บทที่ 1
บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษาวิจัยเรื่องการเปิดรับชม และการใช้ประโยชน์จากรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเปิด ในบทที่ 1 นี้จะได้กล่าวถึงความเป็นมาของการวิจัย วัตถุประสงค์การวิจัย กรอบแนวคิดการวิจัย สมมติฐานการวิจัย ขอบเขตของการวิจัย ข้อจำกัดในการวิจัย นิยามศัพท์เฉพาะของการวิจัย ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย ด้วยความเป็นมาดังต่อไปนี้

ด้วยปัจจุบันโทรทัศน์นับว่าเป็นสื่อมวลชนที่มีบทบาทและมีอิทธิพลอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นด้านสังคม วัฒนธรรมหรือเศรษฐกิจ โทรทัศน์มีส่วนในการโน้มน้าวใจประชาชนปลูกฝังทัศนคติค่านิยมต่างๆ ต่อผู้ชม เป็นสื่อมวลชนที่ใกล้ชิดกับประชาชนเป็นอย่างมาก โทรทัศน์มีบทบาทต่อการศึกษาของประชาชนทุกระดับ ด้วยเหตุผลว่าทุกคนแม้ไม่มีความรู้อ่านไม่ออก หรือเขียนหนังสือไม่ได้ ก็สามารถจะดูรายการจากโทรทัศน์ และเข้าใจเนื้อเรื่องราวต่างๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตประจำวัน

สำหรับการจัดรายการโทรทัศน์นั้น ได้มีการกำหนดวัตถุประสงค์สำหรับการนำเสนอรายการต่างๆทางโทรทัศน์ไว้ถึง 4 ประการ ดังนี้ (นภาภรณ์ อัจฉริยกุล, 2532)

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

จากวัตถุประสงค์ดังกล่าวจึงทำให้เกิดการผลิตรายการหลากหลายประเภท เพื่อสนองตอบความนิยมของผู้ชมที่มีต่อสื่อโทรทัศน์ อาทิเช่น รายการข่าว รายการสารคดี รายการอภิปรายต่างๆ รายการเพลง รายการปกิณกะ หรือวาไรตี้ รายการละครโทรทัศน์ เป็นต้น "รายการเกมโชว์" เป็นอีกรายการหนึ่งที่จัดอยู่ในประเภทรายการบันเทิง (Light Entertainment) ที่มีวัตถุประสงค์หลักอยู่ในประเภทการนำเสนอเพื่อความบันเทิง

เกมโชว์ในยุคแรกนั้นอาจกล่าวได้ว่า รูปแบบรายการเน้นความบันเทิง มากกว่าผู้เข้าแข่งขันหรือของรางวัล เพราะมีจำนวนประชาชนชมไม่มากนัก การลงทุนก็จะไม่มาก เกมโชว์ได้

เริ่มเข้าสู่ยุคแห่งเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่เมื่อเข้าสู่ปี พ.ศ. 2527 เมื่อรายการ "มาตามนัด" ซึ่งผลิตโดยบริษัทรัชฟิล์มได้จุดกระแสความนิยมจนคนติดไปทั่วบ้านทั่วเมือง ด้วยลักษณะเกมแบบใบ้คำ ชิงไหวชิงพริบ สร้างความสนุกสนานและความลุ้นให้กับทั้งผู้ชมทางบ้านและผู้เข้าแข่งขัน กระแสการผลิตรายการเกมโชว์จึงแพร่ไปอย่างรวดเร็ว เกมโชว์ ได้ปรับตัวอีกครั้ง และกลายเป็นอีกต้นแบบหนึ่งของเกมโชว์ยุคใหม่ เมื่อเกิด รายการ "ชิงร้อยชิงล้าน" ของปัญญา นิรันดร์กุล ที่ทิ้งรูปแบบความเป็นเกม ไม่มีลุ้น ไม่มีโชค ไม่มีดวง กลับกลายเป็นความบันเทิงที่เน้น "ความลับดารา" ล้วนๆ (อรนุช สุดประเสริฐ, 2535) เป็นที่น่าสังเกตว่า ตลอดช่วงระยะเวลา 21 ปีที่ผ่านมา รายการเกมโชว์เพิ่มจำนวนขึ้นอย่างรวดเร็ว จากปี พ.ศ. 2527 จนถึงปัจจุบันมีรายการเกมโชว์ที่แพร่ภาพออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ทั้งช่อง 3, 5, 7, 9 และ itv รวมกันถึง 22 รายการ จากการสำรวจครั้งล่าสุดเมื่อเดือนสิงหาคม พ.ศ. 2548

รายการเกมโชว์ที่ผู้ผลิตรายการ หันมาผลิตรายการประเภทนี้เพิ่มขึ้นอย่างมาก ก็เพราะความนิยมจากผู้ชมรายการ และผลตอบแทนที่ทำกำไรอย่างมหาศาลซึ่งมีทั้งรายการที่เน้นความบันเทิง รายการที่เน้นสาระ และรายการที่มีสารประโยชน์กับความบันเทิงควบคู่กันไป โดยแต่ละรายการมีการนำเอากลยุทธ์ต่างๆ มานำเสนอทั้งเรื่องของ ฉาก องค์ประกอบรายการเกมการแข่งขันรูปแบบ ต่างๆ เสนอ รวมทั้งของรางวัลที่ดึงดูดใจ การสอดแทรกสารประโยชน์อันได้แก่ การตอบปัญหาที่เป็นการนำเสนอในด้าน ความรู้ทั่วไปแล้ว ยังมีความรู้ทางวิชาการเฉพาะด้านในสาขาวิชาต่างๆ ในเชิงลึกเพื่อให้ผู้เข้าแข่งขันต้องใช้ สติปัญญา ไหวพริบ ตลอดจน ทักษะ ในการเอาชนะเกมการแข่งขัน ซึ่งมีการเรียงลำดับคำถามจากง่ายไปสู่คำถามที่ยากขึ้น ตามมูลค่ารางวัลที่เพิ่มขึ้นตามข้อคำถาม ขณะเดียวกันผู้ดูผู้ชมที่อยู่ทางบ้านที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งมีความนิยมรายการเกมโชว์เหล่านี้เพื่อสนองตอบความต้องการด้านความบันเทิง ในการผ่อนคลายเครียดจาก การดำเนินชีวิต การทำงานหรือการเรียน ย่อมได้รับข้อมูลความรู้เหล่านี้ไปด้วย

จากรายงานสำรวจในปี พ.ศ.2546 พบว่ามีจำนวนครัวเรือนทั่วราชอาณาจักรทั้งสิ้น 16.5 ล้านครัวเรือน ในจำนวนนี้เป็นครัวเรือนที่มีสมาชิกชมโทรทัศน์ประมาณ 15.7 ล้านครัวเรือน คิดเป็นร้อยละ 95.5 โดยในเขตเทศบาลและนอกเขตเทศบาลมีอัตราการชมโทรทัศน์ของครัวเรือนใกล้เคียงกันคิดเป็นร้อยละ 96.4 และร้อยละ 95.0 ตามลำดับ และเมื่อพิจารณาระดับการศึกษาของประชากรอายุ 15 ปีขึ้นไปที่ชมโทรทัศน์จำนวน 45.5 ล้านคน พบว่าผู้สำเร็จการศึกษาระดับอุดมศึกษามีอัตราการชมโทรทัศน์มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 98.8 ของผู้ที่สำเร็จการศึกษาระดับอุดมศึกษาทั้งหมด รองลงมาคือ ผู้สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 97.4 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ร้อยละ 97.3 และระดับประถมศึกษาหรือต่ำกว่า ร้อยละ 91.6 ตามลำดับ (สำนักงานสถิติแห่งชาติ , 2546)จากสถิติดังกล่าวจะเห็นได้ว่าระดับการศึกษามีส่วนสัมพันธ์กับการ

ชมโทรทัศน์ โดยเฉพาะนักศึกษามหาวิทยาลัยช่วงเวลาที่ศึกษาอยู่ในสถาบันการศึกษาจึงเป็นช่วงเวลาการแสวงหาค่านิยม แนวคิดจากการเรียนในระบบและจากสิ่งแวดล้อมต่างๆ รายการเกมโชว์นับได้ว่าเป็นสื่อที่เป็นสิ่งแวดล้อมหนึ่ง ที่เข้ามาเกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิต การเรียนรู้จึงไม่อาจมองข้าม ทั้งการศึกษาในระบบและนอกระบบ หรือการศึกษาแบบไม่เป็นทางการ โดยเฉพาะนักศึกษามหาวิทยาลัยเปิดที่มีรูปแบบการเรียนที่แตกต่างจากมหาวิทยาลัยปิด ซึ่งได้แก่ มหาวิทยาลัยรามคำแหงกับมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ซึ่งมีประวัติโดยย่อดังต่อไปนี้

ในปี พ.ศ. 2514 ได้มีการจัดตั้งมหาวิทยาลัย ขึ้นแห่งหนึ่ง คือมหาวิทยาลัยรามคำแหงซึ่งเปิดรับแบบไม่จำกัดจำนวนนักศึกษามีการแบ่งสาขาวิชาเป็นคณะ รวม 7 คณะ ได้แก่ นิติศาสตร์ บริหารธุรกิจ มนุษยศาสตร์ ศึกษาศาสตร์ รัฐศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ และวิทยาศาสตร์ ในปี พ.ศ. 2545 ได้มีการจัดตั้งเพิ่มขึ้นอีก คือ คณะเทคโนโลยีการสื่อสารมวลชนรวม เป็น 8 คณะ ในระยะแรกที่เปิดสอนสามารถรับนักศึกษาได้เป็นจำนวนมาก แต่ยังคงจัดการศึกษาโดยอาศัยชั้นเรียนเป็นหลัก แต่ไม่บังคับการเข้าชั้นเรียน ระยะหลังนักศึกษามีจำนวนเพิ่มมากขึ้นจึงทำให้มหาวิทยาลัยรามคำแหงประสบปัญหาต่าง ๆ เป็นอันมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านอาคารสถานที่เรียน ไม่สามารถขยายให้เพียงพอกับจำนวนนักศึกษาที่เพิ่มขึ้นทุก ๆ ปี หากมหาวิทยาลัยรามคำแหงจะขยายการจัดการศึกษาที่ดำเนินการอยู่นี้ ให้เพียงพอกับความต้องการของผู้เรียนแล้ว รัฐบาลและมหาวิทยาลัยจะต้องรับภาระหนักในด้านการลงทุนซึ่งเพิ่มขึ้นทุกปีไม่มีวันสิ้นสุด เพื่อเป็นการขยายและกระจายโอกาสทางการศึกษาระดับอุดมศึกษาแก่ประชาชน ให้กว้างขวางยิ่งขึ้น โดยใช้ทรัพยากรที่มีจำกัดให้เกิดประโยชน์สูงสุด รัฐบาลจึงจัดตั้งมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราชขึ้นอีกแห่งหนึ่งมีลักษณะเป็นมหาวิทยาลัยในระบบเปิดของรัฐบาลซึ่งดำเนินการดำเนินการสอนโดยใช้ระบบการสอนทางไกล เปิดรับไม่จำกัดจำนวน โดยเปิดรับนักศึกษารุ่นแรก เมื่อวันที่ 1 ธันวาคม พ.ศ.2523 สาขาวิชาที่เปิดสอน 3 สาขาวิชา คือ ศิลปศาสตร์ ศึกษาศาสตร์ และวิทยาการจัดการ ต่อมาในปี พ.ศ.2525 ได้ขยายการรับนักศึกษาเพิ่มขึ้นในสาขาวิชา นิติศาสตร์ วิทยาศาสตร์สุขภาพ เศรษฐศาสตร์ คหกรรมศาสตร์ ส่งเสริมการเกษตรและสหกรณ์ ปีการศึกษา 2526 มหาวิทยาลัยได้เปิดสอนสาขาวิชารัฐศาสตร์ ปีการศึกษา 2527 เปิดสอนสาขาวิชานิเทศศาสตร์ ในปีการศึกษา 2538 มหาวิทยาลัยได้เปิดสอนสาขาวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และในปี พ.ศ. 2544 ได้เปิดสอนสาขาวิชาพยาบาลศาสตร์ เพิ่มขึ้นอีกสาขาวิชาหนึ่ง ซึ่งรวมจำนวนสาขาวิชาได้ 12 สาขาวิชา นับได้ว่าทั้งสองมหาวิทยาลัยเป็นมหาวิทยาลัยที่มีความแตกต่างจากมหาวิทยาลัยทีมีอยู่เดิมซึ่งเป็นระบบปิดคือมีการเปิดรับแบบจำกัดจำนวนและต้องมีการสอบคัดเลือกก่อนเข้าศึกษา จำนวนนักศึกษามหาวิทยาลัยในระบบเปิดจึงมีจำนวนมาก มีความหลากหลายในลักษณะประชากรของนักศึกษา เช่น อายุ อาชีพ รายได้ จำนวนปีที่ศึกษา สาขาวิชา อีกทั้งการเรียนแบบมีห้องเรียนแบบมหาวิทยาลัยรามคำแหง

ที่ใช้ระบบโทรทัศน์วงจรปิดเพื่อรองรับนักศึกษา ที่มีปริมาณมาก หรือการเรียนแบบการสอนทางไกลแบบมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ย่อมขาดการปฏิสัมพันธ์กับอาจารย์ผู้สอน โดยเฉพาะการเรียนรู้ไม่ได้มีแต่ในห้องเรียนเท่านั้น ดังที่ จอห์น ดิวอี้ (John Dewey) มีความคิดว่าการศึกษาเป็นกระบวนการทางสังคมที่เกิดขึ้นได้ทั้งในและนอกสถานศึกษา เป็นการสร้างสม ถ่ายทอดทฤษฎีและประสบการณ์ของมนุษย์ และ พระธรรมปิฎก (ประยุทธ ปยุต โต) อ้างในพระพุทธศาสนา "มนุษย์เป็นส่วนหนึ่งอยู่ในระบบความสัมพันธ์แห่งเหตุปัจจัยของธรรมชาติที่จะมีส่วนส่งผลกระทบต่อกัน จึงต้องการเกื้อกูลประสานกลมกลืนกันในระดับที่สูงขึ้นไปคือ มนุษย์ต้องมีอิสรภาพภายในอันเกิดจากการพัฒนาตนด้วยการพัฒนาจิตปัญญา จนกระทั่งมีความสุขที่เป็นไทแก่ตนเอง ซึ่งจะทำให้เขาสามารถกลับมาเกื้อกูลต่อธรรมชาติแวดล้อม และเพื่อมนุษย์ได้ดียิ่งขึ้น"

จากแนวคิดของพระธรรมปิฎก และของจอห์น ดิวอี้ จะเห็นได้ว่ากระบวนการศึกษาในระบบไม่อาจจะทำให้บรรลุเป้าหมายทางด้านการศึกษาได้สมบูรณ์ การเรียนรู้จากประสบการณ์จากสิ่งแวดล้อมต่างๆ ย่อมเป็นประโยชน์ในการพัฒนาตนเองเป็นอย่างมาก รายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ก็เป็นรายการหนึ่ง ที่มีองค์ประกอบของรายการที่มีเนื้อหาสาระความรู้สอดแทรกอยู่ในรายการควบไปกับสาระบันเทิง ซึ่งผู้ชมรายการสามารถนำสาระความรู้ในรายการมาใช้ประโยชน์แก่ตนเองได้ นักศึกษามหาวิทยาลัยในระบบเปิดก็เป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มผู้ชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์เช่นกัน

ด้วยเหตุดังกล่าวจึงเป็นสิ่งที่น่าศึกษาและวิจัยว่านักศึกษามหาวิทยาลัยในระบบเปิดซึ่งได้แก่มหาวิทยาลัยรามคำแหงกับมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราชที่มีความแตกต่างกันทางลักษณะการเข้าชั้นเรียน มีความแตกต่างกันทางลักษณะประชากรอย่างไร มีการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ อย่างไร เมื่อได้รับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ แล้วมีนำสาระความรู้จากรายการไปใช้ประโยชน์หรือไม่ การนำไปใช้มีระดับมากน้อยเพียงใด และมีระดับความสัมพันธ์กันอย่างไร ตลอดจนความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการปรับปรุงรายการเกมโชว์ เพื่อให้เกิดประโยชน์กับผู้ชมรายการเกมโชว์

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

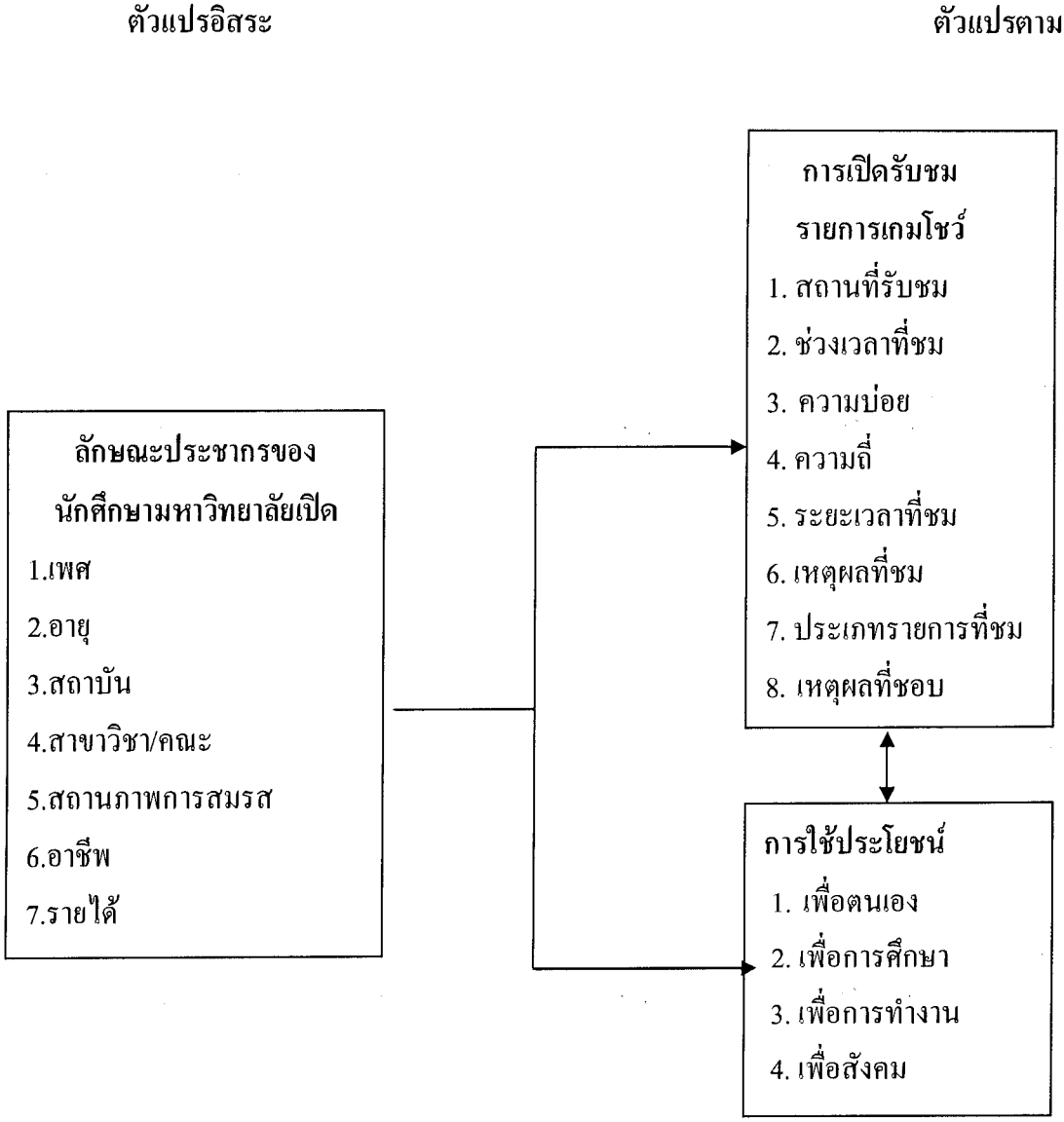
2.1 เพื่อศึกษาลักษณะประชากรของนักศึกษา

2.2 เพื่อศึกษาการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ของนักศึกษา

2.3 เพื่อศึกษาการใช้ประโยชน์จากการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเปิด

2.4 เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับกับการใช้ประโยชน์จากการชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเปิด เพื่อตนเอง เพื่อการศึกษา เพื่อการทำงาน เพื่อสังคม

3. กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดการวิจัย

4. สมมติฐานการวิจัย

4.1 ลักษณะทางประชากรแตกต่างกันมีการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ต่างกัน

4.2 ลักษณะทางประชากรแตกต่างกันมีการใช้ประโยชน์จากการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ต่างกัน

4.3 การเปิดรับชมรายการเกมโชว์มีความสัมพันธ์กับการใช้ประโยชน์ เพื่อตนเอง เพื่อการศึกษา เพื่อการทำงาน เพื่อสังคม

5. ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรที่ศึกษาเป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยเปิดระดับปริญญาตรี คือ มหาวิทยาลัยรามคำแหงกับมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราชที่ลงทะเบียนเรียนในภาคการศึกษาที่ 2/2547

6. ข้อจำกัดการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาเฉพาะรายการเกมโชว์ที่ออกอากาศ ตั้งแต่ช่วงต้นเดือน สิงหาคม 2548 ถึง ช่วงปลายเดือน ตุลาคม 2548 ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่สถานีโทรทัศน์ มีการปรับผังรายการเพื่อปรับปรุงรายการโทรทัศน์แต่ละสถานีโทรทัศน์ ซึ่งมีรายการเกมโชว์ที่ออกอากาศจำนวนทั้งสิ้น 22 รายการ

7. นิยามศัพท์เฉพาะ

7.1 รายการเกมโชว์ หมายถึง รายการแข่งขันที่มีผู้ร่วมรายการสองฝ่ายขึ้นไป ดำเนินการแข่งขัน ซึ่งมีพิธีกรเป็นผู้ควบคุมกติกาและกำหนดวิธีการเล่นเกม โดยมีรางวัลเป็นเงินหรือสิ่งอื่นตอบแทน

7.2 การเปิดรับรายการเกมโชว์ หมายถึง การเลือกรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ โดยพิจารณาจาก สถานที่รับชม ช่วงเวลาที่ชม ความบ่อยครั้งที่ชม ระยะเวลาที่ชม เหตุผลที่ชม ปริมาณรายการที่ชม เหตุผลที่ชอบ โดยวัดจากความบ่อย ระยะเวลาที่ชมและปริมาณรายการที่ชม

7.3 การใช้ประโยชน์จากรายการเกมโชว์ หมายถึง ความคิดเห็นถึงการนำเอาสาระความรู้จากการชมรายการเกมโชว์มาใช้ของนักศึกษา คือ เพื่อตนเอง การศึกษา เพื่อการทำงาน เพื่อสังคม

7.4 สาระความรู้ หมายถึง เนื้อหาของรายการเกมโชว์ที่สอดแทรกความรู้ ทางด้านวิชาการ ความรู้ทั่วไป

7.5 ความบันเทิง หมายถึง เนื้อหาของรายการเกมโชว์ที่ให้ความสนุกสนาน ทั้งทางด้านเกมการแข่งขัน ตัวพิธีกร ฉาก แสงสี ผู้ร่วมรายการที่มีชื่อเสียง นักร้อง นักแสดง

7.6 ลักษณะประชากร หมายถึง เพศ อายุ สาขาหรือคณะที่ศึกษา จำนวนปีที่ศึกษา สถานะภาพการสมรส อาชีพ รายได้

7.7 มหาวิทยาลัยเปิด หมายถึง มหาวิทยาลัยรามคำแหง มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

8. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

8.1 ได้ข้อมูลลักษณะประชากรของนักศึกษามหาวิทยาลัยเปิด

8.2 ได้ข้อมูลการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเปิด

8.3 ได้ข้อมูลการใช้ประโยชน์จากการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเปิด

8.4 ได้ข้อมูลความความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับกับการใช้ประโยชน์จากการชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเปิด

8.5 ได้ประโยชน์จากผลสรุปข้อมูลการเปิดรับ การใช้ประโยชน์จากการชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเปิด สำหรับผู้เกี่ยวข้องกับการผลิตรายการนำไปปรับปรุงรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ ให้สอดคล้องตรงความต้องการของผู้ชมรายการ และประโยชน์ในการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับรายการเกมโชว์ในภายหน้าต่อไป