

สื่อเชิงโต้ตอบในยุคดิจิทัลกับลักษณะเฉพาะของสารคดีเชิงโต้ตอบ

Interactive Media in the Digital Age and Specific Characteristics of Interactive Documentaries

สันติ บุญกาศบุกุล

Santi Buntasanakul

Corresponding author, E-mail : bobeeep55@gmail.com

Received : June 15, 2025
Revised : December 15, 2025
Accepted : December 19, 2025

บทคัดย่อ

ภาพยนตร์สารคดีคือสื่อรูปแบบหนึ่งซึ่งถูกนำเสนอผ่านหน้าจอโดยใช้เทคนิคและวิธีการเล่าเรื่องเพื่อสร้างความน่าสนใจ ปัจจุบันพัฒนาการของเทคโนโลยีสารสนเทศและเทคโนโลยีมีล้นเต็มเดียว การเกิดขึ้นของสื่อดิจิทัลเชิงโต้ตอบทำให้มีการนำภาพยนตร์สารคดีกับเทคโนโลยีดิจิทัลเชิงโต้ตอบมารวมกันทำให้เกิดสารคดีรูปแบบใหม่ที่เรียกว่า "สารคดีเชิงโต้ตอบ" เป็นอีกหนึ่งทางเลือกของภาพยนตร์สารคดีที่ถูกสร้างขึ้นในยุคดิจิทัลในรูปแบบสื่อแบบสองทางหรือสื่อไม่เชิงเส้น เทคนิคเหล่านี้ได้เปลี่ยนแปลงวิธีผลิตสารคดี วิธีรับชมสารคดีในศตวรรษที่ 21 ผ่านการนำเทคนิคทางดิจิทัลเชิงโต้ตอบมาช่วยสร้างการควบคุมสารคดีโดยผู้ชมด้วยเทคนิคที่หลากหลาย กลายเป็นความท้าทายใหม่สำหรับนักสร้างสารคดี เป็นโจทย์ให้ผู้สนใจศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับภาพยนตร์สารคดีเชิงโต้ตอบที่ซับซ้อนขึ้นทั้งวิธีการคิด เทคนิคที่ใช้ รูปแบบ รวมถึงการตีความของสารคดีเชิงโต้ตอบว่าควรเป็นสื่อลักษณะใด วิธีการสร้างภาพยนตร์สารคดีเชิงโต้ตอบผ่านเทคนิคทางดิจิทัลรวมถึงเทคนิคและวิธีการสร้างการมีส่วนร่วมของผู้ชมผ่านสารคดีเชิงโต้ตอบสามารถนำไปพัฒนาร่วมกับสื่อเชิงโต้ตอบอื่น ๆ ได้ไหม สิ่งเหล่านี้กลายเป็นสิ่งที่ท้าทายสำหรับนักสร้างสารคดีหรือผู้สนใจศึกษาค้นคว้าในการพัฒนาสื่อเชิงโต้ตอบต่อไปในอนาคต

คำสำคัญ: สารคดีเชิงโต้ตอบ, แพลตฟอร์มดิจิทัล, การโต้ตอบ, การเล่าเรื่องแบบเชิงเส้น, การเล่าเรื่องแบบไม่เชิงเส้น

Abstract

The documentary is a form of media presented on a screen through storytelling techniques and methods to make it attractive. The advance in information technology and multimedia technology, along with the emergence of interactive digital media, has led to the fusion of documentary filmmaking with interactive digital technology. This has created a new format known as the "interactive documentary," which serves as a two-way or non-linear alternative for documentary films created in the digital age. This is another alternative to documentary created in the digital age as a two-way or non-linear medium. The way documentaries are viewed in the 21st century has been transformed by interactive digital techniques, enabling audiences to control the narrative. This presents a new challenge for documentary filmmakers and has become a complex topic for those studying

interactive documentaries. It requires a deeper look into the creative process, the techniques and formats used, and even the interpretation of what an interactive documentary should be. A key question is whether the methods for creating audience engagement through interactive documentary and digital techniques can be adapted and applied to other forms of interactive media. Ultimately, these become challenges for documentary filmmakers and researchers to develop the interactive media in the future.

Keywords: Interactive Documentaries, Digital Platform, Interactive, Linear Storytelling, Non-linear Storytelling

บทนำ

คำกล่าวของผู้กำกับภาพยนตร์สารคดีชื่อดังชาวอังกฤษ Grierson, John (1933) ว่า “ภาพยนตร์สารคดีคือการตีแผ่ความเป็นจริงอย่างสร้างสรรค์” ถือเป็นหลักการสำคัญของสารคดีบนหน้าจอ คือการแสดงเหตุการณ์ในชีวิตและข้อเท็จจริงที่เชื่อถือได้

คำกล่าวของ S. A. Muratov (2004) ที่ว่า “ตำแหน่งของผู้สร้างสารคดีและความเป็นจริงของชีวิต ซึ่งกล้องถ่ายภาพยนตร์บันทึกไว้ ไม่เพียงแต่ไม่ได้รับการยกเว้น แต่ในทางกลับกัน ยังต้องกำหนดกันและกันและยังต้องมีการปฏิสัมพันธ์กันอย่างต่อเนื่อง”

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

ภาพยนตร์สารคดีคือบันทึกเหตุการณ์จริง นำเสนอเรื่องราวทางสังคม ประวัติศาสตร์ เหตุการณ์เหล่านั้นเกิดขึ้นจริงหรือผ่านการจัดสร้างขึ้นใหม่ แต่สารคดียังคงให้ความสำคัญกับข้อเท็จจริง เนื้อหาคือหัวใจสำคัญของภาพยนตร์สารคดี ผ่านการถ่ายภาพด้วยกล้อง การตัดต่อ การบรรยาย เช่น เสียงสัมภาษณ์ เสียงสนทนา เสียงดนตรี หรือแม้แต่เสียงประกอบธรรมชาติที่ช่วยเพิ่มความน่าสนใจและชวนติดตาม ด้วยเนื้อหาที่หลากหลายอาจทำให้ผู้ชมเกิดความสับสน เทคนิคอย่างหนึ่งที่ถูกนำมาใช้ทำให้สารคดีน่าสนใจหรือน่าติดตามคือวิธีการเล่าเรื่องของสารคดี อาจใช้การเล่าเรื่องด้วยการบรรยาย การเล่าเรื่องด้วยการสัมภาษณ์ การเล่าเรื่องผ่านละคร หรือการเล่าเรื่องผ่านเทคนิคการตัด

ต่อเป็นต้น ในอดีตการเล่าเรื่องของสารคดีถูกกำหนดโดยผู้สร้างภาพยนตร์สารคดี อยู่ในรูปแบบสื่อทางเดียว สื่อไม่สามารถโต้ตอบกับผู้ชมได้

การพัฒนาของเทคโนโลยีสารสนเทศ การเปลี่ยนแปลงในการบริโภคสื่อ วิธีการประมวลผลและการเผยแพร่ข้อมูลนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงของวิธีการแบบดั้งเดิมและการเกิดขึ้นของวิธีการและเทคนิคใหม่ ๆ ในการนำเสนอเนื้อหาของสื่อ รูปแบบใหม่ หนึ่งในนั้นคือ “สารคดีเชิงโต้ตอบ” (i-docs, web-documentary, webdoc) ซึ่งผสมผสานระหว่างภาพยนตร์สารคดีและสื่อใหม่เข้าด้วยกัน สารคดีเชิงโต้ตอบเป็นปรากฏการณ์ใหม่ในพื้นที่สื่อสมัยใหม่ ซึ่งเกิดขึ้นจากการรวมกันของเทคโนโลยีสารสนเทศ การสื่อสารรูปแบบใหม่และภาพยนตร์สารคดี เพื่อตอบสนองต่อความต้องการของสังคมและการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการบริโภคสื่อของผู้ชมในบริบทของการสร้างความน่าสนใจที่เพิ่มมากขึ้นจากเนื้อหาเชิงโต้ตอบและความสนใจที่ลดลงของผู้บริโภคสื่อที่มีต่อข้อความจำนวนมาก สารคดีเชิงโต้ตอบเปิดโอกาสให้ผู้ชมไม่เพียงสร้างการรับรู้ผ่านเนื้อหาในรูปแบบดิจิทัลแต่ยังสร้างการมีส่วนร่วมผ่านการโต้ตอบทางกายภาพกับสิ่งประดิษฐ์ดิจิทัลที่ถูกกำหนดโดยผู้สร้างสารคดี ทำให้การรับชมสารคดีถูกควบคุมโดยผู้ชมไม่ใช่จากผู้สร้างอีกต่อไป

ที่ผ่านมาภาพยนตร์สารคดีนำเสนอความจริงผ่านสารคดีในรูปแบบสื่อทางเดียว (สื่อเชิงเส้น) เมื่อถูกนำมาผสมเข้ากับเทคโนโลยีดิจิทัลเชิงโต้ตอบเกิดเป็นสารคดีเชิงโต้ตอบ กลายเป็นสื่อแบบสองทาง (สื่อแบบไม่เชิงเส้น) ด้วยรูปแบบและเทคนิคการสร้างที่ซับซ้อน การตีความความหมายของสารคดีเชิงโต้ตอบหรือคำจำกัดความที่ยังสับสน สภาพแวดล้อมทางดิจิทัล แพลตฟอร์ม รวมถึงการมีส่วนร่วมผ่านการนำทางและการโต้ตอบระหว่างสื่อกับผู้ชมที่หลากหลาย ทำให้เกิดคำถามจากผู้สร้างสารคดี ผู้สนใจศึกษาสารคดีเชิงโต้ตอบหรือสื่อเชิงโต้ตอบประเภทอื่น รวมถึงผู้ชมและสังคมถึงสารคดีเชิงโต้ตอบว่า

1. ความหมายและการตีความสารคดีเชิงโต้ตอบและรูปแบบของสารคดีเชิงโต้ตอบ
2. สารคดีเชิงโต้ตอบกับวิธีการเล่าเรื่องแบบเชิงเส้นและไม่เชิงเส้นเป็นอย่างไร
3. สารคดีเชิงโต้ตอบกับการมีส่วนร่วมและสร้างการโต้ตอบระหว่างผู้ชมกับสารคดีอย่างไร
4. สารคดีเชิงโต้ตอบกับการประยุกต์ใช้สื่อเชิงโต้ตอบในยุคดิจิทัลจะเป็นอย่างไร

สิ่งเหล่านี้คือวัตถุประสงค์ที่ผู้เขียนต้องการนำเสนอพร้อมยกตัวอย่างสำหรับการอ้างอิงให้กับผู้ที่สนใจใน

รูปแบบของภาพยนตร์สารคดีเชิงโต้ตอบศึกษาเพื่อให้เกิดความเข้าใจผ่านผลงานที่ได้รับการชื่นชมหรือรางวัลจากสถาบันด้านสื่อสารคดีต่าง ๆ มากมาย สารคดีที่นำมาอ้างอิงประกอบด้วย Notes on blindness (Aston et al., 2016), The worry box project (Lusztig, 2011a;2011b), High rise: One millionth tower (Cizek, 2011a;2011b), Life in a day (2011), Out My Window (Cizek, 2010); Gaza/Sderot (Lotz, Ronez, & Szalat, 2008) สารคดีเหล่านี้แตกต่างกันตามช่วงเวลา ต่างกันในรูปแบบการสร้าง รูปแบบการเล่าเรื่อง รูปแบบการโต้ตอบระหว่างผู้ชมกับสิ่งประดิษฐ์ดิจิทัล วิธีการสร้างการมีส่วนร่วมทั้งจากการเล่าเรื่องผ่านเทคนิคเชิงโต้ตอบและวิธีการโต้ตอบระหว่างผู้ชมกับสารคดีในการสร้างเนื้อหาผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลต่าง ๆ สื่ออ้างอิงเหล่านี้กลายเป็นตัวอย่างการเรียนรู้และรูปแบบอ้างอิงของสารคดีเชิงโต้ตอบสำหรับผู้สนใจศึกษาต่อมาภายหลัง เช่น Notes on blindness (Aston et al., 2016) ซึ่งนำเทคโนโลยี VR มาใช้ร่วมกับการนำเสนอสารคดีตั้งแต่ปี 2016 จนถึงปัจจุบัน เทคโนโลยี VR ยังถูกนำไปใช้อย่างแพร่หลายในสารคดีบนเว็บหรือในพิพิธภัณฑ์ต่าง ๆ เพื่อนำเสนอเนื้อหาของสารคดีร่วมกับการสร้างการมีส่วนร่วมระหว่างผู้ชมและสารคดีผ่านการโต้ตอบกับเทคโนโลยี VR รวมถึงพัฒนาการของสื่อเชิงโต้ตอบในอนาคตจะเป็นอย่างไรต่อไป

“บทความนี้มุ่งเน้นการอธิบาย ลักษณะเฉพาะและพัฒนาการเชิงสื่อของสารคดีเชิงโต้ตอบ ที่มีความแตกต่างจากงานก่อนหน้าของผู้เขียนซึ่งจะเน้นถึง บทบาทของสารคดีเชิงโต้ตอบต่อการมีส่วนร่วมทางสังคม” (Boontasanakul,S 2025) หรือบทความก่อนหน้านี้มุ่งเน้นศึกษา วิเคราะห์ การเปลี่ยนแปลงของงานสารคดีในยุคดิจิทัล โดยเน้นไปที่ ภาพยนตร์สารคดีเชิงโต้ตอบ (Interactive Documentary) ซึ่งเป็นรูปแบบใหม่ที่ใช้ศักยภาพของสื่อดิจิทัลและยังได้อภิปรายถึงบทบาทและความท้าทายใหม่ของผู้กำกับในกระบวนการสร้างสรรค์รูปแบบการเล่าเรื่องนี้ผ่านโครงการงานวิจัยสารคดีเชิงโต้ตอบเรื่อง “บ้าน - มุมเล็กๆ ของวิถีชีวิตไทย” INTERACTIVE DOCUMENTARY: NEW RESOURCES OF THE DIGITAL MEDIUM AND SPECIFIC NATURE OF DIRECTOR'S ACTIVITY (Boontasanakul,S 2014)

อย่างไรก็ดี โครงการสารคดีเชิงโต้ตอบหลายเรื่องจะถูกนำมาอ้างอิงซ้ำในงานศึกษาด้านสารคดีดิจิทัล บทความนี้มีได้มุ่งเน้นการอภิปรายผลกระทบทางสังคมหรือระดับการมีส่วนร่วมของผู้ชมดังเช่นงานวิจัยก่อนหน้านี้ หากแต่มุ่งวิเคราะห์ “กลไกการเล่าเรื่องและการออกแบบการโต้ตอบ”

ที่กำหนดลำดับการเปิดเผยเนื้อหา ตัวอย่างสารคดีจึงถูกนำมาใช้ในฐานะกรณีศึกษาของโครงสร้างการเล่าเรื่องและรูปแบบการควบคุมประสบการณ์การรับชม มากกว่าการพิจารณาผลลัพธ์เชิงสังคมของสารคดีเหล่านั้น

สารคดีเชิงโต้ตอบ (interactive web documentary) ความหมายและการตีความ

ปัญหาสำคัญประการหนึ่งในการวิจัยสารคดีเชิงโต้ตอบคือการกำหนดขอบเขตของแนวคิด ความหมายและรูปแบบของสารคดีเชิงโต้ตอบ นักวิจัยและผู้เขียนโครงการสารคดีในต่างประเทศใช้ชื่อเรียกต่าง ๆ กันมากมาย เช่น สารคดีเชิงโต้ตอบ (i-docs) สารคดีเว็บ (web-doc) สารคดีสื่อใหม่ สารคดีข้ามแพลตฟอร์ม (cross-platform docs) สารคดีทรานส์มีเดีย (transmedia docs) เกมสารคดี (docugames) สารคดีระบุตำแหน่ง (locative doc) แอปพลิเคชันมัลติมีเดีย แอปพลิเคชันมัลติมีเดียแบบโต้ตอบ สารคดีมัลติมีเดียแบบโต้ตอบและอื่น ๆ เป็นต้น

การใช้แนวคิดเหล่านี้เป็นคำพ้องความหมายและใช้แทนกันได้กลายเป็นอุปสรรคต่อความชัดเจนของแนวคิดของสารคดีเชิงโต้ตอบ มีการนำเสนอชื่อที่หลากหลายในที่สุดแนวคิดหรือชื่อที่พบบ่อยที่สุดก็คือ “สารคดีเชิงโต้ตอบ” (i-docs) และ “สารคดีเว็บ” (เว็บสารคดี เว็บเอกสาร) เป็นคำศัพท์ที่ใช้ทางวิชาการในต่างประเทศอ้างอิงตามแนวทางการฐานทางทฤษฎีและการระบุลักษณะเฉพาะพื้นฐานที่แตกต่างกันจนกลายเป็นคำจำกัดความหรือแนวคิดของ “สารคดีเชิงโต้ตอบ” ซึ่งมีผู้ให้ทฤษฎีและคำอธิบายดังนี้

Guiffreu (2011). พิจารณาสารคดีเชิงโต้ตอบเมื่อเปรียบเทียบกับภาพยนตร์สารคดีแบบดั้งเดิม Guiffre-Castells A. สรุปแนวคิดบางประการที่ถูกเสนอโดยการศึกษาวิจัยต่าง ๆ และอาศัยแนวทางของ Gaudenzi โดยให้คำจำกัดความของสารคดีเชิงโต้ตอบว่าเป็น “แอปพลิเคชันออนไลน์/ออฟไลน์เชิงโต้ตอบที่สร้างขึ้นด้วยความตั้งใจที่จะแสดงความเป็นจริงผ่านกลไกของตัวเอง ซึ่งเราเรียกว่าโหมดการนำทางและการโต้ตอบ ขึ้นอยู่กับระดับของการมีส่วนร่วมที่พิจารณา”

Gaudenzi (2011) อธิบายสารคดีเชิงโต้ตอบว่าเป็นวัตถุเชิงสัมพันธ์ ซึ่งต่างจากภาพยนตร์หรือโทรทัศน์ ตรงที่ข้อความไม่ได้มีอยู่โดยอิสระ แต่กลับอาศัยกิจกรรมร่วมกันของผู้ใช้ ผู้เขียนและระบบ

ในบทความที่เขียนร่วมกับ Aston และ Gaudenzi (2012) ได้แย้งว่า “โครงการใดก็ตามที่เริ่มต้นด้วยความตั้งใจที่จะบันทึกสิ่งที่ ‘เป็นจริง’ และใช้เทคโนโลยีเชิงโต้ตอบ

แบบดิจิทัลเพื่อให้บรรลุความตั้งใจดังกล่าว ก็สามารถถือเป็น
สารคดีเชิงโต้ตอบได้”

Rose (2014) ให้คำจำกัดความของสารคดีเชิงโต้ตอบ
ว่าเป็น “ข้อความเชิงโต้ตอบซึ่งผู้เข้าร่วมโต้ตอบกับเนื้อหา”
ว่าเป็น “พื้นที่เปิด ซึ่งสารคดีเปิดให้มีส่วนร่วมในระดับต่าง
ๆ เช่น การผลิต การรับ (ผู้ชมเป็นตัวแทนที่มีส่วนร่วมใน
ประสบการณ์) ฯลฯ”

Mu (2018) ยังได้จำแนกสารคดีเชิงโต้ตอบ (i-docs)
ไว้อีกประเภทหนึ่ง และให้คำจำกัดความว่าเป็น “ประเภท
ใหม่ที่บอกเล่าเกี่ยวกับความเป็นจริงและให้ผู้ชมโต้ตอบกับ
ความเป็นจริงผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลเชิงโต้ตอบ”

Podara et al. (2021) ให้คำจำกัดความของ iDoc ว่า
เป็น “สื่อผสมประเภทหนึ่งที่ใช้เครื่องมือมัลติมีเดียครบวงจร
เพื่อบันทึกความเป็นจริง รับประกันความยั่งยืนของการผลิต
และการมีส่วนร่วมของผู้ชมที่ประสบความสำเร็จ” โดยผสม
ผสาน “ภาพยนตร์สารคดีแบบดั้งเดิมและสื่อดิจิทัล”

Boontasanakul S (2014) ได้ชี้ให้เห็นถึงคุณสมบัติ
หลักของปรากฏการณ์ใหม่ของสารคดีเชิงโต้ตอบ นั่นคือ
สำหรับสารคดีเชิงโต้ตอบ การมีปฏิสัมพันธ์ (อินเทอร์แอค
ทีฟิตี) และความสามารถของผู้ใช้ในการโต้ตอบกับเนื้อหา
ในรูปแบบที่ไม่เหมือนใคร โดยระบุว่า: “ในภาพยนตร์
สารคดีแบบโต้ตอบ ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาสื่อในระดับ
กายภาพ”

ที่กล่าวมาข้างต้นคือคำจำกัดความและความหมายของ
สารคดีเชิงโต้ตอบ เมื่อนำแนวคิดเกี่ยวกับสารคดีเชิงโต้ตอบ
จากนักวิชาการหลากหลายสำนักมาพิจารณาร่วมกัน จะพบ
ว่าสารคดีเชิงโต้ตอบมิได้ถูกนิยามจากเทคโนโลยีเพียงอย่าง
เดียว หากแต่ถูกกำหนดจากความสัมพันธ์ระหว่างสามองค์
ประกอบหลัก ได้แก่ โครงสร้างรูปแบบการเล่าเรื่อง รูปแบบ
และลักษณะการโต้ตอบ และบทบาทการมีส่วนร่วมของผู้ชม
ผ่านการโต้ตอบกับสารคดี บทความนี้จะเสนอให้พิจารณา
สารคดีเชิงโต้ตอบในฐานะ “รูปแบบการเล่าเรื่องเชิงสัมพันธ์”
(relational narrative form) ซึ่งความหมายของเนื้อหาไม่ได้
ถูกกำหนดล่วงหน้าโดยผู้สร้างเพียงฝ่ายเดียว แต่เกิดขึ้นผ่าน
กระบวนการเลือก การนำทาง และการโต้ตอบของผู้ชมกับ
ระบบสื่อที่ถูกกำหนดโดยผู้สร้างสารคดีเชิงโต้ตอบเพื่อสร้าง
การมีส่วนร่วมระหว่างผู้ชมและสารคดี

สำหรับผู้เขียนมองว่า ลักษณะเชิงนวัตกรรมของ
สารคดีเชิงโต้ตอบอาศัยบทบาทของเทคโนโลยีใหม่ ๆ ใน
การสร้างสรรครูปแบบการโต้ตอบกับเนื้อหาสารคดี ทำให้รูป
แบบสารคดีเชิงโต้ตอบมีความหลากหลาย มีความซับซ้อน
เปิดกว้าง และมีความคล่องตัว จึงเหมาะสมที่จะกำหนด

ให้ปรากฏการณ์นี้อยู่ในประเภทเมตาเจเนอร์ (สื่อแนวใหม่ที่
ท้าทายแนวคิดแบบเดิม)

พัฒนาการและรูปแบบของสารคดีเชิงโต้ตอบ

การเกิดขึ้นของภาพยนตร์สารคดีเชิงโต้ตอบ มีจุด
กำเนิดมาจากโครงการ The Aspen Movie Map (1978-
1979) เป็นการริเริ่มนำคอมพิวเตอร์เชิงโต้ตอบในยุคแรกนำ
มาผสมผสานกับเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนมาใช้จำลอง
เหตุการณ์ แบบไฮเปอร์มีเดียยุคแรก ๆ โดย Architecture
Machine Group (ARC MAC) ที่ MIT ภายใต้การดูแล
ของ Andrew Lippman ซึ่งเป็นสื่อในรูปแบบการจำลอง
(simulation) ที่จำลองเหตุการณ์ให้ผู้ชมจำลองการขับรถ
ท่องเที่ยวทัวร์เสมือนจริงผ่านเมือง Aspen รัฐโคโลราโด เป็น
โครงการบุกเบิกของคอมพิวเตอร์เชิงโต้ตอบที่น่าสื่อต่าง ๆ
เช่น วิดีโอ เสียง ภาพนิ่งมาผสมผสานเป็นข้อมูล ผ่านการ
ประมวลผลโดยคอมพิวเตอร์ โดยผู้ชมจะเป็นผู้ควบคุมเส้น
ทางการท่องเที่ยวในเมือง Aspen โดยอาศัยสื่อหลักคือวิดีโอ
แม้โครงการ The Aspen Movie Map (1978-1979) จะ
ยังไม่ถูกจัดอยู่ในกลุ่มภาพยนตร์สารคดีโดยตรง แต่โครงการ
ดังกล่าวมีความสำคัญในฐานะจุดเริ่มต้นของแนวคิด “การ
ควบคุมการรับชมโดยผู้ใช้” ซึ่งส่งผลต่อการพัฒนารูปแบบ
การเล่าเรื่องแบบไม่เชิงเส้นในสื่อดิจิทัล บทบาทของ Aspen
Movie Map จึงมิได้อยู่ที่การเป็นสารคดี หากแต่อยู่ที่การ
เปิดพื้นที่ให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในการควบคุมเลือกเส้นทางการ
รับรู้หรือเปิดเผยเรื่องราว ซึ่งต่อมาได้กลายเป็นกลไกสำคัญ
ของสารคดีเชิงโต้ตอบในยุคดิจิทัล

อดีตเนื้อหาภาพยนตร์สารคดีสื่อสารกับผู้ชมผ่านการ
รับรู้ด้วยการเห็น การฟัง การอ่าน หรือทั้งสามอย่างพร้อม
กัน อยู่ในรูปสื่อเชิงเส้นหรือสื่อทางเดียว ข้อจำกัดคือผู้ชม
เป็นผู้รับสื่ออย่างเดียว ไม่สามารถโต้ตอบกับสื่อได้ การเกิด
ขึ้นของสารคดีเชิงโต้ตอบได้เปลี่ยนผู้ชมให้เป็นผู้ควบคุม การ
รับชม นำทาง เปิดเผยเรื่องราวของสารคดีขึ้นอยู่กับการ
การโต้ตอบที่ถูกร่างขึ้นด้วยเทคนิคทางดิจิทัลที่ถูกควบคุม
โดยผู้ชม สารคดีได้กลายสื่อแบบไม่เชิงเส้น ไม่เพียงแต่มี
อิทธิพลต่อกระบวนการนำเสนอผ่านการเข้าชมและโต้ตอบ
กับเนื้อหา แต่ยังมีส่วนร่วมในการสร้างเรื่องราวของสารคดี
เช่นมีส่วนร่วมในเนื้อหาของตัวเอง ตัวอย่างของโครงการเว็บ
สารคดีเชิงโต้ตอบที่ผู้ชมมีส่วนร่วมในการสร้างเนื้อหา เช่น:
One Millionth Tower (Cizek, 2011); Out My Window
(Cizek, 2010); Gaza/Sderot (Lotz, Ronez, & Szalat,
2008) ฯลฯ

Adnaan Wasey (2014) ผู้อำนวยการสร้าง POV Digital ของ PBS กล่าวถึงความท้าทายของผู้สร้างสารคดีดิจิทัล “ด้วยการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เรากำลังแปลเนื้อหาสาธารณะเป็นรูปแบบศิลปะเพื่อเชื่อมต่อกับผู้ชมจำนวนมากขึ้นและบอกเล่าเรื่องราวในรูปแบบใหม่ทั้งหมด”

สารคดีเชิงโต้ตอบ สิ่งสำคัญคือประสบการณ์ของผู้ชม การรับรู้และมีส่วนร่วมของผู้ชมทำให้ผู้ชมเข้าใจความหมายของรูปแบบการเชื่อมต่อระหว่างสารคดีและผู้ชม คือ สิ่งสำคัญที่จะช่วยในการศึกษาลักษณะและรูปแบบของสารคดีเชิงโต้ตอบที่ผู้สร้างสารคดีต้องให้ความสำคัญ ความแปลกใหม่ของสารคดีเชิงโต้ตอบในทางปฏิบัติเป็นเรื่องยากที่เข้าใจเพราะรูปแบบและเทคนิคที่หลากหลายของสารคดีเชิงโต้ตอบ ไม่เพียงแต่การโต้ตอบทางวิธีการเล่าเรื่องแต่ยังรวมถึงแพลตฟอร์มที่ใช้รวมถึงเทคนิคและเครื่องมือของผู้สร้างเองด้วยซึ่งเปลี่ยนไปตามเทคนิคทางดิจิทัลในแต่ละช่วงเวลาที่ถูกพัฒนาอยู่ตลอดเวลาโดยผู้สร้างจะเป็นผู้กำหนดรูปแบบการโต้ตอบระหว่างสื่อกับผู้ชม ตามที่นักวิจัยชาวอังกฤษ Gaudenzi (2013) แสดงความคิดเห็นว่า “สารคดีเชิงโต้ตอบเป็นการแสดงออกของความเป็นจริงเชิงสุนทรีย์รูปแบบใหม่ในยุคของเรา” เนื้อหาของสารคดีแตกต่างกันไปในระดับของการโต้ตอบ ระดับของความซับซ้อน ตรรกะ เหตุผลของการโต้ตอบกับคอมพิวเตอร์ และระดับของการควบคุมการเล่าเรื่องที่ถูกกำหนดโดยผู้สร้างสารคดีโดยคำนึงถึงการโต้ตอบและการมีส่วนร่วมของผู้ชมที่ชมสารคดีเป็นหลัก

ภาพยนตร์สารคดีเชิงโต้ตอบสร้างคำถามให้เราคิดใหม่เกี่ยวกับแนวคิดของการสร้างสรรค์งานในรูปแบบใหม่ของสื่อดิจิทัลเชิงโต้ตอบในปัจจุบันที่ถูกนำมาผสมผสานกับเทคโนโลยีสารสนเทศ สามารถเข้าถึงผ่านช่องทางที่หลากหลายขึ้น สิ่งแวดล้อมทางดิจิทัลทำให้คุณสมบัติด้านมัลติมีเดียของสารคดีเชิงโต้ตอบสามารถนำเสนอการผสมผสานระหว่างสื่อคงที่ และสื่อไดนามิกได้พร้อมกันผ่านการควบคุมที่ถูกสร้างขึ้นจากผู้สร้างสารคดี ถูกควบคุมการโต้ตอบโดยผู้ชม สารคดีเชิงโต้ตอบนอกจากสื่อสมจริง เช่น ภาพถ่าย วิดีโอ บทสัมภาษณ์ ฯลฯ สื่อสังเคราะห์ยังถูกนำมาใช้อีกด้วย เช่น กราฟิกสองมิติและสามมิติ แอนิเมชันเสียงสังเคราะห์ ตัวอย่างสารคดีเชิงโต้ตอบ Gaza/Sderot - Life in spite of everything ออกอากาศในปี 2008 โดย Arte tv เป็นตัวอย่างของการผสมผสานระหว่างสื่อคงที่และสื่อไดนามิก

ถึงแม้สารคดีเชิงโต้ตอบจะประกอบด้วยสื่อที่หลากหลาย การใช้ภาพวิดีโอยังคงเป็นสื่อเนื้อหาหลักที่ใช้ Dvorko N.I. ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อเชิงโต้ตอบได้กล่าวไว้ จากการ

ศึกษาติดตามโครงการสารคดีเชิงโต้ตอบจำนวนมากช่วยให้สามารถบ่งบอกความสำคัญของการใช้วิดีโอร่วมกับเนื้อหาสื่ออื่น ๆ ได้ 3 รูปแบบดังนี้ (Dvorko, 2014)

1. วิดีโอเป็นรูปแบบหลักในการนำเสนอข้อมูลแบบไม่เชิงเส้น สารคดีเชิงโต้ตอบประเภทนี้มีการเล่าเรื่องแบบไม่เชิงเส้นและเป็นเรื่องเล่าจากฐานข้อมูล ตัวอย่าง: โครงการสารคดีเชิงโต้ตอบ Beyond 9/11 โดย Marco Grob (Grob, 2010) โครงการสารคดีเชิงโต้ตอบ: Out My Window (Cizek, 2010); Gaza/Sderot โดย Lotz, S., Ronez, J., & Szalat, A. (2008).

2. วิดีโอเป็นรูปแบบหลักในการนำเสนอข้อมูลแบบเชิงเส้น สารคดีเชิงโต้ตอบมีการเล่าเรื่องเชิงเส้นและสามารถดูเนื้อหาเพิ่มเติมได้ ตัวอย่าง: Alma, a Tale of Violence (Dewever-Plana & Fougère, 2012)

3. วิดีโอไม่ใช่รูปแบบหลักในการนำเสนอข้อมูล วิดีโอถูกใช้เป็นตัวอาร์มภพหรือเป็นหนึ่งในองค์ประกอบของเนื้อหา มัลติมีเดียเท่านั้น ตัวอย่าง: Welcome to Pine Point (Simons & Shoebridge, 2010) และ Journey to the end of the Coal (Bollendorff & Ségrete, 2008).

สารคดี เช่น Coal: A Love Story (2011) (Ruel, L (2011) ใช้การผสมผสานที่ระหว่างสื่อคงที่และสื่อไดนามิก อินโฟกราฟิกเชิงโต้ตอบ, The Block (Stockell, P.2012) ใช้ไฮเปอร์ลิงก์เชิงโต้ตอบพร้อมสื่อคงที่และไดนามิก, Out My Window (Cizek, 2010) Aysén Profundo (von Düssel, 2011) การนำภาพพาโนรามา 360 องศาใช้ใน , Gaza-Sderot Life in spite of everything กับการใช้กราฟิกแผนที่เชิงโต้ตอบ สารคดีที่พูดถึงเหล่านี้ถึงแม้จะใช้สื่อหลากหลายรูปแบบแต่ภาพวิดีโอยังคงเป็นสื่อเนื้อหาหลักที่ใช้ในการเล่าเรื่องเสมอ

การพัฒนาด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ พัฒนาการด้านเว็บ จาก WEB 1.0 จากเว็บที่รองรับแพลตฟอร์มการสื่อสารแบบทางเดียว (One Way Communication) ผู้ให้บริการนำเสนอเผยแพร่ข้อมูลแก่คนทั่วไป โดยผู้ชมเป็นผู้เสพสื่อเท่านั้น มาสู่ยุค WEB 2.0 ยุคอินเทอร์เน็ตที่เน้นการสื่อสารแบบโต้ตอบ รองรับแพลตฟอร์มสื่อสารแบบ 2 ทาง (Two Way Communication) หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า สื่อแบบมีส่วนร่วมหรือปฏิสัมพันธ์ (Interactive) ทำให้ผู้ชมมีส่วนร่วมผ่านการโต้ตอบปฏิสัมพันธ์กับสื่อหรือข้อมูลได้ ไม่ได้ถูกควบคุมจากผู้สร้างเพียงอย่างเดียวอีกต่อไป เว็บจึงกลายเป็นแพลตฟอร์มที่เหมาะสมของสารคดีเชิงโต้ตอบ Laurel B. (1993) นักวิจัยและนักทฤษฎีชื่อดังด้านการเล่าเรื่องแบบโต้ตอบได้ตั้งข้อสังเกตไว้ว่า “เป็นเรื่องยากมากที่

จะจินตนาการถึงรูปแบบใหม่ของการเล่าเรื่องที่ไม่เคยมีมาก่อนและถึงแม้จะไม่สามารถเห็นสารคดีเชิงโต้ตอบทุกรูปแบบไดบนอินเทอร์เน็ต”

Kate Nash (2021) อาจารย์ด้านสื่อให้เหตุผลว่า สารคดีเชิงโต้ตอบคือ ‘งานสารคดีเชิงมัลติมีเดียและเชิงโต้ตอบที่เผยแพร่ผ่านอินเทอร์เน็ต’ ด้วยเหตุนี้ เว็บจึงกลายเป็นแพลตฟอร์มกลางและทำหน้าที่เป็นช่องทางการเผยแพร่สารคดีเชิงโต้ตอบโดยเฉพาะ (Whitelaw (2002)

Gifreu (2011a; 2011b) ได้ให้คำจำกัดความของ i-doc ว่า เป็นวิธีการเชิงโต้ตอบของสื่อทางออนไลน์หรือออฟไลน์ แอปพลิเคชันเหล่านี้ดำเนินการด้วยกลไกของตัวเองเพื่อถ่ายทอดความเป็นจริงผ่านการนำทาง และยังคงคำนึงถึงระดับการมีส่วนร่วมด้วย

จากการศึกษาพบว่างานสารคดีเชิงโต้ตอบส่วนใหญ่เป็นโครงการสารคดีที่ใช้เว็บ (www.) เป็นแพลตฟอร์มสำหรับการเผยแพร่และการผลิตเนื้อหา” สารคดีเชิงโต้ตอบยังสามารถกำหนดได้ว่าเป็นภาพยนตร์สารคดีออนไลน์ที่สร้างให้ผู้ชมกลายเป็นส่วนสำคัญของกระบวนการในขณะที่ที่ควบคุมการนำทางและกลายเป็นผู้มีส่วนร่วมในขณะที่เขาตัดสินใจเลือกเส้นทางของการเปิดเผยเรื่องราวของสารคดี

ขั้นตอนของการผลิตสารคดีเชิงโต้ตอบโดยอิงจากประเด็นทางสังคมมีอยู่สามขั้นตอนคือ ผู้สร้างภาพยนตร์ ผู้ชม และ บทหรือหัวข้อ Scott-Stevenson (2011) ทั้งสามสิ่งจะเป็นตัวกำหนด เนื้อหา รูปแบบ การโต้ตอบ วิธีสร้างการมีส่วนร่วมที่ผู้สร้างต้องนำไปวางแผนก่อนสร้างภาพยนตร์สารคดีเชิงโต้ตอบเสมอ

อาจกล่าวได้ว่าสารคดีเชิงโต้ตอบคือสารคดีในยุคดิจิทัลในศตวรรษที่ 21 การรับชม การเปิดเผยเรื่องราว หรือการนำทางถูกควบคุมโดยผู้ชมผ่านเทคนิคทางดิจิทัล สามารถพบได้ในหลากหลายรูปแบบ หลากหลายแพลตฟอร์ม สารคดีเชิงโต้ตอบนำเสนอการผสมผสานระหว่างสื่อคงที่ (สื่อทางเดียว) และสื่อไดนามิก (สื่อแบบสองทาง) ได้พร้อม ๆ กัน เปลี่ยนผู้ชมให้เป็นผู้ควบคุมเนื้อหาสารคดีไม่ใช่จากผู้สร้างฝ่ายเดียวอีกต่อไป การใช้ภาพวิดีโอยังคงเป็นสื่อหลักที่ใช้ร่วมกับเนื้อหาสื่ออื่น ๆ และแพลตฟอร์มส่วนใหญ่ใช้เว็บ (www.) เป็นแพลตฟอร์มสำหรับการเผยแพร่และการผลิตเนื้อหา จุดมุ่งหมายของสารคดีเชิงโต้ตอบคือคือความพยายามที่จะสร้างประสบการณ์ที่น่าสนใจให้กับผู้ชมผ่านเทคนิคการเล่าเรื่องแบบไม่เชิงเส้นโดยไม่ทิ้งวัตถุประสงค์ของภาพยนตร์สารคดี

การเล่าเรื่องแบบเชิงเส้นและไม่เชิงเส้นในสารคดีเชิงโต้ตอบ วิธีการเล่าเรื่องแบบเชิงเส้นและไม่เชิงเส้น

การเล่าเรื่องเป็นความพยายามของมนุษย์ตั้งแต่อดีตซึ่งปรากฏให้เห็นในรูปแบบต่าง ๆ มากมายในวัฒนธรรมรุ่นต่อรุ่น โดยพื้นฐานแล้วศิลปะแห่งการเล่าเรื่องสามารถเข้าถึงได้ผ่านโครงสร้างที่แตกต่างกันสองแบบแต่ก็มีความน่าสนใจพอ ๆ กัน ได้แก่ การเล่าเรื่องแบบเส้นตรงและการเล่าเรื่องแบบไม่เป็นเส้นตรง วิธีการเล่าเรื่องเหล่านี้ถูกนำมาใช้ในสารคดีเชิงโต้ตอบ ผ่านวิธีการเฉพาะตัวที่เรื่องราวจะถูกเปิดเผยและสร้างแรงดึงดูดผู้ชมผ่านสารคดีเชิงโต้ตอบ

การเล่าเรื่องแบบเส้นตรง

การเล่าเรื่องแบบเส้นตรง ซึ่งเป็นแนวทางแบบเดิมที่ใช้มาตั้งแต่ในอดีตนั้น ดำเนินไปตามลำดับเหตุการณ์โดยนำเสนอเหตุการณ์ในลักษณะตรงไปตรงมา ยึดตามการดำเนินไปของเหตุและผลที่ชัดเจน โครงสร้างนี้ทำให้ผู้ชมรู้สึกเป็นระเบียบ ทำให้ติดตามเรื่องราวได้อย่างง่ายดาย ซึ่งพบเห็นได้ผ่านภาพยนตร์สารคดีโดยทั่วไปในอดีตที่เป็นเชิงเส้น

ข้อดีของการเล่าเรื่องเชิงเส้น

1. ความชัดเจน: การเล่าเรื่องแบบเส้นตรงช่วยให้โครงเรื่องตรงไปตรงมาและง่ายต่อการติดตาม ช่วยให้ผู้ชมผู้ฟังเข้าใจความคืบหน้าของเรื่องได้โดยไม่สับสน

2. การสร้างอารมณ์: ลำดับเหตุการณ์ตามลำดับเวลาช่วยสร้างความตึงเครียด อารมณ์ และความระทึกใจได้อย่างเป็นธรรมชาติ การพัฒนาอย่างค่อยเป็นค่อยไปนี้สร้างผลกระทบทางอารมณ์ที่ทรงพลังต่อผู้ชม ทำให้ผู้ชมดำดิ่งลงไปในเรื่องราวมากขึ้น

3. เส้นแบบดั้งเดิม: การเล่าเรื่องแบบเส้นตรงสอดคล้องกับรูปแบบการเล่าเรื่องแบบดั้งเดิม ทำให้เป็นประสบการณ์ที่คุ้นเคยและผ่อนคลายสำหรับผู้ชมจำนวนมาก นอกจากนี้ยังตอบสนองต่อความคาดหวังและความพึงพอใจที่ได้รับจากการเล่าเรื่องที่มีโครงสร้างที่ดี

การเล่าเรื่องแบบไม่เป็นเส้นตรง

ในทางกลับกัน การเล่าเรื่องแบบไม่เป็นเส้นตรงจะทำลายไทม์ไลน์แบบเดิม โดยนำเสนอเหตุการณ์ที่ไม่เป็นไปตามลำดับ วิธีการนี้ท้าทายผู้ชมผ่านการรวบรวมข้อมูลบางส่วนเข้าด้วยกันเพื่อสร้างประสบการณ์แบบไดนามิกและน่าสนใจทางความคิด การเล่าเรื่องแบบไม่เป็นเส้นตรงมักเกี่ยวข้องกับการย้อนอดีตหรือเรื่องราวคู่ขนานที่บรรจบกันในช่วงเวลาที่ไม่คาดคิด

ข้อดีของการเล่าเรื่องแบบไม่เป็นเส้นตรง

1. การมีส่วนร่วมทางปัญญา: การเล่าเรื่องแบบไม่เป็นเส้นตรงช่วยกระตุ้นการมีส่วนร่วมทางปัญญาด้วยการให้ผู้ชมมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นในการต่อภาพเรื่องราวต่าง ๆ เข้าด้วยกัน แนวทางนี้ท้าทายทางความคิดและจิตใจ ส่งเสริมให้เกิดความอยากรู้อยากเห็นและความพึงพอใจทางปัญญา

2. ความประหลาดใจและความซับซ้อน: การเล่าเรื่องแบบไม่เป็นเส้นตรงทำให้เกิดความประหลาดใจและความซับซ้อน โดยการพลิกผันความคาดหวังตามลำดับเวลาแบบเดิม ๆ ซึ่งอาจนำไปสู่การพลิกผันและการเปิดเผยสิ่งที่ไม่คาดคิด ซึ่งเพิ่มความตื่นเต้นและความน่าสนใจในการติดตาม

3. การแสดงออกทางศิลปะ: การเล่าเรื่องแบบไม่เป็นเส้นตรงช่วยให้แสดงออกทางศิลปะได้มากขึ้น ทำให้ผู้เล่าเรื่องมีอิสระที่จะทดลองใช้โครงสร้างที่ไม่ธรรมดา นอกจากนี้ยังเป็นเวทีสำหรับความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมใหม่ ๆ ซึ่งขยายขอบเขตของรูปแบบการเล่าเรื่องแบบดั้งเดิมออกไป

สารคดีเชิงโต้ตอบการผสมผสานทั้งสองโลก

สารคดีเชิงโต้ตอบกับรูปแบบการเล่าเรื่องที่เปลี่ยนแปลงไป เรื่องราวหลายเรื่องใช้แนวทางผสมผสานองค์ประกอบของโครงสร้างทั้งแบบเชิงเส้นและไม่เชิงเส้น การผสมผสานนี้ทำให้ผู้เล่าเรื่องสามารถใช้ประโยชน์จากจุดแข็งของแต่ละรูปแบบได้เพื่อสร้างประสบการณ์ที่หลากหลายและดึงดูดใจยิ่งขึ้นสำหรับผู้ชม ไม่ว่าจะดำเนินไปในรูปแบบเชิงเส้นหรือไม่เชิงเส้น เรื่องราวต่าง ๆ จะยังคงดึงดูดและเชื่อมโยงเรื่องราวเข้าด้วยกัน ซึ่งทำให้เราตระหนักถึงความสำคัญของศิลปะและรูปแบบของการเล่าเรื่อง เว็บกลายเป็นแพลตฟอร์มการนำเสนอแบบ HTML หรือที่เรียกอีกอย่างว่า Storysites ช่วยผสมผสานทั้งสองแนวทางเข้าด้วยกันอย่างมีเอกลักษณ์และสร้างพลังดึงดูดความสนใจของผู้ชมสารคดีได้

สารคดีเชิงโต้ตอบมีการผสมผสานสื่อที่หลากหลายนำเสนอผ่านวิธีการเล่าเรื่องแบบเชิงเส้นและไม่เชิงเส้นไปพร้อม ๆ กัน ผู้ชมสามารถควบคุมการโต้ตอบกับข้อมูลผ่านข้อความ กราฟิก เสียง และวิดีโอที่นำเสนอในรูปแบบของชุดไฟล์ซึ่งถูกรวมเข้าด้วยกันโดยใช้วิธีการทางเทคนิคและซอฟต์แวร์พิเศษที่ใช้ในงานผลิตมัลติมีเดีย การรวมมัลติมีเดียที่หลากหลายไว้ในสารคดีเชิงโต้ตอบช่วยเพิ่มความหมายและความน่าสนใจต่อตัวสารคดีแต่อาจส่งผลเสียคือผู้ชมอาจได้รับข้อมูลมากเกินไป ซึ่งอาจส่งผลต่อการรับรู้และเข้าใจในเนื้อหาสารคดีได้ไม่เต็มที่ แต่วิธีแก้ปัญหของสารคดีเชิงโต้ตอบ

คืออาศัยเทคนิคการเล่าเรื่องแบบไม่เชิงเส้นเพื่อย่อยข้อมูลให้เล็กลง การจัดเรียบเรียงองค์ประกอบของสารคดีเชิงโต้ตอบหลายเรื่องสะท้อนถึงลักษณะโครงสร้างของการเล่าเรื่องแบบไม่เชิงเส้น ในการนำทางเข้าสู่เนื้อหาผู้ชมจะเลือกตัวเลือกหรือทางเลือกซึ่งมีส่วนช่วยในการเปิดเผยเรื่องราวในรูปแบบที่ไม่เป็นเชิงเส้น ผู้สร้างสามารถเพิ่มเนื้อหาสารคดีได้อย่างมากมายโดยไม่ต้องกังวลว่าจะทำให้ผู้ชมได้รับข้อมูลมากเกินไป การเล่าเรื่องที่ไม่เป็นเส้นตรงจะจัดกระจายสะท้อนถึงรูปแบบวิธีการเล่าเรื่องของสารคดีเชิงโต้ตอบ ผ่านภาพชิ้นส่วนวิดีโอ ข้อความ ภาพเคลื่อนไหว เมื่อนำสื่อเหล่านี้มารวมกันจะสร้างการเชื่อมต่อกันที่มีความหมายและความชัดเจนในรูปแบบไม่เชิงเส้น

สำหรับโครงการสารคดีเชิงโต้ตอบที่มีฐานข้อมูลขนาดใหญ่การเล่าเรื่องจะถูกสร้างขึ้นจากหน่วยการเล่าเรื่องขนาดย่อยที่จัดไว้สำหรับการเข้าถึงแบบไม่เชิงเส้น ในระดับย่อยนี้โครงสร้างเวลาและโครงเรื่องสามารถช่วยให้ผู้ชมนำทางเรื่องราวได้ ไปสู่ในระดับที่ใหญ่ขึ้น การนำทางหรือการลำดับเรื่องราวมักถูกนำมาใช้ผ่านวิธีการนำทางหรือการลำดับเรื่องราวแบบกราฟิก เช่น ไลน์และเส้นการสร้างช่วงเวลา ซึ่งวิธีการนำทางดังกล่าวถือเป็นเรื่องปกติในการเล่าเรื่องเชิงพื้นที่และฐานข้อมูล

หากพูดถึงการนำทางในสารคดีเชิงโต้ตอบอย่างหนึ่งที่ขาดไม่ได้คือ “การอินเทอร์เฟซ” (ส่วนต่อประสาน) อินเทอร์เฟซคือเส้นหรือจุดดึงดูดของสารคดีเชิงโต้ตอบที่ไม่สามารถมองข้ามได้เช่นเดียวกับการสร้างการออกแบบภาพในงานภาพยนตร์ การออกแบบอินเทอร์เฟซภาพจึงถือเป็นสิ่งสำคัญที่สร้างจุดดึงดูดความน่าสนใจสำหรับผู้ชมเป็นอันดับแรกและเป็นส่วนสำคัญเมื่อมีการพูดถึงสารคดีเชิงโต้ตอบเรื่องนั้น การอินเทอร์เฟซคือการใช้เทคนิคทางกราฟิกและมัลติมีเดียเพื่อขยายการเชื่อมต่อภาพเพื่อเข้าสู่เรื่องราวต่าง ๆ ของสารคดี การขยายหรือเชื่อมต่อเรื่องราวของสารคดีเชิงโต้ตอบผู้ชมจะต้องคลิกที่องค์ประกอบแบบโต้ตอบ เลื่อน เลือก หรือโต้ตอบทางกายภาพ ดังนั้นการออกแบบอินเทอร์เฟซสำหรับสารคดีเชิงโต้ตอบจึงมีบทบาทสำคัญในการสร้างพื้นที่ความน่าสนใจบนหน้าจอสำหรับผู้ชม ผู้สร้างสารคดีควรให้ความสำคัญอย่างมากกับการออกแบบอินเทอร์เฟซเมื่อสร้างสารคดีเชิงโต้ตอบ การโต้ตอบที่ชัดเจนในสารคดีเชิงโต้ตอบมักเกิดขึ้นได้โดยการบูรณาการส่วนควบคุมอินเทอร์เฟซโดยผู้ชมเข้ากับข้อมูลภาพที่ถ่ายทอดออกมา ตัวอย่างของการออกแบบอินเทอร์เฟซกราฟิกที่ประสบความสำเร็จ ได้แก่ โครงการสารคดีเว็บ Gaza-Sderot : Life in spite of everything (2008) สารคดีนำเสนอ

ชีวิตของผู้คนจากสองฝั่งคือ Gaza ปาเลสไตน์ และ Sderot อิสราเอล ท่ามกลางความขัดแย้งทางเชื้อชาติและศาสนาจากทั้งสองฝั่งผ่านการออกแบบอินเทอร์เฟซหน้าจอที่แบ่งแยกออกเป็นสองส่วนแสดงให้เห็นทั้งสองด้านของความขัดแย้งระหว่างอิสราเอลและปาเลสไตน์ หรือการนำทางผ่านการเชื่อมต่อทางกราฟิกอย่างโครงการ Waterlife (McMaho, 2009). ที่นำเสนอเรื่องราวของน้ำและการอนุรักษ์รักษาน้ำ อินเทอร์เฟซถูกนำมาใช้ผ่านกราฟิกเชิงโต้ตอบที่มีลักษณะคล้ายกับคลื่นหรือการเคลื่อนที่ของน้ำเมื่อผู้ชมลากเมาส์ผ่าน ทำให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนกำลังลอยอยู่ในน้ำ หรือโครงการ Out My Window (Cizek, 2010) สารคดีนำเสนอเรื่องราวชีวิตของผู้คนจากตึกสูงทั่วโลก การออกแบบอินเทอร์เฟซในรูปแบบของอาคารสูงที่รวบรวมตัวละครจาก 13 ประเทศเข้าด้วยกัน มุ่งความสนใจของผู้ชมไปยังเรื่องราวของปัญหาอาคารสูงทั่วโลกเป็นต้น

สารคดีเชิงโต้ตอบนอกจากเนื้อหาและเทคนิคทางดิจิทัลแล้ว อีกสิ่งหนึ่งที่มีส่วนสำคัญคือประสบการณ์ของผู้ชม ประสบการณ์ของผู้ชมคือจุดสำคัญ ในทุกขั้นตอนการทำงานของทีมงานสร้างสรรค์งานสารคดีเชิงโต้ตอบ ตั้งแต่การพัฒนาแนวคิดไปจนถึงการนำไปปฏิบัติ สำหรับสารคดีเชิงโต้ตอบแนวคิดการนำ “ประสบการณ์ผู้ชม/ประสบการณ์ปฏิสัมพันธ์” ควรได้รับการพิจารณาอย่างกว้าง ๆ ว่า “ความรู้สึกและปฏิกิริยาของผู้ชมเป็นอย่างไรหลังจากการรับชม และมีส่วนร่วมผ่านการปฏิสัมพันธ์กับสารคดี หรือพิจารณาจากวัตถุประสงค์การใช้สื่อดิจิทัลเชิงโต้ตอบได้ผลตอบรับอย่างไรจากผู้ชม สิ่งสำคัญคือประสบการณ์การเล่าเรื่องของผู้ชมจะได้รับอันเป็นผลมาจาก “การสื่อสาร” กับสิ่งประดิษฐ์ทางดิจิทัล ผู้ผลิตสารคดีต้องมีความเข้าใจที่ดีเกี่ยวกับความต้องการ เป้าหมาย และบริบทในการสื่อสารกับสารคดีเชิงโต้ตอบและผู้ชม ความรู้นี้จะกำหนดแง่มุมต่าง ๆ ของกระบวนการสร้างสรรค์ เช่น การพัฒนากลยุทธ์การเล่าเรื่อง การเลือกรูปแบบการนำทาง การสร้างสื่อมัลติมีเดีย เป็นต้น

การทดลองถือเป็นลักษณะเฉพาะของการพัฒนาสารคดีเชิงโต้ตอบ ทุกวันนี้เกิดนวัตกรรมขึ้นทุกวัน เช่นเดียวกับเทคโนโลยีมัลติมีเดียที่มีการพัฒนาอยู่เสมอ นวัตกรรมแสดงให้เห็นทั้งในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีใหม่ ๆ อย่างสร้างสรรค์เกิดแรงกระตุ้นเชิงสร้างสรรค์สำหรับผู้สร้างภาพยนตร์สารคดีชั้นนำในการคิดค้นรูปแบบทางเทคโนโลยีสำหรับสื่อเชิงโต้ตอบ หากขาดการเรียนรู้หรือทดลองย่อมทำให้ขาดประสบการณ์ในการคิดค้นหรือสร้างสรรค์ประสบการณ์ใหม่ ๆ ได้เช่นกัน การทดลองจึงถือเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาสารคดีเชิงโต้ตอบ

สารคดีเชิงโต้ตอบกับการสร้างรูปแบบการมีส่วนร่วมผ่านการโต้ตอบระหว่างผู้ชมกับสารคดี

สารคดีเชิงโต้ตอบเป็นอีกรูปแบบหนึ่งของการสร้างภาพยนตร์สารคดีที่มีการพัฒนาในยุคดิจิทัลและคำจำกัดความของมันก็เปลี่ยนไปตามเทคโนโลยีที่มีการเปลี่ยนแปลง ตามคำกล่าวของ Galloway “สารคดีใด ๆ ที่ใช้การโต้ตอบเป็นส่วนหลักของกลไกการเล่าเรื่อง” การโต้ตอบจะเปลี่ยนแปลงกระบวนการผลิตภาพยนตร์ในทุกขั้นตอน ดังนั้นการโต้ตอบจึงไม่ใช่แค่กลไกของการเล่าเรื่องเท่านั้น แต่ควรได้รับการพิจารณาว่าเป็น “เงื่อนไขของการอยู่” Galloway D, McAlpine K. B, Harris P. (2007)

การโต้ตอบเป็นองค์ประกอบหลักของสารคดีเชิงโต้ตอบ จากข้อมูลของ Gaudenzi (2009) ได้จัดประเภทโหมดของการโต้ตอบไว้ เป็นโหมด ไฮเปอร์เท็กซ์ การสนทนา การมีส่วนร่วม และโหมดการทดลอง ความสามารถของสารคดีแบบอินเทอร์แอคทีฟที่สามารถเข้าถึงได้และทำเองได้ (DIY) ผ่านการสร้างภาพยนตร์ ซึ่งผู้ชมสามารถผลิต ทำซ้ำ และเผยแพร่เนื้อหาได้อย่างง่ายดาย , Zafra (2020) การเข้าถึงวิดีโอและข้อมูลผ่านเพียงปลายนิ้วสัมผัส ซึ่งผู้ชมกลายเป็นผู้มีส่วนร่วม เป็นตัวอย่างของการเปลี่ยนแปลงเนื้อหาและวิธีการเพื่อสร้างประสบการณ์ด้านการศึกษาและวัฒนธรรมที่ดีขึ้นสำหรับทุกคน

ผู้สร้างภาพยนตร์สารคดีเชิงโต้ตอบหรือนักสร้างสื่อเชิงโต้ตอบได้สร้างโมเดลรูปแบบใหม่ ๆ ขึ้นมา การพัฒนาขึ้นของเทคโนโลยีดิจิทัล การโต้ตอบ และการสื่อสารออนไลน์มีบทบาทสำคัญในการเปลี่ยนแปลงแง่มุมต่าง ๆ ของการพัฒนาและช่วยเพิ่มศักยภาพให้กับผู้ชมด้วยรูปแบบใหม่ ๆ ผ่านการวิจัยหรือทดลอง เช่น การผสมผสานระหว่าง Hyper Text Markup Language (HTML) และ Cascading Style Sheets (CSS) โดย Mikelli (2021). ดังนั้นสารคดีเชิงโต้ตอบในฐานะสื่อจึงทำให้ผู้ชมสามารถเข้ามามีส่วนร่วมกับสารคดีผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลเชิงโต้ตอบ

สารคดีเชิงโต้ตอบเองได้สร้างรูปแบบการมีส่วนร่วมระหว่างผู้ชมและสารคดีผ่านการโต้ตอบรูปแบบใหม่ ๆ ขึ้นมา ไม่ใช่แค่ทางความคิดแต่เทคโนโลยีเชิงโต้ตอบสร้างการมีส่วนร่วมในทางปฏิบัติผ่านสารคดีเชิงโต้ตอบที่หลากหลายในที่นี้จะขอยกตัวอย่างจากผลงานสารคดีเชิงโต้ตอบที่ได้รับรางวัลและได้รับการยอมรับจากหน่วยงานต่าง ๆ มากมาย สารคดีเหล่านี้ยังถูกใช้เป็นตัวอย่างอ้างอิงกรณีศึกษาในการศึกษาสารคดีเชิงโต้ตอบสำหรับผู้สนใจสร้างหรือศึกษาวิจัยสารคดีเชิงโต้ตอบในช่วงที่ผ่านมา

สารคดีเชิงโต้ตอบที่ได้รับการชื่นชมจากสถาบันของภาครัฐและเอกชนหลายแห่ง เช่นคณะกรรมการภาพยนตร์แห่งชาติของแคนาดา (NFB), France 24 ผู้มอบรางวัลเว็บสารคดีเป็นประจำทุกปี, โครงการสารคดีนานาชาติ เทศกาลภาพยนตร์, อิมสเตอร์ดัม (IDFA), DocLab ผู้สนับสนุนและนำเสนอสารคดีดิจิทัลรูปแบบใหม่มาตั้งแต่ปี 2550 และเครือข่ายโทรทัศน์ฝรั่งเศส-เยอรมัน (ARTE) ซึ่งสารคดีเชิงโต้ตอบเหล่านี้ได้รับคำชมจากเนื้อหาของสารคดีเอง หรือจากวิธีสร้างการมีส่วนร่วมของผู้ชมหรือผู้คนในสังคมผ่านการทำงานร่วมกันรวมถึงการโต้ตอบระหว่างตัวสารคดีและผู้ชม สารคดีเชิงโต้ตอบ Notes on blindness (Aston et al., 2016), The worry box project (Lusztig, 2011a;2011b), High rise: One millionth tower (Cizek, 2011a;2011b), Life in a day (2011), Out My Window (Cizek, 2010); Gaza/Sderot (Lotz, S., Ronez, J., & Szalat, A., 2008) สารคดีเหล่านี้เหมาะถูกนำมาใช้เป็นกรณีศึกษาตัวอย่างรูปแบบของสารคดีเชิงโต้ตอบและเทคนิคการสร้างการมีส่วนร่วมระหว่างผู้ชมและสารคดีเชิงโต้ตอบ

Notes on Blindness: Into Darkness (Aston et al., 2016) โดย Amaury La Burthe, Arnaud Colinart, James Spinney, Peter Middleton สารคดีนำเสนอเรื่องราวของผู้พิการทางมองเห็นหรือคนตาบอดว่าเขาใช้ชีวิตอย่างไร ความรู้สึกของคนตาบอดเป็นอย่างไร คนตาบอดใช้การรับรู้สิ่งต่าง ๆ รอบตัวอย่างใด โครงการนี้นำแรงบันดาลใจจากการเล่าประสบการณ์ผ่านการบันทึกเสียงประวัติของ John M Hulk เนื้อหาความยาวกว่า 16 ชั่วโมง ข้อมูลการบันทึกนี้กลายเป็นพื้นฐานข้อมูลของโครงการสารคดีเชิงโต้ตอบ ทีมผู้สร้างได้นำข้อมูลตรงนี้มารวมเข้ากับเทคโนโลยีดิจิทัลนำเสนอเป็นสารคดีเชิงโต้ตอบผ่านเทคโนโลยีเสมือนจริง (VR) ที่สร้างการจำลองให้ผู้ชมเป็นคนตาบอดเพื่อสร้างการรับรู้ประสบการณ์ของคนตาบอดอย่างที่ John Hull ได้รับ ผู้ชมถูกดึงเข้าสู่โลกเสมือนกลายเป็นคนตาบอดผ่านการสวมใส่เครื่องมือ VR เสมือนการตาบอดของ John Hull ควบคุมนำทางหรือโต้ตอบผ่านอุปกรณ์ควบคุมหรือจอยสติ๊กผ่านการควบคุมเนื้อหาเรื่องราวโดยผู้ชม การดึงผู้ชมเข้าสู่โลกเสมือนให้กลายเป็นผู้พิการทางมองเห็นเพื่อจำลองการใช้ชีวิตอย่างคนตาบอด

ภาพยนตร์เรื่องนี้ใช้เสียงในรูปแบบ 360 องศา และแอนิเมชัน 3 มิติแบบเรียลไทม์ เพื่อให้ผู้ชมรับรู้กับวิสัยทัศน์ภายในของ Hull เกี่ยวกับโลกของคนตาบอด สำหรับคนตาบอดการได้ยินกลายเป็นความสามารถสำคัญในการสร้างภาพ Hull ต้องมีสมาธิและฟังพาดการได้ยินเพื่อจินตนาการ

ถึงสภาพแวดล้อมรอบตัว สารคดีใช้การเล่าเรื่อง การกำกับศิลป์ การออกแบบกราฟิก เทคโนโลยีดิจิทัล การติดตามการเคลื่อนไหวผ่านการโต้ตอบกับตัวควบคุม เรื่องราวถูกถ่ายทอดผ่านเสียงที่ถูกบันทึกของ John Hull เป็นข้อมูลเกี่ยวกับความรู้สึกสูญเสีย การเริ่มต้นใหม่ และการเกิดใหม่ในโลกแห่งความมืดมิด โดยผู้ชมจะได้ประสบการณ์เมื่อเข้าสู่โลกเสมือนที่มีมืดมิดและรู้สึกอย่างไรเมื่อตาบอดผ่านเทคโนโลยีเสมือนจริง (VR) สามารถติดตามสิ่งต่าง ๆ รอบ ๆ ตัวได้ผ่านการเล่นและควบคุมผ่านอุปกรณ์ VR เพื่อโต้ตอบกับเนื้อหาสารคดี ประสบการณ์ VR แบบอินเทอร์แอคทีฟทำให้ผู้ชมตระหนักรู้และเข้าใจเรื่องการสูญเสียการมองเห็นและให้ประสบการณ์ของคนตาบอดผ่านคดีเชิงโต้ตอบ **Notes on Blindness: Into Darkness** ที่ทำให้ผู้ชมรับรู้ความรู้สึกของการเป็นคนตาบอดผ่านสารคดีเชิงโต้ตอบที่นำเทคโนโลยีเสมือนจริง (VR) มาใช้

โครงการ Worry Box โดย Lusztig (2011a;2011b) สารคดีเชิงโต้ตอบต้องการนำเสนอเนื้อหาเรื่องราวของความวิตกกังวลของผู้หญิงและความเป็นแม่ที่มีความกังวลในเรื่องต่าง ๆ รอบตัวและต้องการระบายหรือ ต้องการกำลังใจ หรือการให้คำปรึกษา โครงการนี้เป็นโครงการแบบสร้างการมีส่วนร่วมของผู้ชม เนื่องจากสร้างขึ้นจากพลังของการเล่าเรื่องขนาดเล็กผ่านโลกดิจิทัลและสังคมออนไลน์โดยดึงข้อมูลเชิงลึกมาจากชีวิตของผู้หญิงหลายร้อยคน สร้างความรู้สึกผ่านประสบการณ์การแลกเปลี่ยน การเชื่อมโยงความกลัวส่วนตัวกับความกลัวของผู้อื่น นำเสนอผ่านช่องทางใหม่สำหรับการแบ่งปันทางสังคม การแลกเปลี่ยนทางความคิดเห็น ให้กำลังใจ ให้คำแนะนำในการแก้ปัญหาผ่านการแสดงความคิดเห็นที่ถูกเขียนและใส่ลงในกล่อง Worry Box

วิธีสร้างการมีส่วนร่วมระหว่างสารคดีและผู้ชมผ่านการโต้ตอบโดยให้ผู้ชมส่งข้อความในรูปแบบดิจิทัลเกี่ยวกับความกลัว ความวิตกกังวลของการเป็นผู้หญิงและความเป็นแม่โดยไม่เปิดเผยตัวตนลงในกล่อง Worry Box ผ่านเว็บโครงการสารคดี ที่ใช้เป็นสื่อกลางในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและให้กำลังใจกันและกัน ซึ่งผู้ชมสามารถเข้าถึงปัญหาของผู้หญิงคนอื่นผ่านการเลือกดูหัวข้อ ข้อความต่าง ๆ ผ่านกล่อง Worry Box ผู้ชมมีส่วนร่วมผ่านการบันทึกข้อความ แสดงความคิดเห็น ต่อท้ายหัวข้อต่าง ๆ ที่มีผู้เขียนทิ้งไว้หลังจากนั้นใส่กลับลงในกล่อง Worry Box แล้วอัพโหลดบนเว็บไซต์ โครงการสารคดีเชิงโต้ตอบ Worry Box อาศัยสื่อดิจิทัลเชิงโต้ตอบสร้างสังคมแห่งการแบ่งปัน แลกเปลี่ยน ให้กำลังใจกันและกันของผู้หญิงและ

ผู้เป็นแม่ทั้งหลาย โดย Lusztig เลือกใช้วิธีโต้ตอบของผู้ชมผ่านกล่อง Worry Box เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมแบบหลายเชิงเส้นสำหรับผู้ชม

Highrise:ONE MILLIONTH TOWER โดย Katerina Cizek (Cizek, 2011a;2011b) เป็นความคิดริเริ่มของนักสร้างแอนิเมชันและสถาปนิกเพื่อสร้างภาพจำลองที่อยู่อาศัยอาคารสูงและพื้นที่โดยรอบทั้งสนามบาสเก็ตบอลและสวนในชุมชนซึ่งตึกสูงในโตรอนโต ประเทศแคนาดา นำเสนอเรื่องราวอาคารสูงและพื้นที่โดยรอบที่กำลังจะถูกพัฒนาผ่านการระดมความคิดเห็นจากผู้อยู่อาศัยและการทำงานร่วมกับสหวิทยาการหลากหลายอาชีพ จุดมุ่งหมายของสารคดีนี้คือการสร้างการมีส่วนร่วมของผู้คนในสังคมบริเวณพื้นที่ที่อยู่อาศัยตึกสูงและพื้นที่โดยรอบที่จะมีการปรับปรุงพัฒนาในอนาคตผ่านการระดมความคิดเห็นจากผู้คนที่มีส่วนร่วมในการพัฒนาที่หลากหลายเพื่อทำแบบจำลองให้ผู้คนได้เห็นภาพก่อนมีการปรับปรุงพัฒนา

เป็นสารคดีเชิงโต้ตอบนำแนวคิดเรื่องการทำงานร่วมกันแบบสหวิทยาการ โดยมีการทำงานร่วมกันกับสถาปนิก ช่างราชการ นักวางผังเมือง นักวิชาการ เจ้าหน้าที่ นักแอนิเมเตอร์ นักพัฒนาเว็บไซต์ ผู้กำกับศิลป์ นักพัฒนาเทคโนโลยีสื่อสร้างสรรค์และผู้อยู่อาศัยในตึกสูงหรือชุมชนรอบ ๆ ตึกสูงที่จะมีการพัฒนา ผ่านกระบวนการทำงานร่วมกันโดยนำสารสนเทศจากการเก็บข้อมูลและสอบถามมาพัฒนาร่วมกับการสร้างสื่อดิจิทัลเพื่อสร้างแบบจำลองนำเสนอผ่านเว็บสารคดีเชิงโต้ตอบให้ผู้เกี่ยวข้องได้เห็นภาพทั้งก่อนการพัฒนาและหลังการพัฒนา โครงการสารคดีเชิงโต้ตอบนี้มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวเนื่องจากมีเนื้อหาเป็นการนำทาง แพลตฟอร์มดังกล่าวใช้รูปแบบไฮเปอร์เท็กซ์ขั้นสูงซึ่งควบคุมโดยผู้ชมผ่านตัวเลือกและเส้นทางการนำทางผ่านอินเทอร์เน็ต ใช้มุมมองเนื้อหาแบบ 360 องศา ผู้ชมสามารถคลิกที่ภาพต่าง ๆ และเรื่องราวจะเริ่มปรากฏพร้อมเสียง สภาพแวดล้อมพื้นหลัง เรื่องราวและความทรงจำจะได้รับการบอกเล่าพร้อมรายละเอียดผ่านเนื้อหาของสารคดีสารคดีที่ถูกสร้างขึ้นจากการเก็บรวบรวมข้อมูลจากหลายฝ่ายและเป็นสารคดีเชิงโต้ตอบที่ผู้ชมมีส่วนร่วมในการสร้างเนื้อหาเองขึ้นมาผ่านการให้ข้อมูล ภาพถ่าย วิดีโอ แล้วนำมาประมวลผลนำเสนอผ่านการสร้างแบบจำลองจากนักแอนิเมเตอร์ นักพัฒนาเว็บไซต์ ผู้กำกับศิลป์ นักพัฒนาเทคโนโลยีสื่อผ่านการสร้างโมเดลจำลองและการออกแบบนำเสนอผ่านเว็บไซต์เพื่อนำเสนอโครงการ

สารคดีเชิงโต้ตอบนี้ใช้ HTML5, WebGL, Popcorn.js ของ Mozilla และ javascript libraries อื่น ๆ เพื่อ

สร้างโมเดลจำลองในรูปแบบสามมิติ นี่เป็นหนึ่งในสารคดีออนไลน์เรื่องแรก ๆ ที่สร้างสภาพแวดล้อมสามมิติโดยไม่ต้องใช้ Adobe Flash โครงการนี้ยังรวมถึงการอินเทอร์เน็ตที่น่าสนใจ การเขียนโปรแกรมแอปพลิเคชันที่หลากหลาย การนำสื่อจาก Flickr, Google Street View และสภาพอากาศของ Yahoo มาเสริมเพื่อสร้างความน่าสนใจให้ผู้ชม จากตัวอย่างโครงการนี้ได้ถูกพัฒนาต่อมาทำให้ผู้ชมสามารถดูวิดีโอสารคดีเบื้องหลังของย่านตึกสูงเกือบทุกประเทศในโลกได้ด้วยความช่วยเหลือของ Google Street View และภาพถ่ายดาวเทียมในปัจจุบัน

Life in a day โดย McDonald, Kevin (2011,2021) จุดมุ่งหมายของสารคดีนี้คือการนำเสนอเรื่องราวชีวิตของผู้คนจากทั่วทุกมุมโลกในวันที่ 25 กรกฎาคม 2010 และในสิบปีให้หลัง เป็นภาคสอง วันเดียวกันแต่ปี 2020 ผ่านเนื้อหาวิดีโอของแต่ละคนจากการแจกจ่ายกล้องวิดีโอ 400 ตัวไปทั่วโลก เนื้อหาที่ถูกถ่ายจากกล้องวิดีโอ 5,000 คลิปถูกส่งกลับมาผ่านช่องทาง YouTube หลังจากนั้นถูกทีมงานรวบรวมและทำเป็นสารคดีออกมา

Life in a day เป็นสารคดีเชิงโต้ตอบแบบมีส่วนร่วมความยาว 90 นาที ซึ่งนำเสนอหนึ่งในวันในชีวิตบนโลกที่อาศัยถ่ายทำผ่านกล้องวิดีโอ โดยการแจกจ่ายกล้องวิดีโอ 400 ตัวไปยังส่วนต่าง ๆ ของประเทศกำลังพัฒนาทั่วโลก ซึ่งส่งผลให้มีคลิปวิดีโอ 5,000 คลิปถูกส่งกลับเข้ามาผ่านการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตด้วยความช่วยเหลือจาก YouTube ทำให้โครงการนี้เป็นตัวอย่างการสร้างสารคดีเชิงโต้ตอบผ่านการมีส่วนร่วมโดยการทดลองระดมข้อมูลจากผู้คนจากทั่วทุกมุมโลก และเป็นหนึ่งในสารคดีที่ผู้ชมโต้ตอบมีส่วนร่วมในการสร้างสารคดีโดยการส่งข้อมูลวิดีโอมาพร้อมกับทีมสร้าง โดยผู้อำนวยการสร้างและผู้กำกับทำงานร่วมกับ YouTube ได้ร้องขอวิดีโอที่ถ่ายโดยอาสาสมัครทั่วโลกในวันที่ 24 กรกฎาคม 2010 เนื้อหาสารคดีเป็นการแสดงให้ผู้คนได้รู้ว่าการมีชีวิตอยู่ในหนึ่งของวันของผู้คนจากทั่วโลกนั้นเป็นอย่างไร เนื้อหาของวิดีโอที่ส่งมานั้นเต็มไปด้วยความสนุกสนาน มองโลกในแง่ดี และเป็นบวก โครงการนี้ขึ้นอยู่กับจำนวนผู้เข้าร่วมในการสร้างสรรค์ผลงานเป็นอย่างมาก หากไม่มีใครเข้าร่วมโครงการ โครงการนี้ก็ไร้ความหมายสำหรับสารคดี ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วมในกระบวนการผลิตได้ไม่มากเท่าไร มีส่วนร่วมผ่านการส่งข้อมูลวิดีโอมาให้ทีมงานเท่านั้น เนื่องจากโปรเจกต์สารคดี Life in a Day ยังคงมีผู้กำกับเป็นผู้ตัดสินใจเกี่ยวกับสิ่งที่จะเกิดขึ้นหรือนำเสนอในภาพยนตร์สารคดี

Out My Window โดย Katerina Cizek (Cizek, 2010) ความสำคัญของสารคดีนี้คือการนำเสนอเรื่องราวของผู้คนที่อาศัยอยู่ตึกสูงจากทั่วทุกมุมโลกที่ออกมาเปิดเผยเรื่องราวของตัวเองผ่านการเล่าเรื่องราว ความคิด ปัญหา และวิธีการแก้ปัญหาต่าง ๆ พร้อมทั้งมุมมองของผู้ที่อาศัยอยู่บนตึกสูงจากทั่วโลก สร้างการรับรู้ถึงชีวิตผู้คน วิถีชีวิตทัศนคติ ปัญหา วิธีแก้ปัญหาของชีวิตคนที่อยู่บนตึกสูงจากทั่วโลก พร้อมทั้งเรื่องราวการใช้ชีวิตในยุคดิจิทัลผ่านสารคดีเชิงโต้ตอบ

จุดเด่นของเรื่องนี้คือ การอินเทอร์เฟซ พาผู้ชมเข้าสู่เรื่องราวสารคดีผ่านอาคารอพาร์ทเมนต์ที่มีลักษณะภาพต่อกันผ่านเทคนิคทางกราฟิก ผู้ชมคลิกเลือกที่หน้าต่าง 13 บานเพื่อดูเรื่องราวสารคดีจาก 13 เมืองทั่วโลก: ซิดาโก โตรอนโต มอนทรีออล ฮาวานา เซาเปาโล อัมสเตอร์ดัม ปราก อิสตันบูล เบรุต บังกาลอร์ พนมเปญ ไทหนาน และ โจฮันเนสเบิร์ก ด้วยเนื้อหาสารคดีมากกว่า 90 นาที Out My Window นำเสนอเรื่องราว 49 เรื่องจาก 13 เมือง เล่าใน 13 ภาษา ซึ่งข้อมูลเนื้อหาสารคดีอาจจะดูมากแต่ด้วยวิธีการนำเสนอในรูปแบบไม่เชิงเส้นผ่านรูปแบบภาพเชิงโต้ตอบหรือไฮเปอร์ลิงก์เชิงโต้ตอบที่ถูกควบคุมโดยผู้ชม เรื่องราวต่างๆ ของสารคดีถูกเปิดเผยโดยผู้ชม ทำให้ข้อมูลหรือเนื้อหาสารคดีดูไม่เยอะหรือมากเกินไป

โครงการของ Highrise คือหนึ่งในสารคดี 360 องศาแบบโต้ตอบเรื่องแรกของโลก โดยนำเสนอบนเว็บทั้งหมด เรื่องราวสารคดีนำเสนอชีวิตผู้คนที่มีความหลากหลายมากมายที่ซ่อนอยู่เบื้องหลังหน้าต่างอาคารสูงจากทั่วทุกมุมโลก นำเสนอผ่านกราฟิกแบบพาโนรามา 360 โดยแนวคิดนำเสนอภาพแบบพาโนรามา 360 มาจากมุมมองของผู้ที่อยู่อาศัยบนตึกสูงสามารถมองภาพทิวทัศน์ได้แบบพาโนรามา 360 องศาและสารคดีมีการนำเสนอเนื้อหาแบบรอบด้าน นำเสนอผ่านเทคนิคอินเทอร์เฟซกราฟิกแบบพาโนรามา 360 องศาที่ถูกควบคุมโดยผู้ชม การโต้ตอบระหว่างผู้ชมและสารคดีถูกกระทำผ่านการอินเทอร์เฟซกราฟิกในรูปแบบภาพ หรือไฮเปอร์ลิงก์ ผ่านการคลิก เลือก หรือเลื่อน ซึ่งผู้ชมจะเป็นผู้ควบคุมทั้งหมดเพื่อเข้าสู่เนื้อหาของสารคดี ภาพยนตร์เหล่านี้สร้างด้วยกล้อง YellowBird แบบพิเศษซึ่งนำเสนอที่ DocLab ของ IDFA

Gaza/Sderot - Life in spite of everything โดย Alex Szalat, Joel Ronez, Susanna Lotz. (Lotz et al., 2008) ซึ่งออกอากาศในปี 2008 โดย Arte tv โครงการนี้ต้องการนำเสนอเกี่ยวกับชีวิตชาย หญิง และเด็กที่อาศัยอยู่ในสองเมืองของประเทศที่มีพื้นที่ติดกันและมีความขัดแย้งกันตามแนวชายแดนคือ ฉนวนกาซา (ปาเลสไตน์)

และ สเดอร์ (อิสราเอล) ซึ่งทั้งสองฝั่งมีความขัดแย้งกันมายาวนานทั้งเรื่องการเมืองการปกครอง ศาสนา เชื้อชาติ สารคดีนำเสนอมุมมองความคิดเห็นการใช้ชีวิตจากผู้คนทั้งสองฝั่งผ่านการเล่าเรื่องราวของตัวละครแต่ละคน นำเสนอผ่านการเล่าประสบการณ์ชีวิตในแต่ละวันภายใต้สภาพความเป็นอยู่ที่ยากลำบากจากภัยสงครามและความขัดแย้งทางเชื้อชาติ ศาสนา เรื่องราวการเล่าเรื่องนำเสนอผ่านภาพยนตร์สารคดีขนาดสั้น (ครึ่งละสองนาที) เรื่องราวของสารคดีนำเสนอเหตุการณ์ในช่วงเวลาสองเดือน การเล่าเรื่องเหล่านี้ผ่านตัวละครเจ็ดคนจากฉนวนกาซาและเจ็ดคนจากสเดอร์

ผู้ชมมีส่วนร่วมหรือโต้ตอบกับสารคดีผ่านการนำทางโดยเลือกข้อมูลจากการเลือกใบหน้าตัวละครที่อยู่อาศัยใน Gaza หรือ Sderot เพื่อรับชมและรับฟังเรื่องราวของเขาหรือการนำทางผ่านเทคนิคอินเทอร์เฟซผ่านพิกัดแผนที่ที่ตัวละครอาศัยหรือมีเรื่องราวเกิดขึ้น การใช้เทคนิคนำเสนออินเทอร์เฟซผ่านแผนที่พิกัดทำให้ผู้ชมได้เห็นภาพมุมกว้างของเรื่องราว ภูมิรัฐศาสตร์และพื้นที่เกิดปัญหา สื่อแบบคงที่และไดนามิกจะถูกนำเสนอพร้อมกันบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ ภาพถ่าย ภาพบุคคลตัวละครในเรื่อง วิดีโอ เหตุการณ์สั้น ๆ ที่เล่าถึงหนึ่งวันในชีวิตของตัวละคร ข้อความเสริม ข้อมูลส่วนเชื่อมต่อบนกราฟิก ฯลฯ โครงการนี้แม้จะใช้สื่อที่หลากหลายแต่ความสำคัญอย่างยิ่งยังอยู่ที่เนื้อหาภาพวิดีโอ ภาพวิดีโอยังคงถูกใช้เป็นเนื้อหาหลักที่เล่าเรื่องราวของสารคดี การผสมผสานระหว่างสื่อมัลติมีเดียที่หลากหลาย ภาพถ่ายแผนที่พิกัด องค์ประกอบภาพของการออกแบบส่วนต่อประสานและเสียง ทำให้เกิดเนื้อหาทางอารมณ์ในแบบของภาพยนตร์สารคดีเชิงโต้ตอบ

สารคดีเชิงโต้ตอบที่กล่าวมาข้างต้นแสดงให้เห็นถึงวิธีการเล่าเรื่อง วิธีการโต้ตอบระหว่างสารคดีและผู้ชมด้วยวิธีการต่าง ๆ ที่แตกต่างกันออกไป รวมถึงวิธีการสร้างการมีส่วนร่วมระหว่างผู้ชมและสารคดีที่หลากหลายรูปแบบปรับเปลี่ยนไปตามเทคนิคและเทคโนโลยีและทางดิจิทัลเชิงโต้ตอบขึ้นอยู่กับผู้สร้างที่จะเลือกใช้อย่างไร ซึ่งสามารถจำแนกได้ดังนี้

การสร้างมีส่วนร่วมผ่านการส่งข้อมูล เช่น การส่งภาพวิดีโอไปร่วมในขั้นตอนการสร้างสารคดีอย่าง Life in a day (McDonald, 2011, 2021)

การสร้างการมีส่วนร่วมผ่านการแสดงความคิดเห็น แบ่งปันข้อมูล รับฟัง ให้คำแนะนำ เพื่อให้กำลังใจกันผ่านข้อความดิจิทัลโดยอาศัยสื่อเชิงโต้ตอบอย่าง Worry Box (Lusztig, 2011a; 2011b) เป็นการใช้อยุคดิจิทัลทำให้เกิดสังคมออนไลน์แห่งการแบ่งปันในปัจจุบัน

การสร้างการมีส่วนร่วมโดยผู้ชมมีส่วนร่วมในการสร้างเนื้อหา ผ่านการให้ข้อมูล ร่วมออกแบบ ส่งความคิดเห็น ร่วมรับฟังข้อเสนอแนะร่วมกับทีมสร้างสรรค์ทำงานในแบบสหวิทยาการผ่านผลงานสารคดีเชิงโต้ตอบอย่าง Highrise : ONE MILLIONTH TOWER (Cizek, 2011a;2011b)

สร้างการมีส่วนร่วมผ่านวิธีการควบคุม นำทางเรื่องราวต่าง ๆ ของสารคดีที่ผู้สร้างกำหนดขึ้นมา ผู้ชมเป็นผู้เปิดเผยเนื้อหาสารคดีแบบไม่เชิงเส้นผ่านการนำทางของกราฟิกเชิงโต้ตอบ อย่าง Out My Window (Cizek, 2010) และ Gaza/Sderot - Life in spite of everything (Lotz, S., Ronez, J., & Szalat, A., 2008)

สร้างการมีส่วนร่วมจากการดึงผู้ชมเข้าสู่โลกเสมือนโดยอาศัยเทคโนโลยีทางดิจิทัลใหม่ ๆ เช่น VR หรือ AR ผ่านการการโต้ตอบควบคุมโดยอุปกรณ์สวมใส่เฉพาะทางผู้ชมจะถูกดึงเข้าสู่โลกเสมือนผ่านเทคโนโลยีเชิงโต้ตอบและเครื่องมือควบคุมเชิงโต้ตอบจากการสวมใส่อุปกรณ์เสมือนจริง (VR) เพื่อเข้าสู่การเปิดเผยเนื้อหาของสารคดี สร้างประสบการณ์การรับรู้ในรูปแบบจำลองผ่านโลกเสมือนหรือสภาพจำลอง อย่าง Notes on Blindness: Into Darkness (Aston et al., 2016) เป็นต้น

สารคดีเชิงโต้ตอบที่นำมาเป็นตัวอย่างต่างได้รับการกล่าวถึงว่าเป็นสารคดีเชิงโต้ตอบที่สามารถนำมาเป็นแบบอย่างในการศึกษาเรียนรู้วิธีการสร้างสรรค์เชิงโต้ตอบผ่านเทคนิคการเล่าเรื่องหรือการสร้างการมีส่วนร่วมของผู้ชมอย่างไรโดยไม่ทำให้วัตถุประสงค์ของคำว่าสารคดีเสียไป ในทางตรงข้ามเทคนิคดิจิทัลเชิงโต้ตอบกลับส่งเสริมสร้างการมีส่วนร่วมของผู้ชมทำให้สารคดีเชิงโต้ตอบสร้างการรับรู้มากกว่าคำว่าสื่อสารคดีในยุคดิจิทัล

สารคดีเชิงโต้ตอบกับการประยุกต์ใช้สื่อเชิงโต้ตอบในอนาคต

พัฒนาการของสารคดีเชิงโต้ตอบได้สร้างการมีส่วนร่วมผ่านเทคนิคทางดิจิทัล ผ่านวิธีนำเสนอและวิธีการเล่าเรื่องซึ่งถูกพัฒนามาตลอด เทคโนโลยีเชิงโต้ตอบขั้นสูงอย่าง AR,VR ถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลายมากขึ้นสร้างการรับรู้เรื่องราวที่ต่างออกไป สารคดีเชิงโต้ตอบไม่ได้ถูกนำเสนอแค่ช่องทางเว็บอีกต่อไป ปัจจุบันสารคดีเชิงโต้ตอบถูกนำไปใช้ทำสื่อการสอนเชิงโต้ตอบ นำไปใช้ในพิพิธภัณฑ์ทั่วโลกทั้งพิพิธภัณฑ์แบบคงที่และพิพิธภัณฑ์ทางดิจิทัล ในยุคดิจิทัลที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว พิพิธภัณฑ์ทั่วโลกต่างใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างสรรคประสบการณ์ใหม่ให้กับผู้เยี่ยมชม พิพิธภัณฑ์ไม่ได้เป็นเพียงสถานที่จัดแสดงนิทรรศการแบบคงที่อีกต่อไป แต่ได้กลายเป็นพื้นที่ที่มีการเปลี่ยนแปลง

ตลอดเวลาซึ่งการโต้ตอบเป็นสิ่งสำคัญ การเปลี่ยนแปลงนี้ส่วนใหญ่เป็นผลมาจากเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมทางดิจิทัลที่ช่วยให้ผู้เยี่ยมชมมีส่วนร่วมกับการนิทรรศการในรูปแบบการมีส่วนร่วมและได้ประสบการณ์ที่น่าจดจำมากขึ้นผ่านการติดตั้งเทคโนโลยี เช่น เซ็นเซอร์ตรวจจับการเคลื่อนไหว หน้าจอสัมผัส หรือความจริงเสริม เพื่อสร้างประสบการณ์ดิจิทัลซึ่งสามารถตอบสนองต่อการกระทำของผู้เยี่ยมชมหรือการเปลี่ยนแปลงในสภาพแวดล้อม จุดมุ่งหมายคือสร้างการมีส่วนร่วมและการดึงดูดผู้เยี่ยมชมในระดับที่ลึกยิ่งขึ้น ทำให้ผู้เยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์กลายเป็นส่วนหนึ่งของการเปิดเผยเรื่องราวมากกว่าที่จะเป็นเพียงผู้สังเกตการณ์ ทำให้การเยี่ยมชมแต่ละครั้งเป็นการเรียนรู้ที่ไม่เหมือนใครผ่านเครื่องมือทางดิจิทัลเช่นเทคโนโลยีความจริงเสริม (AR) ตัวอย่างเช่น ผู้เยี่ยมชมซื้ออุปกรณ์ที่รองรับ AR ไปที่โครงกระดูกไดโนเสาร์และจะได้เห็นไดโนเสาร์ที่โตเต็มวัยเดินไปมาในแหล่งที่อยู่อาศัยตามธรรมชาติของมันสามารถสร้างประสบการณ์ที่น่าจดจำที่ดึงดูดผู้คนทุกวัยได้ผ่าน AR ทำให้การเรียนรู้เป็นเรื่องสนุกสนานและมีส่วนร่วมหรือรับชมเรื่องราวผ่านเทคโนโลยีความจริงเสมือน (VR) ตัวอย่างเช่น ผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์สามารถสวมแว่นตา VR และถูกดึงเข้าสู่โลกเสมือนสัมผัสประสบการณ์การยืนอยู่บนดวงจันทร์ เดินผ่านเมืองโบราณ หรือดำดิ่งลงไปสู่โลกใต้น้ำ เทคโนโลยีเหล่านี้ ทั้ง AR และ VR กำลังทำให้สารคดีเชิงโต้ตอบเป็นสื่อดิจิทัลที่การกระจายไปยังผู้ชมได้หลากหลายยิ่งขึ้น นอกจากนี้สารคดีเชิงโต้ตอบในปัจจุบันและในอนาคตยังนำเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) มาใช้ ถือเป็นก้าวกระโดดครั้งสำคัญในด้านความสามารถทางเทคโนโลยีของสารคดีเชิงโต้ตอบ การรวมเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น AI ช่วยให้ผู้ผลิตและผู้กำกับสารคดีมีเวลามากขึ้นในกระบวนการผลิตสามารถเปลี่ยนงานการผลิตสารคดีเชิงโต้ตอบที่ซับซ้อนที่สุดบางอย่างที่เคยใช้เวลานานเป็นสัปดาห์หรือเดือนให้เป็นงานที่ง่ายขึ้น เช่น ขบวนการสร้างภาพจำลอง สร้างแอนิเมชันซึ่งในอดีตใช้เวลาในการผลิตนานแต่ปัจจุบันใช้เวลาเพียงไม่กี่ชั่วโมงหรือไม่กี่วันในกระบวนการผลิตให้เสร็จสิ้น เทคโนโลยี AI เองถูกนำมาใช้ในรูปแบบใหม่ ๆ มากมายเพื่อปรับปรุงประสบการณ์ของผู้ชมและช่วยให้ผู้ชมสามารถรับชมและโต้ตอบกับสารคดีได้อย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น ตัวอย่างเช่น แชทบอทและผู้ช่วยเสมือนจริงที่ขับเคลื่อนด้วย AI สามารถให้คำแนะนำเกี่ยวกับสารคดีแบบเฉพาะบุคคล ตอบคำถามของผู้ชมแบบเรียลไทม์ และเสนอข้อมูลที่ปรับแต่งตามความสนใจของแต่ละบุคคลกลายเป็นอีกหนึ่งช่องทางของการโต้ตอบระหว่างผู้ชมกับสารคดีเชิงโต้ตอบในอนาคต

unสรุป

สารคดีเชิงโต้ตอบคือสารคดีที่ใช้เทคนิคทางศิลปะ ความคิดสร้างสรรค์ และวิธีการเล่าเรื่องผ่านการสร้างเนื้อหาบนแพลตฟอร์มดิจิทัลผสมผสานเข้ากับนวัตกรรมทางดิจิทัลเชิงโต้ตอบ เปลี่ยนสารคดีเชิงเส้นไปสู่สารคดีไม่เชิงเส้น เปลี่ยนผู้ชมให้เป็นผู้ควบคุมเนื้อหาและนำทางการเล่าเรื่องของสารคดี ต่างจากสารคดีทั่วไปที่การควบคุมเหล่านี้ถูกกำหนดโดยผู้สร้างเพียงฝ่ายเดียว รูปแบบการควบคุมการโต้ตอบถูกกำหนดโดยผู้สร้างสารคดี ผู้ชมมีอิทธิพลต่อกระบวนการนำเสนอเรื่องราวผ่านการควบคุมการโต้ตอบกับคอมพิวเตอร์ ในส่วนเนื้อหาของภาพยนตร์สารคดีเชิงโต้ตอบได้จากการถ่ายทำเหตุการณ์จริงและผู้คนเช่นเดียวกับสารคดีทั่วไป ถูกนำไปผสมผสานกับสิ่งแวดล้อมทางดิจิทัลทำให้คุณสมบัติด้านมิติมีเดียของภาพยนตร์สารคดีเชิงโต้ตอบสามารถนำเสนอระหว่างสื่อคงที่ (สื่อเชิงเส้น) และสื่อไดนามิก (สื่อแบบไม่เชิงเส้น) ได้พร้อมกันเป็นผลจากการพัฒนาทางเทคโนโลยีสารสนเทศและเทคโนโลยีเว็บ จาก WEB 1.0 ซึ่งเป็นเว็บในยุคเริ่มต้น เป็นการสื่อสารแบบทางเดียวมาสู่ยุค WEB 2.0 ยุคอินเทอร์เน็ตที่เน้นการสื่อสารแบบโต้ตอบ เป็นการสื่อสารแบบ 2 ทาง หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า สื่อแบบมีส่วนร่วมหรือปฏิสัมพันธ์ ทำให้เกิดแพลตฟอร์มสำหรับสารคดีเชิงโต้ตอบขึ้นมา ข้อมูลภาพวิดีโอยังคงถูกใช้เป็นส่วนเนื้อหาหลักถูกนำมาใช้ผ่านสารคดีเชิงโต้ตอบใน 3 รูปแบบคือ 1 วิดีโอเป็นรูปแบบหลักในการนำเสนอข้อมูลแบบไม่เชิงเส้น 2 วิดีโอเป็นรูปแบบหลักในการนำเสนอข้อมูลแบบเชิงเส้น 3 วิดีโอไม่ใช่รูปแบบหลักในการนำเสนอข้อมูล รูปแบบนี้ถูกใช้เป็นตัวอรรถกถา กรณีนำเรื่องราวหรือเป็นหนึ่งในองค์ประกอบของเนื้อหาหลักมีเดียเท่านั้น ในการขยายหรือเชื่อมต่อเรื่องราวที่หลากหลายของสารคดีเชิงโต้ตอบ ผู้ชมจะต้องเป็นผู้ควบคุมการนำทางผ่านองค์ประกอบแบบโต้ตอบที่ถูกสร้างขึ้นเช่นกราฟิกในรูปแบบต่าง ๆ หรือโต้ตอบทางกายภาพหรืออินเทอร์เน็ตเฟส การออกแบบอินเทอร์เน็ตเฟสถือเป็นจุดสำคัญในการสร้างความน่าสนใจหรือดึงดูดความสนใจจากผู้ชมสารคดีเชิงโต้ตอบ การออกแบบอินเทอร์เน็ตเฟสที่ดีและน่าสนใจจะกลายเป็นสิ่งที่ถูกพูดถึงในสารคดีเชิงโต้ตอบเรื่องนั้น ๆ นอกเหนือจากเรื่องราวและเนื้อหาของสารคดี สารคดีเชิงโต้ตอบอาศัยแพลตฟอร์มทางอินเทอร์เน็ตและเว็บเป็นช่องทางนำเสนอหรือเผยแพร่สารคดีทำให้เกิดคำเรียกสารคดีเชิงโต้ตอบอีกชื่อหนึ่งว่าเว็บสารคดีเชิงโต้ตอบซึ่งเราสามารถพบเห็นได้โดยทั่วไปในปัจจุบัน

สารคดีเชิงโต้ตอบสร้างการมีส่วนร่วมของผู้ชมผ่านการโต้ตอบกับสารคดี ผู้สร้างสารคดีนำเทคโนโลยีดิจิทัล

เชิงโต้ตอบกับความคิดสร้างสรรค์มาสร้างสารคดี สร้างการมีส่วนร่วมระหว่างผู้ชมกับสารคดีที่หลากหลายรูปแบบผ่านการควบคุมนำทางจากผู้ชมไม่ใช่จากผู้สร้างอีกต่อไป จากตัวอย่างสารคดีเชิงโต้ตอบที่นำมาเป็นตัวอย่างพบว่าวิธีการสร้างการมีส่วนร่วมระหว่างผู้ชมกับสารคดีเชิงโต้ตอบมีหลากหลายรูปแบบ เช่น สร้างการมีส่วนร่วมผ่านวิธีเข้าร่วมโดยการให้ผู้ชมส่งข้อมูลหรือภาพวิดีโอไปร่วมสร้างสารคดีอย่าง Life in a day (McDonald, 2011,2021) สร้างการมีส่วนร่วมผ่านวิธีที่ให้ผู้ชมส่งข้อความดิจิทัลเชิงโต้ตอบ อย่าง Worry Box (Lusztig, 2011a;2011b) ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าเป็นต้นแบบของสังคมออนไลน์แห่งการแบ่งปันในปัจจุบัน สร้างการมีส่วนร่วมในการสร้างเนื้อหา ผ่านวิธีการให้ผู้ชมร่วมให้ข้อมูล ร่วมออกแบบ ระดมความคิดเห็นร่วมกันแบบสหวิทยาการที่เอาคนหลากหลายอาชีพมาร่วมออกแบบสร้างสารคดี อย่าง Highrise : ONE MILLIONTH TOWER (Cizek, 2011a;2011b) สร้างการมีส่วนร่วมผ่านควบคุมนำทางของผู้ชมเพื่อเปิดเผยเรื่องราวต่าง ๆ ของสารคดีผ่านกราฟิกเชิงโต้ตอบในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อนำผู้ชมเข้าสู่เรื่องราวที่หลากหลายของสารคดี อย่าง Out My Window (Cizek, 2010) และ Gaza/Sderot - Life in spite of everything (Lotz, S., Ronez, J., & Szalat, A., 2008) สร้างการมีส่วนร่วมระหว่างผู้ชมกับสารคดีผ่านเทคโนโลยีขั้นสูงผ่านการดึงผู้ชมเข้าสู่โลกเสมือนโดยอาศัยอุปกรณ์และเทคโนโลยีเสมือนจริง เช่นการที่ผู้ชมถูกทำให้เป็นคนตาบอดจากการสวมใส่ผ่านแว่นตาและอุปกรณ์ควบคุมเสมือนจริง (VR) ถูกดึงเข้าสู่โลกเสมือน ทดลองใช้ชีวิตแบบคนตาบอดผ่านเนื้อหาของสารคดีเพื่อสร้างการรับรู้ สร้างความเห็นใจและเข้าใจคนตาบอดอย่าง Notes on Blindness: Into Darkness (Aston et al., 2016) เป็นต้น จะเห็นว่าการสร้างการมีส่วนร่วมผ่านวิธีและเทคนิคทางดิจิทัลของสารคดีเชิงโต้ตอบมีความหลากหลายและซับซ้อนกว่าสารคดีทั่ว ๆ ไป ขึ้นอยู่กับผู้สร้างว่าต้องการสร้างการรับรู้และการมีส่วนร่วมในรูปแบบและวิธีไหน เทคโนโลยีดิจิทัลเชิงโต้ตอบแบบไหนที่จะถูกนำมาใช้ ที่สำคัญคือเทคโนโลยีเหล่านี้ต้องไม่ทำให้วัตถุประสงค์และคุณค่าของสารคดีเสียไปหากแต่ต้องช่วยส่งเสริมสร้างการรับรู้ สร้างการมีส่วนร่วมของผู้ชมและสังคมกับตัวสารคดีให้มีความน่าสนใจเพิ่มขึ้น การสร้างสารคดีเชิงโต้ตอบเป็นสิ่งที่ซับซ้อน รูปแบบสื่อสารคดีเชิงโต้ตอบจำเป็นต้องได้รับการศึกษาและฝึกฝนอย่างเชี่ยวชาญและสร้างสรรค์ หากขาดความเข้าใจที่ชัดเจนและละเอียดถี่ถ้วนว่าสารคดีเชิงโต้ตอบมีอิทธิพลต่อวิธีการนำเสนอความเป็นจริงอย่างไร ผู้สร้างสื่อดิจิทัลก็ไม่สามารถสร้างผลงานสารคดี

เชิงโต้ตอบที่มีคุณภาพ สร้างความรู้สึทางอารมณ์ สร้างการมีส่วนร่วมและความหมายสำหรับผู้ชมและสังคมผ่านการโต้ตอบกับเนื้อหาที่มีเดียได้ ย่อมทำให้คุณค่าของสารคดีเชิงโต้ตอบสูญเสียไป

Dvorko N.I. (2013) ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อเชิงโต้ตอบกล่าวว่า “การเล่าเรื่องเชิงโต้ตอบ: คือสองด้านของเหรียญน้ำแข็ง” ส่วนยอดของภูน้ำแข็งที่เห็นโผล่พ้นน้ำเรา

อาจเห็นว่าสูงใหญ่แล้ว แต่ส่วนที่ซ่อนตัวจมอยู่ใต้น้ำกลับใหญ่ยิ่งกว่ามาก ซึ่งเปรียบเทียบเหมือนสารคดีเชิงโต้ตอบหรือสื่อเชิงโต้ตอบเองยังมีอะไรที่ซ่อนอยู่และท้าทายนักสร้างสารคดีหรือนักสร้างสื่อทางดิจิทัลอีกมาก สิ่งเหล่านั้นเปรียบเสมือนความรู้ใหม่ ๆ ที่รอการถูกค้นพบและนำมาใช้อย่างสร้างสรรค์ในอนาคตและจะกลายเป็นรูปแบบใหม่ๆ ของสื่อเชิงโต้ตอบต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- Aston, J., & Gaudenzi, S. (2012). Interactive documentary: Setting the field. **Studies in Documentary Film**, 6(2), 125–139. https://doi.org/10.1386/sdf.6.2.125_1
- Aston, J., Gaudenzi, S., Colinart, A., Spinney, J., & Middleton, P. (2016). **Notes on blindness: Into darkness**. Retrieved from <https://www.artetv.digitalproductions/en/notes-on-blindness/>
- Bollendorff, S., & Ségrete, A. (2008). **Journey to the end of the coal**. Retrieved from <https://docubase.mit.edu/project/journey-to-the-end-of-coal/>
- Boontasanakul S (2014) **Interactive Documentary: New Resources of The Digital Medium and Specific Nature of Director's Activity**. Historical and Social-Educational Thought 2014. – N°3. – p. 258–259. Retrieved from <https://cyberleninka.ru/article/n/interaktivnaya-dokumentalistika-novye-vozmozhnosti-tsifrovoy-sredy-i-osobennosti-deyatelnosti-rezhissera>
- Boontasanakul S (2025). **Creating Social Engagement through Interactive Documentaries**, Humanity and Social Science Journal, Ubonratchathani University. P 358-389 (in Thai)
- Cizek, K. (2010). **Out my window**. Retrieved from https://www.nfb.ca/interactive/highrise_out_my_window_en
- Cizek, K. (2011a). **Highrise: One millionth tower**. Retrieved from https://www.nfb.ca/interactive/highrise_one_millionth_tower_en/
- Cizek, K. (2011b). **Highrise**. National Film Board of Canada. One millionth tower. (in English)
- Dewever-Plana, M, Fougère, I (2012). **Alma, a Tale of Violence**. Retrieved from <https://docubase.mit.edu/project/alma-a-tale-of-violence/>
- Domesday86. (2017). **The Aspen movie map**. Retrieved from https://www.domesday86.com/?page_id=3028

- Dvorko, N. I. (2013). Interactive documentary: Creative research and experimentation. In **Proceedings of the SWorld** (Issue 3, Vol. 49, pp. 41–45). Odessa: Kuprienko ST. <https://www.elibrary.ru/item.asp?edn=rfuxzt>
- Dvorko, N. I. (2014). **Interaktivnyy dokumental'nyy fil'm: Tvorcheskaya interpretatsiya deystvitel'nosti** [Interactive documentary film: Creative interpretation of actuality]. Retrieved from <https://cyberleninka.ru/article/n/interaktivnyy-dokumental'nyy-film-tvorcheskaya-interpretatsiya-deystvitel'nosti>
- 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** [Research paper]. London: University of London, Centre for Cultural Studies.
- Gaudenzi, S. (2011). The i-doc as a relational object. **I-Docs**. Retrieved from <http://i-docs.org/the-i-doc-as-a-relational-object/>
- Gaudenzi, S. (2013). **The living documentary: From representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary** (PhD thesis). Goldsmiths, University of London.
- Gifreu, A. (2011a). The interactive documentary: Definition proposal and basic features of the new emerging genre. In **McLuhan Galaxy Conference Proceedings** (pp. 367–378).
- Gifreu, A. (2011b). The interactive multimedia documentary as a discourse on interactive non-fiction: Toward a definition and categorisation of the emerging genre. **Hipertext.net**, 9. <https://raco.cat/index.php/Hipertext/article/view/246256>
- Grierson, J. (1933). The documentary producer. **Cinema Quarterly**, 2(1), 7–9.
- Grob, M. (2010). **Beyond 9/11**. Retrieved from <https://www.idfa.nl/en/film/b629c87b-4436-42e6-8940-443d88439722/beyond-911/>
- Laurel, B. (1993). **Computers as theatre**. Reading, MA: Addison-Wesley.
- Lotz, S., Ronez, J., & Szalat, A. (2008). **Gaza/Sderot: Life in spite of everything**. Retrieved from <https://docubase.mit.edu/project/gazasderot-life-in-spite-of-everything/>
- Lusztig, I. (2011a). The worry box project: An archive of maternal worries. **Studies in the Maternal**, 5(2). <https://doi.org/10.16995/sim.16>
- Lusztig, I. (2011b). **The worry box project**. Retrieved from <https://docubase.mit.edu/project/the-worry-box-project/>

เอกสารอ้างอิง

- McDonald, K. (2011). **Life in a day 2010** [Video]. YouTube. Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=JaFVr_cJJIY
- McDonald, K. (2021). **Life in a day 2020** [Video]. YouTube. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=vcsSc2iksC0>
- Mikelli, D. (2021). Pedagogy of difference 2.0: Interactive documentary practices and participatory research with young people. **Convergence**, 27(2), 438–457. <https://doi.org/10.1177/1354856520934724>
- Mu, C. (2018). A research on storytelling of interactive documentary: Towards a new storytelling theory model. In **Interactive storytelling: ICIDS 2018 proceedings** (pp. 181–184). Cham: Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-04028-4_18
- Muratov, S. A. (2004). **Pristrasnaya kamera** [Biased camera]. Moscow, Russia: Aspekt Press. Retrieved from [https://dl.libcats.org/genesis/848000/a73575e35001a68c4e4104db3a7059e5/_as/\[Muratov_S.A.\]_Pristrasnaya_kamera\(libcats.org\).pdf](https://dl.libcats.org/genesis/848000/a73575e35001a68c4e4104db3a7059e5/_as/[Muratov_S.A.]_Pristrasnaya_kamera(libcats.org).pdf)
- Nash, K. (2021). *Interactive documentary: Theory and debate*. London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315208862>
- Paul, R. (1952). **Documentary film**. London: Faber & Faber.
- Podara, A., Giomelakis, D., Nicolaou, C., Masiola, M., & Kotsakis, R. (2021). Digital storytelling in cultural heritage: Audience engagement in the interactive documentary new life. **Sustainability**, 13(3), 1193 <https://doi.org/10.3390/su13031193>
- Rose, M. (2014). Mandy Rose defines interactive documentary [Video interview]. **Open Documentary Lab**. Retrieved from <http://opendoclab.mit.edu/video-interview-mandy-rose-defines-interactive-documentary/>
- Ruel, L.(2011) **Coal: A Love Story**. Retrieved from <https://docubase.mit.edu/project/coal-a-love-story>
- Scott-Stevenson, J. (2011). The interactive documentary in a cross-platform, community context. In **Expanding Documentary 2011: Proceedings of the VIIIth Biennial Conference**
- Simons, M., & Shoebridge, P. (2010). **Welcome to Pine Point**. Retrieved from https://www.nfb.ca/interactive/welcome_to_pine_point/
- Stockell, P. (2012). **The Block**. Retrieved from <https://docubase.mit.edu/project/the-block-stories-from-a-meeting-place/>
- von Döszeln, P. (2011). **Aysén profundo**. Retrieved from <https://www.documentarydesign.com/portfolio/aysenprofundo/>
- 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>