

อนาคตภาพของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยในยุคปัญญาประดิษฐ์

Future Scenario of Thai Film Industry in the Age of Artificial Intelligence

วิโรจน์ สุทธิสีมา

Viroj Suttisima

คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ จังหวัดปทุมธานี 12120

School of Communication Arts, Bangkok University, Pathum Thani 12120, Thailand

*Corresponding Author E-mail: Viroj.s@bu.ac.th

(Received: August 3, 2025; Revised: October 16, 2025; Accepted: October 22, 2025)

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้¹ มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาและทำความเข้าใจถึงอนาคตภาพของภาพยนตร์ในยุคปัญญาประดิษฐ์จากบุคลากรในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ของไทย การศึกษาประยุกต์ใช้แนวคิดห่วงโซ่คุณค่าของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ และแนวคิดปัญญาประดิษฐ์ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์เป็นแกนหลัก โดยใช้การวิจัยแบบผสมวิธี (mixed methods) แบบการวิจัยอนาคตเชิงชาติพันธุ์วรรณาด้วยเทคนิคเดลฟาย (EDFR) โดยการสำรวจเอกสารทางวิชาการ การสัมภาษณ์ และการตอบแบบสอบถามโดยกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าจากฉากทัศน์อนาคต 3 แบบสำหรับ 5 ปีข้างหน้า (พ.ศ. 2573) ฉากทัศน์แบบเป็นกลางมีแนวโน้มจะเกิดขึ้นได้มากที่สุด นั่นคือ การใช้ปัญญาประดิษฐ์จะดำเนินไปข้างหน้าอย่างค่อยเป็นค่อยไป ผ่านการเรียนรู้จากประเทศที่ก้าวหน้ากว่า

¹จากงานวิจัยเรื่อง “อนาคตภาพของภาพยนตร์ไทยในยุคปัญญาประดิษฐ์” ซึ่งได้รับงบประมาณสนับสนุนจากมูลนิธิ (Fundamental Fund) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 จากกองทุนส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

ข้อคิดเห็นประการสำคัญคือจะมีปริมาณใช้งานเพิ่มขึ้นในฐานะผู้ช่วยเชิงเทคนิคและจัดระบบ แต่ยังมีมนุษย์เป็นศูนย์กลางในการคิดและลงมือทำ โดยข้อเสนอแนะคือ การจัดระบบอุตสาหกรรมภาพยนตร์เดิมให้มีประสิทธิภาพก่อน ตามด้วยการทำงานกับปัญญาประดิษฐ์ โดยการส่งเสริมด้านความรู้และการอบรมยังเป็นสิ่งจำเป็น เช่นเดียวกับการสร้างกรอบกำกับดูแลในเชิงของแรงงานมนุษย์ กฎหมายและลิขสิทธิ์

คำสำคัญ: อุตสาหกรรมภาพยนตร์, ปัญญาประดิษฐ์, ห่วงโซ่คุณค่า, อนาคตภาพ

Abstract

This research article aims to study and understand the future landscape of film in the era of artificial intelligence, as perceived by key personnel in the Thai film industries. The study primarily applies the concepts of the film industry value chain and artificial intelligence in creative industries. A mixed-methods approach, specifically Ethnographic Delphi Future Research (EDFR), was utilized. This involved a comprehensive review of academic literature, interviews, and questionnaires administered to a panel of experts. The research findings indicate that, among the three future scenarios projected for the next five years (up to 2030), the neutral scenario is the most probable. This scenario suggests a gradual progression, with development and problem-solving occurring through learning from more advanced countries. A key finding indicates that the level of artificial intelligence utilization is expected to increase, particularly in providing technical assistance and systematization, while humans will continue to remain central in processes of critical thinking and practical execution. Key recommendations emphasize the importance of first optimizing

the existing film industry infrastructure before addressing collaboration with AI. Furthermore, promoting knowledge dissemination and training is crucial, as is establishing regulatory frameworks concerning human labour, law, and copyright.

Keywords: Film Industry, Artificial Intelligence, Value Chain, Future Scenario

บทนำ

ในยุคปัจจุบัน ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence หรือ AI) กำลังเข้ามามีบทบาทสำคัญในวงการภาพยนตร์ โดยเฉพาะในระดับ Narrow AI ซึ่งเป็น AI ที่ถูกออกแบบมาให้ทำงานเฉพาะด้าน เช่น การสร้างภาพยนตร์ การผลิตเนื้อหาดิจิทัล และกายภาพหน้าจออาจก้าวไปถึงระดับของ General AI ซึ่งหมายถึง การทำงานแบบครอบคลุมกว้างขวางและผู้คนจำนวนมากสามารถเข้าถึงการใช้งานดังกล่าวได้ (Prasad & Makesh, 2024)

จากการประมวลผลความรู้ด้านภาพยนตร์ จะพบว่า เมื่อเทคโนโลยีเดินทางมาถึงยุคปัจจุบัน ปัญญาประดิษฐ์ถูกนำมาใช้ในกระบวนการสร้างภาพยนตร์อย่างกว้างขวาง ตั้งแต่การเขียนบทซึ่งอาจใช้ข้อมูลเชิงลึกจากความชอบของผู้ชมในอดีตมาประกอบ ตลอดจนช่วยวิเคราะห์โครงเรื่องและพัฒนาบทสนทนาให้มีความน่าสนใจหรือกระทั่งที่ถูกกล่าวถึงอย่างมากคือความสามารถในขั้นตอนเทคนิคด้านภาพและเสียง เช่น การลำดับภาพโดยให้ปัญญาประดิษฐ์คัดเลือกและเรียงลำดับฉาก การเรียนรู้เชิงลึก (deep learning) เพื่อสร้างภาพพิเศษ (CGI) หรือทำเทคนิค Motion Capture และกระทั่งภายหลังผลิตภาพยนตร์เสร็จสิ้นแล้ว ปัญญาประดิษฐ์ยังถูกนำมาใช้ช่วยเหลือการตัดสินใจตัดฉาและตลาด โดยสามารถวิเคราะห์ข้อมูลผู้ชมและคาดการณ์ความนิยมของภาพยนตร์ได้ (Sun, 2020)

ทั้งนี้ ไม่เพียงความก้าวหน้าจะถูกกล่าวถึงเท่านั้น แต่ยังมีประเด็นเรื่องผลกระทบและนโยบายอันพึงจะมีกับมนุษย์ในฐานะผู้สร้างสรรค์อุตสาหกรรมภาพยนตร์ก่อนเก่า ดังที่ Ali and Butt (2024) มองว่าแม้ปัญญาประดิษฐ์กำลังปฏิวัติวงการภาพยนตร์ด้วยความสามารถในการสร้างภาพเสียง และเรื่องราวที่สมจริงและมีประสิทธิภาพสูง อย่างไรก็ตาม ความท้าทาย

ทางจริยธรรม เช่น ความเป็นเจ้าของผลงาน ลิขสิทธิ์ ความเป็นส่วนตัวและผลกระทบต่อแรงงานมนุษย์ จำเป็นต้องได้รับการพิจารณาอย่างรอบคอบ กระทั่งเกิดข้อกังขาถึงว่าการใช้ปัญญาประดิษฐ์ควรเป็นการเสริมศักยภาพของมนุษย์ ไม่ใช่แทนที่การสร้างสรรคของมนุษย์ทั้งหมด

ดังนั้น เมื่อพิจารณาว่าภูมิทัศน์ของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย ยึดโยงอยู่กับพัฒนาการของภาพยนตร์ในระดับสากล ภูมิทัศน์ใหม่ของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยซึ่งเป็นกำลังสำคัญและมีศักยภาพในการขับเคลื่อนประเทศ (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์, 2564) จึงถูกผูกกับเงื่อนไขของความก้าวหน้าทางปัญญาประดิษฐ์ดังกล่าวอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ การหาอนาคตภาพ (future scenario) ในระยะที่คาดเดาทำนายได้ 5 ปี จากบุคลากรระดับเชี่ยวชาญในอุตสาหกรรมภาพยนตร์สร้างสรรค์ จะทำให้ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องและมีส่วนได้ส่วนเสีย ได้ปรับตัวเข้ากับความเปลี่ยนแปลงที่จะตามมา ซึ่งจะกลายเป็นฐานรากที่สำคัญต่อไปในภายภาคหน้า

วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาและทำความเข้าใจถึงอนาคตภาพของภาพยนตร์ในยุคปัญญาประดิษฐ์จากบุคลากรหลักในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ของไทย

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาครั้งนี้ ได้ประยุกต์ใช้แนวคิดสำคัญคือ แนวคิดห่วงโซ่คุณค่าในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ และแนวคิดปัญญาประดิษฐ์ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

1) แนวคิดห่วงโซ่คุณค่าในอุตสาหกรรมภาพยนตร์

อุตสาหกรรมภาพยนตร์สามารถแบ่งออกเป็นส่วนต่าง ๆ ตามแนวทางของการดำเนินงานเพื่อให้การสร้างภาพยนตร์ลุล่วงตั้งแต่ต้นจนจบกระบวนการ ด้วยแนวคิดห่วงโซ่คุณค่า ตามนิยามศัพท์นั้น ห่วงโซ่คุณค่าหมายถึง กิจกรรมซึ่งสามารถแบ่งออกเป็นชุดของกิจกรรมหรือเป็นกระบวนการระดับต่าง ๆ เพื่อสร้างสรรค์คุณค่าหรือผลผลิตแก่ผู้บริโภคได้ (Porter, 1998) เช่นนี้คำว่าห่วงโซ่คุณค่าในอุตสาหกรรมภาพยนตร์จึงหมายถึงกระบวนการระดับต่าง ๆ เพื่อสร้างสรรค์คุณค่าหรือผลผลิตทางภาพยนตร์แก่ผู้ชม

กัจจกร หลุยยะพงศ์ (2563) เสนอว่า ห่วงโซ่คุณค่าของอุตสาหกรรมภาพยนตร์และโดยเฉพาอย่างยิ่งในบริบทไทย จะประกอบด้วยองค์ประกอบ 5 ขั้นตอน อันได้แก่

1) ขั้นตอนการพัฒนา (film development) ได้แก่ การสรรหาแหล่งเงินทุน เพื่อนำมาพัฒนาบทและสร้างภาพยนตร์

2) ขั้นตอนการผลิต แบ่งเป็น 3 ระยะ ได้แก่ (1) กระบวนการก่อนการผลิต หรือการวางแผนการผลิต (pre-production) เริ่มตั้งแต่การประชุมการคัดเลือกนักแสดง การหาสถานที่การถ่ายทำ (2) กระบวนการผลิต (production) หรือการถ่ายทำ (3) กระบวนการหลังการผลิต (post-production) ได้แก่ ขั้นตอนการตัดต่อหรือแต่งภาพ แสง สี เสียง เพื่อให้ภาพยนตร์ที่สำเร็จพร้อมเผยแพร่

3) ขั้นตอนการเผยแพร่ หรือการจัดจำหน่าย (distribution) คือ การนำภาพยนตร์ที่ผลิตเสร็จส่งต่อให้กับผู้ฉายภาพยนตร์ ซึ่งอาจเป็นผู้จำหน่ายในประเทศหรือต่างประเทศ

4) ขั้นตอนการฉายภาพยนตร์ (exhibition) คือ กระบวนการฉายให้ผู้ชม ในยุคอดีตเน้นการนำภาพยนตร์เข้าฉายผ่านโรงภาพยนตร์ ปัจจุบันเริ่มขยายสู่ช่องทางอื่น ๆ ทั้งดีวีดี โทรทัศน์ เทศกาลภาพยนตร์ และผ่านระบบออนไลน์หรือ Streaming

5) ขั้นตอนการบริโภค (consumption) คือ ตลาดภาพยนตร์ ซึ่งเกี่ยวข้องกับการประชาสัมพันธ์เพื่อสนับสนุนการขาย สร้างความสนใจแก่ผู้บริโภค และการพัฒนาการรับรู้ในสินค้าให้กับผู้บริโภค โดยในส่วนนี้ผู้วิจัยยังได้ผนวกเอามิติของการวิเคราะห์วิจารณ์และการเรียนการสอนด้านภาพยนตร์เข้าไปด้วย

ห่วงโซ่คุณค่า 5 ส่วนดังกล่าว จะถูกนำมาใช้เป็นแนวทางในการแบ่งประเภทของข้อมูลในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยและยังถูกนำไปใช้สำหรับการแบ่งประเภทของผู้เชี่ยวชาญที่จะร่วมให้ข้อมูลเพื่อสร้างฉลากทัศนสำหรับอนาคตภาพต่อไป

2) แนวคิดปัญญาประดิษฐ์ในอุตสาหกรรมสื่อสร้างสรรค์

ในภูมิทัศน์สื่อของยุคดิจิทัลซึ่งได้ตัดขาดและพลิกผันตัวเอง (disruption) ไปสู่ความเปลี่ยนแปลงใหม่ การก้าวเข้ามาของปัญญาประดิษฐ์ จะสร้างบทบาทและความพลิกผันที่มากกว่าในอดีต

Sheikh et al. (2023) นิยามว่า ปัญญาประดิษฐ์คือ ระบบซึ่งแสดงถึง พฤติกรรมที่มีสติปัญญาในแบบของมนุษย์ ทั้งการวิเคราะห์และการคิดกระทำ สืบเนื่อง โดยอาจมีอิสระในการคิดและกระทำในระดับหนึ่งด้วย เพื่อให้บรรลุ ซึ่งเป้าหมายที่ถูกวางเอาไว้ ทั้งนี้ เมื่อก้าวถึงปัญญาประดิษฐ์ในลักษณะของ การประยุกต์ใช้ สามารถสรุปลักษณะของปัญญาประดิษฐ์เอาไว้ทั้งสิ้น 3 ลักษณะ ตามลำดับของ Prasad and Makesh (2024) และ นิพนธ์ นาซิน (2567) อันได้แก่

(1) ปัญญาประดิษฐ์เฉพาะด้าน (narrow AI) หรือ ANI นับเป็นระดับ ของ AI ที่มีขอบเขตการใช้งานที่จำกัด เมื่อพิจารณาว่าถูกออกแบบมาเพื่อ ทำงานเฉพาะด้าน ดังตัวอย่างที่มีการทดสอบอยู่เรื่อยมา เช่น การเล่นเกมกรุก ปัญญาประดิษฐ์ระดับนี้จะทำงานได้ดีภายใต้เงื่อนไขจำกัดที่ถูกกำหนดไว้ และไม่เหมาะนำไปใช้กับงานอื่นนอกขอบเขต ในปัจจุบันประสิทธิภาพใน การใช้งานด้านการวิเคราะห์ข้อมูล จะสามารถช่วยลดต้นทุนและแนะนำการ ตัดสินใจได้ในบางส่วนของด้านภาพยนตร์

(2) ปัญญาประดิษฐ์ทั่วไป (general AI) หรือ AGI นับเป็นระดับ ของ AI ที่มีขอบเขตการทำงานกว้างขวาง สามารถเรียนรู้ ทำความเข้าใจ คิด วิเคราะห์ แยะแยะ แก้ปัญหาได้หลากหลายรูปแบบ ซึ่งนับว่ามีความ สามารถระดับเดียวกันหรือใกล้เคียงกับมนุษย์ ในปัจจุบันปัญญาประดิษฐ์ แบบทั่วไปยังอยู่ในการพัฒนา

(3) ปัญญาประดิษฐ์ขั้นสูงสุด (superintelligence AI) หรือ ASI นับเป็นระดับของ AI ที่ไม่เพียงทำได้ทุกสิ่งทุกอย่าง แต่ยังมีความสามารถ เหนือกว่ามนุษย์ในทุกด้าน นั้นหมายถึงทางสติปัญญา การคิดสร้างสรรค์ การ แก้ไขปัญหา ในปัจจุบันปัญญาประดิษฐ์ในระดับเหนือมนุษย์ยังไม่เกิดขึ้น

แนวคิดห่วงโซ่คุณค่าในอุตสาหกรรมภาพยนตร์และแนวคิด ปัญญาประดิษฐ์ จะถูกนำมาใช้เป็นฐานคิดและข้อมูลสำหรับการสร้างเครื่องมือ ในการวิจัย เช่น เกณฑ์การรวบรวมองค์ความรู้จากเอกสาร เกณฑ์การสร้าง ข้อคำถามสำหรับการสัมภาษณ์เชิงลึก ภายใต้กรอบของระเบียบวิธีการวิจัย แบบผสมผสานดังที่จะกล่าวถึงต่อไป

ระเบียบวิธีวิจัย

ในการศึกษาเรื่องอนาคตภาพของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย ในยุคปัญญาประดิษฐ์ ผู้วิจัยได้ออกแบบวิธีดำเนินการวิจัยในลักษณะผสมวิธี (mixed methods) โดยศึกษาผ่านเอกสาร (documentary research) และ วิจัยอนาคตเชิงชาติพันธุ์วรรณนาด้วยเทคนิคเดลฟาย (EDFR) ดังต่อไปนี้

1) การศึกษาผ่านเอกสาร

เป็นการหาคำความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโครงสร้างของอุตสาหกรรม ภาพยนตร์ในยุคใหม่และสภาพการณ์ของปัญญาประดิษฐ์ในอุตสาหกรรม ภาพยนตร์ โดยกำหนดเงื่อนไขการค้นคว้าเอกสาร โดยเน้นเอกสารจาก ต่างประเทศในฐานะของผู้พัฒนาอุตสาหกรรมภาพยนตร์มาก่อน ดังต่อไปนี้

1.1) แหล่งข้อมูลมาจาก

(1) แหล่งข้อมูลทางวิชาการ ได้แก่ หนังสือ ตำรา งานวิจัย บทความวิจัยและบทความวิชาการ

(2) แหล่งข้อมูลทางวิชาชีพ ได้แก่ บทความให้ความรู้เฉพาะ ด้านจากแหล่งข้อมูลเกี่ยวเนื่องทางภาพยนตร์

1.2) ขอบเขตการสืบค้น ได้แก่

(1) ช่วงระยะเวลาของเอกสารไม่เกิน 10 ปี คือ นับตั้งแต่ ค.ศ. 2015 จนถึงปัจจุบัน (ค.ศ. 2025) เพื่อความทันสมัย โดยยกเว้นกรณี เอกสารเก่าบางฉบับที่ถูกอ้างถึงจากเอกสารใหม่อย่างบ่อยครั้งและพิจารณา แล้วยังมีความทันสมัยจะถูกนำมาประกอบใช้เพิ่มเติม

(2) ความเกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมภาพยนตร์และปัญญา ประดิษฐ์ หรือเกี่ยวข้องกับปัญญาประดิษฐ์และการประยุกต์ใช้ในงานสร้างสรรค์ ผ่านคำค้น “Cinema หรือ Film หรือ Movie หรือ Creative Industry” + “AI” โดยเมื่อได้เอกสารจะทำการสำรวจศึกษาถึงความเกี่ยวข้องและ ความใช้ได้กับประเด็นที่ตั้งเอาไว้ และจัดระบบองค์ความรู้ให้อยู่ในห่วงโซ่ คุณค่าภาพยนตร์ 5 ด้านตามแนวคิดของ กำจร หลุยยะพงศ์ (2563)

เมื่อนำข้อมูลจากเอกสารมาจัดระบบตามแนวคิดห่วงโซ่คุณค่า ภาพยนตร์จะทำให้ได้ผลผลิต 2 ประการ ได้แก่

- 1) องค์ความรู้ด้านภาพยนตร์กับปัญญาประดิษฐ์จากต่างประเทศ
- 2) นำมาพัฒนาเป็นแนวทางข้อคำถามสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในกระบวนการเตลฟาย

2) วิจัยเชิงอนาคตเชิงชาติพันธุ์วรรณนาด้วยเทคนิคเตลฟาย

ภายหลังสำรวจองค์ความรู้ จะเข้าสู่การใช้วิธีวิจัยเชิงอนาคตเชิงชาติพันธุ์วรรณนาด้วยเทคนิคเตลฟาย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อหาฉันทามติในการทำนายอนาคตจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ โดยประยุกต์จากแนวทางของ จุมพล พุฒภัทรชีวิน (2529) ผ่านการสัมภาษณ์เชิงลึกและทำแบบสอบถามดังมีกระบวนการต่อไปนี้

2.1) การกำหนดกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ (panel experts)

กลุ่มผู้เชี่ยวชาญหรือผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (key informants) คือกลุ่มตัวอย่างจากอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย ซึ่งสามารถให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับอนาคตของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ในบริบทของปัญญาประดิษฐ์ได้ ทั้งนี้การคัดเลือกกลุ่มผู้เชี่ยวชาญจะยึดตามหลักการ (1) มีความชำนาญรอบรู้ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ โดยพิจารณาจากห่วงโซ่คุณค่าด้านใดด้านหนึ่งเกินกว่า 10 ปี (2) มีความเต็มใจร่วมมือในการทำวิจัย (3) เห็นความสำคัญของการศึกษครั้งนี้

ผู้เชี่ยวชาญถูกเลือกมาแบบเจาะจง (purposive samplings) จำนวน 16 คน คละตามห่วงโซ่คุณค่าทั้ง 5 ด้าน ดังนี้คือ ขั้นตอนการพัฒนาภาพยนตร์ 4 คน ขั้นตอนการผลิต 4 คน ขั้นตอนการเผยแพร่ 2 คน ขั้นตอนการจัดฉาย 2 คน และขั้นตอนการบริโภค 4 คน (ทั้งนี้ ในขั้นตอนการเผยแพร่และการจัดฉาย มีปริมาณผู้เชี่ยวชาญในอุตสาหกรรมภาพยนตร์น้อยกว่าด้านอื่น จึงมีจำนวนผู้เชี่ยวชาญให้ความร่วมมือเข้าร่วมวิจัยน้อยลงตามไปด้วย)

ทั้งนี้สำหรับจำนวนผู้เชี่ยวชาญตามแนวคิดของ McMillan (1971) พบว่าหากมีจำนวนยิ่งมาก อัตราการลดลงของความคลาดเคลื่อน (error) จะมีน้อยตามไปด้วย ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงการลดลงของค่าความเปลี่ยนแปลงสุทธิของจำนวนผู้เชี่ยวชาญที่ใช้ในการวิจัยแบบเดลฟาย

จำนวนผู้เชี่ยวชาญ (panel size)	การลดลงของความคลาดเคลื่อน (error reduction)	ค่าความเปลี่ยนแปลงสุทธิ (net change)
1 - 5	1.20 - 0.70	0.50
5 - 9	0.70 - 0.58	0.12
9 - 13	0.58 - 0.54	0.04
13 - 17	0.54 - 0.50	0.04
17 - 21	0.50 - 0.48	0.02
21 - 25	0.48 - 0.46	0.02
25 - 29	0.46 - 0.44	0.02

จากตารางที่ 1 พบว่า ถ้ากลุ่มผู้เชี่ยวชาญมีจำนวนตั้งแต่ 9 - 17 คน ค่าความเปลี่ยนแปลงสุทธิจะน้อยลงมาในระดับที่ยอมรับกันได้ คือต่ำกว่า 0.05 (ในตารางคือค่า 0.04) และเมื่อจำนวนของผู้เชี่ยวชาญตั้งแต่ 17 คนขึ้นไป อัตราการลดลงของความเปลี่ยนแปลงสุทธิจะมีน้อยที่สุด ดังนั้น ในกรณีที่หาผู้เชี่ยวชาญได้ลำบาก ก็ควรมี 9 - 17 คนเป็นอย่างน้อย นอกจากนี้ ฐานคิดของการคำนวณดังกล่าวยังสอดคล้องกับ Martino (1972, อ้างถึงใน วัลลภ รัฐฉัตรานนท์, 2562) ว่าขนาดผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านเจาะจง จำนวน 15 คน ถือว่ามีขนาดเพียงพอและน่าเชื่อถือ ดังนั้น การดำเนินการศึกษาครั้งนี้จึงกำหนดผู้เชี่ยวชาญที่ 16 คน

2.2) ขั้นตอนการวิจัยแบบอนาคตเชิงชาติพันธุ์รวมด้วยเทคนิคเดลฟาย (EDFR)

จากแนวทางของ จุมพล พูลภัทรชีวิน (2529) จิราวัฒน์ ขจรศิลป์ (2556) และ วัลลภ รัฐฉัตรานนท์ (2562) คณะวิจัยได้ใช้กระบวนการศึกษาตามขั้นตอนต่อไปนี้

- (1) กำหนดและเตรียมตัวผู้เชี่ยวชาญ
- (2) การสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) โดยใช้แนวทางข้อคำถามเชิงโครงสร้าง (ไม่ลงรายละเอียดและไม่ขึ้นำ) เพื่อขอความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ (EDFR รอบที่ 1)

ทั้งนี้คำถามสำหรับผู้เชี่ยวชาญมีลักษณะเป็นคำถามปลายเปิดเกี่ยวกับ

(2.1) ความเชี่ยวชาญและประสบการณ์ในห่วงโซ่อุตสาหกรรมภาพยนตร์ของตนเอง

(2.2) ความคิดเห็นเกี่ยวกับระดับและสภาพการณ์ของการใช้ปัญญาประดิษฐ์ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยปัจจุบัน

(2.3) ความคิดเห็นเกี่ยวกับอนาคตในระยะ 5 ปีของการใช้ปัญญาประดิษฐ์ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย

(2.4) แนวทางเชิงนโยบายสำหรับด้านปัญญาประดิษฐ์สำหรับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยในอนาคต

(3) วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เพื่อนำมาเรียบเรียงเป็นแบบสอบถามเพื่อยืนยันความคิดสอดคล้องระหว่างผู้เชี่ยวชาญ โดยในส่วนอนาคตภาพ ประกอบด้วยอนาคตภาพในแต่ละห่วงโซ่การผลิต และอนาคตภาพแบบ 3 ฉากทัศน์

(4) ผู้เชี่ยวชาญกลุ่มเดิมตอบแบบสอบถามเพื่อยืนยันความสอดคล้องทางความคิด (EDFR รอบที่ 2) พร้อมข้อเสนอแนะ จากนั้นวิเคราะห์ทางสถิติผ่านค่าเฉลี่ย (mean) ค่ามัธยฐาน (median) และค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ (interquartile-range) เพื่อหาฉันทามติในแต่ละข้อคำถาม

(5) ปรับข้อคำถามที่ยังไม่มีฉันทามติในกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ โดยพิจารณาจากข้อเสนอแนะ และให้ผู้เชี่ยวชาญกลุ่มเดิมตอบแบบสอบถามเพื่อยืนยันความสอดคล้องทางความคิดอีกครั้ง (EDFR รอบที่ 3)

(6) วิเคราะห์สถิติของแบบสอบถามรอบสุดท้าย เพื่อหาข้อคำตอบที่ได้ฉันทามติและตัดข้อคำตอบที่ไม่ได้ฉันทามติออกไป

ทั้งนี้ ตามแนวคิดของวัลลภ รัฐฉัตรานนท์ (2562) ข้อคำตอบที่ได้รับฉันทามติสอดคล้อง จะต้องมีความมัธยฐานมากกว่าหรือเท่ากับ 3.50 ซึ่งหมายถึงการมีทิศทางความคิดเห็น (สอดคล้องกัน) ในทางบวก และในส่วนของค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ควรจะแคบ (น้อยกว่า 1.50) จึงนับว่ามีความคิดเห็นที่สอดคล้องกัน โดยการตรวจสอบฉันทามติก็คือการพิจารณาคะแนนทั้ง 2 ส่วน โดยในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดให้การได้รับฉันทามติแบบเอกฉันท์คือได้ค่าคะแนนเป็นฉันทามติทั้ง 2 ส่วน และหากได้รับฉันทามติเพียงส่วนเดียวจะถือเป็นฉันทามติแบบไม่เป็นเอกฉันท์

