

การใช้ภาษาเขียนในรายการเกมโชว์ญี่ปุ่นทางโทรทัศน์



นางสาวมานิส้า พงษ์พรต

สถาบันวิทยบริการ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2551

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

THE USE OF WRITTEN WORDS IN JAPANESE GAME SHOWS ON TELEVISION

Miss Manisa Phongphrot

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts Program in Mass Communication

Department of Mass Communication

Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2008

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์

การใช้ภาษาเขียนในรายการเกมโชว์ญี่ปุ่นทางโทรทัศน์

โดย

นางสาวมานิสา พงษ์พรต

สาขาวิชา

การสื่อสารมวลชน

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริชัย ศิริกายะ

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้แก่นักศึกษานี้เป็นส่วน
หนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโท

..... คณบดีคณะนิเทศศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร.ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ณาถันฐ์ธัญ วงศ์บ้านตุ๋)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริชัย ศิริกายะ)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ขวัญเรือน กิติวัฒน์)

..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(ดร.มนฤดี ธาดาอำนาจชัย)

มานิตา พงษ์พรต : การใช้ภาษาเขียนในรายการเกมโชว์ญี่ปุ่นทางโทรทัศน์.

(THE USE OF WRITTEN WORDS IN JAPANESE GAME SHOWS ON TELEVISION)

อ. ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : รศ. ดร. ศิริชัย ศิริภายะ, 138 หน้า.

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อทราบถึงการใช้ภาษาเขียนในรายการเกมโชว์ญี่ปุ่นทางโทรทัศน์ และเพื่อให้เข้าใจถึงการสื่อความหมายอันเกิดจากลักษณะต่างๆของภาษาเขียนที่ปรากฏอยู่บนหน้าจอโทรทัศน์ที่เป็นทั้งการสื่อสารเชิงตรงกระที่อาศัยโครงสร้างทางไวยากรณ์ และยังเป็น การสื่อสารเชิงเสมือนโดยธรรมชาติของตัวภาษาเองที่มีต่อองค์ประกอบภาพและเสียงของรายการ

จากผลการวิจัยสรุปว่า ลักษณะของภาษาเขียนที่ปรากฏในรายการเกมโชว์ญี่ปุ่นที่คัดสรรมา ทำการศึกษาทั้ง 3 รายการนั้น มีลักษณะเป็นอักษรกราฟิกที่ช่วยเพิ่มข้อมูลให้แก่ผู้ชม ประดับประดาตกแต่ง และทำหน้าที่เป็นช่องทางการสื่อสาร โดยลักษณะหน้าที่ต่างๆ ของภาษาเขียนแบ่งออกเป็น 4 ลักษณะใหญ่ คือ

1. แนะนำรายการ
2. บอกข้อมูลทั่วไป
3. บอกกติกาการเล่น
4. แสดงคำพูดของบุคคลและกระตุ้นความสนใจ

ภาษาเขียนในรายการเกมโชว์ญี่ปุ่นมีลักษณะเป็นรหัสกำกับภาพและเสียงให้เป็นไปตามกติกาและ ขั้นตอนของเกม อันเป็นหัวใจสำคัญของรายการเกมโชว์ อีกทั้งภาษาเขียนยังทำหน้าที่เพิ่มข้อมูลให้แก่ผู้รับสาร มีรูปแบบการเตรียมข้อมูลให้อยู่ในลักษณะที่ทำให้มองเห็นง่ายและเร็วขึ้นในเวลาอันจำกัด ทำให้ผู้ชมมีโอกาสที่จะอ่านอย่างรวดเร็ว สอดคล้องกับรูปแบบของรายการเกมโชว์

ความหมายของภาษาเขียนในรายการเกมโชว์ญี่ปุ่นที่คัดสรรมาศึกษาทั้ง 3 รายการเกิดจากการใช้ รูปแบบกราฟิกอักษรในการจำแนกความหมายและสื่ออารมณ์ความรู้สึก การใช้รหัสสีในการสื่อความหมาย การเคลื่อนไหวของสัญลักษณ์ การใช้สัญลักษณ์แสดงอารมณ์ อันมีอิทธิพลมาจากการตุนของญี่ปุ่น หรือ "มังงะ" ทำหน้าที่เป็นตัวจำกัดความหมาย ของภาพและเสียงให้อยู่ ทำให้กระบวนการสื่อความหมายเป็นไปด้วยความ ชัดเจน เพิ่มความสนุกในการติดตาม และลดความคลุมเครือในการตีความของผู้รับสาร

ทั้งนี้ลักษณะต่างๆ ของภาษาเขียนในรายการเกมโชว์ญี่ปุ่น มีหน้าที่และการสื่อความหมายที่แตกต่าง กัน ขึ้นอยู่กับสิ่งแวดล้อมและบริบทขององค์ประกอบอื่นในรายการ คือ องค์ประกอบของภาพ องค์ประกอบ ของเสียง ปัจจัยแวดล้อมต่างๆ ของการเล่นของแต่ละรายการที่มาเป็นรหัสควบคุมภาษา ตลอดจนบริบทของ ผู้รับสาร ล้วนทำให้ลักษณะและการสื่อความหมายของภาษาเขียนมีรูปแบบที่หลากหลาย มิได้มีลักษณะตายตัว การประยุกต์ใช้ภาษาเขียนเหล่านี้ให้เกิดประโยชน์ต่อองค์ประกอบการสื่อสารในรายการจึงต้องคำนึงถึง วัตถุประสงค์และปัจจัยแวดล้อมต่างๆดังกล่าว

ภาควิชา การสื่อสารมวลชน ลายมือชื่อนิสิต
 สาขาวิชา การสื่อสารมวลชน ลายมือชื่ออ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
 ปีการศึกษา 2551

4985240228 : MAJOR MASS COMMUNICATION

KEY WORDS: WRITTEN WORDS/ JAPANESE GAME SHOWS

MANISA PHONGPHROT: THE USE OF WRITTEN WORDS IN JAPANESE GAME SHOWS ON TELEVISION. THESIS ADVISOR: ASSOC.PROF. SIRICHAIR SIRIKAYA, Ph.D., 138 pp.

This qualitative research paper is focusing on "the use of written words" in Japanese television game shows. The purpose is to understand the significance of the use of written words. This digital communication is using a grammatical structure as well as an analogical communication by the very nature of the written words themselves, interacting together with the images and sounds.

Results indicate that written words in the selected Japanese Game shows studied here, are graphics used for information, decoration and phatic function purposes.

The use of written words can be classified in the following four functions:

1. identification
2. information
3. informing of game's rule
4. subtitle and stimulation

Written words in the selected Japanese game shows are codes that guide images and sounds to follow the game's rules forming the heart of the show. It also supplies additional information to the audience, and is designed to be easy to read quickly in a limited amount of time, supporting the game show's format.

The signification of written words is created using graphic elements to lead feelings as colors, movements and signs shows a set of conventions that takes its influences from Japanese cartoon or "Manga". The written word is used to anchor the image and sound, helps clarifying the message by improving the understanding and raise the interest.

The written words can also play different roles depending on the timing of the use, on the interaction they have with the images and sounds as well as with the audience's environment. The meaning will vary based on those changing circumstances. It is, therefore, necessary to consider the purpose of the production to employ written words appropriately.

Department..... Mass Communication.. Student's signature *Manisa*

Feild of study Mass Communication.. Advisor's signature *Sirichai*

Academic year ... 2008

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงก็ด้วยความกรุณาของรองศาสตราจารย์ ดร.ศิริชัย ศิริกาเย อาจารย์ที่ปรึกษาของผู้วิจัยที่ท่านได้สละเวลาอันมีค่า ช่วยเหลือ ให้คำปรึกษา ชี้แนะและแก้ไข ข้อบกพร่องต่างๆ ที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่ง ซึ่งผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณอย่างสูง รวมถึงขอกราบ ขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ณาถนัญญ์ธัญ วังศ์บ้านดู่ ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วย ศาสตราจารย์ ขวัญเรือน กิติวัฒน์ กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ที่ให้ข้อคิดเห็น และข้อเสนอแนะ ที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการทำวิทยานิพนธ์ รวมถึง ดร.มนฤดี ธาดาอำนวยการช่วย อาจารย์พิเศษ ภายนอกที่เมตตาสละเวลาให้คำแนะนำเพื่อปรับปรุงแก้ไขวิทยานิพนธ์เล่มนี้

ขอขอบคุณดร.วรลักษณ์ แคล้วปลอดทุกข์ อาจารย์ โคธิ มิตรชันทาน อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้าน ภาษาญี่ปุ่น และทีมงานแปลภาษาญี่ปุ่นทุกท่านที่คอยให้ความช่วยเหลือ คำแนะนำ ในด้านการ แปลภาษามาโดยตลอด

ขอบคุณครอบครัวและคนใกล้ชิดที่คอยสนับสนุน ช่วยเหลือ และเป็นกำลังใจมาโดยตลอด ถ้าไม่มีทุกคนก็คงไม่มีวันนี้

ขอบคุณเพื่อนๆ ในภาควิชาการสื่อสารมวลชน ที่คอยช่วยเหลือกันในทุกวิถีทางในการฟัน ฝ่าอุปสรรคต่างๆ มาโดยตลอด รวมทั้งกำลังใจจากเพื่อนๆ ที่ช่วยให้ผู้วิจัยมีแรงในการทำวิทยานิพนธ์ ฉบับนี้

ขอบคุณพี่รินดา ชินกฤต พิมพินาราและรุ่นพี่ทุกท่านที่ช่วยให้คำแนะนำ เป็นที่ปรึกษา และ คอยให้กำลังใจอย่างดีเยี่ยมในทุกๆคราวที่เหนื่อยล้า

ท้ายที่สำคัญและยิ่งใหญ่เหนือสิ่งอื่นใด ข้าพเจ้าขอขอบคุณพระพุทธรูปเจ้าที่ทำให้ ค้นพบตัวเอง เริ่มจากการเรียนรู้ใจตัวเองจนนำไปสู่การเรียนรู้ผู้อื่นรวมถึงวิชาความรู้ต่างๆ ซึ่งทำให้ ข้าพเจ้าเกิดปัญญาทางโลกและทางธรรมควบคู่ไปด้วยกัน อันเป็นสิ่งที่มีความที่สุดในชีวิต

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฉ
สารบัญภาพ.....	ญ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
1.1 ที่มีและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 ปัญหานำวิจัย.....	8
1.3 วัตถุประสงค์การวิจัย.....	8
1.4 ขอบเขตการวิจัย.....	9
1.5 ข้อเสนอพื้นฐานการวิจัย.....	10
1.6 นิยามศัพท์.....	11
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	12
2 ทฤษฎี แนวคิด ที่เกี่ยวข้อง.....	13
3 ระเบียบวิธีวิจัย.....	20
แหล่งข้อมูลการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	20
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	24
หน่วยสำหรับการวิเคราะห์ข้อมูล.....	24
การนำเสนอข้อมูล.....	26
4 การวิเคราะห์ลักษณะภาษาเขียนในรายการตีพิมพ์ผู้พิชิต.....	27
ผลสรุปการวิเคราะห์.....	61
5 การวิเคราะห์ลักษณะภาษาเขียนในรายการทีวีแชมป์เปี้ยน.....	65
ผลสรุปการวิเคราะห์.....	94

บทที่	หน้า
6 การวิเคราะห์ลักษณะภาษาเขียนในรายการโกโกริโกะ.....	99
ผลสรุปการวิเคราะห์.....	125
7 บทสรุป.....	129
รายการอ้างอิง.....	135
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	138



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1.1	แสดงลำดับรายการและตอนรายการที่คัดเลือกมาศึกษา.....9
3.1	แสดงเนื้อหารายการเกมโชว์ญี่ปุ่น 3 รายการที่คัดเลือกมาศึกษา.....21
3.2	แสดงรายละเอียดข้อมูลประเภทเทปบันทึกที่เก็บรวบรวมได้.....23
4.1	แสดงประเภทของภาษาเขียนในรายการศึกตะลิวผู้พิชิต.....29
4.2	ภาษาเขียนที่ขึ้นเพื่อแนะนำรายการศึกตะลิวผู้พิชิต.....30
4.3	ภาษาเขียนที่ขึ้นเพื่อแนะนำบุคคลในรายการ แบบไม่มีเสียงประกอบ.....32
4.4	ภาษาเขียนที่ขึ้นเพื่อแนะนำบุคคลในรายการ แบบมีเสียงประกอบ.....33
4.5	ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกช่วงเวลาในรายการศึกตะลิวผู้พิชิต.....34
4.6	ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกสถานที่ในรายการ.....36
4.7	ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกข้อมูลทั่วไปในรายการศึกตะลิวผู้พิชิต.....39
4.8	ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกกติกาการเล่น เกม กลุ่มที่ 1 บอกโจทย์และเงื่อนไข.....42
4.9	ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกกติกาการเล่น เกม กลุ่มที่ 2 บอกอุปกรณ์การเล่น แบบไม่มีเสียงประกอบ.....43
4.10	ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกกติกาการเล่น เกม กลุ่มที่ 2 บอกอุปกรณ์การเล่น แบบมีเสียงประกอบ.....44
4.11	ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกกติกาการเล่น เกม กลุ่มที่ 3 บอกวิธีเล่น.....45
4.12	ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกกติกาการเล่น เกม กลุ่มที่ 4 บอกชื่อวัตถุดิบ ขั้นตอนการทำอาหาร และขั้นตอนการหาวัดวัตถุดิบ.....46
4.13	ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อแสดงคำพูดของบุคคล.....52
4.14	ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อกระตุ้นความสนใจ (ไม่มีเสียงผู้พูดของบุคคล).....56
4.15	แสดงลักษณะภาษาเขียนกราฟฟิกแบบที่ 157
4.16	แสดงลักษณะภาษาเขียนกราฟฟิกแบบที่ 258
4.17	แสดงลักษณะภาษาเขียนกราฟฟิกแบบที่ 358
4.18	แสดงลักษณะภาษาเขียนกราฟฟิกแบบที่ 459
4.19	แสดงลักษณะภาษาเขียนที่มีเอกลักษณ์เฉพาะในรายการศึกตะลิวผู้พิชิต64

ตารางที่	หน้า
5.1	แสดงประเภทของภาษาเขียนในรายการทีวีแชมป์เปียน..... 66
5.2	ภาษาเขียนที่ขึ้นเพื่อแนะนำรายการทีวีแชมป์เปียน.....68
5.3	ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อแนะนำบุคคลในรายการ แบบไม่มีเสียงประกอบเพื่อบอกชื่อ.....70
5.4	ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อแนะนำบุคคลในรายการ แบบมีเสียงประกอบ.....72
5.5	ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกเวลาในการแข่งขันในรายการแบบไม่มีเสียงประกอบ.....76
5.6	ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกเวลาในการแข่งขันในรายการแบบมีเสียงประกอบ.....77
5.7	ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกสถานที่ในรายการ.....78
5.8	ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกข้อมูลทั่วไปในรายการทีวีแชมป์เปียน.....80
5.9	ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกกติกาการเล่น เกม กลุ่มที่ 1 บอกโจทย์และเงื่อนไข.....82
5.10	ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกกติกาการเล่น เกม กลุ่มที่ 2 บอกอุปกรณ์การเล่น.....85
5.11	ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกกติกาการเล่น เกม กลุ่มที่ 3 บอกวิธีเล่น.....86
5.12	ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกกติกาการเล่น เกม กลุ่มที่ 4 บรรยายผลการแข่งขัน และคะแนนอย่างต่อเนื่อง.....87
5.13	ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อแสดงคำพูดของบุคคล.....90
5.14	ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อกระตุ้นความสนใจ.....92
5.15	แสดงลักษณะภาษาเขียนที่มีเอกลักษณ์เฉพาะในรายการทีวีแชมป์เปียน.....97
6.1	แสดงประเภทของภาษาเขียนในรายการโกโกรีโกะ.....102
6.2	ภาษาเขียนที่ขึ้นเพื่อแนะนำรายการทีวีแชมป์เปียน.....103
6.3	ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อแนะนำบุคคลในรายการโกโกรีโกะ ตอน การแข่งขันศึกการกินอยู่อย่างประหยัดระหว่าง ฮาชิโมโตะ ชิโสะและบ๊อบบี้.....105
6.4	ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกช่วงเวลาในรายการโกโกรีโกะ ตอน การแข่งขันศึกการกินอยู่อย่างประหยัดระหว่าง ฮาชิโมโตะ ชิโสะและบ๊อบบี้.....108
6.5	ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกสถานที่ในรายการโกโกรีโกะ ตอน การแข่งขันศึกการกินอยู่อย่างประหยัดระหว่าง ฮาชิโมโตะ ชิโสะและบ๊อบบี้110

ตารางที่	หน้า
6.6 ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกข้อมูลทั่วไปในรายการโกโกรีโกะ ตอน การแข่งขันศึกการกินอยู่อย่างประหยั้ดระหว่าง ฮาชิโมโตะ ชิโอะและบ็อบบี้.....	112
6.7 ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกข้อมูลทั่วไปในรายการโกโกรีโกะ ตอน การแข่งขันศึกการกินอยู่อย่างประหยั้ดระหว่าง ฮาชิโมโตะ ชิโอะและบ็อบบี้.....	114
6.8 ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกกติกาการเล่นเกมในรายการโกโกรีโกะ ตอน การแข่งขันศึกการกินอยู่อย่างประหยั้ดระหว่าง ฮาชิโมโตะ ชิโอะและบ็อบบี้.....	116
6.9 ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อแสดงคำพูดของบุคคลในรายการโกโกรีโกะ ตอน การแข่งขันศึกการกินอยู่อย่างประหยั้ดระหว่าง ฮาชิโมโตะ ชิโอะและบ็อบบี้.....	120
6.10 ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อกระตุ้นความสนใจในรายการโกโกรีโกะ ตอน การแข่งขันศึกการกินอยู่อย่างประหยั้ดระหว่าง ฮาชิโมโตะ ชิโอะและบ็อบบี้.....	123
6.11 ลักษณะภาษาเขียนที่มีเอกลักษณ์เฉพาะในรายการโกโกรีโกะ ตอน การแข่งขันศึกการกินอยู่อย่างประหยั้ดระหว่าง ฮาชิโมโตะ ชิโอะและบ็อบบี้.....	128

สารบัญภาพ

ภาพ/ชุดภาพที่	หน้า
1.1 ภาพการแข่งขันเกมการกินอยู่อย่างประหยัดจากรายการโกโกรีโกะ.....	4
1.2 ภาพการแข่งขันเกมการกินอยู่อย่างประหยัดจากรายการโกโกรีโกะ.....	4
1.3 ภาพการแข่งขันเกมการกินอยู่อย่างประหยัดจากรายการโกโกรีโกะ.....	4
1.4 ภาพการแข่งขันเกมการกินอยู่อย่างประหยัดจากรายการโกโกรีโกะ.....	5
1.5 ภาพการแข่งขันเกมการกินอยู่อย่างประหยัดจากรายการโกโกรีโกะ.....	6
4.1 ตัวอย่างภาพที่ผู้ชมคุ้นตาจากรายการศึกตะหลิวผู้พิชิต.....	27
4.2 ภาษาเขียนที่ขึ้นเพื่อบอกชื่อวัตถุดิบในรายการศึกตะหลิวผู้พิชิต.....	49
5.1 ตัวอย่างภาพที่ผู้ชมคุ้นตาจากรายการทีวีแชมป์เปียน.....	64
6.1 ภาพตัวอย่างรายการโกโกรีโกะ ตอน การแข่งขันศึกการกินอยู่อย่างประหยัด.....	98
6.2 ตัวอย่างเนื้อหารายการจากรายการโกโกรีโกะตอนการแข่งขันการกินอยู่อย่างประหยัด.....	100
6.3 แสดงตัวอย่างภาพที่ปรากฏภาษาเขียนที่บ่งบอกจุดประสงค์ของการแข่งขัน ในรายการโกโกรีโกะ ตอนการแข่งขันการกินอยู่อย่างประหยัด.....	101

บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญ

เกมโชว์ญี่ปุ่น เป็นสื่อบันเทิงอีกทางเลือกหนึ่งที่คนในสังคมไทยยุคปัจจุบันหันมาให้ความสนใจกันเพิ่มมากขึ้น แม้ว่ารูปแบบของรายการเกมโชว์ในประเทศไทยนั้นจะมีที่มาจากหลากหลายแหล่ง ไม่ว่าจะเป็น สหรัฐอเมริกา เกาหลี ญี่ปุ่น หรือแม้แต่เกมโชว์ที่คนไทยคิดรูปแบบขึ้นมาเอง แต่ถ้ามองเกมโชว์ที่มีความโดดเด่น (tactile) ผู้ชมคนไทยทุกระดับแล้วจะเห็นได้ว่าส่วนใหญ่เป็นเกมโชว์ที่มาจากประเทศญี่ปุ่น ทั้งนี้เป็นเพราะรูปแบบของเกมมีลักษณะจริงจัง มุ่งมั่น ตั้งใจ และมีสีสันถูกใจคนไทยมากกว่าเกมโชว์จากแหล่งอื่น ที่ผ่านมามีผู้ประกอบการหลายค่ายได้นำเกมโชว์ญี่ปุ่นเข้ามาฉายในประเทศไทยมาเป็นระยะเวลาจนถึง 7 ปี (อ้างอิงใน“ข่าวเกมโชว์”.แหล่งที่มา : <http://www.manager.co.th>,2548)

สิ่งหนึ่งที่นำสนใจในรายการเกมโชว์ญี่ปุ่นคือ ในองค์ประกอบของการสื่อสารในรายการเกมโชว์ญี่ปุ่นที่กล่าวมาแล้วนั้น นอกจากภาพ และเสียง ที่มีส่วนสำคัญในการสร้างความน่าสนใจให้กับรายการแล้ว ผู้วิจัยได้สังเกตว่า “ภาษาเขียน” (written word) ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในการสร้างความหมายให้กับเนื้อหารายการเกมโชว์ญี่ปุ่นทางโทรทัศน์เป็นอย่างมากด้วยเช่นกัน โดยที่ภาษาเขียนเหล่านี้ได้ปรากฏขึ้นบนหน้าจอโทรทัศน์ญี่ปุ่นประเภทเกมโชว์ตลอดทั้งการแข่งขันของทุกรายการ ซึ่งแตกต่างจากรายการเกมโชว์ของประเทศอื่นๆ ที่ภาษาเขียนนั้นเป็นเพียงส่วนประกอบย่อยที่ไม่ได้ปรากฏขึ้นตลอดทั้งรายการเหมือนในรายการโทรทัศน์ของญี่ปุ่น

เมื่อกล่าวถึงที่มาของภาษาเขียนที่มีความสัมพันธ์ต่อภาพแล้ว เดิมในประวัติศาสตร์ แผนที่และภาพวาดโบราณ เป็นหลักฐานสำคัญในการเชื่อมโยงคำพูดเข้ากับภาพที่อธิบายเรื่องราวต่างๆ (Alpers, 1983:169) ในศตวรรษที่ 17 ภาพวาดตะวันตกในยุคเรอเนสซองส์ (Renaissance) โดยเฉพาะภาพวาดของดัตช์ มีชื่อเสียงในการอธิบายเรื่องราวต่างๆ ได้อย่างเป็นที่เข้าใจ โดยภาพต่างๆ ได้แสดงถึงการสนทนากันในภาพ หรือการบอกเล่าเรื่องราวเป็นคำพูดระหว่างบุคคลในภาพ ซึ่งบางครั้งคำพูดหรือคำสนทนานั้นก่อให้เกิดผลกระทบกับเหตุการณ์ต่างๆ ที่สำคัญตามมา (โดยปราศจากการใช้ภาษาเขียนปรากฏอยู่ในภาพ) ไม่ใช่เพราะพวกเขาไม่เห็นความสำคัญของถ้อยคำ (words) แต่ชาวดัตช์ได้ใช้ภาพที่ทำให้เห็นลักษณะการใช้ถ้อยคำระหว่างบุคคลในภาพ โดยให้คนดูจินตนาการถึงคำอธิบายภาพ

(caption) ด้วยตนเอง ดังคำพูดของชาวตะวันตกในสมัยนั้นที่ว่า *The picture as the body, the text as the soul of an invention* ส่วนลักษณะการใช้งานของภาษาเขียนนั้นเป็นลักษณะของคำบรรยายภาพนั้นๆ หรือไม่ก็เป็นบทกวีที่แยกออกต่างหาก และไม่เอาภาษาเขียนมาเป็นส่วนหนึ่งของภาพในการอธิบายเรื่องราว จึงอาจกล่าวได้ว่า ในศิลปะยุโรป ภาพ (Image) ถูกใช้เป็นสัญลักษณ์ให้คนตีความถึงความหมายออกมาเป็นคำพูด โดยที่ไม่มีภาษาเขียนเข้ามาเกี่ยวข้อง ซึ่งเป็นลักษณะพิเศษและเป็นเอกลักษณ์ของศิลปะตะวันตกในยุคโบราณมาจนถึงยุคปัจจุบัน

ในทางตรงกันข้าม ศิลปะภาพวาดของจีน ญี่ปุ่น ในยุคเดียวกัน ได้มีการนำเอาถ้อยคำ (word) มาเขียนลงบนภาพวาด ต่างๆ ได้อย่างผสมกลมกลืน จนกลายเป็นวัฒนธรรมการใช้ภาษาเขียนบรรยายลงบนภาพมาถึงยุคปัจจุบัน ทั้งนี้ ลักษณะธรรมชาติของตัวอักษรญี่ปุ่น (ประเภทคันจิ) หรืออักษรจีนนั้น แตกต่างจากภาษาอื่นคือเป็น “อักษรรูปภาพ” (Pictographs) หรือ 象形文字 (ไซเคโมจิ) ที่ประกอบและพัฒนาเป็น “อักษรสัญลักษณ์” (Symbolic Character) 指示文字 (ชิจิโมจิ) หรือ “อักษรแสดงความหมาย” (Ideographs) 会意文字 (ไคอิโมจิ) ซึ่งถ้าเปรียบเทียบกับลักษณะของภาษายุโรปแล้ว จะเห็นได้ว่า ภาษาจีน และญี่ปุ่นนั้น เป็นภาษาเขียนที่มีความหมายในตัวอักษรของมันเองโดยๆ โดยที่ไม่ต้องอาศัยพยัญชนะอื่นมาประสมให้เกิดความหมายเหมือนภาษาอื่น

คำว่าคันจิ แปลว่า อักษรของชาวฮั่น (ชาวจีน) เป็นตัวอักษรที่ญี่ปุ่นยืมมาจากจีน โดยยืมมาทั้งรูปแบบตัวอักษร ความหมาย และ เสียงอ่าน มีหลักฐานว่าชาวจีนประดิษฐ์อักษรคันจิขึ้นครั้งแรกเมื่อประมาณ 4,000 ปีมาแล้ว อักษรคันจิได้ถูกนำมาใช้ในประเทศญี่ปุ่นเป็นครั้งแรกในคริสต์ศตวรรษที่ 3 ในสมัยนั้น ญี่ปุ่นยังไม่ปรากฏภาษาเขียน มีแต่เพียงภาษาพูดเท่านั้น การนำอักษรคันจิมาใช้จึงทำให้ญี่ปุ่นสามารถพัฒนาภาษาเขียนได้ นอกจากนั้นยังทำให้ภาษาญี่ปุ่นมีความหลากหลายมากขึ้น เปรียบได้กับที่ภาษาอังกฤษยืมภาษาละตินมาใช้ และภาษาไทยยืมสันสกฤตมาใช้นั่นเอง (geocities, 2547: ออนไลน์)

อักษรรูปภาพ (Pictographs) ของคันจินั้น เป็นอักษรที่แสดงถึงสภาพทางกายภาพของวัตถุอย่างง่าย ดังนี้ ต้นไม้ = 木 แม่น้ำ = 川 ภูเขา = 山 ปาก = 口

อักษรแสดงสัญลักษณ์ (Symbolic) เป็นอักษรที่ใช้แทนการบรรยายสภาพสิ่งที่เป็นนามธรรมอย่างง่าย ดังนี้ ขึ้น = 上 ลง = 下 การหมุน = 回

อักษรแสดงความหมาย (Ideographs) เป็นอักษรที่ใช้ในการแทนความหมาย โดยเกิดขึ้นจากการนำอักษรภาพสองตัวขึ้นไปมาผสมกันแล้วเกิดเป็นอักษรใหม่ ดังนี้

ต้นไม้ 木 + ต้นไม้ 木	หมายถึง 林 ป่าโปร่ง
ดวงอาทิตย์ 日 + ดวงจันทร์ 月	หมายถึง 明 สว่าง
คน 亻 + ต้นไม้ 木	หมายถึง 休 การพักผ่อน
ภูเขา 山 + ขึ้น 上 + ลง 下	หมายถึง 峠 ช่องเขา

โดยปกติแล้ว รูปแบบทางการสื่อสารของมนุษย์นั้นมี 2 ประเภท คือ การสื่อสารเชิงเสมือน และการสื่อสารเชิงตรรกะ ซึ่งในการสื่อสารของมนุษย์ใช้รหัสสองประเภทนี้เกื้อกูลกันเสมอ (Wilden, 1984: 155-195) การสื่อสารเชิงเสมือน (analogical communication) เป็นรูปแบบการสื่อสารที่ใช้ความเหมือน (likeness) เป็นรหัส ได้แก่การสื่อสารด้วยภาษาภาพ เช่น “ภาพต้นไม้” เป็นตัวแทน “ต้นไม้” สื่อสารโดยใช้รหัสคือ ความเหมือนต้นไม้ และความสัมพันธ์ของชื่อกับของนั้นถูกจัดทำขึ้นอย่างอิสระและเป็นไปตามกฎเกณฑ์ของไวยากรณ์ (grammar) คือ ไม่มีลักษณะของต้นไม้ปรากฏอยู่ในคำว่า “ต้นไม้” หรือ “tree”

แต่ในกรณีของภาษาเขียนญี่ปุ่น “ภาษาเขียน” นอกจากจะเป็นการสื่อสารเชิงตรรกะที่อาศัยโครงสร้างทางภาษาและไวยากรณ์แล้ว ยังเป็นการสื่อสารเชิงเสมือน โดยธรรมชาติของตัวภาษาเอง (Pictographs) เนื่องจากได้อาศัยความคล้ายคลึง การเลียนแบบธรรมชาติหรือลักษณะทางกายภาพของวัตถุ เช่น คำว่า 木 แปลว่า ต้นไม้ สื่อสารโดยใช้รหัสทางไวยากรณ์ภาษาและมีความสัมพันธ์กับลักษณะเลียนแบบต้นไม้ที่อยู่ในคำๆ นั้นซึ่งอาศัยความเหมือนเป็นรหัสด้วยนั่นเอง

นอกจากนี้ภาษาเขียนญี่ปุ่นยังมีอิทธิพลแทรกซึมอยู่ในสื่อต่างๆ อันได้แก่ หน้าปกหนังสือ นิตยสารที่มีภาษาเขียนปรากฏขึ้นมาก ป้ายและเมนูในร้านอาหารญี่ปุ่นที่ไม่เน้นรูปภาพ ป้ายต่างๆ และยังถูกใช้เป็นคำแทนเสียง และสัญลักษณ์ที่เพิ่มอารมณ์ให้กับภาพในการ์ตูนญี่ปุ่น (Manga) อีกด้วย โดยช่วยเพิ่มความน่าสนใจในภาพ และทำให้ภาพของการ์ตูนมีลักษณะเคลื่อนไหว ไม่หยุดนิ่งอยู่กับที่ และสามารถแสดงออกถึงความมีชีวิตจิตใจได้ จะสังเกตได้ว่า คำต่างๆ หรืออักษรที่นำมาใช้เป็นการเลียนแบบเสียงมาจากธรรมชาติจริงๆ ของมนุษย์ รวมถึงอาการต่างๆ ของมนุษย์ที่ก่อให้เกิดเป็นเสียงได้ สิ่งเหล่านี้ทำให้การ์ตูนมีความสมจริงมากขึ้น หรือเมื่อต้องการแสดงให้เห็นว่าเป็นเสียงที่ดัง จะใช้อักษร

ตัวใหญ่ ยิ่งอักษรตัวใหญ่มากขึ้นเท่าใด แสดงว่าเสียงยิ่งดังมากขึ้นเท่านั้น (ชไมพร สุขสัมพันธ์, 2541: 101) ลักษณะต่างๆ ของภาษาเขียนดังกล่าวถูกนำมาประยุกต์ใช้กับสื่อโทรทัศน์รายการเกมโชว์ญี่ปุ่น ดังตัวอย่างภาพที่ 1.1 - 1.4 ปรากฏดังต่อไปนี้

ภาพที่ 1.1 ภาพการแข่งขันเกมการกินอยู่อย่างประหลาดจากรายการโกโกรีโกะ



อ้อ เย็น!

ภาพที่ 1.2 ภาพการแข่งขันเกมการกินอยู่อย่างประหลาดจากรายการโกโกรีโกะ



อ้อ เย็น!

ภาพที่ 1.3 ภาพการแข่งขันเกมการกินอยู่อย่างประหลาดจากรายการโกโกรีโกะ



อร่อยจริงๆ

ภาพที่ 1.4 ภาพการแข่งขันเกมการกินอยู่อย่างประหยัดจากรายการโกโกรีโกะ

จากที่กล่าวมาแล้วข้างต้น อาจกล่าวได้ว่า ภาษาเขียนญี่ปุ่น เป็นทั้งเครื่องหมายที่เป็นสัญลักษณ์ (Symbolic sign) และ เครื่องหมายที่เป็นสัญรูป (Iconic sign) ที่มีความหมายสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน และถูกซึมซับอยู่ในวัฒนธรรมการใช้ภาษาเขียนของคนญี่ปุ่นเองที่ใช้ภาษาเขียนสอดแทรกในสื่อต่างๆ

การที่ภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาที่ใช้อักษรที่แสดงความหมายในตัวของมันเองนั้น เป็นสิ่งที่น่าสนใจว่า การใช้ภาษาเขียนเข้ามาเป็นองค์ประกอบในการสื่อสารในรายการโทรทัศน์ญี่ปุ่นประเภทเกมโชว์นั้นมีลักษณะการใช้อย่างไร และลักษณะของภาษาที่แต่ละอักษรมีความหมายในตัวเองนั้นมีส่วนช่วยในการสื่อความหมายให้แก่ ภาพและเสียงหรือไม่

ภาษาเขียนที่ปรากฏในรายการเกมโชว์ญี่ปุ่น เป็นเพียงประโยคขนาดสั้นที่ปรากฏบนหน้าจอโทรทัศน์ในระยะเวลาสั้นๆ และดูเบา เพื่อให้สัมพันธ์กับความเร็วของภาพและเสียงในเวลาอันจำกัดของรายการ ปรากฏพบทั้งด้านล่างกลางของจอโทรทัศน์ รวมถึงหัวมุมบนซ้าย หรือขวา (ดูภาพที่ 1.5) ทั้งๆ ที่โดยปกติของสื่อโทรทัศน์แล้ว ภาพและเสียง น่าจะมีประสิทธิภาพเพียงพอในการสื่อความหมายไปยังผู้ชมอยู่แล้ว จากการประสบความสำเร็จอย่างสูงของรายการเกมโชว์ญี่ปุ่นในประเทศไทยในพ.ศ. 2550 จึงนำมาสู่ความสนใจที่จะศึกษาว่าภาษาเขียนดังกล่าวนี้มีขึ้นมาเพื่ออะไร และภาษาเขียนดังกล่าวมีส่วนในการทำให้กระบวนการสื่อสารในรายการเกมโชว์ญี่ปุ่นมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นหรือไม่ หรือเป็นเพียงสิ่งที่มารบกวนการสื่อสาร (noise)

การใช้ชีวิต1หมื่นเยนใน1เดือน

การแข่งขันใช้ชีวิตอย่างประหยัดของ
ดารา อาวุธของสุดยอดแม่บ้าน
ส่วนประกอบอาหารเพื่อสุขภาพ
คืออะไร?



แต่ว่า ฮาชิโมโตะก็ยังมีแผนลับอีก!

ภาพที่ 1.5 ภาพการแข่งขันเกมการกินอยู่อย่างประหยัดจากรายการโกโกรีโกะ

ในการชมรายการเกมโชว์ญี่ปุ่นทางโทรทัศน์นั้น สิ่งที่คุณจะได้รับคือ ภาพที่สามารถอธิบายเรื่องราวและการแข่งขันได้ในส่วนหนึ่ง ประกอบกับเสียงบรรยาย และเสียงของผู้เข้าร่วมแข่งขันต่างๆ ที่ปรากฏในรายการก็สามารถให้อารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมให้คล้ายตามไปกับภาพได้ อีกทั้งยังมี “ภาษาเขียน” ที่เป็นสิ่งที่น่าสนใจและเป็นตัวกลางในการถ่ายทอดความหมายสารไปยังผู้ชมรายการ ซึ่งผู้ชมสามารถรับสารผ่านการอ่านถ้อยคำที่ปรากฏบนจอโทรทัศน์ตลอดระยะเวลาของการแข่งขัน และสามารถถอดรหัส นำมาตีความ และเข้าใจเนื้อหาและกติกาของเกมการเล่นนั้นๆ ได้อย่างครบถ้วน แม้ว่าโดยปกติแล้วสื่อเกมโชว์ทางโทรทัศน์ของประเทศอื่นๆ จะมีเพียงภาพ และเสียงเป็นหลักก็ตาม แต่เมื่อตั้งทั้งภาพ เสียง และ ภาษาเขียนมาอยู่ร่วมกัน จึงอาจเป็นไปได้ที่จะเป็นการผสมผสานร่วมกันขององค์ประกอบที่แตกต่างและก่อให้เกิดคุณสมบัติทางการสื่อความหมายขึ้นมาใหม่ ตามหลักปรัชญาแห่งความสมานฉันท์ (Philosophy of Symbiosis) (กฤษณ์ ทองเลิศ, 2545 :30) ที่องค์ประกอบต่างๆ ทั้ง ภาพ เสียง และภาษาเขียนในรายการเกมโชว์ญี่ปุ่นนี้ ถูกใช้ในลักษณะของการเสริมเกื้อกูลกัน ร่วมมือกัน เพิ่มพลังให้แก่กันและกัน โดยไม่สูญเสียเอกลักษณ์ของตัวเอง

ในทางกลับกัน เมื่อองค์ประกอบทั้ง 3 องค์ประกอบมาผสมกัน เป็นไปได้ว่าบางครั้งอาจทำให้ผู้รับสารเลือกสนใจเพียงสิ่งหนึ่งสิ่งใด หรือสนใจสิ่งหนึ่งมากกว่าอีกสิ่งหนึ่ง ดังที่ กุลชาติ ศรีโพธิ์ (2547 : 4) กล่าวถึงเรื่องของการมีภาพ เสียง และถ้อยคำ (บทบรรยายภาษาไทย) ไว้ด้วยกันในสื่อภาพยนตร์ต่างประเทศว่า ในบางครั้ง ภาพกับเสียงอาจดึงความสนใจจากการอ่านถ้อยคำของผู้ชมไป แต่เมื่อผู้ชมมุ่งความสนใจไปที่ภาพ และถ้อยคำ เสียงที่ปรากฏก็กลับไม่ได้รับความสนใจ หรือหากผู้ชมพยายามที่จะฟังเสียง ประกอบการอ่านถ้อยคำแล้วก็ตาม ความสนใจในภาพของผู้ชมก็จะลดลง ซึ่งสิ่งเหล่านี้มักปรากฏขึ้นอยู่เสมอสำหรับผู้ชมที่เลือกชมภาพยนตร์แบบเสียงในฟิล์ม และยังไม่มีความชำนาญทางภาษามากนัก เพราะผู้ชมไม่สามารถให้ความสนใจในภาพ เสียง และถ้อยคำไปพร้อมกันได้ ภาพ เสียง และภาษา จึงควรถูกผสมผสานอย่างกลมกลืนจนกลายเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน

จากข้างต้นจะเห็นได้ว่า ส่วนประกอบทั้งสามสามารถกลายเป็นสิ่งรบกวนต่อการสื่อสารสำหรับสื่อภาพยนตร์ที่มีบทบรรยายไทย เนื่องจากต้นฉบับเป็นภาษาต่างประเทศ แต่ในกรณีของสื่อเกมโชว์ญี่ปุ่น ภาษาเขียวน และเสียงประกอบนั้นเป็นภาษาเดียวกันคือ ภาษาญี่ปุ่น จึงก่อให้เกิดข้อสงสัยถึงความจำเป็นในการใช้องค์ประกอบทั้งสามร่วมกันในรายการเกมโชว์ญี่ปุ่น เพราะในความเป็นจริง การสื่อสารโดยใช้ภาพ และเสียง น่าจะเพียงพอในการสื่อความหมายไปยังผู้ชม การที่รายการเกมโชว์ญี่ปุ่นต่างๆ ได้นำ "ภาษาเขียวน" มาใช้ในวงการโทรทัศน์จึงนับว่าเป็นสิ่งแปลกใหม่สำหรับประเทศไทย และน่าสนใจที่จะศึกษาถึงความสำคัญและความจำเป็นของภาษาเขียวนที่ปรากฏขึ้น โดยศึกษาถึงความสัมพันธ์ระหว่างภาษาเขียวน ในฐานะที่เป็นรหัสเชิงตรรกะ (digital message code) ที่มีต่อภาพที่เป็นรหัสเชิงเสมือน (analogical message code) ซึ่งในบางครั้ง และในบางบริบทของการสื่อสาร "ภาษาเขียวน" หรือรหัสเชิงตรรกะก็เป็นสิ่งจำเป็นในการขยาย และ บ่งชี้ความหมายของ รหัสเชิงเสมือนให้มีความแม่นยำ ชัดเจน มากยิ่งขึ้น

ประกอบกับความพิเศษ และมีเอกลักษณ์ของภาษาเขียวนญี่ปุ่นซึ่งอาจเป็นทั้งเพราะเป็นภาษาภาพที่ให้ความหมาย และอารมณ์ ความรู้สึก ในตัวของมันเองดังที่กล่าวมาแล้วข้างต้น เหตุนี้จึงเป็นความน่าสนใจอีกหนึ่งประการที่จะศึกษาว่า ความพิเศษของภาษาเขียวนดังกล่าวมานี้ มีลักษณะการใช้และรูปแบบการจัดวางของภาษาแตกต่างจากภาษาอื่นอย่างไร และภาษาเขียวนดังกล่าวนี้มีส่วนช่วยในการสื่อความหมายให้แก่ภาพ และเสียงอย่างไร ซึ่งทั้งหมดนี้ อาจเป็นอีกหนทางในการเพิ่มประสิทธิภาพของกระบวนการสื่อสารบนจอโทรทัศน์ในยุคสมัยใหม่

จากประเด็นดังกล่าวข้างต้น จึงนำมาสู่ความสนใจที่จะศึกษาถึงลักษณะของภาษาเขียนญี่ปุ่นที่ปรากฏในรายการเกมโชว์ญี่ปุ่นที่คัดสรร โดยศึกษาจากลักษณะวิธีการใช้ของ “ภาษาเขียน” ที่ปรากฏบนจอโทรทัศน์ของรายการเกมโชว์ญี่ปุ่นต่างๆ ที่นำเข้ามาโดยสถานีโทรทัศน์ ททิวทัศน์ เคเบิล จำกัด (มหาชน) ซึ่งเป็นบริษัทนำเข้ารายการเกมโชว์ญี่ปุ่นรายใหญ่ที่สุดในประเทศไทย โดยได้เลือกจากรายการเกมโชว์ญี่ปุ่นที่คัดสรรมาแล้ว 3 รายการ คือ 1. รายการศึกตะหลิวผู้พิชิต 2. รายการทีวีแชมป์เปี้ยน 3. รายการโกโกริโกะ ซึ่งเป็นรายการที่ได้รับความนิยมสูงทั้งในประเทศญี่ปุ่นและในประเทศไทย โดยมีปัญหำนำวิจัยดังต่อไปนี้

ปัญหำนำวิจัย

1. ลักษณะของภาษาเขียนญี่ปุ่นที่ใช้ในรายการเกมโชว์ญี่ปุ่นทั้ง 3 รายการ คือ รายการศึกตะหลิวผู้พิชิต รายการทีวีแชมป์เปี้ยน และรายการโกโกริโกะ มีลักษณะอย่างไร
2. ภาษาเขียนดังกล่าวมีส่วนช่วยในการสื่อความหมายให้แก่เนื้อหาสารในรายการได้หรือไม่อย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อให้ทราบถึงลักษณะวิธีการใช้ภาษาเขียนญี่ปุ่นที่ปรากฏในเนื้อหารายการเกมโชว์ญี่ปุ่นทั้ง 3 รายการ คือ รายการศึกตะหลิวผู้พิชิต รายการทีวีแชมป์เปี้ยน และรายการโกโกริโกะ
2. เพื่อให้เข้าใจถึงการมีส่วนช่วยในการสื่อความหมายของภาษาเขียนที่ปรากฏต่อเนื้อหาสารในรายการเกมโชว์ญี่ปุ่นประเภทเกมโชว์ทั้ง 3 รายการ

ขอบเขตการวิจัย

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมุ่งศึกษาเฉพาะรายการเกมโชว์ญี่ปุ่นที่เคยออกอากาศในปี 2550 ทางสถานีโทรทัศน์ ททิวทัศน์ เคเบิล จำกัด (มหาชน) เพียงแหล่งเดียว เนื่องจากบริษัทดังกล่าวเป็นผู้ให้บริการระบบเคเบิลทีวีรายใหญ่ที่สุดในประเทศไทย และมีการซื้อลิขสิทธิ์รายการเกมโชว์จากประเทศญี่ปุ่นเข้ามาฉายมากที่สุด โดยคัดเลือกรายการที่ได้รับความนิยมสูงมา 3 รายการ คือ

1. รายการศึกตะหลิวผู้พิชิต
2. รายการทีวีแชมป์เปี้ยน
3. รายการโกโกริโกะ

จากทั้ง 3 รายการนี้ ผู้วิจัยได้คัดเลือกตอนต่างๆ มาทำการศึกษาจำแนกตามตารางที่ 1.1 ดังนี้ ตารางที่ 1.1 แสดงลำดับรายการและตอนรายการที่คัดเลือกมาศึกษา

ลำดับเทพ	ชื่อรายการ	ชื่อตอน
1	ศึกตะหลิวผู้พิชิต	มงจะผงกระหรี ปะทะ โอนิเมียกิ
2	ศึกตะหลิวผู้พิชิต	อาหารย่างเตาถ่าน ปะทะ อาหารย่างกระทะร้อน
3	ศึกตะหลิวผู้พิชิต	ไอศกรีมชาเขียว ปะทะ ช็อกโกแลต
4	ทีวีแชมป์เปี้ยน	แข่งขันสุดขูดกึ๊กทำซูชิ
5	ทีวีแชมป์เปี้ยน	แข่งขันเซฟกระทะร้อน
6	ทีวีแชมป์เปี้ยน	แข่งขันนักดำไมจิ
7	โกโกริโกะ	ศึกการกินอยู่อย่างประหยัดของบ๊อบบี้vsฮาชิโมโตะ 1
8	โกโกริโกะ	ศึกการกินอยู่อย่างประหยัดของบ๊อบบี้vsฮาชิโมโตะ 2
9	โกโกริโกะ	ศึกการกินอยู่อย่างประหยัดของบ๊อบบี้vsฮาชิโมโตะ 3
10	โกโกริโกะ	ศึกการกินอยู่อย่างประหยัดของบ๊อบบี้vsฮาชิโมโตะ 4
11	โกโกริโกะ	ศึกการกินอยู่อย่างประหยัดของบ๊อบบี้vsฮาชิโมโตะ 5
12	โกโกริโกะ	ศึกการกินอยู่อย่างประหยัดของบ๊อบบี้vsฮาชิโมโตะ 6

โดยเนื้อหาที่อยู่ในรายการเกมโชว์ที่เลือกมาทั้ง 3 รายการนั้นล้วนเป็นรายการแข่งขันเกี่ยวกับอาหารทั้งสิ้น ทั้งนี้เพื่อประโยชน์ในการวิเคราะห์ถึงวิธีการใช้ของภาษาเขียนที่ปรากฏในรายการเกมโชว์ที่มีรูปแบบและเนื้อหาที่มีความหมายใกล้เคียงกันเพื่อประสิทธิภาพในการวิเคราะห์เนื้อหาสาร

ข้อสันนิษฐาน

1. ภาษาเขียนที่ใช้ในรายการเกมโชว์ญี่ปุ่นทั้ง 3 รายการ คือ 1. รายการศึกตะหลิวผู้พิชิต 2. รายการทีวีแชมป์เปี้ยน 3. รายการโกโกรีโกะ นั้น มีลักษณะของการผสมผสานกันโดยการใช้อักษรสื่อสารเชิงตรรกะและรหัสดูสื่อสารเชิงเสมือน โดยเป็นภาษาเขียนที่ถูกกำหนดโดยไวยากรณ์ทำหน้าที่ในการจำกัดความหมายของภาพและเสียงให้อยู่คงที่ (Anchorage) ลดความคลุมเครือของการตีความและกำกับความหมายของภาพให้เป็นไปตามขั้นตอนและเงื่อนไขของการเล่นเกม ในขณะที่เดียวกันภาษาเขียนยังทำหน้าที่ในการสื่ออารมณ์โดยที่ผู้เข้ารหัสหรือผู้ผลิตรายการ สื่อความหมายผ่านลักษณะต่างๆ ของตัวอักษร ได้แก่ ขนาด สี สัน อัตรารวดเร็วของตัวอักษรที่ปรากฏสัมพันธ์กับภาพ กราฟฟิกต่างๆ ของตัวอักษรมายังผู้รับสาร

2. ภาษาเขียนดังกล่าวเกิดจากจุดประสงค์ของผู้เข้ารหัสในการใช้เพื่อช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้ชมที่มีต่อการเล่นในรายการ โดยใช้กราฟิกต่างๆ ในการกระตุ้นความสนใจของผู้ชมรายการแต่ในความเป็นจริงแล้ว ภาษาเขียนเหล่านี้เป็นเพียงส่วนช่วยเสริมสีสันและดูเล่นให้กับรายการเกมโชว์ญี่ปุ่น โดยมีได้มีส่วนในการช่วยสื่อความหมายให้แก่ภาพและเสียงมากนัก

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

นิยามศัพท์

- รายการเกมโชว์ญี่ปุ่น หมายถึง รายการเกมโชว์ญี่ปุ่นที่เคยออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ เคบีเอส จำกัดมหาชน ที่คัดเลือกมา 3 รายการ คือ 1. รายการศึกตะหลิวผู้พิชิต 2. รายการทีวีแชมป์เปียน 3. รายการโกโกรีโกะ โดยเป็นรายการที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการแข่งขันเกี่ยวกับอาหาร
- ภาษาเขียน หมายถึง ตัวอักษรและข้อความกราฟิกภาษาญี่ปุ่น รวมถึงสัญลักษณ์แสดงอารมณ์ต่างๆ ที่ปรากฏในรายการเกมโชว์ญี่ปุ่นที่คัดเลือกมาดังกล่าว โดยเป็นข้อความที่ขึ้นบนตำแหน่งต่างๆ บนจอโทรทัศน์ เช่น ตรงกลาง ขวามือบน ขวามือล่าง ซ้ายมือบน ซ้ายมือล่าง และตำแหน่งอื่นๆ บนหน้าจอตีทัศน์
- รหัสการสื่อสารเชิงตรรกะ หมายถึง รูปแบบการสื่อสารที่ใช้การอ้างถึงโดยการให้ชื่อผ่านทางถ้อยคำ เมื่อถ้อยคำถูกนำมาใช้เป็นชื่อของของบางสิ่ง ความสัมพันธ์ระหว่างชื่อกับของนั้นถูกจัดทำขึ้นอย่างอิสระ แต่การปรุงแต่งขึ้นของค่านั้นเป็นไปตามกฎเกณฑ์ทางตรรกะของภาษาหรือไวยากรณ์
- รหัสการสื่อสารเชิงเสมือน หมายถึง รูปแบบการสื่อสารที่ใช้ความเหมือนเป็นรหัส ได้แก่ การสื่อสารด้วยภาษาภาพ เช่น ภาพต้นไม้ เป็นตัวแทน ต้นไม้ สื่อสารโดยใช้รหัสคือความเหมือนต้นไม้ รหัสการสื่อสารเชิงเสมือนจะเห็นถึงความเหมือนของสิ่งนั้น ปรากฏให้เห็นในเรื่องของความสัมพันธ์

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ผลการศึกษาที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้อาจทำให้ผู้ผลิตรายการเกมโชว์ในประเทศไทยได้ทราบถึงลักษณะการใช้ภาษาเขียนที่ถูกใช้เป็นองค์ประกอบในการสื่อความหมายในรายการเกมโชว์ญี่ปุ่นและนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนา และปรับปรุงองค์ประกอบการสื่อความหมายในรายการโทรทัศน์ให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น ทั้งยังสามารถนำผลการวิจัยนี้ไปเป็นแนวทางในการประยุกต์ใช้ภาษาเขียนบนหน้าจอโทรทัศน์ที่สามารถผสมผสานไปกับภาพและเสียงได้อย่างกลมกลืน เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพในการสื่อสารมากยิ่งขึ้น



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 2

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเรื่อง “การใช้ภาษาเขียนในรายการเกมโชว์ญี่ปุ่นทางโทรทัศน์” เป็นการศึกษาถึงลักษณะการใช้และการปรากฏขึ้นของภาษาเขียนต่างๆ ที่ปรากฏบนหน้าจอโทรทัศน์ ที่ผู้ผลิตรายการต้องทำการถ่ายทอดสารจากการถอดรหัส จากเนื้อหาที่เป็นภาพ ข้อมูล และเสียงที่ปรากฏในรายการเกมโชว์ญี่ปุ่นทั้ง 3 รายการ และเข้ารหัสสาร ให้กลายเป็นข้อความที่เป็นภาษาเขียนที่ขึ้นเพื่อบรรยายหรือเพิ่มความหมายของเนื้อหาต่างๆ ตามวัตถุประสงค์และรูปแบบของแต่ละรายการ โดยมีทฤษฎีและแนวคิดมาอธิบายข้อสันนิษฐานในการทำวิจัย คือ

1. ภาษาเขียนที่ใช้ในรายการเกมโชว์ญี่ปุ่นทั้ง 3 รายการ คือ 1. รายการศึกตะหลิวผู้พิชิต 2. รายการทีวีแชมป์เปียน 3. รายการโกโกรีโกะ นั้น มีลักษณะของการผสมผสานกันโดยการใช้รหัสการสื่อสารเชิงตรรกะและรหัสการสื่อสารเชิงเสมือน โดยเป็นภาษาเขียนที่ถูกกำหนดโดยไวยากรณ์ทำหน้าที่ในการจำกัดความหมายของภาพและเสียงให้อยู่คงที่ ลดความคลุมเครือของการตีความ และกำกับความหมายของภาพให้เป็นไปตามขั้นตอนและเงื่อนไขของการเล่นเกม ในขณะที่เดียวกันภาษาเขียนยังทำหน้าที่ในการสื่ออารมณ์โดยที่ผู้เข้ารหัสหรือผู้ผลิตรายการ สื่อความหมายผ่านลักษณะต่างๆ ของตัวอักษร ได้แก่ ขนาด สี สัน อัตราซ้ำเร็วของตัวอักษรที่ปรากฏสัมพันธ์กับภาพ กราฟิกต่างๆ ของตัวอักษรมายังผู้รับสาร

จากข้อสันนิษฐานที่ 1 นี้ สามารถอธิบายได้ด้วยรูปแบบพื้นฐานทางการสื่อสาร ของ Wilden (1984:155-195) ที่มีอยู่สองลักษณะ คือ การสื่อสารเชิงเสมือน และ การสื่อสารเชิงตรรกะ

การสื่อสารเชิงเสมือน เป็นรูปแบบการสื่อสารที่ใช้ความเหมือน เป็นรหัส อันได้แก่ การสื่อสารด้วยภาพ เช่น ภาพแมว เป็นตัวแทน “แมว” สื่อสารโดยใช้รหัสคือ ความเหมือนแมว การสื่อสารเชิงเสมือนจะเห็นถึงความเหมือนของสิ่งนั้นปรากฏให้เห็นในเรื่องของความสัมพันธ์ (พิมพ์นารา กิจโชติ ประเสริฐ, 2550 :19)

ส่วนการสื่อสารเชิงตรรกะ เป็นรูปแบบการสื่อสารที่ใช้การอ้างถึง โดยการให้ชื่อผ่านทางถ้อยคำ เมื่อถ้อยคำถูกนำมาใช้เป็นชื่อของของบางสิ่ง ความสัมพันธ์ระหว่างชื่อกับของนั้นถูกจัดทำขึ้นอย่าง

อิสระ คือไม่มีลักษณะของแมวปรากฏอยู่ในคำว่า “แมว” แต่การปรุงแต่งขึ้นของคำเป็นไปตามกฎเกณฑ์ทางตรรกะของภาษา

การสื่อสารในทุกรูปแบบมีทั้งเนื้อหาและความสัมพันธ์ ลักษณะของการสื่อสารทั้งสองรูปแบบนั้นจะอยู่เคียงข้างกันแล้วยังเกี่ยวพันซึ่งกันและกันในทุกๆ ตัวสาร ในแง่ของตัวเนื้อหาจะถูกนำเสนอออกมาในเชิงตรรกะ ในขณะที่ความสัมพันธ์ส่วนใหญ่จะปรากฏออกมาในรูปของความเสมือน

โดย Colin Cherry (cited in, Gordon, 1975) กล่าวถึงความสำคัญของภาพที่ยังคงเป็นสิ่งที่มีความสำคัญในการสื่อสารของมนุษย์อันช่วยขยายความการทำหน้าที่ที่เกี่ยวพันด้วยคำไว้ว่าเนื่องจากไม่มีถ้อยคำเพียงพอในการแสดงความคิดของมนุษย์ ถ้าเรามีถ้อยคำสำหรับทุกสิ่งทุกอย่าง มันคงมีจำนวนมากมายมหาศาลเกินกว่าพลังของเราในการจดจำและทักษะในการใช้มัน ดังนั้น ภาพจึงยังคงเป็นสิ่งที่มีความสำคัญ และหัวใจของการเข้าใจตรรกะของภาพคือการซาบซึ้งกับวิธีที่ภาพสัมพันธ์กับชีวิต (Gordon, 1975)

ผู้วิจัยได้นำเอาแนวคิดเรื่องกราฟิกมาใช้ในการวิเคราะห์ลักษณะการสื่อความหมายผ่านกราฟิกสีสันและรูปแบบต่างๆ ในรายการเกมโชว์ญี่ปุ่น กราฟิกเป็นสิ่งที่ปรากฏพบเห็นได้ทั่วไปในชีวิตประจำวัน การทำงาน ตามที่สาธารณะ หรือบนสื่อสิ่งพิมพ์ อินเทอร์เน็ต โทรทัศน์ เป็นต้น กราฟิกถูกนำไปใช้ในการสื่อสาร โดยในเรื่อง “หน้าที่ของกราฟิก” นั้น Bernard (2005:14-16) ได้กล่าวถึงการทำหน้าที่ของกราฟิกดังต่อไปนี้

1. หน้าที่ให้ข้อมูล (Informative Function) เป็นบทบาทของกราฟิกในการให้ความรู้ สถิติปัญญา ปรากฏบนสิ่งต่างๆ อาทิ สัญลักษณ์ในที่สาธารณะ หน้าร้าน โลโก้บริษัท บนบรรจุภัณฑ์ เป็นต้น สิ่งเหล่านี้เป็นตัวช่วยของกราฟิกในการทำหน้าที่ให้ข้อมูลแก่ผู้ชม หรือผู้อ่านอาจจะเป็นข้อมูลพื้นฐานที่เข้าใจง่าย จนถึงข้อมูลที่มีความสลับซับซ้อน
2. หน้าที่โน้มน้าวใจ (Persuasive Function) เป็นการใช้นำนวนโวหาร อุปมาอุปไมย ใช้คำที่มีความสละสลวย เป็นลักษณะของกราฟิกในการให้ความเชื่อมั่น สร้างการเปลี่ยนแปลงในพฤติกรรม หรือความคิดของผู้รับสาร หน้าที่ของการโน้มน้าวใจมาในหลายรูปแบบ การโฆษณาเป็นรูปแบบหนึ่งที่มีความเด่นในเรื่องนี้ นอกเหนือจากขอข่ายการผลิตงานกราฟิกสำหรับการโฆษณาชวนเชื่อทางการเมือง การอธิบายการเลือกตั้ง และงานสารคดี เป็นต้น

3. หน้าที่ประดับตกแต่ง (Decorative Function) หน้าที่ประดับตกแต่ง หรือหน้าที่สุนทรียศาสตร์ (Aesthetic Function) เป็นการทำหน้าที่ของกราฟิกในเรื่องของการสร้างความสนุก ความบันเทิง เป็นสิ่งประดับตกแต่ง หรือเป็นแหล่งของความเพลิดเพลิน ฟังพอใจ ดึงความสนใจของผู้ชม
4. หน้าที่สร้างสิ่งมหัศจรรย์ (Magic Function) เป็นการทำหน้าที่ของกราฟิกด้วยการเป็นภาพสัญลักษณ์ นำเสนอแทนด้วยวิธีการใดก็ตาม ที่จะอนุญาตให้เข้าไปยังพื้นที่หวงห้าม การทำหรือสร้างบางสิ่งให้แตกต่างออกไปจากความเป็นจริง การเปลี่ยนจากสิ่งหนึ่งให้เป็นอย่างอื่น ๆ เหล่านี้คือหน้าที่ของการสร้างความมหัศจรรย์
5. หน้าที่ช่องทางสื่อสาร (Phatic Function) หน้าที่ช่องทางสื่อสาร Bernard ได้อ้างถึงบทความเรื่อง Drawing, Design and Semiotic ของ Clive Ashwin โดย Ashwin ได้ยกตัวอย่างคำว่า “Hi there”, “I see”, “You know”, “uh huh” ในการสนทนา วลีเหล่านี้สามารถพยากรณ์ล่วงหน้าได้ว่าจะเกิดขึ้นในการสนทนา เป็นลักษณะของการซ้ำทางการสื่อสาร นอกจากนี้ Ashwin ยังกล่าวต่อไปอีกว่า การตีความเป็นสิ่งที่เต็มไปด้วยเครื่องหมาย หรือสัญลักษณ์ที่ทำหน้าที่ช่องทางสื่อสาร วิธีการวาดการ์ตูนที่ดูเหมือนการตีกรอบสี่เหลี่ยมบนพื้นของกริด สามารถที่จะชี้ให้ผู้อ่านทราบว่ากรอบไหนที่จะต้องอ่านต่อไป ลูกศร การเปลี่ยนมุมมอง หรือมุมแบบเปอร์สเปคทีฟ และการเคลื่อนไหวของมุมกล้อง จากโคลอสถัพไปสู่ภาพมุมกว้าง อาจจะไม่มီးอะไรในการเล่าเรื่อง แต่จะรักษาคงไว้ซึ่งการเล่าเรื่อง และจะเป็นสิ่งที่บอกผู้ชมถึงสิ่งที่จะเกิดขึ้นต่อไป
6. หน้าที่อรรถาภิธานศาสตร์ (Metalinguistic function) คือภาษาที่ถูกใช้พูดเกี่ยวกับภาษาอื่น การสื่อสารอรรถาภิธานศาสตร์เป็นการสื่อสารที่จะแสดงข้อคิดเห็น อธิบาย ทำให้เกิดความชัดเจน หรือแสดงคุณสมบัติอื่นๆ ของการสื่อสาร ตัวอย่างเช่น เครื่องหมายอ้างอิงปรากฏบนคำในงานหนังสือ เป็นตัวอย่างที่แสดงให้เห็นว่ามีคนเขียนมันขึ้นมาหรือ แผนที่ การใช้ “Key” ของแผนที่ เป็นการทำหน้าที่อรรถาภิธานศาสตร์แสดงการเชื่อมโยงไปยังรหัส รหัสที่จะอธิบายเครื่องหมายที่ปรากฏบนแผนที่ (ชินกฤต อุดมลาภไพศาล, 2550 : 14)

นอกจากนั้นแล้ว ผู้วิจัยยังได้นำแนวคิดเรื่องตัวบท (Text) มาเป็นกรอบในการวิเคราะห์ เนื่องจากภาษาเขียนญี่ปุ่นที่ปรากฏขึ้นนั้นมีลักษณะเป็นตัวบทที่มีหน้าที่แตกต่างกันไปตามบริบทองค์ประกอบที่ปรากฏ ซึ่งเป็นแนวคิดของ Gérard Genette (1997) นักภาษาศาสตร์ที่ให้คำอธิบายถึงลักษณะความสัมพันธ์ที่เชื่อมโยงซึ่งกันและกันระหว่างตัวบท (Transtextuality) ซึ่งครอบคลุมถึงทุกสิ่งซึ่งทำให้ตัวบทหนึ่งสัมพันธ์กับตัวบทอื่นๆไม่ว่าจะโดยชัดเจนหรือไม่ก็ตาม ซึ่งแม้ว่าแนวคิดเรื่อง transtextuality จะมีพื้นฐานจากแนวคิดทางภาษาศาสตร์ และ Genette (1997) ศึกษาที่มาจากตัวบท

โน้ตหนังสือเป็นสำคัญ โดยศึกษาความสัมพันธ์ของตัวบทลักษณะต่างๆที่ปรากฏในงานบทประพันธ์ และวรรณกรรมซึ่งมีลักษณะเป็นภาษาเขียน

แนวคิดหนึ่งที่สำคัญและถูกนำมาใช้ในการวิเคราะห์ลักษณะของภาษาเขียนที่ปรากฏในรายการ เกมโชว์ญี่ปุ่น คือ แนวคิดเรื่องการโยงความหมาย (Anchorage) ของ Richard Dimbleby and Graeme Burton (1998) ว่าภาพและภาษาเขียนช่วยบังคับหรือตอกย้ำความหมาย (pin down) กันและกันให้อยู่คงที่ ดังเช่นภาพตามหน้าหนังสือพิมพ์ที่ปรากฏตัวอักษรบรรยายอยู่ข้างใต้ ตัวอักษรเหล่านี้มีส่วนช่วยในการสื่อความหมายว่าบุคคลในภาพเป็นใคร และกำลังทำอะไร หรือภาพโฆษณาที่ผูกโยงความหมายไว้ด้วยโลโก้ หรือ สโลแกน เหมือนลักษณะของภาษาเขียนที่แสดงชื่อรายการและโลโก้ รายการในเกมโชว์ญี่ปุ่น หรือการบรรยายถึงสินค้าชิ้นๆไว้ในส่วนใดส่วนหนึ่งของภาพ ซึ่งเปรียบได้กับ ภาพการทำอาหารต่างๆในรายการศึกตะหลิวผู้พิชิต ทวีแชมบี้เปียน และโกโกรีโกะ ว่ามีลักษณะใกล้เคียงกัน เมื่อเราลองตัดภาพเหล่านั้นออกโดยปราศจากตัวเขียนบรรยาย ผู้รับสารอาจตีความออกไปในหลายความหมายตามแต่ประสบการณ์ของตน ดังนั้นการใช้ภาษาเขียนเพื่อบังคับความหมายของภาพให้อยู่คงที่จึงสามารถลดความกำกวม และลดความผิดพลาดในการตีความของผู้รับสาร

แนวคิดที่สำคัญอีกแนวคิดหนึ่งที่สอดคล้องกับแนวคิดข้างต้นดังกล่าวคือ ปรัชญาแห่งความสมานฉันท์ (Philosophy of symbiosis) Kisho Kurokawa (1994) ได้เสนอสาระสำคัญเกี่ยวกับหลักปรัชญาแห่งความสมานฉันท์ อันเป็นหลักของการผสมผสานร่วมกันของสรรพสิ่งระหว่างองค์ประกอบที่แตกต่าง ซึ่งเป็นหลักปรัชญาที่นำสู่การเปลี่ยนแปลงจากยุคหลักแห่งจักรกลไปสู่ยุคหลักแห่งชีวิต ซึ่งให้ความสำคัญกับมิติด้านการสร้างสรรค์ความหมาย โดยเห็นว่า ชีวิตคือการสร้างสรรค์ขึ้นของความหมาย ทั้งนี้แนวความคิดของหลักปรัชญาดังกล่าวสามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้เป็นอย่างดีต่อการอธิบายปรากฏการณ์ทางการสื่อสารขององค์ประกอบที่มีทั้งภาพ เสียง ภาษาเขียนและข้อมูลต่างๆ ในรายการเกมโชว์ญี่ปุ่นทั้งในแง่ของการผสมผสานรูปแบบและการสื่อความหมาย

ปรัชญาแห่งความสมานฉันท์ ยอมรับการดำรงอยู่ร่วมกันขององค์ประกอบที่แตกต่างแม้แต่ องค์ประกอบที่เป็นคู่ตรงข้าม ทั้งนี้การดำรงอยู่ร่วมกันขององค์ประกอบที่แตกต่างดังกล่าวในทัศนะนี้เป็นไปในลักษณะของการเสริมเกื้อกูลกัน การร่วมมือกัน การเพิ่มพลังให้แก่กันและกัน ไม่หักล้างกัน อีกทั้งองค์ประกอบที่ต่างต่างนี้เมื่อดำรงอยู่ร่วมกันจะทำให้เกิดความสมดุลในระบบใหญ่ ทั้งนี้แนวคิดที่

เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์งานที่น่าสนใจประการหนึ่งตามหลักปรัชญานี้คือ รูปแบบของการสร้างสรรค์งานแบบผสมผสานองค์ประกอบที่แตกต่าง (hybrid) หรือเรียกว่า วัฒนธรรมแบบพันธุ์ทาง (Mongrel culture) โดยหมายถึงการรวมความหลากหลายขององค์ประกอบต่างๆ เข้าไว้ด้วยกันเป็นหนึ่งเดียวกัน โดยที่องค์ประกอบที่มาอยู่ร่วมกันต่างไม่สูญเสียเอกลักษณ์ของตัวเอง อีกทั้งมีขีดความสามารถในการประยุกต์ปรับตัวให้เข้ากับความเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมหรืองานกระแสหลักอื่นๆ ได้ (กฤษณ์ ทองเลิศ, 2545: 30)

2. ภาษาเขียนดังกล่าวเกิดจากจุดประสงค์ของผู้เข้ารหัสในการใช้เพื่อช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้ชมที่มีต่อการเล่นเกมในรายการ โดยใช้กราฟิกต่างๆ ในการกระตุ้นความสนใจของผู้ชมรายการ แต่ในความเป็นจริงแล้ว ภาษาเขียนเหล่านี้เป็นเพียงส่วนช่วยเสริมสีสันและลูกเล่นให้กับรายการเกมโชว์ญี่ปุ่น โดยมีได้มีส่วนในการช่วยสื่อความหมายให้แก่ภาพและเสียงมากนัก

จากข้อสันนิษฐานเบื้องต้นพบว่า ภาษาเขียนที่ปรากฏบนหน้าจอในรายการนั้นมีลักษณะเป็นอักษรกราฟิกที่มีขนาด รูปร่าง และสีที่แตกต่างกัน ผู้วิจัยจึงใช้แนวคิดเรื่อง Graphic design as Communication ของ Barnard (2005) เป็นแนวทางในการศึกษา ซึ่ง Barnard ได้อธิบายถึงการออกแบบกราฟิกในฐานะการสื่อสารไว้ว่า คือการสร้างและการผลิตข้อความในระดั้มวลชน อันเกิดจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างความหมายทางวัฒนธรรมกับองค์ประกอบของงานออกแบบกราฟิก คือ รูปร่าง (shapes) เส้น (line) สี (color) ภาพ (images) อักษร (words) การจัดองค์ประกอบ (layouts) โดยใช้สัญวิทยา (semiology) เป็นเครื่องมือหลักในการวิเคราะห์

Barnard (2005:35-37,45) กล่าวไว้ว่าในงานออกแบบกราฟิกอาศัยความหมายสองระดับเกี่ยวพันกันในการผลิตความหมาย คือ ความหมายตรง (denotation) และความหมายทางวัฒนธรรม (conotation) ความหมายตรงเป็นสิ่งที่สามารถบอกได้ว่าถูกหรือไม่ถูก การเข้าใจความหมายตรงต้องอาศัยความรู้ว่านี่คืออะไร การจะมีความรู้เหล่านี้ต้องเป็นสมาชิกในกลุ่มวัฒนธรรมนั้น หน้าทีของถ้อยคำในระดับความหมายตรง คือการตอบคำถามว่า “ภาพนี่คืออะไร” เป็นรูปแบบของการให้ชื่อ (naming) หรือแสดงตัวตน (identify) ว่าคือภาพอะไร

ความหมายทางวัฒนธรรม คือคำตอบของคำถามว่า “ภาพนี้/อักษรนี้ ทำให้คุณรู้สึกอย่างไร คิดถึงสิ่งใด” วิธีที่ภาพทำให้คิดหรือรู้สึก ไม่ใช่สิ่งที่สามารถบอกได้ว่าถูก หรือไม่ถูก ความหมายประเภทนี้ต้องการความรู้ทางวัฒนธรรมมากกว่าความหมายตรง ต้องการการเป็นสมาชิกในวัฒนธรรมนั้นๆ ถ้าไม่เช่นนั้นก็ไม่สามารถสร้าง หรือเข้าใจความหมายได้

สัญญาวิทยา มองการสื่อสารเป็นปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรม คือการผลิตและการแลกเปลี่ยนความหมาย สาร หรือความหมาย คือสิ่งที่สร้างโดยสัญญา ผ่านการแปลความ และการต่อรอง โดยใช้ความเชื่อและคุณค่าทางวัฒนธรรมเป็นรหัส ซึ่งสามารถถูกตีความได้แตกต่างกันตามวัฒนธรรมโดยไม่ถือเป็นความล้มเหลวทางการสื่อสาร

จากข้อสันนิษฐาน กล่าวถึงลักษณะหน้าที่ของภาษาเขียนที่อาจทำหน้าที่กำกับความหมายของภาพให้เป็นไปตามขั้นตอนและเงื่อนไขของเกมนั้น ผู้วิจัยใช้แนวคิด เรื่องการเล่นของ Roger Caillois มาเป็นกรอบในการวิเคราะห์รูปแบบการเล่นเกมในรายการเกมโชว์ญี่ปุ่นทั้ง 3 รายการ โดย Caillois กล่าวไว้ว่า วิธีการเล่นเกมมักจะเกิดขึ้นจากระดับที่ง่ายไปสู่ระดับที่ยากอย่างต่อเนื่องและเป็นการเล่นคล้ายเด็ก (childlike: paidia) มีความเป็นอิสระและเกิดการเรียนรู้จากการเล่นเกมง่ายๆ ไปสู่โครงสร้างที่ยากขึ้น (structure: ludus) เพราะการเล่นจะต้องมีกฎ กติกาที่ควบคุมกิจกรรมการเล่นเกมนั้นๆ เป็นเสมือนรหัสที่ใช้ในการสื่อสาร การเล่นเกมจึงมีทั้งความเป็นอิสระ(freedom) และความมีระเบียบ(order) ซึ่ง Caillois ได้แบ่งรูปแบบการเล่นเกมออกเป็น 4 ประเภท คือ

1. เกมการแข่งขัน (competition : agon)
2. การเสี่ยง (chance : alea)
3. การเลียนแบบ หรือการล้อเลียน (make- believe : mimicry)
4. การแข่งพละกำลังของร่างกาย (vertigo : ilinx)

สิ่งสำคัญที่ปรากฏในรายการเกมโชว์ คือ รูปแบบเกมการแข่งขัน และรูปแบบการเสี่ยง หรือที่เรียกว่า agon และ alea ซึ่งจะสร้างความเร้าใจ ความสนุก และตื่นเต้นในรายการ เพราะหัวใจพื้นฐานของรายการเกมโชว์ คือ การแข่งขัน และการเสี่ยง จากการสังเกตพบว่าในรายการเกมโชว์ญี่ปุ่นมี

ภาษาเขียนปรากฏขึ้นอยู่ตลอดเวลา รวมถึงตอนบอกกติกา วิธีเล่น จึงอาจเป็นไปได้ว่าภาษาเขียนเหล่านี้อาจมีส่วนช่วยสร้างความสนุก เร้าใจ การลุ้นระทึก ด้วยการเน้นย้ำถึงกติกาและเงื่อนไขต่างๆที่ผู้เข้าแข่งขันต้องทำ John Fiske (1987) กล่าวไว้ว่า “เกมโชว์ทุกๆเกม ไม่ว่าจะเป็นการทดสอบเรื่องความรู้ก็ตาม มันก็ยังมีเรื่องของโชคเป็นปัจจัยหนึ่ง” เพราะหากไม่มีการแข่งขัน ไม่มีการเสี่ยง ก็จะไม่มีการลุ้น ไม่เกิดความสนุกสนาน และเมื่อเกมไม่สนุก อาจจะทำให้ผู้ชมทางบ้านเบื่อและไม่เกิดความสนุกร่วมกับรายการ

สรุปจากแนวคิดทฤษฎีที่กล่าวมาทั้งหมดข้างต้น ผู้วิจัยใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์เพื่อให้เข้าใจถึงลักษณะและวิธีการใช้ภาษาเขียนญี่ปุ่นที่ปรากฏในเนื้อหารายการโทรทัศน์ญี่ปุ่นประเภทเกมโชว์ ทั้ง 3 รายการดังกล่าวที่ผู้วิจัยได้ทำการเก็บข้อมูลผ่านหลายขั้นตอนด้วยค่าใช้จ่ายที่มากมาย ได้แก่ การถอดเทปรายการเป็นภาษาไทย และแปลเป็นภาษาญี่ปุ่นโดยผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาญี่ปุ่น จนทำให้ได้ข้อมูลมาครบถ้วนสมบูรณ์ และนำเอาตัวอย่างข้อมูลที่มีลักษณะเด่นชัดต่างๆ มาเป็นตัวอย่งในการศึกษาวิจัย เพื่อนำมาสู่บทสรุปการศึกษาตามข้อสันนิษฐานที่ว่า

1. ภาษาเขียนที่ใช้ในรายการเกมโชว์ญี่ปุ่นทั้ง 3 รายการ คือ 1. รายการศึกตะหลิวผู้พิชิต 2. รายการทีวีแชมป์เปี้ยน 3. รายการโกโบริโกะ นั้น มีลักษณะของการผสมผสานการกันของการสื่อสารเชิงตรรกะ และการสื่อสารเชิงเสมือน โดยเป็นภาษาเขียนที่ถูกกำหนดโดยไวยากรณ์ที่มีลักษณะกำกับความหมายของภาพให้เป็นไปตามขั้นตอนและเงื่อนไขของการเล่นเกม ในขณะเดียวกันภาษาเขียนยังทำหน้าที่ในการสื่ออารมณ์โดยที่ผู้เข้ารหัส สื่อความหมายผ่านลักษณะต่างๆ ของตัวอักษร ได้แก่ ขนาด สี สัน อัตราซ้ำเร็วของตัวอักษรที่ปรากฏสัมพันธ์กับภาพ กราฟฟิคต่างๆ ของตัวอักษรมายังผู้รับสาร

2. ภาษาเขียนดังกล่าวเกิดจากจุดประสงค์ของผู้เข้ารหัสในการใช้เพื่อช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้ชมที่มีต่อการเล่นเกมในรายการ โดยใช้กราฟฟิคต่างๆ ในการกระตุ้นความสนใจของผู้ชมรายการ แต่ในความเป็นจริงแล้ว ภาษาเขียนเหล่านี้เป็นเพียงส่วนช่วยเสริมสีสันและลูกเล่นให้กับรายการเกมโชว์ญี่ปุ่น โดยมีได้มีส่วนในการช่วยสื่อความหมายให้แก่ภาพและเสียงมากนัก

ทั้งนี้ การวิเคราะห์ลักษณะของภาษาเขียนโดยใช้กรอบทฤษฎีต่างๆ ดังกล่าวมาแล้วนี้แสดงให้เห็นว่า ภาษาเขียนมีหน้าที่และการสื่อความหมายแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับบริบทและองค์ประกอบภาพและเสียงในรายการ และปัจจัยแวดล้อมของเกมในแต่ละรายการที่มาเป็นรหัสควบคุมภาษา ตลอดจนผู้รับสาร ล้วนทำให้ลักษณะและการสื่อความหมายของภาษาเขียนมีรูปแบบที่หลากหลาย ไม่มีลักษณะตายตัว การนำความรู้นี้มาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อองค์ประกอบการสื่อสารในรายการโทรทัศน์จึงต้องคำนึงถึงวัตถุประสงค์และปัจจัยแวดล้อมต่างๆ ดังกล่าว

บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย

ในการศึกษาวิจัยเรื่อง “ การใช้ภาษาเขียนในรายการเกมโซเชียลมีเดียบนทางโทรทัศน์ ” ในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) คือการแสวงหาความรู้ ความเข้าใจในปรากฏการณ์นั้น หรือเพื่อหาความสัมพันธ์ของปรากฏการณ์กับสภาพแวดล้อมนั้น ซึ่งผู้วิจัยได้เลือกรายการเกมโซเชียลมีเดียบนทางสถานีโทรทัศน์ทรู วิชั่น ช่อง 22 มา 3 รายการ ได้แก่ รายการศึกตะหลิวผู้พิชิต รายการทีวีแชมป์เปี้ยน รายการโกโกรีโกะ เกมสร้างตำนาน โดยผู้วิจัยได้ทำการบันทึกเทปรายการดังกล่าวเพื่อมาใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล และเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์แหล่งข้อมูลประเภทบุคคล และผู้ที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนศึกษาข้อมูลจากเอกสารต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งเปิดรับชมรายการเกมโซเชียลมีเดียทั้ง 3 รายการอยู่เป็นประจำ และผู้วิจัยจะนำข้อมูลที่เก็บรวบรวมทั้งหมดมาวิเคราะห์และนำเสนอแบบพรรณนาวิเคราะห์ (Analytical Description) โดยมีรายละเอียดของระเบียบวิธีวิจัยในการศึกษาดังต่อไปนี้

แหล่งข้อมูลและการเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้แหล่งข้อมูลหลักที่ใช้ในการศึกษาจำแนกเป็น 2 ประเภท คือ

1. แหล่งข้อมูลประเภทเทปบันทึก
2. แหล่งข้อมูลเอกสาร

มีรายละเอียดของแหล่งข้อมูล ดังนี้

1. แหล่งข้อมูลประเภทเทปบันทึก

แหล่งข้อมูลหลักสำคัญที่ผู้วิจัยนำมาเป็นฐานข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ เทปบันทึกรายการเกมโซเชียลมีเดียที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ทรูวิชั่น ช่อง 22 (True x-zyte) จำนวน 3 รายการ ได้แก่

- 1.1 รายการศึกตะหลิวผู้พิชิต
- 1.2 รายการทีวีแชมป์เปี้ยน
- 1.3 รายการโกโกรีโกะ เกมก๊วยส์

โดยรายการเกมโซเชียลมีเดียทั้ง 3 รายการดังกล่าวมีเนื้อหารายการดังตารางที่ 3.1 ดังนี้

ตารางที่ 3.1 แสดงเนื้อหารายการเกมโชว์ญี่ปุ่น 3 รายการที่คัดเลือกมาศึกษา

ลำดับรายการ	ชื่อรายการ	รายละเอียดเนื้อหารายการ
1	ศึกตะหลิวผู้พิชิต (Cooking Show Down)	เป็นการนำเสนอรายการอาหาร 2 เมนูเพื่อให้ผู้เข้าแข่งขันในรายการได้เลือกว่าอยากรับประทานเมนูใด ถ้าเมนูใดมีผู้เลือกมากกว่าจะเป็นฝ่ายชนะ และผู้เลือกจะได้รับประทานอาหารเมนูนั้น ในขณะที่ผู้แพ้ได้เพียงยืนมองอีกฝ่ายรับประทาน
2	ทีวีแชมป์เปียน (TV Champion)	เป็นการแข่งขันสุดยอดฝีมือในสาขาอาชีพต่างๆ เช่น เชฟทำอาหาร ช่างทำผม นักออกแบบ โดยเป็นการแข่งขันที่ใช้ทักษะและความสามารถของผู้เข้าร่วมแข่งขัน
3	รายการโกโกรีโกะ (Gogorigo Creat The Legend)	เป็นรายการที่ให้ผู้เข้าแข่งขันแข่งกันทำอะไรแปลกๆ ขำขัน เพื่อสร้างตำนานหรือเพื่อให้เป็นที่จดจำ เช่น การแข่งขันการกินอยู่อย่างประหยัด หรือการทำความสะดวกสบายที่รกและเต็มไปด้วยขยะ

ตัวผู้วิจัยเองได้ติดตามชมรายการเกมโชว์ทั้ง 3 รายการเป็นประจำ ผู้วิจัยได้เข้าไปมีส่วนร่วมรับชมรายการเกมโชว์ญี่ปุ่นทั้ง 3 รายการนี้และได้ทำการจดบันทึกรายละเอียดและสิ่งที่น่าสนใจต่างๆ ในรายการ ลักษณะอักษรที่ปรากฏ ความถี่ในการปรากฏ รวมถึงลักษณะรายการ โดยจุดประสงค์ที่เลือก 3 รายการดังกล่าวเนื่องจากเป็นรายการที่ได้รับความนิยมอย่างสูงทั้งในประเทศญี่ปุ่นและในประเทศไทย รวมทั้งเป็นรายการที่ออกอากาศอย่างต่อเนื่องมาเป็นเวลาหลายปี จึงเป็นสิ่งที่บ่งชี้ถึงความนิยมของผู้ชมที่มีต่อรายการได้เป็นอย่างดี ซึ่งรายการทั้งหมดนี้แพร่ภาพออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ทรูวิชั่น ช่อง 22 (True x-zyte) ในปี 2549 – 2550 โดยมีการบันทึกเทปลงแผ่นดีวีดีด้วยเครื่องบันทึกดีวีดีด้วยตัวผู้วิจัยเอง รวมถึงบางส่วนตัวผู้วิจัยได้ทำการจัดซื้อเพื่อเพิ่มคุณภาพและความคมชัดของข้อมูลที่จะทำการตัดต่อในขั้นตอนต่อไป

2. แหล่งข้อมูลเอกสาร

เป็นการศึกษาข้อมูลจากหนังสือ บทความ และงานวิจัยที่มีเนื้อหาใกล้เคียงและเกี่ยวข้องกับเกี่ยวกับแนวคิดเรื่องการใช้ภาษาเขียนในสื่อโทรทัศน์ รวมไปถึงการศึกษาหาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตที่เกี่ยวข้องกับรายการเกมโชว์ญี่ปุ่นทั้ง 3 รายการนี้ และเอกสารการถอดคิรปต์ ภาพ เสียง และแปลภาษาเขียนที่ญี่ปุ่นบนหน้าจอโทรทัศน์จากทั้ง 3 รายการดังกล่าวที่คัดเลือกเอาไว้แล้วออกมาเป็นภาษาไทย เพื่อใช้เป็นข้อมูลหลักในการวิเคราะห์

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แหล่งข้อมูลประเภทเทปบันทึก ซึ่งผู้วิจัยได้เลือกข้อมูลจากรายการศึกตะหลิวผู้พิชิตและรายการทีวีแชมป์เปียนมารายการละ 3 ตอน ส่วนรายการโกโกริโกะ เกมสร้างตำนานซึ่งเป็นการแข่งขันที่ใช้เวลาหลายสัปดาห์นั้น ผู้วิจัยได้เลือกมาเพียง 1 ตอนซึ่งเป็นตอนที่ออกอากาศเป็นระยะเวลา 6 สัปดาห์ ซึ่งรายการทั้งหมดนี้ออกอากาศในปี 2549 – 2550 โดยมีการบันทึกเทปลงแผ่นดีวีดีด้วยเครื่องบันทึกดีวีดี และมีวิธีดำเนินงานเก็บข้อมูลประเภทเทปบันทึกทั้งหมดดังนี้

1.1 ขั้นตอนการบันทึก บันทึกรายการเกมโชว์ที่จะศึกษาทั้ง 3 รายการลงบนแผ่นดีวีดีด้วยเครื่องบันทึกดีวีดี ยี่ห้อฟิลลิปส์ โดยขั้นแรกเป็นการบันทึกรายการทั้งหมด 20 ตอนจาก 3 รายการเพื่อที่จะคัดเลือกมาศึกษาเพียง 7 ตอนในภายหลัง โดยข้อมูลทั้ง 7 ตอนที่คัดสรรมาแล้วนั้น มีดังนี้

- 1.1.1 รายการศึกตะหลิวผู้พิชิต 3 ตอน = 3 เทป
- 1.1.2 รายการทีวีแชมป์เปียน 3 ตอน = 3 เทป
- 1.1.3 รายการโกโกริโกะ 1 ตอน = 6 เทป (ออกอากาศ 6 ครั้ง)

ทั้งนี้ รายการโกโกริโกะนั้นเป็นรายการที่มีการแข่งขันใน 1 ตอนเป็นระยะเวลาต่อเนื่องหลายสัปดาห์ ผู้วิจัยจึงเลือกมาเพียง 1 ตอนซึ่งออกอากาศเป็นระยะเวลา 6 สัปดาห์

1.2 ขั้นตอนการตัดต่อภาพและเสียง นำแผ่นดีวีดีที่คัดเลือกมาศึกษาซึ่งมีทั้งหมด 12 แผ่นมาทำการถอดเทปภาพและเสียงโดยจะนำภาพทุกภาพที่มีประโยคภาษาญี่ปุ่นปรากฏขึ้นบนหน้าจอเพื่อที่จะนำมาแปลเป็นภาษาไทยในภายหลัง โดยผู้วิจัยได้ทำการถอดเทปภาพและเสียงด้วยตัวเอง และบางส่วนได้ทำการว่าจ้างผู้ทำงานทางด้านคอมพิวเตอร์จากโรงพิมพ์ต้นฉบับ จังหวัดจันทบุรี มาช่วยในการถอดเทปภาพและเสียงเพื่อความรวดเร็วในการเก็บข้อมูล โดยมีผู้วิจัยได้ร่วมทำงานด้วยอย่างใกล้ชิดเพื่อตรวจสอบความเรียบร้อยของข้อมูล

1.3 ขั้นตอนการแปล นำข้อมูลเอกสารที่ได้จากการถอดภาพและเสียงทั้ง 12 ชุด มาดำเนินการแปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย โดยนักศึกษาชั้นปีที่ 4 คณะศิลปกรรม เอกวิชาภาษาญี่ปุ่น มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ โดยมี ดร. วรลักษณ์ แคล้วปลอดทุกข์ อาจารย์สอนวิชาภาษาญี่ปุ่นประจำภาควิชาเป็นผู้ตรวจสอบการแปล

จากการเก็บข้อมูลเบื้องต้น มีค่าใช้จ่ายดังนี้

<u>ขั้นตอนการบันทึก</u>	เครื่องบันทึกดีวีดียี่ห้อฟิลลิปส์ ราคา	18,900	บาท
	ราคาแผ่นดีวีดี	400	บาท
<u>ขั้นตอนการตัดต่อภาพและเสียง</u>	12 เทป	15,000	บาท
<u>ขั้นตอนการแปล</u>			
	รายการศึกตะลิวผู้พิชิต 3 เทป	3,000	บาท
	รายการทีวีแชมป์เปี้ยน 3 เทป	4,000	บาท
	รายการโกโกริโกะ 6 เทป	7,800	บาท
	รวมค่าใช้จ่ายทั้งสิ้น	<u>49,100</u>	บาท

ตาราง 3.2 แสดงรายละเอียดข้อมูลประเภทเทปบันทึกที่เก็บรวบรวมได้

ลำดับ เทป	ชื่อรายการ/ ชื่อตอน	ตัดต่อภาพ	ลงเสียง	แปลญี่ปุ่น
1	ศึกตะลิวผู้พิชิต : มงจะผงกระหึ่ ปะทะ โอนมียากิ	✓	✓	✓
2	ศึกตะลิวผู้พิชิต: อาหารย่างเตาถ่าน ปะทะ อาหารย่างกระทะ ร้อน	✓	✓	✓
3	ศึกตะลิวผู้พิชิต : ไอศกรีมชาเขียว ปะทะ ช็อกโกแลต	✓	✓	✓
4	ทีวีแชมป์เปี้ยน : แข่งขันสุดยอดเยี่ยมกูก้าซุซึ	✓	✓	✓
5	ทีวีแชมป์เปี้ยน : แข่งขันเซฟกระทะร้อน	✓	✓	✓
6	ทีวีแชมป์เปี้ยน : แข่งขันนักดำไมจิ	✓	✓	✓
7	โกโกริโกะ : ศึกการกินอยู่อย่างประหยัดของบ๊อบบี้vsฮาชิโมโตะ 1	✓	✓	✓
8	โกโกริโกะ : ศึกการกินอยู่อย่างประหยัดของบ๊อบบี้vsฮาชิโมโตะ 2	✓	✓	✓
9	โกโกริโกะ : ศึกการกินอยู่อย่างประหยัดของบ๊อบบี้vsฮาชิโมโตะ 3	✓	✓	✓
10	โกโกริโกะ : ศึกการกินอยู่อย่างประหยัดของบ๊อบบี้vsฮาชิโมโตะ 4	✓	✓	✓
11	โกโกริโกะ : ศึกการกินอยู่อย่างประหยัดของบ๊อบบี้vsฮาชิโมโตะ 5	✓	✓	✓
12	โกโกริโกะ : ศึกการกินอยู่อย่างประหยัดของบ๊อบบี้vsฮาชิโมโตะ 6	✓	✓	✓

2. แหล่งข้อมูลเอกสาร บทความที่เกี่ยวกับอักษรภาษาญี่ปุ่น และการใช้ภาษาญี่ปุ่น และรายการเกี่ยวกับเกมโชวญี่ปุ่น ทั้งที่เป็นเอกสาร และจากสื่ออินเทอร์เน็ต เพื่อเป็นส่วนช่วยในการวิเคราะห์งานวิเคราะห์ที่ให้เกิดความชัดเจนยิ่งขึ้น และใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์ควบคู่ไปกับแหล่งข้อมูลหลัก คือ ศริปต์ของรายการเกมโชวญี่ปุ่นที่ได้ถอดเทปไว้ที่คัดสรรมาแล้วทั้ง 3 รายการ ดังที่กล่าวมาแล้วข้างต้น

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลจากรายการเกมโชวญี่ปุ่นที่คัดเลือกมาศึกษาทั้ง 3 รายการ เมื่อได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่างๆเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลจากการศึกษาเอกสารคริปต์ที่ได้จากการถอดเทปของรายการเกมโชวญี่ปุ่นทั้ง 3 รายการดังกล่าว ผนวกกับข้อมูลจากเอกสารประกอบ และข้อมูลจากเว็บไซต์ มาทำการวิเคราะห์ถึงลักษณะของภาษาเขียนที่ปรากฏในรายการเกมโชวญี่ปุ่น

หน่วยสำหรับการวิเคราะห์ข้อมูล (Unit of Analysis)

สำหรับการศึกษาในครั้งนี้ หน่วยสำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลของผู้วิจัยคือ ศริปต์ของรายการเกมโชวญี่ปุ่นทั้ง 3 รายการ โดยที่มีระดับของการวิเคราะห์แบ่งเป็นช่วงตอนของแต่ละรายการ ดังนี้

1. รายการศึกตะลิวผู้พิชิต แบ่งเป็น 3 ตอน ดังนี้
 - 1.1 ตอน มงจะผงกระหรี ปะทะ โอนโนมียากิ
 - 1.2 ตอน อาหารย่างเตาถ่าน ปะทะ อาหารย่างกระทะร้อน
 - 1.3 ตอน ไอศกรีมชาเขียว ปะทะ ช็อกโกแลต
2. รายการทีวีแชมเปียน แบ่งเป็น 3 ตอน ดังนี้
 - 2.1 ตอน การแข่งขันสุดยอदनักทำซูชิ
 - 2.2 ตอน การแข่งขันเซฟกระทะร้อน
 - 2.3 ตอน การแข่งขันสุดยอदनักตำโมจิ
3. รายการโกโกรีโกะ เกมสร้างตำนาน แบ่งเป็น 1 ตอน ดังนี้
 - 3.1 ตอน การแข่งขันการกินอยู่อย่างประหยัดหว่างฮาชิโมโตะ กับ บ๊อบบี้

เนื่องจากรายการโกโกริโกะ เกมสร้างตำนานมีเนื้อหาเป็นการแข่งขันที่ใช้ระยะเวลา ยาวนานในแต่ละตอน ผู้วิจัยจึงเลือกมาศึกษาเพียง 1 ตอน ใช้ระยะเวลาในการแข่งขันยาวนานถึง 1 เดือน แบ่งออกอากาศเป็นตอนย่อยนาน 5 สัปดาห์

หลังจากนั้นผู้วิจัยจะนำข้อมูลที่จำแนกแล้วข้างต้นมาทำการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อสรุปผล สำหรับขั้นตอนในการวิเคราะห์ข้อมูลสามารถแบ่งออกได้ดังต่อไปนี้

1. วิเคราะห์ถึงลักษณะการใช้ภาษาเขียนที่ปรากฏในรายการเกมโชว์ญี่ปุ่นที่คัดสรรทั้ง 3 รายการ โดยใช้รูปแบบการวิเคราะห์ที่ตัวบท (Textual Analysis) โดยดูจากบทรายการเกมโชว์ทั้ง 3 รายการที่ได้ ทำการถอดภาพ เสียง และภาษาเขียน โดยภาษาเขียนญี่ปุ่นนั้นได้มีการแปลและเรียบเรียงเป็น ภาษาไทย และตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญ วิเคราะห์โดยดูจากลักษณะของภาษาเขียนที่ปรากฏอยู่บน จอโทรทัศน์ในรายการ ทั้งที่จำเป็นต้องศึกษารวมไปถึงตัวภาพ เสียง และข้อมูลทั้งหมดที่ปรากฏอยู่ใน รายการนั้นๆ และจะดึงออกมาวิเคราะห์เพียงรายการละ 1 ตอนที่ปรากฏลักษณะที่เด่นชัดของการใช้ ภาษาเขียน โดยใช้แนวคิดเรื่องการเล่นของ Cailios (2001) และแนวคิดเรื่องกราฟฟิกของ Bernard (2005) เพื่อให้เข้าใจถึงลักษณะของตัวภาษาเขียนที่ปรากฏ ซึ่งจะนำไปสู่การวิเคราะห์เรื่องการสื่อ ความหมายในลำดับถัดไป

2. การวิเคราะห์ถึงภาษาเขียนในแง่ของการช่วยสื่อความหมายให้แก่ภาพ เสียง และข้อมูล ต่างๆ ในรายการเกมโชว์ญี่ปุ่นที่คัดสรร โดยดูจากบทรายการเกมโชว์ญี่ปุ่นทั้ง 3 รายการดงที่กล่าว มาแล้วในข้อ 1 ดูจากลักษณะการผสมผสานรูปแบบของตัวอักษรกับภาพ เสียง และข้อมูลต่างๆ ใน รายการ ผู้วิจัยจะดึงข้อมูลมาวิเคราะห์เพียงรายการละ 1 ตอน ซึ่งเป็นตอนเดียวกับที่วิเคราะห์ถึง ลักษณะการใช้ของภาษาเขียนที่ปรากฏในรายการดงที่กล่าวมาแล้วในข้อที่ 1 โดยใช้แนวคิดปรัชญาแห่ง ความสมานฉันท์ ของ Kisho Kurokawa (1997) และแนวคิดเรื่องสัญญะเป็นแนวทางในการวิเคราะห์

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

การนำเสนอข้อมูล

การจัดระเบียบของข้อมูลเพื่อใช้ในการนำเสนองานวิจัยเรื่อง “การใช้ภาษาเขียนในรายการเกมโซเชียลมีเดียบนทางโทรทัศน์” จะจัดเรียงตามลำดับรายการและวัตถุประสงค์ในการทำวิจัย ดังนี้

หลังจากทำการวิเคราะห์ข้อมูลแล้ว นำผลการวิเคราะห์ดังกล่าวมานำเสนอตามลำดับรายการทั้ง 3 รายการและวัตถุประสงค์ในการทำวิจัยดังนี้

บทที่ 4 นำเสนอการวิเคราะห์ลักษณะของภาษาเขียนญี่ปุ่นที่ใช้ในรายการศึกตะหลิวผู้พิชิต และการมีส่วนร่วมในการสื่อความหมายให้แก่ภาพ เสียง และข้อมูลต่างๆในรายการ

บทที่ 5 นำเสนอการวิเคราะห์ลักษณะของภาษาเขียนญี่ปุ่นที่ใช้ในรายการทีวีแชมป์เปี้ยน และการมีส่วนร่วมในการสื่อความหมายให้แก่ภาพ เสียง และข้อมูลต่างๆในรายการ

บทที่ 6 นำเสนอการวิเคราะห์ลักษณะของภาษาเขียนญี่ปุ่นที่ใช้ในรายการโกโบริโกะ เกมสร้างตำนาน และการมีส่วนร่วมในการสื่อความหมายให้แก่ภาพ เสียง และข้อมูลต่างๆในรายการ

บทที่ 7 นำเสนอผลสรุปการศึกษา ถึงลักษณะการใช้ภาษาเขียน และการมีส่วนร่วมในการสื่อความหมายให้แก่ภาพ เสียงและข้อมูลต่างๆ ในรายการโทรทัศน์ญี่ปุ่นประเภทเกมโชว์ที่คิดสรรมาทั้ง 3 รายการ โดยเปรียบเทียบผลการวิเคราะห์จากบทที่ 4 บทที่ 5 และบทที่ 6 และนำเสนอข้อจำกัดทางการศึกษาพร้อมเสนอข้อเสนอนื่องานวิจัย

จากการเก็บรวบรวมข้อมูลตามวิธีระเบียบวิธีวิจัยในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ข้อมูลที่สำคัญก็คือเทปรายการเกมโชว์ทั้ง 3 รายการดังกล่าว ซึ่งผู้วิจัยได้จัดเก็บข้อมูลโดยการบันทึกข้อมูลลงแผ่นดีวีดีด้วยตัวเองในบางส่วน และติดต่อขอซื้อจากผู้จัดจำหน่ายที่ทำการสืบค้นรายชื่อบุคคลทั่วไปและข้อมูลจากสื่ออินเทอร์เน็ตเนื่องจากทางบริษัทไม่มีการจำหน่ายดีวีดีของรายการเกมโชว์ดังกล่าว โดยทั้ง 2 ส่วนมาจากการบันทึกเทปรายการที่ออกอากาศในระบบโทรทัศน์แบบบอกรับสมาชิกของบริษัท ทูริซัน จำกัด (มหาชน) ผ่านกระบวนการถอดเทปออกมาเป็นภาพและเสียงตามจำนวนวินาทีที่มีภาษาเขียนปรากฏบนหน้าจอโทรทัศน์ ซึ่งทำให้ได้ข้อมูลที่เป็นภาพติดต่อจำนวนมาก ด้วยข้อจำกัดของผู้วิจัยที่มีความรู้ด้านภาษาญี่ปุ่นเพียงเล็กน้อยผนวกกับข้อมูลลักษณะของภาษาเขียนที่ปรากฏมีมาก และต้องใช้ผู้แปลภาษาญี่ปุ่นจำนวนมากถึง 9 คนด้วยกัน ทำให้ใช้ระยะเวลาในการเก็บข้อมูลยาวนานและมีค่าใช้จ่ายที่สูงจนได้มาซึ่งข้อมูลที่ครบถ้วนสมบูรณ์ ข้อดีก็คือทำให้มีข้อมูลที่จะนำมาศึกษาหลากหลายและผู้วิจัยได้ยกเอาลักษณะเด่นของภาษาเขียนต่างๆเหล่านี้มาทำการวิเคราะห์และศึกษาดังจะกล่าวในลำดับต่อไป

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ลักษณะของภาษาเขียนญี่ปุ่นในรายการศึกตะหลิวผู้พิชิต

จากการศึกษาภายใต้หัวข้อวิจัย“การใช้ภาษาเขียนในรายการเกมโชว์ญี่ปุ่นทางโทรทัศน์” ซึ่งผู้วิจัยมุ่งที่จะศึกษาถึงลักษณะของภาษาเขียนญี่ปุ่นที่ปรากฏในรายการเกมโชว์ญี่ปุ่นที่คัดสรรมาทั้ง 3 รายการนั้น ในบทนี้ ผู้วิจัยจะนำเสนอถึงลักษณะของภาษาเขียนที่ปรากฏบนหน้าจอตลอดทั้งรายการในรายการ “ศึกตะหลิวผู้พิชิต” เพื่อที่จะนำผลการวิเคราะห์ลักษณะภาษาเขียนนี้ไปใช้อธิบายถึงการมีส่วนช่วยในการสื่อความหมายให้แก่เนื้อหาสารในรายการในลำดับถัดไป

ประการแรก ผู้วิจัยขออธิบายถึงลักษณะเนื้อหาและจุดประสงค์ของรายการศึกตะหลิวผู้พิชิต โดยสังเขป เพื่อให้ง่ายต่อการเข้าใจถึงลักษณะของภาษาเขียนที่ปรากฏในรายการ ชุดภาพที่ 4.1 ด้านล่างนี้เป็นตัวอย่างภาพที่มีเอกลักษณ์ของรายการศึกตะหลิวผู้พิชิตที่ปรากฏตอนต้นของรายการ



ชุดภาพที่ 4.1 ตัวอย่างภาพที่ผู้ชมคุ้นตาจากรายการศึกตะหลิวผู้พิชิต

เนื้อหารายการ

รายการศึกตะหลิวผู้พิชิต เป็นรายการเกมโชว์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการแข่งขันการทำอาหาร 2 เมนู โดยแต่ละสัปดาห์จะปรากฏโจทย์เมนูอาหาร 2 เมนู มีพิธีกร 2 คนและมีผู้เล่นคือแขกรับเชิญต่างๆ แบ่งออกเป็น 2 ทีม ในการแข่งขันมีเนื้อหาเกี่ยวกับการสรรหาวัตถุดิบในการทำอาหารของทั้ง 2 เมนู การนำเสนอแบ่งออกเป็น 5 ช่วงได้แก่ 1.) ช่วง cooking 2.) ช่วงส่วนประกอบพิเศษ 3.) ช่วงแนะนำร้านอร่อย 4.) ช่วง presentation และ 5.) ช่วงตัดสินช่วงสุดท้าย

ช่วงแรกหรือช่วงที่เรียกทับศัพท์ว่า“ช่วงคูกัก”(cooking) เป็นช่วงการทำอาหารทั้ง 2 เมนูในห้องส่งให้ผู้ร่วมรายการเกิดความรู้สึกอยากรับประทานและเป็นการเก็มนำเพื่อนำไปสู่ช่วงต่างๆ ของการแข่งขัน ในช่วงแรกนี้มีการพาไปชมบรรยากาศการรับประทานอาหารเมนูนั้นๆ ในร้านอาหารที่มีชื่อเสียงในจังหวัดต่างๆ

และ “ช่วงส่วนประกอบพิเศษ” เป็นการถ่ายทำนอกสถานที่ มีลักษณะเป็นการถ่ายทำเชิงสารคดีเพื่อพาไปชมวิธีการผลิต และสรรหาวัตถุดิบสำคัญในการทำอาหารเมนูนั้นกันถึงแหล่งผลิตทั้งในจังหวัดต่างๆบนเกาะญี่ปุ่น และแหล่งผลิตของส่วนประกอบสำคัญที่ต้องไปถ่ายทำรายการไกลถึงต่างประเทศดังเช่น ช็อกโกแลตจากร้านที่ตั้งที่สุดในเมืองทรอย ประเทศฝรั่งเศส หรือ หัวกะทิที่มาจากต้นมะพร้าวในจังหวัดสุราษฎร์ธานี ประเทศไทย เหล่านี้เพื่อแสดงถึงความตั้งใจและความพิถีพิถัน รวมไปถึงความยากลำบากของผู้ผลิตในกระบวนการคัดสรรและเตรียมวัตถุดิบสำคัญในการทำอาหารเมนูต่างๆ ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการนำเสนอในรายการศึกตะหลิวผู้พิชิต

ช่วงท้ายรายการคือช่วงการแข่งขันทำอาหารโดยเรียกช่วงนี้ว่า “ช่วงพรีเซนเตชั่น”(presentation) จะเป็นการแข่งขันการทำอาหารโชว์ในห้องส่งโดยพ่อครัวที่มีชื่อเสียงโดยใช้ส่วนประกอบพิเศษที่ได้นำเสนอไปแล้วมาปรุงอาหาร นำมาสู่ช่วงสุดท้ายคือช่วงตัดสินของบรรดาแขกรับเชิญว่าจะเลือกเมนูใด ความสนุกของรายการศึกตะหลิวผู้พิชิตนี้อยู่ที่การนำเสนอขั้นตอนในการสรรหาวัตถุดิบและการทำอาหารของ 2 เมนู เพื่อให้ผู้ร่วมรายการเกิดความรู้สึกอยากรับประทาน การตัดสินแพ้ชนะอยู่ที่การตัดสินใจของผู้ร่วมเข้าแข่งขันทุกคนว่าอยากรับประทานเมนูใด และถ้าฝ่ายใดถือเสียงข้างมากจะเป็นฝ่ายชนะ รางวัลของผู้ชนะคือการได้รับประทานอาหารเมนูที่ตนเลือก ในขณะที่ผู้แพ้จะต้องเป็นฝ่ายยื่นคู่อีกฝ่ายหนึ่งรับประทาน

จุดประสงค์ของรายการ

รายการศึกตะหลิวผู้พิชิตมีจุดเด่นอยู่ที่การนำเสนอกระบวนการผลิต และคัดสรรอาหารที่ใช้เป็นส่วนประกอบสำคัญในการทำอาหารเมนูต่างๆจะเห็นได้ว่าการถ่ายทำนอกสถานที่ในช่วง “ส่วนประกอบพิเศษ” ที่ต้องถ่ายทำรายการไกลถึงต่างจังหวัดและต่างประเทศเพื่อให้ได้มาซึ่งส่วนประกอบที่สำคัญและหายาก ผู้ผลิตพยายามสื่อถึงคุณค่าของอาหารและคุณค่าของธรรมชาติที่ต้องหามาด้วยความพยายามและความยากลำบากกว่าจะออกมาเป็นอาหารที่น่ารับประทานดังกล่าว

จากการศึกษาพบว่าลักษณะภาษาเขียนที่ปรากฏขึ้นตลอดทั้งรายการแบ่งออกเป็น 2 แบบ ได้แก่

1. ภาษาเขียนที่ปรากฏขึ้นพร้อมทั้งองค์ประกอบเสียง
2. ภาษาเขียนที่ปรากฏขึ้นโดยปราศจากองค์ประกอบเสียง

โดยภาษาเขียนทั้ง 2 แบบนี้สามารถแบ่งหมวดหมู่ได้เป็น 4 ลักษณะ ดังตารางที่ 4.1 ปรากฏดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.1 แสดงประเภทของภาษาเขียนในรายการศึกะทหฬผู้พิชิตที่แบ่งออกได้ 4 ลักษณะ

ลำดับ	ประเภท	ลักษณะของภาษาเขียน
1	แนะนำรายการ	เป็นอักษรกราฟิกที่ปรากฏขึ้นเป็นไตเติ้ลของรายการเพื่อบอกให้ทราบว่รายการชื่ออะไร และมี ลักษณะอย่างไร
2	บอกข้อมูลในรายการ 2.1) แนะนำบุคคล 2.2) บอกช่วงเวลาในการแข่งขัน 2.3) บอกสถานที่ 2.4) บอกข้อมูลทั่วไป	ปรากฏขึ้นเพื่อแนะนำบุคคลต่างๆในรายการ พิธีกร ผู้เข้าแข่งขัน ผู้ร่วมรายการ แขกรับเชิญต่างๆ แนะนำสถานที่ ข้อมูลเชิงวัฒนธรรม และสิ่งที่ควรทราบทั่วไปในรายการ
3	บอกกติกาการเล่น 3.1) บอกโจทย์และเงื่อนไข 3.2) บอกอุปกรณ์การเล่น 3.3) บอกวิธีเล่น 3.4)บอกชื่อ/ขั้นตอนการทำอาหาร	ปรากฏขึ้นเพื่อบอกกฎ และกติกาต่างๆในเกมการแข่งขัน ช่วงเวลา และสถานที่ในการแข่งขัน
4	แสดงคำพูดของบุคคลและกระตุ้น ความสนใจ 4.1 แสดงคำพูดของบุคคล 4.2 กระตุ้นความสนใจ	มีลักษณะเป็นวลี คำอุทาน หรือประโยคคำพูดของบุคคลในรายการ ที่ขึ้นซ้ำกับผู้พูดบ่อยครั้ง มีลักษณะคล้ายกับ บทพากย์

ผู้วิจัยจะวิเคราะห์เรียงตามลำดับของลักษณะภาษาเขียนตามตารางที่ 4.1 โดยเปรียบเทียบลักษณะภาษาเขียนที่ปรากฏพร้อมองค์ประกอบเสียง และภาษาเขียนที่ปรากฏโดยปราศจากองค์ประกอบเสียง เพื่อแสดงให้เห็นว่าภาษาเขียนมีส่วนในการช่วยสื่อความหมายต่อองค์ประกอบทั้งสองแบบแตกต่างกันอย่างไร และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของรายการมากน้อยเพียงใด

1. แนะนำรายการ

ภาษาเขียนที่ขึ้นเพื่อบอกชื่อรายการนั้น พบว่าลักษณะของภาษาเขียนประเภทนี้จะปรากฏขึ้นเป็นอันดับแรกในรายการโดยมีจุดประสงค์เพื่อแนะนำชื่อรายการและบอกความเป็นตัวตนของรายการ โดยทุกตัวอักษรในกลุ่มนี้จะใช้กราฟฟิกเป็นตัวช่วยในการสร้างความน่าสนใจ อักษรกราฟฟิกที่บอกชื่อรายการ “ศึกตะหลิวผู้พิชิต” จะใช้สีเหลืองทองและเป็นกราฟฟิกที่ปรากฏเหมือนกันทุกครั้งเมื่อเริ่มรายการเพื่อแสดงถึงความหรูหราและควมมีคุณภาพของอาหาร สอดคล้องกับแนวคิดของรายการที่เน้นคุณภาพของอาหารและการคัดสรรวัตถุดิบชั้นดี มีลักษณะเป็นตราสัญลักษณ์ (Logo) ของรายการ เพื่อให้ผู้รับชมจำติดตา รวมทั้งเป็นการใช้ภาษาทับศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อความทันสมัย ปรากฏขึ้นพร้อมเสียงบรรยายของผู้บรรยายโดยมีภาพเบื้องหลังเป็นภาพภายในห้องส่ง จากลักษณะของภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกชื่อรายการในรายการศึกตะหลิวผู้พิชิตนี้ มีลักษณะเป็น ไตเติ้ลรายการ และเป็นก่อนตัวบท (pretext) เพื่อที่จะเป็นการเกริ่นนำ หรือเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้คาดเดาถึงสิ่งที่กำลังจะได้รับชมจากเนื้อหารายการ ซึ่งถือเป็นสิ่งที่แรกที่ผู้ชมจะได้เห็นก่อนที่จะเข้าสู่เนื้อหาในรายการ และจากชื่อรายการนี้ผู้ชมสามารถคาดเดาถึงสิ่งที่ผู้ชมจะได้รับชมในรายการว่าเป็นรายการเกี่ยวกับการทำอาหารเหมือนชื่อของรายการดังภาพตัวอย่างที่ 4.2 ต่อไปนี้

ตารางที่ 4.2 ภาษาเขียนที่ขึ้นเพื่อแนะนำรายการศึกตะหลิวผู้พิชิต

ผู้พูด	เสียง	ภาพ	ภาษาเขียน	ลักษณะภาษาเขียน
ไม่มีผู้พูด	ดนตรีประกอบ (เสียง: จังหวะแบบตาไม้ กระพริบเป็นเสียงของทิมพากย์ไทย)		ศึกกึ่งโชว์ดาวนั อาหารเมนูไหน	ภาษาเขียนลักษณะปรากฏขึ้นโดยปราศจากเสียงบรรยาย มีเพียงเสียงดนตรีประกอบเพื่อสร้างสีสันและกระตุ้นความสนใจ

จากตารางที่ 4.2 ด้านล่างของชื่อรายการปรากฏเป็นประโยคควลีแปลว่า “อาหารเมนูไหน” เป็นการเกริ่นถึงเนื้อหา ของรายการว่าเป็นรายการแข่งขันที่แขกรับเชิญจะต้องเลือกระหว่างอาหาร 2 เมนู ปรากฏขึ้นพร้อมดนตรีประกอบรายการ (Jingle) เพื่อเป็นโลโก้หรือสัญลักษณ์ของรายการให้ผู้ชมจำติดตา

แนวคิดของ Gerard Genette (1997) เรื่อง Paratextuality ได้กล่าวถึงลักษณะของปรสิตที่เกิดขึ้นในงานสิ่งพิมพ์ เมื่อเปรียบเทียบกับลักษณะของไต่เต็ลรายการศึกตะหฬวผู้พิชิต พบว่าไต่เต็ลรายการนี้สามารถจัดอยู่ในรูปแบบของ Publisher's format หรือรูปแบบรูปเล่มของหนังสือถือเป็นสิ่งแรกที่ผู้อ่านจะต้องเจอหรือมองเห็นก่อนที่่เปิดเข้าไปอ่านเนื้อหา(text) ด้านในหนังสือ ในรายการเกมโชว์ญี่ปุ่น ไต่เต็ลรายการก็ถือเป็นสิ่งแรกที่ผู้ชมจะต้องเจอหรือมองเห็นเป็นอันดับแรกก่อนที่่จะได้รับชมเนื้อหาของรายการเช่นกัน ซึ่งลักษณะของภาษาเขียนที่ปรากฏชื่อรายการนี้มีลักษณะเป็น Paratextuality หรือ ปรสิตตัวบท ประเภท Pretext หรือ ก่อนตัวบท เพื่อที่จะเป็นการเกริ่นนำ หรือเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้คาดเดาถึงสิ่งที่กำลังจะได้รับชมจากเนื้อหาของรายการ ว่ารายการต่อไปนี้เป็นรายการเกมโชว์เกี่ยวกับการทำอาหาร และมีเมนูให้เลือกระหว่าง 2 เมนู

นอกจากนั้นผู้วิจัยยังพบว่า ไต่เต็ลชื่อรายการศึกตะหฬวผู้พิชิตนี้มีลักษณะเป็นกราฟิกตัวอักษรที่ปรากฏขึ้นเพื่อแนะนำชื่อรายการ โดยกราฟิกนี้เป็นตัวบทในการขับเคลื่อนการสื่อความหมาย (Text Driven) เพื่อบ่งบอกชื่อและเนื้อหาของรายการ ลักษณะตัวอักษร สีสีน และพื้นหลังกราฟิกนั้นเป็นการตกแต่งเพื่อความสวยงาม สอดคล้องกับแนวคิดกราฟิกของ Bernard (2005) ที่ว่า กราฟิกเป็นวิธีการสื่อสารด้วยการใช้คำและภาพในการสื่อความหมายโดยทำหน้าที่ให้ข้อมูลคือบอชื่อรายการ และทำหน้าที่ประดับตกแต่งเพื่อความสวยงามด้วยลักษณะของการออกแบบพื้นหลัง และการใช้สีเพื่อดึงดูดความสนใจ

2. บอข้อมูลในรายการ

ลักษณะของภาษาเขียนประเภทนี้ขึ้นเพื่อบอข้อมูลต่างๆในรายการ ได้แก่ แนะนำบุคคล บอช่วงเวลาในการแข่งขัน บอสถานที่ และบอข้อมูลทั่วไป โดยจะทำการวิเคราะห์ตามลำดับดังต่อไปนี้

2.1) แนะนำบุคคลในรายการ

ภาษาเขียนที่ปรากฏขึ้นเพื่อแนะนำบุคคลในรายการ เป็นภาษาเขียนที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับชื่อ อายุ และ ข้อมูลเกี่ยวกับบุคคลในรายการต่างๆ โดยปรากฏขึ้นทั้งแบบมีเสียงประกอบและไม่มีเสียงประกอบ ดังตารางที่ 4.3 และ 4.4 ปรากฏดังต่อไปนี้ แสดงภาษาเขียนที่ขึ้นเพื่อแนะนำผู้เข้าร่วมแข่งขัน และแขกรับเชิญในรายการ พิธีกร และผู้เชี่ยวชาญในการหาวัตถุดิบของอาหาร

ตารางที่ 4.3 ภาษาเขียนที่ขึ้นเพื่อแนะนำบุคคลในรายการ แบบไม่มีเสียงประกอบ

ผู้พูด	เสียง	ภาพ	ภาษาเขียน	ลักษณะภาษาเขียน
(ไม่มีผู้พูด)	(ไม่มีเสียง) (ไม่มีเสียง)		เออนেসท์โฮสต์ (04.33)	ภาษาเขียนลักษณะนี้เป็นการเพิ่มข้อมูลให้แก่องค์ประกอบที่เป็นภาพและเสียงอย่างเห็นได้ชัดเจน ลักษณะของภาษาเขียนเป็น
(ไม่มีผู้พูด)	(ไม่มีเสียง)		อาหารย่างเตาถ่านvs อาหารย่างกระทะร้อน (อธิบาย: เป็นชื่อตอนของรายการที่จะปรากฏอยู่บนหัวมุมบนตลอดทั้งรายการ) ชินโบะ คิโยะโกะ (ผู้เชี่ยวชาญในการทำปลาตากแห้ง)	อักษรกราฟิกที่มีรหัสสีกำกับเพื่อแบ่งแยก ทีมและจัดหมู่หมู่ให้แก่กลุ่มบุคคล ดังภาพตัวอย่าง เชฟทำอาหารและพิธีกรที่อยู่ในทีมสีแดงจะปรากฏภาษาเขียนที่เป็นอักษรกราฟิกขึ้นบนแถบสีแดง
(ไม่มีผู้พูด)	(ไม่มีเสียง)		RED KITCHEN ฮามาโมโตะ เรียวจิ (07.20)	
(ไม่มีผู้พูด)	(ไม่มีเสียง)		RED KITCHEN คุณชิมิทานิ ไชสุเกะ ผู้ประกาศข่าวของสถานีนี้สองเทเลบี (18.54)	

ตารางที่ 4.4 ภาษาเขียนที่ขึ้นเพื่อแนะนำบุคคลในรายการ แบบมีเสียงประกอบ

ผู้พูด	เสียง	ภาพ	ภาษาเขียน	ลักษณะภาษาเขียน
ผู้บรรยาย	พ่อครัวชื่อดัง อินางากิ คิเดโกะ (29.08)		คุณ อินางากิ คิเดโกะ (29.08)	ภาษาเขียนลักษณะนี้ จะขึ้นซ้ำกับความหมาย ของเสียงที่ให้ข้อมูล เรื่องชื่อของบุคคล ทำ หน้าที่เป็นตัวยึด ความหมาย
ผู้บรรยาย	สุดยอดพ่อครัวโกฮารุ (30.24)		คุณฮารุโอะ โคะฮารุ (30.24)	(Anchorage) ของภาพ ให้คงที่ และมีกราฟิกที่ ทำหน้าที่ตกแต่งให้ สวยงาม

จากตารางที่ 4.3 - 4.4 แสดงลักษณะของภาษาเขียนที่ปรากฏขึ้นเพื่อแนะนำบุคคลในรายการทั้งที่ปรากฏขึ้นพร้อมองค์ประกอบเสียง และไม่มีเสียง สามารถสรุปได้ดังนี้

สรุปภาษาเขียนที่ขึ้นเพื่อแนะนำบุคคลในรายการ (แบบไม่มีเสียงประกอบ)

ภาษาเขียนลักษณะนี้ทำหน้าที่ให้ข้อมูลเพิ่มเติมในเรื่องชื่อ หน้าที่ ของบุคคลในภาพ โดยไม่มีเสียง บรรยายบอกว่าบุคคลในภาพนั้นเป็นใคร และมีบทบาทอย่างไรในเกมการแข่งขัน ลักษณะของภาษาเขียนเป็นกราฟิกตัวอักษรที่มีลักษณะและสีแตกต่างกัน โดยกราฟิกตัวอักษรและสีดังกล่าวนี้ทำหน้าที่เป็นรหัสบ่งชี้ในการจัดหมวดหมู่ว่าบุคคลในภาพนั้นอยู่ในทีมใด หรือมีส่วนร่วมในการนำเสนอแก่ทีมใด โดยบุคคลที่อยู่ในทีมแดงจะให้กราฟิกสีแดง และบุคคลที่อยู่ในทีมเหลืองจะให้กราฟิกสีเหลือง รวมถึงบุคคลที่เป็นผู้ทำอาหารจะให้กราฟิกอักษรเหมือนกัน และกลุ่มบุคคลที่เป็นผู้เชี่ยวชาญในการหาวัตถุดิบพิเศษในการปรุงอาหารก็จะนำเสนอโดยการใช้อักษรกราฟิก และแถบสีแบบเดียวกัน เป็นการจัดหมวดหมู่ของกลุ่มบุคคล นอกจากนี้ตัวอักษรกราฟิกยังทำหน้าที่ตกแต่งประดับประดาให้เกิดความสวยงาม เป็นการสร้างความสนุกและดึงความสนใจจากคนดูได้อีกทางหนึ่ง โดยทั้งหมดนี้ภาษาเขียนได้มีส่วนช่วยในการเพิ่มข้อมูลขององค์ประกอบเสียงที่ไม่สมบูรณ์หรือขาดหายไป รวมถึงทำหน้าที่เป็นตัวยึดความหมาย (pin down) ให้อยู่กับที่ ภาษาเขียนเป็นตัวช่วยจำกัดความหมายให้เกิดความชัดเจน ลดความคลุมเครือในการตีความของผู้ชม จุดประสงค์ของภาษาเขียนต้องการให้ผู้รับสารเข้าใจความหมาย

โดยรวมของภาพ ไม่ใช่แค่ความหมายบางส่วนหรือเฉพาะภาพที่ปรากฏขณะนั้น กล่าวโดยสรุปคือ ภาษาเขียนต้องการสื่อความหมายให้ผู้ชมเข้าใจถึงความหมายแฝงที่ต้องการเน้นให้เห็นถึงคุณค่าของอาหาร และธรรมชาติตามวัตถุประสงค์ของรายการ และความหมายที่แสดงออกมาตรงๆ ของภาพนั้นๆ

สรุปภาษาเขียนที่ขึ้นเพื่อแนะนำบุคคลในรายการ (แบบมีเสียงประกอบ)

ภาษาเขียนทำหน้าที่เป็นตัวยึดความหมาย หรือจำกัดความหมายของภาพและเสียงให้คงที่ ถึงแม้ว่าจะมีองค์ประกอบเสียงทำหน้าที่อยู่แล้ว แต่เนื่องด้วยรูปแบบของรายการเกมโชว์ที่ใช้การนำเสนอแบบรวดเร็ว ดังนั้นจึงมีความเป็นไปได้ที่ผู้ชมอาจพลาดข้อมูลหรือรายละเอียดบางประการ หรือฟังไม่ทัน ภาษาเขียนจึงเป็นช่องทางการสื่อสารหนึ่งที่ช่วยให้ข้อมูลผ่านทางสายตา ผ่านการจัดระเบียบข้อมูลมาเป็นอย่างดีให้อ่านง่ายในเวลาอันรวดเร็ว นอกจากนี้อักษรกราฟิกยังทำหน้าที่ตกแต่งประดับประดาให้เกิดความสวยงาม เป็นการสร้างความสนุกและดึงความสนใจจากคนดูได้อีกทางหนึ่ง

2.2) บอกช่วงเวลาในการแข่งขัน

ในรายการศึกตะหลิวผู้พิชิตนี้ได้แบ่งการแข่งขันออกเป็นรอบและช่วงต่างๆ โดยในแต่ละช่วงเวลาจะมีภาษาเขียนปรากฏขึ้นกำกับเพื่อบอกให้ทราบว่ารายการที่รับชมอยู่นั้นดำเนินมาถึงช่วงใด ภาษาเขียนลักษณะนี้จะปรากฏขึ้นพร้อมกับเสียงประกอบกำกับทุกครั้ง ดังตารางที่ 4.5 ปรากฏดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.5 ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกช่วงเวลาในรายการศึกตะหลิวผู้พิชิต

ผู้พูด	เสียง	ภาพ	ภาษาเขียน	ลักษณะภาษาเขียน
พิธีกร	อาหารที่คุณอยากจะทำ..แบบไหน (05.24) (เสียงดนตรีประกอบ)		รอบที่หนึ่ง	ปรากฏเพื่อบอกช่วงเวลาในการแข่งขันในรอบต่างๆ โดยปรากฏเป็นอักษรกราฟิกที่มีรูปแบบเดียวกัน
พิธีกร	ด้านไหนเอ่ย (31.44) (เสียงดนตรีประกอบ)		รอบที่สอง	อักษรกราฟิกลักษณะนี้ยังปรากฏการใช้รหัสสี

ตารางที่ 4.5 (ต่อเนื่อง)

ผู้พูด	เสียง	ภาพ	ภาษาเขียน	ลักษณะภาษาเขียน
เสียง ผู้บรรยาย	พบกับช่วง ส่วนประกอบพิเศษใน วันนี้ (9.17)		ช่วงส่วนประกอบพิเศษใน วันนี้	แดงและสีเหลืองที่ บ่งบอกถึงที่ผู้เล่น ภาษาเขียนทำ หน้าที่ช่วยในการ สื่อความหมายเรื่อง การบอกช่วงเวลา ในเกมการแข่งขัน และทำหน้าที่จำกัด ความหมายให้ตรง กับภาพที่ปรากฏ ในขณะที่บางครั้ง เสียงให้ความหมาย ที่ต่างออกไป
เสียง ผู้บรรยาย	มาถึงช่วงแนะนำร้าน อร่อยของชาเขียวพาเฟ่ (31.56)		ช่วงแนะนำร้านอร่อยของ ชาเขียวพาเฟ่	
เสียง ผู้บรรยาย	ช่วงแนะนำร้านอาหาร กระทะร้อน (28.04)		ร้านอาหารกระทะร้อน แสนอร่อย	

จากตารางที่ 4.5 แสดงลักษณะของภาษาเขียนที่ปรากฏขึ้นบอกช่วงเวลาในรายการศึกตะหลิวผู้พิชิตที่ปรากฏขึ้นพร้อมองค์ประกอบเสียง สามารถสรุปได้ดังนี้

สรุปภาษาเขียนที่ขึ้นเพื่อบอกช่วงเวลาในรายการ (ที่พบปรากฏขึ้นพร้อมเสียงประกอบเท่านั้น)

จากตารางที่ 4.5 ภาษาเขียนที่ปรากฏขึ้นเพื่อบอกรอบต่างๆ ในการแข่งขันนั้นมีเสียงบรรยายกำกับอยู่ แต่มักมีความหมายไม่ตรงกับภาษาเขียนที่ปรากฏ ในขณะที่ภาษาเขียนที่ปรากฏขึ้นเพื่อบอกช่วงเวลาต่างๆ มีความหมายตรงกับภาพและเสียง ภาษาเขียนกราฟิกที่ปรากฏขึ้นนี้ทำหน้าที่ช่องทางการสื่อสารซึ่งเป็นลักษณะซ้ำทางการสื่อสารเพื่อให้การสื่อสารมีความฉับไวมากขึ้น แต่ในขณะเดียวกันก็ทำหน้าที่เพิ่มข้อมูลโดยเป็นรหัสบอกกติกาการแข่งขันในเรื่องเวลา จากจุดเริ่มต้นของการแข่งขันมาถึงจุดสิ้นสุดของการแข่งขัน เป็นการบอกให้ทราบว่าช่วงเวลาของรายการขณะที่กำลังรับชมนั้นดำเนินมาถึงตอนใดแล้ว เพื่อที่จะให้ผู้ชมคาดเดาถึงเหตุการณ์และสิ่งที่เกิดขึ้นในเกมที่จะได้รับชม

ต่อไป นอกจากนั้นกรรภาพิกภาษาเขียนนี้ยังทำหน้าที่ประดับตกแต่งเพื่อให้เกิดความสวยงาม ความน่าสนุก หรือดึงดูดความสนใจจากผู้ชม

ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกช่วงเวลาต่างๆ ของเกมการแข่งขันนี้มีลักษณะเป็นทั้งประวัติตัวบทที่บอกเวลาซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของกติกาการเล่น และเป็น ตัวบทร่วม ที่เสริมเนื้อหาเพิ่มเติมให้กับรายการ โดยภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกรอบการแข่งขันนั้น มีลักษณะเป็นประวัติตัวบทประเภทหนึ่งที่บอกให้ผู้รับชมทราบว่าเกมการแข่งขันในรายการศึกตะหลิวผู้พิชิตนี้มีการแบ่งช่วงเวลาในการแข่งขันออกเป็นรอบต่างๆ เพื่อบอกลำดับของการเล่น ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกรอบการแข่งขันนี้จึงมีลักษณะเป็น รหัส ที่กำกับเนื้อหารายการให้เป็นไปตามลำดับขั้นตอนของการเล่นเกม ในขณะที่ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกเวลาในภาพนั้นสามารถเป็นได้ทั้ง ตัวบทร่วม ในรายการ กรณีที่ภาพและเสียงที่ปรากฏนั้นไม่สามารถสื่อให้ผู้ชมเข้าใจได้ว่าภาพที่เห็นนั้นต้องการสื่อความหมายเพื่อบ่งบอกเวลา สำหรับตัวผู้วิจัย ภาษาเขียนเหล่านี้ช่วยในการสื่อความหมาย เนื่องจากภาพบางภาพมีเสียงมากำกับแต่ให้ความหมายที่ต่างออกไปจากภาพที่ปรากฏ ผู้รับสารอาจตีความไปตามแต่ประสบการณ์ของตน แต่เมื่อมีภาษาเขียนขึ้นมากำกับความหมาย จะช่วยให้การสื่อสารชัดเจน ลดความคลุมเครือของการตีความ เนื่องจากภาษาเขียนได้ทำหน้าที่เป็น “ตัวยึดความหมาย” หรือจำกัดความหมายให้ตรงกับภาพ

2.3) บอกสถานที่

ภาษาเขียนลักษณะนี้ทำหน้าที่บอกข้อมูลเรื่องสถานที่ต่างๆที่ปรากฏในรายการ ได้แก่ ชื่อจังหวัด ภูมิลำเนา แม่น้ำ สถานที่สำคัญ รวมไปถึงชื่อร้านอาหารในย่านต่างๆ ภาษาเขียนเหล่านี้ได้ปรากฏขึ้นโดยมีองค์ประกอบเสียงกำกับอยู่ ดังปรากฏในตารางที่ 4.6 ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.6 ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกสถานที่ในรายการศึกตะหลิวผู้พิชิต

ผู้พูด	เสียง	ภาพ	ภาษาเขียน	ลักษณะภาษาเขียน
ผู้บรรยาย	เรามาที่ร้านซังเกไทยะ (09.19)		ร้านซังเกไทย ที่โตเกียว (09.19)	ภาษาเขียนมีลักษณะเป็นตัวเขียนกรรภาพิกที่ทำหน้าที่เป็นช่องทางทางการสื่อสารและประดับประดาให้เกิดความสวยงาม

ตารางที่ 4.6 (ต่อเนื่อง)

ผู้พูด	เสียง	ภาพ	ภาษาเขียน	ลักษณะภาษาเขียน
เสียง ผู้บรรยาย	วัดถุติบที่เป็นสุดยอด ของอาหารย่างกระทะ ร้อน หอยเป้าฮือฮือดำ จากธรรมชาติ (4.10)		ที่จังหวัดซากะ เกาะคินนะ (4.10) (อธิบาย: ตามลูกศรเป็นภาพ แผนที่ของสถานที่ดังกล่าว)	ภาษาเขียนบ่งบอก ถึงสถานที่ตั้งของ การถ่ายทำนอก สถานที่ซึ่งเป็น แหล่งที่มาของ วัตถุดิบ ได้แก่ จังหวัดต่างๆใน ประเทศญี่ปุ่นและ ปรากฏขึ้นเพื่อ แนะนำร้านอาหารที่ มีชื่อเสียงของเมนูที่ นำเสนออื่นๆใน ย่านต่างๆ
เสียง ผู้บรรยาย	ตลาดปลาประจำเมือง (20.22)		ที่ตลาดปลาประจำเมือง คานาซาวะ(20.22)	โดยในการปรากฏ ของภาษาเขียน ประเภทนี้พบว่า ปรากฏขึ้นพร้อม ภาพกับเสียง ตลอดเวลา แต่ เสียงประกอบที่ขึ้น พร้อมกันนั้นปรากฏ พบว่าไม่ได้มี ความหมายตรงกับ ภาพและภาษา เขียนเสมอไป
เสียง ผู้บรรยาย	แม่น้ำอะจิกาวาที่ไหล ผ่านหมู่บ้านแห่งนี้ (22.25)		แม่น้ำอะจิกาวะ (22.25)	
ผู้ดำเนิน รายการ ภาคสนาม	ตอนนีเรามาอยู่ที่ โอชิกาวา (18.49)		จังหวัดอชิกาว่า (18.49) (อธิบาย: ตามลูกศรเป็นภาพ แผนที่ของสถานที่ดังกล่าว)	
เสียง ผู้บรรยาย	ต่อด้วยโรงแรมรอยัล พาร์ค (28.57)		นิฮงบาชิ (อธิบาย: ชื่อเขต แห่งหนึ่งในโตเกียว) โรงแรมรอยัลพาร์ค ซูมิตะ (28.57)	
เสียง ผู้บรรยาย	ร้านอาบูยะ (30.13)		มินามิ อาโอยามะ (อธิบาย: ชื่อเขตแห่งหนึ่ง ในโตเกียว) ร้านอาบูยะ (30.13)	

ตารางที่ 4.6 (ต่อเนือง)

ผู้พูด	เสียง	ภาพ	ภาษาเขียน	ลักษณะภาษาเขียน
เสียง ผู้บรรยาย	ช็อกโกแลตพาเฟ่แสน อร่อยกำลังรอให้ทุก ท่านมาลิ้มลองกันใน วันนี้ (8.36)		สถานที่ถ่ายทำ ย่านไคคัง ยามะ ร้านเคคาแดนซ์ เดอ ช็อกโกลา (8.36)	ในขณะที่ภาษาเขียน นั้นให้ความหมายที่ ตรงกับภาพที่ปรากฏ ได้ชัดเจนกว่า รวมถึงให้ข้อมูลและ รายละเอียดเพิ่มเติม ให้แก่ภาพด้วย

สรุปภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกสถานที่ในรายการ(ที่พบปรากฏขึ้นพร้อมเสียงประกอบ เท่านั้น)

ภาษาเขียนที่ปรากฏขึ้นเพื่อบอกสถานที่ในตารางที่ 4.6 นี้จะปรากฏขึ้นพร้อมกับภาพและ
องค์ประกอบเสียง ภาษาเขียนกราฟิกลักษณะนี้ ทำหน้าที่เป็นช่องทางการสื่อสารโดยทำหน้าที่ให้การ
สื่อสารมีความลื่นไหลมากยิ่งขึ้น กราฟิกทำหน้าที่ประดับตกแต่งและดึงความสนใจของผู้ชม ภาษา
เขียนที่ปรากฏขึ้นเพื่อบอกข้อมูลของสถานที่ในรายการคือตัวละครผู้พินิจนั้น มีลักษณะเป็นตัวบ่งชี้ที่
เสริมความหมายให้กับเนื้อหารายการในกรณีที่ภาพและเสียงนั้นไม่ได้บ่งบอกถึงสถานที่ตามคำแปลของ
ภาษาเขียนที่กำกับ รวมถึงทำหน้าที่ให้ข้อมูลเพิ่มเติมในบางส่วน เช่น ชื่อสถานที่ต่างๆ ได้แก่ ชื่อร้าน ชื่อ
ตลาด ชื่อเขต รวมถึงมีกราฟิกที่ปรากฏขึ้นบนหน้าจอขณะที่ภาษาเขียนบ่งบอกถึงสถานที่นั้นๆ
เป็นตัวช่วยเสริมความหมายให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น ในรายการคือตัวละครผู้พินิจมีจุดประสงค์ที่ต้องการจะ
เน้นถึงคุณค่าและความสำคัญของอาหาร โดยต้องการนำเสนอถึงความพยายามและความยากลำบาก
ในการหามาซึ่งวัตถุดิบพิเศษต่างๆ ที่ต้องมีการถ่ายทำนอกสถานที่ นอกจากนี้จะให้ความบันเทิงแล้วยัง
เป็นการให้สาระ ความรู้เกี่ยวกับเกร็ดต่างๆ รวมถึงทำความรู้จักกับสถานที่นั้นๆ ซึ่งในที่นี้ ภาษาเขียนได้
ทำหน้าที่ต่างๆ ได้ครบถ้วนสมบูรณ์ สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของรายการ

2.4) บอกข้อมูลทั่วไป

ภาษาเขียนลักษณะนี้ปรากฏเพื่อบอกข้อมูล ลักษณะพิเศษ และรายละเอียดที่สำคัญเกี่ยวกับ
บุคคล สถานที่ วัตถุดิบในการทำอาหาร รวมถึงขั้นตอนและกรรมวิธีในการทำวัตถุดิบ ภาษาเขียน

ลักษณะนี้ปรากฏขึ้นพร้อมกับองค์ประกอบเสียงตลอดเวลา โดยที่เสียงอาจให้ข้อมูลเดียวกันกับภาพ หรือแตกต่างกันไป ดังตารางที่ 4.7 ต่อไปนี้

ตารางที่ 4.7 ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกข้อมูลทั่วไปในรายการศึกะหลิวผู้พิชิต

ผู้พูด	เสียง	ภาพ	ภาษาเขียน	ลักษณะภาษาเขียน
เสียง ผู้บรรยาย	เค้กคือเซฟมือฉมัง (10.00)		อันไหนจะเป็นไอศกรีมยอด นิยม (อธิบาย: เป็นข้อความที่ ปรากฏขึ้นเหมือนกันตลอดทั้ง รายการทางด้านหัวมุมบน ซ้าย) Chocolatier ระดับโลก พาสคาร์ล คาเฟ่ (10.00)	เป็นการบอกข้อมูล และรายละเอียด ต่างๆเกี่ยวกับตัว บุคคล ช่วงเวลาใน การแข่งขัน สถานที่ และข้อมูลทั่วไป
เสียง ผู้บรรยาย	เค้กได้รับรางวัลเกียรติ บัตรชั้นสูงจากฝรั่งเศส ตั้งแต่อายุ 27 ปี (10.05)		ไอศกรีมชาเขียว vs ไอศกรีม ช็อกโกแลต (อธิบาย: เป็นชื่อ ตอนของรายการที่ปรากฏอยู่ หัวมุมบนขวามือตลอดทั้ง รายการ)	เกี่ยวกับอาหารและ วัตถุดิบ รวมถึง ข้อมูลเชิงวัฒนธรรม ที่เกี่ยวข้องกับ อาหารนั้นๆ
เสียง ผู้บรรยาย	และในปี 1996 เค้ก ได้เป็นแชมป์เปี้ยนใน การประกวดพานิชย์ ระดับโลก (10.08)		เขาได้รับรางวัลชั้นสูง (mof) จากฝรั่งเศส ด้วยอายุน้อย ที่สุดเพียง 27 ปี (10.05) ปี 1996 ได้รับรางวัลแชมป์ เปี้ยนพาติซึเย่ (Chocolatier) ระดับโลก (อธิบาย: คำว่า พาติ ซึเย่ เป็นการใช้ภาษาญี่ปุ่นทับ ศัพท์ภาษาต่างประเทศ มา จากคำว่า "Patisserie" แปลว่า คนทำขนมหวาน) (10.08)	ด้านซ้ายมือเป็น ตัวอย่างภาพที่ ภาษาเขียนบอก ข้อมูลและ คุณสมบัติของเซฟ ทำอาหารชาว ฝรั่งเศส
เสียง ผู้บรรยาย	ช็อกโกแลตของคานี นั้นยังได้รับคำชมจาก บุคคลวิโอพีระดับโลก มาแล้ว (10.14)		พาสคาร์ล คาเฟ่ ได้รับคำชม จากไวท์ เฮาส์ (10.14)	รวมถึงแหล่งที่มา ของวัตถุดิบในการ ทำอาหาร โดยมากจะปรากฏ ตรงกับภาพและ

ตารางที่ 4.7 (ต่อเนือง)

ผู้พูด	เสียง	ภาพ	ภาษาเขียน	ลักษณะภาษาเขียน
เสียงผู้บรรยาย	บริษัทโอเปร่าก็นำเข้าเมล็ดโกโก้ชั้นดีจากอเมริกาใต้และแอฟริกาตะวันตก (13.54)		บริษัทโอเปร่าทำช็อกโกแลตที่ผลิตจากเมล็ดโกโก้ที่นำเข้ามาจากอเมริกาใต้และแอฟริกาตะวันตก (13.54)	เสียงเป็นการย้ำความสำคัญของข้อมูลที่กำลังนำเสนอ
เสียงผู้บรรยาย	และที่พาสคาร์ลจะนำมาใช้ก็คืออัลมอนต์ชั้นดีจากสเปน (16.10)		การทำ Bitter Chocolate อัลมอนต์ชั้นดีจากสเปน (16.10)	ภาษาเขียนลักษณะนี้เป็นตัวยัดความหมายของเสียงและภาพให้อยู่คงที่ (Anchorage)
เสียงผู้บรรยาย	ที่นี่เป็นแหล่งผลิตชาเขียวที่ขึ้นชื่อของเมืองเกียวโต (21.38)		แหล่งผลิตชาเขียวชั้นนำของเมืองเกียวโต (21.38)	เนื่องจากในบางครั้งอาจมีเสียงบรรยายที่ยืดยาวควบคู่ไปกับการเคลื่อนไหวของภาพ
เสียงผู้บรรยาย	เมื่อนำมาบดให้กลายเป็นผงละเอียดก็จะได้ออกมาเป็นชาเขียวชั้นเลิศ (23.49)		ไอศกรีมชาเขียว vs ไอศกรีมช็อกโกแลต (อธิบาย: เป็นชื่อตอนของรายการที่ปรากฏอยู่หัวมุมบนขวาเมื่อตลอดทั้งรายการ) เทนยะ (23.49)	ในกรณีนี้ภาษาเขียนจะเป็นตัวยัดความหมายเด่นๆ ที่ต้องการเน้นย้ำ หรือที่เป็นตัวเอกของ
ผู้ร่วมรายการนอกสถานที่	เห็นไหมครับกรรมวิธี (23.54)		ผงชาเขียว (23.54)	การนำเสนอในขณะนั้นๆ ดังชื่อของใบชาชนิดชนิดต่างๆ ในตารางตัวอย่าง
เสียงผู้บรรยาย	และแล้วโมริตะก็กำลังจะผสมชาเขียวรสชาติเป็นเลิศให้เรา (24.31)		ด้วยทักษะด้านชาเขียวอันดับ1ของญี่ปุ่น! ได้ผสมชาเขียวชั้นเลิศขึ้นมา (24.31)	

ตารางที่ 4.7 (ต่อเนื่อง)

ผู้พูด	เสียง	ภาพ	ภาษาเขียน	ลักษณะภาษาเขียน
เสียง ผู้บรรยาย	ที่ระดับความลึก 150 ซม. (14.39)		ความลึกของน้ำที่ 150cm (14.39)	โดยภาษาเขียน ลักษณะนี้ปรากฏ เป็นตัวเขียน กราฟฟิกที่ทำหน้าที่ เป็นช่องทางการ สื่อสารและระดับ ประดาให้เกิดความ สวยงาม

สรุปภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกข้อมูลทั่วไปในรายการ(ที่พบปรากฏขึ้นพร้อมเสียงประกอบ เท่านั้น)

ภาษาเขียนที่ขึ้นเพื่อบอกข้อมูลทั่วไปในตารางที่ 4.7 นี้จะปรากฏขึ้นเพื่อบอกข้อมูลที่เป็นความรู้อย่างต่างกันในรายการ โดยส่วนใหญ่จะปรากฏขึ้นพร้อมกับเสียงบรรยายโดยที่เสียงบรรยายอาจมีความหมายที่ตรงหรือไม่ตรงกับภาพและตัวอักษรที่ปรากฏ ลักษณะหน้าที่ของอักษรกราฟิกลักษณะนี้ทำหน้าที่ให้ข้อมูล เป็นบทบาทของกราฟิกในการให้ความรู้ และข้อมูลแก่ผู้ชมตั้งแต่ข้อมูลพื้นฐานที่เข้าใจง่ายจนถึงข้อมูลที่มีความสลับซับซ้อน หนึ่งใน รายการศึกทะเลผู้พิชิตนั้นเป็นรายการเกมโชว์ที่แข่งขันและนำเสนอวิธีการทำอาหารที่ให้ความสำคัญกับการนำเสนอวิธีการสรรหาวัตถุดิบ ความพิเศษของวัตถุดิบชนิดต่างๆ โดยมีการบอกข้อมูลของวัตถุดิบนั้นๆ โดยละเอียด ในประเด็นนี้บ่อยครั้งที่เป็นการให้ข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมญี่ปุ่น บางครั้งภาพและเสียงไม่สามารถให้ข้อมูลที่ครบถ้วนชัดเจนในเวลาอันจำกัด ภาษาเขียนลักษณะนี้จึงมีบทบาทในการเสริมข้อมูลให้ครบถ้วนสมบูรณ์ และช่วยในการสื่อความหมายในบางครั้งที่เสียงให้ข้อมูลที่ต่างออกไป ดังในตารางที่ 4.7 ภาษาเขียนได้เพิ่มคุณค่าให้แก่ภาพภาษาเขียนโดยการบอกชื่อของชาเขียวว่าชื่อ “เทนฉะ” ในขณะที่เสียงบอกเพียงว่าเป็น “ชาเขียวชั้นเลิศ” หากปราศจากภาษาเขียนแล้ว ผู้ชมอาจมองเห็นเป็นเพียงผงชาเขียวแต่ไม่ทราบว่าเป็นชาเขียวชนิดใด โดยจุดประสงค์ของภาษาเขียนประเภทนี้คือต้องการให้ผู้รับสารเข้าใจความหมายรวมของภาพไม่ใช่แค่ความหมายบางส่วนเฉพาะภาพที่ปรากฏขณะนั้น กล่าวคือภาษาเขียนต้องการสื่อความหมายให้ผู้ชมเข้าใจถึงความหมายแฝงและความหมายที่แสดงออกมาตรงๆของภาพนั้นๆ

3. บอกรัตติกการเล่นเกม

ในรายการศึกตะหลิวผู้พิชิตนั้นเป็นรายการเกมโชว์ที่แข่งขันการนำเสนอเมนูอาหาร 2 เมนูเพื่อให้ผู้เข้าแข่งขันในรายการได้เลือกว่าอยากรับประทานเมนูใด ถ้าเมนูใดมีผู้เลือกมากกว่าจะเป็นฝ่ายชนะและผู้เลือกจะได้รับประทานอาหารเมื่อนั้น ในขณะที่ผู้แพ้ต้องยื่นมองอีกฝ่ายรับประทานด้วยความเอร็ดอร่อย ในการนำเสนอกการทำอาหารทั้ง 2 เมนูนั้นจะเริ่มตั้งแต่การบอกโจทย์เมนูอาหารทั้ง 2 เมนู กำหนดทีมในการแข่งขัน แบ่งรอบหรือช่วงเวลาในการแข่งขัน นำเสนอการหาวัตถุดิบ การสุ่มหาผู้โชคดีในการชิมอาหาร การโชว์ทำอาหาร และการตัดสินโดยผู้เข้าร่วมแข่งขัน โดยในแต่ละขั้นตอนของการเล่นเกมนี้ ผู้วิจัยพบว่ามีภาษาเขียนปรากฏกำกับอยู่ในแต่ละขั้นตอน โดยภาษาเขียนที่ปรากฏนี้เป็นการเข้ารหัสสารจากผู้ส่งสาร ไปยังผู้รับสาร เพื่อให้รับทราบว่ารายการทำอาหารที่กำลังรับชมอยู่นั้นเป็นเกมการแข่งขันซึ่งประกอบไปด้วยกติกา ในแต่ละขั้นตอนของการนำเสนอ

ในส่วนของกติกาและการเล่นเกมที่ปรากฏภาษาเขียนญี่ปุ่นจำแนกเป็น 4 กลุ่ม ทั้งที่มีเสียงประกอบและไม่มีเสียงประกอบ ดังตารางที่ 4.8 – 4.12 ที่ปรากฏดังต่อไปนี้
ตารางที่ 4.8 ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกรัตติกการเล่นเกม กลุ่มที่ 1 บอกโจทย์และเงื่อนไข

ผู้พูด	เสียง	ภาพ	ภาษาเขียน	ลักษณะภาษาเขียน
พิธีกร 1	การย่างแบบเตาถ่าน หรือจะเป็นกระทะร้อน แบบไหนคุณอยาก ทาน (05.20)		อาหารย่างเตาถ่าน อาหารย่างกระทะร้อน (05.20)	ปรากฏขึ้นเพื่อบอก โจทย์ในการแข่งขัน ในรายการ ในที่นี้ โจทย์คือผู้เล่นต้อง เลือกระหว่าง เมนูอาหารสองเมนู
เสียง ผู้บรรยาย	วัตถุดิบที่สุดพิเศษ (13.44)		วัตถุดิบพิเศษของวันนี้ (13.44)	จะเห็นว่าจะมีเสียง ขึ้นมากำกับอยู่แล้ว ดังนั้นภาษาเขียนจึง เป็นการย้ำ ความสำคัญของ ข้อความที่เป็นโจทย์

สรุปภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกกติกาการเล่นในรายการ กลุ่มที่ 1 บอกโจทย์และเงื่อนไข (ที่พบปรากฏขึ้นพร้อมเสียงประกอบเท่านั้น)

จากตารางที่ 4.8 ภาษาเขียนที่ขึ้นในลักษณะนี้โดยมากจะมีองค์ประกอบเสียงปรากฏกำกับอยู่ด้วย ดังภาพด้านบนมีเสียงบรรยายว่า “การย่างแบบเตาถ่านหรือจะเป็นกระทะร้อนแบบไหนที่คุณอยากทาน” หรือมีเสียงบรรยายประกอบว่า “วัตถุดิบที่สุดพิเศษ” โดยสังเกตได้ว่าลักษณะภาษาเขียนกลุ่มนี้นั้นขึ้นเพื่อเสริมความหมายของภาพและเสียงที่ปรากฏในการเน้นย้ำโจทย์กติกาในการแข่งขัน ในที่นี้คือเกมแข่งขันการทำอาหาร ดังนั้นโจทย์ในการเล่นจึงเป็นชื่อของอาหารและวัตถุดิบในการทำอาหาร ลักษณะของภาษาเขียนนั้นเป็นตัวอักษรกราฟิกที่ซับซ้อนการสื่อความหมาย เนื่องจากตัวบทหลักที่เป็นภาพนั้นสามารถทำให้ผู้ชมตีความไปในหลายความหมาย การใช้ภาษาเขียนจึงเป็นการ “ยึดความหมาย” ของภาพและเสียงให้อยู่กับที่ ลดความคลุมเครือของการตีความ นอกจากนี้ กราฟิกภาษาเขียนยังทำหน้าที่ประดับประดาตกแต่งให้เกิดความสวยงามอีกด้วย

ตารางที่ 4.9 ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกกติกาการเล่น กลุ่มที่ 2 บอкупกรณ์การเล่นแบบไม่มีเสียงประกอบ

ผู้พูด	เสียง	ภาพ	ภาษาเขียน	ลักษณะภาษาเขียน
ไม่มีผู้พูด	ไม่มีเสียง		ผู้ที่ถูกเลือกจะเป็นใคร? — มุซาชิ (อธิบาย: ชื่อผู้ที่ถูกเลือก) สลัดตองชิมแห่งโชคชะตา (25.48)	ภาษาเขียนลักษณะนี้ทำหน้าที่เพิ่มข้อมูลเกี่ยวกับอุปกรณ์การเล่นในรายการ เนื่องจากองค์ประกอบเสียงได้ขาดหายไป
ไม่มีผู้พูด	ไม่มีเสียง		Congratulations! การลองชิมคนเดียว (25.53)	ภาษาเขียนลักษณะนี้จึงมีส่วนช่วยในการสื่อความหมายให้แก่รายการ

สรุปภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกกติกาการเล่นในรายการกลุ่มที่ 2 บอกอุปกรณ์การเล่นแบบไม่มีเสียงประกอบ

ภาษาเขียนลักษณะนี้ช่วยในการสื่อความหมายให้แก่ภาพและเสียงเนื่องจากภาษาเขียนได้ทำหน้าที่ในการเพิ่มข้อมูลเรื่องอุปกรณ์การเล่นของรายการเนื่องจากองค์ประกอบเสียงได้ขาดหายไป จึงอาจทำให้ผู้ชมตีความไปได้หลายแนวทางตามแต่ประสบการณ์ของตน ภาษาเขียนลักษณะนี้มีรูปแบบเป็นกราฟิกที่ระดับประดาให้เกิดความสวยงาม สอดคล้องกับแนวคิดกราฟิกที่ว่า กราฟิกเป็นวิธีการสื่อสารด้วยการใช้คำและภาพในการสื่อความหมาย โดยสรุปแล้ว ภาษาเขียนได้ทำหน้าที่จำกัดความหมาย ของภาพและเสียงให้เป็นไปตามจุดประสงค์ที่ต้องการสื่อถึงอุปกรณ์การเล่น ลดความคลุมเครือของการตีความ และทำให้การสื่อความหมายสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ตารางที่ 4.10 ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกกติกาการเล่น กลุ่มที่ 2 บอกอุปกรณ์การเล่นแบบมีเสียงประกอบ

ผู้พูด	เสียง	ภาพ	ภาษาเขียน	ลักษณะภาษาเขียน
ผู้ดำเนินรายการภาคสนาม	เครื่องกำหนดทีมประจำรายการของเรา (04.47)		เครื่องกำหนดทีมจิโรรินตน (อธิบาย: จิโรริน เป็นชื่อของการตุนญี่ปุ่นที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับอาหาร, ดน มาจากคำว่า อันไหน) (04.38)	ภาษาเขียนที่บอกกติกาการเล่นในส่วนของอุปกรณ์นี้ บางครั้งจะปรากฏขึ้นซ้ำกับเสียง
พิธีกร 2	นี่ครับนี่ (19.54)		การ์ดลองชิม 1คนจะได้ชิมเพียงแค่1ครั้ง (19.54)	พากย์แต่ไม่เสมอไปในกรณีที่ปรากฏขึ้นซ้ำกับภาพและเสียงนั้น ปรากฏว่าเป็นการเพิ่มรายละเอียดบางอย่างที่เสียงพากย์นั้นให้ไว้ไม่ครบ

สรุปภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกกติกาการเล่นในรายการกลุ่มที่ 2 บอกอุปกรณ์การเล่นแบบมีเสียงประกอบ

จากตารางที่ 4.10 นี้ จะเห็นได้ว่า การเล่นเกมต่างๆ นั้นหนึ่งในปัจจัยสำคัญในการเล่นคือ อุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่น ในที่นี้เป็นการเล่นที่จำลองสถานการณ์จริงในเรื่องของการทำอาหารมาไว้บนโทรทัศน์ในรูปแบบของเกมโชว์ เกมในรายการศึกตะลิวผู้พิชิตนี้มีลักษณะเป็นเกมการแข่งขัน หรือที่เรียกว่า agon ตามการจำแนกรูปแบบการเล่นของ Roger Cailios (2001) ในขณะเดียวกันของมีลักษณะของ “การเสี่ยงโชค” หรือที่เรียกว่า alea เข้ามาประกอบโดยมีอุปกรณ์ในการเล่นเข้ามาช่วย ภาพด้านบนเป็นภาษาเขียนที่ปรากฏขึ้นเพื่อบอกอุปกรณ์การเล่น คือ “จิโรรินดอน” หรือเครื่องแบ่งทีม โดยมีเสียงประกอบภาพว่า “เครื่องกำหนดทีมประจำรายการของเรา” เนื่องจากในการแข่งขันต้องมีการจำแนกทีมออกเป็นสองฝ่าย นอกจากนั้นยังมีการสุ่มหาผู้โชคดีในการชิมอาหารซึ่งใช้สลัดเป็นตัวสุ่ม

ภาษาเขียนลักษณะนี้ช่วยในการสื่อความหมายให้แก่ภาพและเสียงโดยให้รายละเอียดบางอย่างที่องค์ประกอบเสียงให้ไว้ไม่ครบ ดังเช่น ชื่อของเครื่องกำหนดทีม “จิโรรินดอน” เป็นการทำหน้าที่เพิ่มข้อมูลให้แก่องค์ประกอบในรายการ นอกจากนั้นกราฟิกภาษาเขียนยังทำหน้าที่ประดับประดาให้เกิดความสวยงามอีกด้วย

ตารางที่ 4.11 ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกกติกาการเล่น กลุ่มที่ 3 บอกวิธีเล่น


ผู้พูด	เสียง	ภาพ	ภาษาเขียน	ลักษณะภาษาเขียน
ผู้ดำเนินรายการภาคสนาม	เครื่องกำหนดทีม ประจำรายการของเรา (04.47)		เครื่องกำหนดทีม จิโรรินดอน (04.38)	ภาษาเขียนลักษณะนี้ขึ้นเพื่อบอกวิธีในการเล่นในรายการโดยปรากฏมีองค์ประกอบเสียงขึ้นมากำกับอยู่ด้วย
เสียงผู้บรรยาย	ที่จะกำหนดระหว่าง ชิมูจิ กับมียาเกะ จะอยู่ในเมนูอาหารใดของวันนี้ (04.52)		เครื่องกำหนดทีมจิโรรินดอน ทอยลูกเต๋า2ลูกเพื่อกำหนดเมนูอาหารให้แต่ละคน(04.52) อาหารย่างเตาถ่านVSอาหารกระทะย่างร้อน (04.52)	เสียงขึ้นมากำกับอยู่ด้วยเสมอ ภาษาเขียนจึงทำหน้าที่เป็นตัว Anchor หน้าที่ยึด
เสียงผู้บรรยาย	การกำหนดเมนูวันนี้ก็คือมียาเกะอาหารย่างเตาถ่าน ชิมูจิอาหารย่างกระทะร้อน(05.15)		อาหารถลุงย่างเตาถ่านVS อาหารถลุงย่างกระทะร้อน คุณมียาเกะ VS คุณชิมูจิ (05.15)	ความหมายของภาพกับเสียงให้คงที่

สรุปภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกกติกาการเล่นในรายการ กลุ่มที่ 3 บอกวิธีเล่น (ที่พบปรากฏขึ้นพร้อมเสียงประกอบเท่านั้น)

ภาษาเขียนลักษณะนี้ทำหน้าที่เป็นช่องทางการสื่อสาร และมีลักษณะเป็นการซ้ำทางการสื่อสาร ในขณะที่เดียวกันก็ยังทำหน้าที่เพิ่มข้อมูลในการสื่อสารด้วย เนื่องจากในบางครั้งองค์ประกอบเสียงที่ปรากฏนั้นไม่ได้มีความหมายตรงกับภาพเสมอไป ภาษาเขียนเพื่อบอกวิธีเล่นนี้จึงทำหน้าที่เป็นตัวยึดความหมายของภาพและเสียงให้จำกัดอยู่กับที่ ภายใต้อักษรที่เป็นกติกากำกับเพื่อบอกวิธีเล่นเกม นอกจากนั้นกราฟิกภาษาเขียนยังทำหน้าที่ประดับประดาตกแต่งให้เกิดความสวยงาม

ตารางที่ 4.12 ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกกติกาการเล่น กลุ่มที่ 4 บอกชื่อวัตถุดิบ ขั้นตอนการทำอาหาร และขั้นตอนการหาววัตถุดิบ

ผู้พูด	เสียง	ภาพ	ภาษาเขียน	ลักษณะภาษาเขียน
เสียงผู้บรรยาย	หอยเป่าฮ้อย่างกระทะร้อน		อาหารย่างเตาถ่านVSอาหารย่างกระทะร้อน หอยเป่าฮ้อย่างกระทะร้อน	ภาษาเขียนที่ปรากฏขึ้นเพื่อบอกชื่อวัตถุดิบ ขั้นตอนการทำอาหาร และขั้นตอนการทำวัตถุดิบนี้
เสียงผู้บรรยาย	วัตถุดิบที่สุกพิเศษ		วัตถุดิบพิเศษของวันนี้	โดยส่วนใหญ่แล้วจะปรากฏขึ้นซ้ำความหมายกับภาพและเสียง โดยมีลักษณะเป็น
ผู้บรรยาย	นี่ก็คือวัตถุดิบที่ใช้ทำอาหารครับ ซึ่งมีข้าวโพดหวาน (07.53)		วัตถุดิบของวันนี้ ข้าวโพดหวาน (ของออสเตรเลีย)	ตัวอักษรกราฟิกเพื่อดึงดูดความสนใจ และเน้นย้ำความหมายของภาพและเสียงที่เป็น
ผู้บรรยาย	และก็หอยกาบ (07.55)		วัตถุดิบของวันนี้ หอยกาบ ปูหิมะ(07.55)	อาหารและส่วนประกอบของอาหาร เนื่องจาก

ผู้บรรยาย	ปลามากูโรมีชั้นไขมัน น้ำหนักาน (07.59)		วัตถุดิบของวันนี้ ปลามากูโร (07.59)	อาหารเป็นจุดเด่น ของเกมการแข่งขัน ในรายการศึก ตะหลิวผู้พิชิต
-----------	---	---	--	---

ตารางที่ 4.12 (ต่อเนื่อง)

ผู้พูด	เสียง	ภาพ	ภาษาเขียน	ลักษณะภาษาเขียน
ผู้บรรยาย	และมีเนื้อวุ้นที่โอเค ที่ขึ้นชื่อ (08.02)		วัตถุดิบของวันนี้ เนื้อวุ้นที่โอเค (08.02)	นอกจากนี้แล้ว ภาษาเขียนในกลุ่ม นี้ยังปรากฏขึ้นมา ในช่วงสัมภาษณ์ บุคคลถึงขั้นตอน และวิธีการเตรียม หรือสรรหาวัตถุดิบ ที่มีคุณภาพ
ผู้บรรยาย	นี่ก็คือปลาโนะดุกุโร ตากแห้ง(23.27)		ปลาโนะดุกุโรตากแห้ง	กล่าวคือ จะมี ลักษณะคล้ายซับ ไตเต็ลขึ้นอยู่ ด้านล่างของจอตัง
แขกรับ เชิญนอก สถานที่	ค่ะแต่ว่าก่อนหน้านี้ (21.00)		แต่ว่านะคะ ก่อนอื่นเรา ต้องใส่ส่วนผสมอื่นๆ ก่อน (21.00)	ภาพตัวอย่าง ลักษณะเช่นนี้เป็น การทำหน้าที่ซ้ำของ องค์ประกอบภาพ
แขกรับ เชิญนอก สถานที่	คือถ้าใช้น้ำที่ล้างปลา นะคะจะอร่อยมากค่ะ (21.23)		ถ้าใช้น้ำล้างปลา จะ อร่อยมากเลยละค่ะ	เสียง และภาษา เขียน เพื่อเน้นย้ำ และให้ความสำคัญ กับกระบวนการสรร
แขกรับ เชิญนอก สถานที่	ต้องหาปลากันมา ยากลำบาก (20.11)		กว่าจะจับได้ลำบากมาก ทุกครั้งเลยละค่ะ	หาวัตถุดิบ

แขกรับ เชิญออก สถานที่	และนี่ก็เป็นเกิ้ลลี่ที่ดี ที่สุด (21.44)		นี่เป็นเกิ้ลลี่ที่ดีที่สุดใน เมืองโนโตะ(21.44)	โดยเฉพาะวัตตุดิบที่มี คุณภาพซึ่งเป็น หัวใจของรายการ ศึกตะหลิวผู้พิชิต
------------------------------	---	---	---	--

สรุปภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกกติกาการเล่นในรายการ กลุ่มที่ 4 บอกชื่อวัตตุดิบ ขั้นตอนการทำอาหาร และขั้นตอนการหาวัตตุดิบ(ที่พบปรากฏขึ้นพร้อมเสียงประกอบเท่านั้น)

ลักษณะของภาษาเขียนปรากฏเพื่อบอกข้อมูลเกี่ยวกับชื่อวัตตุดิบอาหาร ขั้นตอนการทำอาหาร
ขั้นตอนการหาวัตตุดิบ รวมไปถึงทำหน้าที่เป็นซับไตเติ้ลขึ้นบนด้านล่างของหน้าจอขณะที่บุคคลกำลังถูก
สัมภาษณ์เพื่อที่จะเน้นย้ำความสำคัญของใจความที่กำลังพูด ในรายการศึกตะหลิวผู้พิชิตนี้ อาหารและ
ขั้นตอนการนำเสนอวัตตุดิบในการทำอาหารนับว่าเป็นส่วนที่สำคัญในการแข่งขันและดึงดูดความสนใจ
จากผู้เข้าร่วมรายการและผู้รับชมรายการมากที่สุด ดังจะเห็นได้ว่ามีภาษาเขียนปรากฏขึ้นมากำกับ
ขั้นตอนดังกล่าวตลอดเวลา โดยภาษาเขียนที่ปรากฏล้วนมีใจความเหมือนหรือใกล้เคียงกับเสียง
บรรยาย เสียงพูดของบุคคล จากการศึกษาพบว่า ภาษาเขียนลักษณะนี้ทำหน้าที่เป็นตัวยึด
ความหมายของภาพและเสียงให้คงอยู่กับที่ โดยใจความของภาษาเขียนนั้นตรงหรือใกล้เคียงกับภาพ
และเสียงที่ปรากฏ เป็นการทำหน้าที่ชี้ทางการสื่อสาร โดยมีลักษณะกราฟฟิกของภาษาเขียนช่วยสร้าง
สีสันให้น่าสนใจ และทำหน้าที่ตกแต่งประดับประดาเพื่อความสวยงาม

จากตัวอย่างภาพในตารางที่ 4.8 – 4.12 ปรากฏภาษาเขียนเพื่อบอกกติกาการเล่นต่างๆ นี้
เริ่มจากการบอกโจทย์เมนูอาหารทั้ง 2 เมนู กำหนดทีมในการแข่งขัน แบ่งรอบหรือช่วงเวลาในการ
แข่งขัน บอกวิธีเล่น นำเสนอการหาวัตตุดิบ การสุ่มหาผู้โชคดีในการชิมอาหาร การโชว์ทำอาหาร และ
การตัดสินโดยผู้เข้าร่วมแข่งขัน โดยในแต่ละขั้นตอนของการเล่นเกมนี้ ผู้วิจัยพบว่ามีภาษาเขียน
ปรากฏกำกับอยู่ในทุกขั้นตอน ภาษาเขียนที่ปรากฏนี้เป็นการเข้ารหัสสาร จากผู้ส่งสาร ไปยังผู้รับสาร
เพื่อให้รับทราบว่ารายการทำอาหารที่กำลังรับชมอยู่นั้นเป็นเกมการแข่งขันซึ่งกำกับโดยกติกา ในแต่ละ
ขั้นตอนของการนำเสนอ ในส่วนของกติกาและการเล่นเกมนี้ปรากฏภาษาเขียนญี่ปุ่นจำแนกเป็น 4
ลักษณะสรุปดังนี้

- 1 บอกโจทย์และเงื่อนไข
- 2 บอกอุปกรณ์การเล่น

3 บอกวิธีเล่น

4 บอกชื่อ/วัตถุดิบของอาหาร/ขั้นตอนการทำ/ขั้นตอนการหาววัตถุดิบ

รายการศึกตะหลิวผู้พิชิตนี้เป็นรายการเกมโชว์ที่เรียกลีลาดีที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการแข่งขันการทำอาหารและเป็นการเล่นที่จำลองสถานการณ์จริงในเรื่องของการทำอาหารมาไว้บนโทรทัศน์ในรูปแบบของเกม โดยเกมโชว์รายการศึกตะหลิวผู้พิชิตนี้มีลักษณะเป็นเกมการแข่งขัน ตามการจำแนกรูปแบบการเล่นของ Roger Cailios (2001) ในขณะเดียวกันก็มีลักษณะของ"การเสียดสี" เข้ามาเกี่ยวข้องในเนื้อหารายการด้วย และด้วยรูปแบบของรายการที่เป็น "เกมโชว์" ผสมกับ "เรียกลีลาดีโชว์" ภาษาเขียนจึงเข้ามามีบทบาทในการบอกกฎกติกา และวิธีการเล่นตามลำดับขั้นตอนของการแข่งขันตั้งแต่ต้นจนจบ โดยมีลักษณะเป็นปรสิตตัวบทรูปภาพหนึ่ง ที่บอกกติกา หรือ รหัส ของการเล่น เพื่อเป็นการเน้นให้ผู้รับชมรายการทราบว่าภาพพ่อครัวที่ทำอาหารอยู่ในขณะนั้นเป็นขั้นตอนหนึ่งของเกมการแข่งขันและเพื่อให้ผู้ชมได้เห็นภาพรวมของรายการ นอกจากนี้ ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกกติกาการแข่งขันยังเป็นการเน้นย้ำรูปแบบของเกมให้มีความชัดเจนในกระบวนการทัศน์ของผู้ชม เพื่อเพิ่มอรรถรสในการรับชมและเปิดโอกาสให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในเกมการแข่งขันในการเข้าใจเนื้อหาและร่วมลุ้นไปกับผลการแข่งขัน ลักษณะของภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกกติกาการเล่นเกมต่างๆ นี้มีลักษณะเป็นอักษรกราฟิกที่ทำหน้าที่สื่อความหมายเรื่องกฎและกติกาและวิธีการเล่นเกม และองค์ประกอบของเกม มีลักษณะเป็นอักษรกราฟิกสี ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิด Graphic design as communication ของ Bernard (2005) ที่ว่า กราฟิกคือสื่อ เป็นวิธีการสื่อสารด้วยภาพและคำบนความมากขึ้นหรือน้อยลงของทุกสิ่งทุกอย่าง และกราฟิกก็คืองานของการทำหรือเลือกเครื่องหมายและจัดเรียงบนพื้นผิวเพื่อนำพาความคิดดังตัวอย่างในชุดภาพที่ 4.2 ต่อไปนี้

ชุดภาพที่ 4.2 ภาษาเขียนที่ขึ้นเพื่อบอกชื่อวัตถุดิบในรายการศึกตะหลิวผู้พิชิต



Divo เมล็ดโกโก้จากแอฟริกาตะวันตกที่นำมาใช้ เข้ากับนมได้อย่างดี

ชุดภาพที่ 4.2 (ต่อเนือง)



บริษัทไอเปร่าทำช็อกโกแลตที่ผลิตจากเมล็ดโกโก้ที่นำเข้ามาจากอเมริกาใต้ และแอฟริกาตะวันตก (13.54)



Carupano ทำมาจากเมล็ดโกโก้จากเวเนซุเอล่า เมล็ดโกโก้ที่มีกลิ่นหอมมาก (14.25)

จากตัวอย่างในชุดภาพที่ 4.2 เป็นการใช้อักษรกราฟิกแบบ Text-Base Graphic หลักๆในการสื่อความหมายนั้นอยู่ที่กราฟิกตัวอักษรเป็นตัวขับเคลื่อนในการสื่อความหมาย (Text Driven) ให้ข้อมูลเกี่ยวกับชื่อของวัตถุดิบที่ใช้เป็นส่วนประกอบเด่นๆในการทำอาหารในรายการศึกตะหลิวผู้พิชิต เป็นตัวอักษรที่อยู่บนพื้นหลังกราฟิกที่เป็นการประดับตกแต่งเพื่อความสวยงาม สอดคล้องกับแนวความคิดกราฟิกที่ว่า กราฟิกเป็นวิธีการสื่อสารด้วยการใช้คำและภาพในการสื่อความหมาย ได้แก่ ตัวอักษรที่บอกชื่ออาหาร ชื่อวัตถุดิบของอาหาร ขั้นตอนการทำอาหาร และขั้นตอนในการหาวัตถุดิบ ซึ่งอักษรกราฟิกประเภทนี้เป็นการให้รายละเอียดข้อมูลของภาพที่ปรากฏ ว่าภาพอาหาร และวัตถุดิบที่ปรากฏอยู่ในขณะนั้นมีชื่อเรียกอย่างไร รวมถึงบอกรายละเอียดของอาหารและวัตถุดิบนั้น จะเห็นได้ว่า การใช้ตัวอักษรกราฟิกประเภทนี้เป็นการแสดงหน้าที่และความพิเศษของภาษาเขียนที่เป็นการจำกัดความหมายของภาพให้อยู่คงที่ เปรียบเสมือนการทอดสมอเรือเพื่อยึดตัวเรือให้อยู่กับที่ ในที่นี้ก็เช่นกัน ภาษาเขียนได้ทำหน้าที่ยึด ตอกย้ำ หรือจำกัดความหมายของภาพให้แคบลงมา ดังตัวอย่างภาพ เมื่อเสียงบรรยายมิได้ให้ข้อมูลที่ชัดเจนครบถ้วน หรือปราศจากเสียงบรรยายแล้ว ผู้ชมอาจมองเห็นเป็นเพียงภาพเมล็ดโกโก้ โดยไม่ทราบว่าเมล็ดโกโก้ในภาพนั้นนำเข้ามาจากประเทศอเมริกาใต้ และแอฟริกาตะวันตก รวมถึงยังเป็นวัตถุดิบที่บริษัทชื่อไอเปร่าใช้ในการทำช็อกโกแลต ตัวอย่างภาพที่ 4.2 ข้างต้นเมื่อปราศจากภาษาเขียน ผู้ชมอาจมองเห็นเป็นเพียงภาพของช็อกโกแลตแบบแท่งโดยที่ไม่ทราบ

รายละเอียดที่ผู้ผลิตต้องการนำเสนอว่าซ็อกโกแลตนี้มีชื่อเรียกว่า “Carupano” และทำมาจากเมล็ดโกโก้ จากประเทศเวเนซุเอล่าซึ่งมีกลิ่นหอมมาก จุดประสงค์ของภาษาเขียนประเภทนี้ก็คือต้องการให้ผู้รับสาร เข้าใจความหมายโดยรวมของภาพ ไม่ใช่แค่ความหมาย บางส่วนหรือเฉพาะภาพที่ปรากฏขณะนั้น กล่าวคือภาษาเขียนต้องการสื่อความหมายให้ผู้ชมเข้าใจถึงความหมายแฝงและความหมายที่แสดงออกมาตรงๆของภาพนั้นๆ

4. แสดงคำพูดของบุคคล และกระตุ้นความสนใจ

ภาษาเขียนที่ขึ้นเพื่อแสดงคำพูดของบุคคล และกระตุ้นความสนใจนี้แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ ภาษาเขียนที่แสดงคำพูดของบุคคล ขึ้นเพื่อกระตุ้นความสนใจ

ซึ่งทั้งสองลักษณะนี้จะมี “สัญลักษณ์” ต่างๆ นอกเหนือจากภาษาเขียนเข้ามาปรากฏร่วมอยู่ด้วย โดยมากแล้วเป็นสัญลักษณ์ที่ใช้ในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น หรือที่เรียกกันว่า “มังงะ” ปรากฏขึ้นเพื่อบ่งบอกอารมณ์ของผู้พูดในขณะที่พูด การใช้สีเส้นของตัวเขียนในการจำแนกผู้พูด หรือใช้แสดงอารมณ์ของผู้พูดในบางครั้ง การใช้กราฟฟิกเพื่อทำให้ตัวอักษรเคลื่อนไหว ภาษาเขียนลักษณะนี้ทำหน้าที่คล้ายบทบรรยายได้ภาพที่ปรากฏขึ้นขณะที่มีบุคคลพูดหรือสนทนากันในรายการ หรือปรากฏขึ้นโดยปราศจากผู้พูดในรายการแต่มีเพียงเสียงบรรยายประกอบ

4.1) แสดงคำพูดของบุคคล

ภาษาเขียนประเภทนี้ปรากฏขึ้นเพื่อแสดงบทสนทนาของผู้ร่วมรายการต่างๆ โดยมีทั้งผู้เข้าแข่งขัน แขกรับเชิญ พิธีกร เชฟทำอาหาร และบุคคลที่ทางรายการได้สัมภาษณ์นอกสถานที่ จากการสังเกตของผู้วิจัย ภาษาเขียนที่ปรากฏขึ้นเพื่อแสดงคำพูดของบุคคลในรายการในลักษณะของบทบรรยายได้ภาพ หรือ Subtitle โดยที่ขึ้นซ้ำกับคำพูดของบุคคลทั้งประโยค หรือคัดเลือกมาเป็นบางคำหรือวลี มีลักษณะเป็นการเน้นย้ำคำพูดหรือบทสนทนาของแขกรับเชิญและบุคคลในห้องส่งเกี่ยวกับเรื่องอาหารที่น่าเสนอ เน้นบทสนทนาที่เป็นมุขตลก และเน้นถึงคำพูดเชิงบวกที่มีต่ออาหาร เนื่องจากภาษาเขียนเหล่านี้เป็นภาษาที่บ่งบอกถึงอารมณ์และความรู้สึกของผู้พูด ลักษณะอักษรกราฟฟิกที่ปรากฏจึงบ่งบอกถึงอารมณ์ความรู้สึกผ่านสีเส้น รูปแบบ และขนาด ที่แตกต่างกัน นอกจากนั้นผู้วิจัยพบว่าภาษา

ตารางที่ 4.13 (ต่อเนือง)

ผู้พูด	เสียง	ภาพ	ภาษาเขียน	ลักษณะภาษาเขียน
แขกรับ เชิญ นอก สถานที่	ต้องเป็นชั้นหนึ่งและก็มีกลิ่นหอมมากๆ ถึงจะเหมาะจํานำไปทำซ็อกโกแลตพาเฟ่ที่คุณว่า (23.07)		การใช้ชาก็มีคุณภาพและมีกลิ่นหอมมากๆ ก็เป็นสิ่งสำคัญ (23.07)	ภาษาเขียนลักษณะนี้มีความพิเศษจากกลุ่มอื่นตรงที่ปรากฏขึ้นพร้อมเสียงของผู้พูด โดยมีลักษณะคล้ายซับไตเติ้ล และปรากฏภาพของผู้พูดบนหน้าจอใน
แขกรับ เชิญ	อร่อย (26.09)		การได้ลองชิมเพียงคนเดียว ปลาโนะโดกุโระตากแห้ง อร่อย (26.09)	ขณะเดียวกัน จาก
แขกรับ เชิญ	อย่างนี้ควรลบ 1 แด้ม ไซมัย (26.13)		ลบ 1 แด้ม (26.13)	การสังเกตพบว่า
แขกรับ เชิญ	แค่นี้จะอร่อยอะไร (26.15)		การได้ลองชิมเพียงคนเดียว ปลาโนะโดกุโระตากแห้ง แค่นี้เองหรือ? (26.15)	ประโยคเหล่านี้ ไม่ได้ขึ้นตลอดเวลา ที่ผู้พูดกำลังพูด แต่ จะถูกเลือกให้ ปรากฏขึ้นเฉพาะ ช่วงที่เกี่ยวกับ เมนูอาหาร ความ อร่อยของอาหาร รวมถึงความตลก ขบขันของการ สนทนาของแขกรับ เชิญในรายการ
แขกรับ เชิญ	อร่อยๆ (26.18)		เนื้อขาวๆของปลาที่ท่าน มาจนถึงตอนนี้นะ (26.18)	ภาษาเขียนกลุ่มนี้ จึงทำหน้าที่กระตุ้น ความสนใจให้ตรึง อยู่กับประโยคใด ประโยคหนึ่ง ที่ต้องการเน้นย้ำ
แขกรับ เชิญ	ในขณะที่ปลาเนื้อขาว ที่เคยทานมา (26.21)		ไม่สามารถอธิบายได้ สรุป คือ อร่อยสุดๆครับ (26.21)	

ตารางที่ 4.13 (ต่อเนือง)

ผู้พูด	เสียง	ภาพ	ภาษาเขียน	ลักษณะภาษาเขียน
แขกรับ เชิญ	ยิงถ้าได้เครื่องเคียง (26.27)		การได้ลองชิมเพียงคนเดียว ปลาโนะโดกูโระตากแห้ง อร่อยมาก (26.27)	มีลักษณะเป็น เหมือนบทพากย์ที่ ขึ้นซ้ำกับคำพูดของ ผู้พูด โดยมีเนื้อหา "เป็นการพูดถึง อาหารในรายการ ในเชิงบวก" หรือ แสดงความอยาก รับประทานอาหาร เมนูที่นำเสนอเป็น อย่างมาก
แขกรับ เชิญ	อร่อยอยู่แล้วสบาย มากเกลือที่ชิมอยู่ที่เนื้อ ปลาก็อร่อยยอดเยี่ยม (26.28)		เกลือในปลาก็เค็มพอดีๆ อร่อยมากๆเลยครับ (26.28)	นอกจากนั้นภาษา เขียนยังมีลักษณะ เป็นการพรรณนาถึง รสชาติของอาหารที่ แขกรับเชิญใน รายการจะได้ ทดลองชิมอีกด้วย ลักษณะนี้ภาษา เขียนถูกใช้ใน ลักษณะเป็นตัวจริง ความหมาย ของ ภาพให้จำกัดอยู่แต่ ใจความในเรื่อง รสชาติของอาหาร เป็นการย้ำ ความหมายให้ ชัดเจนมากยิ่งขึ้น
แขกรับ เชิญ	อร่อยมาก (26.52)		นุ่มมากเลยครับ (26.52)	
แขกรับ เชิญ	นุ่มสุดยอดเลย (26.55)		เคี้ยวแล้วรู้สึกได้กลิ่นน้ำ ทะเล (26.55)	

ตารางที่ 4.13 (ต่อเนื่อง)

ผู้พูด	เสียง	ภาพ	ภาษาเขียน	ลักษณะภาษาเขียน
แขกรับ เชิญ	มีแต่รุ่นป๊าๆ ทั้งนั้น เลยอ่ะ (1.54)		ไอศกรีมชาเขียวvsไอศกรีม ช็อคโกแลต(อธิบาย:ชื่อ ตอนรายการจะปรากฏอยู่ หัวมุมบนขวาตลอดทั้ง รายการ) ทางนั้นมีแต่คนแก่ๆ (1.54)	จะเห็นได้ว่าภาษา เขียนที่ปรากฏขึ้นนี้มี ลักษณะเป็นเหมือน บทพากย์ที่ขึ้นตรงกับ คำพูดของผู้พูด โดย มีลักษณะเป็นเหมือน
แขกรับ เชิญ	เดี่ยวเจออๆ หมายความว่า ว่ายังไงยะ (1.56)		อันไหนจะเป็นไอศกรีมยอด นิยม (อธิบาย: ปรากฏอยู่ ด้านหัวมุมบนซ้าย เหมือนกันตลอดทั้ง รายการ) อย่ามาบอกว่าแก่ะ (1.56) (อธิบาย: สัญลักษณ์นี้แทน การแสดงอารมณ์โกรธ)	คำแสว และบท สนทนาของบุคคลใน รายการ รวมถึงมีสัญลักษณ์ ต่างๆ ปรากฏขึ้นเพื่อ แสดงอารมณ์ของผู้ พูดประกอบด้วย
แขกรับ เชิญ	ชอบมาก (06.19)		อรั้อย (06.19) (อธิบาย: สัญลักษณ์รูป หัวใจแทนการแสดง อารมณ์ชอบหรือพอใจ)	จะเห็นได้ว่าทั้งหมดนี้ มีเสียงของผู้พูด ขึ้นมาประกอบอยู่ แล้ว ภาษาเขียนจึง ทำหน้าที่เหมือนเป็น
แขกรับ เชิญ	มีอุปกรณ์แบบนี้ด้วย หรือ ดันไม่เคยรู้มา ก่อนเลยนะเนี่ย (37.48)		มีเครื่องมือแบบนี้ด้วย หรือ เพิ่งจะรู้เนี่ย (37.48)	ตัวกระตุ้นความ สนใจ และเน้นย้ำ ความหมายของภาพ และเสียงเพื่อสร้าง ความตลกขบขัน
แขกรับ เชิญ	โอ้โห (11.11)		โอ้ ~ (11.11) (อธิบาย: สัญลักษณ์ ~ ในที่นี้หมายถึงการลาก เสียงของผู้พูด)	

ตารางที่ 4.14 ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อกระตุ้นความสนใจ (ไม่มีเสียงผู้พูดของบุคคล)

ผู้พูด	เสียง	ภาพ	ภาษาเขียน	ลักษณะภาษาเขียน
เสียง ผู้บรรยาย	ช่วงคุยกันหลังไม้ค้ (35.58)		ช่วงพูดคุยกันของซีโยชิ คุซานางิ (35.58)	ภาษาเขียนทำ หน้าที่พากย์ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ในรายการ หรือพากย์อารมณ์ ของบุคคลต่างๆ
เสียง ผู้บรรยาย	มิซึอึระกับทามาโอะจัง เกาเหลากันจริงหรือ เปล่า (36.00)		2คนนี้ ไม่ถูกกันจริงๆ หรือ? (36.00)	โดยปราศจาก คำพูดของบุคคลนั้น
เสียง ผู้บรรยาย	ไม่ครับ ไม่ต้องซึ้งครับ (2.36)		ทำไมต้องทำต่าซึ่งด้วยเนี่ย? ทำไมถึงมองกล้องแบบนั้น? (2.36) (อธิบาย: เครื่องหมายวงเล็บ คำพูดเหมือนในการ์ตูนญี่ปุ่น หรือ มังงะ)	ในบางครั้งปรากฏมี สัญลักษณ์ต่างๆ เข้า มาปรากฏร่วมด้วย ดังเช่นในภาพเป็น สัญลักษณ์คล้าย วงเล็บปรากฏ ด้านข้างเพื่อแสดง คำแซวบุคคลใน ภาพ
เสียง ผู้บรรยาย	จดหมายละคะ จดหมาย (12.53)		ซิมิซึคัง จดหมาย จดหมาย (12.53) (อธิบาย: เครื่องหมายวงเล็บ คำพูดเหมือนในการ์ตูนญี่ปุ่น หรือ มังงะ)	ซึ่งสัญลักษณ์ เหล่านี้มีส่วนมา จากอิทธิพลของ การ์ตูนญี่ปุ่น หรือ “มังง่า” ที่มักใช้ สัญลักษณ์ต่างๆ
เสียง ผู้บรรยาย	ผู้เข้าแข่งขัน K-1 ที่เอา แต่ใจสุดๆ ค่ะ ค่ะ ค่ะ อะไรเกิดขึ้นกันแน่ (06.43)		ผู้เข้าแข่งขัน K-1 เอาแต่ใจ สุดๆ ค่ะ ค่ะ ค่ะ จะเกิดอะไรขึ้น กันแน่(06.43) (อธิบาย: K-1 หมายถึงชื่อ รายการมวยปล้ำของญี่ปุ่น ใน ที่นี้หมายถึงผู้เข้าแข่งขันที่เป็น นักมวยปล้ำ)	เหล่านี้เพื่อปกป้อง อารมณ์ความรู้สึก ของตัวละคร ภาพวาด
เสียง ผู้บรรยาย	ลองหลับตานึกถึงภาพ ดู (09.44)		ลองจินตนาการดูสิครับ (09.44)	

ตารางที่ 4.14 (ต่อเนื่อง)


ผู้พูด	เสียง	ภาพ	ภาษาเขียน	ลักษณะภาษาเขียน
เสียง ผู้บรรยาย	ชายคนนี้ไปตามมา หอยเป่าหื้อในน้ำลึก กว่า 20 เมตร (14.04)		ต้องดำน้ำลึก 20 เมตร !! หุ้มเทเพื่อหอยเป่าหื้อ! (14.04)	จากตัวอย่างภาพ จะเห็นได้ว่าไม่มี องค์ประกอบเสียง ปรากฏ ในกรณีนี้ ภาษาเขียนจึงทำ หน้าที่ในการกระตุ้น ความสนใจ และ เสริมความหมาย ของภาพไปใน ขณะเดียวกัน
เสียง ผู้บรรยาย	ขอค้นจังหวะสักนิด (31.47)		ท้องเริ่มร้องกันแล้ว (31.47)	

สรุปภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อแสดงคำพูดของบุคคลและกระตุ้นความสนใจในรายการ
(ที่พบปรากฏขึ้นพร้อมเสียงประกอบเท่านั้น)

จะเห็นได้ว่าภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อแสดงคำพูดของบุคคลและกระตุ้นความสนใจ ตามตาราง
ตัวอย่างนี้แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ

1. กลุ่มที่แสดงคำพูดของบุคคลต่างๆในรายการเพื่อกระตุ้นความสนใจ (ตามตารางที่ 4.13)
2. กลุ่มที่ปรากฏภาษาเขียนเพื่อกระตุ้นความสนใจโดยไม่มีแสดงของบุคคลในรายการ (ตาม
ตารางที่ 4.14)

ทั้งสองกลุ่มนี้ปรากฏภาษาเขียนที่มีลักษณะกราฟฟิกประเภทต่างๆ แบ่งเป็น 4 แบบ สรุปได้ดังนี้
ตารางที่ 4.15 แสดงลักษณะภาษาเขียนกราฟฟิกแบบที่ 1

ภาพตัวอย่างกราฟฟิกแบบที่ 1	แบบที่ 1
	ตัวอักษรกราฟฟิกปกติปรากฏด้านล่างตรงกลางหน้าจอ ลักษณะภาษาเขียนแบบนี้จะปรากฏขึ้นตอนที่ผู้ร่วม รายการพูดประโยคใดๆขึ้นมาก็จะมีภาษาเขียนลักษณะนี้ ปรากฏขึ้นตามคำพูดของผู้พูด โดยมีลักษณะตรงกับภาพ และเสียงบรรยาย รวมถึงกราฟฟิกภาพอาหารที่ปรากฏอยู่ บนหน้าจอโทรทัศน์เป็นการบ่งบอกว่าผู้พูดกำลังพูดถึง อาหารชนิดใด
แปล: กลิ่นควันของอาหารย่างน่าจะยอดเยี่ยมมากเลยละ	

ตารางที่ 4.16 แสดงลักษณะภาษาเขียนกราฟฟิกแบบที่ 2

ภาพตัวอย่างกราฟฟิกแบบที่ 2	แบบที่ 2
 <p>แปล: ซิมิซึคุง จดหมาย จดหมาย</p> <p>แปล: ทำไมต้องทำตาซึ่งด้วยเนี่ย? ทำไมถึงมองกล้องแบบนั้น?</p>	<p>ลักษณะอักษรกราฟฟิกที่ปรากฏด้านข้างทั้งสองด้านของหน้าจอโทรทัศน์ เป็นประโยชน์ที่เน้นความตลกขบขัน หรือเป็นการแซวบุคคลที่ปรากฏในภาพโดยบุคคลอื่น(บุคคลที่สาม) ข้อความที่ปรากฏด้านข้างหน้าจอนั้นมีขีดลักษณะคล้ายวงเล็บกันโดยมีข้อความอยู่ด้านใน ลักษณะเหมือนโทรโข่งซึ่งเป็นลักษณะที่พบบ่อยในการ์ตูนมังงะของญี่ปุ่น เป็นการแทนเครื่องหมายคำพูดของบุคคลอื่นที่พูดกับบุคคลภายในภาพนั้น ตามความคิดเห็นของผู้วิจัย ภาษาเขียนลักษณะนี้เป็นช่องทางการสื่อสาร ที่ทำหน้าที่เสมือนบุคคลที่สามที่คอยกระตุ้นความสนใจจากผู้ชมรายการให้เกิดความรู้สึกตลกขบขัน ตลอดจนเป็นสิ่งที่มาเพิ่มสีสันในรายการโดยการปรากฏในลักษณะกระพริบหรือเคลื่อนไหวได้ในระหว่างที่เสียงและภาพกำลังสื่อถึงความตลกขบขัน เมื่อองค์ประกอบทั้ง 3 อย่างมาประกอบกันแล้วภาษาเขียนลักษณะนี้สามารถเป็นส่วนช่วยสร้างสีสันให้กับองค์ประกอบของรายการได้</p>

ตารางที่ 4.17 แสดงลักษณะภาษาเขียนกราฟฟิกแบบที่ 3

ภาพตัวอย่างกราฟฟิกแบบที่ 3	แบบที่ 3
 <p>(สัญลักษณ์สี่เหลี่ยม)</p> <p>แปล: อย่ามาบอกว่าแค้นะ #</p>	<p>ภาษาเขียนกราฟฟิกที่ปรากฏสี่ด้านและเครื่องหมายบอกอารมณ์ ภาษาเขียนลักษณะนี้ใช้สีในการบ่งบอกอารมณ์ของผู้พูด ดังตัวอย่างภาพเป็นอักษรสีแดงแสดงถึงความโกรธ และมีเครื่องหมายคล้ายสี่เหลี่ยม # แสดงถึงความโกรธซึ่งเป็นลักษณะที่พบมากในการ์ตูนมังงะของญี่ปุ่น นอกจากนั้นยังพบสัญลักษณ์รูปหัวใจ แสดงความรู้สึกพอใจหรือความชื่นชอบของตนที่มีต่ออาหารนั้นๆ</p>

ตารางที่ 4.17 (ต่อเนื่อง)

ภาพตัวอย่างกราฟฟิกแบบที่ 3	แบบที่ 3
 <p>แปล: อร่อยเกินคำบรรยาย</p> <p>แปล: อร่อย</p>	<p>ตามความคิดเห็นของผู้วิจัย ภาษาเขียนกราฟฟิกที่ปรากฏสีสันและเครื่องหมายบอกอารมณ์ต่างๆ ในรายการศึกตะหลิวผู้พิชิตนั้น เป็นปรสิตตัวบท ประเภทหนึ่งที่เป็นสีสันและลูกเล่นในการองค์ประกอบการสื่อสารของรายการ สัญลักษณ์แทนอารมณ์ต่างๆ นั้นมาจากอิทธิพลของการตูนญี่ปุ่น หรือ มังงะ ที่มักใช้สัญลักษณ์ต่างๆ เหล่านี้อยู่เสมอ และเป็นที่เข้าใจกันในกลุ่มบุคคลที่อ่านการ์ตูนญี่ปุ่น ดังนั้น ภาษาเขียนกราฟฟิกประเภทนี้สามารถเป็นได้ทั้งปรสิตตัวบทที่สร้างสีสันให้แก่ผู้ชมรายการที่มีประสบการณ์และความคุ้นเคยกับสัญลักษณ์เหล่านี้ ดังเช่น สัญลักษณ์รูปหัวใจนั้นแทนความรู้สึกรักชอบ พอใจ ซึ่งเป็นสัญลักษณ์สากลที่คนทั่วไปสามารถเข้าใจได้</p>

ตารางที่ 4.18 แสดงลักษณะภาษาเขียนกราฟฟิกแบบที่ 4

ภาพตัวอย่างกราฟฟิกแบบที่ 4	แบบที่ 4
 <p>แปล: ใจ ~</p>	<p>สัญลักษณ์ ~ ตามทัศนะของผู้วิจัย สัญลักษณ์นี้มักจะปรากฏตรงท้ายคำ วลี หรือประโยค เพื่อแทนการลากเสียงของผู้พูด โดยสัญลักษณ์นี้มีลักษณะเคลื่อนไหวได้ บ่งบอกถึงอารมณ์ของผู้พูดที่พูดด้วยความรู้สึกต่างๆ โดยมากจะปรากฏอยู่หลังคำอุทานแสดงอารมณ์ เพื่อเป็นการกระตุ้นความสนใจและเพิ่มความน่าตื่นเต้นหรือตลกขบขันให้แก่ผู้ชม</p>

ตารางที่ 4.18 (ต่อเนื่อง)

ภาพตัวอย่างกราฟฟิกแบบที่ 4	แบบที่ 4
 <p data-bbox="301 728 726 813">แปล: นึกภาพดูสิ! เหมือนจะนึกภาพออกมาแล้วกลายเป็นอะไรไม่รู้</p>	<p data-bbox="820 443 1369 779">ภาษาเขียนลักษณะนี้ปรากฏขึ้นพร้อมเสียงบรรยายถือเป็นปรสิตตัวบทชนิดหนึ่งที่ทำหน้าที่กระตุ้นความสนใจและสร้างความตลกขบขันให้แก่ผู้ชม กราฟิกตัวอักษรลักษณะนี้ทำหน้าที่เป็นตัวหลักในการขับเคลื่อนการสื่อความหมาย เช่นกราฟิกตัวอักษรดังกล่าวอย่างภาพนี้ เป็นการเคลื่อนไหวของสัญลักษณ์ที่ใช้ในการสื่อความหมายถึงอารมณ์ความรู้สึกที่ไม่มั่นคง หรือแสดงความไม่แน่ใจ</p>

ภาษาเขียนที่ปรากฏขึ้นเพื่อกระตุ้นความสนใจนี้บางครั้งมีลักษณะเป็นประโยควลีที่กำกับด้วยเครื่องหมายอัศเจรีย์เพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้กับผู้ชมรายการและเพื่อเน้นย้ำถึงเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นเป็นการกระตุ้นความสนใจทางสายตาโดยเป็นการทำหน้าที่ของอักษรกราฟิกในการโน้มน้าวใจ เป็นการใช้สำนวนโวหาร อุปมาอุปมัย ใช้คำที่มีความสละสลวย เป็นลักษณะของกราฟิกในการให้ความเชื่อมั่น สร้างการเปลี่ยนแปลงในพฤติกรรมหรือความคิดเห็นของผู้รับสารในเรื่องความเชื่อมั่นในรสชาติที่อร่อยของอาหาร และเป็นการโฆษณาชวนเชื่อ เนื่องจากประเด็นของการแข่งขันการทำอาหารในรายการศึกตะหลิวผู้พิชิตอยู่ที่การดึงดูดและโน้มน้าวให้ผู้เข้าร่วมแข่งขันและผู้ชมคล้อยตามวิธีการนำเสนอของฝ่ายตน ผลแพ้ชนะจะตัดสินที่ฝ่ายใดที่ได้รับความสนใจจนทำให้เกิดความอยากรับประทานมากกว่าฝ่ายนั้นจะเป็นฝ่ายชนะ ดังนั้น การใช้ภาษาเขียนเพื่อโน้มน้าว โฆษณาหรือกระตุ้นความสนใจในรายการเกมโชว์ศึกตะหลิวผู้พิชิตนี้จึงถือเป็นองค์ประกอบสำคัญของรายการ นอกจากนี้อักษรกราฟิกยังทำหน้าที่ตกแต่งประดับประดาให้เกิดความสวยงาม เป็นการสร้างความสนุกและดึงความสนใจจากคนดูได้อีกทางหนึ่ง โดยทั้งหมดนี้ภาษาเขียนได้มีส่วนช่วยในการเพิ่มข้อมูลในกรณีที่บางครั้งองค์ประกอบเสียงไม่สมบูรณ์ รวมถึงทำหน้าที่เป็นตัวยึดความหมาย ให้อยู่กับที่ ภาษาเขียนเป็นตัวช่วยจำกัดความหมายให้เกิดความชัดเจน ลดความคลุมเครือในการตีความของผู้ชม จุดประสงค์ของภาษาเขียนต้องการให้ผู้รับสารเข้าใจความหมายโดยรวมของภาพ ไม่ใช่แค่ความหมายบางส่วนหรือเฉพาะภาพที่ปรากฏขณะนั้น กล่าวโดยสรุปคือ ภาษาเขียนต้องการสื่อความหมายให้ผู้ชมเข้าใจถึงความหมายแฝงและความหมายที่แสดงออกมาจริงๆ ของภาพนั้นๆ

ผลสรุปการวิเคราะห์ในบทที่ 4

จากการสรุปข้อมูลของการวิเคราะห์ลักษณะการใช้ภาษาเขียนต่าง ๆ ในรายการศึกตะลิวผู้พิชิตนั้นสามารถสรุปลักษณะของภาษาเขียนได้ทั้งหมด 4 หมวดหมู่ แบ่งตามลักษณะการใช้งาน ดังนี้

1. แนะนำรายการ
2. บอกข้อมูลทั่วไป
3. บอกกติกาการเล่นเกม
4. แสดงคำพูดของบุคคลและกระตุ้นความสนใจ

ภาษาเขียนเหล่านี้สามารถช่วยสื่อความหมายให้แก่เนื้อหาสาระที่เป็นภาพและเสียงโดยอิงตามข้อสันนิษฐานคือ 1.) ภาษาเขียนที่ใช้ในรายการเกมโชว์ญี่ปุ่นทั้ง 3 รายการ คือ 1. รายการศึกตะลิวผู้พิชิต 2. รายการทีวีแชมป์เปี้ยน 3. รายการโกโบริโกะ นั้น มีลักษณะของการผสมผสานการกันของการสื่อสารเชิงตรรกะและการสื่อสารเชิงเสมือน โดยเป็นภาษาเขียนที่ถูกกำหนดโดยไวยากรณ์ที่มีลักษณะกำกับความหมายของภาพให้เป็นไปตามขั้นตอนและเงื่อนไขของการเล่นเกม ในขณะเดียวกันภาษาเขียนยังทำหน้าที่ในการสื่ออารมณ์โดยที่ผู้เข้ารหัสสื่อความหมายผ่านลักษณะต่างๆ ของตัวอักษร ได้แก่ ขนาด สี สัน อัตรารั่วเร็วของตัวอักษรที่ปรากฏสัมพันธ์กับภาพ กราฟฟิกต่างๆ ของตัวอักษรมายังผู้รับสาร และ 2.) ภาษาเขียนดังกล่าวเกิดจากจุดประสงค์ของผู้เข้ารหัสในการใช้เพื่อช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้ชมที่มีต่อการเล่นเกมในรายการ โดยใช้กราฟิกต่างๆ ในการกระตุ้นความสนใจของผู้ชมรายการ แต่ในความเป็นจริงแล้ว ภาษาเขียนเหล่านี้เป็นเพียงส่วนช่วยเสริมสีสันและลูกเล่นให้กับรายการเกมโชว์ญี่ปุ่น โดยมิได้มีส่วนในการช่วยสื่อความหมายให้แก่ภาพและเสียงมากนัก

อธิบายได้ดังต่อไปนี้

1. ภาษาเขียนที่ปรากฏขึ้นเพื่อแนะนำรายการ ปรากฏขึ้นตอนต้นรายการเพื่อบอกชื่อรายการ มีลักษณะเป็นไตเติ้ลรายการ และเป็น ก่อนตัวบท เพื่อเกริ่นนำ หรือเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้คาดเดาถึงสิ่งที่กำลังจะได้รับชมจากเนื้อหารายการ
2. ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกข้อมูลทั่วไป ทำหน้าที่ให้ข้อมูล ได้แก่ แนะนำบุคคลในรายการ บอกช่วงเวลาในการแข่งขัน บอกสถานที่ และบอกข้อมูลทั่วไป มีลักษณะเป็นตัวบทร่วมที่เสริมความหมายให้กับเนื้อหารายการในกรณีที่ภาพและเสียงนั้นไม่ได้บ่งบอกถึงสถานที่ตามคำแปลของภาษาเขียนที่กำกับ รวมถึงทำหน้าที่ให้ข้อมูลเพิ่มเติมในบางส่วน เช่น รายละเอียดของบุคคล ชื่อสถานที่

ต่างๆ ได้แก่ ชื่อร้าน ชื่อตลาด ชื่อเขต รวมถึงมีกราฟิกรูปแผนที่ปรากฏขึ้นบนหน้าจอขณะที่ภาษาเขียน บ่งบอกถึงสถานที่นั้นๆ เป็นตัวช่วยเสริมความหมายให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

3. ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกกติกาการเล่น เกม แบ่งออกเป็น 4 ลักษณะได้แก่ 1.) บอกโจทย์ และเงื่อนไข 2.) บอกอุปกรณ์การเล่น 3.) บอกวิธีเล่น 4.) บอกชื่อวัตถุดิบ ขั้นตอนการทำอาหาร และ ขั้นตอนการหาวัตถุดิบ ทำหน้าที่เป็นตัวยึดความหมายของภาพและเสียงให้อยู่คงที่ โดยต้องการให้ผู้ชมทราบถึงขั้นตอนและกติกาการเล่นต่างๆ ในรายการ ในกรณีที่ผู้ชมเปิดโทรทัศน์มาชมระหว่างรายการ จะทำให้ทราบว่ารายการที่กำลังชมอยู่ในขณะนั้นเป็นรายการเกมการแข่งขันเนื่องจากมีภาษาเขียนคอย กำกับอยู่ว่าใคร กำลังทำอะไร อยู่ที่ไหน ภาษาเขียนช่วยให้ผู้ชมเข้าใจความหมายโดยรวมของรายการ ว่ากำลังชมรายการการแข่งขันที่มีกรอบของกติกาเป็นตัวกำหนด ไม่ใช่แค่ให้ผู้รับสารเข้าใจ ความหมายบางส่วนหรือเฉพาะภาพที่ปรากฏให้เห็นในขณะนั้น ทำให้กระบวนการสื่อความหมายเป็นไป ด้วยความชัดเจน เพิ่มความสนุกในการติดตาม และลดความคลุมเครือในการตีความของผู้รับสาร อีกทั้งภาษาเขียนยังช่วยเพิ่มข้อมูลที่เป็นความรู้เกี่ยวกับความพิเศษของวัตถุดิบในการทำอาหาร ซึ่งเป็น ส่วนหนึ่งของการถ่ายทำเชิงสารคดีนอกสถานที่ ทำให้ผู้ชมทราบรายละเอียดและข้อมูลบางอย่างที่ ภาษาเขียนช่วยเสริมให้กับภาพและเสียง ทำให้ทราบถึงที่มาของอาหาร และการถ่ายทอดคุณค่าของ ธรรมชาติออกมาเป็นรายการเกมโชว์ที่ให้ความสนุกและความรู้ซึ่งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของรายการ

4. ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อแสดงคำพูดของบุคคลและกระตุ้นความสนใจ มีลักษณะคล้ายบท พากย์ที่ปรากฏขึ้นพร้อมกับคำพูดของบุคคลโดยมีสัญลักษณ์แสดงอารมณ์ต่างๆ มากำกับ ดังเช่น สัญลักษณ์รูปหัวใจ แทนความรู้สึกรัก หรือพอใจ สัญลักษณ์แทนอารมณ์โกรธ ต่างๆ เหล่านี้ล้วนได้รับ อิทธิพลมาจากการตุนญี่ปุ่นหรือ มังงะ ภาษาเขียนที่ปรากฏขึ้นเพื่อแสดงคำพูดของบุคคลนี้บ่อยครั้ง ปรากฏขึ้นเพื่อเน้นเฉพาะประโยคที่ผู้พูดพูดถึงความอร่อยของอาหาร หรือเน้นปรากฏเฉพาะประโยค คำพูดที่เป็นความรู้สึกเชิงบวกที่มีต่ออาหารนั้นๆ เพื่อเป็นการกระตุ้นความสนใจ หรือเน้นย้ำถึงคุณค่า และความน่าสนใจของอาหาร ซึ่งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของรายการ

ในส่วนของกราฟิกตัวอักษรที่ปรากฏในรายการคือตะลิวผู้พิชิตนั้นทำหน้าที่ให้ข้อมูลเพิ่มเติมแก่ ผู้ชมหรือผู้รับสารในกรณีที่ภาพและเสียงบรรยายไม่สามารถให้ข้อมูลได้ครบถ้วน การตระเตรียมและจัด ข้อมูลให้อยู่ในรูปแบบของการมองเห็นที่ชัดเจน จะทำให้ผู้ชมมีโอกาสที่จะอ่านอย่างรวดเร็ว สรุบบทบาทของกราฟิกในการทำหน้าที่สื่อสารในรายการคือตะลิวผู้พิชิต ทำหน้าที่ดังนี้

1. หน้าที่ให้ข้อมูล
2. หน้าที่ประดับตกแต่ง
3. หน้าที่ช่องทางการสื่อสาร

ภาษาเขียนที่ปรากฏขึ้นในรายการศึกตะลิวผู้พิชิตนั้นยังทำให้ผู้ชมรับทราบกฎและกติกาของการแข่งขันอย่างชัดเจนจากภาษาเขียนที่กำกับด้วยรหัสเพื่อบอกกติกา รวมถึงใช้รหัสสีในการสื่อความหมายที่บอกฝ่ายต่างๆ ของการเล่นอย่างชัดเจน ภาษาเขียนเหล่านี้ทำหน้าที่กำกับภาพและเสียงให้ เป็นไปตามรูปแบบการเล่นของเกมในรายการศึกตะลิวผู้พิชิตตลอดทั้งรายการ อีกทั้งยังทำหน้าที่เป็นช่องทางการสื่อสารโดยทำหน้าที่ให้การสื่อสารมีความลื่นไหลมากยิ่งขึ้น กราฟิกทำหน้าที่ประดับตกแต่ง และดึงความสนใจของผู้ชมด้วยสีและขนาดของตัวอักษรที่หลากหลายอีกด้วย

สรุปโดยรวม ภาษาเขียนได้มีส่วนช่วยในการเพิ่มข้อมูลในกรณีที่บางครั้งองค์ประกอบเสียงไม่ สมบูรณ์ รวมถึงทำหน้าที่เป็นตัวยึดความหมาย ให้อยู่กับที่ ภาษาเขียนเป็นตัวช่วยจำกัดความหมายให้ เกิดความชัดเจน ลดความคลุมเครือในการตีความของผู้ชม จุดประสงค์ของภาษาเขียนต้องการให้ผู้รับ สารเข้าใจความหมายโดยรวมของภาพ ไม่ใช่แค่ความหมายบางส่วนหรือเฉพาะภาพที่ปรากฏขณะนั้น กล่าวโดยสรุปคือ ภาษาเขียนต้องการสื่อความหมายให้ผู้ชมเข้าใจถึงความหมายแฝงและความหมายที่ แสดงออกมาจริงๆ ของภาพนั้นๆ ว่ารายการที่กำลังชมอยู่คือรายการเกมโชว์กึ่งเรียลลิตี้โชว์ที่ให้ทั้งความ บันเทิง คุณค่า และสาระความรู้ซึ่งสอดคล้องตามวัตถุประสงค์ของรายการ

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 4.19 แสดงลักษณะภาษาเขียนที่มีเอกลักษณ์เฉพาะในรายการศึกตะหลิวผู้พิชิต

หน้าที่ของภาษาเขียน	ลักษณะพิเศษที่ปรากฏ
1. แนะนำรายการ	<ul style="list-style-type: none"> - เทียบกับรายการศึกตะหลิวผู้พิชิตแล้วในรายการทีวีแชมป์เปี้ยนไม่มีการพ่วงชื่อตอนรายการ เข้ามานำเสนอด้วยเพื่อเป็นก่อนตัวบท บอกการแข่งขันเหมือนในรายการอีก 2 รายการคือศึกตะหลิวผู้พิชิตและโกโกรีโกะ แต่มีการนำเสนอแนวคิดของรายการด้วยประโยคด้านล่างชื่อว่า อาหารเมนูไหน
2. บอกข้อมูลทั่วไป	<ul style="list-style-type: none"> - มีการใช้รหัสสีกำกับเพื่อบอกทีมของผู้เข้าแข่งขัน - ภาษาเขียนที่ปรากฏขึ้นเพื่อบอกเวลาทำหน้าที่เพียงบอกช่วงและรอบในการแข่งขัน ไม่ได้บอกเวลาเป็นตัวเลขและคะแนนเหมือนรายการอื่น - ในส่วนของข้อความที่ขึ้นมาเพื่อบอกข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ บางครั้งจะมีแผนที่บอกตำแหน่งและภูมิประเทศขึ้นมาแสดง ในรายการอื่นไม่มี - มีลักษณะของข้อมูลเชิงวัฒนธรรมเข้ามาเป็นส่วนประกอบ
3. บอกกติกาการเล่นเกม	<ul style="list-style-type: none"> - ไม่มีรูปแบบและลักษณะที่แน่นอนหรือเป็นกฎเกณฑ์ตายตัวที่ชัดเจนเหมือนรายการทีวีแชมป์เปี้ยนเนื่องจากเนื้อหาเป็นการพิธีเซนต์อาหารและวิธีทำอาหาร ไม่มีเรื่องของเวลามาเป็นข้อกำหนด
4. แสดงคำพูดของบุคคล และกระตุ้นความสนใจ	<ul style="list-style-type: none"> - ถ้าเปรียบเทียบกับอีก 2 รายการ รายการศึกตะหลิวผู้พิชิตนั้นมีภาษาเขียนที่ปรากฏขึ้นเพื่อบอกพรรณนาถึงความรู้สึกเชิงบวกของบุคคลในรายการมากที่สุด ในขณะที่รายการทีวีแชมป์เปี้ยนจะขึ้นเฉพาะเวลาที่มีการสัมภาษณ์ตอบเท่านั้น - มีลักษณะที่ขึ้นซ้ำกับการพูดที่เป็นการแซว หยอกล้อ เพื่อความตลกขบขัน - มีการขึ้นเพื่อเน้นคำพูดที่เป็นจุดเด่นของวัตถุดิบอาหาร - ใช้สีเน้นคำเฉพาะบางคำในประโยคเพื่อเน้นความสำคัญ

บทที่ 5

ผลการวิเคราะห์ลักษณะของภาษาเขียนญี่ปุ่นในรายการทีวีแชมป์เปี้ยน

จากการศึกษาภายใต้หัวข้อวิจัย“การใช้ภาษาเขียนในรายการเกมโชว์ญี่ปุ่นทางโทรทัศน์” ซึ่งผู้วิจัยมุ่งที่จะศึกษาถึงลักษณะของภาษาเขียนญี่ปุ่นที่ปรากฏในรายการเกมโชว์ญี่ปุ่นที่คัดสรรมาทั้ง 3 รายการนั้น ในบทนี้ ผู้วิจัยจะนำเสนอถึงลักษณะของภาษาเขียนที่ปรากฏบนหน้าจอตลอดทั้งรายการในรายการ “ทีวีแชมป์เปี้ยน” เพื่อที่จะนำผลการวิเคราะห์ลักษณะภาษาเขียนนี้ไปใช้อธิบายถึงการมีส่วนช่วยในการสื่อความหมายให้แก่เนื้อหาสาระในรายการในลำดับถัดไป

ประการแรก ผู้วิจัยขออธิบายถึงลักษณะเนื้อหาและจุดประสงค์ของรายการทีวีแชมป์เปี้ยน โดยสังเขป เพื่อให้ง่ายต่อการเข้าใจถึงลักษณะของภาษาเขียนที่ปรากฏในรายการ ด้านล่างเป็นตัวอย่างภาพที่ 5.1 ที่มีเอกลักษณ์ที่ปรากฏในรายการทีวีแชมป์เปี้ยน



ชุดภาพที่ 5.1 ตัวอย่างภาพที่ผู้ชมคุ้นตาจากรายการทีวีแชมป์เปี้ยน

เนื้อหารายการ

รายการทีวีแชมป์เปี้ยนนี้เป็นรายการที่ค้นหาบุคคลที่มีสุดยอดฝีมือจากสาขาอาชีพต่างๆ มาแข่งขันกัน โดยผู้แข่งขันจะต้องทำตามกติกาและเงื่อนไขต่างๆที่กำหนดขึ้น โดยกรรมการจะเป็นผู้ตัดสินหาผู้ชนะเพียง 1 คน ดังชุดภาพที่ 5.1 ความสนุกของรายการทีวีแชมป์เปี้ยนนั้นอยู่ที่ผู้ร่วมเข้าแข่งขันซึ่งจะต้องประลองฝีมือกันอย่างเต็มที่ โดยบางครั้งมีข้อจำกัดของเวลาเป็นเงื่อนไขในการแข่งขันจากประเด็นนี้ทำให้ความสนุกของรายการอยู่ที่การมีส่วนร่วมของผู้ชมที่บ้านในการร่วมลุ้นระทึกไปกับการแข่งขันที่ต้องทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งให้ทันเวลา รายการทีวีแชมป์เปี้ยนนั้นมีความแตกต่างจากรายการศึก

ตระหนักผู้พิชิตในแง่ของเกมและกฎกติกา รวมถึงคุณสมบัติผู้เข้าร่วมแข่งขัน โดยรายการทีวีแชมป์เปียนนี้ได้มีการคัดเลือกผู้เข้าแข่งขันที่มีความเป็นเลิศในสาขาอาชีพต่างๆ โดยในงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยได้คัดสรรตอนรายการของผู้ที่มีความเป็นเลิศทางด้านการทำอาหาร ผู้เข้าร่วมแข่งขันแต่ละคนนั้นได้ถูกคัดเลือกมาแล้วว่าเป็นผู้ที่มีฝีมือทางด้านการทำอาหารประเภทต่างๆ และจะเข้ามาทำการแข่งขันในรายการเพื่อค้นหาคนที่จะเรียกได้ว่าเป็นสุดยอด หรือ “แชมป์เปียน” ในด้านการทำอาหารประเภทนั้นๆ

จุดประสงค์ของรายการ

รายการทีวีแชมป์เปียนมุ่งเน้นถึงการค้นหาบุคคลที่มีทักษะและความสามารถที่เป็นเลิศในสาขาอาชีพต่างๆ ดังระบุในชื่อรายการคือการแข่งขันเพื่อค้นหาบุคคลที่มีความเป็น “แชมป์เปียน” ในสาขาอาชีพนั้นๆ ผู้เข้าแข่งขันในรายการนี้ล้วนเป็นบุคคลที่ได้รับคัดเลือกว่าเป็นบุคคลที่มีทักษะและฝีมือที่เป็นเลิศในสาขาอาชีพต่างๆ แต่จะมีเพียงคนเดียวที่จะได้รับคัดเลือกให้เป็นทีหนึ่งซึ่งต้องผ่านด่านทดสอบความสามารถที่วัดกันด้วยทักษะล้วนๆ ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงบุคคลิกและแนวคิดของชาวญี่ปุ่นที่เอาจริงเอาจังในการทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง และต้องทำออกมาให้ดีที่สุด เหล่าที่เป็นสิ่งที่คุณจะได้รับในรายการนี้

จากการศึกษาพบว่าลักษณะภาษาเขียนที่ปรากฏขึ้นตลอดทั้งรายการแบ่งออกเป็น 2 แบบ ได้แก่

1. ภาษาเขียนที่ปรากฏขึ้นพร้อมกับองค์ประกอบเสียง
2. ภาษาเขียนที่ปรากฏขึ้นโดยปราศจากองค์ประกอบเสียง

โดยภาษาเขียนทั้ง 2 แบบนี้สามารถแบ่งหมวดหมู่ได้เป็น 4 ลักษณะ ดังตารางที่ 5.1 ปรากฏดังต่อไปนี้

ตารางที่ 5.1 แสดงประเภทของภาษาเขียนในรายการทีวีแชมป์เปียนที่แบ่งออกได้ 4 ลักษณะ

ลำดับ	ประเภท	ลักษณะของภาษาเขียน
1	แนะนำรายการและชื่อตอนรายการ	เป็นอักษรกราฟิกที่ปรากฏขึ้นเป็นไตเติ้ลของรายการเพื่อบอกให้ทราบว่ารายการชื่ออะไรและมีชื่อตอนว่าอย่างไร เนื่องจากแต่ละสัปดาห์จะมีชื่อตอนการแข่งขันที่แตกต่างกัน และมีแนวคิดของรายการที่ต่างกัน

ตารางที่ 5.1 (ต่อเนือง)

ลำดับ	ประเภท	ลักษณะของภาษาเขียน
2	บอกข้อมูลในรายการ 2.1) แนะนำบุคคล 2.2) บอกช่วงเวลาในการแข่งขัน 2.3) บอกสถานที่ 2.4) บอกข้อมูลทั่วไป	ปรากฏขึ้นเพื่อแนะนำบุคคลต่างๆในรายการ พิธีกร ผู้เข้าแข่งขัน ผู้ร่วมรายการ แขกรับเชิญต่างๆ แนะนำสถานที่ บอกเวลา ตัวเลข ข้อมูลเชิงวัฒนธรรม และสิ่งที่ควรทราบทั่วไปในรายการ
3	บอกกติกาการเล่น 3.1) บอกโจทย์และเงื่อนไข 3.2) บอกอุปกรณ์การเล่น 3.3) บอกวิธีเล่น 3.4) บรรยายผลการแข่งขันและคะแนน	ปรากฏขึ้นเพื่อบอกกติกาและเงื่อนไขต่างๆในเกมการแข่งขัน ช่วงเวลา และสถานที่ในการแข่งขัน
4	แสดงคำพูดของบุคคลและกระตุ้นความสนใจ 4.1 แสดงคำพูดของบุคคล 4.2 กระตุ้นความสนใจ	มีลักษณะเป็นวลี คำอุทาน หรือประโยคคำพูดของบุคคลในรายการ ที่ขึ้นซ้ำกับผู้พูดบ่อยครั้ง มีลักษณะคล้ายกับ บทพากย์รวมถึงประโยคที่เน้นนำความสนใจโดยไม่มีผู้พูด

ผู้วิจัยจะวิเคราะห์เรียงตามลำดับของลักษณะภาษาเขียนตามตารางที่ 5.1 โดยเปรียบเทียบลักษณะภาษาเขียนที่ปรากฏพร้อมองค์ประกอบเสียง และภาษาเขียนที่ปรากฏโดยปราศจากองค์ประกอบเสียง เพื่อแสดงให้เห็นว่าภาษาเขียนมีส่วนในการช่วยสื่อความหมายต่อองค์ประกอบทั้งสองแบบแตกต่างกันอย่างไร และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของรายการมากน้อยเพียงใด

1 แนะนำรายการ

ภาษาเขียนที่ขึ้นเพื่อบอกชื่อรายการนั้น พบว่าลักษณะของภาษาเขียนประเภทนี้จะปรากฏขึ้นเป็นอันดับแรกในรายการโดยมีจุดประสงค์เพื่อแนะนำชื่อและตอนของรายการและบอกความเป็นตัวตนของรายการ โดยทุกตัวอักษรในกลุ่มนี้จะใช้กราฟิกเป็นตัวช่วยในการสร้างความน่าสนใจ ดังชุดภาพที่ 5.2 ต่อไปนี้

ตารางที่ 5.2 (ต่อเนื่อง)

ผู้พูด	เสียง	ภาพ	ภาษาเขียน	ลักษณะภาษาเขียน
ผู้บรรยาย	ทีวีแชมเปียนส์ ขอเสนอ การ แข่งขันจ้าวแห่ง กระทะร้อน(0.52)		TV Champion จ้าวแห่งกระทะร้อน การแข่งขันฝีมือทำอาหาร ขนาดจัมโบ้(0.52)	ภาษาเขียนทำหน้าที่ แนะนำรายการโดยการ บอกชื่อรายการและชื่อ ตอนที่แนะนำเสนอ อักษรกราฟิกชื่อ รายการเป็นอักษร ภาษาอังกฤษสีทอง
ผู้บรรยาย	ทีวีแชมเปียนส์ ขอเสนอการ แข่งขันจ้าวแห่ง ก๊ากชูชิ (4.08)		TV Champion ขอเสนอการแข่งขันชิง แชมป์สุดยอดเยี่ยมก๊ากชูชิจากทั่ว ประเทศ (4.08)	เขียนว่า "TV Champion" ซึ่งจะ ปรากฏเหมือนกันทุก ครั้งเป็นเสมือนโลโก้ ของรายการ แต่อักษร กราฟิกที่บอกชื่อตอน จะใช้รูปแบบกราฟิก และสีที่แตกต่างกัน ออกไปในแต่ละตอน
ผู้บรรยาย	ทีวีแชมเปียนขอ เสนอศึกชิง แชมป์แชมป์นักทำ โมจิจากทั่ว ประเทศ (4.19)		TV Champion จากทั่วประเทศ สุดแสนดีวันปีใหม่ เจ้านักดำโมจิ (อักษรสีดำตัวใหญ่) การแข่งขันชิงแชมป์ (4.19)	

ลักษณะของภาษาเขียนประเภทนี้จะขึ้นมาในช่วงแรกของรายการโดยคำว่า "TV Champion" นั้นเป็นโลโก้รายการและเป็นอักษรกราฟิกภาษาอังกฤษ ต่างจากภาษาเขียนที่บอกชื่อรายการในรายการคือ ตีกละหิวผู้พิชิตตรงที่ในรายการทีวีแชมเปียนส์นั้นให้ข้อมูลเพิ่มโดยการบอกชื่อตอนการแข่งขันไปในคราวเดียวกัน ในตัวอย่างชุดภาพที่ 5.2 มีคำแปลว่า "ทีวีแชมเปียนส์ขอเสนอการแข่งขันชิงแชมป์สุดยอดเยี่ยมก๊ากชูชิจากทั่วประเทศ" โดยมีเสียงบรรยายกำกับว่า "ทีวีแชมเปียนส์ขอเสนอการแข่งขันจ้าวแห่งก๊ากชูชิ" และมีภาพพื้นหลัง เป็นรูปซูชิหน้าต่างๆวางอยู่เรียงรายแสดงให้เห็นว่าภาษาเขียนนั้นปรากฏขึ้นเพื่อเน้นย้ำความหมายของภาพและเสียงที่มีเนื้อหาใกล้เคียงกัน

ตามแนวคิดของ Gerard (1997) เรื่องการผลิตตัวบท ได้กล่าวถึงลักษณะของผลิตที่เกิดขึ้นในงานสิ่งพิมพ์ เมื่อเปรียบเทียบกับลักษณะของโต้เถียงรายการทีวีแชมเปียนส์พบว่าโต้เถียงรายการนี้สามารถจัด

อยู่ในรูปแบบของ Publisher's format หรือรูปแบบรูปเล่มของหนังสือถือเป็นสิ่งแรกที่ผู้อ่านจะต้องเจอหรือมองเห็นก่อนที่จะเปิดเข้าไปอ่านเนื้อหา ด้านในหนังสือ ในรายการเกมโชว์ญี่ปุ่น ไตเติ้ลรายการก็ถือเป็นสิ่งแรกที่ผู้ชมจะต้องเจอหรือมองเห็นเป็นอันดับแรกก่อนที่จะได้รับชมเนื้อหาของรายการเช่นกัน ซึ่งลักษณะของภาษาเขียนที่ปรากฏชื่อรายการนี้มีลักษณะเป็นปรสิตตัวบท ประเภท ก่อนตัวบท เพื่อที่จะเป็นการเกริ่นนำ หรือเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้คาดเดาถึงสิ่งที่กำลังจะได้รับชมจากเนื้อหาของรายการว่าเป็นรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ที่มีเนื้อหาในการค้นหาบุคคลที่มีความเป็นเลิศในสาขาอาชีพต่างๆ โดยปรากฏจากคำว่า "Champion" นอกจากนั้นยังบ่งบอกถึงชื่อตอน ว่าการแข่งขันที่จะได้รับชมในวันนี้คือการแข่งขันทำอาหารประเภทข้าวปั้น หรือซูชิ โดยมีลักษณะเป็นกราฟิกตัวอักษรที่ปรากฏขึ้นเพื่อแนะนำชื่อรายการ โดยกราฟิกนี้เป็นตัวบทในการขับเคลื่อนการสื่อความหมาย เพื่อบ่งบอกชื่อและแนวคิด ของรายการ ลักษณะตัวอักษร สีเส้น และพื้นหลังกราฟิกนั้นเป็นการตกแต่งเพื่อความสวยงาม สอดคล้องกับแนวคิดกราฟิกของ Bernard (2005) ที่ว่า กราฟิกเป็นวิธีการสื่อสารด้วยการใช้คำและภาพในการสื่อความหมายโดยทำหน้าที่ให้ข้อมูลคือบอกชื่อรายการ และทำหน้าที่ประดับตกแต่งเพื่อความสวยงามด้วยลักษณะของการออกแบบพื้นหลัง และการใช้สีเพื่อดึงดูดความสนใจ ภาษาเขียนได้จำกัดความหมายของภาพและเสียงให้อยู่คงที่ เป็นการเน้นย้ำความหมายให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

2. บอกข้อมูลในรายการ

ลักษณะของภาษาเขียนประเภทนี้ขึ้นเพื่อบอกข้อมูลต่างๆในรายการ ได้แก่ แนะนำบุคคลในรายการ บอกช่วงเวลาในการแข่งขัน บอกสถานที่ และบอกข้อมูลทั่วไป และข้อมูลประกอบในรายการ โดยจะวิเคราะห์ตามลำดับดังต่อไปนี้

2.1) แนะนำบุคคลในรายการ

ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อแนะนำบุคคลในรายการที่วีแชมป์เปียนนี้โดยส่วนใหญ่จะเน้นเพียงตัวผู้เข้าแข่งขันซึ่งเป็นตัวเอกในการแข่งขันของรายการ ต่างจากรายการศึกตะหลิวผู้พิชิตที่ให้ความสำคัญกับหลายบุคคลในกระบวนการทำอาหาร ได้แก่ เชฟทำอาหารในห้องส่ง ผู้เชี่ยวชาญในการผลิตวัตถุดิบหรือผู้เชี่ยวชาญในการหาวัตถุดิบ และเชฟทำอาหารที่มีชื่อเสียงต่างๆของเมฆูนันๆ เนื่องจากพระเอกของรายการคือ "อาหาร" จึงต้องให้ความสำคัญกับหลายกระบวนการซึ่งนำมาซึ่งอาหารเมฆูนันๆ ในขณะที่พระเอกของรายการที่วีแชมป์เปียนคือ "ตัวผู้เข้าแข่งขัน" เองที่ต้องมีทักษะและความสามารถในสาขาวิชาต่างๆในเกมการแข่งขัน ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อแนะนำบุคคลจึงให้ความสำคัญกับชื่อและประวัติของผู้เข้าแข่งขัน โดยไม่ได้ให้ความสำคัญกับพิธีกร กรรมการตัดสิน หรือผู้ร่วมรายการอื่นๆ มาก

นัก โดยจะบอกเพียงแค่ตำแหน่ง ฐานะและหน้าที่ในการแข่งขัน แต่ไม่ได้บอกชื่อทุกครั้งเสมอไป กล่าวคือบางครั้งอาจมีภาษาเขียนปรากฏขึ้นโดดๆ หรืออาจมีเสียงประกอบกำกับอยู่ด้วย ดังตารางที่ 5.3 และตารางที่ 5.4 ปรากฏดังต่อไปนี้

ตารางที่ 5.3 ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อแนะนำบุคคลในรายการ แบบไม่มีเสียงประกอบเพื่อบอกชื่อ

ผู้พูด	เสียง	ภาพ	ภาษาเขียน	ลักษณะภาษาเขียน
พิธีกร	และกระทะที่ใช้ก็คือ นี้ ครับ (1.22)		เจ้าแห่งกระทะร้อนแข่งขัน การทำอาหารขนาดจัมโบ้ (อธิบาย:เป็นชื่อตอนรายการ ซึ่งปรากฏขึ้นด้านมุมขวามือ บนเหมือนกันตลอดรายการ) ยามาซากิ มาซายะ จาก คณะตลกโจแดนซ์(1.22)	ภาษาเขียนที่ปรากฏขึ้น เพื่อแนะนำบุคคลใน รายการนี้ทำหน้าที่ให้ ข้อมูลละเอียดที่ เกี่ยวกับผู้เข้าแข่งขัน
ผู้ร่วม รายการ	ข้าง (4.21)		การชิงแชมป์นักทำซูชิ แข่งขันทำเป็นรูปต่างๆ หัวข้อสัตว์ มิอุระ ยูคาโกะจัง (5ปี) -ข้าง(4.21)	พิธีกร แขกรับเชิญ กรรมการ และบุคคลที่ เกี่ยวข้องอื่นๆใน รายการ ภาษาเขียน ลักษณะนี้ปรากฏขึ้น พร้อมกับองค์ประกอบ
พิธีกร	ผู้แข่งขันทุกท่านครับ (4.20.30)		จ้าวนักดำไมจิ จากทั่วประเทศ นากามูระ อิชิติ (4.20.30)	เสียงที่ไม่ได้ให้ข้อมูล เกี่ยวกับตัวบุคคลใน ภาพ หากปราศจาก ภาษาเขียนแล้ว ผู้ชม จะไม่สามารถทราบ
พิธีกร	ผ่านหรือไม่ผ่านตัดสิน ตรงไหนครับ (4.20.47)		ผู้ตัดสิน คุณโอบะ คุนิฮิโกะ กลุ่มผู้ อนุรักษ์การดำไมจิ (4.20.47)	ข้อมูลและชื่อของบุคคล ในภาพ การตระเตรียม ภาษาเขียนให้อยู่ใน ลักษณะที่อ่านง่ายใน
ผู้ร่วม รายการ	ข้าวกลี้ยงครับ (4.26.20)		การชิงแชมป์นักทำซูชิ แข่งขันทำปั้นโตฤดูใบไม้ ร่วง ข้าวกลี้ยงครับ ทาคาโนะ เคนจิ (28ปี) พ่อครัวหนุ่มแห่งเมืองนามิ ฮานะ (4.26.20)	เวลาอันรวดเร็วจึงเป็น การช่วยสื่อความหมาย โดยการเพิ่มข้อมูลของ บุคคล

ตารางที่ 5.3 (ต่อเนื่อง)

ผู้พูด	เสียง	ภาพ	ภาษาเขียน	ลักษณะภาษาเขียน
เสียง บรรยาย	แต่ว่าคนที่กินไม่ยอม หยุดก็คือออากาสึกะนัก กินตัวยง (4.53.)		คุณอากาสึกะ เคโกะ (4.53.)	ปรากฏขึ้นโดยมี องค์ประกอบเสียง แต่ภาษาเขียนให้ ข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับ ตัวบุคคลได้ชัดเจน และครบถ้วนกว่า องค์ประกอบเสียงที่ ปรากฏพร้อมๆกัน
เสียง บรรยาย	ถ้าเด็กวันนี้จะเข้าสู่รอบ ต่อไปได้เลยครับ (4.24.)		ซูกาวาระ คายะจัง (5ปี) (4.24)	

สรุปภาษาเขียนที่ขึ้นเพื่อแนะนำบุคคลในรายการ (แบบไม่มีเสียงประกอบ)

ภาษาเขียนที่ปรากฏขึ้นเพื่อแนะนำบุคคลในรายการนี้ทำหน้าที่ให้ข้อมูลละเอียดเกี่ยวกับผู้เข้าแข่งขัน พิธีกร แขกรับเชิญ กรรมการ และบุคคลที่เกี่ยวข้องอื่นๆในรายการโดยที่ปรากฏขึ้นพร้อมกับองค์ประกอบเสียงที่ให้ข้อมูลไม่ตรงกับภาพ ภาษาเขียนลักษณะนี้จึงเป็นตัวยึดความหมายของภาพและเสียง ให้ตรึงอยู่กับความหมายที่เป็นชื่อและความเป็นตัวตนของบุคคลในภาพ ภาษาเขียนเพื่อแนะนำบุคคลในรายการลักษณะนี้ทำหน้าที่เพิ่มข้อมูลเรื่องชื่อและรายละเอียดของบุคคลในภาพ หากปราศจากภาษาเขียนแล้วผู้ชมจะไม่ทราบข้อมูลในส่วนนี้เนื่องจากองค์ประกอบเสียงทำหน้าที่ได้ไม่สมบูรณ์ กล่าวคือองค์ประกอบเสียงไม่ได้กล่าวถึงข้อมูลของบุคคลที่ปรากฏในภาพดังกล่าว

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 5.4 ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อแนะนำบุคคลในรายการแบบมีเสียงประกอบ

ผู้พูด	เสียง	ภาพ	ภาษาเขียน	ลักษณะภาษาเขียน
ผู้บรรยาย	กูกุซุชิมือฉมังมียาโอะ ฮิโรยุกิ (4.10.)		ยอดกูกุซุชิ(4.10.) มียาโอะ ฮิโรยุกิ (36ปี)	ภาษาเขียนที่ปรากฏขึ้น เพื่อแนะนำบุคคลใน รายการนี้ทำหน้าที่ให้ ข้อมูลละเอียดละเอียดที่ เกี่ยวกับผู้เข้าแข่งขัน พิธีกร แขกรับเชิญ กรรมการ และบุคคลที่ เกี่ยวข้องอื่นๆใน รายการ โดยจะให้ความสำคัญ กับผู้ร่วมเข้าแข่งขันเป็น พิเศษ จากการสังเกต ปรากฏว่าลักษณะของ ภาษาเขียนที่ให้ข้อมูล เกี่ยวกับผู้เข้าแข่งขันนี้ จะมีการจำแนกสีของ ข้อมูลที่ปรากฏตามผู้ เข้าแข่งขัน นอกจากนี้ แล้วยังใช้สีดังกล่าว ตลอดทั้งรายการเพื่อบ่ง บอกถึงบุคคลคนนั้นดัง ภาพตัวอย่างในตาราง เชฟทำอาหารแต่ละคน จะมีภาษาเขียนที่ใช้สี แตกต่างกันออกไป
ผู้บรรยาย	คุณมียาโอะครับคุณ ผ่านเข้ารอบ 2 ไปเลย ครับ (4.21.)		คารซิงแชมป์นักทำซูชิ แข่งขันทำเป็นรูปต่างๆ มียาโอะ ฮิโรยุกิ ผ่าน เข้ารอบ 2 (4.21)	
ผู้บรรยาย	สิ่งตะ ยูกิ (4.17.)		นักประดิษฐ์ซูชิหลากหลายสไตล์ สิ่งตะ ยูกิ(37ปี) (4.17)	
ผู้บรรยาย	และแล้วสิ่งตะก็ได้ เข้ารอบต่อไป (4.22.)		สิ่งตะ ยูกิ ผ่านเข้ารอบ 2 (4.22)	
ผู้บรรยาย	นักสร้างสรรค์ซูชิ มุราคามิ จุน (4.12.)		นักสร้างสรรค์ซูชิ (4.12) มุราคามิ จุน (40ปี)	
ผู้บรรยาย	มุราคามิก็เข้าสู่รอบต่อไป (4.22.)		มุราคามิ จุนผ่าน เข้ารอบ2 (4.22)	

ตารางที่ 5.4 (ต่อเนื่อง)

ผู้พูด	เสียง	ภาพ	ภาษาเขียน	ลักษณะภาษาเขียน
ผู้บรรยาย	ยอดก๊ากูซูชิฮัตตาโมโต้ มัดซาคาคี (4.15.)		นักทำซูชิผู้มีไหวพริบ ฮัตตาโมโต้ มัดซาคาคี (30ปี) (4.15)	ข้อมูลที่ปรากฏนั้น ได้ให้รายละเอียด ของผู้เข้าร่วมแข่งขัน โดยมีตัวเลขบอก อายุด้วย ในขณะที่ องค์ประกอบเสียง นั้นไม่มีปรากฏ
ผู้บรรยาย	ขอบคุณครับ (4.25.)		ฮัตตาโมโต้ มัดซาคาคี ตกรอบ (4.25)	นอกจากนั้นแล้วยัง พบว่าในรายการ อื่นอีกสองรายการ นั้น ภาษาเขียนทำ หน้าที่ให้ข้อมูลที่ เป็น"ตัวเลข"โดย ขาดองค์ประกอบ ของเสียง จึง
ผู้บรรยาย	เป็นการแข่งขันระหว่าง ซูซูกิ กับคาชิโนะ 2.15		การแข่งขันระหว่าง พ่อ ครัวอาหาร สเปน ซูซูกิ VS พ่อครัวอาหารฝรั่ง พลังข้าง คาชิโนะ	สามารถกล่าวได้ว่า ภาษาเขียนนั้นทำ หน้าที่เป็นตัวเสริม ข้อมูลให้แก่
ผู้บรรยาย	ก๊ากูอาหารฝรั่งพลังข้าง สาร คาชิโนะ โยซึกิ (2.2)		ก๊ากูอาหารฝรั่งพลังข้าง คาชิโนะ โยซึกิ อายุ 41 ปี	องค์ประกอบภาพ และเสียงในส่วนนี้
ผู้บรรยาย	ทีม จ.ซากะได้หลุยส์ ชาวไนจีเรียร่างบึก (4.47)		หลุยส์ ชาวไนจีเรีย	นอกจากนั้นแล้วยัง พบว่ามีกรำจำแนก สีของตัวเขียนตาม
ผู้บรรยาย	ทีมจาก จ. ยามากาตะ ครับ สมาชิกชมรมการ รักษาการดำไมจิ อุซุ เนะ (4.33.58)		ทีมจากจังหวัดยามากาตะ สมาชิกชมรมอนุรักษ์การ ดำไมจิ	จำนวนบุคคล หรือ กลุ่มของผู้เข้า แข่งขันตลอดทั้ง รายการ

ตารางที่ 5.4 (ต่อเนื่อง)

ผู้พูด	เสียง	ภาพ	ภาษาเขียน	ลักษณะภาษาเขียน
ผู้บรรยาย	และแล้วสิ่งตะกี้ได้ เข้ารอบต่อไป (4.22)		การแข่งขันสุดยอดนักทำซูชิ แข่งขันทำเป็นรูปต่างๆ สิ่งตะ ยูกิ ผ่านเข้ารอบ 2	ภาษาเขียนที่ปรากฏ เพื่อแนะนำบุคคล ในรายการนี้นั้น บางครั้งก็ไม่ได้ ปรากฏข้อมูลโดย ละเอียดของบุคคล นั้นๆเสมอไป
ผู้บรรยาย	กับนักวิจัยอาหาร นา กายาม่า โอโฮะ (2.00)		นักวิจัยอาหาร คุณนากา ยาม่า โอโฮะ	สังเกตว่าภาษา เขียนจะให้ข้อมูล ของผู้เข้าร่วมแข่งขัน โดยละเอียด แต่ใน ส่วนของผู้ร่วม รายการ กรรมการ หรือแขกรับเชิญนั้น บางครั้งเป็นการให้ ข้อมูลแบบกว้างคือ บอกแต่หน้าที่ของ บุคคลนั้นแต่ไม่ได้ ให้รายละเอียดอื่นๆ
ผู้บรรยาย	กรรมการได้แก่ 3 ท่าน นี้ (4.25.53)		กรรมการ คือ ผู้เชี่ยวชาญ ด้านอาหาร 3 ท่าน	ดังภาพตัวอย่าง ซ้ายมือที่อาจไม่มี ชื่อของบุคคล ดังกล่าวปรากฏ แต่ เพียงต้องการ แนะนำให้ทราบว่า บุคคลในภาพเป็น ใคร และทำหน้าที่ อะไรในเกมการ แข่งขัน
ผู้บรรยาย	ซึ่งได้แก่ซูชิคุงและยา มาโมได้จั้งที่ชอบทำ ข้าวห่อสาหร่าย (4.38.55)		นักเรียนประถมที่ชอบทำอาหาร ซูชิ โยสุเกะ และยามาโมได้ เอชิ	ดังภาพตัวอย่าง ซ้ายมือที่อาจไม่มี ชื่อของบุคคล ดังกล่าวปรากฏ แต่ เพียงต้องการ แนะนำให้ทราบว่า บุคคลในภาพเป็น ใคร และทำหน้าที่ อะไรในเกมการ แข่งขัน
ผู้บรรยาย	คู่ต่อสู้ของมูราคามิคุณ พ่อที่ชอบทำอาหาร 4 ท่าน (4.33.57)		มูราคามิ ปะทะ คุณพ่อที่ ชอบอาหาร 4 ท่าน	ดังภาพตัวอย่าง ซ้ายมือที่อาจไม่มี ชื่อของบุคคล ดังกล่าวปรากฏ แต่ เพียงต้องการ แนะนำให้ทราบว่า บุคคลในภาพเป็น ใคร และทำหน้าที่ อะไรในเกมการ แข่งขัน
แขกรับ เชิญ	ก็ทุ้มอย่างสุดฝีมือนะ ครับในการทำ 10.57		คาชิโนะ โยชิกิ ต้องไป แข่งในรอบแก้ตัว (10.57)	ดังภาพตัวอย่าง ซ้ายมือที่อาจไม่มี ชื่อของบุคคล ดังกล่าวปรากฏ แต่ เพียงต้องการ แนะนำให้ทราบว่า บุคคลในภาพเป็น ใคร และทำหน้าที่ อะไรในเกมการ แข่งขัน

สรุปภาษาเขียนที่ขึ้นเพื่อแนะนำบุคคลในรายการ (แบบมีเสียงประกอบ)

จากภาษาเขียนตามตารางที่ 5.4 พบว่า ภาษาเขียนให้ความสำคัญกับผู้เข้าแข่งขันเป็นอย่างมาก นอกจากบอกชื่อ และสาขาอาชีพแล้ว ยังบอกอายุ และรายละเอียดของผู้เข้าแข่งขันนั้นๆอีกด้วย ในขณะที่บุคคลอื่นที่ร่วมรายการนั้นมีเพียงภาษาเขียนที่ขึ้นเพื่อบอกตำแหน่งในเกมการแข่งขันโดยไม่ได้ให้ความสำคัญในรายละเอียดเท่าไรนัก

หนึ่ง จากการสังเกตพบว่า ภาษาเขียนที่ปรากฏในลักษณะหน้าทึบนี้ ในส่วนของภาษาเขียนที่มีตัวเลขกำกับอยู่ ได้แก่ อายุของบุคคลต่างๆ นั้นไม่ปรากฏเสียงกำกับอยู่เลย ตามแนวคิดของ Bernard (2005) อักษรนี้มีลักษณะเป็นกราฟิกที่ทำหน้าที่ให้ข้อมูลแก่ผู้ชม ว่าบุคคลที่เข้าแข่งขันในรายการที่วีแชมปีเปียนนี้เป็นใคร ชื่ออะไร โดยมีลักษณะเป็นแถบสีและมีพื้นหลังเพื่อทำหน้าที่ประดับตกแต่งเพื่อความสวยงามน่าดึงดูด นอกจากนี้ยังทำหน้าที่ช่องทางการสื่อสารและเพิ่มข้อมูล ภาษาเขียนยังทำหน้าที่ตรงความหมายของภาพและเสียงไว้ให้อยู่ร่วมกันและทำให้ผู้ชมได้เข้าใจทั้งความหมายตรงและความหมายรวมของภาพที่ได้รับชม

2.2) บอกเวลาในการแข่งขัน

ภาษาเขียนที่ปรากฏขึ้นเพื่อบอกบอกรายละเอียดเกี่ยวกับเวลานี้จะปรากฏขึ้นอยู่ตลอดทั้งรายการ โดยจะเป็นการบอกรอบการแข่งขัน รวมทั้งบอกระยะเวลาในการแข่งขันต่างๆ อีกทั้งปรากฏขึ้นเพื่อบอกผู้ชมว่าขณะนั้นผู้เข้าแข่งขันใช้เวลาไปเท่าไรและเหลือเวลาอีกเท่าไรในการทำอาหารเพื่อเป็นการกระตุ้นความสนใจให้คนดู หนึ่งในลักษณะภาษาเขียนที่ปรากฏขึ้นเพื่อบอกเวลานี้คือ ระยะเวลาที่กำหนดในการแข่งขันในแต่ละขั้นตอน หมายถึงเวลาเป็นหนึ่งในเงื่อนไขและกติกาของเกม ดังนั้นภาษาเขียนลักษณะนี้จึงมีลักษณะรูปแบบเหมือนภาษาเขียนที่ปรากฏในภาษาเขียนที่บอกโจทย์และเงื่อนไขในรายการ คือ จะเป็นตัวอักษรสีดำบนแถบพื้นหลังสีขาวและทางด้านซ้ายมือจะเป็นโลโก้รูปตัวการ์ตูน ภาษาเขียนลักษณะนี้ปรากฏขึ้นทั้งแบบไม่มีองค์ประกอบเสียงและมีองค์ประกอบเสียง ดังภาพตัวอย่างตารางที่ 5.5 – 5.6 ที่ปรากฏดังต่อไปนี้

ตารางที่ 5.5 ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกเวลาในการแข่งขันในรายการแบบไม่มีเสียงประกอบ

ผู้พูด	เสียง	ภาพ	ภาษาเขียน	ลักษณะภาษาเขียน
ไม่มีเสียง	(ไม่มีเสียง)		รอบแก้ตัว	ทำหน้าที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับเวลาที่เป็นกติกาหรือเงื่อนไขของการแข่งขันโดยภาษาเขียน
ไม่มีเสียง	(ไม่มีเสียง)		ทาเทอิชิ ฮิโรกิ ต้องไป แข่งในรอบแก้ตัว (18.23)	ลักษณะนี้ปรากฏขึ้นโดยปราศจากเสียงประกอบ
ไม่มีเสียง	(ไม่มีเสียง)		ยามาซากิ มาซาฮิโกะ ต้อง เข้าไปแข่งต่อในรอบแก้ตัว (26.57)	กล่าวถึงบุคคลในภาพที่พ่ายการแข่งขันในรอบนั้นและต้องไปแข่งขันในรอบแก้ตัว เป็นลักษณะที่พบได้ไม่มากในรายการทีวี
ไม่มีเสียง	(ไม่มีเสียง)		การแข่งขันในรอบแก้ตัว (27.04)	แชมป์เขียน

สรุปภาษาเขียนที่ขึ้นเพื่อบอกเวลาการแข่งขันในรายการ (แบบไม่มีเสียงประกอบ)

ภาษาเขียนลักษณะนี้ทำหน้าที่เสริมข้อมูลให้แก่องค์ประกอบภาพและเสียงโดยทำหน้าที่เพิ่มข้อมูลเกี่ยวกับรอบการแข่งขันและบุคคลที่ต้องผ่านไปสู่รอบการแข่งขันต่างๆ จากภาพตัวอย่างในตารางที่ 5.5 จะสังเกตได้ว่าภาษาเขียนที่ปรากฏโดยไม่มีเสียงประกอบนี้จะเป็นการบรรยายถึงการเข้าสู่การแข่งขันใน "รอบแก้ตัว" และกล่าวถึงบุคคลที่ต้องผ่านเข้าไปสู่การแข่งขันในรอบแก้ตัว ซึ่งโดยความหมายตรงแล้วหมายถึงบุคคลดังกล่าวได้พ่ายแพ้จากการแข่งขันในรอบดังกล่าว จึงต้องไปแก้ตัวในรอบต่อไป การไม่ปรากฏเสียงบรรยายถึง "ผู้ครอบในภาพที่ปรากฏ" ถือเป็นกาให้เกียรติแก่ผู้แข่งขัน แต่ก็ยังคงความหมายและข้อมูลไว้ครบถ้วนโดยการปรากฏของภาษาเขียนซึ่งทำหน้าที่แทนเสียง ภาษาเขียนลักษณะนี้จึงถือเป็นตัวช่วยเพิ่มข้อมูลดังกล่าวให้แก่รายการ

ตารางที่ 5.6 ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกเวลาในการแข่งขันในรายการแบบมีเสียงประกอบ

ผู้พูด	เสียง	ภาพ	ภาษาเขียน	ลักษณะภาษาเขียน
ผู้บรรยาย	ยกแรกจะเป็นการแข่งขันทำซูชิตามรูปเหล่านี้ (4.09.07)		รอบที่ 1 การแข่งขัน นี้รูปอะไรกันนะ	ภาษาเขียนที่ทำให้ข้อมูลเรื่องเวลาในเกมการแข่งขันนี้แบ่งเป็นลักษณะที่เป็นรหัสคอยกำกับภาพและเสียงให้โฟกัส
ผู้บรรยาย	รอบที่ 2 เป็นการแข่งขันทำข้าวห่อสาหร่าย 3 แบบ (4.25.37)		รอบที่ 2 เป็นการแข่งขันทำข้าวห่อสาหร่าย 3 แบบ	ความหมายอยู่กับวิธีการเล่น เป็นการตีความหมายของภาพและเสียงให้อยู่
ผู้บรรยาย	มีเวลาให้ทั้งหมด 7 นาที (1.53)		มีเวลาให้7นาที	ความหมายใด ความหมายหนึ่ง รวมทั้งยังทำหน้าที่ให้ข้อมูลเรื่องลำดับ
ผู้บรรยาย	แล้วก็งานต่อไปเลยนะครับ (4.37.33)		เหลืออีก 1 นาที	ช่วงเวลาในการแข่งขัน ว่าดำเนินมาถึงตอนใดแล้ว และยังเหลือเวลาอีกเท่าใด
ผู้บรรยาย	หามาที่เนี่ยนะ (4.41.47)		ห้า 1 นาทีเนี่ยนะ? ครับ 1 นาทีครับ	
ผู้บรรยาย	กำหนดเวลาทั้งหมดก็คือ 60 นาที (4.54.39)		เวลาที่กำหนดไว้จะแบ่งเป็นรอบละ 1 ชั่วโมง	

สรุปภาษาเขียนที่ขึ้นเพื่อบอกเวลาการแข่งขันในรายการ (แบบมีเสียงประกอบ)

ภาษาเขียนกราฟิกที่ปรากฏขึ้นนี้ทำหน้าที่ช่องทางสื่อสารซึ่งเป็นลักษณะซ้ำทางสื่อสาร แต่ในขณะเดียวกันก็ทำหน้าที่เป็นรหัสบอกกติกาการแข่งขันในเรื่องเวลาจากจุดเริ่มต้นของการแข่งขัน มาถึงจุดสิ้นสุดของการแข่งขัน เป็นการบอกให้ทราบว่าช่วงเวลาของรายการขณะที่กำลังรับชมนั้น ดำเนินมาถึงตอนใดแล้ว เพื่อที่จะให้ผู้ชมคาดเดาถึงเหตุการณ์และสิ่งที่เกิดขึ้นในเกมที่จะได้รับชมต่อไป กราฟิกภาษาเขียนนี้ยังทำหน้าที่ประดับตกแต่งเพื่อให้เกิดความสวยงาม ความน่าสนุก หรือดึงดูดความสนใจจากผู้ชม และทำหน้าที่จำกัดความหมายของภาพและเสียงให้อยู่คงที่

ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกช่วงเวลาต่างๆ ของเกมการแข่งขันนี้มีลักษณะเป็นทั้งปรสิติตัวบท ที่บอกเวลาซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของกติกาการเล่น และเป็น ตัวบทร่วม ที่เสริมเนื้อหาเพิ่มเติมให้กับรายการ โดยภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกรอบการแข่งขันนั้น มีลักษณะเป็นปรสิติตัวบทประเภทหนึ่งที่บอกให้ผู้รับชมทราบว่าเกมการแข่งขันในรายการทีวีแชนแนลปีเยยนนี้มีการแบ่งช่วงเวลาในการแข่งขันออกเป็นรอบต่างๆ เพื่อบอกลำดับของการเล่น ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกรอบการแข่งขันนี้จึงมีลักษณะเป็นรหัส ที่กำกับเนื้อหารายการให้เป็นไปตามลำดับขั้นตอนของการเล่นเกมอย่างชัดเจน ในขณะที่ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกเวลาในภาพนั้นสามารถเป็นได้ทั้ง ตัวบทร่วม ในรายการและช่วยในการสื่อความหมาย ในกรณีที่ภาพและเสียงที่ปรากฏนั้นไม่สามารถสื่อให้ผู้ชมเข้าใจได้ว่าภาพที่เห็นนั้นต้องการสื่อความหมายเพื่อบอกเวลา

2.3) บอกสถานที่

ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกสถานที่นี้จะปรากฏขึ้นพร้อมกับเสียงประกอบตลอดเวลา แต่บางครั้งภาษาเขียนได้ทำหน้าที่ให้ข้อมูลที่ครบถ้วนและสมบูรณ์กว่าเสียงประกอบดังตารางที่ 5.7 ปรากฏดังต่อไปนี้

ตารางที่ 5.7 ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกสถานที่ในรายการ

ผู้พูด	เสียง	ภาพ	ภาษาเขียน	ลักษณะภาษาเขียน
ผู้บรรยาย	สถานที่แข่งขันก็คือเขต เอโดคาวาไนโตเกียว (4.09.01)		เขตเอโดคาวาไนโตเกียว ที่โรงเรียนอนุบาล	ภาษาเขียนได้ทำหน้าที่เป็นตัวเสริมความหมายได้แก่ ภาพและเสียงที่ไม่ได้ให้ความหมายครบถ้วนสมบูรณ์

ตารางที่ 5.7 (ต่อเนื่อง)

ผู้พูด	เสียง	ภาพ	ภาษาเขียน	ลักษณะภาษาเขียน
ผู้บรรยาย	ร้านเอโนะเคียวที่อยู่ในเกียวโตนั้น (4.12.47)		การชิงแชมป์สุดยอดนักทำซูชิ เมืองเกียวโต	รูปแบบของภาษาเขียนประเภทนี้มีลักษณะไม่แน่นอนตายตัว ขนาดของอักษรใหญ่บ้างเล็กบ้าง รวมถึงมี
ผู้บรรยาย	ถิ่นของทานาโนะก็คือโอซาก้า (4.19.04)		เมืองโอซาก้า	กราฟิกและสีสันที่แตกต่างกันไป อีกทั้งการจัดวางตำแหน่งของตัวอักษรนั้นมี
ผู้บรรยาย	วิวใจที่ตั้งอยู่ใจกลางจังหวัดอิวาเตะ (4.21.40)		จ้าวนักดำไมจิจากทั่วประเทศ ทีม อิวาเตะ เมืองชิวจิ จังหวัดอิวาเตะ	ลักษณะไม่แน่นอน ภาษาเขียนด้านหัวมุมบนขวาบอก
ผู้บรรยาย	เป็นร้านสุดฮิตแถบคันไซ 4.12.49		ผู้เข้าแข่งขันทำซูชิ เมืองเกียวโต เขตโทยามะ ร้านเอโนะเคียว	ข้อมูลเรื่องสถานที่ ในขณะที่หัวมุมบนซ้ายบอกชื่อตอนของรายการ วึ่งจะปรากฏเหมือนกันตลอดทั้งรายการ
ผู้บรรยาย	ร้านลูกท้อมืออมังที่ จ.ชิบะ (4.10.05)		ผู้เข้าแข่งขันทำซูชิ จ.ชิบะ เขตคาวะ ร้านวะซะโนฟูคุโจ	ในบางครั้งจะปรากฏสลับกับชื่อทีมของผู้เข้าแข่งขัน

สรุปภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกสถานที่ในรายการ(ที่พบปรากฏขึ้นพร้อมเสียงประกอบเท่านั้น)

จะสังเกตว่าการปรากฏขึ้นของภาษาเขียนที่บอกสถานะนั้นมีหลายรูปแบบแตกต่างกันไปตามประเภทสถานที่ ได้แก่ เมือง จังหวัด เขต สถาบัน ร้านอาหาร ไม่มีรูปแบบที่แน่นอน และโดยส่วนใหญ่จะทำหน้าที่ซ้ำกับภาพและเสียงบรรยายที่ตรงกัน ดังนั้นภาษาเขียนกราฟิกลักษณะนี้จึงทำหน้าที่เป็นช่องทางทางการสื่อสาร หรือเป็นลักษณะซ้ำทางการสื่อสารโดยกราฟิกยังทำหน้าที่ประดับตกแต่งและดึงดูดความสนใจของผู้ชม ในทัศนะของผู้วิจัย ภาษาเขียนที่ปรากฏขึ้นเพื่อบอกข้อมูลของสถานที่ในรายการทีวีแชมป์ปีนั้น มีลักษณะเป็นทั้งตัวบทร่วม ที่เสริมความหมายให้กับเนื้อหารายการในกรณีที่ภาพและเสียงนั้นไม่ได้บ่งบอกถึงสถานที่ตามคำแปลของภาษาเขียนที่กำกับ

2.4) บอกข้อมูลทั่วไป

ภาษาเขียนประเภทนี้ทำหน้าที่บอกข้อมูลทั่วไปที่นอกเหนือจากการจำแนกกลุ่มภาษาเขียนลักษณะต่างๆ โดยพบว่าเป็นข้อมูลที่ทำให้ความรู้เชิงสารคดีและวัฒนธรรมญี่ปุ่น โดยปรากฏพบพร้อมกับมีเสียงประกอบกำกับอยู่เสมอดังตัวอย่างในตารางที่ 5.8 ปรากฏดังต่อไปนี้

ตารางที่ 5.8 ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกข้อมูลทั่วไปในรายการทีวีแชมป์ปี

ผู้พูด	เสียง	ภาพ	ภาษาเขียน	ลักษณะภาษาเขียน
ผู้บรรยาย	ที่นี้เปรียบเสมือนแดนสวรรค์ของข้าวเหนียว (4.21.42)		การแข่งขันดำนาโมจิจากทั่วประเทศ ทีมอิวาเตะ เมืองที่มีพื้นที่ปลูกข้าวเหนียวของญี่ปุ่น	ภาษาเขียนได้ทำหน้าที่บอกข้อมูลสาระความรู้เกี่ยวกับอาหาร ความรู้เชิงประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของญี่ปุ่น ภาษาเขียนทำหน้าที่ในการเสริมข้อมูลให้แก่องค์ประกอบภาพและเสียง
ผู้บรรยาย	อิเมโนะโมจิจากข้าวเหนียวพันธุ์ดี (4.21.48)		การแข่งขันดำนาโมจิจากทั่วประเทศ ทีมอิวาเตะ อิเมโนะโมจิ	
ผู้บรรยาย	ผู้ที่สร้างโมจินี้ให้เป็นตำนานโด่งดังไปทั่วประเทศคือชมรมเก็บรักษาโมจิเอริฮาระ (4.26.03)		การแข่งขันดำนาโมจิจากทั่วประเทศ ทีมมิเอะ ชมรมโมจิเอริฮาระที่สร้างตำนานมากกว่า 180 ปี	

ตารางที่ 5.8 (ต่อเนื่อง)

ผู้พูด	เสียง	ภาพ	ภาษาเขียน	ลักษณะภาษาเขียน
ผู้บรรยาย	เสียงดังสะท้อนพ่นน้ำ มีที่มาจากไม้ที่มาทำ เป็นค้อน (4.34.42)		การแข่งขันดำโมจิจากทั่ว ประเทศ ที่มมากาตะ ต้นโอโนะระที่เอามา ทำค้อน	เป็นการเน้นย้ำ ข้อมูลที่สำคัญให้ เด่นชัดยิ่งขึ้น โดย บางครั้งเป็นการตัด เอาเพียงบางวลี หรือบางคำขึ้นมา เพื่อย้ำข้อมูลของ ภาพและเสียง
ผู้บรรยาย	ว่ากันว่าไม้ชนิดนี้แข็ง มาก แม้แต่ขวานเหล็ก ยังฟันตรง ๆ ไม่เข้า (4.34.53)		แม้แต่ขวานเหล็กหรือดาบ ยังฟันไม่เข้า	

สรุปภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกข้อมูลทั่วไปในรายการ(ที่พบปรากฏขึ้นพร้อมเสียงประกอบ
เท่านั้น)

จากตารางที่ 5.8 นี้ ภาษาเขียนมีลักษณะที่บอกรายละเอียดของสถานที่ บุคคล สิ่งของ และ
ความสำคัญของสิ่งต่างๆ ในรายการที่ต้องการให้ผู้ชมได้รับทราบ ลักษณะหน้าที่ของอักษรกราฟิก
ลักษณะนี้ทำหน้าที่ให้ข้อมูล เป็นบทบาทของกราฟิกในการให้ความรู้ และข้อมูลแก่ผู้ชมตั้งแต่ข้อมูล
พื้นฐานที่เข้าใจง่ายจนถึงข้อมูลที่มีความสลับซับซ้อน โดยส่วนใหญ่แล้วจะปรากฏขึ้นพร้อมกันกับภาพ
และเสียงบรรยายที่มีข้อมูลตรงกัน จากการศึกษาพบว่า ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกข้อมูลทั่วไปนี้ ยัง
มีการให้ความรู้และความหมายของสิ่งที่เกี่ยวข้องกับประเพณี และความเป็นญี่ปุ่นร่วมอยู่ด้วย เป็น
ภาษาที่ให้ความรู้ในแง่วัฒนธรรมโดยรวม ในขณะที่ภาพและเสียงได้ทำหน้าที่หลักในการนำเสนอภาพ
และเสียงได้ครบใจความอยู่แล้ว แต่ภาษาเขียนลักษณะนี้ปรากฏขึ้นมาเพื่อเป็นการเน้นความสำคัญของ
ข้อมูลนั้นๆ เป็นการกระตุ้นความสนใจทางสายตาของผู้ชมได้อีกทางหนึ่ง

3. บอกรกติกาการเล่น

ภาษาเขียนลักษณะนี้แบ่งออกเป็น 4 กลุ่ม ดังนี้

- 3.1) บอกรกติกาและเงื่อนไข
- 3.2) บอกรูปกรรมการเล่น
- 3.3) บอกรูปการเล่น
- 3.4) บรรยายผลการแข่งขันและคะแนนอย่างต่อเนื่อง

ภาษาเขียนทั้ง 4 กลุ่มดังกล่าวปรากฏขึ้นพร้อมกับภาพและองค์ประกอบเสียงตลอดเวลา โดยทำหน้าที่ ยึดความหมายของภาพและเสียงให้จำกัดอยู่กับเงื่อนไขและกติกาการเล่นต่างๆ โดยมีรูปแบบกราฟิกการ นำเสนอที่ค่อนข้างชัดเจนคือมีลักษณะเป็นกล่องข้อความ (Text box) และมีโลโก้รูปการ์ตูนดังปรากฏใน ตารางที่ 5.9 – 12 ต่อไปนี้

ตารางที่ 5.9 ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกรกติกาการเล่น กลุ่มที่ 1 บอกรกติกาและเงื่อนไข

ผู้พูด	เสียง	ภาพ	ภาษาเขียน	ลักษณะภาษาเขียน
ผู้บรรยาย	ผู้แข่งขันจะเลือกของ จดหมายเงื่อนไขซึ่ง เงื่อนไขนั้นมี 10 แบบ (4.09.17)		การชิงแชมป์นักทำซูชิ แข่งขันทำเป็นรูปต่างๆ เราจะให้เลือกของจดหมายที่มี เงื่อนไขอยู่ข้างใน ซึ่งเงื่อนไข นั้นมี 10 แบบ(4.09)	ภาษาเขียนทำหน้าที่ บอกรกติกาและ เงื่อนไขต่างๆในการ เล่นเกมอย่างชัดเจน โดยภาษาเขียนที่ ปรากฏประเภทนี้จะ มีรูปแบบกราฟิกที่
ผู้บรรยาย	และถ้าทำได้ก็จะได้ เป็นฮีโร่ของเด็กๆ (4.09.22)		การชิงแชมป์นักทำซูชิ แข่งขันทำเป็นรูปต่างๆ เด็กๆที่เราเลือกทายถูกว่า ภาพนั้นคืออะไรก็จะผ่าน เงื่อนไขไปได้(4.09)	เหมือนกันคือเป็น กล่องข้อความที่มีโล โก้กราฟิกรูปการ์ตูน อยู่ด้านใน พื้นหลังสี
ผู้บรรยาย	โดยจะให้ใช้กระทะ ขนาดใหญ่ เพื่อ ทำอาหารอร่อยๆ ขนาดจัมโบ้ (1.40)		जूวแห่งกระทะร้อน แข่งขันทำอาหารขนาดจัมโบ้ หัวข้อที่ให้ทำมี3อย่าง คือ ข้าว ห่อไข่ แพนเค้ก และ พาสต้า (1.40)	ขาวและใช้ตัวอักษรสี ดำ ส่วนด้านหัวมุม บนขวามือจะปรากฏ ชื่อตอนการแข่งขันที่
ผู้บรรยาย	จะทำการแข่งขันแบบ ครบกำหนด 47.32		जूวแห่งกระทะร้อน แข่งขันทำอาหารขนาดจัมโบ้ การแข่งขันจะเป็นแบบพบกัน หมด 1คนจะได้ทำอาหาร 2 ครั้ง (47.32)	เหมือนกันตลอดทั้ง รายการ

ตารางที่ 5.9 (ต่อเนือง)

ผู้พูด	เสียง	ภาพ	ภาษาเขียน	ลักษณะภาษาเขียน
ผู้บรรยาย	เมื่อทำเสร็จแล้วจะต้อง ทำเงื่อนไข อื่นต่อไป (4.09.26)		การแข่งขันปั่นทำซูชิ แข่งขันทำเป็นรูปต่างๆ (ปรากฏซ้ำ) หัวข้อก็คือ “ยานพาหนะ” และ “สัตว์”	ภาษาเขียนที่ ปรากฏเพื่อบอก โจทย์และเงื่อนไขใน รายการนี้มีรูปแบบ และกราฟิกที่
ผู้บรรยาย	และผู้ที่ผ่านมาเงื่อนไขได้ 4 คนจะได้ เข้าสู่รอบ 2 ต่อไป (4.09.31)		การแข่งขันปั่นทำซูชิ แข่งขันทำเป็นรูปต่างๆ ผู้ที่ผ่านมาเงื่อนไขได้ 4 คน จะได้เข้าสู่รอบที่ 2	เหมือนกันคือเป็น ตัวอักษรสีดำ ปรากฏขึ้นบนแถบที่ ขาวตรงกลางล่าง ของหน้าจอ มีตัว
ผู้บรรยาย	และใครที่ทำได้มาก ที่สุดจะได้เข้าสู่รอบชิง ชนะเลิศ (4.33.46)		ผู้ที่ทำได้มากที่สุดจะได้ เข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ	การ์ตูนปรากฏอยู่ ทางด้านซ้ายมือ โดยมากจะมีเสียง กำกับอยู่ด้วย
ผู้บรรยาย	การแข่งขันอย่างแรก ทำอาหารปั้นโตฤดู ใบไม้ร่วง (4.25.45)		การแข่งขันอย่างแรกเป็น การทำปั้นโตใน วันหยุดฤดูใบไม้ร่วง	ภาษาเขียนประเภท นี้จึงทำหน้าที่เป็น องค์ประกอบที่เสริม ความหมายของ ภาพเนื่องจากภาพ บางภาพนั้นไม่ได้ให้
ผู้บรรยาย	เป็นการแข่งจับเวลาตำ โมจิในรอบแรกนะครับ (4.20.25)		การแข่งขันการตำโมจิ แบบจับเวลา รอบที่ 1 การแข่งขันตำโมจิ แบบจับเวลา	ความหมายที่ ชัดเจนเสมอไป รวมถึงภาษาเขียน ประเภทนี้เป็นการ กระตุ้นและเน้นย้ำ ในเรื่องของกฎ กติกาที่มี
ผู้บรรยาย	ในนี้มีข้าวเหนียวสุก 4 กิโลกรัมซึ่งเรา จัดเตรียมไว้ให้ (4.20.36)		จำนวนตำโมจิจากทั่วประเทศ มีข้าวเหนียวให้ 4 กิโลกรัม ทีมไหนตำช้าก็ต้องตกรอบ	ความสำคัญและมี รูปแบบที่ชัดเจน

ตารางที่ 5.9 (ต่อเนื่อง)

ผู้พูด	เสียง	ภาพ	ภาษาเขียน	ลักษณะภาษาเขียน
ผู้บรรยาย	เริ่มจากด้านแรกการ ตำโมจิด้วยซากูรูปร่าง แปลกๆ (4.43.53)		จำนำคตำโมจิจากทั่วประเทศ (ปรากฏซ้ำ) ด้านที่1 ซากูรูปร่างแปลกๆ จะให้ตำด้วยซากูรูปร่าง แปลกๆ	ภาษาเขียนช่วย จำกัดความหมาย ของภาพให้คงที่ ให้ ผู้ชมเข้าใจถึง ความหมายในแง่ ของกติกา และ ความหมายเฉพาะ ของภาพที่ได้รับชม กล่าวคือได้เข้าใจ ทั้งความหมายตรง และคความหมาย
ผู้บรรยาย	ด้านที่ 2 เป็นโซน นานาชาติ ต้องตำโมจิ ร่วมกับชาว ต่างประเทศ (4.43.57)		ด้านที่2 โซนนานาชาติ จะ ให้ตำร่วมกับชาวต่างชาติ	รวมของภาพภาพ นั้น
ผู้บรรยาย	และด้านที่ 3 ด้านโมจิ เหนียวหนึบ (4.44.04)		ด้านที่3 โมจิเหนียวหนึบ ให้ยืดโมจิไป 10 เมตร	

**สรุปภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกกติกาการเล่นในรายการ กลุ่มที่ 1 บอโจทย์และเงื่อนไข
(ที่พบปรากฏขึ้นพร้อมเสียงประกอบเท่านั้น)**

ในทุกขั้นตอนของการแข่งขันนั้นจะปรากฏมีภาษาเขียนกำกับอยู่ทุกขั้นตอนเพื่อเน้นให้ผู้ชมทราบถึงขั้นตอนในการเล่นและทราบโจทย์หรือสิ่งที่จะต้องทำ ในรายการทีวีแชมป์เปี้ยนมีรูปแบบกฎและกติกาการเล่นที่ชัดเจน มีการแบ่งรอบและกำหนดโจทย์เงื่อนไขที่แน่นอนตายตัวและกฎกติกาต่างๆ นั้นถูกควบคุมไปด้วยข้อจำกัดด้านเวลาในระยะสั้นๆ ทั้งสิ้น ดังนั้นความสนุกของรายการนี้ส่วนหนึ่งมาจากข้อจำกัดด้านเวลาที่กำหนดทำให้ผู้ชมได้ลุ้นไปกับเกมการแข่งขัน รายการนี้จึงปรากฏภาษาเขียนที่ขึ้นเพื่อบอโจทย์และเงื่อนไขของการแข่งขันกำหนดอยู่โดยชัดเจนตลอดเวลาโดยภาษาเขียนนี้จะทำหน้าที่เป็นตัวยึดความหมายของภาพและเสียงให้คงที่อยู่กับเรื่องของโจทย์และเงื่อนไขที่เป็นข้อกำหนดในการเล่น จากการศึกษาพบว่าภาษาเขียนลักษณะนี้ปรากฏขึ้นพร้อมกับองค์ประกอบเสียงโดยมีความหมายที่ใกล้เคียงหรือตรงกันเป็นส่วนมาก ในความคิดของผู้วิจัยภาษาเขียนลักษณะนี้ทำหน้าที่เตือนหรือย้ำให้ผู้ชมทราบถึงโจทย์และเงื่อนไขที่เป็นข้อบังคับให้ผู้เข้าแข่งขันต้องทำ มีลักษณะเป็นกราฟิกแบบกล่องข้อความ มีโลโก้เป็นรูปการ์ตูนทำหน้าที่ประดับประดาตกแต่งให้เกิดความสวยงาม

ตารางที่ 5.10 ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกกติกาการเล่น เกม กลุ่มที่ 2 บอกอุปกรณ์การเล่น

ผู้พูด	เสียง	ภาพ	ภาษาเขียน	ลักษณะภาษาเขียน
ผู้บรรยาย	มีดสำหรับหั่นซูชิ โดยเฉพาะ (4.19.27)		การชิงแชมป์สุดยอดนักทำซูชิ มีดสำหรับหั่นซูชิ	ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกอุปกรณ์การเล่นนี้ส่วนใหญ่ทำหน้าที่ซ้ำกันกับภาพและเสียงที่ให้
ผู้บรรยาย	และนี่ก็คือเครื่องทำข้าวห่อสาหร่ายที่เร็วที่สุดในโลก (4.33.11)		เครื่องทำข้าวห่อสาหร่ายเกิดขึ้นแล้ว!!	ความหมายค่อนข้างชัดเจนอยู่แล้ว โดยภาษาเขียนได้ทำหน้าที่กระตุ้นความสนใจของผู้ชมรายการเป็นการทำหน้าที่ซ้ำทางการสื่อสารแต่ในขณะเดียวกันก็ทำหน้าที่เป็นรหัสทางการสื่อสารเพื่อ
ผู้บรรยาย	อีกด้านทีม จ. มิเอะ ใช้ไม้เบสบอลดำและขนาดโมจิเหมือนเวลาที่ใช้สาก (4.45.36)		ทีมมิเอะ จ้าวนักดำโมจิจากทั่วประเทศ การแข่งขันผาดาดัน จังหวัดมิเอะ ได้ไม้เบสบอล	บอกรหัสให้ผู้ชมให้เข้าใจว่าสิ่งที่เห็นนั้นคืออุปกรณ์อะไร
ผู้บรรยาย	แต่ทีมที่ลำบากที่สุดก็คือทีมนาระ (4.46.09)		ทีมนาระ จ้าวนักดำโมจิจากทั่วประเทศ การแข่งขันผาดาดัน จังหวัดนาระ ได้ค้อนเล็ก	ในการเล่นเกมในกรณีที่ภาพหรือเสียงนั้นให้ความหมายได้ไม่ชัดเจนหรือไม่สมบูรณ์
ผู้บรรยาย	ทีม จ. ชากะ ได้ท่อนซุงหนัก 20 กก. แทนค้อนที่คุ้นมือ (4.44.28)		จ้าวนักดำโมจิจากทั่วประเทศ การแข่งขันผาดาดัน จังหวัดชากะได้ท่อนซุง (หนัก 20 kg)	
ผู้บรรยาย	กระทะที่จะให้ใช้มีเส้นผ่าศูนย์กลาง 50 ซม. หนักประมาณ 6 กก. (1.49)		เจ้าแห่งกระทะร้อน แข่งขันทำอาหารขนาดจัมโบ้ ให้ใช้กระทะที่เส้นผ่าศูนย์กลางประมาณ 50 ซม.	

สรุปภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกกติกาการเล่นในรายการ กลุ่มที่ 2 บอกอุปกรณ์การเล่น (ที่พบปรากฏขึ้นพร้อมเสียงประกอบเท่านั้น)

การแข่งขันในรายการทีวีแชมป์เปียนนี้ต้องอาศัยอุปกรณ์ในการแข่งขันตามโจทย์ที่กำหนด ในแต่ละรายการมีอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นแตกต่างกันไป ดังตารางที่ 5.10 ภาษาเขียนลักษณะนี้ช่วยในการสื่อความหมายเรื่องข้อมูลของอุปกรณ์ที่ใช้เล่นเกมในรายการ ซึ่งบางครั้งอาจเป็นอุปกรณ์ที่มีลักษณะเฉพาะเป็นพิเศษ ได้แก่ ค้อนตำโมจิที่มีขนาดเล็กเป็นพิเศษ หรือกระทะทำอาหารที่มีขนาดใหญ่เป็นพิเศษ เพื่อให้ในการแข่งขัน เหล่านี้ภาษาเขียนช่วยในการจำกัดความหมายของภาพ ไม่ให้ผู้ชมเข้าใจเพียงว่าเป็นอุปกรณ์ธรรมดา และเป็นอุปกรณ์ที่ออกแบบเป็นพิเศษเพื่อใช้ในการแข่งขันโดยเฉพาะ กล่าวคือ ทำให้ผู้ชมได้เข้าใจทั้ง ความหมายตรงและความหมายแฝงของภาพๆ นั้น

ตารางที่ 5.11 ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกกติกาการเล่น กลุ่มที่ 3 บอกวิธีเล่น

ผู้พูด	เสียง	ภาพ	ภาษาเขียน	ลักษณะภาษาเขียน
ผู้บรรยาย	ผู้แข่งขันจะกำหนดรูปแบบสร้างเป็นซูชิรูปหน้าต่างๆ ออกมาให้เด็กได้ดู (4.09.11)		การแข่งขันสุดยอดนักทำซูชิ แข่งขันทำเป็นรูปต่างๆ ให้ทำรูปหน้าต่างๆตรง ส่วนตัดขวาง ของข้าวห่อสาหร่าย	ภาษาเขียนที่ปรากฏขึ้นเพื่อบอกวิธีเล่นมีรูปแบบและกราฟิกเหมือนภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอก
ผู้บรรยาย	ต้องเป็นข้าวห่อสาหร่ายที่ให้อิมเมจถึงฤดูใบไม้ร่วง (4.25.49)		จะทำให้ทำปิ่นโตข้าวห่อสาหร่ายที่ให้ภาพของฤดูใบไม้ร่วง	ใจทย์และเงื่อนไขและอุปกรณ์การในบางส่วน ภาษาเขียนที่ปรากฏนี้ทำหน้าที่เสริม
ผู้บรรยาย	ซึ่งผู้เข้าแข่งขันต้องสู้กับบุคคลภายนอก (4.33.34)		ผู้เข้าแข่งขันต้องไปแข่งกับบุคคลภายนอกที่ทางรายการได้เตรียมไว้	ความหมายของภาพเนื่องจากองค์ประกอบเสียงนั้นไม่ได้ปรากฏโดยสม่ำเสมอ

ตารางที่ 5.11 (ต่อเนือง)

ผู้พูด	เสียง	ภาพ	ภาษาเขียน	ลักษณะภาษาเขียน
ผู้บรรยาย	แต่ละทีมเริ่มการโรยสีผสมอาหารเพื่อแยกความแตกต่าง (5.06.06)		จำนวนคำโมจิจากทั่วประเทศ แต่ละทีมใส่สีผสมอาหาร ลงไปโมจิ	ภาษาเขียนบอกวิธีการเล่นของผู้เข้าแข่งขันในภาพที่ปรากฏ

สรุปภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกกติกาการเล่นเกมในรายการ กลุ่มที่ 3 บอกวิธีเล่น (ที่พบปรากฏขึ้นพร้อมเสียงประกอบเท่านั้น)

ภาษาเขียนลักษณะนี้ขึ้นเพื่อบอกวิธีในการแข่งขันโดยจะปรากฏพร้อมเสียงประกอบตลอดเวลา ในรายการทีวีแชมป์เปี้ยนจะมีภาษาเขียนลักษณะนี้ปรากฏขึ้นอยู่มากตลอดรายการ จะสังเกตได้ว่าลักษณะอักษรที่ปรากฏเพื่อบอกวิธีการเล่นนั้นนั้นมีรูปแบบเหมือนกับภาษาเขียนที่บอกโจทย์และเงื่อนไข คือ จะเป็นตัวอักษรสีดำบนแถบพื้นหลังสีขาวและทางด้านซ้ายมือจะเป็นโลโก้รูปตัวการ์ตูนทำหน้าที่จำกัดความหมายของภาพ และเน้นความหมายให้แก่เสียงประกอบซึ่งโดยส่วนใหญ่เสียงประกอบและภาษาเขียนในลักษณะนี้จะมีความหมายตรงกัน ภาษาเขียนจึงมีลักษณะชี้ทางการสื่อสารและมีกราฟิกที่ทำหน้าที่ประดับประดาตกแต่งให้เกิดความสวยงาม

ตารางที่ 5.12 ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกกติกาการเล่น เกม กลุ่มที่ 4 บรรยายผลการแข่งขันและคะแนนอย่างต่อเนื่อง

ผู้พูด	เสียง	ภาพ	ภาษาเขียน	ลักษณะภาษาเขียน
พิธีกร	ถูกต้องใช่ไหมครับ (4.14.57)		การแข่งขันสุดอดนักทำซูชิ แข่งขันทำเป็นรูปต่างๆ มุราคามิ ผ่านด่าน “ยานพานะ”	ภาษาเขียนที่ปรากฏขึ้นเพื่อบรรยายผลการแข่งขันในรายการทีวีแชมป์เปี้ยนนี้มี
พิธีกร	ยินดีด้วยนะครับ (4.53.23)		การต่อสู้ทำข้าวห่อสาหร่ายอันใหญ่แข่งขันจากความสูง มุราคามิ จุน ผ่านเข้ารอบ ชิงชนะเลิศ	ลักษณะการใช้สีจำแนกตามตัวบุคคล(ผู้เล่น) คือ ถ้าปรากฏเขียนบรรยายผลการ

ตารางที่ 5.12 (ต่อเนื่อง)

ผู้พูด	เสียง	ภาพ	ภาษาเขียน	ลักษณะภาษาเขียน
ผู้บรรยาย	9 นาทีมูราคามิทำเสร็จ ไป 20 จาน (4.36.10)		การต่อสู้เพื่อหาคนทำข้าวห่อ สาขาเร็วที่สุด มูราคามิ vs คุณพ่อ 4 คน มูราคามิ ทำไปแล้ว 20 จาน ผ่านไป 9 นาทีแล้ว (เหลืออีก 21 นาที)	แข่งขันของบุคคล ได้ก็จะใช้สีเป็นรหัส ในการสื่อ ความหมายถึง บุคคลนั้นตลอดทั้ง รายการ โดยภาษา เขียนทำหน้าที่เสริม
ผู้บรรยาย	มียาโอะกำลังวิตกเรื่อง จำนวนจึงทำออกมาได้ ไม่ค่อยดีนัก (4.40.36)		การต่อสู้เพื่อหาคนทำข้าวห่อ สาขาเร็วที่สุด มียาโอะ vs นร. ประถม 2 คน เหลืออีก 30 วินาที	ความหมายให้แก่ ภาพและเสียงใน กรณีนี้ที่บางครั้ง
ผู้บรรยาย	อันดับแรกเริ่มจาก คะแนนของโมริตะก่อน 52.47		เจ้าแห่งกระทะร้อน การแข่งขัน 18 เทคนิค การตัดสินคะแนนของโมริตะ (52.47)	องค์ประกอบเสียง ให้ความหมายไม่ ครบถ้วนดังเช่น รายละเอียด
ผู้บรรยาย	รวมเป็น 44 คะแนน ครับ 53.01		โมริตะ โคจิ คะแนนเทคนิคได้ 6 คะแนน คะแนนด้านรสชาติได้ 38 คะแนน รวมทั้งหมด 44 คะแนน (53.01)	แข่งขันอันจำกัด และรายละเอียด ของคะแนนต่างๆ

สรุปภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกกติกาการเล่นในเกมในรายการ กลุ่มที่ 4 บรรยายผลการแข่งขัน
และคะแนนอย่างต่อเนื่อง (ที่พบปรากฏขึ้นพร้อมเสียงประกอบเท่านั้น)

ภาษาเขียนลักษณะนี้ปรากฏขึ้นอย่างต่อเนื่องตลอดทั้งรายการ โดยทำหน้าที่กำกับภาพให้
เป็นไปตามขั้นตอนของการเล่นเกมและแสดงเวลาในการแข่งขันที่กำหนดแน่นอนตายตัว รวมถึงรายงาน
ผลการแข่งขันว่าขณะนั้นเกิดเหตุการณ์อะไรขึ้นบ้างเพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้ชมที่มีต่อเกมการแข่งขัน
หรือเพื่อทำให้เกิดการลุ้นและความเร้าใจ ภาษาเขียนลักษณะนี้ปรากฏขึ้นตรงกับเสียงบ้าง ไม่ตรงบ้าง
มีรูปแบบที่ไม่แน่นอน ในบางครั้งปรากฏว่าภาษาเขียนได้ให้รายละเอียดมากกว่าเสียงบรรยายอีกด้วย

รายการทีวีแชมเปียนนี้เป็นรายการเกมโชว์ที่เรียกลีลาที่มีเนื้อหาตอนเกี่ยวกับการแข่งขันการทำอาหาร และเป็นการเล่นที่จำลองสถานการณ์จริงในเรื่องของการทำอาหารมาไว้บนโทรทัศน์ในรูปแบบของเกม โดยเกมโชว์รายการทีวีแชมเปียนนี้มีลักษณะเป็นเกมการแข่งขันหรือที่เรียกว่า agon ตามการจำแนกรูปแบบการเล่นของ Roger Cailios (2001) ในขณะเดียวกันก็มีลักษณะของ"การเสี่ยงโชค" หรือที่เรียกว่า alea เข้ามาเกี่ยวข้องในเนื้อหารายการด้วย (สังเกตได้จากการจับสลากเพื่อเลือกโจทย์ซึ่งมีความยากง่ายแตกต่างกันไป)คล้ายกับรายการศึกตะหลิวผู้พิชิตที่มีการจับสลากหาผู้โชคดีในการชิมอาหาร

และด้วยรูปแบบของรายการที่เป็นเกมโชว์ที่เรียกลีลา ภาษาเขียนจึงเข้ามามีบทบาทในการบอกกฎกติกา และวิธีการเล่นตามลำดับขั้นตอนของการแข่งขันตั้งแต่ต้นจนจบ โดยมีลักษณะเป็นปรสิตตัวบทประเภทหนึ่ง ที่บอกกติกา หรือ รหัส ของการเล่น เพื่อเป็นการเน้นให้ผู้รับชมรายการทราบว่าภาพพจน์ที่อาหารอยู่ในขณะนั้นเป็นขั้นตอนหนึ่งของเกมการแข่งขันและเพื่อให้ผู้ชมได้เห็นภาพรวมของรายการ นอกจากนี้ ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกกติกาการแข่งขันยังเป็นการเน้นย้ำรูปแบบของเกมให้มีความชัดเจนในกระบวนการทัศน์ของผู้ชม เพื่อเพิ่มอรรถรสในการรับชมและเปิดโอกาสให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในเกมการแข่งขันในการเข้าใจเนื้อหาและร่วมลุ้นไปกับผลการแข่งขันที่มีการรายงานอยู่ตลอดรายการ

ลักษณะของภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกกติกาการเล่นต่างๆ นี้มีลักษณะเป็นอักษรกราฟิกที่ทำหน้าที่สื่อความหมายเรื่องกฎและกติกาและวิธีการเล่นเกม และองค์ประกอบของเกม มีลักษณะเป็นอักษรกราฟิกสี ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดกราฟิกของ Bernard (2005)ที่ว่า กราฟิกคือสื่อ เป็นวิธีการสื่อสารด้วยภาพและคำบนความมากขึ้นหรือน้อยลงของทุกสิ่งทุกอย่าง และกราฟิกก็คืองานของการทำหรือเลือกเครื่องหมายและจัดเรียงบนพื้นผิวเพื่อนำพาความคิดผ่านการรวมตัวกันของคำกับภาพ กราฟิกทั้งหมดสื่อความหมายเกี่ยวกับเรื่องกติกาซึ่งถือเป็นหัวใจสำคัญของรายการเกมโชว์

4 แสดงคำพูดของบุคคลและ และกระตุ้นความสนใจ

ภาษาเขียนที่ขึ้นเพื่อแสดงคำพูดของบุคคล และกระตุ้นความสนใจนี้แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ

4.1 ภาษาเขียนที่แสดงคำพูดของบุคคล

4.2 ขึ้นเพื่อกระตุ้นความสนใจ

ซึ่งทั้งสองลักษณะนี้จะมี "สัญลักษณ์" ต่างๆ นอกเหนือจากภาษาเขียนเข้ามาปรากฏร่วมอยู่ด้วย โดยมากแล้วเป็นสัญลักษณ์ที่ใช้ในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น หรือที่เรียกกันว่า "มังง่า" ปรากฏขึ้นเพื่อบ่งบอก

อารมณ์ของผู้พูดในขณะที่พูด แต่สัญลักษณ์ดังกล่าวนั้นมีน้อยกว่าที่ปรากฏในรายการศึกทะเลหิวผู้พิชิตและโกโกริโกะเกมก๊วยส์ เนื่องจากภาษาเขียนที่ปรากฏในรายการทีวีแชมป์เปี้ยนนี้ไม่นับบทสนทนา ระหว่างบุคคลจึงไม่มีสัญลักษณ์ที่แสดงอารมณ์ของผู้พูดเหมือนอีก 2 รายการดังกล่าว นอกจากนี้ยังพบว่ามีการใช้สีสันของตัวเขียนในการจำแนกผู้พูด และผู้เข้าแข่งขันโดยจำแนกตามบุคคลหรือทีม พบการใช้กราฟฟิกเพื่อให้ตัวอักษรเคลื่อนไหวแต่น้อย โดยทั้งหมดนี้เป็นลักษณะของการพากย์ทั้งขณะที่มีผู้พูด หรือไม่มีผู้พูดก็ตามโดยจะปรากฏพร้อมเสียงประกอบตลอดเวลาดังตารางที่ 5.13 – 5.14 ในข้อหัวที่ 4.1 และ 4.2 ดังปรากฏต่อไปนี้

4.1) แสดงคำพูดของบุคคล

ภาษาเขียนประเภทนี้ปรากฏขึ้นเพื่อแสดงบทสนทนาของผู้ร่วมรายการต่างๆ โดยมีทั้งผู้เข้าแข่งขัน แขกรับเชิญ พิธีกร เชฟทำอาหาร และบุคคลที่ทางรายการได้สัมภาษณ์นอกสถานที่ จากการสังเกต ภาษาเขียนที่ปรากฏขึ้นเพื่อแสดงคำพูดของผู้ร่วมรายการในลักษณะของบทบรรยายได้ภาพ ดังตารางที่ 5.13 ต่อไปนี้

ตารางที่ 5.13 ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อแสดงคำพูดของบุคคล

ผู้พูด	เสียง	ภาพ	ภาษาเขียน	ลักษณะภาษาเขียน
แขกรับเชิญ	ขอโทษนะคะขออีกจานคะ (4.53.50)		ขอโทษนะคะ ขออีกจานด้วยคะ	ภาษาเขียนลักษณะนี้ปรากฏขึ้นพร้อมกับการพูดของบุคคลในรายการทำหน้าที่คล้ายซับไตเติ้ลเพื่อกระตุ้นความสนใจหรือเน้นให้เกิดความตลกขบขัน ถือเป็นปริศิตทางการสื่อสารที่ทำหน้าที่สร้างสีสันให้แก่รายการ และเป็นการทำหน้าที่ช่องทางการสื่อสาร
ผู้เข้าแข่งขัน	ที่ญี่ปุ่นสำหรับเด็กๆ แล้วจะเหมือนกับคนอเมริกัน (4.56.15)		ความประทับใจของเด็กญี่ปุ่นกับ	
ผู้เข้าแข่งขัน	ที่ชอบกินเหมือนกันครับ (4.56.17)		ความประทับใจของคนอเมริกัน ส่วนใหญ่จะเหมือนกัน (4.56.17)	

ตารางที่ 5.13 (ต่อเนื่อง)

ผู้พูด	เสียง	ภาพ	ภาษาเขียน	ลักษณะภาษาเขียน
ผู้เข้า แข่งขัน	เติมน้ำๆ (5.11.33)		การแข่งขันหมากโมจิ (ปรากฏซ้ำด้านล่าง) ลืมนำน้ำไปนิดนึง	คือการซ้ำทางการ สื่อสารเนื่องจาก ภาษาเขียนประเภท นี้ปรากฏขึ้นซ้ำกับ ภาพและเสียง ตลอดเวลา
ผู้เข้า แข่งขัน	แฮม มันล้านะครับ (5.12.29)		ทำให้แรงกว่านี้อีก	ภาษาเขียนลักษณะ นี้ปรากฏขึ้นพร้อม กับการพูดของ บุคคลในรายการทำ หน้าที่คล้ายซ้ำได้ เต็มเพื่อกระตุ้น ความสนใจหรือเน้น ให้เกิดความตลก ขบขัน ถือเป็นประวัติ ทางการสื่อสารที่ทำ หน้าที่สร้างสีสัน ให้แก่รายการ และ เป็นการทำหน้าที่ ช่องทางการสื่อสาร คือการซ้ำทางการ สื่อสารเนื่องจาก ภาษาเขียนประเภท นี้ปรากฏขึ้นซ้ำกับ ภาพและเสียง ตลอดเวลา
ผู้เข้า แข่งขัน	เข้า.. เข้าทีละครั้งนะ (5.12.54)		เข้าทีละครั้ง	
ผู้เข้า แข่งขัน	ไวจริงๆ ครับ (5.13.10)		<เสร็จแล้ว>	
ผู้เข้า แข่งขัน	ผมทูปก็เพื่อที่จะซ่อม มันนะครับ 2.57		ข้าวแห่งกระทะร้อน แข่งขันทำอาหารขนาดจัมโบ้ ที่ทูปก็เพื่อจะซ่อมครับ	

สรุปภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อแสดงคำพูดของบุคคล(ที่พบปรากฏขึ้นพร้อมเสียงประกอบเท่านั้น)

ภาษาเขียนกราฟิกที่ขึ้นเพื่อแสดงคำพูดของบุคคลในรายการนี้จะปรากฏเวลาที่บุคคลพูดคุยหรือแสดงความคิดเห็นออกมา เพื่อเป็นการกระตุ้นความสนใจและเพิ่มความน่าตื่นเต้นหรือตลกขบขันให้แก่ผู้ชม ภาษาเขียนลักษณะนี้ปรากฏขึ้นพร้อมภาพและเสียงบรรยายที่ตรงกันถือเป็นปรสิตตัวบทชนิดหนึ่งที่ทำหน้าที่กระตุ้นความสนใจและสร้างสีสันให้แก่ผู้ชม กราฟิกตัวอักษรลักษณะนี้ทำหน้าที่เป็นตัวหลักในการขับเคลื่อนการสื่อความหมาย เช่นกราฟิกตัวอักษรดังตัวอย่างภาพนี้สื่อความหมายถึงความรู้สึกอร่อยที่มีต่ออาหาร พบสัญลักษณ์แสดงความรู้สึกรูปหัวใจ ซึ่งหมายถึงความชอบหรือพอใจอาหารที่ตนกำลังรับประทาน สัญลักษณ์เหล่านี้พบได้น้อยในรายการทีวีแบบเบี่ยนซึ่งไม่เน้นคำพูดหรือบทสนทนาของบุคคลในรายการ สัญลักษณ์แสดงอารมณ์ของผู้พูดเหล่านี้จึงปรากฏน้อยกว่าในรายการศึกตะหลิวผู้พิชิต และพบได้มากที่สุดรายการโกโกริโกะ กราฟิกภาษาเขียนของสัญลักษณ์ใช้ในการสื่อความหมายถึงอารมณ์ความรู้สึก ในขณะที่เดียวกันก็ทำหน้าที่ช่องทางการสื่อสาร คือการเข้าทางการสื่อสารเนื่องจากภาษาเขียนดังกล่าวปรากฏขึ้นซ้ำกับภาพและเสียงตลอดเวลา

4.2 ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อกระตุ้นความสนใจ

ส่วนใหญ่จะอยู่ในรูปของประโยคควลี หรือประโยคคำถามที่ทำให้ประหลาดใจโดยจะปรากฏพร้อมเครื่องหมายปริศนี อักเจรีย์ ดังตารางที่ 5.14 ปรากฏดังต่อไปนี้

ตารางที่ 5.14 ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อกระตุ้นความสนใจ

ผู้พูด	เสียง	ภาพ	ภาษาเขียน	ลักษณะภาษาเขียน
ผู้บรรยาย	ยกแรกจะเป็นการแข่งขันทำซูชิตามรูปเหล่านี้ (4.09.07)		รอบที่ 1 การแข่งขัน นี้รูปอะไรกันนะ (4.09.07)	ภาษาเขียนมีลักษณะเป็นประโยคคำถามหรือวลีที่กระตุ้นความสนใจหรือทำให้ผู้ชมเกิดความสงสัยหรือ
ผู้บรรยาย	อู๋ย... มุนิตะไฟลุกท่วมขึ้นมาเลย (1.03)		เปิดเผยเทคนิคที่น่าตกใจ! จ้าวแห่งกระทะร้อนจะเป็นใคร!? (1.03)	สงสัยหรือประหลาดใจโดยใช้เครื่องหมายปริศนี อักเจรีย์

ตารางที่ 5.14 (ต่อเนื่อง)

ผู้พูด	เสียง	ภาพ	ภาษาเขียน	ลักษณะภาษาเขียน
ผู้บรรยาย	เทคนิคดีๆ ของจังหวัด มีอะที่สืบทอดกันมาก ว่า 180 ปีคืออะไรกัน แน่ (4.26.35)		จ้าวนักดำไมจิจากทั่วประเทศ ที่มีมิเอะ แล้วเทคนิคที่สืบทอดกัน มา คืออะไร? (4.26.35)	มีการใช้สีสัน ตัว เล็กตัวใหญ่เพื่อ กระตุ้นความสนใจ รวมถึงมักปรากฏ สัญลักษณ์ต่างๆ
แขกรับ เชิญ	ลูกเซอร์หรือ (4.20.33)		การชิงแชมป์สุดยอดนักทำซูชิ แข่งขันทำเป็นรูปต่างๆ ไม่ใช่ยานพาหนะ!! ไม่ใช่ ยานพาหนะ!!	ร่วมอยู่ด้วยกับ ภาษาเขียนประเภท นี้ ได้แก่ เครื่องหมายแสดง คำถาม
ผู้เข้า แข่งขัน	โดยที่ผู้เข้าแข่งขันนั้น ไม่มีทางจะรู้ว่าจะได้ เจอกับใคร (4.33.38)		เราจะไม่เปิดเผยว่าคุณต่อสู้ จะเป็นใคร	เครื่องหมาย กากบาท ในกรณีนี้ที่ ตอบผิด เครื่องหมาย อัศเจรีย์เพื่อกระตุ้น
พิธีกร	นี่คือพาหนะอะไรครับ (4.23.22)		การชิงแชมป์สุดยอดนักทำซูชิ แข่งขันทำเป็นรูปต่างๆ แปลกจัง~	ความน่าสนใจและ ความน่าตื่นเต้นโดย เครื่องหมายเหล่านี้ ปรากฏตลอดทั้ง รายการ
ผู้บรรยาย	แต่จะดำได้ไว เหมือนกันหรือเปล่า (4.38.56)		จ้าวนักดำไมจิจากทั่วประเทศ ที่มีอิวาเตะ ถึงจะดูได้เก่งแต่จะดำได้ หรือไม่!?	

สรุปภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อแสดงคำพูดของบุคคล(ที่พบปรากฏขึ้นพร้อมเสียงประกอบ
เท่านั้น)

ลักษณะของภาษาเขียนประเภทนี้นั้นจะปรากฏขึ้นโดยที่บางครั้งไม่ได้มีผู้พูดหรือเสียงบรรยาย
เข้ามาแทรก โดยลักษณะที่ปรากฏขึ้นบางครั้งจะเป็นลักษณะของประโยคควดี หรือคำถามเพื่อให้ผู้ชม

เกิดความประหลาดใจและดึงดูดอารมณ์ของผู้ชม เช่น “แปลกจัง~” “การแข่งขันทางด้านความเร็วจะเป็นฝ่ายไหนกันนะ” จากความคิดเห็นของผู้วิจัย ภาษาเขียนลักษณะนี้เป็นปรสิตตัวบท ที่ช่วยกระตุ้นความสนใจจากผู้ชมในรายการ ในบางครั้งจะปรากฏสัญลักษณ์กากบาท (X) ด้วยกราฟิกสีเพื่อเป็นการกระตุ้นความสนใจจากผู้ชมด้วยการใช้กราฟิกที่มีสีสันขนาดใหญ่ขึ้นมากกลางหน้าจอเป็นการทำหน้าที่ของภาษาเขียนควบกันระหว่างการกระตุ้นความสนใจทางสายตาจากผู้ชมและเป็นการรายงานผลการแข่งขันไปในตัว

ผลสรุปการวิเคราะห์ในบทที่ 5

จากการสรุปข้อมูลของการวิเคราะห์ลักษณะการใช้ภาษาเขียนต่าง ๆ ในรายการทีวีแชมป์เปี้ยน นั้นสามารถสรุปตามหมวดหมู่ได้ทั้งหมด 4 หมวดหมู่ แบ่งตามลักษณะการใช้ ดังนี้

1. แนะนำรายการ
2. บอกข้อมูลทั่วไป
3. บอกกติกาการเล่นเกม
4. แสดงคำพูดของบุคคลและกระตุ้นความสนใจ

โดยภาษาเขียนเหล่านี้สามารถช่วยสื่อความหมายให้แก่เนื้อหาสาระที่เป็นภาพและเสียงโดยอิงตามข้อสันนิษฐานคือ

- 1.) ภาษาเขียนที่ใช้ในรายการเกมโชว์ญี่ปุ่นทั้ง 3 รายการ คือ 1. รายการศึกตะหลิวผู้พิชิต 2. รายการทีวีแชมป์เปี้ยน 3. รายการโกโกรีโกะ นั้น มีลักษณะของการผสมผสานการกันของการสื่อสารเชิงตรรกะและการสื่อสารเชิงเสมือน โดยเป็นภาษาเขียนที่ถูกกำหนดโดยไวยากรณ์ที่มีลักษณะกำกับความหมายของภาพให้เป็นไปตามขั้นตอนและเงื่อนไขของการเล่นเกม ในขณะเดียวกันภาษาเขียนยังทำหน้าที่ในการสื่ออารมณ์โดยที่ผู้เข้ารหัสสื่อความหมายผ่านลักษณะต่างๆ ของตัวอักษร ได้แก่ ขนาด สี สัน อัตราซ้ำเร็วของตัวอักษรที่ปรากฏสัมพันธ์กับภาพ กราฟฟิกต่างๆ ของตัวอักษรมายังผู้รับสาร และ
- 2.) ภาษาเขียนดังกล่าวเกิดจากจุดประสงค์ของผู้เข้ารหัสในการใช้เพื่อช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้ชมที่มีต่อการเล่นเกมในรายการ โดยใช้กราฟิกต่างๆ ในการกระตุ้นความสนใจของผู้ชมรายการ แต่ในความเป็นจริงแล้ว ภาษาเขียนเหล่านี้เป็นเพียงส่วนช่วยเสริมสีสันและลูกเล่นให้กับรายการเกมโชว์ญี่ปุ่น โดยมีได้มีส่วนในการช่วยสื่อความหมายให้แก่ภาพและเสียงมากนัก

อธิบายได้ดังต่อไปนี้

1. ภาษาเขียนที่ปรากฏขึ้นเพื่อแนะนำรายการ ปรากฏขึ้นตอนต้นรายการเพื่อบอกชื่อรายการ และตอนรายการ มีลักษณะเป็นไตเติ้ลรายการ และเป็น ก่อนตัวบท เพื่อเกริ่นนำ หรือเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้คาดเดาถึงสิ่งที่กำลังจะได้รับชมจากเนื้อหารายการ
2. ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกข้อมูลทั่วไป ทำหน้าที่ให้ข้อมูล ได้แก่ แนะนำบุคคลในรายการ บอกช่วงเวลาในการแข่งขัน บอกสถานที่และบอกข้อมูลทั่วไป โดยเฉพาะการให้ข้อมูลของผู้เข้าแข่งขัน ภาษาเขียนจะให้ข้อมูลที่ละเอียด ลงลึก ไปกว่าข้อมูลเสียงที่ปรากฏ เช่น อายุ ประสบการณ์ ที่มาของผู้เข้าแข่งขันด้วยรูปแบบการจัดวางตัวอักษรกราฟิกที่เหมาะสม ทำให้อ่านง่ายในเวลาอันรวดเร็ว เนื่องจากรายการทีวีแชมป์เปียนเน้นความสำคัญของทักษะและความสามารถเป็นหลัก ภาษาเขียนที่ให้ข้อมูลและรายละเอียด ความสามารถและประสบการณ์ของผู้เข้าแข่งขันจึงมีความสำคัญและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของรายการที่เน้นความสามารถของตัวบุคคล
3. ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกกติกาการเล่น แบ่งออกเป็น 4 ลักษณะได้แก่ 1.) บอกโจทย์และเงื่อนไข 2.) บอกอุปกรณ์การเล่น 3.) บอกวิธีเล่น 4.) บรรยายผลการแข่งขันและคะแนนอย่างต่อเนื่อง ภาษาเขียนลักษณะนี้ทำหน้าที่เป็นตัวยัดความหมายของภาพและเสียงให้อยู่คงที่ โดยต้องการให้ผู้ชมทราบถึงขั้นตอนและกติกาการเล่นในรายการ ภาษาเขียนทำหน้าที่เป็นรหัสควบคุมกติกาและขั้นตอนการเล่น และเนื่องจากรายการทีวีแชมป์เปียนเป็นรายการที่มีผู้เข้าแข่งขันหลายคน ภาษาเขียนยังช่วยจำแนกและรายงานผลการแข่งขันของแต่ละคนโดยใช้รหัสสีมากำกับ จากลักษณะเหล่านี้ ภาษาเขียนเป็นตัวช่วยยัดความหมายของภาพและเสียงให้คงที่และเป็นช่องทางการสื่อสารที่ช่วยให้การสื่อสารลื่นไหลมากยิ่งขึ้น เมื่อเทียบลักษณะภาษาเขียนของรายการศึกตะหลิวผู้พิชิตกับรายการทีวีแชมป์เปียนแล้วจะเห็นได้ว่า ลักษณะภาษาในรายการทีวีแชมป์เปียนนั้นมีรูปแบบและใช้เพื่อกำกับเนื้อหารายการให้เป็นไปตามกติกาและลำดับขั้นตอนของการแข่งขันได้ชัดเจนกว่า รวมถึงปรากฏมีลักษณะของภาษาเขียนเพื่อบอกตัวเลขและคะแนนอย่างชัดเจนตลอดทั้งช่วงการแข่งขัน ซึ่งเป็นลักษณะของตัวอักษรกราฟิกที่ทำหน้าที่ให้ข้อมูลในการแข่งขัน เป็นการรายงานผลคะแนนของผู้เข้าร่วมแข่งขันว่าทำได้เท่าไรในรอบใดหรือช่วงใดของการแข่งขัน นอกจากนั้นแล้วตัวอักษรกราฟิกบอกตัวเลขมีสีสดดึงดูด และมีขนาดใหญ่เพื่อดึงดูดสายตาคนดูเป็นการทำหน้าที่ของกราฟิกที่ระดับประดาตกแต่ให้เกิดความสวยงาม ความสนุกและน่าดึงดูด เป็นการเรียกความสนใจทางสายตาคนดูได้อีกช่องทางหนึ่ง ซึ่งภาษา

เขียนกราฟบอกตัวเลขและคะแนนในรายการเกมโชว์ทีวีแชมป์เปียนนี้มีความจำเป็นที่จะต้องใช้ในการสื่อความหมาย เพื่อให้ผู้ชมได้ข้อมูลประกอบการชมเกมการแข่งขัน ว่าใครมีคะแนนเท่าไร ใครมีโอกาสในการเข้ารอบต่อไป เป็นการเน้นย้ำถึงความสำคัญและความสามารถของปัจเจกบุคคลซึ่งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของรายการ

4. ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อแสดงคำพูดของบุคคลและกระตุ้นความสนใจ มีลักษณะคล้ายบทพากย์ที่ปรากฏขึ้นพร้อมกับคำพูดของบุคคล ทำหน้าที่เน้นย้ำ และให้ความสำคัญต่อใจความที่ต้องการเน้น ภาษาเขียนลักษณะนี้ไม่ได้ปรากฏขึ้นตลอดเวลา แต่จะปรากฏขึ้นเฉพาะบางตอนที่ผู้พูดต้องการจะเน้นความสำคัญ เช่น เทคนิค และวิธีการในการทำอาหารต่างๆ เมื่อเปรียบเทียบกับรายการศึกตะหลิว ผู้พิชิตและรายการโกโกรีโกะพบว่า พบภาษาเขียนลักษณะนี้ในรายการทีวีแชมป์เปียนน้อยกว่าอีก 2 รายการดังกล่าว เนื่องจากเป็นรายการที่ไม่เน้นบทสนทนาของบุคคล แต่จะเน้นความสำคัญไปที่การแข่งขันความสามารถ กติกา และการรายงานผลคะแนน ซึ่งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของรายการที่เน้นไปที่ทักษะและฝีมือของปัจเจกบุคคล

ภาษาเขียนทั้ง 4 ลักษณะนี้ มิได้มีรูปแบบจำแนกตามหมวดหมู่ที่ได้จัดประเภทไว้อย่างชัดเจน และแน่นอนตายตัว บางประเภทมีลักษณะเหลื่อมล้ำกันอยู่มากกว่าหนึ่งลักษณะ ภาษาเขียนลักษณะต่างๆ นี้มีลักษณะที่เสริมตัวบท และเนื้อหาให้กับรายการ ขึ้นอยู่กับบริบทแวดล้อมของภาษานั้นๆ อีกทั้งภาษาเขียนบางลักษณะทำหน้าที่ได้มากกว่า 1 ลักษณะนอกเหนือจากที่ได้จำแนกเป็นหมวดหมู่ไว้ดังกล่าว โดยรวมแล้วภาษาเขียนทำหน้าที่ยึดความหมายของตัวภาพและเสียงให้คงที่อยู่กับความหมายที่ต้องการสื่อ เพื่อลดความคลุมเครือของการตีความของผู้ชม

ในส่วนของกราฟิกตัวอักษรที่ปรากฏในรายการทีวีแชมป์เปียนนั้นทำหน้าที่ให้ข้อมูลเพิ่มแก่ผู้ชมหรือผู้รับสารในกรณีที่ภาพและเสียงบรรยายไม่สามารถให้ข้อมูลได้ครบถ้วน การเตรียมและจัดข้อมูลให้อยู่ในรูปแบบของการมองเห็นที่ชัดเจน จะทำให้ผู้ชมมีโอกาสที่จะอ่านอย่างรวดเร็ว

สรุปบทบาทของกราฟิกในการทำหน้าที่สื่อสารในรายการทีวีแชมป์เปียน ทำหน้าที่ดังนี้

1. หน้าที่ให้ข้อมูล
2. หน้าประดับตกแต่ง
3. หน้าชี้ช่องทางสื่อสาร

ภาษาเขียนที่ปรากฏขึ้นในรายการนั้นยังทำให้ผู้ชมรับทราบกฎและกติกาของการแข่งขันอย่างชัดเจนจากภาษาเขียนที่กำกับด้วยรหัสเพื่อบอกกติการวมถึงการรายงานผลงานแข่งขันอย่างต่อเนื่อง ภาษาเขียนเหล่านี้ทำหน้าที่กำกับภาพและเสียงให้เป็นไปตามรูปแบบการเล่นของเกมในรายการที่วีแชมป์เปียนตลอดทั้งรายการ จุดประสงค์โดยส่วนใหญ่ของภาษาเขียนในรายการทำหน้าที่เป็นตัวจำกัดความหมาย ของภาพและเสียงให้อยู่ในกรอบของกติกาและความเป็นเกม โดยต้องการให้ผู้รับสารเข้าใจความหมายโดยรวมของรายการ ว่ากำลังชมการละเล่น การแข่งขันที่มีกรอบของกติกาเป็นตัวกำหนด ไม่ใช่แค่ให้ผู้รับสารเข้าใจความหมายบางส่วนหรือเฉพาะภาพที่ปรากฏให้เห็นในขณะนั้นทำให้กระบวนการสื่อความหมายเป็นไปด้วยความชัดเจน เพิ่มความสนุกในการติดตาม และลดความคลุมเครือในการตีความของผู้รับสาร

ตารางที่ 5.15 แสดงลักษณะภาษาเขียนที่มีเอกลักษณ์เฉพาะในรายการทีวีแชมป์เปียน

หน้าที่ของภาษาเขียน	ลักษณะพิเศษที่ปรากฏ
1. แนะนำรายการ	<ul style="list-style-type: none"> - เทียบกับรายการศึกตะหลิวผู้พิชิตแล้วในรายการทีวีแชมป์เปียนมีการพ่วงชื่อตอนรายการเข้ามานำเสนอด้วยเพื่อเป็นก่อนตัวบท บอกการแข่งขัน รวมถึงมีการนำเสนอภาพที่มีเนื้อหาเด่นของตอนซึ่งมีภาษาเขียนปรากฏกำกับอยู่ด้วยเพื่อสร้างความตื่นตื้นให้กับผู้ชม
2. บอกข้อมูลทั่วไป	<ul style="list-style-type: none"> - มีการใช้รหัสสีกำกับเพื่อบอกทีมของผู้เข้าแข่งขัน - ภาษาเขียนที่ปรากฏขึ้นเพื่อบอกเวลาทำหน้าที่บอกช่วงและรอบในการแข่งขัน รวมถึงยังทำหน้าที่รายการผลคะแนนการแข่งขันอย่างต่อเนื่องตลอดทั้งรายการอีกด้วย - ในส่วนของข้อความที่ขึ้นมาเพื่อบอกข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่นั้น ไม่มีรูปภาพแผนที่ปรากฏเหมือนในรายการศึกตะหลิวผู้พิชิต แต่จะบอกชื่อจังหวัดหรือชื่อทีมแข่งขันตรงด้านหัวมุมบนซ้ายหรือขวา และชื่อสถานที่ที่ใช้แข่งขันนั้นตรงกลางล่างของจอในเวลาเดียวกัน รวมถึงมีรูปแบบไม่แน่นอนตายตัว มีลักษณะการใช้สีและขนาดตัวอักษรที่จัดกลุ่มไม่ชัดเจน - ตัวอักษรที่ปรากฏขึ้นเพื่อแนะนำบุคคลบางตัวอักษรมีรูปแบบกราฟิกเป็นกรอบสี่เหลี่ยมพร้อมโลโก้รูปการ์ตูนเหมือนกัน มีตัวเลขบอกรายละเอียดและอายุเข้ามาพ่วงด้วยแต่ในรายการศึกตะหลิวผู้พิชิตจะไม่มี รวมถึงตัวเลขที่พ่วงเข้ามาเพื่อแนะนำบุคคลในรายการนี้ ไม่ปรากฏเสียงบรรยายร่วมด้วยเลย - มีลักษณะของข้อมูลเชิงวัฒนธรรมเข้ามาเป็นส่วนประกอบ

ตารางที่ 5.15 (ต่อเนือง)

หน้าที่ของภาษาเขียน	ลักษณะพิเศษที่ปรากฏ
3. บอกกติกาการเล่นเกม	<ul style="list-style-type: none"> - มีรูปแบบและลักษณะที่แบ่งแยกชัดเจนกว่ารายการศึกตะลิวผู้พิชิตและรายการโกโกรีโกะ อธิบายกติกาชัดเจนตลอดทั้งรายการ สอดคล้องกับการรายงานผลการแข่งขัน - มีลักษณะของภาษาเขียนที่บรรยายผลการแข่งขันอย่างต่อเนื่องตลอดทั้งรายการ
4. แสดงคำพูดของบุคคล และกระตุ้นความสนใจ	<ul style="list-style-type: none"> - คำพูดของผู้ร่วมรายการจะขึ้นน้อยกว่าอีกสองรายการคือรายการศึกตะลิวผู้พิชิตและรายการโกโกรีโกะ ภาษาเขียนแสดงคำพูดเฉพาะคำตอบของผู้พูดเมื่อมีการสัมภาษณ์ ในขณะที่ในอีก 2 รายการจะขึ้นบ่อยและมีจุดประสงค์เพื่อความตลกขบขันเป็นส่วนใหญ่ ในขณะที่รายการทีวีแชมป์เปียนไม่ได้เน้นความสำคัญของบทสนทนามากนัก แต่เน้นที่การแข่งขันประลองฝีมือเป็นหลัก

บทที่ 6

ผลการวิเคราะห์ลักษณะของภาษาเขียนญี่ปุ่นในรายการโกโกรีโกะ ตอน การแข่งขันศึกการกินอยู่อย่างประหยัด

จากการศึกษาภายใต้หัวข้อวิจัย“การใช้ภาษาเขียนในรายการเกมโชว์ญี่ปุ่นทางโทรทัศน์” ซึ่งผู้วิจัยมุ่งที่จะศึกษาถึงลักษณะของภาษาเขียนญี่ปุ่นที่ปรากฏในรายการเกมโชว์ญี่ปุ่นที่คัดสรรมาทั้ง 3 รายการนั้น ในบทนี้ ผู้วิจัยจะนำเสนอถึงลักษณะของภาษาเขียนที่ปรากฏบนหน้าจอตลอดทั้งรายการในรายการ “โกโกรีโกะ ตอน การแข่งขันศึกการกินอยู่อย่างประหยัด” เพื่อที่จะนำผลการวิเคราะห์ลักษณะภาษาเขียนนี้ไปใช้อธิบายถึงการมีส่วนช่วยในการสื่อความหมายให้แก่เนื้อหาสารในรายการในลำดับถัดไป

ประการแรก ผู้วิจัยขออธิบายถึงลักษณะเนื้อหาและจุดประสงค์ของรายการโกโกรีโกะโดยสังเขป เพื่อให้ง่ายต่อการเข้าใจถึงลักษณะของภาษาเขียนที่ปรากฏในรายการ ด้านล่างเป็นภาพตัวอย่างที่ 6.1 แสดงตัวอย่างภาพเกมการแข่งขันการกินอยู่อย่างประหยัด



ชุดภาพที่ 6.1 ภาพตัวอย่างรายการโกโกรีโกะ ตอน การแข่งขันการกินอยู่อย่างประหยัด

เนื้อหารายการ

รายการโกโกรีโกะ เป็นรายการเกมโชว์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการแข่งขันการทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ไม่เคยมีใครทำมาก่อนเพื่อให้เกิดเป็นตำนานและเป็นที่จดจำของผู้คน ที่ผ่านมารายการโกโกรีโกะมีการสร้างตำนานมาแล้วกว่า 300 ตำนาน ดังเช่น การกำจัดบ้านที่เต็มไปด้วยขยะให้กลายเป็นบ้านที่สะอาดสวยงามโดยต้องเกลี้ยกล่อมให้เจ้าของบ้านยอมร่วมมือ หรือการแข่งขันการดำรงชีวิต 1 สัปดาห์ด้วยนมวัวเพียงอย่างเดียว การใช้ชีวิตอยู่บนเกาะร้างโดยไม่ใช้เงิน ในที่นี้ผู้วิจัยได้เลือกการแข่งขันการใช้

ชีวิตอย่างประหยัดของดาราดูญี่ปุ่นด้วยเงิน 1 หมื่นเยน ในระยะเวลา 1 เดือน โดยใช้ชื่อตอนว่า “ศึกการกินอยู่อย่างประหยัด 1 เดือน 1 หมื่นเยน” ระหว่างดาราดูญี่ปุ่นที่เป็นแม่บ้านชื่อ ฮาชิโมโตะ ชิโฮะ และดาราดลกที่มีฝีมือการทำอาหารที่เยี่ยมยอดชื่อว่า บ็อบบี้ โอโรคอน ในการแข่งขันผู้เข้าแข่งขันทั้งสองจะได้รับเงินคนละ 1 หมื่นเยนให้เป็นค่าอาหารและค่าสาธารณูปโภค ได้แก่ น้ำ แก๊ส ไฟฟ้า ระหว่างการแข่งขันทั้งคู่จะต้องย้ายมาอยู่อพาร์ทเมนท์ห้องติดกันที่ทางรายการจัดไว้ให้ ครบ 1 เดือนใครมีเงินเหลือมากกว่าจะเป็นผู้ชนะ ดังตัวอย่างชุดภาพที่ 6.2 ด้านล่าง

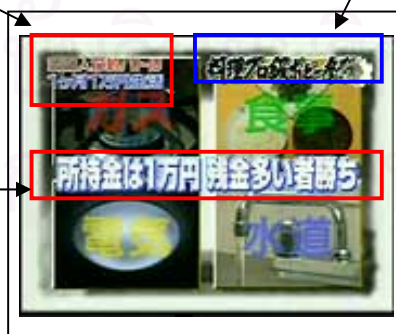
ชุดภาพที่ 6.2 ตัวอย่างเนื้อหารายการจากรายการโกโกรีโกะตอนการแข่งขันการกินอยู่อย่างประหยัดระหว่างฮาชิโมโตะ ชิโฮะและบ็อบบี้ โอโรคอน



ภาษาเขียน: ศึกกินอยู่อย่างประหยัดภายใน1เดือนของ 2นักแสดง
ฮาชิโมโตะ ชิโฮะและบ็อบบี้ โอโรคอน (0.10)

การใช้ชีวิต1เดือน1หมื่นเยน
บ็อบบี้ VS สูดยอดแม่บ้าน

ผู้ทำชิงบ็อบบี้เป็นคนทำอาหารมืออาชีพ



ภาษาเขียน: มีเงินเริ่มต้นให้1หมื่น ผู้ที่เหลือเงินมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ
(06.48)

จุดประสงค์ของรายการ

รายการโกโกริโกะ ตอนการแข่งขันศึกการกินอยู่อย่างประหยัดนั้นเป็นการสร้างตำนานการดำรงชีวิตที่ประหยัดที่สุดเพื่อสอดคล้องกับแนวคิดที่ว่า ปัจจุบันคนรุ่นใหม่ในญี่ปุ่นนั้นมีความเป็นอยู่ที่ค่อนข้างสะดวกสบายและใช้จ่ายฟุ่มเฟือย รายการจึงมีจุดประสงค์ที่จะปลูกจิตสำนึกในการประหยัดและแสดงให้เห็นว่า แม้การกินอยู่ด้วยเงินเพียงน้อยก็สามารถทำให้คนดำรงชีวิตอยู่ได้เช่นกัน ดังตัวอย่างชุดภาพที่ 6.3 ด้านล่าง

ชุดภาพที่ 6.3 แสดงตัวอย่างภาพที่ปรากฏภาษาเขียนที่บ่งบอกจุดประสงค์ของการแข่งขัน
ในรายการโกโกริโกะ ตอนการแข่งขันการกินอยู่อย่างประหยัด



จากการศึกษาพบว่าลักษณะภาษาเขียนที่ปรากฏขึ้นตลอดทั้งรายการโกโกริโกะแตกต่างจากในรายการศึกทะเลผู้พิชิต และ รายการทีวีแชมป์เปี้ยน คือ ภาษาเขียนที่ปรากฏในรายการโกโกริโกะ ตอนการแข่งขันการกินอยู่อย่างประหยัดนั้นปรากฏขึ้นพร้อมองค์ประกอบเสียงเสมอ ต่างจากรายการอื่นตรงที่บางครั้งอาจมีภาษาเขียนปรากฏขึ้นมาโดดๆ โดยไม่มีเสียงเลย

ภาษาเขียนในการรายการโกโกริโกะแบ่งหมวดหมู่ได้เป็น 4 ลักษณะ ดังตารางที่ 6.1 ต่อไปนี้

ตารางที่ 6.1 แสดงประเภทของภาษาเขียนในรายการโกโกริโกะที่แบ่งออกได้ 4 ลักษณะ

ลำดับ	ประเภท	ลักษณะของภาษาเขียน
1	แนะนำชื่อรายการและชื่อตอนรายการ	เป็นอักษรกราฟิกที่ปรากฏขึ้นเป็นไตเติ้ลของรายการเพื่อบอกให้ทราบว่ารายการชื่ออะไรและมีชื่อตอนว่าอย่างไร เนื่องจากแต่ละสัปดาห์จะมีชื่อตอนการแข่งขันที่แตกต่างกัน และมี จุดเน้นของรายการที่ต่างกัน
2	บอกข้อมูลในรายการ 2.1) แนะนำบุคคล 2.2) บอกช่วงเวลาในการแข่งขัน 2.3) บอกสถานที่ 2.4) บอกข้อมูลทั่วไป 2.5) รายงานเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในระหว่างการแข่งขัน	ปรากฏขึ้นเพื่อแนะนำบุคคลต่างๆในรายการ พิธีกร ผู้เข้าแข่งขัน ผู้ร่วมรายการ แขกรับเชิญต่างๆ แนะนำสถานที่ บอกเวลา ตัวเลข ข้อมูลเชิงวัฒนธรรม และสิ่งที่ควรทราบทั่วไปในรายการ รวมถึง รายงานเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นระหว่างการแข่งขัน
3	บอกกติกาการเล่นเกม 3.1) บอกโจทย์และเงื่อนไข 3.2) บอกวิธีเล่น 3.3) บอกชื่ออาหารและวัตถุดิบ 3.4) บรรยายผลการแข่งขันอย่างต่อเนื่อง	ปรากฏขึ้นเพื่อบอกกติกาและเงื่อนไขต่างๆในเกมการแข่งขัน ช่วงเวลา และสถานที่ในการแข่งขัน
4	แสดงคำพูดของบุคคลและกระตุ้นความสนใจ	มีลักษณะเป็นวลี คำอุทาน หรือประโยคคำพูดของบุคคลในรายการ ที่ขึ้นซ้ำกับผู้พูดบ่อยครั้ง มีลักษณะคล้ายกับ subtitle รวมถึง ประโยคที่เน้นน้ำความสนใจโดยไม่มีผู้พูด

ผู้วิจัยจะวิเคราะห์เนื้อหารายการเรียงตามลำดับลักษณะหน้าที่ของภาษาเขียนตามตารางที่ 6.1 อธิบายได้ดังต่อไปนี้

1. แนะนำรายการ

ลักษณะของภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกชื่อและตอนรายการในรายการโกโกรีโกะ ตอน การแข่งขันกินอยู่อย่างประหยัดระหว่างฮาชิโมโตะ ชิโสะและบ็อบบี้ มีลักษณะเป็น ไตเติ้ลรายการ ซึ่งเป็นสิ่งแรกที่ผู้ชมจะได้เห็นก่อนที่จะเข้าสู่เนื้อหาในรายการ และเป็นสิ่งที่บ่งบอกว่ารายการนี้ชื่อรายการอะไร และมีเนื้อหาตอนเกี่ยวกับอะไรเพื่อที่จะเปิดโอกาสให้ผู้ชมจินตนาการถึงสิ่งที่กำลังจะเกิดขึ้น ในตอนต้นของรายการ จะมีการนำภาพตัวอย่างเด่นๆในตอนมาเกริ่นไว้เพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้ชม รวมถึงมีการนำภาพจากการแข่งขันตอนที่ผ่านมามานำเสนอ เพื่อให้ผู้ชมสามารถประติดประต่อเรื่องราวได้ เนื่องจากเป็นตอนการแข่งขันยาวนานถึง 1 เดือน ใช้เวลาในการออกอากาศทั้งสิ้น 6 ตอนด้วยกัน ดังตัวอย่างในตารางที่ 6.2 ด้านล่างต่อไปนี้

ตารางที่ 6.2 ภาษาเขียนที่ขึ้นเพื่อแนะนำรายการทีวีแชมป์เปี้ยน

ผู้พูด	เสียง	ภาพ	ภาษาเขียน	ลักษณะภาษาเขียน
ผู้บรรยาย	ขอต้อนรับ โกโกรีโกะ เกมส์ ก๊ายส์ (0.02)		รายการโกโกรีโกะ (0.02)	ภาษาเขียนปรากฏขึ้นเพื่อบอกชื่อรายการและตอนที่กำลังจะนำเสนอ และเนื่องจากตอนการนี้ใช้เวลาแข่งขันนานถึง 1
ผู้บรรยาย	กลับมาพบกับการแข่งขันที่กำลังเข้มข้นไปในทุกขณะจิต (0.07)		ฮาชิโมโตะ ชิโสะ การประหยัด บ็อบบี้ (0.07)	เดือน ตอนต้นรายการจึงต้องมีการเกริ่นให้ผู้ชมทราบว่าการแข่งขันที่จะนำเสนอในสัปดาห์นั้นๆดำเนินมาถึงตอนใดแล้ว

ตารางที่ 6.2 (ต่อเนื่อง)

ผู้พูด	เสียง	ภาพ	ภาษาเขียน	ลักษณะภาษาเขียน
ผู้บรรยาย	พบกับการแข่งขันกิน อยู่อย่างประหยัดของ เหล่านักแสดง (05.43)		การแข่งขันกินอยู่อย่าง ประหยัด 1เดือน1หมื่นเยนของ เหล่าดาราดารา (05.47)	มีลักษณะเป็น อักษรกราฟิก ปรากฏบนภาพของ ผู้เข้าแข่งขัน เป็น ก่อนตัวบทเพื่อเปิด
ผู้บรรยาย	ฮาชิโมโตะดวลกับบ๊อบ บี้ การแข่งขันกินอยู่ อย่างประหยัดของ 2 นักแสดง (0.10)		ฮาชิโมโตะ ชิโอะสุดยอด แม่บ้านจอมประหยัด/บ๊อบ บี้ ไอโรคอน คู่ต่อสู้สุด ประหยัด การแข่งขันกินอยู่อย่าง ประหยัดใช้ชีวิต1เดือน1 หมื่นเยน (0.10)	โอกาสให้ผู้ชมคาด เดาถึงเนื้อหาใน รายการ เป็นการ โน้มน้าวให้เกิด ความน่าสนใจ

ในรายการโกโกรีโกะ ไตเติ้ลรายการเป็นสิ่งแรกที่ผู้ชมจะต้องเจอหรือมองเห็นเป็นอันดับแรก ก่อนที่จะได้รับชมเนื้อหาของรายการ ลักษณะของภาษาเขียนที่ปรากฏชื่อรายการนี้มีลักษณะเป็น ประสิทธิภาพ ก่อนตัวบท เพื่อที่จะเป็นการเกริ่นนำ หรือเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้คาดเดาถึงสิ่งที่กำลังจะได้รับชมจากเนื้อหาของรายการ ว่ารายการต่อไปนี้เป็นรายการเกมโชว์เกี่ยวกับเกมการสร้างตำนานที่มีใจหทัย คือการแข่งขันการกินอยู่อย่างประหยัดภายใน 1 เดือนด้วยเงินเพียง 1 หมื่นเยนระหว่างผู้เข้าแข่งขันสองคนที่เป็นดาราดารา ชื่อ ฮาชิโมโตะ ชิโอะ และบ๊อบบี้ ไอโรคอน

จากการสังเกตพบว่า ไตเติ้ลชื่อรายการนี้มีลักษณะเป็นกราฟิกตัวอักษรที่ปรากฏขึ้นเพื่อแนะนำชื่อรายการ โดยกราฟิกนี้เป็นตัวบทในการขับเคลื่อนการสื่อความหมาย (Text Driven) เพื่อบ่งบอกชื่อและแนวคิด ของรายการ ลักษณะตัวอักษร สี สัน และพื้นหลังกราฟิกนั้นเป็นการตกแต่งเพื่อความสวยงาม สอดคล้องกับแนวคิดกราฟิกของ Bernard (2005) ที่ว่า กราฟิกเป็นวิธีการสื่อสารด้วยการใช้คำและภาพในการสื่อความหมายโดยทำหน้าที่ให้ข้อมูลคือบอกชื่อรายการ และทำหน้าที่ประดับตกแต่งเพื่อความสวยงามด้วยลักษณะของการออกแบบพื้นหลัง และการใช้สีเพื่อดึงดูดความสนใจ

นอกจากนั้นภาษาเขียนยังเป็นการแนะนำถึงผู้เข้าแข่งขันในรายการโดยจะเห็นว่ามีภาพของผู้เข้าแข่งขันทั้งสองคนปรากฏร่วมอยู่ด้วย ภาษาเขียนลักษณะนี้จึงถือเป็นการโฆษณาเชิญชวนให้ผู้ชมเกิดความสนใจ

2. บอกข้อมูลทั่วไป

ภาษาเขียนลักษณะนี้ปรากฏขึ้นเหมือนในรายการศึกตะหวิดผู้พิชิต และรายการทีวีแชมป์เปี้ยน ทำหน้าที่แนะนำชื่อและข้อมูลของผู้เข้าแข่งขันรวมถึงบุคคลผู้ร่วมรายการทั้งในห้องส่งและนอกห้องส่ง บอกช่วงเวลาในการแข่งขัน บอกสถานที่ บอกข้อมูลทั่วไป รวมถึงทำหน้าที่รายงานเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นในระหว่างการแข่งขันตลอดทั้งรายการ โดยจะวิเคราะห์ตามลำดับดังปรากฏในตารางที่ 6.3 - 6.7 ดังต่อไปนี้

อนึ่งภาษาเขียนที่บอกข้อมูลทั่วไปในรายการโกโกรีโกะนี้ปรากฏขึ้นพร้อมเสียงประกอบตลอดเวลาโดยที่ความหมายอาจตรงหรือไม่ตรงกัน

2.1) แนะนำบุคคล

ตารางที่ 6.3 ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อแนะนำบุคคลในรายการโกโกรีโกะ ตอน การแข่งขันศึกการกินอยู่ อย่างประหัตประหาร ฮาชิโมโตะ ชิโอะและบ็อบบี้

ผู้พูด	เสียง	ภาพ	ภาษาเขียน	ลักษณะภาษาเขียน
ผู้บรรยาย	ฮาชิโมโตะดวลกับบ็อบบี้ การแข่งขันกินอยู่อย่างประหัตประหารของ 2 นักแสดง 0.10		ฮาชิโมโตะ ชิโอะสุดยอด แม่บ้านจอมประหัต/บ็อบบี้ โอโรคอน คู่ต่อสู้สุดประหัต การแข่งขันกินอยู่อย่าง ประหัต ใช้ชีวิต1เดือน1หมื่น เยน	ภาษาเขียนประเภทนี้ นอกจากจะปรากฏ เพื่อบอกชื่อของผู้เข้า แข่งขันแล้วยังทำ หน้าที่แนะนำ เรื่องราวต่างๆ เกี่ยวกับตัวบุคคลนั้น
ผู้บรรยาย	และชายหนุ่มสุด ประหัตที่มาจากไกลจาก ต่างประเทศที่อยู่คนละ ซีกโลกกันเลย (05.54)		การแข่งขันกินอยู่อย่าง ประหัตของดารา ใช้ชีวิต1เดือน1หมื่นเยน (ชื่อตอนรายการจะปรากฏทาง หัวมุมบนซ้ายตลอดรายการ) ผู้ทำซิงจากต่างประเทศคือ? คู่ต่อสู้การกินอยู่อย่าง ประหัตที่มาจากต่างประเทศ	อีกด้วย ดังภาพ ตัวอย่าง ภาษาเขียน นี้ทำหน้าที่ให้ข้อมูล โดยมีรูปแบบ ตัวอักษรที่ไม่แน่นอน ตายตัว
ผู้บรรยาย	และชายผู้นั้นก็คือ บ็อบบี้ โอโรคอน (06.05)		บ็อบบี้ โอโรคอน	

ตารางที่ 6.3 (ต่อเนือง)

ผู้พูด	เสียง	ภาพ	ภาษาเขียน	ลักษณะภาษาเขียน
ผู้บรรยาย	เพราะเมื่อก่อนเคยทำงานเป็น Chief ในร้านอาหารชื่อดัง (06.16)		การแข่งขันกินอยู่อย่างประหยัดของดาราใช้ชีวิต1เดือน1หมื่นเยน (ปรากฏซ้ำทั้งรายการ) เคยทำงานเป็นพ่อครัวในร้านอาหารมาก่อน	แต่โดยส่วนใหญ่มักใช้สีเป็นรหัสในการบ่งบอกว่าภาษาเขียนนั้นกำลังพูดถึงผู้เข้าแข่งขันผู้ใด โดยสีหลักๆ คือ สีเขียว แทน "บ๊อบบี้" และ สีแดง แทน "ฮาชิโมโด้"
ผู้บรรยาย	และนอกจากนี้เมื่อสมัยที่เขามาอยู่ที่ญี่ปุ่นแรกนั้น(06.27)		ผู้ทำชิงบ๊อบบี้เป็นคนทำอาหารมืออาชีพ ตอนที่มาอยู่ญี่ปุ่นช่วงแรกๆ นั้นเขายังมีรายได้น้อย	แต่อย่างไรก็ตามสีที่ใช้ นั้นมีลักษณะที่ไม่แน่นอนตายตัวเสมอไป ภาษาเขียนเพื่อแนะนำบุคคลนี้ทำหน้าที่เป็นตัววัด
ผู้บรรยาย	เขาใช้ชีวิตอยู่อย่างอดคึดมาแล้วอีกด้วย (06.31)		ผู้ทำชิงบ๊อบบี้เป็นคนทำอาหารมืออาชีพ เขาจึงเคยใช้ชีวิตด้วยเงิน1หมื่นเยนภายใน1เดือนมาแล้ว	ความหมายของภาพให้ข้อมูลที่ช่วยให้ผู้ชมเข้าใจข้อมูลของบุคคลในภาพไปในแนวทางเดียวกัน ว่าเป็นใครและมีบทบาทอย่างไรในรายการ ข้อความทางมุมขวามือบนเป็นการบอกว่าขณะนี้
พิธีกร	หามมหนะหรือไม่รู้อะไร (02.30)		บ๊อบบี้คนนั้นจะมาร่วมต่อสู้ โอะคุมะ เอะจิ ผู้ประกาศข่าวสถานีทีวีอาซาฮิ นายนะไม่รู้อะไร	กำลังพูดถึงบุคคลใดเพื่อป้องกันการสับสน
ผู้ร่วมรายการ	วันนี้มันส์แน่ๆเลยครับ (07.20)		การแข่งขันกินอยู่อย่างประหยัดของดารา ใช้ชีวิต1เดือน1หมื่นเยน บ๊อบบี้vs สูดยอดแม่บ้าน ผู้ร่วมรายการกลุ่ม โกะโกะริโกะ (ประกอบด้วยเอ็นโดโซชิและทานะกะ นาโอบิ), ซาคากิบาระ อิคูเอะ	

ตารางที่ 6.3 (ต่อเนื่อง)

ผู้พูด	เสียง	ภาพ	ภาษาเขียน	ลักษณะภาษาเขียน
พิธีกร	“ฉันเราจะไปพูดคุยกับเซฟท่านนี้ที่รู้จักบ๊อบบี้เป็นอย่างดีว่าบ๊อบบี้เป็นอย่างไร (02.48)”		บ๊อบบี้คนนั้นจะมาร่วมต่อสู้	ภาษาเขียนทำหน้าที่เป็นทั้งบทพากย์และบุคคลที่สามที่คอยบอกเล่าเหตุการณ์ในขณะเดียวกัน
แขกรับเชิญ	“ถ้าเทียบกับทุกคนในร้านเขาถือว่าเป็นที่ 1 เลยนะครับ (02.56)”		บ๊อบบี้คนนั้นจะมาร่วมต่อสู้ ถ้าเทียบกับในร้านเขาถือเป็นระดับท็อปคลาสเลยครับ บ๊อบบี้ โอโรคอนกับฝีมือในการทำอาหารของเขา (02.56)	

สรุปภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อแนะนำบุคคลในรายการ (ที่พบปรากฏขึ้นพร้อมเสียงประกอบเท่านั้น)

อนึ่ง ในรายการโกโกรีโกะนี้จะให้ความสำคัญกับรายละเอียดของผู้เข้าแข่งขันมากที่สุด ในที่นี้คือ การแข่งขันศึกการกินอยู่อย่างประหยัระหว่างเซฟทำอาหารชื่อ “บ๊อบบี้” และดาราสู่เป็นแม่บ้านที่มีฝีมือในการทำอาหารเป็นเลิศชื่อ “ฮาชิโมโตะ” ภาษาเขียนที่ปรากฏจึงบอกรายละเอียดของผู้เข้าแข่งขันทั้ง 2 คนนี้เป็นส่วนใหญ่ ได้แก่ ชื่อ ความสามารถที่เกี่ยวกับการแข่งขัน โดยอาจมีคำพูดของบุคคลอื่นขึ้นมาประกอบเพื่อสนับสนุนโดยจะยกไปอยู่ในหัวข้อ ภาษาเขียนที่แสดงคำพูดของบุคคลในรายการ

ทั้งหมดนี้สามารถอธิบายได้ว่าภาษาเขียนแนะนำบุคคลต่างๆในรายการนี้ มีลักษณะของกราฟิกที่ทำหน้าที่บอกข้อมูล ประดับประดาตกแต่ง และดึงดูดความสนใจ ต่อผู้ชมรายการ ภาษาเขียนได้ทำหน้าที่บอกข้อมูลเกี่ยวกับผู้เข้าร่วมแข่งขันและบุคคลต่างๆในรายการโดยที่บางครั้งเสียงบรรยายก็ไม่สามารถให้ข้อมูลได้ครบถ้วนตามเวลาที่จำกัด ดังนั้นการจัดการเตรียมข้อมูลให้ออกมาในรูปแบบของภาษาเขียนในเนื้อที่ที่พอเหมาะบนหน้าจอและขนาดที่คนดูสามารถอ่านได้ง่ายในเวลาอันรวดเร็วจึงถือเป็นความสำคัญ ดังตัวอย่างภาพข้างต้นเป็นการแนะนำกลุ่มบุคคลต่างๆในขณะเสียงบรรยายไม่สามารถให้ข้อมูลได้ครบถ้วนเนื่องจากบุคคลในขณะดังกล่าวมีจำนวนมาก ภาษาเขียนที่เกิดขึ้นจึงมีลักษณะเสริมข้อมูลในกรณีที่เสียงและภาพไม่สามารถให้ข้อมูลที่ครบถ้วนสมบูรณ์ได้

2.2) บอกช่วงเวลาในการแข่งขัน

ในรายการโกโกรีโกะเกมก็ยส์นี่เป็นการแข่งขันที่ใช้ระยะเวลายาวนานถึง 1 เดือน จึงมีความจำเป็นที่จะต้องรายงานให้ผู้ชมทราบถึงช่วงเวลาในการแข่งขันขณะนั้นๆ ว่าดำเนินไปถึงช่วงใดของวันใด ใช้เวลาไปแล้วกี่สัปดาห์และเหลือเวลาอีกกี่สัปดาห์ ก็วัน ดังตารางตัวอย่างที่ 6.4 ปรากฏดังต่อไปนี้

ตารางที่ 6.4 ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกช่วงเวลาในรายการโกโกรีโกะ ตอน การแข่งขันศึกการกินอยู่อย่างประหยัดระหว่าง ฮาชิโมโตะ ชิโอะและบ๊อบบี้

ผู้พูด	เสียง	ภาพ	ภาษาเขียน	ลักษณะภาษาเขียน
ผู้บรรยาย	การแข่งขันกินอยู่อย่างประหยัดในวันที่ 1 (07.57)		การใช้ชีวิต1 เดือน1 หมื่นเยน วันที่ 1	เนื่องจากเกมการแข่งขันใช้ระยะเวลายาวนานถึง 1 เดือน ภาษาเขียนจึงมีบทบาทในการบอกเวลาและวันที่ในการแข่งขัน
ผู้บรรยาย	การแข่งขันกินอยู่อย่างประหยัดในวันที่ 6 (0.38)		การใช้ชีวิต1 เดือน1 หมื่นเยน วันที่ 6	เนื่องจากวันเวลาถือเป็นตัวกำหนดเกมเป็นหนึ่งในกติกาของการแข่งขัน
ผู้บรรยาย	การแข่งขันกินอยู่อย่างประหยัดในคืนวันที่ 9 (39.36)		การใช้ชีวิต1 เดือน1 หมื่นเยน วันที่ 9	ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกเวลานี้ทำหน้าที่เหมือนเป็นนาฬิกาบอกเวลาในรายการที่ผู้ชมสามารถมองเห็นได้
ผู้บรรยาย	การแข่งขันกินอยู่อย่างประหยัดในวันที่ 22		การใช้ชีวิต1 เดือน1 หมื่นเยน วันที่ 22	ในขณะที่เสียงและภาพไม่สามารถทำได้ ภาษาเขียนเป็นตัวยึดความหมายไว้ให้คงอยู่กับที่และให้ผู้ชม

ตารางที่ 6.4 (ต่อเนื่อง)

ผู้พูด	เสียง	ภาพ	ภาษาเขียน	ลักษณะภาษาเขียน
ผู้บรรยาย	ตอนนั้นเป็นเวลา 3 ทุ่ม ฮาชิโมโตะปิดไฟนอนแล้ว แต่บ๊อบบี้ยังคงทำอาหารเย็น (17.27)		การใช้ชีวิต 1 เดือน 1 หมื่นเยน คืนวันที่ 19 (17.27)	เข้าใจถึง ความหมายโดยรวม ของการแข่งขัน เนื่องจากภาพบาง ภาพไม่สามารถสื่อ
ผู้บรรยาย	การแข่งขันกินอยู่อย่างประหยัดในคืนวันที่ 19 (39.21)		ตอนนั้นเป็นเวลา 3 ทุ่ม กว่าๆ (39.21)	ความหมาย ดังกล่าวได้ดังเช่น ตัวอย่างในตาราง นอกจากนั้นภาษา เขียนยังทำหน้าที่
ผู้บรรยาย	และนี่ก็คือคืนสุดท้ายกันแล้ว วันพรุ่งนี้ทั้งคู่จะได้รู้ผลการแข่งขัน (26.55)		ใกล้จะถึงวันพรุ่งนี้ จะรู้ผลของ การแข่งขันรอบสุดท้าย (26.55)	แทนใจผู้ชม ดังเห็น ได้จากประโยค ต่างๆ ที่กล่าวถึงการ แข่งขันที่ไม่รู้ว่าผล จะออกมาเป็น อย่างไร

ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกช่วงเวลาในรายการ (ที่พบปรากฏขึ้นพร้อมเสียงประกอบเท่านั้น)

ในรายการโกโกรีโกะตอนศึกแข่งขันการกินอยู่อย่างประหยัดนี้เป็นการแข่งขันที่มีระยะเวลา ยาวนานถึง 1 เดือน ภาษาเขียนจึงมีบทบาทและความจำเป็นในการใช้เป็นรหัสบ่งบอกกติกาและสิ่ง ต่างๆ ดังกล่าวมากกว่า 2 รายการข้างต้น ลักษณะของภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกช่วงเวลาในการเล่น เกมนี้มีลักษณะเป็นอักษรกราฟิกที่ทำหน้าที่สื่อความหมายเรื่องกฎและกติกาและวิธีการเล่นเกม และ องค์ประกอบของเกม มีลักษณะเป็นอักษรกราฟิกสี ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดกราฟิกของ Bernard (2005) ที่ว่า กราฟิกคือสื่อ เป็นวิธีการสื่อสารด้วยภาพและคำบนความมากขึ้นหรือน้อยลงของสิ่งทุก อย่าง และกราฟิกก็คืองานของการทำหรือเลือกเครื่องหมายและจัดเรียงบนพื้นผิวเพื่อนำพาความคิด นอกจากนั้นกราฟิกยังทำหน้าที่ให้ข้อมูล ช่องทางการสื่อสารและเพื่อประดับตกแต่งให้เกิดความ สวยงามและสีสันที่น่าสนใจอีกด้วย

2.2) บอกลสถานที่

สถานที่ในการแข่งขันส่วนใหญ่จะอยู่ในอพาร์ทเมนต์ ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกลสถานที่ในรายการนั้นจึงมีไม่มากนักเมื่อเทียบกับรายการศึกตะหลิวผู้พิชิตและรายการทีวีแชมป์เปี้ยนที่มีการไปถ่ายทำนอกสถานที่

ตารางที่ 6.5 ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกลสถานที่ในรายการโกโกรีโกะ ตอน การแข่งขันศึกการกินอยู่อย่างประหยัดระหว่าง ฮาชิโมโตะ ชิโอะและบ๊อบบี้

ผู้พูด	เสียง	ภาพ	ภาษาเขียน	ลักษณะภาษาเขียน
ผู้บรรยาย	และตอนนั้นผมก็ (08.21)		บ๊อบบี้ตามหาวัตถุดิบอาหาร ผมมาที่ตลาดอาเมะโยโคะ ครับ (อักษรสีแดงคือชื่อ ตลาด"อาเมะโยโคะ") (08.21)	ภาษาเขียนทำ หน้าที่ช่วยในการ สื่อความหมาย โดยการเพิ่มข้อมูล ที่องค์ประกอบ เสียงให้ไว้ไม่ครบ ได้แก่ ตัวเลข ต่างๆ รวมถึงชื่อ ของสถานที่ใน บางครั้ง ภาษา เขียนถูกกำกับโดย รหัสสีเพื่อบ่งบอก ถึงผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่าย การใช้ภาษาเขียน เพื่อบอกลสถานที่ ในภาพตัวอย่างนี้ ภาษาเขียนได้ทำ หน้าที่จำกัด ความหมายของ ภาพที่เห็น เนื่องจากบางครั้ง
ผู้บรรยาย	และเมื่อทั้งคู่กลับมาที่ห้อง ของตัวเอง (42.14)		ฮาชิโมโตะ ห้อง503 บ๊อบบี้ ห้อง502 (42.14)	
ผู้บรรยาย	และแล้วบ๊อบบี้ก็ออกไปที่ ซูเปอร์มาร์เก็ตใกล้ๆ บ้าน นั่นเอง (10.25)		ซูเปอร์มาร์เก็ตมารุซัง (10.25)	
ผู้บรรยาย	ซูเปอร์มาร์เก็ตแห่งนี้เป็นที่ รู้จักกันว่าขายดีที่สุดในย่าน นี้ เพราะจะมีช่วงเวลาที่ทอง นั่นเอง (10.31)		ซูเปอร์มาร์เก็ตอื่นๆ ซูเปอร์มาร์เก็ตมารุซัง ร้าน ซูเปอร์มาร์เก็ตอื่นๆ (10.31)	

ตารางที่ 6.5 (ต่อเนื่อง)

ผู้พูด	เสียง	ภาพ	ภาษาเขียน	ลักษณะภาษาเขียน
ผู้บรรยาย	ใช้แล้วจุดที่จะจัด รายการนาฬิกาที่ตองนั้นมียู 2 แห่งด้วยกัน (13.06)		แผนผังร้าน ประตูขนสินค้าหน้าร้าน ทางเข้า ทางออก	ข้อมูลในภาพมีความ หลากหลาย (ดังภาพ ตัวอย่างที่ปรากฏ ภาษาเขียนขึ้น มากมายหลาย
ผู้บรรยาย	และที่เธอมาถึงนั่นก็คือ ร้านขายเต้าหู้ (8.12)		อาคารสุดท้าย วัตถุประสงค์เพื่อ สุขภาพคืออะไร? ที่ไปที่ไปคือร้านขายเต้าหู้	ตำแหน่ง) ภาษา เขียนจึงทำหน้าที่ช่วย ตรึงความหมายของ ภาพและเสียงให้ โฟกัสอยู่กับ ความหมายที่ ต้องการสื่อเท่านั้น

สรุปภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกสถานที่ในรายการ (ที่พบปรากฏขึ้นพร้อมเสียงประกอบ เท่านั้น)

ภาษาเขียนที่ปรากฏขึ้นเพื่อบอกข้อมูลของสถานที่ในรายการโกโกรีโกะนั้นมีลักษณะเป็นทั้งตัว
บทหลัก และตัวบทร่วมที่เสริมความหมายให้กับเนื้อหารายการในกรณีที่เสียงนั้นไม่ได้บ่งบอกถึงสถานที่
ตามคำแปลของภาษาเขียนที่กำกับ ในขณะที่ภาษาเขียนบางส่วนทำหน้าที่กระตุ้นความสนใจโดยเป็น
ข้อความที่ปรากฏทางด้านขวามือบนของหน้าจอ นอกจากนี้ภาษาเขียนยังทำหน้าที่เป็นช่องทาง
สื่อสาร หรือเป็นลักษณะซ้ำทางการสื่อสาร ทำให้การสื่อสารสั้นไหลมากยิ่งขึ้น ลักษณะกราฟิกของภาษา
เขียนยังทำหน้าที่ประดับตกแต่งและดึงความสนใจของผู้ชม

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

2.4) บอกข้อมูลทั่วไป

ภาษาเขียนนี้ปรากฏเพื่อบอกข้อมูลทั่วไปในรายการโดยมากจะเกี่ยวข้องกับรายชื่ออาหารและค่าใช้จ่ายต่างๆ ของผู้เข้าแข่งขันดังตารางที่ 6.6 ปรากฏดังต่อไปนี้

ตารางที่ 6.6 ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกข้อมูลทั่วไปในรายการโกโกริโกะ ตอน การแข่งขันศึกการกิน อยู่อย่างประหยัดระหว่าง ฮาชิโมโตะ ชิโอะและบ๊อบบี้

ผู้พูด	เสียง	ภาพ	ภาษาเขียน	ลักษณะภาษาเขียน
ผู้บรรยาย	และที่นี่เราก็จะมา ดูอาหารญี่ปุ่นฝีมือบ๊อบบี้กันบ้าง (2.01)		ต้อนรับอาหารญี่ปุ่นแท้ๆ สไตล์บ๊อบบี้	ภาษาเขียนประเภทนี้ ปรากฏเพื่อบอกข้อมูลต่างๆทั่วไปในรายการ นอกเหนือจากหมวดต่างๆที่ผู้วิจัยได้จำแนกไว้ โดยส่วนใหญ่แล้ว จะเป็นข้อมูลเกี่ยวกับอาหาร และการทำอาหารซึ่งเป็นกิจกรรมหลักของการแข่งขัน ภาษาเขียนนี้ได้ทำหน้าที่เสริม
ผู้บรรยาย	ไถย่างราดซีอิ๊วหรือเทอริยากินั่นเอง (2.10)		ไถย่างซีอิ๊วสูตรบ๊อบบี้ การทำไถย่างราดซีอิ๊วในแบบของบ๊อบบี้	ความหมายของภาพ และเสียงเนื่องจาก บางครั้งไม่ปรากฏ
ผู้บรรยาย	เครื่องปรุงที่ใช้ก็คือโซยุ น้ำตาลทราย น้ำส้มสายชู แต่ยังไม่หมดแค่นั้น (2.25)		ไถย่างซีอิ๊วสูตรบ๊อบบี้ เครื่องปรุงมีน้ำส้มสายชู 2 ช้อน โซยุและน้ำตาลอีกเล็กน้อย	องค์ประกอบภาพและเสียงในบางตอน เช่น
ผู้บรรยาย	แถมการใช้วิธีนี้ยังช่วยให้เธอประหยัดแก๊สไปได้ถึง 83% ด้วยกัน (32.46)		หม้อดิน แก๊ส ถ้าใช้แก๊ส ต้องจ่าย 12 เยน ขณะที่ใช้ หม้อดินจ่ายเพียง 2 เยน ประหยัดค่าไฟและแก๊สได้ 83%	รายละเอียดในตารางต่างๆ ดังตัวอย่างภาพ โดยเฉพาะภาษาเขียน ได้ทำหน้าที่เสริมข้อมูลที่เป็นตัวเลข และ
ผู้บรรยาย	และนี่ก็คืออาหารญี่ปุ่นตามตำรับของบ๊อบบี้ (4.37)		ไถย่างซีอิ๊วรสมะเขือเทศ (4.37)	รายละเอียดในการทำอาหารต่างๆ

ตารางที่ 6.6 (ต่อเนื่อง)

ผู้พูด	เสียง	ภาพ	ภาษาเขียน	ลักษณะภาษาเขียน
ผู้บรรยาย	กับข้าวมีอันที่ดูแสนจะน่าทาน ใช้งบไปเพียง 63 เยนเท่านั้น (4.50)		งบประมาณของไถ่อย่างระมัดระวัง เทศ น้ำส้มสายชู29เยน มะเขือเทศ9เยน กระเทียม1เยน กะหล่ำปลี12เยน แครอท1เยน และพริก16เยน รวม 63เยน	เนื่องจากองค์ประกอบภาพและเสียงไม่สามารถให้ข้อมูลได้ ลักษณะนี้ภาษาเขียนถูกใช้ในการช่วยสื่อความหมายในเรื่องข้อมูลให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น
ผู้บรรยาย	คือข้าวอินดีก้าและมันเทศนั่นเอง จึงไม่แปลกอะไรที่บ๊อบบี้จะชื่นชอบมันฝรั่งเป็นพิเศษ (17.28)		อาหารหลักของชาวไนจีเรีย ข้าวอินดีก้า มันเทศ	นอกจากนั้นภาษาเขียนยังทำหน้าที่เป็นตัวจำกัด
ผู้บรรยาย	ถามว่าคำตรงข้ามกับคำว่าคะโกะคืออะไร (23.29)		บ๊อบบี้เรียนภาษาญี่ปุ่น คำตรงข้ามกับคำว่า “คะโกะ” (อดีต) คือคำว่าอะไร?	ความหมายของภาพให้อยู่คงที่ทำให้ผู้ชมเข้าใจ
ผู้บรรยาย	คำว่า คะโกะ จริงๆ แล้วแปลว่าอดีต สงสัยคำนี้จะยากเกินไปสำหรับบ๊อบบี้ (23.49)		บ๊อบบี้จะพูดญี่ปุ่นได้ถูกหรือเปล่า คำตอบที่ถูกคือมีไร(อนาคต)	ความหมายของภาพที่เห็นเท่านั้น

สรุปภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกข้อมูลทั่วไปในรายการ(ที่พบปรากฏขึ้นพร้อมเสียงประกอบเท่านั้น)

ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกข้อมูลทั่วไปในรายการโกโกรีโกะแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะคือ ลักษณะแรกมีความหมายตรงกับเสียงประกอบและทำหน้าที่เพื่อนเน้นเพียงคำบางคำที่เป็นใจความสำคัญของเสียงประกอบที่ปรากฏ ลักษณะที่ 2 ภาษาเขียนทำหน้าที่ช่วยสื่อความหมายขององค์ประกอบภาพและเสียงในเรื่องของตัวเลขและรายละเอียดที่เสียงประกอบให้ไว้ไม่ครบเนื่องจากเวลาอันจำกัด ได้แก่ รายชื่อส่วนประกอบของอาหาร ราคา และค่าใช้จ่ายต่างๆ ภาษาเขียนในที่นี้จึงทำหน้าที่เป็นช่องทางสื่อสารและทำหน้าที่เพิ่มข้อมูลให้แก่องค์ประกอบภาพและเสียงในรายการ

2.5) รายงานเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในระหว่างการแข่งขัน

ภาษาเขียนลักษณะนี้ปรากฏเพื่อรายงานสถานการณ์และเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นในระหว่างการแข่งขัน โดยส่วนใหญ่แล้วจะเป็นเหตุการณ์ที่ปรากฏขึ้นภายในบ้านซึ่งเป็นสถานที่แข่งขันของผู้เข้าแข่งขัน ดังตารางที่ 6.7 ปรากฏดังต่อไปนี้

ตารางที่ 6.7 ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกข้อมูลทั่วไปในรายการโกโกรีโกะ ตอน การแข่งขันศึกการกิน อยู่อย่างประหยัดระหว่าง ฮาชิโมโตะ ชิโฮะและบ็อบบี้

ผู้พูด	เสียง	ภาพ	ภาษาเขียน	ลักษณะภาษาเขียน
ผู้บรรยาย	การดวลกันของฮาชิโมโตะและบ็อบบี้ดวลกันด้วยฝีมือทำอาหารล้วนๆ (7.59)		หลังจากนี้เป็นเรื่องซ้ำๆ ของบ็อบบี้และเทคนิคการประหยัด	รายการโกโกรีโกะนั้นเป็นรายการประเภทเกมโชว์ที่เรียกลีดิ์โชว์
ผู้บรรยาย	และในวันนี้ฮาชิโมโตะก็ปลุกแต่เช้าเช่นเดิม (8.41)		หลังจากนี้การเปิดฉากตอบโต้กลับของบ็อบบี้จะเริ่มต้นขึ้น	ดังนั้นภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อรายงานเหตุการณ์ที่ปรากฏขึ้นในระหว่างการแข่งขัน
ผู้บรรยาย	เธอกำลังจะทำความสะอาดห้องพักในแบบประหยัดด้วยเคล็ดลับเด็ดนั่นเอง (11.43)		เรื่องซ้ำๆ ของบ็อบบี้และการโต้ตอบด้วยเทคนิคการประหยัด	นี่จึงมีบทบาทสำคัญในการสื่อความหมายเกี่ยวกับการแข่งขัน
ผู้บรรยาย	และแล้วบ็อบบี้กับฮาชิโมโตะก็ไม่ได้มีปัญหา คาใจต่อกันแต่พบว่าปัญหาใหม่ได้เกิดขึ้นมาแล้ว (17.22)		ฮาชิโมโตะกับเทคนิคการทำความสะดวกแบบรีไซเคิล	ขณะนั้นๆ ให้ผู้ชมทางบ้านได้เข้าใจ รวมทั้งเป็นการทำหน้าที่ในการกระตุ้นความสนใจโดยการให้ประโยคคำถาม หรือวลี ดังภาพตัวอย่าง
ผู้บรรยาย	แล้วจากนั้นก็ต้องนั่งกินอาหารเย็นต่อไป ซึ่งจะส่งผลให้บิลค่าไฟของทั้งคู่แตกต่างกันอย่างแน่นอน (17.34)		ฮาชิโมโตะกับเทคนิคทำความสะอาดแบบรีไซเคิล	
			เธอตั้งใจจะเริ่มทำความสะอาดห้อง	
			ฮาชิโมโตะกับเทคนิคการทำความสะดวกแบบรีไซเคิล	
			แต่แล้วปัญหาใหม่ก็เกิดขึ้น	
			บ็อบบี้ยังคงเปิดไฟอยู่	
			อย่างนี้จะเกิดความแตกต่างของค่าไฟรีเปล่านั้น	

ตารางที่ 6.7 (ต่อเนื่อง)

ผู้พูด	เสียง	ภาพ	ภาษาเขียน	ลักษณะภาษาเขียน
ผู้บรรยาย	ในวันนี้บ็อบบี้ตื่นขึ้นมา พิศวงกายตั้งแต่เช้า และในตอนนั้นนั่นเอง (44.00)		มีเพื่อนมาหาบ็อบบี้ที่บ้าน มีคนมาหาบ็อบบี้แต่เช้าตรู่ (44.00)	ภาษาเขียนบรรยายถึง เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นใน ระหว่างการแข่งขัน โดยปรากฏขึ้นพร้อม เสียงประกอบที่มี
ผู้บรรยาย	เพื่อนที่ทั้งสองได้แวะ มาเยี่ยมเยียนบ็อบบี้ เพื่อถามสารทุกข์สุกดิบ (23.37)		ปาร์ตีวันเกิดที่น่าประทับใจ เพื่อนบ็อบบี้มาเยี่ยมบ็อบบี้ (23.37)	ความหมายตรงกัน หรือใกล้เคียงกัน ภาษาเขียนลักษณะนี้ ทำหน้าที่เป็นช่อง
ผู้บรรยาย	แต่ทว่าบ็อบบี้ก็ยัง อยากจะฉลองวันเกิด ร่วมกันอยู่ดีนั่นเอง (24.36)		ปาร์ตีวันเกิดที่น่าประทับใจ สามคนที่ซึ่กันฉลองงาน ปาร์ตี วันเกิดร่วมกัน (24.36)	ทางการสื่อสาร ที่ทำ หน้าที่เป็นเสมือน บุคคลที่สาม ในบท สนทนาเพื่อคอย รายงานเหตุการณ์
ผู้บรรยาย	หลังจากที่พลาดเนื้อไก่ แพ็คละ 9 เยนเมื่อครู ตอนนี้บ็อบบี้จะยื่นจ้อ คิวอยู่ข้างหน้า (12.58)		บ็อบบี้ไปหาของที่ถูกที่สุดที่ ซูเปอร์มาร์เก็ต จากนั้นบ็อบบี้จึงไปตั้งหน้า ตั้งตารออยู่ใกล้ๆจุดจัด รายการ (12.58)	ต่างๆที่เกิดขึ้นใน รายการ

สรุปภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อรายงานเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในระหว่างการแข่งขันในรายการ (ที่พบปรากฏขึ้นพร้อมเสียงประกอบเท่านั้น)

ภาษาเขียนลักษณะนี้ทำหน้าที่คอยรายงานเหตุการณ์และเรื่องราวต่างๆ ที่เกิดขึ้นในระหว่างการแข่งขัน โดยปรากฏขึ้นพร้อมกับเสียงบรรยายที่มีความหมายไปในแนวทางเดียวกัน ใกล้เคียงกัน หรือตรงกัน โดยภาษาเขียนอาจคัดลอกใจความบางส่วนของเสียงประกอบมาวางบนหน้าจอเพื่อเน้นเพียงใจความสำคัญอย่างสั้นและกระชับเพื่อให้ผู้อ่านสามารถอ่านได้ในเวลาอันรวดเร็ว ภาษาเขียนลักษณะนี้ทำหน้าที่เป็นช่องทางการสื่อสาร ที่ทำหน้าที่เสมือนบุคคลที่สามที่คอยรายงานเหตุการณ์ ที่เกิดขึ้นโดยปราศจากผู้พูด เนื่องจากมีองค์ประกอบเสียงที่ทำหน้าที่ค่อนข้างสมบูรณ์อยู่แล้วภาษาเขียนที่ปรากฏขึ้น

ในลักษณะนี้จึงเป็นเพียงตัวยึดความหมายของภาพและเสียงให้อยู่คงที่ ทำหน้าที่ดึงดูดความสนใจทางสายตา และกราฟิกภาษาเขียนช่วยประดับประดาตกแต่งให้เกิดความสวยงามซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดกราฟิกที่ว่ากราฟิกเป็นวิธีการสื่อสารด้วยการใช้คำและภาพในการสื่อความหมาย

3. บอกรกติกาการเล่นเกม

ภาษาเขียนลักษณะนี้ทำหน้าที่บอกรกติกาต่างๆ ที่เป็นโจทย์และเงื่อนไขในการเล่น อุปกรณ์การเล่น วิธีเล่น รวมถึงคอยบรรยายผลการแข่งขันและบอกคะแนนระหว่างการแข่งขันอย่างต่อเนื่อง ดังตารางที่ 6.8 ปรากฏดังต่อไปนี้

ตารางที่ 6.8 ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกรกติกาการเล่นเกมในรายการโกโกริโกะ ตอน การแข่งขันศึกการกินอยู่อย่างประหยัดระหว่าง ฮาชิโมโตะ ชิโอะและบ๊อบบี้

ผู้พูด	เสียง	ภาพ	ภาษาเขียน	ลักษณะภาษาเขียน
ผู้บรรยาย	ฮาชิโมโตะดวลกับบ๊อบบี้ การแข่งขันกินอยู่อย่างประหยัดของ 2 นักแสดง 0.10		ฮาชิโมโตะ ชิโอะสุดยอด แม่บ้านจอมประหยัด/บ๊อบบี้ โอโรคอน คู่ต่อสู้สุดประหยัด การแข่งขันกินอยู่อย่างประหยัดใช้ชีวิต1เดือน1หมื่นเยน	จะเห็นได้ว่าภาษาเขียนประเภทนี้ทำหน้าที่เสริมความหมายของภาพและเสียงในกรณีที่ภาพและเสียงให้ข้อมูลไม่ครบถ้วน ดังเช่นรายละเอียดต่างๆ ในภาพ โดยมีลักษณะกราฟิกตัวอักษรที่ไม่แน่นอนตายตัว
ผู้บรรยาย	เรามี 1 หมื่นเยนให้ใช้จ่ายเป็นค่าอาหารและค่าสาธารณูปโภคในเวลา 1 เดือน (06.48)		ผู้ทำชิงบ๊อบบี้เป็นคนทำอาหารมืออาชีพ มีเงินเริ่มต้นให้1หมื่น ผู้ที่เสียเงินมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ (06.48)	
ผู้บรรยาย	เมื่อแข่งขันกันทั้งคู่จะย้ายมาอยู่อพาร์ทเมนท์ห้องติดกัน (06.54)		ผู้ทำชิงบ๊อบบี้เป็นคนทำอาหารมืออาชีพ ห้องพักให้มาอยู่มาอยู่อพาร์ทเมนท์ห้องติดกัน	

ตารางที่ 6.8 (ต่อเนื่อง)

ผู้พูด	เสียง	ภาพ	ภาษาเขียน	ลักษณะภาษาเขียน
ผู้บรรยาย	อุปกรณ์ทำความสะอาด สะอาด (11.54)		ฮาชิโมโตะกับเทคนิคการทำ ความสะอาดแบบไร้เซเคิล ถุงน่อง ไม้แขวนเสื้อ แกนกระดาษ การทำอุปกรณ์ทำความสะอาด สะอาดด้วยตัวเอง (11.54)	อุปกรณ์การเล่น โดยมากเป็น อุปกรณ์ที่ใช้ในการ ใช้ชีวิตในบ้าน ได้แก่ อุปกรณ์ทำ ความสะอาด (ที่ ประยุกต์จากของใช้ ต่างๆในบ้าน) อุปกรณ์ทำอาหาร รวมไปถึง ส่วนประกอบและ วัตถุดิบในการ ทำอาหาร ภาษา เขียนทำหน้าที่ช่วย สื่อความหมายเรื่อง วิธีเล่น ได้แก่ กล ยุทธและเทคนิคการ ประหยัดต่างๆ ที่ คิดค้นโดยผู้เข้า แข่งขันดังตัวอย่าง ภาพในตาราง
ผู้บรรยาย	และนี่ก็คือไม้มีอบ แบบประหยัดที่สร้างขึ้น เองจากของเหลือใช้ (12.38)		อุปกรณ์ทำความสะอาดของ สุดยอดแม่บ้านฮาชิโมโตะ แฮนด์มีอบที่สร้างขึ้นพิเศษ (12.38)	
ผู้บรรยาย	เค้านอยู่ในช่วง ประหยัดจึงไม่ อยากจะใช้เครื่องโขน หนวดไฟฟ้า (9.43)		เรื่องซ้ำๆของบ๊อบบี้และการ ตอบโต้ด้วยเทคนิคการ ประหยัด แต่ว่าอยู่ในช่วงใช้ชีวิตอย่าง ประหยัดจึงไม่อยากใช้ไฟ (9.43)	
ผู้บรรยาย	และแล้วบ๊อบบี้ ก็ หยิบมีดโกนหนวด ขึ้นมา (9.48)		เรื่องซ้ำๆของบ๊อบบี้และการ ตอบโต้ด้วยเทคนิคการ ประหยัด เขาหยิบมีดโกนขึ้นมาด้วย ท่าทางลุ่มใจ และแล้ว (9.48)	
ผู้บรรยาย	และแล้วบ๊อบบี้ก็ลง มือโกนผมทันที (10.36)		บ๊อบบี้จะโกนผมด้วยมีดโกน แล้วก็เริ่มลงมือโกนผมด้วย มีดโกนทันที (10.36)	
ผู้บรรยาย	บ๊อบบี้จึงต้องตัดใจ ยังไงก็ขอให้ประหยัด เอาไว้ก่อนนั่นเอง (11.30)		บ๊อบบี้จะโกนผมด้วยมีดโกน ถึงแม้จะผิดพลาดแต่ขอ ประหยัดไว้ก่อน (11.30)	

ตารางที่ 6.8 (ต่อเนือง)

ผู้พูด	เสียง	ภาพ	ภาษาเขียน	ลักษณะภาษาเขียน
ผู้บรรยาย	และนี่ก็คือของสดที่ เหลืออยู่ทั้งหมด ตั้งแต่ วันที่ 10 เค้กก็ไม่ได้ ออกไปจ่ายตลาดอีก เลย (9.47)		หลังจากนี้บ๊อบบี้จะไปหาของ ถูกที่ซูปเปอร์มาเก็ต วัตถุดิบที่เหลืออยู่ในวันที่ 17 ของบ๊อบบี้ (9.47)	ภาษาเขียนยังทำ หน้าที่เพิ่มข้อมูลที่ เป็นตัวเลขในส่วน ของการรายงานผล การแข่งขันเป็น ระยะๆ ได้แก่ ตัวเลขค่าใช้จ่ายใน การซื้อของ และ ตารางคะแนน สะสมของผู้เข้า แข่งขันที่เสียง
ผู้บรรยาย	ฮาชิโมโตะจ่าย 99 เยน บ๊อบบี้จ่าย 102 เยน (7.05)		ฮาชิโมโตะห้อง 503 จ่าย ค่าไฟ 38 เยน, ค่าแก๊ส 41 เยน, ค่าน้ำ 20 เยน รวมแล้ว 99 เยน ส่วน บ๊อบบี้ห้อง 502 จ่าย ค่าไฟ 39 เยน, ค่าแก๊ส 43 เยน, ค่าน้ำ 20 เยน รวมแล้ว 102 เยน (7.05)	การแข่งขันที่เสียง ประกอบให้ข้อมูล ได้ไม่ครบถ้วน เนื่องจากเวลาอัน จำกัด ภาษาเขียน เหล่านี้ได้ถูก ออกแบบมาเป็น ตารางกราฟิก เพื่อให้ผู้ชมอ่านได้ ง่ายภายในเวลา อันรวดเร็ว เป็นการ ช่วยสื่อความหมาย ให้แก่องค์ประกอบ ภาพและเสียงให้ ชัดเจนมากยิ่งขึ้น
ผู้บรรยาย	ที่ 1 คือฮาชิโมโตะ ที่ 2 คือบ๊อบบี้ (20.32)		หลังจากผ่านไป 7 วัน อันดับ 1 คือฮาชิโมโตะ มีเงินเหลือ 5,398 เยน อันดับ 2 คือบ๊อบบี้ มีเงินเหลือ 5,236 เยน ต่างกันแค่ 162 เยน (20.32)	ออกแบบมาเป็น ตารางกราฟิก เพื่อให้ผู้ชมอ่านได้ ง่ายภายในเวลา อันรวดเร็ว เป็นการ ช่วยสื่อความหมาย ให้แก่องค์ประกอบ ภาพและเสียงให้ ชัดเจนมากยิ่งขึ้น
ผู้บรรยาย	แต่ทว่าบ๊อบบี้ยังไม่ ยอมแพ้ง่ายๆ อย่าง แน่นอน (20.37)		บ๊อบบี้ที่ยังไม่ยอมแพ้ เพียงแค่นี้ (20.37)	ออกแบบมาเป็น ตารางกราฟิก เพื่อให้ผู้ชมอ่านได้ ง่ายภายในเวลา อันรวดเร็ว เป็นการ ช่วยสื่อความหมาย ให้แก่องค์ประกอบ ภาพและเสียงให้ ชัดเจนมากยิ่งขึ้น
ผู้บรรยาย	เค้าจะนำสูตรประหยัด อันน่าทึ่งมาใช้ (20.40)		หลังจากนี้จะได้ พบกับ เทคนิคการประหยัดที่น่า ตกใจ (20.40)	ออกแบบมาเป็น ตารางกราฟิก เพื่อให้ผู้ชมอ่านได้ ง่ายภายในเวลา อันรวดเร็ว เป็นการ ช่วยสื่อความหมาย ให้แก่องค์ประกอบ ภาพและเสียงให้ ชัดเจนมากยิ่งขึ้น
ผู้บรรยาย	พร้อมกับเมนูอาหาร สูตรเด็ดที่ใครเห็นเป็น ต้องอึ้ง (20.43)		ตอบโต้กลับด้วยการใช้ เมนูอาหารสูตรเด็ด (20.43)	ออกแบบมาเป็น ตารางกราฟิก เพื่อให้ผู้ชมอ่านได้ ง่ายภายในเวลา อันรวดเร็ว เป็นการ ช่วยสื่อความหมาย ให้แก่องค์ประกอบ ภาพและเสียงให้ ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

สรุปภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกกติกาการเล่นในรายการ (ที่พบปรากฏขึ้นพร้อมเสียงประกอบเท่านั้น)

รายการโกโกริโกะเกมก็ยส์นี้เป็นรายการเกมโชว์ที่เรียกลีลาที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการแข่งขันการทำอาหารและเป็นการเล่นที่จำลองสถานการณ์จริงในเรื่องของการกินอยู่และทำอาหารมาไว้บนโทรทัศน์ในรูปแบบของเกม โดยมีลักษณะเป็นเกมการแข่งขันหรือที่เรียกว่า agon ตามการจำแนกรูปแบบการเล่นของ Roger Cailios (2001) ในขณะเดียวกันก็มีลักษณะของ "การเลียนแบบ หรือการล้อเลียน" หรือที่เรียกว่า mimicry ซึ่งหมายถึงการสวมบทบาทในการละเล่นสิ่งในสิ่งหนึ่งเข้ามาเกี่ยวข้องในเนื้อหาของรายการด้วย นั่นคือการสวมบทบาทในการใช้ชีวิตในรูปแบบที่เกมสร้างขึ้นนั่นเอง ด้วยรูปแบบของรายการที่เป็น "เกมโชว์" ผสมกับ "เรียกลีลาโชว์" ภาษาเขียนจึงเข้ามามีบทบาทในการบอกกติกาที่เป็นรหัสของการเล่นและวิธีการเล่นตามลำดับขั้นตอนของการแข่งขันตั้งแต่ต้นจนจบ เพื่อเป็นการเน้นให้ผู้รับชมรายการทราบว่าภาพคนทำอาหารอยู่ในขณะนั้นเป็นขั้นตอนหนึ่งของเกมการแข่งขันและเพื่อให้ผู้ชมได้เห็นภาพรวมของรายการ นอกจากนี้ ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกกติกาการแข่งขันยังเป็นการเน้นย้ำรูปแบบของเกมให้มีความชัดเจนในกระบวนการทัศน์ของผู้ชม เพื่อเพิ่มอรรถรสในการรับชมและเปิดโอกาสให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในเกมการแข่งขันในการเข้าใจเนื้อหาและร่วมลุ้นไปกับผลการแข่งขัน

ในรายการโกโกริโกะเกมก็ยส์ตอนศึกแข่งขันการกินอยู่อย่างประหยัดนี้เป็นการแข่งขันที่มีวิธีการเล่นที่ไม่มีกฎตายตัว คือทำอย่างไรก็ได้ให้เกิดกลวิธีในการประหยัดค่าใช้จ่ายต่างๆให้มากที่สุด ดังนั้นผู้เข้าแข่งขันทั้งสองก็จะสรรคสร้างกลยุทธ์และเคล็ดลับต่างๆในการประหยัดโดยมีรูปแบบที่หลากหลาย การเล่นที่ไม่มีกฎเกณฑ์ตายตัวเช่นนี้อาจทำให้ผู้ชมเกิดความสับสนว่ารายการที่กำลังรับชมนี้คือรายการเกมการแข่งขันและมีกติกาและวิธีเล่นอย่างไร มีวิธีนับคะแนนอย่างไร การแข่งขันดำเนินไปถึงเวลาใดแล้ว เนื่องจากเป็นการแข่งขันที่ใช้ระยะเวลายาวนานถึงหนึ่งเดือน ภาษาเขียนจึงมีบทบาทและความจำเป็นในการใช้เป็นรหัสบอกติกาและสิ่งต่างๆดังกล่าวมากกว่า 2 รายการข้างต้น

ลักษณะของภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกกติกาการเล่นต่างๆนี้ทำหน้าที่เป็นตัวยัดความหมายของภาพและเสียงให้อยู่คงที่ ทำหน้าที่ในการจำกัดความหมายตรงให้กับภาพ และมีลักษณะเป็นอักษรกราฟิกที่ทำหน้าที่สื่อความหมายเรื่องกฎและกติกาและวิธีการเล่นเกม และองค์ประกอบของเกม มีลักษณะเป็นอักษรกราฟิกสี ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดกราฟิกของ Bernard (2005) ที่ว่า กราฟิกคือสื่อ เป็นวิธีการสื่อสารด้วยภาพและคำบนความมากขึ้นหรือน้อยลงของทุกสิ่งทุกอย่าง และกราฟิกก็คืองานของการทำหรือเลือกเครื่องหมายและจัดเรียงบนพื้นผิวเพื่อนำพาความคิด นอกจากนั้นกราฟิกยังทำหน้าที่ให้ข้อมูล ช่องทางการสื่อสารและเพื่อประดับตกแต่งให้เกิดความสวยงามและสีสันที่น่าสนใจอีกด้วย

4 แสดงคำพูดของบุคคลและกระตุ้นความสนใจ

ภาษาเขียนลักษณะนี้ปรากฏขึ้นพร้อมกับเสียงประกอบตลอดเวลาแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือเพื่อแสดงคำพูดของบุคคลในรายการและเพื่อกระตุ้นความสนใจดังตารางตัวอย่างที่ 6.9 – 6.10 ปรากฏดังต่อไปนี้ ตารางที่ 6.9 ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อแสดงคำพูดของบุคคล

ผู้พูด	เสียง	ภาพ	ภาษาเขียน	ลักษณะภาษาเขียน
บ๊อบบี้	ผมว่าคนญี่ปุ่นทุกคน (03.42)		บ๊อบบี้คนนั้นจะมาร่วมต่อสู้อยู่ ผมว่าคนญี่ปุ่นทุกคน (03.42)	เป็นอักษรกราฟิกที่มีลักษณะหลากหลาย และใช้สีเพื่อเป็นรหัสแทนของผู้เข้า
บ๊อบบี้	อาจจะใช้ชีวิตกันฟุ่มเฟือยเกินไป (03.45)		บ๊อบบี้คนนั้นจะมาร่วมต่อสู้อยู่ อาจจะฟุ่มเฟือยเกินไปหน่อย (03.45)	แข่งขันทั้งสองคน สีเขียวใช้แทนคำพูดของบ๊อบบี้ และสีแดงแทนคำพูดของฮาชิโมโด้ และแขก
บ๊อบบี้	สู้! (04.08)		บ๊อบบี้คนนั้นจะมาร่วมต่อสู้อยู่ สู้! (04.08)	รับเชิญคนอื่นๆ ก็ใช้สีแตกต่างกันออกไป รวมถึงมีลักษณะคล้ายบทพากย์หรือบทบรรยายได้ภาพที่ปรากฏพร้อมกับเสียงผู้พูด
ฮาชิโมโด้	และก็จะกำลังจะผ่านมา 1 ใน 3 แล้วนะคะ (39.48)		หลังจากนี้จะประกาศอันดับในช่วงครึ่งทาง ใช้ชีวิตแบบนี้เร็วจังเลย 1 ใน 3 แล้ว (39.48)	ตลอดเวลา และปรากฏมีสัญลักษณ์แสดงอารมณ์ในบางครั้งดังภาพในตาราง
ฮาชิโมโด้	รีบนอนดีกว่า (40.01)		หลังจากนี้จะประกาศอันดับในช่วงครึ่งทาง ลุ้นจังเลย (40.01)	

ตารางที่ 6.9 (ต่อเนื่อง)

ผู้พูด	เสียง	ภาพ	ภาษาเขียน	ลักษณะภาษาเขียน
แขกรับ เชิญ	อู่หู่... หอมชวนกิน จริงๆ 38.14		การใช้ชีวิต1เดือน1หมื่นเยน บ๊อบบี้vsสุดยอดแม่บ้าน ช่วง ลองชิม อันนี้อร่อยจริงๆเลยครับ 38.14	จากการศึกษา พบว่าภาษาเขียนมี ลักษณะเป็นกรรภาพิก สีเส้นหลากหลาย จำแนกตามตัวผู้พูด
แขกรับ เชิญ	รสชาติทำได้แบบมือ อาชีพ 38.16		รสชาติดีอย่างกับมืออาชีพเลย ครับ 38.16	แต่มีรูปแบบไม่ แน่นอนเสมอไป กล่าวคือ บางครั้ง อาจปรากฏสีเดียว ในผู้พูดหลายคน แต่โดยส่วนใหญ่จะ ใช้สีสีเขียวและสีแดง
แขกรับ เชิญ	มันกรุบ ๆ ดีอะชอบ 38.18		เหนียวนุ่มดีนะครับ 38.18	จำแนกตามผู้ แข่งขันตัวหลักใน รายการคือบ๊อบบี้
แขกรับ เชิญ	อร่อยๆ อร่อยจริงๆ เลย 38.29		อันนี้ก็นุ่มเหมือนกันเลยครับ 38.29	และฮาชิโมได้ นอกจากนั้นยัง ปรากฏสัญลักษณ์ แสดงอารมณ์ใน
แขกรับ เชิญ	โห.. อร่อยมากเลยอะ 23.14		เหล่านักแสดงได้ชิมอาหารสุด ประหยัดของบ๊อบบี้ อ๊ะ.. อร่อยมากเลย 23.14	คำพูดของแขกรับ เชิญในรายการอีก ด้วย
แขกรับ เชิญ	อ้าวคุณทานากะไม่รู้ เรื่องเลยหรอเนี่ย 43.35		การใช้ชีวิต1เดือน1หมื่นเยน หลังจากนี้บ๊อบบี้จะใช้พลังของ สัญชาตญาณ คุณทานากะไม่รู้อะไรหรือคะ 43.35	

ตารางที่ 6.9 (ต่อเนื่อง)

ผู้พูด	เสียง	ภาพ	ภาษาเขียน	ลักษณะภาษาเขียน
พิธีกร	เป็นไงครับ (23.06)		จู่ๆก็มีรายงานว่า ห้องบ๊อบบี้มีผี! ไม่มีคำ \"o\" (23.06)	นอกจากสัญลักษณ์ แสดงอารมณ์ของผู้ พูดแล้ว ยังปรากฏ ภาษาเขียนกราฟิก ที่มีรูปแบบแปลกไป
บ๊อบบี้	โอ้โฮ...ร้อน ๆ ๆ ๆ		ไถ่ย่างซีอิ้วสูตรบ๊อบบี้ ร้อน ๆ 3.23	จากปกติ กล่าวคือ เป็นตัวหนังสือ กราฟิกที่บ่งบอก อารมณ์ของผู้พูดใน ตัวมันเอง ดังเช่น
บ๊อบบี้	โอ๊ย..... 6.42		ขาบ๊อบบี้เป็นเหน็บ อ้า เจ็บ ๆ ๆ 6.42	รูปตัวอย่างต่างๆใน ตาราง คำว่า “ร้อน” ใช้ตัวอักษร
บ๊อบบี้	อร่อยมาก 5.18		ผลงานชิ้นเยี่ยม ไถ่ย่างซีอิ้ว สูตรบ๊อบบี้ อร่อยจัง 5.18	กราฟิกสีแดงซึ่งเป็น สีโทนร้อนและมีเฉด สีเหลืองด้านใน เปรียบเสมือนเปลว ไฟ
บ๊อบบี้	ยัยบ้าฮาชิโมโตะ 16.43		การโจมตีด้วยเสียงข้างห้อง ของบ๊อบบี้และฮาชิโมโตะ ฮาชิโมโตะ บ้า 16.43	การตะโกนใช้ สัญลักษณ์ < ที่มีประโยคคำพูด อยู่ด้านในมี ลักษณะเหมือนเป็น
ฮาชิโมโตะ	หุบปากไปเลยนะบ๊อบ บี้ 16.49		การโจมตีด้วยเสียงข้างห้อง ของบ๊อบบี้และฮาชิโมโตะ เสียงไปเลยนะ บ๊อบบี้ 16.49	ลำโพงแสดงการ ตะโกนหรือส่งเสียง ดังภาพในตาราง

สรุปภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อแสดงคำพูดของบุคคลในรายการ (ที่พบปรากฏขึ้นพร้อมเสียงประกอบเท่านั้น)

ตามความคิดเห็นของผู้วิจัย ภาษาเขียนลักษณะนี้เป็นปรสิติด่วนที่กระตุ้นความสนใจจากผู้ชมรายการให้เกิดความรู้สึกตลกขบขัน ตลอดจนเป็นสิ่งที่มาเพิ่มสีสันในรายการโดยการปรากฏในลักษณะกระพริบหรือเคลื่อนไหวได้ หรือตัวอักษรใหญ่เล็ก การใช้สีเน้นคำที่บุคคลพูดผิดเพื่อให้เกิดความตลกขบขัน การใช้เครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ต่างๆที่มีอิทธิพลมาจากการ์ตูนมังงะของญี่ปุ่น เพื่อบ่งบอกอารมณ์ของผู้พูดในระหว่างที่เสียงและภาพกำลังสื่อถึงความตลกขบขัน เมื่อองค์ประกอบทั้ง 3 อย่างมาประกอบกันแล้วภาษาเขียนลักษณะนี้สามารถเป็นส่วนช่วยสร้างสีสันให้กับองค์ประกอบของรายการได้ กราฟิควิวของตัวอักษรของภาษาเขียนลักษณะนี้มีการกำกับโดยรหัสสีเพื่อบ่งบอกตัวผู้พูด ได้แก่ ตัวอักษรประโยคสีแดงหมายถึงคำพูดของบ๊อบบี้ ในขณะที่ตัวอักษรสีเขียวหมายถึงคำพูดของฮาชิโมโตะ รวมถึงสีอื่นๆที่แทนบุคคลอื่นในรายการ แต่ทั้งนี้ลักษณะเหล่านี้ไม่ได้มีความแน่นอนตายตัว กล่าวอื่นอาจมีการใช้สีซ้ำกันในบุคคลมากกว่าหนึ่งคน กราฟิควิวของตัวอักษรเหล่านี้ทำหน้าที่ช่องทางการสื่อสารหรือการชี้แจงทางการสื่อสารเพื่อให้การสื่อสารลื่นไหล และประดับประดาตกแต่งด้วยสีสันเพื่อดึงดูดความสนใจ และเพื่อความบันเทิงตลกขบขันในกรณีที่มีผู้แข่งขันที่เป็นชาวต่างชาติพูดผิดภาษาเขียนจะปรากฏคำเน้นด้วยสีโดดเด่นขึ้นมาในประโยคเพื่อเน้นย้ำคำผิด เพื่อความตลกขบขันและให้ความรู้ไปในขณะเดียวกัน

ตารางที่ 6.10 ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อกระตุ้นความสนใจ

ผู้พูด	เสียง	ภาพ	ภาษาเขียน	ลักษณะภาษาเขียน
ผู้บรรยาย	อาหารสูตรประหยัดที่ คุณยามาซากิ แห่ง วงอัลทะเลเซเบิลออกมา จะเป็นสูตรไหนต้องมา ลองดูกัน(24.11)		บ๊อบบี้จะทำตามสูตรอาหาร ของคุณยามาซากิวงอัลทะเล เซเบิล เป็นอาหารสูตรประหยัดแบบ ไหนกันนะ (24.11)	มีลักษณะเป็น ประโยคควลี หรือ ประโยคคำถามเพื่อ ดึงดูดความสนใจ โดยมีเครื่องหมาย คำถามหรือ เครื่องหมาย
ผู้บรรยาย	และอาหารสูตรเด็ดที่ เขาทำออกมาจะเป็น อะไรต้องลุ้น (05.10)		บ๊อบบี้จะทำอาหารที่น่าตกใจ (05.10)	อัศจรรย์มากำกับ

ตารางที่ 6.10 (ต่อเนื่อง)

ผู้พูด	เสียง	ภาพ	ภาษาเขียน	ลักษณะภาษาเขียน
บ็อบบี้	เสร็จแล้วครับ (21.45)		หลังจากนี่จะเป็นปาร์ตีวันเกิดบ็อบบี้ เสร็จแล้วครับ! (21.45)	ภาษาเขียนลักษณะนี้โดยมากจะปรากฏขึ้นพร้อมกับเสียงของผู้บรรยาย
ผู้บรรยาย	เดี๋ยวมารอดูกันจะเป็นอาหารเมนูไหน (21.47)		หลังจากนี่จะเป็นปาร์ตีวันเกิดบ็อบบี้ สุดท้ายแล้ว จะเป็นอาหารแบบไหนกันนะ (21.47)	ทำหน้าที่เสมือนบุคคลที่สามที่คอยถามคำถามเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ชม เป็น
ผู้บรรยาย	หากเป็นเช่นนี้ต่อไปฮาชิโมโตะจะไล่แข่งได้หรือไม่ (7.12)		การใช้ชีวิต1เดือน1หมื่นเยน รายงานการแต่งงานของบ็อบบี้จากตัวเขาเอง ระหว่างบ็อบบี้และฮาชิโมโตะชัยชนะจะเป็นของใคร? (7.12)	ลักษณะการกระตุ้นความสนใจทางสายตา และเป็น
ผู้บรรยาย	และแล้ววันนี้เราจะได้พบกับความจริงที่ไม่เคยรู้มาก่อนเลยนั่นก็คือ (0.36)		ช่วงพิเศษ ที่จริงบ็อบบี้แต่งงานแล้ว ภรรยา บ็อบบี้แต่งงานแล้วได้อย่างไร (0.36)	การโฆษณาให้ติดตามสิ่งที่กำลังจะเกิดขึ้นต่อไปในรายการ บ่อยครั้ง
ผู้บรรยาย	มาคิดว่าบ็อบบี้จะสามารถไปแข่งซื้ออะไรกลับมาได้บ้าง (11.03)		บ็อบบี้จะไปหาของถูกที่ซูเปอร์มาร์เก็ต บ็อบบี้จะได้ของกลับมาสักชิ้นหรือไม่?(11.03)	ผู้วิจัยพบภาษาเขียนลักษณะในตอนต้นและตอนท้ายของรายการ เพื่อชักชวนให้ผู้ชมติดตามตอนต่อไป
ผู้บรรยาย	พวกเขาทะเลาะกันเรื่องอะไร แล้วบ็อบบี้จะอย่างไร (45.01)		ทำไมพวกเขาถึงได้ทะเลาะกัน!? (45.01)	ของรายการ

ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อกระตุ้นความสนใจในรายการ (ที่พบปรากฏขึ้นพร้อมเสียงประกอบเท่านั้น)

ลักษณะของภาษาเขียนประเภทนี้นั้นจะปรากฏขึ้นโดยที่มีผู้พูดหรือเสียงบรรยายเข้ามาแทรกอยู่แล้ว โดยลักษณะที่ปรากฏขึ้นบางครั้งจะเป็นลักษณะของประโยคคำถามเพื่อให้ผู้ชมเกิดความประหลาดใจและดึงดูดอารมณ์ของผู้ชม จากความคิดเห็นของผู้วิจัย ภาษาเขียนลักษณะนี้เป็นปรสิตตัวบท ที่ช่วยกระตุ้นความสนใจจากผู้ชมในรายการ ลักษณะของภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อกระตุ้นความสนใจในรายการโกโกรีโกะมีลักษณะเป็นอักษรกราฟิกที่ทำหน้าที่เป็นตัวจำกัดความหมายของภาพและเสียง โดยทำหน้าที่ดึงดูดความสนใจทางสายตาผ่านอักษรกราฟิกที่รูปแบบหลากหลาย ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดกราฟิกของ Bernard (2005) ที่ว่า กราฟิกคือสื่อ เป็นวิธีการสื่อสารด้วยภาพและคำบนความมากขึ้นหรือน้อยลงของทุกสิ่งทุกอย่าง และกราฟิกก็คืองานของการทำหรือเลือกเครื่องหมายและจัดเรียงบนพื้นผิวเพื่อนำพาความคิด นอกจากนี้กราฟิกยังทำหน้าที่ให้ข้อมูล ช่องทางการสื่อสารและเพื่อประดับตกแต่งให้เกิดความสวยงามและสีสันที่น่าสนใจอีกด้วย

ผลสรุปการวิเคราะห์ในบทที่ 6

จากการสรุปข้อมูลของการวิเคราะห์ลักษณะการใช้ภาษาเขียนต่าง ๆ ในรายการโกโกรีโกะ ตอนการแข่งขันศึกการกินอยู่อย่างประหยัดระหว่างฮาซิมโตะ และ บ็อบบี้ นั้น สามารถสรุปตามหมวดหมู่ได้ทั้งหมด 4 หมวดหมู่ แบ่งตามลักษณะการใช้ ดังนี้

1. แนะนำรายการ
2. บอกข้อมูลทั่วไป
3. บอกกติกาการเล่นเกม
4. แสดงคำพูดของบุคคลและกระตุ้นความสนใจ

โดยภาษาเขียนเหล่านี้สามารถช่วยสื่อความหมายให้แก่เนื้อหาสาระที่เป็นภาพและเสียงโดยอิงตามข้อสันนิษฐานคือ 1.) ภาษาเขียนที่ใช้ในรายการเกมโชว์ญี่ปุ่นทั้ง 3 รายการ คือ 1. รายการศึกตะหลิวผู้พิชิต 2. รายการทีวีแชมป์เปี้ยน 3. รายการโกโกรีโกะ นั้น มีลักษณะของการผสมผสานการกันของการสื่อสารเชิงตรรกะและการสื่อสารเชิงเสมือน โดยเป็นภาษาเขียนที่ถูกกำหนดโดยไวยากรณ์ที่มีลักษณะกำกับความหมายของภาพให้เป็นไปตามขั้นตอนและเงื่อนไขของการเล่นเกม ในขณะที่เดียวกันภาษาเขียนยังทำหน้าที่ในการสื่ออารมณ์โดยที่ผู้เข้ารหัสสื่อความหมายผ่านลักษณะต่างๆ ของตัวอักษร

ได้แก่ ขนาด สี สัน อัตราซ้ำเร็วของตัวอักษรที่ปรากฏสัมพันธ์กับภาพ กราฟิกต่างๆ ของตัวอักษรมายังผู้รับสาร และ 2.) ภาษาเขียนดังกล่าวเกิดจากจุดประสงค์ของผู้เข้ารหัสในการใช้เพื่อช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้ชมที่มีต่อการเล่นเกมในรายการ โดยใช้กราฟิกต่างๆ ในการกระตุ้นความสนใจของผู้ชมรายการ แต่ในความเป็นจริงแล้ว ภาษาเขียนเหล่านี้เป็นเพียงส่วนช่วยเสริมสีสันและดูเล่นให้กับรายการเกมโชว์ญี่ปุ่น โดยมีได้มีส่วนในการช่วยสื่อความหมายให้แก่ภาพและเสียงมากนัก

อธิบายได้ดังต่อไปนี้

1. ภาษาเขียนที่ปรากฏขึ้นเพื่อแนะนำรายการ ปรากฏขึ้นตอนต้นรายการเพื่อบอกชื่อรายการ มีลักษณะเป็นไตเติ้ลรายการ และเป็น ก่อนตัวบท เพื่อเกริ่นนำ หรือเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้คาดเดาถึงสิ่งที่กำลังจะได้รับชมจากเนื้อหารายการ
2. ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกข้อมูลทั่วไป ทำหน้าที่ให้ข้อมูล ได้แก่ 1.) แนะนำบุคคล 2.) บอกช่วงเวลาในการแข่งขัน 3.) บอกสถานที่ 4.) บอกข้อมูลทั่วไป และ 5.) รายการเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในระหว่างการแข่งขัน โดยภาษาเขียนที่ปรากฏขึ้นเพื่อคอยรายงานเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในระหว่างการแข่งขันนั้นปรากฏพบได้บ่อย ที่ตำแหน่งหัวมุมบนขวามือของจอโทรทัศน์ ทำหน้าที่คล้ายบุคคลที่สามารถคอยรายงานเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น รวมถึงกระตุ้นความสนใจให้แก่ผู้ชม เป็นการทำหน้าที่เสริมความหมายให้แก่องค์ประกอบภาพและเสียง และทำหน้าที่เป็นช่องทางสื่อสารที่ทำให้การสื่อสารลื่นไหลมากยิ่งขึ้น
3. ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อบอกกติกาการเล่น เกม แบ่งออกเป็น 4 ลักษณะได้แก่ 1.) บอกโจทย์และเงื่อนไข 2.) บอกอุปกรณ์การเล่น 3.) บอกวิธีเล่น 4.) บรรยายผลการแข่งขันและคะแนนอย่างต่อเนื่อง ทำหน้าที่เป็นตัวยึดความหมาย และใจความของข้อมูลให้อยู่คงที่ ช่วยให้ผู้ชมเข้าใจความหมายโดยรวมของรายการที่ภาพส่วนใหญ่จะเป็นภาพการใช้ชีวิตอยู่ภายในบ้านของผู้เข้าแข่งขัน 2. สอง ภาษาเขียนช่วยให้ผู้ชมทราบว่ากำลังชมรายการเกมโชว์ที่ถึงเรียลลิตี้ ที่มีกรอบของกติกาเป็นตัวกำหนด ไม่ใช่แค่ให้ผู้รับสารเข้าใจความหมายบางส่วนหรือเฉพาะภาพที่ปรากฏให้เห็นในขณะนั้น อีกทั้งรายการโกโกริโกะ ตอนการแข่งขันการกินอยู่อย่างประหยัด เป็นการแข่งขันที่ใช้เวลายาวนานถึง 1 เดือน ภาษาเขียนที่ปรากฏขึ้นเพื่อคอยบรรยายผลการแข่งขันในแต่วัน แต่ละสัปดาห์ ย่อมเป็นตัวบทช่วยในการสื่อ

ความหมายให้แก่ผู้ชมที่ไม่ได้ติดตามรายการนี้มาโดยตลอด หรือผู้ชมที่พลาดการชมไปในบางตอนก็สามารถเข้าใจข้อมูลและสถานะของการแข่งขันได้ในทันที

4. ภาษาเขียนที่ปรากฏเพื่อแสดงคำพูดของบุคคลและกระตุ้นความสนใจ มีลักษณะคล้ายบทพากย์ที่ปรากฏขึ้นพร้อมกับคำพูดของบุคคลโดยมีสัญลักษณ์แสดงอารมณ์ต่างๆมากำกับ ดังเช่น สัญลักษณ์รูปหัวใจ แทนความรู้สึกรัก หรือพอใจ สัญลักษณ์แทนอารมณ์โกรธ หรือแสดงความไม่แน่ใจ เหล่านี้ล้วนได้รับอิทธิพลจากการ์ตูนญี่ปุ่น หรือ มังงะ ภาษาเขียนและสัญลักษณ์ต่างๆดังกล่าวมานี้พบได้มากที่สุด ในรายการโกโกริโกะ เนื่องจากเป็นรายการที่เน้นถึงเนื้อหาในการกินอยู่อย่างประหยัด ในการบรรยายถึงรายละเอียดและวิธีการประหยัดนั้นภาษาเขียนได้เข้ามามีส่วนช่วยในการเป็นตัวบทหลัก ในการเสริมความหมาย ภาพของการแข่งขันโดยส่วนใหญ่จะเน้นไปที่ภาพการใช้ชีวิตของผู้เข้าแข่งขันสองคนในอพาร์ทเมนท์ของตนโดยไม่มีบุคคลอื่นเข้ามาเกี่ยวข้อง ภาษาเขียนจึงมีบทบาทในการช่วยสื่อความหมายมากกว่าในรายการศึกตะหลิวผู้พิชิตและรายการทีวีแชมป์เปี้ยน โดยทำหน้าที่เน้นย้ำถึงเทคนิคและวิธีการประหยัดของผู้เล่นทั้งสองฝ่ายซึ่งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของรายการ

ภาษาเขียนทั้ง 4 ลักษณะนี้มีได้มีรูปแบบจำแนกตามหมวดหมู่ที่ได้จัดประเภทไว้อย่างชัดเจน และแน่นอนตายตัว ภาษาเขียนลักษณะต่างๆ นี้มีลักษณะที่เสริมตัวบท และเนื้อหาให้กับรายการ เช่น ภาษาเขียนที่บอกชื่อรายการ แนะนำบุคคลในรายการ บอกกติกาการเล่น เกม บอกช่วงเวลาในการแข่งขัน และการรายงานเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในระหว่างการแข่งขันคือช่วงระยะเวลา 1 เดือน กล่าวคือ ภาษาเขียนลักษณะต่างๆ นี้ช่วยเสริมเนื้อหาและสร้างความเข้าใจในเนื้อหาให้แก่ผู้ชมบางชั้น บางลักษณะจะเป็นตัวบทที่มาเสริมตัวบทหลักให้มีความหมายเด่นชัดขึ้น เช่น การบอกกติกาการแข่งขัน ในขณะที่ภาษาเขียนบางประเภทกลับสื่อความหมายอื่นที่แตกต่างจากตัวบทหลักเลยก็ได้ แต่ก็มีประโยชน์กับตัวบทหลัก กล่าวคือช่วยเสริมความหมายของตัวบทหลักให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น เช่น ภาษาที่บอกตัวเลข รวมถึงรูปแบบกราฟิกของภาษาเขียนที่ถูกกำกับโดยรหัสสียังมีส่วนช่วยในการสื่อความหมายเรื่องอารมณ์ และทำหน้าที่ช่องทางการสื่อสารที่ทำให้การสื่อสารสั้นไหลมากยิ่งขึ้น ได้แก่ เสียงอุทานต่างๆ กราฟิกอักษรที่มีลักษณะขยายใหญ่และเคลื่อนไหว รวมถึงสัญลักษณ์แสดงอารมณ์ต่างๆ ที่ได้รับอิทธิพลมาจากการ์ตูนญี่ปุ่น โดยรวมแล้ว ภาษาเขียนได้ทำหน้าที่เป็นตัวยึดความหมายของภาพและเสียงให้อยู่คงที่ มิให้ผู้รับสารตีความไปตามประสบการณ์ของตน ทั้งนี้เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจถึงความหมายโดยรวมของการแข่งขันด้วย

ตารางที่ 6.11 ลักษณะภาษาเขียนที่มีเอกลักษณ์เฉพาะในรายการโกโกรีโกะ

หน้าที่ของภาษาเขียน	ลักษณะพิเศษที่ปรากฏ
1. แนะนำรายการ	<ul style="list-style-type: none"> - มีก่อนตัวบท บอกตอนของรายการพ่วงอยู่ด้วย - หลังชื่อรายการจะปรากฏภาพกำกับภาษาเขียนเพื่อบอกจุดเด่นของการแข่งขันเหมือนในรายการทีวีแชมป์เปี้ยน
2. บอกข้อมูลทั่วไป	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้กราฟิกสีตลอดทั้งรายการ - มีการบอกเวลาเป็นช่วงเวลาของวัน และวันที่ - มีการบอกเวลาเป็นตัวเลข - การแข่งขันยาวนานกว่า 2 รายการแรก ภาษาเขียนเพื่อบ่งบอกเวลาจึงถูกใช้เพื่อรายงานการแข่งขันว่าไปถึงวันใดแล้ว และเหลือเวลาอีกกี่วันจะครบ 1 เดือน - บอกสถานที่ - ข้อมูลที่เป็นตัวเลขโดยมากเป็นรายละเอียดเกี่ยวกับการเงิน และค่าใช้จ่ายที่ใช้ในการแข่งขัน - ไม่ปรากฏข้อมูลเชิงวัฒนธรรมเหมือน 2 รายการแรก - รายงานเหตุการณ์สำคัญระหว่างการแข่งขัน - บางครั้งปรากฏขึ้นด้านมุมบนขวามือ
3. บอกกติกาการเล่น	<ul style="list-style-type: none"> - มีเฉพาะโจทย์เงื่อนไขที่มีลักษณะที่แน่นอนตายตัว(ใช้ชีวิต 1 เดือนด้วยเงิน 1 หมื่นเยน) นอกจากนั้นไม่มีรูปแบบและกฎเกณฑ์ของกติกาที่ตายตัวจึงมีภาษาเขียนเพื่อขึ้นมาบอกวิธีการเล่นของผู้เล่นตลอดการแข่งขัน - มีรหัสสีกำกับเพื่อป้องกันผู้พูด - มีรูปแบบการขึ้นไม่แน่นอน
4. แสดงคำพูดของบุคคล และกระตุ้นความสนใจ	<ul style="list-style-type: none"> - ปรากฏมากกว่า 2 รายการแรก - มีลักษณะเป็นบทพากย์ที่ขึ้นซ้ำกับคำพูดของผู้เข้าแข่งขันตลอดรายการ - มีการใช้กราฟิกสีเพื่อนำคำบางคำในประโยคที่ชาวต่างชาติพูดผิดเพื่อความตลกขบขัน และเน้นมุขตลก คำสำคัญในประโยค - มีสัญลักษณ์แบบการ์ตูน (มังงะ) รวมอยู่ด้วยมาก - มีการใช้อักษรกราฟิกแบบเคลื่อนไหว และอักษรลักษณะแปลกตาเพื่อสื่ออารมณ์ - ประโยคที่กระตุ้นความสนใจมักเป็นประโยคคำถาม หรือวลี - ส่วนใหญ่จะมีความหมายสื่อถึงวิธีการเล่น(เคล็ดลับการประหยัด) ของผู้เข้าแข่งขัน

บทที่ 7

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาวิจัยเรื่อง“การใช้ภาษาเขียนในรายการเกมโชว์ญี่ปุ่นทางโทรทัศน์”ผู้วิจัยมุ่งที่จะศึกษาถึงลักษณะของภาษาเขียนญี่ปุ่นที่ปรากฏในรายการเกมโชว์ญี่ปุ่นที่คัดสรรมาทั้ง 3 รายการ ได้แก่ 1. รายการศึกตะหลิวผู้พิชิต 2. รายการทีวีแชมป์เปี้ยน 3. รายการโกโบริโกะ การแข่งขันศึกการกินอยู่อย่างประหัตประหาร ฮาชิโมโตะ ชิโอะและบ๊อบบี้ โดยใช้แนวคิดเรื่องการเล่นของ Roger Caillois (2001) แนวคิดเรื่องกราฟฟิกของ Bernard (2005) และแนวคิดเรื่องการใช้ความหมายของภาพและภาษาเขียน ของ Richard Dimbleby and Graeme Burton (1998) มาเป็นกรอบในการวิเคราะห์

การศึกษาถึงลักษณะของภาษาเขียนที่ปรากฏในรายการเกมโชว์ญี่ปุ่นทางโทรทัศน์ที่คัดสรรมาทั้ง 3 รายการนั้น พบว่าภาษาเขียน มีลักษณะหลากหลายทั้งในส่วนของหน้าที่ ลักษณะการใช้งาน และลักษณะกราฟฟิกของตัวอักษร ได้แก่ ขนาด สี สัน การเคลื่อนไหว ผู้วิจัยจึงแบ่งกลุ่มลักษณะของภาษาเขียนต่างๆดังกล่าวนี้เป็น 4 หมวดหมู่ จำแนกตามลักษณะและหน้าที่การใช้งานของภาษาเขียน ดังนี้

1. แนะนำรายการ
2. บอกข้อมูลทั่วไป
3. บอกกติกาการเล่น
4. แสดงคำพูดของบุคคลและกระตุ้นความสนใจ

ภาษาเขียนทั้ง 4 ลักษณะนี้ มิได้มีรูปแบบจำแนกตามหมวดหมู่ที่ได้จัดประเภทไว้อย่างชัดเจน และแน่นอนตายตัว บางประเภทมีลักษณะเหลื่อมล้ำกันอยู่มากกว่าหนึ่งลักษณะ ภาษาเขียนลักษณะต่างๆ นี้มีลักษณะที่เสริมตัวบท และเนื้อหาให้กับรายการ ขึ้นอยู่กับบริบทแวดล้อมของภาษาเขียนนั้นๆ อีกทั้งภาษาเขียนบางลักษณะทำหน้าที่ได้มากกว่า 1 ลักษณะนอกเหนือจากที่ได้จำแนกเป็นหมวดหมู่ไว้ดังกล่าว โดยรวมแล้วภาษาเขียนทำหน้าที่สื่อความหมายของตัวภาพและเสียงให้คงที่อยู่กับความหมายที่ต้องการสื่อ เพื่อลดความคลุมเครือของการตีความของผู้ชม โดยส่วนใหญ่พบว่า ลักษณะการใช้งานของภาษาเขียนที่ปรากฏในรายการเกมโชว์ญี่ปุ่นทั้ง 3 รายการมีจุดประสงค์ที่แตกต่างกันไปตามวัตถุประสงค์และแนวคิดของแต่ละรายการ ดังต่อไปนี้

7.1 รายการศึกตะหลิวผู้พิชิต

รายการนี้มีจุดเด่นอยู่ที่การนำเสนอกระบวนการผลิต และคัดสรรอาหารที่ใช้เป็นส่วนประกอบสำคัญในการทำอาหารเมนูต่างๆจะเห็นได้ว่าการถ่ายทำนอกสถานที่ในช่วง "ส่วนประกอบพิเศษ" ที่ต้องถ่ายทำรายการไกลถึงต่างจังหวัด และต่างประเทศ เพื่อให้ได้มาซึ่งส่วนประกอบที่สำคัญและหายาก ผู้ผลิตพยายามสื่อถึงคุณค่าของอาหารและคุณค่าของธรรมชาติที่ต้องหามาด้วยความพยายาม และความยากลำบาก ภาษาเขียนที่ใช้ในรายการได้ทำหน้าที่เป็นตัวบทร่วมในการเสริมความหมายของสารตามวัตถุประสงค์ของรายการโดยเน้นไปที่การบอกข้อมูล และสาระความรู้ต่างๆในกระบวนการหาวัตถุดิบพิเศษซึ่งเป็นจุดเด่นของรายการผ่านรูปแบบอักษรกราฟิก สี ตำแหน่งการจัดวางที่ออกแบบมาอย่างเหมาะสม กลมกลื่น และง่ายต่อการอ่านในเวลาอันรวดเร็ว สอดคล้องกับรูปแบบของรายการเกมโชว์

ผู้วิจัยพบว่า ภาษาเขียนที่ปรากฏขึ้นในรายการศึกตะหลิวผู้พิชิตพบได้น้อยกว่าในรายการทีวีแชมป์เปี้ยนและรายการโกโกรีโกะ อันเนื่องมาจากวัตถุประสงค์ของรายการศึกตะหลิวผู้พิชิตที่เน้นการนำเสนออาหารและรสชาติของอาหารเป็นสำคัญ ดังนั้นตัวบทหลักที่สำคัญขององค์ประกอบการสื่อสารที่ทำหน้าที่ได้ดีที่สุดในรายการนี้คือ รหัสเชิงเสมือน และความสมมูลฐาน นั่นคือ "ภาพเคลื่อนไหว" ที่สื่อความหมายได้ดีในตัวเองอยู่แล้ว ในขณะที่ "ภาษาเขียน" ซึ่งเป็นรหัสเชิงตรรกะที่ถูกเรียบเรียงและออกแบบการจัดวางมาเป็นอย่างดี ทำหน้าที่ไปเป็นตัวสนับสนุน หรือช่วยเสริมการสื่อความหมายให้แก่ตัวบทหลักเพื่อเพิ่มความชัดเจนโดยการจำกัดความหมายตรงให้กับภาพและลดความคลุมเครือของกรณีตีความของผู้รับสาร สอดคล้องกับข้อสมมุติฐานที่ตั้งไว้

7.2 รายการทีวีแชมป์เปี้ยน

รายการทีวีแชมป์เปี้ยนมุ่งเน้นถึงการเฟ้นหาบุคคลที่มีทักษะและความสามารถที่เป็นเลิศในสาขาอาชีพต่างๆ ดังระบุในชื่อรายการคือการแข่งขันเพื่อเฟ้นหาบุคคลที่มีความเป็น "แชมป์เปี้ยน" ในสาขาอาชีพนั้นๆ ผู้เข้าแข่งขันในรายการนี้ล้วนเป็นบุคคลที่ได้รับคัดเลือกว่าเป็นบุคคลที่มีทักษะและฝีมือที่เป็นเลิศในสาขาอาชีพต่างๆ แต่จะมีเพียงคนเดียวที่จะได้รับคัดเลือกให้เป็นหนึ่งซึ่งต้องผ่านด่านทดสอบความสามารถที่วัดกันด้วยทักษะล้วนๆ ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงบุคคลิกและแนวคิดของชาวญี่ปุ่นที่เอาจริงเอาจังในการทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง และต้องทำออกมาให้ดีที่สุด

ด้วยจุดเน้นของรายการที่ให้ความสำคัญกับการแข่งขันประชันความสามารถ ทักษะ ฝีมือ และประสิทธิภาพของตัวบุคคล ลักษณะภาษาเขียนที่ปรากฏพบมากที่สุดในการนี้จึงภาษาเขียนที่ทำหน้าที่บอกข้อมูลและรายละเอียดของบุคคล ลำดับขั้นตอนและกติกาการแข่งขัน และคะแนน

เนื่องจากในบางครั้ง ภาพและเสียงไม่สามารถให้ข้อมูลและรายละเอียดที่ครบถ้วนได้ในเวลาอันจำกัด ณ ประเด็นนี้ ภาษาเขียนจึงถูกนำมาเป็นตัวบทในการช่วยเสริมการสื่อความหมาย ผ่านการจัดวางของ กราฟิกตัวอักษรสีสันต่างๆ ที่ให้ข้อมูลเพิ่มเติมในส่วนของผู้เข้าแข่งขัน โดยสีแต่ละสีนั้นคือสัญลักษณ์ที่มีรหัส กำกับอยู่ สีแต่ละสีถูกใช้แทนผู้เข้าแข่งขันแต่ละคน รวมถึงคะแนน และรายละเอียดของคนที่ นั้นด้วย เช่นกัน ภาษาเขียนเหล่านี้มีความจำเป็นในการช่วยสื่อความหมายแก่ผู้ชมในระหว่างชมการแข่งขัน เนื่องจากการนำเสนอแบบรวดเร็วตามรูปแบบของรายการเกมโชว์ ผู้ชมอาจพลาดข้อมูลสำคัญในการ รับชมว่าการแข่งขันขณะนั้นดำเนินมาถึงตอนใด ใครได้คะแนนเท่าไร ใครตกรอบ และใครจะผ่าน เข้ารอบต่อไป เหล่านี้ล้วนเป็นสิ่งที่จะเพิ่มอรรถรสในการชมการแข่งขันให้แก่ผู้ชม และเนื่องจากโทรทัศน์ เป็น Passive Media โอกาสในการฟังซ้ำจึงไม่มี ภาษาเขียนจึงเป็นตัวช่วยในการจดจำผ่านทางสายตา ในเวลาอันจำกัด

7.3 รายการโกโกรีโกะ ตอน การแข่งขันการกินอยู่อย่างประหยัดระหว่างฮาชิโมโต้ vs บ๊อบบี้

รายการโกโกรีโกะ ตอนการแข่งขันการกินอยู่อย่างประหยัดนั้น เป็นการสร้างตำนานการ ดำรงชีวิตที่ประหยัดที่สุดเพื่อสอดคล้องกับแนวคิดที่ว่า ปัจจุบันคนรุ่นใหม่ในญี่ปุ่นนั้นมีความเป็นอยู่ที่ ค่อนข้างสะดวกสบายและใช้จ่ายฟุ่มเฟือย รายการจึงมีจุดประสงค์ที่จะปลูกจิตสำนึกในการประหยัด และแสดงให้เห็นว่า แม้การกินอยู่ด้วยเงินเพียงน้อยก็สามารถทำให้คนดำรงชีวิตอยู่ได้เช่นกัน ลักษณะ ของภาษาเขียนที่ถูกใช้มากในรายการโกโกรีโกะตอน การแข่งขันการกินอยู่อย่างประหยัดระหว่างฮาชิโม โต้ vs บ๊อบบี้ คือ ภาษาเขียนที่บอกข้อมูลเกี่ยวกับ ราคา เทคนิคการประหยัด และความอร่อย

ด้วยเนื้อหาของรายการที่เป็นการแข่งขันแบบเรียลิตี้โชว์ที่ใช้ระยะเวลายาวนานถึง 1 เดือน ภาษาเขียนจึงเข้ามามีบทบาทและจำเป็นในการบ่งบอกว่าใคร ทำอะไร อยู่ที่ไหน อย่างไร เนื่องจาก ภาพบางภาพไม่สามารถสื่อความหมายออกมาได้ทั้งหมด ภาษาเขียนจึงเข้ามาเป็นตัวบทหลักในการสื่อ ความหมายและช่วยอธิบายสิ่งที่อยู่ในใจคน ภาษาเขียนช่วยเป็นตัวกำกับและสะท้อนความคิดของ บุคคลออกมาเป็นกราฟิกตัวอักษร สีสัน ขนาด บวกกับสัญลักษณ์แสดงอารมณ์ต่างๆ ที่ได้รับอิทธิพล มาจากการ์ตูนญี่ปุ่น ผสมกับรูปแบบการจัดวางและการมอทนาจที่แนบแน่น ทำให้ผู้ชมเข้าใจถึง สถานะ ความรู้สึกนึกคิด และวิธีการในการประหยัดของผู้เข้าแข่งขัน

ภาษาเขียนได้เข้ามามีบทบาทและความจำเป็นมากในการบอกตัวเลขต่างๆ ได้แก่ ช่วงเวลาของ การแข่งขันว่าดำเนินมาถึงวันใดแล้ว และเหลือเวลาอีกกี่วัน รายงานผลคะแนนเป็นระยะ และด้วย วัตถุประสงค์ของรายการที่มุ่งเน้นการกินอยู่อย่างประหยัด ภาษาเขียนจึงกลายมาเป็นตัวบทหลักในการ สื่อความหมาย ได้แก่ คำนวนค่าใช้จ่ายที่ผู้เข้าแข่งขันใช้ไปในแต่ละวัน ราคาอาหารแต่ละมื้อ ค่า

สาธารณูปโภคต่างๆ ได้แก่ ค่าน้ำ ค่าไฟ และค่าแก๊ส ในขณะที่ภาพไม่สามารถบอกรายละเอียดได้ทั้งหมด ภาษาเขียนจึงเป็นการบรรยายข้อมูลผ่านทางสายตาได้ประหยัดเวลาที่สุด

ตามทัศนะของผู้วิจัย ถ้า "เกม" คือ "การสื่อสาร" กติกา ควรเปรียบได้กับ "ตัวช่วยอธิบายการสื่อสาร" ที่มีลักษณะเป็นรหัสเพื่อกำกับภาพและเสียงให้เป็นไปตามกติกาและขั้นตอนของเกมตามจุดเน้นของแต่ละรายการอันเป็นหัวใจสำคัญของรายการเกมโชว์ อีกทั้งภาษาเขียนยังทำหน้าที่เพิ่มข้อมูลให้แก่ผู้รับสาร มีรูปแบบการเตรียมข้อมูลให้อยู่ในลักษณะที่ทำให้มองเห็นง่ายและเร็วขึ้นในเวลาอันจำกัด ทำให้ผู้ชมมีโอกาสที่จะอ่านอย่างรวดเร็ว สอดคล้องกับรูปแบบของรายการเกมโชว์

ความหมายของภาษาเขียนในรายการเกมโชว์ทั้ง 3 รายการเกิดจาก การใช้รูปแบบกราฟิก อักษรในการจำแนกความหมายและสื่ออารมณ์ความรู้สึก การใช้รหัสสีในการสื่อความหมาย การเคลื่อนไหวของสัญญาณ การใช้สัญลักษณ์แสดงอารมณ์ อันมีอิทธิพลมาจากการ์ตูนของญี่ปุ่น (มังงะ) เพื่อสร้างสีสันให้กับรายการและเป็นการกระตุ้นความสนใจทางสายตาให้แก่ผู้ชม ซึ่งกระแสดังกล่าวนี้ การใช้กราฟิกภาษาเขียนและสัญลักษณ์แสดงอารมณ์ตามแบบฉบับของญี่ปุ่นนี้ ภายหลังเป็นที่นิยมและนำมาประยุกต์ใช้ในรายการเกมโชว์และเรียลลิตี้โชว์ต่างๆ ดังเช่น ในประเทศไทย เกาหลี แต่ยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควรเมื่อเทียบกับประเทศญี่ปุ่น ทั้งนี้อาจเป็นเพราะญี่ปุ่นมีวัฒนธรรมนิยมการเขียนถ้อยคำลงบนภาพได้อย่างผสมกลมกลืนมาตั้งแต่โบราณ ผนวกกับลักษณะธรรมชาติของตัวอักษรญี่ปุ่นที่มีความหมายในตัวเอง คือเป็นทั้งรหัสเชิงตรรกะ และ เชิงเสมือนในตัวมันเอง เหล่านี้จึงทำให้คนญี่ปุ่นมีศิลปะในการเรียงร้อยถ้อยคำ และความฉลาดในการนำมาจัดวางลงบนภาพได้อย่างเหมาะสม และลงตัวโดยไม่รบกวนสายตาผู้ชมมากเกินไป จากการสอบถามผู้ชมคนไทยที่เป็นแฟนรายการเกมโชว์ญี่ปุ่นทั้ง 3 รายการนี้ โดยส่วนใหญ่รู้สึกสนุกที่มีภาษาเขียนปรากฏขึ้นบนหน้าจอแม้จะไม่เข้าใจภาษาญี่ปุ่น เนื่องจากกราฟิกตัวอักษรที่แสดงอารมณ์และสัญลักษณ์ต่างๆนั้นให้ความรู้สึกตื่นเต้นและกระตุ้นความสนใจ คล้ายเวลาอ่านการ์ตูนแล้วมีอักษรแทนเสียง หรือ สัญลักษณ์แทนอารมณ์มากกระตุ้นประสาทสัมผัสของคนอ่านแล้วรู้สึกสนุกแม้ไม่ได้ยินเสียงก็ตาม

อนึ่ง ลักษณะทางกายภาพของประเทศญี่ปุ่นโดยส่วนใหญ่เป็นเกาะเล็กเกาะน้อย ทำให้เกิดความแตกต่างทางด้านสำเนียงและภาษาเป็นอย่างมาก คนในแต่ละท้องถิ่นจะมีภาษาและสำเนียงเป็นของตัวเอง ซึ่งบางครั้งอาจทำให้เกิดความสับสนจนถึงการเข้าใจผิด การใช้ภาษาเขียนบนหน้าจอโทรทัศน์จึงนับเป็นประโยชน์ในการช่วยทำให้ทุกคนเข้าใจความหมายที่ต้องการสื่อได้ตรงกัน

อย่างไรก็ตาม จุดประสงค์โดยส่วนใหญ่ของภาษาเขียนในรายการเกมโชว์ญี่ปุ่นที่ผู้วิจัยได้นำมาศึกษาทั้ง 3 รายการนั้นได้ทำหน้าที่เป็นตัวจำกัดความหมาย ของภาพและเสียงให้อยู่ในกรอบของ กติกาและความเป็นเกม โดยต้องการให้ผู้รับสารเข้าใจความหมายโดยรวมของรายการ ว่ากำลังชม การละเล่น การแข่งขันที่มีกรอบของกติกาเป็นตัวกำหนด ไม่ใช่แค่ให้ผู้รับสารเข้าใจความหมาย บางส่วนหรือเฉพาะภาพที่ปรากฏให้เห็นในขณะนั้น ทำให้กระบวนการสื่อความหมายเป็นไปด้วยความ ชัดเจน เพิ่มความสนุกในการติดตาม และลดความคลุมเครือในการตีความของผู้รับสาร ภาษาเขียนที่ ปรากฏขึ้นเพื่อบอกข้อมูลต่างๆในรายการนั้น มีลักษณะเป็นได้ทั้งตัวบทร่วม ที่เสริมความหมายให้กับ เนื้อหารายการในกรณีที่ภาพและเสียงนั้นไม่ได้บ่งบอกถึงข้อมูลตามคำแปลของภาษาเขียนที่กำลังดู กับ ในกรณีที่ภาษาเขียนบางส่วนจะกลายเป็น สิ่งรบกวนการสื่อสาร ในกรณีที่ภาพและเสียงนั้นสื่อ ความหมายถึงสถานที่นั้นชัดเจนอยู่แล้ว ภาษาเขียนสามารถช่วยกระตุ้นความสนใจจากผู้ชมในรายการ ได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับบริบทของตัวผู้รับสารว่ามีความเข้าใจในภาษาเขียนนี้มากน้อยเพียงใด ดังเช่น อาจ เกิดความตึงเครียดและสามารถกระตุ้นความสนใจจากผู้รับสารชาวญี่ปุ่น แต่ก็สามารถเป็นสิ่งที่มารบกวน สำหรับคนญี่ปุ่นที่มีความรู้ในตัวบทหรือเนื้อหานั้นๆ อยู่แล้ว หรือมีประโยชน์กับนักเรียนที่เรียน ภาษาญี่ปุ่น ในกรณีที่ฟังเสียงบรรยายไม่ทัน ดังนั้น ภาษาเขียนที่เกิดขึ้นจึงไม่ได้มีหน้าที่ตายตัว ขึ้นอยู่ กับบริบทของผู้รับสาร

ข้อจำกัดทางการศึกษา

เนื่องจากข้อมูลหลักที่ใช้ในการศึกษาถึงการใช้ภาษาเขียนในรายการเกมโชว์ญี่ปุ่นทางโทรทัศน์นี้ ไม่ได้มีการวางจำหน่ายโดยทางบริษัทธุรกิจ วิชั่น จำกัดมหาชน จึงทำให้ผู้วิจัยต้องทำการบันทึกเทปเองใน บางส่วนและติดต่อขอซื้อจากบุคคลทั่วไปบางส่วน เนื่องจากรายการที่นำมาศึกษานั้นได้เคยฉายที่ ประเทศญี่ปุ่นเป็นเวลาหลายปีแล้ว และด้วยข้อจำกัดทางเทคโนโลยีจึงทำให้ภาพตัวเขียนภาษาญี่ปุ่นไม่ มีความคมชัดในบางส่วนที่ตัวอักษรขนาดเล็กมาก อีกทั้งปัญหาทางด้านการวิเคราะห์ข้อมูลที่บางครั้ง เสียงพากย์ภาษาไทยอาจไม่ได้ให้ความหมายที่ตรงกับภาษาต้นฉบับเสมอไป รวมถึงมีการพากย์เสียงที่เป็นมุขตลกเข้าไปทำให้ข้อมูลที่ได้อาจผิดเพี้ยนไปจากต้นฉบับเดิม

อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยได้ทำการเก็บข้อมูลไว้เป็นจำนวนมาก จึงเพียงพอต่อความต้องการในการ นำมาศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลดังกล่าว

ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยในอนาคต

สำหรับผู้ที่ต้องการศึกษาเรื่องการใช้ภาษาเขียนในรายการเกมโชว์ญี่ปุ่นทางโทรทัศน์ ผู้วิจัยขอเสนอแนะให้ลองศึกษาลักษณะของภาษาเขียนจากรายการประเภทอื่นนอกเหนือจากรายการประเภทเกมโชว์ เพราะอาจจะทำให้พบลักษณะและการใช้ภาษาเขียนในแบบอื่นๆอีกได้ เพราะลักษณะต่างๆของภาษาเขียนในรายการเกมโชว์ญี่ปุ่นที่คัดเลือกมาศึกษา มีหน้าที่และการสื่อความหมายที่แตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับสิ่งแวดล้อมและบริบทขององค์ประกอบอื่นในรายการ คือ องค์ประกอบของภาพ องค์ประกอบของเสียง ปัจจัยแวดล้อมต่างๆ ของการเล่นของแต่ละรายการที่มาเป็นรหัสควบคุมภาษาตลอดจนบริบทของผู้รับสาร ล้วนทำให้ลักษณะและการสื่อความหมายของภาษาเขียนมีรูปแบบที่หลากหลาย ไม่มีลักษณะตายตัว การประยุกต์ใช้ภาษาเขียนเหล่านี้ให้เกิดประโยชน์ต่อองค์ประกอบการสื่อสารในรายการจึงต้องคำนึงถึงวัตถุประสงค์และปัจจัยแวดล้อมต่างๆดังกล่าว

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

กฤษณ์ ทองเลิศ. การผสมรูปแบบ การสื่อความหมายและจินตสภาวะของผู้รับสาร
เป้าหมายที่มีต่องานภาพถ่าย กับลายลักษณ์อักษรในงานโฆษณาทางสื่อสิ่งพิมพ์.
วิทยานิพนธ์ปริญญาคุษฎีบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย, 2545.

ข่าวเกมโชว์.[Online]. แหล่งที่มา : <http://www.manager.co.th> [2548, กันยายน 1]

ชินกฤต อุดมลาภไพศาล. การสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ของการสื่อสารเชิงกราฟิกสำหรับงานโทรทัศน์
เฉพาะเรื่อง.วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2550.

ชไมพร สุขสัมพันธ์. การวิเคราะห์สัญลักษณ์ รหัส และกระบวนการสร้างรหัสในการ์ตูนญี่ปุ่น.
วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541.

ประวัติตัวอักษรคันจิ.[Online]. แหล่งที่มา : <http://www.geocities.com/kanjithai>
[2004,January 26]

พิมพ์นารา กิจโชติประเสริฐ. การเข้ารหัสเครื่องหมายสัญลักษณ์ “บ้านเชียง” เพื่อการสื่อสาร
สาธารณะ. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2550.

วิรินดา เต็มไทยมงคล. ประวัติการสื่อสารในรายการโทรทัศน์เล่าข่าวเช้า. วิทยานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2550.

ภาษาอังกฤษ

Alpers, Svetlana. The Art of Describing : Dutch Art in the Seventeenth Century.

The University of Chicago Press, 1983.

Begleiter, Marcie. From Word to Image. Michael Wiese Productions, 2001.

Berlo, David K..The Process of Communication : an introduction to theory. Harcourt School, 1960.

Bernard, Malcolm. Graphic design as communication. London : Routledge, 2005.

Caillois, Roger. Man, Play and Games. University of Illinois Press, 2001.

Cherry, Colin. ON Human Communication: a review, a survey, and a criticism.

London: The M.I.T Press, 1978.

Dimbleby, Richard and Burton, Graeme. More Than Words. London and New York :

Routledge, 1998.

Fiske, John. Introduction to communication. London and New York : Routledge, 1990.

Genette, Gerard. Paratexts: Thresholds of interpretation. (Translated by Jane E. Lewin)

Cambridge University Press, 1997.

Gordon, George N..Communications and media: Constructing a Cross- Discipline.

New York, 1975.

Kurokawa, Kisho. The Philosophy of Symbiosis. Kodansha International (JPN), 1997.

Lester, Paul Martin. Visual Communication: Images with Messages.,1995.

Mah, Adeline Yen. One written word is worth a thousand pieces of gold.

London : HarperCollins, 2002 .

McLuhan, Marshall. Understanding Media: The Extensions of Man. Gingko Press,
1911-1980.

Morton, Leith. Modern Japanese Culture. Oxford University Press ,2003.

Sims, Mitzi. Sign design: graphics materials techniques. New York: Van Nostrand Reinhold,
1991.

Wilden, Anthony. System and Structure: Essays in communication and exchange.

London: Tavistock,1980.



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นางสาวมานิสา พงษ์พรต เกิดเมื่อวันที่ 13 ตุลาคม พ.ศ. 2522 สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีมนุษยศาสตร์บัณฑิต (มลาญศึกษา) มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี เข้าศึกษาต่อในหลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เมื่อปีการศึกษา 2549 ปัจจุบันทำงานในวงการโทรทัศน์และสื่อบันเทิง



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย