การปรับตัวของกระบวนการผลิตข่าวโดยใช้เทคโนโลยีอิมเมอร์ซีฟ กราฟิกของทีวีดิจิทัล
Adaptation direction of news production process using technology immersive graphics on digital television

ชุติมันต์ เหลืองทองคำ[1]
[1]สาขาสื่อสังคมออนไลน์และสารสนเทศดิจิทัล คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต
e-mail: chutimun.lua@kbu.ac.th

บทคัดย่อ

จุดเปลี่ยนสำคัญของวงการโทรทัศน์ในประเทศไทย จากเดิมที่ค่อนข้างผูกขาดเพียงไม่กี่สถานีโทรทัศน์แบบระบบแอนะล็อกมาเป็นระบบดิจิทัล คือ การประมูลทีวีดิจิทัล เมื่อปี พ.ศ.2556 ส่งผลทำให้สมรภูมิการแข่งขันดุเดือดมากยิ่งขึ้น จากเดิมมีเพียง 6 ช่อง เพิ่มขึ้นเป็น 48 ช่อง แม้ปัจจุบันจะเหลือเพียง 15 ช่องก็ตาม แต่การแข่งขันในการรายงานข่าวของแต่ละช่องยังคงมีอยู่อย่างต่อเนื่อง การนำเทคโนโลยีอิมเมอร์ซีฟกราฟิกมาใช้จึงเป็นองค์ประกอบสำคัญสำคัญในการรายงานข่าวที่จะดึงดูดผู้ชมและสร้างประสบการณ์การรับชมข่าวที่น่าสนใจมากขึ้นได้ ทั้งข่าวกีฬา ข่าวเศรษฐกิจ ข่าวพยากรณ์การกาศ ตลอดจนข่าวอาชญากรรม การปรับตัวในกระบวนการผลิตข่าวโดยใช้เทคโนโลยีอิมเมอร์ซีฟกราฟิกนี้ยังคงถูกท้าทายในการตรวจสอบเรื่องจริยธรรมในการนำเสนอข่าวเสมอ ทั้งด้านความถูกต้อง การละเมิดสิทธิส่วนบุคคล ความจริง ความโปร่งใส ความเป็นส่วนตัว การจัดการ และ การเฝ้าระวัง ตลอดจนการตั้งคำถามเกี่ยวกับนิยามที่ครอบคลุมความจริง เมื่อเรื่องราวถูกนำมาเล่าในความจริงเสมือน หรือ virtual reality อีกด้วย

อย่างไรก็ตาม ถึงแม้ว่าการใช้เทคโนโลยีอิมเมอร์ซีฟกราฟิกจะเป็นประโยชน์อย่างมากต่อการรายงานข่าวทั้งในเชิงธุรกิจที่ช่วยดึงดูดความสนใจ สร้างประสบการณ์แปลกใหม่ในการรับข่าวสารให้กับผู้รับสาร รวมถึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการอธิบายเรื่องที่ยากเป็นภาพให้สามารถเข้าใจได้ง่าย แต่การใช้เทคโนโลยีใดหรือเทคนิควิธีการใดก็ตาม จำเป็นต้องคำนึงถึงประโยชน์สาธารณะเป็นสำคัญ ดังนั้นการใช้เทคโนโลยีอิมเมอร์ซีฟกราฟิกในการรายงานข่าวจึงไม่ควรใช้เพียงแค่การเรียกเรตติ้งของสถานีเท่านั้น แต่ต้องคงไว้ซึ่งจริยธรรมวิชาชีพและประโยชน์สาธารณะเป็นสำคัญอีกด้วย

คำสำคัญ: กระบวนการผลิตข่าว, อิมเมอร์ซีฟกราฟิก, ทีวีดิจิทัล

Abstract

The Important of television field was changing monopoly television market to auctioning of digital television at the end of year 2013. The main 6 channels increase to 48 channels but decrease to 15 channels at the present but the competition constantly increasing. The use of immersive graphics technology in news reporting is an important part of attracting viewers and create a more interesting news viewing experience example Sports news, Economic news, Weather news as well as Crime news.

This adaptation of the news production process using immersive graphics technology continues to be challenged in ethical investigations in news reporting about Accuracy, Violation of Privacy, Truth, Transparency, Privacy, Management and Surveillance, Questioning definitions that cover truth When the story is told in virtual reality or virtual reality as well.

Also, The use of immersive graphics technology is also very useful for both attention-grabbing business news reporting. Create a new experience in receiving news for the audience. It is also an important tool in explaining difficult subjects visually so that they can be easily understood. Therefore, using any

technology or any technique Public interest is still important. The use of immersive graphics technology in news reporting must not only be used to fetch ratings but must maintain professional ethics and the public interest is important as well.

Keywords: news production process, immersive graphics, digital television

บทนำ

จุดเปลี่ยนสำคัญของโทรทัศน์ในประเทศไทย จากเดิมที่ค่อนข้างผูกขาดเพียงไม่กี่สถานีโทรทัศน์แบบระบบแอนะล็อก มาเป็นระบบดิจิทัล คือ การประมูลทีวีดิจิทัล เมื่อปี พ.ศ.2556 ส่งผลทำให้สมรภูมิการแข่งขันดุเดือดมากยิ่งขึ้น จากเดิมมีเพียง 6 ช่อง เพิ่มขึ้นเป็น 48 ช่อง ผ่านมา 9 ปี หลังจากที่ประมูลคลื่นความถี่เพื่อให้บริการโทรทัศน์ในระบบดิจิทัล (ทีวีดิจิทัล) จากวันที่เริ่มเผยแพร่โทรทัศน์ในรูปแบบของทีวีดิจิทัลทางธุรกิจมีจำนวนช่องทั้งหมด 24 ช่องรายการ มาถึง ณ ปัจจุบันเหลือช่องรายการ 15 ช่อง เท่านั้น

โดยในปัจจุบันการรายงานข่าวทางโทรทัศน์ได้มีการพัฒนารูปแบบการนำเสนอข่าวให้น่าสนใจตามบริบทการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีการสื่อสารของโลก โดยเฉพาะการรายงานข่าวของสถานีโทรทัศน์ไทยที่ได้มีการนำเทคโนโลยีอิมเมอร์ซีฟ กราฟิก (Immersive Graphic) เข้ามาใช้ในการรายงานข่าวเพื่อช่วยให้การนำเสนอข่าวนั้นมีสีสันและน่าสนใจมากยิ่งขึ้น เพื่อตอบสนองความต้องการของประชาชนผู้รับสาร และสร้างความรู้สึกร่วมในการรับชมข่าวให้เสมือนจริงมากยิ่งขึ้นตามไปด้วย ซึ่ง การรายงานข่าวของทีวีดิจิทัลมีการแข่งขันที่สูงมาก เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้บริโภคที่ติดตามข่าวสาร จิตสุภา วัชรพล (2565) กล่าวว่า โดยในปี 2565 นี้ วงการทีวีดิจิทัลจะดุเดือดกว่าปีที่ผ่านๆ มา ทุกๆช่องใส่ของกันอย่างเต็มที่ โดยเฉพาะรายการประเภทข่าวที่หลายๆ ช่องเริ่มเข้ามาให้ความสำคัญและโฟกัสในรายการข่าวกันมากขึ้น สอดคล้องกับ พรทิพย์ สัมปัตตะวนิช (2565) ได้กล่าวถึงอนาคตของทีวีไทยว่า อนาคตของทีวีในยุคที่ประชาชนมีทางเลือกในการรับสื่อหลากหลายรูปแบบมากขึ้นนั้น ทำให้ทีวีต้องมีการปรับรูปแบบการนำเสนอ อย่างเช่น คอนเทนต์ต่าง ๆ ของแต่ละช่อง และสิ่งหนึ่งที่จะคงอยู่ต่อไปคือ "การรายงานข่าว" เพราะผู้บริโภคจะสามารถรับข่าวสารในประเทศได้จากสื่อในประเทศเท่านั้น แต่ก็ควรจะเปลี่ยนรูปแบบการรายงานไปเน้นที่การรายงานข่าวในรูปแบบของเชิงสืบสวนและตรวจสอบ (Investigative News) เพราะปัจจุบันนั้นผู้รับสารจะรับสารจากหลายทางรวมกันแล้วลงลึกไปที่ข้อมูลที่ตัวเองสนใจ ทำให้การรายงานข่าวแบบ Investigative News ที่มีข้อมูลละเอียด มีความน่าสนใจ และมีความน่าเชื่อถือจะได้รับความนิยมมากกว่าเดิม ประกอบกับกระแสการตื่นตัวของผู้บริโภคที่ให้ความสำคัญต่อคอนเทนต์ข่าวเพิ่มสูงขึ้น ไม่ว่าจะเป็นเพื่ออัปเดตเกี่ยวกับการระบาดของไวรัสโควิด-19 การรับชมข่าวสารต่างๆ รวมถึงเหตุการณ์การชุมนุมทางการเมือง ส่งผลให้ในปี 2564 พบว่า คอนเทนต์ข่าวมีมูลค่าสูงมาก กล่าวคือ สินค้าและแบรนด์พร้อมซื้อโฆษณาและสนับสนุนในคอนเทนต์รายการข่าว

จากการประเมินภาพรวมอุตสาหกรรมโฆษณาปี 2564 พบว่ามีมูลค่ากว่า 74,550 ล้านบาท ซึ่งสื่อทีวีมีมูลค่า 37,369 ล้านบาท และเฉพาะสื่อทีวีถ้ามาจากคอนเทนต์ข่าวจะมีมูลค่าประมาณ 9,000 ล้านบาท หรือมีสัดส่วน 24% จากตัวเลขทีวีทั้งหมด เทียบเท่ากับปี 2563 ทั้งเม็ดเงินและส่วนแบ่งที่ 24% เท่าเดิม ส่วนในปี 2565 คาดว่าจะขยับขึ้นอย่างน้อยเป็น 9,600 ล้านบาท ตามงบประมาณโฆษณาของสื่อทีวีที่เพิ่มขึ้น โดยในปี 2565 คาดการณ์ว่าเม็ดเงินโฆษณารวมเติบโต 2 หลักเป็นเรื่องไม่ยาก เบื้องต้นประเมินไว้ประมาณ 13% หรือราว 84,250 ล้านบาทโดยประมาณ โดยทีวีจะมีสัดส่วนเป็นอันดับหนึ่งที่ 47.5% รองลงมาคืออินเทอร์เน็ต 32% และอันดับสามคือ OHM 12.9% (ภวัต เรืองเดชวรชัย, 2565 อ้างถึงใน ผู้จัดการออนไลน์, 2565) ในขณะที่เมื่อเทียบกับข้อมูลจากบริษัท นีลเส็น ประเทศไทย จำกัด ได้รายงาน มูลค่าตลาดงบโฆษณาปี 2565 (มกราคม-ธันวาคม) มีมูลค่าถึง 118,678 ล้านบาท เพิ่มขึ้น 9.12% จากทั้งปีของปีที่แล้วที่มีมูลค่า 108,757 ล้านบาท ซึ่งสื่อทีวียังคงเป็นสื่อที่มีสัดส่วนของการใช้เม็ดเงินโฆษณาสูงสุดอยู่ที่ 53% โดยมีสื่อที่ตกลงคือสื่อทีวีจากเดิม 63,649 ล้านบาท ตกลง1.55% จากเดิมมูลค่า 62,664 ล้านบาท และสื่อสิ่งพิมพ์ จากเดิม 3,116 ล้านบาท ตกลง 2.15% เหลือ 3,049 ล้านบาท (ผู้จัดการออนไลน์, 2566)

นอกจากนั้นการปรับตัวของการรายงานข่าวของทีวีดิจิทัล ในปี 2565 พบว่า การแข่งขันของทีวีดิจิทัลจะมุ่งไปทางคอนเทนต์ข่าวมากขึ้น เห็นได้จากแผนการปรับผังใหม่รับปี 2565 ของหลายสถานีโทรทัศน์ที่เริ่มขยับตัวกันไปบ้างแล้วในช่วงครึ่งปีหลังของปีที่ผ่านมา โดยเฉพาะ ททบ.5 ที่สร้างความคึกคักให้กับทีวีดิจิทัลอย่างมากจากช่วงไตรมาสสี่ที่ประกาศตัวขอ

หวนกลับมาแข่งขันในธุรกิจทีวีอีกครั้ง กับการสร้างเรตติ้งในคอนเทนต์ข่าว ด้วยการดึงทีมผู้ประกาศข่าวดังจากทางเนชั่นมาโผล่ที่ช่อง 5 ขณะเดียวกัน นายเสถียร วิริยะพรรณพงศา ผู้ช่วยกรรมการผู้อำนวยการใหญ่ฝ่ายข่าว สถานีโทรทัศน์พีพีทีวี เอชดี ช่อง 36 กล่าวว่า ช่อง PPTV ให้ความสำคัญต่อคอนเทนต์รายการข่าวอย่างหนักตลอด 2 ปีที่ผ่านมา และในปี 2565 จะยกระดับข่าวให้เป็นระดับสากลมากขึ้น โดยจะยังคงให้น้ำหนักกับคอนเทนต์ข่าว หรือจะมีคอนเทนต์ข่าวราว 40% หรือเกือบครึ่งของผังรายการทั้งหมด ภายใต้โจทย์การตีความ “เรื่องข่าว เรื่องใหญ่” ทุกเรื่องที่เกิดขึ้นเป็นเรื่องใกล้ตัว ไม่มีคำว่าข่าวต่างประเทศอีกต่อไป พร้อมส่งคอนเทนต์ข่าวเข้าถึงทุกแพลตฟอร์ม และเข้าถึงผู้ชมฐานรากหญ้าได้มากขึ้น ด้านสถานีโทรทัศน์ช่อง 3 และช่อง 7 นั้น มีการขยับและให้ความสำคัญต่อคอนเทนต์ข่าวในช่วงปี 2564 ที่ผ่านมา ไม่ว่าจะเป็นการที่ช่อง 7 ได้ทางบริษัท เทโร เอ็นเตอร์เทนเม้นท์ จำกัด มาร่วมผลิตรายการต่างๆ ให้ อย่างคอนเทนต์ข่าว คือ รายการ ถกไม่เถียง ที่เรตติ้งขยับดีขึ้นอย่างต่อเนื่อง ขณะที่ทางช่อง 3 ได้สรยุทธ สุทัศนะจินดา กลับมานั่งอ่านข่าวเช้าอีกครั้ง (ผู้จัดการออนไลน์, 2565)

ดังนั้นการใช้เทคโนโลยีอิมเมอร์ซีฟในการรายงานข่าว เป็นอีกเทคนิคหนึ่งสำคัญในการสร้างประสบการณ์การรับชมข่าวสารที่น่าสนใจ และเพิ่มมูลค่าข่าวในทีวีดิจิทัลให้มากขึ้น ซึ่งอยู่ในระดับการใช้ประโยชน์ในการเล่าเรื่องเป็นหลัก (Narrative immersive) โดยในเชิงข่าวนั้นเทคนิคนี้สามารถใช้ในการให้ข้อมูลเชิงประจักษ์ สามารถใช้อธิบายข้อมูลที่ยากหรือใช้นำเสนอภาพจำลองเหตุการณ์เพื่อให้เห็นภาพชัดเจน หรือลดทอนความรุนแรง ความสุ่มเสี่ยงทางกฎหมายที่จะเกิดขึ้นจากการนำเสนอภาพเหตุการณ์จริงได้ และในเชิงธุรกิจคุณภาพข่าวและการรายงานข่าวที่น่าสนใจนั้นยังเป็นการกระตุ้นมูลค่าโฆษณาในสื่อทีวีดิจิทัลได้อีกด้วย

อย่างไรก็ตาม ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในการใช้เทคโนโลยีอิมเมอร์ซีฟสำหรับสื่อมวลชนตลอดระยะเวลาหลายปีที่ผ่านมา ยังถูกตั้งคำถามในเชิงจริยธรรมและผลกระทบ เนื่องจากสื่อมวลชนมุ่งใช้เทคโนโลยีดังกล่าวในการดึงดูดความสนใจของผู้ชมเป็นหลักมากกว่า จึงขาดความระมัดระวังในการนำเสนอภาพหรือข้อมูลเกี่ยวกับความรุนแรงหรือผลกระทบที่มีต่อผู้ชม รวมถึงสิทธิและผลกระทบของผู้ที่อยู่ในข่าว ซึ่งเป็นปัญหาในเชิงจริยธรรมวิชาชีพตามมา เช่น การนำเสนอภาพจำลองเหตุการณ์การฆ่าตัวตาย การนำเสนอข่าวล่วงละเมิดทางเพศ ซึ่งอธิบายกระบวนการ ขั้นตอน เหตุการณ์อย่างละเอียด แม้ความรุนแรงในภาพจำลองอาจไม่เทียบเท่าภาพจริง แต่ยังคงมีผลให้เกิดการรับรู้ถึงรายละเอียดของเหตุการณ์ และเกิดทรอม่า (trauma) หรือบาดแผลทางจิตใจ ต่อผู้ที่อยู่ในข่าวหรือผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ได้อย่างรุนแรงได้ และยังมีความเสี่ยงที่จะนำไปสู่การลอกเลียนแบบทั้งการฆ่าตัวตายและการก่ออาชญากรรมอีกด้วย

จุดกำเนิดการนำเทคโนโลยีอิมเมอร์ซีฟกราฟิกมาใช้ในประเทศไทย

ในการรายงานข่าวที่นำเทคโนโลยีอิมเมอร์ซีฟมาใช้นั้น นับว่าเป็นส่วนหนึ่งเทคโนโลยีการสร้างภาพเสมือนจริง ที่พัฒนามาจากเทคโนโลยี VR หรือที่เรียกว่า Virtual Reality เพื่อให้ผู้ชมนั้นเกิดความรู้สึกของการเข้าร่วมในเหตุการณ์ข่าวนั้นๆ ได้อย่างสมจริงผ่านหน้าจอโทรทัศน์ (ณัฐพงษ์ พระลับรักษา,2561) Virtual Reality จึงเป็นความเป็นจริงเสมือนเป็นกลุ่มของเทคโนโลยีเชิงโต้ตอบที่ผลักดันให้ผู้ใช้เกิดความรู้สึกของการเข้าร่วมอยู่ในสิ่งแวดล้อมที่ไม่ได้มีอยู่จริงที่สร้างโดยคอมพิวเตอร์ ถ้าผู้ออกแบบสามารถให้ประสาทสัมผัสของมนุษย์มีความค่อยเป็นค่อยไปในปฏิสัมพันธ์กับโลกทางกายภาพซึ่งเป็นสิ่งที่อยู่รอบตัวเราแล้ว มนุษย์ก็จะสามารถรับและเข้าใจสารสนเทศได้ง่ายขึ้น ถ้าสารสนเทศนั้นกระตุ้นการรับรู้สัมผัสของผู้รับ กล่าวคือ อิมเมอร์ซีฟ กราฟิก คือเทคโนโลยีที่ช่วยจำลองเหตุการณ์จริงที่ผ่านไปแล้วขึ้นมา โดยทีมงานต้องศึกษาโครงสร้างและรายละเอียดทุกอย่าง ตั้งแต่วัตถุ บรรยากาศ ไปจนถึงรายละเอียดเล็กๆน้อยๆ เพื่อร่างออกมาเป็นภาพคอมพิวเตอร์กราฟิกแบบสามมิติที่ดูคล้ายจริงที่สุด และนำไปทำการเคลื่อนไหวเพื่อประกอบการบรรยายของผู้ประกาศข่าว (Advertorial Team, 2564)

ดังนั้นในมุมมองของกระบวนการผลิตข่าวเมื่อนำเทคโนโลยี VR มาผสมผสานกับการรายงานข่าว จึงกลายเป็น **“วารสารศาสตร์ที่สมจริง” (immersive journalism)** ที่มีศักยภาพในการเข้าถึงผู้รับสารใหม่ เปลี่ยนแนวทางการสร้างเรื่องราวและการเล่าเรื่อง และสามารถครอบคลุมการปฏิสัมพันธ์ภายในอุตสาหกรรมใหม่ นอกจากนั้นจากการสร้างการตอบสนองกลับทางอารมณ์ที่ลึกซึ้งมากกว่า (Uskali et al., 2021)

อย่างไรก็ตาม การนำเทคโนโลยีอิมเมอร์ซีฟมาใช้ในสถานีโทรทัศน์เพื่อการรายงานข่าว เกิดขึ้นโดย สถานีโทรทัศน์ช่อง 9 อ.ส.ม.ท. ได้นำมาใช้ในสถานีครั้งแรกเมื่อเดือนเมษายน พ.ศ. 2552 ซึ่งนำมาใช้ครั้งแรกกับข่าวพยากรณ์อากาศ จากนั้นได้ปรับเปลี่ยนมาใช้ประกอบการรายงานข่าวค่ำ 19.00 น. โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อใช้ภาพกราฟิกในการเพิ่มเติมความรู้แก่ประชาชน เช่น การเพิ่มเติมข้อมูลในส่วนที่เป็นตัวเลข ซึ่งสามารถสร้างแถบตัวเลขพร้อมๆกับนำเสนอรูปภาพที่เกี่ยวข้อง ซึ่งทำ

ให้ประชาชนเข้าใจได้มากกว่าการรับฟังเสียงของผู้ประกาศเพียงอย่างเดียว ทั้งยังสร้างความตื่นตาตื่นใจและดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้อีกด้วย (นัชชา กฤษณีไพบูลย์, 2552)

ต่อมา สถานีโทรทัศน์ไทยรัฐทีวี ได้นำมาใช้ในสถานีครั้งแรกเมื่อปี พ.ศ. 2558 โดยปูทางจากการรายงานสดการแข่งขันฟุตบอลในศึกฟุตบอลชิงถ้วยพระราชทานคิงส์คัพ ครั้งที่ 43 เริ่มตั้งแต่การนำกราฟิก อิมเมอร์ซีฟ มาให้พิธีกรและผู้บรรยายได้รายงานสดในห้องส่งแบบเสมือนจริง ผสมผสานกับเทคนิคทัชสกรีน ที่ช่วยให้มีอิสระกับการจัดวางตัวผู้เล่น รวมไปถึงการจำลองนักเตะ และสถิติ รูปแบบการเล่น ผ่านอิมเมอร์ซีฟ เอาต์ดอร์ นอกสถานที่ สดจากข้างสนามแข่งขัน เพื่อให้แฟนบอลได้เข้าถึงอรรถรสเหมือนเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของการแข่งขัน นอกจากนี้ ยังมีการเติมเต็มข้อมูลให้กับคอบอลที่รับชมการถ่ายทอดสดด้วยโปรแกรม Prozone (โปร-โซน) โปรแกรมชุดวิเคราะห์ข้อมูลสถิติตัวเลขเชิงลึกอย่างละเอียดของการแข่งขันทั้งก่อนเกมแข่งขัน ระหว่างเกมแข่งขัน ช่วงพักครึ่ง และหลังจบเกม ในส่วนด้านการรายงานข่าวกีฬา ไทยรัฐทีวี ยังเป็นสถานีแรกของไทย ที่นำระบบซึ่งใช้ในฟุตบอลโลก และลีกระดับชั้นนำของยุโรป เข้ามาวิเคราะห์เกมการเล่น และเส้นทางของจังหวะการทำประตูด้วยโปรแกรมกราฟิก Vizrt Libero ในรูปแบบ virtual 3D ที่เห็นจากทุกมุมมองในสนาม รวมถึงระบบกราฟิก Vizrt Arena มาทดลองใช้ในรูปแบบ virtual 3D ที่นอกจากจะใช้อธิบายแผนการเล่นทั้งรุกและรับ ยังสามารถสร้างสรรค์งานโฆษณาที่เรียกว่า virtual ads ในสนามได้อย่างสวยงามและสมจริง ขณะเดียวกันไทยรัฐทีวียังเห็นว่า อิมเมอร์ซีฟ กราฟิก (Immersive Graphic) เทคโนโลยีจำลองเหตุการณ์จริง นอกจากจะช่วยให้อธิบายข่าวได้เห็นภาพมากขึ้นแล้ว ยังช่วยให้ผู้ชมอย่างเราๆ เข้าใจเหตุการณ์และเห็นภาพข่าวมากขึ้นด้วย ซึ่งเดิมที อิมเมอร์ซีฟ กราฟิก เป็นเทคโนโลยีที่ได้รับความนิยมอยู่แล้วในสำนักข่าวของต่างประเทศ ไทยรัฐทีวีจึงนำมาใช้เป็นเจ้าแรกๆ ในวงการทีวีของไทย เพื่อยกระดับการรายงานข่าวให้มีคุณภาพมากขึ้น ก่อนจะนำไปใช้ในการถ่ายกีฬาให้สนุกและมีสีสันมากขึ้น (ไทยรัฐออนไลน์, 2558) ทั้งนี้สถานีโทรทัศน์ไทยรัฐทีวียังได้นำมาใช้งานพระราชพิธีบรมราชาภิเษก สมเด็จพระเจ้าอยู่หัวมหาวชิราลงกรณ บดินทรเทพยวรางกูร จะเสด็จเถลิงถวัลยราชสมบัติ เป็นพระมหากษัตริย์ไทย รัชกาลที่ 10 แห่งราชวงศ์จักรีถือเป็นพระราชพิธีฯ ที่สำคัญของชาติ มีรายละเอียดขั้นตอนของพระราชพิธีต่างๆ มากมาย โดยเฉพาะในวันที่ 5 พฤษภาคม 2562 ซึ่งเป็นวันที่มีการเสด็จพระราชดำเนินเลียบพระนครด้วยริ้วขบวนพระบรมราชอิสริยยศ พยุหยาตราทางสถลมารค (แอดเวอร์ทอเรียล ทีม, 2564)

ภาพที่ 1 เบื้องหลัง Immersive Graphic ในการถ่ายทอดสดงานพระราชพิธีบรมราชาภิเษก

การปรับตัวของกระบวนการผลิตข่าวโทรทัศน์โดยใช้เทคโนโลยีอิมเมอร์ซีฟกราฟิก

การปรับตัวของสถานีโทรทัศน์โดยใช้เทคโนโลยีอิมเมอร์ซีฟกราฟิก ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงและส่งผลกระทบต่อวงการข่าวของทีวีดิจิทัลไทย แบ่งเป็น 3 ด้าน ได้แก่ 1.ด้านกระบวนการผลิตข่าว 2.ด้านการรับรู้ของผู้ชม และ3.ด้านการแข่งขันในตลาดดิจิทัล

ด้านกระบวนการผลิตข่าว การใช้เทคโนโลยีอิมเมอร์ซีฟโดยทั่วไปที่มีผลต่อกระบวนการผลิตที่ทำให้มีขั้นตอนมากขึ้น จากเดิมตามหลัก 3P (สุภาวดี แว่นแก้ว, 2558) มี 3 ขั้นตอน คือ **1.Pre-Production** ที่มีการประชุมงานกับทีมข่าวทุก

คน ตั้งแต่ โปรดิวเซอร์ บรรณาธิการข่าว ผู้สื่อข่าว รีไรท์เตอร์ ช่างภาพรวมถึงตัดต่อ **2. Production** ขั้นตอนการผลิตรายการ ขั้นตอนนี้จะเป็นขั้นตอนที่ทีมข่าวจะออกไปถ่ายทำในประเด็นข่าวที่วางไว้โดยจะมี ผู้สื่อข่าวและช่างภาพลงพื้นที่ไปทำข่าว ขั้นตอนนี้จึงมีความซับซ้อนในการผลิตมากขึ้น กล่าวคือ กระบวนการสร้างสรรค์เทคโนโลยีอิมเมอร์ซีฟประกอบการรายงานข่าวค่ำ 19.00 น. ของการทำงานเพื่อสร้างสรรค์ข่าวประกอบเทคโนโลยีอิมเมอร์ซีฟ ของสถานีโทรทัศน์ช่อง 9 นั้นประกอบด้วยผู้ที่เกี่ยวข้อง 2 ส่วน ได้แก่ ทีมงานเบื้องหลัง และทีมงานเบื้องหน้า โดยเริ่มจากทีมเบื้องหลังรับผิดชอบสร้างสรรค์ข่าวประกอบกราฟิก ผ่านขั้นตอนการคัดเลือกประเด็นข่าว โดยพิจารณาจากองค์ประกอบข่าว คุณภาพข่าว และคุณค่าข่าว ตลอดจนประสงการณ์ของบรรณาธิการข่าว จากนั้นจะนำไปสู่ขั้นตอนการหาข้อมูลเกี่ยวกับประเด็นข่าว และนำข้อมูลมาผูกโยงร้อยเรียงเขียนข่าวประมาณ 3-5 นาที ซึ่งจะต้องจินตนาการคิดภาพข่าวควบคู่กับบทบรรยายไปด้วย หรือเรียกสั้นๆว่า "คิวอิมเมอร์ซีฟ" แล้วนำส่งบทสมบูรณ์นี้ไปให้บริษัท Virzt จำกัด ดำเนินการขั้นตอนต่อไป รวมถึงส่งบทให้ผู้ประกาศข่าวรับหน้าที่ต่อ เมื่อบริษัท Virzt จำกัด ได้รับคิวภาพแล้ว จะดำเนินการหาภาพกราฟิก หรือสร้างภาพกราฟิกโดยใช้โปรกรมสร้างภาพสามมิติ Auto 3Ds Max 2010 จากนั้นจะนำภาพกราฟิกที่ได้มาปรับแต่งให้ดูสมจริงยิ่งขึ้น โดยการใส่รายละเอียดต่างๆ เช่น เงา โดยใช้โปรแกรม Vizrt Artist 3.2 พร้อมกับบันทึกภาพ แล้วนำมาจัดวางเพื่อกำหนดตำแหน่งและขนาดของภาพโดยใช้ภาพห้องส่งของสถานีโทรทัศน์ของ 9 อ.ส.ม.ท.มาเป็นตัวแบบในการอ้างอิง เพื่อเป็นประโยชน์ในการกำหนดตำแหน่ง และช่วยจินตนาการการเคลื่อนที่เข้าออกภาพจากจอโทรทัศน์อีกด้วย โดยต้องระมัดระวังไม่ให้ตรงกับตำแหน่งยืนของผู้ประกาศข่าวโดยเด็ดขาด มิเช่นนั้นกราฟิกจะปรากฏทับภาพของผู้ประกาศข่าวทำให้ภาพนั้นๆไม่สมจริง (นัชชา กฤษณีไพบูลย์, 2552)

3.Post-Production ขั้นตอนเรียบเรียงและลำดับรายการก่อนเป็นชิ้นงาน เป็นขั้นตอนสุดท้ายก่อนที่รายการจะออกอากาศทางทีมข่าวจะนำเอาข่าวที่ได้ส่งให้กับตัดต่อเพื่อที่จะตัดภาพและเนื้อหาข่าวเข้าเป็นเรื่องราวเดียวกันก็เป็นอันเสร็จสิ้นกระบวนการทำงานข่าว โดยเมื่อได้ดำเนินการขั้นตอนนำข้อมูลที่ได้เชื่อมต่อกับกล้องบันทึกภาพข่าวในห้องส่งและเตรียมอัดรายการ และมีการซักซ้อมการปรากฏภาพแต่ละฉากให้สมบูรณ์ที่สุดแล้ว และเริ่มอัดเทปรายการจริง ซึ่งการรายงานข่าวประกอบเทคโนโลยีอิมเมอร์ซีฟนั้นเป็นการอัดรายการไว้ล่วงหน้า จากนั้นจะนำเทปรายการไปเปิดออกอากาศสด ทำเสมือนว่าข่าวชิ้นนั้นเป็นรายงานข่าวสดในห้องส่ง เนื่องจากการรายงานข่าวประกอบเทคโนโลยีอิมเมอร์ซีฟนั้นเป็นเรื่องยาก และอาจเกิดการผิดพลาดได้ เช่น ภาพกราฟิกขึ้นไม่ตรงกับถ้อยคำที่ผู้ประกาศข่าวรายงานเป็นต้น ซึ่งอาจส่งผลกระทบอย่างมากต่อความน่าเชื่อถือของข่าวและความสมจริงของเทคโนโลยีอิมเอร์ซีฟการอัดเทปรายการจึงเป็นผลดีที่สามารถจำกัดความผิดพลาดต่างๆ ที่อาจเกิดขึ้นได้ ส่งผลให้การรายงานข่าวประกอบเทคโนโลยีอิมเมอร์ซีฟมีความไหลลื่น ต่อเนื่อง สมจริง และน่าเชื่อถือ(นัชชา กฤษณีไพบูลย์, 2552)

ด้านการรับรู้ของผู้ชม จากการศึกษาวิจัยเรื่องพฤติกรรมการเปิดรับ และปัจจัยที่ส่งผลต่อการเลือกเปิดรับชมโทรทัศน์ช่องข่าวในระบบดิจิทัลของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร ของมาโนช รักไทยเจริญชีพ (2560) พบว่า ปัจจัยด้านรูปแบบการนำเสนอรายการที่ส่งผลต่อการเลือกรับชมโทรทัศน์รายการข่าวในระบบดิจิทัล โดย**ภาพรวมอยู่ในระดับน้อย** โดยมีประเด็นในการวิเคราะห์ได้แก่ กลุ่มตัวอย่างให้ความสำคัญกับเรื่องอุปกรณ์และฉากในรายการข่าว, คอนเทนต์ในประเด็นข่าวที่เกิดขึ้นในสังคมมีความแปลกใหม่,บุคลิกภาพของผู้ประกาศข่าว,ความรู้ความสามารถ ตลอดจน ภาพกราฟิกอิมเมอร์ซีฟกราฟิก (Immersive Graphic)แบบสามมิติที่สามารถมองเห็นได้ 360 องศาประกอบการเล่าเรื่อง ,อักษรวิ่งระหว่างรายการ และเพลงประกอบข่าว

ต่อมา ธรรพ์ วรานันท์ (2562) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อทัศนคติความรับรู้ความเข้าใจเนื้อหาในรายการข่าวที่ใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กราฟิกประกอบการนำเสนอ : กรณีศึกษารายการข่าวช่องทีวีดิจิทัล ผลการศึกษา พบว่า ค่าเฉลี่ยการผลการศึกษาแต่ในปัจจัย**อยู่ในเชิงบวก** กล่าวคือ กลุ่มตัวอย่างมีระยะเวลาในการเปิดชมรายการข่าวประกอบกราฟิก โดยมีระยะเวลาในการเปิดชมมากที่สุด 1-2 ชั่วโมงต่อครั้ง ในช่วงเวลา 20.01-00.00 น. โดยมีเหตุผลในการเปิดรับชมเนื่องจากทำให้เข้าใจเนื้อหา รายละเอียดข่าวมากขึ้นได้มาก คิดเป็นร้อยละ 58.52 รองลงมาคือ เพื่อติดตามสถานการณ์และความ เคลื่อนไหวของสังคม จำนวน 93 คน คิดเป็น 22.96

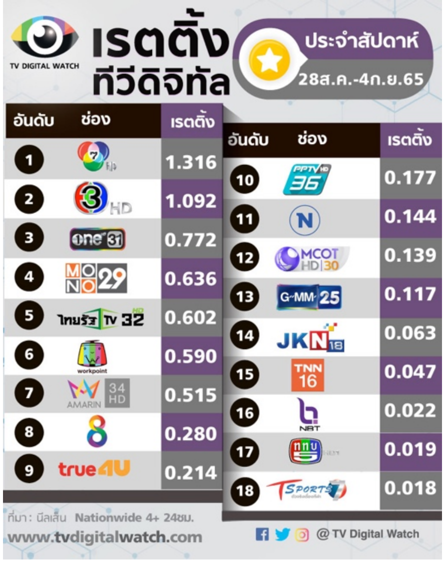
นอกจากนั้นผลการศึกษายังพบว่า ภาพรวมกลุ่มตัวอย่างมีทัศนคติต่อการใช้กราฟิกประกอบเนื้อหาข่าวด้านภาพกราฟิกประกอบเนื้อหาข่าวดูน่าสนใจมีความแปลกใหม่ มีค่าเฉลี่ย 4.17 โดยด้านภาพกราฟิกประกอบเนื้อหา ข่าวสร้างการจดจำต่อเนื้อหาที่นำเสนอ มีค่าเฉลี่ย 4.11 และค่าที่มากที่สุดคือด้านภาพกราฟิกประกอบเนื้อหาข่าว ทำให้เข้าใจเนื้อหาข่าวได้ง่ายขึ้น มีค่าเฉลี่ย 4.27 ด้านภาพกราฟิกประกอบเนื้อหาข่าวทำให้ท่านรู้สึกมีส่วนร่วมใน การนำเสนอข่าวค่าเฉลี่ย 3.59

ด้านภาพกราฟิกประกอบเนื้อหาข่าวที่สวยงามสมจริงมีผลในการเลือกรับชมของท่าน ค่าเฉลี่ย 3.85 ซึ่งค่าส่วนใหญ่มีค่าเป็นเชิงบวก มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 3.99 เป็นค่าเชิงบวกเช่นกัน

ขณะที่ในมุมมองของนักวิชาการ คณะทำงานคุ้มครองผู้บริโภค สภาการหนังสือพิมพ์แห่งชาติได้มีความเห็นที่สนับสนุนและความคิดเห็นที่แตกต่างออกไปจากการใช้เทคโนโลยีอิมเมอร์ซีฟนี้อย่างไม่ระมัดระวัง กล่าวคือ ในช่วงที่ผ่านมาพบว่ามีการเสนอข่าวอาชญากรรมเสมือนจริงอย่างละครในรูปแบบการเล่าข่าว เทคนิค Immersive ใช้น้ำเสียงเร้าอารมณ์ ใช้ภาพจำลองเหตุการณ์ที่ล่อแหลมต่อการส่งเสริมความรุนแรง และให้ผู้สื่อข่าวเสมือนเข้าไปอยู่ร่วมในเรื่องทั้ง ๆ ที่ไม่มีใครเห็นเหตุการณ์จริง ใช้จินตนาการและการคาดเดาข้อมูลเรื่องราว มีการละเมิดบุคคลในข่าว จึงเป็นคำถามต่อผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อสังคมจากการทำงานของสื่อมวลชนในลักษณะดังกล่าว การนำเสนอข่าวแบบนี้ ส่งผลกระทบต่อความอ่อนไหวในการก่ออาชญากรรมของคนในสังคมกลุ่มไหน อย่างไร เมื่อสื่อทำหน้าที่เป็นพนักงานสอบสวน ไม่ใช่สื่อเชิงสืบสวน ส่งผลต่อรูปคดีบุคคล สังคมและมาตรฐานวิชาชีพสื่ออย่างไร (**เอื้อจิต วิโรจน์ไตรรัตน์, 2563) สอดคล้องกับ** ปาจารีย์ ปุรินทวรกุล (2566) กล่าวว่า ถึงแม้การใช้เทคโนโลยีอิมเมอร์ซีฟในแวดวงข่าวอาจไม่ได้มีผลทันทีให้เกิดการลอกเลียนแบบของผู้ชมแบบทันทีทันใด ไม่ว่าจะเป็นการก่ออาชญากรรม การทำพฤติกรรมไม่เหมาะสมทั่วไป รวมถึงการฆ่าตัวตาย เนื่องจากการสร้างพฤติกรรมการลอกเลียนแบบนั้นต้องอาศัยปัจจัยหลายอย่างจึงจะสามารถลอกเลียนได้ แต่ไม่อาจปฏิเสธได้ว่าเทคโนโลยีอิมเมอร์ซีฟกราฟิกเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างการรับรู้ข้อมูล วิธีการ รายละเอียดของเหตุการณ์ ซึ่งอาจส่งผลโดยตรงต่อผู้ที่มีความเปราะบางหรือสุ่มเสี่ยงในการทำพฤติกรรมนั้นๆ อยู่แล้ว การสร้างการรับรู้จากเทคโนโลยีอิมเมอร์ซีฟกราฟิกนั้น มองว่าเป็นผลกระทบในมุมกว้างค่อนข้างน่าเป็นห่วงมากกว่าการลอกเลียนแบบพฤติกรรม เนื่องจากการทำให้เกิดพฤติกรรมตามข่าวนั้นต้องอาศัยหลายปัจจัยจึงจะสามารถเกิดพฤติกรรมนั้นจริงอย่างทันทีได้ แต่การสร้างการรับรู้ การให้ข้อมูล หรือการสร้างข้อมูลให้สามารถค้นหาได้ในภายหลังอาจมีผลกระทบมากกว่า

ด้านการแข่งขันในตลาดดิจิทัล

ตลาดทีวีดิจิทัล ในปี 2565 วิเคราะห์ภาพรวม พบว่า มีการแข่งขันกันสูงมากในด้านการพัฒนาเนื้อหาและรูปแบบการนำเสนอรายการข่าว และรายการทั่วไป โดยผลการศึกษาจากการจัดเรตติ้งทีวีดิจิทัล ระหว่างเดือนสิงหาคม-กันยายน 2565 พบว่า อันดับ 1-5 ที่ได้รับความนิยมสูงสุดได้แก่ 1.ช่อง 7 HD 2. ช่อง 3 HD 3.ช่อง One 31 4.ช่อง MONO 29 และ 5. ช่องไทยรัฐทีวี 32



ภาพที่ 2 เรตติ้งทีวีดิจิทัล ประจำสัปดาห์ 28 ส.ค.-4 ก.ย.65

ขณะที่หากแยกรายละเอียดออกเป็นรายการข่าวแต่ละช่วงเวลาที่มีการออกอากาศเกิน 30 นาทีขึ้นไป ในวันที่ 7 กันยายน 2565 โดยเน้นที่ช่วงข่าวเย็น เวลาไพร์มไทม์ หรือ 20.00 น. เพื่อสอดคล้องกับการศึกษาวิจัยของธรรพ์ วรานันท์ (2562) ที่พบว่าพฤติกรรมการเปิดรับชมของผู้รับสารจะเปิดรับชมรายการข่าวที่มีการรายงานข่าวแบบอิมเมอร์ซีฟกราฟิกมาก

ที่สุดในช่วง 20.00-00.00 น. นั้นจะพบว่า อันดับ 1 คือ รายการทุบโต๊ะข่าว ช่องอมรินทร์ทีวี 34HD อันดับที่ 2 คือ รายการไทยรัฐนิวส์โชว์ ช่องไทยรัฐทีวี 32 อันดับที่ 3 คือ รายการเอาให้ชัด ช่องOne 31 อันดับที่ 4 คือ รายการเกาะติดข่าว ช่อง 8 และ อันดับที่ 5 คือ รายการข่าวข้นคนข่าว ช่องเนชั่นทีวี

ช่อง	รายการ	วัน-เวลาออกอากาศ	เรตติ้งเฉลี่ย	กทม.	ตจว.
1	สาวน้อยร้อยไมค์	18:44-19:45	4.922	3.372	5.181
2	เจ้าสาวยืนหนึ่ง	19:00-19:55	4.174	2.909	4.385
3	ดวลเพลงชิงทุน	18:01-18:59	4.174	2.718	4.417
4	เข็มซ่อนปลาย	20:43-22:27	3.669	2.652	3.840
5	อ้ายข่อยฮักเจ้า	19:02-20:04	3.566	4.185	3.462
6	คือเธอ	20:44-22:45	3.531	6.623	3.014
7	ไมค์หมดหนี้ เสี่ยงโชค	18:01-19:01	2.938	3.751	2.802
8	รีรัน-อกธรณี	18:01-18:44	2.745	2.085	2.856
9	ไทยรัฐ นิวส์ โชว์-1	19:02-19:56	2.071	2.428	2.011
10	ทุบโต๊ะข่าว-2	20:19-22:41	2.013	1.903	2.031
11	รีรัน-สิงห์สั่งป่า	14:00-15:45	1.984	2.105	1.964
12	ทุบโต๊ะข่าว-1	18:55-19:57	1.854	1.666	1.886
13	ปัญญาตลาดแตก	19:01-19:57	1.796	2.446	1.688
14	ละครดังที่คิดถึง : ขมิ้นกับปูน	09:23-11:20	1.762	2.927	1.566
15	ไทยรัฐ นิวส์ โชว์-2	20:18-22:41	1.674	1.952	1.628
16	THE TAKING OF PELHAM 123 ปล้นนรก รถด่วนขบวน 123 (ภ.ฝรั่ง)	18:01-20:09	1.665	1.954	1.616
17	รีรัน-เกมร้ายเกมรัก	18:03-19:00	1.471	2.341	1.326
18	ULTRAVIOLET อุลตร้าไวโอเลต มัจจุราชมหาประลัย (ภ.ฝรั่ง)	22:08-23:01	1.441	2.517	1.261
19	สายรุ้ง	20:27-22:02	1.426	1.360	1.437
20	ร้องล่าเหรียญ เดอะแก๊ง	20:23-21:43	1.350	2.490	1.159

ภาพที่ 3 Top 20 รายการทีวีดิจิทัลเรตติ้งสูงสุด 7 ก.ย. 65

จากข้อมูลดังกล่าวจะเห็นได้ว่าสมรภูมิการแข่งขันมนตลาดทีวีดิจิทัลยังคงรุนแรง และสถานีโทรทัศน์ต่างๆ ต่างต้องปรับตัว โดยเฉพาะด้านการสร้างเนื้อหาให้มีความน่าสนใจเพื่อแย่งชิงพื้นที่ข่าว ไม่เพียงเฉพาะการแข่งขันในตลาดในประเทศด้วยกันเท่านั้น สถานีโทรทัศน์ต่างต้องแข่งขันกับการรับชมคอนเทนต์ผ่าน OTT อีกด้วย ยกตัวอย่างเช่น สถานีโทรทัศน์ไทยรัฐทีวี ที่ได้มีการปรับกลยุทธ์ ตั้งแต่ปี 2565 โดยปรับผังรายการทีวี โดยเพิ่มชั่วโมงรายการข่าวให้มากขึ้น โดยเฉพาะวันเสาร์-วันอาทิตย์ จาก 8 เป็น 11 ชั่วโมง ซึ่งมีทั้งการรายงานข่าว การเจาะลึกเหตุการณ์สำคัญ และข่าวสีสันที่อยู่ในความสนใจ เพื่อให้คนดูสามารถติดตามข่าวไทยรัฐทีวีได้ครบรส สดทั้งวัน แบบไม่รู้สึกหนักหรือเครียดจนเกินไป เพื่อตอกย้ำจุดแข็งของไทยรัฐทีวี ในด้านรายการข่าว ที่คนดูให้ความเชื่อมั่นและตอบรับที่ดีมาโดยตลอด ซึ่งมีเรตติ้งเป็นเครื่องพิสูจน์ว่ารายการข่าวของไทยรัฐทีวีได้รับความนิยมสูงกว่ารายการวาไรตี้ บันเทิง เมื่อเทียบกับช่องเดียวกัน และช่องอื่นๆ นอกเหนือจากนี้การเล่าเรื่องด้วยภาพประกอบเสมือนจริง ที่ใช้เทคโนโลยี อิมเมอร์ซีฟ ไทยรัฐทีวีก็ยังคงให้ความสำคัญต่อไป และยังจะได้เห็นในรายการข่าวที่หลากหลายกว่าเดิม เพราะการนำเสนอด้วย อิมเมอร์ซีฟ ได้รับการพิสูจน์มาแล้วว่าได้รับความสนใจจากผู้ชม **นอกจากนี้ ยังมีแผนเพิ่มประเภทรายการอื่นที่นอกเหนือจากการรายงานข่าว เพื่อเป็นช่องทางสร้างรายได้จากเม็ดเงินโฆษณาเพิ่มเติม เช่น วาไรตี้ โดยที่โจทย์คือ จะทำอย่างไรให้เอาข่าวมาต่อยอดหรือไปพัฒนาเพื่อเป็นรายการอะไรใหม่ได้บ้าง เช่น เกมโชว์จากข่าว และซีรีส์จากข่าว**

“ภาพรวมการแข่งขันของธุรกิจทีวีคือ คนมีทางเลือกมากขึ้น เวลาน้อยลง เราจึงมีหน้าที่ต้องแย่งเวลาของเขามาให้ได้ ตอนนี้เราไม่ได้แข่งกับทีวีอย่างเดียวแล้ว แต่แข่งกับ OTT อย่าง Netflix, Viu, WeTV เพราะฉะนั้นคอนเทนต์ของเมืองไทยไม่ได้แข่งกับเมืองไทยด้วยกันเอง แต่แข่งกับคอนเทนต์อื่นๆ ทั่วโลก เมื่อคนดูไปดูคอนเทนต์ผ่าน OTT ทำให้ภาพรวมการดูผ่านจอทีวีลดลงเป็นธรรมดา เมื่อการแข่งขันรุนแรงขึ้น ทุกคนก็ต้องปรับตัวเพื่อหาความอยู่รอด หรือจะทำยังไงให้บริหารต้นทุนให้อยู่ในจุดที่เหมาะสมที่สุด โดยที่คุณภาพและอรรถรสที่เราต้องการนำเสนอให้คนดูยังคงอยู่ครบถ้วน" (จิตสุภา วัชรพล, 2564)

ความท้าทายในการตรวจสอบด้านจริยธรรมในการนำเสนอข่าว

ตั้งแต่ปี 2562 ที่ผ่านมา แนวโน้มของการเปิดรับชมรายการข่าวโดยใช้เทคโนโลยีอิมเมอร์ซีฟกราฟิกเริ่มมีความน่าสนใจและเป็นไปในทางเชิงบวกมากขึ้น จากการวิเคราะห์ภาพรวมของกลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามด้านทัศนคติที่มีต่อการผลิต การคัดเลือกและนำเสนอเนื้อหาข่าว พบว่า มีทัศนคติในเชิงบวก เนื่องจากการรายงานข่าวโดยใช้เทคโนโลยีอิมเมอร์ซีฟกราฟิก

สามารถดึงดูดความสนใจ สร้างการรับรู้และจดจำได้ดี ดังนั้น การใช้ในการอธิบายข้อมูลที่ยากให้เข้าใจง่ายด้วยภาพ เช่น ความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ การอธิบายปรากฏการณ์ที่ผิดธรรมชาติ จึงเป็นประโยชน์อย่างมากต่อการทำความเข้าใจของผู้รับสาร ขณะเดียวกัน ข้อควรระมัดระวังของการนำเทคโนโลยีอิมเมอร์ซีฟกราฟิกไปใช้อธิบายพฤติกรรมที่สุ่มเสี่ยงอย่างละเอียด เช่น อาชญากรรม การฆ่าตัวตาย หรือพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมนั้น อาจจะเป็นผลเสียมากกว่าที่อาจทำให้ผู้ชมกลุ่มเปราะบางเกิดความสะเทือนใจหรือนำไปสู่การลอกเลียนแบบในอนาคต แต่มีประเด็นด้านความรู้สึกไม่ดีเมื่อมีเนื้อหาข่าวที่ขัดต่อจรรยาบรรณสื่อ ซึ่งมีค่าเฉลี่ย 4.07 ซึ่งถือว่าเป็นค่าลบ อาจกล่าวได้ว่าผู้ชมมีการคิดถึงความถูกต้องในการนำเสนอข่าวที่ไม่ตรงต่อหลักคุณธรรมในการประกอบวิชาชีพสื่อ (ธรรพ์ วรานันท์, 2562)

แม้ว่าการรายงานข่าวโดยใช้เทคโนโลยีอิมเมอร์ซีฟกราฟิก **มีข้อดี** คือ ความทันสมัยและก้าวผ่านรูปแบบการนำเสนอข่าวในแบบดั้งเดิม เป็นแบบเสมือนจริง (Virtual Reality) ทำให้ผู้รับชมเข้าใจข่าวได้ง่ายขึ้น สถานีโทรทัศน์สามารถเรียกเรตติ้งจากการรับชมได้สูงขึ้น และมีผลต่ออัตราการเติบโตของโฆษณา และการแข่งขันในตลาดทีวีดิจิทัลก็ตาม แต่ก็ยังคงต้องพบกับความท้าทายเกี่ยวกับการตรวจสอบการตรวจสอบการเล่าเรื่องด้วยวิธีอิมเมอร์ซีฟ (immersive storytelling) การเรียกร้องการตรวจตอบประเด็นจริยธรรมทางวารสารศาสตร์ และความจริง ความโปร่งใส ความเป็นส่วนตัว การจัดการ และ การเฝ้าระวัง และการตั้งคำถามเกี่ยวกับนิยามที่ครอบคลุมความจริง เมื่อเรื่องราวถูกนำมาเล่าในความจริงเสมือน หรือ virtual reality อีกด้วย แต่การใช้เทคโนโลยีนี้อย่างไม่ระมัดระวัง ก็อาจก่อให้เกิด**ผลเสียและผลกระทบ**ในวงกว้างต่อสังคม ลงไปถึงระดับการรับรู้ การจดจำและลอกเลียนแบบของผู้รับชม

(ปาจารีย์ ปุรินทวรกุล, 2566, 10, มกราคม) ผลกระทบในมุมกว้างจากการรับรู้คือการทำให้ภาพที่ควรปกปิดถูกเปิดเผย เช่น เคยมีกรณีครูล่วงละเมิดทางเพศเด็ก ได้มีบางสำนักข่าวทำภาพจำลองเหตุการณ์ที่ครูให้เด็กคลานใต้โต๊ะเพื่ออมอวัยวะเพศ ลักษณะการนำเสนอข่าวเช่นนี้เรียกร้องความสนใจ สร้างการจดจำได้เป็นอย่างดี แม้แต่คนที่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องยังรับรู้ จดจำ และบอกต่อ ดังนั้น ผู้อยู่ในข่าวหรือผู้เกี่ยวข้องกับข่าวย่อมได้รับผลกระทบที่รุนแรงจากการวิพากษ์วิจารณ์ของผู้คนที่อยู่ในพื้นที่ที่รุนแรง แม้การจำลองภาพจะไม่ได้ใช้หน้าจริงของผู้กระทำความผิดหรือผู้เสียหายก็ตาม

ภาพที่ 4 เปิดใจครูคณิต ชี้ถูกจัดฉากใส่ร้ายให้เด็กอมนกเขา - พิสูจน์โต๊ะสวาท ยากทำอนาจาร

ดังนั้นสื่อมวลชน จึงควรยึดแนวปฏิบัติร่วมกันในการนำเสนอข่าว คือ เสรีภาพบนความรับผิดชอบ กล่าวคือ สื่อมวลชนมีเสรีภาพในการที่จะนำเสนอข่าวสารข้อเท็จจริง ไม่ว่าเรื่องใดๆก็ตาม แต่ในการนำเสนอข่าวนั้นต้องมาพร้อมกับความรับผิดชอบต่อสาธารณะ ยึดหลักจรรยาบรรณสื่อมวลชน ซึ่งปัจจุบันมักพบปัญหาการนำเสนอข่าวทางสื่อออนไลน์ คือ1.การนำเสนอข่าวไม่รอบด้าน รีบนำเสนอข่าวเพื่อให้ข้อมูลข่าวไปถึงผู้รับให้เร็วที่สุดและคำนึงเพียงแค่ว่า ข่าวของเราต้องเร็วกว่าข่าวของคนอื่น โดยไม่คำนึงถึงข้อมูลข่าวที่นำเสนอออกไปว่ามีความครบถ้วน รอบด้านหรือไม่ 2.การละเมิดสิทธิมนุษยชนของผู้ตกเป็นข่าว ไม่ว่าจะเป็นการละเมิดสิทธิผู้ต้องหา สิทธิเด็กและเยาวชน เหล่านี้ล้วนส่งผลกระทบต่อผู้ตกเป็นข่าว หากเกิดความไม่รอบคอบในการนำเสนอข่าว ก็อาจนำไปสู่การละเมิดสิทธิและส่งผลด้านลบต่อผู้ถูกละเมิดได้ 3.การนำเนื้อหาจากสื่อสังคมออนไลน์มานำเสนอโดยไม่บอกแหล่งที่มา หรือไม่ได้ขออนุญาตจากเจ้าของ ในการนำเสนอข่าวบนสังคมออนไลน์ พึงตระหนักว่า สื่อดังกล่าวไม่ใช่พื้นที่ส่วนตัว หากแต่เป็นพื้นที่ที่สามารถแสดงความคิดเห็น และสามารถแชร์ แบ่งปันข้อมูลกันได้ อาจ

ส่งผลกระทบต่อผู้ที่ตกเป็นข่าวหรือผู้ที่เกี่ยวข้องได้ หากข่าวนั้นเป็นข่าวในด้านลบ และไม่มีการขออนุญาต และ 4.การกำกับดูแลจริยธรรมของสื่อออนไลน์ เนื่องจากปัจจุบันเกิดปัญหาการละเมิดสิทธิมากขึ้น จึงได้มีการจัดตั้งชมรมผู้ผลิตข่าวออนไลน์ เพื่อกำกับดูแลและส่งเสริมให้มีการนำข่าวไปใช้อย่างเหมาะสมและถูกต้องตามกฎหมาย รวมถึงยกระดับมาตรฐานการนำเสนอข่าวออนไลน์ให้เป็นที่ยอมรับต่อสาธารณชน

