

วัตถุประสงค์การวิจัย (1) เพื่อศึกษาลักษณะประชากรของกลุ่มผู้ชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ในเขตกรุงเทพมหานคร (2) เพื่อศึกษาองค์ประกอบของรายการ การกำหนดรูปแบบและเนื้อหารายการเกมโชว์ (3) เพื่อศึกษาวิธีการนำเสนอรายการของผู้ผลิตรายการเกมโชว์ โดยกลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยได้ศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกเฉพาะประชากรที่อาศัยในเขตกรุงเทพมหานคร ซึ่งมีอายุระหว่าง 15-40 ปี ที่เลือกชมรายการเกมโชว์ โดยสุ่มตัวอย่างในเขตกรุงเทพมหานครจากทั้งหมด 50 เขต ด้วยวิธีจับสลากออกมาให้ได้เพียง 4 เขต คือ เขตบางกะปิ เขตบางคอแหลม เขตสวนหลวง และเขตประเวศ การสุ่มตัวอย่างโดยใช้ตารางสำเร็จรูปของ Taro Yamane (1973) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% ค่าความคลาดเคลื่อน 5% ได้ตัวอย่างรวมทั้งหมด 400 คน ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลช่วงระหว่างเดือนกรกฎาคมถึงเดือนสิงหาคม พ.ศ. 2551

สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ผู้ชมรายการเกมโชว์ส่วนใหญ่จะเป็นผู้หญิงและมีอายุ 26-30 ปี โดยมีระดับการศึกษาปริญญาตรี และมีรายได้ 10,001-15,000 บาท เป็นส่วนใหญ่

2. ผู้ชมจะมีการตัดสินใจชมรูปแบบการนำเสนอรายการมากกว่าชื่อของรายการ โดยผู้ชมจะชอบความแปลกใหม่ของรายการเกมโชว์ การชมแต่ละครั้งจะได้ประโยชน์ในการพัฒนาสติปัญญา และส่วนใหญ่จะชมรายการ 1-2 วันต่อสัปดาห์ จะเลือกชมช่วงกลางคืน (21.00-24.00 น.) โดยจะชมรายการช่วงที่น่าสนใจ คือ ชมเป็นบางช่วงของรายการ
3. เนื้อหารายการเกมโชว์ให้ความรู้รอบตัวในการเลือกชมรายการมากกว่าความรู้เกี่ยวกับวิชาการ รายการชิงร้อยชิงล้านผู้ชมจะชอบช่วงละครสามช่าและทำแข่งแก๊งค์สามช่า โดยมีเนื้อหาของรายการเกมโชว์ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นแบบมากที่สุด
4. รูปแบบของรายการเกมโชว์ให้สาระความรู้สอดแทรกความบันเทิง โดยมีผู้ชมเลือกชมรูปแบบรายการวาไรตี้เกมโชว์มากกว่าเรียลลิตีเกมโชว์ รายการเกมโชว์ควรเพิ่มเติมในเรื่องเนื้อหาสาระความรู้ของรายการให้มากขึ้น
5. การนำเสนอรายการเกมโชว์ควรคำนึงในเรื่องรูปแบบของรายการเกมโชว์มากกว่าเนื้อหาของรายการ โดยจะเน้นความบันเทิงและเนื้อหาสาระของรายการ และลักษณะการนำเสนอของนักแสดงตลกในรายการชิงร้อยชิงล้านมีความคิดสร้างสรรค์แปลกใหม่คืออยู่เสมอ และการเลือกชมรายการเกมโชว์ พบว่า เลือกชมรายการให้ความสนุกสนาน บันเทิง คลายเครียดอยู่ในระดับมาก

This thesis is concerned to delineate (1) the demographical characteristics of selected Bangkok Metropolis viewers of game show programs on television. Additionally, investigated are (2) the components, patterns and contents of these programs. Finally, considered are (3) the presentation techniques utilized by game show program producers.

The sample population consisted of 400 residents of Bangkok Metropolis between the ages of fifteen and forty who were viewers of game show programs. The researcher used the technique of random sampling on the basis of extrapolation from the 1973 table of Taro Yamane. Thus, subjects were selected through the drawing of lots by residents of four of the fifty

districts of Bangkok Metropolis. These four districts were Bang Kapi, Bang Kho Laem, Suan Luang, and Prawet. The sample accordingly exhibited a reliability level of 95 percent with the margin of error being set at 5 percent. The data were collected from July to August 2008.

Findings are as follows:

1. The majority of these viewers of game show programs were females between the ages of twenty-six and thirty who were holders of a bachelor's degree with an income between 10,001 and 15,000 baht.

2. These viewers paid closer heed to presentation techniques than to the titles of the programs. They preferred innovative programs. They opined that viewing these programs contributed to an enhancement of wisdom and intelligence. Most of them viewed these programs from one to two days weekly and in the evening between the hours of 21:00 and 24:00. They particularly viewed program segments they believed were interesting. In other words, they viewed only certain portions of the programs.

3. The subjects believed the content of game show programs provided well-rounded knowledge in contradistinction to merely academic knowledge. The "Ching Roi Ching Lan" program was preferred by these viewers in the segments devoted to the Sam Cha Theater and the Competition Challenge with the Sam Cha Gang. These game show programs most greatly affected the imitation behaviors of these viewers.

4. The pattern of these game show programs was one in which knowledge was combined with entertainment. Viewers more frequently

choose variety game shows in comparison to reality game shows. They were of the opinion that these game show programs should augment content and afford more opportunities for gaining knowledge.

5. In regard to presentation techniques, these viewers held that show patterns were more significant than contents. They believed that both entertainment and program content should be stressed. They believed that the presentations of the comedians in the Ching Roi Ching Lan program were always creative and replete with innovative ideas. Finally, they expressed a preference for game shows that were entertaining and afforded a way to relax.