ่มประเทศอาเซียนได้ ความใฝ่รู้นั้นจึงเป็นพื้นฐานที่ต้องปลูกฝังในตัวนักออกแบบฯตั้งแต่ยังไม่เข้าสู่วิชาชีพ ทั้งยังสอดคล้องกับเอกลักษณ์ที่นักออกแบบฯต้องมีความรอบรู้ในหลายศาสตร์เพื่อให้สามารถออกแบบสินค้าหลายประเภทให้ตรงในผู้บริโภคหลายกลุ่ม และนอกจากลักษณะส่วนบุคคลที่สอดคล้องกับเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพแล้วยังมีคุณลักษณะอีก 4 ประการที่ช่วยเสริมให้นักออกแบบฯสามารถทำงานได้มีประสิทธิภาพในสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน คือ (4) การเสริมสร้างความรับผิดชอบ จากการทำงานด้วยวัฒนธรรมของประเทศไทยนั้นยังมีความหละหลวมของกติกาข้อกำหนดอยู่มาก จึงทำให้สิ่งเหล่านี้ถูกปลูกฝังในตัวนักออกแบบฯไทยมาตลอด ซึ่งเมื่อต้องทำงานกับบุคคลอื่นในกลุ่มประเทศอาเซียนที่มีพื้นฐานของความรับผิดชอบที่มากกว่า นักออกแบบฯต้องพัฒนาความรับผิดชอบให้เทียบเท่ากับมาตรฐานของประเทศอื่น เช่น กติกากฎเกณฑ์ตามที่นานาชาติปฏิบัติกันในการนัดหมาย การส่งงาน การเข้าทำงานที่ตรงเวลาเป็นต้น (5) การเสริมสร้างความอดทน ลักษณะงานในวิชาชีพนี้เหมือนการลองผิดลองถูก เนื่องจากงานออกแบบยังไม่มีใครทำขึ้นในสังคมปัจจุบัน ล้วนต้องเกิดข้อผิดพลาดขึ้นได้ง่ายในการทดลองซึ่งทำให้กว่าจะได้ผลิตภัณฑ์ที่สามารถใช้งานจริงจนถึงมือผู้บริโภคได้นั้นจำเป็นต้องใช้เวลายาวนาน

และต้องใช้ความอดทนต่ออุปสรรคเหล่านี้เพื่อให้งานสำเร็จได้ในที่สุด ยิ่งในการทำงานสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนแล้วนั้นยังมีผลิตภัณฑ์อีกมากมายที่นักออกแบบฯไม่เคยมีประสบการณ์ซึ่งแน่นอนว่าความล้มเหลวความผิดพลาดย่อมเกิดขึ้นง่ายกว่าการทำงานในพื้นที่เดิม (6) การเสริมสร้างความทะเยอทะยานเพื่อความสำเร็จในต่างแดน คือความกล้าที่จะก้าวออกไปทำงานในต่างประเทศเมื่อเกิดสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนที่นักออกแบบฯไทยยังมีอยู่น้อยและต้องไปรับการผลักดันมากขึ้น (7) การเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ เป็นสิ่งที่ถูกมองว่าเป็นจุดเด่นที่ทำให้นักออกแบบฯไทยได้เปรียบนักออกแบบฯชาติอื่น ที่ได้จากการบ่มเพาะจากบริบทและวัฒนธรรมในสังคมไทยที่แตกต่างจากชาติอื่น ซึ่งควรค่าแก่การรักษาไว้ในตัวนักออกแบบฯไทยไม่ให้สูญสิ้นไป

โดยทั้ง 7 ประเด็นได้รับการเสนอแนวทางสำหรับพัฒนาคุณลักษณะส่วนบุคคล ซึ่งควรอาศัยการพัฒนาที่เริ่มจากตัวนักออกแบบฯ ผสมผสานกับการร่วมพัฒนาจากครอบครัว และสถาบันการศึกษา โดยแนวทางทั้งหมดประกอบไปด้วย (1) สนับสนุนการสร้างจินตนาการตั้งแต่วัยเด็ก ครอบครัวควรสนับสนุนการสร้างจินตนาการตั้งแต่วัยเด็ก เช่น การทำกิจกรรมที่ใช้จินตนาการการประดิษฐ์ของเล่นด้วยตนเองตามจินตนาการที่เด็กมี เป็นต้น ซึ่งจินตนาการนี้จะติดตัวเด็กมาโดยไม่รู้ตัว และภาคการศึกษาควรมีการเรียนการสอนในเชิงการคิดประยุกต์สิ่งต่างๆจากความรู้มากกว่าการสอนให้เด็กท่องจำ อีกทั้งการเลี้ยงดูและการสอนของครอบครัวและครูนั้นต้องเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงความคิดเห็นมากกว่าเชื่อคำสอนทุกอย่าง (2) สอดแทรกเนื้อหาด้านความรับผิดชอบในการเรียนการสอนสถาบันการศึกษาควรสอดแทรกกติกาของการทำงานในระดับมืออาชีพเข้าไปในหลักสูตรและควรเข้มงวดในกติกาเหล่านั้นเมื่อเกิดการผิดกติกาที่ตั้งไว้ควรมีบทลงโทษอย่างเหมาะสมเพื่อให้เข้าใจถึงความสำคัญของความรับผิดชอบ (3) พัฒนาการสอนให้มีการเรียนรู้แบบประยุกต์ภาคการศึกษาควรสอนให้เด็กมีความกระหายในการเรียนรู้มากกว่าปัจจุบัน ผู้สอนต้องพยายามปลูกผังให้เด็กค้นหาความรู้ที่มากกว่าในห้องเรียนมากขึ้นไม่ใช่แต่รอคอยความรู้จากผู้สอนเพียงฝ่ายเดียว (4) พัฒนาตนเองให้สนใจกับความรู้ในทุกเรื่อง นักออกแบบฯต้องปรับเจตคติและพฤติกรรมของตนเองให้ชอบศึกษาหาข้อมูลหาความรู้ในเรื่องต่างๆโดยไม่ต้องสนใจว่าเป็นเรื่องเกี่ยวงานออกแบบฯเพียงอย่างเดียว (5) พัฒนาให้นักออกแบบฯมีเจตคติที่ดีต่อความล้มเหลว สถาบันการศึกษาควรปลูกฝังให้เด็กคิดว่าข้อผิดพลาดคือประสบการณ์ที่สอนให้รู้ว่าหนทางที่ผิดสามารถสร้างการเรียนรู้เป็นประสบการณ์สำหรับการทำงานอื่นในอนาคต (6) สร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวิชาชีพ ภาคการศึกษาควรสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับการทำงานในสายวิชาชีพนี้ให้กับเด็กก่อนเข้าสู่การเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษาเนื่องจากปัญหาของความอดทนต่อการทำงานนั้นเกิดจากความไม่เข้าใจในการทำงานของวิชาชีพนี้ตั้งแต่เริ่มและเมื่อเด็กได้เจอกับงานจริงในวิชาชีพที่มีความยากจึงถอดใจล้มเลิกการทำงานและออกจากวิชาชีพไป (7) ส่งเสริมการมีภาวะผู้นำเพื่อการจูงใจในหลักสูตร ภาคการศึกษาควรเข้มงวดกับการใช้ภาวะผู้นำเพื่อการจูงใจในช่วงการนำเสนองานเนื่องจากการนำเสนองานจะมีผู้อื่นมารับฟัง โดยอาจารย์ผู้สอนต้องเข้มงวดและมีบทลงโทษสำหรับ

นักศึกษาที่ไม่มีความตั้งใจในการนำเสนอและช่วยพัฒนาแก้ไขในสิ่งที่ขาดเพื่อเติมเต็มภาวะผู้นำเพื่อการจูงใจให้นักออกแบบฯ (8) ส่งเสริมการสร้างความรู้จักให้ตนเอง นักออกแบบฯต้องพยายามพัฒนาตนเองสร้างความรู้จักให้นานาชาติได้รู้จักถึงความสามารถที่ตนเองมีเพื่อให้เกิดการจ้างงานในสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน (9) ส่งเสริมการสร้างแรงจูงใจ รัฐควรมีนโยบายเพื่อจูงใจให้นักออกแบบฯก้าวออกไปทำชื่อเสียงให้ประเทศ เช่นสิทธิพิเศษต่างๆ รางวัล ที่นักออกแบบฯจะได้รับจากความกล้าก้าวออกไป

2) การพัฒนาความเชี่ยวชาญในการทำงาน

การพัฒนาส่วนนี้เป็นแนวทางที่เน้นการพัฒนาความเชี่ยวชาญในการทำงาน ทักษะ ความสามารถที่สำคัญก่อนเข้าสู่วิชาชีพ เพื่อให้มีความเชี่ยวชาญในการทำงานที่เหมาะสมกับสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน ซึ่งสามารถแบ่งผลสรุปได้เป็น 2 ส่วนคือ ประเด็นในการพัฒนาความเชี่ยวชาญในการทำงาน และ แนวทางในการพัฒนาความเชี่ยวชาญในการทำงาน โดยประเด็นในการพัฒนาความเชี่ยวชาญในการทำงานประกอบด้วย (1) การพัฒนาทักษะด้านภาษานักออกแบบฯไทยจำเป็นต้องมีความเชี่ยวชาญในภาษาที่สามารถสื่อสารกับประเทศอื่นได้ เช่น ภาษาที่เป็นภาษาสากล หรือภาษาท้องถิ่นของชาติอาเซียน ซึ่งทำให้นักออกแบบฯได้เปรียบในการทำงานกับชาติต่างๆ เนื่องจากงานออกแบบฯเป็นงานให้บริการจึงย่อมต้องมีการติดต่อสื่อสารด้วยภาษาที่เป็นสื่อกลางในการเจรจางาน (2) การพัฒนาทักษะด้านการนำเสนองานคือการพัฒนาการสื่อสารแนวความคิดของนักออกแบบฯให้ผู้อื่นเข้าใจ ซึ่งในปัจจุบันนักออกแบบฯไทยส่วนใหญ่ไม่สามารถสื่อสารเรื่องราวของแนวคิดของตนเองให้ผู้อื่นเข้าใจได้ง่าย โดยเฉพาะเมื่อต้องทำงานกับบุคคลในประเทศอาเซียนแล้วยิ่งต้องเข้าใจถึงทักษะและเทคนิคของการนำเสนองานที่เหมาะสมกับความพึงพอใจของตลาดในแต่ละประเทศอีกด้วย (3) การส่งเสริมการทำงานเป็นทีมอย่างสร้างสรรค์ รูปแบบการทำงานของนักออกแบบฯส่วนมากเป็นการทำงานเป็นทีม ดังนั้นควรพัฒนาประเด็นนี้เพื่อให้การทำงานในทีมเป็นไปอย่างสร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพ ยิ่งเมื่อก้าวเข้าสู่ยุคของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนแล้วนั้นการทำงานกับทีมงานจากชาติอื่นจะเป็นเรื่องง่ายในการทำงานในสถานการณ์นั้น (4) การส่งเสริมการสร้างแนวคิดในระดับนานาชาติ คือการส่งเสริมให้นักออกแบบฯไทยได้มีแนวความคิดอยู่ในระดับเดียวกับนักออกแบบฯที่ประสบความสำเร็จในระดับนานาชาติ (5) การส่งเสริมการยกระดับผลงานงานสู่มาตรฐานนานาชาติ คือการส่งเสริมเพื่อให้นักออกแบบฯสามารถทำงานร่วมกับประเทศอื่นจากโอกาสของการเปิดประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนได้ตามมาตรฐานของการทำงานที่เป็นสากล

ซึ่งประเด็นในการพัฒนาทั้ง 5 ประเด็นได้รับการเสนอแนวทางสำหรับพัฒนาความเชี่ยวชาญควรเริ่มพัฒนาที่หลักสูตรการสอนในสถาบันการศึกษา ควบคู่ไปกับความตั้งใจของผู้เรียนและภาครัฐต้องมีส่วนในการส่งเสริมการพัฒนาด้วยเช่นกัน โดยแนวทางในการพัฒนาประกอบด้วย (1) ส่งเสริมการฝึกฝนตนเองให้สามารถใช้ภาษาต่างชาติได้อย่างเชี่ยวชาญนักออกแบบฯควรเริ่มต้นจากการพัฒนาด้วยตนเอง ต้องเริ่มจากความใส่ใจในการฝึกฝนหัดใช้ภาษา ซึ่งถ้าไม่มีความใส่ใจเลย

ใครก็ช่วยพัฒนาไม่ได้ (2) ส่งเสริมความเข้มงวดกับการใช้ภาษาต่างชาติในหลักสูตร สถาบันการศึกษาควรฝึกฝนเด็กที่กำลังจะก้าวเข้าสู่การเป็นนักออกแบบฯในยุคของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน ด้วยการสอดแทรกการใช้ภาษาในการสื่อสารเข้าไปในการเรียนการสอนที่มีอยู่แล้วหรือการจัดการเรียนการสอนเกี่ยวกับภาษาเฉพาะขึ้นมาใหม่ (3) สนับสนุนจัดการเรียนการสอนที่ให้โอกาสเด็กได้นำเสนอโดยยึดเหตุผลเป็นหลักโดยเปิดโอกาสให้เด็กได้มีโอกาสแสดงออกถึงความคิดอย่างเต็มที่และเป็นเหตุเป็นผลโดยมีเป้าหมายบางอย่างเป็นข้อตัดสินโดยไม่ตัดสินความเหมาะสมของงานจากความชอบของผู้สอน (4) ส่งเสริมการสร้างเวทีให้นักออกแบบฯได้ลองนำเสนอผลงานอย่างต่อเนื่อง ควรให้โอกาสนักออกแบบฯได้มีโอกาสฝึกฝนทักษะนี้เพื่อความคล่องและความกล้าในการนำเสนองาน เช่น การจัดเวทีให้นักออกแบบฯได้ฝึกการแสดงออกด้านนี้อยู่ตลอดเวลาหรือภาคการศึกษามีหลักสูตรหรือกิจกรรมในนักออกแบบฯได้มีโอกาสแสดงการนำเสนองานเป็นต้นเพื่อให้นักออกแบบฯได้มีโอกาสซ้อมก่อนเข้าสู่การทำงานจริงในยุคของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน (5) ส่งเสริมการการทำงานเป็นทีมในการเรียนผู้สอนควรสอดแทรกเนื้อหาให้เด็กเข้าใจถึงการยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นช่วยต่อยอดแนวคิดที่น่าสนใจ และการวิพากษ์ที่มองถึงเหตุผลและความเหมาะสมเป็นสำคัญมากกว่าการวิจารณ์ที่มักจะใช้อารมณ์และความรู้สึกส่วนตัวในการตัดสิน (6)ส่งเสริมให้ผู้สอนเป็นตัวอย่างที่ดีกับการทำงานร่วมกับผู้อื่นด้วยความสร้างสรรค์ผู้สอนควรเป็นตัวอย่างที่ดี ด้วยการเปิดโอกาสการวิพากษ์วิจารณ์ให้กับเด็กได้เสมือนทำงานเป็นทีมเดียวกัน และเป็นตัวอย่างที่ดีในการคิดอย่างสร้างสรรค์คิดเพื่อต่อยอดแนวคิดของผู้อื่น โดยไม่ตั้งอคติว่าตนเป็นอาจารย์หรือใครเป็นลูกศิษย์ (7) ส่งเสริมให้เพิ่มมืออาชีพเข้าไปในภาคการศึกษาการเพิ่มมืออาชีพเข้าสู่การศึกษาช่วยให้นักออกแบบฯมีความเชียวชาญในการทำงาน มีทักษะที่เป็นมาตรฐานระดับนานาชาติจากการเห็นการทำงานของมืออาชีพที่มีประสบการณ์การทำงานมากกว่าผู้สอน (8) สนับสนุนให้อาจารย์มีการทำงานในวิชาชีพมากขึ้น ภาคการศึกษาควรสนับสนุนให้อาจารย์ได้ทำงานในสายวิชาชีพเพื่อนำประสบการณ์จากการทำงานจริงในสายวิชาชีพมาประยุกต์สู่การสอนและถ่ายทอดสิ่งที่สำคัญที่เป็นมาตรฐานสู่เด็ก (9) พัฒนาหลักสูตรการศึกษาให้ทันกับโลกของการทำงานเนื้อหาในการถ่ายทอดในปัจจุบันของมหาวิทยาลัยควรมีความสอดคล้องกับการทำงานที่เปลี่ยนแปลงไปตามพลวัตของสังคมในประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนเพื่อให้นักออกแบบฯเมื่อจบการศึกษา และสามารถทำงานในวิชาชีพได้อย่างต่อเนื่อง (10)สนับสนุนให้นักออกแบบฯมีประสบการณ์ในระดับนานาชาติมากกว่าความรู้ในรั้วการศึกษา ควรสนับสนุนให้นักเรียนได้มีโอกาสได้รับชมงานระดับมาตรฐานนานาชาติ และสนับสนุนให้เด็กได้มีโอกาสลองทำงานร่วมกับหน่วยงานในระดับนานาชาติทั้งในและนอกประเทศเพื่อให้เด็กได้เห็นรูปแบบงานรวมถึงกระบวนการทำงานที่มีมาตรฐานระดับนานาชาติ รวมถึงแนวคิดที่ประสบความสำเร็จในระดับนานาชาติ

3.2 แนวทางในการพัฒนานักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมช่วงระหว่างวิชาชีพเพื่อรองรับกับสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน

แนวทางในการพัฒนานักออกแบบฯในช่วงนี้เป็นแนวทางในการพัฒนานักออกแบบฯที่ทำงานอยู่ในวิชาชีพแล้ว ซึ่งเป็นกลุ่มคนที่มีศักยภาพใกล้เคียงที่จะก้าวไปคว้าโอกาสที่เกิดขึ้นจากสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนเนื่องจากมีความพร้อมจากประสบการณ์ทำงานที่มีอยู่บ้าง ซึ่งต้องการการพัฒนาอย่างเร่งด่วนเนื่องจากสถานการณ์ของประชาคมนั้นใกล้เข้ามาทุกที ซึ่งจากผลจากวิเคราะห์สามารถสรุปแนวทางในการพัฒนานักออกแบบฯในระหว่างวิชาชีพแยกประเด็นในการพัฒนาได้ 2 ส่วน คือ การพัฒนาความเชี่ยวชาญในการทำงาน และ การพัฒนาเพื่อเพิ่มโอกาสจากประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน

1) การพัฒนาความเชี่ยวชาญในการทำงาน

การพัฒนาความเชี่ยวชาญในการทำงานนั้นเป็นเนื้อหาที่นักออกแบบฯควรได้รับการพัฒนาตั้งแต่ก่อนเข้าสู่วิชาชีพรวมถึงในกลุ่มนักออกแบบฯที่ทำงานในวิชาชีพนั้นยังต้องได้การพัฒนาในส่วนนี้เช่นกัน เนื่องจากนักออกแบบฯที่ทำงานอยู่ในสายวิชาชีพยังไม่มีความเชี่ยวชาญในการทำงานที่ยังไม่เพียงพอต่อสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน ซึ่งสามารถแบ่งผลสรุปได้เป็น 2 ส่วนคือ ประเด็นในการพัฒนาความเชี่ยวชาญในการทำงาน และ แนวทางในการพัฒนาความเชี่ยวชาญในการทำงาน โดยประเด็นในการพัฒนาความเชี่ยวชาญในการทำงานในระหว่างวิชาชีพที่นักออกแบบฯควรได้รับการพัฒนาคือการพัฒนาทักษะในการทำงานให้เทียบเท่าระดับนานาชาติซึ่งควรได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เช่น ทักษะในการทำงานเชิงวิศวกรรม ความแม่นยำของกระบวนการออกแบบ แนวคิดในระดับนานาชาติ เป็นต้น ยิ่งเมื่อเกิดประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนขึ้นย่อมมีการแข่งขันและเกิดการเปรียบเทียบกับนักออกแบบฯชาติอื่น นักออกแบบฯยิ่งต้องมีทักษะในการทำงานที่ไม่ด้อยไปกว่านักออกแบบฯชาติอื่น เพื่อให้มีศักยภาพในการแข่งขันในตลาดที่กว้างขึ้น อีกทั้งยังเป็นการป้องกันการเข้ามาแย่งงานของนักออกแบบฯชาติอื่นในประเทศไทย ซึ่งแนวทางในการพัฒนาความเชี่ยวชาญในการทำงานต้องอาศัยการร่วมพัฒนาจากภาครัฐ และสมาคมวิชาชีพ โดยแนวทางในการพัฒนามี 2 แนวทาง คือ (1) สนับสนุนให้ดึงบุคคลหรือองค์กรที่มีความสามารถเข้ามาในประเทศซึ่งเป็นการเพิ่มทักษะระดับนานาชาติให้กับนักออกแบบฯไทยด้วยการดึงความรู้จากบุคคลหรือองค์กรในระดับนานาชาติ โดยมุ่งเน้นการจูงใจให้บริษัทหรือบุคคลเหล่านี้ย้ายมาทำงานในประเทศไทย เพื่อให้นักออกแบบฯไทยได้มีโอกาสได้ร่วมงานและเรียนรู้ทักษะที่สำคัญในระดับนานาชาติ ซึ่งต้องพึ่งการกำหนดนโยบายของภาครัฐเพื่อดึงบุคลากรที่มีความสามารถเข้ามาในประเทศ เช่น การลดปัจจัยด้านภาษีที่ต้องเสียเมื่อมาทำงานในประเทศไทย เป็นต้น (2) จัดหลักสูตรพิเศษเพื่อพัฒนาทักษะของนักออกแบบฯ เป็นภาระที่ทางสมาคมวิชาชีพนักออกแบบฯควรมีส่วนร่วม ในการจัดหลักสูตรการพัฒนาทักษะที่สำคัญ เช่นก่อนที่นักออกแบบฯจะสามารถทำงานได้นั้นต้องได้รับอนุญาตจากสมาคมวิชาชีพ ซึ่งนักออกแบบฯต้องผ่านการพัฒนาฝึกอบรมจากหลังสูตรของสมาคมวิชาชีพ โดยหลักสูตรในการพัฒนานี้จำเป็นต้องจัดอย่างต่อเนื่อง

ดังนั้นนักออกแบบฯจะมีทักษะที่เหมาะสมกับการทำงานทั้งในประเทศและการก้าวสู่การทำงานในสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน และต้องใช้ตัวแทนที่มีความสามารถจริงในหลากหลายด้านทั้งในวงการและนอกวงการรวมถึงในและนอกประเทศที่มีประโยชน์ต่อทักษะของนักออกแบบฯ

2) การพัฒนาเพื่อเพิ่มโอกาสจากประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน

การพัฒนาเพื่อเพิ่มโอกาสจากประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนนั้นเป็นเนื้อหาที่ควรพัฒนาเพื่อให้นักออกแบบฯมีความรู้ ความสนใจ รวมถึงเปิดโอกาสให้นักออกแบบฯได้รับผลประโยชน์ในโอกาสที่เกิดขึ้นจากการเปิดประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน ซึ่งสามารถแบ่งผลสรุปได้เป็น 2 ส่วนคือ ประเด็นในการพัฒนาเพื่อเพิ่มโอกาสจากประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน และ แนวทางในการพัฒนาเพื่อเพิ่มโอกาสจากประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนโดยประเด็นในการพัฒนาเพื่อเพิ่มโอกาสจากประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน ประกอบไปด้วย (1) การส่งเสริมความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมและความต้องการของตลาดอาเซียนเป็นการส่งเสริมเพื่อให้นักออกแบฯได้เข้าใจถึงสภาพความเป็นอยู่ การใช้ชีวิต วัฒนธรรม และความต้องการของตลาดอาเซียนที่กว้างขึ้นและความต้องการนั้นมีความแตกต่างออกไปตามวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของพื้นที่ในแต่ละประเทศ นักออกแบบฯต้องมีประสบการณ์กับตลาดอาเซียนให้มาก (2) การส่งเสริมโอกาสจากการเปิดประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน ประเด็นนี้เป็นการส่งเสริมให้นักออกแบบฯไทยมีตื่นตัวและมีความทะเยอะทะยานที่จะไว้คว้าหาโอกาสและรับโอกาสเหล่านั้นไว้ จะทำให้การเปิดประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนไม่สร้างประโยชน์ใดให้กับวิชาชีพนี้เลย (3) การพัฒนามุมมองด้านกลไกเชิงธุรกิจนักออกแบบฯไทยส่วนมากยังมุ่งทำงานออกแบบฯเพียงอย่างเดียวโดยไม่เคยสนใจทักษะด้านการทำธุรกิจมากนัก เมื่อมีการเปิดประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนแล้วเรื่องของมุมมองทางธุรกิจเป็นเรื่องที่จำเป็นต้องรู้ ไม่ว่าจะเป็นการออกแบบสินค้าไปขายหรือการรับจ้างงานออกแบบฯ เนื่องจากกลไกเชิงธุรกิจของแต่ละประเทศนั้นย่อมมีความแตกต่างไปตามกฎระเบียบที่ประเทศเหล่านั้นกำหนดมา นักออกแบบฯควรมีความรู้ในมุมมองทางธุรกิจทั้งข้อกำหนด เช่น รูปแบบของการการขนส่ง และกลไกของราคาที่จะขายได้ในแต่ละประเทศ เป็นต้นซึ่งการพัฒนาทั้ง 3 ประเด็นนั้นมีแนวทางในการพัฒนาเพื่อเพิ่มโอกาสจากประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนที่ควรได้รับการช่วยเหลือจากบุคคลหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องประกอบกับความตั้งใจเดินเข้าไปหาโอกาสจากตัวนักออกแบบฯเองด้วย โดยประกอบด้วย 10 แนวทาง คือ (1) ส่งเสริมการจัดการอบรมเรื่องเกี่ยวกับประเทศเพื่อนบ้านให้กับนักออกแบบฯ หน่วยงานรัฐควรจัดโครงการสัมมนาเพื่อสร้างความตื่นตัวและเสริมความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมและความต้องการในตลาดอาเซียนให้กับนักออกแบบฯ โดยควรเป็นการเจาะจงเนื้อหาที่สำคัญกับนักออกแบบฯไทยที่ถูกกลั่นกรองมาแล้วซึ่งไม่ใช่ความรู้ทั่วไป (2) ส่งเสริมความขยันหาข้อมูลด้วยตนเอง นักออกแบบฯที่ต้องการก้าวเข้าสู่การทำงานในสถานการณ์นี้จำเป็นต้องพัฒนาตนเองให้มีความใฝ่รู้หาข้อมูลเกี่ยวกับวัฒนธรรมและความต้องการของประเทศอาเซียนให้มาก (3) ส่งเสริมการสร้างความตื่นตัวเกี่ยวกับผลกระทบของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนที่มีต่อนักออกแบบฯ ควรกระตุ้นให้มีความตื่นตัวถึงผลกระทบของสถานการณ์นี้ที่มีต่อนักออกแบบฯ เนื่องจากทุกวันนี้ข้อมูล

ของตลาดอาเซียนนั้นมีอยู่มากตามสื่อต่างๆ แต่นักออกแบบฯยังไม่มีตื่นตัวสนใจข่าวสารพวกนี้ เนื่องจากถูกมองว่าเป็นเรื่องไกลตัวที่ไม่น่าจะมีผลกระทบกับตนเอง (4) ส่งเสริมการเปิดศักยภาพของนักออกแบบฯให้ภูมิภาคได้เห็น ปัจจุบันนักออกแบบฯไทยที่มีศักยภาพเพียงพอต่อการทำงานระดับนานาชาติ แต่ยังขาดโอกาสแสดงศักยภาพสู่สายตาของประเทศในภูมิภาคอาเซียนรวมถึงนานาชาติ จึงควรแนะนำนักออกแบบฯให้กับโลกได้รู้จักถึงศักยภาพที่มีในเวทีการแสดงผลงานระดับนานาชาติ รวมถึงทำให้นักออกแบบฯมีเครือข่ายกับคนในแวดวงวิชาชีพในระดับภูมิภาคและนานาชาติ (5) ส่งเสริมให้มีทูตออกไปหางานเข้าสู่ประเทศควรส่งตัวแทนทางเศรษฐกิจเข้าไปเจรจากับประเทศต่างๆในภูมิภาคอาเซียน เกี่ยวกับศักยภาพที่ดีของนักออกแบบฯไทยที่เหมาะสมแก่การทำงานให้ประเทศเพื่อนบ้าน(6) ส่งเสริมการสร้างความรู้จักให้ตนเองนักออกแบบฯไทยควรความพยายามสร้างโอกาสให้ตนเองเป็นที่รู้จักของภูมิภาค เพื่อสร้างความประทับใจและได้รับการจ้างงานจากตลาดในภูมิภาค เช่น การแสดงผลงานของตนผ่านสังคมออนไลน์ที่กำลังได้รับความนิยมในปัจจุบัน เป็นต้น (7) ส่งเสริมการออกไปทำงานในอาเซียนพร้อมผู้ประกอบการ เป็นกลยุทธ์พ่วงนักออกแบบฯไทยไปกับผู้ประกอบการหรือเจ้าของธุรกิจที่มีวิสัยทัศน์ที่จะไปลงทุนในกลุ่มประเทศอาเซียน ซึ่งง่ายกว่าการเคลื่อนย้ายไปทำงานด้วยตัวคนเดียว (8) ส่งเสริมการสร้างแรงจูงใจแนวทางนี้เป็นการพัฒนาให้นักออกแบบฯมีความกล้าไปหาโอกาสของการเปิดประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนควรให้สิ่งจูงใจต่อการก้าวออกไปทำงานในต่างประเทศและสร้างชื่อเสียงให้กับประเทศไทย เช่นสิทธิพิเศษ รางวัล เกรียติยศต่างๆ (9) พัฒนาหลักสูตรให้เหมาะกับโลกของธุรกิจการพัฒนาให้นักออกแบบฯมีความรู้เกี่ยวกับกลไกทางธุรกิจนั้นภาคการศึกษาต้องช่วยส่งเสริมเติมความรู้ด้านนี้เข้าไปในหลักสูตรมากกว่าการมุ่งเน้นการฝึกทักษะในการออกแบบฯเพียงอย่างเดียว (10) ร่วมงานกับผู้มีความสามารถในเชิงธุรกิจ วิถีชีวิตของนักออกแบบฯส่วนใหญ่นั้นเน้นในการทำงานออกแบบอยู่เบื้องหลังมากกว่าการบุกลุยไปในโลกของธุรกิจ ซึ่งแนวทางในการเสริมศักยภาพการทำงานของตนเอง คือการหาบุคลากรที่สามารถเข้ามาช่วยเติมเต็มสิ่งที่ขาดหายไปและร่วมทำงานไปพร้อมกันกับตลาดในอาเซียน

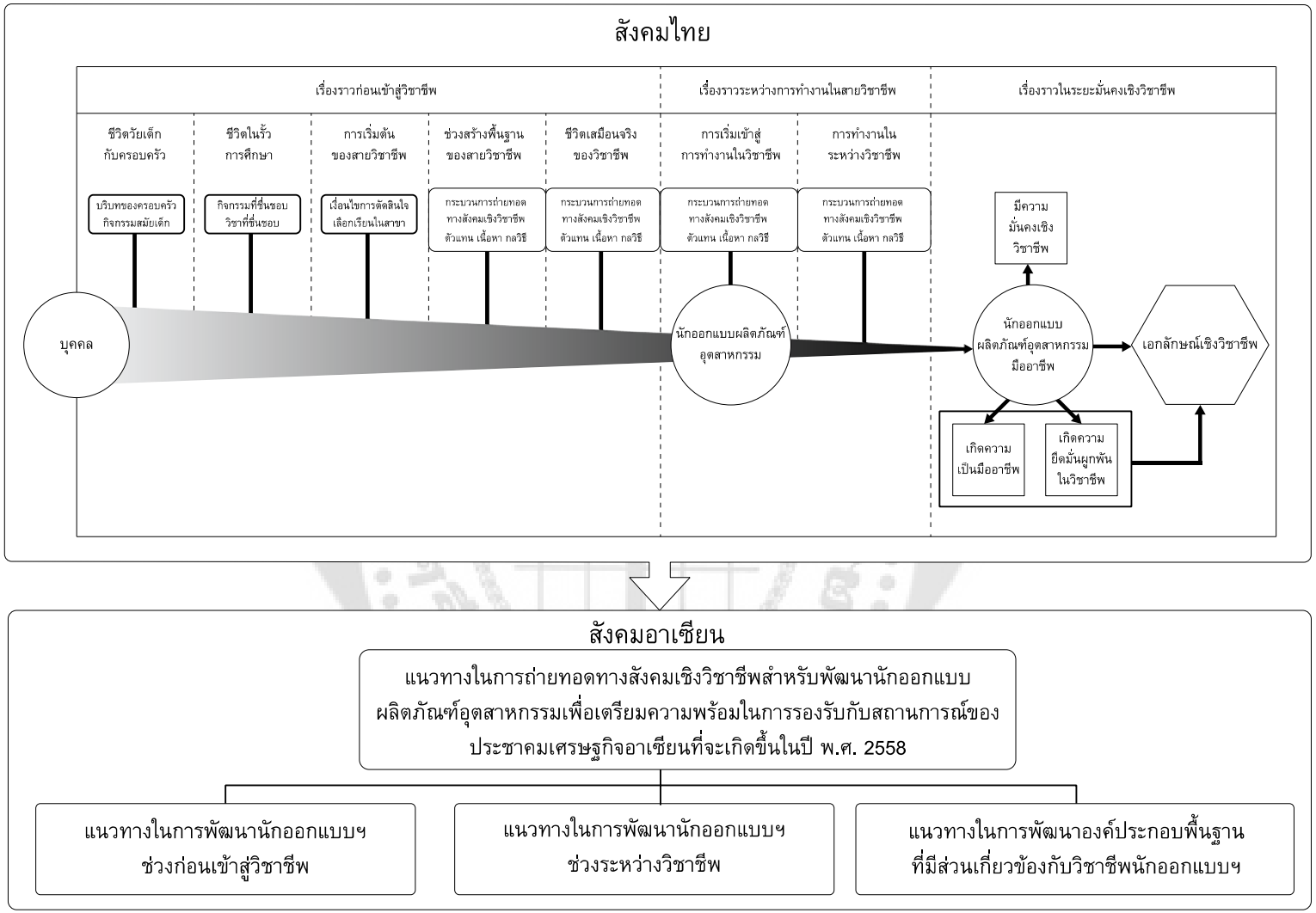
ในแนวทางการพัฒนานักออกแบบฯช่วงระหว่างวิชาชีพนั้นเป็นแนวทางสำหรับนักออกแบบฯที่ทำงานอยู่ในวิชาชีพได้เห็นถึงสิ่งที่ควรแก่การพัฒนาเพื่อให้สอดคล้องกับสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน แต่แนวทางการพัฒนาบางประเด็นในช่วงก่อนเข้าสู่วิชาชีพก็มีความสำคัญกับนักออกแบบฯที่ทำงานแล้วเช่นกันหากนักออกแบบฯยังขาดการพัฒนาในประเด็นไหนควรสนใจพัฒนาประเด็นที่ส่งผลต่อการทำงานในยุคของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน โดยนอกจากการพัฒนาที่เกิดขึ้นกับตัวนักออกแบบฯ ซึ่งผลการวิจัยยังพบว่าแนวทางการพัฒนาที่สำคัญต้องเกิดจากการพัฒนาองค์ประกอบที่สำคัญต่อวิชาชีพนี้อีกด้วย โดยถ้าองค์ประกอบเหล่านี้ได้รับการพัฒนาจะส่งผลทางอ้อมในการพัฒนานักออกแบบฯเพื่อรองรับประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนด้วยเช่นกัน

3.3 แนวทางในการพัฒนาองค์ประกอบพื้นฐานที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมเพื่อรองรับกับสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน

ผลการศึกษาพบว่านอกจากการหาแนวทางในการพัฒนาที่นักออกแบบฯแล้วนั้น ยังมีเงื่อนไขทางองค์ประกอบพื้นฐานที่ยังเป็นอุปสรรคต่อการก้าวเข้าสู่สถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนของนักออกแบบฯไทย กล่าวคือถ้าองค์ประกอบพื้นฐานเหล่านี้ไม่ถูกพัฒนาไปพร้อมกันแล้วไม่ว่าจะพัฒนานักออกแบบฯให้มีศักยภาพมากเพียงใดก็อาจไม่เกิดประโยชน์สูงสุด โดยแนวทางในการพัฒนาองค์ประกอบพื้นฐานที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับวิชาชีพ ได้แก่ (1)ผู้เกี่ยวข้อควรร่วมหาสิ่งที่นักออกแบบฯขาดไปอย่างแท้จริงคือก่อนเริ่มการพัฒนานักออกแบบฯเพื่อรองรับสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนนั้นผู้ที่มีบทบาทเกี่ยวข้องกับวิชาชีพนี้ทั้งภาคการศึกษา ภาครัฐ เอกชน รวมถึงสมาคมวิชาชีพ ต้องร่วมกันกำหนดประเด็นปัญหาและสิ่งที่ยังขาดหายไปสำหรับนักออกแบบฯไทยในปัจจุบันเพื่อให้ได้ประเด็นที่สำคัญอย่างแท้จริงและนำไปพัฒนานักออกแบบฯให้มีศักยภาพพอที่จะก้าวสู่การทำงานในสายวิชาชีพตลอดจนการทำงานในสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน ซึ่งปัจจุบันตัวแทนในการถ่ายทอดต่างถ่ายทอดสิ่งที่ตนเองต้องการมากกว่าการรู้ว่านักออกแบบฯต้องการอะไรอย่างแท้จริง (2) สนับสนุนให้ผู้ประกอบการไทยใช้นักออกแบบฯไทยแนวทางนี้มุ่งประเด็นไปในการส่งเสริมเจตคติที่ดีให้กับผู้ประกอบการในไทยให้เห็นถึงศักยภาพที่มีความสามารถทัดเทียมกับนานาชาติเนื่องจากปัจจุบันผู้ประกอบการไทยบางรายให้ความสำคัญกับการจ้างนักออกแบบฯต่างประเทศมากกว่านักออกแบบฯไทยด้วยค่านิยมบางอย่างโดยเมื่อขาดการจ้างงาน นักออกแบบฯไทยก็มีโอกาสฝึกฝนการทำงานที่น้อยลง ซึ่งเป็นผลทางอ้อมในการพัฒนาศักยภาพนักออกแบบฯไทยไปพร้อมกัน (3) สร้างความเข้าในเกี่ยวกับวิชาชีพที่แท้จริงต่อผู้ประกอบการโดยในปัจจุบันผู้ประกอบการหรือคนไทยส่วนมากมักมองว่านักออกแบบฯมีคุณค่าเพียงการทำงานให้สวย ซึ่งที่จริงแล้วนักออกแบบฯมีศักยภาพตั้งแต่การคิดริเริ่มว่าผลิตภัณฑ์ใดควรเกิดขึ้นด้วยเหตุผลอะไร เพื่อพัฒนาชีวิตมนุษย์ให้ดีขึ้น รวมถึงการคิดเพื่อการผลิตในระบบอุตสาหกรรม ซึ่งเมื่อเกิดความเข้าใจที่ไม่ถูกต้องสำหรับวิชาชีพนี้จึงทำให้งานของนักออกแบบฯที่ได้รับไม่เหมาะสมกับศักยภาพที่มีศักยภาพที่มีจึงหยุดนิ่งและไม่ได้รับการพัฒนาเหมือนมีดที่ไม่ถูกลับ ซึ่งการพัฒนาศักยภาพให้นักออกแบบฯสามารถเข้าไปแข่งขันในสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนในอนาคตได้นั้น ควรเริ่มจากการสร้างความเข้าใจที่แท้จริงของวิชาชีพให้กับผู้ประกอบการเสียก่อน เนื่องจากงานในตลาดอาเซียนและนานาชาติมักจะเข้ามาในรูปแบบของการออกแบบฯที่เป็นการพัฒนาผลิตภัณฑ์เต็มรูปแบบ (4) พัฒนาสังคมไทยให้เข้าใจความสำคัญของวิชาชีพ ปัจจุบันสังคมไทยในวงกว้างยังไม่เห็นถึงความสำคัญของการออกแบบฯที่สามารถทำประโยชน์ในเชิงธุรกิจกับประเทศชาติได้ เนื่องจากลักษณะวิถีชีวิตของคนไทยนั้นยังเป็นวิถีชีวิตที่เน้นผลิตภัณฑ์จากราคาและการใช้งานเป็นหลัก โดยไม่มองถึงสุนทรียะที่เกิดขึ้นจากการใช้งานที่ดีขึ้น ซึ่งผู้ประกอบการหรือผู้จำหน่ายต้องมีการแข่งขันกันทำสินค้าให้มีราคาถูกตามความต้องการ จึงทำให้บทบาทของนักออกแบบฯถูกลดตามไปกับวิถีชีวิตในบริบทนี้ด้วยซึ่งทำให้ไม่สามารถพัฒนา

ตนเองจากการทำงานได้อย่างเต็มที่อีกทั้งถ้าสังคมไทยให้ความสำคัญกับงานออกแบบฯ จะเกิดสร้างภาพลักษณ์ที่ทำให้กลุ่มประเทศอาเซียนรวมถึงนานาชาติมีความเข้าใจว่าประเทศไทยมีศักยภาพและให้ความสำคัญกับการออกแบบฯ และสามารถใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบฯเป็นช่องทางทางเศรษฐกิจสำหรับประเทศอื่นที่มีความสนใจใช้บริการนักออกแบบฯไทย

แนวทางในการพัฒนานักออกแบบฯเพื่อรองรับประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนจำเป็นต้องพัฒนาทั้งตัวนักออกแบบฯ รวมถึงบริบทแวดล้อมให้สนับสนุนนักออกแบบฯด้วยเช่นกัน โดยถ้านักออกแบบฯได้รับการพัฒนามาอย่างดีแต่ขาดการให้โอกาส การสนับสนุนจากบริบทของประเทศแล้วนักออกแบบฯไทยก็ไม่สามารถแสดงศักยภาพของตนเองได้อย่างเต็มที่ และการเป็นนักออกแบบฯในสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนก็เป็นเรื่องที่ไกลออกไป ฉะนั้นทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องตั้งแต่ตัวนักออกแบบฯ ตัวแทนในการถ่ายทอด บุคคลและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ควรร่วมกันให้ความสำคัญและร่วมมือกันพัฒนานักออกแบบฯและองค์ประกอบต่างๆให้เหมาะสมกับสถานการณ์ที่กำลังจะเปลี่ยนไป โดยผลสรุปของงานวิจัยทั้งหมดสามารถอธิบายเป็นแผนภาพได้ดังภาพประกอบ 5



ภาพประกอบ 5 กระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ : กรณีศึกษานักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพเพื่อรองรับประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

ข้อเสนอแนะเพื่อการปฏิบัติ

ข้อเสนอแนะเพื่อการปฏิบัติสำหรับนักออกแบบฯ

ผลการวิจัยครั้งนี้พบว่ากระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพมีผลต่อการพัฒนานักออกแบบฯอย่างมาก โดยนักออกแบบฯได้รับการถ่ายทอดจากส่วนประกอบที่สำคัญ 3 ส่วน คือ ตัวแทน เนื้อหา และกลวิธีในการถ่ายทอด ซึ่งการพัฒนานักออกแบบฯให้ก้าวเข้าสู่การเป็นมืออาชีพรวมถึงการทำงานในสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนได้นั้น ควรมีการปฏิบัติดังนี้

1. จากข้อค้นพบเกี่ยวกับกระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ พบว่าในช่วงก่อนเข้าสู่วิชาชีพนักออกแบบฯควรได้รับการถ่ายทอดเนื้อหาที่สำคัญจากตัวแทนในกลุ่มต่างๆ ได้แก่ ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิชาชีพตั้งแต่ก่อนเลือกเข้าเรียนในสายวิชาชีพนี้อย่างแท้จริงทั้งการเรียนการสอน ลักษณะของงานที่ต้องทำ และรูปแบบการใช้ชีวิตในสายวิชาชีพนี้ เพื่อให้เด็กที่กำลังตัดสินใจเข้าสู่วิชาชีพนี้สามารถตัดสินใจเข้าสู่เส้นทางการศึกษาได้อย่างมั่นคงรวมถึงเด็กที่สนใจในด้านนี้ควรสำรวจตนเองถึงความเหมาะสมในการเลือกสาขาวิชากับความเชี่ยวชาญและความชอบของตนเองให้เร็วที่สุดและในช่วงของการเรียนรู้พื้นฐานของสายวิชาชีพนักออกแบบฯควรสนใจเกี่ยวกับความเชี่ยวชาญในการปฏิบัติงานด้านการออกแบบฯให้มาก เช่น ทักษะในการทำงานกระบวนการออกแบบ แนวคิดในการออกแบบฯ ทักษะในการนำเสนองานต่อลูกค้า เป็นต้น เพื่อเป็นพื้นฐานในการทำงานเมื่อเข้าสู่วิชาชีพ และควรได้รับการถ่ายทอดเนื้อหาความเป็นไปได้ของงานตั้งแต่ยังไม่เข้าสู่วิชาชีพเช่น การผลิตในระบบอุตสาหกรรม การตลาด เป็นต้น เนื่องจากผลการวิจัยพบว่าเมื่อเริ่มทำงานในสายวิชาชีพส่วนใหญ่ยังทำงานที่เพ้อฝันและเป็นไปได้ยากกับความเป็นจริง

เมื่อเข้าสู่การทำงานในสายวิชาชีพนักออกแบบฯยังควรได้รับการถ่ายทอดความเชี่ยวชาญในการปฏิบัติงานอย่างต่อเนื่อง เพราะการทำงานในวิชาชีพนี้ต้องพบงานที่หลากหลายและไม่เคยมีประสบการณ์ก่อนเข้าสู่วิชาชีพรวมถึงในช่วงนี้นักออกแบบฯควรได้รับการถ่ายทอดเนื้อหาเกี่ยวกับการใช้ชีวิตในองค์กรหรือหน่วยงาน เช่น รูปแบบการทำงาน การเมือง วัฒนธรรมในหน่วยงานเป็นต้น เพื่อให้นักออกแบบฯสามารถปรับตัวเข้ากับการทำงานได้รวดเร็ว และในช่วงหลังการยอมรับจากหน่วยงานพบว่าช่วงเวลานี้ตัวแทนที่คอยป้อนเนื้อหาให้กับนักอออกแบบฯมีบทบาทลดน้อยลง ฉะนั้นนักออกแบบฯควรมีความใฝ่รู้เนื้อหาที่สำคัญต่อการทำงานด้วยตนเองมากขึ้น เช่น ความรู้ในศาสตร์อื่นที่เกี่ยวข้อง แนวคิดในการออกแบบฯ แนวโน้มการเปลี่ยนแปลงของสังคม เป็นต้น โดยสามารถได้รับการถ่ายทอดจากกลุ่มสื่อมวลชน เช่น หนังสือ งานสัมมนา นิทรรศการ เป็นต้น อีกทั้งในช่วงเวลานี้นักออกแบบฯสามารถเรียนรู้เพิ่มจากกลุ่มตัวแทนที่มีความรู้ความสามารถที่ทันสมัยกว่าคือ กลุ่มนักออกแบบฯรุ่นใหม่ซึ่งนักออกแบบฯควรเปิดใจให้กว้างในการศึกษาจากเด็กรุ่นใหม่เพื่อนำมาพัฒนาความรู้ความสามารถของตนเองให้ก้าวทันกับโลกปัจจุบันโดยการวิจัยครั้งนี้ยังพบว่ากลวิธีในกระการถ่ายทอดทางสังคมส่วนใหญ่เป็นการถ่ายทอดอย่างไม่เป็นทางการโดยต้อง

อาศัยความสนใจ ตั้งใจในการเรียนรู้ ซักถาม จากตัวแทนให้มาก เนื่องจากเนื้อหาส่วนใหญ่เกิดจากประสบการณ์การทำงานของตัวแทนจึงยังไม่มีกลวิธีการสอนที่ชัดเจน

นอกจากนี้ผลการวิจัยยังพบว่าเมื่อนักออกแบบฯทำงานเป็นเวลานานได้เกิดความมั่นคงเชิงวิชาชีพขึ้นโดยเงื่อนไขของความมั่นคงนั้นเกิดจาก ตัวบุคคล และสภาพแวดล้อม ซึ่งนักออกแบบฯที่ต้องการก้าวสู่ความมั่นคงเชิงวิชาชีพได้นั้นควรได้รับการพัฒนาเงื่อนไขจากตัวนักออกแบบฯเอง คือ ความรักในวิชาชีพ ชอบความท้าทาย และมั่นใจในความสามารถของตนเอง ประกอบกับการสนับสนุนจากสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยต่อความมั่นคงเชิงวิชาชีพ คือการได้รับการยอมรับในการทำงานจากผู้ใช้ บุคคลในแวดวงวิชาชีพ ผู้ว่าจ้าง การและครอบครัว ว่างานที่ทำมีประโยชน์ต่อสังคม และสำหรับนักออกแบบฯที่ต้องการพัฒนาตนเองให้สามารถเป็นมืออาชีพได้นั้นควรได้รับพัฒนาคุณลักษณะของมืออาชีพ คือ ควรรักและศรัทธาในวิชาชีพของตนยึดความต้องการของผู้บริโภคเป็นหลักมีทักษะในการทำงานเป็นเลิศรับผิดชอบต่อผู้ว่าจ้างและสิ่งแวดล้อม ควรทำงานได้ทุกรูปแบบและทำงานด้วยความสร้างสรรค์รอบรู้หลายศาสตร์ รวมถึงมีจรรยาบรรณในการออกแบบ รวมถึงนักออกแบบฯควรมีความรักในวิชาชีพเห็นคุณค่าในวิชาชีพของตนเอง และรู้สึกท้าทายกับการทำงานในวิชาชีพอยู่เสมอซึ่งทำให้เกิดความยึดมั่นผูกพันกับวิชาชีพนี้

2. จากข้อค้นพบเกี่ยวกับเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพของนักออกแบบฯพบว่าเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพของนักออกแบบฯนั้นมีองค์ประกอบที่ร่วมกับสร้างให้นักออกแบบฯมีเอกลักษณ์เด่นที่แตกต่างจากวิชาชีพอื่น ซึ่งการพัฒนานักออกแบบฯให้มีเอกลักษณ์ที่โดดเด่นได้นั้นควรพัฒนาส่งเสริมให้มีลักษณะ 7 ประการคือ มีจินตนาการสูง สามารถมองเห็นภาพในอนาคตมีความรอบรู้มีความสามารถในการปรับตัวช่างสังเกต ช่างสงสัย มีความสามารถในการแก้ปัญหา มีความสามารถในการวิเคราะห์เชื่อมโยง มีความสามารถในการประนีประนอมซึ่งการพัฒนาให้นักออกแบบฯมีเอกลักษณ์ได้ ควรเริ่มพัฒนาจากการฝึกฝนให้นักออกแบบฯมีความเชี่ยวชาญในลักษณะของเอกลักษณ์ทั้ง 7 ประการ เนื่องจากลักษณะทั้งหมดนี้จะติดตัวนักออกแบบฯจนเกิดเป็นเอกลักษณ์เด่นที่แตกต่างจากวิชาชีพอื่นได้

3. จากข้อค้นพบเกี่ยวกับแนวทางในการพัฒนานักออกแบบฯเพื่อรองรับประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนพบว่านักออกแบบควรได้รับการพัฒนาทั้งคุณลักษณะส่วนบุคคล ความเชี่ยวชาญในการทำงาน และ การเพิ่มโอกาสให้นักออกแบบฯจากประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน โดยการพัฒนาคุณลักษณะส่วนบุคคลนั้นควรส่งเสริมคุณลักษณะที่สำคัญที่สำคัญต่อการทำงานในยุคของประชาคมได้แก่จินตนาการภาวะผู้นำเพื่อการจูงใจส่งเสริมความใฝ่รู้ความรับผิดชอบ ความอดทน ความความทะเยอทะยานเพื่อความสำเร็จในต่างแดน รวมถึงความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นจุดเด่นของนักออกแบบฯไทย ที่เหนือชาติอื่นในอาเซียน ให้กับนักออกแบบฯ โดยสามารถส่งเสริมสิ่งเหล่านี้ได้จากการสอดแทรกการพัฒนาคุณลักษณะเหล่านี้ในการเลี้ยงดูของครอบครัวที่เปิดโอกาสให้เด็กสามารถใช้จินตนาการได้อย่างเต็มที่ ในการเรียนการสอนช่วงก่อนเข้าสู่วิชาชีพควรสอดแทรกการสร้างคุณลักษณะบางประการให้นักออกแบบฯ เช่น ความรับผิดชอบต่อการทำงาน อดทนในการทำงาน เน้นให้เด็กได้หาความรู้จากนอกห้องเรียนมากกว่ารอความรู้จากอาจารย์ เป็นต้นและควรส่งเสริมให้

นักออกแบบฯสร้างชื่อเสียงให้ตนเองเป็นที่รู้จักของต่างประเทศ และควรรักษาและพัฒนาจุดเด่นด้านความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ปัญหาซึ่งเป็นตัวชี้วัดความแตกต่างที่นักออกแบบฯชาติอื่นมีน้อยกว่า

นอกจากนี้นักออกแบบฯควรได้รับการพัฒนาความเชี่ยวชาญในการทำงานที่สำคัญต่อการทำงานในยุคของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน เช่น ทักษะด้านภาษาการนำเสนองานส่งเสริมการสร้างแนวคิดในระดับนานาชาติมาตรฐานงานในระดับนานาชาติ เป็นต้น ซึ่งนักออกแบบฯควรเพิ่มโอกาสในการเห็นงานในระดับนานาชาติมากขึ้นทั้งจากการเข้าร่วมงานนิทรรศการ งานสัมมนาระดับนานาชาติ รวมถึงศึกษางานที่ประสบความสำเร็จในระดับนานาชาติ เป็นต้น และเนื้อหาที่ควรแก่การพัฒนาที่สำคัญส่วนสุดท้ายคือ การเพิ่มโอกาสให้นักออกแบบฯจากประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน ซึ่งจากผลการวิจัยพบว่าโอกาสในประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนนั้นมีอยู่มากหากแต่นักออกแบบฯยังไม่ตื่นตัวและเข้าถึงโอกาสเหล่านั้น ซึ่งนักออกแบบฯควรศึกษาเกี่ยวกับวัฒนธรรมและความต้องการของตลาดอาเซียน รวมถึงส่งเสริมให้นักออกแบบฯไทยได้รับผลประโยชน์ที่เกิดจากโอกาสจากการเปิดประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน และพัฒนามุมมองด้านกลไกเชิงธุรกิจในการก้าวไปประกอบธุรกิจในสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน โดยนักออกแบบฯควรมีความกระตือรือร้นสนใจประโยชน์ที่เกิดจาดสถานการณ์นี้เช่น การใส่ใจหาข้อมูลเชิงวัฒนธรรม กฎระเบียบของประเทศอาเซียน เป็นต้น รวมถึงกลุ่มตัวแทนต้องร่วมกันดึงโอกาสจากภูมิภาคนี้เข้ามาให้นักออกแบบฯ เช่น การนำพานักออกแบบฯไปทำความรู้จักจากประเทศเพื่อนบ้าน การเจรจาดึงงานจากประชาคมเข้าสู่ประเทศไทยเป็นต้น

โดยข้อเสนอแนะเพื่อการปฏิบัติสำหรับนักออกแบบฯนั้นเป็นข้อเสนอแนะส่วนหนึ่งเสนอให้นักออกแบบฯมีการพัฒนาที่เหมาะสมกับการทำงานในสายวิชาชีพรวมถึงการทำงานในยุคของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนซึ่งข้อเสนอเพื่อการปฏิบัตินี้จะมีประสิทธิภาพในการพัฒนาได้นั้นต้องอาศัยความร่วมมือในการปฏิบัติจากตัวแทนดังต่อไปนี้

ข้อเสนอแนะเพื่อการปฏิบัติสำหรับบุคคลและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

1. ผลการวิจัยครั้งนี้พบว่าครอบครัวของนักออกแบบฯมีอิทธิพลต่อความชอบความสามารถ ที่เด็กถูกบ่มเพาะมาตั้งแต่ยังเล็กจนเป็นเงื่อนไขที่สำคัญในการตัดสินใจเลือกเรียนในสาขาวิชาชีพนี้ โดยครอบครัวที่มีความสนใจให้เด็กเป็นนักออกแบบฯควรมีการอบรมเลี้ยงดูที่เอื้อต่อการพัฒนาศักยภาพของนักออกแบบฯ เช่น เปิดโอกาสให้เด็กแสดงความคิดของตนเองมากกว่าสอนให้เชื่อผู้ปกครองเพียงด้านเดียว เป็นแบบอย่างที่ดีในการทำงานออกแบบ เนื่องจากการได้เห็นกิจกรรมที่ผู้ปกครองทำมักเป็นแรงบันดาลใจต่ออาชีพของเด็กในอนาคต รวมถึงควรเปิดโอกาสให้เด็กได้เลือกสาขาวิชาชีพที่ตนเองชอบมากกว่าการเลือกตามค่านิยมของครอบครัว แต่ครอบครัวเพียงคอยช่วยแนะนำที่เหมาะสม เนื่องจากในอนาคตเด็กจะมีความสุขกับการทำงานที่ตนเองรักและเหมาะสมอย่างแท้จริง

นอกจากนี้ควรมีการสนับสนุนทางสังคมที่เหมาะสมกับการเป็นนักออกแบบฯที่ดีในอนาคต เช่น เปิดโอกาสให้เด็กมีจินตนาการมีความคิดสร้างสรรค์จากการเลือกกิจกรรมที่สนับสนุนการสร้างจินตนาการ เช่น การให้ของเล่นที่เปิดโอกาสให้เด็กได้คิด มากกว่าการซื้อของเล่นสำเร็จรูป ทำกิจกรรมที่สร้างด้วยฝีมือของตนเอง เลือกสื่อที่เสริมสร้างจินตนาการให้เด็กได้ดู เช่นรายการทีวีการ์ตูนที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์ที่เป็นนวัตกรรมการแก้ปัญหาและทำให้ชีวิตมนุษย์ดีขึ้น รวมถึงหนังสือสอนการประดิษฐ์ ทดลอง เป็นต้นและควรสนับสนุนกิจกรรมในแง่ดีที่เด็กชื่นชอบเพื่อให้เด็กได้ลองว่ากิจกรรมนั้นเหมาะกับตนเองหรือไม่ เนื่องจากถ้ารู้ว่าตนเหมาะกับกิจกรรมไหนการเลือกอาชีพที่เหมาะสมกับตนเองย่อมเกิดได้เร็วมากขึ้นอีกทั้งควรสนับสนุนโอกาสเข้าแข่งขันในกิจกรรมที่เด็กสนใจโดยเลือกกิจกรรมที่เหมาะสมกับทักษะที่เด็กมี เนื่องจากจะทำให้เกิดความมั่นใจในความสามารถของตน ซึ่งเป็นการพัฒนาแรงจูงใจให้เด็กฝึกฝนทักษะในกิจกรรมนั้น จนเป็นพื้นฐานของความชัดเจนในการเลือกอาชีพ

2. ผลการวิจัยครั้งนี้พบว่า กลุ่มสื่อมวลชนเป็นตัวแทนที่สามารถถ่ายทอดเนื้อหาให้นักออกแบบฯมีความรู้ และทักษะที่สำคัญในการทำงาน ตลอดจนช่วงเลือกเรียนในสาขาวิชาชีพพบว่าสื่อมวลชนมีอิทธิพลมากฉะนั้นสื่อมวลชนควรนำเสนอรายละเอียดของวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ทั้งรูปแบบการทำงาน การเรียน วิถีชีวิต ผ่านสื่อโทรทัศน์ เช่น ละครภาพยนตร์ เป็นต้น เนื่องจากวิชาชีพนี้ยังไม่เป็นที่รู้จักในวงกว้าง ซึ่งเด็กสามารถเข้าใจได้ง่ายกว่าการอธิบายอย่างเป็นทางการ รวมถึงสื่อมวลชนที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบฯ ควรนำเสนองานจากในประเทศ และต่างประเทศให้มาก เช่น การจัดนิทรรศการ หรือการเชิญนักออกแบบฯที่ประสบความสำเร็จในระดับนานาชาติมานำเสนอผลงาน แนวความคิด ทักษะที่สำคัญในการทำงานเพื่อให้นักออกแบบฯได้เรียนรู้และพัฒนาศักยภาพที่เหมาะสม เนื่องจากผลการวิจัยพบว่านักออกแบบฯไทยยังมีขีดจำกัดทางประสบการณ์ในงานระดับนานาชาตินอ้ยทั้งความคิดและทักษะในการทำงาน

3. ผลการวิจัยในครั้งนี้พบว่า ภาคการศึกษาระดับมัธยมศึกษามีอิทธิพลตั้งแต่การเลือกสาขาวิชาชีพซึ่งพบว่าภาคการศึกษามีความรู้ที่น้อยเกี่ยวกับวิชาชีพที่ไม่เป็นที่นิยมในสังคมไทย ซึ่งนักเรียนต้องขวนขวายด้วยตนเอง ซึ่งสถาบันการศึกษาควรสามารถแนะนำเด็กได้ในรายละเอียด เช่น รูปแบบการเรียน รูปแบบงาน ของทุกวิชาชีพที่เหมาะกับความชอบ ความสามารถของนักเรียน เช่น แนะนำรุ่นพี่ที่จบการศึกษาและเรียนอยู่ในสาขาที่เด็กสนใจ หรือการดึงสถาบันอุดมศึกษาที่เปิดหลักสูตรในด้านนี้มาแนะนำในโรงเรียนให้เด็กได้เข้าใจรูปแบบของวิชาชีพและตัดสินใจเลือกสาขาที่เหมาะสมได้ง่ายมากขึ้น รวมถึงควรจัดสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนต่อการพัฒนาทักษะด้านการออกแบบฯ เช่นกิจกรรมการแข่งขันด้านศิลปะ การประดิษฐ์เพื่อให้เด็กที่มีความสามารถด้านนี้ได้แสดงออกและมั่นใจในศักยภาพของตนเพื่อเป็นพื้นฐานในการเลือกสาขาวิชาชีพที่เหมาะกับความสามารถ เนื่องจากการเลือกเรียนด้านนี้เกิดจากความมั่นใจในศักยภาพด้านการออกแบบฯ ซึ่งทำให้บุคคลสามารถเรียนและทำงานในวิชาชีพที่เหมาะสมจนมีความสุขและมั่นคง

4. ผลการวิจัยพบว่าสถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษาเป็นตัวแทนที่มีความสำคัญต่อการพัฒนานักออกแบบฯเพื่อเข้าสู่กลุ่มวิชาชีพและการทำงานในสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจ

อาเซียน เนื่องจากเป็นสถาบันแรกที่เริ่มพัฒนานักออกแบบฯ จึงควรปลูกฝังเนื้อหาสำคัญตั้งแต่ก่อนเข้าสู่วิชาชีพเพื่อไม่ให้ช้าเกินไป เช่นส่งเสริมมุมมองด้านธุรกิจในหลักสูตร เนื่องจากนักออกแบบฯในปัจจุบันมีความรู้เรื่องการประกอบธุรกิจน้อย ทำให้เมื่อจบการศึกษานักออกแบบฯต้องทำงานกับลูกค้าที่มาจากภาคธุรกิจทั้งในประเทศและจากประเทศอาเซียนจึงต้องใช้เวลาในการทำความเข้าใจในเรื่องนี้มาก นอกจากนี้ในการเรียนการสอนควรเปิดโอกาสให้เด็กหาความรู้จากนอกห้องเรียนผสมผสานกับความรู้ในห้องเรียนเพื่อเสริมสร้างความใฝ่รู้ด้วยตนเอง เพื่อเป็นคุณลักษณะที่สำคัญในการทำงานในอนาคต และในหลักสูตรควรส่งเสริมให้นักออกแบบฯได้ฝึกใช้ภาษาต่างชาติ เช่น สอดแทรกการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารในการเรียนการสอนที่มีอยู่แล้วหรือจัดการเรียนการสอนด้านภาษาขึ้นใหม่ เป็นต้น และควรให้ความสำคัญกับช่วงนำเสนอผลงานให้มากเนื่องจากผลการวิจัยพบว่านักออกแบบฯส่วนใหญ่มีทักษะในการนำเสนองานที่ไม่ดี มักไม่สามารถอธิบายแนวคิดของตนเองให้ผู้ฟังเข้าใจได้ อีกทั้งยังเป็นการฝึกความเป็นผู้นำเพื่อการจูงใจผู้ฟังให้เชื่อในงานที่ออกแบบ

นอกจากนี้ควรพัฒนาให้ผู้สอนมีความรู้ในการทำงานจริงมากขึ้นเพื่อให้เด็กได้รับการถ่ายทอดทักษะที่นำไปใช้ในการทำงานได้จริงจากมืออาชีพ เช่น เพิ่มนักออกแบบฯมืออาชีพเข้าไปในภาคการศึกษา หรือ สนับสนุนให้อาจารย์มีภาระงานในวิชาชีพมากขึ้น อีกทั้งควรจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพเช่น สร้างบรรยากาศการทำงานร่วมกันระหว่างรุ่นพี่และรุ่นน้องเพื่อให้นักออกแบบฯได้มีทักษะการทำงาน และมีมุมมองความคิดที่ดีขึ้นจากการได้การทำงานของผู้ที่มีประสบการณ์มากกว่าและควรจัดเตรียมหนังสือในระดับนานาชาติให้มากเพื่อเปิดประสบการณ์ในงานระดับนานาชาติให้กับนักออกแบบฯ รวมถึงเปิดโอกาสให้เด็กได้รับชมงานที่มีคุณภาพในระดับนานาชาติ เช่น การให้โอกาสดูงานตามนิทรรศการแสดงผลงานของนานาชาติตามความเหมาะสม และควรสนับสนุนให้เด็กได้ลองทำงานกับกลุ่มวิชาชีพก่อนจบการศึกษาที่มากกว่าการฝึกงาน เช่นการจัดสัมมนาเชิงปฏิบัติการร่วมกับหน่วยงานวิชาชีพ การเชิญวิทยากรระดับนานาชาติ มาให้ความรู้และทำงานร่วมกัน เป็นต้นอีกทั้งควรส่งเสริมการทำงานเป็นทีมอย่างสร้างสรรค์ในการเรียนโดยปลูกฝังให้เด็กลดอคติรับฟังความคิดผู้อื่นต่อยอดพัฒนาแนวคิดของผู้อื่นเพื่อให้ได้แนวคิดที่ดีที่สุด ปลูกฝังให้เด็กเข้าใจถึงทำงานที่มองถึงเหตุผลและความเหมาะสมเป็นสำคัญมากกว่าการใช้อารมณ์ในการตัดสินงานที่ทำร่วมกัน รวมถึงผู้สอนควรเป็นตัวอย่างที่ดีในการทำงานร่วมกันด้วย

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1. ผลการวิจัยพบว่าตัวแทนสำคัญในการถ่ายทอดระหว่างวิชาชีพคือกลุ่มหน่วยงานที่นักออกแบบฯฝึกงานหรือร่วมทำงาน โดยหน่วยงานควรมีนโยบายที่สนับสนุนการพัฒนานักออกแบบฯตั้งแต่ช่วงการฝึกงาน เช่น จัดให้นักออกแบบฯได้ทำงานที่เป็นงานจริงและใช้ข้อกำหนดจริงเพื่อสร้างความกดดันให้นักออกแบบฯทำงานอย่างสุดความสามารถ และเมื่อนักออกแบบฯได้เจอปัญหาอุปสรรคจากการทำงานจะช่วยให้นักออกแบบฯเกิดการเรียนรู้ที่ได้จากการถ่ายทอดของรุ่นพี่ในที่

ทำงานรวมถึงเปิดโอกาสให้นักออกแบบฯเห็นกระบวนการทำงานจริงของหน่วยงานรวมถึงผู้ผลิตนอกองค์กร เพื่อให้เข้าใจถึงกระบวนการทำงานของมืออาชีพ อีกทั้งควรมีนโยบายให้ความร่วมมือกับภาคการศึกษาในเป็นตัวแทนถ่ายทอดความรู้ให้เด็กที่ยังเรียนอยู่ได้เห็นกระบวนการทำงานของมืออาชีพ เช่นการเป็นตัวแทนรับเชิญในการสอน การจัดสัมมนาเชิงปฏิบัติเพื่อถ่ายทอดองค์ความรู้ให้กับเด็กในภาคการศึกษา

สำหรับในช่วงของการทำงานในวิชาชีพ หน่วยงานควรมีนโยบายให้นักออกแบบฯได้มีโอกาสเห็นการทำงานจริงทุกกระบวนการที่เป็นไปได้ เช่น การเจรจางานกับลูกค้า การบริหารจัดการองค์กรออกแบบฯ เป็นต้น และควรจัดเตรียมพี่เลี้ยงและเนื้อหาที่เป็นทางการสำหรับดูแลและถ่ายทอดสิ่งสำคัญในการทำงานให้กับนักออกแบบฯ มากกว่าปล่อยให้นักออกแบบฯได้เรียนรู้ด้วยตนเอง และควรเปิดโอกาสให้นักออกแบบฯในสังกัดได้ออกไปเรียนรู้งานนอกหน่วยงาน เช่น การอบรมสัมมนา การชมนิทรรศการ เป็นต้น อีกทั้งหน่วยงานควรสนับสนุนการทำงานเป็นทีมเพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนมุมมองทางความคิดที่แตกต่างของบุคคลในหน่วยงาน

2. ผลการวิจัยพบว่าผู้ประกอบการและภาคอุตสาหกรรมไทยยังให้ความสำคัญกับการออกแบบฯ และเห็นคุณค่าของนักออกแบบฯไทยน้อย โดยผู้ประกอบการในไทยควรมีนโยบายสนับสนุนใช้การออกแบบฯเป็นการสร้างมูลค่าให้สินค้าแทนการแข่งขันจากการลดต้นทุน ซึ่งช่วยสร้างให้ผู้ประกอบการไทยและสังคมไทยเห็นคุณค่าที่เกิดจากการออกแบบฯอย่างแท้จริงโดย รวมถึงภาคเอกชนควรให้โอกาสนักออกแบบฯไทยในการทำงานมากกว่าการจ้างนักออกแบบฯจากต่างประเทศเนื่องจากศักยภาพของนักออกแบบฯไทยเพียงพอต่อการทำงานทุกประเภท อีกทั้งการให้โอกาสนักออกแบบฯไทยยังช่วยให้นักออกแบบฯได้ฝึกฝนและพัฒนาการทำงานไปพร้อมกัน

3. ผลการวิจัยพบว่า สมาคมวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมนั้นมีปัญหาภายใน มีความอ่อนแอและไม่มีบทบาทในสังคมวิชาชีพมานาน ซึ่งสมาคมวิชาชีพเป็นหน่วยงานสำคัญในการร่วมพัฒนานักออกแบบฯเพื่อให้มีความเชี่ยวชาญในการทำงานเทียบเท่าในระดับนานาชาติ รวมถึงทำให้วิชาชีพนี้มีความเข้มแข็งสมาคมวิชาชีพจึงควรรวมตัวขึ้นใหม่เพื่อสร้างความตื่นตัวให้กับคนทั้งในและนอกวงการให้เห็นถึงความสำคัญของวิชาชีพควรมีนโยบายสร้างความตื่นตัวให้กับนักออกแบบฯเกี่ยวกับความสำคัญของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนต่อวิชาชีพนี้ เช่น การจัดอบรมสัมมนาเนื้อหาที่เป็นโอกาสสำหรับนักออกแบบฯอย่างแท้จริง ไม่ใช่ข้อมูลทั่วไปเหมือนตามสื่อต่างๆที่มีอยู่แล้ว และควรมีนโยบายจัดหลักสูตรพัฒนาความเชี่ยวชาญในการทำงานให้กับนักออกแบบฯที่ยังมีทักษะในการทำงานไม่เพียงพอต่อสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน ซึ่งควรร่วมกันกับ ภาคการศึกษา บุคคลที่มีความสำคัญในวิชาชีพ ภาครัฐ และเอกชน ศึกษาปัญหาและสิ่งที่ขาดไปของนักออกแบบฯเพื่อพัฒนานักออกแบบฯก้าวไปสู่ตลาดอาเซียนอย่างถูกต้องรวมถึงเป็นตัวแทนในการติดต่อประสานงานกับหน่วยงานด้านการออกแบบฯในประเทศอาเซียนเพื่อค้นหาโอกาสที่เหมาะสมต่อนักออกแบบฯไทย

4. ผลการวิจัยพบว่าภาครัฐแม้ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องในการเป็นตัวแทนถ่ายทอดทางสังคมให้กับนักออกแบบฯแต่ภาครัฐสามารถช่วยผลักดันสนับสนุนบรรยากาศการพัฒนานักออกแบบฯเพื่อ

รองรับสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน ฉะนั้นภาครัฐควรกำหนดนโยบายที่เอื้อประโยชน์ให้หน่วยงานเอกชนช่วยสร้างโอกาสการทำงานในสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน เช่น สนับสนุนให้นักออกแบบฯไทยที่มีศักยภาพได้ชมหรือแสดงผลงานในงานนิทรรศการในระดับนานาชาติ เป็นต้นและควรเอื้อประโยชน์ให้หน่วยงานออกแบบฯเอกชนมีโอกาสเจรจากับประเทศในกลุ่มอาเซียนเพื่อให้รู้ถึงศักยภาพของนักออกแบบฯ หรือหน่วยงานออกแบบฯของไทยเพื่อสร้างความสนใจและดึงงานจากประเทศเพื่อนบ้านเข้ามาในประเทศ

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

จากการทำวิจัยครั้งนี้ทำให้ผู้วิจัยพบว่าหากในอนาคตมีการทำวิจัยเรื่องเกี่ยวกับกระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ ของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพ หรืองานวิจัยที่มีขอบเขตที่เกี่ยวข้องกัน ผู้วิจัยจึงขอเสนอข้อเสนอแนะเพื่อผู้ที่สนใจศึกษาค้นคว้าต่อไปในอนาคตเพื่อให้เกิดคุณค่าที่มากขึ้น ไว้ดังนี้

1. ในการวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนานักออกแบบฯเรื่องรองรับประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนนั้นมีความสำคัญต่อประเทศไทย โดยการวิจัยในครั้งต่อไปควรศึกษาแนวทางในการพัฒนาบุคคลในวิชาชีพอื่นที่มีความสำคัญในสถานการณ์นี้ โดยเฉพาะวิชาชีพที่ได้รับการเคลื่อนย้ายแรงงานเสรี เช่น สถาปนิก แพทย์ วิศวกร เป็นต้น ซึ่งยังไม่มีการศึกษาในบริบทของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน

2. ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยทำการค้นหาแนวทางในการพัฒนานักออกแบบฯเพื่อรองรับประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน ซึ่งช่วงเวลาของการศึกษายังเป็นช่วงของการเตรียมตัวสำหรับอนาคต และผลการวิจัยเกิดขึ้นจากประสบการณ์เดิมของผู้ให้ข้อมูลหลักซึ่งเป็นการคาดการณ์ล่วงหน้า ดังนั้นในการทำวิจัยครั้งต่อไปควรทำการศึกษาแนวทางในการพัฒนานักออกแบบฯอีกครั้งเมื่อประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนเปิดขึ้นจริงเพื่อศึกษาปัญหาอุปสรรคโอกาสที่จะเกิดขึ้นจริงจากบริบทที่เปลี่ยนไปตามเวลา เพื่อนำมาพัฒนานักออกแบบฯที่ดียิ่งขึ้น

3. ในการวิจัยครั้งนี้ทำการศึกษากับเพียงนักออกแบบฯไทยดังนั้นอาจจะได้ข้อมูลไม่ครอบคลุมในบริบทของอาเซียนทั้งหมด จึงควรทำการวิจัยข้ามวัฒนธรรม (Cross Cultural Research) กับนักออกแบบฯประเทศอื่นในอาเซียนเปรียบเทียบกับนักออกแบบฯไทยเพื่อให้เห็นถึงจุดเด่นจุดด้อยของนักออกแบบฯแต่ละประเทศและนำมาซึ่งการพัฒนานักออกแบบฯไทยให้โดดเด่นกว่าชาติอื่นและสร้างโอกาสในการแข่งขันให้มากขึ้น

4. ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพแบบการศึกษาเฉพาะกรณี (Case Study) ในการศึกษาเนื่องจากกระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมีความซับซ้อนและมีรายละเอียดมาก ซึ่งทำให้ได้ข้อมูลที่ละเอียดลึกซึ้งแต่ไม่สามารถได้ข้อมูลที่เป็นตัวแทนของกลุ่มประชากรทั้งหมด ดังนั้นการวิจัยในครั้งต่อไปควรนำผลการศึกษาในครั้งนี้นำไปต่อยอดเพื่อให้ได้ข้อมูลในภาพกว้างในวิชาชีพด้วยวิธีการวิจัยเชิงปริมาณ

หรือการวิจัยแบบผสานวิธีเพื่อให้ผลการวิจัยมีความน่าเชื่อถือมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังสามารถนำผลการวิจัยครั้งนี้ไปสร้างโปรแกรมเพื่อฝึกอบรมนักออกแบบฯ

5. ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยเลือกกลุ่มผู้ให้ข้อมูลที่เป็นนักออกแบบฯมืออาชีพที่ทำงานออกแบบในรูปแบบของผลิตภัณฑ์ที่มีความแตกต่างกันออกไป เช่น รถยนต์ เครื่องเรือน เครื่องใช้ไฟฟ้า ผลิตภัณฑ์ตกแต่งบ้าน เป็นต้น ซึ่งทำให้ได้ข้อมูลที่มีแตกต่างกันออกไปและทำให้เห็นประเด็นการศึกษาในภาพกว้าง ซึ่งผู้ที่ต้องการทำวิจัยครั้งต่อไปควรศึกษาเจาะจงในรูปแบบของผลิตภัณฑ์ด้านใดด้านหนึ่งเพื่อให้ได้กระบวนการถ่ายทอดในเชิงลึกของแต่ละสาขาการทำงาน

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

กมลวรรณ คารมปราชญ์. (2553).*กระบวนการกล่อมเกลาทางการเมืองด้านจริยธรรมของสมาชิกสภาผู้แทนราษฎร*. ปริญญานิพนธ์ วท.ด.(การวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

กรมเจรจาการค้าระหว่างประเทศ.(พฤษภาคม 2555). *ถามตอบ รอบรู้ AEC 360*. กรุงเทพฯ: กรมเจรจาการค้าระหว่างประเทศ

กรมเจรจาการค้าระหว่างประเทศสานักอาเซียน.(กันยายน2554). *เอกสารประกอบการบรรยายการเตรียมความพร้อมของประเทศไทยเข้าสู่ประชาคมอาเซียนด้วยปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง*. กรุงเทพฯ: กรมเจรจาการค้าระหว่างประเทศสานักอาเซียน

กรมส่งเสริมการส่งออก กระทรวงพาณิชย์. (2555). *การส่งออกสินค้าสำคัญของไทยเรียงตามมูลค่า ปี 2551 – 2555(มกราคม - มิถุนายน)*. สืบค้นเมื่อ 8 สิงหาคม 2555,จาก http://www.ops3.moc.go.th/export/recode_export_rank/report.asp

กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม. (2555, กรกฎาคม-สิงหาคม).*10 ประเทศ AEC ประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน.* อุตสาหกรรมสาร. 54(7): 5-11.

จอมขวัญ จงประเสริฐยิ่ง. (2547).*ความสามารถในการเลือกอาชีพให้สอดคล้องกับลักษณะตนของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 6*. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม.(การวิจัยและสถิติทางการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

จรัล อุ่นฐิติวัฒน์. (2548). *กลวิธีการถ่ายทอดทางสังคมขององค์การที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในงานและความผูกพันในองค์การสำหรับพนักงานสถาบันการเงินพิเศษของรัฐ*. ปริญญานิพนธ์ วท.ด.(การวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

ชาย โพธิสิตา. (2554). *ศาสตร์และศิลป์แห่งการวิจัยเชิงคุณภาพ (พิมพ์ครั้งที่ 5)*. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้งฯ.

ณัฐธยาน์ พงษ์ประวัติ. (2553, มกราคม). *ลักษณะทางจิตและการถ่ายทอดทางวิชาชีพพยาบาลที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติงานพยาบาลตามบทบาทวิชาชีพของพยาบาลจบใหม่โรงพยาบาลมหาวิทยาลัยในกำกับของรัฐเขตกรุงเทพมหานคร.* วารสารพฤติกรรมศาสตร์เพื่อการพัฒนา. 2(1): 29-42.

ดวงพร ภิญญะพันธ์. (2550). *โลกของ “นักดนตรีเปิดหมวก”* .ปริญญานิพนธ์ สม.ม. (สังคม วิทยา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ธีรศักดิ์ คงเจริญ. (2545). *การประเมินคุณลักษณะครูอาชีพในโรงเรียนมัธยมศึกษาเขตการศึกษา 7*. ปริญญานิพนธ์ กศ.ด.(การบริหารการศึกษา) กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

ธีระชัย สุขสด. (2544).*การออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์

นิรัช สุดสังข์. (2548). *ออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม*. กรุงเทพฯ:โอเดียนสโตร์.

นันทนา น้ำฝน. (2536). *องค์ประกอบที่สำคัญบางประการที่สัมพันธ์กับเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพของนักศึกษาพยาบาล.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ด. (การบริหารการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

บีสิเนสพลัส. (2555).*Top University Thailand's Only Complete University Guide***.** ฉบับพิเศษ: 246-269.

บังอร โสพส. (2537, มีนาคม). *บทบาทการอบรมถ่ายทอดสังคมขององค์กรในการพัฒนาลักษณะความเป็นผู้นำ ทัศนคติและประสิทธิผลในการทำงาน*. วารสารจิตวิทยา. สมาคมจิตวิทยาแห่งประเทศไทย. 1(1): 99-114.

ปวินท์รัตน์ แซ่ตั้ง. (2553). *นักออกแบบผลิตภัณฑ์ หมายถึงอะไร.* สืบค้นเมื่อ 15 กรกฎาคม 2555,จาก http://www.prawinrat.com/?p=383

พรเทพ ฉัตรภิญญาคุปต์. (2552). *เอกสารเผยแพร่โครงการจัดตั้งศูนย์วิจัยและพัฒนาเพื่อการออกแบบอุตสาหกรรมแห่งชาติ (NRID) และโครงการศึกษาสถานเพื่อการวิจัยและพัฒนานวัตกรรมการออกแบบ (educarium) โดยศูนย์ในเมือง (code) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี: 4.*

ภาณุกา แจ่มดอน. (2551). *กระบวนการเข้าสู่อาชีพและสภาพการทำงานผู้รับงานไปทำที่บ้าน : กรณีศึกษาผู้รับงานไปทำที่บ้านในกิจการตัดเย็บเสื้อผ้าชุมชนจิตภาวรรณ เขตสายไหม กรุงเทพมหานคร*. ศศ.ม. (การวิจัยและพัฒนาเมือง).กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม. ถ่ายเอกสาร.

ภิญญาพันธ์ ร่วมชาติ. (2553). *ปัจจัยเชิงสาเหตุของความผูกพันต่อบทบาทเอกลักษณ์ของ นักเรียนวิทยาศาสตร์แรงจูงใจในการเรียนวิทยาศาสตร์และความคลุมเครือในบทบาทที่มีผลต่อพฤติกรรมตามบทบาทของนักเรียนวิทยาศาสตร์ที่มีความสามารถพิเศษทางวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์.*ปริญญานิพนธ์ วท.ด.(การวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

มนตรี ยอดบางเตย.(2538). *ออกแบบผลิตภัณฑ์.*กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์

รัศมีพร พยุงพงษ์.(2553). *ปัจจัยทางจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการสอนของครูวิชาชีพบัญชี.* ปริญญานิพนธ์ วท.ม.(การวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์).กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

วรรณะ บรรจง. (2551). *ปัจจัยเชิงสาเหตุและผลของเอกลักษณ์นักศึกษาครูและการรับรู้ความสามารถของตนในการเป็นครูนักวิจัยที่มีต่อพฤติกรรมครูนักวิจัยของนักศึกษาครูในยุคปฏิรูปการศึกษา*.ปริญญานิพนธ์ วท.ด.(การวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

วิรัติ ปานศิลา.(2542).*การถ่ายทอดทางสังคมในการทำงานจิตลักษณ์และการรับรู้เกี่ยวกับ บทบาทที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการทำงานของบุคลการสาธารณสุขระดับตำบลใน ภาคเหนือของประเทศไทย*. ปริญญานิพนธ์ วท.ด. (การวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

วัชรินทร์ จรุงจิตสุนทร. (2548). *หลักการและแนวคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์*. กรุงเทพฯ: แอ๊ปป้า พริ้นติ้ง กรุ๊ป.

ศิริพรณ์ ปีเตอร์. (2550). *มนุษย์และการออกแบบ*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์

ศักดิ์ไทย สุรกิจบวร. (2548). *ภาวะผู้นำของผู้บริหารมืออาชีพ*.กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น

สถาบันไฟฟ้าและอิเล็กทรอนิกส์ (ม.ป.ป.). *การพัฒนาบุคลากรในอุตสาหกรรมไฟฟ้าและอิเล็กทรอนิกส์*. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: ฝ่ายสารสนเทศและวิชาการ สถาบันไฟฟ้าและอิเล็กทรอนิกส์.

สมพล มาสุปรีดิ์. (2548).*"ตัวตลก": กระบวนการเข้าสู่อาชีพและการธำรงอาชีพ*. ปริญญานิพนธ์ สม.ม.(สังคมวิทยา). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

สมศักดิ์ สีดากุลฤทธิ์. (2545). *ปัจจัยการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพครูที่ส่งผลต่อเอกลักษณ์วิชาชีพและพฤติกรรมการปฏิบัติหน้าที่ตามบทบาทของครูแนะแนว*. ปริญญานิพนธ์ วท.ด. (การวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

สมใจ ภัติศิริ. (2555). *พื้นฐานการออกแบบ*. สืบค้นเมื่อ 12 กรกฎาคม 2555,จาก http://www.trangis.com/somjaiart/e1_1.php

สภาอุตสาหกรรมแห่งประเทศไทย.(ม.ป.ป).*ถนนสู่ AEC เพื่อ SMEs ไทย*. กรุงเทพฯ: สภาอุตสาหกรรมแห่งประเทศไทย.

สุมา ชัยลักษณานนท์. (2542). *ตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับค่านิยมในการเลือกอาชีพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนในสังกัดกรมสามัญศึกษา จังหวัดอุตรดิตถ์*. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม.(จิตวิทยาการแนะแนว). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

สิริลักษณ์ พงศ์นาวิน.(2544). *การศึกษาและพัฒนาบุคลิกภาพของพนักงานขายของบริษัท ซีอาร์ซี ครีเอชั่น จำกัด(มหาชน)*. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม.(จิตวิทยาการแนะแนว).กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา.(2549). *รายงานจำนวนผู้สำเร็จการศึกษา ปีการศึกษา 2549 จำแนกตาม กลุ่มสถาบัน สถาบัน กลุ่มสาขาวิชาISCED ระดับการศึกษา เพศ*: กรุงเทพฯ:สำนักงานฯ.

----------.(2553).*รายงานจำนวนผู้สำเร็จการศึกษา ปีการศึกษา 2552 จำแนกตามกลุ่มสถาบัน สถาบัน ระดับการศึกษา และ เพศ*. กรุงเทพฯ: สำนักงานฯ.

หวน พินธุพันธ์. (2548). *การบริหารการศึกษา :นักบริหารมืออาชีพ*. นนทบุรี: พินธุพันธ์การพิมพ์.

อ้อมเดือน สดมณี และคนอื่นๆ. (2537). *ค่านิยมเกี่ยวกับการทำงานและลักษณะทางจิตสังคมของประชาชน.*รายงานการวิจัย. ฉบับที่ 78. กรุงเทพฯ: สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

Bandura. A. (1986). *Social Foundation of Thought and Action a Social Cognitive Theory.* Englewood Cliffs. Prentice-Hall.

Bandura. A.(1977). *Social Learning Theory.* New Jersey. Prentice-Hall.

----------. (1975). *Self-Efficacy in Changing Societies.* USA.: Typeset in Palatino.

Birgitta K.M. Bisholt. (2011 April). *The professional socialization of recently graduated Nurses experiences of an introduction program*. Nurse Education Today. 2012 (32): 278–282.

Carol J. Auster. (1993). *The Sociology of Work concepts and case*. California. Pine Forge Press

Champoux, Joseph. E. (2000). *Organizational Behavior :Essential Tenets for a NewMillennium*. Singapore: South-Western College

Chao et al. (1994). *Organizational Socialization: Its Content and Consequences*. Journal ofApplied Psychology. 79(5): 730-743.

Creswel. J. W. (1998). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five traditions*.California: Thousand Oaks.

Garavan, T.N. & Morley, M. (1997).*The Socialization of High-Potential Graduates into TheOrganization : Initial Expectations.*Journal ofManagerialPsychology. 12(2): 118-137.

Gardner. H. (2006). *Multiple Intelligences*: *New Horizon Theory and Practice.*New York: Basic Books.

----------. (1993). *Multiple Intelligences*: *The Theory in Practice.*New York: Basic Books.

Heck, R.H.(1995). *Organizational and Professional Socialization : Its Impact on the Performance of New Administrators*. The Urban Review. 27(1):31-49.

Katz, D., Kahn, R.L. (1978). *The Social Psychology of Organizations*, 2nd ed. New York: Wiley.

Ostroff, C. & Kozlowski, S. W. J. (1992 December). *Organizational Socialization as a Learning Process: the Role of Information Acquisition*. Personal Psychology. 45 (4): 849-874.

Stake. R.E. (1995). *The art of case study research*. California: Thousand Oaks.

Stephen Bremner. (10 January 2012). *Socialization and the Acquisition of Professional Discourse: A Case Study in the PR Industry*. Written Communication. 29(1): 7–32

Super, D. E.(1975 July). *How people make and might be helped to make career choices.* Paperpresented at the CRAC/NICEC Seminar, King's College, Cambridge, England.

Susan Cloninger. (2009). *Theories of Personality Understanding Persons*. 5th ed. New jersey. Pearson Education,Inc.

Van Maanen, J., & Schein, E. H. (1979).*Toward a Theory of Organizational Socialization*. Research in Organizational Behavior. 1 : 209-264.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

หนังสือขออนุญาตเก็บข้อมูล

ที่ ศธ 0519.12/1191

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 กรุงเทพฯ 10110

4 มีนาคม 2556

เรื่อง ขออนุญาตสัมภาษณ์เพื่อการวิจัย

เรียน [redacted]

เนื่องด้วย นายณัฐพงษ์ ธรรมรักษาสิทธิ์ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง "กระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ : กรณีศึกษานักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพเพื่อรองรับประชมคมเศรษฐกิจอาเซียน" โดยมี อาจารย์ ดร.ฐาศุกร์ จันประเสริฐ และ รองศาสตราจรย์ ดร.อังศินันท์ อินทรกำแหง เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์ ในการนี้ นิสิตขออนุญาตสัมภาษณ์ท่านเพื่อเป็นข้อมูลในการทำวิจัย

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์ให้ นายณัฐพงษ์ ธรรมรักษาสิทธิ์ ได้เข้าสัมภาษณ์และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.สมชาย สันติวัฒนกุล)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
โทร. 0-2649-5064
หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อนิสิต โทรศัพท์ 081-448-6338

ภาคผนวก ข

แนวคำถามในการสัมภาษณ์เชิงลึก

แนวคำถามในการสัมภาษณ์

เรื่อง กระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ : กรณีศึกษานักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพ เพื่อรองรับประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน

โดย นายณัฐพงษ์ ธรรมรักษาสิทธิ์

นิสิตปริญญาโทภาคนอกเวลาราชการ สาขาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์

สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ผู้ให้สัมภาษณ์.....

ผู้สัมภาษณ์.....

สัมภาษณ์วันที่……..เวลา…….

สถานที่สัมภาษณ์.....

1. แนวคำถามข้อมูลส่วนบุคคล

1.1 อายุ.....ปี

1.2 ระดับการศึกษา.....

1.3 สาขาวิชาที่จบการศึกษา.....

1.4 อาชีพก่อนจะมาเป็นนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม.....

1.5 สถานภาพสมรส.....

1.6 ประสบการณ์ในการทำงาน

1) สถานที่……ปี พ.ศ.....ถึง พ.ศ.....รวม.....ปี ลักษณะงาน.....

2) สถานที่……ปี พ.ศ.....ถึง พ.ศ.....รวม.....ปี ลักษณะงาน.....

3) สถานที่……ปี พ.ศ.....ถึง พ.ศ.....รวม.....ปี ลักษณะงาน.....

4) สถานที่……ปี พ.ศ.....ถึง พ.ศ.....รวม.....ปี ลักษณะงาน.....

1.7 รายรับต่อเดือน.....

- เงินเดือน.....

1.8 ระดับการศึกษาของบิดามารดาหรือผู้ปกครอง……

1.9 อาชีพของบิดามารดาหรือผู้ปกครอง……

2. แนวคำถามในการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview)

2.1 แนวคำถามในการสัมภาษณ์ประวัติชีวิตที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพ (ผู้ให้ข้อมูลหลักกลุ่มแรก) ทั้งก่อนเข้าสู่วิชาชีพ ระหว่างอยู่ในวิชาชีพ และ ระยะมั่นคงทางวิชาชีพ โดยแนวคำถามคำถามสำหรับการสัมภาษณ์ทั้งหมดเป็นเพียงแนวคำถามที่กำหนดไว้เบื้องต้นเท่านั้นสามารถปรับเปลี่ยนยืดหยุ่นได้ตามสถานการณ์ โดยผู้วิจัยจะแบ่งคำถามในการสัมภาษณ์ตามระยะของการศึกษาทั้ง ก่อนเข้าสู่อาชีพ ระหว่างอาชีพ และมั่นคงทางอาชีพ และแยกตามประเด็นในการศึกษา 3 ประเด็นคือ ตัวแทน เนื้อหา และกลวิธีในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ โดยแนวคำถามชุดนี้จะใช้ในการสัมภาษณ์ร่วมกับนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม (กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักกลุ่มที่สอง) คือ สำหรับกลุ่มนี้จะถามเพียงแค่ในระยะก่อนเข้าสู่วิชาชีพ และระยะระหว่างอยู่ในวิชาชีพ เท่านั้น

- กรุณาเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับชีวิตช่วงวัยเด็กของท่านว่าเป็นอย่างไร (การใช้ชีวิต, ความชอบสมัยเด็กๆ, กิจกรรมที่ทำ, ลักษณะการเลี้ยงดูของครอบครัว, อุปนิสัยของผู้ปกครอง)
- ท่านสนใจอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมตั้งแต่เมื่อไหร่ รู้จักได้อย่างไร ทำไมถึงสนใจอาชีพนี้
- ช่วยเล่าเรื่องราวในขณะนั้นว่าเป็นอย่างไรบ้าง
- ก่อนที่ท่านจะมาทำงานเป็นนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมท่านได้เรียนรู้อะไรบ้างเพื่อที่จะทำงานเป็นนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม
- ท่านเรียนรู้สิ่งเหล่านั้นจากที่ไหน และใครเป็นคนสอนท่าน
- กลุ่มคนเหล่านั้นสอนหรือให้ความรู้แก่ท่านอย่างไร
- ในขณะนั้นท่านได้พบอุปสรรคอะไรบ้าง เป็นอย่างไรและท่านแก้ปัญหาหาเหล่านั้นอย่างไร
- ท่านเริ่มทำงานเป็นนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมที่ไหนเมื่อไร
- ท่านเข้ามาทำงานที่นี่ได้อย่างไร ใครเป็นคนแนะนำท่าน ทำไมจึงเลือกทำงานที่นี่
- ช่วยเล่าเรื่องราวในขณะที่ท่านเข้ามาทำงานว่าเป็นอย่างไรบ้าง
- เมื่อท่านเข้าทำงานแล้ว ท่านได้เรียนรู้อะไรเพิ่มเติมบ้างในที่ทำงานของท่าน
- ใครเป็นคนให้ความรู้เหล่านั้นแก่ท่าน และเขาสอนท่านอย่างไร

- ในขณะนั้นท่านได้พบอุปสรรคอะไรบ้าง เป็นอย่างไรและท่านแก้ปัญหาหาเหล่านั้นอย่างไร
- ทำไมท่านจึงเปลี่ยนที่ทำงาน (ถามในกรณีที่มีการทำงานมากกว่า1ที่ และเริ่มถามคำถามเกี่ยวกับการเริ่มทำงานเพิ่มซ้ำ)
- ท่านคิดว่านักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมที่เป็นมืออาชีพเป็นอย่างไร
- และท่านคิดว่าท่านเป็นมืออาชีพไหม อย่างไร
- อะไรบ้างที่แสดงถึงความประสบความสำเร็จของท่านในอาชีพนี้และท่านทำอย่างไรให้ประสบความสำเร็จ
- ทุกวันนี้ท่านยังต้องเรียนรู้อะไรอีกไหมในการทำงาน
- ท่านเรียนรู้สิ่งเหล่านั้นจากที่ไหน ใครให้ความรู้เหล่านั้นได้ และใช้วิธีในการเรียนรู้อย่างไร
- ท่านเคยมีอุปสรรคในการทำงานอย่างไรบ้าง ท่านแก้ไขอย่างไร (เล่ากรณีตัวอย่าง)
- คติในการทำงาน หรือหลักยึดถือปฏิบัติในการทำงาน ของท่าน
- ท่านเคยเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ต่อนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมในบทบาทใดบ้าง
- และเคยถ่ายทอดที่ไหนและกับใครบ้าง
- สิ่งที่ท่านถ่ายทอดมีอะไรบ้าง และท่านถ่ายทอดอย่างไร
- ปัจจุบันทำไมท่านยังทำงานอยู่ที่นี่ และทำไมจึงไม่เคยเปลี่ยนอาชีพ

2.2 แนวคำถามในการสัมภาษณ์เชิงลึกเกี่ยวกับเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพ (กลุ่มแรก)โดยแนวคำถามคำถามสำหรับการสัมภาษณ์ทั้งหมดเป็นเพียงแนวคำถามที่กำหนดไว้เบื้องต้นเท่านั้นสามารถปรับเปลี่ยนยืดหยุ่นได้ตามสถานการณ์

- จุดเด่นของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ในมุมมองของท่านมีอะไรบ้างและเป็นอย่างไร
- ท่านคิดว่านักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมีคุณค่าอย่างไรต่อสังคม
- ความสุขที่ท่านได้ทำงานในวิชาชีพนี้เป็นอย่างไร
- ช่วยเล่าถึงความภาคภูมิใจของการเป็นนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมว่าเป็นอย่างไร
- เมื่อประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนเปิดขึ้นในปี พ.ศ. 2558 ท่านคิดว่าอาชีพของท่านมีประโยชน์อย่างไรต่อประเทศไทยกับสถานการณ์นั้น

2.3 แนวคำถามในการสัมภาษณ์เชิงลึก เพื่อค้นหาแนวทางค้นหาแนวทางในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพสำหรับพัฒนานักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมเพื่อเตรียมความพร้อมใน

การรองรับกับสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนที่จะเกิดขึ้นในปี พ.ศ. 2558 ของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมทั้ง 2 กลุ่ม

- กับสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน อะไรที่ท่านคิดว่านักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมต้องตระหนักและควรเตรียมตัวอย่างไร
- จุดแข็งของนักออกแบบฯต่อสถานการณ์นั้นเป็นอย่างไร
- จุดอ่อนของนักออกแบบฯต่อสถานการณ์นั้นเป็นอย่างไร
- ประชาคมฯสร้างโอกาสใดต่อนักออกแบบฯ และโอกาสนั้นเป็นอย่างไร
- อะไรบ้างที่เป็นอุปสรรคต่อนักออกแบบฯจากการเปิดประชาคมฯ และเป็นอย่างไร
- มีอะไรบ้างที่ท่านคิดว่านักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมต้องเรียนรู้เพื่อเตรียมรับกับสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน
- บุคคลกลุ่มไหน หน่วยงาน หรือ องค์กรใด ควรเป็นผู้ถ่ายทอด และควรถ่ายทอดอย่างไร
- ตัวท่านเองได้เตรียมพร้อมอะไรแล้วบ้างและท่านทำอย่างไร

2.4 แนวคำถามในการสัมภาษณ์เชิงลึกเพื่อค้นหาแนวทางค้นหาแนวทางในการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพสำหรับพัฒนานักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมเพื่อเตรียมความพร้อมในการรองรับกับสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนที่จะเกิดขึ้นในปี พ.ศ. 2558 ของ ผู้ทรงคุณวุฒิ (ผู้ให้ข้อมูลหลักในกลุ่มที่สาม)

- ท่านคิดว่านักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมีความสำคัญอย่างไรต่อสังคมไทย
- ในทุกวันนี้ภาพรวมของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมของไทยเป็นอย่างไรบ้าง
- นักออกแบบควรพัฒนาด้านใดบ้างกับสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน
- อะไรที่ท่านคิดว่านักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมต้องตระหนักและควรเตรียมตัวอย่างไร
- จุดแข็งของนักออกแบบฯต่อสถานการณ์นั้นเป็นอย่างไร
- จุดอ่อนของนักออกแบบฯต่อสถานการณ์นั้นเป็นอย่างไร
- ประชาคมฯสร้างโอกาสใดต่อนักออกแบบฯ และโอกาสนั้นเป็นอย่างไร
- อะไรบ้างที่เป็นอุปสรรคต่อนักออกแบบฯจากการเปิดประชาคมฯ และเป็นอย่างไร
- มีอะไรบ้างที่ท่านคิดว่านักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมต้องเรียนรู้เพื่อเตรียมรับกับสถานการณ์ของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน
- บุคคลกลุ่มไหน หน่วยงาน หรือ องค์กรใด ควรเป็นผู้ถ่ายทอด และควรถ่ายทอดอย่างไร

ภาคผนวก ค

ตัวอย่างการลงรหัสเพื่อการวิเคราะห์ข้อมูล

ตัวอย่างบทสัมภาษณ์และการลงรหัสข้อมูล

บทสัมภาษณ์เชิงลึก

ประเด็นในการสัมภาษณ์ : กระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ : กรณีศึกษานักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมืออาชีพ เพื่อรองรับประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน

ผู้ให้สัมภาษณ์ : พี่ป่าน

ผู้สัมภาษณ์ : นาย ณัฐพงษ์ ธรรมรักษาสิทธิ์

ผู้จดบันทึก : นางสาว มัญชลี เปี่ยมดี

วันที่สัมภาษณ์ : 28 มิถุนายน 2556 เวลา : 13.05 – 15.12 น.

สถานที่ : ที่ทำงานของพี่ป่าน

Q :หมายถึงตัวผู้สัมภาษณ์

A :หมายถึงผู้ถูกสัมภาษณ์ หรือผู้ตอบคำถาม

บทสัมภาษณ์	Theme	Subtheme
Q: อืม ก็เดี๋ยวผมให้พี่ป่านลองเล่าเรื่องตัวเองก็ได้ครับ เกี่ยวกับสมัยเด็กๆอะว่าเราเป็นคนยังไง เติบโตมากับครอบครัวที่เป็นแบบไหน ชอบอะไร ไม่ชอบอะไร นิสัยยังไง A: เอาเป็นคำถามดีกว่าไหม จะได้รู้แบบว่าเอาอะไรบ้าง		
Q: ได้ครับ ก็สมัยเด็กๆพี่ป่านชอบทำอะไร เด็กๆตั้งแต่ประถมอะไรอย่างนี้ A: เด็กๆหรอ ชอบวาดรูป	ชีวิตในรั้วการศึกษาช่วงประถม	กิจกรรมที่ชื่นชอบ (วาดรูป)
Q: ชอบวาดรูป วาดรูปวาด วาดรูปอะไร A: ชอบประดิษฐ์ของ		
Q: ประดิษฐ์ของ...วาดรูป วาดรูปพวกไหนครับ A: วาดรูปก็วาดแบบพวกการ์ตูนอะไรแบบเนี้ย		
Q: การ์ตูน เซนต์เซย่าอะไรยังงี้หรอ ดราก้อนบอล A: ก็มีบ้าง ก็หมดแหละ		
Q: อืม เป็นพวกการ์ตูนญี่ปุ่นยังงี้ A: อื้ม การ์ตูนญี่ปุ่นถือว่ามีอิทธิพลมาก		
Q: อืม เราอ่านการ์ตูนด้วยหรอครับ A: อ่านด้วย		
Q: เราก็เลยวาดการ์ตูน A: อื้ม		

บทสัมภาษณ์	Theme	Subtheme
Q: วาดโดยการ A: วาดเอง คิดเอง วาด บางทีก็วาดของวาดอะไรไปเรื่อยๆ		
Q: อื้ม วาดของนี่อะไรอะครับ A: อืม พวกรถยนต์ ยานอวกาศ อะไรอย่างนี้มั้ง	ชีวิตในรั้วการศึกษาช่วงประถม	กิจกรรมที่ชื่นชอบ (วาดรูป)
Q: หรอครับ...ตั้งแต่ประถมเลยหรอครับ A: อื้ม		
Q: แล้วพี่บอกว่าเป็นคนชอบประดิษฐ์นี่ประดิษฐ์ ทำอะไร A: ก็พวกของแบบ พวกเศษวัสดุอะไรแบเนี้ย...เหมือนแบบว่าเราไม่ได้มีของเล่นเงี้ย	ชีวิตวัยเด็กกับครอบครัว	กิจกรรมที่ชื่นชอบ (การประดิษฐ์)
Q: ครับ A: ครอบครัวไม่ได้แบบมีฐานะ เรามีชิ้นส่วนของที่โรงงานเค้าผลิตใช่ป่ะ ผลิตให้ลูกค้าเป็นชิ้นๆเงี้ย		
Q: อ๋อ A: เราก็เอามาต่อเป็นของๆเราเอง หรือใกล้ๆแถวบ้านมีโรงไม้เค้าก็มีเศษไม้ที่แบบตัดแล้ว ไม้ยาวๆ เออ...ตัดมาแล้วเหลือเศษๆเงี้ย มุมเป็นสามเหลี่ยมบ้าง สี่เหลี่ยมบ้าง เราก็เอามาประกอบเล่น		
Q: แสดงว่าตอนเด็กๆชีวิตก็ใช้ชีวิตอยู่ในโรงงาน อะไรประมาณนี้ A: ประมาณนั้น ก็ บ้านเป็นโรงงาน	ชีวิตวัยเด็กกับครอบครัว	บริบทของครอบครัว (ลักษณะการประกอบวิชาชีพของครอบครัว)
Q: คือที่บ้านเป็นโรงงานเลยตั้งแต่เกิด? A: ใช่		
Q: แต่ตอนนั้นเป็นของคุณพ่อเองเลยหรือปล่าวครับ A: ก็มีตั้งแต่ที่เช่าเลย คือ ตั้งแต่พ่อยังทำงานอยู่ข้างนอก...โหตอนนั้นเด็กมาก ยังไม่ค่อยรู้เรื่องอะไรเลย แล้วก็มาทำของตัวเนี่ย ก็ยังเช่าบ้านอยู่ แล้วก็คือเครื่องยังอยู่ที่บ้านอะไรอย่างงี้		
Q: อื้ม...ก็คือเราก็เก็บชิ้นส่วนไอ้นู่นไอ้นี่มาทำนู่นทำนี้ A: ใช่ ทำได้ เราก็มีเครื่องอยู่ที่บ้าน 1 เครื่องละ		
Q: เครื่องฉีดหรอครับ A: เครื่องฉีด เป็นเครื่องที่พ่อสร้างเอง		

บทสัมภาษณ์	Theme	Subtheme
Q: สร้างเอง ประกอบเครื่องขึ้นมาเองหรอครับ A: ใช่ เค้าก็เป็นช่างซ่อมอะไรมาใช่ป่ะ คือเค้าเหมือนเป็นหัวหน้าคนงานอะไรยังงี้ที่แบบทำทุกอย่างในโรงงานอะไรยังงี้ เครื่องเสียก็ซ่อม อะไรยังงี้ แล้วเค้าแบบจะออกมาทำงานเอง ไม่มีทุน ก็มีเงินเดือนก็ซื้อเหล็กเป็นชิ้นๆมา ซื้อชิ้นนึงก็ทำ Part นึง ซื้อชิ้นนึงก็ทำพาร์ทนึง จนรวมกันเป็นเครื่องได้	ชีวิตวัยเด็กกับครอบครัว	บริบทของครอบครัว (ลักษณะการประกอบวิชาชีพของครอบครัว)
Q: CNC part เองหรอครับ A: เมื่อก่อนยังไม่ใช่ CNC ก็ใช้เครื่อง Milling อะไรตัดเหล็กเป็นชิ้นๆขึ้นมา		
Q: แล้วก็ต้องประกอบเอง A: ประกอบได้เครื่องฉีดมา		
Q: อ๋อ ครับ ตั้งแต่ตอนนั้นเราก็อยู่ในบ้านที่มีเครื่องฉีดตัวนี้ตัวเดียว A: ใช่ มีเครื่องฉีดนี้อยู่แล้วก็พวกพาร์ทชิ้นส่วนที่เราแบบชิ้นส่วนพวกนี้มันก็เหมือนเป็นของเล่นของเรา	ชีวิตวัยเด็กกับครอบครัว	บริบทของครอบครัว (ลักษณะกิจกรรมที่ทำร่วมกับครอบครัว)
Q: ชิ้นส่วนคือไอ้พวกชิ้นส่วนโม ชิ้นส่วนเครื่อง อย่างนี้หรอครับ A: ไม่ใช่ ชิ้นส่วนพลาสติกที่ฉีดจากเครื่องนี้ ตอนนั้นรู้สึกจะเป็นพวกฝา ฝายา ช้อนยา อะไรยังนี้พวกยาน้ำ		
Q: ครับ แล้วเอาไปทำอะไรครับ A: ก็ตอนที่เราเล็กมากเราก็คงควานเล่นๆไม่ได้ทำอะไร ฉีดมาก็อยู่ในกะละมัง เราก็เล่น เขย่าบ้างอะไรบ้าง	ชีวิตวัยเด็กกับครอบครัว	กิจกรรมที่ชื่นชอบ (การประดิษฐ์)
Q: ก็เล่นไปเรื่อยๆ เล่นเหมือนเอามาเล่น ไม่ได้ประดิษฐ์เป็นอะไร A: อืม ก็เล็กมากยังแบบ สองสามขวบ แล้วก็มีปากกาหยิบปากกาได้แล้วก็วาดเป็นรูปแบบการ์ตูนอะไรที่เราเห็นในทีวีอย่างเงี้ย	ชีวิตวัยเด็กกับครอบครัว	กิจกรรมที่ชื่นชอบ (วาดรูป)
Q: อืม แล้วที่พี่ป่านว่า เออ เราประดิษฐ์อะไรพวกนี้ เรามีไอเดียจากอะไร คิดเองหรือว่าไปเห็นใครทำ แล้วเราอยากทำบ้างอะไรยังเงี้ย		
A: มัน เราไม่ได้เห็นใครแต่เราเห็นมันในทีวีเหมือนเราดูการ์ตูน		

บทสัมภาษณ์	Theme	Subtheme
ตอนเด็กๆ เห็นมียานอวกาศ มีอะไร แต่เราก็ไม่ได้ทำตามแบบ ไม่ได้ทำให้เหมือน อะไรยังงี้ ไม่ใช่นะ		
Q: ครับ A: มันแล้วแต่ชิ้นส่วนที่เราเก็บมาได้ แล้วเราก็แปะตรงนู้นตรงนี้มาสร้างของเราเอง	ชีวิตวัยเด็กกับครอบครัว	กิจกรรมที่ชื่นชอบ (การประดิษฐ์)
Q: คืออยากได้ยานอวกาศลำนึงว่างั้นเถอะ แต่เราก็มีอะไรเราก็เอามา A: ใช่ เอามาใส่ของเราเอง		
Q: แล้วเราโดนเลี้ยงดูมายังไงครับ A: เค้าก็ทำมาหากินของเค้าไป	ชีวิตวัยเด็กกับครอบครัว	บริบทของครอบครัว (ลักษณะการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัว)
Q: เหมือนเลี้ยงดูแบบปล่อยเลย A: ใช่ ก็เหมือนให้เราแบคลุกคลีอยู่ในโรงงานอย่างงี้ไป ก็จะเรียกว่าโรงงานมันก็ยังไม่ถึงขนาดโรงงาน เพราะมันเป็นแค่แบบตึกแถวอะไรยังงี้		
Q: ครับ แล้วเค้าว่ามั้ยครับเวลาเราไปเอานู่นเอานี่มาเล่น A: ถ้าจะว่าก็ตอนที่เอปากกามาเขียน		
Q: เขียนอะไรครับ A: เขียนวาดรูปอะไรอย่างนี้ เค้าบอกเปลืองหมึก		
Q: แล้วช่วงประถมเราชอบเรียนอะไร A: ชอบเรียนศิลปะ	ชีวิตในรั้วการศึกษาช่วงประถม	วิชาที่ชื่นชอบ (ศิลปศึกษา)
Q: ชอบมาก? A: ครูศิลปะเนี่ยมีส่วนมาก		
Q: หรอครับ A เพราะเราเห็นเค้าวาดอะไรได้แบบเหมือนมันเสกได้เค้าคิดอะไรได้เค้าก็วาดออกมา เรารู้สึกแบบว่าชอบ เราก็พยายามที่จะทำบ้าง		
Q: อยากจะวาดแบบเค้า A: ใช่ แต่เรา มันก็ไม่ยากไง เพราะเราก็ทำได้		
Q: แล้วเอาแรงบันดาลใจอะไรมาจากไหน A: ก็แรงบันดาลใจก็คงมาจากการ์ตูนนั่นแหละ	ชีวิตในรั้วการศึกษาช่วงประถม	กิจกรรมที่ชื่นชอบ (วาดรูปตามตัวแบบ)
Q: ก็ดูการ์ตูนอ่านหรือว่าดูทีวี A: ทั้งสองอย่างเลย		

บทสัมภาษณ์	Theme	Subtheme
Q: อ๋อ มีทีวีดูด้วย เรื่องอะไรที่ชอบมากตอนนั้น A: โหยเยอะแยะเลย ตั้งแต่ตอนเด็กๆก็พวก ขวบการอะไรก็ชอบหมด เพราะตอนนั้นมันก็ไม่ได้เป็นการ์ตูนแบบอนิเมชั่นใช่มะ ตอนช่วงยุคแรก แล้วก็มามีโดเรม่อน มีอะไรหลายอย่าง	ชีวิตในรั้วการศึกษาช่วงประถม	กิจกรรมที่ชื่นชอบ (ดูการ์ตูน)
Q: แล้วหลังจากนั้นล่ะครับ ช่วงมัธยมเราโตขึ้นมาเราก็ยังรักการวาดรูปอยู่ไหม A: ก็ยังวาดอยู่ วาดเยอะ จนแบบว่า จนน่ากลัว แบบว่า ที่บ้านเราก็ไม่อยากให้เราเป็นศิลปิน เพราะตอนนั้นเราไม่รู้จักอาชีพพวกนี้ เค้าก็คิดว่า มันแบบชัดเจนมาก ที่แบบเราจะไปทางแบบนี้ เค้าก็ พอถึงม.ปลาย เค้าก็ไม่ให้วาดแล้ว เค้าบอกว่าแบน ห้ามวาด	ชีวิตในรั้วการศึกษาช่วงมัธยม	กิจกรรมที่ชื่นชอบ (วาดรูป)
Q: ตอนมัธยมเรียนอยู่ที่ไหน A: อยู่วัดสุทธิ	ชีวิตในรั้วการศึกษาช่วงมัธยม	ประเภทของโรงเรียน (รัฐบาล)
Q: อ๋อ เรียนที่วัดสุทธิ ก็เพียงเล่นไปตามภาษาวัยรุ่น A: แต่จำได้ว่ามีเวลาเราก็ไปวาดรูป	ชีวิตในรั้วการศึกษาช่วงมัธยม	กิจกรรมที่ชื่นชอบ (วาดรูป)
Q: วาดที่บ้านหรอ A: ที่บ้านเราก็วาด ที่อื่นก็ในห้องเรียน		
Q: แบบครูสอนวิชาอื่น A: สอนอะไรไปเราก็วาดรูปไป		
Q: คือไม่เรียน A: ก็เรียนก็ฟังไปก็วาด แต่เพื่อนที่วาดรูปด้วยกันก็สนิทกัน เราก็ไปวาดรูปกัน		
Q: ไปนั่งวาดรูปกันสองคน A: อะไรประมาณนั้น วาดแล้วก็เอามาแชร์มาดูกันบ้างในห้องเรียนบ้าง		
Q: แล้วช่วงนั้นวาดรูปอะไร เปลี่ยนจากวาดการ์ตูนมั้ย A: ก็วาดการ์ตูนวาดอะไรไปเรื่อยๆแหละ		
Q: แล้วคือพ่ออยากให้เรียนวิศวะ แล้วตอนนั้นเป็นไงครับ พอถึงวันที่เราจะต้องหาที่เรียน A: อืมมม...เราก็พยามดูอย่างอื่นที่เค้ามีกัน ที่เค้าแบบว่าไม่ใช่ศิลปิน	การเริ่มต้นของสายวิชาชีพ	ศิลปะแต่ไม่ใช่ศิลปิน

บทสัมภาษณ์	Theme	Subtheme
Q: แต่คือเราอยากเรียนศิลปะ? A: ไม่ เราไม่ได้อยาก เราไม่ได้อยากแบบไปเพ้นท์สี ไม่ใช่แบบนั้น ไม่ใช่แนวศิลปิน ซึ่งเราเข้าใจว่า ถ้าจะเป็นศิลปินต้องแบบเอาสีมาวาด หรือไม่ก็วาดเฉยๆ แต่เราแบบเหมือนกับเราอยากทำอะไรที่เป็นชิ้นเป็นอันมากกว่า		
Q: ครับ ไม่ได้อยากวาดรูปเป็นรูปอะไรอย่างนี้ A: ไม่ได้อยากให้มันจบแค่ที่รูปเป็นรูป เพราะว่าตอนเด็กเราก็คิดว่าอยากเป็นนักประดิษฐ์ นักวิทยาศาสตร์ เพราะแบบพวกการ์ตูนที่เราชอบมันมักจะมีแบบพวกอุปกรณ์มีของ หุ่นยนต์ที่แปลงร่างได้ รถที่มัน transform	การเริ่มต้นของสายวิชาชีพ	การสานฝันในวัยเด็กจากภาพวาดและจินตนาการสู่ผลิตภัณฑ์จริง
Q: กลายเป็นหุ่นยนต์ A: เอ้อ...กลายเป็นอะไรอย่างอื่นได้ เอ่อ เราชอบพวกกลไกอะไรแบบนี้		
Q: อ๋อ A: เราไม่ได้แบบว่าออกแนวศิลปินภาพสวย ไม่ใช่แบบนั้น	การเริ่มต้นของสายวิชาชีพ	ศิลปะแต่ไม่ใช่ศิลปิน
Q: ครับ...แล้วหลังจากนั้นเรา เราโอเค เราไม่อยากเรียนวิศวะ เราไม่อยากเป็นศิลปิน A: เพื่อนมันก็ไปเรียนสถาปัตย์กัน เราก็เลยมาสนใจสถาปัตย์ก่อน	การเริ่มต้นของสายวิชาชีพ	ความต้องการเรียนต่อในสายศิลปะ (สถาปัตยกรรมคือตัวเลือกที่น่าสนใจ)
Q: แล้วเราไม่ได้สนใจสถาปัตย์ด้วยหรอ A: ไม่ได้อยากทำบ้านอะ เราอยากทำอะไรที่แบบเราทำเองได้ เราไม่อยากแบบว่า เหย บ้านเราไม่ได้ทำเอง ไม่ได้สร้างเองคนอื่นสร้างอะไรอย่างนี้ อยากทำอะไรที่มันจับต้องได้ แต่เราก็ไม่รู้ว่ามันมีอะไรให้เลือกบ้าง	การเริ่มต้นของสายวิชาชีพ	ความแตกต่างของสถาปัตยกรรมและศิลปะอุตสาหกรรม (อยากออกแบบสิ่งของขนาดเล็กมากกว่าบ้าน)

บทสัมภาษณ์	Theme	Subtheme
คือไม่ค่อยรู้เรื่องไงตอนนั้นอะ โชคดีทีนึงพี่ได้ไปดูงานนิทรรศการ ซักอย่างนึงแสดงผลงานอะ ของพวกproduct design น่าขะเป็นของศิลปากร	การเริ่มต้นของสายวิชาชีพ	การออกแบบฯสอดคล้องกับความชอบเดิม (ได้รับชมผลงานจากมหาวิทยาวัยที่เปิดสอน)
Q: บังเอิญแบบอยู่ดีๆเดินไปถึง A: เดินแบบ มันจัดในห้างตอนนั้น รู้สึกจะจัดที่เซนทรัลเวิร์ดมั้ง ไปไหนกับเพื่อนไม่รู้ แล้วก็เห็นจัดอยู่ ปีนั้นจำไม่ได้ว่า ปีนั้นจัดในห้างก็คงแบบเจ๋งแล้วอะยุคนั้น ก็เห็นเป็น product design แต่ไม่ใช่ industrial design แต่เรารู้สึกว่ามันทำให้เรารู้สึกว่าเนี้ยอาจจะเป็นสิ่งที่เราค้นหาอยู่		
Q: ครับ A: โอเคเลย ดูมันก็แบบเหมือนใช้ทักษะที่เราจะทำ		
Q: พวกที่เอนท์ สอบเทียบอะไรอย่างนี้หรอ A: อื้ม พวกที่แบบ จะเอ็นอะไร สถาปัตย์มีอะไรบ้าง อะไรยังงี้ ก็บอกเฮ้ย มันมีอุตสาหกรรม มันคืออะไรว่ะ ออกแบบอุตสาหกรรม ชื่อมันก็เหมือนแบบ โอเคกับสิ่งที่ที่บ้านโอเคด้วย เพราะมันเป็นอุตสาหกรรม คือไม่รู้อะไรมากก็รู้แค่ว่ามันเป็นอุตสาหกรรมแล้วก็ออกแบบ คือไม่ใช่วิศวะแน่นอน	การเริ่มต้นของสายวิชาชีพ	การประนีประนอมกับสิ่งที่ครอบครัวต้องการ
Q: แล้วคือรู้ไหมครับว่ามัน มันคล้ายๆกับที่ไปดูที่ศิลปากร A: เอ่อ ไม่รู้ ต้องไปดูเพิ่ม ลองไปที่เค้าเรียนพิเศษกันดูว่าติวเรื่องอะไร	การเริ่มต้นของสายวิชาชีพ	หาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับวิชาชีพ
Q: อ๋อ ติววาดเล้นอะไรหรอครับ A: ใช่ ติวเข้าสถาปัตย์อะ		
Q: ไปที่ไหนอะครับ A: ตอนนั้นรู้สึกจะเป็นสมุดไทย รู้จักไหม		
Q: ไม่รู้จักอะครับ เป็นแหล่งติวหรอครับ A: มันเป็นสถาบันสำหรับติว ซึ่งมันก็เอานักศึกษาที่เรียนมาติวอะไรประมาณนี้ก็จะมันก็จะให้เรียนแบบรวมๆ เพราะติวเข้าสถาปัตย์มันต้องมีสอบความถนัดใช่ป่ะ		
มันก็จะมีวิชาที่แบบว่าเอ่อ ออกแบบ sketch design อะไรแบบนั้น ซึ่งเนี่ยมันมีออกแบบ product ไง ให้แก้ปัญหานู่นนี่นั่นเราเลยตัดสินใจเลือกที่จะเรียนด้านนี้ จริงๆเราก็ประมาoตัดสินใจมีกรอบคร่าวๆแล้วล่ะว่าอะไรที่ไม่ใช่	การเริ่มต้นของสายวิชาชีพ	การออกแบบฯสอดคล้องกับความชอบเดิม

บทสัมภาษณ์	Theme	Subtheme
		(ได้ลองทำงานด้านออกแบบฯ)
Q: อื้ม ครับ A: พอเข้าไปตัวเราก็รู้ว่า มันใช่ ถ้าให้แบบไปออกแบบบ้านไรเงี้ยก็ทำได้ระดับหนึ่งแต่ว่าไม่ชอบ แต่พอเป็นของ ทำนาฬิกาปลุก ทำถังขยะ ทำไอ้นั่นไอ้นี่	การเริ่มต้นของสายวิชาชีพ	การออกแบบฯสอดคล้องกับความชอบเดิม (ได้ลองทำงานด้านออกแบบฯ)
Q มันใช่? A: ชัดเจน ความรู้สึกมันต่าง		
Q: แล้วตอนนั้นชอบวาด sketch design ตัวนี้ แล้วหลังจากนั้นก็คือไปเอ็นทรานซ์ A: ใช่ เอนท์ทรานซ์เราก็เลือก product หมดเลย 4 อันดับ	การเริ่มต้นของสายวิชาชีพ	การวางแผนในการเลือกคณะเข้ามหาวิทยาลัย
Q: แล้วก็ได้มาที่นี่ A: ใช่ นับว่าโชคดีมากที่ได้มาเรียนที่นี่		
Q: เพราะว่า? A: ในเรื่องของหลักสูตรการเรียน แล้วก็ก้าวแรกที่เข้ามาเราเห็น Exhibitionสมจริง ยิ่งกว่าที่เราเห็นครั้งแรก ตอนนั้นคือเราก็ดูออกว่ามันเป็นต้นแบบ ดูเป็นงานแบบ กพอ.ที่มันเนี๊ยบๆ แต่พอมาที่นี่แบบ Feel แรกคือของจริง มันคือของจริงๆเลยอะไม่ใช่ของที่แบบเด็กน้อยอะ เรารู้สึกถึงมืออาชีพเลย	ชีวิตในช่วงสร้างพื้นฐานของสายวิชาชีพ	ประทับใจในงานของรุ่นพี่เมื่อก้าวเข้ามา
Q: อื้ม...แล้วตอนแรกเข้าไปใหม่ๆเราเรียนเรารู้สึกยังไงบ้าง เราปรับตัวได้ไหม A: ปรับตัวได้ไหมหรอ ก็โอเคนะ ก็ปรับได้ มีหลายอย่างที่เราไม่รู้เพราะที่โรงเรียนไม่ได้สอน		
Q: เช่นอะไรบ้าง A: ก็พวกอุปกรณ์อะไรต่างๆที่เค้าแบบใช้กัน อย่างคนที่เรียนเพื่อนที่มาจากเตรียมอุดมฯจะเหมือนมีรุ่นพี่ที่เค้าแบบว่ารู้เรื่องพวกนี้เค้าจะมีแบ่งเป็นกลุ่มสถาปัตย์ เค้าจะรู้จักของเหล่านี้อยู่แล้ว รู้จักวิธีการเหล่านี้อยู่แล้ว ซึ่งเหมือนเค้าจะได้เปรียบกว่าเราที่เราแบบไม่รู้อะไรเลย เรารู้แค่เท่าที่ไปติวมา	ชีวิตในช่วงสร้างพื้นฐานของสายวิชาชีพ	เนื้อหา (เครื่องมืออุปกรณ์)
Q: แล้วสิ่งเรานั้นเราเรียนรู้จากอะไร เราถึงรู้เหมือนเขา	ชีวิตในช่วงสร้าง	ตัวแทน (รุ่นพี่)

บทสัมภาษณ์	Theme	Subtheme
A: ก็รู้จากรุ่นพี่ มันไม่มีปัญหาหรอกพวกนี้ประมาณในหนึ่งปีก็เข้าใจหมดแล้ว พวกของพวกนี้	พื้นฐานของสายวิชาชีพ	
Q: หมายถึงอุปกรณ์พวกวาดเขียน A: อุปกรณ์เทคนิคต่างๆ บางทีอาจารย์สอนไรบางทีเค้าพูดมามันก็จะมีบางคนที่แบบรู้อยู่แล้วว่า เทอมของศัพท์พวกนี้มันคืออะไร หมายถึงอะไร มันเข้าใจกันมาก่อนล่ะ ส่วนที่เรายังไม่เข้าใจ เรายังไม่รู้เรื่องเลย แต่พวกนี้มันไม่ได้เป็นอุปสรรคหรอกมันแค่บอกให้รู้ว่าบางทีการศึกษามันไม่ได้บอกเรามาก่อนอะไรยังงี้ แต่ในขณะที่บางคนมันรู้	ชีวิตในช่วงสร้างพื้นฐานของสายวิชาชีพ	เนื้อหา (ภาษาเฉพาะ)
Q: แล้วอย่างนี้พี่ป่านมองว่าคนทีมีความรู้มาก่อนกับคนที่มาหาความรู้เองอย่างพี่ป่าน อะไรมันดีกว่ากันอะครับ A เอ้า รู้ก่อนมันก็ช็อทคัท ก็รู้ก่อนมันก็ไม่ต้องมาคิด ก็เอาเวลาที่มาคิดเรื่องนี้ไปคิดเรื่องใหม่		
Q: เอาไปทำอย่างอื่น แล้วก็ไปต่อยอดไป...แล้วนอกจากอุปกรณ์ภาษาที่เราได้เรียนอะไรอย่างนี้ มันเปลี่ยนจากตอนมัธยมเยอะไหม A: ก็มันต้องเปลี่ยนอยู่แล้วเพราะว่าเราเรียนอยู่ในคณะออกแบบถูกป่ะ มันก็ วิธีการคิดอะไรมันก็ใหม่หมด ทุกอย่างใหม่สำหรับเรา เราก็เห็นรุ่นพี่ทำโน่นทำนี่ เห็นแบบว่าทำกันสดๆ	ชีวิตในช่วงสร้างพื้นฐานของสายวิชาชีพ	กลวิธี (เห็นรุ่นพี่ทำงาน)
Q: ทำสดๆนี่ทำอะไรครับ A: ก็สั่งเช้าเอาบ่ายอะไรเงี้ย		
Q: อ๋อ อาจารย์สั่งเช้าเอาบ่าย A: เอ้อ...สั่งนี่ เดี๋ยวอีกสองชั่วโมงมาแล้ว ก็เอาสีมา มาร์คเกอร์อะไรก็เอามารวมกัน เล่นกัน เรายังไม่รู้เลยมาร์คเกอร์ต่างจากปากกาเมจิกยังไงวะ ทำไมต้องแบบ ก็เมจิกหัวตัดเฉยๆ ทำไมต้องแบบ ทำไมต้องโยเค่นวะ อะไรยังเงี้ย และนอกเหนือจากโยเค่นแม่งยังมี โคปิค มีอะไรอีกที่แบบมีหลายยี่ห้อ...กระดาษแค่กระดาษก็มีตั้งหลายแบบละ เราก็ไม่รู้ว่าใช้เอสี่ไม่ได้หรอปกติเราวาดลงในกระดาษอะไรก็ได้ ทำไมต้องแบบเป็นกระดาษาสำหรับมาร์คเกอร์โดยเฉพาะ อะไรยังเงี้ย ก็จะมีเรื่องพวกนี้	ชีวิตในช่วงสร้างพื้นฐานของสายวิชาชีพ	เนื้อหา (ทักษะในการทำงาน)
Q: อย่างนี้แสดงว่าตอนนั้นเรา ที่พี่ป่านบอกไปดูรุ่นพี่ เราไปดูเค้าหรือไปช่วยเค้า	ชีวิตในช่วงสร้าง	กลวิธี (การ

บทสัมภาษณ์	Theme	Subtheme
A: ก็มีทั้งไปช่วยแล้วก็ไปดู	พื้นฐานของสายวิชาชีพ	ถ่ายทอดผ่านการช่วยงานนักออกแบบฯ)
Q: เค้าให้ไปดูด้วยหรอครับ A: ดูได้ก็ดู ก็รุ่นพี่ทำอยู่ เราเบรกอยู่ สตูดิโอมันอยู่ข้างๆ	ชีวิตในช่วงสร้างพื้นฐานของสายวิชาชีพ	กลวิธี (เห็นรุ่นพี่ทำงาน)
Q: เราก็อาศัยจังหวะนั้นไปดูรุ่นพี่บ้างอะไรบ้าง เจ้าไปดูในห้อง? A: ได้ ช่วงเวลาที่อาจารย์ไม่ได้ Stick อะ ถ้าเค้ายืน lecture อยู่เงี้ยก็ไม่ได้ แต่ถ้าเป็นช่วงแบบPresent งานสตูดิโอ	ชีวิตในช่วงสร้างพื้นฐานของสายวิชาชีพ	กลวิธี (การถ่ายทอดผ่านการรับชมช่วงนำเสนองาน)
Q: เราเรียนรู้จากทางไหนอีกครับ A: ถึงเวลาเราไปช่วยงานรุ่นพี่ มันเป็นบรรยากาศทำงานที่ทุกคนแบบรวมกันตึกเดียว รุ่นพี่ปีโตๆส่งงานรุ่นน้องก็มาช่วย บางทีพี่ที่จบไปแล้วก็ยังมา รุมอยู่ในงานชิ้นเดียวกันทำ เค้าก็จะสอนอะไรที่เรายังไม่ได้เรียน เพื่อให้เราช่วยงานเค้าได้	ชีวิตในช่วงสร้างพื้นฐานของสายวิชาชีพ	กลวิธี (การให้นักออกแบบฯช่วยทำงาน)
Q: เรียกได้ว่าเรียนกับรุ่นพี่เยอะเหมือนกัน A: ใช่ พวกเทคนิคอะไรงี้คือวิธีคิดเนี่ยไม่ค่อยได้เรียนหรอกกับรุ่นพี่เพราะว่ามัน Final ไง	ชีวิตในช่วงสร้างพื้นฐานของสายวิชาชีพ	เนื้อหา (ทักษะในการทำงาน)
Q: มันไม่มีเวลา? A: แต่มันอาจจะเป็นการซึมซับ จากการที่เราเห็นงาน ช่วยคนนั้นเสร็จไปช่วยอีกคนต่อ มันเป็นสังคมแบบนี้ ช่วงส่งงานมันจะใกล้ๆกัน ก็จะมีการแลกเปลี่ยน	ชีวิตในช่วงสร้างพื้นฐานของสายวิชาชีพ	กลวิธี (การให้นักออกแบบฯช่วยทำงาน)

*หมายเหตุ ตัวอย่างบทสัมภาษณ์และการลงรหัสนี้เป็นเพียงตัวอย่างเพียงบางส่วนจากบทสัมภาษณ์ทั้งหมด

ประวัติย่อผู้วิจัย

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อนามสกุล	ณัฐพงษ์ ธรรมรักษาสิทธิ์
วันเดือนปีเกิด	20 กันยายน 2525
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	39/45 ซอยประชาอุทิศ 91 ถนนประชาอุทิศ เขตทุ่งครุ แขวงทุ่งครุ กรุงเทพมหานคร 10140
ประวัติการทำงานปัจจุบัน	นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมอาวุโส (Senior Industrial Designer) บริษัทฟิฟดีไซน์ จำกัด
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2542	จบการศึกษาชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จาก โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร
พ.ศ. 2547	จบการศึกษาระดับปริญญาตรี สถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาศิลปอุตสาหกรรม จาก มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี กรุงเทพมหานคร
พ.ศ. 2556	จบการศึกษาระดับปริญญาโท วิทยศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์ สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