



บทที่ 2 ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเรื่อง "การสื่อสารเชิงกราฟิกในรายการถ่ายทอดสดการแข่งขันกีฬาทางสื่อโทรทัศน์" เป็นการศึกษาเกี่ยวกับกระบวนการสร้างความหมาย เพื่อการสื่อสารความหมายของเหตุการณ์การแข่งขันกีฬาสดผ่านทางสื่อโทรทัศน์ไปยังผู้รับ

ดังนั้นกรอบแนวคิดทางด้านกระบวนการสื่อสาร องค์ประกอบในการสื่อสาร และบทบาทหน้าที่ในการทำงานขององค์ประกอบต่างๆในกระบวนการสื่อสารในสื่อโทรทัศน์ จึงเป็นกรอบแนวคิดสำคัญที่ถูกนำมาใช้เพื่อหาคำตอบในการวิจัยครั้งนี้

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

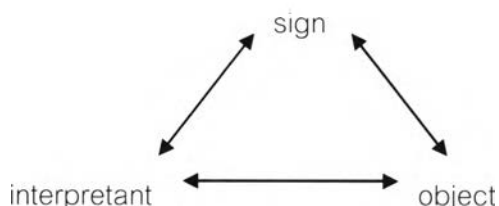
ดังนั้นทฤษฎีสัญวิทยาจึงถูกนำมาใช้เป็นกรอบหลักในการวิเคราะห์ เนื่องด้วยแนวคิดทฤษฎีสัญวิทยาเป็นแนวคิดที่ให้ความสนใจในเรื่องของความหมาย และวิธีการต่างๆที่ความหมายที่ได้รับการผลิตขึ้นมาและถูกส่งต่อหรือถ่ายทอด (Stadler, 2002: 2 อ้างถึงในมหาวิทยาลัยเที่ยงคืน)

แนวคิดทฤษฎีสัญวิทยาได้กำหนดขอบข่ายประเด็นหลักเกี่ยวกับการศึกษาสัญลักษณ์(sign) ไว้ว่าการศึกษาเรื่องสัญลักษณ์เป็นการศึกษาเรื่องความแตกต่างหลากหลายของสัญลักษณ์ ความแตกต่างของแนวทางในการถ่ายทอดความหมาย และแนวทางเหล่านั้นเป็นสิ่งที่สัมพันธ์กับผู้ที่ใช้สัญลักษณ์นั้น และสัญลักษณ์เป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นมาและเป็นสิ่งที่สามารถทำให้สามารถเข้าใจได้ในเวลาหนึ่งที่มนุษย์ใช้งานสัญลักษณ์นั้นๆ

รหัส (code) หรือระบบในการจัดการสัญลักษณ์ การศึกษาถึงความหลากหลายของรหัสเป็นการพัฒนาการจัดระเบียบตามความต้องการของสังคมและวัฒนธรรม หรือเป็นการจัดระเบียบประสิทธิภาพของช่องทางทางการสื่อสารสำหรับการถ่ายทอดสาร

วัฒนธรรมเป็นสิ่งที่อยู่ภายในการทำงานของรหัสกับสัญญาณ เป็นเหมือนการเปลี่ยนแปลงที่ขึ้นอยู่กับการใช้รหัสกับสัญญาณเพื่อการคงอยู่ของวัฒนธรรมและรูปแบบของวัฒนธรรม (Fisk, 1990: 40)

โดย Charles Saunders Pierce นักภาษาศาสตร์ชาวอเมริกันได้นำเสนอแบบจำลองขององค์ประกอบแห่งความหมายไว้ดังนี้



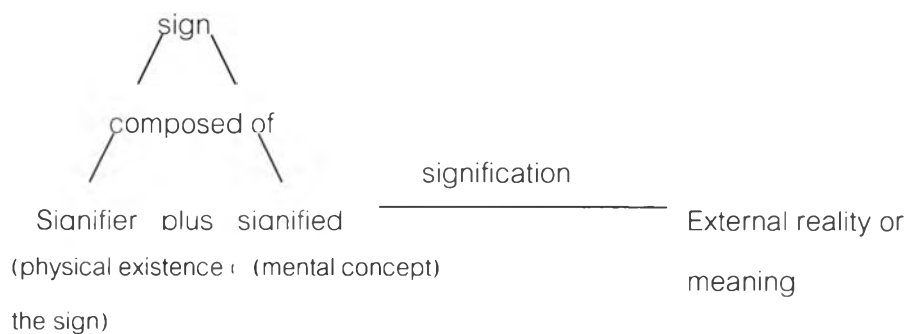
ภาพที่ 2.1 แบบจำลององค์ประกอบในการสื่อความหมายของ Pierce

สัญญาณ(sign) อ้างอิงถึงสิ่งๆมากกว่าตัวของมันเอง

วัตถุ(object) เป็นสิ่งที่เข้าใจได้ด้วยตัวของมันเอง และเป็นสิ่งที่มีอิทธิพลต่อจิตใจ

ผลของสัญญาณและวัตถุ(interpretant) คือ แนวคิดที่เกิดขึ้นในจิตใจที่ถูกสร้างขึ้นมาโดยสัญญาณและประสบการณ์ของผู้รับที่มีต่อวัตถุ

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 แนวคิดในจิตใจที่เราอ้างถึงสิ่งนั้นๆ 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 โดยความหมายเป็นการทำงานของกระบวนการและสัญวิทยาคือการใช้การทำงานเหล่านั้นเหมือนการสร้างสรรค 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)

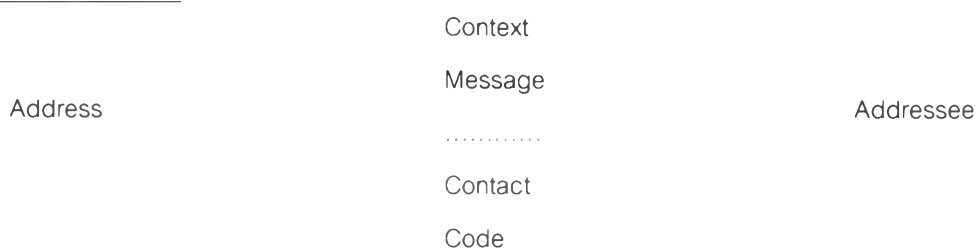
หากตัวอักษรแต่ละตัวที่ประกอบสร้างเป็นคำ คือ สัญลักษณ์ ระบบที่ใช้ในการจัดการสัญลักษณ์เหล่านั้นให้เกิดความหมายก็คือ ระบบภาษาหรือไวยากรณ์ทางภาษา ซึ่งก็คือรหัส นั่นเอง แจก เช่นเดียวกันกับกราฟิกและชุดกราฟิกที่ปรากฏในรายการถ่ายทอดสดการแข่งขันกีฬาทางสื่อโทรทัศน์ซึ่งเป็นชุดของสาร ที่ถูกประกอบสร้างขึ้นโดยสัญลักษณ์ ชุดของสัญลักษณ์ รหัส และชุดของรหัส

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

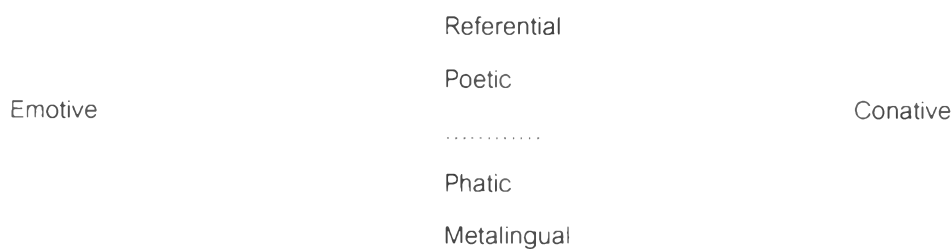
รหัสและเนื้อหาสาร ในรายการถ่ายทอดสดการแข่งขันกีฬาทางโทรทัศน์เองก็เช่นเดียวกัน ที่จำเป็นต้องมีรหัสและรหัสย่อยในการนำเสนอเนื้อหาสาร โดยถูกใช้งานตามบทบาทและหน้าที่ของเนื้อหาสาร

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

ปัจจัยของการสื่อสาร



บทบาทหน้าที่ของการสื่อสาร



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) ไม่ใช้การแสดงออกเนื่องมาจากอารมณ์ 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 ประเภท ดังนี้

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

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

3) หน้าที่ประดับตกแต่ง (decorative function) หน้าที่ประดับตกแต่ง หรือหน้าที่สุนทรียศาสตร์ (Aesthetic Function) เป็นการทำหน้าที่ของกราฟิกในเรื่องของการสร้างความสนุกสนาน ความบันเทิง เป็นสิ่งประดับตกแต่ง หรือเป็นแหล่งของความเพลิดเพลิน ฟังพอใจ ดึงความสนใจของผู้ชม

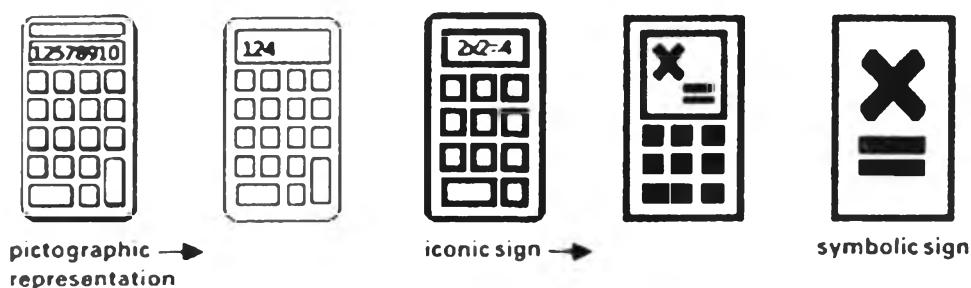
4) หน้าที่สร้างสิ่งมหัศจรรย์ (magic function) เป็นการทำหน้าที่ของกราฟิกด้วยการเป็นภาพสัญลักษณ์ นำเสนอแทนด้วยวิธีการใดก็ตาม ที่จะอนุญาตให้เข้าไปยังพื้นที่หวงห้าม การทำหรือสร้างบางสิ่งให้แตกต่างออกไปจากความเป็นจริง การเปลี่ยนจากสิ่งหนึ่งให้เป็นสิ่งอื่นๆ เหล่านี้คือหน้าที่ของการสร้างความมหัศจรรย์

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 วลี เหล่านี้สามารถพยากรณ์ล่วงหน้าได้ว่าจะเกิดขึ้นในการสนทนา เป็นลักษณะของการซ้ำทางการสื่อสาร

6) หน้าที่อรรถาภิธานศาสตร์ (metalinguistic function) คือภาษาที่ถูกใช้พูดเกี่ยวกับภาษาอื่น การสื่อสารอรรถาภิธานศาสตร์เป็นการสื่อสารที่จะแสดงข้อคิดเห็น อธิบาย ทำให้เกิดความชัดเจน หรือแสดงคุณสมบัติอื่นๆ ของการสื่อสาร ตัวอย่างเช่น เครื่องหมายอ้างอิงปรากฏบนคำในงานหนังสือ (อ้างถึงใน ซินกฤต, 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 การแทนค่าสิ่งต่างๆใหม่ด้วยภาพสัญลักษณ์ เป็นการอุปมาอุปไมยสมมุติตัวตนและเป็นการนำเสนอความเป็นนามธรรมต่างๆในลักษณะของภาพสัญลักษณ์ เช่น พระเจ้า อุดมคติ หรือคุณค่าทางวัฒนธรรม



ภาพที่ 2.4 ภาพตัวอย่างภาพสัญลักษณ์(symbolic images)

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

3) ภาพความสุนทรีย์และความงาม(aesthetic images) คือ สิ่งที่ตั้งใจดูเรียกให้ผู้ชมสนใจ เป็นสิ่งที่ควบคู่มากับแนวคิดทางศิลปะ การตั้งเป้าหมายถึงผลกระทบจากความสุนทรีย์และความงามจึงเป็นการสร้างสรรค์งานศิลปะนั่นเอง หน้าที่ของกราฟิกจึงเป็นการสร้างความพึงพอใจแก่ผู้ชมซึ่งภาพความสุนทรีย์และความงาม(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) ที่ถูกประกอบด้วยเนื้อหาทางด้านเสียง(audio messages) เกิดเป็นดวบท(text) ที่ถูกส่งผ่านโดยสื่อโทรทัศน์ โดยเนื้อหาสารของกราฟิกได้ทำหน้าที่ในการถ่ายทอดข้อมูลข่าวสาร ความรู้และความสุนทรีย์ในเวลาเดียวกัน เพื่อสนองวัตถุประสงค์ในการสื่อสารเนื้อหา ที่ต้องการทำการสื่อสาร

Preben Raunbjerg และ Henrik Sand ได้แบ่งระดับของการสื่อความหมายในดวบทของการถ่ายทอดกีฬาทางโทรทัศน์ออกเป็น 4 ระดับคือ

1) ภาพและมุมมอง คือ การถ่ายทอดผ่านสื่อโทรทัศน์ต้องการกล้องมากกว่า 1 ตัว มุมกล้องที่หลากหลายและเทคนิคทางการบันทึกภาพถูกออกแบบมาให้คล้ายคลึงกับความ

ต้องการของผู้ชม ดังคำกล่าวที่ว่า "ผู้ชมเหตุการณ์ต้องการที่จะมีการเคลื่อนไหวโดยอิสระ ที่จะหันหน้า เพื่อรับชมภาพที่หลากหลาย เสียงและกลิ่น ในเวลาเดียวกัน ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในการแปลความหมายของผู้ชม"(Barnett ,1990:155)

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

3) กราฟิก เป็นสิ่งที่ถูกใช้ใน 2 วัตถุประสงค์คือ ก)เป็นส่วนประกอบทั้งหมดและเป็นการนำเสนอในการถ่ายทอดบทในการแข่งขัน 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 สิ่งที่ถูกนำมาใช้เพื่อสื่อความหมายของการแข่งขันกีฬาในสื่อโทรทัศน์ 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 นอกจากมีความหมายตามบทบาทหน้าที่ของตัวเองแล้ว ยังมีความหมายเชิงสุนทรีย์แฝงอยู่ด้วย

จากงานวิจัยเรื่อง "การสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ของการสื่อสารเชิงกราฟิกสำหรับงานโทรทัศน์เฉพาะเรื่อง" ของชินกฤต อุดมลาภไพศาล(2550) ได้สรุป เกี่ยวกับการสื่อความหมายและการทำหน้าที่ของกราฟิกในรายการกีฬาไว้ว่า

" กราฟิกส่วนใหญ่ที่ใช้ในการสื่อความหมายสำหรับรายการกีฬานั้น ปรากฏในรูปแบบของการนำเสนอข้อมูล ทำหน้าที่ให้ข้อมูลเพิ่มแก่ผู้ชมหรือผู้รับสาร{...}การเตรียมข้อมูลให้อยู่ในรูปแบบของการมองเห็นมากขึ้น จะทำให้ผู้ชมมีโอกาสที่จะอ่านอย่างรวดเร็ว สอดคล้องกับรูปแบบของรายการกีฬาที่มีการผลิตความหมาย หรือสารไปสู่ผู้ชมจำนวนมากในเวลาอันรวดเร็ว บทบาทของกราฟิกในการทำหน้าที่สื่อสารในงานประเภทกีฬาปรากฏการทำหน้าที่ ดังนี้ หน้าที่ให้ข้อมูล , หน้าที่ประดับตกแต่ง , หน้าที่ช่องทางการสื่อสาร"

โดยชินกฤตได้ทำการศึกษากราฟฟิกที่ปรากฏในรายการถ่ายทอดกีฬา 3 ประเภท คือ ฟุตบอล กอล์ฟ และเทนนิส ในแง่ของการสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์

กีฬาแต่ละประเภทมีความแตกต่างกัน ทั้งทางด้านรูปแบบการแข่งขัน กฎ กติกา ขนาดของสนาม ธรรมเนียมการแข่งขันในแต่ละวัฒนธรรม ดังนั้นการสื่อความหมายของการแข่งขันผ่านสื่อโทรทัศน์ ย่อมต้องมีลักษณะของการสื่อความหมายที่แตกต่างกัน และในส่วนของกราฟฟิกเองก็เช่นเดียวกัน ที่ต้องมีลักษณะการสื่อความหมายที่แตกต่างกันไปตามแต่ละประเภทของกีฬา

โดยผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดและทฤษฎีดังกล่าวข้างต้น เป็นกรอบในการวิเคราะห์และอภิปรายผลการวิจัย ตามข้อสันนิษฐานของการวิจัยที่ได้ตั้งไว้ 2 ข้อ ดังนี้

1. กราฟฟิกในรายการถ่ายทอดสดการแข่งขันกีฬาทางโทรทัศน์มีลักษณะเป็นสาร (message) และถูกกำกับโดยการสื่อความหมายโดยชุดรหัสย่อยของ กฎ กติกาในการแข่งขันกีฬา
2. กราฟฟิกในรายการถ่ายทอดสดการแข่งขันกีฬาทางโทรทัศน์ นอกจากจะมีลักษณะเป็นสาร ในการสื่อความหมายของการถ่ายทอดสดการแข่งขันกีฬาทางโทรทัศน์แล้ว ยังมีบทบาทหน้าที่ในการเป็นรหัสร่วมที่กำกับความหมายโดยรวมของการถ่ายทอดสดการแข่งขัน เพื่ออรรถรสในการรับชม

โดยผู้วิจัยได้นำเอาทฤษฎีสัญวิทยา มาใช้ในการวิเคราะห์และอธิบาย การสื่อความหมาย (significant) ของกราฟฟิกในทุกระดับของการสื่อความหมาย แนวคิดเรื่องบทบาทหน้าที่ขององค์ประกอบและปัจจัยทางการสื่อสาร ถูกใช้ในการอธิบายและวิเคราะห์การสื่อความหมาย ของกราฟฟิกที่สัมพันธ์และกระทำต่อตัวบทของรายการถ่ายทอดสดทั้งหมด และตัวบทของเหตุการณ์เฉพาะ(การแข่งขัน) แนวคิดเรื่องการผลิตรายการถ่ายทอดสดการแข่งขันกีฬาทางโทรทัศน์ ถูกใช้ในการอธิบายและวิเคราะห์ บทบาทหน้าที่และลักษณะเฉพาะทางเทคนิคของกราฟฟิกที่แสดงในรายการถ่ายทอดสดการแข่งขันกีฬาทางสื่อโทรทัศน์

หลักการและแนวคิดดังกล่าวข้างต้น จึงเป็นสิ่งที่ผู้วิจัยได้ใช้เป็นกรอบและแนวทางในการพิจารณา วิเคราะห์ อธิบาย และอภิปรายผลของการวิจัย เรื่อง "การสื่อสารเชิงกราฟฟิกในรายการถ่ายทอดสดการแข่งขันกีฬาทางสื่อโทรทัศน์" ในครั้งนี้