(7) สรุปผลฉันทามติและเขียนอนาคตภาพสรุป

ผลการศึกษา

ผลการศึกษาแบ่งออกเป็น 4 ส่วนได้แก่ 1) สำนวนองค์ความรู้การนำปัญญาประดิษฐ์มาใช้กับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ 2) อนาคตภาพของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยตามห่วงโซ่การผลิตด้วยฉากทัศน์แบบเป็นกลาง 3) ฉากทัศน์ 3 แบบของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยในยุคปัญญาประดิษฐ์ และ 4) ข้อเสนอแนะในการขับเคลื่อนเชิงนโยบาย ดังจะนำเสนอตามลำดับต่อไปนี้

1) สำนวนองค์ความรู้การนำปัญญาประดิษฐ์มาใช้กับอุตสาหกรรมภาพยนตร์

จากระเบียบวิธีวิจัยในการศึกษาผ่านเอกสาร ทางคณะผู้ศึกษาได้คัดแหล่งข้อมูลมาใช้ทั้งสิ้น 31 แหล่ง ดังรายนามแบ่งตามประเภทต่อไปนี้

ตารางที่ 2 สรุปล่องค์ความรู้การสร้างภาพยนตร์ในอนาคตจากการศึกษาผ่านเอกสาร

องค์ความรู้ทางภาพยนตร์	ผู้แต่ง	สรุปประเด็นข้อค้นพบ
ภาพรวมการสร้างภาพยนตร์ในอนาคต	Russell (2024); Sahota (2024); Townsend (2024); Kok et al. (2009); Li (2022); Sun (2024); Xu (2025); Yuan (2024); Zhang et al. (2025); Ali and Butt (2024); Hu (2016); Sharma (2019); Singh et al. (2023); Vial (2019); สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (2564)	พัฒนาการของ AI จะยกระดับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ในทุกส่วน ในทุกห่วงโซ่คุณค่าภาพยนตร์ ประกอบด้วย การพัฒนาโครงการ การผลิต การจัดจำหน่าย การจัดฉาย และการบริโภค โดยจะเป็นไปในทางสร้างสรรค์ให้มีทั้งประสิทธิภาพและประสิทธิผลดีขึ้น แต่ยังคงต้องตรวจสอบความเหมาะสมกับบริบทการใช้งานจริงของแรงงานมนุษย์ด้วย
ภาพยนตร์กับประเด็นสิทธิมนุษยชน	Anneroth (2021); Buolamwini and Gebru. (2018); Wu and Wang (2025)	AI อาจมีอคติผ่านอัลกอริทึมและทำลายคุณค่ามนุษย์ จำต้องรักษาสมดุลให้ดีเพื่อไม่ให้เกิดการครอบงำทางการสร้างสรรค์และการค้า

องค์ความรู้ทางภาพยนตร์	ผู้แต่ง	สรุปประเด็นข้อค้นพบ
การพัฒนาโครงการภาพยนตร์ในอนาคต	Sweney (2025)	AI จะกลายเป็นภัยคุกคามต่อระบบนิเวศบทภาพยนตร์ดั้งเดิม จำเป็นต้องหาทางแก้ไข
เทคนิคด้านภาพและเสียงของภาพยนตร์ในอนาคต	Azzarelli et al. (2025); Verma and Haider (2024); Patkachar et al. (2025); Sun (2020)	AI จะมีส่วนร่วมในการถ่ายทำภาพยนตร์ ผ่านเทคนิคด้านการถ่ายภาพ แสงและสี ไปจนถึงเทคนิคพิเศษอื่น ๆ
การคาดการณ์เกี่ยวกับภาพยนตร์	Ghiassi et al. (2015)	AI ช่วยพยากรณ์ความสำเร็จของภาพยนตร์ล่วงหน้าก่อนสร้างจริง
การพัฒนาโครงการภาพยนตร์ในอนาคต	Ghosh (2023)	AI เตรียมความพร้อมให้บุคลากรได้ทดลองพัฒนาภาพยนตร์อย่างหลากหลายในการเริ่มต้นโครงการผลิต
การบริโภคภาพยนตร์	Huang and Rust (2021); Westerman et al. (2014)	AI ช่วยดำเนินการด้านการตลาดภาพยนตร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพในอนาคต
การพัฒนาบทภาพยนตร์ในอนาคต	Murtagh et al. (2009); Rahman and Ali (2024); Tang et al. (2025)	AI ช่วยในการพัฒนาบทภาพยนตร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้นในอนาคต
ภาพยนตร์และ AI กับประเด็นทางกฎหมาย	Warabuntaweek et al. (2024)	มีข้อควรระวังในทางด้านกฎหมายเกี่ยวกับ AI ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์

ข้อค้นพบจากตารางที่ 2 พบว่า ปัญญาประดิษฐ์ได้ถูกนำมาใช้ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ทั้ง 5 ห่วงโซ่คุณค่า โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ในห่วงโซ่คุณค่าด้านกระบวนการหลังการผลิตและเทคนิคพิเศษ (Sun, 2020) และในอนาคตได้ถูกคาดการณ์ว่าจะมีการประยุกต์ใช้กับอุตสาหกรรมภาพยนตร์มากขึ้น จากระดับเริ่มทดลองใช้จะเข้าไปสู่ในระดับใช้อย่างเชื่อมโยงกันในหลายหน่วยการผลิต และถึงขั้นจะมีภาพยนตร์ที่เกิดขึ้นตั้งแต่ต้นน้ำถึงปลายน้ำโดยใช้ปัญญาประดิษฐ์ทุกขั้นตอน

นอกจากนี้ ยังพบว่าการนำปัญญาประดิษฐ์มาปรับใช้กับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ สามารถแบ่งออกเป็น 5 ระดับของความก้าวหน้า (maturity) ได้แก่ การรับรู้ (awareness) การทดลองใช้ (active) การบูรณาการใช้จริง (operational) การใช้อย่างเป็นระบบ (systematic) และการเปลี่ยนผ่านมาใช้อย่างสมบูรณ์ (transformational) ดังต่อไปนี้

(1) การรับรู้ (awareness) ในขั้นนี้ อุตสาหกรรมภาพยนตร์ และซีรีส์เริ่มเข้าใจศักยภาพของ AI เช่น การรับรู้ AI สามารถช่วยในงานตัดต่อ การสร้างภาพ CGI หรือวิเคราะห์พฤติกรรมผู้ชมเพื่อวางแผนการตลาดได้ แต่ยังไม่มีการนำ AI มาใช้จริงในกระบวนการผลิตหรือการตลาดอย่างเต็มรูปแบบ (Westerman et al., 2014) ดังนั้น ฉากทัศน์ดังกล่าวคือ การรับรู้ในแวดวงอุตสาหกรรมว่ามีเทคโนโลยีดังกล่าวให้ใช้ ตลอดจนได้ยินว่ามีผู้ใช้บ้างแล้ว แต่ยังไม่อยู่ในขั้นจริงจังระดับอาชีพ

(2) การทดลองใช้ (active) ในขั้นนี้ผู้ผลิตในอุตสาหกรรมเริ่มนำ AI มาทดลองในบางส่วนของกระบวนการผลิต เช่น ใช้ AI ในการช่วยเขียนบท วิเคราะห์บทภาพยนตร์ (บางส่วน ไม่ใช่ทั้งหมด) หรือใช้ AI สร้างตัวละครเสมือน (virtual actors) เป็นส่วนประกอบการทำงาน โดยยังมีมนุษย์เป็นแกนกลางในการทำงานหลัก) นอกจากนี้ ในทางการวางแผนภาพยนตร์ยังเริ่มใช้ AI ในการวิเคราะห์ข้อมูลผู้ชม เพื่อทดสอบว่ากลยุทธ์การตลาดใดจะเหมาะสม เป็นต้น (Huang & Rust, 2021)

(3) การบูรณาการใช้จริง (operational) AI ถูกนำมาใช้ในระบบหลักของกระบวนการผลิตภาพยนตร์อย่างจริงจังในบางแผนก เช่น การตัดต่อภาพยนตร์อัตโนมัติในส่วนของโพสต์โปรดักชัน หรืองานที่ซับซ้อนระดับเดียวกับมนุษย์ทำ เช่น ควบคุมการสร้างภาพ CGI ที่มีความซับซ้อนมาก การปรับแต่งภาพและเสียงที่มีความรวดเร็วและแม่นยำ รวมถึงการใช้ AI วิเคราะห์ข้อมูลผู้ชมเชิงลึกเพื่อวางแผนการฉายและการตลาดที่มีประสิทธิภาพสูงสุด (Vial, 2019; Westerman et al., 2014)

(4) การใช้อย่างเป็นระบบ (systematic) AI กลายเป็นเครื่องมือสำคัญที่เปลี่ยนแปลงโครงสร้างการผลิตและการตลาดในวงการภาพยนตร์ เพราะเชื่อมโยงกันทั้งทุกแผนกของภาพยนตร์ และในแต่ละส่วนก็มีความคิดสร้างสรรค์มากกว่ามนุษย์คิดดั้งเดิม เช่น การสร้างเนื้อหาแบบไดนามิก (dynamic content) ที่ปรับเปลี่ยนตามความชอบของผู้ชมรายบุคคล การสร้างโลกเสมือนจริง (virtual worlds) สำหรับเนื้อเรื่อง

และการใช้ AI ในการคาดการณ์แนวโน้มตลาดและสร้างกลยุทธ์ใหม่ ๆ ที่ตอบสนองต่อความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว (Westerman et al., 2014; Vial, 2019)

(5) การเปลี่ยนผ่านมาใช้อย่างสมบูรณ์ (transformational) ในขั้นนี้ AI มีสถานะเป็น DNA ของการทำงาน หมายถึงผู้สร้างภาพยนตร์มองตนเองเป็นผู้ประกอบการภาพยนตร์ในแบบ AI วางโครงสร้างการทำงานทั้งหมดโดยมีแนวคิดด้านปัญญาประดิษฐ์ตั้งแต่แรก เช่น การออกแบบการทำงาน งบประมาณ ไปจนถึงการแก้ไขปัญหาทุกสิ่ง ทำให้ปัญญาประดิษฐ์ก้าวข้ามไปสู่การทำงานอย่างสมบูรณ์ในกระบวนการผลิต การตลาดและการสร้างสรรค์ใหม่ทั้งหมดให้ AI เป็นผู้คิดสร้างสรรค์ เช่น การสร้างภาพยนตร์แบบอินเตอร์แอคทีฟที่ผู้ชมสามารถมีส่วนร่วมกับเนื้อหา หรือการใช้ AI สร้างบทภาพยนตร์ที่ปรับเปลี่ยนตามสถานการณ์ต่าง ๆ ส่งผลให้อุตสาหกรรมภาพยนตร์มีการเปลี่ยนแปลงเชิงนวัตกรรมอย่างลึกซึ้ง (Huang & Rust, 2021; Vial, 2019)

2) อนาคตภาพของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยตามห่วงโซ่การผลิตด้วยฉากทัศน์แบบเป็นกลาง

ภายหลังจากสัมภาษณ์เชิงลึก ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ประเด็นของความคิดเห็นออกตามลักษณะของระดับการใช้ปัญญาประดิษฐ์และห่วงโซ่คุณค่าในอุตสาหกรรมและนำมาประสานกับอนาคตภาพที่ได้จากการสำรวจวรรณกรรมเอาไว้ก่อนหน้านี้แล้ว เพื่อนำไปพัฒนาเป็นข้อความคำถามสำหรับการสร้างแบบสอบถามรอบแรก ส่งให้ผู้เชี่ยวชาญกลุ่มเดิมทำการตอบแบบมาตรวัดทัศนคติ (likert scale) ประมวลผลข้อมูล คัดแยกข้อมูล ปรับข้อมูลตามคำแนะนำ และสร้างแบบสอบถามรอบที่สอง

จากนั้น เมื่อผ่านการทำแบบสอบถาม 2 ครั้ง จากผู้เชี่ยวชาญกลุ่มเดิม คณะผู้ศึกษาได้ทำการประมวลด้วยสถิติเบื้องต้น อันประกอบไปด้วย ค่าเฉลี่ย ค่ามัธยฐานและค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ โดยมีเกณฑ์ว่า ข้อคำตอบที่ได้รับฉันทามติสอดคล้อง จะต้องมามีค่ามัธยฐานมากกว่าหรือเท่ากับ 3.50 ซึ่งหมายความว่า การมีทิศทางความคิดเห็น (สอดคล้องกัน) ในทางบวก และในส่วนของค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ควรจะแคบ (น้อยกว่า 1.50) จึงนับว่ามีความคิดเห็นที่สอดคล้องกัน โดยการตรวจสอบฉันทามติก็คือการพิจารณาคะแนนทั้ง 2 ส่วนเป็นฉันทามติร่วมกัน โดยแบ่งออกเป็นแบบฉันทามติเอกฉันท์ และฉันทามติไม่เป็นเอกฉันท์

เมื่อประมวลผลทางสถิติ จะได้ข้อมูลดังปรากฏในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 3 แสดงค่าเฉลี่ยและค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ในเรื่องอนาคตภาพของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยในยุคปัญญาประดิษฐ์ ผ่านกรอบห่วงโซ่คุณค่าในอุตสาหกรรมภาพยนตร์

ห่วงโซ่ที่ 1	ขั้นตอนการพัฒนา (film development)	ค่าเฉลี่ย (mean)	ค่ามัธยฐาน (median)	ค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ (interquartile range)	ผลของฉันทามติ
1.	AI จะมีบทบาทมากขึ้นในระดับส่วนเสริมหรือส่วนประกอบหนึ่ง สำหรับการหางบประมาณ ผู้ร่วมลงทุน งบประมาณ สำหรับภาพยนตร์	4.23	4.00	1.00	มีฉันทามติ
2.	AI จะถูกนำมาจัดการวางแผนงบประมาณล่วงหน้าได้ในระดับพอใช้	3.76	4.00	1.00	มีฉันทามติ
3.	AI จะถูกนำมาใช้คำนวณงบประมาณตามแนวทางภาพยนตร์ในแต่ละห่วงโซ่ผลิตและคาดการณ์ผลลัพธ์ในทางธุรกิจได้ล่วงหน้าในระดับพอใช้	3.69	4.00	1.00	มีฉันทามติ
4.	AI จะช่วยเตรียมความพร้อมให้บุคลากรในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ทดลองการพัฒนาภาพยนตร์ในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อสร้างความหลากหลายและเห็นภาพล่วงหน้าในการเริ่มพัฒนาโครงการผลิต	3.75	4.00	1.00	มีฉันทามติ

หัวข้อ ที่ 1	ขั้นตอนการพัฒนา (film development)	ค่าเฉลี่ย (mean)	ค่า มัธยฐาน (median)	ค่าพิสัย ระหว่าง ควอไทล์ (interquartile range)	ผลของ ฉันทามติ
5.	AI จะช่วยรวบรวมคำ วิจารณ์ข้อคิดเห็นจาก ภาพยนตร์ในอดีต เพื่อนำ เป็นฐานข้อมูลสำหรับการ พัฒนาภาพยนตร์ในอนาคต แต่อาจมีประสิทธิภาพ ในระดับปานกลาง	4.15	4.00	2.00*	มีฉันทามติ ไม่เอกฉันท์
6.	AI จะถูกนำมาใช้วิเคราะห์ บทภาพยนตร์ในอดีต จำนวนมากได้ในเวลาอัน สั้น เพื่อประเมินศักยภาพ ของเรื่องและการนำเสนอ ช่วยให้ผู้ผลิตสามารถเริ่ม ขั้นตอนการพัฒนาได้ดียิ่งขึ้น	3.91	4.00	1.00	มีฉันทามติ

หัวข้อ ที่ 2	ขั้นตอนการผลิต (pre/pro/post)	ค่าเฉลี่ย (mean)	ค่า มัธยฐาน (median)	ค่าพิสัย ระหว่าง ควอไทล์ (interquartile range)	ผลของ ฉันทามติ
7.	AI จะถูกนำมาพัฒนาบท ภาพยนตร์ที่เข้าใจอารมณ์ และความลึกซึ้งของมนุษย์ ได้มากขึ้น แต่ยังคงอาศัย เวลาอีกพอสมควรกว่าจะ ใกล้เคียงความจริง	4.07	4.00	2.00*	มีฉันทามติ ไม่เอกฉันท์
8.	AI จะถูกนำมาจัดการด้าน script breakdown ได้อย่างสมบูรณ์	4.00	4.00	0.00	มีฉันทามติ
9.	AI จะถูกนำมาจัดการ ฐานข้อมูลนักแสดง ขนาดใหญ่และจับคู่กับ คุณสมบัติสำหรับการ คัดเลือกนักแสดงได้อย่าง มีประสิทธิภาพ	3.41	3.50	1.00	มีฉันทามติ
10.	AI จะถูกนำมาช่วยงาน ด้านผู้ช่วยลำดับภาพ คัดเลือกช็อตและฉาก รวมถึงจัดการด้านไฟล์ภาพ โดยอาจมีมนุษย์ควบคุม ตัดสินใจเป็นส่วนใหญ่	4.15	4.00	2.00*	มีฉันทามติ ไม่เอกฉันท์

ห้วง ไต่ ที่ 2	ขั้นตอนการผลิต (pre/pro/post)	ค่าเฉลี่ย (mean)	ค่า มัธยฐาน (median)	ค่าพิสัย ระหว่าง ควอไทล์ (interquartile range)	ผลของ ฉันทามติ
11.	AI จะถูกนำมาทำงานด้าน เทคนิคพิเศษด้านภาพและ เสียงเกือบทั้งหมด โดยอาจ มีมนุษย์ควบคุมตัดสินใจ เพียงบางเรื่อง	3.83	4.00	1.00	มีฉันทามติ
12.	AI จะช่วยลดงบประมาณ ด้านกระบวนการเตรียม งานสร้าง กระบวนการสร้าง และกระบวนการหลัง การสร้าง ได้บางส่วน	4.30	4.00	1.00	มีฉันทามติ
13.	AI จะยังไม่สามารถทดแทน ความสามารถในการสร้าง เอกลักษณ์เฉพาะผู้สร้าง ความเป็นเฉพาะตัว และ การใช้มิติเชิงอารมณ์ได้ เทียบเท่ามนุษย์ (ยังไม่อาจ พัฒนาทดแทนจิตวิญญาณ มนุษย์ในฐานะผู้สร้างได้)	4.75	5.00	0.00	มีฉันทามติ
14.	AI จะถูกนำมาช่วยคำนวณ มุมมอง แสง สี เสียง ใน ฉากให้เหมาะสม จน AI กลายเป็นส่วนสำคัญในการ ถ่ายทำ	3.25	3.00*	1.00	มีฉันทามติ ไม่เอกฉันท์

ท่วง โซ่ ที่ 2	ขั้นตอนการผลิต (pre/pro/post)	ค่าเฉลี่ย (mean)	ค่า มัธยฐาน (median)	ค่าพิสัย ระหว่าง ควอไทล์ (interquartile range)	ผลของ ฉันทามติ
15.	AI ถูกนำมาใช้เป็นส่วนประกอบในการคัดเลือกนักแสดง โดยวิเคราะห์จากข้อมูลในอดีตเพื่อหาแนวโน้มความสำเร็จในอนาคตได้บ้าง	3.46	3.00*	1.00	มีฉันทามติไม่เอกฉันท์
16.	AI จะกลายเป็นส่วนสำคัญในการแสวงหาและวิเคราะห์สถานที่ถ่ายทำ โดยพิจารณาจากบทปัจจัยทางการถ่ายทำสภาพอากาศ การควบคุมกองถ่ายและการขนส่ง	3.83	4.00	1.00	มีฉันทามติ
17.	AI จะช่วยทำให้ราคาของการทำเทคนิคพิเศษถูกลงจนโครงการภาพยนตร์ซึ่งมีงบประมาณน้อยและเป็นอิสระ สามารถมีงานเทคนิคพิเศษดีขึ้นกว่าในอดีต	4.69	5.00	1.00	มีฉันทามติ
18.	AI จะถูกใช้ร่วมกับการแสดงในหลายระดับ ไล่ตั้งแต่ระดับปรับแต่งการแสดงเล็กน้อย เช่น เสียงหรือกลั่นเนื้อบนใบหน้า ไปจนถึงระดับการสร้างตัวละครดิจิทัลแทนคนจริง	3.83	4.00	1.00	มีฉันทามติ

ห้วง ไต่ ที่ 2	ขั้นตอนการผลิต (pre/pro/post)	ค่าเฉลี่ย (mean)	ค่า มัธยฐาน (median)	ค่าพิสัย ระหว่าง ควอไทล์ (interquartile range)	ผลของ ฉันทามติ
19.	AI จะถูกนำมาเป็นผู้ช่วยในการสร้างบทภาพยนตร์จริงสำหรับการถ่ายทำ โดยเป็นผลมาจากการวิเคราะห์จากความสำเร็จของภาพยนตร์ในอดีตแล้วประมวลออกมาเป็นบทภาพยนตร์	3.46	3.00*	3.00*	ไม่ได้รับฉันทามติ
20.	AI จะมีสถานะเป็นผู้ช่วยในการเขียนบทภาพยนตร์อย่างแพร่หลาย โดยช่วยให้โครงเรื่องและบทสนทนาน่าสนใจขึ้นโดยมีข้อมูลเชิงลึกของผู้ชมประกอบ	3.66	4.00	1.00	มีฉันทามติ

ท่วง โซ่ ที่ 3	ขั้นตอนการเผยแพร่ (distribution)	ค่าเฉลี่ย (mean)	ค่า มัธยฐาน (median)	ค่าพิสัย ระหว่าง ควอไทล์ (interquartile range)	ผลของ ฉันทามติ
21.	AI จะถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลาย เพื่อเลือกกลุ่มเป้าหมาย และตัวแทนสำหรับการเผยแพร่ภาพยนตร์	4.00	4.00	2.00*	มีฉันทามติ ไม่เอกฉันท์
22.	AI จะถูกนำมาใช้คาดการณ์ความสำเร็จล่วงหน้าจากการเลือกกลุ่มเป้าหมาย และตัวแทนสำหรับการเผยแพร่ภาพยนตร์	3.75	4.00	2.00*	มีฉันทามติ ไม่เอกฉันท์
ท่วง โซ่ ที่ 4	ขั้นตอนการฉาย (exhibition)	ค่าเฉลี่ย (mean)	ค่า มัธยฐาน (median)	ค่าพิสัย ระหว่าง ควอไทล์ (interquartile range)	ผลของ ฉันทามติ
23.	AI จะเริ่มมีผู้นำมาใช้บางส่วนในการเลือกกลุ่มเป้าหมาย สถานที่ฉาย และช่องทางการฉายภาพยนตร์	3.84	4.00	2.00*	มี ฉันทามติ ไม่ เอกฉันท์

ห้วง ไต่ ที่ 4	ขั้นตอนการฉาย (exhibition)	ค่าเฉลี่ย (mean)	ค่า มัธยฐาน (median)	ค่าพิสัย ระหว่าง ควอไทล์ (interquartile range)	ผลของ ฉันทามติ
24.	AI จะถูกนำมาใช้เพื่อ คาดการณ์ความสำเร็จ ของแต่ละช่องทางการ ฉายภาพยนตร์ได้ แต่ยังมี ประสิทธิภาพจำกัดอยู่	4.07	4.00	2.00*	มีฉันทามติ ไม่เอกฉันท์
25.	เมื่อ AI ถูกนำมาใช้คำนวณ กับแนวความคิดบริโภคแบบ ส่วนตัว เช่นกรณีของสตรีม มิง ทำให้ผู้ชมได้รับชมแต่ เนื้อหาที่ตนเองชื่นชอบ และสนใจเท่านั้น	4.41	5.00	1.0	มีฉันทามติ
ห้วง ไต่ ที่ 5	ขั้นตอนการบริโภค (consumption)	ค่าเฉลี่ย (mean)	ค่า มัธยฐาน (median)	ค่าพิสัย ระหว่าง ควอไทล์ (interquartile range)	ผลของ ฉันทามติ
26.	AI จะถูกนำมาใช้เพื่อ รวบรวมความคิดเห็น ความรู้สึก ปฏิกริยาจาก ผู้ชมได้ละเอียดในระดับ ฉาก ตัวละคร เส้นเรื่อง และนำไปสู่การสรุปผล ตอบรับจากผู้ชมได้อย่าง ละเอียด	3.66	4.00	1.0	มีฉันทามติ

ห้วง ไต่ ที่ 5	ขั้นตอนการบริโภค (consumption)	ค่าเฉลี่ย (mean)	ค่า มัธยฐาน (median)	ค่าพิสัย ระหว่าง ควอไทล์ (interquartile range)	ผลของ ฉันทามติ
27.	AI จะถูกนำมาช่วยทำการตลาดได้บ้าง โดยผ่านฐานข้อมูลขนาดใหญ่จนกลายเป็นทางเลือกข้อมูลหนึ่งทางการตลาดและประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์และรวมถึงการทำตัวอย่าง โปสเตอร์หรือกลวิธีอื่น ๆ ที่ AI จะมีส่วนช่วยเหลือในระดับหนึ่ง	4.15	4.50	2.0*	มีฉันทามติไม่เอกฉันท์
28.	ผู้ชมจะเลือกชมภาพยนตร์โดยการให้ AI เป็นผู้คัดสรรผ่านลักษณะบุคลิกนิสัย ห่วงอารมณ์ และความสนใจของตนเอง	4.58	5.00	1.00	มีฉันทามติ
29.	การทำเนื้อหาซีรีส์ ภาพยนตร์จะมีผู้ใช้ AI ในการช่วยคิดวิเคราะห์หรือกระทั่งวิเคราะห์แทนผู้รีวิว ตลอดจน AI ช่วยหากลยุทธ์ในการเผยแพร่เนื้อหาซีรีส์ แต่ยังไม่สามารถการันตีความสำเร็จเพราะยังขาดมิติความเป็นมนุษย์	4.46	5.00	1.00	มีฉันทามติ

ห่วงโซ่ที่ 5	ขั้นตอนการบริโภค (consumption)	ค่าเฉลี่ย (mean)	ค่ามัธยฐาน (median)	ค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ (interquartile range)	ผลของฉันทามติ
30.	การเรียนรู้การสอนด้านภาพยนตร์จะต้องมีการปรับตัวบ้าง โดยเฉพาะการใช้ความคิด เนื่องจาก AI สามารถคิดคำตอบหรือแสดงความคิดเห็นให้นักศึกษาได้แล้ว	4.61	5.00	1.00	มีฉันทามติ

จากตารางที่ 3 พบว่า จากข้อความ 30 คำถามใน 5 ห่วงโซ่คุณค่าของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย ได้รับฉันทามติอย่างเป็นเอกฉันท์ (ผ่านทั้งค่ามัธยฐานและค่าพิสัยระหว่างควอไทล์) จำนวน 19 ข้อความ โดยมีฉันทามติแบบไม่เป็นเอกฉันท์ (มีเครื่องหมาย * แสดงถึงการยังไม่ได้รับฉันทามติ ผ่านค่ามัธยฐานหรือพิสัยระหว่างควอไทล์ อย่างใดอย่างหนึ่ง) จำนวน 10 ข้อความ และมี 1 ข้อความไม่ได้รับฉันทามติ (มีเครื่องหมาย * ทั้งค่ามัธยฐานและหรือค่าพิสัยระหว่างควอไทล์) ดังจะได้นำไปสรุปข้อความฉันทามติอันแสดงถึงอนาคตภาพของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยในส่วนถัดไป

นอกจากนี้ ยังพบว่าผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นด้วยและมีความสอดคล้องทางความคิดทั้ง 5 ห่วงโซ่การผลิตว่า AI หรือปัญญาประดิษฐ์จะเข้ามามีส่วนในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยอย่างแน่นอนในทุกห่วงโซ่การผลิต หรือกล่าวได้ว่าครอบคลุมทั้งอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย แม้โดยภาพรวมจะเห็นด้วยกับอนาคตภาพที่จะมีปัญญาประดิษฐ์ แต่ในการอธิบายความจากการสัมภาษณ์เชิงลึก ได้ระบุว่า จะมากขึ้นอยู่กับปัจจัยทางเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และระดับการยอมรับเทคโนโลยีที่อาจจะแตกต่างกันออกไปบ้าง ดังเช่นที่ผู้เชี่ยวชาญ 5 ให้ความคิดเห็นว่า

“มันย่อมมีทั้งคนยอมรับและคนที่ไม่ยอมรับเทคโนโลยีใหม่ บางคนก็สามารถปรับตัวได้เร็วกว่า อาจจะด้วยทรัพยากรที่มีอยู่ หรือบางคนก็มีนิสัยชอบเรียนรู้ขอบลองของใหม่อยู่แล้ว ดังนั้น แม้ความเปลี่ยนแปลงจะเกิดขึ้น แต่ก็อาจจะมี ความแตกต่างหลากหลายในกลุ่มของผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เหมือนกัน”

(ผู้เชี่ยวชาญ 5, การสื่อสารส่วนบุคคล, 6 มิถุนายน 2568)
และความแตกต่างดังกล่าว สามารถทำให้เกิดฉากทัศน์สำหรับอนาคต 3 แบบดังหัวข้อต่อไป

3) ฉากทัศน์ 3 แบบของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยในยุคปัญญาประดิษฐ์

เมื่อประมวลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญจากกระบวนการสัมภาษณ์เชิงลึก ร่วมด้วยการทบทวนองค์ความรู้ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ต่างประเทศ ผู้วิจัยได้สร้างฉากทัศน์ 3 รูปแบบสำหรับอนาคตภาพของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยในบริบทปัญญาประดิษฐ์ให้เป็นข้อคำถามสำหรับผู้เชี่ยวชาญกลุ่มเดิม เพื่อตอบแบบสอบถามตามกระบวนการเดลฟายอีก 2 รอบเพื่อหาฉันทามติ เรียงตามลำดับค่าคะแนนเฉลี่ยของฉากทัศน์ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4 แสดงขนาดตภาพแบบสมเหตุสมผล ในทัศนะของผู้เชี่ยวชาญในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย

ขนาด ภาพ แบบที่ 1	กรณีของฉากทัศน์ แบบสมเหตุสมผล (มีความเป็นไปได้ มากที่สุดตามบริบท ของปัจจุบัน)	ค่าเฉลี่ย (mean)	ค่า มัธยฐาน (median)	ค่าพิสัย ระหว่าง ควอไทล์ (interquartile range)	ผลของ ฉันทามติ
31.	ระดับของการใช้ AI ในอุตสาหกรรม ภาพยนตร์ไทย ก้าวข้ามจากระดับ ปัจจุบันคือ Active/ Operation (ผสม ผสานระหว่างการใช้ เริ่มต้นใช้กับการใช้ อย่างจริงจังเฉพาะใน บางแผนก ไปสู่ระดับ ที่คาบเกี่ยวระหว่าง Operation/system (ผสมผสานระหว่างใช้ อย่างจริงจังเฉพาะใน บางแผนกกับการใช้ อย่างจริงจังทุกแผนก และเชื่อมต่อกันด้วย ปัญญาประดิษฐ์อย่าง เป็นระบบ) โดยขึ้น อยู่กับว่าเป็นสตูดิโอ ลักษณะใดด้วย เช่น ขนาด งบประมาณ ความชื่นชอบ เทคโนโลยีของผู้สร้าง	4.07	4.50	2.00*	มีฉันทามติ ไม่เอกฉันท์

อนาคต ภาพ แบบที่ 1	กรณีของฉากทัศน์ แบบสมเหตุสมผล (มีความเป็นไปได้ มากที่สุดตามบริบท ของปัจจุบัน)	ค่าเฉลี่ย (mean)	ค่า มัธยฐาน (median)	ค่าพิสัย ระหว่าง ควอไทล์ (interquartile range)	ผลของ ฉันทามติ
32.	การใช้ AI ใน อุตสาหกรรม ภาพยนตร์ไทย มีให้เห็นเป็นเรื่องปกติ และได้รับการยอมรับ กันอย่างกว้างขวาง ทั้งในประเด็นความ เหมาะสมที่จะนำมา ใช้และประสิทธิภาพ ในการใช้งาน	3.58	3.50	1.00	มีฉันทามติ
33.	AI เข้าช่วยแก้ปัญหา ในหลายส่วนของ อุตสาหกรรมภาพยนตร์ เช่น ทำงานง่ายขึ้น ประสิทธิภาพดีขึ้น เกิดขึ้นที่ให้คุณ กลุ่มใหม่ แต่ไม่ได้ หมายความว่า แก้ปัญหาได้ทุกอย่าง เช่น ลักษณะไม่พึง ประสงค์ของมนุษย์ที่ ส่งผลต่อการทำงาน (มักง่าย ใจร้อน โลก มาก ฯลฯ)	4.33	4.00	1.00	มีฉันทามติ

ขนาด ภาพ แบบที่ 1	กรณีของฉากทัศน์ แบบสมเหตุสมผล (มีความเป็นไปได้ มากที่สุดตามบริบท ของปัจจุบัน)	ค่าเฉลี่ย (mean)	ค่า มัธยฐาน (median)	ค่าพิสัย ระหว่าง ควอไทล์ (interquartile range)	ผลของ ฉันทามติ
34.	AI มีส่วนร่วมใน ความคิดและการ ตัดสินใจของผู้สร้าง พอสมควร ตั้งแต่ ช่วงของการพัฒนา โครงการไปจนถึงช่วง ที่ออกฉายแล้ว	3.25	4.00	1.00	มีฉันทามติ
35.	AI ลอกเลียนความคิด และการทำงานของ มนุษย์ในอุตสาหกรรม ภาพยนตร์ได้บ้าง ระดับหนึ่ง แต่ยังไม่ สามารถเข้าใจอารมณ์ และความลึกซึ้งของ มนุษย์ได้ทั้งหมด	4.41	4.50	1.00	มีฉันทามติ
36.	เกิดการแบ่งแยก ประเภทภาพยนตร์ ที่เป็นมนุษย์ทำ กับ ปัญญาประดิษฐ์ทำ	4.00	4.00	2.00*	มีฉันทามติ ไม่เอกฉันท์
37.	การเปลี่ยนผ่านจาก ยุคเดิมของภาพยนตร์ ไทยไปสู่ยุคที่มี AI เข้ามามีส่วนร่วม จะเป็นไปด้วยความ เรียบง่าย	3.50	4.00	1.00	มีฉันทามติ

อนาคต ภาพ แบบที่ 1	กรณีของฉกทศน์ แบบสมเหตุสมผล (มีความเป็นไปได้ มากที่สุดตามบริบท ของปัจจุบัน)	ค่าเฉลี่ย (mean)	ค่า มัธยฐาน (median)	ค่าพิสัย ระหว่าง ควอไทล์ (interquartile range)	ผลของ ฉันทามติ
	โดย ส่วน ใหญ่ อาจจะมีปัญหาบ้าง แต่สามารถหาทาง แก้ไขได้ตามหลัง กลวิธีของประเทศ อื่นที่ก้าวหน้าไปก่อน				
	ค่าเฉลี่ยคะแนน ฉกทศน์แบบที่ 1	3.88	4.07	1.17	

จากตารางที่ 4 พบว่า ในฉกทศน์แบบเป็นกลาง มีข้อความ
ได้รับฉันทามติแบบเป็นเอกฉันท์ จำนวน 5 ข้อความ และได้รับฉันทามติแบบ
ไม่เป็นเอกฉันท์ จำนวน 2 ข้อความ ทั้งนี้ เมื่อพิจารณาจากค่าเฉลี่ยของคะแนน
จะพบว่า มีคะแนนเฉลี่ยต่อข้อความ 3.88 และ ค่ามัธยฐานคือ 4.07

ตารางที่ 5 แสดงอนาคตภาพแบบเชื่อมั่นสุดโต่ง ในทัศนะของผู้เชี่ยวชาญในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย

อนาคต ภาพ แบบที่ 2	กรณีของฉากทัศน์ แบบเชื่อมั่นสุดโต่ง (เชื่อว่าปัญญา ประดิษฐ์จะมีผล อย่างมากที่สุด)	ค่าเฉลี่ย (mean)	ค่า มัธยฐาน (median)	ค่าพิสัย ระหว่าง ควอไทล์ (interquartile range)	ผลของ ฉันทามติ
38.	ระดับของการใช้ AI ในอุตสาหกรรม ภาพยนตร์ไทย ก้าว ข้ามจากระดับ ปัจจุบันคือ Active/ Operation (ผสม ผสานระหว่างการใช้ เริ่มต้นใช้กับการใช้ อย่างจริงจังเฉพาะ ในบางแผนก ไปสู่ ระดับเริ่มต้นของ Transformation (ใช้ ปัญญาประดิษฐ์กับ ภาพยนตร์อย่างมาก ในทุกกระบวนการ และเชื่อมโยงกันทุก ภาคส่วน โดยที่ทั้ง ประมาณจำนวน มากใช้กับเทคโนโลยี ปัญญาประดิษฐ์) แต่ อย่างไรก็ตาม ความ เป็นมนุษย์ยังเป็นสิ่ง จำเป็นในการทำงาน	4.07	4.50	2.00*	มีฉันทามติ ไม่เอกฉันท์

อนาค ภาพ แบบที่ 2	กรณีของฉากทัศน์ แบบเชื่อมั่นสุดโต่ง (เชื่อว่าปัญญา ประดิษฐ์จะมีผล อย่างมากที่สุด)	ค่าเฉลี่ย (mean)	ค่า มัธยฐาน (median)	ค่าพิสัย ระหว่าง ควอไทล์ (interquartile range)	ผลของ ฉันทามติ
39.	การใช้ AI ใน อุตสาหกรรม ภาพยนตร์ไทยมีให้ เห็นเป็นเรื่องปกติ และได้รับการยอมรับ กันอย่างกว้างขวาง ทั้งในประเด็นความ เหมาะสมที่จะนำมา ใช้และประสิทธิภาพ ในการใช้งาน โดย นักสร้างที่มีทักษะ ของปัญญาประดิษฐ์ จะกลายเป็นผู้นำ ในวงการ แต่ก็ไม่ได้ ทอดทิ้งมนุษย์ใน กระบวนการทำงาน	3.92	3.50	2.00*	มีฉันทามติ ไม่เอกฉันท์
40.	AI เข้าช่วยแก้ปัญหา บางอย่างของ อุตสาหกรรม ภาพยนตร์ได้ เฉพาะ ส่วนที่มีประสิทธิภาพ เท่านั้น	4.38	4.00	1.00	มีฉันทามติ

ขนาด ภาพ แบบที่ 2	กรณีของฉากทัศน์ แบบเชื่อมแน่นสุดโต่ง (เชื่อว่าปัญญา ประดิษฐ์จะมีผล อย่างมากที่สุด)	ค่าเฉลี่ย (mean)	ค่า มัธยฐาน (median)	ค่าพิสัย ระหว่าง ควอไทล์ (interquartile range)	ผลของ ฉันทามติ
41.	AI มีส่วนร่วมในความ คิดและการตัดสินใจ ของผู้สร้างในระดับ ปานกลาง ซึ่งอาจมี ตั้งแต่ช่วงของการ พัฒนาโครงการ ไปจนถึงช่วงที่ออก ฉายแล้ว	3.53	4.00	2.00*	มีฉันทามติ ไม่เอกฉันท์
42.	AI ลอกเลียนความคิด และการทำงานของ มนุษย์ในอุตสาหกรรม ภาพยนตร์ได้พอสมควร รวมถึงสามารถเข้าใจ อารมณ์และความลึก ซึ้งของมนุษย์ได้ใน ระดับหนึ่ง	3.46	3.50	2.00*	มีฉันทามติ ไม่เอกฉันท์
43.	ภาพยนตร์ไทยที่เกิด จากปัญญาประดิษฐ์ ทั้งเรื่องมีให้เห็นบ้าง แต่ยังอาจไม่ถึงขั้น ได้รับการยอมรับ เทียบเท่าภาพยนตร์ ที่มนุษย์สร้างล้วน ๆ	3.76	4.00	3.00*	มีฉันทามติ ไม่เอกฉันท์
	ค่าเฉลี่ยคะแนน ฉากทัศน์แบบที่ 2	3.85	3.91	2.00	

จากตารางที่ 5 พบว่า ในฉากทัศน์แบบเชื่อมั่นสุดโต่ง มีข้อความได้รับฉันทามติแบบเป็นเอกฉันท์ จำนวน 1 ข้อความ และได้รับฉันทามติแบบไม่เป็นเอกฉันท์ จำนวน 5 ข้อความ ทั้งนี้ เมื่อพิจารณาจากค่าเฉลี่ยของคะแนนจะพบว่ามีคะแนนเฉลี่ยต่อข้อความ 3.85 และ ค่ามัธยฐานคือ 3.91

ตารางที่ 6 แสดงอนาคตภาพแบบขาดความเชื่อมั่น ในทัศนะของผู้เชี่ยวชาญในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย

อนาคต ภาพ แบบที่ 3	กรณีฉากทัศน์ แบบขาดความเชื่อมั่น (เชื่อว่าปัญญา ประดิษฐ์จะมีผล น้อยมากหรือแทบ ไม่มีผลเลย)	ค่าเฉลี่ย (mean)	ค่า มัธยฐาน (median)	ค่าพิสัย ระหว่าง ควอไทล์ (interquartile range)	ผลของ ฉันทามติ
44.	ระดับของการใช้ AI ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยไม่สามารถก้าวข้ามจากระดับปัจจุบันคือ Active/Operation (ผสมผสานระหว่าง การเริ่มต้นใช้กับการใช้อย่างจริงจัง เฉพาะในบางแผนก) ไปสู่ระดับที่สูงขึ้นได้ เนื่องจากการไม่ยอมรับเทคโนโลยีใหม่ และความไม่พร้อม	3.41	3.00*	1.00	มีฉันทามติ ไม่เอกฉันท์
45.	การใช้ AI ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยมิให้เห็นอย่างจำกัด	2.91	3.00*	1.00	มีฉันทามติ ไม่เอกฉันท์

ขนาด ภาพ แบบที่ 3	กรณีฉากทัศน์ แบบขาดความเชื่อมั่น (เชื่อว่าปัญญา ประดิษฐ์จะมีผล น้อยมากหรือแทบ ไม่มีผลเลย)	ค่าเฉลี่ย (mean)	ค่า มัธยฐาน (median)	ค่าพิสัย ระหว่าง ควอไทล์ (interquartile range)	ผลของ ฉันทามติ
	ส่วนหนึ่งไม่ได้รับการ ยอมรับ เพราะมองว่า AI ทำลายจิตวิญญาณ ของภาพยนตร์ดั้งเดิม				
46.	AI แก้ปัญหาให้แก่การ สร้างภาพยนตร์ไทย ได้ค่อนข้างจำกัด และ ไม่ได้มีประสิทธิภาพ มากนัก	3.25	3.00*	1.00	มีฉันทามติ ไม่เอกฉันท์
47.	AI มีส่วนร่วมในความ คิดและการตัดสินใจ ของผู้สร้างบางส่วน เช่น บางช่วงของการ พัฒนาโครงการ หรือ ช่วงที่ออกฉายแล้ว แต่อาจไม่ใช่สาระ สำคัญที่สุดของการ ตัดสินใจ	4.46	4.50	1.00	มีฉันทามติ
48.	AI สามารถลอกเลียน ความคิดและการ ทำงานของมนุษย์ ในอุตสาหกรรม ภาพยนตร์ไทยได้บ้าง แต่ไม่มากนัก	4.23	4.50	2.00*	มีฉันทามติ ไม่เอกฉันท์

ขนาด ภาพ แบบที่ 3	กรณีฉากทัศน์ แบบขาดความเชื่อมั่น (เชื่อว่าปัญหา ประติษฐ์จะมีผล น้อยมากหรือแทบ ไม่มีผลเลย)	ค่าเฉลี่ย (mean)	ค่า มัธยฐาน (median)	ค่าพิสัย ระหว่าง ควอไทล์ (interquartile range)	ผลของ ฉันทามติ
49.	เกิดการแบ่งแยก ภาพยนตร์มีการ ใช้ปัญหาประติษฐ์ อย่างเข้มข้นให้ เป็นภาพยนตร์อีก ประเภท (ในทาง ประชาสัมพันธ์และ การประเมินคุณค่า) โดยยังเกิดคำถามใน ทางศิลปะภาพยนตร์ ของมนุษย์อยู่	4.07	4.00	2.00*	มีฉันทามติ ไม่เอกฉันท์
	ค่าเฉลี่ยคะแนน ฉากทัศน์แบบที่ 3	3.72	3.67	1.33	

จากตารางที่ 6 พบว่า ในฉากทัศน์แบบขาดความเชื่อมั่น มีข้อความได้รับฉันทามติแบบเป็นเอกฉันท์ จำนวน 1 ข้อความ และได้รับฉันทามติแบบไม่เป็นเอกฉันท์ จำนวน 5 ข้อความ ทั้งนี้เมื่อพิจารณาจากค่าเฉลี่ยของคะแนน จะพบว่า มีคะแนนเฉลี่ยต่อข้อความ 3.72 และค่ามัธยฐาน คือ 3.67

จากฉากทัศน์ทั้ง 3 แบบ จะพบว่าฉากทัศน์ที่กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ให้นำหน้าความเป็นไปได้มากที่สุด คือฉากทัศน์อนาคตแบบเป็นกลาง ซึ่งมองภาพอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยในยุคปัญหาประติษฐ์ ด้วยลักษณะของการเริ่มยอมรับนวัตกรรมมาใช้ในลักษณะค่อยเป็นค่อยไปอย่างค่อนข้างครอบคลุม แต่ยังพิจารณาในฐานะผู้ช่วยของมนุษย์ ขณะที่ฉากทัศน์อีก 2 แบบ ได้แก่ ฉากทัศน์แบบเชื่อมั่นสุดโต่งและฉากทัศน์แบบขาด

ความเชื่อมั่น มีค่าเฉลี่ยคะแนนและค่ามัธยฐานลดหลั่นลงมา ซึ่งแปลความได้ว่า ผู้เชี่ยวชาญไม่คาดคิดว่าปัญญาประดิษฐ์จะมีบทบาทในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยระดับแทนที่หรือนำหน้ามนุษย์ และไม่คาดคิดทำนายว่าปัญญาประดิษฐ์จะไม่มีบทบาทใด ๆ หรือไม่ได้รับการยอมรับใด ๆ เลย

ทั้งนี้ จากห่วงโซ่คุณค่าและอนาคตภาพดังกล่าว นำมาสู่ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายแห่งอนาคต ดังต่อไปนี้

4) ข้อเสนอแนะในการขับเคลื่อนเชิงนโยบาย

เมื่อประมวลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญและการทบทวนองค์ความรู้ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ คณะวิจัยได้สร้างข้อเสนอแนะเชิงนโยบายสำหรับอนาคตภาพของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยในบริบทปัญญาประดิษฐ์ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 7 แสดงข้อเสนอแนะเชิงนโยบายเพื่อรับมืออนาคตภาพอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยในยุคปัญญาประดิษฐ์ จากการทบทวนวรรณกรรมและการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญแยกรายคน

	การส่งเสริมพัฒนาศักยภาพ	ค่าเฉลี่ย (mean)	ค่ามัธยฐาน (median)	ค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ (interquartile range)	ผลของฉันทามติ
50.	ให้ความรู้เชิงปัญญาประดิษฐ์ในบุคลากรภาพยนตร์ไทยเพื่อให้รู้เท่าทัน และเลือกใช้ได้อย่างเหมาะสม	5.00	5.00	0.00	มีฉันทามติ

	การส่งเสริมพัฒนา ศักยภาพ	ค่าเฉลี่ย (mean)	ค่า มัธยฐาน (median)	ค่าพิสัย ระหว่าง ควอไทล์ (interquartile range)	ผลของ ฉันทามติ
51.	จัดการกับปัญหาที่มีอยู่แล้ว ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ ไทยให้เรียบร้อยก่อน แล้ว ค่อยคิดถึงมิติของปัญหา ประติษฐ์ เช่น ส่งเสริม ศักยภาพในแบบทั่วไปให้ ดีเพียงพอก่อน แล้วค่อย คิดถึงบริบทของปัญหา ประติษฐ์	3.58	4.00	1.00	มีฉันทามติ
52.	การอบรม ให้ความรู้ แก่คนรุ่นใหม่และรุ่นเก่า ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์	4.75	5.00	1.00	มีฉันทามติ
53.	ส่งเสริม ศักยภาพใน อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย ตามแนวทางที่มีอยู่ ควบคุม ไปกับการส่งเสริมในบริบท ปัญหาประติษฐ์	4.58	5.00	1.00	มีฉันทามติ

	การกำกับดูแล	ค่าเฉลี่ย (mean)	ค่า มัธยฐาน (median)	ค่าพิสัย ระหว่าง ควอไทล์ (interquartile range)	ผลของ ฉันทามติ
54.	ควรสร้างขอบเขตของ การใช้ AI อย่างมีหลักการ เพื่อสร้างสมดุลระหว่างความ คิดสร้างสรรค์กับเทคโนโลยี	4.25	4.00	1.00	มีฉันทามติ
55.	ควรจำกัดขอบเขตให้ AI มีสถานะเป็น “ผู้ช่วย” มากกว่าเป็น “ผู้ริเริ่มและ ลงมือทำทั้งหมด” เพื่อให้ ภาพยนตร์ยังเป็นกิจกรรม สร้างสรรค์ของมนุษย์	4.33	4.50	1.00	มีฉันทามติ
56.	ควรจำกัดไม่ให้เทคโนโลยี AI ละเมิดความเป็นส่วนตัว และลิขสิทธิ์ผลงานมนุษย์ ที่มีอยู่แล้ว	4.75	5.00	1.00	มีฉันทามติ
57.	ควรควบคุมประเด็นอคติ ของอัลกอริทึม ซึ่งจะส่งผล ต่อประเด็นความหลากหลาย ในเรื่องที่เล่า รวมถึงอคติ ทางวัฒนธรรมที่อาจเกิดจาก ฐานข้อมูลที่ไปรวบรวมมา และสร้างความผิดเพี้ยนแก่ machine learning ได้	4.66	5.00	1.00	มีฉันทามติ

	การกำกับดูแล	ค่าเฉลี่ย (mean)	ค่า มัธยฐาน (median)	ค่าพิสัย ระหว่าง ควอไทล์ (interquartile range)	ผลของ ฉันทามติ
58.	ควรสร้างกฎหมายหรือ ข้อบัญญัติที่ทำให้มนุษย์ ยังสามารถมีที่ทางใน อุตสาหกรรมภาพยนตร์ได้	4.75	5.00	1.00	มีฉันทามติ

จากตารางที่ 7 พบว่า 9 ข้อความนโยบายทั้งการกำกับดูแลและส่งเสริมสนับสนุนสำหรับอนาคตอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยในยุคปัญญาประดิษฐ์ล้วนได้รับฉันทามติอย่างเอกฉันท์จากผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

ทั้งนี้ นโยบายสำหรับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยในยุคปัญญาประดิษฐ์สามารถแบ่งได้ทั้งแบบส่งเสริมและสนับสนุน เช่น การให้ความรู้ การเสริมศักยภาพที่มีอยู่ การดูแลปัญหาดั้งเดิมของอุตสาหกรรมก่อนการมาถึงของปัญญาประดิษฐ์ กับการกำกับดูแลที่มองในมิติของกฎหมาย ได้แก่ ประเด็นเรื่องลิขสิทธิ์และแรงงานคน

อภิปรายผลการศึกษา

ภายหลังประมวลองค์ความรู้และผลการวิจัย เกิดข้อค้นพบอันสืบเนื่องจากการอภิปรายผลดังต่อไปนี้

1. ห่วงโซ่คุณค่าแห่งอนาคตในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ภายใต้ยุคปัญญาประดิษฐ์

ปัญญาประดิษฐ์สามารถเข้ามามีส่วนร่วมในทุกขั้นตอนในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ ตั้งแต่การเริ่มต้นแนวคิดไปจนถึงการบริโภค ดังนี้

ในขั้นตอนการพัฒนา AI จะเริ่มเข้ามามีบทบาทสำคัญในการหางบประมาณ การวางแผนงบประมาณล่วงหน้า และการวิเคราะห์บทภาพยนตร์ในอดีตจำนวนมากเพื่อประเมินศักยภาพของเรื่องและการนำเสนอ ดังสอดคล้องกับแนวคิดของ Murtagh et al. (2009) นอกจากนี้ AI ยังช่วยเตรียมความ

พร้อมให้บุคลากรได้ทดลองพัฒนาภาพยนตร์ในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อสร้างความหลากหลายและวิสัยทัศน์ที่กว้างไกลในการเริ่มต้นโครงการผลิต (Ghosh, 2023)

ในขั้นตอนการผลิต AI จะถูกนำมาใช้เป็นผู้ช่วยในการจัดการ Script Breakdown อย่างสมบูรณ์ รวมถึงการจัดการฐานข้อมูลนักแสดงขนาดใหญ่ เพื่อคัดเลือกนักแสดงได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในส่วนของงานสร้าง AI จะช่วยงานด้านผู้ช่วยลำดับภาพ การคัดเลือกซ็อต การจัดการไฟล์ภาพและการทำเทคนิคพิเศษด้านภาพและเสียงเกือบทั้งหมดได้ โดยยังมีมนุษย์ควบคุมการตัดสินใจในบางส่วน สอดคล้องกับความเห็นของ Singh et al. (2023) และ Verma and Haider (2024) ทั้งนี้ AI ยังช่วยคำนวณมุกกล้อง แสง สี เสียง และช่วยในการแสวงหาและวิเคราะห์สถานที่ถ่ายทำสำหรับผู้ผลิตที่มีเทคโนโลยีก้าวหน้า (Azzarelli et al., 2025) การใช้ AI เหล่านี้คาดว่าจะช่วยลดงบประมาณในกระบวนการผลิตได้บางส่วน ทำให้โครงการที่มีงบประมาณน้อยสามารถเข้าถึงงานเทคนิคพิเศษได้ดียิ่งขึ้น (Townsend, 2024)

ในขั้นตอนการเผยแพร่และการฉาย AI จะถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลายในการเลือกกลุ่มเป้าหมาย ตัวแทนและช่องทางการเผยแพร่และฉายภาพยนตร์ เพื่อคาดการณ์ความสำเร็จล่วงหน้าได้ในระดับเบื้องต้น ในส่วนนี้อาจจะขัดแย้งบางส่วนกับแนวคิดของ Ghiassi et al. (2015) ที่มองเห็นว่าน่าจะทำได้อย่างแม่นยำและก้าวหน้า ทั้งนี้ เป็นผลมาจากบริบททางเทคโนโลยีและวัฒนธรรมการทำงานของไทยและต่างประเทศที่แตกต่างกัน อย่างไรก็ตาม ในยุคของบริการสตรีมมิ่ง AI จะช่วยให้ผู้ชมได้รับชมเนื้อหาที่ตนเองชื่นชอบและสนใจมากขึ้น

ในขั้นตอนการบริโภค AI จะถูกนำมาใช้เพื่อรวบรวมความคิดเห็นความรู้สึก และปฏิกิริยาจากผู้ชมในระดับที่ละเอียดสูง ซึ่งนำไปสู่การสรุปผลตอบรับได้อย่างครบถ้วน นอกจากนี้ AI ยังเป็นส่วนหนึ่งในการตลาดและประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์ ทั้งการทำตัวอย่าง โปสเตอร์ และกลวิธีทางการตลาดอื่น ๆ โดย Sahota (2024) มองว่าจะเป็นอย่างแม่นยำและมีประสิทธิภาพ แต่ในผลการศึกษาบริบทไทย ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าจะเป็นเพียงส่วนหนึ่งและไม่ใช่ส่วนสำคัญ ทั้งนี้ สิ่งที่สอดคล้องคือตัวผู้ชมเองจะพึ่งพา AI ในการคัดสรรภาพยนตร์ตามบุคลิก อารมณ์ และความสนใจส่วนตัว

ทั้งนี้ เมื่อเปรียบเทียบทุกห่วงโซ่คุณค่าโดยอ้างอิงจากเอกสารการสัมภาษณ์เชิงลึก และการทำแบบสอบถาม พบว่า ในขั้นตอนของการผลิต

จะเป็นส่วนที่เอื้ออำนวยให้ใช้ AI กับการทำงานมากที่สุด และมีแนวโน้มว่าอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยอนาคตจะมีการใช้ในส่วนของการผลิต โดยเฉพาะอย่างยิ่งในขั้นตอนโพสต์โปรดักชัน เช่น การลำดับภาพ การแก้ไขด้านภาพและเสียง การทำเทคนิคพิเศษด้านภาพและเสียง

2. ความแตกต่างระหว่างบริบทสากลกับบริบทไทยในห่วงโซ่คุณค่าอุตสาหกรรมภาพยนตร์

เมื่อพิจารณาจากผลการวิจัย จะพบว่า ห่วงโซ่คุณค่าในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยยุคปัญญาประดิษฐ์จะมีความคล้ายคลึงกันในภาพรวมระหว่างบริบทสากลเป็นส่วนใหญ่ อย่างไรก็ตาม ยังมีจุดแตกต่างบางประการอันสมควรกล่าวถึง

ในส่วนของความเหมือน ผู้เชี่ยวชาญทั้งในบริบทสากลและไทยต่างเห็นพ้องต้องกันว่า AI จะเข้ามาช่วยเพิ่มประสิทธิภาพ ลดต้นทุนและเสริมศักยภาพในเกือบทุกขั้นตอนของห่วงโซ่คุณค่า ตั้งแต่การพัฒนา การผลิต การจัดจำหน่าย ไปจนถึงการบริโภค (Ghiassi et al., 2015; Singh et al., 2023; Sahota, 2024) หรือแนวคิดของการใช้ AI เป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่เพื่อการตัดสินใจทางธุรกิจ การตลาด และการสร้างสรรค์รูปแบบใหม่ ๆ ในส่วนนี้นับเป็นการตอกย้ำถึงแนวคิดปัญญาประดิษฐ์ที่จะถูกนำมาใช้มากขึ้นและแพร่กระจายไปในระดับโลก โดยเริ่มจากประเทศที่ก้าวหน้าทางเทคโนโลยีไปสู่ประเทศที่มีความพร้อมรองลงมา

แต่ในส่วนของความต่างจะพบว่า ประเด็นในเรื่องของมนุษย์และอารมณ์ความรู้สึกยังเป็นจุดที่ต้องอภิปรายต่อไป เนื่องจากผู้เชี่ยวชาญในบริบทสากลจะมองในลักษณะของการก้าวไปข้างหน้า โดยเน้นย้ำถึงศักยภาพของปัญญาประดิษฐ์ที่จะทดแทนการทำงานได้อย่างมากในอนาคต กระทั่งเอกสารต่างประเทศมีการสำรวจถึงความเป็นไปได้ที่ AI จะพัฒนาบทบาทหน้าที่ที่เข้าใจอารมณ์มนุษย์ได้ใกล้เคียง (Tang et al., 2025) แต่กรณีของไทยแม้จะเห็นพ้องในแง่ของการยอมรับนวัตกรรม แต่ก็ไม่ใช่เสียทั้งหมด เพราะยังเน้นย้ำอย่างชัดเจนว่า AI จะยังไม่สามารถทดแทนความสามารถในการสร้างเอกลักษณ์เฉพาะของผู้สร้าง ความเป็นเฉพาะตัว และการใช้มิติเชิงอารมณ์ได้เทียบเท่ามนุษย์ และไม่สามารถสร้างจิตวิญญาณของมนุษย์ในฐานะผู้สร้างได้ จุดนี้สะท้อนมุมมองที่ผู้เชี่ยวชาญของไทยให้ความสำคัญกับความเป็นมนุษย์ในงานศิลปะมากกว่าการมองไปที่ AI ว่าจะที่ก้าวหน้าอย่างไรขีดจำกัด ดังที่ตอกย้ำในเรื่องนี้ว่า

“หากมองว่า AI ใช้ในแง่ของงานด้านภาพน่าจะเป็นไปได้มากที่สุด โดยเฉพาะเรื่องซีจี แต่อย่างการกำกับภาพยนตร์หรือการเขียนบท มันไม่ใช่สิ่งที่จะทำตามสูตรได้ทั้งหมด เพราะแท้จริงอาจไม่มีสูตรสำเร็จด้วยซ้ำ และยังมีรายละเอียดเล็ก ๆ น้อย ๆ ที่ขึ้นอยู่กับมนุษย์เป็นคนสร้างสรรค์อยู่ดี”

(ผู้เชี่ยวชาญ 15, การสื่อสารส่วนบุคคล, 16 มิถุนายน 2568)

นอกจากนี้ ในประเด็นเรื่องของกฎหมายด้านลิขสิทธิ์และการคุ้มครองสิทธิของแรงงาน ในต่างประเทศโดยเฉพาะอย่างยิ่งอุตสาหกรรมภาพยนตร์อเมริกัน (ฮอลลีวูด) จะมีความพร้อมมากกว่าเนื่องจากรากฐานของอุตสาหกรรมมีกฎหมายที่เข้มแข็งชัดเจน มีระบบป้องกันการผูกขาดทางอำนาจ และมีระบบสหภาพแรงงานรองรับ ขณะที่ในประเทศไทย ผู้เชี่ยวชาญในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ยอมรับว่า ยังไม่มีความชัดเจนในแผนพัฒนาภาพยนตร์หรือการจัดระบบการทำงานอย่างถูกต้องในวงการเสียด้วยซ้ำ ส่วนหนึ่งเป็นผลมาจากวัฒนธรรมการทำงานแบบไทย และการขาดกฎหมายกับแผนการพัฒนาที่มีความต่อเนื่องชัดเจน

“เราควรทำให้การทำงานในระบบอุตสาหกรรมหนังก่อนจะมี AI นั้นดีเสียก่อน เหมือนสร้างระบบนิเวศที่ดีให้เป็นพื้นฐาน ก่อนจะไปคิดถึงการปรับตัวกับระบบ AI”

(ผู้เชี่ยวชาญ 1, การสื่อสารส่วนบุคคล, 2 มิถุนายน 2568)

3. ฉากทัศน์ของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยในอนาคตภายใต้บริบทของปัญญาประดิษฐ์

ในส่วนของทัศนคติต่อการเปลี่ยนแปลงของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ในอนาคต ผู้เชี่ยวชาญไทยให้น้ำหนักกับฉากทัศน์แบบเป็นกลางมากที่สุด โดยพิจารณาว่า ระดับของการใช้ AI ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยจะก้าวข้ามจากระดับปัจจุบันซึ่งผสมผสานระหว่างการเริ่มต้นใช้กับการใช้อย่างจริงจังเฉพาะในบางแผนกไปสู่ระดับที่คาบเกี่ยวระหว่างการใช้อย่างจริงจังเฉพาะในบางแผนกกับการใช้อย่างจริงจังทุกแผนกและเชื่อมต่อกันด้วยปัญญาประดิษฐ์อย่างเป็นระบบ ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับว่าเป็นสตูดิโอลักษณะใดด้วย เช่น ขนาดของบริษัทภาพยนตร์ งบประมาณ ความชื่นชอบเทคโนโลยีของผู้สร้าง เมื่อเป็นเช่นนั้น การใช้ AI ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยมีให้เห็นเป็นเรื่องปกติและได้รับการยอมรับกันอย่างกว้างขวางมากขึ้น

ปัญญาประดิษฐ์จะเริ่มมีส่วนร่วมในความคิดและการตัดสินใจของผู้สร้าง ตั้งแต่ช่วงของการพัฒนาโครงการไปจนถึงช่วงที่ออกฉายแล้ว ทั้งนี้ ในแง่ของประสิทธิภาพนั้น ปัญญาประดิษฐ์อาจลอกเลียนความคิดและการทำงานของมนุษย์ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ได้บ้างระดับหนึ่ง แต่ยังไม่สามารถเข้าใจอารมณ์และความลึกซึ้งของมนุษย์ได้ทั้งหมด โดยเฉพาะอย่างยิ่งลักษณะการสร้างสรรค์อันเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว ทำให้เกิดรอยปริแตกระหว่างภาพยนตร์ที่เป็นมนุษย์ทำกับปัญญาประดิษฐ์ ทำซึ่งจะกลายเป็นประเด็นให้ถกเถียงอภิปรายต่อไปในภายภาคหน้า

เมื่อปัญญาประดิษฐ์เข้ามาอยู่ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย ในอนาคต จะช่วยแก้ไขปัญหามิหลายส่วนของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ เช่น บุคลากรทำงานง่ายขึ้น กระบวนการทำงานมีประสิทธิภาพดีขึ้น ทั้งยังเพิ่มพื้นที่ให้คนกลุ่มใหม่เข้ามาทำงานได้ด้วย อย่างไรก็ตาม ปัญญาประดิษฐ์ยังไม่อาจแก้ไขลักษณะไม่พึงประสงค์ของมนุษย์ที่ส่งผลต่อการทำงาน เช่น การใช้อารมณ์

ทั้งนี้ การเปลี่ยนผ่านจากยุคเดิมของภาพยนตร์ไทยไปสู่ยุคที่มีปัญญาประดิษฐ์เข้ามามีส่วนร่วม จะเป็นไปด้วยความเรียบร้อยโดยส่วนใหญ่ อาจจะมีปัญหาบ้างแต่สามารถหาทางแก้ไขได้ตามกลวิธีของประเทศอื่นที่ก้าวหน้าไปก่อน

สำหรับฉากทัศน์ในแบบเชื่อมั่นอย่างสุดโต่งและฉากทัศน์ในแบบขาดความเชื่อมั่น แม้ว่าจะมีความเป็นไปได้ว่าจะเกิดขึ้น แต่ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่า มีโอกาสเกิดขึ้นน้อยกว่าฉากทัศน์แบบเป็นกลาง เช่น ฉากทัศน์แบบเชื่อมั่นสุดโต่งจะเชื่อว่าภาพยนตร์จะถูกสร้างได้ด้วยปัญญาประดิษฐ์ทั้งหมด สามารถเข้าใจอารมณ์ของมนุษย์ได้อย่างลึกซึ้ง และมนุษย์จะพึ่งพาปัญญาประดิษฐ์ได้เกือบทั้งหมดในปริมาณค่อนข้างมาก หรือ ฉากทัศน์แบบขาดความเชื่อมั่นจะมองว่าปัญญาประดิษฐ์จะเข้ามาช่วยอุตสาหกรรมภาพยนตร์ได้ค่อนข้างจำกัด อาจมีบุคลากรในอุตสาหกรรมต่อต้าน ไปจนถึงทำงานได้อย่างไม่มีประสิทธิภาพอย่างที่เคยหวัง

4. ความสำคัญของมนุษย์ในบริบทปัญญาประดิษฐ์

จากข้อมูลในบริบทไทย ชี้ให้เห็นว่าอนาคตของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยในยุคปัญญาประดิษฐ์ มนุษย์ยังคงมีความสำคัญอย่างยิ่งในบริบทของปัญญาประดิษฐ์ ด้วยเหตุผลดังนี้

1) ขีดจำกัดของ AI ด้านความคิดสร้างสรรค์และอารมณ์ แม้ AI จะมีความสามารถในการลอกเลียนความคิดและการทำงานของมนุษย์ได้ในระดับหนึ่ง แต่ยังไม่สามารถเข้าใจอารมณ์และความลึกซึ้งของมนุษย์ได้อย่างสมบูรณ์ ดังที่ผู้เชี่ยวชาญไทยเน้นย้ำว่า

“AI ไม่สามารถทดแทนจิตวิญญาณของมนุษย์ในฐานะผู้สร้างได้แสดงให้เห็นว่าแก่นแท้ของการสร้างสรรค์ที่มาจากประสบการณ์ส่วนตัว ความรู้สึก และความคิดริเริ่มที่ซับซ้อนยังคงเป็นคุณลักษณะสำคัญของมนุษย์ซึ่งยากจะทดแทน”

(ผู้เชี่ยวชาญ 9, การสื่อสารส่วนบุคคล, 20 มิถุนายน 2568)

2) การแก้ปัญหาด้านข้อบกพร่องของมนุษย์

ปัญญาประดิษฐ์สามารถช่วยแก้ปัญหาในหลายส่วนของอุตสาหกรรมได้ เช่น ในด้านหนึ่งทำให้ทำงานง่ายขึ้น เพิ่มประสิทธิภาพตลอดจนการคิดค้นสร้างสรรค์ในบางส่วน อย่างไรก็ตาม ปัญญาประดิษฐ์ไม่สามารถแก้ไขลักษณะนิสัยและอารมณ์ของมนุษย์ในการทำงานได้ เช่น ความมั่งงาย ความโลภ ความใจร้อน สิ่งนี้ตอกย้ำว่าการจัดการด้านบุคลากรและจริยธรรมยังคงต้องอาศัยการกำกับดูแลโดยมนุษย์ และมีส่วนทำให้ตัวมนุษย์มีความสำคัญในบริบทของยุคปัญญาประดิษฐ์ ทั้งนี้ เสริมศักยภาพมนุษย์ได้ด้วยการพัฒนาศักยภาพบุคลากร ทั้งการให้ความรู้และการอบรมแก่คนทั้งรุ่นใหม่และรุ่นเก่าในอุตสาหกรรมภาพยนตร์เป็นสิ่งสำคัญ ซึ่งหมายความว่า มนุษย์จะต้องพัฒนาทักษะและความรู้เพื่อทำงานร่วมกับ AI ได้อย่างมีประสิทธิภาพ แทนที่จะถูกปัญญาประดิษฐ์ก้าวเข้ามาแทนที่โดยสมบูรณ์

3) สถานะของ AI อันพึงจะเป็นในโลกของการสร้างสรรค์

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายจากผู้เชี่ยวชาญ มองว่า AI ควร มีบทบาทเป็น "ผู้ช่วย" ไม่ใช่ "ผู้ริเริ่ม" เพื่อให้ภาพยนตร์ยังคงเป็นกิจกรรมสร้างสรรค์ของมนุษย์ สิ่งนี้บ่งชี้ถึงความจำเป็นในการรักษาสีห์อันน่าในการตัดสินใจขั้นสุดท้ายและทิศทางเชิงศิลปะไว้กับมนุษย์ เช่นเดียวกับการปกป้องสิทธิ์และพื้นที่ของมนุษย์ ซึ่งมีข้อเสนอแนะให้สร้างกฎหมายหรือข้อบัญญัติที่ทำให้มนุษย์ยังสามารถมีที่ทางในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ได้ และควบคุมไม่ให้ AI ละเมิดความเป็นส่วนตัวและลิขสิทธิ์ผลงานของมนุษย์ สิ่งเหล่านี้คือการตระหนักถึงความจำเป็นในการปกป้องบทบาทและผลประโยชน์ของมนุษย์ในระบบนิเวศของอุตสาหกรรมภาพยนตร์

ข้อเสนอแนะ

ภายหลังการศึกษาเสร็จสิ้น คณะวิจัยมีข้อเสนอแนะสำหรับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยในยุคปัญญาประดิษฐ์ที่จะมาถึงในอนาคตดังต่อไปนี้

1) การส่งเสริมพัฒนาศักยภาพ

การส่งเสริมพัฒนาศักยภาพของบุคลากรในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยยุคปัญญาประดิษฐ์ ควรเริ่มต้นด้วยการจัดการกับปัญหาเดิมที่มีอยู่แล้วในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยให้เรียบร้อยก่อน เช่น ปัญหาเรื่องชั่วโมงการทำงาน ปัญหาเรื่องค่าแรง ซึ่งสามารถทำได้โดยการสร้างกฎหมายหรือพระราชบัญญัติขึ้นมาเพื่อคุ้มครอง กระทั่งการยอมให้เกิดสภาพแรงงานทางด้านภาพยนตร์ซึ่งน่าจะมีความเข้าใจในลักษณะงานของวิชาชีพมากกว่าบุคคลภายนอก ถัดจากนั้นจึงเป็นการก้าวสู่การส่งเสริมศักยภาพของบุคลากรในมิติของการทำงานกับปัญญาประดิษฐ์ ซึ่งสิ่งสำคัญคือ การอบรมและให้ความรู้แก่บุคลากรทั้งรุ่นใหม่และรุ่นเก่าในอุตสาหกรรมภาพยนตร์เกี่ยวกับ AI ผ่านหน่วยงานซึ่งเกี่ยวข้อง เช่น กระทรวงแรงงาน กระทรวงวัฒนธรรม โดยมีแผนแม่บทอย่างชัดเจนและมีตัวชี้วัดความสำเร็จ

ทั้งนี้ เพื่อให้การส่งเสริมศักยภาพเกิดขึ้นตั้งแต่ต้นน้ำ ยังสามารถสร้างหลักสูตรเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์ทางงานสร้างสรรค์สำหรับสถาบันทางการศึกษาหรือแทรกเป็นเนื้อหาในรายวิชา หรือกระทั่งการสร้างสรรค์สเรียนหรืออบรมเพื่อผู้ที่มีความสนใจผ่านเจ้าภาพของสถาบันทางการศึกษาด้านภาพยนตร์

2) การกำกับดูแล

ควรกำหนดขอบเขตการใช้ AI อย่างมีหลักการและสมเหตุสมผล เพื่อสร้างสมดุลระหว่างความคิดสร้างสรรค์กับเทคโนโลยี โดยสร้างทิศทางของ AI ให้มีสถานะเป็นผู้ช่วยมากกว่าเป็นผู้ริเริ่มและลงมือทำทั้งหมด เพื่อให้ภาพยนตร์ยังคงเป็นกิจกรรมสร้างสรรค์ของมนุษย์ ในส่วนนี้สามารถทำได้ผ่านความร่วมมือของหลายหน่วยงาน เช่น สำนักงานเศรษฐกิจสร้างสรรค์ หน่วยงานในกระทรวงพาณิชย์ และกรมส่งเสริมวัฒนธรรม ตลอดจนภาคเอกชนที่เป็นการรวมกลุ่มของวิชาชีพ เช่น กลุ่มสมาคมที่เข้าไปร่วมมือกับโครงการด้าน Soft Power ทางภาพยนตร์กับรัฐบาล อย่างสมาคมผู้กำกับสมาคมผู้กำกับภาพ สมาคมผู้ลำดับภาพ หรือ สมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ

นอกจากนี้ ควรสร้างกฎหมายหรือข้อบัญญัติที่ทำให้มนุษย์ยังสามารถมีที่ทางในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ได้และควบคุมประเด็นการละเมิดความเป็นส่วนตัว การปลอมแปลงออนไลน์ การละเมิดลิขสิทธิ์ ตลอดจนป้องกันอคติของอัลกอริทึมที่อาจเกิดขึ้นได้ ผ่านหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เช่น กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- กำจร หลุยยะพงศ์. (2563). *การบริหารกิจการภาพยนตร์. ใน เอกสารการสอนชุดวิชา การผลิตภาพยนตร์เบื้องต้น* [เอกสารไม่ได้ตีพิมพ์]. คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- จิราวัฒน์ ขจรศิลป์. (2556). *การนำเสนอรูปแบบการให้บริการส่งเสริมการออกกำลังกายเพื่อประชาชนในเขตพื้นที่บริการขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นในจังหวัดชลบุรี*. สถาบันการพลศึกษา.
- จุมพล พูลภัทรชีวิน. (2529). การวิจัยอนาคต. *วารสารวิธีวิทยาการวิจัย*, 1(1). 22-24.
- นิพนธ์ นาชิน. (2567, 9 ตุลาคม). *Alphasec. 3 ประเภทของ AI: Narrow AI, General AI และ Superintelligence AI*. Alphasec. <https://cmu.to/5GM2y>
- วัลลภ รัฐฉัตรานนท์. (2562). การวิจัยอนาคตโดยใช้เทคนิคเดลฟาย. *วารสารสหวิทยาการวิจัย: ฉบับบัณฑิตศึกษา*, 8(1), 1-10.
- สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์. (2564). *รายงานการศึกษาการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ปี 2564*. สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน).

ภาษาอังกฤษ

- Ali, M. A., & Butt, A. A. (2024). Artificial intelligence and indian cinema. In D. Sabahrwal, R. S. Sood, & S. Sood (Eds.), *Media and AI: Navigating the future of communication* (pp. 19–28). Sharda University.

- Anneroth, M. (2021, November 10). *AI bias and human rights: Why ethical AI matters*. Ericsson. <https://www.ericsson.com/en/blog/2021/11/ai-bias-what-is-it>
- Azzarelli, A., Anantrasirichai, N. & Bull, D. R. (2025). Intelligent cinematography: a review of AI research for cinematographic production. *Artificial Intelligence Review* 58, 108. <https://doi.org/10.1007/s10462-024-11089-3>.
- Buolamwini, J. & Gebru, T. (2018). Gender shades: Intersectional accuracy disparities in commercial gender classification. In S. A. Friedler & C. Wilson (Eds.), *Conference on Fairness, Accountability and Transparency. The 1st Conference on Fairness, Accountability and Transparency* (pp. 77-91). Proceedings of Machine Learning Research.
- Ghiassi, M., Lio, D., & Moon, B. (2015). Pre-production forecasting of film revenues with a dynamic artificial neural network. *Expert Systems with Applications*, 42(6), 3176–3193.
- Ghosh, A. (2023). Artificial intelligence as an innovation in the film industry. *Reserch Inspiration*, 3(3), 12-16.
- Hu, K. (2016). *The effects of digital video technology on modern film* [Doctoral dissertation]. Drexel University.
- Huang, M. H., & Rust, R. T. (2021). A strategic framework for artificial intelligence in marketing. *Journal of the Academy of Marketing Science*, 49(1), 30–50.
- Kok, J. N., Boers, E. J., Kusters, W. A., Van der Putten, P., & Poel, M. (2009). Artificial intelligence: definition, trends, techniques, and cases. *Artificial Intelligence*, 1, 270–299.
- Li, Y. (2022). Research on the application of artificial intelligence in the film industry. In A. Luqman, Q. Zhang and W. Liu (Eds.), *Research on Bioethics and Medical Science and Technology Ethics. 2022 International Conference on Science and Technology Ethics and Human Future* (pp. 1-6). SHS Web of Conferences.

- McMillan, T. (1971, May 3 - 5). *The delphi technique* [Paper presentation]. The annual meeting of California Junior College Association Committee on Research and Development. Monterrey, California, The United States of America.
- Murtagh, F., Ganz, A., & McKie, S. (2009). The structure of narrative: the case of film scripts. *Pattern Recognition*, 42(2), 302–312.
- Patkachar, U., Patkuldilok, K., Pongsangiam, P., & Khanyalucksakun, O. (2025). The Role of Artificial Intelligence in Film Sound Design. *Arts of Management Journal*, 9(2), 218–229.
- Porter, M. E. (1998). *The competitive advantage: creating and sustaining superior performance*. Free Press.
- Prasad, R., & Makesh, D. (2024). *Impact of AI on media & entertainment industry*. Emerald Publications.
- Rahman, M. D., & Ali, M. A. (2024). AI in Video Production: From Script to Screen. *Media and AI: Navigating the Future of Communication*. 49-62.
- Russell, S. (2024, November 18). *Ben Affleck explains why it's 'highly unlikely' AI will destroy film, claims it may even enhance the industry*. Entertainment Weekly. <https://ew.com/ben-affleck-explains-why-its-highly-unlikely-ai-will-destroy-film-industry-8747503>
- Sahota, N. (2024, March 8). *The AI takeover in cinema: How movie studios use artificial intelligence*. Forbes. <https://www.forbes.com/sites/neilsahota/2024/03/08/the-ai-takeover-in-cinema-how-movie-studios-use-artificial-intelligence/>
- Sharma, N. (2019). *Representation of artificial intelligence in cinema: deconstructing the love between AI and humans* [Doctoral dissertation, Ambedkar University]. ResearchGate. https://www.researchgate.net/publication/351775627_Representation_of_Artificial_Intelligence_in_Cinema_Deconstructing_the_Love_Between_AI_and_Humans

- Sheikh, H., Prins, C., Schrijvers, E. (2023). Artificial intelligence: definition and background. In *Mission AI The New System Technology* (pp. 15–41). Springer.
- Singh, H., Rastogi, A., & Kaur, K. (2023). *Artificial intelligence as a tool in the visual effects and film Industry*. CRC Press.
- Sun, P. (2024). A Study of artificial intelligence in the production of film. In Z. Wang, D. Mishra, & H. B. Burhanudeen (Eds.), *Humanities and History Education and Social Development. 3rd International Conference on Public Art and Human Development* (pp. 1 - 4) . SHS Web of Conferences.
- Sun, T. (2020). Application of artificial intelligence in the field of film and television media. *Journal of Journalism Research*, 11(21), 253–254.
- Sweney, M. (2025, June 9). *AI plundering scripts poses ‘direct threat’ to UK screen sector, says BFI*. The Guardian. <https://www.theguardian.com/technology/2025/jun/09/ai-plundering-scripts-poses-direct-threat-to-uk-screen-sector-says-bfi>
- Tang, Y., Li, H., Lan, M., Ma, X., & Qu, H. (2025, April 26 - May 1). Understanding screenwriters’ practices, attitudes, and future expectations in human-AI co-creation. In N. Yamashita & V. Evers (Chairs), *Computer Human Interaction 2025* [Symposium]. Human Factors in Computing Systems, Yokohama, Japan.
- Townsend, S. (2024, March 2). *Exploring the impact of AI on film production in 2024*. Medium. <https://medium.com/@channelasaservice/exploring-the-impact-of-ai-on-film-production-in-2024-f02da745af00>
- Verma, A. K., & Haider, F. (2024). Revolutionizing realities: The impact of artificial intelligence in visual effects. In D. Sabahrwal, R. S. Sood, & S. Sood (Eds.), *Media and AI: Navigating the Future of Communication* (pp. 7-18). Post Script.

- Vial, G. (2019). Understanding digital transformation: A review and a research agenda. *The Journal of Strategic Information Systems*, 28, 118-144.
- Warabuntaweek, P., Thengprasert, P., Suwannarat, T., & Janepumisart, N. (2024). The application of generative ai in the film industry and related legal concerns. *BU Academic Review*, 23(1), 181-200.
- Westerman, G., Bonnet, D., & McAfee, A. (2014). *Leading digital: turning technology into business transformation*. Harvard Business Press.
- Wu, Y., & Wang, X. (2025). AI ethics in film industry: Two-way interaction and balance between technological innovation and humanistic care. *Frontiers in Art Research*, 7(3), 1-5.
- Xu, Y. (2025, April 27). *Balancing creativity and automation: The influence of AI on modern film production and dissemination*. Arxiv. <https://arxiv.org/abs/2504.19275>.
- Yuan, J. (2024). Artificial intelligence generates content: a new driving force for reshaping the film and television media industry. *International Academic Journal of Humanities and Social Sciences*, 2(4). 29-32.
- Zhang, R., Yu, B., Min, J., Xin, Y., Wei, Z., Shi, J. N., Huang, M., Kong, X., Xin, N. L., Jiang, S., Bahuguna, P., Chan, M., Hora, K., Yang, L., Liang, Y., Bian, R., Liu, Y., Valencia, I. C., Tredinick, P. M., Kozlov, I., Jiang, S., Huang, P., Chen, N., Liu, X., & Rao, A. (2025, April 11). *Generative AI for film creation: A survey of recent advances*. Arxiv. <https://arxiv.org/abs/2504.08296>