

บทที่ 1

บทนำ



ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ในบรรดารายการโทรทัศน์ประเภทต่าง ๆ **รายการเกมโชว์** เป็นรายการโทรทัศน์ประเภทหนึ่งที่มีอายุยืนยาว และไม่เคยล้มหายไปจากหน้าจอโทรทัศน์ ในขณะที่รายการอื่น เช่น รายการเด็ก และ รายการสารคดีอาจล้มหายไปบ้างตามสภาวะเศรษฐกิจ

หากมองย้อนกลับไปในอดีต จะพบว่า รายการเกมโชว์อยู่คู่กับโทรทัศน์ไทยมาตั้งแต่เริ่มแรกที่มีการเปิดสถานีโทรทัศน์เมื่อปี พ.ศ. 2498 ตามคำสั่งของจอมพล ป. พิบูลสงคราม ที่ต้องการมอบ "ตาทิพย์" ให้กับปวงชนชาวไทยเพื่อเป็นของขวัญเนื่องในวันชาติ (อาจินต์ ปัญจพวรรค์, 2538)

รายการเกมโชว์รายการแรกที่ออกอากาศทางโทรทัศน์ในวันเปิดสถานีช่อง 4 บางขุนพรหม คือ รายการ "ทนายภาพปริศนา" ซึ่งเป็นรายการสด ดำเนินรายการโดยคุณจำนง รังสิกุล หัวหน้าฝ่ายจัดรายการ โดยในรายการพิธีกรจะเป็นผู้นำภาพถ่ายสถานที่ หรือสิ่งต่าง ๆ มาให้ผู้ชมในห้องส่งทายว่าภาพนี้เป็นภาพอะไร หรือเป็นสถานที่ใด รายการนี้ออกอากาศเพียงเดือนละหนึ่งครั้งเท่านั้น (อรนุช สุดประเสริฐ, 2538 : 11)

จากการศึกษาในเบื้องต้น พบว่า รายการเกมโชว์ที่ออกอากาศในระยะแรกนั้นมักนำต้นแบบมาจากต่างประเทศ เช่น รายการ "ปัญหาทายอาชีพ" นำต้นแบบมาจากรายการ "What's my line ?" ของสหรัฐอเมริกา รายการ "ยี่สิบคำถาม" นำต้นแบบมาจากรายการ "Twenty Questions" ของอังกฤษ และ รายการ "สัมภาษณ์นักสืบ" นำต้นแบบมาจากรายการ "To Tell the Truth" ของสหรัฐอเมริกา เป็นต้น (ทีปวิท พงศ์ไพบูลย์, 2534) หรือแม้แต่ในปัจจุบันก็ยังพบว่ามีรายการเกมโชว์อยู่เป็นจำนวนมากที่นำต้นแบบมาจากต่างประเทศ ตัวอย่างที่เห็นได้

อย่างชัดเจนในขณะนี้ ก็คือ รายการ "รักกันสนั่นเมือง" ของ บริษัท ทริปเปิ้ลทู ที่นำต้นแบบมาจากรายการ "The Newly Wed Game" เป็นต้น

สำหรับรายการเกมโชว์ในยุคแรกๆ ที่ได้รับความนิยมและประสบความสำเร็จมีอยู่ด้วยกันหลายรายการ เช่น รายการ "ช่องนำโชค" และ รายการ "สัมมนานักสืบ"

รายการ "ช่องนำโชค" นั้น ถือได้ว่าเป็นรายการแข่งขันตอบปัญหาที่ดีที่สุดในรายการหนึ่งในสมัยนั้น พิธีกร คือ คุณพิชัย วาสนาสง ส่วนผู้แข่งขันมีทั้งบุคคลที่มีชื่อเสียงและผู้แข่งขันที่เขียนจดหมายเข้ามาสมัครจากที่บ้าน วิธีการเล่นคล้ายเกม "O,X" ผู้แข่งขันต้องแข่งกันตอบคำถามจากช่องคำถาม ซึ่งช่องคำถามจะมีทั้งคำถามที่เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ คณิตศาสตร์ ภูมิศาสตร์ และ ภาษาไทย หากผู้แข่งขันคนใดสามารถตอบคำถามเรียงช่อง ไม่ว่าจะเป็แนวตั้ง แนวนอน หรือ แนวทะแยงมุมได้ก่อน ถือเป็นผู้ชนะ

รายการ "สัมมนานักสืบ" มีคุณถาวร ช่วยประสิทธิ์ เป็นผู้ดำเนินรายการ จุดขายของรายการอยู่ที่การแข่งขัน ซึ่งผู้เข้าแข่งขันจะมีทั้งบุคคลที่มีชื่อเสียงและผู้ทรงคุณวุฒิมาแข่งกันสืบว่าใครคือ "ปรีศนี" ผู้เป็นเจ้าของความลับ หรือ เจ้าของอาชีพที่แท้จริง

รายการเกมโชว์อีกรายการหนึ่งที่จะลืมกล่าวถึงเสียมิได้ เพราะถือได้ว่าเป็นต้นแบบของรายการเสียงโชคในปัจจุบัน ก็คือ รายการ "กล่องวิเศษ" รายการนี้นำต้นแบบมาจากประเทศออสเตรเลีย โดยในรายการ พิธีกร คือ คุณพิชัย วาสนาสง จะถามปัญหา 3 ข้อ หากผู้แข่งขันคนใดสามารถตอบปัญหาถูกทั้ง 3 ข้อ จะเป็นผู้ชนะ และผู้ชนะจะต้องเลือกว่าจะรับเงินรางวัลหรือของรางวัลในกล่อง ซึ่งอาจเป็นโทรทัศน์ หรืออาจเป็นแค่กระดาษเปล่า

ส่วนรายการเกมโชว์ที่มาจากแนวความคิดของคนไทยเองก็พอมีปรากฏให้เห็นอยู่บ้าง เช่น รายการ "ผะหมี่" และ รายการ "ลับแลกลอนสด"

รายการ "ผะหมี่" เป็นรายการที่มีฉากเป็นศาลเจ้า และงานออกร้าน โดยพิธีกร 3 คน คือ คุณจำนง รังสิกุล , คุณเท็ง สติเฟื่อง , และคุณอารีย์ นักดนตรี จะแต่งตัวเป็นคนจีน โดยทางรายการจะเขียนปัญหาลงในกระดาษและนำไปติดที่ราว คนตอบปัญหาจะต้องซื้อตั๋ว และเลือกใบปัญหา หากตอบถูกก็จะได้รับของรางวัล เช่น ผลไม้ หรือข้าวสาร 1 กระสอบ

รายการ " ลับแลกลอนสด " เป็นรายการเกมโชว์ที่ค่อนข้างส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมผู้แข่งขันจะแบ่งออกเป็น 2 ทีม ทีมละ 4 คน โดยผู้เชี่ยวชาญทางกลอนจะเป็นผู้ออกหัวข้อให้ ผู้แข่งขันทั้งสองทีมต้องแข่งกันแต่งกลอนสด และผู้เชี่ยวชาญจะเป็นผู้ตัดสินว่ากลอนของทีมใดเป็นผู้ชนะ (อรนุช สุดประเสริฐ, 2538 : 12-13)

เกมโชว์ในยุคแรกนั้น อาจกล่าวได้ว่า รูปแบบของรายการมักจะเน้นที่ความบันเทิงมากกว่าผู้เข้าแข่งขันหรือของรางวัลของรางวัล เพราะมีจำนวนผู้ชมอยู่ไม่มากนัก การลงทุนก็จะไม่มากตาม ตัวอย่างเช่น รายการ "บันไดดารา" ทางช่อง 5 หรือ รายการ "ประตูดวง" ทางช่อง 7 จะมีรายการที่มีของรางวัลมากขึ้นหน่อยก็คือ รายการ "นาฬิกาทอง" ซึ่งได้สポンเซอร์รายใหญ่ คือ โอสถสภา ฯ มาหนุนหลัง (เกมโชว์หน้าจอ...แนวรบปีหน้าเข้มข้น, 2533 : 58-59)

