

บทบาทของปัญญาประดิษฐ์กับงานอุตสาหกรรมภาพยนตร์

The Role of Artificial Intelligence on Work in Film Industry

อุรพงศ์ แพทย์क्षा

Urapong Patkachar

คณะดิจิทัลมีเดียและศิลปะภาพยนตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

School of Digital Media and Cinematic Arts, Bangkok University, Thailand

E-mail: urapong.p@bu.ac.th

Received March 10, 2024; Revised June 18, 2024; Accepted June 28, 2024

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาบทบาทของปัญญาประดิษฐ์กับงานอุตสาหกรรมภาพยนตร์ ซึ่งปัจจุบันอุตสาหกรรมภาพยนตร์มีการใช้ปัญญาประดิษฐ์หรือ AI มากขึ้น เพื่อช่วยในงานทุกขั้นตอนตั้งแต่เริ่มต้นวางแผนงาน กระบวนการผลิตไปจนถึงขั้นหลังการผลิต ซึ่งปัญญาประดิษฐ์ส่งผลกระทบกับงานอุตสาหกรรมภาพยนตร์เป็นอย่างมาก โดย AI สามารถสร้างขนาดของภาพยนตร์ในงานหลังการผลิต เช่น การตัดต่อและการออกแบบเสียง ซึ่งนำไปสู่กระบวนการที่มีประสิทธิภาพและสร้างสรรค์มากขึ้นในการสร้างภาพยนตร์ นอกจากนี้ AI ยังสามารถช่วยในการตัดสินใจโดยการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยต่างๆ เช่น การแสดงในอดีต ข้อมูลประชากร และลักษณะทางกายภาพของนักแสดง สิ่งนี้สามารถช่วยให้ผู้สร้างภาพยนตร์ค้นหาบุคคลที่เหมาะสมสำหรับบทบาทได้ ในขณะเดียวกันก็ช่วยลดเวลาและต้นทุนที่เกี่ยวข้องกับวิธีการคัดเลือกนักแสดงแบบเดิม ๆ อีกทั้ง AI ยังสามารถสร้างเนื้อหาเชิงนวัตกรรมด้วยต้นทุนและเวลาเพียงเล็กน้อยของวิธีการผลิตแบบดั้งเดิม

ทั้งนี้ การประยุกต์ใช้ AI ในกระบวนการผลิตภาพยนตร์ มีข้อดีในการเพิ่มประสิทธิภาพและความคุ้มค่าในการผลิตภาพยนตร์ให้กับผู้สร้างภาพยนตร์ ในขณะเดียวกัน เทคโนโลยี AI ก็มีข้อเสีย เช่น การขาดการสัมผัสของมนุษย์และการสร้างงานในเชิงลึกที่ยังต้องใช้ทักษะของมนุษย์ในการผลิต

คำสำคัญ: บทบาท; ปัญญาประดิษฐ์; อุตสาหกรรมภาพยนตร์

Abstract

The article aimed to study the role of artificial intelligence (AI) in work in the film industry. Currently, the film industry is increasingly using artificial intelligence, or AI, to help with every step of the work, from the beginning of planning. Through the production process to the post-production stage. This has greatly affected the impact of artificial intelligence on the film industry. AI can shape the future of film in post-production work such as editing and sound design. This leads to a more efficient and creative process in filmmaking. AI can also help in decision-making by analyzing data on factors such as past performances, demographic information, and the physical characteristics of the actors. This can help filmmakers find the right person for the role. At the same time, it reduces the time and costs associated with traditional casting methods. In particular, AI can create innovative content at a fraction of the cost and time of traditional production methods.

In addition to the process of film production, AI technology has its advantages in increasing efficiency and cost-effectiveness in film production for film producers. Meanwhile, AI technology also has its disadvantages, such as a lack of human touch and the creation of in-depth jobs that still require human skills in production.

Keywords: role; artificial intelligence; film industry

บทนำ

ในโลกที่เทคโนโลยีเติบโตและพัฒนาอย่างไม่หยุดยั้ง ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) หรือ AI ได้กลายเป็นปัจจัยสำคัญที่ขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงในทุกภาคส่วนของธุรกิจ จากการเพิ่มประสิทธิภาพ การดำเนินงานไปจนถึงการสร้างประสบการณ์ให้ลูกค้า AI ไม่เพียงแต่เปลี่ยนวิธีการทำธุรกิจเท่านั้น แต่ยังเปลี่ยนวิธีคิดเกี่ยวกับการแข่งขัน และนวัตกรรมในโลกของธุรกิจ ทั้งนี้ AI ถือได้ว่าเป็นสิ่งสำคัญยิ่งต่อมนุษย์ เพราะช่วยอำนวยความสะดวกในการดำเนินชีวิตประจำวัน รวมทั้งช่วยทำให้การทำงานในด้านต่างๆ มีความรวดเร็วถูกต้องและได้ประสิทธิผลมากยิ่งขึ้น

การประยุกต์ใช้ AI ในธุรกิจ สร้างโอกาสที่ไม่มีขีดจำกัดในการเพิ่มความสามารถในการเติบโต ด้วยความสามารถในการวิเคราะห์ข้อมูลจำนวนมากอย่างรวดเร็วและแม่นยำ AI ช่วยให้ธุรกิจสามารถคาดการณ์แนวโน้ม ตอบสนองต่อความต้องการของลูกค้าและแก้ไขปัญหาที่ซับซ้อนได้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้ AI ยังเปิดโอกาสใหม่ๆ ในการสร้างสินค้าและบริการใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อนทำให้ธุรกิจสามารถเข้าถึงตลาดใหม่ๆ ซึ่งหนึ่งในความท้าทายสำคัญในการนำ AI มาใช้คือ การปรับเปลี่ยนวัฒนธรรมและกระบวนการทำงานภายในองค์กร ทั้งนี้การใช้ประโยชน์จาก AI ได้อย่างเต็มที่มี ต้องมี

การทำงานร่วมกันของทีมงานที่หลากหลาย การมีทักษะในการทำงานกับข้อมูลและความเข้าใจในเทคโนโลยี AI (Hammond, 2015)

ปัจจุบัน AI ได้ถูกนำมาประยุกต์ใช้ในงานต่างๆ เช่น ระบบจดจำใบหน้า ระบบค้นคำศัพท์ และตรวจคำผิด ระบบให้คำแนะนำสินค้าและบริการ ระบบขับรถยนต์อัตโนมัติ ระบบให้สินเชื่อ ระบบวินิจฉัยโรคทางการแพทย์ และอื่นๆ รวมถึงในงานอุตสาหกรรมภาพยนตร์ ที่สามารถนำ AI มาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในอุตสาหกรรมได้ เนื่องจากอุตสาหกรรมภาพยนตร์อยู่ในแนวหน้าด้านนวัตกรรมทางเทคโนโลยีมาโดยตลอด ตั้งแต่การกำเนิดของเสียงไปจนถึงการเปลี่ยนผ่านสู่ดิจิทัล ผู้สร้างภาพยนตร์ได้นำเครื่องมือและเทคนิคใหม่ๆ มาปรับใช้อย่างต่อเนื่อง เพื่อยกระดับประสบการณ์การเล่าเรื่อง การพัฒนาทางเทคโนโลยีล่าสุดที่ส่งผลกระทบต่ออุตสาหกรรม คือ ปัญญาประดิษฐ์ (AI) มีศักยภาพในการปฏิวัติการผลิตภาพยนตร์ การตลาด และการจัดจำหน่าย (Chansoo, 2020; Datta and Goswami, 2020; Taylor, 2017)

จุดเริ่มต้นของการเกิดปัญญาประดิษฐ์ (AI)

