พัฒนาการของรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในประเทศไทย

นางสาว ณิฏฐา แสงอรุณ

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญานิเทศศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปีการศึกษา 2550
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

DEVELOPMENT OF TELEVISION GAME SHOW AND QUIZ SHOW IN THAILAND

Miss Nittha Seangaroon

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

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

Department of Mass Communication

Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2007

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	พัฒนาการของรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในประเทศไทย
โดย	นางสาวณิฏฐา แสงอรุณ
สาขาวิชา	การสื่อสารมวลชน
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ณาณัฏฐ์ธัญ วงศ์บ้านดู่

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้นับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญามหาบัณฑิต

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

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร. กาญจนา แก้วเทพ)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ณาณัฏฐ์ธัญ วงศ์บ้านดู่)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ เกริกเกียรติ พันธุ์พิพัฒน์)

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

นางสาวณิฏฐา แสงอรุณ : พัฒนาการของรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในประเทศไทย
(DEVELOPMENT OF TELEVISION GAME SHOW AND QUIZ SHOW IN THAILAND)
อ. ที่ปรึกษา : ผศ. ณาณัฏฐ์ธัญ วงศ์บ้านดู่, 144 หน้า

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยมีวัตถุประสงค์ 2 ข้อคือ 1.เพื่อศึกษาพัฒนาการของรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในประเทศไทย 2.เพื่อศึกษาถึงปัจจัยที่มีผลต่อพัฒนาการด้านองค์ประกอบของรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในประเทศไทย โดยใช้การวิจัยด้วยการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกกลุ่มผู้ผลิตรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในประเทศไทยและผู้ที่มีประสบการณ์เกี่ยวข้องกับรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในประเทศไทยในอดีต

ผลการวิจัยพบว่า รายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในประเทศไทยตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบันนั้นมีพัฒนาการอย่างต่อเนื่องสามารถแบ่งออกได้เป็น 7 ยุคคือ 1.ยุคแรกเริ่มของรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ 2.ยุคเปลี่ยนรูปแบบสู่รายการเกมโชว์ 3. ยุคเริ่มต้นของบริษัทผู้ผลิตรายการ 4. ยุครายการเกมโชว์ครองตลาด 5.ยุคการเพิ่มจำนวนของรายการ 6.ยุคทองของรายการควิซโชว์ 7.ยุครายการซะลอตัว

สำหรับปัจจัยที่มีผลต่อพัฒนาการด้านองค์ประกอบต่างๆ ได้แก่1.เนื้อหารายการ พบว่าเนื้อหาที่แปลกใหม่ส่งผลต่อความนิยมของผู้ชม และความสนใจจากผู้อุปถัมภ์รายการ 2.พิธีกร ความสามารถในการดำเนินรายการจะส่งผลต่อความนิยมของรายการและความชื่นชอบของผู้ชม 3.ผู้เข้าแข่งขัน มีส่วนต่อความน่าสนใจของรายการ 4.ผู้ชมในห้องส่ง สามารถสร้างบรรยากาศให้เกิดขึ้นในรายการ 5.ผู้ชมทางบ้าน มีผลต่อเรทติ้งของรายการ 6.ของรางวัล มีมูลค่าสูงขึ้นจากในอดีตมากทำให้ผู้ชมอยากติดตาม 7.กติกาในรายการ เป็นเงื่อนไขที่ส่งผลต่อความสนุกสนานของเกมการแข่งขัน 8.ทีมงานผลิตรายการ ที่มีความชำนาญมีผลต่อการสร้างสรรค์รายการ 9.ฉากและอุปกรณ์ประกอบ ส่งผลต่อสีสันของรายการ 10.เทคนิค และเทคโนโลยีที่มีความทันสมัยมากขึ้นทั้งด้านภาพและเสียงทำให้รูปแบบการนำเสนอมีความน่าสนใจและมีความแปลกใหม่มากยิ่งขึ้น 11. ช่วงเวลาออกอากาศ มีผลต่อความนิยมของรายการรวมทั้งมีผลต่อรูปแบบและเนื้อหาของรายการ 12.ผู้อุปถัมภ์รายการ มีผลต่อมูลค่าของรางวัลและความอยู่รอดของรายการ13.บริษัทผู้ผลิต มีผลต่อภาพรวมของรายการในด้านความน่าเชื่อถือ

ภาควิชา การสื่อสารมวลชน ลายมือชื่อนิสิต.....
สาขาวิชา การสื่อสารมวลชน ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา.....
ปีการศึกษา 2550

4785231428 : MAJOR MASS COMMUNICATION

KEY WORD: TELEVISION GAME SHOW / TELEVISION QUIZ SHOW / DEVELOPMENT

NITTHA SEANGAROON : DEVELOPMENT OF TELEVISION GAME SHOW AND QUIZ SHOW IN THAILAND. THESIS ADVISOR : ASST.PROF. NANATTHAN WONGBANDUE, 144 pp.

This is a qualitative study of which objectives are; to study the development of game show and quiz show in Thailand, as well as the underlying factors that contribute to the development of its elements. The methodology involved in-depth interviews from the producers of television game show and quiz show in Thailand and experts in this area.

The result indicates that it has been a continuously development in television game show and quiz show in Thailand. Furthermore; such a kind of this development has been classified into 7 periods of development, respectively, which are 1.) The evolution of television quiz show in Thailand 2.) The transformation into game show 3.) The evolution of game show and quiz show production house 4.) The highest popularity of game show 5.) The increment of game show and quiz show programs 6.) The highest popularity of quiz show 7.) The recession of game show and quiz show.

However, the factors that affect the development of its elements are 1.) The innovative program content that results in the audiences' satisfaction and the sponsors' interests. 2.) Master of ceremony's ability in holding the program that results in the program popularity and audiences' admiration. 3) The contestants' popularity that results in the program attractiveness 4) The in-studio audiences' ability to send the sense of enjoyable atmosphere to the audiences at home. 5) The at-home audiences' ability influencing on rating. 6) The high-valued prizes (higher than the past) that results in attracting the audience interest. 7) Rules and regulations of the program that results in the entertainment of the game. 8) The high experienced production team that dedicates to the creation of the program. 9) The scenery and properties that season the program. 10) The high technology and the techniques of audiovisual that dedicate to the form of presentation interesting and amazing the audiences. 11) The on air time that results in the program popularity, including the program content and format. 12) The sponsors that dedicates to the value of the prizes and the survival of the program. 13) The producer that dedicates to the credibility of the program.

Department : Mass Communication Student's Signature : .....

Field of Study : Mass Communication Advisor's Signature : Nanatthan Wongbandue

Academic Year : 2007

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงไปได้ด้วยความห่วงใยและความใส่ใจจากคนในครอบครัว แสงอรุณ คุณแม่ พี่ชาย และขอขอบคุณคุณอา รศ.อรลาภ แสงอรุณ และคุณพ่อสำหรับแบบอย่างที่ดีในการดำเนินชีวิต

ขอกราบขอบพระคุณ ผศ.ณาณัฏฐ์ธัญ วงศ์บ้านดู่ ผู้เป็นที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่กรุณาให้คำปรึกษาและแนะนำในการทำวิทยานิพนธ์อย่างเอาใจใส่ตลอดระยะเวลาของการทำวิทยานิพนธ์เล่มนี้

ขอกราบขอบพระคุณ รศ.ดร. กาญจนา แก้วเทพ ประธานกรรมการวิทยานิพนธ์ และผศ.เกริกเกียรติ พันธุ์พิพัฒน์ กรรมการวิทยานิพนธ์ ที่กรุณาให้คำแนะนำในการแก้ไขปรับปรุงงานวิจัยชิ้นนี้ให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ขอขอบคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่ให้ข้อมูลและสละเวลาในการให้สัมภาษณ์อย่างเต็มใจ

ขอบคุณเพื่อนๆ นิเทศศาสตร์ จุฬาฯ ทุกคน เดียร์ กิ๊บ แอน พี่ลิง ฐา โดม เอ ผึ้ง เอ๋ย ฟ้า สำหรับกำลังใจ และช่วยปลุกความฮึกเหิมให้กันอยู่ตลอดเวลาในช่วงของการทำวิทยานิพนธ์ สุดท้ายความสำเร็จส่วนหนึ่งผู้วิจัยขอมอบใ ห้อีฟและมิว เพื่อนผู้สำเร็จปริญญาจากมหาวิทยาลัยชีวิต

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สารบัญ หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย ..... ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ ..... จ
กิตติกรรมประกาศ ..... ฉ
สารบัญ ..... ช
สารบัญภาพ ..... ญ
บทที่
1 บทนำ 1
ที่มาและความสำคัญของปัญหา 1
ปัญหานำการวิจัย 7
วัตถุประสงค์ของการวิจัย 8
ขอบเขตของการวิจัย 8
นิยามศัพท์ 8
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ 10
2 แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง 11
แนวคิดเกี่ยวกับรายการเกมโชว์ 11
ปัจจัยสำคัญในรายการเกมโชว์ 17
แนวคิดเกี่ยวกับบทบาทหน้าที่ของนักสื่อสารมวลชน 18
แนวคิดเรื่องการใช้สื่อเพื่อประโยชน์และความพึงพอใจ 22
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 24
3 ระเบียบวิธีวิจัย 27
แหล่งข้อมูล 27
ประชากร 28
การรวบรวมข้อมูล 29
การวิเคราะห์ข้อมูล 29
การนำเสนอข้อมูล 30
4 พัฒนาการของรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในประเทศไทย 31
พัฒนาการด้านองค์ประกอบของรายการ 49
5 สรุปผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ 105
ปัญหาที่พบในการวิจัย 107
ข้อเสนอแนะ 108

บทที่ **หน้า**

รายการอ้างอิง 109
ภาคผนวก 110
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์ 144

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ **หน้า**

ภาพที่ 2.1 ปัจจัยที่ส่งผลต่อกระบวนการผลิตรายการโทรทัศน์ตามแนวคิดของ Maletzke 19
ภาพที่ 4.1 กราฟแสดงจำนวนรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2500-2542....41
ภาพที่ 4.2 กราฟแสดงจำนวนรายการประเภท Quiz Show ปีพ.ศ. 2543-2546 43
ภาพที่ 4.3 กราฟแสดงจำนวนรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ ปีพ.ศ.2543-2546 .....
ภาพที่ 4.4 กราฟแสดงจำนวนรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ ปีพ.ศ.2500-2550 48
ภาพที่ 4.5 ภาพโฆษณาทางหนังสือพิมพ์ไทยรัฐ ฉบับวันที่ 12 ต.ค. 2517 ของรายการช้อปปิ้ง-
ทางโทรทัศน์ ซึ่งสนับสนุนโดยอายิโน๊ะโม๊ะโต๊ะ 53
ภาพที่ 4.6 ภาพการโฆษณา 59
ภาพที่ 4.7 ภาพการแต่งกาย 64
ภาพที่ 4.8 แผนภูมิ บริษัท เจเอสแอล จำกัด 86
ภาพที่ 4.9 ภาพฉาก 90

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

หากจะพูดถึงรายการต่างๆ ที่นำเสนอทางโทรทัศน์ ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันจะพบว่ารายการเกมโชว์เป็นรายการที่ไม่เคยหายไปจากจอโทรทัศน์เลย นับตั้งแต่ครั้งแรกที่เริ่มมีการเปิดสถานีโทรทัศน์ในประเทศไทย ทางช่อง 4 บางขุนพรหม เมื่อวันที่ 24 มิถุนายน พ.ศ. 2498 รายการเกมโชว์รายการแรกที่ออกอากาศ คือ รายการ “ทายภาพปริศนา” เป็นรายการสด ซึ่งออกอากาศในเวลา 19.30 น.โดยใช้เวลาออกอากาศประมาณ 20 นาที มีคุณจำนง รังสิกุล หัวหน้าฝ่ายจัดรายการ เป็นพิธีกรผู้ดำเนินรายการ โดยมีวิธีการแข่งขันคือการทายภาพปริศนาจากสถานที่หรือสิ่งของ เช่น ภูเขาทอง หรือวัดวาอารามต่างๆ โดยให้ผู้ชมในห้องส่งทายว่านี่เป็นภาพอะไร หรือสถานที่ใด ซึ่งรายการนี้ออกอากาศเพียงเดือนละหนึ่งครั้ง (อาจินต์ ปัญจพรรค์, 2538)

ถึงแม้รายการทายภาพปริศนาจะมีการออกอากาศแค่เพียงเดือนละหนึ่งครั้ง แต่ก็ได้รับผลตอบรับจากผู้ชมเป็นจำนวนมาก จึงทำให้เกิดรายการประเภททายปัญหาต่างๆ ตามมาอีกหลายรายการเช่น รายการปัญหาเปิดหน้ากาก, ปัญหาทายอาชีพ, ปัญหาชิงหลัก และปัญหาทายใจ เป็นต้น

ทั้งนี้การนำเสนอรายการเกมโชว์ในประเทศไทยระยะแรกๆ นั้น ยังไม่มีรูปแบบที่หลากหลายนัก ซึ่งสามารถแบ่งเป็น 3 กลุ่มใหญ่ๆ ได้ดังนี้ (เอกสารการสอนสุโขทัยธรรมาธิราช, 2530)

1. กลุ่ม Quiz Show เป็นการแข่งขันตอบปัญหาความรู้หรือทายปริศนาเพื่อความสนุกสนานเช่น ทายภาพปริศนา หรือเพลงปริศนา เป็นต้น

2. กลุ่ม Panel Show เป็นรายการแข่งขันที่ตั้งกติกาขึ้นเป็นพิเศษ

3. กลุ่ม Give Away Show เป็นรายการแข่งขันเสี่ยงโชคที่ผู้เข้าแข่งขันไม่ได้ใช้ความสามารถอะไรเป็นพิเศษ และมักจะมีรางวัลให้มากๆ เช่นรายการ นาทีทอง หรือประตูดวง เป็นต้น

รายการเกมโชว์ในช่วงนี้ส่วนใหญ่มักจะเป็นรายการที่ผู้ผลิตรายการได้นำเอาความคิดมาจากรายการเกมโชว์ และรายการแข่งขันตอบปัญหาของต่างประเทศมาสร้างสรรค์ ให้เป็นรายการแข่งขันชิงรางวัลในรูปแบบที่เหมาะสมกับคนไทย ยกตัวอย่างเช่น

- รายการ ปัญหาเปิดหน้ากาก ออกอากาศทางช่อง 4 บางขุนพรหม ช่วงปี พ.ศ 2498 เป็นรายการที่ใช้ผู้แข่งขัน 4 คน เป็นผู้ชาย 2 คน และผู้หญิง 2 คน โดยทั้ง 4 คนจะต้องใช้ผ้าปิดตา และถามคำถามเพื่อทายว่า ปรัศนีย์ที่มานั่งข้างๆ นั้นเป็นใคร ซึ่งส่วนใหญ่ปรัศนีย์ที่มานั้นจะเป็นผู้ที่มีชื่อเสียง เช่น โผน กิ่งเพชร เป็นต้น สำหรับการแข่งขันนั้นผู้แข่งขันทั้ง 4 คน จะผลัดกันถามคำถาม โดยคำถามจะต้องลงท้ายประโยคว่าใช่หรือไม่ใช่ เท่านั้น ใครสามารถทายได้ถูกต้องก่อน ว่าปรัศนีย์ เป็นใครจะเป็นผู้ชนะ

- รายการ กล่องวิเศษ ออกอากาศทางช่อง 4 บางขุนพรหม ช่วงปี พ.ศ 2498 ถือเป็นรายการแรกที่มีการเสี่ยงโชค และเป็นรายการที่ได้แนวความคิดมาจากรายการแข่งขันชิงรางวัลของประเทศออสเตรเลีย มีผู้ดำเนินรายการคือ พิชัย วาสนาส่ง ส่วนการแข่งขันนั้นผู้เข้าแข่งขันต้องตอบปัญหา 3 ข้อ ถ้าผู้แข่งขันคนใดตอบถูกหมดทั้ง 3 ข้อ ก็จะเป็นผู้ชนะ ซึ่งผู้ชนะจะต้องเลือกว่าจะรับเงินรางวัลหรือจะรับของรางวัลในกล่อง ซึ่งของในกล่องวิเศษนี้อาจจะเป็นโทรทัศน์ หรืออาจจะเป็นแค่กระดาษเปล่าก็ได้

- รายการ ปัญหาทายอาชีพ เป็นรายการที่นำแนวคิดมาจากอเมริกาเช่นเดียวกันด้วยโดยรายการ ปัญหาทายอาชีพ นำแนวคิดมาจากรายการ What's My Line

นอกจากรายการเกมโชว์ในประเทศไทยระยะแรกจะเป็นรายการที่นำแนวคิดจากต่างประเทศมาปรับใช้แล้ว ก็มีบางรายการที่เป็นแนวความคิดของคนไทยเอง โดยมีวิธีการเล่นที่สอดคล้อง และเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม วิถีชีวิต รวมไปถึงการละเล่นของคนไทยในช่วงนั้นๆ ได้แก่

- รายการ ผะหมี ออกอากาศทางช่อง 4 บางขุนพรหม ช่วงปี พ.ศ 2499 เป็นรายการที่มีฉากเป็นศาลเจ้า และงานออกร้าน โดยทางรายการจะเขียนปัญหาลงในกระดาษและนำไปติดที่ราว คนที่จะตอบปัญหาจะต้องไปซื้อตั๋วแล้วจึงได้เลือกใบปัญหา ถ้าตอบถูกก็จะได้ของรางวัล เช่น ผลไม้, ข้าวสาร 1 กระสอบ หรือทุเรียนกบอย่างดี เป็นต้น สำหรับพิธีกรของรายการมี 3 คนคือ จำนง รังสิกุล, เทิ่ง สติเฟื่อง และอารีย์ นักดนตรี ทั้ง 3 คนต้องแต่งตัวเป็นคนจีนด้วย เพราะคำว่า "ผะหมี่" นั้นมาจากภาษาจีนโบราณ แปลว่า "ตีปัญหาแตก" นั่นเอง

- รายการ ลับแลกลอนสด ออกอากาศทางช่อง 4 บางขุนพรหม ช่วงปี พ.ศ 2499 มี จำนง รังสิกุล เป็นพิธีกร เป็นรายการแข่งขันชิงรางวัลที่ส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม โดยจะนำนักกลอนมา 2 ทีม ทีมละ 4 คน โดยผู้เชี่ยวชาญทางกลอนจะเป็นผู้ออกหัวข้อกลอนให้ เช่น กินน้ำใต้ศอก ซึ่งผู้แข่งขันทั้ง 2 ทีม จะต้องแข่งกันแต่งกลอนสด โดยผู้เชี่ยวชาญทางกลอนจะตัดสินว่ากลอน

ของทีมใดจะเป็นผู้ชนะ ผู้ร่วมรายการส่วนใหญ่จะเป็นนักศึกษาซึ่งเป็นสมาชิกชมรมกลอนหรือวรรณศิลป์ในมหาวิทยาลัยต่างๆ ทั้ง จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ สำหรับรายการนี้ได้เคยเป็นจุดเริ่มต้นของกวีที่มีชื่อเสียงในปัจจุบันมาแล้ว เช่น เนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์

- รายการ กลอนชาวบ้าน ออกอากาศทางช่อง 4 บางขุนพรหม ช่วงปี พ.ศ 2500 ซึ่งมีจำนง รังสิกุล ทำหน้าที่เป็นพิธีกร เป็นรายการที่คล้ายกับ ลับแลกลอนสด แต่รายการ กลอนชาวบ้าน จะมีผู้แข่งขันเพียง 2 คน เท่านั้น ผู้แข่งขันต้องแข่งขันกันแต่งกลอนโดยพิธีกรจะเป็นผู้ออกกระทู้ให้ 1 บท และกำหนดหัวข้อกลอนให้ผู้เข้าแข่งขัน

อาจารย์จำนง รังสิกุล ผู้ริเริ่มรายการแข่งขันชิงรางวัลของประเทศไทย ได้เคยให้ทัศนะเกี่ยวกับรายการแข่งขันชิงรางวัลในยุคแรกๆ ว่ามีจุดขายอยู่ที่วิธีการเล่น และส่วนใหญ่ก็จะเป็นรายการที่เน้นความรู้รอบตัว หรืออาจจะเป็นความรู้ทางวิชาการเป็นหลัก ดังนั้นผู้แข่งขันก็มักจะเป็นผู้ทรงคุณวุฒิหรือผู้เชี่ยวชาญในสาขาวิชาต่างๆ สำหรับของรางวัลในรายการก็มักจะเป็นสิ่งของต่างๆ อาทิเช่น ข้าวสาร, ผลไม้, หรือบางรายการก็มอบเป็นเงินรางวัลให้ ซึ่งมีมูลค่าไม่มากเท่ากับปัจจุบัน อาจจะเป็นเงินเพียง 200 -300 บาท หรือสูงสุดก็จะเป็นเงินจำนวนหลักหมื่นเท่านั้น สำหรับพิธีกรรายการแข่งขันชิงรางวัลในยุคแรกนั้น ได้แก่ ถาวร ช่วยประสิทธิ์, จำนง รังสิกุล, อาจินต์ ปัญจพรรค์, พันเอกการุณ เก่งระดมยิง, พิชัย วาสนาส่ง, เทิ่ง สติเฟื่อง และอารีย์ นักดนตรี

ในช่วงปี 2510 ถือเป็นอีกช่วงหนึ่งที่รายการเกมโชว์ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก เพราะรูปแบบการนำเสนอที่ทันสมัยขึ้น ไม่ว่าจะเป็นฉาก หรือวิธีการเล่น รวมทั้งเทคนิคด้านการผลิตต่างๆ ก็มีความทันสมัยมากขึ้น เพราะเริ่มมีการนำระบบการบันทึกเทปเข้ามาใช้ในการผลิต ทำให้รายการสามารถถ่ายเป็นเทปไว้ได้ ไม่ต้องจัดรายการกันแบบสดๆ เหมือนสมัยก่อน ซึ่งรายการที่ได้รับความนิยมในช่วงเวลานี้ คือรายการ รายการนาทีทอง ซึ่งออกอากาศทางช่อง 7 ทุกวันอาทิตย์ เวลา 11 โมง ในช่วงแรก อาคม มกรานนท์ เป็นพิธีกร ต่อมาได้เปลี่ยนมาเป็น ธรรมรัตน์ นาคสุริยะ ซึ่งทำหน้าที่เป็นโปรดิวเซอร์ของรายการด้วย นอกจากธรรมรัตน์แล้วยังมีพิธีกรหญิงคือ ศันสนีย์ นาคพงศ์ และพิธีกรช่วยซึ่งเป็นตลกอีก 2 คน คือ ล้อต๊อก และชูศรี มีสมมนต์ ในช่วงปี 2525 ได้เปลี่ยนพิธีกรชายมาเป็น พลากร สมสุวรรณ รายการนาทีทองถือเป็นรายการที่ได้รับความนิยมจากผู้ชมเป็นอย่างมาก เพราะมีเงินรางวัลสูงสุดในรอบแจ๊คพ็อต ถึง 400,000 บาท ซึ่งถือว่าเป็นเงินรางวัลที่สูงมากในสมัยนั้น สำหรับการเล่นในรอบแจ็คพ็อตนั้นผู้เข้าแข่งขันต้องทำการปาลูกดอก เพื่อสะสมเงินรางวัล นอกจากรายการนาทีทองแล้ว ยังมีรายการที่

ได้รับความนิยมไม่แพ้กันก็คือรายการประตูดวง ซึ่งออกอากาศทางช่อง 7 วันเสาร์ เวลา 11 โมง ธรรมรัตน์ นาคสุริยะ และ อรสา อิศรางกูรฯ เป็นพิธีกร

การก่อตั้งบริษัท เจ.เอส.แอล จำกัด ในช่วงปี พ.ศ. 2522 ถือเป็นช่วงที่มีการแข่งขันของรายการเกมโชว์มากยิ่งขึ้นเพราะทางบริษัท เจเอสแอล จำกัด ได้ผลิตรายการเกมโชว์เป็นครั้งแรกคือ รายการ “เกมส์เดาใจไขปัญหา” ออกอากาศเมื่อปี พ.ศ. 2522 ทางช่อง 5 นอกจากนั้นยังมีรายการ“เกมล้มเค้า” ซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากรายการ Family Fued ของอเมริกา และรายการ “เกมนัดบอด” ซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากรายการ Blind Date ของทางอเมริกาเช่นกัน ทั้ง 2 รายการออกอากาศในช่วงปี พ.ศ. 2523 ทางช่อง 5 รายการของบริษัท เจ.เอส.แอล จำกัด ที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในช่วงนี้คือรายการ “เกมพลิกล็อก” ซึ่งออกอากาศทุกวันอาทิตย์ เวลา 11.00 -12.00 น. ทางช่อง 5 เกมพลิกล็อค เป็นรายการที่ได้รับอิทธิพลมาจากรายการ Card Shark ของอเมริกา ออกอากาศในช่วงปี พ.ศ. 2524 จนถึงปี พ.ศ. 2532 นับว่าเป็นรายการเกมโชว์ที่มีอายุยาวนานมากอีกหนึ่งรายการ

เกมโชว์ได้เข้าสู่ยุคการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ ในปี พ.ศ. 2527 เมื่อบริษัท รัชฟิล์ม จำกัด ได้ผลิตรายการ “มาตามนัด” ขึ้นและได้จุดกระแสจนได้รับความนิยมอย่างสูง ด้วยลักษณะเกมใบ้คำ ชิงไหวชิงพริบ สร้างความสนุกสนานและความลุ้นให้กับผู้ชมทางบ้าน และผู้เข้าแข่งขัน กระแสการผลิตรายการเกมโชว์จึงแพร่ไปอย่างรวดเร็ว ในระยะนี้จึงมีทั้งรายการเกมโชว์ประเภทควิซโชว์ แกมบลิงโชว์ แอคชั่น และเกมโชว์กึ่งคอนเทสต์ เกิดขึ้นตามมาอย่างมากมาย เช่น รายการ “เอาไปเลย” รายการ “เกมเปิดโลก” รายการ “เกมละครปริศนา” รายการ “ชิงหลัก” รายการ “ดาราพาสนุก” รายการ “ทีวีเกมส์ 88” รายการ “โชคติดปุ่ม” รายการ “ขุมทรัพย์มหาสนุก” รายการ “ตามสบายบ่ายโมง” รายการ “แม่บ้านสมองไว” และ รายการ “ดาราพาโชค” ในช่วงนี้จึงเป็นช่วงที่มีการแข่งขันกันทางการตลาดเป็นอย่างมาก ผู้ชมเริ่มเกิดความเบื่อหน่ายกับบางรายการที่จัดได้ไม่ดีพอ จึงทำให้สภาพการณ์ของรายการเกมโชว์ในช่วงนี้มี “การเกิด” และ “การตาย” อยู่เสมอ รายการไหนที่ไม่ได้รับความนิยมก็จะหยุดออกอากาศและผลิตรายการใหม่ขึ้นมาแทนซึ่ง “การเกิด” และ “การตาย” ของรายการเกมโชว์นั้น ถือว่าเป็นวัฏจักรของรายการเกมโชว์มาจนถึงปัจจุบัน เพราะเกมโชว์เป็นรายการที่ได้รับความนิยมจากผู้ชมได้ง่าย จึงทำให้รายการเกมโชว์เป็นรายการที่มีการแข่งขันกันสูงมาก ดังนั้น จึงมักจะมีการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นบ่อยๆ ในแวดวงของรายการเกมโชว์ ดังจะเห็นได้ว่าในช่วงที่มีรายการเกมโชว์ในรูปแบบใดก็ตามที่ได้รับความนิยมจากผู้ชมเป็นจำนวนมาก ก็จะเกิดรายการเกมโชว์ประเภทนั้นๆ เกิดตามขึ้นมาอีกหลายรายการ ยกตัวอย่างเช่น ในช่วงปี พ.ศ. 2543 มีกระแสของรายการประเภทควิซโชว์ ที่มีเงินรางวัลสูงถึง 1

ล้านบาท เกิดขึ้นอย่างมากมายหลายรายการ เริ่มมาจากรายการ “เกมเศรษฐี” ของบริษัท บอร์นออปเพอร์เรชั่น จำกัด หลังจากนั้นก็เกิดรายการประเภทนี้ตามมาอีกหลายรายการเช่น รายการ “เกมปริศนา” และรายการ “เชียนทีวี” เป็นต้น จนปัจจุบันรายการเกมทศกัณฑ์ ถือว่าเป็นรายการที่มีเงินรางวัลสูงที่สุดในประเทศไทยขณะนี้ เพราะมีเงินรางวัลมากที่สุดถึง 30 ล้านบาท ซึ่งก็นับว่าเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ดึงดูดผู้ชมได้เป็นอย่างมาก

ถึงแม้ว่ารายการเกมโชว์จะเป็นรายการที่มีการแข่งขันสูง มีความเสี่ยงสูง และเป็นรายการที่เกิดการเปลี่ยนแปลงบ่อย แต่รายการเกมโชว์ก็ยังเป็นรายการที่อยู่คู่กับหน้าจอโทรทัศน์มาจนถึงปัจจุบัน และมีแนวโน้มที่จะมากขึ้นเรื่อยๆ วัดได้จากสัดส่วนของรายการที่แต่ละช่องนำเสนอ จากอดีตจนถึงปัจจุบัน จะเห็นได้ว่ารายการประเภทบันเทิงนั้นเป็นรายการที่มีอัตราส่วนมากกว่ารายการอื่นๆ ซึ่งรายการที่มีสัดส่วนมากเป็นอันดับ 1 ได้แก่ ละคร รายการข่าว และรองลงมาคือรายการเกมโชว์ วาไรตี้ นอกจากนั้นก็จะเป็นรายการกีฬา รายการท่องเที่ยว รายการอาหาร หรือรายการเพื่อสาธารณะชน รายการธรรมะ รายการเพื่อการศึกษา และรายการเด็ก เป็นต้น (ผู้จัดการรายวัน, 2 กรกฎาคม)

จากสัดส่วนของผังรายการทางสถานีโทรทัศน์ทั้ง 5 ช่อง คือ ช่อง 3 ช่อง 5 ช่อง 7 ช่อง 9 และทีไอทีวี ในเดือนมิถุนายน 2550 พบว่ามีความแตกต่างของสัดส่วนรายการที่นำเสนออยู่บ้างในแต่ละช่อง แต่ละสถานี สถานีที่มีรายการละครอยู่ในอัตราส่วนที่มากที่สุดคือ ช่อง 3 และช่อง 7 ซึ่งจะมีละครทั้งในช่วงบ่ายคือช่วงเวลา 13.30 – 14.30 นาฬิกา ในช่วงเย็นตั้งแต่เวลา 18.42 – 20.00 นาฬิกา และในช่วงกลางคืนคือเวลา 20.30 – 22.15 นาฬิกา รองลงมาคือรายการข่าว และตามด้วยรายการเกมโชว์ วาไรตี้ สำหรับทางช่อง 9 และ ทีไอทีวี พบว่ารายการข่าวมีจำนวนมากที่สุด รองลงมาคือรายการเกมโชว์ วาไรตี้ และละคร ช่อง 5 เป็นสถานีที่มีรายการเกมโชว์มากที่สุดถึง 13 รายการ โดยเวลาที่ออกอากาศส่วนใหญ่จะอยู่ในช่วงเวลา PRIME TIME คือช่วงเวลา 14.00 – 16.00 นาฬิกา ของวันเสาร์ อาทิตย์ และช่วงเวลา 22.00 – 23.30 นาฬิกา ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่มีผู้ชมรายการมากที่สุดและมีการแข่งขันสูง ในปี 2550 มีรายการเกมโชว์เกิดขึ้นมากกว่า 40 รายการในจอทีวี

ปัจจัยที่ทำให้รายการเกมโชว์เป็นรายการที่ได้รับความนิยมจากผู้ชมในทุกยุค ทุกสมัย เนื่องมาจากสภาพสังคม เศรษฐกิจในปัจจุบันทำให้ผู้คนเกิดความเครียด จึงต้องการเสพเนื้อหาที่มีความบันเทิงมากกว่ารายการที่มีสาระหนักอึ้ง และเพื่อหลีกหนีจากโลกความเป็นจริงซึ่งมีแต่ความเครียด ซึ่งรายการเกมโชว์ (Game Show) และรายการควิซโชว์ (Quiz Show) เป็น

รายการหนึ่งที่จัดอยู่ในประเภทรายการบันเทิง (Light Entertainment) ซึ่งวัตถุประสงค์หลักในการจัดรายการก็เพื่อเสนอความบันเทิง (อรนุช สุดประเสิร์ฐ 2538:14) สำหรับสิ่งที่ทำให้รายการเกมโชว์ ได้รับความนิยมจากผู้ชม เพราะต่างก็เป็นรายการที่มีจุดสนใจแตกต่างกับรายการประเภทอื่นๆ ซึ่งสามารถสรุปได้ 2 ประการ ดังนี้

1. รายการเกมโชว์และควิซโชว์ เป็นรายการที่มีของรางวัล ซึ่งเป็นจุดสนใจและเอกลักษณ์สำคัญที่ทำให้แตกต่างจากรายการอื่น สำหรับของรางวัลจะมีทั้งเงินรางวัล สิ่งของมีค่าต่างๆ เช่นบ้าน รถยนต์ เป็นต้น และของรางวัลก็เป็นสิ่งที่ดึงดูดล่อตาล่อใจผู้เข้าแข่งขันที่ต้องการรางวัลสูงสุด

2. รายการเกมโชว์และควิซโชว์ เป็นรายการที่เปิดโอกาสให้ผู้ชมทางบ้านได้มีส่วนร่วมได้ด้วย นอกจากจะมีการร่วมสนุกในการส่ง SMS มาทายผล มาตอบปัญหา เช่นรายการเกมเศรษฐี, รายการเจาะเซฟ ที่เปิดโอกาสให้ผู้ชมร่วมส่งคำตอบสำหรับคำถามที่ทางรายการถามเพื่อชิงเงินรางวัล รายการส่วนใหญ่จะเปิดโอกาสให้ผู้ชมทางบ้านเข้ามาแข่งขันในรายการมากยิ่งขึ้นจากเดิม ที่ส่วนใหญ่ผู้มีโอกาสมาเล่นเกมในรายการจะเป็นดาราหรือผู้ที่มีชื่อเสียง ซึ่งทำให้ผู้ชมรู้สึกมีความใกล้ชิดและให้ความสนใจกับรายการเกมโชว์และควิซโชว์มากกว่ารายการประเภทอื่นๆ

จะเห็นได้ว่านอกจากความเปลี่ยนแปลงทางด้านรูปแบบการนำเสนอ วิธีการเล่น รวมถึงองค์ประกอบต่างๆ ในรายการทั้งจำนวนเงินรางวัล, พิธีกร, ผู้เข้าแข่งขัน, ฉาก, ช่วงเวลาที่ออกอากาศ, ผู้อุปถัมภ์รายการแล้ว เทคโนโลยีที่ทันสมัยขึ้นก็เป็นอีกส่วนหนึ่ง ที่ทำให้รายการแข่งขันชิงรางวัลในปัจจุบันได้รับความนิยมมากขึ้น เพราะมีช่องทางที่ผู้ชมสามารถร่วมสนุกกับทางรายการ ได้มากยิ่งขึ้น

การเปลี่ยนแปลงและทิศทางของรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในแต่ละยุคแต่ละสมัยยังสามารถบอกได้ถึงวิถีชีวิต เศรษฐกิจ และสภาพสังคมในยุคนั้นๆ ได้เป็นอย่างดีอีกด้วย เช่นในยุคแรกแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ส่วนใหญ่จะอยู่ในช่วงเวลาตอนเย็น ซึ่งมักจะเป็นรายการแข่งขันตอบปัญหาสำหรับแม่บ้าน หรือในช่วงหัวค่ำประมาณ 21.00 – 22.00 น. แต่ปัจจุบันจะเห็นได้ว่ารายการแข่งขันตอบปัญหาประเภทแม่บ้าน ซึ่งมักจะอยู่ในช่วงเวลาตอนเย็นนั้นหายไป และรายการส่วนใหญ่มักจะอยู่ช่วงเวลา 22.00 – 24.00 น. ซึ่งทั้งนี้ก็เป็นเพราะวิถีชีวิตของคนในปัจจุบันที่มีความแตกต่างไปจากเดิม แม่บ้านยุคใหม่ต้องออกไปทำงานนอกบ้านมากยิ่งขึ้น ดังนั้นจึงทำให้กลุ่มแม่บ้านที่เป็นแม่บ้านจริงๆ เหลือน้อยลง สุดท้ายรายการที่ผลิตขึ้นมาเพื่อคนดู

ประเภทแม่บ้านจึงค่อยๆ ลดลง และหายไปในที่สุด รวมไปถึงการเปลี่ยนจากสังคมเกษตรกรรมมาเป็นสังคมอุตสาหกรรม ทำให้ผู้คนมีช่วงเวลาการทำงานที่นานขึ้น นอนดึกขึ้น รายการเกมโชว์ในปัจจุบันจึงอยู่ในช่วงเวลาตั้งแต่ 22.00 – 24.00 น.

นอกจากรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์จะมีการเปลี่ยนแปลงในด้านเวลาการออกอากาศแล้วจะเห็นได้ว่าตัวรูปแบบของรายการเองก็มีการพัฒนาในรูปแบบที่เปลี่ยนแปลงไปจากยุคแรกๆ ด้วยเหมือนกัน ดังเช่นที่กล่าวไว้ในช่วงต้นแล้วว่าในยุคหนึ่งช่วงปี พ.ศ. 2543 - 2548 เป็นช่วงที่มีกระแสของรายการประเภทควิซโชว์ ซึ่งเป็นรายการที่เน้นไปที่ความรู้ความสามารถของผู้เข้าแข่งขัน เกิดขึ้นมามาก เริ่มตั้งแต่รายการเกมเศรษฐีหลังจากนั้นก็มีรายการอื่นๆ เกิดขึ้นตามมาอีก ยกตัวอย่างเช่น รายการเกมทศกัณฐ์, รายการเดอะ แชร์, รายการเซียนทีวี, รายการเวลาพารวย, รายการ 4 ต่อ 4, และรายการเดอะโวลท์ เป็นต้น ซึ่งปัจจุบันเหลือรายการเพียงแค่ 2 รายการคือ รายการเกมเศรษฐีและรายการเกมทศกัณฐ์ เท่านั้น ซึ่งทั้ง 2 รายการก็ได้มีการปรับเปลี่ยนรูปแบบจากเดิมไปในบางส่วน หลังจากรายการประเภทควิซโชว์ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในช่วงเวลาหนึ่งแล้ว พบว่าต่อมารายการประเภทแอ็คชั่นโชว์ก็เป็นรูปแบบของรายการเกมโชว์อีกรูปแบบหนึ่งที่ได้รับความนิยมอย่างมากด้วยเช่นกัน รวมทั้งยังมีรายการเกมโชว์สำหรับเด็กหรือใช้เด็กเป็นกลไกในการแข่งขัน รวมไปถึงรายการเกมโชว์ที่มีรูปแบบการแข่งขันเกี่ยวกับการทำอาหาร เกมที่ทายเรื่องราวเกี่ยวกับสัตว์ เกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวก็ยังได้รับความนิยมมาจนถึงปัจจุบันแต่อาจจะมีสัดส่วนที่น้อยกว่ารายการเกมโชว์ในรูปแบบอื่นๆ

ดังนั้นจึงเป็นที่น่าสนใจว่า เพราะเหตุใดรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์จึงเป็นรายการที่ได้รับความนิยมจากผู้ชมมาโดยตลอด อีกทั้งยังเป็นรายการที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา รวมทั้งศึกษาถึงพัฒนาการของรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ว่ามีการพัฒนาไปในด้านใดบ้าง และในอนาคตจะมีแนวทางการพัฒนารายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ไปในทิศทางใด

ปัญหานำวิจัย

1. รายการแข่งขันชิงรางวัลในประเทศไทยมีพัฒนาการอย่างไร
2. ปัจจัยใดที่มีผลต่อพัฒนาการด้านองค์ประกอบของรายการแข่งขันชิงรางวัลในประเทศไทย

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาพัฒนาการของรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในประเทศไทย

2. เพื่อศึกษาถึงปัจจัยที่มีผลต่อพัฒนาการด้านองค์ประกอบของรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในประเทศไทยว่าเป็นอย่างไร

ขอบเขตการวิจัย

การศึกษาเรื่อง "พัฒนาการของรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในประเทศไทย" นี้ ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการศึกษาไว้ 2 ด้าน ดังนี้

1. ศึกษาพัฒนาการด้านองค์ประกอบของรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในประเทศไทย ในช่วง ปีพ.ศ. 2500 - 2550

2. มุ่งศึกษาจากมุมมองของผู้ส่งสาร ได้แก่ บริษัทผู้ผลิตรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในประเทศไทย

นิยามศัพท์

รายการแข่งขันชิงรางวัล หมายถึง รายการเกมโชว์ (Game Show) และรายการแข่งขันตอบปัญหา (Quiz Show) ที่มีการแข่งขัน ระหว่าง 2 ฝ่ายขึ้นไป ภายใต้กฎหรือกติกาที่ตกลงกันไว้ โดยมีผู้ดำเนินรายการหรือ พิธีกร ทำหน้าที่ควบคุมให้การแข่งขันดำเนินไปตามเงื่อนไข หรือสถานการณ์ที่วางไว้ก่อนหน้านั้น โดยมีเงินหรือของรางวัลเป็นสิ่งตอบแทน

พัฒนาการ หมายถึง การเปลี่ยนแปลงในด้านต่างๆ เช่น แนวคิด รูปแบบการนำเสนอ ของรางวัล พิธีกร และกระบวนการผลิตรายการแข่งขันชิงรางวัลในประเทศไทยที่เป็นไปตามเงื่อนไขของเวลา และปัจจัยแวดล้อม

องค์ประกอบของรายการ หมายถึง

1.เนื้อหา ของรายการคือประเด็นหลักหรือใจความหลักของรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ที่นำเสนอซึ่งสามารถแบ่งเนื้อหาของรายการแข่งขันชิงรางวัลได้ดังต่อไปนี้

- เนื้อหาที่เกี่ยวกับเรื่องส่วน บุคคล
- เนื้อหาเกี่ยวกับความรู้ทั่วไปและความรู้เฉพาะด้าน
- เนื้อหาเกี่ยวกับความท้าทาย
- เนื้อหาผสม

2.พิธีกร คือผู้ที่ทำหน้าที่ประสานระหว่างผู้เข้าแข่งขันกับเกมเพื่อควบคุมรายการให้ดำเนินไปด้วยดี

*3.ผู้เข้าแข่งขัน*คือผู้ที่เข้ามาแข่งขันเกมใน รายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์

4.ผู้ชมในห้องส่ง คือกลุ่มคนที่เข้ามาชมการแข่งขันในรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์

5.ผู้ชมทางบ้าน คือกลุ่มผู้ชมที่เปิดชมรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์

6.ของรางวัล คือสิ่งที่ผู้เข้าแข่งขันจะได้รับจากการเล่นเกมหรือตอบคำถามซึ่งของรางวัลที่ได้รับจะเป็นเงินหรือของใช้ต่างๆ ขึ้นอยู่กับข้อตกลงระหว่างผู้เล่นและทางรายการ

7.กติกาการเล่น คือกฎหรือระเบียบที่ผู้ผลิตกำหนดขึ้นเพื่อให้ผู้เข้าแข่งขันปฏิบัติตามเพื่อความยุติธรรมและความชัดเจนในการแข่งขัน

8. ทีมงานผลิตรายการ คือกลุ่มคนที่มีหน้าที่ในการสร้างสรรค์และเตรียมความพร้อมให้รายการสามารถดำเนินการผลิตได้

9. ฉาก คือสถานที่ที่ทางทีมงานจัดขึ้นมาเพื่อเป็นใช้ในการเล่นเกมในรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์

10. เทคนิค คือระบบแสง สี มุมกล้อง กลไกต่างๆ ที่นำมาใช้ในการเล่นเกม รวมทั้งการใช้คอมพิวเตอร์กราฟฟิคในขั้นตอนการตัดต่อ

11. ช่วงเวลาที่ออกอากาศ คือจำนวนเวลาและช่วงเวลาที่รายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ได้ทำการออกอากาศ

12. ผู้อุปถัมภ์รายการ คือผู้ที่ให้การสนับสนุนด้านการเงินด้วยการซื้อเวลาโฆษณา และอุปถัมภ์รางวัลให้กับผู้เข้า แข่งขันในรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์

13. บริษัทผู้ผลิต คือบริษัทที่ทำหน้าที่ในการผลิตรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ตั้งแต่กระบวนการคิดรูปแบบรายการ กระบวนการผลิตจนพร้อมในการออกอากาศ

ปัจจัยที่มีผลต่อพัฒนาการของรายการ หมายถึง สาเหตุที่ทำให้รายการตอบปัญหาชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในประเทศไทยมีการเปลี่ยนแปลงไปในด้านต่างๆ แบ่งได้เป็น

1.) ปัจจัยภายใน ได้แก่ การจัดการ เทคโนโลยี ตัวผู้ผลิตรายการ

2.) *ปัจจัยภายนอก* ได้แก่ เศรษฐกิจ สังคม การเมืองและนโยบายของสถานีโทรทัศน์ แต่ละช่อง

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

เพื่อให้ทราบถึงพัฒนาการด้านองค์ประกอบของรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในประเทศไทย รวมทั้งเป็นแนวทางในการแก้ไข ปรับปรุง และพัฒนารายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในประเทศไทยของบริษัทผู้ผลิต และเพื่อเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่จะทำการศึกษาวิจัยเรื่องรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในประเทศไทยต่อไปในอนาคต

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาเรื่อง“พัฒนาการของรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในประเทศไทย” ในครั้งนี้ มีทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่ผู้วิจัยได้นำมาเป็นแนวทางการศึกษาดังต่อไปนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับรายการเกมโชว์
2. แนวคิดเกี่ยวกับบทบาทหน้าที่ของนักสื่อสารมวลชน
3. แนวคิดเรื่องการใช้สื่อเพื่อประโยชน์และความพึงพอใจ
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดเกี่ยวกับรายการเกมโชว์

1. องค์ประกอบสำคัญในการผลิตรายการเกมโชว์

องค์ประกอบในด้านต่างๆ มีส่วนสำคัญต่อการประสบความสำเร็จของรายการซึ่งต้องมีความกลมกลืนและสอดคล้องกันในหลายๆ ด้าน และองค์ประกอบที่สำคัญในการผลิตเกมโชว์ (ปมุข ศุภสาร 2539: 27-28) มีดังนี้

1.1 เนื้อหาของรายการ

ต้องมีเนื้อหาที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของรายการ และสามารถถ่ายทอดวัตถุประสงค์นั้นๆ ไปสู่ผู้ชมได้ ซึ่งต้องคำนึงถึงปัจจัยต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นกลุ่มเป้าหมาย วันเวลาที่นำเสนอ หรือระยะเวลาที่นำเสนอรายการ

1.2 รูปแบบและวิธีการนำเสนอ

เป็นส่วนที่สำคัญในการที่จะทำให้รายการประสบความสำเร็จหรือไม่ เพราะถ้าเกมการแข่งขันมีรูปแบบและการนำเสนอที่แปลกใหม่ และน่าตื่นเต้นก็จะทำให้ผู้ชมรู้สึกตื่นตา ตื่นใจ และรู้สึกอยากติดตามการแข่งขัน ดังนั้นผู้ผลิตรายการเกมโชว์ส่วนใหญ่จึงมักจะค้นหารูปแบบและวิธีการนำเสนอรายการเกมโชว์ในรูปแบบใหม่ๆ เพื่อสร้างกลุ่มผู้ชมที่มักจะเบื่อกับความซ้ำซาก จำเจ ของรูปแบบรายการในแบบเดิมๆ

1.3 บทโทรทัศน์

รายละเอียดในบทโทรทัศน์สำหรับรายการเกมโชว์ส่วนมากแล้ว จะเป็นเพียงบทโครงร่างอย่างคร่าวๆ (The Fact or Running Sheet) จะบอกถึงรายละเอียดในรายการ การลำดับรายการ และบทพูดเพียงบางส่วนเท่านั้น เช่น การพูดถึงสปอนเซอร์ การแนะนำผู้เข้าแข่งขัน รวมทั้งมุขตลกต่างๆ ลักษณะของบทโทรทัศน์สำหรับรายการเกมโชว์ที่ดีต้องถ่ายทอดเนื้อหาของรายการได้อย่างครบถ้วน โดยไม่ยืดเยื้อ และเข้าใจง่าย ที่สำคัญควรจะสอดแทรกสาระ หรือข้อคิดที่เป็นประโยชน์ต่อผู้ชมด้วย

1.4. ฉาก

ฉากในรายการเกมโชว์ เปรียบเสมือนรูปร่างหน้าตาของรายการ ฉากของรายการที่ดีจะสามารถช่วยสร้างบรรยากาศ และอารมณ์ของผู้ชมให้เกิดอารมณ์ร่วมกับเกมการแข่งขันได้เป็นอย่างดี ซึ่งหมายความว่า ฉากจะต้องออกแบบได้ตรงตามแนวคิด (Concept) ของรายการไม่ว่าจะเป็นลักษณะเกม วิธีการเล่น จำนวนผู้เข้าแข่งขัน และองค์ประกอบต่างๆ ภายในรายการ นอกจากนั้นฉากที่ดียังต้องคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอย ความสะดวก และความเหมาะสม ในด้านการเทคนิคและการผลิตรายการอีกด้วย

1.5 พิธีกร

พิธีกรมีหน้าที่นำเสนอรายการตามรูปแบบที่วางไว้ จัดได้ว่าเป็นตัวแทนของทีมงาน และรายการ ซึ่งมีภาระในการรับผิดชอบความเป็นไปตลอดรายการด้วยความสามารถของตนเอง ต้องเป็นตัวเชื่อมที่ดีระหว่างเกมการแข่งขัน รวมทั้งต้องสร้างบรรยากาศที่สนุกสนานเป็นกันเองให้เกิดขึ้นทั้งกับผู้แข่งขัน ผู้ชมทางบ้าน และผู้ชมในห้องส่ง ดังนั้นจะเห็นได้ว่า รายการเกมโชว์ในปัจจุบันส่วนใหญ่ มักจะนิยมนำเอาผู้ที่มีชื่อเสียง หรือเป็นที่นิยมของประชาชนมาเป็นพิธีกรดำเนินรายการ

1.6 ผู้ร่วมรายการ

ผู้ร่วมรายการถือว่าเป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้รายการสนุก หรือน่าสนใจขนาดไหน เพราะผู้ร่วมรายการก็เปรียบเสมือนตัวจักรที่สำคัญในการขับเคลื่อนรายการเพราะถึงแม้ว่ารูปแบบรายการจะน่าสนใจแต่ถ้าผู้เล่นไม่มีความสนุกสนาน เป็นกันเอง หรือประหม่าในการอยู่หน้ากล้องก็จะทำให้รายการน่าเบื่อได้ ในทางกลับกันถึงแม้รูปแบบของรายการจะไม่น่าสนใจเท่าที่ควรแต่ถ้าผู้ที่มาร่วมรายการมีความสนุกสนาน เฮฮา ก็จะทำให้บรรยากาศในรายการสนุกไปด้วย ดังนั้นในปัจจุบัน ผู้ที่มาร่วมรายการส่วนใหญ่จะเป็นดารา, นักร้อง, นักแสดง มากกว่าผู้ชมทางบ้าน เพราะมีความเคยชินในการอยู่หน้ากล้อง รวมทั้งด้วยความเป็นนักแสดงก็มักจะมีการรับ ส่ง กับพิธีกรได้เป็นอย่างดี และการที่นำดารา มาออกในรายการก็เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ผู้ชมให้ความสนใจรายการมากขึ้น สำหรับบางรายการที่ผู้ร่วมรายการเป็นผู้ชมจากทางบ้าน ก็

ต้องมีวิธีการคัดเลือกก่อนที่จะคัดเข้ามาร่วมรายการ คือต้องเลือกผู้ที่มีความกล้าแสดงออก พูดคุย สนุก ไม่ประหม่าเวลาอยู่หน้ากล้อง รวมทั้งมีบุคคลิก ลักษณะที่น่าสนใจ

1.7 ผู้ชมในห้องส่ง

เป็นส่วนสำคัญในการสร้างบรรยากาศ ความสนุกสนาน เพราะรายการเกมโชว์เป็นรายการที่มีการแข่งขัน ดังนั้นการมีเสียงเชียร์ และบรรยากาศการร่วมลุ้นสดๆ นั้น เป็นสิ่งที่สำคัญเป็นอย่างมากทั้งกับตัวผู้เข้าแข่งขันเอง และกับผู้ชมที่อยู่ทางบ้าน เพราะจะได้เห็นภาพการเชียร์ และการลุ้นสดๆ ซึ่งก็ถือว่าเป็นสีสันที่ช่วยเพิ่มบรรยากาศในการดูรายการเกมโชว์ให้สนุกสนานมากยิ่งขึ้น สมัยก่อนผู้ชมในห้องส่งมักจะเป็นคนที่รู้จักของทีมงาน หรือผู้เข้าแข่งขัน แต่ปัจจุบันได้มีพัฒนาการไปถึงขั้นการมีบริษัทที่จัดคนมารับจ้างกรี๊ด รับจ้างปรบมือในห้องส่งกันแล้ว ก็ถือว่าเป็นอีกหนึ่งพัฒนาการของแวดวงเกมโชว์ที่น่าสนใจ

1.8 ทีมงานผลิตรายการ

โดยทั่วไปแล้วในการผลิตรายการเกมโชว์ จะมีทีมงานหลักๆ ดังนี้

- ผู้บริหารการผลิต (Executive Producer) เป็นผู้ที่ดูแลภาพรวมในรายการทั้งหมด แต่มักจะไม่เข้ามาเกี่ยวข้องมากนัก ในขั้นตอนของการผลิต ส่วนใหญ่จะควบคุมด้านรายรับ และรายจ่าย รวมทั้งดูแลด้านสปอนเซอร์ของรายการ

- ผู้ผลิตรายการ (Producer) อาจจะมีหลายคน ซึ่งจะแบ่งหน้าที่รับผิดชอบกันไปในแต่ละส่วน หรือแต่ละช่วงในรายการ ซึ่งจะรับแนวความคิดและนโยบายการผลิตรายการมาจากผู้บริหารการผลิต (Executive Producer) อีกที

- ผู้เขียนบทโทรทัศน์ (Script Writer) เป็นผู้รับเอาความคิดมาจากผู้ผลิตรายการ (Producer) และหาข้อมูลต่างๆ มาเขียนเป็นบทโทรทัศน์

- ผู้กำกับรายการ (Director) จะรับผิดชอบงานในการผลิตขณะถ่ายทำทั้งหมด ซึ่งสำหรับตำแหน่งนี้ต้องมีความสามารถในเรื่องของอารมณ์ เข้าใจมุมกล้อง เรื่องของภาพและเสียง เป็นอย่างดี

- ฝ่ายประสานงาน (Co-ordinator) ฝ่ายประสานงานจะทำหน้าที่ติดต่อแขกรับเชิญและบุคคลต่างๆ ที่จะมาออกในรายการ รวมทั้งเป็นผู้ที่จะประสานระหว่างฝ่ายต่างๆ เพื่อความพร้อมและความเรียบร้อยในวันถ่ายทำรายการ

- ฝ่ายสร้างสรรค์รายการ (Creative) เป็นผู้ที่คิดรูปแบบของรายการให้น่าสนใจและมีเอกลักษณ์เป็นของตัวเอง รวมทั้งสร้างความสนุกสนานให้เกิดขึ้นในรายการ โดยส่วนใหญ่ Creative มักจะเป็นผู้ที่เขียน Script ของรายการด้วย

- ผู้กำกับเวที (Stage Manager) เป็นผู้ที่ทำหน้าที่ควบคุมบท และดูแลส่วนต่างๆ ของรายการในขณะถ่ายทำว่ามีปัญหาอะไรบ้าง โดยจะประสานงานกับผู้กำกับรายการที่ควบคุมอยู่อีกห้องหนึ่ง

- ตากล้อง (Camera Man) มีหน้าที่รับคำสั่งจากผู้กำกับรายการที่ควบคุมอยู่ในห้อง และเป็นผู้รับคำสั่งในการจับภาพขนาดต่างๆ รวบทั้งควบคุมตำแหน่งการเคลื่อนไหวของกล้อง

นอกจากนี้ยังมีอีกหลายฝ่ายที่มีความสำคัญ และมีส่วนช่วยให้การผลิตรายการในแต่ละครั้งนั้นเป็นไปอย่างราบรื่นตามวัตถุประสงค์ที่ทีมงานวางไว้ เช่น ฝ่ายจัดฉาก ฝ่ายแสง ฝ่ายเสียง รวมทั้งฝ่ายจัดหาเสื้อผ้า และช่างแต่งหน้า ช่างทำผม เป็นต้น

1.9 ผู้อุปถัมภ์รายการ (Sponsor) เป็นปัจจัยสำคัญในการผลิตรายการ รวมทั้งกำหนดทิศทางของรายการเกมโชว์ เพราะผู้อุปถัมภ์รายการถือเป็นผู้ที่ให้การสนับสนุนด้านการเงิน ด้วยการซื้อเวลาโฆษณา และอุปถัมภ์รางวัลให้กับผู้ที่เข้าแข่งขันอีกด้วย ยิ่งของรางวัลมีมูลค่ามากเท่าไหร่ก็ยิ่งเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้ชมรู้สึกอยากมีส่วนร่วม และเรียกร้องความสนใจของผู้ชมได้เป็นอย่างดี

องค์ประกอบต่างๆ ในด้านการผลิตรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์แต่ละรายการอาจจะมีความแตกต่างกัน ซึ่งก็เป็นไปตามวัฒนธรรมการทำงานของแต่ละองค์กร บางที่อาจจะให้ความสำคัญในสัดส่วนของเนื้อหา สาระของรายการมากกว่าผู้ร่วมรายการ หรือบางที่อาจจะให้ความสำคัญกับผู้อุปถัมภ์รายการมากที่สุดก็ได้ ผู้วิจัยได้ใช้กรอบของแนวคิดเกี่ยวกับเรื่ององค์ประกอบของรายการเกมโชว์ เพื่อนำมาวิเคราะห์ตัวรูปแบบและเนื้อหารวมทั้งองค์ประกอบอื่นๆ ของรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในประเทศไทย ที่ผู้วิจัยทำการศึกษา ว่ามีพัฒนาการเป็นอย่างไร

2. การจำแนกรายการเกมโชว์ตามสัดส่วนระหว่างความบันเทิง และสาระความรู้ สามารถจำแนกได้ 3 ประเภท ดังนี้

2.1 รายการเกมโชว์ประเภทที่เน้นสาระ ความรู้เป็นหลัก

เป็นรายการที่มีวัตถุประสงค์เพื่อ ส่งเสริมความรู้ และสาระด้านต่างๆ เช่น ความรู้ด้านภาษาไทย ภาษาอังกฤษ คณิตศาสตร์ ภูมิศาสตร์ หรือแม้กระทั่งความรู้สำหรับแม่บ้าน ส่วนใหญ่รายการในลักษณะนี้จะเป็นรายการที่มีรูปแบบของการแข่งขันตอบปัญหา (Quiz Show) ซึ่งมักกำหนดวัตถุประสงค์ที่ค่อนข้างสัมพันธ์และสอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายอย่างชัดเจน

เนื้อหาของรายการเกมโชว์ประเภทที่เน้นสาระ ความรู้เป็นหลักจะเป็นการแข่งขันตอบคำถามที่เกี่ยวกับความรู้ใน 2 รูปแบบ คือ จะมีทั้งความรู้ทางด้านวิชาการ ซึ่งมักจะมีผู้เข้าแข่งขันเฉพาะกลุ่มคือ นักเรียน นักศึกษา เป็นต้น และอีกรูปแบบหนึ่งก็คือเป็นเรื่องเกี่ยวกับความรู้รอบตัว ซึ่งจะเน้นความรู้รอบตัว หรือความรู้ทั่วไป เป็นความรู้ที่เกิดจากประสบการณ์ที่สั่งสมมาของแต่ละบุคคล

2.2 รายการเกมโชว์ประเภทที่เน้นความบันเทิงเป็นหลัก

เป็นรายการที่เน้นความบันเทิงเป็นหลัก มีวัตถุประสงค์ที่จะผลิตรายการ โดยนำเสนอความบันเทิง ความสนุกสนานเป็นหลัก ซึ่งในความบันเทิงนั้นอาจจะมีสาระความรู้สอดแทรกอยู่บ้าง โดยสาระต่างๆ เหล่านั้นมักจะเป็นลักษณะของข้อคิดต่างๆ ในการดำรงชีวิตในสังคมหรือข้อเสนอแนะในเรื่องต่างๆ รายการประเภทนี้จะเป็นรายการที่อยู่ในรูปแบบของรายการประเภทเกม (Game) แทบทั้งสิ้น

รายการเกมโชว์ที่เน้นความบันเทิงเป็นหลัก ส่วนใหญ่จะเป็นการแข่งขันที่ใช้คำถามคำตอบ หรือให้ผู้แข่งขันใช้ทักษะทางร่างกาย ซึ่งมักจะเป็นสิ่งที่ท้าทาย ตื่นเต้น หรือทำให้ดูตลก ขบขัน เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกสนุกสนาน เนื้อหาของรายการเกมโชว์ประเภทที่เน้นความบันเทิงเป็นหลักสามารถแบ่งออกเป็น 3 แบบ คือ มีเนื้อหาที่เกี่ยวกับความรู้รอบตัว คือเป็นเรื่องที่เกี่ยวกับความรู้รอบตัว เป็นเรื่องทั่วๆไป มีความเป็นวิชาการน้อยลง ผู้แข่งขันมักจะต้องใช้ไหวพริบปฏิภาณ และเชาว์ปัญญา ในการแข่งขัน แบบที่สอง คือ เนื้อหาที่เกี่ยวกับบุคคลทั่วไป จะเป็นการแข่งขันที่ผู้เข้าแข่งขันจะต้องตอบคำถาม หรือทายใจบุคคลทั่วๆไป และสุดท้ายเนื้อหาที่เกี่ยวกับบุคคลที่จำเพาะเจาะจง จะมีเนื้อหาที่มุ่งเน้นไปที่การทายใจคู่แข่งขันด้วยกัน หรือทายใจผู้เข้าแข่งขันฝ่ายตรงข้ามก็ได้ คำถามที่ตั้งขึ้นอาจจะเป็นคำถามที่มาจากเรื่องจริงของผู้แข่งขันเอง หรือเป็นเหตุการณ์ที่สมมุติขึ้นก็ได้

2.3 รายการเกมโชว์ที่เน้นทั้งสาระ ความรู้ และความบันเทิง

สำหรับรายการเกมโชว์ประเภทที่เน้นทั้งสาระ ความรู้ และความบันเทิงส่วนใหญ่นั้น มักจะเป็นรายการที่มีทั้งเกม และการแข่งขันตอบคำถาม เนื้อหาของรายการอาจจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับความรู้ทั่วไป หรือความรู้รอบตัว ซึ่งรายการประเภทตอบปัญหา (Quiz Show) ที่เกี่ยวกับความรู้ทั่วไป ในปัจจุบันนี้ก็ถือว่าเป็นตัวอย่างที่ดีของรายการประเภทนี้ที่เน้นทั้งสาระ ความรู้ และความบันเทิง เพราะนอกจากผู้ชมจะได้รับสาระความรู้จากรายการแล้ว ก็ยังได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลินอีกด้วย

3. รายการเกมโชว์ของประเทศอังกฤษ ก็ถือว่าเป็นต้นแบบที่เรามักนำมาดัดแปลงเพื่อสร้างสรรค์ให้มาเป็นเกมโชว์ในบ้านเราด้วยเช่นกัน สำหรับประเทศอังกฤษได้มีการจำแนกเกมการแข่งขันต่างๆ (อรนุช สุดประเสิร์ฐ 2538: 20-21) ได้ดังนี้

3.1 Game of Chance เป็นเกมการแข่งขันที่อาศัยโชค และดวงเป็นหลัก ผู้แข่งขันไม่ต้องมีทักษะอะไรมาก

3.2 Game of Skill เป็นเกมโชว์ที่ใช้ทักษะไหวพริบ ปฏิภาณ ความคล่องแคล่ว และความชำนาญ

3.3 Game of General Knowledge เป็นเกมที่ผู้แข่งขันจะต้องแข่งขันหรือประลองกันทางสติปัญญา ส่วนใหญ่จะเป็นการแข่งขันตอบปัญหาความรู้ทั่วไป หรือความรู้ทางวิชาการ

4. รายการเกมโชว์ที่มีมากมายในปัจจุบันนั้น มีลักษณะการจัดรายการและสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 รูปแบบใหญ่ๆ (อรนุช สุดประเสิร์ฐ 2538:15-18) ได้ดังนี้

4.1 รายการเกม (Game)

รายการเกมหรือเกมโชว์ เป็นการแข่งขันระหว่างกลุ่มคนหรือบุคคลที่ใช้ทักษะทางร่างกาย สติปัญญา ความว่องไว ปฏิภาณ ไหวพริบ ความรู้รอบตัว ตลอดจนการเสี่ยงโชคต่างๆ สำหรับรายการเกมโชว์ในประเทศไทยนั้นมักนำแนวคิด หรือต้นแบบมาจากรายการเกมโชว์ของต่างประเทศ สหรัฐอเมริกาเป็นประเทศที่ได้ชื่อว่าเป็นต้นแบบหลักของรายการเกมโชว์ในบ้านเรา ซึ่งรายการเกมโชว์ของสหรัฐอเมริกาสามารถแบ่งกลุ่ม เกม การแข่งขันได้ 4 ประเภท ดังนี้ คือ

4.1.1 Panel of Expert เป็นเกมการแข่งขัน เช่นการทายภาพปริศนา ซึ่งผู้ทายหรือผู้ร่วมแข่งขันนั้นมักเป็นผู้เชี่ยวชาญทางด้านสาขาอาชีพต่างๆ เช่น นักธุรกิจ นักหนังสือพิมพ์ เป็นต้น

4.1.2 Audience-Contestants เป็นรายการเกมโชว์ที่ผู้เข้าแข่งขันนั้นเป็นผู้แข่งขันที่มาจากทางบ้าน โดยผู้เข้าแข่งขันอาจเขียนจดหมายเข้ามาเพื่อสมัครร่วมเล่นเกม ซึ่งผู้สมัครเหล่านี้จะถูกคัดเลือกเพื่อให้ได้บุคคลที่กล้าแสดงออก มีความเชื่อมั่นในตนเอง ตัดสินใจได้อย่างรวดเร็ว และมีความสามารถทางด้านการพูด ผู้เข้าแข่งขันจะได้เข้ามาร่วมเล่นเกมต่างๆ เช่น การทายราคาสินค้า การทายปริศนาต่างๆ การเลือกแผ่นป้าย เป็นต้น

4.1.3 Audience-Participation เป็นเกมโชว์ที่พิธีกรของรายการได้คัดเลือกและติดต่อผู้ชมทางบ้านไว้ล่วงหน้า เพื่อให้มาออกรายการในฐานะที่เป็นบุคคลที่ทำความดี เสียสละ และช่วยเหลือผู้อื่น พิธีกรจะมอบของรางวัลเพื่อให้เป็นการตอบแทนคุณงามความดีของบุคคลนั้น

4.1.4 Quiz รายการเกมโชว์ประเภทนี้ ผู้แข่งขันจะต้องตอบคำถามเรื่องราวต่างๆ เพื่อค้นหาผู้ชนะ และได้รับรางวัลในที่สุด

4.2 รายการแข่งขันตอบปัญหา (Quiz)

รายการแข่งขันตอบปัญหาหรือ Quiz Show เป็นรายการที่ผู้แข่งขันจะต้องแข่งขันตอบปัญหาความรู้ (Knowledge) หรือเชาว์ (Intellectual) รายการแข่งขันประเภทนี้ส่วนใหญ่จะมีผู้แข่งขัน 2 ทีม หรืออาจมากกว่านี้ โดยจะมีสมาชิกทีมละ 2-3 คน ซึ่งผู้แข่งขันมักจะเป็นตัวแทนจากสถาบันการศึกษาต่างๆ ที่สมัครเข้ามาแข่งขัน

รายการเกมโชว์ (Game Show) และรายการแข่งขันตอบปัญหา (Quiz Show) มีความแตกต่างกัน ซึ่งพอสรุปได้ดังนี้

- รายการเกมโชว์ เป็นรายการแข่งขันที่มีความหลากหลาย เพราะการแข่งขันมักจะมีหลายวิธี เช่น การแข่งขันทักษะทางด้านร่างกาย การทายปริศนาต่างๆ การแข่งขันเสี่ยงโชค และการแข่งขันตอบคำถามจากเนื้อเรื่อง เนื้อหา หรือสถานการณ์ที่กำหนดให้ เป็นต้น ซึ่งผู้เข้าแข่งขันต้องใช่ไหวพริบ ปฏิภาณ เชาว์ปัญญา และการคาดเดาในการแข่งขันตลอดจนใช้เป็นเครื่องตัดสินหาผู้แพ้และผู้ชนะในรายการอีกด้วย
- รายการแข่งขันตอบปัญหา เป็นรายการที่ผู้เข้าแข่งขันจะต้องตอบปัญหาด้านวิชาการ ความรู้ที่ปรากฏในตำราเรียน หรือความรู้รอบตัว ซึ่งผู้เข้าแข่งขันในรายการแข่งขันตอบปัญหานี้ก็คือเด็ก และเยาวชนที่กำลังอยู่ในวัยเรียน ส่วนเครื่องมือที่ใช้ตัดสินหาผู้แพ้และผู้ชนะก็คือ การแข่งขันทางสติปัญญานั่นเอง

ปัจจัยสำคัญในรายการเกมโชว์

ถึงแม้ลักษณะการจัดรายการเกมโชว์จะมีหลายประเภทดังที่กล่าวมา ซึ่งมีความแตกต่างกันไปตามเนื้อหาและวัตถุประสงค์ของรายการ แต่ปัจจัยสำคัญที่รายการเกมโชว์ ต้องคำนึงถึงคือ สิ่งดึงดูดใจ (วิภาพร กลิ่นฟุ้ง 2544: 14) ต่อไปนี้

1. ความสนุกสนาน (Comedy) การแทรกอารมณ์ขันจะสามารถดึงดูดผู้ชมได้เป็นจำนวนมาก เพราะธรรมชาติของคนเราชอบที่จะหัวเราะ และสิ่งที่ทำให้คนหัวเราะได้นั้นก็คือความผิดพลาด จุดอ่อน ปมด้อย และกริยาอาการแปลกๆ ของคนอื่น

2. ความขัดแย้ง (Conflict) ความขัดแย้งก็เป็นอีกสิ่งหนึ่งที่สามารถดึงดูดใจผู้ชมได้ หากเกิดขึ้นจากความขัดแย้งในสัดส่วนที่เหมาะสม รายการเกมโชว์หรือรายการที่มีการแข่งขันเป็นการให้ผู้ร่วมรายการอยู่ในสถานการณ์ที่มีความขัดแย้ง ซึ่งความขัดแย้งสามารถเกิดขึ้นได้ในธรรมชาติระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ มนุษย์กับธรรมชาติ และ มนุษย์กับตัวเอง หรือมนุษย์กับสิ่งที่

อยู่เหนือธรรมชาติ รายการเกมโชว์นำความขัดแย้งต่างๆ ออกมาใช้ได้อย่างเหมาะสม โดยอยู่ในรูปของกฎ กติกา และเงื่อนไขต่างๆ

3. การมีส่วนร่วม (Participation) รายการเกมโชว์ที่ดึงดูดผู้ชมได้ดีต้องทำให้ผู้ชมรู้สึกได้ว่าตนเองมีส่วนร่วม หรือมีส่วนเกี่ยวข้องในรายการ ดังนั้นรายการเกมโชว์จะต้องทำให้ผู้ชมชมแล้วรู้สึกเหมือนกำลังร่วมแข่งขันอยู่ด้วย รวมทั้งพยายามตอบคำถามหรือลุ้นไปกับผู้เข้าแข่งขันด้วย และสิ่งที่จะช่วยสร้างบรรยากาศของการมีส่วนร่วมได้ก็คือความคุ้นเคย ดังนั้นรายการเกมโชว์จึงจัดพิธีกร หรือผู้เข้าแข่งขันที่ผู้ชมทั่วไปมีความคุ้นเคย มีชื่อเสียง เป็นที่รู้จัก เช่น ดารา นักร้อง มาร่วมในรายการ

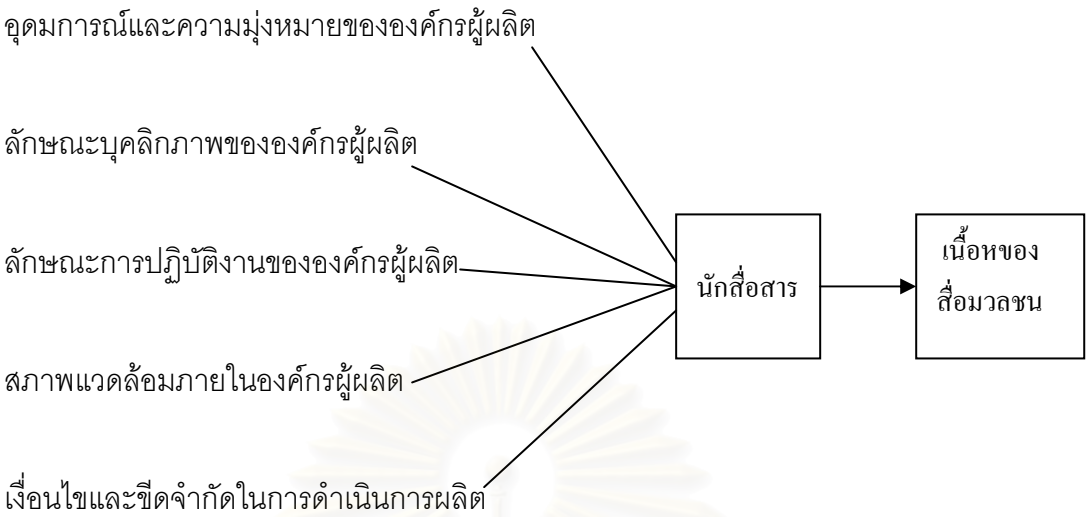
4. ความสนใจของมนุษย์ (Human Interest) การที่ผู้ชมจะติดตามรายการเกมโชว์นั้น ส่วนหนึ่งมาจากความสนใจ ความอยากรู้ อยากเห็นว่าคนอื่นเขาคิดกันอย่างไร มีปฏิกริยาอย่างไร เมื่ออยู่ในสถาการณ์คับขัน โดยเฉพาะถ้าคนๆ นั้นเป็นดารา นักร้องที่มีชื่อเสียง

5. ความตื่นเต้นเร้าใจ (Exciting) เป็นสิ่งดึงดูดที่ขาดไม่ได้ในรายการเกมโชว์ เป็นอีกกลวิธีหนึ่งที่จะช่วยกระตุ้นให้ผู้ชมมีความตื่นตัวและสนใจรายการมากขึ้น รวมทั้งสามารถจดจำรายการได้ดีโดยการใช้วิธีต่างๆ โดยเฉพาะการแจกรางวัลที่มีมูลค่าสูง จะทำให้ผู้ชมเกิดการเอาใจช่วยและตื่นเต้นไปกับผู้แข่งขันด้วย

แนวคิดเกี่ยวกับบทบาทหน้าที่ของนักสื่อสารมวลชน

Gerhard Maletzke (Windahl, Signitzer and Olson, 1992) ได้กล่าวถึงความสัมพันธ์ของปัจจัยต่างๆ เพื่ออธิบายและทำความเข้าใจบทบาทและหน้าที่ของนักสื่อสารมวลชน ชี้ให้เห็นถึงการวางบทบาทของนักสื่อสารมวลชนในระดับต่างๆ ที่มีผลสะท้อนต่องานที่ผลิตขึ้นมา ดังนี้

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



แผนภาพที่ 2.1: ปัจจัยที่ส่งผลต่อกระบวนการผลิตรายการโทรทัศน์ตามแนวคิดของ Maletzke

สำหรับบริษัทผู้ผลิตรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ ถือเป็นกลุ่มองค์กรสื่อสารมวลชนในรูปแบบหนึ่ง ดังนั้นแนวคิดของ Maletzke จึงน่าจะนำมาใช้เป็นกรอบในการศึกษาครั้งนี้ได้ และจากรูปภาพดังกล่าวข้างต้นสามารถอธิบายแนวคิดของ Maletzke ได้ดังนี้คือ

1. **อุดมคติและความมุ่งหมายขององค์กรผู้ผลิต** (The Communication Organization's self-image)

การปฏิบัติงานของสื่อมวลชนนั้นโดยส่วนมาก จะมุ่งไปในทิศทางที่สอดคล้องกับจุดมุ่งหมาย สื่อมวลชนต่างประเภทกันอาจจะมีจุดมุ่งหมายที่ต่างกัน ขณะเดียวกันภายในหน่วยย่อยของสื่อมวลชนก็มีความแตกต่างกันในด้านภาระกิจ กลุ่มผู้รับสารเป้าหมาย ความสัมพันธ์ที่มีต่อสังคม และภาวะเศรษฐกิจ ทิศทางการวางบทบาทขององค์กรของนักสื่อสารมวลชนจึงมาจากจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ในเบื้องต้นและจะมีผลต่อการวางแผนและผลิตงาน นั่นคือ องค์กรสื่อสารมวลชนที่มองตนเองเป็นเพียงตัวกลางผ่านข่าวสาร จะวางบทบาทขององค์กรไว้ที่การทำหน้าที่กระจายข่าวสารสู่ผู้รับสาร ในทางตรงกันข้าม หากนักการสื่อสารมวลชนให้ความสำคัญกับบทบาทของตนเองมากเกินไป ก็อาจจะนำตนเองเข้าไปยุ่งเกี่ยวกับข่าวสารต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการกลั่นกรองข่าว คัดเลือกข่าวหรือการตัดสินใจเลือกเสนอข่าวสารใดๆ ที่หันเหไปจากมาตรฐานที่วางไว้

McQuail (Windahlet al, 1992) ได้แบ่งมาตรฐานทางวิชาชีพของนักสื่อสารมวลชนออกเป็น 4 ประเภท คือ

1. The Pragmatics หมายถึง องค์กรสื่อสารมวลชนที่มุ่งให้ความสำคัญต่อระดับความนิยม (Rating) ของผู้รับสารที่มีผลงานต่อผลงานขององค์กรเป็นหลักใหญ่

2. The Craft-oriented หมายถึง องค์กรสื่อสารมวลชนที่วางระดับความสำเร็จทางวิชาชีพไว้ที่การยอมรับในผลงานจากองค์กรสื่อมวลชนเพื่อนร่วมอาชีพ

3. The Organization-oriented หมายถึง องค์กรสื่อสารมวลชนที่ยึดมั่นในการสร้างผลงานให้เป็นไปตามเป้าหมายที่องค์กรใหญ่กำหนดไว้

4. The Society/environment-oriented หมายถึง องค์กรสื่อสารมวลชนที่มุ่งสร้างผลงานให้สอดคล้องกับกลุ่มหรือสิ่งต่างๆ ที่แวดล้อมองค์กร

2. **ลักษณะบุคลิกภาพขององค์กรผู้ผลิต** (The Communication Organization's personality structure)

องค์กรสื่อสารมวลชนแต่ละประเภทจะแสดงตนเองต่อสาธารณชน ในลักษณะที่แตกต่างกันและภายในหน่วยย่อยเองก็มีลักษณะการวางบุคคลิกของหน่วยงานต่างกันไป ซึ่งจะสะท้อนอยู่ในเนื้อหารายการที่ผลิตออกมา รวมถึงการยืนยันจากหน่วยงานเองว่าเป็นอย่างไร เช่น ผลิตรายการเพื่อนำความรู้ข่าวสารมาบอกกล่าวหรือเสนอรายการในเชิงครอบงำความคิด การวางตนขององค์กรสื่อสารมวลชนมีความสำคัญมากและมักจะเป็นที่จับตามองของสถาบันต่างๆ ในสังคม และหากขอบเขตของสื่อมวลชนไปไกลเกินกว่าจะยอมรับได้ องค์กรสื่อสารมวลชนจะต้องแก้ไขและปรับปรุงหรืออาจถูกลงโทษที่รุนแรง ซึ่งการลงโทษอาจมาจากความหวาดระแวงของสถาบันที่มีอำนาจเหนือกว่า ซึ่งเกรงกลัวในอำนาจของสื่อมวลชนที่มีต่อผู้รับสาร แต่หากองค์กรสื่อมวลชนวางบุคลิกในทางที่สังคมยอมรับก็จะได้รับการตอบสนองในรูปแบบของความสนใจที่จะติดตามชมผลงานในรูปของรางวัลต่างๆ

3. **ลักษณะการปฏิบัติงานขององค์กรผู้ผลิต** (The Communication Organization's Working Team)

บรรยากาศการทำงานในองค์การสื่อสารมวลชนจะเกิดขึ้นจากการวางกฎระเบียบขององค์กรซึ่งอาจจะอยู่ในลักษณะที่เข้มงวดหรือยืดหยุ่น ให้ความสำคัญต่อฐานะผู้ร่วมงานในระดับเท่าๆ กัน หรือแบ่งแยกฐานะอย่างชัดเจน ระดับความมากน้อยของกฎระเบียบหรือกติกาขององค์กรจะก่อให้เกิดความแตกต่างในบรรยากาศของการปฏิบัติงานสื่อสารมวลชน อย่างไรก็ตามมีนักสื่อสารมวลชนจำนวนไม่น้อย ที่ปฏิบัติหน้าที่ของตนไปตามความคาดหวังขององค์กรให้ความสำคัญ

ต่อความคิดเห็นของเพื่อนร่วมงานมากกว่าของตนเองหรือผู้รับสาร จนบางครั้งลืมนึกถึงผู้รับสารไป ทำให้งานที่ผลิตขึ้นมานั้นมีทิศทางว่าจะตอบสนองความต้องการขององค์กรตนเองมากกว่าจะตอบสนองผู้รับสาร นอกจากนั้นการปฏิบัติงานขององค์กรสื่อสารมวลชนนั้นยังเกี่ยวข้องกับความพร้อมของผู้ผลิตรายการและความสามารถที่จะทำงานประสานกันระหว่างผู้ร่วมงาน

4. **สภาพแวดล้อมภายในองค์กรผู้ผลิต** (The Communication Organization's Environment)

บรรยากาศภายในองค์กรจะสอดคล้องกับขนาดขององค์กรสื่อมวลชน อุดมคติ ภาวะ ความยึดมั่นในจุดหมาย ตลอดจนภาวะการเป็นกลุ่มผู้ดำเนินธุรกิจกับผู้ให้บริการต่อสังคม สิ่งต่างๆเหล่านี้จะแสดงออกมาให้เห็นได้โดยการมองที่บรรยากาศในองค์กร

5. **เงื่อนไขและขีดจำกัดในการดำเนินการผลิต** (Constraints from medium)

Maletzke กล่าวว่า ตามปกติแล้วการทำงานของนักสื่อสารมวลชนจะถูกจำกัดด้วยธรรมชาติของสิ่งที่ตนเองเกี่ยวข้อง นั่นคือ ความพร้อมในอุปกรณ์ที่จะใช้ปฏิบัติการ สื่อมวลชนประเภทโทรทัศน์มักจะประสบปัญหาเรื่องอุปกรณ์ ทั้งนี้เพราะอุปกรณ์ต่างๆ มีราคาสูง ทำให้เกิดความจำกัดในด้านจำนวนรวมถึงยานพาหนะ ซึ่งอาจจะต้องผลัดกันใช้ระหว่างหน่วยงานย่อยในองค์กร อันจะส่งผลให้เกิดความจำกัดตามมา ไม่ว่าจะเป็น สถานที่ถ่ายทำ เทคนิค และรูปแบบของรายการที่จะสร้างสรรค์ตามจินตนาการไม่ได้ เพราะอุปกรณ์ไม่อำนวย ความกดดันอันเกิดจากความจำกัดของสื่อ เป็นสิ่งที่องค์กรสื่อมวลชนที่มีขนาดเล็กต้องเผชิญ แต่ก็มีไม่น้อยที่องค์กรขนาดใหญ่ต้องประสบปัญหานี้เช่นกัน ไม่ว่าในเรื่องของปริมาณอุปกรณ์ที่ต้องเพิ่มตามจำนวนบุคลากร หรือความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีของอุปกรณ์ใหม่ๆ ที่จำเป็นต่อการสร้างสรรค์งานของสื่อมวลชน

ปัจจัยทั้ง 5 นี้ เกี่ยวข้องกับตัวนักสื่อสารมวลชนและองค์กรโดยตรง และยังมีผลต่อความคิดอันจะหล่อหลอมเป็นผลงานที่ผลิตขึ้นมา อย่างไรก็ตามในแง่ของปัจจัยที่ส่งผลต่อการผลิตรายการเกมโชว์ในประเทศไทยแล้ว ผู้ผลิตฯ อาจพบปัจจัยอื่นๆ ที่นอกเหนือจากแนวคิดของ Maletzke แต่ไม่ว่าจะเป็นอย่างไร ผู้ผลิตฯ ต้องมีความสามารถที่จะเอาชนะปัจจัยต่างๆ นั้นให้ได้ จึงจะสามารถสร้างผลงานออกมาได้อย่างมีคุณภาพ

แนวคิดเรื่องการใช้สื่อเพื่อประโยชน์และความพึงพอใจ (The Uses and Gratifications Theory)

การศึกษาเกี่ยวกับการใช้สื่อเพื่อประโยชน์และความพึงพอใจของผู้รับสารนี้ เป็นการศึกษาว่าผู้รับสารจะทำอะไรกับสื่อมวลชน (Function Approach) ที่ก่อให้เกิดสมมติฐานทางการสื่อสารมวลชนในเรื่องของการใช้สื่อเพื่อประโยชน์และความพึงพอใจ (The Uses and Gratifications Theory) การศึกษาแนวนี้จึงเน้นที่ผู้รับสารเป็นผู้กำหนดว่าตนต้องการอะไร สื่ออะไร สารอะไร ที่ได้รับจากสื่อมวลชน สารที่ได้เหล่านี้ จะไปตอบสนองความต้องการของตนอย่างไร หรือสารอะไรจึงจะตอบสนองความต้องการของตนได้ การศึกษาเกี่ยวกับเรื่องนี้จะเน้นที่ผู้รับสารเป็นสิ่งสำคัญ (Audience Analysis) และผู้รับสารก็จะเป็นตัวจักรที่สำคัญที่จะตัดสินใจในการเลือกใช้ประเภทของสื่อ และเนื้อหาของสารที่ตอบสนองความต้องการ (Needs) ของแต่ละบุคคลและให้ความพอใจแก่ผู้รับสารในการสื่อสารนั้น ซึ่งผู้รับสารนั้นไม่ได้เป็นเพียงผู้รับเอาอิทธิพลจากสื่อมวลชนเท่านั้น

Katz, Blumler and Gurevitch, 1974 ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับสังคมที่มีบทบาทในการกำหนดความต้องการและความพึงพอใจของบุคคลไว้ดังนี้

1. บุคคลได้รับความกดดัน ความตึงเครียด ความขัดแย้งทางสังคม ทำให้บุคคลต้องการผ่อนคลายแรงกดดันต่างๆ โดยการใช้สื่อมวลชน

2. สถานการณ์ทางสังคมเป็นตัวสร้างให้ปัจเจกบุคคลต้องตระหนักในปัญหาจึงมีความต้องการที่จะแสวงหาข่าวสารจากสื่อ

3. โอกาสที่ปัจเจกบุคคลจะได้รับการตอบสนองความพึงพอใจตามความต้องการจากสถานการณ์ทางสังคมน้อยมาก ดังนั้นสื่อมวลชนจึงมีหน้าที่ช่วยเสริม หรือทดแทนความต้องการที่หายไปจากสังคม

4. การบริโภคข่าวสารจากสื่อทำให้สอดคล้องกับค่านิยมการเป็นสมาชิก และการเสริมย้ำความเชื่อมั่นของสังคม

5. สถานการณ์ทางสังคมจัดขอบเขตของความคาดหวัง คล้ายคลึงกัน ดังนั้นการเปิดรับสื่อมวลชน จะเป็นตัวทำหน้าที่คอยสนับสนุนการเป็นส่วนหนึ่งของค่านิยมของกลุ่มในสังคมอีกด้วย

นักวิชาการด้านสื่อมวลชนได้แก่ McCombs and Becker, 1977 ได้อธิบายถึงการใช้สื่อมวลชนเพื่อตอบสนองความต้องการของตน โดยเน้นเรื่องของการดำรงชีพในสังคมทั่วไป

1. มนุษย์ต้องการรู้สถานการณ์ (Surveillance) โดยการติดตามและสังเกตุความเคลื่อนไหวต่างๆ จากสื่อมวลชน เพื่อให้รู้เท่าทันต่อเหตุการณ์ ให้ทันสมัย และรู้ว่าอะไรเป็นสิ่งสำคัญที่ควรรู้

2. มนุษย์ต้องการข่าวสารเพื่อช่วยในการตัดสินใจ (Decision) ในเรื่องที่เกี่ยวข้องในชีวิตประจำวัน โดยการเปิดรับสื่อมวลชน ทำให้บุคคลสามารถกำหนดความเห็นของตนต่อสภาวะหรือเหตุการณ์รอบๆ ตัว

3. มนุษย์ต้องการข้อมูลในการพูดคุยสนทนา (Discussion) การเปิดรับสื่อมวลชนทำให้บุคคลมีข้อมูลนำไปใช้ในการพูดคุย สนทนากับผู้อื่นได้

4. มนุษย์ต้องการการมีส่วนร่วม (Participation) ในเหตุการณ์และความเป็นไปต่างๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน

5. มนุษย์ต้องการข่าวสารเพื่อเสริมสร้างความคิดเห็น หรือสนับสนุนการตัดสินใจที่ได้กระทำลงไปแล้ว (Reinforcement)

6. มนุษย์ต้องการความบันเทิง (Entertainment) เพื่อความเพลิดเพลิน รวมทั้งการพักผ่อนหย่อนใจ และเพื่อผ่อนคลายความเครียด (Relaxing)

นอกจากนี้ Katz, Blumler, Mcquail and Brown (1972) ได้สร้างชุดตัวแปรความพึงพอใจ ซึ่งจำแนกออกได้ 4 กลุ่มคือ

1. ความเพลิดเพลิน (Diversion) ซึ่งจะออกมาในรูปแบบของการใช้สื่อเพื่อหลบหนีปัญหา เพื่อหลีกหนีงานประจำเพื่อผ่อนคลายอารมณ์ ความตึงเครียด เป็นต้น

2. มนุษยสัมพันธ์ (Personal Relation) การใช้สื่อเพื่อให้มีเรื่องราวเอาไว้ไปพูดคุยกับผู้อื่น หรือเพื่อให้มีโอกาสใช้เวลาอยู่ร่วมกับครอบครัว

3. เอกลักษณ์ส่วนบุคคล (Personal Identity) ได้แก่ การอ้างอิงบุคคล การค้นหาความจริง และเพื่อให้ได้ข้อมูลมาเป็นแรงเสริมย้ำความเชื่อของตน เป็นต้น

4. การติดตามข่าวสาร (Surveillance) เป็นความต้องการทราบความเป็นไปในสังคมปัจจุบันว่าเป็นอย่างไร

แนวคิดนี้เป็นการเสนอแนวคิดเกี่ยวกับการที่ผู้รับสารเลือกสรรสื่อที่จะนำมาเพื่อสนองความต้องการของตนเองตามความพึงพอใจที่ปรารถนา เพราะมนุษย์มีความจำเป็นต้องรู้เห็นเหตุการณ์ ต้องการเป็นส่วนหนึ่งของสังคม ต้องการการมีส่วนร่วม และต้องการความบันเทิงจากสื่อมวลชน

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

อรนุช สุดประเสริฐ (2538) ได้ศึกษาเรื่อง "การวิเคราะห์รายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์" โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประเภทและเนื้อหาของรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ รวมทั้งความคิดเห็นของผู้ชมที่มีต่อรายการ

ผลการวิจัยพบว่า รายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์สามารถแบ่งได้เป็น 3 ประเภท คือ รายการที่เน้นสาระและความรู้เป็นหลัก รายการที่เน้นความบันเทิงเป็นหลัก และรายการที่เน้นทั้งสาระ ความรู้ และความบันเทิง จากการสอบถามทัศนคติของผู้ชม พบว่า ผู้ชมนิยมชมรายการคละกันไปทั้ง 3 ประเภท แต่ส่วนใหญ่ต้องการชมรายการที่ให้ทั้งสาระ ความรู้ และความบันเทิงควบคู่กันไป เพิ่มมากขึ้น นอกจากนี้ยังพบว่ารายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในปัจจุบันสะท้อนให้เห็นค่านิยมของสังคมไทยทั้งในด้านบวกและด้านลบ แต่ลักษณะของค่านิยมด้านลบจะปรากฏอย่างเด่นชัด มากกว่าค่านิยมด้านบวก

งานวิจัยนี้ ได้ปูพื้นฐานความเข้าใจ ให้ข้อมูล และทำให้ผู้วิจัยได้เห็นภาพรวมของรายการเกมโชว์ในประเทศไทยได้ชัดเจนยิ่งขึ้น เพราะได้เห็นถึงเนื้อหา และรูปแบบของรายการเกมโชว์ในช่วงปี พ.ศ. 2538

สุรดา จรุงกิจอนันต์ (2544) ได้ศึกษาเรื่อง "การนำเสนอความบันเทิงในรายการเกมโชว์ พ.ศ. 2543" โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาวิธีสร้างความบันเทิงของรายการเกมโชว์ที่ออกอากาศในปี 2543

ผลการวิจัยพบว่าเนื้อหารายการเกมโชว์ในประเทศไทยช่วงปี 2543นั้นสามารถแบ่งออกได้เป็น 4 ประเภท คือ รายการเกมโชว์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องส่วนบุคคล รายการเกมโชว์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรู้ทั่วไปและความรู้เฉพาะด้าน รายการเกมโชว์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความท้าทาย และรายการเกมโชว์ที่มีเนื้อหาผสม และองค์ประกอบของรายการเกมโชว์ที่มีบทบาทในการสร้างความบันเทิงมากที่สุดคือ พิธีกร เกมการแข่งขัน รองลงมาคือ ผู้เข้าแข่งขัน การจัดระบบกาละเทศะของรางวัล และการมีส่วนร่วม

ผลงานวิจัยของสุรดา จรุงกิจอนันต์ ทำให้ผู้วิจัยได้ทราบถึงภาพรวม และองค์ประกอบ รวมไปถึงรูปแบบวิธีการสร้างความบันเทิงของรายการเกมโชว์ที่ออกอากาศในช่วงปี พ.ศ. 2543

ทวีปวร พงษ์ไพบูลย์ (2533) ศึกษาเรื่อง “พัฒนาการของบริษัทผู้ดำเนินงานผลิตรายการโทรทัศน์” เพื่อศึกษาถึงประวัติความเป็นมา พัฒนาการ และสภาพการดำเนินธุรกิจของบริษัทผู้ดำเนินงานผลิตรายการตั้งแต่เริ่มต้นถึงปัจจุบัน ตลอดจนทราบถึงปัจจัยเงื่อนไขต่างๆ ที่มีผลกระทบต่อการดำเนินรายการของบริษัท

ผลการวิจัยพบว่า ธุรกิจรายการโทรทัศน์นี้มีพัฒนาการมาจากกลุ่มผู้จัดรายการโทรทัศน์อิสระไปสู่การดำเนินงานแบบองค์กร ที่มีการแบ่งงานกันทำอย่างชัดเจน และพบว่าผู้ผลิตรายการโทรทัศน์มีลักษณะเป็นองค์กรที่อยู่ภายใต้ระบบสังคมโดยรวม ดังนั้นจึงไม่สามารถดำเนินงานได้โดยอิสระด้วยตัวองค์กรเอง แต่จะมีปฏิสัมพันธ์กับมิติทางเศรษฐกิจ สังคม และการเมือง อย่างไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้

พัฒนาการของธุรกิจรายการโทรทัศน์นี้ เกิดจากปัจจัยส่งเสริมใน 2 ลักษณะคือ ปัจจัยส่งเสริมที่เป็นผลมาจากสภาพภายในองค์กรเองและปัจจัยส่งเสริมที่มาจากสภาพแวดล้อมภายนอกองค์กร ซึ่งปัจจัยทั้ง 2 นี้ จะสัมพันธ์และเป็นตัวกำหนดซึ่งกันและกัน และเคลื่อนไหวไปตามเงื่อนไขทางเศรษฐกิจ สังคม และการเมืองในช่วงเวลานั้นๆ ส่งผลให้องค์กรบริษัทผู้ดำเนินงานผลิตรายการโทรทัศน์ต้องปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงของปัจจัย เพื่อรักษาดุลยภาพโดยรวมขององค์กร

งานวิจัยนี้ทำให้ผู้วิจัยได้ทราบถึงแนวทางการวิเคราะห์พัฒนาการและปัจจัยต่างๆ ที่ส่งผลต่อการดำเนินธุรกิจการผลิตรายการโทรทัศน์ ทั้งนี้การผลิตรายการเกมโชว์ในประเทศไทย ก็ถือว่าเป็นการผลิตรายการโทรทัศน์ประเภทหนึ่งเช่นกัน ผู้วิจัยจึงได้นำผลการวิจัยดังกล่าวมาเป็นส่วนหนึ่งของการอ้างอิงในประเด็น “พัฒนาการของรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในประเทศไทย”

ดนัย รัตนวัน (2547) ศึกษาเรื่อง “ปัจจัยที่สร้างความเชื่อมั่นให้กับผู้ผลิตรายการเกมโชว์” เพื่อศึกษาถึง ขั้นตอนและกระบวนทางความคิดของผู้ผลิตรายการเกมโชว์ รวมถึงปัจจัยที่มีผลกระทบต่อการผลิตรายการเกมโชว์ และศึกษาถึงแนวโน้มของรูปแบบและเนื้อหาของรายการเกมโชว์ในอนาคต

ผลการวิจัยพบว่า รายการเกมโชว์แต่ละรายการมีวิธีคิดรูปแบบเกมที่แตกต่างกันไปตามโจทย์ที่ได้รับ เช่นรายการชิงร้อย ชิงล้าน ตั้งโจทย์มาจากเงินรางวัล 1 ล้านบาท รายการเกมแก้จนมีหลักคิดจากการต้องการช่วงแก้ปัญหาในช่วงยุคที่ภาวะเศรษฐกิจตกต่ำ รายการมาสเตอร์คีย์ได้โจทย์จากการได้เวลาในช่วงกลางวันเพื่อทำรายการ นอกจากนี้ยังพบอีกว่าปัจจัยสำคัญที่มีผลกระทบต่อกระบวนการผลิตรายการเกมโชว์นั้นมีทั้งปัจจัยจากความชอบของผู้ชม และความต้องการของผู้สนับสนุนรายการ

งานวิจัยนี้ทำให้ผู้วิจัยได้ทราบถึงปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจผลิตรายการเกมโชว์ รวมทั้งปัจจัยที่มีอิทธิพลในการเปลี่ยนแปลงและวิธีคิดในการผลิตรายการเกมโชว์

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง "พัฒนาการของรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในประเทศไทย" นี้ผู้วิจัยได้กำหนดระเบียบวิธีวิจัยที่ใช้ในการศึกษา คือ การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยการนำเสนอแบบพรรณนาวิเคราะห์ (Analytical Description) และมีการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (Indept-Interview) และการวิจัยเชิงสำรวจจากการวิเคราะห์เอกสารต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง (Documentary Research)

แหล่งข้อมูล

1. ข้อมูลจากเอกสาร (Documentary Research) เกี่ยวกับประวัติความเป็นมา และพัฒนาการของรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในประเทศไทย ผู้วิจัยได้อาศัยแหล่งข้อมูลจากเอกสารดังต่อไปนี้

   1.1 ข่าวที่เกี่ยวข้องกับรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในประเทศไทย

   1.2 ผังรายการแข่งขันชิงรางวัลของสถานีโทรทัศน์ช่อง 3, 5, 7, 9 และทีไอทีวี

   1.3 บทความจากหนังสือพิมพ์ นิตยสาร วิดีโอเทป ซีดี และวารสารต่างๆ ที่เสนอเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์

   1.4 เอกสารอื่นๆ เช่น หนังสือพิมพ์ วิทยานิพนธ์ สารนิพนธ์ และ กระทู้ต่างๆ ทางอินเตอร์เน็ต

2. ข้อมูลจากบุคคล โดยอาศัยวิธีการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (Indepth Interview) จากบุคคลที่มีความเกี่ยวข้องกับรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในประเทศไทย โดยพิจารณาจากบุคคลที่มีความรู้ ประสบการณ์ และความเชี่ยวชาญเกี่ยวกับรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในประเทศไทยเพื่อให้ได้ข้อเท็จจริงต่างๆ เกี่ยวกับพัฒนาการของรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในประเทศไทย

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ประชากร

สำหรับกลุ่มประชากรในการวิจัยครั้งนี้ สามารถจัดกลุ่มได้ดังนี้คือ ทีมงานและผู้ผลิตรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในประเทศไทย

1. บริษัทผู้ผลิตรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์และทีมงานที่ยังคงมีผลงานการผลิตในปัจจุบัน

    1. คุณรุ่งธรรม พุ่มสีนิล Vice President บริษัท WORK POINT จำกัด
    2. คุณปิยะ ผดุงขวัญ Executive Producer บริษัท แกรมมี่ เทเลวิชั่น จำกัด
    3. คุณก่อเกียรติ ลิมปพัทธ์ ผู้จัดการ บริษัท บอร์น ออป เพอร์เรชั่น จำกัด
    4. คุณอนันต์ จันทร์วาววาม รองกรรมการผู้จัดการ ฝ่ายผลิตและบริหารรายการโทรทัศน์ บริษัทกันตนา กรุ๊ป จำกัด
    5. คุณปริปุณณะ วิจิตรกุล รองผู้จัดการฝ่ายผลิตรายการ บริษัทเนเวอร์แลนด์ครีเอชั่น จำกัด
    6. คุณเพชรลาวัลย์ เกษมรัตน์ Producer บริษัท บีอีซี เทโร จำกัด
    7. คุณจักรพงศ์ พุ่มเสือ Creative บริษัท ทีวี ธันเดอร์ จำกัด

2. ผู้ที่มีประสบการณ์เกี่ยวกับรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในประเทศไทย

    1. คุณอาจินต์ ปัญจพรรค์ ทีมงานผู้ผลิตรายการเกมโชว์ในยุคเริ่มแรก และผู้บุกเบิกรายการโทรทัศน์ยุคก่อตั้งสถานีไทยโทรทัศน์
    2. คุณนันทวัน เมฆใหญ่ อดีตพิธีกรรายการเกมโชว์ ซึ่งถือว่าเป็นผู้มีประสบการณ์ในวงการเกมโชว์ทั้งในฐานะผู้ที่อยู่เบื้องหน้า และเบื้องหลัง
    3. คุณวิไลภรณ์ จงกลวัฒนา อดีตผู้ผลิตรายการมาตามนัดรายการเกมโชว์ที่ได้รับความนิยมจากผู้ชมมากกว่า 10 ปี

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

4. คุณธรรมรัตน์ นาคสุริยะ อดีตพิธีกรรายการเกมโชว์ที่ได้รับความนิยมในยุคแรก และโปรดิวเซอร์รายการนาทีทอง รายการเกมโชว์ซึ่งได้รับความนิยมเป็นอย่างสูง
5. คุณอารีย์ นักดนตรี อดีตพิธีกรเกมโชว์รายการ ผะหมี่ รายการเกมโชว์ในยุคเริ่มต้นทางช่อง 4 บางขุนพรหม
6. คุณตุลชัย ธรรมดุษฎี อดีตพิธีกรรายการนัดบอด รายการเกมโชว์ที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก และผู้ผลิตเกมโชว์รายการยิ้มแป้น

การรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยจะทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวกับประวัติความเป็นมา พัฒนาการ และสภาพการณ์ในช่วงต่างๆ ของรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในประเทศไทย จากแหล่งข้อมูลทั้งบทความ วิดีโอเทป ซีดี ข่าวสารต่างๆ ผังรายการของทางสถานี รวมทั้งกระทู้ทางอินเตอร์เน็ต

2. ผู้วิจัยจะใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (Indepth Interview) กับกลุ่มตัวอย่างที่มีความเกี่ยวข้องและมีส่วนสำคัญกับการผลิตรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในประเทศไทย ได้แก่ บริษัทผู้ผลิตรายการและผู้ที่มีประสบการณ์ทางด้านรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในประเทศไทย โดยมีประเด็นในการสัมภาษณ์ ดังนี้

- ความเปลี่ยนแปลงในการผลิตรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในประเทศไทยเป็นอย่างไร ในช่วงปี พ.ศ. 2500 ถึง พ.ศ. 2550

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยจะนำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ และการศึกษาข้อมูลทางเอกสารเพื่อนำมาแบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 2 ส่วนใหญ่ๆ ดังนี้

ส่วนที่ 1 วิเคราะห์เกี่ยวกับพัฒนาการด้านองค์ประกอบของรายการแข่งขันชิงรางวัลในประเทศไทย ซึ่งจะวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการรวบรวมข้อมูลจากการสำรวจ การศึกษาเอกสารต่างๆ รวมทั้งจากการสัมภาษณ์

ส่วนที่ 2 วิเคราะห์ปัจจัยที่มีผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในประเทศไทยว่าเป็นอย่างไร

การนำเสนอข้อมูล

ในการศึกษาเรื่อง “พัฒนาการของรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในประเทศไทย” ครั้งนี้ผู้วิจัยใช้การพรรณา และบรรยาย พร้อมทั้งทำตารางเพื่อนำมาเปรียบเทียบพัฒนาการในแต่ละยุคของรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ให้เห็นอย่างชัดเจน

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 4

พัฒนาการของรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในประเทศไทย

นับตั้งแต่มีการก่อตั้งสถานีโทรทัศน์ในประเทศไทยเป็นครั้งแรกในปี พ.ศ. 2498 จนถึงปัจจุบันรายการแข่งขันชิงรางวัลถือว่าเป็นรายการที่อยู่คู่กับสถานีโทรทัศน์ในประเทศไทยมาตลอด รายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์นั้นมีจุดเริ่มต้นมาจากรายการตอบปัญหาชิงรางวัลทางวิทยุก่อน โดยสถานีวิทยุแห่งแรกของประเทศไทยที่ริเริ่มรายการแข่งขันชิงรางวัลคือสถานีวิทยุ ท.ท.ท. ซึ่งมีจำนง รังสิกุล เป็นหัวหน้าฝ่ายจัดรายการในสมัยนั้น ซึ่งรายการแข่งขันตอบปัญหาชิงรางวัลทางวิทยุในช่วงนั้นคือรายการ ปัญหารอบโลก,ปัญหาเฉพาะหน้า เป็นต้น และจากจุดเริ่มต้นนี้เอง เมื่อจำนง รังสิกุล ได้เข้าไปเป็นผู้บุกเบิกสถานีโทรทัศน์ในยุคแรก ทำให้เกิดรายการประเภทแข่งขันชิงรางวัลขึ้นทางโทรทัศน์ และไม่เคยหายไปจากหน้าจออีกเลย ซึ่งตลอดระยะเวลา 50 ปีที่ผ่านมา

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการแบ่งยุคของรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยผู้วิจัยได้แบ่งตามยุคของการเปลี่ยนแปลง ดังนี้

1. ยุคแรกเริ่มของรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ (พ.ศ. 2500-2507)
2. ยุคเปลี่ยนรูปแบบสู่รายการเกมโชว์ (พ.ศ. 2508-2521)
3. ยุคเริ่มต้นของบริษัทผู้ผลิตรายการ (พ.ศ. 2522-2526)
4. ยุครายการเกมโชว์ครองตลาด (พ.ศ. 2527-2538)
5. ยุคการเพิ่มจำนวนของรายการ (พ.ศ. 2539-2542)
6. ยุคทองของรายการควิซโชว์ (พ.ศ. 2543-2546)
7. ยุครายการชะลอตัว (พ.ศ. 2547-2550)

1. <u>ยุคแรกเริ่มของรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ (2500-2507)</u>

หลังจากสถานีโทรทัศน์ ททท. ภายใต้การบริหารงานโดย บริษัท ไทยโทรทัศน์ จำกัด ซึ่งออกอากาศทางช่อง 4 บางขุนพรหม ได้เริ่มแพร่ภาพออกอากาศรายการครั้งแรก ในปี พ.ศ. 2498 ในระยะแรกรายการแข่งขันชิงรางวัลที่เกิดขึ้นส่วนใหญ่เป็นรายการประเภทแข่งขันตอบปัญหา ซึ่งมีทั้งการนำแนวคิดมาจากต่างประเทศแล้วนำมาปรับให้เข้ากับวัฒนธรรมของคนไทย หรือเป็นรายการที่มีแนวคิดมาจากคนไทยเอง ซึ่งคำถามหรือปัญหาที่นำมาถามในรายการจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับวิชาการรวมทั้งความรู้ทั่วไป

"รายการเกมโชว์ในยุคแรกเหมือนการเริ่มต้นมันก็เตาะแตะไปตามเรื่อง ไปเห็นอะไรจากเมืองนอกก็เอามา อย่างคุณจำนงไปอบรมมา ก็เอามาผสมผสานให้เป็นแบบไทยๆ" (ธรรมรัตน์ นาคสุริยะ, สัมภาษณ์ 15 สิงหาคม 2549)

ยกตัวอย่างรายการที่นำแนวคิดมาจากต่างประเทศ เช่นรายการปัญหาทายอาชีพ ซึ่งมีแนวคิดมาจากรายการ TO TELL THE TRUTH และรายการ WHAT'S MY LINE ของอเมริกา รูปแบบการแข่งขันนั้นจะให้ผู้แข่งขันที่มีชื่อเสียงหรือผู้ทรงคุณวุฒิมาแข่งกันสืบว่าใครคือปรัศนีย์ หรือเป็นเจ้าของความลับที่แท้จริง สำหรับรายการที่เป็นแนวความคิดของคนไทยเอง ได้แก่ รายการผะหมี รายการปัญหาเปิดหน้ากาก, รายการช่องนำโชค, รายการกล่องวิเศษ และรายการลับแลกลอนสด

"รายการลับแลกลอนสด เป็นการนำวิธีการเล่นดอกสร้อยสักวาของโบราณ ที่มีการว่าบทกวีเป็นบทๆ ต่อกันไปคนละบท จึงนำไอเดียนั้นมา แล้วเอาไอเดียของฝรั่งที่ตั้งเป็นทีมแข่งขันมารวมกัน แต่เราแข่งกันแบบไทยๆ โดยทำเป็นการเล่นสักวาแบบดั้งเดิม ที่มาถึงก็แจกตัวเล่นกันเป็นเรื่อง แต่ของเราจะว่ากลอนกันซึ่งๆ หน้าตามกระทู้สดจริงๆ โยนกันไปกันมาเป็นวรรคๆ นอกจากนี้ยังมีรายการกลอนชาวบ้าน ที่เป็นการประชันกลอนสด โดยยืนอยู่คนละข้าง ตั้งกระทู้แล้วเขียนแข่งกันให้เสร็จภายใน 5 นาที" (วิสุทธิจิตรา วานิชสมบัติ,สัมภาษณ์ จำนง รังสิกุล ตำนานโทรทัศน์ไทยกับจำนง รังสิกุล, น.399)

- รายการ ปัญหาเปิดหน้ากาก ออกอากาศทางช่อง 4 บางขุนพรหม ช่วงปี พ.ศ 2498 เป็นรายการที่ใช้ผู้แข่งขัน 4 คน เป็นผู้ชาย 2 คน และผู้หญิง 2 คน โดยทั้ง 4 คนจะต้องใช้ผ้าปิดตา และถามคำถามเพื่อทายว่า ปรัศนีย์ที่มานั่งข้างๆ นั้นเป็นใคร ซึ่งส่วนใหญ่ปรัศนีย์ที่มานั้นจะเป็นผู้ที่มีชื่อเสียง เช่น โผน กิ่งเพชร เป็นต้น สำหรับการแข่งขันนั้นผู้แข่งขันทั้ง 4 คน จะผลัดกันถามคำถาม โดยคำถามจะต้องลงท้ายประโยคว่าใช่หรือไม่ใช่ เท่านั้น ใครสามารถทายได้ถูกต้องก่อน ว่าปรัศนีย์ เป็นใครจะเป็นผู้ชนะ

- รายการ ช่องนำโชค ออกอากาศทางช่อง 4 บางขุนพรหม ช่วงปี พ.ศ 2498 ถือว่าเป็นรายการแข่งขันตอบปัญหาที่ดีที่สุดรายการหนึ่งในสมัยนั้น มีผู้ดำเนินรายการคือ พิชัย วาสนาส่ง ส่วนผู้แข่งขันนั้นมีทั้งบุคคลที่มีชื่อเสียง และผู้ที่เขียนจดหมายมาสมัครแข่งขัน สำหรับวิธีการแข่งขันนั้น ผู้แข่งขันจะต้องแข่งกันตอบคำถามจากช่องคำถาม ซึ่งมีช่องคำถาม ประวัติศาสตร์ คณิตศาสตร์ ภูมิศาสตร์ และภาษาไทย ผู้แข่งขันคนใดสามารถตอบคำถามเรียงช่องไม่ว่าจะเป็น แนวตั้ง แนวนอน หรือทะแยงมุมได้ก่อนจะเป็นผู้ชนะ (ลักษณะการเล่นเหมือนการ

เล่นเกม “O” “X”) ภายหลังได้มีรายการแข่งขันชิงรางวัลที่มีลักษณะใกล้เคียงกันกับรายการ ช่องนำโชค แต่ใช้ชื่อว่า ปัญหาชิงหลัก ซึ่งมีพิชัย วาสนาส่ง เป็นผู้ดำเนินรายการเช่นเดียวกัน ซึ่งทั้งสองรายการนี้ต่างก็เป็นรายการที่ได้รับความนิยม และประสบความสำเร็จอย่างสูงสุดในสมัยนั้น

- รายการ กล่องวิเศษ ออกอากาศทางช่อง 4 บางขุนพรหม ช่วงปี พ.ศ. 2498 ถือเป็นรายการแรกที่มีการเสี่ยงโชค และเป็นรายการที่ได้แนวความคิดมาจากรายการแข่งขันชิงรางวัลของประเทศออสเตรเลีย มีผู้ดำเนินรายการคือ พิชัย วาสนาส่ง ส่วนการแข่งขันนั้นผู้เข้าแข่งขันต้องตอบปัญหา 3 ข้อ ถ้าผู้แข่งขันคนใดตอบถูกหมดทั้ง 3 ข้อ ก็จะเป็นผู้ชนะ ซึ่งผู้ชนะจะต้องเลือกว่าจะรับเงินรางวัลหรือจะรับของรางวัลในกล่อง ซึ่งของในกล่องวิเศษนี้อาจจะเป็นโทรทัศน์ หรืออาจจะเป็นแค่กระดาษเปล่าก็ได้

รายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์รายการแรกที่ออกอากาศคือรายการภาพปริศนาชิงรางวัลของอาร์ซีเอ ซึ่งออกอากาศในวันแรกที่สถานีได้ทำการ เวลา 19.30 น. และในช่วงปี พ.ศ. 2501 ได้มีสถานีโทรทัศน์เกิดขึ้นคือช่อง 7 (ขาว-ดำ) หรือช่อง 5 ในปัจจุบัน ซึ่งก็ได้จัดให้มีรายการแข่งขันชิงรางวัลด้วยเช่นกันคือ รายการอัลบั้มชีวิต ซึ่งก็เป็นรายการที่ทายปัญหาเกี่ยวกับอาชีพของบุคคล เช่นเดียวกัน

โดยสรุป รายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในประเทศไทยในยุคเริ่มแรก (ปี พ.ศ. 2500 - 2507) นั้นส่วนใหญ่เป็นรายการที่นำแนวคิดมาจากต่างประเทศเนื่องจากผู้บริหารสถานีในยุคนั้นคือ คุณจำนง รังสิกุล มีประสบการณ์การจากการดูงานที่ต่างประเทศ เมื่อมีสถานีโทรทัศน์เกิดขึ้นในประเทศไทยคุณจำนง จึงได้นำรูปแบบรายการจากต่างประเทศที่เคยเห็นมาปรับเปลี่ยนให้เข้ากับวัฒนธรรมไทย เช่นรายการ รวมทั้งมีรายการที่คิดขึ้นเองด้วยเช่นกัน รายการที่คิดขึ้นเองส่วนใหญ่จะเป็นรายการที่ส่งเสริมเกี่ยวกับวัฒนธรรมและประเพณีการละเล่นโบราณของไทย รายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ทั้งหมดในยุคนี้ทางสถานีโทรทัศน์เป็นผู้ผลิตขึ้นเอง

2. <u>ยุคเปลี่ยนรูปแบบสู่รายการเกมโชว์ (2508-2521)</u>

หลังจากในยุคเริ่มต้นของรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ ซึ่งมีรายการตอบปัญหาชิงรางวัลอยู่เป็นจำนวนมาก รายการแข่งขันชิงรางวัลเริ่มมีการเปลี่ยนรูปแบบการนำเสนอที่ต่างไปจากเดิม ในช่วงปี พ.ศ. 2508 รายการตอบปัญหาชิงรางวัลเริ่มมีการนำรูปแบบของการเล่น

เกมเข้ามาผสมในการแข่งขันด้วย เช่น รายการกล่องวิเศษ ที่ผู้เข้าแข่งขันต้องตอบปัญหา 3 ข้อ ถ้าผู้แข่งขันคนใดตอบถูกหมดทั้ง 3 ข้อ จะเป็นผู้ชนะ และจะต้องเลือกว่าจะรับเงินรางวัลหรือจะรับของรางวัลในกล่อง ซึ่งของในกล่องวิเศษนี้อาจจะเป็นโทรทัศน์ หรืออาจจะเป็นแค่กระดาษเปล่าก็ได้ ในส่วนของการตอบคำถามในช่วงแรกถือว่ายังอยู่ในรูปแบบของรายการแข่งขันตอบปัญหาแต่ในช่วงการแข่งขันต่อจากการตอบคำถาม ที่ผู้เข้าแข่งขันต้องเลือกว่าจะรับเงินรางวัลหรือจะรับของรางวัลในกล่อง ในส่วนนี้มีการนำเอารูปแบบของการเล่นเกมเข้ามา นอกจากจะพบว่ารายการตอบปัญหาชิงรางวัลเริ่มรูปแบบผสมมากขึ้นแล้วในยุคนี้ยังได้เกิดรายการในรูปแบบใหม่ขึ้นซึ่งถือได้ว่าเป็นรายการเกมโชว์เต็มรูปแบบ คือรายการ POP TOP ซึ่งออกอากาศทางสถานีช่อง 7 (ขาว-ดำ) หรือช่อง 5 ในปัจจุบัน รายการ POP TOP ถือว่าเป็นรายการเกมโชว์รายการแรกที่เกิดขึ้นในประเทศไทย

พันเอกการุณ เก่งระดมยิง ถือว่าเป็นบุคคลแรกที่นำรูปแบบรายการประเภทเกมโชว์เข้ามาออกอากาศในประเทศไทย ซึ่งมีความแตกต่างจากรูปแบบเดิมที่มีแต่การตอบปัญหาตอบคำถาม แต่ในรายการ POP TOP ของพันเอก การุณ นั้นมีลักษณะเป็นวาไรตี้มากขึ้น คือมีการผสมระหว่างโชว์กับตัวเกมการแข่งขัน ซึ่งเกมการแข่งขันก็เป็นการแข่งขันประกวดความสามารถมากกว่าการแข่งขันด้านความรู้ทางด้านวิชาการในสมัยนั้นพันเอกการุณได้นำเอาคณะมายากลมาโชว์ในรายการหลายคณะทำให้มายากลเป็นที่รู้จักมากขึ้นในวงการบันเทิงเมืองไทยในขณะนั้น และถือได้ว่าคณะนครไทยกายกรรมเป็นคณะแรกที่ได้นำเอามายากลมาแสดงในเมืองไทย

พันเอกการุณ เก่งระดมยิง มีความชำนาญพิเศษด้านเทคนิคต่างๆ และด้านวิทยุโทรทัศน์ เมื่อมารับราชการทหารที่กระทรวงกลาโหมทางกองทัพบกได้มอบหมายให้เป็นผู้จัดตั้งสถานีวิทยุกองทัพบกเป็นแห่งแรก (จส.ของกรมการทหารสื่อสาร) ติดตั้งเครื่องส่ง ดูแลการออกอากาศ และอีกหลายด้าน รวมทั้งทดลองเป็นโฆษกออกอากาศ ด้วยการเปิดเพลงต่างๆ พูดข่าวสั้นๆ แต่กินใจคนฟังด้วยเสียงที่มีเสน่ห์ น้ำเสียงดึงดูดแฟนทั่วเมือง จนได้ฉายา "โฆษกเสียงเสน่ห์" ต่อมามีการจัดตั้งสถานีโทรทัศน์กองทัพบก แบบขาวดำ และพันเอก (พิเศษ) การุณได้รับมอบหมายให้เป็นผู้ดำเนินการคัดเลือกระบบและนำระบบโทรทัศน์สี เข้ามาในประเทศไทยเป็นครั้งแรก สำหรับพิธีกรที่มีชื่อเสียงที่ถือว่าเป็นลูกศิษย์ของพันเอกการุณ ได้แก่ ดำรง พุฒตาล, ธรรมรัตน์ นาคสุริยะ และวิชิต แสงทอง

หลังจากมีรายการ POP TOP ในปี 2508 แล้ว ในปี 2510 ได้มีสถานีโทรทัศน์เพิ่มขึ้นอีก 1สถานี คือสถานีโทรทัศน์ช่อง 7 และในปีเดียวกันนี้ได้มีรายการแข่งขันชิงรางวัลเกิดขึ้นอีก 3 รายการ คือรายการ ตักเงิน รายการนาทีทอง และรายการประตูดวง ซึ่งมีรูปแบบเป็นรายการเกมโชว์ แนววาไรตี้

"หลังจากพันเอกการุณมาช่วยที่ช่อง 7 มาเป็นที่ปรึกษาฝ่ายเทคนิกก็มาขอจัดรายการถ่ายทอดมวยลุมพินี แล้วก็เลยมาทำรายการ รายการเกมโชว์รายการแรกของช่อง 7 คือรายการตักเงิน ในรอบแจ็กพ็อตคนชนะจะได้ตักเงิน มีวันอาทิตย์ช่วง 11โมง ทำรายการอยู่ได้ไม่กี่ครั้งก็ต้องหยุด เพราะมันดูไม่เหมาะที่จะเอาเหรียญที่มีรูปในหลวงมาเหยียบ หลังจากนั้นก็เปลี่ยนมาเป็นนาทีทอง อยู่ได้ประมาณ 20ปี แล้วก็มีรายการประตูดวงมาอยู่ในช่วงเย็น" (ธรรมรัตน์ นาคสุริยะ ,สัมภาษณ์ 15 สิงหาคม 2549)

รายการนาทีทอง และรายการประตูดวงเป็นรายการที่ได้รับความนิยมจากผู้ชมมาก เนื่องจากเป็นรายการที่มีการผสมผสานระหว่างรูปแบบการแข่งขันที่มีความสนุกสนานและมีการโชว์ของดารา นักแสดง เช่นมีดารามาโชว์ร้องเพลง เริ่มแรกในรายการนาทีทอง และประตูดวง ดารานักแสดงเริ่มเข้ามามีส่วนร่วมแค่เพียงส่วนหนึ่งคือเข้ามาโชว์ในรายการหรือมาเป็นปรัศนีย์ที่ให้ผู้เข้าแข่งขันทายว่าใครคือผู้ที่อยู่ด้านหลังประตู โดยจะมีการบอกใบ้ลักษณะต่างๆ ให้เพื่อเป็นตัวช่วย และจะมีในส่วนของเกมการแข่งขันที่จะเป็นการแข่งแบบชาวบ้านๆ เช่น แข่งวิ่งสามขา, แข่งกินกล้วย เป็นต้น ในช่วงนี้ผู้เข้าแข่งขันส่วนใหญ่ยังคงเป็นผู้ชมจากทางบ้าน แต่ต่อมาในระยะหลัง รายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์เริ่มนำดาราเข้ามาแข่งในรายการโดยเริ่มจากการนำมาจับคู่กับผู้ชมทางบ้านก่อน เช่นรายการดาราพาสนุก และรายการดาราพาเหรด เป็นต้น

สาเหตุสำคัญที่ทำให้รายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์เริ่มมีดารา นักแสดงเข้ามาร่วมในรายการมากขึ้น เพราะสามารถเข้าถึงกลุ่มผู้ชมได้ง่ายกว่าผู้เข้าแข่งขันจากทางบ้าน เนื่องจากโดยพื้นฐานแล้วผู้ชมส่วนใหญ่มีความชื่นชอบดารา นักแสดง จากบทบาทการแสดงในละครอยู่แล้ว และจากการที่ผู้ชมให้ความสนใจรายการมากขึ้นเมื่อมีดาราเข้ามาในรายการ ทำให้เกิดผลดีกับผู้อุปถัมภ์รายการ ดังนั้นผู้ผลิตสินค้าจึงมีความต้องการเข้ามาสนับสนุนในรายการมากยิ่งขึ้น

โดยสรุป จากการเปลี่ยนแปลงของรูปแบบการนำเสนอของรายการแข่งขันชิงรางวัลในประเทศไทยจากรายการจากการแข่งขันตอบปัญหามาสู่รูปแบบเกมโชว์ในช่วงนี้ ส่งผลให้เกิดความเปลี่ยนแปลงในหลายๆ ด้านดังที่ได้กล่าวไปแล้ว แต่ในช่วงนี้ก็ยังคงมีรายการประเภทตอบปัญหาชิงรางวัลอยู่แต่มีสัดส่วนที่น้อยลง ส่วนใหญ่ที่เหลืออยู่จะเป็นรายการแข่งขันตอบปัญหาในด้านวิชาการสำหรับนักเรียน นักศึกษา เท่านั้น เช่น รายการตอบปัญหาภาษาอังกฤษกับเชลล์ เป็นต้น จากการเปลี่ยนแปลงในครั้งนี้ส่งผลให้รูปแบบรายการแข่งขันชิงรางวัลในยุคต่อมา มีการพัฒนาในด้านการโชว์และมีความวาไรตี้มากยิ่งขึ้น ในช่วงนี้ทางสถานียังคงเป็นผู้ผลิตรายการเองอยู่

3. **<u>ช่วงเริ่มต้นของบริษัทผู้ผลิตรายการ (2522-2526)</u>**

ในช่วงก่อนหน้านี้ (ปี พ.ศ. 2500-2521) รายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ทั้งหมดล้วนแล้วแต่เกิดจากทางสถานีเป็นผู้ผลิตขึ้นเองทั้งสิ้น โดยใช้บุคลากรในสถานีเป็นผู้ผลิต จนในช่วงปี พ.ศ. 2522 บริษัทเจเอสแอล จำกัด ได้ก่อตั้งขึ้นและเริ่มผลิตรายการเกมโชว์รายการแรกคือรายการเดาใจไขปัญหา ในปีพ.ศ.2522 ตามมาด้วยรายการเกมล้มเค้า และรายรายการนัดบอด ในปี พ.ศ.2523 รายการเกมประกายดารา และรายการพลิกล็อกในปี พ.ศ.2524 และรายการลาภติดล้อ ซึ่งภายหลังเปลี่ยนมาเป็นรายการลาภติดเลข ในปี พ.ศ. 2525

“ในช่วงนั้นคุณจำนรรค์ ศิริตัน เริ่มเป็นผู้จัดละครทางช่อง 5 แล้วทางช่องก็เริ่มมีนโยบายในการจ้างบริษัทข้างนอกมาผลิตรายการ ทางเจเอสแอลก็เลยทำรายการเกมโชว์ขึ้นมา ในช่วงนั้นรายการของเราจะแตกต่างจากรายการเกมโชว์อื่นๆ ตรงที่เราแยกสัดส่วนระหว่างเกมการแข่งขันและโชว์อย่างชัดเจน เนื่องจากบุคคลากรส่วนใหญ่ของทางบริษัทในยุคแรกๆ ส่วนใหญ่จะเป็นเด็กอักษรศาสตร์ เป็นเด็กละครอย่างคุณแหม่ม พิไลวรรณ คุณตุ้ม ผุสชา ดังนั้นในช่วงของโชว์เราจะมีละครเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งด้วยเสมอ” (ตุลชัย ธรรมดุษฎี, สัมภาษณ์ 9 มิถุนายน 2550)

รายการแข่งขันชิงรางวัลของ บริษัท เจเอสแอล จำกัด ในช่วงเวลานี้ส่วนใหญ่จะเป็นรายการที่นำต้นแบบมาจากรายการเกมโชว์จากต่างประเทศที่คิดว่าน่าสนใจ และเป็นรายการที่สนุกสนานเมื่อนำมาปรับเข้ากับคนไทย รายการเกมโชว์ของ บริษัท เจเอสแอล จำกัด ที่นำต้นแบบมาจากรายการของต่างประเทศ เช่น รายการเกมล้มเค้า มีต้นแบบมาจากรายการ FAMILY FUED, รายการนัดบอด มีต้นแบบมาจากรายการ BLIND DATE, รายการพลิกล็อก มีต้นแบบมาจากรายการ CARD SHARK และรายการลาภติดเลขหรือลาภติดล้อมีต้นแบบมาจากรายการ WHEEL OF FORTUNE ของประเทศสหรัฐอเมริกา เช่นเดียวกัน

นอกจากการเกิดขึ้นของ บริษัท เจเอสแอล จำกัด จะทำให้รายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์มีความแปลกใหม่จากเดิมแล้ว ยังทำให้การวางระบบหรือการแบ่งหน้าที่ในการทำงานมีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น ซึ่งต่างจากเดิมที่ตัวสถานีเป็นผู้ผลิตเพราะบุคลากรในสถานีแต่ละคนต่างก็มีหน้าที่ในการทำงานรายการหลายรายการ ดังนั้นจึงอาจจะทำให้ประสิทธิภาพในการทำงานน้อยลงเนื่องจากไม่มีเวลาในการทำงานได้อย่างเต็มที่ เช่นในยุคก่อนพิธีกรบางคนต้องทำหน้าที่ทั้งเขียนบทเองรวมทั้งจ่ายเงินค่าตัวผู้เล่นหรือดาราเอง

หลังจาก บริษัท เจเอสแอล จำกัด ได้ผลิตรายการ ในปี พ.ศ. 2526 ก็ได้เกิด บริษัท บอร์น ออปเพอร์เรชั่น จำกัด ขึ้นจากการการก่อตั้งของไตรภพ ลิมปพัทธ์ ซึ่งเคยทำหน้าที่เป็นพิธีกรในรายการเกมโชว์ของ บริษัท เจเอสแอล จำกัด มาก่อน บริษัทบอร์น ออปเพอร์เรชั่น จำกัด ได้ผลิตรายการเกมโชว์รายการแรกคือรายการเกมละครปริศนาซึ่งออกอากาศทางช่อง 3 ในช่วงนี้รายการเกมโชว์ส่วนใหญ่จะผลิตโดย บริษัท เจเอสแอล จำกัด รายการที่ได้รับความนิยมมากในช่วงนี้คือรายการ พลิกล็อก

โดยสรุป การเกิดบริษัทผู้ผลิตรายการจากภายนอกส่งผลให้เริ่มมีการแข่งขันทางด้านรายการมากยิ่งขึ้น เนื่องจากทางสถานีอื่นๆ ต่างก็เปิดโอกาสให้บริษัทจากภายนอกเข้ามาผลิตรายการได้เช่นเดียวกัน และยังมีการแข่งขันทางด้านรูปแบบการนำเสนอรายการที่สูงขึ้นเนื่องจากมีคู่แข่งมากยิ่งขึ้น และด้วยปัจจัยที่ต้องหาพยายามหาผู้สนับสนุนรายการให้ได้มากเพื่อความอยู่รอดของบริษัทจึงทำให้ผู้ผลิตพยายามค้นหารูปแบบใหม่ๆ มานำเสนอ

4. **ยุครายการเกมโชว์ครองตลาด** (2537-2538)

ในช่วงปี พ.ศ. 2527 ได้เกิดปรากฏการณ์ครั้งสำคัญในวงการโทรทัศน์ โดยเฉพาะในวงการเกมโชว์และวงการละครเนื่องจากมีรายการแข่งขันชิงรางวัลรายการแรกที่ได้รับความนิยมจากผู้ชมจนมีเรทติ้งเอาชนะละคร รายการยอดนิยมตลอดกาลลงได้

แต่เดิมรายการแข่งขันชิงรางวัลส่วนใหญ่จะอยู่ในช่วงเวลาตอนเย็นหรือในช่วงเวลาก่อนละคร เพราะละครยังคงเป็นรายการที่ได้รับความนิยมจากผู้ชมเป็นอันดับ 1 มาตลอด แต่พอมาถึงช่วงปี พ.ศ. 2527 มีรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์รายการหนึ่งที่พลิกประวัติศาสตร์ของวงการโทรทัศน์เลยก็ว่าได้ เพราะเป็นรายการแข่งขันชิงรางวัลรายการแรกที่อยู่ในช่วงเวลาเดียวกับ

เวลาการออกอากาศละครนั่นคือรายการ มาตามนัด ซึ่งผลิตโดย บริษัท รัชฟิล์มทีวี จำกัด ซึ่งถือว่าเป็นรายการ ที่มีเรทติ้งสามารถเอาชนะละครได้

"ตอนนั้นทางเจ้าของรัชฟิล์มได้เวลาจากช่อง 5 มา บอกว่าอยากจะให้ทำรายการเกมโชว์ ตอนนั้นละครของช่อง 5 สู้ช่องอื่นไม่ได้ ก็เลยอยากลองทำรายการประเภทอื่นๆ ดูบ้าง ผู้ใหญ่ก็มาลงตัวกันที่รายการเกมโชว์นี่แหละ ก่อนทำก็มานั่งดูรายการของที่อื่นเยอะมากๆ สุดท้ายก็เอาจากอันโน้น อันนี้ มาปรับก็ได้ออกมาเป็นรายการมาตามนัด ทีแรกก็ไม่คิดว่ารายการจะได้รับความนิยมมากขนาดนี้ เพราะอย่างเมื่อก่อนก็รู้ๆ อยู่ว่าไม่เคยมีรายการอะไรที่เอาชนะละครได้ พอทำไปเรื่อยๆ รายการก็เริ่มมีคนติดตามเยอะขึ้น จนสุดท้ายเรทติ้งเราชนะละครของทุกช่องเลย" (วิไลภรณ์ จงกลวัฒนา,สัมภาษณ์ 13 มีนาคม 2551)

รายการมาตามนัดเองเป็นรายการเกมโชว์ที่ออกอากาศเป็นซีรีส์คือใช้เวลาออกอากาศ 3 วัน และเป็นรายการที่ได้รับอิทธิพลมาจากรายการเกมโชว์ของต่างประเทศ เช่นเดียวกันกับรายการแข่งขันชิงรางวัลส่วนใหญ่ในช่วงเวลานี้เช่นรายการคู่หูพลิกล็อกหรือรายการลาภติดเลข เป็นต้น

จุดเด่นที่ทำให้รายการมาตามนัดได้รับความนิยมอยู่ที่ตัวเกมการแข่งขันที่สนุกและผู้ชมได้มีส่วนลุ้นมากยิ่งขึ้น รายการมาตามนัดเป็นรายการที่มีการออกอากาศต่อเนื่อง 3 วัน ในช่วงแรกจะออกอากาศในวันอังคาร พุธและพฤหัสต่อมาในปี พ.ศ. 2533 ได้เปลี่ยนวันออกอากาศเป็นวันจันทร์ อังคาร พุธ แต่ยังคงอยู่ในช่วงเวลาเดิมคือ เวลา 20.50 - 21.50 น.

สำหรับรูปแบบการแข่งขันในรายการจะแบ่งเป็น ในวันแรกจะเป็นเกมถามตอบปัญหาซึ่งมีทั้งหมด 10 ข้อ โดยผู้แข่งขันทั้ง 5 คนจะต้องแข่งกันทุบแป้นสัญญาณไฟ เพื่อตัดสินว่าใครจะได้เป็นผู้ตอบคำถามก่อน ถ้าตอบคำถามถูกจะได้คะแนนสะสม ผู้แข่งขันที่ทำคะแนนสะสมรวมทั้ง 10 ข้อได้น้อยที่สุด ก็จะต้องตกรอบไปเป็นคนแรก ผู้แข่งขันที่เหลืออยู่ 4 คน จะผ่านเข้ารอบไปช่วยกันสะสมของรางวัลสำหรับผู้ที่จะได้เป็น เดอะ วินเนอร์ ในวันสุดท้าย สำหรับกติกาในรอบสะสมรางวัลคือการทายคำปริศนาจากภาพวาด ซึ่งคำปริศนานี้อาจจะเป็นคำพังเพยหรือคำสุภาษิตก็ได้ รอบนี้จะมีวิธีการเล่นคือ จะมีนักวาดภาพมาวาดภาพบนกระดานให้ผู้เข้าแข่งขันทาย ผู้แข่งขันจะต้องช่วยกันทายว่า ภาพที่วาดนั้นตรงกับสุภาษิต หรือคำพังเพยอะไร ซึ่งคำปริศนานี้จะมี 5 คำ คำละ 1 คะแนน เมื่อเล่นครบทั้ง 5 ภาพ ผู้แข่งขันก็จะได้ของรางวัลตามคะแนนที่ทำได้ไป และของรางวัลนี้จะสะสมเอาไว้ให้สำหรับผู้แข่งขันที่จะได้เป็นเดอะวินเนอร์ในวันต่อไป

เกมการแข่งขันในวันที่ 2 จะเป็นเกมใบ้คำ โดยที่ผู้เข้าแข่งขันจะแบ่งเป็น 2 ทีม ทีมละ 2 คน เพื่อแข่งกันในเกมใบ้คำโดยต้องสลับกันเป็นทั้งผู้ทายและผู้ใบ้ ในการใบ้คำจะมีเวลากำหนดไว้ให้คนละ 120 วินาที ทายถูก 1 คำจะได้ 1 คะแนน สำหรับกติกาในการใบ้คำนั้น ผู้แข่งขันจะต้องอธิบายคำใบ้นั้นๆ ให้เพื่อนร่วมทีมทายโดยผู้แข่งขันจะต้องไม่พูดคำ หรือพยางค์ใดพยางค์หนึ่งของคำใบ้นั้นออกมา หรือไม่พูดทับศัพท์โดยใช้ภาษาต่างประเทศ หรือใช้คำผวนในการใบ้คำ แต่ผู้ใบ้สามารถที่จะแสดงลีลาท่าทางในการใบ้คำได้อย่างเต็มที่ รวมทั้งสามารถใช้การเลียนเสียงสัตว์ต่างๆ ได้ด้วย เกมการใบ้คำในรายการมาตามนัดถือว่าเป็นเกมที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากจนถึงยุคปัจจุบัน เห็นได้จากรายการเกมโชว์ในยุคต่อๆ มาได้นำรูปแบบวิธีแข่งขันแบบใบ้คำไปใช้ในรายการ

ในวันสุดท้าย เป็นรอบคัดเลือกผู้ที่จะเข้าไปเป็น เดอะ วินเนอร์ ผู้แข่งขันในรอบนี้จะเหลือเพียงแค่ 2 คน และต้องทำการแข่งขันกันเอง ด้วยการวาดและทายภาพ ซึ่งแต่ละคนจะมีผู้ช่วย 1 คน คือผู้ที่ตกรอบไปแล้วนั่นเอง กติกาในการวาดภาพ คือ ผู้วาดจะต้องไม่พูดหรือแสดงท่าทางเกี่ยวกับคำที่จะวาด และมีเวลาในการวาดและทายภาพคนละ 90 วินาที ผู้แข่งขันที่ทำคะแนนสะสมได้มากกว่าจะได้เป็น เดอะ วินเนอร์ และเข้าไปเปิดแผ่นป้าย โดยเลือกหยิบแผ่นป้ายชื่อผู้อุปถัมภ์รายการที่อยู่บนแป้น เดอะ วินเนอร์ ซึ่งจะมีหมายเลขกำกับอยู่ตั้งแต่เลข 1–16 โดยเดอะ วินเนอร์ จะเปิดแผ่นป้ายได้เพียง 7 แผ่นป้าย และจะต้องเปิดให้ตรงกับแผ่นป้ายทั้ง 4 แผ่นป้ายที่หยิบขึ้นมาในตอนแรก จึงจะได้ของรางวัลใหญ่ของรายการ คือ รถยนตร์ แต่ถ้าเปิดแผ่นป้ายไม่ตรงกับที่เลือกไว้ก็จะได้ของรางวัลตามแผ่นป้ายที่เปิดได้

การแจกรถยนต์เป็นของรางวัลในรายการในยุคนี้ นับว่าเป็นเรื่องที่ดูยิ่งใหญ่ และดูลงทุนมากเนื่องจากยังไม่มีรายการไหนที่แจกของชิ้นใหญ่ขนาดนี้มาก่อน ส่วนใหญ่จะแจกเป็นทองหรือเงินรางวัลมากกว่า

ปัจจัยที่สำคัญที่ทำให้รายการมาตามนัดเป็นรายการแข่งขันชิงรางวัลที่ได้รับความนิยม นอกจากตัวเกมการแข่งขันที่มีความสนุกสนาน น่าสนใจแล้ว พิธีกรก็เป็นส่วนสำคัญที่ทำให้รายการมาตามนัดได้รับความนิยมจากผู้ชมอย่างมากมาย ในยุคแรกพิธีกรในรายการมาตามนัดคือ คุณอภิชาติ หาลำเจียกและ คุณอัจฉราพรรณ ไพบูลย์สุวรรณ พิธีกรในยุคต่อมาคือ คุณเศรษฐา ศิระฉายา และคุณญานี จงวิสุทธิ์ ซึ่งเป็นคู่พิธีกรที่มีความลงตัวมากที่สุด เนื่องจากทั้งคู่มีปฏิภาณไหวพริบในการโต้ตอบกันได้สนุกสนาน ตัวผู้ผลิตเองยอมรับว่าคนดูส่วนใหญ่ติดพิธีกร หลังจาก

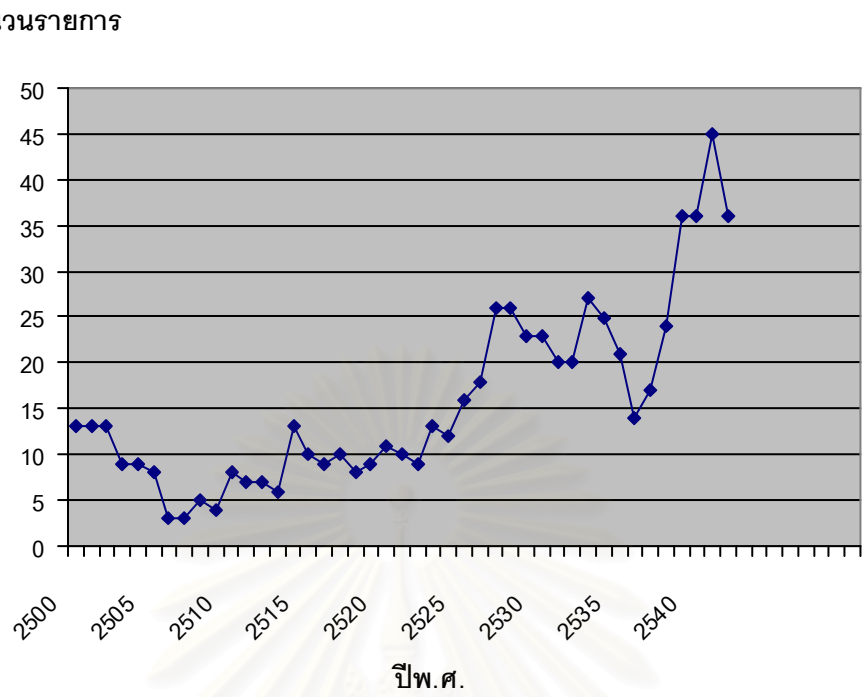
เปลี่ยนตัวพิธีกรหญิงจากคุณญาณี จงวิสุทธิ์ มาเป็นคุณจริญญา หาญณรงค์ ทำให้ความนิยมของผู้ชมต่อรายการน้อยลง เนื่องจากรายการขาดสีสัน และความสนุกสนาน

โดยสรุป การเกิดขึ้นของรายการมาตามนัด เหมือนเป็นการปลุกกระแสให้ผู้ชม ผู้สนับสนุนรายการ และทางสถานีหันมาให้ความสำคัญและสนใจกับรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์มากยิ่งขึ้น เพราะจากเดิมหากเทียบกับละครแล้วไม่มีทางที่รายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์จะสามารถเอาชนะได้ แต่เมื่อเกิดปรากฏการณ์ของรายการมาตานัดขึ้น ก็ทำให้หลายฝ่ายเกิดความตื่นตัวไม่ว่าจะเป็นบริษัทผู้ผลิตเองหรือสถานีโทรทัศน์ก็ตาม แต่ถึงอย่างไรนอกจากรายการมาตามนัดแล้วในช่วงนี้ยังไม่มีรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์รายการใดที่กล้าออกอากาศในช่วงเวลาเดียวกับละคร

5. **ยุคการเพิ่มจำนวนของรายการ** (2539-2542)

ในช่วงระยะแรกจำนวนของรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในประเทศไทยในแต่ละปีมีจำนวนไม่มาก และมีจำนวนการเพิ่มขึ้นในแต่ละปีเพียงไม่กี่รายการ จนมาถึงช่วงปี พ.ศ. 2539 ซึ่งถือว่าเป็นช่วงที่เริ่มมีรายการแข่งขันชิงรางวัลในจำนวนที่เพิ่มมากขึ้น คือเพิ่มขึ้นมาจากในปี พ.ศ. 2538 ถึง 12 รายการและเป็นปีแรกที่จำนวนรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์มีจำนวนมากกว่า 30 รายการ จากสัดส่วนของจำนวนรายการตั้งแต่ พ.ศ. 2500 -2542 มีดังนี้

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



รูปที่ 4.1: กราฟแสดงจำนวนรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2500 - 2542

จะเห็นได้ว่าในช่วงที่ผ่านมา (ปีพ.ศ. 2500-2538) จำนวนรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์มีจำนวนมากที่สุดคือ 27 รายการในปี พ.ศ. 2533 แต่ไม่มีในช่วงไหนที่มีรายการมากกว่า 30 รายการเลย และหากดูจากอัตราการเกิดขึ้นของรายการยังไม่มีปีไหนที่มีจำนวนรายการมากขึ้นเกิน 10 รายการ ในช่วงปี พ.ศ. 2529 ถือว่าเป็นช่วงที่มีจำนวนรายการเพิ่มขึ้นอย่างเห็นได้ชัด สาเหตุที่มีรายการจำนวนเพิ่มขึ้นเพราะในช่วงปี พ.ศ. 2539 นี้เป็นช่วงที่เกิดวิกฤติเศรษฐกิจฟองสบู่แตก

"คนดูรายการเกมโชว์เพราะไม่อยากเครียดอยากดูอะไรที่เฮฮา ดูตลก ดูอะไรที่ไม่ซีเรียส ไม่เครียด เห็นได้ชัดในช่วงที่เศรษฐกิจไม่ดี บ้านเมืองตึงเครียด ช่วงนั้นรายการเกมโชว์จะออกมาเยอะมาก ก็เพราะว่าคนไม่อยากจะรับรู้เรื่องเครียดๆ" (เพ็ชรลาวัณย์ เกษมรัตน์, สัมภาษณ์ 5 กันยายน 2550)

นอกจากปัญหาสภาวะเศรษฐกิจแล้ว การเพิ่มขึ้นของจำนวนรายการแข่งขันชิงรางวัลในช่วงนี้คือ มีการปรับเปลี่ยนกลยุทธ์ในการแข่งขันของแต่ละสถานี เช่น ในปีนี้ทางช่อง 3 ได้มีโครงการณ์ เมจิก ทรี ขึ้นมา โดยคาดหวังจะให้ช่วงเวลา 22.00 น. เป็นช่วงเวลาที่มีผู้ชมชมรายการของทางสถานีมากยิ่งขึ้น ดังนั้นในช่วงเวลาดังกล่าวทางสถานีจะจัดให้มีรายการต่างๆ ที่น่าสนใจ

รายการแข่งขันชิงรางวัลก็เป็นรายการอีกประเภทหนึ่งที่ถูกบรรจุให้อยู่ในช่วงเวลาดังกล่าว จึงทำให้บริษัทผู้ผลิตต้องผลิตรายการเพิ่ม

นอกจากทางสถานีช่อง 3 จะมีช่วงเวลา เมจิก ทรีแล้ว ทางสถานีโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 5 ก็ได้มีนโยบายการออกอากาศตลอด 24 ชั่วโมง ด้วยเช่นกัน ซึ่งก็ทำผู้ผลิตมีช่วงเวลาในการนำเสนอรายการมากยิ่งขึ้น และในปีเดียวกันนี้ ได้เกิดสถานีโทรทัศน์ช่องใหม่คือสถานโทรทัศน์ไอทีวี ซึ่งในช่วงแรกยังไม่มีผลต่อความเปลี่ยนแปลงของรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในประเทศไทย เนื่องจากสถานีไอทีวี ในช่วงแรกเน้นรายการที่เป็นข่าวสาร และสาระมากกว่ารายการบันเทิง จึงไม่มีรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ออกอากาศทางสถานีไอทีวรเลยในช่วง 3 ปี แรกของการก่อตั้งสถานี

โดยสรุปในช่วงปี พ.ศ.2539 - 2542 เป็นช่วงที่ประเทศไทยเกิดภาวะเศรษฐกิจตกต่ำ รวมทั้งนโยบายของทางสถานี ส่งผลให้รายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์มีจำนวนเพิ่มมากขึ้น ซึ่งส่งผลให้มีรายการเกิดขึ้นใหม่หลายรายการรวมทั้งมีรายการที่ผลิตขึ้นมาเพื่อให้เข้ากับสถานการณ์ในยุคที่เศรษฐกิจฝืดเคืองด้วยเช่นกันเช่นรายการเกมแก้จนที่ผลิตขึ้นมาเพื่อวัตถุประสงค์ในการส่งเสริมอาชีพ จากสถานการณ์ของรายการแข่งขันชิงรางวัลในช่วงนี้นับว่าเป็นจุดเริ่มต้นของการเพิ่มขึ้นของจำนวนรายการในช่วงหลัง ดังที่ผู้วิจัยจะได้อภิปรายต่อไป

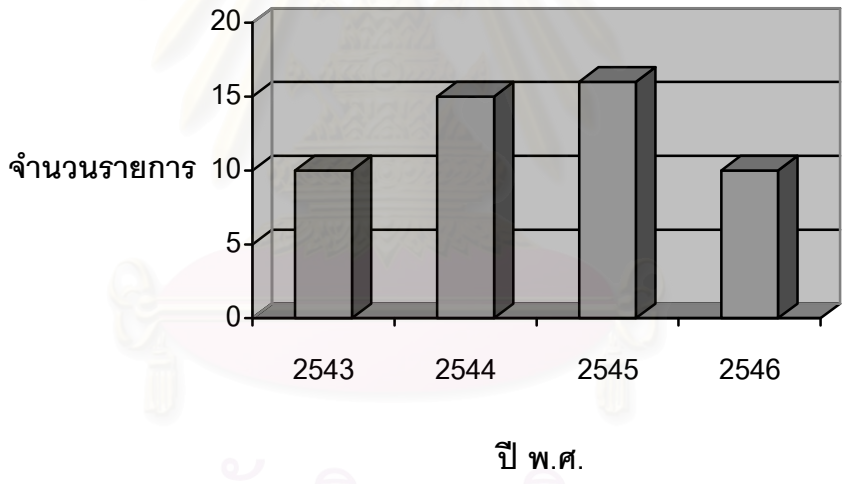
6. **<u>ยุคทองของรายการควิซโชว์</u>** <u>(2543-2546)</u>

ต่อเนื่องจากปี พ.ศ. 2539 - 2542 ที่จำนวนรายการแข่งขันชิงรางวัลมีจำนวนเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ อย่างต่อเนื่อง เนื่องจากปัจจัยของการแข่งขันที่มีความสูงขึ้น ทำให้บริษัทผู้ผลิตแต่ละบริษัทต่างก็ต้องหารายการที่มีรูปแบบนำเสนอแบบใหม่ๆ ออกมาเพื่อสร้างความแตกต่างกับรายการอื่นๆ

ในยุคที่รายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ส่วนใหญ่เป็นรายการประเภทเกมโชว์ที่เน้นโชว์ เน้นแข่งเกม บริษัทบอร์น ออปเพอร์เรชั่น ได้ผลิตรายการ เกมเศรษฐีขึ้นมาซึ่งเป็นรายการประเภทตอบปัญหาชิงรางวัล โดยมีเงินรางวัลสูงถึง 1 ล้านบาท เป็นจุดดึงดูดผู้ชมอีกอย่างนึง รายการเกมเศรษฐีนับว่าเป็นรายการที่ทำให้เกิดกระแสรายการประเภทตอบปัญหาชิงรางวัล (Quiz Show) กลับมาได้รับความนิยมอีกครั้ง เนื่องจากเป็นรายที่ได้รับความนิยมจากผู้ชมอย่างมาก ซึ่งทำให้หลายบริษัทหันมาผลิตรายการในรูปแบบเดียวกันขึ้นมาอีกหลายรายการจากความนิยมนี้

ก่อให้เกิดกระแสของการผลิตรายการควิซโชว์ของวงการโทรทัศน์เมืองไทย ในยุคนี้จึงเกิดรายการควิซโชว์ที่ผลิตขึ้นมาเพื่อรองรับกระแสอีกมากมาย สำหรับรายการควิซโชว์ไม่ใช่สิ่งใหม่ในเมืองไทย เนื่องจากเคยมีมานานแล้วประมาณ 20 ปี ก่อนหน้านี้ เช่นรายการตอบปัญหาภาษาอังกฤษกับเชลล์ รายการการบินไทยไขจักรวาล, รายการไอคิว 180, รายการแม่บ้านสมองไว โดยรายการเหล่านี้มีกลุ่มเป้าหมายเป็นนักศึกษา และกลุ่มแม่บ้านเป็นส่วนใหญ่ รายการประเภทควิซโชว์เคยได้รับความนิยมอยู่ช่วงหนึ่ง แต่รายการควิซโชว์ที่ถือว่าเป็นแรงกระตุ้นให้ควิซโชว์ได้รับความนิยมอีกครั้งคือรายการ เกมเศรษฐี ซึ่งถือว่าเป็นจุดพลิกผันของวงการโทรทัศน์ในเมืองไทย

“รายการเกมเศรษฐีตอนนั้นถือว่าเป็นรายการที่มีเรทติ้งสูงที่สุดแล้วในประเทศไทย เรทติ้งอยู่ที่ 21 ในขณะที่รายการส่วนใหญ่จะอยู่ที่ 5 ที่ 7 ถ้าเป็นละครก็จะอยู่ที่ 17 หรือ 18 ในช่วงที่เราคิดรายการออกมาใหม่ๆ รายการดังมากทีนี้หลายๆ ช่อง หลายๆ บริษัทก็ทำตาม ตอนนั้นก็เลยมีรายการควิซโชว์เต็มบ้านเต็มเมืองไปหมด” (ก่อเกียรติ ลิมปพัทธ์, สัมภาษณ์ 19 มีนาคม 2551)



รูป ที่ 4.2 : กราฟแสดงจำนวนรายการประเภท Quiz Show ปี พ.ศ. 2543 - 2546

จากกราฟแสดงจำนวนรายการประเภทควิซโชว์ในปี พ.ศ. 2543 - 2546 จะเห็นได้ว่าในแต่ละปี จะมีรายการประเภทควิซโชว์เกิดขึ้นเป็นจำนวนมาก ปี พ.ศ 2543 มีรายการควิซโชว์ 10 รายการ ปี พ.ศ. 2544 มีจำนวนรายการ 15 รายการ และปี พ.ศ. 2545 มีจำนวนรายการควิซโชว์มากที่สุดคือ 16 รายการ และสุดท้ายปี พ.ศ. 2546 มีรายการควิซโชว์ 10 รายการ ซึ่งเป็นการเพิ่มจำนวนขึ้นจากเดิมมากหากเทียบกับในช่วงก่อนหน้านี้คือปี พ.ศ. 2542 มีรายการประเภทควิซโชว์เพียง 2 รายการ คือรายการเกมคนเก่งกับแอลจี และเกมยอดเยาวชนคนอ่านฉลาก ซึ่งเป็นรายการตอบปัญหาชิงรางวัลที่จัดขึ้นเพื่อกลุ่มนักเรียน นักศึกษา แต่พอมาถึงในช่วงนี้ รายการควิซโชว์ที่ผลิต

ขึ้นมามีรูปแบบเป็นควิซโชว์ลูกผสม คือมีการนำรูปแบบรายการอื่นๆ มาผสมกับรูปแบบการตอบคำถามแบบควิซโชว์ เพื่อให้แตกต่างจากรายการควิซโชว์รูปแบบเดิม เช่น รายการตะลอนเกม นำเอารูปแบบรายการท่องเที่ยวมาผสมกับควิซโชว์ โดยมีการแข่งขันนอกสถานที่มีการถามคำถามเกี่ยวกับเรื่องแปลกในสถานที่นั้นๆ

รายการควิซโชว์ไทยสวนกระแสต่างประเทศ เตรียมแจ้งเกิดเพิ่ม 4 รายการ ผู้จัดส่วนใหญ่ย้ำแน่ใจกระแสยังแรงอยู่ ด้านเกมเศรษฐี ต้นตำรับ เตรียมปรับรูปแบบรับการแข่งขันต้นปีหน้า (ผู้จัดการรายวัน, 2 กรกฎาคม)

สุพล วิเชียรฉาย กรรมการผู้จัดการบริษัทบางกอกการละคอนกล่าวว่าทิศทางของรายการเกมโชว์ในปีหน้า รูปแบบของรายการคงไม่มีอะไรแตกต่างจากปีนี้มากนัก แต่จะเพิ่มความสนุกให้มากขึ้น โดยเฉพาะในช่วงนี้ที่มีรายการเพิ่มมากขึ้นโดยเฉพาะรายการที่ซื้อลิขสิทธิ์มาจากต่างประเทศ และรายการควิซโชว์ ถึงแม้กระแสควิซโชว์จะแผ่วลง แต่ส่วนใหญ่ที่หายไปเป็นรายการควิซโชว์ลูกผสม คือนำรูปแบบอื่นมารวมอยู่ด้วย แต่ในประเทศไทยถือว่ากระแสควิซโชว์ยังดีอยู่มาก และมีผู้ผลิตรายการเตรียมผลิตรายการออกมาอีก (ผู้จัดการรายวัน, 4 สิงหาคม)

รายการควิซโชว์ที่ที่เกิดขึ้นมาในช่วงนี้มีหลายรายการเช่นรายการเวลาพารวย ควิซโชว์ที่ออกอากาศตามมาเป็นรายการที่ 2 ซึ่งออกอากาศในวันเสาร์- อาทิตย์ ทางช่อง 7 เวลา 17.30 น. มีคุณดนุพร ปุณณกันต์ (บรู๊ค) เป็นพิธีกร รูปแบบรายการได้ซื้อลิขสิทธิ์มาจากรายการ GREED ของประเทศสหรัฐอเมริกา วิธีการแข่งขันจะมีหัวหน้าทีมและลูกทีมอีก 4 คน ช่วยกันพาทีมขึ้นไปชิงเงินรางวัลจำนวน 2 ล้านบาท ซึ่งผลตอบรับจากผู้ชมของรายการค่อนข้างดี เรทติ้งเพิ่มขึ้นจาก 3 หรือ 4 มาเป็น 6 ถึง 7 ซึ่งถือว่าใช้ได้เลยทีเดียว แม้ว่าการตอบรับของรายการจะดีแต่ก็มากด้วยเสียงตำหนิว่า พิธีกรไม่เก่ง รูปแบบเกมดูงง คำถามยากมาก

รายการเซียนทีวี ควิซโชว์อันดับต่อมา ออกอากาศเวลา 13.30 น. วันอาทิตย์ ทางช่อง 3 มีกติกาการเล่นเหมือนรายการ เวลาพารวย แต่จะต่างกันตรงที่ไม่มีไฟวัดดวง แต่เซียนทีวีจะพยายามฉีกตัวเองให้แตกต่างจากเวลาพารวยด้วยการตั้งคำถามให้อยู่ในขอบข่ายของแวดวงทีวี เช่น ดาราคนใดร่วมแสดงในละครน้ำใสใจจริง , ข้อใดคือรายการ ช่วง 4 ทุ่มของช่อง 3 เป็นต้น ซึ่งบางคำถามยากมากเช่น บุคคลที่ท่านเห็นด้านหลังของเขานี้คือใคร (พร้อมกับมีภาพให้ดู) ซึ่งเห็นเพียงแค่ติ่งหู ต้องเป็นคนที่นั่งดูแต่ทีวีทั้งวัน ทุกวัน และทุกช่อง จึงจะตอบได้ ซึ่งหลัง ๆ มานี่ คำถามเริ่มง่ายขึ้นแล้ว แต่สิ่งที่ทำให้รายการเซียนทีวี มีสีสันและลีลาที่น่าสนใจกว่ารายการเวลาพารวย

เนื่องจากมีพิธีกรคือ จตุพล ชมพูนิช ซึ่งมีความเชี่ยวชาญทางการพูดซึ่งทำให้รายการน่าสนใจและและสนุกสนาน

รายการตะลอนเกม รายการควิซโชว์ค่ายเดียวกับเซียนทีวี รูปแบบรายการจะเหมือนรายการตามไปดู เพราะคนทำเป็นคนเดียวกันคือ หมอซ้ง ทรงวิทย์ จิระโสภิณ แหล่งข้อมูลในรายการก็เป็นแหล่งเก่า ๆ ที่เคยออกรายการตามไปดูมาแล้ว และที่หาเพิ่มเติมอีกบางส่วน ซึ่งพิธีกรจะพาไปเที่ยวจังหวัดต่าง ๆ เล่นเกม พร้อมมีคำถามแนวควิซโชว์ เกี่ยวกับเรื่องในท้องถิ่น

รายการแข่งร้อยได้ล้าน ออกอากาศเวลา 11.00 น. วันละ 15 นาทีทุกวันจันทร์-ศุกร์ ทางช่อง 7 ซึ่งรูปแบบจะไม่ใช่ควิซโชว์เลยทีเดียว แต่อาศัยกระแสควิซโชว์ได้เกิดมากกว่า การแข่งขะนจะแข่งอะไรง่าย ๆ เช่น ตักน้ำใส่ขวด , ผูกเชือกรองเท้า , กินมาม่า ฯลฯ ภายใน 100 วินาที ถ้าทำได้สำเร็จจะได้เงิน 1 ล้านบาท ซึ่งเป็นการท้าทายให้ผู้ชมทางบ้านเข้ามาแข่งขันแต่เรทติ้งรายการนี้ยังไม่ค่อยดีเท่าไหร่เนื่องจากเป็นรายการกลางวัน

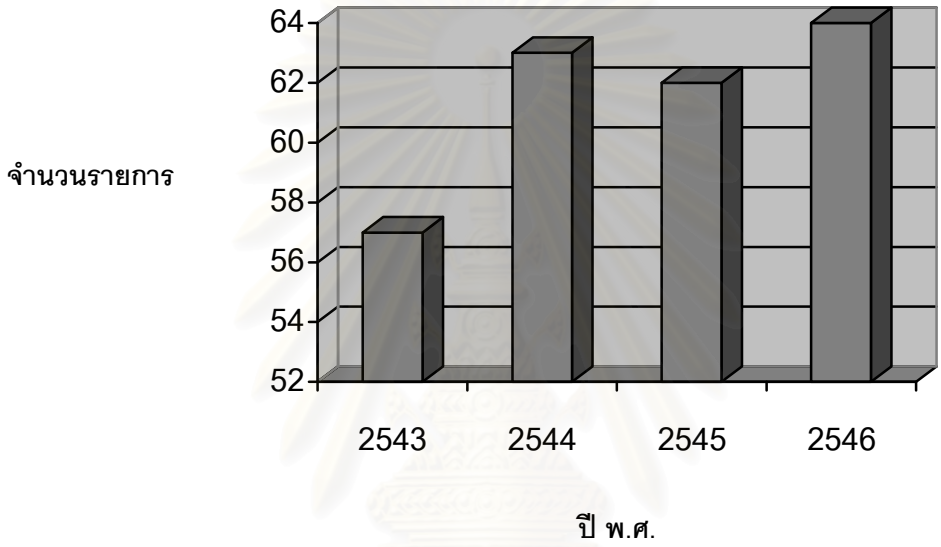
รายการแฟนพันธุ์แท้ ออกอากาศเวลา 20.00 น. วันศุกร์ ช่อง 5 รายการของเวิร์คพ้อยท์ฯ เป็นควิซโชว์อีกแนวที่ นำเอาความเป็นแฟนตัวจริงของกลุ่มบุคคลต่าง ๆ เช่น ดารา แอ๊ด คาราบาว, หรือทีมฟุตบอล แมนยูฯ มาร่วมเล่นเกมตอบคำถามเกี่ยวกับบุคคลนั้น ๆ ว่าใครจะรู้ลึกรู้จริง เหนียวแน่น สมกับเป็นแฟนพันธุ์แท้ตัวจริง ซึ่งบางคำถามยากมาก แต่ถ้าเป็นแฟนตัวจริงจะรู้ดี

รายการแชมเปี้ยนเกม ของ บริษัท มายด์ทีวี จำกัด ออกอากาศวันเสาร์ เวลา 17.30 น. ทางช่อง 5 ซึ่งเป็นเวลาเดียวกันกับรายการเวลาพารวยทางช่อง 7 ลักษณะกติกาการเล่นคือ มีผู้เล่น 2 ทีม ตอบคำถามความรู้รอบตัวเหมือนกัน แต่จะแตกต่างตรงที่ ทั้ง 2 ทีมเมื่อแข่งกันจะเหลือทีมหนึ่งที่ได้คะแนนมาก ได้เป็นแชมเปี้ยน ประจำรายการไป และครั้งต่อมาจะต้องมีทีมใหม่มาโค่นแชมป์ให้ได้

นอกจากนี้ยังมีรายการควิซโชว์อีกหลายรายการเช่น รายการเกมข้ามรุ่น ของ เจเอสแอล รูปแบบรายการจะมีผู้เข้าแข่งขันซึ่งเป็นบุคคล 3 กลุ่มอายุ มาช่วยกันตอบคำถาม ชิงเงินรางวัล 3 ล้านบาท รายการเกมนานาชาติของโพลีพลัส ที่ได้พิธีกรอินเตอร์อย่าง ซอนย่า คูลลิ่ง และดอม เหตระกูล มาเป็นพิธีกร รายการเกมปริศนา ซึ่งทางช่อง 3 ร่วมมือกับ อาร์เอสโปรโมชั่น ผลิต

โดยมี ฮาร์ท เป็นพิธีกร และทางช่อง 3 ยังร่วมกับบรอดคาซ์ไทย เทเลวิชั่น ปรับรายการผู้หญิงอยากรู้ ให้เป็นรายการควิซโชว์สไตล์รายการแม่บ้านสมองไวด้วยเช่นกัน

จากการที่รายการประเภทควิซโชว์ได้รับความนิยมจากผู้ชมเป็นจำนวนมากจึงทำให้บริษัทผู้ผลิตต่างก็ผลิตรายการตามกันออกมาอีกหลายรายการ เมื่อมารวมกับจำนวนรายการเกมโชว์ที่ยังคงออกอากาศอยู่ จึงทำให้จำนวนรายการเกมโชว์ในช่วงนี้มีจำนวนสูงขึ้นมาก



รูปที่ 4.3 : กราฟแสดงจำนวนรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ปี พ.ศ. 2543 - 2546

จากกราฟแสดงจำนวนรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในปี พ.ศ. 2543 - 2546 จำนวนรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์โดยรวมมีจำนวนสูงมาก เนื่องจากกระแสความนิยมของรายการควิซโชว์ หากเทียบในปี พ.ศ. 2542 มีรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ทั้งหมด 36 รายการ และปี 2543 มีจำนวนรายการทั้งหมด 57 รายการ เพิ่มขึ้นจากเดิมถึง 21 รายการ ปี พ.ศ. 2544 มีจำนวนรายการทั้งหมด 63 รายการ ปี พ.ศ 2545 มีจำนวนรายการทั้งหมด 62 รายการ และในปี พ.ศ. 2546 เป็นปีที่มีรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์มากที่สุดตั้งแต่เริ่มมีรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์มาตลอดระยะเวลา 50ปี คือมีจำนวนรายการสูงถึง 64 รายการ นอกจากกระแสของรายการควิซโชว์จะทำให้จำนวนรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในช่วงนี้มีจำนวนมากขึ้นแล้ว อีกสาเหตุหนึ่งเป็นเพราะนโยบายของรัฐบางในช่วงปี พ.ศ. 2546 ที่ต้องการให้ช่วงเวลา 16.00 - 18.00 เป็นช่วงเวลาที่นำเสนอรายการสำหรับเด็กและเยาวชน ในช่วงนี้จึงมีรายการแข่งขันชิงรางวัลสำหรับเด็กเกิดขึ้นมาหลายรายการเช่น รายการสมอลล์ทอล์ก, รายการท้า

ให้ทาย ไซลด์สเพลย์, รายการสู้เพื่อแม่, รายการเกมกระทะเล็ก, รายการเกมทศกัณฐ์เด็ก เป็นต้น ดังนั้นในช่วงปีนี้จึงเป็นช่วงที่มีรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์เป็นจำนวนมาก

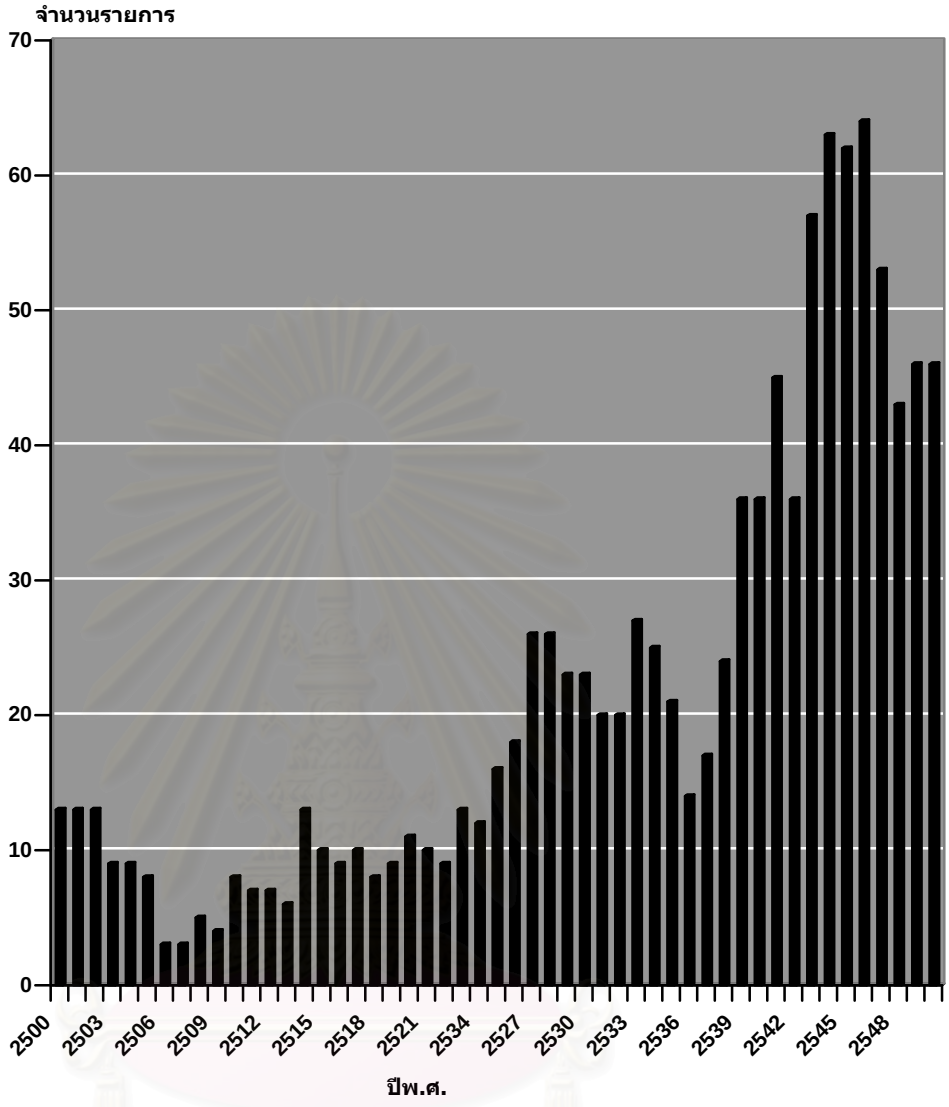
รายการควิซโชว์ส่วนใหญ่เป็นรายการที่ซื้อลิขสิทธิ์มาจากต่างประเทศ หรือบางรายการลอกแบบจากต่างประเทศ หรือบางรายการก็มีการนำรูปแบบอื่นๆ มาผสมกับรายการในรูปแบบควิซโชว์เพื่อหวังอิงกระแสควิซโชว์ที่กำลังได้รับความนิยมในช่วงนี้

โดยสรุปการที่รายการควิซโชว์ได้รับความนิยมมากในช่วงนี้จนทำให้เกิดรายการประเภทนี้ขึ้นมากมาย เกิดขึ้นจากรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในช่วงก่อนหน้านี้ส่วนใหญ่มักจะเป็นรายการที่มีรูปแบบเดิมๆ การแข่งขันก็ไม่ได้มีความแตกต่างกันเท่าไหร่ ทำให้ผู้ชมรู้สึกเบื่อ และเมื่อมีทางเลือกใหม่ๆ เช่นรายการประเภทควิซโชว์ซึ่งทำให้ผู้ชมหันมาให้ความนิยม และส่งผลให้มีรายการประเภทควิซโชว์เกิดขึ้นมาอีกหลายรายการซึ่งการที่มีรายการเกิดขึ้นมาอย่างมากมายทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกเบื่อ เนื่องจากทุกช่องเต็มไปด้วยรายการประเภทควิซโชว์ ดังนั้นจึงทำให้ในช่วงต่อมารายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์มีจำนวนลดลง

7. **<u>ยุครายการซะลอตัว</u>** <u>(2547-2550)</u>

ด้วยลักษณะของผู้ผลิตรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในประเทศไทยที่มักจะผลิตรายการตามกระแสนิยม ในช่วงปี พ.ศ. 2543 - 2546 ซึ่งกระแสรายการควิซโชว์ได้รับความนิยม จึงมีรายการประเภทเดียวกันออกมาซ้ำๆ กันทำให้ผู้ชมเริ่มเบื่อหน่ายจึงหันไปให้ความสนใจรายการประเภทอื่นๆ เช่นรายการวาไรตี้ ทอล์กโชว์, รายการข่าว หรือละครมากขึ้น ด้วยเหตุนี้จึงทำให้ช่วงปี พ.ศ. 2547 - 2550 สถานการณ์ของรายการแข่งขันชิงรางวัลซบเซาลงไป

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



รูปที่ 4.4 : กราฟแสดงจำนวนรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ปี พ.ศ.2500 - 2550

จากกราฟแสดงจำนวนรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ตั้งแต่ปี พ.ศ.2500 - 2550 จะเห็นได้ว่าในปี พ.ศ. 2547 รายการมีจำนวนลดลงจากในปี พ.ศ. 2546 อย่างเห็นได้ชัด คือในปี พ.ศ. 2546 มีจำนวนรายการทั้งหมด 64 รายการ และในปี พ.ศ. 2547 จำนวนรายการลดลงเหลือ 53 รายการซึ่งมีจำนวนรายการลดลง 11 รายการ จากนั้นในปี พ.ศ. 2548 จำนวนรายการลดลงไปอีก 10 รายการเหลือ 43 รายการ และในปี พ.ศ. 2545 - 2546 มีจำนวนรายการเท่ากันคือ 46 รายการ

และหากดูจากกราฟจำนวนรายการทั้งหมดจะเห็นได้ว่าจำนวนการเพิ่มขึ้นและลดลงในแต่ละปีมักจะมีความเปลี่ยนแปลงเป็นช่วงๆ โดยจะอยู่ในระยะ 2 - 3 ปี จึงจะเกิดความเปลี่ยนแปลงในแต่ละครั้งเช่นในช่วงปี พ.ศ. 2504 - 2506 รายการมีจำนวนลดลงกว่าในช่วง 3 ปีแรกของการเริ่มต้นเมื่อปี พ.ศ. 2500 - 2503 และมีจำนวนเพิ่มขึ้นหรือลดลงสลับกันไปในทุกๆ 2 หรือ 3 ปี ที่เห็นได้ชัดอีก1ช่วงคือในปี พ.ศ. 2536 ที่รายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์มีจำนวนลดลงเหลือแค่ 14 รายการจากจำนวน 21 รายการในปี พ.ศ. 2535 และในช่วงปีพ.ศ. 2539 ที่มีจำนวนรายการเพิ่มขึ้น เนื่องจากเกิดภาวะเศรษฐกิจตกต่ำในประเทศไทย ในระหว่างปี พ.ศ 2539 - 2542 จำนวนรายการมีการเพิ่มขึ้นและลดลงในระดับปรกติคือเพิ่มขึ้นหรือลดลง 2 - 3 รายการ แต่พอมีถึงปี พ.ศ. 2543 ในช่วงที่กระแสรายการควิซโชว์ได้รับความนิยมมีรายการเพิ่มขึ้นจากเดิมถึง 21 รายการ และเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ จนถึงปี พ.ศ. 2547 สถานการณ์ของรายการแข่งขันชิงรางวัลเริ่มอยู่ในช่วงที่ผู้ชมเริ่มเบื่อหน่าย หันไปชมรายการประเภทอื่นมากยิ่งขึ้น ทำให้รายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ไม่ได้รับความนิยมและค่อยๆ หายไป

จากการศึกษาของผู้วิจัยเมื่อแบ่งพัฒนาการของรายการออกเป็น 7 ยุค ยังพบว่าแต่ละยุคแสดงถึงพัฒนาการด้านองค์ประกอบของรายการได้อย่างชัดเจนซึ่งแบ่งออกได้เป็นองค์ประกอบย่อย ได้ดังนี้

1. เนื้อหาของรายการ
2. พิธีกร
3. ผู้เข้าแข่งขัน
4. ผู้ชมในห้องส่ง
5. ผู้ชมทางบ้าน
6. ของรางวัล
7. กติกาการเล่น
8. ทีมงานผลิตรายการ
9. ฉาก
10. เทคนิค
11. ช่วงเวลาที่ออกอากาศ
12. ผู้อุปถัมภ์รายการ
13. บริษัทผู้ผลิต

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

1. เนื้อหาของรายการ

จากการศึกษาความเป็นมาของรายการแข่งขันชิงรางวัลในประเทศไทยในยุคเริ่มต้น (ช่วงปี พ.ศ.2500 - 2507) ผู้วิจัยพบว่ารายการส่วนใหญ่เป็นรายการประเภทแข่งขันตอบปัญหา (Quiz Show) จากจำนวนรายการทั้งหมด 16 รายการพบว่ามีรายการประเภทแข่งขันตอบปัญหา (Quiz Show) จำนวน 13 รายการ

“รายการในยุคแรกๆ จะเป็นรายการประเภทตอบปัญหาโดยส่วนใหญ่ จุดเริ่มต้นก็เริ่มมาจากหัวหน้า (คุณจำนง รังสิกุล) ได้คิดว่าเราน่าจะมีรายการที่ให้ทั้งสาระ ความรู้และความบันเทิงกับผู้ชมบ้าง นอกจากรายการละครและข่าวของสถานี และก็ด้วยความที่ท่านไปเห็นรายการประเภทนี้สมัยที่ท่านไปอบรมที่อเมริกาก็เลยคิดว่าน่าจะเอามาปรับให้เข้ากับคนไทยได้ ก็เลยได้มีรายการประเภทนี้ขึ้นมา ในยุคนั้นรายการที่ได้รับความนิยมก็จะเป็นรายการที่ตอบปัญหาในเรื่องต่างๆ อย่างรายการปัญหาผะหมีก็เป็นรายการที่ได้รับความสนใจมากเหมือนกัน” (อารีย์ นักดนตรี, สัมภาษณ์ 6 กันยายน 2550)

รายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ประเภทแข่งขันตอบปัญหา (Quiz Show) ในช่วงนี้มีทั้งรายการที่นำแนวคิดมาจากต่างประเทศแล้วนำมาปรับให้เข้ากับวัฒนธรรมของคนไทย รวมทั้งเป็นรายการที่มีแนวคิดมาจากคนไทยเอง ยกตัวอย่างรายการที่นำแนวคิดมาจากต่างประเทศ เช่นรายการ ปัญหาทายอาชีพ ซึ่งมีแนวคิดมาจากรายการ To Tell The Truth และรายการ What’s My line? ของอเมริกา รายการทายภาพปริศนา ซึ่งนำรูปแบบมาจากรายการ Photo Quiz รูปแบบการแข่งขันนั้นจะให้ผู้แข่งขันที่มีชื่อเสียงหรือผู้ทรงคุณวุฒิมาแข่งกันสืบว่าใครคือปรัศนีย์ หรือเป็นเจ้าของความลับที่แท้จริง สำหรับรายการที่เป็นแนวความคิดของคนไทยเอง ได้แก่ รายการผะหมี รายการผะหมีเป็นรายการที่มีฉากเป็นเหมือนศาลเจ้า และงานออกร้านทางรายการจะนำแผ่นกระดาษซึ่งเขียนคำถามไว้ข้างในไปติดที่ราว คนที่ต้องการจะตอบปัญหาต้องไปซื้อตั๋วแล้วจึงจะได้เลือกใบปัญหา ถ้าตอบถูกก็จะได้รางวัล

ในส่วนรายการแข่งขันประเภทอื่นๆ จะเป็นการแข่งขันที่ใช้ความสามารถเฉพาะตัว เช่นรายการลับแลกลอนสดเป็นรายการที่แข่งขันกันในเรื่องของกลอนโดยเฉพาะ โดยมีนักกลอนจาก 2 ทีม ทีมละ 4 คน มาแข่งกันแต่งกลอนสด โดยมีผู้เชี่ยวชาญทางกลอนเป็นผู้ออกหัวข้อให้

“รายการลับแลกลอนสด นำมาจากการเล่นดอกสร้อยสักวาของโบราณ ที่มีการว่าบทกวีเป็นบทๆ ต่อกันไปคนละบทๆ จึงนำไอเดียนั้นมาแล้วเองไอเดียของฝรั่งที่ตั้งเป็นทีมแข่งขันมารวมกัน แต่เราเล่นแบบไทยๆ เป็นการเล่นสักวาแบบดั้งเดิม” (วิสุทธิจิตรา วานิชสมบัติ,สัมภาษณ์ จำนง รังสิกุล ตำนานโทรทัศน์ไทยกับจำนง รังสิกุล, น.399)

ต่อมาในปี พ.ศ. 2500 - 2509 มีสถานีโทรทัศน์เพิ่มขึ้นอีก 1 สถานีคือสถานีโทรทัศน์ช่อง 7 (ขาว-ดำ) หรือช่อง 5 ในปัจจุบันที่ออกอากาศในปี พ.ศ.2501 ในช่วงแรกที่ทางสถานีโทรทัศน์ช่อง 5 เปิดทำการมีรายการแข่งขันชิงรางวัลเกิดขึ้นไม่มาก รายการแรกที่มีคือรายการอัลบั้มชีวิตซึ่งมีรูปแบบคล้ายๆรายการปัญหาทายอาชีพโดยเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับประวัติชีวิตของคนเป็นโจทย์แล้วทางว่าคนไหนคือเจ้าของเรื่องราวที่แท้จริง รายการที่เกิดขึ้นต่อมาคือรายการสัมนานักสืบซึ่งเป็นรายการที่นำแนวความคิดมาจากรายการของอเมริกาดังที่ได้กล่าวไปแล้ว

ช่วงปี พ.ศ.2508 รูปแบบการนำเสนอและเนื้อหาของรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์เริ่มมีความเปลี่ยนแปลง จากการที่พันเอกการุณ เก่งระดมยิง ได้นำเสนอรายการ POP TOP

“ช่วงปี 08 ก็เริ่มมาทำรายการ รายการแรกคือรายการ POP TOP ทางช่อง5 ของพันเอก การุณ เก่งระดมยิง จะถือว่ารายการนี้เป็นรายการเกมโชว์รายการแรกเลยก็ได้เพราะก่อนหน้านี้ก็ไม่มีเกมโชว์ ส่วนใหญ่จะเป็นรายการตอบปัญหาทางช่อง 4 อย่างรายการผะหมี หรือรายการอื่นๆอีกเยอะ POP TOP ถือว่าเป็นรายการเกมโชว์แนววาไรตี้ เพราะเรามีทั้งเอนเตอร์เทน กีฬา ของแปลก ดนตรี กายกรรม เล่นกล มีทุกอย่างแล้วก็มีช่วงบันไดดาราในคืนวันเสาร์เป็นการประกวดร้องเพลงซึ่งรับสมัครจากคนดูทางบ้าน” (ธรรมรัตน์ นาคสุริยะ, สัมภาษณ์ 15 สิงหาคม 2549)

ถึงแม้ว่าจะมีรายการในรูปแบบเกมโชว์เกิดขึ้นในช่วงนี้แต่รายการประเภทแข่งขันตอบปัญหาก็ยังคงมีอยู่แต่จำนวนน้อยลง ส่วนใหญ่จะเหลือเป็นรายการตอบปัญหาที่เกี่ยวกับความรู้ทางด้านวิชาการโดยเน้นกลุ่มนักเรียน นักศึกษา โดยที่รายการส่วนใหญ่เริ่มพัฒนารูปแบบไปสู่การแข่งขันในรูปแบบเกมโชว์มากยิ่งขึ้นยกตัวอย่างเช่นในปี พ.ศ. 2510 ได้มีสถานีโทรทัศน์เพิ่มขึ้นอีก 1 ช่องคือสถานีโทรทัศน์ช่อง 7 และในปีเดียวกันนี้ได้มีรายการแข่งขันชิงรางวัลเกิดขึ้นอีก 3 รายการคือรายการ ตักเงิน รายการนาทีทอง และรายการประตูดวง ซึ่งมีรูปแบบเป็นรายการเกมโชว์ แนววาไรตี้

“หลังจากพันเอกการุณมาช่วยที่ช่อง 7 มาเป็นที่ปรึกษาฝ่ายเทคนิกก็มาขอจัดรายการถ่ายทอดมวยลุมพินี แล้วก็เลยมาทำรายการ รายการเกมโชว์รายการแรกของช่อง 7 คือรายการตักเงิน ในรอบแจ๊กพ็อตคนชนะได้ตักเงินในกระบะ มีวันอาทิตย์ช่วง 11 โมง ทำรายการอยู่ได้ไม่กี่ครั้งก็ต้องหยุด เพราะมันดูไม่เหมาะที่จะเอาเหรียญที่มีรูปในหลวงมาเหยียบ หลังจากนั้นก็เปลี่ยนมาเป็นนาทีทอง อยู่ได้ประมาณ 20 ปี แล้วก็มีรายการประตูดวงมาอยู่ในช่วงเย็น” (ธรรมรัตน์ นาคสุริยะ,สัมภาษณ์ 15 สิงหาคม 2549)

จากการศึกษาผู้วิจัยพบว่าในช่วงปี พ.ศ 2500 - 2520 มีรายการในส่วนของรายการแข่งขันชิงรางวัลอีกรูปแบบหนึ่งคือรายการชิงโชคซึ่งจากข้อมูลที่พบมีอยู่ 6 รายการ คือ รายการเปิดขุมทรัพย์ 500,000 บาทกับยาสีฟันไอปานา, รายการตอบปัญหาคอลเกต, รายการโตโยต้าพาเพลิน, รายการชิงโชคกับซูซูกิ, รายการเบียร์สิงห์โชว์, รายการซ็อปปิ้งทางโทรทัศน์ ซึ่งสนับสนุนรายการโดยอายิโน๊ะโม๊ะโต๊ะ และที่รายการทั้ง 6 จัดอยู่ในรายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทการแข่งขันตอบปัญหานั้นเพราะก่อนจะมีการจับรางวัลนั้นจะมีการแข่งขันซึ่งมีรูปแบบเป็นเกมการทายปัญหาต่างๆ ก่อนแล้วปิดท้ายด้วยการจับชิ้นส่วนที่มีผู้ส่งเข้ามาชิงโชค โดยรายการชิงโชคประเภทนี้จะจัดขึ้นเป็นกรณีพิเศษ สินค้าบางประเภทอาจจะจัดทุก 3 เดือนหรือปีละครั้ง โดยวันที่จับชิ้นส่วนจะมีการจัดรายการและประกาศผู้โชคดีทางโทรทัศน์ โดยในวันจัดรายการจะมีพิธีกรและดาราหรือผู้ที่มีชื่อเสียงเป็นผู้จับรางวัล ซึ่งรายการประเภทนี้มีลักษณะคล้ายรายการตอบปัญหาทางวิทยุที่ให้ผู้ฟังมีส่วนร่วมในการส่งจดหมายหรือโทรศัพท์เข้ามาตอบคำถามเพื่อชิงรางวัลแต่วิธีการประกาศผลรางวัลของรายการชิงโชคจะจัดให้มีการถ่ายทอดสดทางโทรทัศน์รายการประเภทนี้อาจจะจัดอยู่ในประเภทรายการโฆษณาสินค้าที่แฝงมาในรูปแบบของรายการแข่งขันชิงรางวัล

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รูปที่ 4.5 : ภาพโฆษณาทางหนังสือพิมพ์ไทยรัฐ ฉบับวันที่ 12 ตุลาคม 2517 ของรายการช็อปปิ้งทางโทรทัศน์ซึ่งสนับสนุนโดยอายิโนะโมะโต๊ะ

รายการอีกประเภทหนึ่งที่ผู้วิจัยพบคือรายการที่แจกของรางวัลให้กับผู้ชมโดยไม่ต้องใช้ความสามารถในการแข่งขันใช้โชคพียงอย่างเดียว คือรายการจับรางวัลทางช่อง 3 ซึ่งออกอากาศวันละ10 นาที และมีการเพิ่มเวลาเป็น 30 นาที และในวันเสาร์ อาทิตย์ พิเศษ 1 ชั่วโมง เนื่องจากเป็นรายการที่ได้รับความนิยมจากผู้ชมมาก โดยวิธีการเล่นคือจะหมุนหมายเลขเพื่อสุ่มหาเบอร์โทรผู้โชคดีแล้วโทรไปแจกรางวัลทันที

จนมาถึงในช่วงปี พ.ศ. 2522 เมื่อ บริษัท เจเอสแอล จำกัด ได้เริ่มเข้ามาผลิตรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ โดยรายการที่ผลิตออกมาส่วนใหญ่เป็นรายการที่นำต้นแบบมาจากรายการเกมโชว์จากต่างประเทศที่คิดว่าน่าสนใจ และเป็นรายการที่สนุกสนานเมื่อนำมาปรับเข้ากับคนไทย รายการเกมโชว์ที่มีต้นแบบมาจากรายการจากต่างประเทศ เช่น รายการเกมล้มเค้า มีต้นแบบมาจากรายการ FAMILY FUED, รายการนัดบอด มีต้นแบบมาจากรายการ BLIND DATE, รายการพลิกล็อก มีต้นแบบมาจากรายการ CARD SHARK และรายการลาภติดเลขหรือลาภติดล้อ มีต้นแบบมาจากรายการ WHEEL OF FORTUNE ของประเทศสหรัฐอเมริกา เช่นเดียวกัน

เนื้อหาของรายการจะเป็นการตอบคำถามเพื่อนำไปสู่กระบวนการในการสะสมคะแนนโดยมีวิธีการ อย่างเช่น การเปิดป้ายคะแนน, การกดไฟเพื่อดูว่าจะได้คะแนนเท่าไหร่ นอกจากวิธีการเล่นที่ต้องใช้ดวงแล้วยังรายการที่ต้องโชว์ความสามารถในรูปแบบคล้ายกับรายการ POP TOP ก็ยังคงมีอยู่เช่นรายการสุขสันต์วันเสาร์ และรายการอาทิตย์ยิ้ม เป็นต้น

นอกจากนั้นในปี พ.ศ. 2527 รายการมาตามนัดได้นำวิธีการแข่งขันในรูปแบบใหม่คือมีการใช้ทักษะการสื่อสารมาใช้เล่นเกมในเกมใบ้คำซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในรายการที่ได้รับความนิยมมาก ซึ่งรายการมาตามนัดก็แป็นรายการที่ได้รับอิทธิพลมาจากรายการเกมโชว์ของต่างประเทศเช่นเดียวกันกับรายการส่วนใหญ่ในช่วงนี้

ในช่วงปี พ.ศ. 2527 เป็นต้นไป ได้มีบริษัทผู้ผลิตเกิดขึ้นอีกหลายบริษัทเช่น บริษัท บอร์น ออพเปอร์เรชั่น จำกัด ของ ไตรภพ ลิมปพัทธ์ ที่ตั้งขึ้นมาเพื่อผลิตรายการเกมละครปริศนา ซึ่งก็ทำให้เกิดการแข่งขันกันมากขึ้นในกลุ่มผู้ผลิต นอกจากบริษัทบอร์น จำกัด แล้ว ในช่วงปี พ.ศ.2527 บริษัทแกรมมี่ จำกัดก็ได้ผลิตรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ขึ้นมาด้วยเช่นกันคือรายการ ทีวีเกมและรายการเกมแดดเดียว

สำหรับรูปแบบและเนื้อหาของเกมการแข่งขันและวิธีการนำเสนอก็ยังคงไม่แตกต่างจากเดิมมากเท่าไหร่นัก จะมีเพียงบางรายการเท่านั้นที่มีรูปแบบการนำเสนอที่น่าสนใจมากขึ้น เช่น รายการเกมเปิดโลก ของดำรง พุฒตาล ได้มีการถ่ายทำเทปโทรทัศน์ ที่ใช้เป็นคำถามโดยมีการเดินทางไปถ่ายทำในสถานที่จริง ซึ่งในสมัยนั้นยังไม่มีรายการใดที่ใช้งบประมาณในการผลิตสูงเท่านี้มาก่อน

สำหรับรูปแบบการแข่งขันพบว่าในช่วงนี้ส่วนใหญ่เป็นรายการประเภทเกมโชว์เกือบทั้งหมด และยังคงมีวิธีการเล่นในแบบเดิม คือมีการนำรูปแบบรายการจากต่างประเทศมาปรับเปลี่ยน หรือนำรูปแบบของรายการแข่งขันชิงรางวัลในยุคเริ่มต้นมาดัดแปลง เช่นรายการเวทีทอง ซึ่งเป็นรายการแรกของ บริษัท เวิร์กพอยต์ จำกัด ได้นำรูปแบบของรายการภาพปริศนาในช่วงปี พ.ศ. 2500 นำมาดัดแปลงให้มีความทันสมัยขึ้น

นอกจากรายการแข่งขันชิงรางวัลในประเทศไทยจะนำเอารูปแบบและวิธีการแข่งขันมาจากรายการของต่างประเทศแล้วในปี พ.ศ. 2527 บริษัท รัชฟิล์ม จำกัด ผู้ผลิตรายการมาตามนัดได้ซื้อลิขสิทธิ์รายการแข่งขันชิงรางวัลจากต่างประเทศเข้ามาเป็นรายการแรก คือรายการ โหด มัน ฮา

ซึ่งเป็นรายการเกมโชว์ของประเทศญี่ปุ่น โดยมีรูปแบบการแข่งขันแบบแอ็คชั่นเกม คือมีด่านต่างๆ ที่ผู้เข้าแข่งขันต้องใช้ความสามารถผ่านไปให้ได้ เช่น ด่านที่ต้องข้ามสะพานไม้โดยจะมีลูกบอลยิงมาจากด้านข้าง รายการโหด มัน ฮา ถือเป็นรูปแบบของรายการเกมโชว์ที่มีการออกไปแข่งขันนอกสถานที่ ซึ่งในภายหลังได้มีผู้ผลิตรายการในประเทศไทยผลิตรายการในรูปแบบเดียวกันขึ้นมาคือ รายการทีมอเมซิ่ง ไทยแลนด์ ซึ่งผลิตโดย บริษัท กันตนา จำกัด หลังจากนั้นก็เริ่มมีรายการที่นำบางส่วนของรายการสารคดีจากต่างประเทศเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของรายการเช่น รายการน่ารัก น่าลุ้น ของ บริษัท รัชฟิล์ม จำกัด ได้ซื้อรายการสารคดีชีวิตสัตว์จากประเทศญี่ปุ่นเข้ามา โดยใช้เป็นตัวคำถามสำหรับแข่งขัน หรือรายการเปิดโลกพิสดาร ของ บริษัท กันตนา จำกัด ก็ได้ซื้อรายการที่มีเรื่องราวแปลกๆ จากต่างประเทศเข้ามาเพื่อใช้เป็นเทปโทรทัศน์คำถามในรายการเช่นเดียวกัน

จนมาถึงในปี พ.ศ. 2539 จนถึงปี พ.ศ. 2550 รูปแบบในการนำเสนอก็มีความแปลกใหม่มากยิ่งขึ้น เนื่องจากมีการแข่งขันสูง บริษัทผู้ผลิตแต่ละบริษัทจึงพยายามคิดรูปแบบการนำเสนอใหม่ๆ เพื่อให้รายการได้รับความสนใจจากผู้ชม มีการซื้อลิขสิทธิ์รายการเกมโชว์ที่ได้รับความนิยมจากต่างประเทศเข้ามามากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะในปี พ.ศ. 2543 ถือว่าเป็นช่วงที่กระแสรายการควิซโชว์มาแรง

จากการที่เกิดขึ้นอย่างมากมายของรายการควิซโชว์ต่างๆ ในปี พศ. 2543 นี้ สะท้อนให้เห็นถึงวงการโทรทัศน์ของเมืองไทยที่ขาดความสร้างสรรค์ในด้านรายการ ที่มักตามกระแส โดยสังเกตุได้จากรายการเกมโชว์ที่เริ่มมีการผสมผสานกับรูปแบบรายการประเภทอื่นๆ เช่น ในช่วงที่มีกระแสรายการประเภทเรียลลิตี้ก็ได้รับความนิยมรายการแข่งขันชิงรางวัลจึงไม่พลาดที่จะผลิตรายการแข่งขันชิงรางวัลในรูปแบบเรียลลิตี้ขึ้นมา เช่นรายการ เกมชีวิต ของบริษัท กันตนา จำกัด แต่ก็ไม่ได้รับความนิยมจากผู้ชมเท่าไหร่นัก ในช่วงที่เศรษฐกิจตกต่ำก็จะมีรายการเกมโชว์ที่มีเนื้อหาที่เกี่ยวกับการส่งเสริมอาชีพ การสร้างอาชีพ หรือการช่วยคนจนเกิดขึ้นมา เช่นรายการปลดหนี้, รายการเกมแก้จน, รายการเกมประชน และรายการช่วยด้วย เป็นต้น และเนื่องจากนโยบายของรัฐบาลในช่วงปี พ.ศ. 2546 ที่ต้องการให้ช่วงเวลา 16.00 - 18.00 เป็นช่วงเวลาที่นำเสนอรายการสำหรับเด็กและเยาวชน ในช่วงนี้จึงมีรายการแข่งขันชิงรางวัลสำหรับเด็กเกิดขึ้นมาหลายรายการด้วยกัน เช่น รายการสมอลล์ทอล์ก, รายการท้าให้ทาย ไซลด์สเพลย์, รายการสู้เพื่อแม่, รายการเกมกระทะเล็ก, รายการเกมทศกัณฐ์เด็กเป็นต้น หรือรายการระเบิดเถิดเทิงที่จัดเป็นรายการประเภทเกมโชว์ซิทคอม

รายการในช่วงหลังๆ มีลักษณะเป็น "โชว์เกม" มากว่า "เกมโชว์" เนื่องจากมีสัดส่วนของการโชว์ต่างๆ มากกว่าการแข่งขันเกม เช่น รายการชิงร้อย ชิงล้าน จะเห็นได้ว่าในช่วงหลัง แก๊ง 3 ช่า เริ่มเข้ามามีบทบาทในรายการมากกว่าตัวผู้เข้าแข่งขันหรือเกมการแข่งขันเนื่องจากผู้ชมส่วนใหญ่ชอบดูตลก ชอบความบันเทิง เกมการแข่งขันจึงเหมือนเป็นส่วนประกอบในการแสดงของแก๊ง 3 ช่า

โดยสรุปผู้วิจัยพบว่ารูปแบบและเนื้อหาในรายการแข่งขันชิงรางวัลในประเทศไทยนั้นส่วนใหญ่มักมีการลอกเลียนแบบมาจากรายการจากต่างประเทศ ดังนั้นเมื่อรายการของต่างประเทศมีการพัฒนาขึ้นรูปแบบการนำเสนอรายการในบ้านเราก็มีการพัฒนาไปในแนวทางเดียวกัน

"รายการในบ้านเราส่วนใหญ่จะเอารูปแบบมาจากต่างประเทศแทบทั้งนั้น ไม่ว่าจะเป็นฉาก การเล่นเกม มุมกล้อง สีสัน รวมไปถึงเรื่องการใช้ดนตรีประกอบ เพราะต่างประเทศเค้าถือว่าเป็นเจ้ารายการเกมโชว์อยู่แล้วเค้าสามารถรูปแบบพัฒนาใหม่ๆ ได้เพราะเค้ามีเทคโนโลยีที่ล้ำสมัยกว่าเรา ดังนั้นเกมการเล่นเค้าก็จะแปลกและน่าสนใจมากกว่า เราก็เป็นผู้รับเอามาแล้วก็เอามาดัดแปลงบ้างนิดหน่อย" (ปริปุณณะ วิจิตรกุล,สัมภาษณ์ 24 กรกฎาคม 2550)

จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความเห็นตรงกันถึงแม้รูปแบบในการนำเสนอรายการจะมีการพัฒนาไปมาก แต่ในส่วนเนื้อหาและวิธีการเล่นเกมนั้นมีการพัฒนาน้อยมากหรืออาจจะเรียกได้ว่าไม่พัฒนาเลยก็ว่าได้

"เกมที่เห็นเดี๋ยวนี้ก็เป็นการเอามาเกมสมัยที่อาเคยทำเอามาดัดแปลงใหม่ ให้ทันสมัยขึ้น กระชับมากขึ้น แต่โดยพื้นฐาน กระบวนการคิดเหมือนเดิม พื้นฐานการเล่นเหมือนกันมีอิเล็กทรอนิกเข้ามาช่วยเยอะ การแข่งดูน่าสนใจขึ้น มีการใช้เอฟเฟ็กต์ใช้กราฟฟิกต่างๆ เข้ามาช่วยเยอะ" (ธรรมรัตน์ นาคสุริยะ, สัมภาษณ์ 15 ธันวาคม 2549)

"รูปแบบรายการเท่าที่เห็นก็ไม่มีอะไรแปลกใหม่ จะมีก็แค่ไม่กี่รายการ ส่วนใหญ่วิธีการเล่นก็จะวนๆ เอาของเก่ามาเล่น" (ตุลชัย ธรรมดุษฎี, สัมภาษณ์ 9 มิถุนายน 2550)

"รายการส่วนใหญ่ก็ยืนพื้นอยู่ที่ตอบคำถามแล้วก็เปิดป้าย ส่วนใหญ่มีพื้นฐานมาจากควิซโชว์แทบทั้งนั้น แล้วก็เอาอย่างอื่นมาครอบลงไป เอาองค์ประกอบด้านต่างๆ มาใส่ลงไปจริงๆ แล้วรูปแบบของสมัยนี้ก็ไม่ต่างอะไรจากเมื่อก่อน เมื่อก่อนเราดูรายการของต่างประเทศและก็

เอามาปรับเปลี่ยนบ้างนิดหน่อยเพื่อให้เข้ากับวัฒนธรรมของคนไทย เดี๋ยวนี้ก็ยังเป็นแบบนั้นอยู่ เพียงแต่ไม่มีใครบอก อย่างรายการอัจฉริยะข้ามคืนก็ยังก็อปปี้มาจากญี่ปุ่น รายการเกมเศรษฐีนี่ก็อปปี้มาทั้งหมดเลย แต่ไม่ได้จ่ายค่าลิขสิทธิ์" (วิไลภรณ์ จงกลวัฒนา, สัมภาษณ์ 19 มีนาคม 2551)

"เกมโชว์ก็เหมือนเป็นแฟชั่นอย่างหนึ่ง ตัวการเล่น รูปแบบการเล่นเกมก็จะวนๆ กลับมา คงไม่มีอะไรใหม่ไปทั้งหมด มันอยู่ที่ว่าเราจะเอามาปรับเปลี่ยนได้ยังไงบ้าง" (ปิยะ ผดุงขวัญ, สัมภาษณ์ 6 มีนาคม 2551)

"เกมโชว์แปลกใหม่ยังมองไม่เห็นนะ ที่เห็นจะเป็นรูปแบบเหมือนเมื่อ 10 ปีก่อน แล้วก็เอามาบิดอยู่ที่ว่าใครจะบิดออกมาให้แปลกได้มากกว่ากัน อย่างพลิกล็อกมีการเปิดป้าย สมัยนี้ก็ยังมีการเปิดป้ายอยู่ เกมโชว์ 10 ปีที่ผ่านมาต้องมีดารา มีตลกตลกต้องมาเพิ่มสีสัน มีพิธีกร 2 คน เดี๋ยวนี้ก็วนกลับมาอีก วนเวียนอยู่แค่นี้จริงๆ วิธีเล่นเกมโชว์มีไม่มีกี่แบบ ลุ้น โชว์ ทาย ที่อาจจะเปลี่ยนก็เปลี่ยนแค่เงินรางวัลที่มากขึ้น" (ปริปุณณะ วิจิตรกุล, สัมภาษณ์ 17 มกราคม 2551)

ในขณะเดียวกันพบว่ามีกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่มที่มีความคิดเห็นแตกต่างออกไปในด้านเนื้อหาของรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์

"รายการที่เราผลิตขึ้นมาล้วนแต่เป็นเกมโชว์ที่คิดขึ้นมาเอง รูปแบบจะแตกต่างจากที่เคยมีมา รายการของบอร์นส่วนใหญ่จะเป็นต้นแบบ" (ก่อเกียรติ ลิมปพัทธ์, สัมภาษณ์19 มีนาคม 2551)

"แนวคิดหลักของรายการที่นี่คือต้องเป็นเกมที่ไม่เคยมีมาก่อน เราไม่ทำตามใคร ถ้าจะเอาแนวมาบ้างก็จะต้องเอามาประยุกต์ เอามาบิดใหม่ให้ไม่เหมือนเดิมและไม่เหมือนใคร"
(รุ่งธรรม พุ่มสีนิล, สัมภาษณ์ 20 กุมภาพันธ์ 2551)

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความเห็นว่ารูปแบบและเนื้อหาในรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ไม่มีการพัฒนา เนื่องจากมีความคิดว่ารายการส่วนใหญ่มักจะนำรูปแบบวิธีการแข่งขันจากของเดิมมาใช้ ไม่ได้มีการสร้างสรรค์ใหม่ๆ ขึ้นมา มีเพียงกลุ่มตัวอย่าง 2 ท่านคือก่อเกียรติ ลิมปพัทธ์ และรุ่งธรรม พุ่มสีนิล จาก บริษัท บอร์น ออปเพอร์เรชั่น จำกัด และ บริษัท เวิร์กพอยท์ จำกัด เท่านั้นที่คิดว่ามีการพัฒนาเนื่องจากแต่ละท่านมีความเห็นว่ารายการของแต่ละบริษัทของตัวเองนั้นเป็นรายการที่คิดขึ้นมาใหม่ และไม่เคยมีมาก่อน

จากการศึกษาผู้วิจัยพบว่ารูปแบบและเนื้อหาในรายการแข่งขันชิงรางวัลจะมีตัวโครงสร้างหลักที่ต้องคงอยู่ เพราะในความจริงแล้วรูปแบบและเนื้อหาการแข่งขันก็ยังคงต้องใช้ในรูปแบบเดิมๆ เช่นการเปิดป้าย, การใช้โชค ใช้ดวง, การแข่งความสามารถ, การแข่งขันด้านความรู้, การใช้ทักษะด้านการสื่อสาร, ความจำ,และการเดาใจ เป็นต้น องค์ประกอบเหล่านี้เป็นพื้นฐานที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลงแต่อยู่ที่ว่าใครจะนำองค์ประกอบในด้านอื่นๆ มาครอบเพื่อให้เกมการแข่งขันมีสีสัน,มีความเร้าใจ และมีความน่าสนใจกว่ากัน

2. พิธีกร

พิธีกรในรายการแข่งขันชิงรางวัลถือว่ามีบทบาทมากในการควบคุมและดำเนินรายการให้เป็นไปตามเกมและเนื้อหาที่กำหนดไว้ ในช่วงปี พ.ศ. 2500-2509 พิธีกรรายการแข่งขันชิงรางวัลส่วนใหญ่จะเป็นบุคคลากรในสถานี

“ในช่วงที่ได้เข้ามาทำพิธีกรรายการผะหมีตอนนั้นก็เพราะว่าหัวหน้า (จำนง รังสิกุล) มาชวน บอกว่าดูท่าแล้วหน่วยก้านน่าจะพอเป็นพิธีกรได้ในตอนนั้นเราก็เป็นนักแสดง แสดงละครอยู่ด้วย แล้วก็เป็นผู้ประกาศข่าวของทางสถานีอีก สุดท้ายก็ได้มาเป็นผู้ช่วยคู่กับท่านก็มีหน้าที่ในการไปรับใบคำถามจากผู้ชมในห้องส่งที่มาเล่นเกมเอามาให้หัวหน้าถาม แล้วตอนหลังก็มีคุณเทิ่ง (บรรยงค์ เสนารักษ์) เข้ามาอีกคนรวมทั้งหมดเป็น 3 คน ในยุคนั้นไม่มีคำว่าพิธีกรจะมีก็แต่โฆษกหรือผู้ประกาศข่าวเท่านั้น” (อารีย์ นักดนตรี, สัมภาษณ์ 6 กันยายน 2550)

รายการแข่งขันชิงรางวัลที่มีรูปแบบการถามและตอบปัญหาธรรมดาไม่ได้มีกลไกการดำเนินการแข่งขันที่ยุ่งยากมักจะมีพิธีกรเพียงคนเดียวเป็นผู้ดำเนินรายการก็คือถามคำถามไปเรื่อยๆ เช่น รายการช่องนำโชคที่มีคุณพิชัย วาสนาส่งเป็นพิธีกร ในส่วนรายการที่มีรูปแบบซับซ้อนหรือมีขั้นตอนที่ยุ่งยากก็มักจะมีพิธีกรช่วย เช่น รายการผะหมีที่ต้องมีขั้นตอนการจับฉลากเพื่อถามคำถาม พิธีกรแต่ละคนก็จะทำหน้าที่แตกต่างกันไปเช่นรายการผะหมี พิธีกรที่ทำหน้าที่ในการควบคุมรายการให้ดำเนินไปอย่างราบรื่นคือคุณจำนง รังสิกุล ส่วนผู้ช่วยพิธีกรอย่างคุณอารีย์ นักดนตรีก็ทำหน้าที่ในขั้นตอนของการไปรับคำถามจากผู้แข่งขันและนำมาให้พิธีกร สำหรับพิธีกรช่วยอีก 1 คน คือคุณเทิ่ง สติเฟื่อง จะทำหน้าที่ให้ความบันเทิงแก่ผู้ชมและผู้แข่งขัน เนื่องจากคุณเทิ่งมีนิสัยเป็นคนสนุกสนาน ซึ่งจะช่วยให้บรรยากาศในรายการสนุกสนานและเป็นกันเอง

ในยุคนี้เทคโนโลยีการบันทึกเทปยังไม่มีรายการจึงเป็นรายการที่ออกอากาศสด อีกทั้งยังไม่มีการทำหนังโฆษณาสำหรับผู้สนับสนุนรายการดังนั้นหน้าที่อีก 1 อย่างของพิธีกรช่วยในช่วงนี้คือการเป็นโฆษกโฆษณาสินค้า

“ในช่วงที่มีการพักการแข่งขันคุณเทิ่งก็จะทำหน้าที่ในการโฆษณาสินค้าซึ่งเป็นผู้อุปถัมภ์รายการไปด้วย ก็ทำหน้าที่เหมือนพรีเซนเตอร์สมัยนี้ ในตอนนั้นเรามีผู้สนับสนุนรายการคือแฟ็บ พอถึงช่วงพักปุ๊บคุณเทิ่งก็เอากาละมังเข้ามาในห้องส่งที่อัดรายการ แล้วก็ซักโชว์อยู่ตรงนั้น ซักไปก็บรรยายสรรพคุณของสินค้าไปด้วย ซึ่งตัวคุณเทิ่งก็เป็นคนที่คิดอะไรแบบนี้ได้เก่งก็มักจะมีคำพูดหรือวิธีการที่แปลกๆ มานำเสนออยู่ตลอด” (อารีย์ นักดนตรี, สัมภาษณ์ 6 กันยายน 2550)

รูปที่ 4.6 : ภาพการโฆษณาสดทางโทรทัศน์ของพิธีกรรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในยุคเริ่มต้น (ปีพ.ศ.2500-2507)

จากผู้ช่วยพิธีกรที่มีหัวหน้าเป็นพิธีกรใหญ่ (จำนง รังสิกุล) แล้วมีผม มีเจ๊อารีย์ (อารีย์ นักดนตรี) เจ๊เย็นจิตต์ (เย็นจิตต์ รพีพัตร) เจ๊นวลละออ เจ๊ดาเรศ เป็นผู้ช่วยพิธีกร อย่างรายการปัญหารอบโลก ปัญหาเปิดหน้ากาก ปัญหาผะหมี เหล่านี้เป็นต้น ต่อมาผมก็ออกทัวร์เป็นนักโฆษณาสดอิสระ (เทิ่ง สติเฟื่อง ,หัวหน้ากับการโฆษณาสดทางทีวี ตำนานโทรทัศน์ไทยกับจำนง รังสิกุล, น. 233)

ตัวอย่างคำพูดที่ใช้ในการโฆษณาสดเช่น “ท่านผู้ชมครับ ที่ดินแปลงนี้ซื้อหนึ่งแปลงแถมงูเห่าหนึ่งตัว แต่เป็นงูเห่าที่ตายแล้ว สตัฟฟ์เอาไว้แล้วครับ ท่านสามารถจะนำมาทำกระเป๋าหรือรองเท้าได้ทันที...”

“ท่านเป็นอีกคนหนึ่งใช่ไหมที่อาศัยแม่ยายหรือแม่ผัวอยู่ ดูซิดูซิท่านยิ่งเหมือนหลอกหยอกเหมือน มิควรคู่กับวงศ์อสัญแดหวาอย่างท่าน ย้ายไปอยู่หมู่บ้านนี้ ซิครับ...”

“ลา...ล้า...ลา...ที่ดินจัดสรรต้องหมู่บ้านพัลวัน จึงจะดีเกินคำรำพัน เย้...เย...เย”

“ซื้อยาหมอทรงเปรตนี้ไปฝากคุณย่าสิครับ แล้วที่ดินมรดกตรงถนนสุขุมวิท 300 ไร่ของท่านจะไม่ไปไหนเสีย ต้องเป็นของท่านชี้แหง่แก่ ฮ่า ฮ่า ฮ่า...”

เทิ่ง สติเฟื่อง (บรรยงค์ เสนารักษ์) นับว่าเป็นพิธีกรที่มีความสามารถในการโฆษณาสดเป็นอย่างมาก เนื่องจากบุคลิกที่เป็นคนตลก สนุกสนาน ทำให้เวลาพูดถึงสินค้าผู้ชมจะชื่นชอบเป็นพิเศษ ตั้งแต่ช่วงที่มีระบบการบันทึกเทปเข้ามาใช้ทำให้การโฆษณาสดเลิกไป แต่ถึงอย่างนั้นก็ตามเทิ่ง ก็ยังคงใช้การโฆษณาในรูปแบบโฆษณาสดในรายการที่เป็นผู้ผลิตเองคือรายการแม่บ้านชิงทอง จนถึงปี พ.ศ. 2545

หลังจากรายการแข่งขันชิงรางวัลเริ่มมีรูปแบบเป็นรายการแบบเกมโชว์มากขึ้น บทบาทของพิธีกรจะมีการเปลี่ยนแปลงไปบ้างเล็กน้อยแต่ส่วนใหญ่ก็จะใช้บุคลากรของสถานีอยู่แต่เริ่มมีพิธีกรที่เป็นตลกเข้ามาเป็นพิธีกรช่วยในรายการ

“อาเป็นคนเริ่มแรกที่เอาพิธีกรช่วยเป็นตลกมาแจม ถือว่าเป็นรายการแรกในรายการนาทีทอง ตอนช่วงกลางเอาล้อต๊อกกับชูศรีเข้ามา แล้วก็มีตลกคณะล้อต๊อกมาเล่นโชว์ให้ดู ช่วงนี้คนดูชอบมาก ในตอนหลังก็จะเปลี่ยนคณะตลกไปเรื่อยๆ มีโน๊ต เด่น ดี๋ เลยกลายเป็นว่ารายการเกมโชว์จะต้องมีตลกเข้ามาร่วมอยู่ด้วย” (ธรรมรัตน์ นาคสุริยะ, สัมภาษณ์ 15 สิงหาคม 2549)

สำหรับบทบาทของพิธีกรที่เป็นตลกในช่วงปี พ.ศ. 2510 นั้นนอกจากจะช่วยเพิ่มสีสันในรายการแล้ว ยังทำให้รายการสามารถเข้าถึงคนดูได้มากกว่าเดิม เนื่องจากตลกสามารถพูดเล่นกับผู้ชม หรือผู้เข้าแข่งขันได้ ซึ่งเป็นส่วนที่พิธีกรหลักไม่สามารถทำได้เพราะจะทำให้เสียบุคลิกและความน่าเชื่อถือในการดำเนินเกมการแข่งขันไป

ในช่วงนี้ถือว่าเป็นช่วงที่ยังไม่มีสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับพิธีกรมากนัก ในการพูดชื่อผู้สนับสนุนรายการ หรือชื่อผู้ร่วมรายการต้องจำเองหมดเนื่องจากยังไม่มีการถือโชว์ป้ายขึ้นมาเพื่อให้พิธีกรอ่าน สำหรับพิธีกรที่มีชื่อเสียงในยุคนี้ได้แก่ คุณธรรมรัตน์ นาคสุริยะ คุณอาคม มกรานนท์ คุณดำรง พุฒตาล คุณศันสนีย์ นาคพงศ์ ล้อต๊อก และคุณชูศรี มีสมมนต์ เป็นต้น

ในช่วงปี พ.ศ. 2522 หลังจากการเกิดขึ้นมาของ บริษัท เจเอสแอล จำกัด เริ่มมีการเปลี่ยนแปลงพิธีกรจากเดิมพิธีกรในรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์จะเป็นบุคคลากรของทางสถานี หรือเป็นบุคคลที่มีชื่อเสียงมาก่อนแล้วจึงเข้ามาทำหน้าที่เป็นพิธีกร แต่ในยุคของ บริษัท เจเอสแอล จำกัด พิธีกรในรายการเป็นบุคคลที่มีจุดเริ่มต้นมาจากการสมัครเข้ามาแข่งขันในรายการและทาง บริษัท เจเอสแอล จำกัด เห็นว่าเป็นคนที่มีบุคลิก หน้าตาดี รวมทั้งมีวิธีการออกเสียงได้ชัดเจนจึงนำมาฝึกให้เป็นพิธีกรในรายการของบริษัทเช่นไตรภพ ลิมปพัทธ์ เริ่มจากการเป็นผู้ชมทางบ้านที่สมัครเข้ามาเล่นเกม ทางบริษัทเห็นว่ามีบุคลิกและมีการพูดที่ชัดเจน จึงให้มาทำรายการเกมโชว์ คือรายการพลิกล็อก คู่กับคุณวาสนา สิทธิเวชและดี๋ ดอกมะดัน สำหรับคุณปัญญา นิรันดร์กุล ก็ถือว่าเป็นพิธีกรอีก 1 คนที่ไม่ได้เข้ามาจากการเป็นดาราหรือบุคคลที่มีชื่อเสียงมาก่อนแต่ทางบริษัทเห็นว่ามีความสามารถจึงนำมาฝึกให้เป็นพิธีกร พิธีกรที่ไม่ได้มาจากบุคคลที่มีชื่อเสียงหรือดาราในยุคนี้ได้แก่ คุณปัญญา นิรันดร์กุล คุณไตรภพ ลิมปพัทธ์ คุณพงษ์พัฒน์ วชิระบรรจง คุณตุลชัย ธรรมดุษฎี ส่วนพิธีกรหลักของรายการที่เป็นบุคคลที่มีชื่อเสียงก็ยังคงมีอยู่ในหลายรายการเช่น คุณธรรมรัตน์ นาคสุริยะคุณดำรง พุฒตาล คุณเศรษฐา ศิระฉายา เป็นต้น

นอกจากจะมีพิธีกรที่ไม่ได้มาจากบุคคลที่ชื่อเสียงมาก่อนหรือดาราแล้ว ยังคงมีผู้ช่วยพิธีกรที่เป็นบุคคลที่มีชื่อเสียงหรือดาราเข้ามาช่วยให้รายการมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้นซึ่งส่วนใหญ่ผู้ที่เข้ามาทำหน้าที่นี้จะเป็นผู้หญิง เช่น คุณวาสนา สิทธิเวช คุณฐิติมา สังขพิทักษ์ คุณรัชนู บุญชูดวง ซึ่งเป็นดารายอดนิยมในยุคนั้น และที่ขาดไม่ได้คือพิธีกรช่วยอีก 1 คนที่มักจะเป็นตลกเพราะต้องการเสริมด้านที่มีความสนุกสนานและเป็นกันเองกับผู้ร่วมรายการรวมทั้งผู้ชมในห้องส่ง ผู้ช่วยพิธีกรที่ทำหน้าที่นี้ในสมัยก่อน เช่น ดี๋ ดอกมะดัน,เด่อ ดอกสะเดา, เทพ โพธิ์งาม, น้อย โพธิ์งาม ,ล้อต๊อก และชูศรี มีสมมนต์ เป็นต้น

บริษัท เจเอสแอล จำกัด ถือได้ว่าเป็นผู้ที่เริ่มสร้างพิธีกรรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ที่ไม่ได้มาจากผู้ที่มีชื่อเสียงหรือดารา เริ่มตั้งแต่ในช่วง 10 ปีก่อนหน้านี้ดังนั้นในช่วงปี พศ. 2530 - 2539 ตัวของพิธีกรรายการก็จะเป็นกลุ่มบุคคลในกลุ่มเดิมซึ่งในช่วงนี้ก็ถือได้ว่าเป็นพิธีกรที่มีชื่อเสียงและมีคนรู้จักมากยิ่งขึ้น เช่น คุณไตรภพ ลิมปพัทธ์, คุณปัญญา นิรันดร์กุล เป็นต้น และก็ยังมีอีกส่วนหนึ่งซึ่งเป็นกลุ่มดาราหรือบุคคลที่มีชื่อเสียงอยู่แล้วและได้เข้ามาทำหน้าที่พิธีกรเช่น คุณนพพล โกมารชุน, คุณยุรนันท์ ภมรมนตรี จนมาถึงในยุคหลังเริ่มมีการใช้พิธีกรที่เป็นดารานักแสดงหรือผู้ที่มีชื่อเสียงมาทำหน้าที่พิธีกรมากยิ่งขึ้น เช่น คุณวิลลี่ แม็คอินทอช., คุณสุรศักดิ์ วงษ์ไทย, คุณสุริวิภา กุลตังวัฒนา, คุณทิน โชคกมลกิจ, คุณพัชรศรี เบญจมาศ และคุณปิยะวัฒน์ เข็มเพชร เป็นต้น

ปัจจุบันพิธีกรในรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ยังคงมีบทบาทและหน้าที่ไม่ต่างจากเดิม พิธีกรช่วยส่วนใหญ่ยังคงเป็นตลกอยู่ เนื่องจากช่วยเพิ่มสีสันและความสนุกในรายการได้ จะมีก็แต่ในช่วงที่มีกระแสรายการควิซโชว์เกิดขึ้นเยอะ ในช่วงนั้นรายการส่วนใหญ่นิยมใช้พิธีกรคนเดียวเป็นผู้ดำเนินรายการ

โดยสรุปพิธีกรในรายการแข่งขันชิงรางวัลนั้นได้มีการพัฒนาและมีการเปลี่ยนแปลงไปในหลายๆ ด้านจากการศึกษาสิ่งผู้วิจัยพบในพัฒนาการของพิธีกรรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์มีดังนี้

1. ด้านตัวบุคคล พบว่ามีการเปลี่ยนจากการใช้บุคลากรของทางสถานี เช่น คุณจำนง รังสิกุล คุณอารีย์ นักดนตรี คุณพิชัย วาสนาส่ง พันเอกการุณ เก่งระดมยิง คุณธรรมรัตน์ นาคสุริยะ คุณอาคม มกรานนท์ มาเป็นพิธีกรที่ทางบริษัทผู้ผลิตเป็นผู้นำมาฝึกเองในยุคของ บริษัท เจเอสแอล จำกัด ซึ่งส่วนใหญ่มาจากผู้ที่สมัครเข้ามาร่วมเล่นเกมจากทางบ้าน หรือจากนิสิต ในกลุ่มคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย หรือจากชมรมละครของคณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เช่น คุณไตรภพ ลิมปพัทธ์ คุณปัญญา นิรันดร์กุล คุณพงพัฒน์ วชิระบรรจง คุณตุลชัย ธรรมดุษฎี หรือคุณสัญญา คุณากร ที่เข้ามาเป็นพิธีกรรายการแรกคือรายการเฉียบจากการได้ร่วมแสดงของคณะสถาปัตย์ฯ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จนมาถึงยุคที่มีแต่ดารานักร้อง หรือบุคคลที่มีชื่อเสียงมาทำหน้าที่เป็นพิธีกรในรายการเช่น คุณยุรนันท์ ภมรมนตรี คุณกรรชัย กำเนิดพลอย คุณวิลลี่ แม็กอินท็อช คุณวัลวิภา โยคะกุล คุณสุรศักดิ์ วงษ์ไทย คุณวรุฒ วรธรรม คุณเมทนี บูรณะสิริ คุณรุ้งทอง ร่วมทอง เป็นต้น นอกจากดาราแล้วบุคคลที่มีชื่อเสียงในอาชีพอื่นๆ ก็มีเริ่มเข้ามาเป็นพิธีกรในรายการแข่งขันชิงรางวัลด้วยเช่นกัน เช่นอาชีพดีเจ ได้แก่ คุณสมพล ปิยะศิริ คุณสุนิสา สุขบุญสังข์ คุณวิศวะ กิจตันขจร คุณปิยะวัฒน์ เข็มเพ็ชร คุณภูมิ ตั้งสง่า เป็นต้น ในยุคปัจจุบันเริ่มมีบุคลในวงการอื่นๆ เช่น ผู้ประกาศข่าว,และไฮโซ ที่มีชื่อเสียงเข้ามาทำหน้าที่เป็นพิธีกรด้วยเช่นกัน เช่น คุณดารุณี กฤตบุญญาลัย มล.ณัฐกรณ์ เทวกุล คุณพัชรศรี เบญจมาศ เป็นต้น

จะเห็นได้ว่ารายการแข่งขันชิงรางวัลในยุคหลังๆ เริ่มคัดเลือกบุคคลที่จะมาทำหน้าที่พิธีกรจากกระแสความดัง และความมีชื่อเสียงในช่วงนั้นๆ เพื่อเรียกความนิยมจากผู้ชมมากกว่าความสามารถในการดำเนินรายการ

2. ด้านการแต่งกาย ทางด้านการแต่งกายเป็นสิ่งที่เห็นได้อย่างชัดเจน เนื่องจากมีความเปลี่ยนแปลงไปตามกระแสแฟชั่นในแต่ละยุค ในยุคเริ่มต้นพิธีกรจะแต่งกายเรียบร้อยถ้าเป็นพิธีกรชายก็จะใส่สูท จะมีก็แต่รายการรายการผะหมีเท่านั้นที่พิธีกรมีการแต่งกายตามรูปแบบของการนำเสนอคือในแบบจีน เนื่องจากฉากของรายการจำลองมาจากศาลเจ้า

ต่อมาเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายของพิธีกรได้มีการพัฒนาตามรูปแบบการนำเสนอของรายการ พิธีกรเริ่มมีการแต่งกายที่มีความแปลกออกไปจากแบบเดิมในช่วงปี พ.ศ. 2530 เป็นต้นไป เนื่องมาจากในช่วงนี้ได้มีรายการเกมโชว์ที่นำมาจากประเทศญี่ปุ่นเข้ามาฉายในบ้านเรา คือรายการโหดมันฮา รายการโหดมันฮาเป็นรายการที่พิธีกรจะแต่งตัวแบบโชกุนของญี่ปุ่น เพื่อให้เข้ากับรูปแบบรายการที่เป็นเกมการแข่งขันเพื่อแย่งชิงปราสาทโบราณสำหรับรายการในประเทศไทยที่มีการแต่งกายตามเนื้อหาหลักของรายการ เช่นรายการกรุสมบัติที่มีการนำเสนอ และรูปแบบฉากจำลองมาจากปิรามิดในประเทศอียิปต์ พิธีกรในรายการทั้ง 3 คน คือ โอ วรุฒ วรธรรม คุณสินจัย เปล่งพานิช และหนู เชิญยิ้ม ได้มีการแต่งกายเป็นแบบฟาร์โรห์และพระนางคลีโอพัตรา หรือในรายการที่รายการมีรูปแบบเป็นแนวอวกาศมีความไฮเทค พิธีกรก็จะแต่งกายไปในโทนเดียวกัน เป็นต้นซึ่งการแต่งกายของพิธีกรนั้นก็ส่งผลให้รายการมีความน่าสนใจและน่าติดตามด้วยอีกประการหนึ่ง

นอกจากการแต่งการตามคอนเซปท์รายการแล้วรายการในยุคหลังส่วนใหญ่พิธีกรจะนิยมแต่งกายตามแฟชั่นในยุคนั้นๆ มากกว่า ซึ่งแฟชั่นในแต่ละยุคแต่ละสมัยก็มีความแตกต่างกันออกไปจากการสัมภาษณ์อดีตพิธีกรรายการเกมโชว์ทุกคนต่างมีความเห็นเหมือนกันว่าการแต่งกายของพิธีกรรายการเกมโชว์ในปัจจุบันไม่เหมาะสม

“รูปแบบของพิธีกรสมัยก่อนแตกต่างกับปัจจุบันนี้มาก พิธีกรต้องให้เกียรติคนดู ให้เกียรติแขกรับเชิญ การแต่งตัวต้องเรียบร้อย ต้องใส่สูท มีระเบียบแบบแผนมากกว่านี้ สมัยนี้บางทีก็ดูเยอะเกินไป บางครั้งใส่กางเกงขาสั้นมา แต่งตัวเหมือนอยู่บ้านมาก็เคยเห็น ก็เข้าใจว่าเป็นแฟชั่นแต่อะไรที่มันมากไปก็ไม่ดี” (ตุลชัย ธรรมดุษฎี, สัมภาษณ์ 9 มิถุนายน 2550)

“พิธีกรสมัยก่อนต้องเรียบร้อย ต้องแต่งตัวให้สุภาพ เพราะเราต้องเป็นตัวอย่างที่ดี แต่สมัยนี้อะไรก็ไม่รู้ โดยเฉพาะพิธีกรผู้หญิงรวมทั้งคนที่มาเล่นเกมด้วยก็เถอะ แต่งตัวกันโป๊มาก ดูแล้วรู้สึกว่ามันไม่ถูกกาละเทศะ บางทีแฟชั่นมันก็ควรจะต้องอยู่ในขอบเขตบ้าง” (อารีย์ นักดนตรี, สัมภาษณ์ 6 กันยายน 2550)

“รายการเกมโชว์สมัยนี้ดูน่าสนใจ และดูมีความอลังการณ์มากกว่าเกมโชว์ในยุคก่อนๆ เยอะ แต่ว่าในเรื่องของชุดเสื้อผ้าพิธีกร โดยเฉพาะพิธีกรผู้หญิงอามองว่ามันไม่ค่อยเหมาะสมเท่าไหร่นักเพราะบางครั้งมันก็ดูล่อแหลม ดูโป๊จนเกินไป” (นันทวัน เมฆใหญ่, สัมภาษณ์ 6 กันยายน 2550)

การแต่งกายของพิธีกรรายการแข่งขันชิงรางวัลในยุคเริ่มต้นช่วงปี พ.ศ. 2500

การแต่งกายของพิธีกรรายการแข่งขันชิงรางวัลในยุคหลังช่วงปี พ.ศ. 2542-2550

รูปที่ 4.7 : ภาพการแต่งกายของพิธีกรรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในยุคต่างๆ

3. บทบาทและหน้าที่ของพิธีกร พิธีกรมีบทบาทและหน้าที่ ที่สำคัญในการทำให้รายการมีความสนุกสนาน และมีหน้าที่ในการควบคุมการแข่งขันรวมทั้งเป็นตัวเชื่อมระหว่างผู้เข้าแข่งขัน, ผู้ชมในห้องส่ง, ผู้ชมทางบ้าน และตัวเกมการแข่งขัน พิธีกรในสมัยก่อนมีหน้าที่มากกว่าพิธีกรในปัจจุบันตรงที่พิธีกรในสมัยก่อนช่วงที่สถานีนียังคงใช้บุคลากรของทางสถานีมาทำหน้าที่พิธีกรนั้นต้องมีหน้าที่ในการเขียนสคริปต์หรือบางครั้งต้องทำหน้าประสานงานเอง แต่ในด้านบทบาทในช่วงหลังพิธีกรเริ่มมีบมบาทในรายการแข่งขันชิงรางวัลมากยิ่งขึ้น

“พิธีกรสมัยนี้แตกต่างกับเมื่อก่อนเยอะเพราะเกมมันมีรูปแบบซับซ้อนขึ้น เมื่อก่อนพิธีกรทำหน้าที่โยนเข้าการแข่งขันเลย แค่เชื่อมโยงระหว่างเกมข้อนี้กับอีกข้อหนึ่ง แต่สมัยนี้ต้องมีลูกเล่นมีไหวพริบมากขึ้น ต้องสร้างอารมณ์ร่วมระหว่างผู้เข้าแข่งขันกับคนดูให้ได้” (ก่อเกียรติ ลิมปพัทธ์, สัมภาษณ์ 19 มีนาคม 2551)

แต่ละรายการก็มักจะมีการวางบทบาทของพิธีกรที่ไม่แตกต่างกันมากนัก คือจะมีพิธีกรหลัก 1 คนที่เหลือจะเป็นพิธีกรช่วยอาจจะ 1 หรือ 2 คนซึ่งส่วนใหญ่จะใช้พิธีกรช่วยที่มีบุคลิกสนุกสนานและเป็นกันเองซึ่งจากอดีตจนถึงปัจจุบันก็นิยมใช้พิธีกรที่เป็นตลกเข้ามาช่วยเพิ่มสีสันในรายการ ในยุคที่รายการเริ่มมีรูปแบบการนำเสนอที่เป็นโชว์มากขึ้นพิธีกรเริ่มมีบทบาทสำคัญในรายการมากยิ่งขึ้น พิธีกรกลายเป็นการโชว์อีกหนึ่งรูปแบบภายในรายการ บางรายการการพูดคุยของพิธีกร 2 คน เหมือนเป็นการแสดงที่ผู้ชมให้ความสนใจ ทั้งนี้บทพูดของพิธีกรเกิดจากการเขียนสคริปต์รวมทั้งปฏิภาณไหวพริบของตัวพิธีกรเองด้วยเช่นกัน ยกตัวอย่างรายการมาตามนัด ที่มีพิธีกรคู่ขวัญอย่าง คุณเศรษฐา ศิระฉายา และคุณญาณี จงวิสุทธิ์ เป็นรายการที่ผู้ชมให้ความสำคัญต่อตัวพิธีกรมาก จะเห็นได้จากการเปลี่ยนตัวพิธีกรทำให้กลุ่มผู้ชมลดลง หรือรายการจุ๊กซ์บ็อกเกม ซึ่งมีพิธีกรคือ คุณญาณี จงวิสุทธิ์ และคุณสมพล ปิยะพงศ์ศิริ ก็เป็นรายการที่พิธีกรมีส่วนสำคัญในการทำให้ผู้ชมเปิดดูรายการ

“พิธีกรมีความสำคัญต่อคนดูมาก อย่างรายการจุ๊กซ์บ็อก มีญาณี สมพล ช่วงนั้นคนก็ดูแต่ 2 คนนี้ เพราะอะไร เพราะดูแล้วมันสนุก ดูแล้วได้หัวเราะ แต่ไม่ใช่ว่าการที่เขาจะออกมาพูดคุยกันนั้นมันจะทำได้เลยนะ เราต้องสร้าง ก่อนถ่ายทำเราต้องมีการซ้อมสคริปต์ซ้อมบทพูดกันหลายเที่ยว ต้องดูว่ามันโอเคไหม มันเข้ากับทั้ง 2 คนไหม แล้วก็ดูว่าทั้ง 2 คนจะมีมุกอะไรมาเสริมเข้าไปอีก เหตุผลหนึ่งที่เราเลิกทำรายการเพราะเริ่มอิ่มตัว ทั้งพิธีกร ทั้งทีมงาน ถ้าพิธีกรอิ่มตัวมันก็จบ เพราะถ้าจะให้เราเปลี่ยนเอาคนอื่นมาทำมันก็ไม่ใช่ เพราะคนดูเค้าติดภาพ 2 คนนี้ไปแล้ว” (ก่อเกียรติ ลิมปพัทธ์, สัมภาษณ์ 19 มีนาคม 2551)

รายการรู้จริงป่ะ ก็เป็นอีกหนึ่งรายการที่จัดอยู่ในรูปแบบรายการทอล์กโชว์-เกม ที่ให้ความสำคัญกับตัวพิธีกรเป็นอย่างมาก คือใช้ความสามารถส่วนตัวของพิธีกรในรายการคือ เกศเสพย์สวัสดิ์ ปาละกะวงศ์ ณ อยุธยา (น้าเน็ค) ซึ่งมีความสามารถในการพูด มาสร้างเป็นจุดเด่นในรายการคือตัวพิธีกรมีความน่าสนใจกว่าตัวเกมการแข่งขัน ผู้ชมอาจจะอยากดูพิธีกรพูดมากกว่าดูว่าวันนี้จะมีใครมาเล่นเกม

ณฤทธิ์ ยุวบูรณ์ ผู้ผลิตรายการรู้จริงปะ ให้สัมภาษณ์ในหนังสือพิมพ์สยามรัฐไว้ว่า “สำหรับพิธีกร ผมหาพิธีกรสำหรับรายการนี้ยากมาก เพราะเราต้องหาคนที่มีความสามารถในการพูดทอล์กโชว์ และมีความสามารถในการจัดรายการเกมโชว์ ซึ่งเรามองอยู่หลายคน และหนักใจกับหน้าที่ตรงนี้ ถ้าได้พิธีกรไม่เก่งจริงรายการที่ออกมาอาจจะไม่สนุกได้ ซึ่งทางเราก็โชคดีที่ได้พิธีกรอย่างน้าเน็กมาร่วมงาน กว่าจะได้น้าเน็กมาเป็นพิธีกรก็ยากลำบาก เพราะเดิมเขาเป็นพิธีกรมาเยอะ 6 - 7 รายการ กว่าจะได้มาทำรายการนี้ก็ต้องมีการพูดคุยกัน ค่าตัวน้าเน็ก ผมคิดว่าต้องขอบคุณอย่างมากที่เขาเห็นความสำคัญของรายการเรา”

พิธีกรช่วยที่เป็นตลกเองก็มีความเปลี่ยนแปลงทางด้านหน้าที่และบทบาทอย่างเห็นได้ชัดเช่นกัน จากเดิมพิธีกรช่วยจะมีหน้าที่คอยช่วยเสริมหรือช่วยเปิดแผ่นป้าย รวมทั้งพูดคุยกับผู้เข้าแข่งขันหรือผู้ชมในห้องส่งให้รู้สึกไม่เครียดหรือเกร็งเวลาออกรายการ และสร้างความสนุกสนาน เนื่องจากพิธีกรตลกถูกวางบทบาทให้เป็นตัวชูรส คอยพูดสร้างบรรยากาศให้สนุกสนาน ในขณะที่พิธีกรหลักไม่สามารถทำได้เนื่องจากอาจจะทำให้เสียภาพลักษณ์ แต่ในปัจจุบันพิธีกรช่วยที่เป็นตลกในรายการเริ่มมีบทบาทมากยิ่งขึ้นซึ่งเนื่องมาจากการเปลี่ยนแปลงของรูปแบบรายการที่มีการโชว์เข้ามาในรายการมากยิ่งขึ้น เห็นได้ชัดจากบทบาทของแก๊ง 3 ช่า พิธีกรช่วยทั้ง 3 คนได้แก่ คุณหม่ำ คุณเท่ง และคุณโหน่ง ในรายการชิงร้อย ชิงล้าน บทบาทของแก๊ง 3 ช่า ในรายการได้เปลี่ยนจากการช่วยพิธีกรหลักในการเปิดป้าย มาเป็นส่วนสำคัญในการโชว์ และการแข่งขัน ในรายการชิงร้อย ชิงล้าน จะเห็นว่าสัดส่วนในการโชว์ของแก๊ง 3 ช่า มีมากกว่าตัวเกมการแข่งขันในรายการมาก

มีรายการบางรายการที่พิธีกรมีบทบาทและหน้าที่เปลี่ยนไปจากเดิมคือนอกจากจะเป็นส่วนหนึ่งในรายการที่มีหน้าที่คอยดำเนินรายการแล้วยังได้ถูกจัดวางให้เป็นส่วนหนึ่งในเกมการแข่งขันด้วย คือพิธีกรเป็นส่วนสำคัญ เป็นกลไกที่ทำให้ผู้เข้าแข่งขันแพ้หรือชนะ เช่นใน รายการกำจัดจุดอ่อน (The Weakest Link) ซึ่งเป็นรายการที่ซื้อลิขสิทธิ์มาจากต่างประเทศ ด้วยเกมการแข่งขันที่ต้องการให้ผู้เข้าแข่งขันรู้สึกกดดัน ดังนั้นในรายการนี้พิธีกรต้องใช้คำพูดที่เชือดเฉือน และกดดันผู้เข้าแข่งขันตลอดเวลา ภาพที่เปลี่ยนไปของพิธีกรที่มีความก้าวร้าวทำให้เกิดกระแสการวิพากษ์วิจารณ์ รวมทั้งกระแสต่อต้านจากผู้ชมเป็นอย่างมาก รายการนี้อยู่ได้ไม่นานก็ต้องเลิกผลิตไปเนื่องจากรูปแบบวิธีการเล่นไม่เหมาะสมกับวัฒนธรรมในประเทศไทย

3. ผู้เข้าแข่งขัน

ในยุคแรกที่รายการแข่งขันชิงรางวัลส่วนใหญ่ เป็นรายการประเภทแข่งขันตอบปัญหา ซึ่งต้องใช้ความรู้ความสามารถในการตอบคำถาม ผู้เข้าแข่งขันในยุคนี้จะมาจากกลุ่มคนที่มี

ความรู้ ความสามารถ เป็นผู้ทรงคุณวุฒิหรือผู้เชี่ยวชาญในสาขาต่างๆ รวมทั้งนิสิตนักศึกษาด้วยเช่นกัน รายการลับแลกลอนสดหรือรายการกลอนชาวบ้าน ผู้ที่สมัครเข้ามาแข่งขันย่อมต้องเป็นผู้ที่มีความสามารถทางด้านการแต่งโคลง กลอน หรืออย่างรายการตอบปัญหาภาษาอังกฤษกับเชลล์ผู้เข้าแข่งขันก็จะเป็นกลุ่มนักเรียนหรือนิสิต นักศึกษาจากสถาบันต่างๆ โดยเป็นการแข่งขันทดสอบความรู้ภาษาอังกฤษ สำหรับผู้ที่มีชื่อเสียงในปัจจุบันที่เคยเข้าร่วมแข่งขันในรายการแข่งขันชิงรางวัลในยุคนี้ ได้แก่ คุณสมัคร สุนทรเวช นายกรัฐมนตรี, ซึ่งเคยเข้าร่วมแข่งขันในรายการช่องนำโชค และคุณเนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์ กวีซีไรท์ซึ่งเคยเข้าแข่งขันในรายการลับแลกลอนสดสมัยเมื่อครั้งยังเป็นนักศึกษาอยู่ชมรมวรรณศิลป์, มจ. สุภัทรดิศ ดิศกุล, คุณจินตนา ปิ่นเฉลียว เป็นต้น

นอกจากผู้เข้าแข่งขันแล้วรายการแข่งขันชิงรางวัลในยุคแรกจะมีปรัศนีย์หรือผู้ทรงคุณวุฒิในด้านต่างๆ เข้ามาร่วมในรายการด้วย โดยผู้ทรงคุณวุฒิส่วนใหญ่จะเข้ามาร่วมเป็นกรรมการในการตัดสินหาผู้ชนะเช่นในรายการแข่งขันกลอนต่างๆ ในยุคแรกจะมีผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านกลอนมาเป็นกรรมการในการตัดสิน เช่น พระยาสุนทรพิพิธ, อ.เจือ สตะเวทิน, มจ.จันทร์จิรายุ รัชนี ,พล.ต.ม.ร.ว. คึกฤทธิ์ ปราโมทย์, ท่านผู้หญิงสมโรจน์ สวัสดิ์กุล, ดร.ประเสริฐ ณ นคร, ศ.คุณหญิง ผะอบ โปษะ กฤษณะ เป็นต้น (ประยอม ซองทอง ,ลับแลกลอนสด ตำนานโทรทัศน์ไทยกับจำนง รังสิกุล, น.265)

ผู้เข้าแข่งขันในรายการในยุคแรกจะเป็นผู้เข้าแข่งขันจากทางบ้านหรือเป็นบุคคลที่มีชื่อเสียง ซึ่งมีความรู้ความสามารถ เนื่องจากรายการในยุคนี้ถือว่ารายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์เป็นรายการที่มีกลุ่มผู้ชมเป็นกลุ่มคนที่มีความรู้ มีการศึกษา

ต่อมาในช่วงปี พ.ศ. 2508 รายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ได้เปลี่ยนรูปแบบไปสู่รายการเกมโชว์มากยิ่งขึ้นดังนั้นจึงส่งผลให้ผู้เข้าแข่งขันเริ่มมีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น แต่โดยส่วนมากก็ยังเป็นผู้ชมจากทางบ้าน กลุ่มผู้ชมที่เป็นนิสิต นักศึกษาหรือผู้ที่มีความรู้ก็จะให้ความสนใจรายการประเภทตอบปัญหาชิงรางวัล ส่วนผู้ชมที่เป็นชาวบ้านทั่วไปก็จะสนใจรายการเกมโชว์ที่มีความวาไรตี้ หรือเกมโชว์ในรูปแบบใหม่ที่ไม่ต้องใช้ความรู้ทางวิชาการในการแข่งขัน เช่นในรายการ POP TOP หรือรายการ นาทีทอง ซึ่งเป็นรายการที่เปิดโอกาสให้คนในหลากหลายอาชีพได้เข้ามาร่วมแข่งขัน เนื่องจากเป็นรายการที่ไม่ต้องใช้ความรู้ความสามารถเฉพาะด้านหรือไม่ต้องมีความรู้ด้านวิชาการก็ได้เพราะตัวคำถามจะเน้นที่เรื่องทั่วๆ ไปและใช้วิธีการแข่งแบบใช้ความสามารถด้านร่างกายและความสามารถเฉพาะตัวมากกว่าสำหรับวิธีการสมัครเข้ามาแข่งขันก็คือให้ผู้ชมที่สนใจส่งจดหมายเข้ามาสมัคร

“สมัยนั้นผู้เล่นเราจะเน้นชาวบ้าน เพราะนโยบายอยากให้เงินผู้ชม อยากให้เงินชาวบ้านใช้ ดาราเขามีเงินอยู่แล้ว ดาราจะมาเป็นส่วนประกอบในรายการ ประตูดวงก็มีดารามาสัมภาษณ์มาปรากฏตัวอยู่หลังประตู ส่วนรายการนาทีทองก็มีดารามาร้องเพลง” (ธรรมรัตน์ นาคสุริยะ, สัมภาษณ์ 15 สิงหาคม 2549)

ตั้งแต่ช่วงปี พ.ศ. 2510 เริ่มมีดาราเข้ามาร่วมในรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ โดยเริ่มจากเข้ามาเป็นปรัศนีย์ในรายการ หรือเข้ามาโชว์ในรายการ เนื่องจากสปอนเซอร์เริ่มเข้ามามีบทบาทในรายการมากขึ้น และรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์เป็นที่รู้จักและได้รับความนิยมจากผู้ชมมากขึ้น แต่ในส่วนของผู้เข้าแข่งขันนั้นยังคงเป็นผู้ชมจากทางบ้านเป็นส่วนใหญ่

จนมาถึงในยุคที่เป็นรายการของ บริษัท เจเอสแอล จำกัด ก็เริ่มมีดาราเข้ามาเป็นผู้แข่งขันในรายการมากยิ่งขึ้น เนื่องจากเมื่อดารามาออกในรายการก็จะทำให้ผู้ชมสนใจมากยิ่งขึ้น ผู้สนับสนุนรายการก็ได้รับประโยชน์มากยิ่งขึ้นเช่นกัน เหตุผลที่สำคัญอีกประการหนึ่งคือผู้ชมทางบ้านทั่วไปเมื่อมาอยู่หน้ากล้องมักจะมีความประหม่า และไม่กล้าจะแสดงออกเพราะรายการในช่วงนี้เริ่มมีรูปแบบการนำเสนอที่หลากหลายมากขึ้น บางรายการต้องใช้ความสามารถเฉพาะตัวในด้านต่างๆ เมื่อเกิดความตื่นเต้น หรือความประหม่าก็ทำให้ภาพในรายการออกมาดูไม่สนุกเท่าที่ควร

“สมัยก่อนเริ่มมีดารามาเล่นกันเยอะเพราะคนดูจากทางบ้านที่สมัครมาพอเอาเข้าจริงๆ ก็จะเล่นไม่ได้ พอมาเจอกล้องปุ๊ปนี่เปลี่ยนเป็นคนละคนกับที่เราเคยคุยไว้เลย และจริงๆ แล้วสาเหตุที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งคือสปอนเซอร์ไม่เอา เพราะถ้าดารามาแข่งเยอะๆ เนี่ยเค้าก็คิดว่าจะต้องมีคนดูเยอะขึ้นเพราะใครๆ ก็ต้องอยากดูดารา” (ตุลชัย ธรรมดุษฎี, สัมภาษณ์ 9 มิถุนายน 2550)

สำหรับตัวผู้เข้าแข่งขันที่คัดเลือกมาจากทางบ้านกว่าจะได้มาแข่งขันในรายการจริงๆ ก็ต้องผ่านด่านทั้งจากขั้นตอนแรกคือการคัดจากใบสมัคร รวมทั้งการนัดมาสัมภาษณ์กับทางทีมงานเพื่อดูไหวพริบ เพราะผู้เข้าแข่งขันถือเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในรายการที่จะทำให้รายการน่าสนุกหรือน่าสนใจขนาดไหน ตัวรายการส่วนใหญ่เองก็ยังคงต้องมีผู้เข้าแข่งขันจากทางบ้านเข้ามาร่วมเล่นประกบกับดาราด้วยเพราะการที่เปิดโอกาสให้คนดูทางบ้านได้เข้ามาร่วมเล่นเกมถือเป็นกลยุทธ์อีกอย่างหนึ่งที่ทำให้ผู้ชมอยากดูรายการ เพราะรู้สึกว่าตัวเองก็สามารถเข้าไปมีส่วนร่วมได้

หลังจากช่วงปี พ.ศ. 2522 เป็นต้นมาผู้เข้าแข่งขันรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์เริ่มค่อยๆ มีดารา นักแสดงเข้ามาอยู่รายการ เริ่มจากเข้ามาโชว์ จนมาถึงมาเป็นผู้แข่งขันที่อาจจะมีการจับคู่กับผู้ชมทางบ้านด้วย จนมาถึงในยุคปัจจุบันที่รายการส่วนใหญ่นิยมเอาดาราหรือศิลปินที่มีชื่อเสียงในขณะนั้นมาร่วมรายการมากกว่าคนดูทางบ้าน เนื่องจากการที่มีผู้เข้าแข่งขันเป็นดารา หรือบุคคลที่มีชื่อเสียงจะมีผลต่อเรทติ้งความนิยมของคนดูรวมไปถึงการขายสปอนเซอร์ด้วยเช่นกัน

“รายการทุกรายการต้องการเรทติ้งเพื่อผลของสปอนเซอร์ รายการที่เรทติ้งดีหมายถึงสปอนเซอร์หาง่ายขึ้น ดังนั้นผู้เข้าแข่งขันส่วนใหญ่จะเป็นดารา นักร้อง นักแสดง ที่มีกระแสในช่วงเวลานั้นๆ เพราะใครๆ ก็อยากดูดารา คนดูบางคนชอบบอกว่าอยากให้มีคนทางบ้านมาแข่งเยอะๆ แต่ถามว่าถ้ารายการมีแต่คนทางบ้านมาแข่งแล้วคนดูจะดูไหม ก็ไม่ดู” (เพ็ชรลาวัณย์ เกษมรัตน์, สัมภาษณ์ 5 กันยายน 2550)

“การมีดาราเข้าร่วมในรายการก็มีส่วนสำคัญเหมือนกันที่ทำให้รายการมีเรทติ้ง แต่ก็ขึ้นอยู่กับว่ารูปแบบรายการของเราเหมาะกับใคร อย่างรายการเกมเพื่อประชาชนชื่อรายการก็บอกอยู่แล้วว่าเป็นเกมชองประชาชนดังนั้นผู้เข้าแข่งขันก็จะเป็นผู้ชมทางบ้าน แต่เราก็ต้องมีดาราเข้าไปร่วมเล่นด้วยเหมือนกันเพื่อความสนุกสนานและความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น เพราะต้องยอมรับว่าถ้าเป็นผู้ชมทางบ้านล้วนๆ เนี่ย คนก็ไม่ได้อยากดูเท่าไหร่” (ปริปุณณะ วิจิตรกุล, สัมภาษณ์ 17 มกราคม 2551)

โดยสรุป จากการศึกษาพบว่ารายการส่วนใหญ่ที่ได้รับความนิยมในปัจจุบันเน้นผู้เข้าร่วมแข่งขันที่เป็นดารา นักแสดง มากกว่าจากผู้ชมทางบ้าน แต่ในส่วนของรายการที่ผู้ชมทางบ้านมีโอกาสเข้ามาร่วมแข่งขันในรายการก็มีเช่นกัน แต่ส่วนใหญ่เป็นรายการในช่วงกลางวันที่ออกอากาศในวันจันทร์ - ศุกร์ เช่นรายการแข่งร้อย ได้ล้าน หรือถ้าเป็นรายการที่ได้รับความนิยมรายการที่เปิดโอกาศให้ผู้ชมทางบ้านเข้ามาร่วมแข่งขันได้นั่นจะเป็นรายการที่มีรูปแบบการแข่งขันที่สนุกด้วยตัวเองอยู่แล้วเช่น รายการแฟนพันธุ์แท้, รายการอัจฉริยะข้ามคืน เป็นต้น มีรายการอีกรูปแบบหนึ่งที่เน้นกลุ่มผู้เข้าแข่งขันที่มาจากผู้ชมทางบ้านคือรายการที่มีวัตถุประสงค์หลักของรายการคือการช่วยชาวบ้าน เช่น รายการปลดหนี้, รายการชูชีพ, รายการช่วยด้วย เป็นต้น

4. ผู้ชมในห้องส่ง

ผู้ชมในห้องส่งมีส่วนสำคัญในการสร้างบรรยากาศและสีสันความสนุกในรายการ เพราะจะทำให้ผู้เล่นเกมมีความสนุกในเกมที่แข่งขัน เนื่องจากมีเสียงเชียร์ เสียงปรบมือ ในยุคแรกๆ รายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์เป็นรายการที่ออกอากาศสด ดังนั้นผู้ชมในห้องส่งส่วนใหญ่จะเป็นกลุ่มนิสิต นักศึกษา เพราะรายการแข่งขันชิงรางวัลในยุคนี้เป็นรายการประเภทแข่งขันตอบปัญหาซึ่งกลุ่มคนที่เข้ามาร่วมรายการก็จะเป็นกลุ่มนิสิต นักศึกษาอยู่แล้ว ดังนั้นจึงมีเพื่อนๆ จากสถาบันการศึกษาเข้ามาให้กำลังใจในห้องส่งด้วย

“ในยุคนั้นผู้ชมคนไหนแต่งตัวไม่เรียบร้อย ไม่สุภาพอย่างใส่รองเท้าแตะ หรือเอาชายเสื้อออกมาไม่เรียบร้อยในกรณีที่เป็นนักศึกษา ทางทีมงานก็จะไม่อนุญาตให้เข้าไปดูรายการในห้องส่ง เพราะคนที่มาดูก็ถือว่าเป็นหน้าเป็นตาของทางรายการและคิดว่าแต่ละคนก็ควรที่จะให้เกียรติสถานที่” (อารีย์ นักดนตรี, สัมภาษณ์ 6 กันยายน 2550)

ด้วยรูปแบบและเนื้อหาของตัวรายการแข่งขันชิงรางวัลที่นำเสนอเรื่องราวของความรู้ดังนั้นจึงสอดคล้องกับบุคลิกและลักษณะของผู้เข้าแข่งขันรวมทั้งผู้ชมในห้องส่งด้วยเช่นกัน ถ้าเป็นรายการที่เป็นเรื่องของความรู้ หรือวิชาการกลุ่มผู้ที่สนใจก็คือกลุ่มผู้ที่มีการศึกษาเช่นกัน

กลุ่มผู้ชมในห้องส่งเริ่มมีการเปลี่ยนแปลงตั้งแต่ช่วงปี พ.ศ. 2508 ที่มีรูปแบบรายการเกมโชว์ วาไรตี้เกิดขึ้นมา ในยุคนี้ผู้ชมในห้องส่งส่วนใหญ่จะเป็นชาวบ้านทั่วๆไป ที่เป็นกลุ่มผู้ชมที่ชื่นชอบรายการอยู่แล้ว และอยากเข้ามามีส่วนร่วมในห้องส่ง หรือของรางวัล เนื่องจากผู้ชมในห้องส่งมีสิทธิ์ได้รับรางวัลซึ่งเป็นของจากผู้สนับสนุนรายการด้วย นอกจากได้ของรางวัลแล้วยังได้รับค่ารถคนละประมาณ 100 บาทอีกด้วย

“ในสมัยนั้นมีคนดูเขียนจดหมายเข้ามาขอบัตรเยอะ รายการนาทีทองก็มีคนดูไม่เกิน 150 คนดูแต่ละครทางรายการก็จะให้เขียนจดหมายเข้ามาแล้วก็มีอีกซองที่จ่าหน้าถึงตัวเอง ถ้าถึงคิวคนไหนทางทีมงานก็จะส่งจดหมายกลับไปพร้อมบัตร แล้วในวันที่อัดรายการทางทีมงานก็จะฉีกหางบัตรของคนดูไว้ แล้วก็จะมีจับหางบัตรผู้โชคดีมารับรางวัลด้วย เลยทำให้คนอยากเข้ามาดูเยอะ” (ธรรมรัตน์ นาคสุริยะ,สัมภาษณ์ 15 สิงหาคม 2549)

ในช่วงปี พศ. 2522 ในยุคที่ บริษัท เจเอสแอล จำกัด เริ่มผลิตรายการใหม่ๆ ผู้ชมในห้องส่งส่วนใหญ่จะเป็นนักศึกษาและผู้ที่เขียนจดหมายเข้ามาขอชมรายการหรือในบางครั้งก็เป็นพวกเพื่อนๆ ของทีมงาน ทางบริษัทได้เริ่มให้มีผู้ทำหน้าที่ในตำแหน่งเชียร์ ลีดเดอร์หรือผู้ที่คอยนำให้กองเชียร์ให้ส่งเสียงเชียร์หรือปรบมือเพื่อช่วยสร้างบรรยากาศในการแข่งขัน ในช่วงปี พ.ศ. 2530 เริ่มมีบริษัทที่ทำหน้าที่จัดหาคนดูเข้ามาหรือที่เรียกว่าโมเดลลิ่งซึ่งก็นับว่าเป็นธุรกิจที่แปลกใหม่สำหรับรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์พอสมควร

หลังจากเริ่มมีธุรกิจโมเดลลิ่งคนดูเข้ามา รายการแข่งขันชิงรางวัลส่วนใหญ่จะใช้บริการของโมเดลลิ่งมากกว่าการติดต่อผู้ที่จะเข้ามาชมในห้องส่งเอง มีเพียงรายการบางประเภทเท่านั้นที่ยังมีผู้ชมในห้องส่งเป็นนักศึกษาจากสถาบันการศึกษาต่างๆ เข้ามาชมต่างๆ โดยมีการติดต่อกับทางโรงเรียนและมีการจัดรถรับส่งไว้บริการ รวมทั้งมีอาหารเตรียมไว้ให้

สำหรับโมเดลลิ่งคนดูนั้นทางรายการจะมีค่าใช้จ่ายให้กับผู้ชมที่ถูกจัดหามา โดยปกตินั้นคนดูจะได้รับเงินประมาณ 150 - 200 บาท แต่จะถูกผู้จัดหาหรือผู้ที่มาติดต่อหักค่านายหน้าประมาณคนละ 50 - 100 บาท ซึ่งทางรายการจะเลี้ยงอาหารกลางวันและอาหารเย็นในกรณีที่มีการอัดเทปในช่วงเวลาเย็นด้วย สำหรับคนดูในแต่ละรายการใช้จำนวนประมาณ 50 - 100 คนทั้งนี้ขึ้นอยู่กับรายการว่าเป็นรายการใหญ่หรือไม่ ธุรกิจโมเดลลิ่งที่รับจัดหาคนดู หรือคนรับจ้างกรี๊ด ทำให้ช่วยลดขั้นตอนในการทำงานไปได้ในระดับหนึ่ง เนื่องจากทีมงานไม่ต้องติดต่อผู้ชมที่มาร่วมรายการเอง

ผู้วิจัยเคยผลิตรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์มาก่อนพบว่าการใช้ผู้ชมในห้องส่งจากโมเดลลิ่ง ในบางครั้งก็จะทำให้เกมการแข่งขันดูไม่จริง เนื่องจากการแสดงออกทางอารมณ์ไม่ว่าจะเป็นเสียงปรบมือหรือเสียงกรี๊ดนั้นไม่ได้ออกมาจากความรู้สึกจริงๆ แต่ออกมาจากการให้สัญญาณของเชียร์ ลีดเดอร์ ดังนั้นเสียงที่แสดงออกมาจึงเหมือนเสียงที่ไม่มีความรู้สึก ทุกอย่างเป็นจังหวะ มีการให้จังหวะการปรบมือ การหยุดปรบมือ การเริ่มกรี๊ด การค่อยๆ ลดเสียงกรี๊ด หรือเสียงหัวเราะก็เป็นการหัวเราะที่ไม่ได้ออกมาจากความรู้สึกจริงๆ แต่เป็นเหมือนสิ่งที่ต้องทำ เนื่องจากในการอัดแต่ละเทปต้องใช้เวลานาน บางรายการต้องมาตั้งแต่ 8 โมงเช้าถึงเที่ยงคืน และการที่ต้องนั่งดูการแข่งขันที่บางคนก็ไม่ได้อยากดู ดาราหรือนักแสดงที่มาแข่งเกมก็เป็นดาราที่ไม่ได้ชอบจริงๆ ดังนั้นเป็นเรื่องที่ยากที่จะให้มีอารมณ์ร่วมในเกมการแข่งขัน

ในยุคปัจจุบันผู้ชมในห้องส่งมีบทบาทสำคัญในรายการแข่งขันชิงรางวัลมากขึ้นกว่าเดิมเนื่องจากถูกวางบทบาทให้มีส่วนร่วมในรายการมากยิ่งขึ้น จากเดิมเราจะได้ยินแต่เสียงปรบมือหรือเสียงกรี๊ด จนเริ่มมีการตัดภาพเวลาผู้ชมในห้องส่งแสดงความรู้สึกลุ้น, หรือหัวเราะในรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ออกอากาศ บางรายการพิธีกรในรายการมักจะดึงเอาผู้ชมในห้องส่งมีร่วมโชว์ในรายการด้วย เช่นในรายการชิงร้อย ชิงล้าน แก๊ง 3 ช่า มักจะลงไปเล่นกับผู้ชมที่เข้ามาชมการแข่งขัน หรือในบางครั้งก็ให้ผู้ชมที่เข้ามาชมการแข่งขันมาแสดงในละครที่ทางแก๊ง 3 ช่าต้องแสดงโชว์ ทั้งนี้เพื่อเรียกเสียงกรี๊ดจากผู้ชมในห้องส่งซึ่งส่วนใหญ่มักจะเป็นเพื่อนกัน

รายการเกมโชว์ของ บริษัท เจแอสแอล จำกัด ก็เช่นกัน ผู้ชมในห้องส่งที่นั่งแถวหน้าสุดทางรายการจะแต่งหน้าให้ และมีการคัดเลือกคนที่หน้าตาดีมานั่งอยู่แถวหน้า เมื่อกล้องจับภาพออกอากาศจะทำให้ภาพรวมของรายการก็จะดูดีไปด้วย

รายการเกมทศกัณฐ์เด็ก,รายการแฟนพันธ์แท้,หรือรายการสู้เพื่อแม่ สะพายเป้ ก็เป็นตัวอย่างของรายการที่มักจะถ่ายให้เห็นสีหน้าและลักษณะท่าทาง ความรู้สึกของผู้ชมในห้องส่งออกอากาศ เพราะผู้ที่เข้ามาชมในห้องส่งนั้นส่วนใหญ่จะมีส่วนเกี่ยวข้องกับผู้เข้าแข่งขัน เช่น รายการสู้เพื่อแม่ สะพายเป้ หรือรายการเกมทศกัณฐ์เด็ก ตอนเริ่มรายการพิธีกรมักจะถามเด็กที่มาร่วมแข่งขันว่าวันนี้มีใครมาเชียร์บ้าง แล้วกล้องก็จะจับภาพไปที่พ่อ แม่หรือญาติพี่น้องที่เข้ามาเชียร์ เวลาที่เด็กตอบคำถามหรือกำลังตัดสินใจในการตอบคำถาม กล้องก็มักจะตัดไปที่หน้าของพ่อแม่ เพื่อให้เห็นสีหน้าและความรู้สึก ทั้งนี้ผู้วิจัยมีความเห็นว่าการที่ทางรายการมีการตัดภาพไปที่พ่อแม่ เพื่อแสดงให้เห็นสีหน้าและท่าทาง รวมทั้งการที่พิธีกรมักจะให้เด็กที่เป็นผู้แข่งขันลงไปแสดงความดีใจหรือการลงไปหอมแก้มพ่อ แม่ เมื่อตอบคำถามถูกต้อง เนื่องจากผู้ผลิตรายการต้องการสร้างความรู้สึกของรายการแข่งขันชิงรางวัลให้มีความรู้สึกและมีอารมณ์ในหลายมิติ คือเมื่อดูรายการแล้วก็เหมือนกับการดูละครเรื่องหนึ่งคือมีทั้งความสนุกสนาน ความตื่นเต้น ความประทับใจ ความอบอุ่น

5. ผู้ชมทางบ้าน

ผู้ชมทางบ้านในยุคแรกตั้งแต่ยุคแรกเริ่มของรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในประเทศไทยจะเป็นกลุ่มคนที่มีความรู้ มีการศึกษา เห็นได้จากผู้ที่เข้ามาร่วมในรายการจะเป็นกลุ่มคนที่มีชื่อเสียงเช่น พล.ต.ม.ร.ว. คึกฤทธิ์ ปราโมช, มจ.สุภัทรดิศ ดิศกุล เป็นต้น เนื่องจากในยุคแรกๆ รายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ส่วนใหญ่จะมีรูปแบบของรายการตอบปัญหาชิงรางวัล

(Quiz Show) ซึ่งมักจะเป็นรายการตอบปัญหาเกี่ยวกับความรู้ในเรื่องต่างๆ รวมทั้งในยุคแรกระบบการออกอากาศยังไม่ครอบคลุมไปไกลจึงทำให้กลุ่มผู้ชมรายการแคบและมีจำนวนน้อย

ต่อมาทางสถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7 ทำการส่งสัญญาณภาพออกอากาศผ่านดาวเทียม ทำให้มีเครือข่ายในการส่งสัญญาณไปได้ไกลมากขึ้นมีพื้นที่ครอบคลุมทั่วประเทศ ทำให้แฟนรายการของรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์มีเพิ่มขึ้น รวมทั้งในช่วงนี้รายการแข่งขันชิงรางวัลได้เปลี่ยนรูปแบบมีการนำเสนอในลักษณะที่เป็นเกมโชว์มากขึ้น ด้วยวิธีการแข่งขันที่เข้าถึงผู้ชมระดับชาวบ้านได้มากกว่าจึงทำให้กลุ่มผู้ชมในยุคตั้งแต่ปี พ.ศ. 2508 เริ่มขยายกลุ่มจากนักเรียน นักศึกษา ผู้มีความรู้ลงมาสู่ชาวบ้านในระดับล่างมากยิ่งขึ้น เนื่องจากรูปแบบการแข่งขันที่เข้าใจง่าย กติกาและวิธีการเล่นก็นำมาจากการละเล่นตามงานวัดในสมัยก่อนจึงทำให้ผู้ชมหันมาให้ความสนใจรายการแข่งขันชิงรางัลเพิ่มมากขึ้นเช่นรายการ นาทีทองและรายการประตูดวง เป็นต้น

รายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในยุคแรกส่วนใหญ่จะเป็นรายการภาคกลางวันซึ่งเป็นรายการเกี่ยวกับการตอบปัญหาชิงรางวัลสำหรับแม่บ้าน ดังกลุ่มผู้ชมรายการส่วนใหญ่ก็จะเป็นกลุ่มแม่บ้าน เนื่องจากในสมัยก่อนผู้หญิงมักจะเป็นแม่บ้าน ไม่ต้องออกมาทำงานข้างนอกเหมือนปัจจุบัน

ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2522 มีรายการแข่งขันชิงรางวัลในช่วงวันหยุด เสาร์ - อาทิตย์มากขึ้น รวมทั้งรูปแบบการนำเสนอรายการก็เหมาะกับผู้ชมทุกเพศ ทุกวัย เนื่องจากรายการมีลักษณะเป็นวาไรตี้ เป็นโชว์มากยิ่งขึ้น จึงทำให้กลุ่มผู้ชมกว้างขึ้นกว่าเดิม ในยุคนี้รายการแข่งขันตอบปัญหา (Quiz Show) เริ่มลดกลุ่มลง เหลือแต่รายการแข่งขันตอบปัญหาในเรื่องความรู้ของนักเรียนนักศึกษา รายการแข่งขันตอบปัญหา (Quiz Show) ในช่วงนี้ลดลงเหลือแค่ 3 รายการคือ รายการตอบปัญหาภาษาอังกฤษกับเชลล์, รายการการบินไทยไขจักรวาล และรายการแม่บ้านสมองไว ซึ่งเป็นรายการที่มีกลุ่มผู้ชมคือแม่บ้าน

หลังจากช่วงที่รายการแข่งขันตอบปัญหา (Quiz Show) เริ่มลดลง กลุ่มของผู้ชมทางบ้านที่ชมรายการแข่งขันชิงรางวัลจึงเป็นกลุ่มชาวบ้านทั่วไป เนื่องจากรูปแบบการนำเสนอเน้นความบันเทิงมากกว่าสาระเหมือนในช่วงก่อน จนมาถึงในยุคปัจจุบันรูปแบบการนำเสนอและเนื้อหาของรายการแข่งขันชิงรางวัลเริ่มมีการจัดกลุ่มเฉพาะมากยิ่งขึ้นมีการแบ่งอย่างชัดเจนว่าเป็นรายการสำหรับผู้ชมในกลุ่มไหน เช่นรายการสำหรับกลุ่มแม่บ้านโดยเฉพาะจะยังคงอยู่ในช่วง

กลางวันของวันธรรมดา, มีรายการเกมโชว์สำหรับเด็กเกิดขึ้นมา เช่นรายการ เกมทศกัณฐ์เด็ก, รายการท้าให้ทาย ไซลส์เพลย์, รายการ Small Talk, รายการเกมกระทะเล็ก, รายการสู้เพื่อแม่ นอกจากนั้นยังมีรายการเกมโชว์สำหรับครอบครัวเช่น รายการกล่องดำ, รายการคู่รัก, รายการครอบครัวชิงแชมป์ เป็นต้น รายการเกมโชว์สำหรับวัยรุ่นเช่น รายการฮิวโก้, รายการ Text Teen เป็นต้น รายการแต่ละรายการที่มีการแบ่งกลุ่มอย่างชัดเจน จะมีการนำเสนอที่เหมาะสำหรับผู้ชมในแต่ละกลุ่ม เช่นรายการสำหรับวัยรุ่น รูปแบบการแข่งขันก็จะมีความตื่นเต้น เร้าใจ เกมการแข่งขันก็จะมีความเกี่ยวข้องกับการใช้ชีวิตประจำวันของวัยรุ่น พิธีกรหรือองค์ประกอบในรายการก็จะมีความสอดคล้องกับวัยรุ่นด้วยเช่นกัน

โดยสรุป กลุ่มผู้ชมทางบ้านมีความเปลี่ยนแปลงที่สอดคล้องกับรูปแบบ เนื้อหาและวิธีการนำเสนอรายการ ในยุคที่รายการส่วนใหญ่เป็นรายการที่ให้ความรู้ กลุ่มผู้ชมก็จะเป็นกลุ่มผู้ที่มีการศึกษา แต่เมื่อรูปแบบการนำเสนอมีความเปลี่ยนแปลงไปสู่ยุคของรูปแบบเกมโชว์ที่เกมการแข่งขันดูง่ายและเข้าถึงชาวบ้านมากขึ้น กลุ่มผู้ชมทางบ้านก็จะอยู่ในกลุ่มของชาวบ้านทั่วๆไป จนมาในยุคที่มีการแข่งขันสูงบริษัทผู้ผลิตจึงหันมาผลิตรายการเฉพาะกลุ่มมากยิ่งขึ้น เพื่อให้รายการมีความชัดเจนและมุ่งจับกลุ่มผู้ชมเฉพาะ รายการจึงมีความหลากหลายและมีการแบ่งกลุ่มผู้ชมมากยิ่งขึ้น ดังนั้นกลุ่มผู้ชมเองจึงมีความหลากหลาย ซึ่งผู้ชมแต่ละกลุ่มก็จะสนใจรายการที่มีเนื้อหาและรูปแบบการนำเสนอที่เกี่ยวข้องและมีความใกล้เคียงกับตัวเองมากที่สุด

6. ของรางวัล

ยุคเริ่มต้นของรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในช่วงปีแรกๆ (พ.ศ. 2500 - 2507) ของรางวัลที่ผู้เข้าแข่งขันในรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ได้รับส่วนใหญ่เป็นของที่ไม่ได้มีมูลค่ามากมายเท่าไรนัก ส่วนใหญ่ของรางวัลที่ทางรายการให้จะเป็นสิ่งของมากกว่าเงินรางวัลเช่น ข้าวสาร, ผลไม้ หรือสินค้าที่ได้จากผู้สนับสนุนรายการ เช่น สบู่ ยาสีฟัน เป็นต้น ถ้าให้เงินมักจะเป็นค่าพาหนะเดินทางเล็กๆ น้อยๆ ประมาณ 200 - 300 บาท

ผู้ที่เข้ามาร่วมแข่งขันในรายการส่วนใหญ่ไม่ได้มาเพราะหวังเงินรางวัลแต่มาเพราะอยากแสดงความสามารถและอยากมาร่วมสนุกมากกว่า

ในยุคที่รายการแข่งขันชิงรางวัลเริ่มเปลี่ยนรูปแบบไปสู่รายการเกมโชว์ ยุคนี้ถือว่าของรางวัลในรายการแข่งขันชิงรางวัลมีจำนวนมากขึ้น จากเดิมของที่ได้รับจะเป็นสิ่งของเช่นผลไม้,

ข้าวสาร, สบู่, ยาสีฟัน แต่ในช่วงนี้ของรางวัลส่วนใหญ่จะเป็นเงินรางวัลหรือทองคำ จะมีทั้งของรางวัลจากผู้สมับสนุนรายการและจากของที่รายการซื้อเอง เงินรางวัลรอบแจ็กพ็อตในรายการนาทีทองมีมูลค่าสูงถึง 4 แสนบาท

"สมัยก่อนในรายการนาทีทองถือว่าเงินรางวัลแจ็กพ็อตสูงมาก แต่ไม่ค่อยแตก เพราะช่องที่ให้ปาลูกดอกนั้นเล็กมากคนปาไม่ค่อยเข้าหรอก ก็เคยมีคนว่าเหมือนกันว่ามันมีแม่เหล็ก แต่เราก็พิสูจน์ได้จริงๆ ว่าเราโปร่งใส เคยมีตำรวจเข้ามาตรวจก็มีอะไร" (ธรรมรัตน์ นาคสุริยะ ,สัมภาษณ์ 15 สิงหาคม 2549)

ของรางวัลในช่วงนี้เริ่มมีจำนวนเงินที่มากขึ้นเนื่องจากเป็นช่วงที่ผู้ชมให้ความนิยมรายการแข่งขันชิงรางวัลมากยิ่งขึ้น และสปอนเซอร์เข้ามาให้ความสนใจและให้การสนับสนุนรายการแข่งขันชิงรางวัลมากยิ่งขึ้น จากเดิมเงินรางวัลที่ได้ส่วนใหญ่จะมีมูลค่าไม่มากนัก บางรายการก็ให้เป็นทอง แต่ในช่วงที่รายการแข่งขันชิงรางวัลได้รับความนิยมจำนวนเงินรางวัลที่มอบให้ส่วนใหญ่จะอยู่ในหลักแสนขึ้นไป

ในช่วงนี้รายการที่ให้ของรางวัลมากที่สุดได้แก่รายการมาตามนัด ซึ่งในรอบแจ็กพ็อตของรางวัลที่เดอะ วินเนอร์ที่สามารถทำแจ็กพ็อตแตกจะได้รับคือ รถยนต์นิสสัน 1 คัน

"สมัยนั้นยังไม่มีรายการไหนที่แจกรถยนต์รายการเราถือเป็นรายการแรกที่กล้าแจกซึ่งเป็นของชิ้นใหญ่ แล้วในสมัยนั้นถ้าใครมีรถยนต์ก็ถือว่าเป็นเรื่องที่โก้มาก นี่ก็เป็นเหตุผลอีก 1 อย่างที่ดึงดูดให้คนมาสนใจดูรายการ และตัวเกมในรอบแจ็กพ็อตก็ถือว่าง่ายมาก โดยเราจะมีป้าย 4 ป้ายเป็นมอเตอร์ไซค์ 2 ป้าย รถยนต์ 2 ป้าย ถ้าผู้เข้าแข่งขันเปิดป้ายรถยนต์ตรงกัน 2 ป้ายก็รับไปเลยง่ายๆ อันนี้คนดูก็รู้สึกว่าเออมันแฟร์ดี ไม่ใช่ว่าเราจะมาตั้งกฎกติกาให้มันยากเกินไป" (วิไลภรณ์ จงกลวัฒนา,สัมภาษณ์ 13 มีนาคม 2551)

หลังจากรายการมาตามนัดได้จุดกระแสให้รายการแข่งขันชิงรางวัลต่างๆ เริ่มตื่นตัวและมีการแข่งขันกันทางด้านของรางวัลมากยิ่งขึ้น ดังนั้นในช่วงหลังจากปี พ.ศ.2527 จึงมีรายการอีกหลายรายการที่แจกของรางวัลในจำนวนที่มากขึ้น

"รายการเมื่อก่อนยังไม่มีใครกล้าแจก 1 ล้านบาทมากที่สุดในยุคนั้นก็จะเป็นรถยนต์ที่ทางรายการมาตามนัดแจก ดังนั้นรายการเอาไปเลย จึงร่วมกับทางเซ็นทรัลแจก 1 ล้านบาท โดย

เราจะมีของมาให้ทายราคาจำนวน 10 ชิ้นถ้าทายถูกก็ได้ของชิ้นนั้นไปเลยซึ่งรวมมูลค่า 1 ล้านบาท” (ก่อเกียรติ ลิมปพัทธ์, สัมภาษณ์ 19 มีนาคม 2551)

ของรางวัลในรายการส่วนใหญ่จะเป็นทองหรือเงินรางวัลแต่จะมีมูลค่าที่มากกว่าเดิม เช่น รายการเวทีทองในรอบแจ็กพ็อตแจกทอง 1 กิโลกรัม หรือรายการชิงร้อย ชิงล้าน เงินรางวัลในรอบแจ็กพ็อตสูงถึง 1 ล้านบาท และจะมีรายการที่แจกรถยนตร์ก็คือรายการดวงกับดาวซึ่งแจกรถเบ๊นซ์เป็นของรางวัล ซึ่งก็นับว่ามูลค่าของของรางวัลที่ทางรายการแจกมีมูลค่าที่สูงขึ้นกว่าเดิมมาก แต่กติกาการเล่นก็มีความยากขึ้นตามไปด้วยเช่นกันอย่างการเปิดป้ายในรายการเกมโชว์อาจจะมีแค่ 1 ใน 10 ป้ายที่จะได้ 1 ล้านบาท คนดูหรือผู้เข้าแข่งขันก็รู้ถึงกติกาและโอกาสในการได้รางวัลเป็นอย่างดี ซึ่งทั้งหมดนี้ล้วนอยู่ภายใต้การควบคุมของเจ้าของรายการนั้นๆ หากแต่มีการให้บริษัทบริหารความเสี่ยงเข้ามารับประกันเงินรางวัลให้เพื่อที่จะได้จูงใจให้คนสนใจด้วยเงินรางวัลมูลค่ามหาศาลอาจทำให้เกิดปัญหาได้ เพราะเจ้าของรายการเมื่อต้องเสียเงินค่าประกันแล้วก็ย่อมอยากให้รางวัลแตก เหมือนเวลาที่คนจ่ายประกันถ้าไม่มีการเคลมก็จะรู้สึกว่าไม่คุ้ม รายการไหนที่เงินรางวัลสูงๆ เวลาแจ็กพ็อตแตกก็มักจะเป็นทอล์กออฟเดอะทาวน์เหมือนสมัยก่อนในยุคที่เกมเศรษฐีออกอากาศช่วงแรกๆ ก็ได้รับความนิยมจากผู้ชม เวลาที่มีเงินล้านแตกแต่ละครั้งก็จะเป็นที่กล่าวขานของผู้ชมทั่วไปจนทำให้หลายๆ คนสนใจที่จะเข้ามาร่วมแข่งขัน และก็มีหนังสือประเภทเก็งคำถามเหมือนการทำข้อสอบออกมาจำหน่าย ซึ่งในยุคนั้นยังไม่ค่อยมีรายการเกมโชว์ที่แจกรางวัลเป็นหลักล้าน อย่างมากก็แค่เงินแสน

ปัจจุบันของรางวัลกลายเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการสร้างจุดเด่นของรายการ รายการเริ่มมีการตั้งเงินรางวัลที่สูงขึ้นเรื่อยๆ เพื่อเรียกร้องความสนใจจากผู้ชม ส่วนใหญ่จะตั้งเงินรางวัลเป็นหลักล้านขึ้นไป เริ่มจากรายการเกมเศรษฐีที่มีเงินรางวัล 1 ล้านบาท ที่ดูกติกาแล้วได้ง่ายๆ แค่ตอบคำถาม หลังจากนั้นรายการเวลาพารวยก็ตั้งเงินรางวัลเป็น 2 ล้านบาทในกติกาการแข่งขันที่ง่ายกว่า จนมาถึงรายการอัจฉริยะข้ามคืน ที่มีการแจกเงินรางวัลสัปดาห์ละ 1 ล้านบาท และยังมีรายการชิงร้อย ชิงล้านที่ร่วมกับทรูมูฟจัดเทปพิเศษ เพื่อมอบเงินรางวัลถึง 100 ล้านบาท

“การที่รายการสมัยนี้ตั้งเงินรางวัลกันสูงขึ้นเพราะในยุคนี้มีการทำประกันเงินรางวัลในรอบแจ็กพ็อต แต่ก็มีราคาแพงหน่อยอย่างฟิลิปปินส์ก็มีการตั้งเงินรางวัลเป็น 10 ล้าน แต่ทางบริษัทจะเป็นผู้เซ็ทรหัส เซ็ทคำถามในรอบแจ็กพ็อตมาเองเลย เซ็ทมาให้ทั้งหมดเวลาจะอัดรายการทีนึงก็ต้องไปรับที่เครื่องบินเลย เพื่อความโปร่งใส” (ก่อเกียรติ ลิมปพัทธ์, สัมภาษณ์ 19 มีนาคม 2551)

แม้ว่าปัจจุบันจะมีผู้ที่หันมาทำธุรกิจบริหารความเสี่ยงด้วยการรับประกันที่จะจ่ายเงินรางวัลให้กับผู้บริโภคที่สามารถปฏิบัติตามเงื่อนไขการชิงรางวัลได้ครบทุกประการ โดยที่เจ้าของสินค้าหรือเกมโชว์ไม่ต้องจ่ายทั้งหมดหากรางวัลแตก แต่ก็ยังต้องจ่ายค่าธรรมเนียมให้กับบริษัทที่มารับประกันเงินรางวัลให้ เหมือนกับการเคลมประกันที่ต้องมีการจ่ายเบี้ยประกัน ซึ่งถ้าไม่มีอุบัติเหตุ หรือแจ็กพ็อตไม่แตก ก็เท่ากับเจ้าของสินค้าหรือเจ้าของรายการเกมโชว์ต้องจ่ายเงินไปฟรีๆ เพื่อเป็นหลักประกันว่าจะมีคนจ่ายเงินแทนหากแจ็กพ็อตแตก รวมถึงเป็นการสร้างลูกเล่นใหม่ๆ ในการดึงดูดให้คนหันมาสนใจสินค้าหรือรายการนั้นๆ โดยมีเงินรางวัลสูงๆ อาจจะเป็นหลักร้อยล้านพันล้านบาทเพื่อล่อใจผู้บริโภค

ในส่วนของบริษัทที่รับประกันเงินรางวัล ก็พยายามที่จะควบคุมรูปแบบของเกมการแข่งขันให้ยากเพื่อที่โอกาสที่แจ็กพ็อตจะแตกเป็นไปได้ยาก เพราะเวลาที่แจ็กพ็อตแตกแต่ละครั้งหมายถึงบริษัทอาจจะขาดทุนได้ อย่างเช่นถ้าไปรับเงินจากเจ้าของรายการมา 1 ล้านบาท แล้วประกันว่าหากแจ็กพ็อตแตกจะจ่าย 10 ล้านบาท คงไม่มีใครยอมที่จะให้แจ็กพ็อตแตกได้ง่ายๆ

เมื่อรูปแบบรายการหรือเกมการแข่งขันมีความยากมากขึ้นก็อาจจะทำให้ผู้บริโภคหรือสึกว่าเป็นไปไม่ได้ แต่พอแจ็กพ็อตแตกแต่ละทีก็จะถูกตั้งข้อสงสัยในเชิงลบว่ามีการวางแผนกันล่วงหน้าเพื่อให้แจ็กพ็อตแตกหรือเปล่า

"เวลาที่เราทำเกมโชว์เราจะไม่คิดถึงสถิติว่าโอกาสที่แจ็กพ็อตจะแตกเป็นเท่าไร เพราะเป็นสูตรที่ทั่วโลกใช้กันอยู่แล้วว่าเกมยิ่งยากรางวัลก็ยิ่งมาก เกมง่ายๆรางวัลก็อาจจะน้อยลงมา การคำนึงถึงรูปแบบของเกมเป็นสิ่งสำคัญกว่า เพราะเกมที่จะได้รับความสนใจจะต้องสนุก ท้าทาย ดูเหมือนไม่ยาก แต่มีปัจจัยอื่นๆ มาประกอบทำให้การได้รางวัลไม่ง่ายเกินไป ซึ่งต้องอาศัยประสบการณ์ และการทดสอบรูปแบบของเกมที่ดีพอ" (รุ่งธรรม พุ่มสีนิล, สัมภาษณ์ 20 กุมภาพันธ์ 2551)

จากการที่บริษัทผู้ผลิตรายการแต่ละรายการเริ่มใช้กลยุทธ์ในด้านการนำเงินรางวัลมาเป็นตัวล่อให้ผู้ชมเกิดความสนใจในรายการ และต้องการให้รายการเป็นที่กล่าวถึง ยิ่งมีการตั้งเงินรางวัลสูงขึ้นเท่าไหร่ก็ยิ่งทำให้เกิดปัญหาในแง่ของความโปร่งใสมากยิ่งขึ้นยกตัวอย่างกรณีที่รายการชิงร้อย ชิงล้าน ร่วมกับ บริษัท ทรูมูฟ จำกัด จัดเทปพิเศษ “ชิงร้อย ชิงร้อยล้าน” ขึ้นมาเพื่อแจกเงินรางวัลจำนวน 100 ล้านบาทให้กับผู้ชมก็โดนวิพากษ์วิจารณ์ไปในด้านลบอย่างหนักเนื่องจากความ

ไม่โปร่งใสและไม่ชัดเจนในการแจ้งกติกา

โดยรายการ "ชิงร้อย ชิงล้าน" เทปพิเศษที่ว่านี้ ถือได้ว่าเป็นการตอบแทนให้กับลูกค้าที่เป็นสมาชิกของผู้ใช้โทรศัพท์ในระบบทรูมูฟ โดยจะทำการการคัดเลือกผู้เข้าร่วมแข่งขันจากสมาชิกผู้โชคดีเข้ามาในรอบแรกทั้งสิ้น 100 คน จากนั้นให้แต่ละคนใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ที่ทางทรูมูฟมอบให้โทรเข้าไปยังหมายเลขที่กำหนดเพื่อตอบคำถามจำนวน 7 ข้อ ซึ่งผู้ที่ตอบได้เร็วที่สุดจะได้เป็นผู้เข้ารอบเข้าไปร่วมชิงเงินรางวัลจำนวนถึง100ล้านบาท

ผู้โชคดีที่ได้เข้าไปร่วมชิงเงินรางวัลจำนวนมหาศาลดังกล่าวคือ กิตติศักดิ์ นิลเพ็ชร แต่ในการแข่งขันผู้เข้าแข่งขันไม่สามารถกดเลือกตัวเลขเปิดเซฟจำนวน 3 หลักได้ตรงกับเลขแจ็กพ็อตที่ถูกกำหนดไว้ภายในระยะเวลา 60 วินาที จึงได้รับเงินรางวัลจากทางรายการไปเพียง 1 ล้านบาท

อย่างไรก็ตามภายหลังจากที่เทปรายการดังกล่าวออกอากาศไปได้ไม่นาน ก็ได้มีเสียงวิพากษ์วิจารณ์อย่างหนักจากผู้ที่ได้รับชมรายการซึ่งได้แสดงผ่านเว็บบอร์ดตามเว็บไซต์ต่างๆ โดยส่วนใหญ่มีความคิดเห็นไปในทิศทางเดียวกันว่าเหมือนถูกหลอกให้ดูรายการ เนื่องจากก่อนหน้าที่จะมีการออกอากาศนั้น ได้มีการโฆษณาที่ชวนให้ผู้รับสารเข้าใจไปในลักษณะทำนองที่ว่า การแข่งขันในครั้งนี้จะต้องมีผู้ชนะเลิศที่ได้รับรางวัล 100 ล้านบาทซึ่งถือได้ว่าเป็นรายการเกมโชว์ทางทีวีที่มีการแจกเงินรางวัลสูงสุดเป็นประวัติศาสตร์ของบ้านเรา

นอกจากนี้หลายคนยังแสดงความเห็นด้วยว่ามีความรู้สึกว่าผู้เข้าแข่งขันนั้นถูกทางรายการและบริษัททรูมูฟหลอก เหมือนเป็นการถูกหลอกให้โฆษณาแบรนด์ เนื่องจากตามข้อบังคับที่ให้เดาตัวเลข3หลักเรียกว่าแทบจะปิดประตูที่เงินแจ็กพ็อตจะมีโอกาสแตกเลยก็ว่าได้

นอกจากความยากง่ายของเกมแล้ว จำนวนเงินรางวัลที่มากเกินไปก็ทำให้ผู้บริโภคเชื่อว่าไม่มีทางที่แจ็กพ็อตจะแตก เพราะโดยสามัญสำนึกแล้วคนย่อมมองว่าไม่มีใครยอมทำธุรกิจให้ขาดทุน การทำธุรกิจเกมโชว์ก็เช่นกัน สมมุติว่าออกอากาศสัปดาห์ละครั้ง 1 ปีก็จะมี 52 ครั้ง ก็อาจทำเงินจากโฆษณาได้ประมาณ 50 ล้านบาท จึงไม่มีเหตุผลใดที่จะทำให้เชื่อได้ว่าธุรกิจที่มีรายได้ 50 ล้านบาทต่อปี จะยอมจ่ายเงิน 100 ล้านบาทในครั้งเดียว

แต่ถ้าเป็นรายการเกมโชว์ที่ออกอากาศทุกวัน และมีเรตติ้งดีๆ เป็นไปได้ที่จะมีรายได้และเงินจากสปอนเซอร์หลายร้อยล้านบาท หากเจ้าของรายการอยากจะสร้างกระแสและเรตติ้งให้สูงขึ้นก็อาจยอมหั่นรายได้เพื่อไปการแจกเงินรางวัล 100 ล้านบาท ซึ่งมีความเป็นไปได้และน่าเชื่อถือกว่ารายการแรก

ต่อกรณีที่ว่ามีบริษัทมารับประกันเงินรางวัลให้คนก็ยังมองในแง่ลบอยู่ดีว่าไม่มีทางที่ใครสักคนจะเข้ามารับเงิน 1 ล้านบาทแล้วยอมจ่าย 10 ล้านบาท ถ้าเป็นเช่นนั้นเวลาแจกพอตทีบริษัทนั้นอาจจะต้องปิดตัวไปก็เป็นได้ เว้นแต่ว่าจะมีลูกค้าเข้ามาใช้บริการมากๆ เหมือนกับการทำประกันที่มีลูกค้ามากมายซึ่งก็ไม่ใช่ทั้งหมดที่จะมาเคลมประกัน ดังนั้นบริษัทจึงสามารถโยกรายได้จากจุดหนึ่งไปโปะอีกจุดหนึ่ง เช่นเดียวกับการทำเกมโชว์ในอเมริกาที่ทุกรายการจะมีการทำประกันเงินรางวัลเอาไว้ บริษัทที่รับประกันก็มีรายได้เข้ามามากจึงสามารถโยกเงินจากลูกค้ารายหนึ่งไปโปะให้กับอีกรายที่มีการทำแจ็กพ็อตแตก

"วิธีการคิดโปรโมชั่นเงินล้าน ไม่ได้แตกต่างจากเกมโชว์ที่มีอยู่แล้ว แต่เป็นเพียงการหาจุดโปรโมทให้คนหันมาสนใจรายการเท่านั้นเอง ซึ่งแน่นอนว่าทันทีที่มีการโปรโมทออกไปเชื่อว่าจะมีคนตอบรับ แต่รายการจะอยู่ได้นานเพียงไรก็ขึ้นอยู่กับเงื่อนไขของรายการนั้นๆว่ามีความเป็นไปได้และมีเหตุผลน่าเชื่อถือแค่ไหนที่จะมาจ่ายรางวัลมูลค่ามหาศาลในเมื่อบริษัทมีรายได้ไม่เท่าไร" (รุ่งธรรม พุ่มสีนิล, สัมภาษณ์ 20 กุมภาพันธ์ 2551)

โดยสรุป จำนวนของรางวัลที่แจกในรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์มีมูลค่าที่สูงมากขึ้นๆ เรื่อยๆ ยิ่งในช่วงหลัง ที่มีการนำกลยุทธ์ทางการตลาดมาใช้ เงินรางวัลกลายเป็นจุดสำคัญที่ทางรายการใช้เป็นจุดดึงดูดและโปรโมทรายการ เมื่อรายการมีการตั้งเงินรางวัลที่สูงมากขึ้นเกมการแข่งขันในรอบแจ็กพ็อตก็มีความยากมากขึ้นจากเดิมโอกาสในการทำแจ็กพ็อตแตกจะอยู่ที่ 50:50 แต่ปัจจุบันโอกาสในการทำแจ็กพ็อตแตกนั้นแทบจะเรียกได้ว่ามีโอกาสน้อยมาก

การที่รายการแข่งขันชิงรางวัลในปัจจุบันใช้ของรางวัลหรือเงินเป็นตัวล่อให้ผู้ชมทางบ้านหันมาให้ความสนใจทำให้กลุ่มผู้ชมรายการเริ่มเปลี่ยนจากการเข้าแข่งขันเพราะอยากได้ความรู้ อยากแสดงความสามารถ หรืออยากเข้ามาร่วมสนุกรายการ เป็นการแข่งขันเพื่อล่าเงินรางวัล จากการสัมภาษณ์แฟนพันธ์แท้รายการเกมโชว์ ซึ่งเป็นผู้ที่สมัครเข้าร่วมรายการเกมโชว์มามากกว่า 50 รายการทำให้ผู้วิจัยทราบว่าจุดประสงคในการเข้าร่วมรายการนอกจากจะเพื่อความสนุก อยากแสดง

ความสามารถแล้ว เงินรางวัลก็เป็นเหตุผลอีกประการหนึ่งที่ทำให้ผู้เข้าแข่งขันตัดสินใจสมัครเข้าร่วมในรายการเนื่องจากรายการแต่ละรายการมีการตั้งเงินรางวัลไว้เป็นจำนวนมาก

7. กติกาการเล่น

ในยุคแรกรายการแข่งขันชิงรางวัลในประเทศไทยยังคงมีรูปแบบเป็นรายการแข่งขันตอบปัญหา (Quiz Show) กติกาการเล่นก็ไม่มีความซับซ้อน ก็จะเป็นการแข่งขันตอบปัญหาในเรื่องต่างๆ พิธีกรถามปัญหาเสร็จผู้ชมก็เขียนคำตอบขึ้นมาใครถูกก็ได้รับคะแนนไป แต่ก็จะมีบางรายการที่มีรูปแบบการนำเสนอที่น่าสนใจโดยใช้องค์ประกอบด้านฉาก ด้านการแต่งกายของพิธีกรเข้ามาช่วยให้รายการมีสีสันขึ้น เช่น รายการผะหมีเป็นรายการที่มีฉากเป็นเหมือนศาลเจ้า และงานออกร้านทางรายการจะนำแผ่นกระดาษซึ่งเขียนคำถามไว้ข้างในไปติดที่ราว คนที่ต้องการจะตอบปัญหาต้องไปซื้อตั๋วแล้วจึงจะได้เลือกใบปัญหา ถ้าตอบถูกก็จะได้รับรางวัล รายการแข่งขันตอบปัญหา (Quiz Show) ในยุคนี้ได้แก่ รายการปัญหาชิงหลัก, รายการช่องนำโชค และรายการปัญหาเปิดหน้ากาก

นอกจากนั้นยังมีรายการที่เป็นรายการที่แข่งขันกันทางด้านความสามารถเช่น รายการรายการลับแลกลอนสดเป็นรายการที่แข่งขันกันในเรื่องของกลอนโดยเฉพาะกติกาการแข่งขันจะมีนักกลอนจาก 2 ทีม ทีมละ 4 คน มาแข่งกันแต่งกลอนสด โดยมีผู้เชี่ยวชาญทางกลอนเป็นผู้ออกหัวข้อให้ รายการแข่งขันด้านความสามารถในยุคนี้จะเป็นรายการที่มีเนื้อหาด้านการด้านศิลปะ และวัฒนธรรมไทยทั้งสิ้น

ต่อมาในยุคที่เริ่มมีรายการเกมโชว์ (พ.ศ. 2508) กติการการแข่งขันจะเป็นในรูปแบบของการแสดงความสามารถไม่ว่าจะเป็นการร้องเพลงหรือการแสดง เช่นในช่วงบันไดดาราในรายการ POP TOP จะเปิดโอกาสให้ผู้ชมทางบ้านเข้ามาแสดงความสามารถแล้วมีคณะกรรมการตัดสินว่าจะสามารถขึ้นไปสู่บันไดขั้นสูงสุดซึ่งก็คือชนะเลิศได้หรือไม่

ช่วงปี พ.ศ. 2510 กติการของรายการแข่งขันชิงรางวัลได้เปลี่ยนไปสู่การแข่งขันที่มีความเป็นชาวบ้านมากขึ้น เช่นการแข่งกินกล้วย, แข่งกินขนมโก๋,แข่งวิ่งกระสอบ ในรายการนาทีทอง ซึ่งกติกาการแข่งขันเหล่านี้ล้วนเอามาจากการละเล่นพื้นบ้านของไทยที่ชาวบ้านมักจะนิยมเล่นกันตามงานวัดทั้งสิ้น ในยุคนี้เริ่มมีวิธีการแข่งขันกดป้ายเพื่อเป็นผู้ตอบคำถามเป็นคนแรก ในรายการประเภทแข่งขันตอบปัญหา (Quiz Show) ในยุคแรกผู้เข้าแข่งขันไม่ต้องแข่งกันเพื่อที่ใครจะได้ตอบก่อน แต่ในยุคนี้ผู้เข้าแข่งขันต้องแย่งกันกดป้ายเพื่อที่จะได้ตอบบคำถามในข้อนั้นๆ ในยุคนี้การกด

ป้ายยังใช้ระบบ manual อยู่ เริ่มมีการแข่งขันในรูปแบบที่วิบากขึ้นคือมีการเลือกตู้ที่มีน้ำหรือไม่มีน้ำ ถ้าเลือกผิดผู้เข้าแข่งขันก็จะเปียกน้ำ ในช่วงหลังเปลี่ยนจากตู้น้ำมาเป็นตู้แป้งแทน

เมื่อมาถึงยุคที่รายการส่วนใหญ่นำรูปแบบการแข่งขันมาจากรายการของต่างประเทศ (พ.ศ.2522) กติกาการแข่งขันก็เริ่มมีความทันสมัยมากยิ่งขึ้น การแข่งแบบวิบากเริ่มลดลง การแข่งขันส่วนใหญ่จะเริ่มที่การแข่งขันกันตอบคำถามในยุคนี้เริ่มมีระบบอิเล็กทรอนิกส์เข้ามาปุ่มกดจึงเป็นปุ่มที่มีไฟขึ้นและมีเสียงดังออกมา เมื่อตอบคำถามเสร็จก็จะต้องเลือกแผ่นป้ายเพื่อดูว่าจะได้คะแนนเท่าไหร่ กติการการแข่งขันส่วนใหญ่จะต้องมีการเปิดแผ่นป้ายแต่จะมีวิธีการเล่นที่แตกต่างกันออกไป อย่างในรายการพลิกล็อกก็จะมีการเปิดแผ่นป้ายตัวเลข แล้วทายในแผ่นป้ายต่อไปว่ามากกว่าหรือน้อยกว่า

โดยสรุป จากการศึกษาผู้วิจัยพบว่าในด้านกติกาการแข่งขันในรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในประเทศไทยนั้น มีรูปแบบการเล่นหรือการตั้งกฎโดยพื้นฐานที่เหมือนกันทุกรายการ จะมีความแตกต่างในด้านการนำรูปแบบการนำเสนอให้มีความน่าสนใจ หรือมีการใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยให้รายการมีสีสันขึ้น โดยกติกาที่ใช้ในรายการแข่งขันชิงรางวัลในประเทศไทยที่ผู้วิจัยพบมีดังนี้

1. การตอบปัญหา การตอบปัญหาหรือการตอบคำถามนั้นเริ่มมาจากรายการแข่งขันตอบปัญหา (Quiz Show) ในยุคแรกก่อน จากนั้นเมื่อมีการพัฒนารูปแบบไปสู่รายการเกมโชว์ถึงแม้จะมีการแข่งขันในด้านอื่นๆ เข้ามาแต่การตอบปัญหา ตอบคำถามก็ยังคงเป็นตัวหลักในการแข่งขัน แต่รูปแบบคำถามจะเปลี่ยนจากคำถามที่เกี่ยวกับความรู้มาเป็นเรื่องเฉพาะมากยิ่งขึ้น เช่น

- ทายเกี่ยวกับตัวบุคคลที่มาร่วมในรายการ เริ่มต้นมาจากรายการในยุคแรกๆ ที่มีการนำปรัศนีย์เข้ามาในรายการเพื่อทายว่าปรัศนีย์ท่านนี้เป็นใคร และได้มีการพัฒนามาสู่การทายอาชีพเช่นรายการ สัมมนานักสืบ,รายการ Q 20, รายการชิงร้อย ชิงล้าน ที่มีการทายความลับของดาราเป็นต้น

- ทายเกี่ยวกับสถานที่ ได้มีการพัฒนามาจากรายการทายภาพปริศนาในยุคเริ่มต้นซึ่งได้มีการนำภาพของสถานที่ต่างๆ มาเป็นคำถาม แต่ในยุคหลังที่เริ่มมีระบบการบันทึกเทปเข้ามารายการในรูปแบบนี้มีการใช้ภาพ VTR เข้ามาจนกลายมาเป็นรายการในรูปแบบของรายการท่องเที่ยว เพราะจะมีการทายทุกอย่างในสถานที่นั้นๆ เช่นทายราคาของ รายการ

ที่มีวิธีการแข่งขันแบบนี้เช่น รายการลุ้นข้ามโลก, รายการเกมเปิดโลก, รายการเกมนานาชาติ รายการท้าเที่ยวไทย และรายการตะลอนเกม เป็นต้น

- เดาใจหรือเดาความคิดของอีกฝ่าย วิธีการแข่งขันในรูปแบบนี้ส่วนมากพบในรายการที่เกี่ยวกับคู่รัก เช่นรายการนัดบอด, รายการคู่สร้าง คู่สม, รายการเกมส์เดาใจ ไขปัญหา, รายการคู่รักช่อง 5, รายการใครผิดใครถูก, รายการชี้ย่ำปึ๊ก, รายการลับเฉพาะคนรู้ใจและรายการรู้จริงป่ะ เป็นต้น

- ทายภาพ รายการที่มีรูปแบบการแข่งขันโดยการทายภาพ มีการพัฒนามาจากรายการทายภาพปริศนาในยุคแรกเช่นเดียวกัน แต่มีการพัฒนารูปแบบเป็นการทายภาพเฉพาะส่วนมากยิ่งขึ้นเช่น ทายหน้า ยกตัวอย่างรายการเกมทศกัณฐ์, รายการต่อหน้าต่อตา หรือมีบางส่วนอยู่ในรายการแฟนพันธ์แท้

2. การแข่งด้านความสามารถ เป็นความสามารถเฉพาะตัวในด้านต่างๆ เช่น การร้องเพลง, การแสดง, ความสามารถในการกิน, ความสามารถเฉพาะอาชีพเช่น แบกกระสอบข้าวสารได้เร็ว การแข่งขนประเภทนี้เป็นการแข่งขันที่อยู่ในรูปแบบของแอ็คชั่นเกม ซึ่งจะแบ่งวิธีการตัดสินเป็น 2 ประเภทคือ

- การแข่งขันโดยการแสดงสามารถเฉพาะตัวแล้วมีกรรมการเป็นผู้ตัดสินว่าจะได้รางวัลหรือไม่ เช่นรายการ POP TOP, รายการ เดอะ โชว์, รายการสงครามเท้าไฟ, รายการตีบทแตก, รายการเซียนโอเกะเป็นต้น

- การใช้กติกาในเรื่องของเวลาเป็นตัวตัดสินการแข่งขันประเภทนี้ผู้เข้าแข่งขันจะต้องทำภารกิจในเวลาที่กำหนดให้ได้เช่นรายการ แข่งร้อยได้ล้าน, ปลดหนี้, ช็อกเกมเป็นต้น

3. การแข่งขันเพื่อตอบจะได้คำถามหรือเล่นเกม การแข่งขันชิงรางวัลในรูปแบบของรายการเกมโชว์มักจะต้องมีกติกาเริ่มแรกก่อนจะมีการตอบคำถามคือผู้เข้าแข่งขันต้องแย่งกันกดไฟหรือยกป้ายเพื่อที่จะได้สิทธิ์ในการตอบคำถามในข้อนั้นๆ ซึ่งในขั้นตอนนี้ได้มีการพัฒนาในด้านของเทคโนโลยีและเทคนิคเพื่อให้วิธีการนำเสนอมีความตื่นเต้นมากขึ้น เช่น

- การกดแผ่นไม้ที่มีลักษณะเป็นแป้นกลมๆ ที่มีก้านขึ้นมาเพื่อหาผู้ตอบก่อน วิธีนี้ใช้ในยุคที่ยังไม่มีระบบอิเล็กทรอนิกส์เข้ามาช่วย

- การกดปุ่มเพื่อให้แป้นไฟขึ้น ถ้าคนไหนกดได้ไฟก็จะแดงขึ้นที่หน้าโพเดียมของคนนั้น วิธีการนี้พัฒนาขึ้นมาหลักจากเริ่มมีระบบอิเล็กทรอนิกส์เข้ามา

- การใช้เท้าเหยียบปุ่มเพื่อให้ไฟติด ในรายการเวทีทองใช้วิธีการนี้เพื่อความแตกต่างจากรายการอื่นเนื่องจากรายการส่วนใหญ่จะใช้มือกด

- การแย่งกันตอบคำถาม วิธีนี้นำมาใช้ในรายการตู้ซ่อนเงินวิธีการคือในตอนแรกพิธีกรจะถามคำถามแล้วให้ผู้เข้าแข่งขันเลือกตอบจากในคอมพิวเตอร์ที่แต่ละคนจะมีเพื่อดูว่าใครที่เป็นคนแรกที่ส่งคำตอบที่ถูกต้องเข้ามาก่อน

- การสุ่มเลือกจากระบบคอมพิวเตอร์ วิธีการนี้จะใช้ในกรณีที่มีผู้เข้าแข่งขันเข้ามาในรายการเป็นจำนวนมาก เช่นรายการแข่งร้อยได้ล้าน ผู้เข้าแข่งขันจะเข้ามานั่งในห้องส่ง ทางทีมงานจะกดไฟสุ่มเมื่อไฟไปติดที่ผู้เข้าแข่งขันคนไหน ก็จะได้ลงมาเล่นเกมก่อน

4. การเล่นเกมในรอบแจ็กพ็อต ในรอบสุดท้ายของการแข่งขันจะมีกติกาการเล่นที่มีความยากกว่าในรอบอื่นๆ เนื่องจากเป็นรอบที่มีเงินรางวัลเป็นจำนวนมาก แต่จากการศึกษาพบว่ากติกาและวิธีการแข่งขันในรอบแจ็กพ็อตของแต่ละรายการก็จะไม่แตกต่างกันเท่าไรนัก จากที่ผู้วิจัยพบสามารถแบ่งได้ ดังนี้

- การเปิดแผ่นป้าย การเปิดแผ่นป้ายเป็นวิธีพื้นฐานในการแข่งขันในรายการโดยทั่วไปแต่จะมีความแตกต่างกันตรงวิธีการเล่นและกติกาที่ตั้งไว้ว่าอย่างไรเช่นในรายการชิงร้อย ชิงล้าน มีการเปิดแผ่นป้ายเพื่อหาตัวเลขให้มีจำนวน 1,000,000 บาท,รายการพลิกล็อกมีการเปิดแผ่นป้ายเพื่อทายตัวเลขในป้ายต่อๆ ไปว่ามากกว่าหรือน้อยกว่า ถ้าทายได้ถูกหมดก็จะได้เงินรางวัลแจ็อกพ็อตไป, รายการจุดเดือดมีการพลิกแผ่นป้ายแต่ละแผ่นแล้วให้ผู้เข้าแข่งขันใช้ความจำในการจับคู่ภาพที่เหมือนกัน,รายการคู่รักผู้เข้าแข่งขันต้องเลือกแผ่นป้ายเพื่อนำไปต่อให้เป็นรูปหัวใจ เป็นต้น

- การเลือกของให้เรียงตามน้ำหนักหรือระยะเวลา รายการที่พบกติกาในรูปแบบนี้คือรายการเวทีทอง ที่ในรอบแจ็กพ็อตผู้เข้าแข่งขันจะต้องชั่งของให้เรียงตามน้ำหนักจากมากไปหาน้อย และในรายการท้าเรียง ผู้เข้าแข่งขันต้องเลือกของแต่ละชิ้นให้เรียงตามอายุจากมากไปหาน้อยเช่นกัน

- การใช้ความสามารถ ในรายการที่มีลักษณะเป็นรายการแอ็คชั่นเกมในรอบสุดท้ายจะมีกติกาการแข่งขันให้ผู้เข้าแข่งขันปฏิบัติภารกิจอย่างใดอย่างหนึ่งถ้าทำสำเร็จก็จะได้เงินรางวัลไป เช่นในรายการวิก 07 ในยุคเริ่มแรก ในรอบแจ็กพ็อตผู้เข้าแข่งขันต้องลงไปดำน้ำในตู้ขนาดใหญ่เพื่อเก็บเหรียญที่มีสัญลักษณ์ของทางรายการให้ได้มากที่สุด ซึ่งในตู้จะมีเหรียญที่มีความคล้ายกันปนอยู่ด้วย หรือรายการเกมล่ามหาสมบัติ ในรอบสุดท้ายผู้เข้าแข่งขันต้องผ่านด่านที่ต้องใช้ความสามารถเช่นเดินบนตาข่าย, วิ่งบนแท่นกลมๆ ที่ยังหมุนอยู่ เพื่อผ่านเข้าไปเพื่อช่วยตัวประกันแล้วนำกุญแจไปไขเอาทองซึ่งเก็บไว้ให้ได้ในเวลาที่กำหนด

ในส่วนของรายการแข่งขันตอบปัญหา (Quiz Show) ในรอบแจ็กพ็อต จะเป็นการตอบคำถามซึ่งมีความยากขึ้นกว่าเดิม

5. การลงโทษผู้เข้าแข่งขัน ในรายการแข่งขันชิงรางวัลในบางรายการพบว่าจะมีกติกาว่าถ้าผู้เข้าแข่งขันคนไหนตอบผิดหรือทำภารกิจไม่สำเร็จจะต้องโดนทำโทษ สำหรับวิธีการลงโทษผู้เข้าแข่งขันที่ผู้วิจัยพบมีดังนี้

- ทำให้ตัวเลอะ วิธีการเล่นแบบนี้พบตั้งแต่ในยุคของรายการนาทีทอง และยังคงเป็นวิธีที่รายการในปัจจุบันนำเอามาใช้อยู่เช่นรายการ ระเบิดเถิดเทิง, รายการเกมจราชนที่ใช้แป้งในการทำโทษผู้เข้าแข่งขัน หรือรายการช็อกวัดช็อก ใช้สลิ่มผสมกับน้ำเทใส่ตัวผู้เข้าแข่งขัน

การลงโทษผู้เข้าแข่งขันในรายการเมื่อตอบคำถามผิดมักจะใช้เพื่อสร้างขบขันและสนุกสนานในรายการ ซึ่งรายการส่วนใหญ่มักจะไม่ค่อยใช้วิธีนี้

8. ทีมงานผลิตรายการ

ทีมงานผลิตรายการแข่งขันชิงรางวัลในช่วงแรก (พ.ศ. 2500 - 2521) ใช้บุคลากรส่วนใหญ่เป็นคนในสถานี จะทำงานในลักษณะที่ช่วยกันทำ ใครที่พอจะทำอะไรก็ทำใครมีความสามารถด้านไหนก็เข้าไปช่วยได้ การทำงานในยุคนี้ไม่มีการแบ่งตำแหน่งการทำงานอย่างชัดเจนเหมือนปัจจุบัน กลุ่มคนทำงานก็ต้องทำงานทั้งเบื้องหน้าและเบื้องหลังด้วยเช่นกัน

“การทำงานในสมัยก่อนจะไม่มีการตั้งตำแหน่งหน้าที่อย่างชัดเจน อย่างตัวพิธีกรก็ต้องดูแลตัวเองแต่งหน้าเองทำผมเองชุดเสื้อผ้าก็ต้องเตรียมมาเองจากบ้าน สมัยที่ทำรายการผะหมีตัวรายการจะออกแบบจีนๆ เราก็ไปสั่งตัดชุดกี่เพ้ามาเองซึ่งก็จ่ายเอง ไม่มีฝ่ายดูแลเสื้อผ้า แต่งหน้าทำผมเหมือนปัจจุบัน อย่างตัวหัวหน้าเอง (จำนง รังสิกุล) ก็เป็นพิธีกรด้วย เขียนสคริปต์ด้วย แถมยังควบหน้าที่ผู้กำกับรายการอีก 1 ตำแหน่ง ในส่วนของการคิดรูปแบบคำถามก้จะเป็นการช่วยๆ กันของคนในสถานีกันเองอย่างใครคิดคำถามอะไรดีๆ ได้ก็เอามาคุยกัน มาบอกกัน” (อารีย์ นักดนตรี, สัมภาษณ์ 6 กันยายน 2550)

“ทีมงานเมื่อก่อนมี 3 คนทำเองหมด อาเขียนสคริปต์ เป็นโปรดิวเซอร์ ตามแขกเองเป็นพิธีกรเองคิดเกมเองไม่มีตำแหน่งครีเอทีฟ เสื้อผ้า หน้าผมไม่มีคนดูแล อย่างเสื้อผ้าตอนนั้นก็มีสปอนเซอร์เป็นสูทเจ้าคุณซึ่งก็ต้องไปหาเอง พิธีกรต้องเป็นคนหาข้อมูลเองเขียนสคริปต์เองด้วย ไม่มี

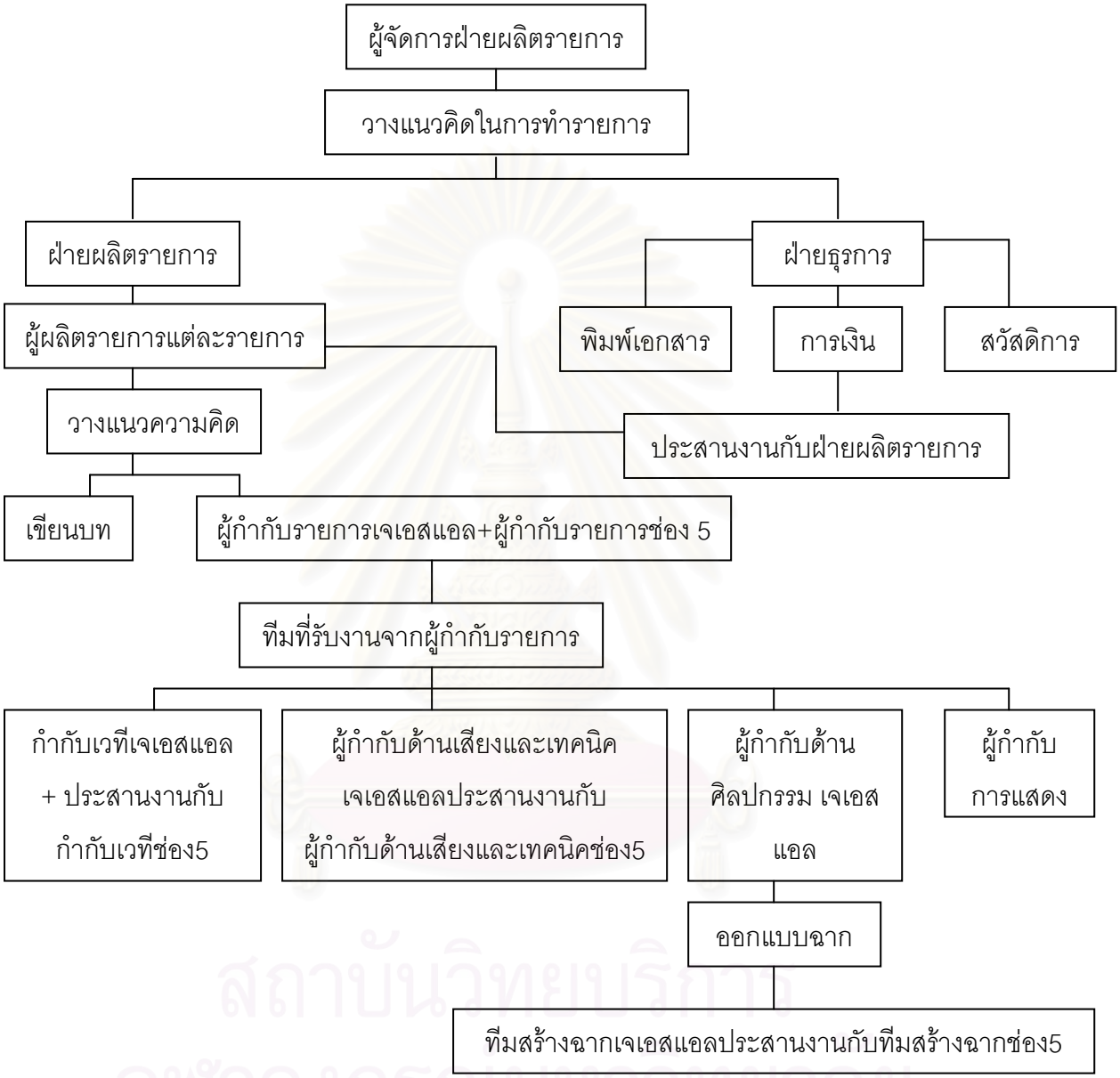
ทีมงานป้อนข้อมูลให้อย่างปัจจุบันข้อมูลสมบูรณ์กว่าเมื่อก่อน” (ธรรมรัตน์ นาคสุริยะ,สัมภาษณ์ 15 สิงหาคม 2549)

เมื่อทีมงานไม่มีการแบ่งหน้าที่อย่างชัดเจนคนเดียวต้องทำงานถึง 2-3 อย่าง รวมไปถึงการที่บุคคลากรยังไม่มีความรู้เฉพาะด้าน จึงมีผลต่อเนื้อหาของรายการด้วยเช่นกันอย่างพิธีกรเองก็ต้องทำหน้าที่เขียนสคริปต์ด้วย หาข้อมูลด้วยเลยอาจทำให้ข้อมูลที่ได้ไม่สมบูรณ์เหมือนปัจจุบัน

ในยุคเริ่มมีรูปแบบบริษัทเข้ามาผลิตรายการ (พ.ศ.2522) นับว่ามีการพัฒนาในส่วนของทีมงานการผลิตรายการอย่างมาก มีการแบ่งหน้าที่ชัดเจนและมีการทำงานที่เป็นระบบมากขึ้นกว่าในยุคก่อน เห็นได้จากแผนผังการแบ่งการทำงานที่ชัดเจนของบริษัทต่างๆ เช่น บริษัท เจเอสแอล จำกัด ในช่วงปี พ.ศ. 2525

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนภูมิขั้นตอนการผลิตรายการของบริษัทเจเอสแอล จำกัด



รูปที่ 4.8 : ภาพแผนภูมิแสดงขั้นตอนการผลิตรายการของ บริษัท เจเอสแอล จำกัด พ.ศ. 2525

จากแผนภูมิดังกล่าวจะเห็นได้ว่าการทำงานและการแบ่งหน้าที่การทำงานในองค์กรมีความชัดเจนขึ้น รวมทั้งในช่วงนี้ยังมีบุคคลากรที่คอยอำนวยความสะดวกแก่พิธีกรมากกว่าในยุคเริ่มต้นเช่นมีฝ่ายดูแลเสื้อผ้า และฝ่ายแต่งหน้าทำผม และที่สำคัญที่มีผลให้รายการแข่งขันชิงรางวัลมีการพัฒนามากขึ้นกว่าเดิมคือการที่บุคคลากรที่มีหน้าที่รับผิดชอบได้มีโอกาสไป

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ดูงานที่ต่างประเทศจึงทำให้ได้มีโอกาสไปเห็นวิธีการทำงาน รวมทั้งเห็นผลงานรายการของต่างประเทศด้วย

โดยสรุป พัฒนาการของทีมงานการผลิตรายการนั้นเริ่มมาจากกลุ่มผู้ทำงานที่ไม่ได้มีความเชี่ยวชาญในด้านรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์มากนัก เพราะบุคลากรส่วนใหญ่เป็นคนของทางสถานีที่ไม่ได้มีความรู้ความสามารถเฉพาะด้าน จนมาถึงในยุคที่เริ่มมีการตั้งบริษัทเพื่อผลิตรายการแบบจริงจัง ในช่วงนี้จึงเริ่มมีการวางระบบการทำงาน มีการแบ่งหน้าที่ชัดเจนยิ่งขึ้นและมีการพัฒนาบุคคลากรให้มีความเชี่ยวชาญ และมีความรู้เฉพาะด้านมากยิ่งขึ้นมาจนถึงปัจจุบัน

9. ฉาก

ฉากเป็นส่วนสำคัญในรายการ เพราะเปรียบเสมือนเป็นหน้าตาของรายการ ฉากของรายการในช่วง พ.ศ. 2500 - 2509 จะมีลักษณะเป็นฉากที่เรียบๆ ง่ายๆ ไม่มีอุปกรณ์ประกอบฉากมากมายส่วนใหญ่จะมีรูปแบบ มาจากรายการควิซโชว์ของต่างประเทศ ในส่วนของทีมงานก็ใช้ทีมฉากซึ่งเป็นทีมฉากของทางสถานีที่ทำฉากละครอยู่แล้ว

“การทำฉากทำเวทีในยุคโน้น ไม่ได้ยุ่งยากซับซ้อนเหมือนปัจจุบัน ฉากก็เป็นฉากเรียบๆ ง่ายๆ ต้องประกอบง่าย และเก็บง่ายเพราะพอเลิกรายการเราก็ต้องไปเก็บฉากทันที พอจะใช้อีกก็เอาออกมาซ่อมแซมนิดหน่อย” (อาจินต์ ปัญจพรรค์, สัมภาษณ์ 16 มกราคม 2551)

ในยุคที่รูปแบบการนำเสนอรายการเริ่มเข้าสู่ยุคของรายการเกมโชว์ นับได้ว่าเริ่มมีการพัฒนาในรูปแบบของฉากที่ทันสมัยขึ้น ในรายการประตูดวงฉากเริ่มหมุนได้ มีความซับซ้อนและมีมิติมากยิ่งขึ้น แต่ยังไม่มีระบบอัตโนมัติอยู่ เช่น ในการเล่นเกมก็ยังใช้มือดึงเชือกเพื่อลุ้นว่าจะโดนแป้งหรือไม่โดน กลไกในการขึ้นคะแนนก็ยังคงใช้ระบบเดินเอาคะแนนไปเสียบที่หน้าโพเดียม

“สมัยก่อนฉากของรายการจะเชยๆ ไฟกระพริบแค่ 2-3 ดวงก็เก๋แล้ว เดี๋ยวนี้ฉากบางรายการลงทุนกันหลายแสน เน้นความอลังการณ์มากยิ่งขึ้น” (ตุลชัย ธรรมดุษฎี,สัมภาษณ์ 9 มิถุนายน 2550)

หลังจาก บริษัท เจเอสแอล จำกัด ได้เริ่มเข้ามาผลิตรายการ สถานการณ์ของรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในช่วงนี้ถือว่ามีการแข่งขันที่สูงขึ้นกว่าในช่วง 20 ปีแรก ดังนั้น

ทางบริษัทผู้ผลิตจึงได้มีการแข่งขันกันทางด้านรูปแบบรายการรวมทั้งฉากมากยิ่งขึ้น และเนื่องจากเนื้อหาของรายการส่วนใหญ่จะมีแนวความคิดมาจากรายการของต่างประเทศดังนั้นตัวของฉากรายการจึงมีความคล้ายคลึงกับแบบของรายการจากต่างประเทศ ซึ่งรูปแบบฉากของรายการแข่งขันชิงรางวัลในช่วงนี้จะเริ่มมีการใช้อิเล็กทรอนิกเข้ามาช่วยมากยิ่งขึ้น

"ฉากของรายการส่วนใหญ่ในช่วงนี้จะเน้นสีสัน ไฟ เน้นอิเล็กทรอนิกเยอะๆ อย่างป้ายโฆษณาสินค้าก็เริ่มเอาระบบคอมพิวเตอร์มาช่วยเริ่มมีการเปลี่ยนป้ายโฆษณาบนจอทีวี รวมทั้งเริ่มเอาระบบคอมพิวเตอร์เข้ามาใช้ในเกมการแข่งขันด้วย" (วิไลภรณ์ จงกลวัฒนา,สัมภาษณ์ 13 มีนาคม 2551)

ทั้งนี้ฉากของรายการจะมีการเปลี่ยนแปลงไปตามรูปแบบวิธีการเล่นเกม และวัตถุประสงค์หลักของเกมการแข่งขันถ้าเป็นรายการที่มีการแข่งขันที่ต้องการให้ผู้แข่งขันหรือผู้ชมรู้สึกสนุกสนาน รู้สึกตื่นตัว โทนของฉากก็จะมีสีสันที่สดใส เริ่มมีการใช้อิเล็กทรอนิกเข้ามาช่วยเช่นการใช้ไฟวิ่งในการแข่งกันกดปุ่ม เป็นต้น รายการส่วนใหญ่จะทำการปรับเปลี่ยนฉากปีละครั้ง และเนื่องจากมีระบบอิเล็กทรอนิกเข้ามาทำให้ฉากมีความทันสมัย และมีการนำระบบคอมพิวเตอร์เข้ามาใช้ในรายการ

ในยุคที่รายการส่วนใหญ่เน้นการโชว์ในรายการทำให้ฉากของแต่ละรายการมีฟังค์ชั่นการใช้งานมากขึ้น และมีขนาดใหญ่ขึ้นกว่าเดิมเนื่องจากรูปแบบการแข่งขันมีความหลากหลายมากยิ่งขึ้นรวมทั้งรายการส่วนใหญ่จะมีโชว์ประกอบในรายการจึงทำให้ฉากต้องมีความเหมาะสมกับทั้งโชว์และเกมการแข่งขัน ผู้ผลิตส่วนใหญ่จึงให้ความสำคัญกับฉากรายการมากยิ่งขึ้นเนื่องจากถึงแม้จะมีการลงทุนมาก แต่ก็เป็นการลงทุนที่ถือว่าคุ้มค่า เนื่องจากฉากมีระยะเวลาการใช้ได้นาน หากจะมีการปรับเปลี่ยนก็ปรับเปลี่ยนนิดหน่อย

ฉากเป็นองค์ประกอบหนึ่งในรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างเห็นได้ชัด ดังที่กล่าวไปแล้วว่าการเปลี่ยนแปลงของรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในประเทศไทยส่วนใหญ่ขึ้นอยู่กับรายการของต่างประเทศ ในยุคเริ่มต้นพบว่าฉากของรายการส่วนใหญ่จะเป็นแบบเรียบๆ ทางทีมงานผู้ผลิตไม่ได้ให้ความสำคัญของฉากรายการมากเท่าไหร่นัก แต่ต่อมาได้มีการพัฒนาเริ่มมีสีสันมากยิ่งขึ้นและมีความอลังการณ์จนบางรายการฉากถือเป็นจุดเด่นของรายการเลยก็ว่าได้ยกตัวอย่างเช่นในรายการชิงร้อย ชิงล้าน ที่ฉากของรายการ

สามารถปรับเปลี่ยนให้เข้ากับรูปแบบการแข่งขันและการโชว์ในแต่ละช่วงได้อย่างเหมาะสมและสวยงาม

นอกจากมีระบบการใช้งานมากขึ้นแล้วในด้านฉากยังมีเทคนิกและเทคโนโลยีใหม่ๆ ทางด้านวัสดุอุปกรณ์ที่นำมาใช้ประกอบฉากอีกด้วยเช่นกัน แต่เดิมฉากที่ใช้ในรายการจะใช้วัสดุจากไม้อัด เอามาทาสี ปัจจุบันได้มีวัสดุหลากหลายชนิดมาใช้ในการทำฉากให้มีความสวยงามมากยิ่งขึ้น เช่น อะคลีลิก และฟอร์ไมก้า เป็นต้น

ในด้านการออกแบบสมัยก่อนยังไม่มีระบบคอมพิวเตอร์เข้ามาผู้ออกแบบฉากจึงออกแบบจากการสเก็ตภาพ แต่ปัจจุบันมีเทคโนโลยีในการออกแบบในรูปของ 3 มิติ ทำให้ผู้ผลิตสามารถเห็นภาพได้ชัดเจนยิ่งขึ้น นอกจากนั้นยังมีกลไกต่างๆ เข้ามาช่วยทำให้ฉากดูมีสีสันมากยิ่งขึ้น เช่นมีการใช้ระบบไฮดรอลิก เข้ามาใช้ทำให้ฉากสามารถเลื่อนเปิดปิดได้อัตโนมัติ

ภาพจากรายการลับแลกลอนสด ปี พ.ศ. 2500

ภาพจากรายการ 20 คำถาม ปี พ.ศ. 2511

ภาพจากรายการศึกเกมคอมพิวเตอร์ ปี พ.ศ. 2527

ภาพจากรายการกดล่าคว้าเงิน ปี พ.ศ. 2546

ภาพจากรายการตอบปัญหาภาษาอังกฤษกับเชลล์ ปี พ.ศ.2546

ภาพจากรายการแฟนพันธ์แท้ ปีพ.ศ. 2550

รูปที่ 4.9 : ภาพฉากของรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในยุคต่างๆ

จากภาพฉากของรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในยุคต่างๆ จะเห็นได้ว่าฉากรายการในยุคเริ่มต้นจะเป็นฉากที่มีความเรียบง่าย เนื่องจากมีรูปแบบการแข่งขันที่ไม่ต้องใช้อะไรมากนอกจากการนั่งหรือยืนตอบคำถาม ในส่วนของรายการประเภทตอบปัญหาชิงรางวัล (Quiz Show) นั้นด้วยรูปแบบก็ยังคงเหมือนเดิมแต่จะมีการเพิ่มสีสันให้ดูสดใสมากยิ่งขึ้น นอกจากนั้นฉากในปัจจุบันยังมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์หลักของรายการเช่นรายการแฟนพันธ์แท้จะมีการเปลี่ยนอุปกรณ์ในฉากทุกครั้งที่มีการเปลี่ยนหัวข้อในการแข่งขัน เช่น ในหัวข้อของแฟนพันธ์แท้ฟุตบอล ฉากในรายการก็จะตกแต่งด้วยอุปกรณ์หรือมีเรื่องราวที่เกี่ยวกับฟุตบอลทั้งหมด

ฉากเริ่มมีการใช้อิเล็กทรอนิกส์ในด้านไฟด้านแสงเข้ามาใช้มากยิ่งขึ้น รวมทั้งวัสดุที่ใช้ในการสร้างฉากก็มีส่วนที่ทำให้ฉากมีความสวยงามมากกว่าในยุคแรก

ที่เห็นได้ชัดเจนอีกอย่างหนึ่งในความเปลี่ยนแปลงทางด้านฉากก็คือมีป้ายผู้สนับสนุนรายการเพิ่มมากขึ้น ในยุคเริ่มต้นในรายการแข่งขันชิงรางวัลหนึ่งรายการจะมีสปอนเซอร์ใหญ่แค่รายเดียว ดังนั้นในฉากก็จะมีป้ายสปอนเซอร์หลักแค่ป้ายเดียว ต่อมาได้มีการพัฒนาจนมีป้ายโฆษณาทั่วทั้งรายการ ไม่ว่าจะเป็นที่แท่นพิธีกร, แท่นผู้แข่งขัน จนมาถึงแผ่นป้ายต่างๆ ที่เป็นอุปกรณ์ในการแข่งขัน ในด้านการสื่อความหมายของฉาก แต่เดิมฉากเป็นแค่เพียงฉากหลังเพื่อทำให้รายการมีความสวยงาม แต่ปัจจุบันรายการแข่งขันชิงรางวัลได้ถูกสร้างความหมายให้กลายเป็นพื้นที่ในการโฆษณาสินค้า

10. เทคนิค

ในปี พ.ศ. 2500 - 2509 เป็นยุคที่การผลิตรายการแข่งขันชิงรางวัลนั้นออกอากาศสด เนื่องจากยังไม่มีการบันทึกเทป และในขณะนั้นเทคโนโลยีของวงการโทรทัศน์ในประเทศไทยยังไม่ทันสมัย

จนมาในช่วง พ.ศ. 2510 เริ่มมีการบันทึกเทปโทรทัศน์เข้ามารายการแข่งขันชิงรางวัลในช่วงนี้จึงเป็นรายการบันทึกเทปเทปมากกว่ารายการสด ในการอัดเทปรายการแต่ละครั้งนั้นจะบันทึกเทปครั้งละ 1 ตอน

การพัฒนาของเทคโนยี ทำให้ขั้นตอนการผลิต มีความสะดวกมากขึ้นเนื่องจากเมื่อมีการเกิดการผิดพลาดในรายการผู้กำกับก็สามารถสั่งให้มีการถ่ายทำใหม่ได้ รวมทั้งในขั้นตอนหลังการถ่ายทำแล้วการตัดต่อสามารถตัดต่อและการใช้เทคนิกพิเศษต่างๆ ช่วยให้เกมการแข่งขันมีความกระชับและสนุกขึ้น

การออกอากาศสดนั้นมีข้อจำกัดหลายประการที่ทำให้รูปแบบการนำเสนอและเกมการแข่งขันไม่มีสีสันเท่าไรนัก ข้อดีของการบันทึกเทปนั้นอยู่ที่ว่าเมื่อเกิดความผิดพลาดทางทีมงานสมารถสั่งเทคให้มีการถ่ายทำใหม่ได้รวมถึงในเกมการแข่งขันก็สามารถแข่งขันเกมที่มีรูปแบบที่แปลกไปจากเดิมได้ด้วยเช่นกัน เพราะทางทีมงานสามารถมีเวลาในการจัดเตรียมอุปกรณ์ในแต่ละช่วงการแข่งขันได้โดยไม่ต้องทำการถ่ายทำต่อเนื่อง

“รายการมาตามนัดในยุคเริ่มต้นนี่ต้องบอกว่าเรายังไม่มีเทคโนโลยีอะไรที่มากเท่าทุกวันนี้ การตัดต่อเรายังใช้แบบคัทชนอยู่เลย การจะทำกราฟฟิคนี่ไม่ต้องพูดถึงเป็นเรื่องที่ยังไม่เกิดในยุคนั้น จะใส่เสียง EFFECT ก็ยังไม่มีเลย ขนาดจะทำเป็นตัวหนังสือขึ้นในช่วงใบ้คำ เพื่อจะให้ผู้ชมทางบ้านทราบคำตอบ ก็ยังใช้เทคนิกพื้นๆ คือการใช้ตัวหนังสือขูดธรรมดาแล้วก็ใช้กล้องซ้อนจับเข้าไปอีกทีหนึ่ง ซึ่งก็ทำให้การทำงานค่อนข้างจะช้า” (วิไลภรณ์ จงกลวัฒนา,สัมภาษณ์ 13 มีนาคม 2551)

เทคโนโลยีในการตัดต่อมีการพัฒนาขึ้นเรื่อยๆ มีความทันสมัยมากขึ้น และมีความสะดวกรวดเร็วมากยิ่งขึ้นทำให้รายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์มีสีสัน และมีความสนุกสนานมากยิ่งขึ้น เพราะมีการใช้คอมพิวเตอร์กราฟฟิก และมีการใช้เสียงประกอบต่างๆ เข้ามาช่วยทำให้รูปแบบของเกมการแข่งขันมีความสนุกสนาน ตื่นเต้นและเร้าใจมากยิ่งขึ้นทั้งนี้รวมไปถึงเทคโนโลยีของกล้องและอุปกรณ์การถ่ายทำที่มีความทันสมัยก็ส่งผลให้รายการมีความน่าตื่นตาตื่นใจมากยิ่งขึ้น เช่นมีการใช้กล้องเครนในการถ่ายทำมุมสูง

กล้องขนาดเล็ก ที่นำมาใช้ในรายการเกมชีวิตของ บริษัท กันตนา จำกัด เนื่องจากรายการเป็นรายการเรียลลิตี้ ดังนั้นจึงต้องมีการซ่อนกล้องตามจุดต่างๆ ในบ้านเพื่อแอบดูว่าผู้เข้าแข่งขันแต่ละคนใช้ชีวิตกันอย่างไร ด้วยเทคโนโลยีที่เอื้ออำนวยทำให้เกิดรายการประเภทนี้ได้ เพราะถ้าหากยังไม่มีเทคโนโลยีกล้องขนาดเล็ก ก็ไม่สามารถทำรายการประเภทนี้ออกมาได้อย่างมีคุณภาพ

การพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีของกล้องโทรทัศน์นั้น นอกจากมีผลทางด้านการถ่ายทำที่ได้ภาพที่สวยงามและมีความคมชัดขึ้นแล้ว ก็ยังมีส่วนในการพัฒนาให้เกิดรูปแบบการแข่งขันในรูปแบบใหม่ๆ อีกด้วยเช่นกันการแข่งขันเกมที่ต้องออกไปถ่ายทำนอกสถานที่ เนื่องจากเทคโนโลยีของกล้องได้มีการพัฒนาจากกล้องที่มีขนาดใหญ่ มาเป็นกล้องที่มีขนาดเล็กลง ทำให้มีความสะดวกสบายมากยิ่งขึ้นในการถ่ายทำและขนย้ายอุปกรณ์

เทคนิคและเทคโนโลยีก็เป็นส่วนสำคัญที่ทำให้รูปแบบการนำเสนอรายการมีความทันสมัยมากยิ่งขึ้น เช่นในช่วงปี พ.ศ. 2538 บริษัทกันตนา ได้นำรูปแบบการเล่นเกมในแนวใหม่ซึ่งซื้อลิขสิทธิ์มาจากต่างประเทศคือรายการ ฮิวโก้, โยโย่ และโจแรส เข้ามา

“ในช่วงที่เราเอารายการฮิวโก้, โยโย่ และโจแรสเข้ามาในตอนนั้นถือว่าเป็นเรื่องที่ล้ำยุค ล้ำสมัยมาก เราเอาเทคโนโลยีมาจากยุโรป วิธีการเล่นเกมก็เล่นจากโทรศัพท์บ้าน เหมือนการเล่นเกมโดยใช้โทรศัพท์เป็นแป้นกด เป็นอินเตอร์ แอ็คทีฟเกมโชว์ คนทางบ้านเล่นสดๆ ได้เลย จะมีตัวการ์ตูน 2 มิติที่ใช้แทนตัวเราในการแข่งขัน ซึ่งเราใช้ต้นทุนในการผลิตสูงมากเพราะซอฟท์แวร์เป็นของฝรั่งหมดเลย สมัยนั้นยังไม่มีใครทำมาก่อน ” (อนันต์ จันทร์วาววาม, สัมภาษณ์ 8 มิถุนายน 2549)

แต่อย่างไรก็ตามการนำเทคโนโลยีที่ทันสมัยมาใช้ในช่วงเวลาที่เรียกได้ว่าเร็วเกินไปที่จะดูไม่เหมาะสม การที่ทำให้รายาการไม่ประสบความสำเร็จเนื่องจากเป็นเทคโนโลยีที่ใหม่เกินไปและอาจจะยากในการทำความเข้าใจ ดังนั้นในการนำเทคโนโลยีมาใช้ในรายการจึงจำเป็นต้องศึกษาพื้นฐานของผู้ชมให้ดี

ความสำคัญของการนำเทคนิค และเทคโนโลยีใหม่ๆ เข้ามาใช้ในการนำเสนอรูปแบบรายการคือทำให้รายการมีความสนุกสนานและน่าสนใจมากยิ่งขึ้น เช่นการใช้ระบบอิเล็กทรอนิกส์เข้ามาใช้ในการให้คะแนน

“ก่อนจะมีเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ามา รายการเมื่อก่อนเวลาผู้เข้าแข่งขันได้คะแนนเราก็จะเดินเอาป้ายคะแนนไปเสียบตรงหน้าโพเดียม ต่อมาก็เริ่มมีระบบไฟฟ้าเริ่มมีป้ายคะแนนที่เป็นไฟฟ้าเข้ามา ก็ทำให้รายการดูมีสีสันขึ้น หรืออย่างการตอบคำถามเมื่อก่อนก็จะเป็นการกดป้ายเหมือนกันแต่ไม่ใช่ป้ายไฟวิ่งๆ เป็นป้ายที่อาจจะทำเป็นแท่งๆ ขึ้นมาใครกดได้ก่อนตัวแท่งก็จะเด้งขึ้นมา” (ธรรมรัตน์ นาคสุริยะ, สัมภาษณ์ 15 ธันวาคม 2549)

"มาตามนัดถือเป็นรายการแรกที่เอาระบบคอมพิวเตอร์เข้ามาใช้ในเกมการแข่งขันก็ว่าได้ อย่างในช่วงใบ้คำเราก็ใช้จอคอมพิวเตอร์เป็นตัวบอกคำที่ผู้เข้าแข่งขันต้องใบ้ หรือในรอบที่ทายภาพซึ่งมีคุณอู๊ดดี้มาวาดภาพ ตอนนั้นเราก็ใช้กระดานที่สามารถเลื่อนไปได้ลบได้ทันทีไม่ต้องใช้แปรงลบกระดานเนื่องจากทำให้เสียเวลา สมัยก่อนที่ยังไม่มีระบบอิเล็กทรอนิกเข้ามาเกมส่วนใหญ่ก็จะมีแค่เปิดป้าย, ปาลูกดอก หรือหมุนวงล้อแค่นั้น" (วิไลภรณ์ จงกลวัฒนา, สัมภาษณ์ 13 มีนาคม 2551)

แต่บางครั้งการใช้เทคโนโลยีเข้ามาควบคุมในรายการก็ทำให้รายการถูกตั้งคำถามเนื่องจากในอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกนั้นทีมงานเป็นผู้ควบคุม อาจเกิดความโปร่งใสหรือยุติธรรม

จากการสัมภาษณ์ข้อมูลจากผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการผลิตรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ได้เปิดเผยว่า บางครั้งการทำให้รายการสนุก และทำให้ผู้ชมมีความสนใจและติดตามดูรายการนั้นต้องมีการล็อกบุคคลที่จะเข้าไปในรอบสุดท้ายด้วยเหมือนกัน โดยเฉพาะดารา หรือบุคคลที่มีชื่อเสียงซึ่งหากตกรอบไปตั้งแต่แรกก็จะทำให้ผู้ชมไม่อยากดูรายการต่อไป ดังนั้นทางทีมงานจึงต้องมีการช่วยในด้านเทคนิคเช่นมีการล็อกว่าข้อนี้ดาราคนนี้ต้องได้ตอบ โดยล็อกปุ่มไฟ

11. ช่วงเวลาที่ออกอากาศ

รายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในช่วงแรกแม้จะมีจำนวนหลายรายการแต่ในการออกอากาศไม่ได้มีการออกอากาศเป็นประจำทุกอาทิตย์บางรายการออกอากาศเดือนละครั้งหรือออกอากาศทุกสัปดาห์ที่ 2 และ 4 ของเดือน ดังนั้นแม้จะมีจำนวนรายการที่มากแต่ถ้าเทียบเวลาและความถี่ในการออกอากาศก็ยังถือว่าไม่มากนัก

ระยะเวลาในการออกอากาศแต่ละรายการจะมีความยาวประมาณ 15 - 20 นาทีเลาที่ออกอากษเวลาที่ออกอากาศส่วนใหญ่จะอยู่ในช่วงตอนกลางวันหรือเย็นก่อนมีละครเช่นรายการปัญหาชิงหลักออกอากาศเวลา 19.05 นาฬิกา

ในช่วงปี พ.ศ. 2510 สถานีโทรทัศน์ไม่ได้ออกอากาศตลอด 24 ชั่วโมงแต่เริ่มมีการมีการออกอากาศทุกวันซึ่งแต่ละสถานีจะมีเวลาออกอากาศแตกต่างกันไป ช่อง 4 เริ่มเปิดสถานีเวลา 17.35 - 21.50 น. ช่อง 7 เปิดสถานีในช่วง 18.30 - 21.50 น. ช่อง 3 เปิดสถานีเวลา 17.02 - 21.35

น. แต่ละสถานีจะเริ่มออกอากาศใกล้เคียงกันคือประมาณ 11.30 น. และปิดในเวลาประมาณ 21.00 - 22.00 น.

รายการแข่งขันชิงรางวัลส่วนใหญ่จะอยู่ในช่วงเวลากลางวัน สำหรับวันเสาร์ - อาทิตย์ ในช่วงกลางคืนจะไม่ค่อยมีรายการแข่งขันชิงรางวัลเพราะจะเป็นเวลาของรายการละคร หรือถ้ากลางคืนก็อาจจะอยู่ก่อนรายการข่าว โดยรายการข่าวจะเริ่มจะเริ่มออกอากาศเวลาประมาณ 20.00 น. ถ้าเป็นวันธรรมดารายการจะอยู่ในช่วงตอนกลางวันซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นรายการแข่งขันตอบปัญหาสำหรับแม่บ้าน

ในช่วงปี พ.ศ. 2510 ขณะนั้นรายการนาทีทองถือว่าเป็นรายการแข่งขันชิงรางวัลรายการแรกที่ได้เวลาออกอากาศยาว 1 ชั่วโมงครึ่ง โดยเริ่มจาก 30 นาที เมื่อได้รับความนิยมก็ได้เวลาเพิ่มจนถึง 1 ชั่วโมงครึ่ง รายการแข่งขันชิงรางวัลในช่วงนี้ส่วนใหญ่จะออกอากาศในช่วงเวลาตอนเย็นหรือตอนกลางวันของวันเสาร์ - อาทิตย์ เนื่องจากเป็นช่วงเวลาที่คนหยุดพักผ่อนอยู่บ้าน หรือมีบางรายการที่ออกอากาศในวันธรรมดาแต่ก็จะเป็นในช่วงเย็นซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นรายการประเภทแข่งขันตอบปัญหา หรือไม่ก็จะอยู่ในรายการสุดท้ายของทางสถานีไปเลย

ในช่วงปี พศ.2527 ช่วงที่เทางรายการมาตามนัดซึ่งถือว่าเป็นรายการแข่งขันชิงรางวัลรายการแรกที่อยู่ในช่วงเวลา PRIME TIME คือช่วงเวลา 20.50 น. ในวันอังคาร พุธ และพฤหัส ซึ่งช่วงเวลานี้ถือว่าเป็นช่วงเวลาที่ดีเพราะเป็นช่วงเวลาที่เสนอละครของทุกสถานี ซึ่งถือว่ารายการมาตามนัดเป็นรายการแข่งขันชิงรางวัลรายการแรกที่กล้านำเสนอรายการในช่วงเดียวกับละครและถือว่าเป็นรายการยอดนิยมไม่แพ้รายการละคร

รายการแข่งขันชิงรางวัลส่วนใหญ่ในช่วงนี้จะอยู่ในช่วงวันเสาร์และวันอาทิตย์ โดยจะมีรายการตั้งแต่ช่วงเช้าไปจนถึงช่วงเย็น สำหรับรายการที่อยู่ในวันธรรมดาจันทร์ถึงศุกร์จะอยู่ในช่วงเวลาตอนกลางคืนหลังจบละครคือในช่วงเวลาประมาณ 22.00 - 23.00 น. รายการในยุคนี้ส่วนใหญ่จะออกอากาศเป็นเวลา1ชั่วโมง สำหรับรายการในช่วงตอนเย็นของวันธรรมดายังคงเป็นเวลาของรายการแข่งขันตอบปัญหาซึ่งจะมีกลุ่มผู้ชมคือกลุ่มแม่บ้าน ในช่วงนี้ถือเป็นช่วงที่มีรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในช่วงเวลากลางวันในวันธรรมดา จันทร์ถึงศุกร์ มากยิ่งขึ้นโดยมีรายการทั้งหมด 6 รายการคือ รายการส้มหล่น, รายการโชคดีนาทีทอง, รายการเกมฮ็อท เพลงฮิต, รายการกามเทพผิดคิว, รายการเธอ...ที่หนึ่งและรายการมาสเตอร์คีย์ ฟอร์เอฟเวอร์ ซึ่งก็นับว่าเป็นช่วงเวลาใหม่ที่กลุ่มบริษัทผู้ผลิตหันมาให้ความสนใจมากขึ้น

รายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในช่วงหลังๆ เริ่มมีการออกกาศในช่วงเวลาที่ดึกขึ้นคือในช่วง 22.00 - 00.30 และมีระยะเวลาในการนำเสนอมากขึ้นจากเดิม 1 ชั่วโมง เป็น 1 ชั่วโมงครึ่งและ 2 ชั่วโมง รายการที่ได้เวลาออกอากาศถึง 2 ชั่วโมงคือรายการชิงร้อย ชิงล้าน เนื่องจากเป็นรายการที่ได้รับความนิยมมาก สำหรับรายการที่ออกอากาศดึกขึ้นเนื่องจากพฤติกรรมของผู้ชมเปลี่ยนไป

ระยะเวลาในการนำเสนอรายการหมายถึงระยะเวลาที่รายการได้ทำการออกอากาศและช่วงเวลาในการออกอากาศ ดังที่ผู้วิจัยได้กล่าวไปแล้วว่าในช่วงแรกรายการแข่งขันชิงรางวัลมักจะมีเวลาในการออกกาศประมาณ 15 - 20 นาที ต่อมาจึงพัฒนามาเป็น 30 นาทีและ 1 ชั่วโมง ทั้งนี้การได้เวลาในการออกกอากาศนั้นขึ้นอยู่กับความนิยมที่รายการได้รับ เช่นกรณีของรายการมาตามนัดเมื่อได้รับความนิยมมากขึ้นทางสถานีก็อนุมัติให้มีการเพิ่มเวลาได้อีก แต่โดยส่วนใหญ่แล้วเวลาในการออกอากาศจะอยู่ที่ 1 ชั่วโมง จนมาถึงในยุคปัจจุบันมีรายการ ชิงร้อย ชิงล้านเท่านั้นที่มีเวลาในการออกอากาศมากที่สุดคือ 2 ชั่วโมงซึ่งอยู่ในช่วง 22.30 - 24.30 น. ของวันพุธ การปรับเพิ่มเวลาของรายการนั้นขึ้นอยู่กับความนิยมของผู้ชมในขณะนั้น

ในส่วนวันและเวลาในการออกอากาศก็เช่นเดียวกันรายการที่ได้รับความนิยมจากผู้ชมมักจะอยู่ในช่วงเวลาไพรม์ไทม์ คือช่วงเวลาหลังละคร ในวันธรรมดาในวันเสาร์ อาทิตย์มักจะอยู่ตั้งแต่ช่วงเช้าไปจนถึงช่วง ก่อนละคร เพราะช่วงหลังละครจะเป็นเวลาของรายการประเภททอล์กโชว์วาไรตี้มากกว่า ส่วนรายการในช่วงกลางวันของวันธรรมดาก็มีอยู่บ้างแต่เป็นจำนวนน้อยส่วนใหญ่จะเป็นรายการที่เน้นกลุ่มแม่บ้านมากกว่ารายการที่ได้รับความนิยมและอยู่มานานถึง 6 ปีได้แก่รายการมาสเตอร์คีย์ซึ่งออกอากาศตั้งแต่ปี พ.ศ. 2545

“ช่วงเวลาในการออกอากาศก็ถือว่าเป็นส่วนที่สำคัญมากๆ ใครๆ ก็อยากได้ไพร์มไทม์ 4 ทุ่ม แต่มันมีน้อยไง มันก็เหมือนเป็นศักดิ์ศรีใครได้ช่วงเวลานี้ไปก็ถือว่าเจ๋ง สปอนเซอร์หาง่าย แต่มันก็ขึ้นอยู่กับว่ารายการของใครจะดีกว่ากัน ในการทำรายการเราก็ต้องศึกษาชีวิตคนในช่วงนั้นๆ ด้วย อย่างหน้าหนาวคนก็จะนอนเร็ว หรืออย่างวันเสาร์เมื่อก่อนอาจจะเป็นช่วงที่ดี แต่เดี๋ยวนี้บางทีวันเสาร์คนก็ออกไปข้างนอก บางคนทำงานวันเสาร์ เด็กๆ ก็ออกไปเรียนพิเศษ พ่อแม่บางคนก็ต้องออกไปส่งลูกด้วยก็ทำให้เดี๋ยวนี้ช่วงวันเสาร์คนอยู่บ้านดูทีวีน้อยลง” (รุ่งธรรม พุ่มสีนิล, สัมภาษณ์ 20 กุมภาพันธ์ 2551)

จำนวนของรายการรวมทั้งวันและเวลาในการออกอากาศรายการนั้นขึ้นอยู่กับสภาพสังคมและวัฒนธรรมรวมทั้งสภาพเศรษฐกิจในแต่ละช่วงเป็นส่วนสำคัญ ในอดีตรายการแข่งขันชิงรางวัลมักจะอยู่ในช่วงเย็นก่อนรายการข่าว หรือช่วงเวลาตอนเย็นของวันธรรมดาเพราะรายการส่วนใหญ่จะเป็นรายการสำหรับแม่บ้าน เป็นรายการตอบปัญหาของแม่บ้าน เมื่อยุคสมัยเปลี่ยนไปการใช้ชีวิตของคนในสังคมก็เปลี่ยนไปด้วยเช่นกัน คนทำงานดึกขึ้น เวลาอยู่บ้านก็น้อยลง ดังนั้นช่วงเวลาที่จะมีคนดูรายการก็มักจะอยู่ในช่วงหลัง 22.00 น. นอกจากนั้นจากการศึกษาพบว่าช่วงเวลาที่รายการออกอากาศนั้นมีความผันแปรตามเวลาของละคร ในยุคแรกละครจะออกอากาศเวลาประมาณ 21.00 - 22.00 น. จนมีการปรับเปลี่ยนตารางการออกอากาศซึ่งจากผังรายการในปี พ.ศ. 2550 พบว่าทางสถานีช่อง 7 มีละครในเวลา 20.25 - 22.25 น. ซึ่งจะเห็นได้ว่าละครได้เพิ่มเวลาในการออกอากาศนานขึ้นเป็น 2 ชั่วโมง ซึ่งก็เป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ทำให้รายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในปัจจุบันออกอากาศดึกขึ้น

12. ผู้อุปถัมภ์รายการ

ในช่วงปี พ.ศ. 2500 - 2509 การโฆษณาประชาสัมพันธ์สินค้ายังไม่เข้ามามีบทบาทมากนักในการสนับสนุนรายการแข่งขันชิงรางวัล ส่วนใหญ่จะเป็นการสนับสนุนของรางวัลมากกว่าการให้เงินรางวัล ส่วนใหญ่ทางเจ้าของสินค้ามักจะจัดรายการจับชิ้นส่วนชิงโชคเองมากกว่าหรือสนับสนุนในช่วงของละครเพราะเป็นรายการที่ได้รับความนิยมมาก

ในช่วงปี พ.ศ. 2510 รายการแข่งขันชิงรางวัลในยุคนี้เริ่มมีผู้สนับสนุนรายการหรือสปอนเซอร์เข้ามาให้ความสนใจมากขึ้นเนื่องจากทีวีเป็นสื่อที่ได้รับความสนใจจากผู้ชมมากขึ้นทำให้ผู้สนับสนุนรายการเริ่มเข้ามาสนับสนุนรายการมากยิ่งขึ้นแตกต่างจากในยุคเริ่มต้นที่ทางสถานีต้องเป็นฝ่ายวิ่งไปหาสปอนเซอร์ด้วยตนเอง

“ในรายการเกมโชว์สปอนเซอร์มักจะเป็นสปอนเซอร์หลักๆไปเลย เช่น ลิโพ คอลเกต มอเตอร์ไซค์ แต่ละรายการก็จะมีสปอนเซอร์ใหญ่ๆ รายเดียวเหมาไปเลย เมื่อก่อนยังไม่มีเซนเซอร์การโฆษณาสินค้าก็เลยสบายๆ จะมีช่วงของสปอนเซอร์คือช่วงจับชิ้นส่วนอย่างนาทีทองก็จะจับฝากล่องแฟ้บ” (ธรรมรัตน์ นาคสุริยะ,สัมภาษณ์ 15 สิงหาคม 2549)

นอกจากให้การสนับสนุนเรื่องของรางวัลในรายการแล้ว ผู้สนับสนุนรายการในช่วงนี้ยังมีสินค้าเข้ามาแจกผู้ที่มาร่วมรายการ ไม่ว่าจะเป็นผู้เข้าแข่งขันรือผู้ชมในห้องส่งก็ตาม

สาเหตุที่ผู้สนับสนุนรายการให้ความสนใจรายการประเภทแข่งขันชิงรางวัลมากขึ้น เนื่องจากเป็นรายการที่มีช่องทางในการโฆษณาสินค้าได้มากกว่ารายการประเภทอื่นๆ เพราะตัวทีมงานผู้ผลิตเองก็เป็นผู้สร้างช่องทางการโฆษณาเพื่อขายผู้สนับสนุนรายการด้วยเช่นกัน เพราะนอกจากการซื้อ สปอตในรายการแล้วการโฆษณาสินค้ายังทำได้จากแผ่นป้ายต่างๆ ที่ต้องเป็นส่วนหนึ่งในเกมการแข่งขัน

ในยุคที่มีการแข่งขันทางด้านเงินรางวัลที่แจกในรายการที่มูลค่าสูงขึ้นเรื่อยๆ แสดงให้เห็นว่าผู้สนับสนุนให้ความสำคัญกับรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์มากยิ่งขึ้น ดังนั้นผู้ผลิตสินค้าจึงทุ่มงบโฆษณาในรายการแข่งขันชิงรางวัลมากขึ้น อย่างเห็นได้ชัด

การพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีมีผลต่อการโฆษณาสินค้าของผู้สนับสนุนรายการในรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ด้วยเช่นกัน เนื่องจากมีเทคนิคและเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ามาทำให้มีช่องทางในการโฆษณาของผู้สนับสนุนรายการเพิ่มยิ่งขึ้น จากเดิมจะเห็นเป็นแผ่นป้ายโฆษณาที่ติดอยู่ตามโพเดียมของผู้เข้าแข่งขัน, พิธีกร หรือตรงฉาก จากนั้นก็เริ่มมีการพัฒนามาอยู่ตรงแผ่นป้ายที่เป็นส่วนหนึ่งในการแข่งขัน พอถึงยุคที่มีเทคนิคและเทคโนโลยีเรื่องการบันทึกเทปและการตัดต่อเข้ามาการโฆษณาสินค้าก็มาในรูปแบบของ เทปโทรทัศน์ ที่อยู่ก่อนเข้าช่วงรายการ

“เมื่อก่อนป้ายสปอนเซอร์จะเห็นแปะอยู่ตามฉาก ตามโพเดียมแต่ตอนที่เริ่มมีคอมพิวเตอร์เข้ามาเราก็ได้มีการใช้จอทีวีขนาดใหญ่เข้ามาแล้วฉาย เทปโทรทัศน์สปอนเซอร์อยู่ข้างหลัง ก็ถือว่าเป็นครั้งแรกที่รายการเริ่มมีการทำแบบนี้ ก็ทำให้รายการดูไม่รกและก็ดูทันสมัยขึ้น” (วิไลภรณ์ จงกลวัฒนา, สัมภาษณ์ 13 มีนาคม 2551)

จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างพบว่าในด้านการตลาดและผู้สนับสนุนรายการมีการพัฒนาขึ้นเป็นอย่างมากทั้งในด้านความสนใจของผู้สนับสนุนรวมทั้งการจัดการด้านการตลาดของบริษัทผู้ผลิต ในระยะแรกยังไม่มีฝ่ายการตลาดที่ทำหน้าที่ในการขายอย่างชัดเจน รวมทั้งรายการในระยะเริ่มต้นยังไม่ได้รับความนิยมจากผู้ชมมากนักจึงส่งผลให้การขายรายการค่อนข้างยาก ผู้สนับสนุนรายการมักจะให้ความสนใจละครมากกว่า

“สปอนเซอร์เมื่อก่อนนี้กว่าจะได้มานี่ลำบากมากเรียกว่าแทบจะต้องไปอ้อนวอนกันเลย เพราะคนดูในสมัยก่อนชอบดูละคร ละครนี่ถือเป็นรายการอันดับ 1 เลย สปอนเซอร์ก็เลยอยากสนับสนุนละครมากกว่า” (นันทวัน เมฆใหญ่, สัมภาษณ์ 6 กันยายน 2550)

ช่วงที่ถือว่าเป็นยุคที่รายการแข่งขันชิงรางวัลได้รับความนิยมเป็นอย่างมากคือช่วงปี พ.ศ. 2527 คือช่วงที่มีรายการมาตามนัดช่วงนี้ถือว่ารายการมาตามนัดเป็นรายการที่ออยู่ในช่วงเวลาเดียวกับละครและมีเรทติ้งมากกว่าละคร จึงทำให้มีสปอนเซอร์เริ่มให้ความสนใจราการแข่งขันชิงรางวัลมากยิ่งขึ้น ในช่วงนี้ได้มีแผนกการตลาดอย่างชัดเจน จนมาถึงในยุคปัจจุบันที่มีรายการเพิ่มมากขึ้นสปอนเซอร์ก็มีทางเลือกมากยิ่งขึ้น ดังนั้นรายการแต่ละรายการจึงต้องมีรูปแบบวิธีการขายที่ดึงดูดใจลูกค้ามากยิ่งขึ้น

“การขายสปอนเซอร์เดี๋ยวนี้มีแพ็คเก็จใหม่ๆ มากขึ้น ส่วนใหญ่มักจะขายกันยาวๆ 6 เดือน ถึง 1 ปี ยิ่งบริษัทที่มีหลายรายการก็จะได้เปรียบเพราะทำให้สามารถสร้างแพ็คเก็จในการขายได้เยอะขึ้นเช่นซื้อรายการนี้แถมรายการนี้ซึ่งทำให้การขายง่ายขึ้น” (ปิยะ ผดุงขวัญ, สัมภาษณ์ 6 มีนาคม 2551)

โดยสรุป รายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในช่วงแรกยังไม่ได้รับความสนใจจากผู้สนับสนุนรายการเท่าไหร่ ทำให้การหาสปอนเซอร์มีความยากลำบากกว่าในปัจจุบันมาก จนมาถึงในยุคที่รายการได้รับความนิยมจากผู้ชมเป็นจำนวนมากในยุคนี้ผู้สนับสนุนรายการเริ่มหันมาให้การสนับสนุนในรายการ โดยที่แต่ละรายการต่างก็มีวิธีการขายที่เอื้อประโยชน์ให้กับสปอนเซอร์มากยิ่งขึ้น เห็นได้จากการที่มีป้ายโฆษณาของสปอนเซอร์อยู่เต็มพื้นที่ในรายการและมีการพูดชื่อสปอนเซอร์ตลอดการแข่งขัน ในปัจจุบันยังพบว่ามีการโฆษณาแฝงในรูปแบบต่างๆ เช่นในรายการชิงร้อย ชิงล้าน แก๊ง 3 ช่าจะใส่เสื้อที่มีชื่อสินค้าติดอยู่ หรือในรายการระเบิดเถิดเทิงในช่วงการเล่นละครก็จะพบว่ามีการโฆษณาสินค้าแฝง (Tie In) สินค้าอยู่ตลอดทั้งรายการ

“ที่รายการเกมโชว์ขายโฆษณาได้ง่ายเพราะรายการอื่นทำไม่ได้เท่านี้ไง อย่างเมืองนอกเขาก็ไม่ค่อยมีหรอกโฆษณา ไม่มีแผ่นป้ายสปอนเซอร์ แต่ที่บ้านเรามีได้ไงเพราะเราไม่มี กบว. มาห้าม พอรายการเริ่มมีสปอนเซอร์เยอะเข้าคนดูก็เริ่มเบื่อแล้ว เมื่อก่อนมันก็ไม่ได้เยอะขนาดนี้ตอนนี้ไม่ว่าจะหันไปทางไหนก็มีแต่แผ่นป้ายสปอนเซอร์เต็มไปหมด ไหนจะต้องมีช่วงชิงโชคจับรางวัลจากสินค้าอันโน้น อันนี้ได้ดูเกมการแข่งขันจริงๆ ก็นิดเดียว” (ก่อเกียรติ ลิมปพัทธ์, สัมภาษณ์ 19 มีนาคม 2551)

ในยุคแรกผู้สนับสนุนรายการส่วนใหญ่มักจะมาจากสินค้าเพียงอย่างเดียวแต่ในปัจจุบันมีวิธีการขายสปอนเซอร์ที่หลากหลายขึ้น ทั้ง สปอนเซอร์หลัก มีการซื้อสปอตในแต่ละช่วง

การซื้อแผ่นป้ายในตอนเล่นเกม การซื้อป้ายด้านหน้าพิธีกร ปัจจุบันจึงเห็นได้ว่าในฉากของรายการจะเต็มไปด้วยป้ายโฆษณาสินค้า

13. บริษัทผู้ผลิต

รายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในยุคแรก (พ.ศ. 2500 - 2521) สถานีโทรทัศน์แต่ละช่องเป็นผู้ผลิตเองจนมาถึงช่วงปี พ.ศ. 2522 สถานีโทรทัศน์ช่อง 5 ได้จ้างบริษัท เจเอสแอล จำกัด ให้มาผลิตรายการให้ หลังจากนั้นจึงได้เกิดบริษัทผู้ผลิตรายการขึ้นเรื่อยๆ ซึ่งในระยะแรกการแข่งขันยังไม่สูงมากเท่ากับในปัจจุบัน

“ในสมัยที่เจเอสแอลเริ่มเข้ามาทำรายการเกมโชว์ใหม่ๆ ตอนนั้นการแข่งขันยังไม่สูงมากเท่ากับปัจจุบัน อาจจะเป็นเพราะว่ายังอยู่ในช่วงต้นๆ ก็ยังไม่มีบริษัทอื่นเข้ามาทำ แต่ ช่วงหลังๆ นี้พอมีปัจจัยเรื่องรายได้เข้ามา ก็ทำให้เกิดรายการเกมโชว์เยอะขึ้นบริษัทที่ผลิตก็เยอะขึ้นตามมาด้วย” (ตุลชัย ธรรมดุษฎี, สัมภาษณ์ 9 มิถุนายน 2550)

กลุ่มบริษัทผู้ผลิตที่เริ่มเกิดขึ้นมาในช่วงนี้มี บริษัท บอร์น ออพเพอร์เรชั่น จำกัด ซึ่งตั้งขึ้นในปี พ.ศ. 2526 นอกจากนั้นยังมีกลุ่มบริษัทที่อยู่ในธุรกิจประเภทอื่นหันมาทำรายการเกมโชว์อีกด้วยเช่น บริษัทแกรมมีที่อยู่ในธุรกิจเพลง, บริษัทกันตนา ที่เริ่มมาจากการทำละคร และช่วงปี พ.ศ. 2530 - 2539 ถือว่าเป็นช่วงต่อเนื่องของยุคที่รายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในประเทศไทยได้รับความนิยมจากผู้ชมมากขึ้นเนื่องจากกระแสความนิยมของรายการมาตามนัด ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2527 เป็นต้นมา และตั้งแต่ บริษัท เจเอสแอล จำกัด ได้ทำการผลิตรายการแข่งขันชิงรางวัลที่มีรูปแบบแตกต่างไปจากเดิม ในส่วนของกลุ่มผู้ผลิตนอกจากจะมีกลุ่มผู้ผลิตรายเดิมอย่าง เจเอสแอล, บอร์น, แกรมมี, กันตนาหรือรัชฟิล์ม ที่ผลิตรายการอย่างต่อเนื่องแล้วยังมีบริษัทใหม่ๆ เกิดขึ้นมาอีก

ในช่วงปี พ.ศ.2532 บริษัทเวิร์กพอยต์ ได้ผลิตรายการแข่งขันชิงรางวัลรายการแรกคือรายการเวทีทองซึ่งออกอากาศทางช่อง 7 วันเสาร์ เวลา 15.15 - 16.15 น. และในปี พ.ศ. 2533 ได้ผลิตรายการชิงร้อย ชิงล้าน รายการที่ยังได้รับความนิยมจนถึงปัจจุบัน และในปี พ.ศ. 2539 ได้ผลิตรายการระเบิดเถิดเทิง ซึ่งการเกิดขึ้นมาของบริษัทเวิร์กพอยต์ก็ถือว่าทำให้เกิดการแข่งขันในด้านการผลิตรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์มากยิ่งขึ้นนอกเหนือจากเดิมที่รายการที่ได้รับความนิยมส่วนใหญ่จะเป็นรายการซึ่งผลิตโดย บริษัท เจเอสแอล จำกัด รวมถึงรายการมาตามนัดซึ่งก็ยังคงได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่องมาจนถึงยุคนี้

จากการศึกษาผู้วิจัยพบว่าแม้จะมีกลุ่มบริษัทผู้ผลิตเกิดขึ้นมาอย่างมากเพื่อผลิตรายการ แต่มีเพียงไม่กี่บริษัทเท่านั้นที่ประสบความสำเร็จในการผลิตรายการให้เป็นที่นิยม เช่น บริษัท เจเอสแอล จำกัด บริษัทที่ถือว่าเป็นรุ่นบุกเบิกรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ ต่อมาก็มี บริษัท รัชฟิล์ม จำกัด ซึ่งก็ประสบความสำเร็จในระยะหนึ่ง บริษัทบอร์น ออพเพอร์เรชั่น จำกัด,บริษัท โพลีพลัส จำกัด,บริษัท ทริปเปิ้ล ทู จำกัด, บริษัท ซีเนริโอ จำกัด และบริษัท เวิร์กพอยท์ จำกัด ที่ถือว่าเจ้าพ่อรายการเกมโชว์ในยุคปัจจุบัน ผู้วิจัยพบว่าในช่วงที่เศรษฐกิจไม่ดีจะเป็นช่วงที่รายการแข่งขันชิงรางวัลเกิดขึ้นเยอะ ซึ่งในช่วงนั้นก็จะเกิดบริษัทผู้ผลิตใหม่ๆ ขึ้นมา หรือในช่วงที่รายการแข่งขันชิงรางวัลได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก เช่นในช่วงปี พ.ศ. 2542 ที่กระแสรายการประเภทควิซโชว์ได้รับความนิยมมากจากการเกิดขึ้นของรายการเกมเศรษฐี ในช่วงนั้นพบว่ามีบริษัทที่หันมาทำรายการประเภทเดียวกันนี้เป็นจำนวนมาก ซึ่งบางรายการก็ออกอากาศได้ในระยะเวลาสั้นๆ ก็ต้องเลิกไปเนื่องจากรายการไม่ประสบความสำเร็จ

“ถ้าเราดูจากบุคคลิกภาพขององค์กร อย่างกันตนาถ้าถามว่าเราเหมาะจะทำรายการเกมโชว์ไหม ก็ต้องตอบว่าเหมาะแต่เป็นเกมโชว์ในอีกรูปแบบหนึ่ง ขึ้นอยู่กับทัศนะของผู้บริหารแต่ละยุคแต่ละสมัย แต่อย่างกันตนาเนี่ยเรามีหลายส่วนในการทำธุรกิจไม่ว่าจะเป็นละครหนัง รายการวาไรตี้ รายการกีฬา มีห้องตัดต่อมีสตูดิโอมีอุปกรณ์กล้องให้เช่า ดังนั้นในส่วนของรายการเกมโชว์เราอาจจะไม่ได้มุ่งความสนใจไปอยู่ตรงนั้นมากนัก อย่างบอร์น อย่างเวิร์กพอยท์เค้าทำรายการอย่างเดียวแล้วก็ให้น้ำหนักไปอยู่ที่เกมโชว์ดังนั้นความเชี่ยวชาญก็อาจจะมีมากกว่า”
(อนันต์ จันทรวาววาม, สัมภาษณ์ 8 มิถุนายน 2549)

การคิดรูปแบบรายการให้มีความน่าสนใจและมีความแปลกแตกต่างจากเดิมก็เป็นโจทย์อย่างหนึ่งที่สำคัญที่ทางทีมงานและบริษัทผู้ผลิตต้องหาคำตอบและคิดออกมาให้ได้ แนวคิดของบริษัทจึงมักจะสะท้อนออกมาจากงานที่ผลิต

“เอกลักษณ์ของรายการทุกรายการของเวิร์กพอยท์คือเกมทุกเกมต้องเป็นเกมที่ไม่เคยมีมาก่อน มีมุมมองที่แตกต่างจากมุมมองทั่วไป เมื่อเรามองมุมที่แตกต่างออกไปก็จำให้เราสามารถคิดอย่างอื่นต่อไปได้ เราต้องคิดมากกว่าคนอื่น 1 ขั้นเสมอ CONCEPT IDEA ของเราต้องใหญ่ เวลาคิดเราต้องคิดให้สุดๆ ไปเลย วัฒนธรรมขององค์กรเราคือกัดไม่ปล่อย ถ้าทำอะไรเราต้องทำให้เต็มที่ทำให้ถึงที่สุด” (รุ่งธรรม พุ่มสีนิล, สัมภาษณ์ 20 กุมภาพันธ์ 2551)

จะเห็นได้ว่าเมื่อบริษัทวางนโยบายและมีการจัดการที่ดีขึ้นก็มีส่วนในการส่งเสริมและพัฒนาบุคคลากรให้มีแนวความคิดไปในทิศทางเดียวกัน อย่างเช่นบริษัทเวิร์กพอยท์ที่มีแนวคิดในการมุ่งผลิตรายการให้มีความแตกต่างจากรายการอื่นๆ เมื่อแนวคิดของบริษัทไปในทิศทางเช่นนี้ย่อมส่งผลให้บุคคลากรมีแนวคิดไปในทิศทางเดียวกัน ดังจะเห็นได้ว่ารายการของบริษัทเวิร์กพอยท์มักมีความแปลกใหม่และมีรูปแบบการนำเสนอที่น่าสนใจและมีรายการที่ได้รับความนิยมจากผู้ชมเป็นจำนวนมาก นอกจากนี้ในระยะหลังทางบริษัทฯ ได้นำแนวคิดในด้านการตลาดเข้ามาใช้ในการผลิตรายการด้วยเช่นกัน

“การผลิตรายการให้ประสบความสำเร็จเราต้องมองในหลายด้าน เราใช้หลัก 4 P คือ Product Place Price และ Promote ก็เหมือนการทำสินค้า 4 P ต้องลงตัว บางรายการที่ไม่ประสบความสำเร็จเพราะ 4 P ไม่ครบ อาจจะPlace หรือ Price ไม่ดี แต่อย่างแรกเลย Product เราต้องดี ถ้า Product ดี ทุกอย่างก็จะตามมาไม่ว่าจะเป็น Place หรือ Price” ” (รุ่งธรรม พุ่มสีนิล, สัมภาษณ์ 20 กุมภาพันธ์ 2551)

สำหรับการเริ่มต้นในการผลิตรายการนั้นจากการสัมภาษณ์พบว่ามีหลายปัจจัยที่ทำให้ผู้ผลิตรายการแต่ละรายการผลิตรายการออกมา ซึ่งสามารถแบ่งได้ดังนี้

- เริ่มจากการคิดรายการแล้วเอาไปเสนอช่อง
- การได้ช่วงเวลามาจากช่องแล้วนำมาคิดว่าในช่วงเวลานี้จะทำรายการประเภทไหน
- ช่องเป็นผู้ขอมาทางบริษัทให้เป็นผู้ผลิตรายการแบบนี้ออกมา เช่น ในช่วงที่ทางรัฐบาลมีนโยบายให้มีช่วงเวลาสำหรับเด็กและเยาวชน ทางสถานีจะเป็นผู้บอกกับทางบริษัทผู้ผลิตว่าต้องการรายการเกมโชว์สำหรับเด็ก
- สปอนเซอร์เป็นผู้บอกความต้องการแล้วให้ทางบริษัทเป็นผู้ผลิต ยกตัวอย่างเช่นรายการเกมคนเก่งกับ LG หรือรายการยอดเยาวชนคนอ่านฉลากก็เป็นรายการที่ทางบริษัทผลิตขึ้นตามความต้องการของสปอนเซอร์

ปัญหาที่สำคัญของบริษัทผู้ผลิตนอกจากการแข่งขันกันเองของแต่ละบริษัทแล้ว ยังมีข้อจำกัดในด้านอื่นๆ อีกซึ่งข้อจำกัดของผู้ผลิตในแต่ละที่อาจจะมีแตกต่างกันไป ซึ่งข้อจำกัดเหล่านี้ก็มีส่วนที่ทำให้ตัวรายการไม่สามารถพัฒนาไปได้มากเท่าที่ควร

“ตัวองค์กรเองก็มีส่วนเป็นอุปสรรคเหมือนกัน อย่างรายการของค่ายแกรมมี่ จะเอาศิลปินที่อื่นมาเล่นในรายการก็ลำบาก ถึงแม้คนคนนั้นจะกำลังอยู่ในกระแสก็ตาม แต่อย่างบริษัทที่ไม่มีค่ายจะเอาใครมาเล่นก็ได้ไม่ติดปัญหาอะไร” (ปิยะ ผดุงขวัญ, สัมภาษณ์ 6 มีนาคม 2551)

การที่บริษัทผู้ผลิตมีข้อจำกัดมากส่งผลให้รายการขาดสีสัน ส่วนใหญ่ปัญหาของข้อจำกัดในแต่ละบริษัทจะอยู่ที่ข้อห้ามในการนำดาราหรือศิลปินจากต่างค่ายมาร่วมรายการ หรือถ้าเป็นรายการของทางสถานีโทรทัศน์สีช่อง 3 ก็ไม่สามารถนำดาราจากสถานีโทรทัศน์สีช่อง 7 มาออกรายการได้ ในส่วนของสถานีโทรทัศน์สีช่อง 7 ก็ไม่สามารถนำดาราจากสถานีโทรทัศน์สีช่อง 3 มาออกรายการได้เช่นกัน ซึ่งนักแสดงส่วนใหญ่ในปัจจุบันก็มักจะเป็นนักแสดงสังกัดช่องแทบทั้งสิ้น ในส่วนนี้ก็ส่งผลให้ทีมงานมีข้อจำกัดในการคิดงานด้วยเหมือนกัน

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

รายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในประเทศไทยมีการพัฒนาไปอย่างต่อเนื่อง จากการศึกษาผู้วิจัยพบว่าสามารถแบ่งรายการตามการเปลี่ยนแปลงได้เป็น 7 ยุค ดังนี้

1. ยุคแรกเริ่มของรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ (พ.ศ. 2500-2507)
2. ยุคเปลี่ยนรูปแบบสู่รายการเกมโชว์ (พ.ศ. 2508-2521)
3. ยุคเริ่มต้นของบริษัทผู้ผลิตรายการ (พ.ศ. 2522-2526)
4. ยุครายการเกมโชว์ครองตลาด (พ.ศ. 2527-2538)
5. ยุคการเพิ่มจำนวนของรายการ (พ.ศ. 2539-2542)
6. ยุคทองของรายการควิซโชว์ (พ.ศ. 2543-2546)
7. ยุครายการชะลอตัว (พ.ศ. 2547-2550)

ผู้วิจัยพบว่ามีการพัฒนาทางด้านองค์ประกอบของรายการในด้านต่างๆที่แตกต่างกันไป ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับยุคต่างๆ ของรายการเหล่านั้น โดยสามารถแบ่งได้ดังนี้

1. เนื้อหาของรายการ

รายการแข่งขันชิงรางวัลในประเทศไทยเริ่มต้นจากการนำรูปแบบของรายการจากต่างประเทศมาปรับให้เข้ากับวัฒนธรรมไทย จนมาสู่ยุคของรายการเกมโชว์เต็มรูปแบบที่นำวิธีการนำเสนอที่มีความเป็นโชว์มากยิ่งขึ้น จนในปัจจุบันรายการแข่งขันชิงรางวัลในประเทศไทยมีรูปแบบการนำเสนอที่หลากหลายมากขึ้น คือมีการนำเอารูปแบบรายการหลายๆ ประเภทเข้ามาผสมกับรูปแบบของรายการเกมโชว์ จึงทำให้มีรายการประเภทใหม่ๆ เกิดขึ้น เช่น รายการทอล์กโชว์ เกมโชว์, รายการซิทคอม เกมโชว์, รายการเรียลลิตี้ ควิซโชว์สำหรับเด็ก เป็นต้น

2. พิธีกร

พิธีกรจากเดิมในช่วงแรกเริ่ม ใช้บุคคลากรของทางสถานีมาทำหน้าที่ ต่อมาในปี พ.ศ. 2522 บริษัท เจเอสแอล จำกัด ได้สร้างพิธีกรรายการที่มาจากบุคคลทั่วไป ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นคนที่สมัครมาร่วมแข่งขันในรายการ จนถึงยุคปัจจุบันที่นำดารามาเป็นพิธีกรในรายการ รวมทั้งบุคคลที่มีชื่อเสียงหรืออยู่ในกระแสในช่วงนั้นๆ ในส่วนของพิธีกรตลกก็ยังคงมีอยู่ในรายการแข่งขันชิง

รางวัลทางโทรทัศน์มาโดยตลอด ยกเว้นในรายการประเภทแข่งขันตอบปัญหาที่ไม่เหมาะที่จะนำตลกเข้ามาเป็นพิธีกรช่วยในรายการ

พิธีกรมีหน้าที่ และบทบาทในรายการมากขึ้น จากเดิมพิธีกรเป็นเหมือนตัวเชื่อมเกมในรายการ แต่ปัจจุบันพิธีกรมีส่วนร่วมในเกมการแข่งขันมากยิ่งขึ้น เช่นพิธีกรต้องลงมาแข่งขันเกมกับผู้เข้าแข่งขันด้วย เช่นรายการ 07 โชว์ ทีมพิธีกรก็ต้องออกมาร้องเพลงแข่งกับทีมของผู้เข่าแข่งขันทั้ง 2 ทีมด้วย หรือรายการระเบิดเถิดเทิง ในช่วงเข้าตู้แป้ง พิธีกรก็มีโอกาสถูกเลือกเข้าตู้แป้งด้วยเหมือนกัน

3. ผู้เข้าแข่งขัน

ผู้เข้าแข่งขัน จะมีการเปลี่ยนระหว่างผู้ชมทางบ้านและดาราเข้ามาแข่งขันในรายการ รายการในช่วงแรกส่วนใหญ่ผู้เข้าแข่งขันจะมาจากผู้ชมทางบ้าน หลังจากเริ่มมีรายการรูปแบบเกมโชว์ดาราเริ่มค่อยๆ เข้ามามีบทบาทในรายการทีละนิดโดยเริ่มจากมาเป็นปรัศนีย์หรือเข้ามาในช่วงโชว์ จนถึงยุคที่มีการแข่งขันสูงขึ้น ผู้ผลิตจึงนำดาราเข้ามาแข่งขันในรายการมากขึ้นเนื่องจากดารามีส่วนช่วยเพิ่มเรทติ้งให้รายการได้ จนมาถึงในยุคปัจจุบันผู้ชมทางบ้านเริ่มมีความสามารถและมีความกล้าแสดงออกมากขึ้น หลายรายการจึงกลับมาใช้ผู้เข้าแข่งขันที่มาจากทางบ้านมากขึ้น แต่ในรายการที่ผู้เข้าแข่งขันมาจากทางบ้าน ตัวรายการและตัวเกมการแข่งขันต้องมีความสนุกอยู่แล้ว

4. ผู้ชมในห้องส่ง

ผู้ชมในห้องส่งมีความเปลี่ยนแปลงใน 2 ลักษณะคือในยุคแรกจะเป็นจากกลุ่มนิสิตนักศึกษาและบุคคลที่มีความรู้ ซึ่งส่วนใหญ่จะเข้ามาเชียร์เพื่อนที่มาร่วมแข่งขันรายการ จนมาถึงช่วงปี พ.ศ. 2510 ที่เริ่มมีรายการประเภทเกมโชว์มากยิ่งขึ้น ผู้ชมทางบ้านเริ่มเปลี่ยนระดับมาเป็นชาวบ้านทั่วๆไป โดยต้องเขียนจดหมายเข้าในรายการเพื่อขอบัตรเข้าชมรายการในห้องจนมาถึงปัจจุบันที่มีบริษัทโมเดลลิ่งรับจ้างจัดหาผู้ชมเข้ามา

5. ผู้ชมทางบ้าน

ผู้ชมทางบ้านจะมีลักษณะพัฒนาการที่เหมือนกับผู้เข้าแข่งขัน และสอดคล้องกับรูปแบบรายการในแต่ละช่วง ดังนั้นในช่วงแรก กลุ่มผู้ชมทางบ้านที่ดูรายการจะเป็นนิสิต นักศึกษา จนมาในยุคที่รายการประเภทเกมโชว์เริ่มเข้ามา กลุ่มผู้ชมทางบ้านชมเริ่มกลายเป็นกลุ่มชาวบ้านทั่วไป เพราะเกมการแข่งขันมีลักษณะเป็นกาละเล่น แบบชาวบ้าน

6. ของรางวัล

เงินรางวัลหรือของรางวัลในรายการแข่งขันชิงรางวัล มีพัฒนาการที่เห็นได้อย่างชัดเจนจากจุดเริ่มต้นของรางวัลที่นำมาแจกในรายการส่วนใหญ่จะเป็นข้าวของเครื่องใช้จนจากนั้นก็พัฒนามาเป็นของอื่นๆ เช่นตั๋วเครื่องบิน, ตั๋วล่องเรือ, หรือเครื่องใช้ไฟฟ้า จนพัฒนามาเป็นเงินรางวัลซึ่งมีจำนวนมากขึ้น

7. กติกาการเล่น

กติกาในการแข่งขันในรายการแข่งขันชิงรางวัลในประเทศไทยส่วนใหญ่จะใช้กติกาและวิธีการแข่งขันในรูปแบบเดิมๆ เช่นการเปิดป้าย การแย่งกันกดปุ่มเพื่อตอบ การแข่งความสามารถเฉพาะตัวเป็นต้น ถึงแม้ตัวกติกาการแข่งขันจะเหมือนเดิมแต่มีการเปลี่ยนแปลงทางด้านรูปแบบและวิธีการนำเสนอรวมทั้งใช้องค์ประกอบอื่นๆ เข้ามาประกอบทำให้รายการมีสีสันและดูทันสมัยขึ้น

8. ทีมงานผลิตรายการ

ทีมงานผลิตรายการ มีการพัฒนาขึ้นเรื่อยๆ ตามประสบการณ์ จากจุดเริ่มต้นที่ยังไม่มีบุคลากรที่มีความรู้เฉพาะด้าน ไม่มีการแบ่งตำแหน่งและหน้าที่ในการทำงาน แต่เมื่อเริ่มมีบริษัทขึ้นมาก็เริ่มมีการวางระบบในการทำงานให้ชัดเจนยิ่งขึ้น

9. ฉาก

ฉากในยุคแรกมีลักษณะเรียบๆ ไม่ว่าจะเป็นโทนสี หรือของที่ใช้ในการประกอบฉาก ในยุคต่อมาฉากเริ่มมีความสวยงาม และมีการใช้ไฟ ใช้เทคนิกต่างๆ เข้ามา รวมทั้งต้องมีกลไกมากยิ่งขึ้น เพื่อให้เหมาะสมกับเกมการแข่งขันที่เปลี่ยนไป

10. เทคนิค

เทคนิคและเทคโนโลยีมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง มีเทคโนโลยีใหม่ๆ เกิดขึ้นมาเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ผลิตตลอดเวลาไม่ว่าจะเป็นการพัฒนาของกล้องที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น หรือมีระบบการตัดต่อที่มีความทันสมัยขึ้น ปัจจัยทางด้านเทคนิกเป็นส่วนสำคัญทำให้รายการมีการพัฒนา

11. ช่วงเวลาที่ออกอากาศ

ช่วงเวลาออกอากาศรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์เริ่มต้นจากการออกอากาศในช่วงเวลาเย็นก่อนข่าว และละคร มีเวลาออกอากาศ 15-20 นาที จนเมื่อสถานีมีการออกอากาศมากยิ่งขึ้นเมื่อมีช่วงเวลามากขึ้นรายการจึงได้ขยายมาออกอากาศในช่วงอื่นๆ บ้าง เช่นช่วงก่อนปิดสถานี และในยุคปัจจุบันที่รายการได้รับความนิยมจากผู้ชมมากยิ่งขึ้น รายการจึงได้เพิ่มเวลาออกอากาศมากยิ่งขึ้นตามกระแสความนิยมของผู้ชม เวลาในการออกอากาศปัจจุบันดึกมากขึ้นเนื่องจากการเพิ่มเวลาออกอากาศของละครจาก 1 ชั่วโมงมาเป็น 2 ชั่วโมง รวมทั้งในช่วงเวลาดังกล่าวก็ถือว่าเป็นช่วงเวลาที่ดี เพราะผู้ชมในปัจจุบันมีวิถีชีวิตที่เปลี่ยนไปคือนอนดึกมากขึ้น

12. ผู้อุปถัมภ์รายการ

ผู้อุปถัมภ์รายการในยุคแรกไม่ให้ความสำคัญกับรายการแข่งขันชิงรางวัลมากเท่าไหร่ เนื่องจากยังเป็นยุคเริ่มต้น และผู้ชมส่วนใหญ่ให้ความสนใจกับรายการละครอย่างเดียว ต่อมาในช่วง พ.ศ. 2527 รายการเริ่มมีคนรู้จักและเริ่มมีผู้ชมให้ความสนใจมากขึ้น ผู้อุปถัมภ์รายการ จึงเริ่มหันมาให้ความสนใจรายการแข่งขันชิงรางวัลมากยิ่งขึ้น รวมทั้งเป็นรายการที่มีพื้นที่และมีช่องทางในการโฆษณามาก

13. บริษัทผู้ผลิต

บริษัทผู้ผลิตรายการ มีการพัฒนาการจากเริ่มต้นที่ทางสถานีเป็นผู้ผลิตรายการเองจนเริ่มมีบริษัทที่ผลิตรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์อย่างจริงจัง คือบริษัทเจเอสแอล จำกัด จากนั้นก็เริ่มมีบริษัทต่างๆ ผลิตรายการขึ้นมา เมื่อมีการแข่งขันที่สูงขึ้นบริษัทผู้ผลิตจึงต้องพยายามฉีกแนวรายการเพื่อให้ไม่ซ้ำใคร ปัจจุบันบริษัทที่ได้ชื่อว่าผู้ผลิตที่มาความสามารถในการผลิตรายการเกมโชว์คือบริษัท เวิร์กพอยต์ จำกัด ที่สร้างสรรค์รายการที่มีรูปแบบเฉพาะมากยิ่งขึ้น และมีการแบ่งกลุ่มผู้ชมย่อยลงไป ทำให้ผลิตรายการโดนใจกลุ่มผู้ชมง่ายยิ่งขึ้น

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

<u>ปัญหาที่พบในการวิจัย</u>

ในการทำการวิจัยเรื่องพัฒนาการของรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในประเทศไทยนั้นผู้วิจับพบปัญหาในเรื่องของการสืบค้นข้อมูลรายการย้อนหลัง รวมทั้งการสืบค้นจากไมโครฟิล์มก็ไม่สามารถสืบค้นได้ตั้งแต่ พ.ศ. 2500 ดังนั้นผู้วิจัยจึงต้องอาศัยข้อมูลจากคำบอกเล่า

ของผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการผลิตรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในยุคเริ่มต้น และเนื่องจากแหล่งข้อมูลมีอายุมาก จึงอาจจะทำให้การเล่าเรื่องนั้นไม่ครบถ้วน

ปัญหาอีกส่วนหนึ่งก็คือการไม่ได้รับความร่วมมือจากบริษัทผู้ผลิต ซึ่งส่วนใหญ่จะให้เหตุผลว่าไม่สะดวก ซึ่งก็ทำให้ผู้วิจัยต้องไปสอบถามข้อมูลจากเพื่อนหรือผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในบริษัทท่านอื่น ซึ่งอาจจะให้คำตอบได้ไม่ครบถ้วนเท่าผู้บริหาร

ข้อเสนอแนะ

สำหรับผู้ที่จะทำการวิจัยในด้านพัฒนาการของรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในประเทศไทย ในครั้งต่อไป น่าจะมีการเจาะประเด็นในการศึกษาเฉพาะด้าน เช่น ศึกษากระบวนการคิดในการผลิตรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในประเทศไทยที่ไม่ได้นำรูปแบบมาจากต่างประเทศ

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

ก่อเกียรติ ลิมปพัทธ์. สัมภาษณ์,19 มีนาคม 2551.

กาญจนา แก้วเทพ. ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา. 1,500 เล่ม. กรุงเทพฯ : เอดิสันเพรสโปรดักส์, 2544.

จรรยา เหลียวตระกูล. พัฒนาการของการ์ตูนนำเข้าจากต่างประเทศ. นิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต ภาควิชาการ สื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2540

จักรพงศ์ พุ่มเสือ. สัมภาษณ์, 9 มีนาคม 2551.

เทิ่ง สติเฟื่อง. ตำนานโทรทัศน์ไทยกับจำนง รังสิกุล. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ โอเดียนสโตร์, 2544.

ตุลชัย ธรรมดุษฎี. สัมภาษณ์, 9 มิถุนายน 2550.

ธรรมรัตน์ นาคสุริยะ. สัมภาษณ์ , 5 สิงหาคม 2549.

ปิยะ ผดุงขวัญ. สัมภาษณ์, 6 มีนาคม 2551.

ปรมะ สตเวทิน. หลักนิเทศศาสตร์. 2,000 เล่ม. พิมพ์ครั้งที่ 9. กรุงเทพฯ : ภาพพิมพ์, 2540

ประยอม ซองทอง. ตำนานโทรทัศน์ไทยกับจำนง รังสิกุล.กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ โอเดียนสโตร์, 2544.

ปริปุณณะ วิจิตรกุล. สัมภาษณ์,17 มกราคม 2551.

เพ็ชรลาวัณย์ เกษมรัตน์. สัมภาษณ์, 5 กันยายน 2550.

นันทวัน เมฆใหญ่. สัมภาษณ์ , 6 กันยายน 2550.

รุ่งธรรม พุ่มสีนิล. สัมภาษณ์, 20 กุมภาพันธ์ 2551.

วิไลภรณ์ จงกลวัฒนา. สัมภาษณ์,13 มีนาคม 2551

อนันต์ จันทรวาววาม. สัมภาษณ์, 8 มิถุนายน 2549.

อรทัย รุจิราธร. พัฒนาการของรายการสารคดีโทรทัศน์ไทย. นิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541

อาจินต์ ปัญจพรรค์. สัมภาษณ์, 6 มกราคม 2551.

อารีย์ นักดนตรี. สัมภาษณ์, 6 กันยายน 2550.

.

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาคผนวก

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 1 : รายการแข่งขันชิงรางวัลที่สำรวจพบในปี 2500-2550

ข้อมูลจากการสัมภาษณ์,ผังรายการของสถานีโทรทัศน์ และคอลัมน์ "เมนูทีวี" หนังสือพิมพ์ไทยรัฐ

ปี	ช่อง 4	ช่อง 3	ช่อง 5	ช่อง 7	ช่อง 9	ไอทีวี	หมายเหตุ
2500	เปิดซุมพรัพย์500,000 บาทกับยลดีพันไชปานา ทายปัญหาต่างแบบ ปัญหาเปิดหน้ากาก แข่งวิบาก *ปัญหาผะหมี ลับแลกลอนสด กลอนชาวบ้าน ช่องนำโชค ปัญหาชิงหลัก (19.05น.) ปัญหาทายใจ **ปัญหาทายอาชีพ กล่องวิเศษ ***ทายภาพปริศนา						*เป็นรายการที่มีแนวความคิดของไทย **รายการที่มีแนวคิดจาก ต่างประเทศ เช่นรายการ TO TELL THE TRUTH และรายการwhat's my line จาก อเมริกา ***เป็นรายการที่ออกอากาศวันแรกที่เปิดสถานีช่อง 4 บางขุนพรหม รายการสดออกอากาศ 15-20 นาที อ.จำนง รังสิกุล เป็นพิธีกร **(รวมทั้งสิ้น 13 รายการ)**
2501	ทายปัญหาต่างแบบ ทายภาพปริศนา		อัลบั้มชีวิต				*เริ่มมีช่อง 7 (ขาว-ดำ) คือช่อง 5 ในปัจจุบัน

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 1 : รายการแข่งขันชิงรางวัลที่สำรวจพบในปี 2500-2550 (ต่อ)

ปี	ช่อง 4	ช่อง 3	ช่อง 5	ช่อง 7	ช่อง 9	ไอทีวี	หมายเหตุ
2501	ปัญหาเปิดหน้ากาก แข่งวิบาก ปัญหาผะหมี ลับแลกลอนสด กลอนชาวบ้าน ปัญหาชิงหลัก ปัญหาทายใจ ปัญหาทาย อาชีพ กล่องวิเศษ ช่องน้ำโชค						(รวมทั้งสิ้น 13 รายการ)
2502	ช่องน้ำโชค ทายปัญหาต่างแบบ ทายภาพปริศนา ปัญหาเปิด หน้ากาก แข่งวิบาก ปัญหาผะหมี		อัลบั้มชีวิต				

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 1 : รายการแข่งขันชิงรางวัลที่สำรวจพบในปี 2500-2550 (ต่อ)

ปี	ช่อง 4	ช่อง 3	ช่อง 5	ช่อง 7	ช่อง 9	ไอทีวี	หมายเหตุ
2502	ลับแลกลอนสด กลอนชาวบ้าน ปัญหาชิงหลัก ปัญหาทายใจ ปัญหาทายอาชีพ กล่องวิเศษ						(รวมทั้งสิ้น 13 รายการ)
2503	ช่องน้ำโชค ปัญหาผะหมี ลับแลกลอนสด กลอนชาวบ้าน ปัญหาชิงหลัก ปัญหาทายใจ ปัญหาทายอาชีพ กล่องวิเศษ		สัมมนานักสืบ				(รวมทั้งสิ้น 9 รายการ)
2504	ช่องน้ำโชค ปัญหาผะหมี ลับแลกลอนสด กลอนชาวบ้าน		สัมมนานักสืบ				

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 1 : รายการแข่งขันชิงรางวัลที่สำรวจพบในปี 2500-2550 (ต่อ)

ปี	ช่อง 4	ช่อง 3	ช่อง 5	ช่อง 7	ช่อง 9	ไอทีวี	หมายเหตุ
2504	ปัญหาชิงหลัก ปัญหาทายใจ ปัญหาทายอาชีพ กล่องวิเศษ						(รวมทั้งสิ้น 9 รายการ)
2505	ช่องน้ำโชค ลับแลกลอนสด กลอนชาวบ้าน ปัญหาชิงหลัก ปัญหาทายใจ ปัญหาทายอาชีพ กล่องวิเศษ		สัมมนานักสืบ				(รวมทั้งสิ้น 8 รายการ)
2506	ปัญหาชิงหลัก กล่องวิเศษ		สัมมนานักสืบ				(รวมทั้งสิ้น 3 รายการ)
2507	ปัญหาชิงหลัก กล่องวิเศษ		สัมมนานักสืบ				(รวมทั้งสิ้น 3 รายการ)
2508	ปัญหาชิงหลัก ตอบปัญหาภาษา อังกฤษกับเชลล์		สัมมนานักสืบ Pop Top				

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 1 : รายการแข่งขันชิงรางวัลที่สำรวจพบในปี 2500-2550 (ต่อ)

ปี	ช่อง 4	ช่อง 3	ช่อง 5	ช่อง 7	ช่อง 9	ไอทีวี	หมายเหตุ
2508	ตอบปัญหาคอลเกต						(รวมทั้งสิ้น 5 รายการ)
2509	ปัญหาชิงหลัก ตอบปัญหาภาษา อังกฤษกับเชลล์		สัมมนานักสืบ Pop Top				(รวมทั้งสิ้น 4 รายการ)
2510	ตอบปัญหาภาษา อังกฤษกับเชลล์ ปัญหาชิงหลัก		Pop Top สัมมนานักสืบ	ตักเงิน (อา.12.00น.) ประตูดวง รายการชิงโชคกับรูรูกี นาฬิกาทอง			*เริ่มมีสถานีโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 7สี (รวมทั้งสิ้น 8 รายการ)
2511	ปัญหาชิงหลัก ตอบปัญหาภาษา อังกฤษกับเชลล์		20 คำถาม Pop Top สัมมนานักสืบ	นาฬิกาทอง ประตูดวง			(รวมทั้งสิ้น 7 รายการ)
2512	ปัญหาชิงหลัก ตอบปัญหาภาษา อังกฤษกับเชลล์		20 คำถาม Pop Top สัมมนานักสืบ	นาฬิกาทอง ประตูดวง			(รวมทั้งสิ้น 7 รายการ)
2513	ปัญหาชิงหลัก ตอบปัญหาภาษา อังกฤษกับเชลล์		Pop Top สัมมนานักสืบ	นาฬิกาทอง ประตูดวง			* เริ่มมีสถานีโทรทัศน์ช่อง 3 อสมท. (รวมทั้งสิ้น 6 รายการ)

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 1 : รายการแข่งขันชิงรางวัลที่สำรวจพบในปี 2500-2550 (ต่อ)

ปี	ช่อง 4	ช่อง 3	ช่อง 5	ช่อง 7	ช่อง 9	ไอทีวี	หมายเหตุ
2514	*โตโยต้า พาเพลิน ก้าวใหม่แม่บ้าน ช้อปปิ้งโทรทัศน์ (พ.21-21.30น.) ตอบปัญหาภาษาอังกฤษกับเซลล์ ปัญหาชิงหลักดาราพาสนุก	เบียร์สิงห์โชว์ เกมตะลุมบอน **รายการจับรางวัล	Pop Top สัมมนานักสืบ	นาทีทอง ประดู่ดวง			*ออกอากาศวันที่ 2 กันยายน 2514 เวลา 20.15 น. **รายการจับรางวัลวันละ 10 นาที เดือนกย.วันจ.-ศ. เพิ่มเวลาเป็น30นาที เสาร์- อาทิตย์ เป็นตอนพิเศษ 1 ชั่วโมง (รวมทั้งสิ้น 13 รายการ)
2515	ปัญหาชิงหลักก้าวใหม่แม่บ้าน *ช้อปปิ้งโทรทัศน์ ตอบปัญหาภาษาอังกฤษกับเซลล์ ดาราพาสนุก	เกมตะลุมบอน (อ. 20.20 น.)	Pop Top สัมมนานักสืบ	นาทีทอง ประดู่ดวง			*ทุกวันพุธ 21.00 น.-21.30 น. สนับสนุนโดยอายิโนะโมะโต๊ะ (รวมทั้งสิ้น 10 รายการ)
2516	ดาราพาสนุก เพลงปริศนา (19.25น.) ตอบปัญหาภาษา	เกมตะลุมบอน	Pop Top *สัมมนานักสืบ	นาทีทอง ประดู่ดวง			*มรว.ถนัดศรีเป็นพิธีกร

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 1 : รายการแข่งขันชิงรางวัลที่สำรวจพบในปี 2500-2550 (ต่อ)

ปี	ช่อง 4	ช่อง 3	ช่อง 5	ช่อง 7	ช่อง 9	ไอทีวี	หมายเหตุ
2516	อังกฤษกับเชลล์ ช้อปปิ้งโทรทัศน์						(รวมทั้งสิ้น 9 รายการ)
2517	ดาราพาสนุก เพลงปริศนา ตอบปัญหาภาษา อังกฤษกับเชลล์ ช้อปปิ้งโทรทัศน์	เกมตะลุมบอน ดาราพาเหรด (อา. 13.30น.)	Pop Top สัมมนานักสืบ	นาทีทอง ประดู่ดวง (อา. 17.00น.)			*ช่อง4 เปิดสถานี 17.35-21.50 ช่อง7เปิด 18.30-21.50 ช่อง 3 เปิด 17.02 -21.35 (รวมทั้งสิ้น 10 รายการ)
2518			สัมมนานักสืบ Pop Top ดาราพาสนุก	นาทีทอง (อา.11.30น.) ประดู่ดวง	รายการมันส์ รายการแม่บ้าน ตอบปัญหาภาษา อังกฤษกับเชลล์		*ไม่มีช่อง 4 แล้ว เปลี่ยนเป็นช่อง 9 (รวมทั้งสิ้น 8 รายการ)
2519			ปริศนาพาเพลิน (17.50น.) Pop Top (อา.14.30น.) การบินไทยไขจักรวาล (19.20 น.) ดาราพาสนุก	นาทีทอง ประดู่ดวง	รายการมันส์ แม่บ้านสมองไว (17.50น.) ตอบปัญหาภาษา อังกฤษกับเชลล์		(รวมทั้งสิ้น 9 รายการ)

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 1 : รายการแข่งขันชิงรางวัลที่สำรวจพบในปี 2500-2550 (ต่อ)

ปี	ช่อง 4	ช่อง 3	ช่อง 5	ช่อง 7	ช่อง 9	ไอทีวี	หมายเหตุ
2520		แม่บ้านรอบรู้ (ส. 10.30น.)	Pop Top แม่บ้านควรรู้ การบินไทยไขจักรวาล ดาราพาสนุก คู่สร้างคู่สม สุขสันต์วันเสาร์	นาทีทอง ประตูดวง	แม่บ้านสมองไว (ส.18.02น.) ตอบปัญหาภาษา อังกฤษกับเชลล์		*วันส./อา.จะเปิดสถานีเร็วเริ่ม 8.30-22.40น จ-ศ.ช่อง 3 เริ่ม 16.00-22.40น. ช่อง 5 เริ่ม 17.25-21.40 น. ช่อง 7 เริ่ม 18.00-22.00น. ช่อง 9เริ่ม 17.50-22.10น. **(รวมทั้งสิ้น 11 รายการ)**
2521		แม่บ้านรอบรู้	แบงค์บิน การบินไทยไขจักรวาล ดาราพาสนุก สุขสันต์วันเสาร์ คู่สร้างคู่สม	นาทีทอง ประตูดวง	แม่บ้านสมองไว ตอบปัญหาภาษา อังกฤษกับเชลล์		**(รวมทั้งสิ้น 10 รายการ)**
2522			การบินไทยไขจักรวาล *เดาใจไขปัญหา สุขสันต์วันเสาร์ ดาราพาสนุก คู่สร้าง คู่สม	นาทีทอง ประตูดวง	แม่บ้านสมองไว ตอบปัญหาภาษา อังกฤษกับเชลล์		*JSL เริ่มก่อตั้ง **(รวมทั้งสิ้น 9 รายการ)**
2523			*นั่นไงไขแล้ว **นัดบอด	นาทีทอง ประตูดวง	แม่บ้านสมองไว ตอบปัญหาภาษา		*รูปแบบรายการเหมือนสัมมนานักสืบ **มีแนวคิดมาจากรายการ BLIND DATE

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สตารางที่ 1 : รายการแข่งขันชิงรางวัลที่สำรวจพบในปี 2500-2550 (ต่อ)

ปี	ช่อง 4	ช่อง 3	ช่อง 5	ช่อง 7	ช่อง 9	ไอทีวี	หมายเหตุ
2523			การบินไทยไขจักรวาล ***เกมล้มเค้า เกมเปิดโลก เดาใจไขปัญหา สุขสันต์วันเสาร์ คู่สร้าง คู่สม ดาราพาสนุก		อังกฤษกับเชลล์		ออกอากาศวันจันทร์ที่ 3 ของทุกเดือน ***ดัดแปลงมาจากรายการ FAMILY FUED **(รวมทั้งสิ้น 13 รายการ)**
2524			*พลิกล็อก (อา.11.00-12.00 น.) ประกายดารา แผ่นเสียงดกร่อง **คู่รักหลังม่าน การบินไทยไขจักรวาล ดาราพาสนุก สุขสันต์วันเสาร์ คู่สร้าง คู่สม	นาทีทอง ประดู่ดวง	แม่บ้านสมองไว ตอบปัญหาภาษา อังกฤษกับเชลล์		**รูปแบบเหมือนนัดบอด (รวมทั้งสิ้น 12 รายการ)**
2525			*พลิกล็อก (อา.11.00-12.00 น.)	นาทีทอง ประดู่ดวง	ตอบปัญหาภาษา อังกฤษกับเชลล์		*ดัดแปลงมาจากเกม card shark

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 1 : รายการแข่งขันชิงรางวัลที่สำรวจพบในปี 2500-2550 (ต่อ)

ปี	ช่อง 4	ช่อง 3	ช่อง 5	ช่อง 7	ช่อง 9	ไอทีวี	หมายเหตุ
2525			การบินไทยไขจักรวาล ดาราพาสนุก (15.30 น.) **ลาภติดเลข (ส.13.00-14.00 น.) ***รายการชิงโชค สุขสันต์วันเสาร์ คู่สร้าง คู่สม บีอาร์ โบนัส เที่ยงวันอาทิตย์ เสาร์สโมสร อาทิตย์ยิ้ม เยาวชนคนเก่ง		แม่บ้านสมองไว		**ดัดแปลงมาจาก WHEEL OF FORTUNE ต่อมาเปลี่ยนชื่อเป็นรายการลาภติดล้อ ***รายการสุดท้ายของทางสถานี **(รวมทั้งสิ้น 16 รายการ)**
2526		*เกมละครปริศนา (อา.12.00น.)	พลิกล็อก การบินไทยไขจักรวาล อาทิตย์ยิ้ม เสาร์สโมสร สุขสันต์วันเสาร์	นาทีทอง ประตูดวง หัวใจสีแดง (อา.15.30น.)	แม่บ้านสมองไว โชค 3 ชั้น (เสา. 16.30น.) ตอบปัญหาภาษา อังกฤษกับเชลล์		*ก่อตั้งบริษัทบอร์น แอนด์ แอสโซสิเอท จำกัด

ตารางที่ 1 : รายการแข่งขันชิงรางวัลที่สำรวจพบในปี 2500-2550 (ต่อ)

ปี	ช่อง 4	ช่อง 3	ช่อง 5	ช่อง 7	ช่อง 9	ไอทีวี	หมายเหตุ
2526			คู่สร้าง คู่สม บีอาร์ โบนัส เที่ยงวันอาทิตย์ ดาราพาสนุก เยาวชนคนเก่ง ลาภติดเลข				(รวมทั้งสิ้น 18 รายการ)
2527		เกมละครปริศนา แข่งดวง (15.00น.)	พลิกล็อก (อา.11.00-12.00 น.) ชิงหลัก คืนนี้มีใคร ลาภติดล้อ (ส.13.00-14.00 น.) เสาร์สโมสร สุขสันต์วันเสาร์ คู่สร้าง คู่สม เที่ยงวันอาทิตย์ มาตามนัด	นาทีทอง ประตูดวง รายการชิงโชค (22.45 น.) *ทีวี เกม (23.00น.) เกมแลดเดียว หัวใจสีแดง (อา.15.30น.)	แม่บ้านสมองไว โชค 3 ชั้น ตอบปัญหาภาษา อังกฤษกับเชลล์ อาทิตย์ยิ้ม (อา.13.00น.) คนเด่น คนดัง (ส.13.00น.)		*รายการสุดท้ายของทางสถานี

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 1 : รายการแข่งขันชิงรางวัลที่สำรวจพบในปี 2500-2550 (ต่อ)

ปี	ช่อง 4	ช่อง 3	ช่อง 5	ช่อง 7	ช่อง 9	ไอทีวี	หมายเหตุ
2527			ดาราพาสนุก (อา.15.00 น.) ศึกเกมคอมพิวเตอร์ การบินไทยไขจักรวาล โหดมันฮา				(รวมทั้งสิ้น 26 รายการ)
2528		เกมละครปริศนา แข่งดวง ดาราพาโชค โชคคิดปุ่ม ขุมทรัพย์มหาสนุก เกมเปิดโลก (เสา. 11.00น.)	คู่หูพลิกล็อก (อา.11.00-12.00 น.) *ลาภติดเลข (ส.13.00-14.00 น.) คู่สร้าง คู่สม นักสืบ ความรู้ข้างทาง ลุ้นละไม (เสา.13.00-14.00 น.) เที่ยงวันอาทิตย์ (อา.12.00-12.30 น.) มาตามนัด	นาทีทอง ประตูดวง ทีวี เกม โชค 3 ชั้น หัวใจสีแดง	ไอคิว 180 (อา.18.00 น.) แม่บ้านสมองไว อาทิตย์ยิ้ม คนเด่น คนดัง (ส.13.00น.)		*ดัดแปลงมาจากลาภติดล้อ

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 1 : รายการแข่งขันชิงรางวัลที่สำรวจพบในปี 2500-2550 (ต่อ)

ปี	ช่อง 4	ช่อง 3	ช่อง 5	ช่อง 7	ช่อง 9	ไอทีวี	หมายเหตุ
2528			(พ-พฤ. 20.50 น.) โหดมันฮา การบินไทยไขจักรวาล (19.20น.)				(รวมทั้งสิ้น 26 รายการ)
2529		แม่บ้านที่รัก เกมเปิดโลก (เสา.11.00 น.) เกมละครปริศนา เซ็นทรัล บัณฑิตน้อย	การบินไทยไขจักรวาล คู่หูพลิกล็อก มาตามนัด (พ-พฤ. 20.50 น.) หัวใจตรงกัน คู่สร้าง คู่สม (จ.22.55น.) นักสืบ (อา.12.00-12.30 น.) เที่ยงวันอาทิตย์ สุขสันต์วันเสาร์ ดาราพาสนุก ยิ้มแป้น (10.00 น.)	นาทีทอง ประตูดวง โชค 3 ชั้น หัวใจสีแดง (อา.15.30น.)	ไอคิว 180 (อา.18.00น.) แม่บ้านสมองไว อาทิตย์ยิ้ม คนเด่น คนดัง (ส.13.00น.)		

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 1 : รายการแข่งขันชิงรางวัลที่สำรวจพบในปี 2500-2550 (ต่อ)

ปี	ช่อง 4	ช่อง 3	ช่อง 5	ช่อง 7	ช่อง 9	ไอทีวี	หมายเหตุ
2529			โหดมันฮา (เสา. 14.30-15.30 น.)				(รวมทั้งสิ้น 23 รายการ)
2530		เอาไปเลย (อา. 10.45-11.45น.) ดีข่าวแตก (อา. 11.45-12.45น.) เกมละครปริศนา 50/50 ลุ้นแล้วรุ่ง เซ็นทรัล บัณฑิตน้อย เกมเปิดโลก	มาตามนัด คู่หูพลิกล็อก นกเค้าแมว 180 ไอคิว ยิ้มแป้น (10.00 น.) การบินไทยไขจักรวาล เกมท่องเที่ยว แม่บ้านสมองไว ดาราพาสนุก คู่สร้าง คู่สม สุขสันต์วันเสาร์ โหดมันฮา	นาทีทอง ประตูดวง แชมป์ชิงแชมป์	เยาวชน คนเก่ง คลื่นลูกใหม่ (ส.14.00น.)		(รวมทั้งสิ้น 23 รายการ)
2531		50/50 ลุ้นแล้วรุ่ง (เสา-อา. 11.00 น.) เกมมหาโชค	พลิกล็อกเพชร (อา.11.00น.) มาตามนัด	นาทีทอง แชมป์ชิงแชมป์ (เสา.16.20-17.20น.)	เยาวชน คนเก่ง		

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 1 : รายการแข่งขันชิงรางวัลที่สำรวจพบในปี 2500-2550 (ต่อ)

ปี	ช่อง 4	ช่อง 3	ช่อง 5	ช่อง 7	ช่อง 9	ไอทีวี	หมายเหตุ
2531		(อา.13.30 น.) ดีช่าวแตก (อา.11.45 น.) เอาไปเลย (อา.12.15 น.) เกมกามเทพ (ศ.20.45น.) เซ็นทรัล บัณฑิตน้อย (อา.10.15-10.45 น.)	แม่บ้านสมองไว เกมตะลุย วัดดวง ดาราพาสนุก เกมเปิดโลก โหดมันฮา การบินไทยไขจักรวาล คู่สร้าง คู่สม 180 ไอคิว				(รวมทั้งสิ้น 20 รายการ)
2532		มิวสิกเกม เกมรวยอุตลุด 50/50 ลุ้นแล้วรุ่ง (เสา.-อา.11.00น.) ดีช่าวแตก เอาไปเลย (อา.12.45น.) เซ็นทรัล บัณฑิตน้อย	*พลิกล็อก เหนือเมฆ การบินไทยไขจักรวาล โหดมันฮา มาตามนัด คู่สร้าง คู่สม เกมเปิดโลก แม่บ้านสมองไว น่ารัก น่าลุ้น จุดเดือด	**เวทีทอง (ส.15.15-16.15น.) แชมป์ชิงแชมป์	เยาวชน คนเก่ง		*พลิกล็อกเวอร์ชั่นสุดท้าย **เกมโชว์รายการแรกของเวิร์กพอยต์

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 1 : รายการแข่งขันชิงรางวัลที่สำรวจพบในปี 2500-2550 (ต่อ)

ปี	ช่อง 4	ช่อง 3	ช่อง 5	ช่อง 7	ช่อง 9	ไอทีวี	หมายเหตุ
2532			เกมตะลุย 180 ไอคิว				(รวมทั้งสิ้น 20 รายการ)
2533		มิวสิคเกม (อา.10.00-11.15น.) ตามล่าหาที่สุด ดีข้าวแตก เอาไปเลย เกมตะลุมบอน **ชีวิตพิสดาร (จ.21.40-22.40น.)	น่ารักน่าลุ้น (อา. 10.00 น.) จุดเดือด (อา.11.00-12.00 น.) เฉียบ (อา.14.00-14.30 น.) คู่สร้าง คู่สม คู่รักช่อง 5 (อา. 16.00-16.30 น.) อย่างนี้ก็มีด้วย แม่บ้านสมองไว สัมนานักสืบ (เสา. 11.00 น.) 1 PM. บ่ายโมงวันศุกร์สนุกที่ช่อง 5 180 ไอคิว	ชิงร้อยชิงล้าน เวทีทอง แชมป์ชิงแชมป์ (ส.15.30-16.30น.) วิก 07 (อา.17.30น.)	20 คำถาม (ศ.12.30น.) ซูเปอร์ จิ๋ว (ส.10.30น.) เยาวชนคนเก่ง (อา.19.00น.)		*เพิ่มเวลาอีก30นาที เป็น 1ชั่วโมง 20.55 น.-21.55 น. **เอาเรื่องราวแปลกๆจากต่างประเทศ มาตั้งเป็นคำถาม เกมโชว์กึ่งสารคดี *รายการเกมโชว์รายการแรกของกันตนา เป็นรายการแข่งทำอาหาร

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 1 : รายการแข่งขันชิงรางวัลที่สำรวจพบในปี 2500-2550 (ต่อ)

ปี	ช่อง 4	ช่อง 3	ช่อง 5	ช่อง 7	ช่อง 9	ไอทีวี	หมายเหตุ
2533			*มาตามนัด การบินไทยไขจักรวาล โหด มัน ฮา				(รวมทั้งสิ้น 27 รายการ)
2534		*ตามล่าหาที่สุด (อา.12.00-13.00น.) **มิวสิคเกม (อา.10.00-11.15น.) กล้าๆหน่อย เกมตะลุมบอน ชีวิตพิสดาร	คู่ทรหด แม่บ้านสมองไว การบินไทยไขจักรวาล 180 ไอคิว มาตามนัด น่ารักน่าลุ้น จุดเดือด เฉียบ *คู่รักช่อง 5 อย่างนี้ก็มีด้วย **สัมมนานักสืบ โหด มัน ฮา ป่าอโมงรันตุการ์ตูนที่ช่อง 5	ชิงร้อยชิงล้าน (พ.22.00-23.00น.) เวทีทอง (ส.15.15-16.15 น.) แชมป์ชิงแชมป์ (เสาร์15.30-16.30 น.) วิก 07 (อา.17.30น.)	20 คำถาม ซูเปอร์ จิ๋ว เยาวชนคนเก่ง		*เอาเรื่องจากในกินเนสบุ๊กมาเป็นคำถาม **วินิจฉัยทายเป็นพิธีกร *รูปแบบคล้ายรายการนัดบอด **ประภัทร ศรลัมน์ เอากลับมาทำใหม่ *เกมโชว์จากญี่ปุ่น (ส.14.30-15.30น.) (รวมทั้งสิ้น 25 รายการ)
2535		กล้าๆหน่อย เกมตะลุมบอน	มาตามนัด *น่ารักน่าลุ้น	ชิงร้อยชิงล้าน เวทีทอง	20 คำถาม ซูเปอร์ จิ๋ว		*เปลี่ยนเวลาเป็น 15.30น.

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 1 : รายการแข่งขันชิงรางวัลที่สำรวจพบในปี 2500-2550 (ต่อ)

ปี	ช่อง 4	ช่อง 3	ช่อง 5	ช่อง 7	ช่อง 9	ไอทีวี	หมายเหตุ
2535		ชีวิตพิสดาร	จุดเดือด 180 ไอคิว การบินไทยไขจักรวาล แม่บ้านสมองไว ท้าทาย (ศ. 21.50 น.) ที่นี่มีทอง (จ.16.30 น.) บ่ายโมงวันศุกร์สนุกที่ช่อง 5	แชมป์ชิงแชมป์ วิก 07 โลกพิสดาร มนุษย์เจ้าปัญหา	เยาวชนคนเก่ง		(รวมทั้งสิ้น 21 รายการ)
2536		กล้าๆหน่อย (ส.10.00น.)	คู่รัก 180 ไอคิว การบินไทยไขจักรวาล มาตามนัด ท้าทาย (ศ. 21.50 น.) แม่บ้านสมองไว	ชิงร้อยชิงล้าน เวทีทอง แชมป์ชิงแชมป์ กามเทพผิดคิว (ศ. 12.05-13.05 น.) วิก 07	20 คำถาม ซูเปอร์จิ๋ว		*ก่อตั้งบริษัทเนเวอร์แลนด์และทีวีรันเดอร์ (รวมทั้งสิ้น 14 รายการ)
2537		กรุสมบัติ (พฤ.22.30-23.15น.)	มาตามนัด แม่บ้านสมองไว	ชิงร้อยชิงล้าน เวทีทอง	20 คำถาม ซูเปอร์จิ๋ว		

ตารางที่ 1 : รายการแข่งขันชิงรางวัลที่สำรวจพบในปี 2500-2550 (ต่อ)

ปี	ช่อง 4	ช่อง 3	ช่อง 5	ช่อง 7	ช่อง 9	ไอทีวี	หมายเหตุ
2537		มาสเตอร์คีย์ *ดวงกับดาว	ตัวต่อตัว คู่รัก (พ. 22.05-23.05 น.) 180 ไอคิว	ช็อปแชมป์ กามเทพผิดคิว วิก 07	กาลิเลโอ ลุ้นข้ามโลก		*แจ๊กพ็อตเป็นรถเบ็นซ์ **(รวมทั้งสิ้น 17 รายการ)**
2538		มาสเตอร์คีย์ กรุสมบัติ ดวงกับดาว ไขเบอร์เกม แสบคูณสอง	โชว์บาย โชว์โบ 180 ไอคิว มาตามนัด แม่บ้านสมองไว เธอที่หนึ่ง (จ-ศ. 10.15-10.52น.) *โยโยเกม	ช็อปแชมป์ ส้มหล่น โชคดีนาทีทอง เกมฮ็อท เพลงฮิต กามเทพผิดคิว *ฮิวโก้ เวทีทอง วิก 07 ชิงร้อย ชิงล้าน	ซูเปอร์ จิ๋ว กาลิเลโอ ลุ้นข้ามโลก *โจแรส ผ่ามิติเวลา		*กันตนาซื้อลิขสิทธิ์จากต่างประเทศ เป็นเกมโชว์อินเตอร์แอคทีฟ คอมพิวเตอร์เกม รายการแรกในเมืองไทย **(รวมทั้งสิ้น 24 รายการ)**
2539		ใครผิดใครถูก (ส.22.00-23.00น.) เอาไปเลย เกมละครปริศนา มาสเตอร์คีย์ ฟอร์เอฟเวอร์	จูกซ์บ็อก พลิกล็อก รีเทิร์นส์ ยุทธภูมิกระทะเหล็ก (อา.09.05 น.) ท้าเที่ยวไทย	ส้มหล่น (จ-ศ 11.30-12.30 น.) โชคดีนาทีทอง (อ.11.20-13.15 น.) เกมฮ็อท เพลงฮิต	ซูเปอร์ จิ๋ว กาลิเลโอ (เสาร์ 21.00-22.00 น.) ลุ้นข้ามโลก เที่ยงวันกันเอง		*ช่อง3เริ่มมี magic 3 ช่วงเวลา 22.00 น. รายการมากขึ้น ช่อง 5 เริ่มออกอากาศ 24 ชม. *เปิดสถานีไอทีวี

ตารางที่ 1 : รายการแข่งขันชิงรางวัลที่สำรวจพบในปี 2500-2550 (ต่อ)

ปี	ช่อง 4	ช่อง 3	ช่อง 5	ช่อง 7	ช่อง 9	ไอทีวี	หมายเหตุ
2539		แสบคูณสอง ดวงกับดาว โอนลี่วัน เกม	(เสาร์ 16.00-17.00 น.) โยโยเกม หมื่นไมล์เกม แม่บ้านสมองไว ***โชว์บาย โชว์ใบ ระเบิดเถิดเทิง (อา. 14.00-15.00 น.) กินกับเกม (ส.14.00-15.00น.) 180 ไอคิว	(พฤ. 12.05-13.15 น.) กามเทพผิดคิว ฮิวโก้ เวทีทอง ชิงร้อย ชิงล้าน เด็งหนึ่ง วิก 07	ลุ้นระเบิด เกมโชน **สืบสะเด็ด โจแรส ผ่ามิติเวลา ***ทีวีแชมเปี้ยน		**แนวคิดจากรายการสัมมนานักสืบ ***กันดนาซื้อลิขสิทธิ์จากญี่ปุ่น (รวมทั้งสิ้น 36 รายการ)
2540		แสบคูณสอง มาสเตอร์คีย์ พ่อร์ยอฟเวอร์ ลับเฉพาะคนรู้ใจ ใครผิดใครถูก (จ.22.00-23.00น.) เอาไปเลย ดวงกับดาว	จูกซ์บ็อก พลิกล็อก รีเทิร์น กินกับเกม ยุทธภูมิกระทะเหล็ก ชี้ย่ำปี้ก (22.05-23.05 น.) สืบสะเด็ด (ศุกร์ 22.00-23.00น.)	ส้มหล่น โชคดีนาทีทอง เกมฮ็อท เพลงฮิต กามเทพผิดคิว *ฮิวโก้ เวทีทอง ชิงร้อย ชิงล้าน เด็งหนึ่ง	ซูเปอร์จิ๋ว เกมโชน ไอที จีเนียส กาลิเลโอ ลุ้นข้ามโลก ทีวีแชมเปี้ยน เที่ยงวันกันเอง		

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 1 : รายการแข่งขันชิงรางวัลที่สำรวจพบในปี 2500-2550 (ต่อ)

ปี	ช่อง 4	ช่อง 3	ช่อง 5	ช่อง 7	ช่อง 9	ไอทีวี	หมายเหตุ
2540			Game for gold ท้าเที่ยวไทย แม่บ้านสมองไว เกมวัดใจ ระเบิดเถิดเทิง โชว์บาย โชว์โบ 180 ไอคิว	ถูกใจใช่เลย (22.00-23.00น.) วิก 07			(รวมทั้งสิ้น 36 รายการ)
2541		ลับเฉพาะคนรู้ใจ สดูดิโอ แอคชั่น ไคลแม็กเกม ล็อตเตอรี่ โชว์ (อ.16.00 น.) 4 ช่าท้าตะลุย เวทีทอง (ส.9.00-10.05 น.) ชิงร้อยชิงล้าน (พุธ 22.00-23.30 น.) แสบคูณ 2	พลิกล็อก เกมแก้จน แห้ง 1 น้ำ 1 คิดถึง 2 (เสาร์ 18.00-19.30 น.) การบินไทยไขจักรวาล เกมล่ามหามบัติ (อา. 13.00 น.) จารชนหมายเลข 5 (22.00-23.00 น.) กินกับเกม (ส.14.30 น.)	เกมพิศวง (เสาร์11.25-12.30 น.) ฮิวโก้เกม โชคดีนาทีทอง เด็งหนึ่ง เกมฮ็อต เพลงฮิต ส้มหล่น วิก 07 ถูกใจใช่เลย	ซูเปอร์ จิ๋ว เกมโชน (ส. 14.00-15.00 น.) ไอที จีเนียส กาลิเลโอ ลุ้นข้ามโลก (อา. 12.00-13.00 น.) ทีวีแชมเปี้ยน เที่ยงวันกันเอง เกมคนแก่งกับ LG (เสาร์ 13.00 น.)		*เวิร์กพอยท์ย้ายมาช่อง 3

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 1 : รายการแข่งขันชิงรางวัลที่สำรวจพบในปี 2500-2550 (ต่อ)

ปี	ช่อง 4	ช่อง 3	ช่อง 5	ช่อง 7	ช่อง 9	ไอทีวี	หมายเหตุ
2541		จูกซ์บ็อก (เสา.22.00-22.59 น.) ช็อกเกม (พฤ.22.05-23.00 น.) แฟนตาซีมีหาง แทงค์ ยู เกม (ส. 13.30-14.30 น.) ดวงกับดาว (อา.13.30-13.45 น.) มาสเตอร์คีย์ฟอร์เยฟเวอร์ (จ-ศ. 11.30-12.30 น.)	คู่รัก คู่ลุ้น (พ. 12.30 น.) ยุทธภูมิกระทะเหล็ก (อา.09.05 น.) แม่บ้านสมองไว ระเบิดเถิดเทิง เกมจารชน ห้า ฮ่า ฮ่า (อ. 22.09-23.04 น.) ชี้ย่าปึ๊ก สีบสะเดิด				(รวมทั้งสิ้น 45 รายการ)
2542		ล็อตเตอรี่โชว์ ช็อกเกม ชิงร้อยชิงล้าน พ่อบ้านจานเด็ด เวทีทองเมจิก มาสเตอร์คีย์ ฟอร์เยฟเวอร์ จูกบอกซ์	เกมจารชน (อา.16.25-17.25น.) เซียนชุ่ม บุญหล่นทับยกกำลัง5 เกมล่ามหาสนุก (อา.13.00-14.00 น.) แม่บ้านสมองไว	เกมพิศวง ฮิวโก้เกม โชคดีนาทีทอง เด็งหนึ่ง เกมฮ็อต เพลงฮิต วิก 07	เกมคนเก่งกับ LG ยอดเยาวชนคนอ่านออก ทีมอเมซิ่ง ไทยแลนด์ ซุปเปอร์จิ๋ว เกมโชน ลุ้นข้ามโลก		* อย.จ้างกันตนาผลิต 6 เดือน

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 1 : รายการแข่งขันชิงรางวัลที่สำรวจพบในปี 2500-2550 (ต่อ)

ปี	ช่อง 4	ช่อง 3	ช่อง 5	ช่อง 7	ช่อง 9	ไอทีวี	หมายเหตุ
2542		ลับเฉพาะคนรู้ใจ สี่ซ่าส์ ท้าตะลุย	ถูกใจใช่เลย แฟนตาซีมีหาง (อ.22.00-23.00น.) ระเบิดเถิดเทิง เกมแก้จน สืบสะเด็ด รักกันสนั่นเมือง คู่รัก คู่ลุ้น กินกับเกม ชี้ช่ำปึ๊ก				(รวมทั้งสิ้น 36 รายการ)
2543		เกมเศรษฐี (อา.18.00 น.) ตะลอนเกม (เสาร์.16.15-17.15 น.) เซียนทีวี (อาทิตย์ .13.30 น.) ล็อตเตอรี่เกม มาสเตอร์คีย์ พ่อร์เยฟเวอร์	กินกับเกม (เสาร์.14.00-14.50 น.) ยุทธภูมิกระทะเหล็ก (เสาร์.9.00-10.00 น.) 50 ห้าสิบลุ้นแล้วรุ่ง (เสาร์.10.00-10.50 น.) เกมจารชน (อา.16.25-17.25น.)	**แข่งร้อยได้ล้าน (จ-ศ.10.55-11.05 น.) เกมพันหน้า (พฤ. 22.20-23.45 น.) เวลาพารวย (ส-อา 17.30-18.00 น.) เกมพิศวง คนนี้...ที่หนึ่ง	บุญหล่นทับ ยกกำลัง 9 (เสาร์ 16.30-17.30 น.) ลุ้นข้ามโลก (อา.15.20-16.15 น.) ลุ้นแล้วรวย (อา.17.00-18.00 น.) เกมโชน	แมกกาซีนเกม (จ-ศ.14.30-15.น.)	*เวิร์กพอยต์ย้ายมาช่อง 5 **ซื้อลิขสิทธิ์จากญี่ปุ่น

ตารางที่ 1 : รายการแข่งขันชิงรางวัลที่สำรวจพบในปี 2500-2550 (ต่อ)

ปี	ช่อง 4	ช่อง 3	ช่อง 5	ช่อง 7	ช่อง 9	ไอทีวี	หมายเหตุ
2543		ลับเฉพาะคนรู้ใจ (จ. 22.05-23.00 น.) ช็อกเกม ช็อกวัดช็อก (พฤ.22.05-23.00 น.) จูกบอกซ์ (เสา.22.00-22.59 น.) บัดดี้เกมส์ (เสาร์17.00-17.30 น.) สตูดิโอ ดับเบิ้ลแอกชั่น (ส.15.25-16.05น.) ลุ้นรหัสลับ (ส.14.30-15.30 น.) สี่ซ่าส์ ท้าตะลุย (อา. 9.30-10.05 น.) ดาราพาตะลุย (พ-ศ 11.00-11.30 น.) เกมปริศนา (พฤ.22.20- 23.35 น.)	เกมแก้จน เกมลวงบันลือโลก (เสาร์.17.30-18.30 น.) รักกันสนั่นเมือง (อา.22.00-23.00 น.) ชิงร้อยชิงล้าน (พ.22.30-00.30น.) แฟนตาซีมีหาง (อ.22.00-23.00 น.) ซูเปอร์ชี้ย่ำบึก แม่บ้านชิงทอง (พฤ.15.30-16.00 น.) คู่รักคู่ลุ้น (พ.12.00-12.30 น.) เกมล่ามหาสนุก (อา. 13.00-13.30 น.) เป็นปี่เป็นขลุ่ย (เสาร์.15.00-15.30 น.)	บุพเพอาละวาด (เสาร์ 15.30-16.30 น.) ถูกใจ ใช่เลย (จ. 22.20-23.20 น.) แสบคูณสอง (พฤ. 22.20-23.20 น.) ปฏิบัติการบานกระจก (ส. 14.30-15.30 น.) 07 โชว์ เกมลวงบันลือโลก เกมฮ็อต เพลงฮิต เดอะ แชร์ เกมชีวิต	เกมคนเก่งกับแอลจี แทคทีม *ทีวีแชมเปี้ยน ไทย ไทยแลนด์ (พฤ-ศ.19.30 น.) ซุปเปอร์จิ๋ว		*เอารูปแบบของรายการทีวีแชมเปี้ยน จากญี่ปุ่นมา แต่ออกอากาศได้ไม่กี่เดือน เนื่องจากเกมการแข่งขันไม่เหมาะกับ คนไทย

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 1 : รายการแข่งขันชิงรางวัลที่สำรวจพบในปี 2500-2550 (ต่อ)

ปี	ช่อง 4	ช่อง 3	ช่อง 5	ช่อง 7	ช่อง 9	ไอทีวี	หมายเหตุ
2543			แฟนพันธุ์แท้ (ศ. 22.10-23.10 น.) เวทีทองเมจิก (เสาร์ 12.00-13.00 น.) แฟนซีเกม เกมข้ามรุ่น แชมเปี้ยนเกมส์ (17.30 น.) ระเบิดเถิดเทิง สีบสะเด็ด (ศุกร์ 22.00-23.00น.)				(รวมทั้งสิ้น 58 รายการ)
2544		*เกมอัจฉริยะ (จ.22.30 น.) บิ๊กเกม พร 3 ประการ (พฤ.22.20-23.20 น.) ดีบทแตก (อา.13.30 น.)	ระเบิดเถิดเทิง *เกมหยุดเวลา ถอดรหัสใจ เกมแก้จน กินกับเกม เป็นปี่เป็นขลุ่ย ชี้ย่ำบึ๊ก เจ้าสังเวียน	เกมพิศวง *เวลาพารวย แข่งร้อยได้ล้าน เกมพันหน้า ปลดหนี้ (เสาร์ 14.45-15.15น.) บุพเพอาละวาด	*เกมคนเก่งกับ LG เกมโชน เกมซุปเปอร์ฮิต ทีวีแชมเปี้ยน แทคทีม ซุปเปอร์จิ๋ว	*มันนี แอ็คชั่น แมกกาซีนเกม	*กระแสควิซโชว์มาแรง ในช่วงนี้มีรายการ ควิซโชว์ออกอากาศจำนวน 15 รายการ

ตารางที่ 1 : รายการแข่งขันชิงรางวัลที่สำรวจพบในปี 2500-2550 (ต่อ)

ปี	ช่อง 4	ช่อง 3	ช่อง 5	ช่อง 7	ช่อง 9	ไอทีวี	หมายเหตุ
2544		*4ต่อ4แฟมิลี่เกม ดาราพาตะลุย แม่บ้านเหรียญทอง ลุ้นรหัสลับ เกมปริศนา มาสเตอร์คีย์ *เกมเศรษฐี ลับเฉพาะคนรู้ใจ *ตะลอนเกม *เรียนทีวี จูกบอกซ์ บัดดี้เกมส์ สตูดิโอ ดับเบิ้ลแอกชั่น หลังคาเดียวกัน (อา.12.30-13.30 น.) ช็อกเกม (พฤ.22.05-23.00 น.)	แฟนซีเกม *ชิงร้อยชิงล้าน แม่บ้านชิงทอง *แฟนพันธุ์แท้ ยุทธภูมิกระทะเหล็ก 50 ห้าสิบลุ้นแล้วรุ่ง *แชมเปี้ยนเกม (เสาร์ 17.00-18.00 น.) *เกมข้ามรุ่น (ส-อา.18.25 น.) เกมล่ามหาสนุก เกมจารชน *เกมนานาชาติ รักกันสนั่นเมือง เวทีทองเมจิก เกมวัดดวง สืบสะเด็ด	ถูกใจ ใช่เลย แสบคูณสอง คนนี้...ที่หนึ่ง ปฏิบัติการบานกระจก 07 โชว์ เกมลวงบันลือโลก เกมฮ็อต เพลงฮิต *เดอะ แชร์			(รวมทั้งสิ้น 63 รายการ)
2545		ลักกี้เกม	ลับสมอง	แข่งร้อยได้ล้าน	กา-เม่ โชว์	เกมนักชิม	

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 1 : รายการแข่งขันชิงรางวัลที่สำรวจพบในปี 2500-2550 (ต่อ)

ปี	ช่อง 4	ช่อง 3	ช่อง 5	ช่อง 7	ช่อง 9	ไอทีวี	หมายเหตุ
2545		กำจัดจุดอ่อน ช็อกเกม เกมวัดใจ ตีบทแตก เกมอัจฉริยะ บิ๊กเกม พร 3 ประการ หลังคาเดียวกัน 4ต่อ4แฟมิลี่เกม แม่บ้านเหรียญทอง ลุ้นรหัสลับ มาสเตอร์คีย์ เกมเศรษฐี ลับเฉพาะคนรู้ใจ ตะลอนเกม จูกซ์บอกซ์เกม เซียนทีวี เกมปริศนา	*TEXT TEEN (อ.22.15-23.05 น.) แชมเปี้ยนเกมส์ แม่บ้านชิงทอง แฟนซีเกม เกมล่า2000 (อา.13.00-14.00 น.) ชิงร้อยชิงล้าน แฟนพันธุ์แท้ ระเบิดเถิดเทิง เกมจารชน SMALL TALK (ส-อา.19.00-19.30 น.) เกมแก้จน เวทีทองเมจิก เกมนานาชาติ เซียนสมองเพชร (พ-พฤ.18.00 น.)	(จ-พฤ.11.00 น.) บุพเพอาละวาด เกมพิศวง เวลาพารวย เกมพันหน้า ปลดหนี้ (ส.14.45.15.15น.) ถูกใจ ใช่เลย แสบคูณสอง ปฏิบัติการบานกระจก 07 โชว์ เกมลวงบันลือโลก เกมฮ็อต เพลงฮิต	(ส.11.30-12.15 น.) เกมทศกันท์ เกมโชน เกมคนเก่งกับ LG ทีวีแชมเปี้ยน ซุปเปอร์จิ๋ว	มันนี แอ็คชั่น แมกกาซีนเกม	*ซื้อลิขสิทธิ์จากอังกฤษ แข่งตอบปัญหา และแข่งพละกำลัง

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 1 : รายการแข่งขันชิงรางวัลที่สำรวจพบในปี 2500-2550 (ต่อ)

ปี	ช่อง 4	ช่อง 3	ช่อง 5	ช่อง 7	ช่อง 9	ไอทีวี	หมายเหตุ
2545		สตูดิโอ ดับเบิ้ลแอกชั่น ดาราพาตะลุย บัดดี้เกมส์ เวลาท้าเชียน	50 ห้าสิบลุ้นแล้วรุ่ง เกมวัดดวง (23.00-24.00น.)				(รวมทั้งสิ้น 62 รายการ)
2546		ก๊อปปี้ โชว์ รวยรายวัน ดาราพาตะลุย จูกซ์บอกซ์เกม เวลาท้าเชียน 4 ต่อ 4 แฟมิลี่เกม หลังคาเดียวกัน ดีบทแดก 4 ต่อ4 ซันเดย์ ช็อกเกม เกมประชาชน เกมเศรษฐี เกมล่าลูกเขย มาสเตอร์คีย์	เลขมหาสมบัติ เกมวัดดวง ห้าให้ (พ.20.15-21.15 น.) ชิงร้อย ชิงล้าน เชียนสมองเพชร *แฟนพันธุ์แท้ เจาะเกม เวทีทอง แชมป์เปี้ยนเกม รักมาราธอน บัดดี้ ท้าดวล เกมแก้จน ทายได้ให้เลย	แข่งร้อยได้ล้านโกลด์ โบนัสเกม เกมฮ็อต เพลงฮิต เกมพันหน้า ปลดหนี้ คู่ขาปาท่องโก๋ (อา.11.30-12.30น.) บุพเพอาละวาด เดอะ แชร์ (อ.22.00-23.00น.) 07 โชว์	ยุทธจักรนักจำ เกมทศกัณฑ์ กา-เม่ โชว์ สงครามเขาและเธอ (ส.12.30-13.30น.) กรุสมบัติ (อา.14.30-15.30 น.) เดอะ ฮีโร่ เกม ทีวีแชมเปี้ยน เกมคนเก่งกับ LG ซุปเปอร์จิ๋ว คาราโอเกม	ครอบครัวชิงแชมป์ วากุ-วากุสัตว์โลก โชว์ชิงแชมป์ (พฤ.14.00 น.) เกมนักชิม (ส.15.00 น.) รักจริงหวังแต่ง เดอะโวล์ท	*รายการแฟนพันธุ์แท้เพิ่มเวลาเป็น 2 ชั่วโมง (ศ.22.10-23.10น.)

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 1 : รายการแข่งขันชิงรางวัลที่สำรวจพบในปี 2500-2550 (ต่อ)

ปี	ช่อง 4	ช่อง 3	ช่อง 5	ช่อง 7	ช่อง 9	ไอทีวี	หมายเหตุ
2546		เกมกล่องวิเศษ (22.00-23.00น.)	ยอดคนตะลุยฝุ่น (อา.13.00-14.00 น.) SMALL TALK (ส-อา.19.00-19.30 น.) **กดล่าคว้าเงิน แฟนซีโดน สิงห์นักสืบ ระเบิดเถิดเทิง ก๊องโชว์ เกมจารชน คุณจำเนียน 50 ห้าสิบลุ้นแล้วรุ่ง เกมล่าทะลุมิติ				**เกมโชว์สด แบบอินเตอร์แอคทีฟ (รวมทั้งสิ้น 64 รายการ)
2547		ลองลักตั้ง ชิงเด่นชิงดัง THE WEDDING GAME เกมใกล้ตัว 4 ต่อ 4 แฟมิลี่เกม	สิงห์นักสืบ เกมประชาชน แฟนพันธุ์แท้ คอของเกม ตีบทแตก	แข่งร้อยได้ล้านโกลด์ โบนัสเกม เกมฮ็อต เพลงฮิต เกมพันหน้า ปลดหนี้	เกมคนคิด ท้าให้ทาย เชื่อหรือไม่เชื่อ (ส-อา.15.30-16.00น.) เกมคนเก่งกับ LG	วิอท อีส อิท อะไรกันนี่ เจาะเซฟ รักจริงหวังแต่ง (ส.16.30-17.00น.) Q 20	*บอร์นย้ายจากช่อง 3 มาอยู่ไอทีวี

ตารางที่ 1 : รายการแข่งขันชิงรางวัลที่สำรวจพบในปี 2500-2550 (ต่อ)

ปี	ช่อง 4	ช่อง 3	ช่อง 5	ช่อง 7	ช่อง 9	ไอทีวี	หมายเหตุ
2547		จิ๊กซอว์ จิ๊กแสน ก๊อปปี้ โชว์ รัดชัดนิวส์ ไทมุง มาสเตอร์คีย์	สยามเกม แม่บ้านเหรียญทอง แฟนซีโดน ชิงร้อยชิงล้าน ระเบิดเถิดเทิง เกมจารชน เกมแก้จน เกมล่าทวิน เวทีทอง ก๊องโชว์ SMALL TALK (ส-อา.19.00-19.30 น.) เกมวัดดวง คุณจำเนียน กดล่าคว้าเงิน 50 ห้าสิบลุ้นแล้วรุ่ง	คู่ขาป่าท่องโก๋ บุพเพอาละวาด ถูกแล้วแถม (จ-ศ.10.45.11.00น.) 07 โชว์	เกมทศกัณฑ์ (พ-พฤ19.00 น.) เกมทศกัณฑ์เด็ก (ส-อา.18.25-18.50น.) เดอะ ฮีโร่ เกม ซุปเปอร์จิ๋ว	เป้าตุง เกมเศรษฐี	(รวมทั้งสิ้น 53 รายการ)
2548		กล่องดำ (อา. 22.30-23.15น.)	แฟนซีโดน ครัวตัวเอ้	ถูกแล้วแถม แข่งร้อยได้ล้านโกลด์	เกมคนเก่งกับ LG เกมทศกัณฑ์เด็ก	Q 20 (ส.16.30-17.30น.)	

ตารางที่ 1 : รายการแข่งขันชิงรางวัลที่สำรวจพบในปี 2500-2550 (ต่อ)

ปี	ช่อง 4	ช่อง 3	ช่อง 5	ช่อง 7	ช่อง 9	ไอทีวี	หมายเหตุ
2548		เดอะดาร์ก เดอะ เรคคอร์ด มาสเตอร์คีย์ THAILAND AMAZING GAME (ส.14.50-15.50น.) ต่อหน้าต่อตา กูรูเกม 4 ต่อ 4 แฟมิลี่เกม (อา.14.00-15.00 น.) รัดชัดนิวส์ (ส.15.45.46.30น.)	รู้แล้ว...ฮ้า คู่กินคู่เกม แฟนพันธุ์แท้ เวทีทอง สู้เพื่อแม่ ดารามหาชน ระเบิดเถิดเทิง เกมวัดดวง 5432 โชว์ กดล่าคว้าเงิน 50 ห้าสิบล้นแล้วรุ่ง เกมประชาชน	ปลดหนี้ เกมพันหน้า เขียนโอเกะ 07 โชว์ ชิงร้อยชิงล้าน	เกมทศกัณฑ์ เดอะ ฮีโร่ เกม ซุปเปอร์จิ๋ว	เป๋าตุง (อา.15.30-16.30น.) ปุ๊บปั๊บรับโชค เกมฮ็อต เพลงฮิต รักเกินร้อย เกมเศรษฐี เกมเศรษฐีเด็ก วิยท อีส อิท อะไรกันนี่	(รวมทั้งสิ้น 43 รายการ)
2549		สตรีท ไฟเตอร์ เดอะดาร์ก ต่อหน้าต่อตา (ส.16.30-17.00น.) วิวาห์ พารวย มาสเตอร์คีย์	กล้าแลก ครัวตัวเอ้ แฟนซี แฟนคลับ เดอะ โชว์ (จ.22.10-23.00 น.) เกมวัดดวง	เขียนโอเกะ ปลดหนี้ เกมกระทะเล็ก ชิงร้อยชิงล้าน เกมพันหน้า ต่ำ10	เกมทศกัณฑ์เด็ก เกมทศกัณฑ์ยกทัพ เมก้า เคลเวอร์ ซุปเปอร์จิ๋ว	Q 20 วิยท อีส อิท อะไรกันนี่ เกมเศรษฐีเด็ก เกมเศรษฐี	

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 1 : รายการแข่งขันชิงรางวัลที่สำรวจพบในปี 2500-2550 (ต่อ)

ปี	ช่อง 4	ช่อง 3	ช่อง 5	ช่อง 7	ช่อง 9	ไอทีวี	หมายเหตุ
2549		อัจฉริยะข้ามคืน (จ.22.30-24.00น.) รู้จริงปะ (ศ.22.00-22.30น.) กล่องดำ (อา.22.30-23.15น.) ศึก 12 ราศี (อา.12.00-12.45น.) อลหม่านจานเด็ด (อา.8.45-9.45น.) แกะดำ	คู่กินคู่เกม ตู้ซ่อนเงิน (ส.22.00-23.00น.) สงครามเท้าไฟ (อา.16.00-17.00น.) ทีเด็ดจัง คนกล้า...ท้าดวล แฟนพันธุ์แท้ บัลลังก์ดาว เกมประชาชน สู้เพื่อแม่ สะพายเป้ (ศ.18.00-19.00น.) ดารามหาชน เวทีทอง ซิกส์ทีน (ส.14.00-15.00น.) ระเบิดเถิดเทิง	แข่งร้อยได้ล้านแชมเปี้ยน ถูกแล้วแถม 07 โชว์ จับเวลาแจก			(รวมทั้งสิ้น 46 รายการ)
2550		มาสเตอร์คีย์ อัจฉริยะข้ามคืน	เดอะ โชว์ กล้าแลกยกกำลัง2	เรียนโอเกะ (จ-ศ.12.30-13.00น.)	เกมทศกัณฑ์เด็ก เกมทศกัณฑ์ช่วยครูได้	Q 20 วียท อีส อิท อะไรกันนี่	

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นางสาวณิฏฐา แสงอรุณ เกิดวันที่ 8 มิถุนายน พ.ศ.2520 สำเร็จการศึกษาปริญญาตรีจาก คณะมนุษยศาสตร์ เอกภาษาไทย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เมื่อปี พ.ศ. 2542 และได้เข้าศึกษาต่อในคณะนิเทศศาสตร์ ภาควิชาการสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยในปี พ.ศ. 2547

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย