

บทที่ 8

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง " การนำเสนอความบันเทิงในรายการเกมโชว์ พ.ศ. 2543 " เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาวิธีนำเสนอความบันเทิงของแต่ละรายการเกมโชว์ที่ออกอากาศทางโทรทัศน์ในปี พ.ศ. 2543 โดยอาศัยแนวคิดเกี่ยวกับการเล่น อารมณ์ขัน ความบันเทิง และแนวคิดเกี่ยวกับรายการเกมโชว์ และใช้วิธีวิจัย 3 วิธีด้วยกัน คือ การวิเคราะห์เนื้อหา การสังเกตการณ์ และการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยศึกษารายการเกมโชว์ทั้งหมด 32 รายการ ซึ่งเป็นรายการที่ออกอากาศในเดือนมิถุนายน พ.ศ. 2543 และได้แบ่งรายการเกมโชว์ตามประเภทเนื้อหา ออกเป็น 4 ประเภท คือ รายการเกมโชว์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องส่วนบุคคล, รายการเกมโชว์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวเรื่องความรู้ทั่วไปและความรู้เฉพาะด้าน, รายการเกมโชว์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความท้าทาย, และรายการเกมโชว์ที่มีเนื้อหาผสม โดยใช้องค์ประกอบร่วมของรายการเกมโชว์ อัน ได้แก่ พิธีกร ผู้แข่งขัน เกมการแข่งขัน ของรางวัล การมีส่วนร่วม และ การจัดระบบ กาละและเทศะ เป็นเกณฑ์ในการวิเคราะห์

จากการศึกษาพบว่า รายการเกมโชว์แต่ละประเภทเนื้อหา มีการนำเสนอความบันเทิงที่แตกต่างกันไป

รายการเกมโชว์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องส่วนบุคคลจะมีลักษณะคล้ายรายการวาไรตี้โชว์ คือ จะมีการเชิญดารารับเชิญมาหนึ่งคน และจะมีการสัมภาษณ์และนำเรื่องที่สัมภาษณ์มาเป็นคำถาม ซึ่งเป็นคำถามประเภททายใจ ความสนุกของรายการเกมโชว์ประเภทนี้อยู่ที่การเล่าเรื่องของดารารับเชิญ พิธีกรจึงมีบทบาทมากในการพูดคุยซักถามเพื่อให้ดารารับเชิญเล่าเรื่องต่างๆ ที่ผ่านเข้ามาในชีวิต และส่วนมากเรื่องที่เล่าจะเป็นเรื่องสนุกสนานเฮฮา ซึ่งสามารถสร้างอารมณ์ขันให้กับผู้ชม ถึงแม้บางเรื่องจะเป็นเรื่องธรรมดา แต่พิธีกรจะใช้ความสามารถและลูกเล่นส่วนตัวในการทำให้เรื่องที่ดารารับเชิญเล่ากลายเป็นเรื่องสนุกสนาน บางครั้งผู้แข่งขันก็มีส่วนช่วยเล่าเรื่องของดารารับเชิญด้วย

รายการเกมโชว์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรู้ทั่วไปและความรู้เฉพาะด้าน เป็นรายการเกมโชว์ที่มีส่วนคล้ายรายการควิทโชว์ คือ จะเป็นการตอบคำถามเกี่ยวกับความรู้กว้าง ๆ ในเรื่องต่าง ๆ ความสนุกของเกมจะอยู่ที่คำถาม ซึ่งไม่ยากนักและไม่ง่ายจนเกินไป ทำให้ผู้ชมสามารถร่วมเล่นเกมไปพร้อม ๆ กับผู้แข่งขัน พิธีกรจะมีบทบาทสำคัญในการสร้างบรรยากาศให้กับการแข่งขัน ซึ่งจะมีทั้งแบบกตสันและแบบสนุกสนานครื้นเครง ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับรูปแบบและเนื้อหาของแต่ละรายการ

รายการเกมโชว์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความท้าทาย เป็นรายการเกมโชว์ที่ผู้แข่งขันต้องใช้ในการแสดงออกทางร่างกายมากกว่ารายการเกมโชว์ประเภทอื่น ๆ กล่าวคือ ผู้แข่งขันต้องลงแรงในการแข่งขันด้วยตัวเอง ไม่ใช่แค่ดูภาพหรือฟังเรื่องแล้วตอบคำถาม ความสนุกของรายการประเภทนี้อยู่ที่ความตื่นเต้นเร้าใจในการแข่งขัน ซึ่งจะมีทั้งเกมที่ต้องใช้พลังกำลังและความพร้อมของร่างกายในการต่อสู้เพื่อเอาชนะ และเกมที่ต้องใช้ความกล้าหาญในการเผชิญหน้ากับการท้าทายในการให้ทำสิ่งต่าง ๆ ซึ่งไม่ใช่พฤติกรรมที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันของคนทั่วไป พิธีกรจะมีบทบาทในการแสดงออกมากกว่าปกติทั้งทางสีหน้าและท่าทาง เพื่อช่วยให้เกมการแข่งขันสนุกสนานและมีชีวิตชีวา

รายการเกมโชว์ที่มีเนื้อหาผสม เป็นรายการเกมโชว์ที่มีการแข่งขันมากกว่าหนึ่งรูปแบบและเนื้อหา ผู้แข่งขันอาจต้องใช้ทักษะหลาย ๆ อย่างในการเล่น เกม ความสนุกของรายการประเภทนี้อยู่ตรงที่ผู้ชมจะได้รับอารมณ์ที่หลากหลายจากการนำเสนอเกม ซึ่งอาจมีทั้งการเล่าเรื่อง การตอบคำถามเกี่ยวกับความรู้ และการผจญภัยหรือการแข่งขันที่ต้องใช้ความสามารถทางกาย พิธีกรในรายการเกมโชว์ประเภทนี้จะไม่ค่อยมีบทบาทในการสร้างความบันเทิงมากเท่าพิธีกรในรายการเกมโชว์ประเภทอื่น ๆ

องค์ประกอบของรายการเกมโชว์ที่มีบทบาทในการสร้างความบันเทิงมากที่สุดคือ พิธีกรและเกมการแข่งขัน รองลงมา คือผู้แข่งขัน การจัดระบบกาลเทศะ ของรางวัล และการมีส่วนร่วม

พิธีกร นอกจากจะเป็นผู้ดำเนินรายการและผู้ควบคุมการแข่งขันให้เป็นไปตามกติกาแล้ว พิธีกรยังมีบทบาทสำคัญในการพูดคุยสนุกสนาน ทั้งการพูดคุยสนุกสนานกันเองและพูดคุยสนุกสนานกับผู้แข่งขันและดารารับเชิญ พิธีกรบางรายการจะใช้ความสามารถและ

ลูกเล่นส่วนตัวในการแสดงออกทางสีหน้าท่าทางทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ขึ้น ซึ่งพิธีกรแต่ละคนมีความสามารถและลูกเล่นที่ไม่เหมือนกัน นอกจากอารมณ์ขึ้นที่เกิดจากความสามารถเดี่ยว ๆ แล้ว ยังมีอารมณ์ขึ้นที่เกิดจากการเล่นเป็นคู่ เช่น การตอบโต้ไปมาระหว่างพิธีกร และอารมณ์ขึ้นที่เกิดจากการเล่นเป็นทีม เช่น การกลั่นแกล้ง หรือ การแสดงตลก อีกด้วย

ผู้แข่งขัน มีส่วนช่วยสร้างความบันเทิงโดยการใช้ความสามารถและลูกเล่นส่วนตัวในการพูดคุยทำให้เกิดความสนุกสนาน บางครั้งผู้แข่งขันยังมีส่วนช่วยถ่ายทอดเรื่องราวของดารารับเชิญอีกด้วย

เกมการแข่งขัน เกมการแข่งขันเป็นเครื่องมือที่ช่วยสร้างความความบันเทิงให้กับผู้ชม รายการเกมโชว์แต่ละประเภทเนื้อหาจะมีการแข่งขันที่แตกต่างกันไป กล่าวคือ รายการเกมโชว์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องส่วนบุคคล จะมีดารารับเชิญมาเล่าเรื่อง แล้วให้ผู้แข่งขันทายใจ รายการเกมโชว์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรู้ทั่วไปและความรู้เฉพาะด้าน จะเป็นการแข่งขันตอบปัญหาเกี่ยวกับความรู้กว้าง ๆ ในด้านต่าง ๆ รายการที่เกี่ยวกับความท้าทาย เกมการแข่งขันจะอยู่ในรูปแบบของการผจญภัยหรือการวัดใจ รายการที่มีเนื้อหาผสม การแข่งขันจะมีหลายรูปแบบทั้งการทายใจ การตอบปัญหาเกี่ยวกับความรู้เฉพาะด้าน และการผจญภัย

ของรางวัล มีความสัมพันธ์กับเกมการแข่งขันและผู้แข่งขัน และมีส่วนทำให้เกมการแข่งขันตื่นเต้นขึ้น ยิ่งรางวัลมากก็ยิ่งสร้างความตื่นเต้นและกระตุ้นให้ผู้แข่งขันใช้ความสามารถอย่างเต็มที่ บางครั้งยิ่งรางวัลน้อยก็ยิ่งสร้างความตื่นเต้นและยังสร้างอารมณ์ขึ้นให้กับผู้ชม

การมีส่วนร่วม มีความสัมพันธ์กับของรางวัล คือ ทำให้ผู้ส่งขึ้นส่วนผลิตภัณฑ์เข้ามาชิงโชคมีลุ้นในการเป็นผู้โชคดี บางรายการผู้โชคดียังมีลุ้นถึง 2 ต่อ เพราะหากผู้แข่งขันทำแจ็กพ็อตแตก ผู้โชคดีจะได้รับของรางวัลเพิ่มขึ้น การเล่นเกมนอกสถานที่ก็เป็นส่วนหนึ่งของการมีส่วนร่วม และสามารถสร้างความตื่นเต้นและอารมณ์ขึ้นให้กับผู้ชมได้เช่นกัน

การจัดระบบกาลเทศะ มีวัตถุประสงค์ 2 อย่าง คือ เพื่อสร้างอารมณ์ขึ้น ซึ่งมักอยู่ในรูปของการแสดงตลก เพื่อให้ข้อมูลและความรู้ มักอยู่ในรูปของการโชว์และการสาธิตต่าง ๆ

ข้อจำกัดการวิจัย

1. ผู้วิจัยไม่สามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลประเภทบุคคลได้อย่างทั่วถึง เนื่องจากผู้บริหารบางบริษัทไม่สะดวกให้สัมภาษณ์
2. ผู้วิจัยไม่สามารถขอข้อมูลเกี่ยวกับประวัติรายการเกมโชว์แต่ละรายการได้อย่างละเอียดครบถ้วน เพราะบางรายการเลิกออกอากาศไปแล้ว และบางบริษัทผู้ผลิตไม่สะดวกในการสืบค้นข้อมูล
3. ผู้วิจัยไม่สามารถเข้าไปสังเกตการณ์ขั้นตอนการวางแผนงานและขั้นตอนการตัดต่อได้ เนื่องจากเป็นความลับและบริษัทผู้ผลิตไม่สะดวก

ข้อเสนอแนะการวิจัยในอนาคต

1. ผู้ศึกษาเกี่ยวกับรายการเกมโชว์ครั้งต่อไปควรเป็นคนในบริษัทหรือในวงการ เพราะจะสามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลได้อย่างครบถ้วนและทั่วถึง
2. การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาเกี่ยวกับการนำเสนอความบันเทิงในส่วนของบริษัทผู้ส่งสาร การวิจัยครั้งต่อไปควรได้มีการศึกษาในส่วนของผู้รับสารด้วยว่าผู้รับสารคิดอย่างไรกับความบันเทิงต่าง ๆ ที่รายการเกมโชว์นำเสนอ และควรจะมีการปรับปรุงแก้ไขหรือเพิ่มเติมอย่างไรเพื่อให้ถูกใจผู้รับสารมากที่สุด
3. โฆษณาที่รายการเกมโชว์เป็นสิ่งที่อยู่คู่กันมาโดยตลอด ฉะนั้น ในการศึกษาครั้งต่อไป ผู้ศึกษาควรศึกษาวิธีสอดแทรกโฆษณาควบคู่ไปกับการนำเสนอความบันเทิงในรายการเกมโชว์ด้วยก็จะเป็นประโยชน์ต่อการวิจัยรายการเกมโชว์ต่อไปในอนาคต