



การสร้างการมีส่วนร่วมทางสังคมผ่านสารคดีเชิงโต้ตอบ Creating Social Engagement through Interactive Documentaries

สันติ บุญทัศนกุล¹

Boontasanakul Santi

Received: Mar 15, 2024

Revised: Dec 20, 2024

Accepted: Dec 23, 2024

บทคัดย่อ

จุดมุ่งหมายของภาพยนตร์สารคดี คือ การตีแผ่ความเป็นจริง ข้อเท็จจริงของชีวิต "จริง" และรวบรวมไว้บนหน้าจอโดยใช้วิธีนำเสนอบางอย่างเพื่อสร้างความน่าสนใจ เช่น เทคนิคการถ่ายภาพด้วยกล้อง เทคนิคการตัดต่อ การบรรยายดนตรี ฯลฯ สารคดีเป็นการแสดงเหตุการณ์ในชีวิตและข้อเท็จจริงที่เชื่อถือได้ นอกจากนี้ยังสื่อสารประเด็นทางสังคม สร้างการรับรู้ให้กับสังคม พร้อมสร้างจิตสำนึกและการมีส่วนร่วมเพื่อทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในสังคม ในอดีตที่ผ่านมาสื่อสารคดีได้ทำหน้าที่สร้างการรับรู้และการเปลี่ยนแปลงในรูปแบบสื่อทางเดียวผ่านการดู การฟัง การอ่าน เพื่อสร้างการรับรู้เรื่องราวและสร้างการเปลี่ยนแปลงต่อสังคมตามวัตถุประสงค์ของสารคดี เป็นการบ่งบอกถึงความสำคัญของภาพยนตร์สารคดีในการมีส่วนร่วมสร้างการเปลี่ยนแปลงสังคม

¹คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์ (Faculty of Industrial Technology, Uttaradit Rajabhat University) E-mail: bobeep55@gmail.com



ไม่กี่ปีที่ผ่านมานักวิทยาศาสตร์อาศัยทฤษฎีของภาพยนตร์สารคดีเพื่อสร้างสื่อดิจิทัลประเภทใหม่ในรูปแบบสื่อแบบสองทาง แสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงโดยมุ่งเน้นไปที่องค์ประกอบของการโต้ตอบและประสบการณ์ของผู้ชม การเกิดขึ้นของ "สารคดีเชิงโต้ตอบ" เป็นการนำเทคนิคทางดิจิทัลรูปแบบใหม่มาช่วยสร้างการรับรู้และความน่าสนใจผ่านภาพยนตร์สารคดีเชิงโต้ตอบด้วยเทคนิคที่หลากหลายรูปแบบ ผ่านการเชื่อมโยงการโต้ตอบกับการเล่าเรื่องรวมถึงระดับการมีส่วนร่วมของผู้ชมในการเล่าเรื่องและวิธีการโต้ตอบที่ต่างกันออกไป ผ่านแพลตฟอร์มทางดิจิทัลและช่องทางออนไลน์กลายเป็นอีกหนึ่งทางเลือกใหม่ที่ถูกนำเสนอออกมา สารคดีเชิงโต้ตอบยังทำให้เกิดการสร้างการมีส่วนร่วมทางสังคมผ่านสื่อดิจิทัลในรูปแบบใหม่ ๆ ขึ้นมา โดยที่ยังคงวัตถุประสงค์หลักของภาพยนตร์สารคดีไว้

คำสำคัญ: ภาพยนตร์สารคดี สารคดีเชิงโต้ตอบ การมีส่วนร่วมทางสังคม

Abstract

The purposes of documentary films are to reveal the reality of everyday life and present factual content on screen using various presentation methods to enhance engagement, such as cinematography, editing techniques, narration, music, among others. Documentaries portray real-life events and credible facts. They also communicate social issues, raise awareness in society, and foster consciousness and participation to drive social change. In the past, documentary media traditionally served as a one-way communication tool—through watching, listening, and reading—to convey stories and promote changes in society in line with the documentary's objective. This



reflects the significant role of documentary films in contributing to social transformation.

In recent years, scholars have applied documentary film theory to develop new forms of digital media through two-way communication. This shift emphasizes interactivity and audience experience. The emergence of interactive documentaries represents the use of new digital techniques to foster awareness and engagement by integrating interactivity with storytelling. This includes varying levels of audience participation in the narrative and different methods of interaction via digital platforms and online channels, presenting a new alternative in media. Moreover, interactive documentaries contribute to the creation of new forms of social engagement through digital media while still preserving the core objectives of traditional documentary filmmaking.

Keywords: Documentary film, Interactive documentary, Social engagement

1. บทนำ

คำกล่าวของผู้กำกับภาพยนตร์สารคดีชื่อดังชาวอังกฤษ John Grierson ว่า "ภาพยนตร์สารคดีคือการตีแผ่ความเป็นจริงอย่างสร้างสรรค์" ถือเป็นหลักการสำคัญของสารคดีบนหน้าจอ คือการแสดงเหตุการณ์ในชีวิตและข้อเท็จจริงที่เชื่อถือได้ คำกล่าวของ Muratov (2004) ที่ว่า "ตำแหน่งของผู้สร้างสารคดีและความเป็นจริงของชีวิต ซึ่งกล้องถ่ายภาพยนตร์บันทึกไว้ ไม่เพียงแต่ไม่ได้รับการยกเว้น แต่ในทางกลับกัน ยังต้องกำหนดกันและกันและยังต้องมีการปฏิสัมพันธ์กันอย่างต่อเนื่อง"



ความหมายของภาพยนตร์สารคดี ได้มีผู้ให้ความหมายไว้หลายท่าน ดังนี้

Paul Rotha (1952) นักเขียน นักวิชาการและนักสร้างภาพยนตร์ ได้ให้ความหมายของภาพยนตร์สารคดีไว้ว่า ภาพยนตร์สารคดี คือ เรื่องราวของความจริงจากเหตุการณ์ปัจจุบัน ซึ่งแสดงออกในลักษณะที่เกี่ยวข้องและสัมพันธ์กับสังคมมนุษย์

Raymond Spottiswoode (1969) นักวิชาการและผู้เขียนทฤษฎีทางสุนทรียศาสตร์เกี่ยวกับภาพยนตร์สารคดี ได้ให้ความหมายของภาพยนตร์สารคดีไว้ว่า ภาพยนตร์ที่เป็นภาพยนตร์สารคตินั้น ควรอยู่ที่เนื้อหาและวิธีการของภาพยนตร์ที่สามารถถ่ายทอดการแสดงจากชีวิตจริง ซึ่งมนุษย์มีความสัมพันธ์อยู่กับองค์การต่าง ๆ ของชีวิตและสังคม เรื่องราวดังกล่าวอาจจะเกี่ยวกับปัญหาทางเศรษฐกิจ สังคม การเมือง เทคนิคการสร้างภาพยนตร์นั้นเป็นเพียงรูปแบบส่วนประกอบของเนื้อหาหรือเรื่องราวที่นำมาสร้างเท่านั้น ดังนั้นภาพยนตร์สารคดีจึงมีคุณค่าหรือความสำคัญต่อมนุษย์ที่ช่วยให้รับรู้เรื่องราวความเป็นจริงของมนุษย์และสังคมโดยรอบได้และสามารถปรับตัวได้อย่างเหมาะสม

Richard M Barsam (1992) ได้ให้ความหมายของภาพยนตร์สารคดีไว้ว่า ภาพยนตร์สารคดีทั้งหมดถือได้ว่าเป็นภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นจากเรื่องจริง แต่ไม่ใช่ภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นจากเรื่องจริงทั้งหมดจะเป็นภาพยนตร์สารคดี เพราะภาพยนตร์สารคดีเป็นภาพยนตร์ที่ถ่ายทำขึ้นจากเรื่องจริงที่ผ่านทัศนะหรือมุมมองของผู้สร้างภาพยนตร์เพื่อประโยชน์การรับรู้ของผู้ดูตามที่ตนต้องการนำเสนอ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องจริงของเหตุการณ์ปัจจุบันที่เกี่ยวข้องหรือสัมพันธ์กับสังคมมนุษย์ ความขัดแย้งทางความคิด การเมือง และเศรษฐกิจ การถ่ายทอดภาพชีวิตของมนุษย์เพื่อกระตุ้นอารมณ์หรือเหตุผลให้แก่ผู้ดู ให้เร่งเร้าและขยายขอบเขตของการรับรู้เรื่องของมนุษย์ให้กว้างขวางออกไป ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อมนุษยชาติ

จากการตีความตามความหมายของภาพยนตร์สารคดีข้างบนนี้ถึงความสำคัญของภาพยนตร์สารคดีในการมีส่วนร่วมและแสดงข้อเท็จจริงของชีวิต "จริง" และรวบรวมไว้บนหน้าจอโดยใช้วิธีนำเสนอบางอย่าง เช่น การถ่ายภาพด้วย



กล้อง การตัดต่อ การบรรยาย ดนตรี ฯลฯ ภาพยนตร์สารคดีสร้างจากภาพบุคคล และเหตุการณ์จริง เป็นภาพยนตร์ที่บันทึกเหตุการณ์หรือเรื่องราวที่เกิดขึ้นแสดงให้เห็นสภาพทางสังคมอย่างสร้างสรรค์ มีเนื้อหาสาระเกี่ยวข้องและสัมพันธ์กับประวัติศาสตร์ สังคม และวิทยาศาสตร์หรือเศรษฐศาสตร์ ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบของการบันทึกเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงหรือผ่านการจัดสร้างขึ้นใหม่ แต่เนื้อหาการแสดงออกเน้นข้อเท็จจริงมากกว่าความบันเทิง เป็นเรื่องที่น่าเสนอเหตุการณ์และบุคคลจริงโดยไม่มีการแสดง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างการรับรู้ สร้างการมีส่วนร่วมทางสังคม และทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในสังคมในทางที่ดีขึ้น

การพัฒนาของสื่อสารคดีในช่วงหลายปีที่ผ่านมา ทำให้เกิดภาพยนตร์สารคดีรูปแบบใหม่ ๆ หนึ่งในนั้นคือ “สารคดีเชิงโต้ตอบ” สารคดีเชิงโต้ตอบที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเชิงโต้ตอบ เพื่อนำเสนอความเป็นจริงครอบคลุมงานสารคดีรูปแบบต่าง ๆ นำเสนอผ่านแพลตฟอร์มในยุคดิจิทัล ที่ผ่านมายังไม่ค่อยเป็นที่รู้จักมากนัก อย่างไรก็ตามหากเราค้นคว้าโดยการพิมพ์ค้นหา คำสำคัญ “สารคดีเชิงโต้ตอบ” ลงในข้อความค้นหาบนเครื่องมือค้นหาของ Google ก็จะพบบทความเว็บไซต์การประชุม การสัมมนาที่พูดถึงงานสารคดีต่าง ๆ มากมาย เช่น สารคดีบนเว็บโปเรเจ็กต์ ที่ใช้แพลตฟอร์มบนมือถือและสื่อต่าง ๆ เกมส์ สารคดี ฯลฯ ในขณะเดียวกันตัวอย่างผลงานด้านสารคดีใหม่ ๆ บางส่วนไม่อยู่ในผลลัพธ์ของการค้นหาเพียงเพราะผู้สร้างเรียกผลงานของตนโดยใช้คำที่ต่างกัน เช่น สารคดีสื่อใหม่ สารคดีดิจิทัล ภาพยนตร์เชิงโต้ตอบ ฐานข้อมูลการเล่าเรื่อง ฯลฯ

สารคดีเชิงโต้ตอบเป็นสารคดีประเภทใหม่ที่กำลังพัฒนาอย่างรวดเร็วเกิดขึ้นภายใต้อิทธิพลของความเป็นจริงทางเศรษฐกิจและสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป และเป็นผลจากการพัฒนาสื่อดิจิทัล ในปัจจุบันสื่อประเภทรูปนี้เสนอในรูปแบบที่หลากหลาย รวมถึงสารคดีเชิงโต้ตอบบนเว็บและโครงการสารคดีบนแพลตฟอร์มมือถือรวมถึงสื่อพื้นฐานอย่าง CD หรือ DVD-ROM สื่อในรูปแบบเหล่านี้สื่อที่ได้รับการพัฒนามากที่สุดคือภาพยนตร์สารคดีเชิงโต้ตอบบนอินเทอร์เน็ต ซึ่งมักเรียกกันว่า



สารคดีบนเว็บ ความสามารถด้านมัลติมีเดียเชิงโต้ตอบถูกรวมเข้ากับเทคโนโลยีสารสนเทศด้านสื่อผ่านอินเทอร์เน็ต ทำให้ผู้สร้างสารคดีมีสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมสำหรับการสร้างรูปแบบการเล่าเรื่องในรูปแบบที่ไม่เชิงเส้นผ่านการผสมผสานระหว่างสื่อต่าง ๆ เช่น วีดิโอ แอนิเมชัน กราฟิก 2D/3D เสียง และข้อความ เป็นต้น สารคดีเชิงโต้ตอบเปิดโอกาสให้ผู้ชมและผู้ใช้อย่างไม่เพียงแต่สร้างการรับรู้ผ่านสื่อเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการโต้ตอบทางกายภาพกับสิ่งประดิษฐ์ดิจิทัลผ่านวิธีการโต้ตอบกับสื่อจากตัวเลือกที่น่าเสนอโดยผู้สร้างสารคดี

จุดมุ่งหมายของภาพยนตร์สารคดีเชิงโต้ตอบไม่ต่างจากภาพยนตร์สารคดีทั่วไป คือ การสร้างการมีส่วนร่วมทางสังคมผ่านสารคดี เมื่อสารคดีถูกนำมาผสมผสานกับเทคโนโลยีดิจิทัลเชิงโต้ตอบเพื่อนำเสนอความเป็นจริงเกิดเป็นสารคดีเชิงโต้ตอบที่มีเทคนิคการสร้างสารคดีที่ซับซ้อนกว่าสารคดีทั่วไป ไม่ใช่แค่เรื่องเทคนิคการสร้าง ยังรวมถึงสภาพแวดล้อมทางดิจิทัล แพลตฟอร์ม และวิธีการสร้างการมีส่วนร่วมผ่านการโต้ตอบกับผู้ชม รวมถึงการมีส่วนร่วมทางสังคมผ่านสารคดีเชิงโต้ตอบ ทำให้เกิดคำถามจากผู้สร้างสารคดี ผู้ชมสารคดีและสังคมถึงสารคดีเชิงโต้ตอบว่า

1. สารคดีเชิงโต้ตอบ (interactive documentary) คืออะไร
2. สารคดีเชิงโต้ตอบ สร้างการมีส่วนร่วมของผู้ชมและสังคม ผ่านการโต้ตอบกับสื่อสารคดีเชิงโต้ตอบอย่างไร

คำถามเหล่านี้คือวัตถุประสงค์ของบทความที่ต้องการนำเสนอ อธิบายให้คำตอบ พร้อมยกสารคดีตัวอย่างในการอ้างอิงให้กับผู้ที่สนใจรูปแบบของภาพยนตร์สารคดีเชิงโต้ตอบเกิดความเข้าใจ

บทความนี้ต้องการนำเสนอลักษณะของสารคดีเชิงโต้ตอบ รูปแบบและลักษณะที่สำคัญหลักของสารคดีเชิงโต้ตอบ วิธีการสร้างการมีส่วนร่วมผ่านสารคดีเชิงโต้ตอบ พร้อมแสดงตัวอย่างจากแนวปฏิบัติมาตรฐานของสารคดีเชิงโต้ตอบผ่านโครงการสารคดีเชิงโต้ตอบที่สร้างขึ้นบนแพลตฟอร์มสื่อต่าง ๆ



และเป็นตัวแทนการเล่าเรื่องเชิงโต้ตอบในรูปแบบต่าง ๆ ผลงานอ้างอิงเหล่านี้ได้รับการชื่นชมหรือรางวัลจากสถาบันด้านสื่อสารคดีต่าง ๆ มากมาย เช่น คณะกรรมการภาพยนตร์แห่งชาติของแคนาดา (NFB), France 24 ผู้มอบรางวัลเว็บสารคดีเป็นประจำทุกปี, โครงการสารคดีนานาชาติ (IDFA), DocLab ผู้สนับสนุนและนำเสนอสารคดีดิจิทัลรูปแบบใหม่ เครือข่ายโทรทัศน์ฝรั่งเศส-เยอรมัน (ARTE) สารคดีที่นำมาอ้างอิงประกอบด้วย Notes on blindness (arte.tv, 2016), The worry box project (Lusztig, 2011a), High rise: One millionth tower (Cizek, 2011), Life in a day (McDonald, 2020), Out My Window (Cizek, 2010); Gaza/Sderot (Lotz et al., 2008) สารคดีเหล่านี้แตกต่างกันในรูปแบบการสร้าง รูปแบบการโต้ตอบของผู้ใช้กับสิ่งประดิษฐ์ดิจิทัล กลยุทธ์สำหรับการสร้างการมีส่วนร่วมทางสังคมของผู้สร้างและผู้ชมในการสร้างเนื้อหาผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลต่าง ๆ ซึ่งสื่ออ้างอิงเหล่านี้กลายเป็นตัวอย่างการเรียนรู้และรูปแบบอ้างอิงของสารคดีเชิงโต้ตอบสำหรับผู้สนใจศึกษาต่อไป

2. ทบทวนวรรณกรรม

2.1 สารคดีเชิงโต้ตอบ (interactive documentary) คืออะไร

จากความหมายและวัตถุประสงค์ของภาพยนตร์สารคดีที่ Spottiswoode (1969) และ Barsam (1992) ได้ให้ความหมายและวัตถุประสงค์ของภาพยนตร์สารคดีว่าส่วนสำคัญอย่างหนึ่งของภาพยนตร์สารคดีคือมีความสำคัญต่อมนุษย์ต่อสังคมสามารถทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในมนุษย์และสังคมได้ ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อมนุษยชาติ เป็นการบ่งบอกว่าวัตถุประสงค์อย่างหนึ่งของภาพยนตร์สารคดีคือเนื้อหาของภาพยนตร์สามารถสร้างการรับรู้และมีส่วนร่วมของคนในสังคมทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้น ในอดีตภาพยนตร์สารคดีเป็นสื่อเชิงเส้นวิธีการสร้างการรับรู้และมีส่วนร่วมทางสังคมของภาพยนตร์สารคดีทำได้ผ่านการดู



การฟัง และการอ่านผ่านสื่อ ซึ่งผู้ชมไม่สามารถโต้ตอบกับสื่อได้เหมือนสื่อแบบไม่เป็นเชิงเส้นในปัจจุบันที่เราเรียกว่าสารคดีเชิงโต้ตอบ

การเกิดขึ้นของภาพยนตร์แผนที่ The Aspen Movie Map (1978-1979) ถือเป็นคอมพิวเตอร์เชิงโต้ตอบในยุคแรกที่น่าความเป็นจริงเสมือนมาใช้ The Aspen Movie Map เป็นโครงการไฮเปอร์มีเดียยุคแรก ๆ ซึ่งเป็นสื่อในรูปแบบจำลองที่อนุญาตให้ผู้ใช้งานจำลองขับรถท่องเที่ยวทัวร์เสมือนจริงผ่านเมืองแอสเพน (Aspen) รัฐโคโลราโด Movie Map ทำให้เกิดคำว่าไฮเปอร์มีเดียซึ่งถูกใช้เป็นส่วนขยายเชิงตรรกะของคำว่าไฮเปอร์เท็กซ์ ซึ่งมีกราฟิก เสียง วิดีโอ ข้อความ ธรรมชาติและไฮเปอร์ลิงก์เชื่อมโยงกันเพื่อสร้างสื่อกลางของข้อมูลที่โดยทั่วไปแบบไม่เป็นเชิงเส้น แม้ว่า Movie Map ได้รับการกล่าวถึงว่าเป็นโครงการตัวอย่างแรก ๆ ของวิดีโอเชิงโต้ตอบ เป็นตัวอย่างการบุกเบิกของคอมพิวเตอร์เชิงโต้ตอบ ซึ่งวิดีโอ เสียง ภาพนิ่ง ข้อมูล ถูกดึงมาจากรฐานข้อมูลและประกอบเข้ากับประมวลผลโดยคอมพิวเตอร์ การควบคุมเปลี่ยนเส้นทางการเดินทางถูกควบคุมโดยผู้ชม โดยมีเนื้อหาคือวิดีโอเป็นหลัก

ถึงแม้ Aspen Movie Map จะยังไม่ใช่ภาพยนตร์สารคดี แต่ก็เริ่มต้นแบบโครงการแรก ๆ ที่นำภาพยนตร์มาจำลองเชื่อมต่อการโต้ตอบที่ถูกควบคุมเนื้อหาโดยผู้ชมไม่ใช่จากผู้สร้างเพียงฝ่ายเดียวอีกต่อไป อาจกล่าวได้ว่า Aspen Movie Map คือต้นแบบภาพยนตร์สารคดีเชิงโต้ตอบยุคบุกเบิก

ปัจจุบันหากกล่าวถึงสารคดีเชิงโต้ตอบคืออะไร เรามักได้รับคำตอบว่าเป็นสื่อที่ใช้นวัตกรรมทางศิลปะ ความคิดสร้างสรรค์ วิธีการเล่าเรื่อง การสร้างเนื้อหาบนแพลตฟอร์มดิจิทัลร่วมกับเทคโนโลยีทางดิจิทัลเชิงโต้ตอบและนำเสนอข้อมูลที่หลากหลาย สารคดีเชิงโต้ตอบในแนวทางของการเป็นตัวแทนของความเป็นจริงที่เปลี่ยนผู้ชมให้เป็นผู้ควบคุม การควบคุมขึ้นอยู่กับรูปแบบการโต้ตอบของเนื้อหา ผู้ชมไม่เพียงแต่มีอิทธิพลต่อกระบวนการนำเสนอการเล่าเรื่องโดยการเข้าชม



และโต้ตอบกับเนื้อหา แต่ยังมีส่วนร่วมในการสร้างเรื่องราวเอง เช่นมีส่วนร่วมในการสร้างเนื้อหาของเขาเอง

Adnaan Wasey (2014) ผู้อำนวยการสร้าง POV Digital ของ PBS กล่าวถึงความท้าทายของผู้สร้างสารคดีดิจิทัล "สารคดีไม่ได้ถูกจำกัดอยู่เพียงเรื่องเล่าเชิงเส้นแบบเดิม ๆ อีกต่อไป ด้วยการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล เราจึงสามารถยกระดับเนื้อหาสารคดีให้กลายเป็นรูปแบบศิลปะสร้างสรรค์เพื่อเชื่อมต่อกับผู้ชมได้มากขึ้นและบอกเล่าเรื่องราวในรูปแบบใหม่ที่แตกต่างกันออกไป และรูปแบบสารคดีเชิงโต้ตอบสั้น ๆ ช่วยให้ผู้สร้างมีพื้นที่ในการทดลองมากขึ้นในขณะที่รูปแบบใหม่นี้กำลังถูกพัฒนา" การสร้างประสบการณ์ที่น่าสนใจและการมีส่วนร่วมกับผู้ชม คือ การบอกถึงจุดมุ่งหมายของภาพยนตร์สารคดีเชิงโต้ตอบได้ดีที่สุด

ตัวอย่างของโครงการเว็บสารคดีเชิงโต้ตอบที่ผู้ชมมีส่วนร่วมในการสร้างเนื้อหาของสื่อในระดับต่าง ๆ ได้แก่ One Millionth Tower ผู้กำกับ Katerina Cizek ผลิตโดย National Film Board of Canada (2011), Hollow โดย Elaine McMillion ผลิตโดย Hollow Interactive LLC (2013), Big Stories, Small Towns ผลิตโดย South Australian Film Corporation, Media Resource Center Inc (2008), 18 Days in Egypt ผู้สร้าง Jigar Mehta, Yasmin Elayat, (2012) ฯลฯ

ภาพยนตร์สารคดีเชิงโต้ตอบ สร้างโจทย์ให้เราคิดใหม่เกี่ยวกับแนวคิดของการสร้างสรรค์งานภาพยนตร์สารคดีในรูปแบบใหม่ ซึ่งส่วนใหญ่ถูกสร้างขึ้นโดยผู้กำกับภาพยนตร์สารคดีและยังรวมถึงผู้ชมเองด้วย ตามที่นักวิจัยชาวอังกฤษ Gaudenzi (2013) แสดงความคิดเห็นว่า "สารคดีเชิงโต้ตอบเป็นการแสดงออกของความเป็นจริงเชิงสร้างสรรค์รูปแบบใหม่ในยุคของเรา" จะแตกต่างกันไปในระดับของการโต้ตอบ ระดับของความซับซ้อน ตรรกะ เหตุผลของการโต้ตอบกับคอมพิวเตอร์ และระดับของการควบคุมการเล่าเรื่องในส่วนของผู้สร้าง



เนื้อหาของภาพยนตร์สารคดีเชิงโต้ตอบ ไม่ได้เป็นเพียงการถ่ายทอดเหตุการณ์จริงและผู้คนเท่านั้น สิ่งแวดล้อมทางดิจิทัลทำให้คุณสมบัติด้านมัลติมีเดียของภาพยนตร์สารคดีเชิงโต้ตอบ สามารถนำเสนอการผสมผสานระหว่างสื่อคงที่ (สื่อแบบเชิงเส้น) และสื่อไดนามิก (สื่อแบบไม่เชิงเส้น) ได้พร้อมกัน ซึ่งรูปแบบการโต้ตอบสามารถควบคุมได้จากผู้ชม การที่ทำให้สิ่งแวดล้อมทางดิจิทัลเปลี่ยนไปจากสื่อแบบเชิงเส้นมาเป็นสื่อแบบไม่เชิงเส้นเกิดจากการปฏิวัติทางดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศด้านการสื่อสารในช่วงหลายปีที่ผ่านมาได้เปลี่ยนแปลงรูปแบบดั้งเดิมและเปิดโอกาสให้เกิดรูปแบบสื่อเชิงโต้ตอบใหม่ ๆ ขึ้นมา เริ่มจากการปฏิวัติทางเทคโนโลยีเว็บ จาก WEB 1.0 ซึ่งเป็นเว็บในยุคเริ่มต้น เป็นการสื่อสารแบบเชิงเส้น (One Way Communication) คือ การที่ผู้ให้บริการนำเสนอเผยแพร่ข้อมูลแก่คนทั่วไป โดยผู้ใช้เป็นผู้เสพสื่อหรือบริโภคเนื้อหาเท่านั้น มาสู่ยุค WEB 2.0 ยุคอินเทอร์เน็ตที่เน้นการสื่อสารแบบไม่เชิงเส้นเป็นการสื่อสารแบบ 2 ทาง (Two Way Communication) หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่าสื่อแบบมีส่วนร่วมหรือปฏิสัมพันธ์ (Interactive) โดยผู้ใช้งานมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์และนำเสนอเนื้อหาที่ไม่ใช่ผู้สร้างนำเสนอเนื้อหาข้อมูลเพียงอย่างเดียวอีกต่อไป

ในสารคดีเชิงโต้ตอบได้กล่าวถึงสื่อเชิงเส้น (ทางเดียว) และสื่อแบบไม่เชิงเส้น (สื่อแบบสองทาง) ข้อแตกต่างคือ สื่อทางเดียวนำเสนอข้อมูลคงที่ เช่น ข้อความ สัญลักษณ์กราฟิก รูปภาพ จะไม่เปลี่ยนแปลงตามช่วงเวลาที่ได้ตอบกับผู้ชม เช่น เราดูทีวี รับฟังวิทยุ ดูรูปภาพ ซึ่งสื่อเหล่านี้เราไปสามารถโต้ตอบกับสื่อได้ ส่วนสื่อไดนามิก (สื่อแบบไม่เชิงเส้น) เช่น เสียง แอนิเมชัน วีดิโอ ฯลฯ รูปแบบของข้อมูลเหล่านี้เปลี่ยนแปลงไปตามช่วงเวลา เช่น การคุยวีดิโอออนไลน์ การเล่นเกม เป็นต้น ในสารคดีเชิงโต้ตอบนอกเหนือจากสื่อหลัก เช่น ภาพถ่าย วีดิโอสัมภาษณ์ คำพูดของตัวละคร ฯลฯ แล้วสื่อสังเคราะห์ยังถูกนำมาใช้อย่างหลากหลายอีกด้วย เช่น สัญลักษณ์กราฟิกในรูปแบบสองมิติและสามมิติ แอนิเมชัน เสียงสังเคราะห์ เป็นต้น



ตัวอย่างของการผสมผสานระหว่างสื่อเชิงเส้นและสื่อแบบไม่เชิงเส้น ในภาพยนตร์สารคดีเชิงโต้ตอบอย่างโครงการเว็บสารคดี Gaza/Sderot - Life in spite of everything (2008) โดย Arte tv โดยให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงชีวิตของตัวละครชาย หญิง และเด็ก ๆ โดยใช้การนำทางจากรูปกราฟิกใบหน้าตัวละครหรือเลือกตัวละครที่อยู่อาศัยใน Gaza หรือ Sderot เพื่อเปิดเผยเรื่องราวของเขาเหล่านั้น สื่อแบบเชิงเส้นและไม่เชิงเส้นจะถูกนำเสนอพร้อมกันผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์ ภาพถ่าย ภาพบุคคลตัวละครในเรื่อง วิดีโอสั้น ๆ ที่เล่าถึงหนึ่งวันในชีวิตของตัวละคร ข้อความเสริม ข้อมูลส่วนต่อประสานแบบกราฟิก ฯลฯ โครงการนี้แม้จะมีสื่อที่หลากหลายแต่ความสำคัญอย่างยิ่งคือเนื้อหา จากโครงสร้างที่เป็นรูปแบบของโครงการนี้ภาพวิดีโอยังคงเป็นสื่อเนื้อหาหลักที่ถูกใช้บนพื้นฐานทางศิลปะและสารคดี

สารคดีเชิงโต้ตอบ ภาพวิดีโอยังคงถูกใช้เป็นส่วนเนื้อหาหลักเช่นเดียวกับภาพยนตร์สารคดี จากการศึกษาพบว่าโครงการสารคดีเชิงโต้ตอบจำนวนมากที่สร้างขึ้นผ่านเว็บสารคดีเชิงโต้ตอบ ช่วยให้สามารถระบุความสำคัญกับตัวเลือกสำหรับการใช้ชีวิตพร้อมกับเนื้อหาสารคดีเชิงโต้ตอบได้ดังนี้

1. วิดีโอเป็นรูปแบบหลักในการนำเสนอข้อมูลแบบไม่เชิงเส้น สารคดีเชิงโต้ตอบประเภทนี้มีการเล่าเรื่องแบบไม่เชิงเส้นและเป็นเรื่องเล่าจากฐานข้อมูล ตัวอย่าง: โครงการสารคดีเชิงโต้ตอบของ Korsakov: Planet Galata: A Bridge in Istanbul: Florian Thalhofer , Berke Bas (2010), The Making of a King: Nicole Miyahara (2013) โครงการสารคดีเชิงโต้ตอบ Be-yond 9/11: Marco Grob (2010), Havana/Miami: Joel Ronez, Alex Szalat (2010) โครงการสารคดีเชิงโต้ตอบ Out My Window: Kateri-na Cizek (2010), Gaza/Sderot: ALEX SZALAT, JOËL RONEZ, SUSANNA LOTZ (2008).
2. วิดีโอเป็นรูปแบบหลักในการนำเสนอข้อมูลแบบเชิงเส้น สารคดีเชิงโต้ตอบ



มีการเล่าเรื่องเชิงเส้นและสามารถดูเนื้อหาเพิ่มเติมได้ ตัวอย่าง: Alma, a Tale of Violence: Miquel Dewever-Plana, Isabelle Fougère (2012)

3. วีดีโอไม่ใช่รูปแบบหลักในการนำเสนอข้อมูล ถูกใช้เป็นตัวอรรถาธิบายหรือเป็นหนึ่งในองค์ประกอบของเนื้อหาที่มีมิติเดียวเท่านั้น ตัวอย่าง: Welcome to Pine Point: Michael Simons and Paul Shoebridge (2010); Journey to the end of the Coal: Samuel Bollendorff และ Abel Ségretin (2008)

การพัฒนาของภาพยนตร์สารคดีในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา ทำให้สื่อสารคดีได้กลายเป็นสื่อในรูปแบบสารคดีดิจิทัลที่มีเดียมากขึ้น สารคดีเชิงโต้ตอบใช้การผสมผสานของสื่อที่หลากหลายและซับซ้อนระหว่างสื่อสิ่งที่และสื่อโดนามิก เช่น อินโฟกราฟิกเชิงโต้ตอบ เช่น Coal: A Love Story (2011) ไทม์ไลน์เชิงโต้ตอบ เช่น The Block: Stories from a Meeting Place (2012); การนำภาพพาโนรามา 360 องศาที่มาใช้ เช่น Out My Window: Katerina Cizek (2010); Highrise: ONE MILLIONTH TOWER: Katerina Cizek (2010); Aysén Profundo: Philine von Düselen (2011); การใช้การนำทางผ่านรูปแบบแผนที่เชิงโต้ตอบ เช่น Gaza-Sderot Life in spite of everything: ALEX SZALAT, JOËL RONEZ, Susanna Lotz (2008) การใช้สื่อที่หลากหลายทำให้เนื้อหาสารคดีเชิงโต้ตอบสร้างความน่าสนใจและการรับรู้สูง ความซับซ้อนทางโครงสร้าง ความหมายและข้อมูลจำนวนมาก ทำให้เกิดข้อกำหนดที่มากขึ้นในกระบวนการสร้างสรรค์เชิงโต้ตอบ ซึ่งต่างภาพยนตร์สารคดีทั่วไป

หัวใจสำคัญของสารคดีเชิงโต้ตอบ คือ การขยายหรือเชื่อมต่อเรื่องราวในสารคดีเชิงโต้ตอบ ผู้ใช้จะต้องคลิกที่องค์ประกอบแบบโต้ตอบที่ถูกกำหนดขึ้นโดยผู้สร้าง เลื่อน เลือก หรือโต้ตอบทางกายภาพ การโต้ตอบกับเนื้อหาควรเป็นส่วนหนึ่งของเรื่องราวโดยธรรมชาติ ดังนั้นการออกแบบอินเทอร์เฟซจึงมีบทบาทสำคัญในการสร้างความน่าสนใจบนหน้าจอ



เมื่อพิจารณาว่าภาพบนหน้าจอซึ่งถูกสร้างขึ้นจากเครื่องมือมัลติมีเดียจำนวนมาก จึงให้ความสำคัญกับการออกแบบอินเทอร์เฟซเมื่อมีการสร้างสรรค์เชิงโต้ตอบเช่นเดียวกับการออกแบบภาพสำหรับงานภาพยนตร์ การออกแบบอินเทอร์เฟซภาพถือเป็นศิลปะในการสร้างการดึงดูดความน่าสนใจจากผู้ชมอาจเป็นภาพที่เชื่อมต่อกันขององค์ประกอบที่แตกต่างกันหรือขัดแย้งกันหรืออาจมีลำดับชั้นที่แตกต่างกัน การออกแบบอินเทอร์เฟซภาพจึงถือเป็นหัวใจสำคัญในการสร้างการรับรู้ถึงความสนใจอยากเข้าถึงเนื้อหาของสารคดีสำหรับผู้ชมเป็นอันดับแรกและสำคัญที่สุดเช่นเดียวกับการงานภาพยนตร์

แพลตฟอร์มของสารคดีเชิงโต้ตอบ Gifreu (2011) ได้ให้คำจำกัดความของ i-doc ว่า “เป็นวิธีการเชิงโต้ตอบของรูปแบบออนไลน์หรือออฟไลน์ แอปพลิเคชันเหล่านี้ดำเนินการด้วยกลไกของตัวเองเพื่อถ่ายทอดความเป็นจริงผ่านการนำทางและยังคำนึงถึงระดับการมีส่วนร่วมด้วย”

Kate Nash (2021) อาจารย์ด้านสื่อให้เหตุผลว่า สารคดีเชิงโต้ตอบคือ ‘งานสารคดีเชิงมัลติมีเดียและเชิงโต้ตอบที่เผยแพร่ผ่านอินเทอร์เน็ต’ ด้วยเหตุนี้เว็บจึงกลายเป็นแพลตฟอร์มกลางและทำหน้าที่เป็นช่องทางการเผยแพร่สารคดีเชิงโต้ตอบโดยเฉพาะ (Whitelaw, 2002)

แพลตฟอร์มสารคดีเชิงโต้ตอบในปัจจุบันอาศัยเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตและแพลตฟอร์มเว็บในการนำเสนอหรือเผยแพร่ ด้วยเหตุนี้เว็บจึงกลายเป็นแพลตฟอร์มกลางและทำหน้าที่เป็นช่องทางการเผยแพร่สารคดีเชิงโต้ตอบ ทำให้เกิดคำเรียกอีกอย่างของสารคดีเชิงโต้ตอบว่า “เว็บสารคดีเชิงโต้ตอบ”

2.2 สารคดีเชิงโต้ตอบ การสร้างการมีส่วนร่วมของสังคมผ่านสื่อดิจิทัล

สารคดีเชิงโต้ตอบเป็นรูปแบบหนึ่งของการสร้างภาพยนตร์สารคดีที่มีการพัฒนาวิธีการเล่าเรื่องและโต้ตอบกับผู้ชมเปลี่ยนแปลงไปตามเทคโนโลยีที่ปรับเปลี่ยนอยู่เสมอ ตามคำกล่าวของ Galloway “สารคดีใด ๆ ที่ใช้การโต้ตอบ



เป็นส่วนหลักของกลไกการเล่าเรื่อง” การโต้ตอบเปลี่ยนแปลงกระบวนการผลิตภาพยนตร์ในทุกขั้นตอน ดังนั้นการโต้ตอบจึงไม่ใช่แค่กลไกของการเล่าเรื่องเท่านั้น แต่ควรได้รับการพิจารณาว่าเป็น ‘เงื่อนไขของการอยู่’ (Galloway et al., 2007)

สารคดีเชิงโต้ตอบยังสามารถกำหนดได้ว่าเป็นภาพยนตร์สารคดีออนไลน์ที่สร้างให้ผู้ชมเป็นส่วนสำคัญของกระบวนการเล่าเรื่อง ในขณะที่ควบคุมการนำทางและกลายเป็นผู้มีส่วนร่วมในขณะที่ผู้ชมตัดสินใจเลือกเส้นทางของเรื่องราว ความร่วมมือในการผลิตสารคดีเชิงโต้ตอบโดยอิงจากประเด็นทางสังคม มีอยู่สามส่วนคือ ผู้สร้างภาพยนตร์ ผู้ชม และบทหรือหัวข้อ (Scott-Stevenson, 2011)

การโต้ตอบเป็นองค์ประกอบหลักของสารคดีเชิงโต้ตอบ จากข้อมูลของ Gaudenzi (2009) ได้จัดประเภทโหมดของการโต้ตอบไว้ เป็นโหมดไฮเปอร์เท็กซ์ การสนทนา การมีส่วนร่วม และโหมดการทดลอง ความสามารถของสารคดีแบบอินเทอร์แอคทีฟที่สามารถเข้าถึงได้และทำเองได้ (DIY) ผ่านการสร้างภาพยนตร์ซึ่งผู้ชมสามารถผลิต ทำซ้ำ และเผยแพร่เนื้อหาได้อย่างง่ายดาย Zafra (2020) การใช้งานของวิดีโอและข้อมูลผ่านเพียงปลายนิ้วควบคุม ซึ่งผู้ชมกลายเป็นผู้มีส่วนร่วม เป็นตัวอย่างของการเปลี่ยนแปลงเนื้อหาและวิธีการเพื่อสร้างประสบการณ์ด้านการศึกษาระดับอุดมศึกษาที่ดีขึ้นสำหรับทุกคน ผู้สร้างภาพยนตร์สารคดีเชิงโต้ตอบหรือนักเขียนบทสารคดีได้สร้างโมเดลรูปแบบใหม่ ๆ ขึ้นมา

ภาพยนตร์สารคดีมีคุณค่าและมีความสำคัญต่อมนุษย์ ช่วยให้มนุษย์สามารถรับรู้เรื่องราวความเป็นจริงของสังคมและสิ่งแวดล้อม ซึ่งทำให้มนุษย์สามารถปรับตัวให้เข้ากับสังคมและสิ่งแวดล้อมได้ หรืออาจมีอิทธิพลทำให้มนุษย์สามารถเปลี่ยนแปลงสังคมให้ดีขึ้นได้ นี่คือวัตถุประสงค์ของภาพยนตร์สารคดีที่ไม่อาจเปลี่ยนแปลงได้ การเกิดขึ้นของภาพยนตร์สารคดีเชิงโต้ตอบจากการนำเทคโนโลยีทางดิจิทัลเชิงโต้ตอบมาผสมผสานกับภาพยนตร์สารคดีก็ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงวัตถุประสงค์ของสารคดีได้ แต่กลับสร้างรูปแบบการมีส่วนร่วมระหว่างผู้ชมและสารคดีผ่านการโต้ตอบรูปแบบใหม่ ๆ ขึ้นมา รูปแบบใหม่ที่ถูกสร้างขึ้น



ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเชิงโต้ตอบ ทำให้เกิดการสร้างการมีส่วนร่วมของผู้ชม
ตอบหาทางทางสังคมผ่านสารคดีเชิงโต้ตอบที่หลากหลายรูปแบบมากขึ้น ไม่ใช่แค่
ทางความคิด แต่เทคโนโลยีเชิงโต้ตอบสร้างการมีส่วนร่วมในทางปฏิบัติผ่านสารคดี
เชิงโต้ตอบที่หลากหลาย ในที่นี้จะขอยกตัวอย่างจากผลงานสารคดีเชิงโต้ตอบ
ที่ได้รับรางวัลและได้รับการยอมรับจากหน่วยงานต่าง ๆ มากมาย

สารคดีเชิงโต้ตอบที่ได้รับการชื่นชมจากสถาบันของภาครัฐและเอกชน
หลายแห่ง เช่น คณะกรรมการภาพยนตร์แห่งชาติของแคนาดา (NFB), France
24 ผู้มอบรางวัลเว็บสารคดีเป็นประจำทุกปี, โครงการสารคดีนานาชาติ เทศกาล
ภาพยนตร์อัมสเตอร์ดัม (IDFA), DocLab ผู้สนับสนุนและนำเสนอสารคดีดิจิทัล
รูปแบบใหม่มาตั้งแต่ปี 2550 และเครือข่ายโทรทัศน์ฝรั่งเศส-เยอรมัน (ARTE)
ซึ่งสารคดีเชิงโต้ตอบเหล่านี้ได้รับคำชมจากจากเนื้อหาของสารคดีเอง หรือจากการ
สร้างการมีส่วนร่วมของผู้ชมหรือผู้คนในสังคมผ่านการทำงานร่วมกัน และการ
โต้ตอบระหว่างตัวสารคดีและผู้ชม เช่น โครงการ Notes on blindness (2016),
The worry box project (2011), High rise: One millionth tower (2011),
Life in a day (2011), Out My Window (Kateri- na Cizek, 2010); Gaza/Sderot
(Alexandre Brachet, 2008) สารคดีเชิงโต้ตอบเหล่านี้เหมาะแก่การศึกษาเป็น
กรณีตัวอย่างถึงรูปแบบของสารคดีเชิงโต้ตอบและการสร้างการมีส่วนร่วม
ต่อสังคมผ่านสารคดีเชิงโต้ตอบ

Notes on Blindness: Into Darkness (2016) โดย Amaury La Burthe,
Arnaud Colinart, James Spinney และ Peter Middleton จัดอยู่ในประเภท
โครงการสารคดีเชิงโต้ตอบเสมือนจริง (VR) ที่สร้างความรู้สึกน่าสนใจ โดยได้รับ
แรงบันดาลใจมาจาก John Hull จากประสบการณ์ทางประสาทสัมผัสและ
สภาพจิตใจของการเป็นคนตาบอด John Hull สูญเสียการมองเห็นโดยสิ้นเชิง
ในปี 1983 หลังจากมีปัญหาทางสุขภาพตามมาหลายปี โปรเจกต์นี้นำแรงบันดาลใจ
จากการบันทึกเสียงประวัติของ John M. Hull ซึ่งเขาได้รับการวินิจฉัยว่า



เป็นต่อกระจกเมื่ออายุได้ 13 ปี และต้องผ่านการผ่าตัดหลายครั้งซึ่งช่วยให้การมองเห็นของเขากลับมาเหมือนเดิม แต่ก็ไมถาวรและค่อย ๆ ส่งผลให้ตาเขาบอดสนิทเมื่ออายุ 48 ปี

Hull ต้องการทำความเข้าใจและนำเสนอมุมมองของชีวิตรอบตัวเขาหลังจากตาบอด ดังนั้นเขาจึงเริ่มบันทึกประสบการณ์ของเขาผ่านการบันทึกเสียง เนื้อหาความยาวกว่า 16 ชั่วโมง ข้อมูลการบันทึกนี้กลายเป็นพื้นฐานข้อมูลของโปรเจกต์เชิงโต้ตอบ ภาพยนตร์เรื่องนี้ใช้รูปแบบเสียงแบบ 360 องศาและแอนิเมชัน 3 มิติแบบเรียลไทม์เพื่อให้ผู้ชมได้สัมผัสกับความรู้สึกภายในของ Hull เกี่ยวกับโลกของคนตาบอด โดยใช้การเล่าเรื่อง การกำกับศิลป์ การออกแบบกราฟิก เทคโนโลยีดิจิทัล การติดตามการเคลื่อนไหว การออกแบบเสียง และการโต้ตอบกับตัวควบคุม บันทึกของเขาเป็นข้อมูลเกี่ยวกับความรู้สึกสูญเสียการเริ่มต้นใหม่ และการเกิดใหม่ในโลกแห่งความมืดมิด

โครงการนี้สร้างการมีส่วนร่วมต่อสังคม จากวัตถุประสงค์ของสารคดีคือการสร้างการรับรู้ของสังคมต่อบุคคลที่สูญเสียการมองเห็นหรือคนตาบอด ให้สังคมรับรู้และเข้าใจคนตาบอด และลองใช้ชีวิตแบบคนตาบอดผ่านการเล่าเรื่องของสารคดีเชิงโต้ตอบที่นำเอาผู้ชมซึ่งเป็นคนที่ตาปกติเข้าสู่โลกของคนตาบอดผ่านเทคโนโลยีเสมือนจริง ดึงผู้ชมเข้าสู่โลกจินตนาการผ่านเทคโนโลยี VR ให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงชีวิตความรู้สึกของคนตาบอดต่อการใช้ชีวิตประจำวัน สร้างการรับรู้และการมีส่วนร่วม ทำให้คนปกติในสังคมเข้าใจคนตาบอดผ่านการจำลองโดยนำเทคโนโลยีเสมือนจริง (VR) มาใช้ ผู้ชมต้องสวมใส่อุปกรณ์เสมือนจริง (VR) แว่นตาและอุปกรณ์ควบคุม ผู้ชมจะถูกดึงเข้าสู่โลกเสมือน ได้รับรู้ถึงความรู้สึกของคนตาบอด ผู้ชมจะได้ประสบการณ์เมื่อเข้าสู่โลกที่มืดมิดและรู้สึกอย่างไรเมื่อตาบอด เนื้อหาแบ่งออกเป็นหกตอน แต่ละตอนมุ่งเน้นไปที่นำเสนอความทรงจำและจินตนาการเฉพาะของ Hull หรือประสบการณ์จากกิจกรรมในแต่ละวัน ผู้ใช้สามารถติดตามสิ่งต่าง ๆ รอบ ๆ ตัวได้ผ่านการเล่นและควบคุม



ผ่านอุปกรณ์ VR เพื่อโต้ตอบ สำหรับคนตาบอดการได้ยินกลายเป็นความสามารถสำคัญในการสร้างภาพ ต้องมีสมาธิและฟังผลการได้ยินเพื่อจินตนาการถึงสภาพแวดล้อมรอบตัว ซึ่งสารคดีมีการใช้เทคนิคการสร้างเสียงในรูปแบบ 360 องศาเพื่อสร้างความสมจริงสำหรับผู้ชม ประสบการณ์ VR แบบอินเทอร์แอคทีฟทำให้ผู้ชมตระหนักรู้และเข้าใจเรื่องการสูญเสียการมองเห็นจากประสบการณ์ในรูปแบบใหม่ของสารคดีเชิงโต้ตอบที่ทำให้ผู้ชมรับรู้ความรู้สึกและจินตนาการของการเป็นคนตาบอดโดยอาศัยเทคโนโลยีดิจิทัล

Worry Box โดย Lusztig (2011) เป็นสารคดีเชิงโต้ตอบที่นำเสนอเนื้อหาด้านความวิตกกังวลของการเป็นแม่และผู้หญิง ซึ่งเป็นปัญหาทั่วไปของคนยุคใหม่ในชีวิตที่ยุ่งและวุ่นวายในแต่ละวัน ทุกคนต้องหาทางออกเพื่อปลดปล่อยความกลัว ความไม่สบายใจและความวิตกกังวลออกมา ทั้งในความเป็นจริงและผ่านทางความคิดหรือจิตใจ แต่ในความเป็นจริงแม่และผู้หญิงจำนวนมากต้องเผชิญกับความสับสน ความสงสัย และความวิตกกังวล แล้วหาทางแสดงออก เช่น มีความสับสนและวิตกกังวลมากเมื่อยังเป็นวัยรุ่น วิธีแก้ปัญหานี้คือการเขียนจดหมายถึงเพื่อนเพื่อระบายหรือขอคำปรึกษา การเขียนจึงเป็นทางเลือกหนึ่งที่เป็นทางออกที่ดีสำหรับการปลดปล่อยทางความคิดและความวิตกกังวล ข้อความต่าง ๆ ที่ส่งถึงกันได้กลายเป็นช่องทางในการปลดปล่อยทางอารมณ์ความคิดที่สามารถทำได้ด้วยตนเอง ในชีวิตประจำวันบทบาทของผู้หญิงเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้และปัญหาทางอารมณ์ของเขาเหล่านั้น ก็ไม่สามารถละเลยได้

โครงการนี้สร้างการมีส่วนร่วมต่อสังคมผ่านวิธีการสร้างการแบ่งปันทางความคิด ให้คำปรึกษาและปลดปล่อยทางความคิดผ่านช่องทางสารคดีเชิงโต้ตอบ โดยให้ผู้ชมสามารถส่งข้อความเกี่ยวกับความกลัวและความวิตกกังวลของการเป็นแม่และผู้หญิงทั้งในความคิดหรือในความเป็นจริง โดยไม่ต้องเปิดเผยตัวตนลงใน Worry Box ผู้สร้างใช้วิธีโต้ตอบที่หลากหลายเพื่อสร้างการมีส่วนร่วมแบบไม่เชิงเส้นสำหรับผู้ชม โครงการ Worry Box อาศัยแนวคิดในการใช้วิธีพิเศษ



ในการรวบรวมความกังวลจากแม่และผู้หญิง ผู้ชมเข้าร่วมโดยการเขียนข้อความไว้ในม้วนกระดาษดิจิทัลแล้วใส่ลงในกล่อง Worry Box ม้วนกระดาษดิจิทัลเหล่านั้นผู้ชมสารคดีเชิงโต้ตอบสามารถเข้าไปอ่าน แสดงความคิดเห็น ให้คำแนะนำ และให้กำลังใจผ่านการฝากข้อความต่อท้าย ซึ่งถือเป็นการสร้างสังคมดิจิทัลแห่งการแบ่งปันผ่านโครงการสารคดีเชิงโต้ตอบสำหรับแลกเปลี่ยนให้กำลังใจกันของผู้เป็นแม่และผู้หญิงหลาย ๆ คน

Worry Box กลายเป็นคลังข้อมูลออนไลน์ที่รวบรวมความวิตกกังวลของการเป็นแม่และการเล่าเรื่องของสารคดีเชิงโต้ตอบ ผ่านหัวข้อของการที่ทุกคนช่วยกันสร้างใจหายขึ้นบนชุมชนดิจิทัลเพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ผู้สร้างมอพื้นที่ปลดปล่อยสำหรับความกลัวในการเป็นแม่จากคุณแม่บรรยายผ่านสารคดีเชิงโต้ตอบนี้ โครงการนี้เป็นโครงการแบบมีส่วนร่วมเนื่องจากสร้างขึ้นจากพลังของการเล่าเรื่องขนาดเล็กโดยดึงข้อมูลเชิงลึกมาจากชีวิตของผู้หญิงหลายร้อยคน เนื้อหาสร้างความรู้สึกผ่านประสบการณ์การแลกเปลี่ยน การเชื่อมโยงความกลัวส่วนตัวกับความกลัวของผู้อื่น นำเสนอผ่านช่องทางสารคดีเชิงโต้ตอบสำหรับการแบ่งปันทางสังคมของการเลี้ยงดูบุตรและท้าทายอุดมคติทางสังคมของการเป็นแม่และผู้หญิง เป็นที่น่าเสียดายที่ปัจจุบันผู้สร้างตัดสินใจยุติโครงการนี้เมื่อ Worry Box เต็ม โครงการถือได้ว่าเป็นโครงการต้นแบบหนึ่งที่นำสื่อดิจิทัลเชิงโต้ตอบมาใช้เป็นพื้นที่ให้การแลกเปลี่ยน ปลดปล่อย รับฟัง ให้คำแนะนำ และให้กำลังใจสำหรับผู้คนในสังคมปัจจุบันในยุคดิจิทัล

Highrise: ONE MILLIONTH TOWER (2011) โดย Katerina Cizek เป็นสารคดีเชิงโต้ตอบที่อิงแนวคิดเรื่องการทำงานร่วมกันแบบสหวิทยาการ โดยมีการทำงานร่วมกันของสถาปนิก นักออกแบบเสียง ช่างภาพ นักวางผังเมือง นักวิชาการ เจ้าหน้าที่ นักแอนิเมเตอร์ นักพัฒนาเว็บไซต์ ผู้กำกับศิลป์ นักเทคโนโลยีสื่อสร้างสรรค์ และผู้อยู่อาศัยใน High Rise อาคารสูงในโตรอนโต แคนาดา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อนำข้อมูลที่ถูกรวบรวมมาสร้างเป็นเว็บสารคดี



เชิงโต้ตอบ นำเสนอเนื้อหาการทำงานแบบสหวิทยาการเพื่อออกแบบจำลองของการสร้างและพัฒนาที่อยู่อาศัยตึกสูงต่าง ๆ โดยอาศัยแนวคิด ความคิดเห็นจากคนในชุมชน ผู้ที่อยู่อาศัยบนอาคารสูงร่วมกับเจ้าหน้าที่รัฐและผู้เชี่ยวชาญเพื่อพัฒนาที่อยู่อาศัยและพื้นที่โดยรอบ

One-Millionth Tower เป็นความคิดริเริ่มของนักสร้างแอนิเมชันและสถาปนิกเพื่อพัฒนาชุมชนที่อยู่อาศัยด้วยการสร้างภาพจำลองที่อยู่อาศัยอาคารสูง พื้นที่โดยรอบ สนามบาสเก็ตบอล และสวนในชุมชนยังไม่มีตึกสูงในโครนโตแบบจำลองที่สร้างขึ้นใช้สำหรับเป็นแบบในการปรับปรุงออกแบบเพื่อส่งเสริมพัฒนาชุมชนโดยรวมคำแนะนำจากผู้อยู่อาศัยเกี่ยวกับปัญหาและสถานะปัจจุบันของอาคาร ตลอดจนศักยภาพความต้องการในการเปลี่ยนแปลง

โครงการสารคดีเชิงโต้ตอบนี้ มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวเนื่องจากมีเนื้อหาอยู่ในรูปแบบเป็นการนำทาง แพลตฟอร์มดังกล่าวใช้รูปแบบไฮเปอร์เท็กซ์ชั้นสูงซึ่งควบคุมโดยใช้ตัวเลือกและเส้นทางการนำทางแบบอินเทอร์เฟซ ไข่มุมมองเนื้อหาแบบ 360 องศา ผู้ชมสามารถคลิกที่ภาพต่าง ๆ และเรื่องราวจะปรากฏพร้อมเสียงพื้นหลัง เรื่องราว และความทรงจำส่วนตัวของแต่ละคน จะได้รับการบอกเล่าพร้อมรายละเอียดเพื่อให้เป็นตัวแทนการเล่าเรื่อง

โครงการนี้สร้างการมีส่วนร่วมต่อสังคมผ่านกระบวนการทำงานร่วมกันของชุมชนที่กำลังจะได้รับการพัฒนาตึกที่อยู่อาศัยและบริเวณโดยรอบ ทั้งจากผู้อยู่อาศัย นักออกแบบ สถาปนิก และเจ้าหน้าที่รัฐ ทีมงานผู้สร้างต้องใช้จินตนาการถึงความเป็นไปได้ของการออกแบบอาคารและพื้นที่ใหม่ ๆ โดยรับแนวคิด ความคิดเห็น ความต้องการและข้อมูลจากผู้อยู่อาศัยร่วมกับสถาปนิกและเจ้าหน้าที่ ผู้อำนวยการสร้างและทีมงานได้ปรึกษาแก้ไขเนื้อหาที่รวบรวมไว้ร่วมกันก่อนที่จะสร้างแบบจำลองทางสถาปัตยกรรมและการออกแบบขั้นสุดท้ายของเว็บไซต์สารคดีเชิงโต้ตอบเพื่อเปิดตัวโครงการ ความคิดริเริ่มนี้มีขึ้นเพื่อจุดประสงค์ทางกายภาพและสร้างภาพจำลองเสมือนจริงของอาคารและ



สถานที่โดยรอบ ผลจากการทำงานร่วมกันทำให้เกิดการสร้างการมีส่วนร่วมของการพัฒนาอาคารและสถานที่โดยรอบที่มาจากความคิดเห็นของทุกคน ทุกฝ่าย แนวคิดและข้อมูลที่มาจากโปรเจกต์ถูกป้อนเข้าสู่พื้นที่การแสดงภาพแบบ 3 มิติของแพลตฟอร์ม เกิดเป็นเว็บสารคดีเชิงโต้ตอบ สารคดีเชิงโต้ตอบนี้กลายเป็นต้นแบบทางความคิดริเริ่มเพื่อการเปลี่ยนแปลงพัฒนาอาคารและสถานที่โดยรอบที่สวยงาม ทันสมัยและประสบความสำเร็จผ่านการมีส่วนร่วมของสังคมโดยอาศัยเทคโนโลยีดิจิทัลเชิงโต้ตอบ โครงการนี้ยังขยายกลายเป็นต้นแบบที่ผู้ชมยังสามารถดูวิดีโอสารคดีเบื้องหลังของตึกสูงในเกือบทุกประเทศในโลกได้ด้วยความช่วยเหลือของ Google Street View และภาพถ่ายดาวเทียม

Life in a day โดย Kevin McDonald (2011) เป็นสารคดีเชิงโต้ตอบที่ผู้ชมมีส่วนร่วมในการสร้างสารคดีที่มีความยาว 90 นาที สารคดีนำเสนอชีวิตในหนึ่งวันบนโลกที่อาศัยกล้องวิดีโอและการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต โครงการนี้เป็นการทดลองในการระดมข้อมูลจากมวลชนจากทั่วทุกมุมโลกและเป็นหนึ่งในสารคดีประเภทที่ผู้ชมร่วมสร้างสารคดีขึ้นผ่านการส่งข้อมูลวิดีโอมาร่วมกับทีมงานสร้าง ผู้อำนวยการสร้างและผู้กำกับที่ทำงานร่วมกับ YouTube ได้ร้องขอวิดีโอที่ถ่ายโดยอาสาสมัครจากทั่วโลกในวันที่ 24 กรกฎาคม 2010 โดยเนื้อหาสารคดีเป็นการแสดงให้เห็นว่าคนได้รู้ว่าการมีชีวิตอยู่ในหนึ่งวันจากทั่วทุกมุมโลกนั้นเป็นอย่างไร

โครงการสารคดี Life in a Day เป็นผลงานของผู้กำกับ Kevin McDonald และผู้อำนวยการสร้างโดย Ridley และ Tony Scott โครงการนี้สร้างการมีส่วนร่วมต่อสังคมผ่านขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูลวิดีโอที่นำมาสร้างเป็นภาพยนตร์สารคดี โดยผู้สร้างขอให้ผู้เข้าร่วมแบ่งปันเรื่องราวส่วนตัวของตนในหนึ่งวันของวันที่ 24 กรกฎาคม 2010 โครงการมีจุดมุ่งหมายที่จะแสดงการเป็นตัวแทนผู้คนจากสังคมและการเมืองจากทั่วโลก ผ่านการเล่าเรื่องจากบุคคลและเรื่องราวส่วนตัวของผู้คนเหล่านี้ Life in a Day เป็นโครงการทดลองที่ขับเคลื่อนด้วยอินเทอร์เน็ต



โดยโปรเจกต์ Life in a Day แจกจ่ายกล่อง 400 ตัวไปยังส่วนต่าง ๆ ของประเทศ กำลังพัฒนาทั่วโลก ซึ่งส่งผลให้มีคลิป 5,000 คลิปที่ถูกบันทึกในวันที่ 24 กรกฎาคม 2010 ถูกส่งกลับเข้ามาเพื่อนำเสนอมุมมองจากทั่วโลก เนื้อหาของวิดีโอที่ส่งกลับมานั้นเต็มไปด้วยเรื่องราวความสนุกสนาน การมองโลกในแง่ดีและเป็นบวก ให้แนวคิดสร้างกำลังใจ โครงการนี้เนื้อหาขึ้นอยู่กับจำนวนผู้เข้าร่วมในการสร้างสรรค์ผลงานเป็นอย่างมาก หากไม่มีใครเข้าร่วมโครงการ โครงการนี้ก็ไร้ความหมาย สำหรับสารคดีผู้เข้าร่วมสามารถมีส่วนร่วมในกระบวนการผลิตได้ไม่มากเท่าไรโดยมีส่วนร่วมผ่านการส่งข้อมูลวิดีโอมาให้ทีมงานเท่านั้น เนื่องจากโปรเจกต์สารคดี Life in a Day ยังคงมีผู้กำกับเป็นผู้ตัดสินใจเกี่ยวกับสิ่งที่จะเกิดขึ้นหรือนำเสนอในภาพยนตร์เท่านั้น

Out My Window (2008) โดย Katerina Cizek ซึ่งเป็นโครงการของ Highrise คือหนึ่งในสารคดี 360 องศาแบบโต้ตอบเรื่องแรกของโลก โดยนำเสนอบนเว็บทั้งหมด เรื่องราวสารคดีนำเสนอชีวิตของผู้คนที่มีความหลากหลายมากมาย ที่ซ่อนอยู่เบื้องหลังหน้าต่างอาคารสูงจากทั่วทุกมุมโลก

เนื้อหาสารคดีเชิงโต้ตอบ Out My Window นำเสนอผ่านเทคนิคอินเทอร์เน็ตเพกกราฟิกแบบพาโนรามา 360 องศาที่ถูกควบคุมโดยผู้ชม สารคดีเชิงโต้ตอบพาผู้ชมไปสู่เรื่องราวสารคดีผ่านการอินเทอร์เน็ตเพกกับอาคารอพาร์ทเมนต์ที่มีลักษณะภาพต่อกันผ่านเทคนิคทางกราฟิก โดยผู้ชมสามารถคลิกเลือกที่หน้าต่างทั้ง 13 บานเพื่อดูอพาร์ทเมนต์ 13 แห่งใน 13 เมืองทั่วโลก: ซิดาโก โดรอนโต มอนทรีออล ฮาวานา เซาเปาโล อัมสเตอร์ดัม ปราก อิสตันบลู เบรุต บังกาโลร์ พนมเปญ ไถหนาน และโจฮันเนสเบิร์ก พร้อมเนื้อหาสารคดีที่แตกต่างกันจากทั้ง 13 ตัวละครจาก 13 เมือง

โครงการนี้สร้างการมีส่วนร่วมต่อสังคมผ่านเรื่องราวของสารคดีและผู้ชม ผู้ชมกลายเป็นผู้ควบคุมและนำทางการเล่าเรื่องแบบไม่เชิงเส้นผ่านตัวละครทั้ง 13 คนจาก 13 เมือง ผ่านเรื่องราว 49 เรื่อง นำเสนอผ่านชีวิตของตัวละครที่อาศัย



อยู่ในอาคารสูง เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับมุมมองของผู้คนที่มองออกไปนอกหน้าต่าง บ้านเรือนของตนเองที่ต่างสถานที่กัน เรื่องราวชีวิต สถานที่ที่พวกเขาอาศัยอยู่ การเล่าเรื่องราวปัญหากับสถานที่และวิธีที่พวกเขาใช้ชีวิตหรือแก้ปัญหา นอกจากนี้ยังนำเสนอความสนใจในการใช้ชีวิตในยุคดิจิทัลของผู้อยู่อาศัยในตึกสูงและสิ่งที่เราสามารถเรียนรู้จากพวกเขาเกี่ยวกับวิธีการสร้างสรรค์ที่ผู้อยู่อาศัยในตึกสูงใช้ และปรับเทคโนโลยีให้เข้ากับสถานการณ์ของตนเอง

การรับชมและรับฟังเรื่องราวชีวิตของตัวละครผ่านการนำทางโดยใช้อุปกรณ์ควบคุมวัตถุต่าง ๆ หรือควบคุมดูภาพในรูปแบบ 360 องศา ในบางครั้งภาพเหล่านั้นจะแสดงเป็นภาพนิ่งพร้อมเสียง และในบางครั้งจะเป็นภาพกราฟิกเชิงโต้ตอบแบบ 360 องศา พร้อมนำเสนอเรื่องราวชีวิตของตัวละครซึ่งเป็นภาพจริงที่ผู้ชมสามารถควบคุมเคลื่อนไหวได้ตามความต้องการของตนเอง ภาพยนตร์สารคดีเรื่องนี้สร้างด้วยกล้อง YellowBird แบบพิเศษซึ่งสนับสนุนโดย DocLab ของ IDFA เนื้อหาสารคดีมีความยาวมากกว่า 90 นาที สารคดีเล่าเรื่องราวใน 13 ภาษา สร้างการรับรู้ถึงชีวิตผู้คนที่อาศัยบนตึกสูงจากทั่วโลกผ่านสารคดีเชิงโต้ตอบ

Gaza/Sderot-Life in spite of everything (2008) โดย ALEX SZALAT, JOËL RONEZ, Susanna Lotz ซึ่งออกอากาศในปี 2008 โดย Arte tv โครงการนี้นำเสนอเกี่ยวกับชีวิตชาย หญิง และเด็กในฉนวนกาซา (ปาเลสไตน์) และสเดอร์ (อิสราเอล) ผ่านประสบการณ์ชีวิตและการที่ต้องเอาชีวิตรอดของพวกเขในแต่ละวันภายใต้สภาพความขัดแย้งทางเชื้อชาติ ศาสนาและสงครามด้วยความเป็นอย่างที่ยากลำบาก ภัยคุกคามจากการโจมตีทางอากาศและการวางระเบิด ผู้คนยังคงทำงาน รักและฝันถึงชีวิตที่มีความหวังแม้จะมีทุกข์ก็ตาม สารคดีบันทึกเรื่องราวและเล่าเรื่องผ่านภาพยนตร์สารคดีขนาดสั้น (ครึ่งละสองนาทีก่อน) นำเสนอผ่านเหตุการณ์ต่าง ๆ เช่น ถูกยิงโดยทั้งจากฝั่งอิสราเอลและปาเลสไตน์ เรื่องราวนำเสนอเหตุการณ์เป็นเวลาสองเดือน การเล่าเรื่องสั้นเหล่านี้ผ่านตัวละครเจ็ดคนจากฉนวนกาซาและเจ็ดคนจากสเดอร์



ในสถานการณ์ปัจจุบัน ปัญหาความขัดแย้งระหว่าง อิสราเอล และปาเลสไตน์กำลังทวีความรุนแรงขึ้น เกิดเป็นสงครามระหว่างเชื้อชาติ ตัวสารคดีเชิงโต้ตอบ Gaza/Sderot - Life in spite of everything ถูกสร้างขึ้นก่อนสถานการณ์รุนแรงในปัจจุบันถึง 16 ปี ต้องการนำเสนอความจริงแบบรอบด้านจากทั้งสองฝั่งให้สังคมโลกได้รู้ถึงปัญหาผ่านการเล่าเรื่อง ผ่านตัวละครที่อยู่ในพื้นที่แบบไม่แบ่งฝ่ายเพื่อให้สังคมได้รู้เรื่องราวอย่างรอบด้านจากทั้งสองฝั่ง โดยอาศัยวิธีนำเสนอในรูปแบบไม่เชิงเส้น ผู้ชมจะเป็นผู้เลือกหรือนำทางเข้าสู่เนื้อหา โครงการนี้สร้างการมีส่วนร่วมต่อสังคมโดยอาศัยผู้ชม ผู้ชมเป็นผู้เลือกเปิดเผยข้อมูลหรือเรื่องราวโดยใช้การนำทางจากใบหน้าตัวละคร เมื่อเลือกหนึ่งในตัวละครที่อยู่อาศัยใน Gaza หรือ Sderot จะปรากฏเรื่องราวของตัวละครผ่านสื่อแบบเชิงเส้นและไม่เชิงเส้นถูกนำเสนอผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์: ภาพถ่าย ภาพบุคคลตัวละครในเรื่อง วีดีโอ เหตุการณ์สั้น ๆ ที่เล่าถึงหนึ่งในชีวิตของตัวละคร ข้อความเสริม ข้อมูลส่วนต่อประสานการนำทางแบบกราฟิกผ่านแผนที่พิกัดเชิงโต้ตอบ ฯลฯ โครงการนี้แม้จะใช้สื่อที่หลากหลาย แต่ความสำคัญอย่างยิ่งคือเนื้อหา โครงการนี้ภาพวีดีโอยังคงเป็นเนื้อหาหลักที่ขับเคลื่อนพื้นฐานทางศิลปะและสารคดีการผสมผสานระหว่างภาพถ่าย แผนที่พิกัด องค์ประกอบภาพของการออกแบบส่วนต่อประสานและเสียง ทำให้เกิดเนื้อหาทางอารมณ์ในรูปแบบของภาพยนตร์ สารคดีเชิงโต้ตอบ Gaza-Sderot: Life in spite of everything นำเรื่องราวคู่ขัดแย้งจากทั้งสองฝั่งมานำเสนออย่างรอบด้านโดยไม่เอนเอียงด้านใดด้านหนึ่งผ่านการนำทางโดยผู้ชม

จากตัวอย่างสารคดีเชิงโต้ตอบที่กล่าวมาข้างต้น แสดงให้เห็นถึงวิธีการเล่าเรื่อง วิธีการโต้ตอบระหว่างสารคดีและผู้ชมด้วยวิธีการต่าง ๆ ที่แตกต่างกันออกไป รวมถึงวิธีการสร้างการมีส่วนร่วมต่อสังคมผ่านสารคดี ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคมซึ่งถือเป็นวัตถุประสงค์หลักของภาพยนตร์สารคดี สารคดีเชิงโต้ตอบมีวิธีที่สร้างการมีส่วนร่วมหรือกิจกรรมต่อสังคมผ่านสื่อเชิงโต้ตอบที่



หลากหลายรูปแบบปรับเปลี่ยนไปตามเทคนิคและเทคโนโลยีดิจิทัลเชิงโต้ตอบสามารถจำแนกได้ดังนี้

การสร้างมีส่วนร่วมโดยการส่งข้อมูล ภาพวิดีโอไปร่วมในขั้นตอนการสร้างสารคดีอย่าง Life in a day (2011)

การสร้างการมีส่วนร่วมผ่านการแบ่งปันความคิดเห็น รับฟังให้คำแนะนำ เพื่อให้กำลังใจกันผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลเชิงโต้ตอบ อย่าง Worry Box (2011) เป็นต้นแบบของสังคมออนไลน์แห่งการแบ่งปันในปัจจุบัน

การสร้างการมีส่วนร่วมทางสังคมโดยให้ผู้คนในสังคมเข้าร่วมผ่านการให้ข้อมูล ร่วมออกแบบ ส่งความคิดเห็น ร่วมรับฟังข้อเสนอแนะ ทำงานร่วมกับทีมงานสร้างทำงานในแบบสหวิทยาการ ผ่านสารคดีเชิงโต้ตอบอย่าง Highrise: ONE MILLIONTH TOWER (2011)

การสร้างการมีส่วนร่วมทางสังคมผ่านวิธีการควบคุม นำทาง เปิดเผยเรื่องราวต่าง ๆ ของสารคดีโดยผู้ชม สร้างเนื้อหาให้สังคมได้รับรู้ผ่านการนำทางของกราฟิกเชิงโต้ตอบ อย่าง Out My Window (2008) และ Gaza/Sderot - Life in spite of everything (2008)

การสร้างการมีส่วนร่วมทางสังคมผ่านวิธีการนำผู้ชมเข้าสู่โลกเสมือนจริงผ่านเทคโนโลยีเชิงโต้ตอบและเครื่องมือควบคุมทางเทคโนโลยีเชิงโต้ตอบจากการสวมใส่อุปกรณ์เสมือนจริง (VR) เพื่อเข้าสู่เนื้อหาของสารคดี สร้างการรับรู้ในแง่มุมต่าง ๆ ผ่านโลกเสมือน อย่าง Notes on Blindness: Into Darkness (2016) เป็นต้น

จากสารคดีเชิงโต้ตอบที่นำมาเป็นข้อมูลอ้างอิงเชิงประจักษ์ต่างได้รับการกล่าวถึงว่าเป็นสารคดีเชิงโต้ตอบที่สามารถนำมาเป็นตัวอย่างในการเรียนรู้การสร้างสารคดีเชิงโต้ตอบ เทคนิคการเล่าเรื่องหรือการสร้างการมีส่วนร่วมของผู้ชมหรือสังคมผ่านสารคดีเชิงโต้ตอบโดยไม่ทำให้วัตถุประสงค์ของคำว่าสารคดีเสียไป แต่เทคนิคดิจิทัลเชิงโต้ตอบกลับส่งเสริม สร้างการมีส่วนร่วมของผู้ชมและสังคมทำให้สารคดีเชิงโต้ตอบให้มากกว่าคำว่าสื่อหรือสารคดีเพื่อสังคม



3. สรุปและอภิปรายผล

สารคดีเชิงโต้ตอบ คือ สารคดีในยุคดิจิทัลที่อาศัยเทคโนโลยีสารสนเทศด้านการสื่อสาร เทคโนโลยีสื่อมัลติมีเดีย เทคนิคการเล่าเรื่องแบบไม่เชิงเส้น ผสมผสานกับเทคนิคทางดิจิทัลเชิงโต้ตอบเพื่อสร้างการเล่าเรื่องหรือเปิดเผยเรื่องราวของสารคดีในรูปแบบที่ไม่เชิงเส้น การเล่าเรื่องของสารคดีจะถูกควบคุมโดยผู้ชมผ่านการโต้ตอบทางกายภาพกับเนื้อหาสารคดี สร้างการมีส่วนร่วมผ่านการควบคุมนำทางหรือทำกิจกรรมผ่านเนื้อหาสารคดีซึ่งจะถูกกำหนดโดยผู้สร้างสารคดี ต่างจากสารคดีเชิงเส้นหรือสารคดีทั่วไปที่ผู้ชมไม่สามารถควบคุมเนื้อหาหรือเรื่องราวของสารคดีได้ ภาพยนตร์สารคดีทั่วไปสร้างการมีส่วนร่วมของผู้ชมผ่านการดู การฟัง หรือการอ่านเนื้อหาหรือเรื่องราวที่สร้างความรู้สึกเกิดความคิด หรืออิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงผู้คนและสังคม ในขณะที่สารคดีเชิงโต้ตอบสร้างการรับรู้มากกว่าแค่การดู การฟัง หรือการอ่าน สารคดีเชิงโต้ตอบ สร้างการมีส่วนร่วมผ่านการควบคุม นำทางหรือกิจกรรมทางดิจิทัลที่ถูกกำหนดให้ผู้ชมเข้าไปมีส่วนร่วมเพื่อเปิดเผยเนื้อหาของสารคดี ทำให้ผู้ชมถูกดึงเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของเรื่องราว มีส่วนร่วมผ่านการควบคุมนำทางหรือเปิดเผยเรื่องราวของสารคดีที่หลากหลายวิธี ทำให้สารคดีเชิงโต้ตอบสร้างการมีส่วนร่วมหรือการรับรู้ต่อสังคมได้หลากหลายกว่าสารคดีเชิงเส้น สารคดีเชิงโต้ตอบสามารถเข้าถึงคนในสังคมได้หลากหลายวัย ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลเชิงโต้ตอบ สร้างการรับรู้และความน่าสนใจได้มากขึ้นโดยไม่ทำให้เนื้อหาเรื่องราวหรือวัตถุประสงค์ของสารคดีเสียไป แต่กลับสร้างและส่งเสริมให้สารคดีน่าสนใจยิ่งขึ้นผ่านเทคนิคการโต้ตอบ สามารถเข้าถึงผู้คนในสังคมได้หลากหลายขึ้นผ่านแพลตฟอร์มทางดิจิทัลในรูปแบบต่าง ๆ สร้างการรับรู้และพลังแห่งการเปลี่ยนแปลงทางสังคมได้มากยิ่งขึ้น สำหรับสารคดีเชิงโต้ตอบข้อมูลภาพวิดีโอยังคงถูกใช้เป็นสื่อเนื้อหาหลัก แต่ถูกนำมาใช้ผ่านสารคดีเชิงโต้ตอบใน 3 รูปแบบคือ 1) วิดีโอเป็นรูปแบบหลักในการนำเสนอข้อมูลแบบไม่เชิงเส้น เหมาะสำหรับใช้กับสารคดีเชิงโต้ตอบที่มีข้อมูลวิดีโอจำนวนมาก



2) วิดีโอเป็นรูปแบบหลักในการนำเสนอข้อมูลแบบเชิงเส้น เหมาะสำหรับใช้กับสารคดีเชิงโต้ตอบที่มีข้อมูลวิดีโอไม่มากหรือหลากหลาย 3) วิดีโอไม่ใช่รูปแบบหลักในการนำเสนอข้อมูล รูปแบบนี้ถูกใช้เป็นตัวอรรถกถา เกริ่นนำเรื่องราวหรือเป็นหนึ่งในองค์ประกอบของเนื้อหาหลักทีเดียวเท่านั้น ในการขยายหรือเชื่อมต่อเรื่องราวในสารคดีเชิงโต้ตอบ ผู้ชมจะต้องเป็นผู้ควบคุมการนำทาง ควบคุมที่องค์ประกอบแบบโต้ตอบที่ถูกสร้างขึ้น หรือโต้ตอบทางกายภาพผ่านการอินเทอร์เฟซ (Interface) การออกแบบอินเทอร์เฟซเป็นจุดสำคัญในการสร้างความน่าสนใจหรือดึงดูดความสนใจจากผู้ชมในสารคดีเชิงโต้ตอบถือเป็นหัวใจสำคัญเป็นอันดับแรกและสำคัญที่สุดของสารคดีเชิงโต้ตอบ ปัจจุบันสารคดีเชิงโต้ตอบอาศัยแพลตฟอร์มอินเทอร์เน็ตและเว็บเป็นช่องทางนำเสนอหรือเผยแพร่สารคดีเชิงโต้ตอบ ทำให้เกิดคำเรียกละเอียดของสารคดีเชิงโต้ตอบอีกชื่อหนึ่งว่าเว็บสารคดีเชิงโต้ตอบซึ่งเราสามารถพบเห็นได้โดยทั่วไปในปัจจุบัน

สารคดีเชิงโต้ตอบสร้างการมีส่วนร่วมของผู้ชมและสังคมผ่านการโต้ตอบกับสารคดีโดยไม่ทิ้งวัตถุประสงค์คือเป็นภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นเพื่อนำเสนอความจริงในสังคม ต้องการให้สังคมปรับเปลี่ยนไปในทางที่ดีขึ้นผ่านการสร้างการมีส่วนร่วมของคนในสังคม ในอดีตภาพยนตร์สารคดีอยู่ในรูปแบบสื่อเชิงเส้น (ทางเดียว) ผู้ชมรับชมผ่านสื่อต่าง ๆ สร้างการรับรู้และการมีส่วนร่วมผ่านการรับชม รับฟัง อ่าน ไม่สามารถโต้ตอบกับสื่อได้ การสร้างการมีส่วนร่วมทางสังคมผ่านสื่อถูกจำกัดจากการพัฒนาของสื่อดิจิทัล การพัฒนาของอินเทอร์เน็ตและเว็บ เกิดเทคโนโลยีดิจิทัลเชิงโต้ตอบและเทคโนโลยี WEB 2.0 เกิดสื่อแบบไดนามิก (สื่อแบบไม่เชิงเส้นหรือสื่อแบบสองทาง) ที่ทำให้เทคโนโลยีดิจิทัลสามารถโต้ตอบกับผู้ชมได้ผ่านอุปกรณ์ควบคุมต่าง ๆ ทำให้เกิดสื่อดิจิทัลเชิงโต้ตอบขึ้นซึ่งหนึ่งในนั้นคือสารคดีเชิงโต้ตอบ ข้อจำกัดเรื่องการโต้ตอบกับผู้ชมของสารคดีในอดีตที่เป็นสื่อเชิงเส้นถูกแทนที่ด้วยสื่อแบบไม่เชิงเส้น ผู้สร้างสารคดีเองได้มีการพัฒนานาเทคโนโลยีดิจิทัลเชิงโต้ตอบพร้อมกับความคิดสร้างสรรค์มาสร้างโครงการสารคดีเชิงโต้ตอบขึ้นมาพร้อมกับ



วิธีการสร้างการมีส่วนร่วมต่อสังคมผ่านสารคดีที่หลากหลายรูปแบบผ่านการควบคุมจากผู้ชมไม่ใช่จากผู้สร้างอีกต่อไป จากตัวอย่างสารคดีที่นำมาเป็นตัวอย่างพบว่าวิธีการสร้างการมีส่วนร่วมทางสังคมผ่านสารคดีเชิงโต้ตอบมีหลากหลายวิธี เช่น การสร้างการมีส่วนร่วมทางสังคมผ่านวิธีที่ให้ผู้ชมในสังคมเข้าร่วมโดยการส่งข้อมูลภาพวิดีโอไปร่วมสร้างสารคดีอย่าง Life in a day (2011) การสร้างการมีส่วนร่วมทางสังคมผ่านวิธีที่ให้ผู้ชมในสังคมเข้าร่วมโดยการแบ่งปันความคิดเห็น ส่งความคิดเห็น รับฟัง ระบายความรู้สึก ให้คำแนะนำเพื่อให้อีกกำลังใจกันและกันผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลเชิงโต้ตอบอย่าง Worry Box (2011) การสร้างการมีส่วนร่วมทางสังคมผ่านวิธีที่ให้ผู้ชมในสังคมเข้าร่วมโดยการให้ข้อมูล ร่วมออกแบบระดมความคิดเห็นร่วมกันทำงานแบบสหวิทยาการที่เอาคนหลากหลายอาชีพมารวมออกแบบที่อยู่อาศัยในชุมชนให้ดียิ่งขึ้นผ่านสารคดีเชิงโต้ตอบอย่าง Highrise: ONE MILLIONTH TOWER (2011) การสร้างการมีส่วนร่วมทางสังคมผ่านวิธีที่ให้ผู้ชมในสังคมเข้าร่วมผ่านการ ควบคุม นำทางเปิดเผยเรื่องราวต่าง ๆ ของเนื้อหาสารคดีเชิงโต้ตอบ ผ่านการนำทางของกราฟิกเชิงโต้ตอบในรูปแบบต่าง ๆ อย่าง Out My Window (2008) และ Gaza/Sderot - Life in spite of everything (2008) การสร้างการมีส่วนร่วมทางสังคมผ่านวิธีที่ให้ผู้ชมในสังคมเข้าร่วมโดยอาศัยอุปกรณ์และเทคโนโลยีเสมือนจริง เช่นการที่ผู้ชมถูกทำให้เป็นคนตาบอดจากการสวมใส่อุปกรณ์เสมือนจริง (VR) แวนตาและอุปกรณ์ควบคุม ถูกทำให้เป็นคนตาบอดผ่านเนื้อหาของสารคดี การดึงคนตาบอดเข้าสู่โลกของคนตาบอดผ่านโลกเสมือนเพื่อสร้างการรับรู้ สร้างความเห็นใจและเข้าใจคนตาบอดอย่าง Notes on Blindness: Into Darkness (2016) เป็นต้น จะเห็นว่ารูปแบบการสร้างการมีส่วนร่วมทางสังคมผ่านวิธีและเทคโนโลยีทางดิจิทัลในปัจจุบันมีความหลากหลายและซับซ้อนมากขึ้นกว่าในอดีต ขึ้นอยู่กับผู้สร้างว่าต้องการสร้างการรับรู้และการมีส่วนร่วมในรูปแบบและวิธีไหน เทคโนโลยีดิจิทัลเชิงโต้ตอบแบบไหนที่จะถูกนำมาใช้ ที่สำคัญคือเทคโนโลยีเหล่านี้ต้องไม่ทำให้วัตถุประสงค์



และคุณค่าของสารคดีเสียไปหากแต่ต้องช่วยส่งเสริมสร้างการรับรู้ สร้างการมีส่วนร่วมของผู้ชมและสังคมกับตัวสารคดีให้มีความน่าสนใจยิ่งขึ้น

สารคดีเชิงโต้ตอบสร้างความซับซ้อนกว่ารูปแบบของภาพยนตร์สารคดีทั่วไปมาก การมีส่วนร่วมของผู้ชมในสารคดีเชิงโต้ตอบสามารถใช้เป็นกลยุทธ์เพื่อการพัฒนาแบบมีส่วนร่วมพร้อมทั้งสร้างรูปแบบการมีส่วนร่วมต่อสังคมในรูปแบบต่าง ๆ ที่หลากหลายมากขึ้นตามการพัฒนาของเทคโนโลยีดิจิทัลเชิงโต้ตอบ โดยผู้สร้างจะเป็นผู้เลือกใช้เทคโนโลยีเชิงโต้ตอบให้ได้ผลลัพธ์ตามวัตถุประสงค์ของภาพยนตร์สารคดี แต่การสร้างสารคดีเชิงโต้ตอบเป็นสื่อที่ซับซ้อน รูปแบบสื่อสารคดีเชิงโต้ตอบจำเป็นต้องได้รับการศึกษาและฝึกฝนอย่างเชี่ยวชาญและสร้างสรรค์ หากขาดความเข้าใจที่ชัดเจนและละเอียดถี่ถ้วนว่าสารคดีเชิงโต้ตอบมีอิทธิพลต่อวิธีการนำเสนอความเป็นจริงอย่างไร ผู้สร้างสื่อดิจิทัลก็ไม่สามารถสร้างผลงานสารคดีเชิงโต้ตอบที่มีคุณภาพ สร้างความรู้สึทางอารมณ์ สร้างการมีส่วนร่วมและความหมายสำหรับผู้ชมและสังคมผ่านการโต้ตอบกับเนื้อหาผลิตภัณฑ์ได้ ย่อมทำให้คุณค่าของสารคดีเชิงโต้ตอบสูญเสียไปด้วย

References

- Arte.tv. (2016). *Notes on Blindness: Into Darkness* [Interactive documentary]. <https://www.arte.tv/digitalproductions/en/notes-on-blindness/>
- Barsam, R. (1992). *Nonfiction film: A critical history* (Revised and expanded ed.).
- Bas, B., & Thalhoffer, F. (2010). *Planet Galata: A bridge in Istanbul* [Interactive documentary]. <https://docubase.mit.edu/project/planet-galata-a-bridge-in-istanbul/>



- Bollendorff, S., & Ségretin, A. (2008). *Journey to the end of the coal* [Web documentary]. <https://docubase.mit.edu/project/journey-to-the-end-of-coal/>
- Cizek, K. (2010). *Out my window* [Interactive documentary]. https://www.nfb.ca/interactive/highrise_out_my_window_en
- Cizek, K. (2011a). *Highrise: One millionth tower* [Interactive documentary]. National Film Board of Canada. https://www.nfb.ca/interactive/highrise_one_millionth_tower_en/
- Cizek, K. (2011b). *Highrise* [Interactive documentary]. National Film Board of Canada.
- Deweever-Plana, M., & Fougère, I. (2012). *Alma: A tale of violence* [Web documentary]. <https://docubase.mit.edu/project/alma-a-tale-of-violence/>
- Ddomesday86. (2017). *The Aspen movie map* [Digital archive]. https://www.domesday86.com/?page_id=3028
- Galloway, D., McAlpine, K. B., & Harris, P. (2007). From Michael Moore to JFK Reloaded: Towards a working model of interactive documentary. *Journal of Media Practice*, 8(3), 325–339. https://doi.org/10.1386/jmpr.8.3.325_1
- Gaudenzi, S. (2009). *Digital interactive documentary: From representing reality to cocreating reality* [Master's thesis, University of London]. Centre for Cultural Studies.
- Gaudenzi, S. (2013). *The living documentary: From representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary* [Doctoral dissertation, Goldsmiths, University of London].



- Gefreu, A. (2011). The interactive multimedia documentary as a discourse on interactive non-fiction: For a proposal of the definition and categorisation of the emerging genre. *Hipertext.net*, 9(9).
- Grierson, J. (1933). The documentary producer. *Cinema Quarterly*, 2(1), 7–9.
- Grieve, A., & Potter, M. (2008). *Big stories, small towns* [Interactive project]. <https://docubase.mit.edu/project/big-stories-small-towns/>
- Grob, M. (2010). *Beyond 9/11* [Web documentary]. <https://www.idfa.nl/en/film/b629c87b-4436-42e6-8940-443d88439722/beyond-911/>
- Hull, J. (2017). *Notes on blindness: A journey through the dark*. Profile Books.
- Lotz, S., Ronez, J., & Szalat, A. (2008). *Gaza/Sderot: Life in spite of everything* [Interactive project]. <https://docubase.mit.edu/project/gazasderot-life-in-spite-of-everything/>
- Lusztig, I. (2011a). The worry box project: An archive of maternal worries: An ongoing participatory archiving project. *Studies in the Maternal*, 5(2). <https://doi.org/10.16995/sim.16>
- Lusztig, I. (2011b). *The worry box project* [Web documentary]. <https://docubase.mit.edu/project/the-worry-box-project/>
- McDonald, K. (2020). *Life in a day* [Video documentary]. <https://www.youtube.com/watch?v=vcsSc2iksC0>
- McMillion Sheldon, E. (2013). *Hollow* [Interactive documentary]. <https://docubase.mit.edu/project/hollow/>



- Mehta, J., & Elayat, Y. (2012). *18 days in Egypt* [Interactive documentary].
<https://docubase.mit.edu/project/18-days-in-egypt/>
- Miyahara, N. (2013). *The making of a king* [Documentary campaign].
<https://www.kickstarter.com/projects/1731655307/the-making-of-a-king>
- Muratov, S. A. (2004). *Biased camera* (2nd ed., rev.). Aspect Press.
- Nash, K. (2021). *Interactive documentary: Theory and debate*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315208862>
- Ronez, J., & Szalat, A. (2010). *Havana/Miami: Times are changing* [Web documentary]. <https://docubase.mit.edu/project/havanamiami-times-are-changing/>
- Rotha, P. (1952). *Documentary film*. [Vintage film history book].
- Ruel, L. (2011). *Coal: A love story* [Web documentary].
<https://docubase.mit.edu/project/coal-a-love-story/>
- Simons, M., & Shoebridge, P. (2010). *Welcome to Pine Point* [Interactive documentary]. https://www.nfb.ca/interactive/welcome_to_pine_point/
- Spottiswoode, R. (1969). *Focal encyclopedia of film and television techniques*.
- Stevenson, S. (2011). The interactive documentary in a cross-platform, community context. In *Proceedings of the VIIIth Biennial Conference, Expanding Documentary 2011*.
- Stockell, P. (2012). *The block: Stories from a meeting place* [Interactive documentary]. <https://docubase.mit.edu/project/the-block-stories-from-a-meeting-place/>



- Wasey, A. (2014). *POV delivers a revolutionary approach to storytelling with six new interactive documentary shorts*. <http://i-docs.org/pov-delivers-a-revolutionary-approach-to-storytelling-with-six-new-interactive-documentary-shorts/>
- Whitelaw, M. (2002). Playing games with reality: *Only fish shall visit and interactive documentary*. In *Assaig per al Catàleg Del Documental Halfeti: Only Fish Shall Visit*, de Brogan Bunt, exposat a l'Artspace (Sidney, 19 Setembre–12 Octubre). <http://creative.canberra.edu.au/mitchell/papers/playinggames>
- Zafra, N. (2020). Do-it-yourself interactive documentary (i-Doc): A post-textual analysis. *Media Practice and Education*, 1–15. <https://doi.org/10.1080/25741136.2020.1851951>