



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมา และความสำคัญของปัญหา

“การสื่อสาร” ตัวจักรสำคัญประการหนึ่งที่เป็นตัวเชื่อมโยงความเข้าใจต่างๆ ในสังคมให้มีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน การสื่อสารมีบทบาทเป็นอย่างมากในชีวิตประจำวัน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องการค้าขาย การติดต่อกันในเรื่องของธุรกิจหรือการติดต่อกันระหว่างประเทศ แต่ในการติดต่อกับต่างประเทศนั้นเป็นสิ่งที่กว้างขวางนั้นจึงทำให้เกิดกระบวนการสื่อสารตัวหนึ่งซึ่งทำหน้าที่เป็นตัวกลางที่สำคัญ ซึ่งก็คือ “สื่อมวลชน”

สื่อมวลชนเป็นสถาบันหนึ่งที่มีความสำคัญอย่างมากในการเตรียมคนเข้าสู่สังคม การอ่านหนังสือพิมพ์ การดูโทรทัศน์ การฟังวิทยุ การดูภาพยนตร์ ล้วนแต่มีส่วนเกี่ยวข้องในการปลูกฝังค่านิยม ความคิด ทศนคติต่าง ๆ ให้เราได้ทั้งสิ้น (เสรี วงษ์มณฑา, 2535) อีกทั้งสื่อมวลชนถือว่าเป็นส่วนหนึ่งของสังคม จะมีกระบวนการใหญ่เพื่อจะสื่อสารไปสู่กลุ่มเป้าหมาย การผลิตรายการวิทยุ โทรทัศน์ และหนังสือพิมพ์ของสื่อมวลชนนั้น ผู้รับผิดชอบจะต้องเป็นผู้ที่มีความรู้และประสบการณ์กว้างขวาง เพราะสื่อมวลชนจะต้องสื่อสารความจริง และแจ้งข่าวสารให้ประชาชนทราบถึงความเป็นจริงนั้นโดยทั่วถึงกัน (วัฒนา พุทธิราชกูรานนท์, 2531) โดยเฉพาะในโลกปัจจุบันที่กำลังเปลี่ยนไปสู่ยุคของสังคมข่าวสาร ความต้องการทางด้านสังคมของมนุษย์ไม่ว่าจะเป็นความเป็นอยู่ หรือสิ่งแวดล้อมก็ยิ่งทวีคูณขึ้น รวมทั้งความต้องการทางด้านสื่อมวลชนก็เพิ่มขึ้นอีกด้วย

โทรทัศน์เป็นสื่อประเภทหนึ่งในกระบวนการสื่อสารมวลชนที่เข้ามามีบทบาทเป็นอย่างมากต่อสังคมในปัจจุบันเพราะโทรทัศน์มีคุณสมบัติเป็นอย่างดีทั้งในด้านการนำเสนอภาพ และเสียงที่เหมือนจริงมากกว่าสื่อประเภทอื่น ดังนั้นโทรทัศน์จึงเป็นสื่อที่ได้รับความนิยมและสามารถใกล้ชิด และเข้าถึงประชาชนได้ทุกครัวเรือน (อรุณีประภา หอมเศรษฐี, 2531) จากการสำรวจที่สำนักงานสถิติได้สำรวจไว้เมื่อปี พ.ศ. 2534 พบว่า จำนวนครัวเรือนทั่วประเทศมีจำนวนทั้งสิ้นประมาณ 12.7 ล้านครัวเรือน ซึ่งเป็นครัวเรือนที่มีโทรทัศน์ครอบครองประมาณ 7.5 ล้านครัวเรือน

หรือร้อยละ 59.06 ของครัวเรือนทั้งหมด (การประมาณผลเกี่ยวกับวิทยุ-โทรทัศน์ 2533-2534, สำนักงานสถิติแห่งชาติ)

ในแง่ของวัตถุประสงค์ของการจัดรายการโทรทัศน์นั้น จะเห็นได้ว่าวัตถุประสงค์สำคัญในการจัดรายการต่าง ๆ มีอยู่ 4 ประการ คือ (นภาพรณี อัจฉริยะกุล, 2531)

1. วัตถุประสงค์เพื่อการนำเสนอข่าวสาร และความรู้
2. วัตถุประสงค์เพื่อการเสนอความคิดเห็น
3. วัตถุประสงค์เพื่อการนำเสนอความบันเทิง
4. วัตถุประสงค์เพื่อการเสนอบริการสาธารณะ

จากวัตถุประสงค์ในการจัดรายการโทรทัศน์ดังกล่าว ประกอบกับความนิยมของผู้ชมที่มีต่อสื่อโทรทัศน์ จึงทำให้เกิดรายการหลากหลายประเภท ซึ่งรายการที่เราัมักพบเห็นโดยทั่วไป ได้แก่ รายการข่าว รายการสารคดี รายการเพลง รายการปกิณกะบันเทิง ละครโทรทัศน์ เป็นต้น และในรายการต่างกัันนี้ “รายการเกมโชว์” ก็เป็นอีกรายการหนึ่งที่มีการจัดอยู่ในประเภทของรายการเพื่อเสนอความบันเทิง ซึ่งสามารถแบ่งรูปแบบออกเป็นลักษณะกว้าง ๆ ได้ 3 รูปแบบ คือ รายการเกมโชว์ (Game Show) ที่เน้นความบันเทิง ที่เน้นสาระ และ รายการที่ให้สาระควบคู่ไปกัับบันเทิง

รายการเกมโชว์นั้น มีรูปแบบการนำเสนอรายการที่แตกต่างจากรายการอื่น ๆ คือ

1. เป็นรายการที่นำเสนอการแข่งขันเกมต่าง ๆ ซึ่งมีความแปลกใหม่ทั้งในรูปแบบของเกมและองค์ประกอบต่าง ๆ ของรายการ ไม่ว่าจะเป็น ฉาก เพลง หรือ กลยุทธ์ในการนำเสนอ
2. เป็นรายการที่มีของรางวัล ซึ่งสิ่งนี้เป็นจุดที่ดึงดูดความสนใจประการใหญ่ของผู้รับสารหรือผู้ชมเป็นอย่างมาก ซึ่งรางวัลก็มีทั้งรางวัลเล็ก ๆ จนถึงรางวัลใหญ่ เช่น บ้านพร้อมที่ดินหรือเงินสดที่แจก ถึง 4,000,000 บาท เช่น รายการพลิกล้อกรีเทิร์น
3. เป็นรายการที่สร้างผลกำไรให้กับผู้ผลิตได้อย่างมาก ถึงแม้ว่าจะมีการลงทุนที่สูงก็ตาม แต่ถ้าพิจารณาจากค่าโฆษณาที่จะรู้ว่าสร้างกำไรได้มากขนาดไหน ตัวอย่างเช่น รายการคู่รัก ซึ่งมีอัตราค่าโฆษณา ประมาณ 140,000 บาท / นาที ตลอดเวลา 10 นาที จะทำให้รายได้ของรายการมีในช่วงนี้ถึง 1,400,000 บาท (ทีวีพูล 213, อ่างใน อรนุช สุดประเสริฐ)

4. รายการเกมโชว์เปิดโอกาสให้ผู้ชมเข้ามามีส่วนร่วมในรายการด้วย ซึ่งการมีส่วนร่วมก็คือ การร่วมสนุกแข่งขันในรายการ การมีส่วนร่วมในการชมในห้องส่ง และการส่งชิ้นส่วนไปร่วมรายการของผู้ชมที่บ้าน ซึ่งประเด็นหลังนี้จะทำให้ผู้ชมที่บ้านคอยเอาใจช่วย และไม่พลาดการจับรางวัลในแต่ละครั้ง

จากเหตุผลต่างๆ ในสังคมไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของความเครียดจากการเรียนหรือการทำงาน และความต้องการเท่าทันคน จึงมีผลทำให้คนในทุกอาชีพ และทุกวัยให้ความสนใจต่อรายการเกมโชว์มากยิ่งขึ้น รวมทั้งความต้องการมีส่วนร่วมในการแข่งขันด้วย อีกทั้งรายการเกมโชว์ต่างก็มีรูปแบบที่หลากหลาย และนำเสนอในรูปแบบที่ต่างกันก็ยิ่งทำให้ผู้รับสารสามารถเลือกสรร รายการและสื่อที่จะสนองความพึงพอใจของตนเองได้ รายการเกมโชว์บางรายการก็มีความรู้ต่าง ๆ สอดแทรกในรายการจึงทำให้ผู้ชมนำความรู้ที่ได้รับนั้นมาเป็นประโยชน์ต่อตนเองได้อีกด้วย และยังรายการไหนมีความรู้ และมีสาระ รวมทั้งความบันเทิง อีกทั้งมีความหลากหลายภายในรายการเองแล้วก็จะนำมาซึ่งความนิยมในผู้รับสารเช่นกัน

จากความนิยม และผลกำไรอย่างมหาศาลที่ได้รับจากการผลิตรายการเกมโชว์ จึงทำให้ผู้ผลิตรายการ หันมาผลิตรายการประเภทนี้กันมากขึ้น จากการสำรวจล่าสุด เมื่อเดือนสิงหาคม พบว่า ปัจจุบันนี้มีเกมโชว์อยู่ถึง 26 รายการ ซึ่งมีทั้งรายการที่เน้นเฉพาะความบันเทิง รายการที่เน้นสาระ และรายการที่มีทั้งสาระประโยชน์ควบคู่กับความบันเทิงในรายการด้วย แต่ละรายการต่างก็กระตือรือร้นและ หยิบเอากลยุทธ์ต่าง ๆ มาเสนอทั้งเรื่องของ ฉาก องค์ประกอบรายการ เกมการแข่งขันรูปแบบ ต่าง ๆ เสนอ รวมทั้งของรางวัลที่ดึงดูดใจ

เมื่อมีการผลิตเกมมากขึ้น แต่มีอยู่สิ่งหนึ่งที่ผู้ผลิตควรนึกถึงก็คือคุณธรรม และจริยธรรม ที่นำเสนอ กล่าวคือ ผู้ผลิตควรพิจารณาว่ารายการที่นำเสนอ นั้นมีประโยชน์ และมีผลในทางสร้างสรรค์หรือไม่ อย่าคิดแต่เพียงว่านำเสนอความบันเทิงแต่ฝ่ายเดียวแต่ไม่ได้มองผลข้างเคียงที่ว่าในความบันเทิงนั้นอาจจะสอดแทรกสิ่งที่ไม่ดีลงไปในการ์ตูนนั้นได้ โดยเฉพาะในเรื่องของการต่อสู้ แ่งแย่ง แข่งขัน ชิงดีชิงเด่นกัน ผู้ผลิตควรจะนำเสนอสิ่งนั้นให้ชัดเจนว่าทำไปนั้นคือความบันเทิงเท่านั้นเพราะผู้รับสารมีมากการเปิดรับสารและการเลือกสรรก็มีมาก แต่ถ้าหากรายการนำสิ่งไม่ดีมาเสนอในรายการก็จะทำให้ผู้รับสารบางส่วนรับในสิ่งนั้นไปได้ ตัวอย่างรายการเกมโชว์บางรายการ ก่อนที่จะผลิตรายการออกมานั้น ทีมงานต้องใช้ความพยายามมากเพื่อจะหาความหมายและจุดลงตัวของรายการของตัวเองให้ได้ เพื่อให้เป็นเอกลักษณ์และลักษณะที่เด่นชัด เช่น

รายการลุ้นระมัด บางคนอาจจะมองว่าเป็นรายการที่ไร้สาระ มีแต่ความบันเทิงสิ่งเดียวเท่านั้นที่นำเสนอแต่ถ้ามองจากจุดมุ่งหมายที่แท้จริงแล้วจะเห็นได้ว่า รายการนี้เป็นรายการแข่งขันที่มองทั้งความสุขและสาระเข้าไปด้วย ซึ่งสิ่งนั้นคือ การฝึกทักษะของผู้แข่งขันเกม การสร้างความสามัคคีกับเพื่อนร่วมทีม การที่ต้องฟันฝ่าอุปสรรคก่อน ที่จะประสบผลสำเร็จซึ่งสิ่งนั้นก็คือ การคว้าแจ็กพ็อตของรายการ รวมไปถึงการรักษาเวลาในการทำการใด ๆ อีกด้วย (ทีวีพูลฉบับ 314)

ดังที่กล่าวมาทั้งหมดจะเห็นว่ารายการเกมโชว์นั้น ก็มีประโยชน์ต่อสังคมเช่นกัน ถึงแม้ว่าจะไม่แสดงออกว่ามีประโยชน์อย่างเห็นได้ชัด แต่ในแต่ละรายการก็สิ่งมีสิ่งดีให้เช่นกันดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษากลุ่มผู้ชมรายการประเภทนี้ว่าเมื่อได้รับชมรายการแล้วเขารู้สึกอย่างไร และนำสาระที่มีอยู่ไปใช้ประโยชน์ได้มากน้อยแค่ไหนและความพึงพอใจเกิดขึ้นบ้างมากน้อยหรืออย่างไร ซึ่งผลการวิจัยนี้ สามารถนำไปใช้ในการพัฒนารายการเกมโชว์ให้มีคุณภาพ และให้ประโยชน์แก่ผู้ชมให้มากที่สุด เพื่อที่ผู้ชมจะได้นำไปใช้ในการพัฒนาตนเองในด้านของทักษะ การเพิ่มพูนความรู้แก่ตน ซึ่งมีผลในการนำไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตในปัจจุบันให้ได้มากที่สุด

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเปิดรับรายการเกมโชว์ ของนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจจากการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ของนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร
3. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับชมรายการเกมโชว์กับความพึงพอใจของนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร

สมมติฐานในการวิจัย

1. นักศึกษาที่มีลักษณะทางประชากรที่แตกต่างกันมีการเปิดรับรายการเกมโชว์ต่างกัน
2. นักศึกษาที่มีลักษณะทางประชากรที่แตกต่างกันมีความพึงพอใจจากการเปิดรับรายการเกมโชว์ต่างกัน โดยแยกเป็น
 - 2.1 นักศึกษาที่มีลักษณะทางประชากรที่แตกต่างกันมีความพึงพอใจด้านสาระ และความรู้จากการเปิดรับรายการเกมโชว์ต่างกัน
 - 2.2 นักศึกษาที่มีลักษณะทางประชากรที่แตกต่างกันมีความพึงพอใจด้านความบันเทิง จากการเปิดรับรายการเกมโชว์ต่างกัน

2.3 นักศึกษาที่มีลักษณะทางประชากรที่แตกต่างกัน มีความพึงพอใจด้านประโยชน์ทาง
 วัตถุประสงค์จากการเปิดรับรายการเกมโชว์ต่างกัน

3. การเปิดรับรายการเกมโชว์มีความสัมพันธ์กับความพึงพอใจจากรายการเกมโชว์ โดยแยกเป็น

3.1 การเปิดรับรายการเกมโชว์มีความสัมพันธ์กับความพึงพอใจด้านสาระและความรู้จาก
 รายการเกมโชว์

3.2 การเปิดรับรายการเกมโชว์มีความสัมพันธ์กับความพึงพอใจด้านความบันเทิงจาก
 รายการเกมโชว์

3.3 การเปิดรับรายการเกมโชว์มีความสัมพันธ์กับความพึงพอใจด้านประโยชน์ทางวัตถุประสงค์
 จากรายการเกมโชว์

ขอบเขตการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง“พฤติกรรมการเปิดรับสารและความพึงพอใจจากรายการเกมโชว์ทาง
 โทรทัศน์ของนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร”นี้ ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการศึกษา ไว้ดัง
 ต่อไปนี้ คือ

1. ระยะเวลาที่ศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมุ่งศึกษาเฉพาะรายการที่ออกอากาศ ตั้งแต่ช่วง
 ต้นเดือน สิงหาคม 2539 จนถึงช่วงปลายเดือน ตุลาคม 2539 ทั้งนี้เพราะช่วงเวลาดังกล่าวเป็น
 ช่วงที่ผู้ผลิตรายการมีการปรับปรุง เปลี่ยนแปลงรายการของตนทั้งในด้านของการนำเสนอรูปแบบ
 รายการให้ทันสมัยและสนุกสนานมากยิ่งขึ้น รวมทั้งก่อนหน้านี้เป็นช่วงเวลาที่มียุทธศาสตร์
 ใหม่ ๆ เกิดขึ้นในวงการโทรทัศน์มากมาย อีกทั้งช่วงเวลานี้เป็นช่วงเวลาที่สถานีโทรทัศน์ช่องต่าง ๆ
 กำลังอยู่ในช่วงปรับผังรายการเพื่อนำเสนอสิ่งใหม่ ๆ อีกด้วย

2. รายการที่มุ่งศึกษานี้เป็นรายการเกมโชว์ที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ทั้ง 4 ช่อง คือ

- สถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสี ช่อง 3
- สถานีวิทยุโทรทัศน์กองทัพบก ช่อง 5
- สถานีโทรทัศน์สีกองทัพบก ช่อง 7
- สถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสี ช่อง 9

3. รายการที่มุ่งศึกษานี้ได้กำหนดขอบเขตโดยจะศึกษารายการเกมโชว์ที่มีลักษณะ 3 อย่าง คือ

- รายการเกมโชว์ที่ให้แต่ความบันเทิง เช่น รายการชิงร้อยชิงล้าน
- รายการเกมโชว์ที่ให้สาระประโยชน์ที่ควบคู่ไปกับความบันเทิง เช่นรายการดวงกับดาว

รายการเกมโชว์

- รายการเกมโชว์ที่เน้นสาระและความรู้ เช่น รายการ IQ 180

ทั้งนี้เพื่อให้การวิจัยดำเนินไปอย่างครอบคลุมและได้ข้อสรุปที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

4. กลุ่มประชากรที่ศึกษาคือ นักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครเท่านั้น เนื่องจากเป็นศูนย์กลางของการสื่อสารมวลชน ประชาชนจะเข้าถึงสื่อโทรทัศน์ได้ง่าย กว้างขวาง และทั่วถึง อีกทั้งประชาชนในเขตกรุงเทพมหานครนั้นจะมีฐานะความเป็นอยู่ที่แตกต่างกัน และมีความหลากหลายต่อการเปิดรับสื่อ

นิยามศัพท์

รายการเกมโชว์	หมายถึง	รายการที่นำเสนอทางโทรทัศน์ ที่มีลักษณะรายการเป็นการเล่นเกม และมีกติกาการเล่นเป็นกฎที่ตายตัว รวมทั้งมีผู้เล่นทั้งสองฝ่าย ซึ่งผู้ที่เชื่อมและดำเนินการเล่นเกมนี้คือ พิธีกร โดยจะทำหน้าที่ดำเนินการให้เกมดำเนินไปตามเงื่อนไข
การเปิดรับรายการเกมโชว์	หมายถึง	การรับชมรายการเกมโชว์ประเภทต่าง ๆ ทางโทรทัศน์ โดยจะพิจารณาจากความถี่หรือความบ่อยครั้งในการชม และระยะเวลาในการรับชมรายการ
ความพึงพอใจ	หมายถึง	ความรู้สึกที่ได้รับการตอบสนองตามความต้องการ ของผู้ชมในการรับชมรายการเกมโชว์
ลักษณะทางประชากร	หมายถึง	เพศ อายุ สาขาวิชาที่เรียน ชั้นปีที่ศึกษา อาชีพของบิดา มารดา ระดับรายได้ของนักศึกษาที่พักอาศัย และลักษณะการครอบครองสื่อ

สาระและความรู้	หมายถึง	เนื้อหาของรายการเกมโชว์ที่สอดแทรกความรู้ ทั้งทางด้านวิชาการและความรู้รอบตัว รวมไปถึงรายการที่ให้ผู้แข่งขันฝึกทักษะต่าง ๆ ในการแข่งขันเกม
ความบันเทิง	หมายถึง	เนื้อหาของรายการเกมโชว์ที่ให้แต่ความสนุกสนานทั้งทางด้านตัวพิธีกร เกมการแข่งขันต่าง ๆ รวมทั้งรูปแบบการนำเสนอของรายการ
ประโยชน์ทางวัตถุ	หมายถึง	ผลประโยชน์ที่ผู้รับสารได้รับจากรายการ นั่นคือของรางวัลซึ่งอาจเป็นของรางวัลขนาดเล็ก จนถึงของรางวัลขนาดใหญ่ เช่น บ้าน รถ หรือเงินสด

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. การวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษาผู้รับสารซึ่งเป็นหัวใจของการผลิตรายการโทรทัศน์ ซึ่งจะ ทำให้ทราบถึงพฤติกรรมการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ของนักศึกษาว่าชอบชมรายการประเภทใด และการเปิดรับชมนั้นมีเหตุผลอย่างไร รวมถึงความพึงพอใจที่ได้รับจากรายการเกมโชว์ว่ามีความพึงพอใจมากน้อยแค่ไหน
2. เพื่อให้ผู้ผลิตรายการได้ตระหนักถึงสภาพของรายการเกมโชว์ว่า มีความเหมาะสม และมีคุณภาพ ตลอดจนมีประโยชน์ต่อผู้ชมหรือไม่ โดยเฉพาะผู้ชมที่อยู่ในวัยศึกษา ซึ่งเป็นสมาชิกส่วนใหญ่และมีความสำคัญต่อสังคม
3. เพื่อนำผลที่ได้รับ ไปปรับปรุงรูปแบบรายการเกมโชว์ต่อไป