ทั้งนี้ (วัฒณี ภูวทิศ, 2556)ได้นำเสนอการแก้ปัญหาจริยธรรมและจรรยาบรรณวิชาชีพสื่อในเชิงปฏิบัติ สามารถจำแนก เป็น 2 ระดับ คือ ระดับผู้บริหาร และ ระดับผู้ปฏิบัติงาน **ในระดับผู้บริหาร** อาจวางมาตรการ การรับบุคคลเข้าปฏิบัติงานในองค์กร โดยก่อนจะรับบุคคลเข้าทำงานนั้น ควรจัดปฐมนิเทศหรือระบบเชิงปฏิบัติการมากกว่าเชิงทฤษฎีแก่ผู้ประกอบวิชาชีพสื่อมวลชน เพื่อให้เกิดความรู้และความเข้าใจพร้อมกับตระหนักถึงบทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบต่อสังคมยิ่งขึ้น ควรมีการออกใบอนุญาตผู้ประกอบวิชาชีพสื่อมวลชน เมื่อกระทำผิดก็สามารถยึดคืนได้ **ในระดับผู้ปฏิบัติงาน** ทั้งกองบรรณาธิการ ช่างภาพ และผู้สื่อข่าว ล้วนแล้วแต่มีหน้าที่หลักที่ต้องรับผิดชอบ โดยอาจมีขั้นตอนในการปฏิบัติงาน โดยการรับคำสั่งเป็นลำดับของตำแหน่งปฏิบัติงาน ทั้งนี้เพื่อให้การทำงานเกิดเป็นระบบ และช่วยกันตรวจสอบกลั่นกรองข่าวสารก่อนออกสู่สาธารณชน

อย่างไรก็ตาม การใช้เทคโนโลยีอิมเมอร์ซีฟกราฟิกยังเป็นประโยชน์อย่างมากต่อการรายงานข่าวทั้งในเชิงธุรกิจที่ช่วยดึงดูดความสนใจ สร้างประสบการณ์แปลกใหม่ในการรับข่าวสารให้กับผู้รับสาร รวมถึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการอธิบายเรื่องที่ยากเป็นภาพให้สามารถเข้าใจได้ง่าย ดังนั้นการใช้เทคโนโลยีใด หรือเทคนิควิธีการใดก็ตาม ยังจำเป็นต้องคำนึงถึงประโยชน์สาธารณะเป็นสำคัญ การใช้เทคโนโลยีอิมเมอร์ซีฟกราฟิกในการรายงานข่าวต้องไม่ใช่ใช้แค่การเรียกเรตติ้งในเชิงธุรกิจเท่านั้น แต่ต้องคงไว้ซึ่งจริยธรรมวิชาชีพและประโยชน์สาธารณะเป็นสำคัญต่อไปด้วย

เอกสารอ้างอิง

ณัฐพงษ์ พระลับรักษา. (2561). **รายงานการวิจัย เรื่อง การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียในรูปแบบเทคโนโลยีเสมือนจริง (VR) เพื่อการประชาสัมพันธ์แหล่งท่องเที่ยวในจังหวัดมหาสารคาม.** มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

ดรุณี หิรัญรักษ์ และคณะ. (2558). **จริยธรรมสื่อ.** กรุงเทพมหานคร: บริษัท จรัลสนิทวงศ์การพิมพ์ จำกัด.

เดอะแมทเทอร์. **เบื้องหลัง Immersive Graphic ในการถ่ายทอดสดงานพระราชพิธีบรมราชาภิเษก**. สืบค้นจาก https://thematter.co/brandedcontent/thairathtv-immersivegraphic/76834

ทีวีดิจิทัลวอช. **เรตติ้งทีวีดิจิทัล ประจำสัปดาห์ 28 ส.ค.- 4 ก.ย. 65**. สืบค้นจาก https://www.tvdigitalwatch.com/rating-28aug-4sept-65/

ทีวีดิจิทัลวอช. **Top 20 รายการทีวีดิจิทัลเรตติ้งสูงสุด 7 ก.ย. 65**. สืบค้นจาก https://www.tvdigitalwatch.com/rating-07-09-65/

เทียนทิพย์ เดียวกี่. (2559). จริยธรรมและจรรยาบรรณสื่อในการนำเสนอข่าวยุคดิจิทัล. **วารสารการสื่อสารและการจัดการนิด้า, 2(2)**, 125–143.

ไทยรัฐออนไลน์. **'ไทยรัฐทีวี' เพิ่มอรรถรสคอบอลถ่ายสด 'คิงส์คัพ' ด้วยเทคโนโลยีชั้นนำ.** สืบค้น กุมภาพันธ์ 6, 2558).จาก http://www.thairath.co.th/content/479514

ไทยรัฐออนไลน์. ข่าวบันเทิง. **เปิดเรตติ้ง "ไทยรัฐทีวี" กลยุทธ์ผู้นำสถานีข่าว ครองใจ กทม. โตสูงสุด 39%**. สืบค้น มกราคม 24, 2565. จาก http://thairath.co.th/entertain/news/2292890

ธรรพ์ วรนันท์. (2562). **ปัจจัยที่ส่งผลต่อทัศนคติความรับรู้ความเข้าใจเนื้อหาในรายการข่าวที่ใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กราฟิกประกอบการนำเสนอ: กรณีศึกษารายการข่าวช่องทีวีดิจิทัล**. (การค้นคว้าอิสระปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์).

นัชชา กฤษณีไพบูลย์. (2552). **กระบวนการสร้างสรรค์เทคโนโลยีอิมเมอร์ซีฟ (Immersive Graphic) ประกอบการรายงานข่าวค่ำ 19.00 น. ของสถานีโทรทัศน์ช่อง 9 อ.ส.ม.ท.**.(สารนิพนธ์ปริญญาวารสารศาสตรบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์)

ผู้จัดการออนไลน์. **โฆษณาหมื่นล้าน.** สืบค้นจาก https://mgronline.com/business/detail/9650000000545

ผู้จัดการออนไลน์. ข่าวธุรกิจการตลาด. จับทิศทีวีดิจิทัลปี 65 เปิดศึกคอนเทนต์ข่าวชิงโฆษณาหมื่นล้าน. สืบค้น มกราคม 3, 2565 จาก https://mgronline.com/business/detail/9650000000545

ผู้จัดการออนไลน์. **โฆษณาปี65ทะลุ 1.1 แสนล.โต9% ลีเวอร์ลดงบ 18% -เนสท์เล่ ลด20%.** สืบค้น มกราคม 13, 2566. จาก https://mgronline.com/business/detail/9660000004000

พรทิพย์ สัมปัตตะวนิช. ความเคลื่อนไหวสื่อทีวีดิจิทัลในรอบปี 2564. สืบค้น มกราคม 29, 2565. จาก https://www.infoquest.co.th/thailand-media-landscape-2022/digital-tv

มาโนช รักไทยเจริญชีพ. (2560). พฤติกรรมการเปิดรับ และปัจจัยที่ส่งผลต่อการเลือกเปิดรับชมโทรทัศน์ช่องข่าวในระบบดิจิทัลของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร. **สุทธิปริทัศน์, 31(98)**, 212-221.

วัฒณี ภูวทิศ. (2556). บทบาทเชิงจริยธรรมของนักหนังสือพิมพ์ในการรายงานข่าวสารหน้าหนึ่งในหนังสือพิมพ์รายวันภาษาไทย. [ข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์]. **วารสารวิจัยราชภัฏเชียงใหม่. 15(1)**, 97-107.

สุภาวดี แว่นแก้ว. (2558). **กระบวนการผลิตข่าวของสถานีโทรทัศน์เมโทรทีวีโทรทัศน์มหานคร**. (รายงานสหกิจศึกษา คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม).

หรรษรัตน์ คงพัฒนาเวทย์.(2553). **ผลสำรวจความคิดเห็นของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานครต่อการนำเสนอภาพข่าวด้วยเทคโนโลยีอิมเมอร์ซีฟกราฟฟิก ในรายการข่าวค่ำทางสถานีโทรทัศน์โมเดิร์นไนน์**. (รายงานโครงการเฉพาะบุคคลปริญญาวารสารศาสตรมหาบัณฑิต,มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์).

อมรินทร์ทีวี. **เปิดใจครูคณิต ชี้ถูกจัดฉากใส่ร้ายให้เด็กอมนกเขา - พิสูจน์โต๊ะสวาท ยากทำอนาจาร.** [ยูทูป]. สืบค้น จาก https://www.youtube.com/watch?v=6LXWQcdZMOs

แอดเวอร์ทอเรียล ทีม. **เบื้องหลัง Immersive Graphic ในการถ่ายทอดสดงานพระราชพิธีบรมราชาภิเษก**. สืบค้น พฤษภาคม 10, 2564. จาก https://thematter.co/brandedcontent/thairathtv-immersivegraphic/76834

Uskali, T., Gynnild, A., Jones, S., & Sirkkunen, E. (2021). **Immersive Journalism as storytelling.** Routledge 2 Park Square.

สัมภาษณ์

ปาจารีย์ ปุรินทวรกุล. 2566, มกราคม 10. สัมภาษณ์, อาจารย์ประจำภาควิชานิเทศศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา