

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

ในการศึกษาเรื่อง "การนำเสนอความบันเทิงในรายการเกมโชว์ พ.ศ. 2543" ครั้งนี้ เป็น การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยมีวิธีวิจัยออกเป็น 3 วิธี คือ การวิเคราะห์ เนื้อหา (Content Analysis), การสังเกตการณ์ (Observation) และการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (Indepth-Interview)

ประชากรและการสุ่มตัวอย่าง

การศึกษาเรื่อง " การนำเสนอความบันเทิงในรายการเกมโชว์ พ.ศ. 2543 " ครั้งนี้ ผู้ วิจัยจะศึกษาจากรายการเกมโชว์ทุกรายการที่ออกอากาศในเดือนมิถุนายน พ.ศ. 2543

จากการสำรวจพบว่า มีรายการเกมโชว์ที่ออกอากาศทั้งสิ้น 32 รายการ เป็นรายการ เกมโชว์ที่ออกอากาศทางช่อง 3 - 11 รายการ, ช่อง 5 - 12 รายการ, ช่อง 7 - 7 รายการ , ช่อง 9 - 1 รายการ, และ itv - 1 รายการ ซึ่งแต่ละรายการ วัน เวลา และ สถานี ที่ออก อากาศ และบริษัทผู้ผลิต ดังนี้

รายชื่อรายการเกมโชว์ที่ออกอากาศในเดือนมิถุนายน พ.ศ. 2543

ลำดับ	รายการ	สถานี	วัน	เวลา	ผู้ผลิต
1	กินกับเกม	5	เสา.	14-15	ทีวีรันเดอร์
2	เกมจารชน	5	อา.	16.30-17.30	เวิร์คพ้อยท์ ๕
3	เกมลงบันลือโลก	5	เสา.	18-19.30	มายด์ทีวี
4	เกมล่า 2000	5	อา.	12.50-14.03	เจเอสแอล
5	เกมพิศวง	7	อา.	11.50-12.20	แมสมอนิเตอร์
6	เกมเศรษฐี	3	เสา.	18.30-19	บอริ่ง ออปเปอร์เรชั่น
			อา.	17.30-18	
7	เกมแก๊จน	5	อา.	18-19.30	เวิร์คพ้อยท์ ๕

ตาราง 1 : รายชื่อรายการเกมโชว์ที่ออกอากาศในเดือนมิถุนายน 2543

รายการเกมโชว์ที่ออกอากาศในเดือนมิถุนายน พ.ศ. 2543

ลำดับ	รายการ	สถานี	วัน	เวลา	ผู้ผลิต
8	เกมโซน	9	เสา.	14-16	แมสมอนิเตอร์&แกรมมี่ฯ
9	คนนี่ทีหนึ่ง	7	พ.	22.20-23.20	เจเอสแอล
10	จ๊อบบ็อกซ์เกม	3	เสา.	22-23.30	บอห์น ออปเปอร์เรชั่น
11	ชิงร้อยชิงล้าน	5	พ.	22-24	เวิร์คพอยด์ ฯ
12	ซ็อคเกม	3	พฤ.	22-23.30	ซาโตว์ เอ็นเตอร์เทนเมนท์
13	07 โซว์	7	อา.	15.20-17.30	เจเอสแอล
14	ซูเปอร์ซี่ย่าป๊าก	5	จ.	22-23.15	มายด์ทีวี
15	4 ซาสตร์ห้าตะลุย	3	อา.	9.30-10.15	โพลีพลัส เอ็นเตอร์เทนเมนท์
16	ดาราทะลุ	3	พ.-ศ.	11-11.30	ทีวีเอ็นเตอร์
17	ถูกใจโซ่เลย	7	จ.	22.30-23.30	เจเอสแอล
18	บุญหล่นทับฯ	5	จ.-อ.	19-19.30	4+2 เอ็นเตอร์เทนเมนท์ กรุ๊ป
19	บุพเพอาละวาด	7	เสา.	15.30-16.30	เนเวอร์แลนด์ครีเอชั่น
20	บัดดี้เกม	3	เสา.	16.30-17.55	คอมเมอดี้ โน้&บีบีซีเทโรฯ
21	ปฏิบัติการบานกระຈก	7	เสา.	14.30-15.30	อิมเมจเนชั่นริม
22	พีเพิลเกม	3	จ.	16-17	ทีวีแอสควร์
23	มาสเตอร์คีย์ ฯ	3	จ.-ศ.	12.45-13.30	ทีวีเอ็นเตอร์
24	แม็กกาซีนเกม	itv	อ.-ศ.	14.30-15	อินดิโก เอส&oneness
25	แม่บ้านชิงทอง	5	พฤ.	15.30-16	-
26	รักกันสนั่นเมือง	5	อา.	22-23	ทริปปี้ลทู
27	ลือดเดอริโซว์	3	อ.	16-17	เซ็น ฟอว์ เบส
28	ลุ้นรหัสลับ	3	เสา.	13.45-14.30	ทีวีเอ็นเตอร์
29	ลับเฉพาะคนรู้ใจ	3	จ.	22-23.30	บอห์น ออปเปอร์เรชั่น
30	เวทีทอง	5	เสา.	12-13	เวิร์คพอยด์
31	สลับคุณสอง	7	พฤ.	22.20-23.20	ทริปปี้ลทู
32	50/50 ลุ้นแล้วรุ่ง	5	เสา.	10-11	อาร์ พี จี คอมมูนิเคชั่น

แหล่งข้อมูล

1. แหล่งข้อมูลประเภทวิดีโอเทป

การศึกษาเรื่อง " การนำเสนอความบันเทิงในรายการเกมโชว์ " ผู้วิจัยทำการบันทึกเทปรายการเกมโชว์ทั้ง 32 รายการ ด้วยตัวผู้วิจัยเองส่วนหนึ่ง อีกส่วนหนึ่งผู้วิจัยได้จ้างบริษัทรับอัดรายการอัดให้

2. แหล่งข้อมูลจากการสังเกตการณ์

ผู้วิจัยได้เข้าไปสังเกตการณ์การบันทึกเทปรายการเกมโชว์ต่าง ๆ รวม 4 รายการ เพื่อศึกษากระบวนการทำงาน และบรรยากาศในรายการ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้องและตรงความเป็นจริงมากที่สุด ดังนี้

- | | | | |
|---|------------------------|-----------|-------------------|
| - | รายการช็อคเกม | บันทึกเทป | 15 สิงหาคม 2543 |
| - | รายการจู้คโป๊กเกอร์เกม | บันทึกเทป | 6 กันยายน 2543 |
| - | รายการเกมพิศวง | บันทึกเทป | 10 พฤศจิกายน 2543 |
| - | รายการแสบคุณสอง | บันทึกเทป | 14 พฤศจิกายน 2543 |

3. แหล่งข้อมูลประเภทบุคคล

ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์บุคคลที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการนำเสนอความบันเทิงในรายการเกมโชว์ 2 คน คือ

- เกียรติ กิจเจริญ เจ้าของและพิธีกรรายการรักกันสนั่นเมืองและรายการแสบคุณสอง สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 24 สิงหาคม พ.ศ. 2543

- ณัฐกานต์ สอนิตยะ โปรดิวเซอร์รายการช็อคเกม สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 18 สิงหาคม พ.ศ. 2543

4. แหล่งข้อมูลประเภทเอกสาร

ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูล ทั้งที่ปรากฏเป็นข่าว บทความ บทวิจารณ์ รวมทั้งบทสัมภาษณ์ จากทั้งหนังสือพิมพ์รายวันและรายสัปดาห์ ตลอดจนนิตยสารต่าง ๆ เพื่อเป็นข้อมูลประกอบการศึกษาครั้งนี้ด้วย

การรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยจะบันทึกเทปรายการเกมโชว์ที่ออกอากาศทั้ง 32 รายการ เป็นระยะเวลา 1 เดือน โดยจะบันทึกเทปรายการต่าง ๆ รายการละ 4 ครั้ง เพื่อศึกษารูปแบบ เนื้อหา ตลอดจนองค์ประกอบที่มีส่วนช่วยสร้างความบันเทิงให้กับรายการเกมโชว์
2. ผู้วิจัยจะเข้าไปศึกษากระบวนการทำงาน และบรรยากาศในการบันทึกเทปรายการเกมโชว์ทั้ง 4 รายการ และจะจดบันทึกสิ่งที่พบจากสังเกตการณ์ไว้เพื่อเป็นข้อมูลในการวิจัย
3. ผู้วิจัยจะทำการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกบุคคลที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์และนำเสนอความบันเทิงสู่สายตาผู้ชม ประเด็นที่ใช้ในการสัมภาษณ์ มีดังต่อไปนี้
 - แนวคิดในการนำเสนอรายการ
 - เกณฑ์ในการคัดเลือกผู้แข่งขันและผู้ร่วมรายการ
 - วิธีสร้างความบันเทิงให้กับผู้ชมทางโทรทัศน์

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยจะนำข้อมูลที่ได้จากการดูวิดีโอเทป มาแบ่งรายการเกมโชว์ออกเป็น 4 ประเภท เนื้อหา คือ รายการเกมโชว์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องส่วนบุคคล, รายการเกมโชว์ที่มีเนื้อหาเกี่ยว

กับความรู้ทั่วไปและความรู้เฉพาะด้าน, รายการเกมโชว์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความท้าทาย, และ รายการเกมโชว์ที่มีเนื้อหาผสม จากนั้น ผู้วิจัยจะวิเคราะห์รายการเกมโชว์แต่ละรายการในแต่ละประเภทเนื้อหาเพื่อศึกษาวิธีนำเสนอความบันเทิง โดยจะดูจากองค์ประกอบร่วมของรายการเกมโชว์ อันได้แก่ พิธีกร, ผู้แข่งขัน, เกมการแข่งขัน, ของรางวัล, การมีส่วนร่วม, และการจัดระบบกาละและเทศะ เพื่อศึกษาว่าองค์ประกอบแต่ละอย่างมีส่วนช่วยสร้างความบันเทิงให้กับรายการเกมโชว์อย่างไร

การนำเสนอข้อมูล

ในการศึกษาเรื่อง " การนำเสนอความบันเทิงในรายการเกมโชว์ พ.ศ. 2543 " ครั้งนี้ ผู้วิจัยจะใช้การบรรยายและพรรณนา เพื่ออธิบายวิธีนำเสนอความบันเทิงของรายการเกมโชว์แต่ละรายการ และแต่ละประเภทเนื้อหา โดยจะยกตัวอย่างประกอบเพื่อให้เห็นภาพชัดเจนยิ่งขึ้น