

การนำเสนอความบันเทิงในรายการเกมโชว์ พ.ศ. 2543

นางสาวสุรดา จรุงกิจอนันต์



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2544

ISBN 974-17-0226-4

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ENTERTAINMENT IN GAME SHOW ON THAI TELEVISION IN THE YEAR 2000

MISS SURADA CHARUNGKIT-ANANT

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 2001

ISBN 974-17-0226-4

หัวข้อวิทยานิพนธ์ การนำเสนอความบันเทิงในรายการเกมโชว์ พ.ศ. 2543
โดย นางสาวสุรดา จรุงกิจอนันต์
สาขาวิชา การสื่อสารมวลชน
อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์สุภาพร โพธิ์แก้ว

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วน
หนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทมหาบัณฑิต

..... คณบดีคณะนิเทศศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ จุมพล รอดคำดี)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร. อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์)

..... อาจารย์ที่ปรึกษา
(อาจารย์ สุภาพร โพธิ์แก้ว)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ปนัดดา ธนสถิตย์)

สุรดา จรุงกิจอนันต์ : การนำเสนอความบันเทิงในรายการเกมโชว์ พ.ศ. 2543 (ENTERTAINMENT IN GAME SHOW ON THAI TELEVISION IN THE YEAR 2000) อ.ที่ปรึกษา : อ.สุภาพร โพธิ์แก้ว : 202 หน้า.
ISBN 974-17-0226-4.

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาวิธีนำเสนอความบันเทิงในรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ พ.ศ. 2543 โดยอาศัยแนวคิดเกี่ยวกับการเล่น อารมณ์ขัน ความบันเทิง และแนวคิดเกี่ยวกับรายการเกมโชว์ และใช้วิธีวิจัย 3 วิธี คือ การวิเคราะห์เนื้อหา การสังเกตการณ์ และการสัมภาษณ์เจาะลึก ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยศึกษารายการเกมโชว์ทั้งหมด 32 รายการ โดยแบ่งรายการเกมโชว์ออกเป็น 4 เนื้อหา คือ รายการเกมโชว์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องส่วนบุคคล รายการเกมโชว์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรู้ทั่วไปและความรู้เฉพาะด้าน รายการเกมโชว์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความท้าทาย และรายการเกมโชว์ที่มีเนื้อหาผสม

ผลการศึกษาวิจัยพบว่า การนำเสนอความบันเทิงในรายการเกมโชว์เนื้อหาต่าง ๆ จะมีความแตกต่างกันไป องค์ประกอบที่มีบทบาทต่อการสร้างความบันเทิงมากที่สุด คือ พิธีกร และ เกมการแข่งขัน

รายการเกมโชว์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องส่วนบุคคลจะมีส่วนคล้ายรายการวาไรตี้ และจะเน้นความสนุกสนานและอารมณ์ขัน โดยจะมีการรับเชิญมาเล่าเรื่องราวต่าง ๆ เพื่อใช้เป็นคำถาม พิธีกรจะมีบทบาทในการพูดคุยซักถาม และทำให้เรื่องที่น่าสนใจเป็นเรื่องสนุกสนานโดยใช้ความสามารถและลูกเล่นส่วนตัว บางครั้งมีการกลั่นแกล้งกันเองในหมู่พิธีกรหรือดารารับเชิญ

รายการเกมโชว์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรู้ทั่วไปและความรู้เฉพาะด้านเป็นรายการเกมโชว์ที่มีรูปแบบคล้ายรายการแข่งขันตอบปัญหา ความสนุกของเกมเกิดจากคำถาม ซึ่งไม่ยากและไม่ง่ายจนเกินไป ทำให้ผู้ชมมีโอกาสร่วมเล่นเกมไปพร้อม ๆ กับผู้แข่งขัน บางรายการใช้เวลานานทำให้เกมการแข่งขันเร้าใจขึ้น พิธีกรมีบทบาทสำคัญในการสร้างบรรยากาศให้กับรายการ ซึ่งมีทั้งแบบกดดันและสนุกสนาน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับแนวเนื้อหา

รายการเกมโชว์ที่เกี่ยวกับความท้าทาย เป็นรายการเกมโชว์ที่มีรูปแบบของการแข่งขันที่ต้องใช้ไหวพริบ ความเร็ว และพลังกำลัง รวมทั้งจิตใจ เพื่อเอาชนะ ส่วนมากเน้นที่การเคลื่อนไหวของร่างกายทำให้เกิดความตื่นเต้น พิธีกรจะมีบทบาทในการสร้างอารมณ์โดยการแสดงออกทางทั้งทางสีหน้าท่าทางและร่างกาย

รายการที่มีเนื้อหาผสม เป็นการแข่งขันหลากหลายเนื้อหา ทั้งเรื่องส่วนบุคคล ความรู้ และความท้าทาย ความบันเทิงในรายการประเภทนี้จะมีหลายรสชาติ พิธีกรไม่ค่อยมีบทบาทในการสร้างความบันเทิงที่โดดเด่นมากนัก จากการศึกษาครั้งนี้ยังพบว่าผู้แข่งขันในรายการทุกเกมโชว์ทุกประเภทมักเป็นดารา และ ไม่ได้มีแต่เกมการแข่งขันอย่างเดียวที่สร้างความบันเทิง แต่จะมีการแสดงแทรกอยู่บ้างน้อยบ้าง

ภาควิชา	การสื่อสารมวลชน	ลายมือชื่อนิสิต.....	<i>สุรดา จรุงกิจอนันต์</i>
สาขาวิชา	การสื่อสารมวลชน	ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา.....	<i>สุภาพร โพธิ์แก้ว</i>
ปีการศึกษา	2544	ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาร่วม.....	

4185328128 : MAJOR MASS COMMUNICATION

KEY WORD : GAME SHOW. SURADA CHARUNGKIT-ANANT : ENTERTAINMENT IN GAME SHOW ON THAI TELEVISION IN THE YEAR 2000. THESIS ADVISOR : SUPAPORN POKAEW, 202 pp. ISBN 974-17-0226-4.

The research is a qualitative research aiming to the study the techniques employed in various genres of game show on TV to entertain the audience, based on play, humor, entertainment and game show concepts. The methods employed in the research are content analysis, observations, and series of in-depth interview. The research included 32 game shows, based on their content, into 4 categories: personal life-oriented, knowledge-oriented, action-oriented, and hybrid game shows.

The study reveals that the techniques used by each type of game show differs from one to another. The hosts and the games are also found to have contributed the most to the fun of the programs.

Similar to the variety show, the fun-filled personal life-oriented game shows feature celebrity guests telling their personal stories and contestants answering the questions derived from the stories. The host, usually good at repartee, play a vital role in prompting the guests to make casual, often funny, remarks about the stories. Practical jokes are sometimes played on the guests or co-hosts.

The knowledge-oriented game shows are comparable to quiz shows in which contestants' knowledge is tested by questioning. What makes it fun are the questions that are not too difficult and not too easy, allowing for the audience to play along. Some programs impose time constraints on part of the contestants to stimulate more excitement. The hosts may seek to pressure the contestants or instead create a relaxing atmosphere during the programs.

The action-oriented game shows require strength as well as keenness and quickness of the contestants as the games are mostly action-filled. The hosts enhance the excitement of the games by intensifying their facial and body expressions.

The hybrid game shows offer a wide variety of contests about personal life, knowledge, and action. The role of the hosts in making the programs more enjoyable are not outstanding. The study also found that most contestants of all the four contents of game shows are celebrities. The game shows not only present competition, but also short comedy show and short performances geared toward the themes of the shows.

Department Mass Communication

Field of Study Mass Communication

Academic year 2001

Student's signature.....

Advisor's signature..... *Supaporn Pokaew*

Co-advisor's signature.....



กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์ได้ ต้องขอขอบคุณ อ. สุภาพร โพธิ์แก้ว, ผศ. ปนัดดา ธนสถิตย์ และ รศ. ดร. อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์ ที่ช่วยให้คำปรึกษา

ขอขอบคุณ คุณเกียรติ กิจเจริญ, คุณณัฐกานต์ สวณิชะ และคุณแฉ่วน เวิร์คพ้อยท์ที่ช่วยให้ข้อมูลเป็นอย่างดี

ขอขอบคุณ คุณรัตนชัย ไพศาลนันท์ ที่เป็นกำลังใจและช่วยเหลือทุกอย่างเท่าที่สามารถจะทำได้ ขอขอบคุณ คุณอุษณีย์ หุตานนท์ ที่คอยให้ความช่วยเหลือทางด้านอุปกรณ์

ขอขอบคุณครอบครัว ดร. ปรีชา จรุงกิจอนันต์ อธิการบดีสถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ คุณอาวิจิตรา จรุงกิจอนันต์ คุณอาทอรุ่งและวาณิช จรุงกิจอนันต์ ที่สนับสนุนด้านการศึกษาแก่ผู้วิจัยมาโดยตลอดตั้งแต่เด็ก และเป็นแรงผลักดันที่ทำให้ผู้วิจัยประสบความสำเร็จในวันนี้ ขอขอบคุณ คุณพ่อไพรัชและคุณแม่เตือนใจ จรุงกิจอนันต์ ที่ทำงานหนักมาทั้งชีวิตเพื่อให้ผู้วิจัยได้มีโอกาสศึกษาในชั้นสูง ๆ

ผู้วิจัยรู้สึกดีใจและภูมิใจที่มีวันนี้ ขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงอีกครั้งสำหรับทุกท่านที่อยู่ทั้งเบื้องหน้าและเบื้องหลังความสำเร็จในวันนี้

สุรดา จรุงกิจอนันต์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ	ฉ
สารบัญ	ช
สารบัญตาราง	ญ
สารบัญภาพ	ฎ
บทที่ 1 บทนำ	
- ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
- ปัญหาคำวิจัย	6
- วัตถุประสงค์การวิจัย	6
- ข้อเสนอแนะฐานการวิจัย	6
- นิยามศัพท์	6
- ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	7
- ขอบเขตการวิจัย	7
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
- แนวคิดเกี่ยวกับการเล่น อารมณ์ขัน และความบันเทิง	8
- แนวคิดเกี่ยวกับรายการเกมโชว์	14
- งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	21
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย	
- ประชากรและการสุ่มตัวอย่าง	24
- แหล่งข้อมูล	26
- การรวบรวมข้อมูล	27
- การวิเคราะห์ข้อมูล	28
- การนำเสนอข้อมูล	28
บทที่ 4 การนำเสนอความบันเทิงในรายการเกมโชว์ที่มีเนื้อเกี่ยวกับเรื่องส่วนบุคคล	
- รายการคนหนึ่งที่หนึ่ง	29
- รายการชิงร้อยชิงล้าน	34

สารบัญ(ต่อ)

		หน้า
บทที่ 4	การนำเสนอความบันเทิงในรายการเกมโชว์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องส่วนบุคคล	
-	รายการซูเปอร์ฮีโร่ซ่าป๊าก	45
-	รายการ 4 ซาสตร์ท้าตะลุย	55
-	รายการถูกใจใช่เลย	61
-	รายการบุพเพอาชะวาด	66
-	รายการรักกันสนั่นเมือง	71
-	รายการลับเฉพาะคนรู้ใจ	78
-	รายการแสบคุณสอง	86
-	รายการ 50 หัวสิบลุ้นแล้วรุ่ง	92
บทที่ 5	การนำเสนอความบันเทิงในรายการเกมโชว์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรู้ทั่วไปและความรู้เฉพาะด้าน	
-	รายการกินกับเกม	97
-	รายการเกมเศรษฐี	100
-	รายการเกมแก้จัน	104
-	รายการจุกบ็อคส์เกม	109
-	รายการแม่บ้านชิงทอง	113
-	รายการเวทีทอง	116
บทที่ 6	การนำเสนอความบันเทิงในรายการเกมโชว์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความท้าทาย	
-	รายการเกมล่า 2000	121
-	รายการซ็อคเกม	125
บทที่ 7	การนำเสนอความบันเทิงในรายการเกมโชว์ที่มีเนื้อหาผสม	
-	รายการเกมจารชน	131
-	รายการเกมลวงบันลือโลก	136
-	รายการเกมพิศวง	141
-	รายการเกมไซน	147
-	รายการ 07 ไซวี	151
-	รายการดาราทาตะลุย	155

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
บทที่ 7	
การนำเสนอความบันเทิงในรายการเกมโชว์ที่มีเนื้อหาผสม	
- รายการบุญหล่นทับยกกำลังสอง	160
- รายการบัดดี้เกม	165
- รายการปฏิบัติการบานกระจก	168
- รายการพีเพิลเกม	173
- รายการมาสเตอร์คีย์	176
- รายการแม็กกาซีนเกม	183
- รายการลือตเตอร์โชว์	188
- รายการลุ้นรหัสลับ	192
บทที่ 8	
สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	196
รายการอ้างอิง	200
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์	202

สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
1. รายชื่อรายการเกมโชว์ที่ออกอากาศในเดือนมิถุนายน พ.ศ. 2543	24
รายชื่อรายการเกมโชว์ที่ออกอากาศในเดือนมิถุนายน พ.ศ. 2543(ต่อ)	25
2. รายชื่อรายการเกมโชว์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องส่วนบุคคล	29
3. รายชื่อรายการเกมโชว์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรู้ทั่วไปและความรู้เฉพาะ	97
4. รายชื่อรายการเกมโชว์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความท้าทาย	121
5. รายชื่อรายการเกมโชว์ที่มีเนื้อหาผสม	131

สารบัญภาพ

ภาพประกอบ	หน้า
1. ภาพบรรยากาศการแข่งขันในรายการคนหนึ่งที่หนึ่ง	31
2. ภาพบรรยากาศการแข่งขันระหว่างแก๊งสามซ่าและผู้กล้า	35
3. ภาพบรรยากาศการแข่งขันในช่วงสามซ่ารับเชิญ	37
4. ภาพบรรยากาศการแข่งขันในช่วงไหนดูซี่	47
5. ภาพบรรยากาศการแข่งขันในช่วงตะลุยทับ	56
6. ภาพบรรยากาศการแข่งขันในช่วงตะลุยละ	57
7. ภาพบรรยากาศการแข่งขันในรายการถูกใจใช่เลย	61
8. ภาพบรรยากาศการแข่งขันในรายการถูกใจใช่เลย	62
9. ภาพบรรยากาศการแข่งขันในรายการบุพเพอาละวาด	67
10. ภาพบรรยากาศการแข่งขันในรายการบุพเพอาละวาด	68
11. ภาพบรรยากาศการแข่งขันในรายการบุพเพอาละวาด	68
12. ภาพบรรยากาศการแข่งขันในรายการรักกันสนั่นเมือง	73
13. ภาพบรรยากาศการแข่งขันในรายการลับเฉพาะคนรู้ใจ	81
14. ภาพบรรยากาศการแข่งขันในรายการลับเฉพาะคนรู้ใจ	81
15. ภาพบรรยากาศการแข่งขันในช่วงแก๊งลูกหมู	87
16. ภาพบรรยากาศการแข่งขันในรายการ 50 หัวลั่นแล้วรุ่ง	93
17. ภาพบรรยากาศการแข่งขันในรายการกินกับเกม	99
18. ภาพบรรยากาศการแข่งขันในรายการเกมเศรษฐี	102
19. ภาพบรรยากาศการแข่งขันในช่วงต้นตำรับ	106
20. ภาพบรรยากาศการแข่งขันในช่วงเขาทำอาชีพอะไร	107
21. ภาพบรรยากาศการแข่งขันในรายการจุกบ็อกส์เกม	110
22. ภาพบรรยากาศการแข่งขันในรายการแม่บ้านชิงทอง	114
23. ภาพบรรยากาศการแข่งขันในรายการเวทีทอง	117
24. ภาพบรรยากาศการแข่งขันในรายการเกมล่า 2000	123
25. ภาพบรรยากาศการแข่งขันในรายการช็อคเกม	127

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพประกอบ	หน้า
26. ภาพบรรยากาศการแข่งขันในรายการเกมจารชน	133
27. ภาพบรรยากาศการแข่งขันในรายการเกมลวงบันลือโลก	138
28. ภาพขบวนกรูกี้กูกี้กู่	143
29. ภาพบรรยากาศการแข่งขันในรายการเกมไซน	148
30. ภาพบรรยากาศการแข่งขันในรายการ 07 โซว์	153
31. ภาพบรรยากาศการแข่งขันในรายการดาราทะลุย	157
32. ภาพบรรยากาศการแข่งขันในรายการบุญหล่นทับ วันที่ 1	161
33. ภาพบรรยากาศการแข่งขันในรายการบุญหล่นทับ วันที่ 2	163
34. ภาพพิธีกรรายการบัดดี้เกม	166
35. ภาพบรรยากาศการแข่งขันในรายการปฏิบัติการบานกระจก	169
36. ภาพบรรยากาศการแข่งขันในรายการฟีเฟิลเกม	174
37. ภาพบรรยากาศการแข่งขันช่วงแฝดใบ้คำ	179
38. ภาพบรรยากาศการแข่งขันในรายการแม็กกาซีนเกม	185
39. ภาพบรรยากาศการแข่งขันในรายการลือตเตอร์โชว์	190
40. ภาพบรรยากาศการแข่งขันในรายการลุ้นรหัสลับ	193