

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา 1) พฤติกรรมการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ของเยาวชนในเขตอำเภอเมืองจังหวัดเชียงใหม่ 2) รูปแบบการจัดรายการเกมโชว์ที่ต้องการ 3) แนวทางในการปรับปรุงแก้ไขรายการเกมโชว์ ผู้ให้ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ ซึ่งได้จากการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้นจำนวน 201 คน โดยใช้แบบสอบถามที่สร้างขึ้นตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย มีความเชื่อมั่น 0.94% และวิเคราะห์โดยใช้ค่าร้อยละและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยมีดังนี้

พฤติกรรมการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ของเยาวชนในเขตอำเภอเมืองจังหวัดเชียงใหม่ พบว่าเยาวชนส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มีอายุเฉลี่ย 16.25 ปี เยาวชนที่ศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายปีที่ 5 มีจำนวนมากที่สุด และโรงเรียนยุพราชวิทยาลัยมีจำนวนประชากรมากกว่าโรงเรียนปิ่นสร้อยแยลวิทยาลัย นอกจากนี้มีรายได้เฉลี่ย 2195 บาท/คน/เดือน เหตุผลที่เยาวชนรับชมรายการเกมโชว์ คือ ชมเพื่อความเพลิดเพลิน โดยส่วนใหญ่รับชมจาก สถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7 มีการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ 2 วันต่อสัปดาห์ เกือบครึ่งของกลุ่มเยาวชนรับชมเฉพาะช่วงที่สนใจ และยังพบว่าส่วนใหญ่เยาวชนรับชมรายการเกมโชว์กับสมาชิกในครอบครัว โดยในวันจันทร์ถึงศุกร์รวมถึงวันเสาร์ อาทิตย์ ส่วนใหญ่เปิดรับชมรายการเกมโชว์ในช่วงเวลาเดียวกัน คือ 22.00-23.00 ส่วนประเภทของเกมโชว์ที่เยาวชนชื่นชอบมากที่สุดคือ เกมที่แข่งขันกันเป็นทีมจะเป็นการไปคำตอบหรือปริศนาก็ได้

รูปแบบรายการเกมโชว์ตามความต้องการของเยาวชนพบว่า องค์ประกอบหลักของรายการเกมโชว์ประเภทการแข่งขันตอบปัญหา ที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3 อันดับแรก ได้แก่ ด้านรางวัล ด้านผู้ดำเนินรายการและด้านคำถามที่นำมาถามในรายการ และองค์ประกอบหลักที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด 3 อันดับสุดท้าย ได้แก่ ด้านการสร้างความสนใจ ด้านส่วนย่อยที่ถูกนำมาจัดจังหวะนอกเหนือจากการแข่งขัน และด้านเนื้อหารายการช่วงเวลาที่เหมาะสมของการนำเสนอรายการคือ เวลา 22.00-23.00 ระยะเวลาในการนำเสนอควรมีความยาว 1 ชั่วโมง

องค์ประกอบหลักของรายการเกมโชว์ประเภทการแข่งขันชิงรางวัล ที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3 อันดับแรก ได้แก่ รางวัล ผู้ดำเนินรายการและเสียงประกอบในรายการ ในส่วนขององค์ประกอบที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด 3 อันดับสุดท้าย ได้แก่ คุณสมบัติที่นำมาแข่งขัน ส่วนย่อยที่ถูกนำมาจัดจังหวะนอกเหนือจากการแข่งขันและเนื้อหารายการ ช่วงเวลาที่เหมาะสมของการนำเสนอรายการคือ เวลา 22.00-23.00 ระยะเวลาในการนำเสนอควรมีความยาว 1 ชั่วโมง

ปัญหาที่ควรปรับปรุงแก้ไขในรายการเกมโชว์เรียงตามลำดับความสำคัญ 10 อันดับแรกตามค่าเฉลี่ยดังนี้ โฆษณายาวเกินไป การนำปมด้อยคนอื่นมาทำเป็นเรื่องตลก การแข่งขันไม่ได้วัดความสามารถของผู้เข้าแข่งขันอย่างแท้จริงหลายรายการผู้จัดมีการเตรียมกับผู้เข้าแข่งขันก่อน ใช้ฉากเดิมทุกช่วงของรายการทำให้ดูซ้ำซากจำเจ รูปแบบรายการยึดถือรูปแบบการแข่งขันที่ซ้ำซากน่าเบื่อ การแต่งตัว กิริยา และคำพูดที่ไม่เหมาะสมของแขกรับเชิญเป็นตัวอย่างที่ไม่ดีต่อเยาวชน เพลงและเสียงประกอบไม่เหมาะสมกับเนื้อหาและรูปแบบของรายการดาราหรือแขกรับเชิญที่เข้าแข่งขันกันซ้ำซาก และ ใช้ฉากเดิมนานเกินไป

The purposes of this study were to investigate the following: 1) exposure behavior to the perception of games show programs of the youths in Meung district, Chiang Mai province; 2) components of games show needed by the youths; and 3) a guideline for the improvement of games show programs. Respondents in this study consisted of 201 upper secondary school students in Meung district, Chiang Mai province. Data collection was done by using a set of questionnaires prepared in accordance with the purposes of the study with the reliability value of 0.94%. Obtained data were analyzed by using percentage and standard deviation.

Findings showed that most of the respondents were females, 16.25 years old on average, second year upper secondary school students and were Yuppharaj college students rather than the Prince Royal's college ones. The respondents had an average monthly income of 2,195 baht. They watched games show programs for enjoyment. Most of the respondents watched games show programs of T.V. channel 7 and they watched it twice a week. Almost one-half of the respondents watched games show programs only the special time that they were interested in. Besides, it was found that most of the respondents watched games show programs with their family members. In general, the respondents watched games show programs from Monday to Saturday during 22.00-23.00. It was found that the respondents preferred team competition which was in the form of clue providing most.

It was also found that the main components of games show programs of the question-answering type having a highest level of an average score was: price, masterceremony, and questions, respectively. However, the main elements of games show programs having a lowest level of an average score was creation of an interest, interrupted details during the completion, and program content, respectively. It was found that an appropriate time for games show program was during 22.00-23.00. It was suggested that the games show programs should last 1 hour.

With regards to problems encountered and improvement of games show programs, the following were found: 1) too long advertisement; 2) presentation of weak points of others as a joke matter; 3) the competition does not truly measure the capability of competitors; 4) many games show programs have prepared tactics before the competition which is unfair to others; 5) many games show programs use the same set as the previous times; 6) games show programs were barely ending; 7) games show programs are boring; 8) games show guests are not good models for the youths due to their inappropriate dressing, talking and behavior; 9) games show programs have inappropriate sound effect and content; and 10) games show programs often invite the same guests and use the same set and props for a long time.