

การนำเสนอเรื่องเพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทน ในรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ดิจิทัล

น้ำทิพย์ พรหมเพ็ชร³

บุหงา ชัยสุวรรณ, Ph.D.⁴

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเนื้อหาการนำเสนอเรื่องเพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทนในรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ดิจิทัล โดยวิเคราะห์เนื้อหาจากรายการเกมโชว์ทั้งหมด 9 รายการ จากสถานีโทรทัศน์ยอดนิยม 3 อันดับแรก (ช่อง 7 HD, ช่อง 3 HD และ Workpoint) ดังนี้

1. ภาพรวมของการนำเสนอเนื้อหา และการกำกับดูแลการจัดระดับความเหมาะสมในรายการเกมโชว์ พบว่า รายการเกมโชว์ในปัจจุบันส่วนใหญ่จัดอยู่ในระดับความเหมาะสมสำหรับผู้ชมทุกวัย (ท) แต่ยังปรากฏเนื้อหาที่เข้าข่ายไม่เหมาะสมสำหรับผู้ชมทุกวัย ซึ่งไม่ตรงตามหลักจริยธรรมและแนวทางในการจัดระดับความเหมาะสมของรายการโทรทัศน์ โดยเฉพาะเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมด้านภาษาและความรุนแรง ซึ่งได้ถูกนำออกอากาศในช่วงเวลาที่ไม่มีสอดคล้องกับข้อกำหนดช่วงเวลาในการออกอากาศเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน (Watershed Times) ทำให้เด็กและเยาวชนสามารถเข้าถึงเนื้อหาที่เข้าข่ายไม่เหมาะสมนี้ได้

2. เนื้อหาที่เข้าข่ายไม่เหมาะสมมากที่สุดคือ เนื้อหาด้านความรุนแรง รองลงมาคือ ภาษา ภาพตัวแทน และเพศ ตามลำดับ โดยช่อง 3 HD มีจำนวนเนื้อหาที่เข้าข่ายไม่เหมาะสมด้านเพศ (Sex) และด้านภาษา (Language) มากที่สุด ช่อง 7 HD มีเนื้อหาเข้าข่ายไม่เหมาะสมด้านความรุนแรง (Violence) และด้านภาพตัวแทน (Representation) มากที่สุด และเมื่อสรุปผลรวมของจำนวนเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมทั้งหมดทางด้านเพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทน พบว่า ช่อง 3 HD มีจำนวนเนื้อหาที่เข้าข่ายไม่เหมาะสมมากที่สุด รองลงมาคือ ช่อง 7 HD และ Workpoint ตามลำดับ

คำสำคัญ: เพศ ภาษา ความรุนแรง ภาพตัวแทน รายการเกมโชว์

³ นักศึกษาปริญญาโท คณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

⁴ ที่ปรึกษา รองศาสตราจารย์ รองคณบดีฝ่ายบริหาร คณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ
สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

Sex, Language, Violence and Representation in Game Shows of Thai Digital Television Programs

Abstract

This research aims to explore displayed contents of game shows on digital television channels, which are sex, language, violence and representation perspectives. By analyzing contents on 9 game shows from 3 channels including 7HD, 3HD and Workpoint. The findings can be summarized as follows:

1. The show content overview and television content rating system Analysis indicates that most game shows are rated as general type rating (General audience). The less appropriate contents in game shows, which is not according to television content rating ethics and principle model, still is rated as presented to audiences of all ages. In particular, inappropriate contents in the language and violence were displayed on watershed times. This allows young audiences' access to the inappropriate contents easily.

2. The analysis also showed that the most inappropriate content shown is violence. Language, representation and sex are secondary issues. In addition, 3HD channel mostly showed inappropriate sexual and language contents. 7HD channel mainly presented inappropriate violence and representation content. It can be concluded from the data collected that inappropriate contents were related to sex, language, violence and representation. 3HD channel presents the highest number of inappropriate contents on game shows. 7HD and Workpoint channel follow respectively.

Keywords: Sex Language Violence Representation Game shows

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันในต่างประเทศได้ให้ความสำคัญกับการนำเสนอรายการโทรทัศน์เป็นอย่างมาก UK Essays (2015) ได้เปิดเผยประเด็นที่เกี่ยวกับจริยธรรมของรายการโทรทัศน์ประเภทเรียลลิตี้โชว์ว่า รายการเรียลลิตี้โชว์นั้นได้ส่งผลกระทบต่อผู้ร่วมรายการ และผู้ชม ซึ่งผู้ร่วมรายการจะได้รับผลกระทบทางด้านจิตใจ จากการกดดันของภารกิจหรือการสร้างอารมณ์ร่วมของรายการ และการบิดเบือนความเป็นจริงเกี่ยวกับข้อมูลของผู้เข้าร่วมรายการ จากการเขียนบท (Script) หรือสร้างตัวละคร (Character) ของผู้เข้าร่วมรายการ ให้ผู้ชมเห็นว่าตัวละครดังกล่าวมีลักษณะหรืออุปนิสัยนั้นๆ ตามบทบาทของรายการที่กำหนดขึ้น เพื่อดึงดูดความน่าสนใจของผู้รับชม ส่งผลให้เพิ่มมูลค่าให้กับรายการ ซึ่งในความเป็นจริงผู้เข้าร่วมรายการอาจจะไม่ได้เป็นไปในลักษณะเช่นบทบาทนั้นๆ นอกจากนี้ ยังส่งผลกระทบต่อผู้ชมรายการ ในแง่ของการลดทอนค่านิยม และศีลธรรมอันดีงาม เนื่องจากเนื้อหารายการ แสดงให้เห็นถึงการกระทำที่ไม่เหมาะสม เช่น การโกหก การขโมย การใช้ภาษาไม่สุภาพ เป็นต้นโดยเฉพาะอย่างยิ่งผลกระทบต่อผู้ชมรายการที่เป็นเด็กและเยาวชนไทย เนื่องจากปัจจุบันเด็กและเยาวชนใช้เวลาไปกับการรับชมโทรทัศน์เฉลี่ยวันละ 6 ชั่วโมงต่อวัน (ลักษมี คงลาภ และอัปสร เสถียรทิพย์, 2556; มารยาท อัครจันทโชติ, 2559) ดังนั้น หากมีการนำเสนอภาพ หรือเนื้อหาที่บิดเบือนไปจากความเป็นจริง หรือมีเนื้อหารุนแรง ไม่เหมาะสม ก็จะส่งผลกระทบในแง่ลบต่อการเจริญเติบโตของเด็กและเยาวชนในสังคมรอบด้าน

ผลการศึกษาจริยธรรมสื่อโทรทัศน์กับผลกระทบต่อพัฒนาการของเด็ก กล่าวว่า “รายการโทรทัศน์บางรายการทำให้ผู้ชมหัวเราะไปกับการดูถูกเรื่องภาษาพูดของคนบางภูมิภาคหรือชาวประเทศเพื่อนบ้าน ซึ่งในมิติเชิงวัฒนธรรมที่แตกต่างจากไทยอาจไม่หัวเราะก็ได้ และเปลี่ยนเป็นความรุนแรงแทน” (มูลนิธิสื่อมวลชนศึกษา, 2558) ปัญหาเรื่องการนำเสนอเพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทน ยังคงเป็นภาพสะท้อนค่านิยมและทัศนคติของสังคมไทยได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะสื่อที่นำเสนอมาในรูปแบบของรายการเกมโชว์ ซึ่งเน้นการสร้างความบันเทิงเป็นหลักนั้น พบว่ามีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมปรากฏอยู่มาก และมักจะมีภาพของอคติ การเหยียด (Discrimination) ที่แสดงออกมาเป็นมุกตลก ล้อเลียน เหมารวม หรือแบ่งแยกความหลากหลายในมิติที่แตกต่างกันอย่างเป็นเรื่องปกติ สื่อจึงกลายเป็นสิ่งที่ตอกย้ำภาพความรุนแรงในบริบทต่างๆ ให้ปรากฏต่อสายตาผู้คนในสังคมมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะกับเด็กหรือเยาวชนที่ยัง

ขาดวิจารณ์ญาณ อีกทั้ง รายการดังกล่าวเป็นรายการที่ถูกจัดระดับความเหมาะสมเป็นรายการทั่วไปที่เหมาะสมกับผู้ชมทุกวัย (ท) ดังนั้นหากเนื้อหาที่ไม่ปลอดภัยถูกแฝงมาในรูปแบบรายการดังกล่าวจะส่งผลกระทบต่อค่านิยม ทศนคติ หรือพฤติกรรมการแสดงออกของเด็กและเยาวชนได้เป็นเหตุให้นำมาซึ่งพฤติกรรมเลียนแบบที่ไม่เหมาะสมในชีวิตประจำวัน

ด้วยเหตุนี้ จึงทำให้มีผู้ที่สนใจศึกษาในประเด็นการกำกับดูแลกิจการโทรทัศน์ และจริยธรรมของสื่อต่อการนำเสนอเนื้อหาที่เกี่ยวกับเพศ ภาษา และความรุนแรง เช่น ละคร รายการเรียลลิตี้ ตลอดจนภาพยนตร์ แต่ยังไม่มีความรู้ใดที่ศึกษาเรื่องการนำเสนอเนื้อหาที่เกี่ยวกับภาพตัวแทน โดยเฉพาะกับรายการเกมโชว์ ซึ่งเป็นรายการที่มีผู้รับชมมาก และมีการจัดระดับความเหมาะสมสำหรับผู้ชมทุกวัย และยังมีข้อสงสัยเกี่ยวกับรายการดังกล่าว นั้น มีเนื้อหาที่เหมาะสมกับผู้ชมทุกวัยจริง ๆ หรือไม่ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจทำการวิเคราะห์เนื้อหาของรายการเกมโชว์ในโทรทัศน์ดิจิทัล เพื่อศึกษาการนำเสนอเรื่องเพศ (Sex) ภาษา (Language) ความรุนแรง (Violence) และภาพตัวแทน (Representation) เพื่อศึกษาการนำเสนอรายการเกมโชว์ที่เหมาะสมสำหรับผู้ชมทุกวัย (ท) ตามมาตรฐานการจัดระดับความเหมาะสมที่สอดคล้องกับสิทธิเสรีภาพและนโยบายสื่อของประเทศไทย

นิยามศัพท์

1. เพศ (Sex) หมายถึง พฤติกรรมการแสดงออกทางเพศที่ไม่เหมาะสม ที่อาจทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ไม่เหมาะสมในด้านการแต่งกาย การแสดงท่าทางหรือกิริยา การล่วงละเมิดทางเพศ เนื้อหาทางเพศที่ล่อแหลม หรือการสร้างทัศนคติในทางลบเกี่ยวกับเนื้อหาทางเพศในประเด็นต่างๆ

2. ภาษา (Language) หมายถึง การใช้ภาษาไม่เหมาะสม รุนแรงหยาบคาย การใช้ภาษาที่ล่อแหลม หมิ่นเหม่ สื่อความหมายในเชิงลบ รวมถึง การใช้ภาษาที่ก้าวร้าว ดูหมิ่น นำมาซึ่งการลดทอนศักดิ์และศรีของผู้ฟัง

3. ความรุนแรง (Violence) หมายถึง พฤติกรรมที่รุนแรง หรือนำไปสู่ความรุนแรงและอันตรายต่อจิตใจ ร่างกาย วัตถุสิ่งของ และทางเพศ ทั้งแก่ตนเองและผู้อื่นทั้งการใช้อาวุธยาเสพติด หรือการแสดงภาพของการกระทำความผิดในรูปแบบต่างๆ รวมถึงเนื้อหาที่ขัดต่อศีลธรรมและความสงบสุขของสังคม

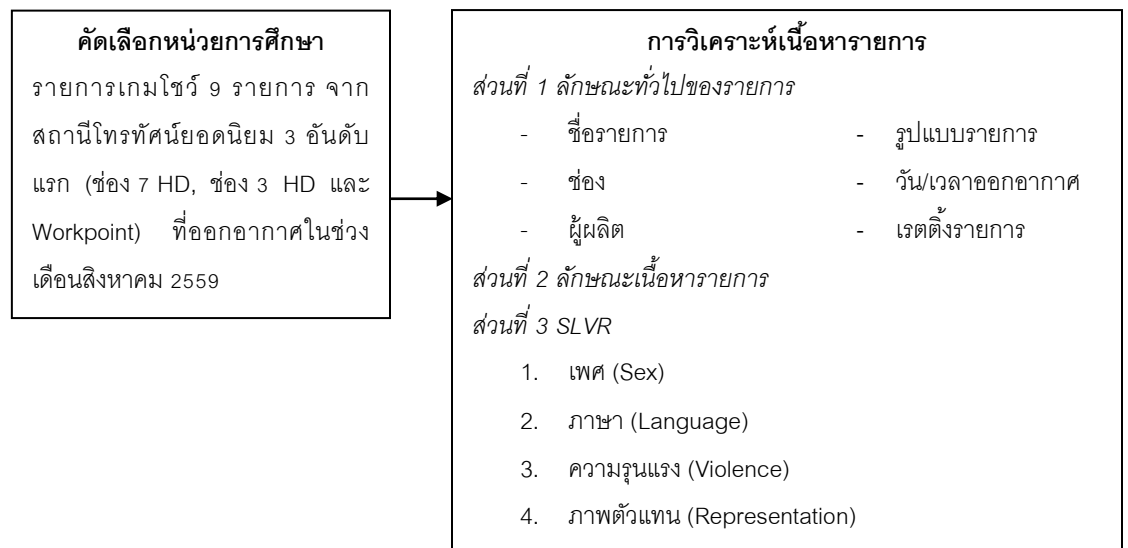
4. ภาพตัวแทน (Representation) หมายถึง เนื้อหาที่แสดงถึงความดูหมิ่นเหยียดหยาม ก่อให้เกิดความเกลียดชัง เหมารวม หรือแบ่งแยกในด้านเชื้อชาติ ศาสนา ชนชั้น ชาติพันธุ์ อายุ คนพิการ และเพศ

5. รายการเกมโชว์ หมายถึง รายการโทรทัศน์รูปแบบหนึ่งเป็นรายการประเภทให้ความบันเทิงแบบเบ็ดเตล็ด (Light Entertainment) ที่ถ่ายทอดเนื้อหารายการผ่านรูปแบบการแข่งขันทั้งร่างกายและสติปัญญา โดยมีกติกา และเงื่อนไขของรายการเป็นตัวกำหนดให้ผู้เข้าร่วมรายการเป็นผู้เล่น เพื่อชิงรางวัลต่างๆ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาวิเคราะห์ลักษณะทั่วไปของรายการเกมโชว์
2. เพื่อศึกษาวิเคราะห์เนื้อหารายการเกมโชว์
3. เพื่อศึกษาวิเคราะห์การนำเสนอเรื่องเพศ ภาษาความรุนแรง และภาพตัวแทนที่ปรากฏในรายการเกมโชว์ของสถานีโทรทัศน์ดิจิทัล

กรอบแนวคิดทฤษฎี



วิธีวิจัย

งานวิจัยเรื่อง การนำเสนอเรื่อง เพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทนในรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ดิจิทัล เป็นงานวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่อศึกษาปริมาณของการนำเสนอเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมที่ปรากฏในรายการเกมโชว์ของไทยที่ได้รับการจัดระดับความเหมาะสมเป็นรายการทั่วไปสำหรับผู้ชมทุกวัย (ท) โดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analyzing) รายการเกมโชว์ทั้งหมด 9 รายการ จากสถานีโทรทัศน์ยอดนิยม 3 อันดับแรกได้แก่ ช่อง 7 HD, ช่อง 3 HD และ Workpoint (ที่มา: AGB Nielsen เดือนสิงหาคม) ที่มีเนื้อหาและนัยยะเกี่ยวข้องกับเรื่องเพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทน ได้แก่ รายการกิ๊กคู่ สงครามเพลง, เกมพันหน้า เชื้ออาหาร, ตกสิบหยิบล้าน สติลสแตนด์ดิ้งไทยแลนด์, ที่เด็ดลูกหนี้, Take me out Thailand, คี๊ 12 ราศี, เวทีทองเวทีเธอ, I can see your voice Thailand นักร้องซ่อนแอบและ Honey hero คู่รักนักสู้ จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาประมวลและวิเคราะห์ผลการศึกษา

การทดสอบคุณภาพเครื่องมือ

เพื่อหาความเที่ยงระหว่างผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัยที่มาช่วยในการลงรหัสข้อมูล (Coding sheet) ในแบบลงรหัส โดยใช้วิธีการตรวจสอบสามเส้าด้านข้อมูล (Data Triangulation) และการตรวจสอบสามเส้าด้านผู้ศึกษาวิจัย (Investigator Triangulation)

ผลการวิจัยและอภิปราย

ผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์เนื้อหา (Content analyzing) รายการเกมโชว์ทั้ง 9 รายการ ของ สถานีโทรทัศน์ดิจิทัลเรื่อง การนำเสนอเรื่องเพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทนในรายการเกมโชว์ ได้ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. ศึกษาลักษณะทั่วไปของรายการเกมโชว์ที่เหมาะสมสำหรับผู้ชมทุกวัย (ท) ของ สถานีโทรทัศน์ดิจิทัลยอดนิยมใน 3 อันดับแรก (ช่อง 7 HD, ช่อง 3 HD และ Workpoint) ซึ่ง ออกอากาศในช่วงเดือนสิงหาคม ทั้งหมด 9 รายการ โดยมีข้อมูลทั่วไป ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 แสดงข้อมูลทั่วไปรายการเกมโชว์ของโทรทัศน์ดิจิทัล 3 อันดับ

ชื่อรายการ	ช่อง	วันที่ ออกอากาศ	เวลา	ผู้ผลิตรายการ
กิกดู่ สงครามเพลง	7 HD	2 ส.ค. 2559	22.30 น.	JSL Global Media
เกมพันหน้า เอื้ออาทร	7 HD	7 ส.ค. 2559	11.45 น.	Triple Two Co.,Ltd
ตกลิขิตลิปล้านสติล สแตนด์ดิ้งไทยแลนด์	7 HD	1-5 ส.ค. 2559	17.00 น.	ZENSE Entertainment Co.,Ltd
ทีเด็ดลูกหนี้	3 HD	1-5 ส.ค. 2559	9.35 น.	บจก.กันตนา เอฟโวลูชัน
Take me out Thailand	3 HD	6 ส.ค. 2559	14.00 น.	บมจ.ทีวี อินเตอร์
ศึก 12 ราศี	3 HD	7 ส.ค. 2559	12.15 น.	บจก. โพลีพลัส
เวทีทอง เวทีเธอ	Workpoint	7 ส.ค. 2559	13.30 น.	บมจ.เวิร์คพอยท์ เอ็นเทอร์เทนเมนท์
I Can See Your Voice Thailand	Workpoint	3 ส.ค. 2559	20.00 น.	บมจ.เวิร์คพอยท์ เอ็นเทอร์เทนเมนท์
Honey Hero คู่รัก นักสู้	Workpoint	6 ส.ค. 2559	13.30 น.	บมจ.เวิร์คพอยท์ เอ็นเทอร์เทนเมนท์

2. ศึกษาวิเคราะห์เนื้อหารายการเกมโชว์ส่วนใหญ่จาก 5 ใน 9 รายการเป็นรายการที่มีลักษณะการแข่งขันตอบคำถาม หรือเล่นเกมเพื่อชิงรางวัล และอีก 4 รายการเป็นการแสดงความสามารถต่าง ๆ เพื่อแลกของรางวัล โดย 4 ใน 5 รายการจะใช้ผู้ดำเนินรายการรองในการสร้างสีสันให้กับรายการ ซึ่งส่วนใหญ่จะพบว่าผู้ดำเนินรายการรองจะเป็นนักแสดงตลก ทำให้รายการมีเนื้อหาที่เข้าข่ายไม่เหมาะสมหลุดออกมาจากมุกตลกอีกด้วย

3. ศึกษาวิเคราะห์เนื้อหาการนำเสนอเรื่องเพศ ภาษาคามรุนแรง และภาพตัวแทนที่ปรากฏในรายการเกมโชว์ตามลักษณะประเด็นดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 2 การนำเสนอเรื่องเพศ ภาษาความรุนแรง และภาพตัวแทนที่ปรากฏในรายการเกมโชว์

SLVR		สถานี	7HD	3HD	Work point	รวม
เพศ	การยั่วยุทางเพศ (Flirting)		1.15%	0.00%	2.30%	3.45%
	เปลื้องผ้า/อาบน้ำ (Sexual undressing /bathing)		0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
	จูบปาก (Kiss)		0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
	การใช้วัสดุ อุปกรณ์ที่สามารถตีความถึงเรื่องเพศ (Implied sex with products)		0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
	การสัมผัสเพื่อเข้าโลม ร้าอารมณ์ (Sexual touching/caressing)		2.30%	0.00%	0.00%	2.30%
	การมีเพศสัมพันธ์ (Sexual intercourse)		0.00%	5.75%	0.00%	5.75%
ภาษา	ภาษาหยาบคาย		4.60%	3.45%	3.45%	11.49%
	ภาษาส่อทางเพศ		2.30%	10.34%	4.60%	17.24%
ความรุนแรง	ความรุนแรงต่อร่างกาย (Physical violence)		16.09%	4.60%	2.30%	22.99%
	ความรุนแรงทางจิตใจ (Psychological violence)		1.15%	4.60%	3.45%	9.20%
	ความรุนแรงต่อวัตถุสิ่งของ (Objects violence)		0.00%	0.00%	1.15%	1.15%
	ความรุนแรงต่อสัตว์ (Animals violence)		0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
	ความรุนแรงทางเพศ (Sexual violence)		1.15%	3.45%	1.15%	5.75%
ภาพตัวแทน	ชนชั้น (Class)		1.15%	0.00%	0.00%	1.15%
	เชื้อชาติ/ชาติพันธุ์ (Race/Ethnic)		0.00%	1.15%	1.15%	2.30%
	เพศ (Sex)		2.30%	1.15%	1.15%	4.60%
	อายุ (Age)		0.00%	1.15%	0.00%	1.15%
	ความพิการ (Disabled)		0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
	รูปร่างหน้าตา (Appearance)		4.60%	2.30%	4.60%	11.49%
รวม			36.78%	37.93%	25.29%	100%

อภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง “การนำเสนอเนื้อหาเรื่องเพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทน ในรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ดิจิทัล” ผู้วิจัยได้แบ่งออกเป็น 4 ประเด็นโดยมีรายละเอียดดังนี้

1.ด้านเพศ (Sex) ปรากฏเนื้อหาที่มีพฤติกรรมส่อทางเพศ การแต่งการด้วยเสื้อผ้าน้อยชิ้น และการแสดงพฤติกรรมยั่วเย้าทางเพศ โดยส่วนใหญ่จะปรากฏในการแสดงบทบาทสมมติ หรือภาพเหตุการณ์จำลอง และพฤติกรรมการแสดงออกของผู้เข้าร่วมรายการด้วยซึ่งการนำเสนอประเด็นเรื่องเพศที่ปรากฏในรายการเกมโชว์นั้นมักนำเสนอเรื่องเพศที่ไม่ควรพูดในที่สาธารณะ สอดคล้องกับงานวิจัยเพศกับการสื่อสารในสังคมไทย (วิลาสินี พิพิธกุล และกิตติกันภัย, 2546) ที่พบว่า เรื่องเพศในระดับที่ไม่จำเป็นต้องพูด ได้แก่ เรื่องเพศเป็นเรื่องลามกสกปรก เพศศึกษาเป็นเรื่องของผู้ใหญ่ และผู้ชาย ผู้หญิงไทยต้องไม่แสดงออกเรื่องเพศ เป็นต้น ทั้งนี้ มีการศึกษาว่า เมื่อวัยรุ่นเรียนรู้และรับเอาข้อมูลทางเพศมาจากสื่อ ก็นำไปสู่การปลูกฝังแนวคิดที่ว่า เป็นเรื่องปกติ ใครๆ ก็ทำกัน ตามแนวคิดของ Super-Peer Theory และก่อให้เกิดพฤติกรรมในเชิงการมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร (Early Sexual Intercourse) และการสับเปลี่ยนคู่นอนอย่างหลากหลาย (Multiple Sexual Partner) เพิ่มมากขึ้น (มูลนิธิสื่อมวลชนศึกษา, 2558)

2.ด้านภาษา (Language) โดยส่วนใหญ่ผู้ร่วมดำเนินรายการ หรือผู้ดำเนินรายการรอง เป็นนักแสดงตลก และมีการใช้ภาษาไม่สุภาพ หยาดคายกับผู้เข้าร่วมรายการคนอื่น ๆ เพื่อให้รายการดูเป็นกันเอง และสร้างความสนิทสนมกับผู้ชมมากยิ่งขึ้น และยังใช้ภาษาส่อทางเพศ พูดจาสองแง่สองง่าม ซึ่งมาจากมุกตลกในคาเฟ่ที่มีภาษาที่ไม่เหมาะสมอยู่มาก เนื่องจากคาเฟ่เป็นสังคมเฉพาะกลุ่มภาษาที่ใช้จึงมีลักษณะไม่เป็นทางการ ในขณะที่รายการในโทรทัศน์เป็นสื่อสาธารณะที่ไม่ควรใช้ภาษาหยาดคาย หรือภาษาที่ส่อไปในทางเพศนิชาพร ยอดมณี (2554) กล่าวว่า ปัจจุบันคนไทยให้ความสำคัญกับการใช้ภาษาสุภาพและไม่สุภาพน้อยลง เนื่องจากคนในสังคมสนใจแต่สารที่ต้องการสื่อเท่านั้น เพราะต้องการความรวดเร็ว จึงทำให้ละเลยต่อการใช้ภาษาให้ถูกต้อง

3.ด้านความรุนแรง (Violence) จะพบมากที่สุดในการรายการเกมโชว์ โดยเฉพาะประเด็นเรื่องความรุนแรงต่อร่างกาย (Physical violence) เช่น การใช้อุปรกรณ์หรือมือเปล่าตีศีรษะ ใช้เท้าทำลายข้าวของ เป็นต้น รองลงมา คือ ความรุนแรงทางจิตใจ (Psychological violence) ได้แก่ การใช้คำพูดเยาะเย้ยให้รู้สึกอาย และความรุนแรงทางเพศ (Sexual violence) เช่น การใช้

กำลังพลตามผู้ร่วมรายการ เป็นต้น ตามลำดับ ซึ่งการใช้ความรุนแรงรูปแบบต่าง ๆ ในรายการเกมโชว์ ทำให้ผู้ถูกกระทำกลายเป็นตัวตลกจากเสียงหัวเราะ หรือให้ร้องในรายการ ผู้ผลิตจึงมองว่าเป็นการสร้างความขบขัน หรือสับสนให้กับรายการเกมโชว์ สอดคล้องกับทิมมิจัย Gerbner (1978, อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2557) ที่พบว่า เด็กและคนแก่จะได้รับอันตรายจากการตกเป็นเหยื่อของความรุนแรงในโทรทัศน์มากกว่าวัยคนหนุ่มสาว

4.ด้านภาพตัวแทน (Representation) ส่วนใหญ่พบภาพตัวแทนในลักษณะ รูปร่างหน้าตา (Appearance) เพศ (sex) ชนชั้น (Class) ตามลำดับ เช่นเดียวกับ Hate Speech หรือการกล่าวหาว่าทำให้อำนาจเกิดความเกลียดชัง ได้แก่ การสื่อสารหรือการกระทำที่เป็นการดูถูกบุคคลหรือกลุ่มบุคคลใดๆ บนลักษณะเฉพาะของบุคคลหรือกลุ่มบุคคลนั้นๆ เช่น สีผิว เชื้อชาติ ศาสนา รสนิยมทางเพศ ความพิการ เป็นต้นการสร้างภาพเหมารวมนั้นได้ถูกบรรจุในโครงสร้างของวิธีการผลิตของโทรทัศน์ทั้งสิ้น (Hall, Evans, Nixon, 2013) ซึ่งเป็นการทำลายคุณค่าหรือศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์กับบุคคลนั้นๆ (Dehumanization) ทั้งนี้การกระทำดังกล่าวถูกมองว่าเป็นต้นตอที่ก่อให้เกิดอคติภายในสังคม และไม่ก่อให้เกิดความรู้สึกในเชิงบวก (สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ, 2555) นอกจากนี้การที่เด็กและเยาวชนได้รับชมรายการที่เข้าข่ายมีลักษณะ R (Representation) ก็ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ไม่เหมาะสมในแง่ของการพัฒนาบุคลิกภาพให้เป็นที่ยอมรับต่อสังคม (มูลนิธิสื่อมวลชนศึกษา, 2558) ดังนั้น อาจกล่าวได้ว่า การที่สื่อนำเสนอเนื้อหาด้านภาพตัวแทนที่แฝงไปด้วยอคติต่อชนชั้น เชื้อชาติ ชาติพันธุ์ เพศ อายุ ความพิการ รูปร่างหน้าตา จะส่งผลต่อการเรียนรู้ด้านการยอมรับตัวเองต่อสังคมของเด็กและเยาวชน เกิดเป็นความเคยชินในการปฏิบัติอย่างอคติในสังคมขึ้น

สรุปและข้อเสนอแนะ

จากการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analyzing) รายการเกมโชว์ เรื่อง การนำเสนอเรื่องเพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทน ในรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ดิจิทัล สรุปได้ว่ารายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ดิจิทัลของไทย ยังปรากฏเนื้อหาที่เข้าข่ายไม่เหมาะสมทางด้าน เพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทนอยู่มาก โดยเฉพาะด้านความรุนแรง และพบมากสุดในลักษณะประเด็นความรุนแรงต่อร่างกาย (Physical violence) ได้แก่ การใช้กำลัง หรืออุปกรณ์ ทำให้ได้รับบาดเจ็บ หรือเสียชีวิต เช่น การตบ ตี เตะ ต่อย ทะเลาะวิวาท เป็นต้นซึ่งไม่สอดคล้องกับประกาศของ กสทช. เรื่อง แนวทางการจัดระดับความเหมาะสมของรายการโทรทัศน์

ตามประกาศ กสทช. เรื่อง หลักเกณฑ์การจัดทำผังรายการสำหรับการให้บริการกระจายเสียงหรือโทรทัศน์ พ.ศ. 2556 และคู่มือจริยธรรมและการกำกับดูแลตนเองในกิจการกระจายเสียงและกิจการโทรทัศน์ (สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ, 2557) ที่ได้กำหนดคุณภาพเนื้อหาที่ควรส่งเสริมในรายการโทรทัศน์ (+6) และเนื้อหาในรายการโทรทัศน์ที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ที่ไม่เหมาะสมของเด็กและเยาวชนใน 3 ประเด็น ได้แก่ พฤติกรรมและความรุนแรง เรื่องเพศ และการใช้ภาษา (-3) จึงทำให้รายการเกมโชว์หลายรายการนำเสนอเนื้อหาไม่ตรงกับเรตติ้งที่ตั้งไว้ หรือระดับความเหมาะสมสำหรับผู้ชมทุกวัย (ท) และยังถูกนำออกอากาศในช่วงเวลาที่ไม่สอดคล้องกับข้อกำหนดช่วงเวลาในการออกอากาศเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน (Watershed Times) อีกด้วย

ดังนั้น การนำเสนอเนื้อหารายการเกมโชว์ ควรสร้างสรรค์และส่งเสริมเนื้อหาการเรียนรู้ให้กับเด็กและเยาวชน และพึงระวังในประเด็นที่ไม่เหมาะสมเรื่อง เพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทนที่อาจจะแฝงมาในรายการเกมโชว์ได้

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะที่มีต่อผู้ให้บริการ และผู้ผลิตรายการเกมโชว์ ควรผลิตรายการที่สร้างสรรค์ และส่งเสริมการเรียนรู้ โดยคำนึงถึงหลักจริยธรรมและแนวทางในการจัดระดับความเหมาะสมของรายการโทรทัศน์ และให้ความสำคัญกับการตรวจสอบควบคุมดูแลเนื้อหารายการเพื่อเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงสื่อที่ดี ปลอดภัย และมีคุณภาพกับผู้ชมทุกเพศ ทุกวัยอย่างแท้จริง

2. ข้อเสนอแนะที่มีต่องานวิจัยในอนาคต งานศึกษาวิจัยฉบับนี้ ทำการวิเคราะห์เนื้อหารายการเกมโชว์เพียงแค่ 9 รายการ ของสถานีโทรทัศน์ดิจิทัล 3 อันดับยอดนิยม ทั้งนี้ ผู้วิจัยเห็นว่าควรศึกษาวิเคราะห์เนื้อหารายการในช่องทางออนไลน์อื่น ๆ และควรศึกษากับกลุ่มตรวจสอบเนื้อหารายการของแต่ละสถานีเพิ่มเติมด้วย นอกจากนี้ ควรศึกษาวิเคราะห์การรับรู้ของผู้ชมในมุมมองของความพึงพอใจของผู้บริโภคสื่อ

เอกสารอ้างอิง

ภาษาไทย

- กาญจนา แก้วเทพ. (2557). *ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา*. กรุงเทพมหานคร: ภาพพิมพ์.
- นิชาพร ยอดมณี. (2554). วัฒนธรรมในการใช้ภาษา: การใช้ภาษา สุภาพ-ไม่สุภาพ. สืบค้นจาก http://mcpswis.mcp.ac.th/html_edu/cgi-bin/mcp/main_php/print_informed.php?id_count_inform=20838
- มารยาท อัครจันทโชติ. (2559). สื่อโทรทัศน์กับเด็ก. สืบค้นจาก <http://mediamonitor.in.th/archives/21786>
- มูลนิธิสื่อมวลชนศึกษา. (2558). *จริยธรรมสื่อโทรทัศน์กับผลกระทบต่อ พัฒนาการของเด็ก: ศึกษาเปรียบเทียบ โทรทัศน์ดิจิทัลช่องที่ได้รับความนิยม ช่วง ตุลาคม 2557 และ มกราคม 2558*. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ.
- ลักษมี คงลาม และอัสน์ เสถียรทิพย์. (2556). การศึกษาการเข้าถึงและการใช้ประโยชน์จากสื่อ วิทยุและโทรทัศน์ของเด็กและเยาวชน. สืบค้นจาก <http://bcp.nbtc.go.th/resource/detail/568>
- สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ. (2555). *การกำกับดูแลเนื้อหากิจการกระจายเสียงและกิจการโทรทัศน์: ประสพการณ์ จากต่างประเทศสู่ประเทศไทย*. กรุงเทพมหานคร: ผู้แต่ง.
- สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ. (2557). *คู่มือจริยธรรมและการกำกับดูแลตนเองในกิจการกระจายเสียงและกิจการโทรทัศน์*. กรุงเทพมหานคร: ผู้แต่ง.
- Hall, S., Evans, J., & Nixon, S. (2013). *Representation: Cultural representations and signifying practices*. London: Sage.
- UK Essays. (2015). The ethics of reality television questionable media essay. Retrieved from <https://www.ukessays.com/essays/media/the-ethics-of-reality-television-questionable-media-essay.php?cref=1>