

[ปาลิดา หน้า 196-203]



การศึกษาวิเคราะห์ภาพยนตร์ที่มีหุ่นยนต์ A.I.เป็นตัวละครหลัก*

Analysis of Films with Artificial Intelligent as a Main Character

ปาลิดา ดำรงทวีศักดิ์** วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต.

Palida Damrongtaweesak. College of Communication Arts. Rangsit University.

Email : Urn_@hotmail.com

บทคัดย่อ

บทความวิจัยชิ้นนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ภาพยนตร์ที่มีหุ่นยนต์ A.I.เป็นตัวละครหลัก ทั้งหมด 10 เรื่อง โดยใช้แนวคิดเรื่ององค์ประกอบของภาพยนตร์เล่าเรื่อง (Story telling element) เป็นกรอบในการศึกษา ผลการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์ที่มีหุ่นยนต์ A.I.เป็นตัวละครหลักส่วนใหญ่ หุ่นยนต์ซึ่งเป็นตัวละครหลักจะถูกมนุษย์สร้างขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการของมนุษย์หรือเพื่อแสดงศักยภาพของความก้าวหน้าด้านเทคโนโลยี เป้าหมายของหุ่นยนต์ส่วนใหญ่คือการทำตามสิ่งที่ตนต้องการโดยอาจขัดแย้งต่อคำสั่งของผู้สร้าง ภาพยนตร์ดังกล่าวส่วนใหญ่ หุ่นยนต์จะสามารถอยู่อย่างเปิดเผยได้เมื่อจากเป็นโลกอนาคต และจะต้องอยู่อย่างหลบซ่อนเมื่อจากเป็นโลกปัจจุบัน ประเภทของภาพยนตร์ที่มีหุ่นยนต์ A.I.เป็นตัวละครหลักส่วนใหญ่เป็นภาพยนตร์ประเภท Action และ รองลงมาคือประเภท Drama ประเภท Thriller และ ประเภท Comedy ตามลำดับ ความขัดแย้งของตัวละครเกือบทั้งหมดเป็นความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับสังคมหรือกับบุคคล ซึ่งคือมนุษย์นั่นเอง ตอนจบของเรื่องทั้งหมดเป็นการจบแบบปลายเปิด และส่วนใหญ่มีการวางโครงเรื่องแบบเรียงลำดับเหตุการณ์ (Linear Narrative Film) โดยจากในภาพยนตร์จะมีทั้งแบบอยู่ในโลกปัจจุบัน และโลกอนาคต โดยมีจำนวนใกล้เคียงกัน บทสนทนาของหุ่นยนต์นั้นเป็นเครื่องแสดงศักยภาพความคิดอ่านของตัวละครหุ่นยนต์นั้นๆ ภาพของภาพยนตร์เหล่านี้มักเต็มไปด้วยเทคนิคพิเศษด้านภาพ เพราะเมื่อเป็นภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับหุ่นยนต์แล้ว ภาพยนตร์จึงมีความเป็น Sci-fi ที่จำเป็นจะต้องมีเทคนิคพิเศษด้านภาพ เพื่อทำให้ผู้ชมเชื่อและเข้าถึงฉากที่ปรากฏในภาพยนตร์

คำสำคัญ : ภาพยนตร์, ปัญญาประดิษฐ์

* บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่อง “การศึกษาวิเคราะห์ภาพยนตร์ที่มีหุ่นยนต์ A.I.เป็นตัวละครหลัก” หลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการเขียนบทและการกำกับภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต

** ปาลิดา ดำรงทวีศักดิ์ : นักศึกษาหลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการเขียนบทและการกำกับภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต

วารสารวิชาการระดับชาติที่ได้รับการรับรองคุณภาพจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) กลุ่มที่ 1

Abstracts

This research article aims to analyze 10 films with Artificial Intelligent as a main character regarding to the concept of Story telling element. The research result found that most of the A.I. robots in films were invented to serve human's desire or to show the development of technology. The goals of the robots are mostly chasing for their desire which contradict to their inventors' command. The robots would be able to live openly in the future time setting while they need to live secretly in the present time setting. The genre of these films is mostly action, drama, thriller and comedy respectively. The conflict of the robot characters is mostly the conflict between the robot and society, or another person. The ending of all stories is always close ending and has linear structure. Almost half of these films are having future time setting; the others are having present time setting. The dialogues that the robots communicate can show the comprehensive skill of each robot. Special effect is the important element to create the sci-fi visual in these films which leads to audiences' believe in films themselves.

Keywords : Artificial Intelligent, film

บทนำ

เทคโนโลยีอย่างหนึ่งที่นักวิทยาศาสตร์ได้ให้ความสำคัญและพัฒนาโดยตลอด คือ เครื่องจักรที่มีปัญญาประดิษฐ์ หรือ AI (Artificial Intelligence) กล่าวคือ เป็นเครื่องจักรที่สามารถประมวลผลได้เองเพื่อบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ AI เป็นเทคโนโลยีที่ถูกพัฒนาอย่างยาวไกล หุ่นยนต์ A.I. ได้ถูกยกขึ้นมาพูดถึงในภาพยนตร์หลายเรื่อง เช่น สมศรี 422 อาร์, A.I. Artificial Intelligence, Bicentennial man และอื่นๆ ภาพของหุ่นยนต์ที่มีลักษณะคล้ายมนุษย์ ในภาพยนตร์ได้ทำให้คนตั้งคำถามว่า เทคโนโลยีจะสามารถไปถึงจุดนั้นได้หรือไม่ หากย้อนไปในอดีต ถึงแม้หุ่นยนต์จะเป็นเรื่องไกลตัวมนุษย์ แต่หุ่นยนต์กลับได้รับความสนใจในวงการภาพยนตร์เป็นอย่างมาก Rebecca Steffoff (2007 : 47) ได้กล่าวถึงภาพยนตร์เรื่อง The Mechanical Statue and the Ingenious Servant (1907) ไว้ว่าเป็นภาพยนตร์เรื่องแรกที่มีหุ่นยนต์เป็นตัวละครหลัก ภาพยนตร์เรื่องนี้ยังไม่แพร่หลายนัก จนกระทั่งปี ค.ศ. 1919 ภาพยนตร์อเมริกันเรื่อง The Master Mystery ได้มีหุ่นยนต์ที่ชื่อ "Q" เป็นตัวละครหลักในเรื่อง ซึ่งรูปร่างหน้าตาของ Q นั้นได้กลายเป็นลักษณะหุ่นยนต์ต้นแบบของภาพยนตร์หุ่นยนต์ต่อมา ถึงแม้ภาพยนตร์เรื่องนี้จะเกิดขึ้นเมื่อประมาณร้อยปีมาแล้ว แต่แนวความคิดของภาพยนตร์นั้นไม่แตกต่างจากภาพยนตร์หุ่นยนต์ในปัจจุบันเท่าใดนัก กล่าวคือจะเป็นอย่างไรหากหุ่นยนต์มีสมองเช่นมนุษย์ แต่ถึงอย่างนั้นก็ดี ภาพยนตร์หุ่นยนต์ก็ยังคงได้รับความนิยมตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในวงการภาพยนตร์ต่างประเทศ ที่มีการผลิตภาพยนตร์ที่มีหุ่นยนต์เป็นตัวละครนำเรื่อง แต่เป็นที่น่าแปลกใจ ที่ในประเทศไทยมีการผลิตภาพยนตร์หุ่นยนต์เพียงสองเรื่องเท่านั้น อันได้แก่นักเลงคอมพิวเตอร์ (พ.ศ. 2525) และ เรื่อง สมศรี 422 อาร์ (พ.ศ. 2535) ทั้งสามภาค ภาพยนตร์เรื่องสมศรีประสบความสำเร็จในภาคแรกและถดถอยในภาค ปัจจุบันนี้ ภาพยนตร์หุ่นยนต์ในต่างประเทศยังมีการถูกผลิตอย่างต่อเนื่อง และมักได้รับความนิยมในหมู่ผู้ชมภาพยนตร์ และทำรายได้มหาศาล ในขณะที่ภาพยนตร์ไทยนั้น ไม่ได้ผลิตภาพยนตร์เกี่ยวกับหุ่นยนต์อีกเลยตั้งแต่ พ.ศ. 2538 ซึ่งอาจมีเหตุผลหลายประการ เช่น ภาพยนตร์เกี่ยวกับหุ่นยนต์ต้องใช้เงินทุนสูง และเทคโนโลยีขั้นสูงไม่ว่าจะเป็นการสร้างแบบจำลอง หรือการใช้เทคนิคพิเศษ

วารสารวิชาการระดับชาติที่ได้รับการรับรองคุณภาพจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) กลุ่มที่ 1

ด้านภาพก็ตาม นอกจากนี้แล้วหุ่นยนต์ในสมัยก่อนเป็นเรื่องไกลตัวสำหรับคนไทย เนื่องจากเทคโนโลยีเกี่ยวกับหุ่นยนต์ที่ยังไม่พัฒนา และที่สำคัญคนไทยขาดการรับข้อมูลข่าวสารเรื่องการพัฒนาเทคโนโลยีจากต่างประเทศ แต่ในปัจจุบัน การเข้าสู่ยุคดิจิทัลทำให้คนไทยสามารถรับรู้เรื่องการพัฒนาของเทคโนโลยีและรับข้อมูลข่าวสารต่างประเทศได้ง่ายขึ้น วิวัฒนาการของเทคโนโลยีจึงเป็นสิ่งที่คนไทยสามารถเข้าถึงได้ ความเชื่อของผู้ชมที่มีต่อตัวละครหุ่นยนต์จะชัดเจนขึ้น เพราะหุ่นยนต์ที่มีลักษณะเหมือนมนุษย์นั้นไม่ใช่เรื่องในจินตนาการอีกต่อไป แต่จะเป็นเสมือนตัวละครตัวหนึ่งที่อาจสามารถมีอยู่จริงในอนาคตอันใกล้นี้ รวมถึงอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยที่มีการพัฒนาด้านเทคโนโลยีอย่างต่อเนื่อง ก็สามารถพัฒนาให้ภาพยนตร์มีความสมจริงซึ่งจะทำให้ผู้ชมได้รับอรรถรสในการชมภาพยนตร์ดียิ่งขึ้น ดังนั้นแล้ว หากประเทศไทยมีการผลิตภาพยนตร์หุ่นยนต์A.I.อีก ก็อาจมีแนวโน้มว่าภาพยนตร์จะได้รับความนิยม ด้วยเหตุผลที่กล่าวไปข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาวิเคราะห์ภาพยนตร์ที่มีหุ่นยนต์A.I.เป็นตัวละครหลัก เพื่อเป็นแนวทางในการเขียนบทภาพยนตร์ของไทยต่อไป

วัตถุประสงค์ในการวิจัย

เพื่อศึกษาวิเคราะห์ภาพยนตร์ที่มีหุ่นยนต์A.I.เป็นตัวละครหลักคำจำกัดความที่ใช้ในงานวิจัยหุ่นยนต์ (Robot) หมายถึง เครื่องคอมพิวเตอร์ที่มนุษย์สร้างขึ้นมาให้ทำงานได้คล้ายมนุษย์ โดยจะมีปฏิกิริยาต่อสัญญาณที่ได้รับ หลังจากนั้นจะนำข้อมูลไปประมวลผล แล้วลงมือดำเนินการตามที่สั่ง ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligent : AI) Stuart J. Russel และ Peter Norvig (2003 : 47) นักวิทยาศาสตร์ด้านปัญญาประดิษฐ์ได้ให้ความหมายArtificial Intelligence (AI) หรือที่ภาษาไทยเรียกว่า “ปัญญาประดิษฐ์” ไว้ว่า เป็นสติปัญญาที่แสดงออกผ่านเครื่องจักร หรือเป็นอุปกรณ์ใดๆก็ตามที่สามารถรับรู้ภาวะแวดล้อมและสามารถประมวลผลได้ว่า ต้องทำอย่างไรจึงจะบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ หรือเป็นเครื่องจักรที่สามารถประมวลผลความรู้ได้เองเหมือนมนุษย์ เช่น สามารถเรียนรู้ได้ และสามารถแก้ปัญหาได้ เป็นต้น

แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้

1. แนวคิดเรื่ององค์ประกอบของภาพยนตร์เล่าเรื่อง Karofsky, Amy and Litch, Mary M. (2015). ได้ระบุองค์ประกอบของเรื่องเล่าในภาพยนตร์ไว้ 8 ประการ ได้แก่ ตัวละคร (character) เรื่องย่อ (plot) ความขัดแย้ง (Conflict) บทสรุป (Resolution) โครงเรื่อง (Structure) ฉาก (Scene) บทสนทนา(Dialogue) และภาพ(Visual)

2. แนวคิดเรื่องปัญญาประดิษฐ์ Stuart J. Russel และ Peter Norvig (2003) นักวิทยาศาสตร์ด้านปัญญาประดิษฐ์ได้ให้ความหมายArtificial Intelligence (AI) หรือที่ภาษาไทยเรียกว่า “ปัญญาประดิษฐ์” ไว้ว่า เป็นสติปัญญาที่แสดงออกผ่านเครื่องจักร หรือเป็นอุปกรณ์ใดๆก็ตามที่สามารถรับรู้ภาวะแวดล้อมและสามารถประมวลผลได้ว่า ต้องทำอย่างไรจึงจะบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ หรือเป็นเครื่องจักรที่สามารถประมวลผลความรู้ได้เองเหมือนมนุษย์ เช่น สามารถเรียนรู้ได้ และสามารถแก้ปัญหาได้ เป็นต้น

ขอบเขตของการวิจัย

การศึกษานี้มุ่งศึกษาภาพยนตร์ที่มีหุ่นยนต์A.I.เป็นตัวละครหลัก ซึ่งเผยแพร่ตั้งแต่ปี 1990-2015 จำนวน 10 เรื่อง ได้แก่ Terminator 2: Judgement Day (1991), สมศรี422อาร์ (1992), Bicentennial Man (1999), A.I. (2001), I-Robot (2004), Endhiran (2010), The Machine (2013), Ex Machina (2015),

วารสารวิชาการระดับชาติที่ได้รับการรับรองคุณภาพจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) กลุ่มที่ 1

Chappie (2015) และ Uncanny (2015) โดย ศึกษาจากวิถีทัศน์ภาพยนตร์ และเอกสารที่มีความเกี่ยวข้องกับภาพยนตร์

สรุปผลการศึกษา

จากการสำรวจและวิเคราะห์เกี่ยวกับภาพยนตร์ที่มีหุ่นยนต์ A.I. เป็นตัวละครหลัก ได้ผลการศึกษาดังนี้

1.1 ตัวละคร (Character) ตัวละครหุ่นยนต์ในภาพยนตร์ประเภทนี้ ส่วนใหญ่จะมีลักษณะภายนอกคล้ายมนุษย์ เพราะหุ่นยนต์ที่มีลักษณะคล้ายมนุษย์จะสามารถสร้างความเชื่อใจให้มนุษย์ได้มาก ดังนั้น หุ่นยนต์ A.I. ที่มีลักษณะคล้ายมนุษย์จึงมีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับมนุษย์มาก ไม่ว่าจะเป็นความสัมพันธ์เชิงคู่รักหรือการที่หุ่นยนต์เป็นเสมือนส่วนหนึ่งในครอบครัวมนุษย์ ในขณะที่ ภาพยนตร์เรื่อง I-Robot และ Chappie ที่มีตัวละครหุ่นยนต์ที่มีลักษณะภายนอกไม่คล้ายมนุษย์ แต่สามารถเห็นได้ชัดว่าเป็นหุ่นยนต์นั้น หุ่นยนต์จะมีความสัมพันธ์กับตัวละครกับมนุษย์ค่อนข้างน้อย กล่าวคือเป็นเพียงแค่สิ่งประดิษฐ์ที่ไว้รับใช้สังคม นอกจากนี้ ภาพยนตร์ 2 เรื่องดังกล่าว ได้สื่อให้เห็นภาพหุ่นยนต์รุ่นเดียวกันจำนวนมากในเรื่อง เพื่อให้เห็นว่าเป็นเสมือนหนึ่งในกลไกของสังคม การจะให้หุ่นยนต์ทุกตัวมีลักษณะเหมือนมนุษย์ซึ่งต้องใช้เงินทุนมหาศาลจึงอาจไม่สมเหตุสมผลนัก ส่วนการต้องการความเป็นมนุษย์ของหุ่นยนต์นั้น สามารถพบเห็นได้ 3 เรื่อง ได้แก่ Bicentennial Man, A.I. และ Ex Machina ซึ่งทั้งสามเรื่องนี้มีข้อสังเกตว่า ตัวละครหุ่นยนต์มีอุปสรรคของการบรรลุเป้าหมายคือการเป็นหุ่นยนต์ กล่าวคือ หุ่นยนต์ในเรื่อง Bicentennial Man ไม่ได้รับการยอมรับจากคนรักเพราะเป็นหุ่นยนต์ หุ่นยนต์ในเรื่อง A.I. ไม่ได้ได้รับความรักจากแม่เพราะเป็นหุ่นยนต์ และ Ex Machina ไม่ได้รับอิสระภาพเพราะเป็นหุ่นยนต์ ในขณะที่หุ่นยนต์ในเรื่องอื่นๆไม่มีการแสดงความต้องการเป็นมนุษย์เพราะการเป็นหุ่นยนต์ไม่ใช่อุปสรรค

1.2 เรื่องย่อ (plot) Plot ของภาพยนตร์ที่มีหุ่นยนต์ A.I. เป็นตัวละครหลักมีหลายประเภท โดยประเภทที่พบเห็นมากที่สุดคือ ประเภท Action ได้แก่ เรื่อง Terminator 2: Judgement Day, I-robot, Endhiran และ Chappie ซึ่งมีข้อสังเกตว่า ภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่องนี้มีเนื้อหาเกี่ยวกับการยึดครองอำนาจหรือการพยายามเอาชนะศัตรูคู่แข่ง ประเภทที่พบเห็นรองลงมาคือ ประเภท Drama ได้แก่ เรื่อง Bicentennial Man, A.I. และ Uncanny ซึ่งมีข้อสังเกตว่า ภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่องนี้ มีเนื้อหาเกี่ยวกับชีวิตของหุ่นยนต์ที่มีความรักกับมนุษย์ นอกจากนี้ ภาพยนตร์ประเภท Action และ Drama แล้ว ยังสามารถพบภาพยนตร์ประเภท Thriller และ Comedy ได้ แต่มีจำนวนไม่มากนัก

1.3 ความขัดแย้ง (Conflict) ความขัดแย้งของตัวละครหุ่นยนต์ในภาพยนตร์ประเภทนี้ สามารถพบเห็นได้ 2 แบบในจำนวนเท่าๆกัน ได้แก่ ความขัดแย้งระหว่างบุคคล และ ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับสังคม ภาพยนตร์ที่ตัวละครมีความขัดแย้งระหว่างบุคคลมีจำนวน 5 เรื่อง ได้แก่ เรื่อง Terminator 2: Judgement Day, A.I., Endhiran, Chappie และ Uncanny โดยภาพยนตร์ทั้ง 5 เรื่องนี้ ตัวละครไม่ได้มีความขัดแย้งต่อสังคม กล่าวคือไม่ต้องหลบซ่อนจากสังคม แต่จะมีความขัดแย้งกับบุคคลหรือกลุ่มบุคคลในประเด็นต่างๆ เช่น ขัดแย้งกับตัวร้ายในภาพยนตร์เพื่อแย่งกันบรรลุเป้าหมายบางอย่าง หรือขัดแย้งกับบุคคลที่มีทัศนคติไม่ตรงกับตัวละครหุ่นยนต์ ส่วนภาพยนตร์ที่ตัวละครมีความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับสังคมมีจำนวน 5 เรื่อง ได้แก่ เรื่อง สมศรี 422 อาร์, Bicentennial Man, I-robot, The Machine และ Ex Machina โดยภาพยนตร์ทั้ง 5 เรื่องนี้ สะท้อนให้เห็นว่า ถึงแม้หุ่นยนต์จะมีประโยชน์ต่อมนุษย์ แต่การยอมรับของสังคมมนุษย์ที่จะเปิดรับหุ่นยนต์ให้เข้ามามีบทบาทในสังคมมนุษย์นั้นยังคงเป็นไปได้ยาก เพราะ มนุษย์ไม่สามารถเข้าใจความคิดของหุ่นยนต์ ทั้งยังขาดความเห็นอกเห็นใจต่อหุ่นยนต์ เพราะในมุมมองของมนุษย์แล้ว หุ่นยนต์ยัง

คงเป็นวัตถุที่มีประโยชน์ต่อมนุษย์ แต่ไม่มีชีวิตที่ควรค่าแก่การเห็นอกเห็นใจ

1.4 บทสรุป (Resolution) ภาพยนตร์ทุกเรื่องดังกล่าวมีการจบแบบปลายปิด (Close Narrative Ending) คือ มีการบอกบทสรุปของเรื่องอย่างชัดเจนทุกเรื่อง โดยมีข้อสังเกตว่า เมื่อภาพยนตร์เป็นเรื่องเกี่ยวกับหุ่นยนต์ ซึ่งอาจค่อนข้างไกลตัวต่อชีวิตประจำวันผู้ชม จึงอาจยากต่อการนำไปคิดต่อถึงความนึกคิดของหุ่นยนต์ ซึ่งต่างจากภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับชีวิตมนุษย์ ที่ผู้สร้างภาพยนตร์สามารถให้ผู้ชมนำไปคิดต่อได้โดยง่าย ส่วนการจบของเรื่อง ส่วนใหญ่จะจบโดยหุ่นยนต์ได้มีความสัมพันธ์ที่ดีกับมนุษย์ ซึ่งสอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบันที่การพัฒนาเทคโนโลยีหุ่นยนต์ A.I. ยังคงเป็นไปอย่างต่อเนื่อง และหุ่นยนต์ A.I. อาจเข้ามามีบทบาทต่อชีวิตมนุษย์ในอนาคตอันใกล้ แต่อย่างไรก็ตาม ได้มีภาพยนตร์ 1 เรื่องที่หุ่นยนต์ยังคงต้องหลบซ่อนจากมนุษย์ นั่นก็คือเรื่อง Ex Machina ตัวละครในเรื่องยังคงเปิดเผยความเป็นหุ่นยนต์ต่อสังคมไม่ได้ในตอนจบ แต่ได้บรรลุเป้าหมายเรื่องการได้รับอิสรภาพ

1.5 โครงเรื่อง (Structure) ภาพยนตร์ทุกเรื่องดังกล่าวมีการเล่าเรื่องตามลำดับเวลา (Linear Narrative Film) โดยพบข้อสังเกตว่า ภาพยนตร์เหล่านี้เน้นเล่าเรื่องเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นตามหลักเหตุและผล โดยเน้นเรื่องการพัฒนาตัวละครที่ผู้ชมจะสามารถเห็นการกระทำและผลของการกระทำตามลำดับ ผู้สร้างภาพยนตร์อาจหลีกเลี่ยงการเล่าเรื่องราวแบบไม่เรียงลำดับเหตุการณ์ (Nonlinear Narrative Film) เพื่อไม่ให้เรื่องราวสับสนสำหรับผู้ชมเกินไป เพราะเนื้อหาที่มีความซับซ้อนเรื่องเทคโนโลยีและสถานการณ์สังคมในภาพยนตร์อยู่แล้ว

1.6 ฉาก (Scene) ฉากในภาพยนตร์มีทั้งอยู่ในโลกปัจจุบัน และโลกอนาคต โดยมีจำนวนใกล้เคียงกัน ภาพยนตร์ที่มีฉากอยู่ในโลกปัจจุบัน มีจำนวน 6 เรื่อง ได้แก่ เรื่อง Terminator 2: Judgement Day, สมศรี 422 อาร์, Endhiran, Ex Machina, Chappie และ Uncanny โดยพบข้อสังเกตว่า ภาพยนตร์ในโลกปัจจุบันจะไม่เน้นความแฟนตาซี นอกจากนั้นยังอาจมีเหตุผลเรื่องเงินทุนที่ไม่ต้องเสียไปกับการสร้างฉากโลกอนาคตมากนัก ยกเว้น ภาพยนตร์เรื่อง Endhiran ซึ่งเป็นภาพยนตร์อินเดียที่มีความแฟนตาซีสูง เพราะกลุ่มผู้ชมเป็นกลุ่มชาวอินเดียซึ่งส่วนใหญ่ชื่นชอบภาพยนตร์ที่มีความยิ่งใหญ่อลังการ ส่วนภาพยนตร์ที่มีฉากอยู่ในโลกอนาคต มีจำนวน 4 เรื่อง ได้แก่ เรื่อง Bicentennial Man, A.I., I-robot, และ The Machine ซึ่งตัวละครหุ่นยนต์ในภาพยนตร์ 3 เรื่องแรก ถูกสร้างขึ้นเพื่อสร้างประโยชน์ให้มนุษย์ และถูกสร้างขึ้นมาเป็นจำนวนมาก เสมือนว่าเป็นเรื่องธรรมดาสำหรับมนุษย์ในฉากภาพยนตร์แล้ว ในขณะที่ตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง The Machine ยังคงเป็นหุ่นยนต์ต้นแบบซึ่งเกิดขึ้นหลังจากการพัฒนาาระบบสมองหุ่นยนต์ในมนุษย์เป็นเวลานาน

1.7 บทสนทนา (Dialogue) ภาพยนตร์ทุกเรื่องดังกล่าวมีการใช้บทสนทนาเพื่อใช้ในการสื่อสารระหว่างหุ่นยนต์และมนุษย์ ความซับซ้อนและสารของบทสนทนาของหุ่นยนต์นั้นเป็นเครื่องแสดงศักยภาพความคิดอ่านของตัวละครหุ่นยนต์นั้นๆ ซึ่งบางครั้งลักษณะคำพูดของหุ่นยนต์จะสัมพันธ์กับวัยของหุ่นยนต์ที่เทียบเท่า เช่น หุ่นยนต์ในภาพยนตร์เรื่อง A.I. ที่มีลักษณะคล้ายเด็กผู้ชาย ก็จะมีการสื่อสารทางคำพูดที่ใกล้เคียงกับเด็กผู้ชายในวัยนั้นๆ หรือ หุ่นยนต์ในภาพยนตร์เรื่อง Bicentennial Man ก็จะมีลักษณะการสื่อสารทางคำพูด เปลี่ยนแปลงไปตามการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย จากวัยกลางคนสู่วัยชรา เป็นต้น

1.8 ภาพ (Visual) ภาพยนตร์ทุกเรื่องดังกล่าวมีการใช้เทคนิคพิเศษด้านภาพ โดยความมากน้อยและความสมจริงของเทคนิคพิเศษด้านภาพ อาจขึ้นอยู่กับเงินทุนในการผลิตภาพยนตร์ เช่น ภาพยนตร์สมศรี 422 อาร์ของไทย มีการใช้เทคนิคพิเศษด้านภาพน้อยและไม่สมจริงนัก ตัวละครในภาพยนตร์มีลักษณะเหมือนมนุษย์ปกติ เพียงแต่มีบุคลิกที่แปลกไปจากมนุษย์ ด้วยงบประมาณที่จำกัด ในขณะที่ภาพยนตร์เรื่อง I-Robot ซึ่งมีงบประมาณถึง 120 ล้านดอลลาร์สหรัฐ มีเทคนิคพิเศษด้านภาพอย่างยิ่งใหญ่และสมจริง ไม่ว่าจะเป็น ฉากสถานที่ที่ปรากฏในภาพยนตร์ ลักษณะของหุ่นยนต์ จากการต่อสู้ ฯลฯ

วารสารวิชาการระดับชาติที่ได้รับการรับรองคุณภาพจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) กลุ่มที่ 1

ตารางสรุปผลโดยอ้างอิงจากองค์ประกอบการเล่าเรื่อง (Story telling element)

ภาพยนตร์	Character		Plot /genre	Conflict ตัวละครขัดแย้งกับ...	Resolu-tion จบแบบปลายปิด	Structure เรียงตามลำดับเวลา	Scene ยุคอนาคต	Dia-logue ใช้ภาษาสื่อสารกับมนุษย์ได้	Visual มีเทคนิคพิเศษด้านภาพ
	ลักษณะคล้ายมนุษย์	ต้องการเป็นมนุษย์							
Terminator 2: Judge-ment Day	✓	□	Action	บุคคล	✓	✓	□	✓	✓
สมศรี 422อาร์	✓	□	Come-dy	สังคม	✓	✓	□	✓	✓
Bicentennial Man	✓	✓	Drama	สังคม	✓	✓	✓	✓	✓
A.I.	✓	✓	Drama	บุคคล	✓	✓	✓	✓	✓
I-robot	□	□	Action	สังคม	✓	✓	✓	✓	✓
Endhiran	✓	□	Action	บุคคล	✓	✓	□	✓	✓
The Ma-chine	✓	□	Thriller	สังคม	✓	✓	✓	✓	✓
Ex Machina	✓	✓	Thriller	สังคม	✓	✓	□	✓	✓
Chappie	□	□	Action	บุคคล	✓	✓	□	✓	✓
Uncanny	✓	□	Drama	บุคคล	✓	✓	□	✓	✓

อภิปรายผล

ภาพยนตร์เป็นเรื่องเล่าชนิดหนึ่งที่อาศัยองค์ประกอบต่างๆ ประกอบกันขึ้นมาเป็นภาพยนตร์หนึ่งเรื่อง เมื่อวิเคราะห์ภาพยนตร์ทั้งสิบเรื่องที่มีหุ่นยนต์ A.I. เป็นตัวละครหลัก โดยอาศัยแนวคิดเรื่ององค์ประกอบของภาพยนตร์เล่าเรื่อง (Story telling element) เป็นกรอบนำทาง ผลการศึกษาทำให้ค้นพบว่า ภาพยนตร์มักประกอบสร้างให้ ตัวละครหุ่นยนต์ A.I. ในภาพยนตร์มีความสามารถและศักยภาพหลายด้านที่หุ่นยนต์ในโลกปัจจุบันยังไม่สามารถทำได้ ตัวละครหุ่นยนต์มักมีความรู้สึกนึกคิดคล้ายมนุษย์ มีความต้องการในอำนาจ และมีความต้องการอิสรเสรีภาพด้วย ส่วนปัญหาความขัดแย้งที่ภาพยนตร์มักแสดงออกอย่างห้วงโยในภาพยนตร์ คือความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับหุ่นยนต์ที่อาจไม่ลงรอยกัน โดยเฉพาะอาจมีความขัดแย้งระหว่างหุ่นยนต์กับบุคคลที่เป็นเจ้าของหุ่น หรือหุ่นยนต์อาจขัดแย้งกับสังคมได้ ด้วยหุ่นยนต์ A.I. แม้ฉลาดเหมือนมนุษย์ แต่หุ่นยนต์มักใช้ตรรกะและทำงานเป็นระบบ ขณะที่มนุษย์มักใช้อารมณ์ความรู้สึกมากกว่าเหตุผล ซึ่งความขัดแย้งเหล่านี้อาจบานปลายนำไปสู่หายนะอันยิ่งใหญ่ของมวลมนุษย์ได้

วารสารวิชาการระดับชาติที่ได้รับการรับรองคุณภาพจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) กลุ่มที่ 1

จากผลการศึกษาภาพยนตร์ทุกเรื่องยังสามารถประมวลเป็นองค์ความรู้เพิ่มเติมได้ว่า ภาพยนตร์ต่างๆที่นำมาเสนอหรือเล่าเรื่องเกี่ยวกับหุ่นยนต์ A.I. ทั้งหมดทั้งมวล แท้จริงแล้วมีวัตถุประสงค์อยากเตือนสติผู้ชมให้ตระหนักถึงคุณค่าของความเป็นมนุษย์ ตัวละครหุ่นยนต์ในภาพยนตร์แท้จริงคือภาพแทนของคนอื่นๆที่มนุษย์ต้องปฏิสัมพันธ์ด้วย ซึ่งหุ่นยนต์หรือคนอื่นๆนั้นอาจสร้างให้เกิดความสุข ความสนุกสนาน และความตื่นเต้นต่างๆได้ รวมถึงสามารถสร้างปัญหาและความทุกข์ร้อนได้เช่นกัน ดังนั้นสิ่งที่สำคัญที่สุดที่ภาพยนตร์ต้องการสื่อสารแก่ผู้ชมคือ การดูแลเอาใจใส่ระหว่างกัน จะทำให้สังคมมีสันติและความสุข วิทยาการอันทันสมัยอาจช่วยอำนวยความสะดวกได้ดี แต่สิ่งที่มีทำให้สังคมมีความสุขที่แท้จริงอยู่ที่ตัวมนุษย์เป็นผู้กำหนดเอง

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในครั้งต่อไป

- 1 ควรมีการศึกษาการรับรู้และการใช้ประโยชน์ของผู้ชมที่มีต่อการชมภาพยนตร์ที่มีหุ่นยนต์ A.I. เป็นตัวละครหลัก เพื่อให้ทราบว่าผู้ชมสามารถรับรู้สิ่งที่ผู้ผลิตภาพยนตร์ต้องการนำเสนอได้หรือไม่
- 2 ควรมีการศึกษาวิเคราะห์เกี่ยวข้องกับหุ่นยนต์ A.I. ในสื่ออื่นๆ เช่นละครโทรทัศน์ เพื่อเปรียบเทียบกับภาพยนตร์ว่ามีความเหมือนหรือต่างกันอย่างไรทั้งในแง่เนื้อหาและกลวิธีการนำเสนอ

วารสารวิชาการระดับชาติที่ได้รับการรับรองคุณภาพจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) กลุ่มที่ 1

บรรณานุกรม

- รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม (2558). **การเขียนบทภาพยนตร์บันเทิง**. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
หน้า 150. [Raksarn Vivatsinudom. (2015). **Feature Film Screenwriting**. Bangkok :
Chulalongkorn University.,p150]]
- Karofsky, Amy and Litch, Mary M. (2015). "Artificial Intelligence". **Philosophy through Film**.
Routledge :Taylor and Francis group, p.92
- Russell, Stuart J.; Norvig, Peter (2003), "A Modern Approach". **Artificial Intelligence**. 2nd ed.,
New Jersey: Prentice Hall, p.47
- Steffoff, Rebecca (2007) **Robots**. New Jersey: Marshall Cavendish. p.4