

รายการเกมโชว์ทางสถานีโทรทัศน์ฟรีทีวีของไทย

ศศิพรรณ บิลมาโนชญ์

บทคัดย่อ

เมื่อพิจารณาประเภทของรายการที่ได้รับความนิยมทางสถานีโทรทัศน์ฟรีทีวีของไทยแล้ว รายการเกมโชว์นับว่าเป็นรายการโทรทัศน์ที่ได้รับความนิยมจากประชาชนทั่วไปเป็นอย่างมาก อย่างไรก็ตาม จากการวิพากษ์วิจารณ์ในประเด็นเกี่ยวกับการนำเสนอเนื้อหาสาระที่ไม่เหมาะสมของรายการเกมโชว์ต่างๆ ที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ประเภทฟรีทีวีอยู่บ่อยครั้งนั้น จึงทำให้เกิดข้อสงสัยและประเด็นคำถามที่น่าสนใจจากการสนทนาในหลายเวที อาทิ ความเหมาะสมของผู้ดำเนินรายการ การได้รับการปฏิบัติของผู้เข้าแข่งขันในรายการ การโฆษณาแฝงในรายการ เป็นต้น เพื่อให้ได้รับความกระจ่างในประเด็นคำถามและข้อสงสัยต่างๆ ดังกล่าว การศึกษานี้จึงได้สำรวจและตรวจสอบองค์ประกอบ รวมทั้งการประกอบสร้างของรายการเกมโชว์ที่ได้รับความนิยมสูงจำนวน 10 รายการจากสถานีโทรทัศน์ฟรีทีวีต่างๆ เพื่อนำไปสู่ข้อเสนอแนะและแนวทางในการพัฒนาการผลิตรายการเกมโชว์ให้มีคุณภาพยิ่งขึ้นและมีความเหมาะสมกับสภาพสังคมไทยต่อไป

คำสำคัญ : รายการเกมโชว์ การวิเคราะห์รายการเกมโชว์ สถานีโทรทัศน์ฟรีทีวี องค์ประกอบของรายการเกมโชว์ การประกอบสร้างของรายการเกมโชว์

Abstract

Among the types of programmes on free TV channels of Thailand, the game show programme has been very popular with the general public. However, there has been criticism in several forums regarding the presentation of contents on some game show programmes that are aired regularly. These concerns raised questions about the suitability of the host and ways they presented in those game shows, how contestants were treated on the show, and levels of advertising or product placements as well as informal product promotion in those game shows dialogue. To gain insight on these issues, 10 of the most popular game show programmes of free TV stations were surveyed and assessed of its components and construction. It is hoped that these findings will lead to recommendations and guidelines for the development of game show programmes that are better suited to the needs of Thai society in the future.

Keywords: game show programme, analysis of game show programme, Free TV stations, components of game show programmes, construction of game show programmes.

ที่มาและความสำคัญ

เมื่อพิจารณาประเภทของรายการที่ได้รับความนิยมในฟรีทีวีของไทยแล้วรายการเกมโชว์นับว่าเป็นรายการที่ได้รับความนิยมจากประชาชนทั่วไปเป็นอย่างมาก เนื่องจากรายการเกมโชว์เป็นรายการที่ให้ความบันเทิง สนุกสนาน และสามารถช่วยผ่อนคลายความเครียดให้กับผู้ชมได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ ส่วนใหญ่ของรายการเกมโชว์ที่นำเสนอทางโทรทัศน์ มักจะเปิดโอกาสให้ผู้ชมทางบ้านได้สมัครเพื่อรับการคัดเลือกให้เข้ามาร่วมการแข่งขันในรายการได้อีกด้วย จึงเห็นได้ว่าในปัจจุบันรายการเกมโชว์ที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ของไทยล้วนได้รับความสนใจในการติดตามรับชม

และได้รับความนิยมเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ เกือบทุกรายการ ดังเช่น รายงานของบริษัท นีลเส็นมีเดียเรตติ้ง ที่ได้ทำการสำรวจประเภทรายการโทรทัศน์ยอดนิยมของปีพ.ศ.2556 แบ่งตามช่วงเวลาของผู้ชมกรุงเทพฯ และหัวเมืองใหญ่ ซึ่งพบว่าเรตติ้งรายการเกมโชว์ทั้งในวันธรรมดาและวันหยุดอยู่ที่ 6.0 เป็นต้น (กนกกาญจน์ ประจางแสงศรี และธรรมรัช จงเสถียรธรรม, 2557)

อย่างไรก็ตาม จากการวิพากษ์วิจารณ์ในประเด็นเกี่ยวกับการนำเสนอเนื้อหาสาระที่ไม่เหมาะสมของรายการเกมโชว์ต่างๆ ที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ประเภทฟรีทีวีอยู่บ่อยครั้งนั้น จึงได้เกิดข้อสงสัยและประเด็นคำถามที่น่าสนใจจากหลายวงสนทนา ตัวอย่างเช่น ในงานเสวนาเพื่อการกำกับดูแลกันเองในกิจการกระจายเสียงและกิจการโทรทัศน์ ครั้งที่ 1 เรื่อง "จรรยาบรรณในการผลิตและเผยแพร่รายการเกมโชว์และเรียลลิตีโชว์" ที่จัดโดยคณะกรรมการ กสทช. เมื่อวันที่ 11 กรกฎาคม 2555 (สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ, 2555: ออนไลน์) ผู้เข้าร่วมได้ตั้งคำถามเกี่ยวกับความเหมาะสมของผู้ดำเนินรายการ การได้รับการปฏิบัติของผู้เข้าแข่งขันในรายการ การโฆษณาแฝงในรายการ รวมทั้งความเหมาะสมของช่วงเวลาในการออกอากาศ เป็นต้น เพื่อให้ได้รับความกระจ่างในประเด็นคำถามและข้อสงสัยต่างๆ ดังกล่าวนั้น โครงการศึกษาและเฝ้าระวังสื่อเพื่อสุขภาพของสังคม (Media Monitor) มูลนิธิสื่อมวลชนศึกษา (Foundation for Media Studies) ซึ่งเป็นองค์กรที่ทำงานด้านการศึกษาและวิเคราะห์สื่อและสื่อมวลชน โดยเฉพาะการติดตามและเฝ้าระวังประเด็นของรายการโทรทัศน์ที่อยู่ในความสนใจของสังคม จึงสำรวจและตรวจสอบรายการเกมโชว์ที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ประเภทฟรีทีวีต่างๆ โดยเฉพาะรายการเกมโชว์ที่ได้รับความนิยมสูงของแต่ละสถานี

การศึกษาวิเคราะห์เกี่ยวกับรายการเกมโชว์ที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ฟรีทีวีต่างๆ ในประเทศไทยประกอบไปด้วยประเด็นหลักดังต่อไปนี้คือ โครงสร้างและรูปแบบของรายการเกมโชว์ การโฆษณาแฝงในรายการเกมโชว์

ภาพตัวแทนของผู้ที่ปรากฏและเกี่ยวข้องในรายการเกมโชว์ รวมทั้งการประกอบสร้างของรายการเกมโชว์เพื่อจะนำไปสู่ข้อเสนอแนะและแนวทางในการพัฒนาการผลิตรายการเกมโชว์ให้มีคุณภาพดียิ่งขึ้นและมีความเหมาะสมกับสภาพสังคมไทยต่อไป

ปัญหานำวิจัย

1. องค์ประกอบด้านรายการของรายการเกมโชว์ของฟรีทีวีไทยเป็นอย่างไร
2. ลักษณะภาพตัวแทนการของผู้ร่วมรายการเกมโชว์ของฟรีทีวีไทยเป็นอย่างไร
3. การประกอบสร้างด้านการผลิตรายการเกมโชว์ของฟรีทีวีไทยเป็นอย่างไร

นิยามศัพท์

รายการเกมโชว์ หมายถึง รายการโทรทัศน์ที่มีกิจกรรมต่างๆ ที่ให้คนหรือกลุ่มคนซึ่งเป็นผู้แข่งขันได้ใช้ทักษะทางร่างกายหรือความสามารถทางสติปัญญาเพื่อมาแข่งขันกันภายใต้กฎกติกาที่ตกลงกันไว้ โดยมีรางวัลในรูปแบบต่างๆ เป็นการเดิมพันหรือไม่มีรางวัลก็ได้

การวิเคราะห์รายการเกมโชว์ หมายถึง การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปและองค์ประกอบของรายการ ได้แก่ โครงสร้างและรูปแบบรายการ ผู้ดำเนินรายการหลัก ผู้ดำเนินรายการรอง/พิธีกรภาคสนาม ผู้ประกอบในรายการ ผู้แข่งขันในรายการ ผู้ชมรายการ ลักษณะของการสื่อสารสัมพันธ์ระหว่างผู้ดำเนินรายการหลักกับผู้ร่วมในรายการและการโฆษณาแฝงในรายการ รวมทั้งการประกอบสร้างของรายการและลักษณะภาพตัวแทนของผู้ร่วมในรายการ

สถานีโทรทัศน์ฟรีทีวี หมายถึง สถานีโทรทัศน์หลักของประเทศไทยที่ผู้ชมสามารถเปิดรับชมได้โดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย โดยสถานีโทรทัศน์ที่มีการนำเสนอรายการเกมโชว์ซึ่งใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ สถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 สถานีโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 5 สถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7 สถานีโทรทัศน์โมเดิร์นไนน์ และสถานีโทรทัศน์ไทยพีบีเอส

องค์ประกอบของรายการเกมโชว์ หมายถึง องค์ประกอบของรายการในด้านต่างๆ ได้แก่ โครงสร้างและรูปแบบรายการ ผู้ดำเนินรายการหลัก ผู้ดำเนินรายการรอง/พิธีกรภาคสนาม ผู้ประกอบในรายการ ผู้แข่งขันในรายการ ผู้ชมรายการ ลักษณะของการสื่อสารสัมพันธ์ระหว่างผู้ดำเนินรายการหลักกับผู้ร่วมในรายการ และการโฆษณาแฝงในรายการ รวมทั้งการประกอบสร้างของรายการและลักษณะภาพตัวแทนของผู้ร่วมในรายการ

การประกอบสร้างของรายการเกมโชว์ หมายถึง การวางแผนของผู้ผลิตรายการในการออกแบบองค์ประกอบด้านต่างๆ ของรายการเกมโชว์ไว้ก่อนล่วงหน้า โดยมีการสร้างสรรค์และกำหนดประเด็นที่นำเสนอในรายการในรายละเอียดปลีกย่อยให้เป็นไปตามความประสงค์หรือความต้องการของเจ้าของรายการ หรือผู้สนับสนุนทางการเงินของรายการ เพื่อให้ผู้เกี่ยวข้องเหล่านั้นเกิดความพึงพอใจและได้รับผลประโยชน์ทางธุรกิจตรงตามวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายที่กำหนดไว้

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดและทฤษฎีที่นำมาใช้เป็นแนวทางในการศึกษาและการวิเคราะห์ข้อมูลมีดังต่อไปนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับรายการเกมโชว์ (Game show Programmes) ได้แก่ แนวคิดเกี่ยวกับการวิเคราะห์รายการเกมโชว์ (กาญจนา แก้วเทพ, 2542: 319-320) ความหมายและองค์ประกอบของรายการเกมโชว์ (สมสุข หินวิมาน และคณะ, 2554: 121-122 ; วัชรระ แววุฒินันท์, 2552: 193)

2. แนวคิดเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) ได้แก่ การวางแผนในการประกอบสร้างของสื่อ (เอื้อจิตต์ วิโรจน์ไตรรัตน์, 2540: 107-108) และ Five Key Questions of Media Literacy หรือ หลัก 5 ประการในการวิเคราะห์สื่อมวลชน (Center for Media Literacy, 2005)

3. แนวคิดเกี่ยวกับการนำเสนอภาพตัวแทนทางสังคม (Media Representation Theory) ได้แก่ ความหมายของภาพตัวแทน (representation) และ The circuit of culture

หรือ องค์ประกอบของวงจรวัฒนธรรม (Stuart Hall, 1997: 1-17)

4. แนวคิดเกี่ยวกับการโฆษณาแฝงได้แก่ความหมาย และรูปแบบของการโฆษณาแฝง (พัฒนเดช อาสาสรรพกิจ, 2554 ; ฌีปีติยา บรรจงจิตร, 2551: 3-4)

หน่วยการศึกษา

จากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับรายการเกมโชว์ที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ฟรีทีวีของไทยระหว่างช่วงเดือนมกราคม – เมษายน 2556 พบว่าในแต่ละสัปดาห์มีการนำเสนอรายการเกมโชว์รวมทั้งสิ้น 25 รายการ ทางสถานีโทรทัศน์ฟรีทีวี 5 แห่ง ได้แก่ สถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 สถานีโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 5 สถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7 สถานีโทรทัศน์โมเดิร์นไนน์ และสถานีโทรทัศน์ไทยพีบีเอส

การศึกษานี้จึงเลือกศึกษาเฉพาะรายการเกมโชว์ที่มีคุณสมบัติของรายการเกมโชว์ตามที่นักวิชาการต่างๆ ได้ระบุไว้ กล่าวคือ เป็นรายการโทรทัศน์ที่มีการจัดกิจกรรมต่างๆ เพื่อให้คนหรือกลุ่มคนซึ่งเป็นผู้แข่งขันได้ใช้ทักษะทางร่างกายหรือความสามารถทางสติปัญญา เข้าร่วมการแข่งขันภายใต้กฎกติกาที่ตกลงกันไว้ ซึ่งอาจมีรางวัล

ในรูปแบบต่างๆ เป็นการเดิมพันหรือไม่มีรางวัลก็ได้ โดยรายการเกมโชว์ที่เลือกศึกษาครั้งนี้ ใช้วิธีการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างรายการแบบเจาะจง (Purposive sampling) เฉพาะรายการที่ได้รับความนิยมของสถานีโทรทัศน์ฟรีทีวีของไทยและมีความแตกต่างกันในด้านต่างๆ เช่น สถานีและช่วงเวลาการออกอากาศ บริษัทผู้ผลิต รายการ รวมทั้งลักษณะที่แตกต่างกันของรายการเกมโชว์จำนวน 10 รายการ ได้แก่

- 1) รายการศึก 12 ราศี
- 2) รายการชิงร้อยชิงล้าน
- 3) รายการขวัญถุงเงินล้าน
- 4) รายการหนูน้อยกู้ใจ
- 5) รายการปลดหนี้
- 6) รายการเกมพันหน้า
- 7) รายการมาตามนัด Return
- 8) รายการเด็กหลังห้อง
- 9) รายการทำให้อ่านและ
- 10) รายการคนละครึ่งดาวเดียวกัน

ทั้งนี้ รายการเกมโชว์ที่เลือกศึกษาแต่ละรายการ จะถูกสุ่มเลือกมารายการละ 4 ครั้ง (เดือนละ 1 ครั้ง) รวมเป็นหน่วยการศึกษาทั้งสิ้น 40 รายการโดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตารางที่ 1 รายการเกมโชว์ที่เลือกมาเป็นหน่วยการศึกษา

