



## บทที่ 2

### ทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์รายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์” ผู้วิจัยได้นำแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเพื่อมาเป็นกรอบในการวิเคราะห์ ดังนี้

- แนวคิดเรื่อง ภูมิหลัง และวิวัฒนาการรายการแข่งขันชิงรางวัลของประเทศสหรัฐอเมริกา
- แนวคิดเรื่อง องค์ประกอบด้านประเภท และเนื้อหาของรายการแข่งขันชิงรางวัล
- แนวคิดเรื่อง ค่านิยมไทย

สำหรับแนวทางที่จะนำมาใช้ศึกษาวิเคราะห์ ด้วยท หรือรายการโดยเฉพาะ คือแนวทาง การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

แนวคิดเรื่องภูมิหลังและวิวัฒนาการรายการแข่งขันชิงรางวัลของประเทศสหรัฐอเมริกา<sup>1</sup>

รายการแข่งขันชิงรางวัลของประเทศสหรัฐอเมริกาเป็นรายการที่มีจุดกำเนิดมาจาก รายการวิทยุ ผู้จัดรายการหรือผู้ผลิตรายการมักจะสอดแทรกเกมการแข่งขันต่างๆ ในรายการ โดยให้ผู้ฟังมีส่วนร่วมในการตอบปัญหา หรือการเล่นเกม และผู้ชนะก็จะได้รับของรางวัลหรือเงินเป็น สิ่งตอบแทน ซึ่งรายการวิทยุในรูปแบบนี้ได้รับความนิยมจากผู้ฟังเป็นอย่างมาก สำหรับรายการที่มี รูปแบบที่ดีและได้รับความนิยมมากที่สุดในช่วงนั้น คือ รายการ “Uncle Jim ‘s Question Bee” ซึ่งออกอากาศในวิทยุครั้งแรกเมื่อปี ค.ศ. 1936 นอกจากนั้นยังมีรายการอื่นๆ อีก อาทิเช่น “Information Please”, “Pot O’ Gold”, “Quiz Kids” และรายการ “Stop the Music” เป็นต้น และจากความสำเร็จของรายการแข่งขันชิงรางวัลทางวิทยุดังกล่าว จึงทำให้ผู้ผลิตรายการโทรทัศน์ ได้หยิบยกรายการที่ประสบความสำเร็จทางวิทยุขึ้นมาสร้างสรรค์ และผลิตเป็นรายการแข่งขัน ชิงรางวัลที่ออกอากาศทางโทรทัศน์ ซึ่งส่วนใหญ่ก็มักจะคงรูปแบบ หรือแม้แต่ชื่อของรายการเดิม ที่นำมาจากรายการวิทยุเอาไว้

สำหรับรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์รายการแรกที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ตลอดจนมีรูปแบบรายการที่แตกต่างจากรายการแข่งขันชิงรางวัลทั่วไป ที่ดัดแปลงจากรายการวิทยุ

<sup>1</sup> Matelski , Marilyn J . Daytime television programming , (Boston : Focal Press , 1991)

ได้แก่ รายการ "Cash and Carry" ซึ่งผลิตโดย DuMont Network ออกอากาศทางโทรทัศน์ครั้งแรกเมื่อ 20 มิถุนายน ปีค.ศ. 1946 และประสบความสำเร็จได้รับความนิยมจากผู้ชมเป็นอย่างมาก ด้วยเหตุนี้ DuMont จึงได้สร้างสรรค์ "Play the Game" ขึ้นอีกรายการหนึ่ง โดยใช้บุคคลที่มีชื่อเสียงอย่าง Dr. Harvey Zorbaugh เป็นพิธีกร หลังจากนั้นทั้งรายการเกมโชว์ (Game Show) และ รายการแข่งขันตอบปัญหา (Quiz Show) ได้เกิดขึ้นอีกจำนวนมาก อย่างเช่น ในปี ค.ศ. 1949 ได้มีรายการแข่งขันชิงรางวัลต่างๆ เกิดขึ้นมากกว่า 15 รายการ (ทั้งในช่วง Daytime และช่วง Prime-time) อาทิเช่น

- รายการ "Winner Takes All" ของบริษัทผู้ผลิตที่มีชื่อเสียงอย่าง Mark Goodson และ Bill Todman ซึ่งเป็นรายการแรกที่มีลักษณะของ "แชมป์ประจำสัปดาห์" กล่าวคือผู้แข่งขันที่ชนะเลิศจะสามารถมาแข่งขันในรายการได้เรื่อยๆ ในสัปดาห์ถัดไป จนกว่าจะมีผู้แข่งขันคนอื่นที่สามารถเอาชนะ หรือที่เรียกว่า "ล้มแชมป์" ได้นั่นเอง

- รายการ "What 's My Line?" เป็นรายการของ Goodson และ Todman ที่ถือเป็นรายการแรกในประวัติศาสตร์ของรายการโทรทัศน์ที่มีการผสมผสานกันระหว่างรายการเกมโชว์ (Game Show) และรายการแข่งขันตอบปัญหา (Quiz Show)

สำหรับการเชิญบุคคลที่มีชื่อเสียงมาร่วมรายการนั้นเป็นที่นิยมกันมากในปี 1950 ในขณะเดียวกันบุคคลอื่นๆ ที่มาร่วมรายการแข่งขันชิงรางวัลก็มักจะได้รับชื่อเสียง ตลอดจนมีการงานอาชีพที่ก้าวหน้าขึ้น และกลายเป็นบุคคลที่มีชื่อเสียงในภายหลัง อย่างเช่น Jack Paar, Sam Levenson, Henry Morgan และ Johny Carson เป็นต้น นอกจากนี้ ในปี 1950 นี้ ยังได้เกิดรายการแข่งขันชิงรางวัล ประเภท Sob Programming ขึ้น (ดัดแปลงมาจากรายการวิทยุ) รายการประเภทนี้จะเป็นการแข่งขันที่ให้ผู้แข่งขันมาเล่าเรื่องความยากลำบากในชีวิตตน โดยมีผู้ชมในท้องส่งเป็นผู้ตัดสินว่าเรื่องของใครเศร้าและรันทดที่สุด ก็จะเป็นผู้ชนะและได้รับรางวัลไป ตัวอย่างของรายการประเภทนี้ ได้แก่ "Queen for a Day" และรายการ "Strike It Rich" เป็นต้น

Louis G. Cowan เป็นโปรดิวเซอร์อีกคนหนึ่งที่ยพยายามสร้างสรรค์รายการแข่งขันชิงรางวัลให้มีความเร้าใจและน่าสนใจมากยิ่งขึ้น โดยนำเอารายการตอบปัญหาเก่าๆ ทางวิทยุที่ชื่อ "Take It or Leave It" มาปรับปรุงใหม่โดยใช้ชื่อว่า รายการ "The \$ 64,000 Question" ซึ่งรายการนี้ประสบความสำเร็จ และได้รับความนิยมจากผู้ชมเป็นอย่างมาก จนกระทั่งบริษัทคู่แข่งอย่าง NBC โดย Dan Enright ได้สร้างสรรค์รายการในลักษณะเดียวกัน และคล้ายคลึงกัน โดยใช้ชื่อรายการว่า "Twenty-One" ซึ่งก็เป็นอีกรายการหนึ่งที่ประสบความสำเร็จเช่นกัน แต่ภายหลังรายการ "Twenty-One" ถูกโจมตี และจับได้ว่าเป็นรายการที่ใช้อุบายหลอกลวงประชาชนคนดูให้เข้าใจผิดและหลงเชื่อ ซึ่งผลที่ตามมาก็คือ ทางสภานิติบัญญัติของอเมริกาได้ออกกฎหมายพิจารณาและควบคุม (Censor) รายการแข่งขันชิงรางวัลทุกรายการ รวมทั้งรายการอื่นๆ ด้วย



หลังจากนั้นการผลิตรายการแข่งขันชิงรางวัลจึงดำเนินไปอย่างระมัดระวังมากขึ้น ในปี 1960 รายการแข่งขันชิงรางวัลต่างๆ ที่ผลิตขึ้นมานั้นเริ่มมีรูปแบบที่เรียบง่าย กล่าวคือแก่นและเนื้อหาของรายการก็ไม่มีอะไรน่าสนใจมากนัก อย่างเช่น รายการ "The Dating Game" สำหรับในปี 1970 จะเป็นยุคของการนำเอารายการที่ประสบความสำเร็จในอดีตมาปรับปรุงและสร้างใหม่ เช่น รายการ "The New Price Is Right" นอกจากนั้นรายการแข่งขันชิงรางวัลในยุคนี้ได้มีลักษณะของการใช้พิธีกรคู่เกิดขึ้น ซึ่งพิธีกรชายหญิงนี้มักจะใช้คำพูดในการเหน็บแนม เสียดสีในเรื่องของเพศ และมีการหยอกล้อกันอย่างสนุกสนาน นอกจากนั้นพิธีกรก็จะมีลักษณะของ "Tattletales" กล่าวคือพิธีกรจะนิยมเล่าเรื่องต่างๆ รวมไปถึงเรื่องที่เป็นความลับของคนในชีวิตประจำวัน ซึ่งรายการในลักษณะนี้สามารถสร้างความพอใจให้กับผู้ชมได้เป็นอย่างมาก ส่วนลักษณะรายการในปี 1970 นี้จะเป็นรายการแข่งขันชิงรางวัลที่เน้นการเสี่ยงโชค และการสร้างความแปลกประหลาด (Surprise) ให้กับผู้แข่งขันและผู้ชม ซึ่งหน่วยงาน Censor ก็พอใจกับรายการลักษณะนี้ด้วย ดังนั้นจึงอาจกล่าวได้ ปี 1970 นั้นถือเป็นปีทองของการผลิตรายการแข่งขันชิงรางวัล

ต่อมาในปี 1980 ผู้ชมเริ่มรู้สึกเบื่อหน่ายต่อรูปแบบเดิมๆ ของรายการแข่งขันชิงรางวัล ซึ่งมีผลทำให้รายการหลายรายการต้องถูกยกเลิกไป จนเหลือเพียงไม่กี่รายการเท่านั้น แต่มีเพียงรายการเดียวที่ประสบความสำเร็จในช่วงนั้น คือรายการ "Scrabble" และในปี 1980 นี้เองที่สถานีโทรทัศน์ใหม่ๆ ได้เพิ่มจำนวนขึ้นอย่างมากมาย นอกจากนั้นสถานีโทรทัศน์ก็ยังเริ่มออกอากาศตลอด 24 ชั่วโมงอีกด้วย ดังนั้นในช่วงระยะหลังๆ นี้ เจ้าของสถานีโทรทัศน์จึงพยายามผลิตและสร้างสรรค์รายการที่มีต้นทุนการผลิตต่ำ แต่สามารถสร้างผลกำไรได้อย่างมากมาย อาทิเช่น รายการ "Wheel of Fortune" และ "Jeopardy" ของ Merv Griffin ซึ่งประสบความสำเร็จอย่างมาก และยังสามารถสร้างผลกำไรให้กับผู้ผลิตถึง 110 ล้านดอลลาร์ต่อปี

สำหรับรายการแข่งขันชิงรางวัลของไทยนั้นเริ่มต้นมีขึ้นเมื่อประมาณปี พ.ศ. 2500 ซึ่งยังไม่ค่อยมีความหลากหลายเท่าไรนัก ส่วนใหญ่เป็นรายการที่ผู้ผลิตรายการได้นำเอาแนวความคิดรายการเกมโชว์ และรายการแข่งขันตอบปัญหาของต่างประเทศมาสร้างสรรค์ให้เป็นรายการแข่งขันชิงรางวัลที่เหมาะสมกับคนไทย ยกตัวอย่างเช่น<sup>2</sup>

- รายการ "ทายภาพปริศนา" เป็นรายการแรกที่ออกอากาศทางโทรทัศน์ ในวันเปิดสถานีโทรทัศน์ช่อง 4 บางขุนพรหม ซึ่งเป็นรายการสดที่ใช้เวลาออกอากาศ 15 - 20 นาที ดำเนินรายการโดย จำนง รังสิกุล รายการนี้พิธีกรจะเป็นผู้นำภาพถ่ายสถานที่ หรือสิ่งต่างๆ มาให้ผู้ชมในห้องส่งทายว่าภาพนี้เป็นภาพอะไร หรือสถานที่อะไร รายการทายภาพปริศนานี้จะออกอากาศเพียงเดือนละครั้งเท่านั้น

<sup>2</sup> สัมภาษณ์ จำนง รังสิกุล , 27 กันยายน 2537 .

- รายการ "ปัญหาเปิดหน้ากาก" เป็นรายการที่ใช้ผู้แข่งขัน 4 คน เป็นผู้ชาย 2 คน และผู้หญิง 2 คน โดยทั้ง 4 คนจะต้องใช้ผ้าปิดตา และถามคำถามเพื่อทายว่าปริศนีย์ที่เชิญมานั่งข้างๆ นั้นเป็นใคร ซึ่งส่วนใหญ่ "ปริศนีย์" จะเป็นบุคคลที่มีชื่อเสียง อาทิเช่น โผน กิ่งเพชร เป็นต้น สำหรับการแข่งขันนั้นผู้แข่งขันทั้ง 4 คน จะผลัดกันถามคำถาม โดยคำถามจะต้องลงท้ายประโยคว่าใช่ หรือไม่ใช่ เท่านั้น ใครสามารถทายได้ถูกต้องก่อนว่า "ปริศนีย์" เป็นใคร ก็จะเป็นผู้ชนะ

- รายการ "สัมมนานักสืบ" เป็นรายการที่มีอายุยาวนานถึง 15 ปี ซึ่งมี ภารช่วยประสิทธิ์ เป็นผู้ดำเนินรายการ สำหรับการแข่งขันนั้นจะใช้ผู้แข่งขันที่เป็นบุคคลที่มีชื่อเสียง หรือเป็นผู้ทรงคุณวุฒิมาแข่งขันกันสืบว่า ใครคือ "ปริศนีย์" หรือผู้ที่เป็นเจ้าของความลับ หรืออาชีพที่แท้จริง นอกจากรายการ "สัมมนานักสืบ" แล้ว ยังมีรายการ "ปัญหาทายอาชีพ" ซึ่งเป็นรายการที่มีรูปแบบรายการคล้ายคลึงกัน และทั้งสองรายการต่างก็นำแนวคิดมาจากรายการ "To Tell The Truth" ของอเมริกา

- รายการ "ชื่อนำโชค" ถือเป็นรายการแข่งขันตอบปัญหาที่ดีที่สุดรายการหนึ่งในสมัยนั้น พิธีกรหรือผู้ดำเนินรายการ คือ พิชัย วาสนาส่ง ส่วนผู้แข่งขันนั้นมีทั้งที่เป็นบุคคลที่มีชื่อเสียงและผู้ที่ยื่นจดหมายมาสมัครแข่งขัน สำหรับวิธีการแข่งขันนั้น ผู้แข่งขันจะต้องแข่งขันตอบคำถามจากชื่อกำถาม ซึ่งมีชื่อกำถามประวัติศาสตร์ คณิตศาสตร์ ภูมิศาสตร์ และภาษาไทย ผู้แข่งขันคนใดสามารถตอบคำถามเรียงชื่อง่ายๆ ไม่ว่าจะเป็นแนวตั้ง แนวนอน หรือทะแยงมุมได้ก่อน ก็จะเป็นผู้ชนะ (ลักษณะการเล่นคล้ายกับเล่นเกม "O" และ "X") ภายหลังได้มีการแข่งขันชิงรางวัลที่มีลักษณะใกล้เคียงกับรายการ "ชื่อนำโชค" แต่ใช้ชื่อว่า รายการ "ปัญหาชิงหลัก" มี พิชัย วาสนาส่ง เป็นผู้ดำเนินรายการเช่นเดียวกัน ซึ่งทั้งสองรายการนี้ต่างก็เป็นรายการที่ได้รับความนิยมและประสบความสำเร็จอย่างสูงในยุคสมัยนั้น

- รายการ "กล่องวิเศษ" ถือเป็นรายการแรกที่มีการเสี่ยงโชค และเป็นรายการที่ได้แนวคิดมาจากรายการแข่งขันชิงรางวัลของประเทศออสเตรเลีย รายการ "กล่องวิเศษ" มี พิชัย วาสนาส่ง เป็นพิธีกรหรือผู้ดำเนินรายการ ส่วนการแข่งขันนั้นผู้แข่งขันต้องตอบปัญหา 3 ข้อ ถ้าผู้แข่งขันคนใดตอบถูกหมดทั้ง 3 ข้อ ก็จะเป็นผู้ชนะ ผู้ชนะจะต้องเลือกว่าจะรับเงินรางวัล หรือจะรับของรางวัลในกล่อง ซึ่งของในกล่องวิเศษนี้อาจจะเป็นโทรศัพท์ หรืออาจเป็นแค่กระดาษเปล่าก็ได้

สำหรับรายการแข่งขันชิงรางวัลที่เป็นแนวคิดของคนไทยเอง ได้แก่

- "พระหมี" เป็นรายการที่มีฉากเป็นศาลเจ้า และงานออกร้าน โดยทางรายการจะเขียนปัญหาลงในกระดาษและนำไปติดที่ราว คนที่จะตอบปัญหาจะต้องไปซื้อตั๋ว แล้วจึงได้เลือกไปปัญหา ถ้าตอบถูกก็จะได้รับของรางวัล เช่น ผลไม้, ข้าวสาร 1 กระสอบ เป็นต้น สำหรับพิธีกรของรายการมี 3 คน คือ จำนง รังสิกุล, เท็ง สติเฟื่อง และอารีย์ นักดนตรี ซึ่งทั้ง 3 คนจะต้องแต่งตัวเป็นคนจีนด้วย เพราะคำว่า "พระหมี" นั้นเป็นมาจากภาษาจีนโบราณ แปลว่า "ตีปัญหาให้แตก" นั่นเอง



- รายการ “ลับแลกลอนสด” เป็นรายการแข่งขันชิงรางวัลที่ส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม โดยจะนำนักกลอนมา 2 ทีม ทีมละ 4 คน โดยผู้เชี่ยวชาญทางกลอนจะเป็นผู้ออกหัวข้อกลอนให้ เช่น กินน้ำได้ศอก ซึ่งผู้แข่งขันทั้ง 2 ทีม จะต้องแข่งกันแต่งกลอนสด โดยผู้เชี่ยวชาญทางกลอนจะเป็นผู้ตัดสินว่า กลอนของทีมใดจะเป็นผู้ชนะ

- รายการ “กลอนชาวบ้าน” เป็นรายการที่คล้ายกับ “ลับแลกลอนสด” แต่รายการ “กลอนชาวบ้าน” จะมีผู้แข่งขันเพียง 2 คนเท่านั้น ผู้แข่งขันต้องแข่งกันแต่งกลอนโดยพิธีกรจะเป็นผู้ออกกระทู้ให้ 1 บท และกำหนดหัวข้อกลอนให้ผู้แข่งขัน

อาจารย์จ่านง รังสิกุลได้ให้ทัศนะเกี่ยวกับรายการแข่งขันชิงรางวัลในยุคแรกว่า “รายการเกมโชว์ และรายการแข่งขันตอบปัญหาในสมัยแรกๆ นั้น มีจุดขายอยู่ที่วิธีการเล่น และส่วนใหญ่ก็จะเป็นรายการที่เน้นความรู้รอบตัว หรืออาจจะเป็นความรู้ทางวิชาการเป็นหลัก ดังนั้นผู้แข่งขันก็มักจะเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ หรือผู้เชี่ยวชาญในสาขาวิชาต่างๆ อาทิเช่น สมัคร สุนทรเวช, วิจิตร ศรีสะอาด, จินตนา ปิ่นเฉลียว เป็นต้น สำหรับของรางวัลในรายการก็มักจะเป็นสิ่งของต่างๆ อาทิเช่น ข้าวสาร ผลไม้ หรือบางรายการก็จะมอบเงินรางวัลให้ ซึ่งมีมูลค่าไม่มากเท่ากับปัจจุบันซึ่งอาจเป็นเงิน 200 - 300 บาท หรือสูงสุดก็จะเป็นเงินจำนวนหลักหมื่นเท่านั้น” สำหรับพิธีกรรายการในสมัยแรก ได้แก่ ถาวร ช่วยประสิทธิ์, จ่านง รังสิกุล, อาจันต์ ปัญจพรรค์, พันเอกการุณ เก่งระดมยิง, พิชัย วาสนาส่ง, เท่ง สติเฟื่อง และ อารีย์ นักดนตรี

ในยุคต่อมาอิทธิพลของการโฆษณาสินค้า เริ่มมีบทบาทมากขึ้นในรายการโทรทัศน์ สินค้าบางประเภทมีการแข่งขันกันทางการตลาด จึงมีการส่งเสริมการขายในหลายๆ ทาง เช่น การให้ผู้ซื้อส่งชิ้นส่วนมายังบริษัท หรือรายการแข่งขันชิงรางวัลต่างๆ ด้วยเหตุนี้รายการแข่งขันชิงรางวัลต่างๆ ในสมัยนั้นๆ จึงมีการจับชิ้นส่วนสินค้าของผู้ชมทางบ้านเพื่อชิงรางวัลในรายการ รายการแข่งขันชิงรางวัลที่เป็นที่นิยมในช่วงเวลาดังกล่าว ได้แก่ รายการประตูดวง, รายการนาฬิกาทอง, รายการลาภติดเลข (ดัดแปลงมาจากรายการ “Wheel of Fortune” ของอเมริกา), รายการพลิกลื้อค (ดัดแปลงมาจาก “Card Shark” ของอเมริกา) เป็นต้น พิธีกรสำหรับรายการในช่วงนั้น ได้แก่ อาคม มกรานนท์, ธรรมรัตน์ นาคสุริยะ, ดำรง พุฒตาล, ไตรภพ ลิมปพัทธ์ เป็นต้น

จากการพิจารณาเปรียบเทียบระหว่าง ภูมิหลังรายการแข่งขันชิงรางวัลของประเทศสหรัฐอเมริกา และของไทยนั้น จะเห็นว่ารายการแข่งขันชิงรางวัลของทั้งสองประเทศมีความคล้ายคลึงกันมาก ทั้งนี้เพราะรายการแข่งขันชิงรางวัลในบ้านเรานั้น ส่วนใหญ่ได้นำแนวคิดและต้นแบบมาจากรายการแข่งขันชิงรางวัลของต่างประเทศ โดยเฉพาะอย่างยิ่งประเทศสหรัฐอเมริกา ดังนั้นการนำแนวคิดเรื่อง ภูมิหลัง และวิวัฒนาการรายการแข่งขันชิงรางวัลของประเทศสหรัฐอเมริกามาใช้ศึกษาในงานวิจัยชิ้นนี้ จึงถือว่าเป็นส่วนช่วยทำให้เห็นภาพรวมของรายการแข่งขันชิงรางวัลของไทยได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

## แนวคิดเรื่ององค์ประกอบด้านประเภท และเนื้อหาของรายการแข่งขันชิงรางวัล

รายการแข่งขันชิงรางวัลโดยทั่วๆ ไปนั้น สามารถแบ่งออกเป็น 2 รูปแบบใหญ่ๆ ดังต่อไปนี้

1. รายการเกม (Game)
2. รายการแข่งขันตอบปัญหา (Quiz)

### 1. รายการเกม (Game)

รายการเกม หรือ เกมโชว์ที่จัดในประเทศไทย เราใช้คำทับศัพท์ภาษาอังกฤษ คือ Game Show ถ้าดูความหมายตามพจนานุกรมเว็บสเตอร์ Webster (1986) รายการเกมโชว์จะมีความหมายถึง “รายการที่มีกิจกรรม หรือกระบวนการ หรือกลยุทธ์ ที่กลุ่มคนใช้ทักษะทางร่างกาย หรือความสามารถทางสติปัญญา เพื่อแสดงความสามารถให้ปรากฏออกมา ซึ่งเป็นการแข่งขันกันระหว่าง 2 ฝ่ายขึ้นไป ภายใต้กฎ หรือกติกาตามที่ตกลงกันไว้”

พจนานุกรมของ The World Book Dictionary (1978) ได้ให้คำจำกัดความ คำว่า “เกม” ไว้ดังต่อไปนี้

“a contest with certain rules , which one side or person tries to win”

ดังนั้นรายการเกมหรือเกมโชว์ จึงเป็นการแข่งขันระหว่างกลุ่มคน หรือบุคคลที่ใช้ทักษะทางร่างกาย สติปัญญา ความว่องไว ปฏิภาณ ไหวพริบ ความรู้รอบตัว ตลอดจนการเสี่ยงโชคต่างๆ สำหรับรายการเกมโชว์ในบ้านเรานั้น มักจะนำแนวคิด หรือต้นแบบรายการมาจากรายการเกมโชว์ของต่างประเทศ สหรัฐอเมริกาเป็นประเทศที่ได้ชื่อว่าเป็นต้นแบบหลักของรายการเกมโชว์ในบ้านเรา ซึ่งรายการเกมโชว์ของสหรัฐอเมริกาสามารถแบ่งกลุ่ม เกม การแข่งขันได้ 4 ประเภท ดังนี้ คือ<sup>3</sup>

1. Panel of Experts เป็นเกมการแข่งขันเช่น การทายภาพปริศนา ซึ่งผู้ทายปริศนาหรือผู้ร่วมแข่งขันนั้นมักจะเป็นผู้เชี่ยวชาญทางด้านสาขาวิชาชีพต่างๆ อาทิเช่น นักธุรกิจ นักหนังสือพิมพ์ เป็นต้น ตัวอย่างของรายการเกมโชว์ประเภทนี้ ได้แก่ “I’ve Got a Secret”, “To Tell The Truth” และรายการ “Masquerade Party”

2. Audience - Contestants เป็นรายการเกมโชว์ที่ผู้เข้าแข่งขันนั้นเป็นผู้แข่งขันที่มาจากทางบ้าน โดยผู้แข่งขันอาจเขียนจดหมายสมัครเข้ามาร่วมเล่นเกม ซึ่งผู้ที่สมัครเหล่านี้จะถูกคัดเลือกเพื่อให้ได้บุคคลที่กล้าแสดงออก มีความเชื่อมั่นในตนเอง ตัดสินใจได้อย่างรวดเร็ว และมีความ

<sup>3</sup> Stasheff Edward , Bertz Rudy . The Television Program Its Direct and Production. (United States of America : Hill and Wang, Inc, 1975) p.32-36.



สามารถทางด้านการพูด ผู้แข่งขันจะได้เข้ามาร่วมเล่นเกมต่างๆ อาทิเช่น การทายราคาสินค้า การทายปริศนาต่างๆ การเลือกแผ่นป้าย เป็นต้น สำหรับรายการประเภท Audience - Contestants ได้แก่รายการ "Play Your Hunch", "The Price Is Right" และรายการ "Concentration" เป็นต้น

3. Audience - Participation เป็นเกมโชว์ที่พิธีกรของรายการได้คัดเลือกและติดต่อผู้ชมทางบ้านไว้ล่วงหน้า เพื่อให้มาออกรายการในฐานะที่เป็นบุคคลที่ทำความดี เสียสละ และช่วยเหลือผู้อื่น พิธีกรจะมอบของรางวัลให้เพื่อเป็นการตอบแทนคุณงามความดีของบุคคลนั้น ตัวอย่างของรายการประเภทนี้ ได้แก่ รายการ "Queen For a Day" และรายการ "It Could Be You"

4. Quiz รายการเกมโชว์ประเภทนี้ ผู้แข่งขันจะต้องตอบคำถามเรื่องราวต่างๆ เพื่อค้นหาผู้ชนะ และได้รับรางวัลไปในที่สุด เกมโชว์ประเภทนี้ไม่ค่อยประสบความสำเร็จเท่าที่ควร โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงปี 1950 - 1960 แต่ก็มีมีการนำกลับมาปรับปรุงและผลิตขึ้นใหม่ภายหลัง

นอกจากนั้นรายการเกมโชว์ของประเทศอังกฤษ ก็ถือเป็นต้นแบบที่เรามักจะนำมาดัดแปลงเพื่อสร้างสรรค์ให้เป็นรายการเกมโชว์ในบ้านเราเช่นกัน สำหรับประเทศอังกฤษได้มีการจำแนกเกมการแข่งขันต่างๆ ไว้อย่างง่าย ๆ ดังนี้<sup>4</sup>

- Game of Chance เป็นเกมการแข่งขันที่อาศัยโชค และดวงเป็นหลัก ผู้แข่งขันไม่ต้องอาศัยทักษะอะไรมากนัก ตัวอย่างของรายการประเภทนี้ ได้แก่ รายการ "3 - 2 - 1" ที่มีองค์ประกอบของคนตรี และความตลกขบขันเป็นหลัก โดยมี Ted Rogers เป็นพิธีกร นอกจากนี้ยังมีรายการ "The Krypton Factor" และรายการ "Treasure Hunt" เป็นต้น

- Game of skill เป็นเกมโชว์ที่ใช้ทักษะไหวพริบ ปฏิภาณ ความคล่องแคล่ว ความชำนาญ ตัวอย่างของรายการเกมโชว์ประเภทนี้ได้แก่ รายการ "Password", "Give Us A Clue", "Cabbages and Kings", "Family Fortuns" และรายการ "The Pyramid Game" เป็นต้น

- Game of general Knowledge เป็นเกมที่ผู้แข่งขันจะต้องแข่งขันหรือประลองกันทางสติปัญญา ส่วนใหญ่จะเป็นการแข่งขันตอบปัญหาความรู้ทั่วไป หรือความรู้ทางวิชาการ ตัวอย่างของรายการเกมโชว์ที่ใช้ general knowledge ได้แก่<sup>5</sup> รายการ "Winner Takes All" และรายการ "University Challenge"

สำหรับรายการเกมโชว์ในบ้านเรานั้นมีจำนวนมาก และส่วนใหญ่ก็เป็นรายการที่ได้

<sup>4</sup> Independent Broadcasting Authority. Television & Radio 1982. (London : Independent Broadcasting Authority, 1982) p.94-95

<sup>5</sup> Independent Broadcasting Authority. Television & Radio 1983. (Lond : Independent Broadcasting Authority, 1983) p.102

รับความนิยมแทบทั้งสิ้น ตัวอย่างของรายการเกมโชว์ในบ้านเรา ได้แก่ รายการมาตามนัด รายการนัดบอด รายการสัมพันธ์นักสืบ รายการเกมเปิดโลก รายการเกมละครปริศนา ฯลฯ เป็นต้น

## 2. รายการแข่งขันตอบปัญหา (Quiz)

เป็นกิจกรรมที่มาจากรายการประเภท Quiz program ซึ่งคำว่า Quiz นั้นหมายถึง "a short oral or written answer" คือการตอบคำถามสั้น ๆ ด้วยวาจา หรือการเขียน ส่วน "Quiz Show" นั้น ตามพจนานุกรมของ Webster (1986) ได้ให้ความหมายไว้ดังนี้

"a radio or television program in which a group of people compete in answering questions"

สำหรับพจนานุกรม The World Book Dictionary (1978) ได้ให้คำจำกัดความ คำว่า "Quiz" ไว้ว่า "a radio or television show in which contestants are asked questions and win prizes if they answer correctly" ดังนั้น รายการแข่งขันตอบปัญหาจึงเป็นรายการที่ผู้แข่งขันจะต้องแข่งขันตอบปัญหาความรู้ (Knowledge) หรือเชาวน์ (Intellectual) เช่น การแข่งขันตอบปัญหาสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาซึ่งคำถามก็ต้องเกี่ยวกับความรู้ในหลักสูตรที่เขากำลังเรียนอยู่ หรือเป็นความรู้ทั่วไปที่เด็กมัธยมควรทราบ รายการแข่งขันประเภทนี้ส่วนใหญ่จะมีผู้แข่งขัน 2 ทีม (หรืออาจมากกว่านี้) โดยจะมีสมาชิกทีมละ 2 - 3 คน ซึ่งผู้แข่งขันก็มักจะเป็นตัวแทนจากสถาบันการศึกษาต่างๆ ที่สมัครเข้ามาแข่งขัน ตัวอย่างของรายการแข่งขันตอบปัญหาได้แก่ รายการ 180 ไอคิว รายการเขาวงกตคนเก่ง และรายการการบินไทยไขจักรวาล เป็นต้น

จากข้อมูลข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า รายการเกมโชว์ (Game Show) และรายการแข่งขันตอบปัญหา (Quiz Show) นั้นมีความแตกต่างกัน ซึ่งพอสรุปดังนี้

- รายการเกมโชว์ เป็นรายการแข่งขันที่มีความหลากหลาย เพราะการแข่งขันมักจะมีหลายวิธี เช่น การแข่งขันทักษะทางด้านร่างกาย การทายปริศนาต่างๆ การแข่งขันเสี่ยงโชค และการแข่งขันตอบคำถามจากเนื้อเรื่อง เนื้อหา หรือสถานการณ์ที่กำหนดให้ เป็นต้น ซึ่งผู้แข่งขันต้องใช้ไหวพริบ ปฏิภาณ เชาวน์ปัญญา และการคาดเดาในการแข่งขัน ตลอดจนใช้เป็นเครื่องตัดสินหาผู้แพ้และผู้ชนะในรายการอีกด้วย

- รายการแข่งขันตอบปัญหาเป็นรายการที่ผู้แข่งขันจะต้องแข่งขันตอบปัญหาด้านวิชาการ ความรู้ที่ปรากฏในตำราเรียน หรือความรู้รอบตัว ซึ่งผู้แข่งขันในรายการแข่งขันตอบปัญหานี้ก็คือ เด็ก และเยาวชนที่กำลังอยู่ในวัยเรียน ส่วนเครื่องมือที่ใช้ตัดสินหาผู้แพ้และผู้ชนะนั้นก็คือ การแข่งขันทางสติปัญญานั้นเอง

สำหรับรายการแข่งขันชิงรางวัลในบ้านเราในปัจจุบันนั้น มีจำนวนมากขึ้น ตลอดทั้งยังมีความหลากหลายทั้งทางด้านเนื้อหาและการนำเสนออีกด้วย แต่ก็ยังไม่ปรากฏว่ามีกำหนด



หรือจำแนกประเภทของรายการแข่งขันชิงรางวัลไว้อย่างชัดเจน ดังนั้นในการศึกษาวิจัยเรื่องประเภทและเนื้อหาของรายการแข่งขันชิงรางวัล จึงต้องวิเคราะห์โดยอาศัยข้อมูลการจำแนกประเภทและรูปแบบของรายการแข่งขันชิงรางวัลในต่างประเทศเป็นพื้นฐานที่จะนำมาใช้ศึกษารายการแข่งขันชิงรางวัลในบ้านเรา

#### - แนวคิดเรื่องการจำแนกประเภทของรายการแข่งขันชิงรางวัล

ในส่วนของประเภทหรือรูปแบบนี้ Jefferson Graham ได้แบ่งประเภทและรูปแบบรายการแข่งขันชิงรางวัลไว้ในหนังสือ "Come On Down! The T.V. Game Show Book" โดยที่การแบ่งประเภทดังกล่าวนี้ Jefferson Graham ได้พิจารณาจากประเภทของ รายการแข่งขันตอบปัญหา (Quiz) และเกมโชว์ (Game) ที่ยังคงอยู่ในปัจจุบัน ซึ่งสามารถแบ่งประเภทของรายการแข่งขันชิงรางวัลออกเป็น 9 แบบ ดังนี้

##### 1. Question and Answer

ลักษณะของรายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทนี้ คือการใช้คำถามและคำตอบ ซึ่งผู้ดำเนินรายการหรือพิธีกรจะเป็นผู้ถามคำถามโดยที่ผู้เข้าแข่งขันจะต้องตอบคำถามให้ถูกต้อง ตัวอย่างของรายการประเภทนี้ ได้แก่ "Uncle Jim's Question Bee", "Sale of Century" และ "Jeopardy" เป็นต้น

##### 2. Words

ลักษณะรายการแข่งขันชิงรางวัลแบบ Words นี้ มีลักษณะคล้ายเกมปริศนาอักษรไขว้ ซึ่งผู้แข่งขันจะต้องเติมตัวอักษรลงในคำนั้น ๆ ให้ถูกต้อง ตัวอย่างของรายการประเภทนี้ ได้แก่ "Wheel of Fortune", "Scrabble" และ "Crosswits" เป็นต้น

##### 3. Word Communication

เป็นรายการที่พิธีกร หรือบุคคลที่มีชื่อเสียงจะเป็นผู้บอกคำใบ้ของคำปริศนา ให้กับผู้แข่งขันที่มาจากทางบ้าน ถ้าผู้แข่งขันสามารถทายคำปริศนาได้ถูกต้อง ก็จะได้รับรางวัลไป ตัวอย่างของรายการ ได้แก่ "Password", "\$25,000 Pyramid", "You Don't Say" เป็นต้น

##### 4. Puzzle

Puzzle เป็นกระบวนการตอบคำถามเพื่อที่จะทายปริศนาที่ซ่อนไว้ให้ถูกต้อง สำหรับตัวอย่างของรายการประเภท Puzzle นี้ ได้แก่ รายการ "Concentration" และ Tic Tac Dough" เป็นต้น

##### 5. Panel

รายการแข่งขันชิงรางวัลประเภท Panel นี้เป็นรายการที่ใช้ผู้แข่งขันที่เป็นบุคคลที่มีชื่อเสียงประมาณ 3 - 4 คน โดยผู้แข่งขันจะต้องจับคู่ หรือทายปริศนาของปรศนียในเรื่องราวเกี่ยว

กับความลับว่าใครเป็นเจ้าของความลับ หรือทายอาชีพ เป็นต้น ซึ่งรายการแบบ Panel นี้ สำหรับบ้านเราก็คือ “สัมมนานักสืบ” นั่นเอง ตัวอย่างของรายการประเภทนี้ได้แก่ รายการ “What’s My Line?”, “To Tell The Truth” และ “I’ve Got a Secret” เป็นต้น

#### 6. People

รายการแข่งขันชิงรางวัลประเภท People นี้ จะเน้นเรื่องการจับคู่บุคคล ความสัมพันธ์ของบุคคล โดยรายการนี้จะใช้ผู้แข่งขันธรรมดาๆ จากทางบ้าน ซึ่งรายการแบบ People ที่สามารถพบเห็น ได้ในบ้านเราก็คือ รายการนัดบอด และรายการกามเทพผัดคิว สำหรับรายการแข่งขันชิงรางวัลแบบ People ในต่างประเทศ ได้แก่ รายการ “The Dating Game” และรายการ “Love Connection” เป็นต้น

#### 7. Stunts

เป็นรายการที่ให้ผู้เข้าแข่งขัน บุคคลต่างๆ มาแสดงความสามารถพิเศษแบบแปลกๆ เพื่อรับเงินหรือของรางวัล รายการประเภทนี้ ได้แก่ “Truth or Consequences” และ “Let’s Make a Deal”

#### 8. Gambling

เป็นรายการแข่งขันชิงรางวัลที่มีลักษณะของการพนัน การเสี่ยงโชค ซึ่งผู้แข่งขันต้องตอบคำถามเบื้องต้นให้ถูกต้องเสียก่อน จึงจะมีสิทธิ์ที่จะเข้าไปเสี่ยงโชคในรูปแบบต่างๆ อาทิเช่น การหมุนวงล้อ การทอดลูกเต๋า การเปิดแผ่นป้าย เป็นต้น ซึ่งรายการแข่งขันชิงรางวัลแบบ Gambling ในต่างประเทศ ได้แก่ “Card Sharks”, “High Rollers” และ “Wheel of Fortune” สำหรับรายการแบบ Gambling ในบ้านเราในอดีต ได้แก่ รายการนาทิตอง, รายการพลิกล้อ และรายการลาภติดเลข เป็นต้น

#### 9. Charades

รายการแข่งขันชิงรางวัลประเภท Charades นี้เป็นรายการที่ผู้แข่งขันอาจจะเป็นบุคคลที่มีชื่อเสียง หรือเป็นบุคคลจากทางบ้านก็ได้ ซึ่งในการแข่งขันจะแบ่งผู้เข้าแข่งขันออกเป็นทีม อาจแบ่งออกเป็น 2 ทีม โดยผู้เข้าแข่งขันจะต้องให้คำปริศนาที่เตรียมไว้ ซึ่งคำใบนั้นอาจเป็นชื่อภาพยนตร์ ชื่อหนังสือ หรือคำวลีต่างๆ ส่วนในการใบ้คำนั้นจะไม่ใช้การพูด แต่จะเป็นการใช้ภาษาทางร่างกาย (Body Language) หรือที่เราเรียกว่า “Pantomime” สำหรับตัวอย่างของรายการประเภทนี้ ได้แก่ “Show Offs”, “Say It With Acting” เป็นต้น

จากแนวคิดดังที่กล่าวมาแล้วนี้ ถือเป็นแนวคิดที่มีพื้นฐานจากวัฒนธรรมรายการแข่งขันชิงรางวัลของต่างประเทศ ซึ่งผู้วิจัยได้นำมาเป็นกรอบในการวิเคราะห์เพื่อจำแนกประเภทและเนื้อหาของรายการแข่งขันชิงรางวัลของไทย สำหรับรายการแข่งขันชิงรางวัลของไทยในปัจจุบันนั้น ผู้ผลิตรายการต่างก็พยายามที่จะสร้างสรรค์รายการออกมาแข่งขันกันมากมาย จึงทำให้รายการแข่งขันชิงรางวัลในปัจจุบันมีจำนวนมากขึ้น อีกทั้งยังมีความหลากหลายในด้านเนื้อหาอีกด้วย ดังนั้นใน



การที่จะศึกษาประเภท และเนื้อหาของรายการแข่งขันชิงรางวัลนั้น จึงต้องศึกษาวิเคราะห์จากองค์ประกอบต่างๆ ของรายการแข่งขันชิงรางวัล เพื่อที่จะเห็นความแตกต่างและภาพรวมของรายการแข่งขันชิงรางวัลในปัจจุบัน และสามารถจำแนกประเภทและเนื้อหาได้ในที่สุด

สำหรับการพิจารณาองค์ประกอบต่างๆ ของรายการแข่งขันชิงรางวัลนั้น ผู้วิจัยได้สร้างเกณฑ์ในการพิจารณาองค์ประกอบแต่ละรายการไว้ดังต่อไปนี้

### 1. องค์ประกอบด้านวัตถุประสงค์เบื้องต้นในการผลิตรายการ

เป็นองค์ประกอบด้านวัตถุประสงค์ของรายการที่ทางผู้ผลิตรายการได้มีการกำหนดไว้ล่วงหน้า และวัตถุประสงค์ของรายการนั้นมีเกณฑ์ในการพิจารณา ซึ่งสามารถแบ่งได้เป็น 3 แบบคือ

- วัตถุประสงค์ที่เน้นสาระความรู้เป็นหลัก รายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทนี้ ผู้ผลิตรายการจะกำหนดวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอสาระประโยชน์ ตลอดจนความรู้ให้กับผู้ชมและผู้แข่งขัน ซึ่งอาจจะมี ความสนุกสนานสอดแทรกอยู่บ้างในการแข่งขัน แต่การแข่งขันและเนื้อหาของรายการจะมุ่งไปเพื่อการแข่งขันทางสติปัญญา การทดสอบความรู้ และส่วนใหญ่ก็จะเป็นความรู้ทางวิชาการ

- วัตถุประสงค์ที่เน้นความบันเทิงเป็นหลัก รายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทนี้ส่วนใหญ่จะมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความสนุกสนานให้กับผู้ชมเป็นหลัก ดังนั้นเนื้อหาและรูปแบบของรายการจึงดำเนินไปโดยนำเสนอความบันเทิงในรูปแบบต่างๆ หลากหลายกันไป

- วัตถุประสงค์ที่เน้นทั้งสาระ ความรู้ และความบันเทิง รายการแข่งขันชิงรางวัลรูปแบบนี้จะมีสัดส่วนของความบันเทิง และความรู้ควบคู่กันไป ซึ่งการนำเสนออาจจะเน้นไปทางใดทางหนึ่งเป็นพิเศษ กล่าวคือ รายการอาจจะให้ความสำคัญกับความบันเทิงมากกว่าโดยที่สัดส่วนของความรู้และสาระอาจอยู่ในอันดับรอง แต่ภาพรวมของรายการจะต้องเป็นรายการที่ให้ความบันเทิงและสาระประโยชน์ และสัดส่วนใดจะมากกว่ากันนั้นขึ้นอยู่กับผู้ผลิตรายการเองที่จะเป็นผู้พิจารณาตามความเหมาะสม

### 2. องค์ประกอบด้านสัดส่วนการนำเสนอระหว่างสาระ ความรู้ และบันเทิง

เป็นการพิจารณาสัดส่วนการนำเสนอระหว่างสาระ ความรู้ และบันเทิงที่ทางรายการนำเสนอจริง ๆ ซึ่งอาจจะตรงหรือไม่ตรงตามวัตถุประสงค์เบื้องต้นที่ถูกกำหนดไว้ก่อนหน้านี้ก็ได้ สำหรับเกณฑ์การพิจารณาองค์ประกอบด้านนี้นั้น สามารถแบ่งได้ดังนี้

- รายการแข่งขันชิงรางวัลที่เน้น หรือนำเสนอสาระความรู้เป็นหลัก ซึ่งอาจเป็นความรู้ทางวิชาการ หรือความรู้รอบตัวก็ได้

- รายการแข่งขันชิงรางวัลที่เน้นหรือนำเสนอความบันเทิงเป็นหลัก

- รายการแข่งขันชิงรางวัลที่เน้นหรือมีสัดส่วนระหว่าง สาระ ความรู้ และความบันเทิงที่ใกล้เคียงกัน

### 3. องค์ประกอบด้านลักษณะวิธีการเล่น การใช้ความสามารถในการแข่งขัน

ซึ่งสามารถแบ่งเกณฑ์ในการพิจารณาได้ดังนี้

- รายการแข่งขันชิงรางวัลที่ผู้แข่งขันจะต้องใช้การวิเคราะห์หาคำตอบด้วยการไตร่ตรอง คำนวณ อย่างมีเหตุผลและหลักการ ในขณะที่เดียวกันผู้แข่งขันอาจจะต้องใช้พื้นฐานความรู้ทางวิชาการ ความรู้รอบตัวของตนมาประกอบในการแข่งขันดังกล่าวด้วย

- รายการแข่งขันชิงรางวัลที่ผู้แข่งขันจะต้องใช้การคาดเดา การทาย ตลอดจนการใช้เชาวน์ปัญญา และไหวพริบในการตอบคำถาม หรือทายปริศนาต่างๆ ซึ่งผู้แข่งขันอาจจะไม่จำเป็นต้องใช้ การวิเคราะห์ ไตร่ตรอง หรือคำนวณอย่างมีเหตุผล และหลักการทางวิชาการแต่อย่างใด

- รายการแข่งขันชิงรางวัลที่ผู้แข่งขันจะต้องใช้ทักษะทางร่างกาย ความสามารถเฉพาะบุคคล ความสามารถพิเศษในการแข่งขัน เช่น ความว่องไว ความรวดเร็ว ความแม่นยำ เป็นต้น

- รายการแข่งขันชิงรางวัลที่ผู้แข่งขันจะต้องใช้การเสี่ยงโชครูปแบบต่างๆ ในการแข่งขัน ซึ่งรายการประเภทนี้ผู้เข้าแข่งขันอาจไม่จำเป็นต้องใช้ความสามารถใดๆ เลย ทั้งทางสติปัญญา หรือทางร่างกาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการตัดสินหาผู้แพ้ผู้ชนะของรายการประเภทนี้ มักจะใช้การตัดสินโดยการเสี่ยงโชคเป็นหลัก อาทิเช่น การเปิดแผ่นป้ายคะแนน การกดปุ่มคะแนน เป็นต้น

### 4. องค์ประกอบด้านจุดขาย หรือจุดดึงดูดความสนใจของรายการ

ในการศึกษาวิเคราะห์องค์ประกอบด้านจุดขาย หรือจุดดึงดูดความสนใจของรายการแข่งขันชิงรางวัลนั้น ผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์ในการพิจารณาไว้ดังต่อไปนี้ คือ

- รายการแข่งขันชิงรางวัลที่มีพิธีกรเป็นจุดดึงดูดความสนใจของรายการ ไม่ว่าจะเป็นพิธีกรชาย พิธีกรหญิง หรือผู้ช่วยพิธีกร ซึ่งส่วนมากจะเป็นบุคคลที่อยู่ในความสนใจ และเป็นที่น่าสนใจของผู้ชม

- รายการแข่งขันชิงรางวัลที่มีผู้ร่วมรายการ หรือผู้แข่งขันเป็นจุดดึงดูดความสนใจของรายการ ซึ่งผู้ร่วมรายการส่วนใหญ่ก็จะเป็นบุคคลที่มีชื่อเสียง และมักจะเป็นบุคคลที่อยู่ในวงการบันเทิงที่เป็นที่น่าสนใจของผู้ชม เช่น ดารา นักแสดง นักร้อง ดาวตลก เป็นต้น

- รายการแข่งขันชิงรางวัลที่มีการแข่งขัน หรือวิธีการนำเสนอ แปลกและเร้าใจมากกว่าเกมทั่วไป การแข่งขันมักจะฉีกแนวและต่างจากรายการอื่น และสามารถดึงดูดความสนใจของผู้ชมให้ติดตามชมได้ตลอด เช่น รายการแข่งขันชิงรางวัลที่ใช้เทพสารคดีแปลกๆ ในการดำเนินรายการ หรือรายการแข่งขันชิงรางวัลที่ใช้การพูดคุยหรือทอล์คโชว์มาเป็นจุดดึงดูดความสนใจ เป็นต้น

- รายการแข่งขันชิงรางวัลที่ใช้เนื้อหาของรายการเป็นจุดขาย รายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทนี้จะมีเนื้อหา ข้อมูลต่างๆ ที่น่าสนใจ เช่น คำถามที่มีข้อมูลน่าสนใจ หรือเรื่องราวที่แปลก



และน่าสนใจ ใน VTR สารคดี ซึ่งเนื้อหาดังกล่าวอาจจะให้ความสนุกสนาน บันเทิง หรืออาจจะเป็นเนื้อหาที่ให้สาระ ความรู้ จนเป็นที่น่าสนใจและกลายเป็นจุดขายของรายการในที่สุด

- รายการแข่งขันชิงรางวัลที่ใช้มูลค่าของรางวัลเป็นจุดดึงดูดความสนใจของรายการ ซึ่งอาจเป็นเงิน หรือเป็นสิ่งของต่างๆ เช่น รถยนต์ ตู้เย็น โทรทัศน์ เป็นต้น นอกจากนั้นทางรายการอาจจะมีการแจกรางวัลให้กับผู้ชมที่บ้าน ซึ่งอาจจะใช้วิธีให้ผู้ชมทางบ้านส่งไปรษณียบัตร หรือชิ้นส่วนสินค้ามาร่วมสนุก และชิงรางวัลกับทางรายการ

สำหรับเกณฑ์ในการวิเคราะห์รายการแข่งขันชิงรางวัล ทั้ง 4 ประการข้างต้นนี้ ผู้วิจัยได้ใช้ข้อมูลจากรายการแข่งขันชิงรางวัลที่มีอยู่ในปัจจุบันมาเป็นข้อมูลพื้นฐานในการสร้างเกณฑ์ เพื่อให้เกิดความเหมาะสมในการนำไปใช้วิเคราะห์และศึกษาวิจัย นอกจากการศึกษาโดยใช้เกณฑ์ในการวิเคราะห์องค์ประกอบของรายการแข่งขันชิงรางวัลแล้ว การศึกษาวิเคราะห์ในประเด็นของเนื้อหารายการก็จะเป็นอีกส่วนหนึ่งที่ช่วยให้เราสามารถเห็นความแตกต่างของรายการแข่งขันชิงรางวัลได้ชัดเจนขึ้น และจะทำให้เราสามารถจำแนกประเภทและเนื้อหาของรายการแข่งขันชิงรางวัลในปัจจุบันได้ในที่สุด

- แนวคิดเรื่องเนื้อหาของรายการแข่งขันชิงรางวัล

Fiske (1987) ได้สร้างเกณฑ์การแบ่งเนื้อหาของรายการแข่งขันชิงรางวัลขึ้น โดยพิจารณาว่า “ความรู้” (Knowledge) เป็นปัจจัยหลักในการแบ่งเนื้อหาของรายการ และความรู้นี้เองที่เป็นตัวแบ่งผู้ชนะออกจากผู้แพ้ Fiske กล่าวว่า ความรู้ (knowledge) ที่มีอยู่ ใช้อยู่ในมันมากจนเกินไป ดังนั้นจึงจำเป็นต้องแบ่งแยกความรู้ทั้งหมดให้เป็นกลุ่ม หรือหมวดหมู่ เพื่อที่จะสะดวกต่อการศึกษาเนื้อหาของรายการแข่งขันชิงรางวัล

ในการพิจารณาเนื้อหาของรายการแข่งขันชิงรางวัลนี้ เราสามารถแบ่งเนื้อหาของรายการออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ๆ ดังนี้ คือ

1. เนื้อหาของรายการแข่งขันชิงรางวัลที่อาศัยความรู้ (knowledge)
2. เนื้อหาของรายการแข่งขันชิงรางวัลที่อาศัยความรู้เกี่ยวกับมนุษย์ (Human knowledge)

1. เนื้อหาของรายการแข่งขันชิงรางวัลที่อาศัยความรู้ (knowledge)

โดยทั่วไปแล้ว เนื้อหาของรายการประเภทที่ต้องอาศัยความรู้นี้ อาจจะเป็นเรื่องราวของข้อมูลที่แท้จริง สามารถอ้างได้ในตำราเรียนต่างๆ อาทิเช่น หนังสืออ้างอิง พจนานุกรม และ Encyclopedias เป็นต้น หรืออาจจะเป็นความรู้ทั่วไปในชีวิตประจำวันก็ได้

สำหรับเนื้อหารายการแข่งขันชิงรางวัลที่ต้องอาศัยความรู้ (knowledge) สามารถแบ่งออกเป็นกลุ่มย่อยๆ ได้ดังนี้

1.1 เนื้อหาความรู้ทางวิชาการ (Academic knowledge) เนื้อหาของรายการประเภทนี้ โดยส่วนใหญ่จะเกี่ยวข้องกับ วิชา ความรู้ ที่มีอยู่ในตำราเรียน ซึ่งจะทำให้ผู้เข้าแข่งขันรู้สึกเหมือนว่ากำลังถูกทดสอบความรู้ หรือกำลังสอบอยู่ แต่อย่างไรก็ตาม รายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทนี้ก็ยังมีความบันเทิงสอดแทรกอยู่บ้าง สำหรับรายการแข่งขันชิงรางวัลที่มีเนื้อหาเน้นหนักความรู้ทางวิชาการนี้มักจะถูกเรียกอีกอย่างว่า การแข่งขันตอบปัญหา หรือ Quiz show ตัวอย่างของรายการประเภทนี้ได้แก่ “Mastermind”, “Sale of the Century”, “Ford Super Quiz” และ “Jeopardy” เป็นต้น

1.2 เนื้อหาความรู้ทั่วไป (General knowledge) เนื้อหาของรายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทนี้ส่วนใหญ่จะเกี่ยวข้องกับความรู้ทั่วไป หรือความรู้รอบตัว ซึ่งจะมีความเป็นวิชาการน้อยลง และเป็นความรู้ในชีวิตประจำวันเสียเป็นส่วนใหญ่ อาทิเช่น ราคาดินค้า สุภาษิต เป็นต้น รายการที่จัดอยู่ในประเภทนี้ได้แก่ “The New Price Is Right”, “Wheel of Fortune” เป็นต้น

2. เนื้อหาของรายการแข่งขันชิงรางวัลที่อาศัยความรู้เกี่ยวกับมนุษย์ (Human knowledge)

เนื้อหาของรายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทนี้ เป็นความรู้เกี่ยวกับมนุษย์ หรือความรู้เกี่ยวกับสังคม ดังนั้นจึงไม่มีคำตอบที่ถูกหรือผิดอย่างชัดเจนสำหรับรายการประเภทนี้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความสามารถของผู้แข่งขันว่าจะสามารถเข้าใจคนได้มากน้อยแค่ไหน สำหรับรายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทนี้สามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภทย่อยๆ ดังนี้

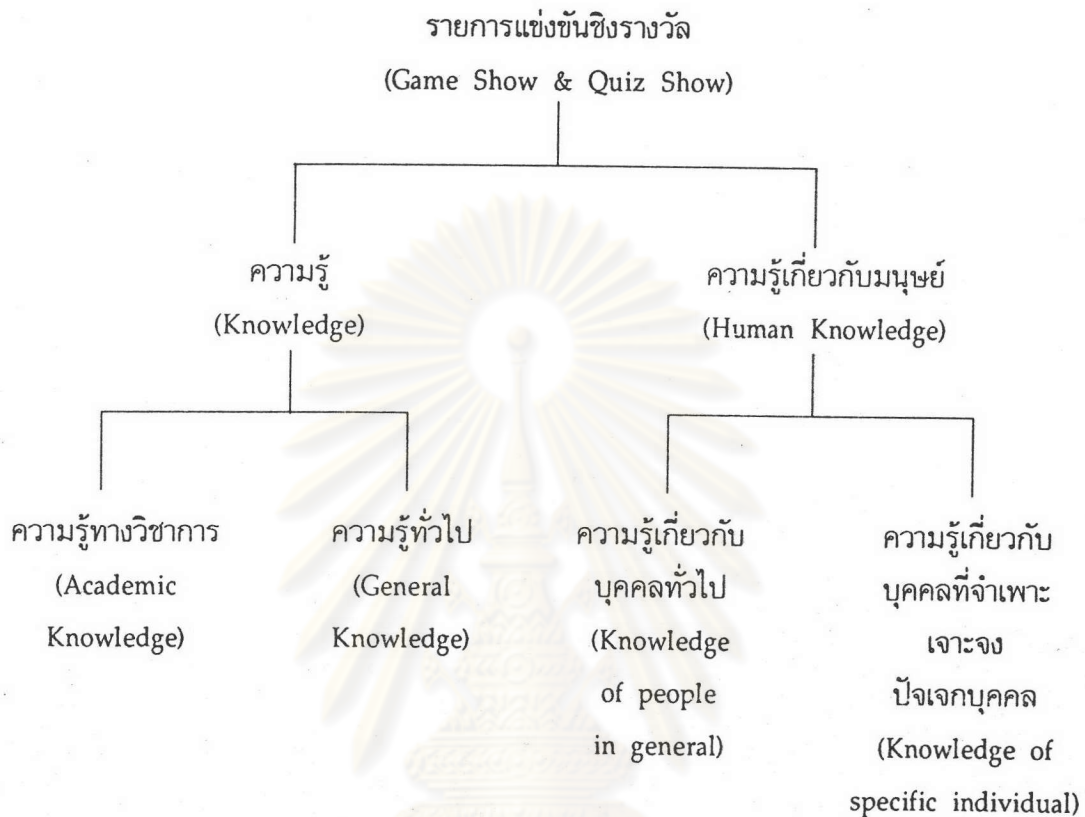
2.1 เนื้อหาเกี่ยวกับคนทั่วไป (Knowledge of people in general) รายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทนี้ ผู้แข่งขันจะต้องตอบคำถาม หรือทายใจบุคคลทั่วไป ว่าพวกเขาคิดอะไร หรืออย่างไร ผู้แข่งขันต้องพยายามตอบคำถามให้ใกล้เคียงความเป็นจริงมากที่สุดจึงจะได้คะแนน ตัวอย่างคำถามของรายการประเภทนี้ เช่น “จากการสุ่มตัวอย่าง คน 100 คน ในเรื่องเกี่ยวกับอาชีพที่ทำให้คนต้องตื่นแต่เช้า คุณคิดว่าอาชีพใดบ้างที่เป็นคำตอบของพวกเขา?” รายการที่จัดอยู่ในประเภทนี้ ได้แก่ “Family Feud” และรายการ “Play Your Cards Right” เป็นต้น

2.2 เนื้อหาเกี่ยวกับบุคคลที่จำเพาะเจาะจง หรือปัจเจกบุคคล (knowledge of Specific Individual) รายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทนี้ จะมุ่งประเด็นไปที่ความเข้าใจในเรื่องปัจเจกบุคคล ซึ่งมีหลายรูปแบบ อย่างเช่น รายการ “Mr. and Mrs. Perfect Match” และรายการ “The Newlywed Game” นั้น ผู้แข่งขันจะต้องเป็นคู่ ซึ่งอาจเป็นคู่สมรส คู่เพื่อน คู่พี่น้อง หรืออื่นๆ และประเด็นสำคัญอยู่ที่ผู้แข่งขันคนแรกจะต้องตอบคำถามหรือทายใจคู่ของตนให้ถูกต้อง ดังนั้นผู้ชนะจึงเป็นคู่ที่รู้จัก และรู้จักซึ่งกันและกันมากที่สุด

นอกจากนั้นยังมีรายการ “The Dating Game” ที่แขกรับเชิญซึ่งเป็นบุคคลเดียวจะต้องเลือกผู้เข้าแข่งขันเพศตรงข้ามที่ไม่เคยเห็นหน้ามาก่อน ด้วยการถามคำถามต่างๆ มากมาย ผู้แข่งขันคนใดที่ตอบคำถามได้ถูกใจแขกรับเชิญก็จะถูกเลือก และผู้ชนะก็คือผู้ที่ถูกเลือกนั่นเอง



สำหรับการแบ่งเนื้อหาของรายการแข่งขันชิงรางวัล โดยใช้ตัวแปรคือ “ความรู้ (Knowledge) สามารถสร้างเป็นแผนภูมิเพื่อให้เกิดความชัดเจนได้ดังต่อไปนี้



แผนภูมิที่ 1 แสดงเกณฑ์การจำแนกเนื้อหาของรายการแข่งขันชิงรางวัล

แนวคิดเรื่องค่านิยมของไทย

ความหมายของค่านิยม

นักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายของคำว่า “ค่านิยม” ไว้หลายอย่างแตกต่างกันไป ดังนี้

Kluckhohn (อ้างถึงใน อภิญญา ศรีรัตนสมบุญ, 2534) ได้ให้ความหมายว่า “ค่านิยม คือ ความปรารถนาต่างๆ ที่เป็นความต้องการ ซึ่งมีความรู้สึกว่าถูกต้อง และเป็นความต้องการเพื่อเราเองหรือผู้อื่น”

ไพฑูริย์ เครือแก้ว (2531) ได้ให้ความหมายว่า “ค่านิยม หมายถึง สิ่งที่คนสนใจ สิ่งที่คนปรารถนาจะได้ ปรารถนาจะเป็นหรือ เป็นสิ่งที่คนถือว่าเป็นสิ่งบังคับต้องทำ ต้องปฏิบัติ เป็นสิ่งที่คนบูชา ยกย่อง และมีความสุขที่จะได้เห็น ได้ฟัง ได้เป็นเจ้าของ”

วิเชียร รักการ (2529) ได้อธิบายว่า “ค่านิยมเกิดจากความจำเป็น หรือความต้องการของสังคมมนุษย์ในขั้นแรก ต่อมาก็จะเกิดความชอบ หรือความสนใจติดตามมา ความชอบนี้ย่อมกระตุ้นให้เกิดความนิยม หรือความเข้าใจในคุณค่านั้น แล้วกลายเป็นค่านิยมขึ้นมา ค่านิยมที่ก่อตัวอยู่ระยะเวลาหนึ่งทีนานพอสมควร ก็ย่อมจะต้องกระตุ้นให้เกิดสภาวะที่รุ่มร้อน หรือพร้อมที่จะกระทำอยู่ในใจที่เรียกว่า ทศนคติ (Attitude) นั้นเอง”

พัทยา สายหู (อ้างถึงใน รัตนา รัตนาสิน, 2526) อธิบายความหมายของค่านิยมว่า คือ “ความรู้สึกหรือความเชื่อของแต่ละบุคคลว่า สิ่งนั้นเป็นสิ่งที่น่าชื่นชม น่ากระทำ ปกติบุคคลแต่ละคนมีค่านิยมของตนเองต่อสิ่งหรือการกระทำต่างๆ ที่ตนเองมีอยู่ กระทำอยู่ หรืออยากมีอยากกระทำ ถ้ามีโอกาสทำได้ หรือเมื่อยังไม่มีโอกาสของตนเองก็ชื่นชมเวลาเห็นผู้อื่นมี หรือกระทำ”

จากความหมายของค่านิยมดังกล่าวมาแล้วทั้งหมด ทำให้พอสรุปได้ว่า ค่านิยม คือ สิ่งที่สังคมเห็นพ้อง สิ่งที่คนสนใจ ประารถนา ซึ่งเป็นสิ่งที่มีผลกระทบต่อ การกำหนดความคิด การแสดงออก และพฤติกรรมของคนในสังคม ซึ่งสมาชิกในสังคมอาจจะนำไปปฏิบัติโดยที่รู้ตัวหรือไม่รู้ตัวก็ได้

สำหรับการศึกษาวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์รายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์” ซึ่งเป็นการพิจารณาค่านิยมของสังคมไทยที่สะท้อนผ่านรายการแข่งขันชิงรางวัลนั้น ผู้วิจัยได้พิจารณาค่านิยมของสังคมไทยออกเป็น 2 ด้าน คือ

- ค่านิยมด้านบวก
- ค่านิยมด้านลบ

ค่านิยมด้านบวก หมายถึง แนวคิดที่สนับสนุน หรือมีส่วนในการกำหนดความคิด หรือส่งเสริมให้คนในสังคม ประพฤติ ปฏิบัติในสิ่งที่ดี และเป็นประโยชน์ต่อตัวเอง และสังคม ทั้งทางตรงและทางอ้อม สำหรับค่านิยมด้านบวกที่ผู้วิจัยได้นำมาพิจารณาค่านิยมที่สะท้อนผ่านรายการแข่งขันชิงรางวัล มีดังนี้

- การยกย่อง และนิยมผู้ที่มีความรู้ ความสามารถ หรือการยกย่องคนเก่ง
- การรักความสนุกสนาน
- การทำงานเป็นทีม
- การรู้จักแพ้ รู้จักชนะ การประนีประนอม
- การใฝ่หาวิชา ความรู้
- การเอื้อเฟื้อ เผื่อแผ่
- การแสดงออกถึงอิสระเสรีภาพในการคิด การพูด และการกระทำหรือการแสดงต่างๆ
- การใช้เหตุผล หลักการในการคิด และตัดสินใจ ตลอดจนการตัดสินใจ



ส่วนค่านิยมในด้านลบนั้น หมายถึง แนวคิดที่สนับสนุน หรือมีส่วนในการกำหนดความคิด หรือส่งเสริมให้คนในสังคมให้ ประพฤติ ปฏิบัติในสิ่งที่ไม่ดี ซึ่งอาจจะเป็นส่วนในการสร้างนิสัยที่ไม่ดีให้แก่ตนเอง ตลอดจนสมาชิกในสังคมทั้งทางตรงและทางอ้อม

สำหรับค่านิยมด้านลบที่ผู้วิจัยได้นำมาพิจารณาค่านิยมที่สะท้อนผ่านรายการแข่งขันชิงรางวัล มีดังนี้

- การนิยมวัตถุสิ่งของ เงินตรา
- การชอบเลี้ยงโชค
- การเชื่อถือโชคกลาง
- การให้ความสนใจกับเรื่องราวของคนอื่น
- การนิยมความมีชื่อเสียงของบุคคล มากกว่าความรู้ ความสามารถของบุคคล
- การชอบของแจก ของแถม
- การชอบพูด หรือการบอกเล่าเรื่องราวให้เกินความเป็นจริง
- การชอบต่อรอง
- การนิยมความสบาย หรือการนินยงานสบาย ๆ
- การเอาชนะซึ่งกันและกัน

สำหรับค่านิยมไทยดังที่กล่าวมาแล้วข้างต้นนี้ ผู้วิจัยได้นำแนวคิดมาจากการศึกษาค่านิยมของสังคมไทยของ สุพัตรา สุภาพ (2520) มาเพื่อเป็นกรอบ หรือแนวคิดพื้นฐานในการสร้างเครื่องมือ หรือแบบสอบถามที่ใช้วัดทัศนคติของผู้ชมที่มีต่อรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ เพื่อที่จะศึกษาวิเคราะห์ค่านิยมที่สะท้อนผ่านรายการแข่งขันชิงรางวัล ทั้งนี้เพราะแนวคิดเรื่องค่านิยมของสังคมไทยจะช่วยให้กระบวนการวิเคราะห์ดำเนินไปอย่างมีระบบ

สำหรับงานวิจัย “การวิเคราะห์รายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์” นี้ ผู้วิจัยมุ่งประเด็นที่จะวิเคราะห์ข้อความ (Message) ซึ่งจะเป็นการวิเคราะห์เนื้อหาโดยตรง (Manifest Content) โดยที่ผู้วิจัยจะใช้ทั้งวิธีวิเคราะห์ในเชิงปริมาณ การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) และวิเคราะห์เชิงคุณภาพ หรือการสร้างข้อสรุปแบบนิรนัย (Inductive) ในส่วนของการใช้การวิเคราะห์เนื้อหานี้ ผู้วิจัยได้สร้างเกณฑ์ในการวิเคราะห์ประเภทและเนื้อหาของรายการ ตลอดจนเกณฑ์หรือกรอบแนวคิดเรื่องค่านิยมของคนไทยที่สะท้อนผ่านรายการแข่งขันชิงรางวัลเอาไว้เบื้องต้นแล้ว

ส่วนวิธีการเชิงคุณภาพนั้น ผู้วิจัยใช้วิธีศึกษาแบบนิรนัย (Inductive) โดยผู้วิจัยใช้ความรู้ ความเข้าใจ ตลอดจนประสบการณ์ในการที่ได้ติดตามชมรายการแข่งขันชิงรางวัลรายการต่าง ๆ มาเป็นระยะเวลาที่ยาวนาน นำมาจัดกลุ่มในการวิจัยเป็นประเภทต่าง ๆ และสรุปออกมาเป็นเกณฑ์และกรอบแนวคิดเพื่อใช้วิเคราะห์งานวิจัยต่อไป

## งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สำหรับผลงานวิจัยที่ผู้วิจัยได้นำมาเป็นข้อมูลพื้นฐานสำหรับงานศึกษาวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์รายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์” มีดังนี้

### 1. สารนิพนธ์เรื่อง ลักษณะเด่นของรายการเกมโชว์ที่ดึงดูดคนดู

สุรางค์ พงษ์สิทธิถาวร (2533) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “ลักษณะเด่นของรายการเกมโชว์ที่ดึงดูดคนดู : กรณีศึกษารายการมาตามนัด” พบว่า รายการเกมโชว์ในปัจจุบันมีสภาพการแข่งขันกันสูง ดังนั้นรายการแต่ละรายการจึงพยายามที่จะสร้างความสนใจให้กับผู้ชมให้มากที่สุดด้วยการใช้ลักษณะเด่น หรือจุดดึงดูดความสนใจ ดังต่อไปนี้

1). พิธีกร ถือเป็นส่วนสำคัญอย่างมากที่ทำให้คนดูติดตาม และเป็นที่น่าสังเกตว่า รายการเกมโชว์ในขณะนี้ นิยมใช้พิธีกรคู่ คือชายและหญิง บุคคลที่นิยมนำมาเป็นพิธีกรก็มักจะเป็นบุคคลที่มีชื่อเสียง เป็นที่ยอมรับในสังคม เช่น ดารา นักร้อง หรือนักวิชาการที่เป็นนักพูด ดาวตลก ซึ่งบางคู่ไปกันได้ดี แต่บางคู่ก็ไม่เหมาะที่จะเป็นพิธีกรรายการเกมโชว์ พิธีกรเกมโชว์จะอยู่ก้ำกึ่งระหว่างพิธีกรกับความบันเทิงตัวเอง ต้องดำเนินรายการให้ราบรื่น เร้าใจ สามารถแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ ใช้ปฏิภาณไหวพริบได้เหมาะกับสถานการณ์ มีบุคลิกภาพอารมณ์ขัน ให้เกียรติผู้ชมและผู้ร่วมรายการ นอกจากนั้นพิธีกรจะต้องเป็นคนที่มีความสามารถพูดที่ได้จังหวะจะโคนอีกด้วย

2). ผู้ร่วมรายการ ผู้ร่วมรายการมีส่วนสำคัญอย่างยิ่งที่จะทำให้รายการสนุก และยิ่งถ้าผู้ร่วมรายการเป็นที่รู้จักของผู้ชม ก็จะทำให้ผู้ชมทางบ้านรู้สึกมีส่วนร่วมมากขึ้น โดยการเอาใจช่วยลุ้น ผู้เข้าแข่งขันนั่นเอง

3). ของรางวัล นอกจากความสนุกสนานแล้ว สิ่งที่เป็นปัจจัยดึงดูดให้มีผู้มาร่วมรายการและผู้ชมทางบ้านสนใจ คือ การแจกของรางวัลที่มีมูลค่ามากมาย อย่างเช่น เงินรางวัล รถยนต์ เป็นต้น ซึ่งของรางวัลที่มีมูลค่ามากมาย นี้ มักจะสามารถเรียกร้องความสนใจจากผู้แข่งขันได้เป็นอย่างดี ส่วนผู้ชมทางบ้านก็มีสิทธิ์ร่วมลุ้นของรางวัลต่างๆ จากรายการไปด้วย

4). รูปแบบรายการ รายการเกมโชว์ในปัจจุบันส่วนใหญ่นั้น ผู้จัดมักจะพยายามหาแนวความคิดใหม่ๆ มานำเสนอเพื่อไม่ให้ซ้ำแนวรายการเดิมที่เคยทำมาแล้ว ทั้งนี้เพราะผู้ชมมักจะเบื่อหน่ายกับรูปแบบรายการเดิมๆ ที่ซ้ำซาก ดังนั้นรายการเกมโชว์ใดที่มีรูปแบบรายการที่แปลกแหวกแนวก็จะสามารถเรียกร้องความสนใจจากผู้ชมได้มากกว่ารายการรูปแบบเดิม

### 2. สารนิพนธ์เรื่อง ปัจจัยแห่งความสำเร็จของรายการชิงร้อยชิงล้าน

เนาวรัตน์ เทพอาสน์ (2533) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “ปัจจัยแห่งความสำเร็จของรายการชิงร้อยชิงล้าน” พบว่ารายการเกมโชว์ที่ประสบความสำเร็จรายการหนึ่งนั้น มีปัจจัยแห่งความสำเร็จของรายการดังนี้



1). เนื้อหาและรูปแบบของรายการ เนื้อหาของรายการจะเป็นสิ่งที่ถ่ายทอดความคิดจากผู้ผลิตรายการไปสู่ผู้ชม โดยอาศัยรูปแบบและวิธีการนำเสนอรายการที่จะต้องสอดคล้องกลมกลืนกัน จึงจะสามารถดึงดูดความสนใจของผู้ชม และเป็นที่ยอมรับได้ นอกจากนั้นการทำให้เนื้อหารายการไม่จำเจจนผู้ชมเกิดความเบื่อหน่ายด้วยการมีแนวคิดเฉพาะในแต่ละตอนนั้นถือเป็นหลักในการสร้างความน่าสนใจให้กับรายการเกมโชว์

2). เวลาที่นำเสนอรายการ การที่รายการเกมโชว์มีเวลานำเสนอรายการที่เหมาะสมนั้นจะทำให้ผู้ชมสามารถติดตามรายการได้อย่างต่อเนื่อง และเวลาของรายการยังสามารถกำหนดกลุ่มเป้าหมายได้อีกด้วย และสามารถสร้างแนวคิดของรายการให้เหมาะสมกับเวลาได้ง่ายขึ้น

3). การสร้างแรงดึงดูดใจด้วยรางวัล สิ่งที่ผู้แข่งขันต้องการในการเข้าร่วมรายการ นอกจากการได้แข่งขัน ความสนุกสนานแล้ว รางวัลยังเป็นสิ่งหนึ่งที่สามารถดึงดูดความสนใจให้ผู้แข่งขันเข้าร่วมแข่งขันชิงรางวัล และยังดึงดูดความสนใจของผู้ชมทางบ้านให้ได้ลุ้นกับผู้แข่งขันว่าจะชิงรางวัลไปได้หรือไม่อีกด้วย จึงนับได้ว่ารางวัลเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ดึงดูดความสนใจได้มากที่สุดทีเดียว

4). พิธีกร พิธีกรเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีส่วนสำคัญในการที่จะทำให้รายการโทรทัศน์ โดยเฉพาะรายการเกมโชว์ประสบความสำเร็จ เพราะพิธีกรจะเป็นผู้ที่เชื่อมประสานระหว่างผู้แข่งขันกับเกม และส่วนต่างๆ ของรายการเข้าด้วยกัน ควบคุมรายการให้ดำเนินไปด้วยดีและมีความยุติธรรม

5). บรรยากาศของรายการ วัตถุประสงค์ของรายการเกมโชว์ก็คือความบันเทิง ความสนุกสนาน ดังนั้นในการดำเนินรายการจำเป็นต้องมีบรรยากาศของความสนุกสนาน ตื่นเต้น เร้าใจ ซึ่งพิธีกรจะทำหน้าที่เป็นผู้ดำเนินรายการ และสร้างบรรยากาศดังกล่าวร่วมกับผู้แข่งขัน และผู้ชมรายการในห้องส่ง

6). เพลงประกอบรายการ เพลงประกอบรายการในปัจจุบันนับว่าเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับรายการโทรทัศน์ เพราะเพลงประกอบจะช่วยเสริมสร้างบรรยากาศของรายการ โดยเฉพาะในรายการเกมโชว์ ซึ่งเป็นรายการที่เน้นความสนุกสนาน จึงต้องใช้ดนตรี และเพลงประกอบที่สามารถสร้างบรรยากาศของความสนุกสนาน ตื่นเต้น เร้าใจได้ สำหรับรายการชิงร้อยชิงล้านนั้น เพลงประกอบจะเป็นลักษณะ Jingle คือเป็นเพลงสั้น ๆ ที่มีเนื้อร้องน้อยแต่กระชับ เพลงจะเน้นจังหวะว่า “ชิงร้อย ชิงล้าน ชิงร้อย ชิงล้าน” ซึ่งเพลงประกอบนี้ยังสามารถเป็นสัญลักษณ์ของรายการได้อีกด้วย คือเมื่อผู้ชมได้ยินเสียงเพลงก็จะจำได้ทันทีว่าเป็นรายการอะไร

7). ฉากและเทคนิค ฉากและเทคนิคนับว่าเป็นองค์ประกอบสำคัญของรายการเกมโชว์ เพราะจะช่วยทำให้ภาพของรายการที่ปรากฏบนจอโทรทัศน์มีความน่าดู น่าชม และทำให้รายการน่าสนใจและน่าติดตามชมมากยิ่งขึ้น

8). การพัฒนารายการ เนื่องจากรายการโทรทัศน์มีการแข่งขันอยู่ตลอดเวลา แม้ว่ารายการจะได้รับความนิยมจากผู้ชมรายการอยู่แล้วก็ตาม ก็ไม่ควรที่จะประมาท ผู้ผลิตรายการจึงจำเป็นต้องผลิตรายการให้มีคุณภาพยิ่งขึ้น เพื่อรักษาความนิยมของผู้ชมให้คงอยู่และเพิ่มมากยิ่งขึ้น โดยผู้ผลิตรายการจะทำการปรับปรุง เปลี่ยนแปลง และพัฒนารายการอยู่เสมอ เพื่อให้รายการมีข้อบกพร่องน้อยที่สุด

9). การประชาสัมพันธ์รายการ นอกจากเนื้อหาและรูปแบบรายการที่สนุกสนานแล้ว การประชาสัมพันธ์รายการก็ถือเป็นปัจจัยแห่งความสำเร็จของรายการเกมโชว์อีกประการหนึ่งที่ทำให้รายการดูน่าสนใจ การประชาสัมพันธ์รายการอาจจะมีทั้งในหนังสือพิมพ์ และโทรทัศน์ โดยการนำเอาตัวอย่างของรายการมานำเสนอ เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกสนใจและติดตามชม

สำหรับงานวิจัยทั้งสองชิ้นนี้ ผู้วิจัยได้นำไปใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการศึกษา วิเคราะห์รายการแข่งขันชิงรางวัลในบ้านเรา ตลอดจนยังสามารถนำเอาข้อสรุปการวิจัยจากงานทั้งสองชิ้นนี้ไปใช้เป็นข้อมูลในการสร้างเครื่องมือการวิจัย หรือแบบสอบถาม เพื่อให้การศึกษาวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์รายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์” ดำเนินไปอย่างมีระบบและหลักการมากยิ่งขึ้น

### 3. งานวิจัยเรื่องรูปแบบ และเนื้อหาของรายการโทรทัศน์

นารากร ตียายน (2536) ได้ทำการศึกษาเรื่องการวิเคราะห์เนื้อหาของรายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก ซึ่งการศึกษาวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบ วิธีการนำเสนอ ตลอดจนเนื้อหาของรายการที่เกี่ยวกับพัฒนาการของเด็ก และผลการวิจัยพบว่ารายการโทรทัศน์สำหรับเด็กนั้น มีรูปแบบรายการ 3 ประเภท คือ

- นิตยสารทางอากาศ 3 รายการ
- รายการข่าว 1 รายการ
- รายการเกมโชว์ 1 รายการ

ส่วนวิธีการนำเสนอรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กมี 8 ลักษณะ คือการสนทนา การบรรยาย การเล่านิทาน การตอบปัญหา การแสดงประกอบเพลง การสัมภาษณ์ การแสดงการปฏิบัติจริง และเกมโชว์ นอกจากนี้ยังพบว่า รายการโทรทัศน์สำหรับเด็กที่ศึกษานั้นนำเสนอเนื้อหาเน้นหนักพัฒนาการทางสติปัญญามากที่สุด รองลงมาได้แก่ เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางร่างกาย พัฒนาการทางอารมณ์และบุคลิกภาพ และพัฒนาการทางสังคม ตามลำดับ

สำหรับงานวิจัยชิ้นนี้นั้น ผู้วิจัยได้นำมาเป็นแนวทางในการศึกษา วิเคราะห์แบ่งประเภท และเนื้อหาของรายการโทรทัศน์รูปแบบรายการแข่งขันชิงรางวัล เพื่อให้การศึกษาวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์รายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์” อยู่ในกรอบและแนวทางที่เหมาะสมมากยิ่งขึ้น