ในทางปฏิบัติอาจกล่าวได้ว่าแนวคิด AI เริ่มต้นตั้งแต่ปี 1943 เมื่อ Warren McCulloch and Walter Pitts ได้นำเสนอแบบจำลองเซลล์ประสาทเทียม (Artificial neuron) ซึ่งถือว่าเป็นหน่วยพื้นฐานของโครงข่ายประสาทเทียม (Artificial neuron network) ที่นิยมใช้อย่างแพร่หลายในปัจจุบัน จากนั้นในปี 1950 Alan Turing (Turing, 1950) ซึ่งถือว่าเป็นผู้บุกเบิกแนวคิดทางด้านปัญญาประดิษฐ์ได้นำเสนอการทดสอบทัวริง (Turing test) เพื่อทดสอบความฉลาดของเครื่องจักรว่าสามารถทำงานได้เหมือนมนุษย์หรือไม่ ซึ่งทำโดยการนำเครื่องจักรมาพิมพ์โต้ตอบสนทนาพร้อมกับคนอื่นคน โดยให้ผู้ทดสอบพิจารณาว่า คู่สนทนานั้นเป็นเครื่องจักรหรือมนุษย์ ถ้าไม่สามารถแยกแยะได้ ก็ถือว่าเครื่องจักรนั้นผ่านการทดสอบทัวริง นอกจากนี้ Alan Turing ยังได้รับการยกย่องว่าเป็นบิดาแห่งวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์ (Computer science) เพราะเป็นคนแรกที่พัฒนาคอมพิวเตอร์ที่เรียกว่า “Universal Turing Machine” ซึ่งเป็นต้นแบบของคอมพิวเตอร์ที่ใช้ซอฟต์แวร์ในการแก้ปัญหาต่างๆ ในปัจจุบัน ทั้งนี้แนวคิดการทดสอบถือเป็นจุดเริ่มต้นที่สร้างแรงบันดาลใจให้กับนักวิจัยทั่วโลก ในการพัฒนาเครื่องจักรให้สามารถทำงานได้เหมือนมนุษย์ โดยในปี 1956 John McCarthy และทีมงานได้จัดประชุมครั้งประวัติศาสตร์ขึ้น ณ วิทยาลัยดาร์ตมัธ รัฐแฮมเชียร์ ประเทศสหรัฐอเมริกา และได้นิยามคำว่า “ปัญญาประดิษฐ์ (AI)” ขึ้นมาใช้ตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา โดยการวิจัยทางด้าน AI มีการพัฒนามาอย่างต่อเนื่องและผลงานของ AI เป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวาง ซึ่งการประชุมดังกล่าวถือเป็นจุดกำเนิดของคำว่าปัญญาประดิษฐ์ การประชุมนี้ได้รวบรวมความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญแขนงต่างๆ เกี่ยวกับอนาคตของปัญญาประดิษฐ์ หลังจากนั้นผู้ที่เข้าร่วมการประชุมก็กลายเป็นกลุ่มผู้นำการพัฒนาปัญญาประดิษฐ์ในช่วงแรก คอมพิวเตอร์และสถานการณ์ทางเศรษฐกิจในช่วงนั้นส่งเสริมอนาคตของเทคโนโลยีใหม่ๆ จึงเกิดความรู้สึกว่าคอมพิวเตอร์ก็เล่นหมากรุก และดนตรีได้ (Chansoo, 2020; Hammond, 2015)

จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่า AI เป็นเทคโนโลยีที่มีประโยชน์มาก เพราะสามารถนำมาใช้แก้ไขปัญหาที่ซับซ้อนได้ รวมทั้งช่วยมนุษย์ทำงานประจำที่ซ้ำได้โดยอัตโนมัติ และทำให้มนุษย์มีเวลาไปทำงานอย่างอื่นที่สร้างมูลค่าได้มากกว่า ปัจจุบันหลายบริษัทได้นำ AI มาประยุกต์ใช้ในการบริหารจัดการ เพราะสามารถลดต้นทุนและสร้างรายได้เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ เช่น ด้านสื่อสังคมออนไลน์ AI สามารถช่วยจัดระเบียบและจัดข้อมูลจำนวนมหาศาลในสื่อสังคมออนไลน์ รวมทั้งช่วยวิเคราะห์ข้อมูลเหล่านี้ เพื่อระบุแนวโน้มพฤติกรรมของผู้ใช้งานได้ เช่น Facebook, Instagram, และ X หรือในด้านการบันเทิง AI สามารถช่วยในการเล่นเกมเชิงกลยุทธ์ สร้างปฏิสัมพันธ์กับตัวละครในเกม แต่งเพลง แสดงดนตรีอัตโนมัติ และให้คำแนะนำโปรแกรมหนังใน Netflix และอื่นๆ

ปัญญาประดิษฐ์ (AI) กับอุตสาหกรรมภาพยนตร์

ปัญญาประดิษฐ์ (AI) แพร่หลายมากขึ้นในทุกอุตสาหกรรม รวมถึงอุตสาหกรรมภาพยนตร์ที่มีการนำไปใช้ในทุกขั้นตอนของกระบวนการผลิต ทั้งนี้ได้มีการคาดการณ์ว่าภายในปี 2573 AI จะมีมูลค่า 1.5 ล้านล้านเหรียญสหรัฐ ซึ่งส่งผลกระทบต่ออุตสาหกรรมหลักทั้งหมด รวมถึงสื่อและความบันเทิง ด้วยเทคโนโลยีที่กลายเป็นส่วนสำคัญในชีวิตมนุษย์ โลกอนาคตในจินตนาการจึงค่อยๆ กลายเป็นความจริงมากขึ้น (Taylor, 2017; Vijayalakshmi & Muruganand, 2022) ด้วยความก้าวหน้าล่าสุดในด้าน AI ได้ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงสำหรับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ โมเดลและเครื่องมือ Generative AI ได้รับการพัฒนา ซึ่งกำลังปฏิวัติวิธีการสร้างและแก้ไขเนื้อหาวิดีโอ เครื่องมือใหม่เหล่านี้กำลังนำมาซึ่งยุคใหม่ของการถ่ายวิดีโอ โดยที่ AI สามารถใช้วิเคราะห์โครงเรื่องและตัวละครในภาพยนตร์ได้ ตลอดจนทำงานตัดต่อวิดีโอต่างๆ ได้ ข้อได้เปรียบที่สำคัญที่สุดประการหนึ่งของเทคโนโลยี AI ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ก็คือ สามารถใช้เพื่อสร้างฉากที่สวยงามและโดดเด่นได้อย่างง่ายดาย ขณะที่ AI สามารถวิเคราะห์ฟุตเทจและแนะนำการแก้ไข ซึ่งช่วยประหยัดเวลาและทรัพยากรในขณะที่ยังคงผลิตเนื้อหาคุณภาพสูง นอกจากนี้ เทคโนโลยี AI ยังสามารถช่วยในการสร้างเอฟเฟกต์พิเศษ ซึ่งกลายเป็นส่วนสำคัญของการสร้างภาพยนตร์สมัยใหม่มากขึ้นเรื่อย ๆ ด้วยความช่วยเหลือของ AI ผู้สร้างภาพยนตร์สามารถสร้างเอฟเฟกต์พิเศษที่สมจริง และมีรายละเอียดมากขึ้น ซึ่งจะช่วยยกระดับประสบการณ์การรับชมสำหรับผู้ชม (Kreider, 2002 ; Dieter & Gessler, 2021)

ทั้งนี้ การใช้ AI ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ ยังได้ปฏิวัติกระบวนการผลิตและการตัดต่อภาพยนตร์ ซึ่งช่วยลดต้นทุนและเวลาที่ต้องใช้ เครื่องมือตัดต่อวิดีโอที่ขับเคลื่อนด้วย AI สามารถวิเคราะห์โครงเรื่องและตัวละครได้ ซึ่งช่วยให้ผู้กำกับภาพยนตร์วางแผนและเข้าใจเรื่องราวได้ง่ายขึ้น โมเดล AI สามารถสร้างเนื้อหาที่เป็นนวัตกรรมและสร้างฉากที่สวยงามและโดดเด่นในการตัดต่อภาพยนตร์ เครื่องมือตัดต่อวิดีโอที่ขับเคลื่อนด้วย AI ได้เปลี่ยนโฉมกระบวนการผลิตและการตัดต่อภาพยนตร์ โดยการแปลงข้อความเป็นวิดีโอเป็นคุณสมบัติหลักของเครื่องมือเหล่านี้ (Kreider, 2002 ; Sun, 2024)

อย่างไรก็ตาม เมื่อก้าวถึง AI ในงานภาพยนตร์ เราอาจนึกถึงภาพยนตร์ของผู้กำกับสแตนลีย์ คูบริก (Stanley Kubrick) เรื่อง 2001 จอมจักรวาล (A Space Odyssey) ที่ถ่ายเมื่อปี 1968 แสดงถึงบรรยากาศในตอนนั้นได้ดี เนื้อหาของภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นการจินตนาการถึงปี 2001 ซึ่งถือว่าเป็นอนาคตที่ไกลมากสำหรับสมัยนั้น ซึ่งมี AI ที่ถูกพัฒนาขึ้นมาใช้จริง ภาพยนตร์เรื่องนี้ดีแต่เรื่องราวภายใต้สมมติฐานว่า มีปัญญาประดิษฐ์ที่มีความสามารถเทียบเท่ามนุษย์ในปี 2001 แล้ว ทุกคนในสมัยนั้นต่างมองว่าเป็นเรื่องน่าสนใจ และมีโอกาสเป็นไปได้ ทั้งยังช่วยย้ำถึงความกลัว AI เมื่อ AI ในภาพยนตร์สังหารมนุษย์ เพื่อทำงานที่เรากำหนดให้สมบูรณ์แบบ ภาพทางลบของ AI เช่นนี้ จึงปรากฏในภาพยนตร์ฮอลลีวูดอีกหลายเรื่องในเวลาต่อมา เช่น คนเหล็ก 2029 (Chansoo, 2020)

แม้ภาพยนตร์เรื่อง 2001 จอมจักรวาล (A Space Odyssey) จะฉายตั้งแต่ปี 1968 แต่ปัจจุบันยังมีผู้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับภาพยนตร์เรื่องนี้ในสื่อสังคมออนไลน์อย่างต่อเนื่อง ซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้แสดงให้เห็นภาพอนาคตที่น่าหวาดกลัวด้วยเรื่องราวของปัญญาประดิษฐ์ ซึ่งปรากฏในภาพยนตร์เป็นครั้งแรก หลังจากมีการใช้คำว่า “ปัญญาประดิษฐ์” ในการประชุมคาร์ตมัธ เมื่อปี 1956 ดังที่กล่าวไปแล้วข้างต้น ปัญญาประดิษฐ์ที่ปรากฏตัวในหนังชื่อ HAL 9000 มีลักษณะไม่ต่างจากหุ่นยนต์ที่ถูกสร้างเลียนแบบมนุษย์ โดยมีดวงไฟสีแดงราวกับดวงตา ซึ่งเปรียบเสมือนภาพลักษณ์สื่อถึงความเป็นปัญญาประดิษฐ์

ทั้งนี้ ในภาพยนตร์ดังกล่าว ได้สะท้อนสังคมในช่วงเวลานั้น ว่าไม่ใช่แค่กลุ่มนักวิจัยเกี่ยวกับ AI เท่านั้นที่มองปัญญาประดิษฐ์ในทางที่ดี แต่ยังรวมถึงคนทั่วไปด้วย มีการทุ่มงบประมาณจำนวนมากในการวิจัยปัญญาประดิษฐ์ ส่งผลให้ AI ได้รับการพัฒนาอย่างรวดเร็วในช่วงเริ่มต้น และปัจจุบันการใช้ AI ในการผลิตภาพยนตร์เพิ่มขึ้นอย่างมากในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา AI สามารถเพิ่มประสิทธิภาพและความแม่นยำของการวางแผนและการกำหนดเวลาก่อนการผลิต ช่วยให้ผู้สร้างภาพยนตร์สามารถปรับเวลาและทรัพยากรให้เหมาะสมได้ ตัวอย่างเช่น AI สามารถวิเคราะห์สคริปต์และระบุข้อขัดแย้งด้านกำหนดการที่อาจเกิดขึ้นได้ เพื่อให้มั่นใจว่าการถ่ายทำดำเนินไปอย่างราบรื่นและตรงเวลา ในขั้นตอนหลังการผลิต AI สามารถช่วยในงานต่างๆ เช่น การให้เกรดสี การแก้ไข และเอฟเฟกต์พิเศษ AI สามารถปรับปรุงคุณภาพและความสมจริงของวิช่วลเอฟเฟกต์ แอนิเมชัน และความเป็นจริงเสมือน ทำให้ผู้สร้างภาพยนตร์สามารถสร้างโลกที่ดื่มด่ำและมีส่วนร่วมได้ง่ายขึ้น ตัวอย่างเช่น ซอฟต์แวร์ที่ขับเคลื่อนด้วย AI ชื่อ "Artomatix" สามารถสร้างพื้นผิวที่เหมือนจริงและโมเดล 3 มิติที่สามารถนำไปใช้ในภาพยนตร์ได้ ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ Datta and Goswami (2020) ที่ศึกษาถึงอุตสาหกรรมภาพยนตร์ที่นำไปสู่สิ่งปัญญาประดิษฐ์ความฉลาด: ขอบเขตและความท้าทายผู้สร้างภาพยนตร์ ได้ชี้ให้เห็นว่า ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ AI สามารถเข้ามามีส่วนในกระบวนการผลิตภาพยนตร์เป็นอย่างมาก ตั้งแต่กระบวนการผลิตถึงขั้นกระบวนการผลิต ทั้งนี้เพื่อประเมินบทบาท ประเภท เนื้อหา สไตล์ เทคโนโลยี และแง่มุมอื่นๆ ซึ่งนวัตกรรมของ AI และการประยุกต์ใช้ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์เป็นสิ่งที่กล่าวถึงกันอย่างแพร่หลาย

ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่าบทบาทของปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ ได้นำมาซึ่งการเปลี่ยนแปลงครั้งสำคัญในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ โดยมอบเครื่องมือและเทคนิคใหม่ๆ สำหรับผู้สร้างภาพยนตร์เพื่อสร้างเนื้อหาที่น่าดึงดูดและดื่มด่ำมากขึ้น ความก้าวหน้าเหล่านี้คาดว่าจะพัฒนาต่อไป และนำไปสู่การพัฒนาที่ยิ่งขึ้นในอนาคต ซึ่งส่งผลกระทบต่องานในอุตสาหกรรมภาพยนตร์เป็นอย่างมาก

อิทธิพลของปัญญาประดิษฐ์ (AI) ต่อการกระบวนการผลิตภาพยนตร์

1. การวิเคราะห์และพัฒนากลยุทธ์การเขียนบท

AI ถูกนำมาใช้อย่างกว้างขวางในการวิเคราะห์และพัฒนากลยุทธ์การเขียนบท อัลกอริทึมการเรียนรู้ของเครื่องมือที่ล้ำสมัยถูกนำมาใช้เพื่อพัฒนาแบบจำลองที่สามารถวิเคราะห์และประเมินสคริปต์ได้อย่างแม่นยำ เพื่อให้ AI ทำงานได้ง่ายขึ้น จะต้องเตรียมข้อมูลสำหรับการวิเคราะห์ รหัสของ SAS (Statistical Analysis System) ซึ่งเป็นโปรแกรมสำเร็จรูปขนาดใหญ่ สำหรับวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติที่มีประสิทธิภาพ มีความสามารถหลายด้าน หรือภาษาอื่นๆ เช่น Python, R, Java หรือ Lua สามารถใช้สำหรับการเข้ารหัสโปรแกรม AI ได้ การวิเคราะห์ข้อความถูกรวมเข้าด้วยกัน ทำให้ง่ายต่อการระบุค่าและวลีสำคัญในสคริปต์ สิ่งนี้มีประโยชน์อย่างยิ่งในการระบุธีม ลักษณะตัวละคร และโครงสร้างโครงเรื่อง การใช้ AI ในการวิเคราะห์และพัฒนากลยุทธ์การเขียนบท ช่วยให้กระบวนการคล่องตัวขึ้น ช่วยให้ผู้เขียนและโปรดิวเซอร์ สามารถระบุปัญหาที่อาจเกิดขึ้นในสคริปต์ได้ตั้งแต่เนิ่นๆ สิ่งนี้สามารถนำไปสู่การแก้ไขที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น และในที่สุดจะได้ผลิตภัณฑ์ขั้นสุดท้ายที่ดีขึ้น (Naji, 2024)

ทั้งนี้ ภาพยนตร์ Sci-Fi เรื่อง Sunspring กำกับ โดย Oscar Sharp และ Thomas Middleditch เป็นภาพยนตร์เรื่องแรกที่เขียนบทด้วย AI โดยเบนจามิน (Benjamin) นักเขียนบท AI เริ่มต้นจากการพบกันของผู้เชี่ยวชาญด้านปัญญาประดิษฐ์กับผู้กำกับภาพยนตร์ที่เรียนอยู่มหาวิทยาลัยนิวยอร์ก สหรัฐอเมริกา เพื่อเขียนบทภาพยนตร์เรื่อง Sunspring ซึ่งได้รับความสนใจจากผู้คนอย่างมาก แม้บทพูดจะเข้าใจยาก แต่ก็ยังเป็นภาพยนตร์เรื่องแรกที่ปัญญาประดิษฐ์สร้างสรรค์ขึ้น โดย Ross Goodwin นักวิจัยจากมหาวิทยาลัยนิวยอร์ก ใช้ LSTM-RNN (Long Short-Term Memory – Recurrent Neural Network) สร้างเบนจามิน AI นักเขียนบทขึ้นมา โดยเป็นเวอร์ชันปรับปรุงของ RNN (Recurrent Neural Network) หรือโครงข่ายประสาทเทียมแบบวนกลับ ซึ่งอัลกอริทึมแบบเรียนรู้ลึก มักใช้ในการเรียนรู้ของ AI ที่ข้อมูลเป็นลำดับ เช่น ดนตรี การจัดเรียงข้อมูลและภาพเคลื่อนไหว เป็นต้น (Chansoo, 2020) แสดงดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 แสดง Sunspring ภาพยนตร์เรื่องแรกที่เขียนบทโดยปัญญาประดิษฐ์

ที่มา: Ars Technica. (2016). *Sunspring | A Sci-Fi Short Film Starring Thomas Middleditch*.

<https://www.youtube.com/watch?v=LY7x2lhqjmc>

นอกจากนี้ เบนจามิน (Benjamin) ยังเขียนบทภาพยนตร์เรื่อง *It's no game* และเผยแพร่ทางเว็บไซต์ YouTube เช่นกัน แม้เนื้อเรื่องจะเข้าใจง่ายกว่า *Sunspring* แต่เพราะไม่ใช่บทภาพยนตร์เรื่องแรก จึงไม่ค่อยได้รับความสนใจเท่ากับผลงานชิ้นก่อน แม้เรื่องราวมีความเชื่อมโยงมากขึ้นก็จริง แต่ความสามารถในการเขียนบทภาพยนตร์ของเบนจามินก็ยังถึงระดับสร้างเพื่อขายได้ ซึ่งใน *It's no game* เบนจามินพาตัวเองออกมาปรากฏตัวในภาพยนตร์ด้วย นับเป็นเรื่องราวที่น่าสนใจมาก เมื่อเห็น AI เข้ามาควบคุมผู้คน นอกจากบทภาพยนตร์แล้ว โสมเพจของเบนจามินยังอัปเดตบทที่เขียนขึ้นมาใหม่เรื่อย ๆ ถ้าให้ AI เรียนรู้ต่อไป ความสามารถจะก้าวหน้าไปเรื่อย ๆ เหมือนมนุษย์ ซึ่งในอนาคตอันใกล้นี้อาจมีบทภาพยนตร์ใหม่ ที่สร้างเพื่อขายได้จริง ๆ ซึ่งในประเทศเกาหลีได้มีการพัฒนาและใช้ซอฟต์แวร์เช่นกัน ซึ่งซอฟต์แวร์ตัวนี้ชื่อว่า Storyhelper ซึ่งให้ความช่วยเหลือแบบครอบคลุมตั้งแต่กระบวนการคิดไอเดีย ไม่ว่าจะเป็นนิยาย ภาพยนตร์ ละคร การ์ตูน ไปจนถึงการทำให้เป็นเรื่องราว (Chansoo, 2020)

2. ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ส่งผลต่อประสิทธิภาพและความคิดสร้างสรรค์ในงานภาพยนตร์

การเกิดขึ้นของเครื่องมือและเทคโนโลยี AI ส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพและความคิดสร้างสรรค์ของงานภาพยนตร์ในหลายๆ ด้าน ประการแรก AI ช่วยให้ผู้สร้างภาพยนตร์สามารถปรับแต่งความสวยงามของภาพได้ ส่งผลให้ภาพยนตร์มีภาพที่สวยงามยิ่งขึ้น ประการที่สอง โปรแกรมตัดต่อวิดีโอ AI ได้เปิดตัวสู่ตลาด โดยนำเสนอมาตรฐานใหม่สำหรับการสร้างประสบการณ์ที่ดื่มด่ำ ซึ่งมีทั้งประสิทธิภาพและสร้างสรรค์ โปรแกรมตัดต่อวิดีโอ AI เหล่านี้ใช้ประโยชน์จากความสามารถในการผลิตวิดีโอและส่งผลอย่างมากต่อประสิทธิภาพของงานภาพยนตร์โดยทำให้งานซ้ำ ๆ จำนวนมากที่เกี่ยวข้องกับขั้นตอนหลังการถ่ายทำเป็นแบบอัตโนมัติ ประการที่สาม เครื่องมือ AI ได้รับการพัฒนาสำหรับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทั้งหมดในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ รวมถึงนักเขียน ผู้สร้างภาพยนตร์ และโปรดิวเซอร์ ด้วยการให้ความช่วยเหลือในรายละเอียดที่สำคัญที่เกี่ยวข้องกับการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ AI ช่วยให้ผู้สร้างสามารถพัฒนาและออกแบบภาพยนตร์ของตนก่อนที่จะเริ่มถ่ายทำ ส่งผลให้

กระบวนการผลิตมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลมากขึ้น และประการที่สี่ AI สามารถให้คำแนะนำภาพยนตร์ได้ภายในไม่กี่วินาที เพิ่มประสิทธิภาพในการประเมินภาพยนตร์และระบุจุดที่ต้องปรับปรุง ซึ่งช่วยให้ผู้สร้างทำการเปลี่ยนแปลงที่จำเป็นได้รวดเร็วยิ่งขึ้น ซึ่งส่งผลให้ผลงานมีคุณภาพดีขึ้นในที่สุด ในที่สุด AI ได้เปิดใช้งานการสร้างโฆษณา ที่น่าดึงดูดใจในงานภาพยนตร์ เปิดช่องทางใหม่สำหรับการตลาดและการส่งเสริมการขายภายในอุตสาหกรรม แม้ว่าจะมีตัวเลือกมากมายในตลาดสำหรับโปรแกรมตัดต่อวิดีโอ AI แต่ตัวเลือกยอดนิยม ได้แก่ Rask AI และ Adobe Premiere ที่ขับเคลื่อนโดย AI (Naji, 2024)

อย่างไรก็ตาม การเลือกโปรแกรมตัดต่อวิดีโอ AI ที่ดีที่สุดอาจเป็นงานที่ยากสำหรับบางคน เนื่องจากตลาดมีการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว และมีตัวเลือกมากขึ้นทุกวัน โดยสรุป AI มีศักยภาพที่จะเพิ่มประสิทธิภาพและความคิดสร้างสรรค์ในงานภาพยนตร์ ภูมิทัศน์อุตสาหกรรม และจัดหาเครื่องมือใหม่ ๆ ให้ผู้สร้างได้พัฒนาฝีมือ

3. การปรับปรุงเอฟเฟกต์ภาพและ CGI ในภาพยนตร์

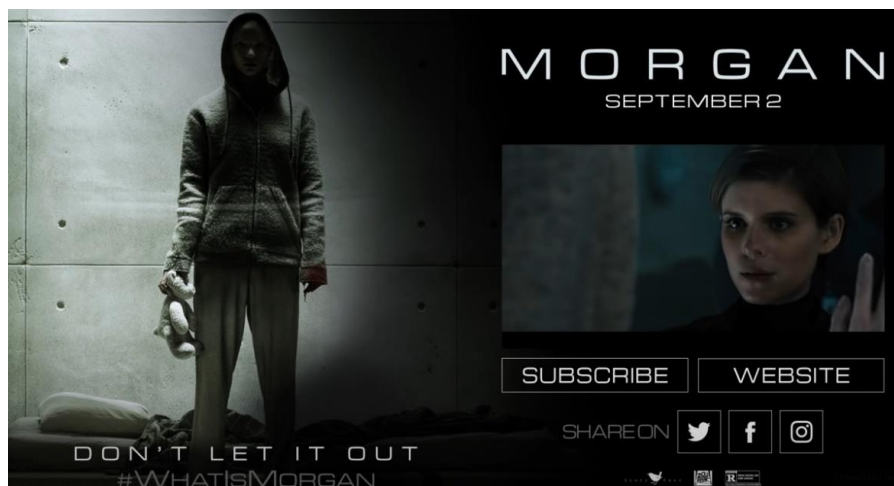
ด้วยการพัฒนาอัลกอริทึมการเรียนรู้ของเครื่อง AI ได้กลายเป็นเครื่องมือที่มีประโยชน์มากขึ้นในการปรับปรุงเอฟเฟกต์ภาพและ CGI (Computer-Generated Imagery) ในภาพยนตร์ ด้วยการใช้ AI ผู้สร้างภาพยนตร์ สามารถบรรลุเอฟเฟกต์ภาพคุณภาพสูง ในขณะที่อยู่ภายใต้ข้อจำกัดด้านงบประมาณ ข้อได้เปรียบหลักประการหนึ่งของ AI ในการผลิตภาพยนตร์คือความสามารถในการลดต้นทุนและเวลาในการผลิตโดยทำให้บางแง่มุมของกระบวนการเป็นแบบอัตโนมัติ สิ่งนี้ช่วยให้ผู้สร้างภาพยนตร์มุ่งเน้นไปที่การผลิตด้านอื่นๆ ในขณะที่ยังคงบรรลุผลวิช่วลเอฟเฟกต์และ CGI ในระดับที่ต้องการ นอกจากนี้ โมเดล AI ยังสามารถสร้างเนื้อหาใหม่และนวัตกรรมการ์สำหรับภาพยนตร์ที่อาจเป็นไปได้ด้วยวิธีการแบบเดิม ๆ เพียงอย่างเดียว ตัวอย่างเช่น AI สามารถช่วยในการสร้างสภาพแวดล้อมตัวละคร และวัตถุที่สมจริงและมีรายละเอียด ซึ่งอาจเป็นเรื่องยากหรือใช้เวลานานในการผลิตด้วยตนเอง นอกจากนี้ AI ยังสามารถช่วยในการวิเคราะห์และพัฒนาสคริปต์ โดยให้ข้อมูลเชิงลึกที่มีคุณค่าเกี่ยวกับการพัฒนาตัวละคร โครงสร้างเรื่องราว และบทสนทนา สิ่งนี้สามารถนำไปสู่ภาพยนตร์ที่น่าดึงดูดใจผู้ชมมากขึ้น โดยรวมแล้ว การใช้ AI ในการผลิตภาพยนตร์ได้พิสูจน์แล้วว่าเป็นทรัพย์สินที่มีค่าในการปรับปรุงคุณภาพของวิช่วลเอฟเฟกต์ (Visual Effects) และ CGI ในขณะเดียวกันก็ลดต้นทุนและเวลาในการผลิต (Datta & Goswami, 2020)

4. การตัดต่อภาพยนตร์

ปัญญาประดิษฐ์ (AI) มีผลกระทบอย่างมากต่อการตัดต่อภาพยนตร์ในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา โดยให้ประโยชน์มากมายที่ไม่เคยมีมาก่อน ข้อดีที่สำคัญที่สุดอย่างหนึ่งของการตัดต่อวิดีโอที่ได้รับความนิยมคือความช่วยเหลือจาก AI คือทำให้งานต่างๆ มากมายที่มนุษย์ทำกันแบบเดิม ๆ เป็นแบบอัตโนมัติ เครื่องมือตัดต่อวิดีโอ AI เช่น Final Cut Pro สามารถตัดต่อวิดีโอคุณภาพสูง ซึ่งเป็นข้อได้เปรียบที่สำคัญสำหรับมืออาชีพในอุตสาหกรรมการผลิตภาพยนตร์และวิดีโอ Final Cut Pro เป็นเครื่องมือยอดนิยมในหมู่มือ

อาชีพเนื่องจากมีพีเจอร์และฟังก์ชันอันทรงพลังสำหรับการตัดต่อวิดีโอ นอกจากนี้ Final Cut Pro ยังมีคุณสมบัติ AI ขั้นสูง เช่น การให้เกรดสีอัตโนมัติและการตรวจจับการเคลื่อนไหว ซึ่งสามารถช่วยแก้ไขสี ความเสถียร และงานหลังการผลิตอื่นๆ ได้ AI Video Editor เป็นอีกหนึ่งเครื่องมือที่ให้วิดีโอคุณภาพสูง โดยใช้เวลาและความพยายามน้อยลง เนื่องจากใช้อัลกอริทึม AI เพื่อทำให้กระบวนการต่างๆ ในการตัดต่อวิดีโอเป็นแบบอัตโนมัติ ซึ่งในความแตกต่างที่สำคัญระหว่างแนวทางการตัดต่อภาพยนตร์แบบดั้งเดิมและแบบใช้ AI ก็คือคุณสมบัติและฟังก์ชันขั้นสูงที่เครื่องมือ AI นำเสนอ ตัวอย่างเช่น วิธีการที่ได้รับความช่วยเหลือจาก AI สามารถปรับปรุงคุณภาพของวิดีโอได้ โดยการวิเคราะห์แง่มุมต่างๆ เช่น คอนทราสต์ของสี ความอิ่มตัวของสี และความสว่าง โปรแกรมตัดต่อวิดีโอ AI สามารถระบุและแก้ไขข้อบกพร่องในวิดีโอ โดยใช้อัลกอริทึมขั้นสูง ทำให้ภาพสั่นไหว และปรับปรุงคุณภาพวิดีโอ โดยการสร้างรูปลักษณะที่สวยงามยิ่งขึ้นในการตัดต่อภาพยนตร์ (Ghosh, 2023) โดยเครื่องมือ AI ยังช่วยในการแก้ปัญหา สำหรับผู้สร้างวิดีโอที่มีงบประมาณจำกัด เนื่องจากเครื่องมือเหล่านี้สามารถสร้างวิดีโอคุณภาพสูง โดยไม่ต้องใช้อุปกรณ์และซอฟต์แวร์หลังการผลิตที่มีราคาแพง นอกจากนี้ วิธีการที่ได้รับความช่วยเหลือจาก AI ยังสามารถให้คุณสมบัติการแปลงข้อความเป็นวิดีโอ ซึ่งเป็นนวัตกรรมที่วิธีการแบบเดิมยังขาดผลกระทบของ AI ต่อการตัดต่อภาพยนตร์สามารถวิเคราะห์ได้ โดยเปรียบเทียบกับแนวทางแบบดั้งเดิม เครื่องมือวิดีโอ AI สามารถระบุส่วนเฉพาะภายในวิดีโอได้โดยอัตโนมัติ ช่วยให้ผู้สร้างสามารถจัดระเบียบและแก้ไขเฉพาะเนื้อหาที่ต้องการได้ โดยใช้ความพยายามหรือต้องจัดเตรียมด้วยตนเองน้อยลง นอกจากนี้ยังมีการวิเคราะห์เปรียบเทียบระหว่างแนวทางการตัดต่อภาพยนตร์แบบดั้งเดิมและแบบใช้ AI ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้สร้างสามารถเลือกแนวทางที่ดีที่สุดตามความต้องการเฉพาะ (Ghosh, 2023; Naji, 2024)

นอกจากนี้ บริษัท IBM ยังนำ AI มาใช้สร้างภาพยนตร์ ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง “มอร์แกน ยินส์มอร์แกน (Morgan)” ที่เข้าฉายเมื่อปี 2016 ถือเป็นการยกระดับการสร้างสรรคดีด้านภาพยนตร์ของ AI ซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้ได้พูดถึงความน่ากลัวเกี่ยวกับการพัฒนา Android หรือสิ่งมีชีวิตลักษณะคล้ายมนุษย์ที่มี AI ทั้งนี้ เป็นการนำ AI ชื่อ “วัตสัน” มาสร้างเป็นตัวอย่างภาพยนตร์ จึงมีความหมายทั้งทาง การตลาดและประชาสัมพันธ์ บริษัท IBM อธิบายว่า AI นี้ได้เรียนรู้จากภาพยนตร์สยองขวัญจำนวนมาก แล้วทำตัวอย่างภาพยนตร์ขึ้นมาเอง แต่หลังจาก AI ตัดต่อแล้ว มนุษย์ยังต้องปรับแก้ไขในส่วนที่ไม่เข้าใจ อีกเล็กน้อย ดังนั้นจึงเห็นได้ว่าจึงไม่ใช่ฝีมือของ AI ทั้งหมดแต่การทำความเข้าใจภาพยนตร์สักเรื่องแล้ว นำฉากที่มีประสิทธิภาพมากที่สุดมาทำเป็นตัวอย่างนั้น ต้องใช้เวลาและความคิดพอสมควร แต่ วัตสัน สามารถตัดต่อภาพยนตร์ตัวอย่างที่มนุษย์ต้องใช้เวลา 3-4 วันได้ภายในไม่กี่ชั่วโมง ถือว่ามี ประสิทธิภาพอย่างมาก ในเวลาต่อมาได้มีสื่อเก่าพูดถึงภาพยนตร์เรื่องนี้ในประเด็นเกี่ยวกับการเป็น ภาพยนตร์ที่ใช้ AI สร้างตัวอย่างภาพยนตร์มากกว่าตัวภาพยนตร์ และยังคงกลายเป็นหัวข้อที่ต้องกล่าวถึง เมื่อมีการอภิปรายเกี่ยวกับประเด็น AI (Chansoo, 2020)



ภาพที่ 2 แสดงตัวอย่างภาพยนตร์เรื่อง มอร์แกน ยีนส์มรณะ (Morgan) ภาพยนตร์ที่สร้างตัวอย่างด้วยปัญญาประดิษฐ์
ที่มา: 20th Century Studios. (2016). *Morgan* / IBM Creates First Movie Trailer by AI [HD] | 20th Century FOX.
<https://www.youtube.com/watch?v=gJEzuYynaiw>

ต่อมาในปี 2014 วัดสัน ได้รับการยอมรับว่ามีคุณค่าเชิงพาณิชย์ จากการไปออกรายการ Jeopardy ที่มีชื่อเสียงของสหรัฐอเมริกาเมื่อปี 2011 บริษัท IBM จึงตั้งองค์กรที่รับผิดชอบวัดสัน โดยเฉพาะ ซึ่งถือเป็นการเริ่มต้นใหม่แห่ง AI บริษัท IBM ลงทุนกับวัดสันจำนวนมาก โดยเบื้องหลังให้ AI กลายเป็นผลิตภัณฑ์หลักในอนาคต ทั้งยังนำ AI ไปใช้ในงานต่างๆ เช่น การตลาด การขาย และ โดยเฉพาะการแพทย์ อีกด้วย (Chansoo, 2020)

นอกจากนี้ เครื่องมือตัดต่อวิดีโอที่ขับเคลื่อนด้วย AI ยังช่วยให้สามารถสร้างวิดีโอแอนิเมชัน จากสคริปต์ที่เขียนด้วยผู้ช่วยวิดีโอ AI Pictory.ai เป็นเครื่องมือที่ใช้ AI ในการตัดวิดีโอขนาดยาวให้เหลือ เนื้อหาแบบยาวสำหรับแพลตฟอร์ม เช่น Instagram Reels และวิดีโอ YouTube ซึ่งช่วยประหยัดเวลา สำหรับผู้สร้างภาพยนตร์ เหตุผลหลักประการหนึ่งในการใช้ AI ในการผลิตและตัดต่อภาพยนตร์คือการ ประหยัดเวลา อย่างไรก็ตาม การตรวจสอบความเร็วของโปรแกรมตัดต่อวิดีโอ AI เป็นสิ่งสำคัญเพื่อให้ แน่ใจว่าได้ผลลัพธ์ตามที่ต้องการ แม้ว่าโปรแกรมตัดต่อวิดีโอแบบเดิมอาจต้องใช้เวลามากกว่าการตัด ต่อด้วยตนเอง แต่ AI ก็สามารถทำงานตัดต่อวิดีโอโดยอัตโนมัติและดำเนินการตัดต่อวิดีโอต่างๆ ได้ ทำ ให้เป็นเครื่องมือสำคัญสำหรับผู้สร้างภาพยนตร์ในอุตสาหกรรม อย่างไรก็ตาม การใช้ AI ในงานที่ มนุษย์เคยทำก่อนหน้านี้อาจกระทบต่อความถูกต้องและความคิดสร้างสรรค์ของอุตสาหกรรม แม้จะมี ข้อกังวลนี้ แต่การตัดต่อวิดีโอที่ขับเคลื่อนด้วย AI ก็ยังได้เปลี่ยนแปลงกระบวนการสร้างและตัดต่อ ภาพยนตร์ (Naji, 2024)

5. การคาดการณ์ความนิยมของภาพยนตร์

ภาพยนตร์ถือเป็นอุตสาหกรรมคอนเทนต์ที่มีความเสี่ยงสูง เพราะใช้เงินลงทุนมหาศาล โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาพยนตร์ฮอลลีวูดของสหรัฐอเมริกาซึ่งสร้างเพื่อตลาดทั่วโลก ค่าใช้จ่ายทาง

การตลาดและการผลิตภาพยนตร์ค่อนข้างสูง ดังนั้นถ้าคาดการณ์ระดับความนิยมของภาพยนตร์ล่วงหน้าได้ จะเป็นประโยชน์ต่อการทำธุรกิจสร้างภาพยนตร์อย่างมาก ซึ่งคิสนีเป็นหนึ่งในบริษัทภาพยนตร์ที่ใหญ่ที่สุดในโลก ก่อนภาพยนตร์จะออกฉาย ทางบริษัทจะเปิดให้ผู้ชมส่วนหนึ่งดูแล้วฟังผลตอบรับของคนเหล่านั้นเพื่อตัดสินว่าผู้ชมมีปฏิกิริยาในทางที่ดีต่อภาพยนตร์เรื่องนั้นหรือไม่ วิธีนี้ช่วยให้ปรับเพิ่มส่วนที่ผู้ชมตอบสนองในทางที่ดีและปรับลดส่วนที่ผู้ชมบอกว่าไม่ดีได้ ซึ่งช่วยเพิ่มโอกาสที่ภาพยนตร์เรื่องนั้นจะประสบความสำเร็จเมื่อฉายจริง แต่วิธีนี้จะทำได้ก็ต่อเมื่อสร้างภาพยนตร์เสร็จแล้ว ช่วงก่อนหน้านี้จึงไม่อาจรู้ความเสี่ยงได้เลย บริษัทสตาร์ทอัพที่เชี่ยวชาญด้านการคาดการณ์ระดับความนิยมของภาพยนตร์ล่วงหน้าจากการดูบทภาพยนตร์เพียงอย่างเดียวจึงเกิดขึ้น ทั้งยังได้รับความสนใจอย่างมาก บริษัทสคริปบุ๊ก (Scriptbook) ให้ AI เรียนรู้ภาพยนตร์กว่า 10,000 เรื่องและบทภาพยนตร์อีกกว่า 4,000 เรื่อง เพื่อคาดการณ์ว่าบทภาพยนตร์นั้นๆ จะได้รับความสนใจจากผู้ชมมากแค่ไหน ทางบริษัทกล่าวว่า ระบบของเขาน่าเชื่อถือและมีตัวอย่างให้เห็นแล้ว ทางบริษัทสคริปบุ๊กใช้เทคโนโลยี Script2Screen ซึ่งเป็น AI วิเคราะห์บทภาพยนตร์ของตนเองมาวิเคราะห์บทภาพยนตร์เรื่อง “Passengers หรือ คู่โดยสารพันล้านไมล์” แล้วแสดงผลออกมาก่อนสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ ผลปรากฏว่า คู่โดยสารพันล้านไมล์ ได้รับความนิยมตามคาด ซึ่งมีรายได้จาก Box Office ในตลาดภาพยนตร์อเมริกาตลอด 17 สัปดาห์ที่เข้าฉายสูงถึง 1 ล้านดอลลาร์สหรัฐโดย AI คาดการณ์เอาไว้ที่ 1.18 ล้านดอลลาร์สหรัฐถือว่าค่อนข้างแม่นยำ (Chansoo, 2020)

5.1 การวิเคราะห์ปัจจัยต่างๆ เพื่อทำนายความสำเร็จและความนิยมของภาพยนตร์ ซึ่ง AI ได้ปฏิวัติอุตสาหกรรมบันเทิงโดยใช้อัลกอริทึมที่ซับซ้อนในการวิเคราะห์ปัจจัยต่าง ๆ ที่กำหนดความสำเร็จและความนิยมของภาพยนตร์หรือซีรีส์ ปัจจัยเหล่านี้ได้แก่ นักแสดง ประวัติการดูระยะเวลาที่ใช้ในการดูภาพยนตร์เรื่องใดเรื่องหนึ่ง และอื่นๆ เทคโนโลยี AI รวบรวมข้อมูลนี้และประมวลผลเพื่อคาดการณ์ถึงความสำเร็จที่อาจเกิดขึ้นของภาพยนตร์ ตัวอย่างเช่น ระบบการแนะนำของ Netflix ซึ่งขับเคลื่อนโดย AI รับผิดชอบ 80% ของภาพยนตร์หรือซีรีส์ที่ผู้คนดูบนแพลตฟอร์ม เนื่องจากระบบจะวิเคราะห์ประวัติการดูของผู้ใช้และแนะนำภาพยนตร์หรือซีรีส์ที่มีแนวโน้มดึงดูดผู้ชม โดยพิจารณาจากตัวเลือกก่อนหน้านี้ ด้วยความช่วยเหลือของเทคโนโลยี AI บริษัทผู้ผลิตสามารถตัดสินใจ โดยมีข้อมูลรอบด้านเกี่ยวกับการคัดเลือกนักแสดง การทำการตลาด และการจัดจำหน่ายภาพยนตร์หรือซีรีส์ ด้วยการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความชอบและพฤติกรรมของผู้ชม AI สามารถคาดการณ์ได้อย่างแม่นยำว่าภาพยนตร์เรื่องใดจะประสบความสำเร็จและภาพยนตร์เรื่องใดจะล้มเหลวในบ็อกซ์ออฟฟิศ ดังนั้น เทคโนโลยี AI จึงกลายเป็นเครื่องมือสำคัญสำหรับผู้สร้างภาพยนตร์และบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์ในการทำนายความสำเร็จของภาพยนตร์ และการตัดสินใจอย่างรอบรู้เกี่ยวกับกลยุทธ์การผลิตและการจัดจำหน่าย (Sunte et al., 2024)

5.2 การคาดการณ์ความสำเร็จในบ็อกซ์ออฟฟิศ

AI ได้กลายเป็นเครื่องมือยอดนิยมในอุตสาหกรรมภาพยนตร์เพื่อทำให้กระบวนการสร้างและฉายภาพยนตร์ง่ายขึ้นและมีประสิทธิภาพมากขึ้น ด้วย AI ผู้สร้างภาพยนตร์สามารถคาดการณ์ความสำเร็จของบ็อกซ์ออฟฟิศและการต้อนรับผู้ชมของภาพยนตร์ได้ การคาดการณ์นี้ขึ้นอยู่กับความสามารถของเครื่องจักรในการเรียนรู้จากประสบการณ์ในอดีตและปรับให้เข้ากับข้อมูลชุดใหม่ ทำให้มันทำหน้าที่เหมือนมนุษย์ นักวิจัยกำลังทำงานเพื่อพัฒนาระบบที่สามารถใช้ทั้งข้อความและวิดีโอเพื่อทำนายความสำเร็จของภาพยนตร์ งานนี้ได้รับการเผยแพร่บน ArXiv และมีวัตถุประสงค์เพื่อใช้เทคนิคการประมวลผลภาษาธรรมชาติ (NLP) เพื่อคาดการณ์ประเภทของภาพยนตร์จากคำอธิบายภาพยนตร์ การระบุตัวตนด้วยไบโอเมตริก (Biometrics) ยังเป็นส่วนหนึ่งของการนำเทคโนโลยี AI มาใช้ ซึ่งใช้ไบโอเมตริกในการจดจำและระบุรูปแบบ เทคโนโลยีนี้สามารถใช้เพื่อยืนยันตัวตนหรือระบุตัวบุคคลในสถานที่ต่างๆ เช่น โรงภาพยนตร์หรือในระหว่างการฉายภาพยนตร์ ซึ่ง AI มี 3 ประเภทแบ่งตามความสามารถในการเรียนรู้ โดย AI ทั่วไปเป็นปัญญาประดิษฐ์ขั้นสูงสุด ที่สามารถคิด เข้าใจ เรียนรู้ และประยุกต์ใช้ความสามารถได้เช่นเดียวกับมนุษย์ ด้วย AGI (Artificial General Intelligence) เครื่องจักรสามารถทำความเข้าใจ เรียนรู้ และประยุกต์ใช้ความรู้ในขอบเขตที่หลากหลาย คล้ายกับสติปัญญาของมนุษย์ ทั้งนี้ Adobe ยังได้เปิดตัว AI ของตัวเองชื่อ Sensei ซึ่งได้แสดงความสามารถรวมถึงระบบที่ทำงานกับคำสั่งในงาน Adobe MAX อีกด้วย (Kreider, 2002; Sharma & Juyal, 2023)

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าเทคโนโลยี AI จะถูกนำมาใช้มากขึ้นในอุตสาหกรรมต่างๆ รวมถึงความบันเทิง แต่ก็ยังมีข้อจำกัดด้านประสิทธิภาพในการทำนายความสำเร็จของบ็อกซ์ออฟฟิศ หนึ่งในความท้าทายหลักคือธรรมชาติของพฤติกรรมและความชอบของมนุษย์ ที่ไม่สามารถคาดเดาได้ ซึ่งอัลกอริทึม AI ไม่สามารถอธิบายได้ทั้งหมด แม้จะจัดตั้งทีมพิเศษ เพื่อศึกษาการประยุกต์ใช้ AI ในธุรกิจบันเทิง แต่วอลท์ดิสนีย์และบริษัทอื่น ๆ ก็ยังไม่สามารถแก้ไขปัญหานี้ได้อย่างเต็มที่ เนื่องจากไม่มีอัลกอริทึมใดที่สามารถจับความซับซ้อนและความเป็นตัวตนของอารมณ์และความชอบของมนุษย์ได้อย่างเต็มที่ นอกจากนี้ แม้ว่าโมเดล AI จะสามารถได้รับการฝึกฝนให้จดจำและวิเคราะห์ข้อมูลภาพผ่านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์วิทัศน์ได้ แต่ก็ยังต้องใช้การตีความและความเข้าใจของมนุษย์ เพื่อทำนายความสำเร็จของบ็อกซ์ออฟฟิศได้อย่างแม่นยำ นอกจากนี้ แม้ว่าจะมีระบบวิเคราะห์ข้อมูลที่ใช้ AI ที่เป็นมิตรต่อผู้ใช้ เช่น DAVinci LABS แต่ระบบเหล่านี้ยังคงต้องการความรู้และความเชี่ยวชาญในระดับหนึ่ง จึงจะใช้งานได้ อย่างมีประสิทธิภาพ หากไม่มีการฝึกอบรมที่เหมาะสม ผู้ใช้อาจไม่สามารถสร้างแบบจำลองการทำนายที่แม่นยำได้ ดังนั้น แม้ว่า AI จะมีความก้าวหน้าอย่างมากในการประมวลผลและการวิเคราะห์ข้อมูล แต่ก็ยังมีข้อจำกัดในความสามารถในการคาดการณ์ลักษณะพฤติกรรมของมนุษย์ ในอุตสาหกรรมบันเทิงที่คาดเดาไม่ได้และเป็นส่วนตัวได้อย่างเต็มที่ (Sun, 2024; Sunte et al., 2024)

บทสรุป

อุตสาหกรรมภาพยนตร์กำลังอยู่ระหว่างการเปลี่ยนแปลง เนื่องจากมีการใช้ AI เพิ่มมากขึ้น ผลกระทบที่สำคัญประการหนึ่งคือการแทนที่นักแสดงโดยตัวละครที่สร้างโดย AI เทรนด์นี้กำลังกลายเป็นความจริงแล้ว โดยใช้เทคโนโลยี AI เพื่อสร้างมนุษย์ดิจิทัลในภาพยนตร์ ซึ่ง AI มีศักยภาพที่จะปฏิวัติอุตสาหกรรมภาพยนตร์ ตั้งแต่การผลิต การทำนายความสำเร็จของบ็อกซ์ออฟฟิศไปจนถึงการตลาดและการจัดจำหน่าย อย่างไรก็ตาม ยังทำให้เกิดคำถามด้านจริยธรรมและความคิดสร้างสรรค์ที่ต้องได้รับการแก้ไขอีกด้วย เมื่อ AI มีการบูรณาการเข้ากับอุตสาหกรรมมากขึ้น การพิจารณาผลกระทบต่อพนักงาน ความคิดสร้างสรรค์ และทรัพย์สินทางปัญญาจึงเป็นสิ่งสำคัญต่อระมัดระวังเกี่ยวกับการใช้ AI ในทางที่ผิดที่อาจเกิดขึ้นในการผลิตและจำหน่ายภาพยนตร์

อย่างไรก็ตาม แม้การนำ AI มาใช้ในกระบวนการผลิตภาพยนตร์ที่ช่วยในการสร้างคุณค่า และประหยัดต้นทุนการสร้างแล้วนั้น AI ยังมีข้อเสียในเรื่องของการสัมผัสแบบมนุษย์ เช่น การสร้างตัวละครด้วยการใช้ AI และการสร้างงานในเชิงลึกที่ยังต้องใช้ทรัพยากรมนุษย์ในการผลิตอยู่

จากข้างต้น จึงกล่าวได้ว่า AI มีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งต่อการขับเคลื่อนในอุตสาหกรรมต่างๆ รวมถึงอุตสาหกรรมบันเทิง ทั้งในด้านการสร้างสื่อรูปแบบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นเกมคอมพิวเตอร์ รายการโทรทัศน์ การ์ตูนและแอนิเมชัน สื่อโฆษณา และภาพยนตร์และวิดีโอ เพื่อช่วยในการพัฒนาทางด้านการความสามารถและโอกาสทางธุรกิจให้มีการเติบโตภายใต้การเปลี่ยนแปลงทางด้านเทคโนโลยีในปัจจุบัน

References

- Datta, A., & Goswami, R. (2020). *The Film Industry Leaps into Artificial Intelligence: Scope and Challenges by the Filmmakers*. In book: *Rising Threats in Expert Applications and Solutions*, Proceedings of FICR-TEAS 2020 (pp.665–670). DOI:10.1007/978-981-15-6014-9_80
- Dieter, D. G., & Gessler, E. C. (2021). A preferred reality: Film portrayals of robots and AI in popular science fiction. *Journal of Science & Popular Culture*, 4(1), 59–76.
https://doi.org/10.1386/jspc_000251
- Chansoo, K. (2020). *Artificial Intelligence Content Revolution*. (Phattira Jittakasem, Translator). Amarin Printing and Publishing.
- Ghosh, A. (2023). Artificial Intelligence as an Innovation in the Film Industry. *RESEARCH INSPIRATION*, 3(3), 12–16. https://www.researchgate.net/publication/370560855_Artificial_Intelligence_as_an_Innovation_in_the_Film_Industry
- Hammond, K. (2015). *Practical Artificial Intelligence for Dummies*. John Wiley & Sons.

- Kreider, T. (2002). A. I.: Artificial Intelligence. *Film Quarterly*, 56(2), 32–39.
<https://doi.org/10.1525/fq.2002.56.2.32>
- Naji, A. K. (2024). Employing artificial intelligence techniques to make films. *AI-Academy*, 171–180. <https://doi.org/10.35560/jcofarts1423>
- Reddy, M. V. (2019). Applications of Artificial Intelligence in the Film Industry. *International Journal of Engineering and Advanced Technology*, 8(5), 2627–2631.
- Sharma, H., & Juya, A. (2023). Future of Animation with Artificial Intelligence. *Journal of Visual and Performing Arts International Conference on Emerging Trends in Design & Arts*, 4(2SE), 180–187.
- Sun, P. (2024). A Study of Artificial Intelligence in the Production of Film. *SHS Web of Conferences* 183, <https://doi.org/10.1051/shsconf/202418303004>
- Sunte, J., & Wallur, V., & Naaz, S. (2024). Artificial Intelligence in Film Industry as Current and Future Scenario. *International Journal of Scientific Research in Computer Science, Engineering and Information Technology*, 10(1), 138–140.
<https://doi.org/10.32628/IJSRCSEIT>
- Taylor, A.H. (2017). *Legendary Entertainment: Film Making in the Age of Analytics*. Center for Digital Strategies, Tuck at Dartmouth – Legendary Entertainment.
- Turing, A.M. (1950). Computing Machine and Intelligence. *Mind*, 59, 433–460.
- Vijayalakshmi, S. R., & Muruganand, S. (2022). *Electronics in 2030*. Industry 4.0 Technologies for Education, Auerbach Publications.