เกมโชว์ได้เริ่มเข้าสู่ยุคแห่งเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่เมื่อเข้าสู่ปี พ.ศ. 2527 เมื่อรายการ " มาตามนัด " ซึ่งผลิตโดยบริษัทฟิล์ม ได้จุดกระแสความนิยมจนคนติดไปทั่วบ้านทั่วเมือง ด้วยลักษณะเกมแบบโต้คำ ชิงไหวชิงพริบ สร้างความสนุกสนานและความลุ้นให้กับทั้งผู้ชมทางบ้านและผู้เข้าแข่งขัน กระแสการผลิตรายการเกมโชว์จึงแพร่ไปอย่างรวดเร็ว ในระยะนั้นมีทั้งเกมโชว์ประเภทควิซโชว์ เกมบลิงโชว์ แอ็คชั่น และเกมโชว์กึ่งคอนเทสต์ ในขณะที่เดียวกันก็ได้เกิดจุดเปลี่ยนแปลงในรายการเกมโชว์ จากเดิมที่เคยให้ผู้ชมทางบ้านมีส่วนร่วมในเกมกลายเป็นการเชิญดารานักร้องมาร่วมรายการแทน (เกมโชว์กลวง ชัวร์ หรือ มั่วนี้ม, 2541 :17-18)

เกมโชว์ได้ปรับตัวอีกครั้ง และกลายเป็นอีกต้นแบบหนึ่งของเกมโชว์ยุคใหม่เมื่อเกิดรายการ " ชิงร้อย ชิงล้าน " ของปัญญา นิรันดร์กุล ที่ทิ้งรูปแบบความเป็นเกม ไม่มีลุ้น ไม่มีโชค ไม่มีดวง กลับกลายเป็นความบันเทิงที่เน้น "ความลับดารา" ล้วน ๆ (เรื่องเดียวกัน, หน้า 17)

จนถึงปัจจุบัน ด้วยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและการสื่อสาร ทำให้เกิดเกมโชว์ชนิดใหม่ขึ้นในเมืองไทย นั่นคือ เกมโชว์ประเภทอินเตอร์แอ็คทีฟ ซึ่งเป็นการนำเอาเกมคอมพิวเตอร์มาประยุกต์เข้ากับรูปแบบรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ เพียงแค่ยกหูโทรศัพท์ผู้ชมก็สามารถเป็นผู้เล่นเกมได้ด้วยตนเอง ซึ่งต่างกับเกมโชว์อื่น ๆ ที่ผู้ชมต้องนั่งดูผู้อื่นเล่น เกมโชว์ประเภทนี้ได้เริ่มเข้ามาในเมืองไทยตั้งแต่ปี 2539 โดยการนำเข้ามาของบริษัทกันตนากรุ๊ป เกมโชว์อินเตอร์แอ็คทีฟเกมแรกที่ออกอากาศ คือ รายการฮิวโก้ ซึ่งประสบความสำเร็จเกินความคาดหมาย จนทำให้

เกิดเกมโชว์ประเภทอินเตอร์แอ็คทีฟอื่น ๆ ตามมาอีกมากมาย เช่น " คลังสมองประลองปัญญา " , " โจแสบ เจาะเวลาฝ่ามิติ " , " โยโย่ " , " อัจฉริยะ " และ " ฟุตบอลเกม " (จุดขายใหม่ของ เกมจอโต้, 2540 : 47)

แต่ถึงอย่างไรก็ตาม แม้ว่าเกมโชว์ประเภทอินเตอร์แอ็คทีฟจะประสบความสำเร็จเกิน ความคาดหมาย แต่จำนวนรายการก็ยังคงมีน้อยอยู่เมื่อเทียบกับเกมโชว์อื่น ๆ ทั่วไป

เป็นที่น่าสังเกตว่า ตลอดช่วงระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา รายการเกมโชว์เพิ่มจำนวนขึ้น อย่างรวดเร็ว จากปี พ.ศ. 2532 มีรายการเกมโชว์ที่ออกอากาศเพียง 10 รายการ เมื่ออย่างเข้าสู่ ปี พ.ศ. 2537 รายการเกมโชว์เพิ่มจำนวนขึ้นเป็น 22 รายการ จนถึงปัจจุบันมีรายการเกมโชว์ที่แพร่ภาพออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ทั้งช่อง 3, 5, 7, 9 และ itv รวมกันถึง 32 รายการ

การเพิ่มขึ้นของจำนวนรายการเกมโชว์อาจมีสาเหตุเนื่องมาจากการเปลี่ยนแปลงผังรายการ โทรทัศน์ครั้งใหญ่เมื่อปี พ.ศ. 2537 โดยการเปิดเสรีตลอด 24 ชั่วโมง จึงทำให้รายการเกมโชว์ จากเดิมที่มักออกอากาศในช่วงวันหยุดสุดสัปดาห์ หรือวันเสาร์อาทิตย์ เริ่มปรากฏให้เห็นในช่วง วันธรรมดามากขึ้น ในขณะที่แต่เดิมเกมโชว์ที่ออกอากาศในช่วงวันจันทร์-ศุกร์มีน้อยมาก หรือแทบจะไม่มีปรากฏให้เห็นเลย และจากเวลาที่เคยออกอากาศในช่วงกลางวันของวันเสาร์-อาทิตย์ ก็ได้มีการเปลี่ยนแปลง โดยเริ่มปรากฏให้เห็นในช่วงกลางวันตั้งแต่วันจันทร์-ศุกร์ และตั้งแต่เช้าของวันเสาร์-อาทิตย์ มากขึ้น

ด้วย รูปแบบ เนื้อหา และวิธีนำเสนอ ที่เน้นความสนุกสนานบันเทิงเป็นหลัก ประกอบกับ จำนวนรายการที่มีเป็นจำนวนมาก จึงทำให้เกมโชว์ถูกจับตามองเป็นพิเศษจากนักวิจารณ์ และนักวิชาการบางส่วน บ่อยครั้งที่เกมโชว์ถูกหยิบยกมาเป็นประเด็นในการถกเถียงและวิพากษ์วิจารณ์ ทั้งจากสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์

ประเด็นที่ได้มีการพูดถึงกันมากที่สุด ก็คือ ความไร้สาระของรายการเกมโชว์ ที่มักจะวกวนอยู่กับการเล่นกับความหน้าแตกของดารา การเอาเรื่องซ้า ๆ ซาก ๆ ตลกไปกฮา หรือเรื่องได้สาระมาเป็นจุดขาย โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การนำเรื่องส่วนตัวหรือความลับของดารามาเปิดเผยต่อสาธารณชน ทั้ง ๆ ที่บางเรื่องเป็นเรื่องที่ไม่น่าเปิดเผยและไม่ก่อให้เกิดประโยชน์แก่ผู้ชม ทั้งยังเป็น การหมิ่นเหม่ต่อศีลธรรมอันดีงาม แต่ผู้ผลิตกลับเห็นเป็นเรื่องสนุกสนาน โดยไม่คำนึงถึงผลที่จะ

ตามมา เช่น เชื่อหรือไม่ว่า ... มรกต มณีฉาย เคยทำเสื้อชั้นในหลุดขณะร้องเพลงอยู่บนเวที ต่อหน้าคนนับหมื่น... หรือ ...เชื่อหรือไม่ว่า....สบชัย ไกรยูรเสน เคยถูกชิงรถ ขณะลงไปยิงกระต่าย... หรือ ใครในแซกรับเชิญสามคนนี้...ที่นอนโดยไม่สวมอะไรเลย

นักวิชาการบางท่านได้แสดงความคิดเห็นว่า เกมโชว์บ้านเราไม่ใช่ real sense เหมือนเมืองนอก มันคือการแสดง ผู้ชมเสพย์รายการเกมโชว์เหมือนเสพย์ละครเรื่องหนึ่ง เพราะผู้ชมไม่ได้สนใจตัวเกม หรือความตื่นเต้นในเนื้อเกม แต่ผู้ชมมักเพคะแนมความสนใจไปที่ตัวผู้เล่นหรือพิธีกรมากกว่า และเหตุที่เรื่องความลับกลายเป็นที่นิยม เพราะเรื่องเหล่านี้สามารถตอบสนองของความอยากรู้อยากเห็นของคนส่วนมากได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะอย่างยิ่งเรื่องของคนดัง (ชาย ความลับดาราสู่ตราสำเร็จรายการเกมโชว์, 2540 : 21-23)

ทางฝ่ายผู้ผลิตเองต่างก็พูดเป็นเสียงเดียวกันว่า จริงอยู่ที่หัวใจของรายการเกมโชว์ คือ การขายความสนุกสนานเพลิดเพลินและความบันเทิงที่ผู้ชมจะได้รับ แต่กระนั้นเกมโชว์ทุกรายการก็ได้พยายามสอดแทรกสาระควบคู่ไปกับการนำเสนอความบันเทิงด้วย เช่น รายการเวทีทอง สอนให้รู้จักสำนวนไทยและความหมาย , รายการเกมพิศวง สอนให้รู้เท่าทันลัทธิเหลี่ยมกลโกงของแก๊งมิจจาชีพ , รายการยุทธภูมิกะทะเหล็ก สอนการปรุงอาหาร , รายการแฟนตาซีมีทาง สอนให้รู้จักชนิดและธรรมชาติของสัตว์ , รายการเกมแก้จน ให้คิดและกำลังใจแก่คน ให้มีความพยายาม อดทน และมีมานะทำมาหากิน เหล่านี้เป็นต้น (เกมโชว์กลวง ชัวร์ หรือ มั่วнім, 2541 : 17-18)

นอกจากที่ได้กล่าวมาแล้ว เกมโชว์ยังถูกมองว่า มีส่วนในการปลูกฝังค่านิยมด้านลบให้กับสังคม เช่น การนิยมชื่อเสียงของบุคคลมากกว่าความรู้ ความสามารถ , การนิยมของแจก ของแถม , การชอบพูดบอกล่าเรื่องราวเกินความเป็นจริง , การนิยมหรือสนใจเรื่องราวของคนอื่น และการเสียดสี (อรนุช สุตประเสริฐ, 2538)

อย่างไรก็ดี หัวใจของการนำเสนอรายการเกมโชว์ คือ ความสนุกสนาน หรือ การสร้างความบันเทิงให้กับผู้ชม ดังนั้น จึงเป็นเรื่องที่น่าศึกษาเป็นอย่างยิ่งว่า รายการเกมโชว์แต่ละรายการมีวิธีสร้างความบันเทิงให้กับผู้ชมอย่างไร

ปัญหานำการวิจัย

รายการเกมโชว์ในปี พ.ศ. 2543 มีวิธีสร้างความบันเทิงให้กับผู้ชมทางโทรทัศน์อย่างไร

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษาวิธีสร้างความบันเทิงของรายการเกมโชว์ที่ออกอากาศในปี พ.ศ. 2543

ข้อสันนิษฐานการวิจัย

นอกจากตัวเกมที่ช่วยสร้างความบันเทิงให้กับผู้ชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์แล้ว น่าจะมีองค์ประกอบอื่น ๆ ที่ช่วยสร้างความบันเทิงให้กับผู้ชมอีก เช่น พิธีกร และ ผู้แข่งขัน ซึ่งส่วนมากเป็นบุคคลที่มีชื่อเสียง

นิยามศัพท์

| | | |
|---------------|---------|---|
| การนำเสนอ | หมายถึง | การแสดงออกด้วย รูปแบบ เนื้อหา และวิธีการ เพื่อสร้างความสุข ความสนุกสนาน ให้กับผู้ชม |
| ความบันเทิง | หมายถึง | ความตื่นเต้น ไร้ใจ และ ความสนุกสนานเพลิดเพลินที่เกิดจากการมีอารมณ์ร่วมไปกับการนำเสนอหรือสิ่งที่นำเสนอในรายการเกมโชว์ |
| รายการเกมโชว์ | หมายถึง | รายการเกมที่มีการแข่งขันแบบเผชิญหน้าตั้งแต่ 2 ทีมหรือ 2 คนขึ้นไป ซึ่งอาจเป็นการแข่งขันในหมู่ผู้ร่วมรายการ หรือ อาจเป็นการแข่งขันระหว่างผู้เข้าแข่งขันกับทีมงานของทางรายการ ภายใต้กติกาที่กำหนด เพื่อให้ได้มาซึ่งเงินหรือของรางวัลเป็นสิ่งตอบแทน |

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ทำให้รู้วิธีการสร้างความบันเทิงของรายการเกมโชว์ พ.ศ. 2543 เพื่อเป็นประโยชน์กับผู้สนใจศึกษารายการเกมโชว์ต่อไปในอนาคต

ขอบเขตการวิจัย

การศึกษาเรื่อง " การนำเสนอความบันเทิงในรายการเกมโชว์ " นี้ ผู้วิจัยจะศึกษาเฉพาะรายการเกมโชว์ที่ออกอากาศ ในเดือนมิถุนายน พ.ศ. 2543 เท่านั้น ซึ่งจากการสำรวจเบื้องต้นพบว่ามีรายการเกมโชว์ที่ออกอากาศทั้งสิ้น 32 รายการ