

## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

ในการศึกษาวิจัยเรื่อง “พฤติกรรมการเปิดรับสารและความพึงพอใจจากรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ของนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร” มีวัตถุประสงค์ในการวิจัยดังต่อไปนี้

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ของนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่ได้รับจากการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ ของนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร
3. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับชมรายการเกมโชว์กับความพึงพอใจที่ได้รับของนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร

ลักษณะของการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาคือ นักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 450 คน โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multi-Stage Sampling) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ค่าร้อยละ และค่าเฉลี่ย เพื่ออธิบายลักษณะทางประชากรของกลุ่มตัวอย่าง พฤติกรรมการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ และ ความพึงพอใจที่กลุ่มตัวอย่างได้รับจากการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ สำหรับการทดสอบสมมติฐานนั้น สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ T-Test และ การวิเคราะห์ความแปรปรวน (One-Way Anova) เพื่อทดสอบสมมติฐานข้อที่ 1 และ ข้อที่ 2 ใช้การหาค่าสหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson Product Moment Correlation) เพื่อการทดสอบสมมติฐานข้อที่ 3 โดยใช้โปรแกรม SPSS for Windows ซึ่งสามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

## สรุปผลการวิจัย

### ตอนที่ 1 ข้อมูลด้านลักษณะทางประชากรศาสตร์

จากจำนวนกลุ่มตัวอย่างที่ทำการศึกษาทั้งหมด 450 คนนั้น เป็นเพศหญิง และเพศชายในจำนวนที่ใกล้เคียงกัน เป็นนักศึกษาจากมหาวิทยาลัยของรัฐ 3 แห่ง คือ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และ จากมหาวิทยาลัยของเอกชน 3 แห่ง คือ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย มหาวิทยาลัยกรุงเทพ และมหาวิทยาลัยสยาม โดยจะศึกษาใน 3 สาขาวิชา คือ สาขาสังคมศาสตร์ สาขามนุษยศาสตร์ และ สาขาวิทยาศาสตร์ ในจำนวนที่เท่ากัน ซึ่งกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีอายุอยู่ในช่วง 17-19 ปีมากที่สุด โดยนักศึกษาส่วนใหญ่จะกำลังศึกษาอยู่ในชั้นปีที่ 3

เกือบครึ่งหนึ่งของกลุ่มตัวอย่างมีบิดาประกอบอาชีพค้าขาย หรือทำธุรกิจส่วนตัวมากที่สุด รองลงมาคือรับราชการ หรือเป็นพนักงานรัฐวิสาหกิจ และมีมารดาประกอบอาชีพค้าขายหรือทำธุรกิจส่วนตัวมากที่สุดเช่นกัน ส่วนสถานภาพรองลงมาคือ เป็นแม่บ้าน โดยเกินกว่าครึ่งหนึ่งของกลุ่มตัวอย่างพักอาศัยอยู่ที่บ้านของตนเอง รองลงมาจะพักอาศัยอยู่บ้านเช่า หรือหอพัก ส่วนระดับรายได้ของนักศึกษาส่วนใหญ่อยู่ในระหว่าง 2,501-3,500 บาทต่อเดือน โดยที่นักศึกษาส่วนใหญ่จะมีเครื่องรับโทรทัศน์ไว้ดูเป็นส่วนตัวในห้องถึงร้อยละ 46.4

### ตอนที่ 2 ข้อมูลด้านพฤติกรรมเกมการเปิดรับชมรายการเกมโชว์

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เปิดรับชมรายการเกมโชว์ในระดับปานกลาง โดยจะเปิดรับชมประมาณ 1-3 ครั้งต่อสัปดาห์ และใช้ระยะเวลาในการชมมากกว่า 1 ชั่วโมง ส่วนช่วงเวลาที่กลุ่มตัวอย่างนิยมที่จะรับชมคือ ช่วง 19.01 น. จนถึงปิดสถานี ซึ่งลักษณะการเปิดรับชมนั้น ส่วนใหญ่จะชมเพราะไม่มีรายการอื่นใดที่น่าสนใจ แล้วจึงเปิดชมรายการเกมโชว์ โดยมีเหตุผลที่สำคัญว่าเพื่อความสนุกสนานบันเทิงใจ และเพื่อการพักผ่อนหย่อนใจ

ในเรื่องของความนิยมในรายการ พบว่า กลุ่มตัวอย่างจำนวน 176 คน ชอบชมรายการเกมโชว์มากที่สุด รองลงมา คือรายการเวทีทอง และรายการชิงร้อยชิงล้าน โดยมีเหตุผลที่ว่าชมรายการดังกล่าวเพราะชอบชมเกมการแข่งขันมากที่สุด รองลงมาคือชอบสาระ ความรู้ และ

ประโยชน์จากรายการ นอกจากนั้นก็ชื่นชอบในตัวพิธีกร โดยมีนักศึกษาจำนวนร้อยละ 31.3 มีความคิดที่จะสมัครร่วมการแข่งขันในรายการเพราะอยากได้ของรางวัลในรายการมากที่สุด รองลงมาก็เพื่อทดสอบความรู้และความสามารถของตนเอง ในขณะที่มีนักศึกษาถึงร้อยละ 68.7 ไม่มีความคิดที่จะสมัครร่วมแข่งขันในรายการเพราะคิดว่าตัวเองเหมาะสมที่จะเป็นผู้ชมที่ดีเท่านั้น และอีกเหตุผลหนึ่งก็คือ คิดว่า รายการเกมโชว์เป็นการแสดงละครและเปิดโอกาสเฉพาะคนที่มีชื่อเสียงเท่านั้น เช่นดารา นักร้อง คนดังในสาขาต่าง ๆ

### **ตอนที่ 3 ข้อมูลด้านความพึงพอใจที่ผู้ชมได้รับจากการเปิดรับชมรายการเกมโชว์**

จากการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจจากการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ ซึ่งแยกความพึงพอใจออกเป็น 3 ด้าน คือ ความพึงพอใจด้านสาระและความรู้ ความพึงพอใจด้านความบันเทิง และความพึงพอใจด้านประโยชน์ทางวัตถุ จะมีความแตกต่างกันออกไป กล่าวคือ

1. ความพึงพอใจด้านสาระและความรู้ พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อเรื่องราวแปลกใหม่ในรายการอยู่ในระดับมาก และมีความพึงพอใจในระดับกลาง ในเรื่องของ ความรู้รอบตัวที่สอดแทรกในรายการ ความพึงพอใจด้านทักษะต่าง ๆ ความพึงพอใจที่ได้ติดตามข่าวได้เท่าทันสังคม และ ความพึงพอใจต่อการเพิ่มพูนความรู้ทางวิชาการ ส่วนความพึงพอใจในระดับน้อยคือ การฝึกด้านความสามัคคี และการทำงานเป็นทีม

2. ความพึงพอใจด้านความบันเทิง พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อการได้ผ่อนคลายความตึงเครียด และพึงพอใจต่อความสนุกสนานและบันเทิงในระดับมาก ทางด้านความพึงพอใจในระดับกลางก็คือ ความพึงพอใจในตัวพิธีกร และ ผู้ช่วยพิธีกร ความพึงพอใจในรูปแบบการนำเสนอของรายการ และความพึงพอใจในตัวดารา นักร้อง และผู้ร่วมรายการ ส่วนความพึงพอใจในระดับน้อยคือ เรื่องของฉาก อุปกรณ์ที่ยิ่งใหญ่ สวยงาม และทันสมัย นั้นหมายความว่าในปัจจุบันรายการเกมโชว์ยังคงมีฉากที่ดูไม่ดี และไม่ทันสมัยเท่าที่ควร

3. ความพึงพอใจด้านประโยชน์ทางวัตถุ พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจในระดับกลางกับของรางวัลทั้งในกรณีสมัครเป็นผู้แข่งขันในรายการ และการส่งชิ้นส่วนเพื่อร่วมชิงรางวัล

## **การทดสอบสมมติฐาน**

### **สมมติฐานที่ 1 นักศึกษาที่มีลักษณะทางประชากรที่แตกต่างกัน มีการเปิดรับรายการเกมโชว์ต่างกัน**

ผลการวิจัยพบว่า

1. นักศึกษาที่มีเพศต่างกัน มีการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ไม่แตกต่างกัน (ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐาน)
2. นักศึกษาที่มีอายุแตกต่างกัน มีการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ไม่แตกต่างกัน (ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐาน)
3. นักศึกษาที่ศึกษาในสังกัดมหาวิทยาลัยที่แตกต่างกัน มีการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ไม่แตกต่างกัน (ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐาน)
4. นักศึกษาที่ศึกษาในสาขาวิชาที่แตกต่างกัน มีการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ไม่แตกต่างกัน (ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐาน)
5. นักศึกษาที่ศึกษาในชั้นปีที่แตกต่างกัน มีการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ต่างกัน ซึ่งจากกลุ่มตัวอย่าง พบว่า นักศึกษาที่ศึกษาในชั้นปีที่ 1 และชั้นปีที่ 4 จะเปิดรับชมรายการเกมโชว์มากกว่านักศึกษาที่ศึกษาอยู่ในชั้นปีที่ 3 (ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐาน)
6. นักศึกษาที่มีค่านิยมอาชีพที่แตกต่างกัน มีการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ไม่แตกต่างกัน (ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐาน)
7. นักศึกษาที่มีมารดามีอาชีพที่แตกต่างกัน มีการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ไม่แตกต่างกัน (ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐาน)
8. นักศึกษาที่มีรายได้ระหว่างเรียนที่แตกต่างกัน มีการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ไม่แตกต่างกัน (ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐาน)
9. นักศึกษาที่มีที่พักอาศัยระหว่างเรียนที่แตกต่างกัน มีการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ไม่แตกต่างกัน (ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐาน)
10. นักศึกษาที่มีเครื่องรับโทรทัศน์ในที่พักที่แตกต่างกัน มีการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ไม่แตกต่างกัน (ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐาน)

**สมมติฐานที่ 2** นักศึกษาที่มีลักษณะทางประชากรที่แตกต่างกัน มีความพึงพอใจจากการเปิดรับ  
รายการเกมโชว์ต่างกัน โดยแยกเป็น

2.1 ความพึงพอใจด้านสาระและความรู้

2.2 ความพึงพอใจด้านความบันเทิง

2.3 ความพึงพอใจด้านประโยชน์ทางวัตถุ

ผลการวิจัยพบว่า

1. นักศึกษาที่มีเพศต่างกัน มีความพึงพอใจจากการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ไม่แตกต่างกัน (ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐาน)
2. นักศึกษาที่มีอายุแตกต่างกัน มีความพึงพอใจจากการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ไม่แตกต่างกัน (ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐาน)
3. นักศึกษาที่ศึกษาในสังกัดมหาวิทยาลัยที่แตกต่างกัน มีความพึงพอใจจากการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ไม่แตกต่างกัน (ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐาน)
4. นักศึกษาที่ศึกษาในสาขาวิชาที่แตกต่างกัน มีความพึงพอใจจากการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ไม่แตกต่างกัน (ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐาน)
5. นักศึกษาที่ศึกษาในชั้นปีที่แตกต่างกัน มีความพึงพอใจการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ไม่แตกต่างกัน (ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐาน)
6. นักศึกษาที่มีค่านิยมอาชีพที่แตกต่างกัน มีความพึงพอใจจากการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ไม่แตกต่างกัน (ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐาน)
7. นักศึกษาที่มีราคามีอาชีพที่แตกต่างกัน มีความพึงพอใจจากการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ไม่แตกต่างกัน (ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐาน)
8. นักศึกษาที่มีรายได้ระหว่างเรียนที่แตกต่างกัน มีความพึงพอใจจากการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ไม่แตกต่างกัน (ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐาน)
9. นักศึกษาที่มีที่พักอาศัยระหว่างเรียนที่แตกต่างกัน มีความพึงพอใจจากการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ไม่แตกต่างกัน (ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐาน)
10. นักศึกษาที่มีเครื่องรับโทรทัศน์ในที่พักที่แตกต่างกัน มีความพึงพอใจจากการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ไม่แตกต่างกัน (ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐาน)

**สมมติฐานที่ 8** พฤติกรรมการเปิดรับรายการเกมโชว์ มีความสัมพันธ์กับความพึงพอใจจากรายการเกมโชว์ โดยแยกเป็น

**8.1** ความพึงพอใจด้านสาระและความรู้

**8.2** ความพึงพอใจด้านความบันเทิง

**8.3** ความพึงพอใจด้านประโยชน์ทางวัตถุ

ผลการวิจัยพบว่า

3.1 พฤติกรรมการเปิดรับชมรายการเกมโชว์นั้นมีความสัมพันธ์ในเชิงลบกับความพึงพอใจด้านสาระและความรู้จากรายการเกมโชว์ (ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐาน)

3.1 พฤติกรรมการเปิดรับชมรายการเกมโชว์นั้นมีความสัมพันธ์ในเชิงลบกับความพึงพอใจด้านความบันเทิงจากรายการเกมโชว์ (ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐาน)

3.1 พฤติกรรมการเปิดรับชมรายการเกมโชว์นั้นมีความสัมพันธ์ในเชิงลบกับความพึงพอใจด้านประโยชน์ทางวัตถุจากรายการเกมโชว์ (ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐาน)

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

**อภิปรายผล** จากผลของการศึกษาสามารถแยกอภิปรายได้ดังนี้

### **พฤติกรรมกาเปิดรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์**

จากการศึกษาพบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่จะเปิดรับชมรายการเกมโชว์ระดับปานกลาง โดยจะเปิดรับชม 1-3 ครั้งต่อสัปดาห์เท่านั้น ซึ่งเหตุผลสำคัญในการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ก็คือ ต้องการการพักผ่อน ต้องการผ่อนคลายความเครียดที่ประสบมาทั้งวัน รวมทั้งต้องการความสนุกสนานและความบันเทิงใจ ดังเช่นงานวิจัยของ ภักธินดา พันธุมเสน (2536) ที่ได้ศึกษาการเปิดรับสื่อมวลชนของนักเรียนโรงเรียนสตรีรัตนบุรี พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่เปิดรับสื่อมวลชนเมื่อต้องการพักผ่อน เพราะยามที่ทำการบ้านจะรู้สึกเครียด และปวดหัว ดังนั้นจึงเปิดรับสื่อมวลชนโดยคาดหวังว่าจะทำให้อารมณ์ดีขึ้น และสื่อที่เปิดรับก็คือ รายการประเภทเกม หรือการพูดตลกจะช่วยผ่อนคลายได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานของ Mcquail และคณะ (1972) ได้กล่าวถึงหน้าที่ของสื่อมวลชนไว้ว่า หน้าที่ที่สำคัญอย่างหนึ่งของสื่อมวลชน ก็คือ การเสนอความบันเทิง (Entertainment) เพื่อสนองความต้องการที่จะหนีพ้นชั่วขณะ (Escape) ไปจากหน้าที่การงานอันจำเจ และเพื่อผ่อนคลายความเครียด เพื่อความสนุกสนาน จากการศึกษารายการเกมโชว์นั้น ยังพบว่า สิ่งที่นักศึกษาปรารถนาและจะมีความสุขจากการเปิดรับคือรายการที่มีสาระ ประโยชน์ สอดแทรกในรายการด้วย ซึ่งสาระและประโยชน์ที่ต้องการและเป็นแรงจูงใจให้เปิดรับชมก็คือ เรื่องราวแปลก ๆ ใหม่ ๆ ทั้งภายในและภายนอกประเทศ โดยเฉพาะเรื่องเกี่ยวกับชีวิตสัตว์ หรือการท่องเที่ยวในต่างแดน ในเรื่องของสาระประโยชน์นี้ จิยากร เสตะเวช (2539) ได้ศึกษาการคาดหวังจากรายการโทรทัศน์ของผู้ชมพบว่า มีรายการ 2 ประการที่พวกเขาต้องการคือ

- 1) รายการต้องมีสาระ ประโยชน์ และความรู้ (Instrumental) เพื่อนำไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวันของตนเองได้ และ
- 2) รายการต้องมีความบันเทิง สนุกสนาน หรือรู้สึกผ่อนคลายจากปัญหาในชีวิตประจำวันได้ (Consumatory)

เมื่อพิจารณาลักษณะของการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ของนักศึกษาจะพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จะเปิดรับชมรายการเกมโชว์ก็ต่อเมื่อไม่มีรายการใด ๆ ที่น่าสนใจที่จะชมอีกแล้ว จึงจะมาชมรายการเกมโชว์ หรือไม่กี่ในขณะที่ชมก็ไม่ได้สนใจอะไรมากนัก มักจะสนใจในตอนที่สนุกสนาน หรือ ตอนที่มึนอะไรแปลกใหม่ที่ น่าสนใจจริง ๆ บางครั้งก็จะเปิดรายการไว้เป็นเพื่อนในขณะที่ทำกิจกรรมอื่น ๆ

## ความพึงพอใจจากการเปิดรับชมรายการเกมโชว์

นักศึกษามีความพึงพอใจที่ได้พักผ่อน คลายความตึงเครียดจากการเรียน ทำให้จิตใจสดใส เบิกบาน และรู้สึกบันเทิงใจ เนื่องจากนักศึกษาต้องเครียดกับการเรียนมาทั้งวัน ดังนั้นเมื่อกลับถึงบ้านจึงต้องการการพักผ่อน ซึ่งรายการเกมโชว์ก็เป็นอีกรายการหนึ่งที่พวกเขาชอบรับและเปิดรับชม เนื่องจากรายการมีความหลากหลายและแปลกใหม่เสมอ อีกทั้งรายการเกมโชว์ในวงการสื่อสารมวลชนมีมากมายให้เลือกทั้งรายการที่เป็นบันเทิงล้วน ๆ หรือรายการบันเทิงที่ควบคู่ไปกับสาระ และประโยชน์ หรือแม้แต่รายการประเภทตอบปัญหาในเรื่องของการเรียนด้วยก็เช่นกัน ในลักษณะของความพึงพอใจนั้น จากการศึกษา พบว่า นักศึกษาจะมีความพอใจกับรายการที่มีสาระความรู้ ควบคู่ไปกับความบันเทิงมากที่สุด เช่น รายการเกมโชว์ ที่มีทั้งการให้ผู้แข่งขันมีทักษะในการถ่ายทอดการใบ้คำ การจับผิดรูปภาพที่แตกต่างกัน ก็เป็นการฝึกทักษะในการสังเกต รวมไปถึงความบันเทิงที่พิธีกรมอบให้ตลอดรายการ นอกนั้นยังมีรายการ ดูนข้ามโลก ที่นำความรู้แปลก ๆ ใหม่ ๆ จากต่างประเทศมานำเสนอให้ได้รู้ และการลองตอบตามการแข่งขันทักษะอื่นด้วย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ พรทิพย์ ท้วมเริงรัมย์ (2536) ที่กล่าวว่า นักศึกษามักนิยมชมรายการเกมโชว์ เพราะชอบความตื่นเต้น สนุกสนาน รวมทั้งได้ทดสอบความสามารถของตนเองไปด้วย และที่สำคัญก็คือการได้มีความรู้ติดตัวกับผู้แข่งขันที่กำลังแข่งขันอยู่ในรายการ จึงเป็นการสรุปความพึงพอใจในข้อแรกได้

ในทางกลับกัน นักศึกษาเกือบครึ่งหนึ่งที่บอกว่า รายการเกมโชว์เป็นรายการที่ไร้สาระเป็นอย่างมาก โดยจะมีเหตุผลต่าง ๆ กัน เช่น รายการเกมโชว์เดี๋ยวนี้อาจไม่มีการใช้ทักษะในความคิดและการแสดงความสามารถเท่าที่ควร มักจะใช้การวัดดวงเป็นสิ่งสำคัญ การดำเนินรายการก็ซ้ำซาก น่าเบื่อ ไม่มีการพัฒนารูปแบบของรายการที่สร้างเอกลักษณ์เฉพาะตัวเลย บางรายการก็นำแต่ดารามาแสดง หรือกระทำสิ่งต่าง ๆ ที่ไม่เกิดประโยชน์แก่ผู้ชมเลย รวมไปถึงรายการบางรายการก็จะมีพิธีกร ที่ไม่ได้เรื่อง เช่นนำดารามีชื่อเสียงอยู่ในขณะนั้นมาดำเนินรายการ แต่ทักษะในการดำเนินรายการนั้นไม่มีเลย พูดติดบ่ยมาก หรือไม่ก็ออกมาท่องบท โดยไม่มีการเตรียมพร้อม ทำให้การดำเนินรายการออกมาน่าเบื่อเป็นอย่างมาก รวมไปถึงการจัดฉากก็ไม่ดี จะเน้นแต่การโฆษณา และธุรกิจ โดยผ่านป้ายก็จะมีแต่ผู้อุปถัมภ์รายการตลอด ทำให้เกิดความไม่พอใจแก่ผู้รับชม จึงหันเหการเปิดรับชมในรายการโดยการหมุนไปชมรายการอื่น แทน หรือไม่ก็ปิดเครื่องรับโทรทัศน์ก็จะเป็นความพึงพอใจมากกว่าที่จะทนนั่งดูจนจบรายการ ซึ่งในเรื่องนี้ได้มีผู้วิจัยมาแล้วคือ จิยากร เสตะเวช (2539) ที่กล่าวไว้ว่า “รายการเกมโชว์ วาไรตี้โชว์ และทอล์คโชว์ เป็น



รายการหนึ่งที่ไม่มีการเลข ส่วนใหญ่จะเป็นการเล่นกันเองในหมู่คารา และมีการจัดเตรียมแจกรางวัลกันเองล่วงหน้า เนื้อหาก็คือเป็นการนำเรื่องส่วนตัวมาเปิดเผยมากเกินไป แต่มีได้เสนอแนะว่าทำอย่างไรจะทำให้ชีวิตประสบผลสำเร็จ ไม่มีสาระและประโยชน์อะไรแก่สังคม” และพฤติกรรม การหลีกเลี่ยงจากรายการก็คือ การเปลี่ยนช่องไปมา หรือถ้าไม่มีอะไรที่น่าสนใจก็จะเปิดทีวีทิ้งไว้ แล้วทำกิจกรรมอื่น ๆ ก็จะทำให้เกิดความพึงพอใจมากขึ้น นอกจากนั้น กฤษณ์ ทองเลิศ (2539) ยังได้ศึกษาเกี่ยวกับสื่อมวลชนและวัฒนธรรม พบว่า การนำเสนอรายการเกมโชว์นั้น หากมองในแง่ดีจะบอกได้ว่ามีบทบาทในการให้ความบันเทิง ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด แต่ถ้าหากมองในมุมกลับจะพบว่า บางครั้งเนื้อหาของรายการเกมโชว์ เปรียบเหมือน “ขยะอากาศ” เพราะมีไว้สำหรับการนำเสนอตัวดารารองหรือเป็นการโฆษณาสินค้ามากกว่าที่จะเป็นที่เสนอสาระให้แก่ผู้ชม

กล่าวโดยสรุปก็คือ นักศึกษามีความพึงพอใจกับรายการเกมโชว์ 2 ประเด็นคือ สิ่งแรกคือความพึงพอใจต่อเรื่องราวที่บันเทิง เพราะได้รับแล้วทำให้ตนสามารถลดความเครียดในชีวิตประจำวันได้ และประเด็นที่สอง รายการนั้น จะต้องมีสาระ ประโยชน์ การฝึกทักษะ ต่าง ๆ ที่นำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ มากกว่ารายการที่ไร้สาระโดยสิ้นเชิง หากว่าขาดจาก 2 ประเด็นดังกล่าวความพึงพอใจก็ลดน้อยลง จนกว่ารายการจะพัฒนาให้ดีขึ้นกว่าเดิมในทุก ๆ ด้าน

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## **สมมติฐานที่ 1** นักศึกษาที่มีลักษณะทางประชากรที่แตกต่างกันมีการเปิดรับรายการเกมโชว์ต่างกัน

จากการศึกษาเรื่องความแตกต่างในการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ของนักศึกษาที่มีลักษณะทางประชากรที่แตกต่างกันนั้น ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาที่มี เพศ อายุ มหาวิทยาลัยที่สังกัด สาขาวิชาที่ศึกษา อาชีพของบิดาและมารดา การมีที่พักอาศัย และ การมีสื่อโทรทัศน์ไว้ในครอบครอง ที่แตกต่างกัน มีพฤติกรรมการเปิดรับรายการเกมโชว์ไม่แตกต่างกัน แต่นักศึกษาที่ศึกษาในชั้นปีที่แตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมการเปิดรับรายการเกมโชว์ต่างกัน ซึ่งวิเคราะห์ได้ดังต่อไปนี้

**เพศ :** ไม่มีความแตกต่างระหว่างเพศในการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ เพราะนักศึกษาต่างก็มีความต้องการที่จะผ่อนคลายความเครียด และ ไล่ความบันเทิงจากรายการเกมโชว์เท่านั้น เพราะทุกคนล้วนแต่คร่ำเคร่งมาจากการเรียน จึงไม่มีความตั้งใจ หรือใส่ใจในการเปิดรับรายการมากนัก ดังนั้นรายการเกมโชว์จึงเป็นทางเลือกหนึ่งที่นักศึกษาทั้งเพศชายและเพศหญิงใช้ในการผ่อนคลายความตึงเครียด ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อัจฉรวรรณ อิศรางกูร ณ อยุธยา (2529) พบว่า เยาวชนในเขตเมืองและเขตชนบทที่มีเพศต่างกัน มีการเปิดรับสื่อมวลชนไม่แตกต่างกัน โดยมีเหตุผลเพื่อความบันเทิง จากการศึกษาของ Austin S.Babron (1989) พบว่า ความคาดหวังในเรื่องของความสนุกสนานและบันเทิงที่ผู้ดูมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ต่างก็มีผลต่อระดับการดูรายการโทรทัศน์ ซึ่งนักศึกษามีลักษณะทางประชากรที่แตกต่างกันก็มีเหตุผลในการดูเพื่อความบันเทิง หรือเพลิดเพลินเป็นสำคัญ ดังนั้นนักศึกษาทั้งเพศชาย และเพศหญิง จึงมีความคาดหวังที่จะได้รับความบันเทิงคล้าย ๆ กัน นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยของ อุไรวรรณ ภู่วิจิตรสุทิน (2534) พบว่า ไม่มีความแตกต่างระหว่างเพศชาย และเพศหญิงในการเปิดรับข่าวสารเรื่องโรคเอดส์ผ่านสื่อทางโทรทัศน์ เพราะทุกคนเปิดรับในลักษณะเดียวกันและคล้าย ๆ กัน

**อายุ :** จากการศึกษาพบว่า ปัจจัยทางด้านอายุไม่ทำให้นักศึกษามีความแตกต่างในเรื่องการเปิดรับรายการเกมโชว์ อาจจะเป็นได้ที่ว่า นักศึกษามีช่วงวัยและอายุที่ใกล้เคียงกัน จึงมีพฤติกรรมการเปิดรับคล้าย ๆ กัน ในกรณีนี้ พรทิพย์ ท้วมเรงรัมย์ (2536) ได้ศึกษาและพบว่านักศึกษามีลักษณะอายุที่ใกล้เคียงกัน จึงมีความคิดคล้าย ๆ กัน ก็คือการใช้สื่อโทรทัศน์เพื่อความบันเทิงเป็นหลัก ดังนั้นจึงเปิดรับสื่อที่ค่อนข้างใกล้เคียงกัน รวมทั้งมีความชอบในเนื้อหาของสารคล้าย ๆ กัน จะมีความแตกต่างเล็กน้อย แต่นั่นคือความชอบเฉพาะตน แต่ประเด็นหลักก็คือ การเปิดรับสื่อเพื่อความบันเทิง

**มหาวิทยาลัยที่สังกัด :** ไม่มีความแตกต่างระหว่างนักศึกษาที่ศึกษาในสังกัดมหาวิทยาลัยของรัฐ และเอกชน เพราะ นักศึกษาต่างก็มีวุฒิภาวะใกล้เคียงกัน จึงเปิดรับรายการเกมโชว์ไม่แตกต่างกัน ซึ่งเคยมีผู้วิจัยเรื่องการเปิดรับสื่อของนักศึกษา คือ สันตินี ประยูรรัตน์ (2535) ได้ทำการวิจัยและพบว่า นักศึกษาที่ศึกษาในแต่ละสถาบันมีการเปิดรับสื่อมวลชนไม่ต่างกัน เพราะส่วนใหญ่จะเน้นที่ความบันเทิง

**สาขาวิชาที่ศึกษา :** จากการศึกษาพบว่า นักศึกษาที่ศึกษาในสาขาวิชาต่างๆ คือ สาขาวิชาสังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และ วิทยาศาสตร์ มีพฤติกรรมการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ไม่แตกต่างกัน เนื่องจากนักศึกษาทั้ง 3 สาขาวิชามีวัยที่ใกล้เคียงกัน และมีความเป็นกลุ่มเดียวกัน ซึ่งในเรื่องนี้เคยมีผู้วิจัยคือ ตรีรัตน์ นิลรัตน์ (2536) ได้ศึกษาพบว่า นักศึกษาในสาขาวิชาที่ต่างกัน มีการเปิดรับชมละครไม่แตกต่างกัน เพราะส่วนใหญ่จะดูเพื่อความบันเทิง ส่วนเนื้อหาที่เปิดรับชมก็จะเป็นเรื่องที่สนุกสนาน มากกว่าจะเป็นเรื่องที่เครียด เหมือน ๆ กัน

**ชั้นปีที่ศึกษา :** นักศึกษาที่ศึกษาอยู่ในชั้นปีที่ต่างกัน จะมีการเปิดรับรายการเกมโชว์ต่างกัน จากผลการวิจัยจะเห็นได้ว่า นักศึกษาที่ศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 1 กับ ชั้นปีที่ 4 จะเปิดรับชมรายการเกมโชว์มากกว่านักศึกษาชั้นปีที่ 3 ซึ่งจากผลการวิจัยทำให้สันนิษฐานได้ว่า การเรียนในแต่ละชั้นปีจะมีความยาก และความง่ายที่ต่างกัน รวมไปถึงการทำกิจกรรมในการศึกษาก็แตกต่างกัน ดังนั้นจึงทำให้นักศึกษามีพฤติกรรมการเปิดรับชมรายการต่างกัน

**อาชีพของบิดาและอาชีพของมารดา :** นักศึกษาที่มีบิดาและมารดาประกอบอาชีพที่แตกต่างกันจะมีการเปิดรับชมรายการเกมโชว์เหมือน ๆ กัน ซึ่งแสดงว่าอาชีพของบิดา มารดา ไม่ได้เป็นปัจจัยสำคัญที่จะตัดสินใจให้บุตรเปิดรับชมรายการโทรทัศน์ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ตรีรัตน์ นิลรัตน์ (2537) ที่พบว่า นักศึกษาที่บิดาและมารดามีอาชีพต่างกันนั้น ต่างก็มีพฤติกรรมการเปิดรับชมรายการละครไม่ต่างกัน ทั้งปริมาณการชม และการเลือกโปรแกรมของละคร ซึ่งวัตถุประสงค์ของการชมละครก็เพื่อความบันเทิง และการพักผ่อนหย่อนใจเป็นเหตุผลที่สำคัญที่สุด

**รายได้ของนักศึกษา :** นักศึกษาที่มีรายได้ในระหว่างมาเรียนที่แตกต่างกัน มีพฤติกรรมการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ไม่แตกต่างกัน เพราะหากพิจารณาจากสถานภาพทางเศรษฐกิจของนักศึกษาแล้ว จะพบว่า นักศึกษาแต่ละคนมีการเปิดรับสื่อมวลชนด้วยความบันเทิง เพื่อการเรียนรู้

เพื่อแสวงหาสิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ ซึ่งผลก็คล้าย ๆ กันทุกคน ดังนั้นรายได้จึงไม่ได้เป็นตัวกำหนด พฤติกรรมการเปิดรับชมรายการเกมโชว์เช่นเดียวกับงานวิจัยของ พัชรินทร์ เสวตสุทธิพันธ์ (2537) ที่พบว่า ผู้ที่มีสถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคม ได้แก่ ระดับการศึกษา อาชีพ และรายได้ที่แตกต่างกัน มีความต้องการข่าวสารจากรายการข่าวโทรทัศน์ไม่แตกต่างกัน คือเปิดรับชมเพื่อต้องการข่าวสารและความเท่าทันในสังคม

**สถานที่พักอาศัยและการครอบครองสื่อ :** นักศึกษาส่วนใหญ่จะไม่มี ความแตกต่างกันใน เรื่องของการเปิดรับชมรายการเกมโชว์เลยไม่ว่าจะมีที่อยู่อาศัยที่ต่างกัน หรือการมีสื่อไว้ครอบครองที่ต่างกัน จะมีข้อที่ต่างกันเล็กน้อยคือ ความสะดวกหรือไม่ในการเปิดรับชม ซึ่งก็เป็นปัจจัย ส่วนน้อยที่ไม่บอกถึงความแตกต่างอะไรมากนัก

**สมมติฐานที่ 2** นักศึกษาที่มีลักษณะทางประชากรที่แตกต่างกัน มีความพึงพอใจจากรายการ เกมโชว์ต่างกัน โดยแยกเป็น

- 2.1 ความพึงพอใจด้านสาระและความรู้
- 2.2 ความพึงพอใจด้านความบันเทิง
- 2.3 ความพึงพอใจด้านประโยชน์ทางวัตถุ

จากผลการวิจัยพบว่า ลักษณะทางประชากรที่แตกต่างกัน ไม่ได้เป็นตัวกำหนดความพึงพอใจจากรายการเกมโชว์ เพราะ นักศึกษาที่มีเพศ อายุ มหาวิทยาลัยที่ศึกษา สาขาวิชาที่ศึกษา อาชีพของบิดา และมารดา รายได้ ที่พักอาศัยและการครอบครองสื่อที่ต่างกัน ต่างก็มีความพึงพอใจไปในทางเดียวกัน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของความรู้ ความบันเทิง หรือด้านประโยชน์ทางวัตถุ เพราะจุดประสงค์ใหญ่ของความพึงพอใจนั้นจะแสดงมาในภาพรวม ก็คือ ความสนุกสนาน ความบันเทิง การได้พักผ่อน การผ่อนคลายความเครียด และการได้รับสาระประโยชน์จากรายการ

### **สมมติฐานที่ 8** พฤติกรรมการเปิดรับรายการเกมโชว์ มีความสัมพันธ์กับความพึงพอใจจากรายการเกมโชว์ โดยแยกเป็น

- 8.1 ความพึงพอใจด้านสาระและความรู้
- 8.2 ความพึงพอใจด้านความบันเทิง
- 8.3 ความพึงพอใจด้านประโยชน์ทางวัตถุ

จากผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมการเปิดรับรายการเกมโชว์นั้น มีความสัมพันธ์ในทางลบกับความพึงพอใจทั้ง 3 ด้าน นั้นแสดงว่า นักศึกษาที่เปิดรับชมรายการเกมโชว์ในระดับมาก จะมีความพึงพอใจในรายการเกมโชว์ในระดับน้อย แต่ถ้าเปิดรับรายการในระดับน้อย จะมีความพึงพอใจในระดับมาก ซึ่งสามารถสันนิษฐานได้ว่า ปัจจุบันนี้ รายการเกมโชว์จะมีเนื้อหา สาระ และประโยชน์ในรายการนั้นน้อยจนเกินไป เมื่อนักศึกษาเปิดรับชมแล้วจะรู้สึกว่าจะไม่ได้ประโยชน์อะไรเลย ยิ่งรายการที่ไร้สาระมาก ๆ ก็จะทำให้เกิดการวิพากษ์วิจารณ์ และแสดงความคิดเห็นกันต่าง ๆ และยิ่งนานวันขึ้นก็จะรู้สึกเบื่อ ไม่ชวนติดตาม จึงทำให้ผลของความสัมพันธ์ออกมาในเชิงลบ คือ การเปิดรับชมน้อยจะมีความรู้สึกพึงพอใจมากกว่า

#### **ข้อเสนอแนะ**

#### **ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป**

1. จากผลการวิจัยจะพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีการเปิดรับชมรายการในระดับน้อยแต่มีความพึงพอใจในระดับมาก แต่ในทางตรงกันข้ามคือ ถ้าเปิดรับชมรายการมาก จะมีความพึงพอใจจากรายการในระดับน้อย ซึ่งเป็นความขัดแย้งกันในเรื่องของการเปิดรับสื่อกับความพึงพอใจ และจากการพิสูจน์สมมติฐานในข้อที่ 3 เรื่องความสัมพันธ์ของ 2 ตัวแปรดังกล่าว ซึ่งผลการวิจัยออกมาในเชิงลบ แต่หากจะพิจารณาจากผลการวิจัยอีกจะพบว่าถึงแม้ว่ารายการจะน่าเบื่อ หรือไร้สาระแค่ไหนแต่นักศึกษาก็ยังคงชมรายการเกมโชว์อยู่ ดังนั้นควรจะมีการตั้งคำถามและวิจัยต่อไปว่าทำไมยังคงชมรายการอยู่ และมีเหตุผลอย่างไรในการชมรายการนั้น รวมทั้งคาดหวัง หรือต้องการผลอะไรจากรายการเกมโชว์ เพื่อที่จะได้ทราบถึงบทสรุปที่ชัดเจนขึ้น เพื่อที่ผู้จัดรายการจะได้นำผลที่ได้ไปปรับปรุงรายการต่อไปในอนาคตได้

2. จากการศึกษา นี้ เราจะพบว่า นักศึกษาไม่ค่อยจะพึงพอใจต่อรายการเกมโชว์มากนัก เพราะรายการในปัจจุบันค่อนข้างที่จะนำเสนอมาในทางที่ไร้สาระ และไม่ได้ประโยชน์เท่าที่ควร ดังนั้น จึงควรที่จะศึกษาเรื่องทัศนคติของนักศึกษาที่มีต่อเกมโชว์ด้วย ว่า พวกเขามีความรู้สึกรู้สึกหรือมองภาพรวมของรายการเกมโชว์ว่าอย่างไร เพราะทัศนคตินั้น จะเป็นสิ่งที่ชี้ถึง ระดับความรู้สึกรู้สึกที่เกี่ยวข้องกับภาวะทางใจของนักศึกษาที่มีต่อรายการเกมโชว์ ว่ามีความรู้สึกเช่นไร รวมทั้งได้ศึกษาว่า ทัศนคตินี้มีความสัมพันธ์กับความพึงพอใจหรือไม่ เพื่อที่จะได้ทราบถึงบทสรุปที่ชัดเจนขึ้น ซึ่งจากการศึกษาทางด้านทัศนคติ น่าจะมีผล และเป็นผลสะท้อนกลับให้ผู้ผลิตรายการต่างๆ มองเห็นประโยชน์ที่สำคัญ และความจำเป็นของสื่อมวลชนที่ต้องทำประโยชน์เพื่อสังคมด้วย

3. จากการศึกษาในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเฉพาะพฤติกรรมการเปิดรับสาร และความพึงพอใจจากรายการเกมโชว์ของนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครเท่านั้น จึงไม่อาจนำไปสรุปได้ว่า กลุ่มตัวอย่างเป็นตัวแทนของคนทั้งประเทศได้ ดังนั้นควรที่จะมีการศึกษาในลักษณะเดียวกันนี้โดยแบ่งกลุ่มเป้าหมายให้กว้างขึ้น เช่นประชาชนในกรุงเทพมหานคร โดยอาจจะแบ่งเป็นศึกษากลุ่มคนทำงาน หรือกลุ่มแม่บ้านนิคมชมรายการเช่นไร และถ้าหากมีการทำการวิจัยครั้งต่อไป ควรมีการวิเคราะห์และศึกษาวัตถุประสงค์ของรายการเกมโชว์ให้ชัดเจนก่อนที่จะจัดกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย เพราะรายการเกมโชว์ในแต่ละรายการต่างก็หวังกลุ่มเป้าหมายที่ต่างกัน ดังนั้นการที่กำหนดกลุ่มเป้าหมายที่ถูกกับวัตถุประสงค์จะทำให้ผลที่ได้จากการศึกษา เป็นประโยชน์ต่อการนำไปปรับปรุงรายการให้เหมาะสมและเป็นประโยชน์ต่อสังคมได้มากยิ่งขึ้น

4. จากผลของการวิจัย พบว่า นักศึกษามีความคิดเห็น และมองรายการเกมโชว์ในเชิงลบ นั่นคือยังชมยังไม่พอใจ ซึ่งเป็นผลต่อการนำเสนอรายการเกมโชว์ ดังนั้น ควรที่จะศึกษาในมุมมองของผู้ผลิตรายการเกมโชว์ต่อไปว่า มีความคิด และมีแนวโน้มในการพัฒนากระบวนการผลิต วัตถุประสงค์ และการนำเสนอรายการเกมโชว์ต่าง ๆ ต่อไปอย่างไรเพื่อให้ถูกใจผู้ชมให้ได้ รวมทั้งการนำเสนอสิ่งที่ดี และ เป็นประโยชน์ต่อสังคมได้มากที่สุด

#### ข้อเสนอแนะสำหรับการพัฒนารายการเกมโชว์

จากผลการวิจัย พบว่า นักศึกษามีการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ในระดับปานกลาง แต่เมื่อไรที่เป็นรับชมรายการมาก จะพึงพอใจน้อย ในทางตรงกันข้าม คือเมื่อเปิดรับชมรายการน้อย จะพึงพอใจมาก นั่นเป็นผลสะท้อนกลับที่ผู้ชมมอบให้กับรายการเกมโชว์ ดังนั้น บริษัทผู้ผลิตต่าง ๆ

จึงควรให้ความสำคัญและสนใจในการผลิตรายการให้มาก โดยเน้นในเรื่องของคุณภาพ ทั้งนี้เพื่อประโยชน์ในการส่งเสริมและสนับสนุนให้นิสิต นักศึกษาได้ใช้เวลาว่างส่วนหนึ่งในการชมโทรทัศน์ให้เป็นประโยชน์ ทั้งในด้านความรู้และความบันเทิง ทั้งนี้เพื่อเป็นการพัฒนา สติปัญญา การผ่อนคลายความเครียด ซึ่งมีผลต่อสุขภาพจิตที่ดีขึ้น ดังนั้นผู้วิจัยจึงขอให้ข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุงรายการดังต่อไปนี้

1. ควรมีการปรับปรุงรายการในด้านของรูปแบบการนำเสนอเกมการแข่งขันใหม่ คือควรให้ผู้แข่งขันได้ใช้ทักษะในการตอบคำถามและในการแข่งขันเกมต่าง ๆ ได้เต็มที่ ไม่ควรใช้ดวงในการค้นหาผู้ชนะ ในเรื่องของเกมควรจะนำเสนอสิ่งใหม่ ๆ ให้เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของแต่ละรายการ ไม่ควรเลียนแบบกัน จะทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความซ้ำซาก จำเจ ในการเล่นเกม

2. ในด้านของเนื้อหา สาระ และประโยชน์ต่างๆ ที่สอดแทรกในรายการ ควรจะเพิ่มให้มากยิ่งขึ้น ให้มีความรู้ดีกว่า เปิดรับชมรายการแล้วได้ทั้งสาระ ประโยชน์ ความรู้และการได้ผ่อนคลาย ควบคู่กันไป โดยเฉพาะเรื่องราวที่เป็นความรู้ แปลก ๆ ใหม่ ๆ ที่ผู้ชมไม่เคยพบเห็นมาก่อน เพื่อที่จะได้แสดงให้เห็นว่า รายการเกมโชว์ไม่ไร้สาระเพียงอย่างเดียว แต่ยังมีบางสิ่งบางอย่างที่น่าสนใจเช่นกัน

3. พิธีกรผู้ดำเนินรายการ ควรจะมีการพัฒนามากกว่านี้ ควรจะฝึกฝนและทำความเข้าใจกับเกมเป็นอย่างดี รวมทั้งการนำเสนอรายการต่างๆ ได้เหมาะสม คล่องจอง ลงตัวในเรื่องของการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี เรื่องของการแต่งตัวก็ควรเลือกให้เหมาะสมในแต่ละสถานการณ์ในการนำเสนอ ให้ถูกกาลเทศะ รวมไปถึงเรื่องของการใช้ภาษา ควรใช้ให้ถูกต้อง และชัดเจน

4. ควรมีการจัดฉาก แสง สี และอุปกรณ์ต่าง ๆ ให้ทันสมัยกว่าเดิม การเปิดป้ายต่าง ๆ ควรจะปรับปรุงให้ทันสมัย ใช้เทคโนโลยีใหม่ ๆ ในการนำเสนอ โดยเฉพาะแผ่นป้ายของผู้อุปถัมภ์รายการนั้นควรจัดไว้ในที่ เป็นสัดส่วนที่เหมาะสม ไม่ใช่นำมาเป็นฉากและเป็นสิ่งสำคัญจนเกินไป จนทำให้ฉากที่สวยงามลดความสำคัญลง

5. ควรเปิดโอกาสให้ผู้ชมทางบ้าน ได้มีส่วนร่วมในการแข่งขันในรายการ เพราะบางรายการจะมีแต่ดาราร่วมแข่งขันเท่านั้น