

โครงสร้างการเล่าเรื่องและจิตวิทยาการตัดสินใจในภาพยนตร์
เชิงปฏิสัมพันธ์: กรณีศึกษา Bandersnatch, Choose Love และ
Escape the Undertaker

Narrative Structure and Viewer Decision-Making in Interactive
Films: A Case Study of Black Mirror: Bandersnatch,
Choose Love, and Escape the Undertaker

กฤษดา คะสุวรรณ¹ นิยม วงศ์พงษ์คำ² และ ปรีชา สาคร³
Gridsada Casuwun¹ Niyom Wongphongkham² and Preecha Sakorn³

นักวิจัยอิสระ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น จังหวัดขอนแก่น 40002¹

Independent Researcher, Faculty of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University,
Khon Kaen 40002 Thailand¹

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น จังหวัดขอนแก่น 40002²

Faculty of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University, Khon Kaen 40002 Thailand²

ภาควิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม จังหวัดมหาสารคาม 44150³

Communication Arts Department, Faculty of Informatics, Mahasarakham University,
Mahasarakham 44150 Thailand³

*Corresponding Author E-mail: preecha.s@msu.ac.th

(Received: February 2, 2026; Revised: April 23, 2026; Accepted: May 14, 2026)

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประวัติ
ความเป็นมา โครงสร้างการเล่าเรื่องและจิตวิทยาการตัดสินใจของผู้ชมใน
ภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์ โดยมุ่งเน้นการวิเคราะห์ด้วยการใช้
แนวคิดทฤษฎีโครงสร้างการเล่าเรื่องและแนวคิดโครงสร้าง 3 องค์ประกอบการ
กับทฤษฎีปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์และแนวคิดจิตวิทยาการตัดสินใจ
กลุ่มตัวอย่าง ประกอบด้วยภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์สามเรื่องในแพลตฟอร์ม

วารสารการสื่อสารและสื่อบูรณาการ คณะการสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ปีที่ 14 ฉบับที่ 1 มกราคม - มิถุนายน 2569

รับชมภาพยนตร์ออนไลน์ เน็ตฟลิกซ์ (Netflix) ที่มีผู้ชมและการมีส่วนร่วมสูงสุดจาก IMDb ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง Black Mirror: Bandersnatch (ค.ศ 2018) ภาพยนตร์เรื่อง Choose Love (ค.ศ 2023) และภาพยนตร์เรื่อง Escape the Undertaker (ค.ศ 2021)

ผลการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์มีวิวัฒนาการควบคู่กับความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสื่อ ตั้งแต่ยุคเริ่มต้นจนถึงยุคสตรีมมิ่งที่เอื้อให้ผู้ชมมีส่วนร่วมได้อย่างยืดหยุ่น เพื่อตอบสนองความต้องการในฐานะผู้เล่นมากกว่าผู้ชม ด้านโครงสร้างการเล่าเรื่อง พบว่าภาพยนตร์ทั้งสามเรื่องใช้โครงสร้างแบบแตกกิ่ง ที่แตกกิ่งก้านสอดคล้องแทรกในเนื้อเรื่อง ให้ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับภาพยนตร์ที่มีมากกว่า 1 ทางเลือกและมีตอนจบหลายแบบ โดยจำนวนตัวเลือกและความยาวของภาพยนตร์มีความสัมพันธ์โดยตรงกับความหลากหลายของกิ่งก้านระหว่างเรื่องและตอนจบ แม้บางเส้นทางอาจไม่ครบองค์ประกอบตามทฤษฎีโครงสร้าง 3 องค์ แต่ความไม่สมบูรณ์นั้นทำหน้าที่เป็นกลไกกระตุ้นให้ผู้ชมสำรวจเส้นทางอื่นต่อไป หากผู้ชมเลือกเส้นทางที่สอดคล้องกับแก่นเรื่องหลัก โครงสร้างจะยังคงสอดคล้องกับทฤษฎีการเล่าเรื่องอย่างครบถ้วน ด้านจิตวิทยาการตัดสินใจผ่านมุมมองทฤษฎีปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์พบว่า ปฏิสัมพันธ์ของผู้ชมสะท้อนผ่านกระบวนการตีความตัวเลือก การรับรู้บทบาท การสร้างตัวตน การสร้างนิยามใหม่และการแลกเปลี่ยนข้อมูล โดยแต่ละเรื่องกระตุ้นกระบวนการเหล่านี้ในลักษณะเฉพาะ กล่าวคือ ภาพยนตร์เรื่อง Black Mirror: Bandersnatch เน้นความซับซ้อนเชิงอภิปราย ภาพยนตร์เรื่อง Choose Love เน้นอารมณ์และค่านิยมส่วนบุคคล และภาพยนตร์เรื่อง Escape the Undertaker เน้นการแก้ปัญหาเชิงกลยุทธ์ งานวิจัยนี้ชี้ให้เห็นว่า ภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์เป็นการเปลี่ยนแปลงเชิงโครงสร้างในระบบการสื่อสารที่ขยายขอบเขตของทฤษฎีการเล่าเรื่องแบบดั้งเดิมและเปิดแนวทางสำหรับการพัฒนาอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยต่อไป

คำสำคัญ: ภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์, ภาพยนตร์ทางเลือก, ภาพยนตร์เชิงโต้ตอบ, หนึ่งทางเลือก

Abstract

This qualitative research study aimed at examining the historical background, narrative structure, and decision-making psychology of audiences in interactive films. The study focuses on textual analysis using narrative theory and the three-act structure, integrated with symbolic interactionism and decision-making psychology. The sample consists of three interactive films on the Netflix streaming platform that received the highest viewership and engagement according to IMDb: *Black Mirror: Bandersnatch* (2018), *Choose Love* (2023), and *Escape the Undertaker* (2021).

The findings reveal that interactive films have evolved alongside advances in media technology, from their early origins to the streaming era, which enables flexible audience participation and meet the demand for viewers to act as players rather than passive spectators. In terms of narrative structure, all three films employ a branching structure in which branches are interwoven throughout the story, allowing audiences to interact with multiple choice and endings. The number of choices and the length of the film are directly correlated with the diversity of branching paths and endings. Although some narrative paths may not fully satisfy the components of the three-act structure, this incompleteness functions as a mechanism that encourages audiences to continue exploring alternative paths. When audiences choose paths that align with the central theme, the structure remains fully consistent with narrative theory. Regarding decision-making psychology through the lens of Symbolic Interactionism, audience interaction is reflected through the processes of interpreting choices, role perception, identity construction, redefinition, and information exchange. Each film stimulates these processes in distinct ways:

Black Mirror: Bandersnatch emphasizes metaphysical complexity, Choose Love emphasizes emotion and personal values, and Escape the Undertaker emphasizes strategic problem-solving. This research demonstrates that interactive film represents a structural shift in the communication system that expands the boundaries of traditional narrative theory and opens pathways for the further development of the Thai film industry.

Keywords: Interactive Films, Choice-based Films, Interactive Cinema, Branching Narratives

บทนำ

ในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีดิจิทัล ได้ส่งผลกระทบต่ออุตสาหกรรมภาพยนตร์ทั่วโลก จนทำให้สื่อในทุกรูปแบบ ถูกหลอมรวมเข้าไปอยู่ในแพลตฟอร์มเดียวกัน หรือ ที่เรียกกันยุคแห่งการหลอมรวมสื่อ (media convergence) โดยเฉพาะการเติบโตของแพลตฟอร์มสตรีมมิ่งที่กลายเป็นช่องทางหลักในการเข้าถึงเนื้อหาภาพยนตร์ในยุคปัจจุบัน สรวุฒิ ทองศรีคำ (2559) ได้ชี้ให้เห็นว่า ภาพยนตร์ได้ผ่านการปรับตัวในแต่ละยุคสมัย จนกระทั่งยุคการปฏิวัติดิจิทัลที่แปลงข้อมูลจากสื่อแบบดั้งเดิมให้กลายเป็นภาษาตัวเลข และการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง นำมาซึ่งบริการ video streaming ที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมการชมภาพยนตร์ครั้งสำคัญ ในบริบทของไทย วิโรจน์ สุทธิสีมา (2564) พบว่า ความเปลี่ยนแปลงของสื่อสตรีมมิ่งส่งผลให้เกิดวิถีคิดแบบผู้ชมเป็นศูนย์กลาง และการจัดฉายในโรงภาพยนตร์ได้รับผลกระทบ เนื่องจากผู้คนเคยชินกับการรับชมเนื้อหาจากช่องทางสตรีมมิ่งแทนที่โรงภาพยนตร์ ทั้งนี้ ผู้ให้บริการสตรีมมิ่งระดับนานาชาติยังส่งอิทธิพลต่อกลุ่มผู้ผลิต และผู้เกี่ยวข้องในไทย ที่ต้องปรับวิธีการทำงานและการคิดสร้างสรรค์ให้เข้ากับแนวทางธุรกิจของแพลตฟอร์ม การแข่งขันระหว่างผู้ให้บริการสตรีมมิ่งที่ทวีความรุนแรงขึ้น จึงส่งผลให้เกิดการพัฒนาเนื้อหาในรูปแบบใหม่ ๆ เพื่อดึงดูดผู้ชม หนึ่งในนั้นคือ

ภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์ (interactive film) ที่เมื่อค่ายสตรีมมิงยักษ์ใหญ่อย่าง Netflix เริ่มผลิตเนื้อหาแบบปฏิสัมพันธ์ป้อนสู่แพลตฟอร์ม ทำให้ภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์เป็นที่สนใจอีกครั้ง ทั้งนี้ ทนงศักดิ์ สุวรรณรัตน์ และ รังสิมานุชน้อมบุญ (2567) ได้ศึกษาการเผยแพร่ภาพยนตร์ไทยในแพลตฟอร์มสตรีมมิงภายใต้สถานการณ์โควิด-19 กรณีศึกษา Netflix พบว่า Netflix เป็นส่วนหนึ่งของปรากฏการณ์ digital disruption ที่เกิดขึ้นทั่วโลก ซึ่งเปลี่ยนแปลงรูปแบบการเผยแพร่ภาพยนตร์ไทยและทำให้ผู้ผลิตต้องปรับตัวอย่างเร่งด่วน สะท้อนให้เห็นถึงบทบาทของแพลตฟอร์มสตรีมมิงในบทบาทเทคโนโลยีก่อนหน้าที่กำลังปรับเปลี่ยนโครงสร้างธุรกิจภาพยนตร์ทั้งในระดับสากลและระดับประเทศ

ภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์แตกต่างจากภาพยนตร์เชิงเส้นซึ่งเป็นสื่อแบบคงที่ โดยภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์มีวิธีการถ่ายทอดเนื้อหาให้กับผู้ชมเป็นองค์ประกอบที่อาจเปลี่ยนแปลงได้ องค์ประกอบนี้คือส่วนต่อประสานระหว่างผู้ชม และตัวภาพยนตร์ ซึ่ง Morgenroth (1995) ได้กล่าวไว้ว่า ภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์มีวิธีการแสดงผลอย่างสามคือ การปฏิสัมพันธ์นอกเหนือจากภาพเคลื่อนไหวและเสียง กล่าวคือ ภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์สามารถให้ผู้ชมเข้าไปมีส่วนร่วมในการกำหนดการกระทำที่ส่งผลต่อโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ ซึ่งอาจจะเปลี่ยนแปลงบางส่วนของเรื่องหรืออาจจะเปลี่ยนแปลงทั้งเรื่องผ่านตัวเลือกการกระทำของตัวละครในภาพยนตร์ที่จะปรากฏบนจอภาพยนตร์แบบเรียลไทม์ทำให้ผู้ชมได้รับประสบการณ์ใหม่ที่ไม่เหมือนกับการดูภาพยนตร์แบบธรรมดาที่ผู้ชมเป็นผู้ที่มีหน้าที่รับข้อมูลเพียงอย่างเดียวอีกต่อไป

การที่ผู้ชมสามารถเลือกเหตุการณ์หรือการกระทำของตัวละครได้ อันจะส่งผลต่อเส้นเรื่องของภาพยนตร์นั้นเป็นประเด็นที่น่าสนใจในการศึกษาโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ปฏิสัมพันธ์ อย่างไรก็ตาม การนำทฤษฎีโครงสร้างการเล่าเรื่องและแนวคิดโครงสร้าง 3 องค์ ซึ่งเป็นกรอบแนวคิดที่พัฒนาขึ้นสำหรับภาพยนตร์เชิงเส้น มาใช้ในการวิเคราะห์ภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์นั้น ได้ก่อให้เกิดความท้าทาย เนื่องจากสื่อประเภทนี้มีลักษณะเป็น โครงสร้างการเล่าเรื่องแบบแตกกิ่ง (branching narrative structure) ที่ผู้ชมมีอำนาจในการกระทำ ในการกำหนดทิศทางของเรื่อง

ที่ผู้ชมสามารถเลือกเส้นทางที่นำไปสู่ตอนจบที่แตกต่างกันหรือแม้กระทั่งตอนจบที่ไม่สมบูรณ์ตามหลักการเล่าเรื่องแบบดั้งเดิม จึงเป็นประเด็นสำคัญที่ต้องมีการวิเคราะห์เพิ่มเติมด้วยกรอบแนวคิดที่เฉพาะเจาะจงสำหรับสื่อปฏิสัมพันธ์ เช่น แนวคิด Ludology ที่มองการเล่าเรื่องผ่านกลไกของเกม (Frasca, 2003) ในการศึกษาี้ ผู้วิจัยได้บูรณาการทฤษฎีโครงสร้างการเล่าเรื่องและแนวคิดโครงสร้าง 3 ซึ่งเป็นรากฐานของการวิเคราะห์ภาพยนตร์เชิงเส้นเข้ากับทฤษฎีปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ เพื่อทำความเข้าใจถึงมิติของการมีส่วนร่วมและจิตวิทยาการตัดสินใจของผู้ชมในภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์ การผสมผสานแนวคิดเหล่านี้ช่วยให้สามารถวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องที่ซับซ้อนและผลกระทบของการตัดสินใจของผู้ชมได้อย่างครอบคลุม

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเห็นสมควรว่า การศึกษาประวัติความเป็นมาและโครงสร้างการเล่าเรื่องภาพยนตร์ปฏิสัมพันธ์โดยการบูรณาการทฤษฎีการเล่าเรื่องดั้งเดิมเข้ากับแนวคิดของสื่อใหม่จะสามารถนำไปพัฒนาการอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยได้ เนื่องจากยังไม่ปรากฏว่ามีผู้ผลิตภาพยนตร์ไทยได้ผลิตภาพยนตร์แนวปฏิสัมพันธ์มาอย่างแพร่หลาย การศึกษานี้นอกจากจะพยายามยกระดับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยไปสู่ขอบเขตใหม่แล้วยังวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ปฏิสัมพันธ์เพื่อการพัฒนาทางด้านบทภาพยนตร์ให้สอดคล้องกับโครงสร้างการเล่าเรื่องที่เหมาะกับภาพยนตร์ปฏิสัมพันธ์ เพื่อการเข้าถึงของผู้บริโภคที่มีความต้องการที่หลากหลายและยังสามารถพัฒนาบุคลากรทางด้านภาพยนตร์ในมิติความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารต่อไปได้

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาประวัติความเป็นมาของภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์
2. เพื่อศึกษาโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์
3. เพื่อวิเคราะห์จิตวิทยาการตัดสินใจของผู้ชมในภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษา แนวคิดทฤษฎีการเล่าเรื่อง ทฤษฎีโครงสร้าง 3 องค์และทฤษฎีปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

แนวคิดทฤษฎีโครงสร้างการเล่าเรื่อง (narrative theory)

แนวคิดการเล่าเรื่องเป็นศาสตร์ที่มีพัฒนาการมายาวนาน ตั้งแต่ยุคกรีกโบราณจนถึงยุคหลังสมัยใหม่ โดยมุ่งเน้นการทำความเข้าใจวิธีการที่มนุษย์ใช้ในการสื่อสารประสบการณ์ และความหมายผ่านโครงสร้างของเรื่องเล่า โดย ขจิตขวัญ กิจวิสาละ (2564) ระบุว่า การวิเคราะห์การเล่าเรื่องในงานสื่อสารศึกษามักจะทำการวิเคราะห์องค์ประกอบที่ประกอบด้วยมุมมอง การเล่าเรื่อง ตัวละคร โครงเรื่อง แก่นเรื่อง ความขัดแย้งและเทคนิคต่าง ๆ เพื่อทำความเข้าใจการประกอบสร้างความหมายและอุดมการณ์ในสังคม และ อุบลวรรณ เปรมศรีรัตน์ (2558) ชี้ให้เห็นว่า การเล่าเรื่องในสื่อต่าง ๆ เช่น ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ มักให้ความสำคัญกับแก่นเรื่องและความขัดแย้งเป็นหลัก โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความเพลิดเพลินและให้ข้อคิดแก่ผู้รับสาร บทบาทของทฤษฎีต่อการวิจัย กล่าวคือ ทฤษฎีการเล่าเรื่องทำหน้าที่เป็นกรอบหลักในการวิเคราะห์ว่าผู้สร้างสรรค์ผลงานได้ออกแบบและจัดวางองค์ประกอบของเรื่องอย่างไร ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยนำแนวคิดดังกล่าวมาใช้เป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์ตัวละคร แก่นเรื่องและความขัดแย้งที่ปรากฏในภาพยนตร์ที่ศึกษา เพื่อทำความเข้าใจว่าการเล่าเรื่องในบริบทนั้น ๆ มีองค์ประกอบด้านความขัดแย้งของตัวละครอย่างไร มีการประกอบสร้างความหมายและสื่อสารไปยังผู้รับสารอย่างไร

ทฤษฎีโครงสร้าง 3 องค์ (the 3 act structure)

เป็นกรอบแนวคิดพื้นฐานที่ใช้ในการออกแบบและวิเคราะห์โครงสร้างของเรื่องเล่า โดยเฉพาะอย่างยิ่งในงานเขียนบทภาพยนตร์ บทละคร และวรรณกรรม โครงสร้าง 3 องค์ ประกอบด้วย องค์ที่ 1 การเริ่มเรื่อง องค์ที่ 2 การพัฒนาเหตุการณ์ และองค์ที่ 3 การยุติเรื่องราว โดย Song and

Chermanchonlamark (2024) กล่าวเสริมว่า โครงสร้าง 3 องค์ ใช้การลำดับเหตุการณ์ 5 ขั้นตอน ได้แก่ การเริ่มเรื่อง การพัฒนาเหตุการณ์ ภาวะวิกฤต ภาวะคลี่คลาย และการยุติเรื่องราว บทบาทของทฤษฎีต่อการวิจัย กล่าวคือ แนวคิดโครงสร้าง 3 องค์ ทำหน้าที่เป็นกรอบในการแบ่งและวิเคราะห์ลำดับการดำเนินเรื่องของภาพยนตร์ที่ศึกษา ผู้วิจัยนำโครงสร้างทั้ง 3 องค์ มาเป็นหน่วยในการวิเคราะห์ว่าแต่ละช่วงของเนื้อหามีการสร้างความตึงเครียด การพัฒนาตัวละครและการคลี่คลายปมปัญหาอย่างไร ซึ่งช่วยให้สามารถอธิบายกลไกการดึงดูดผู้ชมและการถ่ายทอดความหมายผ่านโครงสร้างเรื่องได้อย่างเป็นระบบ

ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ (symbolic interactionism theory)

เป็นแนวคิดทางสังคมวิทยาและจิตวิทยาสังคมที่เน้นการทำความเข้าใจพฤติกรรมของมนุษย์ผ่านการตีความความหมายของสัญลักษณ์และการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ทฤษฎีนี้เสนอว่า มนุษย์สร้างความหมายให้กับสิ่งต่าง ๆ รอบตัวผ่านกระบวนการสื่อสารและปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น และความหมายเหล่านี้เองที่เป็นตัวกำหนดพฤติกรรมและการรับรู้โลกของแต่ละบุคคล (Borkam & Prajaknate, 2022) บทบาทของทฤษฎีต่อการวิจัย กล่าวคือ ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ทำหน้าที่เป็นกรอบในการตีความสัญลักษณ์ บทสนทนาและพฤติกรรมของตัวละครในเชิงสังคมและวัฒนธรรม ผู้วิจัยนำแนวคิดนี้มาใช้วิเคราะห์ว่าสัญลักษณ์และการปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครภาพยนตร์ที่ศึกษาสะท้อนหรือประกอบสร้างความหมายทางสังคมอย่างไร รวมถึงช่วยให้เข้าใจกระบวนการที่ผู้รับสารตีความจากสารที่ได้รับจากภาพยนตร์

แนวคิดด้านจิตวิทยาการตัดสินใจ (decision-making psychology)

เป็นกลไกทางจิตวิทยาที่มนุษย์ใช้ในการตัดสินใจอย่างรวดเร็วภายใต้ข้อจำกัดของเวลาและความไม่แน่นอน โดยสุภาสีร์ จันทวรินทร์ (2564)

อธิบายว่า มนุษย์มักตกหลุมพรางทางความคิด เช่น การกลัวความรู้สึกเสียใจ (regret avoidance) หรือการถูกชี้นำด้วยวิธีการนำเสนอข้อมูล แม้ผลลัพธ์จะเท่ากันก็ตาม บทบาทของแนวคิดนี้ต่อการวิจัย กล่าวคือ ใช้เป็นกรอบวิเคราะห์ว่าภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์มีการออกแบบชุดคำถามอย่างไรเพื่อกระตุ้นอคติทางความคิดของผู้รับชม ซึ่งส่งผลโดยตรงต่อประสบการณ์การเลือกและการมีส่วนร่วมกับเนื้อหา และทำหน้าที่เป็นกรอบโครงสร้างที่อธิบายลำดับขั้นตอนการเลือกของผู้ชม ตั้งแต่การรับรู้เป้าหมายในเรื่องราวไปจนถึงพฤติกรรมหลังการตัดสินใจ

ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative research) ผู้วิจัยจะใช้การวิเคราะห์ตัวบท (textual analysis) เป็นหลัก แล้วทำการวิเคราะห์ภาพยนตร์อย่างเป็นระบบและเป็นวัตถุประสงค์ต่อเนื้อหาที่ปรากฏในภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์ เพื่อระบุลักษณะ โครงสร้าง รูปแบบและความสัมพันธ์ขององค์ประกอบในการเล่าเรื่อง และทางเลือกที่นำไปสู่การตัดสินใจของผู้รับชม ผู้วิจัยได้แบ่งการศึกษาออกเป็น 3 ส่วนหลักตามวัตถุประสงค์ ได้แก่ การศึกษาประวัติความเป็นมาของภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์ การวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์ และการวิเคราะห์จิตวิทยาการตัดสินใจของผู้รับชม โดยมีขั้นตอนการดำเนินการวิจัยดังต่อไปนี้

1. ศึกษาประวัติความเป็นมาของภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์ จากแหล่งข้อมูลที่เป็นเอกสารงานวิจัยเว็บไซต์ บทความทางวิชาการ รวมถึงบทความจากสื่อบันเทิงและภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์

2. การเลือกประชากรและกลุ่มตัวอย่าง การคัดเลือกภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์ใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (purposive sampling) เพื่อศึกษาปรากฏการณ์ของภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์ที่ได้รับความนิยมและการมีส่วนร่วมของผู้รับชม โดยผู้วิจัยเลือกภาพยนตร์จากแพลตฟอร์มรับชมภาพยนตร์แบบออนไลน์ Netflix ซึ่งได้รับการคัดเลือกตามเกณฑ์ที่สะท้อน

ทั้งความนิยมและการมีส่วนร่วมของผู้รับชมในระดับสูงจากเว็บไซต์ IMDB: Internet Movie Database ซึ่งเป็นแหล่งข้อมูลภาพยนตร์ที่น่าเชื่อถือ และได้รับความนิยม เกณฑ์การคัดเลือกภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์ทั้ง 3 เรื่อง ได้แก่

1) Black Mirror: Bandersnatch (ค.ศ. 2018) ได้รับการคัดเลือกเนื่องจากเป็นภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์ที่สร้างปรากฏการณ์และได้รับความนิยมอย่างสูงในช่วงแรกของการนำเสนอรูปแบบสื่อนี้ ทำให้เป็นกรณีศึกษาที่สำคัญในการทำความเข้าใจการมีส่วนร่วมของผู้รับชม

2) Choose Love (ค.ศ. 2023) เป็นตัวอย่างของภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์ที่ผลิตขึ้นในยุคหลัง ซึ่งแสดงให้เห็นถึงพัฒนาการและความหลากหลายของเนื้อหาและกลไกการปฏิสัมพันธ์ที่ซับซ้อนขึ้น

3) Escape the Undertaker (ค.ศ. 2021) เป็นอีกหนึ่งตัวอย่างที่แสดงให้เห็นถึงการประยุกต์ใช้รูปแบบเชิงปฏิสัมพันธ์กับประเภทเนื้อหาที่แตกต่างออกไป เช่น แนวสยองขวัญ แฟนตาซี ซึ่งช่วยให้การวิเคราะห์ครอบคลุมมิติที่หลากหลายของภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์และพฤติกรรมการตัดสินใจของผู้รับชมในบริบทที่แตกต่างกัน

3. การวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่อง ผู้วิจัยจะใช้ ทฤษฎีโครงสร้างการเล่าเรื่องและแนวคิดโครงสร้าง 3 องค์ เป็นกรอบในการวิเคราะห์ เพื่อทำความเข้าใจองค์ประกอบของการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ปฏิสัมพันธ์ โดยจะพิจารณาว่าโครงสร้างเหล่านี้ถูกปรับใช้และเปลี่ยนแปลงไปอย่างไร เมื่อมีองค์ประกอบของการปฏิสัมพันธ์เข้ามาเกี่ยวข้องโดยองค์ประกอบในการวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องประกอบด้วยองค์ประกอบหลักดังต่อไปนี้

1) การแบ่งองค์ประกอบโครงสร้างของเรื่อง พิจารณาการแบ่งเรื่องราวออกเป็นส่วน ๆ ตามโครงสร้าง 3 องค์ ได้แก่ องค์ที่ 1 (การเปิดเรื่อง นำเสนอตัวละครและปัญหา) องค์ที่ 2 (การเผชิญหน้ากับความขัดแย้งและพัฒนาการของเรื่องราว) และองค์ที่ 3 (จุดสูงสุดของเรื่องราวและการคลี่คลาย)

2) ความขัดแย้ง วิเคราะห์ประเภทของความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในเรื่องทั้งด้านความขัดแย้งภายในตัวละคร ภายนอกตัวละครและ

ความขัดแย้งกับสภาพแวดล้อม เช่น มนุษย์กับมนุษย์ มนุษย์กับธรรมชาติ มนุษย์กับตนเองและบทบาทของความขัดแย้งในการขับเคลื่อนเรื่องราว รวมถึงการที่ทางเลือกของผู้รับชมส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงของความขัดแย้ง

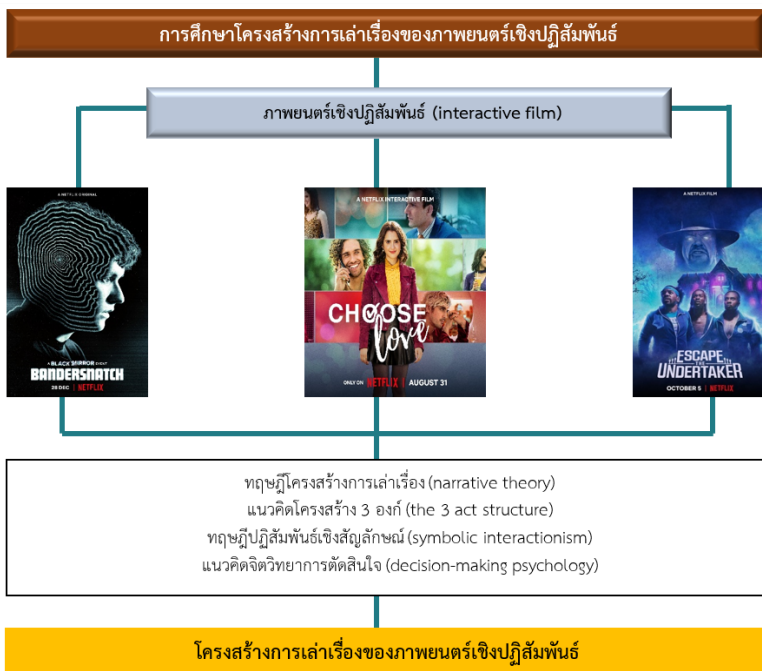
3) **ตัวละคร** ศึกษาพัฒนาการของตัวละครหลักและตัวละครรอง รวมถึงแรงจูงใจและการตัดสินใจของตัวละครที่ได้รับอิทธิพลจากทางเลือกของผู้รับชม

4) **จุดตัดสินใจ** ระบุลักษณะของจุดตัดสินใจที่ผู้รับชมต้องเผชิญ วิเคราะห์ว่าจุดตัดสินใจเหล่านี้ส่งผลต่อโครงสร้างการเล่าเรื่องและเส้นทางของเรื่องราวอย่างไร

5) **ผลลัพธ์ที่หลากหลาย** วิเคราะห์ความแตกต่างของผลลัพธ์หรือเส้นทางของเรื่องราวที่เกิดจากการตัดสินใจที่แตกต่างกันของผู้รับชม และผลกระทบต่อความสมบูรณ์ของโครงสร้างการเล่าเรื่อง

4. การวิเคราะห์จิตวิทยาการตัดสินใจของผู้รับชม ในส่วนนี้ ผู้วิจัยจะวิเคราะห์กระบวนการตัดสินใจของผู้รับชมในฐานะผู้มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับภาพยนตร์ โดยใช้ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์และแนวคิดจิตวิทยาการตัดสินใจเป็นกรอบในการวิเคราะห์ เพื่อทำความเข้าใจปัจจัยที่ส่งผลต่อการเลือกของผู้รับชม แรงจูงใจเบื้องหลังการตัดสินใจและผลกระทบทางอารมณ์และพฤติกรรมที่เกิดขึ้นจากการมีส่วนร่วมในภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์

5. สรุปการวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์จากทฤษฎีโครงสร้างการเล่าเรื่อง แนวคิดโครงสร้าง 3 องค์ ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์ แนวคิดรูปแบบทฤษฎีปฏิสัมพันธ์และแนวคิดจิตวิทยาการตัดสินใจ เพื่อให้ได้ข้อสรุปที่สมบูรณ์และตอบวัตถุประสงค์ของการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการศึกษาโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์

ผลการศึกษา

1. ประวัติความเป็นมาของภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์

จากการศึกษาประวัติความเป็นมาของภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์พบว่า พัฒนาการของสื่อประเภทนี้สามารถแบ่งออกได้เป็นสามช่วงสำคัญ ได้แก่ ยุคเริ่มต้น ยุควิดีโอเกมและยุคสตรีมมิง โดยแต่ละยุคสะท้อนให้เห็นการเปลี่ยนแปลงทั้งในด้านเทคโนโลยีและรูปแบบการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับเนื้อหา

1.1 ยุคเริ่มต้น (ค.ศ. 1912 – 1970)

ภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์มีต้นกำเนิดในรูปแบบเกมยิงภาพชื่อ Life Targets ซึ่งเป็นที่นิยมในสหราชอาณาจักรตั้งแต่ ค.ศ. 1912 เป็นต้นมา โดยเป็นการยิงปืนไปยังภาพเคลื่อนไหวที่ใช้กลไกช่วยให้ภาพหยุดนิ่งเมื่อผู้เล่นยิงโดนเป้าหมาย ซึ่งถือเป็นต้นกำเนิดของเกมแนวยิงปืนมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (Darley, 2000) ในยุคนี้ปฏิสัมพันธ์ยังจำกัดอยู่เพียงการตอบสนองต่อระบบกลไกที่กำหนดไว้ล่วงหน้า ผู้ชมหรือผู้เล่นไม่มีอำนาจในการกำหนดทิศทางของเนื้อหาแต่อย่างใด โดยภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์ที่มีเนื้อเรื่องครบองค์ประกอบของทฤษฎีการเล่าเรื่องเป็นครั้งแรกคือ ภาพยนตร์ เรื่อง Kinoautomat (ค.ศ. 1967) ผลงานของผู้กำกับชาวเช็กเกีย Radúz Činčera ที่เปิดตัวในงาน Expo 67 เมืองมอนทรีออล ภาพยนตร์เรื่องนี้ถูกยกย่องว่าเป็นระบบภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์เรื่องแรกของโลกและได้นำเสนอแนวคิดการเล่าเรื่องแบบแบ่งสาขา (branching narrative) มากกว่าครึ่งศตวรรษก่อนที่ Netflix จะสร้างภาพยนตร์เรื่อง Black Mirror: Bandersnatch (ค.ศ. 2018) ผู้ชม 124 คนในโรงภาพยนตร์ต่างมีปุ่มสีแดงและสีเขียวอยู่ที่เบาะนั่ง เพื่อโหวตตัดสินใจในจุดสำคัญของเรื่อง (Ng, 2011) อย่างไรก็ตาม การศึกษาโครงสร้างของ Kinoautomat พบว่าแม้จะให้ภาพลวงตาของการมีทางเลือก แต่เส้นทางการเล่าเรื่องทั้งหมดล้วนนำไปสู่บทสรุปเดียวกัน ซึ่งแสดงให้เห็นข้อจำกัดของการปฏิสัมพันธ์ในยุคเริ่มต้น

1.2 ยุควิดีโอเกม (ค.ศ. 1970 – 2010)

แม้ภาพยนตร์ เรื่อง Kinoautomat จะได้รับเสียงชื่นชมจากทั่วโลกหลังการฉายที่ Expo 67 แต่ผลงานบุกเบิกด้านการเล่าเรื่องเชิงปฏิสัมพันธ์นี้ก็กลับเลือนหายไปจากความทรงจำอย่างรวดเร็ว (Hales, 2005) แทนที่ภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์จะพัฒนาต่อยอดในวงการภาพยนตร์ เทคโนโลยีดังกล่าวกลับถูกนำไปใช้ในวิดีโอเกมซึ่งผสมผสานกับภาพวิดีโอที่ถ่ายทำไว้ล่วงหน้า (FMV: Full Motion Video) และได้รับความนิยมมากกว่ายุค FMV จึงถือเป็นยุคของ “ภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์ยุคแรก” (early interactive cinema) ซึ่งมีผลงานถึง 413 ชิ้นที่จัดประเภทได้เป็นทั้งเกมภาพยนตร์ งานศิลปะและภาพยนตร์ (Perron et al., 2008) ความแตกต่าง

สำคัญระหว่างยุคนี้กับยุคเริ่มต้นคือการที่ผู้ชมเริ่มมีบทบาทในการกำหนดเส้นทางของเรื่องเล่าได้มากขึ้น แม้จะยังคงอยู่ในกรอบที่ผู้สร้างกำหนดไว้ก็ตาม นอกจากนี้ การปฏิสัมพันธ์ในยุคนี้ยังต้องอาศัยอุปกรณ์และพื้นที่เฉพาะไม่ว่าจะเป็นโรงภาพยนตร์หรือเครื่องเล่นเฉพาะทาง นักสร้างภาพยนตร์ยังคงแสวงหาวิธีการปฏิสัมพันธ์รูปแบบใหม่ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง I'm Your Man (ค.ศ. 1992) ที่ผู้ชมใช้จอยสติ๊กเพื่อลงคะแนนแบบเรียลไทม์ในโรงภาพยนตร์ Loews Theatres หรือ Switching (ค.ศ. 2003) ที่ใช้ท่าทางและสีหน้าของนักแสดงแทนการขึ้นตัวเลือกบนหน้าจอ

1.3 ยุคสตรีมมิ่ง (ค.ศ. 2010 – ปัจจุบัน)

การเปลี่ยนผ่านสู่ยุคสตรีมมิ่งถือเป็นการเปลี่ยนแปลงเชิงโครงสร้างครั้งสำคัญ เนื่องจากผู้ชมสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาได้อย่างสะดวกและเป็นส่วนตัว โดยไม่จำเป็นต้องพึ่งพาอุปกรณ์หรือสถานที่พิเศษอีกต่อไป ภาพยนตร์ที่ทำให้ผู้คนกลับมาสนใจสื่อประเภทนี้อีกครั้งคือ Black Mirror: Bandersnatch (ค.ศ. 2018) ของ Netflix ได้นำการเล่าเรื่องเชิงปฏิสัมพันธ์มาสู่ผู้ชมวงกว้างในรูปแบบที่แตกต่างจากผลงานก่อนหน้านี้ โดยมีโครงสร้างแบบ nonlinear ที่มีทางแยกจำนวนมากแต่ยังคงจำกัดอำนาจในการตัดสินใจของผู้ชม (Rezki & Haahr, 2020) ความซับซ้อนของโครงสร้างการเล่าเรื่อง และความสามารถในการปฏิสัมพันธ์ทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวางในทันทีที่เผยแพร่ ความสำเร็จของภาพยนตร์เรื่อง Black Mirror: Bandersnatch ส่งผลให้เกิดการสร้างเนื้อหาเชิงปฏิสัมพันธ์ที่หลากหลายมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์สั้น สารคดีหรือซีรีส์เชิงปฏิสัมพันธ์ พูดได้ว่าการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศมีความสำคัญต่อการพัฒนาการของการนำเสนอภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์

เมื่อพิจารณาพัฒนาการของภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์ตลอด 3 ยุค จะพบนัยสำคัญที่เชื่อมโยงกับการศึกษาโครงสร้างการเล่าเรื่องอย่างชัดเจน ในยุคเริ่มต้นโครงสร้างการเล่าเรื่องยังคงเป็นเส้นตรง ผู้ชมมีบทบาทเพียงการโหวตตามตัวเลือกที่กำหนดไว้ล่วงหน้า ต่อมาในยุควิดีโอเกมและ FMV ได้มีการเสนอรูปแบบภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์ใหม่ซึ่งผู้ชมสามารถประกอบสร้างเรื่องราวของตัวเองได้ โดยรักษาความต่อเนื่องของเรื่องเล่าไว้ในขณะเดียวกัน และในยุคสตรีมมิ่ง จาก Kinoautomat (ค.ศ. 1967) ซึ่งเป็นภาพยนตร์

เรื่องแรกที่เปิดให้ผู้ชมโหวตกำหนดผลลัพธ์ของเนื้อเรื่อง จนถึงภาพยนตร์เรื่อง Black Mirror: Bandersnatch ของ Netflix ที่ฟื้นคืนการเล่าเรื่องแบบปฏิสัมพันธ์สู่แพลตฟอร์มดิจิทัลระดับมวลชน จะเห็นได้ว่า พัฒนาการดังกล่าวเป็นการผสมผสานองค์ประกอบทางภาพยนตร์กับองค์ประกอบคล้ายเกมเข้าด้วยกันอย่างต่อเนื่อง และเมื่อพิจารณาภาพรวมของพัฒนาการทั้งสามยุค จะเห็นได้ชัดว่า โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์มีการเปลี่ยนแปลงในแต่ละช่วงเวลา งานศึกษาส่วนใหญ่ในวรรณกรรมด้านภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์มุ่งเน้นไปที่ผลกระทบต่อโครงสร้างการเล่าเรื่อง และยังตั้งคำถามเชิงลึกถึงการมีส่วนร่วมเชิงปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับภาพยนตร์ว่าส่งผลต่อการรับรู้เวลาและความรู้สึกถึงการกระทำในการรับชมอย่างไร พัฒนาการดังกล่าวจึงแสดงให้เห็นว่า โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์ไม่ได้เป็นสิ่งตายตัว แต่ถูกหล่อหลอมโดยทั้งข้อจำกัดและความเป็นไปได้ของเทคโนโลยีในแต่ละยุคสมัย

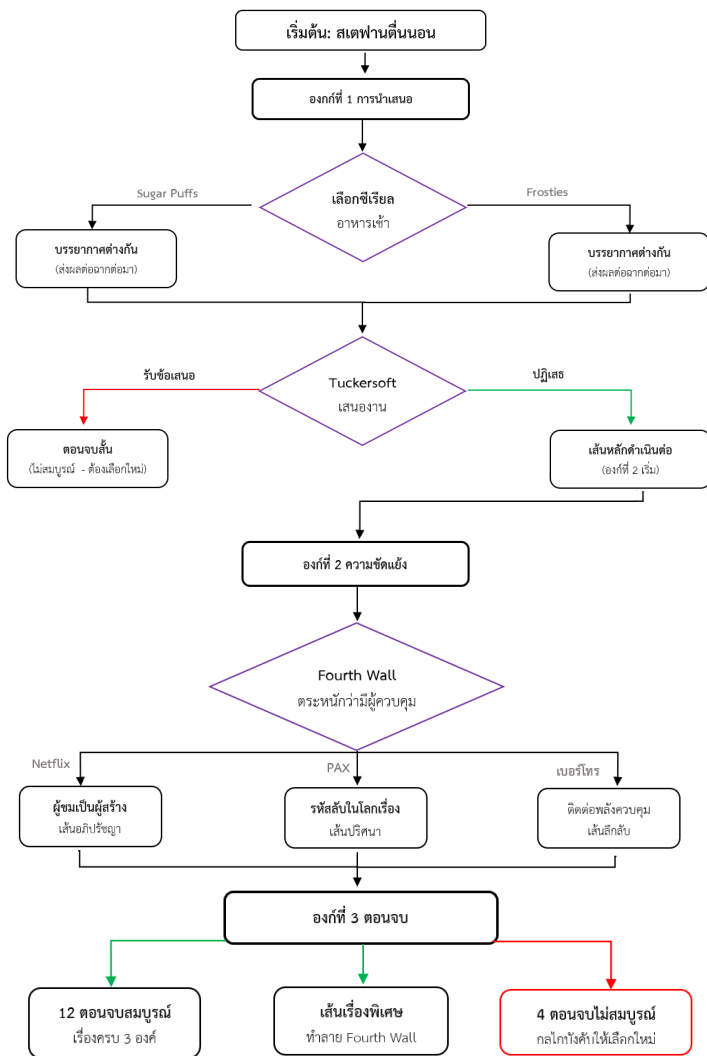
2. การวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์

ภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์เป็นการเล่าเรื่องที่เปิดโอกาสให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ ก่อให้เกิดโครงสร้างเรื่องราวแบบไม่เป็นเส้นตรง การวิเคราะห์ของบทความจึงมุ่งทำความเข้าใจทั้งโครงสร้างการเล่าเรื่องและจิตวิทยาการตัดสินใจ ตามแนวคิดของ ดุจเดือน พันธุมนาวิน (2550) ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ จากการศึกษาวิจัยของ สรวิวรรณ เจริญรัต (2556) ที่มีอิทธิพลต่อประสบการณ์และความหมายของการรับชม

2.1 โครงสร้างการเล่าเรื่อง

2.1.1 ภาพยนตร์ เรื่อง Black Mirror: Bandersnatch (ค.ศ. 2018) นำเสนอเรื่องราวของสเตฟาน นักพัฒนาเกมในค.ศ. 1984 ที่พยายามดัดแปลงนิยายแฟนตาซีให้เป็นเกมเชิงปฏิสัมพันธ์ โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์เรื่องนี้มีความซับซ้อนสูง มีเส้นเรื่องแตกกิ่งจำนวนมากและมีตอนจบที่แตกต่างกันถึง 16 แบบ ซึ่งแบ่งเป็นตอนจบที่สมบูรณ์แบบ 12 แบบ และตอนจบที่ไม่สมบูรณ์จำนวน 4 แบบ โครงสร้างการเล่าเรื่อง ภาพยนตร์ใช้โครงสร้างแบบแตกกิ่ง (branching narrative) ที่ชัดเจน โดยมีจุดตัดสินใจปรากฏขึ้นบ่อยครั้ง บางตัวเลือกดูเหมือนจะ

เล็กน้อย เช่น การเลือกอาหารเข้าหรือเพลง แต่กลับส่งผลกระทบต่อเส้นเรื่อง ในภายหลัง การทำลายกำแพงที่สี่ (fourth wall) เป็นกลไกสำคัญที่ทำให้ผู้ชมตระหนักถึงบทบาทของตนเองในฐานะผู้ควบคุมชะตากรรมของตัวละคร โดยเฉพาะเมื่อสเตฟานเริ่มรับรู้ว่ามีบางสิ่งบางอย่างกำลังควบคุมเขาอยู่ ซึ่งสะท้อนถึงการที่ผู้ชมกำลังควบคุมการตัดสินใจของสเตฟาน ด้านจิตวิทยา การตัดสินใจ ในมุมมองของทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยมผู้ชมถูกกระตุ้นให้ตัดสินใจ ภายใต้สถานการณ์ที่กดดันและไม่แน่นอน จิตลักษณะของผู้ชม เช่น ความต้องการที่จะเห็นตอนจบที่ดีที่สุดหรือความอยากรู้อยากเห็นในเส้นทางที่แตกต่างกันล้วนส่งผลต่อการเลือก การที่บางตัวละครนำไปสู่ตอนจบที่ไม่สมบูรณ์ หรือการย้อนกลับไปเลือกใหม่ เป็นการสร้างสถานการณ์ที่บีบให้ผู้ชมต้องทบทวนการตัดสินใจและสำรวจเส้นทางอื่น ๆ ในด้านทฤษฎีปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ ตัวเลือกต่าง ๆ ใน Bandersnatch ทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์ที่ผู้ชมต้องตีความ เช่น การเลือกเบอร์โทรศัพท์หรือสัญลักษณ์ PAX การตีความเหล่านี้ กำหนดทิศทางของเรื่องราวและสะท้อนถึงการที่ผู้ชมสวมบทบาทเป็น "ผู้ควบคุมเรื่อง" ที่พยายามทำความเข้าใจและควบคุมโลกของสเตฟาน การรับชมซ้ำหลายครั้งเพื่อสำรวจทุกเส้นทางเป็นการสร้างความหมายร่วมกันระหว่างผู้ชมกับสื่อและสร้าง "ตัวตน" ของผู้ชมในฐานะผู้ไขปริศนาของเรื่องราว

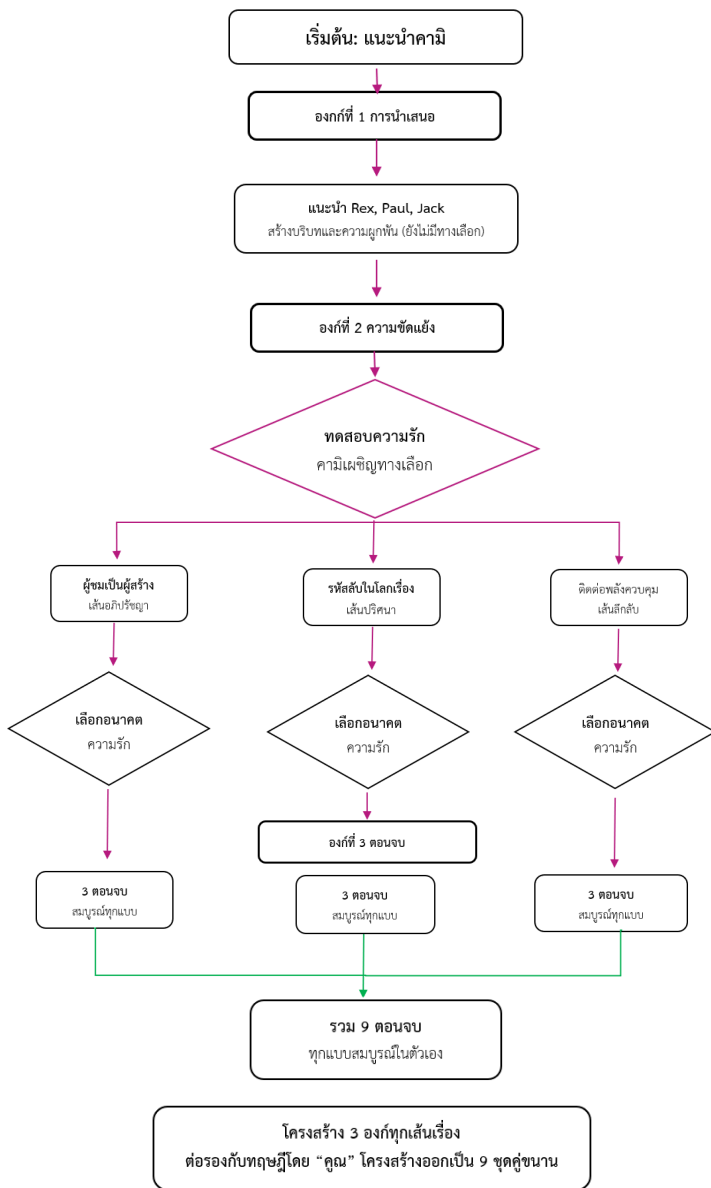


ตอนจบไม่สมบูรณ์ = กลไกทดแทน องก์ที่ 2
ผู้ชมทำหน้าที่เป็น "พลังผลักดัน" แทนโครงสร้างเชิงเส้น

ภาพที่ 2 ผังลำดับการตัดสินใจ ภาพยนตร์เรื่อง Black Mirror:
Bandersnatch (ค.ศ. 2018)

2.1.2 ภาพยนตร์ เรื่อง Choose Love (ค.ศ. 2023)

เป็นภาพยนตร์โรแมนติกคอมเมดี้เชิงปฏิสัมพันธ์เรื่องแรกของ Netflix ที่ให้ผู้ชมได้ตัดสินใจเลือกเส้นทางความรักของคามิ ตัวละครหลักที่ต้องเลือกระหว่างสามหนุ่ม โครงสร้างการเล่าเรื่อง เน้นไปที่การสำรวจความสัมพันธ์และอารมณ์ความรู้สึกเป็นหลัก แม้จะมีหลายเส้นทางและตอนจบที่แตกต่างกัน 9 แบบ แต่โดยรวมแล้วมักจะนำไปสู่ตอนจบที่สมบูรณ์ในแง่ของความรักหรือการค้นพบตัวเอง ตัวเลือกต่าง ๆ มักเกี่ยวข้องกับความรู้สึกส่วนตัว ความปรารถนาหรือการตัดสินใจในความสัมพันธ์ ซึ่งแตกต่างจากภาพยนตร์เรื่อง Black Mirror: Bandersnatch ที่เน้นความซับซ้อนของพล็อตเรื่องด้านจิตวิทยาการตัดสินใจพบว่า การตัดสินใจในภาพยนตร์ได้รับอิทธิพลอย่างมากจากจิตลักษณะของผู้ชม เช่น ค่านิยมส่วนบุคคลเกี่ยวกับความรัก ความสัมพันธ์หรือแม้กระทั่งประสบการณ์ความรักในอดีตของผู้ชมเอง สถานการณ์ที่ภาพยนตร์สร้างขึ้นคือ การที่คามิเผชิญหน้ากับทางเลือกที่ยากลำบากทางอารมณ์ ซึ่งกระตุ้นให้ผู้ชมต้องใช้ความรู้สึกและสัญชาตญาณในการตัดสินใจมากกว่าเหตุผลเชิงตรรกะ ในแง่ของทฤษฎีปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ ตัวเลือกในภาพยนตร์เป็นสัญลักษณ์ของความปรารถนา และความเป็นไปได้ในความสัมพันธ์ การตีความสัญลักษณ์เหล่านี้ขึ้นอยู่กับมุมมองส่วนตัวของผู้ชมเกี่ยวกับความรัก การที่ผู้ชมเลือกเส้นทางที่สอดคล้องกับความรู้สึกของตนเองเป็นการสร้าง “ตัวตน” ในฐานะผู้ที่สามารถกำหนดชะตาความรักของคามิและเป็นการสะท้อนค่านิยมส่วนบุคคลผ่านการปฏิสัมพันธ์กับสื่อ

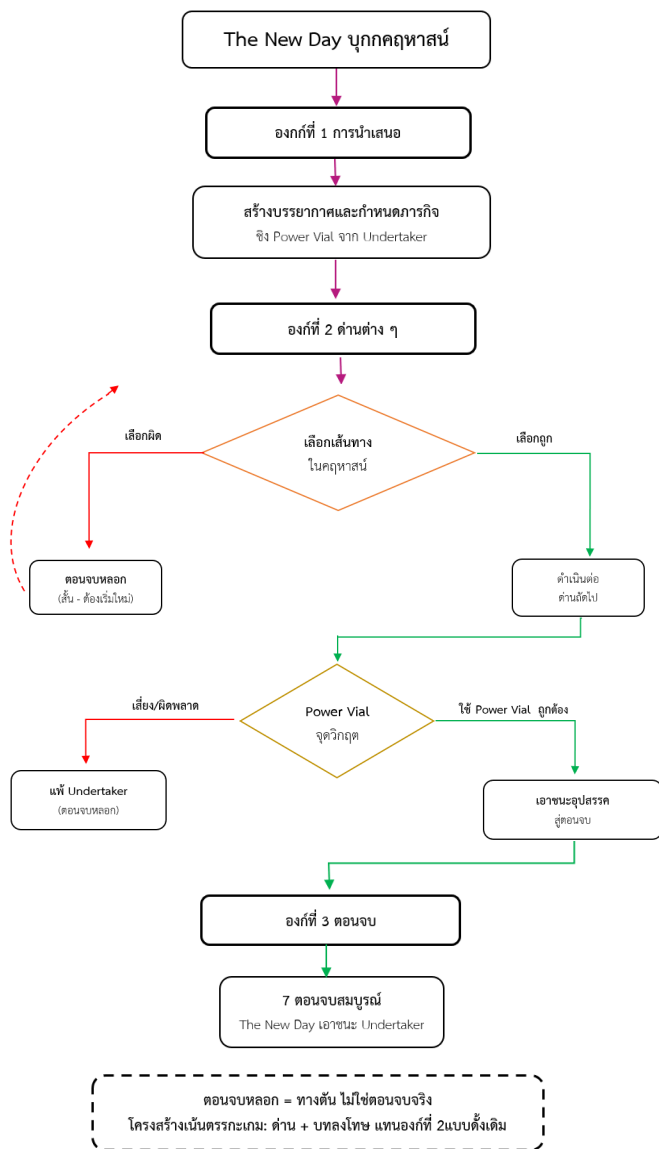


ภาพที่ 3 ลำดับการตัดสินใจ ภาพยนตร์เรื่อง Choose Love (ค.ศ. 2023)

2.1.3 ภาพยนตร์ เรื่อง Escape the Undertaker

(ค.ศ. 2021) เป็นภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์แนวสยองขวัญคอมพิวเตอร์จาก WWE ที่ให้ผู้ชมช่วยกลุ่ม The New Day บุกคุกหาสน์ของ Undertaker เพื่อชิงพลัง โครงสร้างการเล่าเรื่องภาพยนตร์เรื่องนี้มีโครงสร้างที่เน้นภารกิจเป็นหลัก โดยมีจุดตัดสินใจที่นำไปสู่เส้นทางต่าง ๆ และตอนจบหลายแบบรวม 7 แบบ รวมถึงมี “ตัวเลือกหลอก” ที่ทำให้เรื่องจบลงอย่างรวดเร็ว หากเลือกผิด โครงสร้างนี้คล้ายกับเกมผจญภัยที่ผู้เล่นต้องผ่านด่านต่าง ๆ เพื่อบรรลุเป้าหมาย ด้านจิตวิทยาการตัดสินใจ ในภาพยนตร์มักได้รับอิทธิพลจากจิตลักษณะที่เกี่ยวข้องกับการแก้ปัญหา การเอาชนะอุปสรรคและความกลัว สถานการณ์ที่ภาพยนตร์สร้างขึ้นคือความตื่นเต้นและอันตรายภายในคุกหาสน์ของ Undertaker ซึ่งกระตุ้นให้ผู้ชมต้องตัดสินใจอย่างรวดเร็วและรอบคอบเพื่อนำพาตัวละครไปสู่ความสำเร็จหรือหลีกเลี่ยงความพ่ายแพ้ ในบริบทของทฤษฎีปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ สัญลักษณ์ในภาพยนตร์คือวัตถุ สถานที่หรือการกระทำที่เกี่ยวข้องกับโลกของ WWE และ Undertaker การตีความสัญลักษณ์เหล่านี้ เช่น การเลือก Power Vial หรือการเผชิญหน้ากับความกลัวล้วนส่งผลต่อเส้นเรื่องและตอนจบ การที่ผู้ชมมีส่วนร่วมในการตัดสินใจเพื่อช่วย The New Day เป็นการสร้าง “ตัวตน” ในฐานะผู้เล่นที่พยายามเอาชนะความท้าทาย และเป็นส่วนหนึ่งของเรื่องราว

ซึ่งเมื่อพิจารณาจากภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์ทั้งสามเรื่องที่มีเนื้อหาและความยาวของเรื่องที่แตกต่างกันสามารถเปรียบเทียบถึงจุดที่ผู้ชมปฏิสัมพันธ์กับภาพยนตร์หรือเลือกตัวเลือกระหว่างการรับชมภาพยนตร์ทั้งสามเรื่อง ดังตารางดังต่อไปนี้



ภาพที่ 4 ฟังลำดับการตัดสินใจ ภาพยนตร์เรื่อง Escape the Undertaker (ค.ศ. 2021)

ตารางที่ 1 จำนวนปฏิสัมพันธ์ในภาพยนตร์และจำนวนตอนจบของภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง

ภาพยนตร์	ความยาวโดยประมาณ	จำนวนตัวเลือก	จำนวนตอนจบ	ตอนจบสมบูรณ์	ประเด็นสำคัญ
Black Mirror: Bandersnatch	90 นาที	44 แห่ง	16 แบบ	12 แบบ	มีตอนจบไม่สมบูรณ์ 4 แบบ ทำให้ผู้ชมต้องดูซ้ำเพื่อหาเส้นเรื่องหลัก
Choose Love	77 นาที	42 แห่ง	9 แบบ	9 แบบ	ทุกเส้นเรื่องนำไปสู่ตอนจบที่สมบูรณ์และมีความยาวใกล้เคียงกัน
Escape the Undertaker	31 นาที	20 แห่ง	7 แบบ	7 แบบ	ความยาวสั้นที่สุด มีตัวเลือกน้อยที่สุด แต่ทุกเส้นทางหลักสมบูรณ์

จากตารางที่ 1 ชี้ให้เห็นว่า ความยาวของภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์ มีผลต่อจำนวนตอนจบและความหลากหลายของโครงสร้างการเล่าเรื่อง โดยเฉพาะอย่างยิ่ง จำนวนตัวเลือกระหว่างเรื่อง ก็มีความสัมพันธ์กับจำนวนตอนจบและสัมพันธ์กับความยาวของภาพยนตร์เช่นกัน ยังมีจำนวนตัวเลือกในภาพยนตร์มากที่ส่งผลให้มีตอนจบหลากหลายแบบมากขึ้น สำหรับภาพยนตร์เรื่อง Black Mirror: Bandersnatch ซึ่งมีความยาว 90 นาทีและมีจำนวนตัวเลือกมากถึง 44 แห่ง ส่งผลให้มีจำนวนตอนจบมากถึง 16 แบบ แต่ในจำนวนนี้มีตอนจบที่สมบูรณ์แบบเพียง 12 แบบ และมีตอนจบแบบไม่สมบูรณ์อีก 4 แบบ นั่นหมายความว่าตอนจบที่ไม่สมบูรณ์เหล่านี้นี้เกิดขึ้นก่อนที่ตัวภาพยนตร์จะเล่าเรื่องอย่างครบถ้วนตามทฤษฎีการเล่าเรื่อง ทำให้ผู้ชมต้องดูซ้ำอีกหลายรอบเพื่อให้ได้ตอนจบที่สมบูรณ์แบบ ในทางกลับกัน ภาพยนตร์เรื่อง Choose Love ซึ่งมีความยาว 77 นาที และมีจำนวนตัวเลือก 42 แห่ง มีตอนจบทั้งสิ้น 9 แบบ และทุกแบบนั้นเป็นตอนจบที่สมบูรณ์ทั้งสิ้นในแบบของตัวเอง ในขณะที่ภาพยนตร์เรื่อง Escape the Undertaker

ซึ่งมีความยาวเพียง 31 นาที มีตัวเลือกจำนวน 20 แห่ง หากไม่นับตอนจบหลอก ก็พบว่า มีตอนจบที่สมบูรณ์แบบทั้งสิ้น 7 แบบ

จากการศึกษาวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์ทั้งสามเรื่อง ทำให้ทราบว่าโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์นั้น บางเส้นเรื่องอาจไม่ครบองค์ประกอบตามแนวคิดทฤษฎีการเล่าเรื่องและแนวคิดโครงสร้าง 3 องค์ เนื่องจากบางเส้นทาง ภาพยนตร์ดำเนินมาเพียงไม่กี่นาทีก็พบกับตอนจบ ซึ่งทำให้เนื้อหาไม่สมบูรณ์ตามทฤษฎี อย่างไรก็ตามความไม่สมบูรณ์นี้ไม่ได้เป็นข้อบกพร่อง แต่เป็นกลไกที่ถูกออกแบบมาเพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมต้องเลือกตัวเลือกที่ถูกต้องและนำไปสู่โครงสร้างการเล่าเรื่องที่สมบูรณ์นั่นเอง หากพิจารณาในเชิงทฤษฎีการเล่าเรื่องพบว่าภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์ทั้งสามเรื่องมีได้ละทิ้งโครงสร้าง 3 องค์แบบดั้งเดิม หากแต่ ตีรอนและปรับรูปโครงสร้างนั้นในแบบที่แตกต่างกัน กล่าวคือ ภาพยนตร์เรื่อง Black Mirror: Bandersnatch ใช้ตอนจบที่ไม่สมบูรณ์เป็นกลไกเชิงบังคับแทนที่การพัฒนาตัวละครในองค์ที่ 2 แบบเส้นตรง ทำให้ผู้ชมเองกลายเป็นแรงผลักดันที่ทำหน้าที่แทนโครงสร้างองค์ที่ขาดหายไป ส่วนภาพยนตร์ เรื่อง Choose Love รักษาโครงสร้าง 3 องค์ไว้ครบถ้วน ในทุกเส้นเรื่อง แต่ขยายโครงสร้างออกเป็นเก้าชุดคู่ขนาน นับว่าเป็นการคุณทฤษฎีเดิมออกโดยไม่ฝืนกรอบ ขณะที่ภาพยนตร์เรื่อง Escape the Undertaker แทนที่ตรรกะการเล่าเรื่องด้วยตรรกะของเกม โดยองค์ที่ 2 ถูกแทนที่ด้วยระบบด่านและบทลงโทษ ซึ่งเป็นการขยายขอบเขตของทฤษฎีออกนอกกรอบโครงสร้างเชิงเส้นแบบดั้งเดิมอย่างชัดเจน ภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์จึงไม่ใช่เพียงสื่อที่มีโครงสร้างการเล่าเรื่องที่แตกต่างออกไป แต่เป็นรูปแบบที่ทำลายและขยายขอบเขตของทฤษฎีการเล่าเรื่องและโครงสร้าง 3 องค์ ให้กว้างขวางและยืดหยุ่นมากยิ่งขึ้น สอดรับกับยุคที่ผู้ชมมีอำนาจในการตัดสินใจและเป็นส่วนหนึ่งของเรื่องราว

3. การวิเคราะห์จิตวิทยาการตัดสินใจของผู้ชมในภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์

การวิเคราะห์จิตวิทยาการตัดสินใจกับการตัดสินใจ ตามแนวคิดของ ดุจดเดือน พันธมนาวิน (2550) ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ การศึกษาวิจัยของ สรวิรรณ เจริญรัต (2556) ที่มีอิทธิพลต่อประสบการณ์และความหมายของ

การรับชมตามทฤษฎีของ Mead (1934) ที่เน้นว่า มนุษย์สร้างความสัมพันธ์ผ่าน “สัญลักษณ์” และการ “ตีความหมาย” ประกอบด้วย

3.1 การตีความตัวเลือก (interpretation of choices)

ตามแนวคิดปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ มนุษย์ไม่ได้ตอบสนองต่อสิ่งเร้าโดยตรง แต่ตอบสนองต่อ ความหมาย ที่มอบให้กับสิ่งเร้านั้น ในภาพยนตร์เชิงโต้ตอบ ตัวเลือกคือ สัญลักษณ์ที่ผู้ชมต้องตีความก่อนตัดสินใจ สรวิวรรณ เจริญรัต (2556) พบว่า ในพื้นที่เสมือน การตีความสัญลักษณ์เป็นกระบวนการสำคัญที่ทำให้ผู้ใช้รู้สึกถึงการมีตัวตนและการมีส่วนร่วม ในภาพยนตร์เรื่อง Black Mirror: Bandersnatch การตีความตัวเลือกมีความซับซ้อนในระดับอภิปราย ผู้ชมไม่ได้ตีความเพียงแค่ “สเตฟานจะกินอะไร” แต่ตีความว่า “ใครเป็นผู้ควบคุมสเตฟาน” ซึ่ง Aksit and Nazli (2020) วิเคราะห์ว่า เป็นความขัดแย้งระหว่างเทคโนโลยีและปัจเจกบุคคลต่างจากภาพยนตร์เรื่อง Choose Love ที่การตีความตัวเลือกมุ่งเน้นไปที่การตอบสนองทางอารมณ์และความปรารถนาส่วนบุคคล โดยผู้ชมตีความตัวเลือกในฐานะโอกาสในการสร้างความรักในอุดมคติ ขณะที่ในภาพยนตร์เรื่อง Escape the Undertaker ตัวเลือกถูกตีความในเชิงกลยุทธ์เพื่อความอยู่รอด ซึ่งเปลี่ยนภาพยนตร์ให้กลายเป็นพื้นที่ของการแก้ปัญหาเชิงเทคนิคมากกว่าการเสพเนื้อหาทางอารมณ์

3.2 การรับรู้บทบาท (role-taking)

เป็นกระบวนการที่บุคคลจินตนาการตนเองในตำแหน่งของผู้อื่นเพื่อทำความเข้าใจและคาดการณ์พฤติกรรม (Mead, 1934) ในกรณีของภาพยนตร์เรื่อง Black Mirror: Bandersnatch ผู้ชมสวมบทบาทเป็นพลีลิกลับที่อยู่เหนือตัวละคร ส่งผลให้เกิดภาวะย้อนแย้งในการรับรู้บทบาท เพราะผู้ชมต้องตัดสินใจในสิ่งที่ทำร้ายตัวละครเพื่อสำรวจเส้นเรื่องใหม่ ๆ ตรงข้ามกับภาพยนตร์เรื่อง Choose Love ที่ผู้ชมรับรู้บทบาทในลักษณะเพื่อนสนิทหรือผู้หวังดีที่ต้องการให้คามิพบกับความสุข การรับรู้บทบาทในเรื่องนี้จึงเป็นไปเพื่อการสร้างความเห็นอกเห็นใจ ส่วนในของภาพยนตร์ เรื่อง Escape the Undertaker การรับรู้บทบาทเป็นไปในลักษณะการเป็น สมาชิกทีมที่ต้องตัดสินใจร่วมกันเพื่อบรรลุภารกิจ การรับรู้บทบาทจึงถูกจำกัดด้วยเป้าหมายเชิงหน้าที่ของกลุ่มเป็นสำคัญ

3.3 การสร้าง “ตัวตน” (self)

Mead (1934) แบ่งตัวตนออกเป็น “I” (ผู้กระทำ) และ “Me” (ผู้ถูกมอง/บรรทัดฐานสังคม) สรวิวรรณ เจริญรัช (2556) ชี้ให้เห็นว่าในโลกออนไลน์ ตัวตนของผู้เล่นถูกสร้างขึ้นผ่านปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นและระบบ ในภาพยนตร์เชิงโต้ตอบ ตัวตนของผู้ชมและตัวละคร เกิดการหลอมรวมและปะทะกัน ในภาพยนตร์เรื่อง Black Mirror: Bandersnatch ตัวตนของสเตฟานคือ “I” ถูกคุกคามโดยตัวตนของผู้ชมคือ “Me” จนนำไปสู่การแตกสลายของตัวตนเมื่อตัวละครเริ่มตระหนักว่าเขาไม่มีเจตจำนงเสรี ในขณะที่ภาพยนตร์เรื่อง Choose Love อนุญาตให้ผู้ชมสร้างตัวตนเสมือนผ่านการตัดสินใจแทนคามิ โดย “Me” ในที่นี้คือค่านิยมเกี่ยวกับความรักที่ผู้ชมยึดถือ สำหรับภาพยนตร์เรื่อง Escape the Undertaker ตัวตนถูกสร้างขึ้นผ่านความกล้าหาญ ในการเผชิญหน้ากับอุปสรรค ตัวตนของตัวละครในเรื่องนี้จึงเป็นตัวตนเชิงปฏิบัติการ ที่ถูกนิยามด้วยความสำเร็จของภารกิจมากกว่ามิติทางจิตวิทยา

3.4 การสร้างนิยามใหม่ (redefinition)

กระบวนการสร้างนิยามใหม่เกิดขึ้นเมื่อสถานการณ์เปลี่ยนไป และบุคคลต้องปรับความหมายของสัญลักษณ์เพื่อให้สอดคล้องกับความเป็นจริงใหม่ ดุจดเดือน พันธมนาวิน (2550) มองว่า นี่คือการปรับตัวของปัจเจกทางจิตลักษณะต่อสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลง ในภาพยนตร์เรื่อง Black Mirror: Bandersnatch ผู้ชมต้องนิยามคำว่า อีสรภาพใหม่เมื่อพบว่า ทุกตัวเลือกนำไปสู่จุดจบที่ถูกกำหนดไว้แล้ว การสร้างนิยามใหม่ในเรื่องนี้จึงเต็มไปด้วยความหม่นหมองและสิ้นหวัง ในภาพยนตร์เรื่อง Choose Love การสร้างนิยามใหม่เกิดขึ้นเมื่อผู้ชมลองเปลี่ยนตัวเลือกเพื่อสำรวจความสัมพันธ์อื่น ซึ่งเป็นการนิยามความรักที่เหมาะสม ข้าไปข้ามาตามผลลัพธ์ที่ปรากฏ ส่วนในภาพยนตร์เรื่อง Escape the Undertaker การสร้างนิยามใหม่เกี่ยวข้องกับความกลัว โดยการตัดสินใจที่ถูกต้องจะเปลี่ยนนิยามของเรื่องจากสิ่งลึกลับที่น่าเกรงขามให้กลายเป็นอุปสรรคที่สามารถเอาชนะได้ด้วยสติปัญญา

3.5 การแลกเปลี่ยนข้อมูล (information exchange)

การแลกเปลี่ยนข้อมูลในสื่อเชิงโต้ตอบไม่ใช่เพียงการส่งผ่านข้อความ แต่คือการสื่อสารเชิงอำนาจซึ่ง สรวิวรรณ เจริญรัช (2556) อธิบายว่า การแลกเปลี่ยนข้อมูลผ่านสัญลักษณ์ในพื้นที่เสมือนคือรากฐาน

ของความสัมพันธ์ทางสังคม ในภาพยนตร์เรื่อง Black Mirror: Bandersnatch การแลกเปลี่ยนข้อมูลเป็นไปในลักษณะการสั่งการที่ผู้ชมมีอำนาจเหนือตัวละครอย่างเบ็ดเสร็จ การโต้ตอบระหว่าง Interface และผู้ชมคือการยืนยันอำนาจควบคุม ในขณะที่ภาพยนตร์เรื่อง Choose Love การแลกเปลี่ยนข้อมูลเป็นไปในลักษณะ การให้คำปรึกษา ซึ่งสร้างความรู้สึกผูกพันทางอารมณ์ระหว่างผู้ชมและตัวละคร สำหรับภาพยนตร์เรื่อง Escape the Undertaker การแลกเปลี่ยนข้อมูลเป็นไปในลักษณะการนำทางที่มุ่งเน้นความถูกต้องแม่นยำของข้อมูลเพื่อความอยู่รอดในสถานการณ์จำลอง

3.6 การข้ามเส้นแบ่งระหว่างพื้นที่

เป็นการพังทลายของกำแพงที่สี่ ทำให้โลกจริงและโลกเสมือนเชื่อมต่อกันผ่านประสบการณ์ของผู้ใช้ (สรีวรรณ เจริญรัตน์, 2556) ในภาพยนตร์เรื่อง Black Mirror: Bandersnatch ประสบความสำเร็จสูงสุดในการข้ามเส้นแบ่งนี้ด้วยการให้สเตฟานสื่อสารกับผู้ชมโดยตรงผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์ในเรื่อง ทำให้ผู้ชมรู้สึกว่าได้ก้าวเข้าไปอยู่ในโลกของสเตฟานจริง ๆ ภาพยนตร์เรื่อง Choose Love การข้ามเส้นแบ่งเกิดขึ้นผ่านการตั้งประสบการณ์ส่วนตัวของผู้ชมมาใช้ในการตัดสินใจเรื่องความรัก ทำให้เรื่องราวในภาพยนตร์กลายเป็นเรื่องส่วนบุคคล ส่วนภาพยนตร์เรื่อง Escape the Undertaker การข้ามเส้นแบ่งเกิดขึ้นผ่านการมีส่วนร่วมในบรรยากาศของ ความตื่นเต้น และความกลัวที่ส่งผ่านจากหน้าจอสู่ผู้ชมในลักษณะของการเล่นเกมร่วมกัน

อภิปรายผลการศึกษา

ภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์มีสถานะเป็นสื่อผสม ที่ผสมคุณลักษณะของภาพยนตร์และสื่อเกมเข้าด้วยกัน กล่าวคือ ในด้านหนึ่งยังคงธรรมชาติของภาพยนตร์ไว้ทั้งในแง่ของการใช้ภาษาภาพ การแสดง ดนตรีประกอบ และการสร้างโลกสมมติที่มุ่งเล่าเรื่องราวเพื่อสร้างอารมณ์และความหมาย แต่ในขณะเดียวกันก็เปิดพื้นที่ให้ผู้ชมเข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการตัดสินใจ ซึ่งเป็นคุณลักษณะที่ใกล้เคียงกับสื่อเกม อย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์มิใช่เกม เพราะมีความแตกต่างที่ชัดเจนในหลายมิติ ประการที่ 1) ด้านความถี่และเป้าหมายของการมีส่วนร่วม สื่อเกมได้รับการออกแบบให้ผู้เล่นกลับมาเล่น

ซ้ำได้บ่อยครั้ง โดยเน้นกลไกการเอาชนะ การสะสมคะแนนหรือการพัฒนาทักษะ แต่ภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์ออกแบบมาเพื่อการรับชมในจำนวนที่จำกัด ผู้ชมมักสำรวจเส้นทางต่าง ๆ เพียงไม่กี่ครั้งเพื่อทำความเข้าใจโครงสร้างโดยรวม มิใช่เพื่อเอาชนะระบบ ประการที่ 2) ด้านเจตนาของการออกแบบภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์ มุ่งเน้นการเรียนรู้ การสะท้อนคิดและประสบการณ์ทางอารมณ์ ซึ่งต่างจากเกมที่เน้นความท้าทายและความสนุกสนานจากการเล่น ประการที่ 3) ด้านสุนทรียภาพ ภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์ยังรักษาคุณค่าทางศิลปะของภาพยนตร์ไว้ เช่น การกำกับภาพยนตร์ การกำกับภาพ การตัดต่อ และการพัฒนาตัวละคร ในขณะที่เกมให้ความสำคัญกับ gameplay mechanics มากกว่าคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์เชิงภาพยนตร์ จากผลการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์ไม่ได้ละทิ้งธรรมชาติของภาพยนตร์ แต่กลับขยายขอบเขตออกไป โดยเพิ่มมิติของเจตจำนงให้แก่ผู้ชม ซึ่งนำมาซึ่งคำถามเชิงสุนทรียภาพใหม่ว่า เมื่อผู้ชมกลายเป็นผู้กำหนดทิศทางของเรื่องบทบาทของ ผู้กำกับในฐานะผู้สร้างความหมายจะเปลี่ยนแปลงไปอย่างไร สำหรับประเภทของภาพยนตร์ที่เหมาะสมกับรูปแบบนี้ ได้แก่ ภาพยนตร์แนวระทึกขวัญ ธรรมาเชิงจริยธรรม ภาพยนตร์ผจญภัยและภาพยนตร์ที่เน้นการสำรวจอัตลักษณ์ส่วนบุคคล ซึ่งล้วนต้องการการมีส่วนร่วมทางอารมณ์และการตัดสินใจ

โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์แสดงให้เห็นถึงวิวัฒนาการที่สำคัญจากภาพยนตร์กระแสหลัก กล่าวคือ ภาพยนตร์ทั่วไปยึดโยงกับโครงสร้าง 3 องค์ ซึ่งเป็นการเล่าเรื่องเชิงเส้นตรงที่ผู้ชมรับสารในทิศทางเดียว แต่ภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์ได้เปลี่ยนผ่านไปสู่ระบบการเล่าเรื่องแบบเปิดที่มีความยืดหยุ่นและสามารถตอบสนองต่อปฏิสัมพันธ์ของผู้รับสารได้อย่างเป็นพลวัต จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ตัวอย่างสามเรื่องพบว่า โครงสร้างแบบแตกแขนงได้ก่อให้เกิดความท้าทายต่อทฤษฎีการเล่าเรื่องแบบดั้งเดิม บางเส้นทางที่ผู้ชมเลือกอาจนำไปสู่ตอนจบที่ไม่ครบถ้วนตามองค์ประกอบของทฤษฎีโครงสร้าง 3 องค์ อย่างไรก็ตาม ความไม่สมบูรณ์นี้ไม่ใช่ข้อบกพร่อง หากแต่เป็นกลไกที่ออกแบบมาอย่างตั้งใจเพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมสำรวจเส้นทางอื่น ๆ ต่อไป สะท้อนให้เห็นว่า โครงสร้างการเล่าเรื่องของสื่อประเภทนี้มีได้ยึดโยงกับตอนจบเพียงหนึ่งเดียว แต่เป็นระบบที่ประกอบด้วยความเป็นไปได้หลากหลายซึ่งรวมกันเป็นประสบการณ์การรับชมโดยรวมการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างดังกล่าวยังส่งผลต่อการ

ออกแบบสาร ผู้สร้างภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์จำเป็นต้องออกแบบโครงสร้างหลายชั้น ทั้งระดับเส้นเรื่องหลักและเส้นเรื่องย่อยที่แตกแขนงออกไป รวมถึงต้องกำหนดจุดตัดสินใจที่มีนัยสำคัญต่อการพัฒนาเรื่องราว การสร้างตัวเลือกแบบไบนารีที่ชัดเจนและส่งผลต่อเรื่องราวอย่างเป็นรูปธรรม จึงกลายเป็นทักษะสำคัญใหม่ในกระบวนการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ประเภทนี้ นอกจากนี้ ความก้าวหน้าของแพลตฟอร์มสตรีมมิ่งยังมีบทบาทสำคัญในการทำให้โครงสร้างการเล่าเรื่องแบบเปิดนี้เป็นไปได้จริงในเชิงเทคนิคและเชิงพาณิชย์

หากจะพัฒนาบทภาพยนตร์ให้เข้าสู่อุตสาหกรรมอย่างจริงจัง ควรต้องมีแบบประเมินบทภาพยนตร์ก่อนเข้าสู่กระบวนการผลิตภาพยนตร์ สอดคล้องกับ Sakorn (2023) และ วิโรจน์ สุทธิสีมา (2567) ที่ ระบุว่า ถึงแม้ว่าแนวคิดโครงสร้างการเล่าเรื่องแบบ 3 องค์ มุ่งพัฒนาเรื่องในรูปแบบของกราฟการเล่าเรื่อง ส่วนแนวคิดทฤษฎีโครงสร้างการเล่าเรื่อง มุ่งพัฒนาเหตุการณ์ (rising action) ความขัดแย้ง (conflict) จุดสูงสุด (cimax) ภาวะคลี่คลาย (falling action) และการจบเรื่อง (ending) ที่สำคัญคือ ควรนำเค้าโครงบทภาพยนตร์ไปประเมินจากแบบประเมินความตึงเครียดของโครงเรื่อง (tension) เพื่อให้เหตุการณ์ในเรื่องมีความเข้มข้น หลากหลายของกึ่งก้านภาพยนตร์ปฏิสัมพันธ์ระหว่างเรื่องและตอนจบ อย่างไรก็ตามในประเทศไทยยังคงไม่มีการผลิตภาพยนตร์ในเชิงอุตสาหกรรมอย่างจริงจัง ดังนั้น ควรมีการจัดฝึกอบรมบุคลากรด้านการเขียนบทภาพยนตร์ให้เกิดความเชี่ยวชาญ สอดคล้องกับ Wongphongkham et al. (2026) ที่ระบุว่า กลไกสำคัญในการพัฒนาบุคลากรด้านการเขียนบทภาพยนตร์ คือการจัดพื้นที่การเรียนรู้ผ่านระบบพี่เลี้ยง (mentoring) ที่ถ่ายทอดความรู้จากผู้เชี่ยวชาญสู่ นักเขียนบทรุ่นใหม่โดยตรง มาถ่ายทอดแนวคิดด้านโครงสร้างการเล่าเรื่องและการพัฒนาบท นอกจากนี้ ยังต้องอาศัยการเรียนรู้จากทุนทางวัฒนธรรมท้องถิ่นเป็นรากฐานในการสร้างสรรค์เนื้อหา โดยผลลัพธ์ของโครงการแสดงให้เห็นว่าการพัฒนาบุคลากรผ่านการฝึกอบรมอย่างเป็นระบบสามารถนำไปสู่การผลิตภาพยนตร์เพื่อการเผยแพร่เชิงพาณิชย์ได้จริง

อีกทั้งผลการศึกษายังชี้ให้เห็นถึงการเปลี่ยนผ่านที่สำคัญในสถานะของผู้รับสาร จากบทบาท passive audience ที่รับสารแบบเชิงเส้นและไม่มีอำนาจในการกำหนดทิศทางของเรื่องราว ไปสู่บทบาท interactive audience

ที่มีส่วนร่วมในกระบวนการตัดสินใจซึ่งส่งผลโดยตรงต่อโครงสร้างสาร ทั้งนี้ การเปลี่ยนผ่านดังกล่าวมิได้เป็นเพียงการเพิ่มอำนาจให้ผู้ชมในระดับผิวเผิน แต่เป็นการปรับเปลี่ยนโครงสร้างการสื่อสารในระดับพื้นฐาน ที่ส่งผลต่อการ ออกแบบสาร กระบวนการเล่าเรื่องและประสบการณ์การรับสารไปพร้อมกัน โดยเหตุผลที่งานวิจัยนี้ เลื่อนนำทฤษฎีปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ ของ Mead (1934, อ้างถึงใน สรวิวรรณ เจริญรัช, 2556) มาเป็นกรอบการวิเคราะห์นั้น เนื่องจากทฤษฎีดังกล่าวมองว่า มนุษย์สร้างความหมายผ่านกระบวนการ ตีความ สัญลักษณ์ ในบริบทของปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ซึ่งสอดคล้องกับ ลักษณะของภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์ที่ผู้ชมต้องตีความตัวเลือกต่าง ๆ ในฐานะสัญลักษณ์ที่มีความหมาย ก่อนตัดสินใจเลือกเส้นทางที่สะท้อนการ รับรู้และค่านิยมของตน ซึ่งผลการศึกษาสอดคล้องกับกรอบแนวคิดดังกล่าว ในหลายประการ กล่าวคือ ผู้ชมมิได้เพียงรับสารแบบเฉื่อยชา แต่ทำการตีความ ตัวเลือกแต่ละอย่างผ่านกรอบประสบการณ์ส่วนตัว ค่านิยมและบริบทสังคม กระบวนการเลือกจึงเป็นการ สร้างตัวตน ในพื้นที่สมมติของเรื่องราว สอดคล้อง กับแนวคิดของมิดท์ม็องว่า ตัวตนของมนุษย์ก่อตัวขึ้นผ่านปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น และสิ่งแวดล้อม นอกจากนี้ กระบวนการสร้างนิยามใหม่ที่เกิดขึ้นเมื่อผู้ชม กลับมารับชมซ้ำและเลือกทางเลือกที่แตกต่าง ยังสะท้อนให้เห็นว่าความหมาย ในภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์ไม่ได้ถูกตรึงอยู่กับที่ แต่เป็นสิ่งที่ถูกสร้างและ ปรับเปลี่ยนอยู่ตลอดเวลาผ่านกระบวนการรับชม

อย่างไรก็ตาม งานวิจัยนี้ยังพบข้อค้นพบที่อาจขยายขอบเขตของ ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ออกไปด้วย ทฤษฎีดั้งเดิมมุ่งอธิบายปฏิสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลในบริบทสังคมจริง แต่ในภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์ ผู้ชม เข้าสู่ปฏิสัมพันธ์กับระบบสัญลักษณ์ที่ออกแบบไว้ล่วงหน้าโดยผู้สร้าง ซึ่งสร้าง ภาพลวงของการมีส่วนร่วมที่มีขอบเขตถูกจำกัดไว้โดยโครงสร้างของเนื้อหา ปรัชญาการณีนี้นี้ชี้ให้เห็นว่า ปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ในพื้นที่สื่อดิจิทัลมีมิติใหม่ ที่แตกต่างจากปฏิสัมพันธ์ในชีวิตจริง กล่าวคือ เป็นปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้น ภายในกรอบที่ถูกออกแบบ ซึ่งอาจนำไปสู่การพัฒนากรอบทฤษฎีใหม่สำหรับการ ศึกษาพฤติกรรมผู้รับสารในยุคสื่อดิจิทัลต่อไป

โดยสรุป ภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์ไม่ได้เป็นเพียงนวัตกรรมการ ทางเทคนิค แต่เป็นการเปลี่ยนแปลงเชิงโครงสร้างในระบบการสื่อสารที่ส่ง ผลต่อความสัมพันธ์ระหว่างผู้สร้าง สารและผู้รับสาร ผลการศึกษานี้จึงไม่ เพียงเป็นรากฐานสำหรับการพัฒนาอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยในยุคดิจิทัล

แต่ยังเป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างกรอบความเข้าใจทฤษฎีใหม่สำหรับสื่อผสม
ในศตวรรษที่ 21

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าการวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่อง
ของภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์นี้ จะสามารถนำไปเป็นต้นแบบเพื่อศึกษาและ
พัฒนาต่อยอดองค์ความรู้ของผู้ที่สนใจและสามารถเป็นประโยชน์ในการ
ยกระดับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยให้เทียบเท่าสากลได้ในอนาคต โดย
เฉพาะอย่างยิ่งในการ ส่งเสริมแนวคิด “ขอนแก่นเมืองหนัง” ผ่านการประยุกต์
ใช้เทคโนโลยีการเล่าเรื่องเชิงปฏิสัมพันธ์เพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่มีความ
แปลกใหม่และดึงดูดผู้ชม

2. ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยในอนาคต

2.1 เนื่องจากงานวิจัยชิ้นนี้ ศึกษาเพียงภาพยนตร์จาก
แพลตฟอร์ม Netflix เท่านั้น ไม่ได้ครอบคลุมถึงภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์
ของผู้สร้างที่เผยแพร่จากแหล่งอื่น จึงควรศึกษาภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์
จากแพลตฟอร์มและผู้สร้างที่หลากหลายมากขึ้น

2.2 ควรศึกษาความเป็นไปได้ในการผลิตและเผยแพร่
ภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์ในโรงภาพยนตร์

2.3 ควรศึกษาตระกูลของภาพยนตร์ที่เหมาะสมต่อ
การพัฒนาเป็นภาพยนตร์เชิงปฏิสัมพันธ์

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

ขจิตขวัณ กิจวิศาละ. (2564). ศาสตร์การเล่าเรื่องในสื่อสารศึกษา.
วารสารศาสตร์, 14(3), 9-85.

ดุจเดือน พันธุมนาวิน. (2550). รูปแบบทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม (Interactionism
model) และแนวทางการตั้งสมมติฐาน ในการวิจัยสาขาจิต
พฤติกรรมศาสตร์ในประเทศไทย. *วารสารพัฒนาสังคม*, 9(1), 85-117.

- ทงคักดี สุวรรณรัตน์ และ รังสิมา นุชน้อมบุญ. (2567). การเผยแพร่ (Distribution) ภาพยนตร์ไทยในภาพยนตร์สตรีมมิ่ง ภายใต้สถานการณ์โรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19) กรณีศึกษา Netflix. *วารสารการสื่อสารและสื่อบูรณาการ*, 12(1), 142–176.
- วิโรจน์ สุทธิสีมา. (2564). ความเปลี่ยนแปลงของสื่อสตรีมมิ่งในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย: มุมมองจากกลุ่มผู้สร้างและผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง. *วารสารศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยแม่โจ้*, 9(2), 104–120.
- วิโรจน์ สุทธิสีมา. (2567). การทำงานภาพยนตร์ข้ามอุปสรรคทางวัฒนธรรมและภาษา: กรณีศึกษาโครงการภาพยนตร์สั้นอิสระไทยและญี่ปุ่นเรื่อง “Afterglow”. *วารสารการสื่อสารและสื่อบูรณาการ*, 12(2), 1-26.
- สรวิชัย ทองศรีคำ. (2559). Video Streaming: บริบทของภาพยนตร์ออนไลน์ ในวัฒนธรรม (ดิจิทัล) ศึกษา. *Asian Journal of Arts and Culture*, 16(1), 143–160.
- สรวิชัย เจริญรัช. (2556). ปฏิสัมพันธ์ทางการสื่อสารระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์ ขึ้นออนไลน์ [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยรังสิต]. Rangsit university intellectual repository (rsuir). <https://rsuir-library.rsu.ac.th/bitstream/123456789/1796/1/SAREEWAN%20CHAROENRATH.pdf>
- สุกสิรี จันทวรินทร์. (2564, 8 มีนาคม). *ทางลัดในความคิดกับการตัดสินใจในชีวิตประจำวัน*. คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. <https://www.psy.chula.ac.th/th/feature-articles/cognitive-heuristics/>
- อุบลวรรณ เปรมศรีรัตน์. (2558). การเล่าเรื่องทางนิเทศศาสตร์: ศึกษาจากงานวิจัย. *Journal of communication and innovation NIDA*, 2(1), 31-58.

ภาษาอังกฤษ

- Aksit, O. O., & Nazli, A. K. (2020). Technology versus Individual: An Analysis on Interactive Film Black Mirror: Bandersnatch. *Turkish Online Journal of Design Art and Communication*,

- 10(4), 509-523.
- Borkam, C., & Prajaknate, P. (2022). Symbolic interaction and collective identity formation in the Street Photo Thailand Group. *Journal of communication and innovation NIDA*, 9(1), 88-115.
- Darley, A. (2000). *Visual digital culture: Surface play and spectacle in new media genres*. Routledge.
- Frasca, G. (2003). Ludologists love stories, too: Notes from a debate that never took place. In DiGRA (Ed.), *DiGRA 2003 Conference: Level Up* (pp. 93-99). DiGRA. <https://doi.org/10.26503/dl.v2003i1.64>
- Hales, C. (2005). Cinematic interaction: From Kinoautomat to cause and effect. *Digital Creativity*, 16(1), 54-64. <https://doi.org/10.1080/14626260500147777>
- Mead, G. H. (1934). *Mind, self and society*. University of Chicago press.
- Morgenroth, L. H. (1995). *Movies, talkies, thinkies: An experimental form of interactive cinema* [Master's thesis, Massachusetts Institute of Technology]. MIT Media Lab. <https://mf.media.mit.edu/pubs/thesis/morgenrothMS.pdf>
- Ng, J. (2011). Fingers, futures, fates: Viewing interactive cinema in Kinoautomat and Sufferrosa. *Screening the Past*, 32. <http://www.screeningthepast.com/issue-32-screen-attachment/fingers-futures-fates-viewing-interactive-cinema-in-kinoautomat-and-sufferrosa/>
- Sakorn, P. (2023). A study of an adaptation of an E-San novel to screen play: A case study of Ratree. *Journal of Namibian Studies: History Politics Culture*, 34, 819-833. <https://doi.org/10.59670/jns.v34i.1746>
- Song, J., & Chermanchonlamark, C. (2024). Analysis of narrative structures in Thai and Chinese teen movies. *Journal of Communication Arts Review*, 28(1), 119-125.
- Perron, B., Arsenault, D., Picard, M., & Therrien, C. (2008). Methodological questions in 'interactive film studies'.

- New Review of Film and Television Studies*, 6(3), 233–252.
<https://doi.org/10.1080/17400300802418552>
- Rezk, D., & Haahr, M. (2020). The case for invisibility: Understanding and improving agency in Black Mirror's Bandersnatch and other interactive digital narrative works. In A. G. Bosser, D. E. Millard, & C. Hargood (Eds.), *Interactive storytelling: Proceedings of the 13th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2020* (pp. 178–189). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-62516-0_16
- Wongphongkham, N., Sakorn, P., Pinkaew, P., Wongphongkham, H., & Khamngam, A. (2026). The development mechanisms of screenwriting personnel utilizing Lan Xang cultural capital for film production in the creative industry. *Studies in Media and Communication*, 14(2), 465–474.
<https://doi.org/10.11114/smc.v14i2.8435>