ลำดับ	ชื่อรายการ	สถานี	วัน	เวลา	วันที่ออกอากาศ (4 ครั้ง)			
1	ศึก 12 ราศี	ช่อง 3	อาทิตย์	12.15–13.00	20 ม.ค.56	3 ก.พ.56	24 มี.ค.56	21 เม.ย.56
2	ชิงร้อยชิงล้าน	ช่อง 3	อาทิตย์	15.00–17.00	20 ม.ค.56	3 ก.พ.56	24 มี.ค.56	21 เม.ย.56
3	ขวัญถุงเงินล้าน	ช่อง 5	อังคาร	22.30–23.30	22 ม.ค.56	5 ก.พ.56	26 มี.ค.56	16 เม.ย.56
4	หนูน้อยกู้ใจ	ช่อง 5	อาทิตย์	18.00–18.55	20 ม.ค.56	3 ก.พ.56	24 มี.ค.56	21 เม.ย.56
5	ปลดหนี้	ช่อง 7	เสาร์	15.30–16.15	5 ม.ค.56	2 ก.พ.56	23 มี.ค.56	13 เม.ย.56
6	เกมพันหน้า	ช่อง 7	อาทิตย์	11.45–12.45	20 ม.ค.56	3 ก.พ.56	24 มี.ค.56	21 เม.ย.56
7	มาตามนัดรีเทิร์น	ช่อง 9	พุธ	18.00–18.50	23 ม.ค.56	6 ก.พ.56	27 มี.ค.56	17 เม.ย.56
8	เด็กหลังห้อง	ช่อง 9	เสาร์	10.00–11.00	26 ม.ค.56	2 ก.พ.56	23 มี.ค.56	20 เม.ย.56
9	ทำให้อ่าน	ไทยพีบีเอส	อาทิตย์	8.30– 9.00	20 ม.ค.56	3 ก.พ.56	24 มี.ค.56	21 เม.ย.56
10	คนละครึ่งดาวเดียวกัน	ไทยพีบีเอส	อังคาร	20.20–21.15	22 ม.ค.56	5 ก.พ.56	26 มี.ค.56	16 เม.ย.56

วิธีการศึกษา

วิธีการศึกษา แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

1) คัดเลือกหน่วยการศึกษารายการเกมโชว์ที่เลือกศึกษาทั้ง 10 รายการ รายการละ 4 ครั้ง รวมเป็นหน่วยการศึกษาทั้งสิ้น 40 รายการตามที่กำหนดไว้

2) บันทึกข้อมูลในแบบบันทึก (Coding Sheet) ซึ่งพัฒนามาจากหน่วยการวัด และนิยามการวัดที่ได้กำหนดไว้สำหรับการศึกษาครั้งนี้ โดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของรายการ

ส่วนที่ 2 ข้อมูลองค์ประกอบของรายการได้แก่

- 2.1 โครงสร้างและรูปแบบรายการ
- 2.2 ผู้ดำเนินรายการหลัก
- 2.3 ผู้ดำเนินรายการรอง/พิธีกรภาคสนาม
- 2.4 ผู้ประกอบในรายการ
- 2.5 ผู้แข่งขันในรายการ
- 2.6 ผู้ชมรายการ
- 2.7 การสื่อสารสัมพันธ์ระหว่างผู้ดำเนินรายการกับผู้ร่วมในรายการ
- 2.8 การโฆษณาแฝงในรายการ

3) วิเคราะห์ สรุปผลและอภิปรายผลการศึกษา โดยเป็นการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปและข้อมูลองค์ประกอบของรายการด้านต่างๆดังกล่าว ในลักษณะของการวิเคราะห์เนื้อหาหรือตัวบท (Content or Textual Analysis) จากสำเนาเทปรายการ อันสะท้อนให้เห็นถึงลักษณะทั่วไปของรายการ องค์ประกอบด้านรายการ ลักษณะภาพตัวแทนการของผู้ร่วมรายการ และการประกอบสร้างด้านการผลิตรายการของรายการ โดยผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมดได้นำมาจัดระเบียบเป็นหมวดหมู่ (Categorization) และใช้วิธีนำเสนอด้วยการบรรยายหรือพรรณนา (Descriptive analysis) เพื่อแสดงถึงผลของการศึกษาที่ตอบโจทย์ปัญหาของการวิจัยข้างต้น

หน่วยการวัดและนิยามการวัด

1. ข้อมูลทั่วไปของรายการ : ชื่อรายการ/วันและเวลา

ออกอากาศ/สถานที่ออกอากาศ/ความยาวรายการ / ลักษณะการผลิตรายการ/ผู้ผลิตรายการ

2. ข้อมูลองค์ประกอบของรายการ ได้แก่

2.1 โครงสร้างและรูปแบบรายการ

กติกาและรูปแบบการแข่งขัน หมายถึง ข้อกำหนดหรือข้อตกลงที่ทางรายการวางไว้สำหรับการแข่งขัน ซึ่งผู้แข่งขันทุกคนต้องทำตาม เพื่อให้การแข่งขันเป็นธรรมแก่ผู้แข่งขันทุกคน โดยกติกาการแข่งขันของรายการเกมโชว์จะมีข้อกำหนดรายละเอียดเกี่ยวกับผู้แข่งขัน อุปกรณ์ที่ใช้ สนามแข่งขัน ระยะเวลา เกมการแข่งขัน การชนะ การลงโทษผู้ทำผิดกติกา เป็นต้น

วัตถุประสงค์ของรายการ หมายถึง เพื่อให้ความรู้เพื่อการศึกษา เพื่อการตัดสินใจ/ชักจูงใจ เพื่อความบันเทิงหรืออื่นๆ

โครงสร้างของรายการ หมายถึง รูปแบบการนำเสนอรายการในช่วงต้น ช่วงกลาง และช่วงท้ายรายการ ประกอบไปด้วยช่วงใดบ้าง เช่น ช่วงการแสดงเปิดรายการ ช่วงการพูดคุยสนทนากับผู้แข่งขัน การพูดคุยสนทนากับแขกรับเชิญ การแข่งขันในรอบต่างๆ การแสดงละคร การแสดงตลก/มายากล การเฉลยคำตอบ การอธิบายให้ความรู้ของผู้เชี่ยวชาญ ฯลฯ

การสร้างบรรยากาศ/อารมณ์ของรายการ หมายถึง เป็นการแข่งขันแบบสบายๆ ง่ายๆ สนุกสนานเป็นกันเอง หรือเป็นแบบเคร่งครัด/เข้มงวดในกฎการแข่งขัน หรืออื่นๆ

ประเภท/รูปแบบการแข่งขัน หมายถึง เป็นการถาม-ตอบปัญหา เป็นการประลองกำลังของร่างกาย เป็นการแสดงความสามารถ เป็นการทดสอบผู้แข่งขันที่มีฐานะยากจน หรือเป็นการทดสอบสัมพันธ์ภาพของบุคคลที่มีความสัมพันธ์กันในด้านต่างๆ

ทักษะที่ใช้ในการแข่งขัน หมายถึง แข่งขันด้วยความรู้สติปัญญา แข่งขันด้วยทักษะร่างกาย แข่งขันด้วยการเดา/เสี่ยงดวง หรือแข่งขันด้วยวิธีอื่นๆ

ลักษณะของการตอบคำถามในการแข่งขัน หมายถึง ผู้แข่งขันคิดคำตอบเอง ผู้ผลิตรายการเตรียมคำตอบไว้ให้เลือกตอบ ผู้แข่งขันได้มีการปรึกษาผู้อื่นก่อนตอบ หรืออื่นๆ

รางวัลในการแข่งขัน หมายถึง เงินสด ของรางวัล
อื่นๆ หรือไม่มีรางวัล

กรรมการตัดสินการแข่งขัน หมายถึง พิธีกร/
ผู้ดำเนินรายการ ผู้เชี่ยวชาญ/ผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้ชมใน
ห้องส่ง/ผู้ชมทางบ้าน หรืออื่นๆ

เนื้อหา/ประเด็นที่น่าสนใจในรายการ หมายถึง
เป็นเนื้อหา/ประเด็นทั่วไป เนื้อหา/ประเด็นเฉพาะด้าน
เนื้อหา/ประเด็นที่กำลังเป็นกระแสในสังคม หรือเนื้อหา/
ประเด็นอื่นๆ

โจทย์/คำถามที่นำมาใช้ในการแข่งขัน หมายถึง
ปัญหาที่นำมาใช้เป็นโจทย์ หรือคำถามในการแข่งขัน

การทำบทบาทหน้าที่ของรายการ หมายถึง บทบาท
หน้าที่ในการให้ความรู้ บทบาทหน้าที่ในการให้การศึกษา
บทบาทหน้าที่ในการให้การตัดสินใจ/ชักจูงใจ บทบาท
หน้าที่ในการให้ความบันเทิง หรือบทบาทหน้าที่อื่นๆ

2.2 ผู้ดำเนินรายการหลัก

รายละเอียดของผู้ดำเนินรายการหลัก หมายถึง
จำนวน เพศ และพิธีกร/ผู้ดำเนินรายการหลักเป็นใคร เช่น
เป็นดารา นักร้อง ผู้ที่มีชื่อเสียงในสังคม เป็นผู้เชี่ยวชาญ/
ผู้ทรงคุณวุฒิด้านต่างๆ หรืออื่นๆ

บุคลิกลักษณะของผู้ดำเนินรายการหลัก
หมายถึง ผู้ดำเนินรายการหลักมีบุคลิกภาพเป็นคน
สนุกสนาน ตลก หัว ฉับ ไม่มีมรรยาท และ/หรือ
สุภาพ อ่อนหวาน สุขุม มรรยาทดี ฯลฯ

บทบาทหน้าที่ของผู้ดำเนินรายการหลัก หมายถึง
ผู้ดำเนินรายการหลักเป็นผู้ดำเนินรายการและควบคุม
การแข่งขัน เป็นผู้สร้างความสนุกสนานให้กับรายการ
เป็นผู้ตัดสินการแข่งขัน เป็นผู้พูดคุย/สนทนากับผู้ร่วม
ในรายการ หรืออื่นๆ

2.3 ผู้ดำเนินรายการรอง/พิธีกรภาคสนาม

**รายละเอียดของผู้ดำเนินรายการรอง/พิธีกร
ภาคสนาม** หมายถึง จำนวน เพศ และผู้ดำเนินรายการ
รอง/พิธีกรภาคสนามเป็นใคร เช่น เป็นดารา นักร้อง
ผู้ที่มีชื่อเสียงในสังคม เป็นผู้เชี่ยวชาญ/ผู้ทรงคุณวุฒิ
ด้านต่างๆ หรืออื่นๆ

บุคลิกลักษณะของผู้ดำเนินรายการรอง/พิธีกร

ภาคสนาม หมายถึง ผู้ดำเนินรายการรอง/พิธีกร
ภาคสนามมีบุคลิกภาพเป็นคนสนุกสนาน ตลก หัว ฉับ
ไม่มีมรรยาท และ/หรือ สุภาพ อ่อนหวาน สุขุม มรรยาทดี ฯลฯ

บทบาทหน้าที่ของผู้ดำเนินรายการรอง/พิธีกร

ภาคสนาม หมายถึง ผู้ดำเนินรายการรอง/พิธีกรภาคสนาม
เป็นผู้ช่วยพิธีกรหลักในการดำเนินการแข่งขัน เป็นผู้ช่วย
ผู้แข่งขัน เป็นผู้สร้างความสนุกสนานในการแข่งขัน
เป็นผู้ประสานงานกับพิธีกรหลักจากนอกห้องส่ง หรืออื่นๆ

2.4 ผู้ประกอบในรายการ

รายละเอียดของผู้ประกอบในรายการ หมายถึง
ถึง จำนวน เพศ และผู้ประกอบในรายการเป็นใคร
เช่น เป็นดารา นักร้อง ผู้ที่มีชื่อเสียงในสังคม
เป็นผู้เชี่ยวชาญ/ผู้ทรงคุณวุฒิด้านต่างๆ หรืออื่นๆ

บุคลิกลักษณะของผู้ประกอบในรายการ
หมายถึง ผู้ประกอบในรายการมีบุคลิกภาพเป็นคน
สนุกสนาน ตลก หัว ฉับ ไม่มีมรรยาท และ/หรือ
สุภาพ อ่อนหวาน สุขุม มรรยาทดี ฯลฯ

บทบาทหน้าที่ของผู้ประกอบในรายการ
หมายถึง ผู้ประกอบในรายการเป็นผู้ให้ความรู้กับ
รายการ เป็นกรรมการตัดสินการแข่งขัน เป็นผู้สร้าง
ความสนุกสนานให้กับรายการ หรืออื่นๆ

2.5 ผู้แข่งขันในรายการ

รายละเอียดของผู้แข่งขันในรายการ หมายถึง
จำนวน เพศ ช่วงวัย และผู้แข่งขันเป็นใคร เช่น เป็นดารา
/นักร้อง/ผู้ที่มีชื่อเสียงในสังคม เป็นบุคคลทั่วไป เป็น
ผู้เชี่ยวชาญ/มีความรู้เฉพาะด้าน เป็นบุคคลที่มีลักษณะ
แปลกประหลาด/พิสดาร หรือแตกต่างจากบุคคลทั่วไป
หรือมีลักษณะผสมผสานกัน

บุคลิกลักษณะของผู้แข่งขันในรายการ หมายถึง
ผู้แข่งขันในรายการมีบุคลิกภาพเป็นคนสนุกสนาน
ตลก หัว ฉับ ไม่มีมรรยาท และ/หรือ สุภาพ อ่อนหวาน
สุขุม มรรยาทดี ฯลฯ

บทบาทหน้าที่ของผู้แข่งขันในรายการ หมายถึง
ผู้แข่งขันในรายการมีบทบาทในการสร้างความสนุกสนาน
ให้กับรายการ มีบทบาทในการทำให้รายการสมบูรณ์ หรือ
มีบทบาทอื่นๆ

2.6 ผู้ชมรายการ

การกำหนดผู้ชมกลุ่มเป้าหมายของรายการ หมายถึง กลุ่มเป้าหมายของรายการเป็นกลุ่มเด็ก/เยาวชน กลุ่มคนหนุ่มสาว กลุ่มผู้ใหญ่ กลุ่มคนทั่วไป กลุ่มเฉพาะ หรือกลุ่มอื่นๆ

การมีส่วนร่วมของผู้ชมรายการ หมายถึง ผู้ชมรายการร่วมเป็นผู้ชมในห้องส่งเป็นกองเชียร์ให้กับผู้แข่งขัน เป็นกรรมการตัดสินการแข่งขัน ส่งชิ้นส่วนมาร่วมจับฉลากในรายการ เป็นผู้ให้ข้อมูล/คำแนะนำ/ข้อเสนอแนะกับรายการ หรืออื่นๆ

บทบาทหน้าที่ของผู้ชมรายการ หมายถึง ผู้ชมรายการมีบทบาทเหมือนกับเป็นผู้แข่งขันเอง มีบทบาทเหมือนกับเป็นผู้ช่วยให้กับผู้แข่งขัน มีบทบาทในการสร้างความสนุกสนานให้กับรายการ หรือมีบทบาทด้านอื่นๆ

ความเหมาะสมของช่วงเวลาออกอากาศกับกลุ่มเป้าหมายของรายการ หมายถึง เป็นเวลาเหมาะสมหรือไม่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายของรายการ

ช่วงเวลาการออกอากาศเด็ก/เยาวชนสามารถชมรายการได้หรือไม่ หมายถึง เป็นช่วงเวลาที่เด็ก/เยาวชนสามารถชมรายการได้ หรือเป็นช่วงเวลาที่เด็ก/เยาวชนไม่สามารถชมรายการได้

2.7 ลักษณะของการสื่อสารสัมพันธ์ระหว่างผู้ดำเนินรายการหลักกับผู้ร่วมในรายการ

การสื่อสารสัมพันธ์ระหว่างผู้ดำเนินรายการหลักกับผู้ดำเนินรายการรอง หมายถึง เป็นลักษณะแบบสนุกสนานเป็นกันเอง/ปฏิบัติแบบไม่ให้เกียรติ หรือเป็นลักษณะแบบสุภาพเป็นทางการ/ปฏิบัติแบบให้เกียรติ ฯลฯ

การสื่อสารสัมพันธ์ระหว่างผู้ดำเนินรายการหลักกับผู้ประกอบในรายการ หมายถึง เป็นลักษณะแบบสนุกสนานเป็นกันเอง/ปฏิบัติแบบไม่ให้เกียรติ หรือเป็นลักษณะแบบสุภาพเป็นทางการ/ปฏิบัติแบบให้เกียรติ ฯลฯ

การสื่อสารสัมพันธ์ระหว่างผู้ดำเนินรายการหลักกับผู้แข่งขันในรายการ หมายถึง เป็นลักษณะแบบสนุกสนานเป็นกันเอง/ปฏิบัติแบบไม่ให้เกียรติ หรือเป็นลักษณะแบบสุภาพเป็นทางการ/ปฏิบัติแบบให้เกียรติ ฯลฯ

การสื่อสารสัมพันธ์ระหว่างผู้ดำเนินรายการหลักกับผู้ชมรายการ หมายถึง เป็นลักษณะแบบสนุกสนานเป็นกันเอง/ปฏิบัติแบบไม่ให้เกียรติ หรือเป็นลักษณะแบบสุภาพเป็นทางการ/ปฏิบัติแบบให้เกียรติ ฯลฯ

2.8 การโฆษณาแฝงในรายการ

ลักษณะของการโฆษณาแฝงในรายการ หมายถึง มีการโฆษณาแฝงโดยใช้วิธีการต่างๆ ใน 5 ลักษณะ ได้แก่

1. การแฝงกับภาพกราฟฟิก โดยการนำเสนอภาพกราฟฟิกที่เป็นชื่อตราและสัญลักษณ์ของสินค้าบนหน้าจอโทรทัศน์ในช่วงของการนำเสนอเนื้อหาหลักของรายการ

2. การแฝงกับสปอตสั้น โดยการนำคลิปโฆษณาช่วงสั้นๆ ซึ่งตัดย่อมาจากโฆษณาตรงมาแทรกในช่วงเข้า-ออกรายการ และในบางรายการมีการพูดคำว่า “ช่วงนี้สนับสนุนโดย...”

3. การแฝงกับวัตถุ โดยการนำสินค้าหรือชื่อตราสัญลักษณ์สินค้าไปวางในจุดที่มองเห็นได้ง่าย หรือนำชื่อตราสัญลักษณ์สินค้าไปติดส่วนต่างๆ ของฉากในรายการ

4. การแฝงกับบุคคลที่ร่วมในรายการ โดยการร้อยเรียงเนื้อหาผ่านทางบุคคลที่ร่วมอยู่ในรายการ

5. การแฝงด้วยลักษณะอื่นๆ โดยการหาผลประโยชน์ทางธุรกิจต่าง ๆ จากรายการ

ความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกันของเนื้อหาที่นำเสนอกับผู้ผลิตหรือผู้ร่วมในรายการ หมายถึง เนื้อหาที่นำเสนอในรายการมีความสัมพันธ์กับเจ้าของรายการ เนื้อหาที่นำเสนอในรายการมีความสัมพันธ์กับผู้ร่วมในรายการ หรือเนื้อหาที่นำเสนอในรายการมีความสัมพันธ์กับปัจจัยอื่นๆ

กรอบการวิเคราะห์

รายการเกมโชว์ 10 รายการที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ฟรีทีวี
ในช่วงเดือนมกราคม – เมษายน 2556

บันทึกข้อมูลรายการลงรหัสตามหน่วยการวัด

1. ข้อมูลทั่วไปของรายการ: ชื่อรายการ / วันและเวลาออกอากาศ / สถานีที่ออกอากาศ
ความยาวของรายการ / ลักษณะการผลิตรายการ / ผู้ผลิตรายการ
2. ข้อมูลองค์ประกอบของรายการ:
 - 2.1 โครงสร้างและรูปแบบรายการ: กติกาและรูปแบบการแข่งขัน / วัตถุประสงค์ของรายการ/โครงสร้าง
ของรายการ / การสร้างบรรยากาศ/อารมณ์ของรายการ / ประเภท / รูปแบบการแข่งขัน / ทักษะ
ที่ใช้ในการแข่งขัน / ลักษณะของการตอบคำถามในการแข่งขัน / รางวัลในการแข่งขัน / ใครเป็น
กรรมการตัดสินการแข่งขัน / เนื้อหา/ประเด็นที่น่าสนใจในรายการ / โจทย์/คำถามที่นำมาใช้
ในการแข่งขัน / การทำบทบาทหน้าที่ของรายการ
 - 2.2 ผู้ดำเนินรายการหลัก : รายละเอียด/ บุคลิกลักษณะ / บทบาทหน้าที่ของผู้ดำเนินรายการหลัก
 - 2.3 ผู้ดำเนินรายการรอง/พิธีกรภาคสนาม: รายละเอียด/ บุคลิกลักษณะ / บทบาทหน้าที่ของผู้ดำเนิน
รายการรอง/พิธีกรภาคสนาม
 - 2.4 ผู้ประกอบในรายการ: รายละเอียด/ บุคลิกลักษณะ / บทบาทหน้าที่ของผู้ประกอบในรายการ
 - 2.5 ผู้แข่งขันในรายการ: รายละเอียด/ บุคลิกลักษณะ / บทบาทหน้าที่ของผู้แข่งขันในรายการ
 - 2.6 ผู้ชมรายการ: การกำหนดผู้ชมกลุ่มเป้าหมายของรายการ / การมีส่วนร่วมของผู้ชมรายการ / บทบาท
หน้าที่ของผู้ชมรายการ / ความเหมาะสมของช่วงเวลาออกอากาศกับกลุ่มผู้ชมเป้าหมาย / ช่วงเวลา
การออกอากาศเป็นเวลาที่เด็ก/เยาวชนสามารถชมรายการได้หรือไม่
 - 2.7 การสื่อสารสัมพันธ์ระหว่างผู้ดำเนินรายการกับผู้ร่วมในรายการ: ลักษณะการสื่อสารสัมพันธ์ระหว่าง
ผู้ดำเนินรายการหลักกับผู้ดำเนินรายการรอง กับผู้ประกอบในรายการ กับผู้แข่งขันในรายการ และ
กับผู้ชมรายการ
 - 2.8 การโฆษณาแฝงในรายการ : ลักษณะของการโฆษณาแฝงในรายการ / ความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกัน
ของเนื้อหาที่น่าสนใจกับผู้ผลิตหรือผู้ร่วมในรายการ

วิเคราะห์ข้อมูลจากรายการเกมโชว์ที่ศึกษา

โดยใช้กรอบแนวคิดและทฤษฎี:

- แนวคิดเกี่ยวกับรายการเกมโชว์
- ทฤษฎีการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy)
- ทฤษฎีภาพตัวแทนทางสังคม (Media Representation Theory)
- แนวคิดเกี่ยวกับการโฆษณาแฝง

ผลการศึกษา

1. ลักษณะทั่วไปของรายการเกมโชว์
2. องค์ประกอบของรายการเกมโชว์
3. ลักษณะภาพตัวแทนของผู้ร่วมในรายการเกมโชว์
4. การประกอบสร้างของรายการเกมโชว์

ผลการศึกษา

ผลจากการศึกษาและวิเคราะห์แบ่งออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

1. ลักษณะทั่วไปของรายการเกมโชว์
2. องค์ประกอบของรายการเกมโชว์
3. ลักษณะภาพตัวแทนของผู้ร่วมในรายการเกมโชว์
4. การประกอบสร้างของรายการเกมโชว์

1. ลักษณะทั่วไปของรายการเกมโชว์

จากการศึกษาสามารถสรุปลักษณะทั่วไปของรายการเกมโชว์ที่ศึกษาทั้ง 10 รายการได้ดังนี้

สถานที่ที่ออกอากาศ พบว่า รายการเกมโชว์ที่ศึกษาทั้ง 10 รายการมีการออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ฟรีทีวี 5 สถานีคือ ช่อง 3, 5, 7, 9 และ ไทยพีบีเอส โดยไม่พบว่ามีรายการเกมโชว์ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ช่อง 11 (สทท.)

วันและเวลาออกอากาศ พบว่า รายการเกมโชว์ที่ศึกษา 7 รายการมีการจัดผังเวลาการออกอากาศในวันเสาร์ และวันอาทิตย์ระหว่างช่วงเวลา 8.30 -18.55 น. ซึ่งเป็นวันหยุดพักผ่อนของผู้ชมทั่วไป และมี 3 รายการที่มีการออกอากาศในวันจันทร์ – ศุกร์ โดยมีการจัดผังเวลาการออกอากาศในช่วงเวลาไพรม์ไทม์ช่วงหัวค่ำ-ดึก (19.00 – 24.00 น.) ซึ่งเป็นเวลาที่ผู้ชมรายการโทรทัศน์เป็นจำนวนมาก

ความยาวของรายการ พบว่า รายการเกมโชว์ที่ศึกษาทั้ง 10 รายการมีความยาวของรายการอยู่ระหว่าง 30 – 120 นาที โดยรายการเกมโชว์ที่ศึกษาส่วนใหญ่มีความยาวของรายการอยู่ระหว่าง 45 – 60 นาที ยกเว้นรายการชิงร้อยชิงล้านมีความยาวของรายการมากที่สุดคือ 120 นาที และรายการทำให้อ่านมีความยาวของรายการน้อยที่สุดคือ 30 นาที

ลักษณะการผลิตรายการ พบว่า รายการเกมโชว์ที่ศึกษาทั้ง 10 รายการมีการผลิตรายการแบบบันทึกเทปไว้ล่วงหน้า โดยมีการผลิตรายการแยกเป็นส่วนๆแล้วนำมาร้อยเรียงให้ต่อเนื่องกันตามลักษณะโครงสร้างของแต่ละรายการ

ผู้ผลิตรายการ พบว่า รายการเกมโชว์ที่ศึกษา 7 รายการ มีบริษัทผู้ผลิตรายการที่หลากหลายและแตกต่างกันไป ยกเว้น 3 รายการคือ รายการชิงร้อยชิงล้าน รายการหนูน้อยดู้หนู และรายการคนละครึ่งเดียวกัน ที่มีผู้ผลิตรายการเป็นบริษัทในเครือเดียวกัน คือ บริษัทเวิร์คพอยท์เอ็นเทอร์เทนเมนท์จำกัด (มหาชน)

2. องค์ประกอบของรายการเกมโชว์

จากการศึกษาวิเคราะห์รายการเกมโชว์ทั้ง 10 รายการสามารถสรุปองค์ประกอบด้านต่างๆของรายการได้ดังนี้

2.1 โครงสร้างและรูปแบบรายการ

กติกาการแข่งขัน พบว่า การแข่งขันในรายการเกมโชว์ที่ศึกษามีการแข่งขันใน 3 ลักษณะคือ เป็นการแข่งขันตอบคำถาม (Quiz show) 7 รายการ เป็นการแข่งขันแสดงความสามารถ (Stunt show) 2 รายการ และเป็นการแข่งขันแสดงความสามารถเฉพาะของผู้แข่งขัน (Performance show) 1 รายการ โดยก่อนเริ่มการแข่งขันของทุกรายการ ผู้ดำเนินรายการจะเป็นผู้แจ้งกติกาการแข่งขันของแต่ละรายการให้ผู้แข่งขันได้ทราบก่อนการแข่งขัน เช่น อุปกรณ์ที่ใช้ในการแข่งขัน ระยะเวลา เกมท่าการให้คะแนน การชนะ และการลงโทษผู้แข่งขันที่ทำผิดกติกา เป็นต้น โดยกติกาของรายการเกมโชว์ที่ศึกษาแต่ละรายการสรุปได้ ดังนี้

- 1) ผู้แข่งขันจะต้องแข่งขันความรู้ โดยผู้แข่งขันที่ตอบคำถามถูกมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะการแข่งขันและได้รับเงินรางวัลตามที่รายการกำหนดไว้ ได้แก่ รายการศึก 12 ราศี
- 2) ผู้แข่งขันจะต้องแข่งขันความสามารถ โดยผู้แข่งขันที่มีคะแนนสะสมมากที่สุดจะได้สิทธิเป็นคนแรกในการเสี่ยงโชคเพื่อเข้าไปแข่งขันรอบสุดท้าย และได้รับเงินรางวัลตามที่ระบุไว้ในแผ่นป้ายที่ตนเลือก ได้แก่ รายการชิงร้อยชิงล้าน
- 3) ผู้แข่งขันจะต้องแข่งขันความรู้โดยผู้แข่งขันจะต้องตอบคำถามตามหมวดคำถามที่เลือกและจะได้รับเงินรางวัลจำนวนข้อที่ตอบถูก และได้รับเงินรางวัลตามจำนวนเงินที่ผู้แข่งขันกำหนดไว้ในแต่ละข้อ ได้แก่ รายการขวัญถุงเงินล้าน
- 4) ผู้แข่งขันจะต้องแข่งขันความรู้โดยทีมผู้แข่งขัน

จะต้องช่วยกันตอบคำถามให้ถูกต้อง หากตอบคำถามถูกต้องทั้งหมดทีมผู้แข่งขันจะได้รับรางวัลจากทางรายการไปแบ่งกัน และหากตอบคำถามไม่ถูกต้องทั้งหมดก็จะได้รับรางวัลที่น้อยกว่าแทน ได้แก่ รายการหนูน้อยกู้ใจ

5) ผู้แข่งขันจะต้องแข่งขันความสามารถ โดยหากผู้แข่งขันสามารถปฏิบัติภารกิจที่ทางรายการมอบหมายให้เสร็จเรียบร้อยภายในเวลาและเงื่อนไขที่กำหนด ก็จะเป็นผู้ชนะการแข่งขันและได้รับเงินรางวัลตามที่ผู้แข่งขันกำหนดไว้ แต่หากผู้แข่งขันปฏิบัติภารกิจไม่สำเร็จก็ได้รับเงินรางวัลเพียงครั้งเดียว ได้แก่ รายการปลดหนี้

6) ผู้แข่งขันจะต้องแข่งขันความสามารถ โดยผู้แข่งขันที่ชนะการแข่งขันจะต้องได้รับคะแนนไม่ต่ำกว่า 70 คะแนนจากคะแนนเต็ม 100 คะแนน และได้รับเงินรางวัลตามที่ผู้แข่งขันกำหนดไว้ แต่หากผู้แข่งขันได้รับคะแนนต่ำกว่า 70 คะแนน ผู้แข่งขันก็จะได้รับเงินรางวัลจำนวนเล็กน้อยแทน ได้แก่ รายการเกมพันหน้า

7) ผู้แข่งขันจะต้องแข่งขันความสามารถ โดยผู้แข่งขันที่มีคะแนนสะสมมากที่สุดจะเป็นผู้เข้ารอบและเข้าไปเล่นเกมในรอบสุดท้าย และผู้แข่งขันจะได้รับเงินรางวัลตามจำนวนที่ระบุไว้ในแผ่นป้ายที่ตนเองเลือก ได้แก่ รายการมาตามันดรีเทิร์น

8) ผู้แข่งขันจะต้องแข่งขันความรู้ โดยทีมผู้แข่งขันจะต้องช่วยกันตอบคำถามให้ถูกต้อง หากทีมใดตอบคำถามได้ถูกมากกว่า ก็จะเป็นทีมที่ชนะได้รับเงินรางวัลตามที่ทางรายการกำหนดและได้สิทธิเข้าไปแข่งขันในรอบสุดท้ายและอาจจะได้รับเงินรางวัลอีกถ้าชนะการแข่งขันในรอบนี้อีกด้วย ได้แก่ รายการเด็กหลังห้อง

9) ผู้แข่งขันจะต้องแข่งขันความรู้ โดยผู้แข่งขันทุกคนจะต้องช่วยกันคิดและตอบคำถามให้ถูกต้อง ผู้แข่งขันทั้งหมดจะได้รับรางวัลตามจำนวนรวมของคะแนนที่ตอบคำถามถูกและจะได้รับรางวัลจากทางรายการไปแบ่งกัน ได้แก่ รายการทำให้อ่าน

10) ผู้แข่งขันจะต้องแข่งขันความรู้ โดยทีมผู้แข่งขันจะต้องช่วยกันตอบคำถามให้ถูกต้อง หากทีมใดตอบคำถามได้ถูกมากกว่าก็จะเป็นทีมที่ชนะ แต่ทีมที่ชนะจะไม่ได้รับรางวัลแต่อย่างใด ได้แก่ รายการคนละดาวเดียวกัน

วัตถุประสงค์ของรายการ พบว่า วัตถุประสงค์ของรายการเกมโชว์ที่ศึกษาทั้ง 10 รายการเน้นการให้ความบันเทิงเป็นหลัก โดยแต่ละรายการได้มีการนำเสนอหรือสอดแทรกเนื้อหาที่เป็นความรู้ทางด้านต่างๆ พ่วงไปกับความบันเทิงที่สามารถสรุปได้ใน 5 ลักษณะ ดังนี้

1) เพื่อความบันเทิงและเพื่อให้ความรู้รอบตัวทั่วไป ได้แก่ รายการขวัญถุงเงินล้าน รายการทำให้อ่าน และรายการหนูน้อยกู้ใจ

2) เพื่อความบันเทิงและเพื่อให้ความรู้ทักษะในการประกอบอาชีพด้านต่างๆ ได้แก่ รายการปลดหนี้ รายการเกมพันหน้า และรายการชิงร้อยชิงล้าน

3) เพื่อความบันเทิงและเพื่อให้ความรู้ทางด้านโหราศาสตร์ ได้แก่ รายการศึก 12 ราศี

4) เพื่อความบันเทิงและเพื่อให้ความรู้ในวิชาเฉพาะ ได้แก่ รายการเด็กหลังห้องและรายการมาตามันดรีเทิร์น

5) เพื่อความบันเทิงและเพื่อให้ความรู้ทางจิตวิทยาและทัศนคติของผู้ชายและผู้หญิงที่มีต่อสิ่งต่างๆ ได้แก่ รายการคนละดาวเดียวกัน

ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่า รายการเกมโชว์ที่ศึกษาทั้งหมดเป็นรายการที่ออกแบบมาให้เป็นลักษณะของรายการที่ผสมผสานกันหรือเป็นลูกผสมประเภท edutainment มากกว่าการเน้นการเป็นรายการประเภท entertainment เพียงอย่างเดียว อาจเป็นเพราะการออกแบบรายการหรือเกมของผู้ผลิตที่ต้องการให้สอดคล้องกับวิถีคิดของสังคมไทยที่ว่า คนไทยส่วนใหญ่มีอุปนิสัยไม่ชอบแยกสาระและบันเทิงออกจากกันอย่างเด็ดขาดแต่ชอบจะให้มีการผสมผสานกันตลอดเวลา ดังนั้น ผู้ผลิตจึงมีแนวคิดที่จะสื่อสารกับผู้ชมให้เห็นว่า รายการเกมโชว์มีสถานะที่สูงกว่าการเป็นแค่รายการบันเทิงเรีงรมย์ แต่สามารถสอดแทรกความรู้และมุมมองต่างๆ ต่อชีวิต (อาทิ เรื่องโหราศาสตร์ จิตวิทยา หรือทักษะด้านอาชีพ ฯลฯ) เข้าไปในรายการ ซึ่งทำให้ผู้ชมได้รับทั้งความรู้และความบันเทิงไปพร้อมๆกัน และยังสามารถทำให้ผู้ชมรู้สึกว่าเป็นรายการที่สนุกไม่น่าเบื่อและน่าติดตามอีกด้วย

โครงสร้างของรายการ พบว่า โครงสร้างของรายการเกมโชว์ที่ศึกษาทุกรายการ นอกจากจะมีการนำเสนอ

ในช่วงของการแข่งขันเกมแล้ว แต่ละรายการมีรูปแบบการนำเสนอรายการในช่วงต้น ช่วงกลาง และช่วงท้ายรายการ ซึ่งประกอบในช่วงต่างๆ ดังนี้

1) การเดินโชว์เปิดรายการ ได้แก่ รายการเกมพันหน้า และรายการชิงร้อยชิงล้าน

2) การพูดคุยสนทนากับผู้แข่งขันและแขกรับเชิญ ได้แก่ รายการศึก 12 ราศี รายการชิงร้อยชิงล้าน รายการขวัญถุงเงินล้าน รายการหนูน้อยกู้ใจ รายการเกมพันหน้า รายการตามนักรัตรี รายการเด็กหลังห้อง และรายการทำให้อ่าน และรายการคนละดาวเดียวกัน

3) การถามและการเฉลยคำตอบโดยผู้เชี่ยวชาญหรือผู้ทรงคุณวุฒิ ได้แก่ รายการศึก 12 ราศี รายการเด็กหลังห้อง และรายการตามนักรัตรี

4) การบรรยายให้ความรู้โดยผู้เชี่ยวชาญ หรือผู้ทรงคุณวุฒิ ได้แก่ รายการศึก 12 ราศี รายการคนละดาวเดียวกัน และรายการทำให้อ่าน

5) การแสดงละคร การแสดงตลก และการแสดงมายากล ได้แก่ รายการชิงร้อยชิงล้าน และรายการหนูน้อยกู้ใจ

6) การแสดงโชว์ความสามารถพิเศษของผู้แข่งขัน ได้แก่ รายการเกมพันหน้า และรายการเด็กหลังห้อง

7) การสัมภาษณ์เจาะลึก และนำเสนอเรื่องราวชีวิตของผู้แข่งขันโดยนำมาเป็นเนื้อหาหลักของรายการ ได้แก่ รายการปลดหนี้

8) การร่วมแข่งขันหรือร่วมกิจกรรมภาคสนามของผู้ชม ได้แก่ รายการขวัญถุงเงินล้าน รายการเกมพันหน้า รายการปลดหนี้ และรายการหนูน้อยกู้ใจ

9) การร่วมแข่งขันปัญหากับทางรายการของผู้ชม ได้แก่ รายการทำให้อ่าน รายการหนูน้อยกู้ใจ และรายการคนละดาวเดียวกัน

10) การเปิดแผ่นป้ายเพื่อมอบรางวัลให้กับผู้แข่งขัน ได้แก่ รายการตามนักรัตรี และรายการปลดหนี้

การสร้างบรรยากาศ/อารมณ์ของรายการ พบว่า การสร้างบรรยากาศหรืออารมณ์ของรายการเกมโชว์ที่ศึกษามี 3 ลักษณะ ดังนี้

1) เป็นการแข่งขันแบบเคร่งครัดหรือเข้มงวดใน

กฎกติกาการแข่งขันโดยไม่มีเปลี่ยนแปลงหรือยกเว้น กฎกติกาการแข่งขันที่ทางรายการกำหนดไว้ได้แก่ รายการขวัญถุงเงินล้าน รายการศึก 12 ราศี รายการเกมพันหน้า รายการตามนักรัตรี รายการเด็กหลังห้อง และรายการคนละดาวเดียวกัน

2) เป็นการแข่งขันแบบไม่เคร่งครัดหรือเข้มงวด ในกฎกติกาการแข่งขันโดยมีการเปลี่ยนแปลงหรือยกเว้น กฎกติกาการแข่งขันที่ทางรายการกำหนดไว้ในบางครั้ง ได้แก่ รายการชิงร้อยชิงล้าน รายการเกมพันหน้า และรายการปลดหนี้

3) เป็นการแข่งขันแบบสบายๆ สนุกสนานเป็นกันเอง ได้แก่ รายการชิงร้อยชิงล้าน รายการทำให้อ่าน และรายการหนูน้อยกู้ใจ

ประเภท/รูปแบบการแข่งขัน พบว่า ประเภทหรือรูปแบบการแข่งขันของรายการเกมโชว์ที่มี 4 ลักษณะ ดังนี้

1) เป็นการแข่งขันถาม-ตอบปัญหาความรู้ทั่วไป ได้แก่ รายการขวัญถุงเงินล้าน รายการหนูน้อยกู้ใจ และรายการทำให้อ่าน

2) เป็นการแข่งขันถาม-ตอบปัญหาความรู้เฉพาะด้านหรือวิชาต่างๆ ได้แก่ รายการศึก 12 ราศี รายการคนละดาวเดียวกัน รายการเด็กหลังห้อง และรายการตามนักรัตรี

3) เป็นการแข่งขันประลองกำลังของร่างกาย ได้แก่ รายการชิงร้อยชิงล้าน รายการเกมพันหน้า รายการเด็กหลังห้องและรายการปลดหนี้

4) เป็นการแข่งขันทักษะความชำนาญในอาชีพของผู้แข่งขันที่มีฐานะยากจน ได้แก่ รายการปลดหนี้และรายการเกมพันหน้า

ทักษะที่ใช้ในการแข่งขัน พบว่า ทักษะในการแข่งขันที่รายการเกมโชว์ที่ศึกษานำมาใช้ในการแข่งขันของรายการมี 3 ลักษณะดังนี้

1) แข่งขันด้วยความรู้สติปัญญา ได้แก่ รายการศึก 12 ราศี รายการขวัญถุงเงินล้าน รายการหนูน้อยกู้ใจ รายการตามนักรัตรี รายการเด็กหลังห้อง รายการทำให้อ่าน และรายการคนละดาวเดียวกัน

2) แข่งขันด้วยทักษะร่างกาย ได้แก่ รายการ

ชิงร้อยชิงล้าน รายการเกมพันหน้า และรายการปลดหนี้

3) แข่งขันด้วยการเดา/เสี่ยงดวง ได้แก่ รายการศึก 12 ราศี รายการขวัญถุงเงินล้าน รายการชิงร้อยชิงล้าน รายการหนูน้อยกู้ใจ รายการมาตามนัดรีเทิร์น รายการเด็กหลังห้องรายการทำให้อ่าน และรายการคนละดาวเดียวกัน

ลักษณะของการตอบคำถามในการแข่งขัน พบว่าลักษณะของการตอบคำถามของผู้แข่งขันในรายการเกมโชว์ที่เป็นการแข่งขันตอบคำถามมี 2 ลักษณะ ดังนี้

1) ผู้แข่งขันตอบคำถามจากตัวเลือกที่ทางรายการจัดเตรียมไว้ให้ ได้แก่ รายการขวัญถุงเงินล้าน รายการหนูน้อยกู้ใจ รายการเด็กหลังห้อง รายการทำให้อ่าน และรายการคนละดาวเดียวกัน และพบว่าผู้แข่งขันในรายการดังกล่าวทั้ง 5 รายการ ได้มีการปรึกษากับผู้อื่นก่อนที่จะเลือกคำตอบ

2) ผู้แข่งขันคิดคำตอบเอง ได้แก่ รายการศึก 12 ราศี และรายการมาตามนัดรีเทิร์น โดยพบว่าผู้แข่งขันในรายการดังกล่าวทั้ง 2 รายการ ไม่ได้มีการปรึกษากับผู้อื่นก่อนที่จะตอบ

รางวัลในการแข่งขัน พบว่า รางวัลในการแข่งขันของรายการเกมโชว์ที่ศึกษามี 3 ประเภท ดังนี้

1) เงินสด ได้แก่ รายการศึก 12 ราศี รายการชิงร้อยชิงล้าน รายการขวัญถุงเงินล้าน รายการปลดหนี้ รายการเกมพันหน้า รายการมาตามนัดรีเทิร์น รายการเด็กหลังห้อง และรายการคนละดาวเดียวกัน

2) ของรางวัลอื่นๆ ได้แก่ รายการหนูน้อยกู้ใจ รายการเกมพันหน้า และรายการทำให้อ่าน

3) ไม่มีรางวัล ได้แก่ รายการคนละดาวเดียวกัน

ผู้วิจัยมีข้อสังเกตว่า รายการเกมโชว์ของสถานีโทรทัศน์เชิงพาณิชย์ (Commercial Television) ทุกแห่งมีการออกแบบรายการให้เป็นลักษณะของระบบทุนนิยมที่มีการแจกรางวัลให้ผู้แข่งขัน ส่วนรายการเกมโชว์ของสถานีโทรทัศน์ไทยพีบีเอส ซึ่งเป็นโทรทัศน์สาธารณะ (Public Television) มีการออกแบบรายการที่มีลักษณะแตกต่างไปจากรายการเกมโชว์ของสถานีโทรทัศน์เชิงพาณิชย์ โดยยึดมั่นตามนโยบายหลักของ

สถานีในการส่งเสริมความรู้ ให้ความบันเทิงและไม่มีการให้รางวัลในรายการ

กรรมการตัดสินการแข่งขัน พบว่า ผู้ที่เป็นกรรมการตัดสินการแข่งขันของรายการเกมโชว์ที่ศึกษามี 3 ลักษณะ ดังนี้

1) ผู้ดำเนินรายการหลักเป็นกรรมการตัดสิน ได้แก่ รายการศึก 12 ราศี รายการชิงร้อยชิงล้าน รายการขวัญถุงเงินล้าน รายการหนูน้อยกู้ใจ รายการปลดหนี้ รายการมาตามนัดรีเทิร์น รายการเด็กหลังห้อง รายการทำให้อ่าน และรายการคนละดาวเดียวกัน

2) แกรับเชิญของรายการเป็นกรรมการตัดสิน ได้แก่ รายการเกมพันหน้า

3) ผู้ชมในห้องส่งเป็นกรรมการร่วมการตัดสิน ได้แก่ รายการเกมพันหน้า

เนื้อหา/ประเด็นที่น่าสนใจในรายการ พบว่า เนื้อหาหรือประเด็นที่น่าสนใจในรายการเกมโชว์ที่ศึกษามีเนื้อหาหรือประเด็นต่างๆ ดังนี้

1) ความน่ารักไร้เดียงสาของเด็ก ได้แก่ รายการหนูน้อยกู้ใจ และรายการทำให้อ่าน

2) ความรู้ด้านวิชาการของเด็กนักเรียนมัธยมจากโรงเรียนต่างๆ ได้แก่ รายการเด็กหลังห้อง

3) ความรู้ทางด้านโหราศาสตร์ ได้แก่ รายการศึก 12 ราศี

4) ความรู้ทางด้านจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับเพศชายและเพศหญิง ได้แก่ รายการคนละดาว

5) ความลำบากและความทุกข์ยากของคนจน ได้แก่ รายการปลดหนี้

6) ความสามารถพิเศษของบุคคล ได้แก่ รายการเกมพันหน้า และรายการชิงร้อยชิงล้าน

7) ความสามารถและทักษะในการประกอบอาชีพ ได้แก่ รายการปลดหนี้

8) ความแข็งแรงของร่างกาย ได้แก่ รายการเกมพันหน้า รายการปลดหนี้ รายการชิงร้อยชิงล้านและรายการเด็กหลังห้อง

9) ความรู้และความสามารถของดารานักแสดงและผู้ที่มีชื่อเสียงในสังคม ได้แก่ รายการศึก 12 ราศี

รายการชิงร้อยชิงล้าน รายการขวัญถุงเงินล้าน รายการ มาตามนัครีเทิร์น และรายการคนละครึ่งเดียวกัน

โจทย์/คำถามที่นำมาใช้ในการแข่งขัน พบว่า ปัญหา ที่นำมาใช้เป็นโจทย์หรือคำถามในการแข่งขันของ รายการเกมโชว์ที่ศึกษามี 6 ลักษณะ ดังนี้

1) ความรู้รอบตัวทั่วไปที่พบได้ในชีวิตประจำวัน ได้แก่ รายการขวัญถุงเงินล้าน รายการหนูน้อยกู้ใจ รายการทำให้อ่าน และรายการเด็กหลังห้อง

2) ความรู้ในวิชาที่สอนในโรงเรียน (ภาษาไทย ภาษาอังกฤษ สังคมศาสตร์ ประวัติศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ฯลฯ) ได้แก่ รายการเด็กหลังห้อง และรายการมาตามนัครีเทิร์น

3) ความรู้เกี่ยวกับโชคชะตาราศีของผู้ที่เกิดในราศี ต่างๆ ได้แก่ รายการศึก 12 ราศี

4) ทักษะคิดและความคิดเห็นของผู้ชายและผู้หญิง ที่มีต่อสิ่งต่างๆ ได้แก่ รายการคนละครึ่งเดียวกัน

5) ความสามารถในการด้านการแสดงและความพิเศษ ของร่างกาย ได้แก่ รายการเกมพันหน้า

6) ความสามารถด้านทักษะในการประกอบอาชีพ ได้แก่ รายการปลดหนี้

7) ความแข็งแรงของร่างกายในการฟันฝ่าอุปสรรค ต่างๆ ได้แก่ รายการชิงร้อยชิงล้านและรายการเกม พันหน้า

การทำบทบาทหน้าที่ของรายการ พบว่า รายการ เกมโชว์ที่ศึกษาทั้ง 10 รายการ มีการทำบทบาทหน้าที่ของ รายการใน 8 ลักษณะ ดังนี้

1) บทบาทในการให้ความบันเทิง รายการเกมโชว์ที่ ศึกษาทั้ง 10 รายการ ได้แก่ รายการศึก 12 ราศี รายการ ชิงร้อยชิงล้าน รายการขวัญถุงเงินล้าน รายการหนูน้อย กู้ใจ รายการเกมพันหน้ารายการปลดหนี้ รายการ มาตามนัครีเทิร์น รายการเด็กหลังห้อง รายการทำให้อ่าน และรายการคนละครึ่งเดียวกัน มีบทบาทหน้าที่ในการ ช่วยให้ผู้ชมได้รับความสนุกสนานและช่วยผ่อนคลาย จากความตึงเครียดจากการดำเนินชีวิตประจำวัน

2) บทบาทในการให้ความรู้และความมั่นใจ ได้แก่ รายการศึก 12 ราศี ที่ได้มีการเตือนให้ผู้เกิดในราศีต่างๆ หลีกเลี่ยงไปจากสิ่งที่ไม่ดีต่างๆ ที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต

โดยการปฏิบัติตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญด้าน โหราศาสตร์

3) บทบาทในการให้ความรู้และความเข้าใจ ได้แก่ รายการคนละครึ่งเดียวกันที่มีจิตแพทย์ผู้เชี่ยวชาญ ด้านจิตวิทยาของเพศชายและเพศหญิงมาอธิบาย ให้ความรู้ในรายการ และทำให้ผู้ชมให้เกิดความเข้าใจ ต่อเพศชายและเพศหญิงมากขึ้น

4) บทบาทหน้าที่ในการส่งเสริมการอ่านและการศึกษา หาความรู้ ได้แก่ รายการทำให้อ่าน รายการเด็กหลังห้อง รายการขวัญถุงเงินล้าน และรายการมาตามนัครีเทิร์น

5) บทบาทในการเป็นเวทีให้คนทั่วไปได้แสดง ความสามารถต่อสาธารณชน ได้แก่ รายการเกมพันหน้า รายการปลดหนี้ และรายการชิงร้อยชิงล้าน

6) บทบาทหน้าที่ในการเป็นที่พึ่งทางเศรษฐกิจ ให้กับคนจน เช่น รายการปลดหนี้ และรายการ เกมพันหน้า

7) บทบาทในการเป็นช่องทางในการประชาสัมพันธ์ ธุรกิจบันเทิงและละครโทรทัศน์ ได้แก่ รายการ ขวัญถุงเงินล้าน รายการเกมพันหน้า รายการปลดหนี้ รายการชิงร้อยชิงล้าน และรายการศึก 12 ราศี

8) บทบาทในการเป็นช่องทางในการประชาสัมพันธ์ ธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับรายการ ได้แก่ รายการศึก 12 ราศี และรายการทำให้อ่าน

2.2 ผู้ดำเนินรายการหลัก

จำนวนและเพศของผู้ดำเนินรายการหลัก พบว่า จำนวนและเพศของผู้ดำเนินรายการหลักของรายการ เกมโชว์ที่ศึกษามี 3 ลักษณะ ดังนี้

1) ผู้ดำเนินรายการหลัก 2 คน เป็นเพศชาย 1 คน และเพศหญิง 1 คน ได้แก่ รายการศึก 12 ราศี รายการขวัญถุงเงินล้าน รายการหนูน้อยกู้ใจ รายการมาตามนัครีเทิร์น รายการทำให้อ่าน และรายการ คนละครึ่งเดียวกัน

2) มีผู้ดำเนินรายการหลัก 2 คน เป็นเพศชายทั้ง 2 คน ได้แก่ รายการเด็กหลังห้อง รายการเกมพันหน้า และ รายการปลดหนี้

3) มีผู้ดำเนินรายการหลัก 1 คน เป็นเพศชาย ได้แก่

รายการชิงร้อยชิงล้าน และรายการขวัญถุงเงินล้าน

ผู้ดำเนินรายการหลักของรายการเกมโชว์เป็นใคร
พบว่า ผู้ดำเนินรายการหลักของรายการเกมโชว์ที่ศึกษา
มี 2 ลักษณะ ดังนี้

1) ผู้ดำเนินรายการหลักเป็นดารานักแสดงทั่วไปได้แก่
รายการชิงร้อยชิงล้าน รายการขวัญถุงเงินล้าน รายการ
หนูน้อยกู้ชื่อ รายการทำให้อ่าน และรายการคนละ
ดาวเดียวกัน

2) ผู้ดำเนินรายการหลักเป็นดารานักแสดงประเภท
ตลก ได้แก่ รายการศึก 12 ราศี รายการมาตามนัดรีเทิร์น
รายการเด็กหลังห้อง รายการเกมพันหน้า และรายการ
ปลดหนี้

บุคลิกลักษณะของผู้ดำเนินรายการหลักพบว่าผู้ดำเนิน
รายการหลักของรายการเกมโชว์ที่ศึกษาทุกคนมีบุคลิกภาพ
เป็นผู้ที่มีมนุษยสัมพันธ์ดี มีไหวพริบปฏิภาณในการ
สื่อสารกับผู้ร่วมในรายการได้อย่างคล่องแคล่วและ
เป็นกันเอง โดยส่วนใหญ่มีบุคลิกลักษณะเป็นคนตลก
สนุกสนาน แต่มีความสุภาพและมีมรรยาทดีต่อผู้ร่วม
ในรายการทุกคน

บทบาทหน้าที่ของผู้ดำเนินรายการหลัก พบว่า
บทบาทหน้าที่ของผู้ดำเนินรายการหลักในรายการ
เกมโชว์ที่ศึกษามี ดังนี้

- 1) เป็นผู้ดำเนินรายการและควบคุมการแข่งขัน
ผู้ดำเนินรายการหลักของรายการเกมโชว์ที่ศึกษาทุกคน
มีหน้าที่เป็นผู้ดำเนินรายการและควบคุมการแข่งขัน
- 2) เป็นผู้สร้างความสนุกสนานให้กับรายการ ผู้ดำเนิน
รายการหลักของรายการเกมโชว์ที่ศึกษาทุกคนมีหน้าที่เป็น
ผู้สร้างความสนุกสนานให้กับรายการ
- 3) เป็นผู้ตัดสินการแข่งขัน ผู้ดำเนินรายการหลักของ
รายการเกมโชว์ที่ศึกษาทุกคนมีหน้าที่เป็นผู้ตัดสินการ
แข่งขัน ยกเว้น รายการเกมพันหน้า ที่ให้แขกรับเชิญและ
ผู้ชมในห้องส่งเป็นผู้ตัดสินการแข่งขัน
- 4) เป็นผู้พูดคุยสนทนากับผู้ร่วมในรายการ ผู้ดำเนิน
รายการหลักของรายการเกมโชว์ที่ศึกษาทุกคนมีหน้าที่เป็น
ผู้พูดคุยสนทนากับผู้ร่วมในรายการ

2.3 พิธีกรภาคสนาม

จำนวนและเพศของพิธีกรภาคสนามพบว่า มีรายการ
เกมโชว์ที่ศึกษา 3 รายการที่มีพิธีกรภาคสนาม โดยมี
รายละเอียดเกี่ยวกับจำนวนและเพศของพิธีกรภาคสนาม
ดังนี้

- 1) รายการเกมพันหน้า มีพิธีกรภาคสนาม 2 คน
- 2) รายการขวัญถุงเงินล้าน มีพิธีกรภาคสนาม 1 คน
- 3) รายการหนูน้อยกู้ชื่อ มีพิธีกรภาคสนาม 1 คน

พิธีกรภาคสนามของรายการเกมโชว์เป็นใคร พบว่า
พิธีกรภาคสนามของรายการเกมโชว์ที่ศึกษาจาก 3 รายการ
ดังกล่าวทั้งหมดเป็นดารานักแสดงเพศชาย

บุคลิกลักษณะของผู้ดำเนินรายการรอง/พิธีกรภาค
สนาม พบว่า พิธีกรภาคสนามของรายการเกมโชว์จาก
ทั้ง 3 รายการดังกล่าว มีบุคลิกภาพเป็นคนตลก สนุกสนาน
สุภาพ และมีมรรยาทดี

บทบาทหน้าที่ของพิธีกรภาคสนาม พบว่า บทบาท
หน้าที่ของพิธีกรภาคสนามของรายการเกมโชว์ที่ศึกษา
ทั้ง 3 รายการมี ดังนี้

- 1) เป็นผู้ที่ได้รับมอบภารกิจจากผู้ดำเนินรายการหลัก
ให้ไปพบกับผู้แข่งขันนอกห้องส่งหรือไปดำเนินกิจกรรม
กับผู้ชมทางบ้าน เช่น การสำรวจโพล การแจกรางวัลให้
กับผู้ชมทางบ้าน
- 2) เป็นผู้ดำเนินการและควบคุมการแข่งขันนอกห้องส่ง
- 3) เป็นผู้ตัดสินและมอบรางวัลให้กับผู้แข่งขันนอก
ห้องส่ง
- 4) เป็นผู้พูดคุยสนทนาและสัมภาษณ์ผู้แข่งขันภาคสนาม
- 5) เป็นผู้สร้างความสนุกสนานให้กับรายการ

2.4 ผู้ประกอบในรายการ

จำนวนและเพศของผู้ประกอบในรายการ พบว่า
จำนวนและเพศของผู้ประกอบในรายการเกมโชว์ที่ศึกษา
มี 8 ลักษณะ ดังนี้

- 1) มีผู้ประกอบในรายการเป็นเพศชาย 1 คน ได้แก่
รายการศึก 12 ราศี (หมอลักษณ์พันธุ์) รายการมาตามนัด
รีเทิร์น (อู๊ดดี) และรายการปลดหนี้ (อาจารย์ผู้สอนประจำ
สถาบันอาชีวศึกษา)
- 2) มีผู้ประกอบในรายการเป็นเพศหญิง 1 คน ได้แก่
รายการชิงร้อยชิงล้าน (ดารารับเชิญเป็นผู้ช่วยผู้ดำเนิน

รายการหลัก)

3) มีผู้ประกอบในรายการเป็นเพศชายหรือเพศหญิง 1 คน ได้แก่รายการปลดหนี้(คารารับเชิญเป็นผู้ช่วยผู้แข่งขัน)รายการทำให้อ่าน (แขกรับเชิญเป็นผู้แนะนำหนังสือประจำสัปดาห์)

4) มีผู้ประกอบในรายการเป็นเพศชายหรือเพศหญิง 2 คน ได้แก่รายการหนูน้อยก๊อปปี้ (คารารับเชิญเป็นผู้ช่วยผู้แข่งขัน)

5) มีผู้ประกอบในรายการ 2 คนเป็นเพศชาย 1 คนและเพศหญิง 1 คน ได้แก่รายการคนละดาวเดียวกัน(จิตแพทย์ชายและหญิงประจำสัปดาห์)

6) มีผู้ประกอบในรายการเป็นเพศชายหรือเพศหญิง 4 คน ได้แก่รายการเด็กหลังห้อง(อาจารย์ใหญ่ประจำสัปดาห์)

7) มีผู้ประกอบในรายการ 6 คนเป็นเพศชาย 3 คนและเพศหญิง 3 คน ได้แก่รายการเกมพันหน้า (คารารับเชิญเป็นกรรมการตัดสินการแข่งขัน)

8) ทีมผู้ประกอบในรายการ 2-6 คน เป็นเพศชายและเพศหญิง ได้แก่ รายการชิงร้อยชิงล้านรายการเกมพันหน้า และรายการหนูน้อยก๊อปปี้ (คณะตลกและพริตตี้)

ผู้ประกอบในรายการเกมโชว์เป็นใครพบว่าผู้ประกอบ
ในการเล่นเกมโชว์ที่ศึกษามี 3 ลักษณะ ดังนี้

1) เป็นดารา นักแสดง นักร้อง หรือผู้มีชื่อเสียงในสังคมที่ทางรายการเชิญมาเป็นแขกรับเชิญของรายการได้แก่ รายการชิงร้อยชิงล้าน รายการเกมพันหน้า รายการปลดหนี้ รายการเด็กหลังห้อง รายการหนูน้อยก๊อปปี้ และรายการทำให้อ่าน

2) เป็นดาราตลกที่ทางรายการเชิญมาเป็นผู้ที่สร้างความสนุกสนานให้กับทางรายการ รวมทั้งเป็นผู้ช่วยของผู้ดำเนินรายการหลักในการดำเนินรายการได้แก่รายการชิงร้อยชิงล้าน(แก๊งสามช่า)และรายการเกมพันหน้า (แก๊งแมวเหมียว)และรายการหนูน้อยก๊อปปี้ (นักแสดงและกัปตันรายการ)

3) เป็นผู้เชี่ยวชาญหรือผู้ทรงคุณวุฒิในด้านต่างๆ ที่ทางรายการเชิญมาเป็นผู้เชี่ยวชาญหรือผู้ทรงคุณวุฒิของรายการได้แก่ รายการศึก 12 ราศี (หมอลักษณ์) รายการ

มาตามนักร้อง (อู๊ดดี้) รายการคนละดาวเดียวกัน (จิตแพทย์) รายการปลดหนี้(อาจารย์ผู้สอนประจำสถาบันอาชีวศึกษาต่างๆ)และรายการทำให้อ่าน (ผู้เชี่ยวชาญหรือผู้ทรงคุณวุฒิในด้านต่างๆ)

บุคลิกลักษณะของผู้ประกอบในรายการพบว่าผู้ประกอบ
ในรายการของรายการเกมโชว์ที่ศึกษามี 2 ลักษณะคือประเภทดารา นักแสดงและดาราตลกจะมีบุคลิกภาพเป็นคนตลก สนุกสนาน แต่มีความสุภาพ มรรยาดี และส่วนใหญ่แสดงให้เห็นว่าเป็นผู้ที่มีไหวพริบปฏิภาณในการสื่อสารกับผู้ร่วมในรายการได้อย่างคล่องแคล่วและเป็นกันเอง ส่วนประเภทที่เป็นเป็นผู้เชี่ยวชาญหรือผู้ทรงคุณวุฒิในด้านต่างๆ จะมีบุคลิกภาพเป็นคนน่าเชื่อถือ มีความสุภาพ และมีมรรยาดี

บทบาทหน้าที่ของผู้ประกอบในรายการ พบว่า
ผู้ประกอบในรายการของรายการเกมโชว์ที่ศึกษามีบทบาทหน้าที่ต่างๆ ดังนี้

1) เป็นผู้ช่วยผู้ดำเนินรายการหลัก ได้แก่ รายการชิงร้อยชิงล้าน (มีคารารับเชิญและแก๊งสามช่าเป็นผู้ช่วยผู้ดำเนินรายการหลัก) รายการเกมพันหน้า (มีตลกแก๊งแมวเหมียวเป็นผู้ช่วยผู้ดำเนินรายการหลัก) รายการหนูน้อยก๊อปปี้ (มีนักแสดงและกัปตันรายการเป็นผู้ช่วยผู้ดำเนินรายการหลัก)

2) เป็นผู้ช่วยผู้แข่งขัน ได้แก่ รายการปลดหนี้ (มีคารารับเชิญเป็นผู้ช่วยผู้แข่งขัน) รายการหนูน้อยก๊อปปี้ (มีคารารับเชิญและกัปตันรายการเป็นผู้ช่วยผู้แข่งขัน) รายการชิงร้อยชิงล้าน (มีตลกแก๊งสามช่าเป็นผู้ช่วยผู้แข่งขัน)

3) เป็นผู้ตั้งคำถามและเฉลยคำตอบในการแข่งขัน ได้แก่ รายการมาตามนักร้อง(มีนักวาดการ์ตูน (อู๊ดดี้) เป็นผู้ตั้งคำถามและผู้เฉลยคำตอบในการแข่งขัน) รายการเด็กหลังห้อง(มีแขกรับเชิญประจำสัปดาห์หรืออาจารย์ใหญ่เป็นผู้ตั้งคำถามและผู้เฉลยคำตอบในการแข่งขัน) รายการศึก 12 ราศี (มีผู้เชี่ยวชาญด้านโหราศาสตร์หรือหมอลักษณ์เป็นผู้เฉลยคำตอบในการแข่งขัน) และรายการทำให้อ่าน (มีแขกรับเชิญเป็นผู้แนะนำหนังสือและตั้งคำถามประจำสัปดาห์เพื่อให้ผู้ชมทางบ้านตอบ)

4) เป็นกรรมการตัดสิน ได้แก่ รายการเกมพันหน้า (มีดารารับเชิญเป็นกรรมการตัดสินการแข่งขัน) รายการปลดหนี้ (มีอาจารย์ผู้สอนประจำสถาบันอาชีวศึกษาเป็นกรรมการตัดสินการแข่งขัน)

5) เป็นผู้บรรยายให้ความรู้ ได้แก่ รายการศึก 12 ราศี (มีหมอลักษณ์เป็นผู้บรรยายให้ความรู้ด้านโหราศาสตร์) และรายการคนละดาวเดียวกัน (มีจิตแพทย์ผู้บรรยายให้ความรู้เกี่ยวกับจิตวิทยาของเพศชายและเพศหญิง)

6) เป็นผู้สร้างความสนุกสนานและสร้างความน่าสนใจให้กับรายการ ได้แก่

- รายการชิงร้อยชิงล้าน รายการเกมพันหน้า รายการปลดหนี้ และรายการหนูน้อยกู้ใจ ที่มีดารารับเชิญมาเป็นผู้สร้างความสนุกสนานและสร้างความน่าสนใจให้กับรายการ

- รายการชิงร้อยชิงล้าน รายการเกมพันหน้า และรายการหนูน้อยกู้ใจ มีคณะตลกประจำรายการมาสร้างความสนุกสนานให้กับรายการ

- รายการศึก 12 ราศีและรายการคนละดาวเดียวกัน มีผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิมา สร้างความน่าสนใจให้กับรายการ

- รายการชิงร้อยชิงล้านและรายการเกมพันหน้ามีพิธีดีสาวเซ็กซี่มาเต้นโชว์เพื่อสร้างความน่าสนใจให้กับรายการ

2.5 ผู้แข่งขันในรายการ

ช่วงวัยและเพศของผู้แข่งขันในรายการพบว่า ช่วงวัยและเพศของผู้แข่งขันของรายการเกมโชว์ที่ศึกษามี 4 ลักษณะ ดังนี้

1) ผู้แข่งขันเป็นเด็กเพศชายและเพศหญิงได้แก่ รายการหนูน้อยกู้ใจและรายการทำให้อ่าน

2) ผู้แข่งขันเป็นเยาวชนเพศชายและเพศหญิง ได้แก่ รายการเด็กหลังห้อง

3) ผู้แข่งขันเป็นผู้ใหญ่เพศชายและเพศหญิงได้แก่ รายการศึก 12 ราศีรายการชิงร้อยชิงล้านรายการขวัญเงินล้าน รายการปลดหนี้ รายการตามหานักร้องและรายการคนละดาวเดียวกัน

4) ผู้แข่งขันในทุกช่วงวัยเพศชายและเพศหญิง ได้แก่ รายการเกมพันหน้า

จำนวน/ประเภทของผู้แข่งขันในรายการเกมโชว์พบว่า จำนวน/ประเภทของผู้แข่งขันในรายการเกมโชว์ที่ศึกษาแบ่งออกเป็น 6 ลักษณะ ดังนี้

1) เป็นการแข่งขันแบบปัจเจกบุคคล ได้แก่ รายการศึก 12 ราศีรายการเกมพันหน้าและรายการปลดหนี้

2) เป็นการแข่งขันแบบทีมๆ ละ 2 คน ได้แก่ รายการขวัญเงินล้าน

3) เป็นการแข่งขันแบบทีมๆ ละ 3 คน ได้แก่ รายการเด็กหลังห้องและรายการคนละดาวเดียวกัน

4) เป็นการแข่งขันแบบทีมๆ ละ 4 คน ได้แก่ รายการหนูน้อยกู้ใจ

5) เป็นการแข่งขันแบบทีมๆ ละ 30 คน ได้แก่ รายการทำให้อ่าน

6) เป็นการแข่งขันแบบทีมและปัจเจกบุคคล ได้แก่ รายการชิงร้อยชิงล้านและรายการตามหานักร้อง

ผู้แข่งขันในรายการเกมโชว์เป็นใครพบว่า ผู้แข่งขันในรายการเกมโชว์ที่ศึกษาแบ่งออกได้เป็น 3 ประเภท ดังนี้

1) เป็นดารา นักแสดง นักร้อง หรือผู้ที่มีชื่อเสียงในสังคม ได้แก่ รายการศึก 12 ราศีรายการชิงร้อยชิงล้านรายการขวัญเงินล้าน และรายการคนละดาวเดียวกัน

2) เป็นบุคคลทั่วไป ได้แก่ รายการเกมพันหน้ารายการปลดหนี้ รายการเด็กหลังห้องและรายการทำให้อ่าน

3) ผสมผสานกันระหว่างดารา นักแสดงและบุคคลทั่วไปได้แก่ รายการตามหานักร้องและรายการหนูน้อยกู้ใจ

บุคลิกลักษณะของผู้แข่งขันในรายการพบว่า ผู้แข่งขันในรายการของรายการเกมโชว์ที่เป็นดารา นักร้อง หรือผู้ที่มีชื่อเสียงในสังคมมีบุคลิกภาพเป็นคนตลก สนุกสนาน แต่มีความสุภาพ และมีมารยาทดี ส่วนผู้แข่งขันที่เป็นบุคคลทั่วไป ส่วนใหญ่มีบุคลิกภาพเป็นคนสุขุม พุฒน้อย และขี้อาย โดยผู้แข่งขันในรายการปลดหนี้และรายการเกมพันหน้ายังมีบุคลิกภาพที่น่าสงสารหรือน่าเห็นใจในการที่พวกเขาเป็นคนยากจนอีกด้วย

บทบาทหน้าที่ของผู้แข่งขันในรายการพบว่า บทบาทหน้าที่ของผู้แข่งขันในรายการเกมโชว์ที่ศึกษามี 3 ประการ คือ

1) มีบทบาทในการสร้างความสนุกสนานให้กับรายการ

2) มีบทบาทในการสร้างความน่าสนใจให้กับรายการ

3) มีบทบาทในการทำให้รายการสมบูรณ์

2.6 ผู้ชมรายการ

การกำหนดผู้ชมกลุ่มเป้าหมายของรายการ พบว่า รายการเกมโชว์ที่ศึกษาทั้งหมด 10 รายการมีการกำหนดผู้ชมกลุ่มเป้าหมายที่คล้ายคลึงกันคือ กลุ่มผู้ชมเป้าหมายของทุกรายการเป็นคนทั่วไป

ความเหมาะสมของช่วงเวลาออกอากาศกับกลุ่มเป้าหมายของรายการ พบว่า ช่วงเวลาออกอากาศของรายการเกมโชว์ที่ศึกษาทั้ง 10 รายการมีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายของรายการที่ผู้ชมกลุ่มเป้าหมายเป็นคนทั่วไปเนื่องจากพบว่า มีช่วงเวลาออกอากาศใน 4 ลักษณะคือ

1) ออกอากาศในวันเสาร์ช่วงเวลาระหว่าง 10.00 – 16.15 น. ได้แก่ รายการเด็กหลังห้องและรายการปลดหนี้

2) ออกอากาศในวันอาทิตย์ช่วงเวลาระหว่าง 8.30 – 18.55 น. ได้แก่ รายการทำให้อ่าน รายการศึก 12 ราศี รายการเกมพันหน้า รายการชิงร้อยชิงล้าน และรายการหนูน้อยกู้ใจ

3) ออกอากาศในวันอังคารช่วงเวลาระหว่าง 20.20 – 23.30 น. ได้แก่ รายการคนละครึ่งเดียวและรายการขวัญถุงเงินล้าน

4) ออกอากาศในวันพุธช่วงเวลาระหว่าง 18.00–18.50 น. ได้แก่ รายการมาตามนัดรีเทิร์น

ช่วงเวลาการออกอากาศเด็กและเยาวชนสามารถชมรายการได้หรือไม่ พบว่า ช่วงเวลาออกอากาศของรายการเกมโชว์ที่ศึกษาทั้ง 10 รายการเป็นช่วงเวลาการออกอากาศที่เด็กและเยาวชนสามารถชมรายการได้

การมีส่วนร่วมของผู้ชมรายการ พบว่า การมีส่วนร่วมของผู้ชมในรายการเกมโชว์ที่ศึกษาทั้ง 10 รายการมี 6 ลักษณะดังนี้

1) เป็นผู้ชมในห้องส่ง ได้แก่ รายการชิงร้อยชิงล้าน รายการมาตามนัดรีเทิร์น รายการเกมพันหน้า รายการทำให้อ่าน และรายการเด็กหลังห้อง

2) เป็นกองเชียร์ให้กับผู้แข่งขัน ได้แก่ รายการเด็กหลังห้องและรายการปลดหนี้

3) เป็นกรรมการตัดสินการแข่งขัน ได้แก่ รายการ

เกมพันหน้า

4) ร่วมสนุกตอบคำถามกับทางรายการ ได้แก่ รายการหนูน้อยกู้ใจ รายการทำให้อ่าน และรายการคนละครึ่งเดียว

5) เป็นผู้โชคดีได้รับรางวัลจากทางรายการ ได้แก่ รายการเกมพันหน้าและรายการปลดหนี้

6) สมัครมาเป็นผู้แข่งขันในรายการ ได้แก่ รายการหนูน้อยกู้ใจ รายการปลดหนี้ รายการเกมพันหน้า รายการมาตามนัดรีเทิร์น รายการเด็กหลังห้องและรายการทำให้อ่าน

บทบาทหน้าที่ของผู้ชมรายการ พบว่า บทบาทหน้าที่ของผู้ชมรายการของรายการเกมโชว์ที่ศึกษาทั้ง 10 รายการมี 3 ประการ คือ

1) บทบาทหน้าที่ในการเป็นเนื้อหาส่วนหนึ่งของรายการ ได้แก่

- รายการชิงร้อยชิงล้าน (การแสดงความสามารถของผู้ชมทางบ้านในช่วง “ทำคนชนคลิบ”)

- รายการหนูน้อยกู้ใจ (การแสดงความคิดเห็นของเด็กอนุบาลในช่วง “กู้ใจโพล”)

- รายการเกมพันหน้า (การแสดงความสามารถพิเศษของผู้ชมทางบ้านในช่วง “คลิบเกมพันหน้า” และการตามหาผู้โชคดีที่กำลังชมรายการในช่วง “เกมพันหน้าจ่ายค่าหอ”)

- รายการปลดหนี้ (การร่วมมือกันของตัวแทนนักเรียนและตัวแทนของคนในชุมชนที่ได้ช่วยกันก่อสร้างหรือซ่อมแซมสิ่งต่างๆเพื่อใช้ประโยชน์ร่วมกันของคนในชุมชน เช่น สนามเด็กเล่น สนามกีฬา ทางเดินเท้า ฯลฯ ในช่วง “หนึ่งใจทำดี”)

- รายการทำให้อ่าน (การแสดงความคิดเห็นของครูและผู้ปกครองในช่วงท้ายรายการ)

2) บทบาทหน้าที่ในการเป็นกรรมการให้คะแนนผู้แข่งขัน ได้แก่ รายการเกมพันหน้าผู้ชมในห้องส่งจำนวน 40 คน มีหน้าที่เป็นกรรมการให้คะแนนผู้แข่งขัน รวมทั้งมีการแสดงความคิดเห็นต่อการแสดงของผู้แข่งขันอีกด้วย

3) บทบาทหน้าที่ในการเป็นตัวแทนของทีมผู้แข่งขัน ได้แก่ รายการเด็กหลังห้องผู้ชมในห้องส่งที่เป็นกองเชียร์ของผู้แข่งขันทั้ง 2 ทีมมีบทบาทเป็นนักกีฬาของทีมผู้แข่งขัน

ในช่วง “สอบเก็บคะแนน”

4) บทบาทหน้าที่ในการสร้างความสนุกสนานให้กับรายการ ได้แก่ รายการเด็กหลังห้องการเดินและการตลกของผู้ชมในห้องส่งที่เป็นกองเชียร์ของผู้แข่งขันทั้ง 2 ทีมได้สร้างความสนุกสนานให้กับรายการ

5) บทบาทหน้าที่ในการทำให้รายการสมบูรณ์ผู้ชมรายการของรายการเกมโชว์ที่ศึกษาทั้งหมดมีบทบาทหน้าที่ในการทำให้รายการสมบูรณ์ เพราะเป็นผู้รับสารของผู้ผลิตรายการ

2.7 ลักษณะของการสื่อสารสัมพันธ์ระหว่างผู้ดำเนินรายการหลักกับผู้ร่วมในรายการ

ลักษณะของการสื่อสารสัมพันธ์ระหว่างผู้ดำเนินรายการหลักกับผู้ร่วมในรายการ ได้แก่ พิธีกรภาคสนาม ผู้ประกอบในรายการผู้แข่งขัน และผู้ชมของรายการเกมโชว์ที่ศึกษาทั้งหมดมี ดังนี้

1) การสื่อสารสัมพันธ์ระหว่างผู้ดำเนินรายการหลักพบว่า รายการที่มีผู้ดำเนินรายการหลัก 2 คน มีการสื่อสารระหว่างผู้ดำเนินรายการหลักทั้ง 2 คนเป็นไปในลักษณะแบบสนุกสนาน มีความคุ้นเคยและเป็นกันเอง ยกเว้น รายการปลดหนี้ที่ไม่มีการสื่อสารระหว่างผู้ดำเนินรายการหลักทั้ง 2 คน เนื่องจากเป็นการดำเนินซึ่งรายการแยกส่วนกัน

2) การสื่อสารสัมพันธ์ระหว่างผู้ดำเนินรายการหลักกับพิธีกรภาคสนาม พบว่า ไม่มีการสื่อสารระหว่างผู้ดำเนินรายการหลักกับพิธีกรภาคสนามในรายการเกมโชว์ที่มีพิธีกรภาคสนาม 3 รายการคือ รายการเกมพันหน้า รายการขวัญถุงเงินล้าน และรายการหนูน้อยก๊อปปี้ เนื่องจากเป็นการผลิตรายการแยกส่วนกัน โดยในช่วงของพิธีกรภาคสนามผู้ผลิตได้ใช้วิธีการ นำเสนอ VTR ช่วงการแข่งขันหรือกิจกรรมภาคสนาม ดังนั้น จึงไม่มีการสื่อสารระหว่างผู้ดำเนินรายการหลักกับพิธีกรภาคสนามใน 3 รายการดังกล่าว

3) การสื่อสารสัมพันธ์ระหว่างผู้ดำเนินรายการหลักกับผู้ประกอบในรายการ พบว่า การสื่อสารระหว่างผู้ดำเนินรายการหลักกับผู้ประกอบในรายการ ได้แก่ แกร็บเบิวดารตลกและผู้เชี่ยวชาญหรือผู้ทรงคุณวุฒิด้านต่างๆ ของรายการเกมโชว์ที่ศึกษา ทุกรายการเป็นไปในลักษณะแบบสนุกสนานเป็นกันเอง แต่มีการปฏิบัติแบบสุภาพและให้

เกียรติผู้ประกอบในรายการทุกคน

4) การสื่อสารสัมพันธ์ระหว่างผู้ดำเนินรายการหลักผู้แข่งขันในรายการพบว่า การสื่อสารระหว่างผู้ดำเนินรายการหลักกับผู้แข่งขันในรายการเกมโชว์ที่ศึกษาทุกรายการเป็นไปในลักษณะแบบสนุกสนานเป็นกันเอง แต่มีการปฏิบัติแบบสุภาพและให้เกียรติผู้แข่งขันในรายการทุกคน

5) การสื่อสารสัมพันธ์ระหว่างผู้ดำเนินรายการหลักผู้ชมรายการ พบว่าการสื่อสารระหว่างผู้ดำเนินรายการหลักกับผู้ชมรายการเกมโชว์ที่ศึกษาทุกรายการเป็นไปในลักษณะสุภาพและให้เกียรติผู้ชมรายการ

2.8 การโฆษณาแฝงในรายการ

ลักษณะของการโฆษณาแฝงที่พบในรายการ พบว่า ลักษณะของการโฆษณาแฝงที่พบในรายการของรายการเกมโชว์ที่ศึกษาทั้งหมดมี 4 ลักษณะ ดังนี้

1) การแฝงกับภาพกราฟิก ได้แก่ รายการเกมพันหน้า รายการมาตามันดรีเทิร์นและรายการขวัญถุงเงินล้าน มีการฉายภาพชื่อและตราสัญลักษณ์สินค้าของผู้สนับสนุนรายการผ่านจอมินิเตอร์ใหญ่ที่เป็นฉากหลังของเวทีและรายการศึก 12 ราศีมีการนำภาพ super impose ชื่อและตราสัญลักษณ์สินค้าของผู้สนับสนุนรายการวิ่งผ่านหน้าจอโทรทัศน์

2) การแฝงกับสปอตสั้น ได้แก่ รายการเกมพันหน้า รายการขวัญถุงเงินล้าน รายการเด็กหลังห้อง รายการชิงร้อยชิงล้าน และรายการมาตามันดรีเทิร์น มีการนำคลิปโฆษณาช่วงสั้นๆ ซึ่งคัดย่อมาจากโฆษณาตรงมาแทรกในช่วงเข้า-ออกรายการโดยรายการชิงร้อยชิงล้านและรายการมาตามันดรีเทิร์นมีการพูดคำว่า “ช่วงนี้สนับสนุนโดย...” ในทุกช่วงของรายการด้วย

3) การแฝงกับวัตถุ ได้แก่ รายการเกมพันหน้า รายการขวัญถุงเงินล้าน รายการชิงร้อยชิงล้านรายการเด็กหลังห้อง รายการปลดหนี้ รายการมาตามันดรีเทิร์น รายการศึก 12 ราศี และรายการหนูน้อยก๊อปปี้มีการนำแผ่นภาพที่เป็นชื่อและตราสัญลักษณ์สินค้าของผู้สนับสนุนรายการติดไว้ตามส่วนต่างๆ ของฉากในรายการและที่โปสเตอร์ของผู้ดำเนินรายการและผู้แข่งขันรวมทั้งมีการนำชื่อและตราสัญลักษณ์สินค้าของผู้สนับสนุนรายการไปติดไว้

บนแผ่นป้ายจำนวนเงินรางวัลที่มอบให้ผู้ชนะการแข่งขัน นอกจากนั้น มาตามนักร์เทิร์นและรายการปลดหนี้ มีการนำแผ่นภาพที่เป็นชื่อและตราสัญลักษณ์สินค้าของผู้สนับสนุนรายการไปผลิตเป็นแผ่นป้ายตัวเล็กให้ผู้แข่งขันเลือกเพื่อได้รับเงินรางวัลตามที่ระบุในแผ่นป้ายอีกด้วย

4) การแข่งกับบุคคลที่ร่วมในรายการ ได้แก่ รายการเกมพันหน้ารายการขวัญถุงเงินล้านรายการชิงร้อยชิงล้าน รายการปลดหนี้รายการมาตามนักร์เทิร์นรายการศึก 12 ราศี และรายการหนูน้อยสู้ใจ มีการใช้วิธีร้อยเรียงเนื้อหาผ่านทางผู้ร่วมในรายการคือแขกรับเชิญที่ส่วนใหญ่เป็นดาราและนักร้องที่สังกัดค่ายต่างๆ ได้ใช้รายการเหล่านี้เป็นเวทีในการพูดคุยสนทนาเพื่อประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับผลงานการแสดงหรือผลงานเพลงของตนซึ่งส่งผลถึงธุรกิจบันเทิงของค่ายละครและค่ายเพลงต่างๆ และรายการศึก 12 ราศีมีการใช้วิธีร้อยเรียงเนื้อหาผ่านทางผู้ร่วมในรายการที่เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านโหราศาสตร์ คือ หมอลักษณ์ได้ใช้รายการนี้เป็นเวทีในการประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับธุรกิจทางด้านโหราศาสตร์ของตนในทุกสัปดาห์ โดยการชักชวนให้ผู้ชมไปร่วมพิธีกรรมกับตนเพื่อสะเดาะเคราะห์และเสริมสร้างสิริมงคล รวมทั้งการแนะนำให้ผู้ชมไปเช่าพระหรือเทพเจ้าต่างๆ มาบูชาตามที่คุณผู้เชี่ยวชาญแนะนำอีกด้วย

ความสัมพันธ์เกี่ยวของกันของเนื้อหาที่นำเสนอในรายการกับผู้ผลิตหรือผู้ร่วมในรายการพบว่าความสัมพันธ์เกี่ยวของกันของเนื้อหาที่นำเสนอในรายการกับผู้ผลิตหรือผู้ร่วมในรายการของรายการเกมโชว์ที่ศึกษาทั้งหมดนี้

1) เนื้อหาที่นำเสนอมีความสัมพันธ์กับเจ้าของรายการ ได้แก่ รายการเกมพันหน้า รายการขวัญถุงเงินล้าน รายการชิงร้อยชิงล้าน รายการปลดหนี้ และรายการศึก 12 ราศีมีความสัมพันธ์เกี่ยวของกันของเนื้อหาที่นำเสนอในรายการกับผู้ผลิตรายการ เนื่องจากบริษัทที่ผลิตรายการเหล่านี้เป็นบริษัทใหญ่ที่ผลิตรายการโทรทัศน์ประเภทอื่นๆ อยู่ด้วย ดังนั้น เนื้อหาในการพูดคุยสนทนากับแขกรับเชิญซึ่งเป็นดาราหรือนักร้องในสังกัดบริษัทของผู้ผลิตรายการเหล่านั้น จึงเป็นเนื้อหา

เกี่ยวกับการโฆษณาประชาสัมพันธ์ละครหรือคอนเสิร์ตที่ดาราหรือนักร้องที่เป็นแขกรับเชิญจะแสดงในอนาคต โดยเป็นธุรกิจที่มีความสัมพันธ์หรือเกี่ยวข้องกับเจ้าของรายการเหล่านั้นโดยตรง

2) เนื้อหาที่นำเสนอมีความสัมพันธ์กับผู้ร่วมในรายการ

- เนื้อหาที่นำเสนอมีความสัมพันธ์กับผู้ประกอบ

ในรายการ ได้แก่ รายการศึก 12 ราศี มีการนำเสนอการแข่งขันตอบคำถามความรู้ทางด้านโหราศาสตร์ โดยมีผู้เชี่ยวชาญด้านโหราศาสตร์มาบรรยายให้ความรู้และเฉลยคำตอบในการแข่งขัน ดังนั้น ผู้เชี่ยวชาญด้านโหราศาสตร์จึงเป็นผู้กำหนดเนื้อหาหรือประเด็นของการแข่งขันในแต่ละสัปดาห์

- เนื้อหาที่นำเสนอมีความสัมพันธ์กับผู้แข่งขันในรายการ ได้แก่ รายการเกมพันหน้าและรายการปลดหนี้ มีการนำเสนอการแข่งขันความสามารถและทักษะในการประกอบอาชีพของของผู้แข่งขันดังนั้น ผู้แข่งขันจึงเป็นผู้กำหนดเนื้อหาหรือประเด็นของการแข่งขันตามความสามารถและทักษะของผู้แข่งขันในแต่ละสัปดาห์

3) เนื้อหาที่นำเสนอมีความสัมพันธ์กับปัจจัยอื่นๆ

- รายการคนละดาวเดียวกัน มีการนำเสนอการแข่งขันตอบปัญหาเกี่ยวกับความรู้ด้านจิตวิทยาของผู้ชายและผู้หญิงโดยทางรายการได้ใช้วิธีการนำประเด็นปัญหาและผลจากการสำรวจโพลของมหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตมาใช้เป็นคำถามและการเฉลยคำตอบในการแข่งขัน ดังนั้น การกำหนดเนื้อหาหรือประเด็นของการแข่งขันในแต่ละสัปดาห์จึงเป็นประเด็นจากการสำรวจโพลของมหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตที่ได้มีการศึกษามาแล้ว

- รายการเกมพันหน้า มีการนำเสนอการแข่งขันกินซูชิ โดยซูชิที่ใช้ในการแข่งขันเป็นซูชิที่ทำโดยพ่อครัวจาก HOT POT ซึ่งเป็นผู้อุปถัมภ์รายการ ดังนั้น จึงเห็นได้ว่าเนื้อหาของการแข่งขันที่นำเสนอในรายการเกมพันหน้ามีความสัมพันธ์กับผู้อุปถัมภ์รายการ โดยผู้อุปถัมภ์รายการเป็นผู้กำหนดเนื้อหาของรายการ

- รายการทำให้อ่านที่มีการนำเสนอการแข่งขันตอบคำถามความรู้ทั่วไปของนักเรียนชั้นประถมซึ่งเป็นความรู้

ที่มาจากหนังสืออ่านสำหรับเด็กต่างๆ ดังนั้น การกำหนดเนื้อหาหรือประเด็นของการแข่งขันในแต่ละสัปดาห์จึงมาจากหนังสือที่ทางรายการเลือกนำมาใช้เป็นหนังสือโจทย์คำถาม โดยคำถามในแต่ละสัปดาห์จะเป็นคำถามที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาในหนังสือต่างๆ ที่ทางรายการได้เลือกมาใช้ในการแข่งขันในวันนั้น

ผู้วิจัยสังเกตว่า รายการเกมโชว์ที่ศึกษาส่วนใหญ่มีการโฆษณาแฝงในรายการ เนื่องจากธุรกิจของรายการเกมโชว์มีความสัมพันธ์โดยตรงกับระบบ sponsorship ในเชิงพาณิชย์ จึงส่งผลให้มีการโฆษณาแฝงในรูปแบบต่างๆ ปรากฏให้เห็นในรายการอย่างสม่ำเสมอ เช่น ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการออกแบบเกมการแข่งขัน มักจะถูกกำหนดหรือเกี่ยวข้องกับเจ้าของสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ รวมทั้งตัวสินค้าและผลิตภัณฑ์ต่างๆ ก็ถูกนำมาใช้เป็นโจทย์หรือเครื่องมือในการแข่งขัน เพื่อเป็นการสร้างความพึงพอใจให้กับเจ้าของสินค้า รวมทั้งเพื่อผลประโยชน์ทางธุรกิจระหว่างผู้ผลิตรายการและผู้อุปถัมภ์รายการอีกด้วย

3. ลักษณะภาพตัวแทนของผู้ร่วมในรายการเกมโชว์

3.1 ลักษณะภาพตัวแทนของผู้ดำเนินรายการหลัก
จากการศึกษารายการเกมโชว์ทั้ง 10 รายการ สามารถสรุปลักษณะภาพตัวแทนของผู้ดำเนินรายการหลักของรายการเกมโชว์ที่ศึกษาได้ดังนี้

1) ผู้ดำเนินรายการหลักของรายการเกมโชว์ส่วนใหญ่ที่เป็นเพศชายมีอายุระหว่าง 24–69 ปี และผู้ดำเนินรายการหลักที่เป็นเพศหญิงมีอายุระหว่าง 30–53 ปี

2) ผู้ดำเนินรายการหลักของรายการเกมโชว์ส่วนใหญ่เป็นดารา นักแสดงประเภทดาราตลกในภาพยนตร์ หรือละครโทรทัศน์ที่ได้รับความนิยมและเป็นที่รู้จักของผู้ชมโดยทั่วไป

3) ผู้ดำเนินรายการหลักของรายการเกมโชว์ส่วนใหญ่มีบุคลิกภาพเป็นคนเป็นคนตลกสนุกสนานร่าเริง แต่มีความสุภาพมรรยาดี และมีความคล่องแคล่วว่องไว โดยส่วนใหญ่มีวิธีการพูดและปฏิภาณไหวพริบในการดำเนินรายการที่สามารถทำให้ผู้ชมได้รับความสนุกสนาน

จากการชมรายการนั้นๆ

4) ผู้ดำเนินรายการหลักของรายการเกมโชว์ส่วนใหญ่มีบุคลิกลักษณะที่ไม่หล่อหรือสวยแบบพระเอกหรือนางเอก และยังพบว่าผู้ดำเนินรายการหลักของรายการเกมโชว์หลายคนมีรูปร่างค่อนข้างท้วม

3.2 ลักษณะภาพตัวแทนของพิธีกรภาคสนาม
จากการศึกษารายการเกมโชว์ทั้ง 10 รายการ สามารถสรุปลักษณะภาพตัวแทนของพิธีกรภาคสนามของรายการเกมโชว์ที่ศึกษาได้ดังนี้

1) พิธีกรภาคสนามของรายการเกมโชว์ส่วนใหญ่เป็นเพศชายที่มีอายุระหว่าง 25–35 ปี

2) พิธีกรภาคสนามของรายการเกมโชว์ส่วนใหญ่เป็นทีมงานของรายการ

3) พิธีกรภาคสนามของรายการเกมโชว์ส่วนใหญ่มีบุคลิกภาพเป็นคนเป็นคนตลกสนุกสนานร่าเริง แต่มีความสุภาพมรรยาดี และมีความคล่องแคล่วว่องไว โดยส่วนใหญ่มีวิธีการพูดและปฏิภาณไหวพริบในการดำเนินรายการที่สามารถทำให้ผู้ชมได้รับความสนุกสนานจากการชมรายการนั้นๆ

4) พิธีกรภาคสนามของรายการเกมโชว์ส่วนใหญ่มีบุคลิกลักษณะที่ไม่โดดเด่นหรือหล่อแบบพระเอก

3.3 ลักษณะภาพตัวแทนของผู้ประกอบในรายการ
จากการศึกษารายการเกมโชว์ทั้ง 10 รายการ สามารถสรุปลักษณะภาพตัวแทนของผู้ประกอบในรายการของรายการเกมโชว์ที่ศึกษาได้ดังนี้

1) ผู้ประกอบในรายการเกมโชว์ส่วนใหญ่เป็นเพศชายและมีอายุระหว่าง 25–55 ปี

2) ผู้ประกอบในรายการเกมโชว์ส่วนใหญ่เป็นดารา นักแสดงและดาราตลก รองลงมาเป็นผู้มีชื่อเสียงและผู้ทรงคุณวุฒิในด้านต่างๆ

3) ผู้ประกอบในรายการเกมโชว์เป็นดารา นักแสดงและดาราตลกมีบุคลิกภาพเป็นคนตลกสนุกสนานร่าเริง มีความสุภาพมรรยาดี และมีปฏิภาณไหวพริบที่ทำให้ผู้ชมได้รับความสนุกสนานจากการชมรายการนั้นๆ โดยผู้ประกอบในรายการเกมโชว์ที่เป็นดารา นักแสดงส่วนใหญ่จะเป็นดารา นักแสดงที่ได้รับบทเป็นพระเอกหรือ

นางเอกในละครโทรทัศน์

4) ผู้ประกอบในรายการที่เป็นผู้มีชื่อเสียงและผู้ทรงคุณวุฒิมีบุคลิกภาพน่าเชื่อถือ มีความสุขุมสุภาพและมรรยาทดี โดยผู้ประกอบในรายการที่เป็นผู้มีชื่อเสียงและผู้ทรงคุณวุฒิส่วนใหญ่จะเป็นบุคคลที่เป็นที่รู้จักของคนทั่วไปในสังคม

3.4 ลักษณะภาพตัวแทนของผู้แข่งขันในรายการ
จากการศึกษารายการเกมโชว์ทั้ง 10 รายการ พบว่า ลักษณะของผู้แข่งขันในรายการของรายการเกมโชว์ที่ศึกษาสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ลักษณะ ดังนี้

1) มีรายการเกมโชว์ที่ผู้แข่งขันเป็นดารานักแสดง นักร้อง หรือผู้มีชื่อเสียง 3 รายการ ได้แก่ รายการศึก 12 ราศี รายการชิงร้อยชิงล้าน และรายการคนละดาวเดียวกัน

2) มีรายการเกมโชว์ที่ผู้แข่งขันเป็นบุคคลทั่วไป 4 รายการ ได้แก่ รายการปลดหนี้ รายการเกมพันหน้า รายการเด็กหลังห้อง และรายการทำให้อ่าน

3) มีรายการเกมโชว์ที่ผู้แข่งขันเป็นดารานักแสดง นักร้อง หรือผู้มีชื่อเสียงและบุคคลทั่วไป 3 รายการ ได้แก่ รายการขวัญถุงเงินล้าน รายการมาตามนัดรีเทิร์น และรายการหนูน้อยกู้กู้

จากข้อมูลดังกล่าว สามารถสรุปลักษณะภาพตัวแทนของผู้แข่งขันในรายการของรายการเกมโชว์ที่ศึกษาได้ดังนี้

1) ผู้แข่งขันในรายการเกมโชว์ที่เป็นดารานักแสดง พบว่า ส่วนใหญ่เป็นดารานักแสดงที่ได้รับบทเป็นพระเอกหรือนางเอกในภาพยนตร์ที่จะเข้าโรงหรือละครโทรทัศน์ที่กำลังออกอากาศหรือจะเริ่มออกอากาศในไม่ช้า

2) ผู้แข่งขันในรายการเกมโชว์ที่เป็นนักร้อง พบว่า ส่วนใหญ่เป็นนักร้องที่กำลังได้รับความนิยมในสังคมหรือกำลังจะเปิดการแสดงคอนเสิร์ต

3) ผู้แข่งขันในรายการเกมโชว์ที่เป็นหรือผู้มีชื่อเสียง พบว่า ส่วนใหญ่เป็นผู้ที่กำลังเป็นที่รู้จักของคนในสังคมในด้านใดด้านหนึ่ง

4) ผู้แข่งขันในรายการเกมโชว์ที่เป็นเด็กและเยาวชน พบว่า ผู้แข่งขันที่เป็นเด็กส่วนใหญ่มีหน้าตาน่ารัก ฉลาด ช่างพูดและกล้าแสดงออก ส่วนผู้แข่งขันที่เป็นเยาวชนส่วนใหญ่มีหน้าตาน่ารัก ฉลาด มีความมั่นใจ และกล้า

แสดงออก

5) ผู้แข่งขันในรายการเกมโชว์ที่เป็นผู้ใหญ่ทั่วไป พบว่า ส่วนใหญ่เป็นผู้ที่มีฐานะยากจนและต้องการได้รับความช่วยเหลือทางด้านเศรษฐกิจ และส่วนใหญ่ยังมีบุคลิกภาพสุภาพอ่อนน้อม พุคน้อยและดูน่าสงสาร

4. การประกอบสร้างของรายการเกมโชว์

จากการวิเคราะห์รายการเกมโชว์ที่ศึกษาทั้ง 10 รายการตามหลักแนวคิดเรื่องการประกอบสร้างในแง่ของการผลิตรายการและการรู้เท่าทันสื่อแล้ว สามารถสรุปเกี่ยวกับการประกอบสร้างของรายการตามองค์ประกอบต่างๆ ของรายการเกมโชว์ที่ศึกษาได้ดังต่อไปนี้

1) รายการเกมโชว์ที่ศึกษาทั้งหมดถูกประกอบสร้างขึ้นตามลักษณะของโครงสร้างและองค์ประกอบของรายการเกมโชว์ที่ถูกสร้างและออกแบบให้เป็นไปตามความประสงค์หรือความต้องการของเจ้าของรายการหรือผู้สนับสนุนทางการเงิน โดยเห็นได้จากเนื้อหาที่น่าสนใจในรายการในช่วงตอนต่างๆ ล้วนมีความเกี่ยวข้องหรือมีความสัมพันธ์ทางธุรกิจที่เป็นของผู้ผลิตรายการหรือเจ้าของรายการและผู้สนับสนุนรายการ

2) รูปแบบของรายการเกมโชว์ที่ศึกษาแต่ละรายการมีการนำหลักทางสุนทรียศาสตร์ด้านต่างๆ มาใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์รายการ โดยแต่ละรายการมีความแตกต่างกันไปทั้ง รูปแบบรายการ ลักษณะของฉาก และเทคนิคพิเศษต่างๆ เช่น การตัดต่อ การตบแต่งภาพ การใช้ดนตรี มุกตลก เพื่อการสร้างความหมายและบรรยากาศให้เป็นไปตามที่ผู้ผลิตได้กำหนดไว้

3) ผู้ชมรายการเกมโชว์ ผู้ผลิตรายการเกมโชว์ที่ศึกษาแต่ละรายการมีการกำหนดกลุ่มผู้ชมเป้าหมายตามลักษณะทางประชากรศาสตร์ เพื่อที่ผู้ผลิตรายการและผู้โฆษณาจะได้มีข้อมูลในการสร้างหรือผลิตรายการให้ตรงกับทัศนคติ ทัศนคติ และความสนใจของผู้ชมแต่ละกลุ่มที่เป็นผู้ชมเป้าหมายของแต่ละรายการ

4) เนื้อหาของรายการเกมโชว์ ผู้ผลิตรายการเกมโชว์ได้กำหนดเนื้อหาของรายการที่สามารถก่อให้เกิดความนิยมและหรือสร้างกระแสให้เกิดขึ้นในสังคม โดยการพยายาม

ทำให้เนื้อหาที่น่าสนใจในรายการสามารถมีบทบาทในการเป็นแบบอย่างของการดำเนินชีวิต การสร้างความหมายหรือสร้างค่านิยมกับคนในสังคมได้ทั้งทางตรงและทางอ้อมโดยผู้ผลิตรายการได้มีการกำหนดประเด็นต่างๆ ที่จะนำเสนอหรือไม่นำเสนอในรายการเกมโชว์นั้นๆ ไว้ล่วงหน้าก่อนแล้ว

5) วัตถุประสงค์ของรายการเกมโชว์ ผู้ผลิตรายการเกมโชว์ได้กำหนดหรือสร้างเนื้อหาของรายการขึ้นมาเพื่อผลประโยชน์ทางธุรกิจเป็นสำคัญ โดยเนื้อหาที่ปรากฏในรายการมักจะมียุทธศาสตร์แฝงอยู่ เนื่องจากรายการเกมโชว์ต่างๆ ที่นำเสนอทางโทรทัศน์นั้น เป็นการลงทุนทางธุรกิจเพื่อหวังที่จะได้รับผลกำไรตอบแทนสูงสุด ดังนั้น ผู้ผลิตรายการเกมโชว์ต่างๆ มักจะแสวงหาโอกาสที่จะใช้เวลาในรายการให้เกิดประโยชน์สูงสุดทางธุรกิจ รวมถึงการโฆษณาซึ่งมีทั้งการโฆษณาตรงและการโฆษณาแฝงที่ปรากฏให้เห็นอย่างเด่นชัดในรายการส่วนใหญ่

ข้อเสนอแนะจากผลการศึกษา

1) ผู้ผลิตรายการเกมโชว์ควรเพิ่มความหลากหลายของเนื้อหารายการและรูปแบบการแข่งขันให้มีความหลากหลายมากขึ้น เนื่องจากรายการเกมโชว์ที่น่าสนใจส่วนใหญ่มักมีเนื้อหาที่เกี่ยวกับด้านความรู้ทั่วไป ความรู้จากการเรียนการสอนในโรงเรียน โหราศาสตร์ จิตวิทยาของเพศชาย และเพศหญิง การแสดงความสามารถพิเศษ และทักษะในการประกอบอาชีพ

2) ผู้ผลิตรายการเกมโชว์ควรยกระดับของการเป็นรายการที่ให้ความบันเทิงที่เป็นการแข่งขันแบบสร้างสรรค์ และมีสาระ เพื่อนำไปสู่การใช้ความรู้และสติปัญญาในการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์และการสร้างสรรค์ของผู้แข่งขันให้มากขึ้น ตัวอย่างเช่น การแข่งขันในรายการเกมซ่าท้าถิ่นของประเทศญี่ปุ่น เป็นต้น

3) ผู้ผลิตรายการเกมโชว์ควรคิดหารูปแบบหรือวิธีการในการแข่งขันของรายการซึ่งสามารถนำเสนอเนื้อหาที่เป็นการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม เช่น การชนะกันของผู้แข่งขันด้วยการทำความดีหรือจิตอาสาในด้านต่างๆ

มากกว่าการเป็นรายการที่ส่งเสริมค่านิยมของควมมีโชคหรือความร่ำรวยที่ได้มาเพราะโชคช่วยซึ่งเป็นรูปแบบของการแข่งขันที่พบจากหลายรายการในการศึกษาคั้งนี้

4) ผู้ผลิตรายการเกมโชว์ควรมีการกำหนดให้ผู้แข่งขันของรายการเป็นประชาชนทั่วไปให้มากยิ่งขึ้น เนื่องจากพบว่ารายการเกมโชว์ที่น่าสนใจส่วนใหญ่มักจะมีผู้แข่งขันที่เป็น ดารา นักแสดงซึ่งเป็นดาราทั้งจากภาพยนตร์และละครทางโทรทัศน์ นักร้อง นางแบบ หรือผู้ที่มีชื่อเสียงในด้านต่างๆ จึงทำให้เห็นว่ารายการเกมโชว์ของไทยเป็นเวทีในการปรากฏตัวของดารา นักร้อง นักแสดง รวมทั้งผู้ที่มีชื่อเสียงต่างๆ โดยมีวัตถุประสงค์ในการปรากฏตัวที่เกี่ยวข้องกับการประชาสัมพันธ์ธุรกิจต้นสังกัดของผู้แข่งขันเหล่านั้น

5) แต่ละสถานีควรจัดให้มีฝ่ายวิชาการเพื่อศึกษาวิจัยเกี่ยวกับรายการเกมโชว์สำหรับเด็กว่ามีความสอดคล้องเหมาะสมกับพัฒนาการด้านการเรียนรู้ของเด็กแต่ละช่วงวัยหรือไม่ เนื่องจากพบว่า รายการเกมโชว์ที่มีเด็กเป็นผู้แข่งขันนั้น ทางรายการได้ใช้ประโยชน์จากความรู้เชิงสาขาของเด็กมาสร้างความตลกขบขันให้กับผู้ชม โดยมักจะไม่ค่อยได้เปิดโอกาสให้ผู้แข่งขันเด็กได้ใช้สติปัญญาหรือแสดงความสามารถในการแข่งขันกันระหว่างผู้แข่งขันอย่างแท้จริง

6) ผู้ผลิตรายการเกมโชว์ควรมีการแยกการโฆษณาแฝงออกจากรายการอย่างชัดเจน เนื่องจากเป็นการเอาเปรียบผู้ชม เนื่องจากผู้ชมไม่สามารถที่จะหลีกเลี่ยงการเปิดรับข่าวสารโฆษณาที่สอดแทรกเข้ามาในระหว่างเนื้อหาของรายการได้ อย่างไรก็ตาม ในทางปฏิบัติคงจะเป็นเรื่องที่ยากที่ผู้ผลิตรายการจะหลีกเลี่ยงไม่ให้มีการโฆษณาแฝงในรายการ เนื่องจากรายการเกมโชว์เป็นธุรกิจที่ต้องอาศัยรายได้หลักจากผู้สนับสนุนรายการหรือ sponsor ดังนั้น ข้อเสนอแนะหรือทางออกอาจจะต้องมีระดับของการนำเสนอสินค้าในรายการได้บ้างพอสมควรไม่มากจนเกินไป เช่น นำเสนอเพียงป้ายสัญลักษณ์สินค้าแต่ไม่แสดงการสาธิตสินค้า รวมทั้งควรมีการกำหนดสัดส่วนเวลาในการใช้พื้นที่ของรายการเพื่อการนำเสนอสินค้าให้เหมาะสม เป็นต้น

7) ผู้ผลิตรายการเกมโชว์ควรหลีกเลี่ยงมิให้มีการโฆษณาและประชาสัมพันธ์ธุรกิจที่แอบแฝงมากับบุคคลที่เกี่ยวข้องกับรายการ เช่น เจ้าของรายการหรือผู้สนับสนุนรายการ รวมทั้งผู้ร่วมในรายการทุกคนอย่างจริงจัง โดยมีการชักชวนและกำหนดเนื้อหาหรือประเด็นที่ผู้ร่วม

รายการจะนำเสนอในรายการไว้ก่อนล่วงหน้า รวมทั้งควรมีการตรวจสอบและแก้ไขเนื้อหาในรายการให้เหมาะสมก่อนออกอากาศ เพื่อป้องกันการโฆษณาและประชาสัมพันธ์ธุรกิจที่มักจะแอบแฝงมากับผู้ร่วมรายการต่างๆ เหล่านั้น

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- กาญจนา แก้วเทพ. การวิเคราะห์สื่อ : แนวคิดและเทคนิค. พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพฯ : เอดิสันเพรส โปรดักส์, 2542.
- กนกกาญจน์ ประจงแสงศรี และธรรมรัช จงเสถียรธรรม. **ประเภทรายการที่เวียดนามในปี 2556**. [ออนไลน์]. 2557. แหล่งที่มา: <http://www.thannews.th.com> [11 กันยายน 2557]
- ณปิทยา บรรจงจิตร. **ชัทคอมกับโฆษณาแฝง**. [ออนไลน์]. 2551. แหล่งที่มา: http://commarts.hcu.ac.th/article_1.html [12 มกราคม 2556]
- พัฒนเดช อาสาสรรพกิจ. **โฆษณาแฝงป้ายแดงเดือด**. [ออนไลน์]. 2554 แหล่งที่มา: <http://www.komchadluek.net> [12 มกราคม 2556]
- วัชรระ แววุฒินันท์. **การสร้างสรรครายการบันเทิง**. ในเอกสารการสอนชุดวิชาการสร้างสรรค์รายการโทรทัศน์กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, 2552.
- ศศิพรรณ บิลมาโนชญ์. **การศึกษาวิเคราะห์รายการเกมโชว์ของฟรีทีวี**. รายงานวิจัยโครงการเสริมสร้างกลไกสื่อมวลชนศึกษาเพื่อสุขภาวะ (Media Monitor), มูลนิธิสื่อมวลชนศึกษา (Foundation for Media Studies), 2556.
- สำนักงาน กสทช. **จริยธรรมในการผลิตรายการเกมโชว์และเรียลลิตีโชว์**. [ออนไลน์]. 2555. แหล่งที่มา: <http://www.nbct.go.th> [15 ธันวาคม 2555]
- สมสุข หินวิมาน, สิริมิตร ประพันธ์ธุรกิจ, ภัทธีรา สารกรบริรักษ์, อารดา กรุจิต, กรรณิกา รุ่งเจริญพงษ์, และ กุลนารี เสือโรจน์. **ความรู้เบื้องต้นทางวิทยุและโทรทัศน์**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2554.
- เอื้อจิตต์ วิโรจน์ไทรรัตน์. **การศึกษาตัวชี้วัดมีเดียลิตเตอร์สำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในประเทศไทย**. วิทยานิพนธ์ปริญญาคุณวุฒิปบัณฑิต ภาควิชาโสตทัศนศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2540.

ภาษาอังกฤษ

- Center for Media Literacy. **The MediaLit Kit™ : A Framework for Learning and Teaching in a Media Age**. [Online]. 2005. Available from: www.medialit.org [9 December 2012]
- Hall, S. **REPRESENTATION : Cultural Representations and Signifying Practices**, London : SAGE Publications Ltd., 1997.
- McCombs, M.E., and Becker, L.B. **Using Mass Communication Theory**. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall, 1979.