

ทฤษฎีไม่เชิงเส้นสำหรับการสำรวจการเล่าเรื่อง

Nonlinear Methods for Exploring Narrative

อรญา จันทร์เกตุ¹ ไพจิตร อังศิริวัฒน์² และ David Schafer³

¹หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบ คณะศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยรังสิต, Jaogajoi@gmail.com

²อาจารย์ประจำ หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบ คณะศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยรังสิต

³อาจารย์ประจำ หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบ คณะศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยรังสิต

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับวรรณกรรมเออร์กอดิก (Ergodic Literature) ซึ่งเป็นวรรณกรรมที่มีรูปแบบซับซ้อน ผู้อ่านหรือผู้รับสารจะพบเจอรูปแบบการอ่านที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา เป็นข้อความที่ต้องการให้ผู้อ่านได้รับความแตกต่าง หรือความพยายามทำความเข้าใจในส่วนที่อ่านมากกว่าปกติ นำมาทำงานร่วมกันกับการเล่าเรื่องของหนังสือ ชุดผจญภัยตามใจเลือก (Choose Your Own Adventure) ที่มีลักษณะเนื้อหาแบบหลัก ทฤษฎีไม่เชิงเส้น (Non-Linear Methods) คือการดำเนินเรื่องแบบไม่ตรงไปตรงมา เป็นหนังสือที่เขียนขึ้นโดยบุคคลที่ 2 ตัวเอกคือ “ผู้อ่าน” รับบทบาทเกี่ยวกับการผจญภัย ตอนจบของเรื่องราวจะดีหรือไม่ดีขึ้นอยู่กับการตัดสินใจของผู้อ่าน มีทางเลือกให้ผู้อ่านตัดสินใจดำเนินเรื่องด้วยตัวเอง รูปแบบของหนังสือจะทำให้เกิดความรู้สึกที่ไม่สามารถคาดการณ์ได้ และนำไปสู่การอ่านที่ทวนซ้ำ ๆ ซึ่งเป็นคุณสมบัติหนึ่งที่ทำให้แตกต่างจากหนังสือทั่วไป วัตถุประสงค์ของการวิจัย เพื่อศึกษาแนวทางการถ่ายทอดอารมณ์จากคำ ในการออกแบบการเล่าเรื่องผ่านตัวอักษรเคลื่อนไหว ทำให้ผู้อ่านได้รับประสบการณ์คล้ายกับการดูภาพยนตร์ หรือการเล่นวิดีโอเกมส์ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลสมัยใหม่ ที่มีบทบาทเกี่ยวข้องกับการเล่าเรื่องเหมือนในหนังสือ และทำให้เกิดการมีส่วนร่วม และการได้รับอิสระในการตัดสินใจด้วยตัวของผู้อ่านเอง สร้างทัศนจินตนาการการรับรู้คุณค่าจากประโยคหรือคำ จากการถ่ายทอดผ่านตัวหนังสือเคลื่อนไหว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะนำวรรณกรรมเออร์กอดิกที่เป็นวัฒนธรรมดั้งเดิม ไม่ค่อยได้รับความนิยมนัก มาผสมผสานกับเทคโนโลยีดิจิทัลสมัยใหม่ ที่สามารถสร้างการโต้ตอบ การถ่ายทอดอารมณ์ และการรับรู้กับผู้อ่านได้อย่างมีประสิทธิภาพ จากการศึกษาและออกแบบตามที่กล่าวมาข้างต้นนั้น งานวิจัยชิ้นนี้จะเป็นเพียงชิ้นงานแม่แบบ (Prototype) เพื่อที่สามารถจะนำไปพัฒนาต่อในอนาคต

คำสำคัญ: วรรณกรรมเออร์กอดิก, ความไม่เชิงเส้น, การเล่าเรื่อง

ABSTRACT

This research, the researcher studied Ergodic Literature which format is a complicated literature. Reader will find the reading format that changes all the time. The messages that require readers to make a different or greater than a normal effort to works together with the narrative of Choose Your Own Adventure Book with non-linear methods are the process of not being straightforward. Choose Your Own Adventure are written in the second person, the reader is the main character of the story and takes on a role in the adventure. The ending of the story will be good

or bad depending on the decision of the reader and there is an option to decide for processing on their own. The format of the book allows for a sense of unpredictability and leads to repeat reading, which is one of the particularities to makes a difference from general books. The purpose of this research is to study the way of the emotional transfer from words in narrative design from texts movement, to allows readers to have an experienced that similar to watching movies or playing video games in modern digital technology that have a role related to the narrative as in books, to make participation and to be independent for decided on their own, create visual imagination or perceived value for conveying word's meaning from text movement. The researcher is interested in bringing the traditional culture of Ergodic Literature to combined with modern digital technology that can interact, convey and awareness with readers more effectively. From the invent and design as mentioned above, this research just a prototype to be able to develop in the future.

Keywords: Ergodic Literature, Non-Linear, Narrative

1. บทนำ

วรรณกรรม Ergodic เป็นคำที่กำหนดโดยชาวออร์เวย์ชื่อ Espen J. Aarseth มีมุมมองมาจากคำภาษากรีก ระหว่างคำว่า Ergon หมายถึง การทำงาน และ Hodos หมายถึง เส้นทาง (Aarseth, 1997) จึงมีคุณสมบัติเฉพาะที่ก่อให้เกิดเป็นเส้นทาง ที่ใช้ในการทำงาน (Damien, 2014) วรรณกรรม Ergodic เป็นหนังสือประเภทนวนิยายที่ผู้อ่านจะต้องถอดรหัส ต้องใช้ความพยายามเล็กน้อยเพื่อสำรวจข้อความ โดยรูปแบบของวรรณกรรมจะมีความซับซ้อน ใช้การเคลื่อนไหวของสายตาในการนำทาง เพื่อให้ผู้อ่านหรือผู้รับสารพบเจอรูปแบบการอ่านที่เปลี่ยนแปลงไประหว่างการอ่านแบบปกติ (Aarseth, 1997) เช่น การทับกันของตัวหนังสือที่สร้างความสงสัย เกิดความไม่เข้าใจ หรือการกลับหัวของตัวหนังสือที่ทำให้ยากต่อการอ่าน และสามารถเปลี่ยนหน้าได้ตามต้องการ เมื่อเปลี่ยนหน้าได้ตามต้องการก็จะเกิดเป็นเรื่องใหม่ขึ้น สำหรับโครงการวิจัยครั้งนี้ ได้นำเนื้อเรื่องของหนังสือชุดตามใจเลือก (Choose Your Own Adventure) เรื่อง ท่องโลกใต้มหาสมุทร (Journey Under The Sea) (Montgomery, 2006) มาออกแบบสร้างต้นแบบงาน เนื่องจากมีตอนจบมากกว่า 40 ตอน และระหว่างการดำเนินเรื่องด้วยผู้อ่านเอง จะพบเจอเรื่องราวที่ไม่จำกัดเพียงเรื่องเดียว อาทิ การเมือง การติดคุก การกบฏ การสำรวจใต้ท้องมหาสมุทร และการพบเจอสัตว์ไดโนเสาร์ เป็นต้น สามารถอ่านได้ทุกเพศทุกวัย ซึ่งให้เกิดความแตกต่างกับเล่มอื่น ๆ ในชุดการผจญภัยตามใจเลือกเดียวกัน เช่น เรื่องตะลุยอาณาจักรเทโนเปีย เจาะถ้ำมหัศจรรย์ และสู้เพื่อเสรีภาพ เป็นต้น ดังตัวอย่างที่กล่าวมาจะเป็นการดำเนินเรื่องแบบรวดเร็วจบเพียงหนึ่ง ไม่มีความหลากหลายมากเท่า เรื่อง ท่องโลกใต้มหาสมุทร (Journey Under The Sea) หนังสือชุดตามใจเลือก (Choose Your Own Adventure) เป็นหนังสือเกมสื่อนิยายผจญภัย ที่ผู้อ่านสามารถเลือกเส้นทางการดำเนินเรื่องด้วยตนเอง เขียนโดยบุคคลที่สองเพื่อให้ผู้อ่านหรือผู้รับสารเป็นตัวเอก (Scott, 1981) ได้รับความนิยมในยุค 1980 และ 1990 เป็นยุคที่ไม่มีคอมพิวเตอร์เกมส์ (Sally, 2007) ปัจจุบันเทคโนโลยีได้มีการพัฒนามากขึ้น สิ่งที่ไม่สามารถอยู่ด้วยกันได้ ก็สามารถทำงานร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในยุคดิจิทัลเทคนิคการเล่าเรื่องมีวิวัฒนาการทั้งการพิมพ์และการอ่านบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ การเชื่อมโยงไปยังส่วนต่าง ๆ ได้สะดวก (สุชาติ, 2558: 18-19) ตลอดจนถึงการโต้ตอบกับผู้รับสารมากขึ้น การพัฒนาของเทคโนโลยีที่เข้าถึงได้ง่ายทำงานร่วมกับการตัดสินใจการเลือกเส้นทางของเนื้อเรื่องจะเป็นจุดเรื่องต้นของการสร้างประโยชน์พัฒนาโครงสร้างของการทำงานของระบบการควบคุมความคิด

และการรับรู้ทางด้านอารมณ์ จากการอ่านข้อความที่เคลื่อนไหว จะทำให้เกิดการรับรู้ถึงคุณค่าของตัวอักษร โดยมีเทคโนโลยีดิจิทัลนำมาซึ่งวิธีการเขียนและการอ่านที่แปลกใหม่

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

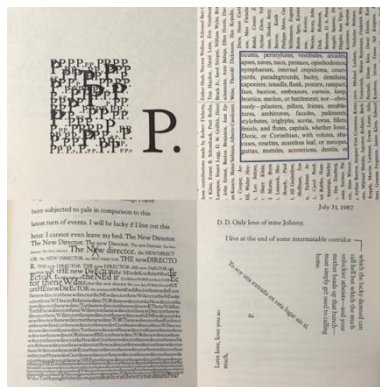
1. เพื่อศึกษาแนวทางการถ่ายทอดอารมณ์จากคำ ในการออกแบบการเล่าเรื่องผ่านตัวอักษรเคลื่อนไหว
2. เพื่อทำให้ผู้อ่านได้รับประสบการณ์คล้ายกับการดูภาพยนตร์ หรือการเล่นวีดิโอเกมส์ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลสมัยใหม่ที่มีบทบาทเกี่ยวข้องกับการเล่าเรื่องเหมือนในหนังสือ
3. เพื่อทำให้เกิดการมีส่วนร่วมและการได้รับอิสระในการตัดสินใจด้วยตัวผู้อ่านเอง
4. เพื่อสร้างทัศนจินตนาการการรับรู้คุณค่าจากประโยคหรือคำ จากการถ่ายทอดผ่านตัวหนังสือเคลื่อนไหว

3. การดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าข้อมูลเอกสารจากวรรณกรรมเออร์годิกส์ เพื่อให้เข้าใจถึงกระบวนการวิธีการอ่านที่แตกต่างไปจากเดิม รูปแบบของการอ่านเรื่องราวผ่านตัวอักษรที่หลากหลายบริบทเป็นดังนี้

3.1 ศึกษาการสร้างวรรณกรรม Ergodic ในรูปแบบต่าง ๆ

3.1.1 House of Leaves ของ Mark Z. Danielewski เป็นนวนิยายแนวสยองขวัญ หรือเหนือธรรมชาติ เกี่ยวกับผู้ชายที่ชื่อ Johnny Truant ที่ย้ายเข้าอพาร์ทเมนต์ใหม่ และค้นหาต้นฉบับของกอนดา รูปแบบการอ่านที่ซับซ้อน การออกแบบตัวหนังสือค่อนข้างอ่านยาก ทำความเข้าใจยาก ดังรูปที่ 1



รูปที่ 1 ตัวอย่างการออกแบบรูปแบบประโยคและคำในหนังสือ

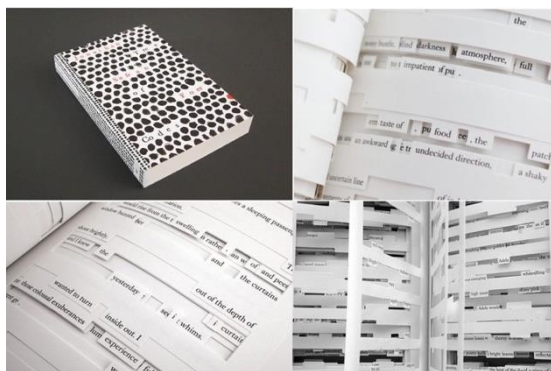
House of Leaves (Mark, 2000)

3.1.2 รูปแบบที่ 2 Composition No 1 ของ Marc Saporta เป็นหนังสือที่ไม่มีกำหนดหน้าชัดเจน เป็นเพียงแค่กระดาษอยู่ในกล่อง ซึ่งเนื้อหาภายในเล่มกำกับเรื่องโดยผู้อ่าน ตั้งแต่หน้าแรกจนหน้าสุดท้าย ผู้อ่านต้องทำหน้าที่สลับหน้าเค้าโครงของเรื่องเพื่อให้เกิดผลลัพธ์ของเนื้อเรื่องที่แตกต่างกันออกไป ภายในกล่องมีกระดาษทั้งหมด 155 แผ่น ดังรูปที่ 2



รูปที่ 2 การออกแบบหนังสือ Composition No 1 (Marc, 2011)

3.1.3 รูปแบบที่ 3 Tree of Code ของ Jonathan Safran Foer นำหนังสือที่มีการตีพิมพ์อยู่แล้ว นำมาตัดคำ ตัดประโยคเพื่อสร้างเป็นเนื้อเรื่องใหม่ ดังรูปที่ 3



รูปที่ 3 การออกแบบหนังสือ Tree of Code (Jonathan, 2011)

3.1.4 รูปแบบที่ 4 Familiar Vol 1 ของ Mark Z. Danielewski เป็นการออกแบบที่มีความคล้ายกับเล่ม House of Leaves แต่การออกแบบและเล่าเรื่องจะอ่านยาก ซับซ้อนกว่า ชัดเจนกว่า เป็นภาพที่เข้าใจยากกว่า ดังรูปที่ 4



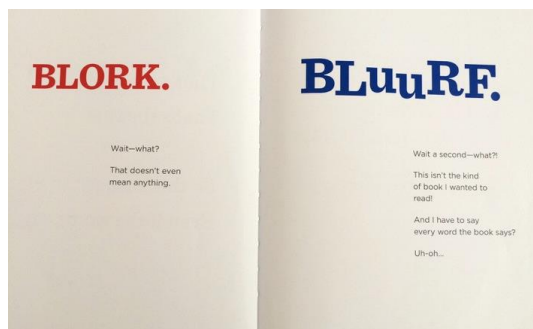
รูปที่ 4 การออกแบบรูปแบบประโยคและคำในหนังสือ Familiar Vol 1 (Mark, 2015)

3.1.5 รูปแบบที่ 5 The Unfortunate ของ B.S. Johnson เป็นการออกแบบคล้ายกับ Composition No 1 เป็นหนังสือที่เป็นเพียงแค่กระดาษอยู่ในกล่อง โดยหน้าแรกของกล่องจะระบุจุดเริ่มต้นของเรื่อง และมีแผ่นสุดท้ายที่ระบุตอนจบของเรื่อง เนื้อหาภายในเล่มผู้อ่านต้องทำหน้าที่ย้ายหน้าหนังสือเพื่อให้เกิดความหลากหลายของเนื้อเรื่อง ดังรูปที่ 5



รูปที่ 5 การออกแบบหนังสือ The Unfortunate (B S Johnson, 1969)

3.1.6 รูปแบบที่ 6 The Book with No Picture ของ B.J. Novak เป็นการออกแบบหนังสือสำหรับเด็กที่ไม่มีภาพ โดยได้พิสูจน์แล้วว่า หนังสือเด็กไม่จำเป็นต้องมีภาพ ก็สามารถสร้างเสียงหัวเราะและบทสนทนาที่สนุกได้ ดังรูปที่ 6

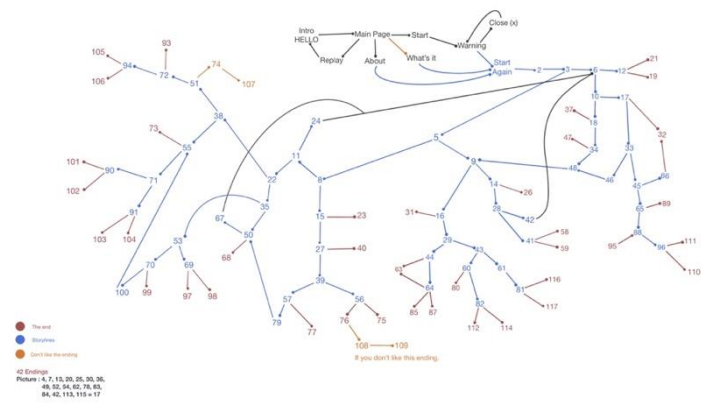


รูปที่ 6 การออกแบบการเล่าเรื่องของหนังสือ The Book With No Picture (B S Novak, 2015)

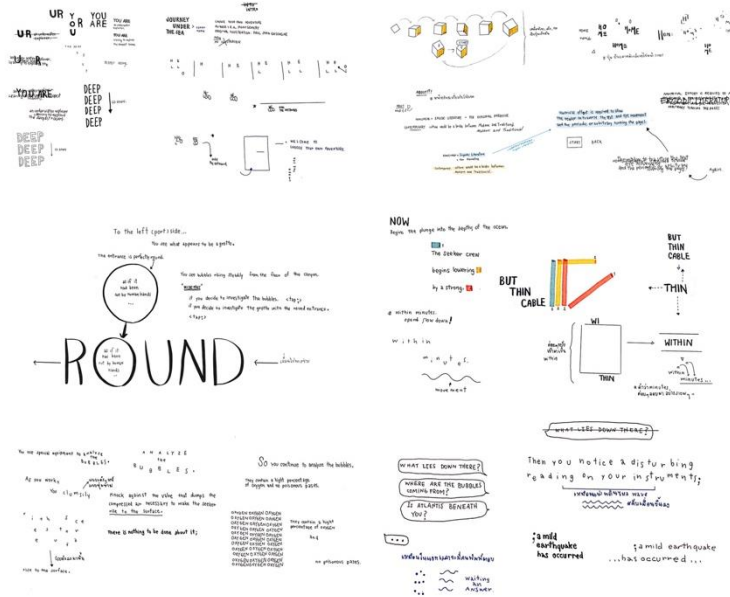
จากที่นำเสนอทั้ง 6 รูปแบบข้างต้นนั้น ผู้วิจัยได้ข้อสรุปถึงการออกแบบที่แตกต่างออกไปจากหนังสือทั่วไป โดยสิ้นเชิง ทั้งในด้านของรูปแบบภายนอก การอ่านจากกล่องที่เป็นแผ่น สามารถนำมาสลับเพื่อก่อเกิดเนื้อเรื่อง เรื่องใหม่ขึ้นมาได้ทุกครั้งเมื่อทำการสลับ และขนาดของหนังสือที่หนามาก เพราะเกิดจากประการที่สอง คือ รูปแบบการออกแบบภายในเล่มหนังสือ บางหน้ามีตัวหนังสือเพียงคำเดียว ถ้าเปิดหน้าถัดไปจะมีคำต่อ ๆ ไป เมื่ออ่านแล้วจะได้เป็น 1 ประโยค ลักษณะของการถ่ายทอดเรื่องราว มีการออกแบบที่ต้องใช้พื้นที่ ในหนึ่งบท หนึ่งประโยค หนึ่งตอน จะมีความสั้น ขาว ของเนื้อหาต่างกันไป จึงทำให้หนังสือประเภทนี้มีความหนามากกว่าปกติ

3.2 ค้นคว้าข้อมูลหนังสือที่มีการโต้ตอบได้ต่อผู้อ่าน มีการสร้างการดำเนินเรื่องแบบไม่ตรงไปตรงมา (Non-Linear) ทุก ๆ อย่างเกิดขึ้นได้หลายแบบขึ้นอยู่กับสถานการณ์ต่าง ๆ ที่ผู้อ่านเองจะเลือกเส้นทางการดำเนินเรื่อง หนังสือชุดผจญภัยตามใจเลือก ชื่อภาษาอังกฤษคือ Choose your own Adventure (ไม่ใช่นวนิยายเออร์กอริคส์แต่ นำรูปแบบมาใช้ในการพัฒนา) เป็นหนังสือที่ออกแบบให้เหมือนเกมส์ มีการจำลองสถานการณ์สมมติ ที่ผู้อ่านจะต้องตัดสินใจเลือกทางเดินเรื่องของตัวเอง ด้วยนวัตกรรมการเล่นตามบทบาทที่สามารถโต้ตอบได้ (Interactive) โดยได้แรงบันดาลใจมาจากผู้ที่ไม่ชอบอ่านหนังสือ เรื่องที่จะนำมาพัฒนาก็คือเรื่องท่องโลกใต้สมุทร (Journey Under the sea) เหตุเพราะเป็นเรื่องราวที่มีการผจญภัยระหว่างทางที่หลากหลาย ไม่ได้จำกัดเนื้อเรื่องเพียงเรื่องราวเดียว เช่น การเมือง การเอาชีวิตรอดจากท้องทะเล การติดคุก การฆ่าตัดและการสำรวจซากเรือ เป็นต้น มีตอนจบให้เลือกถึง 42 ตอนแต่ในส่วนเรื่องอื่น ๆ นั้นมีตอนจบที่น้อยกว่า ไม่หลากหลาย บางเรื่องก็มีรูปแบบตอนจบเพียงแค่ 1 รูปแบบ เนื้อเรื่องเป็นการดำเนินแบบรวดเร็วจบ ซึ่งรูปแบบการดำเนินเรื่องราวของเรื่องท่องโลกใต้สมุทรมันนั้น ตรงกับความ ต้องการของจุดประสงค์หลักของผู้วิจัยในเชิงของทฤษฎีการเล่าเรื่องแบบไม่เชิงเส้นที่เป็นการออกแบบการดำเนินเนื้อ เรื่องแบบไม่กำหนด หรือเฉพาะเจาะจงและจึงนำเนื้อเรื่องนี้มาพัฒนาผสมผสานกับวัฒนธรรม วรรณกรรมดั้งเดิม สร้างขึ้นมาในรูปแบบของสื่อดิจิทัลสมัยใหม่ที่ทำให้ผู้คนสามารถเข้าถึงได้ง่าย ไร และสร้างความแปลกใหม่ต่อการ หนังสือมากยิ่งขึ้น

3.3 ออกแบบร่างที่ได้แนวความคิดจากวรรณกรรม Ergodic ผู้วิจัยได้ทำการสำรวจรูปแบบของวรรณกรรม Ergodic ว่ามีรูปแบบอย่างไร เพื่อที่ว่าผู้วิจัยจะได้ออกแบบ สร้างสื่อดิจิทัลรูปแบบใหม่ให้ทันสมัย โดยยังคงความ ดั้งเดิมของการสื่อสารแบบวรรณกรรม Ergodic ที่มีรูปแบบของการอ่านที่ซับซ้อน ต้องใช้ความพยายามในการอ่าน สำหรับสำรวจข้อความ และเป็นข้อความที่ต้องการให้ผู้อ่านหรือผู้รับสาร พบเจอความแตกต่างระหว่างการอ่าน มากกว่าปกติ เช่น การอ่านตัวหนังสือแบบกลับด้าน อ่านจากล่างขึ้นบน หรือแม้กระทั่งอ่านผ่านตัวหนังสือที่สร้าง ขึ้นมาเหมือนภาพๆหนึ่ง เป็นต้น เมื่อสำรวจจึงเริ่มสร้างผังเรื่องราว ของหนังสือเรื่อง Journey Under the sea ดังรูปที่ 7 และศึกษาผังแผนภาพของรูปแบบเนื้อเรื่องทั้งหมด หลังจากนั้นจึงทำการตีความหมายของคำในเนื้อเรื่อง เพื่อนำมา สร้างเป็นตัวอักษรเคลื่อนไหว ให้ถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึกไปยังผู้รับสาร ดังรูปที่ 8



รูปที่ 7 ผังเรื่องราว ของหนังสือเรื่อง Journey Under the sea



รูปที่ 8 ภาพตัวอย่างบางส่วน การออกแบบจากการตีความหมายของคำในเนื้อเรื่อง

3.4 ออกแบบต้นแบบของผลงานจริง การทดลองนี้เป็นการศึกษาว่า เมื่อนำการออกแบบร่างความคิด กระบวนการรูปแบบการเคลื่อนไหวต่าง ๆ มาทำให้เคลื่อนไหวเป็นคำ หรือประโยคได้นั้นจะสร้างความเป็นไปได้ตามที่คาดหวังได้หรือไม่ โดยเป็นเป็นการทดลองเพียงแค่บทเริ่มต้นบทที่ 1 ก่อน และเพิ่มหน้าในส่วนของการแนะนำตัวละคร อธิบายขอบเขตผลของการสร้างสื่อดิจิทัลนี้ขึ้น ดังรูปที่ 9



รูปที่ 9 ภาพตัวอย่างการออกแบบงานต้นแบบจากการตีความหมายของคำในเนื้อเรื่อง

3.5 ปรับปรุงและแก้ไขผลงาน ผลงานที่ได้รับคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญพบว่าอ่านยาก ผู้วิจัยจึงได้ทำการแก้ไขผลงานให้อ่านง่ายขึ้น รวมไปถึงการควบคุมเวลาของการเคลื่อนไหวของตัวหนังสือที่ต้องไหลลื่นไปตามเรื่องราว อาทิเช่น คำว่า Slow down ควรจะต้องทำให้ราบรื่น เคลื่อนไหวไปอย่างช้า ๆ หรือคำว่า Within minute ควร

จะต้องเคลื่อนไหวให้เหมือนกับการรอกไปในตัวหนังสือเลยเมื่อเกิดการขยับ และรูปแบบประโยคหรือคำ ผู้วิจัยได้พยายามทำออกมาให้อ่านเข้าใจมากยิ่งขึ้น ดังรูปที่ 10



รูปที่ 10 ภาพตัวอย่างการปรับปรุงผลงาน

จากการศึกษาที่ผ่านมา ผู้วิจัยได้นำสิ่งที่ได้ศึกษามาพัฒนาต่อ เพื่อเป็นการต่อยอดภายในอนาคต ผ่านกระบวนการแนวคิดแปลงความหมายจากคำเพื่อถ่ายทอด สื่อถึงความรู้สึกและอารมณ์ของผู้รับสาร จากประเด็นความสนใจในเรื่องของวรรณกรรม Ergodic ผ่านทฤษฎีไม่เชิงเส้นต่อการเล่าเรื่องของการผจญภัย

4. ผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ได้มีแนวทางในการวิจัยโดยเริ่มจากการศึกษาค้นคว้าข้อมูลเอกสารเรื่อง วรรณกรรม Ergodic ที่นำมาซึ่งรูปแบบที่หลากหลาย สำรวจการออกแบบเนื้อหาเกี่ยวกับวรรณกรรม Ergodic ที่เป็นการออกแบบบนหนังสือที่ใช้หน้าเยาะ หรือสัน แต่ก็มีบางหน้า ที่ออกแบบมาอย่างยากที่จะเข้าใจต้องอ่านหน้าละคำ รวมกันหลายหน้าจนเกิดเป็นประโยคเนื้อความ การสลับกันของหน้าเนื้อหาทำให้เกิดเนื้อความเรื่องใหม่ อีกทั้งวรรณกรรม Ergodic ยังเป็นหนังสือที่สร้างให้มีความซับซ้อน ยากต่อความเข้าใจในระหว่างที่กำลังอ่านเนื้อความ จากการค้นคว้านี้เพื่อนำรูปแบบของสื่อวรรณกรรมแบบดั้งเดิม มาผสมผสานกับสื่อดิจิทัลสมัยใหม่ให้เกิดการอ่านที่แปลก แตกต่างจากการอ่านหนังสือปกทั่วไป โดยให้คงแนวความคิดที่ว่า ความหลากหลายของวัฒนธรรมการออกแบบวรรณกรรมจะเป็นสะพานเชื่อมโยง ระหว่างความดั้งเดิมกับสื่อดิจิทัลสมัยใหม่ผ่านวิธีการไม่เชิงเส้น เป็นวิธีการที่ผู้อ่านเป็นบุคคลสำคัญ จะต้องดำเนินเรื่องด้วยตัวเอง ไม่มีความแน่นอนต่อการเลือกทางเดินในอารมณ์ที่ต่างสถานการณ์ นำมาทำงานร่วมกับการออกแบบงานวิจัยครั้งนี้ เพื่อให้มีการมีส่วนร่วมและการได้รับอิสระต่อการตัดสินใจของผู้อ่านภายใต้เรื่องผจญภัยใต้ท้องมหาสมุทร ที่มีแผนผังเนื้อหาตรงตามวิธีการแบบไม่เชิงเส้นมีตอนจบทั้งหมด 42 ตอนจบที่แตกต่างกันออกไป ผู้อ่านจะได้รับรู้ถึงบทเรียนในการเลือกตัดสินใจของตัวเองผ่านตัวอักษรตามบทความ ในเรื่องของกระบวนการออกแบบผู้วิจัยได้เน้นถึงการแปลงคำ ประโยค หากความหมายที่แท้จริงว่า เมื่อผู้อ่านหรือผู้รับสารได้ใช้สายตามองตัวหนังสือที่เคลื่อนไหวแล้วนั้น จะได้รับความเข้าใจและจะได้รับรู้ถึงความรู้สึกที่ผู้วิจัยได้ทำการถ่ายทอด

ผ่านตัวอักษรไป ซึ่งเรื่องการเคลื่อนไหวของตัวอักษรนั้นผู้วิจัยได้คำนึงถึง จังหวะ เวลา ทิศทางและสัดส่วนของแต่ละหน้าให้แสดงออกมาได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด จำนวนเวลาของการขยับตัวอักษรนั้นมีผลกระทบต่อการเรียนรู้ การถ่ายทอดความรู้สึกอย่างมาก อาทิเช่น คำว่า ลีกลงไปอีก ถ้าทำการเคลื่อนไหวแบบไวมากเกินไปจะทำให้รู้สึกถูกกดลงไปอย่างมีนัยง ยังไม่ทันได้เข้าใจของตัวข้อความก็เกิดการเคลื่อนที่เปลี่ยนคำเสียแล้ว หรือแม้กระทั่งการเคลื่อนของรูปประโยคจากการวิจัยพบว่า การค่อยๆ ให้ความสำคัญอย่างช้า ๆ จะทำให้เกิดการสังเกต นึก คิด และก่อเกิดอารมณ์การเรียนรู้ต่อสิ่งๆ นั้นได้ การควบคุมการเคลื่อนไหวทั้งหมดนี้เพื่อทำให้เกิดการเรียนรู้ ประสบการณ์คล้ายกับการดูภาพยนตร์หรือเล่นวิดีโอเกมส์ และผู้รับสารหรือผู้อ่านจะสามารถสร้างทัศนจินตนาการ ได้เห็นคุณค่าของตัวอักษรที่สร้างความหมาย สร้างภาพได้ด้วยเพียงตัวอักษรเอง โดยไม่ต้องพึ่งภาพประกอบใด ๆ จากการศึกษาและออกแบบตามที่กล่าวมาข้างต้นนั้น เป็นเพียงชิ้นงานแม่แบบ (Prototype) เพื่อที่สามารถจะนำไปพัฒนาต่อไปในอนาคต เนื่องจากผู้วิจัยได้ทำในส่วนของการออกแบบแล้ว แต่ในส่วนของการเทคโนโลยีที่จะสร้างชิ้นงานจริงนั้น เป็นกระบวนการ ขั้นตอนที่ต้องทำงานร่วมกับนักเขียนโปรแกรม (Programmer)

5. การอภิปรายผล

การเล่าเรื่องแบบไม่เชิงเส้น คือ การที่มีการออกแบบการดำเนินเรื่องราวแบบไม่มีข้อกำหนดตายตัวเด่นชัดสำหรับการวิจัยนี้ เปรียบเสมือนการตัดสินใจที่มีความหลากหลายถึง 42 ตอนจบ ซึ่งเป็นการเล่าเรื่องผ่านตัวหนังสือที่เคลื่อนไหว เป็นสื่อดิจิทัลที่เล่าเรื่องแบบไม่มีภาพ ให้ตัวหนังสือได้เล่าเรื่องด้วยตัวของมันเอง

จากแนวคิดที่ได้นำเสนอมารูปแบบการเล่าเรื่องผ่านทฤษฎีไม่เชิงเส้น โดยให้ตัวอักษรเล่าเรื่องนี้ยังสามารถต่อยอดในอนาคตได้หลายรูปแบบ อาทิ ที่มีในปัจจุบัน ภาพยนตร์ใน Netflix เป็นการเล่าเรื่องในรูปแบบภาพเคลื่อนไหว เป็นภาพยนตร์ที่มีคนแสดงจริง ๆ เมื่อผ่านไปแต่ละตอนก็จะมีให้เลือกว่าจะทำอะไรต่อไป เมื่อเรื่องราวดำเนินมาถึงตอนนี้แล้ว อาจยังไม่สามารถพบเจอได้อย่างง่ายหรือเป็นที่นิยมมากนัก

6. บทสรุปและข้อเสนอแนะ

การออกแบบการเคลื่อนไหวของตัวอักษรนั้น เป็นการออกแบบที่สร้างให้เห็นคุณค่าของตัวอักษรที่สามารถถ่ายทอดเรื่องราว สร้างการเรียนรู้ผ่านอารมณ์ความรู้สึกไปถึงผู้รับสารหรือผู้อ่านได้ ถึงแม้ว่าเรื่องนี้จะไม่ได้เล่าผ่านภาพประกอบ มีรูปภาพกำกับ แต่ก็สามารถทำให้เกิดภาพในจินตนาการในหัวของผู้รับสารหรือผู้อ่านได้ ผ่านแนวคิดของการเล่าเรื่องแบบไม่มีข้อกำหนด ผสมผสานกับวรรณกรรมแบบดั้งเดิม Ergodic ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่น่าสนใจ นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับการผจญภัยในรูปแบบต่าง ๆ ที่ตัวผู้รับสารหรือผู้อ่านจะต้องตัดสินใจดำเนินเรื่องด้วยตัวเอง โดยใช้ตัวอักษรในการนำทางด้วยสื่อดิจิทัลเทคโนโลยียุคปัจจุบัน

จากการวิจัยครั้งนี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในสายงานที่หลากหลาย เช่น ไปสเตอร์ ใบประกาศโฆษณา สื่อภาพยนตร์ ทั้งแบบเคลื่อนไหวและแบบภาพนิ่ง เป็นต้น

ข้อเสนอแนะในเรื่องของการเล่าเรื่องผ่านการออกแบบการเคลื่อนไหวของตัวอักษรนั้น จะต้องคำนึงถึง จังหวะ เวลา ทิศทาง และสัดส่วนในการสร้างผลงาน ดังนั้นควรออกแบบให้พอดี เข้ากับงาน ให้เหมาะสมกับเนื้อหา เข้าใจความหมายของประโยคและคำอย่างถ่องแท้ชัดเจนเพื่อการออกแบบที่มีประสิทธิภาพ

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จขึ้นได้นั้น ขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ David Schafer อาจารย์ในหลักสูตรศิลปะมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยรังสิต และคณะกรรมการทุกท่านที่คอยให้คำปรึกษา ชี้แนะแนวทาง ตลอดจนสำเร็จลุล่วง

เอกสารอ้างอิง

- ศุภศิลป์ กุลจิตต์เจือวงศ์. 2016. *แนวทางการพัฒนาสิ่งพิมพ์ออนไลน์ในยุคดิจิทัล*. วารสารนิคัภาษาและการสื่อสาร, 21(19), 37-55.
- สุชาติ เลื่อนนาค. (2558). *ปริมาณคือพระเจ้า เมื่อมีคนดู-คนอ่าน ก็ขายได้*. กรุงเทพฯ: สภาการหนังสือพิมพ์แห่งชาติ.
- Aarseth Espen J. (1997). *Cybertext-Perspective on Ergodic Literature*. London: Johns Hopkins University Press.
- Damien Walter. (2014). *I TELL YOU, ERGODIC IS THE FUTURE OF FICTION*. Retrieved April 22, 2019, from Psi Phi: Damiengwalter Website: <https://damiengwalter.com/2014/07/25/i-tell-you-ergodic-is-the-future-of-fiction/>
- Lodge Sally. (2007). *Chooseco Embarks on Its Own Adventure*. Vermont: Publishers Weekly.