

บทที่ 2 ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเรื่อง "การสื่อสารเชิงกราฟิกในรายการถ่ายทอดสดการแข่งขันกีฬาทางสื่อโทรทัศน์" เป็นการศึกษาเกี่ยวกับกระบวนการสร้างความหมาย เพื่อการสื่อสารความหมายของเหตุการณ์การแข่งขันกีฬาสดผ่านทางสื่อโทรทัศน์ไปยังผู้รับ

ดังนั้นกรอบแนวคิดทางด้านกระบวนการสื่อสาร องค์ประกอบในการสื่อสาร และบทบาทหน้าที่ในการทำงานขององค์ประกอบต่างๆในกระบวนการสื่อสารในสื่อโทรทัศน์ จึงเป็นกรอบแนวคิดสำคัญที่ถูกนำมาใช้เพื่อหาคำตอบในการวิจัยครั้งนี้

จากข้อสันนิษฐานของผู้วิจัยที่ว่า กราฟิกในรายการถ่ายทอดสดการแข่งขันกีฬาทางโทรทัศน์มีลักษณะเป็นสาร(message) และถูกกำกับการสื่อความหมายโดยชุดรหัสย่อยของ กฎกติกาในการแข่งขันกีฬา เป็นความสัมพันธ์ที่เชื่อมโยงกันระหว่างสัญญาณและรหัสชุดพิเศษโดยกราฟิก ในการถ่ายทอดความหมายของการแข่งขันกีฬา ที่ถูกเสนอในรายการถ่ายทอดสดการแข่งขันกีฬาทางโทรทัศน์ มีลักษณะของการเป็นสัญลักษณ์พิเศษในการสื่อความหมายเฉพาะ เป็นลักษณะของการอ้างอิงถึงรหัสของการสื่อความหมายอีกชุด นอกเหนือจากรหัสชุดปกติที่ถูกใช้ในการสื่อความหมายทั่วไป

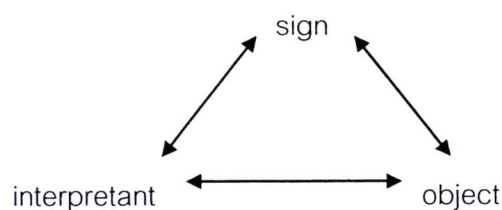
ดังนั้นทฤษฎีสัญวิทยาจึงถูกนำมาใช้เป็นกรอบหลักในการวิเคราะห์ เนื่องด้วยแนวคิดทฤษฎีสัญวิทยาเป็นแนวคิดที่ให้ความสนใจในเรื่องของความหมาย และวิธีการต่างๆที่ความหมายที่ได้รับการผลิตขึ้นมาและถูกส่งต่อหรือถ่ายทอด (Stadler, 2002: 2 อ้างถึงในมหาวิทยาลัยเที่ยงคืน)

แนวคิดทฤษฎีสัญวิทยาได้กำหนดขอบข่ายประเด็นหลักเกี่ยวกับการศึกษาสัญญาณ(sign) ไว้ว่าการศึกษาเรื่องสัญญาณเป็นการศึกษาเรื่องความแตกต่างหลากหลายของสัญญาณ ความแตกต่างของแนวทางในการถ่ายทอดความหมาย และแนวทางเหล่านั้นเป็นสิ่งที่สัมพันธ์กับผู้คนที่ใช้สัญญาณนั้น และสัญญาณเป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นมาและเป็นสิ่งที่สามารถทำให้สามารถเข้าใจได้ในช่วงเวลาหนึ่งที่มนุษย์ใช้งานสัญญาณนั้นๆ

รหัส (code) หรือระบบในการจัดการสัญญาณ การศึกษาถึงความหลากหลายของรหัสเป็นการพัฒนาการจัดระเบียบตามความต้องการของสังคมและวัฒนธรรม หรือเป็นการจัดระเบียบประสิทธิภาพของช่องทางทางการสื่อสารสำหรับการถ่ายทอดสาร

วัฒนธรรมเป็นสิ่งที่อยู่ภายในการทำงานของรหัสกับสัญลักษณ์ เป็นเหมือนการเปลี่ยนแปลงที่ขึ้นอยู่กับการใช้รหัสกับสัญลักษณ์เพื่อการคงอยู่ของวัฒนธรรมและรูปแบบของวัฒนธรรม (Fisk, 1990: 40)

โดย Charles Saunders Pierce นักภาษาศาสตร์ชาวอเมริกันได้นำเสนอแบบจำลองขององค์ประกอบแห่งความหมายไว้ดังนี้



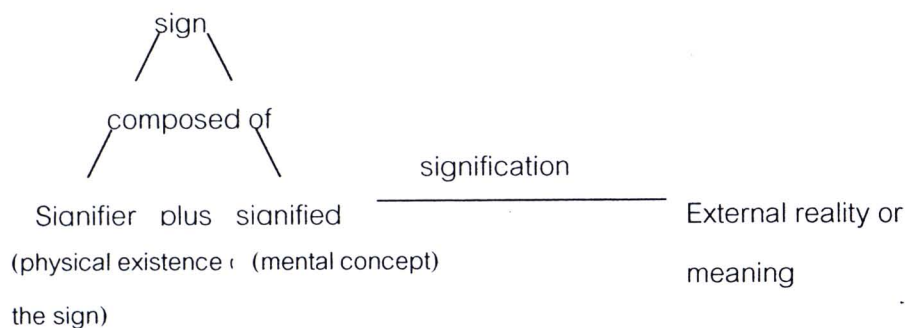
ภาพที่ 2.1 แบบจำลององค์ประกอบในการสื่อความหมายของ Pierce

สัญลักษณ์(sign) อ้างอิงถึงสิ่งที่มีมากกว่าตัวของมันเอง

วัตถุ(object) เป็นสิ่งที่เข้าใจได้ด้วยตัวของมันเอง และเป็นสิ่งที่มีอิทธิพลต่อจิตใจ

ผลของสัญลักษณ์และวัตถุ(interpretant) คือ แนวคิดที่เกิดขึ้นในจิตใจที่ถูกสร้างขึ้นมาจากสัญลักษณ์และประสบการณ์ของผู้รับที่มีต่อวัตถุ

องค์ประกอบแห่งความหมายของ Pierce ให้ความสำคัญกับการศึกษาถึงการทำความเข้าใจกับประสบการณ์ต่างๆ และโลกรอบๆตัวเรา ในขณะที่ Ferdinand de Saussure นักภาษาศาสตร์ชาวสวิส ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบแห่งความหมายไว้ดังนี้



ภาพที่ 2.2 แบบจำลององค์ประกอบในการสื่อความหมายของ Saussure

Saussure ให้ความสำคัญกับการศึกษาเกี่ยวกับแนวทางที่สัญญาณสัมพันธ์กับสัญญาณอื่นๆ ซึ่งเป็นแนวทางที่สัมพันธ์กับแนวคิดเรื่องวัตถุ(object) ของ Pierce โดย Saussure มุ่งความสนใจไปที่ตัวของสัญญาณเป็นสำคัญ โดยสัญญาณของ Saussure นั้นเป็น วัตถุเชิงรูปธรรม(physical object) กับการสื่อความหมายที่ถูกใช้ในช่วงเวลาหนึ่ง สัญญาณของ Saussure เป็นสิ่งที่ประกอบไปด้วยตัวหมาย(Signifier)และตัวหมายถึง(signified) โดยตัวหมาย คือ สัญญาณของภาพและเสียงที่เรารับรู้ และตัวหมายถึง คือ แนวคิดในจิตใจที่เราอ้างอิงถึงสิ่งนั้นๆ โดยแนวคิดในจิตใจนั้นเป็นที่ยอมรับกว้างขวางในวัฒนธรรมและภาษาที่เหมือนกัน

เมื่อพิจารณาระหว่าง ตัวหมาย ของ Saussure กับสัญญาณของ Pierce และตัวหมายถึงของ Saussure กับ ผลของสัญญาณและวัตถุ(interpretant)ของ Pierce จะพบว่า Saussure ให้ความสำคัญน้อยมากเกี่ยวกับเรื่องวัตถุ หรือความเป็นจริงภายนอกของ Pierce โดยเขาได้ให้คำจำกัดความสิ่งนั้นว่า มันคือ ความหมาย (signification) และมันเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นชั่วครู่ชั่วคราว

สัญวิทยาเป็นเหมือนการทำความเข้าใจเกี่ยวกับการสื่อสาร เป็นเหมือนกับการพิจารณาการสร้างความหมายในเนื้อหาสาร ทั้งด้านการเข้ารหัสสาร(encode)และถอดรหัสสาร(decode) ซึ่งความหมายนั้นไม่ได้เป็นสิ่งที่แน่นอนตายตัว โดยความหมายเป็นการทำงานของกระบวนการ และสัญวิทยาคือการใช้การทำงานเหล่านั้นเหมือนการสร้างสรรค์ ผลิต หรือต่อรองเพื่ออ้างอิงกระบวนการนั้นๆ ดังนั้นความหมายจึงเป็นเหมือนการตอบสนองอย่างต่อเนื่องระหว่าง สัญญาณ ผลของสัญญาณและวัตถุ และวัตถุ เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในสถานที่หนึ่งและอาจเปลี่ยนแปลงได้ตามกาลเวลา (Fisk.,1990.:41-46)

Pierce ได้แบ่งประเภทของสัญญาณ ออกเป็น 3 ประเภท คือ

- icon คือ สัญญาณที่มีความคล้ายคลึงกับวัตถุ เป็นสิ่งที่มองเห็นได้ รับฟังได้
- index คือ สิ่งที่เชื่อมโยงโดยตรงระหว่างสัญญาณและตัววัตถุ
- symbol คือ สิ่งที่ไม่มีความเกี่ยวข้องหรือคล้ายคลึงกันเลยระหว่างสัญญาณและวัตถุ

แต่ในแนวคิดของ Saussure นั้นไม่ได้ให้ความสนใจเกี่ยวกับ index แต่เขาให้ความสนใจเกี่ยวกับ symbol ซึ่งเขามองว่า symbol เป็นการจัดรูปแบบทางกายภาพใหม่ของสัญญาณ ซึ่งในที่นี้คือตัวหมาย และเป็นสิ่งที่เชื่อมโยงกับแนวคิดภายในจิตใจ หรือตัวหมายถึง สามารถที่จะสัมพันธ์กับ icon หรือไม่ก็ได้ โดยไม่มีกฎเกณฑ์ตายตัว กล่าวคือ Saussure ให้ความสำคัญเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมายและตัวหมายถึงกับสัญญาณหนึ่งๆกับสิ่งอื่นๆ (Fisk,1990: 46-51)

หากตัวอักษรแต่ละตัวที่ประกอบสร้างเป็นคำ คือ สัญญะ ระบบที่ใช้ในการจัดการสัญญะเหล่านั้นให้เกิดความหมายก็คือ ระบบภาษาหรือไวยากรณ์ทางภาษา ซึ่งก็คือรหัส นั่นเอง แจก เช่นเดียวกันกับกราฟิกและชุดกราฟิกที่ปรากฏในรายการถ่ายทอดสดการแข่งขันกีฬาทางสื่อโทรทัศน์ซึ่งเป็นชุดของสาร ที่ถูกประกอบสร้างขึ้นโดยสัญญะ ชุดของสัญญะ รหัส และชุดของรหัส

รหัส เป็นรูปแบบที่หลากหลาย และประกอบด้วยลำดับชั้นที่หลากหลายของรหัสย่อย (sub-codes, co-code) ถูกเลือกใช้โดยอิสระจากผู้พูด ขึ้นอยู่กับการทำหน้าที่ของเนื้อหาสารเพื่อส่งสารสู่ผู้รับและเกิดความสัมพันธ์กับคู่สนทนา (Roman,1973: 20)

รหัสและเนื้อหาสาร ในรายการถ่ายทอดสดการแข่งขันกีฬาทางโทรทัศน์เองก็เช่นเดียวกันที่จำเป็นต้องมีรหัสและรหัสย่อยในการนำเสนอเนื้อหาสาร โดยถูกใช้งานตามบทบาทและหน้าที่ของเนื้อหาสาร

Roman Jakobson นักภาษาศาสตร์ชาวรัสเซีย ได้เสนอแบบจำลองทางการสื่อสาร ที่แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ขององค์ประกอบทางการสื่อสารและการแสดงบทบาทหน้าที่ในการสื่อสาร โดยแบ่งปัจจัยทางการสื่อสารออกเป็น 6 ประเภทดังต่อไปนี้ (Roman,1960,อ้างถึงใน Fisk,1990: 35-37)

ปัจจัยของการสื่อสาร

Address	Context	Addressee
	Message	
		
	Contact	
	Code	

บทบาทหน้าที่ของการสื่อสาร

Emotive	Referential	Conative
	Poetic	
		
	Phatic	
	Metalingual	

ภาพที่ 2.3 แบบจำลองทางการสื่อสารของ Jakobson

1) Emotive function ทำหน้าที่พรรณนาความสัมพันธ์ของเนื้อหาสารที่ส่งถึงผู้รับ เป็นสิ่งที่แสดงออกถึงผู้รับ เนื้อหาสารที่ทำหน้าที่ Emotive function เป็นการสื่อสารกับ อารมณ์ ทัศนคติ สถานะ ชนชั้น ของผู้รับ องค์ประกอบทั้งหมดนั้นเป็นการสร้างเนื้อหาสารที่มีผลส่วนบุคคลต่อผู้รับ

2) Conative function เป็นบทบาทในการรายงานข่าวสาร เป็นการอ้างอิงที่ทำให้มีผลกระทบโดยเนื้อหาสารต่อผู้รับสาร เกี่ยวกับคำสั่งหรือระเบียบวาระประเด็นต่างๆ

3) Referential function การกำหนดความเป็นจริงของเนื้อหาสาร เป็นสิ่งที่ชัดเจนในวัตถุประสงค์ เป็นการสื่อสารข้อเท็จจริง

4) Phatic function ช่องทางทางการสื่อสาร เป็นช่องทางการรักษาความสัมพันธ์ระหว่างผู้ส่งสารกับผู้รับสาร

5) Metalingual function เป็นการกำหนดลักษณะของตนเองของรหัส(code) เป็นบทบาทหน้าที่ที่ใช้ในการตรวจสอบว่าผู้รับสารเข้าใจตรงกันกับผู้ส่งสารหรือไม่

6) Poetic function เป็นความสัมพันธ์ของเนื้อหาสารกับตัวของมันเอง เป็นการสื่อสารเชิงสุนทรียะ เป็นบทบาทที่เน้นการแสดงออกจากรูปแบบของรหัส(code) ไม่ใช่การแสดงออกเนื่องมาจากอารมณ์ อันเนื่องมาจากความหมายหรือเนื้อหาของรหัส (ถอดความจาก Roman,1960,อ้างถึงใน Fisk, 1990: 35-37)

ในการสื่อสารโดยกราฟิกผ่านสื่อโทรทัศน์เองก็เช่นเดียวกัน โดยทั้ง Eisenberg และ Holland ต่างมุ่งประเด็นความสนใจเกี่ยวกับการทำหน้าที่ของกราฟิกในการให้ข้อมูล แต่กราฟิกในสื่อโทรทัศน์นั้นนอกจากการทำหน้าที่ในการให้ข้อมูลแล้ว ยังมีการทำหน้าที่ในด้านอื่นๆในการสื่อความหมาย อันจะเห็นได้จากการแบ่งบทบาทในการสื่อความหมายของกราฟิกโดย Malcolm Bernard (Bernard,2005: 14-16) ซึ่งแบ่งบทบาทการทำหน้าที่ของกราฟิกออกเป็น 6 ประเภทดังนี้

1) หน้าที่ให้ข้อมูล (informative function) เป็นบทบาทของกราฟิกในการให้ความรู้ สติปัญญา เป็นการทำหน้าที่ให้ข้อมูล โดยข้อมูลที่ให้แก่ผู้ชมหรือผู้อ่านอาจจะเป็นข้อมูลพื้นฐาน ที่เข้าใจง่ายจนถึงข้อมูลที่มีความสลับซับซ้อน



2) หน้าที่โน้มน้าวใจ (persuasive function) เป็นการใช้จำนวนโวหาร อุปมาอุปไมย ใช้คำที่มีความสละสลวย เป็นลักษณะของกราฟิกในการให้ความเชื่อมั่น สร้างการเปลี่ยนแปลงในพฤติกรรม หรือความคิดของผู้รับสาร

3) หน้าที่ประดับตกแต่ง (decorative function) หน้าที่ประดับตกแต่ง หรือหน้าที่สุนทรียศาสตร์ (Aesthetic Function) เป็นการทำหน้าที่ของกราฟิกในเรื่องของการสร้างความสนุกสนาน บันเทิง เป็นสิ่งประดับตกแต่ง หรือเป็นแหล่งของความเพลิดเพลิน พึงพอใจ ดึงความสนใจของผู้ชม

4) หน้าที่สร้างสิ่งมหัศจรรย์ (magic function) เป็นการทำหน้าที่ของกราฟิกด้วยการเป็นภาพสัญลักษณ์ นำเสนอแทนด้วยวิธีการใดก็ตาม ที่จะอนุญาตให้เข้าไปยังพื้นที่หวงห้าม การทำหรือสร้างบางสิ่งให้แตกต่างออกไปจากความเป็นจริง การเปลี่ยนจากสิ่งหนึ่งให้เป็นสิ่งอื่นๆ เหล่านี้คือหน้าที่ของการสร้างความมหัศจรรย์

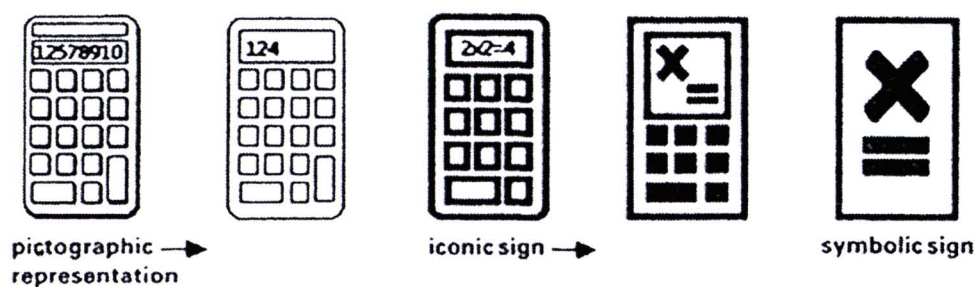
5) หน้าที่ช่องทางสื่อสาร (phatic function) หน้าที่ช่องทางสื่อสาร Bernard ได้อ้างถึงบทความเรื่อง Drawing, Design and Semiotic ของ Clive Ashwin โดย Ashwin ได้ยกตัวอย่างคำว่า "Hi there", "I see", "You Know", "uh huh" ในการสนทนา วลีเหล่านี้สามารถพยากรณ์ล่วงหน้าได้ว่าจะเกิดขึ้นในการสนทนา เป็นลักษณะของการเข้าทางการสื่อสาร

6) หน้าที่อรรถาภิธานศาสตร์ (metalinguistic function) คือภาษาที่ถูกใช้พูดเกี่ยวกับภาษาอื่น การสื่อสารอรรถาภิธานศาสตร์เป็นการสื่อสารที่จะแสดงข้อคิดเห็น อธิบาย ทำให้เกิดความชัดเจน หรือแสดงคุณสมบัติอื่นๆ ของการสื่อสาร ตัวอย่างเช่น เครื่องหมายอ้างอิงปรากฏบนคำในงานหนังสือ (อ้างถึงใน ชินกฤต, 2550: 14)

จากการแบ่งบทบาทในการสื่อความหมายของกราฟิกโดย Bernard แสดงให้เห็นว่าในการสื่อความหมายโดยกราฟิกนั้น การทำหน้าที่ในการให้ข้อมูลเป็นเพียงส่วนหนึ่งขององค์ประกอบในการสื่อความหมายทั้งหมดที่ต้องการสื่อสาร ดังจะเห็นได้จากการแนวคิดของ Jacques Aumont ที่ว่า " หน้าที่ของกราฟิกเป็นเหมือน ภาพสัญลักษณ์(symbolic images) , ภาพความรู้(epistemic images) , ภาพความสุนทรีย์และความงาม(aesthetic images) " (อ้างถึงใน Bernard, 2005: 13)

1) ภาพสัญลักษณ์(symbolic images) คือ การแทนค่าสิ่งต่างๆ ใหมด้วยภาพสัญลักษณ์ เป็นการอุปมาอุปไมยสมมุติตัวตนและเป็นการนำเสนอความเป็นนามธรรมต่างๆ ในลักษณะของภาพสัญลักษณ์ เช่น พระเจ้า อุดมคติ หรือคุณค่าทางวัฒนธรรม

สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ	
ห้องสมุดงานวิจัย	
วันที่.....	17 ก.ค. 2555
เลขทะเบียน.....	247788
เลขเรียกหนังสือ.....	



ภาพที่ 2.4 ภาพตัวอย่างภาพสัญลักษณ์(symbolic images)

2) ภาพความรู้(epistemic images) คือ การถ่ายทอดข้อมูลเกี่ยวกับทุกสิ่งทุกอย่างซึ่งนั่นก็คือเนื้อหา(content) ความรู้ คือสิ่งที่ทำการสื่อสาร

3) ภาพความสุนทรีย์และความงาม(aesthetic images) คือ สิ่งที่ตั้งใจดูเรียกร้องให้ผู้ชมสนใจ เป็นสิ่งที่ควบคู่มากับแนวคิดทางศิลปะ การตั้งเป้าหมายถึงผลกระทบจากความสุนทรีย์และความงามจึงเป็นการสร้างสรรค์งานศิลปะนั่นเอง หน้าทีของกราฟิกจึงเป็นการสร้างความพึงพอใจแก่ผู้ชมซึ่งภาพความสุนทรีย์และความงาม(aesthetic images) ของ Aumont จึงเปรียบเหมือนการทำหน้าที่ประดับตกแต่ง (decorative function) หรือหน้าที่สุนทรียศาสตร์ (aesthetic function) ของ Bernard นั่นเอง

กราฟิกนำเสนอสิ่งต่างๆมากมายแก่ผู้ชมและเป็นการสื่อสารโดยการนำเสนออย่างมีลีลา (style) เป็นเนื้อหา(content) และเป็นเครื่องมือแรกที่จะช่วยสร้างความคาดหวังและดึงดูดผู้ชมให้หันมาสนใจในรายการที่นำเสนอ การที่จะทำเช่นนั้นได้ กราฟิกต้องเป็นสิ่งที่สวยงามและสร้างความเพลิดเพลินใจแก่ผู้ชม ในขณะเดียวกันที่สื่อสารเนื้อหาสาร(message)เหล่านั้นกับผู้ชม (Wurtzel and Rosenbaum, 1995: 456)

กราฟิกในสื่อโทรทัศน์ จึงเป็นเนื้อหาสารทางด้านภาพ(visual messages) ที่ถูกประกอบรวมกับเนื้อหาทางด้านเสียง(audio messages) เกิดเป็นดวบท(text) ที่ถูกส่งผ่านโดยสื่อโทรทัศน์ โดยเนื้อหาสารของกราฟิกได้ทำหน้าที่ในการถ่ายทอดข้อมูลข่าวสาร ความรู้และความสุนทรีย์ในเวลาเดียวกัน เพื่อสนองวัตถุประสงค์ในการสื่อสารเนื้อหา ที่ต้องการทำการสื่อสาร

Preben Raunsbjerg และ Henrik Sand ได้แบ่งระดับของการสื่อความหมายในดวบทของการถ่ายทอดกีฬาทางโทรทัศน์ออกเป็น 4 ระดับคือ

1) ภาพและมุมมอง คือ การถ่ายทอดผ่านสื่อโทรทัศน์ต้องการกล้องมากกว่า 1 ตัว มุมกล้องที่หลากหลายและเทคนิคทางการบันทึกภาพถูกออกแบบมาให้คล้ายคลึงกับความ

ต้องการของผู้ชม ดังคำกล่าวที่ว่า “ผู้ชมเหตุการณ์ต้องการที่จะมีการเคลื่อนไหวโดยอิสระ ที่จะหันหน้าเพื่อรับชมภาพที่หลากหลาย เสียงและกลิ่น ในเวลาเดียวกัน ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในการแปลความหมายของผู้ชม”(Barnett ,1990:155)

2) ช่วงเวลาของภาพที่มองเห็น เช่นการเล่นภาพซ้ำ(play-backs)หรือการฉายภาพช้า(slow-motion) เป็นการรายงานการเล่นที่เสร็จสิ้นไปแล้ว ซึ่งในช่วงนี้จะมีทั้งเสียงจากผู้บรรยายและกราฟิกหลากหลายประเภทปรากฏอยู่ มันเป็นความสุนทรีย์ที่สะท้อนถึงความต้องการในการชมเหตุการณ์สำคัญ เป็นความสุนทรีย์อย่างฉับพลัน เป็นช่วงสุดท้ายของการรายงานความตื่นเต้นเร้าใจ

3) กราฟิก เป็นสิ่งที่ถูกใช้ใน 2 วัตถุประสงค์คือ ก)เป็นส่วนประกอบทั้งหมดและเป็นการนำเสนอในการถ่ายทอดตัวบทในการแข่งขัน ข)เป็นการจัดการความหลากหลายของข้อมูลในสนามที่ครอบคลุมเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสนาม เช่น ชื่อผู้แข่งขัน ผู้จัดการแข่งขัน ผู้ฝึกสอน และผู้จัดการทีม สถิติรายบุคคลของผู้เล่น ทั้งหมดถูกนำเสนอ ก่อนที่ผู้บรรยายจะนำเสนอ

4) เสียง ประกอบด้วยเสียง 3 ประเภทคือ เสียงบรรยายภาค เสียงผู้บรรยาย และเสียงดนตรี (Raunsbjerg and Sand,1998: 165-168)

โดยระดับของการสื่อความหมายทั้ง 4 ข้างต้น คือ สิ่งที่ถูกนำมาใช้เพื่อสื่อสารความหมายของการแข่งขันกีฬาในสื่อโทรทัศน์ เพื่อตอบสนองต่อเป้าหมายหลักของการถ่ายทอดเหตุการณ์การแข่งขันกีฬาในสื่อโทรทัศน์ คือ 1) สร้างความตื่นเต้นให้กับผู้ชมเกี่ยวกับเหตุการณ์นั้นๆ 2) เปิดเผยความสัมพันธ์ต่างๆและให้ความรู้แก่ผู้ชมเกี่ยวกับความสลับซับซ้อนของกีฬาประเภทนั้นๆ 3) นำเสนอสภาพแวดล้อมทั่วไปและอารมณ์ของการแข่งขัน และ 4) สื่อสารเหตุการณ์แข่งขันนั้นอย่างชัดเจน (Owens, 2007:102)

Jim Owens ได้แบ่งเป้าหมายทางการสื่อสารของกราฟิกที่ปรากฏในสื่อโทรทัศน์ออกเป็น 4 ประเภท ดังนี้

เป้าหมายทางการสื่อสารของกราฟิกที่ปรากฏในสื่อโทรทัศน์

- 1) ถ่ายทอดข้อมูลอย่างชัดเจนและตรงไปตรงมา
- 2) แสดงให้เห็นถึงอารมณ์และทิศทางทั้งหมดด้วยรูปแบบของกราฟิก
- 3) นำเสนอความเป็นจริง แนวคิดหรือกระบวนการด้านภาพเพื่อให้ผู้ชมเข้าใจถึงเนื้อหาของรายการ

4) จัดเตรียมให้มีผลกระทบทางการสื่อสารมากที่สุดเท่าที่จะทำได้(Owens, 2007: 129)

เป้าหมายทางการสื่อสารของกราฟิกที่ปรากฏในสื่อโทรทัศน์ของ Owens จึงเป็นเหมือนการนำเอาแนวคิดการทำหน้าที่ของกราฟิกของ Aumont และ Bernard มาประกอบใช้ร่วมกันเพื่อการสื่อความหมายตามวัตถุประสงค์ของการสื่อสาร ซึ่งในที่นี้คือเหตุการณ์การแข่งขันกีฬา

ลักษณะเฉพาะตัวของการถ่ายทอดการแข่งขันกีฬาผ่านสื่อโทรทัศน์ คือ เป็นการถ่ายทอดเพื่อกระตุ้นความพึงพอใจของผู้ชมให้มากที่สุด ทั้งในระดับของการรับรู้และในระดับของความสุนทรีย์(Raunsbjerg and Sand, 1998: 159)

ดังนั้นทุกองค์ประกอบของการถ่ายทอดการแข่งขันกีฬาผ่านสื่อโทรทัศน์ จึงเป็นการสื่อสารเพื่อกระตุ้นความพึงพอใจของผู้ชมในการชมการแข่งขันกีฬาผ่านสื่อโทรทัศน์ กราฟิกเองก็เช่นเดียวกัน

การสื่อความหมายของกราฟิกในการถ่ายทอดการแข่งขันกีฬาผ่านสื่อโทรทัศน์ เป็นการสื่อความหมายผ่านการออกแบบโดยอาศัยปัจจัยทางศิลปะ กราฟิกที่ปรากฏบนจอโทรทัศน์ทำหน้าที่สื่อความหมายทั้งในระดับข้อมูลและระดับสุนทรีย์ ซึ่งระดับของความสุนทรีย์นั้นพบว่าเป็นความสุนทรีย์ด้วยตัวของกราฟิกเอง และสุนทรีย์เมื่อเกี่ยวข้องกับองค์ประกอบอื่นๆที่สื่อความหมายในการแข่งขันกีฬา

ดังนั้นจึงหมายความว่ากราฟิกที่ปรากฏในการถ่ายทอดการแข่งขันกีฬาผ่านสื่อโทรทัศน์นั้น นอกจากมีความความหมายตามบทบาทหน้าที่ของตัวเองแล้ว ยังมีความหมายเชิงสุนทรีย์แฝงอยู่ด้วย

จากงานวิจัยเรื่อง “การสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ของการสื่อสารเชิงกราฟิกสำหรับงานโทรทัศน์เฉพาะเรื่อง” ของชินกฤต อุดมลาภไพศาล(2550) ได้สรุป เกี่ยวกับการสื่อความหมายและการทำหน้าที่ของกราฟิกในรายการกีฬาไว้ว่า

“ กราฟิกส่วนใหญ่ที่ใช้ในการสื่อความหมายสำหรับรายการกีฬานั้น ปรากฏในรูปแบบของการนำเสนอข้อมูล ทำหน้าที่ให้ข้อมูลเพิ่มแก่ผู้ชมหรือผู้รับสาร(...)การเตรียมข้อมูลให้อยู่ในรูปของการมองเห็นมากขึ้น จะทำให้ผู้ชมมีโอกาสที่จะอ่านอย่างรวดเร็ว สอดคล้องกับรูปแบบของรายการกีฬาที่มีการผลิตความหมาย หรือสารไปสู่ผู้ชมจำนวนมากในเวลาอันรวดเร็ว บทบาทของกราฟิกในการทำหน้าที่สื่อสารในงานประเภทกีฬาปรากฏการทำหน้าที่ ดังนี้ หน้าที่ให้ข้อมูล , หน้าที่ประดับตกแต่ง ,หน้าที่ช่องทางการสื่อสาร”

โดยชินกฤตได้ทำการศึกษากราฟิกที่ปรากฏในรายการถ่ายทอดกีฬา 3 ประเภท คือ ฟุตบอล กอล์ฟ และเทนนิส ในแง่ของการสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์

กีฬาแต่ละประเภทมีความแตกต่างกัน ทั้งทางด้านรูปแบบการแข่งขัน กฎ กติกา ขนาดของสนาม ธรรมเนียมการแข่งขันในแต่ละวัฒนธรรม ดังนั้นการสื่อสารความหมายของการแข่งขันผ่านสื่อโทรทัศน์ ย่อมต้องมีลักษณะของการสื่อสารความหมายที่แตกต่างกัน และในส่วนของกราฟิกเองก็เช่นเดียวกัน ที่ต้องมีลักษณะการสื่อความหมายที่แตกต่างกันไปตามแต่ละประเภทของกีฬา

โดยผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดและทฤษฎีดังกล่าวข้างต้น เป็นกรอบในการวิเคราะห์และอภิปรายผลการวิจัย ตามข้อสันนิษฐานของการวิจัยที่ได้ตั้งไว้ 2 ข้อ ดังนี้

1. กราฟิกในรายการถ่ายทอดสดการแข่งขันกีฬาทางโทรทัศน์มีลักษณะเป็นสาร (message) และถูกกำกับการสื่อความหมายโดยชุดรหัสย่อยของ กฎ กติกาในการแข่งขันกีฬา

2. กราฟิกในรายการถ่ายทอดสดการแข่งขันกีฬาทางโทรทัศน์ นอกจากจะมีลักษณะเป็นสาร ในการสื่อความหมายของการถ่ายทอดสดการแข่งขันกีฬาทางโทรทัศน์แล้ว ยังมีบทบาทหน้าที่ในการเป็นรหัสร่วมที่กำกับความหมายโดยรวมของการถ่ายทอดสดการแข่งขัน เพื่ออรรถรสในการรับชม

โดยผู้วิจัยได้นำเอาทฤษฎีสัญญะวิทยามาใช้ในการวิเคราะห์และอธิบาย การสื่อความหมาย (significant) ของกราฟิกในทุกระดับของการสื่อความหมาย แนวคิดเรื่องบทบาทหน้าที่ขององค์ประกอบและปัจจัยทางการสื่อสาร ถูกใช้ในการอธิบายและวิเคราะห์การสื่อความหมาย ของกราฟิกที่สัมพันธ์และกระทำต่อตัวบทของรายการถ่ายทอดสดทั้งหมด และตัวบทของเหตุการณ์เฉพาะ(การแข่งขัน) แนวคิดเรื่องการผลิตรายการถ่ายทอดสดการแข่งขันกีฬาทางโทรทัศน์ ถูกใช้ในการอธิบายและวิเคราะห์ บทบาทหน้าที่และลักษณะเฉพาะทางเทคนิคของกราฟิกที่ถูกแสดงในรายการถ่ายทอดสดการแข่งขันกีฬาทางสื่อโทรทัศน์

หลักการและแนวคิดดังกล่าวข้างต้น จึงเป็นสิ่งที่ผู้วิจัยได้ใช้เป็นกรอบและแนวทางในการพิจารณา วิเคราะห์ อธิบาย และอภิปรายผลของการวิจัย เรื่อง “การสื่อสารเชิงกราฟิกในรายการถ่ายทอดสดการแข่งขันกีฬาทางสื่อโทรทัศน์” ในครั้งนี้