

The Construction of Truth Through Immersive Graphics in Thai Television News Programs

Chinnagrit Udomlappaisan¹ and Asawin Nedpogaeo^{2*}

Received: March 16, 2025 Revised: May 13, 2025 Accepted: June 17, 2025

Abstract

This qualitative research aims to analyze the construction of truth through immersive graphics in news reporting on Thai television news programs. The study collected data through in-depth interviews with 15 key informants from four television stations that use Vizrt immersive technology and software in news production. Participants included personnel responsible for news departments, program production, and graphic design. The research findings indicate that although news presentation principles emphasize objectivity, the study reveals that immersive graphics in news reporting significantly exhibit subjective characteristics. Throughout the production process, traces of ideologies, values, attitudes, conceptual frameworks, design approaches, and creative workflows reflect selection, filtering, and customization by individuals or organizations, representing the subjective reality of producers that appears implicitly in the work. Consequently, the truth conveyed through immersive graphics possesses characteristics of pragmatic truth rather than conforming to the fixed concept of objective truth.

Keywords: Truth, Immersive Graphics, Television News Programs

^{1,2} School of Communication Arts and Management Innovation, National Institute of Development Administration.

*Corresponding author. E-mail: asawin.n@nida.ac.th

การสร้างความจริงผ่านกราฟิกอิมเมจชีฟในรายการข่าว โทรทัศน์ไทย

ชินกฤต อุดมลาภไพศาล¹ และอัศวิน เนตรโพธิ์แก้ว^{2*}

วันรับบทความ: March 16, 2025 วันแก้ไขบทความ: May 13, 2025 วันตอบรับบทความ: June 17, 2025

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพที่มุ่งวิเคราะห์การสร้างความจริงผ่านกราฟิกอิมเมจชีฟในการสื่อข่าวในรายการข่าวโทรทัศน์ไทย โดยอาศัยการเก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญจำนวน 15 คน จากสถานีโทรทัศน์ 4 สถานี ที่มีการนำเทคโนโลยีและซอฟต์แวร์อิมเมจชีฟ Vizrt มาใช้ในการผลิตรายการข่าว ประกอบด้วยบุคลากรผู้มีหน้าที่รับผิดชอบในส่วนงานข่าว การผลิตรายการ และการออกแบบกราฟิก ผลการวิจัยพบว่า แม้ว่าหลักการนำเสนอข่าวจะมุ่งเน้นความเป็นภววิสัย แต่ผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่า ความจริงของกราฟิกอิมเมจชีฟในการสื่อข่าวมีลักษณะของความเป็นอัตวิสัยอย่างมีนัยสำคัญ โดยตลอดกระบวนการผลิตปรากฏร่องรอยของอุดมการณ์ ค่านิยมทัศนคติ กรอบความคิด แนวทางการออกแบบ และขั้นตอนการสร้างสรรค์ชิ้นงานที่สะท้อนการคัดเลือกการกลั่นกรอง และการปรับแต่งของปัจเจกบุคคลหรือองค์กร อันเป็นความจริงเชิงอัตวิสัยของผู้ผลิตที่ปรากฏเป็นนัยยะแฝงในชิ้นงาน ด้วยเหตุนี้ ความจริงของกราฟิกอิมเมจชีฟจึงมีลักษณะของความจริงในเชิงการใช้ประโยชน์มากกว่าความจริงที่มีสถานะตายตัวตามแนวคิดของความจริงเชิงภววิสัย

คำสำคัญ: ความจริง กราฟิกอิมเมจชีฟ รายการข่าวโทรทัศน์

^{1,2} คณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

*Corresponding author. E-mail: asawin.n@nida.ac.th

บทนำ

กราฟิกอิมเมจสำหรับรายการข่าวโทรทัศน์เป็นเทคโนโลยีขั้นสูงที่ปฏิวัติการนำเสนอข่าว โดยสร้างประสบการณ์เสมือนจริงผ่านการผสมผสานภาพสามมิติ เทคโนโลยีเสมือนจริง และการเชื่อมโยงข้อมูลแบบเรียลไทม์ ซึ่งช่วยแปลงข้อมูลซับซ้อนให้เข้าใจง่าย ทำให้ผู้ชมมีส่วนร่วมทางอารมณ์และสามารถเลือกติดตามตามความสนใจ ในประเทศไทยนวัตกรรมนี้เริ่มปรากฏในวงการโทรทัศน์ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2552 โดยช่อง 9 อ.ส.ม.ท. (ปัจจุบันคือ MCOT HD) แต่จุดเปลี่ยนสำคัญเกิดขึ้นในปี พ.ศ. 2557 เมื่อมีการเปลี่ยนผ่านสู่ระบบโทรทัศน์ดิจิทัล ทำให้สถานีโทรทัศน์หลายแห่งเริ่มนำระบบซอฟต์แวร์วิชวล (Vizrt) มาใช้ในการผลิตกราฟิกเพื่อใช้ในงานข่าวรวมถึงช่อง 3, ช่อง 5, ช่อง 7HD และสถานีอื่น ๆ (Chuaipichai, 2018) นอกจากนี้กราฟิกอิมเมจยังเป็นเครื่องมือในการสร้างการรับรู้และจดจำจากผู้ชมต่อสถานี นวัตกรรมนี้ไม่เพียงเปลี่ยนโฉมการรายงานข่าวแบบดั้งเดิม แต่ยังสร้างมาตรฐานใหม่ของการสื่อสารสารสนเทศในยุคที่ผู้ชมต้องการทั้งความเร็วและประสบการณ์ที่ลึกซึ้ง

ดังนั้นแล้วเมื่อเทคโนโลยีการสร้างภาพมีความก้าวหน้าและซับซ้อนมากขึ้น การนำกราฟิกอิมเมจมาใช้ในงานข่าว ทำให้ผู้ชมได้รับประสบการณ์ตรงในฐานะบุคคลที่หนึ่งจากสถานการณ์ข่าวผ่านการจำลองเหตุการณ์หรือเรื่องราว (De la Peña et al., 2010) ประเด็นสำคัญในการใช้กราฟิกอิมเมจเพื่อการรายงานข่าวจึงอยู่ที่การรักษาเส้นแบ่งระหว่างข้อเท็จจริงและการสร้างสรรค์เชิงจินตนาการ โดยนักวิชาการวารสารศาสตร์อย่าง Dennis and Merrill (1984) เน้นย้ำว่าการนำเสนอข่าวต้องแยกออกจากอารมณ์ความรู้สึก สอดคล้องกับ Schudson (2011) ที่กล่าวถึงหลักความเป็นภววิสัยที่ต้องแยกข้อเท็จจริงออกจากค่านิยม อย่างไรก็ตาม Kool (2016) ชี้ให้เห็นว่าเมื่อเทคโนโลยีอิมเมจถูกนำมาใช้ในงานข่าว ภาพกราฟิกส์เสมือนจริงเหล่านี้ทำให้ผู้ชมตีความอาจสับสนว่าเรื่องราวได้รับการสร้างขึ้นด้วยความตั้งใจ ซึ่งนำไปสู่ข้อกังวลเกี่ยวกับความคล้อยคลึงระหว่างข่าวเชิงลึกกับการชวนเชื่อและการบิดเบือนที่อาจเกิดขึ้น ในขณะที่ Jacobson (2017) เสนอว่าความสัมพันธ์ระหว่างความจริงกับการนำเสนอความเป็นจริง โดยประสบการณ์ผ่านสื่อเสมือนจริงจะมีความเป็นของแท้ก็ต่อเมื่อสามารถถ่ายทอดแก่นแท้ของเนื้อหาได้อย่างถูกต้องและตรงประเด็น

ในประเทศไทย การใช้กราฟิกอิมเมจในงานข่าวเป็นประเด็นถกเถียงเช่นเดียวกับการประยุกต์ใช้กราฟิกประเภทนี้กับประเด็นข่าวที่หลากหลายบางครั้งถูกวิพากษ์วิจารณ์ว่าอาจเกิดความบิดเบือนไปจากแนวปฏิบัติมาตรฐานในการรายงานข่าว (Isra Institute, 2019) ประเด็นสำคัญที่ศึกษา คือ กราฟิกอิมเมจในการรายงานข่าวถูกสร้างจากข้อมูลหลายแหล่งและการตัดสินใจหลายฝ่าย จึงนำไปสู่การตั้งคำถามเกี่ยวกับธรรมชาติของความจริงที่ซ่อนอยู่เบื้องหลัง กราฟิกอิมเมจจึงไม่ได้เป็นเพียงการจำลองภาพแต่ยังเป็นสื่อกลางเชื่อมโยงระหว่างการรับรู้ทางกายภาพกับการตีความทางความคิด ความจริงในบริบทสื่อดิจิทัลจึงอาจไม่ได้ผูกติดกับความเป็นจริงทางกายภาพเพียงอย่างเดียว

ทบทวนวรรณกรรมและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดข่าวและคุณค่าข่าว

ข่าวโดยทั่วไปก็จะเป็นสิ่งที่มีความเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ เรื่องราวที่มีความสำคัญ ความน่าสนใจ สำหรับคนส่วนใหญ่ในสังคมทั้งที่เกิดขึ้นแล้ว หรือเกิดขึ้นแล้วแต่ยังไม่ปรากฏเป็นข่าว นอกจากนี้ในเรื่องของคุณค่าข่าวยังสามารถพิจารณาได้จากองค์ประกอบของข่าว 10 องค์ประกอบ อันได้แก่ ความรวดเร็ว ฉับพลัน ความใกล้ชิด ความสำคัญและความเด่น ผลกระทบกระเทือน ความน่าสงสัยและมีเงื่อนงำ ความผิดจากธรรมดา ความขัดแย้ง องค์ประกอบทางเพศ อารมณ์ และประการสุดท้าย ความก้าวหน้าทางวิชาการและวิทยาศาสตร์ (Wittayarat, 2022) ในยุคของข้อมูลข่าวสารที่มีการแข่งขันสูง การนำเสนอข่าวจำเป็นต้องอาศัยเครื่องมือที่สามารถดึงดูดความสนใจและสร้างความเข้าใจ กราฟิกอินโฟเมอร์ชีฟจึงเข้ามาเติมเต็มช่องว่างนี้

แนวคิดเทคโนโลยีเรียลลิตี้และกราฟิกอินโฟเมอร์ชีฟ

เทคโนโลยีเรียลลิตี้สามารถแบ่งออกเป็นสองกลุ่มหลักได้แก่ เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (Augmented Reality) และเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน (Virtual Reality) โดยความเป็นจริงเสริมมุ่งเน้นการผสมผสานโลกจริงกับข้อมูลจากโลกเสมือนอย่างกลมกลืนจนผู้ใช้แทบแยกไม่ออก ในขณะที่ความเป็นจริงเสมือนเป็นการจำลองสภาพแวดล้อมทั้งหมดด้วยคอมพิวเตอร์ ทำให้ผู้ใช้รับรู้เฉพาะสิ่งที่ถูกจำลองขึ้นโดยไม่เกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อมทางกายภาพในโลกจริง ทั้งนี้บางงานวิชาการได้จัดให้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมเป็นประเภทย่อยของ Mixed Reality (Kerdvibulvech, 2017) จากหลักการดังกล่าวได้พัฒนาสู่เทคโนโลยีกราฟิกอินโฟเมอร์ชีฟสำหรับงานโทรทัศน์ เพราะความสามารถในการผสมผสานโลกจริงและโลกเสมือนเข้าด้วยกัน ทำให้ผู้ผลิตรายการสามารถสร้างประสบการณ์ที่น่าประทับใจให้ผู้ชม โดยเฉพาะในรายการข่าว รายการกีฬา และรายการวาไรตี้ ที่ต้องการนำเสนอข้อมูลที่ซับซ้อนอย่างน่าสนใจ การซ้อนองค์ประกอบกราฟิกเข้ากับฉากเสมือนจริงช่วยเพิ่มมิติให้กับการนำเสนอ ช่วยให้ผู้ดำเนินรายการสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับข้อมูลในลักษณะที่เป็นรูปธรรมมากขึ้น (Mo-Sys, 2019) แต่กระนั้นในบริบทของการสื่อข่าว การใช้กราฟิกอินโฟเมอร์ชีฟก็ทำให้เกิดคำถามเกี่ยวกับความจริง ความเป็นกลาง และความน่าเชื่อถือ เมื่อการนำเสนอข่าวผสมผสานกับองค์ประกอบกราฟิกที่สร้างขึ้น อาจทำให้ยากต่อการแยกแยะระหว่างข้อเท็จจริงและการตีความหรือความคิดเห็นของผู้ผลิตรายการ

แนวคิดความจริงของสื่อ

หลักวารสารศาสตร์ยืนยันว่า ความจริงคือ คุณภาพข้อมูลที่ต้องมีความเป็นภววิสัย ประกอบด้วยข้อเท็จจริงที่ครบถ้วน ถูกต้อง และความเป็นกลางที่มีความสมดุล แม้แนวคิดนี้มีข้อจำกัดเพราะค่านิยมยังปรากฏในข้อสันนิษฐานพื้นฐาน และกระบวนการข่าวได้รับอิทธิพลจากปัจจัยภายในและภายนอกองค์กร

(McQuail & Deuze, 2020) แนวคิดดั้งเดิมเหล่านี้กำลังเผชิญกับความท้าทายใหม่จากการพัฒนาของอิมเมอร์ซีฟที่นำเสนอเนื้อหาผ่านประสบการณ์แบบมีส่วนร่วม

Hassan (2023) ชี้ให้เห็นว่าเทคโนโลยีกราฟิกอิมเมอร์ซีฟกำลังท้าทายกระบวนการทัศน์ดั้งเดิมเกี่ยวกับความจริงในวารสารศาสตร์ แม้จะสร้างประสบการณ์เสมือนจริงที่สูงขึ้น แต่กลับบั่นทอนมิติความเป็นมนุษย์และจริยธรรมในกระบวนการแสวงหาความจริงซึ่งเป็นแก่นสำคัญของวารสารศาสตร์ ทั้งนี้ เนื่องจากการตีความและการเล่าเรื่องอันเป็นหัวใจของวารสารศาสตร์เชิงคุณภาพถูกลดทอนความสำคัญลง ประสบการณ์ที่ดูน่าเชื่อถือที่สร้างขึ้นก็อาจจะไม่สะท้อนความจริง การตรวจสอบความถูกต้องในสื่อประเภทนี้ก็มีความซับซ้อนมากกว่าสื่อดั้งเดิม เพราะนำเสนอประสบการณ์แบบองค์รวม

การศึกษาการสร้างความจริงผ่านกราฟิกอิมเมอร์ซีฟจำเป็นต้องเชื่อมโยงแนวคิดความจริงของสื่อเข้ากับกระบวนการเล่าเรื่อง เพราะกราฟิกอิมเมอร์ซีฟไม่เพียงนำเสนอข้อมูลแต่ยังสร้างประสบการณ์ที่ต้องอาศัยการออกแบบเชิงเรื่องเล่าอย่างมีศิลปะ การเล่าเรื่องจะเผยให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างข้อเท็จจริงและการตีความ ช่วยเปิดเผยมุมมองและอคติแฝงของผู้สร้าง และการประเมินความจริงในสภาพแวดล้อมดิจิทัลที่มีความซับซ้อน

แนวคิดการเล่าเรื่อง

Thongbai (2010) ระบุว่า ผู้เล่าในกระบวนการผลิตข่าวโทรทัศน์คือ ผู้ตัดแปลงสาร ซึ่งรวมถึงบรรณาธิการ โปรดิวเซอร์ ทีมกราฟิก ช่างภาพ ช่างตัดต่อ และผู้ดำเนินรายการ

การวิเคราะห์การเล่าเรื่องประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ ได้แก่ (1) โครงเรื่อง ที่มีลำดับขั้นตอนจากการเริ่มเรื่องไปสู่การยุติเรื่องราว (2) ตัวละคร ที่สร้างผ่านลักษณะภายนอก บทสนทนา การกระทำ และปัจจัยอื่น ๆ (3) ฉาก (4) มุมมองการเล่าเรื่อง ซึ่งมีหลากหลายรูปแบบตั้งแต่ตัวละครเอกจนถึงแบบรอบรู้ และ (5) เทคนิคภาพและเสียง ที่รวมถึงขนาดภาพ มุมกล้อง การเคลื่อนกล้อง และเสียงประกอบต่าง ๆ (Giannetti, 1998)

วัตถุประสงค์

เพื่อวิเคราะห์การสร้างความจริงผ่านกราฟิกอิมเมอร์ซีฟในการสื่อข่าวรายการข่าวโทรทัศน์ไทย

ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ที่อาศัยการเก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-Depth Interview) กับกลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Informants) จำนวน 15 คน จากสถานีโทรทัศน์ภาคพื้นดินในระบบดิจิทัลของไทยที่มีการนำเทคโนโลยีและซอฟต์แวร์อิมเมอร์ซีฟ “Vizrt” มาใช้ในการผลิตกราฟิกรายงานข่าว จำนวน 4 สถานี ประกอบด้วย สถานีโทรทัศน์ภาคบริการสาธารณะ 1 สถานี และสถานีโทรทัศน์ภาคบริการธุรกิจ 3 สถานี ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลระหว่างเดือนมกราคม –

พฤษภาคม 2567 โดยกลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญเป็นบุคลากรผู้ปฏิบัติงานที่มีหน้าที่รับผิดชอบในส่วนงานข่าว การผลิตรายการ และส่วนงานออกแบบกราฟิกอิมเมอร์ซีฟ ผู้วิจัยคัดเลือกจากเกณฑ์คุณสมบัติดังนี้

กลุ่มที่ 1 กลุ่มบรรณาธิการรายการ ประสบการณ์ทำงาน 5 ปีขึ้นไป เคยทำงานในตำแหน่งผู้ช่วย บรรณาธิการ และ/หรือ เป็นผู้สื่อข่าวมาก่อน จำนวน 3 คน

กลุ่มที่ 2 ผู้ผลิตรายการ ประสบการณ์ทำงาน 3 ปีขึ้นไปในงานผลิตรายการข่าวโทรทัศน์ และมีการ ใช้กราฟิกอิมเมอร์ซีฟในการรายงานข่าว จำนวน 4 คน

กลุ่มที่ 3 หัวหน้าฝ่ายกราฟิก มีประสบการณ์งานออกแบบกราฟิกอิมเมอร์ซีฟและภาพเคลื่อนไหว ไม่น้อยกว่า 3 ปี มีความเข้าใจในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีอิมเมอร์ซีฟในงานโทรทัศน์และโปรแกรมกราฟิก อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง จำนวน 4 คน

กลุ่มที่ 4 เจ้าหน้าที่กราฟิกอิมเมอร์ซีฟ มีประสบการณ์ทำงานออกแบบไม่น้อยกว่า 2 ปี และมี ทักษะการใช้โปรแกรมเฉพาะทาง “Vizrt” ออกแบบกราฟิกอิมเมอร์ซีฟสำหรับงานข่าวหรือรายการ จำนวน 4 คน

วิธีดำเนินการวิจัย

การเก็บรวบรวมข้อมูล

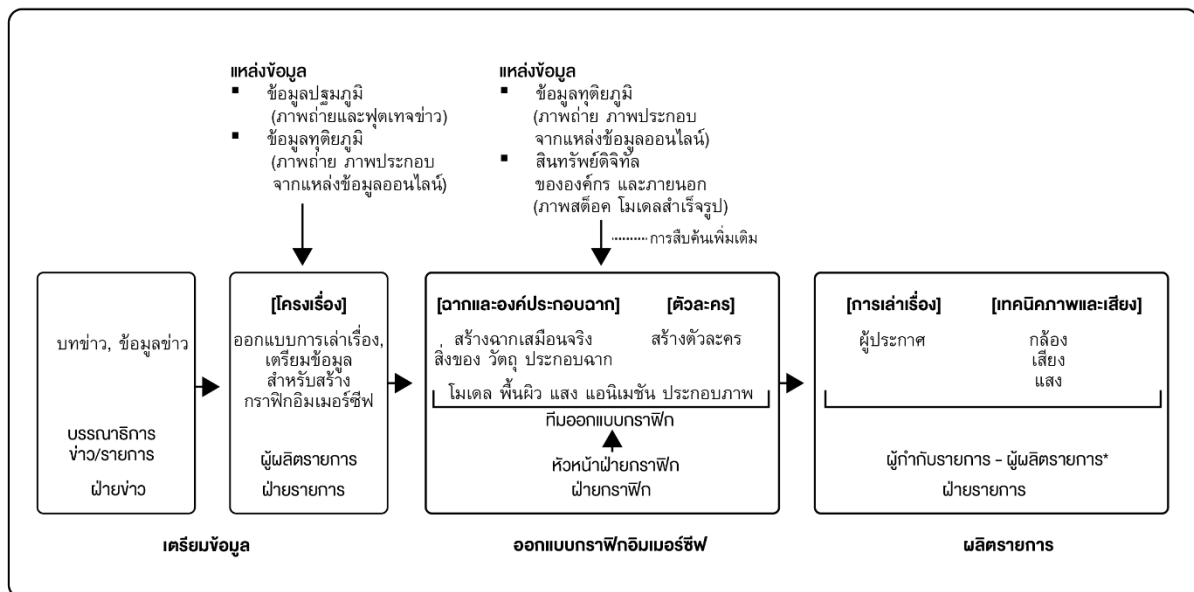
1. ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องในกระบวนการรายงานข่าวที่มีการใช้กราฟิกอิมเมอร์ซีฟ และศึกษา บริบทการใช้งานกราฟิกอิมเมอร์ซีฟในรายการข่าวโทรทัศน์ไทย
2. ค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับแนวคิดทฤษฎีเทคโนโลยีเรียลลิตี้ ความจริงของสื่อ และการเล่าเรื่อง
3. เก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกจากผู้ให้ข้อมูลทั้ง 15 คน โดยใช้แนวคำถามถึงโครงสร้างที่ ออกแบบเฉพาะสำหรับแต่ละกลุ่ม เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครอบคลุมทุกมิติของการผลิตกราฟิกอิมเมอร์ซีฟใน รายการข่าวโทรทัศน์ ประเด็นการสัมภาษณ์มีความแตกต่างกันตามบทบาทของผู้ให้ข้อมูล โดยกลุ่ม บรรณาธิการรายการ ในประเด็นมุมมองต่อการใช้กราฟิกอิมเมอร์ซีฟในการนำเสนอข่าว กลุ่มผู้ผลิต รายการ ในประเด็นการออกแบบโครงเรื่อง การเตรียมข้อมูลสำหรับงานออกแบบ และการควบคุมงานผลิต รายการ กลุ่มหัวหน้าฝ่ายกราฟิก ในประเด็นการบริหารจัดการงานออกแบบกราฟิกอิมเมอร์ซีฟ ส่วนกลุ่ม เจ้าหน้าที่กราฟิกอิมเมอร์ซีฟ ในประเด็นการตีความและถ่ายทอดเรื่องราวผ่านภาพ การเลือกใช้ แหล่งข้อมูล การออกแบบองค์ประกอบกราฟิก

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยมีขั้นตอนดังนี้

1. การจัดการข้อมูล ถอดบทสนทนาที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) นำเนื้อหาข้อความและประโยคมาจัดหมวดหมู่ตามประเด็นที่กำหนดไว้ด้วยการใช้ซอฟต์แวร์วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ATLAS.ti
2. นำข้อมูลที่จัดหมวดหมู่มาวิเคราะห์การสร้างความจริงผ่านกราฟิกอิมีเมอร์ซีฟในการสื่อข่าวโดยใช้แนวคิดการเล่าเรื่องเพื่อทำความเข้าใจโครงสร้างและกลไกในการนำเสนอเนื้อหา
3. นำผลการวิเคราะห์ข้อมูลมาตรวจสอบความถูกต้องและความสอดคล้องระหว่างข้อค้นพบกับวัตถุประสงค์การวิจัย ก่อนนำมาสังเคราะห์และสรุปเป็นผลการศึกษาวิจัย

ผลการวิจัย

จากประเด็นการศึกษา ผู้วิจัยขอนำเสนอผลการศึกษาโดยใช้แผนภาพกระบวนการผลิตกราฟิกอิมีเมอร์ซีฟประกอบการวิเคราะห์การสร้างความจริงผ่านกราฟิกอิมีเมอร์ซีฟในการสื่อข่าวผ่านกรอบแนวคิดการเล่าเรื่อง ประกอบด้วย โครงเรื่อง ตัวละคร ฉากและองค์ประกอบฉาก มุมมองการเล่าเรื่อง และเทคนิคภาพและเสียง ผู้วิจัยพบข้อมูลที่น่าสนใจดังนี้



*บ่อยครั้งผู้ผลิตรายการและผู้กำกับรายการ เป็นคนเดียวกัน

ภาพที่ 1 กระบวนการผลิตกราฟิกอิมีเมอร์ซีฟในงานข่าว

ความจริงของกราฟิกิมเมอร์ซีฟมีอยู่หลายชั้นความจริงตามบทบาท อำนาจ และหน้าที่ ซึ่งส่งผลต่อการสร้างความจริง ดังนี้

เริ่มจากบทบาทบรรณาธิการข่าวในฐานะผู้กำหนดกรอบความจริง บรรณาธิการและฝ่ายข่าวเป็นผู้มีอำนาจเริ่มต้นในกระบวนการสร้างความจริงผ่านการคัดเลือกประเด็น เตรียมบทและข้อมูลข่าว รวมถึงกำหนดบริบทข่าวที่ต้องการนำเสนอ บรรณาธิการจึงเป็นผู้กำหนด “สารตั้งต้น” ที่จะถูกนำไปพัฒนาต่อในกระบวนการผลิต จึงเป็นกลไกสำคัญในการกำหนดกรอบความจริงที่จะถูกส่งต่อไปยังขั้นตอนถัดไปสำหรับบทบาทนี้ได้ให้แนวทางและความเห็นต่อเรื่องการใช้กราฟิกิมเมอร์ซีฟไว้ว่า กราฟิกิมเมอร์ซีฟถูกเลือกใช้เฉพาะในประเด็นที่มีนัยสำคัญ หรือเหตุการณ์กระแสหลัก เพื่อเติมเต็มการนำเสนอที่ขาดภาพเหตุการณ์จริง ขณะเดียวกันยังทำหน้าที่เป็นเครื่องมือสร้างอัตลักษณ์ที่แตกต่างให้ตัวสถานี

“ปัจจุบันอิมเมอร์ซีฟจะใช้ในงานบางวันที่เราอยากจะเล่นเรื่องนี้ให้ใหญ่ขึ้น เพื่อให้ผู้ประกาศได้มีแพลตฟอร์ม” (บรรณาธิการรายการ 1) “เน้นอีเวนต์ใหญ่อย่างเดียว อาจเป็นข่าวหรือเหตุการณ์สำคัญที่สังคมกำลังให้ความสนใจ” (บรรณาธิการรายการ 2) “สำหรับของสถานีเองการนำมาใช้ปัจจัยหลักก็คือ การที่ไม่มีภาพกับทำให้คนดูเข้าใจข่าวนั้นมากขึ้น นอกจากนี้ใช้เพื่อสร้างคอนเทนต์ที่ไม่ค่อยพบเห็นในช่องอื่น ๆ ไว้นิโชนีเซียลมีเดียเป็นทางเลือกให้คนดู เป็นการสร้างความต่าง” (บรรณาธิการรายการ 3)

แต่กระนั้นผู้ที่มิบทบาทสำคัญในการถ่ายทอดเรื่องราวผ่านภาพคือ ผู้ผลิตรายการ ในฐานะผู้กำหนดรูปแบบความจริง มีบทบาทสำคัญในการตัดสินใจว่าข่าวชิ้นใดควรใช้กราฟิกิมเมอร์ซีฟ และจะเล่าเรื่องอย่างไร ผ่านโครงเรื่องที่ออกแบบไว้

โครงเรื่อง

กราฟิกิมเมอร์ซีฟถูกใช้ในการเล่าเรื่องเป็นฉาก ๆ หนึ่งในที่ถูกจัดระเบียบในลักษณะที่สนับสนุนการเล่าเรื่อง ด้วยการเล่าเรื่องของข่าวที่นำเสนอผ่านภาพมีการใช้ภาพหลากหลายประเภทในการช่วยกันเล่าเรื่อง ขณะที่การใช้กราฟิกิมเมอร์ซีฟเพื่อเล่าตลอดชิ้นข่าวมีปรากฏอยู่บ้าง จากการศึกษาพบว่ากราฟิกิมเมอร์ซีฟถูกใช้ในการแนะนำตามองค์ประกอบของโครงเรื่องข่าว หน้าที่ในการแนะนำตัวละครหลัก สถานที่ และบริบทของเรื่องราว ซึ่งสถานการณ์ที่เกิดของเรื่องราวข่าว ตัวละครและบริบทเหตุการณ์คือ ข้อมูลข้อเท็จจริงที่ผู้ผลิตรายการเป็นผู้ตระเตรียมวัตถุดิบทั้งภาพถ่าย วิดีโอ และข้อมูลเอกสารเป็นสารตั้งต้นการออกแบบไว้ให้

กราฟิกิมเมอร์ซีฟถูกใช้ในการพัฒนาเรื่องราว การนำเสนอผ่านกราฟิกิมเมอร์ซีฟ การจัดวางฉากกราฟิกเสมือนจริงถูกใช้ในการอธิบายสถานการณ์หรือผลกระทบที่จะเกิดขึ้น ซึ่งตามโครงสร้างการเล่าเรื่องแล้ว สิ่งนี้คือ การแนะนำปัญหา ความขัดแย้ง หรือการเปลี่ยนแปลงที่กำลังจะเกิดขึ้น

ผู้ผลิตรายการจะเป็นผู้ออกแบบการเล่า ระบุภาพอ้างอิงที่จะต้องใช้ออกแบบ ช่วงเหตุการณ์ของเรื่องราวข่าวที่ต้องใช้กราฟิกอิมเมจส์ กำหนดโครงเรื่อง และลำดับจังหวะการเล่าเรื่อง ผู้ผลิตรายการถ่ายทอดแนวคิดให้ฝ่ายกราฟิกผ่านภาพร่างที่แสดงโครงร่าง การจัดวาง และลำดับเรื่องราว

“การใช้วาดลงกระดาษแบบคร่าว ๆ ให้พอนึกภาพออกมาตรงนี้คืออะไร ตรงนั้นคืออะไร เมื่อเสร็จก็เอาไปปริ๊นท์กับฝ่ายกราฟิก” (ผู้ผลิตรายการ 4) “สคริปต์ชิ้นแรกจะพูดแบบนี้ละ ชิ้นที่สองจะพูดแบบนี้ละ ชิ้นที่สามจะพูดแบบนี้ละ เพราะกราฟิกอยู่แล้วว่าภาพมาแบบนี้จะจำลองแบบไหน” (ผู้ผลิตรายการ 1) “เป็นการร่างเป็นไกด์ไลน์มากกว่าว่าจะเล่าประมาณนี้ เห็นประเด็นที่จะชี้คอนฟликтของเรื่องที่จะต้องโชว์” (ผู้ผลิตรายการ 3)

เมื่อการออกแบบโครงเรื่องแล้วเสร็จ ส่วนงานถัดไปคือ การออกแบบตัวละคร ฉากและองค์ประกอบฉาก การสร้างการเคลื่อนไหว และการจัดแสงเสมือนจริง ซึ่งในส่วนงานนี้ หัวหน้าฝ่ายกราฟิกในฐานะผู้กำกับความจริง มีอำนาจในการกำกับและควบคุมการสร้างกราฟิกอิมเมจส์ให้เป็นไปตามโจทย์ ขณะเดียวกันก็มีอำนาจตัดสินใจเชิงเทคนิคที่มีผลต่อ “ความจริง” ที่ถูกนำเสนอ นอกจากนี้ ยังมีอำนาจต่อรอง จัดสรรทรัพยากรและเวลาให้กับชิ้นงาน ซึ่งส่งผลโดยตรงต่อคุณภาพและความสมบูรณ์ของความจริงที่จะนำเสนอ

“บางครั้งถ้าเวลาไม่ทันจริง เราจะแจ้งเขาเลยว่าตรงนี้ขอเป็นกราฟิกข้อความหรือส่วนสำคัญที่อยากโชว์ก็จะเลือกทำตรงนั้นจุดเดียว” (หัวหน้าฝ่ายกราฟิก 1) “เมื่อเป็นคนควบคุมงานคงไม่สามารถทำตามที่เคยต้องการอย่างเดียวกันได้ ทุกอย่างต้องหาจุดสมดุล” (หัวหน้าฝ่ายกราฟิก 4) “เมื่อกรอบด้วยเวลา ก็มาตกลงกัน หากไม่ทันใช้กราฟิกแบบไหนแทนได้บ้าง” (หัวหน้าฝ่ายกราฟิก 3)

นอกจากนี้ ด้วยโครงสร้างการบริหารจัดการองค์กรที่ต่างกัน การปรับเปลี่ยนลำดับขั้นตอนการผลิตงาน รวมถึงความคุ้นชินในการทำงานประสานร่วมกัน ทำให้บ่อยครั้งที่การผลิตงานกราฟิกอิมเมจส์ ข้อมูลจากฝ่ายข่าวมีการส่งตรงไปยังฝ่ายกราฟิกในรูปแบบการอธิบายพร้อมภาพอ้างอิงประกอบโดยไม่จำเป็นต้องใช้สตอรี่บอร์ด ซึ่งในความเป็นจริงแล้วสตอรี่บอร์ดเป็นเครื่องมือสำคัญที่จะช่วยให้ทีมงานที่เกี่ยวข้องเห็นภาพเดียวกัน เข้าใจลำดับเรื่องราว และชิ้นงานกราฟิกที่ผลิตขึ้นมีความถูกต้อง

ตัวละคร

ลักษณะตัวละครในกราฟิกอิมเมจส์ข่าว เจ้าหน้าที่กราฟิกสร้างตัวละครโดยตีความจากลักษณะภายนอกที่ปรากฏ ผ่านรูปร่าง องค์ประกอบที่สำคัญที่เด่นชัดของวัตถุ สิ่งของ เป็นสำคัญ ยกเว้นตัวละครที่เป็นคน แบบจำลองจะสร้างเป็นภาพตัวแทนเชิงสัญลักษณ์

โดยที่มาของตัวละคร แบบจำลอง และวัตถุต่าง ๆ สำหรับการออกแบบอาศัยแหล่งข้อมูลอ้างอิงทั้งปฐมภูมิและทุติยภูมิ ข้อมูลปฐมภูมิประกอบด้วยภาพถ่าย วิดีโอจากสถานที่จริง เอกสารจากทีมข่าวภาคสนามและผู้ผลิตรายการ รวมถึงข้อมูลจากเว็บไซต์ทางการ ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่จะสร้างความ

นำเชื่อถือให้กราฟิกอิมเมจส์ แต่ด้วยข้อจำกัดการเข้าถึงแหล่งข้อมูลปฐมภูมิ โดยเฉพาะชาวต่างประเทศ หรือกรณีข้อมูลที่มีไม่ทันสมัย ทำให้เจ้าหน้าที่กราฟิกต้องใช้แหล่งข้อมูลทุติยภูมิ เช่น ภาพสต็อกและแบบจำลองสำเร็จรูป ซึ่งส่งผลต่อความเฉพาะเจาะจงและความสมบูรณ์ของการนำเสนอ บางชิ้นงานอิมเมจส์ใช้การอ้างอิงความถูกต้องทางวิชาการโดยใช้ความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญเป็นตัวแทน โดยเฉพาะประเด็นด้านสุขภาพ สิ่งแวดล้อม และวิทยาศาสตร์

“การขึ้นแบบจะขึ้นจากต้นฉบับที่ บก. ฝ่ายข่าว โปรดิวเซอร์ หาพูดเทศมาให้อู หรือไม่ก็เอาชื่อไปเสิร์ชใน Google ซึ่งสิ่งแรกที่ให้ความสำคัญคือ รูปร่าง แสง แสงและพื้นผิว ส่วนแอนิเมชันน่าจะท้ายสุด” (เจ้าหน้าที่กราฟิก 2) “บางประเด็น เช่น ช่วงโควิด จะสร้างแบบจำลองดีเอ็นเอตัวเชื้อไวรัส ก็จะไปขอคำแนะนำแพทย์ นักวิจัย แล้วนำมาให้องกราฟิกขึ้นแบบ” (บรรณาธิการรายการ 2)

การสร้างตัวละครในกราฟิกอิมเมจส์สำหรับข่าวมุ่งเน้นวัตถุหรือพาหนะมากกว่าแบบจำลองมนุษย์ เมื่อจำเป็นต้องใช้แบบจำลองมนุษย์ และข่าวนั้นเกี่ยวข้องกับความเสี่ยงของบุคคลทั่วไป เจ้าหน้าที่กราฟิกจะลดทอนรายละเอียดไม่ระบุตัวตน โดยใช้สัญลักษณ์และสื่อความหมายแทนลักษณะทางกายภาพ วิธีนี้สอดคล้องจริยธรรมการรายงานข่าวที่ปกป้องสิทธิส่วนบุคคล และหลีกเลี่ยงการนำเสนอความรุนแรง แบบจำลองที่เรียบง่ายยังช่วยให้ผลิตงานได้รวดเร็วและสามารถนำกลับมาใช้ซ้ำในบริบทข่าวคล้ายกัน เป็นการบริหารทรัพยากรการผลิตอย่างมีประสิทธิภาพ การตัดสินใจเหล่านี้สะท้อนให้เห็นว่า “ความจริง” ที่ปรากฏในชิ้นงานเป็นผลมาจากการคัดกรองและการตัดสินใจของผู้ผลิต

ส่วนของแอนิเมชันในกราฟิกอิมเมจส์แยกการเคลื่อนไหวระหว่างวัตถุไม่มีชีวิตกับตัวละครมีชีวิต วัตถุไม่มีชีวิตสื่อความหมายผ่านการเปลี่ยนทิศทาง การเปลี่ยนผ่านข้อมูล และการปรับขนาด โดยไม่ใช้บุคลาธิษฐาน ส่วนตัวละครมีชีวิตจำกัดการเคลื่อนไหวเฉพาะที่จำเป็นต่อการสื่อความหมาย

“ส่วนใหญ่ เราก็คะเซ็ทให้ยืนนิ่ง หรือยืนขยับเล็กน้อยเพื่อไม่ให้ภาพมันตาย” (เจ้าหน้าที่กราฟิก 4)

“กราฟิกเป็นเรื่องของการอนุมาน บางครั้งก็ไม่ได้ตรงกับความเป็นจริงทั้งหมด แต่ความจำเป็นในการใช้แทรกเป็นภาพประกอบทำให้คนดูเห็นภาพ” (ผู้ผลิตรายการ 1) “เป็นความถูกต้องในแง่ของข้อมูลที่ว่า การขึ้นแบบจำลองสำคัญที่ใช้ในการเล่าเรื่องยึดข้อเท็จจริง แต่องค์ประกอบวัตถุอื่นที่นำมาเสริมประกอบอาจจะไม่ใช่จริง หรือตรงตามความเป็นจริง” (เจ้าหน้าที่กราฟิก 1)

กระบวนการอนุมานและเติมเต็มข้อมูลในการสร้างตัวละครกราฟิกอิมเมจส์ เผยให้เห็นธรรมชาติที่เลื่อนไหลของความจริงในการรายงานข่าว การที่เจ้าหน้าที่กราฟิกต้องพยายามสร้างสมดุลระหว่างความถูกต้องของข้อมูลกับความสมบูรณ์ของการนำเสนอ ในแง่หนึ่ง การอนุมานและเติมเต็มข้อมูลช่วยให้ผู้ชมเข้าถึงภาพรวมและเข้าใจเหตุการณ์ได้ดีขึ้น แต่ในอีกแง่หนึ่ง กระบวนการนี้ก็แสดงให้เห็นว่าความจริงที่ถูกนำเสนอในสื่อข่าวมักไม่ใช่ความจริงทั้งหมด แต่เป็นการประกอบสร้างที่ผสมผสานระหว่างข้อเท็จจริง การตีความ และการเติมเต็มช่องว่างของข้อมูล

ฉากและองค์ประกอบฉาก

โดยส่วนใหญ่บรรณาธิการหรือฝ่ายข่าวจะเป็นผู้กำหนดเนื้อหาและบริบทของข่าวที่ต้องการนำเสนอ จากนั้นจึงสื่อสารผ่านผู้ผลิตรายการไปยังฝ่ายกราฟิกเพื่อออกแบบฉากให้สอดคล้องกับเนื้อหาและบริบทนั้นๆ ฉากเสมือนจริงที่ออกแบบใช้ในการเล่าเรื่องถูกกำหนดด้วยปัจจัยหลัก 2 ลักษณะที่สำคัญคือ ปัจจัยด้านภูมิศาสตร์ และปัจจัยด้านเวลา

ปัจจัยด้านภูมิศาสตร์ ในฉากเสมือนจริงถูกออกแบบเพื่อแสดงสถานที่ทางกายภาพทั้งลักษณะทางธรรมชาติและสถานที่ที่สร้างขึ้น โดยแบ่งเป็น 2 รูปแบบ ได้แก่ ฉากเสมือนจริงแบบเจาะจงที่จำลองสถานที่เกิดเหตุอย่างละเอียดโดยอ้างอิงจากข้อมูลจริง เพื่อสร้างประสบการณ์เสมือนจริงและเพิ่มความเร่งด่วนในการรายงานข่าวสำคัญ ซึ่งช่วยเสริมการเล่าเรื่องและดึงดูดความสนใจผู้ชม

“จะสร้างฉากตามข้อมูลจริงที่มี ให้เหมือนกับสถานการณ์จริงตามที่เค้าขอมา” (เจ้าหน้าที่กราฟิก 3) เวลาออกแบบก็ดูว่าจะให้เห็นสิ่งไหน ก็ให้ความสำคัญรายละเอียดกับอันนั้นในฉาก” (เจ้าหน้าที่กราฟิก 1)

แต่กระนั้นเจ้าหน้าที่กราฟิกก็จำเป็นต้องเลือกเก็บรายละเอียดบางส่วนและละทิ้งบางส่วน ทำให้เกิดคำถามว่า “ความจริง” ที่ถูกนำเสนอ นั้นครบถ้วนและเที่ยงตรงเพียงใด โดยเฉพาะเมื่อผู้ชมไม่มีโอกาสเปรียบเทียบกับ “ความเป็นจริง” ของสถานที่จริง ฉากเสมือนที่ถูกนำเสนอจึงกลายเป็น “ความจริง” เพียงชุดเดียวที่ผู้ชมเข้าถึงได้

ส่วนรูปแบบที่สองคือ การใช้ฉากเสมือนจริงที่บ่งบริบทข่าว ซึ่งมุ่งเน้นการสื่อสารบริบทเชิงข้อมูลมากกว่าการจำลองสถานที่ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความเข้าใจและรักษาบรรยากาศของเนื้อหาข่าวผ่านการจำลองสภาพแวดล้อมที่เกี่ยวข้อง ซึ่งพบเห็นได้ในการนำเสนอข่าวสิ่งแวดล้อมและพยากรณ์อากาศที่เน้นการถ่ายทอดข้อมูลภาพรวม มากกว่าการระบุตำแหน่งเฉพาะ

“ทีมข่าวจะเป็นผู้กำหนดฉากที่ต้องการ เช่น ข่าวสิ่งแวดล้อมต้องการนำเสนอเรื่องเกี่ยวกับวาฬทะเล ทีมงานจะค้นหา Reference ที่คล้ายคลึงกับที่ต้องการมาเป็นตัวอย่างในการสร้างฉาก” (บรรณาธิการรายการ 2) “บางครั้งฝ่ายข่าวก็กำหนดเรื่องมาว่าอยากได้ภาพประมาณนี้ ให้ไปคิดออกแบบต่อ” (เจ้าหน้าที่กราฟิก 4)

การใช้ฉากเสมือนจริงที่บ่งบริบทข่าวจึงเป็นการเปลี่ยนแปลงวิธีการนำเสนอความจริงในฐานะข้อเท็จจริงที่เป็นกลางไปสู่การนำเสนอความจริงเชิงตีความที่มีการประกอบสร้างทางความหมายและอารมณ์

ปัจจัยด้านเวลา ในการนำเสนอกราฟิกอิมเมจส์ เน้นการสื่อสารช่วงเวลาปัจจุบัน โดยใช้การจัดแสงเป็นองค์ประกอบหลักในการกำหนดบรรยากาศ ทั้งในรูปแบบการจำลองแสงธรรมชาติและการจัดแสงเชิงสุนทรียะ โดยแบ่งเป็นการจัดแสงในฉากเสมือนจริงที่เน้นการจำลองแสงธรรมชาติและการใช้แสงเชิงสุนทรียะเพื่อสร้างความหมายแฝง และการจัดแสงในสตูดิโอโทรทัศน์ที่มุ่งเน้นความชัดเจนของผู้ประกาศ

พร้อมคำนึงถึงความสอดคล้องกับฉากเสมือนจริง ทั้งนี้การกำหนดสภาพแสงเพื่อใช้บ่งบอกช่วงเวลาเป็นคุณลักษณะของเจ้าหน้าที่กราฟิกที่ต้องพิจารณาความสอดคล้องและผลกระทบต่อเนื้อหาข่าว และยังต้องรักษาความสม่ำเสมอของแสงที่เป็นปัจจัยสำคัญในการหลอมรวมองค์ประกอบทั้งหมดในฉากให้เป็นหนึ่งเดียว

“ทั่ว ๆ ไปก็แสงในเวลากลางวันกับกลางคืน แสงในฉากกราฟิกจะปรับไปแบบคร่าว ๆ ก่อน แล้วพอไปถึงหน้างานที่จะเริ่มถ่าย ก็ไปปรับอีกครั้งให้พอดีกับแสงในสตูดิโอ” (เจ้าหน้าที่กราฟิก 2) “ถ้าไม่ได้กระทบกับเรื่องข้อมูล ก็จะเน้นความสวยงามเป็นหลัก อยู่ที่น้ำหนักของเรื่อง” (เจ้าหน้าที่กราฟิก 1) “การจัดไฟถ่ายงานอิมเมอร์ซีฟก็เหมือนกับการจัดไฟสตูดิโอทั่วไปสำคัญให้แสงเคลียร์เป็นหลัก” (ผู้ผลิตรายการ 3)

การจัดแสงแสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่าข้อเท็จจริงของข่าวที่นำเสนอผ่านฉากเสมือนจริงไม่ได้มีความเป็นวัตถุวิสัยแต่เป็นอัตวิสัยของเจ้าหน้าที่กราฟิกและเจ้าหน้าที่แสงสตูดิโอที่จะออกแบบการจัดแสงจึงเป็นความจริงเชิงตีความที่ผสมผสานระหว่างข้อเท็จจริงและการตีความของผู้ผลิตต่อการเลือกใช้โทนสีแสง

อุปกรณ์ประกอบฉากในการผลิตชิ้นงานกราฟิกอิมเมอร์ซีฟประกอบด้วยวัตถุเสมือนที่มีขนาดหลากหลาย ตั้งแต่เฟอร์นิเจอร์ขนาดใหญ่จนถึงสิ่งของตกแต่งขนาดเล็ก ซึ่งพัฒนาในรูปแบบสินทรัพย์ดิจิทัลที่สามารถปรับแต่งและนำกลับมาใช้ซ้ำได้ โดยการนำมาใช้ซ้ำจำเป็นต้องมีการปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องกับบริบทของเนื้อหาใหม่

“บ่อยครั้งจะค้นหาโมเดลที่เคยสร้างไว้ก่อนหน้านี้ หรือองค์ประกอบบางอย่างที่สามารถนำกลับมาใช้ใหม่ได้มาใช้” (เจ้าหน้าที่กราฟิก 4) “แยกองค์ประกอบ ย้ายจุดวาง เปลี่ยนพื้นผิว” (เจ้าหน้าที่กราฟิก 1)

การปรับแต่งสินทรัพย์ดิจิทัลเพื่อใช้ในบริบทใหม่สะท้อนให้เห็นว่าความจริงที่นำเสนอผ่านฉากและองค์ประกอบฉากเป็นการสร้างขึ้นใหม่มากกว่าการจำลองจากข้อมูลข้อเท็จจริง และในมุมมองของผู้ผลิตเองก็มองเห็นว่าหากสามารถจัดการเรื่องสินทรัพย์ดิจิทัลได้จะช่วยย่นระยะเวลาการผลิตงานและเอื้อประโยชน์ต่อการผลิตกราฟิกอิมเมอร์ซีฟสำหรับงานข่าว

เมื่อการผลิตกราฟิกอิมเมอร์ซีฟเสร็จสิ้น หัวหน้าฝ่ายกราฟิกจะเป็นผู้รับผิดชอบในการตรวจสอบชิ้นงานเบื้องต้น หรือมอบหมายให้ทีมงานคนอื่นหากไม่สามารถดำเนินการได้ทัน จากนั้นผู้ผลิตรายการจะทำการตรวจสอบอีกครั้งก่อนนำไปใช้ในรายการ ขั้นตอนต่อไปเป็นส่วนของการบูรณาการการผลิตที่เกี่ยวข้องกับผู้ประกาศในการเล่าเรื่อง โดยผู้ผลิตและผู้กำกับรายการมีบทบาทสำคัญในการกำกับการแสดงและควบคุมงานเทคนิคตลอดการผลิตรายการ

มุมมองการเล่าเรื่อง

การเล่าเรื่องผ่านกราฟิกอิมเมจส์ในรายการข่าวใช้มุมมองแบบผู้รอบรู้ โดยผู้ประกาศทำหน้าที่เป็นผู้เล่าเรื่องที่สามารถข้ามมิติของพื้นที่และเวลา เพื่อนำเสนอภาพรวมของเหตุการณ์ผ่านสภาพแวดล้อมดิจิทัลที่ประกอบด้วยวัตถุเสมือนและองค์ประกอบฉาก จาก การจัดแสง ทั้งนี้ผู้ประกาศต้องแสดงบทบาทอย่างสมจริงในสภาพแวดล้อมเสมือนเพื่อเสริมความเข้าใจในบริบทและเหตุผลเบื้องหลังของเรื่องราว

ดังนั้นแล้วการเล่าเรื่องแบบอิมเมจส์ในรายการข่าวจำเป็นต้องบูรณาการทักษะหลายด้านเข้าด้วยกัน โดยเฉพาะทักษะการแสดงที่ช่วยสร้างความมีชีวิตชีวาให้กับการนำเสนอข่าว ผ่านการถ่ายทอดอารมณ์และการสร้างประสบการณ์ร่วมกับผู้ชม ทักษะการสื่อสารมีความสำคัญในการกำหนดจังหวะการปรากฏขององค์ประกอบกราฟิก การใช้น้ำเสียง และภาษากาย รวมถึงการกำหนดตำแหน่งการแสดงที่ต้องมีความสัมพันธ์กับวัตถุเสมือน ผู้ประกาศในฐานะผู้เล่าเรื่องต้องมีความแม่นยำในข้อมูลและความจำเป็นบทข่าว การเชื่อมโยงข้อมูลต้องมีความสอดคล้องและต่อเนื่อง เพื่อสร้างความน่าเชื่อถือทั้งต่อตัวผู้ประกาศและองค์ประกอบกราฟิกที่นำเสนอ

“ผู้ประกาศข่าวที่จะสื่อสารกับกราฟิกอิมเมจส์ได้ดี ลำดับแรกมีความมั่นใจ มีลีลาในการเรียกกราฟิก ภาษาท่าทาง คำพูดที่จะเชื่อมโยงไปยังกราฟิก” (ผู้ผลิตรายการ 1) “ความจำต้องดี รู้ตำแหน่งและมุมกล้อง เพราะกราฟิกถูกนำเสนอแบบเรียลไทม์ไม่สามารถขอแสดงซ้ำถ้าออกอากาศสด” (ผู้ผลิตรายการ 2)

นอกจากนี้ ความเข้าใจในมุมกล้องยังมีความสำคัญในการสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม โดยเฉพาะการ “สับตา” ผ่านเลนส์กล้องที่ช่วยสร้างความรู้สึกละเอียดและความไว้วางใจระหว่างผู้ประกาศกับผู้ชม อย่างไรก็ตาม หากบางช่วงข่าวเป็นการจำลองสถานการณ์ เช่น ช่วงข่าวพยากรณ์อากาศ การเล่าเรื่องจะใช้มุมมองบุคคลที่หนึ่งและจำลองสถานการณ์ที่สอดคล้องกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรม ณ ขณะนั้น ผู้ประกาศทำหน้าที่เป็นผู้เล่าเรื่องที่ต้องใช้ทักษะการจินตนาการสร้างเรื่องราวให้น่าสนใจ โดยการสวมบทบาทเป็นตัวละครในสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อช่วยสร้างความสมจริงและความใกล้ชิดกับผู้ชม ทั้งหมดทั้งปวงในบทบาทของผู้ประกาศข่าวจึงเป็นการทำหน้าที่ในฐานะผู้ถ่ายทอดความจริง

ในการผลิตกราฟิกอิมเมจส์เพื่อใช้ในการรายงานข่าวมีข้อจำกัดบางประการ หากสตูดิโอโทรทัศน์มีข้อจำกัดเรื่องพื้นที่ หรือข้อจำกัดในด้านการผลิตรายการ โดยเฉพาะหากต้องสลับระหว่างการนำเสนอข่าวที่ใช้กราฟิกอิมเมจส์กับข่าวทั่วไปในช่วงรายการเดียวกัน ด้วยเหตุนี้บางสถานีโทรทัศน์ผู้ผลิตจึงมีการปรับใช้มุมมองการเล่าเรื่องแบบวัตถุวิสัย โดยใช้เสียงผู้ประกาศทำหน้าที่รายงานเหตุการณ์จากมุมมองบุคคลภายนอก แต่ใช้มุมภาพและการเคลื่อนกล้องแบบบุคคลที่หนึ่งแทนสายตาของผู้ชมที่จะปฏิสัมพันธ์กับเหตุการณ์โดยตรง

เทคนิคภาพและเสียง

เทคนิคภาพ การเล่าเรื่องราวผ่านกราฟิกอิมเมจส์เป็นหน้าที่ผู้กำกับรายการในฐานะผู้กำกับ มุมมองความจริงผ่านการกำหนดขนาดภาพและการเคลื่อนไหวกล้อง ในหลายบริบทของการผลิตรายการ ผู้ผลิตรายการและผู้กำกับรายการคือ บุคคลเดียวกัน โดยผู้กำกับรายการจะมีบทบาทสำคัญในการควบคุม การเล่าเรื่องผ่านองค์ประกอบเหล่านี้ เนื่องจากมีความเข้าใจในภาพรวมของงานผลิตทั้งช่วงเตรียมการผลิต และระหว่างการผลิต อย่างไรก็ตาม การชักซ้อมและการเปิดเล่นองค์ประกอบกราฟิกให้เห็นจริงมีความสำคัญ เพื่อให้ทีมผลิตรายการเห็นภาพในทิศทางเดียวกัน เนื่องจากกราฟิกอิมเมจส์ไม่ได้ปรากฏให้เห็นทางกายภาพเหมือนฉากจริง

“การตัดสินใจ ตามปกติแล้วก็ให้ทางผู้กำกับ เพราะคุ้นชินและทำงานร่วมกันมานาน มุมภาพ โดยทั่วไปก็มุมกว้าง มุมแคบ” (ผู้ผลิตรายการ 3)

ขนาดภาพที่ใช้ในการเล่าเรื่องราวมี 2 ขนาดหลัก ได้แก่ ภาพมุมกว้างและภาพมุมแคบ ภาพมุมกว้างช่วยให้ผู้ชมสำรวจสภาพแวดล้อมเสมือนโดยรอบตัวละครหรือวัตถุหลักได้ดี ทำให้เข้าใจบริบทและที่มาที่ไปของเหตุการณ์ข่าว รวมถึงเน้นความสัมพันธ์ขององค์ประกอบต่าง ๆ ในฉากเสมือนจริง และสร้างระยะห่างทางอารมณ์ให้ผู้ชม ทำให้รู้สึกถึงความเป็นกลาง ส่วนภาพมุมแคบใช้เพื่อแสดงรายละเอียดปลีกย่อยสำคัญของวัตถุเสมือน สร้างความรู้สึกใกล้ชิดและเข้าถึงเนื้อหามากขึ้นสำหรับผู้ชม จึงเหมาะกับการเล่าข่าวที่เน้นรายละเอียดปลีกย่อย การเคลื่อนไหวกล้องในข่าวที่มีการใช้กราฟิกอิมเมจส์มักเลือกใช้การเคลื่อนไหวกล้องแบบครั้นช็อต เพื่อช่วยให้ผู้ชมเห็นภาพรวมของสภาพพื้นที่หรือการจำลองเหตุการณ์ผ่านมุมกว้างของภาพ ทำให้เข้าใจบริบทข่าวในฉากสถานการณ์ได้ดียิ่งขึ้น การเคลื่อนที่อย่างอิสระของกล้องสร้างมุมมองที่หลากหลาย และการเคลื่อนไหวที่นุ่มนวลทำให้ผู้ชมรู้สึกเสมือนถูกพาเข้าไปในฉากเสมือนจริง

“การถ่ายทำข่าวที่มีการใช้กราฟิกอิมเมจส์ ใช้กล้องติดตั้งบนเครื่องบินมีความสะดวกกว่า การใช้กล้องหลายตัวที่จะมีความยุ่งยากในการติดตั้งระบบ” (ผู้ผลิตรายการ 1) “เวลาใช้กล้องหลายตัวก็จะใช้กล้องเครื่องบินแมนด์ภาพ ส่วนกล้องบนขาตั้งใช้ในการถ่ายเจาะ” (ผู้ควบคุมการผลิต 3) “การถอยเข้าออกของกล้องขึ้นอยู่กับขนาดของฉากกราฟิกที่สร้างและในฉากกำลังเล่าอะไรที่ต้องการนำเสนอกับผู้ชม” (ผู้ผลิตรายการ 2)

นอกจากนี้ มุมภาพแบบเครื่องบินยังช่วยระบุจุดสำคัญของข่าว โดยสามารถเจาะจงไปยังแบบจำลองบุคคล วัตถุ หรือสถานที่ที่เป็นแกนหลักของเรื่อง ช่วยให้ผู้ชมจดจ่อและติดตามประเด็นสำคัญ รวมถึงแสดงนัยถึงการเปลี่ยนผ่านของเหตุการณ์ในการดำเนินเรื่องราวข่าว

การเลือกขนาดภาพในการนำเสนอกราฟิกอิมเมจส์ สะท้อนความขัดแย้งระหว่าง “ความจริง” กับ “ความเป็นจริง” ในการรายงานข่าว เนื่องจากผู้ผลิตนำเสนอ “ความจริง” ผ่านการจำลองภาพ แต่ “ความเป็นจริง” ที่เป็นองค์รวมถูกลดทอนผ่านการคัดเลือกมุมกล้อง ส่งผลให้เกิดการขึ้นการรับรู้ของผู้ชม

และสร้างภาพตัวแทนความจริงที่ไม่สมบูรณ์ เช่นกันในการเคลื่อนกล้องที่ออกแบบเพื่อสร้างความน่าสนใจทางภาพมีความขัดแย้งกับการรายงานข่าวเชิงข้อเท็จจริง เพราะการใช้โครงสร้างมุมมองที่ไม่สอดคล้องกับการรับรู้ตามธรรมชาติของมนุษย์ ดังนั้น ความเที่ยงตรงในการรายงานข่าวจึงถูกแทนที่ด้วยสุนทรียศาสตร์ของภาพเคลื่อนไหว ทำให้เส้นแบ่งระหว่างการรายงานข่าวกับความบันเทิงเลื่อนราง โดยเฉพาะเมื่อเทคนิคการเคลื่อนกล้องถูกเลือกโดยคำนึงถึงความสวยงามมากกว่าความซื่อสัตย์ต่อบริบทจริง

เทคนิคเสียง เสียงเป็นองค์ประกอบสำคัญในการเล่าข่าวที่ช่วยสร้างความสมจริงและอารมณ์ร่วมในงานข่าวกราฟิกอิมเมอร์ซีฟมีการใช้เสียงสองประเภท คือ เสียงประกอบที่สร้างความสมจริง เช่น เสียงไฟไหม้ เสียงสัตว์ และเสียงระเบิด เป็นต้น ซึ่งช่วยให้ผู้ชมรู้สึกเสมือนอยู่ในเหตุการณ์จริง เพิ่มความน่าเชื่อถือและความสมบูรณ์ให้กับการนำเสนอข่าว

“เสียงประกอบจะใช้การเล่นคลิปลเสียงให้ตรงกับกราฟิกอิมเมอร์ซีฟ ส่วนใหญ่ก็เป็นเสียงทั่วไป” (ผู้ผลิตรายการ 3) “ส่วนหนึ่งก็มาจากการดาวน์โหลดจากแหล่งเสียงบนอินเทอร์เน็ต” (ผู้ผลิตรายการ 2)

อย่างไรก็ตาม ผู้ผลิตรายการจัดให้เสียงประกอบมีความสำคัญในลำดับรองลงมาและใช้ตามความเหมาะสมของเวลาในการผลิต ส่วนเสียงประกอบสังเคราะห์ที่สร้างขึ้นด้วยวิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์ถูกใช้เพื่อดึงความสนใจตามจังหวะการเคลื่อนไหวของกราฟิก มีการลดปริมาณการใช้ลงเนื่องจากหากใช้มากเกินไปจะเป็นการรบกวนการรับชมและขัดขวางการสื่อสารของกราฟิกที่เป็นตัวหลักในการเล่าเรื่อง

“ชาวน้าเพื่อคิว เพื่อที่จะบอกจังหวะเพลงกราฟิก ถ้าใส่พวกนี้เยอะก็จะไปรบกวนดึงความสนใจ element ที่เราอยากโชว์ นอกจากนี้เรื่องลิขสิทธิ์ไฟล์เสียงก็เป็นข้อจำกัดอันหนึ่ง” (ผู้ควบคุมการผลิต 3) “อย่างถ้ามีเวลาในการเก็บรายละเอียดก็จะใส่ แต่ส่วนมากไม่ทัน” (ผู้ผลิตรายการ 2)

ข้อจำกัดทางทรัพยากรทำให้ต้องประนีประนอมกับอุดมการณ์ของการรายงานความจริง เพราะความจริงที่ถูกนำเสนอยังถูกกำหนดโดยเงื่อนไขทางเศรษฐกิจและข้อจำกัดด้านทรัพยากรในกระบวนการผลิตข่าวด้วย

ประโยชน์ที่ได้รับ

ในมิติวิชาการ เพื่อให้เกิดการถกประเด็นบทบาทกราฟิกอิมเมอร์ซีฟในงานสื่อสารมวลชน โดยเฉพาะวารสารศาสตร์ที่ต้องนำเสนอข่าวตามหลักความจริง ในขณะที่เทคโนโลยีสามารถสร้างภาพดิจิทัลที่จำลองความเป็นจริงได้และขับเคลื่อนอุตสาหกรรมสื่อและเศรษฐกิจดิจิทัล ในมิตินานด้านวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน ก่อให้เกิดองค์ความรู้ใหม่และแนวทางปฏิบัติสำหรับการใช้กราฟิกอิมเมอร์ซีฟในการรายงานข่าวโทรทัศน์และสื่อดิจิทัลแพลตฟอร์มอื่น ๆ

สรุปและอภิปรายผล

สรุป

จากผลการศึกษาพบว่ากราฟิกอิมเมจส์ในการนำเสนอข่าวมีการออกแบบโครงเรื่องที่สนับสนุนการเล่าเรื่องโดยเน้นข้อเท็จจริงเป็นวัตถุดิบตั้งต้น ตัวละครถูกสร้างขึ้นด้วยการลดทอนรายละเอียด แต่คงความเฉพาะเจาะจงจากแหล่งข้อมูลปฐมภูมิและทุติยภูมิเพื่อความน่าเชื่อถือ จากและองค์ประกอบถูกกำหนดด้วยปัจจัยด้านภูมิศาสตร์และเวลาที่สอดคล้องกับบริบทของข่าว มุมมองการเล่าเรื่องส่วนใหญ่ใช้ผู้ประกาศเป็นผู้เล่าแบบผู้รอบรู้ที่ข้ามมิติของพื้นที่และเวลา เสมือนเป็นผู้ที่อยู่ในเหตุการณ์ และเป็นผู้เชี่ยวชาญ มีความรู้รอบในสิ่งที่นำเสนอ มีการใช้เทคนิคภาพและเสียงที่ผสมผสานระหว่างความจริงและความน่าสนใจเพื่อสร้างประสบการณ์เสมือนจริงให้กับผู้ชม ซึ่งทั้งหมดของการสร้างความจริงผ่านกราฟิกอิมเมจส์เป็นอวัตรวิสัยจากการตัดสินใจ การเลือกสรร การละเว้นข้อมูล และการจัดลำดับความสำคัญของบุคลากรที่อยู่ในกระบวนการผลิตชิ้นงานโดยมีอุดมการณ์ ค่านิยม แนวคิดและการปฏิบัติแฝงอยู่

อภิปรายผล

ผลจากการศึกษาความจริงของกราฟิกอิมเมจส์ในรายการข่าวโทรทัศน์ไทยสะท้อนให้เห็นถึงปฏิสัมพันธ์ระหว่างแนวคิดทฤษฎีกับบริบทการปฏิบัติงานจริง โดยผลการวิเคราะห์ชี้ให้เห็นถึงความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญระหว่างแนวคิดทฤษฎีกับการปฏิบัติจริงในกระบวนการผลิตกราฟิกอิมเมจส์สำหรับงานข่าว

แม้ McQuail and Deuze (2020) ได้วางกรอบแนวคิดเกี่ยวกับความจริงและคุณภาพของข้อมูลโดยเน้นย้ำถึงความสำคัญของหลักการความเป็นภววิสัย ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Westerstahl ที่ให้ความสำคัญกับ “ความเป็นข้อเท็จจริง” อันประกอบด้วยเกณฑ์ความจริงหลายประการ แต่ผลการศึกษา กลับพบว่า ในทางปฏิบัติกระบวนการผลิตกราฟิกอิมเมจส์ในข่าวโทรทัศน์ไทยมีความซับซ้อนและแฝงไว้ด้วยความเป็นอวัตรวิสัยในหลายขั้นตอน ซึ่งท้าทายต่อแนวคิดดั้งเดิมเกี่ยวกับความเป็นภววิสัยในการนำเสนอข่าว

กระบวนการสร้างความจริงผ่านกราฟิกอิมเมจส์เริ่มต้นตั้งแต่ขั้นเตรียมการผลิต การตัดสินใจเลือกประเภทกราฟิกที่จะนำมาใช้ ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้มีอำนาจตัดสินใจตามโครงสร้างในกระบวนการผลิตข่าว โดยเฉพาะบทบาทของผู้ผลิตรายการข่าว ซึ่งการตัดสินใจดังกล่าวไม่ได้ขึ้นอยู่กับปัจจัยด้านเนื้อหาเพียงอย่างเดียว แต่ยังรวมถึงข้อจำกัดด้านทรัพยากร อาทิ สิทธิทรัพย์สินทางปัญญา งบประมาณในการผลิต และการประสานงานระหว่างฝ่ายต่าง ๆ ปัจจัยเหล่านี้มีผลต่อคุณภาพและความสมบูรณ์ของชิ้นงานกราฟิกอิมเมจส์ที่ออกมา นอกจากนี้ ยังพบว่าการส่งต่อข้อมูลระหว่างฝ่ายข่าว ฝ่ายผลิตรายการ มายังฝ่าย

กราฟิก มักเผชิญกับข้อจำกัดด้านความครบถ้วนของข้อมูล ในหลายกรณีข้อมูลที่ได้รับมาไม่ได้มีความสมบูรณ์ทั้งหมด ส่งผลให้น้ำหนักความสำคัญของการออกแบบถูกโยกย้ายไปที่วัตถุเสมือนที่เป็นองค์ประกอบหลักในชิ้นกราฟิกข่าวแทน เมื่อเผชิญกับข้อจำกัดด้านเวลา การปรับแก้ข้อมูลล่าสุดจึงมักปรากฏในรูปแบบของกราฟิกข้อความประกอบในฉากเสมือนจริง ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงการประนีประนอมระหว่างความถูกต้องและข้อจำกัดในการผลิต

ในส่วนของการออกแบบการออกแบบ แม้ผู้ผลิตรายการจะเป็นผู้วางแนวทางการลำดับเรื่องและกำหนดวัตถุดิบที่จะใช้ แต่ความครบถ้วนสมบูรณ์ของงานกลับขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายประการ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องระยะเวลา ความสามารถในการรวบรวมข้อมูล รวมถึงการตีความและการคัดสรรองค์ประกอบต่าง ๆ ซึ่งล้วนเป็นทักษะและดุลยพินิจของเจ้าหน้าที่กราฟิก ส่งผลให้สิ่งที่คงความถูกต้องใกล้เคียงมากที่สุดจึงมักจำกัดอยู่เพียงองค์ประกอบวัตถุดิบหลักที่ใช้ในการเล่าข่าวเท่านั้น ที่น่าสนใจคือ บางครั้งการเลือกใช้โมเดลสำเร็จรูปในการผลิตกราฟิกส่งผลให้ขาดความเฉพาะเจาะจงและเอกลักษณ์ที่สอดคล้องกับเนื้อหาข่าวแม้เป็นการนำมาใช้กับสิ่งของประกอบฉากก็ตาม ในประเด็นนี้สอดคล้องกับผลการศึกษาของ Wu (2024) ที่พบว่าเรื่องราวข่าวที่นำเสนอด้วยกราฟิกอิมเมจส์มักมีความบกพร่องอย่างมีนัยสำคัญในด้านความโปร่งใสของแหล่งที่มาและการออกแบบการผลิต

ประการถัดมา ในเรื่องความถูกต้องในงานออกแบบ การสร้างการเคลื่อนไหววัตถุ สิ่งของ ตัวละครต่างเป็นการอนุมานของผู้ออกแบบที่ตีความและคาดคะเนจากข้อมูลที่ได้มาซึ่งอาจไม่ใช่ข้อเท็จจริงที่ยืนยันได้ชัดเจน ดังนั้น เทคนิคการผลิตงาน เช่น การจำกัดการเคลื่อนไหว การลดทอนรายละเอียดเพื่อสื่อเชิงสัญลักษณ์ เป็นสิ่งที่เจ้าหน้าที่กราฟิกเชื่อว่า วิธีเหล่านี้คือ วิธีการแสดงออกซึ่งทัศนคติที่เป็นกลาง เป็นการรักษาสมดุลที่เหมาะสม ไม่เอนเอียงในการรายงานด้วยกราฟิก และทั้งหมดทั้งปวงก็ด้วยหวังว่าสิ่งนี้จะทำให้ผู้ชมเข้าถึงข้อมูล มีความเข้าใจและเห็นภาพมากยิ่งขึ้น เช่นเดียวกับการจัดแสงเสมือนในฉากกราฟิกก็เป็นการตีความแบบกว้างเพื่อนำเสนอรายละเอียดสิ่งต่าง ๆ ให้ผู้ชมพิจารณาไปตามสิ่งที่ต้องการจะเสนอ

ประเด็นนี้ในมุมมองนักวิชาการก็ให้ความคิดเห็นไปในแนวทางที่ว่าความถูกต้องแม่นยำในความเป็นจริงของโลกทางสังคมกับความถูกต้องที่สร้างขึ้นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลมีความแตกต่างกัน การนำเสนอด้วยกราฟิกอิมเมจส์ ความจริงและความถูกต้องอาจจะไม่ได้อิงอยู่กับข้อมูลหลักฐานที่ผู้สื่อข่าวรวบรวมมาได้ทั้งหมด เพราะภาพความเป็นจริงผ่านกราฟิกอิมเมจส์นั้นถูกประกอบสร้างขึ้นจากข้อมูลและเทคโนโลยีอิมเมจส์ที่ประมวลผลเชิงพื้นที่ ดังนั้นตรงช่วงรอยต่อนี้จึงเป็นสิ่งที่ผู้ชมในฐานะของผู้รับสารควรที่จะทำความเข้าใจความจริงทั้งสองลักษณะ พลังอำนาจในการคัดลอกหรือการอ้างความถูกต้องและความจริงของกราฟิกอิมเมจส์ไม่อาจเท่าเทียมภาพถ่าย

สอดคล้องกับงานวิจัยของ Ryan (2022) ที่กล่าวว่าความสามารถในการอ้างความจริงไม่ใช่คุณสมบัติที่มีร่วมกันในทุกสื่อ แต่เป็นสิ่งที่สร้างความแตกต่างทั้งภายในตัวสื่อและระหว่างตัวสื่อด้วยกัน สื่อที่ใช้ภาษา ภาพยนตร์ การถ่ายภาพ และการบันทึกเสียง มีพลังในการอ้างความจริงมากที่สุด เนื่องจาก

ธรรมชาติของสื่อเหล่านี้สามารถจับภาพและบันทึกข้อมูลจากโลกแห่งความเป็นจริงได้โดยตรง คุณสมบัตินี้ส่งผลต่อประสิทธิภาพในการใช้สื่อเพื่อถ่ายทอดเรื่องราว ทั้งในแง่ของการนำเสนอเรื่องจริงและเรื่องแต่ง โดยสื่อแต่ละประเภทจะมีความเหมาะสมในการนำเสนอเนื้อหาที่แตกต่างกันไป

ฉะนั้นแล้วการนำเสนอผ่านกราฟิกิมเมอร์ซีฟจึงไม่แตกต่างจากเรื่องแต่งมากนัก แม้จะมีพื้นมาจากเรื่องจริง แต่ในมุมมองของการกล่าวอ้างความจริง (Truth claim) กราฟิกิมเมอร์ซีฟมีข้อจำกัดมากกว่าภาพถ่ายหรือภาพเคลื่อนไหวที่บันทึกจากความเป็นจริง กราฟิกิมเมอร์ซีฟเป็นภาพที่สร้างขึ้นใหม่ทั้งหมด ไม่ได้มีความเชื่อมโยงโดยตรงกับวัตถุหรือเหตุการณ์จริง ต่างจากภาพถ่ายที่ถึงแม้ว่าภาพถ่ายจะผ่านการตีความและการนำเสนอ แต่ยังคงมีร่องรอยของความจริงที่ถูกบันทึกไว้ ดังนั้นแล้วการกล่าวอ้างความจริงของกราฟิกิมเมอร์ซีฟจะมีมากขึ้นเมื่อผสมผสานกับหลักฐานเชิงประจักษ์อื่น ๆ เช่น การใช้ร่วมกับภาพถ่าย วิดีโอ หรือข้อมูลอ้างอิงที่ตรวจสอบได้

ประการถัดมา กระบวนการผลิตกราฟิกิมเมอร์ซีฟเพื่อการรายงานข่าว สามารถพิจารณาได้ว่าเป็นการประกอบสร้างความจริงที่มีลักษณะซับซ้อนและหลายชั้นในพื้นที่การเล่าเรื่อง ข่าวสาร กระบวนการคัดสรรและการตีความ ถูกหลอมรวมเข้ากับเทคโนโลยีการนำเสนอ ซึ่งมีนัยสำคัญต่อประเด็นเรื่อง “ความจริง” ในสื่อ เช่น การที่ผู้กำกับภาพและช่างภาพมีอำนาจในการกำหนด “การจ้องมอง” (Gaze) ไปยังฉากและวัตถุเสมือน ซึ่งให้เห็นถึงลักษณะเชิงอัตวิสัยที่แทรกซึมอยู่ในกระบวนการนำเสนอ อำนาจในการกำหนดมุมมองภาพสร้างความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญระหว่างกราฟิกิมเมอร์ซีฟในการรายงานข่าวโทรทัศน์กับเทคโนโลยีกราฟิกิมเมอร์ซีฟบนแพลตฟอร์มอื่น ๆ ที่เปิดโอกาสให้ผู้ชมเป็นผู้ควบคุมประสบการณ์ ความแตกต่างนี้สะท้อนให้เห็นถึงความตึงเครียดระหว่างการนำเสนอที่ถูกควบคุมโดยผู้ผลิตกับการมีส่วนร่วมของผู้รับสาร นอกจากเรื่องมุมมองภาพ ในประเด็นการนำพาของผู้เล่าเรื่อง บทบาทผู้ประกาศมีส่วนชี้นำการตีความของผู้ชม อวัจนภาษาในการสื่อสาร น้ำเสียง ท่าทาง การเคลื่อนไหวบนฉากเสมือนจริง ท่าทาง การแสดง ประกอบการปรากฏขึ้นของกราฟิก หรือการใส่เสียงประกอบเพื่อสร้างความสมจริง ซึ่งก็ไม่ได้ตรงหรือสอดคล้องกับแหล่งเสียงตามความเป็นจริง แต่เป็นการใช้เสริมเติมแต่งให้สมบูรณ์ เสียงประกอบบางส่วนถูกใช้เพื่อสร้างความสนใจ หรือสร้างและกำกับจังหวะในการนำเสนอ ดังนั้นแล้วการรับรู้ของผู้ชมต่อความจริงในสื่อกราฟิกิมเมอร์ซีฟ จึงเป็นสิ่งที่ถูกหล่อหลอมผ่านการนำเสนอและการตีความของผู้ผลิตรายการ

ประเด็นที่น่าสนใจคือ การนำเสนอผ่านกราฟิกิมเมอร์ซีฟมีลักษณะที่ขัดแย้งกับความเป็นภววิสัยอย่างฉาฉาจนกระทั่ง แม้ว่าผู้ผลิตจะยึดโยงกับข้อเท็จจริงและความถูกต้อง แต่ตลอดกระบวนการผลิตเต็มไปด้วยการแทรกซึมของค่านิยม ทศนคติ กรอบความคิด และแนวทางการออกแบบของปัจเจกบุคคลและองค์กรสื่อ ซึ่งในงานของ Muñoz-Torres (2012) ได้ตั้งคำถามต่อความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนนี้ว่าในความพยายามที่จะแยกค่านิยมออกจากข้อเท็จจริงนั้น แม้แต่การตัดสินใจเลือกว่าจะนำเสนอหรือละเว้นข้อเท็จจริงใดก็เป็นการกระทำที่มีค่านิยมแฝงอยู่แล้ว ดังนั้น ความท้าทายในการตกลงกันบนความจริงเชิง

วัตถุวิสัยจึงมีรากฐานมาจากข้อจำกัดในการถ่ายทอด “สิ่งที่เป็น” โดยปราศจากการบิดเบือน การทำความเข้าใจความจริงในกราฟิกอิมเมจส์จึงควรปรับเปลี่ยนจากการพิจารณาความจริงว่ามีสถานะตายตัว ไปสู่การพิจารณาความจริงว่าเป็นเรื่องของกระบวนการและการใช้ประโยชน์ผ่านอรรถวิสัยการตีความ การให้ความหมายสิ่งต่าง ๆ องค์ประกอบกราฟิกต่าง ๆ ที่ถูกประกอบสร้างขึ้น ผ่านกระบวนการทำงาน การคัดเลือก การเปิดเผยบางแง่มุมของความจริง หรือการละเว้นข้อมูลบางส่วน รวมถึงการลดทอนรายละเอียดการแปลงข้อมูลที่มีความซับซ้อนให้เป็นภาพที่เข้าใจง่าย

๒ ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะสำหรับนำผลการวิจัยไปใช้

กราฟิกอิมเมจส์ในรายการข่าวโทรทัศน์เป็นเครื่องมือสื่อสารที่ซับซ้อนทางวารสารศาสตร์ แม้มีจุดประสงค์เพื่อเพิ่มความเข้าใจให้ผู้ชม แต่กระบวนการผลิตตั้งแต่การเตรียมข้อมูล การตีความ และการสร้างภาพกราฟิกต่างมีความเป็นอรรถวิสัยสูง จึงอาจนำไปสู่การบิดเบือนข้อเท็จจริงได้ง่าย ดังนั้น หากลองพิจารณาแนวทางการใช้ข้อความ Disclaimer เพื่อระบุขอบเขตและข้อจำกัดของข้อมูลก็เป็นแนวทางสำคัญหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้ชมสามารถแยกแยะระหว่างข้อเท็จจริงกับการตีความของผู้ผลิตข่าวได้อย่างชัดเจน ทั้งยังช่วยดำรงไว้ซึ่งความเป็นวัตถุวิสัยและความน่าเชื่อถือของสื่อข่าวโทรทัศน์

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

ผู้วิจัยเสนอให้มีการศึกษาในประเด็นการสื่อความหมายของกราฟิกอิมเมจส์ในบริบทที่หลากหลายขึ้น โดยเฉพาะในงานโฆษณาบนสื่อโทรทัศน์และแพลตฟอร์มดิจิทัลอื่น ๆ รวมถึงรายการประเภทต่าง ๆ ในไทยที่มีการนำกราฟิกอิมเมจส์มาประยุกต์ใช้ เพื่อเป็นการต่อยอดองค์ความรู้และทำให้เห็นมุมมองที่หลากหลายในการใช้กราฟิกเสมือนเพื่อการสื่อความหมายซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาการใช้เทคโนโลยีกราฟิกอิมเมจส์ในวงการสื่อสารมวลชน

กิตติกรรมประกาศ

บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่องสัญญาและความจริงของกราฟิกเสมือนในรายการข่าวโทรทัศน์ไทย โดยผ่านการพิจารณาจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ รหัสโครงการ COA2023/0176 หมายเลขหนังสือรับรอง ECNIDA 2022/0143

บรรณานุกรม

- Chuaipichai, W. (2018). *Creation of immersive graphics in news program production of Thai television* [Master's thesis, Thammasat University]. TU Digital Collections. 10.14457/TU.the.2018.1391 [in Thai]
- De la Peña, N., Weil, P., Llobera, J., Spanlang, B., Friedman, D., Sanchez-Vives, M. V., & Slater, M. (2010). Immersive journalism: Immersive virtual reality for the first-person experience of news. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 19(4), 291–301.
https://doi.org/10.1162/PRES_a_00005
- Dennis, E. E., & Merrill, J. C. (1984). *Basic Issues in Mass Communication: A Debate*. Macmillan.
- Giannetti, L. D. (1998). *Understanding movies* (8th ed.). Prentice Hall.
- Hassan, R. (2023). Journalism, technology and truth in the age of digital. In A. L. Sanchez Laws (Ed.), *Insight on immersive journalism*. Routledge. DOI: <https://doi.org/10.4324/9781003217008>
- Isra Institute. (2019, July 11). *Media responsibility in reporting on child sexual violence*.
<https://www.isra.or.th/news-and-trainee/item/767-reporter.html> [in Thai]
- Jacobson, J. (2017). Authenticity in immersive design for education. In Liu, D., Dede, C., Huang, R., Richards, J. (Eds.), *Virtual, augmented, and mixed realities in education*. Springer.
https://doi.org/10.1007/978-981-10-5490-7_3
- Kerdvibulvech, C. (2017). *New digital media for the future* (2nd ed.). National Institute of Development Administration Press. [in Thai]
- Kool, H. (2016). The ethics of immersive journalism: A rhetorical analysis of news storytelling with virtual reality technology. *Intersect: The Stanford Journal of Science, Technology, and Society*, 9(3), 1–11. <https://ojs.stanford.edu/ojs/index.php/intersect/article/view/871>
- McQuail, D., & Deuze, M. (2020). *McQuail's media and mass communication theory* (7th ed.). Sage.
- Mo-Sys. (2019, September 4). *What is the difference between AR and VR broadcasting?*.
<https://www.mo-sys.com/news/what-is-the-difference-between-ar-and-vr-broadcasting/>

Muñoz–Torres, J. R. (2012). Truth and objectivity in journalism. *Journalism Studies*, 13(4), 566–582.

<https://doi.org/10.1080/1461670X.2012.662401>

Ryan, M.–L. (2022). Media, genres, facts and truth: revisiting basic categories of narrative

diversification. *Neohelicon*, 49(1), 75–88. <https://doi.org/10.1007/s11059-021-00587-w>

Schudson, M. (2011). *The sociology of news* (2nd ed.). W. W. Norton.

Thongbai, N. (2010). *Art criticism in radio and television programs*. Sripatum University Press. [in Thai]

Wittayarat, S. (2022). *The news: Principles & techniques* (2nd ed.). Suan Sunandha Rajabhat

University Press. [in Thai]

Wu, S. (2024). Journalism's immersive shift: Uncovering immersive journalism's adherence to

traditional news values, norms, routines and roles. *Journalism Practice*, 18(8), 1904–1919.

<https://doi.org/10.1080/17512786.2022.2133779>