

การนำเสนอรูปแบบและเนื้อหาที่สนับสนุนและต่อต้านสังคม  
ที่ปรากฏในรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์



นางสาวกาญจนา วิชาคุณ

สถาบันวิทยบริการ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาการการสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน


คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2543

ISBN 974-13-1223-7

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

PATTERNS OF PRESENTATION AND PRO - SOCIAL AND ANTI - SOCIAL  
CONTENTS IN SELECTED TELEVISION GAME SHOWS



MISS KANJANA WICHAKUN

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

Department of Mass Communication  
Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2000

ISBN 974-13-1223-7



กาญจนา วิชาคุณ : การนำเสนอรูปแบบและเนื้อหาที่สนับสนุนสังคมและต่อต้านสังคม  
ที่ปรากฏในรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์

(PATTERNS OF PRESENTATION AND PRO – SOCIAL AND ANTI – SOCIAL  
CONTENTS IN SELECTED TELEVISION GAME SHOWS)

อ. ที่ปรึกษา : รองศาสตราจารย์ ดร. ศิริชัย ศิริกายะ, 170 หน้า. ISBN 974-13-1223-7 .

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบและเนื้อหาที่สนับสนุนสังคมและ  
ต่อต้านสังคม และวิธีการนำเสนอเนื้อหาในรายการเกมโชว์ รวมถึงวิธีการเล่นและรูปแบบการเล่น ศึกษาจากรายการ  
เกมโชว์ยอดนิยม 10 รายการ โดยใช้แนวคิดเรื่องเกม ทฤษฎีการเล่น แนวคิดการสนับสนุนสังคม แนวคิดการต่อต้าน  
และแนวคิดการผลิตรายการโทรทัศน์มาเป็นกรอบในการวิจัย

ผลจากการวิจัยพบว่า รายการเกมโชว์มีวิธีการเล่น 2 แบบ คือ วิธีการเล่นอย่างมีกฎ กติกา และวิธีการเล่น  
อย่างอิสระ ซึ่งวิธีการเล่นแบ่งได้อีก 4 รูปแบบ ได้แก่ เกมการแข่งขัน เกมการเสี่ยงโชค เกมการล้อเลียน และการแข่ง  
พละกำลังของร่างกาย สำหรับเนื้อหาการสนับสนุนสังคมพบ 14 รูปแบบ ได้แก่ การส่งเสริมการเรียนรู้ การตักเตือน  
ความร่วมมือ การให้กำลังใจ การส่งเสริมกีฬา ความสามัคคี ความมีน้ำใจ ความช่วยเหลือ การส่งเสริมสังคม การส่งเสริมอาชีพ  
การส่งเสริมความรัก ความอดทน การช่วยเหลือคนแปลกหน้า และความขยัน เนื้อหาการต่อต้านสังคม  
พบ 9 รูปแบบ คือ ความก้าวร้าว การแสดงออกทางเพศ ความรุนแรง การแก่งแย่ง ความคับข้องใจ ความโหดร้าย การ  
หลอกลวง การโกง และการเกี่ยงกันทำงาน เนื้อหาที่ไม่ใช่การสนับสนุนสังคมและการต่อต้านสังคม ได้แก่ ความเชื่อเรื่อง  
ผี

การนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคม การต่อต้านสังคม และเนื้อหาที่ไม่ใช่การสนับสนุนสังคมและการ  
ต่อต้านสังคม ถูกนำเสนอผ่านทางคำพูดและการกระทำของพิธีกร ดารารับเชิญ ผู้ร่วมรายการ ตลกหรือผู้ช่วยพิธีกร  
และรูปแบบเกม ผู้ที่นำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคมมากที่สุด คือ ดารา ผู้ที่นำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคมมากที่สุด  
คือ พิธีกร การนำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคมจึงถูกนำเสนอมากกว่าเนื้อหาการสนับสนุนสังคม

ภาควิชา .....การสื่อสารมวลชน.....      ลายมือชื่อนิติ.....  
สาขาวิชา .....การสื่อสารมวลชน.....      ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา .....  
ปีการศึกษา ...2543.....      ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาร่วม.....

## 4185206228 : MAJOR MASS COMMUNICATION

KEY WORD: CONTENT/ PRO – SOCIAL AND ANTI - SOCIAL / TELEVISION GAME SHOWS

KANJANA WICHAKUN : PATTERNS OF PRESENTATION AND PRO – SOCIAL  
AND ANTI – SOCIAL CONTENTS IN SELECTED TELEVISION GAME SHOWS

THESIS ADVISOR : ASSO. PROF. SIRICHAIR SIRIKAYA, Ph.D., 170 pp.

ISBN 974-13-1223-7

This research is a qualitative research. The purpose is to study the pattern , contents and presentation of pro – social and anti – social in selected top ten television game shows. This research methodology is constructed Pro – Social Behavior Concept , Anti – Social Behavior Concept , Play Theory of Mass Communication , Game Concept and Television Production Concept.

The results of this research have found that game show can be classified into 2 patterns freedom and control skill. Their are four major types of freedom and control skill such as competition , chance , make-believe and physical challenges. The conclusion from researching about the contents of pro – social could be classified into 14 categories as following : learning , warning , co – operation , encourage , sporting promote , harmonic , sympathy , helping , altruism , occupation promote , fondness promote , patient , bystander intervention and work hard. The contents of anti – social could be classified into 9 categories as following : aggressive , sexually explicit , violence , fake , frustration , brutality , lie , cheat and shift work. Additional finding from this research, which were not concerned with non pro – social and non anti – social was fetich.

The presentation of pro – social, anti – social and non-pro – social and non anti – social were performed by verbal and behavior of host, talent, guest, joker or assistant host. Pro – social was mostly presented by celebrity and anti- social behavior mostly was presented by the host.

Department.....Mass Communication.... Student's signature.....

Field of study ...Mass Communication..... Advisor's signature.....

Academic year.....2000..... Co-advisor's signature.....

## กิตติกรรมประกาศ

การจัดทำวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้สำเร็จและเป็นจริงขึ้นมาได้จากความพากเพียร  
อุตสาหะ อุตุน และได้รับความช่วยเหลือจนกำลังใจจากบุคคลสำคัญหลายท่าน ผู้วิจัยขอกราบ  
ขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ ดร. ศิริชัย ศิริภายะ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่กรุณาสละเวลา  
อบรม สั่งสอนและอดทนให้คำปรึกษาชี้แนะแนวทางแก่ผู้วิจัย รวมทั้งขอขอบพระคุณรอง  
ศาสตราจารย์ ดร. อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์ ประธานกรรมการวิทยานิพนธ์ ที่แนะแนวทางการแก้ไข  
งานวิจัย และผู้ช่วยศาสตราจารย์ขวัญเรือน กิติวิวัฒน์ กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ผู้เฝ้าถามไถ่ ชี้  
แนะและช่วยเหลืองานวิจัยให้ผ่านพ้นไปได้ด้วยดี

พร้อมกันนี้ขอขอบคุณผู้ผลิตรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ที่สละเวลาให้ผู้วิจัยได้  
สัมภาษณ์ เก็บข้อมูล ประกอบงานวิจัย รวมทั้งเพื่อนๆ MC 8 ที่ได้ร่วมทุกข์ร่วมสุขกันมาตลอด โดยเฉพาะ  
แแก้ว วิทย์ หนุ่ย หน้อย ตุ่ม แอน พัดดา ยูน ป๊อบ บุ่ม กบ โป่ง และอ้ง... น้องที่รักเรียนมากที่สุด  
คนหนึ่ง อีกทั้งกำลังใจมากมายที่ถามไถ่กันถึงการเรียนและการจบจากสถานะนิติปริญาโท  
เสมอจาก หนู่น เหล่ง จา ฝน อ้อ กอล์ฟ และเปิ้ล

บุคคลสำคัญในชีวิตที่ผลักดันและเฝ้ารอคอยอย่างมีความหวังให้ผู้วิจัยสำเร็จการ  
ศึกษาในครั้งนี้คือ พ่อ แม่ น้องและหลานในบ้านวิชาคุณ และขอขอบคุณญาติทุกคนที่ได้มอบ  
ความรัก ความอบอุ่น สละกำลังกาย กำลังทรัพย์ช่วยเหลือผู้วิจัยมาโดยตลอด

และแล้ววันนี้ก็มาถึง....วันที่ชีวิตที่ได้พบกับความสำเร็จทางการศึกษา ความทรง  
จำในการเรียนและการทำวิจัยในครั้งนี้จะยังคงอยู่ประทับไว้ใจเสมอ หากความพยายามที่  
พากเพียรทำงานวิจัยให้ดีที่สุดในครั้งนี้มีความดีพอก็ขอยกให้กับบุคคลสำคัญดังกล่าวข้างต้น  
ส่วนข้อบกพร่องต่างๆทั้งหลายนั้นผู้วิจัยขอรับไว้แต่เพียงผู้เดียว

กาญจนา วิชาคุณ

11 พฤษภาคม พ.ศ. 2544

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ญ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
ปัญหานำวิจัย.....	6
วัตถุประสงค์การวิจัย.....	6
ขอบเขตการวิจัย.....	6
ข้อสันนิษฐาน.....	7
นิยามศัพท์ที่เกี่ยวข้อง.....	7
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	8
2. แนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	9
แนวคิดการสนับสนุนสังคม.....	9
แนวคิดการต่อต้านสังคม.....	14
ทฤษฎีการเล่น.....	18
แนวคิดเรื่องเกม.....	21
แนวคิดการผลิตรายการโทรทัศน์.....	24
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	29
3 ระเบียบวิธีวิจัย.....	33
แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษาและการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	33

## สารบัญ (ต่อ)

บทที่		หน้า
	การวิเคราะห์ข้อมูล.....	35
	การตรวจสอบข้อมูลและเครื่องมือในการเก็บข้อมูล.....	38
	วิธีการนำเสนอข้อมูล.....	38
4	แนวคิด รูปแบบ และเนื้อหาของเกม.....	40
	รายละเอียดโครงรายการเกมโชว์ 10 รายการ .....	40
	ลักษณะวิธีการเล่น และรูปแบบการเล่นในเกมในรายการเกมโชว์ .....	59
5	เนื้อหาในลักษณะที่เป็นการสนับสนุนสังคมและการต่อต้านสังคม.....	63
	ลักษณะเนื้อหาการสนับสนุนสังคม .....	66
	ลักษณะเนื้อหาการต่อต้านสังคม.....	75
	ลักษณะเนื้อหาที่ไม่ใช่การสนับสนุนสังคมและการต่อต้านสังคม .....	83
6	วิธีการนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคมและการต่อต้านสังคม .....	86
	วิธีการเล่นและรูปแบบเกมในรายการเกมโชว์แต่ละรายการ .....	87
	วิธีการนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคม .....	97
	วิธีการนำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคม .....	124
	วิธีการนำเสนอเนื้อหาที่ไม่ใช่การสนับสนุนสังคมและการต่อต้านสังคม .....	141
	วิธีการนำเสนอเนื้อหาของฉาก .....	142
	วิธีการนำเสนอเนื้อหาของแสง .....	147
	วิธีการนำเสนอเนื้อหาของเสียงประกอบ .....	149
7	สรุปผลการวิเคราะห์และข้อเสนอแนะ .....	155
	ข้อจำกัดในการศึกษา.....	165
	ข้อเสนอแนะ .....	166
	รายการอ้างอิง.....	167
	ประวัติผู้เขียน .....	170



## สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1 รูปแบบและประเภทการเล่นของ Roger Caillois .....	23
2 ตัวอย่างการแบ่งประเภทของเกมในรายการเกมโชว์ .....	35
3 ตัวอย่างประเภทการแสดงลักษณะการสนับสนุนสังคม .....	36
4 ตัวอย่างประเภทการแสดงลักษณะการต่อต้านสังคม .....	37
5 แสดงการแบ่งรูปแบบและประเภทของเกม .....	59
6 แสดงรูปแบบประเภทเนื้อหาการสนับสนุนสังคมและการต่อต้านสังคม.....	63
7 แสดงความถี่ของเนื้อหาการสนับสนุนสังคมและการต่อต้านสังคม.....	65
8 แสดงการนำเสนอรูปแบบรายการ.....	94
9 แสดงวัตถุประสงค์ของเกมการแข่งขัน.....	95
10 แสดงรูปแบบวิธีการนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคม .....	98
11 แสดงรูปแบบวิธีการนำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคม .....	124
12 แสดงรูปแบบวิธีการนำเสนอเนื้อหาที่ไม่ใช่การสนับสนุนสังคมและการต่อต้านสังคม...	141

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

# บทที่ 1

## บทนำ

### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

“จิตใจของมนุษย์เรานั้นเริ่มจากความเพ้อฝัน มนุษย์พยายามเอาความเพ้อฝัน ความสนุกสนานกลบเกลื่อนความขมขื่นในชีวิต... มนุษย์พยายามหลบหนีจากสิ่งที่ทำให้เกิดความไม่สบายใจและหันไปหาสิ่งที่ทดแทนที่ให้ความสุข” นั่นคือคำกล่าวของ Freud เกี่ยวกับความพึงพอใจ (Pleasure) และความเป็นจริง (Real) ในงานเขียนชื่อ “Formulation Regarding the Two Principles in Mental Functioning” (อ้างใน William Stephenson, 1968) Freud ชี้ให้เห็นว่าจิตใจของมนุษย์ต้องการความสุขมากกว่าความทุกข์ ในการค้นหาความพึงพอใจหรือการหาความสุขของมนุษย์เกิดจากหลายสิ่งหลายอย่าง และความสุขอย่างหนึ่งของมนุษย์เกิดจากการเล่น การเล่นถือว่เป็นเรื่องธรรมชาติที่ไม่จริงจัง เราจะเล่นในช่วงเวลาว่าง คล้ายกับเด็กที่เรียนรู้ผ่านการเล่น การเล่นถือว่เป็นการแสดงออกถึงตัวตนของมนุษย์

Huizinga กล่าวว่า “เราเป็นอิสระในการสร้างสรรค์โลกของเราผ่านการเล่น ซึ่งมักจะเป็นการแสดงตามจินตนาการที่ไม่เกิดขึ้นในโลกของความเป็นจริง” (อ้างใน John R. Kelly, 1996) ในอดีตเรามักจะเล่นเกมที่เกิดขึ้นจริง หรือนั่งชมในสถานที่แข่งขันจริงๆ แต่เมื่อเกิดการพัฒนาระบบสื่อสารมวลชน เกิดสื่อ (Medium) ใหม่ ๆ ขึ้นมา เช่น หนังสือพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ ผู้ผลิตงานด้านสื่อสารมวลชนจึงคิดว่าควรจะนำเอาเกมการเล่นเหล่านั้นมาบรรจุลงในสื่อต่างๆ จึงทำให้เกิด “**รายการเกมโชว์**” ขึ้นมา และในปัจจุบันรายการเกมโชว์ก็ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งรายการเกมโชว์ทาง “สื่อโทรทัศน์” ซึ่งถือว่เป็นสื่อที่มีการนำเสนอรายการเกมโชว์มากกว่าสื่ออื่นๆ

ผลการสำรวจการเปิดชมโทรทัศน์ของคนกรุงเทพฯ (จากกลุ่มตัวอย่างประมาณ 1500 คน) พบว่าร้อยละ 50 ของคนกรุงเทพฯ เปิดโทรทัศน์ทุกวัน ร้อยละ 25 เปิดโทรทัศน์เกือบทุกวัน กลุ่มที่ขยายตัวในการรับชมโทรทัศน์มากขึ้น คือ เด็ก (ถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์, 2542 : 62) ทุกบ้านในกรุงเทพฯ แทบจะมีโทรทัศน์หมด โทรทัศน์จึงเป็นสื่อที่ใกล้ชิดกับคนดูมาก รายการที่คนส่วนใหญ่เลือกชมจะเป็นรายการที่ให้ความบันเทิง คือ รายการละคร รายการทอล์คโชว์ วาไรตี้โชว์ และราย

การเกมโชว์ มากกว่ารายการประเภทอื่นๆ จากข้อมูลนี้ทำให้เราพบว่าแนวโน้มการใช้สื่อโทรทัศน์มีจำนวนผู้ชมเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ หลายคนจึงเกิดความรู้สึกวิตกว่า “โทรทัศน์” กำลังกลายเป็นเครื่องเล่นที่บ่มเพาะวัฒนธรรมให้กับคนในสังคมโดยเฉพาะเด็กได้มากกว่าสถาบันการศึกษา หรือสถาบันทางศาสนา จึงเกิดคำถามถึงคุณภาพของรายการโทรทัศน์ว่าได้นำเสนอเนื้อหาที่มีประโยชน์ต่อผู้ชมหรือผู้บริโภค โดยเฉพาะกับเด็กๆ มากน้อยเพียงไร

ผลการวิจัยของต่างประเทศโดยเฉพาะในสหรัฐอเมริกา เกี่ยวกับเรื่องอิทธิพลของสื่อที่มีผลกระทบต่อสังคมหลายชิ้น พบว่าเหตุการณ์ที่มีความรุนแรงหลายเหตุการณ์ ส่วนหนึ่งเกิดจากผู้ชมได้ดูหนังหรือละครที่รุนแรง ซึ่งหนังเหล่านี้ได้ไปกระตุ้นผู้ชมให้เกิดพฤติกรรมความก้าวร้าวหรือความรุนแรง เช่น ในปี 1928 The Motion Picture Research Council ได้ทำการวิจัยหนัง 13 เรื่องเกี่ยวกับอิทธิพลของหนังที่มีผลต่อเด็ก พบว่า หนังเป็นแหล่งข้อมูลขนาดใหญ่ที่มีอิทธิพลต่อทัศนคติและพฤติกรรมของเด็ก นอกจากนี้ยังพบว่าหลายๆ สิ่งที่เด็กเรียนรู้มักจะเป็นเรื่องความรุนแรง การก้าวร้าว ซึ่งเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมต่อต้านสังคม ในปี 1965 คณะกรรมการชุด Senate ได้สรุปพบว่าโทรทัศน์มีอาชญากรรมและความรุนแรง ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมแสดงออกของเด็กๆ

ไม่เพียงเท่านั้นในงานวิจัยของ Liebert และ Baron (1972) ได้แยกเด็กออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มแรกดูรายการโทรทัศน์ที่มีความรุนแรง มีการต่อสู้ ชกมวย ไล่ล่า ยิงกัน และการใช้มีดเป็นอาวุธ อีกกลุ่มเป็นกลุ่มควบคุมให้ดูรายการกีฬาที่ประสบความสำเร็จ หลังจากดูแล้วก็ให้ทั้งสองกลุ่มเข้าห้องทดลองโดยให้มีขวด 2 ใบ คือ ขวดที่ติดฉลากคำว่าช่วย(help) และอีกขวดติดฉลากคำว่าทำร้าย (hurt) ผลการวิจัยสรุปได้ว่า เด็กที่ดูหนังเกี่ยวกับความรุนแรงจะเลือกขวดที่ติดว่าทำร้ายมากกว่ากลุ่มที่ควบคุม การสรุปที่สนับสนุนสมมติฐานเกี่ยวกับความก้าวร้าวในชีวิตประจำวัน ส่วนหนึ่งมีสาเหตุมาจากชีวิตในช่วงต้นได้ดูโทรทัศน์เกี่ยวกับความก้าวร้าว และการเปิดรับรายการที่มีพระเอก หรือวีรบุรุษเป็นคนก้าวร้าว ทำให้เด็กซึมซับความรุนแรงได้ง่าย อย่างเช่น กรณีของเด็กชั้นมัธยมใช้ปืนกราดยิงเพื่อนและครูเสียชีวิต ที่รัฐโคโลราโด สหรัฐอเมริกา จนกลายเป็นข่าวที่เศร้าสลดไปทั่วโลก และในช่วงต้นปี 2544 เกิดเหตุการณ์แบบนี้ซ้ำกันอีกทำให้เด็กนักเรียนบาดเจ็บและเสียชีวิตหลายคนเช่นกัน

สำหรับในประเทศไทยเองได้มีการวิพากษ์วิจารณ์กันอย่างกว้างขวาง ถึงผลกระทบของสื่อที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของเด็กไทย อย่างเช่น เด็กวัยรุ่นบุกเขาปล้นร้านทองในจังหวัดเชียงใหม่

เมื่อปี 2539 เลียนแบบพระเอกหนังเรื่อง “2499 อันธพาลครองเมือง” นอกจากนี้สื่อโทรทัศน์บางรายการได้นำเสนอเนื้อหาที่ล่อแหลม หมิ่นเหม่ต่อศีลธรรม เช่น คอลัมน์หน้าม่านมาया ในหนังสือพิมพ์กรุงเทพธุรกิจ หน้าจุดประกาย วันที่ 15 กุมภาพันธ์ 2542 ได้วิพากษ์วิจารณ์รายการเกมโชว์รายการหนึ่งถึงความไม่เหมาะสมที่ให้ดารายายเข้ามาล้วงชายเสื้อดารานางงาม เพื่อแสดงว่าใช้นู้หรือจี้แล้วเสื้อไม่ไหม้

ความรุนแรงที่เพิ่มมากขึ้นในสังคม ทำให้หลายหน่วยงานเกิดความวิตกกังวล และได้ร่วมมือกันกำหนดแนวคิดเพื่อช่วยสังคมมากขึ้น โดยได้นำแนวคิดดังกล่าวลงไปในสื่อทางโทรทัศน์ ซึ่งช่วยส่งผลดีต่อการสื่อสารให้มีเนื้อหาช่วยเหลือสังคมมากขึ้น เนื้อหาจะเป็นการแสดงการทำงานร่วมกัน ตัวละครมีความเป็นมิตร (Lee, 1998 :238 อ้างใน Guy Cumberbatch and Dennis Howitt, 1989) ในสหรัฐอเมริกามีการนำเอาแนวความคิดนี้บรรจุลงในเนื้อหารายการ เช่น รายการ “Sesame Street” ที่ได้แก่ๆหลายคนรู้จักรวมทั้งเด็กๆในประเทศไทยด้วย รายการนี้เป็นรายการที่ช่วยเตรียมเด็กก่อนเข้าโรงเรียน จากงานวิจัยพบว่ารายการนี้สามารถช่วยพัฒนาการของเด็กๆได้ในระดับหนึ่ง (Minton : 1975)

เช่นเดียวกับละครโทรทัศน์ในเม็กซิโกได้นำเสนอเนื้อหาของหญิงสาวชาวชนบทที่ต่อสู้ชีวิตทำงานและเรียนรู้อะบบธุรกิจรวมทั้งดินรนเรียนนอกเวลาจนประสบความสำเร็จทางด้านธุรกิจ ซึ่งละครดังกล่าวประสบความสำเร็จอย่างมาก และยังกระตุ้นให้ผู้ชมในแถบละตินอเมริกาใฝ่หาความรู้จากการศึกษานอกระบบด้วย (ปาริชาติ สถาปิตานนท์ สโรบล ,2542 : 45)

นอกจากนี้ในปัจจุบันการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับความรุนแรง เช่น งานวิจัยของFriendlander (1993) พบว่าเนื้อหาสาระที่อยู่ในสื่อนี้มักลบล้างลักษณะความช่วยเหลือ การเป็นมิตร การมีน้ำใจซึ่งเป็นลักษณะของการสนับสนุนสังคมมากกว่าผลกระทบเรื่องการก้าวร้าว ความรุนแรงซึ่งเป็นลักษณะของการต่อต้านสังคม (Roger D. Winner, Joseph R. Dominick,1997)

ความรุนแรง ความก้าวร้าว ที่พบในสื่อล้วนเกิดจากความต้องการนำเสนอเนื้อหาที่สนุกสนาน สร้างความบันเทิง โดยลืมนึกถึงผลกระทบที่จะตามมา และนับวันรายการประเภทนี้จะพบมากขึ้นเรื่อยๆ รวมทั้งรายการเกมโชว์ด้วย โดยดูจากได้จากจำนวนรายการเกมโชว์ที่เพิ่มจำนวนมากขึ้น ทุกสถานีได้บรรจุรายการประเภทนี้ไว้ในผังรายการ จากการสำรวจโปรแกรมรายการเกมโชว์ที่ออกอากาศในช่วงต้นปี พ.ศ. 2541 ของนิตยสารทีวีพูล(2541) พบว่ารายการเกมโชว์มีทั้ง

หมด 26 รายการ ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 มากที่สุด(10 รายการ) จนทำให้เกิดข้อสังเกตว่าในปีต่อๆมารายการเกมโชว์นอกจากจะได้รับความนิยมจากคนดูและผู้ผลิตรายการแล้ว ยังได้รับความนิยมจากผู้สนับสนุนรายการมากขึ้น จึงทำให้ในปี พ.ศ. 2542 มีรายการเกมโชว์เพิ่มจำนวนมากขึ้นอีก จากการสำรวจสัดส่วนรายการโทรทัศน์ประเภทเกมโชว์และปฏิกิริยาบันเทิงทางสถานีโทรทัศน์ต่างๆในประเทศไทยในช่วงเดือนมกราคม 2542 โดยคิดคำนวณจากเวลาออกอากาศรอบ 1 สัปดาห์ ปรากฏว่ามีรายการเกมโชว์เพิ่มขึ้นอีกหลายรายการ สถานีที่ออกอากาศรายการเกมโชว์มากที่สุดคือ สถานีโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 5 มีสัดส่วนของรายการเกมโชว์และปฏิกิริยาบันเทิงมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 33.49 รองลงมาคือสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 มีสัดส่วนร้อยละ 25.14 สถานีโทรทัศน์ อ.ส.ม.ท. ช่อง 9 มีสัดส่วน ร้อยละ 17.27 และสถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7 มีสัดส่วนร้อยละ 6.49 ( ประชาชาติธุรกิจ 22 - 27 กุมภาพันธ์ 2542) ในปี 2543 กระแสความแรงของเกมโชว์ยังคงมีอยู่ และกลางปี 2543 ยังมีรูปแบบรายการตอบปัญหาชิงรางวัลที่เรียกว่า คิวโชว์ เข้ามาเพิ่มในผังรายการทุกสถานีอีกด้วย (ทีวีพูล 29 ธันวาคม 2543 - 4 มกราคม 2544 , 56)

หากย้อนกลับไปดูจะพบว่าในระยะเริ่มต้นที่ประเทศไทยมีสถานีโทรทัศน์ รายการเกมโชว์ก็มีอยู่ในผังรายการแล้ว รายการเกมโชว์รายการแรก คือ รายการ “ทายภาพปริศนา” ต่อมารายการเกมโชว์รายการอื่นก็ผลิตตามกันมาเรื่อยๆ เช่น รายการ “ปัญหาเปิดหน้ากาก” เป็นรายการทายว่าปริศนาที่เชิญมาเป็นใคร รายการ “สัมมนานักสืบ” จะใช้บุคคลที่มีชื่อเสียง หรือ ผู้ทรงคุณวุฒิมาแข่งขันเพื่อสืบว่าใครคือ “ปริศนา” หรือผู้ที่เป็นเจ้าของความลับหรือตามหาอาชีพที่แท้จริง ส่วนใหญ่รายการเกมโชว์ช่วงต้นจะลอกเลียนแบบมาจากต่างประเทศ ต่อมาจึงมีผู้คิดรูปแบบรายการเกมโชว์ที่เป็นแนวคิดของคนไทยขึ้นบ้าง เช่น รายการ “ผะหมี่” รายการ “ลับแลกลลอนสด” ที่ส่งเสริมวัฒนธรรมเกี่ยวกับการแต่งกลอนสด เมื่อเกมโชว์ได้รับความนิยมจากผู้ชมมาก การโฆษณาสินค้าจึงเริ่มเข้ามามีบทบาทมากขึ้น มีการจับชิ้นส่วนสินค้าของผู้ชมทางบ้านเพื่อชิงรางวัลในรายการ เช่น รายการประตูดวง รายการนาฬิกาทราย รายการลาภติดเลข เป็นต้น

การผลิตรายการเกมโชว์ในประเทศไทย ตั้งแต่ต้นจวบจนมาถึงปัจจุบันพบว่ารายการเกมโชว์ได้เพิ่มจำนวนมากขึ้น บางรายการสามารถอยู่ได้ยาวนาน บางรายการก็ต้องปิดฉากลงอย่างรวดเร็ว แต่ยังคงมีรายการเกมโชว์ผลิตต่อกันมาเรื่อยๆ และคงเกิดคำถามตามมาว่า รายการเกมโชว์ที่หลายคนกล่าวว่าไร้สาระ รุนแรง ล่อแหลมต่อศีลธรรม ทำไมเป็นรายการที่มีคนดูมากและนับวันรายการเกมโชว์จะเพิ่มจำนวนมากขึ้นทุกปี



งานวิจัยของอรนุช สูดประเสริฐ(2538)เกี่ยวกับรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์พบว่า ปัจจัยสำคัญที่ทำให้รายการเกมโชว์ได้รับความนิยมและเพิ่มจำนวนมากขึ้น เพราะผู้ชมมักจะชอบดูดารา ไม่ว่าจะเป็นพิธีกร หรือผู้เข้าแข่งขัน ล้วนแต่เป็นดารามาเล่นเกมต่างๆที่ปกติไม่ค่อยได้เล่นในชีวิตจริง หรือนำเรื่องส่วนตัวมาเล่นเป็นเกม เป็นต้น นอกจากนี้กลยุทธ์วิธีการนำเสนอในรายการเกมโชว์ ก็จะแตกต่างกันออกไป เกมโชว์บางรายการจะเหมือนกันรายการปกิณกะหรือรายการวาไรตี้โชว์มากกว่า ซึ่งความหลากหลายของเนื้อหาส่วนใหญ่ในรายการเกมโชว์ นอกจากเพื่อสร้างเอกลักษณ์ให้กับรายการของตัวเองแล้ว ส่วนใหญ่ก็จะสร้างความพอใจให้กับผู้ชม

“รายการเกมโชว์อยู่ภายใต้แนวความคิด(Concept)เดียวกันคือ ทุกคนมุ่งสร้างความสนุกสนาน แต่การสร้างสรรค์อาจจะแตกต่างกันไปตามเนื้อหารายการ” (ไตรภพ ลิมปพัทธ์, กรุงเทพธุรกิจ 2540:22) ดังนั้น ไม่ว่าจะเกมโชว์จะเป็นรูปแบบไหนก็ต้องบันเทิง(Entertainment)เหมือนดังเช่น คุณสุทธิพงษ์ ธรรมวุฒิ ผู้ช่วยผู้จัดการฝ่ายผลิตบริษัท เจเอสแอล จำกัด ในฐานะผู้ผลิตรายการโทรทัศน์ได้ให้ความเห็นเพิ่มเติมว่า “จุดหมายปลายทางของเกมโชว์ ยังคงมุ่งประเด็นไปที่การขายความบันเทิงสนุกสนาน รูปแบบรายการเกมโชว์ก็ยังคงประกอบด้วย วิธีการเล่นเกม ทายปัญหา ลุ้นรางวัล หรือด้านเนื้อหาจะมีการตั้งคำถาม มีคำตอบให้เลือก ... เปิดโอกาสสำหรับคนทงบ้านเข้ามาร่วมเล่นเกม ทำให้คนดูร่วมสนุก และเล่นตามได้” (กรุงเทพธุรกิจ 2540: 22)

เมื่อองค์ประกอบต่างๆล้วนส่งผลให้รายการเกมโชว์ได้รับความนิยมทั้งจากผู้ชม และผู้สนับสนุนรายการ อีกทั้งรายการประเภทนี้เพิ่มจำนวนมากขึ้นเรื่อยๆ แต่สำหรับเนื้อหาที่สื่อสารกันในรายการดูเหมือนไร้สาระ รุนแรงนั้น จริงๆแล้วเป็นการสร้างแรงจูงใจให้เกิดความชื่นชมในรายการมากกว่าหรือไม่ เพราะบางครั้งผู้ผลิตต้องการบันเทิงเพียงอย่างเดียว ผู้ชมก็จะได้ชมรายการบันเทิงที่มีแต่ความมอมเมา หากเป็นเช่นนั้นคุณภาพของรายการเกมโชว์จะเป็นเช่นไร จึงเป็นเหตุผลสำคัญที่ทำให้ผู้วิจัยต้องการศึกษาเนื้อหาของรายการเกมโชว์ว่ามีเนื้อหาที่สนับสนุนและต่อต้านสังคมอย่างไรบ้าง เนื้อหาประเภทไหนที่จัดเป็นการสนับสนุนสังคม เนื้อหาประเภทใดที่ต่อต้านสังคม ตลอดจนรูปแบบของเกมมีผลต่อวิธีการนำเสนอรายการหรือไม่ และผู้สนับสนุนรายการมีส่วนในการตัดสินใจในการนำเสนอเกมในรายการหรือไม่ ดังนั้นในงานวิจัยเรื่องการนำเสนอรูปแบบและเนื้อหาที่สนับสนุนและต่อต้านสังคม ที่ปรากฏในรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ จะทำการศึกษาเนื้อหาเหล่านี้ซึ่งกำลังถูกวิพากษ์วิจารณ์อย่างหนักว่าไร้สาระนั้น จริงๆแล้วเนื้อหานั้นมีสาระที่ช่วยสนับสนุนสังคม หรือต่อต้านสังคมอย่างไร

## ปัญหานำการวิจัย

1. รายการเกมโชว์ยอดนิยม 10 รายการ มีรูปแบบ เนื้อหาอะไรบ้างที่สนับสนุนสังคม และต่อต้านสังคม
2. การสร้างความหมายในรายการเกมโชว์มีลักษณะอย่างไรบ้างที่สนับสนุนสังคม และต่อต้านสังคม

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อให้เข้าใจถึงประเภท รูปแบบ และเนื้อหา ของการ “สนับสนุนสังคม และการต่อต้านสังคม” ที่นำเสนอในรายการเกมโชว์
2. เพื่อให้เข้าใจถึงการสร้างความหมายรูปแบบ และเนื้อหาที่ช่วย “สนับสนุนสังคม และการต่อต้านสังคม” ที่นำเสนอในรายการเกมโชว์

## ขอบเขตของการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่องการนำเสนอรูปแบบและเนื้อหาที่ “สนับสนุนและต่อต้านสังคม” ที่ปรากฏในรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ จะมุ่งศึกษารายการเกมโชว์ด้านรูปแบบของเกมโดยอาศัยทฤษฎีการเล่น และแนวคิดการแบ่งประเภทเกมของ Roger Caillois เพื่อดูลักษณะการแบ่งประเภทของรายการเกมโชว์ อีกทั้งศึกษาเนื้อหาที่สื่อสารกับผู้ชมรายการโดยอาศัยแนวคิดเรื่อง “การสนับสนุนสังคม และการต่อต้านสังคม” ที่มุ่งหวังให้ผู้ชมสนุกและมีความพึงพอใจร่วมไปกับเกม การศึกษาวิจัยครั้งนี้ได้เลือกรายการเกมโชว์ยอดนิยมที่ผลิตและออกอากาศ ทางโทรทัศน์ช่อง 3 ช่อง 5 ช่อง 7 และช่อง 9 ของประเทศไทย ซึ่งสำรวจโดยบริษัทเอซี เนลสัน จำกัด หรือดีมาร์ มาศึกษา 10 รายการ เลือกศึกษาในช่วงที่ออกอากาศเดือนมีนาคม -พฤษภาคม 2543 โดยจะไม่ศึกษาปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจหรือการหารายได้ของรายการเกมโชว์

## ข้อสันนิษฐานเบื้องต้น

1. รายการเกมโชว์ มีการจัดแบ่งประเภทรูปแบบและเนื้อหาที่มีการช่วย “สนับสนุนสังคม และการต่อต้านสังคม” หลายประเภททั้งในแง่ที่ช่วยสร้างสรรค์และต่อต้านสังคมไทย
2. การสร้างความหมาย“การสนับสนุนสังคม และการต่อต้านสังคม” จะถูกนำเสนอผ่านพิธีกรหลัก ผู้ช่วยพิธีกร ผู้ร่วมรายการ ขั้นตอนวิธีการเล่นเกม เสียงประกอบ ดนตรี ฉาก แสง ทุกอย่างที่ปรากฏผ่านทางรายการเกมโชว์
3. รูปแบบของรายการเกมโชว์แบ่งออกเป็น 4 ประเภทตามลักษณะการแบ่งประเภทการเล่นของ Roger Caillois ซึ่งแต่ละรายการมีการผสมผสานลักษณะการเล่นหลายประเภทเข้าด้วยกันเพื่อสร้างความเหมาะสมให้กับรายการ

### นิยามศัพท์ที่เกี่ยวข้อง

**รายการเกมโชว์** หมายถึง การเล่นเกมผ่านสื่อโทรทัศน์ มีกฎกติกาการเล่นตายตัว แบ่งผู้เล่นออกเป็นสองฝ่าย โดยมีพิธีกรเป็นผู้ดำเนินรายการและควบคุมการเล่น ผู้ร่วมรายการจะเชิญผู้มีชื่อเสียง ดารา นักร้อง และดาราตลก มาเล่นเกมเพื่อสร้างความสนุกสนาน รูปแบบรายการเกมโชว์บางรายการมีลักษณะคล้ายรายการปิกนิกะบันเทิง หากผู้แข่งขันชนะจะได้รับของรางวัล แต่ถ้าแพ้จะถูกลงโทษหรือตกรอบ รูปแบบของเกมมีการผสมผสานหลายแบบ เนื้อหาในรายการเกมโชว์จะมีทั้งสนับสนุนสังคม และต่อต้านสังคม รายการเกมโชว์ที่ศึกษา ได้แก่ รายการเกมพิศวง รายการซ็อคเกม รายการชิงร้อยชิงล้าน รายการเกมโซน รายการเกมแก้จน รายการจุกบ็อกซเกม รายการสี่ขาทำตะลุยก รายการลับเฉพาะคนสู้ใจ รายการเกมล่า 2000 และรายการเวทีทอง

**การสนับสนุนสังคม** หมายถึง พฤติกรรม หรือการกระทำ หรือแนวคิดที่สังคมนิยมชมชอบให้การสนับสนุน และผู้กระทำส่วนมากเกิดความพอใจว่าการกระทำนั้นเป็นสิ่งที่ถูกต้องเหมาะสม ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อตัวเอง ผู้อื่น และสังคม พฤติกรรมหรือการสนับสนุนสังคมที่สื่อสารผ่านรูปแบบและเนื้อหาในรายการเกมโชว์ ได้แก่ การส่งเสริมสังคมหรือการเสียสละเพื่อคนอื่น การช่วยเหลือคนแปลกหน้า การให้ความร่วมมือ การช่วยเหลือ การส่งเสริมการเรียนรู้ การเห็นอกเห็นใจ / ความมีน้ำใจ การตักเตือน การส่งเสริมกีฬา การประหยัด ความสามัคคี การให้กำลังใจ ความอดทน การส่งเสริมความรัก ความขยัน และการส่งเสริมอาชีพ



**การต่อต้านสังคม** หมายถึง พฤติกรรม หรือการกระทำ หรือแนวคิดที่สังคมไม่ต้องการให้มี อยู่ในสมาชิกของสังคมเป็นการกระทำที่สังคมลงโทษหรือพยายามกำจัด และผู้ที่กระทำพฤติกรรม นั้น ส่วนมากรู้สึกรู้ว่าเป็นสิ่งที่ไม่ถูกต้องและไม่สมควร ไม่ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อตัวเอง ผู้อื่น และ สังคม พฤติกรรมการสนับสนุนสังคมที่สื่อสารผ่านรูปแบบและเนื้อหาในรายการเกมโชว์ ได้แก่ ความก้าวร้าว ความคับข้องใจ ความโหดร้ายทารุณ การแสดงออกทางเพศ ความรุนแรง การโกง การหลอก การกลั่นแกล้ง และการเกี่ยงกันทำงาน

**เกม** หมายถึง การเล่นที่มีการแข่งขัน มีกฎกติกา มีผู้แข่งขันตั้งแต่สองคนขึ้นไป มีสถานที่ มีอุปกรณ์ มีกำหนดเวลาในการเล่นชัดเจน และที่สำคัญต้องมีความสนุกสนาน เกมแบ่งได้ออกเป็น 4 ประเภท ได้แก่ เกมการแข่งขัน เกมการเสี่ยงโชค เกมการล้อเลียน และเกมการแข่งขันกำลังของ ร่างกาย

**การเล่น** หมายถึง การกระทำที่ไม่จริงจัง มีความเป็นอิสระ มีการจัดตั้งการเล่น มีกฎ กติกา มีการจำกัดเวลาและสถานที่เล่น ผลลัพธ์ของการเล่นเป็นเรื่องที่ไม่สามารถคาดเดาได้ว่า ใครจะเป็นคนแพ้หรือคนชนะ

**ความสนุกและพึงพอใจ** หมายถึง ความรู้สึกสบายใจเกิดความสุขที่ได้ชมรายการเกมโชว์

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อให้ผู้ผลิตรายการเกมโชว์ ตระหนักถึงหน้าที่ ความรับผิดชอบต่อสังคม ในฐานะที่เป็นผู้สร้างสรรค์สังคมผ่านรายการโทรทัศน์
2. เพื่อนำแนวคิด “การสนับสนุนสังคม” ไปปรับใช้ในการผลิตงานสื่อสารมวลชน ประเภทอื่นๆ
3. เพื่อผลิตรายการเกมโชว์ให้ตรงกับความต้องการของผู้ชมรายการ

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### แนวคิดและทฤษฎี

การศึกษานำเสนอรูปแบบในการผลิตและเนื้อหา “การสื่อสารการสนับสนุนสังคมและการต่อต้านสังคม” ในรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ ได้ใช้ทฤษฎี แนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องหลากหลาย เป็นกรอบความคิด เพื่อช่วยให้เห็นภาพของงานวิจัยในครั้งนี้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น ทฤษฎีแนวคิดและงานวิจัยมีดังต่อไปนี้

1. แนวคิดเรื่องการสนับสนุนสังคม (Pro Social Behavior)
2. แนวคิดเรื่องการต่อต้านสังคม (Anti Social Behavior)
3. ทฤษฎีการเล่น (Play Theory of Mass Communication)
4. แนวคิดเรื่องเกม (Game Concept)
5. แนวคิดเรื่องการผลิตรายการทางโทรทัศน์ (Production Concept)
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากทฤษฎี แนวคิด ดังกล่าวข้างต้น จะได้นำเสนอในรายละเอียด เพื่อให้เกิดความเข้าใจในแต่ละทฤษฎี แต่ละแนวคิดที่นำมาใช้มากยิ่งขึ้น ดังต่อไปนี้

#### แนวคิดเรื่องการสนับสนุนสังคม (Pro Social Behavior)

ชาร์ลส์ ดาร์วิน ได้กล่าวไว้ว่า “มนุษย์และสัตว์ทั้งหลายมีกฎเกณฑ์อยู่รอดคือ ใครดีใครอยู่ (Survival of the fittest)” (นพมาศ ธีรเวคิน, 2539)

แม้ว่าความคิดนี้จะได้รับการยอมรับมาชั่วระยะเวลาหนึ่งในสังคมตะวันตก แต่ในความเป็นจริงหากสังคมมีแต่คนที่เห็นแก่ตัว รักษาตัวเองให้รอดแต่เพียงลำพัง เหตุการณ์ดังกล่าวคงทำให้โลกวุ่นวายกันมากทีเดียว และความคิดแบบนี้ดูออกจะขัดแย้งกับความเป็นจริงอยู่พอสมควร เพราะท่ามกลางความสับสนวุ่นวาย ยังมีความเอื้ออาทร ความมีน้ำใจ และการช่วยเหลือกัน ในสังคมยังมีจริยธรรมที่เป็นบรรทัดฐานของความประพฤติว่าอะไรดี อะไรไม่ดี ในความหมายของคำ

ว่าจริยธรรมมีความหมายกว้าง อาจหมายรวมถึงศีลธรรม ศาสนา กฎหมาย และค่านิยมของชนแต่ ละหมู่ ตลอดจนลักษณะทางจิตใจและสภาพแวดล้อม ซึ่งทำให้บุคคลมีการทำความดี หรือละเว้น ความชั่ว

ดวงเดือน พันธุมนาวิน ได้ให้ความหมายของคำว่า “จริยธรรม”(Morality)ว่าหมายถึง ลักษณะทางสังคมหลายลักษณะของมนุษย์ และมีขอบเขตรวมถึงพฤติกรรมทางสังคมประเภท ต่างๆด้วย ลักษณะและพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรม จะมีคุณสมบัติประเภทใดประเภทหนึ่งใน สองประเภท คือ

1. ลักษณะที่สังคมต้องการให้มีอยู่ในสมาชิกในสังคมนั้น คือ เป็นพฤติกรรมที่สังคม นิยมชมชอบให้การสนับสนุน และผู้กระทำส่วนมากเกิดความพอใจว่าการกระทำนั้นเป็นสิ่งที่ถูก ต้องเหมาะสม ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเอง ผู้อื่น และสังคม... เช่น การให้ทาน การเสียสละเพื่อ ส่วนรวม และการช่วยเหลือผู้ตกทุกข์ได้ยาก เป็นต้น

2. ลักษณะที่สังคมไม่ต้องการให้มีอยู่ในสมาชิกในสังคม เป็นการกระทำที่สังคมลง โทษหรือพยายามกำจัด และผู้ที่กระทำพฤติกรรมนั้น ส่วนมากรู้สึกว่าเป็นสิ่งที่ไม่ถูกต้องและไม่สม ควร ... เช่น การโกงสิ่งของ เงินทอง หรือคะแนน การลักขโมย และการกล่าวเท็จ เป็นต้น

แนวคิดเรื่อง “การสนับสนุนสังคม” หรือเสียสละเพื่อส่วนรวมถือว่าเป็นส่วนหนึ่งของจริย ธรรมที่ช่วยก่อให้เกิดคุณประโยชน์ต่อส่วนรวม ปัจจุบันได้รับความสนใจจากหลายฝ่าย เช่น ใน สหรัฐอเมริกาก็หันมาสนใจทำวิจัยเรื่อง “การสนับสนุนสังคม” ในสื่อแทนการวิจัยเรื่องความก้าว รัว หรือ ความรุนแรงมากขึ้น นักทฤษฎีทางด้านจิตวิทยาหลายท่านได้ให้คำจำกัดความในเรื่อง การสนับสนุนสังคมดังนี้

Wispe (1972) ได้นิยาม “พฤติกรรมการสนับสนุนสังคม” ว่า “เป็นพฤติกรรมซึ่งมีผลทาง ด้านบวกต่อสังคม และเป็นการช่วยเหลือทางด้านร่างกาย หรือทางด้านจิตใจ เพื่อทำให้คนอื่นรู้สึก ดีขึ้น” (อ้างถึงใน Michael A. Hogg and Graham M. Vaughan, 1998)

Eisenberg และคณะ (1996) กล่าวว่า “พฤติกรรมการสนับสนุนสังคม สามารถนิยามได้ มากมาย เหมือนการเสียสละ และมีความสนใจที่จะให้ประโยชน์แก่ผู้อื่น”

Pierget บอกว่า “พฤติกรรมการณ์สนับสนุนสังคม” เกี่ยวข้องกับการพัฒนาการรับรู้ (cognitive) เกี่ยวกับสังคมรอบๆตัว คือถ้าครั้งหนึ่งเด็กได้เรียนรู้กฎทางสังคมที่เกี่ยวกับ “พฤติกรรมการณ์สนับสนุนสังคม” เขาก็จะตระหนักรู้และสามารถที่จะแสดงพฤติกรรมที่แสดง “การสนับสนุนสังคม” ได้ในอนาคต (อ้างถึงใน Daniel Bar – Tal, 1976)

Daniel Bar – Tal (1976) ได้ให้ความเห็นเพิ่มเติมว่าเด็กจะเลียนแบบ “พฤติกรรมการณ์สนับสนุนสังคม” จากการสังเกตพฤติกรรมการณ์ช่วยเหลือของผู้ใหญ่ต่อคนอื่นๆ และจากเด็กอื่นๆ เช่น การเรียนรู้การช่วยเหลือ วิธีการช่วยเหลือ และความรู้สึกพึงพอใจจากการช่วยเหลือ

Staub (1971) มีแนวคิดที่ว่า “กฎการเล่น และการเรียนรู้ของเด็กในการช่วยเหลือและแบ่งปันกฎการเล่นจะเกี่ยวข้องกับการบัญญัติกฎอื่นๆ รวมถึงการเสียสละเพื่อคนอื่นด้วย” (อ้างถึงใน Daniel Bar – Tal: 1976)

จากคำนิยามของนักคิด นักทฤษฎีทางด้านจิตวิทยาที่กล่าวมาแล้วนั้นทำให้เข้าใจลักษณะพื้นฐานที่สำคัญของ “พฤติกรรมการณ์สนับสนุนสังคม” ที่มีคุณค่าต่อสังคมนั้นคือการแสดงพฤติกรรมการณ์ช่วยเหลือ(helping behavior) ตั้งใจช่วยเหลือเพื่อประโยชน์ของคนอื่น หรือเพื่อประโยชน์ต่อสังคม เป็นพฤติกรรมการณ์ช่วยเหลือที่ไม่ได้หวังชื่อเสียง หรือช่วยเพื่อหวังเอาหน้า หวังผลเพื่อตัวเอง อีกประการหนึ่งที่สำคัญ คือ การเสียสละเพื่อสังคม(altruism) ซึ่งถือว่าเป็นพฤติกรรมที่แยกย่อยมาจากพฤติกรรมการณ์ช่วยเหลือ การแสดงพฤติกรรมนี้ต้องเกิดจากแรงกระตุ้นที่เห็นผลประโยชน์ของคนอื่นสำคัญกว่าของตนเอง เป็นการกระทำที่ไม่ต้องการรางวัลจากสังคม แต่เป็นความรู้สึกดีๆมากกว่าอย่างอื่น (Michael A. Hogg and Graham M. Vaughan, 1998 )

หากจะพูดถึง “พฤติกรรมการณ์สนับสนุนสังคม” หลายคนอาจจะไม่เข้าใจ และไม่รู้ว่าการแสดงพฤติกรรมแบบไหนที่จัดว่าเป็น “พฤติกรรมการณ์สนับสนุนสังคม” เพื่อช่วยให้เข้าใจพฤติกรรมนี้มากขึ้น จึงได้จัดแบ่งเป็นประเภทต่างๆ ไว้ดังต่อไปนี้

1. การส่งเสริมสังคมทั่วไปหรือการเสียสละเพื่อส่วนรวม(altruism) คือ พฤติกรรมที่ทำได้เพื่อคนอื่นโดยไม่ต้องหวังผลประโยชน์ส่วนตัว เห็นแก่ประโยชน์ของผู้อื่นเป็นที่ตั้งโดยไม่หวังผลตอบแทนจากสังคม

2. การช่วยเหลือคนแปลกหน้าเมื่อเขาต้องการ (bystander intervention) คือ เมื่อเกิดเหตุการณ์ที่อยู่ในสภาวะคับขันคนแปลกหน้าต้องการความช่วยเหลือ ได้แสดงพฤติกรรมความช่วยเหลือด้วยความเต็มใจ

3. การให้ความร่วมมือ (co – operation) พฤติกรรมที่แสดงความเต็มใจเมื่อมีผู้ใดต้องการให้เราทำบางสิ่งบางอย่าง เป็นการให้ความร่วมมือกับคน องค์กรต่างๆ หน่วยงานราชการ และเอกชน

4. การช่วยเหลือ(helping) คือ ความตั้งใจช่วยเหลือเพื่อประโยชน์ของคนอื่น หรือเพื่อประโยชน์ต่อสังคม โดยไม่หวังสิ่งตอบแทน ช่วยเหลือเพื่อให้พ้นทุกข์หรือภาวะคับขัน

5. การส่งเสริมการเรียนรู้ (learning) คือ การช่วยทำให้เกิดการเรียนรู้ การศึกษา หรือเป็นการส่งเสริมให้เกิดการปฏิบัติ ฝึกฝน หรือส่งเสริมให้เกิดประสบการณ์ในการแสวงหาความรู้ในเรื่องทั่วไป และความรู้เกี่ยวกับการศึกษา

6. การเห็นอกเห็นใจ / ความมีน้ำใจ(sympathy) คือ การแสดงความมีน้ำใจ ความรู้สึกเข้าใจความรู้สึกของคนอื่นด้วยใจจริง การเห็นอกเห็นใจเมื่อเห็นคนอื่นตกทุกข์ได้ยาก หรือแสดงความมีน้ำใจต่อเพื่อนร่วมสังคม

7. การตักเตือนหรือสั่งสอน คือ การบอกกล่าวแก่บุคคลอื่นๆด้วยความหวังดี เพื่อให้บุคคลนั้นๆเป็นคนดี

8. การส่งเสริมกีฬา คือ การสนับสนุนสังคมให้เกิดความสนใจในเรื่องการกีฬามากขึ้น เช่นการพูดคุยกับนักกีฬา การสาธิตกีฬาประเภทนั้นๆ รวมทั้งการจัดการแข่งขันกีฬา

9. การประหยัด คือ การส่งเสริมให้คนในสังคมรู้จักการประหยัด หรือการใช้เงินอย่างถูกวิธี รู้จักการอดออม บอกให้รู้วิธีการประหยัด

10. ความสามัคคี คือ พฤติกรรมที่ช่วยเหลือหรือร่วมมือกันกระทำการอย่างใดอย่างหนึ่งให้บรรลุผลสำเร็จด้วยดี โดยมีจุดประสงค์ที่ต้องการสิ่งหนึ่งสิ่งใดร่วมกัน เช่น รวงวัล ชื่อเสียง เงินทอง เป็นต้น

11. การให้กำลังใจ คือ การแสดงพฤติกรรมที่ทำให้คนอื่นมีความรู้สึกดีขึ้นในยามที่เขาท้อแท้ หรือการยกตัวอย่างเหตุการณ์ในอดีตที่เลวร้ายหรือยาแย่ เพื่อเป็นเครื่องเตือนใจ ให้กำลังใจแก่คนที่กำลังผิดหวัง เพื่อช่วยให้กำลังใจแก่ผู้อื่น

12. ความอดทน คือ การแสดงพฤติกรรมปกติต่อสภาวะที่บีบคั้นอย่างมาก และสามารถผ่านพ้นภวะนั้นมาได้ด้วยดี เป็นการแสดงความอดทน อดกลั้นต่อเหตุการณ์ร้ายๆ

13. การส่งเสริมความรัก คือ การแสดงความรักภายในครอบครัว ความรักของพี่น้อง ความรักต่อคู่รัก และความรักต่อบุคคลอื่นๆด้วยความบริสุทธิ์ใจ



14. ความขยัน คือ พฤติกรรมที่ทำมาหากินด้วยความมานะบากบั่น อดทน อุทิศส่วน  
จนประสบความสำเร็จในชีวิต

15. การส่งเสริมอาชีพ คือ การส่งเสริมบุคคลให้ประกอบอาชีพสุจริตอาชีพต่างๆ โดยการ  
การพูดคุยกับคนประกอบอาชีพนั้น การสาธิตวิธีการประกอบอาชีพนั้น

จากงานวิจัยของนักจิตวิทยาหลายท่านพบว่าคนที่จะแสดง“พฤติกรรมการสนับสนุนสังคม”  
จะมีลักษณะดังนี้คือ พฤติกรรมแบบนี้จะเพิ่มตามอายุ ส่วนใหญ่จะพบว่าสุภาพสตรีจะมีจิตใจช่วย  
เหลือผู้อื่นมากกว่า ซึ่งอาจจะเป็นเพราะสัญชาตญาณของความเป็นแม่จึงทำให้ชอบช่วยเหลือคน  
อื่น ยกเว้นในกรณีฉุกเฉินหรือเมื่อมีเหตุการณ์ที่สำคัญๆผู้ชายจะเด่นกว่าในการให้ความช่วยเหลือ  
ที่ต้องใช้ความกล้าหาญ แสดงว่าผู้ชายก็มีการเสียสละเพื่อช่วยเหลือคนอื่นเช่นกัน บุคคลที่ชอบ  
ช่วยเหลือผู้อื่นมักจะเป็นคนที่ซื่อสัตย์และสามารถควบคุมตนเองได้ดีตลอดเวลา มักจะเป็นคนที่มี  
บุคลิกดี มีสมรรถภาพสูงและมีชีวิตที่ดีเพราะรู้ว่าจะต้องแก้ไขปัญหาของตัวเองอย่างไร

การปลูกฝังเพื่อให้เด็กได้เรียนรู้ “พฤติกรรมการสนับสนุนสังคม” นั้น สามารถทำได้หลายวิธี  
ดังนี้ คือ

1. การปลูกฝังจากครอบครัว พ่อ แม่ หรือผู้ใหญ่ที่ใกล้ชิด บุคคลเหล่านี้ถือว่าเป็นผู้ที่  
เสริมสร้างบุคลิกภาพและพฤติกรรมให้กับเด็ก เป็นแบบอย่าง(role model) ที่สอนให้เด็กมี “พฤติ  
กรรมการสนับสนุนสังคม” เพราะคนที่ชอบช่วยเหลือผู้อื่นย่อมมาจากครอบครัวที่ชอบช่วยเหลือผู้  
อื่น

2. การพูดหรือสอนทั้งที่บ้าน ที่โรงเรียน และมหาวิทยาลัย ระบบการศึกษาที่ดีนั้นต้อง  
ควบคู่กับจริยธรรม ศีลธรรม และจริยธรรมที่ถูกต้องนั้นต้องมีความยืดหยุ่น ปรับเข้ากับเวลาและ  
สถานที่ได้ บ้านและสถานศึกษาจึงเป็นแหล่งบ่มเพาะ “พฤติกรรมการสนับสนุนสังคม” การเอื้อ  
เพื่อและการเสียสละได้เป็นอย่างดี ดังนั้น ระบบการศึกษาจึงเป็นสถาบันที่จะต้องรับผิดชอบในการ  
สร้างจิตใจที่เสียสละและเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่อย่างมาก รองลงมาจากสถาบันศาสนาและครอบครัว

3. แหล่งปลูกฝัง “พฤติกรรมการสนับสนุนสังคม” ที่สำคัญอีกสถาบันหนึ่งก็คือ  
“สถาบันสื่อมวลชน” เพราะในปัจจุบันสื่อมวลชนมีบทบาทอย่างมากในการหล่อหลอมและให้ค่านิยมต่อสมาชิกในสังคม ดังนั้นโปรแกรมและเนื้อหาของสื่อมวลชนจึงมีความสำคัญต่อการพัฒนาการทางจิตใจที่เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่และเสียสละเพื่อผู้อื่น ดังที่กล่าวมาแล้วว่าสังคมจะอยู่ได้ก็ต่อเมื่อคนรู้จักการเสียสละเพื่อผู้อื่น ในขณะที่เดียวกันก็ต้องสร้างดุลยภาพระหว่างการช่วยเหลือตนเองและการช่วยเหลือผู้อื่นด้วย

สื่อมวลชนเป็นแหล่งของการเรียนรู้เพราะคนในสังคมจะสังเกตการแสดงพฤติกรรมต่าง (observational learning) ผ่านสื่อมวลชน ด้วยเหตุที่ว่าสื่อมวลชนสามารถหล่อหลอมค่านิยม ความคิดและพฤติกรรม จึงมีนักวิชาการตะวันตกคัดค้านการแสดงโปรแกรมที่ใช้ความรุนแรงหรือ โหดเหี้ยมมากให้เด็กดู เพราะเด็กอาจจะแยกแยะไม่ออกว่าอะไรจริงอะไรเป็นการแสดง สามารถ ทำให้เด็กเลียนแบบได้ ดังนั้นผู้ผลิตรายการทางสื่อมวลชนทุกสื่อ จึงควรมีความรับผิดชอบในการที่ จะช่วยส่งเสริมให้คนในสังคมมีค่านิยมมากขึ้น หรือจะช่วยให้เกิดพฤติกรรมที่สังคมไม่พึงปรารถนา ขึ้นได้ (นพมาศ ธีรเวคิน, 2539 )

### **แนวคิดเรื่องการต่อต้านสังคม (Anti Social Behavior)**

แนวคิดนี้เป็นลักษณะทางจริยธรรมที่สังคมไม่ต้องการให้เกิดขึ้น ไม่ต้องการให้มีอยู่ใน สมาชิกในสังคม เป็นการกระทำที่สังคมลงโทษ หรือพยายามกำจัด และผู้กระทำพฤติกรรมนั้น ส่วนมากรู้สึกว่าเป็นสิ่งที่ไม่ถูกต้องและไม่สมควร.... เช่น การก้าวร้าว ความคับข้องใจ การโกงสิ่ง ของ เงินทองหรือคะแนน การลักขโมยการกล่าวเท็จ เป็นต้น (ดวงเดือน พันธุมนาวิน, 2522) ถือว่า ลักษณะพฤติกรรมดังกล่าวเป็นด้านที่ตรงกันข้ามกับ “พฤติกรรมการสนับสนุนสังคม” เรียกพฤติ กรรมเหล่านี้ว่า “พฤติกรรมต่อต้านสังคม (Anti Social Behavior)”

ในสหรัฐอเมริกาได้มีงานวิจัยหลายชิ้นที่สนใจเรื่องสื่อมวลชนมีผลกระทบต่อสังคม ซึ่งงานวิจัยเหล่านั้นได้สรุปเกี่ยวกับ “พฤติกรรมต่อต้านสังคม” ไว้หลายอย่าง เช่น ในช่วงทศวรรษ 1960 Joseph Klapper ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับเรื่อง “พฤติกรรมต่อต้านสังคม” แล้วพบว่า สื่อมักจะเป็นตัวกระตุ้นหรือเป็นแรงผลักดันทัศนคติให้กับคนในสังคม ในช่วงปลายปี 1950 และ ต้นปี 1960 พบว่า “พฤติกรรมต่อต้านสังคม” ของสื่อได้ย้ายจากสื่ออื่นๆเข้าไปสู่สื่อโทรทัศน์ Bandura and Berkowitz ได้ทำการสำรวจพบว่าพฤติกรรมความก้าวร้าวนั้นมาจากการเรียนรู้เนื้อหา สื่อที่มีความรุนแรง คณะกรรมการชุด Senate ได้ทำการสำรวจทัศนคติที่มีความรุนแรงทางโทรทัศน์และความเหลวไหลของเด็ก และในปี 1965 คณะกรรมการชุดนี้ได้สรุปว่า สื่อโทรทัศน์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับอาชญากรรมและความรุนแรง จนทำให้เด็กที่ดูมีทัศนคติเกี่ยวข้องกับ “พฤติกรรมต่อต้านสังคม”

จากสมมติฐานเกี่ยวกับความก้าวร้าวในชีวิตประจำวัน ส่วนหนึ่งมีสาเหตุมาจากชีวิตวัยเด็กตอนต้นได้ดูโทรทัศน์เกี่ยวกับพฤติกรรมเหล่านี้มาก จนเกิดการยอมรับพฤติกรรมความก้าวร้าว และพฤติกรรมนี้จะเพิ่มมากขึ้นหากผู้แสดงนั้นมีลักษณะเป็นวีรบุรุษ(Hero)

นอกจากนี้ในช่วงทศวรรษ 1980 และต้นปี 1990 จากงานวิจัยบางชิ้นได้สำรวจผลกระทบที่ต่อต้านสังคมเกี่ยวกับภาพโป๊พบว่ามีมากขึ้นเช่นกัน(Winner and Dominick, 1997)

เพื่อให้เกิดความเข้าใจลักษณะ“พฤติกรรมการต่อต้านสังคม” มากขึ้น จึงแบ่งออกเป็นประเภทต่างๆ ไว้ดังต่อไปนี้

1. ความก้าวร้าว (Aggression) จากทศนะของฟรอยด์ กล่าวว่าความก้าวร้าวเกิดจากสัญชาตญาณแห่งการตาย(Thanatos) ความก้าวร้าว คือ การทำลายตัวเองซึ่งแสดงออกโดยการทำลายสิ่งอื่นแทน ฟรอยด์กล่าวว่าบุคคลต่อสู้กับผู้อื่น หรือแสดงการทำลายต่างๆเพราะความปรารถนาที่จะตาย(Thanatos) ถูกความปรารถนาที่จะมีชีวิตอยู่(Eros) คอยกั้นไว้

แนวความคิดอีกประการหนึ่งตามทฤษฎีของฟรอยด์ที่ใช้อธิบายความก้าวร้าวเรียกว่า “คาธาซิส” (Catharsis) ซึ่งหมายถึงพลังในตัวบุคคลส่วนหนึ่งที่ต้องระบายออก ความคิดนี้เริ่มจากอริสโตเติลได้กล่าวไว้เกี่ยวกับการผ่อนคลายความกลัว และความวิตกกังวลโดยผ่านทางละครโศกของกรีก(โยธิน ศันสนยุทธ์, จุมพล พูลภัทรชีวิน, 2524)

ความก้าวร้าวของมนุษย์ นอกจากปรารถนาที่จะตายแล้ว ยังเป็นเรื่องการที่บุคคลตั้งใจทำลายหรือทำร้ายผู้อื่น โดยไม่หวังผลประโยชน์ ความก้าวร้าวมีตั้งแต่การกล่าวดูถูก ปล่อย่าข่าลือ ผิดๆไปจนถึงขั้นการทำร้ายร่างกาย บาดเจ็บ หรือถึงแก่ชีวิต การที่คนมีความก้าวร้าวมากจะลดพฤติกรรมการสนับสนุนสังคมลง (Giacalone and Greenberg, 1996)

2. ความคับข้องใจ (Frustration) เป็นความรู้สึกที่เกิดจากเหตุการณ์ และสถานการณ์ของสิ่งแวดล้อม ที่รบกวนหรือขัดขวางบุคคลจากการประสบความสำเร็จ หรือจากเป้าหมายที่ตั้งไว้ เมื่อคนรู้สึกถูกรบกวนจากสิ่งต่างๆแล้วเขาจะเกิดการประเมินความคิด หรือการตีความหมายของสถานการณ์ ตามประสบการณ์ที่เคยคับข้องใจ ในเรื่องนี้บุคคลต้องเข้าใจว่าความคับข้องใจนั้นได้แทรกแซงไปตามจุดมุ่งหมายของประสบการณ์ ความคับข้องใจสัมพันธ์กับปฏิกิริยาตอบ



กลับทางอารมณ์ ซึ่งเริ่มจากความโกรธเพียงเล็กน้อยจนถึงเดือดดาล ปัจจัยอีกอย่างหนึ่งที่สำคัญในการก่อให้เกิดความคับข้องใจ คือ ขนาดของการรบกวน(inference) ยิ่งมีขนาดของการรบกวนมาก การประสบความคับข้องใจจะยิ่งมีมากเท่านั้น และผลกระทบของความคับข้องใจสามารถสะสมข้ามวันได้ จนอาจจะก่อให้เกิดพฤติกรรมรุนแรงเพื่อทำให้พฤติกรรมบางอย่างที่ทำให้ความคับข้องใจหายไป

Keenan and Newton (1984) กล่าวว่าไว้ว่าความเครียด(ในงาน)นับเป็นความคับข้องใจอย่างหนึ่งด้วย นอกจากนี้ความขัดแย้งในบทบาท การต้องรับผิดชอบ(งาน)มากๆ ความขัดแย้งภายในตัวบุคคลล้วนเป็นความคับข้องใจ(frustration) ที่สัมพันธ์กับประสบการณ์ที่เคยคับข้องใจ(experienced frustration) (อ้างถึงใน Giacalone and Greenberg, 1996)

3. การแก้แค้นหรือการผูกพยาบาท (Revenge) เป็น “พฤติกรรมต่อต้านสังคม” อย่างหนึ่ง การแก้แค้นหรือการผูกพยาบาท เป็นการกระทำที่เกิดจากอารมณ์ซึ่งส่งผลทางลบ พฤติกรรมนี้สามารถเป็นได้ทั้งการทำลาย และการสร้างสรรค์ เริ่มจากการมีเหตุผลักดัน และจุดประกายความคิดและอารมณ์แก้แค้นพยาบาท(revenge) ความคิดและอารมณ์นี้ในระยะเริ่มต้นค่อนข้างร้อนและรุนแรง สามารถเพิ่มความรุนแรง(heating up) และความเดือดดาลมากขึ้นเรื่อยๆ แต่ในที่สุดกลไกของร่างกายและจิตใจสามารถหาทางออกได้ สิ่งนั้นก็คือ การลดความแค้นพยาบาทลง(cool down) สามารถทำได้โดยการระบาย(venting) ให้ความแค้นสลายไป(dissipation) อาจเป็นเพราะกลัวการถูกโต้ตอบ หรือ ไม่พบหนทางหรือวิธีการแก้แค้น ถ้าหากความแค้นหรือความเดือดดาลไม่กระจายออกไป ความคิดและอารมณ์นี้จะทำให้ร่างกายของบุคคลนั้นเหนื่อยอ่อนลงไปอย่างช้าๆ (fatigue) แต่อย่างไรก็ตาม ในกรณีที่คนเหล่านี้จะไม่ยกโทษ ไม่ลืม หรือไม่ยอมปล่อยผ่านเรื่องความแค้นนั้นๆ บางคนก็จะครุ่นคิดเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น แสดงออกว่าเสียใจที่ไม่ได้แก้แค้นความแค้น ความเดือดดาลอาจจะเพิ่มขึ้นและถึงจุดแตกหัก ระเบิดหรือแสดงพฤติกรรม(explosion)บางอย่างที่มีเป้าหมายเพื่อการแก้แค้น หรือการผูกพยาบาทที่รุนแรงมากขึ้น

นอกจากตัวอย่างดังกล่าวแล้ว “พฤติกรรมต่อต้านสังคม” ยังสามารถจัดแบ่งออกเป็นประเภทต่างๆ ได้ดังต่อไปนี้

- ความโหดร้ายทารุณ(brutality) คือ การแสดงพฤติกรรมที่สังคมไม่ยอมรับเป็นการแสดงความรุนแรงต่อคน สัตว์ สิ่งของ โดยไร้ความปราณี รวมทั้งเกมการแข่งขันที่ทารุณโหดร้าย

- การแสดงออกทางเพศ คือ การพูด หรือการแสดงกระทำเพื่อลวนลาม หรือใช้คำพูดไปในทางขู่สาว การพูดจาสองแง่สองง่าม พูดจาลามกที่สื่อในเรื่องเพศ เป็นการพูดหรือการกระทำที่ไม่สุจริตใจ
- ความรุนแรง(violence) คือ การกระทำที่ใช้กำลังเพื่อหวังทำลายบุคคลอื่นเป็นการล้วงละเมิดด้วยพลังกำลัง บางครั้งเป็นการใช้อาวุธที่ตั้งใจทำร้ายบุคคลอื่น หรือการเล่าถึงประสบการณ์ที่เคยผ่านเหตุการณ์รุนแรง
- การโกง คือ การพยายามทำให้ตัวเองชนะ โดยไม่สนใจว่าอีกฝ่ายจะรู้สึกอย่างไร
- การหลอก คือ การทำให้คนอื่นเข้าใจผิด หรือสับสนในสิ่งหรือในเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้น
- การกลั่นแกล้ง คือ การแสดงพฤติกรรมที่ทำให้บุคคลอื่นเกิดความรู้สึกอับอาย หรือกลายเป็นตัวตลก เป็นการกระทำที่ทำด้วยความสนุก
- การเกี่ยงกันทำงาน คือ แสดงพฤติกรรมที่ไม่อยากทำงาน หรือ ไม่ช่วยเหลือเพื่อนร่วมงาน

การผลิตรายการทางโทรทัศน์ในเมืองไทยพบว่าหลายรายการด้วยกันที่มีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับ “พฤติกรรมต่อต้านสังคม” สำหรับรายการเกมโชว์ที่มีอยู่ในปัจจุบันก็จะใช้กรอบแนวคิด “พฤติกรรมต่อต้านสังคม” มาวิเคราะห์ว่า รูปแบบ เนื้อหา และองค์ประกอบอื่นๆ ในรายการมีผลต่อพฤติกรรมแบบนี้หรือไม่ ถ้าหากมีจะนำเสนอรูปแบบและเนื้อหาอย่างไรเพื่อสื่อสารกับผู้ชม จากทฤษฎีและแนวคิดของ Bandura (1977) ได้อธิบายว่า คนเราเรียนรู้จากการมีประสบการณ์ตรง หรือ จากการสังเกตจากคนอื่น (observation or modeling) ปัจจัยสำคัญในทฤษฎีนี้คือ ความสนใจ(attention) การเก็บรักษา(retention) การผลิตขึ้นมาใหม่(motor reproduction) และแรงจูงใจ(motivation) ถ้าจะหากจะใช้ทฤษฎีของ Bandura นี้มาศึกษาสังคม ก็สามารถคาดเดาได้ว่า พฤติกรรมต่อต้านสังคมหรือการสนับสนุนสังคมนั้นจะมีมากน้อยแค่ไหน สามารถเรียนรู้ได้จากการดูหนังหรือโทรทัศน์ (Winner and Dominick, 1997 )

ดังนั้น การวิจัยเรื่องการนำเสนอรูปแบบและเนื้อหาที่สนับสนุนสังคมและต่อต้านสังคม ที่ปรากฏในรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ จึงได้ใช้ทฤษฎีการต่อต้านสังคมเพื่อมาศึกษาว่ารายการเกมโชว์ที่มีอยู่ในปัจจุบันนี้มีการต่อต้านสังคมในรูปแบบใดบ้าง และมีการนำเสนอมารต่อต้านสังคมอย่างไร เพื่อทำความเข้าใจว่าพฤติกรรมต่อต้านสังคมนั้นเกิดขึ้นเพราะอะไร

### ทฤษฎีการเล่น (Play Theory of Mass Communication)

หากจะถามว่า “การเล่น” คืออะไร หลายคนอาจจะบอกว่าการเล่น คือ สิ่งที่ทำให้เราสนุกสนาน เป็นสิ่งที่ทำให้เราพึงพอใจ เพราะการเล่น เป็นเรื่องธรรมชาติที่ไม่จริงจัง (non seriousness) มีความเป็นอิสระ(freedom) การเล่นสามารถจัดตั้งและจบได้ด้วยตัวเอง(self-contained and end in itself) มีกฎกติกาที่เฉพาะสำหรับการเล่นนั้นๆ(regulation and/or make-believe) เพราะแม้แต่การเล่นของเด็กก็มีกฎกติกา และกติกานี้ Huizinga กล่าวว่าจะนำไปสู่มาตรฐานจริยธรรมต่างๆที่สำคัญ(ethical dimension) การเล่นต้องมีเวลาและสถานที่ชัดเจน(limitation in time or space) และผลของการเล่นนั้นไม่มีผลลัพธ์ที่แน่นอน(uncertainty of outcome) สิ่งเหล่านี้คงสามารถอธิบายความหมายของคำว่า “การเล่น” ได้พอสมควร(Les Haywood และคณะ 1995)

ในงานวิจัยของ วีระ แก่นเพชร เกี่ยวกับการแสดงตลกในงานสื่อวีดิทัศน์ระหว่างปี พ.ศ.2536-2537 พูดถึงเรื่อง “การเล่น”จะเกี่ยวข้องกับ“เวลาว่าง” คือ เวลาที่คนเป็นอิสระเป็นเวลาของการพักผ่อน เป็นเวลาสำหรับงานอดิเรก เป็นเวลาสำหรับการปรับปรุงตัวเอง เพื่อความพึงพอใจของตนเอง(ไม่ได้เป็นการผลิต)

“งาน” คือ เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับความเป็นจริง การหาเลี้ยงชีพ การผลิต

“สำหรับการเล่น” คือ การจินตนาการ และในความรู้สึกที่ไม่เป็นจริง บ้างก็ว่าการเล่นเป็นการแกล้งทำ เป็นการออกจากโลกของภาวะและความผิดชอบ การเล่นเป็นเวลาหยุดพัก การเล่นไม่ใช่ของปกติหรือเรื่องจริง การเล่นเป็นการสมัครใจอยู่ในบางส่วนของความไม่สมัครใจและให้ความพอใจบางครั้ง เช่น คนอังกฤษจะไม่ร้องไห้เสียใจเวลาที่นักฟุตบอลทีมที่ตัวเองชื่นชอบแพ้ เพราะเขารู้สึกว่านั่น คือการเล่น (play)

การเล่นมีความสัมพันธ์กับความพอใจ ซึ่งฟรอยด์ (William Stephenson, 1968) ได้เสนอหลักการยอมรับความจริง(Real) และหลักแห่งความพอใจ(Pleasure) ไว้ 2 ประการ ดังนี้

กฎข้อที่ 1 จิตใจของมนุษย์เริ่มต้นจากความเพ้อฝัน มนุษย์พยายามเอาความเพ้อฝัน ความสนุกสนานกลบเกลื่อนความขมขื่นในชีวิต เป็นขบวนการแห่งความสำราญที่มนุษย์พยายามหลบหนีจากสิ่งที่ทำให้เกิดความไม่สบายใจและหันไปหาสิ่งทดแทนที่ให้ความสุข เช่น หนังอาชญา

กรรม เรื่องเพศ และการเล่นเกม เป็นต้น พวกที่ชอบทำอะไรเป็นสังคม หรือไม่ปฏิบัติกิจของสังคม นั้น คือ พวกที่ไม่ยอมรับความจริง ซึ่งผิดกับพวกที่ยอมรับความจริงที่มักจะปฏิบัติตนไปตามกฎเกณฑ์ของสังคม

กฎข้อที่ 2 เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาของมนุษย์(บุคคล) เขากล่าวว่าการหลีกเลี่ยงความจริง พาตัวเองไปสู่โลกของความฝันนั้นไม่ใช่สิ่งที่จริงจังยืน ความจริงเท่านั้นที่เป็นสัจจะของชีวิต แม้ว่าความจริงจะไม่น่าชื่นชมนักก็ตาม เราจึงเรียกกฎนี้ว่า **กฎแห่งความเป็นจริง** ที่เริ่มต้นด้วยระดับของจิตใต้สำนึก เป็นการเก็บกดทุกอย่างไว้ภายใต้จิตนี้ แต่เมื่อมนุษย์พัฒนาความสำนึก ขบวนการเอาใจใส่ จดจำ การตัดสินใจ การคิดก็ถูกปลุกและเข้ามาแทนที่กลไกเดิม แต่อย่างไรก็ดี เป็นการยากที่คนจะหนีหน้าจากความยินดีมายอมรับความเป็นจริง พรอยด์ ได้ทำการทดลองในเรื่องนี้ และพบว่า การเก็บกดนั้นมีผลต่อการกระทำแบบเพื่อฝันมาก

William Stephenson ได้ให้ความเห็นเพิ่มเติมจากหลักการของพรอยด์ 2 ข้อเกี่ยวกับความพึงพอใจ(Pleasure) ว่า

- ความพึงพอใจ(Pleasure) ต้องเกี่ยวข้องกับอารมณ์ที่ปลื้มปีติ(elation) และมีความสุข
- ความพึงพอใจ(Pleasure) เป็นการหวนคิดถึง(retrospective) ตอนที่เราได้ทำกิจกรรมหรือเราเล่นเกมต่างๆเราได้ซึมซับและรู้สึกสนุกไปกับการเล่นในครั้งนั้น

Feinted (อ้างใน William Stephenson, 1968) นักจิตวิทยาที่มีชื่อเสียงคนหนึ่งได้ทำการทดลอง ได้นำเอาความพอใจมาแทนที่เพื่อชอนความขมขื่น ความพอใจที่นำมาแทนที่นี้ไม่ได้เกิดขึ้นโดยสัญชาตญาณหากแต่เกิดจากการพัฒนาจิตสำนึกของคนเรา คือ การอยากเอาชนะ ความรู้สึกก้าวร้าว และความพอใจเมื่อเห็นอีกฝ่ายหนึ่งพ่ายแพ้

Cailllois ได้กล่าวถึงเรื่องการพึงพอใจกับการเล่นไว้ว่า “เป็นความสนุกสนานบนความตึงเครียด ซึ่งเพิ่มมากขึ้นจากสิ่งที่เราไม่สามารถคาดเดาจากผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้นได้” (the pleasure tension)(Les Haywood และคณะ, 1995)

นอกจากนี้ M. Ellis (อ้างถึงใน Kelly, 1996) สรุปทฤษฎีและแนวคิดที่เกี่ยวกับการเล่นอีกหลายแนวคิดดังนี้

- การสรุปทั่วไป (generalization) การเล่นเป็นประสบการณ์ที่มีความสุข เกิดความพึงพอใจจากการทำงาน
- การชดเชย (compensation) ทฤษฎีนี้จะตรงกันข้ามกับข้อแรก เพราะการเล่นตรงข้ามกับประสบการณ์ที่ไม่น่าพอใจจากการทำงาน การเล่นเป็นเสมือนการชดเชยความสนุกที่ขาดหายไประหว่างการทำงาน
- การระบายหรือการบรรเทา (catharsis) เพราะการเล่นเกี่ยวข้องกับการแสดงความรู้สึกปวด ซึ่งการเล่นจะช่วยลดความก้าวร้าว ลดความเป็นศัตรูลง
- จิตวิเคราะห์ (psychoanalysis) ประสบการณ์ที่ไม่น่าพึงพอใจจากการทำงาน การเล่นสามารถลดความจริงจังลงได้ หรือนำไปสู่การกระตุ้น การควบคุมเหนือผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้น
- การพัฒนา (development) การเล่นนำไปสู่การพัฒนาทางสติปัญญา และเป็นการแสดงออกที่ถูกต้องของความสามารถทางจิตใจ
- การเรียนรู้ (learning) เด็กๆ จะเรียนรู้ผ่านการเล่น เพราะการเล่นเป็นรูปแบบที่ง่ายที่สุดของการเรียนรู้ เป็นผลลัพธ์ที่ให้ความสุขและความพึงพอใจ

หากจะมองในแง่ของนักสื่อสารมวลชน “ทฤษฎีการเล่น (Play Theory)” เน้นบทบาทของสื่อมวลชนในฐานะเป็น “เครื่องเล่น” ของประชาชน การบริโภคสื่อบันเทิง จะทำให้ผู้บริโภคเกิดความสุขสนทนานครึกครื้น และความทุกข์ และความพึงพอใจ ... สื่อมวลชนสามารถมีอิทธิพลต่อวัฒนธรรม ความเชื่อ มาตรฐานการดำเนินชีวิต การแสดงออกของบุคคลได้ โดยการนำ “ทฤษฎีการเล่น (Play Theory)” มาสร้างให้เกิดความเพลิดเพลินพร้อมๆ กับการให้ความรู้ผู้ชมในประเด็นต่างๆ ได้ด้วย (ปาริชาติ สถาปิตานนท์ สโรบล, 2541)



### แนวคิดเรื่องเกม (Game Concept)

“เกมและการเล่นของมนุษย์มีความจำเป็นสำหรับโลกในการรวบรวมวัฒนธรรมของมนุษย์ (Game and the games people play are essential and universal ingredients of human culture)”

เกม (game) ถือว่าเป็นส่วนหนึ่งของการเล่นจนไม่สามารถแยกขาดออกจากกันได้ ประกอบไปด้วยการแข่งขันและมีกฎกติกา เกมยังมีลักษณะเด่นอยู่ 5 ลักษณะ คือ ต้องมีสถานที่(place)ในการเล่น เกม มีอุปกรณ์พิเศษ (special game) มีกำหนดเวลาในการเล่น (time span) การเล่นเกมเป็นสิ่งที่ประดิษฐ์ขึ้น (artificial) ที่สำคัญต้องมีความสนุก (Bammel,G. and Burrus – Bammel,L., 1996) นักวิชาการหลายท่านได้ให้คำนิยามเกี่ยวกับคำว่าเกมไว้หลายแนวทางดังนี้

Marshall McLuhan (1964) ได้กล่าวว่า “เกม เป็นศิลปะสมัยนิยม(popular arts) เป็นการเก็บรวบรวม เป็นภาพสะท้อนของสังคมนำไปสู่แรงขับ หรือ การกระทำไปสู่วัฒนธรรมบางอย่าง”

Eric Berne (อ้างถึงใน Bammel,G. and Burrus – Bammel,L.; 1996 )ได้นิยามว่า “เกม คือ ชุดองค์ประกอบที่ต่อเนื่อง ซึ่งซ่อนเร้นในขบวนการเปลี่ยนพฤติกรรมไปสู่สิ่งที่นิยามว่าดี(well-define) ไม่สามารถคาดเดาผลลัพธ์ได้”

Roland Barthes (อ้างถึงใน John Fiske, 1987) กล่าวว่า “เกม เป็นกฎที่ถูกสร้างขึ้นมาที่ประกอบไปด้วยคนเล่น หรือคนอ่าน สามารถสร้างความพึงพอใจ(pleasure) จากความเป็นอิสระ (freedom) และการควบคุม(control) ในการมีส่วนร่วมเล่นเกม การเล่นเกมมีเนื้อหาที่เกี่ยวกับความเป็นอิสระในการสร้าง และการควบคุมความหมาย”

Levi – Strauss (อ้างถึงใน John Fiske, 1987) บอกว่า “เกม คือรูปแบบของวัฒนธรรมซึ่งมีส่วนร่วมที่เกิดจากความเสมอภาค และจุดที่แตกต่างระหว่างผู้แพ้ และผู้ชนะ

Roger Caillois (อ้างถึงใน Les Haywood และคณะ, 1995) กล่าวว่า “เกมเป็นรูปแบบของกฎที่สำคัญในการจัดหาความหมายของการชดเชย สำหรับทัศนคติและกิจกรรม ซึ่งไม่สามารถแสดงออกที่อื่นในสังคมของชีวิต เป็นช่องทาง(channel) การฝึกซ้อมเหมือนเช่นการระบาย” นอก

จากนี้โดยธรรมชาติของเกมที่มีอยู่ทั่วไปในสังคม หรือในวัฒนธรรมกลุ่มย่อย สามารถเป็นเครื่องบ่งชี้อำนาจในการครอบงำ “คุณค่า(value)” ในสังคมได้

วิธีการเล่นเกมมักจะเกิดขึ้นจากลำดับที่ต่อเนื่องจากง่ายไปสู่ยาก ซึ่งเรียกว่า การเล่นคล้ายเด็ก(childlike: paidia) มีความเป็นอิสระและเกิดการเรียนรู้จากการเล่นเกม ไปสู่โครงสร้างที่ยากมากขึ้น(structured: ludus) เพราะการเล่นเก็มต้องมีกฎกติกาที่ควบคุมกิจกรรมการเล่นเก็มนั้นๆ การเล่นเก็มจึงมีทั้งความเป็นอิสระ(freedom) และความมีระเบียบ(order) Caillois ได้แบ่งประเภทของเกม(game) ออกเป็น 4 ประเภท ดังนี้

1. การแข่งขัน(competition : agon) เกมต้องมีการแข่งขันกับฝ่ายตรงข้าม ผลลัพธ์ที่ได้จากการแข่งขันสามารถวัดได้จากการฝึกทักษะ การตัดสินใจ ความอดทน และการใช้สติปัญญา ผู้เล่นต้องควบคุมเหตุการณ์ได้(active control game) ความเสมอภาคจะไม่เกิดขึ้นแต่ต้องหาเองจากการแข่งขัน ตัวอย่างที่สำคัญเช่น เกมการกีฬา การแข่งหมากรุก เป็นต้น

2. การเสี่ยง(chance : alea) แตกต่างจากการแข่งขัน เพราะผู้เล่นจะเป็นผู้ถูกกระทำ(passive) จากฝ่ายอื่น หรือแล้วแต่โชค ไม่สามารถควบคุมผลลัพธ์ของการเล่น เริ่มต้นง่าย ๆ คล้ายเกมหัว – ก้อย ตัวอย่างที่สำคัญ เช่น เกมการพนัน การเล่นเกมบิงโก(bingo) ลีตเตอรี รูเล็ต การแข่งม้า เป็นต้น ความได้เปรียบของความสำเร็จในการแข่งขันนั้นขึ้นอยู่กับอัตราความเสี่ยง หรือ ความสูญเสีย ความยุติธรรมในการเล่นถูกควบคุมภายใต้เงื่อนไขของสถานการณ์

3. การเลียนแบบ หรือ การล้อเลียน (make – believe : mimicry) การยอมรับเอาบุคลิกของคนอื่นมาใช้ เป็นเรื่องการเลียนแบบเพื่อทำให้คนอื่นมีความสุข มีความพอใจ และหลบหนีจากความจริง เริ่มจากการเล่นเกมของเด็กที่ทำให้เชื่อไปสู่การสวมหน้ากาก การปลอมตัวหนังและละคร ตัวอย่าง เช่น การแต่งชุดแฟนซี(fancy) หรือในละครที่มีความขัดแย้งกันโดยทั่วไป เกมแบบนี้จะอยู่ใต้จิตสำนึก

4. การเล่นเกมแข่งพละกำลังของร่างกาย (vertigo : ilinx) ความเป็นจริงก็คือ โลกมีแรงโน้มถ่วง หากใครสามารถทรงตัว(balance)ร่างกายจากวงล้อได้เหมือนการก้าวไปสู่การเล่นที่สวนสนุก ตัวอย่างของเกมแบบนี้ เช่น การเล่นสกี การปีนเขา และการเล่นอย่างอื่นที่ทำหยาพละกำลังของร่างกาย(physical challenges)

ตารางที่ 1 ตารางรูปแบบ(model) ประเภทการเล่นของ Caillois

	การแข่งขัน (competition)	การเสี่ยง (chance)	การเลียนแบบ (make-believe)	การแข่งพลังกำลังของร่างกาย (vertigo)
การเล่นอย่างอิสระ(childlike : paidia)	ไม่อยู่ในกฎ การแข่งขัน การกีฬา	ระบบการคัดออก เช่น หิว – ก้อย	เกมการเลียนแบบ เช่น แต่งแฟนซี การทายคำปริศนา	การเดินร่าบางประเภท กีฬา บางประเภท เช่น Roller Coasters
การเล่นที่มีกฎ กติกา (control, skill : ludus)	เช่น ฟุตบอล สก๊อต ฟันดาบ หมากกรุก สนุกเกอร์	เกมการพนัน ต่าง ๆ เช่น ลีตเตอรี รูเล็ต บิงโก(bingo)	เช่น ละครโอเปร่า ละครที่มีผู้ชมทั่วไป	เช่น สกี การปีนเขา วินเซิร์ฟ เรือแคนู

ในงานวิจัยครั้งนี้จะอาศัยการแบ่งประเภทเกมของCaillois มาเป็นกรอบในการวิเคราะห์รูปแบบ(Format) ของรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ ซึ่งในแต่ละรายการอาจจะเป็นการผสมผสานเกมหลายประเภทเข้าด้วยกัน หรือ อาจจะมีเกมรูปแบบอื่น ๆ มาผสมด้วย นอกจากการแบ่งเกมของ Caillois แล้ว ยังมีประเภทของเกมโชว์อย่างอื่นที่น่าสนใจและสามารถนำมาเป็นกรอบความคิดในการวิจัยรายการเกมโชว์ได้อีกคือ

เกมโชว์ที่แข่งขันตอบปัญหา (Quiz Show) เป็นแนวคิดที่มาจากความเชื่อทางศาสนา (ศาสนาคริสต์) John Fiske กล่าวว่า รายการแข่งขันตอบปัญหา (Quiz Show) เป็นการแข่งขันตอบปัญหา ความรู้เกี่ยวกับข้อเท็จจริง (factual knowledge) แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

- ความรู้จากสถานศึกษา (academic knowledge)
- ความรู้เรื่องทั่วไป (every knowledge)

และความรู้เกี่ยวกับเรื่องคน(human knowledge) ซึ่งแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท คือ

- ความรู้เกี่ยวกับคนทั่วไป (knowledge of people in general)
- ความรู้เกี่ยวกับคนพิเศษ (knowledge of specific individual) (John Fiske , 1987) หรือเป็นเรื่องของคนที่มีชื่อเสียง (celebrity game) การรู้เรื่องคนอื่นมักจะทำโดยการซุบซิบ (gossip) หรือพยายามสืบค้นหาเรื่องราวของคนที่มีชื่อเสียงเหล่านั้น (detective work)



## แนวคิดเรื่องการผลิตรายการทางโทรทัศน์(Production Concept)

การผลิตรายการโทรทัศน์ ถือว่าเป็นงานศิลปะแขนงหนึ่งซึ่งต้องใช้ทั้งศาสตร์และศิลป์ ประยุกต์เข้าด้วยกัน การผลิตรายการโทรทัศน์นั้นมีลักษณะเป็นกระบวนการซึ่งมีขั้นตอน แบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอนใหญ่ด้วยกันคือ (ศิริพงษ์ สุทธิโยธิน, 2535)

1. ขั้นวางแผนการผลิตรายการ ( Planning)
2. ขั้นตอนการผลิตรายการ ( Pre Production)
3. ขั้นดำเนินการผลิตรายการ (Production)
4. ขั้นหลังการผลิตรายการ (Post Production)

ขั้นที่ 1 ขั้นวางแผนการผลิตรายการ (Planning) หลังจากผู้ผลิตรายการได้รับนโยบายจากสถานี หรือจากเจ้าของเวลาออกอากาศ หรือผู้ผลิตขอเวลาจากทางสถานีได้ บริษัทผู้ดำเนินการผลิตก็จะมาประชุม วางแผนเพื่อหาแนวทางและกลยุทธ์ต่างๆที่จะนำมาใช้ในการผลิตเพื่อทำให้อายการที่ตนผลิตออกมานั้นมีผู้ชมสนใจติดตามชมมากที่สุด หรือมีเรตติ้ง(Rating) ในการรับชมสูงสุด ซึ่งบริษัทผู้ดำเนินการผลิตก็มักจะพิจารณาจากปัจจัยต่างๆ ดังต่อไปนี้ประกอบกันคือนโยบายของสถานี สถานการณ์ของการแข่งขันทางการตลาด สถานภาพสังคมและวัฒนธรรมของผู้บริโภค

เมื่อพิจารณาถึงปัจจัยทั้ง 3 ประการดังกล่าวนี้แล้ว บริษัทผู้ดำเนินการผลิตก็จะกำหนดเป็นนโยบายและวัตถุประสงค์ในการผลิต กลยุทธ์และแนวทางในการผลิตและมอบหมายให้ฝ่ายผลิตรับไปดำเนินการ ในขั้นตอนต่อมาเมื่อฝ่ายผลิตได้รับมอบนโยบายและแผนในการผลิตมาแล้วก็จะประชุมทีมฝ่ายสร้างสรรค์(creative) ฝ่ายศิลป์(art) และฝ่ายกำกับรายการ(production direction) เพื่อสร้างสรรค์รายการขึ้นมา ซึ่งในรายการเกมโชว์ ส่วนมากมักจะมีการศึกษาระบบของต่างประเทศที่มีชื่อเสียงมาก่อน แล้วนำมาดัดแปลง ลอกเลียนแบบหรือประยุกต์ใช้ให้เหมาะสม เมื่อออกแบบสร้างสรรค์รายการได้แล้วก็จะมอบให้ผู้เขียนบท(script writer) รับไปเขียนเป็นบทโทรทัศน์ออกมาตามความคิดดังกล่าว หลังจากนั้นก็จะมีการเตรียมการผลิต(preparation) ขั้น

ตอนนี้ถือว่ามีความสำคัญมากต่อรายการ ซึ่งทั้งหมดต้องเป็นไปตามรูปแบบและแนวทางในการผลิตที่ได้ถูกกำหนดไว้แล้ว คือ

- คัดเลือกพิธีกรผู้ดำเนินรายการ (host) พิธีกรจะมีความสำคัญต่อรายการมาก เพราะจะต้องเป็นผู้ที่ดำเนินรายการโดยใช้เทคนิคในการพูด และการแสดงออกของตนในรายการ พูดเชื่อมโยงรายการ ควบคุมกติกาการแข่งขันเพื่อให้รายการสนุกสนาน ตื่นเต้นเร้าอารมณ์ ตลอดเวลา ปัจจุบันนิยมใช้พิธีกรคู่ ชาย-หญิง ซึ่งเป็นเพศตรงข้ามเพื่อให้มีประเด็นที่จะนำพูดล้อเลียนกันได้มาก และที่สำคัญคือต้องมีผู้ช่วยพิธีกรที่มีความตลกหรือ เป็นดาราตลกมาช่วยสร้างสีสันให้กับรายการ

- ผู้ร่วมรายการ(talent) ที่มีความคล่องแคล่ว ว่องไว มีไหวพริบปฏิภาณดี มีบุคลิกลักษณะที่ดี และมีการเชิญบุคคลที่มีชื่อเสียง เช่น ดารา นักร้อง ดาวตลก มาช่วยสร้างบรรยากาศของรายการให้สนุกสนาน

- ออกแบบฉากให้มีความเหมาะสมกับรายการ
- ดูแลเรื่องแสง สี เสียง
- กำหนดเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายเพื่อเป็นเอกลักษณ์ให้กับรายการ
- ตลอดจนกำหนดสถานที่ในการถ่ายทำ

ขั้นที่ 2 ขั้นก่อนการผลิตรายการ (Pre Production) เป็นขั้นตอนที่ต่อเนื่องจากขั้นตอนแรก คือ ทีมงานทุกคนจะต้องมานั่งประชุมกันเพื่อกำหนดหัวเรื่อง และตัวบุคคลที่จะนำมาเสนอในรายการ ซึ่งผู้รับผิดชอบแต่ละฝ่ายก็จะเสนอแนวความคิด(idea) ของตนให้ที่ประชุมฟังและช่วยกันพิจารณา หากเห็นสมควรแก้ไขก็ช่วยแนะนำกัน จนกระทั่งได้หัวเรื่อง ตัวบุคคล และแนวทางการนำเสนอเรื่องแล้วก็จะมอบหมายแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบของตน ดังนี้

2.1 การเลือกผู้ร่วมรายการ การพิจารณาคัดเลือกตัวบุคคลที่จะมาร่วมในรายการในฐานะผู้แข่งขันจะมีการพิจารณาอย่างละเอียดเพื่อให้ได้คนที่น่าสนใจที่สุดในช่วงนั้นมาร่วมรายการ ซึ่งปัจจัยสำคัญในการพิจารณาก็คือ

- ความมีชื่อเสียง บุคคลนั้นเป็นคนที่มีความมีชื่อเสียงโด่งดัง มีคนรู้จักมาก และเป็นที่ยอมรับหลายคนสนใจ เช่น ดารา นักร้อง นักแสดง นางแบบ เป็นต้น

- ความรู้ บุคคลนั้นเป็นผู้เชี่ยวชาญในเรื่องที่จะนำมาเสนออย่างน้อยเพียงใด มีความรู้เรื่องนั้นจริงหรือไม่ และคนทั่วไปให้การยอมรับหรือไม่

- กิจกรรมทางสังคม (social activity) ที่คนสนใจ บุคคลนั้นอาจจะทำอะไรสักอย่างหนึ่งที่ทำให้ประชาชนสนใจ เช่น ดาราบางคนที่ชอบช่วยเหลืองานมูลนิธิช่วยเหลือผู้ประสบอุบัติเหตุ เป็นต้น
- ชีวิตของบุคคลที่ประชาชนอยากรู้จัก เช่น ชีวิตของนักธุรกิจที่รวยระดับพันล้านร้อยล้าน ชีวิตดารา
- เรื่องแปลกใหม่ที่ใครยังไม่เคยรู้จัก เช่น ชีวิตของคนติดยาเสพติด ชีวิตของหมอนวดโสเภณี เป็นต้น

2.2 การจัดสร้างฉาก การผลิตรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ส่วนใหญ่จะผลิตให้ห้องส่ง หรือในสตูดิโอ(studio) ฉากจึงเป็นปัจจัยหนึ่งที่สำคัญที่จะทำให้ผู้ชมทราบถึงวัตถุประสงค์ บรรยากาศ และอารมณ์ของรายการนั้น การจัดฉากมีองค์ประกอบที่สำคัญในการพิจารณา คือ รูปแบบของฉาก(style) (ธนิศ ภูศิริ,2531) ฉากสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 รูปแบบ คือ

- ฉากแบบธรรมดา หรือแบบพื้นฐาน (neutral) เป็นฉากที่ง่ายที่สุดเป็นการจัดให้ผู้เข้าแข่งขันยืนหรือนั่งอยู่หน้าฉากหลังที่เป็นพื้นสีธรรมดา ในกรณีที่ฉากหลังเป็นพื้นสีดำเราจะเรียกฉากแบบนี้ว่า คามิโอ(cameo) อีกวิธีการหนึ่ง คือการจัดแสงไม่ให้ไปกระทบฉากหลังเลยกรณีที่ฉากหลังเป็นพื้นสีขาวหรือสีอื่น เช่น สีฟ้า สีเขียว สีเทา เราเรียกฉากแบบนี้ว่า ลิมโบ(limbo)
- ฉากแบบเสมือนจริง(realistic) การจัดฉากแบบนี้เป็นการจัดเพื่อให้ดูสมจริงสมจังมากที่สุด ฉากแบบนี้มักมีการใช้ของจริงมาจัดฉาก หรือใช้วัสดุที่ทำแล้วดูเหมือนของจริงมากที่สุด มาจัดฉาก รวมทั้งการจัดสภาพแวดล้อมอื่นๆให้เหมือนจริงด้วย
- ฉากแบบแอบสแตรกต์(abstract) การจัดฉากแบบนี้มีวิธีการจัดอยู่ 2 แบบ คือแบบแรกเป็นการจัดแบบไม่เหมือนจริง หรืออาจเรียกว่าเป็นการจัดแบบเพ้อฝันวิจิตรพิสดาร (fantasy) โดยไม่ต้องคำนึงถึงความเป็นจริง ส่วนอีกวิธีหนึ่งเป็นการจัดฉากที่คล้ายๆกับการจัดฉากละคร เช่น มีการนำเอาเตา กะทะ มาใช้ประกอบในฉาก เพื่อแสดงให้เห็นว่าฉากนี้เป็นฉากในห้องครัวโดยไม่มีการสร้างห้องครัวขึ้นมาจริงเหมือนกับฉากแบบเหมือนจริง การจัดฉากแบบแอบสแตรกต์นี้ไม่ค่อยสนใจในเรื่องของรายละเอียดเท่าไรนัก และส่วนใหญ่ฉากที่สร้างขึ้นมาก็นำมาใช้เป็นชิ้นๆไม่ได้ประกอบขึ้นเหมือนของแบบอย่างเหมือนจริง

2.3 การจัดแสง การถ่ายทำรายการในสตูดิโอ นั้น สิ่งที่สำคัญมากและจะขาดไม่ได้ก็คือ เรื่องการจัดแสง ในขั้นของการเตรียมงานก่อนถ่ายทำนี้ ผู้กำกับรายการจะต้องประสานงานทางฝ่ายจัดแสงของห้องส่งในเรื่องการกำหนดแนวคิด และวัตถุประสงค์ของรายการให้ทราบเพื่อที่จะได้จัดแสงให้สอดคล้องกับบรรยากาศ การจัดแสงในสตูดิโอ นั้นมีจุดมุ่งหมายดังนี้คือ

- เพื่อให้มีแสงพอเพียงและเหมาะสมตามที่กล้องโทรทัศน์จำเป็นต้องใช้ในการถ่ายทำรายการโทรทัศน์

- การจัดแสงเพื่อลบเงา แสงเมื่อมากระทบตัวคนหรือวัตถุย่อมทำให้เกิดเงา ดังนั้น จึงต้องมีการจัดแสงเพิ่มขึ้นมาอีกเพื่อลบเงาที่ไม่สวยงาม ทำให้ภาพนั้นมีความสวยงามมากขึ้น

- การจัดแสงเพื่อบ่งบอกเวลาและสถานที่ แสงสามารถบอกให้ผู้ชมรู้ว่าฉากนั้นเป็นเวลากลางวันหรือกลางคืนและบางครั้งก็บ่งบอกสถานที่ได้ด้วย เช่น การจัดแสงสีวูบวาบทำให้ผู้ชมนึกถึงสถานที่เด่นจำ

- การจัดแสงเพื่อสร้างบรรยากาศและอารมณ์ เป็นการจัดแสงเพื่อเน้นการสร้างอารมณ์ของผู้ชมให้คล้ายตามบรรยากาศของฉากหรือเหตุการณ์นั้นๆ

- การจัดแสงเพื่อเน้นความสนใจของผู้ชมเฉพาะจุด เป็นการจัดแสงโดยใช้ไฟกำลังส่องสว่างสูง (follow spot light) ส่องไปที่บุคคลหรือวัตถุที่เราต้องการจะเน้นความสำคัญ หรือสร้างจุดสนใจแก่ผู้ชมมากกว่าส่วนอื่นในฉาก

2.4 เสียง ถือว่าเป็นส่วนหนึ่งที่จะช่วยให้บรรยากาศในรายการมีความน่าสนใจมากขึ้น โดยเฉพาะรายการเกมโชว์ซึ่งจะต้องมีการเตรียมที่ดี โดยปกติแล้วเสียงที่ใช้ในรายการโทรทัศน์แบ่งออกเป็น 4 ประเภท คือ

- เสียงหลักตามเนื้อหา (main voice) หมายถึงเสียงใดๆก็ตามที่มีหน้าที่ในการนำเสนอเนื้อหาของรายการไม่ว่าจะโดยตรงหรือโดยอ้อมก็ตาม เช่น เสียงคนพูด เสียงสัตว์ร้อง เสียงเพลง ลักษณะที่สำคัญของเสียงประเภทนี้ถ้าขาดหายไปจะทำให้เนื้อหาไม่สมบูรณ์

- เสียงประกอบเพื่อความสมจริง (sound effects) หรือ (realistic sound effects) คือ เสียงอันควรจะเกิดขึ้นตามธรรมชาติของสิ่งต่างๆที่ประกอบอยู่ในรายการโทรทัศน์เป็นเสียงที่ช่วยเพิ่มความสมจริงให้กับฉากขณะนั้น ถ้าไม่มีเสียงนี้อาจจะทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความไม่สมจริง แต่มิได้ทำให้เนื้อหาสาระเสียไป เช่น เห็นแก้วแตกแตก ก็ควรจะได้ยินเสียงแก้วแตก

- เสียงดนตรีประกอบ (background music) เสียงดนตรีสามารถโน้มน้าวอารมณ์ของผู้ฟังได้มาก ความหลากหลายของเครื่องดนตรี ท่วงทำนองลีลาจังหวะต่างๆทำให้ดนตรีเป็นเสียงประเภทที่มีอิทธิพลต่อคุณลักษณะความเป็นไปของรายการโทรทัศน์มาก ดนตรีเป็นส่วน

สำคัญในการเสริมแต่งรายการโทรทัศน์ให้สมบูรณ์ทั้งในเนื้อหา อารมณ์ ความรู้สึก สุนทรียภาพ และจินตนาการ บางครั้งเสียงดนตรีสามารถสร้างเอกลักษณ์ให้กับรายการทำให้คนจดจำได้

- เสียงประกอบพิเศษ (special sound effects) เป็นเสียงที่จงใจสร้างขึ้นมาโดยตรง เพื่อผลทางจิตวิทยาหรือเพื่อเป็นสัญลักษณ์แทนสิ่งบางสิ่ง ที่ไม่อาจแสดงได้ด้วยภาพหรือที่ไม่มีอยู่ในความจริงแต่เป็นจินตนาการ เช่น ความคิด เป็นสิ่งที่ถ้าไม่ได้ใช้คำพูดบอกเล่ากันก็ไม่มีอะไรอย่างอื่นแสดงออกมาให้ผู้ชมได้ยิน ดังนั้น จึงอาจใช้เสียงบางอย่างขึ้นมาเป็นสัญลักษณ์ เช่น เสียง “ปึง”

ในรายการเกมโชว์มักจะนิยมสร้างเสียงประกอบเพื่อความสมจริง (sound effects) ในรายการ โดยการจัดให้มีผู้ชมรายการในห้องส่งประมาณ 20-30 คน หรือมากกว่านั้นเพื่อสร้างบรรยากาศให้คึกคัก ผู้ชมรายการในห้องส่งก็จะมีส่วนร่วมในรายการโดยการหัวเราะ ประทับมือ ส่งเสียงเชียร์ มีอารมณ์ร่วมไปกับรายการ และยังเป็นเหมือนตัวแทนของผู้ชมทางบ้านด้วย ถ้าหากผู้ชมรายการในห้องส่งมีอารมณ์อย่างไรก็ตามคิดว่า ผู้ชมทางบ้านน่าจะมีอารมณ์เช่นนั้นด้วย

ขั้นที่ 3 ขั้นตอนการผลิตรายการ (Production) เป็นการนำเอาทุกสิ่งทุกอย่างที่เตรียมไว้ล่วงหน้าแล้วทั้งหมดมาดำเนินการผลิต หรือถ่ายทำรายการซึ่งส่วนมากแล้วรายการเกมโชว์มักจะถ่ายทำในสตูดิโอ(studio)เป็นส่วนใหญ่ แต่อาจมีบางส่วนของรายการที่ออกไปถ่ายทำจากสถานที่จริง(on location shooting) เช่น การสัมภาษณ์ การเล่นเกม สาระคดีประกอบในรายการ วิว ทิวทัศน์ สถานที่ต่างๆ ในการถ่ายทำรายการในสตูดิโอนั้น ผู้กำกับรายการจะเป็นคนที่สำคัญที่สุดที่จะจัดการให้การผลิตรายการนั้นเป็นไปตามวัตถุประสงค์และแนวทางที่กำหนดไว้ให้ได้มากที่สุด โดยการใช้ศิลปะในการผลิตและควบคุมทีมงานฝ่ายอื่นๆ เช่น กล้อง แสง เสียง ให้ดำเนินการตามจุดมุ่งหมาย

นอกจากนี้รายการเกมโชว์ยังต้องการความสวยงามของฉากที่จะต้องมีการกำกับศิลป์ (art director) คอยควบคุมดูแลเรื่องการจัดฉาก อุปกรณ์ประกอบฉากให้ดูยิ่งใหญ่ ตระการตาสวยงามด้วยศิลปะของการใช้สี และระบบไฟกระพริบ ไฟว๊ิงที่แพรวพราว รวมทั้งการใช้เทคนิคกลไกเพื่อการเคลื่อนไหวของฉาก เพื่อสร้างบรรยากาศของความทันสมัย ตื่นเต้น เร้าใจผู้ชม นอกจากนั้นในการสร้างบรรยากาศของรายการเกมโชว์สิ่งที่จำเป็นมาก คือ เสียงเชียร์ของผู้ชมรายการในห้องส่ง ที่จะต้องคอยส่งเสียงเชียร์ หัวเราะ ส่งเสียง แสดงความพึงพอใจ เช่น กรีดร้อง ตะโกน ทั้งนี้เพื่อเร้าบรรยากาศให้ผู้ชมทางบ้านรู้สึกสนุกสนานตามไปด้วย ซึ่งตามปกติแล้วก็จะมีผู้ควบคุมให้



สัญญาณในการส่งเสียงเชียร์ หรือเสียงหัวเราะให้เป็นไปตามอารมณ์และจังหวะของการนำเสนอรายการ นอกจากนี้ผู้ร่วมรายการ(talent) คือ ผู้ที่ได้รับเชิญมาร่วมแสดง แข่งขันหรือพูดคุยในรายการ ก็มีผลสำคัญในการสร้างบรรยากาศ โดยมากแล้วก็จะคัดเลือกผู้ร่วมรายการที่สนุกสนาน ทั้งหมดนี้ก็เป็นส่วนหนึ่งของการสร้างบรรยากาศรายการ ส่วนการนำเสนอเนื้อหาในรายการนั้นจะมีพิธีกรจะเป็นผู้ดำเนินรายการ เชื่อมโยงเหตุการณ์ในรายการและควบคุมการแข่งขันให้เป็นไปตามกติกา

ในการถ่ายทำรายการ ในขั้นนี้ผู้กำกับรายการมักจะถ่ายทอดและบันทึกเทปไว้หลายช่วงหลายตอน หรือหลายครั้งในฉากเดียวกัน เพื่อให้ได้ช่วงที่มีบรรยากาศในการนำเสนอเป็นไปตามจุดมุ่งหมายให้ได้มากที่สุด ดังนั้น เทปที่ได้ในขั้นนี้จึงยังไม่สมบูรณ์ที่จะนำไปออกอากาศหรือรับชม จำเป็นต้องนำไปผ่านขั้นตอนของการตัดต่อและการผสมเสียงต่อไป

ขั้นที่ 4 ขั้นหลังการผลิตรายการ (Post Production) เป็นการนำเอาเทปที่บันทึกการถ่ายทำแล้วมาคัดเลือกช่วงรายการที่ดีที่สุดไว้ และคัดเลือกส่วนที่ไม่ต้องการทิ้งออกไปโดยใช้เทคนิคการตัดต่อ และจะต้องจัดลำดับของการนำเสนอรายการให้เป็นไปตามบทโทรทัศน์ ในการตัดต่อเทปนั้นก็จะมีการใช้เครื่องมือที่ทันสมัยมีเทคนิคในการตัดต่อแบบต่างๆ เช่น ภาพซ้อน (dissolve) ภาพพลิก ภาพหมุน ภาพวิ่ง หรือ การใช้เทคนิคพิเศษ(special effects) อย่างอื่นเพื่อทำให้ภาพที่ออกมานั้นมีความฉับไว มีความกระชับ รวดเร็ว ในการรับชมและยังได้ภาพที่แปลกใหม่ ตื่นตาตื่นใจผู้ชม เสร็จแล้วก็จะนำไปซ้อนตัวอักษรหรือภาพกราฟฟิกต่างๆ เช่น ไตเติ้ลรายการ ชื่อพิธีกร ชื่อผู้ร่วมรายการ หรือข้อความอื่นๆให้สมบูรณ์ เมื่อตัดต่อภาพเสร็จแล้วก็จะนำรายการไปผสมเสียงดนตรี มีการใส่จังหวะดนตรีที่ตื่นเต้น ไร้ใจ สร้างความสนุกสนานมากยิ่งขึ้น หลังจากที่ผ่านมาขั้นตอนการตัดต่อแล้วจะได้รายการที่สมบูรณ์พร้อมที่จะออกอากาศ แต่ก่อนที่จะส่งออกอากาศบริษัทผู้ผลิตก็มักจะตรวจสอบรายการกันก่อนเพื่อดูว่ารายการนี้เป็นไปตามจุดมุ่งหมายหรือไม่ทั้งใน ด้านเนื้อหา และรูปแบบวิธีการนำเสนอ ถ้ายังไม่เป็นที่พอใจก็อาจมีการแก้ไขในบางส่วน แล้วจึงนำส่งออกอากาศต่อไป

#### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการค้นคว้าข้อมูลได้พบว่างานวิจัยที่เกี่ยวกับรายการเกมโชว์นั้นพบบ้าง แต่ในกรณีที่ศึกษาเกี่ยวกับการสนับสนุนสังคม และการต่อต้านสังคม นั้นไม่พบเรื่องนี้โดยตรง แต่ยกเว้นการ

ศึกษาเกี่ยวกับเรื่องจริยธรรมในรายการและในสื่อต่างๆที่มีส่วนใกล้เคียงกัน ผู้วิจัยจึงได้เลือกงานวิจัยที่ใกล้เคียงกับหัวข้อการทำวิจัยมาศึกษาดังนี้

อรนุช สูดประเสริฐ (2538) วิจัยเรื่อง“การวิเคราะห์รายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์” พบว่ารายการแข่งขันชิงรางวัลสามารถแบ่งได้ 3 ประเภท คือ รายการประเภทที่เน้นสาระ ความรู้ เป็นหลัก รายการประเภทที่เน้นความบันเทิงเป็นหลัก และรายการประเภทที่เน้นทั้งสาระ ความรู้ และความบันเทิง จากการใช้เครื่องมือสอบถามสำรวจทัศนคติของผู้ชม 100 คน พบว่า ผู้ชมนิยมชมรายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นทั้งสาระ ความรู้ และความบันเทิง ผสมผสานอยู่ในรายการเดียวกัน นอกจากนี้ ยังพบว่ารายการแข่งขันชิงรางวัลในปัจจุบันนั้น สะท้อนให้เห็นค่านิยมของสังคมไทยทั้งด้านลบ และด้านบวก แต่ลักษณะของค่านิยมด้านลบจะปรากฏอย่างเด่นชัดมากกว่า ค่านิยมด้านบวก

สุพัตรา คุณากาญจน์ (2530) วิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์เนื้อหาด้านจริยธรรมในรายการโทรทัศน์” พบว่า รายการโทรทัศน์ทั้งหมดมีเนื้อหาจริยธรรมด้านบวกและด้านลบที่เสนอมากที่สุด คือ เนื้อหาเกี่ยวกับ ความยึดมั่นในคุณธรรม รายการโทรทัศน์ที่เสนอเนื้อหาจริยธรรมทั้งด้านบวกและด้านลบสูงสุด คือ รายการละครและภาพยนตร์ รายการข่าวเสนอเนื้อหาจริยธรรมด้านบวกมากที่สุดเกี่ยวกับความรักชาติ เนื้อหาจริยธรรมด้านลบมากที่สุดเกี่ยวกับความยึดมั่นในคุณธรรม รายการสารคดี ส่วนใหญ่จะเสนอเนื้อหาจริยธรรมด้านบวกและเสนอมากที่สุดในเรื่องของความรักชาติ รายการบันเทิง เสนอเนื้อหาจริยธรรมด้านบวกมากที่สุดเกี่ยวกับความมีสติปัญญา เนื้อหาจริยธรรมด้านลบมากที่สุดเกี่ยวกับความยึดมั่นในคุณธรรม

พรพนิต พ่วงภิญโญ (2531) วิจัยเรื่อง “บทบาทการ์ตูนเรื่องที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นต่อการพัฒนาเด็กและเยาวชน” พบว่า เนื้อหามีทั้งด้านส่งเสริมคุณธรรม ได้แก่ ความเมตตา กรุณา ความกล้าหาญ และความเชื่อมั่นในตัวเอง ด้านทำลายคุณธรรม ได้แก่ การประทุษร้ายต่อชีวิตและร่างกาย และความเป็นผู้ไม่มีสติรู้จักยั้งคิด

สิริวรรณ ลอพันธุ์ไพบูลย์ (2532) วิจัยเรื่อง “การศึกษาเปรียบเทียบบทบาททางจริยธรรมของตัวละครในละครและภาพยนตร์ชุดโทรทัศน์ไทย จีน และญี่ปุ่น” พบว่าละครและภาพยนตร์ไทย มีการนำเสนอบทบาททางจริยธรรมทางด้านความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่เป็นจริยธรรมด้านบวกมากที่สุด และความขยันหมั่นเพียร นำเสนอรองลงมา ส่วนทางด้านลบที่ถูกนำเสนอมากที่สุด คือ ความ

ซื่อสัตย์สุจริต และความอดทน อดกลั้น นำเสนอรองลงมา ภาพยนตร์จีน มีการนำเสนอเรื่อง ความเชื่อเพื่อพ่อแม่ เป็นจริยธรรมด้านบวกที่ถูกนำเสนอมากที่สุด และความซื่อสัตย์สุจริต นำเสนอรองลงมา ส่วนทางด้านลบที่ถูกเสนอมากที่สุดคือ ความซื่อสัตย์สุจริต และความอดทน อดกลั้น นำเสนอรองลงมา สำหรับภาพยนตร์ญี่ปุ่น ความเชื่อเพื่อพ่อแม่ เป็นจริยธรรมด้านบวกที่ถูกนำเสนอมากที่สุด และความขยันหมั่นเพียรถูกนำเสนอรองลงมา ส่วนทางด้านลบที่ถูกนำเสนอมากที่สุดคือ ความอดทน อดกลั้น และความซื่อสัตย์สุจริต นำเสนอรองลงมา

ชิตชัย ศุภระจันทร (2538) วิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์เนื้อหาด้านจริยธรรมในละครโทรทัศน์ที่ออกอากาศระหว่างเดือนมิถุนายน – กรกฎาคม พุทธศักราช 2537 ” พบว่าจริยธรรมทางบวกที่ปรากฏในละครโทรทัศน์ทุกเรื่อง คือ ความเชื่อเพื่อพ่อแม่ ความกตัญญูต่อกตเวที ความอดทนอดกลั้น ความขยันหมั่นเพียร ความเมตตา ความรับผิดชอบ ความยึดมั่นในคุณธรรม จริยธรรมทางบวกที่ปรากฏในละครโทรทัศน์น้อยที่สุด คือ ความรักชาติ ความสามัคคี ความยุติธรรม สำหรับจริยธรรมทางลบที่ปรากฏในละครโทรทัศน์ทุกเรื่อง คือ ความไม่เมตตา ความไม่เชื่อเพื่อพ่อแม่ ความไม่ยึดมั่นในคุณธรรม จริยธรรมทางลบที่ปรากฏในละครโทรทัศน์น้อยที่สุด คือ ความไม่สามัคคี

จุฑามาศ สุกิจจานนท์ (2539) วิจัยเรื่อง “จริยธรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของวอลท์ ดิสนีย์” พบว่า เนื้อหาในการ์ตูนที่ทำการศึกษาค้นคว้าได้สื่อความหมายด้านจริยธรรม ได้แก่ ความรักพวกพ้อง การเคารพเชื่อฟังผู้ใหญ่ ความกตัญญู ความรับผิดชอบ ความเมตตา ความกล้าหาญ และการเคารพในสิทธิของตนเองและของผู้อื่น รวมทั้งสิ่งที่ตรงกันข้ามกับจริยธรรม ได้แก่ ความเห็นแก่ตัว ความดื้อรั้น การเนรคุณ ความบกพร่องในความรับผิดชอบ การประทุษร้ายต่อผู้อื่น ความซื่อซลาด และการละเมิดสิทธิของผู้อื่น ผ่านทางลักษณะและการแสดงออกของ ตัวละคร ภาพและมุขกตัญญู เสียง แสง และสี ซึ่งผู้รับสารสามารถรับรู้และตีความหมายสิ่งที่ปรากฏในภาพยนตร์ได้อย่างถูกต้อง

การศึกษาการนำเสนอรูปแบบและเนื้อหาที่สนับสนุนสังคมและต่อต้านสังคม ที่ปรากฏในรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ ได้ใช้ทฤษฎี แนวคิดหลายแนวคิด ในการพิสูจน์ว่ารายการเกมโชว์ 10 รายการ แต่ละรายการมีวิธีการเล่น รูปแบบของเกมอย่างไร ตรงตามข้อสันนิษฐานที่ตั้งไว้หรือไม่ โดยอาศัย ทฤษฎีการเล่นและแนวความคิดเรื่องเกมของ Roger Caillois มาเป็นกรอบในการศึกษาวิจัย นอกจากนี้การวิจัยเรื่องการแบ่งรูปแบบและเนื้อหาการสนับสนุนสังคม และการต่อต้านสังคม



ได้ใช้แนวคิดการสนับสนุนสังคม และแนวคิดการต่อต้านสังคมมาศึกษา เพื่อค้นหาคำตอบตามข้อ  
สันนิษฐานที่ตั้งไว้ รวมถึงการนำเสนอเนื้อหาทั้งสองประเภทนี้ มีการนำเสนอในลักษณะใดบ้างโดย  
อาศัยแนวคิดเรื่องการผลิตรายการโทรทัศน์มาวิเคราะห์ วิจัย ซึ่งทฤษฎีและแนวคิดที่นำมาใช้ในครั้ง  
นี้นับว่ามีประโยชน์และเหมาะสมกับงานวิจัย สามารถพิสูจน์งานวิจัยครั้งนี้ได้ตามข้อสันนิษฐานที่  
ได้ตั้งไว้จนครบทุกข้อ



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## บทที่ 3

### วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษานำเสนอรูปแบบและเนื้อหาที่“สนับสนุนสังคมและต่อต้านสังคม”ที่ปรากฏในรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ ผู้วิจัยได้ใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ซึ่งเป็นวิธีการวิจัยที่มุ่งสนใจการศึกษาคุณลักษณะและความหมายของปรากฏการณ์ หรือ พฤติกรรมของมนุษย์ในสังคมโดยมีลักษณะที่สำคัญ คือ เป็นการมองจากหลายมิติ ส่วนใหญ่จะเป็นงานวิจัยเกี่ยวกับข้อมูลทางสังคมและวัฒนธรรม ทักษะคิด เป็นต้น (สุภางค์ จันทวนิช, 2530) การวิเคราะห์แบ่งออกเป็นสองส่วน ส่วนแรกจะทำการวิเคราะห์ ประเภท รูปแบบและเนื้อหา ที่นำเสนอเกี่ยวกับการสนับสนุนสังคม และการต่อต้านสังคม ส่วนที่สองจะวิเคราะห์การนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคม และการต่อต้านสังคม โดยทั้งสองส่วนจะวิเคราะห์จากเนื้อหารายการเป็นหลักโดยอาศัยทฤษฎีต่างๆเป็นกรอบในการวิเคราะห์

### แหล่งข้อมูลและการเก็บรวบรวมข้อมูล

แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษานำเสนอ แบ่งเป็น 2 ประเภท ได้แก่

1. แหล่งข้อมูลประเภทวิดีโอเทปรายการเกมโชว์ แหล่งข้อมูลประเภทนี้ผู้วิจัยได้เลือกรายการเกมโชว์ยอดนิยม 10 รายการมาทำการศึกษา โดยอาศัยข้อมูลจากการสำรวจรายการเกมโชว์ยอดนิยมของบริษัทเอซี เนลสัน จำกัด หรือดีมาร์ ในเดือนกรกฎาคม และกันยายน พ.ศ.2542 (มติชน, 7 ตุลาคม 2542 : 14) รายการเกมโชว์ทั้ง 10 รายการนั้น ออกอากาศทางสถานีช่อง 3 ช่อง 5 ช่อง 7 และ ช่อง 9 เพราะสถานีโทรทัศน์ทั้ง 4 ช่องเป็นสถานีที่เปิดโอกาสให้เอกชนมาเช่าช่วงเวลาและบริหารดูแลการผลิตเอง ส่วนช่อง 11 และไอทีวี รายการเกมโชว์มีน้อย หรือแทบจะไม่มีเลย และเคเบิลทีวีจะเป็นรายการเกมโชว์ของต่างประเทศจึงไม่ทำการศึกษา ดังนั้นในการศึกษาวิจัยในครั้งนี้จึงเลือกศึกษารายการเกมโชว์จากสถานีโทรทัศน์ 4 สถานีดังที่กล่าวมาแล้ว ซึ่งออกอากาศในช่วงระยะเวลา 3 เดือน เริ่มตั้งแต่เดือนมีนาคม - พฤษภาคม 2543 โดยศึกษารายการเกมโชว์ทุกตอนตลอดระยะเวลา 3 เดือน นับความถี่ในการแพร่ภาพ 1 ครั้งเท่ากับ 1 ตอน รายการเกมโชว์มีทั้งหมดประมาณ 10 รายการ ดังนั้นหน่วยในการศึกษาในรายการประเภทจึงมีทั้งหมด 120 หน่วย ผู้วิจัยได้จ้างบริษัทที่รับจ้างอัดวิดีโอเป็นผู้อัดรายการเกมโชว์ รายการเกมโชว์ทั้ง 10 รายการที่ทำการศึกษาในครั้งนี้

1. รายการเกมพิศวง ออกอากาศทางช่อง 7 วันอาทิตย์ เวลา 11.30 - 12.30 น.
2. รายการซีออคเกม ออกอากาศทางช่อง 3 วันพฤหัสบดี เวลา 22.00 - 23.30 น.
3. รายการชิงร้อยชิงล้าน ออกอากาศทางช่อง 5 วันพุธ เวลา 22.00 - 24.00 น.
4. รายการเกมโซน ออกอากาศทางช่อง 9 วันเสาร์ เวลา 14.00 - 15.30 น.
5. รายการเกมแก่นจน ออกอากาศทางช่อง 5 วันอาทิตย์ เวลา 18.00 - 19.30 น.
6. รายการจุกบ็อกซ์เกม ออกอากาศทางช่อง 3 วันเสาร์ เวลา 22.00 - 23.30 น .
7. รายการสี่ห้าทำตะลุยก ออกอากาศทางช่อง 3 วันอาทิตย์ เวลา 09.30 - 10.00 น.
8. รายการลับเฉพาะคนรู้ใจ ออกอากาศทางช่อง 3 วันจันทร์ เวลา 22.00-23.30 น.
9. รายการเกมล่า 2000 ออกอากาศทางช่อง 5 วันอาทิตย์ เวลา 13.00-14.00 น.
10. รายการเวทีทองเมจิก ออกอากาศทางช่อง 5 วันเสาร์ เวลา 12.00 - 13.00 น.

2. แหล่งข้อมูลประเภทบุคคล ได้แก่ ผู้ผลิตรายการเกมโชว์ทั้ง 10 รายการ ซึ่งเป็นบุคคลที่รับผิดชอบรายการโดยตรง อาจเป็นเจ้าของรายการ หรือผู้ควบคุมรายการ บุคคลใดบุคคลหนึ่งก็ได้ เพื่อทำการตรวจสอบวัตถุประสงค์ในการผลิตรายการว่าผลิตรายการเกมโชว์เพื่อความบันเทิงอย่างเดียว หรือต้องการนำเสนอรูปแบบและเนื้อหาที่ “สนับสนุนสังคม” และรูปแบบและเนื้อหาเหล่านั้นมีลักษณะ “ต่อต้านสังคม” บ้างหรือไม่ รวมถึงวิธีการนำเสนอเนื้อหาเหล่านั้นว่ามีวิธีการอย่างไร สามารถผลิตรายการได้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่รายการตั้งไว้หรือไม่ แหล่งข้อมูลประเภทบุคคลที่สัมภาษณ์ต่อไปนี้

1. รายการเกมพิศวง สัมภาษณ์ คุณพีไลวรรณ บุญล้วน กรรมการผู้จัดการ บริษัท แมส มอนิเตอร์ จำกัด
2. รายการเกมโซน สัมภาษณ์ คุณพีไลวรรณ บุญล้วน กรรมการผู้จัดการ บริษัท แมส มอนิเตอร์ จำกัด
3. รายการจุกบ็อกซ์เกม สัมภาษณ์ คุณก่อเกียรติ ลิ้มปัทม์ ผู้อำนวยการผลิต
4. รายการสี่ห้าทำตะลุยก สัมภาษณ์ คุณทรงยศ นพวรรณสกุล ผู้จัดการผลิตรายการ(Producer)
5. รายการลับเฉพาะคนรู้ใจ สัมภาษณ์ คุณก่อเกียรติ ลิ้มปัทม์ ผู้อำนวยการผลิต
6. รายการเกมล่า 2000 สัมภาษณ์ ม.ล.ปิยะจันทร์ ประวิตร ผู้จัดการผลิตรายการ (Producer)

เมื่อติดต่อกับแหล่งข้อมูลเรียบร้อยแล้วก็จะทำการสัมภาษณ์เพื่อเก็บข้อมูล คำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์มีดังนี้

- รูปแบบรายการมีการนำเสนออย่างไร
- วัตถุประสงค์ในการผลิตรายการ
- การคัดเลือกพิธีกร
- การคัดเลือกดารานักแสดง
- รายการมีเทคนิคพิเศษในการผลิตรายการหรือไม่ อย่างไรบ้าง เช่น เรื่องฉาก แสง เสียงหรือเสียงประกอบ การตัดต่อ
- คิดว่ารายการได้ให้อะไรกับผู้ชมบ้าง
- เอกลักษณ์ของรายการคืออะไร

### การวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษารายการนำเสนอรูปแบบและเนื้อหาที่“สนับสนุนสังคมและต่อต้านสังคม” ที่ปรากฏในรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ ผู้วิจัยได้นำทฤษฎีและแนวคิด 5 แนวคิด คือแนวคิดการสนับสนุนสังคม แนวคิดการต่อต้านสังคม ทฤษฎีการเล่น แนวคิดเรื่องเกม และแนวคิดเรื่องการผลิตรายการโทรทัศน์ มาเป็นกรอบในการวิเคราะห์การนำเสนอรูปแบบและเนื้อหาที่สนับสนุนสังคมและต่อต้านสังคม ที่ปรากฏในรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ โดยอาศัยการวิเคราะห์ออกเป็นสองส่วน คือ

1. การวิเคราะห์รูปแบบและเนื้อหา “การสนับสนุนสังคม และการต่อต้านสังคม” ที่นำเสนอในรายการเกมโชว์ใช้วิธีพรรณนาเชิงอธิบายมาเขียนบรรยาย และเพื่อให้เข้าใจง่าย ก่อนจะศึกษาเนื้อหา จะวิเคราะห์การแบ่งประเภทรูปแบบของเกมโชว์โดยอาศัยทฤษฎีการเล่น และแนวคิดเรื่องเกม โดยจัดทำเป็น code book ซึ่งได้ออกแบบไว้เพื่อดูว่ารายการใดมีรูปแบบและประเภทของเกมอย่างไร ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตารางที่ 2 ตารางการแบ่งประเภทของเกมในรายการเกมโชว์

ชื่อรายการ	การเล่นอย่างอิสระ				การเล่นอย่างมีกฎ กติกา			
	แข่งขัน	เสียง	ล้อเลียน	กำลัง	แข่งขัน	เสียง	ล้อเลียน	กำลัง
1. เกมโชว์	-	-	√	-	√	√	-	-
2. ซ็อคเกม	-	-	√	√	√	√	-	-
3. ซิง ร้อย ซิง ล้าน	-	-	√	√	√	√	-	-

หลังจากนั้นจึงทำการวิเคราะห์เนื้อหาการสนับสนุนสังคม โดยจะต้องจัดทำ code book ขึ้นมาอีกชุด เพื่อดูว่ารายการเกมโชว์มีการสื่อสารที่สนับสนุนสังคมอย่างไร ดังตารางดังต่อไปนี้

ตารางที่3 ตารางแสดงลักษณะ“การสนับสนุนสังคม” ของรายการเกมโชว์

ชื่อรายการเกมโชว์ .....

ออกอากาศ .....

ลักษณะการสนับสนุนสังคม	ลักษณะการสนับสนุนสังคมมีหรือไม่	ลักษณะการสนับสนุนสังคมมีอย่างน้อยแค่ไหน(มาก ปานกลาง น้อย)	ลักษณะที่สนับสนุนสังคมทำอะไร
การส่งเสริมสังคมหรือเสียสละเพื่อส่วนรวม			
การช่วยเหลือคนแปลกหน้า			
การให้ความร่วมมือ			
การช่วยเหลือ			
การส่งเสริมการเรียนรู้			
ความมีน้ำใจ			
การตักเตือนหรือสั่งสอน			
การประหยัด			
การส่งเสริมกีฬา			
ความสามัคคี			
การให้กำลังใจ			
ความอดทน			
การส่งเสริมความรัก			
ความขยัน			
การส่งเสริมอาชีพ			

เมื่อรู้ว่าแต่ละรายการมีรูปแบบและเนื้อหาสนับสนุนสังคมอย่างไรแล้ว จึงวิเคราะห์ลักษณะของการสนับสนุนสังคมในรายการเกมโชว์ หลังจากนั้นจึงทำการวิเคราะห์รูปแบบและเนื้อหาที่สื่อสารการต่อต้านสังคม โดยจัดทำ code book ขึ้นมาอีกชุดหนึ่งเพื่อทำการวิเคราะห์เรื่องนี้โดยเฉพาะ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตารางที่ 4 ตารางแสดงลักษณะ“การต่อต้านสังคม” ของรายการเกมโชว์

ชื่อรายการเกมโชว์ .....

ออกอากาศ .....

ลักษณะการต่อต้านสังคม(Anti Social)	ลักษณะการต่อต้านสังคมมีหรือไม่	ลักษณะการต่อต้านสังคมมีมากน้อยแค่ไหน(มาก ปานกลาง น้อย)	ลักษณะที่ต่อต้านสังคมทำอะไร
ความก้าวร้าว			
ความคับข้องใจ			
การแก้แค้น/การผูกพยาบาท			
ความโหดร้ายทารุณ			
การแสดงออกทางเพศ			
ความรุนแรง			
การโกง			
การหลอก			
การกลั่นแกล้ง			
การเกี่ยงกันทำงาน			

เมื่อรู้ว่าแต่ละรายการมีรูปแบบและเนื้อหาต่อต้านสังคมอย่างไร แล้วจึงวิเคราะห์ลักษณะการต่อต้านสังคมในรายการเกมโชว์ต่อไป



## การตรวจสอบข้อมูลและเครื่องมือในเก็บข้อมูล

ผู้วิจัยทำ Coding Sheet ที่สร้างไว้ไปทดลองลงรหัส โดยผู้ลงรหัสสองท่าน เพื่อคำนวณหา ค่า Intercoder Reliability ซึ่งเป็นการตรวจสอบว่าเกณฑ์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีระดับความน่าเชื่อถือ โดยในการลงรหัสจริงนั้น ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้ผู้ช่วยวิจัยอีกจำนวน 2 คน คือ คุณอารีย์พร คุ่มชาติ อดีตอาจารย์ประจำโรงเรียนวังบึงทองหลาง คุณประวิทย์ พรมมงคล ผู้ชมรายการเกมโชว์ 5 รายการต่อสัปดาห์ ร่วมกับผู้วิจัยในการลงรหัสเพื่อหลีกเลี่ยงความเป็นอัตวิสัย (Subjectivity) ของงานวิจัยมากที่สุด

## วิธีการนำเสนอ

หลังจากได้ข้อมูลมาแล้ว จึงทำการวิเคราะห์ประเภทรูปแบบและเนื้อหาของเกมในรายการเกมโชว์ทั้ง 10 รายการแล้ว รวมทั้งวิเคราะห์ว่าแนวคิดและรูปแบบเกมในแต่ละรายการเป็นอย่างไร ซึ่งจะนำเสนอในบทที่ 4 ต่อไป

ในบทที่ 5 วิเคราะห์รูปแบบและเนื้อหา “การสนับสนุน และการต่อต้านสังคม” ว่าแบ่งเป็นประเภทใดและมีลักษณะอย่างไรบ้าง โดยใช้แนวคิดการสนับสนุนสังคม และแนวคิดการต่อต้านสังคม มาเป็นกรอบในการศึกษา

บทที่ 6 วิเคราะห์การนำเสนอรูปแบบและเนื้อหา ที่ช่วย “สนับสนุนสังคม และการต่อต้านสังคม” โดยอาศัยแนวคิดเรื่องการผลิตรายการโทรทัศน์มาเป็นกรอบในการวิเคราะห์ เพื่อศึกษาเนื้อหาของรายการ ทำการวิเคราะห์จาก

- พิธีกร และผู้ช่วยพิธีกรในรายการเกมโชว์
- ดารารับเชิญที่ร่วมแข่งขัน
- ผู้ร่วมรายการที่เป็นดารา และเป็นแขกรับเชิญต่างๆในรายการ
- ฉากของรายการ
- การจัดแสงในรายการเกมโชว์
- เสียงประกอบในรายการนั้นมีลักษณะเป็นอย่างไร

เมื่อวิเคราะห์รายการเกมโชว์ 10 รายการโดยใช้แนวคิดเรื่องการผลิตรายการมาเป็นกรอบ แล้วจึงใช้วิธีพรรณนาเชิงอธิบายมาเขียนบรรยาย และเพื่อให้เข้าใจง่าย รวมทั้งตรวจสอบวัตถุประสงค์ของผู้ส่งสารว่าผลิตรายการเกมโชว์เพื่ออะไร มีการนำเสนอเนื้อหาเหล่านั้นอย่างไร และผลิตรายการได้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่รายการตั้งไว้หรือไม่โดยอาศัยการอ้างอิงจากคำสัมภาษณ์ของผู้ผลิตรายการ

ดังนั้น การศึกษาการนำเสนอรูปแบบและเนื้อหาที่“สนับสนุนสังคมและต่อต้านสังคม”ที่ปรากฏในรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ ได้ทำการศึกษาวิจัยจากเนื้อหารายการเกมโชว์ 10 รายการ คือ รายการเกมพิศวง รายการช็อคเกม รายการชิงร้อยชิงล้าน รายการเกมโชว์ รายการเกมแก้จน รายการจุกจุกขบถเกม รายการสี่ขาทำตะลุยกุญชร รายการลับเฉพาะคนรู้ใจ รายการเกมล่า 2000 และ รายการเวทีทองเมจิก ในช่วงระยะเวลา 3 เดือน ตั้งแต่ มีนาคม – พฤษภาคม 2543 ในการใช้ระเบียบวิธีวิจัย และการใช้ตารางเป็นแนวทางในการศึกษาวิจัย พบว่าเครื่องมือต่างๆที่นำมาวิจัยช่วยให้การทำงานวิจัยมีความสะดวกมากขึ้น ประกอบกับกับการใช้ทฤษฎีต่างๆเข้ามาช่วย จึงทำให้ผู้วิจัยสามารถอธิบายเนื้อหาของรายการเกมโชว์ยอดนิยม 10 รายการได้เข้าใจมากขึ้น และเป็นไปตามข้อสันนิษฐานที่ตั้งไว้ จึงเห็นว่าเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้มีความเหมาะสมดี

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## บทที่ 4

### แนวคิด รูปแบบ และเนื้อหาของเกม

การนำเสนอรูปแบบและเนื้อหาที่สนับสนุนและต่อต้านสังคม ที่ปรากฏในรายการเกมโชว์ ในบทนี้จะวิเคราะห์เกี่ยวกับรูปแบบและเนื้อหาของเกม ในรายการเกมโชว์ที่สื่อสารเกี่ยวกับการสนับสนุนสังคม และการต่อต้านสังคม ซึ่งจะทำการวิเคราะห์รายการเกมโชว์ 10 รายการ ที่ออกอากาศเดือนมีนาคม – พฤษภาคม 2543 ดังต่อไปนี้

1. รายการเกมพิศวง
2. รายการซ็อคเกม
3. รายการชิงร้อยชิงล้าน
4. รายการเกมโชว์
5. รายการเกมแก้จน
6. รายการจุกบ็อกซ์เกม
7. รายการสี่ขาทำตะลุยก
8. รายการลับเฉพาะคนรู้ใจ
9. รายการเกมล่า 2000
10. รายการเวทีทองเมจิก

ก่อนที่จะวิเคราะห์รูปแบบและเนื้อหาของรายการเกมโชว์ ทั้ง 10 รายการ จะนำเสนอโครงรายการทั้ง 10 รายการ เพื่อจะได้เห็นภาพรวมของรายการก่อน ซึ่งรูปแบบในการนำเสนอรายการทั้ง 10 รายการมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

#### รายละเอียดโครงรายการเกมโชว์ 10 รายการ

##### 1. รายการเกมพิศวง ออกอากาศทุกวันอาทิตย์ เวลา 11.30 – 12.30 น. ทางช่อง 7

พิธีกรประจำรายการ: จอห์น รัตนเวโรจน์ และ สุรศักดิ์ วงษ์ไทย (เอ็ม)

พิธีกรรับเชิญ: สกาวใจ พูลสวัสดิ์ (อ้อม)

ขบวนการก๊ิก ก๊ิก กู: วสันต์ อุตตมะโยธิน(โหน่ง) ยุวดี เรืองฉาย(ปู้) ชุติพร ดวงรัตนตรัย (ปู้ก๊ก) จิ้ม ชวนชื่น ไชเล่ย์ ดอกกระโดน โดยหัวหน้าขบวนการก๊ิก ก๊ิก กู จะเป็นดารารับเชิญเปลี่ยนไปทุกอาทิตย์

เปิดรายการด้วยไตเติ้ลประจำรายการเป็นภาพพิธีกรพร้อมชื่อ ตัดสลับกับขบวนกรกฎ กูกู กู๋ แต่งชุดสีขาว แต่งหน้าคล้ายปีศาจพร้อมชื่อ และชื่อทีมงานผู้ผลิตรายการ

ช่วงที่ 1 พิธีกรเปิดรายการพูดถึงเหตุการณ์ทั่วไป เช่น หน้าร้อนอากาศร้อนจะไปเที่ยวไหนดี เด็กปิดเทอม โรงเรียนจะเปิดเทอม เทศกาลที่สำคัญๆ เช่น สงกรานต์ หลังจากนั้นจะพูดถึงดารารับเชิญที่จะมาเป็นหัวหน้าขบวนกรกฎ กูกู กู๋ โดยมีภาพVTR หรือละครสั้นเกี่ยวกับหัวหน้าขบวนกรกฎให้ชมก่อนแล้วพิธีกรจึงเรียนเชิญหัวหน้าขบวนกรกฎออกมาพูดคุยกัน

- ช่วงตะลุยบ่ทอง จับรายชื่อผู้โชคดีจากทางบ้านเพื่อมอบทองประจำสัปดาห์ โดยต้องรอลุ้นท้ายรายการว่าจะได้ทอง 10 บาท หรือทอง 5 บาท

ช่วงที่ 2 พิธีกรแนะนำผู้แข่งขัน 3 ทีม ได้แก่ ดาราผู้แข่งขัน 2 ทีม(ทีมละ 2 คน) ทีมที่ 3 จะเป็นผู้ชมจากทางบ้านที่เขียนจดหมายเข้ามาเพื่อสมัครเล่นเกมพร้อมกับดารารับเชิญที่ผู้ชมจากทางบ้านอยากให้มาเป็นคนที่ร่วมเล่นเกมด้วยกัน หลังจากนั้นจึงเปิดตัวหัวหน้าขบวนกรกฎ กูกู กู๋ และขบวนกรกฎอีกครั้ง

- ช่วงหลุมหลอกตา ให้ผู้แข่งขันทั้ง 3 ทีมเลือกป้ายคะแนนจากขบวนกรกฎ ซึ่งป้ายมีให้เลือก 3 ป้าย มีคะแนน 70 คะแนน 80 คะแนน 90 คะแนน ผู้แข่งขันทั้ง 3 ทีม ต้องช่วยกันสะสมคะแนนให้ได้ตามป้ายที่เลือกหากได้คะแนนตามป้ายหรือมากกว่าก็ได้เงินรางวัลสะสมเพิ่มอีก 30,000 บาท แต่ถ้าทำคะแนนรวมกันแล้วไม่ถึงเงินรางวัลจะตกเป็นของขบวนกรกฎ กูกู กู๋ หลังจากนั้นจึงเข้าสู่เกมการแข่งขันหลุมหลอกตาโดยให้ผู้แข่งขันดูภาพจากVTR ซึ่งเป็นเนื้อหาเกี่ยวกับหัวหน้าขบวนกรกฎเพื่อหาจุดผิด เช่น การดูลายหมอกของตึก กลิ่นสี ภาพที่ผิดก็คือภาพที่ตึกกำลังดูลายโคเซ่แทนการดูลายมือ หรือการล้างฟูก้นวาดรูปของชลิดา เถาว์ชาติด้วยน้ำเปล่าซึ่งที่ถูกต้องคือต้องล้างด้วยน้ำยาสำหรับล้างฟูก้นโดยเฉพาะ ซึ่งขบวนกรกฎ กูกู กู๋จะมีคำตอบให้เลือก 6 คำตอบ แต่คำตอบที่ถูกต้องมีเพียงคำตอบเดียวเท่านั้น

กติกา คือ ผู้แข่งขันทั้ง 3 ทีมต้องแย่งกันตีระฆังให้เร็วที่สุดใครตีก่อนจะได้ตอบก่อน ในช่วงนี้อีก 2 ทีมก็สามารถตอบได้แต่คำตอบจะต้องไม่ซ้ำกัน หากทีมไหนตอบถูกจะได้ 10 คะแนน

ช่วงที่ 3 ช่วงหลุมหลอกหลวง ช่วงนี้เป็นคำถามจากภาพ VTR เป็นเรื่องการหลอกหลวงชาวบ้านต่างๆของพวกเขา 18 มงกฎที่เกิดขึ้นจริง แต่รายการจะจำลองสถานการณ์ขึ้นมาเป็นละคร และตั้งเป็นคำถามเพื่อให้ผู้แข่งขันตอบคำถาม ซึ่งคำถามในช่วงนี้มี 2 คำถาม เช่น การหลอกคนแก่ที่อยู่บ้านคนเดียว 18 มงกฎจะหลอกให้ทำประกันให้กับลูกชายที่เป็นตำรวจซึ่งอยู่ต่างจังหวัด โดยแอบอ้างว่าทางกรมตำรวจมีนโยบายใหม่ให้ตำรวจทุกคนายต้องทำประกัน คนแก่ก็หลงเชื่อและต้องจ่ายค่าเงินประกันไปก่อน 5,000 บาท เป็นต้น เมื่อดูภาพ VTR พิธีกรจะถามคำถามให้ผู้แข่งขันฟังให้ดี และขบวนการก๊าก ก๊าก กู๋ จะมีคำตอบให้เลือก 2 คำตอบ

กติกา คือเมื่อขบวนการก๊าก ก๊าก กู๋ บอกคำตอบ 2 คำตอบเรียบร้อยแล้ว ผู้แข่งขันต้องรีบตีระฆังให้เร็วที่สุดเพื่อจะได้เป็นผู้ตอบ คำถามช่วงนี้สามารถตอบได้เพียงทีมเดียวเท่านั้น หากตอบถูกได้ 10 คะแนน

ช่วงที่ 4 หลุมหลอกหู เป็นช่วงที่ผู้แข่งขันจะต้องตั้งใจฟังคำตอบให้ดีที่สุด เมื่อพิธีกรถามคำถามเกี่ยวกับสุขภาพจิตค่าไทย ความรู้ทั่วไป หรือเรื่องราวที่ใกล้ตัว หลังจากนั้นขบวนการก๊าก ก๊าก กู๋ จะบอกคำตอบเร็วมาก คำถามมีทั้งหมด 5 คำถาม เช่น ภูเขาไฟที่เป็นสัญลักษณ์ของประเทศญี่ปุ่นคือภูเขาไฟ...(ฟูจิ) เบื่อจริงๆพวกโกหกหน้าตายชอบปั้นน้ำ...(เป็นตัว) จะพูดจะจาให้ระวังหน่อย กำแพงมีหูประตู...(มีช่อง) เป็นต้น สำหรับหลุมหลอกหูอีก 3 ข้อ จะเป็นเรื่องการฟังเพลงและเว้นคำให้ต่อเพลง โดยขบวนการก๊าก ก๊าก กู๋ จะมีคำตอบให้เลือกเช่นเคย

กติกา คือ เมื่อพิธีกรอ่านคำถามจบแล้วจึงให้ผู้แข่งขันแย่งกันตีระฆังให้เร็วที่สุด ทีมไหนตีได้เร็วที่สุดจะได้ตอบคำถามก่อน หากตอบถูกจะได้ 10 คะแนน และถ้าช่วงเพลงตอบถูกจะได้ข้อละ 20 คะแนน

เมื่อจบ 4 ช่วงจะมีทีมที่ได้คะแนนสูงสุดเข้าไปเล่นในช่วงต่อไปเพียงทีมเดียว ส่วนอีก 2 ทีมตกรอบ และถ้าหากทั้ง 3 ทีมสะสมคะแนนได้มากกว่า หรือเท่ากับคะแนนที่เลือกไว้ตั้งแต่ต้นการแข่งขันจะได้เงินรางวัลเพิ่มอีก แต่ถ้าทำคะแนนไม่ถึงเงินรางวัลจะตกเป็นของขบวนการก๊าก ก๊าก กู๋ แทน

ช่วงที่ 5 ช่วงโชคครึ่งคนคนอมโบทัน หัวหน้าขบวนการมอบโชคให้ผู้ชมทางบ้าน โดยให้เอาลูกบอลสีทองโยนลงไปใต้นตารางสี่เหลี่ยมที่มีรูปต่างๆอยู่ แต่กติกาคือต้องโยนลูกบอลลงไปใต้วง



ที่ไม่มีรูปอะไรเลย หากโยนลงไปในช่วงที่มีภาพหมดทุกลูกทางบ้านก็ได้รับทองไปเพียง 1 บาท แต่ถ้าโยนลงช่องวางที่ไม่มีภาพคนทางบ้านก็ได้รับทองเพิ่มขึ้นอีกตามจำนวนป้ายที่หัวหน้าขบวนการทำได้

ช่วงที่ 6 ช่วงหลุมปืนหัว เมื่อทีมผู้ชนะจากรอบที่แล้วเข้ามาแข่งในช่วงนี้จะแข่งขันกันเองเพื่อเข้าไปเล่นในรอบสุดท้าย กติกาคือจะต้องเลือกหมวดคำจากป้ายทั้งหมด 4 ป้าย เลือกเล่นครั้งละป้าย ป้ายจะเป็นหมวดอักษรคำที่มีคำคล้องจอง ผู้เล่นต้องเลือกป้ายหมวดคำก่อน แล้วจึงเลือกป้ายว่าจะได้ระดับในการอ่านอย่างรวดเร็วหรืออ่านแบบปกติ หลังจากนั้นจึงนำเหรียญไปหยอดตามค่านั้นๆซึ่งหมวดคำที่ให้มาอาจจะมียางคำที่ไม่มีในหมวดคำ หรือมีบางคำที่เพิ่มขึ้น ผู้แข่งต้องมีสมาธิในการฟัง การอ่านและใช้ความเร็วเพื่อหยอดเหรียญให้ครบ ใครได้ครบตามคำอ่านมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะได้เข้าไปแข่งในช่วงต่อไป

ช่วงที่ 7 ช่วงแจ๊คพอดบ่อทอง ผู้แข่งที่เป็นผู้ชนะประจำสัปดาห์จะต้องเลือกป้ายหนึ่งป้ายเพื่อขุดหลุมหาทอง โดยหีบที่บรรจุทองจะฝังอยู่ใต้กองทราย เมื่อได้หีบทองแล้วต้องรีบไขกุญแจให้เร็วที่สุดก่อนหมดเวลา เปิดทองได้เท่าไรก็เป็นของรางวัลสำหรับผู้แข่งขัน

หลังจากเปิดป้ายเสร็จต้องไปเล่นเกมเพื่อมอบของรางวัลให้ทางบ้านที่จับชื่อไว้ในช่วงต้นรายการว่าจะได้ทอง 5 บาท หรือได้ทอง 10 บาท

## **2. รายการซ็อคเกม** ออกอากาศทุกวันพฤหัสบดี เวลา 22.00-23.30 น. ทางช่อง 3

พิธีกรประจำรายการ: อนันต์ บุณนาค (เอ) วลัยภา โยคะกุล (บี) และอรุณ ภาวิไล (ตู่ย)  
เสื้อผ้าพิธีกร ทั้งหญิงและชายใส่เสื้อและกางเกง บางครั้งเสื้อแขนยาว บางครั้งเสื้อแขนสั้น สีขาวและสีเงินแซมๆกันไป รองเท้าบู๊ตสูงถึงเข่า

เปิดรายการด้วยไตเติ้ลรายการเป็นภาพ Hi Light ของดาราผู้แข่งขันเกมในช่วงซ็อควัดใจ และเป็นภาพโชว์ซ็อค / ดนตรีจะเร้าใจ ตื่นเต้น ทำท่าย และน่ากลัว

ช่วงที่ 1 เปิดรายการ เพลงประจำรายการเปิดตัวพิธีกร พิธีกรกล่าวทักทายผู้ชมรายการทางบ้าน และพูดเรื่องทั่วไป เช่น การท่องเที่ยวในช่วงปิดเทอม หน้าร้อนต้องดูแลตัวเองอย่างไร หลังจากนั้นพิธีกรแนะนำดาราผู้แข่งขันทั้ง 4 คน

- ช่วงลุ้นโชคกับ ice tea ถ่ายทำนอกสถานที่เพื่อหาคนที่ดื่ม ice tea และร้านค้าที่ขาย ice tea หลังจากนั้นก็ตัดภาพเข้ามาที่ห้องส่งให้ดาราดูผู้แข่งขันจับรายชื่อเพื่อมอบโชคให้กับผู้โชคดีที่บ้าน

- ช่วงโชว์โชค: เป็นการแสดงแปลกๆ ตื่นเต้น น่าหวาดเสียว ซึ่งคนโดยทั่วไปไม่ค่อยจะแสดงกัน เช่น โชว์การนอนในโลงแก้วพร้อมตุ๊กแก การใช้ปากหมุนเด็ก

ช่วงที่ 2 ช่วงแจมซ็อค ในช่วงนี้จะมี พิธีกรสนามคือ เสนาลิง (สมเกียรติ จันทรพราหมณ์) และเอ๊ะ (กิริติ เทพธัญญ์) ออกไปถ่ายทำนอกสถานที่หาผู้ร่วมแข่งขันจากทางบ้านมาร่วมเล่นเกม ตั้งคำถามให้ดาราดูผู้แข่งขันตอบ คำถามในช่วงนี้มี 3 คำถาม เมื่อดูภาพVTR ในแต่ละข้อจบ พิธีกรในห้องส่งจะถามคำถามเกี่ยวกับภาพVTR แล้วให้ดาราดูผู้แข่งขันตอบปัญหา คำถามในข้อแรกและข้อสองเป็นเรื่องท้าทายผู้แข่งขันจากทางบ้านโดยทายว่าผู้เข้าแข่งขันหมายเลข 1 หรือ 2 คนใดจะเป็นผู้ที่กล้าเข้ามาร่วมแจมซ็อคกับทางรายการ การเล่นเกมส่วนใหญ่จะเป็นเกมที่แปลก ไม่ธรรมดา หรือ ผันความรู้สึกของผู้เล่นเกม เช่น กินใบฟ้าทลายโจรสตๆจนหมดต้น แต่งชุดดำน้ำแล้วดำน้ำหน้า Center point หรือนัตถุยานัตถุ เป็นต้น ส่วนในข้อสามจะเป็นการแข่งขันร่วมกันของครอบครัว 2 ครอบครัว ให้ทายว่าครอบครัวใดจะเป็นผู้ชนะ เกมการแข่งขันจะเป็นเรื่องสนุกสนานสามารถทำร่วมกันระหว่างพ่อแม่ลูก เช่น เกมแข่งกันใส่ถุงเท้าให้พ่อให้เร็วที่สุด เกมกินเค้กให้หมดเร็วที่สุด เป็นต้น

คำถามทั้ง 3 ข้อจะมีคะแนนแตกต่างกันไป คำถามข้อแรกถ้าใครตอบถูกจะได้ 10 คะแนน ข้อสองได้ 20 คะแนน ข้อสามได้ 30 คะแนน หากใครได้คะแนนสูงสุดจะได้ไปเข้าไปโยก Shocker machine เพื่อสะสมเงินรางวัลให้กับตัวเอง

ช่วงที่ 3 ช่วงซ็อควัดใจ พิธีกรอธิบายกติกาการเล่นโดยมีป้าย 4 ป้ายให้เลือก โดยแต่ละป้ายจะมีภาพดาราดูที่ท้าแข่งกับดาราดูผู้แข่งในห้องส่งโดยจะต้องทำตามหรือเลียนแบบการกระทำให้ได้ ผู้เข้าแข่งขันทั้ง 4 คนจะต้องแย่งกันกดให้ได้เร็วที่สุดเพราะหากเปิดป้ายออกมาแล้วเป็นดาราดูที่รู้สึกว่าจะเล่นเกมยากๆสามารถโยนไปให้ผู้เล่นเกมคนอื่นได้ ซึ่งการวัดใจจะต้องวัดทั้ง 4 คน หากคนไหนวัดใจไม่ผ่านก็ไม่สามารถเข้าไปเล่นในรอบต่อไปได้ ส่วนใหญ่ผู้เล่นทุกคนจะวัดใจและพยายามเล่นให้ผ่าน จะมีบางสัปดาห์ที่ไม่วัดใจ คือ จอย ศิริลักษณ์ ผ่องโชค แข่งเอากระดาษออกมาจากแก้วที่เรียงซ้อนกันหลายๆใบโดยไม่ให้แก้วตก และ กิ่ง สุภัทรา ทิวานนท์ แข่งกินหนูนานา

การแข่งขันในช่วงนี้ถือว่าเป็นหัวใจสำคัญของรายการ เพราะการแข่งขันส่วนใหญ่จะเป็นการแข่งขันทำอะไรที่ยากๆซึ่งคนส่วนใหญ่ไม่ค่อยเล่น เช่น ตะตะกร้อที่จุดไฟ หรืออนอนในโคลน หรือเป็นการกินอะไรที่พิสดารให้หมด เช่น กินอาหารหมู 1 กระป๋องให้หมด หรือกินของหวาน 10 ชิ้นให้หมด กินปลาจำปีปูน

เมื่อตาราผู้แข่งวัดใจผ่านก็จะเข้าสู่ช่วงวงล้อวัดใจเพื่อเสี่ยงโชคว่าใครได้คะแนนสูงสุด 2 คน เพื่อเข้าไปเล่นในช่วง Jack Pot Shock โดยผู้แข่งที่วัดใจผ่านจะต้องโยกวงล้อ ซึ่งคะแนนจะเรียงลำดับจากหัวกะโหลกที่มีคะแนนต่ำสุด 10 20 30 และตัว Shocker

- ช่วง Jack Pot Shock เป็นการแข่งขันเพื่อสะสมเงินรางวัลโดยผู้เล่นทั้ง 2 คนจะโยกเครื่องโยกสะสมเงินรางวัลก่อน หลังจากนั้นเสี่ยงโชคว่าใครจะเป็นผู้ชนะโดยการโยกเครื่อง Double Shock อีกครั้งเพื่อดูว่าใครจะเป็นผู้ที่ได้คะแนนสูงสุด ก็จะเป็นผู้ชนะและได้เงินรางวัลที่สะสมไปเพียงคนเดียว

### 3. รายการชิงร้อยชิงล้าน ออกอากาศทุกวันพุธ เวลา 22.00 – 24.00 น.

พิธีกรประจำรายการ : ปัญญา นิรันดร์กุล และ มยุรา เสวตศิลา

เสื้อผ้าพิธีกรชายสุททาลอง พิธีกรหญิงเสื้อผ้าตามสมัยนิยม

เปิดรายการด้วยไตเติ้ลรายการคล้ายหนังเรื่องโรมิโอกับจูเลียตออกมาคล้ายกับการเสี่ยงโชคที่ลาสเวกัส ตัดสลับกับชื่อพิธีกร

ช่วงที่ 1 ดนตรีประจำรายการ เปิดรายการนักเต้น จะเต้นต้อนรับพิธีกร พิธีกรกล่าวทักทายผู้ชมและเชิญดารารับเชิญที่จะมาแข่งขัน 3 คน ออกมาแนะนำตัวพร้อมพูดคุยที่ละคน

ช่วงที่ 2 พิธีกรพุดนำเข้าสู่ "ผู้กล้า" ที่เชิญมาส่วนใหญ่จะเป็นนักกีฬาและผู้ประกอบอาชีพทั่วไป เชิญผู้กล้าออกมาแนะนำตัว เสร็จแล้วก็ไปละครของแก๊ง 3 ซ่า(มีหมา จ๊กม๊ก เท่ง เทิดเถิง โหน่ง ชะซ่าซ่า และตลกคนอื่นในคณะหมา) เป็นการแสดงล้อเลียนละครหรือหนังที่กำลังออกอากาศและได้รับความสนใจจากผู้ชม สอดแทรกเหตุการณ์ของบ้านเมืองทั่วไปที่กำลังเกิดขึ้นในขณะนั้น เช่นละครเรื่องหงส์เหนือมังกร ละครเรื่องอั้งยี่แทรกเรื่องก็อดอาร์มี ละครหวานฟ้าหน้าดำ เป็นต้น

หลังจากโชว์ของแก๊ง 3 ซ่าเป็นการแข่งขันระหว่างผู้กล้ากับแก๊ง 3 ซ่า เช่น การดักขนมหวาน การแข่งยูโด การแข่งปอกตาล เป็นต้น พิธีกรถามดาราดูผู้แข่งขันว่าแก๊ง 3 ซ่า สามารถเลียนแบบ การกระทำของผู้กล้าได้ทันเวลาที่ตั้งไว้หรือไม่ ดาราผู้แข่งขันจะต้องทายว่าได้หรือไม่ แก๊ง 3 ซ่าจึง จะเริ่มการแข่งขัน เมื่อแข่งเสร็จก็ขอบคุณผู้กล้า พิธีกรสรุปคะแนนและเข้าช่วงมอบทองจากมาม่า โดยให้แก๊ง 3 ซ่าไปแจกทองตามจังหวัดต่างๆ และตัดกลับมาที่ห้องส่งดารารับเชิญจับรายชื่อผู้โชคดีเพื่อมอบของที่ระลึกจากทางรายการ

ช่วงที่ 3 ช่วง 3 ซ่ารับเชิญ พิธีกรสรุปคะแนนของดาราดูผู้แข่งขัน และเข้าสู่การแข่งขันในช่วง 3 ซ่ารับเชิญ โดยมีทีมงานออกมาวาดรูปประกอบกับเพลงที่บรรเลงกันสดๆ เมื่อวาดเสร็จดาราดูผู้ แข่งขันต้องแย่งกันทูปไฟให้ได้ โดยผู้ที่ทูปไฟได้ก่อนจะเป็นผู้ตอบว่าปรัศนีจากภาพวาดนั้นคือใคร หากตอบถูกได้ 1 คะแนน ช่วงนี้จะมี 3 ข้อ ดาราที่รับเชิญในแก๊ง 3 ซ่านี้จะร้องเพลงออกมาจาก หลังฉากและจะไปยืนคนละฝั่งกับดารารับเชิญ เมื่อดาราแก๊ง 3 ซ่าออกมาครบแล้ว ทีมดาราดูผู้ แข่งขันชุดแรกจะได้เล่นเกมเปิดป้ายสปอนเซอร์เพื่อสะสมเงินรางวัล

ช่วงที่ 4 ช่วงคำถามของแก๊ง 3 ซ่ารับเชิญ ช่วงนี้จะมี 2 คำถาม กติกาคือพิธีกรจะถามคำ ถามว่าหนึ่งในแก๊ง 3 ซ่า ใครเป็นผู้ที่เคยทำพฤติกรรมอย่างนี้ เช่น ใครเคยไปพักอยู่แถวชายแดนที่ เคยมีการรบระหว่างไทยกับลาว หนึ่งในสามคนนี้ใครที่เคยกินอาหารแปลกๆ และเป็นคนที่ชอบกิน หนุ่ย เป็นต้น หลังจากนั้นพิธีกรก็จะให้ดาราดูผู้แข่งขันทุกคนทายว่าเป็นใคร และทำไมจึงคิดว่าเป็น คนนี้ การเฉลยคำตอบก็ให้ผู้ที่เป็นเจ้าของคำถามก้าวลงมาจกแท่นพร้อมทั้งอธิบายว่าทำไมจึงมี พฤติกรรมเช่นนี้ หรือเคยทำแบบนี้ และมีอุปกรณ์ประกอบการอธิบาย เช่น ดี่ ดอกมะดัน ชอบกิน หนุ่ย อธิบายว่าหนุ่ยที่กินเป็นหนุ่ยบักกิงเป็นสมุนไพรที่ได้รับการยอมรับว่ากินได้ พร้อมทั้งเอา หนุ่ยที่สามารถกินได้ออกมาให้ชม เมื่อเฉลยคำตอบในแต่ละข้อเสร็จ พิธีกรเชิญแก๊ง 3 ซ่า ออกมา แสดงเนื้อหาเกี่ยวกับคำตอบ หรือให้ข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องนั้นๆเพิ่มเติม เช่น พุดเรื่องหนุ่ยซึ่งเป็น สมุนไพร แก๊ง 3 ซ่าก็จะโชว์สมุนไพรอื่นๆที่กินได้ เช่น ตะไคร้ ใบสั๊ก ใบม่อน มะระขี้นก เป็นต้น หากดาราดูผู้แข่งขันคนใดตอบถูกจะได้ 1 คะแนน ช่วงนี้มี 2 คำถาม เมื่อจบคำถามที่สองพิธีกรจะ สรุปคะแนนและให้ดาราดูผู้แข่งขันเล่นเกมเพื่อสะสมเงินรางวัล

ช่วงที่ 5 ช่วงคำถามจากดาราดูแก๊ง 3 ซ่ารับเชิญ ช่วงนี้มี 1 คำถาม พิธีกรถามว่าจริงหรือไม่ ที่ดาราคณนี้(ระบุชื่อ)เคยทำพฤติกรรมแบบนี้ ดารารับเชิญจะตอบคำถามว่าจริงหรือไม่จริง พร้อมทั้ง ให้เหตุผลว่าทำไม การตอบคำถามก็เหมือนช่วงที่แล้ว เมื่อเฉลยคำถามเสร็จแก๊ง 3 ซ่าออกมา

ร่วมโชว์ พิธีกรขอขอบคุณดารากึ่ง 3 ซ่ารับเชิญและสรุปคะแนนของดาราที่แข่งขัน พร้อมกับเข้าสู่ เกมการตัดสินโดยการเลือกป้ายว่าใครมีคะแนนสูงสุด โดยผู้ที่มีคะแนนมากที่สุดจะได้เลือก 2 ป้าย เมื่อรวมคะแนนจากป้ายหากใครที่มีคะแนนสูงสุดจะได้เข้าไปสู่ช่วงแจ็กพ็อต

- ช่วงแจ็กพ็อต ดาราที่เข้ารอบนี้จะต้องเปิดป้ายเพื่อสะสมเงินรางวัล หากได้ป้ายศูนย์ครบ 6 ตัวก็จะได้ล้านบาท แต่หากได้ป้ายศูนย์ไม่ครบ 6 ป้าย ป้ายศูนย์แต่ละป้ายจะเป็นตัวแทนของเงิน หนึ่งหมื่นบาท แต่หากเปิดป้ายเจอสปอนเซอร์(มาม่า)ก็ไม่ได้เงิน แต่ถ้าเป็นมาม่าที่มีเลข 20,000 บาทก็จะได้เงินอีก 20,000 บาทตามป้ายที่เปิดได้ เงินรางวัลที่ได้ทั้งหมดจะเป็นของผู้ที่เข้ามาถึง รอบสุดท้าย

#### 4. รายการเกมโชว์ ออกอากาศทุกวันเสาร์ เวลา 14.00 – 15.30 น. ทางช่อง 9

พิธีกรประจำรายการ : วิลลี่ แมคอินทอช และ มอริส เค

เสื้อผ้าสบายๆ ล้อล่อง

เปิดรายการด้วยไตเติ้ลรายการเป็น Animation ที่ดูทันสมัย ภาพกราฟฟิกรูปหน้าพิธีกร และ ชื่อทีมงานผู้ผลิตรายการ

ช่วงที่ 1 พิธีกรเปิดรายการ พูดเรื่องทั่วไป เช่น การเลือกตั้ง ส.ว. ปิดเทอมหน้าร้อน การไปเที่ยวพักผ่อน เทศกาลงานสงกรานต์ เป็นต้น หลังจากนั้นแนะนำผู้ร่วมรายการทั้ง 6 คน แล้วจึงเข้าไปเล่นเกมในช่วงอาปาเซโซน พิธีกรจะเชิญดารากึ่งแข่งขันออกมาทีละคู่ ฝ่ายหนึ่งจะเป็นคนไป ซึ่งสามารถแสดงประกอบท่าทางในการไปคำได้แต่ห้ามพูด อีกคนหนึ่งจะเป็นผู้ทาย เมื่อทายเสร็จแล้วคนที่ทายจะต้องมาเป็นผู้ไปคำบ้างและเชิญดาราคณะอื่นขึ้นทาย และเวียนกันเล่นเกมจนครบ 6 คน โดยจะต้องรีบไปให้เร็วที่สุด เวลาที่ใช้ในการไปคำทั้ง 6 คนมีเวลา 120 วินาที หากไปและทายคำได้หมดก่อนเวลาหรือทันเวลาที่กำหนด จะได้เงินรางวัลสะสมร่วมกัน(20,000บาท) หากใช้เวลาหมดก่อนและไปไม่ครบจะไม่ได้เงินรางวัล

หลังจากไปคำเสร็จแล้วทุกคนจะต้องทายคำใหญ่จากป้ายคำทั้ง 6 คำ ส่วนใหญ่มักเป็น สุภาษิตคำไทย หากทายถูกจะได้เงินรางวัลที่สะสมร่วมกันอีก(10,000 บาท)



ช่วงที่ 2 ช่วงถ่ายทอดสด กติกาก็คือผู้แข่งขันทั้ง 6 คนจะต้องดูภาพ VTR ซึ่งเป็นท่าเต้นและต้องเต้นเลียนแบบให้เหมือนหรือใกล้เคียง ใครเต้นได้ดีที่สุดจะได้มาเป็นคนเริ่มต้นในการถ่ายทอดท่าทาง โดยจะต้องเลือกป้ายเพื่อไปค่า คนเริ่มต้นไปค่าจะต้องคิดทำเพื่อสื่อสารค่าไปให้ตรงที่สุดและง่ายที่สุด แต่เมื่อไปจนถึงคนสุดท้าย ท่าไปมักจะผิดเพี้ยนไปจากเดิมทุกครั้ง และคนสุดท้ายจะต้องทายว่าค่านี้คืออะไร หากตอบถูกหมดทุกคนจะได้คะแนนเท่ากัน หากใครตอบผิดจะติดลบ ค่าไปในช่วงนี้มี 4 ข้อ เมื่อแข่งขันครบ 4 ข้อ แล้วพิธีกรจะสรุปคะแนนก่อนเข้าไปแข่งในช่วงต่อไป

ช่วงที่ 3 ช่วงถ่ายทอดเสียง กติกาคือผู้เล่นทุกคนต้องเลือกป้ายเพื่อร้องเพลงสื่อสารกับเพื่อนที่ร่วมแข่งขัน โดยคนเริ่มต้นจะต้องร้องเพลงให้ตรงกับแผ่นป้ายที่เลือกทุกคำ และถ่ายทอดเสียงไปยังผู้แข่งขันคนอื่น ซึ่งทุกคนจะต้องร้องต่อกันไปเรื่อยๆจนครบ 6 คน หากใครร้องผิดและถ่ายทอดให้คนอื่นผิด คะแนนจะติดลบ ช่วงนี้หากเปิดป้ายพิเศษและร้องได้ถูกต้องหมดสามารถสะสมเงินรางวัลได้อีก ช่วงถ่ายทอดเสียงช่วงนี้มี 3 ข้อ

ช่วงที่ 4 ช่วงถ่ายทอดเสียง กติกาการเล่นก็เหมือนเดิม แต่มีการเล่นเกม 2 ข้อ เมื่อจบช่วงนี้หากใครได้คะแนนมากที่สุดจะได้เข้าไปเล่นในรอบโบนัส ผู้ที่ชนะเลิศจบบรายชื่อผู้โชคดีจากทางบ้านเพื่อมอบเงินรางวัลเปิดบัญชีให้ 2000บาท

ช่วงที่ 5 ช่วงโบนัสโซน ช่วงสะสมเงินรางวัลของผู้ชนะกับเพื่อนที่มาช่วยเล่นเกม กติกาคือผู้ชนะจากรอบที่แล้วจะต้องเลือกเพื่อน 1 คนเพื่อทายภาพจากVTR ว่าภาพที่เห็นคืออะไร โดยจะต้องเลือกจากคะแนน หากเพื่อนที่มาช่วยตอบผิด ผู้ชนะจะมีคะแนนติดลบ ผู้ช่วยที่เล่นเกมสามารถขอค่าไปได้ 2 ครั้งจากผู้ชนะ แต่เงินจะถูกหักไปข้อละ 1000 บาท แต่ถ้าไม่เอาค่าไปเลยและตอบถูกจะได้เงินสะสมคนละ 5000 บาท การตอบคำถามในช่วงนี้มี 5 ข้อ

- ช่วงExtra Bonus ผู้ชนะเลิศจะต้องเลือกป้ายมา 3 ป้าย แล้วจะต้องดึงดาบหรือดึงสลักออกจากแท่นที่วางดาบตามแผ่นป้ายที่เลือก หากป้ายที่เลือกมีรูปสัญลักษณ์เป็นเงินบาทก็จะรอดไป หากป้ายใดเปิดเจาะระเบิดก็จบการแข่งขัน ทางบ้านก็ไม่ได้เงินเพิ่มและผู้ชนะเลิศก็ไม่ได้เงิน 100,000 บาท แต่หากเปิดเจาะบาทหมด ผู้ชนะเลิศทำ Jack Pot แรกได้เงิน 100,000 บาท ผู้ชมจากทางบ้านได้เงินเพิ่มอีกหนึ่งหมื่น(เดิมมีหนึ่งหมื่นอยู่แล้ว)

### 5. รายการเกมแก็ง ออกอากาศทุกวันอาทิตย์ เวลา 18.00 – 19.30 น. ทางช่อง 5

พิธีกรประจำรายการ : ปัญญา นิรันดร์กุล และ สีเรียม ไอ่แกน

เสื้อผ้าพิธีกรชายสูท หรือเสื้อกั๊กทับสไตส์ลำลอง เสื้อผ้าพิธีกรหญิงตามสมัยนิยม

เปิดรายการด้วยไตเติ้ลเกี่ยวกับอาชีพต่างๆและตัวหนังสือคติสอนใจเรื่องการทำมาหากิน รวมทั้งเพลงที่ร้องโดยแอ๊ด คาราบาว เกี่ยวกับอาชีพและการเล่นเกม ตัดสลับกับชื่อของพิธีกร

ช่วงที่ 1 เพลงประจำรายการนักเดิน เริ่มต้นรับพิธีกร พิธีกรออกมาทักทายกับผู้ชมและเชิญดารารับเชิญ 3 คนออกมาประจำแท่น และพูดคุยว่าวันนี้เราจะมาค้นหาเจ้าของกิจการที่มีชื่อเสียง และเชิญตัวแทนเจ้าของกิจการออกมาทั้งหมด 8 คน ซึ่งจะมีเจ้าของตัวจริงเพียงคนเดียวเท่านั้น โดยแบ่งออกเป็น 2 ทีม คือทีมสีเหลืองและทีมสีเขียว ในช่วงแรกนี้ทั้ง 8 คนจะพูดคำคมหรือคำปริศนาให้ดาราผู้แข่งสืบสน

ช่วงที่ 2 พิธีกรจะเป็นผู้ซักถามเจ้าของกิจการทั้ง 8 คนโดยให้อธิบายคำคมหรือคำปริศนาที่พูดทิ้งไว้ในช่วงที่แล้วว่าหมายถึงอะไร หรือมีอะไรพิเศษแฝงอยู่ในคำคมเหล่านั้นหรือเปล่า รวมทั้งถามถึงกิจการที่จะต้องค้นหา คำถามมักจะเกี่ยวกับโลโก้หรือความเป็นมาของกิจการคนละ 2 – 3 คำถามโดยไม่ให้ดาราเป็นคนถาม ดาราผู้แข่งขั้นจะเป็นผู้สังเกตสีหน้าหรืออากัปกริยาของตัวแทนกิจการทั้ง 8 คนเท่านั้น เมื่อพิธีกรถามเจ้าของกิจการทั้ง 8 คนเสร็จก็จะให้ผู้แข่งทายว่าเจ้าของกิจการตัวจริงอยู่ที่สีไหนสีเขียวหรือสีเหลือง ดาราตอบเสร็จต้องให้เหตุผลว่าทำไมจึงเลือกทีมนี้นี้ เสร็จแล้วพิธีกรจะเฉลยโดยให้ทีมที่มีเจ้าของกิจการตัวจริงอยู่ให้นั่งลงส่วนทีมที่หลอกให้ยืน เมื่อเฉลยเสร็จก็จะถามทีมที่หลอกว่าเป็นใครมาจากไหน ทำงานอะไรอยู่ ช่วงนี้หากดาราคณไหนตอบถูกได้ 1 คะแนน

ช่วงที่ 3 พิธีกรสรุปคะแนนของผู้แข่งขัน ข้อนี้มี 1 คะแนนเช่นกัน เมื่อแบ่งตัวแทนเจ้าของกิจการออกเป็น 2 ทีม โดยทั้ง 4 คนจะต้องเอาสิ่งของหรือสัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้องหรือมีความผูกพันกับกิจการออกมาอธิบาย ดาราผู้แข่งต้องทายว่าเจ้าของกิจการตัวจริงอยู่ที่ทีมสีเขียวหรือสีเหลือง การเฉลยคำตอบก็เหมือนเดิมโดยให้ทีมที่มีเจ้าของกิจการตัวจริงนั่ง ให้ทีมหลอกยืนและพิธีกรเข้ามาซักถามว่าเป็นใครทำงานอะไรอยู่

ช่วงที่ 4 พิธีกรสรุปคะแนน แบ่งตัวแทนกิจการที่เหลือ 2 คนออกเป็น 2 ทีม และให้สถิติวิธีการทำงานที่เกี่ยวกับกิจการนั้น เช่นเจ้าของแบ่งอังกฤษตรางู ก็ให้ตักแบ่งเข้ากระบองพร้อมทั้งมีการตรวจสอบคุณภาพ หรือการตามหาเจ้าของกิจการเฟอร์นิเจอร์ SB ให้ประกอบเฟอร์นิเจอร์ หรือตามหาเจ้าของทีฟฟานี่ ต้องให้เจ้าของเดินรำกับนักแสดงจากทีฟฟานี่ เป็นต้น หลังจากนั้นก็ให้ดาราดูผู้แข่งขันทายว่าใครคือเจ้าของกิจการตัวจริง ผู้ที่ตอบถูกได้ 1 คะแนน

เมื่อเฉลยเสร็จว่าใครเป็นเจ้าของกิจการ พิธีกรพูดคุยกับเจ้าของกิจการเกี่ยวกับการฟันฝ่าอุปสรรคจนประสบความสำเร็จในปัจจุบันต้องผ่านอะไรมาบ้าง อดทนอย่างไร และมีคติประจำใจอะไร หลังจากนั้นก็พาไปดูกิจการวิธีการผลิตสินค้านั้นๆ

ช่วงที่ 5 ช่วงอาชีพแก้จน พิธีกรจะเชิญแขกรับเชิญจากที่บ้านมาเพื่อให้ดาราดูผู้แข่งขันทายว่าปรีศนี่คนไหนประกอบอาชีพอะไร โดยดาราดูผู้แข่งจะต้องเลือกป้ายเพื่อช่วยอธิบายอาชีพของปรีศนี่ ใครตอบถูกข้อนี้มี 3 คะแนน

ช่วงที่ 6 ดาราดูผู้แข่งขันทั้ง 3 คนต้องเลือกป้ายเพื่อวัดดวงว่าใครจะได้ป้ายที่มีคะแนนสูงสุด โดยผู้ที่มีคะแนนสูงสุดจากรอบที่แล้วเมื่อเปิดป้ายของตัวเองแล้วรู้สึกว่าจะคะแนนน้อยสามารถเปลี่ยนป้ายกับดาราคคนอื่นได้ หากป้ายใครได้คะแนนสูงสุดจะได้เข้าไปเล่นในรอบแจ็คพ็อต ส่วนอีก 2 คนตกรอบ

- รอบแจ็คพ็อตดาราดูที่เข้ามาเล่นในรอบนี้จะต้องเลือกป้ายเพื่อสะสมเงินรางวัลโดยเปิดป้ายให้พบคำว่า “แก้” จะได้รับทอง 1 บาท เล่นทั้งหมด 6 ป้าย หากเจอคำว่า “จน” จะไม่ได้ทอง และเงินรางวัลสะสมได้เท่าไรก็เป็นเงินรางวัลของดาราดูผู้แข่งขัน

**6. รายการจุกจุกขเกม** ออกอากาศทุกวันเสาร์ เวลา 22.00 - 23.30 น. ทางช่อง 3  
พิธีกรประจำรายการ : ญาณี จงวิสุทธิ์ และสมพล  
เสื้อผ้าพิธีกรหญิงตามสมัยนิยม เสื้อผ้าพิธีกรชายสุท

เปิดรายการด้วยไตเติ้ลประจำรายการเป็นภาพพิธีกร คู่เพลง แผ่นซีดี ตัดสลับกับชื่อพิธีกรและทีมงาน

ช่วงที่ 1 พิธีกรพูดคุยเรื่องทั่วไป เข้าสู่ Pepsi Music เป็นการแสดงโชว์ของศิลปินนักร้องที่กำลังออกเทปในขณะนั้น

ช่วงที่ 2 พิธีกรแนะนำผู้ร่วมรายการที่เข้ามาแข่งขันมีทั้งหมด 3 คู่ การแข่งขันในช่วงต้นเป็นการไปคำเพื่อทายชื่อศิลปินนักร้องให้ได้ 5 ข้อ ผู้ไปสามารถร้องเพลงหรือไปอะไรก็ได้ที่เกี่ยวข้องกับนักร้องยกเว้นชื่อจริงกับชื่อเล่น แต่ละคู่มีเวลาในการไป 60 วินาที

ช่วงที่ 3 ช่วงทายคำปริศนา มีทั้งหมด 4 ข้อ โดยการทายคำหนึ่งข้อจะมีคำไปเป็นเพลง ผู้แข่งจะต้องฟังเพลงและแย่งกันกด ใครกดก่อนจะได้เป็นผู้ตอบคำถามว่าคำที่หายไปเพลงนั้นคือคำว่าอะไร และทายคำใหญ่ทั้งคำโดยจะต้องรีบตอบภายใน 15 วินาที มีทั้งหมด 4 ข้อ หากทีมไหนได้คะแนนน้อยที่สุดจะตกรอบ คำถามทั้ง 4 ข้อจะเป็นการทายเรื่องชื่อเพลง 1 ข้อ ชื่อละครหรือภาพยนตร์ 1 ข้อ และสุภาษิตคำไทย 2 ข้อ

ช่วงที่ 4 ช่วงนี้มีดาราดูแข่งขัน 2 ทีม ก่อนการแข่งขันจะมีมิวสิกวิดีโอของต่างประเทศให้ชมในช่วง Life goes on หลังจากนั้นจึงเริ่มการแข่งขันโดยจะต้องทายชื่อเพลงหรือนักร้องโดยจะต้องฟังจาก Intro, Speed, Melody ของเพลง หากทีมไหนรู้ก่อนสามารถกดปุ่มตอบได้ทันที แต่ถ้าตอบผิดอีกทีมจะได้ฟังเพลงต่อประมาณ 5 วินาทีและต้องตอบ ทีมไหนที่มีคะแนนมากที่สุดก็เข้ารอบแจ๊คพ็อต การแข่งขันในช่วงนี้มี 5 ข้อ ข้อแรก 1 คะแนน ข้อที่สอง 2 คะแนน ข้อที่สาม 3 คะแนน ข้อที่สี่ 4 คะแนน ข้อสุดท้าย 5 คะแนน

ช่วงที่ 5 ช่วงแจ๊คพ็อต จะมีอยู่ 2 รอบ รอบแรกผู้แข่งจะต้องเลือกป้ายเพื่อทายชื่อเพลงหรือชื่อนักร้องเพื่อสะสมเงินรางวัลมีทั้งหมด 5 ข้อ ข้อละ 10,000 บาท ส่วนในรอบที่สองจะมีเกม 2 เกมให้เลือก คือ มีตัวเลข 1 – 5 ให้ผู้แข่งขันเลือกว่าจะเรียงตัวเลขเหมือนกัน(เหมือนกับที่ทางรายการตั้งไว้)ถ้าเลือกแบบนี้แล้วสามารถเรียงหมายเลขได้ตรงหมดก็จะได้เงินรางวัล 500,000บาท หรืออย่างที่สองก็คือเรียงตัวเลขไม่เหมือนกันเลย(ต้องไม่เหมือนกับตัวเลขที่ทางรายการตั้งไว้) การมอบเงินรางวัลมาจากเงินสะสมที่เปิดป้ายทายชื่อเพลงหรือชื่อนักร้อง นำมาคูณสามก็จะเป็นเงินรางวัลที่ได้รับหากเรียงตัวเลขไม่ตรงกับที่ตั้งไว้เลข แต่ถ้ามีตัวเลขใดตรงแม้เพียงตัวเดียวก็ไม่ได้เงินรางวัลเลยจะได้เฉพาะเงินรางวัลที่สะสมไว้ในช่วงต้นเท่านั้น

## 7. รายการสี่ห้าทำตะลุย ออกอากาศทุกวันอาทิตย์ เวลา 9.30 – 10.00 น.

ทางช่อง 3

พิธีกรประจำรายการ : สุวิภา กุลตั้งวัฒนา (แห่ม) สราวุธ พุ่มทอง (ทีน) อาทิตย์ วิว (วิว) และ เทย่า โรเจอร์ (เทย่า)

เสื้อผ้าพิธีกรจะเป็นชุดวัยรุ่นที่กำลังนิยม

รายการเปิดตัวโดยไตเติ้ลรายการเป็นกราฟฟิกสไตลส์วัยรุ่น ภาพพิธีกรตัดสลับกับรายชื่อทีมงานผู้ผลิตรายการ

ช่วงที่ 1 พิธีกรทักทายผู้ชม และพูดคุยเกี่ยวกับดารารับเชิญ การเปิดตัวดารารับเชิญบาง ครั้งจะเปิดตัวด้วย VTR ที่เกี่ยวกับดารานั้น เช่น ภาพการเดินทางก่อนมาถ่ายทำของเสนาหอย หรือการตามหาตัวฟ้า ชนิกา ที่ SBAC หรือถ้าเป็นนักร้องก็เชิญร้องเพลงก่อน เช่น โมเม วงบาสู ใจ อี้ บอย เมื่อจบภาพ VTR หรือจบการแสดง พิธีกรก็เชิญออกมาอีกครั้งเพื่อทักทายกับผู้ชมรายการ ก่อนเข้าช่วงต่อไป

ช่วงที่ 2 ช่วงตะลุยทอล์ค พิธีกรจะพูดคุยกับดารารับเชิญเกี่ยวกับเรื่องที่น่าสนใจ เช่น พูดคุยเรื่องการประหยัดจนกลายเป็นเรื่องซีเหี้ยมของโป้ง แต่สามารถซื้อบ้านได้ หรือเรื่องความเจ้าชู้ หรือความกลัวผีของก้านวงบาสู มีการเล่าเรื่องผีในรายการ หรือความเชื่อเกี่ยวกับการรักษาผิวของเจมี บูเฮอร์ และการสะสมซีดี ในบางครั้งช่วงนี้จะมีการแกล้ง เช่น เชิญแขกรับเชิญมาสร้าง ความประหลาดใจให้กับดารารับเชิญ หรือ ทีมงานแกล้งเป็นผีให้ก้านและเพื่อนๆ ตกใจ หรือแกล้งทีนเกี่ยวกับซีดีของเจมี

ช่วงที่ 3 ช่วงตะลุยทัก พิธีกรกับดารารับเชิญจะต้องแข่งขันกัน โดยพิธีกรหลัก คือแห่ม สุวิภาจะเป็นคนถามคำถาม แล้วให้ดารารับเชิญกับทีมพิธีกรที่เหลือวิ่งไปล้มนับคำตอบหากดารารับเชิญตอบถูกจะได้ข้อละ 5,000 บาท โดยจะต้องล้มนับคำตอบภายในเวลาที่กำหนด คำถามส่วนใหญ่เป็นคำถามง่ายๆ แต่ดารารับเชิญมักจะโดนทีมพิธีกรแกล้งไม่ให้ล้มนับคำตอบที่ถูกต้อง คำถามในช่วงนี้มี 3 คำถาม หากตอบถูกหมดจะได้เงินรางวัล 15,000 บาท

ช่วงที่ 4 ช่วงตะลุยและ ดารารับเชิญจะต้องจับรายชื่อผู้โชคดีจากทางบ้าน ซึ่งจะได้รับของรางวัลจากทางรายการและของที่ระลึกจากดารารับเชิญ หลังจากนั้นดารารับเชิญต้องเลือกผู้ที่จะ



มาแข่งขันในช่วงนี้จากทีมพิธีกรทั้ง 4 คน โดยมีกติกาว่าหากช่วงนี้ดารารับเชิญผ่านไปได้อีกจะได้เงินเพิ่มโดยคุณสอง หรือคุณสี่ตามป้ายที่เลือก

เมื่อเลือกผู้ที่มาร่วมแข่งขันเสร็จ ก็เข้าสู่ที่ประจำในการแข่งขัน โดยดาราก็ต้องเลือกป้ายอีกครั้งว่าจะละจากการโดนน้ำหรือจะรอดจากน้ำ แต่ถ้าเลือกป้ายได้ป้ายรอดผู้แข่งซึ่งก็คือหนึ่งในพิธีกรจะเป็นผู้โดนน้ำแทน ช่วงนี้ต้องเลือกป้าย 3 ข้อ หากดารารับเชิญไม่โดนน้ำเลยจะได้เงินรางวัลเพิ่มขึ้น

### 8. รายการลับเฉพาะคนรู้ใจ ออกอากาศทุกวันจันทร์ เวลา 22.30 – 23.30 น.

ทางช่อง 3

พิธีกรประจำรายการ : ไตรภพ ลิมปพัทธ์

เสื้อผ้าจะเป็นชุดที่ดูเรียบร้อย

รายการเปิดตัวด้วยไตเติ้ลรายการ เป็นภาพ Hi Light ของดารารับเชิญตัดสลับกับชื่อทีมงาน ประกอบกับเพลงประจำรายการ

ช่วงที่ 1 พิธีกรเปิดรายการแนะนำดารารับเชิญที่เป็นเจ้าของความลับ และดารเจ้าของความลับพูดถึงคนรู้ใจทั้ง 3 คน พิธีกรเชิญดารารู้ใจทั้ง 3 คนออกมา พูดคุยกันเล็กน้อยถึงความสนิทสนมและมอมของทีระลึกจากผู้สนับสนุนรายการ

ช่วงที่ 2 ช่วงขอสักครั้ง(ฉันฝันไว้ว่า) พิธีกรถามเจ้าของความลับถึงความฝันในวัยเด็กว่าถ้าเลือกได้อยากเป็นอะไร มีคำตอบ 3 คำตอบให้เลือก โดยผู้ที่เลือกก็คือ ดาราผู้รู้ใจดารเจ้าของความลับ ซึ่งเจ้าของความลับต้องอธิบายคำตอบทั้ง 3 ข้อว่าทำไมจึงชอบ ชอบเพราะอะไร เมื่อดารารู้ใจตอบเสร็จพิธีกรจะถามว่าทำไมจึงเลือกคำตอบนี้เพราะอะไร ผู้ตอบจะต้องอธิบายว่าทำไมจึงเลือกข้อนี้เสร็จแล้วพิธีกรจะเชิญเจ้าของความลับเข้าอูโมงค์เพื่อเฉลยคำตอบ

การเฉลยคำตอบนั้นจะแสดงเป็นละครพร้อมกับตลกประจำรายการ แล้วพิธีกรจะออกมาทำขำช่วงเพื่อมอมของรางวัลจากผู้สนับสนุนรายการให้กับเจ้าของความลับ ข้อนี้หากใครตอบถูกจะได้ 1 คะแนน

ช่วงที่ 3 ช่วงความประทับใจในชีวิต เป็นเรื่องความลับในชีวิต อาจจะเป็นเรื่องในสมัยเด็ก หรือสมัยที่โตแล้วก็ได้ บางครั้งจะเป็นเรื่องตื่นเต้นที่สุดในชีวิต หรือเป็นเรื่องราวในชีวิตประจำวัน คำตอบก็มี 3 คำตอบเหมือนกันและให้เจ้าของความลับเป็นผู้อธิบายว่าทำไมจึงประทับใจในเรื่องเหล่านี้ เมื่อคนรู้ใจตอบเสร็จ พิธีกรก็จะให้เจ้าของความลับเป็นผู้เฉลยคำตอบ ใครตอบถูกในข้อนี้ จะได้ 2 คะแนน

ช่วงที่ 4 ช่วงความเสียใจที่สุดในชีวิต พิธีกรจะถามคำถาม พร้อมทั้งมีคำตอบให้เลือก 3 ข้อ เหมือนเช่นเคย และให้เจ้าของความลับอธิบายคำตอบทั้ง 3 ข้อ คนรู้ใจต้องเลือกคำตอบ และเจ้าของความลับจะเป็นผู้เฉลยคำตอบ ใครตอบถูกข้อนี้จะได้ 3 คะแนน

หากรวมคะแนนแล้วดาราที่รู้ใจคนไหนได้คะแนนมากที่สุดจะได้เข้าไปเล่นเกมกับดาราเจ้าของความลับในช่วง Jack Pot หรือช่วงเปิดป้ายคนรู้ใจ

ช่วงที่ 5 ช่วงเปิดป้ายคนรู้ใจ ช่วงนี้จะเป็นการเสี่ยงโชคโดยเจ้าของความลับและคนรู้ใจจะต้องเลือกป้ายให้เจาะคำว่าลับเฉพาะคนรู้ใจให้ตรงกันทั้ง 2 ป้าย จึงจะได้เงินรางวัล ข้อแรก เงินรางวัล 1 หมื่นบาท ข้อสอง 2 หมื่นบาท ข้อสาม 3 หมื่นบาท ข้อสี่ 4 หมื่นบาท ข้อห้า 5 หมื่นบาท แต่ถ้าเปิดป้ายไม่ตรงกันหรือเป็นกฎแจกหักทั้งคู่ก็จะได้เงินเลย แต่ส่วนใหญ่ก่อนเปิดป้ายพิธีกรมักจะเสนอเงื่อนไขใหม่โดยให้เงินน้อยกว่าที่ตั้งกติกาไว้แตกต่างกับการไม่เปิดป้าย คือถ้าเปิดป้ายตรงหรือไม่ตรงกันก็จะได้รับเงินเท่าที่ตกลงกันใหม่กับพิธีกร ซึ่งส่วนใหญ่การเปิดป้ายแรกกับป้ายที่สองดารารับเชิญจะไม่ยอมรับเงื่อนไขใหม่ที่พิธีกรเสนอ แต่การเปิดป้ายที่สาม สี่ และห้า เงินรางวัลจะมากขึ้นเพื่อป้องกันความเสี่ยงดาราส่วนใหญ่จะเอาเงินรางวัลที่พิธีกรเสนอให้ใหม่

หลังจากสะสมเงินรางวัลของตัวเองแล้ว เจ้าของความลับจะต้องจับรายชื่อผู้โชคดีที่บ้านเพื่อมอบจักรยานยนต์

**9.รายการเกมล่า 2000** ออกอากาศทุกวันอาทิตย์ เวลา 13.00 – 14.00 น.

ทางช่อง 5

พิธีกรประจำรายการ : สุรวิภา กุลตั้งวัฒนา (แหม่ม) สันติสุข พรหมศิริ (หนุ่ม) จาตุรงค์ มกจ๊ก

เหลือเฟือ มกจ๊ก

เสื้อผ้าออกแนวอวกาศทะมัดทะแมง กระฉับกระเฉง

รายการเปิดตัวด้วยไตเติ้ลรายการเป็น Animation ตำนานยานอวกาศชื่อ นาคราช ถูกยึดครองโดยอสูรจากต่างดาว และโดนโปรแกรมให้กลับมาทำลายโลกในปี ค.ศ. 2000 ดังนั้นจึงต้องหาอาสาสมัครมาช่วยกอบกู้สถานการณ์ในครั้งนี้

ช่วงที่ 1 พิธีกร 4 คนยืนกลางเวทีเปิดรายการมีทหารองครักษ์แต่งตัวแต่งหน้าโหดๆ ยืนคุ้มกันอยู่ข้างๆ พิธีกรเชิญดารารับเชิญออกมาจากแคปซูลที่ละคน ผู้แข่งขันแบ่งเป็นชาย 2 คน ผู้หญิง 1 คน พิธีกรจะพูดคุยซักถามเรื่องทั่วไป เช่น เรื่องงานละครหรือเทปที่กำลังออกอากาศอยู่ หรือจะพูดคุยเกี่ยวกับเหตุการณ์ทั่วไป เช่น สงครามจะทำอะไร ไปเที่ยวที่ไหน เป็นต้น และให้ผู้แข่งขันทั้ง 3 คนทำท่าประจำทีม

ช่วงที่ 2 พิธีกรเชิญดารารายออกมาแข่งขันเกมที่ละคน ในรอบนี้เป็นการแข่งขันเพื่อสะสมเงินรางวัล และสะสมคะแนน โดยจะต้องเลือกป้ายก่อนเพื่อทำการแข่งขัน ผู้แข่งขันที่เป็นผู้ชายจะแข่งกับผู้ช่วยพิธีกร คือจาตุรงค์และเหลือเฟือ ส่วนดารารับเชิญจะแข่งกับหม่อม สุริวิภา หลังจากเลือกป้ายจึงเริ่มการแข่งขัน หากดารารับเชิญแข่งขันจะได้เงินรางวัลครบตามจำนวนที่เลือกป้ายได้ หากแพ้ทีมเกมล่าจะได้รับเงินรางวัลเพียงครึ่งเดียว สำหรับคะแนนจะสะสมโดยการหมุนวงล้อเพื่อดูว่าได้กี่คะแนนก็จะเดินไปตามจำนวนเลขที่ได้และจะต้องเลือกป้ายอีกครั้งว่าจะได้เงินรางวัลทันที หรือจะต้องเดินไปข้างหน้าหรือถอยหลังตามหมายเลขที่ได้รับ เช่น อาจจะได้ป้ายเดินหน้า 3 ก็ต้องเดินไปอีก 3 หมายเลข แล้วเลือกป้ายอีกครั้งเพื่อหาเงินรางวัลให้ได้

ช่วงที่ 3 การแข่งขันจะเหมือนกับช่วงที่ 2 และเมื่อแข่งขันกันครบทั้ง 3 คน พิธีกรจะสรุปคะแนนเพื่อบอกว่าใครที่ได้คะแนนสูงสุดและเป็นผู้ชนะเลิศ แต่ไม่มีใครครอบ ทุกคนต้องเข้าไปช่วยกันแข่งขันเกมในรอบสุดท้ายเพื่อช่วยตัวประกัน เงื่อนไขก็คือผู้ที่ได้คะแนนสูงจะมีเวลาในการแข่งขันเกมในช่วงต่อไปมากกว่าคนอื่น

- เกม Hello กับ เวิลด์โฟน เกมนี้จะแข่งขันนอกสถานที่เพื่อหาเบอร์โทรศัพท์ให้ครบ 7 ตัวภายในเวลา 1 นาที เช่น เกมเปิดกล่องหาเบอร์ โดยเมื่อได้เลขครบ 7 หลักแล้วก็พูดว่า "Hello" จะได้รับของที่ระลึกจากทางรายการ

ช่วงที่ 4 ช่วงตะลุยนาคราช เป็นการแข่งกันผ่านด่าน 3 ด่าน คือ ด่านที่แข่งกำลังขา ด่านที่แข่งกำลังแขน และด่านมุดอุโมงค์ โดยผู้ที่ได้คะแนนสูงสุดจากรอบที่แล้วจะมีเวลา 90 วินาที ส่วนผู้

แข่งขันอีก 2 คนจะมีเวลา 60 วินาที เมื่อเลือกเกมแล้วผู้แข่งขันทั้ง 3 คนจะต้องรีบผ่านด่านให้เร็วที่สุดเพื่อไปค้นหาไข่อัจฉริยะแล้วนำไข่อัจฉริยะที่ได้ไปวางที่แท่นต่างๆ หากวางไข่อัจฉริยะตรงกับสีของผลิตภัณฑ์ก็สามารถช่วยตัวประกันออกมาได้และได้เงินรางวัลเพิ่ม หากเปิดไข่อัจฉริยะมีสีตรงกับสีของผลิตภัณฑ์ทั้ง 3 ใบก็จะได้รับเงินรางวัล 500,000 บาท แต่หากไม่สามารถช่วยตัวประกันได้ตัวประกันจะถูกอุศูรร้ายเอาตัวไปกิน และผู้เล่นก็ไม่ได้เงินรางวัลเพิ่ม

**10. รายการเวทีทองเมจิก** ออกอากาศทุกวันเสาร์ เวลา 12.00-13.00 น. ทางช่อง 5  
พิธีกรประจำรายการ : เกียรติ กิจเจริญ (ก๊ิก) และ หม่ำ จ๊กมิก  
เสื้อผ้าจะแต่งตัวแปลกๆออกแนวตลกฝรั่ง

รายการเปิดตัวด้วยไตเติ้ลรายการเป็นภาพ Animation การ์ตูนคล้ายๆอาละดิน

ช่วงที่ 1 พิธีกรเปิดรายการ วงดนตรีเล่นเพลงประจำรายการเวทีทองเมจิก พิธีกรพูดคุยเรื่องทั่วไป เป็นเหตุการณ์รอบตัว หรือเหตุการณ์สำคัญ เช่น การเลือกตั้ง ส.ว. การรณรงค์งดสูบบุหรี่ เป็นต้น พร้อมทั้งแนะนำดารารับเชิญที่มาแข่งขันมีทั้งหมด 3 คน โดยออกเชิญมาทีละคนพร้อมพูดคุยซักถาม

ช่วงที่ 2 พิธีกรบอกกติกาการแข่งขัน โดยกติกาคือผู้แข่งทั้ง 3 คนจะต้องแข่งกันเหยียบปุ่มไฟให้ติดเร็วที่สุด ไฟของใครติดก่อนจะได้เป็นผู้เลือกทายภาพจากหมายเลขต่างๆ 5 หมายเลข ซึ่งภาพจะเป็นภาพการ์ตูน ผู้ที่เลือกป้ายมีสิทธิ์ตอบก่อนหากหมดเวลาที่ยังตอบไม่ได้ ผู้เล่นคนอื่นมีสิทธิ์ตอบ และถ้าผู้แข่งขันคนไหนได้ 2 คะแนนก่อนจะได้เข้าไปเล่นในรอบต่อไป ในช่วงนี้จะมีผู้ตอบรอบ 1 คน และผู้ตอบรอบต่อไปจับรางวัลให้ผู้ชมที่บ้าน

ช่วงที่ 3 พิธีกรบอกกติกาการแข่งขัน การแข่งในช่วงนี้มี 2 รอบ รอบแรกผู้ที่เข้ารอบมาก่อนมีสิทธิ์เลือกหมวดคำก่อน ซึ่งมี 2 หมวดคำให้เลือก รอบแรกหากตอบถูกจะได้ข้อละ 1 คะแนน รอบที่สองจะเริ่มจากคนที่มีความน้อยกว่าเป็นผู้ได้เลือกหมวดคำก่อน รอบนี้มี 2 หมวดคำให้เลือกเช่นกัน แต่คะแนนในรอบนี้มีข้อละ 2 คะแนน หากใครได้คะแนนมากกว่าจะได้เข้าไปเล่นในรอบต่อไป คือช่วงชิงทอง หากใครตอบถูกก็ได้เปิดป้ายหาทองเพื่อสะสมเป็นเงินรางวัลกลับบ้าน

ช่วงที่ 4 ผู้ชนะจะต้องจับรายชื่อผู้โชคดีจากทางบ้านก่อน หลังจากนั้นก็ต้องเลือกป้ายว่าจะต้องชิงของ 5 ชั้น หรือ 6 ชั้น กติกาก็คือ จะต้องเลือกชิงของจากน้ำหนักต่ำสุดไปหาน้ำหนักสูงสุด หากของชั้นใดน้ำหนักน้อยกว่าชั้นแรกถือว่าแพ้และสิ้นสุดการแข่งขัน ถ้าผู้แข่งขันเลือกชิงของได้ถูกจะได้รับของข้อละ 1 บาท เงินรางวัลก็จะได้รับตามจำนวนของที่ชิงถูกไป แต่ส่วนใหญ่พิธีกรรมมักจะให้ทองไปหมดเลย คือ 5 บาท แก่ผู้ที่เข้าสู่ออบชนะเลิศ

สำหรับของที่ให้นำมาชิงในช่วงทำยนี้มักจะเป็นสิ่งของที่เชื่อมโยงกับหัวข้อที่พิธีกรพูดเกริ่นเอาไว้ในช่วงเปิดรายการ เช่น หากพูดเรื่องการงดสูบบุหรี่ ของที่ชิงจะเป็นสิ่งที่จะช่วยการงดสูบบุหรี่ เช่น ลูกอม สมุนไพรที่ช่วยการอยากบุหรี่ เป็นต้น หรือช่วงเปิดรายการพูดเรื่องอาชีพ ของก็จะเกี่ยวกับอาชีพต่างๆ เช่น ลูกชิ้นปิ้ง การตัดเสื้อสูท เป็นต้น

จากโครงเรื่องของแต่ละรายการสามารถสรุปแนวคิดของรายการเกมโชว์ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาได้ดังนี้

1. รายการเกมพิศวง เป็นการแข่งขันตอบปัญหาเกี่ยวกับเรื่องราวยรอบตัว สุภาษิตคำไทย เพลง จุดเด่นจะใช้ขบวนการกูก กูก กู เป็นตัวหลัก มีดารารับเชิญเป็นหัวหน้าขบวนการเพื่อสร้างสีสัน
2. รายการซ็อคเกม เป็นการแข่งขันตอบปัญหาและท้าทายความสามารถ จุดเด่นของรายการ คือ การท้าทาย การวัดใจ โดยให้แข่งขันวัดใจในเรื่องที่แปลกๆ ที่คนทั่วไปไม่แข่งขันกัน
3. รายการชิงร้อยชิงล้าน เป็นรายการตอบปัญหาเกี่ยวกับบุคคล จุดเด่นในการแข่งขันเป็นการโชว์ความสามารถของดารา ผสมผสานกับโชว์จากตลกประจำรายการ คือ หม่ำ เท่ง และโหน่ง มีลักษณะคล้ายวาไรตี้โชว์
4. รายการเกมเซิน เป็นรายการเกี่ยวกับการสื่อสาร จุดเด่นอยู่ที่การแข่งขันการสื่อสาร เมื่อสื่อสารผิด เช่น ทายคำจากทำไม้ผิด หรือร้องเพลงผิด คนดูในห้องส่ง และทางบ้านจะสนุก
5. รายการเกมแก้จน เป็นการแข่งขันตอบปัญหาเพื่อหาปรัศนีที่เป็นเจ้าของธุรกิจ จุดเด่นคือช่วยเผยให้เห็นช่องทางประกอบอาชีพ
6. รายการจุกบ็อกขเกม การแข่งขันทายเพลง จุดเด่นคือ พิธีกรที่สนุกสนาน และดาราร่วมแข่งขันต้องรู้จักชื่อเพลง และจำให้ได้เพื่อผ่านเข้ารอบชนะเลิศ
7. รายการสี่ขาทำตะลุยก การแข่งขันเกมเพื่อความสนุกสนาน เป็นการแก้มึงเพื่อความสนุกมากกว่าการแข่งขันกันอย่างจริงจัง รายการผสมระหว่างทอล์คโชว์กับเกมโชว์



8. รายการลับเฉพาะคนรู้ใจ การตอบปัญหาเกี่ยวกับดาราดำโดยนำเรื่องราวของดารามาทำเป็นเกมการแข่งขัน จุดเด่นอยู่ที่พิธีกร และเรื่องราวของดาราดำเจ้าของความลับ

9. รายการเกมล่า 2000 เป็นการแข่งขันพลังกำลังอย่างชัดเจน ในรูปแบบของ Action เกม จุดเด่นอยู่ที่การแข่งขันกำลังเพื่อดูว่าทีมใดจะเป็นผู้ชนะ

10. รายการเวทีทอง เป็นการแข่งขันตอบปัญหาเกี่ยวกับสุภษาศิต สำนวนไทย จุดเด่นอยู่ที่พิธีกร และการแข่งขัน ผู้เล่นจะต้องเป็นคนที่มีความรู้จึงจะสามารถชนะเกมนี้ได้

การผลิตรายการโทรทัศน์ พื้นฐานการผลิตรายการโทรทัศน์ ผู้ผลิตต้องร่วมกันหาแนวคิดหลักในการผลิตรายการเพื่อสร้างความแตกต่างจากรายการอื่นที่มีอยู่ในตลาด หรือที่จะเกิดในอนาคต เมื่อผู้ผลิตวางแนวคิดหลักในรายการแล้ว ซึ่งแนวคิดเหล่านี้เองที่ส่งผลต่อรูปแบบรายการ (Format) นอกจากนี้บางครั้งยังขึ้นอยู่กับปัจจัยภายนอกอีกด้วย McQuail (1994) ได้กล่าวไว้ว่า การผลิตรายการโทรทัศน์ขึ้นอยู่กับนโยบายของสถานี “เราคิดรูปแบบของเราก่อน เราเคยทำรายการคู่รักมาก่อนดังนั้นเราก็มาปรับปรุงให้ออกมาคล้ายกันแต่สนุกกว่า และนำไปเสนอกับทางช่อง 3 พอดีตอนนั้นช่อง 3 เขาจะปรับผังรายการเป็นเมจิกทรี เพื่อออกมาแข่งกับเทเลไฟว์ รายการเราจึงโชคดีที่ได้เวลานั้น ก็มีการปรับปรุงรายการอีกนิดหน่อยเพื่อสร้างสีสันในรายการมากขึ้น” ( ก่อเกียรติ ลิมปพัทธ์, สัมภาษณ์ 28 กรกฎาคม 2543)

ผู้อุปถัมภ์รายการหรือผู้สนับสนุนรายการ ก็เป็นปัจจัยอย่างหนึ่งที่มีผลต่อรูปแบบของรายการ “สปอนเซอร์ก็เป็นส่วนหนึ่งที่เราต้องคำนึงถึงด้วย ยิ่งเป็นสปอนเซอร์หลักที่เขาต้องการมีส่วนร่วมในรายการ ก็ต้องมาคิดโจทย์ให้เขาว่าจะอยู่ส่วนไหนจึงจะเหมาะสม อย่าง”คลินิก“เขาไม่ต้องการให้เห็นเฉพาะผลิตภัณฑ์ แต่ต้องเข้ามามีส่วนร่วมในเกมด้วย จึงเห็นว่ารายการเรามีการช่วยตัวประกันในช่วงท้าย เพราะลูกค้าต้องการแบบนี้” (ม.ล.ปิยะจันทร์ ประวิทย์, สัมภาษณ์ 18 กรกฎาคม 2543)

รวมถึงปัจจัยอื่นๆ เช่น กลุ่มผู้ชมรายการ ดังนั้นเมื่อรวบรวมความคิดจากหลายๆฝ่ายแล้ว จึงดำเนินการผลิตรายการโทรทัศน์ รายการเกมโชว์ก็เช่นเดียวกัน คือ เมื่อได้แนวคิดแล้วก็ต้องวางรูปแบบของเกมที่จะนำมาใช้ในแข่งขันต่อไป

### ลักษณะวิธีการเล่น และรูปแบบการเล่นเกมในรายการเกมโชว์

การวิเคราะห์รายการเกมโชว์ที่มีรูปแบบและเนื้อหาที่สนับสนุนสังคมและต่อต้านสังคม เริ่มวิเคราะห์จากวิธีการเล่นและรูปแบบการเล่นเกม โดยอาศัยแนวคิดเรื่องการเล่นของ Caillois เป็นหลักซึ่ง Caillois กล่าวไว้ว่า วิธีการเล่นเกมมักจะเกิดขึ้นจากลำดับที่ต่อเนื่องจากง่ายไปสู่ยาก เป็นการเล่นคล้ายเด็ก(childlike: paidia) มีความเป็นอิสระและเกิดการเรียนรู้จากการเล่นเกม ง่าย ๆ ไปสู่โครงสร้างที่ยากมากขึ้น(structured: ludus) เพราะการเล่นเกมนั้นต้องมีกฎ กติกาที่ควบคุม กิจกรรมการเล่นเกมนั้นๆ การเล่นเกมจึงมีทั้งความเป็นอิสระ(freedom) และความมีระเบียบ (order) Caillois ได้แบ่งรูปแบบการเล่นเกม ออกเป็น 4 ประเภท คือ

- เกมการแข่งขัน (competition : agon)
- การเสี่ยง (chance : alea)
- การเลียนแบบ หรือการล้อเลียน (make –believe : mimicry)
- การแข่งพละกำลังของร่างกาย (vertigo : ilinx)

การวิเคราะห์รายการเกมโชว์ทั้ง 10 รายการ โดยอาศัยทฤษฎีของCaillois เกี่ยวกับการแบ่ง วิธีการเล่นและรูปแบบการเล่นเกม มีรายละเอียดดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 5 ตารางแบ่งวิธีการเล่น และรูปแบบการเล่นเกม

ชื่อรายการ	วิธีการเล่นอย่างอิสระ				วิธีการเล่นที่มีกฎ กติกา			
	แข่งขัน	เสี่ยง	ล้อเลียน	กำลัง	แข่งขัน	เสี่ยง	ล้อเลียน	กำลัง
1. เกมพิศวง			✓		✓	✓		
2. ซ็อคเกม			✓	✓	✓	✓		
3. ซิงร้อยชิงล้าน			✓	✓	✓	✓		
4. เกมโชน			✓		✓	✓		
5. เกมแก้จน			✓		✓	✓		
6. จูคป็อกซเกม					✓	✓		
7. สีซ่าท้าตะลุย					✓	✓		
8. ลับเฉพาะคนรู้ใจ			✓		✓	✓		
9. เกมล่า 2000					✓	✓		✓
10. เวทีทอง					✓	✓		
<b>รวม</b>			6	2	10	10		1

จากตารางที่ 5 พบว่ารายการเกมโชว์ 10 รายการ มีรูปแบบการเล่นเกมร่วมกันดังนี้ คือ

1. รูปแบบเกมการเสี่ยงอย่างมีกฎ กติกา 100 %
2. รูปแบบเกมการแข่งขันอย่างมีกฎ กติกา 100 %
3. รูปแบบเกมการล้อเลียนอย่างอิสระ 60 %
4. รูปแบบเกมการแข่งขันกำลังอย่างอิสระ 20 %
5. รูปแบบเกมการแข่งขันกำลังอย่างมีกฎ กติกา 10 %

จากการศึกษาพบว่าเกมโชว์ทุกรายการมีรูปแบบเกมการแข่งขันอย่างมีกฎ กติกา 100 % และรูปแบบเกมการเสี่ยง 100 % ลักษณะรูปแบบของเกมสองประเภทนี้ถือเป็นหัวใจสำคัญของรายการเกมโชว์

ลักษณะรูปแบบของเกมที่พบรองลงมา คือ รูปแบบเกมการล้อเลียนอย่างอิสระ มีอยู่ 6 รายการ 60 % ได้แก่ รายการเกมพิศวง ซ็อคเกม ชิงร้อยชิงล้าน เกมโชว์ เกมแค้น และลับเฉพาะคนรู้ใจ ซึ่งการล้อเลียนของรายการเกมโชว์แต่ละรายการจะมีรายละเอียดแตกต่างกัน บางรายการจะอยู่ในการแข่งขัน ได้แก่ รายการชิงร้อยชิงล้าน เกมพิศวง ซ็อคเกม เกมโชว์ และเกมแค้น แต่บางรายการการล้อเลียนจะเป็นการล้อเลียนความคิดของผู้ร่วมรายการเพื่อเฉลยคำตอบ พบในรายการลับเฉพาะคนรู้ใจ เป็นการล้อเลียนความเฝื่อนสิ่งๆที่ดารานำของความลับอยากจะเป็น โดยแสดงละครจำลองเหตุการณ์นั้นๆ

ลำดับต่อมาคือรูปแบบของเกมการแข่งขันกำลังของร่างกายแบบอิสระมีอยู่ 2 รายการ 20 % ได้แก่ รายการซ็อคเกม และรายการชิงร้อยชิงล้าน ในขณะที่การแข่งขันกำลังอย่างมีกฎ กติกากลับพบเพียงรายการเดียว 10 % คือ รายการเกมล่า 2000 การที่รายการเกมโชว์แต่ละรายการมีรูปแบบเกมแตกต่างกัน เพื่อสร้างเอกลักษณ์ให้กับรายการของตัวเอง แต่ถึงอย่างไรก็ตามสิ่งสำคัญที่รายการเกมโชว์ทุกรายการต้องมีร่วมกันคือ รูปแบบเกมการแข่งขันและรูปแบบเกมการเสี่ยง ซึ่งจะสร้างความเร้าใจ ความสนุกสนานและความตื่นเต้นในรายการ

สำหรับการแข่งขัน และการเสี่ยงแบบอิสระกลับไม่พบ เช่นเดียวกับการล้อเลียนอย่างมีกฎ กติกาก็ไม่พบเช่นกัน จากข้อสังเกตพบว่าการแข่งขันแบบอิสระกับการเล่นอย่างมีกฎ กติกาจะมีลักษณะผกผันกันอยู่ คือ หากรายการเกมโชว์มีรูปแบบของเกมที่เป็นการแข่งขันอย่างมีกฎ กติกา จะไม่พบลักษณะการแข่งขันอย่างอิสระ เพราะรายการเกมโชว์จำเป็นต้องมีกติกาที่ชัดเจนในการชี้

ชัดว่าใครเป็นผู้ชนะในการแข่งขัน ซึ่งจะต้องมีเพียงคนเดียวเท่านั้น ที่จะได้รับของรางวัล หรือ เงินรางวัลจากทางรายการ

หากดูรายละเอียดจากแนวคิดวิธีการเล่นและรูปแบบการเล่นเกม พบว่าทุกรายการมีรูปแบบของการแข่งขันและการเสี่ยง เพราะรายการเกมโชว์พื้นฐานหรือหัวใจ คือ การแข่งขัน และการเสี่ยงเหมือนที่ John Fiske (1987) กล่าวไว้ว่า “เกมโชว์ทุกๆเกม ไม่ว่าจะเป็นการทดสอบเรื่อง ความรู้ก็ตาม มันก็ยังมีเรื่องของโชคเป็นปัจจัยหนึ่ง” เพราะหากไม่มีการแข่งขัน ไม่มีการเสี่ยงจะไม่มีลุ้น ไม่เกิดความสนุกสนาน และเมื่อเกมไม่สนุก อาจจะทำให้ผู้ชมทางบ้านไม่เกิดความรู้สึก สนุกร่วมไปกับรายการ และเกิดความไม่ชอบหรือไม่พึงพอใจ แต่ที่น่าสังเกต คือ รายการที่ได้รับความนิยมใน 3 รายการแรก ตามที่บี.ดี.มาร์ ได้ทำการสำรวจเมื่อเดือนกรกฎาคม และกันยายน 2542 คือ รายการเกมพิศวง รายการช็อคเกม และรายการชิงร้อยชิงล้าน นอกจากเกมการแข่งขัน การเสี่ยงแล้ว ยังมีเกมการล้อเลียน และเกมการแข่งขันกำลังของร่างกาย โดยเฉพาะรายการชิงร้อยชิงล้านและรายการช็อคเกมเป็นรายการที่มีรูปแบบการแข่งขันครบทั้ง 4 ประเภท

รายการเกมโชว์ที่มีเกมการล้อเลียนมาผสมผสานในรูปแบบของรายการนั้น มักได้รับความนิยมจากผู้ชม เพราะการล้อเลียนที่น่าเสนอในรายการเกมโชว์มักเรื่องที่เกี่ยวข้องกับจินตนาการ (fantasy) เป็นความรู้สึกที่ไม่เกิดขึ้นจริง เป็นเหมือนการเล่น การเล่นทำให้เราสนุกสนาน เป็นสิ่งที่ทำให้เราพึงพอใจ เป็นธรรมชาติที่ไม่จริงจัง (Les Haywood และคณะอ้าง, 1995) ผู้ชมจึงชอบดูรายการเหล่านี้เพราะรู้สึกว่าตัวเองได้ชดเชย (compensation) ความสนุกที่ขาดหายไป ในชีวิต และเกมโชว์สามารถตอบสนองความต้องการในจุดนี้ได้นั่นเอง

นอกจากนี้การแข่งขันกำลังของร่างกายยังเป็นอีกส่วนหนึ่งที่นำมาเข้ามาใช้ในรายการเกมโชว์ Feinted (อ้างใน William Stephenson, 1968) ทำการทดลองเกี่ยวกับความพึงพอใจ พบว่าความพอใจนั้นจะเข้ามาแทนที่เพื่อช้อนความขมขื่น ความพอใจที่นำมาแทนที่นี้ไม่ได้เกิดขึ้นโดยสัญชาตญาณหากแต่เกิดจากการพัฒนาจิตสำนึกของคนเรา คือ การอยากเอาชนะ ความรู้สึกก้าวร้าว และความพอใจเมื่อเห็นอีกฝ่ายหนึ่งพ่ายแพ้ ซึ่งสิ่งที่เหล่านี้จะปรากฏในรายการเกมโชว์ เมื่อผู้ชมได้ชมรายการโทรทัศน์ที่ทำให้เกิดความรู้สึกตื่นเต้น หวาดเสียว ลุ้นระทึก ทำให้รายการมีสีสัน และเพิ่มความสนุกในรายการมากขึ้น ในขณะที่ผู้ชมเองก็รู้สึกเหมือนได้ระบายความรู้สึกเคร่งเครียดออกมา จิตใจรู้สึกถูกปลดปล่อย

ดังนั้นจากการวิเคราะห์รายการเกมโชว์ทั้ง 10 รายการจึงระบุได้ว่ารูปแบบของเกมที่แตกต่างกันในแต่ละรายการย่อมมีผลต่อการชอบดูหรือไม่ชอบดูของผู้ชมด้วยเช่นกัน ซึ่งในขณะเดียวกัน แนวคิดและรูปแบบของเกมย่อมมีผลต่อการกำหนดเนื้อหารายการว่ามีส่วนช่วยสนับสนุนสังคม หรือต่อต้านสังคมอย่างไร ในการวิเคราะห์เนื้อหาของรายการเกมโชว์ทั้ง 10 รายการ จะนำเสนอในบทต่อไป



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## บทที่ 5

### เนื้อหาในลักษณะที่เป็นการสนับสนุนและการต่อต้านสังคม

จากแนวคิดของแต่ละรายการ รวมทั้งรูปแบบของเกมได้แก่ เกมการแข่งขัน การเลี้ยง การล้อเลียน และการใช้พลังกำลัง ที่พบในรายการเกมโชว์ทั้ง 10 รายการนั้น พบว่ารูปแบบของเกมในแต่ละรายการมีความแตกต่างกัน เมื่อผู้ผลิตรายการเลือกที่จะใช้รูปแบบของเกมแบบใด ก็ย่อมมีผลต่อการนำเสนอเนื้อหาด้วยเช่นกัน ซึ่งในรายการเกมโชว์แต่ละรายการต่างก็มีเนื้อหาหลากหลายลักษณะ แต่ในการศึกษาครั้งนี้ต้องการมุ่งเน้นที่จะวิเคราะห์เนื้อหารายการที่สนับสนุนสังคม และการต่อต้านสังคม เท่านั้น

สำหรับการวิเคราะห์เนื้อหารายการเกมโชว์ 10 รายการ ภายในระยะเวลา 3 เดือนนั้นพบว่า เนื้อหาของในเกมโชว์แต่ละรายการต่างก็มีการสนับสนุนสังคมและการต่อต้านสังคมอยู่ร่วมกัน ซึ่งรายละเอียดที่พบมีดังต่อไปนี้

ตารางที่ 6 ตารางสรุปว่ารายการเกมโชว์แต่ละรายการมีการสนับสนุนสังคม และต่อต้านสังคม

ชื่อรายการ	ลักษณะการสนับสนุนสังคม													ลักษณะการต่อต้านสังคม									
	ร่วมมือ	เรียนรู้	กีฬา	เข้าใจ	กำลังใจ	ช่วยเหลือ	สมัครใจ	ประโยชน์	ความเมตตา	อดทน	สังคม	อาชีพ	ความรัก	ศักดิ์ศรี	ก้าวร้าว	ค้ำชั่งใจ	รุนแรง	โหดร้าย	การแสดงทางเพศ	การโกง	แก๊ง	หลอก	งาน
1.เกมพิศวง	-	√	-	√	-	-	√	-	-	-	-	-	-	√	-	-	-	√	-	-	√	-	-
2.ซ็อคเกม	√	√	√	-	√	-	-	√	-	-	-	-	√	√	√	√	√	√	-	-	-	-	-
3.ชิงร้อยฯ	√	√	√	-	-	-	√	-	-	-	√	√	-	√	√	√	√	√	√	√	√	-	-
4.เกมโซน	√	√	-	-	-	-	√	√	-	-	-	-	√	√	√	√	-	√	-	-	-	-	-
5.เกมแก้จน	-	√	-	-	√	-	-	-	-	√	√	-	√	√	-	-	-	-	-	-	√	-	-
6.จุกบ็อกซ์ เกม	-	√	-	-	-	-	-	-	-	-	√	-	√	√	-	-	-	√	-	√	-	√	-
7.สี่ขาฯ	√	√	√	-	-	-	-	-	-	-	-	√	√	√	-	√	-	√	-	√	-	-	-
8.ลับเฉพาะ	-	√	-	√	√	-	√	-	-	-	-	√	√	√	√	√	-	√	√	√	-	-	-
9.เกมล่า	√	-	√	-	√	√	-	√	-	-	√	-	-	√	-	√	√	√	-	-	-	-	-
10.เวทีทอง	√	√	-	√	√	-	-	-	-	-	√	√	-	√	-	-	-	√	-	-	-	-	-



จากตารางที่ 6 สามารถบอกได้ว่าแต่ละรายการมีการสนับสนุนสังคม และต่อต้านสังคม ะไรบ้าง ซึ่งรายการเกมโชว์แต่ละรายการก็มีเนื้อหาทั้ง 2 อย่างคละเคล้ากันไป รายการที่มีเนื้อหา สนับสนุนสังคมมากที่สุด คือ รายการซ็อคเกม 46.66 % รายการชิงร้อยล้าน 46.66 % และรายการ เวทีทอง 46.66 % เนื้อหาที่สนับสนุนรายการมี 7 ประเภทเท่ากัน ส่วนรายการที่มีการสนับสนุน สังคมน้อยที่สุด คือ รายการเกมพิศวง 20 % และรายการจุกบ๊อคขเกม 20 % มีเนื้อหาการ สนับสนุนสังคม 3 ประเภท ในขณะที่การต่อต้านสังคมก็พบมากในรายการชิงร้อยชิงล้านมีอยู่ถึง 8 ประเภทด้วยกัน คิดแล้วเท่ากับ 81.81 % รองลงมาคือรายการลับเฉพาะคนรู้ใจ 54.54 % รายการ ซ็อคเกม 45.45 % และรายการสี่ขาทำตะลุยก 45.45 % จะสังเกตเห็นว่ารายการสนับสนุนสังคมน้อยที่สุด ไม่จำเป็นจะต้องเป็นรายการที่มีเนื้อหารายการที่ต่อต้านสังคมน้อยที่สุดเช่นกัน

นอกจากนี้ยังพบว่าเนื้อหาที่สื่อสารในรายการเกมโชว์มีอีกลักษณะหนึ่ง คือ เป็นเนื้อหาที่ไม่ มีลักษณะของการสนับสนุนสังคมหรือการต่อต้านสังคม มีความเป็นกลาง ได้แก่ **ความเชื่อเกี่ยวกับผี** ความเชื่อไสยศาสตร์ซึ่งเป็นความเชื่อพื้นฐานอย่างหนึ่งในสังคมไทย

ข้อสังเกตหนึ่งที่เกิดจากการศึกษา พบว่ารายการชิงร้อยชิงล้านเป็นรายการเกมโชว์ที่มีเนื้อหา สนับสนุนสังคม และต่อต้านสังคมน้อยที่สุดทั้งสองอย่าง ที่เป็นเช่นนี้เพราะแนวคิดของรายการ ต้องการนำเสนอเนื้อหาที่ผสมผสานทั้งสองอย่างเข้าด้วยกัน “การสอดแทรกสาระในรูปแบบของ ความสนุกให้ได้มากที่สุดเท่าที่เราจะทำได้” (ปัญญา นิรันดร์กุล. ทีวีพลู. 2542 : 54-55) โดยธรรมชาติของคนไทยเป็นคนที่มีความเชื่อที่ซอกซอนอยู่แล้ว เมื่อผู้ผลิตรายการโทรทัศน์ต้องการให้ผู้ ชมติดตามรายการ ผู้ผลิตก็ต้องนำเอาเกมที่มีความสนุกสอดแทรกเนื้อหาที่มีสาระ นำมาผลิตราย การให้เกิดความพอดีทั้งสองอย่างเนื้อหารายการจึงออกมาเป็นเช่นนี้ รายการที่ต่อต้านสังคมน้อย ที่สุด คือ รายการเกมแก้จน และรายการเวทีทอง สำหรับรายการเวทีทองก็เป็นอีกรายการหนึ่งที่มี เนื้อหาการสนับสนุนสังคมน้อยที่สุดในลำดับต้นๆเช่นกัน

หากจะดูจากความถี่ในการนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนและการต่อต้านสังคมในการออก อากาศภายในระยะเวลา 3 เดือน สามารถดูได้จากตารางที่ 7 ดังนี้

ตารางที่ 7 ความถี่ที่พบเนื้อหาการสนับสนุนสังคมและการต่อต้านสังคม ภายในระยะเวลา 3 เดือน (1 ครั้งเท่ากับ 1 สัปดาห์)

ชื่อรายการ	ลักษณะการสนับสนุนสังคม (ครั้ง)														ลักษณะการต่อต้านสังคม(ครั้ง)										
	รวมเมื่อ	เขียนผู้	กีฬา	น้ำใจ	กำลังใจ	ช่วยคน	ช่วยเหลือ	สามัคคี	ประนีประนอม	ซื่อสัตย์	อดทน	สังคม	อาชีพ	ความรัก	ดีใจ	ก้าว รั้น	คับแค้นใจ	รุนแรง	โหดร้าย	เพศ	โง่ง	แก๊ง	หลอก	งาน	แก้แค้น
1. เกม	-	1	-	6	-	-	-	8	-	-	-	-	-	-	12	-	-	-	8	-	-	12	-	-	
พิศวง		2																							
2. ธีอเกม	12	5	4	-	1	-	-	1	-	-	-	-	-	12	3	12	-	4	12	12	-	-	-	-	-
					2			2																	
3. ธิงร้อยๆ	8	1	8	-	-	-	4	-	-	-	-	3	4	-	12	12	2	12	8	12	3	6	2	-	-
		2																							
4. เกมโซน	12	1	-	-	-	-	1	1	-	-	-	-	-	-	2	12	4	11	-	10	-	-	-	-	-
		2					2	2																	
5. เกมแก้จน	-	1	-	-	9	-	-	-	-	8	8	-	12	-	5	11	-	-	-	-	-	-	12	-	-
		2																							
6. จูคืบอกข	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6	-	-	6	12	-	-	-	10	-	1	-	4	-
		2																							
7. สีซ่า	8	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	--	1	1	12	-	12	-	12	-	12	-	-	-
8. ดับเฉพาะ	-	4	-	6	9	-	7	-	-	-	-	-	-	4	10	12	5	8	-	12	1	-	-	-	-
9. เกมล่า	12	-	1	-	1	1	-	1	-	-	12	-	-	-	-	12	-	10	12	7	-	-	-	-	-
			2		2	2		2																	
10. เวทีทอง	5	1	-	5	1	-	-	-	-	-	-	6	1	-	3	12	-	-	-	9	-	-	-	-	-
		2																							
Grand Total (ครั้ง)	6	9	4	3	5	1	3	4	-	1	2	3	3	3	8	10	3	6	3	9	2	4	3	1	-

จากตารางที่ 7 เป็นการนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคม และต่อต้านสังคม ภายในระยะเวลา 3 เดือน โดย 1 ครั้งเท่ากับ 1 สัปดาห์ จะเห็นว่าการนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคม สามารถแบ่งออกได้หลายประเภท ในขณะที่การต่อต้านสังคมก็แบ่งเนื้อหาออกได้เป็นหลาย

ประเภทเช่นเดียวกัน ถึงแม้ว่ารายการเกมโชว์จะมีการนำเสนอการสนับสนุนสังคม และการต่อต้านสังคมในประเภทเดียวกัน แต่ในรายละเอียดของเนื้อหากลับพบว่ามี ความแตกต่างกันซึ่ง ความแตกต่างเหล่านี้ขึ้นอยู่กับแนวคิดของผู้ผลิต และรูปแบบของเกมในแต่ละรายการ

นอกจากนี้ยังพบเนื้อหาที่ไม่มีลักษณะเนื้อหาการสนับสนุนสังคมและการต่อต้านสังคม มี เนื้อหาที่เป็นกลาง นั่นคือ การเนื้อหาเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผี ซึ่งพบในหลายรายการดังนี้ รายการ เกมพิศวง รายการช็อคเกม รายการชิงร้อยชิงล้าน รายการสี่ขาทำตะลุย

### ลักษณะเนื้อหาการสนับสนุนสังคม

หากจะกล่าวถึงการสนับสนุนสังคมในรายการเกมโชว์นั้น สามารถเรียงลำดับการพบเนื้อหา ที่นำเสนอการสนับสนุนสังคมในการออกอากาศได้ตามลำดับดังนี้

1. การส่งเสริมการเรียนรู้ 16.36 % พบในรายการเกมโชว์ 9 รายการ ยกเว้นรายการเกมล่า 2000 เพราะแนวคิดและรูปแบบของเกม ไม่เอื้อให้เกิดเนื้อหาการสนับสนุนสังคม
2. การตักเตือน เป็นเนื้อหาการสนับสนุนสังคมที่พบรองลงมา 14.54 % พบใน 8 รายการ ยกเว้นรายการเกมพิศวง และรายการเกมล่า 2000
3. ความร่วมมือ 10.91 % พบใน 6 รายการ คือ รายการช็อคเกม รายการชิงร้อยชิงล้าน รายการเกมโซน รายการสี่ขาทำตะลุย รายการเกมล่า 2000 และรายการเวทีทอง
4. การให้กำลังใจ 9.10 % พบใน 5 รายการ คือ รายการช็อคเกม รายการเกมแค้น รายการลับเฉพาะคนรู้ใจ รายการเกมล่า 2000 และรายการเวทีทอง
5. การส่งเสริมกีฬา 7.27 % พบใน 4 รายการ คือ รายการช็อคเกม รายการชิงร้อยชิงล้าน รายการสี่ขาทำตะลุย และรายการเกมล่า 2000
6. ความสามัคคี 7.27 % พบใน 4 รายการ คือ รายการเกมพิศวง รายการช็อคเกม รายการเกมโซน และรายการเกมล่า 2000
7. ความมีน้ำใจ 5.46 % พบใน 3 รายการ คือ รายการเกมพิศวง รายการลับเฉพาะคนรู้ใจ และรายการเวทีทอง
8. ความช่วยเหลือ 5.46 % พบใน 3 รายการ คือ รายการชิงร้อยชิงล้าน รายการเกมโซน และรายการลับเฉพาะคนรู้ใจ

9. การส่งเสริมสังคม หรือการเสียสละเพื่อส่วนรวม 5.46 % พบใน 3 รายการซึ่งร้อยละ 3 รายการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และรายการเวทีทอง
10. การส่งเสริมอาชีพ 5.46 % พบใน 3 รายการ คือ รายการซึ่งร้อยละ 3 รายการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และรายการเวทีทอง
11. การส่งเสริมความรัก 5.46 % พบใน 3 รายการ คือ รายการซ็อคเกม รายการสี่ขาทำตะลุยก และรายการลับเฉพาะคนรู้ใจ
12. ความอดทน 3.63 % พบใน 2 รายการ คือ รายการเกมแก้จัน และรายการเกมล่า 2000
13. การช่วยเหลือคนแปลกหน้า 1.81 % พบเพียง 1 รายการ คือ รายการเกมล่า 2000
14. ความขยัน 1.81 % พบเพียง 1 รายการคือ รายการเกมแก้จัน
15. การประหยัด 0 % ไม่พบในรายการเกมโชว์รายการใดเลย

ข้อสังเกตที่พบคือ การสนับสนุนสังคมเรื่องความประหยัด ซึ่งได้ตั้งเกณฑ์ไว้เพื่อทำการศึกษา ลักษณะจะคล้ายกับการส่งเสริมสังคมประเภทความขยัน ความอดทน แต่เมื่อทำการศึกษากลับไม่พบเนื้อหาการสนับสนุนสังคมประเภทนี้ในรายการเกมโชว์ใดเลย

เนื้อหาการสนับสนุนที่พบในรายการเกมโชว์ 10 รายการ จึงพบว่ามียุทธศาสตร์การสนับสนุนสังคมทั้งหมด 14 ประเภท และแต่ละประเภทยังพบรูปแบบในการนำเสนอที่แตกต่างกัน รายละเอียดมีดังนี้

1. การส่งเสริมการเรียนรู้ หมายถึง การช่วยทำให้เกิดการเรียนรู้ การศึกษา หรือเป็นการส่งเสริมให้เกิดการปฏิบัติ ฝึกฝน หรือมีประสบการณ์ในการแสวงหาความรู้ ลักษณะที่พบการส่งเสริมการเรียนรู้ พบในรายการเกมโชว์ 9 รายการ ยกเว้นรายการเกมล่า 2000 ลักษณะที่พบร่วมกันมีดังนี้

- 1.1 การส่งเสริมความรู้ในการดำเนินชีวิต ป้องกันตัวจากการถูกหลอกลวง การให้ความรู้ อารีพต่างๆ พบในรายการเกมพิศวง เกี่ยวกับการหลอกลวงในชีวิตประจำวันมาตั้งเป็นคำถาม เช่น “วิธีการตรวจสอบหากมีคนมาขอให้ทำประกันให้กับญาติซึ่งตำรวจอยู่ต่างจังหวัดทำได้โดยวิธีใด” คำตอบคือ วิธีการสังเกตต้องสังเกตจากบัตรประจำตัวต้องมีใบตราครุฑ ที่แสดงถึงการผ่านการตรวจสอบจากกรมการประกันภัย เป็นต้น

รายการแก่นจน นำความรู้เรื่องอาชีพต่าง ๆ มาแนะนำเสนอ เช่น การค้นหาเจ้าของกิจการอังกฤษ ตราจูง ให้ความรู้เรื่องการตลาด เช่น นำรูปเด็กมาวางในกระป๋องแป้ง (ตราจูง) เพื่อให้สินค้าโดดเด่นมากขึ้น นำดารามาเป็นตัวแสดงในหนังโฆษณา หรือ การให้ความรู้เกี่ยวกับมาตรฐานการผลิตสินค้า คำว่าหากได้รับ ISO 9002 หมายถึงได้รับมาตรฐานเรื่องคุณภาพการผลิต ISO 14001 มาตรฐานเรื่องสิ่งแวดล้อมซึ่งมีผลต่อธรรมชาติ

รายการสี่ห้าห้าทะเลลุ่ม นำเสนอการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ เช่น โม่เม่ใช้เวลาว่างในการเล่น Inter net จนสามารถสร้าง Home Page เป็นของตัวเอง

1.2 การส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านภาษาไทย นำสุภาษิต คำไทย คำคม คำคล้องจอง มาตั้งเป็นคำถาม พบในหลายรายการ รายการเกมพิศวง พบเรื่องสุภาษิตคำพังเพย เช่น เวลาหนุ่มจะเลือกคู่ มักจะถูกสอนว่าดูข้างให้ดูที่หาง คุณนางให้ดูที่... (แม่) การชกนัดสำคัญที่คนจับตามองเรียกว่า มวย.... (คู่เอก) , เด็กที่อยู่ในช่วงวัยรุ่นคือเหนื่อยแต่ถึงอย่างไร คุณพ่อคุณแม่ก็อย่าลืม รักวัวให้ผูก รักลูกให้... (ดี)

รายการเกมไซน นำสุภาษิตคำไทยมาเล่นเช่นกันในช่วงอาปาเซไซน เช่น “ข้างตายทั้งตัวเอาไปบัวปิดไม่มีด” เป็นสุภาษิต หมายถึง ทำความผิดมหันต์ยอมปิดบังไม่มีด, “มือไม่พายเอาเท้าราน้ำ” เป็นสุภาษิต หมายถึง ไม่ช่วยทำแล้วยังขัดขวางการทำงานของผู้อื่น

รายการจุกบ็อกเกม นำมาเล่นเป็นเกมในช่วงทายคำจากเพลง เช่น “เส้นยาแดงผ่าแปด หมายถึง ห่างกันนิดเดียว” / “ตบมือข้างเดียวไม่ดัง หมายถึง ทำอะไรฝ่ายเดียวไม่เกิดผล”

รายการเวทีทอง “มดแดงแฝงพวงมะม่วง หมายถึง ผู้ชายที่หลงรักผู้หญิงใกล้ตัวแล้วก็กัดกันไม่ให้ผู้ชายอื่นมายุ่ง”

1.3 การส่งเสริมความรู้ทั่วไป ประเพณี สถานการณ์รอบตัว สถานที่ท่องเที่ยว เช่น รายการเกมพิศวง พาไปดูงาน BOI การให้ความรู้เรื่องการวาดรูป การดูลิตเตอร์ว่าของจริงเป็นอย่างไร ราคาเท่าไร / รายการซ็อคเกม แนะนำวิธีการเล่นน้ำที่ดีในประเพณีสงกรานต์ / รายการชิงร้อยชิงล้าน ให้ความรู้เกี่ยวกับสมุนไพร / รายการเกมแก่นจน นำเสนอประวัติความรู้ของวงสุนทราภรณ์ เป็นต้น

1.4 การส่งเสริมความรู้ทางด้านการรักการอ่าน การเรียนหนังสือ เช่น รายการชิงร้อยชิงล้าน เชิญดารารที่ชอบอ่านหนังสือมาแล้วตั้งเป็นคำถามเพื่อแข่งขันในรายการ

2. การสั่งสอน และการตักเตือน คือ การบอกกล่าวด้วยความจริงใจ ห่วงใย ตักเตือนเพื่อป้องกันไม่ให้เกิดเหตุการณ์ร้ายแรง หรือเกิดสิ่งที่ไม่ดี เตือนเพื่อให้สังคมดีขึ้น เนื้อหาการตักเตือนจะพบในรายการเกมโชว์ 8 รายการ ยกเว้นรายการเกมพิศวงและรายการเกมล่า 2000 ลักษณะที่พบเนื้อหาร่วมกันของรายการเกมโชว์ 8 รายการ ซึ่งมีลักษณะดังนี้

2.1 การตักเตือนเรื่องความเชื่อ เช่น รายการชิงร้อยชิงล้าน “โหล่ย์ดูโฆษณาการฉีดยากันยุงทางโทรทัศน์เห็นดอกไม้ออกมา ก่อนนอนจึงฉีดยากันยุงรอบตัว จนเกือบตาย ทางรายการเตือนและแนะนำว่าต้องศึกษาวิธีการใช้ให้ดีก่อนอย่าหลงเชื่อโฆษณามาก”

รายการสี่ห้าทำตะลุยก พิธีกรเตือนผู้ชมที่บ้าน เช่น เตือนว่าการเชื่อไสยศาสตร์นั้นเป็นความเชื่อเฉพาะบุคคล การไหว้ศาลพระภูมิหรือสิ่งศักดิ์สิทธิ์จะช่วยให้สงบจิตใจมากกว่าช่วยให้สงบได้ จริงๆควรที่จะอ่านหนังสือหรือช่วยเหลือตัวเอง

2.2 การตักเตือนเรื่องการดูแลสุขภาพ เช่น รายการชิงร้อยชิงล้าน จะตักเตือนเรื่องการกินน้ำกินนอาหาร การออกกำลังกาย / รายการชิงร้อยชิงล้าน รายการจุกบ็อกเกม จะตักเตือนการดื่มเหล้าแล้วห้ามขับรถ

2.3 การตักเตือนเรื่องการดำเนินชีวิต เช่น รายการเวทีทอง รายการเกมแก้จน จะตักเตือนเรื่องการเล่นสกรานด์ การเล่นน้ำแต่พอดีอย่าสร้างความเดือดร้อนให้กับคนอื่น / รายการลับเฉพาะคนรู้ใจ ตักเตือนการเล่นจนเกินขอบเขตอาจมีผลร้ายต่อชีวิต หรือ การตักเตือนเรื่องการทะเลาะกับเพื่อนต่างโรงเรียนกัน

2.4 การตักเตือนและคติสอนใจ เช่น รายการลับเฉพาะคนรู้ใจ เตือนและให้คติสอนใจ อย่างเช่น ความพยายามอยู่ที่ไหนความสำเร็จอยู่ที่นั่น , ชีวิตคู่เมื่อมีคนหนึ่งพูด ต้องมีคนหนึ่งฟัง



3. การให้ความร่วมมือ หมายถึง ยินดีกระทำการบางอย่างด้วยความเต็มใจเมื่อมีการขอร้องให้ช่วยเหลือ การให้ความร่วมมือจะพบใน 6 รายการ ลักษณะที่พบการให้ความร่วมมือในทุกรายการมีลักษณะร่วมกันดังนี้

3.1 การให้ความร่วมมือกับกิจกรรมของสังคม เช่น การขอความร่วมมือเรื่องการเลือกตั้ง ส.ว. / การประหยัด / การจัดกิจกรรมในช่วงสงกรานต์ การให้ความร่วมมือในลักษณะนี้จะเป็นประเด็นหัวข้อที่พิธีกรสามารถนำมาพูดคุยในรายการได้ โดยเฉพาะหากช่วงนั้นอยู่ในช่วงเทศกาลยิ่งจะช่วยให้รายการน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

3.2 การให้ความร่วมมือกับสปอนเซอร์ผู้สนับสนุนรายการและสถานที่รายการออกอากาศ ถือว่าเป็นตัวแปรสำคัญของผู้ผลิตรายการที่จะต้องให้ความสำคัญ และให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี เพราะเป็นเรื่องของธุรกิจและความอยู่รอดของรายการ

3.3 การให้ความร่วมมือในการเล่นเกมาจากผู้ชมที่บ้าน เนื่องจากรูปแบบเกมบังคับให้จำเป็นจะต้องมีผู้ร่วมรายการจากที่บ้านมาเล่นเกม เช่น เล่นเกมเพื่อนำไปเป็นคำถาม ในรายการช็อคเกม หรือเป็นตัวประกันในรายการเกมล่า 2000 (มหาสนุก) หรือเพื่อเป็นตัวหลอกในรายการเกมแค้น ซึ่งหลายๆรายการต้องอาศัยความร่วมมือจากผู้ชมที่บ้านเพื่อความสนุกสนาน และทำให้เกิดการลุ้นในการเล่นเกรมากขึ้น

4. การให้กำลังใจ หมายถึง การแสดงพฤติกรรมทางการกระทำ หรือคำพูด ที่ทำให้คนอื่นมีความรู้สึกดีขึ้น ช่วยให้กำลังใจแก่ผู้อื่น ลักษณะการส่งเสริมสังคมเรื่องการให้กำลังใจนำเสนอใน 5 รายการ คือ รายการช็อคเกม รายการเกมแค้น รายการลับเฉพาะคนรู้ใจ รายการเกมล่า 2000 และรายการเวทีทอง ลักษณะร่วมของการให้กำลังใจทั้ง 5 รายการมีดังนี้ คือ

4.1 การให้กำลังใจในขณะที่แข่งขัน เพื่อนดาราที่ไม่ได้แข่งขัน พิธีกร จะช่วยให้กำลังใจดาราที่แข่งขัน เช่นรายการช็อคเกม รายการเกมล่า 2000

4.2 การให้กำลังใจในการดำเนินชีวิต ผู้ชีวิต เช่น รายการเกมแค้น จะให้กำลังใจในเรื่องของอาชีพ หรือ การดำเนินชีวิต คนเราเลือกเกิดไม่ได้ เลือกเป็นก็ไม่ได้ แต่ถ้าจะต้องเป็นให้ดีที่สุดครับ “ทำอะไรก็ได้แต่อย่าท้อถอยนะครับ” / รายการลับเฉพาะคนรู้ใจ จะให้กำลังใจในการ

ดำเนินชีวิต ต่อสู้กับชีวิต “คนที่มีชีวิตอยู่มีทั้งดีและไม่ดี ถ้าไม่ดีก็ทิ้งไป อย่างมออยู่กับมันครับ” “คนเรากว่า จะฝ่าฟันมาถึงตรงนี้ได้ ต้องต่อสู้เลือดตาแทบกระเด็นนะครับ”

5. การส่งเสริมกีฬา หมายถึง การสนับสนุนสังคมให้เกิดความสนใจในเรื่องการกีฬามากขึ้น ลักษณะที่พบไม่ใช่การส่งเสริมกีฬาโดยตรงแต่นำเกมกีฬา กฎ หรือลักษณะที่ต้องใช้การแสดงพลังกำลังมาใช้ในการแข่งขันในรายการเกมโชว์ รายการเกมโชว์ที่ส่งเสริมด้านกีฬา คือ รายการช็อคเกม รายการชิงร้อยชิงล้าน รายการสี่ห้าห้าทะเล และรายการเกมล่า 2000 ลักษณะร่วมของการส่งเสริมกีฬาของ 5 รายการมีรายละเอียดดังนี้

5.1 การส่งเสริมกีฬา โดยเชิญนักกีฬามาร่วมในรายการ พบในรายการชิงร้อยชิงล้าน มาสาธิตการเล่นกีฬา และร่วมแข่งขันเกมในรายการ เช่น เชิญนักวอลเลย์บอล นักตีบจกักรยานเสือภูเขา นักยูโด มาร่วมรายการ

5.2 การส่งเสริมกีฬา โดยมีเกมการแข่งขัน มีกฎกติกาคล้ายกับการเล่นกีฬา เช่น รายการช็อคเกม รายการเกมล่า 2000

6. ความสามัคคี หมายถึง พฤติกรรมที่ช่วยเหลือหรือร่วมมือกันกระทำการอย่างใดอย่างหนึ่งให้บรรลุผลสำเร็จด้วยดี เพื่อหวังผลอย่างใดอย่างหนึ่ง พบในรายการเกมโชว์ 4 รายการ คือ รายการเกมพิศวง รายการช็อคเกม รายการเกมโซน และรายการเกมล่า 2000 ลักษณะที่พบร่วมกัน คือ เกมการแข่งขันวางเงื่อนไขให้ดารารับเชิญที่ทำการแข่งขันต้องสามัคคีกัน เพื่อผ่านด่านให้เข้าไปถึงรอบสุดท้ายให้ได้ หรือเพื่อช่วยกันสะสมเงินรางวัล

7. ความมีน้ำใจ หรือ ความเห็นอกเห็นใจ หมายถึง การแสดงความมีน้ำใจ ความรู้สึกเข้าใจ ความรู้สึกของคนอื่นด้วยใจจริง พบใน 3 รายการ คือ รายการเกมพิศวง รายการลับเฉพาะคนรู้ใจ และรายการเวทีทอง การสนับสนุนสังคมประเภทนี้พบลักษณะร่วมดังนี้

7.1 ความมีน้ำใจอวยพรในเทศกาลสำคัญๆ เช่น เทศกาลสงกรานต์

7.2 ความมีน้ำใจพูดคุยถึงกิจการเสริมของดาราที่มาร่วมในรายการ เช่น รายการเกมโซน มอริส ถาม รัชนก พูนผลิน เรื่องร้านดำน้า (ออกอากาศ 11/3/43) / พิธีกร ถามเรื่องร้านอาหารของ เป็บซี่ที่ตั้งอยู่ที่ไหน

7.3 เกมการแข่งขันที่นำมาจากดาราหรือผู้ร่วมรายการ ได้แสดงความมีน้ำใจต่อคนอื่นแล้ว นำมาตั้งเป็นคำถามเพื่อทายปัญหาในรายการเกมโชว์ เช่น รายการลับเฉพาะคนรู้ใจ

8. ความช่วยเหลือ หมายถึง ความตั้งใจช่วยเหลือเพื่อประโยชน์ของคนอื่น หรือเพื่อประโยชน์ต่อสังคม พบในรายการเกมโชว์ 3 รายการ คือ รายการชิงร้อยชิงล้าน รายการเกมโซน และรายการลับเฉพาะคนรู้ใจ ลักษณะที่พบมีรายละเอียดดังนี้

8.1 การช่วยเหลือเมื่อคนอื่นเดือดร้อน เช่น รายการเกมพิศวง ช่วยเหลือคนที่มีเงินไม่พอจ่าย ค่าตัวเพื่อกลับบ้านต่างจังหวัด / รายการชิงร้อยชิงล้าน ดาราคนหนึ่งมาเล่าว่าในสมัยเด็กๆหลงทาง ได้รับความช่วยเหลือจากแม่ค้าทำให้ได้พบกับผู้ปกครอง หรือการสาธิตวิธีการช่วยเหลือคน หากตกจากที่สูง

8.2 การช่วยเหลือในเกมการแข่งขัน มีลักษณะที่เป็นการบังคับให้ช่วยเหลือกันจึงจะผ่านการแข่งขันไปได้ เช่น รายการเกมโซน ดาราจับเชือกที่มาร่วมแข่งขันทุกคนต้องช่วยกันไข แสดงท่าทางเพื่อสื่อสารให้เพื่อนเข้าใจ และทายถูก จึงจะได้คะแนนหรือเงินสะสม

9. การส่งเสริมสังคม หรือ การเสียสละเพื่อส่วนรวม หมายถึง พฤติกรรมที่ทำเพื่อคนอื่นโดยไม่ต้องหวังผลประโยชน์ส่วนตัว เห็นแก่ประโยชน์ของผู้อื่นเป็นที่ตั้งโดยไม่หวังผลตอบแทนจากสังคม เพื่อรณรงค์ให้สังคมดีขึ้น พบในรายการเกมโชว์ 3 รายการชิงร้อยชิงล้าน รายการจุกบ๊องซอกซอก และรายการเวทีทอง ลักษณะที่พบมีรายละเอียดดังนี้

9.1 การส่งเสริมสังคมเกี่ยวกับประเพณีที่สำคัญของไทย เช่น เทศกาลวันสงกรานต์ ประเพณีการไหว้ การละเล่นแบบไทยๆ

9.2 การส่งเสริมสังคมในการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ เช่น รายการเวทีทอง การส่งเสริมการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ ตามผู้ร่วมรายการเรื่องการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ แนะนำการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ เช่น สะสมแต้มปี เล่นกีฬา

9.3 การส่งเสริมสังคมให้เกิดความรักและการใช้ภาษาไทยให้ถูกต้อง พบในรายการชิงร้อยชิงล้าน พิธีกรรายการบอกว่า “ภาษาไทยเป็นภาษาที่สูงมีที่มาตั้งเเยะเเยะ เราควรรักษาภาษาไทยขนบธรรมเนียมความเป็นไทยเอาไว้ เพราะเราเป็นชาติที่ยิ่งใหญ่นะครับ”

9.4 การส่งเสริมให้คนในสังคมดูแลสุขภาพร่างกาย เช่น การกิน การออกกำลังกาย อย่างเช่นรายการเกมแก็งน แนะนำให้ดูแลสุขภาพ “การดูแลสุขภาพตัวเองในหน้าร้อน เรื่องสุขภาพเรื่องอาหาร”

10. การส่งเสริมอาชีพ หมายถึง การส่งเสริมบุคคลให้ประกอบอาชีพสุจริตอาชีพต่างๆ แนะนำอาชีพที่น่าสนใจ เนื้อหาที่สนับสนุนสังคมในลักษณะนี้พบใน 3 รายการ คือ รายการชิงร้อยชิงล้าน รายการเกมแก็งน และรายการเวทีทอง เนื้อหาที่น่าสนใจมีดังนี้

10.1 การส่งเสริมอาชีพ โดยการแนะนำอาชีพที่น่าสนใจ รวมทั้งขั้นตอนการทำงานเป็นภาพสารคดี เช่น รายการเกมแก็งน และรายการเวทีทอง

10.2 การส่งเสริมอาชีพ โดยนำผู้ประกอบการมาพูดคุยและร่วมเล่นเกมในรายการ จะเป็นการให้ความรู้เกี่ยวกับอาชีพนั้นๆที่ทำให้ประสบความสำเร็จในการทำงาน เช่น รายการเกมแก็งน รายการชิงร้อยชิงล้าน

11. การส่งเสริมความรัก หมายถึง ความรักภายในครอบครัว ความรักต่อบุคคลอื่นๆด้วยความบริสุทธิ์ใจ เนื้อหาการส่งเสริมความรักนี้พบใน 3 รายการ คือ รายการซ็อคเกม รายการสี่ขาทำตะลุย และรายการลับเฉพาะคนรู้ใจ รูปแบบที่พบเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องนี้มีดังนี้

11.1 การส่งเสริมความรัก พบมากที่สุดเป็นการแสดงความรักของครอบครัวพบในทุกรายการ เพราะสังคมไทยยังเป็นสังคมที่มีความผูกพันในครอบครัวสูง เช่น ความรักของพ่อแม่ที่มีต่อลูก ความรักของพี่ที่มีต่อน้อง

11.2 การส่งเสริมความรักอีกรูปแบบหนึ่งเป็นความรักความผูกพันของเพื่อนที่ร่วมทุกข์ร่วมสุขกันมานาน เช่น รายการลับเฉพาะคนรู้ใจ

11.3 การส่งเสริมความรักในลักษณะของหญิงชาย พบบ้างแต่ไม่มากเท่าไรนัก เช่น รายการสี่ห้าห้าตะลุย

12. ความอดทน หมายถึง การแสดงพฤติกรรมปกติต่อสภาวะที่บีบคั้นอย่างมาก และสามารถผ่านพ้นภavnนั้นมาได้ด้วยดี เนื้อหาการสนับสนุนสังคมลักษณะนี้พบใน 2 รายการ คือ รายการเกมแก้จน และรายการเกมล่า 2000 ซึ่งรายละเอียดที่พบมีดังนี้

12.1 ความอดทนจากเกมการแข่งขัน จำเป็นต้องใช้พลังกำลังหรือต้องใช้สมาธิค่อนข้างมาก รวมทั้งต้องอดทนต่อความลำบากในการแข่งขันด้วย เช่น รายการเกมล่า 2000 ดาราผู้เข้าแข่งขัน ต้องมีความอดทนอย่างมากในการแข่งขัน

12.2 ความอดทนในการดำเนินชีวิตที่ผ่านมา ลักษณะเนื้อหาความอดทนแบบนี้ถูกนำเสนอ โดยผู้ร่วมรายการเป็นผู้เล่าให้ฟังเกี่ยวกับประสบการณ์ชีวิตที่ต้องใช้ความอดทนต่อความยากลำบาก เพื่อให้มีชีวิตอยู่รอดและสามารถประสบความสำเร็จได้ในปัจจุบัน เช่น รายการเกมแก้จน

13. การช่วยเหลือคนแปลกหน้าเมื่อเขาต้องการ หมายถึง เมื่อเกิดเหตุการณ์ที่คนแปลกหน้าต้องการความช่วยเหลือ ได้แสดงพฤติกรรมความช่วยเหลือด้วยความเต็มใจ เนื้อหาการสนับสนุนสังคมแบบนี้มี 1 รายการ คือ รายการเกมล่า 2000

ลักษณะที่พบเกิดจากเงื่อนไขของการแข่งขัน ดาราผู้แข่งขันต้องช่วยเหลือคนแปลกหน้าให้รอดพ้นจากอันตรายจากสัตว์ประหลาด หากช่วยเหลือไม่ได้ตัวประกันจะได้รับอันตรายหรือเสียชีวิต

14. ความขยัน หมายถึง ความอุตสาหะในการทำงานอย่างใดอย่างหนึ่งโดยไม่ย่อท้อหรือเป็นการประกอบอาชีพด้วยความมานะบากบั่น เนื้อหาการสนับสนุนสังคมแบบนี้พบในรายการเกมแก้จน

ลักษณะเนื้อหาที่พบ คือ ผู้ร่วมรายการมาเล่าให้ฟังถึงประวัติการต่อสู้ในการทำงานจนประสบความสำเร็จ ความขยันในการประกอบอาชีพเป็นคุณสมบัติอย่างหนึ่งของผู้ที่ประสบความสำเร็จในหน้าที่การงานควรมีอยู่

การนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคมที่พบมากคือ การส่งเสริมการเรียนรู้ การดักเตือน และการให้ความร่วมมือ เพราะความคิดอย่างหนึ่งของผู้ผลิตต้องการให้ผู้ชมได้รับคือ สารความรู้ จึงต้องสอดแทรกเนื้อหาสาระลงไปเพื่อให้ประชาชนที่ชมได้รับประโยชน์มากที่สุด “เราก็จะใส่ตรงเนียบกับสาระที่บอก(ในเกม) คือหัดดูให้ดี...เห็นอะไรระวัง ระวัง สังคมเป็น แบบนี้ ตอนนี่ 18 มงกุฎมันกำลังทำอย่างเนี่ยอยู่นะ..... แล้วก็รอบตัวต่างๆวิธีสังเกต วิธีฟัง วิธีอื่นๆอีกมากมาย” (พิไลวรรณ บุญล้วน, สัมภาษณ์ 31 กรกฎาคม 2543) เพราะผู้ผลิตสื่อในปัจจุบันต่างก็ตระหนักรู้ว่า สื่อเป็นส่วนหนึ่งของสังคมที่ทำให้ประชาชนเลียนแบบพฤติกรรมได้ และหากต้องการให้สังคมดีขึ้น หน้าตัวอย่างหนึ่งคือการให้ความรู้กับคนสังคมผ่านรายการต่างๆ ซึ่งมีงานวิจัยของสหรัฐอเมริกา หลายชิ้นได้ยอมรับและมีการกำหนดแนวคิดการสนับสนุนสังคมลงไปในเรื่องทางโทรทัศน์ ซึ่งย่อมจะส่งผลดีต่อการสื่อสารที่มีเนื้อหาเพื่อช่วย”สนับสนุนสังคม” (Lee, 1998: อ้างแล้ว) เท่าที่สังเกตจากเนื้อหารายการเกมโชว์ที่ได้ศึกษาพบว่ามีเนื้อหาการสนับสนุนสังคม รวมถึงสื่ออื่นๆในประเทศไทยก็ได้หันมาผลิตรายการเกี่ยวกับการสนับสนุนสังคมมากขึ้นเช่นกัน

ถึงแม้อย่างไรก็ตาม แม้ว่าเนื้อหารายการส่วนหนึ่งมีการสนับสนุนมากขึ้น แต่กระนั้นทุกอย่างย่อมมีสองด้านเสมอ เพราะเนื้อหาการต่อต้านสังคมก็ยังคงพบอยู่ในสื่อต่างๆอยู่เนืองๆ รวมทั้งรายการเกมโชว์ด้วย เนื้อหาการต่อต้านสังคมถือว่าเป็นภาพสะท้อนสังคมออกมาในระดับหนึ่ง เพราะสื่อก็เป็นส่วนหนึ่งของสังคม คนในสังคมเป็นเช่นไร ภาพบางส่วนก็จะสะท้อนออกมาในงานสื่อเสมอ

### ลักษณะเนื้อหาการต่อต้านสังคม

จากตารางที่ 7 (หน้า 65) พบว่ารายการเกมโชว์ 10 รายการมีการนำเสนอเนื้อหาที่สนับสนุนสังคม และต่อต้านสังคมด้วยเช่นกัน เนื้อหาการต่อต้านสังคมที่พบมากที่สุด คือการก้าวร้าว การแสดงออกทางเพศ และความรุนแรง การนำเสนอเนื้อหาที่ต่อต้านสังคมสามารถเรียงลำดับจากความถี่ที่ออกอากาศใน 3 เดือน ( 1 ครั้งแทน 1 สัปดาห์) ได้ดังนี้



1. การก้าวร้าว 22.22 % พบว่ามีการนำเสนอเนื้อหาประเภทนี้ในทุกสาย และเกือบทุกครั้ง ที่ออกอากาศ
2. การแสดงออกทางเพศ 20 % นำเสนอใน 9 รายการ ขาดรายการเกมแก่นไปเพียงรายการเดียว
3. ความรุนแรง 13.33 % นำเสนอใน 6 รายการ คือ รายการซ็อคเกม รายการชิงร้อยชิงล้าน รายการเกมโซน รายการสี่ห้าทำตะลุยกุญแจ และรายการเกมล่า 2000
4. การกลั่นแกล้ง 8.89 % นำเสนอใน 4 รายการ คือ รายการชิงร้อยชิงล้าน รายการจุกบ๊องออกซเกม รายการสี่ห้าทำตะลุยกุญแจ และรายการลับเฉพาะคนรู้ใจ
5. ความคับข้องใจ 6.67 % นำเสนอใน 3 รายการ คือ รายการชิงร้อยชิงล้าน รายการเกมโซน และรายการลับเฉพาะคนรู้ใจ
6. ความโหดร้ายทารุณ 6.67 % นำเสนอใน 3 รายการ คือ รายการซ็อคเกม รายการชิงร้อยชิงล้าน และรายการเกมล่า 2000
7. การหลอกลวง 6.67 % นำเสนอใน 3 รายการ คือ รายการเกมพิศวง รายการชิงร้อยชิงล้าน และรายการเกมแก่น
8. การโกง 4.44 % นำเสนอใน 2 รายการ คือ รายการชิงร้อยชิงล้าน และรายการลับเฉพาะคนรู้ใจ
9. การเถียงกันทำงาน 2.22 % นำเสนอใน 1 รายการ คือ รายการจุกบ๊องออกซเกม
10. การแก้แค้น 0 % ไม่พบในรายการเกมโชว์รายการใดเลย

ข้อสังเกตที่พบอย่างหนึ่งคือ การแก้แค้นที่นำมาเป็นเกณฑ์ในการศึกษากลับไม่พบในรายการใดเลย ทั้งนี้เพราะรายการเกมโชว์ส่วนใหญ่เป็นการแข่งขันเกมเพื่อสะสมคะแนน และเงินรางวัลมากกว่าการแข่งขันเพื่อชนะอย่างจริงจัง ดังนั้นลักษณะเนื้อหาการแก้แค้นจึงไม่พบ แต่พบเนื้อหาที่ไม่มีลักษณะการต่อต้านสังคม และการสนับสนุนสังคม เป็นเนื้อหาที่กลางๆคือเนื้อหาเกี่ยวกับความเชื่อ พบใน 4 รายการ คือ รายการเกมพิศวง รายการซ็อคเกม รายการชิงร้อยชิงล้าน และรายการสี่ห้าทำตะลุยกุญแจ

สำหรับเนื้อหาการต่อต้านสังคมที่พบในแต่ละประเภทมีรูปแบบที่แตกต่างกันออกไป รายละเอียดของประเภทการต่อต้านสังคมมีดังนี้

1. การก้าวร้าว หมายถึง การทำลายตัวเองซึ่งแสดงออกโดยการทำลายสิ่งอื่นแทน ฟรอยด์กล่าวว่าบุคคลต่อสู้กับผู้อื่น หรือแสดงการทำลายต่างๆเพราะความปรารถนาที่จะตาย(Thanatos) ถูกความปรารถนาที่จะมีชีวิตอยู่ (Eros) คอยกั้นไว้ แนวความคิดอีกประการหนึ่งตามทฤษฎีของฟรอยด์ที่ใช้อธิบายความก้าวร้าวเรียกว่า “คาธาซิส”(Catharsis) ซึ่งหมายถึงพลังในตัวบุคคลส่วนหนึ่งที่ต้องระบายออก รายการเกมโชว์ 10 รายการนี้พบความก้าวร้าวทุกรายการ ลักษณะเนื้อหาที่พบมีดังนี้

1.1 การก้าวร้าว การแสดงความก้าวร้าวทางพฤติกรรม จะพบมากที่แสดงออกมาในลักษณะการทุบ ตี ต่อย ตะ หรือการใช้กำลังที่รุนแรง เช่น “กลศ(ดารารับเชิญ) ทำท่ากระโดดถีบปีวัลลิภา” “เอกับอรุณวิงเข้าไปปฐมชกใจ(นินนาท /ดารารับเชิญ)” พบในรายการซ็อคเกม

“การแสดงโชว์ของแก๊ง 3 ซ่า จะเห็นความก้าวร้าวบ่อย เช่น เท่งตบหน้า และกระโดดทับ โหน่ง” / “ในโชว์ของแก๊ง 3 ซ่า เท่งวิ่งเข้าไปตีและเตะแม่ / เท่งถอดหมวกออกมาตีโหน่ง / การแสดงโชว์ในช่วงตอบคำถาม โหน่งตั้งใจวางเพื่อล้มโต๊ะที่วางถ้วยรางวัลของยอดรัก” พบในรายการชิงร้อยชิงล้าน

1.2 การก้าวร้าวทางคำพูด จะก้าวร้าวในเรื่องของรูปร่างหน้าตา สีผิว อายุ และเรื่องความสามารถอื่นๆ เช่น การทำงาน ตีถูกพูดว่า “หม่าทำได้หรือเปล่า ใช้เวลา 4 นาทีก็ยังไม่ได้ (การแข่งขันหวานภายใน 1.20 นาที)” / หม่าพูดกับตี และผู้ชมรายการว่า “บางคนคิดว่ากินหญ้านี้มีแต่ควายเหรอ ไม่ใช่” ตี ตอบกลับว่า “อย่าคิดว่า วัว ควายกินหญ้า หม่า หมูก็กินได้(เอาหญ้าให้หม่ากิน หม่าก็กิน)” พบในรายการชิงร้อยชิงล้าน

“ไตรภพพูดกับทราย(ดารารับเชิญ)ว่า หนูรู้ไหมหนูโชคดีมากที่พ่อสร้างบ้านทรายทอง ไม่ใช่บ้านผีปอบ ไม่ยั้งจันก็ต้องเรียกน้องปอบ” / “แอ็ค ถามเพื่อนว่า อีกนานไหมกว่าจะได้เป็นหมอ ค่อมตอบว่า อีก 5 ชั่วโมง” พบในรายการลับเฉพาะคนรู้ใจ

1.3 การแสดงความก้าวร้าวมักเป็นเรื่องที่ไม่จริงจัง เพราะดารารับเชิญ พิธีกร และตลกมีความสนิทสนมกันค่อนข้างมาก และตลกสามารถแสดงความก้าวร้าวได้มาก เพื่อสร้างความสนุกสนาน เสียงหัวเราะในรายการ เพราะการแสดงของตลกเป็นเหมือนการระบายหรือการบรรเทาความกดดันในตัวของผู้ชมออกไปด้วย

2. การแสดงออกทางเพศ หมายถึง การพูด หรือการแสดงกระทำเพื่อลวนลาม หรือใช้คำพูดไปในทางขู้สาว การพูดจาสองแง่สองง่าม พูดจาลามกที่สื่อในเรื่องเพศ เนื้อหาที่นำเสนอการต่อต้านสังคมในประเภทนี้พบใน 9 รายการ ยกเว้นรายการเกมแก้จัน เพราะโดยลักษณะของรายการเกมแก้จัน เป็นเกมที่นำเสนอเรื่องอาชีพ และไม่มีผู้ช่วยพิธีกรหรือตัวตลกที่จะทำให้เกิดเนื้อหาในลักษณะดังกล่าวได้ สำหรับรายละเอียดที่พบเนื้อหาการแสดงออกทางเพศมีดังนี้

2.1 การแสดงออกทางเพศ แสดงออกทางการกระทำ พบมากในลักษณะการทะเลาะโลมที่สื่อไปในทางขู้สาวเป็นการกระทำที่ไม่สุจริตใจ พบในเกือบทุกรายการ เช่น “ค่อม แอ็ค ต้อง จับมือโอบ และกอดขา คลาวเดีย” ทำท่าขาดความอบอุ่น หน้าตาเจ้าชู้ ลามก เพื่อขอความอบอุ่นจากคลาวเดีย” พบในรายการลับเฉพาะคนรู้ใจ

“การแสดงของแก๊ง 3 ซ่าช่วงโชว์หากครั้งใดที่มีนักแสดงสาวร่วมด้วย หม่า เท่ง และโหน่งจะมีการโอบ กอด จับมือ หอม ภาพที่ออกมาเป็นการกระทำที่ไม่สุจริตใจ เป็นการหลอกแต่ะอั้งนักแสดงหญิงที่ร่วมงานเกือบทุกครั้ง” พบในรายการชิงร้อยชิงล้าน

2.2 การแสดงออกทางเพศ แสดงออกทางคำพูด ในลักษณะทะเลาะ ลวนลาม พูดจาสองแง่สองง่าม พูดจาลามก เช่น รายการซ็อคเกม พิธีกรพูดว่า “เขาตัวใหญ่แต่เล็ก” หรือ “เขาชื่อเล็กไม่ใช่เล็ก” / รายการลับเฉพาะคนรู้ใจ “ไม่เคยผ่านมือชายมาก่อน ผ่านแต่มือตัวเองเวลาอาบน้ำ”

2.3 ลักษณะการแสดงออกทางเพศมักเป็นเรื่องที่ไม่จริงจัง เพราะดารารับเชิญ พิธีกร และตลกมีความสนิทสนมกันค่อนข้างมาก และตลกสามารถแสดงออกทางเพศได้มาก เพื่อสร้างความสนุกสนาน เสียงหัวเราะในรายการ

3. ความรุนแรง หมายถึง การกระทำที่ใช้กำลังเพื่อหวังทำลายบุคคลอื่นเป็นการลวงละเมิดด้วยพลังกำลัง เนื้อหาที่นำเสนอการต่อต้านสังคมแบบนี้ พบในรายการเกมโชว์ 6 รายการ คือ รายการซ็อคเกม รายการชิงร้อยชิงล้าน รายการเกมโชน รายการสี่ขาทำตะลุย รายการลับเฉพาะคนรู้ใจ และรายการเกมล่า 2000 ลักษณะที่นำเสนอเนื้อหาที่มีรายละเอียดดังนี้

3.1 ความรุนแรงที่พบมีลักษณะจริงจัง เกิดจากการเล่นเกม เช่น รายการซ็อคเกม “ การเอา ก้อนอิฐวางบนก้นของดาราที่ทำหัวใจและดาราผู้แข่งขันในห้องส่ง โดยใช้ก้อนอิฐใหญ่ทุบ” / “การ แสดงโชว์ในช่วงโชว์ซ็อค เอาอิฐปลือกวางไว้บนหัวเอาก้อนทุบให้อิฐปลือกแตก”

รายการเกมล่า 2000 เกมการแข่งขันเกมลูกตุ้มทมิฬ ระหว่างเนตรกับเหลือเฟือ คือผู้แข่งจะยืน อยู่บนแท่นไม้และมีไม้ใหญ่ๆ(ตรงปลายไม้จะหุ้มด้วยขนวม)คนละอัน และจะต้องตีคู่ต่อสู้ให้ตกจาก แท่นไม้ที่ยืนให้ได้

3.2 ความรุนแรงที่ดาราเคยประสบกับเหตุการณ์ความรุนแรงมาก่อน และนำมาตั้งเป็นคำ ถามเพื่อร่วมเล่นเกมในรายการ เช่น รายการลับเฉพาะคนรู้ใจ “อุ๊ธรรพินทร์เล่าว่าในสมัยเด็กๆมี เรื่องกับเด็กนักเรียนโรงเรียนอื่น เขาเอามีดบังตอไล่ฟัน น่ากลัวมาก อีกเหตุการณ์หนึ่งไปเล่น concert แล้วมีคนดูยิงกันตาย” / “ต๊อ ก สุภกรณ์ เล่าว่าสมัยเรียนโรงเรียนที่เรียนตึกกันทุกวัน บางวัน กับโรงเรียนอื่น บางวันตึกกันเอง เหมือนอยู่ในสมรภูมิรบ จึงจำเป็นต้องมีปืนเก็บไว้กับตัวทุกวัน แล้ว มีวันหนึ่งเกิดเหตุการณ์ยิงกันขึ้นมา แต่คนที่ใช้ปืนยิงไม่ใช่ตัวเอง”

3.3 ความรุนแรงที่เกิดจากการแสดงโชว์จะมีการจำลองความรุนแรงที่ใช้อาวุธ เช่นรายการ ชิงร้อยชิงล้าน แต่แสดงความรุนแรงเพื่อสร้างความสนุกสนาน เสียงหัวเราะในรายการ เป็นความ รุนแรงที่ไม่จริงจัง เป็นการหยอกล้อกันระหว่างพิธีกร ผู้ช่วยพิธีกร และดารารับเชิญ ตัวอย่างเช่น ช่วงโชว์ของแก๊ง 3ขาหลังจากคำถามของดารารับเชิญ หม่าชวณพิธีกรดารารับเชิญทุกคนมาถ่ายรูป กันและเกิดระเบิดตรงหน้าทีทุกคนในขณะที่กำลังจะถ่ายรูป

4. การกลั่นแกล้ง หมายถึง การแสดงพฤติกรรมที่ทำให้บุคคลอื่นเกิดความรู้สึกอับอาย หรือ กลายเป็นตัวตลก เนื้อหาการต่อต้านสังคมแบบนี้พบใน 4 รายการ คือ รายการชิงร้อยชิงล้าน รายการจุกบ๊อคขเกม รายการสี่ขาทำตะลุย และรายการลับเฉพาะคนรู้ใจ ลักษณะที่พบการกลั่น แกล้งมีดังนี้

4.1 การกลั่นแกล้ง ที่พบส่วนใหญ่เป็นการกลั่นแกล้งเพื่อความสนุกสนาน เป็นการแสดงโชว์ ของผู้ช่วยพิธีกร หรือตลกประจำรายการ พบในรายการชิงร้อยชิงล้าน “หม่ากินอาหารที่นำมาพูด คุยในรายการเพื่อแกล้งแซกรับเชิญแต่ตัวเองโดนแกล้งเองเพราะอาหารจานนั้นเป็นปลิงทะเล ซึ่ง หม่าเกลียดและกลัวปลิง ทั้งวิ่งหนีอาหารและวิ่งไปอ้วก”

4.2 การกลั่นแกล้งที่เกิดจากเพื่อสร้างความสนุกสนานเช่นกัน เช่น รายการสี่ขาทำตะลุยกีมี พิธีกร 3 คนของรายการต้องพยายามสกัดไม่ให้ดารารับเชิญไปล้มทับแผ่นป้ายที่ถูกต้องได้ การกลั่นแกล้งในรายการนี้ไม่เป็นเรื่องจริงจัง เพียงทำไปให้เกิดความลุ่มเสี่ยงหัวเราะในรายการ

5. ความคับข้องใจ หมายถึง ความรู้สึกที่เกิดจากเหตุการณ์ และสถานการณ์ของสิ่งแวดล้อม ที่รบกวนหรือขัดขวางบุคคลจากการประสบความสำเร็จ หรือจากเป้าหมายที่ตั้งไว้ เมื่อคนรู้สึกว่าถูกรบกวนจากสิ่งต่างๆ แล้วเขาจะเกิดการประเมินความคิด หรือการตีความหมายของสถานการณ์ ตามประสบการณ์ที่เคยคับข้องใจ เนื้อหาการต่อต้านสังคมแบบนี้พบในรายการเกมโชว์ 3 รายการ คือ รายการชิงร้อยชิงล้าน รายการเกมโชว์ และรายการลับเฉพาะคนรู้ใจ ลักษณะที่พบความคับข้องใจมีดังนี้

5.1 ความคับข้องใจที่เกิดจากรูปแบบการเล่น เกม เล่นเกมผิดพลาด ถูกกลั่นแกล้งแล้วไม่สามารถโต้ตอบได้ พลาดจากสิ่งที่หวังไว้ เช่น รายการเกมพิศวง มอริส เปิดทองแต่เจอ Killer เหมือนกัน และมอริสเคยมารายการนี้แล้วก็เปิดเจออะKiller เหมือนกัน คราวนี้จึงเกิดความรู้สึกคับข้องใจมากขึ้น

5.2 ความคับข้องใจในอดีตเมื่อนำมาเล่าอีกครั้งความรู้สึกนั้นก็ยังคงอยู่ จนทำให้ผู้ที่ได้รับฟังรู้สึกร่วมด้วย พบในรายการลับเฉพาะคนรู้ใจ เช่น คลาวเดีย เล่าถึงประวัติในวัยเด็กว่า เมื่อก่อนเป็นคุณหนูมากมีทุกอย่าง แต่พอรู้ว่าตัวเองไม่มีทุกอย่าง เพราะพ่อแม่ประสบปัญหาความผิดพลาดทางธุรกิจ หมดตัวตั้งแต่อายุ 12 ปี พ่อแม่ก็เลิกทางกัน ตัวเองก็ต้องเลือกว่าจะอยู่กับพ่อหรือกับแม่ ทำให้เกิดความรู้สึกว่า “ทำไมต้องเลือกว่าจะอยู่กับใคร” เหตุการณ์นั้นจึงทำให้เกิดความคับข้องใจเป็นอย่างมาก

5.3 การระบายความคับข้องใจที่เกิดขึ้นมีหลายหลายลักษณะ เช่น ระบายโดยการตีผู้อื่น การหัวเราะเพราะไม่สามารถทำอะไรได้ หรือการแสดงความก้าวร้าวใส่คนอื่น ๆ

6. ความโหดร้ายทารุณ หมายถึง การแสดงพฤติกรรมที่สังคมไม่ยอมรับเป็นการแสดงความรุนแรงต่อคน สัตว์ สิ่งของ โดยไร้ความปรานี เนื้อหาแบบนี้พบในรายการเกมโชว์มี 3 รายการ คือ รายการซ็อคเกม รายการชิงร้อยชิงล้าน และรายการเกมล่า 2000 ลักษณะความโหดร้ายทารุณที่พบมีดังนี้



6.1 ความโหดร้ายทารุณ เกิดจากแนวคิดหลักของรายการที่ต้องการความตื่นเต้นหวาดเสียว ดังนั้นเกมการแข่งขันจึงพบความโหดร้ายทารุณ เช่น รายการซ็อคเกม ตัวอย่างเช่น การหยิบลูกแก้ว 10 ลูกจากโหลที่มีได้เดือนอยู่ข้างในภายในเวลา 1.30 นาที / การวัดใจเอาผลไม้(แครอท)วางที่ห้องแล้วเอาเลื่อยมาตัดให้แครอทขาด “

รายการเกมล่า 2000 เช่น “การแข่งขันที่มีความรุนแรงทำให้เห็นความโหดร้ายในการแข่งขัน เช่น ปฏิบัติการลูกตุ้มทมิฬ พฤษภ กับเหลื่อเพื่อแข่งกันตีกันรุนแรงโหดร้าย จนเหลื่อเพื่อเจ็บและร่วงหล่นลงมา”

6.2 ความโหดร้ายทารุณที่เกิดจากการแสดงโชว์ของรายการ หรือเกิดจากการกลั่นแกล้งกันในรายการ เช่น รายการชิงร้อยชิงล้าน “การนำจิ้งจกมาแกล้งยอดรักเพราะยอดรักเกลียดและกลัวจิ้งจกมาก” / “การแสดงโชว์ของแก๊ง 3 ซ่า ภาพการแต่งงานเชิญเปิดมารดน้ำให้บ่าวสาว แต่น้ำที่รดเป็นน้ำร้อน”

6.3 ลักษณะความโหดร้ายมีทั้งความโหดร้ายที่เป็นจริงจัง ซึ่งเกิดจากการเล่นเกมและการแสดงโชว์ของมายากล หรือคณะแสดงโชว์ต่างๆ เช่น รายการซ็อคเกม มีการแสดงโชว์นอนกับตุ๊กแก / การแสดงโชว์เอาขวดเบียร์เกี่ยวเนื้อ และเอาเบ็ดเกี่ยวปาก เป็นต้น

7. การหลอก หมายถึง การทำให้คนอื่นเข้าใจผิด หรือสับสนในสิ่งหรือในเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้น เนื้อหาการต่อต้านสังคมที่มีลักษณะนี้พบในเกมโชว์ 3 รายการ คือ รายการเกมพิศวง รายการชิงร้อยชิงล้าน และรายการเกมแก็งัน ลักษณะการหลอกที่พบมีดังนี้

7.1 การหลอกที่เกิดจากรูปแบบของเกมการแข่งขัน ซึ่งทำให้ดารามาแข่งขันสับสนว่าจะไรถูกอะไรผิด เช่น รายการเกมพิศวงพิศวง พบลักษณะการหลอกทุกครั้งที้ออกอากาศ เพราะเป็นกติกาการแข่งขัน ทุกช่วงในรายการจะมีการหลอกหมด ช่วงแรกหลุมหลอกตามีป้ายมาให้ดารารู้แข่งขันเลือกว่าจะเลือกป้ายไหน ช่วงที่สองหลุมหลอกลวง เป็นการหลอกลวงที่เกิดขึ้นในชีวิตจริง และมีคำตอบที่หลอกผู้แข่งขัน เป็นต้น



รายการเกมแก้จน ลักษณะของการหลอกจะหลอกโดยการแต่งเรื่องให้ดูเหมือนจริง หรือใกล้เคียงกับชีวิตการทำงานของผู้จ้างกิจการในแต่ละครั้งที่ออกอากาศให้มากที่สุด และยังมีสิ่งของประกอบเพื่อความน่าเชื่อถือด้วย

7.2 การหลอกที่เกิดจากการแสดงการใช้ชีวิตของตลกประจำรายการ เพื่อสร้างความสนุกสนานให้กับรายการ เช่น รายการชิงร้อยชิงล้าน “หมาหลอกเอาเงินของดารารับเชิญไปหมดโดยบอกว่าเอาไปตรวจว่าเป็นธนบัตรจริงหรือปลอม ซึ่งก่อนหน้านี้พูดคุยและแนะนำวิธีการดูธนบัตรปลอม”

7.3 การหลอกที่เกิดจากเรื่องที่ดาราหรือผู้ร่วมรายการนำมาเล่าเพื่อตั้งเป็นคำถามประจำรายการ เช่น รายการชิงร้อยชิงล้าน “กอล์ฟ เบญจพล เชยอรุณ เล่าว่าหลอกเพื่อนว่าออกหักเพื่อดูว่าเพื่อนรักตัวเองหรือไหมแล้วให้เพื่อนมาส่งที่บ้าน”

8. การโกง หมายถึง การพยายามทำให้ตัวเองชนะ โดยไม่สนใจว่าอีกฝ่ายจะรู้สึกอย่างไร เนื้อหาการต่อต้านสังคมแบบนี้พบในรายการเกมโชว์ 2 รายการ คือ รายการชิงร้อยชิงล้าน และรายการลับเฉพาะคนรู้ใจ ลักษณะการโกงที่พบมีดังนี้

8.1 การโกง เพื่อช่วยเหลือให้ดาราผู้แข่งขันสามารถผ่านด่านไปได้ เช่น ลับเฉพาะคนรู้ใจ

8.2 การโกงเพื่อให้ตัวเองเป็นผู้ชนะคู่แข่ง เช่น รายการชิงร้อยชิงล้าน “เท่งท่าดอมมัดข้อ แต่เท่งโกงนับเร็วชวนดอมคุย ดอมไม่ทันตั้งตัว เท่งเลยชนะ”

8.3 ลักษณะการโกงจะอยู่ในการแข่งขัน และในการแสดงโชว์บ้างแต่ไม่มากเท่าไรหรือนักจะเป็นการโกงที่ไม่จริงจังเป็นการโกงเพื่อช่วยเหลือดาราผู้แข่งขัน และเพื่อสร้างความสนุกสนานในรายการมากกว่า

9. การเกียจกันทำงาน หมายถึง แสดงพฤติกรรมที่ไม่อยากทำงาน หรือไม่ช่วยเหลือเพื่อนร่วมงาน หวังเพียงให้ตัวเองสบายเพียงอย่างเดียว เนื้อหาการต่อต้านสังคมแบบนี้พบในรายการเกมโชว์เพียงรายการเดียว คือ รายการจุกบ็อกซ์เกม ลักษณะที่พบคือการหลีกเลี่ยงการทำงาน

โดยให้เพื่อนร่วมทีมเป็นคนทำงานแทน แต่เป็นการเกี่ยงกันทำงานที่ไม่จริงจัง เป็นการสร้างสีสันให้กับรายการมากกว่า

ลักษณะการต่อต้านสังคมที่พบมากในรายการเกมโชว์ คือ การก้าวร้าว การแสดงออกทางเพศ และความรุนแรง ซึ่งการกระทำที่ทั้งการแสดงออกทางกาย การแสดงออกทางคำพูด ในขณะที่การต่อต้านสังคมในประเภทอื่นก็จะพบกันบ้าง แต่ไม่มากเท่าไรนัก รายการที่พบเนื้อหาการต่อต้านสังคมมากที่สุด คือ รายการชิงร้อยชิงล้าน รายการที่พบเนื้อหาการต่อต้านสังคมน้อยที่สุดคือ รายการเกมแค้นและรายการเวทีทอง

แม้ว่าเนื้อหาการต่อต้านสังคมที่น่าเสนาในรายการเกมโชว์นั้นจะค่อนข้างพบมาก และผู้ผลิตรายการเกมโชว์ก็รู้ว่าการต่อต้านสังคมในบางลักษณะจะส่งผลให้เด็กเลียนแบบ จึงต้องมีการตักเตือนและห้ามอยู่เสมอ โดยพิธีกรจะบอกว่าไม่ควรเลียนแบบ ผู้ปกครองควรชี้แนะ ซึ่งเนื้อหาที่พิธีกรเตือนหรือขึ้นตัวหนังสือบนจอโทรทัศน์ จะพบควบคู่กันเสมอ เพื่อตักเตือนให้ระวังถึงการกระทำที่จะมีผลต่อผู้ชม

การต่อต้านสังคมที่พบ ส่วนใหญ่ไม่ได้มุ่งหวังในการต่อต้านสังคมอย่างจริงจัง ไม่ได้เป็นพฤติกรรมที่มุ่งหวังทำร้ายใครเป็นพิเศษ แต่เป็นการกระทำที่มุ่งหวังให้เกิดความสนุกสนานในรายการ เพราะเกมโชว์จุดประสงค์หลักอย่างหนึ่งในการผลิตรายการ ก็เพื่อมุ่งสร้างให้เกิดความบันเทิง สร้างความพึงพอใจให้กับผู้ชมรายการ

### ลักษณะเนื้อหาที่ไม่ใช่การสนับสนุนสังคมและการต่อต้านสังคม

จากการศึกษาวิจัยรายการเกมโชว์ยอดนิยม 10 รายการเกมโชว์ นอกจากพบเนื้อหาการสนับสนุนสังคมและการต่อต้านสังคมแล้ว ยังพบเนื้อหาอีกประเภทหนึ่งที่มีความเป็นกลาง ซึ่งเป็นเนื้อหาที่ไม่เกี่ยวกับการสนับสนุนสังคมและต่อต้านสังคม ได้แก่ เนื้อหาเกี่ยวกับ **ความเชื่อเรื่องผี**

ความเชื่อ หมายถึง การหลงเชื่อ การคิดถึงในสิ่งที่ไม่เกิดขึ้นจริงในสังคม เป็นความศรัทธาหรือเชื่อในสิ่งที่ไม่มีความจริง เช่น เชื่อเรื่องผี ไม่สามารถพิสูจน์ได้โดยเหตุผลทางวิทยาศาสตร์ เนื้อหาลักษณะนี้พบในรายการเกมโชว์ 4 รายการ คือ รายการเกมพิศวง รายการซ็อคเกม รายการชิงร้อยชิงล้าน และรายการสี่ขาทำตะลุย ลักษณะที่พบความเชื่อมีดังนี้

1. ความเชื่อส่วนใหญ่ที่พบเป็นความเชื่อเกี่ยวกับเรื่องผี เรื่องทรงเจ้าเข้าทรง เรื่องไสยศาสตร์ เวรกรรมที่มีอยู่เป็นความเชื่อที่เกิดจากพื้นฐานของคนไทย
2. ความเชื่อส่วนตัวของดาราทิที่นำมาตั้งเป็นคำถามเพื่อร่วมเล่นเกมในรายการเช่น “คุณเมจิชอบเล่นผีถ้วยแก้วจริงหรือไม่” พบในรายการชิงร้อยชิงล้าน หรือเป็นความเชื่อที่นำมาพูดคุยกันในรายการ เช่น รายการสี่ห้าทำตะลุยกู้บ้าน วงบาซูล่าเรื่องตัวเองเจอผี เป็นต้น

ลักษณะเนื้อหาประเภทนี้พบ 4 ครั้ง ความเชื่อเรื่องผีมีพื้นฐานมาจากการนับถือศาสนาพุทธที่มีความเชื่อเรื่องเวรกรรม ผสมกับความเชื่อทางไสยศาสตร์ซึ่งมีลักษณะของการนับถือเจ้า นับถือผีต่างๆเข้ามาเกี่ยวข้อง จึงทำให้ความเชื่อทั้งสองอย่างผสมปนเปกันอยู่และกลายเป็นความเชื่อที่มีอยู่ในสังคมไทย ถึงอย่างไรก็ตามลักษณะความเชื่อเรื่องผี เป็นเนื้อหาที่มีการสื่อสารในรายการเกมโชว์ซึ่งไม่สามารถจัดเข้ากลุ่มการสนับสนุนสังคมและการต่อต้านสังคมได้ เพราะลักษณะความเชื่อไม่มีคุณลักษณะทั้งสองประเภท และเนื้อหาความเชื่อก็เป็นการถ่ายทอดประสบการณ์ที่เคยพบเห็นมาเท่านั้น ซึ่งทุกครั้งพิธีกรหรือผู้ผลิตรายการจะพูดหรือขึ้นตัวหนังสือว่าความเชื่อเป็นเรื่องส่วนบุคคล ผู้ชมควรใช้วิจารณญาณในการชมด้วย

จากการศึกษาเนื้อหาที่สนับสนุนสังคมและต่อต้านสังคมในรายการเกมโชว์ 10 รายการ จะเห็นว่าการนำเสนอเนื้อหาที่มีการผสมผสานทั้งสองรูปแบบควบคู่กันไป การนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคมที่พบมากที่สุด คือ การส่งเสริมการเรียนรู้ การตกเต็อน และการให้ความร่วมมือ เนื้อหาการต่อต้านสังคมที่พบมากที่สุด คือ การก้าวร้าว การแสดงออกทางเพศ และความรุนแรง และลักษณะเนื้อหาที่ไม่มีทั้งการสนับสนุนสังคมและการต่อต้านสังคม ได้แก่ ความเชื่อเรื่องผี

รายการที่พบเนื้อหาการสนับสนุนสังคมมากที่สุด คือ รายการซ็อคเกม รายการชิงร้อยชิงล้าน และรายการเวทีทอง รายการที่ต่อต้านสังคมมากที่สุด คือ รายการชิงร้อยชิงล้าน รายการลับเฉพาะคนรู้ใจ รายการสี่ห้าทำตะลุยกู้ และรายการซ็อคเกม จะเห็นว่ารายการชิงร้อยชิงล้าน และรายการซ็อคเกม เป็นรายการเกมโชว์ที่มีการนำเสนอเนื้อหาทั้งสนับสนุนสังคมและต่อต้านสังคมในลำดับต้นๆทั้งคู่ เพราะลักษณะของรายการนอกจากจะเป็นการแข่งขันแล้วยังมีส่วนผสมของรายการบันเทิง (Variety Show) รวมอยู่ด้วย ดังนั้นรูปแบบของรายการจึงเอื้อที่จะทำให้นำเสนอเนื้อหาทั้งสองด้านมากกว่ารายการอื่น

ที่เป็นเช่นนี้เพราะเนื้อหาในการผลิตรายการส่วนหนึ่งต้องการนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคม เพื่อให้เกิดการพัฒนาการเรียนรู้(cognitive) เกี่ยวกับสังคมรอบๆตัว คือ ถ้าครั้งหนึ่งเด็กได้เรียนรู้ กฎเกณฑ์ทางสังคมที่เกี่ยวกับพฤติกรรมกรสนับสนุนสังคม เด็กก็จะตระหนักรู้และสามารถที่จะแสดงพฤติกรรมกรสนับสนุนสังคมได้ในอนาคต(Pierget อ้างแล้วใน Daniel Bar – Tal ,1976) เพื่อก่อให้เกิดคุณประโยชน์ต่อส่วนรวม

หากมองเนื้อหาการต่อต้านสังคมในอีกด้านหนึ่ง พบว่าการที่รายการเกมโชว์มีเนื้อหาที่ต่อต้านสังคม เปรียบเสมือนได้มีส่วนช่วยให้ผู้ชมที่นั่งดูอยู่ได้ปลดปล่อยหรือระบายภาวะความเคร่งเครียดออกไป เพราะตามหลักที่ฟรอยด์บอกว่าคนเราจะรู้สึกพึงพอใจเมื่อเห็นคนอื่นเจ็บปวด ซึ่งเท่ากับว่าการดูรายการเกมโชว์ที่มีเนื้อหาการต่อต้านสังคมก็ช่วยสร้างพึงพอใจให้กับผู้ชมได้ด้วยเช่นกัน แต่เป็นการต่อต้านสังคมที่แฝงมากับความสนุก เพราะคนเรามักจะรับเรื่องราวที่มีความสุขมากกว่าเรื่องราวที่เจ็บปวด หรือเรื่องที่ขมขื่นใจ

ดังนั้นเนื้อหาการสนับสนุนสังคม และการต่อต้านสังคมในรายการเกมโชว์จะขึ้นอยู่กับแนวคิดของผู้ผลิตรายการ และรูปแบบของเกม เพราะเมื่อเรารู้ว่าจะผลิตอะไร แล้วการผลิตเนื้อหาอย่างไรก็จะตามมา และหากรายการเกมโชว์รายการใด มีวิธีการนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคม และการต่อต้านสังคมโดยใช้รูปแบบของเกมที่สนุกสนาน และถูกนำเสนอผ่านตัวบุคคลที่ผู้ชมรู้จักและชื่นชอบด้วยแล้ว การรับเนื้อหาทั้งการสนับสนุนสังคม และการต่อต้านสังคมจะซึมซับได้ง่ายมากยิ่งขึ้น และในบทต่อไปจะทำการวิเคราะห์วิธีการนำเสนอและการถ่ายทอดเนื้อหาการสนับสนุนสังคมและการต่อต้านสังคม ว่าจะมีขั้นตอนในการนำเสนออย่างไรบ้าง ใครจะเป็นผู้นำเสนอเนื้อหา และถูกถ่ายทอดด้วยวิธีการใดบ้าง

## บทที่ 6

### วิธีการนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคมและการต่อต้านสังคม

รายการเกมโชว์ทุกรายการเต็มไปด้วยความสนุกที่สอดแทรกสาระและความบันเทิง เพื่อให้รายการเกิดความน่าสนใจ เกิดความรื่นเริง และเกิดความชื่นชมจากการชมรายการ เพราะโดยธรรมชาติของมนุษย์ต้องการแสวงหา อยากรู้ อยากเห็น พยายามที่จะเรียนรู้ในทุกเรื่อง ดังนั้นรายการเกมโชว์จึงต้องหากลยุทธ์เพื่อดึงดูดให้ผู้ชมติดตามรายการมากยิ่งขึ้น John Fiske (1987) กล่าวว่า “ในการแข่งขันตอบปัญหาเกมเกี่ยวกับความรู้แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ ความรู้เกี่ยวกับคนทั่วไป และความรู้เกี่ยวกับคนพิเศษ” คนพิเศษในสังคมเป็นคนที่ทุกคนรู้จัก และอยู่ในความสนใจของคนทั่วไป หนึ่งในจำนวนคนพิเศษเหล่านั้นมีดารารวมอยู่ด้วย ฉะนั้นจึงไม่น่าแปลกใจเลยว่ารายการเกมโชว์ทุกรายการจะนำดารามาเข้าร่วมแข่งขัน เพราะความชื่นชมดาราก็จะทำให้คนดูเปิดรับรายการเกมโชว์เพิ่มมากขึ้นและยังมีผลในด้านการประชาสัมพันธ์รายการเพิ่มอีกด้วย นอกจากนี้ดารากลุ่มบุคคลที่มักจะได้รับเชิญมาร่วมในรายการเกมโชว์ คือ นักร้อง ตลก และบุคคลที่น่าสนใจ และมีชื่อเสียงในสังคม

ทั้งพิธีกร ดารา นักร้อง ตลก ตลอดจนองค์ประกอบส่วนอื่นๆของรายการนี้เองที่มีส่วนช่วยนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคมและการต่อต้านสังคม ดังนั้น เพื่อให้เกิดความเข้าใจการถึงวิธีการนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนรายการเกมโชว์ทั้ง 14 ประเภท ได้แก่ การส่งเสริมการเรียนรู้ ความร่วมมือ การส่งเสริมกีฬา ความมีน้ำใจ การให้กำลังใจ การช่วยเหลือคนแปลกหน้า ความช่วยเหลือ ความสามัคคี ความขยัน ความอดทน การแสดงความรัก การส่งเสริมสังคมหรือการเสียสละเพื่อส่วนรวม การตักเตือน การส่งเสริมอาชีพ

วิธีการนำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคม 9 ประเภท ได้แก่ การก้าวร้าว การแสดงออกทางเพศ ความรุนแรง การกลั่นแกล้ง ความคับข้องใจ ความโหดร้ายทารุณ การหลอก การโกง และการเกี่ยงกันทำงาน และวิธีการนำเสนอเนื้อหาที่ไม่ใช่การสนับสนุนสังคมและการต่อต้านสังคม 1 ประเภท ได้แก่ ความเชื่อเรื่องผี เรื่องไสยศาสตร์ จึงต้องศึกษาองค์ประกอบต่างๆในรายการเกมโชว์ที่สามารถนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคม การต่อต้านสังคม และเนื้อหาที่ไม่ใช่การสนับสนุนสังคมและการต่อต้านสังคม



ก่อนจะกล่าวถึงวิธีการนำเสนอเนื้อหาทั้ง 3 ประเภท จะกล่าวถึงวิธีการเล่นเกม รูปแบบและประเภทของเกมในรายการเกมโชว์ 10 รายการ เพื่อให้เข้าใจถึงกฎ กติกาการเล่น ว่ามีผลต่อการนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคม การต่อต้านสังคม และเนื้อหาที่ไม่ใช่การสนับสนุนสังคมและการต่อต้านสังคมอย่างไร นั่นเพราะรูปแบบของเกมเป็นปัจจัยหนึ่งที่กำหนดเนื้อหาที่ใช้สื่อสารกับผู้ชมรายการ

### การนำเสนอวิธีการเล่น และรูปแบบเกมในรายการเกมโชว์แต่ละรายการ

วิธีการเล่นเกมในรายการเกมโชว์อย่างที่กล่าวมาแล้วในบทที่ 4 พบว่า วิธีการเล่นเกมแบ่งเป็น 2 ประเภท คือ เล่นเกมอย่างอิสระ และเล่นเกมอย่างมีกฎ กติกา รูปแบบการเล่นเกมแบ่งออกเป็น 4 ประเภท คือ เกมการเสี่ยง เกมการแข่งขัน เกมการล้อเลียน และเกมการแข่งขันกำลังของร่างกายสำหรับรายละเอียดที่จะทำให้เข้าใจวิธีการนำเสนอเนื้อหารายการ ก็ต้องเข้าใจวิธีการเล่นและลักษณะรูปแบบเกมในรายการเกมโชว์ทั้ง 10 รายการก่อน

หากวิเคราะห์วิธีการนำเสนอการเล่นอย่างละเอียดตามทฤษฎีของ Roger Caillois สามารถอธิบายและวิเคราะห์ได้ดังต่อไปนี้

1. รายการเกมพิศวง พบวิธีการเล่นเกม 3 ประเภท คือ เกมการแข่งขัน และการเสี่ยงอย่างมีกฎ กติกา และการล้อเลียนอย่างอิสระ รายการเกมโชว์พื้นฐานที่สำคัญอย่างหนึ่งก็คือการเสี่ยงโชคและการแข่งขัน ในรูปแบบเกมการแข่งขัน แบ่งทีมออกเป็น 3 ทีม เพื่อแข่งกันเอง และทั้ง 3 ทีมยังต้องแข่งขันกับทีมของขบวนการก๊าก ก๊าก กู๋ เพื่อแข่งกันสะสมเงินรางวัล นอกจากนี้ยังต้องแข่งขันกันวัดดวงอีกด้วย ในการเสี่ยงโชคก็ต้องเลือกป้ายเพื่อแข่งขันโดยจะเสี่ยงวัดดวงเพื่อจะได้เล่นเกมง่ายหรือเล่นเกมยาก แล้วยังเสี่ยงดวงเพื่อสะสมเงินรางวัลให้กับตัวเองในช่วงสุดท้ายของการแข่งขัน

สำหรับเกมการล้อเลียนอย่างอิสระพบในรูปแบบการแสดงละครจำลองเหตุการณ์ของแก๊ง 18 มงกุฎที่ไปหลอกชาวบ้าน ในช่วงหลุมหลอกดวง โดยผู้แข่งขันจะต้องดูละครให้ดี เพราะคำถามในการแข่งขันจะเป็นละครเกี่ยวกับการหลอกดวงซึ่งมีคำตอบให้เลือก 2 ข้อให้เลือก



2. รายการซ็อคเกม ลักษณะรูปแบบเกมที่พบคือ การล้อเลียน การแข่งการใช้พลังกำลังอย่างอิสระ รวมไปถึงการแข่งขันและการเสี่ยงอย่างมีกฎ กติกา

ลักษณะของการแข่งขันล้อเลียนพบในช่วงแจมซ็อค เช่น การให้ผู้ชมทางบ้านแข่งกันแต่งตัวล้อเลียนและให้พูดเหมือนในหนังโฆษณาที่ออกตามหาผู้หญิงที่ตัวเองชอบ สไตล์ของโฆษณาเป็นของคนจีนสมัยก่อน(โฆษณาเครื่องดื่มแรงเยอร์) การเดินแบบที่ต้องแต่งตัวแปลกๆ เช่น ใส่ผ้าขาวม้าเดินท่ามกลางผู้คนเยอะๆ หรือแต่งตัวเป็นตัวละคร Super Hero ของหนังต่างประเทศ เช่น Super Man เป็นต้น หรือเป็นนักประดาน้ำแล้วให้เดินในCenter Point ซึ่งการล้อเลียนในช่วงแจมซ็อคนี้จะนำมาตั้งเป็นคำถามเพื่อให้ผู้แข่งขันตอบว่าผู้ชมจากทางบ้านคนไหนที่จะกล้าร่วมสนุกกับทางรายการ

การล้อเลียนอีกลักษณะหนึ่งพบในรายการซ็อคเกม คือ การล้อเลียนพฤติกรรมต่างๆของผู้ทำชิงในช่วงซ็อควัดใจ ผู้ทำชิงจะเป็นดารารับเชิญมาทำดาราที่ทำการแข่งขันในห้องส่ง ซึ่งการแข่งขันเป็นการกระทำที่แปลกๆ เช่น ให้ออนในโรงแก้วร่วมกับงูหลาม ให้ออนอิฐวางบนกันแล้วใช้ค้อนทุบ การดำน้ำในโคลน การแข่งนัตุยกา การเอาไฟกวางที่ห้องแล้วใช้มีดฟันให้ขาด หรือการให้กินอะไรแปลกๆ เช่นกินอาหารหมู กินอาหารแมว กินหัวหอมใหญ่ครึ่งกิโลให้หมด หรือกินไข่ดิบ กินตัวอ่อนของผึ้ง เป็นต้น

นอกจากนี้ยังเป็นการแข่งพลังกำลังอย่างอิสระ เป็นการทำกันแข่งขันในช่วงซ็อควัดใจเช่นกัน เช่น การใช้เท้ายกอิฐ 10 ก้อน แล้วใช้มือเดินแทนขา การใช้มือในการทรงตัวให้นานที่สุด การทุบปูนเพื่อหาลูกเหล็ก(ปูนจะถูกหล่อขึ้นโดยเฉพาะเพื่อใช้ในการแข่งขัน) การเลื่อยน้ำแข็งให้ใช้เวลาน้อยที่สุด การผ่าฟืน 10 ท่อนให้เร็วที่สุด ซึ่งดาราที่เปิดป่าได้จะต้องเป็นผู้ล้อเลียนการกระทำให้เหมือนกับผู้ทำชิง

สำหรับการแข่งขัน และการเสี่ยงโชคอย่างมีกฎ กติกานั้น ลักษณะที่พบคือการแข่งขันของดารารับเชิญ 4 คนที่เชิญมาเล่นในรายการ และดารารับเชิญทั้ง 4 คนยังต้องแข่งกับดาราที่มาทำชิงในช่วงซ็อควัดใจ การแข่งขันก็เพื่อหาผู้ชนะให้ได้เพียงคนเดียวเพื่อรับรางวัลสูงสุด ส่วนการเสี่ยงอย่างมีกฎ มีกติกา วางไว้ตั้งแต่ช่วงเริ่มต้นเกม โดยผู้แข่งที่ได้คะแนนสูงที่สุดในรอบตอบคำถามช่วงแจมซ็อค จะสะสมเงินรางวัลไว้ให้กับตัวเองโดยการโยกเครื่องโยก (Shocker machine)

การเสี่ยงในช่วงช็อควัดใจ คือ เสี่ยงดวงเลือกป้ายให้ได้ป้ายที่ต้องแข่งขันกับดารารับเชิญที่เล่นเกมง่ายที่สุด การโยกเครื่องโยกให้ได้คะแนนสูงสุดเพื่อเข้าไปเล่นในรอบต่อไป ซึ่งจะมีเข้ารอบสุดท้ายเพียงสองคนเท่านั้น หลังจากนั้นผู้เล่นทั้งสองคนต้องมาเสี่ยงโชคอีกครั้ง โดยการโยกเครื่องโยกเพื่อให้ได้คะแนนมากที่สุดเพียงคนเดียว และเป็นผู้ชนะประจำสัปดาห์ที่ได้รับเงินรางวัลในรอบแจ็กพอตช็อค

3. รายการชิงร้อยชิงล้าน มีวิธีการเล่นเกมผสมผสานกับการแสดงซึ่งถูกนำเสนอเกือบตลอดทั้งรายการ ลักษณะของเกมที่น่าสนใจในรายการจะพบการล้อเลียนและการแข่งพละกำลังอย่างอิสระ มีการแข่งขันและการเสี่ยงที่มีกฎ กติกา เช่นเดียวกับรายการช็อคเกม แต่ในรายละเอียดจะแตกต่างกัน

รูปแบบของการล้อเลียนอย่างอิสระอยู่ในการแสดงของแก๊ง 3 ซ่า ช่วงต้นรายการเป็นการแสดงละครสั้น เช่น เรื่องอั้งยี่ หงส์เหนือมังกร ขวานฟ้าหน้าดำ ขุนช้างขุนแผน เป็นต้น ซึ่งส่วนใหญ่จะแสดงละครหรือหนังที่กำลังออกอากาศและได้รับความนิยมจากผู้ชมทางบ้าน เนื้อหาจะทอดแทรกเหตุการณ์รอบตัวที่สำคัญๆเพิ่มเข้าไปด้วย

ลักษณะการล้อเลียนอีกอย่างหนึ่งที่พบ คือ การแข่งขันระหว่างผู้กล้าจากทางบ้านกับแก๊ง 3 ซ่า เพื่อตั้งเป็นคำถามว่าแก๊ง 3 ซ่า สามารถล้อเลียนการกระทำนั้นได้หรือไม่ เช่น ทำแข่งดักขนมหวานใส่ถุง 6 ชุดภายใน 1 นาที 20 วินาที ทำท่าโรตีภายในเวลา 45 วินาที ทำปอกตาลและเจาะตาลให้เร็วที่สุดใน 1 นาที 30 วินาที ซึ่งการแข่งขันระหว่างผู้กล้ากับแก๊ง 3 ซ่า บางครั้งเป็นการแข่งขันทางด้านพละกำลังอย่างอิสระ เช่น การป็นหน้าผาจำลองให้เร็วที่สุด ทำท่มันก็ฟ้ายุโด 20 คนภายใน 30 วินาที การแข่งวอลเลย์บอล การแข่งขันการขี่จักรยานเสือภูเขา เป็นต้น

ส่วนการแข่งขันเป็นการแข่งระหว่างดารารับเชิญที่เข้ามาแข่งขันเพื่อให้เป็นผู้ชนะประจำสัปดาห์ และมีการแข่งขันระหว่างแก๊ง 3 ซ่ากับผู้กล้าจากทางบ้าน รวมทั้งมีการแข่งขันระหว่างดารารับเชิญที่เข้ามาแข่งขัน กับดารารับเชิญในช่วง 3 ซ่ารับเชิญ หากดารารับเชิญที่แข่งตอบไม่ถูกเลย เงินรางวัลส่วนหนึ่งจะตกเป็นของทีมสามซ่ารับเชิญ จึงทำให้รายการมีการแข่งขันกันหลายส่วน ซึ่งช่วยเพิ่มความสนุกในการดูรายการเกมโชว์ได้มากขึ้น ส่วนการเสี่ยงโชคส่วนใหญ่จะเป็นการเปิดป้ายเพื่อสะสมเงินรางวัล และช่วงท้ายรายการที่ดารารับเชิญทั้ง 3 คนจะเปิดป้ายเพื่อหาผู้ได้

คะแนนสูงสุดเข้าไปเล่นในรอบแจ็คพอตเพียงคนเดียวเท่านั้น และเป็นผู้ที่ได้เงินรางวัลที่สะสมมาตั้งแต่ต้นรายการ

4. รายการเกมโชว์ รูปแบบของเกมที่พบในรายการนี้จะมีอยู่ 3 รูปแบบ คือมีการล้อเลียนอย่างอิสระ การแข่งขันและการเสี่ยงอย่างมีกฎ กติกา ซึ่งลักษณะที่พบทั้ง 3 อย่างมีรายละเอียดดังนี้คือ

รายการเกมโชว์ถือว่าเป็นรายการที่มีลักษณะของการล้อเลียนอย่างอิสระมากที่สุด เพราะตั้งแต่เริ่มต้นรายการ ช่วงอาปาเซ่โชว์ก็จะเริ่มต้นล้อเลียนท่าทางเพื่อสื่อสารให้เพื่อนที่แข่งขันเข้าใจ เพราะเป็นช่วงใบ้คำและห้ามพูดแสดงได้เพียงกริยาท่าทางเท่านั้น การแข่งขันต่อมาก็เป็นช่วงถ่ายทอดสด ก็เป็นการใบ้คำเช่นกันโดยผู้แข่งขันทั้ง 6 คนจะต้องจำและล้อเลียนท่าทางของเพื่อนที่ร่วมแข่งขันให้เหมือนมากที่สุด เพื่อคนสุดท้ายจะสามารถทายคำใบ้ให้ได้ ถัดมาก็เป็นการเสี่ยงเสียงหรือจำเนื้อร้องเพลงให้หมดทุกคำเพื่อทายคำใบ้ให้ถูกต้อง

สำหรับการแข่งขันผู้เล่นทั้ง 6 คนแม้ว่าจะต้องเล่นเกมร่วมกันเกือบตลอดรายการ แต่ต้องอาศัยความสามารถเฉพาะตัวในการเดินตามภาพจาก VTR ในช่วงถ่ายทอดสดเพื่อที่จะได้เป็นคนแรกในการใบ้ ซึ่งผู้ที่ใบ้คำจะเป็นผู้ที่ได้เปรียบกว่าเพราะจะมีคะแนนสะสมมากกว่าผู้แข่งขันคนอื่น และมักจะเป็นผู้ชนะเข้าไปเล่นในรอบสุดท้ายเพื่อสะสมเงินรางวัล ดังนั้นทุกคนจึงต้องแข่งกันเป็นผู้ชนะให้ได้ และความเสียงนั้นจะพบอยู่ทั่วไปในการเล่นเกม จะอยู่ในช่วงเลือกป้ายเพื่อจะใบ้คำว่าจะได้คำง่าย หรือคำยาก และจะมีอีกครั้งที่เด่นชัด คือช่วงทำเกมที่ต้องเลือกป้ายเพื่อสะสมเงินรางวัลว่าจะได้รับโบนัสหรือไม่ได้รับโบนัส

5. รายการเกมแก็งน รูปแบบของเกมที่พบมีอยู่ 3 ลักษณะคือ การล้อเลียนอย่างอิสระ การแข่งขันและการเสี่ยงอย่างมีกฎ กติกา รูปแบบของเกมแต่ละประเภทมีดังนี้

การล้อเลียนอย่างมีอิสระ เป็นการเล่นเกมที่หลอกดาราดูผู้แข่งขันให้สับสน คือ ในช่วงเกมการหาเจ้าของกิจการ ทีมงานจะเชิญผู้ร่วมรายการจากทางบ้านมาร่วมกันล้อเลียนพฤติกรรมและอธิบายแนวทางในการประกอบอาชีพ เพื่อให้ดาราดูผู้แข่งขันสับสนและเกิดความยุ่งยากในการตัดสินใจเลือกคำตอบ

การแข่งขันผู้เล่นเกมต้องสังเกตพฤติกรรมเจ้าของกิจการและทนายให้ดูว่าใครเป็นเจ้าของกิจการตัวจริง การแข่งขันต่อไปก็ต้องแย่งกันกดไฟให้ได้ก่อนเพื่อจะได้ตอบคำถามว่าแขกรับเชิญจากที่บ้านมีอาชีพอะไร นอกจากนี้ดารารับเชิญยังต้องอาศัยดวงเสียงเลือกป้ายเพื่อให้ได้คะแนนสูงสุดจะได้เข้าไปเล่นในรอบต่อไป และในรอบสุดท้ายจะเหลือผู้เล่นเพียงคนเดียวที่จะมาเปิดป้ายเพื่อรับเงินรางวัลกลับบ้าน

6. รายการจุกจิกขโมยเกม ลักษณะรูปแบบของเกมที่มีเพียง 2 อย่าง คือการแข่งขันและการเสี่ยงโชคอย่างมีกฎ กติกา รายการนี้ส่วนใหญ่เป็นการแข่งขันเกี่ยวกับเพลง ดาราผู้เข้าแข่งขันทั้ง 3 ทีมต้องแข่งขันกันเพื่อให้เหลือเพียงทีมเดียวที่จะเข้ารอบสุดท้าย การแข่งขันในรายการนี้ต้องอาศัยความจำในชื่อเพลง เมโลดี้ของเพลงนั้นๆ รวมทั้งชื่อนักร้องด้วย และยังต้องอาศัยความว่องไวในการทูปไฟให้ได้ก่อนเพื่อที่จะได้สิทธิ์ในการตอบคำถามก่อนทีมอื่น

ส่วนความเสี่ยงอยู่ในช่วงทำเกม คือ ต้องเสี่ยงเลือกป้ายให้ได้หมวดเพลงที่ไม่ยากมาก เพื่อสะสมเงินรางวัลเป็นก้อนสำรองก่อนเข้าไปวัดดวงในช่วงเรียงตัวเลข ซึ่งช่วงนี้ต้องเสี่ยงดวงเป็นอย่างมาก ดาราผู้แข่งขันต้องเลือกว่าจะเรียงตัวเลขให้เหมือนกัน หรือเรียงไม่เหมือนกับทางรายการตั้งไว้ หากดารารับเชิญเลือกว่าการเปิดป้ายให้เลขตรงกันทั้งหมด ก็ต้องพยายามเรียงตัวเลขให้ตรง หรือหากผู้แข่งเลือกตัวเลขที่ไม่ตรงก็ต้องพยายามเรียงตัวเลขให้ไม่ตรงเช่นกัน ดังนั้นเมื่อมาถึงช่วงทำรายการจึงต้องอาศัยดวงเพื่อเสี่ยงให้ชนะพิชิตเงินรางวัลห้าแสนบาท

7. รายการสี่ห้าทำตะลุยก รายการนี้เป็นลักษณะผสมผสานระหว่างการพูดคุยและการเล่นเกม ซึ่งการเล่นเกมที่พบมี 2 รูปแบบ คือการแข่งขัน และการเสี่ยง การแข่งขันก็จะเป็นการแข่งขันระหว่างดารารับเชิญและพิธีกร ซึ่งมี 2 ช่วง คือช่วงตะลุยกั๊พ เป็นการแข่งขันตอบปัญหาโดยใช้ตัวลุ่มทับคำตอบเพื่อสะสมเงินรางวัล และในการแข่งขันช่วงตะลุยกั๊พจะเป็นการแข่งขันเพื่อสะสมเงินรางวัลเพิ่ม แต่ต้องอาศัยความเสี่ยงในการเลือกป้าย การแข่งขันในช่วงนี้ดารารับเชิญจะเลือกพิธีกรมาร่วมเล่นเกมด้วยหนึ่งคน กติกาคือดารารับเชิญจะเลือกเปิดป้ายว่าจะรอดหรือไม่โดนน้ำ หากดารารับเชิญเปิดป้ายจะรอด คนที่โดนน้ำแทนคือพิธีกร แต่หากเจอคำว่าโดนดารารับเชิญจะโดนน้ำเอง และไม่ได้เงินรางวัลเพิ่ม เพราะพ่ายแพ้การแข่งขัน

8. รายการลับเฉพาะคนรู้ใจ มีการนำเสนอเรื่องราวของดาราดำผ่านการเล่นเกม ซึ่งรูปแบบเกมมีการล้อเลียนอย่างอิสระ การแข่งขันและการเสี่ยงโชคอย่างมีกฎ กติกา

การล้อเลียนอย่างอิสระนั้นไม่มีการนำเสนอในรูปแบบของคำถามเหมือนรายการอื่น แต่เป็นการแสดงละครย่อยๆเพื่อเป็นการตอบคำถามในช่วง"ขอสักครั้ง(ฉันฝันไว้ว่า)" ซึ่งดาราดำของความลับจะมาร่วมเล่นละครย่อยด้วยรูปแบบจึงคล้ายการแสดงมากกว่าการเล่นเกม

สำหรับการแข่งขันก็คล้ายรายการอื่นๆ คือ รายการจะเชิญดาราดำซึ่งเป็นคนที่รู้ใจดาราดำเจ้าของความลับมา 3 คน ทั้ง 3 คนต้องแข่งขันกันตอบคำถามให้ถูกต้องมากที่สุด เพื่อเข้าไปเล่นในรอบแจ็คพอดร่วมกับดาราดำของความลับ จะได้สะสมเงินรางวัลร่วมกัน (เงินรางวัลทั้งหมดหารสองระหว่างดาราดำของความลับ กับดาราดำผู้เป็นคนรู้ใจ) กติกาคือดาราดำผู้แข่งขันต้องเสี่ยงเลือกป้ายให้ตรงกับคำว่าลับเฉพาะคนรู้ใจทั้งสองป้าย เพื่อจะได้สะสมเงินรางวัลเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ แต่พิธีกรมักจะมีการต่อรองว่าให้เงินจำนวนหนึ่งเพื่อแลกกับการไม่เปิดป้าย ดาราดำผู้แข่งขันทั้งสองต้องเสี่ยงว่าจะเลือกเปิดป้ายหรือยอมเอาเงินจำนวนนั้นแทน

9. รายการเกมล่า 2000 เป็นรายการเกมโชว์ประเภท Indoor Action Program ที่มีรูปแบบการแข่งขัน การเสี่ยง และการแข่งขันพละกำลังที่ชัดเจนที่สุด สำหรับการแข่งขัน ดาราดำรับเชิญที่ต้องแข่งกันเองเพื่อให้เป็นผู้ชนะและต้องแข่งขันเกมย่อยแต่ละครั้งกับพิธีกรเพื่อสะสมเงินรางวัล และแข่งขันกับตัวเองในช่วงแจ็คพอดเพื่อสะสมเงินรางวัลและพยายามทำให้แจ็คพอดแตก

รูปแบบของการเสี่ยงโชคก็เหมือนกับรายการอื่น คือ เสี่ยงเลือกป้ายเพื่อให้ได้คะแนนมากที่สุด เสี่ยงเลือกป้ายเพื่อสะสมเงินรางวัล เสี่ยงหยิบลูกบอลนาคราชเพื่อช่วยตัวประกันและสะสมเงินรางวัล

สำหรับรูปแบบการแข่งขันพละกำลังอย่างมีกฎเกณฑ์นั้นเป็นรูปแบบของการแข่งขันที่แตกต่างจากรายการอื่น "รายการเกมของเรา...เป็นเกมที่ใช้แรงใช้พละกำลัง ใช้ความสามารถอย่างเช่น Skill เอาลูกบอลให้ลงหลุม แล้วก็มีโชคเข้ามาเกี่ยวข้องด้วยนิดหน่อย" (ม.ล.ปิยะจันทร์ ประวิตร, สัมภาษณ์ 18 กรกฎาคม 2543) เป็นรูปแบบรายการเกมโชว์อีกแบบหนึ่งที่คล้ายกับรายการเกมโชว์ของญี่ปุ่น



10. รายการเวทีทองเมจิก รายการนี้มีรูปแบบของเกม 2 แบบ คือการแข่งขันและการเสี่ยงแบบมีกฎ กติกา การแข่งขันก็เหมือนกับรายการอื่นคือ ดาวาผู้แข่งขันต้องแข่งกันข้ามรอบสุดท้ายเพื่อไปคว้าเงินรางวัล การแข่งแบ่งเป็น 2 รอบ รอบแรกแข่งทายคำสุภาษิตคำไทยจากภาพวาด แข่งกัน 3 คนคัดให้เหลือ 2 คนเพื่อเข้าไปเล่นในรอบต่อไป รอบที่สองผู้เข้าแข่งขันสองคนต้องแข่งกันตอบคำถามเกี่ยวกับคำคล้องจอง คำสุภาษิต ให้ได้คะแนนมากที่สุดใครชนะจะเข้าไปเล่นในรอบแจ้คพอดส่วนรอบที่ 3 หรือรอบแจ้คพอดนั้นเป็นการแข่งขันกับตัวเองโดยอาศัยความเสี่ยงในการเลือกสิ่งของเพื่อชิงของจากร้านที่น้อยที่สุดไปหาร้านที่มากที่สุด เพื่อรับเงินรางวัล

การเสี่ยงอีกอย่างหนึ่งก็คือการเสี่ยงในการเลือกป้ายว่าจะได้ค่าง่ายหรือค่ายากในการทายคำในช่วงแรกและช่วงที่สอง รวมทั้งมีการเสี่ยงในการเลือกป้ายเพื่อสะสมเงินรางวัลให้กับตัวเอง สำหรับผู้ที่ตกอับในรอบที่สอง ในรอบแจ้คพอดก็ต้องเสี่ยงในการเลือกป้ายว่าจะได้ชิงของ 5 ชิ้น หรือชิงของ 6 ชิ้น

จากการศึกษาวิจัยถึงวิธีการนำเสนอวิธีการเล่นและรูปแบบของเกมในรายการเกมโชว์ทั้ง 10 รายการทำให้เข้าใจว่าแต่ละรายการมีวิธีการเล่นและรูปแบบเกมอย่างไร ทำให้รู้ว่ารายการเกมโชว์แต่ละรายการคือต้องมีการแข่งขัน มีการเสี่ยง รูปแบบรายการมีทั้งเกมการตอบคำถาม เกมการใช้พลังกำลัง เกมการเลียนแบบผสมผสานกันไปเพื่อสร้างความแตกต่างให้กับรายการของตัวเอง

ข้อสังเกตที่พบอีกอย่างหนึ่งนอกเหนือจากวิธีการเล่นเกมแล้วยังพบรูปแบบวิธีการนำเสนอ (Presentation) อื่นๆอีกในรายการเกมโชว์ คือ การพูดคุยกคล้ายกับรายการทอล์คโชว์ หรือมีการแสดง (Show) ซึ่งวิธีการนำเสนอจะคล้ายกับรูปแบบรายการปิกนิกะบันเทิง (Variety Show) ที่มีความหลากหลาย หากดูจากวิธีการนำเสนอแล้วพบว่ามียุทธการเกมโชว์หลายรายการที่ไม่ได้ใช้รูปแบบรายการเกมโชว์เพียงอย่างเดียว แต่มีรูปแบบการนำเสนออย่างอื่นด้วย โดยดูได้จากตารางที่ 8 ดังนี้



ตารางที่ 8 ตารางการนำเสนอรูปแบบรายการ

รายการ	นำเสนอแบบเกมโชว์	นำเสนอแบบเกมโชว์ผสมวาไรตี้โชว์
1. รายการเกมพิศวง	√	—
2. รายการซ็อคเกม	—	√
3. รายการชิงร้อยชิงล้าน	—	√
4. รายการเกมโชว์	√	—
5. รายการเกมแฉใจ	√	—
6. รายการจุกบ๊องเกม	—	√
7. รายการสี่ห้าทำตะลุย	—	√
8. รายการลับเฉพาะคนรู้ใจ	—	√
9. รายการเกมล่า 2000	√	—
10. รายการเวทีทอง	√	—

จากตารางนี้สามารถบอกได้ว่ารายการที่มีรูปแบบการนำเสนอรายการแบบเกมโชว์ ได้แก่ รายการเกมพิศวง รายการเกมโชว์ รายการเกมแฉใจ รายการเกมล่า 2000 และรายการเวทีทอง รายการเกมโชว์ผสมกับรายการวาไรตี้โชว์ ได้แก่ รายการซ็อคเกม รายการชิงร้อยชิงล้าน รายการจุกบ๊องเกม รายการสี่ห้าทำตะลุย และรายการลับเฉพาะคนรู้ใจ

นอกจากรูปแบบการนำเสนอแล้ว ลักษณะอีกอย่างหนึ่งที่กำหนดว่าเกมโชว์นั้นเป็นการแข่งขันกันอย่างจริงจังหรือไม่ คือ วัตถุประสงค์ของรายการ ซึ่งเป็นตัวกำหนดแนวคิดในการผลิตรายการว่าเป็นรายการที่มีการแข่งขันจริง หรือเพียงแต่หยิบยกเอาวิธีการนำเสนอแบบเกมโชว์มาใช้ในรายการ ตารางต่อไปนี้จะเสนอว่าวัตถุประสงค์ในการแข่งขันเกมในรายการ

ตารางที่ 9 ตารางวัตถุประสงค์ของเกมการแข่งขันในรายการเกมโชว์

รายการ	การแข่งขันอย่างจริงจัง	การแข่งขันที่ไม่จริงจัง
1. รายการเกมพิศวง	√	—
2. รายการช็อคเกม	√	—
3. รายการชิงร้อยชิงล้าน	√	—
4. รายการเกมโชน	√	—
5. รายการเกมแก้จน	—	√
6. รายการจุกบ็อกซ์เกม	√	—
7. รายการสี่ขาทำตะลุย	—	√
8. รายการลับเฉพาะคนรู้ใจ	—	√
9. รายการเกมล่า 2000	√	—
10. รายการเวทีทอง	√	—

จากตารางที่ 9 สามารถบอกได้ว่ารายการที่มีการแข่งขันอย่างจริงจังมี 7 รายการ คือ รายการเกมพิศวง รายการช็อคเกม รายการชิงร้อยชิงล้าน รายการเกมโชน รายการจุกบ็อกซ์เกม รายการเกมล่า 2000 และรายการเวทีทอง ส่วนรายการแข่งขันเกมที่ไม่จริงจังได้แก่ รายการเกมแก้จน วัตถุประสงค์หลักคือต้องการนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับอาชีพให้เกิดความแตกต่างจากรายการอื่น รูปแบบรายการจึงถูกนำเสนอในรูปแบบของเกมโชว์ เช่นเดียวกับรายการสี่ขาทำตะลุยและรายการลับเฉพาะคนรู้ใจ

“การที่เราทำรายการลับเฉพาะคนรู้ใจขึ้นมา เพราะต้องการนำเสนอเรื่องราวความลับของดาราคือเป็นการนำเสนอเรื่องราวชีวิตของเขา เป็นความลับในระดับหนึ่งที่ไม่มีการรู้มีเฉพาะคนรู้ใจเขาที่นั่นที่นั่นจะรู้..... ซึ่งเราดูคู่แข่งของเราแล้ว ตอนนั้นหากไม่ใช่รายการกีฬา ก็เป็นรายการทอล์คโชว์ ซึ่งเราไม่ชอบทำรายการทอล์คโชว์ ก็คิดว่าจะทำรายการอย่างไรให้คนดูสนุกและสามารถรับรู้เนื้อหาที่ต้องการสื่อสารได้ด้วย จึงมาคิดว่าเกมโชว์นี้แหละเหมาะสมที่สุด ที่สำคัญเราก็ถนัดด้วย” (ก่อกเกียรติ ลิ้มปัทม์,สัมภาษณ์ 28 กรกฎาคม 2543)

นอกจากนี้ตารางการที่ 8 ตารางการนำเสนอรูปแบบและตารางที่ 9 ตารางวัตถุประสงค์การแข่งขันในรายการเกมโชว์ สามารถบอกได้อย่างหนึ่งว่ารายการเกมโชว์ในประเทศไทยมีรูปแบบหรือวัฒนธรรมการนำเสนอรายการแตกต่างจากรายการเกมโชว์ในต่างประเทศ เพราะในขณะที่รายการมีวัตถุประสงค์เพื่อการแข่งขันอย่างจริงจัง แต่รูปแบบการนำเสนอเป็นผสมผสานระหว่างเกมโชว์กับวาไรตี้โชว์ ได้แก่ รายการช็อคเกม รายการชิงร้อยชิงล้าน และรายการจุกบ็อกซ์เกม

ดังนั้นรายการเกมโชว์ที่นำเสนออยู่ในปัจจุบันจึงไม่ใช่ลักษณะของเกมการแข่งขันที่มีจุดประสงค์หลัก คือ การเอาชนะ เป้าหมายคือเงินรางวัลเพียงอย่างเดียว แต่เป็นการนำเสนอเนื้อหาด้วยความหลากหลายมีการแสดงผลอยู่ในรายการเกมโชว์ เช่น การแสดงตลก การแสดงโชว์ของมาयाกถ การพูดคุยคล้ายรายการทอล์คโชว์ นอกจากนี้เงื่อนไขอีกอย่างหนึ่งที่มีผลต่อการนำเสนอรูปแบบรายการคือ ระยะเวลาที่ออกอากาศ โดยทั่วไปรายการเกมโชว์มีระยะเวลาออกอากาศ 1 ชั่วโมง – 1 ชั่วโมง 30 นาที ในขณะที่ระยะเวลาที่ใช้ในการแข่งขันเกมจริงๆประมาณครึ่งชั่วโมงถึงสี่สิบห้านาที ดังนั้นเวลาที่เหลืออยู่ผู้ผลิตรายการจึงต้องพยายามนำเสนอเนื้อหารายการอย่างอื่น เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ชมให้ติดตามชมรายการให้นานที่สุด รายการที่ออกอากาศหนึ่งชั่วโมงส่วนใหญ่จะเน้นการเล่นเกมนอกเหนือจากการแสดง ได้แก่ รายการเกมพิศวง รายการเกมล่า 2000 และรายการเวทีทอง ยกเว้นรายการสี่ห้าห้าทุ่มที่มีการพูดคุยคล้ายรายการทอล์คโชว์ ผสมกับการแข่งขันเกม

สำหรับรายการที่ออกอากาศหนึ่งชั่วโมงครึ่ง จะพบรายการที่มีการแสดงโชว์ในรายการ 3 รายการ คือ รายการช็อคเกม จะมีการแสดงในช่วงโชว์ช็อค เป็นการแสดงที่สร้างความตื่นเต้นหวาดเสียวให้กับผู้ชม รายการจุกบ็อกซ์เกม จะมีการแสดงการร้องเพลงของนักร้องที่กำลังมีผลงานอยู่ในขณะนั้น และรายการลับเฉพาะคนรู้ใจ จะมีการแสดงร่วมกันระหว่างดารารับเชิญกับตลกประจำรายการ ส่วนอีกสองรายการที่ไม่มีการแสดงโชว์ในรายการ คือ รายการเกมโซนและรายการเกมแก้จน

ข้อสังเกตอีกอย่างหนึ่ง คือ รายการที่มีรูปแบบการนำเสนอคล้ายวาไรตี้โชว์มากที่สุด ได้แก่ รายการชิงร้อยชิงล้าน มีการแสดงเกือบทุกช่วงในรายการ เพราะรายการมีความยาวถึงสองชั่วโมง

หากจะบอกว่ารายการที่มีการแสดงเหล่านี้เป็นรายการเกมโชว์หรือไม่ ก็ต้องบอกว่าเป็น เพราะรายการมีวิธีการเล่น และรูปแบบของเกมตามแนวคิดของ Caillouis คือ มีเกมการแข่งขัน เกมการเสี่ยง เกมการล้อเลียน และการแข่งพละกำลังของร่างกาย แต่วัตถุประสงค์ไม่ได้มุ่งเน้นที่การแข่งขันเพียงอย่างเดียว การนำเสนอเนื้อหาในรายการยังมีรูปแบบและการแสดงผลงานอยู่ด้วย ที่เป็นเช่นนี้เพราะระยะเวลาในการออกอากาศ และวัตถุประสงค์ของผู้ผลิตรายการ ที่ต้องการนำเสนอรายการให้ออกมาในรูปแบบใดนั่นเอง เมื่อรู้ว่รายการเกมโชว์แต่ละรายการมีวิธีการเล่นเกมอย่างไรแล้ว ในส่วนต่อไปจะกล่าวถึงการนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคม การต่อต้านสังคม และเนื้อหาที่ไม่ใช่การต่อต้านสังคมและการสนับสนุนสังคม

### วิธีการนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคม

เนื้อหาการสนับสนุนสังคมที่พบในรายการเกมโชว์ 10 รายการ พบเนื้อหาการสนับสนุนสังคม 14 ประเภท ส่วนวิธีการนำเสนอเนื้อหาจะนำเสนอเป็นรายละเอียดในแต่ละรายการดังตารางต่อไปนี้

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 10 การนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคม

รายการ / ลักษณะการสนับสนุนสังคม	ผู้แสดงพฤติกรรม					การแสดงพฤติกรรม	
	เกม	พิธีกร	ตลก	ดารารับเชิญ	ผู้ร่วมรายการ	แสดงทางคำพูด	แสดงทางการกระทำ
<b>1.รายการเกมพิศวง</b>							
- การส่งเสริมการเรียนรู้	√	√	-	√	√	√	√
- ความมีน้ำใจ	-	√	-	√	-	√	-
- ความสามัคคี	√	-	-	√	-	-	√
<b>2. รายการซ็อคเกม</b>							
- ความร่วมมือ	√	-	-	-	√	-	√
- การส่งเสริมการเรียนรู้	√	√	-	-	√	√	√
- การส่งเสริมกีฬา	√	-	-	√	√	-	√
- การให้กำลังใจ	-	√	-	√	-	√	-
- ความสามัคคี	√	-	-	-	√	-	√
- การส่งเสริมความรัก	√	-	-	-	√	-	√
- การตักเตือน	-	√	-	√	-	√	-
***- ขึ้นตัวหนังสือ							

ตารางที่ 10 การนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคม (ต่อ)

รายการ / ลักษณะการสนับสนุนสังคม	ผู้แสดงพฤติกรรม					การแสดงพฤติกรรม	
	เกม	พิธีกร	ตลก	ดารารับเชิญ	ผู้ร่วมรายการ	แสดงทางคำพูด	แสดงทางการกระทำ
<b>3. รายการชิงร้อยชิงล้าน</b>							
- ความร่วมมือ	-	√	-	-	√	√	√
- การส่งเสริมการเรียนรู้	√	-	√	-	√	√	√
- การส่งเสริมกีฬา	√	-	√	-	√	-	√
- การช่วยเหลือ	-	-	-	-	√	√	-
- การส่งเสริมสังคม	-	√	-	-	-	√	-
- การส่งเสริมอาชีพ	√	-	√	-	√	-	√
- การตักเตือน	-	√	√	-	√	√	-
** ขึ้นตัวหนังสือ							
<b>4. รายการเกมโชน</b>							
- ความร่วมมือ	√	-	-	√	-	√	√
** ขึ้นตัวหนังสือ							
- การส่งเสริมการเรียนรู้	√	-	-	√	-	√	√
- การช่วยเหลือ	√	√	-	√	-	√	-
- การตักเตือน	-	√	-	√	-	√	-



## ตารางที่ 10 การนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคม (ต่อ)

รายการ / ลักษณะการสนับสนุนสังคม	ผู้แสดงพฤติกรรม					การแสดงพฤติกรรม	
	เกม	พิธีกร	ตลก	ดารารับเชิญ	ผู้ร่วมรายการ	แสดงทางคำพูด	แสดงทางการกระทำ
<b>5. รายการเกมแสบ</b>							
- การส่งเสริมการเรียนรู้	√	-	-	-	√	√	-
- การให้กำลังใจ	-	√	-	-	√	√	-
- ความขยัน	-	-	-	-	√	√	-
- ความอดทน	-	-	-	-	√	√	-
- การส่งเสริมอาชีพ	√	-	-	√	√	√	√
- การตักเตือน	-	√	-	√	√	√	-
<b>6. รายการจุกบ๊องขเกม</b>							
- การส่งเสริมการเรียนรู้	√	√	-	√	-	√	√
- การส่งเสริมสังคม	-	√	-	-	-	√	-
- การตักเตือน	-	√	-	√	-	√	-
<b>7. รายการสี่ขาทำตะลุย</b>							
- ความร่วมมือ	√	√	-	√	√	√	-
- การส่งเสริมการเรียนรู้	-	-	-	√	-	√	-
- การส่งเสริมกีฬา	-	-	-	√	-	√	-

## ตารางที่ 10 การนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคม (ต่อ)

รายการ / ลักษณะการสนับสนุนสังคม	ผู้แสดงพฤติกรรม					การแสดงพฤติกรรม	
	เกม	พิธีกร	ตลก	ดารารับเชิญ	ผู้ร่วมรายการ	แสดงทางคำพูด	แสดงทางการกระทำ
- การส่งเสริมความรัก	-	-	-	√	-	√	-
- การตักเตือน	-	√	-	-	-	√	-
<b>8. รายการลับเฉพาะ คนรู้ใจ</b>							
- การส่งเสริมการเรียนรู้	-	-	-	√	√	√	-
- ความมีน้ำใจ	-	-	-	√	√	√	-
- การให้กำลังใจ	-	√	-	-	-	√	-
- ความช่วยเหลือ	-	-	-	√	-	√	-
- การส่งเสริมความรัก	-	-	-	√	-	√	-
- การตักเตือน	-	√	-	√	-	√	-
<b>9. รายการเกมล่า 2000</b>							
- ความร่วมมือ	√	-	-	-	√	-	√
- การส่งเสริมกีฬา	√	√	√	√	-	-	√
- การให้กำลังใจ	√	√	√	√	-	√	-

ตารางที่ 10 การนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคม (ต่อ)

รายการ / ลักษณะการสนับสนุนสังคม	ผู้แสดงพฤติกรรม					การแสดงพฤติกรรม	
	เกม	พิธีกร	ตลก	ดารารับเชิญ	ผู้ร่วมรายการ	แสดงทางคำพูด	แสดงทางการกระทำ
- ช่วยคนแปลกหน้า	√	-	-	√	-	-	√
- ความสามัคคี	√	-	-	√	-	-	√
- ความอดทน	√	√	√	√	-	-	√
<b>10. รายการเวทีทอง</b>							
- ความร่วมมือ ** ขึ้นตัวหนังสือด้วย	-	√	-	-	-	√	-
- การส่งเสริมการเรียนรู้	√	√	√	√	-	√	√
- ความมีน้ำใจ	-	√	-	-	-	√	-
- การให้กำลังใจ	-	√	-	√	-	√	-
- การส่งเสริมสังคม	-	√	-	√	-	√	-
- การส่งเสริมอาชีพ	√	√	-	-	-	√	-
- การตักเตือน	-	√	√	√	-	√	√

จากตารางที่ 10 พบว่าเนื้อหาที่สนับสนุนสังคมแต่ละประเภท มีการนำเสนอผ่านดารารับเชิญมากที่สุด 26.12 % โดยแสดงพฤติกรรมทางการพูด การเล่าเรื่อง ผู้ที่ทำหน้าที่นำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคมในลำดับต่อมาคือ พิธีกร 23.13 % ส่วนรูปแบบของเกมและผู้ร่วมรายการที่เป็นดารา และผู้ร่วมรายการที่มาจากที่บ้านจะเป็นผู้นำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคมได้เท่ากัน 20.15 % ที่เป็นเช่นนี้เพราะในรูปแบบของเกมการแข่งขัน มักจะนำเรื่องราวของดาราซึ่งเป็น

บุคคลที่ได้รับความสนใจจากผู้ชมมาเป็นคนแข่งขัน หรือมาเป็นปรักนี้ในรายการ ซึ่งเอื้อให้ดาราดำได้ทำหน้าที่ในการถ่ายทอดเนื้อหาการสนับสนุนสังคมได้มากที่สุด

สำหรับพิธีกรก็เช่นกัน พิธีกรทำหน้าที่ควบคุมเกม ตั้งคำถาม เฉลยคำตอบ จึงเป็นอีกบุคคลหนึ่งที่ได้ทำหน้าที่นำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคมเช่นกัน

ที่น่าสนใจอีกอย่าง คือ ตัวเกม หรือ รูปแบบของเกมการแข่งขันจะเป็นตัวกำหนดให้รายการมีวิธีการนำเสนอเนื้อหาที่สนับสนุนสังคมได้มาก หากแนวคิดของรายการต้องการสร้างสรรค์สังคมโดยไม่มุ่งเน้นความสนุกสนานเพียงอย่างเดียว เนื้อหาที่ถ่ายทอดการสนับสนุนสังคมก็จะถูกนำมาเล่นเป็นเกมในรายการ

ที่น่าสังเกต คือ ตลกประจำรายการ ไม่ค่อยได้นำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคมเท่าไร พบค่อนข้างน้อยมากเมื่อเปรียบเทียบกับคนอื่นหรือส่วนอื่นของรายการ เพียง 6.72 % ที่เป็นเช่นนั้นเพราะตลกได้ถูกวางบทบาทหน้าที่ให้สร้างความสนุกสนานให้กับรายการ มากกว่าการทำหน้าที่นำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคม แต่ในขณะเดียวกันในเกมโชว์บางรายการ ตลกทำหน้าที่เป็นผู้นำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคมและการต่อต้านสังคม เช่น รายการชิงร้อยชิงล้าน เป็นต้น

สำหรับรายละเอียดวิธีการนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคมของแต่ละประเภทแบ่งได้ดังนี้

1. รูปแบบของเกมการแข่งขัน ในรายการเกมโชว์รูปแบบของเกมที่ได้ทำการวิเคราะห์ไว้มีอยู่ 2 แบบใหญ่ คือ การเล่นเกมอย่างอิสระ และการเล่นเกมที่มีกฎกติกา และใน 2 แบบนี้ยังมีรูปแบบย่อยลงไปอีก 4 รูปแบบ คือ การแข่งขัน การเสี่ยง การล้อเลียน และการแข่งขันที่ใช้พลังกำลัง

มีคนเคยกล่าวว่า เกม (game) ถือว่าเป็นส่วนหนึ่งของการเล่นจนไม่สามารถแยกขาดออกจากกันได้ เกมประกอบไปด้วยการแข่งขันที่มีกฎกติกา นอกจากนี้เกมยังมีลักษณะเด่นอยู่ 5 ลักษณะ คือ ต้องมีสถานที่(place)ในการเล่น เกม มีอุปกรณ์พิเศษ (special game) มีกำหนดเวลาในการเล่น (time span) การเล่นเกมเป็นสิ่งที่ประดิษฐ์ขึ้น (artificial) ที่สำคัญต้องมีความสนุก (G. , Bammel and L., Burrus – Bammel. 1996)

ในขณะที่ Caillois (อ้างแล้ว) กล่าวว่า “เกมเป็นรูปแบบของกฎที่สำคัญในการจัดหาความหมายของการชดเชย สำหรับทัศนคติและกิจกรรม ซึ่งไม่สามารถแสดงออกที่อื่นในสังคมของชีวิต เป็นช่องทาง(channel) การฝึกซ้อมเหมือนเช่นการระบาย”

หากจะใช้แนวคิดของ Caillois มาวิเคราะห์จะพบว่าเกมเป็นส่วนหนึ่งซึ่งช่วยสนับสนุนสังคมเปรียบเสมือนการช่วยระบายความคับข้องใจของคนในสังคม ซึ่งวิธีการนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคมสามารถทำได้โดยผ่านตามกฎ กติกา การเล่นเกม ซึ่งรูปแบบวิธีการนำเสนอมีหลายรูปแบบดังนี้

1.1 การแข่งขัน(competition : agon) เกมต้องมีการแข่งขันกับฝ่ายตรงข้าม ผลลัพธ์ที่ได้จากการแข่งขันสามารถวัดได้จากการฝึกทักษะ การตัดสินใจ ความอดทน และการใช้สติปัญญา ผู้เล่นต้องควบคุมเหตุการณ์ได้(active control game) ส่วนใหญ่ในรายการเกมโชว์ เกมการแข่งขันจะพบในทุกรายการ ลักษณะการแข่งขันจะเป็นการตอบปัญหา ตอบคำถาม คำถามที่นำมาใช้ในรายการเกมโชว์จะเป็นเรื่องการสนับสนุนสังคมในด้านต่างๆ

1.1.1 การส่งเสริมการเรียนรู้ นำมาตั้งเป็นคำถามเพื่อให้ดาราผู้แข่งขัน แข่งกันตอบคำถาม เนื้อหาของการสนับสนุนจะเป็นเรื่องการส่งเสริมการเรียนรู้ในการใช้ชีวิต เรื่องเกี่ยวกับความรู้ทั่วไป การเรียนรู้ด้านภาษาไทย

1.1.2 ความสามัคคี ในการแข่งขันแบ่งผู้แข่งขันออกเป็นทีมๆ ซึ่งแต่ละทีมต้องช่วยกันแข่งขันให้ชนะทีมอื่นๆ เช่น รายการจุกจิกเกม แบ่งดาราออกเป็น 3 ทีม รายการเกมพิศวง แบ่งผู้เล่นออกเป็น 3 ทีม และทั้ง 3 ทีมต้องแข่งกับทีมขบวนการก๊าก ก๊าก กู๋ ด้วย รายการช็อคเกม ผู้ชมจากทางบ้านที่มาร่วมแข่งขันในช่วงแจมช็อคต้องสามัคคีร่วมใจกันแข่งเพื่อให้ชนะอีกทีมหนึ่ง

1.1.3 การช่วยเหลือ การแข่งขันในรายการเกมโชว์แต่ละรายการผู้แข่งขันต้องช่วยเหลือกัน จึงจะสามารถชนะการแข่งขันได้ เช่น รายการเกมโชว์ รายการเกมพิศวง

1.1.4 ความร่วมมือ ลักษณะเกมการแข่งขันที่ได้ถ่ายทอดเนื้อหาการสนับสนุนสังคมประเภทนี้ เป็นการได้รับความร่วมมือในการร่วมเล่นเกมจากผู้ชมทางบ้าน เช่นรายการช็อคเกม รายการสี่ซ่าทำตะลุยก เกมล่า 2000

1.1.5 การส่งเสริมอาชีพ ลักษณะการแข่งขันที่ถ่ายทอดเนื้อหาการส่งเสริมอาชีพ คือบุคคลที่ประกอบอาชีพมาร่วมเล่นเกมการแข่งขัน เป็นปริศนึ หรือร่วมแข่งขันเกมในรายการ เช่น รายการชิงร้อยชิงล้าน รายการเกมแก็งน

1.1.6 การส่งเสริมกีฬา ลักษณะการถ่ายทอดเนื้อหาที่จะผ่านการแข่งขันเช่นกัน แต่การแข่งขันไม่ได้เป็นไปตามกติกาของการแข่งกีฬา ยกเว้นรายการเกมล่า 2000 ซึ่งมีกฎ กติกา ที่ชัดเจนในการแข่งขัน รายการอื่นๆเป็นการแข่งขันแบบไม่มีกติกามากนัก เช่น รายการช็อคเกม รายการชิงร้อยชิงล้าน

1.1.7 การช่วยเหลือคนแปลกหน้า เป็นการแข่งขันในรายการเกมล่า 2000 ซึ่งมีกฎ กติกาในการเล่นเกมที่ว่าจะต้องเล่นเกมให้ชนะให้ได้จึงจะสามารถช่วยตัวประกันได้ แต่หากช่วยตัวประกันไม่ได้สัตว์ประหลาดจะทำร้ายตัวประกัน

1.1.8 ความอดทน พบในรายการเกมโชว์ที่ต้องแข่งขันกันในด้านการใช้พลังกำลัง คือ รายการเกมล่า 2000

1.2 การล้อเลียน (make – believe : mimicry) การยอมรับเอาบุคลิกของคนอื่นมาใช้ เป็นเรื่องการเล่นแบบเพื่อทำให้คนอื่นมีความสุข มีความพอใจ และหลบหนีจากความจริง เริ่มจากการเล่นเกมของเด็กที่ทำให้เชื่อไปสู่การสวมหน้ากาก การปลอมตัว หน้าและละคร ตัวอย่าง เช่น การแต่งชุดแฟนซี(fancy) หรือในละครที่มีความขัดแย้งกันโดยทั่วไปเกมแบบนี้จะอยู่ได้จิตสำนึก รายการเกมโชว์ที่นำรูปแบบเกมการล้อเลียนมาใช้ในรายการ คือ รายการเกมพิศวง รายการช็อคเกม รายการชิงร้อยชิงล้าน รายการเกมไซน รายการเกมแก็งน และรายการลับเฉพาะคนรู้ใจ การถ่ายทอดเนื้อหาการสนับสนุนสังคมที่พบมีหลายด้าน

1.2.1 การส่งเสริมการเรียนรู้ เป็นการเรียนรู้การใช้ชีวิตโดยการเลียนแบบเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นรอบๆตัว เพื่อป้องกันการถูกหลอก เช่น รายการเกมพิศวง

1.2.2 ความร่วมมือ ได้รับความร่วมมือจากดาราที่ทำการแข่งขัน หรือผู้ชมรายการร่วมเล่นเกมล้อเลียนการกระทำต่างๆตามที่ทีมงานผู้ผลิตต้องการ เช่น รายการช็อคเกม รายการเกมไซน รายการเกมแก็งน



1.2.3 การส่งเสริมกีฬา ดาราผู้เข้าแข่งขัน หรือตลกประจำรายการ ต้องล้อเลียนการแข่งขันกีฬา และต้องแข่งขันกีฬานั้นๆด้วย เช่น รายการซ็อคเกม รายการชิงร้อยชิงล้าน

1.2.4 การส่งเสริมอาชีพ เป็นการล้อเลียนอาชีพของผู้ร่วมรายการ จะอยู่ในการเล่นเกมนำอาชีพเหล่านั้นมาร่วมพูดคุยในรายการ เช่น รายการชิงร้อยชิงล้าน รายการเกมแค้น

1.3 การเล่นเกมแข่งพละกำลังของร่างกาย (vertigo : ilinx) คือ การทรงตัว(balance)ของร่างกายให้ทรงตัวได้นานที่สุด ในการร่วมเล่นเกมต่างๆที่ต้องใช้พละกำลัง ตัวอย่างของเกมแบบนี้ เช่น การเล่นสกี การปีนเขา และการเล่นอย่างอื่นที่ทำทลายพละกำลังของร่างกาย(physical challenges) ในรายการเกมโชว์ 10 รายการพบรูปแบบของเกมการแข่งขันที่ต้องใช้พละกำลัง 3 รายการ 2 รายการแรกเป็นการแข่งขันที่อิสระไม่มีกฎ กติกา ในการแข่งขันมากเท่าไรนัก คือ รายการซ็อคเกม รายการชิงร้อยชิงล้าน ส่วนอีกรายการหนึ่งเป็นการแข่งขันพละกำลังที่อยู่ในกฎ กติกา คือ รายการเกมล่า 2000 สำหรับการถ่ายทอดเนื้อหาการสนับสนุนสังคมผ่านรูปแบบเกมมีลักษณะดังนี้

1.3.1 การส่งเสริมกีฬา การแข่งขันด้านพละกำลังย่อมจะสนับสนุนด้านกีฬาเช่นกัน

1.3.2 การให้กำลังใจ ในการแข่งขันพละกำลัง สิ่งหนึ่งที่จะทำให้สามารถแข่งขันได้เต็มที่ และชนะการแข่งขันไปได้ก็คือ ต้องอาศัยกำลังใจซึ่งในรายการเกมโชว์พบลักษณะการให้กำลังใจใน รายการซ็อคเกม และรายการเกมล่า 2000

1.3.3 การช่วยเหลือคนแปลกหน้า เป็นกฎ กติกา อย่างหนึ่งในการแข่งขันด้านพละกำลังที่วางเงื่อนไขไว้เพื่อให้ดาราผู้แข่งขัน แข่งเกมอย่างเต็มที่เพื่อช่วยเหลือคนแปลกหน้า พบในรายการเกมล่า 2000

1.3.4 ความสามัคคี พบเสมอในการแข่งขันด้านพละกำลัง เพราะในการแข่งขันต้องอาศัยความร่วมมือร่วมใจ ความสามัคคีของทีมจึงจะสามารถชนะผ่านด่านแต่ละด่านไปได้

1.3.5 ความอดทน พบในรายการเกมล่า 2000 เพราะเกมจะค่อนข้างต้องใช้กำลังมาก ซึ่งการแข่งขันต้องอดทนเพื่อผ่านแต่ละด่านให้ไปถึงชัยชนะมากที่สุด

ข้อสังเกตที่พบในรูปแบบของเกมการแข่งขัน คือ ทุกรายการจะมีการเลี้ยงโชคอยู่แล้ว ซึ่งการถ่ายทอดเนื้อหาด้านการสนับสนุนจะพบค่อนข้างน้อย และในการเลี้ยงที่พบในรายการเกมโชคจะเป็นเรื่องของการเลี้ยงโชคเพื่อให้ได้รับรางวัลมากกว่าการเลี้ยงด้านอื่น ๆ

2. พิธีกรและผู้ช่วยพิธีกร เป็นบุคคลสำคัญที่สุดของรายการเกมโชว์ เพราะพิธีกรต้องทำหน้าที่แทนผู้ผลิตรายการ เป็นผู้ควบคุมรายการ พูดเชื่อมโยง ควบคุมกติกาการแข่งขันทำให้รายการสนุกสนาน และทำหน้าที่ประกาศผลการแข่งขันว่าใครได้คะแนนเท่าไร ใครแพ้หรือชนะ “พิธีกรไม่ใช่แค่ผู้ดำเนินรายการอย่างเดียว พิธีกรคือผู้ควบคุมรายการทั้งหมด สมมติว่าพิธีกรที่ดี โอเคตามสคริปต์อยู่แล้วช่วงเปิดตัวอะไรอย่างเนี่ย แต่เมื่อเล่นเข้าไปในรายการต้องรู้ว่าที่เล่นนะ เล่นแค่ไหนที่พอ แค่นั้นที่ไม่พอ แค่นั้นต้องเพิ่ม” (ก่อเกียรติ ลิมปพัทธ์, สัมภาษณ์ 28 กรกฎาคม 2543) ซึ่งส่วนใหญ่พิธีกรประจำรายการจะเป็นผู้ชาย หญิง และมีตลกทำหน้าที่ผู้ช่วยพิธีกร รายการ 10 รายการมีพิธีกรและผู้ช่วยพิธีกรคือ

1. รายการเกมพิศวง จอห์น รัตน์โวจจน์ และสุรศักดิ์ วงษ์ไทย (เอ็ม) ทำหน้าที่พิธีกร ขบวนการก๊าก ก๊าก กู ทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยพิธีกรที่ช่วยสร้างสีสันให้กับรายการ

2. รายการซ็อคเกม พิธีกรประจำรายการ คือ อนันต์ บุนนาค (เอ) วัลลิภา โยคะกุล (บี) และอรุณ ภาวิไล (ตุ้ย) พิธีกรสนาม คือ สมเกียรติ จันทร์พราหมณ์ (เสนาลิง) และ กীরติ เทพธัญญ์ (เอ๊าะ)

3. รายการชิงร้อยชิงล้าน พิธีกรประจำรายการ คือ ปัญญา นิรันดร์กุล และ มยุรา เสวตศิลา มีหม่า เท่ง โหม่ง ทำหน้าที่ผู้ช่วยพิธีกรและตลกประจำรายการ

4. รายการเกมไซน พิธีกรประจำรายการ คือ วิลลี่ แมคอินทอช และ มอริส เค

5. รายการเกมแก้จน พิธีกรประจำรายการ คือ ปัญญา นิรันดร์กุล และ สีเรียม โอแกน

6. รายการจุกบ็อกเกม พิธีกรประจำรายการ คือ ญาณี จงวิสุทธิ์ สมพล ปิยวัฒน์ศิริ

7. รายการสี่ขาทำตะลุยก พิธีกรประจำรายการ คือ สุรวีภา กุลตั้งวัฒนา (แฮมม) สราวุธ พุ่มทอง (ทีน) อาทิตย์ ริว (ริว) และทยา โรเจอร์ (ทยา)

8. รายการลับเฉพาะคนรู้ใจ พิธีกรประจำรายการ คือ ไตรภพ ลิมปพัทธ์

9. รายการเกมล่า 2000 พิธีกรประจำรายการ คือ สุรวีภา กุลตั้งวัฒนา (แฮมม) สันติสุข พรหมศิริ (หนุ่ม) ผู้ช่วยพิธีกรและตลกประจำรายการ คือ จาตุรงค์ มีกจ๊ก เหลือเฟือ มีกจ๊ก

10. รายการเวทีทอง พิธีกรประจำรายการ คือ เกียรติ กิจเจริญ (ก๊ก) และ หม่า จ๊กมีก

หากสังเกตจะพบว่ารายการเกมโชว์ 10 รายการที่ทำการศึกษา มี พิธีกรคู่ชายและหญิง 6 รายการ ในขณะที่พิธีกรชายคู่ หรือชายเดี่ยว มี 4 รายการ แต่กลับไม่พบพิธีกรหญิงทำหน้าที่เพียงลำพัง เพราะรูปแบบและลักษณะของรายการเกมโชว์เป็นรายการที่ต้องการความสนุกสนาน ความกระฉับ

กระฉิ่ง มีการแสดงออกค่อนข้างมาก ในขณะที่ผู้หญิงอาจจะทำหน้าที่พิธีกรในลักษณะนี้ได้ไม่ครบถ้วน แต่พิธีกรชายสามารถเป็นพิธีกรคู่ หรือ สามารถเป็นพิธีกรเพียงคนเดียวได้ เพราะผู้ชายสามารถทำหน้าที่ควบคุมรายการ รวมถึงดารารับเชิญ ผู้ช่วยพิธีกรหรือตลกประจำรายการได้อีกด้วย เช่น คุณไทรภพ ลิมปพัทธ์

สำหรับวิธีการนำเสนอการสนับสนุนสังคมผ่านพิธีกร สามารถแบ่งได้ 2 ประเภทคือ การนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคมผ่านทางกรพูดหรือแสดงพฤติกรรมตามบทที่ผู้ผลิตรายการกำหนดมาเพื่อสื่อสารกับผู้ชม และการพูดหรือแสดงพฤติกรรมเพื่อสนับสนุนสังคมด้วยตนเอง สำหรับการพูดหรือแสดงตามบทที่ถูกกำหนดมานั้น จะพูดตามรูปแบบหรือตามบทของรายการ คือ หากเป็นคำถามพิธีกรก็ต้องถามคำถามและเฉลยคำตอบตามบท บางครั้งการสนับสนุนสังคมเกิดจากการพูดคุยกับดารารับเชิญ และอีกรูปแบบหนึ่งที่พบบ่อยก็คือเป็นการแสดงโชว์ ผู้ที่นำเสนอคือ ผู้ช่วยพิธีกรหรือตลกประจำรายการรับทำหน้าที่นี้มากกว่าพิธีกร

2.1 วิธีการนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคมผ่านทางคำพูด การพูดของพิธีกรส่วนใหญ่จะเป็นการพูดตามบทที่ได้รับมอบหมายจากทีมงานผู้ผลิตรายการ ดังนั้นวิธีการนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคมก็เปรียบเสมือนการสื่อสารจากผู้ผลิตไปสู่ผู้ชมเช่นกัน ลักษณะวิธีการนำเสนอเนื้อหา มีหลายด้านด้วยกัน คือ

2.1.1 การส่งเสริมการเรียนรู้ พิธีกรจะทำหน้าที่นำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคมทางด้านการส่งเสริมการเรียนรู้มากที่สุด โดยการถามตอบ และเฉลยคำตอบ รวมถึงอธิบายลักษณะของการส่งเสริมการเรียนรู้ไม่ว่าจะด้านการดำเนินชีวิต เช่น รายการเกมพิศวง ที่ให้ความรู้กับผู้ชมเพื่อป้องกันการโดนหลอกลวงจากแก๊ง 18 มงกุฏ ด้านภาษาไทยที่ส่งเสริมการเรียนรู้ สุภาชิตคำไทย ความหมายของคำต่างๆ เช่น รายการจุกบ๊อชเกม รายการเกมโซน รายการเวทีทอง เป็นต้น

บางครั้งพิธีกรจะให้ความรู้เพิ่มเติมเข้าไปในเนื้อหาของรายการ เช่น รายการซ็อคเกมพิธีกรจะเสริมความรู้ทั่วไปเพื่อช่วยให้ข้อมูลเพิ่มเติมแก่ดาราที่แข่งขัน และผู้ชมรายการ อย่างเช่น อนันต์ (เอ) บุนนาค ให้ข้อมูลว่าภาคเหนือของไทยสามารถปลูกเกาลัดได้แล้ว เป็นต้น

2.1.2 ความมีน้ำใจ เป็นการแสดงความมีน้ำใจต่อดารารับเชิญ หรือผู้ชมรายการ ช่วยประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับงานหรือธุรกิจของเพื่อนดารา หรือการแสดงความมีน้ำใจในกรณีที่เพื่อนไม่สบาย พิธีกรอีกคนหนึ่งอาสาทำหน้าที่แทน เช่น รายการเกมพิศวง จอห์น พิธีกรประจำรายการ บาดเจ็บ เพื่อนพิธีกรคือเอ็ม สุรศักดิ์ วงษ์ไทย รับอาสาทำหน้าที่พิธีกรแทน

อีกลักษณะหนึ่งที่พบบ่อย คือ พิธีกร แสดงความมีน้ำใจต่อดาราที่มาร่วมแข่งขัน ช่วยไปคำยากหรือคำที่ไม่ค่อยคุ้นเคย เช่น รายการเกมโซน รายการเวทีทอง

2.1.3 การให้กำลังใจ วิธีการนำเสนอเนื้อหาในลักษณะนี้ พิธีกรสามารถทำหน้าที่ได้อย่างเต็มที่โดยเฉพาะในรายการเกมโชว์ที่ต้องแข่งขันการใช้พลังกำลัง หรือการแข่งขันทางด้านกีฬา พิธีกรจะพูดให้กำลังใจและเชียร์ให้ดารารับเชิญสามารถแข่งขันจนผ่านด่านไปได้ เช่น รายการซ็อคเกม รายการเกมล่า 2000

ลักษณะการให้กำลังใจอีกอย่างหนึ่งที่น่าเสนอผ่านพิธีกร คือ การให้กำลังใจผู้ชมทางบ้าน หรือดารารับเชิญที่มาร่วมในรายการให้ฝ่าฟันวิกฤติเหตุการณ์ที่เลวร้ายไปให้ได้ ไม่ว่าจะเรื่องการค้าเดินชีวิต หรือการประกอบอาชีพ เช่น รายการเกมแค้น รายการลับเฉพาะคนรู้ใจ รายการเวทีทอง

2.1.4 การตักเตือน ลักษณะวิธีการนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคมแบบนี้ พิธีกรจะพูดเป็นการตักเตือนผู้ชมและดารารับเชิญที่มาร่วมแข่งขัน เรื่องที่ตักเตือนมักเป็นเรื่องการค้าเดินชีวิตในสังคม เช่น เตือนเรื่องการเล่นน้ำสงกรานต์ พิธีกรรายการเกมโชว์เกือบทุกรายการจะเตือนเรื่องนี้ เช่น รายการซ็อคเกม ซิงร้อยซิงล้าน รายการเกมแค้น รายการจุกบ๊อคขเกม

นอกจากนี้ยังพบลักษณะการตักเตือนเรื่องการค้าเดินชีวิตในรูปแบบอื่นๆ เช่น การใช้เงิน การพาครอบครัวไปเที่ยวในวันหยุด การแต่งกายของวัยรุ่น พบในรายการซ็อคเกม เวทีทอง เป็นต้น

รวมถึงการดักเตือนการดำเนินชีวิตโดยยกตัวอย่างชีวิตของดาราที่มาร่วมในรายการเป็นอุทาหรณ์ เตือนผู้ชมรายการหรือดาราที่ร่วมรายการคนอื่นๆ เช่น รายการลับเฉพาะคนรู้ใจ

การดักเตือนเรื่องสุขภาพ เกี่ยวกับการกินอาหาร การดื่มเหล้าแล้วขับรถ เช่น รายการจุกบี ออกเกม รายการชิงร้อยชิงล้าน รายการเกมโชว์ เป็นต้น

นอกจากนี้เรื่องความเชื่อมักจะมีการดักเตือนอยู่เสมอ เพราะสังคมไทยยังมีความเชื่อในหลายๆอย่างทางวิทยาศาสตร์ไม่สามารถพิสูจน์ได้ ผู้ชมอย่าหลงเชื่อมง่าย เช่น รายการชิงร้อยชิงล้าน รายการสี่ห้าทำตะลุยก

ข้อสังเกตอีกอย่างหนึ่ง คือ การขึ้นตัวหนังสือดักเตือนเรื่องการดูรายการควรใช้วิจารณญาณในการชม หรือ การดักเตือนเรื่องความสามารถพิเศษที่ผู้ชมไม่ควรเลียนแบบ พิธีกรในรายการเหล่านั้นก็จะพูดเพื่อเน้นย้ำอีกครั้ง จะเห็นว่าวิธีการนำเสนอเนื้อหาการดักเตือนนี้จะผ่านทางคำพูดของพิธีกร และในบางเรื่องที่เป็นอันตรายร้ายแรงจะมีการขึ้นตัวหนังสือเพื่อตอกย้ำอีกครั้ง

2.1.5 ความร่วมมือ มีวิธีการนำเสนอหลายรูปแบบ สำหรับพิธีกรก็จะพูดแทนผู้ผลิตรายการเกมโชว์นั้นๆเพื่อแสดงให้เห็นว่ารายการให้ความร่วมมือกับหน่วยงานต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นผู้สนับสนุนรายการ เช่น รายการชิงร้อยชิงล้าน รายการเกมโชว์ รายการสี่ห้าทำตะลุยก การให้ความร่วมมือกับสถานที่ออกอากาศ ขึ้นตัวหนังสือเชิญชวนให้ผู้ชมร่วมกิจกรรมต่างๆในสังคม เช่น รายการเกมโชว์ รายการเวทีทอง

นอกจากนี้พิธีกรยังพูดถึงกิจกรรมต่างๆที่เกิดขึ้นในสังคม เพื่อแสดงให้เห็นว่ารายการนั้นให้ความร่วมมือกับสังคม เช่น การสำรวจสำมะโนประชากร พิธีกรในรายการยังพูดคุยให้ความรู้กับผู้ชมด้วยการสำรวจครั้งนี้ทำขึ้นเพื่ออะไร และขอรับรองประชาชนให้ความร่วมมือกับหน่วยงานราชการ พบในรายการชิงร้อยชิงล้าน การให้ความร่วมมือในลักษณะอื่น เช่น ชักชวนประชาชนไปใช้สิทธิเลือกตั้ง ส.ว. พบในรายการเกมโชว์ และรายการเวทีทอง เป็นต้น

2.1.6 การส่งเสริมสังคม หรือการเสียสละเพื่อส่วนร่วม เป็นการส่งเสริมสังคมเพื่อให้คนในสังคมดีขึ้น เช่น การช่วยกันรักภาษาไทย พบในรายการชิงร้อยชิงล้าน การช่วยกันอนุรักษ์ประเพณี



ไทยอย่างประเพณีสงกรานต์ เสริมสร้างจริยวัตรที่ดีงามในสังคมไทย เช่น การไหว้ พบในรายการจุกบ๊อคเกม

ส่งเสริมสังคมทางด้านสุขภาพ แนะนำให้เด็กกินอาหารที่ดีมีประโยชน์ เช่น รายการชิงร้อยชิงล้าน หรือการส่งเสริมเรื่องการดูแลสิ่งแวดล้อม พบในรายการเวทีทอง

2.1.7 การช่วยเหลือ วิธีการนำเสนอการส่งเสริมสังคมประเภทนี้พิธีกรในรายการจะนำเสนอผ่านคำพูดเพื่อช่วยดาราที่มาร่วมแข่งขันในรายการให้ผ่านเกมที่ยากๆไปได้ หรือแม้ว่าจะไม่ผ่านการแข่งขัน ก็ช่วยอนุโลมกติกาเพื่อให้เข้ารอบไปได้ เช่น รายการเกมโชว์ วิลลี่ พิธีกรประจำรายการช่วยไปคำยากให้กับดาราผู้แข่งขัน รายการเกมล่า 2000 สันติสุข พิธีกรที่ทำหน้าที่กรรมการตัดสินก็อนุโลมให้ดาราตกลงผ่านเข้าไปเล่นเกมในช่วงต่อไปได้ เป็นต้น

2.1.8 การส่งเสริมอาชีพ มีวิธีการนำเสนอหลายรูปแบบด้วยกัน คือ รายการเกมโชว์บางรายการจะไม่ได้เชิญผู้ประกอบอาชีพนั้นมาร่วมในรายการ แต่พิธีกรจะพูดถึงอาชีพที่น่าสนใจเหล่านั้นหรือขั้นตอนในการประกอบอาชีพรวมถึงช่องทางสร้างกำไรจากการทำงานนั้นๆ พบในรายการเวทีทอง

นอกจากวิธีการนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคมผ่านทางคำพูดของพิธีกรแล้ว พบว่ามีวิธีการนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคม ในรูปแบบอื่นๆด้วย นั่นคือ พิธีกรทำหน้าที่นำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนผ่านการกระทำ(Behavior)

2.2 วิธีการนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคมของพิธีกรผ่านการกระทำ พบค่อนข้างน้อยกว่าทางคำพูด ลักษณะที่ถูกนำเสนอมีดังนี้

2.2.1 การส่งเสริมกีฬา พบว่าพิธีกรรายการร่วมแข่งขันกับดารารับเชิญ ตามกฎ กติกาของรายการ พบในรายการเกมล่า 2000

2.2.2 ความอดทน เป็นการนำเสนอผ่านการร่วมเล่นเกมของพิธีกรประจำรายการกับดาราผู้แข่งขัน เช่น การแข่งขันที่ต้องอาศัยพละกำลัง นอกจากจะต้องเข้าร่วมการแข่งขันแล้วยังต้องอาศัยความอดทนเพื่อให้ผ่านด่านหรือให้ชนะการแข่งขัน พบในรายการเกมล่า 2000



จากการศึกษาวิจัยพบว่าวิธีการนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคมของพิธีกรถูกนำเสนอผ่านทางคำพูดมากกว่าการกระทำ คำพูดเหล่านั้นจะถูกนำเสนอผ่านคำถาม การเฉลยคำตอบ รวมถึงการอธิบายข้อมูลเพิ่มเติม ตลอดจนทำหน้าที่ให้ข้อมูลความรู้เรื่องต่างๆ และทำหน้าที่แทนผู้ผลิตรายการในการสื่อสารเรื่องราวต่างๆ ไปยังผู้ชม เนื้อหาการสนับสนุนสังคมที่ถูกนำเสนอผ่านทางคำพูดได้แก่ การส่งเสริมการเรียนรู้ ความมีน้ำใจ การให้กำลังใจ การตักเตือน การให้ความร่วมมือ การส่งเสริมสังคม การให้ความช่วยเหลือ และการส่งเสริมอาชีพ สำหรับเนื้อหาการสนับสนุนสังคมผ่านทางกรกระทำได้แก่ การส่งเสริมด้านกีฬา และความอดทน ลักษณะการสนับสนุนสังคมทั้งสองประเภทนี้พิธีกรจะร่วมแข่งขันกับดารารับเชิญ ซึ่งทำให้รายการน่าสนใจและสนุกสนานมากยิ่งขึ้น

3. ดารารับเชิญ หมายถึงผู้ที่ทำหน้าที่แข่งขันเล่นเกมในรายการ เป็นอีกบุคคลหนึ่งที่ทำหน้าที่นำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคม รายการเกมโชว์ทั้ง 10 รายการนั้น ขั้นตอนการพิจารณาคัดเลือกผู้ร่วมแข่งขันในรายการนั้นจะมีการพิจารณาอย่างถี่ถ้วน เพื่อให้ได้บุคคลที่น่าสนใจที่สุด ปัจจัยสำคัญในการพิจารณา คือ ความมีชื่อเสียง มีคนรู้จักมาก และเป็นคนที่ผู้ชมสนใจ เช่น ดารา นักร้อง นักแสดง นางแบบ เป็นต้น จากรายการเกมโชว์ 10 รายการ ซึ่งทำการศึกษาภายในระยะเวลา 3 เดือนพบว่า ดารา นักร้องจะเป็นบุคคลที่มาร่วมในรายการเกมโชว์มากกว่าผู้ชมทางบ้าน ดารา นักร้องที่มาร่วมในรายการเกมโชว์จะอยู่ในช่วงโปรโมตละคร หรือเทปที่กำลังวางผังอยู่ในขณะนั้น เช่น ภายในระยะเวลา 3 เดือน โจอี้ บอย มาร่วมในรายการเกมโชว์ 8 ครั้งเพื่อโปรโมตเทป อ่อม สกาวใจออกรายการเกมโชว์ 6 ครั้ง เพื่อโปรโมตละคร “บ้านทรายทอง” ดาราที่นำเสนอเรื่องสตรีเหล็กมาร่วมในรายการเกมโชว์ทุกคน โดยเฉพาะ โจโจ ไม้ออกซี่ ออกรายการเกมโชว์ 6 ครั้ง ส่วนคนอื่นๆก็เฉลี่ยกันไป

สำหรับการคัดเลือกดารามาร่วมในรายการนั้นถือเป็นกลยุทธ์อย่างหนึ่งในการประชาสัมพันธ์หนัง ละคร และเทปเพลง ซึ่งต่างมีผลเอื้อกันอยู่กับรายการเกมโชว์ เพราะดารา หรือนักร้องนั้นๆกำลังอยู่ในความสนใจของประชาชน เมื่อมาออกรายการเกมโชว์ก็จะทำให้ผู้ชมอยากชมรายการเพิ่มมากขึ้นด้วย “เวลาเราเลือกเราจะดูกระแสว่าดาราคอนี้ช่วงนี้มีผลงานในขณะนั้นไหม เช่น ละคร หรือถ้าเลือกนักร้องก็ดูว่าในช่วงนั้นมีผลงานในตลาดอยู่หรือเปล่า แล้วก็ถ้าไม่มีงานก็มีชื่อเสียงพอไหมที่จะออก”(วิมล ลิ้มมงคล ,สัมภาษณ์ 28 กรกฎาคม 2543) ดังนั้นการคัดเลือกดาราก็ไม่ใช่ความบังเอิญแต่เป็นการจงใจคัดเลือกเพื่อสร้างสีสัน และชื่อเสียงให้กับรายการมากกว่า

เหตุผลสำคัญอีกอย่างหนึ่งของการคัดเลือกดาราร่วมในรายการเกมโชว์แม้ว่าจะไม่ได้อยู่ในช่วงโปรโมตเทป ละคร หรือหนัง คือ ดาราคนนั้นต้องเป็นคนที่สนุกสนาน เฮฮา เพื่อสร้างสีสันให้รายการสนุก เช่น ตี๋ก กลิ่นดี มาร่วมรายการโชว์ 6 ครั้งในช่วง 3 เดือน อ่อมซึ่งเป็นคนเฮฮา ก็มาร่วมในรายการเกมโชว์บ่อยเช่นกัน กิ๊ก สุวัจนี เป็นดารารายหนึ่งทีออกรายการบ่อยพอสมควร 5 ครั้ง “ดาราททุกคนไม่ได้สนุกทุกคน บางคนดังๆแต่ไม่สนุกเลย แต่บางทีเราก็ต้องเอาเขามาบางทีรายการเราก็ต้องร่วมสมัยนะค่ะ บางทีดังสามคู่ ยืนทั้งสามคู่แต่ไม่สนุกเลยก็มีดารารายที่มีไม่ก็คนสังเกตได้จากรายการเกมโชว์เมืองไทยเดี๋ยวดาราก็จะวนเวียนซ้ำๆกัน คนที่สนุกนะค่ะ” (วิมล ลิ้มมงคล, สัมภาษณ์ 28 กรกฎาคม 2543)

การวางกลยุทธ์ในการคัดเลือกดารารับเชิญมีหลักอยู่ว่า “บางทีเราต้องเลือกคนเพื่อนมาหนึ่งหรือสอง วางหมากตลอด สองก็คือเช่น เอานาย ก มา นาย ก อยู่คนเดียวเนี่ยไม่สนุกต้องมี นาย ข เพราะเขามีเรื่อง ต้องอยู่ด้วยกัน หรือบางคนต้องมีนาย ค มาเพื่อให้สนุกขึ้น” (พิไลวรรณ บุญล้วน, สัมภาษณ์ 31 กรกฎาคม 2543)

หากสังเกตจะพบว่าเหตุผลในการคัดเลือกดาราร่วมในรายการเกมโชว์ นอกจากความมีชื่อเสียงแล้วยังต้องคำนึงถึงบุคลิกลักษณะที่จะมาช่วยเสริมรายการให้ น่าสนใจ สนุกสนาน สร้างสีสันให้กับรายการเกมโชว์ ซึ่งบุคลิกของดารารับเชิญนี้เองที่มีส่วนช่วยในการนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคม ลักษณะและประเภทเนื้อหาที่ดารารับเชิญมีส่วนร่วมในการนำเสนอการสนับสนุนสังคมมีดังนี้

3.1 วิธีการนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคมผ่านทางคำพูด การเล่าเรื่องต่างๆที่เกิดขึ้นกับดาราร มักจะถูกนำมาเล่นเกมเพื่อทำการแข่งขัน เนื้อหาที่เล่ามักจะถูกกับดารารเอง หรือดารารมีส่วนเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์หรือเรื่องราวที่เกิดขึ้น ประเภทของการเนื้อหาการสนับสนุนสังคมที่ถูกนำเสนอผ่านทางคำพูด ผ่านทางการเล่าเรื่อง มีดังนี้

3.1.1. การส่งเสริมการเรียนรู้ มีเนื้อหาหลากหลายประเภท มักถูกตั้งเป็นคำถาม วิธีการนำเสนอผ่านดารารับเชิญ คือ การตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องราวเหล่านั้น เช่น ความรู้เกี่ยวกับภาษาไทย พบในรายการเกมโชว์ รายการเวทีทอง รายการจุกบ็อกซ์เกม เป็นต้น การเรียนรู้ชีวิตรอบตัว เช่น รายการเกมพิศวง รายการชิงร้อยชิงล้าน เป็นต้น

ข้อสังเกตอีกอย่างหนึ่งที่พบค่อนข้างบ่อยในการส่งเสริมการเรียนรู้ที่นำเสนอผ่านการเล่าเรื่องของดารา คือ ดาราบางคนมักจะขาดโอกาสในการเรียนในระบบ แต่จะพยายามค้นคว้าเรียนหนังสือนอกระบบจนประสบความสำเร็จในระดับหนึ่ง เช่น ดาว มยุรี ที่อยากเรียนแต่ไม่ได้เรียน พอโตขึ้นสามารถหาเลี้ยงชีพได้ด้วยตัวเอง จึงกลับมาเรียนหนังสือแบบการศึกษานอกโรงเรียน (กศน.) แทน ถูกนำเสนอในรายการลับเฉพาะคนรู้ใจ

3.1.2. ความมีน้ำใจ ในเกมการแข่งขัน ดาราที่มาร่วมแข่งขันจะแสดงความมีน้ำใจในการช่วยไปคำให้แก่กัน พบในรายการเกมพิศวง การแสดงความมีน้ำใจของดาราที่มีต่อประชาชนทั่วไป เป็นการนำชื่อเสียงของตัวเองมาช่วยงานสาธารณะ เช่น ดาราร่วมกันเตะฟุตบอลหาเงินสร้างโรงเรียน ถูกนำเสนอในรายการเวทีทอง

3.1.3 การให้กำลังใจ ดาราที่มาร่วมแข่งขันในรายการที่ต้องอาศัยพลังกำลังใจในการแข่งขันหรือต้องแข่งขันเกมที่ยากๆ แปลกๆ จะพูดเพื่อให้กำลังใจแก่กัน เสมือนการเชียร์ให้มีกำลังใจต่อผู้จนสามารถผ่านด่านไปได้ พบในรายการซ็อคเกม และเกมล่า 2000 เกือบทุกเทปที่ออกอากาศ

การให้กำลังใจอีกลักษณะหนึ่ง คือ การให้กำลังใจในการต่อสู้กับชีวิตแก่คนทั่วไป เช่น ต้น จักรกฤษณ์ พูดให้กำลังใจว่า “ขอให้เชื่อมั่น มุ่งมั่นในสิ่งที่คุณเองรักก็จะประสบความสำเร็จสักวันครับ” พบในรายการลับเฉพาะคนรู้ใจ หรือ นุ่น รุ่งทอง พูดในรายการเวทีทองให้กำลังใจคนตกงานว่า “ให้อดทนในการสมัครงานและอย่าเลิกงาน”

3.1.4. การช่วยเหลือ รายการเกมโชว์บางรายการ จะมีกฎ กติกาที่วางเงื่อนไขในการแข่งขันไว้ว่าให้ดาราับเชิญที่แข่งขันเกมต้องช่วยเหลือกัน เพื่อผ่านด่านหรือได้รับเงินรางวัลมากที่สุด ดังนั้นวิธีการนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนดังคมประเภทนี้จึงพบในบางรายการ เช่น รายการเกมโชว์ ผู้ที่เข้ารอบก่อนรอบแจ็คพ็อตจะต้องเลือกเพื่อนร่วมทีมหนึ่งคน มาช่วยตอบคำถามแทน เพื่อช่วยกันสะสมเงินรางวัลและช่วยให้คนนั้นผ่านเข้าไปเล่นเกมในรอบสุดท้ายให้ได้

วิธีการนำเสนอการช่วยเหลืออีกแบบหนึ่ง คือ การนำชีวิตดาราับเชิญมาเล่าให้ฟังว่าได้รับการช่วยเหลือจากใคร หรือตัวดาราเองเคยช่วยเหลือใครบ้าง เพื่อมาตั้งเป็นคำถามในรายการ พบในรายการลับเฉพาะคนรู้ใจ

3.1.5 การดักเตือน ลักษณะการดักเตือนดาราธิบดีจะเป็นผู้นำเสนอ โดยจะให้คติเตือนใจ หรือเกร็ดเล็กในการดำเนินชีวิต การประกอบอาชีพ การเรียน การดูแลสุขภาพ และการแต่งตัว วิธีการนำเสนอเนื้อหาในลักษณะดังกล่าวจะพบในรายการซ็อคเกม รายการเกมแก่นจัน รายการเกมไซน รายการจุกบ็อกซเกม และรายการเวทีทอง

ลักษณะการดักเตือนอีกอย่าง คือการนำอุทาหรณ์จากชีวิตของดาราธิบดีมาดักเตือนผู้ชม เพราะเหตุการณ์เหล่านั้นหากเกิดขึ้นกับชีวิตของใครอาจเกิดอันตราย เช่น การตีกันของเด็กต่างโรงเรียน การพบบินไปโรงเรียนเพราะความคึกคะนองในวัยเด็ก เป็นต้น พบในรายการลับเฉพาะคนรู้ใจ

3.1.6 การส่งเสริมสังคม ลักษณะการนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคมประเภทนี้ เป็นการพูดคุยร่วมกันระหว่างพิธีกรกับดาราธิบดี เพื่อกระตุ้นหรือรณรงค์ให้สังคมดีขึ้น โดยพิธีกรจะมีประเด็นถามนำและให้ดาราธิบดีเป็นผู้แสดงความคิดเห็นต่อเรื่องนั้นๆ เช่น เรื่องการเลือกตั้ง ส.ว. การดูแลสิ่งแวดล้อม เป็นต้น พบในรายการเวทีทอง

3.1.7. การแสดงความรัก ในรายการเกมโชว์นั้นการนำเสนอเรื่องราวของดาราธิบดี พบว่าชีวิตส่วนหนึ่งที่เกี่ยวกับชีวิตครอบครัวจะมีการแสดงความรักต่อกันในหลายรูปแบบ เช่น การแสดงความรักของพ่อ แม่กับลูก การแสดงความรักของพี่กับน้อง พบในรายการลับเฉพาะคนรู้ใจ รายการสี่ห้าทำตะลุย

3.1.8 การส่งเสริมกีฬา ดาราธิบดีจะมาเล่าชีวิตส่วนหนึ่งที่เคยเป็นนักกีฬา และเชิญชวนให้ผู้ชมหันมาเล่นกีฬากันมากขึ้น เช่น รายการสี่ห้าทำตะลุย

วิธีการนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคมของดาราธิบดีผ่านทางคำพูด ส่วนมากเป็นการเล่าเรื่องต่างๆ ซึ่งบางรายการได้นำเรื่องราวเหล่านั้นมาตั้งเป็นคำถามเพื่อเล่นเกม อีกลักษณะหนึ่งที่พบ คือ การร่วมพูดคุยกันระหว่างพิธีกรและดาราธิบดี วิธีการนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคมผ่านดาราธิบดีจึงพบมากและมีหลากหลายประเภท นอกจากนี้วิธีการนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคมยังนำเสนอผ่านการกระทำของดาราธิบดีอีกด้วย

3.2 วิธีการนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคมของดารารับเชิญผ่านการกระทำ หรือการเล่นเกมที่กล่าวมาแล้วว่ารายการเกมโชว์จะมีกฎ กติกาเพื่อให้ดารารับเชิญมาร่วมแข่งขันเกมต่างๆ ในรายการ ดังนั้น วิธีการนำเสนอเนื้อหาของดารารับเชิญผ่านการกระทำจึงมีหลายประเภทดังนี้

3.2.1 การส่งเสริมการเรียนรู้ การเล่นเกมบางครั้งไม่ได้เป็นการตอบคำถามเสมอไป บางรายการดาราที่แข่งขันจะต้องแสดงท่าทางเพื่อให้เพื่อนๆร่วมทีมทายความหมายจากการกระทำของตัวเอง คำถามที่มักจะตั้งเพื่อทำการแข่งขันกันจะเกี่ยวกับสุภาษิตคำไทย หรือ ความรู้รอบตัว พบในรายการเกมโชว์ รายการจุกจุกขบถเกม รายการเวทีทอง

3.2.2 การส่งเสริมกีฬา วิธีการนำเสนอ คือ ดารารับเชิญจะร่วมแข่งขันในกีฬาเหล่านั้น ซึ่งการแข่งขันกีฬาส่วนใหญ่ต้องอาศัยกำลังเพื่อทำการแข่งขัน พบในรายการเกมล่า 2000 หรือหากเป็นกีฬาแปลกๆ เช่น การเตะตะกร้อที่จุดไฟ กระโดดไกลข้ามกาวดักหนู โยนลูกบอลที่ใส่น้ำเต็มให้เข้าห่วง(คล้ายบาสเกตบอล) พบในรายการซ็อคเกม

3.2.3 ความร่วมมือ การเล่นเกมย่อมมีกฎ กติกา ซึ่งกติกาย่างหนึ่งที่พบในรายการเกมโชว์ บางรายการ คือ ดาราที่แข่งขันจะต้องให้ความร่วมมือเพื่อช่วยให้ผ่านด่าน หรือช่วยกันสะสมคะแนน เช่น ช่วยกันไขคำตอบเกี่ยวกับการให้ความร่วมมือกับสังคม เป็นคำใบ้เกี่ยวกับยาเสพติด พบในรายการเกมโชว์

3.2.4 การส่งเสริมอาชีพ วิธีการนำเสนอนอกจากการพูดคุยเกี่ยวกับการประกอบอาชีพแล้ว ในรายการเกมโชว์บางรายการยังต้องมีการเล่นเกม ซึ่งผู้ที่เล่นก็คือดารารับเชิญร่วมกันเล่นเกมเพื่อตามหาเจ้าของอาชีพเหล่านั้น พบในรายการเกมแก่น

3.2.5 การช่วยเหลือคนแปลกหน้า พบในรายการเกมล่า 2000 เพียงรายการเดียว ถูกนำเสนอผ่านดารารับเชิญ เพราะในกติกาของเกมที่ว่าไว้ ดาราที่มาร่วมแข่งขันเกมต้องผ่านด่านต่างๆให้ได้และจะต้องหาไข่นาคราชซึ่งภายในไข่มีผลิตภัณฑ์ของสโนปอนเซอร์อยู่ด้วย เมื่อเปิดออกมาหากสีผลิตภัณฑ์ตรงกันสีของแท่งไข่นาคราชจึงจะสามารถช่วยตัวประกันได้ หากช่วยเหลือไม่ได้ตัวประกันจะถูกสัตว์ประหลาดเอาไปกิน สำหรับตัวประกันนี้จะเป็นคนจากที่บ้านที่ดาราไม่เคยรู้จักมาก่อน



3.2.6 ความสามัคคี การเล่นเกมบางครั้งบางรายการผู้แข่งขันต้องทำงานเป็นทีมจึงจะสามารถชนะการแข่งขัน วิธีการนำเสนอเนื้อหาในลักษณะนี้ดาราคจะเป็นผู้นำเสนอ พบในรายการเกมล่า 2000 และรายการเกมพิศวง

3.2.7 ความอดทน วิธีการนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนประเภทนี้ดารารับเชิญเป็นผู้ที่ถ่ายทอดเช่นกัน พบในการแข่งขันเกมที่ต้องอาศัยพลังกำลังและการแข่งขันกีฬา เช่น รายการเกมล่า 20000

วิธีการนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนผ่านดารารับเชิญนี้ พบว่ามีการนำเสนอทั้งสองแบบคือผ่านทางคำพูดหรือการเล่าเรื่อง และผ่านทางกรกระทำ พบเนื้อหาการสนับสนุนสังคมได้หลายประเภท และมีสัดส่วนในการนำเสนอใกล้เคียงกัน เหตุผลหนึ่งก็เพราะว่าเนื้อหาในการผลิตรายการบางส่วนต้องนำมาจากดารารับเชิญ บางส่วนดารารับเชิญต้องทำการแข่งขันเกมตามที่ถูกผลิตรายการคิดค้นขึ้นมา ดังนั้น วิธีการนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคมจึงถูกดารารับเชิญนำเสนอได้มากกว่าคนอื่นๆ ในรายการ ในขณะที่เดียวกันรายการเกมโชว์ก็ไม่ได้มีเฉพาะดารารับเชิญที่มาร่วมแข่งขัน ยังมีผู้ร่วมรายการ ซึ่งก็ทำหน้าที่นำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนเช่นเดียวกัน

4. ผู้ร่วมรายการ ในที่นี้หมายถึงดาราคที่ไม่ได้แข่งขันแต่เชิญมาเป็นปรีคินี และผู้ร่วมรายการจากทางบ้านทั้งที่เป็นปรีคินี และผู้ที่ทำหน้าที่แข่งขันเพื่อตั้งเป็นคำถามในรายการ เช่น รายการช็อคเกมเป็นต้น ในการคัดเลือกดาราคหรือผู้ร่วมรายการจากทางบ้านมีวิธีการคัดเลือกเช่นเดียวกับดารารับเชิญ คือต้องเป็นคนที่เด่น ดัง มีชื่อเสียงและเป็นคนที่บุคคลทั่วไปรู้จักหรืออยู่ในความสนใจของผู้ชม หากเป็นผู้ร่วมรายการจากทางบ้านก็ต้องเป็นบุคคลพิเศษมากกว่าคนทั่วไป คือ ต้องประสบความสำเร็จในชีวิตหรือมีลักษณะพิเศษบางอย่างที่แตกต่างจากคนอื่นๆ เพื่อให้รายการน่าสนใจมากขึ้น

สำหรับวิธีการนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคมผ่านผู้ร่วมรายการนั้น มักจะถูกนำมาเล่นเป็นเกม อาจจะเป็นการตั้งคำถามหรือเป็นการแข่งขันร่วมกันระหว่างดารารับเชิญกับผู้ร่วมรายการหรือตลกประจำรายการกับผู้ร่วมรายการเป็นต้น ซึ่งในลักษณะการเล่นเกimdังกล่าวทำให้ผู้ร่วมรายการเป็นผู้นำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนหลายประเภทดังนี้



4.1 วิธีการนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนของผู้ร่วมรายการผ่านการพูด หรือการเล่าเรื่อง มี การนำเสนอ ดังนี้

4.1.1. การส่งเสริมการเรียนรู้ ถูกนำเสนอผ่านการเล่าเรื่องและการเล่นเกม มักควบคู่กับการ แสดงด้วย เนื้อหาที่นำเสนอเป็นความรู้ทั่วไป หรือเกี่ยวข้องกับ การดำเนินชีวิต ความรู้เกี่ยวกับ สมุนไพร ความรู้เกี่ยวกับภาษาไทย พบในรายการเกมพิศวง ดาราที่เข้ามาเป็นหัวหน้าขบวน การ กูก กูก กู เป็นผู้ที่นำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคม เช่น ให้ความรู้เรื่องงาน BOI หรือการวาดภาพ สีนํ้ามัน รายการช็อคเกม ดารามาร่วมทำวิดีโอจะให้ความรู้เกี่ยวกับงูที่มีพิษกับไม่มีพิษต่างกัน อย่างไร รายการชิงร้อยชิงล้าน ดาราที่มาร่วมในแก๊ง 3 ให้ความรู้เกี่ยวกับสมุนไพร เป็นต้น

นอกจากนี้ผู้ร่วมรายการที่มาจากที่บ้าน รายการเกมโชว์จะคัดเลือกผู้ที่ประสบความสำเร็จในอาชีพหรือหน้าที่การงาน คนเหล่านี้มักให้ความรู้เกี่ยวกับการประกอบอาชีพ เช่น ทายาท เจ้าของกิจการห้างอังกฤษตรางู ให้ความรู้เกี่ยวกับเรื่องการตลาด ขั้นตอนการผลิตสินค้าและ ประวัติในการทำงานของบรรพบุรุษ กรณีอื่นเช่น ให้ความรู้เกี่ยวกับประวัติของวงดนตรีสุนทราภรณ์ พบในรายการเกมแก็งน เป็นต้น

4.1.2 การช่วยเหลือ ผู้ร่วมรายการที่เป็นดารามักจะเล่าเรื่องที่ตัวเองได้รับการช่วยเหลือ หรือ ช่วยเหลือบุคคลอื่นมาเล่าเรื่องเพื่อตั้งเป็นคำถามในการเล่นเกมน พบในรายการชิงร้อยชิงล้าน

4.1.3 การตักเตือน ผู้ร่วมรายการจากที่บ้านจะมีข้อคิดเตือนใจแก่ผู้ชมเกี่ยวกับเรื่อง การ ดำเนินชีวิต คติสอนใจต่างๆ เช่น อย่าหลงเชื่ออะไรง่ายๆ หรือเตือนอย่าหลงเชื่อโฆษณาโดยไม่ได้ ศึกษาให้ละเอียดเพราะเกือบเอาชีวิตไม่รอด พบในรายการชิงร้อยชิงล้าน รายการเกมแก็งน

4.1.4 การให้กำลังใจ วิธีการนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนประเภทนี้ ผู้ร่วมรายการจากทาง บ้านมักจะพูดเพื่อให้กำลังใจแก่ผู้ชม ในด้านการประกอบอาชีพ และด้านการดำเนินชีวิต พบใน รายการเกมแก็งน

4.1.5 ความขยัน ผู้ร่วมรายการจากที่บ้านเล่าประสบการณ์กว่าจะประสบความสำเร็จใน หน้าที่การงานต้องผ่านความยากลำบากมาเช่นไร และต้องขยันมากกว่าจะมาถึงวันที่ประสบ ความสำเร็จเช่นนี้ พบในรายการเกมแก็งน

4.1.6 ความอดทน การนำเสนอเนื้อหาเหมือนกับการสนับสนุนสังคมในด้านความขยัน พบในรายการเกมแก้จน

4.1.7 การส่งเสริมอาชีพ นำเสนอผ่านการเล่าถึงลักษณะการทำงาน รวมถึงขั้นตอนการประกอบอาชีพ และการต่อสู้ชีวิตที่ผ่านมากกว่าจะประสบความสำเร็จในหน้าที่การงาน พบในรายการเกมแก้จน

วิธีการนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคมผ่านคำพูด หรือการเล่าเรื่องของผู้ร่วมรายการจากที่บ้านและดาราที่มาร่วมรายการ เป็นการเล่าเรื่องเพื่อประกอบการแข่งขัน เนื้อหาการสนับสนุนสังคมก็มีหลากหลายประเภทดังที่ได้กล่าวมาแล้ว นอกจากนี้ยังพบว่ามีนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนผ่านทางกรกระทำหรือพฤติกรรมอีกด้วย ซึ่งรายละเอียดมีดังนี้

4.2 วิธีการนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคมผ่านการกระทำ การนำเสนอในลักษณะนี้จะเป็นการเล่นเกมเพื่อร่วมสนุกในรายการ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

4.2.1 การส่งเสริมสังคม ดาราที่มาร่วมรายการจะแสดงละครหรือพฤติกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในเรื่องทั่วไป หรือความรู้ในการดำเนินชีวิต พบในรายการเกมพิศวง การเล่นเกมเพื่อส่งเสริมการเล่นของไทย อย่างการเล่นปิดตาตีหม้อ หรือการให้ความรู้เกี่ยวกับประเพณีหรือพิธีกรรมแปลกๆ พบในรายการซ็อคเกม

4.2.2 ความร่วมมือ ลักษณะการนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคมแบบนี้ ผู้ร่วมรายการจากที่บ้านจะให้ความร่วมมือเพื่อเข้ามาเล่นเกมการแข่งขันแล้วรับรางวัล เช่น รายการสี่ขาทำตะลุม รายการเกมล่า 2000 บางรายการผู้ร่วมรายการจากที่บ้านแข่งขันกันแล้วตั้งเป็นคำถามประกอบการเล่นเกม พบในรายการซ็อคเกม อีกลักษณะหนึ่งที่พบ คือ ผู้ร่วมรายการจากที่บ้านมาร่วมเล่นเกมในรายการ พบในรายการเกมล่า 2000 ซึ่งตามกติกาผู้ร่วมรายการจากที่บ้านจะมาเป็นตัวประกันเพื่อให้ดาราผู้แข่งขันมาช่วย

วิธีการนำเสนออีกลักษณะหนึ่งที่พบ คือ เป็นการให้ความร่วมมือจากญาติๆของดารา หรือตลกที่มาร่วมรายการ พบในรายการชิงร้อยชิงล้าน เช่น ลูกๆของตลกประจำรายการมาร่วมเล่น

ละครเพื่อสร้างความประหลาดใจให้กับพ่อ หรือญาติของดารารับเชิญจะมาเป็นร่วมสร้างความประหลาดใจให้กับดาราที่มาร่วมรายการ

4.2.3 การส่งเสริมกีฬา เป็นการแข่งขันกีฬาร่วมกันระหว่างดาราที่มาร่วมรายการกับดารารับเชิญที่มาแข่งขันเกม พบในรายการซ็อคเกม การแข่งขันกีฬา ก็จะเป็นกีฬาแปลกๆ เช่น ตะเตะกร้อไฟ กระโดดไกลข้ามกาวดักหนู เป็นต้น

อีกลักษณะหนึ่งคือ นักกีฬาจริงๆ มาแสดงความสามารถทางด้านกีฬา และร่วมแข่งขันกับดารา หรือตลกประจำรายการ พบในรายการชิงร้อยชิงล้าน

4.2.4 การส่งเสริมอาชีพ วิธีการนำเสนอเนื้อหาการส่งเสริมอาชีพที่พบในรายการเกมโชว์ คือ การแสดงโชว์การประกอบอาชีพและแข่งขันเกี่ยวกับอาชีพนั้นๆ พบในรายการชิงร้อยชิงล้าน และรายการเกมแก็ง

4.2.5 การส่งเสริมความรัก วิธีการนำเสนอเนื้อหาผ่านผู้ร่วมรายการจากทางบ้านที่แข่งขันเกมเพื่อสื่อให้เห็นว่าหากครอบครัวมีความรัก ความสามัคคีจะทำให้ชนะในการแข่งขันได้ พบในรายการซ็อคเกม

4.2.6 ความสามัคคี ลักษณะใกล้เคียงกับการส่งเสริมความรัก วิธีการนำเสนอจะนำเสนอผ่านผู้ร่วมรายการจากทางบ้าน ผ่านการเล่นเกมที่ต่ออาศัยความสามัคคีเพื่อให้แข่งขันชนะ

จากการศึกษาพบว่า ผู้ร่วมรายการที่เป็นดาราและผู้ร่วมรายการจากทางบ้านมีวิธีการนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคมไว้หลายประเภท ซึ่งวิธีการนำเสนอเนื้อหาจะใกล้เคียงกับดารารับเชิญที่มาร่วมแข่งขันในรายการ โดยผ่านวิธีการนำเสนอเนื้อหาผ่านทางกรพูด การเล่าเรื่อง และผ่านทางกระทำหรือการแข่งขัน

5. ตลกประจำรายการ บางครั้งทำหน้าที่ผู้ช่วยพิธีกร เป็นอีกบุคคลอีกกลุ่มหนึ่งที่นำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคม โดยทั่วไปตลกหรือผู้ช่วยพิธีกรทำหน้าที่ช่วยพิธีกรในการดำเนินรายการ และช่วยสร้างสีสันให้กับรายการเกมโชว์ ผู้ที่ทำหน้าที่นี้ส่วนใหญ่จะเป็นตลกอาชีพ แต่ถ้าไม่ใช่ตลก ก็จะต้องเป็นคนที่มีความคล่องแคล่ว ร่าเริง สามารถแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้

รายการเกมโชว์ 10 รายการที่ทำการศึกษาพบตลกหรือผู้ช่วยพิธีกร 5 รายการ คือ รายการเกมพิศวงมี ขบวนการก๊าก ก๊าก กู ทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยพิธีกรสร้างสีสันให้กับรายการ รายการซ็อคเกม พิธีกรสนาม คือ สมเกียรติ จันทรพราหมณ์ (เสนาสิง) และ กীরติ เทพธัญญ์ (เอ๊าะ) รายการชิงร้อยชิงล้าน มีหม่า เท่ง โหม่ง ทำหน้าที่ผู้ช่วยพิธีกรและตลกประจำรายการ รายการเกมล่า 2000 ผู้ช่วยพิธีกรประจำรายการ คือ จาตุรงค์ มกจ๊ก เหลือเฟือ มกจ๊ก และรายการเวทีทอง ผู้ช่วยพิธีกรประจำรายการ คือ หม่า จ๊กม๊ก แต่ที่พิเศษคือ รายการลับเฉพาะคนรู้ใจแม้ว่าจะไม่มีผู้ช่วยพิธีกรแต่มีตลกประจำรายการที่ช่วยสร้างสีสันให้กับรายการได้มากเช่นกัน

วิธีการนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคมที่ตลกหรือผู้ช่วยพิธีกรได้ทำหน้าที่นำเสนอมีสองลักษณะ คือ นำเสนอเนื้อหาผ่านทางคำพูดและการกระทำ ซึ่งวิธีการนำเสนองานทั้งสองแบบมีรายละเอียดดังนี้

5.1 วิธีการนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนผ่านทางคำพูด มีการนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคมหลายรูปแบบด้วยกัน คือ

5.1.1 การส่งเสริมการเรียนรู้ ที่พบมากที่สุดคือ ตลกที่ทำหน้าที่ผู้ช่วยพิธีกร จะนำเสนอโดยการให้ความรู้ตามบทบาทที่ทางรายการกำหนด ส่วนใหญ่เป็นความรู้ทั่วไป ความรู้เกี่ยวกับสถานที่สำคัญในจังหวัดต่างๆ ความรู้เกี่ยวกับประเพณีไทย ความรู้เกี่ยวกับสมุนไพรไทย ความรู้เกี่ยวกับภาษาไทย พบในรายการซ็อคเกม รายการชิงร้อยชิงล้าน รายการเวทีทอง

5.1.2 การตักเตือน ตลกจะเป็นอีกบุคคลหนึ่งซึ่งทำหน้าที่สอดแทรกเนื้อหาการสนับสนุนสังคมเรื่องการตักเตือนได้ดี ในสถานการณ์บางอย่างที่ดูเหมือนจะหาทางออกไม่เจอ ตลกกลับเป็นผู้ให้แง่คิดที่สำคัญ เช่น การตักเตือนเรื่องการเอาแต่ใจตัวเอง จะทำให้คนอื่นเดือดร้อน หรือการตักเตือนเรื่องการดำเนินชีวิตทั่วไป การแต่งกาย การขับรถ การตักเตือนเรื่องสุขภาพ เช่น การไปเที่ยวพักผ่อนควรศึกษาก่อนไปเที่ยวเพื่อจะได้ไม่ลำบาก พบในรายการชิงร้อยชิงล้าน และรายการเวทีทอง

5.1.3 การให้กำลังใจ ในการแข่งขันเกมบางครั้งการให้กำลังใจเป็นเรื่องสำคัญที่จะช่วยให้ผ่านด่านเข้าไปสู่การแข่งขันในรอบต่อไป และตลกหรือผู้ช่วยพิธีกรจะเป็นผู้ที่ทำหน้าที่ให้กำลังใจดารานักเข้าแข่งขันอยู่เสมอ

แม้ว่าวิธีการนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคมผ่านทางคำพูดหรือการเล่าเรื่องจะพบน้อยกว่า ส่วนอื่นๆของรายการ แต่ตลกหรือผู้ช่วยพิธีกรยังทำหน้าที่นำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคมผ่านการกระทำด้วยเช่นกัน

5.2 การนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนผ่านการกระทำ หรือการเล่นเกม ของตลกหรือผู้ช่วยพิธีกร เนื้อหาที่ทำการนำเสนอดังนี้

5.2.1 การส่งเสริมความรู้ ผ่านการแสดง เป็นการแสดงเกี่ยวกับละครพื้นบ้านของไทย เช่น ชุนช้างชุนแผน คนตัดฟันกับเทวดา ในละครหรือการแสดงเหล่านี้จะสอดแทรกเนื้อหาสถานการณ์ทั่วไป บางครั้งการแสดงมีเนื้อหาเกี่ยวกับความรู้ด้วย เช่น การแสดงตัวอย่างของสมุนไพรพร้อมอธิบายว่าสมุนไพรแต่ละอย่างมีสรรพคุณอะไร ช่วยรักษาโรคอะไร การแสดงช่วยคนตกจากที่สูง หรือการแสดงอื่นๆที่มีเนื้อหาการสนับสนุนสังคมเกี่ยวกับการเรียน เช่น การส่งเสริมความรู้ภาษาไทย ซึ่งเป็นการแสดงของแก๊ง 3 ซ่า พบในรายการชิงร้อยชิงล้าน

5.2.2 การส่งเสริมกีฬา ส่วนใหญ่การนำเสนอเนื้อหาลักษณะนี้ตลกหรือผู้ช่วยพิธีกรจะทำหน้าที่เล่นเกมหรือแข่งขันกับนักกีฬา เพื่อเป็นการสาธิตกีฬานั้นๆ พบในรายการชิงร้อยชิงล้าน อีกลักษณะหนึ่งที่พบ คือเป็นการแข่งขันกีฬาที่ต้องอาศัยพลังกำลังระหว่างตลกกับดารารับเชิญ โดยมีกฎ กติกาที่ชัดเจนบอกให้รู้ว่าใครแพ้หรือชนะ พบในรายการเกมล่า 2000

5.2.3 การส่งเสริมอาชีพ มีลักษณะการนำเสนอด້ายกับการส่งเสริมสังคมประเภทกีฬา คือตลกหรือผู้ช่วยพิธีกรจะแข่งขันกับผู้ประกอบอาชีพนั้นๆ ตามกฎกติกาที่ตั้งขึ้นมาใหม่ พบในรายการชิงร้อยชิงล้าน

5.2.4 ความอดทน วิธีการนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคมในลักษณะนี้เกิดจากการแข่งขัน ซึ่งผู้แข่งขันต้องมีความอดทนเพื่อให้ชนะการแข่งขัน จึงจะสามารถผ่านเข้าไปเล่นเกมในรอบต่อไป หรือเพื่อสะสมเงินรางวัลให้ได้มากที่สุด พบในรายการเกมล่า 2000

จากการศึกษารายการเกมโชว์ 10 รายการ พบว่าวิธีการนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคมของตลกหรือผู้ช่วยพิธีกร พบน้อยมากเมื่อเทียบกับบุคคลอื่นที่อยู่ในรายการเกมโชว์ ที่เป็นเช่นนี้

เพราะตลกมักจะได้รับมอบหมายหน้าที่ให้ความสนุกสนานในรายการ ช่วยเติมเต็มสีสันที่ขาดหาย และช่วยระบายความเครียดและสร้างความพึงพอใจให้กับผู้ชมรายการ เมื่อชมรายการเกมโชว์

วิธีการนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคมที่พบร่วมกันของรายการเกมโชว์ 10 รายการ คือ พบวิธีการนำเสนอเนื้อหาทั้งจากการพูดและการกระทำ เนื้อหาต่างๆที่นำเสนอในรายการส่วนใหญ่จะนำมาจากดารารับเชิญ ผู้ร่วมรายการ รวมทั้งเนื้อหาที่ผู้ผลิตคิดขึ้นมา ผู้ที่ทำหน้าที่ถ่ายทอดเนื้อหาการสนับสนุนสังคมได้มากที่สุด คือ ดารารับเชิญ 26.12 % พิธีกรประจำรายการ 23.13 % ผู้ร่วมรายการที่เป็นดาราและผู้ร่วมรายการจากทางบ้านเท่ากับเกม คือ 20.15 % และตลกประจำรายการ 6.72 % ตามลำดับ

นอกจากนี้บางรายการยังมีการขึ้นตัวหนังสือเพื่อนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคม 3.73 % ตัวหนังสือที่ขึ้นบางครั้งจะอยู่ช่วงต้นรายการ บางครั้งกลางรายการ เนื้อหาที่นำเสนอเกี่ยวกับการให้ความร่วมมือกับสังคม การดักเตือน การช่วยเหลือ เป็นต้น ซึ่งการขึ้นตัวหนังสือนั้นหากเป็นเรื่องการดักเตือนพิธีกรจะช่วยย้ำอีกครั้งโดยเฉพาะการเลียนแบบการกระทำที่รุนแรงหรืออันตราย พิธีกรจะต้องย้ำเสมอว่าเป็นความสามารถเฉพาะตัวห้ามลอกเลียนแบบ ผู้ปกครองควรชี้แนะ ซึ่งการพูดหรือขึ้นตัวหนังสือเป็นวิธีการนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคมอย่างหนึ่ง แต่ในเวลาเดียวกันภาพที่นำเสนออาจจะเป็นภาพการแข่งขัน หรือการแสดงที่นำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคมอยู่ ดังนั้นจึงไม่อาจจะปฏิเสธได้ว่า รายการเกมโชว์เป็นรายการที่มีวิธีการนำเสนอเนื้อหาทั้งสองส่วน ซึ่งวิธีการนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคมได้กล่าวไปแล้ว ในส่วนต่อไปจะกล่าวเฉพาะวิธีการนำเสนอเนื้อหาที่มีลักษณะการต่อต้านสังคม

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



## วิธีการนำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคม

นอกจากการสนับสนุนสังคมแล้ว ยังพบการนำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคมในรายการเกมโชว์ผู้ที่ทำหน้าที่นำเสนอ คือ ทุกคนในรายการรวมทั้งเกมการแข่งขันด้วย ซึ่งรายละเอียดในการนำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคมจะถูกนำเสนอในตารางที่ 11 ดังนี้

ตารางที่ 11 การนำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคม

รายการ / ลักษณะการต่อต้านสังคม	ผู้แสดงพฤติกรรม					การแสดงพฤติกรรม	
	เกม	พิธีกร	ตลก	ดารารับเชิญ	ผู้ร่วมรายการ	แสดงทางคำพูด	แสดงทางการกระทำ
<b>1. รายการเกมพิศวง</b>							
- การก้าวร้าว	-	√	√	-	√	√	-
- การแสดงออกทางเพศ	-	√	√	-	-	√	√
- การหลอก	√	-	√	-	√	-	√
<b>2. รายการซ็อคเกม</b>							
- ความก้าวร้าว	-	√	-	√	-	√	√
- ความรุนแรง	√	-	-	√	√	-	√
- ความโหดร้ายทารุณ	√	-	-	√	√	-	√
- การแสดงออกทางเพศ	-	√	-	√	-	√	√
<b>3. รายการชิงร้อยชิงล้าน</b>							
- การก้าวร้าว	-	√	√	√	√	√	√
- ความคับข้องใจ	-	-	-	-	√	-	√

ตารางที่ 11 การนำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคม (ต่อ)

รายการ / ลักษณะการต่อต้านสังคม	ผู้แสดงพฤติกรรม					การแสดงพฤติกรรม	
	เกม	พิธีกร	ตลก	ดารารับเชิญ	ผู้ร่วมรายการ	แสดงทางคำพูด	แสดงทางการกระทำ
- ความรุนแรง	-	-	√	-	-	-	√
- ความโหดร้ายทารุณ	-	-	√	-	√	-	√
- การแสดงออกทางเพศ	-	-	√	-	-	-	√
- การโก่ง	-	-	√	-	-	√	√
- การกลั่นแกล้ง	-	-	√	-	√	-	√
- การหลอก	-	-	√	-	√	√	√
<b>4. รายการเกมโชว์</b>							
- การก้าวร้าว	-	√	-	√	-	√	√
- ความคับข้องใจ	-	-	-	√	-	-	√
- ความรุนแรง	√	-	-	√	-	-	√
- การแสดงออกทางเพศ	-	√	-	√	-	√	√
<b>5. รายการเกมแก้จน</b>							
- การก้าวร้าว	-	√	-	√	-	√	-
- การหลอก	√	-	-	-	√	√	√

ตารางที่ 11 การนำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคม (ต่อ)

รายการ / ลักษณะการต่อต้านสังคม	ผู้แสดงพฤติกรรม					การแสดงพฤติกรรม	
	เกม	พิธีกร	ตลก	ดารารับเชิญ	ผู้ร่วมรายการ	แสดงทางคำพูด	แสดงทางการกระทำ
<b>6. รายการจุกขบถเกม</b>							
- การก้าวร้าว	-	√	-	√	-	√	√
- การแสดงออกทางเพศ	-	√	-	-	-	√	-
- การกลั่นแกล้ง	-	√	-	-	-	-	√
- การเกี่ยงกันทำงาน	-	√	-	-	-	-	√
<b>7. รายการสี่ขาทำตะลุย</b>							
- การก้าวร้าว	-	√	-	-	-	√	√
- ความรุนแรง	√	√	-	√	-	-	√
- การแสดงออกทางเพศ	-	√	-	-	-	√	√
- การกลั่นแกล้ง	√	√	-	-	-	-	√
<b>8. รายการลับเฉพาะ คนรู้ใจ</b>							
- การก้าวร้าว	-	√	√	√	-	√	-
- ความคับข้องใจ	-	-	-	√	-	√	-
- ความรุนแรง	-	-	√	√	-	√	√
- การโกง	-	-	-	√	-	√	-

ตารางที่ 11 การนำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคม (ต่อ)

รายการ / ลักษณะการต่อต้านสังคม	ผู้แสดงพฤติกรรม					การแสดงพฤติกรรม	
	เกม	พิธีกร	ตลก	ดารารับเชิญ	ผู้ร่วมรายการ	แสดงทางคำพูด	แสดงทางการกระทำ
- การกลั่นแกล้ง	-	-	√	-	-	-	√
- การแสดงออกทางเพศ	-	√	√	-	-	√	√
<b>9. รายการเกมล่า 2000</b>							
- การก้าวร้าว	-	√	-	√	-	√	√
- ความรุนแรง	√	√	-	√	-	-	√
- ความโหดร้ายทารุณ	√	√	-	√	-	-	√
- การแสดงออกทางเพศ	-	√	-	√	-	√	√
<b>10. รายการเวทีทอง</b>							
- การก้าวร้าว	-	√	√	√	-	√	-
- การแสดงออกทางเพศ	-	-	√	√	-	√	√

จากตารางที่ 11 การนำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคม ผ่านพิธีกรมากที่สุด 27.65 % ต่อมาคือดารารับเชิญ 26.60 % ตามมาด้วยตลกหรือผู้ช่วยพิธีกร 20.21 % ผู้ร่วมรายการทั้งที่เป็นดาราและผู้ร่วมรายการจากที่บ้าน 14.91 % สุดท้ายคือรูปแบบการเล่นเกม 10.63 % ที่เป็นเช่นนี้เพราะว่ารายการเกมโชว์เป็นรายการที่ต้องมีความสนุกสนาน พิธีกรที่ทำหน้าที่ดำเนินรายการ บุคลิกส่วนหนึ่งต้องคล่องแคล่วและสนุก และรายการเกมโชว์บางรายการไม่มีตลกที่สร้างสีสันให้กับทางรายการ พิธีกรจึงต้องรับหน้าที่นี้ด้วย “เอ็มเนี่ยสำหรับความเป็นเกมพิศวงต้องตลกมาก่อน ต้องฮา เฮฮา จึงจะปราบพวกกู๊ก กู๊ก กู๊ ได้ เพราะแต่ละตัวก็ค่อนข้างร้าย ส่วนจอห์นเนี่ยเนี่ยเขาจะ

ค่อนข้างดูเป็นงานเป็นการ ก็ต้องมีคนค่อนข้างเป็นงานเป็นการนิดหนึ่ง และจอห์นตอนนั้นเขาเป็น ชาวที่ทำให้เขากลายเป็นฮีโร่ด้วย ความเป็นฮีโร่ที่อยู่ในเกมพิศวงได้ไง เพราะมันต้องปราบกบฏก๊วก ก๊วก ภู ในแง่ที่เป็นก๊วก ก๊วก ภูในสตูดิโอและเป็นก๊วก ก๊วก ภูใน 18 มงกุฎด้วย เขาต้องเป็นคนที่แข็งแรงและ ทำเพื่อสังคมนิดหนึ่ง” (พิไลวรรณ บุญล้น สัมภาษณ์ , 31 กรกฎาคม 2543) ดังนั้นหน้าที่ในการนำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคมจึงตกเป็นของพิธีกรค่อนข้างมาก

ในขณะที่ดารารับเชิญเป็นบุคคลที่ได้รับความสนใจจากผู้ชม เนื้อหารายการส่วนหนึ่งจึงนำ เนื้อหาจากชีวิตของดารารับเชิญ เพราะมนุษย์ย่อมมีเรื่องที่ดีและไม่ดี ซึ่งเป็นสิ่งหนึ่งที่เกิดขึ้น ตามธรรมชาติที่เรามักจะพบเห็นอยู่เสมอ ดังนั้นวิธีการนำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคม ส่วนหนึ่ง จึงตกเป็นหน้าที่ของดารารับเชิญ เช่นเดียวกับผู้ร่วมรายการซึ่งมีทั้งดาราและผู้ร่วมรายการทาง บ้านจะมีการนำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคมในระดับกลางๆ เพราะเนื้อหาที่สื่อสารหรือนำมาเล่น เกมในรายการส่วนหนึ่งนำมาจากรีวิวที่เกี่ยวข้องกับดาราหรือผู้ร่วมรายการที่บ้าน

สำหรับตลกหรือผู้ช่วยพิธีกร การนำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคมจะเป็นการแสดงโชว์คล้าย กับการเล่นตลก จะพบมากในรายการที่เป็นเกมโชว์กึ่งวาไรตี้ เช่นรายการชิงร้อยชิงล้าน รายการ ดับเฉพาะคนรู้ใจ เมื่อผู้ชมได้ดูโชว์ของตลกส่วนใหญ่จะไม่รู้สึกว่าเป็นเรื่องจริงจัง รู้สึกว่าตลกเป็น เรื่องเล่นๆ และจะเพลิดเพลินกับการชมรายการเหมือนกับการได้ปลดปล่อย หรือช่วยระบาย ความเครียดออกไป ตลกจึงสร้างความพึงพอใจให้กับผู้ชมรายการได้มาก ในขณะที่รูปแบบของ เกมกลับพบว่าได้ทำหน้าที่นำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคมน้อยที่สุด

เนื้อหาและรายละเอียดของการนำเสนอการต่อต้านสังคมมีทั้งการนำเสนอผ่านการพูด การ เล่าเรื่องและการกระทำ รายละเอียดมีดังนี้

1. วิธีการเล่นเกม มี 2 แบบใหญ่ๆได้แก่เกมที่มีกฎ กติกาชัดเจน กับเกมที่มีอิสระในการเล่น ทั้งสองแบบสามารถแบ่งได้อีก 4 ประเภท คือ เกมการแข่งขัน เกมการเสี่ยงโชค เกมการล้อเลียน และเกมแข่งพลังกำลัง เกมทั้ง 4 ประเภทนี้ผสมปนอยู่ในรายการเกมโชว์ 10 รายการ ซึ่งในราย ละเอียดของแต่ละเกมมีวิธีการนำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคมมีดังนี้คือ

1.1. การแข่งขัน(competition : agon) ลักษณะการแข่งขันจะเป็นการตอบปัญหา ตอบคำถาม วิธีการนำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคมที่พบจากการแข่งขันมีลักษณะดังนี้

1.1.1 การหลอก เป็นกฎ กติกาอย่างหนึ่งในการแข่งขันตอบปัญหา คือจะมีคำตอบหลายคำตอบ ซึ่งคำตอบเหล่านั้นจะเป็นตัวหลอกเกือบทั้งหมด จะมีเพียงคำตอบเดียวที่ถูกต้อง พบลักษณะการนำเสนอผ่านการเล่นเกมแบบนี้ในรายการ เกมพิศวง และรายการเกมแก้จน

1.1.2 ความโหดร้ายทารุณ เป็นการแข่งกันเล่นเกมแปลกๆ และนำการแข่งขันนั้นมาตั้งเป็นคำถามว่าใครจะเป็นผู้ที่สามารถทำพฤติกรรมอย่างนี้ได้ เช่น การกินยาตองงู นั่งบนขอนไม้แล้วให้ข้างแกว่ง การนำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคมแบบนี้พบในรายการซ็อคเกม อีกลักษณะหนึ่งเป็นเกมที่ค่อนข้างโหดพอสมควร คือ เป็นเกมค้นหาแห่งผลึกแก้วรูปทรงต่างๆในอ่างแก้วที่เย็นจัดและเต็มไปด้วยน้ำแข็ง พบในรายการเกมล่า 2000

1.1.3 ความรุนแรง ลักษณะการเล่นเกมที่ตอบคำถามแบบนี้หากตอบผิดจะโดนลูกโป่งน้ำขนาดใหญ่เทน้ำลงมาให้ผู้แข่งขันที่ตอบผิดพลาด พบในรายการสี่ขาทำตะลุ่ย และการแข่งขันที่มีความรุนแรง เช่น การชกกัน การใช้ไม้ตีกัน พบในรายการเกมล่า 2000

1.1.4 การกลั่นแกล้ง เป็น กติกา ในการเล่นเกม เพื่อป้องกันไม่ให้อารมณ์แข่งขันตอบคำถามถูกต้อง แต่เป็นการเล่นแกล้งกันเพื่อความสนุกมากกว่า

1.2 เกมการเสี่ยง พบในรายการเกมโชว์เกือบทุกรายการ แต่เกมการเสี่ยงที่มีการนำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคม ที่เกี่ยวกับความรุนแรงพบสองรายการเดียว คือ รายการเกมโชน เป็นเพราะกฎ กติกาในการแข่งขันเป็นการเสี่ยงว่าจะเปิดป้ายได้ระเบิดหรือได้เงิน ซึ่งระเบิดจะแทนความสูญเสีย จะไม่ได้เงินรางวัลกลับไป และรายการสี่ขาทำตะลุ่ยที่ดาราผู้แข่งขันต้องเสี่ยงเลือกเปิดป้ายช่วงแจ๊คพอตว่าจะรอดจากการโดนน้ำ หรือเปิดป้ายแล้วโดนน้ำ

1.3 เกมการล้อเลียน พบใน 6 รายการ แต่ลักษณะวิธีการนำเสนอของเกมที่มีเนื้อหาการต่อต้านสังคมพบเพียงไม่กี่รายการ ประเภทของการต่อต้านสังคมที่พบมีดังนี้

1.3.1 ความโหดร้ายทารุณ พบเกมการล้อเลียนในรายการซ็อคเกม เป็นการล้อเลียนเกมที่แปลกๆ บางครั้งมีความโหดร้ายทารุณจิตใจผู้ที่แข่งขัน เช่น แข่งนอนกับงู แข่งกินอาหารแมว แข่ง



กินไข่ดิบ แข่งดำน้ำในโคลนเป็นต้น ซึ่งดาราท้าหวัดใจจะเป็นคนทำ และดารารับเชิญที่แข่งขันในรายการจะต้องล้อเลียนการกระทำของผู้ทำทุกอย่างภายในเวลาที่กำหนด หรือตามกติกาที่ได้วางไว้

1.3.2 ความรุนแรง เกมการแข่งขันที่มีความรุนแรงและผู้แข่งขันเกมต้องล้อเลียนผู้ทำทุกอย่าง เช่น แข่งวัดใจโดยเอาก้อนอิฐวางที่ก้นแล้วใช้ค้อนทุบ หรือนอนแล้วเอาไฟกวางที่ท้องใช้มีดลับ เป็นต้น เกมการล้อเลียนที่มีความรุนแรงนี้พบในรายการซ็อคเกม

1.4 การแข่งพละกำลัง เกมแบบนี้จะคล้ายกับการแข่งขันกีฬา แต่ในรายการเกมโชว์บางรายการ มีความรุนแรงในเกมการแข่งขันแบบนี้ เช่น มีการใช้ไม้ชกกัน หรือ ฟาดกันจนกว่าฝ่ายหนึ่งจะล้ม เป็นต้นพบในรายการเกมล่า 2000

วิธีการนำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคมผ่านรูปแบบของเกมนี้นั้น พบการต่อต้านสังคม 4 ประเภท คือ ความรุนแรง ความโหดร้ายทารุณ การหลอก และการกลั่นแกล้ง ทั้ง 4 ประเภท นี้จะอยู่ในกฎ กติกาการแข่งขัน หรือในตัวเกมที่เล่น

2. พิธีกร เป็นผู้ที่ทำหน้าที่นำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคมมากที่สุดในรายการเกมโชว์ ลักษณะของการต่อต้านสังคมที่พบมีหลายประเภทด้วยกัน ส่วนหนึ่งเกิดขึ้นโดยความตั้งใจของผู้ผลิตรายการ เพื่อสร้างความสนุกสนานให้กับรายการ อีกส่วนหนึ่งเกิดจากตัวพิธีกรเป็นผู้นำเสนอ ลักษณะการต่อต้านสังคมนั้นด้วยตัวเอง เพราะบุคลิกส่วนตัว ความสนิทสนมระหว่างพิธีกรและดารารับเชิญ หรือบางครั้งก็เป็นการสร้างสีสันให้เกิดความสนุกสนาน เพื่อให้ผู้ชมเกิดความพึงพอใจ เกิดความสนุกพร้อมกับรายการมากกว่าตั้งการให้เป็นเรื่องที่จริงจัง วิธีการนำเสนอเนื้อหาที่มีการแสดงผ่านคำพูดและการแสดงผ่านการกระทำ ซึ่งทั้งสองส่วนมีรายละเอียดดังนี้

2.1 วิธีการนำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคมผ่านทางคำพูด ในการดำเนินรายการของพิธีกร บางครั้งสามารถนำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคมได้ซึ่งมีลักษณะดังนี้

2.1.1 การก้าวร้าว พิธีกรพูดจาก้าวร้าวต่อพิธีกรร่วม ดารารับเชิญ ผู้ร่วมรายการ และตลกประจำรายการ ลักษณะที่ก้าวร้าวจะเป็นเรื่องเสียดสี อายุ รูปร่างหน้าตา พบในทุกรายการ การพูดจา นินทาคนอื่นลับหลัง เช่น เอ็ม พิธีกรรายการเกมพิศวง พูดจាក้าวร้าวกับโหน่ง ตลกขบถรายการก๊าก กูว่า “เป็นคนหรือจอมปลวกครับ” / ปีก้าวร้าวกับบอรรถซึ่งเป็นพิธีกรร่วมในรายการซ็อคเกมว่า

“เล็กตัดเหล็กแล้ว แต่ใช้ตัวลากเกวียนเหมือนควาย” / ปัญญาก้าวร้าวกับดาราธิบดีเรื่องอายุมาก ในรายการชิงร้อยชิงล้าน / วิไลก้าวร้าวกับมอริสเรื่องสีผิว ในรายการเกมโชว์ / สมพลกับญาติ ก้าวร้าวเรื่องหน้าตา อายุ บางครั้งในรายการจุกบ็อกซ์เกม พบว่ามีการนินทาดารารื่องการเป็นแฟนกัน/ แหม่ม สุริวิภา ก้าวร้าวใส่พิธีกรร่วมว่า “นั่นเสียงหมาแล้วไม่ใช่เสียงม้า” ในรายการสี่ขาทำตะลุย เป็นต้น

2.1.2 การแสดงออกทางเพศ วิธีการนำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคมจะนำเสนอผ่านการพูดจาสองแง่สองง่าม การพูดจาทะโลม และ การพูดสื่อความหมายไปในทางเพศ เช่น รายการซ็อคเกมพิธีกรพูดถึงดาราธิบดีว่า “เขาตัวใหญ่แต่เล็ก / เขาชื่อเล็กแต่ไม่เล็ก” / รายการเกมโชว์พิธีกรพูดคุยกันเองสื่อในทางเพศ “อากาศร้อนมาก ไข่เราเกือบไหม้แน่” / รายการลับเฉพาะคนรู้ใจพิธีกรพูดกับดาราธิบดีเป็นคำพูดสองแง่สองง่าม “กลางคืนคุณก็จิ้มจุ่ม จิ้มจุ่มสิครับ” เป็นต้น การนำเสนอเนื้อหาการแสดงการต่อต้านสังคมในลักษณะนี้พบใน 9 รายการยกเว้นรายการเกมแก้จน

2.1.3 การเถียงกันทำงาน พบในรายการจุกบ็อกซ์เกม พิธีกรสองคนจะไม่ยอมทำงานในส่วนของตัวเองจะโยนภาระไปให้เพื่อนอีกคนอ่าน

เนื้อหาการต่อต้านสังคมที่พิธีกรทำหน้าที่นำเสนอผ่านการพูดคุยมักมีลักษณะเด่นอยู่สองอย่างคือ การพูดจាក้าวร้าว กับการพูดที่แสดงออกทางเพศ ส่วนการต่อต้านสังคมอีกหนึ่งลักษณะพบเพียงบางรายการเท่านั้น เมื่อพูดแล้วบางครั้งก็มีการแสดงพฤติกรรมด้วย สำหรับการนำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคมโดยการแสดงออกทางกรกระทำนั้น พบดังนี้

2.2 วิธีการนำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคมผ่านทางกรกระทำของพิธีกร ประเภทของการต่อต้านสังคมมีดังนี้

2.2.1 การก้าวร้าว ลักษณะที่แสดงออกเป็นการแสดงท่าทางจะทำร้ายโดยการตบ หรือการเตะ ต่อยพิธีกรร่วม ดาราธิบดี และตลก เช่น ในรายการซ็อคเกม บี พิธีกรหญิงทำท่าตีศอกกับพิธีกรชาย / พิธีกรชายสองคน(เอกกับอรุณ)ทำท่าจะวิ่งไปรุมชกผู้ร่วมรายการ(ใจ นินนาท) / แหม่ม สุริวิภาตบหัวพิธีกรร่วมในรายการสี่ขาทำตะลุย

2.2.2 การแสดงทางเพศ เป็นการกระทำที่จิตใจให้สื่อออกไปในทางเพศ วิธีการนำเสนอที่พบคือ พิธีกรชายมักจะเดินเข้าไปใกล้ดารารับเชิญที่เป็นผู้หญิง หรือจับมือ โอบกอด หรือเกิดการแตะอวัยวะ เช่น อวัยวะเพศ เดินเข้าไปหน้าเกือบชิดดารารับเชิญที่เชิญมาร่วมรายการซ็อคเกม / รายการสี่ขาทำตะลุยพิธีกรชายจะเดินเข้าไปโอบพิธีกรหญิง / แหม่ม สุริวิภาเอามือจับหน้าดารารับเชิญชายแล้วเอามาหอม ในรายการเกมล่า 2000 / การแตะอวัยวะที่พบในรายการลับเฉพาะคนรู้ใจ คือพิธีกรเดินเข้าไปจับมือดารารับเชิญหญิงมากุมไว้

2.2.3 การก่อกวนก่อกอง พิธีกรที่เป็นคู่หมั้นจะก่อกวนก่อกองตนเอง เช่นในรายการจุกบ็อกซเกม ญาติกับสมพลพูดจนน้ำลายกระเซ็นใส่หน้ากัน อีกลักษณะหนึ่ง คือพิธีกรกับทีมงานร่วมมือกันก่อกวนดารารับเชิญ เช่น รายการสี่ขาทำจะลุย ในขณะที่ดารารับเชิญเล่าเรื่องผี ทีมงานจะโผล่เข้ามาลากวางเพื่อหลอกดารารับเชิญ

ส่วนการก่อกวนก่อกองตามกฎ กติกาที่พิธีกรเป็นผู้นำเสนอ คือ การก่อกวนก่อกองดารารับเชิญไม่ให้อึดใจไปล้มทับคำตอบที่ถูกต้อง เป็นการก่อกวนก่อกองเพื่อความสนุกมากกว่าเป็นการก่อกองอย่างจริงจัง

2.2.4 ความรุนแรง การแข่งขันระหว่างพิธีกรกับดารารับเชิญที่มีความรุนแรง พิธีกรก็ทำหน้าที่นำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคมแบบนี้ผ่านการเล่นเกม พบในรายการสี่ขาทำตะลุย รายการเกมล่า 2000

2.2.5 ความโหดร้ายทารุณ ลักษณะการนำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคมแบบนี้จะเหมือนกับ ความรุนแรง คือพิธีกรจะร่วมเล่นเกมที่โหดร้ายแข่งขันกับดารารับเชิญ พบในรายการเกมล่า 2000

วิธีการนำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคมโดยการแสดงการกระทำหรือผ่านการเล่นเกมของพิธีกร จะพบเนื้อหาการต่อต้านสังคมมากกว่าการนำเสนอผ่านทางคำพูด ลักษณะที่นำเสนอมี 5 ประเภทด้วยกัน โดยเฉลี่ยรายการหนึ่งจะมีพิธีกรมากกว่าหนึ่งคน ดังนั้นในการนำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคมจึงพบมากกว่าส่วนอื่นของรายการ ซึ่งดารารับเชิญก็มีสัดส่วนในการนำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคมเกือบเท่ากับพิธีกรเช่นกัน

3. ดารารับเชิญ คือ บุคคลสำคัญอีกคนหนึ่งในการ์เกมโชว์ เพราะเป็นคนที่ดึงดูดความสนใจของผู้ชมให้มาชมรายการ จึงได้รับหน้าที่นำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคม ซึ่งบางครั้งก็มีเนื้อหาการต่อต้านสังคมรวมอยู่ด้วย การแสดงออกมีทั้งการแสดงผ่านทางคำพูดและการกระทำ ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

3.1 วิธีการนำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคมผ่านทางคำพูด โดยดารารับเชิญมักจะเล่าเรื่องของตัวเองซึ่งบางครั้งก็มีเรื่องที่ต่อต้านสังคมรวมอยู่ด้วย ลักษณะที่พบมีดังนี้

3.1.1 การก้าวร้าว พบเสมอในการ์เกมโชว์ ดารารับเชิญเป็นผู้หนึ่งที่แสดงพฤติกรรมความก้าวร้าว คือ การพูดจาก้าวร้าว พูดจาเสียดสี การพูดจาว่ากล่าวหรือดูถูกบุคคลอื่น ซึ่งในที่นี้ได้แก่ พิธีกร ตลก พฤติกรรมที่แสดงออกเช่น ดารารับเชิญ(กลศ)ในการ์เกมโชว์ก้าวร้าวกับพิธีกร(อรุณ)ว่า “อรุณนะเลิกดัดเหล็กแล้ว แต่ควรจะไปตัดเส้นดาม” / ในการ์เกมโชว์ชิงร้อยชิงล้าน ดารารับเชิญ (ตึก กลิ่นสี) พูดดูถูกตลกประจำรายการ(หม่า) ว่า “คุณนะว่าเก่งทำได้หรือเปล่า”/ ดารารับเชิญ (ตึก กลิ่นสี) ชี้นำพิธีกร(ปัญญา) พูดจាក้าวร้าวว่า “คุณปัญญาไอ้ช่างหลังมันยิง(สายรุ้ง) มันบอกกันมันหรือเปล่านั้นเข้าจุมูกสิครับ” พบในการ์เกมแก็ง / ดารารับเชิญกับพิธีกร พูดนิทนาดาราคนอื่นว่าเป็นแฟนกับคนนั้น คนนี้ พบในการ์เกมจุกบ็อกเกม / ดารารับเชิญ(ดาว มยุรี) พูดประชดตลกประจำรายการว่า “หนูเดินอย่างนี้ไม่เป็นหรือเหมือนตุ๊ดโดนข่มขืนเลย” ในการ์ลับเฉพาะคนรู้ใจ เป็นต้น

3.1.2 การแสดงออกทางเพศ ดารารับเชิญที่เป็นผู้ชายมักจะใช้คำพูดลวนลาม ทะแกลม พูดจาสองแง่สองง่าม พูดจาสื่อในเรื่องลามก เช่น ดารารับเชิญชายพูดกับดารารับเชิญหญิงที่เป็นวัยรุ่นว่า “ชอบคนมีหน้าใหม่จัง” ในการ์เกมโชว์ / ดารารับเชิญหญิง พูดว่า “ไม่เลือกใคร(การเลือกตั้งส.ว.) ถ้ามีเด็กหนุ่มๆ 18-25 ปีมาแล้วจะเลือก” พบในการ์เกมโชว์ / ดารารับเชิญหญิงร้องเพลงยั่วผู้ช่วยพิธีกรว่า “ช่วยเก็บผ้าเช็ดหน้าของฉันหน่อยได้ไหม” พบในการ์เกมโชว์ลับเฉพาะคนรู้ใจ เป็นต้น

3.1.3 ความคับข้องใจ ดารารับเชิญจะมาเล่าประสบการณ์ที่ตัวเองอึดอัด คับข้องใจ และไม่รู้จักแก้ไขสถานการณ์นั้นอย่างไร เช่น ดาว มยุรี เสียใจที่ไม่ได้เรียนต่อ ขณะเล่าก็จะรู้สึกอึดอัดคับข้องใจเช่นเดียวกับคลาวเดียในขณะที่เล่าเรื่องชีวิตวัยเด็กที่ต้องเลือกระหว่างพ่อกับแม่ ตอนที่พ่อกับแม่ขอลูกสาวคืน พบในการ์ลับเฉพาะคนรู้ใจ

3.1.4 ความรุนแรง ดาราธิบดีจะเล่าประสบการณ์ที่เคยผ่านเหตุการณ์รุนแรง เช่น ฆู ธรธรธรณ์ เล่าเรื่องเคยโดนเด็กนักเรียนโรงเรียนอื่นเอามีดบังตอไล่ฟัน / ตีอก (ศุภกิจ) พกปืนไปโรงเรียนสมัยเรียนมัธยมปลาย พบในรายการลับเฉพาะคนรู้ใจ

3.1.5 การโก่ง ดาราธิบดีจะเล่าประสบการณ์ในสมัยเด็กที่โก่งเงินแม่ ขโมยเงินแม่ไปซื้อของ พบในรายการลับเฉพาะคนรู้ใจ

วิธีการนำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคมของดาราธิบดีมีอยู่ 5 ประเภท คือ การต่อต้านสังคมเรื่องการก้าวร้าว การแสดงออกทางเพศ จะพูดหรือแสดงเพื่อความสนุกสนานมากกว่า แต่ในขณะที่เรื่องความคับข้องใจ การโก่ง และความรุนแรง เป็นการเล่าเรื่องในสมัยเด็ก นำมาเล่าเพื่อเป็นอุทาหรณ์แก่ผู้ชม นอกจากวิธีการนำเสนอผ่านการพูดแล้ว เนื้อหาการต่อต้านสังคมของดาราธิบดียังมีการนำเสนอผ่านการกระทำด้วย

3.2 วิธีการนำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคมของดาราธิบดีผ่านการกระทำ หรือการเล่น เกม พบในรายการเกมโชว์หลายรายการ วิธีการนำเสนอมีดังนี้

3.2.1 การก้าวร้าว การแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวนี้จะเป็นการแสดงการชกต่อย ตะ ตบ หรือใช้ของวิเศษส่วนอื่นๆของร่างกายเพื่อมุ่งหวังที่จะทำร้ายคนอื่น เช่น ดาราธิบดีชาย(โต่ง สิทธิพร) วิ่งเข้ามาจะทำท่าชกพิธีกรชาย(เอ) พบในรายการซ็อคเกม / ดาราธิบดีทำท่าชกดาราธิบดีอีกคน พบในรายการเกมโชว์ รายการจุกบ็อกเกม รายการเกมล่า 2000 / ดาราธิบดีก้าวร้าวใส่ตลก เช่น ฆู ธรธรธรณ์ ยกเท้าเกือบถึงหน้าคอม ตีอกเอากระดาษตีหัวตลกประจำรายการลับเฉพาะคนรู้ใจ

3.2.2 การแสดงออกทางเพศ เป็นการแสดงท่าทางยั่วยวน การแสดงกิริยาแพะโลม ตะอั้ง เช่น ดาราธิบดีหญิงใส่กางเกงรัดรูป เต็มสายกันให้กับกล้อง พบในรายการซ็อคเกม / ดาราธิบดีชาย เดินเข้าไปโอบดาราธิบดีหญิง พบในรายการเกมโชว์ รายการเกมล่า 2000 และรายการเวทีทอง / ดาราธิบดีชายเดินเข้ามาถอดพิธีกรหญิง พบในรายการเกมล่า 2000

3.2.3 ความรุนแรง วิธีการนำเสนอเนื้อหาความรุนแรงเกิดจากการแข่งขันเกม ซึ่งดาราธิบดีจะต้องทำการแข่งขัน เช่น เกมทำเอาฟักวางบนท้องแล้วเอามีดฟันฟักให้ขาด หรือเกมที่นำ



ก่อนนิรุตถ์วางบนกันแล้วใช้ค้อนทุบ พบในรายการช็อคเกม และการแข่งขันเกมที่มีความรุนแรง เกมที่ต่อสู้กัน ชกกันตีกันโดยใช้ไม้ พบในรายการเกมล่า 2000

ความรุนแรงอีกลักษณะหนึ่งที่พบจากการแข่งขันช่วงท้ายรายการเพื่อสะสมเงินรางวัล คือ ดาราธิบดีเป็นผู้เลือกเสี่ยงว่าจะได้รับรางวัลหรือจะเจอะกับระเบิด พบในรายการเกมไซน และในรายการที่ฆ่าทำตะลุยดาราธิบดีก็ต้องเลือกเปิดป้ายว่าจะรอดหรือจะถูกลงไปน้ำทิ้งลงมาโดน ดาราธิบดี

3.2.4 ความโหดร้ายทารุณ วิธีการนำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคมในลักษณะนี้เกิดจากการเล่นเกมที่โหดร้ายทารุณต่อจิตใจผู้เล่น เช่น เกมทำวัดใจให้นอนกับงู แข่งกินอาหารแมว กินไข่ดิบเป็นต้น พบในรายการช็อคเกม ส่วนเกมที่โหดร้ายต่อร่างกาย เช่น หาผลึกแก้วในอ่างน้ำที่เย็นจัด พบในรายการเกมล่า 2000

3.2.5 ความคับข้องใจ เป็นความคับข้องใจที่เกิดจากการเล่นเกมแล้วผิดพลาด ทำให้เพื่อนร่วมทีมต่อว่า ผู้ที่ทำผิดจะรู้สึกอึดอัด เช่น รายการเกมไซนที่เล่นเกมเกี่ยวกับการสื่อสาร คนที่ไปผิดจะถูกต่อว่า อย่างเป็บซี่ หรือเขาทรายที่จะถูกเพื่อนต่อว่าจนอึดอัด

เนื้อหาการต่อต้านสังคมที่ถูกนำเสนอโดยดาราธิบดีมีทั้งหมด 5 ประเภท คือ การก้าวร้าว การแสดงออกทางเพศ ความรุนแรง ความโหดร้าย และความคับข้องใจ ซึ่งทั้งสองอย่างแรกเป็นการต่อต้านสังคมที่สนุกสนาน เกิดจากการเล่นเพื่อสร้างสีสันให้กับรายการ ส่วน 3 ประเภทหลังเป็นเกม ที่มีกฎ กติกา วางเอาไว้แล้ว ดาราธิบดีเป็นผู้ที่ทำหน้าที่นำเสนอลักษณะการต่อต้านสังคมเหล่านี้เท่านั้น

4. ผู้ร่วมรายการ หมายถึงดาราธิบดีที่ไม่ได้แข่งขันและผู้ร่วมรายการจากทางบ้าน ต่างทำหน้าที่นำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคมได้มากพอสมควรทั้งจากการแสดงผ่านคำพูด และผ่านการกระทำ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

4.1 วิธีการนำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคมผ่านทางคำพูด หรือการเล่าเรื่องของผู้ร่วมรายการ มีรายละเอียดดังนี้



4.1.1 การก้าวร้าว มักจะเป็นการพูดจาใส่ร้าย ว่ากล่าว ดูถูกผู้อื่น เช่น ดาราร่วมชมบวงการ กูก กูก กู ก้าวร้าวใส่ตลกร่วมชมบวงการว่า “ซบหน้าคะไม่ใช่ซบน้ำเหลือง” พบในรายการเกมพิศวง / ดาราร่วมแก๊ง 3 ซ่า ดี ก้าวร้าวกับตลก(หมา)ว่า “ไม่เฉพาะวัว ที่กิน หมูหมากก็กินได้” รายการซิง ร้อยชิงล้าน

4.1.2 ความคับข้องใจ เป็นประสบการณ์ที่ผู้ร่วมรายการรู้สึกคับข้องใจแล้วนำมาเล่าในรายการเพื่อเป็นคำถามในการเล่นเกม เช่น ดาราร่วมแก๊ง 3 ซ่า ดี เล่าว่ารู้สึกอึดอัดใจมากที่เจ็บตัว จากการทำงานเกี่ยวกับเทคนิคพิเศษ (sprcial effect) กับอรุณ” โซเลย์ อึดอัดกับการเรียนที่โรงเรียนจึงหนีพ่อแม่เข้าป่า พบในรายการซิงร้อยชิงล้าน

4.1.3 การหลอก นำเสนอผ่านผู้ร่วมรายการที่เป็นดาราร่วมรายการ เช่น ดาราที่ร่วมรายการ คนหนึ่ง(กอล์ฟ เบญจพล เชยอรุณ)เล่าว่าตัวเองเคยหลอกเพื่อนว่าเมามาก และเพื่อนเชื่อ ซึ่งนำมาประกอบการเล่นเกมในรายการซิงร้อยชิงล้าน

นอกจากนี้วิธีการนำเสนอการต่อต้านสังคมประเภทการหลอกนี้จะอยู่ในเกมที่มีกฎ กติกา โดยให้ผู้ร่วมรายการที่เป็นดาราร่วมรายการต้องหลอกดาราที่แข่งขัน เช่น ดาราจับเชิฐที่เป็นหัวหน้าชมบวงการและชมบวงการกูก กูก กู ต้องตอบคำถามหลอกหลอ ดาราจับเชิฐที่แข่งขัน เพื่อให้เกิดความสับสนและตอบคำถามไม่ถูก พบในรายการเกมพิศวง ส่วนรายการเกมแก๊งผู้ทำหน้าที่นำเสนอการหลอกคือผู้ร่วมรายการจากที่บ้านจะมาหลอกให้ดารารับเชิฐที่เล่นเกมสับสนเช่นกัน

วิธีการนำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคมผ่านผู้ร่วมรายการที่เป็นดาราและผู้ร่วมรายการจากที่บ้านพบ 3 ประเภท ส่วนใหญ่จะมาเล่าประสบการณ์ของตัวเอง คือ ความคับข้องใจ และการหลอก นอกจากนี้การหลอกเองก็ยังมีกฎ กติกาที่วางไว้ให้ผู้ร่วมรายการถ่ายทอด ส่วนการก้าวร้าว นั้นจะเป็นการนำเสนอเพื่อความสนุกมากกว่าเป็นเรื่องจริงจัง จะนำเสนอผ่านทางคำพูด ส่วนวิธีการนำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคมพบอีกอย่าง คือ วิธีการนำเสนอเนื้อหาผ่านการกระทำมีลักษณะดังนี้

4.2 วิธีการนำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคมผ่านการกระทำหรือการเล่นเกมของผู้ร่วมรายการ มีรายละเอียดดังนี้

4.2.1 การหลอก ผู้ร่วมรายการต้องแสดงพฤติกรรมหลอกดารารับเชิญให้สับสน จนงงและตอบคำถามไม่ถูก พบในรายการเกมพิศวง และรายการเกมแก้จน

4.2.2 ความรุนแรง ผู้ร่วมรายการที่เป็นดารานำเสนอเนื้อหาของความรุนแรงผ่านการเล่น เกมแข่งขันกับดารารับเชิญ พบในรายการซ็อคเกม

4.2.3 ความโหดร้ายทารุณ จะมีวิธีการนำเสนอเนื้อหาเหมือนกับความรุนแรง โดยผ่านการ เล่นเกมร่วมกันระหว่างดาราร่วมรายการกับดารารับเชิญที่แข่งขัน นอกจากนี้ยังเป็นการแข่งขัน ของผู้ร่วมรายการจากทางบ้าน ซึ่งจะแข่งเกมที่โหดร้ายทารุณจิตใจ เช่น การแข่งกินยาตองงู แข่ง นั่งบนขอนไม้แล้วให้ช่างแกว่ง ซึ่งทั้งสองลักษณะพบในรายการซ็อคเกม

วิธีการนำเสนอความโหดร้ายอีกลักษณะหนึ่งมาจากการแสดงโชว์ เช่น การแสดงโชว์ใช้ ตะขอเกี่ยวปาก โชว์ใช้ฟันแกว่งเปลให้ลูกนอน เป็นต้น พบในรายการซ็อคเกม และการแสดงโชว์ ตะปูเสียบมือ ในรายการชิงร้อยชิงล้าน

4.2.4 การกลั่นแกล้ง พบไม่มากเท่าไรนัก ลักษณะที่พบเป็นการแกล้งเพื่อความสนุก สนาน เช่น โชเล่ย์ ดารา่วมแก๊ง 3 ช่า หลังจากถูกหมา(ตลก)ประจำรายการแกล้ง โชเล่ย์ก็แกล้ง หม่ากลับโดยการแกล้งตายน้ำลายฟูมปาก หม่าเห็นแล้วตกใจ รีบเข้าไปดูอาการพบในรายการชิง ร้อยชิงล้าน

วิธีการนำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคมผ่านการกระทำหรือการเล่นเกมนของผู้ร่วมรายการใน รายการเกมโชว์ 10 รายการนั้น มีการนำเสนอไม่มากนักส่วนใหญ่จะมาจากการเล่นเกมตามกฎ กติกา การแสดงโชว์ตามความสามารถพิเศษ และการแสดงออกด้วยตัวเอง ลักษณะที่พบเนื้อหา การต่อต้านสังคมมี 4 ประเภท คือ การหลอก ความรุนแรง ความโหดร้าย และการกลั่นแกล้ง ใน ส่วนต่อไปจะเป็นการกล่าวถึงวิธีการนำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคมโดยตลก

5. ตลก หรือพิธีกรช่วยประจำรายการ มักจะได้รับมอบหมายให้เป็นคนทีสร้างความสุข สร้างสีสันให้เกิดเสียงหัวเราะเพื่อสร้างความพึงพอใจให้กับผู้ชมรายการ ดังนั้นลักษณะที่ตลกพูด หรือแสดงพฤติกรรมออกมาจึงมีทั้งการสนับสนุนสังคมและการต่อต้านสังคม สำหรับในส่วนต่อไป นี้จะกล่าวถึงรายละเอียดที่ตลกได้ทำหน้าที่นำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคม ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

## 5.1 วิธีการนำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคมผ่านทางคำพูดของตลก สามารถแบ่งได้ดังนี้

5.1.1 การก้าวร้าว พบเกือบทุกรายการที่มีตลกประจำรายการ วิธีการนำเสนอจะเป็นการพูดจาสื่อเสียด ดูถูกก้าวร้าว เช่น จิ้มก้าวร้าวกับดาราร่วมรายการ(ญาติ)ว่า “แมลงวันตอมใกล้ตายแล้วนี่” พบในรายการเกมพิศวง / โหน่ง พูดกับหม่าว่า “หมวกที่สวมเนี่ยเสียสวมให้เธอ”(หม่าสวมหมวกที่มีเขา) เท่งพูดจาดูถูกเรื่องหน้าตากับหม่า พบในรายการชิงร้อยชิงล้าน / ตลกในรายการลับเฉพาะคนรู้ใจก้าวร้าวกับเพื่อนที่ร่วมแสดงละครด้วยกัน เช่น “อีนี่ปากเหม็น ...มึงไปยื่นตรงโน้นเลยไป” หรือ ตะโกนใส่หน้าแล้วพูดว่า “เส..หยิบเองสิ” / หม่าจะก้าวร้าวกับดารารับเชิญ เช่น “กระทิงเปลี่ยว หรือจะสู้กะเทยดู” หรือก้าวร้าวใส่พิธีกร เช่น “คุณก๊ก คุณนะเธอโดมออนแมน ผมนึกว่าอัสเสเซียนแมน” เป็นต้น ความก้าวร้าวนี้พบในรายการเวทีทอง เป็นต้น

5.1.2 การแสดงออกทางเพศ ตลกจะทำรับหน้าที่นำเสนอโดยการพูดจาทะลอม พูดสองแง่สองง่าม หรือพูดจาสื่อไปในทางลามก เช่น เท่งถามหม่าว่า “ตั้งเหล้ามาดื่มแล้วตั้งนักร้องมานั่งตักสักคนใหม่” พบในรายการชิงร้อยชิงล้าน / เหลือเพื่อพูดกับผู้ร่วมรายการทางบ้านอยากเป็นสัตว์ประหลาดบ้าง จะได้มีโอกาสถูกเนื้อต้องตัวตัวประกันที่สาวและสวย พบในรายการเกมล่า 2000 / ตลกในรายการลับเฉพาะคนรู้ใจมักจะพูดจาสื่อในทางลามก เช่น ตลกชายพูดกับตลกหญิงว่า “ตอนนี้ไม่เล่นดนตรีแล้ว แต่จะขอเล่นนักร้องหญิงก่อน” ส่วนตลกหญิงก็มีการพูดจาสองแง่สองง่ามเหมือนกัน เช่น “บริสุทธิ์อยู่ ไม่เคยผ่านมือใครเลย นอกจากมือตัวเองตอนอาบน้ำ” / หม่า พูดจาทะลอมดารารับเชิญผู้หญิงว่า “ทำไมขาวจัง อืม สวยจัง มีเบอร์โทรไหมจ๊ะ”

5.1.3 การโก่ง พบในรายการชิงร้อยชิงล้าน ในช่วงแสดงโชว์ของแก๊ง 3 ซ่า โหน่งเล่นละครตลกหลัง เล่นเป็นตัวโก่ง เป็นหนอนบ่อนใส่ให้กับหม่า

5.1.4 การหลอก ส่วนใหญ่การนำเสนอเนื้อหาที่พบจะเป็นการหลอกเพื่อสร้างความสนุกสนานมากกว่าเป็นเรื่องที่จริงจัง เช่น หม่าเอากรงเสื่อออกมาหลอกแล้วบอกคนอื่น ๆ ว่า กรงนี้มีเสื่ออยู่ แต่ยุ่งร้ายกว่าเสื่อ เสื่อเลยไม่กล้ามาหนีไปหมดแล้วเพราะกลัวยุ่ง อีกลักษณะหนึ่งที่พบ คือ หลังจากการสาธิตการส่งเสริมความรู้เรื่องการดูธนบัตรปลอมแล้ว หม่าและเพื่อน ๆ ตลกก็ถามดารารับเชิญ ดาราที่ร่วมรายการ รวมทั้งพิธีกรว่าใครมีเงินบ้างจะได้เอามาตรวจ เสร็จแล้วหม่าก็หลอกเอาเงินหนีไปเลย ทั้งสองลักษณะพบในรายการชิงร้อยชิงล้าน

วิธีการนำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคมผ่านทางคำพูดของตลกมีการพบเกือบทุกครั้งที่ออกอากาศ และพบในรายการที่มีตลกประจำรายการ ประเภทของการต่อต้านสังคมที่พบ คือ การก้าวร้าว การแสดงออกทางเพศ การโก่ง และการหลอก ซึ่งในการต่อต้านสังคมผ่านการกระทำก็มีการนำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคมในประเภทที่กันเคียงกัน ดังนี้

## 5.2 วิธีการนำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคมผ่านการกระทำของตลก มีรายละเอียดดังนี้

5.2.1 การก้าวร้าว ลักษณะการก้าวร้าวที่ตลกได้นำเสนอในรายการเกมโชว์ จะมีการจ้องทำลายกันโดยใช้วิธีวางร่างกายเป็นอาวุธ เช่น การตบ เตะ ต่อย เป็นต้น ลักษณะดังกล่าวพบในหลายรายการ เช่น เท่งเอาเหล็กก้อนมาทาบตัวเอง การแสดงโชว์ของแก๊ง 3 ซ่าที่ทำการชกต่อยกันทุกครั้ง หม่าเอาเท้าเหยียบเพื่อนแล้วพ่นน้ำใส่ พบในรายการชิงร้อยชิงล้าน

5.2.2 การแสดงออกทางเพศ เป็นการแสดงอาการยั่วยวน หรือ การทะลึ่ง การแตะอึ่งของตลกที่มีต่อบุคคลอื่น เช่น จิ้มแต่งตัวเป็นผู้หญิงทำท่ายั่วยวนและให้ทำผู้ชายโดยการทิ้งผ้าเช็ดหน้าให้ชายหนุ่ม โหน่งแต่งเป็นผู้หญิงเปิดกระโปรงสูงถึงต้นขา พบในรายการเกมพิศวง / การแสดงโชว์ของแก๊ง 3 ซ่าที่หม่า เท่ง โหน่ง จะลวนลาม โอบ กอดผู้หญิงที่มาร่วมแสดงเสมอ หรือการแสดงที่เท่งแต่งตัวเป็นผู้หญิงแล้วทำท่าเอียงอายเมื่อต้องถอดเสื้อผ้าโชว์ พบในรายการชิงร้อยชิงล้าน / การแสดงโชว์ของตลกในรายการลับเฉพาะคนรู้ใจมีการลวนลามเช่นเดียวกัน เช่น หลอกจับมือดารารับเชิญ การโอบ การกอดเพื่อนตลกหญิง เป็นต้น / อีกลักษณะหนึ่งคือตลกชายจะเลียนแบบเป็นผู้หญิงแล้วไปยั่วยวนดาราราย เช่น หม่าทำท่าทางเป็นผู้หญิงแล้วเขาไปเซยคางดารารายในรายการเวทีทอง

5.2.3 การหลอก การหลอกในลักษณะนี้เป็นการหลอกตามกฎเกณฑ์ที่ทางรายการตั้งไว้เพื่อใช้ในเกมการแข่งขัน และตลกก็เป็นอีกผู้หนึ่งที่ทำหน้าที่หลอกดารารายที่ทำการแข่งขันให้ตอบคำถามไม่ถูก พบในรายการเกมพิศวง

5.2.4 ความรุนแรง การนำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคมนี้พบในการแสดงโชว์ของตลกที่มักจะทำร้ายกันด้วยอาวุธร้ายแรง เช่น ใช้ปืน ใช้ประทัดปาใส่กัน หรือจำลองการปาระเบิด แก้วผลึกเพื่อนให้ตกเก้าอี้ พบมากในรายการชิงร้อยชิงล้าน และรายการลับเฉพาะคนรู้ใจ

5.2.5 ความโหดร้ายทารุณ มักจะนำเสนอผ่านการโชว์ของตลกเช่นเดียวกับความรุนแรง เนื้อหาจะเป็นการทารุณจิตใจ เช่น ทางรายการหลอกให้หมากินปลิงทะเล ซึ่งหมาเกลียดมาก หลอกให้กินกบซึ่งหมาเกลียดมากจนต้องวิ่งไปอ้วกที่หลังเวที พบในรายการชิงร้อยชิงล้าน

5.2.6 การโก่ง เป็นการแสดงการโก่ง โดยหมิ่นกับอาแปะแสดงว่าอยากได้ทองจึงปลอมตัวเป็นชาวบ้านเพื่อหลอกเอาทองในช่วงแจกทองให้กับชาวบ้าน พบในรายการชิงร้อยชิงล้าน

5.2.7 การกลั่นแกล้ง พบมากในรายการชิงร้อยชิงล้าน เป็นการแกล้งเพื่อสร้างความสนุกสนาน เช่น การสาธิตช่วงสมุนไพรมะเร็งดารารับเชิญ และผู้ร่วมรายการว่ามีงู แต่ที่จริงคือเงาก๊วยหมาแกล้งฉีดสเปย์เข้าปาก โชเล่ย์ เป็นต้น / รายการลับเฉพาะคนรู้ใจ ตลกชายแกล้งตลกหญิงโดยการให้ไปคาบกระดุก แล้วบอกว่าจะได้เก่งเหมือนหมา

วิธีการนำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคมผ่านการกระทำของตลกจะพบถึง 7 ประเภทด้วยกัน แม้ว่าจะพบการนำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคมหลายประเภท แต่จำนวนครั้งในการแสดงพฤติกรรมจะมีสัดส่วนที่น้อยกว่าพิธีกร และดารารับเชิญ อีกทั้งการแสดงพฤติกรรมเหล่านี้เป็นเหมือนการแสดงโชว์มากกว่าจะเป็นเรื่องจริงจัง

ข้อสังเกตที่พบจากการศึกษาวิธีการนำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคมโดยดูจากจำนวนที่ออกอากาศ ผู้ที่ทำหน้าที่นำเสนอมากที่สุด คือ พิธีกร 27.65 % รองลงมา คือ ดารารับเชิญ 26.60 % ตลก 20.21 % ผู้ร่วมรายการ 14.91 % และรูปแบบของเกม 10.63 % ตามลำดับ แต่หากดูจากประเภทเนื้อหาการต่อต้านสังคมที่ถูกนำเสนอพบว่า ตลกและดารารับเชิญ ผู้ร่วมรายการ จะนำเสนอเนื้อหาได้หลากหลายประเภทกว่าพิธีกร สำหรับเนื้อหาการต่อต้านสังคมที่ถูกนำเสนอมากที่สุด คือ เนื้อหาเรื่องการก้าวร้าวและการแสดงออกทางเพศ

วิธีการนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคมและการต่อต้านสังคม จะถูกนำเสนอผ่านทางคำพูดและการกระทำ ทุกรายการจะนำเสนอเนื้อหาทั้งสองด้านและมีสัดส่วนที่ใกล้เคียงกัน เนื้อหาทั้งสองด้านส่วนใหญ่จะมาจากดารารับเชิญ ผู้ร่วมรายการ อีกส่วนหนึ่งเป็นการสร้างสรรค์ของผู้ผลิตรายการถูกนำเสนอผ่านพิธีกร ตลก และรูปแบบของเกม แม้ว่าส่วนหนึ่งพิธีกร และตลกจะนำเสนอเนื้อหาบางส่วนด้วยตัวเอง ด้านการสนับสนุนสังคม เช่น การส่งเสริมการเรียนรู้ การให้กำลังใจ



เป็นต้น ด้านการต่อต้านสังคม เช่น การก้าวร้าว และการแสดงออกทางเพศ แต่เนื้อหาส่วนใหญ่ยังมาจากผู้ผลิตรายการ

### วิธีการนำเสนอเนื้อหาที่ไม่ใช่การสนับสนุนสังคม และการต่อต้านสังคม

การศึกษารายการเกมโชว์ 10 รายการ นอกจากเนื้อหาการสนับสนุนสังคม และการต่อต้านสังคมแล้ว วิธีการนำเสนอเนื้อหาที่ไม่ใช่ทั้งสองลักษณะซึ่งถูกนำเสนออยู่ในรายการเกมโชว์ คือ เนื้อหาเรื่องความเชื่อเรื่องผี เรื่องไสยศาสตร์ รายละเอียดมีดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 12 การนำเสนอเนื้อหาที่ไม่ใช่การสนับสนุนสังคม และการต่อต้านสังคม

รายการ / เนื้อหาเรื่องความเชื่อ	ผู้แสดงพฤติกรรม					การแสดงพฤติกรรม	
	เกม	พิธีกร	ตลก	ดารารับเชิญ	ผู้ร่วมรายการ	แสดงทางคำพูด	แสดงทางการกระทำ
1. รายการเกมพิศวง	—	√	√	—	—	√	√
2. รายการช็อคเกม	—	—	—	—	√	—	√
3. รายการชิงร้อยชิงล้าน	—	—	—	—	√	√	—
4. รายการสี่ขาห้าตะลุย	—	—	—	√	—	√	—

ลักษณะที่พบความเชื่อเรื่องผี ในรายการเกมโชว์มีวิธีการนำเสนอผ่านผ่านหลายส่วนในรายการ รายละเอียดมีดังนี้

1. พิธีกรมักจะนำเสนอเนื้อหาความเชื่อเรื่องผี พบในรายการเกมพิศวงซึ่งพิธีกรมาล้อมวงนั่งคุยกันเรื่องผี



2. ดารารับเชิญ จะเป็นผู้นำเสนอโดยเล่าเกี่ยวกับประสบการณ์ของตัวเองว่าเจออะไรยังไง  
พบในรายการสี่ห้าทำตะลุย

3. ผู้ร่วมรายการ เล่าเรื่องความเชื่อเรื่องผีของตัวเองเพื่อนำประกอบการเล่นเกม เช่น ผัดไท  
ดาราร่วมแก๊ง 3 ซ่า เล่าให้ฟังโดยผัดไทเชื่อว่าตัวเองเคยตายแล้วฟื้นขึ้นมาใหม่ พบในรายการ  
ชิงร้อยชิงล้าน

อีกลักษณะหนึ่งเป็นความเชื่อเกี่ยวกับพิธีกรรม ซึ่งผู้ร่วมรายการมาสาธิตการแสดงพิธีกรรม  
เกี่ยวกับการรักษาคนที่เจ็บป่วย พบในรายการซ้อคเกม

4. ตลกเป็นผู้นำเสนอความเชื่อเรื่องผี ซึ่งตลกจะร่วมนำเสนอเนื้อหาโดยการนั่งรวมกลุ่มกัน  
เพื่อเล่าเรื่องผี พบในรายการเกมพิศวง

นอกจากนี้ในการนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคม การต่อต้านสังคม และเนื้อหาที่ไม่ใช่  
การสนับสนุนสังคมและการต่อต้านสังคม ยังถูกนำเสนอในส่วนประกอบอื่นๆของรายการ คือ ฉาก  
แสง และเสียง ซึ่งรายละเอียดของแต่ละด้านมีดังนี้

**ฉากของรายการ** การผลิตรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ส่วนใหญ่จะผลิตให้ห้องส่ง หรือในสตูดิโอ(studio) ที่มีขนาดใหญ่และสามารถบรรจุผู้ชมได้จำนวนมากกว่าเพื่อให้ได้ความร่วมมือ และ  
ปฏิกิริยาโต้ตอบจากผู้ชม ซึ่งฉากในรายการเกมโชว์มักจะทำให้ผู้ชมนั่งอยู่ด้านหนึ่งของห้อง ตำแหน่ง  
เดียวกันกับกล้อง

หากจะถามว่าฉากในรายการทำหน้าที่อะไร คำตอบง่ายๆ คือ เป็นสถานที่ที่เป็นสิ่งแวดล้อม  
หรือสภาพแวดล้อมสำหรับตัวละครและเป็นที่สำหรับการแสดง อาจเพิ่มเติมคำตอบลงไปได้อีก  
ว่า ฉากยังเป็นตัวบอกให้ทราบถึงสถานที่ในเวลาใดเวลาหนึ่งที่แน่นอน ฉากต้องทำหน้าที่ช่วยเสริม  
เนื้อหาของเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นด้วยความเหมาะสมและมีความพอดีกับความต้องการของบท  
ละคร จะต้องรักษาไว้ซึ่งความเรียบง่าย ฉากจึงเป็นปัจจัยสำคัญที่จะทำให้ผู้ชมทราบถึงวัตถุ  
ประสงค์ บรรยากาศ และอารมณ์ของรายการนั้น

ฉากในรายการเกมโชว์ส่วนใหญ่ฉากมักจะเป็นฉากแบบสัญลักษณ์ (Symbolism) หรือ การจัดฉากที่ไม่เป็นตามจริง (Nonrealistic setting) คือ สไตส์ของฉากแบบที่เน้นมิติภาพความคิดและบรรยากาศของรายการ โดยผ่านเครื่องหมายแทนความคิดและวัตถุที่เป็นเครื่องหมายที่มองเห็น สัญลักษณ์ (Symbolism) เกี่ยวข้องกับการใช้วัตถุบางอย่างที่เกี่ยวข้องกับการกำหนดความคิด สถานที่ หรือ อารมณ์ จินตนาการของผู้ชมจะบรรจุอยู่ในส่วนของฉาก สัญลักษณ์อาจจะใช้เป็นโต๊ะพิจารณาคดีในศาล กระดานดำสำหรับโรงเรียน รูปปั้นที่สื่ออารมณ์ทางศาสนา สัญลักษณ์อาจจะได้แก่ ธงชาติ หน้าต่างโบสถ์ ประตูคุกและอื่นๆ Symbolic formalism คือ เครื่องแสดงความหมาย ซึ่งหมายถึงสิ่งหนึ่งแทนสิ่งอื่นได้ เช่น ต้นไม้ปิดเบียดต้นเดียวกลางเวทที่สามารถแทนแผ่นดินที่แห้งแล้ง และยังสามารถสื่อถึงความแห้งแล้ง ผู้ออกแบบฉากพยายามที่จะสร้างสรรค์ความคิดด้านจิตวิทยา มากกว่าสร้างสิ่งแวดล้อมที่เป็นธรรมชาติตามบทละคร เพื่อที่จะแสดงบางสิ่งบางอย่างออกมาตามลักษณะนิสัยที่มีอยู่ในบทละครโดยทำมาในรูปความคิดที่เป็นนามธรรม หรือ Abstract ซึ่งเป็นหัวใจของบทละครโดยใช้รูปร่าง สี สัน เส้น และสัดส่วน ผู้ออกแบบได้แปรจินตนาการมาในรูปของวัตถุและการจัดวางให้เป็นสภาพแนวคิดในแต่ละรายการ(ซูโรมาน เวศยาภรณ์,งานฉากละคร 1 น.1173-174) ซึ่งการจัดฉากแบบนี้จะไม่ค่อยสนใจในเรื่องของรายละเอียดเท่าไรนัก ส่วนใหญ่ฉากที่สร้างขึ้นมาก็นำมาใช้เป็นชิ้นๆไม่ได้ประกอบขึ้นเหมือนของแบบอย่างเหมือนจริง

ภายในฉากใหญ่ยังมีการฉากย่อย(Setting) และอุปกรณ์ประกอบฉาก(Props) ที่ช่วยนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคมและการต่อต้านสังคม ซึ่งการจัดฉากขึ้นอยู่กับแนวคิดของผู้ผลิตรายการว่าต้องการนำเสนอเนื้อหาอะไรในแต่ละช่วงเวลานั้น ที่สำคัญภายในฉากเดียวกันยังสามารถถ่ายทอดเนื้อหาที่สองส่วนได้อีกด้วย

นอกจากนี้ฉากยังเป็นสัญลักษณ์อย่างหนึ่งของรายการ เช่น ฉากของรายการเกมโชว์ก็จะถูกแบ่งเป็นโซนต่างๆ เมื่อผู้ชมเห็นแล้วจะรู้ว่ารายการเกมโชว์นั้นเน้นอะไร รายการจุกจิกขบขันจะมีเครื่องดนตรี เช่น เปียโนหรือเมโลดี้อันใหญ่วางอยู่ที่ฉาก ฉากรายการเกมล่า 2000 จะออกแนวต่อสู้ ออกแนวอวกาศเพื่อให้ผู้ชมรู้ว่าเป็นเหตุการณ์สมมติ เป็นฉากแบบแอ็บสเตรกมากกว่าจะเป็นฉากเหมือนจริง “ฉากนี้มันขึ้นอยู่กับหนึ่ง Theme ที่เราคิดขึ้นมา เพราะเราคิดขึ้นมาเป็นอวกาศใช้ใหม่ครับ เราจะมีในปี 2000 เราก็คิดเป็น theme เป็นตำนานขึ้นมาว่าในอนาคตมีสงครามเกิดขึ้น คล้ายๆกับว่ามียานลำหนึ่งที่จะกลับมาชนโลก. มันก็เลยสะท้อนออกมาเป็นแบบนี้ครับ”(ม.ล.ปิยะจันทร์ ประวิตร,สัมภาษณ์ 18 กรกฎาคม 2543) ดังนั้นฉากจึงเป็นส่วนหนึ่งของรายการเกมโชว์ที่ช่วยถ่ายทอดลักษณะการส่งเสริมสังคมและต่อต้านสังคม

1. การถ่ายทอดเนื้อหาการสนับสนุนสังคมของฉาก ฉากเป็นตัวบอกสถานที่ เวลา และ บอกว่าจะเกิดเหตุการณ์บางอย่างขึ้น ณ ที่แห่งนี้ ทำให้ผู้ชมรายการสามารถคาดเดาเนื้อหาหรือ เหตุการณ์ล่วงหน้าได้ เนื้อหาการสนับสนุนที่ฉากช่วยทำหน้าที่ถ่ายทอดมีดังนี้

1.1 การส่งเสริมการเรียนรู้ พบมากในการส่งเสริมวัฒนธรรมไทย การส่งเสริมเทศกาล สำคัญของไทย เช่น วันสงกรานต์ มีการจัดฉากตกแต่งประดับประดาด้วยบรรยากาศแบบไทยๆ ผู้ ร่วมรายการแต่งชุดไทยสวยๆ ผู้ชายใส่เสื้อลายดอกไม้ มีมะลิห้อยคอ / การจัดประเพณีรดน้ำดำ หัวผู้ใหญ่ พบในรายการเกมเกมโชว์ รายการเกมพิศวงก็มีพิธีรดน้ำโห่ วสันต์ อุตตมะโยธิน เพราะเป็นผู้อาวุโสในขบวนการก๊าก ก๊าก กู ถือว่าเป็นการส่งเสริมสังคมที่ชัดเจนมากที่สุด

ภายใต้ฉากเกี่ยวกับประเพณีวันสงกรานต์ ที่นำเสนอเรื่องการส่งเสริมการเรียนรู้ยังมีการนำ เสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคมอย่างอื่นด้วย เช่น การส่งเสริมสังคมทั่วไป ในการใช้ชีวิต การ เล่นน้ำ เป็นต้น ซึ่งพบลักษณะการนำเสนอแบบนี้ในรายการจุกจุกเกม รายการเกมแก็ง

นอกจากนี้ฉากยังได้ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านศิลปะวัฒนธรรมเกี่ยวกับละครพื้นบ้าน พบใน รายการชิงร้อยชิงล้าน เช่น เรื่องขุนช้างขุนแผน ภายในฉากจะมีบ้านทรงไทย อุปกรณ์ตกแต่งบ้านที่ เป็นสัญลักษณ์ให้เห็นวิถีชีวิตความเป็นอยู่แบบคนไทยในสมัยก่อน ภายในฉากมีการขับเสภา พบ ในรายการชิงร้อยชิงล้าน

1.2 การสนับสนุนกีฬา มีการจัดฉากเพื่อทำการแข่งขัน และสาธิตกีฬาประเภทนั้น โดยการ นำเอาอุปกรณ์กีฬามาประกอบฉาก พบในรายการซ็อคเกม รายการชิงร้อยชิงล้าน และรายการเกม ล่า 2000

1.3 ความร่วมมือ ลักษณะการนำเสนอเนื้อหาประเภทนี้ แม้ว่าฉากจะไม่ได้เป็นตัวนำเสนอ โดยตรง แต่เป็นการนำเสนอเพื่อช่วยให้เห็นถึงความร่วมมือในการแข่งขัน เช่น รายการเกมโชว์ ฉากจะแบ่งเป็นเป็นโซนๆ เพื่อใช้ในการแข่งขัน ซึ่งผู้เล่นจะต้องร่วมมือกันจึงจะตอบคำถามได้ถูก ต้อง ซึ่งฉากในลักษณะนี้ยังพบอีกในรายการเกมล่า 2000

1.4 การช่วยเหลือคนแปลกหน้า การจัดการเพื่อให้คาดเดาเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้น พบในรายการเกมล่า 2000 ได้จำลองและใช้สัญลักษณ์ของสัตว์ประหลาดที่สื่อถึงความเลวร้ายน่ากลัวที่จับเอาตัวประกันไปเพื่อทำร้าย ดังนั้นดาราผู้แข่งขันจะต้องช่วยเหลือตัวประกันให้ได้แม้ว่าจะไม่เคยรู้จักกันมาก่อน ฉากในรายการนี้จึงช่วยถ่ายทอดเนื้อหาการสนับสนุนสังคมประเภทการช่วยเหลือคนแปลกหน้าได้

1.5 ความสามัคคี มีลักษณะคล้ายกับความร่วมมือ คือ ฉากไม่ได้สามารถบอกได้ว่าจะนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนประเภทนี้ แต่เอื้อให้เกิดความสามัคคีจากการช่วยกันแข่งขัน พบในรายการเกมโชว์ รายการเกมล่า

1.6 การส่งเสริมอาชีพ ฉากจะถูกสร้างหรือถูกจัดขึ้นเพื่อเป็นสัญลักษณ์ให้รู้ว่าการแข่งขันที่จะเกิดขึ้นต่อไปจะเกี่ยวข้องกับอาชีพนั้นๆ พบในรายการชิงร้อยชิงล้าน รายการเกมแก้จน รายการเวทีทอง

ดังนั้นจากการศึกษาพบว่าฉากสามารถทำหน้าที่นำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคมในประเภทต่างๆได้ แม้จะไม่ได้เป็นการนำเสนอโดยตรง แต่เป็นการเสริมเนื้อหา เพื่อให้การนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนประเภทต่างๆมีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น ส่วนการสนับสนุนสังคมประเภทอื่นๆจะเป็นลักษณะนามธรรม เป็นการถ่ายทอดออกมาจากตัวบุคคลมากกว่า คือ จากดารารับเชิญ พิธีกร ผู้ร่วมรายการและตลก ซึ่งฉากไม่สามารถสื่อออกมาได้

2. การนำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคมของฉาก ดังที่กล่าวมาแล้วว่าฉากจะเป็นตัวเสริมเนื้อหา ซึ่งต้องมีความเหมาะสมพอดี เมื่อผู้ผลิตต้องการนำเสนอเนื้อหาอย่างไร ฉากก็สามารถตอบสนอง และสามารถบอกได้ว่าอะไรกำลังจะเกิดขึ้น สำหรับเนื้อหาการต่อต้านสังคม 10 ประเภทพบว่าฉากมีส่วนช่วยในการนำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคมดังนี้

2.1 ความรุนแรง สัญลักษณ์ของฉากที่จะเกิดเหตุการณ์รุนแรงเป็นฉากที่เกี่ยวกับร้านอาหารหรือร้านเหล้า ผู้แสดงมีอาวุธครบทุกคน ฉากนี้สามารถสะท้อนว่าอีกสักพักจะเกิดเหตุการณ์รุนแรงขึ้น พบในรายการชิงร้อยชิงล้าน รายการลับเฉพาะคนรู้ใจ

ลักษณะความรุนแรงอีกอย่างที่ฉากได้ช่วยถ่ายทอด เป็นการแข่งขันเกมที่มีความรุนแรงตามกฎ กติกาที่ผู้ผลิตรายการได้ตั้งไว้ ฉากเหล่านี้จะมีอุปสรรคที่สื่อถึงความรุนแรง พบในรายการซ็อคเกม รายการเกมล่า รายการสี่ขาทำตะลุย รายการเกมโซนที่มีการระเบิด ในตอนท้ายรายการ “ระเบิดคือความไม่ได้ คือ สิ่งที่สูงสูญเสียถ้าได้จะเป็น Celebrate ระเบิดคือความสูญเสีย มันที่คุณเดนมามาแทบตายมันสูญเสียไปหมดเลย มันเป็นสัญลักษณ์เท่านั้นเอง” (พีโลวรรณ บุญล้ำ , สัมภาษณ์ 31 กรกฎาคม 2543)

2.2 ความโหดร้าย จะถูกนำเสนอในฉากย่อยๆ ที่ซ้อนฉากใหญ่ ซึ่งฉากย่อยๆเหล่านี้ถูกจัดขึ้นเพื่อเสริมเนื้อหาการแสดงโชว์ที่โหดร้าย เช่น การแสดงโชว์ตอกตะปูที่มีมือ ในรายการซิ่งร้อยซิ่งล้าน การใช้เปิดเกี่ยวปาก ในรายการซ็อคเกม

การแข่งขันที่โหดร้ายทารุณจิตใจ ฉากก็จะถูกจัดขึ้นเพื่อช่วยนำเสนอเนื้อหาความโหดร้าย เช่น ฉากการแข่งขันการนอนกับงู ภายในฉากก็ต้องมีงูประกอบด้วย ฉากแสดงการแข่งขันดำโคลน ฉากนอนแล้วเอาทรายกลบ พบในรายการซ็อคเกม ส่วนในรายการเกมล่า 2000 เป็นฉากที่สัตว์ประหลาดจับตัวประกันมาขัง เป็นต้น

2.3 การแก้ง มีการจัดฉากให้เห็นว่าต่อไปจะเกิดเหตุการณ์ที่น่าเสนอเนื้อหาที่พบในรายการสี่ขาทำตะลุย พิธีกรแก้งไม่ให้ดาราตอบคำถามถูก การนำเสนอเนื้อหาการแก้งผ่านฉากนี้พบอีกลักษณะหนึ่งคือนำอุปสรรคประกอบฉากที่เตรียมไว้มาแก้งดาราธิบดี ผู้ร่วมรายการ และตลก เช่น รายการซิ่งร้อยซิ่งล้าน แก้งหมาให้เปิดส่วนผสมอาหารแล้วเจอะปลิง เท่งเอาจิ้งจกมาหลอกดาราธิบดี (ยอดรัก สลักใจ) ทีมงานจะแก้งโหน่งโดยหลอกว่าให้กินไอศกรีมสมุนไพรแต่ที่จริงคือไอศกรีมหนังกบ ซึ่งโหน่งเกลียดคบบมากจึงวิ่งไปอ้วกหลังเวที

การนำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคมของฉากไม่ได้นำเสนอเนื้อหาโดยตรง แต่เป็นการนำเสนอเพื่อเสริมให้เนื้อหาสมบูรณ์มากขึ้น เพราะฉากจะเป็นส่วนที่ช่วยสร้างอารมณ์ และบรรยากาศ เนื้อหาการต่อต้านสังคมที่ฉากได้ถ่ายทอด คือ ความรุนแรง ความโหดร้าย และการแก้ง ในขณะที่การต่อต้านสังคมอื่นๆจะเป็นเรื่องของการแสดงออกของบุคคลกับรูปแบบของการเล่นเกมที่นำเสนอได้ชัดเจนมากกว่าฉาก



3. ฉากที่นำเสนอเนื้อหาที่ไม่ใช่การสนับสนุนสังคม และการต่อต้านสังคม คือ เนื้อหาเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผี เป็นลักษณะที่พบมากในสังคมไทยความเชื่อบางอย่างเป็นเรื่องที่พิสูจน์ทางวิทยาศาสตร์ไม่ได้ แต่คนไทยยังมีความเชื่อเหล่านี้อยู่ ฉากจะเข้าไปช่วยเสริมให้เนื้อหามีความเหมือนจริง หรือบอกว่ากำลังจะเกิดเหตุการณ์บางอย่าง เช่น ความเชื่อในการรักษาคนเจ็บในพิธีกรรมของชาวไทยภูเขา พบในรายการซ็อคเกม การจัดการเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผีจะต้องมีบรรยากาศที่มืด สลัว เป็นฉากที่ไม่ค่อยปกติในชีวิตจริง พบในรายการเกมพิศวงและรายการสี่ข้าทำตะลุย

หากจะกล่าวโดยสรุปแล้วฉากในรายการเกมโชว์สามารถนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคม และการต่อต้านสังคมได้โดยขึ้นอยู่กับผู้ผลิตรายการว่าต้องการนำเสนอเนื้อหาอะไร รวมทั้งเนื้อเรื่องที่เกี่ยวข้องกับดารารับเชิญที่มาร่วมรายการด้วย เพราะฉากจะทำหน้าที่เสริมเนื้อหาให้สมบูรณ์ ช่วยนำเสนอเหตุการณ์ หรือการแข่งขันที่กำลังจะเกิดขึ้น ช่วยเสริมรายการเกมโชว์ให้นำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคมและการต่อต้านสังคมได้ดีขึ้น บางรายการฉากทำหน้าที่นำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคมโดยชัดเจน เช่น การแก๊ง ความเชื่อ ในรายการสี่ข้าทำตะลุย เป็นต้น บางรายการฉากก็ปรับเปลี่ยนไป คือ ฉากถูกสร้างขึ้นมานำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคม แต่เนื้อหาหรือการพูดคุยกลับกลายเป็นการต่อต้านสังคม เช่น การแก๊งในรายการชิงร้อยชิงล้าน เป็นต้น

แม้ว่าฉากจะเสริมการนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคมแต่ฉากหลักของรายการยังคงอยู่ เพราะฉากถือว่าเป็นสัญลักษณ์อย่างหนึ่งที่สื่อให้เห็นถึงแนวคิด รูปแบบเกมการแข่งขันของรายการ เมื่อผู้ชมเห็นฉากก็จะจดจำได้ทันทีว่า คือ รายการเกมโชว์รายการนี้

**การจัดแสง** การถ่ายทำรายการในสตูดิโอ นั้น สิ่งที่สำคัญมากและขาดไม่ได้ คือ การจัดแสง แสงถือว่าเป็นปัจจัยสำคัญอย่างหนึ่งในการผลิตรายการ เพราะถ้าจัดแสงไม่เหมาะสมแล้ว จะทำให้คุณค่าและความน่าสนใจของรายการด้อยลงไป แสงที่ดีนอกจากจะทำให้รายการโทรทัศน์น่าชมแล้ว เรายังสามารถใช้ประโยชน์จากแสงในด้านอื่นๆได้อีก คือ เพื่อให้แสงมีความเพียงพอและเหมาะสม การใช้แสงเพื่อลบเงา การจัดแสงเพื่อให้ได้สีที่ถูกต้องและสวยงาม การจัดแสงเพื่อให้เกิดรูปทรงและมิติ การใช้แสงเพื่อบอกเวลาและมิติ การใช้แสงเพื่อสร้างบรรยากาศหรืออารมณ์ และการใช้แสงเพื่อให้เกิดความสนใจเฉพาะจุด



แสงจึงต้องถูกจัดขึ้นมาให้ตรงแนวคิดและสอดคล้องวัตถุประสงค์ของรายการมากที่สุด และมีส่วนช่วยนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคมและการต่อต้านสังคมได้ด้วยเช่นกัน

1. วิธีการนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคมของแสง เป็นการจัดแสงตามฉาก ตามแนวคิดที่รายการได้วางไว้แล้ว หากเป็นการจัดแสงเพื่อสนับสนุนสังคมในรายการเกมโชว์ 10 รายการที่ทำการศึกษา พบว่าแสงจะเคลียร์ เป็นธรรมชาติ จะให้แสงที่สว่าง มองดูแล้วสดชื่นแจ่มใส “การเล่นเกมเราเอาแสงเข้ามาช่วยเยอะใช้แสงกำหนด คือ นอกจากเสียงแล้วนะครับเราก็เอาแสงกำหนดสถานการณ์ เช่น พอพิธีกรคุยกันแสงก็จะเป็นแสงเคลียร์นะครับ เวลาเล่นเกมเราก็จะมีตัวสแกนเนอร์(อุปกรณ์อย่างหนึ่งของการจัดไฟ เพื่อทำให้แสงมีลวดลายละเอียดยับ ) หมุนลงไปเยอะๆให้เกิดความตื่นเต้นเร้าใจ พอเกมหยุดเราก็เปลี่ยนสีทั้งสตูดิโอเป็นสีแดง แบบว่าจบแล้ว พอจบแล้ว แพ้แล้ว ชนะแล้วอะไรอย่างเนี่ย พอจากแดงเสร็จเราก็จะกลับมาเคลียร์ใหม่เพื่อเริ่มต้นคุยกันใหม่อะไรอย่างเนี่ย” (ม.ล.ปิยะจันทร์ ประวิตร,สัมภาษณ์ 18 กรกฎาคม 2543) แสงที่ใช้ในรายการจึงเป็นตัวบอกเหตุการณ์ได้อย่างหนึ่งเช่นกัน

แสงที่อยู่ในรายการเกมโชว์โดยทั่วไปจะออกมาชัดเจนเคลียร์ เพราะรูปแบบของรายการได้ถูกวางไว้อย่างนั้น สำหรับบางรายการมีลักษณะของเกมโชว์ผสมวาไรตี้ ในช่วงที่มีการแสดงโชว์ แสงจะถูกออกแบบมาให้ตรงกับแนวคิดในช่วงนั้นๆด้วย เช่น รายการจุกจุกขเกม มีโชว์ร้องเพลงในรายการแสงจะถูกออกแบบมาเหมือนการแสดงคอนเสิร์ตเพื่อให้เข้ากับการแสดง “เกมโชว์จริงๆจะต้องเคลียร์ แต่พอเราทำช่วงนักร้องเข้ามา ก็ต้องพิเศษ ทำเข้าไปจริงๆก็เหมือนกับวาไรตี้ไปแล้ว อันนี้ก็เหมือน Music Variety อย่างหนึ่งไปเลย” (ก่อเกียรติ ลิ้มปัทม์ ,สัมภาษณ์ 28 กรกฎาคม 2543)

ในขณะเดียวกันเมื่อแสงสามารถนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคมจะเคลียร์ หรือเปลี่ยนแสงไปตามแนวคิดที่วางไว้ บางครั้งผู้ผลิตรายการต้องการนำเสนอแนวคิดเรื่องการต่อต้านสังคม แสงก็มีส่วนช่วยในการนำเสนอเนื้อหาดังกล่าวได้เช่นเดียวกัน

2. วิธีการนำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคมจากการจัดแสง การจัดแสงสามารถนำเสนอเนื้อหาต่างๆได้ในระดับหนึ่ง แต่ไม่สามารถสื่อสารเนื้อหาการต่อต้านออกมาได้ทั้งหมด แสงจะถูกกำหนดจากแนวความคิดของผู้ผลิตที่วางไว้สำหรับการออกอากาศในครั้งนั้นว่าต้องการนำเสนอเรื่องอะไร

3. วิธีการนำเสนอเนื้อหาที่ไม่ใช่การสนับสนุนสังคมและการต่อต้านสังคมจากการจัดแสงเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผี แสงจะถูกจัดเพื่อเร้าอารมณ์ให้ผู้ชมเชื่อตามว่าจะมีเหตุการณ์น่ากลัว หรือน่าตื่นเต้นเกิดขึ้นในรายการ เช่น รายการเกมพิศวงจะจัดแสงว่ามีผีมาปรากฏตัวในรายการจริง แต่คนที่ปรากฏตัวคือทนาย เจริญปุระ แสดงเป็นนางนากและได้รับเชิญมาร่วมในรายการเป็นหัวหน้าขบวนการก๊ิก ก๊ิก กู๋

รายการสี่ขาทำตะลุยก็นับเป็นอีกรายการหนึ่งที่มีการพูดคุยกับดารารับเชิญเรื่องผี แสงที่ออกมาเพื่อให้เข้ากับฉาก และบรรยากาศที่ได้ถูกวางไว้ แสงจึงออกมามืด เป็นแสง low key คือ จัดแสงให้ต่ำกว่าระดับสายตาของผู้แสดง สามารถสร้างอารมณ์ ตื่นเต้น น่ากลัวให้เกิดขึ้นกับผู้ชม “มีพิเศษเหมือนกันที่เป็นमुखง ถ้าเกิดเราทำละครผีเราก็น่าหรือไฟลิ่งหน่อยใช้ใหม่ ถ้าเพลงHip Hopมาแสงก็ต้องมีไปแวมๆอะไรอย่างเนี่ย” (ทรงยศ นพวรรณสกุล ,สัมภาษณ์ 24 สิงหาคม 2543)

ดังนั้นการจัดแสงในรายการเกมโชว์สามารถนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคมและการต่อต้านสังคมได้เช่นเดียวกับส่วนอื่น ๆ ของการผลิตรายการ หากในรายการช่วงนั้นต้องการนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคมแสงจะออกมาเคลียร์ชัดเจน หรือจะมีแสงสีช่วยให้ฉากและเนื้อหาในการนำเสนอชัดเจนยิ่งขึ้น แต่การให้แสงที่มีลักษณะการต่อต้านสังคมนั้นก็จะถูกออกแบบมาอีกลักษณะหนึ่ง ส่วนการจัดแสงในเนื้อหาที่ไม่ใช่การสนับสนุนสังคมและการต่อต้านสังคมเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผี แสงจะออกมาในแนวมืด ทึม เพื่อให้ผู้ชมเชื่อตามว่าจะเกิดเหตุการณ์บางอย่างที่น่าตื่นเต้น หรือน่าหวาดกลัว

**เสียงประกอบในรายการ** การผลิตรายการโทรทัศน์นอกจากภาพแล้ว เสียงเป็นหัวใจสำคัญอีกอย่างหนึ่ง เพราะหากรายการมีแต่ภาพแต่ขาดเสียงผู้ชมก็ไม่สามารถรู้เนื้อหาของรายการเป็นอย่างไร ดังนั้นการผลิตรายการทุกรายการจึงต้องใส่ใจในรายละเอียดเรื่องเสียงเช่นกัน โดยเสียงในรายการเกมโชว์นี้มีหลายแบบ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

- เสียงหลักตามเนื้อหา (main voice) หมายถึง เสียงซึ่งทำหน้าที่นำเสนอเนื้อหาของรายการไม่ว่าจะโดยตรงหรือโดยอ้อม เช่น เสียงคนพูด เสียงสัตว์ร้อง เสียงเพลง ลักษณะสำคัญของเสียงประเภทนี้ถ้าขาดหายไปจะทำให้เนื้อหาไม่สมบูรณ์ ซึ่งในรายการเกมโชว์เสียงหลัก คือ คำพูดหรือเสียงของพิธีกร ดารารับเชิญ สามารถนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคม และต่อต้านสังคมได้ซึ่งกล่าวมาแล้วในช่วงต้น

- สำหรับเพลง ในรายการเกมโชว์ส่วนใหญ่จะมีเพลงประจำรายการ เนื้อหาจะสนับสนุนสังคมมากกว่า เช่น รายการเกมแก่นั่น เนื้อหาจะช่วยสอนและให้คติในการขยันหมั่นเพียรในการทำงาน ซึ่งเป็นการส่งเสริมอาชีพ ส่งเสริมให้เกิดความขยัน มานะอดทน หรือบางครั้งเพลงสามารถเป็นสัญลักษณ์ประจำรายการได้ เช่น รายการชิงร้อยชิงล้าน เนื้อหาของเพลงจะบอกแต่ชื่อรายการ “ชิงร้อยชิงล้าน” เท่านั้น และหลายช่วงในรายการที่ใช้เพลงมาประกอบ เพื่อให้รายการมีความกลมกลืนมากขึ้น รายการช็อคเกมก็มีเพลงประจำรายการเช่นกัน ซึ่งจะพิเศษตรงที่เป็นเพลงที่เร้าอารมณ์ ตื่นเต้น มีเนื้อร้องว่า “ช็อค ช็อค ช็อค” เท่านั้น

สำหรับรายการจุกจุกขบเกม ถือว่าเป็นรายการเกมโชว์ที่นำเพลงมาเล่นเป็นคำถามประจำรายการ และเพลงมีส่วนช่วยนำเสนอเนื้อหาการส่งเสริมการเรียนรู้ในเรื่องการจดจำ การเรียนรู้ เพราะรูปแบบของการแข่งขัน ดาราที่เข้ามาเล่นเกมต้องเป็นคนที่ชอบฟังเพลง จะต้องจำเนื้อเพลง ชื่อนักร้องได้ ประกอบกับการแข่งขันความเร็วจึงจะช่วยให้ผ่านการแข่งขันไปได้ ดังนั้นรายการจุกจุกขบเกมจึงเป็นรายการหนึ่งที่เพลงสามารถช่วยนำเสนอเนื้อหาการส่งเสริมการเรียนรู้ได้ในระดับหนึ่ง นอกจากเพลงแล้วในรายการโทรทัศน์ยังมีเสียงดนตรีประกอบรายการเพื่อให้รายการมีสีสันมากขึ้นด้วย

- เสียงดนตรีประกอบ (background music) เสียงดนตรีสามารถโน้มน้าวอารมณ์ของผู้ฟังได้มาก ความหลากหลายของเครื่องดนตรี ท่วงทำนองลีลาจังหวะต่างๆทำให้ดนตรีเป็นเสียงประเภทที่มีอิทธิพลต่อคุณลักษณะความเป็นไปของรายการโทรทัศน์มาก ดนตรีเป็นส่วนสำคัญในการเสริมแต่งรายการโทรทัศน์ให้สมบูรณ์ทั้งในเนื้อหา อารมณ์ ความรู้สึก สุนทรีย์ภาพและจินตนาการ บางครั้งเสียงดนตรีสามารถสร้างเอกลักษณ์ให้กับรายการทำให้คนจดจำได้ อย่างเช่นรายการเกมล่า 2000 ดนตรีออกแนวอวกาศมากกว่ารายการอื่น เพราะแนวคิดของผู้ผลิตรายการวางดนตรีไว้แนวนี้ “เพลงที่ใช้เนี่ยมันจะเปลี่ยนแนวของมันมาเรื่อยๆ ของอันนี้จะเป็นสไตล์อิเล็กทรอนิกส์ เป็นเพลงร็อคที่มีเสียงกีตาร์จะใช้ beat เทคโนโลยีเข้ามาผสมมันจะได้เข้าใจแบบว่าเวลาแข่งเกมมันจะเหมือนเป็นเพลงเต้นระบำได้” (ม.ล.ปิยะจันทร์ ประวิตร, สัมภาษณ์ 18 กรกฎาคม 2543)

หากจะกล่าวถึงวิธีการนำเสนอเนื้อหาการส่งเสริมสังคมและการต่อต้านสังคม ในส่วนดนตรีประกอบนั้นจะนำเสนอเนื้อหาทางด้านการสนับสนุนสังคมมากกว่าการต่อต้านสังคม เพราะดนตรีประกอบส่วนหนึ่งเป็นเอกลักษณ์ที่สามารถสร้างภาพการจดจำให้กับรายการได้ด้วย ดังนั้น

ภาพที่ออกมาในส่วนนี้จึงจะออกมาดี แต่ในขณะที่เสียงประกอบพิเศษจะเป็นเรื่องของ การต่อต้านสังคมมากกว่า

- เสียงประกอบพิเศษ (special sound effects) เป็นเสียงที่จิตใจสร้างขึ้นมาโดยตรง เพื่อผลทางจิตวิทยาหรือเพื่อเป็นสัญลักษณ์แทนบางสิ่ง ที่ไม่อาจแสดงได้ด้วยภาพหรือที่ไม่มีอยู่ในความจริงแต่เป็นจินตนาการ เช่น ความคิด เป็นสิ่งที่ถ้าไม่ได้ใช้คำพูดบอกเล่ากันก็ไม่มีอะไรอย่างอื่นแสดงออกมาให้ผู้ชมได้ยิน ดังนั้น จึงอาจใช้เสียงบางอย่างขึ้นมาเป็นสัญลักษณ์ เช่น เสียง “ปึง” หรือเสียงระเบิด ซึ่งส่วนใหญ่แล้วการสร้างเสียงประกอบจะทำหลังจากการตัดต่อเสร็จเรียบร้อยแล้ว เพราะในการถ่ายทำหากจะสร้างเสียงประกอบขึ้นมาสดๆจะลำบากในการทำงานมากกว่า ดังนั้น เมื่อถ่ายทำเสร็จนำเทปรายการมาตัดต่อ เสียงประกอบพิเศษจะถูกใส่เข้าไปทีหลัง โดยผู้ผลิตรายการจะเป็นคนออกแบบว่าจะใส่เสียงประกอบพิเศษเข้าไปช่วงไหนของรายการ เพื่อสร้างอารมณ์ให้ผู้ชมที่บ้านเกิดความรู้สึกสนุก หรือเฮฮาตามรายการ

จากข้อสังเกตจะพบว่าส่วนใหญ่เสียงประกอบพิเศษจะเป็นตัวที่ช่วยนำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคมมากกว่าการสนับสนุนสังคม เช่น การแสดงโชว์ของตลกประจำรายการลับเฉพาะคนรู้ใจ หรือการแสดงโชว์ของแก๊ง 3 ซ่า ในรายการชิงร้อยชิงล้าน มีการแสดงออกทางคำพูดหรือการแสดงออกทางพฤติกรรมทางเพศ หรือ ความก้าวร้าว ก็จะมีเสียงกลองรับตีตึง โปะะ หรือเสียงดนตรีประกอบที่สื่อได้เป็นอย่างดี ความรุนแรงก็มีเสียงประกอบทั้งการตบ การเตะ การใช้อาวุธ เพื่อช่วยให้ผู้ชมรายการเกิดจินตนาการมากกว่าภาพที่เห็น เพราะการแสดงไม่สมจริงมากนัก แต่เมื่อใส่เสียงเหล่านี้เข้าไปจะช่วยเพิ่มสีสันให้กับรายการมีความสมจริงมากขึ้น “ถ้าทำรายการตลก รายการเฮฮาปาร์ตี้ ต้องมีวงดนตรีอยู่แล้ว เพราะว่ามันสด คนเล่นนะ พอเล่นแล้วมีเสียงอะไรเข้ามา เสียงคนดูอะไรสอดรับอย่างเนี่ย เสียงดนตรีเข้ามามันยิ่งสนุก มันยิ่งเล่นฮา เล่นแล้วสนุก มันเป็นส่วนหนึ่งของรายการ เพราะเราจะมีเพลงตลอดเพลงเข้า เพลงออก สิ่งเกิดเกมโชว์ส่วนใหญ่จะมี เพราะเกมเนี่ยมีเรื่องของการเล่นอะไรอย่าง effect ถูกโป่งน้ำลงหัวอย่างเนี่ย ถ้าเกิดไม่ใส่เสียงมันก็ไม่มีความสนุกอะไรเลยมันก็เบื่อก มันก็ไม่มีความสนุกอะไรเลย เราก็ไปใส่เสียงระเบิดให้รายการมันลุ้นขึ้นมันมีสีสันมากขึ้น ตื่นเต้นมากขึ้นใส่เสียงหวิวเข้าไป ตอนอัดจริงไม่มีเสียงหวิว” (ทรงยศ นพวรรณสกุล, สัมภาษณ์ 24 สิงหาคม 2543)

นอกจากเสียงประกอบ เสียงพูด เสียงเพลง แล้วในรายการเกมโชว์ที่ขาดไม่ได้คือ เสียงหัวเราะ เสียงปรบมือ และเสียงกรี๊ดของคนดู “พวก Sound Effect นะ เกมต้องมีคนตบมือหรือ

หัวเราะเพราะอะไร เพราะเกมคือการแข่งขัน ต้องมีเชียร์” (พิไลวรรณ บุญดั้น, สัมภาษณ์ 31 กรกฎาคม 2543) ซึ่งในรายการเกมโชว์มักจะมีเสียงประกอบเหล่านี้ขึ้นมาเพื่อความสมจริง โดยการจัดให้มีผู้ชมรายการในห้องส่งประมาณ 20-30 คน หรือมากกว่านั้นเพื่อสร้างบรรยากาศให้คึกคัก หากผู้ชมรายการในห้องส่งมีส่วนร่วมในรายการโดยการหัวเราะ ปอบมือ ส่งเสียงเชียร์ หรือมีอารมณ์สนุกสนานร่วมไปกับรายการ ผู้ชมในห้องส่งเป็นเหมือนตัวแทนของผู้ชมที่บ้านด้วย ถ้าหากผู้ชมรายการในห้องส่งมีอารมณ์อย่างไรก็คาดว่า ผู้ชมที่บ้านน่าจะมีอารมณ์เช่นนั้นด้วย

ดังนั้นสามารถกล่าวได้ว่าเสียงในรายการเกมโชว์ก็เป็นอีกส่วนหนึ่งของรายการที่ช่วยนำเสนอเนื้อหาการส่งเสริมสังคมและการต่อต้านสังคม โดยที่เสียงหลัก คือเสียงพูด เสียงเพลง เสียงดนตรีประกอบจะนำเสนอเนื้อหาการส่งเสริมสังคมมากกว่า ในขณะที่เสียงประกอบพิเศษจะนำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคมได้มากกว่าเพื่อทำให้เกิดการลุ้น และความสนุกสนาน เฮฮาในรายการ

การนำเสนอเนื้อหาการส่งเสริมสังคมและการต่อต้านสังคมในรายการเกมโชว์ 10 รายการที่ได้ทำการศึกษาในช่วงระยะเวลา 3 เดือน สรุปว่าทุกส่วนของการผลิตรายการโทรทัศน์นั้นได้นำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคมและการต่อต้านสังคมได้หมด

การศึกษาวิจัยในเรื่องการนำเสนอรูปแบบและเนื้อหาการสนับสนุนและการต่อต้านสังคม ที่ปรากฏในรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ ในเรื่องการนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคม และการต่อต้านสังคมนั้นพบว่า การนำเสนอเนื้อหาขึ้นอยู่กับแนวคิดของผู้ผลิตรายการ รูปแบบของเกม และเนื้อหาที่ผู้ผลิตต้องการสร้างขึ้น โดยส่วนหนึ่งมาจากการสร้างสรรค์รายการ อีกส่วนหนึ่งนำมาจากเรื่องราวของดารา หรือผู้ร่วมรายการ โดยนำเสนอเนื้อหาผ่านการเล่นเกม ผ่านพิธีกร ผ่านดารารับเชิญ ผ่านผู้ร่วมรายการ ผ่านตลก ตลอดจนองค์ประกอบต่างๆที่เกิดขึ้นในรายการ

การนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคมที่พบร่วมกันของรายการเกมโชว์ คือ มีการนำเสนอเนื้อหาทั้งการพูดและการกระทำ เนื้อหาต่างๆที่นำเสนอในรายการส่วนใหญ่จะนำมาจากดารารับเชิญ ผู้ร่วมรายการ เนื้อหาที่ผู้ผลิตคิดขึ้นมา ผู้ที่ทำหน้าที่นำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคมได้มากที่สุด คือ ดารารับเชิญ 26.12 % รองลงมาคือพิธีกรประจำรายการ 23.13 % ผู้ร่วมรายการที่เป็นดาราและผู้ร่วมรายการจากทางบ้านเท่ากับเกม 20.15 % และตลกประจำรายการ 6.72 % ตาม



ลำดับ นอกจากนี้ยังมีนำเสนอผ่านการขึ้นตัวหนังสือบทจอโทรทัศน์อีก 3.73 % เนื้อหาการสนับสนุนสังคมที่ถูกนำเสนอมากที่สุด คือการส่งเสริมการเรียนรู้ การพักผ่อน และการให้ความร่วมมือ

ผู้ที่ทำหน้าที่นำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคมนั้นกลับพบว่าพิธีกรเป็นผู้ที่ทำหน้าที่นำเสนอเนื้อหาบ่อยครั้งมากกว่าส่วนอื่นๆของรายการถึงร้อยละ 27.65 % รองลงมาคือดารารับเชิญ 26.60 % ตลก 20.21 % ในขณะที่ผู้ร่วมรายการนำเสนอ 14.91 % และรูปแบบของเกมจะเป็นผู้ทำหน้าที่นำเสนอเนื้อหาเป็นลำดับสุดท้าย 10.63 % มีข้อสังเกตว่า ในการนำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคม ตลกน่าจะเป็นผู้ที่ทำหน้าที่นำเสนอเนื้อหาบ่อยครั้งมากกว่าทุกคนในรายการ แต่จากการศึกษาลับพบว่าพิธีกรที่เป็นเช่นนี้เพราะว่าบางรายการไม่มีตลกหรือผู้ช่วยพิธีกร พิธีกรจึงต้องทำหน้าที่สร้างความสนุกสนานในรายการแทนตลกนั่นเอง

การนำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคมของพิธีกรจะพบในประเภทหลักๆ 3 ประเภท คือ การก้าวร้าว การแสดงออกทางเพศ และความรุนแรง ในขณะที่ตลกกลับนำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคมหลากหลายประเภทมากกว่า เพราะผู้ชมถือว่าเรื่องตลกถ่ายทอดเป็นเหมือนการเล่นเป็นเรื่องที่ไม่จริงจัง เป็นการแกล้งทำ เป็นการขุดแซะส่วนที่ขาดหายไปในชีวิตจริง

จากข้อมูลที่ได้ทำการศึกษาเมื่อเปรียบเทียบแล้วพบว่าวิธีการนำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคมถูกนำเสนอมากกว่าเนื้อหาการสนับสนุนสังคม เพราะเนื้อหาการต่อต้านสังคมถูกนำเสนอถึง 27.65 % โดยพิธีกร ในขณะที่เนื้อหาการสนับสนุนสังคมถูกนำเสนอ 26.12 % โดยดารารับเชิญ แม้ว่าผู้ที่ทำหน้าที่ถ่ายทอดจะไม่ใช่มุบุคคลเดียวกันก็ตาม แต่ก็ก็เป็นบุคคลที่มีชื่อเสียงทั้งคู่ ดังนั้นจึงสามารถระบุได้อย่างหนึ่งว่าเนื้อหาที่ถูกนำเสนอในรายการเกมโชว์พบเนื้อหาการต่อต้านสังคมมากกว่าเนื้อหาการสนับสนุนสังคม

ข้อสังเกตอีกอย่างที่ได้จากการวิจัยในครั้งนี้ คือ แนวคิดในการผลิตรายการและรูปแบบของเกมจะนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคมและการต่อต้านสังคมออกมาได้อย่างชัดเจน คือ หากรายการใดมีการแข่งขันในลักษณะเกม ตอบ เนื้อหาจะออกมาในแนวลักษณะการสนับสนุนสังคม ในประเภทการส่งเสริมการเรียนรู้ในด้านต่างๆ การส่งเสริมกีฬา การส่งเสริมอาชีพ เป็นต้น แต่ถ้าเป็นเกมการล้อเลียน หรือเกมการใช้พละกำลังนั้นเนื้อหาของรายการจะนำเสนอเนื้อหาการต่อต้าน



สังคมมากกว่า เช่น เรื่องความรุนแรง การแก่งแย่ง ความโหดร้ายทารุณ ดังนั้นรูปแบบของเกมจึงเป็นอีกหนึ่งอย่างในรายการที่ช่วยนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคมและการต่อต้านสังคม

วิธีการนำเสนอการเล่นเกมที่ในรายการเกมโชว์ 10 รายการ พบข้อสรุปร่วมกัน คือ การแข่งขันจะแข่งกันตามกฎหมาย กติกาที่ทางรายการตั้งไว้ โดยจะคัดผู้เล่นให้เหลือเพียงทีมเดียว หรือคนเดียวเพื่อรับเงินหรือของรางวัล เกมอีกอย่างที่พบทุกรายการเช่นกัน คือ เกมการเสี่ยงเลือกป้ายเพื่อสะสมเงินรางวัล สะสมคะแนน หรือเพื่อเลือกเล่นเกมสำหรับการล้อเลียนและการแข่งพละกำลังของร่างกายพบอยู่ในบางรายการเท่านั้น

นอกจากนี้ยังพบว่าวิธีการนำเสนอการเล่นเกม หรือการแข่งขันเกมในรายการเกมโชว์จะมีลักษณะการแข่งขันที่ไม่จริงจัง ถึงแม้ว่าของรางวัลหรือเงินรางวัลจะเป็นเงื่อนไขให้เกิดการแข่งขันมาก แต่เพราะระยะเวลาในการออกอากาศและวัตถุประสงค์ของผู้ผลิตรายการ จึงทำให้รูปแบบรายการเป็นการผสมผสานระหว่างเกมการแข่งขันและการแสดง หรือการพูดคุย รายการเกมโชว์จึงออกมาคล้ายกับรายการปิกนิกะ(Variety Show)

สำหรับวิธีการนำเสนอเนื้อหาที่ไม่ใช่การสนับสนุนสังคมและการต่อต้านสังคม ได้แก่ ความเชื่อเรื่องผี พบว่าถูกนำเสนอผ่านพิธีกรรม ดารารับเชิญ ผู้ร่วมรายการ และตลกประจำรายการ มากกว่าการเล่นเกมที่

ในขณะที่องค์ประกอบส่วนอื่นๆของรายการ ได้แก่ ฉาก แสง เสียง แม้ว่าจะไม่ได้ทำหน้าที่นำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคม และการต่อต้านสังคมโดยตรง แต่ก็มีส่วนช่วยเสริมให้การนำเสนอเนื้อหาทั้งสองด้านมีความกลมกลืน มีความสมบูรณ์ สามารถสร้างบรรยากาศให้ผู้ชมเกิดจินตนาการตามแนวคิดของผู้ผลิตรายการได้เช่นกัน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## สรุปผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ

โทรทัศน์ถือว่าเป็นเครื่องเล่นของประชาชนอย่างหนึ่ง ผู้ชมมักจะเลือกชมหรือดูโทรทัศน์ในช่วงเวลาที่ตัวเองว่าง ดังนั้นรายการที่นำเสนอทางโทรทัศน์นอกจากให้ข่าวสาร สารระ ประโยชน์ต่างๆแล้ว หน้าที่อย่างหนึ่ง คือ การให้ความบันเทิง ซึ่งทำให้ผู้ชมผ่อนคลายความเหน็ดเหนื่อยจากงาน หรือภาระหน้าที่ประจำวัน การได้ดูรายการที่ให้ความบันเทิงจึงมักได้รับความนิยมจากผู้ชมรายการค่อนข้างสูง ไม่ว่าจะเป็นละคร รายการปกิณกะ(Variety) รายการตลก รายการเพลง และรายการเกมโชว์ ประกอบกับในช่วงที่ผ่านมาสภาพเศรษฐกิจไม่เอื้ออำนวยให้ประชาชนใช้เงินจับจ่ายในการหาความสุขมากนัก การพักผ่อนอย่างหนึ่งที่ใช้ค่าใช้จ่ายน้อยที่สุด คือ การชมรายการโทรทัศน์ ดังนั้นผู้ผลิตรายการโทรทัศน์จึงพยายามผลิตรายการในรูปแบบใหม่ๆขึ้นมา เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ชมให้มากที่สุด

รายการเกมโชว์เป็นรายการโทรทัศน์ประเภทหนึ่งที่เกิดขึ้นมากในช่วง 4-5 ปีที่ผ่านมา จึงทำให้เกิดการแข่งขันสูงเช่นกัน รูปแบบรายการเกมโชว์ที่เกิดขึ้นใหม่ๆจึงต้องสร้างความแปลกให้แตกต่างจากรายการเดิม รายการเดิมที่มีอยู่ก่อนแล้วก็ต้องทำให้รายการสนุก เร้าใจมากขึ้น ความสนุกเร้าใจต่างนี่เองที่ทำให้หลายคนบอกว่าเกมโชว์ไร้สาระ ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้สนใจว่าทำไมเกมโชว์ที่มีอยู่มากมาย เนื้อหาการสื่อสารเต็มไปด้วยความไร้สาระจริงหรือ โดยผู้วิจัยเลือกรายการเกมโชว์ยอดนิยม 10 รายการ คือ รายการเกมพิศวง รายการซ็อคเกม รายการชิงร้อยชิงล้าน รายการเกมโชว์ รายการเกมแค้น รายการจุกจิกขบขัน รายการสี่ขาทำตะลุย รายการลับเฉพาะคนรู้ใจ รายการเกมล่า 2000 และรายการเวทีทอง มาทำการศึกษาค้นคว้าจึงทำให้ได้ข้อสรุปจากงานศึกษาวิจัยหลายๆ ดังนี้

### สรุปผลการวิจัย

1. วิธีการเล่น รูปแบบและประเภทเกมที่พบในรายการเกมโชว์แบ่งได้เป็น 2 ชนิด ได้แก่ การเล่นเกมอย่างอิสระ และการเล่นเกมอย่างมีกฎ กติกา ซึ่งวิธีการเล่นทั้งสองแบบยังแบ่งออกได้อีก 4 ประเภท คือ เกมการแข่งขัน เกมการเสี่ยง เกมการล้อเลียน และเกมการแข่งขันกำลังร่างกาย

รายการเกมโชว์แต่ละรายการจะนำเสนอรูปแบบเกมที่แตกต่างกัน เพื่อสร้างเอกลักษณ์ให้กับรายการของตัวเอง แต่แก่นความสำคัญของรายการ คือ รายการเกมโชว์ต้องมีเกมการแข่งขัน และมีเกมการเสี่ยงอยู่ในทุกรายการ เพราะเกมเปรียบเสมือนการแข่งขันกีฬา ซึ่งต้องคัดเลือกผู้แพ้และผู้ชนะ สำหรับการสร้างความตื่นเต้น เร้าใจเพิ่มมากขึ้น จะอยู่ที่ผู้เล่นต้องเสี่ยงซึ่งต้องอาศัยโชคเข้ามาช่วยอีกว่าจะได้เลือกเล่นเกมง่าย หรือยาก เสี่ยงว่าจะได้รางวัลมากน้อยแค่ไหน ทำให้ผู้ชมเกิดอาการลุ้นและความสนุก รวมไปถึงรายการด้วย

เกมการแข่งขันมักตึงเครียดและความรู้สึกนี้จะเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ จากสิ่งที่เราไม่สามารถคาดเดาผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้น ทำให้รายการเกมโชว์ต้องมีการแข่งขัน การเสี่ยงทำให้รายการสนุก และผู้ชมรู้สึกมีอารมณ์ร่วมไปกับการชมรายการ

สำหรับรูปแบบเกมอีกอย่างที่พบมากเช่นกัน คือ เกมการล้อเลียนพบ 6 รายการ ล้วนแต่เป็นการล้อเลียนพฤติกรรม หรือความคิดของคน จึงทำให้รายการที่มีรูปแบบเกมในลักษณะนี้ส่วนหนึ่งต้องมีการแสดงในรายการด้วย รูปแบบของรายการจึงออกมาคล้ายกับรายการเกมโชว์ ผสมวาไรตี้โชว์ พบในรายการชิงร้อยชิงล้าน จากการแสดงโชว์ของแก๊ง 3 ช่า รายการซ็อคเกม จากการแสดงในช่วงโชว์ซ็อค และรายการลับเฉพาะคนรู้ใจ ในช่วงเฉลยคำถาม “ขอสักครั้งฉันอย่างจะเป็น” ซึ่งเป็นการแสดงของปรีดีนี้ร่วมกับตลกประจำรายการ

เกมอีกแบบหนึ่งที่พบคือ การแข่งขันพลังกำลังของร่างกาย พบใน 3 รายการ ซึ่งรูปแบบเกมในลักษณะนี้การใช้พลังกำลัง การลุ้นว่าใครจะเป็นผู้แพ้หรือผู้ชนะเหมือนการได้ชมกีฬา เพียงแต่ผู้เล่นเป็นดารา ซึ่งถ้าเป็นดาราที่คนรู้จัก หรือกำลังได้รับความนิยมอยู่ในขณะนั้นผู้ชมก็จะติดตามดูมากขึ้น เกมการแข่งขันพลังกำลังช่วยให้รายการมีความตื่นเต้น เร้าใจ หวาดเสียว ทำให้ผู้ชมอยากติดตามชม

รายการที่มีรูปแบบของเกมที่ผสมกันอยู่มากที่สุดและครบทุกรูปแบบมี 2 รายการ คือ รายการชิงร้อยชิงล้านและรายการซ็อคเกม ซึ่งเป็นสองรายการที่มีเนื้อหาของเกมการเลียนแบบและการแข่งพลังกำลังผสมอยู่ในเกมการแข่งขันและการเสี่ยง ทำให้รายการมีความน่าสนใจได้รับความนิยมจากผู้ชมมาก เหตุผลอีกอย่างหนึ่งคือ เกมโชว์ที่ประสบความสำเร็จมักจะจับเอาอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมเข้ามามีส่วนร่วมในรายการ รูปแบบของเกมที่ตื่นเต้นเร้าใจ การได้รู้ความลับของ

คนอื่น ความสนุกที่เกิดจากการกลั่นแกล้งหรือความสนุกที่เกิดจากการตลก คนดูจะรู้สึกเหมือนได้ผ่อนคลายเวลาชมรายการ เพราะรู้สึกกว่าตัวเองได้ชดเชยกับสิ่งที่ขาดหายไปในชีวิตประจำวัน

เกมโชว์เป็นรายการโทรทัศน์ที่สร้างความสนุกสนานให้กับผู้ชม เป็นรายการแข่งขันที่มุ่งหวังเงินรางวัล แต่ในบริบทรายการเกมโชว์ของสังคมไทย เป็นสังคมที่สนุกสนานไม่จริงจังกับการแข่งขัน ทำให้ต้องพยายามผลิตรายการเกมโชว์ที่ต้องลุ้นระทึก หรือสนุกสนาน ไม่ใช่การแข่งขันที่จริงจังเหมือนต่างประเทศ การแข่งขันบางครั้งไม่ต้องจริงจัง แต่ต้องอาศัยการคาดเดา การเสี่ยงเพื่อหาคำตอบที่ถูกต้อง ดังนั้นรายการเกมโชว์ทุกรายการต้องตลก หรือพิธีกรจะต้องสร้างความสนุกสนานให้กับผู้ชม

อีกลักษณะหนึ่งที่พบก็คือ รายการเกมโชว์จะประกอบไปด้วยดารามากมาย จึงทำให้เกมโชว์ของเมืองไทยมีลักษณะคล้ายๆกับวาไรตี้โชว์ คือ มีการแสดงของดารา หรือตลกประกอบการแข่งขัน ทั้งๆที่การแสดงเหล่านั้นบางครั้งไม่มีผลต่อตัวเกมในรายการเท่าไรนัก ลักษณะที่เกิดขึ้นนี้จึงอาจจะเป็นลักษณะพิเศษของการแข่งขันรายการเกมโชว์ของสังคมไทย

เนื้อหาต่างๆเหล่านี้เองที่พบว่าเป็นเนื้อหาที่สื่อสารกันในรายการเกมโชว์มีทั้งเนื้อหาที่สนับสนุนสังคม การต่อต้านสังคม และเนื้อหาที่ไม่ใช่การสนับสนุนสังคมและการต่อต้านสังคม

## 2. เนื้อหาที่สนับสนุนสังคมและการต่อต้านสังคม

เนื้อหาที่มีลักษณะการสนับสนุน หมายถึง ลักษณะที่สังคมต้องการให้คนส่วนใหญ่มีพฤติกรรมที่สังคมนิยมชมชอบให้การสนับสนุน และผู้กระทำส่วนมากเกิดความพอใจว่าการกระทำนั้นเป็นสิ่งถูกต้องเหมาะสม ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเอง ผู้อื่น และสังคม จากรายการเกมโชว์ยอดนิยม 10 รายการ ทำให้พบเนื้อหาการสนับสนุนสังคม 14 ประเภท คือ

1. การส่งเสริมการเรียนรู้ พบในรายการเกมโชว์ 9 รายการ เนื้อหาที่พบคือ การส่งเสริมความรู้ภาษาไทย การส่งเสริมความรู้ในการดำเนินชีวิต ป้องกันตัวจากการถูกหลอกลวง การให้ความรู้อาชีพต่างๆ การส่งเสริมความรู้ทั่วไป ประเพณี สถานการณ์รอบตัว สถานที่ท่องเที่ยว และการส่งเสริมความรู้ทางด้านการรักการอ่าน การเรียนหนังสือ การส่งเสริมความรู้ที่พบส่วนใหญ่จะนำมาเล่นเป็นเกมในการแข่งขัน หรือการให้ข้อมูลเพิ่มเติมหลังจากการเฉลยคำตอบ

2. การตัดเคื่อน พบ 8 รายการ เนื้อหาที่พบคือ การตัดเคื่อนเรื่องความเชื่อ การตัดเคื่อนเรื่องการดูแลสุขภาพ การตัดเคื่อนเรื่องการดำเนินชีวิต การตัดเคื่อนและคติสอนใจ เนื้อหาที่สื่อสารกันส่วนใหญ่จะเป็นการพูดคุยกันระหว่างพิธีกร ดารารับเชิญมาร่วมแข่งขันรายการ

3. ความให้ร่วมมือ พบ 6 รายการ เนื้อหาที่พบคือ การให้ความร่วมมือกับกิจกรรมของสังคม การให้ความร่วมมือกับสปอนเซอร์ผู้สนับสนุนรายการและสถานที่รายการออกอากาศ การให้ความร่วมมือในการเล่นเกมจากผู้ชมที่บ้าน เนื้อหาที่สื่อสารจะมีสองลักษณะ คือ การประกาศหรือการให้ข้อมูลจากพิธีกร และการร่วมเล่นเกมในรายการ

4. การให้กำลังใจ พบ 5 รายการ เนื้อหาที่พบคือ การให้กำลังใจในขณะที่แข่งขัน การให้กำลังใจในการดำเนินชีวิต ผู้ชีวิต เนื้อหาที่สื่อสารจะให้กำลังใจแก่ผู้แข่งขันเกม และการให้กำลังใจแก่ผู้ชมที่บ้านจาก โดยยกตัวอย่างจากการแข่งขัน

5. การส่งเสริมกีฬา พบ 4 รายการ เนื้อหาที่พบคือ การเชิญนักกีฬามาร่วมในรายการ และการส่งเสริมกีฬา โดยมีเกมการแข่งขัน มีกฎกติกาคล้ายกับการเล่นกีฬา เนื้อหาที่สื่อสารจะเป็นการเล่นเกมหรือการสาธิตการเล่นเกม

6. ความสามัคคี พบ 4 รายการ เนื้อหาที่พบคือ เกมการแข่งขันวางเงื่อนไขให้ดารารับเชิญที่ทำการแข่งขันต้องสามัคคีกัน เพื่อผ่านด่านให้เข้าไปถึงรอบสุดท้ายให้ได้ หรือเพื่อช่วยกันสะสมเงินรางวัล

7. ความมีน้ำใจ พบ 4 รายการ เนื้อหาที่พบคือ ความมีน้ำใจวยพรในเทศกาลสำคัญ ความมีน้ำใจพูดคุยถึงกิจการเสริมของดาราที่มาร่วมในรายการ และเกมการแข่งขันที่นำมาจากดาราหรือผู้ร่วมรายการ ได้แสดงความมีน้ำใจต่อคนอื่นแล้วนำมาตั้งเป็นคำถามเพื่อทายปัญหาในรายการเกมโชว์ เนื้อหาที่สื่อสารจะเป็นการพูดคุย และการร่วมเล่นเกม

8. ความช่วยเหลือ พบ 3 รายการ เนื้อหาที่พบคือ การช่วยเหลือเมื่อคนอื่นเดือดร้อน และการช่วยเหลือในเกมการแข่งขัน มีลักษณะที่เป็นการบังคับให้ช่วยเหลือกันจึงจะผ่านการแข่งขันไปได้ เนื้อหาที่สื่อสารผ่านการเล่นเกม



9. การส่งเสริมสังคม หรือการเสียสละเพื่อส่วนรวม พบ 3 รายการ เนื้อหาที่พบคือ การส่งเสริมสังคมเกี่ยวกับประเพณีที่สำคัญของไทย การส่งเสริมสังคมในการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ การส่งเสริมสังคมให้เกิดความรักและการใช้ภาษาไทยให้ถูกต้อง และการส่งเสริมให้คนในสังคมดูแลสุขภาพ ร่างกาย เนื้อหาการสื่อสารจะมีการพูดคุยกันในรายการระหว่างพิธีกร ดารารับเชิญและผู้ชมจากทางบ้านด้วย

10. การส่งเสริมอาชีพ พบ 3 รายการ เนื้อหาที่พบคือ การแนะนำอาชีพที่น่าสนใจ รวมทั้งขั้นตอนการทำงานเป็นภาพสารคดี และโดยนำผู้ประกอบการอาชีพมาพูดคุยและร่วมเล่นเกมในรายการ จะเป็นการให้ความรู้เกี่ยวกับอาชีพนั้นๆที่ทำให้ประสบความสำเร็จในการทำงาน เนื้อหาการสื่อสารจะเป็นการพูดคุยกันระหว่างพิธีกร ผู้ร่วมรายการและดารารับเชิญ นอกจากนี้ยังนำมาเล่นเกมด้วย

11. การส่งเสริมความรัก พบ 3 รายการ เนื้อหาที่พบคือ การส่งเสริมความรักภายในครอบครัว การส่งเสริมความรักความผูกพันของเพื่อน และการส่งเสริมความรักในลักษณะของหญิงชาย เนื้อหาที่ทำการสื่อสารจะออกมาในลักษณะการเล่นเกม การพูดคุยกันระหว่างพิธีกร ดาราผู้แข่งขัน

12. ความอดทน พบ 2 รายการ เนื้อหาที่พบคือ ความอดทนต่อความลำบากในการแข่งขัน และความอดทนในการดำเนินชีวิตที่ผ่านมา เนื้อหาที่สื่อสารออกมามีสองลักษณะคือผ่านการเล่นเกม และการพูดคุยเล่าประสบการณ์ชีวิตที่ผ่านมา

13. การช่วยเหลือคนแปลกหน้า พบ 1 รายการ เนื้อหาที่พบคือ การช่วยเหลือคนจากอันตราย สื่อสารผ่านการเล่นเกม

14. ความขยัน พบ 1 รายการ เนื้อหาที่พบ คือ ความขยันในการประกอบอาชีพ ขยันในหน้าที่การทำงาน สื่อสารผ่านการเล่นเกม

เนื้อหาที่สื่อสารในรายการเกมโชว์ขึ้นอยู่กับผู้ผลิตรายการว่าต้องการสร้างสรรค์ให้ออกมาอย่างไร บางครั้งนอกจากผู้ผลิตรายการแล้วยังขึ้นอยู่กับปัจจัยภายนอก เช่น ผู้สนับสนุนรายการ เวลาที่ทางสถานีให้กับผู้ผลิตรายการ จากการศึกษารายการเกมโชว์ยอดนิยม 10 รายการทำให้ได้



ข้อสรุปว่าเนื้อหาการสนับสนุนสังคมเป็นเนื้อหาที่ผู้ผลิตต้องการนำเสนอเพื่อสร้างสรรคิให้รายการมีสาระมากขึ้น รายการเกมโชว์หลายรายการมีลักษณะถาม-ตอบ เกี่ยวกับความรู้รอบตัว ความรู้เกี่ยวกับภาษาไทย ซึ่งส่วนใหญ่พบลักษณะการส่งเสริมความรู้มากกว่าการสนับสนุนสังคมอื่นๆ และพบในรายการเกมโชว์เกือบทุกรายการ

สำหรับการสร้างสรรค์เนื้อหาในรายการเกมโชว์เพื่อนำมาเล่นเกมส่วนหนึ่งต้องเป็นเนื้อหาที่มีสาระ เป็นการสนับสนุนสังคม เพื่อให้เกิดการพัฒนาการรับรู้(Cognitive) เกี่ยวกับสังคมรอบๆตัว คือ ถ้าผู้ชมได้เรียนรู้ กฎทางสังคมที่เกี่ยวกับ “พฤติกรรมกรรมการสนับสนุนสังคม” เขาก็ตระหนักรู้ และสามารถที่จะแสดงพฤติกรรมกรรมการสนับสนุนได้ โดยเฉพาะเด็กหากมีการส่งเสริมการเรียนรู้ก็จะช่วยให้เขามีพฤติกรรมด้านการส่งเสริมสังคมมากขึ้น เพื่อก่อให้เกิดคุณประโยชน์ต่อส่วนรวม

รายการที่มีเนื้อหาการสนับสนุนสังคมมากที่สุด คือ รายการซ็อคเกม รายการชิงร้อยชิงล้าน และรายการเวทีทอง รายการที่มีเนื้อหาการสนับสนุนสังคมน้อยที่สุด คือ รายการเกมพิศวงและรายการจุกบ๊องขเกม นอกจากสาระความรู้ที่ทางรายการเกมโชว์ต้องการนำเสนอแล้ว แต่ละรายการยังต้องพยายามสร้างความแปลกใหม่กับรายการของตัวเองให้เกิดความสนุกสนานมากขึ้น ซึ่งความแปลกใหม่และความสนุกเหล่านี้เองก็ทำหน้าที่เป็นเนื้อหาส่วนหนึ่งที่สื่อสารในรายการเกมโชว์ และบางครั้งจะเป็นเนื้อหาการต่อต้านสังคม เพราะหากรายการมีแต่เนื้อหาที่เป็นสาระมากเกินไปจะคล้ายกับรายการสารคดีมากกว่า ข้อสรุปที่พบจากการต่อต้านสังคมมีดังนี้

เนื้อหาการต่อต้านสังคม หมายถึง ลักษณะที่สังคมไม่ต้องการให้มีอยู่ในสมาชิกของสังคม เป็นการกระทำที่สังคมลงโทษหรือพยายามกำจัด และผู้ที่กระทำพฤติกรรมนั้น ส่วนมากรู้สึกว่าเป็นสิ่งที่ไม่ถูกต้องและไม่สมควร เนื้อหาการต่อต้านสังคมที่ทำการศึกษาจากรายการเกมโชว์ 10 รายการ พบว่ามีเนื้อหาการต่อต้านสังคมพบ 9 ประเภท คือ

1. การก้าวร้าว พบในรายการเกมโชว์ทุกรายการและเกือบทุกครั้งที่ออกอากาศ เนื้อหาที่พบคือการแสดงความก้าวร้าวทางพฤติกรรม จะพบมากที่สุดแสดงออกมาในลักษณะการทุบ ตี ต่อย เตะ หรือการใช้กำลังที่รุนแรง และการก้าวร้าวทางคำพูด จะก้าวร้าวในเรื่องของรูปร่างหน้าตา สีผิว อายุ และเรื่องความสามารถอื่นๆ

2. การแสดงออกทางเพศ พบ 9 รายการ เนื้อหาที่พบ คือ แสดงออกทางการกระทำที่จิตใจ แสดงออกทางเพศ พบมากในลักษณะการแตะโลม การโอบกอด จับมือ หอมแก้มสื่อไปในทางขู้สาว ลามก การแสดงออกทางเพศแสดงออกทางคำพูด ในลักษณะแตะโลม ลวมลาม พุดจาสองแง่สองง่าม พุดจาลามก

3. ความรุนแรง พบ 6 รายการ เนื้อหาที่พบ คือ เกิดจากการเล่นเกมที่มีความรุนแรง ความรุนแรงที่ดาราเคยประสบกับเหตุการณ์เหล่านั้นมาก่อน และนำมาตั้งเป็นคำถามเพื่อร่วมเล่นเกม ความรุนแรงที่เกิดจากการแสดงโชว์ความสามารถต่างๆบางครั้งมีการจำลองความรุนแรงที่ใช้อาวุธด้วย

4. การกลั่นแกล้ง พบ 4 รายการ เนื้อหาที่พบ คือ ส่วนใหญ่เป็นการกลั่นแกล้งเพื่อความสนุกสนาน เป็นการแสดงโชว์ของผู้ช่วยพิธีกร หรือตลกประจำรายการ อีกรูปแบบหนึ่งเกิดจากการเล่นเกมของรายการ

5. ความคับข้องใจ พบ 3 รายการ เนื้อหาที่พบ คือ เกิดจากรูปแบบการเล่นเกม เล่นเกมผิดพลาด ถูกกลั่นแกล้งแล้วไม่สามารถโต้ตอบได้ พลาดจากสิ่งที่หวังไว้ และความคับข้องใจในอดีตเมื่อนำมาเล่าในรายการอีกครั้ง

6. ความโหดร้ายทารุณ พบ 3 รายการ เนื้อหาที่พบ คือ ความโหดร้ายทารุณ เกิดจากแนวคิดหลักของรายการที่ต้องการความตื่นเต้นหวาดเสียว ดังนั้นเกมการแข่งขันจึงพบความโหดร้ายทารุณ และความโหดร้ายทารุณที่เกิดจากการแสดงโชว์ของรายการ

7. การหลอกลวง พบ 3 รายการ เนื้อหาที่พบ คือ เกิดจากรูปแบบของเกมการแข่งขัน ซึ่งทำให้ดาราที่มาแข่งขันสืบสนว่าอะไรถูกอะไรผิด การหลอกที่เกิดจากการแสดงการโชว์ของตลกประจำรายการ เพื่อสร้างความสนุกสนานให้กับรายการ และการหลอกที่เกิดจากเรื่องที่ดาราหรือผู้ร่วมรายการนำมาเล่าเพื่อตั้งเป็นคำถามประจำรายการ

8. การโกง พบ 2 รายการ เนื้อหาที่พบ คือ การโกง เพื่อช่วยเหลือให้ดาราผู้แข่งขันสามารถผ่านด่านไปได้ และการโกงเพื่อให้ตัวเองเป็นผู้ชนะคู่แข่งอื่น อีกลักษณะหนึ่งเป็นการโกงในการแสดงโชว์

9. การเกี่ยงกันทำงาน พบเพียงรายการเดียว เนื้อหาที่พบ คือ การหลีกเลี่ยงการทำงาน โดยให้เพื่อนร่วมทีมเป็นคนทำงานแทน แต่เป็นการเกี่ยงกันทำงานที่ไม่จริงจัง เป็นการสร้างสีสันให้กับรายการมากกว่า

เนื้อหาการต่อต้านสังคมที่น่าเสนอในรายการเกมโชว์ ที่พบบ่อยและมากที่สุด คือ การก้าวร้าว การแสดงออกทางเพศ และความรุนแรง รายการที่มีเนื้อหาการต่อต้านสังคมมากที่สุด คือ รายการชิงร้อยชิงล้านมือยูถึง 9 ประเภทด้วยกัน รองลงมาคือรายการลับเฉพาะคนรู้ใจ รายการช็อคเกม และรายการสี่ขาทำตะลุยกัย เนื้อหาการต่อต้านสังคมที่พบน้อยได้แก่ รายการเกมแก้จน และรายการเวทีทอง จะสังเกตเห็นว่ารายการสนับสนุนสังคมน้อยที่สุด ก็ไม่จำเป็นจะต้องเป็นรายการที่มีเนื้อหารายการที่ต่อต้านสังคมมากที่สุดเช่นกัน

เนื้อหาที่ไม่ใช่การสนับสนุนสังคม และการต่อต้านสังคม เป็นเนื้อหาเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผี พบ 4 รายการ ได้แก่ รายการเกมพิศวง รายการช็อคเกม รายการชิงร้อยชิงล้าน และรายการสี่ขาทำตะลุยกัย เนื้อหาที่พบ คือ ความเชื่อเกี่ยวกับเรื่องผี เรื่องเจ้าเข้าทรง เรื่องไสยศาสตร์ เวิร์กกรรมที่มีอยู่เป็นความเชื่อที่เกิดจากพื้นฐานของคนไทย

ข้อสรุปที่พบอีกอย่างหนึ่งจากการศึกษางานวิจัยชิ้นนี้พบว่ารายการที่มีเนื้อหาการสนับสนุนสังคมมากที่สุดก็มีเนื้อหาการต่อต้านสังคมมากเช่นเดียวกัน ซึ่งพบในสองรายการคือ รายการชิงร้อยชิงล้านและรายการช็อคเกม ที่เป็นเช่นนี้เพราะการสนับสนุนสังคม คือสาระสำคัญในการนำเสนอเนื้อหาในการแข่งขันเกม เนื้อหาการต่อต้านสังคมเป็นการแต่งแต้มสีสันให้กับรายการ แต่การแต่งแต้มสีสันแห่งความสนุกเหล่านี้ หากมากเกินไปผู้ชมก็จะรับเรื่องความก้าวร้าว ความรุนแรงได้ง่าย เพราะบุคคลที่นำเสนอเรื่องการต่อต้านสังคม ส่วนใหญ่จะเป็นพิธีกร ซึ่งอีกด้านหนึ่งพิธีกรเปรียบเสมือนเป็นตัวแทนของรายการ อีกคนหนึ่งที่นำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคมมาก คือ ดารา เมื่อผู้ชมโดยเฉพาะเด็กๆ เห็นว่าคนที่เขาชื่นชอบมีลักษณะการกระทำแบบนี้ เขาจะจดจำ และเลียนแบบพฤติกรรมเหล่านั้น

ในขณะที่ตลกแสดงพฤติกรรมการต่อต้านสังคม คนดูจะรู้สึกว่าเป็นเรื่องไม่จริงจังเป็นความสนุกสนาน แต่หากมองอีกมุมหนึ่งความไม่จริงจังเหล่านี้เกิดขึ้นและถูกตอกย้ำบ่อยๆ จนเกิดเป็นความซาซิน และส่งผลให้เด็กๆ หรือผู้ชมที่ดูเลียนแบบพฤติกรรมได้ เพราะเขาจะรู้สึกว่าการแสดงออกแบบนี้เป็นเรื่องปกติ เมื่อเกิดเหตุการณ์บางอย่างในชีวิตที่คล้ายกับเหตุการณ์ที่เขาเคยรับรู้มา

แล้วจากการชมรายการเกมโชว์ การแสดงออกหรือการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าของเด็กๆเหล่านี้เขาก็จะปฏิบัติตามสิ่งที่เขาเคยรับรู้ โดยอาจจะไม่ผ่านการไตร่ตรองว่าดีหรือไม่ดี เหมาะสมหรือไม่ เพราะความซาซินที่เขาเห็นว่าการกระทำของเขาเป็นเรื่องปกติ ใครๆเขาทำเช่นนี้เหมือนกัน

3. การนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคม การต่อต้านสังคม และเนื้อหาที่ไม่ใช่การสนับสนุนสังคมและการต่อต้านสังคม

การศึกษาวิจัยในเรื่องการนำเสนอรูปแบบและเนื้อหาการสนับสนุนและการต่อต้านสังคม ที่ปรากฏในรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ ในเรื่องการนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคม การต่อต้านสังคม และเนื้อหาที่ไม่ใช่การสนับสนุนสังคมและการต่อต้านสังคมนั้นพบว่า การนำเสนอเนื้อหาขึ้นอยู่กับแนวคิดของผู้ผลิตรายการ รูปแบบของเกม และเนื้อหาที่ผู้ผลิตต้องการสร้างขึ้นมาเพื่อสื่อสารกับผู้ชม ส่วนหนึ่งมาจากการสร้างสรรค์รายการ อีกส่วนหนึ่งนำมาจากเรื่องราวของดารา หรือผู้ร่วมรายการ โดยนำเสนอเนื้อหาผ่านการเล่นเกม ผ่านพิธีกร ผ่านดารารับเชิญ ผ่านผู้ร่วมรายการ ผ่านตลก ตลอดจนองค์ประกอบต่างๆที่เกิดขึ้นในรายการ ทำให้พบว่าเกมส่วนใหญ่จะดึงเอาลักษณะการช่างสังเกต การจับผิดผู้อื่นเข้ามาร่วมในรายการ ซึ่งมนุษย์เราแม้จะมีความดีงามแค่ไหน แต่ในส่วนลึกแล้วหากเห็นผู้อื่นทำผิดพลาดจะรู้สึกสะใจ สนุก หากได้ดนตรี แสง สี เสียงเข้ามาช่วยจะยิ่งเพิ่มความสนุกมากขึ้น ผู้ชมจะสนใจที่จะดูมากขึ้น โดยเฉพาะหากเรื่องราวเหล่านั้นมาจากบุคคลที่เขาสนใจ เช่น ดารา ทำให้ผู้ชมรู้สึกว่าการได้รับรู้เรื่องราวของดาราเหมือนเป็นการเข้าไปใกล้ชิดดารามากขึ้น

การนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคมที่พบร่วมกันของรายการเกมโชว์ คือ มีการนำเสนอเนื้อหาทั้งการพูดและการกระทำ เนื้อหาต่างๆที่นำเสนอในรายการส่วนใหญ่จะนำมาจากดารารับเชิญ ผู้ร่วมรายการ เนื้อหาที่ผู้ผลิตคิดขึ้นมา ผู้ที่ทำหน้าที่นำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคมได้มากที่สุด คือ ดารารับเชิญ 26.12 % รองลงมาคือพิธีกรประจำรายการ 23.13 % ผู้ร่วมรายการที่เป็นดาราและผู้ร่วมรายการจากทางบ้านเท่ากับเกม 20.15 % และตลกประจำรายการ 6.72 % ตามลำดับ นอกจากนี้ยังมีนำเสนอผ่านการขึ้นตัวหนังสือบนจอโทรทัศน์อีก 3.73 % เนื้อหาการสนับสนุนสังคมที่ถูกนำเสนอมากที่สุด คือการส่งเสริมการเรียนรู้ การดักเตือน และการให้ความร่วมมือ

ส่วนการนำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคมนั้นกลับพบว่าพิธีกรเป็นผู้ที่ทำหน้าที่นำเสนอเนื้อหาบ่อยครั้งมากกว่าส่วนอื่นๆของรายการถึงร้อยละ 27.65 % รองลงมาคือดารารับเชิญ 26.60 % ตลก 20.21 % ในขณะที่ผู้ร่วมรายการนำเสนอ 14.91 % และรูปแบบของเกมจะเป็นผู้ทำหน้าที่นำเสนอเนื้อหาเป็นลำดับสุดท้าย 10.63 % ในการนำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคม ตลกน่าจะเป็นผู้ที่ทำหน้าที่นำเสนอเนื้อหาบ่อยครั้งมากกว่าทุกคนในรายการ แต่จากการศึกษากลับพบว่าพิธีกรที่เป็นเช่นนี้เพราะว่าบางรายการไม่มีตลกหรือผู้ช่วยพิธีกร พิธีกรจึงต้องทำหน้าที่สร้างความสนุกสนานในรายการแทนตลกนั่นเอง

การนำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคมของพิธีกรจะพบในประเภทหลักๆ 3 ประเภท คือ การก้าวร้าว การแสดงออกทางเพศ และความรุนแรง ในขณะที่ตลกกลับนำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคมหลากหลายประเภทมากกว่า เพราะผู้ชมถือว่าเรื่องที่ตลกถ่ายทอดเป็นเหมือนการเล่นเป็นเรื่องที่ไม่จริงจัง เป็นการแกล้งทำ เป็นการขบขันที่ขาดหายไปในชีวิตจริง

ส่วนการนำเสนอเนื้อหาที่ไม่ใช่การสนับสนุนสังคม และการต่อต้านสังคม เป็นเรื่องความเชื่อ เรื่องผี เรื่องไสยศาสตร์ ถูกนำเสนอผ่าน พิธีกร ดารารับเชิญ ผู้ร่วมรายการ และตลกประจำรายการ

จากข้อมูลที่ได้ทำการศึกษาหากนำมาเปรียบเทียบแล้วจะทำให้พบว่าวิธีการนำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคมถูกนำเสนอมากกว่าเนื้อหาการสนับสนุนสังคม คือ เนื้อหาการต่อต้านสังคม ถูกนำเสนอ 27.65 % โดยพิธีกร ในขณะที่เนื้อหาการสนับสนุนสังคมถูกนำเสนอ 26.12 % โดยดารารับเชิญ แม้ว่าผู้ทำหน้าที่ถ่ายทอดจะไม่ใช่มุขคนเดียวกันก็ตาม แต่ก็ก็เป็นบุคคลที่มีชื่อเสียงทั้งคู่ ดังนั้นจึงสามารถระบุได้อย่างหนึ่งว่าเนื้อหาที่ถูกนำเสนอในรายการเกมโชว์พบเนื้อหาการต่อต้านสังคมมากกว่าเนื้อหาการสนับสนุนสังคม

นอกจากนี้ข้อสรุปที่พบอีกอย่างหนึ่งพบว่า รูปแบบของเกมจะนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคมและการต่อต้านสังคมออกมาได้อย่างชัดเจน คือ หากรายการได้มีการแข่งขันในลักษณะถามตอบ เนื้อหาจะออกมาในแนวลักษณะการสนับสนุนสังคม ในประเภทการส่งเสริมการเรียนรู้ในด้านต่างๆ การส่งเสริมกีฬา การส่งเสริมอาชีพ เป็นต้น แต่ถ้าเป็นเกมการล้อเลียน หรือเกมการใช้พลังกำลังนั้นเนื้อหาของรายการจะนำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคมมากกว่า เช่น เรื่องความรุนแรง การแกล้ง ความโหดร้ายทารุณ ดังนั้นรูปแบบของเกมจึงเป็นอีกหนึ่งอย่างในรายการที่ช่วยนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคมและการต่อต้านสังคม



รูปแบบของเกมการแข่งขันในรายการเกมโชว์ของไทยจะไม่ใช้การแข่งขันเพื่อเอาชนะ หรือเพื่อเงินรางวัลเหมือนในต่างประเทศ แต่จะเป็นเกมการแข่งขันผสมกับการแสดง รูปแบบรายการจึงคล้ายกับรายการปิกนิกะ(Variety Show) เพราะวัตถุประสงค์ของผู้ผลิตรายการมุ่งเน้นความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ประกอบกับระยะเวลาในการออกอากาศที่นาน จึงต้องนำการแสดงอื่นๆ มาเป็นส่วนหนึ่งของรายการเกมโชว์

สำหรับองค์ประกอบของรายการในส่วนอื่นๆ คือ ฉาก แสง เสียง แม้ว่าจะไม่ได้ทำหน้าที่นำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคม และการต่อต้านสังคมโดยตรง แต่ก็มีส่วนช่วยเสริมให้การนำเสนอเนื้อหาทั้งสองด้านมีความกลมกลืน มีความสมบูรณ์ สามารถสร้างบรรยากาศให้ผู้ชมเกิดจินตนาการตามแนวคิดของผู้ผลิตรายการ

รายการเกมโชว์ถือว่าเป็นรายการหนึ่งบทบาทในการหล่อหลอมและให้ค่านิยมต่อสมาชิกในสังคม ดังนั้นโปรแกรมและเนื้อหาของสื่อมวลชนหรือรายการโทรทัศน์จึงมีความสำคัญต่อการพัฒนาการทางจิตใจที่เอื้อเพื่อแม่และเสียสละเพื่อผู้อื่น ดังที่กล่าวมาแล้วว่าสังคมจะอยู่ได้ก็ต่อเมื่อคนรู้จักการเสียสละเพื่อผู้อื่น ในขณะที่เดียวกันก็ต้องสร้างดุลยภาพระหว่างการช่วยเหลือตนเอง และการช่วยเหลือผู้อื่นด้วย

ดังนั้นผู้ผลิตรายการจึงต้องตระหนักหน้าที่ของผู้ผลิตสื่อ และปรับเปลี่ยนเนื้อหาในการสื่อสารภายในรายการโทรทัศน์ให้มากขึ้น ไม่ใช่ต้องการเพียงแคให้รายการเกมโชว์ของตัวเองมีความสนุกสนาน ได้รับความนิยม และหวังผลกำไรจากผู้สนับสนุนรายการเท่านั้น แต่จะต้องพิจารณาให้เห็นถึงผลกระทบของสื่อที่มีอิทธิพลต่อผู้ชมด้วย เพื่อที่จะได้ไม่เกิดเหตุการณ์รุนแรงในสังคมเพราะสื่อ

### ข้อจำกัดในการศึกษา

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้พบอุปสรรคในการวิจัย 2 เรื่อง คือ เรื่องแรกเป็นการเก็บข้อมูลในเรื่องเทปที่จะทำการศึกษา เพราะบริษัทผู้ผลิตรายการเกมโชว์ทั้ง 10 รายการไม่อนุญาตให้คัดลอกสำเนาเทปวิดีโอเพื่อมาศึกษา (ยกเว้นบริษัท บอว์น แอสโซซิเอท จำกัด ผู้ผลิตรายการจุกบ็อกเกมและรายการลับเฉพาะคนรู้ใจที่ให้เทปตัวอย่างรายการมาครบทั้ง 3 เดือน) เพราะจำนวนเทปที่เป็นข้อมูลที่ต้องศึกษามีจำนวนมาก ทางรายการไม่ได้คัดลอกเทปไว้ทุกครั้ง และเทปที่เก็บก็



เป็นคนละระบบกับที่ผู้วิจัยจะนำมาใช้งานได้ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงต้องจ้างบริษัทที่รับอัดรายการโทรทัศน์เก็บข้อมูลที่เป็นเทปวิดีโอแทน ซึ่งต้องเสียค่าใช้จ่ายในส่วนนี้ค่อนข้างสูงมาก

ข้อจำกัดอีกเรื่องหนึ่งก็คือ การให้ข้อมูลบางเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการผลิตและสนับสนุนรายการซึ่งสัมภาษณ์ผู้ผลิตรายการซึ่งบางรายการไม่ยอมให้สัมภาษณ์ เพราะให้เหตุผลว่าไม่สามารถให้ข้อมูลหรือให้สัมภาษณ์ได้ รูปแบบรายการบางอย่างรวมทั้งข้อมูลเกี่ยวกับการสนับสนุนรายการเป็นเรื่องที่ปกปิด จึงทำให้ผู้วิจัยไม่สามารถสัมภาษณ์ผู้ผลิตรายการเกมโชว์บางรายการได้ แต่ก็พยายามสืบค้นจากข้อมูลจากเอกสารต่างๆ ที่ลงตามสื่อเท่าที่จะสามารถทำได้เท่านั้น

ข้อเสนอแนะ

การศึกษาวิจัยเรื่องการนำเสนอรูปแบบและเนื้อหาที่สนับสนุนและต่อต้านสังคมที่ปรากฏในรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ ในครั้งนี้ได้ศึกษาเฉพาะเนื้อหารายการ และตรวจสอบเนื้อหากับผู้ผลิตรายการเท่านั้น โดยทั่วไปหลักของการสื่อสารมวลชน ซึ่งที่ต้องคำนึงถึงอีกอย่างหนึ่งคือ ผู้ชมรายการ แต่ในการศึกษานี้ไม่ได้ศึกษาผู้ชมรายการว่าสนใจในเนื้อหาของรายการสนับสนุนสังคมและต่อต้านสังคมบ้างหรือไม่ ดังนั้นหากมีผู้ที่สนใจต้องการศึกษารายการเกมโชว์ผู้วิจัยอาจจะเสนอให้ทำการวิจัยเกี่ยวกับผู้ชมรายการ ในด้านการรับสารว่าได้รับเนื้อหาด้านการสนับสนุนสังคมและการต่อต้านสังคมบ้างหรือไม่ และเนื้อหาเหล่านั้นมีผลต่อพฤติกรรมหรือไม่ อย่างไร เพื่อจะได้นำไปตรวจสอบแนวคิดว่าสอดคล้องกับเนื้อหาที่ผู้ผลิตรายการต้องการสื่อสารกับผู้ชมหรือไม่ หรือความคิดของผู้ชมกับผู้ผลิตแตกต่างกัน เพราะข้อสรุปเหล่านี้จะมีผลดีต่อวงการวิชาการด้านนิเทศศาสตร์ หรือในสาขาอื่นๆที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งหน่วยงานเอกชนที่เป็นผู้ผลิตรายการก็จะได้รับประโยชน์จากข้อมูลเหล่านี้ด้วยเช่นกัน

## รายการอ้างอิง

### ภาษาไทย

- กฤษณ์ ทองเลิศ. 2540 . สื่อมวลชน การเมืองและวัฒนธรรม . กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์สำนักท้องถิ่น.  
ก่อเกียรติ ลิ้มปัทม์ . 24 กรกฎาคม 2543 . ผู้ควบคุมการผลิตรายการจุกขบ็อกซ์เกมและรายการ  
ลับเฉพาะคนรู้ใจ บริษัท บอรั่น แอนด์ แอสโซซิเอท จำกัด . สัมภาษณ์.  
“เกมโชว์ดารา หรือดาราต้องการโชว์,” weekend . กรุงเทพธุรกิจ ปีที่ 11 ฉบับที่ 571 (10 – 16  
พฤศจิกายน 2540) : 22-23.
- แจ้ง ไบเตย . “ปัญหาของชิงร้อย ชิงล้าน ...เอาไม่อยู่หรือตั้งใจปล่อยหลุด,” จุดประกาย . กรุงเทพ  
ธุรกิจ ปีที่ 12 ฉบับที่ 3798 (15 กุมภาพันธ์ 2542) : 11.
- “ฉลอง 1 ทศวรรษ เวอร์คัพ้อยท์ปรับโฉม ชิงร้อยชิงล้าน ชะชะซ่า รักษาแชมป์เกมโชว์,” ทีวีพูล  
ปีที่ 10 ฉบับที่ 475 (2 – 8 กรกฎาคม 2544) : 54 – 55.
- ชูโรมาน เวศยาภรณ์ . 2532 . งานฉากละคร 1. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์  
มหาวิทยาลัย.
- ดวงเดือน พันธุมนาวิน. 2522. “จริยธรรมในสังคมไทยในทัศนะของนักพฤติกรรมศาสตร์,” จริย  
ธรรมในสังคมไทยปัจจุบัน . กรุงเทพฯ : สำนักงาน.
- ถิรพันธ์ อนุวัชศิริวงศ์. 2542. จินตทัศน์ทางสังคมในภาษาสื่อมวลชน . กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่ง  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทองยศ นพวรรณสกุล . 23 สิงหาคม 2543 . ผู้ดูแลการผลิตรายการสี่ห้าห้าอะลูมิเนียม บริษัท โพลีพลัส  
เอ็นเตอร์เทนเมนท์ จำกัด . สัมภาษณ์.
- “ทำเนียบรายการโทรทัศน์ปี 41,” ทีวีพูล ปีที่ 8 ฉบับที่ 396 (26 ธันวาคม 2540 – 1 มกราคม  
2541) : 104 – 113.
- นพมาศ ธีรเวคิน. 2539. จิตวิทยาสังคมกับชีวิต(พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ธรรม  
ศาสตร์.
- ปาริชาติ สถาปิตานนท์ สโรบล. 2541 . “เอดูเทนเมนต์ : กลยุทธ์การใช้สื่อมวลชนเพื่อการพัฒนา,”  
วารสารนิเทศศาสตร์ (เมษายน – มิถุนายน 2541) . กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์.
- ปิยะจันทร์ ประวิตร, ม.ล. . 18 กรกฎาคม 2543 . ผู้ดูแลการผลิตรายการเกมล่า 2000 บริษัท  
เจเอสแอล จำกัด . สัมภาษณ์ .

พีไลวรรณ บุญล้วน . 31 กรกฎาคม 2543 . กรรมการผู้จัดการ บริษัท แมส มอนิเตอร์ จำกัด .  
สัมภาษณ์.

"รายการที่วิจัยอดนียม," มติชน ปีที่ 22 ฉบับที่ 7836 (16 สิงหาคม 2542) : 14.

"รายการอดนียม," มติชน ปีที่ 22 ฉบับที่ 7913 ( 7 ตุลาคม 2542 ) : 14.

วิมล ลีम्मงคล . 28 กรกฎาคม 2543 . ผู้เขียนบทรายการจุกบ็อกเกม บริษัท บอรั่น แอนด์  
แอสโซซิเอท จำกัด . สัมภาษณ์.

วีระ แก่นเพชร. 2539 . การแสดงตลกในงานสื่อวิทัศน์ระหว่างปี พ.ศ. 2536 – 2537 . วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

โยธิน ศันสนยุทธ์, จุมพล พูลภทรชวิน . 2524 . จิตวิทยาสังคม(พิมพ์ครั้งที่ 1) . กรุงเทพฯ : สำนัก  
ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ.

ศิริพงษ์ สุทธิโยธิน. 2535 . กลยุทธ์ในการนำเสนอรายการโทรทัศน์รูปแบบปกิณกะบันเทิง พ.ศ.  
2532- 2535 . วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิต  
วิทยาลัย คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อรนุช สุดประเสริฐ. 2538 . การวิเคราะห์รายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ . วิทยานิพนธ์  
ปริญญาโทบริหารธุรกิจ สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย คณะนิเทศศาสตร์  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

"IN & OUT 2000," ทีวีพูล ปีที่ 11 ฉบับที่ 553 (29 ธันวาคม 2543 – 4 มกราคม 2544) : 56.

### ภาษาอังกฤษ

Daniel Bar – Tal . 1976 . Pro Social Behavior: theory and research . Washington , D.C. :  
Hemisphere.

Dennis Mcquail . 1994 . Mass Communication Theory : An Introduction (3rd ed.) .  
London : Sage Publication.

G., Bammel and L., Burrus – Bammel . 1996 . Leisure & Human Behavior (3rd ed.).  
Dubuque, IA: Brown & Beuchmark Publishers.

Guy Cumberbatch and Dennis Howitt. 1989 . A Measure of Uncertainty the Effect of The  
mass Media . London : John Libbey.

John Fiske . 1987 . Television Culture . London: Routledge.

John R. Kelly . 1996 . Leisure . Boston: Allyn and Bacon.

- Les Haywood , Francis Kew , Peter Bramham , Jhon Spink , John Capenerhurst and Ian Henry . 1995 . Understanding Leisure (2nd ed.) Cheltonham : Stanley Thornes Publishers.
- Marshall McLuhan . 1964 . Understanding Media: The Extension of Man . New York: McGraw - Hill.
- Michael A. Hogg and Graham M. Vaughan . 1998 . Social Psychology ( 2nd ed.) . London : Prentice Hall Europe.
- Robert A Giacalone and Jerald Greenberg . 1996 . Antisocial Behavior in Organizer . California: Sage Publication.
- Roger D. Winner and Joseph R. Dominick . 1997 . Mass media Research (5ed.) . Belmont : Wadsworth.
- William Stephenson . 1968 . The Play Theory of Mass Communication (2nd ed.) . Chicago: University of Chicago Press.



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นางสาวกาญจนา วิชาคุณ เกิดวันที่ 1 ธันวาคม 2512 จบการศึกษาปริญญาตรี จากคณะวารสารศาสตร์ สาขาวิทยุ-โทรทัศน์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ เมื่อปีการศึกษา 2533 จากนั้นเข้าทำงานด้านการผลิตโทรทัศน์และผลิต VDO Presentation และเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาโทที่คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยในปีการศึกษา 2541



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย