



การศึกษาวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์รายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์” มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์รายการเกมโชว์ และรายการแข่งขันตอบปัญหาโดยเบื้องต้นนั้น ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาภาพรวมของรายการแข่งขันชิงรางวัลในปัจจุบันจำนวนทั้งสิ้น 23 รายการ และศึกษาวิเคราะห์เบื้องต้นในรายละเอียดจากรายการแข่งขันชิงรางวัลจำนวน 8 รายการ คือ รายการดวงกับดาว รายการเวทิตอง รายการคู่รัก รายการลุ้นข้ามโลก รายการที่มีทอง รายการกาลิเลโอเกม รายการ 180 ไอคิว และรายการการบินไทยไขจักรวาล

สำหรับการนำเสนอผลการศึกษาวิเคราะห์จากรายการแข่งขันชิงรางวัลจำนวน 8 รายการนั้น ผู้วิจัยได้แบ่งการนำเสนอการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 2 ส่วนคือ

1. ผลการศึกษาในประเด็นเรื่องประเภทและเนื้อหาของรายการแข่งขันชิงรางวัล
2. ผลการศึกษาในประเด็นเรื่องค่านิยมของคนไทยที่สะท้อนผ่านรายการแข่งขันชิงรางวัล ตลอดจนความเหมาะสมในการนำเสนอรายการแข่งขันชิงรางวัลในปัจจุบัน

ซึ่งการวิเคราะห์ข้อมูลในประเด็นต่างๆ นั้น ปรากฏผลการวิเคราะห์ดังต่อไปนี้
การวิเคราะห์เรื่องประเภทและเนื้อหาของรายการแข่งขันชิงรางวัล

สำหรับการศึกษาวิจัยเรื่องการแข่งขันประเภท และเนื้อหาของรายการแข่งขันชิงรางวัลนั้นผู้วิจัยได้แบ่งผลการศึกษาวิเคราะห์ออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

- 1.1 ภาพรวมของรายการแข่งขันชิงรางวัลในปัจจุบัน
- 1.2 การจำแนกประเภทและเนื้อหาของรายการแข่งขันชิงรางวัล

1.1 ภาพรวมของรายการแข่งขันชิงรางวัลในปัจจุบัน

ปัจจุบัน รายการแข่งขันชิงรางวัลมีจำนวนมากถึง 23 รายการ ซึ่งแต่ละรายการก็มีวัตถุประสงค์ที่จะมุ่งนำเสนอเนื้อหาที่แตกต่างกันไป บางรายการก็นำเสนอสาระ ความรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อผู้ชม ในขณะที่รายการอีกหลายรายการก็สามารถนำเสนอความบันเทิง เพื่อให้ผู้ชมได้สนุกสนาน และผ่อนคลายความตึงเครียดได้เป็นอย่างดี แต่อย่างไรก็ตาม เพื่อให้เกิดความเข้าใจ และเห็นภาพรวมของรายการแข่งขันชิงรางวัลในปัจจุบันได้อย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยจึงได้จำแนกรายการแข่งขันชิงรางวัลทั้ง 23 รายการ ออกเป็นประเภทต่างๆ โดยพิจารณาอย่างคร่าวๆ จากตัวแปรความรู้ ลักษณะโดยรวมของรายการ การนำเสนอสัดส่วนระหว่างสาระ ความรู้ และความบันเทิง เนื้อหาของรายการ ตลอดจนลักษณะวิธีการเล่น การใช้ความสามารถในการแข่งขัน ซึ่งสามารถสรุปให้เห็นได้ดังตารางต่อไปนี้

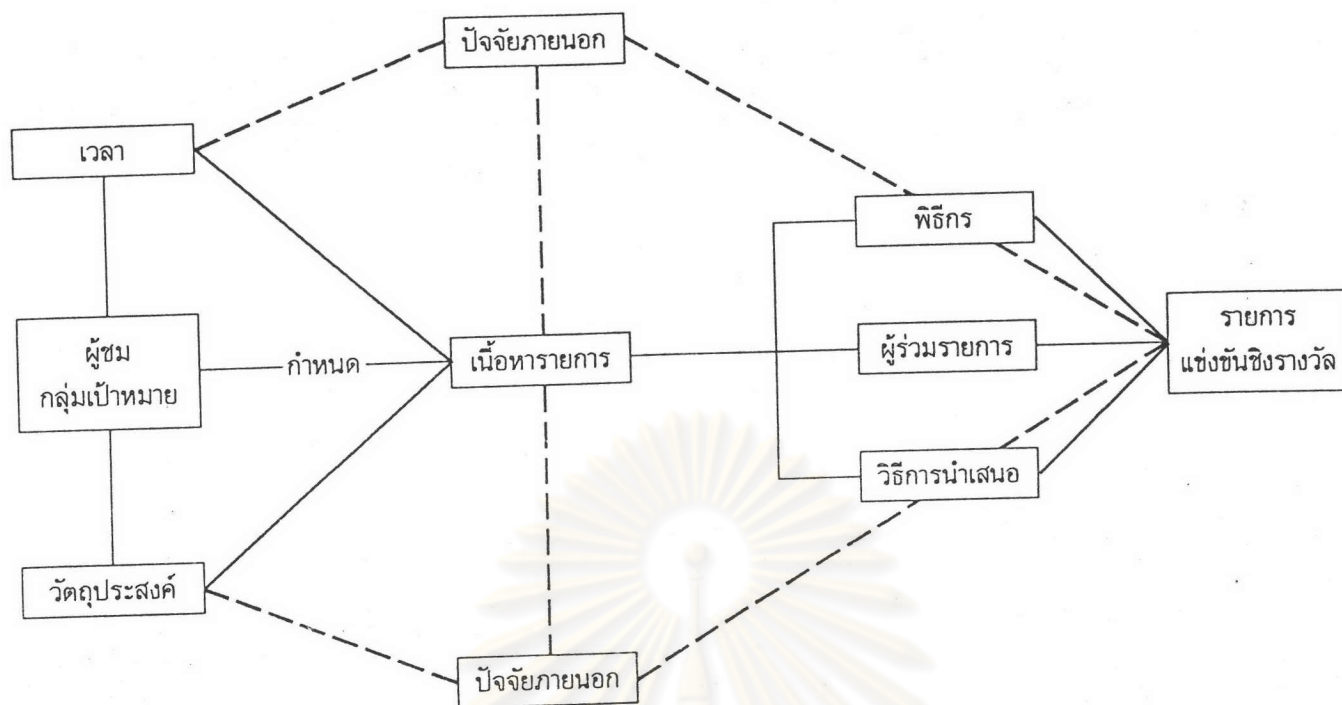
ตารางที่ 2 แสดงภาพรวมของรายการแข่งขันชิงรางวัลในปัจจุบัน

| ชื่อรายการ | รายการ แข่งขันชิงรางวัล ที่เน้นสาระ ความรู้เป็นหลัก | รายการ แข่งขันชิงรางวัล ที่เน้นความบันเทิง เป็นหลัก | รายการ แข่งขันชิงรางวัล ที่เน้นทั้งสาระ และบันเทิง |
|---------------------------------------|--|--|---|
| 1. มาสเตอร์ คีย์ | | | |
| 2. ซ้อป แชมป์ | | 1 | |
| 3. โอนลี่วัน ชันเดย์ | | 1 | |
| 4. กรุสมบัติ | | 1 | |
| 5. ดวงกับดาว | | | 1 |
| 6. มาตามนัด | | 1 | |
| 7. คู่รัก | | 1 | |
| 8. เทียงวันกันเอง | | 1 | |
| 9. เจาะเวลาท้าทาย | | 1 | |
| 10. นำรัก นำลุ้น | | | 1 |
| 11. แข่งเลอะ แข่งรอด | | 1 | |
| 12. โชคดี นาทิทอง | | 1 | |
| 13. ชิงร้อย ชิงล้าน | | 1 | |
| 14. กามเทพผัดคว | | 1 | |
| 15. เวทีทอง | | 1 | |
| 16. กาลิเลโอเกม | 1 | | |
| 17. ลุ้นข้ามโลก | | | 1 |
| 18. ยี่สิบคำถาม | | | 1 |
| 19. ที่นี้มีทอง | 1 | | |
| 20. 180 ไอคิว | 1 | | |
| 21. เกมฮอต เพลงฮิต | | 1 | |
| 22. การบินไทยไขจักรวาล | 1 | | |
| 23. แข่งขันตอบปัญหาภาษาอังกฤษกับเซลล์ | 1 | | |
| จำนวนรายการ รวม | 5 รายการ | 14 รายการ | 4 รายการ |

จากตารางที่ 2 เราจะเห็นว่า ในปัจจุบัน รายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นความบันเทิงเป็นหลักนั้น เป็นรายการที่มีจำนวนมากที่สุดถึง 14 รายการ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะสภาพสังคมในปัจจุบันนั้นผู้คนเกิดความตึงเครียดได้อย่างง่ายดาย ไม่ว่าจะเป็นความตึงเครียดจากการเรียน หรือการทำงานก็ตาม ดังนั้นผู้คนในสังคมจึงพยายามแสวงหาความบันเทิง ความสนุกสนานให้กับชีวิตตนบ้าง และเราก็ไม่อาจปฏิเสธได้ว่า โทรทัศน์ คือแหล่งความบันเทิงที่สะดวกและถูกที่สุดเพราะฉะนั้นจึงไม่น่าแปลกใจเลยว่า ทำไมรายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นความบันเทิงเป็นหลักจึงมีจำนวนมาก นั่นก็เพราะผู้ผลิตรายการต่างมุ่งตอบสนองความต้องการตรงจุดนี้ของคนในสังคมนั่นเอง

สำหรับรายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นสาระ ความรู้เป็นหลักนั้น ในปัจจุบันยังมีจำนวนน้อย และส่วนใหญ่ก็เป็นรายการเก่าแก่ที่มีอายุยืนยาว เช่น รายการ 180 ไอคิว รายการการบินไทยไขจักรวาล เป็นต้น อย่างไรก็ตาม เราจะพบข้อสังเกตหรือปรากฏการณ์ที่สำคัญประการหนึ่ง ก็คือรายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่พยายามผสมผสาน หรือสอดแทรกสาระความรู้ในความบันเทิง อย่างเช่น รายการดวงกับดาว และรายการลุ้นข้ามโลก หรือรายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นสาระ ความรู้เป็นหลักแบบรายการกาลิเลโอเกม ซึ่งถือเป็นคลื่นลูกใหม่นั้น กำลังมีแนวโน้มที่จะเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ ในขณะที่รายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นความบันเทิงเป็นหลัก ที่มีรูปแบบรายการที่ซ้ำซาก จำเจ หลากๆ รายการ ก็มีแนวโน้มที่จะมีลดจำนวนลงเรื่อยๆ ทั้งนี้เพราะ ผู้ชมในปัจจุบันต้องการชมรายการที่สามารถให้ทั้งความบันเทิง และสาระความรู้ในเวลาเดียวกันได้ หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือ ผู้ชมที่ชมรายการแข่งขันชิงรางวัลนั้นต้องการรายการที่ผ่อนคลายความตึงเครียดอย่างมีสาระนั่นเอง ในขณะที่รายการแข่งขันชิงรางวัลนั้นต้องการรายการที่ผ่อนคลายความตึงเครียดอย่างมีสาระนั่นเอง ดังนั้นรายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่ให้สาระ ความรู้ที่ไม่หนักจนเกินไป อย่างเช่น สารคดีสัตว์ของรายการน่ารัก น่าลุ้น สารคดีท่องเที่ยวของรายการลุ้นข้ามโลก สารคดีวิทยาศาสตร์ทั่วไปของรายการกาลิเลโอเกม ฯลฯ จึงบันทึกรายการที่ตรงใจผู้ชมในยุคปัจจุบัน กล่าวคือ ให้สาระความรู้ที่น่าสนใจ และเป็นประโยชน์ ในขณะเดียวกันก็ยังสามารถคงไว้ ซึ่งความบันเทิง ความสนุกสนานได้เป็นอย่างดี แต่อย่างไรก็ตาม นี่ก็เป็นเพียงการเริ่มต้นของปรากฏการณ์ใหม่ที่พึงประสงค์สำหรับวงการโทรทัศน์ไทยในปัจจุบัน ซึ่งไม่เพียงเฉพาะกับรายการแข่งขันชิงรางวัลเท่านั้น รายการรูปแบบอื่นๆ ไม่ว่าจะเป็นรายการปกิณกะ หรือวาไรตี้ หรือรายการอื่นๆ ต่างก็กำลังก้าวไปสู่กระแสการปฏิรูปรายการให้เป็นรายการที่มีทั้งความบันเทิง และสาระความรู้ ซึ่งเป็นรายการของผู้ชม และเพื่อผู้ชมอย่างแท้จริงด้วยกันทั้งสิ้น

อย่างไรก็ตาม ในการศึกษาวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์รายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์” นั้น ผู้วิจัยยังได้พบข้อสังเกตที่สำคัญอีกประการหนึ่ง คือ การที่จะผลิตหรือสร้างสรรค์รายการแข่งขันชิงรางวัลขึ้นมารายการหนึ่งนั้น ผู้ผลิตรายการย่อมที่จะต้องคำนึงถึงปัจจัยหลายๆ ประการด้วยกัน สำหรับปัจจัยเหล่านี้ถือว่ามีผลกระทบต่อการผลิตสร้างสรรค์รายการแข่งขันชิงรางวัลอย่างยิ่ง ซึ่งผู้วิจัยสามารถสรุปให้เห็นได้อย่างชัดเจน ดังแผนภูมิต่อไปนี้



แผนภูมิที่ 2 แสดงปัจจัยที่มีผลต่อการสร้างสรรค์รายการแข่งขันชิงรางวัล

จากแผนภูมิที่ 2 นี้ เราจะเห็นว่า การผลิตและการสร้างสรรค์รายการแข่งขันชิงรางวัล นั้นย่อมมีปัจจัยหลายๆ ประการมาเป็นตัวกำหนด ซึ่งปัจจัยต่างๆ เหล่านี้ต่างเชื่อมโยง และมีผลกระทบซึ่งกันและกัน อาทิเช่น การกำหนดเวลาที่ออกอากาศ ก็มีผลต่อการกำหนดผู้ชมกลุ่มเป้าหมาย ในขณะที่ผู้ชมกลุ่มเป้าหมาย ก็มีผลต่อการกำหนดวัตถุประสงค์ของรายการด้วย ยกตัวอย่างเช่น รายการ “ที่นี่มีทอง” ออกอากาศเวลา 16.00 - 16.30 น. ซึ่งผู้ชมที่สามารถติดตามชมรายการได้ในช่วงเวลานี้ ก็คือ กลุ่มผู้ชมที่เป็นแม่บ้าน ดังนั้นการกำหนดวัตถุประสงค์ของรายการ “ที่นี่มีทอง” จึงควรจะเป็นรายการที่นำเสนอ สาระ ความรู้สำหรับแม่บ้าน หรือ ตัวอย่างของรายการ “คู่รัก” ซึ่งถูกกำหนดให้ออกอากาศเวลา 22.00 - 23.00 น. นั่นถือเป็นช่วงเวลาที่มีผู้ชมเป็นจำนวนมาก หรือที่เราเรียกว่าช่วงเวลา prime-time เพราะฉะนั้น ผู้ชมกลุ่มเป้าหมายก็ควรจะเป็นครอบครัว ผู้ชมทุกเพศ ทุกวัย และวัตถุประสงค์ของรายการ ก็จะต้องเป็นรายการแข่งขันชิงรางวัลที่ส่งเสริมความรัก และความเข้าใจอันดีของคนในครอบครัวด้วยเช่นกัน

เมื่อเราสามารถกำหนดเวลาออกอากาศ ผู้ชมกลุ่มเป้าหมาย และวัตถุประสงค์ของรายการได้อย่างชัดเจนแล้วนั้น การกำหนดเนื้อหาของรายการก็จะสามารถทำได้เป็นประการถัดไป เช่น ถ้ารายการแข่งขันชิงรางวัลรายการหนึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอความรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์ และมีกลุ่มเป้าหมาย คือ เยาวชน นักเรียน นิสิต นักศึกษา เราก็สามารถที่จะคาดเดาได้ทันทีเลยว่า เนื้อหารายการก็ควรจะเกี่ยวข้องกับความรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์สำหรับนักเรียนด้วยเช่นกัน และเมื่อเราเริ่มเห็นภาพคร่าวๆ หรือโครงสร้างคร่าวๆ ของรายการได้แล้วนั้น เราก็จะ

สามารถกำหนดพิธีกรที่เหมาะสมกับรายการได้ เช่น ถ้าเป็นรายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นสาระ ความรู้เป็นหลัก พิธีกรก็ควรจะเป็นผู้ทรงคุณวุฒิทางการศึกษา หรือถ้าเป็นรายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นความบันเทิงเป็นหลัก พิธีกรก็อาจจะเป็นบุคคลที่มีชื่อเสียง มีบุคลิกภาพที่ดูเป็นกันเองที่สามารถสร้างความสนุกสนาน เรียกเสียงหัวเราะจากผู้ชมได้ เช่น ดารา นักแสดง นักร้อง และดาวตลก เป็นต้น

สำหรับการพิจารณาผู้ร่วมรายการ และวิธีการนำเสนอของรายการก็เช่นเดียวกัน กล่าวคือ การคัดเลือกผู้ร่วมรายการก็ต้องพิจารณาจากวัตถุประสงค์ของรายการ ผู้ชมกลุ่มเป้าหมาย เวลาที่ออกอากาศ เนื้อหาของรายการ และภาพโดยรวมของรายการนั้นๆ ด้วย ถ้าเป็นรายการแข่งขันชิงรางวัลที่ตอบปัญหาความรู้แม่บ้าน มีกลุ่มเป้าหมายเป็นแม่บ้าน ผู้แข่งขันหรือผู้ร่วมรายการก็ควรจะเป็นแม่บ้านเช่นกัน ซึ่งอาจเป็นผู้แข่งขันที่สมัครมาจากทางบ้าน หรือผู้แข่งขันที่เป็นบุคคลที่มีชื่อเสียงก็ได้ ทั้งนี้ แล้วแต่การพิจารณาของทางผู้ผลิตรายการด้วย ในส่วนของวิธีการนำเสนอ กติกาการแข่งขันก็ต้องเป็นไปตามปัจจัยต่างๆ เบื้องต้นด้วยเช่นกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ในเรื่องของระยะเวลาถือเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดประการหนึ่ง เพราะการจัดสัดส่วนช่วงการแข่งขันต่างๆ ต้องถูกจำกัดตามระยะเวลาที่ออกอากาศนั่นเอง หากเป็นรายการแข่งขันชิงรางวัลที่ออกอากาศ 1 ชั่วโมง ผู้ผลิตก็ต้องพิจารณาแบ่งสรรปันส่วนการแข่งขันต่างๆ ให้สอดคล้องกับเวลาด้วย เพราะฉะนั้น การที่เราเห็นรายการแข่งขันชิงรางวัลที่แข่งขันตอบคำถามแต่ช่วงท้ายกลับ ใช้การแข่งขันเปิดแผ่นป้ายนั้น ก็อาจเป็นผลมาจากข้อจำกัดทางด้านเวลาก็เป็นได้

จากข้อมูลดังกล่าวมาแล้วข้างต้น เราจะเห็นได้ว่า รายการแข่งขันชิงรางวัลในปัจจุบันต่างก็ถูกผลิตและสร้างสรรค์เพื่อให้สอดคล้องกับปัจจัยต่างๆ เหล่านี้ด้วยกันทั้งสิ้น แต่ทว่า นั่นก็เป็นเพียงปัจจัยภายในที่มีผลต่อการสร้างสรรค์รายการแข่งขันชิงรางวัลเท่านั้น ซึ่งหากพิจารณาในสภาพความเป็นจริงแล้ว เราอาจจะพบว่ายังมีปัจจัยอีกด้านหนึ่ง ที่อาจจะผลกระทบต่อ การสร้างสรรค์รายการแข่งขันชิงรางวัลไม่ว่าจะเป็นทางตรงหรือทางอ้อมก็ตาม ซึ่งเราเรียกปัจจัยดังกล่าวนี้ว่า “ปัจจัยภายนอก” สำหรับปัจจัยภายนอกนั้น อาจหมายถึงนโยบายของสถานีโทรทัศน์ ข้อจำกัดด้านลิขสิทธิ์รายการแข่งขันชิงรางวัลของต่างประเทศ ข้อจำกัดในเรื่องพิธีกร เรื่องของธุรกิจ ฯลฯ เป็นต้น ดังนั้น หากเราชมรายการแข่งขันชิงรางวัล และเกิดคำถามขึ้นว่า “ทำไมรายการนั้นถึงเป็นอย่างนี้?” หรือคำถามอื่นๆ อีกมากมายนั้น สิ่งที่เป็นคำตอบที่ดีที่สุดก็คือ รายการแข่งขันชิงรางวัลทุกรายการ ย่อมมีปัจจัยต่างๆ ของแต่ละรายการ ทั้งปัจจัยภายนอก และปัจจัยภายในมาเป็นกรอบหรือตัวกำหนดให้การสร้างสรรค์ และการผลิตรายการออกมาในลักษณะเช่นนั้น นั่นเอง

1.2 การจำแนกประเภทและเนื้อหาของรายการแข่งขันชิงรางวัล

ส่วนการศึกษาวิเคราะห์รายการแข่งขันชิงรางวัล ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างทั้ง 8 รายการ เพื่อที่จะจำแนกประเภท และเนื้อหาของรายการแข่งขันชิงรางวัลนั้น ผู้วิจัยได้พิจารณาจาก

องค์ประกอบหลายๆ ประการ เช่นวัตถุประสงค์เบื้องต้นในการผลิตรายการ ลักษณะการดำเนินรายการ รวมไปถึงรายละเอียดในประเด็นต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการนำเสนอสัดส่วนระหว่างความรู้และความบันเทิง ลักษณะวิธีการเล่น การใช้ความสามารถในการแข่งขัน ตลอดจนจุดขาย จุดดึงดูดความสนใจของรายการ

ดังนั้น การพิจารณาและวิเคราะห์รายการแข่งขันชิงรางวัลในประเด็นต่างๆ ของแต่ละรายการจึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับรายการจำแนกประเภทและเนื้อหาของรายการ

สำหรับข้อมูลและรายละเอียดของรายการแข่งขันชิงรางวัลแต่ละรายการมีดังต่อไปนี้

รายการดวงกัปดาห์

ข้อมูลเฉพาะ

| | |
|-----------------------|--|
| บริษัทผู้ผลิตรายการ : | บริษัททีวีสแควร์ จำกัด |
| พิธีกร : | เศรษฐา ศิระฉายา จินตหรา สุขพัฒน์ |
| วัน/เวลา : | วันศุกร์ เวลา 22.30 น. - 23.30 น. |
| สถานี : | สถานีวิทยุโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 อ.ส.ม.ท. |
| กลุ่มเป้าหมาย : | ประชาชนทั่วไป |

วัตถุประสงค์รายการ

1. เพื่อให้เกิดความบันเทิงในรูปแบบของการแข่งขันตอบปัญหา
 2. เพื่อให้ได้รับสาระในเรื่องความรู้ทั่วไป และฝึกการใช้เชาวน์ปัญญา ไหวพริบในการตอบปัญหา
 3. เพื่อเป็นการปลูกฝังค่านิยม และทัศนคติอันดีงามแก่ประชาชนทั่วไป
 4. เพื่อเป็นการให้ประชาชนได้เปิดโลกทัศน์กว้างไกล
 5. เพื่อส่งเสริมให้ประชาชนได้มีโอกาสแสดงออก และได้พัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์
- โครงสร้างของรายการมีดังต่อไปนี้

ตารางที่ 3 แสดงโครงสร้างรายการดวงกับดาว

| ช่วงรายการ | เนื้อหาของรายการ | ระยะเวลา |
|--------------------------|--|----------|
| ช่วงเปิดรายการ | <ul style="list-style-type: none"> - VTR ไตเติลรายการ - พิธีกรออกมาพูดเปิดรายการ ซึ่งการพูดคุยมักจะเป็นเรื่องทั่วไป หรือเหตุการณ์สำคัญๆ หรือพูดเข้าประเด็นเนื้อหาที่จะเป็นหัวข้อสนทนาในรายการ - แนะนำผู้เข้าแข่งขันทั้ง 4 คน - VTR ผู้อุปถัมภ์รายการ | 5-6 นาที |
| *ช่วงที่ 1 (ตะกายคุย) | <ul style="list-style-type: none"> - VTR ผู้อุปถัมภ์รายการ - การสนทนาระหว่างผู้เข้าแข่งขันและพิธีกร ซึ่งจะหยิบยกประเด็นของเหตุการณ์สำคัญๆ ในช่วงนั้นมาแสดงความคิดเห็นกัน รวมทั้งเรื่องราวต่างๆ ของผู้เข้าแข่งขัน | 15 นาที |
| ช่วงที่ 2 (ตะกายตอบ) | <ul style="list-style-type: none"> - VTR ผู้อุปถัมภ์รายการ - การคัดเลือกผู้แข่งขัน 4 คน เพื่อเข้าสู่รอบต่อไป เพียง 3 คน ซึ่งเป็นการแข่งขันตอบคำถามที่ต้องอาศัยความรวดเร็ว ไหวพริบ เชาวน์ปัญญา โดยคำถาม มีทั้งหมด 10 คำถาม คำถามจะเกี่ยวกับความรู้ทั่วไป และข้อมูลทั่วไป คำตอบที่ตอบนั้นจะต้องห้ามตอบคำว่า ใช่/ไม่ใช่, เปล่า/ไม่เชิง, อะฮ้า/อะเฮอะ, ครับ/ค่ะ, มี/ไม่มี ฯลฯ และต้องเป็นคำตอบที่เป็นจริงเสมอ ยกเว้นคำถามส่วนตัวจะตอบอย่างไรก็ได้ แต่ห้ามหลุดคำที่ห้ามออกมา ซึ่งผู้แข่งขันจะต้อง | 20 นาที |

*หมายเหตุ ช่วงตะกายคุย ได้ถูกตัดออกจากรายการดวงกับดาว ตั้งแต่ มกราคม พ.ศ. 2538

| ช่วงรายการ | เนื้อหาของรายการ | ระยะเวลา |
|---------------------------------|---|----------------|
| | <p>ออกมาตอบคำถามต่างๆ ทีละคน คนละ 10 คำถาม โดยคำถามแต่ละข้อจะต้องตอบภายในเวลา 3 วินาที</p> | |
| <p>ช่วงที่ 3 (ตะกายคิด)</p> | <ul style="list-style-type: none"> - VTR ผู้อุปถัมภ์รายการ - ผู้แข่งขัน 3 คน คัดเลือกเข้าสู่รอบต่อไป 2 คน ซึ่งเป็นการแข่งขันทายคำปริศนา โดยพิธีกรจะไปให้กว้างๆ ผู้แข่งขันสามารถทายทีละตัวอักษรก็ได้ เพื่อเป็นการสะสมคะแนนไปเรื่อยๆ ผู้แข่งขันต้องแข่งกันกดปุ่มไฟเพื่อมีสิทธิตอบก่อน ถ้าสามารถทายคำปริศนานั้นถูกต้อง จะได้ 3 คะแนน แต่ถ้าทายอักษรถูกต้องทีละตัวละ 1 คะแนน ไม่คิดค่าซ้ำ | <p>10 นาที</p> |
| <p>ช่วงที่ 4 (ตะกายดวง)</p> | <ul style="list-style-type: none"> - VTR ผู้อุปถัมภ์รายการ - ผู้แข่งขัน 2 คน จะต้องแข่งขันเพื่อคัดเลือกเข้าสู่รอบสุดท้ายเพียง 1 คน ในช่วงนี้จะแบ่งการแข่งขันออกเป็น 2 รอบ <p>การแข่งขันรอบแรก</p> <ul style="list-style-type: none"> - จะเป็นการแข่งขันจับคู่แผ่นป้ายต่างๆ ให้ถูกต้อง เช่น จับคู่แผ่นป้ายธงชาติกับชื่อประเทศ เป็นต้น ส่วนผู้แข่งขันอีกคนจะเป็นผู้กำหนดเวลา โดยการเหยียบปุ่ม ถ้าครบ 200 ครั้งเมื่อไหร่ เกมจะต้องสิ้นสุดลงทันที และสลับกันเล่นเกม <p>การแข่งขันรอบที่ 2</p> <ul style="list-style-type: none"> - การแข่งขันที่ 2 คือ เกมเข้าห้องลมเพื่อไปคว้าเม็ดโฟมสีน้ำเงิน โดยผู้แข่งขันอีกคนที่อยู่ด้านนอก ก็จะต้องไขกุญแจให้ได้ ถ้าไขกุญแจได้ ผู้แข่งขันที่อยู่ในห้องลมก็จะหมดเวลาในการคว้าเม็ดโฟม | <p>10 นาที</p> |

| ช่วงรายการ | เนื้อหาของรายการ | ระยะเวลา |
|-------------------------|---|----------|
| | จากนั้นก็สลับกันเล่นเกม ใครมีคะแนนสะสมมากที่สุดก็จะเป็นผู้ชนะ | |
| ช่วงที่ 5 (ตะกายดาว) | <ul style="list-style-type: none"> - VTR กติกาการเล่น และผู้อุปถัมภ์รายการ - ผู้ชนะจะต้องเปิดแผ่นป้ายทีละ 1 คู่ โดยมีแผ่นป้ายทั้งหมด 5 คู่ ซึ่ง 5 คู่ นั้น ก็จะมีขนาดโลโก้อยู่ 2 ขนาด คือดาวใหญ่ และดาวเล็ก สลับกัน ผู้แข่งขันต้องเปิดให้ได้ขนาดเดียวกัน ไม่ว่าจะเปิดขนาดใหญ่ทั้งหมด หรือขนาดเล็กทั้งหมด ก็จะสามารถทำแจ็คพ็อตของรายการแตกทันที ซึ่งจะได้รถเบนซ์ C 180 มูลค่าประมาณ 1,700,000.- หรือรถเบนซ์ E 220 มูลค่าประมาณ | 12 นาที |

หลังจากผู้วิจัยได้ศึกษา วิเคราะห์จากโครงสร้างของรายการแล้วนั้น พบว่ารายการ “ดวงกับดาว” เป็นรายการเกมโชว์ที่มีกลุ่มเป้าหมาย คือ ประชาชนทั่วไป ดังนั้นผู้แข่งขันในรายการส่วนใหญ่มักจะเป็นบุคคลที่มีชื่อเสียง กำลังเป็นที่นิยมในปัจจุบัน และเป็นที่ยึดถือของบุคคลทั่วไป เช่น ศิลปิน นักแสดง นักร้อง เป็นต้น แต่อย่างไรก็ตาม “ดวงกับดาว” ก็เป็นรายการที่เปิดโอกาสให้ผู้สมัครจากทางบ้านมาร่วมสนุกกับทางรายการด้วย โดยทั่วไปแล้ว ผู้แข่งขันจะแบ่งเป็นบุคคลที่มีชื่อเสียง 2 คน และผู้แข่งขันจากทางบ้านอีก 2 คน ส่วนการแข่งขันจะเป็นการแข่งขันด้านไหวพริบ และเชาวน์ปัญญาเสียเป็นส่วนใหญ่ ในช่วงรอบแรกจะเป็นการตอบคำถามเกี่ยวกับความรู้ทั่วไป หรือข้อมูลทั่วไป ซึ่งผู้แข่งขันต้องใช้ ไหวพริบ ประกอบกับความรวดเร็วในการตอบคำถามด้วย ทั้งนี้เพราะจะมีการจับเวลาให้ผู้แข่งขันต้องตอบภายในเวลาที่กำหนด

ตัวอย่างของคำถาม :-

1. เกลีสินเธาว์คือเกลือกที่ไต่จากการดำ ไข่หรือไม่
2. คุณใฝ่ฝันอยากทำงานโฆษณา ไข่หรือไม่
3. ไข่จระเมียดได้จากไข่เต่า ไข่หรือไม่
4. ลักษณะนามของชลุ่ย เรียกว่า อัน ไข่หรือไม่
5. เหตุที่คุณไฉ่ผมยาวเพราะคุณเชื่อหมอดู ไข่หรือไม่

6. ผับ คือ สถานที่เที่ยวกลางคืน มีขึ้นครั้งแรกในประเทศอังกฤษ ใช่หรือไม่
7. หงษ์หยกเป็นชื่อของปลา ใช่หรือไม่
8. โรงพยาบาลศรีธัญญารักษาเด็กปัญญาอ่อน ใช่หรือไม่
9. จิ้งเหลนมีขามากกว่าจิ้งจก ใช่หรือไม่
10. พระเอกในเรื่องโล่มส่องแสง คือ เจ้ารอยอินทร์ ซึ่งเป็นนักรบกิจ ใช่หรือไม่

จากคำถาม จะเห็นว่า คำถามมีทั้งความรู้ทั่วไป ข้อมูลทั่วไป และเรื่องส่วนตัวของผู้แข่งขันเอง ดังนั้นการตัดสินใจผู้แพ้และผู้ชนะของรายการจึงขึ้นอยู่กับความสามารถในการคิด ไหวพริบ เชาวน์ปัญญา เป็นสำคัญ แต่อย่างไรก็ตาม การเสี่ยงโชคด้วยวิธีเปิดแผ่นป้าย ก็ยังถือเป็นการตัดสินใจขั้นสุดท้าย กล่าวคือ เมื่อทำการแข่งขันตอบคำถามแล้ว และมีผู้ที่มีคะแนนเท่ากัน ซึ่งไม่สามารถหาผู้เข้ารอบได้ ทางรายการก็จะให้ผู้แข่งขันเปิดแผ่นป้ายเพื่อเสี่ยงโชค ใครเปิดพบคำว่า “เข้ารอบ” ก็จะได้เป็นผู้เข้ารอบ ซึ่งประเด็นนี้ตรงกับแนวคิดของรายการที่ตั้งไว้ว่า “ดวงกับดาว” ทั้งนี้เพราะรายการนี้ นอกจากผู้แข่งขันจะต้องพกพาความสามารถมาแข่งขันแล้ว ยังต้องพึ่งพาหรืออาศัยดวงอีกด้วย

นอกจากนั้น ในเกมการแข่งขันอื่น ๆ ผู้แข่งขันยังต้องอาศัยความว่องไว รวดเร็ว ซึ่งเป็นทักษะทางด้านร่างกายมาเป็นส่วนประกอบในการแข่งขันด้วย อาทิเช่น การแข่งกันกดปุ่มเพื่อมีสิทธิ์ทายคำปริศนาก่อน การใช้ความรวดเร็วในการจับคู่แผ่นป้ายให้ถูกต้องและให้ทันตามเวลาที่กำหนด และการใช้ความรวดเร็ว และแม่นยำในการคว่ำเม็ดโฟมในท้องลม เพื่อให้ได้เม็ดโฟมสีที่ถูกต้องและให้ทันตามเวลาที่กำหนด

“ดวงกับดาว” เป็นเกมโชว์ที่มีจุดดึงดูดความสนใจ หรือจุดขายของรายการอยู่ที่พิธีกรทั้งสองคน ทั้งนี้เพราะเศรษฐา ศิระฉายา และจินตหรา สุขพัฒน์ ต่างก็เป็นนักแสดงที่ชื่นชอบของผู้ชมทั่วไป นอกจากนั้นวิธีการนำเสนอ เกมการแข่งขัน ตลอดจนของรางวัลคือรถเบนซ์ ก็ถือเป็นจุดขายของรายการอีกประการหนึ่งที่ทำให้ผู้ชมจากทางบ้านสมัครเข้าร่วมแข่งขันกันเป็นจำนวนมาก

ดังนั้น หากพิจารณาโดยรวมจะเห็นว่า รายการดวงกับดาว เป็นรายการที่พยายามมุ่งเน้นทั้งสาระ ความรู้ และความบันเทิงได้อย่างแท้จริง ซึ่งตรงตามวัตถุประสงค์ที่ทางรายการได้กำหนดไว้เบื้องต้น ในส่วนของเนื้อหารายการก็เป็นสาระความรู้ที่ไม่หนักจนเกินไปและยังคงความสนุกสนานที่ผู้ชมทุกเพศ ทุกวัย สามารถติดตามชมได้ แต่เนื่องจากรายการดวงกับดาวมีเวลาออกอากาศค่อนข้างดึก ดังนั้นผู้ชมที่แท้จริง ก็คือ ผู้ชมที่เป็นผู้ใหญ่เท่านั้น

รายการเวทีทอง

| | |
|-----------------------|---|
| ข้อมูลเฉพาะ | |
| บริษัทผู้ผลิตรายการ | : บริษัทเวิร์คพอยท์ เอ็นเตอร์เทนเมนท์ จำกัด |
| พิธีกร | : เกียรติ กิจเจริญ เพชรทาย วงศ์คำเหลา (หม่า จ๊กม๊ก) |
| วัน/เวลา | : ทุกวันเสาร์ เวลา 14.30 น. - 15.30 น. |
| สถานี | : สถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7 |
| กลุ่มเป้าหมาย | : ประชาชนทุกเพศ ทุกวัย |
| วัตถุประสงค์ของรายการ | : เพื่อความบันเทิงของผู้ชมรายการ โดยเชิญผู้ร่วมรายการ ที่เป็นคนดังในแวดวงศิลปิน นักแสดง นักร้อง นักพูด ดาวตลก มาแข่งขันเกม โดยผู้ชมสามารถร่วมสนุกและ ลุ้นรางวัลทองคำ 1 กิโลกรัม ได้โดยส่งชิ้นส่วนกล่อง ฟิล์มมายังรายการ |

โครงสร้างของรายการมีดังต่อไปนี้

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 4 แสดงโครงสร้างรายการเวทีทอง

| ช่วงรายการ | เนื้อหาของรายการ | ระยะเวลา |
|-----------------------------------|--|----------|
| ช่วงเปิดรายการ | <ul style="list-style-type: none"> - VTR ไตเติลรายการ - พิธีกรทั้งสองคนออกมาพูดเปิดรายการด้วยการสนทนาเรื่องราวต่างๆ ไป และเรื่องราวของผู้แข่งขันทั้ง 3 คน | 12 นาที |
| ช่วงที่ 1 (การแข่งขันรอบที่ 1) | <ul style="list-style-type: none"> - แนะนำผู้อุปถัมภ์รายการ - ผู้แข่งขันต้องทนายภาพปริศนาจ๊กม๊ก 5 ภาพ ซึ่งผู้แข่งขันต้องแข่งกันกดปุ่มไฟ ใครกดปุ่มไฟติดก่อนจะได้ทนายภาพก่อน และถ้าใครทนายภาพปริศนาถูก 2 ภาพก่อน ก็จะได้เข้ารอบ สำหรับผู้ตกรอบจะได้รับทองคำหนัก 1 บาท | 10 นาที |
| ช่วงที่ 2 (การแข่งขันรอบที่ 2) | <ul style="list-style-type: none"> - VTR ผู้อุปถัมภ์รายการ - ผู้แข่งขันทั้ง 2 คน จะต้องทายคำจากหมวดคำภาษาไทย 2 ชุด ผู้แข่งขันผลัดกันทายคำปริศนาทีละคนโดยหมวดคำชุดแรก คำตอบละ 1 คะแนน หมวดคำชุดที่ 2 คำตอบละ 2 คะแนน ผู้ที่มีคะแนนสะสมมากกว่า ก็จะเป็นผู้ชนะเข้ารอบชิงทองต่อไป - ส่วนผู้ตกรอบจะต้องเลือกแผ่นป้ายทอง 1 อัน จากป้ายโฆษณาจำนวน 10 ป้าย ซึ่งแต่ละป้ายมีทองคำหนัก 1 บาท และทองคำหนัก 5 บาท ซ่อนอยู่ | 10 นาที |
| ช่วงที่ 3 (แข่งขันรอบชิงทอง) | <ul style="list-style-type: none"> - VTR แนะนำผู้อุปถัมภ์รายการ - ผู้ชนะต้องเสี่ยงโชคด้วยการเปิดแผ่นป้ายเพื่อเลือกจำนวนสิ่งของที่ขังน้ำหนักร ว่าจะเป็น | 10 นาที |

| ช่วงรายการ | เนื้อหาของรายการ | ระยะเวลา |
|------------|---|----------|
| | 5 ชั้น หรือ 6 ชั้น - การชั่งน้ำหนักชั้นแรกต้องให้น้ำหนักมากกว่า 0 จะได้รับทองคำหนัก 1 บาท ชั้นที่สองให้น้ำหนักมากกว่าชั้นแรก ได้รับทองคำอีก 1 บาท และถ้าชั่งได้ถูกต้องทุกชั้น จะได้รับทองคำหนัก 1 กิโลกรัม ถ้าน้ำหนักสิ่งของน้อยกว่าชั้นก่อนจะหยุดเล่นทันที - พิธีกรและผู้แข่งขันรอบสุดท้ายกล่าวลาปิดรายการ | |

หลังจากการศึกษา วิเคราะห์โครงสร้างของรายการนั้น ผู้วิจัยได้พบว่า รายการ “เวทีทอง” เป็นรายการที่มีจุดขาย หรือจุดดึงดูดความสนใจของรายการ ประการสำคัญอยู่ที่พิธีกร หรือผู้ดำเนินรายการทั้ง 2 คน อันได้แก่ เกียรติ กิจเจริญ และหม่า จ๊กม๊ก ซึ่งพิธีกรทั้งสองสามารถสร้างความสนุกสนาน และเสียงหัวเราะให้กับผู้ชมได้เป็นอย่างดี แต่อย่างไรก็ตาม ทางรายการก็มักจะสอดแทรกสาระจากข้อคิดสั้น ๆ ให้กับผู้ชมทุกครั้ง อาทิเช่น

- ชีวิตมีแต่เรื่องกวนใจ ขณะตายไปยังไม่วายมากวน
- ความเป็นไทย อยู่คู่กับคนไทย ต่อเมื่อคนไทย ยังรักไทย
- ความอบอุ่นมอบให้แก่กันได้ กับผ้าเหลืองใช้ อุ่นกาย อุ่นใจไปทั้งเมือง

นอกจากพิธีกรของรายการที่เป็นจุดขายของรายการประการหนึ่งแล้ว ผู้แข่งขันก็ถือเป็นจุดขายที่สำคัญเช่นกัน ทั้งนี้เพราะทางรายการมักเชิญผู้ร่วมรายการที่เป็นคนดังในแวดวงบันเทิง เช่น ศิลปิน นักแสดง นักร้อง นักพูด ดาวตลกมาร่วมแข่งขันเกม นอกจากนั้น “เวทีทอง” ยังเป็นรายการที่มีจุดขาย ก็คือ เกมการแข่งขัน ไม่ว่าจะเป็นการทายปริศนา การทายคำปริศนา และเกมชั่งทอง ซึ่งสามารถดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้เพราะผู้ชมที่บ้านสามารถเล่นเกมตามผู้แข่งขันได้ด้วย

สำหรับการแข่งขันนั้น ส่วนใหญ่จะเป็นการแข่งขันเชิงไหวพริบ เซาว์นปัญญา ดังนั้นการตัดสินใจแพ้และผู้ชนะ จึงใช้การแข่งขันด้านไหวพริบ เซาว์นปัญญา เป็นเกณฑ์ในการตัดสิน ในขณะที่การแข่งขันทางด้านความว่องไว รวดเร็ว ก็เป็นส่วนประกอบที่สำคัญเช่นกัน อย่างเช่น ในรอบทายภาพปริศนาก็มีนักนั้น ผู้แข่งขันทั้ง 3 คน จะต้องแข่งขันเหยียบปุ่มไฟ ใครเหยียบปุ่มไฟติดก่อน ก็มีสิทธิ์ทายภาพปริศนาได้ก่อน

ส่วนเกมทายหมวดคำภาษาไทย ผู้แข่งขันต้องผลิตคำทายหมวดคำภาษาไทย 2 ชุด ชุดละ 10 คำ ซึ่งผู้แข่งขันต้องใช้ไหวพริบ ปฏิภาณ ในการทายคำปริศนาในหมวดที่ตนเลือก โดยที่การทายหมวดคำภาษาไทยนั้น ทุกคำตอบจะขึ้นต้นด้วยพยัญชนะและสระที่เหมือนกันหมด ซึ่งผู้แข่งขันจะต้องทายหมวดคำภายใน 45 วินาที

ตัวอย่างของหมวดคำภาษาไทย :-

- | | |
|--------------------------------------|--------------|
| 1. ภรรยารักเป็นหนักหนา | (สามี) |
| 2. ควบคุมรถม้าเวลาวิ่ง | (สารถิ) |
| 3. ขนมีไส้หมอยู่คู่กับปากหม้อ | (สาคุ) |
| 4. ไม่เป็นของใครให้ใช้กันทั่วหน้า | (สาธารณะ) |
| 5. แดกจากส่วนกลาง กระจายงานไปทั่วทิศ | (สาขา) |
| 6. มาตรฐานที่ใช้กันทั่วโลก | (สากล) |
| 7. เหล้าน้ำใส | (สาเก) |
| 8. ทำให้ดูจะได้รู้เห็นจริง | (สาธิต) |
| 9. คำเปล่งก่อนอธิษฐานในการรับพร | (สาธุ) |
| 10. เป็นพื้นฐานในการรับผิดชอบ | (สามัญสำนึก) |

หากพิจารณาภาพรวมของรายการเวทีทอง จะพบว่ารายการเวทีทองนั้นเป็นรายการที่เน้นความบันเทิงเป็นหลัก ซึ่งจะเห็นได้จากองค์ประกอบต่างๆของรายการที่ผสมผสานและสร้างสรรค์เพื่อความบันเทิงโดยเฉพาะ และเนื่องจากรายการเวทีทองออกอากาศตอนบ่ายของวันเสาร์ ดังนั้นเนื้อหาของรายการ พิธีกร ผู้แข่งขันและองค์ประกอบอื่นๆของรายการ จึงถูกนำเสนอและถ่ายทอดเพื่อให้ผู้ชมทุกเพศ ทุกวัยได้ชมกันอย่างแท้จริง กล่าวคือ เนื้อหาของรายการจะออกมามากมาย ไม่ใช่นำเสนอให้ผู้ใหญ่ หรือเด็ก หรือผู้ชมกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งเท่านั้น

รายการคู่รัก

ข้อมูลเฉพาะ

| | | |
|-----------------------|---|--|
| บริษัทผู้ผลิตรายการ | : | บริษัทบอร์น แอนด์ แอสโซซิเอท จำกัด |
| พิธีกร | : | ไตรภพ ลิมปพัทธ์ |
| วัน/เวลา | : | ทุกวันพุธ เวลา 22.00 น. - 23.00 น. |
| สถานี | : | สถานีโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 5 |
| กลุ่มเป้าหมาย | : | ครอบครัว ประชาชนทุกเพศ ทุกวัย |
| วัตถุประสงค์ของรายการ | : | เพื่อความบันเทิงสำหรับครอบครัว และเป็นเกมการแข่งขันที่แสดงถึงความรักในครอบครัว ตลอดจนทั้งสร้างความเข้าใจกันในครอบครัวอีกด้วย |

*โครงสร้างของรายการมีดังนี้

ตารางที่ 5 แสดงโครงสร้างรายการคู่รัก

| ช่วงรายการ | เนื้อหาของรายการ | ระยะเวลา |
|-----------------------------------|--|----------|
| ช่วงเปิดรายการ | <ul style="list-style-type: none"> - VTR ไตเติลรายการ - พิธีกรพูดเปิดรายการด้วยเรื่องทั่วๆ ไป เกี่ยวกับชีวิตคู่, ครอบครัว และการดำรงอยู่ในสังคม หรือพูดในประเด็นที่เป็น concept ของรายการในวันนั้น เช่น คู่ลิเก, คู่ลูกทุ่ง, คู่ลำตัด เป็นต้น ซึ่งอาจใช้การแสดงมาเปิดรายการ จากนั้นแนะนำผู้แข่งขัน 3 คู่ | 8 นาที |
| ช่วงที่ 1 (ของขวัญคนรู้ใจ) | <ul style="list-style-type: none"> - การถามคำถามทายใจคู่แข่งขันทีละคู่ โดยมีคำตอบให้เลือก 2 คำตอบ ถ้าทายถูก คู่นั้นก็จะได้รับเงินรางวัล 5,000 บาท ซึ่งคำถามอาจเป็นเรื่องสมมติ ขึ้น หรือคำถามจากเรื่องราวของคู่แข่งขันเองก็ได้ | 5 นาที |
| ช่วงที่ 2 (การแข่งขันรอบที่ 1) | <ul style="list-style-type: none"> - VTR ผู้อุปถัมภ์รายการ - การแข่งขันโดยถามคำถามทายใจคู่แข่งขัน 2 ข้อ โดยแต่ละข้อจะมีคำตอบให้เลือก 4 ตัวเลือก ซึ่งคำถามอาจเกี่ยวกับสถานการณ์สมมติหรือเรื่องราวทั่วๆ ไป - พิธีกรจะถามคำถามให้คู่แข่งขันตอบทีละคู่ จนครบ | 10 นาที |
| ช่วงที่ 3 (การแข่งขันรอบที่ 2) | <ul style="list-style-type: none"> - VTR ผู้อุปถัมภ์รายการ - การแข่งขันโดยถามคำถามทายใจคู่แข่งขันอีก 2 ข้อ | 10 นาที |

*โครงสร้างรายการบางช่วงถูกปรับเปลี่ยนไปตั้งแต่ มกราคม 2538 โดยใช้ชื่อรายการว่า "คู่รัก บวก ลบ คูณ ทหาร"

| ช่วงรายการ | เนื้อหาของรายการ | ระยะเวลา |
|------------|--|----------|
| | <p>คู่แข่งกันจะต้องผลัดกันทาย โดยพิธีกรจะถามคำถามให้คู่แข่งกันตอบทีละคู่ ซึ่งคำถามอาจจะอยู่ใน concept เดียวกันหมด</p> <ul style="list-style-type: none"> - คู่แข่งขันแต่ละคู่ กดปุ่มคะแนนเพื่อหาคู่ที่ชนะ ซึ่งเป็นคู่ที่ได้คะแนนรวมสูงสุด สำหรับการกดปุ่มคะแนนนั้น คู่แข่งขันแต่ละคู่มิสิทธิกดปุ่มคะแนนตามจำนวนข้อที่ตนตอบคำถามทายใจได้ถูกต้อง เช่น ถ้าตอบคำถาม ถูกต้อง 4 ข้อ ก็มีสิทธิกดปุ่มคะแนนได้ 4 ครั้ง โดยคะแนนจะมีตั้งแต่ 1 - 5 คะแนน | |
| ช่วงที่ 4 | <ul style="list-style-type: none"> - ผู้ชนะจับไปรษณียบัตรเพื่อมอบรางวัล “กองทุนเปิดบัวแก้ว” ให้กับผู้ชมทางบ้านที่ส่งไปรษณียบัตรเข้ามาร่วมสนุกกับรายการ - VTR ผู้อุปถัมภ์รายการ - ผู้ชนะเปิดแผ่นป้ายรางวัล - พิธีกรหยุดปิดรายการ | 8 นาที |

จากการศึกษาถึง โครงสร้างของรายการโดยรวมแล้วนั้น ผู้วิจัยได้พบว่ารายการ “คู่รัก” เป็นเกมโชว์สำหรับครอบครัว เหมาะกับผู้ชมทุกเพศ ทุกวัยอย่างแท้จริง ทั้งนี้เพราะเนื้อหาของรายการก็จะเน้นเรื่องราวความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล เช่น เพื่อน พี่น้อง สามภรรยา แม่ลูก เป็นต้น ส่วนผู้เข้าแข่งขันมีทั้งหมด 3 คู่ ซึ่งแต่ละครั้งที่ออกอากาศก็จะมี concept แตกต่างกันไป เช่น ครั้งนี้เป็น concept ของคู่สามี-ภรรยา หรือบางครั้งอาจจะเป็น concept ของคู่พระนางของลิเก ลำตัด เป็นต้น

ในส่วนของการแข่งขันก็จะเป็นการถามคำถามทายใจคู่แข่งกัน 4 ข้อ ซึ่งคำถามทั้ง 4 ข้อ อาจเป็นคำถามที่ต่อเนื่องกัน หรือไม่ต่อเนื่องกันก็ได้ หรืออาจจะเป็นคำถามที่ทางรายการสมมติสถานการณ์ขึ้นมา

ตัวอย่างของคำถามทายใจ (คู่เพื่อน) :-

- 1) ถ้ามีผู้ชายมายืนจ้องมองเพื่อนคุณอย่างไม่วางตา และด้วยนิสัยเพื่อนของคุณ เพื่อนคุณจะทำอะไรใน 4 ข้อนี้
 1. ถลึงตาใส่
 2. ทำขริมวางมาด
 3. ทำหน้าเป็น
 4. ทำเป็นเขินอาย
- 2) เหตุผลใดที่นอกเหนือจากความรัก ที่เพื่อนคุณใช้เลือกคู่ครอง
 1. เวลาแก่ตัวจะได้ไม่เหงา
 2. เป็นเพื่อนคู่คิด
 3. จะได้มีคนเลี้ยง
 4. ต้องการมีคนเอาใจ
- 3) เพื่อนของคุณมีความรักแบบใดใน 4 แบบนี้
 1. รักแล้วรักเลย
 2. รักเพื่อเลือก
 3. รักเขายังเดียว
 4. รักไม่เป็น
- 4) ถ้าเพื่อนของคุณได้ช่วยเหลือใครสักคน แล้วคน ๆ นั้นกลับทำในเรื่องต่อไปนี้ เพื่อนของคุณจะคิดว่าเรื่องใดเป็นการกระทำที่เนรคุณที่สุด
 1. ขอเข้าห้องน้ำ เสร็จแล้วกลับไม่รดน้ำ
 2. หาข้าวให้ทาน แต่กลับแอบดูเวลาเข้าห้องน้ำ
 3. ทำของตกแล้วเก็บให้ แต่กลับลูบกันเรา
 4. จมน้ำ แล้วเราช่วยขึ้นมาผายปอด แต่กลับจูบไม่เลิก

จากตัวอย่างคำถามข้างต้นนี้ จะพบว่าส่วนใหญ่แล้ว รายการ “คู่รัก” เป็นรายการที่ผู้แข่งขันจะต้องอาศัยประสบการณ์พื้นฐานความสัมพันธ์ ความเข้าใจระหว่างกัน เพื่อตอบคำถามทายใจอีกฝ่ายให้ถูกต้อง แต่อย่างไรก็ตาม “คู่รัก” เป็นรายการที่ไม่ใช่การตอบคำถามเป็นตัวตัดสินระหว่างผู้แพ้และผู้ชนะ แต่ทว่าใช้การเสี่ยงโชคด้วยการกดปุ่มคะแนนเป็นเครื่องตัดสินหากผู้ชนะเข้าไปเปิดแผ่นป้ายรางวัลในรอบสุดท้าย โดยผู้แข่งขันต้องกดปุ่มคะแนนที่ละคู่ ซึ่งแต่ละคู่จะมีสิทธิ์กดปุ่มได้กี่ครั้งนั้น ขึ้นอยู่กับจำนวนข้อที่แต่ละคู่ตอบคำถามทายใจได้ถูกต้อง เช่น ถ้าตอบคำถามถูกต้อง 2 ข้อ ก็จะมีสิทธิ์กดปุ่มคะแนนได้ 2 ครั้ง

จุดเด่น หรือจุดขายของรายการ อยู่ที่ผู้ดำเนินรายการหรือพิธีกรที่มีไหวพริบ คล่องแคล่ว อย่างไตรภพ ลิมปพัทธ์ และนอกจากนั้นจุดขาย หรือจุดที่ดึงดูดความสนใจของผู้ชมอีกประการอยู่ที่ผู้เข้าแข่งขัน ทั้งนี้เพราะผู้เข้าแข่งขันโดยส่วนใหญ่มักจะเป็นบุคคลที่มีชื่อเสียง และเป็นที่ยอมรับของผู้ชม ถึงแม้ว่าบางครั้งอาจมีคู่แข่งที่สมัครมาจากทางบ้านเข้ามาร่วมแข่งขันด้วยก็ตาม และจุดเด่นประการสุดท้ายก็อยู่ที่เนื้อหาของรายการ เช่น การถามคำถามทายใจ ซึ่งผู้ชมทางบ้านสามารถร่วมเล่นเกมโดยตอบคำถามตามไปด้วยได้

สำหรับรายการ “คู่รัก” ในปี พ.ศ. 2538 ได้มีการปรับปรุงเกมการแข่งขัน วิธีการเล่น ตลอดจนฉากของรายการให้มีสีสันและสนุกสนานมากขึ้น โดยใช้ชื่อเกมว่า “คู่รัก บวก ลบ คูณ

หาร” ซึ่งถึงแม้ว่ารายการจะเปลี่ยนแปลงไปบ้าง แต่แก่นของรายการ (Theme) ก็ยังคงเดิม กล่าวคือ เป็นเกมโชว์สำหรับครอบครัว ใช้คำถามทายใจเป็นหลัก และยังคงใช้วิธีการกดปุ่ม (เครื่องหมายบวก ลบ คูณ หาร) เพื่อหาผู้ชนะเข้าไปเล่นเกมเปิดแผ่นป้ายรางวัลในช่วงสุดท้ายของรายการ

รายการลุ้นข้ามโลก

ข้อมูลเฉพาะ

| | | |
|-----------------------|---|---|
| บริษัทผู้ผลิตรายการ | : | บริษัทมีเดีย ออฟ มีเดียส์ จำกัด |
| พิธีกร | : | ยุรนันท์ ภมรมนตรี วริศรา ลีธีรกุล |
| วัน/เวลา | : | ทุกวันอาทิตย์ เวลา 12.00 น. - 13.00 น. |
| สถานี | : | สถานีโทรทัศน์ช่อง 9 อ.ส.ม.ท. |
| กลุ่มเป้าหมาย | : | วัยรุ่นขึ้นไป ไม่จำกัดเพศ สาขาอาชีพ และรายได้ |
| วัตถุประสงค์ของรายการ | : | เพื่อนำเสนอเรื่องราว หรือสิ่งต่างๆ ที่ผู้ชมไม่เคยพบเห็น รวมทั้งสาระความรู้ใหม่ๆ แปลกๆ โดยเน้นการนำเสนอ เรื่องราว เหตุการณ์ วัฒนธรรม ประเพณี ของประเทศ ต่างๆ ทั่วทุกมุมโลก |

โครงสร้างของรายการมีดังต่อไปนี้

ตารางที่ 6 แสดงโครงสร้างรายการลุ้นข้ามโลก

| ช่วงรายการ | เนื้อหาของรายการ | ระยะเวลา |
|----------------|---|----------|
| ช่วงเปิดรายการ | - VTR ผู้ปล้ำมภ์รายการ - พิธีกรทั้งสองออกมาพูดเปิดรายการ และกล่าวทักทาย พุดคุยสั้นๆ พร้อมกับแนะนำผู้แข่งขันทั้ง 3 คน | 5 นาที |
| ช่วงที่ 1 | - VTR ผู้ปล้ำมภ์รายการ - VTR สารคดีสถานที่ท่องเที่ยวในประเทศต่างๆ เช่น อิตาลี ญี่ปุ่น นิวซีแลนด์ เป็นต้น เพื่อใช้เป็นคำถาม ถูถามผู้แข่งขัน 1 ข้อ | 10 นาที |

| ช่วงรายการ | เนื้อหาของรายการ | ระยะเวลา |
|----------------------------|---|----------|
| | <ul style="list-style-type: none"> - ผู้แข่งขันทั้ง 3 คน จะต้องเลือกแผ่นป้ายคะแนนจากป้ายโฆษณา ซึ่งมีคะแนนตั้งแต่ 1 - 13 คะแนน ผู้ใดได้คะแนนสูงสุดจะมีสิทธิ์ตอบก่อน พิธีกรจะมีคำใบ้ให้ 5 คำใบ้ ซึ่งผู้แข่งขันจะต้องตอบว่าคำใบ้นั้น "จริง" หรือ "หลอก" ถ้าตอบถูกทั้ง 5 คำใบ้ ก็จะมีสิทธิ์ตอบคำถามนั้น แต่ถ้าตอบคำใบ้ผิด ผู้แข่งขันที่เปิดแผ่นป้ายที่มีคะแนนรองลงไปก็จะ มีสิทธิ์ได้ตอบเป็นคนถัดไป | |
| ช่วงที่ 2 | <ul style="list-style-type: none"> - VTR ผู้อุปถัมภ์รายการ - VTR สารคดีสถานที่ท่องเที่ยวในต่างประเทศ เพื่อใช้เป็นคำถามอีก 1 ข้อ - ผู้แข่งขันทั้ง 3 คน เลือกแผ่นป้ายคะแนน ใครได้คะแนนสูงสุดจะได้ตอบคำใบ้จากพิธีกร และคำถามก่อน | 8 นาที |
| ช่วงที่ 3 (รอบตัดเชือก) | <ul style="list-style-type: none"> - VTR ผู้อุปถัมภ์รายการ - VTR สารคดีสถานที่ท่องเที่ยวในต่างประเทศเพื่อใช้เป็นคำถามอีก 1 ข้อ และยังหาผู้ที่ได้คะแนนมากที่สุดเพียง 2 คน เพื่อแข่งขันเกมในรอบต่อไป ผู้ที่รอบจะได้รับตั๋วเครื่องบินไป - กลับ กรุงเทพฯ - เชียงใหม่ - ผู้แข่งขันทั้ง 3 คน จะต้องเลือกแผ่นป้ายคะแนนก่อนตอบคำถาม | 8 นาที |
| ช่วงที่ 4 (ช่วงหล่นโลก) | <ul style="list-style-type: none"> - VTR ผู้อุปถัมภ์รายการ - VTR สารคดีสถานที่ท่องเที่ยวต่างประเทศเพื่อใช้เป็นคำถาม 1 ข้อ ซึ่งเป็นคำถามตัดสินหาผู้ชนะเลิศ - ผู้แข่งขันทั้ง 2 คน ต้องเลือกแผ่นป้ายคะแนนจาก | 12 นาที |

| ช่วงรายการ | เนื้อหาของรายการ | ระยะเวลา |
|------------|---|----------|
| | <p>ป้ายโฆษณา ใครได้คะแนนสูงกว่าก็ได้สิทธิ์ตอบก่อน ผู้ตอบในรอบนี้จะได้รับรางวัลตั๋วเครื่องบินไป - กลับ กรุงเทพฯ - ชื่องง</p> <ul style="list-style-type: none"> - VTR ผู้อุปถัมภ์รายการ - ผู้ชนะเลิศจะต้องเปิดแผ่นป้าย "ลุ้นข้ามโลก" 12 แผ่นป้าย จากแผ่นป้ายทั้งหมด 15 แผ่นป้าย ถ้าเปิดแผ่นป้าย "ลุ้น" จะได้ป้ายละ 10,000 บาท ถ้าเปิดได้ครบ 12 แผ่นป้าย จะได้รับเงินรางวัล 1 ล้านบาท พร้อมกับตั๋วเครื่องบินไป - กลับประเทศที่ผู้ชนะเลิศอยากไป และเงินโบนัส 20,000 บาท แต่ถ้าไม่สามารถเปิดได้ครบ 12 แผ่นป้าย ผู้ชนะเลิศจะต้องตอบคำถาม 1 ข้อ เพื่อรับรางวัลตั๋วเครื่องบินและเงินโบนัสครึ่งหนึ่งของเงินรางวัลที่สะสมได้จากการเปิดแผ่นป้าย "ลุ้นข้ามโลก" | |

จากการศึกษาวิเคราะห์โครงสร้างของรายการ "ลุ้นข้ามโลก" นั้น พบว่ารายการ "ลุ้นข้ามโลก" เป็นเกมโชว์ที่น่าเสนอ เกี่ยวกับเรื่องราวของสถานที่ วัฒนธรรม งานเทศกาล ประเพณีของประเทศต่างๆ ทั่วทุกมุมโลก ซึ่งสารคดีต่างๆ ที่ใช้เป็นคำถามนั้นก็ผลิตขึ้นเองโดยทีมงาน และเนื้อหาของรายการนี้เองที่ถือเป็นจุดขายของรายการ ทั้งนี้เพราะรายการมุ่งนำเสนอสิ่งต่างๆ สถานที่ต่างๆ ที่ผู้ชมอาจไม่เคยพบเห็นมาก่อน หรือยังไม่มีโอกาสได้ไปสัมผัสสถานที่นั้นๆ ด้วยตนเอง ส่วนการแข่งขันนั้น ผู้แข่งขันต้องใช้ไหวพริบ และอาศัยประสบการณ์ของตนมาช่วยในการตอบคำถาม แต่ในขณะเดียวกันผู้แข่งขันก็อาจใช้การคาดเดาเพื่อตอบคำถามก็ได้เช่นกัน

ตลอดทั้งรายการ VTR สารคดีจะเป็นคำถามหลัก และเป็นเครื่องตัดสินใจผู้แพ้และผู้ชนะสำหรับการแข่งขันนั้น ผู้แข่งขันต้องเลือกแผ่นป้ายคะแนนก่อน ใครได้คะแนนสูงสุดก็จะมีสิทธิ์ตอบคำถามก่อน โดยพิธีกรจะมีคำใบ้ 5 คำใบ้ ผู้แข่งขันจะต้องพิจารณาทีละคำใบ้ และต้องตอบว่า คำใบ้นั้น "จริง" หรือ "หลอก" ถ้าตอบได้ถูกต้องทั้ง 5 คำใบ้ ก็จะมีสิทธิ์ตอบคำถามหลักได้ และท้ายที่สุดผู้ที่ตอบคำถามและมีคะแนนสะสมมากที่สุดก็จะเป็นผู้ชนะ

ตัวอย่างของคำถาม (คำถามจากประเทศสหรัฐอเมริกา)

คำถาม — บริเวณสวนสาธารณะที่สะพานโกลเด้นเกต (Golden Gate) จะมีทางเดินที่ปูด้วยอิฐสีแดง ซึ่งอิฐแดงนี้จะมีหนังสือเขียนไว้ไม่เหมือนกันเลย อยากทราบว่าตัวหนังสือทั้งหมดมีความหมายอย่างไร?

- | | |
|---|--------------------|
| คำใบ้ที่ 1 - เป็นคำขวัญ คำคมชื่นชมโกลเด้นเกต | “จริง” หรือ “หลอก” |
| คำใบ้ที่ 2 - 1 แผ่น ต่อ 1 คน เป็นชื่อคนทั้งนั้นเลย | “จริง” หรือ “หลอก” |
| คำใบ้ที่ 3 - ชื่อคนที่เห็นนั้น เกี่ยวพันกับการสร้าง | “จริง” หรือ “หลอก” |
| คำใบ้ที่ 4 - สร้างสะพานแล้วตาย บันทึกรายชื่อไว้ | “จริง” หรือ “หลอก” |
| คำใบ้ที่ 5 - จะมีชื่อได้ ก็ต้องจ่ายสตางค์ | “จริง” หรือ “หลอก” |

(จากนั้นผู้แข่งขันต้องนำคำใบ้มาเรียบเรียงเป็นคำตอบของคำถามจากสารคดี)

นอกจากเนื้อหาของรายการที่เป็นจุดขายของรายการแล้ว ในส่วนของผู้แข่งขันก็ถือเป็นจุดขายที่สำคัญอีกประการหนึ่ง ทั้งนี้เพราะทางรายการจะเชิญบุคคลที่มีชื่อเสียง และเป็นที่รู้จักของบุคคลทั่วไปเพื่อมาร่วมแข่งขันเกมในรายการ เช่น ศิลปิน นักแสดง นักร้อง เป็นต้น หรือแม้แต่ผู้ที่ทำหน้าที่รายงานสารคดีสถานที่ในประเทศต่างๆ นั้น ก็ยังเป็นนักแสดงวัยรุ่นที่เป็นที่นิยมและมีชื่อเสียงด้วยเช่นกัน ซึ่งถือเป็นเสน่ห์หรือจุดขายของรายการได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้เนื่องมาจากว่ารายการลุ้นข้ามโลกออกอากาศภาคกลางวันของวันอาทิตย์ ซึ่งเป็นเวลาที่มีผู้ชมทุกเพศ ทุกวัย คอยติดตาม ดังนั้น เนื้อหารายการ พิธีกร ตลอดจนผู้แข่งขันก็จึงจำเป็นต้องเป็นบุคคลที่อยู่ในความสนใจของผู้ชมด้วยนั่นเอง นอกจากนี้ของรางวัลของรายการคือตั๋วเครื่องบิน ก็ถือเป็นจุดขายของรายการเช่นกัน ทั้งนี้เพราะผู้ที่เข้ารอบสุดท้ายจะได้รับตั๋วเครื่องบินไป - กลับ ประเทศที่ตนอยากไปมากที่สุด พร้อมกับจะได้เงินรางวัลโบนัสจากรายการอีกด้วย ซึ่งถือว่าเป็นของรางวัลที่แปลกและแตกต่างจากรายการอื่นๆ แต่ก็สามารถเป็นจุดขายที่ดีของรายการ “ลุ้นข้ามโลก” ได้อีกประการหนึ่ง

รายการที่มีมีทอง

ข้อมูลเฉพาะ

- | | | |
|-----------------------|---|---|
| บริษัทผู้ผลิตรายการ | : | ผลิตในนาม เท็ง สติเฟื่อง |
| พิธีกร | : | นันทวัน เมฆใหญ่ เท็ง สติเฟื่อง |
| วัน/เวลา | : | ทุกวันจันทร์ที่ 2 และ 4 ของเดือน (ออกอากาศสด) เวลา 16.00 น. - 16.30 น. |
| สถานี | : | สถานีโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 5 |
| กลุ่มเป้าหมาย | : | แม่บ้าน |
| วัตถุประสงค์ของรายการ | : | เพื่อนำเสนอสาระความรู้ต่างๆ ให้กับคุณแม่บ้านที่ติดตามชมรายการ |

โครงสร้างของรายการมีดังนี้

ตารางที่ 7 แสดงโครงสร้างรายการที่มีมีทอง

| ช่วงรายการ | เนื้อหาของรายการ | ระยะเวลา |
|--|---|-----------|
| ช่วงเปิดรายการ | - ไตเติลรายการ พร้อมด้วยชื่อพิธีกร และรายนามของผู้อุปถัมภ์รายการ | 1.30 นาที |
| ช่วงที่ 1 | <ul style="list-style-type: none"> - พิธีกรทั้งสองพูดเปิดรายการด้วยเรื่องทั่ว ๆ ไป เหตุการณ์ต่าง ๆ หรืออาจเป็นการทักทายกันเอง แล้วจึงแนะนำผู้แข่งขันทั้ง 2 คน - พิธีกรแนะนำผู้อุปถัมภ์รายการตามแผ่นป้ายคำถามทั้ง 12 แผ่นป้าย - ผู้แข่งขันเลือกป้ายคำถาม เพื่อตอบคำถามทีละคน หากได้แผ่นป้ายคำถามที่มีทองซ่อนอยู่ และถ้าผู้แข่งขันตอบคำถามในข้อนั้นได้ถูกต้องก็จะได้รับทองคำหนัก 1 บาท ซึ่งคำถามนั้นจะเป็นคำถามเกี่ยวกับความรู้รอบตัว และความรู้สำหรับแม่บ้าน ใครตอบคำถามได้ถูกต้องมากกว่าก็จะเป็นผู้ชนะ - สำหรับผู้ชมทางบ้าน สามารถโทรศัพท์เข้ามาร่วมสนุกกับทางรายการ โดยทายว่าผู้แข่งขันคนใดจะเป็นผู้ชนะระหว่างแม่บ้าน A และแม่บ้าน B | 10 นาที |
| ช่วงที่ 2 (ช่วงน้ำมันพืชมงคล มาลองกิน) | - VTR นอกสถานที่ โดยมีเท็ง สติเฟื่อง เป็นพิธีกร ซึ่งช่วงนี้จะเป็นช่วงสูตรทำอาหาร และการสาธิตการทำอาหารจากร้านอาหารต่างๆ ซึ่งเป็นความรู้สำหรับแม่บ้าน | 4-5 นาที |
| ช่วงที่ 3 | <ul style="list-style-type: none"> - ดัดภาพกลับมาที่ห้องส่ง - VTR ของรางวัล และผู้อุปถัมภ์รายการ | 8 นาที |

| ช่วงรายการ | เนื้อหาของรายการ | ระยะเวลา |
|------------|---|----------|
| | <ul style="list-style-type: none"> - พิธีกรประกาศรายชื่อผู้ชมทางบ้านที่โทรศัพท์มาทนายผลผู้ชนะได้ถูกต้อง เพื่อให้มารับของรางวัลจากรายการในครั้งต่อไป - พิธีกรกล่าวทักทายผู้แข่งขัน และกล่าวปิดรายการ | |

จากการศึกษาโครงสร้างของรายการ “ที่นี่มีทอง” นั้น ผู้วิจัยพบว่ารายการ “ที่นี่มีทอง” เป็นรายการรูปแบบการแข่งขันตอบปัญหา (Quiz show) ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอความรู้ต่าง ๆ ทั้งความรู้รอบตัว และความรู้ที่เกี่ยวกับแม่บ้าน ทั้งนี้เนื่องมาจากนโยบายของสถานีโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 5 ได้กำหนดให้ช่วงเวลาดังกล่าว คือตั้งแต่ 16.00 น. จนถึง 16.30 น. เป็นเวลาของรายการสำหรับแม่บ้าน ดังนั้น กลุ่มเป้าหมายของรายการที่นี่มีทอง ก็คือผู้ชมที่เป็นแม่บ้านนั่นเอง ส่วนผู้แข่งขันในรายการก็เป็นผู้แข่งขันที่สมัครมาจากทางบ้านทั้งหมด และเป็นแม่บ้านด้วย ทั้งนี้เพราะคำถามต่าง ๆ ในรายการ ล้วนแต่เป็นคำถามเกี่ยวกับความรู้สำหรับแม่บ้าน ซึ่งผู้แข่งขันจะต้องอาศัยความรู้รอบตัว ตลอดจนความรู้ที่ได้มาจากประสบการณ์ของตนเป็นหลัก

ตัวอย่างคำถาม :-

1. การทำความสะอาดดอกไม้พลาสติกนั้น ในน้ำควรจะใช้อะไรลงไปเพื่อที่จะขจัดคราบสกปรกต่าง ๆ ได้หมด
 - ผงซักฟอก
 - เกลือป่น
 - น้ำปูนใส
 - สารส้ม
2. วิธีจัดรอยเปื้อนบนกระเบื้องเคลือบนั้น ควรใช้แปรงสีฟันจุ่มกับอะไรเพื่อที่จะให้คราบรอยเปื้อนนั่นออกอย่างหมดจด ระหว่าง
 - จุ่มกับขมิ้น
 - จุ่มกับเกลือ
 - จุ่มกับครามซักผ้า
 - จุ่มกับพริกไทยป่น
3. คนไทยสมัยก่อน มักจะนำมังคุดไปรับประทานกับอาหารอย่างอื่น อยากทราบว่าควรจะนำมังคุดไปรับประทานกับอะไร

- ปลาจระเม็ด
- หอยนางรม
- ไช้จระเม็ด

รายการ “ที่นี่มีทอง” เป็นรายการที่ถ่ายทอดสดจากห้องส่ง ซึ่งจุดดึงดูดความสนใจของรายการนั้นอยู่ที่ประเด็นเนื้อหารายการที่เป็นสาระความรู้สำหรับแม่บ้าน รวมไปถึงสูตรทำอาหารต่างๆ นับว่าเนื้อหาของรายการเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย คือผู้ชมที่เป็นแม่บ้านได้เป็นอย่างดี ซึ่งผู้ชมอาจติดตามชมเพื่อทดสอบความรู้ของตนโดยร่วมตอบคำถามตามไปด้วย และยังไปกว่านั้นทางรายการยังเปิดโอกาสให้ผู้ชมทางบ้านสมัครเข้าร่วมแข่งขันตอบปัญหากับรายการได้ และในขณะที่รายการกำลังออกอากาศนั้น ผู้ชมทางบ้านก็มีโอกาสร่วมสนุกกับรายการโดยการโทรศัพท์เข้ามาทายผลผู้ชนะได้อีกด้วย

สำหรับจุดขายของรายการอีกประการ อยู่ที่พิธีกรที่มีชื่อเสียงนับตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน นั่นคือ นันทวัน เมฆใหญ่ และเทิง สติเฟื่อง ซึ่งถือว่าเป็นผู้ดำเนินรายการ หรือพิธีกรที่มีความเหมาะสมกับเนื้อหา และ concept รายการสำหรับแม่บ้านเป็นอย่างมาก ส่วนรางวัลสำหรับผู้แข่งขันนั้นก็ไม่ใช่ของรางวัลใหญ่ แต่เป็นเพียงเงินรางวัลเล็กๆ น้อยๆ เครื่องอุปโภคบริโภคสำหรับแม่บ้าน ตลอดจนบัตรรับประทานอาหารจากร้านอาหารต่างๆ สำหรับของรางวัลสูงสุด ก็คือ สร้อยคอทองคำหนัก 1 บาท 3 เส้น ดังนั้นของรางวัลจึงไม่ใช่จุดดึงดูดความสนใจของรายการ

แต่อย่างไรก็ตาม รายการ “ที่นี่มีทอง” ถือเป็นรายการที่มีเอกลักษณ์เป็นของตัวเอง และยังสามารถดำรงรูปแบบรายการแข่งขันชิงรางวัลในอดีตได้เป็นอย่างดี ดังจะเห็นได้จาก การนำเสนอ ลักษณะของรายการ ฉากของรายการ ตลอดจนองค์ประกอบอื่นๆ ซึ่งจะเห็นว่าแตกต่างจากรายการเกมโชว์ และรายการแข่งขันตอบปัญหาอื่นๆ ที่มีอยู่ในปัจจุบันอย่างมาก

รายการกาลิเลโอเกม

| | |
|---------------------|---|
| ข้อมูลเฉพาะ | |
| บริษัทผู้ผลิตรายการ | : บริษัทสตาร์ วิชั่น จำกัด |
| พิธีกร | : พิสิทธิ์ กิรติการกุล ดวงตา ตุงคะมณี เทพ โพธิ์งาม |
| วัน/เวลา | : ทุกวันพฤหัสบดี เวลา 21.00 น. - 22.00 น. |
| สถานี | : สถานีโทรทัศน์ ช่อง 9 อ.ส.ม.ท. |
| กลุ่มเป้าหมาย | : ครอบครัว แต่เน้นเด็กที่อยู่ในวัยเรียน นักเรียน นิสิต นักศึกษา |

วัตถุประสงค์ของรายการ : เน้นการนำเสนอสาระความรู้ ทั้งทางด้านวิทยาศาสตร์ และ
ความรู้ทั่วไปแก่ผู้ชม

โครงสร้างของรายการมีดังต่อไปนี้

ตารางที่ 8 แสดงโครงสร้างรายการกาลิเลโอเกม

| ช่วงรายการ | เนื้อหาของรายการ | ระยะเวลา |
|------------|--|----------|
| ช่วงที่ 1 | <ul style="list-style-type: none"> - โดเต็ลรายการ - พิธีกรกล่าวเปิดรายการด้วยเรื่องทั่วๆ ไป และแนะนำผู้อุปถัมภ์รายการ - พิธีกรแนะนำผู้แข่งขัน 3 คน และเชิญผู้แข่งขันทีละคนมาร่วมสนุกบนเวที ด้วยการให้ผู้แข่งขันทดลองทางวิทยาศาสตร์อย่างง่าย ๆ ซึ่งข้อนี้จะไม่มีการคะแนน แต่ผู้แข่งขันคนใดทำการทดลองสำเร็จ และถูกต้อง ก็จะได้รับกาลิเลโอ 1 ตัว (กาลิเลโอ 1 ตัว = เงิน 3,000 บาท) | 14 นาที |
| ช่วงที่ 2 | <ul style="list-style-type: none"> - VTR ผู้อุปถัมภ์รายการ - VTR สารคดีเกี่ยวกับเรื่องสัตว์ - ผู้แข่งขันต้องตอบคำถามจาก VTR สารคดี โดยเขียนคำตอบลงบนบอร์ดสำหรับเขียนคำตอบของตน ภายในเวลา 10 วินาที ผู้ตอบถูกจะได้ 1 คะแนน | 7 นาที |
| ช่วงที่ 3 | <ul style="list-style-type: none"> - VTR ผู้อุปถัมภ์รายการ - ผู้แข่งขันจะต้องตอบคำถามจากการทดลองวิทยาศาสตร์ในห้องส่ง ซึ่งพิธีกรทั้งสามคนจะเป็นผู้ทำการทดลอง ผู้แข่งขันต้องเขียนคำตอบของตน ภายในเวลา 10 วินาที ผู้ตอบถูกจะได้ 2 คะแนน | 10 นาที |

| ช่วงรายการ | เนื้อหาของรายการ | ระยะเวลา |
|------------|---|----------|
| ช่วงที่ 4 | <ul style="list-style-type: none"> - VTR ผู้อุปถัมภ์รายการ - ผู้แข่งขันทั้ง 3 คน ร่วมตอบคำถามจาก VTR สารคดีเกี่ยวกับความรู้ทางวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยีใหม่ๆ ที่น่าสนใจ ผู้แข่งขันต้องเขียนคำตอบของตน ภายในเวลา 10 วินาที ผู้ตอบถูกจะได้ 3 คะแนน และผู้ที่ได้คะแนนสูงสุด คือ “เดอะ จิเนียส” ที่เข้าไปเล่นเกมในรอบสุดท้าย - สำหรับผู้ศรอบ 2 คน มีสิทธิ์เลือกคำถามจากแผ่นป้าย หากตอบถูกจะได้รับรางวัลปลอบใจเป็นทองคำหนัก 1 บาท | 10 นาที |
| ช่วงที่ 5 | <ul style="list-style-type: none"> - ช่วงเฉลยคำถามจากการทดลองวิทยาศาสตร์ในสัปดาห์ที่ผ่านมา และจับไปรษณียบัตรผู้ชมทางบ้านที่ส่งเข้ามา ร่วมสนุกและตอบคำถามได้ถูกต้อง - VTR ผู้อุปถัมภ์รายการ - “เดอะ จิเนียส” เล่นเกมเปิดแผ่นป้าย เพื่อลุ้นรางวัลทองคำหนัก 90 บาท โดยแผ่นป้ายทั้งหมดมี 12 แผ่นป้าย และแผ่นป้ายนั้นจะมีตัวเลขตั้งแต่ 0 - 9 และนอกจากนั้นยังมีเครื่องหมาย คุณและหาร อีกด้วย ผู้เล่นต้องเปิดแผ่นป้ายจนหมด และจะได้รับรางวัลตามผลลัพธ์ตัวเลขที่ปรากฏออกมาท้ายที่สุด - พิธีกรดังกล่าวปิดรายการ | 10 นาที |

จากการศึกษาวิเคราะห์โครงสร้างของรายการ ผู้วิจัยพบว่า “กาลิเลโอเกม” เป็นรายการแข่งขันตอบปัญหา (Quiz Show) ที่มีกลุ่มเป้าหมายก็คือ ครอบครัว บุคคลทั่วไป โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ผู้ชมที่อยู่ในวัยเรียน นักเรียน นิสิต นักศึกษา นอกจากนั้น ช่วงเวลาที่รายการ กาลิเลโอเกมออกอากาศ คือประมาณ 21.00 น. - 22.00 น. ก็ถือเป็นช่วงเวลาที่ผู้ชมจำนวนมาก (prime - time) และมีผู้ชมหลากหลายประเภท ดังนั้น เนื้อหาของรายการที่ถูกนำเสนอ นั้นจึงออกมาในรูปของ สาระ ความรู้ ทางด้านวิทยาศาสตร์สำหรับบุคคลทั่วไป กล่าวคือ ไม่ว่าจะเป็เด็ก

หรือ ผู้ใหญ่ ก็สามารถติดตามชมได้เช่นเดียวกัน และเนื่องจากรายการ “กาลิเลโอเกม” เป็นรายการที่ถูกซื้อลิขสิทธิ์มาจากรายการโทรทัศน์ของประเทศญี่ปุ่น ซึ่งหากเราพิจารณาถึงประเทศญี่ปุ่นนั้น เราจะเห็นว่าประเทศญี่ปุ่นมีความต้องการที่จะให้ประชาชนในประเทศของเขาเป็นผู้ที่มีความรู้ในด้านต่างๆ ดังนั้นรายการโทรทัศน์ในประเทศญี่ปุ่นที่ผ่านสายตาผู้ชมนั้น จึงเป็นรายการที่น่าเสนอ สาระ ความรู้ สำหรับคนทั่วไป และเมื่อทางสถานีโทรทัศน์ ช่อง 9 อสมท. ได้ลิขสิทธิ์รายการ “กาลิเลโอเกม” นี้ จึงเป็นเครื่องยืนยันได้ว่าผู้ชมในบ้านเราจะได้รับชมรายการแข่งขันชิงรางวัลที่น่าเสนอสาระ ความรู้ ที่เหมาะกับผู้ชมทุกคนอย่างแท้จริง

สำหรับส่วนของพิธีกรนั้น ผู้วิจัยได้ตั้งข้อสังเกตว่า เนื่องจากสถานีโทรทัศน์ ช่อง 9 อสมท. นั้นมีข้อจำกัดหรือไม่ค่อยมีทางเลือกในเรื่องพิธีกรมากนัก ในขณะเดียวกันที่ พิสิทธิ์ ภิรัตการกุล ซึ่งเป็นผู้ประกาศข่าวของสถานีโทรทัศน์ ช่อง 9 อสมท. ได้ถูกพิจารณาว่าเป็นบุคคลที่มีความเหมาะสม และน่าจะเป็นพิธีกรรายการนี้ได้ ส่วนพิธีกรหญิง ดวงตา ดุงคะมณี ก็ถือเป็นพิธีกรที่มีความสามารถ และรายการ “กาลิเลโอเกม” ก็ถือเป็นรายการแรกของรายการรูปแบบการแข่งขันชิงรางวัลที่เธอได้ก้าวขึ้นมาเป็นพิธีกร นอกจากนั้นรายการ “กาลิเลโอเกม” ก็ยังได้เทพ โพธิ์งาม มาเป็นสีสันให้กับรายการอีกด้วย แต่เมื่อรายการได้ออกสู่สายตาของผู้ชม กลับมีเสียงวิพากษ์¹ หลายๆ กระแสว่าพิธีกรของรายการยังไม่ค่อยลงตัว และไม่ค่อยเหมาะสมกับเนื้อหารายการเท่าไรนัก ดังนั้นเราจึงสามารถสรุปได้ว่าพิธีกรของรายการ “กาลิเลโอเกม” ยังไม่ถือเป็นจุดขาย หรือจุดดึงดูดความสนใจของรายการได้ดีเท่าที่ควรนัก เมื่อเปรียบเทียบกับเนื้อหาความรู้ของรายการที่เด่นชัดและน่าสนใจมากกว่า

ในส่วนของผู้แข่งขันของรายการ ก็มีทั้งผู้แข่งขันที่สมัครมาจากทางบ้าน และผู้แข่งขันที่เป็นศิลปิน นักแสดงวัยรุ่น ซึ่งส่วนใหญ่ก็เป็นผู้ที่อยู่ในวัยเรียนด้วยกันทั้งสิ้น ส่วนการแข่งขันผู้แข่งขันจะต้องตอบปัญหาความรู้ทางวิทยาศาสตร์ ทั้งจาก VTR สารคดี และจากการทดลองวิทยาศาสตร์สดในห้องส่ง ซึ่งผู้แข่งขันจะต้องใช้วิจารณญาณ ความคิดประกอบกับหลักการทางวิทยาศาสตร์ ตลอดจนความรู้พื้นฐานที่ตนศึกษามา เพื่อตอบคำถามให้มีเหตุผลและถูกต้องมากที่สุด และด้วยความที่ “กาลิเลโอเกม” เป็นรายการที่น่าเสนอสาระความรู้ทางวิทยาศาสตร์นี้เอง เนื้อหาของรายการจึงกลายเป็นจุดขายของรายการที่สำคัญที่สุด

สำหรับการตัดสินผู้แพ้ และผู้ชนะนั้น จะใช้การตอบคำถามเป็นเครื่องตัดสิน หากผู้แข่งขันคนใดสามารถตอบปัญหาได้ถูกต้องและมีคะแนนสะสมสูงสุดก็จะเป็นผู้ชนะ หรือที่เรียกว่า “เดอะ จิเนียส” ดังนั้น “กาลิเลโอเกม” จึงเป็นรายการที่ฝึกให้ผู้ชมและผู้แข่งขันเป็นผู้ที่ชอบสังเกต และรู้จักวิเคราะห์อย่างมีเหตุผล สำหรับผู้ชนะ หรือ “เดอะ จิเนียส” ก็มีสิทธิ์เปิดผ่านป้ายเพื่อ

¹ ปตัญชลี เวที วิพากษ์ : เกมโชว์ “กาลิเลโอเกม” เปลี่ยนพิธีกรชายคงน่าชมกว่านี้. กรุงเทพธุรกิจ (4 เมษายน 2537) : 7.

ล้นรางวัลทองคำหนัก มูลค่า 90 บาท ซึ่งถือว่าของรางวัลในรายการก็เป็นจุดขายของรายการที่สำคัญเช่นกัน

ตัวอย่างของคำถามเรื่องสัตว์ :-

คำถามจาก VTR - ลิงชิมแพนซี ชื่อ “ปาปี้” อายุ 14 ปี ซึ่งอาศัยอยู่ที่สวนสัตว์ ได้รับการฝึกฝนมาจากพี่เลี้ยงเป็นอย่างดี ทั้งการรับประทานอาหารด้วยช้อนส้อม และมารยาทในการรับประทานอาหาร

การทดลองที่ 1 - พี่เลี้ยงเอากล้วยใส่ไว้ในกล่องพลาสติกโปร่งใส และลือคกุญแจเอาไว้อย่างดี และพี่เลี้ยงฝากกุญแจไว้กับลิง “ปาปี้” นี้ แล้วปล่อยให้ปาปี้อยู่ในห้องตามลำพัง

ผลการทดลองที่ 1- ลิง “ปาปี้” สามารถเอากลูคกุญแจไขกุญแจที่ลือคออกได้ และยังสามารถหยิบเอากล้วยมากินได้อีกด้วย

การทดลองที่ 2 - พี่เลี้ยงฝากกุญแจไว้กับ “ปาปี้” และปล่อยให้อยู่ในห้องตามลำพังเช่นเดิม แต่สั่งห้ามมิให้นำกล้วยออกมากินเด็ดขาด แต่ในที่สุด “ปาปี้” ก็นำกล้วยออกมากินจนได้ และในขณะที่กินอยู่นั้น พี่เลี้ยงเข้ามาในห้องและต่อว่า “ปาปี้” ทันที

คำถาม - “คิดว่า ปาปี้ จะมีวิธีแก้ไขสถานการณ์เช่นนี้อย่างไร” มีคำตอบให้เลือก 3 คำตอบ ดังนี้

1. รีบคายออกแล้วเอาส่วนที่เหลือทิ้งไป
2. เอาส่วนที่กินเหลือเก็บไว้ในกล่องและลือคกุญแจเหมือนเดิม
3. เอาส่วนที่เหลือซ่อนไว้ข้างหลัง และแกล้งลือคกุญแจ โดยที่ในกล่องไม่มีกล้วยอยู่

(คำตอบ คือ ข้อ 2)

ตัวอย่างคำถามเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ (การทดลองในห้องส่ง)

คำถาม เรื่องแรงดึงดูดของแม่เหล็ก (ซึ่งมีการทดลองเรื่องแม่เหล็กให้ดูก่อน)

- ถ้าเราเอาน้ำหมึกหยดลงในกล่องพลาสติกใส และเอาแม่เหล็กไปไว้ใต้กล่องเพื่อดูน้ำหมึกนั้น อยากทราบว่า น้ำหมึกจะมีปฏิกิริยาเปลี่ยนรูปร่างเป็นอย่างไร? มีคำตอบให้เลือก 3 ตัวเลือก คือ

1. รูปโดนัท

2. ทรงหนามแหลม หรือเม่น
3. แท่งกลม

(คำตอบ คือ ข้อ 2)

รายการ 180 ไอศิว

ข้อมูลเฉพาะ

| | | |
|-----------------------|---|---|
| บริษัทผู้ผลิตรายการ | : | เครือซีเมนต์ไทย |
| พิธีกร | : | อาจารย์ชัยณรงค์ มณฑิยวิเชียรฉาย |
| วัน/เวลา | : | ทุกวันจันทร์ เวลา 17.00 น. - 17.30 น. |
| สถานี | : | สถานีโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 5 |
| กลุ่มเป้าหมาย | : | เยาวชน นักเรียน นิสิต นักศึกษา |
| วัตถุประสงค์ของรายการ | : | เพื่อให้เยาวชนมีความสนใจวิชาวิทยาศาสตร์ และคณิตศาสตร์เพิ่มมากขึ้น นอกจากนั้นยังฝึกฝนให้เยาวชนเป็นคนช่างสังเกต และสามารถตัดสินใจได้อย่างรวดเร็ว และถูกต้อง เพื่อเป็นการฝึกพื้นฐานเพื่อศึกษาในระดับอุดมศึกษาต่อไป |

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

โครงสร้างของรายการมีดังต่อไปนี้

ตารางที่ 9 แสดงโครงสร้างรายการ 180 ไอคิว

| ช่วงรายการ | เนื้อหาของรายการ | ระยะเวลา |
|--|---|----------------|
| | <ul style="list-style-type: none"> - ไต่เตลรายการ | |
| <p>ช่วงที่ 1 (ช่วงวิทยาศาสตร์)</p> | <ul style="list-style-type: none"> - พิธีกรพูดเปิดรายการ และเชิญชวนให้นักเรียนทุกระดับชั้นสมัครเข้าร่วมรายการ - ผู้แข่งขัน (นักเรียนในระดับชั้นเดียวกัน) ทั้ง 4 คน แนะนำตัว - ผู้แข่งขันต้องตอบคำถามจากการดู VTR สารคดีเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ - ผู้แข่งขันต้องแข่งกันกดปุ่มไฟ ผู้ที่กดไฟติดก่อนและตอบคำถามได้ถูกต้อง คนแรกจะได้ 2 คะแนน คนถัดไปที่ตอบจะได้คนละ 1 คะแนน โดยคำถามจะมีทั้งหมด 8 ข้อ ซึ่งในแต่ละข้อนั้นผู้แข่งขันสามารถตอบรายละเอียดเพิ่มเติมได้แม้ว่าจะมีคนตอบถูกต้องไปแล้วก็ตาม | <p>15 นาที</p> |
| <p>ช่วงที่ 2 (ช่วงคณิตศาสตร์)</p> | <p>คำถามที่ 1</p> <ul style="list-style-type: none"> - นักเรียนหรือผู้แข่งขันทั้ง 4 คน ตั้งโจทย์คณิตศาสตร์ด้วยการกดปุ่มอิเล็กทรอนิกส์ โดยโจทย์จะมีตัวเลข 5 ตัว - พิธีกรกดปุ่มอิเล็กทรอนิกส์เพื่อกำหนดผลลัพธ์หรือคำตอบ จากนั้นผู้แข่งขันจะต้องใส่เครื่องหมายทางคณิตศาสตร์ เพื่อหาผลลัพธ์เท่ากับหรือใกล้เคียงกับผลลัพธ์ที่กำหนดไว้ ผู้แข่งขันมีเวลาคิด 30 วินาที แต่ต้องแข่งกันกดปุ่ม เพื่อที่จะมีสิทธิ์ได้ตอบคำถามก่อน | <p>15 นาที</p> |

| ช่วงรายการ | เนื้อหาของรายการ | ระยะเวลา |
|-----------------|---|----------|
| ช่วงที่ 2 (ต่อ) | <p>- ผู้ที่ตอบได้ถูกต้องก่อนจะได้ 3 คะแนน</p> <p>คำถามที่ 2</p> <ul style="list-style-type: none"> - ผู้แข่งขันทั้ง 4 คน กดปุ่มอิเล็กทรอนิกส์เพื่อตั้งโจทย์ตัวเลข 5 ตัว - พิธีกรจะเป็นผู้กดปุ่มเพื่อตั้งคำตอบ และจะเป็นผู้กำหนดเครื่องหมายทางคณิตศาสตร์เพื่อบังคับในการคิดคำนวณ เช่น 3x4 - ผู้แข่งขันมีเวลาคิด 30 วินาที ในการคิด และต้องแข่งกันกดปุ่มเพื่อที่จะมีสิทธิ์ได้ตอบคำถามก่อน - ผู้ที่ตอบได้ถูกต้องก่อน จะได้รับ 3 คะแนน <p>คำถามที่ 3 (หาผู้เข้ารอบ 3 คน)</p> <ul style="list-style-type: none"> - ผู้แข่งขันทั้ง 4 คน กดปุ่มอิเล็กทรอนิกส์ตั้งโจทย์เลข 5 ตัว (ถ้ามีศูนย์ ต้องกดตั้งโจทย์ใหม่) - พิธีกรกดปุ่มตั้งคำตอบ และกำหนดเครื่องหมายทางคณิตศาสตร์ เพื่อบังคับการคำนวณของผู้แข่งขัน - ผู้แข่งขันมีเวลาคิด 30 วินาที และต้องแข่งกันกดปุ่มไฟ ใครกดปุ่มไฟติดก่อน มีสิทธิ์ตอบก่อน <p>ผู้แข่งขันที่ตอบได้ถูกต้องก่อนจะได้ 3 คะแนน และผู้ที่มีคะแนนสูงสุด 3 คน ก็จะเป็นผู้เข้ารอบต่อไป (ผู้แข่งขันที่เข้ารอบทั้ง 3 คน จะต้องตัดสินหาผู้เข้ารอบ 2 คน ด้วยโจทย์คณิตศาสตร์ 2 ข้อ)</p> <p>คำถามที่ 1</p> <ul style="list-style-type: none"> - กดปุ่มตั้งโจทย์ตัวเลข 5 ตัว (ถ้ามีศูนย์ ต้องกดตั้งโจทย์ใหม่) - ผู้แข่งขันทั้ง 3 คน จะต้องคำนวณ โดยแบ่งตัวเลข 5 ตัว ออกเป็น 2 กลุ่ม และทั้ง 2 กลุ่ม | |

| ช่วงรายการ | เนื้อหาของรายการ | ระยะเวลา |
|-----------------|--|----------|
| ช่วงที่ 2 (ต่อ) | <p>จะต้องคำนวณออกมาให้ผลลัพธ์เท่ากัน</p> <ul style="list-style-type: none"> - ผู้แข่งขันมีเวลาคิด 30 วินาที และต้องแข่งกัน กดปุ่มไฟเพื่อมีสิทธิ์ตอบก่อน ผู้แข่งขันคนใดตอบโจทย์คณิตศาสตร์ได้ถูกต้องก่อน ก็จะเป็นผู้ที่เข้ารอบคนแรก เพื่อรอชิงชนะเลิศกับผู้แข่งขันอีกคน <p>คำถามที่ 2</p> <ul style="list-style-type: none"> - กดปุ่มตั้งโจทย์ตัวเลข 5 ตัว (ถ้ามีศูนย์ ต้องกดตั้งโจทย์ใหม่) - ผู้แข่งขันที่เหลืออีก 2 คน จะต้องคำนวณโจทย์คณิตศาสตร์โดยแบ่งตัวเลข 5 ตัว ออกเป็น 2 กลุ่ม และทั้ง 2 กลุ่ม จะต้องคำนวณออกมาให้ผลลัพธ์เท่ากัน - ผู้แข่งขันมีเวลาคิด 30 วินาที ใครตอบคำถามได้ถูกต้องก่อน ก็จะเป็นผู้เข้ารอบคนที่ 2 เพื่อเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ <p>รอบชิงชนะเลิศ</p> <ul style="list-style-type: none"> - กดปุ่มอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อตั้งโจทย์ตัวเลข 5 ตัว - พิธีกรกดปุ่มอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อตั้งคำตอบที่เป็นตัวเลข 3 หลัก โดยจะมีการเพิ่มตัวเลข 100 เข้าไปเพิ่มในการคำนวณด้วย - ผู้แข่งขันทั้ง 2 คน มีเวลาคิดคำนวณ 30 วินาที และจะต้องแข่งกันกดปุ่มไฟเพื่อมีสิทธิ์ตอบก่อน ใครสามารถตอบโจทย์คณิตศาสตร์ได้ถูกต้องก่อน ก็จะเป็นผู้ชนะเลิศประจำสัปดาห์ <p>โจทย์ข้อนี้ ผู้ชมในห้องส่งมีสิทธิ์ร่วมตอบโจทย์คณิตศาสตร์ และมีโอกาสได้รับทุนการศึกษาด้วย</p> | |

จากการ ศึกษา วิเคราะห์โครงสร้างของรายการ 180 ไอคิว ผู้วิจัยพบว่ารายการ 180 ไอคิว เป็นรายการแข่งขันตอบปัญหา (Quiz show) ซึ่งเน้นความรู้ทางวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ สำหรับเยาวชน นักเรียน นักศึกษาโดยเฉพาะ ดังนั้นผู้แข่งขันทั้งหมดจึงเป็นนักเรียนตั้งแต่ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จนถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 สำหรับการแข่งขัน ผู้แข่งขันจะต้องอาศัยการสังเกต การคิด การคำนวณ และใช้การตัดสินใจอย่างรวดเร็วและถูกต้อง ทั้งนี้เพราะผู้แข่งขันมีเวลาในการคิดและคำนวณโจทย์คณิตศาสตร์เพียง 30 วินาทีเท่านั้น นอกจากนั้นผู้แข่งขันยังต้องมีความรวดเร็ว ว่องไวในการตัดสินใจ และกดปุ่มไฟเพื่อที่จะตอบคำถามต่างๆ อีกด้วย และเนื่องจากการเป็นการแข่งขันตอบปัญหาทางวิชาการ ดังนั้น ผู้แข่งขันจะต้องใช้ความรู้พื้นฐานด้านวิชาการของตน ทั้งทางด้านวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์มาประกอบในการคิดและการคำนวณด้วย

ตัวอย่างคำถามจากโจทย์คณิตศาสตร์ :-

- โจทย์ตัวเลข 5 ตัว ที่ตั้งไว้ คือ 7 8 2 7 2 (ถ้ามีศูนย์ ต้องตั้งโจทย์ใหม่)
คำตอบที่ตั้งไว้ คือ 5 0

(ผู้แข่งขันต้องใส่เครื่องหมายทางคณิตศาสตร์ในการคำนวณตัวเลขทั้ง 5 ตัว เพื่อให้ผลลัพธ์ออกมาเท่ากับหรือใกล้เคียงกับตัวเลข 50 มากที่สุด)

- โจทย์ตัวเลขที่ตั้งไว้คือ 6 4 1 9 8 (ถ้ามีศูนย์ ต้องตั้งโจทย์ใหม่)
คำตอบที่ตั้งไว้ 8 3

ในโจทย์ได้กำหนดเครื่องหมายทางคณิตศาสตร์บังคับไว้ว่า $6 + 4$

(ผู้แข่งขันต้องคิดคำนวณตัวเลขทั้ง 5 ตัว โดยใส่เครื่องหมายบังคับ และเครื่องหมายทางคณิตศาสตร์อื่นๆ เพื่อให้ผลลัพธ์เท่ากับหรือใกล้เคียงกับ 83 มากที่สุด)

สำหรับจุดขายของรายการ “180 ไอคิว” นั้นอยู่ที่เนื้อหาของรายการ การแข่งขันที่ต้องอาศัยการคิดและการคำนวณอย่างรวดเร็ว นอกจากนั้น พิธีกรก็ยังถือเป็นจุดขายหรือจุดดึงดูดความสนใจของรายการได้อีกประการหนึ่ง ทั้งนี้เพราะอาจารย์ชัยณรงค์ มณฑะวิเชียรฉาย นั้น ถือได้ว่าเป็นผู้ทรงคุณวุฒิทางการศึกษา และเป็นที่รู้จักของบุคคลทั่วไปซึ่งมีความเหมาะสมอย่างยิ่งที่จะเป็นผู้ดำเนินรายการ

ในส่วนของ ของรางวัลนั้น ทางรายการจัดเป็นทุนการศึกษาสำหรับผู้แข่งขันทุกคน รวมทั้งผู้ชมในท้องส่งที่ร่วมตอบคำถามโจทย์คณิตศาสตร์ในรอบชิงชนะเลิศด้วย แต่อย่างไรก็ตาม ของรางวัลซึ่งเป็นทุนการศึกษาดังกล่าวก็ไม่ใช่จุดขาย หรือจุดดึงดูดความสนใจของรายการ ทั้งนี้เพราะ “180 ไอคิว” เป็นรายการที่ให้ความสำคัญกับการพัฒนาความรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ของเยาวชน มากกว่าที่จะให้ความสำคัญกับของรางวัลใหญ่ๆ เหมือนกับรายการอื่น ๆ ไปในปัจจุบัน

รายการการบินไทยไขจักรวาล

ข้อมูลเฉพาะ

- บริษัทผู้ผลิตรายการ : บริษัทการบินไทย จำกัด
 พิธีกร : ม.ร.ว. ถนัดศรี สวัสดิวัตน์
 วัน/เวลา : ทุกวันอังคารที่ 1 และ 3 ของเดือน
 เวลา 17.00 น. - 17.30 น.
 สถานี : สถานีโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 5
 กลุ่มเป้าหมาย : เยาวชน นักเรียน นิสิต นักศึกษา
 วัตถุประสงค์ของรายการ : สนับสนุนนักเรียนที่มีความรู้ ความสามารถทุกระดับชั้น
 ให้ได้รับความรู้เพิ่มเติมจาก วิชาวิทยาศาสตร์ทั่วไป
 ภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ และเรื่องของไทย

ตารางที่ 10 แสดงโครงสร้างรายการการบินไทยไขจักรวาล

| ช่วงรายการ | เนื้อหาของรายการ | ระยะเวลา |
|--------------------|---|----------|
| การแข่งขันตอบปัญหา | <ul style="list-style-type: none"> - พิธีกรพูดเปิดรายการ และแนะนำผู้แข่งขันทั้งสองทีม (ทีมละ 2 คน) - พิธีกรให้นักเรียนทีมแรกเลือกประเภทของคำถาม และเลือกของคำถามจากกล่องประเภทคำถามนั้นๆ พิธีกรจะอ่านคำถาม 2 ครั้ง ผู้แข่งขันทั้งสองทีมมีเวลาคิดคำตอบประมาณ 30 วินาที จากนั้นต้องเขียนคำตอบลงในกระดาษที่เตรียมไว้ให้ แล้วจึงส่งกระดาษคำตอบให้พิธีกร เมื่อได้ยินออกสัญญาณหมดเวลา - พิธีกรจะอ่านคำตอบของผู้แข่งขันแต่ละทีม จากนั้นจึงเฉลยคำตอบพร้อมกับอธิบายข้อมูลของคำตอบนั้นๆ จากนั้นผู้แข่งขันจะต้องผลัดกันเลือกของคำถามจากกล่องคำถาม โดยคำถามทั้งหมดที่ใช้ในการแข่งขันจะมี 10 ข้อ ซึ่งผู้แข่งขันทีมใดสามารถตอบคำถามได้ถูกต้อง 6 ข้อก่อน ก็จะเป็นผู้ชนะ | 25 นาที |

| ช่วงรายการ | เนื้อหาของรายการ | ระยะเวลา |
|------------|--|----------|
| | <ul style="list-style-type: none"> - พิธีกรสรุปคะแนน และขานชื่อโรงเรียนที่ผ่านเข้าไปแข่งขันในรอบต่อไป และแนะนำโรงเรียนที่จะมาแข่งขันตอบปัญหาในครั้งต่อไป จากนั้นจึงกล่าวปิดรายการ | |

จากการศึกษา วิเคราะห์ โครงสร้างของรายการ ผู้วิจัยพบว่ารายการ “การบินไทยไขจักรวาล” เป็นรายการแข่งขันตอบปัญหา (Quiz show) สำหรับนักเรียน นิสิต นักเรียนที่มีระยะเวลาการแข่งขันโดยรวมนานถึง 1 ปี ด้วยกัน สำหรับปีที่ผ่านมาั้น ระยะเวลาการแข่งขันเริ่มต้นตั้งแต่ 21 ธันวาคม พ.ศ. 2536 จนกระทั่งถึง 3 มกราคม พ.ศ. 2538 โดยผู้แข่งขันนั้นก็คือนักเรียนจากโรงเรียนต่างๆ ทั้งจากต่างจังหวัด และจากกรุงเทพมหานครที่สมัครเข้ามาแข่งขัน ซึ่งปีที่ผ่านมา มีนักเรียนที่สมัครเข้ามาแข่งขัน รวมแล้วทั้งสิ้น 24 โรงเรียน ซึ่งแบ่งเป็นโรงเรียนจากต่างจังหวัด 12 โรงเรียน และโรงเรียนในกรุงเทพอีก 12 โรงเรียน

สำหรับการแข่งขันนั้น ผู้เข้าแข่งขันจะแบ่งออกเป็น 2 ทีม (ทีมละ 2 คน) โดยที่ทั้งสองทีมจะต้องผลัดกันเลือกของคำถามจากกล่องคำถามประเภทต่างๆ คือ คำถามวิทยาศาสตร์ทั่วไป คำถามภูมิศาสตร์ คำถามประวัติศาสตร์ และคำถามประเภทเรื่องของไทย ซึ่งมีคณาจารย์ผู้ทรงคุณวุฒิเป็นผู้ออกคำถามทั้งหมด

ตัวอย่างของคำถามวิทยาศาสตร์ทั่วไป

- ทับทิมแดงเพราะธาตุโครเมียมเข้าไปอยู่ในโครงสร้างของคอลันดัม หรืออลูมิเนียม ออกไซด์ อยากทราบว่า ไฟลีนสีน้ำเงินอมเขียวนั้นมีธาตุอะไรเข้าไปอยู่ในโครงสร้างของคอลันดัม

คำตอบคือ ไทเทเนียม หรือเหล็ก

ตัวอย่างของคำถามภูมิศาสตร์-ประวัติศาสตร์

- จังหวัดใดมีที่ตั้งของตัวเมือง อยู่สูงกว่าระดับน้ำทะเลปานกลางมากที่สุดในประเทศไทย

คำตอบ คือ จังหวัดพะเยา

- ในสมัยรัตนโกสินทร์ รัฐบาลได้จัดชุดคลองสายต่างๆ ทั้งในพระนครและต่างจังหวัด

เพื่อประโยชน์ในด้านการคมนาคมขนส่ง หรือด้านยุทธศาสตร์ อยากทราบว่า คลองที่บริษัทเอกชนได้รับสัมปทานให้ขุดคลองเป็นแห่งแรกในเมืองไทย คือคลองใด

คำตอบ คือ คลองรังสิต (บริษัทคั่นคูนาสยาม เป็นผู้ได้รับสัมปทาน)

ตัวอย่างของคำถามเรื่องของไทย

- หนังสือไตรภูมิพระร่วง พระราชนิพนธ์ของสมเด็จพระมหาธรรมราชาลิไท มีข้อความตอนหนึ่งว่า “พื้นเมือง กลองแตรสังข์ กังสดาล มโหรีทีกกีก้องทำนุดี” อยากทราบว่า “มโหรีทีก” หมายถึงอะไรใน 4 ข้อนี้

1. เสียงดังสนั่นหวั่นไหว
2. เครื่องดนตรีประเภทสายชนิดหนึ่ง คล้ายซอโบราณ
3. เครื่องตีประเภทกลอง ตัวกลองทำด้วยไม้ ซึ่งชิงหนังเพียงหน้าเดียว
4. เป็นชื่อกลองหน้าเดียวอย่างหนึ่ง หล่อด้วยโลหะล้วนๆ

คำตอบคือ ข้อ 4

หากพิจารณาจากตัวอย่างของคำถามแล้ว จะเห็นว่ารายการ “การบินไทยไขจักรวาล” เป็นรายการแข่งขันตอบปัญหาที่ผู้เข้าแข่งขันต้องอาศัยความรู้พื้นฐานทางวิชาการที่ตนเรียนมาอย่างแท้จริง ประกอบกับผู้แข่งขันจะต้องรู้จักวิเคราะห์ หาเหตุผล เพื่อที่จะตอบคำถามได้อย่างถูกต้อง การแข่งขันตอบปัญหาจะดำเนินไปเรื่อยๆ ตลอดทั้งปี จนกระทั่งสามารถหาโรงเรียนผู้ชนะเลิศ พร้อมทั้งรองชนะเลิศอันดับ 1 และ 2 ได้ในที่สุด ดังนั้นเครื่องตัดสินระหว่างผู้แพ้และผู้ชนะนั้นก็คือ การแข่งขันกันทางสติปัญญา และความรู้ทางด้านวิชาการล้วนๆ ส่วนของรางวัลสำหรับผู้ชนะเลิศและรองชนะเลิศ ได้แก่ทุนการศึกษา พร้อมโล่เกียรติยศ และการไปทัศนศึกษาต่างประเทศ

สำหรับจุดขายหรือจุดดึงดูดความสนใจของรายการ “การบินไทยไขจักรวาล” นี้อยู่ที่เนื้อหาของรายการ ตลอดจนการแข่งขันตอบปัญหาทางวิชาการ ซึ่งผู้ชมจะได้รับความรู้จากรายการอย่างแท้จริง นอกจากนั้นพิธีกรก็ถือเป็นจุดขายอีกประการหนึ่ง ทั้งนี้เพราะ ม.ร.ว. ถนัดศรี สวัสดิวัตน์ ถือเป็นบุคคลที่มีชื่อเสียงและเป็นที่รู้จักของคนทั่วไป และประการสำคัญก็คือ ม.ร.ว. ถนัดศรี สวัสดิวัตน์ ถือเป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความน่าเชื่อถือ เหมาะสมกับการดำเนินรายการรูปแบบนี้อย่างยิ่ง

จากการศึกษา วิเคราะห์ รายการแข่งขันชิงรางวัลที่เป็นกลุ่มตัวอย่างทั้ง 8 รายการ โดยพิจารณา วัตถุประสงค์เบื้องต้นในการผลิตรายการ สัดส่วนการนำเสนอระหว่างสาระความรู้ และความบันเทิง เนื้อหาของรายการ ลักษณะวิธีการเล่น การใช้ความสามารถในการแข่งขัน ตลอดจนจุดขาย หรือจุดดึงดูดความสนใจของรายการนั้น พบว่า รายการแข่งขันชิงรางวัล 8 รายการนี้มีลักษณะการนำเสนอ ตลอดจนรายละเอียดที่แตกต่างกัน ซึ่งสามารถจำแนกได้เป็น 3 ประเภทดังที่ปรากฏในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 11 แสดงการจำแนกประเภทของรายการแข่งขันชิงรางวัล

| ชื่อรายการ | รายการแข่งขันชิงรางวัล ประเภทที่เน้นสาระ ความรู้เป็นหลัก | รายการแข่งขันชิงรางวัล ประเภทที่เน้น ความบันเทิงเป็นหลัก | รายการแข่งขันชิงรางวัล ที่เน้นทั้งสาระ และความบันเทิง |
|---------------------------------|--|--|---|
| 1. รายการดวงกั๊กดาว | | | 1 |
| 2. รายการเวทีทอง | | 1 | |
| 3. รายการคู่รัก | | 1 | |
| 4. รายการลุ้นข้ามโลก | | | 1 |
| 5. รายการที่นี้มีทอง | 1 | | |
| 6. รายการกาลิเลโอเกม | 1 | | |
| 7. รายการ 180 ไอคิว | 1 | | |
| 8. รายการการบินไทย ไซจักรวาล | 1 | | |
| จำนวนรวมรายการ | 4 รายการ | 2 รายการ | 2 รายการ |

จากตารางที่ 11 เราจะเห็นได้ว่า รายการแข่งขันชิงรางวัล สามารถจำแนกออกได้เป็น 3 ประเภทใหญ่ๆ ดังนี้

1. รายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นสาระ ความรู้ เป็นหลัก มี 4 รายการ ได้แก่ รายการที่นี้มีทอง รายการกาลิเลโอเกม รายการ 180 ไอคิว และรายการการบินไทยไซจักรวาล

2. รายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นความบันเทิงเป็นหลัก มี 2 รายการ ได้แก่ รายการเวทีทอง และรายการคู่รัก

3. รายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นทั้งสาระ ความรู้ และความบันเทิง มี 2 รายการ ได้แก่ รายการดวงกั๊กดาว และรายการลุ้นข้ามโลก

รายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นสาระ ความรู้เป็นหลัก

สำหรับรายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นสาระ ความรู้ เป็นหลัก จะมีลักษณะรายการดังต่อไปนี้คือ

- วัตถุประสงค์เบื้องต้นในการผลิตรายการ

โดยทั่วไปแล้วรายการที่เน้นความรู้เป็นหลักนั้น จะต้องเป็นรายการที่มีวัตถุประสงค์เบื้องต้นในการผลิตรายการ ตลอดจนการนำเสนอรายการอย่างแท้จริงเพื่อส่งเสริมความรู้ และสาระด้านต่าง ๆ อาทิเช่น ความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ทั่วไป, ภาษาอังกฤษ, คณิตศาสตร์, ภูมิศาสตร์-ประวัติศาสตร์ หรือแม้กระทั่งความรู้สำหรับคุณแม่บ้าน ซึ่งจากการวิเคราะห์พบว่ารายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นสาระ ความรู้เป็นหลักนั้น ส่วนใหญ่จะเป็นรายการรูปแบบการแข่งขันตอบปัญหา (Quiz show) ทั้งนี้เพราะจากรายการแข่งขันชิงรางวัลทั้ง 8 รายการ ซึ่งผู้วิจัยได้แบ่งเป็นรายการเกมโชว์ (Game show) 4 รายการ และรายการแข่งขันตอบปัญหา (Quiz show) 4 รายการนั้น พบว่า รายการแข่งขันตอบปัญหาทั้ง 4 รายการ อันได้แก่ รายการที่นี้มีทอง รายการกาลิเลโอเกม รายการ 180 ไอคิว และรายการการบินไทยไขจักรวาลนั้น ต่างก็เป็นรายการที่มีวัตถุประสงค์และการนำเสนอรายการที่เน้นสาระและความรู้เป็นหลักด้วยกันทั้งสิ้น ดังที่ปรากฏในตารางที่ 12

ตารางที่ 12 แสดงวัตถุประสงค์ของรายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นสาระ ความรู้เป็นหลัก

| ชื่อรายการ | วัตถุประสงค์เบื้องต้นในการผลิตรายการ/การนำเสนอรายการอย่างแท้จริง |
|-----------------------------|---|
| 1. รายการที่นี้มีทอง | - ส่งเสริมความรู้ทั่วไป และสาระความรู้สำหรับคุณแม่บ้าน |
| 2. รายการกาลิเลโอเกม | - ส่งเสริมความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ทั่วไป ตลอดจนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี |
| 3. รายการ 180 ไอคิว | - ส่งเสริมความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ทั่วไปและคณิตศาสตร์ |
| 4. รายการการบินไทยไขจักรวาล | - ส่งเสริมความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ทั่วไป ภูมิศาสตร์-ประวัติศาสตร์ และเรื่องของไทย |

จากตารางที่ 12 เราจะเห็นว่า รายการแข่งขันชิงรางวัลที่เน้นสาระ ความรู้เป็นหลักนั้น มักจะกำหนดวัตถุประสงค์ที่ค่อนข้างสัมพันธ์และสอดคล้องกับผู้ชมกลุ่มเป้าหมายอย่างค่อนข้างชัดเจน เช่น รายการที่มีหมอก มีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมความรู้ทั่วไปสำหรับคุณแม่บ้าน ดังนั้นกลุ่มเป้าหมายของรายการนี้ก็คือแม่บ้านนั่นเอง ในขณะที่รายการ 180 ไอคิว และ รายการ การบินไทย ไชจักรวาล ก็มีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมความรู้ในสาขาวิชาเฉพาะด้าน ซึ่งก็ถือเป็นวัตถุประสงค์ที่สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นนักเรียน ส่วนรายการกาลิเลโอเกม เป็นรายการที่นำเสนอความรู้ทั่วไป ไปด้วยด้านวิทยาศาสตร์ หรือวิทยาศาสตร์ทั่วไปนั้น ก็จะมีกลุ่มเป้าหมายที่กว้างขึ้น กล่าวคือ ผู้ชมเป็นประชาชนทั่วไป ไม่จำกัดเพศ และวัยนั่นเอง

- เนื้อหาของรายการ

นอกจากวัตถุประสงค์และการนำเสนอรายการที่เน้นสาระ ความรู้เป็นหลัก เนื้อหาโดยรวมของรายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทนี้ก็ยังคงเป็นการแข่งขันตอบคำถามเกี่ยวกับความรู้เป็นหลัก อีกด้วย จากการศึกษาวิเคราะห์พบว่า สาระความรู้ของรายการประเภทที่เน้นสาระ ความรู้เป็นหลัก นั้น ก็คือความรู้ทั่วไป ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 แบบ ก็คือ

1. ความรู้ทางด้านวิชาการ

สำหรับเนื้อหาของรายการที่ส่งเสริมความรู้ทางด้านวิชาการนั้น ก็คือ ความรู้ที่มาจากพื้นฐานการศึกษา หรือวิชาการแขนงต่างๆ อาทิเช่น วิทยาศาสตร์, คณิตศาสตร์, ภาษาอังกฤษ, ภาษาไทย ฯลฯ เป็นต้น ดังนั้นรายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นความรู้เป็นหลักนั้น ผู้แข่งขันจึงต้องอาศัยความรู้พื้นฐานทางการศึกษาของตนมาช่วยในการตอบคำถามด้วย ตัวอย่างของรายการที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรู้ทางด้านวิชาการ ได้แก่ รายการกาลิเลโอเกม รายการ 180 ไอคิว และรายการการบินไทยไชจักรวาล

2. ความรู้รอบตัว

ความรู้รอบตัวหรือความรู้จากชีวิตประจำวันนั้นเป็นความรู้ที่เกิดจากประสบการณ์ที่สั่งสมมาของบุคคล ซึ่งความรู้ดังกล่าวอาจจะได้มาจากการค้นพบโดยบุคคลนั้นๆ เอง หรืออาจเป็นความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้และพบเห็นมาจากแหล่งความรู้อื่นๆ ตัวอย่างของรายการที่เน้นความรู้รอบตัว ได้แก่ รายการที่มีหมอก ซึ่งเป็นรายการที่เน้นความรู้รอบตัว และสาระ ความรู้เกี่ยวกับแม่บ้าน

สำหรับรายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นสาระ ความรู้เป็นหลัก ทั้ง 4 รายการนี้ สามารถจำแนกเนื้อหาของรายการได้ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 13 แสดงการจำแนกเนื้อหาของรายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นสาระ
ความรู้เป็นหลัก

| ชื่อของรายการ | ความรู้ทั่วไป | |
|-----------------------------|-------------------|---------------|
| | ความรู้ทางวิชาการ | ความรู้รอบตัว |
| 1. รายการที่นี้มีทอง | | ✓ |
| 2. รายการกาลิเลโอเกม | ✓ | ✓ |
| 3. รายการ 180 ไอคิว | ✓ | |
| 4. รายการการบินไทยไขจักรวาล | ✓ | |

จากตารางที่ 13 พบว่า รายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้น สาระ ความรู้เป็นหลัก ซึ่งเป็นรายการแข่งขันตอบปัญหา (Quiz show) นั้น มีลักษณะการนำเสนอเนื้อหาของรายการที่แตกต่างกันออกไป สามารถแบ่งออกเป็น 3 ประเภทย่อยๆ ดังนี้

1. รายการแข่งขันชิงรางวัลที่มีเนื้อหารายการเกี่ยวกับความรู้ทางด้านวิชาการอย่างเดียว ตัวอย่างของรายการประเภทนี้ ได้แก่ รายการการบินไทยไขจักรวาล และรายการ 180 ไอคิว ซึ่งทั้งสองรายการต่างก็เน้นหนักความรู้ทางด้านวิชาการ อาทิเช่น ความรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์ทั่วไป, คณิตศาสตร์, ภูมิศาสตร์-ประวัติศาสตร์ และเรื่องของไทย

2. รายการแข่งขันชิงรางวัลที่มีเนื้อหารายการเกี่ยวกับความรู้รอบตัวอย่างเดียว ตัวอย่างของรายการ ได้แก่ รายการที่นี้มีทอง ซึ่งเป็นรายการที่เน้นสาระ ความรู้ สำหรับแม่บ้าน ซึ่งเป็นความรู้ที่ได้มาจากประสบการณ์ของแต่ละบุคคลเป็นส่วนใหญ่นั่นเอง

3. รายการแข่งขันชิงรางวัลที่มีเนื้อหารายการทั้งความรู้ทางด้านวิชาการและความรู้รอบตัว ตัวอย่างของรายการประเภทนี้ได้แก่ รายการกาลิเลโอเกม ซึ่งเป็นรายการที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ทั่วไป และความรู้ทั่วไป หรือความรู้รอบตัวเกี่ยวกับเรื่องสัตว์ และเรื่องอื่นๆ ด้วย

- ลักษณะวิธีการเล่น การใช้ความสามารถในการแข่งขัน

สำหรับลักษณะวิธีการเล่น และการใช้ความสามารถในการแข่งขันของรายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นสาระ ความรู้เป็นหลักนั้น สามารถสรุปได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 14 แสดงการจำแนกลักษณะวิธีการเล่น การใช้ความสามารถในการแข่งขัน
ของรายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นสาระ ความรู้เป็นหลัก

| ชื่อรายการ | การวิเคราะห์/ พื้นฐานความรู้ ทางวิชาการ/ ความรู้ทั่วไป | การคาดเดา การทาย/ ไหวพริบ ปฏิภาณ | การใช้ทักษะ ทางร่างกาย | เสียงโชค รูปแบบต่าง ๆ |
|-----------------------------|---|---|---------------------------|--------------------------|
| 1. รายการที่นี้มีทอง | ✓ | ✓ | | |
| 2. รายการกาลิเลโอเกม | ✓ | | | |
| 3. รายการ 180 โอคิว | ✓ | | ✓ | |
| 4. รายการการบินไทยไขจักรวาล | ✓ | | | |

จากตารางที่ 14 พบว่าลักษณะวิธีการเล่น และการใช้ความสามารถในการแข่งขันที่ใช้กันมากที่สุดสำหรับรายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นสาระ ความรู้เป็นหลักนั้น ได้แก่ การใช้การวิเคราะห์อย่างมีเหตุผล ประกอบกับการใช้พื้นฐานความรู้ทางวิชาการ หรือความรู้รอบตัว ทั้งนี้ เพราะรายการเหล่านี้เป็นรายการแข่งขันตอบปัญหา หรือคำถามเกี่ยวกับความรู้เป็นหลัก ดังนั้น ผู้แข่งขันจึงต้องใช้การวิเคราะห์และหาคำตอบอย่างมีเหตุผล และมีหลักการมากที่สุด เพื่อที่จะตอบคำถามให้ถูกต้อง ดังจะเห็นได้จากรายการแข่งขันชิงรางวัลทั้ง 4 รายการ ซึ่งต่างก็ใช้การวิเคราะห์อย่างมีเหตุผลในการแข่งขันด้วยกันทั้งสิ้น

แต่อย่างไรก็ตาม รายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นสาระ ความรู้เป็นหลักบางรายการ โดยเฉพาะอย่างยิ่งรายการที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรู้รอบตัวนั้น ผู้แข่งขันก็อาจใช้การคาดเดาคำตอบการใช้ไหวพริบ ปฏิภาณในการแข่งขันได้เช่นกัน ตัวอย่างเช่น รายการ “ที่นี้มีทอง” ซึ่งเป็นรายการแข่งขันตอบปัญหาความรู้สำหรับแม่บ้านที่ผู้แข่งขันจะต้องตอบคำถามโดยอาศัยความรู้รอบตัว หรือประสบการณ์ของตนเป็นหลักในการแข่งขัน แต่บางกรณีผู้แข่งขันก็อาจใช้การคาดเดาคำตอบสำหรับบางคำถามก็ได้ด้วยเช่นกัน

นอกจากการใช้สติปัญญา การวิเคราะห์อย่างมีเหตุผล และหลักการทางวิชาการในการแข่งขันแล้ว รายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นสาระ ความรู้บางรายการนั้น ผู้แข่งขันยังต้องใช้การสังเกต ความแม่นยำ ความรวดเร็ว ว่องไว ซึ่งถือเป็นการใช้ทักษะทางร่างกายมาประกอบในการแข่งขันอีกด้วย อย่างเช่น รายการ “180 โอคิว” เป็นรายการที่ผู้แข่งขันต้องใช้การสังเกต การคิด การคำนวณ ตลอดจนการตัดสินใจอย่างรวดเร็ว พร้อมๆ กับการแข่งขันกดปุ่มไฟเพื่อให้ได้สิทธิ์ที่จะตอบคำถามก่อนเป็นคนแรก เป็นต้น

แต่เราจะพบข้อสังเกตประการหนึ่งเกี่ยวกับรายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นสาระความรู้เป็นหลักก็คือ จะไม่ปรากฏว่ามีการแข่งขันด้วยวิธีการเสี่ยงโชคในรูปแบบต่างๆ ในรายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทนี้เลย ทั้งนี้เป็นเพราะการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นสาระความรู้ หรือการแข่งขันตอบปัญหา (Quiz show) นั้น เป็นการแข่งขันที่อาศัยหลักการ ความรู้ด้านวิชาการ หรือความรู้รอบตัว การตัดสินผู้แพ้และผู้ชนะก็ใช้วิธีแข่งขันตอบคำถามเป็นเครื่องตัดสิน ดังนั้น การแข่งขันด้วยวิธีการเสี่ยงโชคจึงไม่ถูกหยิบยกมาใช้ในรายการประเภทที่เน้นสาระความรู้เลย

- จุดขาย หรือจุดดึงดูดความสนใจของรายการ

รายการแข่งขันชิงรางวัลแต่ละประเภทนั้น ก็มีจุดขาย หรือจุดดึงดูดความสนใจของรายการที่แตกต่างกันไป สำหรับรายการประเภทที่เน้นสาระความรู้เป็นหลักนั้น มีจุดขาย หรือจุดดึงดูดความสนใจหลายประการ ซึ่งสามารถสรุปได้ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 15 แสดงการจำแนกจุดขาย หรือจุดดึงดูดความสนใจของรายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นสาระความรู้เป็นหลัก

| ชื่อรายการ | จุดขาย/จุดดึงดูดความสนใจของรายการ | | | | |
|-----------------------------|-----------------------------------|---------------|----------------------------|---------|-----------------|
| | พิธีกร | ผู้ร่วมรายการ | วิธีการนำเสนอ ดำเนินรายการ | เนื้อหา | มูลค่าของรางวัล |
| 1. รายการที่นี้มีทอง | ✓ | | | ✓ | |
| 2. รายการกาลิเลโอเกม | | | ✓ | ✓ | ✓ |
| 3. รายการ 180 ไอคิว | ✓ | | | ✓ | |
| 4. รายการการบินไทยไขจักรวาล | ✓ | | | ✓ | |

จากตารางที่ 15 พบว่าจุดขายหรือจุดดึงดูดความสนใจประการที่สำคัญที่สุดของรายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นสาระความรู้เป็นหลักนั้น คือ เนื้อหารายการ หรือข้อมูลสาระความรู้ที่ทางรายการนำเสนอ ทั้งนี้เพราะรายการประเภทนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอสาระความรู้ ดังนั้น เนื้อหาของรายการซึ่งถือเป็นแก่นจึงเป็นจุดขาย หรือจุดดึงดูดความสนใจของรายการได้ดีที่สุด

จุดขายหรือจุดดึงดูดความสนใจอันดับที่รองลงมาของรายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นสาระความรู้เป็นหลัก ก็คือ พิธีกร หรือผู้ดำเนินรายการ ทั้งนี้เพราะรายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทนี้เป็นรายการแข่งขันตอบปัญหาเกี่ยวกับสาระ ความรู้ด้านต่างๆ ดังนั้นพิธีกรหรือผู้ที่

ดำเนินรายการที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับสาระความรู้ได้นั้น ก็จะต้องเป็นผู้ที่มีความรู้ หรือมีความเหมาะสมกับความรู้ด้านนั้นๆ ของรายการด้วย หรืออาจกล่าวได้ว่าเป็นผู้ที่ทรงคุณวุฒิเหมาะสมกับสาระความรู้ของรายการนั่นเอง ยกตัวอย่างเช่น รายการ “ที่นี่มีทอง” ซึ่งเป็นรายการที่พิธีกร หรือผู้ดำเนินรายการจะต้องเป็นผู้ที่มีความรู้รอบตัวเกี่ยวกับสาระ ความรู้สำหรับคุณแม่บ้าน และทางรายการก็ได้ นันทวัน เมฆใหญ่ และเท็ง สติเฟื่อง ซึ่งเป็นผู้ที่มีความเหมาะสมกับเนื้อหาของรายการมาเป็นพิธีกรดำเนินรายการ “ที่นี่มีทอง” หรืออย่างกรณีรายการ “180 ไอคิว” ที่มีอาจารย์ชัยณรงค์ มณฑิยวิเชียรฉาย เป็นผู้ดำเนินรายการ ซึ่งถือเป็นผู้ที่มีความรู้ หรือผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านการศึกษา มีความเหมาะสมกับเนื้อหาของรายการที่เน้นความรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์ และคณิตศาสตร์ของรายการเป็นอย่างยิ่ง แต่อย่างไรก็ตามเราจะพบข้อสังเกตประการหนึ่ง ก็คือ รายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นสาระ ความรู้เป็นหลักนั้น มักจะไม่นิยมนำดารานักกร้อง ศิลปินในแวดวงบันเทิงมาเป็นพิธีกร หรือผู้ดำเนินรายการ ทั้งนี้เพราะบุคคลดังกล่าวนั้นจะไม่มี ความน่าเชื่อถือ และไม่มีคุณวุฒิเพียงพอที่จะดำเนินรายการที่เน้นสาระความรู้ และนอกจากนั้น พิธีกรที่เป็นบุคคลที่มีชื่อเสียง อย่างเช่น ดารา นักร้อง นั้น จะกลายเป็นตัวกระตุ้นที่ทำให้เกิด ภาพพจน์ของรายการบันเทิงมากกว่าที่จะเป็นรายการที่เน้นสาระ ความรู้ทางวิชาการ แต่ถ้ารายการ แข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นสาระความรู้เป็นหลักรายการใดที่นำดารานักกร้อง หรือบุคคลที่มีชื่อเสียงมาเป็นพิธีกร รายการนั้นก็ควรจะต้องมีผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาวิชานั้นๆ เพื่อทำหน้าที่อธิบาย ประเด็นเหตุผล คำถาม คำตอบต่างๆ เพื่อให้เหมาะสมกับเนื้อหาของรายการ ตลอดจนเพื่อให้ผู้ชม เกิดความเข้าใจอย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้นด้วย

นอกจากนั้นยังมีข้อสังเกตอีกประการหนึ่ง ก็คือ ผู้ร่วมรายการ หรือผู้แข่งขันในรายการ ประเภทนี้ส่วนใหญ่จะเป็นผู้ที่สมัครมาจากทางบ้าน ซึ่งก็คือผู้ชมกลุ่มเป้าหมายของรายการนั่นเอง อย่างเช่น ผู้ที่สมัครเข้ามาแข่งขันตอบปัญหาในรายการ 180 ไอคิว และรายการการบินไทย ไซจักรวาล ก็จะเป็นนักเรียนทุกระดับชั้น ซึ่งถือเป็นผู้ชมกลุ่มเป้าหมายของรายการ หรืออย่างรายการ “ที่นี่มีทอง” เป็นรายการที่มีผู้ชมกลุ่มเป้าหมายก็คือแม่บ้าน เพราะฉะนั้นผู้แข่งขันในรายการก็จะ ต้องเป็นแม่บ้านที่มีความรู้รอบตัวเกี่ยวกับแม่บ้านด้วย ดังนั้นรายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่ เน้นสาระความรู้เป็นหลัก จึงไม่เชิญผู้ที่มีชื่อเสียงมาร่วมรายการเพื่อใช้เป็นจุดขาย หรือจุดดึงดูด ความสนใจของรายการ ทั้งนี้เพื่อที่จะให้การแข่งขันดังกล่าวเป็นการแข่งขันของบุคคลที่มีความรู้ ในสาขาวิชานั้นๆ อย่างแท้จริง

สำหรับรายการแข่งขันตอบปัญหาในยุคปัจจุบันบางรายการ ก็อาจใช้จุดขาย หรือจุดดึงดูด ความสนใจของรายการในด้านอื่นๆ เพื่อช่วยเสริมแต่งให้รายการของตนมีสีสันมากยิ่งขึ้น อย่าง เช่น รายการกาลิเลโอเกม เป็นรายการที่นำเสนอความรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์ ก็จะมีวิธีการนำเสนอ หรือการดำเนินรายการเป็นจุดขายของรายการ ไม่ว่าจะเป็นสารคดีเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ หรือการ ทดลองทางวิทยาศาสตร์สดในท้องส่ง ซึ่งถือเป็นผู้ที่สร้างความน่าสนใจให้กับรายการได้เป็นอย่างดี นอกจากนั้นของรางวัลคือทองคำหนักมูลค่า 90 บาท ก็ถือเป็นจุดขายของรายการกาลิเลโอเกม

ซึ่งประเด็นนี้จะแตกต่างจากรายการอื่นๆ ในประเภทเดียวกัน ทั้งนี้เพราะรายการแข่งขันชิงรางวัล รายการอื่นๆ ไม่ว่าจะเป็น รายการที่มีทอง, รายการ 180 ไอคิว หรือรายการการบินไทย ไซจักรวาลนั้น ต่างก็เป็นรายการที่ไม่เน้นของรางวัลใหญ่ๆ หรือของรางวัลที่มีมูลค่ามากๆ ด้วยกัน ทั้งสิ้น ของรางวัลของรายการ จึงเป็นของรางวัล หรือเงินรางวัลจำนวนเล็กน้อย หรืออย่างที่ว่า บางรายการเรียกว่า “ทุนการศึกษา” นั่นเอง อย่างเช่น รายการการบินไทยไซจักรวาล ซึ่งนอกจาก จะมอบทุนการศึกษาให้กับผู้แข่งขันที่ชนะเลิศแล้ว ยังมอบโล่เกียรติยศให้กับผู้ชนะอีกด้วย

สำหรับรายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นสาระ ความรู้เป็นหลักในปัจจุบันนั้นเราจะ เห็นว่ามีเส้นทางเดินอยู่ 2 กระแสด้วยกัน เส้นทางแรกก็คือ รายการแข่งขันชิงรางวัลที่มีรูปแบบเก่า และเป็นรายการที่มีอายุยาวนาน อย่างเช่น รายการ 180 ไอคิว และรายการการบินไทยไซจักรวาล ซึ่งรายการแข่งขันชิงรางวัลเหล่านี้ถือเป็นคลื่นลูกแรก หรือยุคแรกของรายการแข่งขันชิงรางวัล ประเภทที่เน้นสาระ ความรู้เป็นหลัก ส่วนเส้นทางที่สองของรายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทนี้ก็จะ อยู่ในลักษณะของรายการ กาลิเลโอเกม ซึ่งเราถือว่าเป็นคลื่นลูกที่สองของรายการแข่งขันชิงรางวัล ประเภทที่เน้น สาระ ความรู้เป็นหลัก ทั้งนี้เพราะ รายการกาลิเลโอเกม มีวิธีการนำเสนอที่แปลก แหวกแนวและน่าสนใจแตกต่างจากรายการอื่นๆ แต่ก็ยังสามารถคงเนื้อหารายการที่เน้นสาระ ความรู้ได้เป็นอย่างดี แต่อย่างไรก็ตามรายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทนี้ ก็เป็นรายการที่นำเสนอ สาระ ความรู้ที่เป็นประโยชน์ ซึ่งสมควรอย่างยิ่งที่จะสนับสนุนให้มีมากขึ้นเรื่อยๆ ในปัจจุบัน ทั้งนี้ เพื่อให้ผู้ชม โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้ชมที่เป็นเยาวชนได้รับสาระประโยชน์ ตลอดจนความรู้ทางวิชาการ จากรายการแข่งขันชิงรางวัลได้อย่างแท้จริง

รายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นความบันเทิงเป็นหลัก

รายการแข่งขันชิงรางวัลอีกประเภทหนึ่งที่มีอยู่มากในปัจจุบัน ก็คือ รายการแข่งขัน ชิงรางวัลประเภทที่เน้นความบันเทิงเป็นหลัก ซึ่งลักษณะของรายการประเภทที่เน้นความบันเทิง เป็นหลักนี้ สามารถสรุปได้ดังต่อไปนี้

- วัตถุประสงค์เบื้องต้นในการผลิตรายการ

โดยทั่วไปแล้ว รายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นความบันเทิงเป็นหลักนั้น มักจะ กำหนดวัตถุประสงค์ที่จะผลิตรายการโดยนำเสนอความบันเทิง ความสนุกสนานเป็นหลัก ซึ่งใน ความบันเทิงนั้นอาจจะมีสาระ ความรู้สอดแทรกอยู่บ้าง แต่ก็น้อยมากหากเปรียบเทียบกับ ความบันเทิงที่นำเสนอให้แก่ผู้ชม สาระต่างๆ มักจะเป็นลักษณะของข้อคิดต่างๆ ในการดำรงชีวิต ในสังคม หรือข้อเสนอแนะในเรื่องต่างๆ ส่วนรายการบางรายการก็กำหนดวัตถุประสงค์เพื่อ นำเสนอทั้งสาระ ความรู้ และความบันเทิง แต่เมื่อพิจารณาอย่างละเอียดถี่ถ้วนแล้ว จะเห็นว่า เนื้อหาของรายการกลับเน้นความบันเทิงเป็นส่วนใหญ่ และสาระ ความรู้ที่นำเสนอก็จัดว่าเป็นเพียง ส่วนน้อย หรือบางทีก็อาจจะไม่มีเลยก็ได้

สำหรับรายการแข่งขันชิงรางวัลที่จัดอยู่ในประเภทที่เน้นความบันเทิงเป็นหลักนั้น ได้แก่ รายการเวทีทอง และรายการคู่รัก ซึ่งเราจะพบข้อสังเกตประการหนึ่งก็คือ รายการแข่งขันชิงรางวัลที่อยู่ในประเภทที่เน้นความบันเทิงเป็นหลักนั้น จะเป็นรายการที่อยู่ในรูปแบบของรายการเกมโชว์ (Game show) ด้วยกันทั้งสิ้น และไม่ปรากฏว่ามีรายการรูปแบบแข่งขันตอบปัญหา (Quiz show) ที่จัดอยู่ในประเภทที่เน้นความบันเทิงเลย ทั้งนี้อาจเป็นเพราะรายการแข่งขันตอบปัญหา (Quiz show) นั้น มักจะเน้นการนำเสนอสาระ ความรู้ มากกว่าที่จะเสนอความบันเทิงนั่นเอง

- เนื้อหาของรายการ

รายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นความบันเทิงเป็นหลัก ส่วนใหญ่จะเป็นการแข่งขันที่ใช้คำถาม - คำตอบ ส่วนเนื้อหาของรายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทนี้ สามารถสรุปได้ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 16 แสดงการจำแนกเนื้อหาของรายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นความบันเทิงเป็นหลัก

| ชื่อรายการ | ความรู้ทั่วไป | | ความรู้เกี่ยวกับมนุษย์ | |
|------------------|-------------------|---|------------------------|----------------------------------|
| | ความรู้ทางวิชาการ | ความรู้รอบตัว/ความรู้เกี่ยวกับชีวิตประจำวัน | บุคคลทั่วไป | บุคคลที่จำเพาะเจาะจง/ปัจเจกบุคคล |
| 1. รายการเวทีทอง | | ✓ | | |
| 2. รายการคู่รัก | | | ✓ | ✓ |

จากตารางที่ 16 จะเห็นได้ว่าเนื้อหาของรายการแข่งขันชิงรางวัลที่เน้นความบันเทิงเป็นหลักสามารถแบ่งออกเป็น 2 แบบ คือ

1. เนื้อหาเกี่ยวกับความรู้รอบตัว ความรู้เกี่ยวกับชีวิตประจำวัน ซึ่งคำถามโดยทั่วไปที่ใช้ในการแข่งขันนั้นจะเป็นเรื่องทั่วไป ซึ่งมีความเป็นวิชาการน้อยลง และผู้แข่งขันมักจะต้องใช้ไหวพริบ ปฏิภาณ เซวาน์ปัญญา เป็นส่วนใหญ่ในการแข่งขัน ตัวอย่างของรายการที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรู้รอบตัว ได้แก่ รายการเวทีทอง

- รายการเวทีทอง เป็นรายการแข่งขันทายภาพปริศนา ทายหมวดคำภาษาไทย และการชั่งน้ำหนักสิ่งของที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรู้รอบตัว ตลอดจนความรู้เกี่ยวกับชีวิตประจำวัน ซึ่งผู้แข่งขันจะต้องอาศัยการสังเกต ไหวพริบ และเชาวน์ปัญญาในการแข่งขัน

2. เนื้อหาด้านความรู้เกี่ยวกับมนุษย์ รายการที่เป็นตัวอย่างได้ดีที่สุด ก็คือรายการคู่รัก ทั้งนี้เพราะเนื้อหาของรายการเป็นการแข่งขันที่ใช้การถามคำถามทายใจบุคคลเป็นหลัก ซึ่งความรู้เกี่ยวกับมนุษย์ที่ใช้ในรายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นความบันเทิงเป็นหลักนั้น สามารถแบ่งย่อยๆ ได้ดังนี้

- เนื้อหาเกี่ยวกับบุคคลทั่วไป

รายการประเภทนี้ ผู้แข่งขันจะต้องตอบคำถาม หรือทายใจบุคคลทั่วไป ว่าพวกเขาคิดอะไร หรือคิดอย่างไรเกี่ยวกับประเด็นนั้นๆ ผู้แข่งขันต้องพยายามตอบ, ทายคำตอบให้ใกล้เคียงกับความเป็นจริงมากที่สุด จึงจะได้คะแนน สำหรับตัวอย่างของรายการที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับบุคคลทั่วไป ได้แก่ รายการคู่รักยุคใหม่ พ.ศ. 2538 ที่ใช้ชื่อว่า “คู่รักบวกลบ คูณหาร”

ตัวอย่างของคำถามเกี่ยวกับบุคคลทั่วไป

- จากการสำรวจ สอบถามผู้ชายวัยรุ่นอายุตั้งแต่ 15 - 20 ปี จำนวน 100 คน พบว่า เพลง 4 เพลงต่อไปนี้ เป็นเพลงออกหทัยอดนิยามในหมู่วัยรุ่น อยากทราบว่าเพลงใดใน 4 เพลงต่อไปนี้ มีเปอร์เซ็นต์ที่คนนิยมมากที่สุด

- เพลงรักคงยังไม่พอ (เสือ ธนพล อินทรฤทธิ์)
- เพลงลาก่อน (อัสนี-วสันต์ โชติกุล)
- เพลงห่วงใย (เบิร์ด ธงไชย แมคอินไตย์)
- เพลงยอม (ทิน เทล็ก ไฟ)

- เนื้อหาเกี่ยวกับบุคคลที่จำเพาะเจาะจง หรือปัจเจกบุคคล

รายการแข่งขันชิงรางวัลที่มีเนื้อหาลักษณะนี้จะมุ่งประเด็นไปที่ความเข้าใจในเรื่องปัจเจกบุคคล คำถามจึงเป็นการทายใจคู่แข่งกัน หรือการทายใจผู้แข่งขันฝ่ายตรงข้ามก็ได้ ซึ่งคำถามอาจจะเป็นคำถามที่มาจากเรื่องจริงของผู้แข่งขันเอง หรืออาจจะเป็นคำถามที่มาจากเหตุการณ์ที่สมมติขึ้นมาเองก็ได้เช่นกัน ตัวอย่างของรายการที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับบุคคลที่จำเพาะเจาะจง ได้แก่ รายการคู่รัก ซึ่งเป็นรายการที่เน้นความเข้าใจกันระหว่างบุคคล ดังนั้นคำถามทั้งหมดในรายการจึงเป็นคำถามทายใจบุคคล

- ลักษณะวิธีการเล่น การใช้ความสามารถในการแข่งขัน

สำหรับการใช้ความสามารถในการแข่งขันของผู้แข่งขันในรายการประเภทที่เน้นความบันเทิงเป็นหลักนั้น สามารถจำแนกได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 17 แสดงการจำแนกลักษณะวิธีการเล่น การใช้ความสามารถในการแข่งขันของรายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นความบันเทิงเป็นหลัก

| ชื่อรายการ | การวิเคราะห์อย่างมีเหตุผลและมีหลักการทางวิชาการ | การคาดเดาคำตอบ/การทายคำตอบ | การแข่งขันโดยใช้ทักษะทางร่างกาย | การแข่งขันโดยใช้การเสี่ยงโชคในรูปแบบต่างๆ |
|------------------|---|----------------------------|---------------------------------|---|
| 1. รายการเวทีทอง | | ✓ | ✓ | |
| 2. รายการคู่รัก | | ✓ | | ✓ |

จากตารางที่ 17 สามารถสรุปลักษณะวิธีการเล่น การใช้ความสามารถในการแข่งขันของรายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นความบันเทิงเป็นหลัก ได้ดังนี้

- การคาดเดา การทายคำตอบ เป็นวิธีการเล่นและการแข่งขันที่ใช้กันมากที่สุดสำหรับรายการแข่งขันชิงรางวัลที่เน้นความบันเทิงเป็นหลัก ทั้งนี้เพราะเนื้อหารายการ ตลอดจนเนื้อหาของคำถามก็มักจะเป็นการถามคำถามทั่วไป ที่ไม่ใช่คำถามทางวิชาการ ซึ่งไม่จำเป็นต้องใช้การวิเคราะห์อย่างมีหลักการเท่าไรนัก แต่อย่างไรก็ตาม การคาดเดา หรือการทายคำตอบนั้นๆ ผู้แข่งขันก็ต้องอาศัยไหวพริบ ปฏิภาณ หรือเชาวน์ปัญญาช่วยในการคาดเดาคำตอบด้วย ซึ่งผู้แข่งขันจะใช้ไหวพริบหรือปฏิภาณ หรือเชาวน์ปัญญา มาคาดเดาคำตอบนั้น ก็ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของคำถามนั้นๆ สำหรับรายการที่จัดอยู่ในประเภทที่เน้นความบันเทิงเป็นหลัก ทั้งรายการเวทีทอง และรายการคู่รัก ต่างก็เป็นรายการที่ใช้การคาดเดา การใช้ ไหวพริบปฏิภาณ ตลอดจนเชาวน์ปัญญาเป็นหลักในการแข่งขันด้วยกันทั้งสิ้น

- | | | |
|-----------------|---------------------------------------|--|
| - รายการเวทีทอง | - ทายภาพปริศนา และการทายหมวดคำภาษาไทย | - ผู้แข่งขันต้องใช้ไหวพริบ และเชาวน์ปัญญา เพื่อคาดเดาคำตอบ |
| - รายการคู่รัก | - ทายใจคู่แข่งขันและ ทายใจบุคคลทั่วไป | - ผู้แข่งขันต้องคาดเดาคำตอบประกอบกับการใช้ไหวพริบด้วย |

- การเสี่ยงโชคในรูปแบบต่าง ๆ เป็นวิธีการเล่นที่ถูกนำมาใช้ในรายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นความบันเทิงเป็นหลักในอันดับรองลงมา แต่หากพิจารณาอย่างลึกซึ้งแล้วจะเห็นว่าความเสี่ยงโชคในรูปแบบต่าง ๆ เช่นการกดปุ่มคะแนน และการเปิดแผ่นป้ายคะแนนนั้น มักถูกนำมาเป็นส่วนประกอบของเกมการแข่งขันมากกว่าที่จะใช้เป็นวิธีการแข่งขันหลักๆ ในรายการ เช่นการใช้คำถาม คำตอบ เป็นหลักในการแข่งขัน โดยมีการแข่งขันด้วยการเสี่ยงโชคมาเป็นส่วนประกอบในเกมการแข่งขัน ทั้งนี้เพราะรายการแข่งขันชิงรางวัลในปัจจุบันยังไม่ปรากฏว่ามีรายการใดที่ใช้การแข่งขันด้วยการเสี่ยงโชคล้วนๆ แต่อย่างไรก็ดี ตัวอย่างของรายการที่ใช้การเสี่ยงโชคมาเป็นส่วนหนึ่งของเกมการแข่งขันได้แก่ รายการคู่รัก

- รายการคู่รัก
- คำถามทายใจคู่แข่งขัน 4 ข้อ แต่ตัดสินผู้แพ้และผู้ชนะด้วยการแข่งขันกันกดปุ่มคะแนน ผู้แข่งขันจะมีสิทธิ์กดปุ่มได้ก็ครั้งนั้น ขึ้นอยู่กับจำนวนคำถามที่ทายได้ถูกต้อง และถ้าใครกดปุ่มคะแนนได้คะแนนรวมมากที่สุด ก็จะเป็นผู้ชนะ

- การแข่งขันที่ใช้ทักษะทางร่างกาย หมายถึงทักษะทางร่างกายในด้านต่างๆ เช่น ความรวดเร็ว ความว่องไว ความแม่นยำ หรืออื่นๆ ซึ่งถือเป็นวิธีการแข่งขันแบบหนึ่งของรายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นความบันเทิงเป็นหลัก บางรายการอาจใช้การแข่งขันทักษะทางร่างกายเป็นหลัก แต่บางรายการก็อาจใช้การแข่งขันทักษะทางร่างกายเป็นส่วนประกอบในเกมการแข่งขันอื่นๆ อย่างเช่น การแข่งขันทายภาพปริศนา หม่า จ๊กมิก ในรายการ “เวทิตอง” นั้น ก่อนที่ผู้แข่งขันจะทายภาพปริศนาแต่ละภาพ ผู้แข่งขันทั้งหมดจะต้องแข่งความไวในการกระตือรือร้นใครกระตือรือร้นไฟติดก่อน ก็มีโอกาสดำทายภาพปริศนาก่อนเป็นคนแรก จากตัวอย่างนี้จะเห็นว่า การแข่งกันกระตือรือร้นไฟในรายการถือเป็นการแข่งขันที่ใช้ทักษะทางร่างกายในด้านความรวดเร็ว ว่องไว ซึ่งเป็นเพียงส่วนหนึ่งของการแข่งขันโดยรวมเท่านั้น

- จุดขาย หรือจุดดึงดูดความสนใจของรายการ

รายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นความบันเทิงเป็นหลักนั้น ส่วนใหญ่ก็คือรายการเกมโชว์ (Game show) นั่นเอง ซึ่งมีเอกลักษณ์ด้านจุดขาย หรือจุดดึงดูดความสนใจของรายการที่แตกต่างไปจากรายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นความรู้เป็นหลักอย่างมาก สำหรับจุดขายหรือจุดดึงดูดความสนใจของรายการประเภทที่เน้นความบันเทิงเป็นหลัก สามารถสรุปได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 18 แสดงการจำแนกจุดขาย หรือจุดดึงดูดความสนใจของรายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นความบันเทิงเป็นหลัก

| ชื่อรายการ | พิธีกร | ผู้ร่วมรายการ | วิธีการนำเสนอ | เนื้อหาของรายการ | มูลค่าของรางวัล |
|------------------|--------|---------------|---------------|------------------|-----------------|
| 1. รายการเวทีทอง | ✓ | ✓ | ✓ | | ✓ |
| 2. รายการคู่รัก | ✓ | ✓ | | ✓ | |

จากตารางที่ 18 เราจะพบว่า รายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นความบันเทิงเป็นหลัก จะให้ความสำคัญกับจุดขาย หรือจุดดึงดูดความสนใจของรายการทั้งหมด 5 ประการ แต่ทว่าให้ความสำคัญกับจุดขายจุดใดมากที่สุดนั้น ขึ้นอยู่กับรายการแต่ละรายการ

โดยทั่วไปแล้ว สิ่งสำคัญที่สุดที่รายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นความบันเทิงเป็นหลัก ใช้เป็นจุดขายหรือจุดดึงดูดความสนใจของรายการ ได้แก่ ผู้ร่วมรายการ หรือผู้แข่งขันนั่นเอง ทั้งนี้ เพราะการนำเสนอรายการตลอดจนเนื้อหาของรายการนั้นต่างก็ดำเนินไปเพื่อความสนุกสนาน และความบันเทิงของผู้ชม ซึ่งผู้ร่วมรายการนั้นถือว่าเป็นหัวใจอย่างหนึ่งของรายการที่ผู้ชมให้ความสนใจเช่นกัน ดังนั้นรายการจึงมักเชิญผู้ร่วมรายการที่สามารถให้ความบันเทิงแก่ผู้ชม อาทิเช่น ศิลปิน นักแสดง นักร้อง ดาราตลก เป็นต้น จากตารางที่ 18 พบว่ารายการแข่งขันชิงรางวัล ทั้ง 2 รายการ อันได้แก่ รายการเวทีทอง และรายการคู่รัก ต่างก็เป็นรายการที่ใช้ผู้ร่วมรายการ หรือผู้แข่งขันเป็นจุดขาย หรือจุดดึงดูดความสนใจของรายการด้วยกันทั้งสิ้น

หากพิจารณารายการแข่งขันชิงรางวัลในปัจจุบัน จะพบว่าผู้ร่วมรายการมีบทบาทสำคัญต่อรายการเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้ร่วมรายการที่เป็นบุคคลที่มีชื่อเสียงและเป็น ที่รู้จักของผู้ชมนั้นสามารถสร้างความสนใจให้กับผู้ชมได้เป็นอย่างดี ดังนั้นเราจึงมักพบเห็นดารานักร้องหน้าเดิมๆ ปรากฏในรายการเกมโชว์เกือบทุกรายการ จนกระทั่งทำให้เกิดความซ้ำซากจำเจ จนผู้ชมอาจจะรู้สึกเบื่อหน่ายได้ ดังนั้นรายการแข่งขันชิงรางวัลในปัจจุบัน จึงกลายเป็นรายการสำหรับโชว์ดารานักร้อง โปรโมทดารานักร้อง หรือที่เรียกว่า "Personality Show" หรือ "Celebrity Show" หรือโชว์ดารามากกว่าที่จะเป็นรายการที่แข่งขันชิงรางวัลกันอย่างจริงจัง ๆ

นอกจากผู้ร่วมรายการแล้ว "พิธีกร" หรือ "ผู้ดำเนินรายการ" ก็เป็นจุดขายที่สำคัญอีกประการหนึ่งของรายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นความบันเทิง หรือรายการเกมโชว์ ทั้งนี้ เพราะพิธีกรเป็นผู้คอยควบคุมและดำเนินรายการทั้งหมด ซึ่งถือว่าเป็นหน้าที่ที่สำคัญ ดังนั้นพิธีกรจึงควรจะเป็นบุคคลที่สามารถสร้างความพอใจ ชื่นชอบ และความสนุกสนานให้กับผู้ชมได้เป็นอย่างดี

แต่อย่างไรก็ตาม พิธีกรที่เป็นจุดขายของรายการประเภทที่เน้นความบันเทิงเป็นหลักนั้นจะแตกต่างจากพิธีกรที่เป็นจุดขายของรายการประเภทที่เน้นสาระ ความรู้เป็นหลัก ทั้งนี้เพราะรายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นสาระ ความรู้เป็นหลักนั้นต้องการพิธีกรหรือผู้ดำเนินรายการที่มีบุคลิกที่น่าเชื่อถือ เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ และมีความเหมาะสมกับเนื้อหาและสาระความรู้ของรายการ แต่สำหรับรายการที่เน้นความบันเทิงเป็นหลักนั้น พิธีกรหรือผู้ดำเนินรายการจะต้องเป็นผู้ที่มีไหวพริบ ปฏิภาณดี และสามารถสร้างสรรค์ความบันเทิงให้กับผู้ชมได้ ซึ่งพิธีกรอาจจะไม่จำเป็นที่จะต้องมีความรู้ หรือเป็นผู้ทรงคุณวุฒิก็ได้ แต่สิ่งที่สำคัญก็คือ พิธีกรผู้นั้นจะต้องมีบุคลิกภาพและมีความเหมาะสมที่สามารถเข้ากันได้กับเนื้อหารายการที่เน้นความบันเทิงเป็นหลักนั่นเอง

ในปัจจุบันรายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นความบันเทิงเป็นหลักนั้น มักจะให้ความสำคัญกับพิธีกรหรือผู้ดำเนินรายการเป็นอย่างมาก ถ้าหากว่ารายการใดมีพิธีกรที่ไม่สามารถสร้างความสนุกสนานให้กับรายการได้ ก็เท่ากับว่ารายการนั้นขาดสีสันอันสดใสไป ดังนั้นพิธีกรสำหรับรายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทนี้จึงมาจากนักแสดง ดารา ศิลปิน ดาวตลกต่าง ๆ เพราะบุคคลเหล่านี้ จะเป็นสิ่งกระตุ้นให้เกิดความสนุกสนาน และสร้างภาพพจน์ของรายการ ให้เป็นรายการที่เน้นความสนุกสนาน และบันเทิงอีกด้วย ซึ่งในรายการอาจมีทั้งพิธีกร พิธีกรร่วม (ผู้ที่มีฐานะในการดำเนินรายการใกล้เคียงกับพิธีกรหลัก) และผู้ช่วยพิธีกร (ส่วนมากจะเป็นดาวตลก ซึ่งจะทำหน้าที่สร้างความสนุกสนาน และเป็นผู้เติมสีสันให้กับรายการ) เป็นผู้ดำเนินรายการ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเนื้อหาของแต่ละรายการ

เนื้อหาของรายการก็เป็นจุดขาย หรือจุดดึงดูดความสนใจของรายการได้คืออีกประการหนึ่ง เราจะเห็นว่าในขณะที่คำถาม ข้อมูลต่าง ๆ และเนื้อหาเกี่ยวกับสาระ ความรู้ เป็นจุดขายของรายการประเภทที่เน้นสาระ ความรู้เป็นหลักนั้น คำถามที่สร้างความสนุกสนาน และเนื้อหาความบันเทิงต่าง ๆ ก็ถือเป็นจุดขายของรายการประเภทที่เน้นความบันเทิงเป็นหลักด้วยเช่นกัน สำหรับเนื้อหาของรายการก็อาจจะเป็นบทสนทนาระหว่างพิธีกรและผู้ร่วมรายการ หรือเนื้อหาคำถาม - คำตอบของรายการที่สามารถทำให้ผู้ชมสนุกสนานและติดตามรายการนั่นเอง

ตัวอย่างของรายการ เช่น :-

- รายการคู่รัก เป็นรายการที่มีเนื้อหาที่น่าสนใจ ซึ่งเป็นการแข่งขันที่ใช้คำถามคำถาม - คำตอบทายใจผู้แข่งขันเป็นหลัก คำถามดังกล่าวอาจเป็นคำถามที่มาจากเหตุการณ์ที่สมมติขึ้น หรืออาจเป็นคำถามที่มาจากเรื่องจริงก็ได้ ซึ่งเนื้อหาของคำถามนั้น มักจะสามารถสร้างความสนใจให้กับผู้ชมได้เป็นอย่างดี ผู้ชมอาจจะร่วมสนุกตอบคำถามต่างๆ ในรายการตามไปด้วยก็ได้

นอกจากนั้น “ของรางวัล” ก็เป็นจุดขาย หรือจุดดึงดูดความสนใจของรายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นความบันเทิงเป็นหลักด้วยเช่นกัน ในปัจจุบันรายการแข่งขันชิงรางวัลทุกรายการต่างก็พยายามที่จะกำหนดของรางวัลสูงสุด หรือรางวัลแจ๊คพ็อตของรายการคนให้แปลกแหวกแนว และมีมูลค่ามาก เพื่อให้แตกต่างไปจากรายการอื่น ๆ ตัวอย่างของรางวัลได้แก่ เงินรางวัลจำนวนมาก (1 แสนบาท, 1 ล้านบาท), ทองคำ, รถยนต์, ฯลฯ เป็นต้น

แต่อย่างไรก็ตาม หากเราพิจารณาเปรียบเทียบกับรายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นสาระความรู้เป็นหลัก กับรายการแข่งขันชิงรางวัลที่เน้นความบันเทิงเป็นหลักนั้น เราจะพบว่าส่วนใหญ่แล้วรายการที่เน้นสาระความรู้เป็นหลัก มักจะไม่ให้ความสำคัญกับของรางวัลที่มีมูลค่ามาก ๆ ของรางวัลโดยทั่วไปอาจจะเป็นทุนการศึกษา เงินรางวัลจำนวนไม่มากนัก ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นของรางวัลเกียรติยศที่สร้างความภูมิใจให้กับผู้แข่งขัน ในขณะที่ของรางวัลสำหรับรายการประเภทที่เน้นความบันเทิงจะเป็นของที่มีมูลค่าสูง และเป็นสิ่งที่สามารถล่อใจผู้แข่งขันได้เป็นอย่างดี

รายการแข่งขันชิงรางวัลในปัจจุบันจำนวนมากมักจะมีวิธีการนำเสนอ และการดำเนินรายการที่คล้ายคลึงหรือใกล้เคียงกันมาก ดังนี้

- การแข่งขันรอบที่ 1 การถามคำถาม การทายคำปริศนา การทายภาพปริศนา ซึ่งอาจเป็นการแข่งขันเพื่อสะสมคะแนน หรืออาจเป็นการแข่งขันเพื่อหาผู้เข้ารอบต่อไปก็ได้
- การแข่งขันรอบที่ 2 อาจเป็นการถามคำถามต่าง ๆ เพื่อเป็นการแข่งขันหาผู้ที่มีคะแนนสูงสุดที่จะเป็นผู้ชนะเลิศ
- เกมสุดท้าย ผู้แข่งขันที่ชนะเลิศจะต้องเปิดแผ่นป้าย เพื่อลุ้นรางวัลแจ๊คพ็อตของรายการ

จะเห็นว่ารายการแข่งขันชิงรางวัลส่วนมากก็มักจะมีวิธีการดำเนินรายการที่ซ้ำซากเช่นนี้ ดังนั้นรายการแข่งขันชิงรางวัลในปัจจุบันจึงพยายามอย่างยิ่งที่จะฉีกตัวเองให้ต่างไปจากรายการลักษณะเดิม ๆ เพื่อสร้างความแปลกใหม่ให้กับรายการของตน หากรายการใดมีวิธีการนำเสนอรายการที่แปลก แหวกแนว ก็จะสามารถดึงดูดความสนใจจากผู้ชมได้เป็นอย่างดี ตัวอย่างเช่น รายการ “เวทีทอง” เป็นรายการที่มีวิธีการนำเสนอ ตลอาตจนเกมการแข่งขันต่าง ๆ ที่แปลก และน่าสนใจเป็นอย่างมาก ซึ่งสามารถทำให้ผู้ชมรู้สึกอยากติดตามชมได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ รายการ “คู่รัก” ก็เป็นอีกรายการหนึ่งที่พยายามปรับปรุงวิธีการนำเสนอรายการให้น่าสนใจมากยิ่งขึ้น ดังดูได้จากรายการในปัจจุบันซึ่งอาจใช้การแสดงของผู้ร่วมรายการมาเป็นส่วนประกอบของการแข่งขัน อย่างเช่น คู่รักลิเก พิธีกรก็จะให้ คู่พระ - นาง ของลิเกร้องลิเก เพื่อสร้างความสนุกสนานให้กับผู้ชม หรือคู่รัก คู่โรค ที่เชิญศิลปินเพลงร็อคมา 2 วง ทางรายการก็จะเปิดโอกาสให้ทั้งวงดนตรีทั้ง 2 วงแสดงความสามารถทางดนตรีของตนในการแข่งขันเกมด้วย ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าเป็นวิธีการนำเสนอที่ดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้เป็นอย่างดี

สำหรับรายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นความบันเทิงเป็นหลักนั้น ถือเป็นประเภทที่มีจำนวนมากในปัจจุบัน และรายการส่วนมากก็จะมีวิธีการนำเสนอ และเนื้อหารายการที่ไม่แตกต่างกันเท่าไรนัก แต่ก็สามารถสร้างความบันเทิงสนุกสนานให้แก่ผู้ชมได้เป็นอย่างดี

รายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นทั้งสาระ ความรู้ และความบันเทิง

รายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นทั้งสาระ ความรู้ และความบันเทิงนั้น จัดว่ามีความใกล้เคียงกับประเภทที่เน้นความบันเทิงเป็นหลักอย่างมาก ทั้งนี้เพราะรายการแข่งขันชิงรางวัลทั้งสองประเภทนี้ต่างก็เป็นรายการรูปแบบเกมโชว์ด้วยกันทั้งสิ้น แต่อย่างไรก็ตามรายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นทั้งสาระ ความรู้ และความบันเทิงนั้น ก็มีลักษณะตลอดจนรายละเอียดที่แตกต่างกับรายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทอื่นๆ ซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้

- วัตถุประสงค์เบื้องต้นในการผลิตรายการ

รายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นทั้งสาระ ความรู้ และความบันเทิงนั้น มักจะกำหนดวัตถุประสงค์เบื้องต้นในการผลิตรายการ เพื่อให้ผู้ชมได้รับทั้งความบันเทิง และสาระความรู้ควบคู่กันไป แต่สาระ ความรู้ดังกล่าวจะไม่ถูกนำเสนอมากเกินไป เพราะผู้ชมอาจรู้สึกเบื่อได้ ดังนั้นรายการจึงพยายามคงไว้ซึ่งความบันเทิง สนุกสนานตามสไตล์ของเกมโชว์ แต่ก็มีสาระความรู้ที่ผู้ชมสามารถรู้สึกและสัมผัสได้ ซึ่งอาจอยู่ในรูปแบบของการแข่งขันตอบคำถามที่เกี่ยวกับสาระความรู้ หรือความรู้รอบตัวต่างๆ

สำหรับตัวอย่างของรายการประเภทนี้ ได้แก่ รายการ “ดวงกับดาว” ซึ่งผลิตโดยบริษัททีวีสแควร์จำกัด และรายการลุ้นข้ามโลก ซึ่งผลิตโดย บริษัท มีเดีย ออฟ มีเดียส์ เราจะเห็นว่ารายการ “ดวงกับดาว” และรายการ “ลุ้นข้ามโลก” เป็นรายการที่กำหนดวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอทั้งสาระความรู้ และความบันเทิงควบคู่กันไป ดังนี้

รายการดวงกับดาว :-

1. เพื่อให้เกิดความบันเทิงในรูปแบบของการแข่งขันตอบปัญหา
2. เพื่อให้ได้รับสาระในเรื่องความรู้ทั่วไป และฝึกการใช้เชาวน์ปัญญา ไหวพริบ ในการตอบปัญหา
3. เพื่อเป็นการปลูกฝังค่านิยม และทัศนคติอันดีให้แก่ประชาชนทั่วไป
4. เพื่อเป็นการให้ประชาชนได้เปิดโลกทัศน์กว้างไกล
5. เพื่อส่งเสริมให้ประชาชนได้มีโอกาสแสดงออก และได้พัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

รายการ ลุ้นข้ามโลก :-

เพื่อนำเสนอเรื่องราว สาระ ความรู้ใหม่ๆ แปลกๆ ที่ผู้ชมไม่เคยพบเห็น โดยเน้นการนำเสนอ เรื่องราว เหตุการณ์ วัฒนธรรม ประเพณีของประเทศต่างๆ ทั่วทุกมุมโลก

ในส่วนของการนำเสนอรายการอย่างแท้จริงนั้น “ดวงกับดาว” และ “ลุ้นข้ามโลก” ก็นำเสนอทั้งสาระ ความรู้ และความบันเทิง ซึ่งเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ แต่อย่างไรก็ตาม เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ชัดเจนยิ่งขึ้น เราจึงควรอย่างยิ่งที่จะพิจารณาวิเคราะห์ในส่วนรายละเอียดด้านเนื้อหาของรายการ ดังต่อไปนี้

- เนื้อหาของรายการ

สำหรับรายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นทั้งสาระ ความรู้ และความบันเทิง ส่วนใหญ่นั้น มักจะเป็นรายการที่มีทั้งเกม และการแข่งขันตอบคำถาม ซึ่งเนื้อหาของรายการอาจจะเป็นเรื่องของความรู้ทั่วไป ความรู้รอบตัว และคำถามง่ายๆ สลับกันไป และหากเปรียบเทียบเนื้อหา รายการระหว่างรายการประเภทที่เน้นความบันเทิงเป็นหลัก และรายการประเภทที่เน้นทั้งสาระ ความรู้ และความบันเทิงแล้ว จะเห็นว่าเนื้อหาของรายการทั้งสองประเภทมีความใกล้เคียงกันมาก ดังจะเห็นได้จากตารางดังต่อไปนี้

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 19 แสดงการเปรียบเทียบเนื้อหาระหว่างรายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นความบันเทิงเป็นหลัก และรายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นทั้งสาระ ความรู้ และความบันเทิง

| ประเภท/ชื่อรายการ | ความรู้ทั่วไป | | ความรู้เกี่ยวกับมนุษย์ | |
|-------------------------------------|-------------------|---------------|------------------------|-------------|
| | ความรู้ทางวิชาการ | ความรู้รอบตัว | บุคคลทั่วไป | ปัจเจกบุคคล |
| 1. ประเภทที่เน้นทั้งสาระและบันเทิง | | ✓ | ✓ | ✓ |
| - รายการดวงกับดาว | | | | |
| - รายการล้นข้ามโลก | | ✓ | | |
| 2. ประเภทที่เน้นความบันเทิงเป็นหลัก | | | | |
| - รายการเวทีทอง | | ✓ | | |
| - รายการคู่รัก | | | ✓ | ✓ |

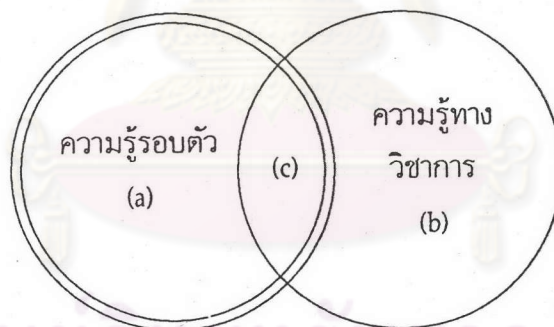
จากตารางที่ 19 จะเห็นว่า “รายการดวงกับดาว” และ “รายการล้นข้ามโลก” ซึ่งเป็นรายการประเภทที่เน้นทั้งสาระความรู้ และความบันเทิงนั้น มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรู้รอบตัว ความรู้ทั่วไป เช่นเดียวกับกับรายการประเภทที่เน้นความบันเทิงเป็นหลักรายการอื่น ๆ อย่างรายการเวทีทอง อย่างไรก็ตามหากพิจารณาเนื้อหาของรายการทั้งสองประเภทอย่างลึกซึ้ง จะเห็นว่าเนื้อหาที่เป็นความรู้รอบตัวโดยเฉพาะอย่างยิ่งในรายการดวงกับดาวนั้น มีส่วนที่ต่างกันกับความรู้รอบตัวที่เป็นเนื้อหาของรายการเวทีทอง โดยที่รายการดวงกับดาวเป็นรายการที่แข่งขันตอบปัญหาความรู้ทั่วไป และความรู้รอบตัว ซึ่งจะมีลักษณะของคำถามที่เป็นวิชาการมากกว่า คำถามที่ใช้ในรายการเวทีทองแต่อย่างไรก็ตาม คำถามที่ใช้ถามในรายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นทั้งสาระความรู้และความบันเทิงนั้น ก็มีใช้คำถามทางวิชาการในลักษณะเดียวกันกับคำถามที่ใช้ในรายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นสาระความรู้เป็นหลัก ทั้งนี้เพราะคำถามและเนื้อหาของรายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นทั้งสาระความรู้ และความบันเทิงจะมีความเป็นวิชาการน้อยลงนั่นเอง

ตัวอย่างของคำถาม 10 ข้อที่ใช้ในรายการดวงกับดาว

1. รถบรรทุก 10 ล้อ จะมีล้อหน้า 4 ล้อใช่หรือไม่
2. ถ้าเอาเส้นผมของเราจุ่มด้วยยาล้างแผลไฮโดรเจนเปอร์ออกไซด์ จะได้ผมสีทองใช่หรือไม่
3. กีฬาในร่มที่คุณชอบเป็นพิเศษ คือ หมากรุก ใช่หรือไม่

4. ประเทศแรกของโลกที่เก็บภาษีเงินได้ คือประเทศอังกฤษใช่หรือไม่
5. คุณเป็นลูกครึ่งไทย - เยอรมัน ใช่หรือไม่
6. ยาควินินใช้รักษาโรคไข้เลือดออกใช่หรือไม่
7. กระดานหมากรุกด้านกว้างมี 8 ตา ด้านยาวมี 8 ตา รวมทั้งสิ้นมี 64 ตาใช่หรือไม่
8. คุณคิดว่าหนุ่มไทยไม่เป็นสุภาพบุรุษใช่หรือไม่
9. อัญมณีประจำเดือนกรกฎาคม คือทับทิมใช่หรือไม่
10. อักษรภาษาอังกฤษ ตัว V อยู่หน้า ตัว U ใช่หรือไม่

จากตัวอย่างของคำถาม จะเห็นว่าสาระความรู้ของรายการจะอยู่ที่ประเด็นคำถามนี้เอง ซึ่งผู้แข่งขันจะต้องใช้ไหวพริบ ปฏิภาณเพื่อที่จะคิดคำตอบอย่างรวดเร็ว และประเด็นคำถามนี้เองที่ทำให้แตกต่างจากรายการประเภทที่เน้นความบันเทิงเป็นหลัก แต่ในขณะเดียวกันคำถามต่างๆ ก็จะไม่ใช่คำถามที่เป็นวิชาการมากจนเกินไปเหมือนกับรายการประเภทที่เน้นสาระความรู้เป็นหลัก และจากคำถามทั้ง 10 ข้อ จะเห็นว่าคำถามในรายการมีทั้งคำถามเรื่องของคุณคน ทั้งบุคคลทั่วไป และปัจเจกบุคคล คำถามต่างๆ ไป และคำถามความรู้รอบตัว ซึ่งคำถามความรู้รอบตัวในรายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นทั้งสาระความรู้ และความบันเทิงนั้น มักจะเป็นคำถามที่มีความกำกวมกันระหว่างความรู้รอบตัว และคำถามที่เป็นวิชาการ ดังนั้นเนื้อหาในส่วนของสาระความรู้ จึงออกมาในลักษณะของความรู้รอบตัวที่มีส่วนของความรู้ทางวิชาการผสมผสานด้วย ซึ่งการผสมผสานดังกล่าวสามารถสร้างภาพจำลองได้ดังนี้



แผนภูมิที่ 3 แสดงสัดส่วนเนื้อหาของรายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นทั้งสาระความรู้ และความบันเทิง

จากภาพบริเวณ "a" คือ เนื้อหาที่ใช้ในรายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นทั้งสาระความรู้ และความบันเทิง ซึ่งส่วนใหญ่ก็คือความรู้รอบตัว หรือความรู้ทั่วไป ส่วนบริเวณ "c" ก็คือส่วนหนึ่งของความรู้ทางวิชาการที่รายการประเภทนี้หยิบยกมาใช้ในการแข่งขันด้วย ในขณะที่บริเวณ "b" ซึ่งเป็นส่วนสำคัญของเนื้อหารายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นสาระความรู้เป็นหลักนั้น แต่กลับไม่ถูกนำมาเป็นประเด็นเนื้อหาหลักในรายการประเภทนี้ ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่า รายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นทั้งสาระความรู้ และความบันเทิงนั้น มีเนื้อหาความเป็นวิชาการน้อยกว่ารายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นสาระความรู้เป็นหลักมากนัก

สำหรับ “รายการล้นข้ามโลก” ซึ่งจัดอยู่ในประเภทรายการแข่งขันชิงรางวัลที่เน้นทั้งสาระ ความรู้ และความบันเทิงด้วยนั้น ก็มีเนื้อหารายการเกี่ยวกับความรู้รอบตัวแทบทั้งสิ้น ทั้งนี้เพราะทางรายการมุ่งนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับสถานที่ เรื่องราวของประเทศต่างๆ ทั่วทุกมุมโลก ซึ่งทำให้ผู้ชมได้ศึกษา และเรียนรู้วัฒนธรรม และอารยธรรมของประเทศอีกซีกโลกหนึ่ง ที่ผู้ชมอาจไม่เคยได้ไปสัมผัสมาก่อนเลยในชีวิต ดังนั้นเนื้อหาเรื่องราวที่ถูกถ่ายทอดออกมาในรายการล้นข้ามโลกนั้น จึงถือเป็นความรู้รอบตัวอีกแขนงหนึ่งเช่นกัน

- ลักษณะวิธีการเล่น การใช้ความสามารถในการแข่งขัน

หากพิจารณากันอย่างละเอียดแล้ว จะเห็นว่ารายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นทั้งสาระ ความรู้ และความบันเทิงนี้ ผู้แข่งขันจะต้องใช้ความสามารถในการแข่งขันในลักษณะที่ใกล้เคียงกันกับรายการประเภทที่เน้นความบันเทิงเป็นหลัก ดังนี้

- การคาดเดา การทายคำตอบ ถือเป็นหลักในการแข่งขันตอบปัญหา หรือคำถามต่างๆ แต่คำถามบางคำถามที่มีความเป็นวิชาการมากขึ้นนั้น ผู้แข่งขันก็อาจต้องใช้ทั้งการคาดเดา ไหวพริบ ปฏิภาณ และการวิเคราะห์ โดยอาศัยพื้นฐานความรู้ทางวิชาการประกอบกับประสบการณ์ของตน เพื่อใช้ในการแข่งขันตอบคำถามด้วย แต่คำถามที่เกี่ยวกับวิชาการอย่างจริงจัง นั้นจะมีไม่มากนัก และส่วนใหญ่ก็เป็นคำถามเกี่ยวกับบุคคล คำถามความรู้รอบตัว หรือคำถามทั่วๆ ไป ซึ่งผู้แข่งขันอาจจะใช้การเดา หรือการทายคำตอบโดยที่ไม่ต้องคำนึงถึงเหตุผล หรือหลักการทางวิชาการก็ได้ ทั้งนี้เพราะรายการประเภทนี้จะไม่เน้นการนำเสนอ สาระ ความรู้ ให้มากจนเกินไปนั่นเอง

นอกจากการใช้การวิเคราะห์อย่างมีเหตุผลประกอบกับการใช้พื้นฐานความรู้ทางวิชาการ และความรู้รอบตัว ตลอดจนการคาดเดาคำตอบในการแข่งขันแล้วนั้น รายการบางรายการที่เน้นทั้งสาระ ความรู้ และความบันเทิง ก็อาจใช้การแข่งขันทักษะทางร่างกาย และการเสี่ยงโชคต่างๆ มาเป็นส่วนประกอบในการแข่งขันด้วย ทั้งนี้เพื่อให้รายการมีสีสันสามารถสร้างความสนุกสนานและการลุ้นให้กับผู้ชมมากขึ้น ตัวอย่างเช่น “รายการดวงกับดาว” ผู้แข่งขันจะต้องใช้ความรวดเร็ว ความว่องไวในการคิดและตอบคำถามต่างๆ ให้ทันตามเวลาที่กำหนด นอกจากนั้นผู้แข่งขันยังต้องใช้ความรวดเร็ว และความแม่นยำในการแข่งขันเก็บเม็ดโพมในท้องลม เพื่อให้ได้จำนวนมากที่สุด ในระยะเวลาสั้นๆ หรือในกรณีที่การแข่งขันตอบคำถามนั้นเกิดมีผู้แข่งขันที่ได้คะแนนเท่ากัน จนไม่สามารถหาผู้เข้ารอบได้นั้น ผู้แข่งขันที่มีคะแนนเท่ากันทั้งหมดก็ต้องเสี่ยงโชคด้วยการเลือกเปิดแผ่นป้าย หากใครเปิดแผ่นป้ายพบคำว่า “เข้ารอบ” ก็จะเป็นผู้เข้ารอบ ในขณะที่ผู้ใดที่เปิดพบคำว่า “ตกรอบ” ก็จะเป็นผู้ตกรอบไปในที่สุด เป็นต้น

- จุดขาย หรือจุดดึงดูดความสนใจของรายการ

หากพิจารณารายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นทั้งสาระ ความรู้ และความบันเทิง

จะพบว่ามักจะให้ความสำคัญกับจุดขาย หรือจุดดึงดูดความสนใจหลายประการ ดังนี้ คือ

- พิธีกร หรือผู้ดำเนินรายการ ซึ่งอาจเป็นบุคคลที่มีชื่อเสียง หรือเป็นบุคคลที่ประชาชนให้ความสนใจก็ได้ อาทิเช่น ศิลปิน ดารา นักร้อง อย่างเช่นรายการดวงกับดาว ก็ใช้บุคคลที่มีชื่อเสียงอย่าง เศรษฐา ศิระฉายา และจินตหรา สุขพัฒน์ มาเป็นผู้ดำเนินรายการ หรือรายการ “ลุ่นข้ามโลก” ก็ได้ ยูนันท์ ภมรมนตรี และ วริศรา ลีธีรกุล มาเป็นพิธีกรรายการ นอกจากนั้น ในช่วงของสารคดีท่องเที่ยวในต่างประเทศของรายการลุ่นข้ามโลกก็ยังคงได้ ดารา นักร้องวัยรุ่นมาเป็นพิธีกรรับเชิญให้กับทางรายการอีกด้วย เพราะฉะนั้น จะเห็นได้ว่าพิธีกรสำหรับรายการประเภทนี้ ไม่จำเป็นจะต้องเป็นบุคคลที่มีคุณวุฒิ หรือที่เรียกว่าผู้ทรงคุณวุฒิก็ได้ เพราะเนื้อหาของรายการไม่ใช่การแข่งขันตอบปัญหาทางวิชาการเหมือนกับรายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นสาระความรู้เป็นหลักนั่นเอง

- วิธีการนำเสนอ รายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นทั้งสาระ ความรู้ และความบันเทิง มักจะใช้วิธีการนำเสนอ และดำเนินรายการที่แปลก และแตกต่างจากรายการอื่นๆ ดังจะเห็นได้จากรายการดวงกับดาวที่มีเกมการแข่งขันที่แปลกและน่าติดตาม ในขณะที่เนื้อหาของรายการไม่ว่าจะเป็นข้อมูล สาระ ความรู้ ที่ได้จากคำถามและรายการนั้นก็กลับไม่ใช่จุดขายของรายการเลย กล่าวคือวิธีการ นำเสนอรายการดูเด่นกว่าเนื้อหาของรายการ สำหรับในส่วนของความบันเทิงนั้น ก็อาจจะไม่เทียบเท่ากับความบันเทิงที่ได้รับจากรายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นความบันเทิงเป็นหลัก ทั้งนี้เพราะรายการดวงกับดาวมีวัตถุประสงค์ที่จะเน้นทั้งสาระ และบันเทิงควบคู่กันไป จนไม่สามารถ ให้ความสำคัญกับส่วนใดส่วนหนึ่งมากกว่ากันได้ แต่อย่างไรก็ตามวิธีการนำเสนอที่พยายามผสมผสานความมีสาระ ความบันเทิงนั้น ถือเป็นจุดขาย และสามารถดึงดูดความสนใจได้เป็นอย่างดี

แต่อย่างไรก็ตาม สำหรับรายการ “ลุ่นข้ามโลก” นั้นถือว่ามีจุดต่างกับรายการ “ดวงกับดาว” ซึ่งเป็นรายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทเดียวกัน ทั้งนี้เพราะในขณะที่รายการ “ดวงกับดาว” มีวิธีการนำเสนอที่แปลก แหวกแนว เป็นจุดขายของรายการ แต่รายการ “ลุ่นข้ามโลก” ซึ่งมีวิธีการนำเสนอที่ธรรมดาเรียบง่ายเหมือนกับรายการแข่งขันชิงรางวัลรายการอื่นๆ นั้น กลับมีเนื้อหารายการที่เป็นจุดขายหรือจุดดึงดูดความสนใจให้กับรายการ ทั้งนี้เพราะสารคดีสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆ ทั่วทุกมุมโลก ที่เป็นเนื้อหาของรายการ สามารถสร้างความสนใจ และทำให้ผู้ชมรู้สึกอยากติดตามชม ได้มากกว่าการแข่งขันซึ่งเป็นวิธีการนำเสนอของรายการนั่นเอง

- มูลค่าของรางวัล เป็นอีกสิ่งหนึ่งที่ทางรายการมักจะกำหนดขึ้นเพื่อให้เกิดความเร้าใจและน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ซึ่งในประเด็นนี้ก็เหมือนกับรายการแข่งขันชิงรางวัลที่เน้นความบันเทิงทั่วๆ ไป ที่ใช้ของรางวัลที่มีมูลค่ามากๆ เป็นจุดขายของรายการ ของรางวัลที่นิยมแจกกันในรายการแข่งขันชิงรางวัล ได้แก่ เงินรางวัล รถยนต์ ตัวเครื่องบิน เป็นต้น รายการดวงกับดาวที่ใช้

รถเบนซ์เป็นของรางวัลแจ๊คพ็อตของรายการ หรืออย่างรายการ “ลุ้นข้ามโลก” ซึ่งใช้ตัวเครื่องบินเป็นของรางวัลนั้น ต่างก็ถือเป็นจุดขาย หรือจุดดึงดูดความสนใจของรายการได้ดีประการหนึ่ง เช่นกัน

เมื่อเปรียบเทียบการใช้จุดขาย หรือจุดดึงดูดความสนใจของรายการระหว่าง รายการ “ดวงกับดาว” และรายการ “ลุ้นข้ามโลก” ที่เป็นรายการที่เน้นทั้งสาระ และความบันเทิง กับรายการ “กาลิเลโอเกม” ซึ่งเป็นรายการแข่งขันตอบปัญหา (Quiz show) ที่เน้นความรู้เป็นหลัก แล้ว จะพบว่าทั้งสองรายการนี้มีจุดขายของรายการที่ใกล้เคียงกันอย่างมาก ดังจะเห็นได้จากตารางดังต่อไปนี้

ตารางที่ 20 แสดงการเปรียบเทียบการใช้จุดขาย หรือจุดดึงดูดความสนใจระหว่าง รายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นความบันเทิงเป็นหลัก กับรายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นทั้งสาระ ความรู้ และความบันเทิง

| ชื่อรายการ/ประเภทของรายการ | พิธีกร | ผู้ร่วมรายการ | วิธีการนำเสนอ | เนื้อหารายการ | ของรางวัล |
|---|--------|---------------|---------------|---------------|-----------|
| 1. ประเภทที่เน้นทั้งสาระ ความรู้ และความบันเทิง | | | | | |
| - รายการดวงกับดาว | ✓ | | ✓ | | ✓ |
| - รายการลุ้นข้ามโลก | ✓ | ✓ | | ✓ | ✓ |
| 2. ประเภทที่เน้นสาระ ความบันเทิง เป็นหลัก | | | | | |
| - รายการกาลิเลโอเกม | | | ✓ | ✓ | ✓ |

จากตารางที่ 20 เราจะพบว่ารายการทั้งสองประเภทมีจุดขาย หรือจุดดึงดูดความสนใจของรายการที่คล้ายกัน อาทิเช่น วิธีการนำเสนอ ในขณะที่รายการ “กาลิเลโอเกม” ใช้ VTR สาระคดีเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ และการทดลองทางวิทยาศาสตร์สดในท้องส่ง ตลอดจนการให้ผู้แข่งขันออกมาทดลองวิทยาศาสตร์อย่างง่าย ๆ เพื่อเป็นจุดดึงดูดความสนใจของรายการ รายการ “ดวงกับดาว” ก็มีเกมการแข่งขันที่แปลก และแตกต่างจากรายการอื่นๆ ซึ่งถือว่าเป็นจุดขายของรายการได้เป็นอย่างดี

สำหรับส่วนของเนื้อหารายการนั้น เราจะเห็นทั้งความแตกต่าง และความเหมือนบางประการระหว่างรายการทั้งสองประเภทนี้ ในส่วนของความต่างนั้น เราพบว่า รายการ ดวงกับดาว

และรายการกาลิเลโอเกมนั้นมีความต่างกัน กล่าวคือ รายการกาลิเลโอเกมเป็นรายการที่เน้นสาระความรู้เป็นหลัก และเป็นรายการที่มีวิธีการนำเสนอที่น่าสนใจ เนื้อหาของรายการที่เป็นความรู้ทางวิทยาศาสตร์ จึงถูกถ่ายทอดออกมาได้อย่างน่าสนใจ ซึ่งผู้ชมสามารถจดจำเนื้อหาของรายการได้มากกว่ารายการดวงกับดาวที่เป็นรายการที่เน้นทั้งสาระความรู้ และความบันเทิง เนื้อหาของรายการจึงออกมาในลักษณะก้ำกึ่งกันระหว่างความรู้ และความบันเทิง ซึ่งทำให้ผู้ชมไม่สามารถจับประเด็นเนื้อหาได้อย่างชัดเจน ดังนั้นเนื้อหาของรายการดวงกับดาวจึงไม่สามารถเป็นจุดขาย หรือ จุดดึงดูดความสนใจได้ดีเท่ากับการแข่งขันหรือวิธีการนำเสนอของรายการ ซึ่งเป็นวิธีการนำเสนอที่น่าสนใจและสนุกสนาน สำหรับในความเหมือนกันนั้น เราจะเห็นว่า รายการล้นข้ามโลก และ รายการกาลิเลโอเกมต่างก็พยายามถ่ายทอดเนื้อหาที่เกี่ยวกับสาระ ความรู้ของรายการตนออกมาได้อย่างน่าสนใจ ในขณะที่รายการล้นข้ามโลกใช้สารคดีสถานที่ท่องเที่ยวในต่างประเทศเป็นจุดขาย รายการกาลิเลโอเกมก็มีเนื้อหารายการเกี่ยวกับสารคดีความรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์เป็นจุดขายเช่นเดียวกัน

มูลค่าของรางวัล เป็นจุดขายอีกประการหนึ่งที่รายการทั้งสองประเภทให้ความสำคัญเหมือนกัน ผู้ชมจะสามารถจดจำของรางวัลทั้งสองรายการได้ดี เพราะทางรายการกำหนดของรางวัลแจ็กพ็อตที่มีมูลค่าสูงมาก อย่างเช่น รายการ “ดวงกับดาว” จะมีของรางวัลสูงสุด คือ รถเบนซ์ E220 และ C180 ส่วนรายการ “ล้นข้ามโลก” นั้น จะใช้ตัวเครื่องบินเป็นของรางวัลประจำรายการ โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้ชนะเลิศจะได้รับตัวเครื่องบินประเทศที่ตนอยากไป ซึ่งถือเป็นของรางวัลที่น่าสนใจมาก สำหรับรายการ “กาลิเลโอเกม” ก็มีทองคำหนัก 90 บาท เป็นของรางวัลสูงสุด จะเห็นได้ว่ารายการทั้งสองประเภทนี้ต่างก็ใช้ของรางวัลเป็นจุดขายของรายการด้วยกันทั้งสิ้น

นอกจากนั้นการเชิญผู้ร่วมรายการหรือผู้แข่งขันของรายการแข่งขันชิงรางวัลทั้ง 2 ประเภท ก็ยังมีความคล้ายกันอีกด้วย โดยเฉพาะอย่างยิ่ง รายการดวงกับดาว ซึ่งเป็นรายการประเภทที่เน้นทั้งสาระ ความรู้ และความบันเทิง กับ รายการกาลิเลโอเกม ซึ่งเป็นประเภทที่เน้นสาระความรู้เป็นหลัก นั้นจะมีลักษณะของผู้ร่วมรายการที่คล้ายกัน กล่าวคือ จะมีทั้งผู้ร่วมรายการที่สมัครเข้ามาแข่งขันจากที่บ้าน และผู้แข่งขันที่เป็นบุคคลที่มีชื่อเสียง อย่างเช่น ดารา นักแสดง นักร้อง เป็นต้น ซึ่งถือว่า “ผู้ร่วมรายการ” ของทั้ง 2 รายการนี้ไม่อาจเรียกได้ว่าเป็นจุดขาย หรือ จุดดึงดูดความสนใจของรายการได้อย่างชัดเจนนัก

- รายการดวงกับดาว จะมีผู้ร่วมรายการซึ่งเป็นผู้สมัครจากที่บ้าน 2 คน และดารานักร้องอีก 2 คน
- รายการกาลิเลโอเกม จะมีผู้ร่วมรายการซึ่งเป็นผู้สมัครจากที่บ้าน 1 คน และผู้ร่วมรายการที่เป็นดารานักแสดง นักร้อง อีก 2 คน

สำหรับรายการ “ล้นข้ามโลก” ซึ่งเป็นอีกรายการที่จัดอยู่ในประเภทของรายการที่เน้น

ทั้งสาระความรู้ และความบันเทิงนั้น จะใช้ผู้แข่งขันหรือผู้ร่วมรายการที่เป็นดารา นักแสดง นักร้อง และดาวตลกเท่านั้น เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกสนใจ และติดตามชมรายการซึ่งก็ถือว่าเป็นจุดขายอีกประการหนึ่งของรายการลุ้นข้ามโลก แต่อย่างไรก็ตาม การที่รายการแข่งขันชิงรางวัลจะใช้จุดใดเป็นจุดขาย หรือจุดดึงดูดความสนใจของรายการนั้น ย่อมขึ้นอยู่กับลักษณะเฉพาะของรายการนั้น ๆ และทางผู้ผลิตรายการเองที่จะเป็นผู้พิจารณาตามความเหมาะสมด้วย

ดังนั้นเราสามารถสรุปได้ว่า รายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นทั้งสาระ ความรู้ และความบันเทิง นั้นมีลักษณะบางประการที่คล้ายกับรายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นสาระ ความรู้เป็นหลัก และรายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นความบันเทิงเป็นหลัก ทั้งนี้เพราะรายการประเภทนี้พยายามที่จะผสมผสานสาระความรู้ให้เข้ากันกับความบันเทิง ด้วยการหยิบยกลักษณะบางประการของ รายการประเภทสาระ ความรู้ และลักษณะความบันเทิงจากรายการประเภทที่เน้นความบันเทิง มาสร้างสรรค์ให้เป็นรายการแข่งขันชิงรางวัลที่มีเพื่อให้ผู้ชมได้รับทั้งความรู้และความบันเทิงนั่นเอง



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย