

แนวทางการนำเสนอเรื่องเพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทน
ในรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ดิจิทัล



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (นิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการ
คณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ
สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

แนวทางการนำเสนอเรื่องเพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทน
ในรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ดิจิทัล
น้ำทิพย์ พรหมเพชร
คณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุหงา ชัยสุวรรณ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ได้พิจารณาแล้วเห็นสมควรอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของ
การศึกษาตามหลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (นิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ)

..... ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พรพรรณ ประจักษ์เนตร)

..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ขนบพันธุ์ เอี่ยมโอภาส)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุหงา ชัยสุวรรณ)

..... คณบดี
(ศาสตราจารย์ ดร.ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ)

_____/_____/_____

บทคัดย่อ

ชื่อวิทยานิพนธ์	แนวทางการนำเสนอเรื่องเพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทน ในรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ดิจิทัล
ชื่อผู้เขียน	นางสาวน้ำทิพย์ พรหมเพชร
ชื่อปริญญา	ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (นิเทศศาสตร์และนวัตกรรม)
ปีการศึกษา	2559

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเนื้อหาการนำเสนอเรื่องเพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทนในรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ดิจิทัล โดยวิเคราะห์เนื้อหาจากรายการเกมโชว์ทั้งหมด 9 รายการจากช่องโทรทัศน์ยอดนิยม 3 อันดับแรก (ช่อง 7 HD, ช่อง 3 HD และ Workpoint) และสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มผู้ผลิตรายการโทรทัศน์, กลุ่มนักวิชาการ/ประชาสังคม และผู้กำกับดูแลการจัดระดับความเหมาะสมและกำกับดูแลกิจการโทรทัศน์ เพื่อหาแนวทางการนำเสนอเนื้อหารายการเกมโชว์ที่เหมาะสมกับผู้ชมทุกวัยซึ่งปรากฏผลการวิจัย ดังนี้

1. เนื้อหาที่เข้าข่ายไม่เหมาะสมที่สุดในรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ดิจิทัล คือ เนื้อหาด้านความรุนแรง รองลงมาคือ ด้านภาษา ด้านภาพตัวแทน และด้านเพศ ตามลำดับ โดยช่อง 3 HD มีจำนวนเนื้อหาที่เข้าข่ายไม่เหมาะสมด้านเพศ (Sex) และด้านภาษา (Language) มากที่สุด ช่อง 7 HD มีเนื้อหาเข้าข่ายไม่เหมาะสมด้านความรุนแรง (Violence) และด้านภาพตัวแทน (Representation) มากที่สุด และเมื่อสรุปผลรวมของจำนวนเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมทั้งหมดทางด้านเพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทนพบว่า ช่อง 3 HD มีจำนวนเนื้อหาที่เข้าข่ายไม่เหมาะสมมากที่สุด รองลงมาคือ ช่อง 7 HD และ Workpoint ตามลำดับ

2. ภาพรวมของการนำเสนอเนื้อหา และการกำกับดูแลการจัดระดับความเหมาะสมในรายการเกมโชว์ พบว่า รายการเกมโชว์ในปัจจุบันส่วนใหญ่จัดอยู่ในระดับความเหมาะสมสำหรับผู้ชมทุกวัย (T) แต่ยังปรากฏเนื้อหาที่เข้าข่ายไม่เหมาะสมสำหรับผู้ชมทุกวัย ซึ่งไม่ตรงตามหลักจริยธรรมและแนวทางในการจัดระดับความเหมาะสมของรายการโทรทัศน์โดยเฉพาะเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมด้านภาษาและความรุนแรง ซึ่งได้ถูกนำออกอากาศในช่วงเวลาที่ไม่สอดคล้องกับข้อกำหนดช่วงเวลาในการออกอากาศเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน (Watershed Times) ทำให้เด็กและเยาวชนสามารถเข้าถึงเนื้อหาที่เข้าข่ายไม่เหมาะสมนี้ได้

3. แนวทางการนำเสนอเรื่องเพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทน ในรายการเกมโชว์ พบว่ารายการเกมโชว์ไม่ควรจะนำเสนอความเชื่อ หรือค่านิยมเรื่องเพศที่ผิด ๆ ไม่ควรใช้ภาษาหยาบคาย

เพื่อให้ดูสนิทสนมกับผู้เข้าร่วมรายการ หรือพูดจาสองแง่สองงาม ส่อเรื่องเพศในรายการ หรือการสร้าง ความขบขันโดยใช้ความรุนแรง ทำให้ผู้ร่วมรายการกลายเป็นตัวตลก สร้างความอับอายให้กับผู้ที่เข้าร่วม รายการ และไม่ควรแสดงให้เห็นถึงการดูถูก เหมารวม หรือยัดเยียดความเกลียดชังที่เกิดจากความ แตกต่างของบุคคลไม่ว่าจะเป็นด้านชนชั้น เชื้อชาติ เพศ อายุ ความพิการ หรือรูปร่างหน้าตา โดยหากมี ความจำเป็นต้องนำเสนอเนื้อหาเหล่านี้ ต้องใช้เทคนิคพิเศษ กราฟิกการ์ตูน การตัดเสียง การเบลอภาพ ซอยภาพ หรือตัดภาพออก เพื่อเซ็นเซอร์เนื้อหาที่ไม่เหมาะสมในรายการ นอกจากนี้ สื่อหรือผู้ผลิต รายการจะต้องมีความรับผิดชอบ ทำหน้าที่ปกป้องผู้ชม และไม่สร้างความต้องการหรือค่านิยมที่ผิดให้กับ ผู้ชม โดยแต่ละช่องหรือสถานีควรมีหน่วยงานกำกับดูแลความเหมาะสมของรายการที่ชัดเจน และมี ผู้มีความรู้ความเชี่ยวชาญด้านต่าง ๆ คอยควบคุมดูแล เพื่อตรวจสอบเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม อีกทั้งกสทช. ควรให้ความร่วมมือในการจัดอบรมการกำกับดูแลเนื้อหาอย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้เกิดมาตรฐานและความ เข้าใจเดียวกันกับผู้ผลิตหรือผู้ที่กำกับดูแลความเหมาะสมของรายการอีกด้วย

ABSTRACT

Title of Thesis	Guideline to Present Sex, Language, Violence and Representation in Game Shows of Thai Digital Television Programe
Author	Namthip Prompetch
Degree	Master of Arts (Communication Arts and Innovation)
Year	2016

This research aims to explore displayed contents of game shows on digital television channels, which are sex, language, violence and representation perspectives. By analyzing contents, on 9game shows from three channels such as 7HD, 3HD and Workpoint. In addition, in-depth interviews with show producers, scholars, people in society and people who in charge in television shows censorships and ratings. In order to find the appropriate ways to display the right contents that suits for many levels of audiences. The results of this research have shown

1. The other result showed that the most inappropriate contents were displayed is violent issue. Language, representation and sex are secondary issue. In addition, 3HD channel mostly showed inappropriate sexual and language contents. 7HD channel mainly presented inappropriate violence and representation content. It can be conclude collected inappropriate contents, which related sex, language, violence, and representation that 3HD channel is the highest who has been showing inappropriate contents on game shows. 7HD and Workpoint channel are respectively

2. Showed contents overview and television content rating system. These results indicate that must game shows. Nowadays were arranged in general type rating (General audience) on programs rated TV, never the less inappropriate contents in game shows, which is not according to television content rating ethics and principle model, still have presented to audiences of all ages. In particular, inappropriate contents in the language and violence were displayed on watershed times. That can lead young audience's access the inappropriate contents easily.

3. This research indicate that games shows are not suppose to: Show wrong and inappropriate beliefs and values about sexuality, use inappropriate vulgar language to be closely with the participants, use two-sided words about sexual in the show, make fun from the violence, make fun from the participants, humiliate the participants by pointing out the differences (such as society class, gender, age, disability, appearances etc.) that can lead to hates. If the shows have to show these kind of inappropriate subjects it is better to use the special techniques (for example: cartoon graphics, mute some words, blur or censor some parts of the images or cut out some violence parts) to reduce the intenseness of these subject.

The media and show producers should have responsibility, protect the audiences and not create the wrong and inappropriate beliefs and needed for the audiences. Each channels should have unit that strictly screen the appropriate subjects. And the National Broadcasting and telecommunications Commission should instruct and educate about these inappropriate subjects for setting the standards for all the show producers.

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เรื่อง แนวทางการนำเสนอเรื่อง เพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทนในรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ดิจิทัล สามารถสำเร็จลุล่วงได้นั้น ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ ผศ.ดร.บุหงา ชัยสุวรรณ, ผศ.ดร.พรพรรณ ประจักษ์เนตร และ รศ.ชนบพันธุ์ เอี่ยมโอภาส ที่ได้กรุณาให้คำปรึกษาและข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ เพื่อการปรับปรุงแก้ไขวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอกราบขอบพระคุณ อ.ปณณพร ไพบุลย์วัฒนกิจ, ดร.รติ ธนารักษ์, ผศ.ดร. วิไลวรรณ จงวิไลเกษม, คุณชวันภัสร์ ศรีกัลยารัตน์, คุณชยาภรณ์ บุนนาค, คุณมีโชค ราษฎร์านูวัต และคุณวีรพล สุภายอง ที่ได้ให้ความช่วยเหลือในการเป็นผู้ให้ข้อมูล ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ต่องานวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นอย่างยิ่ง

ขอกราบขอบพระคุณ คณาจารย์คณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทความรู้ให้แก่ผู้วิจัย รวมถึงบุคลากรประจำคณะทุกท่านที่ได้ให้คำแนะนำ และประสานงานในการดำเนินการต่างๆ อย่างดียิ่ง ตลอดจนเพื่อนๆ พี่ๆ น้องๆ และบุคคลใกล้ชิดทุกท่านที่ได้ให้ความช่วยเหลือ และให้กำลังใจในการจัดทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ให้สำเร็จลุล่วงไปได้

สุดท้ายนี้ขอกราบขอบพระคุณครอบครัวอันเป็นที่รักยิ่งของผู้วิจัยที่คอยสนับสนุน ให้กำลังใจ และเป็นแรงใจที่สำคัญในการผลักดันให้ผู้วิจัยผ่านพ้นอุปสรรคที่เกิดขึ้นตลอดการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ จนทำให้วิทยานิพนธ์เรื่อง แนวทางการนำเสนอเรื่อง เพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทนในรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ดิจิทัล ประสบความสำเร็จลงได้อย่างสมบูรณ์ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้ด้วย

น้ำทิพย์ พรหมเพ็ชร

สิงหาคม 2560

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
ABSTRACT.....	ค
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ช
สารบัญภาพ.....	ญ
บทที่ 1.....	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 ปัญหานำวิจัย.....	5
1.3 วัตถุประสงค์.....	5
1.4 ขอบเขตของการศึกษา.....	5
1.5 กรอบแนวคิดทฤษฎี.....	6
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	6
1.7 นิยามศัพท์.....	7
บทที่ 2.....	8
2.1 ทฤษฎีเกี่ยวกับรายการเกมโชว์.....	8
2.2 แนวคิดเกี่ยวกับ SLVR.....	11
2.3 แนวคิดการกำกับดูแลเนื้อหาในกิจการโทรทัศน์และจริยธรรมของสื่อมวลชน.....	28
2.4. แนวคิดเรื่องการจัดระดับความเหมาะสมรายการโทรทัศน์.....	37
2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	63
บทที่ 3.....	66

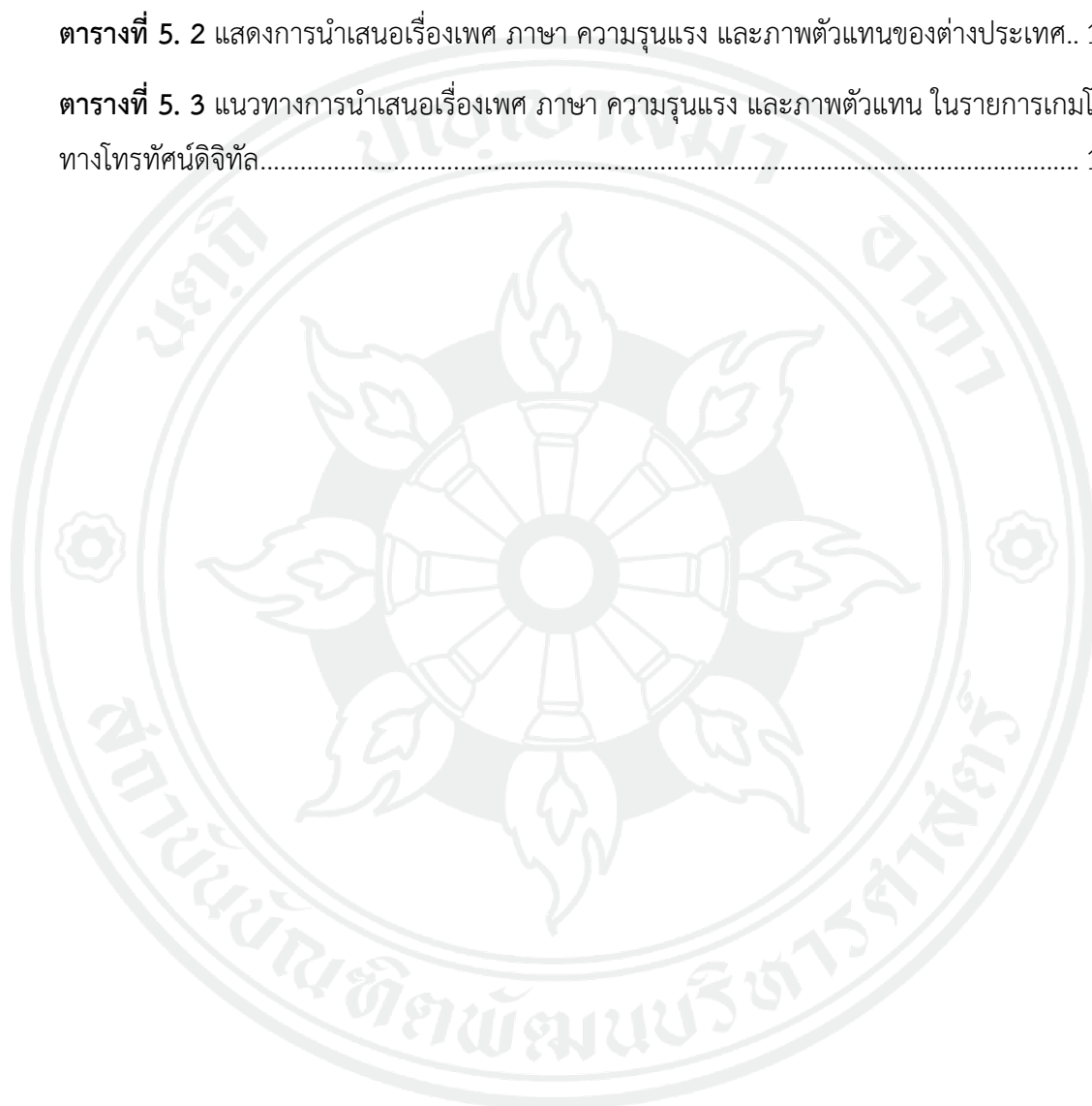
3.1 ขั้นตอนที่ 1 การคัดเลือกหน่วยการศึกษา.....	67
3.2 ขั้นตอนที่ 2 วิเคราะห์เนื้อหารายการ.....	68
3.3 ขั้นตอนที่ 3 การสัมภาษณ์เชิงลึก.....	70
บทที่ 4.....	74
4.1 ผลการวิเคราะห์เนื้อหาที่เข้าข่ายไม่เหมาะสม (SLVR) ในรายการเกมโชว์.....	74
4.2 ภาพรวมของการนำเสนอเนื้อหา และการกำกับดูแลการจัดระดับความเหมาะสมของรายการ เกมโชว์.....	92
4.3 แนวทางการนำเสนอเรื่องเพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทน ในรายการเกมโชว์.....	100
4.4 ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับมาตรการการกำกับดูแล และเฝ้าระวังการนำเสนอเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม ในรายการเกมโชว์.....	104
บทที่ 5.....	108
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	108
5.2 อภิปรายผล.....	112
5.3 ข้อเสนอแนะ.....	130
บรรณานุกรม.....	133
ภาคผนวก.....	137
ภาคผนวก ก.....	138
ภาคผนวก ข.....	142
ภาคผนวก ค.....	143
ประวัติผู้เขียน.....	165

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 2. 1 แนวทางการวัดความเข้มข้นของประเด็น SLVR.....	28
ตารางที่ 2. 2 การกำกับดูแลเนื้อหาในกิจการโทรทัศน์ ตั้งแต่ พ.ศ.2554-ปัจจุบัน.....	29
ตารางที่ 2. 3 สัญลักษณ์ระดับความเหมาะสมของรายการโทรทัศน์ประเทศสหรัฐอเมริกา	38
ตารางที่ 2. 4 แสดงการวัดระดับความเหมาะสมของรายการโทรทัศน์.....	43
ตารางที่ 2. 5 แสดงสัญลักษณ์ระดับความเหมาะสมสำหรับรายการโทรทัศน์ในประเทศไทย	48
ตารางที่ 2. 6 ตารางเปรียบเทียบการจัดระดับความเหมาะสมของรายการโทรทัศน์.....	49
ตารางที่ 4. 1 แสดงข้อมูลทั่วไปรายการเกมโชว์ของโทรทัศน์ดิจิทัล 3 อันดับ	75
ตารางที่ 4. 2 แสดงประเด็นศึกษานิยาม	80
ตารางที่ 4. 3 แสดงจำนวนเนื้อหาที่เข้าข่ายไม่เหมาะสมด้านเพศ (Sex).....	81
ตารางที่ 4. 4 แสดงตัวอย่างฉากเนื้อหาที่เข้าข่ายไม่เหมาะสมด้านเพศ (Sex).....	83
ตารางที่ 4. 5 แสดงจำนวนเนื้อหาที่เข้าข่ายไม่เหมาะสมด้านภาษา (Language)	84
ตารางที่ 4. 6 แสดงตัวอย่างฉากเนื้อหาที่เข้าข่ายไม่เหมาะสมด้านภาษา (Language).....	85
ตารางที่ 4. 7 แสดงจำนวนเนื้อหาที่เข้าข่ายไม่เหมาะสมด้านความรุนแรง (Violence)	85
ตารางที่ 4. 8 แสดงตัวอย่างฉากเนื้อหาที่เข้าข่ายไม่เหมาะสมด้านความรุนแรง (Violence).....	87
ตารางที่ 4. 9 แสดงจำนวนเนื้อหาที่เข้าข่ายไม่เหมาะสมด้านภาพตัวแทน (Representation)	88
ตารางที่ 4. 10 แสดงตัวอย่างฉากเนื้อหาที่เข้าข่ายไม่เหมาะสมด้านภาพตัวแทน (Representation)	89
ตารางที่ 4. 11 แสดงจำนวนเนื้อหาทั้งหมดของรายการเกมโชว์ที่เข้าข่ายไม่เหมาะสมด้านเพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทน (SLVR)	91

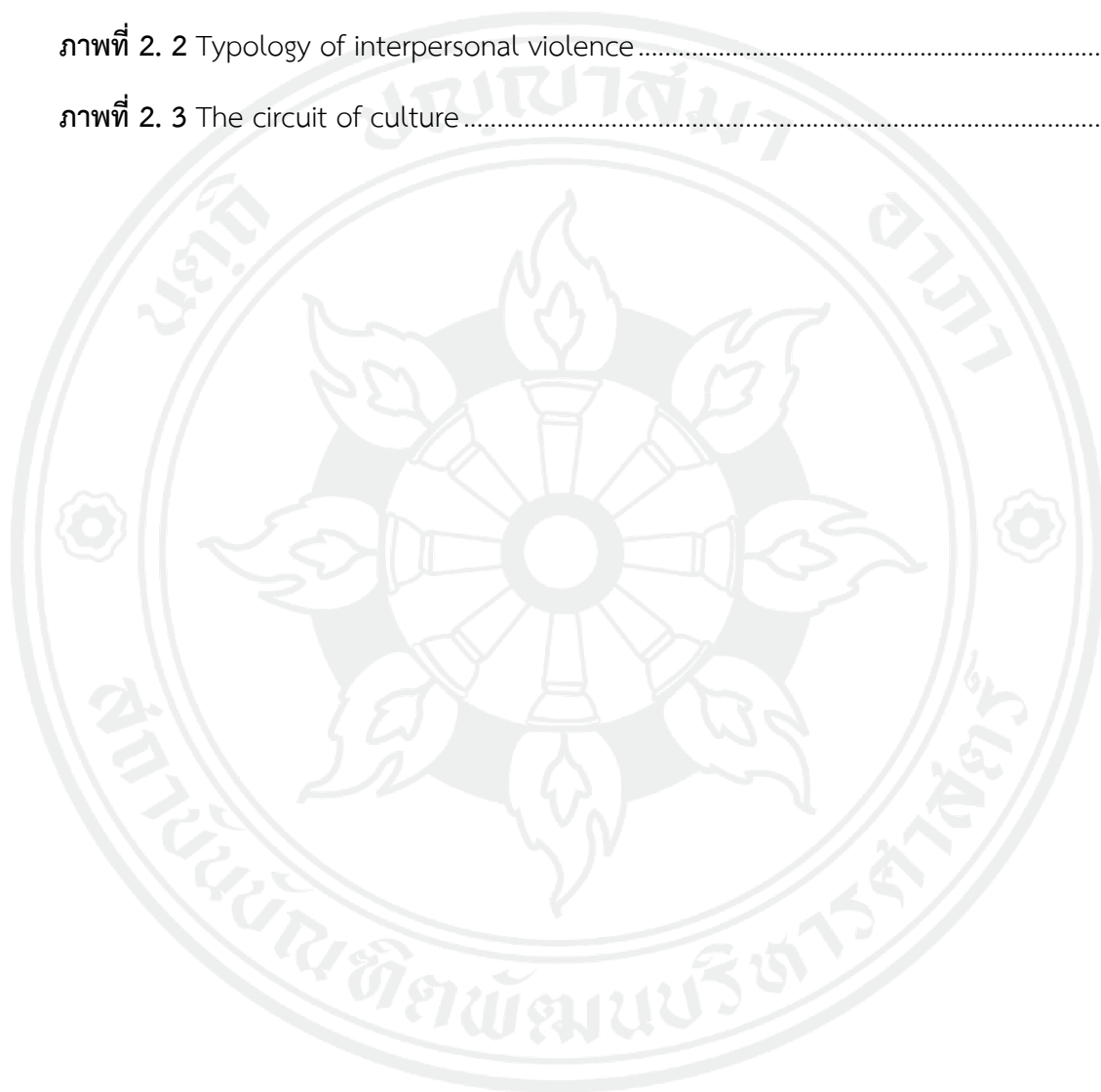
ตารางที่ 5. 1 เปรียบเทียบแนวทางทางการนำเสนอเรื่องเพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทน ในรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ดิจิทัลกับแนวปฏิบัติการจัดระดับความเหมาะสมของเนื้อหารายการ โทรทัศน์ และจริยธรรมขั้นพื้นฐานและแนวปฏิบัติของผู้ประกอบวิชาชีพกระจายเสียงและโทรทัศน์	121
ตารางที่ 5. 2 แสดงการนำเสนอเรื่องเพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทนของต่างประเทศ..	125
ตารางที่ 5. 3 แนวทางการนำเสนอเรื่องเพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทน ในรายการเกมโชว์ ทางโทรทัศน์ดิจิทัล.....	128



สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่ 2. 1 ปฏิสัมพันธ์ของการสร้างความหมายเรื่องเพศของสื่อนิยม.....	13
ภาพที่ 2. 2 Typology of interpersonal violence.....	18
ภาพที่ 2. 3 The circuit of culture.....	22



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ในยุคที่สังคมเปิดกว้างมากยิ่งขึ้น ทำให้สื่อมวลชนสามารถนำเสนอเนื้อหาได้อย่างอิสระและกว้างขวาง ทำให้เกิดประเด็นเกี่ยวกับการเสรีภาพและจริยธรรมของการนำเสนอของสื่อ กับนโยบายสื่อที่ถูกควบคุมโดยรัฐ ซึ่งต้องคอยจัดการกับเนื้อหาจากสื่อต่างๆ เพื่อไม่ให้กระทบกับความมั่นคงของชาติหรือการคงไว้ซึ่งศีลธรรมอันดีของสังคม โดยต้องไม่กระทบต่อเสรีภาพในการแสดงออกของสื่อ ตามรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ. 2550 บัญญัติรับรองสิทธิเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นของบุคคลและสื่อมวลชนไว้ในมาตรา 45 - 48 โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับสื่อโทรทัศน์ ซึ่งเป็นสื่อที่ทุกคนเข้าถึงและใช้ประโยชน์เป็นอันดับแรก (สิริภิญญ์ อินทรประเสริฐ, 2557) และเพื่อความอยู่รอดของผู้ผลิต จำเป็นต้องมีการโฆษณาหรือผู้สนับสนุน ทำให้เกิดการแข่งขันของตลาดผู้ผลิตรายการทางโทรทัศน์อย่างมากมายและหลากหลาย ดังนั้น รายการต่างๆ จึงต้องนำเสนอเนื้อหาเพื่อดึงดูดความน่าสนใจของผู้ชมให้มากที่สุด ส่งผลให้รายการนั้นๆ มุ่งนำเสนอความบันเทิงมากกว่าเนื้อหาสาระประโยชน์ โดยเฉพาะการนำเสนอเรื่องเพศ ภาษา และความรุนแรงต่างๆ ซึ่งรายการเหล่านี้ จะส่งผลต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ต่อผู้ชม โดยเฉพาะเด็กอายุต่ำกว่า 13 ปี ที่ยังไม่สามารถแยกแยะโลกในโทรทัศน์กับโลกแห่งความเป็นจริงได้ (อิทธิพล ปรีดิประสงค์, 2552)

จากการศึกษาจริยธรรมสื่อโทรทัศน์กับผลกระทบต่อพัฒนาการของเด็ก : ศึกษาเปรียบเทียบโทรทัศน์ดิจิทัลช่องที่ได้รับความนิยมช่วง ตุลาคม 2557 และมกราคม 2558 (มูลนิธิสื่อมวลชนศึกษา, 2559) พบรายการที่มีเนื้อหาความรุนแรง 41 รายการ รายการที่มีการใช้ภาษาส่อทางเพศและภาษาหยาบคาย 24 รายการ รายการที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเพศ 14 รายการ และรายการอคติ/การเลือกปฏิบัติผ่านภาพตัวแทน 14 รายการ โดยส่วนใหญ่มีการนำเสนอรายการที่มีเนื้อหาทางด้านภาษาที่ไม่เหมาะสม การใช้ภาษาส่อทางเพศ และภาษาหยาบคาย ในรายการประเภทบันเทิง/เกมโชว์ และละครมากที่สุด

ผลการศึกษายังระบุว่า “รายการโทรทัศน์บางรายการทำให้ผู้ชมหัวเราะไปกับการดูถูกเรื่องภาษาพูดของคนบางภูมิภาคหรือชาวประเทศเพื่อนบ้าน ซึ่งในมิติเชิงวัฒนธรรมที่แตกต่างจากไทยอาจ

ไม่หวัหระก้ได้ และเปลี่ยนเป็นความรุนแรงแทน” (มูลนิธิสื่อมวลชนศึกษา, 2559) ปัญหาเรื่องการนำเสนอเพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทน ยังคงเป็นภาพสะท้อนค่านิยมและทัศนคติของสังคมไทยได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะสื่อที่นำเสนอมาในรูปแบบของรายการเกมโชว์ ซึ่งเน้นการสร้าง ความบันเทิงเป็นหลักนั้น พบว่ามีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมปรากฏอยู่มาก และมักจะมีภาพของอคติ การเหยียด (Discrimination) ที่แสดงออกมาเป็นมุกตลก ล้อเลียน เหมารวม หรือแบ่งแยกความหลากหลายในมิติที่แตกต่างกันอย่างเป็นเรื่องปกติ สื่อจึงกลายเป็นสิ่งที่ตอกย้ำภาพความรุนแรงในบริบทต่างๆ ให้ปรากฏต่อสายตาผู้คนในสังคมมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะกับเด็กหรือเยาวชนที่ยังขาดวิจาร์ณญาณ เพราะรายการดังกล่าวเป็นรายการที่ถูกจัดระดับความเหมาะสมเป็นรายการทั่วไปที่เหมาะสมกับผู้ชมทุกเพศทุกวัย (ท) ทำให้เด็กและเยาวชนที่มีอายุต่ำกว่า 13 ปีหรือ 18 ปี สามารถรับชมได้ ดังนั้นหากเนื้อหาที่ไม่ปลอดภัยถูกแฝงมาในรูปแบบรายการดังกล่าวจะส่งผลต่อค่านิยม ทัศนคติ หรือพฤติกรรมกรรมการแสดงออกของเด็กและเยาวชนได้เป็นเหตุให้นำมาซึ่งพฤติกรรมเลียนแบบที่ไม่เหมาะสมในชีวิตประจำวัน เช่น การล้อเลียนเรื่องความหลากหลายทางรูปร่างหน้าตา สีผิว หรือการกระทำความรุนแรงทางเพศในรูปแบบต่างๆ เป็นต้น

นอกจากนี้ การศึกษาอิทธิพลของสื่อลามกที่มีผลต่อการกระทำผิดทางเพศของเด็กและเยาวชน ยังระบุไว้ว่า สื่อลามกที่ปรากฏในเนื้อหาของช่องทางต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ โทรทัศน์ หรืออินเทอร์เน็ต ล้วนเป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดการเรียนรู้และพฤติกรรมลอกเลียนแบบทางเพศ เนื่องจากเป็นตัวกระตุ้นให้นำไปสู่ความรุนแรงและการกระทำผิดทางเพศอีกด้วย (ยุพาพร ปิยะพงษ์, 2554)

เช่นเดียวกับ ผลการศึกษาอิทธิพลของพิธีกรรายการเกมโชว์ กับกระบวนการทัศนคติการเชื่อฟังของมิลแกรม (Milgram's obedience paradigm) ของ J.-L. Beauvois, D. Courbet, & D. Oberl'e (2012) ยังพบว่า พิธีกรในรายการเกมโชว์เป็นปัจจัยสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการเชื่อฟังทางกายภาพ ซึ่งเกิดจากอำนาจที่ถ่ายทอดผ่านทางโทรทัศน์

ปัจจุบัน ในต่างประเทศได้ให้ความสำคัญกับการนำเสนอรายการโทรทัศน์เป็นอย่างมาก UK Essays (2015) ได้เปิดเผยประเด็นที่เกี่ยวกับจริยธรรมของรายการโทรทัศน์ประเภทเรียลลิตี้โชว์ว่า รายการเรียลลิตี้โชว์นั้นได้ส่งผลกระทบต่อผู้ร่วมรายการ และผู้ชม ซึ่งผู้ร่วมรายการจะได้รับผลกระทบทางด้านจิตใจ จากการกดดันของภารกิจหรือการสร้างอารมณ์ร่วมของรายการ และการบิดเบือนความเป็นจริงเกี่ยวกับข้อมูลของผู้เข้าร่วมรายการ จากการเขียนบท (Script) หรือสร้างตัวละคร (Character) ของผู้เข้าร่วมรายการ ให้ผู้ชมเห็นว่าตัวละครดังกล่าวมีลักษณะหรืออุปนิสัยนั้นๆ ตามบทบาทของรายการที่กำหนดขึ้น เพื่อดึงดูดความน่าสนใจของผู้รับชม ส่งผลให้เพิ่มมูลค่าให้กับรายการ ซึ่งในความเป็นจริงผู้เข้าร่วมรายการอาจจะไม่ได้เป็นไปในลักษณะเช่นบทบาทนั้นๆ นอกจากนี้ ยังส่งผลด้านลบต่อผู้ชมรายการ ในแง่ของการลดทอนค่านิยม และศีลธรรมอันดีงาม

เนื่องจากเนื้อหารายการ แสดงให้เห็นถึงการกระทำที่ไม่เหมาะสม เช่น การโกหก การขโมย การใช้ภาษาไม่สุภาพ

ในประเทศไทย ปัจจุบันเด็กและเยาวชนใช้เวลาไปกับการรับชมโทรทัศน์เฉลี่ยวันละ 6 ชั่วโมงต่อวัน (ลักขมี คงลาภ และอัปสร เสถียรทิพย์, 2556; มารยาท อัครจันทโชติ, 2559) ดังนั้น หากมีการนำเสนอภาพ หรือเนื้อหาที่บิดเบือนไปจากความเป็นจริง หรือมีเนื้อหารุนแรง ไม่เหมาะสมก็จะส่งผลกระทบต่อสังคมในวงกว้าง ก่อให้เกิดความเข้าใจผิด และทำให้เกิดกระบวนการพฤติกรรมการณ์เปลี่ยนแปลงขึ้นได้

จากอิทธิพลของการนำเสนอเนื้อหารายการโทรทัศน์ที่ไม่เหมาะสมนั้น ก่อให้เกิดผลกระทบในแง่ลบต่อการเจริญเติบโตของเด็กและเยาวชนในสังคมรอบด้าน ทั้งระยะสั้น ระยะยาว ทางตรงหรือทางอ้อม แสดงให้เห็นว่า อิทธิพลของสื่อก็ยังเป็นสิ่งโน้มน้าวให้เกิดการเรียนรู้ ค่านิยม ทักษะคิดและพฤติกรรมต่อเด็กและเยาวชนเป็นอย่างยิ่ง ดังนั้น สื่อมวลชน หรือผู้ผลิตรายการโทรทัศน์ที่เป็นภัยดังกล่าว จึงต้องตระหนักถึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้นกับสังคม และช่วยกันดูแล ฝักระวังเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม ไม่ให้ปรากฏในสื่อหลักอย่างโทรทัศน์ ที่เป็นสื่อที่เข้าถึงง่ายกับทุกเพศ ทุกวัย โดยหาแนวทางร่วมกัน เพื่อพัฒนาคุณภาพการผลิตรายการโทรทัศน์ที่เหมาะสมกับบุคคลทุกวัยอย่างแท้จริง

อย่างไรก็ตาม ในประเทศไทยมีการกำกับดูแลเนื้อหาตามนโยบายของคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช.) มีที่ระบุไว้ในประกาศ กสทช. เรื่อง หลักเกณฑ์การจัดทำผังรายการสำหรับ การให้บริการกระจายเสียงหรือโทรทัศน์ พ.ศ. 2556 โดยให้ผู้ให้บริการโทรทัศน์ใช้เป็นแนวทางการจัดระดับความเหมาะสมกันเอง ซึ่งมีขอบเขตของเนื้อหาที่อาจเป็นภัยใน 6 ลักษณะ ได้แก่ 1) ลามกอนาจารหรือยั่วยั่วทางเพศ 2) ใช้ภาษาหรือพฤติกรรมรุนแรง 3) อคติและการเลือกปฏิบัติ 4) ใช้ภาษาหรือพฤติกรรมที่ขัดต่อศีลธรรม วัฒนธรรม และธรรมเนียมประเพณี 5) อำนาจพิเศษ หรือความสามารถเหนือธรรมชาติ 6) ชื่นนำหรือชักจูงเรื่องการเล่นการพนัน

ทั้งนี้ ชันธุสรา อรณพ ณ อุรุยา (2556) ได้สรุปไว้ว่า ขอบเขตเนื้อหาที่อาจเป็นภัยในมุมมองขององค์กรกำกับดูแลของต่างประเทศ¹ มีความสอดคล้องกับขอบเขตเนื้อหาของประเทศไทย ดังนี้ 1) ภาษาหยาบคายก้าวร้าว 2) เนื้อหาเรื่องเพศ 3) ความรุนแรง 4) การเหยียดหยามและการเลือกปฏิบัติ แต่ในทางปฏิบัติของไทยจะมุ่งให้ความสำคัญกับประเด็นเรื่องภาษาหยาบคายก้าวร้าว เรื่องทางเพศ และความรุนแรง มากกว่าประเด็นเรื่องการเลือกปฏิบัติ และการดูหมิ่นศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์

¹ ศึกษา 5 ประเทศ ได้แก่ สหรัฐอเมริกา (Federal Communication Commission - FCC), สหราชอาณาจักร (The Office of Communication - Ofcom), เครือรัฐออสเตรเลีย (The Australian Communication and Authority - ACMA), ประเทศเนเธอร์แลนด์ (Netherlands Institute for the Classification of Audiovisual Media - NICAM และสหพันธ์รัฐเยอรมนี (Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen - FSF)

นอกจากนี้ การกำกับดูแลของไทยยังให้ความสำคัญกับการส่งเสริมเนื้อหาของรายการโทรทัศน์ที่สนับสนุนด้านการศึกษาและการพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน

ถึงแม้ว่าประเทศไทยจะมีการกำกับดูแลเนื้อหาในกิจการโทรทัศน์ แต่ก็มีประเด็นปัญหาเรื่องเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมยังคงปรากฏอยู่ในรายการที่มีการจัดระดับความเหมาะสมสำหรับผู้ชม ทุกวัย (ท) ซึ่งทำให้เกิดผลแง่ลบกับเด็กและเยาวชนที่รับชมรายการที่มีเนื้อหาดังกล่าว เนื่องจากการกำกับดูแลโดยหน่วยงานผู้มีอำนาจด้านกฎหมาย มีความล่าช้า ยังขาดประสิทธิภาพในกลไกการจัดการเรื่องร้องเรียนต่างๆ และนโยบายของ กสทช.ไม่ชัดเจน มีข้อจำกัดในการสนับสนุนผลักดันเชิงนโยบาย ยังขาดความรู้ของภาควิชาการในการพัฒนานโยบายด้านการคุ้มครองเด็กและเยาวชน หรือนโยบายรู้เท่าทันสื่อ ตลอดจนการรณรงค์สื่อกับสังคมอย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งการกำกับดูแลกันเองของผู้ให้บริการโทรทัศน์ ยังขาดกลไกการตรวจสอบจากตัวแทนของภาคส่วนอื่นๆ และขาดการประชาสัมพันธ์รับเรื่องร้องเรียนจากประชาชนให้รับทราบโดยทั่วกัน และไม่มีมาตรการบังคับใช้ที่เพียงพอ เพื่อให้เกิดการปฏิบัติตามมาตรฐานจริยธรรมของสมาชิก ทำให้การจัดระดับความเหมาะสมของรายการโทรทัศน์ที่ขาดมาตรฐานที่เป็นกาวีสัย ไม่ชัดเจน และมีหลักเกณฑ์ที่ไม่เหมาะสม นอกจากนี้ การกำหนดช่วงเวลาในการรับชมในช่วงเวลาต่างๆ ที่ไม่สอดคล้องกับพฤติกรรมของผู้ชมในปัจจุบัน (ชนัญสรุ อรรณพ ณ อยุธยา, 2556)

ด้วยเหตุนี้ จึงทำให้มีผู้สนใจศึกษาในประเด็นการกำกับดูแลกิจการโทรทัศน์ และจริยธรรมของสื่อต่อการนำเสนอเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเพศ ภาษา และความรุนแรง เช่น ละคร รายการเรียลลิตี้ ตลอดจนภาพยนตร์ แต่ยังไม่เคยมีผู้ใดทำการศึกษาเรื่องการนำเสนอเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับภาพตัวแทน โดยเฉพาะกับรายการเกมโชว์ ซึ่งเป็นรายการที่มีผู้รับชมมาก และมีการจัดระดับความเหมาะสมสำหรับผู้ชมทุกวัย แต่ก็ยังมีข้อสงสัยเกี่ยวกับรายการดังกล่าวนี้ มีเนื้อหาที่เหมาะสมกับผู้ชมทุกวัยหรือไม่ และควรมีแนวทางปฏิบัติในการผลิตรายการประเภทนี้อย่างไร ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจทำการวิเคราะห์เนื้อหาของรายการเกมโชว์ในโทรทัศน์ดิจิทัลช่องยอดนิยมของไทย เพื่อศึกษาการนำเสนอเรื่องเพศ (Sex) ภาษา (Language) ความรุนแรง (Violence) และภาพตัวแทน (Representation) โดยศึกษาและวิเคราะห์จากรายการเกมโชว์ของช่องโทรทัศน์ดิจิทัลทั้งระบบ HD และ SD ใน 3 อันดับแรกได้แก่ ช่อง 7, ช่อง 3 และช่อง Workpoint TV (ที่มา: AGB Nielsen เดือนสิงหาคม 2559) ที่ออกอากาศในช่วงเดือนสิงหาคม 2559 เพื่อหาแนวทางและแนวปฏิบัติที่ชัดเจน สำหรับการนำเสนอรายการเกมโชว์ที่เหมาะสมกับผู้ชมทุกวัย (ท) ตามมาตรการการจัดระดับความเหมาะสมที่สอดคล้องกับสิทธิเสรีภาพและนโยบายสื่อของประเทศไทย

1.2 ปัญหานำวิจัย

1.2.1 เนื้อหารายการเกมโชว์ของช่องโทรทัศน์ดิจิทัลมีการนำเสนอเรื่องเพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทนเป็นอย่างไร

1.2.2 แนวทางการนำเสนอเนื้อหารายการเกมโชว์ที่เหมาะสมกับผู้ชมทุกวัยควรเป็นอย่างไร

1.3 วัตถุประสงค์

1.3.1 เพื่อศึกษาวิเคราะห์เนื้อหาการนำเสนอเรื่องเพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทนที่ปรากฏในรายการเกมโชว์ของช่องโทรทัศน์ดิจิทัล

1.3.2 เพื่อหาแนวทางการนำเสนอเนื้อหารายการเกมโชว์ที่เหมาะสมกับผู้ชมทุกวัย

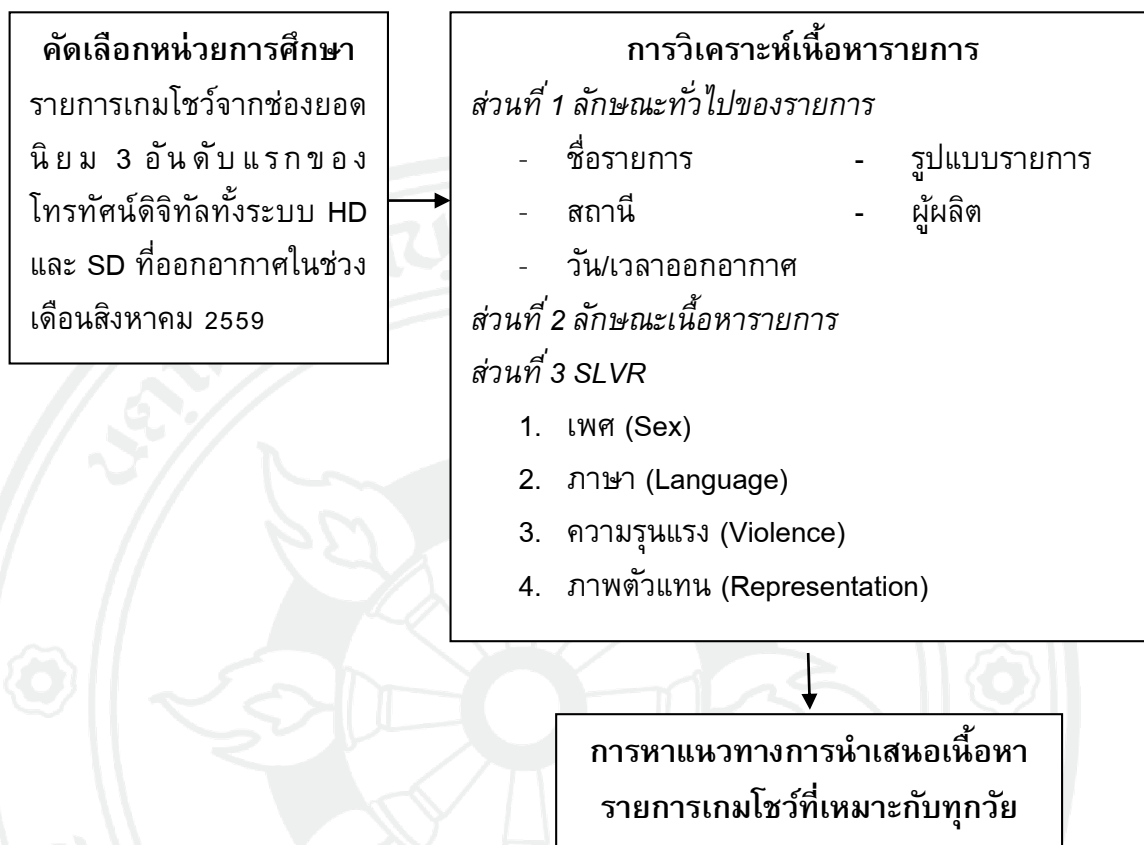
1.4 ขอบเขตของการศึกษา

1.4.1 ศึกษารูปแบบการนำเสนอเพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทนของรายการเกมโชว์ของโทรทัศน์ดิจิทัลยอดนิยม 3 อันดับแรก ทั้งระบบ HD และ SD ที่ออกอากาศในช่วงเดือนสิงหาคม 2559 ได้แก่ รายการกิ๊กคู่ สงครามเพลง, เกมพันหน้า เอ้ออาทร, ตกสืบทิพย์ล้าน Still Standing Thailand, ที่เด็ดลูกหนี้, Take me out Thailand, คิก 12 ราศี, เวทีทองเวทีเธอ, I can see your voice Thailand นักร้องซ่อนแอบ, Honey hero คู่รักนักสู้ รวมทั้งสิ้น 9 รายการ

1.4.2 วิเคราะห์เนื้อหา (Content Analyzing) รายการเกมโชว์จากการคัดเลือกหน่วยการศึกษาที่มีเนื้อหาและนัยยะเกี่ยวข้องกับเรื่องเพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทน ทั้งหมด 9 รายการ ได้แก่ รายการจากช่อง 7 จำนวน 3 รายการ ช่อง 3 HD จำนวน 3 รายการ และช่อง Workpoint TV จำนวน 3 รายการ

1.4.3 สัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) กับกลุ่มผู้ให้บริการโทรทัศน์ดิจิทัล กลุ่มนักวิชาการ/ประชาสังคม และกลุ่มผู้กำกับดูแลการจัดระดับความเหมาะสมและกำกับดูแลกิจการโทรทัศน์ จากนั้นวิเคราะห์ข้อมูลเชิงลึก โดยนำทฤษฎี และแนวคิดต่างๆที่เกี่ยวข้องมาสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อตอบคำถามงานวิจัยตามวัตถุประสงค์งานวิจัย

1.5 กรอบแนวคิดทฤษฎี



1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.6.1 ช่วยเกิดองค์ความรู้สถานการณ์เรื่องเพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทนของสื่อรายการเกมโชว์ในไทย และแนวทางที่สมดุลระหว่างการนำเสนออย่างเสรีภาพ กับสิ่งที่มีประโยชน์สาธารณะ

1.6.2 ช่วยให้ผู้ผลิตได้รับแนวทางที่ถูกต้องเหมาะสมในการนำไปผลิตเป็นรายการโทรทัศน์ประเภทเกมโชว์ ให้เหมาะสำหรับผู้ชมทุกวัย

1.6.3 ช่วยให้ผู้สื่อบุคคล เข้าใจและตระหนักถึงปริมาณความไม่เหมาะสมของการนำเสนอรายการเกมโชว์ โดยเฉพาะประเด็นเรื่องเพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทน ว่ามีอิทธิพลต่อการรับรู้ของผู้ชมทุกเพศ ทุกวัย ซึ่งสามารถเป็นเหตุให้เกิดพฤติกรรมลอกเลียนแบบได้

1.6.4 ช่วยให้ได้ข้อเสนอแนะกับภาครัฐเกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาการนำเสนอเนื้อหารายการเกมโชว์ที่เหมาะสมสำหรับผู้ชมทุกวัย

1.7 นิยามศัพท์

1.7.1 เพศ (Sex) หมายถึง พฤติกรรมการแสดงออกทางเพศที่ไม่เหมาะสม ที่อาจทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ไม่เหมาะสมในด้านการแต่งกาย การแสดงท่าทางหรือกิริยา การล่วงละเมิดทางเพศ เนื้อหาทางเพศที่ล่อแหลม หรือการสร้างทัศนคติในทางลบเกี่ยวกับเนื้อหาทางเพศในประเด็นต่างๆ

1.7.2 ภาษา (Language) หมายถึง การใช้ภาษาไม่เหมาะสม รุนแรงหยาบคาย ก้าวร้าว การใช้ภาษาที่ล่อแหลม หมิ่นเหม่ สื่อความหมายในเชิงลบ รวมถึง ภาษาส่อทางเพศ สองแง่สองง่าม

1.7.3 ความรุนแรง (Violence) หมายถึง พฤติกรรมที่รุนแรง หรือนำไปสู่ความรุนแรงและอันตรายต่อจิตใจ ร่างกาย สัตว์ วัตถุสิ่งของ และทางเพศ ทั้งแก่ตนเองและผู้อื่นทั้งการใช้อาวุธยาเสพติด หรือการแสดงผลภาพของการกระทำความผิดในรูปแบบต่างๆ รวมถึงเนื้อหาที่ขัดต่อศีลธรรมและความสงบสุขของสังคม

1.7.4 ภาพตัวแทน (Representation) หมายถึง เนื้อหาที่แสดงถึงความดูหมิ่นเหยียดหยาม ก่อให้เกิดความเกลียดชัง เหมารวม หรือแบ่งแยก นำมาซึ่งการลดทอนศักดิ์และศรีของผู้ฟังในด้านเชื้อชาติ ศาสนา ชนชั้น ชาติพันธุ์ อายุ คนพิการ และเพศ

1.7.5 รายการเกมโชว์ หมายถึง รายการโทรทัศน์รูปแบบหนึ่งเป็นรายการประเภทให้ความบันเทิงแบบเบ็ดเตล็ด (Light Entertainment) ที่ถ่ายทอดเนื้อหารายการผ่านรูปแบบการแข่งขันทั้งร่างกายและสติปัญญา โดยมีกติกา และเงื่อนไขของรายการเป็นตัวกำหนดให้ผู้เข้าร่วมรายการเป็นผู้เล่น เพื่อชิงรางวัลต่างๆ

1.7.6 แนวทางการนำเสนอ (Practice/ Guideline/ Code of Conduct) หมายถึง กระบวนการหรือแนวทางในการปฏิบัติเพื่อถ่ายทอดหรือนำเสนอเนื้อหารายการโทรทัศน์ ในการคุ้มครองเด็กและเยาวชน ให้เข้าถึงข้อมูล และส่งเสริมเนื้อหาในเชิงบวกและการศึกษา

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาเรื่อง แนวทางการนำเสนอเรื่อง เพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทนในรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ดิจิทัล ผู้วิจัยได้นำแนวคิด และทฤษฎีต่างๆ ที่เกี่ยวข้องมาวิเคราะห์ ดังนี้

1. ทฤษฎีเกี่ยวกับรายการเกมโชว์
2. แนวคิดเกี่ยวกับ SLVR (เพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทน)
3. แนวคิดเรื่องการค้ากับดูแลเนื้อหาในกิจการโทรทัศน์และจริยธรรมของสื่อมวลชน
4. แนวคิดเรื่องการจัดระดับความเหมาะสมรายการโทรทัศน์
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 ทฤษฎีเกี่ยวกับรายการเกมโชว์

รายการเกมโชว์ (Game Show Programme) หมายถึง รายการที่มีรูปแบบการแข่งขันกันระหว่างผู้ร่วมรายการ โดยการทำกิจกรรมเล่นเกม หรือตอบปัญหาที่ผู้ผลิตรายการกำหนดขึ้นภายใต้กฎกติกา และเงื่อนไขต่างๆ อาจเป็นการแข่งขันทางร่างกาย หรือ ใช้สติปัญญา ซึ่งรางวัลต่างๆ ได้แก่ เงินรางวัล หรือของรางวัลที่มีมูลค่าซึ่งมีพิธีกรเป็นผู้ดำเนินรายการ และเป็นผู้ควบคุมการแข่งขัน เพื่อความสนุกสนาน เพลิดเพลินและยุติธรรม แต่หากเป็นการแข่งขันตอบปัญหาโดยตรงอาจเรียกว่าเป็นรายการตอบปัญหา (Quiz Programme) ซึ่งมักเป็นการทดสอบความรู้หรือเชี่ยวชาญปัญหาในเรื่องต่างๆ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, นิคม ทาแดง ,และไพบูรณ์ คะเชนทรพรรค, 2547)

นอกจากนี้ รายการเกมโชว์ คือ รายการที่บอกเล่าเนื้อหาเรื่องราวผ่านการแข่งขัน โดยมีกติกาของรายการเป็นเงื่อนไขให้ผู้เข้าร่วมแข่งขันกัน (สุรวดี รักดี, 2555)

กล่าวคือ เกมโชว์ (Game Show) หรือรายการโทรทัศน์รูปแบบหนึ่งเป็นรายการประเภทให้ความบันเทิงแบบเบ็ดเตล็ด (Light Entertainment) ที่ถ่ายทอดเนื้อหารายการผ่านรูปแบบการแข่งขันทั้งร่างกายและสติปัญญา โดยมีกติกา และเงื่อนไขของรายการเป็นตัวกำหนดให้ผู้เข้าร่วมรายการเป็นผู้เล่น เพื่อชิงรางวัลต่างๆ ซึ่งแบ่งออกได้ 2 ประเภท ได้แก่

1) เกมโชว์ประเภทสาระและบันเทิง เป็นรายการที่มุ่งเน้นการให้สาระและความบันเทิง โดยให้ผู้เข้าร่วมรายการแข่งขันกันทำกิจกรรมต่างๆ ตามกติกาที่รายการนั้นกำหนดขึ้นซึ่งจะสอดแทรกเนื้อหาสาระ และความรู้เข้าไปกับเกมการแข่งขัน อาทิ รายการ SME ดีแตก, รายการ The Money Drop ไทยแลนด์และคนละดาวเดียวกัน เป็นต้น

2) เกมโชว์ประเภทบันเทิง เป็นรายการที่มุ่งเน้นให้ความบันเทิง สนุกสนาน เพลิดเพลินแก่ผู้ชม โดยให้ผู้เข้าร่วมรายการทำกิจกรรมแข่งขันกัน เพื่อชิงรางวัลต่างๆ อาทิ รายการ I can see your voice Thailand, รายการกิ๊กคู่ สงครามเพลง และทีเด็ดลูกหนี้ เป็นต้น

การจัดรายการเกมโชว์ ไม่ว่าจะเป็นประเภทที่ให้สาระและบันเทิง หรือประเภทบันเทิง มักจะแบ่งโครงสร้างเนื้อหาออกเป็น 2 ส่วน (ประภาพรณ ป้อมหิน, 2550, 12-15) ดังนี้

1) ด้านเนื้อหา (Content) มักจะมีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการนำเสนอศิลปป็นดารา หรือบุคคลที่มีความสามารถในด้านต่างๆ เช่น ความสามารถทางด้านกีฬา ดนตรี ศิลปะ เป็นต้น รวมไปถึงการแข่งขันเพื่อความบันเทิง เพลิดเพลิน สนุกสนาน มากกว่าแข่งขันเพื่อมุ่งจะเอาชนะอย่างจริงจัง

2) ด้านการนำเสนอ (Presentation) ประกอบด้วย

2.1) พิธีกร (Host) ต้องเป็นผู้ที่มีบุคลิกโดดเด่น มีทักษะในการพูด สามารถชักจูง หรือสร้างอารมณ์ร่วม กระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมรายการ หรือผู้ชมทั้งในห้องส่ง และทางบ้าน เกิดความสนใจได้เป็นอย่างดี

2.2) ผู้เข้าร่วมรายการ หรือแขกรับเชิญ (Talent/Guest) มักเป็นบุคคลที่มีชื่อเสียงในด้านต่างๆ หรือมีความน่าสนใจ ซึ่งจะทำให้รายการไม่น่าเบื่อ หลากหลาย สามารถดึงดูดผู้ชมได้ ทั้งนี้ อาจจะต้องพิจารณาคัดเลือกจากคุณสมบัติของผู้เข้าร่วมรายการ ว่ามีความสอดคล้องกับเนื้อหารายการในแต่ละตอนหรือไม่ อย่างไร

2.3) บรรยากาศ (Atmosphere) การสร้างบรรยากาศของรายการเกมโชว์จะเน้นความยิ่งใหญ่ ตื่นเต้น ตระการตา ไม่ว่าจะเป็นการตกแต่งฉากเวที การใช้เทคนิคแสง สี เสียง ที่สร้างความอลังการ ช่วยส่งเสริมให้ผู้ชมเกิดความรู้สึก ตื่นตา ตื่นใจ กับสิ่งแวดล้อมต่างๆ ของรายการได้

2.4) รูปแบบในการนำเสนอ (Form of Presentation) การผลิตรายการเกมโชว์นั้น ต้องคำนึงถึงรสนิยมของผู้ชม หรือกลุ่มเป้าหมายของรายการ เช่น การฟังเพลง การแต่งกาย งานอดิเรก เป็นต้น เพื่อเข้าถึงความสนใจของกลุ่มเป้าหมายในปัจจุบัน ซึ่งประกอบด้วยโครงสร้างดังนี้

- ความต่อเนื่องกลมกลืนกัน ตั้งแต่เปิดรายการจนถึงปิดรายการ ไม่ว่าจะเป็น บทสนทนา เครื่องแต่งกาย ดนตรีที่ใช้ประกอบ ฉาก เทคนิคแสง สี เสียง ผู้เข้าร่วมรายการ

- การเปลี่ยนแปลงช่วงของรายการ จะต้องมีความสอดคล้องเกี่ยวเนื่องกัน ทั้งด้านจังหวะ และอารมณ์ของช่วงรายการนั้นๆ

- ระยะเวลาในการดำเนินรายการในแต่ละช่วง ควรกระชับ ไม่ยืดเยื้อ ไม่ยาว หรือสั้นจนเกินไป

- ความเหมาะสมของเวลาออกอากาศ ควรยึดเอาความหลากหลายของเนื้อหา และความเหมาะสมของผู้ชม หรือกลุ่มเป้าหมายเป็นหลัก

สมเจตน์ เมฆพ่ายพ์ (2552) ได้อธิบายกระบวนการผลิตรายการเกมโชว์ โดยแบ่งขั้นตอนการผลิตดังต่อไปนี้

1) ขั้นเตรียมการผลิต (Pre – production) เป็นขั้นตอนของการเตรียมงานเพื่อใช้ควบคุมการผลิตให้ชัดเจน และเป็นไปตามเป้าหมาย โดยมีองค์ประกอบ คือ

1.1) การวางแผน (Plan) หรือการกำหนดทิศทางของการทำงาน ที่คณะผู้สร้างสรรค์งานต้องหารื้อและวางรูปแบบรายการ โดยการตอบคำถาม 5W + 2H อันได้แก่

- Why? การกำหนดวัตถุประสงค์ ว่าทำไมต้องทำ
- What? การกำหนดว่าสิ่งที่ทำ จะทำอะไร
- When? การจัดสรรเวลาการทำงานในการทำงานแต่ละขั้นตอน
- Where? การกำหนดสถานที่ในการทำงานว่าที่ไหน
- Who? การกำหนดผู้รับผิดชอบในการทำงานในแต่ละขั้นตอน
- How? การกำหนดวิธีการดำเนินงานว่าต้องทำอะไร
- How much? การกำหนดงบประมาณ หรือประเมินค่าใช้จ่ายในการดำเนินงาน

1.2) การจัดทำเนื้อหา (Content) เป็นขั้นตอนที่ต้องกำหนดรายละเอียดของสิ่งที่จะนำเสนอให้ชัดเจน จากการรวบรวม วิเคราะห์และเรียบเรียงข้อมูลให้ถูกต้อง เพื่อใช้เป็นแนวทางในการเขียนบทในลำดับขั้นตอนต่อไป

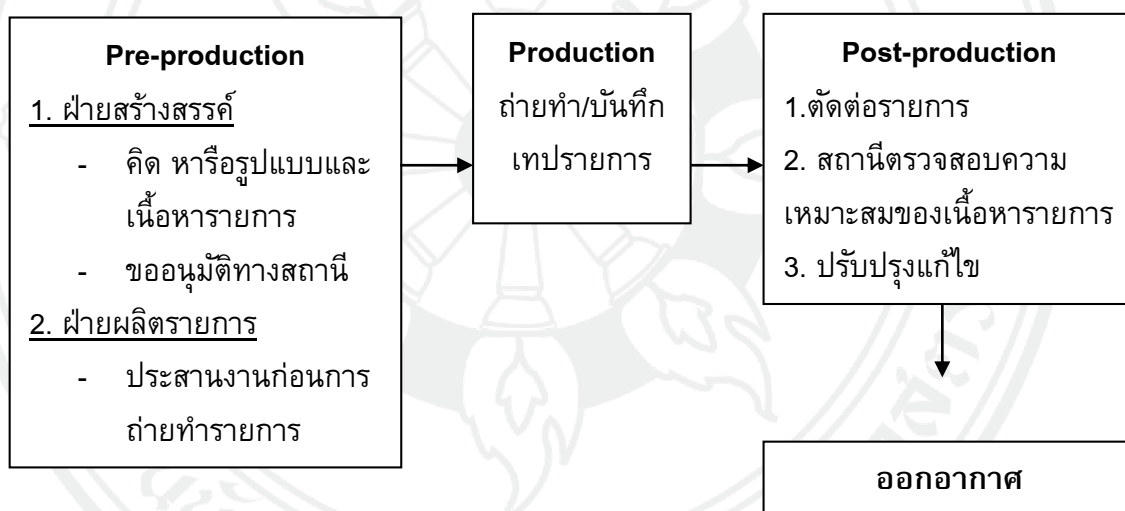
1.3) การเขียนบท (Script) ผู้เขียนบทรายการต้องกำหนดรูปแบบการนำเสนอว่ารายการจะมีลักษณะใด โดยหาแก่นหลักของรายการ (Theme) ให้ชัดเจนน่าสนใจ กระชับ และเข้าใจง่าย แล้วจึงนำเค้าโครงเรื่อง (Plot/Treatment) ไปพัฒนาเป็นบทแบบสมบูรณ์ (Shooting script/Screenplay) ต่อก่อนตรวจแก้ไขและนำไปถ่ายทำจริง

1.4) การประสานงาน (Co-ordinate) คณะผู้ผลิตรายการจะต้องทำงานกันเป็นกลุ่ม ดังนั้นจึงต้องอาศัยความรู้ ความเชี่ยวชาญของทุกคนในการดำเนินงาน จึงจำเป็นต้องประสานงานร่วมกัน ระหว่างตำแหน่งงาน และบทบาทหน้าที่ของแต่ละคน เช่น ฝ่ายสถานที่ ฝ่ายการเงิน ฝ่ายสวัสดิการ ฝ่ายนักแสดง ผู้กำกับเวที คนเขียนบท เป็นต้น

2) ขั้นตอนการผลิต (Production) คือขั้นตอนของการถ่ายทำหรือบันทึกเทปรายการโทรทัศน์ ผู้ผลิตแต่ละรายการอาจมีแผนดำเนินงานที่แตกต่างกันออกไป แล้วแต่กระบวนการหรือระเบียบขั้นตอนของผู้ผลิตนั้นๆ ไม่ว่าจะเป็นการถ่ายทำในสถานที่ (Studio) หรือนอกสถานที่ (Outdoor) ซึ่งรายการเกมโชว์มักจะถ่ายทำที่เดียวอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้บรรยากาศ และการดำเนินรายการเป็นไปอย่างสนุกสนานและต่อเนื่อง ไม่ขัดอารมณ์ผู้เข้าร่วมรายการและผู้ชม

3) ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-production) หรือขั้นตอนภายหลังการถ่ายทำรายการ เป็นกระบวนการตัดต่อและร้อยเรียงรายการ ไม่ว่าจะเป็นการตัดภาพ เสียง หรือเทคนิคพิเศษต่างๆ และเมื่อตัดต่อเรียบร้อยแล้ว ผู้ผลิตต้องส่งไปตรวจสอบความเหมาะสมกับทางสถานีก่อนนำไปออกอากาศ ซึ่งหากพบว่ามีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมต่อการออกอากาศ ทางสถานีจะส่งเทปบันทึกกลับมาให้ทางผู้ผลิตดำเนินการแก้ไขรายการก่อนออกอากาศ

ทั้งนี้ ขั้นตอนการผลิตรายการเกมโชว์นั้น สามารถกล่าวสรุปได้เป็นแผนภูมิ ดังนี้



ในงานวิจัยนี้ ได้นำเอาทฤษฎีเกี่ยวกับรายการเกมโชว์มาวิเคราะห์ให้เข้าใจกระบวนการสร้างสรรค์รายการว่ามีลักษณะรูปแบบอย่างไร และแต่ละขั้นตอนมีผู้เกี่ยวข้องกับการผลิตอย่างไรบ้าง ทั้งนี้ เพื่อนำมาอธิบายถึงคุณลักษณะของรายการเกมโชว์ที่ปรากฏในโทรทัศน์ของไทยในปัจจุบัน

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับ SLVR

SLVR หรือ Sex – Language – Violence – Representation คือ แนวคิดที่ว่าด้วยเรื่องของการนำเสนอเนื้อหาเรื่องเพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทน โครงการศึกษาและเฝ้าระวังสื่อ

เพื่อสภาวะของสังคม (Media Monitor) (2552) ศึกษาประเด็น SLVR ได้อ้างอิงการศึกษาเนื้อหา รายการละครโทรทัศน์ต่างประเทศของ George Gerbner (1960) โดยนับความถี่ของลักษณะ เพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทน (SLVR) ที่ปรากฏในรายการโทรทัศน์ และพบว่า การชมโทรทัศน์เป็นเวลานาน จะทำให้มีโอกาสเชื่อในสิ่งที่โทรทัศน์สร้างขึ้น มากกว่าสิ่งที่อยู่ในโลกความจริง ความถี่ที่เกิดขึ้นจึงเป็นการตอกย้ำให้ผู้ชมรู้สึกชินตา และเห็นว่าเป็นเรื่องปกติธรรมดา ซึ่งประเด็น SLVR มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

2.2.1 เพศ (Sex)

ปัจจุบันประเด็นเรื่องเพศ กับ สื่อมวลชนเป็นหัวข้อที่มีการศึกษาเป็นอย่างมาก เนื่องจากการให้ความสนใจในเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างเพศชายกับเพศหญิง และ ความปรารถนาที่จะปรับปรุงความสัมพันธ์ดังกล่าวให้ดีขึ้น (กาจนา แก้วเทพ, 2557) ทั้งนี้ คำว่า “เพศ” ในบริบทของสังคมไทย จึงมีอยู่ 3 ความหมาย คือ เพศ (Sex), เพศสภาพ (Gender) และเพศวิถี (Sexuality) โดย ชลิตาภรณ์ ส่องสัมพันธ์ (2551) ได้อธิบายความหมายของคำว่า “เพศ” ไว้ดังนี้

2.2.1.1 เพศ (Sex) หรือเพศสรีระ หมายถึงลักษณะทางกายภาพ ที่บ่งบอกถึงความแตกต่างของร่างกายมนุษย์ โดยเกี่ยวข้องกับอวัยวะการเจริญพันธุ์ สามารถแบ่งมุมมองได้ออกเป็น 3 ประเด็น คือ

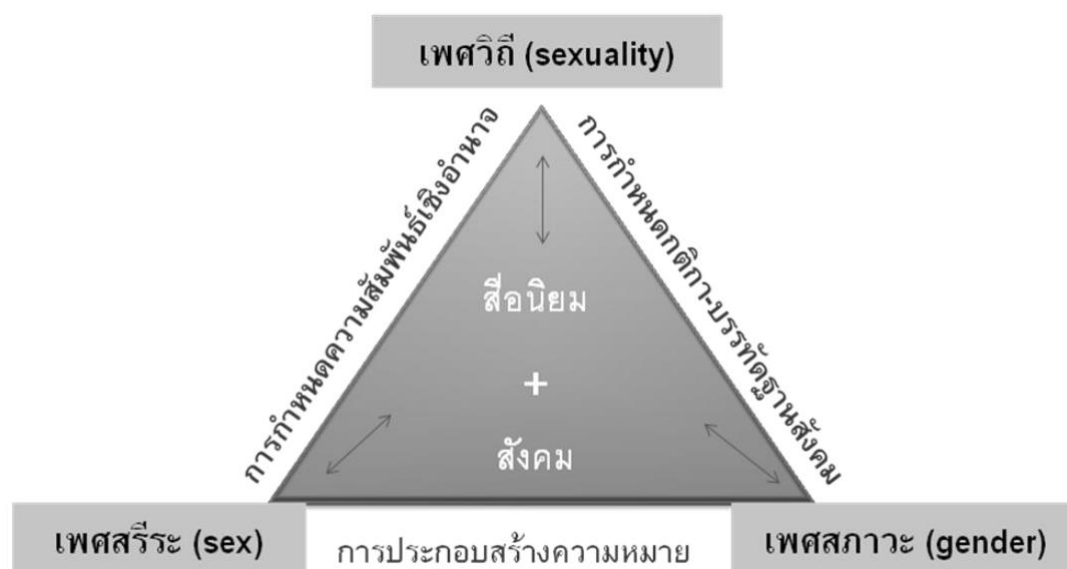
- Sex เพื่อการสืบพันธุ์ คือเรื่องธรรมชาติ
- Sex เพื่อการนันทนาการ
- Sex ในฐานะการผูกพันทางสังคม คือการแสดงออกถึงความรัก เป็นการร่วมเพศอย่างมีคุณภาพ (Making love / Sex for social bonding)

มีคำกล่าวหนึ่งของ Susan S. Hendrick (1992) ว่า เพียงแคความรักอย่างเดียวนั้นไม่ความหมาย ถ้าไม่รวมเรื่องเพศ (Sex) ไปด้วย ดังนั้นเรื่องเพศ (Sex) จึงเป็นเรื่องที่เกี่ยวกับลักษณะโครงสร้างทางชีวภาพในร่างกายเรากับความเพลิดเพลินใจ (Pleasure) ซึ่งเป็นคุณลักษณะที่สำคัญของเรื่องเพศ (Susan S. Hendrick, 1992 อ้างถึงในโครงการเสริมสร้างสื่อมวลชนศึกษาเพื่อสภาวะ, 2554, น. 12)

2.2.1.2 เพศสภาพ (Gender) หมายถึง เพศสภาวะ เพศสถานะ หรือเพศภาวะด้วย อันได้แก่ความเป็นชาย ความเป็นหญิง ที่เกิดจากความแตกต่างตามการกำหนดคุณค่า สังคม วัฒนธรรม และการปฏิบัติที่ประกอบสร้างทางสังคมและวัฒนธรรม (Social & culturally construct) กล่าวคือ เพศสรีระอาจเปลี่ยนแปลงไม่ได้ แต่เพศสภาพ สามารถเปลี่ยนแปลงได้ และเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ดังนั้น ในสังคมหนึ่งอาจมองว่า ผู้หญิงต้องมีอุปนิสัยอ่อนแอ เจ้าอารมณ์ รักเด็ก ฯลฯ แต่อีกสังคมหนึ่งอาจมองว่าผู้หญิงต้องถูกกำหนดให้แข็งแรง กล้าหาญ เช่นผู้หญิงในชนเผ่าอะเมซอน เป็นต้น (กาจนา แก้วเทพ, 2557)

2.2.1.3 เพศวิถี (Sexuality) คือการเชื่อมโยงระหว่างความหมายของเรื่องเพศ กับ ความเชื่อเรื่องวิธีคิดการปฏิบัติทางเพศ ประกอบด้วย ความปรารถนา วิธีปฏิบัติ และอัตลักษณ์เรื่อง เพศ โดยเชื่อว่า

- เพศวิถี เป็นเรื่องของการนำเสนอร่างกาย เช่น ผู้หญิงควรแต่งกายอย่างไร ผู้ชายควรมีรูปร่างอย่างไร เป็นต้น
- เพศวิถี เป็นเรื่องของการกระทำ ภูมิหลังของมนุษย์ คือสิ่งที่กำหนด กริยา มารยาท การกระทำ และอัตลักษณ์ทางเพศของแต่ละคน เช่น ผู้หญิงต้องมีกริยามารยาท เรียบร้อย เป็นต้น
- เพศวิถี เป็นเรื่องของการดึงดูดทางเพศ กล่าวคือ สังคมมักจะกำหนด หรือ สร้างลักษณะที่มีคุณค่า สวยงาม และน่าดึงดูดจากลักษณะทางเพศ เช่น ผู้ชายที่ประกอบอาชีพนักบิน มักเป็นผู้ชายที่ดูสมบูรณ์แบบ
- เพศวิถี เป็นเรื่องของการชุดคติว่าด้วยความสัมพันธ์ เช่น ผู้ชายต้องเป็น ฝ่ายจีบผู้หญิงก่อน แต่ปัจจุบันการกำหนดคติเป็นเรื่องของความพึงพอใจทางเพศมากกว่า
- เพศวิถี เป็นเรื่องของการนิยามว่าอะไรคือเรื่องของเพศ หมายถึง การให้ความหมายเกี่ยวกับความปกติและผิดปกติของวิถีทางเพศ



ภาพที่ 2. 1 ปฏิสัมพันธ์ของการสร้างความหมายเรื่องเพศของสื่อนิยม

แหล่งที่มา: โครงการเสริมสร้างสื่อมวลชนศึกษาเพื่อสุขภาวะ, 2554, น. 26.

ดังนั้น เมื่อใดที่สื่อนำเสนอเรื่องเพศ ก็มักจะมีการตีความหมายเชิงคุณค่าและสถานภาพโดยกระบวนการให้ความหมายจากกรอบความคิดทางวัฒนธรรม และค่านิยมของสังคมและสื่อ คำว่า “เพศ” จึงไม่ได้ถูกกำหนดอยู่แค่ความหมายทางกายภาพของ เพศชาย หรือ เพศหญิง เพียงเท่านั้น แต่หมายรวมถึง เพศสภาพ และเพศวิถีด้วย

จากงานวิจัยเรื่อง เพศกับการสื่อสารในสังคมไทย (วิลาสินี พิพิธกุล และกิตติ กันภัย, 2546) พบว่า วาทกรรมทางเพศที่สื่อยังผลิตซ้ำจนเป็นฐานคติทางเพศของสังคมมีทั้งหมด 13 วาทกรรม ได้แก่ เพศเป็นเรื่องต้องห้าม, เพศเป็นเรื่องส่วนตัว, เพศเป็นเรื่องทางการแพทย์, การเบี่ยงเบนทางเพศ เป็นเรื่องผิดปกติ, เพศเสรีควรถูกประณาม, สถานภาพของผู้หญิงถูกกำหนดโดยเพศสรีระ, ขนาดของ เพศมีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิต, ผู้หญิงคือเหยื่อ ของอุตสาหกรรมทางเพศและความรุนแรง, การล่วงละเมิดทางเพศเป็นธรรมชาติของผู้ชาย, การใช้กำลังข่มขืนคือความวิปริตทางเพศ, เพศสะท้อนความสัมพันธ์เชิงอำนาจ, ปัญหาทางเพศนำไปสู่ความขาดสติของผู้หญิง และความรุนแรงในครอบครัว เป็นผลมาจากปัญหาทางเพศ ซึ่งสื่อมวลชนคือผู้สร้างความเข้าใจและวิถีปฏิบัติเกี่ยวกับเรื่องเพศให้กับสังคม นำไปสู่การแบ่งระดับของการสื่อสารเรื่องเพศใน 3 ระดับ ได้แก่

1) เรื่องเพศที่ไม่จำเป็นต้องพูด เช่น เพศศึกษาเป็นเรื่องของผู้ใหญ่ และผู้ชาย หรือ เป็นเรื่องทางการแพทย์เท่านั้น เรื่องเพศเป็นเรื่องลามกสกปรก ผู้หญิงไทยต้องไม่แสดงออกเรื่องเพศ และต้องรักษานวลสงวนตัว การทอ้งขณะที่ยังไม่พร้อม หรือการทำแท้ง คือ ปัญหาของวัยรุ่นใจแตก เป็นต้น

2) เรื่องเพศที่ควรพูด เช่น ความรุนแรงทางเพศในครอบครัว เป็นเรื่องที่ควรพูดได้ในที่สาธารณะ การรู้เท่าทันเรื่องเพศไม่ใช่รู้แค่เรื่องการป้องกันโรค การรักเดียวใจเดียวไม่สามารถป้องกันเอ็ดส์ หรือภาพโป๊เปลือยไม่ใช่เรื่องกามารมณ์เสมอไป เป็นต้น

3) เรื่องเพศที่ต้องพูด เช่น เพศและโรคภัย เพศและความรุนแรง สิทธิทางเพศ

นฤมล รื่นไวย (2552) กล่าวว่า โทรทัศน์เป็นสื่อหลักที่สอนเรื่องเพศให้กับเด็กๆ ทำให้เด็กเข้าถึงรายการทางเพศสำหรับผู้ใหญ่ได้ง่ายและเปิดเผย และยังได้รับทัศนคติผิดๆ เกี่ยวกับเรื่องเพศอีกด้วย ซึ่งสื่อยังคงนำเสนอภาพด้านเพศ (Sexual content) บทเจรจาสองแง่สองง่ามส่อไปในทางเพศ และการนำเสนอภาพกิจกรรมทางเพศอย่างโจ่งแจ้ง (Explicit sexual activity)

มูลนิธิสื่อมวลชนศึกษา (2554) ศึกษาเรื่อง ประเด็นเพศในรายการวาไรตี้บันเทิงทางสถานีทีวีดาวเทียม กล่าวว่า เรื่องเพศและความบันเทิงวไรตี้มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันในแง่การตลาด คือ เป็นการผสมผสานกันระหว่างสื่อที่มีผู้คนเข้าถึงสื่อมาก (สื่อนิยม) กับเนื้อหาที่ไม่มีใครอยากรู้แม้จะมีท่าทีรังเกียจบ้าง ดังนั้น เรื่องเพศจึงเป็นเครื่องมือในการลงทุนของผู้ประกอบการและให้บริการทางโทรทัศน์ได้

นอกจากนี้ เมื่อพิจารณาประเด็นเรื่องทางเพศในการศึกษาของต่างประเทศจะพบว่า (โครงการศึกษาและเผยแพร่หนังสือ เพื่อสุขภาวะของสังคม, 2552)

สหรัฐอเมริกา กำหนดเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศ ดังนี้

1) ความอนาจาร หรือการกระทำหรือภาษาที่บุคคลทั่วไปในสังคมปัจจุบันมองว่าส่อไปทางเชิงปลุกเร้าในเรื่องเพศ ไม่ว่าจะเป็นการบรรยายให้เห็นถึงกิจกรรมทางเพศอย่างโจ่งแจ้ง หรือการแสดงออกที่ไม่มีคุณค่าทางวรรณกรรม ศิลปะ การเมือง หรือวิทยาศาสตร์ และหยาบคาย

2) ความลามก หรือภาษา การกระทำ หรือสิ่งต่างๆ ที่แสดงให้เห็น หรือบรรยายอย่างโจ่งแจ้ง หรือมีการแสดงออกทางเพศให้เห็นอวัยวะเพศ หรือกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง ซึ่งศาลของสหรัฐอเมริกาได้ออกกฎหมายห้ามออกอากาศถ้อยคำลามกในช่วงเวลาสำหรับเด็กและเยาวชน (6.00 – 22.00 น.)

สหราชอาณาจักร ห้ามมิให้มีภาพตัวแทนของการร่วมเพศ ในช่วงเวลาสำหรับเด็กและเยาวชน ยกเว้นในกรณีเพื่อการศึกษา ซึ่งผู้ผลิตต้องรับผิดชอบในการสนทนา หรือการแสดงภาพกิจกรรมทางเพศนั้นๆ รวมไปถึง ต้องพิจารณาเป็นอย่างดีในบริบทภาพเปลือยที่ปรากฏในช่วงเวลาสำหรับเด็กและเยาวชนอีกด้วย

อินเดีย จะต้องหลีกเลี่ยงฉากที่แสดงความรุนแรงทางเพศต่อผู้หญิง เช่น การข่มขืน หรือการกระทำอนาจารใดๆ หากเรื่องราวดังกล่าวมีผลต่อแก่นของเรื่อง จะต้องถูกกลดทอนลงไปได้มากที่สุด และไม่แสดงรายละเอียดใดๆ

ทั้งนี้ ผู้วิจัยสามารถนำมาวิเคราะห์ถึงเนื้อหา และความเหมาะสมในการนำเสนอเรื่องเพศในรายการเกมโชว์ของไทยได้ โดยดูจากการแสดงออกทางเพศที่ไม่เหมาะสม โดยพิจารณาจากภาพ เสียง และเนื้อหา ที่อาจทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ไม่เหมาะสมในด้านการแต่งกาย การแสดงออกทางเพศ การแสดงท่าทางหรือกิริยาที่ไม่เหมาะสมในทางเพศ การล่วงละเมิดทางเพศ การสนทนาหรือใช้คำพูดเกี่ยวกับเนื้อหาทางเพศที่ล่อแหลม หรือการสร้างทัศนคติในทางลบเกี่ยวกับเนื้อหาทางเพศในประเด็นต่างๆ เช่น การเหยียดเพศ การแต่งตัวโป๊ เปลือย เป็นต้น

2.2.2 ภาษา (Language)

ภาษา คือ ถ้อยคำที่ใช้พูดหรือเขียน เพื่อสื่อความของชนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง หรือหมายถึงเสียงตัวหนังสือ หรือกิริยาอาการที่สื่อความได้ (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554)

นอกจากนี้ ภาษา ยังหมายถึง สัญลักษณ์ที่มนุษย์กำหนดขึ้นเพื่อใช้ในการสื่อสาร ไม่ว่าจะเป็นการสื่อสาร หรือระบบสัญลักษณ์ต่างๆ โดยตกลง และรับรู้ และเข้าใจความหมายร่วมกันในการติดต่อสื่อสาร ตลอดจนแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดเห็น ความรู้สึก ฯลฯ (การุณันท์ รัตนแสนวงษ์, 2549)

ดังนั้น ภาษา จึงเป็นเครื่องมือที่ช่วยสร้างความเข้าใจระหว่างคนในสังคม ซึ่งสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท คือ

1) วจนภาษา (Verbal language) หมายถึง คำพูดถ้อยคำ หรือตัวอักษรที่คนในสังคมกำหนดไว้ใช้ร่วมกัน เป็นได้ทั้งเสียง ตัวอักษร สัญลักษณ์ต่างๆ รวมทั้งภาษาพูด หรือภาษาเขียน

2) อวจนภาษา (Non-verbal language) หมายถึง อากัปกริยาอาการ ท่าทาง สายตา หรือสัญญาณที่แสดงออกนอกเหนือจากการใช้ถ้อยคำ หรือตัวอักษร ซึ่งสามารถเข้าใจความหมายซึ่งกันและกันได้

สุรัชดา สุบรรณ ณ อยุธยา (2557) อธิบายภาษาพูดหรือวจนภาษาเพื่อสื่อสารผ่านสื่อโทรทัศน์ไว้ว่า การพูดสามารถสร้างความสนใจ ประทับใจ และชักจูงให้ผู้ฟังคล้อยตาม และเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมได้ โดยเฉพาะการพูดผ่านสื่อโทรทัศน์ ที่ต้องพูดให้สอดคล้องและเหมาะสมกับรูปแบบรายการ เวลา ประเด็นเนื้อหา ตลอดจนกลุ่มเป้าหมาย เป็นต้น ซึ่งต้องคำนึงถึงระดับของภาษาดังนี้

1) ระดับพิธีการ เป็นการพูดในงานระดับสูง มีระเบียบขั้นตอนชัดเจน ซึ่งผู้พูดต้องคำนึงถึงความถูกต้องด้านเนื้อหา และจังหวะด้วย

2) ระดับทางการ ได้แก่ การพูดทางวิชาการ เป็นงานเป็นการ จำเป็นต้องคำนึงถึงกิริยามารยาทในการพูด

3) ระดับกึ่งทางการ จะใช้คำพูดในลักษณะเดียวกันกับภาษาทางการ แต่สามารถลดความเป็นทางการลงได้ เพื่อให้เกิดบรรยากาศความใกล้ชิดมากยิ่งขึ้น

4) ระดับสนทนาทั่วไป เป็นภาษาที่ใช้พูดคุยกันโดยต้องคำนึงถึงความรู้สึก และให้เกียรติผู้สนทนาด้วย ซึ่งหากพูดโดยเน้นเพื่อความสนุกสนานมากเกินไปอาจทำให้ดูเป็นการพูดล่องเกินผู้สนทนาเกินไปได้

5) ระดับกันเอง มักใช้ในสถานการณ์ที่เน้นการแสดงหรือการละเล่นที่มุ่งให้ความบันเทิง ตลกขบขัน มักจำกัดในวงกลุ่มเพื่อน หรือครอบครัว เป็นต้น

นิชาพร ยอดมณี (2554) กล่าวว่า ปัจจุบันคนไทยให้ความสำคัญกับการใช้ภาษาสุภาพและไม่สุภาพน้อยลง เนื่องจากคนในสังคมสนใจแต่สารที่ต้องการสื่อเท่านั้น เพราะต้องการความรวดเร็ว จึงทำให้ละเลยต่อการใช้ภาษาให้ถูกต้อง ตัวอย่างเช่นที่ปรากฏอยู่ในรายการโทรทัศน์ ผู้ดำเนินรายการต้องการให้อาจารย์มหาวิทยาลัย 4 คน ตอบปัญหาเดียวกัน ซึ่งผู้ดำเนินรายการได้ใช้คำพูดว่า “ต่อไปนี่ผมจะต้องข่มขืนอาจารย์ทั้ง 4 ท่าน ให้ตอบปัญหาข้อนี้ให้ได้” โดยการใช้คำว่า “ข่มขืน” ถือเป็นการผิดมารยาทอย่างมาก ผู้ปกครองที่ดูรายการอาจจะต้องให้คำแนะนำกับเด็กๆ ที่รับชมอยู่ด้วย

สายตา ปาลี (2554) กล่าวว่า การใช้ถ้อยคำสุภาพควรใช้ให้ถูกต้องตามกาลเทศะ และเหมาะสมกับบุคคล ดังนี้

- 1) ไม่เป็นคำหยาบคาย คำด่า
- 2) ไม่เป็นคำอุทานที่ไม่แสดงความเคารพ
- 3) ไม่เป็นคำพวนที่มีความหมายหยาบคาย
- 4) ไม่เป็นคำห้วน หรือคำกระด้าง
- 5) ไม่เป็นคำแสลง
- 6) ไม่เป็นคำภาษาต่างประเทศ

นอกจากนี้ บทความในเว็บไซต์ไทยรัฐได้กล่าวถึงเรื่องการใช้ภาษาในรายการโทรทัศน์ โดยยกตัวอย่างรายการตลกที่ใช้คำพูดไม่เหมาะสม เปรียบเหมือนตลกที่มียาพิษ กล่าวคือ รายการโทรทัศน์ที่นำเสนอเนื้อหาตลก หรือใช้นักแสดงตลกเป็นผู้ดำเนินเรื่องหรือดำเนินรายการ มักจะใช้คำพูดไม่เหมาะสม หรือแสดงอาการหยาบคายสองแง่สองง่าม โดยเข้าใจว่าพฤติกรรมดังกล่าวจะเรียกเสียงหัวเราะจากผู้ชมได้เป็นอย่างดี แต่อันที่จริงแล้วมุกตลกบางเรื่องอาจจะสนุกกับคนบางกลุ่ม แต่อีกหลายๆ กลุ่มอาจจะไม่สนุกด้วยก็เป็นได้ ดังนั้น ผู้ผลิตต้องเข้าใจ เพราะมุกตลกหยาบคายเป็นเรื่องของคนส่วนน้อย จำกัดอยู่ในกลุ่มเล็กๆ มิใช่มุกเด็ดที่จะมาขายฮาในตลาดสาธารณะอย่างโทรทัศน์ เพราะมีผู้ชมหลายกลุ่ม หลายสถานะ หลายอาชีพ และหลายวัยวุฒิ (แจ้วริมจ่อ, 2558)

เมื่อพิจารณาประเด็นเรื่องภาษาในการศึกษาของต่างประเทศจะพบว่า (โครงการศึกษาและเฝ้าระวังสื่อ เพื่อสุขภาวะของสังคม, 2552)

สหรัฐอเมริกา กำหนดให้การใช้ภาษาหยาบคาย หรือคำพูดที่ยั่วยุให้ก่อเกิดอันตราย ให้เป็นหน้าที่ความคุ้มครองโดยกฎหมาย ควรจะเป็นการควบคุมการกระทำผิดทางอาญา ซึ่งไม่อยู่ในอำนาจของ FCC (The Federal Communications Commission)

สหราชอาณาจักร ห้ามออกอากาศภาษาที่ไม่สุภาพในช่วงเวลาสำหรับเด็กและเยาวชน หรือเวลาที่เด็กและเยาวชนอาจจะได้ยิน ยกเว้นในภาวะที่จำเป็น หรือได้รับพิจารณาในบริบทแล้ว และหลีกเลี่ยงการใช้ภาษาหยาบคายซ้ำๆ อีกด้วย

อินเดีย ไม่อนุญาตให้ใช้คำที่มีความหมายสองแง่สองง่าม คำหยาบคาย หรือคำพูดที่ยกย่องกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง หรือขบวนการใดใด ๆ หรือแนวคิดต่อต้านทางวิทยาศาสตร์ ทำลายชาติ หรือทำให้บุคคลเสื่อมเสียชื่อเสียง หมิ่นประมาท เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม การวิเคราะห์เนื้อหารายการเกมโชว์ทางด้าน “ภาษา” ในงานวิจัยฉบับนี้จะหมายถึง วจนภาษาที่ปรากฏในรายการเกมโชว์ ได้แก่ การใช้ภาษาไม่เหมาะสม รุนแรง หยาบคาย ก้าวร้าว การใช้ภาษาที่ล้อแหลม หมิ่นเหม่ สื่อความหมายในเชิงลบ

2.2.3 ความรุนแรง (Violence)

องค์การอนามัยโลก The world health organization (WHO, 1996 cited in WHO, 2014, p. 2) ได้ให้ความหมายของการใช้ความรุนแรงไว้ว่าความรุนแรง คือ การกระทำที่มีเจตนาโดย

แสดงออกมาทางร่างกาย การใช้อำนาจทางกายเพื่อขู่บังคับ ไม่ว่าจะต่อตนเอง บุคคลอื่น กลุ่มบุคคล หรือชุมชน อันก่อให้เกิดการบาดเจ็บ การเสียชีวิต หรือเป็นอันตรายต่อจิตใจ หรือเป็นการปิดกั้น กีดกัน ทำให้เกิดความสูญเสีย หรือการถูกทอดทิ้งไม่ได้รับสิ่งที่สมควร

WHO (2014) ได้แบ่งประเภทของความรุนแรงออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่

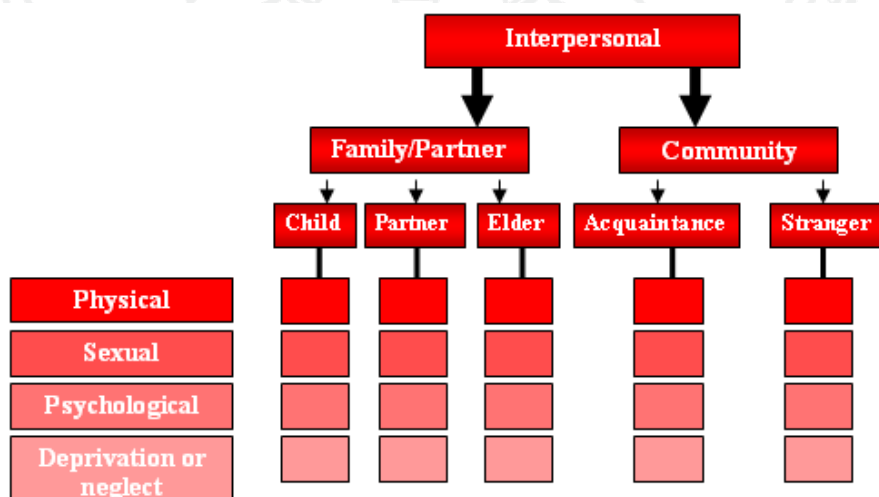
1) ความรุนแรงต่อตนเอง (Self-directed violence) หมายถึง พฤติกรรมการทำร้ายตนเอง หรือกระทำตนเองให้ได้รับบาดเจ็บ เป็นอันตราย หรือเสียชีวิต รวมไปถึงพฤติกรรมการคิดฆ่าตัวตายหรือพยายามฆ่าตัวตายด้วย

2) ความรุนแรงต่อบุคคลอื่น (Interpersonal violence) มี 2 ลักษณะ คือ

- ความรุนแรงในครอบครัว (Family violence) ได้แก่ ความรุนแรงต่อเด็ก (Child) คู่ครอง (Partner) และผู้สูงอายุ (Elder)
- ความรุนแรงในชุมชน (Community) ได้แก่ ความรุนแรงกับบุคคลในชุมชนที่รู้จัก (Acquaintance) และความรุนแรงกับบุคคลแปลกหน้า (Stranger)

3) ความรุนแรงในสังคม (Collective violence) เป็นความรุนแรงระหว่างกลุ่มบุคคล แบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่

- ความรุนแรงทางสังคมเช่น การประท้วงของกลุ่มชาวสีผิว
- ความรุนแรงทางการเมืองเช่น สงคราม หรือการปฏิวัติทางการเมือง
- ความรุนแรงทางเศรษฐกิจ เช่น การก่อกบฏหยุดงาน



ภาพที่ 2. 2 Typology of interpersonal violence

แหล่งที่มา: Violence prevention alliance. (2016). Definition and typology of violence.

Retrieved October 29, 2016, from

<http://www.who.int/violenceprevention/approach/definition/en/>

นอกจากนี้ ยังสามารถแบ่งลักษณะของการกระทำความรุนแรงได้เป็น 4 ลักษณะ ดังนี้

1) ความรุนแรงทางร่างกาย (Physical violence) หมายถึง การถูกกระทำความรุนแรงโดยได้รับบาดเจ็บ เช่น การตี ตะ ค่อย ตลอดจนการทะเลาะวิวาท ทั้งนี้ ไม่รวมถึงเหตุการณ์ที่เป็นอุบัติเหตุ ซึ่งต้องคำนึงถึงบริบทของแต่ละวัฒนธรรมด้วย

2) ความรุนแรงทางเพศ (Sexual violence) หมายถึง การกระทำที่ผู้กระทำใช้เป็นเครื่องมือตอบสนองความต้องการทางเพศของผู้กระทำ เช่น การใช้กำลังบังคับข่มขู่ หรือหลอกล่อชักชวนให้สิ่งตอบแทน

3) ความรุนแรงทางจิตใจ (Psychological violence) หมายถึง การทำร้ายจิตใจ บังคับควบคุมอย่างไร้เหตุผล ทำให้เกิดความอับอาย ด้อยค่า หรือลดทอนความเป็นมนุษย์

4) ความรุนแรงที่ก่อให้เกิดความสูญเสียหรือการละเลยและทอดทิ้ง (Deprivation or neglect) หมายถึง การไม่ได้รับการดูแลเอาใจใส่ ทอดทิ้งทางกาย และไม่ได้รับการคุ้มครองอย่างเหมาะสม อันได้แก่ การไม่ได้รับอาหารที่เพียงพอ ไม่ดูแลสุขภาพ หรือยามเจ็บป่วย และไม่คุ้มครองจากอันตรายหรืออุบัติเหตุ

ความรุนแรงยังสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ระดับ ได้แก่

1) ความรุนแรงทางตรง (Direct violence) เป็นความรุนแรงทางกายภาพ ที่มีร่องรอยปรากฏเห็นบนร่างกายมนุษย์ รวมทั้งความเสียหายต่อวัตถุหรือทรัพย์สิน เช่น การทุบตี ข่มขู่ ล่วงละเมิดทางเพศ ฯลฯ

2) ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง (Structural violence) คือ ความรุนแรงที่ทำให้เกิดช่องว่างระหว่างกลุ่มคน หรือทำให้เกิดความได้เปรียบเสียเปรียบกับกลุ่มคนที่มีตำแหน่งโครงสร้างแตกต่างกัน เกิดจากการกระทำหรือสืบทอดผ่านทางโครงสร้างของสังคม เช่น การละเมิดสิทธิของกลุ่มคนต่างๆ และถูกรัฐบาลละเลยที่จะแก้ปัญหา เป็นต้น

3) ความรุนแรงทางวัฒนธรรม (Cultural violence) เป็นความรุนแรงที่ได้จากระบบความเชื่อ ความคิด ของวัฒนธรรมต่างๆ ในสังคม เช่น การเหยียดสีผิว เป็นต้น

ดังนั้น ความรุนแรงที่มองเห็นได้ชัดเจน (Visible violence) จึงเป็นความรุนแรงทางตรง และความรุนแรงที่ไม่ปรากฏชัดเจน (Invisible violence) จึงได้แก่ ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง และความรุนแรงเชิงวัฒนธรรม (Johan Galtung, 1969 อ้างถึงใน โครงการเสริมสร้างสื่อมวลชนศึกษาเพื่อสุขภาวะ, 2556, น.11)

สมาคมจิตแพทย์แห่งประเทศไทย (2557) ได้อธิบายเกี่ยวกับผลกระทบของสื่อกับความรุนแรง ดังนี้

1) ก่อให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบ (Modeling/Imitation) การกระทำของเด็กส่วนใหญ่ จึงมักจะเกิดจากการเลียนแบบและทำตามสิ่งที่พบเห็นแทบทั้งสิ้น จึงไม่แปลกหากเด็กดูการ์ตูนที่มีการชกต่อยกันแล้วเด็กจะทำตามด้วยการไปชกเพื่อน เป็นต้น

2) ก่อให้เกิดการสร้างความหมายใหม่ของความรุนแรง (Observational learning) เป็นผลระยะยาวจากความรุนแรงในสื่อ ซึ่งโดยปกติเด็กจะสร้างมุมมองความคิดรวบยอดของตัวเอง จากข้อมูลที่ผ่านมาและสิ่งที่ได้พบเห็น เมื่อเด็กและวัยรุ่นใช้เวลาับสื่อมากกว่าสิ่งอื่นๆ สื่อจึงเป็น แหล่งข้อมูลหลักที่เด็กจะเรียนรู้สังคม จึงทำให้เกิดการรับรู้ความรุนแรงในความหมายใหม่จากสื่อ อัน ได้แก่

- การใช้ความรุนแรงเป็นสิ่งที่ยอมรับได้ (Acceptance of Violence)
- การลงโทษคนเลวด้วยความรุนแรงเป็นสิ่งที่ถูกต้อง หรือการแก้แค้นเป็นสิ่งที่น่าเชื่อถือ (Justified mean)
- การกระทำรุนแรงต่อเพศหญิงเป็นเรื่องที่ทำได้

3) เกิดความชินชามากขึ้น (Desensitization/Tolerance) การดูสื่อที่มีความรุนแรง นาน ๆ จะทำให้มีการตอบสนองต่อความรุนแรงลดลงเมื่อเทียบกับตอนแรก มีผลทำให้รู้สึกเฉยต่อการพบเห็นกระทำความรุนแรง นอกจากนี้ยังมีผลทำให้มี “ความเห็นอกเห็นใจ” ต่อเหยื่อน้อยลง

4) ความรู้สึกตื่นตัวและความยับยั้งชั่งใจลดลง (Arousal/Disinhibition) สื่อที่มีความรุนแรงมักจะกระตุ้นให้รู้สึกตื่นตัวหรือเร้าใจสำหรับเด็กและวัยรุ่นเกือบทุกคน โดยทางสรีระแล้วอาจแสดงออกให้เห็นได้จาก อัตราการเต้นหัวใจที่เพิ่มขึ้น การหายใจเร็วขึ้น ความดันโลหิตสูงขึ้น เป็นต้น ในภาวะที่มีการตื่นตัวสูง จะมีผลให้ร่างกายมีเรี่ยวแรงหรือกำลังมากกว่าปกติ ขณะเดียวกันหลาย การศึกษาก็พบว่าสื่อที่มีความรุนแรงยังมีผลให้สมองส่วนหน้า (Prefrontal cortex) ซึ่งทำหน้าที่ควบคุมความยับยั้งชั่งใจทำงานลดลง ซึ่งส่งผลให้มนุษย์สามารถทำความรุนแรงได้ง่ายขึ้นกว่าในภาวะปกติ

5) มีการกระตุ้นรูปแบบความคิดเกี่ยวกับความรุนแรง (Priming and Automatization of Aggressive Schematic Processing) ในปัจจุบัน neuroscientist และ cognitive psychologist พบว่าการทำงานของจิตใจมนุษย์จะมีลักษณะเป็นแบบเครือข่าย โดยมนุษย์จะมีรูปแบบการคิด (schema) บางอย่างเก็บไว้ในความจำซึ่งสามารถถูกกระตุ้นได้โดยสิ่งกระตุ้น บางอย่าง โดยที่คน ๆ นั้นอาจจะรู้ตัวหรือไม่ก็ได้ ส่งผลให้สิ่งกระตุ้นบางอย่างอาจจะถูกตีความและกระตุ้นรูปแบบความคิดเกี่ยวกับความรุนแรงออกมาได้ทั้ง ๆ ที่ตัวสิ่งกระตุ้นนั้นก็เป็นเพียงสิ่งของ หรือสถานที่ทั่ว ๆ ไป ตัวอย่างเช่น บางคนเพียงแค่เห็นภาพอาวุธปืน ก็อาจกระตุ้นให้เกิดความคิด อารมณ์ หรือพฤติกรรมที่รุนแรงขึ้นมาได้ เป็นต้น

จากการวิเคราะห์เนื้อหาในโทรทัศน์ โดยการสำรวจระบบความเชื่อของผู้ชม (Audience belief system) ของทิมวีย์ Gerbner (1978) พบว่า เด็กและคนแก่จะได้รับอันตรายจากการตกเป็นเหยื่อของความรุนแรงในโทรทัศน์มากกว่าวัยคนหนุ่มสาว นอกจากนี้ พวกที่ดูโทรทัศน์มากมีโอกาที่จะพบและตกเป็นเหยื่อของความรุนแรงประมาณ 1 ใน 10 ในขณะที่พวกที่ดูโทรทัศน์น้อยมีโอกาเพียง 1 ใน 100 ที่จะพบหรือตกเป็นเหยื่อของความรุนแรง เช่น เด็กที่ดูโทรทัศน์ทุกวัน มักจะตอบตามแบบโทรทัศน์ว่า เมื่อตอนโมโหขึ้นมา ก็จะเตะข้าวของ หรือทำร้ายผู้คน หรือสัตว์ที่อยู่ใกล้ตัว (กาญจนา แก้วเทพ, 2557) ในบริบทของสังคมไทยนั้น ได้ปรากฏความรุนแรงในหลากหลายรูปแบบ โดยเฉพาะความรุนแรงทางเพศ ได้แก่ กระบวนการชกชิงอำนาจ ลัทธินิยมชาย หรือระบบคิดผู้ชายเป็นใหญ่ กล่าวคือ การใช้ความรุนแรงเป็นการแสดงออกถึงความเป็นชาย และเป็นเรื่องธรรมชาติ (Nature) (โครงการเสริมสร้างสื่อมวลชนศึกษาเพื่อสุขภาวะ, 2554, น. 16-17) จะเห็นได้ว่าความรุนแรงที่ถูกนำเสนอในสื่อนี้มีแนวโน้มเพิ่มมากขึ้นทุกวัน และได้สร้างผลกระทบต่อผู้ชม ไม่ว่าจะเป็นทางตรงหรือทางอ้อม ระยะสั้นหรือระยะยาว เนื่องจาก สื่อทางโทรทัศน์สามารถกระตุ้นให้เกิดการเปลี่ยนแปลงสังคมได้ ทั้งยังเป็นภัยคุกคามที่ส่งผลต่อสุขภาวะของผู้ชมอีกด้วย

จากการวิจัยเกี่ยวกับสื่อและความรุนแรง พบว่า เด็กที่ได้รับสื่อเด็กที่ได้รับการแสดงออกถึงความรุนแรงจะมีแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมก้าวร้าวมากกว่าเด็กที่ไม่ได้รับการแสดงออกถึงความรุนแรง ซึ่งร้อยละ 60 ของรายการโทรทัศน์ทั้งหมดปรากฏเนื้อหาที่มีความรุนแรง โดย 1 ใน 4 ของรายการทั้งหมดสามารถพบเนื้อหาความรุนแรงที่เกี่ยวข้องกับปืน อีกด้วย (Common Sense Media, 2013)

นอกจากนี้ จากการศึกษาเรื่องความรุนแรงในสื่อที่มีผลกระทบต่อเยาวชน และการจัดระดับความเหมาะสมของสื่อในสหรัฐอเมริกา พบว่า มีความรุนแรงปรากฏอยู่ในเนื้อหารายการโทรทัศน์ร้อยละ 73 ซึ่งเป็นรายการโทรทัศน์ที่ถูกจัดอยู่ในระดับความเหมาะสมสำหรับผู้ชมที่มีอายุ 7 ปีขึ้นไป (TV-Y7) และโดยเฉลี่ยวัยรุ่นอเมริกันเมื่อครบ 18 ปีบริบูรณ์จะพบเห็นการฆาตกรรมกว่า 40,000 รายการทางโทรทัศน์ (Eric Schreiber, 2017)

เมื่อพิจารณาประเด็นเรื่องความรุนแรงในการศึกษาของต่างประเทศจะพบว่า (โครงการศึกษาและเฝ้าระวังสื่อ เพื่อสุขภาวะของสังคม, 2552)

สหรัฐอเมริกา ให้ความสำคัญกับประเด็นนี้มาก จึงกำหนดให้โทรทัศน์ที่มีขนาดจอตั้งแต่ 13 นิ้วขึ้นไป ต้องติดตั้ง V - chip ซึ่งทำให้ผู้ปกครองสามารถคัดกรองรายการที่ไม่ต้องการให้เด็กรับชมได้

สหราชอาณาจักร ห้ามไม่ให้ปรากฏเนื้อหาความรุนแรง ผลของความรุนแรง หรือการบรรยายถึงความรุนแรงทั้งคำพูดและการกระทำ ตลอดจนพฤติกรรมที่เป็นอันตราย หรือภาพของพฤติกรรมอันตราย ในช่วงเวลาสำหรับเด็กและเยาวชน หรือช่วงที่เด็กและเยาวชนมีโอกาสจะได้ยิน ยกเว้นแต่ว่าผู้จัดและผู้รับผิดชอบจะพิจารณาอย่างดีแล้ว

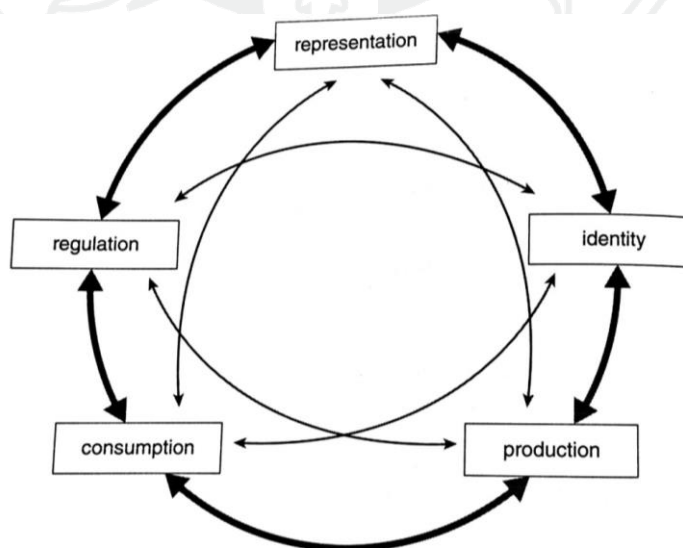
อินเดีย ห้ามฉากที่แสดงภาพเด็กในเหตุการณ์ความรุนแรง หรือตกเป็นเหยื่อ หรือการกระทำ ความรุนแรงทางเพศต่อผู้หญิง หรือความโหดร้ายทารุณ อันได้แก่การกระทำทั้งต่อคนและสัตว์ และให้ หลีกเลี่ยงฉากที่ปรากฏความรุนแรงโหดร้ายทารุณ หรือนำเกลียดน่ากลัว อันเป็นฉากที่ไม่ได้เป็นแก่น ของเรื่อง

สำหรับการวิเคราะห์เนื้อหารายการเกมโชว์ด้านความรุนแรงในงานวิจัยฉบับนี้ จะวิเคราะห์ เนื้อหาที่ปรากฏพฤติกรรมที่รุนแรง หรือนำไปสู่ความรุนแรงและอันตรายต่อจิตใจ ร่างกาย วัตถุสิ่งของ และทางเพศ ทั้งแก่ตนเองและผู้อื่นทั้งการใช้ยาเสพติด หรือการแสดงภาพของการกระทำ ความผิดในรูปแบบต่างๆ รวมถึงเนื้อหาที่ขัดต่อศีลธรรมและความสงบสุขของสังคมด้วย

2.2.4 ภาพตัวแทน (Representation)

Richard Dyer ได้อธิบายความหมายของคำว่า ภาพตัวแทน (Representation) ว่าเป็น ส่วนประกอบของภาษาในสื่อที่มีระเบียบแบบแผน เพื่อใช้นำเสนอภาพของโลกสู่ผู้รับสาร และเป็นสิ่ง ที่บ่งบอกถึงภาพลักษณ์ หรือการเสนอภาพของคนในกลุ่มสังคมแบบสรุปเหมารวม หรือที่เรียกกันว่า ภาพฉบับตายตัว (Stereotype) (Richard Dyer, 1998 อ้างถึงใน โครงการเสริมสร้างสื่อมวลชน ศึกษา, 2551, น.25)

Stuart Hall (2013) กล่าวว่า ภาพตัวแทน คือผลผลิตจากการให้ความหมายของภาพในใจ เราผ่านทางภาษา และเป็นตัวเชื่อมระหว่างแนวคิด สัญลักษณ์ และภาษา ที่ทำให้เราให้ความหมาย กับสิ่งต่างๆ ในโลก ไม่ว่าจะเป็นคน สัตว์ หรือสิ่งของวัตถุ ตลอดจนเหตุการณ์และความคิดที่เป็น นามธรรม (Stuart Hall, 2013)



ภาพที่ 2. 3 The circuit of culture

แหล่งที่มา: Stuart Hall. (2013). p. 18

Stuart Hall ยังอธิบายนิยามของภาพตัวแทนใน 3 ลักษณะ คือ

1) การสะท้อนภาพ (Reflective approach) เป็นลักษณะของความหมายที่เกิดจากความคิดที่ขึ้นอยู่กับวัตถุ บุคคล แนวความคิด หรือเหตุการณ์ต่างๆ ในโลกความเป็นจริง ภาษาจึงเป็นภาพสะท้อนหรือเลียนแบบความหมายที่แท้จริงที่ปรากฏขึ้นบนโลก

2) เจตนา (Intentional approach) หรือลักษณะการให้ความหมายที่เกิดจากความประสงค์ของผู้ส่งสารว่าจะสื่อสารความหมายอย่างมีเอกลักษณ์ของตัวเองผ่านทางภาษา แต่มีข้อถกเถียงกันว่า เราไม่สามารถเป็นหนึ่งเดียวกันกับกระบวนการให้ความหมายทางภาษาที่มีเอกลักษณ์ได้ เนื่องจากปัจเจกบุคคลย่อมมีการแสดงความคิดผ่านภาษาเฉพาะตัว ดังนั้นจึงต้องอาศัยความหมายและเครื่องมือการถอดรหัส (Codes) ของคนในสังคม

3) โครงสร้าง (Construction approach) เป็นลักษณะการให้ความหมายที่ถูกสร้างขึ้นโดยใช้ระบบตัวแทน (Representation system) แนวคิด (Concepts) และสัญลักษณ์ (Signs) เนื่องจากสรรพสิ่งต่างๆ นั้น ไม่มีความหมายในตัวเอง

นอกจากนี้ ภาพตัวแทนนั้น เป็นเรื่องของระบบสัญลักษณ์ (Symbolic system) กับความหมาย (Meaning) โดยแบ่งออกได้ 2 กระบวนการ คือ

1) ภาพตัวแทนในสำนึก (Mental representation) เป็นกระบวนการให้ความหมาย (Meaning) ของสิ่งต่างๆ หรือการที่เรามีภาพสรรพสิ่งอยู่ในสำนึกของเรา และสามารถเชื่อมโยงความหมาย หรือสัญลักษณ์ต่างๆ ได้ โดยการให้ความหมายที่ขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งต่างๆ ในโลกดังกล่าวกับระบบคิด (The conceptual system) ซึ่งถ้าเราไม่มีสิ่งนี้ เราก็จะไม่สามารถตีความสิ่งใดๆ ในโลกได้เลย เช่น เมื่อเรานึกถึงสุนัข แมว เราก็จะสามารถนึกภาพได้ว่าสิ่งใดคือสุนัขหรือแมว ในทางกลับกัน การที่เราจะสามารถเข้าใจสิ่งใดที่เราไม่สามารถเห็นหรือสัมผัสได้ หรือเป็นนามธรรม เราต้องมีภาพที่เกี่ยวข้องกับสิ่งต่างๆ เหล่านั้นเสียก่อน เช่นเดียวกับแนวคิดเรื่องนรก สวรรค์ บาป บุญ คุณ โทษ เป็นต้น

2) สัญลักษณ์ (Signs) เป็นกระบวนการแสดงภาพตัวแทนหรือแลกเปลี่ยนความหมายระหว่างกัน ผ่านการเข้าใจภาษา กล่าวคือเป็นระบบคิด และกระบวนการที่ให้ความหมายในวัฒนธรรม (The meaning-systems of culture) ซึ่งใช้ตัวกลางในการแลกเปลี่ยนและติดต่อสื่อสาร เช่น ลายลักษณ์อักษร ถ้อยคำ หรือรูปภาพ ทั้งหมดทำหน้าที่เชื่อมโยงกันระหว่างสัญลักษณ์ (Signs) สรรพสิ่ง (Things) และแนวคิด (Concepts) และถือเป็นหัวใจหลักของการให้ความหมายในภาษา

ธเนศ วงศ์ยานนาวา (2538) ให้ความเห็นว่า ภาพตัวแทน (Re-presentation) คือ การนำเสนอหรือการสร้างสรรพสิ่งใหม่ขึ้นมาให้เห็นว่าเหมือนกัน เช่นเดียวกับการเลียนแบบ ภาพตัวแทน

จึงเป็นเพียงนามธรรม ซึ่งไม่สามารถที่จะลอกเลียนสิ่งต่างๆ ให้เหมือนกันทุกอย่างได้ เป็นแค่การเพิ่มจำนวนของสรรพสิ่งในโลกให้มีมากขึ้น

วิลาสินี พิพิธกุล (2544 อ้างถึงใน ตามตา เตียงทอง, 2553, น. 3) กล่าวว่า ภาพตัวแทนเป็นผลผลิตของความหมายในกระบวนการคิด ความเชื่อ ความรู้สึก อุดมการณ์ของเราผ่านการสื่อสาร โดยเชื่อมโยงเข้ากับโลกแห่งความเป็นจริง ทำให้เรารับรู้ความหมายจากภาพตัวแทน ซึ่งสอดคล้องกับบรรทัดฐานและคุณค่าที่คงอยู่ในวัฒนธรรมนั้นๆ แล้ว

ดังนั้น ภาพตัวแทนจะมีความหมายต่อคนใดคนหนึ่ง หรือกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งก็ต่อเมื่อ มีความหมายที่สอดคล้องกันกับความเชื่อ คุณค่า และบรรทัดฐานที่ปรากฏอยู่ในสังคมนั้นๆ (Stuart Hall อ้างถึงใน โครงการเสริมสร้างสื่อมวลชนศึกษาเพื่อสุขภาวะ, 2551) ซึ่งการสร้างภาพตัวแทนสามารถแบ่งออกเป็น 3 วิธี ได้แก่

1) การสร้างภาพเหมารวม (Stereotype) คือ การลดคุณลักษณะของสรรพสิ่งนั้นให้เป็นเพียงลักษณะธรรมดา และยึดติดลักษณะนั้นไว้อย่างถาวร Richard Dyer (อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2557, น. 511) ได้แยกแยะระหว่างคำว่า “ประเภท” (Type) และ “ภาพเหมารวม” (Stereotype) ว่าแตกต่างกัน “ประเภท” นั้นเป็นใช้สำหรับแยกแยะสิ่งต่างๆ เพื่อจัดหมวดหมู่ แต่คำว่า “ภาพเหมารวม” ใช้สำหรับแยกแยะประเภทแล้ว ยังทำการลดทอน (reduce) คุณสมบัติที่หลากหลายของสิ่งนั้นๆ ให้เหลือเพียงบางอย่าง โดยส่วนใหญ่จะเหลือแต่คุณสมบัติด้านลบ ยกตัวอย่างเช่น งานวิจัยของ D. Bogle (1973) ได้วิเคราะห์ ภาพเหมารวม ของคนผิวดำที่ปรากฏในภาพยนตร์ว่ามีอยู่ 5 ลักษณะ ได้แก่ หัวอ่อน (Submissive), ตลกเจ็บตัว (Slapstick), สวยดึงดูดทางเพศ (Exotic), ตัวใหญ่ แข็งแรง วางอำนาจ (Bossy) และชอบใช้ความรุนแรงทางเพศ (Sexual violence) เป็นต้น Hall (1992) ยังกล่าวเพิ่มเติมว่า การสร้างภาพเหมารวมนั้นได้ถูกบรรจุในโครงสร้างของวิธีการผลิตของโทรทัศน์ทั้งสิ้น

2) การแบ่งแยกเพื่อสร้างความแตกต่าง (Dualism) คือ การแบ่งแยกคุณลักษณะออกเป็น 2 ลักษณะ แล้วสร้างภาพคู่ตรงกันข้าม เพื่อให้แยกออกอย่างชัดเจน เช่น ผู้ร้าย-พระเอก เป็นต้น

3) การดึงมาเป็นพวกเดียวกัน โดยการล้อมกรอบคุณสมบัติของกลุ่มไว้แล้ว เช่น วีรบุรุษถูกสร้างกรอบคุณลักษณะไว้แล้ว และได้้นำกรอบนั้นมาใช้กับคนอื่นว่าเป็นกลุ่มเดียวกัน

อย่างไรก็ตาม หากมีอคติเรื่องภาพตัวแทนปรากฏในสื่อ ก็เป็นเครื่องสะท้อนว่า มีอคติดำรงอยู่จริงในสังคม (กาญจนา แก้วเทพ, 2557, น. 512) ปัจจุบัน จึงมักมีประเด็นในการพิจารณาเรื่องภาพตัวแทนที่ปรากฏออกมาจากสื่อ โดยมักจะเปรียบเทียบภาพความเป็นจริงของสังคม (โครงการเสริมสร้างสื่อมวลชนศึกษาเพื่อสุขภาวะ, 2556, น. 28) ซึ่งสามารถสรุปได้ ดังนี้

1) ภาพตัวแทนไม่ใช่ความจริง แต่เป็นผลผลิตของการเลือกเน้นย้ำความจริงในบางส่วน

2) สื่อไม่พยายามที่จะสะท้อนภาพความจริง

3) สังคมมองคำว่า ความจริง แตกต่างกันไป โดยนักทฤษฎีหลังสมัยใหม่ (Post modernism) มองว่า ความจริงเป็นเรื่องที่ถูกจัดกระจายเต็มไปหมด ในขณะที่นักสังคมวิทยาบอกว่า ความจริงคือสิ่งที่สังคมประกอบสร้างขึ้น (Social construction)

4) การสร้างภาพตัวแทนของสื่อ คือ ปรากฏการณ์ของระบบทุนนิยมโลก สื่อเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้บริโภคสร้างภาพตัวแทนให้มากขึ้น เพื่อสร้างการผลิตและกำไร

นอกจากนี้ เมื่อพิจารณาประเด็นเรื่องภาพตัวแทนในการศึกษาของต่างประเทศจะพบว่า (โครงการศึกษาและเฝ้าระวังสื่อ เพื่อสุขภาวะของสังคม, 2552)

สหรัฐอเมริกา กำหนดไว้ว่า ผู้ผลิตรายการมีเสรีภาพในการแสดงออกเกี่ยวกับการล้อเลียน วิพากษ์ หรือทำให้ดูเป็นตลกต่อบุคคลหรือกลุ่มชนใดๆ ยกเว้นแต่กระทำการกระทำนั้นซ้ำๆ หรือ กระทบกระเทือนต่อบุคคลอื่น ทั้งเรื่องศาสนา เชื้อชาติ เพศ เป็นต้น

สหราชอาณาจักร การเผยแพร่รายการต้องให้แน่ใจว่าไม่มีประเด็นเรื่องการละเมิดศักดิ์ศรีของมนุษย์ การเหยียดและแบ่งแยกบุคคลอื่น ด้วยการกระทำหรือวาจา เช่น เรื่องอายุ ความพิการ เพศ เชื้อชาติ ศาสนา ความเชื่อ

อินเดีย ห้ามมิให้มีการแสดงการเยาะเย้ย ดูหมิ่น ทำให้เป็นเรื่องตลก หรือใช้คนพิการในเรื่องที่เสียหาย หรือการเหยียดหยามไม่ให้เกียรติผู้หญิง

ดังนั้น จึงกล่าวโดยสรุปได้ว่า ภาพตัวแทน (Representation) หมายถึง กระบวนการสร้างผลผลิตทางความคิด เกิดจากการให้ความหมายภาพกับสรรพสิ่งต่างๆ ที่ถ่ายทอดให้ผู้อื่นได้รับรู้ ผ่านภาษาหรือเครื่องมือสื่อความหมาย ซึ่งเกิดจากสิ่งที่สังคมและวัฒนธรรมเป็นผู้ถอดรหัสความหมายในสรรพสิ่งเหล่านั้น โดยการเชื่อมโยงระหว่างสัญลักษณ์ (Signs) สรรพสิ่ง (Things) และแนวคิด (Concepts) เกิดเป็นระบบสัญลักษณ์ (symbolic system) กับความหมาย (Meaning) ขึ้น และที่สำคัญ ภาพตัวแทนนั้นไม่ใช่สิ่งที่เป็นความจริง แต่มันคือ การเลือกสะท้อนโลกเสมือนที่ใช้แทนภาพของโลกที่เกิดขึ้นจากความเป็นจริง ในงานวิจัยฉบับนี้ การวิเคราะห์ภาพตัวแทนจึงดูที่เนื้อหาที่แสดงถึงความดูหมิ่น เหยียดหยาม ก่อให้เกิดความเกลียดชัง เหมารวม หรือแบ่งแยกในด้านเชื้อชาติ ศาสนา ชนชั้น ชาติพันธุ์อายุ คนพิการ และเพศ

ในประเทศไทย ได้มีคณะกรรมการตรวจรายการของสถานีโทรทัศน์แต่ละสถานี เพื่อดำเนินการกำกับควบคุมรายการโทรทัศน์ โดยมีระเบียบข้อบังคับในการควบคุมประเด็น SLVR ซึ่งเป็นไปตามกฎกระทรวง ฉบับที่ 14 (พ.ศ.2537) (โครงการศึกษาและเฝ้าระวังสื่อ เพื่อสุขภาวะของสังคม, 2552) ดังนี้

1) ความลามก อนาจาร

1.1) ด้านภาพ

- ภาพโป๊เปลือย ได้แก่ ภาพหญิงหรือชายไม่สวมเสื้อผ้า หรือแต่งกายด้วยเสื้อผ้าน้อยชิ้น บาง รัศรูป จนเห็นถัน ก้น หรืออวัยวะเพศชัดเจน แต่ยกเว้นสารคดีหรือภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมประเพณีของชนเผ่า ซึ่งต้องไม่สื่อเจตนาข่มขู่ให้เกิดอารมณ์

- ภาพข่มขู่กามารมณ์ ได้แก่ ภาพที่แสดงกริยาข่มขู่ให้เกิดอารมณ์ทางเพศ หรือสื่อเจตนาไปทางเรื่องเพศนานเกินสมควร หรือภาพบุคคลหรือกลุ่มรักร่วมเพศ หรือวิปริตทางเพศ ที่แสดงออกให้ผู้เห็นคล้อยตาม และมีเจตนาให้ชื่นชมในพฤติกรรมอันผิดธรรมชาติ ตลอดจนการกระทำที่สื่อไปทางอนาจารต่อเด็กด้วย

- ภาพเล้าโลม ได้แก่ การจูบ หรือฉกพิศวาสต่อเนืองยาวนานเกินไป จนทำให้เข้าใจว่ากำลังมีเพศสัมพันธ์ รวมไปถึงกลุ่มรักร่วมเพศหรือวิปริตทางเพศทั้งคนและสัตว์

- ห้ามภาพการมีเพศสัมพันธ์ทุกกรณี

- ภาพศิลป์ สามารถอนุโลมให้ได้ โดยต้องเป็นภาพในระยะไกล หรือเห็นไม่

เด่นชัด

- ภาพประกอบการบรรยายทางวิชาการ สามารถอนุโลมให้เห็นได้ตามความเหมาะสม แต่ต้องไม่แสดงเจตนาข่มขู่ทางอารมณ์ หรือแสดงพฤติกรรมวิปริตทางเพศ

1.2) ด้านเสียง

- ห้ามใช้คำพูดไม่สุภาพ หยาดคาบ สองแง่สองง่าม สื่อไปทางลามก อนาจาร ปลุกเร้าอารมณ์ทางเพศ หรือเชิญชวนให้มีเพศสัมพันธ์

- เสียงประกอบที่สื่อให้เห็นว่ามีการแสดงการมีเพศสัมพันธ์

- ห้ามบรรยายถึงเรื่องเพศสัมพันธ์ในทางวิชาการ ให้พูดในแง่ของเพศศึกษา โดยให้อยู่ในกรอบของวัฒนธรรมไทย

1.3) ด้านเนื้อเรื่อง หากนำเรื่องเพศมาเป็นเนื้อหาหลักของเรื่อง ต้องเป็นทางด้านวิชาการ

1.4) ด้านการแต่งกาย พิธีกรในรายการต่างๆ ต้องแต่งการสุภาพ เหมาะสมกับวัฒนธรรมไทย

2) ความทารุณโหดร้าย ขาดมนุษยธรรม ป่าเถื่อน

2.1) ด้านภาพ

- ภาพการใช้อาวุธปืนจ่อยิงในระยะประชิด

- ภาพการใช้ของมีคมที่เป็นอาวุธ หรือการโฆษณาการใช้ของมีคมชนิดอื่นที่ไม่ใช่อาวุธ เช่น ปากกา เป็นต้น

- ภาพแสดงวิธีการฆ่า หรือทรมานต่างๆ
- ภาพที่แสดงออกอย่างวิตถาร ซาดิสต์ ก้าวร้าว
- ภาพเรียดข่มขืน หรือกระทำทารุณต่อเด็กและสตรี
- ภาพหน้าผู้ตาย หรือร่องรอยการบาดเจ็บทางร่างกาย สภาพศพที่น่าดู
- ภาพประกอบการบรรยายทางวิชาการ หรือภาพข่าวประกอบการบรรยายที่แสดงวิธีการฆ่าและศพ ชิ้นส่วนศพ อวัยวะภาพในที่ชัดเจนจนน่าสยดสยอง อุจาดตา

- ภาพแสดงวิธีทำร้ายตัวเอง

2.2 ด้านเนื้อเรื่อง

- การแสดงออกของผู้ร้ายวิปริต หรือมีพฤติกรรมผิดธรรมชาติ ทำร้ายผู้อื่นรุนแรง ไร้เหตุผล
- การแสดงออกถึงความโหดเหี้ยม ทารุณ อาฆาต พยาบาท ล้างแค้นอย่างรุนแรง
- การแสดงความก้าวร้าวรุนแรง ขาดสัมมาคารวะ

3. การขึ้นนำเรื่องอื่นๆ ที่มีผลกระทบต่อศีลธรรม และวัฒนธรรมอันดีงาม

3.1 ด้านภาพ

- ภาพการเสพติดของมีนเมา หรือยาเสพติด
- ภาพสถานเริงรมย์
- ภาพเด็กชาย-หญิง แสดงท่าทางความสัมพันธ์เชิงคู่รัก คู่สามีภรรยา
- การโฆษณาสุราในเชิงโน้มน้าวให้ผู้ชมอยากลอง หรือเห็นว่าเป็นค่านิยมที่ดีงาม
- การโฆษณาสินค้าบางชนิดไปในทางไม่เหมาะสม และการให้เด็กหญิง (อายุไม่เกิน 15 ปี) เป็นแบบโฆษณา เช่น ชุดชั้นใน ผ่าอุนามัย ถูยงอนามัย

3.2 ด้านเนื้อหา

- เนื้อหาดูหมิ่นเหยียดหยามประเทศชาติ สถาบันกษัตริย์ ศาสนา ลัทธิ ความเชื่อ วัฒนธรรม ประเพณี ประเทศอื่นๆ รัฐบาล หรือบุคคล และกลุ่มชนใดๆ
- เนื้อหาที่แสดงให้เห็นถึงความขัดแย้งต่อต้านศาสนา วัฒนธรรม ประเพณี ภายในชาติ
- ไม่น่าเสนอเพลงและมิวสิกวิดีโอที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับ เมียน้อย เมียหลวง ในลักษณะเชิญชวนให้เป็น หรือยอมเป็นเมียน้อยเพื่อแลกกับเงินหรือความเป็นอยู่ที่ดีสบาย
- การโฆษณาประชาสัมพันธ์เพื่อให้ประชาชนรับรู้สิทธิเรื่องอาหารและยา โดยใช้ความรุนแรงเข้ามาแก้ปัญหา

- การแสดงการเล่นการพนัน

นอกจากนี้ ประเด็น SLVR ที่โครงการศึกษาและเฝ้าระวังสื่อเพื่อสุขภาวะของสังคมได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับลักษณะ SLVR ของละคร (โครงการศึกษาและเฝ้าระวังสื่อ เพื่อสุขภาวะของสังคม, 2552) ได้แก่

S (Sex) หมายถึง เนื้อหาที่เกี่ยวกับการแสดงออกทางเพศที่ไม่เหมาะสม ความลามกอนาจาร ไปเปลือย

L (Language) หมายถึง เนื้อหาที่เกี่ยวกับภาษาที่ไม่เหมาะสม มีคำหยาบคาย ก้าวร้าว

V (Violence) หมายถึง เนื้อหาที่มีความรุนแรงทางร่างกาย การทำร้ายร่างกาย

R (Representation) หมายถึง เนื้อหาที่มีการใช้ภาพตัวแทนซึ่งเป็นการแสดงความดูหมิ่นเหยียดหยาม เยาะเย้ย ก่อให้เกิดความเกลียดชัง หรือแบ่งแยก

ประเด็น SLVR สามารถสรุปเป็นแนวทางการวัดความเข้มข้น ได้ดังนี้

ตารางที่ 2. 1 แนวทางการวัดความเข้มข้นของประเด็น SLVR

ประเด็น	ระดับความเข้มข้นของเนื้อหา	
S	ความรักในอุดมคติ	→ เพศสัมพันธ์ อนาจาร
L	การแสดงความไม่เห็นด้วย	→ คำหยาบ วาจาหยาบร้ายแรง
V	ความขัดแย้ง	→ ทำร้ายร่างกาย ทำลายล้างรุนแรง
R	การแบ่งแยก	→ การเยาะเย้ย ดูหมิ่น เหยียดหยาม

2.3 แนวคิดการกำกับดูแลเนื้อหาในกิจการโทรทัศน์และจริยธรรมของสื่อมวลชน

แนวคิดเกี่ยวกับการกำกับดูแลเนื้อหาสื่อ มาจากความเชื่อมโยงกันของคำว่า นโยบายสื่อ (Media policy) และ การกำกับดูแลสื่อ (Media regulation) กล่าวคือ นโยบายสื่อจะเป็นการพัฒนาเป้าหมายและบรรทัดฐาน ที่จะนำไปสู่การสร้างเครื่องมือกำกับดูแล ซึ่งก่อให้เกิดโครงสร้างและพฤติกรรมพึงประสงค์ในระบบสื่อ ในขณะที่การกำกับดูแลสื่อจะมุ่งเน้นปฏิบัติการของเครื่องมือเพื่อให้บรรลุนโยบายที่กำหนดไว้ และมักจะเป็นข้อผูกมัดทางกฎหมาย (Freedman, 2008 อ้างถึงใน ชันญสุรา อรณพ ณ อยุธยา, 2556)

นอกจากนี้ การกำกับดูแลเนื้อหาในประเทศที่มีความเป็นประชาธิปไตยนั้น จำเป็นต้องหาจุดร่วมกันระหว่างการคุ้มครองสิทธิเสรีภาพในการแสดงออกของสื่อ และการนำเสนอเนื้อหาของสื่อเพื่อ

เป็นประโยชน์สาธารณะ ดังนั้น จึงจำเป็นต้องกำหนดแนวทางการกำกับดูแลเนื้อหาในกิจการโทรทัศน์ ซึ่งมีระบอบและองค์ประกอบ (ชนัญสรา อรนพ ณ อยุธยา, 2556) ดังนี้

1) ระบอบการกำกับดูแลโดยหน่วยงานผู้มีอำนาจตามกฎหมาย (Statutory regulation) มาตรการหรือกฎเกณฑ์ และการบังคับใช้จะถูกกำหนดโดยหน่วยงานที่กำกับดูแลตามกฎหมาย

2) ระบอบการกำกับดูแลกันเอง (Self-regulation) มาตรการหรือกฎเกณฑ์ และการบังคับใช้จะถูกกำหนดโดยองค์กรกำกับดูแลกันเองที่ไม่ใช่ภาครัฐ (Self-regulation organization - SRO)

3) ระบอบการกำกับดูแลร่วมกัน (Co-regulation) มาตรการหรือกฎเกณฑ์จะถูกกำหนดโดยองค์กรอิสระในการกำกับดูแลร่วมกัน (Co-regulation body) และการบังคับใช้จะถูกกำหนดโดยหน่วยงานกำกับดูแลตามกฎหมาย และองค์กรอิสระในการกำกับดูแลร่วมกัน (Co-regulation body)

ทั้งหมดนี้จะขึ้นอยู่กับภาวะแวดล้อมต่างๆ ที่เอื้อต่อประสิทธิภาพในการกำกับดูแลกันเองและการกำกับดูแลร่วมกัน อันได้แก่

- 1) ผู้ให้บริการในอุตสาหกรรม
- 2) องค์กรวิชาชีพ หรือองค์กรอิสระในการกำกับดูแลร่วมกัน
- 3) กลุ่มผู้บริโภค/ผู้ชม
- 4) หน่วยงานกำกับดูแลตามกฎหมาย/หน่วยงานกำกับดูแลภาครัฐ
- 5) กระบวนการการกำกับดูแล

ตารางที่ 2. 2 การกำกับดูแลเนื้อหาในกิจการโทรทัศน์ ตั้งแต่ พ.ศ.2554-ปัจจุบัน

ระบอบการกำกับดูแล	บทบาทของหน่วยงานกำกับดูแลตามกฎหมาย	บทบาทขององค์กรกำกับดูแลกันเองที่ไม่ใช่ภาครัฐ	บทบาทขององค์กรสื่อ	การบังคับใช้มาตรฐานกฎเกณฑ์
การกำกับดูแลโดยหน่วยงานกำกับดูแลตามกฎหมาย (Statutory)	กสทช. กำหนดแนวทางการเข้าถึงและการให้ข้อมูลเนื้อหา รวมถึงการส่งเสริมเนื้อหาในเชิงบวก ตามประกาศของ กสทช. เรื่องการ			กสทช. บังคับใช้กฎเกณฑ์ตามประกาศการกำกับดูแลแบบกำกับทีหลัง (Ex-post) ผ่านกลไกรับและการ

regulation)	จัดระดับความเหมาะสมของรายการ และผังรายการที่มีเนื้อหาส่งเสริมเชิงบวก โดยจัดให้มีช่องทีวีดิจิทัลสำหรับเด็ก เยาวชน และครอบครัว			จัดการเรื่องร้องเรียนและมีบทลงโทษตามกฎหมาย
การกำกับดูแลตนเอง (Self-regulation)			ผู้ให้บริการจัดระดับความเหมาะสมของตนเองตามประกาศ กสทช.	ผู้ให้บริการมีกลไกรับและจัดการเรื่องร้องเรียนจากประชาชน (กำหนดเป็นเงื่อนไขในการประกอบกิจการโดย กสทช.)
กำกับดูแลร่วมกัน (Co-regulation)	กสทช. กำหนดนโยบายส่งเสริมการรวมกลุ่มและมาตรฐานจริยธรรมวิชาชีพ	องค์กรวิชาชีพกำหนดมาตรฐานวิชาชีพเกี่ยวกับการคุ้มครองเด็กและเยาวชน		

ที่มา: ชนัญสรุ อรนพ ณ อยุธยา, 2556

การกำกับดูแลในต่างประเทศกับประเทศไทยนั้นมีความคล้ายคลึงกัน คือมีบทบาทการดำเนินงานการกำกับดูแลเชิงป้องกัน หรือแบบกำกับก่อน (Ex ante regulation) แต่มาตรการการจัดระดับความเหมาะสมรายการของประเทศไทยนั้น จะดำเนินการภายใต้ระบบการกำกับดูแลโดยหน่วยงานผู้มีอำนาจหน้าที่ตามกฎหมาย (Statutory regulation) ซึ่งในต่างประเทศจะดำเนินการภายใต้ระบบการกำกับดูแลร่วมกัน (Co-regulation) หรือระบบการกำกับดูแลตนเอง (Self-regulation) (ชนัญสรุ อรนพ ณ อยุธยา, 2556)

ในประเทศไทย การกำกับดูแลเนื้อหาสื่อได้เริ่มต้นขึ้นจากการปฏิรูปสื่อ เพื่อเปลี่ยนแปลงเนื้อหาในสื่อให้ตอบสนองต่อประโยชน์สาธารณะ โดยการจัดตั้งคณะกรรมการสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ เมื่อปี พ.ศ. 2551 ต่อมา คณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ หรือ กสทช. ได้จัดทำแผนแม่บทกิจการกระจายเสียงและกิจการโทรทัศน์ (ฉบับที่ 1) พ.ศ. 2555 - 2559 โดยมียุทธศาสตร์ที่ 5.2 เรื่องการกำกับดูแลการประกอบกิจการฯ ตัวชี้วัดที่ 6 ซึ่งมีแนวทางปฏิบัติ (Guideline) และกลไกสนับสนุนการกำกับดูแลกันเองของสื่อ ทั้งนี้ต้องผ่านอนุกรรมการส่งเสริมการกำกับดูแลกันเอง และลงนามบันทึกความตกลงกับสถาบันการศึกษา จากนั้นนำความเห็นองค์กร และผู้ประกอบการฯ ทั้งในส่วนกลางและส่วนภูมิภาคมาปรับปรุงแก้ไข และพัฒนาขึ้นเป็น “คู่มือจริยธรรมและการกำกับดูแลกันเองในกิจการกระจายเสียงและกิจการโทรทัศน์”

พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 ให้นิยามคำว่า จริยธรรม (Ethics) หมายถึง ธรรมที่เป็นข้อประพฤติปฏิบัติ, ศีลธรรม, กฎศีลธรรม

นงนุช ศิริโรจน์ (2554) ได้สรุปว่า จริยธรรมสื่อสารมวลชน คือ หลักประพฤติปฏิบัติของนักสื่อสารมวลชน หรือหลักธรรมที่บุคคลควรประพฤติปฏิบัติ จริยธรรมจึงเป็นคุณธรรมของผู้ประกอบอาชีพด้านสื่อสารมวลชน

ส่วนคำว่า จรรยาบรรณสื่อสารมวลชน คือ หลักจริยธรรมซึ่งได้ตราขึ้นไว้เป็นลายลักษณ์อักษร โดยกลุ่มบุคคลที่ประกอบอาชีพสื่อสารมวลชน เพื่อให้เป็นแนวทางในการประพฤติปฏิบัติที่พึงงาม และให้ความรับผิดชอบต่อวิชาชีพของตน

จริยธรรมสื่อมวลชน (Mass Communication Ethics) จึงหมายถึง พฤติกรรมที่สื่อมวลชนความยึดถือปฏิบัติ และยอมรับ เพื่อให้สังคมเป็นสุขหรือเป็นหลักประพฤติปฏิบัติของนักสื่อมวลชน ซึ่งเป็นคุณธรรมทางวิชาชีพของผู้ประกอบวิชาชีพสื่อมวลชน โดยอาจารย์รักไฉเป็นลายลักษณ์อักษร หรือเป็นจรรยาบรรณทางวิชาชีพ (professional code of ethics) เพื่อเป็นแนวทางที่พึงงามในการประกอบวิชาชีพสื่อมวลชน

ปัจจุบัน นักวิชาการได้พูดถึงถึงประเด็นเรื่อง จริยธรรมสื่อมวลชน เป็นอย่างมาก เนื่องจากการสร้างสรรค์เนื้อหาในสื่อโทรทัศน์ที่เป็นไปอย่างยากที่จะควบคุม

ทั้งนี้ ธารม เชื้อสถาปนศิริ (2556) ได้สรุปความคิดเห็นเกี่ยวกับจริยธรรมสื่อในการผลิตรายการโทรทัศน์ว่า ส่วนมากมักประสบปัญหาทางจริยธรรม ดังนี้

- 1) การนำเสนอเนื้อหาให้เห็นเรื่องเพศ อนาคต ลามก
- 2) การนำเสนอที่มีลักษณะ โกหก หลอกลวง บิดเบือนความเข้าใจ
- 3) การนำเสนอประเด็นที่อ่อนไหวทางสังคม เช่น การเหยียดเพศ สัตว์
- 4) การแอบแฝงผลประโยชน์ธุรกิจการค้าที่ไม่เป็นธรรมกับผู้ร่วมรายการและ

ผู้บริโภค

5) การนำเสนอที่อาจละเมิดสิทธิ ศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์

ในกรณีนี้ คณะกรรมการกลางกำกับดูแลกิจการสื่อสาร หรือ FCC-Federal Communication Commission (FCC) ซึ่งเป็นหน่วยงานของประเทศสหรัฐอเมริกา ได้พิจารณากรอบจริยธรรมสำหรับการผลิตรายการโชว์/เรียลลิตี (Reality show) ไว้ดังนี้

- 1) มีการดูแลรักษาสภาพร่างกายและจิตใจของผู้ร่วมรายการ ในช่วงก่อนถ่ายทำ ระหว่างถ่ายทำ และหลังถ่ายทำรายการ
- 2) สำหรับรายการเรียลลิตี หรือโชว์ที่มีการถ่ายทอดสดยาวนานต่อเนื่อง ผู้ร่วมรายการต้องมีช่วงเวลาการนอนหลับพักผ่อนเพียงพอ (อย่างน้อย 6 ชั่วโมง)
- 3) ต้องมีประกันอุบัติเหตุหรือประกันชีวิตให้ผู้ร่วมรายการ สำหรับการแสดงที่มีความเสี่ยง
- 4) มีการตรวจสอบประวัติของผู้ร่วมรายการย้อนหลัง (อย่างน้อย 10 ปี) ได้แก่ ประวัติการใช้ความรุนแรง, ยาเสพติด, อาชญากรรม และสภาวะทางจิตใจ หรือทัศนคติต่อประเด็นที่มีความอ่อนไหวทางสังคม โดยมีนักจิตวิทยาร่วมด้วย
- 5) ต้องแน่ใจว่าผู้ร่วมรายการจะไม่มีพฤติกรรมการใช้ยาเสพติด เครื่องดื่มแอลกอฮอล์ แสดงออกผ่านรายการ
- 6) ห้ามมีพฤติกรรม หรือการแสดงออกที่ลามก อนาจาร หรือแสดงออกในแง่ลบ เรื่องเพศสัมพันธ์
- 7) ห้ามบันทึกภาพ ขณะที่ผู้ร่วมรายการทำกิจธุระส่วนตัวในห้องน้ำ หรือพื้นที่ส่วนตัว
- 8) ห้ามรายการใช้ภาษาไม่สุภาพ คำหยาบคาย สบถ หรือการเหยียดสีผิว เชื้อชาติ ชนชั้น หรือสร้างความอึดอัดใจต่อผู้ร่วมรายการ โดยมีข้อตกลงที่ชัดเจนและยอมรับร่วมปฏิบัติกับผู้ร่วมรายการและตัวผู้ผลิตรายการเองทั้งสองฝ่าย
- 9) ห้ามเปิดเผยพฤติกรรมที่น่าอายของผู้ร่วมรายการ ความลับ หรือข้อมูลอื่นใดที่ผู้ร่วมรายการไม่ยินยอมเต็มใจ ต้องแน่ใจว่าเมื่อเป็นรายการสด จะไม่มีการชู้ญคำถามด้วยคำถาม หรือแรงกดดันจากเสียงโห่ เสียงเชียร์ หรือการแสดงออกอื่นในอันเป็นการกดดันผู้ร่วมรายการยินยอมหรือเปิดเผยข้อมูลนั้น
- 10) เมื่อผู้ร่วมรายการใช้สิทธิความเป็นส่วนตัวตามที่ร้องขอ รายการต้องหยุด และไม่บันทึกเทปออกอากาศ หรือแม้แต่จะบันทึกเอาไว้ในภายหลัง เพื่อนำภาพมาใช้ในภายหลัง
- 11) ผู้ผลิตรายการต้องประกาศสิทธิ หรือรายละเอียดของสัญญาในการถ่ายทำรายการ ในที่สาธารณะ เพื่อให้ผู้ร่วมรายการและผู้สนใจเข้าร่วมรายการรับทราบโดยทั่วกัน
- 12) เมื่อรายการโชว์เรียลลิตีนั้นๆ สิ้นสุดลง ห้ามมิให้มีรายการต่อเนื่อง หรือรายการเก๋กติก หรือนำผู้ร่วมรายการที่โชว์จบไปแล้ว หรือออกจากรายการไปตามกติกาหลักแล้วกลับเข้ามา

ใหม่ ทั้งการโฆษณาอื่นใด หรือนำภาพผู้ร่วมรายการเก่านั้นมาใช้ประโยชน์ในรูปแบบอื่นใดอีกเป็นอันขาด

13) ห้ามมิให้ใช้ประโยชน์ทางการค้าอื่นใดกับผู้ร่วมรายการ โดยไม่ยินยอมหรือรับทราบล่วงหน้า หรือการใช้ประโยชน์ทางการค้าอื่นใด นอกเหนือไปจากในเนื้อหารายการ

14) ห้ามการโฆษณาแอบแฝงสินค้าและบริการ ที่นำไปเชื่อมโยงผูกเข้ากับเรื่องราวชีวิต ประวัติส่วนตัว หรือความสามารถส่วนตัวของผู้เข้าร่วมรายการ โดยที่ไม่ได้รับความยินยอมจากผู้ร่วมรายการ

15) ผู้ร่วมรายการที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะ (ต่ำกว่า 20 ปี)

- ห้ามคุกคาม กดดัน หลอกล่อ หรือใช้เด็กและเยาวชนเป็นเครื่องมือ การแสดงบางอย่าง หรือให้ตกอยู่ในสภาพแวดล้อมของการแข่งขันที่มีความกดดัน เสี่ยงภัย อันตราย โดยการกระทำใดๆ จะต้องได้รับการขออนุญาตจากพ่อแม่ผู้ปกครองก่อน

- ต้องมีผู้ปกครองหรือคนที่เด็กไว้ใจ เป็นผู้ให้คำปรึกษาในการดำเนินรายการ โดยการกระทำใดๆ จะต้องถามผู้ปกครองเป็นหลักไม่ใช่เด็กโดยตรง

- ห้ามมิให้ใช้ประโยชน์จากความน่าสงสาร ความน่าสมเพช เวทนากับเด็ก และเยาวชนในการเรียกร้องความเห็นใจ หรือเป็นเครื่องมือในการเรียกความสนใจจากผู้ชม

- การร่วมรายการของเด็ก ต้องเป็นไปตามช่วงอายุและความเหมาะสมกับพัฒนาการการเจริญเติบโต โดยจะต้องผ่านการปรึกษาจากจิตแพทย์โดยปราศจากการควบคุมหรือชี้นำของผู้ผลิตรายการ

- งดการใช้ภาพ คลิปของเด็ก โดยไม่ได้รับความยินยอมจากผู้ปกครอง โดยเฉพาะเด็กที่อายุต่ำกว่า 10 ขวบ

16) ห้ามมิให้นำเสนอเนื้อหารายการ ดังต่อไปนี้

- ภาพ เสียง เนื้อหา ภาษาต้องไม่แสดงถึงความลามก อนาจาร หยาดโลน หยาดคาบ ความน่าละอิดสะเอียน น่ารังเกียจ หรือความไม่เชื่อลบลู่ต่อศาสนาใด (nudity, obscene, indecency, or profane)

- การแสดงฉากการบาดเจ็บ การตาย เสียชีวิต

- เนื้อหาอคติ เหยียด ตลกล้อเลียน ที่เกี่ยวกับประเด็นเรื่องเพศ ชนชั้น กลุ่มคนชาติพันธุ์ต่างๆ หรือประเด็นที่เป็นที่ถกเถียงทางสังคม

17) เมื่อมีประเด็นขัดแย้งระหว่างผู้ผลิตรายการ ผู้ร่วมรายการ ผู้ชมรายการ หรือบุคคลอื่น ให้ตั้งคณะกรรมการอิสระที่เป็นกลางทำการพิจารณาข้อพิพาทนั้น

18) ผู้ผลิตรายการต้องไม่นำเสนอความโหดร้าย ทารุณจิตใจ หรือสร้างความเครียด ความกดดัน แก่ผู้ร่วมรายการจนมากเกินไป เพื่อเรียกความสนใจจากผู้ชม และต้องคำนึงถึงสิทธิ และศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ของผู้ร่วมรายการด้วย

19) สำหรับรายการโชว์ประเภทการตอบคำถาม (Quiz) ผู้ผลิตต้องมีความยุติธรรม เสมอภาค เท่าเทียมแก่ผู้เข้าร่วมแข่งขัน และการแข่งขันต้องไม่ถูกกำหนดหรือแทรกแซงจากผู้ผลิต รายการ

20) ห้ามมิให้ใช้ข้ออ้างว่าเป็น “รายการสด” ไม่สามารถควบคุม หรือรู้ล่วงหน้า เมื่อเกิดเหตุการณ์ไม่คาดฝันขึ้น ผู้ผลิตจะต้องควบคุมและรับผิดชอบทุกอย่างให้ได้ เพราะถือว่าเป็นการใช้ วิจารณญาณของผู้ผลิตแล้วโดยตรง

อย่างไรก็ตาม การผลิตรายการเกมโชว์นั้น นอกจากต้องคำนึงถึงความต้องการหรือความ สนใจของผู้ชมแล้ว ต้องมองถึงความเหมาะสม และจริยธรรมสื่อในการผลิตรายการด้วย เนื่องด้วย บริบทของสังคมไทย สังคมที่เปิดรับความหลากหลายของแต่ละวัฒนธรรม ดังนั้น จึงจำเป็นต้องดูถึง ความเหมาะสมของเนื้อหา และรูปแบบการนำเสนอที่ไม่เป็นภัยต่อสังคม ไม่ว่าจะเป็นเรื่องหลอกลวง บิดเบือนความเป็นจริง การเสียดสี ตลอดจนเรื่องเพศ ภาษา ความรุนแรง หรืออคติต่างๆ ที่เป็น ประเด็นอ่อนไหว และสร้างความขัดแย้งต่อสังคมได้ จึงต้องมีแนวทางการกำกับดูแลสื่อมวลชน เพื่อ ควบคุมเนื้อหาการนำเสนอรายการโทรทัศน์

ทั้งนี้ สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม แห่งชาติ (2557) ได้สรุปแนวทางปฏิบัติด้านจริยธรรมและการกำกับดูแลกิจการกระจายเสียงและ กิจการโทรทัศน์ ดังนี้

1) กรอบจริยธรรมและจรรยาบรรณ

1.1) ระดับองค์กรในกิจการกระจายเสียงและกิจการโทรทัศน์ ได้แก่ ผลประโยชน์สาธารณะ, ความเป็นอิสระ, สิทธิมนุษยชน, ความสุจริต ซื่อสัตย์, ความโปร่งใส, การ ยอมรับการตรวจสอบ, ธรรมาภิบาล และความคุ้มค่า

1.2) ระดับผู้ประกอบการวิชาชีพกระจายเสียงแล้วโทรทัศน์ ได้แก่ จริยธรรม, ความเป็นอิสระ, สิทธิมนุษยชน, ความทั่วถึง, ความเท่าเทียม, ความหลากหลาย, การพัฒนา, พื้นที่ สาธารณะ, ความถูกต้องเที่ยงตรง, วัตถุวิสัย, ความไม่ฝักใฝ่ฝ่ายใด, ความสมดุล เป็นธรรม, ผลประโยชน์สาธารณะ, เกียรติยศ ศักดิ์ศรี

2) แนวทางปฏิบัติด้านจริยธรรมและจรรยาบรรณของการประกอบวิชาชีพ ได้แก่

2.1) ข้อมูลข่าวสารที่ถูกต้อง เที่ยงตรง ครบถ้วน สมดุล และเป็นธรรม ประกอบด้วยแนวปฏิบัติ 10 แนวทาง คือ

- ความถูกต้อง เที่ยงตรง

- ความเที่ยงตรงในแหล่งข่าว
- ความเที่ยงตรงในการรายงานข่าวหรือการนำเสนอรายการข่าว
- ความสมดุล เป็นธรรม
- ความเป็นธรรมต่อแหล่งข่าว/ผู้ให้สัมภาษณ์/ผู้ร่วมรายการ
- การปกป้องคุ้มครองความเป็นธรรมของแหล่งข่าวในการปฏิเสธ

การร่วมรายการและการใช้สิทธิชี้แจง

- การบันทึกเทป และการหาหลักฐานแบบลับ
- การสัมภาษณ์ทางโทรศัพท์
- การเผยแพร่ออกอากาศเทปแบบลอบบันทึกที่ส่งมาจากแหล่งข่าว

ภายนอกองค์กร

- การรายงานผลการสำรวจความคิดเห็นของประชาชน

2.2) สิทธิมนุษยชน สิทธิส่วนบุคคล สิทธิในครอบครัว เกียรติยศ ชื่อเสียง

ข้อมูลส่วนตัว ประกอบด้วยแนวปฏิบัติ 5 แนวทาง คือ

- การเคารพศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ ความเป็นส่วนตัว และคุ้มครอง
- การเคารพสิทธิส่วนบุคคลและครอบครัวในที่สาธารณะ
- การเคารพในสิทธิและเสรีภาพของบุคคลในความเชื่อหรือการนับ

ถือศาสนาและการประกอบพิธี

- กลุ่มเชื้อชาติ ชชาติพันธุ์ เด็ก เยาวชน สตรี กลุ่มเพศหลากหลาย คน

ด้วยโอกาสทางสังคม

- การนำเสนอข่าวเกี่ยวกับชาติพันธุ์และศาสนา

2.3) ความอิสระทางวิชาชีพ ความ รับผิดชอบต่อสังคม ผลกระทบต่อ

ผู้บริโภค ประกอบด้วยแนวปฏิบัติ 6 แนวทาง คือ

- ความเป็นอิสระของวิชาชีพ
- ผลประโยชน์ธุรกิจ
- ความรับผิดชอบต่อสาธารณะ
- การไม่มีผลประโยชน์ทับซ้อน
- การโฆษณาสินค้า บริการ
- การโฆษณาแฝง

2.4) เคารพในลิขสิทธิ์และทรัพย์สินทางปัญญา

2.5) ส่งเสริมการทํานุบำรุงศิลปะ และวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี
ของชาติเพื่อสร้างสรรค์สังคม ตลอดจนค่านิยมอันดีงามและภูมิปัญญาท้องถิ่น ประกอบด้วยแนว
ปฏิบัติ 3 แนวทาง คือ

- การส่งเสริมทํานุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรม
- การส่งเสริมวัฒนธรรม
- การส่งเสริมการรับรู้ของผู้พิการ

2.6) ปกป้องเด็กและเยาวชนจาก เนื้อหาที่มีความเสี่ยงและเด็กที่ปรากฏใน
สื่อ ประกอบด้วยแนวปฏิบัติ 6 แนวทาง คือ

- การปกป้องเด็กและเยาวชนจากเนื้อหาที่มีความเสี่ยง
- การปกป้องเด็กและเยาวชนจากการนำเสนอเหตุร้ายแรงที่

กระทบกระเทือนจิตใจ

- การปกป้องเด็กและเยาวชนจากรายการที่แสดงออกถึงความ
รุนแรง การกระทำผิดกฎหมายหรือขัดต่อศีลธรรม
- การถ่ายทำ สัมภาษณ์เด็ก เยาวชนในรายการข่าว/รายการทั่วไป
- การเสนอข่าวและภาพข่าวเด็กที่ถูกละเมิดทางเพศ
- การสืบข่าวรายงานข่าวเด็กและเยาวชนจากการจัดแถลงข่าวของ

เจ้าหน้าที่ตำรวจ

2.7) การให้พื้นที่สาธารณะ ข่าวสารสาธารณะ ในเหตุการณ์สาธารณะที่
สำคัญ ประกอบด้วยแนวปฏิบัติ 8 แนวทาง คือ

- การให้พื้นที่สาธารณะข่าวสารในชุมชน
- การนำเสนอเหตุการณ์และเนื้อหาการเมืองและนโยบายสาธารณะ
- การนำเสนอเหตุการณ์ความขัดแย้ง การชุมนุม การประท้วง การ
จลาจลการปะทะ การปราบปรามที่รุนแรง การก่อการร้าย และภาวะสงคราม
- การรายงานเหตุการณ์หายนะ อุบัติเหตุขนาดใหญ่ ภัยธรรมชาติ

ภาวะฉุกเฉิน

- การปฏิบัติงานเมื่อเกิดเหตุการณ์ข่มขู่ คุกคาม การจับตัวประกัน
การลักพาตัว การจี้เครื่องบิน หรือยานพาหนะอื่น

- การปฏิบัติต่อผู้เคราะห์ร้ายหรือผู้ที่มีความเศร้าโศก
- การนำเสนอเนื้อหาอาชญากรรมหรือพฤติกรรมที่เป็นภัยต่อ

สาธารณะ และเหตุร้ายแรงที่มีผลกระทบต่อบุคคลและสังคม

- การนำเสนอเหตุการณ์โศกนาฏกรรม

2.8) การสื่อสารที่สร้างความเกลียดชัง ประกอบด้วยแนวปฏิบัติ 3 แนวทาง ดังนี้

- การสื่อสารที่สร้างความเกลียดชัง
- การสื่อข่าวตามแนวทางสันติวิธี

2.4. แนวคิดเรื่องการจัดระดับความเหมาะสมรายการโทรทัศน์

การจัดระดับความเหมาะสม หรือเรตติ้ง (Rating) คือ การจัดระดับความเหมาะสมของสื่อโทรทัศน์ ซึ่งมีเป้าหมายอยู่ 2 ประการ คือ เพื่อเป็นเครื่องมือของผู้ปกครองในการเลือกรับรายการโทรทัศน์ที่เหมาะสมกับเด็กและเยาวชน และเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการสนับสนุนให้เกิดรายการโทรทัศน์ที่สร้างสรรค์ มีคุณภาพให้มากขึ้น (ศิริพร คำภูไทย, มปป.) โดยระบบเรตติ้งเป็นการจัดระดับความเหมาะสมว่ารายการนั้นเหมาะสมกับผู้ชมวัยใด และมีประโยชน์ด้านใด ซึ่งต่างจากระบบเซ็นเซอร์ (Sensor) ที่หมายถึง การพิจารณาเนื้อหารายการว่าสามารถนำเสนอหรือเผยแพร่ออกอากาศได้หรือไม่

อิทธิพล ปรีดีประสงค์ (2552) ได้เรียบเรียงการจัดระบบเรตติ้งรายการโทรทัศน์ไว้ว่า ก่อนที่รายการโทรทัศน์จะสามารถเผยแพร่ออกอากาศได้นั้น ต้องผ่านกระบวนการพิจารณาว่าเนื้อหานั้นสามารถเผยแพร่ได้หรือไม่ โดยพิจารณาว่าอยู่ภายใต้กรอบของกฎหมายที่เกี่ยวข้องหรือไม่ (เซ็นเซอร์) แล้วนำมาพิจารณาเรื่องการจัดระดับความเหมาะสมของสื่อ (เรตติ้ง) ซึ่งประกอบด้วย 2 ระบบ ได้แก่

- 1) การจำแนกเนื้อหาตามช่วงอายุของผู้ชม ว่ารายการต่าง ๆ นั้นเหมาะสมกับผู้ชมวัยใดโดยมีเกณฑ์พิจารณาอยู่ 3 ด้าน หรือที่เรียกว่า -3 ได้แก่ ด้านเพศ, ภาษา และพฤติกรรมความรุนแรง
- 2) การประเมินคุณภาพเนื้อหารายการโทรทัศน์ ซึ่งชี้ให้เห็นว่ารายการโทรทัศน์ให้ประโยชน์ด้านการเรียนรู้ หรือสาระในเรื่องใด โดยใช้หลักเกณฑ์การพิจารณา 6 ด้าน หรือที่เรียกว่า +6 ได้แก่

- 2.1) คิดเป็นระบบ
- 2.2) รู้ในเชิงวิชาการ
- 2.3) คุณธรรม จริยธรรม
- 2.4) ทักษะในการใช้ชีวิต
- 2.5) ความแตกต่าง หลากหลาย
- 2.6) ครอบคลุม สังคม

ชญ์สร อรณพ ณ อยุธยา (2556) ได้สรุปขั้นตอนการจัดระดับความเหมาะสมรายการของผู้ให้บริการโทรทัศน์ ดังนี้

ขั้นที่ 1 เสนอรายการ คือ ขั้นตอนของการนำเสนอโครงร่างรายการ (Proposal) และระดับความเหมาะสมของรายการไปยังสถานี เพื่อเสนอต่อผู้บริหารสถานีพิจารณา

ขั้นที่ 2 ก่อนการผลิตรายการ คือ ขั้นตอนการส่งตัวอย่างเทปรายการให้พิจารณา โดยฝ่ายตรวจพิจารณารายการของสถานี และกำหนดระดับความเหมาะสมและเวลาออกอากาศในผังรายการ เพื่อดำเนินการผลิตรายการโทรทัศน์ต่อไป

ขั้นที่ 3 ก่อนออกอากาศ คือ ขั้นตอนของการส่งเทปรายการให้ฝ่ายตรวจพิจารณา ก่อนออกอากาศจริง และหากพบเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม อาจมีการเซนเซอร์เนื้อหาบางส่วน หรือส่งกลับมาแก้ไข เพื่อให้เหมาะสมกับการจัดระดับความเหมาะสม หรือช่วงเวลาออกอากาศของรายการ

ทั้งนี้ ในทางสากลรายการแต่ละรายการจะไม่เปลี่ยนแปลงระดับความเหมาะสมในตอนใดตอนหนึ่งเป็นอีกประเภทหนึ่ง เนื่องจากได้ถูกกำหนดประเภทรายการไว้แล้วตั้งแต่ต้นแล้ว จึงจะไม่ชอบด้วยเหตุผลของการจัดระดับความเหมาะสมของรายการโทรทัศน์

ในต่างประเทศอย่างประเทศสหรัฐอเมริกา สหราชอาณาจักร ออสเตรเลีย เนเธอร์แลนด์ และเยอรมนี ได้มีการกำหนดการพิจารณาเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม (ชนัญสุรา อรนพ ณ อยุธยา, 2556) อันประกอบด้วย

- 1) ภาษาหยาบคายหรือก้าวร้าว (Coarse or offensive language)
- 2) เนื้อหาทางเพศและโป๊เปลือย (Sexuality and nudity)
- 3) ความรุนแรง (Violence)
- 4) การเหยียดหยามและการเลือกปฏิบัติ (Humiliation and discrimination)
- 5) เนื้อหาที่แสดงถึงการใช้แอลกอฮอล์และสารเสพติด (Drug and alcohol abuse)

ตารางที่ 2. 3 สัญลักษณ์ระดับความเหมาะสมของรายการโทรทัศน์ประเทศสหรัฐอเมริกา

สัญลักษณ์	ระดับความเหมาะสม
	All children (เหมาะสำหรับเด็กทุกวัย) รายการนี้เหมาะสำหรับเด็กทุกวัย โดยแก่นเรื่องและองค์ประกอบเรื่องออกแบบเฉพาะสำหรับผู้ชมอายุระหว่าง 2 – 6 ปี ซึ่งจะไม่มียาเสพติดหรือเนื้อหาที่ทำให้เด็กชังวัยนี้หวาดกลัวหรือตกใจ
	Directed to older children (เหมาะสำหรับเด็กอายุ 7 ปีขึ้นไป) รายการนี้ออกแบบเฉพาะสำหรับผู้ชมอายุ 7 ปีขึ้นไป อาจเหมาะสำหรับเด็กที่มีพัฒนาการที่สามารถแยกแยะระหว่างเรื่องแต่งกับเรื่องจริงได้ โดยแก่นเรื่องและองค์ประกอบเรื่องอาจมีความรุนแรงแบบจินตนาการหรือความรุนแรงแบบตลกขบขัน หรืออาจทำให้เด็กเล็กหวาดกลัวหรือตกใจได้

	Fantasy Violence รายการนี้มีความรุนแรงแบบจินตนาการในระดับเข้มข้น หรือมีฉากต่อสู้มากกว่ารายการอื่นในระดับความเหมาะสมเดียวกัน
 GENERAL AUDIENCE	General audience สำหรับผู้ชมทั่วไป เหมาะกับผู้ชมทุกวัย แม้รายการจะไม่ได้ออกแบบเฉพาะเด็กและเยาวชน แต่ผู้ปกครองอาจให้เด็กและเยาวชนดูได้โดยลำพัง รายการมีเนื้อหาความรุนแรงเพียงเล็กน้อยหรือไม่มีเลย ไม่มีภาษาที่รุนแรง และมีบทสนทนาหรือสถานการณ์เกี่ยวกับเรื่องเพศเพียงเล็กน้อยหรือไม่มีเลย
 PARENTAL GUIDANCE	Parental guidance suggested ผู้ปกครองควรให้คำแนะนำ รายการที่ผู้ปกครองอาจพบว่าไม่เหมาะสมกับเด็กเล็ก ควรให้คำแนะนำหากดูร่วมกับเด็ก เพราะรายการมีเนื้อหาในลักษณะใดลักษณะหนึ่ง หรือลักษณะดังนี้: มีความรุนแรงปานกลาง (V) มีสถานการณ์เกี่ยวกับเรื่องเพศอยู่บ้าง (S) มีภาษาหยาบคายไม่บ่อยนัก (L) หรือมีบทบรรยายหรือบทพูดที่ต้องได้รับคำแนะนำ (D) อยู่บ้าง
 PARENTS STRONGLY CAUTIONED	Parental strongly cautioned ผู้ปกครองควรระมัดระวังอย่างยิ่ง รายการมีเนื้อหาที่ผู้ปกครองควรให้ความใส่ใจระมัดระวังไม่ให้เด็กในช่วงวัยดังกล่าวดูรายการโดยไม่มีผู้ปกครองให้คำแนะนำ เพราะรายการมีเนื้อหาในลักษณะใดลักษณะหนึ่งหรือหลายลักษณะดังนี้: มีความรุนแรงระดับเข้มข้น (V) มีสถานการณ์เกี่ยวกับเรื่องเพศรุนแรง (S) มีภาษาหยาบคายรุนแรง (L) หรือมีบทบรรยายหรือบทพูดที่ต้องได้รับคำแนะนำ (D) ในระดับเข้มข้น
 MATURE AUDIENCES	Mature audience only สำหรับผู้ชมในวัยผู้ใหญ่เท่านั้น อาจมีเนื้อหาไม่เหมาะสมแก่เด็กและเยาวชนอายุต่ำกว่า 17 ปี รายการมีเนื้อหาในลักษณะใดลักษณะหนึ่งหรือลักษณะดังนี้: มีความรุนแรงที่ชัดเจน โหดร้ายและสมจริง (V) มีสถานการณ์เกี่ยวกับเรื่องเพศชัดเจน (S) หรือมีภาษาที่หยาบโลนและหยาบคาย

ที่มา: (ชนัญสร อรณพ ณ อยู่ธยา, 2556)

จากการศึกษา พบว่า ในทางสากลรายการประเภทที่ควรได้รับคำแนะนำ (น) และรายการที่เหมาะสมสำหรับผู้ชมทุกวัย (ท) จะมีการกำหนดช่วงเวลาในการออกอากาศอย่างชัดเจน เพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน ซึ่งในสากลเรียกว่า Watershed times (อิทธิพล ปรีดีประสงค์, 2552) เช่น ประเทศสหรัฐอเมริกา สามารถออกอากาศรายการที่ไม่เหมาะสมสำหรับเด็กและเยาวชนอายุต่ำกว่า 14 ปี หรือรายการที่มีเนื้อหาหยาบโลน หยาบคาย และภาษาก้าวร้าวรุนแรงได้ในช่วงเวลา 22.00 – 6.00 น. ส่วนประเทศสหราชอาณาจักร สามารถออกอากาศรายการที่ไม่เหมาะสมกับเด็กและเยาวชนอายุต่ำกว่า 15 ปี ได้ในเวลา 21.00 – 5.30 น. และประเทศออสเตรเลีย สามารถออกอากาศรายการที่เหมาะสม

สำหรับผู้ใหญ่อายุ 15 ปีขึ้นไปเท่านั้น (MA zone) ได้ในเวลา 21.00 – 5.00 น. ในขณะที่ประเทศไทย กำหนดให้รายการประเภท “น” สามารถออกอากาศได้ในช่วงเวลา 9.00 – 16.00 น. และเวลา 20.00 – 5.00 น. แต่สำหรับรายการประเภท “ฉ” สามารถออกอากาศได้ในช่วงเวลา 22.00–5.00 น.

สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช.) ได้ประกาศแนวทางการจัดระดับความเหมาะสมของรายการโทรทัศน์ เมื่อวันที่ 30 กันยายน 2556 ไว้ดังนี้

1. หลักการและแนวคิดในการจัดระดับความเหมาะสมของรายการโทรทัศน์

1.1 การจัดระดับความเหมาะสมของรายการโทรทัศน์ เป็นเครื่องมือที่สำคัญ ในการให้คำแนะนำสำหรับผู้ชม โดยเฉพาะพ่อแม่หรือผู้ปกครอง ในการเลือกรับชมสื่อทางโทรทัศน์ที่เหมาะสม กับวัยของเด็กและเยาวชนในครอบครัว โดยมีหลักการในการจัดระดับความเหมาะสมของรายการ ดังนี้

1.1.1 เป็นแนวทางและสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์รายการโทรทัศน์ที่ส่งเสริม การศึกษาและการเรียนรู้ให้กับผู้ชม

1.1.2 ส่งเสริมและพัฒนาระบบการกำกับดูแลตนเอง (Self-Regulation) ของ กิจการวิทยุโทรทัศน์

1.1.3 รักษาไว้ซึ่งสิทธิเสรีภาพในการแสดงออกและการได้รับข้อมูลข่าวสาร

1.1.4 คำนึงถึงประโยชน์สุข ความปลอดภัยและพัฒนากายด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์และศักดิ์ศรีของเด็กและเยาวชน

1.1.5 สร้างมาตรฐานในการตรวจสอบเนื้อหาและเฝ้าระวังสื่อ บนหลักเกณฑ์และความเข้าใจเดียวกัน

1.2 การจำแนกเนื้อหาของรายการโทรทัศน์ตามช่วงอายุของผู้ชมตามหลักการข้างต้น มี แนวคิดในการพิจารณา โดยแบ่งเนื้อหาของรายการโทรทัศน์ออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

1.2.1 เนื้อหาที่ควรมีการจำกัด เป็นระบบการจำแนกเนื้อหาและการนำเสนอของ รายการโทรทัศน์เพื่อปกป้องเด็กและเยาวชนจากภาพ เสียง และ เนื้อหาของรายการโทรทัศน์ที่ไม่ เหมาะสมต่อพัฒนาการและการเรียนรู้และเป็นแนวทางแก่สถานีวิทยุโทรทัศน์ในการพิจารณาจัดเวลา ในการออกอากาศรายการให้เหมาะสมกับกลุ่มผู้ชม

1.2.2 เนื้อหาที่ควรมีการส่งเสริม เป็นระบบการพิจารณาเนื้อหาของรายการ โทรทัศน์ที่สนับสนุน ด้านการศึกษาและการพัฒนาการเรียนรู้ ของเด็ก และ เยาวชน อันจะนำไปสู่การ สร้างสรรค์รายการที่มีคุณภาพ และการกำหนดทิศทางเพื่อการสนับสนุนรายการที่มีคุณภาพ รวมทั้ง เป็นการให้ความรู้กับพ่อแม่ผู้ปกครอง ในการเลือกรับชมรายการที่มีประโยชน์สำหรับเด็กและเยาวชน ในครอบครัว

2. หลักเกณฑ์การพิจารณาระดับความเหมาะสมของรายการโทรทัศน์

การพิจารณาระดับความเหมาะสมของรายการโทรทัศน์ประกอบด้วย 2 หลักเกณฑ์ ดังนี้

2.1 หลักเกณฑ์ของระบบการจำแนกเนื้อหาที่ควรมีการจำกัด พิจารณาจากภาพ เสียง และ เนื้อหาในรายการ ประกอบกับเจตนาในการผลิต และการจัดทำวัตถุประสงค์และวิธีการในการ นำเสนอภาพหรือเสียง น้ำหนักของการดำเนินเรื่อง รวมทั้ง มุมกล้องของการถ่ายทำ ที่ทำให้ผู้ชมรับรู้ ในทางที่ไม่เหมาะสม และอาจมีผลต่อการพัฒนาค่านิยมและพฤติกรรมในด้านลบ โดยพิจารณาใน 3 ประเด็น คือ (1) พฤติกรรมและความรุนแรง (2) เรื่องทางเพศ และ (3) ภาษา

2.1.1 พฤติกรรมและความรุนแรง พิจารณาจากภาพเสียงและเนื้อหาที่อาจทำให้เกิด การเรียนรู้ที่ไม่เหมาะสมในเรื่องพฤติกรรมที่รุนแรงหรือนำไปสู่ความรุนแรงและอันตรายประกอบด้วย

1) การแสดงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมรวมทั้งการนำเสนอที่ก่อให้เกิดหรือชักนำให้ เกิดผลรุนแรงต่อจิตใจของผู้ชมทำให้เกิดความรู้สึทางจิตใจเช่นความหดหู่ความเศร้าความเครียด ความสะเทือนใจอย่างรุนแรงรวมตลอดถึงองค์ประกอบของรายการที่ทำให้ผู้ชมตกใจกลัวความน่าเกลียดสยดสยองขยะแขยง

2) การใช้ความรุนแรงกระทำต่อตนเองบุคคลอื่นสิ่งมีชีวิตและวัตถุ

3) การใช้อาวุธยาเสพติดการแสดงภาพของการกระทำความผิดในรูปแบบ ต่างๆรวมถึงเนื้อหาที่ขัดต่อศีลธรรมและความสงบสุขของสังคม

4) การนำเสนอที่ก่อให้เกิดการอคติการเลือกปฏิบัติอันนำมาซึ่ง การต่อต้านหรือล่วงละเมิดบุคคลหรือกลุ่มบุคคลรวมถึงการส่งเสริมการสร้างความเชื่อการชักจูงใจให้เกิดการล่วงละเมิดหรือการต่อต้านการดูหมิ่นเหยียดหยามการลดทอนหรือการละเมิดศักดิ์ศรี ความเป็นมนุษย์ละเมิดสิทธิมนุษยชนตลอดจนการส่งเสริมหรือชักจูงให้เกิดการต่อต้านดูหมิ่นสร้างทัศนคติเชิงลบการล้อเลียนให้เกิดความอายกลายเป็น “ตัวตลกในสังคม” ที่มีผลต่อตัวบุคคลกลุ่ม บุคคลทั้งในประเด็นของเชื้อชาติสัญชาติชาติพันธุ์เพศชนชั้นสถานะสภาพทาง เศรษฐกิจอายุศาสนาสีผิวโรคหรือภาวะสุขภาพความพิการทั้งทางร่างกายจิตใจและสติปัญญา

2.1.2 เรื่องทางเพศ พิจารณาจากภาพเสียงและเนื้อหาที่อาจทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ไม่เหมาะสมในด้านการแต่งกายการแสดงออกทางเพศการแสดงท่าทางหรือกิริยาที่ไม่เหมาะสมในทาง เพศการล่วงละเมิดทางเพศการสนทนาหรือใช้คำพูดเกี่ยวกับเนื้อหาทางเพศที่ล่อแหลมหรือไม่ เหมาะสมการสร้างทัศนคติทางลบเกี่ยวกับเนื้อหาทางเพศในประเด็นต่างๆ เช่น การเหยียดเพศ เป็นต้น

2.1.3 ภาษา พิจารณาจากภาพเสียงและเนื้อหาที่อาจทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ไม่เหมาะสมในเรื่องการใช้ภาษาไวยากรณ์ทางภาษา การใช้ภาษาที่ล่อแหลม หมิ่นเหม่ สื่อความหมายในเชิงลบรวมถึงการใช้ภาษาที่ก้าวร้าวดูหมิ่น นำมาซึ่งการลดทอนศักดิ์ และศรีของผู้ฟัง

2.2 หลักเกณฑ์ของระบบการจำแนกเนื้อหาที่ควรมีการส่งเสริม พิจารณาเนื้อหาของรายการโทรทัศน์ที่สนับสนุนด้านการศึกษาและการพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนโดยใช้เกณฑ์ด้านการศึกษาและการเรียนรู้ 6 ประเด็นเป็นตัวชี้วัด ดังนี้

2.2.1 เนื้อหาที่ส่งเสริมให้เกิดระบบวิธีคิด กล่าวคือให้คิดเป็นตามความสามารถของสมองในแต่ละวัยตลอดจนการส่งเสริมด้านพัฒนาการทางสมองและสติปัญญาให้สามารถมีความรู้มีความเข้าใจมีความสามารถในการประยุกต์วิเคราะห์สังเคราะห์และประเมินผลได้อย่างเป็นระบบ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการทำให้เกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์การวางแผนการตัดสินใจการแก้ไขปัญหาอย่างเป็นระบบ

2.2.2 เนื้อหาที่ส่งเสริมความรู้ในเรื่องวิชาการ ตลอดจนความรู้ในศาสตร์สาขาต่างๆ ให้สามารถเรียนรู้วิชาการในศาสตร์สาขาวิชาต่างๆ ตลอดจนศาสตร์ประยุกต์ และศาสตร์ในเชิงบูรณาการ ที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้ เช่น ความรู้ในด้านภาษาศาสตร์ ตรรกะและคณิตศาสตร์ ดนตรี กีฬา ตลอดจนความรู้ในด้านวิชาชีพ รวมถึง การสร้างความรักในการเรียนรู้

2.2.3 เนื้อหาที่ส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาด้านคุณธรรม และจริยธรรม ให้เกิดการเรียนรู้และเข้าใจถึงคุณธรรมและจริยธรรม ตลอดจนเกิดความรู้สึกนึกคิดและความเชื่อแรงบันดาลใจที่จะประพฤติปฏิบัติตามคุณธรรมและจริยธรรมในมาตรฐานของความเป็นมนุษย์

2.2.4 เนื้อหาที่ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับทักษะชีวิต ให้รู้จักและเรียนรู้เกี่ยวกับทักษะในการใช้ชีวิตในสังคมที่เหมาะสมกับกาลและเทศะ สามารถนำทักษะดังกล่าวไปใช้ในชีวิตของตนเองได้ตลอดจนสามารถแก้ไขปัญหาในชีวิตอย่างเหมาะสมได้

2.2.5 เนื้อหาที่ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ ยอมรับ เข้าใจ และชื่นชมความหลากหลายในสังคม ทั้งในเรื่องของสังคม วัฒนธรรม เชื้อชาติ สัญชาติ ภาษา สถานะทางสังคม เพศและวัย เป็นต้น เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ในความแตกต่างหลากหลาย และสามารถอยู่ร่วมกัน กับความแตกต่างหลากหลายนั้นได้อย่างสันติ ตลอดจนใช้เป็นแนวทางในการแก้ปัญหา และขจัดความขัดแย้งอันเกิดจากความแตกต่างหลากหลายนั้นได้

2.2.7 เนื้อหาที่ส่งเสริมการพัฒนาความสัมพันธ์ของคนในครอบครัว และความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ทำให้เกิดการเรียนรู้ในความสัมพันธ์ที่ดีของคนในครอบครัว ทั้งเรียนรู้และเข้าใจกันและกันของคนในครอบครัว ตลอดจนการทำให้เกิดศรัทธาและแรงบันดาลใจในสถาบันครอบครัว

3. แนวทางการจัดระดับความเหมาะสมของรายการโทรทัศน์

แบ่งการประเมินออกเป็น 4 ระดับ คือ

ระดับ 0 จะต้องไม่มีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมทางเพศ ภาษา และไม่มีการปรากฏตัวของภาพที่มีเนื้อหาความรุนแรง ระดับนี้เด็กและเยาวชนสามารถรับชมได้

ระดับ 1 มีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมในทางเพศ ภาษา ในระดับเล็กน้อย ไม่ขัดต่อศีลธรรมอันดีของสังคม มีความรุนแรงและความถี่ของภาพในระดับเล็กน้อยหรือต่อเนื่องไม่ยาวนาน

ระดับ 2 มีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมในทางเพศ ภาษา ระดับปานกลาง ไม่ขัดต่อศีลธรรมอันดี มีความรุนแรงและความถี่ของภาพในระดับน้อย

ระดับ 3 มีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมในทางเพศ ภาษา ในระดับมาก มีเนื้อหาขัดต่อศีลธรรม และขัดต่อกฎหมายอย่างชัดเจน ความรุนแรงอยู่ในระดับมาก และมีความถี่ของภาพที่ต่อเนื่องและยาวนาน

ตารางที่ 2. 4 แสดงการวัดระดับความเหมาะสมของรายการโทรทัศน์

ระดับความเหมาะสม	พฤติกรรมและความรุนแรง	ภาษา	เรื่องทางเพศ
“ป” (3 – 5 ปี)	0	0	0
“ด” (6 – 12 ปี)	0	1	0
“ท” (ทุกวัย)	1	1	1
“น ๑๓” (น้อยกว่า 13 ปี ควรได้รับคำแนะนำ)	2	2	1
“น ๑๘” (น้อยกว่า 18 ควรได้รับคำแนะนำ)	2	2	2
“ฉ” (เฉพาะผู้ใหญ่)	3	3	3

4. ข้อเสนอแนะในการผลิตรายการ

ผู้ผลิตรายการควรระมัดระวัง และใส่ใจเป็นพิเศษในการนำเสนอประเด็นต่างๆ ในรายการระดับต่างๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในรายการระดับ “ป” “ด” และ “ท” ดังต่อไปนี้

4.1 การนำเสนอเรื่องเกี่ยวกับความรุนแรง โดยเฉพาะการแสดงถึงพฤติกรรมที่นำไปสู่อันตรายและเด็กสามารถเลียนแบบได้ เช่น การพยายามทำร้ายตัวเองและผู้อื่น การฆ่าตัวตาย การเลียนแบบกีฬาที่เป็นการต่อสู้ การใช้ไม้ขีดไฟ ฯลฯ รวมทั้ง การทำร้ายสัตว์ และการใช้ หรือดัดแปลงสิ่งของที่ทำให้ง่ายใกล้ตัว หรืออุปกรณ์ที่หาได้ในบ้านเป็นอาวุธ เช่น มีดในครัว ค้อน ตะปู ขวดน้ำ แจกัน กรรไกร ฯลฯ ทั้งนี้ ผู้ผลิตควรพิจารณาใช้เทคนิคพิเศษเพื่อลดความรุนแรงในกรณีที่ไม่สามารถหลีกเลี่ยงการนำเสนอได้ เช่น การลดความชัดเจนของภาพ (Blur) การเพิ่มความเร็วของภาพ (Fast Speed) การลดโทนสี ฯลฯ

4.2 การนำเสนอเรื่องเกี่ยวกับความรุนแรงในรูปแบบจินตนาการ (Fantasy Violence) สำหรับรายการในระดับ ป ซึ่งมีพฤติกรรมและความรุนแรง เป็น 0 ผู้ผลิตสามารถนำเสนอเรื่อง

เกี่ยวกับความรุนแรงได้ เฉพาะในกรณีที่ตัวละครที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรงดังกล่าว ไม่ใช่มนุษย์ หรือมีลักษณะคล้ายคลึงกับมนุษย์เท่านั้น ทั้งนี้ ต้องไม่เป็นเนื้อหาหลักของเรื่องของการนำเสนอ และต้องไม่นำเสนอในลักษณะชี้นำหรือชักจูงด้วย

หากตัวละครที่มีพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรง เป็นมนุษย์ หรือมีลักษณะคล้ายคลึงกับมนุษย์ไม่ควรจัดอยู่ในระดับ ป ผู้ผลิตจะต้องพิจารณาประเด็นของความรุนแรงที่นำเสนอว่าควรอยู่ในระดับ ด หรือ ท

แม้ตัวละครที่มีพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรง จะไม่มีลักษณะเป็นมนุษย์ หรือคล้ายคลึงกับมนุษย์ แต่ประเด็นความรุนแรงที่นำเสนอ ไม่เป็นไปตามหลักเกณฑ์ของระดับ ป โดยอาจมีการใช้ความรุนแรงต่อตนเองหรือต่อผู้อื่น หรือเป็นเนื้อหาหลักของเรื่องหรือของการนำเสนอ หรือนำเสนอในลักษณะชี้นำชักจูง ผู้ผลิตก็ควรพิจารณาประเด็นของความรุนแรงที่นำเสนอว่าจะอยู่ในระดับ ด หรือ ท เช่นเดียวกัน

4.3 รายการการ์ตูนสำหรับเด็กไม่ควรนำเสนอความรุนแรงเป็นเนื้อหาหลักของเรื่องและควรหลีกเลี่ยงการเสนอความรุนแรงที่อาจเลียนแบบได้

4.4 การนำเสนอเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับความมั่นคงทางจิตใจและความปลอดภัยของเด็ก เช่น ประเด็นความขัดแย้งในครอบครัว ความตาย อาชญากรรม ฯลฯ

4.5 การนำเสนอภาพความรุนแรงที่สมจริงสมจัง ซึ่งอาจทำให้เกิดความเข้าใจว่าการใช้ความรุนแรงเป็นวิธีที่ดีที่สุดในการแก้ไขปัญหา หรือความขัดแย้ง

4.6 การนำเสนอเนื้อหาที่เป็นการชักจูงหรือสนับสนุนวิธีการแก้ปัญหาที่มอมเมา หรือขัดต่อหลักเหตุผลที่เป็นจริงและศีลธรรมอันดีของสังคม เช่น การทำแท้ง การมีเพศสัมพันธ์ที่ไม่ปลอดภัย

4.7 การนำเสนอภาพความรุนแรงที่สมจริงสมจังที่อาจมีผลกระทบ ทั้งกรณีที่เด็กและเยาวชนเป็นเหยื่อ และเป็นผู้กระทำ

4.8 การสัมภาษณ์เด็กหรือเยาวชน รวมถึงการให้เด็กที่ยังไม่สามารถช่วยเหลือตนเองได้ร่วมรายการ ต้องได้รับความยินยอมจากพ่อแม่ หรือผู้ปกครองก่อน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การสัมภาษณ์ในประเด็นที่ละเอียดอ่อน เด็กไม่ควรต้องตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่เกิดความสามารถที่จะตอบได้อย่างเหมาะสม

4.9 การร่วมรายการของเด็ก ไม่ควรส่งผลกระทบต่อเด็กในทางเสียหายแก่เด็กในภายหลัง เช่น ถูกทำโทษ กลั่นแกล้ง ทำร้ายร่างกายหรือล้อเลียนให้อับอาย ฯลฯ

4.10 การนำเสนอภาพหรือเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการเสี่ยงอันตราย หรือบาดเจ็บ ต้องมีคำเตือนถึงอันตรายจากการเลียนแบบ โดยไม่มีผู้เชี่ยวชาญดูแลใกล้ชิด เช่น การใช้เครื่องออกกำลังกาย การปีนป่าย การขับซิ่งรถยนต์ จักรยานยนต์ ฯลฯ

4.11 การนำเสนอที่ทำให้เกิดทัศนคติในด้านลบเกี่ยวกับบุคคล เช่น ตำรวจ พระภิกษุ และสถานที่ที่ควรจะปลอดภัย เช่น บ้าน โรงเรียน โรงพยาบาล ฯลฯ

4.12 การใช้คำหรือภาษาที่ไม่เหมาะสม ได้แก่ คำสบถเกี่ยวกับเรื่องเพศ ถ้อยคำที่เหยียดเชื้อชาติ เผ่าพันธุ์ คำที่เกี่ยวกับการคุกคามทางเพศ หรือลดทอนความเท่าเทียมของแต่ละเพศ การล้อเลียนเรื่องการเจ็บป่วย ความพิการ รสนิยมทางเพศ และความเชื่อทางศาสนา รวมทั้ง การนำคำทางศาสนามาใช้ในลักษณะดูหมิ่น

4.13 การแต่งกายของพิธีกร ผู้ดำเนินรายการ และผู้ร่วมรายการในสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ทางศาสนา เช่น วัด โบสถ์ วิหาร หรือสถานที่เฉพาะ เช่น พระราชวัง พระที่นั่ง รวมถึงการร่วมกิจกรรมบางประเภท เช่น งานศพ ทำบุญใส่บาตร เวียนเทียน

4.14 การผลิตรายการประเภทปิกนิกะ (Variety) หรือ Talk Show ผู้ผลิตควรกำหนดระดับความเหมาะสมของรายการที่ชัดเจนเป็นระดับเดียวตลอดอายุการออกอากาศของรายการ ตามจุดประสงค์และกลุ่มเป้าหมายก่อนการผลิต แม้ว่าแต่ละตอนหรือออกอากาศ (Episode) หรือแต่ละช่วง (Segment) ของรายการในตอนนั้นๆ อาจมีเนื้อหาที่แตกต่างกัน โดยผู้ผลิตต้องควบคุมภาพ เสียงและเนื้อหา ให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ของระดับความเหมาะสมที่กำหนด

4.15 การนำเสนอข่าว ในลักษณะพูดคุย วิเคราะห์วิจารณ์ มีการแสดงความคิดเห็นของพิธีกร หรือผู้ร่วมรายการ ซึ่งอาจมีการชี้นำชักจูงโน้มน้าวให้ผู้ชมคล้อยตามหรือขัดแย้ง หรือมีการพาดพิงถึงบุคคลที่สามขอให้อยู่ในดุลยพินิจของสถานีฯ ว่าสมควรต้องเป็นรายการที่ต้องมีการจัดระดับความเหมาะสมหรือไม่

4.16 การพิจารณากำหนดความเหมาะสมระดับ ด และ ท ผู้ผลิตควรคำนึงถึงจุดประสงค์ของรายการ เนื้อหาหลักที่นำเสนอ และกลุ่มเป้าหมายของผู้ชมประกอบกัน ทั้งนี้ ผู้ผลิตควรคำนึงว่าการนำเสนอภาพ เสียงและเนื้อหาในรายการระดับ ท จะต้องให้ผู้ชมที่เป็นเด็กและเยาวชนสามารถรับชมได้ตามลำพังอย่างปลอดภัยด้วย เช่น รายการที่มีเนื้อหาและกลุ่มเป้าหมายหลัก เป็นกลุ่มวัยรุ่น หรือผู้ชมที่มีอายุ 12 ปีขึ้นไป และมีประเด็นด้านพฤติกรรมและความรุนแรง ด้านภาษา และเรื่องเพศในระดับ 1 ควรจัดอยู่ในระดับ ท เป็นต้น

4.17 การพิจารณากำหนดความเหมาะสมของรายการแต่ละระดับ ต้องพิจารณาถึงองค์ประกอบในทุกประเด็น โดยให้ถ้อยระดับที่สูงที่สุดของประเด็นใดประเด็นหนึ่งเป็นหลัก เช่น รายการที่มีประเด็นด้านพฤติกรรมและความรุนแรงในระดับ 1 ประเด็นด้านภาษาในระดับ 2 และประเด็นเรื่องเพศในระดับ 1 จะต้องจัดความเหมาะสมอยู่ในระดับ น13 เนื่องจาก ประเด็นด้านภาษาระดับ 2 จัดอยู่ในระดับ น13 แม้ว่าประเด็นด้านพฤติกรรมและความรุนแรง และเรื่องเพศจะอยู่ในระดับ 1 เท่ากับรายการในระดับ ท ก็ตาม

4.18 การนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับค่านิยมเรื่องเพศที่ไม่เหมาะสมกับสังคมและวัฒนธรรมไทย เช่น การนอกใจคู่สมรส การมีภรรยาหลายคน การมีความสัมพันธ์ทางเพศกับหลายคนในช่วงเวลาเดียวกันหรือการมีความสัมพันธ์ทางเพศก่อนเวลาและวัยอันควร ในรายการระดับ ท และ น 13 ซึ่งสามารถนำเสนอได้ในกรณีที่เป็นไปตามบริบทของเรื่อง หรือเค้าโครงเรื่องเดิมที่ไม่อาจหลีกเลี่ยงได้นั้น ผู้ผลิตต้องระมัดระวังเป็นพิเศษ ที่จะไม่นำเสนอในลักษณะซ้ำๆ ซากๆ และเป็นองค์ประกอบที่พบบ่อย โดยควรพิจารณาวิธีในการนำเสนอ และพยายามหลีกเลี่ยงการนำเสนอภาพ และเสียงที่แสดงถึงพฤติกรรมเกี่ยวกับค่านิยมที่ไม่เหมาะสม ประกอบกับ การแสดงออกถึงการมีสัมพันธ์ภาพทางเพศ หรือกิริยาท่าทางที่สื่อความหมายทางเพศด้วย เช่น ประเด็นการนอกใจคู่สมรส ผู้ผลิตอาจสื่อให้ผู้ชมเข้าใจด้วยบทสนทนา หรือพฤติกรรมอื่นๆ ของตัวละครแทน เช่น นั่งรถไปด้วยกัน จูงมือเดินเข้าห้อง ฯลฯ โดยไม่มีภาพการแสดงออกถึงการมีสัมพันธ์ภาพทางเพศ ที่จะส่งผลให้ผู้ชมเกิดความรู้สึก เช่น โ้โลม ลูบไล้ หรือกอดจูบ เป็นต้น

4.19 ในการจัดระดับความเหมาะสมของรายการ ผู้ผลิตควรคำนึงถึงผลกระทบ พัฒนาการ และประโยชน์สุขของผู้ชมเป็นหลัก โดยเฉพาะผู้ชมที่เป็นเด็กและเยาวชน หากเนื้อหาที่นำเสนอในรายการ มีประเด็นที่อาจล่อแหลม หรือเสี่ยงต่อประโยชน์สุข และความปลอดภัยทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และศักดิ์ศรี ของเด็กและเยาวชน ผู้ผลิตควรพิจารณาจัดความเหมาะสมของรายการนั้นในระดับ น13 น18 หรือ ฉ เพื่อให้ผู้ชม และผู้ปกครองระมัดระวัง คอยให้คำแนะนำและไม่ปล่อยให้เด็ก และเยาวชนรับชมตามลำพัง

4.20 รายการบันเทิงที่มีความยาวไม่เกิน 5 นาที ไม่ว่าจะเป็นประเภทสาระความรู้ หรือบันเทิงผู้ผลิตและสถานีควรพิจารณาถึงรูปแบบ เนื้อหาของรายการ ตลอดจนภาพและเสียงที่นำเสนอว่าจำเป็นต้องมีการจัดระดับความเหมาะสมหรือไม่ หากเป็นรายการที่มีเนื้อหา ภาพหรือเสียงที่อาจส่งผลกระทบต่อผู้ชม โดยเฉพาะเด็กและเยาวชน ก็ควรมีการกำหนดระดับความเหมาะสม ทั้งนี้ โดยขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของทางสถานี

5. ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมสำหรับผู้ผลิตรายการระดับ “ป” และ “ด”

5.1 ไม่ควรใช้เทคนิคพิเศษ เช่น ภาพซ้ำ (Repeat) ภาพช้า (Slow) เอฟเฟกต์ (Effect) รวมทั้ง เสียงประกอบ เพื่อเพิ่มความตื่นเต้น ระทึกขวัญ สยองขวัญ เช่น เสียงดนตรีเร่งเร้าอารมณ์ ก่อนการทำร้าย เสียงระเบิด ฯลฯ

5.2 ไม่ควรนำเสนอเนื้อหาและภาพเกี่ยวกับความรุนแรง ในสถานการณ์ที่คล้ายคลึงกับชีวิตจริง หรือในลักษณะที่ทำให้เห็นว่าเป็นเรื่องปกติ สนุกสนาน หรือตลกขบขัน รวมถึง เหตุการณ์ที่เด็ก หรือผู้หญิงตกเป็นเหยื่อ เช่น ความรุนแรงภายในครอบครัว ตัวละครที่มีบุคลิกลักษณะคล้ายกับพ่อแม่ ความรุนแรงต่อสัตว์เลี้ยง การบันดาลโทสะในที่สาธารณะ ฯลฯ

5.3 ไม่ควรแสดงให้เห็นขั้นตอนวิธีการกระทำในฉากที่ใช้ความรุนแรงหรือการกระทำผิด

5.4 ไม่ควรนำเสนอภาพการตีเครื่องตีแอลกอฮอล์ และการใช้สารเสพติด

6. ข้อเสนอแนะสำหรับผู้ชม และผู้ปกครอง

6.1 เด็กที่มีอายุน้อยกว่า 3 ปี ไม่ควรรับชมโทรทัศน์

6.2 เด็กไม่ควรรับชมโทรทัศน์ตามลำพัง และไม่ควรถูกทิ้งไว้ในห้องนอนของเด็ก

6.3 การรับชมโทรทัศน์อย่างไม่เหมาะสม อาจส่งผลกระทบต่อพัฒนาการเรียนรู้ และการรับรู้ของเด็ก และผู้ปกครองควรจำกัดเวลาในการชมโทรทัศน์ของเด็ก ให้เหมาะสมและสมดุล กับการทำกิจกรรมอื่นๆ ทั้งกิจกรรมในครอบครัว และการเรียน โดยควรกำหนดเวลาในการชมโทรทัศน์ สำหรับเด็กเพียง 1-2 ชั่วโมงต่อวัน

6.4 ผู้ปกครองควรเป็นตัวอย่างที่ดีในการดูและเลือกเนื้อหาของรายการโทรทัศน์ มีส่วนร่วมในการรับชมโทรทัศน์และบริโภคสื่อของเด็ก ส่งเสริมให้มีการชมโทรทัศน์ร่วมกันในครอบครัว เพื่อให้มีโอกาสพูดคุย แนะนำ ชี้แจง เกี่ยวกับเนื้อหาของรายการ โดยเฉพาะเรื่องพฤติกรรมและความรุนแรงในสื่อ และกลยุทธ์ทางการตลาดในโฆษณา และส่งเสริมประสบการณ์เชิงบวกในการชมโทรทัศน์ภายในครอบครัว

6.5 ผู้ปกครองควรตรวจสอบรายการโทรทัศน์ที่เด็กได้รับชม โดยเรียนรู้ระบบการจัดระดับความเหมาะสมของรายการโทรทัศน์ และสื่อต่างๆ เพื่อประโยชน์ในการเลือกสื่อที่เหมาะสมสำหรับเด็ก

6.6 ผู้ปกครองควรพัฒนานิสัยในการบริโภคสื่อที่ดีให้แก่เด็ก ตั้งแต่อ่อนเข้าโรงเรียน และควรพิจารณาพฤติกรรมในการบริโภคสื่อของตนเอง เพื่อเป็นตัวอย่างที่ดีแก่เด็ก

6.7 ผู้ปกครองไม่ควรใช้โทรทัศน์เป็นเครื่องมือในการให้รางวัล หรือลงโทษเด็กเมื่อเด็กทำผิด รวมทั้งใช้โทรทัศน์ในการเป็นพี่เลี้ยงเด็ก เพราะจะเป็นการเน้นให้เด็กเห็นความสำคัญในการดูโทรทัศน์มากเกินไป

6.8 ผู้ปกครองควรสร้างบรรยากาศ กระตุ้น และเปิดโอกาสให้เด็กซักถาม ข้อสงสัยหรือประเด็นที่เกิดขึ้นจากการดูโทรทัศน์ โดยเฉพาะเรื่องเกี่ยวกับความรุนแรง เพศ และยาเสพติด เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้ รับรู้ และเข้าใจอย่างถูกต้อง

7. ข้อเสนอแนะในการประเมินการจัดระดับความเหมาะสมของรายการ

7.1 การประเมินระดับความเหมาะสมของรายการ ควรพิจารณาทั้งด้านเนื้อหาที่ส่งเสริม (+6) และเนื้อหาที่จำกัด (-3)

7.2 การประเมินระดับความเหมาะสมของรายการ ควรใช้หลักเกณฑ์และข้อกำหนดตามแนวทางฯ เป็นหลักเพื่อให้อยู่บนบรรทัดฐานเดียวกัน ไม่ควรใช้ความรู้สึก หรือค่านิยมส่วนบุคคลในการพิจารณา ควรพิจารณาและแยกแยะว่า เนื้อหาที่น่า สนองในรายการ เป็นการนำเสนอตามบริบทของเรื่องการพัฒนาของตัวละคร หรือเป็นการชักจูงขึ้นทำให้เกิดค่านิยมที่ไม่เหมาะสม

7.3 การประเมินระดับความเหมาะสมของรายการที่มีการออกอากาศต่อเนื่องกันหลายตอน เช่น ละคร และภาพยนตร์ชุด ควรประเมินหลังจากชมครบทุกตอน เนื่องจากรายการประเภทละคร หรือภาพยนตร์ ที่มีเนื้อหาต่อเนื่องกันนั้น เนื้อหาในช่วงต้น มักจะเป็นการนำ เสนอประเด็น หรือข้อขัดแย้ง (Conflicts) ที่นำไปสู่การพัฒนาเนื้อเรื่องต่อไป และบทสรุปที่แสดงถึงแก่นของเรื่อง (Theme) มักจะอยู่ในช่วง หรือตอนสุดท้าย

8. การแสดงสัญลักษณ์ระดับความเหมาะสมของรายการโทรทัศน์

8.1 สัญลักษณ์ระดับความเหมาะสมของรายการกับกลุ่มผู้ชม ประกอบด้วยรูปภาพ สี และตัวอักษร รวมทั้ง เสียงประกอบ ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

ตารางที่ 2. 5 แสดงสัญลักษณ์ระดับความเหมาะสมสำหรับรายการโทรทัศน์ในประเทศไทย

	สัญลักษณ์	เสียงประกอบ
ป	 รายการสำหรับเด็กปฐมวัย อายุ ๓ - ๕ ปี	รายการต่อไปนี้เป็นรายการสำหรับเด็กปฐมวัย ผลิตขึ้นสำหรับผู้ชมในวัย ๓ - ๕ ปี
ด	 รายการสำหรับเด็ก อายุ ๖ - ๑๒ ปี	รายการต่อไปนี้เป็นรายการสำหรับเด็ก ผลิตขึ้นสำหรับผู้ชมในวัย ๖ - ๑๒ ปี
ท	 รายการที่เหมาะสม สำหรับผู้ชมทุกวัย	รายการต่อไปนี้เป็นรายการทั่วไป สามารถรับชมได้ทุกวัย
น13	 รายการที่เหมาะสมกับผู้ชมที่มีอายุ ๑๓ ปีขึ้นไป ผู้ชมที่มีอายุน้อยกว่า ๑๓ ปี ควรได้รับคำแนะนำ	รายการต่อไปนี้เป็นรายการสำหรับผู้ชมที่มีอายุ ๑๓ ปีขึ้นไป อาจมีภาพ เสียง หรือเนื้อหาที่ต้องใช้วิจารณญาณในการรับชม ผู้ชมที่มีอายุน้อยกว่า ๑๓ ปี ควรได้รับคำแนะนำ
น18	 รายการที่เหมาะสมกับผู้ชมที่มีอายุ ๑๘ ปีขึ้นไป ผู้ชมที่มีอายุน้อยกว่า ๑๘ ปี ควรได้รับคำแนะนำ	รายการต่อไปนี้เป็นรายการสำหรับผู้ชมที่มีอายุ ๑๘ ปีขึ้นไป อาจมีภาพ เสียง หรือเนื้อหา ที่ไม่เหมาะสมด้านพฤติกรรม ความรุนแรง เพศ และการใช้ภาษา ซึ่งต้องใช้วิจารณญาณในการรับชม ผู้ชมที่มีอายุน้อยกว่า ๑๘ ปี ควรได้รับคำแนะนำ

ฉ	 รายการเฉพาะ: ไม่เหมาะสำหรับเด็กและเยาวชน	รายการต่อไปนี้เป็นรายการเฉพาะผู้ใหญ่ อาจมีภาพเสียง หรือเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมด้านพฤติกรรม ความรุนแรง เพศ และการใช้ภาษา เด็กและเยาวชนไม่ควรรับชม
---	---	---

8.2 วิธีการแสดงสัญลักษณ์ระดับความเหมาะสมของรายการกับกลุ่มผู้ชมสถานีวิทยุโทรทัศน์แสดงสัญลักษณ์ระดับความเหมาะสมของรายการกับกลุ่มผู้ชม ดังรายละเอียดต่อไปนี้

8.2.1 แสดงสัญลักษณ์ก่อนเสนอรายการในทุกระดับ โดยมีเสียงอธิบายสัญลักษณ์

8.2.2 แสดงสัญลักษณ์ระหว่างรายการในทุกระดับที่มุมซ้ายด้านล่างของจอภาพเป็นระยะๆ ตามความเหมาะสม โดยรายการ “น13” “น18” และ “ฉ” ให้แสดงสัญลักษณ์ทุกครั้งที่เข้ารายการหลังจากช่วงโฆษณา

9. ตารางเปรียบเทียบการจัดระดับความเหมาะสมของรายการโทรทัศน์

9.1 ด้านพฤติกรรมและความรุนแรง

ตารางที่ 2. 6 ตารางเปรียบเทียบการจัดระดับความเหมาะสมของรายการโทรทัศน์

ประเด็น	ระดับ 0	ระดับ 1	ระดับ 2	ระดับ 3
ใช้กับระดับ	“ป” และ “ค”	“ท”	“น๑๓” และ “น๑๘”	“ฉ”
9.1.1 การแสดงที่ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกสะเทือนใจ สะเทือนขวัญ หวาดกลัว วิตก	- ไม่มี (ดูข้อแนะนำในการผลิต)	- ไม่มี เว้นแต่เป็นไปตามบริบทของเรื่อง โดย 1) ไม่เป็นองค์ประกอบที่พบบ่อยในการนำเสนอ 2) สามารถเห็นภาพการตายการบาดเจ็บ บาดแผล เลือดตกยางออก 3) หากแสดงขั้นตอนการกระทำ และผู้ถูกกระทำ	- มีได้ ตามบริบทของเรื่อง โดย 1) สามารถแสดงขั้นตอนการกระทำ และผู้ถูกกระทำ รวมทั้ง ผลจากการกระทำนั้น โดยไม่เน้นถึงความทารุณโหดร้าย หรือขาดมนุษยธรรม 2) สามารถเห็นภาพการตายการบาดเจ็บ บาดแผล เลือดตกยางออก	- มีได้ โดยต้องไม่ ขัด ต่ อ กฎ ระเบียบ และกฎหมายอื่นที่เกี่ยวข้อง

		ต้องไม่เน้นผลจากการกระทำนั้นด้วยเทคนิคพิเศษและเสียง ประกอบ เพื่อเพิ่มความตื่นเต้นระทึกขวัญ 4) หากเป็นการแสดงความสามารถเฉพาะบุคคลให้ขึ้นข้อความกำกับ	3) หากเป็นการแสดงความสามารถหรือความเสี่ยงเฉพาะบุคคลให้ขึ้นข้อความกำกับ	
9.1.2 การใช้ความรุนแรงต่อตนเอง	- ไม่มี	- ไม่มี เว้นแต่เป็นไปตามบริบทของเรื่อง โดย 1) ไม่นำเสนอในลักษณะที่น่าชักจูง 2) ไม่เน้นการแสดงขั้นตอนการกระทำและผลจากการกระทำนั้น 3) หากเป็นการแสดงความสามารถหรือความเสี่ยงเฉพาะบุคคลให้ขึ้นข้อความกำกับ	- มีได้ ตามบริบทของเรื่อง โดย 1) ไม่เน้นให้เห็นขั้นตอนการกระทำและผลจากการกระทำที่ชัดเจน เพื่อลดความรุนแรง (ดูข้อแนะนำในการผลิต) 2) หากเป็นการแสดงความสามารถ หรือความเสี่ยงเฉพาะบุคคลให้ขึ้นข้อความกำกับ	- มีได้ โดยต้องไม่ขัดต่อกฎระเบียบและกฎหมายอื่นที่เกี่ยวข้อง

9.1.3 การใช้ ความรุนแรง ต่อผู้อื่น	- ไม่มี	- ไม่มี เว้น แต่ เป็นไปตามบริบท ของเรื่อง โดยไม่ นำเสนอในลักษณะ ชี้นำชักจูง โดย 1) ไม่เป็น องค์ ประกอบที่พบบ่อย ในการนำเสนอ 2) หากแสดง ขั้นตอนการกระทำ และผู้ถูกกระทำ ต้องไม่เน้นผลจาก การกระทำ 3) หากเป็นการ แสดงความสามารถ ความเสี่ยงเฉพาะ บุคคล ให้ ชี้ ข้อความกำกับ	- มีได้ ตามบริบทของ เรื่อง โดย 1) สามารถแสดง ขั้นตอนการกระทำ และผู้ถูกกระทำรวมทั้ง ผลจากการกระทำนั้น 2) สามารถแสดงการ ตายการบาดเจ็บ บาดแผล เลือดตกยาง ออก โดยไม่เน้นความ ทารุณโหดร้าย 3) หากเป็นการแสดง ความสามารถ ความ เสี่ยงเฉพาะบุคคลให้ ขึ้นข้อความกำกับ	- มีได้ โดยหาก เป็นการแสดงถึง พฤติกรรมที่ โหดร้าย ป่า เถื่อน ผิดมนุษย ต้องไม่ เน้น ขั้นตอนของการ กระทำ ผู้ถูกกระทำ และผลจากการ ถูกกระทำที่ ชัดเจน และต้อง ไม่ ชี้ ต ต่อ กฎระเบียบและ กฎหมายอื่นๆ
9.1.4 การใช้ ความรุนแรง ต่อสิ่งมีชีวิต อื่น หรือวัตถุ สิ่งของ	- ไม่มี เว้น แต่ เป็นการสาธิต เพื่อให้ความรู้ หรือพัฒนาการ เรียนรู้	- ไม่มี เว้น แต่ เป็นไปตามบริบท ของเรื่อง โดย 1) ไม่นำเสนอใน ลักษณะชี้นำ ชักจูง 2) สามารถแสดง ขั้นตอน การกระทำ และสิ่งที่ถูก กระทำได้โดยไม่ เน้นผลจากการ กระทำ 3) หากเป็นการ แสดง ความ	- มีได้ ตามบริบทของ เรื่อง โดย 1) สามารถแสดง ขั้นตอนการกระทำ และ สิ่งที่ถูกกระทำ รวมทั้ง ผลจากการกระทำนั้น 2) หากเป็นการแสดง การตาย บาดเจ็บ บาดแผล เลือดออก ต้องไม่เน้นการทรมาน ความสยดสยอง 3) หากเป็นการแสดง ความสามารถ ความ	- มีได้ โดยหาก เป็นการแสดงถึง พฤติกรรมที่ โหดร้าย ป่า เถื่อน ผิดมนุษย ต้องไม่ เน้น ขั้นตอน ของ การกระทำ สิ่ง ผู้ถูกกระทำและ ผลจากการถูก กระทำที่ชัดเจน และต้องไม่ขัด ต่อกฎระเบียบ

		สามารถ ความเสี่ยง เฉพาะบุคคลให้ขึ้น ข้อความกำกับ	เสี่ยงเฉพาะบุคคลให้ ขึ้นข้อความกำกับ	และกฎหมาย อื่นที่เกี่ยวข้อง
9.1.5 การ แสดงให้เห็น ถึงเหตุการณ์ หรือ อันตราย ร้ายแรง	- ไม่ มี (ดู ข้อแนะนำใน การผลิต)	- มีได้บ้าง ตาม บริบทของเรื่อง โดย ไม่ เป็น องค์ประกอบที่พบ บ่อยในการนำเสนอ	- มีได้ ตามบริบทของ เรื่อง	- มีได้ โดยต้อง ไม่ ขัด ต่ อ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย อื่นที่ เกี่ยวข้อง
9.1.6 การใช้ อาวุธในการ ทำร้ายผู้อื่น ตนเอง สิ่งของ	- ไม่มี เว้นแต่ เป็นการแสดง ของตัวละครที่ ไม่ใช่มนุษย์ หรือไม่ เป็น เนื้อหาหลักของ เรื่อง และ ไม่ นำเสนอ ลักษณะที่น่า ชัก จูง	- ไม่มี เว้น แต่ เป็นไปตามบริบท ของเรื่อง โดย 1) ไม่นำเสนอใน ลักษณะที่น่าชักจูง 2) ไม่เน้นการแสดง ถึงผลที่ได้รับจาก การใช้อาวุธ	- มีได้ ตามบริบทของ เรื่อง โดยสามารถ แสดงถึงกระบวนการ แต่ไม่นำเสนอใน ลักษณะที่น่าหรือชัก จูงให้เกิดพฤติกรรม เลียนแบบ	- มีได้ โดยต้อง ไม่ ขัด ต่ อ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย อื่นที่ เกี่ยวข้อง
9.1.7 การ ดัดแปลง สิ่งของ รอบตัวให้ เป็นอาวุธใน การทำร้าย ผู้อื่น ตนเอง สิ่งของ	- ไม่มี เว้นแต่ เป็นการแสดง ของตัวละครที่ ไม่ใช่มนุษย์ โดย ไม่เป็นเนื้อหา หลักของเรื่อง หรือ การ นำเสนอ ลักษณะ ชื่น นำ ชัก จูง	- ไม่มี เว้น แต่ เป็นไปตามบริบท ของเรื่อง โดยไม่ เน้นผลที่ได้รับจาก การกระทำ (ดู ข้อแนะนำในการ ผลิต)	- มีได้ ตามบริบทของ เรื่อง โดยสามารถ แสดงถึงกระบวนการ แต่ไม่นำเสนอใน ลักษณะที่น่า หรือชัก จูงให้เกิดพฤติกรรม เลียนแบบ	- มีได้ โดยต้อง ไม่ ขัด ต่ อ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย อื่นที่ เกี่ยวข้อง

9.1.8 ความรุนแรงในรูปแบบจินตนาการ (Fantasy Violence)	- ไม่มี เว้นแต่เป็นการแสดงของตัวละครที่ไม่ใช่มนุษย์โดยไม่เป็นเนื้อหาหลักของเรื่อง หรือ การนำเสนอและไม่นำเสนอลักษณะที่น่าชักจูง	- ไม่มี เว้น แต่ เป็นไปตามบริบทของเรื่อง โดยไม่เน้นการแสดงถึงขั้นตอนการกระทำและถูกกระทำ รวมทั้งผลจากการกระทำ	- มีได้ ตามบริบทของเรื่อง โดยสามารถแสดง ขั้นตอนการกระทำ และผู้ถูกกระทำ รวมทั้ง ผลจากการกระทำนั้น	- มีได้ โดยต้องไม่ ขัด ต่ อ กฎ ระเบียบ และกฎหมายอื่นที่ เกี่ยวข้อง
9.1.9 การกระทำอันผิดกฎหมายรวมทั้ง การใช้หรือการ แสดง ให้ เห็นสารเสพติดของมีนเมาทุกประเภท การพนัน และการค้าประเวณี	- ไม่มี	- ไม่มี เว้น แต่ เป็นไปตามบริบทของเรื่อง โดย 1) ไม่นำเสนอ ในลักษณะที่น่าชักจูง 2) ไม่เน้นการแสดงถึงกระบวนการกระทำที่ชัดเจน 3) แสดงให้เห็นถึงผลหรือโทษที่ได้รับจากการกระทำนั้น 4) ขึ้นข้อความกำกับว่าเป็นการกระทำที่ผิดกฎหมาย	- มีได้ ตามบริบทของเรื่อง โดย 1) สามารถแสดง กระบวนการของการกระทำได้บ้าง โดยต้องแสดงให้เห็นถึงผลหรือโทษที่ได้รับจากการกระทำนั้น 2) ขึ้นข้อความกำกับว่าเป็นการกระทำที่ผิดกฎหมาย	- มีได้ โดยต้องไม่ ขัด ต่ อ กฎ ระเบียบ และกฎหมายอื่นที่ เกี่ยวข้อง

9.1.10 พื้นที่หรือสถานที่เฉพาะที่ไม่เหมาะสมสำหรับเด็ก	- ไม่มี เว้นแต่เป็นการสาธิตให้ความรู้ หรือพัฒนาการเรียนรู้ เป็นเรื่องในจินตนาการ หรือ การ์ตูนสำหรับเด็ก โดย 1) ไม่เป็นองค์ประกอบที่พบบ่อย 2) ไม่นำเสนอลักษณะที่น่าชักจูง 3) ไม่เน้นการแสดงถึงกิจกรรมในสถานที่นั้น	- มีได้บ้าง ตามบริบทของเรื่องที่ไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ หรือเป็นเรื่องในจินตนาการ (แฟนตาซี) หรือการ์ตูนสำหรับเด็ก โดย 1) ไม่นำเสนอในลักษณะที่น่าชักจูง 2) ไม่เน้นการแสดงถึงกิจกรรมที่ดำเนินในสถานที่นั้น	- มีได้ ตามบริบทของเรื่อง โดยไม่นำเสนอในลักษณะที่น่าชักจูง	- มีได้ โดยต้องไม่ขัดต่อกฎระเบียบและกฎหมายอื่นที่เกี่ยวข้อง
9. 1. 11 เหตุการณ์กิจกรรมพฤติกรรมหรือความเชื่อที่ชักจูงไปสู่อันตรายหรือเสี่ยงต่อการดำเนินชีวิตในวัยเด็ก	- ไม่มี	- ไม่มี เว้นแต่เป็นไปตามบริบทของเรื่องที่ไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ โดย 1) ไม่นำเสนอในลักษณะที่น่าชักจูง 2) หากเป็นการแสดงความเสี่ยงสามารถ ความเชื่อเฉพาะบุคคล ให้ขึ้นข้อความกำกับ	- มีได้ ตามบริบทของเรื่อง โดย 1) ไม่นำเสนอในลักษณะที่น่าชักจูง 2) หากเป็นการแสดงความสามารถ ความเสี่ยง หรือความเชื่อเฉพาะบุคคลให้ขึ้นข้อความกำกับ เตือนถึงอันตรายจากการเลียนแบบ	- มีได้ โดยต้องไม่ขัดต่อกฎระเบียบและกฎหมายอื่นที่เกี่ยวข้อง

9.1.12 การนำเสนอประเด็นที่เกี่ยวข้องกับเชื้อชาติชาติพันธุ์เพศ ศาสนา สถานะ ชนชั้น หรือการแ ส ด ง ที่ ก่อให้เกิดทัศนคติทางลบต่อบุคคลหรือกลุ่มบุคคลอื่น	- ไม่มี	- มีได้บ้าง ตามบริบทของเรื่องที่ ไม่ ส า ม า ร ถ หลีกเลียงได้ โดยเป็นการเรียนรู้เกี่ยวกับสภาพปัญหาสังคม หรือสะท้อนสังคมที่เป็นจริง เพื่อประโยชน์ในการเรียนรู้	- มีได้ ตามบริบทของเรื่อง โดยต้องไม่นำเสนอในลักษณะชี้นำชักจูงให้เกิดการดูถูกเหยียดหยาม และเกิดการเลือกปฏิบัติ	- มีได้ โดยต้องไม่ขัดต่อกฎระเบียบ และกฎหมายอื่นที่เกี่ยวข้อง
9.1.13 การใช้ ใ ช้ ไ ส ย ศาสตร์ เวทมนต์ ปาฏิหาริย์ เรื่องเหนือธรรมชาติ	- ไม่มี	- มีได้บ้าง ตามบริบทของเรื่องที่ ไม่สามารถหลีกเลียงได้ หรือเป็นการเรียนรู้ให้ความรู้ด้านวิชาการ หรือ เป็น เรื่อง ใน จินตนาการหรือการ์ตูนสำหรับเด็ก 1) ไม่นำเสนอในลักษณะชี้นำชักจูงให้หลงเชื่อ งามาย 2) ขึ้นข้อความกำกับเตือนเนื้อหาที่ต้องใช้วิจารณญาณ ในการรับชม	- มีได้ ตามบริบทของเรื่อง โดย 1) ไม่นำเสนอในลักษณะชี้นำชักจูงให้หลงเชื่อ งามาย 2) ขึ้นข้อความกำกับเตือนเนื้อหาที่ต้องใช้วิจารณญาณ ในการรับชม	- มีได้ โดยต้องไม่ขัดต่อกฎระเบียบ และกฎหมายอื่นที่เกี่ยวข้อง

9.2 ด้านเรื่องทางเพศ

ประเด็น	ระดับ 0	ระดับ 1	ระดับ 2	ระดับ 3
ใช้กับระดับ	“ป” และ “ด”	“ท”	“น๑๓” และ “น๑๔”	“ฉ”
9.2.1 สรีระและการแต่งกาย	- ไม่มีการแต่งกายที่ไม่มิดชิด ไม่เหมาะสมกับกาลเทศะและประเพณี โดยเฉพาะตัวละครพิธีกรหรือผู้ร่วมรายการที่เป็นเด็กหรือเยาวชน ควรแต่งกายให้เหมาะสมกับวัย เว้นแต่เป็นไปตามบริบทของเรื่องที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ หรือเป็นจินตนาการ (แฟนตาซี) หรือการ์ตูนสำหรับเด็ก หรือเป็นการแต่งกายในกิจกรรมที่ได้รับการยอมรับในสังคม ถูกต้องตามกาลเทศะและตามกติกาสากล	- ไม่มีภาพสรีระและการแต่งกายที่โป๊ ไม่มิดชิด ที่มีเจตนาเพื่อยั่วเย้าอารมณ์ เว้นแต่เป็นไปตามบริบทของเรื่องที่ไม่พบบ่อนักการนำเสนอ หรือ เป็นการแต่งกายในกิจกรรมที่ได้รับการยอมรับในสังคม ถูกต้องตามกาลเทศะ และตามกติกาสากล(Dress Code)	- มีภาพสรีระและการแต่งกายที่ไม่มิดชิดได้บ้างตามบริบทของเรื่องที่ ไม่ อ า จ หลีกเลี่ยงได้	- มิได้ โดยต้องไม่ขัดต่อกฎระเบียบ และกฎหมายอื่นที่เกี่ยวข้อง

9.2.2 การแสดงถึงสัมพันธภาพทางเพศที่ส่งผลให้เกิดความรู้สึกทางเพศและกิริยาท่าทางที่สื่อความหมายทางเพศที่ไม่เหมาะสม	- ไม่มี	- มีได้บ้างตามบริบทของเรื่องโดย 1) ไม่เป็นองค์ประกอบที่พบบ่อย 2) ไม่นำเสนอในลักษณะที่น่า ชักจูง 3) การแสดงความรักที่เหมาะสมตามประเพณี 4) ไม่เน้นแสดงถึงขั้นตอนการกระทำที่ชัดเจน	- มีได้ ตามบริบทของเรื่อง แต่ต้องไม่แสดงพฤติกรรมที่สื่อไปในทางลามกอนาจาร	- มีได้ โดยหากเป็นการแสดงสัมพันธภาพทางเพศที่ผิดประเพณี ผิดกฎหมาย ผิดธรรมชาติ ต้องไม่เน้นขั้นตอนการกระทำอย่างชัดเจน และต้องไม่ขัดต่อกฎ ระเบียบ และกฎหมายอื่นๆ
--	---------	---	--	--

9.3 ด้านภาษา

ประเด็น	ระดับ 0	ระดับ 1	ระดับ 2	ระดับ 3
ใช้กับระดับ	“ป” และ “ด”	“ท”	“น๑๓” และ “น๑๔”	“น”
9.2.3 ค่านิยมเรื่องเพศที่ไม่เหมาะสมกับสังคมและวัฒนธรรมไทย	- ไม่มี	- ไม่มี เว้นแต่เป็นไปตามบริบทของเรื่องที่ไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ หรือเป็นเรื่องในจินตนาการหรือการ์ตูนสำหรับเด็ก หรือเป็นการเรียนรู้เกี่ยวกับสภาพปัญหาสังคม หรือสะท้อนสังคมที่เป็นจริง เพื่อประโยชน์	- มีได้ ตามบริบทของเรื่อง แต่ต้องไม่แสดงพฤติกรรมที่สื่อไปในทางลามกอนาจาร	- มีได้ โดยหากเป็นการแสดงค่านิยมเรื่องเพศที่ไม่เหมาะสม ต้องไม่เน้นขั้นตอนการกระทำอย่างชัดเจน และต้องไม่ขัดต่อกฎ ระเบียบ และกฎหมายอื่นๆ

		ในการเรียนรู้ โดย ไม่นำเสนอใน ลักษณะชี้นำ ชักจูง		
9.3.1 การใช้ ภาษาที่ไม่ เหมาะสม ล้อแหลม หมิ่นเหม่ สื่อ ความหมาย ในเชิงลบ	- ไม่มี	- มีได้บ้าง ตาม บริบทของเรื่อง โดย ไม่ เป็น องค์ประกอบที่พบ บ่อย ในการ นำเสนอ	- มีได้ ตามบริบทของ เรื่อง โดยไม่ทำให้เกิด ความเข้าใจทางภาษา ผิดเพี้ยน	- มีได้ โดยต้องไม่ ขัดต่อกฎระเบียบ และกฎหมายอื่นที่ เกี่ยวข้อง
9.3.2 การใช้ ภาษาที่ไม่ สุภาพ ก้าวร้าว รุนแรง ดู หมิ่น ลดทอน ศักดิ์ศรีความ เป็นมนุษย์	- ไม่มี	- มีได้บ้าง ตาม บริบทของเรื่อง โดย ไม่ เป็น องค์ประกอบที่พบ บ่อยในการนำเสนอ	- มีได้ ตามบริบทของ เรื่อง	- มีได้ โดยต้องไม่ ขัดต่อกฎระเบียบ และกฎหมายอื่น ที่เกี่ยวข้อง
9.3.3 ภาษา สแลง	- ไม่มี	- มีได้บ้าง ตาม บริบทของเรื่องโดย 1) ไม่ เป็น องค์ประกอบที่พบ บ่อยในการนำเสนอ 2) หากเป็นคำพูด ในชีวิตประจำวัน ตามยุคสมัย ต้องไม่ หยาบคาย หรือ ก้าวร้าว	- มีได้ ตามบริบทของ เรื่อง โดยไม่ทำให้เกิดความ เข้าใจทางภาษา ผิดเพี้ยน	- มีได้ โดยต้องไม่ ขัดต่อกฎระเบียบ และกฎหมายอื่น ที่เกี่ยวข้อง

นอกจากนี้ คู่มือมาตรฐานกลางการตรวจสอบและการจัดระดับความเหมาะสมของรายการในกิจการโทรทัศน์ (2560) ได้อธิบายแนวทางการนำเสนอเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมในรายการโทรทัศน์จากกรณีศึกษา โดยแบ่งออกเป็นสถานการณ์การนำเสนอเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม 12 สถานการณ์ ดังนี้

1) ฉากการใช้อำกำลังข่มขืนผู้หญิงในทุกสถานการณ์

1.1) เรต ท กำหนดให้ “ไม่มี” เว้นแต่เป็นไปตามบริบทของเรื่อง โดย

- ไม่เป็นองค์ประกอบที่พบบ่อยในการนำเสนอ
- สามารถเห็นภาพการตาย บาดเจ็บ เลือดตกยางออก
- หากแสดงขั้นตอนการกระทำและผู้ถูกกระทำ ต้องไม่เน้นผลจากการกระทำนั้น ด้วยเทคนิคพิเศษและเสียง ประกอบเพื่อเพิ่มความตื่นเต้น ระทึกขวัญ
- หากเป็นการแสดงความสามารถเฉพาะบุคคลให้ขึ้น

1.2) เรต น13 และ น18 กำหนดให้ “มีได้” ตามบริบทของเรื่อง โดย

- สามารถแสดงขั้นตอนการกระทำ และผู้ถูกกระทำรวมทั้ง ผลจากการกระทำนั้น โดยไม่เน้นถึงความทารุณโหดร้ายหรือขาดมนุษยธรรม
- สามารถเห็นภาพการตาย บาดเจ็บ เลือดตกยางออก
- หากเป็นการแสดงความสามารถ หรือความเสี่ยงเฉพาะบุคคลให้ขึ้นข้อความกำกับ

2) การใช้อำกำลังทำร้ายผู้อื่นให้เกิดความเจ็บปวด ทรมาน

2.1) เรต ท กำหนดให้ “ไม่มี” เว้นแต่เป็นไปตามบริบทของเรื่อง โดย

- ไม่เป็นองค์ประกอบที่พบบ่อยในการนำเสนอ
- สามารถเห็นภาพการตาย บาดเจ็บ เลือดตกยางออก
- หากแสดงขั้นตอนการกระทำและผู้ถูกกระทำ ต้องไม่เน้นผลจากการกระทำนั้น ด้วยเทคนิคพิเศษและเสียง ประกอบเพื่อเพิ่มความตื่นเต้น ระทึกขวัญ

2.2) เรต น13 และ น18 กำหนดให้ “มีได้” ตามบริบทของเรื่อง โดย

- สามารถแสดงขั้นตอนการกระทำ และผู้ถูกกระทำรวมทั้ง ผลจากการกระทำนั้น โดยไม่เน้นถึงความทารุณโหดร้ายหรือขาดมนุษยธรรม
- สามารถเห็นภาพการตาย บาดเจ็บ เลือดตกยางออก
- หากเป็นการแสดงความสามารถ หรือความเสี่ยงเฉพาะบุคคลให้ขึ้นข้อความกำกับ

3) พฤติกรรมก้าวร้าว ขว้างปาสิ่งของ หรือทำร้ายตัวเอง

3.1) เรต ท กำหนดให้ “ไม่มี” เว้นแต่เป็นไปตามบริบทของเรื่อง โดย

- ไม่เป็นองค์ประกอบที่พบบ่อยในการนำเสนอ

- สามารถเห็นภาพการตาย บาดเจ็บ เลือดตกยางออก
- หากแสดงขั้นตอนการกระทำและผู้ถูกกระทำ ต้องไม่เน้นผลจากการกระทำนั้น ด้วยเทคนิคพิเศษและเสียง ประกอบเพื่อเพิ่มความตื่นเต้น ระทึกขวัญ
- หากเป็นการแสดงความสามารถเฉพาะบุคคลให้ขึ้นข้อความกำกับ

3.2) เรต น13 และ น18 กำหนดให้ “มีได้” ตามบริบทของเรื่อง โดย

- สามารถแสดงขั้นตอนการกระทำ และผู้ถูกกระทำรวมทั้ง ผลจากการกระทำนั้น โดยไม่เน้นถึงความทารุณโหดร้ายหรือขาดมนุษยธรรม
- สามารถเห็นภาพการตาย บาดเจ็บ เลือดตกยางออก
- หากเป็นการแสดงความสามารถ หรือความเสี่ยงเฉพาะบุคคลให้ขึ้นข้อความกำกับ

4) ความรุนแรงต่อร่างกาย เช่น การใช้ถาดตบหัว เอามือตบหน้าเอาเท้า ถีบ โดย ผู้ร่วมเหตุการณ์รู้สึกตกชบขัน

4.1) เรต ท กำหนดให้ “ไม่มี” เว้นแต่เป็นไปตามบริบทของเรื่อง โดย

- ไม่เป็นองค์ประกอบที่พบบ่อยในการนำเสนอ
- สามารถเห็นภาพการตาย บาดเจ็บ เลือดตกยางออก
- หากแสดงขั้นตอนการกระทำและผู้ถูกกระทำ ต้องไม่เน้นผลจากการกระทำนั้น ด้วยเทคนิคพิเศษและเสียง ประกอบเพื่อเพิ่มความตื่นเต้น ระทึกขวัญ

4.2) เรต น13 และ น18 กำหนดให้ “มีได้” ตามบริบทของเรื่อง โดย

- สามารถแสดงขั้นตอนการกระทำ และผู้ถูกกระทำรวมทั้ง ผลจากการกระทำนั้น โดยไม่เน้นถึงความทารุณโหดร้ายหรือขาดมนุษยธรรม
- สามารถเห็นภาพการตาย บาดเจ็บ เลือดตกยางออก
- หากเป็นการแสดงความสามารถ หรือความเสี่ยงเฉพาะบุคคลให้ขึ้นข้อความกำกับ

5) ภาพสะท้อนขวัญ สะเทือนใจ เช่น การนำงูมาทำให้เกิดความ หวาดกลัว การนำ กบ ตุ๊กแก หรือสัตว์เลื้อยคลานอื่นๆ มาโยนใส่กันเพื่อความตลกขบขัน

5.1) เรต ท กำหนดให้ “ไม่มี” เว้นแต่เป็นไปตามบริบทของเรื่อง โดย

- ไม่เป็นองค์ประกอบที่พบบ่อยในการนำเสนอ
- สามารถเห็นภาพการตาย บาดเจ็บ เลือดตกยางออก
- หากแสดงขั้นตอนการกระทำและผู้ถูกกระทำ ต้องไม่เน้นผลจากการกระทำนั้น ด้วยเทคนิคพิเศษและเสียง ประกอบเพื่อเพิ่มความตื่นเต้น ระทึกขวัญ

5.2) เรต น13 และ น18 กำหนดให้ “มีได้” ตามบริบทของเรื่อง โดย

- สามารถแสดงขั้นตอนการกระทำ และผู้ถูกกระทำรวมทั้ง ผลจากการกระทำนั้น โดยไม่เน้นถึงความทารุณโหดร้ายหรือขาดมนุษยธรรม
- สามารถเห็นภาพการตาย บาดเจ็บ เลือดตกยางออก
- หากเป็นการแสดงความสามารถ หรือความเสี่ยงเฉพาะบุคคลให้
ขึ้นข้อความกำกับ

6) ฉากที่แสดงการเล่าโลม ทำให้เกิดอารมณ์ทางเพศ เช่น ภาพการกอดรัด ถูบไล้ ใช้
ชอกคอในที่สาธารณะ

6.1) เรต “ท” และ “น13” กำหนดให้ “ไม่มี” ภาพสรีระและการแต่งกาย
ที่โป๊ ไม่มีมิดชิด ที่มีเจตนาเพื่อยั่วยุกามารมณ์เว้นแต่เป็นไปตามบริบทของเรื่องที่ไม่พบบ้อยในการ
นำเสนอ หรือเป็นการแต่งกายในกิจกรรมที่ได้รับการยอมรับในสังคม ถูกต้องตามกาลเทศะ และตาม
กติกาสากล (Dress Code)

6.2) เรต “น 18” มีภาพสรีระและการแต่งกายที่ไม่มีมิดชิดได้บ้างตามบริบท
ของเรื่องที่ไม่ อาจหลีกเลี่ยงได้

7) ฉากจูบกัน เช่น วิวรุ่นในชุดนักเรียนจูบกัน เพศเดียวกันจูบกันในที่ สาธารณะ

7.1) เรต “ท” และ “น13” กำหนดให้ “ไม่มี” ภาพสรีระและการแต่งกาย
ที่โป๊ ไม่มีมิดชิด ที่มีเจตนาเพื่อยั่วยุกามารมณ์เว้นแต่เป็นไปตามบริบทของเรื่องที่ไม่พบบ้อยในการ
นำเสนอ หรือเป็นการแต่งกายในกิจกรรมที่ได้รับการยอมรับในสังคม ถูกต้องตามกาลเทศะ และตาม
กติกาสากล (Dress Code)

7.2 เรต “น 18” มีภาพสรีระและการแต่งกายที่ไม่มีมิดชิดได้บ้างตามบริบท
ของเรื่องที่ไม่ อาจหลีกเลี่ยงได้

8) ภาพผู้หญิงแต่งกายด้วยเสื้อผ้าน้อยชิ้น สื่อเจตนาให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ และ
ความรู้สึกทางเพศ และอาจเกิดพฤติกรรมการเล่นแบบ

8.1) เรต “ท” และ “น13” กำหนดให้ “ไม่มี” ภาพสรีระและการแต่งกาย
ที่โป๊ ไม่มีมิดชิด ที่มีเจตนาเพื่อยั่วยุกามารมณ์เว้นแต่เป็นไปตามบริบทของเรื่องที่ไม่พบบ้อยในการ
นำเสนอ หรือเป็นการแต่งกายในกิจกรรมที่ได้รับการยอมรับในสังคม ถูกต้องตามกาลเทศะ และตาม
กติกาสากล (Dress Code)

8.2) เรต “น 18” มีภาพสรีระและการแต่งกายที่ไม่มีมิดชิดได้บ้างตามบริบท
ของเรื่องที่ไม่ อาจหลีกเลี่ยงได้

9) การถ้อยคำก้าวร้าวต่อบุพการี ผู้มีพระคุณ

9.1) เรต ท มีได้บ้าง ตามบริบทของเรื่องโดย ไม่เป็นองค์ประกอบที่พบบ่อยในการนำเสนอ

9.2) เรต น13 การใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสม ล่อแหลม หมิ่นเหม่ สื่อความหมายในเชิงลบ มีได้ ตามบริบทของเรื่อง โดยไม่ทำให้เกิดความเข้าใจทางภาษาผิดเพี้ยน การใช้ภาษาที่ไม่สุภาพ ก้าวร้าว รุนแรง ดูหมิ่น นำมาซึ่งการลดทอนศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์มีได้ ตามบริบทของเรื่อง

10) การถ้อยคำดูหมิ่นเหยียดหยาม เหมารวม ละเมิดศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ เช่น ไอ้บ้านนอก ไอ้ควาย ไอ้สัตว์ ไอ้ลาว

10.1) เรต ท มีได้บ้าง ตามบริบทของเรื่องโดย ไม่เป็นองค์ประกอบที่พบบ่อยในการนำเสนอ

10.2) เรต น13 การใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสม ล่อแหลม หมิ่นเหม่ สื่อความหมายในเชิงลบ มีได้ ตามบริบทของเรื่อง โดยไม่ทำให้เกิดความเข้าใจทางภาษาผิดเพี้ยน การใช้ภาษาที่ไม่สุภาพ ก้าวร้าว รุนแรง ดูหมิ่น นำมาซึ่งการลดทอนศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์มีได้ ตามบริบทของเรื่อง

11) การใช้ภาษาหยาบโลน สองแง่สองง่าม ส่อไปทางลามก เช่น อมกล้วย เข้าประตูหลัง

11.1) เรต ท มีได้บ้าง ตามบริบทของเรื่องโดย ไม่เป็นองค์ประกอบที่พบบ่อยในการนำเสนอ

11.2) เรต น13 การใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสม ล่อแหลม หมิ่นเหม่ สื่อความหมายในเชิงลบ มีได้ ตามบริบทของเรื่อง โดยไม่ทำให้เกิดความเข้าใจทางภาษาผิดเพี้ยน การใช้ภาษาที่ไม่สุภาพ ก้าวร้าว รุนแรง ดูหมิ่น นำมาซึ่งการลดทอนศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์มีได้ ตามบริบทของเรื่อง

12) การใช้ภาษาไม่เหมาะสม ก้าวร้าว หยาบคาย เช่น กู มึง ไอ้ห่า อีตอแหล

12.1) เรต ท มีได้บ้าง ตามบริบทของเรื่องโดย ไม่เป็นองค์ประกอบที่พบบ่อยในการนำเสนอ

12.2) เรต น13 การใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสม ล่อแหลม หมิ่นเหม่ สื่อความหมายในเชิงลบ มีได้ ตามบริบทของเรื่อง โดยไม่ทำให้เกิดความเข้าใจทางภาษาผิดเพี้ยน การใช้ภาษาที่ไม่สุภาพ ก้าวร้าว รุนแรง ดูหมิ่น นำมาซึ่งการลดทอนศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์มีได้ ตามบริบทของเรื่อง

เมื่อพิจารณาแนวคิดจริยธรรม จรรยาบรรณ การกำกับดูแลเนื้อหาในกิจการโทรทัศน์ และการจัดระดับความเหมาะสมของรายการโทรทัศน์แล้วนั้น จะเห็นได้ว่า ยังคงเป็นประเด็นที่มักมีการ

พูดถึงกันอยู่เสมอ แม้ในปัจจุบันจะมีเทคโนโลยีการสื่อสารด้านอื่นๆ หรือสื่อออนไลน์เข้ามามีบทบาทเพิ่มมากขึ้น แต่สื่อโทรทัศน์ก็ยังคงเป็นสื่อหลักที่มีผู้บริโภคอยู่มากที่สุด ดังนั้น จึงมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องควบคุมดูแล และกำกับเนื้อหาที่อาจเป็นภัยกับสังคมได้ ซึ่งจากแนวคิดและทฤษฎีข้างต้นนี้ จะทำให้สามารถนำมาวิเคราะห์ถึงการควบคุมดูแลเนื้อหาในรายการโทรทัศน์อย่างรายการเกมโชว์ได้เป็นอย่างดี โดยศึกษาจากมาตรการและจริยธรรมทางวิชาชีพ กอปรกับแนวทางปฏิบัติในการผลิตรายการโทรทัศน์ เพื่อให้สังคมได้รับเนื้อหาสาระที่เป็นประโยชน์ต่อสาธารณะ โดยไม่กระทบต่อสิทธิเสรีภาพในการนำเสนอของสื่อด้วย

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการนำเสนอเรื่องเพศ ภาษา ความรุนแรง ภาพตัวแทน และรายการเกมโชว์ รวมถึงการกำกับดูแลเนื้อหาในกิจการโทรทัศน์ หรือการจัดระดับความเหมาะสมต่างๆ ในรายการโทรทัศน์ พบว่า มีงานวิจัยจำนวนหนึ่งที่ได้ทำการศึกษาประเด็นการนำเสนอเนื้อหาในสื่อโทรทัศน์หรือสื่ออื่นๆ โดยเฉพาะการนำเสนอเนื้อหาที่อาจเป็นภัยต่อสังคมได้

ธาม เชื้อสถาปนศิริ (2551) ศึกษาเรื่อง อคติ/ภาพตัวแทนในละครซิตคอม ในฟรีทีวี 3, 5, 7 และ 9 โดยการวิเคราะห์เนื้อหาละครซิตคอม ช่วงเดือนกันยายน – ธันวาคม 2550 พบว่า มีรายการละครซิตคอมทั้งสิ้น 14 เรื่อง จาก 4 ช่องสถานี ได้แก่ อันดับ 1 คือ ช่อง 7 พบละครซิตคอม 4 เรื่อง คิดเป็น 4.26 ชั่วโมง/สัปดาห์ อันดับ 2 คือ ช่อง 3 พบละครซิตคอม 5 เรื่อง คิดเป็น 3.45 ชั่วโมง/สัปดาห์ อันดับ 3 คือ ช่อง 9 พบละครซิตคอม 3 เรื่อง คิดเป็น 2.45 ชั่วโมง/สัปดาห์ และอันดับ 4 คือ ช่อง 5 พบละครซิตคอม 2 เรื่อง คิดเป็น 20 นาที/สัปดาห์ โดยส่วนใหญ่จะมีเค้าโครงเรื่องเกี่ยวกับชีวิตครอบครัว, ความสัมพันธ์ระหว่างสังคมเมืองกับชนบท, การสะท้อนสถานการณ์ของสังคม หรือสถานการณ์อื่นๆ ที่มีความสนุกสนาน ซึ่งปรากฏภาพตัวแทนของผู้หญิงมีบทบาทตกเป็นรองผู้ชายค่อนข้างมาก บางเรื่องผู้หญิงก็ไม่ได้มีบทบาทอะไรนอกจากการเป็นตัวประกอบ ตัวตลก และเป็นวัตถุทางเพศ นอกจากนี้ยังปรากฏเนื้อหา อคติและการเหยียดเพศหญิง เพศที่สาม และความงามในระดับที่ค่อนข้างมากอีกด้วย

ชนัญสรุ อรณพ ณ อุรุยา (2556) ศึกษาเรื่อง การกำกับดูแลเนื้อหารายการที่อาจเป็นภัยในกิจการโทรทัศน์ของประเทศไทย เพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชนภายใต้ภาวะสื่อหลอมรวม พบว่า เนื้อหารายการที่อาจเป็นภัย ได้แก่ เนื้อหาเรื่องเพศ ความรุนแรง ภาษาหยาบคาย และการเลือกปฏิบัติ จะก่อให้เกิดผลกระทบในเชิงลบต่อความคิด ความรู้สึก และการใช้เหตุผลของเด็กและเยาวชนที่เปิดรับสื่อ นั้น ซึ่งในต่างประเทศส่วนใหญ่ใช้การกำกับดูแลร่วมกันในการคุ้มครองเด็กและเยาวชน ให้

พร้อมรับมือกับความท้าทายจากภาวะสื่อหลอมรวม เช่นเดียวกับในประเทศไทย ที่มีการปฏิรูปสื่อ โดยริเริ่มการใช้เครื่องมือการจัดระดับความเหมาะสมของรายการโทรทัศน์ที่เน้นแนวทางการส่งเสริมเนื้อหาในเชิงบวกมากยิ่งขึ้น และในปัจจุบันการกำกับดูแลเนื้อหาที่อาจเป็นภัยในกิจการโทรทัศน์ส่วนใหญ่จะดูแลโดยหน่วยงานผู้มีอำนาจตามกฎหมาย (Statutory regulation) นอกจากนี้ กสทช.ยังได้กำหนดกฎเกณฑ์การเข้าถึง และสัดส่วนของรายการสำหรับเด็กและเยาวชนอย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น ซึ่งก็ยังมีข้อจำกัดในการกำกับดูแลรายการอยู่ ได้แก่ 1) การกำกับดูแลโดยหน่วยงานผู้มีอำนาจตามกฎหมาย มีความล่าช้า และยังขาดประสิทธิภาพในกลไกการจัดการเรื่องร้องเรียนต่างๆ การแบ่งงานไม่ชัดเจน หรือขอบเขตเรื่องร้องเรียน และกระบวนการส่งต่อการกำกับดูแลขององค์กรไม่มีความชัดเจน และนโยบายของ กสทช.ไม่ชัดเจน 2) ข้อจำกัดการกำกับดูแลกันเองของผู้ให้บริการโทรทัศน์ที่ขาดกลไกการตรวจสอบจากตัวแทนของภาคส่วนอื่นๆ และขาดการประชาสัมพันธ์รับเรื่องร้องเรียนจากประชาชนให้รับทราบโดยทั่วกัน 3) ข้อจำกัดการกำกับดูแลกันเองขององค์กรวิชาชีพในกิจการโทรทัศน์ ยังไม่มีมาตรการบังคับใช้ที่เพียงพอให้เกิดการปฏิบัติตามมาตรฐานจริยธรรมของสมาชิก 4) ข้อจำกัดในการสนับสนุนผลักดันเชิงนโยบาย ยังขาดความรู้ของภาควิชาในการพัฒนานโยบายด้านการคุ้มครองเด็กและเยาวชน หรือนโยบายรู้เท่าทันสื่อ ตลอดจนการรณรงค์สื่อกับสังคมอย่างมีประสิทธิภาพ 5) การจัดระดับความเหมาะสมของรายการโทรทัศน์ที่ขาดมาตรฐานที่เป็นทวิสัย ไม่ชัดเจน และมีหลักเกณฑ์ที่ไม่เหมาะสม 6) การกำหนดช่วงเวลาที่ไม่สอดคล้องกับพฤติกรรมของผู้ชม ในปัจจุบัน ทั้งนี้ ได้ให้แนวทางในการพัฒนาปรับปรุงเครื่องมือในการกำกับดูแลเนื้อหาที่อาจเป็นภัย โดยการเพิ่มมาตรการในการจัดระดับความเหมาะสม, ปรับปรุงแก้ไขหลักเกณฑ์การประเมิน, บังคับใช้มาตรการการจำกัดเวลาออกอากาศของ กสทช. อย่างจริงจัง, ส่งเสริมการรับรู้ เข้าใจ และการใช้ประโยชน์จากเครื่องมือการกำกับดูแลให้กับกลุ่มผู้ปกครอง และสร้างระบบการให้ข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหาที่เป็นภัยให้เป็นมาตรฐาน สำหรับบริการสตรีมมิ่งที่ออกอากาศต่างแพลตฟอร์ม

สิริภิญญ์ อินทรประเสริฐ (2557) ศึกษาเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างอิทธิพลของสื่อกับพฤติกรรมความรุนแรงของเด็กและเยาวชน ในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า 1) พฤติกรรมความรุนแรงของเด็กแบ่งออกเป็น พฤติกรรมความรุนแรงที่แสดงออกทางวาจา โดยใช้คำพูดเยาะเย้ย ดุหมิ่น ถากถางผู้อื่นมากที่สุด ส่วนพฤติกรรมความรุนแรงที่แสดงออกทางกายอันดับแรกคือการเตะถีบ ต่อย ตี เป็นต้น ส่วนแนวโน้มการเกิดพฤติกรรมความรุนแรงในอนาคต พบว่ากลุ่มตัวอย่างจะไม่แสดงพฤติกรรมความรุนแรงใดๆ แม้ว่าจะถูกกระตุ้นก็ตาม 2) อิทธิพลของสื่อที่มีความสัมพันธ์กับความรุนแรงของเด็กและเยาวชนอันดับแรก ได้แก่ สื่อโทรทัศน์ รองลงมาคืออินเทอร์เน็ต และภาพยนตร์ ซึ่งจะปรากฏความรุนแรงด้านภาพและเสียงในบ่อยครั้ง 3) ปัจจัยแวดล้อมด้านสื่อของเด็กและเยาวชนที่มีความสัมพันธ์กับความรุนแรงอยู่ในระดับปานกลาง ได้แก่ สื่อบุคคลภายในครอบครัว/นอกครอบครัว และสถานการณ์ในชุมชน

มูลนิธิสื่อมวลชนศึกษา (2558) ศึกษาเรื่อง จริยธรรมสื่อโทรทัศน์กับผลกระทบต่อ พัฒนาการของเด็ก: ศึกษาเปรียบเทียบ โทรทัศน์ดิจิทัลช่องที่ได้รับความนิยม ช่วง ตุลาคม 2557 และ มกราคม 2558 พบว่า 1) เนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศในลักษณะของการยั่ววนทางเพศ และเพศสัมพันธ์โดยนัยมากที่สุด 2) พบรายการที่มีการใช้ภาษาส่อทางเพศ และภาษาหยาบคายในทุกๆ ช่อง ซึ่งส่วนใหญ่มักเป็นกลุ่มรายการประเภทบันเทิง/ เกมโชว์ และละคร โดยมุ่งหวังให้ผู้ชมรู้สึกตลกขบขันไปกับการแสดง 3) พบเนื้อหาที่มีความรุนแรงต่อร่างกายสูงสุด รองลงมาคือความรุนแรงต่อจิตใจ, ความรุนแรงจากการล่วงละเมิดทางเพศ/ การคุกคามทางเพศ, ความรุนแรงต่อวัตถุสิ่งของ และความรุนแรงต่อสัตว์ ตามลำดับ 4) ปรากฏเนื้อหาเกี่ยวกับอคติและการเลือกปฏิบัติเรื่องรูปร่างหน้าตามากที่สุด รองลงมาคือเรื่องเพศสภาพ/ เพศวิถี, อายุ, เชื้อชาติ/ ชาติพันธุ์ แต่ไม่ปรากฏเนื้อหาเกี่ยวกับชนชั้นและอคติ/การเลือกปฏิบัติเรื่องความพิการในสถานีโทรทัศน์ช่องใด

ชนคดี ทินนาม (2559) ศึกษาเรื่อง การพัฒนาแนวทางปฏิบัติในการนำเสนอรายการโทรทัศน์บนหลักสิทธิมนุษยชนและศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ของสตรี พบว่า จริยธรรมและแนวปฏิบัติทางจริยธรรมโดยคำนึงถึงสิทธิมนุษยชนและศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ของสตรีในการนำเสนอข่าวและรายการทางโทรทัศน์ ได้แก่ หลักความถูกต้อง, หลักภาวีสัย, หลักสิทธิมนุษยชน, หลักความเป็นส่วนตัว, หลักศีลธรรม, หลักความหลากหลาย, หลักความยุติธรรม และหลักความรับผิดชอบ

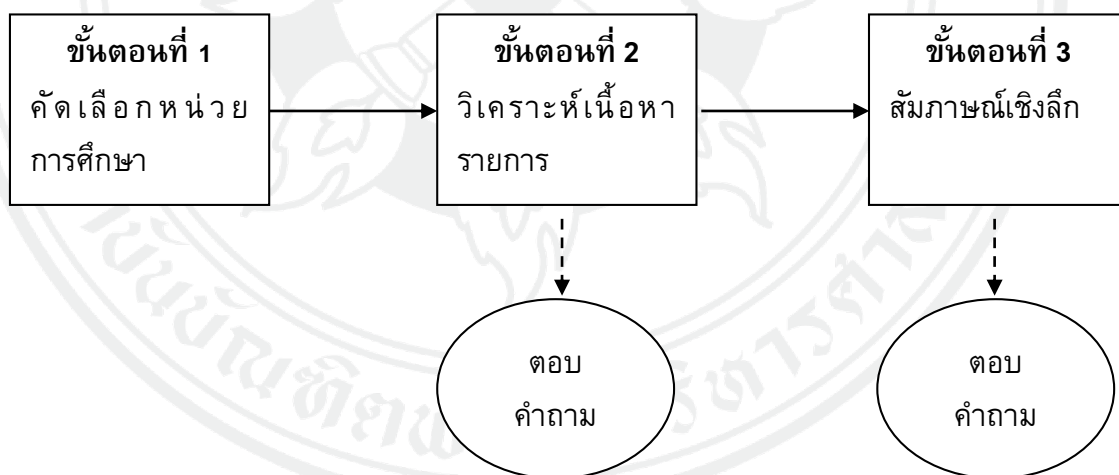
กล่าวโดยสรุป งานวิจัยนี้ได้ทำการศึกษาวิเคราะห์เนื้อหารายการโทรทัศน์ประเภทเกมโชว์ที่มีการนำเสนอเรื่อง เพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทน ซึ่งงานวิจัยอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องในประเด็นนี้อาจมี การนำเสนอเพียงปริมาณของเนื้อหาดังกล่าวที่ปรากฏ แต่ยังไม่ได้นำเสนอถึงแนวทางการกำกับดูแล หรือแนวทางการจัดระดับความเหมาะสมที่เป็นรูปธรรม และชัดเจน สำหรับรายการเกมโชว์ของไทย ซึ่งยังพบเนื้อหาที่ส่งผลกระทบด้านลบกับสังคมอยู่ในทุกๆ ช่วงเวลา ทั้งนี้ เพื่อให้เห็นภาพที่กว้างมากขึ้น จึงนำแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการผลิตรายการโทรทัศน์ แนวคิดเกี่ยวกับ เพศ-ภาษา-ความรุนแรง-ภาพตัวแทน (SLVR) และแนวคิดจริยธรรมและการกำกับดูแลกิจการโทรทัศน์มาวิเคราะห์เนื้อหารายการ เพื่อเปรียบเทียบสิ่งที่ปรากฏในรายการโทรทัศน์ กับแนวทางการกำกับดูแลว่าสอดคล้องกันหรือไม่ และควรมีแนวทางปฏิบัติอย่างไร เพื่อให้การผลิตรายการเกมโชว์มีคุณภาพและเป็นประโยชน์ต่อสาธารณะมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้จะทำให้ผู้วิจัยสามารถเข้าใจและเห็นภาพได้ชัดเจนมากขึ้น และสามารถนำไปสร้างกรอบการวิเคราะห์และศึกษาประเด็นการวิจัยได้ในบทต่อไป

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย และการเก็บรวบรวมข้อมูล

งานวิจัยเรื่อง แนวทางการนำเสนอเรื่อง เพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทนในรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ดิจิทัล เป็นงานวิจัยแบบผสมผสาน โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหาสาร (Content Analysis) เพื่อศึกษาปริมาณของการนำเสนอเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมที่ปรากฏในรายการเกมโชว์ของไทยที่ได้รับการจัดระดับความเหมาะสมเป็นรายการทั่วไปเหมาะกับผู้ชมทุกเพศทุกวัย (ท) และระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) กับผู้ให้บริการโทรทัศน์ดิจิทัล กลุ่มนักวิชาการ/ประชาสังคม และ กลุ่มผู้กำกับดูแลการจัดระดับความเหมาะสมและกำกับดูแลกิจการโทรทัศน์ จากนั้นวิเคราะห์ข้อมูลเชิงลึก โดยนำทฤษฎี และแนวคิดต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องมาสังเคราะห์ข้อมูล เพื่อตอบคำถามงานวิจัยตามวัตถุประสงค์งานวิจัยต่อไป

ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนในการศึกษาเป็น 3 ขั้นตอน ดังแผนภาพต่อไปนี้



3.1 ขั้นตอนที่ 1 การคัดเลือกหน่วยการศึกษา

วิธีวิจัยในขั้นตอนนี้จะประกอบด้วย การเก็บรวบรวมข้อมูล การคัดเลือกหน่วยการศึกษา สำนวณผังรายการ และบันทึกเทปรายการ โดยมีประชากรเป้าหมายและกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

กลุ่มตัวอย่าง

ได้แก่ รายการโทรทัศน์ประเภทเกมโชว์ที่ได้จากการคัดเลือกหน่วยการศึกษา และบันทึกเทปรายการทางออนไลน์ ที่ได้จากการสืบค้นจากระบบอินเทอร์เน็ต จำนวน 9 รายการ

การคัดเลือกหน่วยการศึกษา

1. สถานีโทรทัศน์ออกอากาศ ได้แก่ สถานีโทรทัศน์ดิจิทัลในระบบ HD และ SD ที่มีอันดับผู้เข้าชมสูงสุด 3 อันดับแรก ของทั้งประเทศไทย จากการจัดอันดับของ AGB Nielsen ในช่วงระหว่างเดือนสิงหาคม 2559 อันได้แก่ อันดับที่ 1 สถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่องเจ็ด อันดับที่ 2 สถานีวิทยุโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่องสาม และอันดับที่ 3 สถานีโทรทัศน์เวิร์คพอยท์ หรือ Workpoint TV

2. รายการเกมโชว์ ได้แก่ รายการโทรทัศน์ประเภทเกมโชว์ทั้งหมดของช่อง สถานีโทรทัศน์ช่อง 7, ช่อง 3 และ Workpoint โดยคัดเลือกจากรายการเกมโชว์ที่กำหนดไว้ในเว็บไซต์หลักของแต่ละสถานีโทรทัศน์ ซึ่งอยู่ในช่วงเวลาที่ออกอากาศตั้งแต่วันที่ 1 – 7 สิงหาคม 2559 ทั้งสิ้น 9 รายการ และเป็นรายการที่ได้รับการจัดระดับความเหมาะสมเป็นรายการทั่วไปเหมาะกับ ผู้ชมทุกวัย (ท) ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 17 เทปรายการ ได้แก่

2.1 ช่อง 7 จำนวน 3 รายการ คือ

- กิกิดู สงครามเพลง (ออกอากาศวันที่ 2 สิงหาคม 2559)
- เกมพันหน้า เอื้ออาทร (ออกอากาศวันที่ 7 สิงหาคม 2559)
- ตกสิบหยิบล้าน Still Standing Thailand (ออกอากาศวันที่ 1-5 สิงหาคม 2559)

2.2 ช่อง 3 จำนวน 3 รายการ คือ

- ทีเด็ดลูกหนี้ (ออกอากาศวันที่ 1-5 สิงหาคม)
- Take me out Thailand (ออกอากาศวันที่ 6 สิงหาคม 2559)
- สีก 12 ราศี (ออกอากาศวันที่ 7 สิงหาคม 2559)

2.3 ช่อง Workpoint TV จำนวน 3 รายการ คือ

- เวทีทอง เวทีเธอ (ออกอากาศวันที่ 7 สิงหาคม)
- I Can See Your Voice Thailand (ออกอากาศวันที่ 3 สิงหาคม 2559)
- Honey Hero คู่รัก นักสู้ (ออกอากาศวันที่ 6 สิงหาคม 2559)

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยค้นคว้า และรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหน่วยการศึกษา จากเอกสารในห้องสมุด อินเทอร์เน็ต โดยเรียบเรียงและตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลให้สอดคล้องกับการตอบปัญห งานวิจัย

3.2 ขั้นตอนที่ 2 วิเคราะห์เนื้อหารายการ

ในขั้นตอนที่ 2 จะประกอบด้วยขั้นตอนการลงรหัส (Coding sheet) เพื่อบันทึกข้อมูล เกี่ยวกับรายการเกมโชว์ การทดสอบคุณภาพเครื่องมือ และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) ที่นำเสนอในรายการเกมโชว์ทั้งหมดที่ได้จากการสำรวจในขั้นตอนที่ 1 ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

การลงรหัส (Coding sheet)

ส่วนที่ 1 วิเคราะห์ลักษณะทั่วไปของรายการ

1. ชื่อรายการ
2. รูปแบบรายการ
3. ช่องออกอากาศ
4. วัน/เวลาที่ออกอากาศ
5. ผู้ผลิต

ส่วนที่ 2 ลักษณะเนื้อหารายการ

ส่วนที่ 3 วิเคราะห์ SLVR

1. เพศ (Sex) ได้แก่

- การยั่วเย้าทางเพศ (Flirting) เช่น การส่งสายตา เลียริมฝีปาก ลูบไล้เรือนร่าง เพื่อดึงดูดความสนใจ

- เปลื้องผ้า/อาบน้ำ (Sexual undressing/bathing)

- จูบปาก (Kiss)

- การใช้วัสดุ อุปกรณ์ที่สามารถตีความถึงเรื่องเพศ (Implied sex with products) เช่น กล้วย หนังสือโป๊ ถูยาง แต่งกวาง

- การสัมผัสเพื่อเล้าโลม เฝ้าอารมณ์ (Sexual touching/caressing)

- การมีเพศสัมพันธ์ (Sexual intercourse)

2. ภาษา (Language) ได้แก่

- ภาษาหยาบคาย

- ภาษาส่อทางเพศ

3. ความรุนแรง (Violence) ได้แก่

- ความรุนแรงต่อร่างกาย (Physical violence) หมายถึง การใช้กำลัง หรืออุปกรณ์ทำให้ได้รับบาดเจ็บ หรือเสียชีวิต เช่น การตี เตะ ต่อย ตลอดจนการทะเลาะวิวาท
- ความรุนแรงทางจิตใจ (Psychological violence) หมายถึง การทำร้ายจิตใจ ทำให้เกิดความอับอาย ด้อยค่า หรือลดทอนความเป็นมนุษย์
- ความรุนแรงต่อวัตถุสิ่งของ (Objects violence) หมายถึง การทำลายวัตถุเพื่อระบายความโกรธแค้น
- ความรุนแรงต่อสัตว์ (Animals violence) หมายถึง การพฤติกรรมการทารุณกรรม หรือกลั่นแกล้ง ทำร้ายสัตว์ ด้วยวิธีการต่างๆ
- ความรุนแรงทางเพศ (Sexual violence) หมายถึง การกระทำความผิดทางเพศ หรือล่วงละเมิดทางเพศ หรือเป็นการกระทำที่ผู้กระทำใช้เป็นเครื่องมือตอบสนองความต้องการทางเพศ เช่น การใช้กำลังบังคับข่มขู่ หรือหลอกล่อ ชักชวนให้สิ่งตอบแทน

4. ภาพตัวแทน (Representation) หรืออคติและการเลือกปฏิบัติ ได้แก่

- ชั้น (Class)
- เชื้อชาติ/ชาติพันธุ์ (Race/Ethnic)
- เพศ (Sex)
- อายุ (Age)
- ความพิการ (Disabled)
- รูปร่างหน้าตา (Appearance)

การทดสอบคุณภาพเครื่องมือ

เป็นการทดสอบเพื่อหาความเที่ยงระหว่างผู้ช่วยวิจัย ที่มาช่วยในการลงรหัสข้อมูล (Coding sheet) ในแบบลงรหัสการนำเสนอเรื่อง แนวทางการนำเสนอเรื่อง เพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทนในรายการเกมโชว์ โดยใช้วิธีการดังนี้

1. การตรวจสอบสามเส้าด้านข้อมูล (Data Triangulation) โดยการนำข้อมูลต่าง ๆ ที่ได้มาเปรียบเทียบกับแหล่งที่มาที่หลากหลายว่ามีความถูกต้องตรงกันหรือไม่ เช่น ข้อมูลเวลาออกอากาศของรายการเกมโชว์แต่ละรายการ เป็นต้น

2. การตรวจสอบสามเส้าด้านผู้ศึกษาวิจัย (Investigator Triangulation) โดยการทดสอบการลงรหัสข้อมูลในรายการตัวอย่าง 3 รายการ เพื่อตรวจสอบว่า ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัยแต่ละคนให้ข้อมูลเหมือนกันหรือแตกต่างกันหรือไม่ ซึ่งใช้สถิติค่าแคปป่า (Kappa: K) มาทดสอบผลความ

เที่ยงของเครื่องมือครั้งนี้มีค่าความเที่ยงอยู่ในระดับ 1 ซึ่งเป็นค่าที่ยอมรับได้ โดยค่าแคปป่า (K) จะต้องไม่น้อยกว่า 0.60 Hartmann (1977 อ้างถึงใน สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต, 2553)

การวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis)

ผู้วิจัยนำผลที่ได้จากการลงรหัสข้อมูล (Coding sheet) มาวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสารต่าง ๆ มาเรียบเรียงเชิงพรรณนาเพื่อตอบคำถามงานวิจัยข้อที่ 1 ที่ศึกษาถึงเนื้อหารายการเกมโชว์ของช่องโทรทัศน์ดิจิทัลมีการนำเสนอเรื่องเพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทน

นอกจากนี้ ผู้วิจัยจะได้นำผลจากการศึกษาเนื้อหารายการเกมโชว์ และการศึกษาจากเอกสารในส่วนของการบริหารจัดการระดับความเหมาะสมของเนื้อหารายการ และมาตรฐานจริยธรรมวิชาชีพ มาพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาในขั้นตอนที่ 3 ต่อไป

3.3 ขั้นตอนที่ 3 การสัมภาษณ์เชิงลึก

ขั้นตอนที่ 3 คือขั้นตอนของการนำข้อมูลเชิงปริมาณที่ได้จากการวิเคราะห์เนื้อหามาสรุปลงไปสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) กับกลุ่มบุคคลที่เกี่ยวข้องกับประเด็นการนำเสนอเรื่องเพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทนในรายการเกมโชว์ เพื่อหาแนวทางปฏิบัติที่เหมาะสมกับการผลิตรายการเกมโชว์ที่เหมาะสมสำหรับผู้ชมทุกเพศทุกวัย ซึ่งประกอบด้วยประชากรเป้าหมาย เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล การเก็บรวบรวมข้อมูล และการวิเคราะห์ข้อมูล มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ผู้ให้ข้อมูลหลัก

ผู้ให้ข้อมูลหลักในการสัมภาษณ์เชิงลึก คือผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการผลิตรายการโทรทัศน์ และการกำกับดูแลกิจการโทรทัศน์ ประกอบด้วย

1. กลุ่มผู้ผลิตรายการโทรทัศน์ ได้แก่
 - ชยาภรณ์ บุณนาค ผู้จัดการฝ่ายผลิตรายการโทรทัศน์ บริษัท บีอีซี เทโรเอ็นเตอร์เทนเมนต์ จำกัด (มหาชน)
 - มิโชค ราชภูรานุกูล ผู้กำกับรายการโทรทัศน์อิสระ
 - วีรพล สุภายอง ผู้ผลิตรายการโทรทัศน์อิสระ
2. กลุ่มนักวิชาการ ได้แก่
 - ปณณพร ไพบูลย์วัฒนกิจ คณบดีคณะสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยแม่โจ้ นักวิชาการด้าน วิเทศชุมชน, สื่อทางเลือก, การรณรงค์ (Advocacy), กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับสื่อ, การสื่อสารเพื่อการจัดการเครือข่ายภาคประชาสังคม

- ดร.รตี ธนารักษ์ ผู้ช่วยอธิการบดี ผู้อำนวยการสถาบันอาชีวศึกษา และอาจารย์ประจำหลักสูตรนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์ นักวิชาการด้านสื่อสารมวลชน มีผลงานวิจัยและการบริการวิชาการด้านการกำกับดูแลในกิจการกระจายเสียงและกิจการโทรทัศน์

- ผศ.ดร. วิไลวรรณ จงวิไลเกษม คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ นักวิชาการด้านสื่อและความรุนแรง

3. ผู้กำกับดูแลการจัดระดับความเหมาะสมและกำกับดูแลกิจการโทรทัศน์

- ชวันภัสร์ ศรีภักย์รัตน์ พนักงานปฏิบัติการระดับสูง สำนักส่งเสริมการแข่งขันและกำกับดูแลกันเอง, กสทช.

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

ผู้วิจัยใช้แนวคำถามในการสัมภาษณ์เชิงลึกที่พัฒนามาจากการวิเคราะห์เอกสารในขั้นตอนที่ 1 และ 2 ซึ่งเป็นแนวคำถามเกี่ยวกับเครื่องมือที่ใช้กำกับดูแล และการจัดระดับความเหมาะสมของเนื้อหารายการโทรทัศน์ประเภทเกมโชว์ มีรายละเอียดดังนี้

1. กลุ่มผู้ผลิตรายการโทรทัศน์

- ปัจจุบันการนำเสนอเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมด้านเพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทนของรายการเกมโชว์เป็นอย่างไร
- สถานีโทรทัศน์ (ช่อง) ของท่านมีกลไก หรือกระบวนการดูแลความเหมาะสมของการพิจารณาการจัดระดับความเหมาะสมของรายการเกมโชว์อย่างไร
- ปัญหาหรืออุปสรรคในการกำกับดูแล และพิจารณาเนื้อหาที่เข้าข่ายไม่เหมาะสมของการผลิตรายการเกมโชว์
- การแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นกับการกำกับดูแล และพิจารณาเนื้อหาที่เข้าข่ายไม่เหมาะสมของการผลิตรายการเกมโชว์
- แนวทางการนำเสนอเรื่องเพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทนในรายการเกมโชว์ควรเป็นอย่างไร

2. กลุ่มนักวิชาการ

- ปัจจุบันการนำเสนอเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมด้านเพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทนของรายการเกมโชว์เป็นอย่างไร
- บทบาท หน้าที่ของนักวิชาการ และภาคประชาคมในการกำกับดูแลเนื้อหา รายการเกมโชว์
- ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงการจัดระดับความเหมาะสม และมาตรการการกำกับดูแลเนื้อหารายการโทรทัศน์ประเภทเกมโชว์

- แนวทางการนำเสนอเรื่องเพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทนในรายการเกมโชว์ควรเป็นอย่างไร

3. ผู้กำกับดูแลการจัดระดับความเหมาะสมและกำกับดูแลกิจการโทรทัศน์

- ปัจจุบันการนำเสนอเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมด้านเพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทนของรายการเกมโชว์เป็นอย่างไร

- ปัญหา และอุปสรรคของนโยบายการกำกับดูแลเนื้อหารายการเกมโชว์
- บทบาท หน้าที่ของผู้กำกับดูแลจัดระดับความเหมาะสม และกำกับดูแล
- กิจการโทรทัศน์ในการกำกับดูแลเนื้อหารายการเกมโชว์
- ข้อเสนอแนะในการแก้ไขปัญหาและอุปสรรคของนโยบายการกำกับดูแลเนื้อหารายการเกมโชว์

- แนวทางการนำเสนอเรื่องเพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทนในรายการเกมโชว์ควรเป็นอย่างไร

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยติดต่อกับประชากรเป้าหมายเพื่อขออนุญาตและนัดหมายการสัมภาษณ์เชิงลึก พร้อมนำจดหมายจากคณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ โดยมีผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัยเข้าบันทึกเสียงและจดประเด็นในการสัมภาษณ์ด้วย เพื่อนำข้อมูลมาประกอบการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำผลที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึกมาวิเคราะห์ และเรียบเรียงเชิงพรรณนา โดยนำข้อมูลที่ได้ทำการศึกษาจากแนวคิด ทฤษฎีต่าง ๆ มาเปรียบเทียบและสังเคราะห์กับข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึก นำมาตอบคำถามวิจัยข้อที่ 2 เพื่อหาแนวทางหรือเครื่องมือการกำกับดูแล และจัดระดับความเหมาะสมการผลิตรายการเกมโชว์ให้สอดคล้องกับบริบทของสังคมไทย และนโยบายสื่อของชาติ ซึ่งใช้การวิเคราะห์ข้อมูล ดังต่อไปนี้ (สุภางค์ จันทวานิช, 2559)

1. การวิเคราะห์แบบอุปนัย (Analytic Induction) คือ การตีความสร้างข้อสรุปจากข้อมูลที่พบ เช่น เนื้อหาที่ปรากฏในรายการเกมโชว์ หรือการใช้เทคนิคพิเศษต่าง ๆ ในการนำเสนอ เป็นต้น

2. การวิเคราะห์จำแนกชนิดข้อมูล (Typological Analysis) คือ การนำข้อมูลที่ได้มาจัดระบบ และจำแนกหมวดหมู่ให้ชัดเจน โดยใช้คำนิยาม วัฒนธรรม แนวคิด ทฤษฎีเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ เช่น เนื้อหาเกี่ยวกับเพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทน

3. การวิเคราะห์โดยเปรียบเทียบข้อมูล (Constant Comparison) คือ การนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษามาเปรียบเทียบเป็นปรากฏการณ์ โดยการทำตารางหาความสัมพันธ์จากข้อมูลที่ได้

รวบรวมและแบ่งจำแนกไว้ จากนั้นนำมาวิเคราะห์หาข้อสรุปของแนวทางการปฏิบัติที่เป็นรูปธรรม
และชัดเจน



บทที่ 4

ผลการศึกษา

การศึกษาเรื่อง “แนวทางการนำเสนอเรื่องเพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทนในรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ดิจิทัล” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาวิเคราะห์เนื้อหาการนำเสนอเรื่องเพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทนที่ปรากฏในรายการเกมโชว์ และหาแนวทางการนำเสนอเนื้อหา รายการเกมโชว์ที่เหมาะสมกับผู้ชมทุกวัย โดยการศึกษาเชิงปริมาณ ด้วยการวิเคราะห์หาปริมาณเนื้อหา (Content Analysis) รายการที่เข้าข่ายไม่เหมาะสมด้านเพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทนที่พบในรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ดิจิทัล 3 อันดับยอดนิยม ได้แก่ ช่อง 7 HD, ช่อง 3 HD และ Workpoint อีกทั้งยังศึกษาด้วยวิธีเชิงคุณภาพ โดยการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) กับผู้เชี่ยวชาญในกลุ่มต่างๆ ได้แก่ กลุ่มผู้ผลิตรายการโทรทัศน์, กลุ่มนักวิชาการ และผู้กำกับดูแลการจัดระดับความเหมาะสมและกำกับดูแลกิจการโทรทัศน์ ทั้งนี้ได้นำเสนอผลการวิจัยตามลำดับ ดังนี้

- 4.1 ผลการวิเคราะห์เนื้อหาที่เข้าข่ายไม่เหมาะสม (SLVR) ในรายการเกมโชว์
- 4.2 ภาพรวมของการนำเสนอเนื้อหา และกำกับดูแลการจัดระดับความเหมาะสมในรายการเกมโชว์
- 4.3 แนวทางการนำเสนอเรื่องเพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทน ในรายการเกมโชว์
- 4.4 ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับมาตรการการกำกับดูแล และเฝ้าระวังการนำเสนอเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมในรายการเกมโชว์

4.1 ผลการวิเคราะห์เนื้อหาที่เข้าข่ายไม่เหมาะสม (SLVR) ในรายการเกมโชว์

จากการวิเคราะห์เนื้อหาการนำเสนอเรื่องเพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทนที่ปรากฏในรายการเกมโชว์แบ่งหัวข้อออกเป็น ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของรายการเกมโชว์

ส่วนที่ 2 ลักษณะเนื้อหารายการ

ส่วนที่ 3 วิเคราะห์เนื้อหา SLVR

โดยมีรายละเอียดผลการศึกษา ดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของรายการเกมโชว์

จากการสำรวจรายการเกมโชว์ที่เหมาะสมสำหรับผู้ชมทุกวัย (ท) ของช่องโทรทัศน์ดิจิทัลยอดนิยมใน 3 อันดับแรก ซึ่งออกอากาศในช่วงเดือนสิงหาคม ทั้งหมด 9 รายการ โดยมีข้อมูลทั่วไป ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4. 1 แสดงข้อมูลทั่วไปรายการเกมโชว์ของโทรทัศน์ดิจิทัล 3 อันดับ

ลำดับ	ชื่อรายการ	สถานีโทรทัศน์	วันที่ออกอากาศ	เวลาออกอากาศ	ผู้ผลิตรายการ
1	กิกิตู้ สงครามเพลง	ช่อง 7 HD	2 ส.ค. 2559	22.30 น.	บจก. เจเอสแอล โกลบอล มีเดีย
2	เกมพันหน้า เอื้ออาทร	ช่อง 7 HD	7 ส.ค. 2559	11.45 น.	บจก. ทริปปี้ลู่
3	ตกลิขิตลิปถ่าน Still Standing Thailand	ช่อง 7 HD	1-5 ส.ค. 2559	17.00 น.	บจก. เซ็นส์ เอนเตอร์เทนเมนต์
4	ทีเด็ดลูกหนี้	ช่อง 3 HD	1-5 ส.ค. 2559	9.35 น.	บจก. กันตนา เอฟโวลูชั่น
5	Take me out Thailand	ช่อง 3 HD	6 ส.ค. 2559	14.00 น.	บมจ. ทีวี อินเตอร์
6	ศึก 12 ราศี	ช่อง 3 HD	7 ส.ค. 2559	12.15 น.	บจก. โพลีพลัส
7	เวทีทอง เวทีเธอ	Workpoint	7 ส.ค. 2559	13.30 น.	บมจ. เวิร์คพอยท์ เอ็นเตอร์เทนเมนต์
8	I Can See Your Voice Thailand	Workpoint	3 ส.ค. 2559	20.00 น.	บมจ. เวิร์คพอยท์ เอ็นเตอร์เทนเมนต์
9	Honey Hero คู่รัก นักสู้	Workpoint	6 ส.ค. 2559	13.30 น.	บมจ. เวิร์คพอยท์ เอ็นเตอร์เทนเมนต์

ส่วนที่ 2 ลักษณะเนื้อหารายการ

จากการสำรวจรายการเกมโชว์ที่เหมาะสมสำหรับผู้ชมทุกวัย (ท) ของช่องโทรทัศน์ดิจิทัลยอดนิยมใน 3 อันดับแรก ซึ่งออกอากาศในช่วงเดือนสิงหาคม ทั้งหมด 9 รายการ โดยมีลักษณะเนื้อหา รายการ ดังต่อไปนี้

1. รายการกิ๊กคู่ สงครามเพลง ประกอบด้วยพิธีกร 2 คน คือ สัญญา คุณากร (คู่) และ เกียรติ กิจเจริญ (กิ๊ก) ซึ่งรายการแบ่งออกเป็น 2 ช่วง ได้แก่

1.1 ประชันเงาเสียงศิลปิน โดยนำผู้เข้าร่วมแข่งขัน 4 คน มาแข่งกัน 2 รอบ และให้ คณะกรรมการเป็นผู้ตัดสินว่าจะให้ใครเป็นผู้เข้ารอบ และได้ร้องเพลงร่วมกับศิลปินต้นฉบับในช่วงที่ 4 ของรายการ

1.2 ประชันเพลงมัน และเสียงดี โดยตัวแทน 3 คน จากอำเภอและจังหวัด 2 แห่ง มาประชันกัน แบ่งออกเป็น 2 รอบ

1.2.1 ตัวแทน 2 คู่ จากแต่ละจังหวัด ประชันร้องเพลงมัน เพื่อเก็บคะแนน สะสมจากกรรมการ

1.2.2 ตัวแทน 1 คู่ จากแต่ละจังหวัด ประชันร้องเพลงโชว์เสียงดี เพื่อเก็บ คะแนนสะสมจากกรรมการ จากนั้นนำคะแนนรวมทั้งหมดมาหาผู้ชนะ

2. รายการเกมพันหน้า เอื้ออาทร ประกอบด้วยพิธีกร 2 คน คือ ชาญณรงค์ ชันทีท้าว (ต๊อกลิ่นสี) และ เกียรติ กิจเจริญ (กิ๊ก) โดยมีรูปแบบรายการแบ่งออกเป็น 3 ช่วง ดังนี้

2.1 ช่วงที่ 1 ดาราเอื้ออาทร ดารานักแสดง และแก๊งแมวมอญช่วยกันเป่าเทียน 200 เล่ม ภายใน 1 ลมหายใจ เป่าได้รับเล่มละ 10 บาท รายการจะมอบเงินรางวัลให้กับมูลนิธิ ธาราธิปไตย

2.2 ช่วงที่ 2 เกมพันหน้าเอื้ออาทร ให้คนทางบ้านมาแสดงความสามารถ เพื่อแลก กับสิ่งของที่อยากได้ แต่ถ้าทำไม่สำเร็จ KFC จะมอบเงินรางวัลให้ 3,000 บาท

2.3 ช่วงที่ 3 ช่วงเกมพันหน้าแจกค่าหอ ทางรายการจะตระเวนไปตามหอพัก เพื่อ แจกเงินค่าหอให้กับห้องพักที่กำลังชมเกมพันหน้าอยู่

3. รายการตกสิบหยิบล้าน Still Standing Thailand ประกอบด้วยพิธีกร 1 คน คือ วราวุธ เจนธนากุล โดยมีกติกาการแข่งขัน คือ ผู้เข้าแข่งขัน 1 คน จะยืนอยู่บนประตูลูกกลางเวที เพื่อตอบคำถามใบคำสุ่กับอีก 10 คน ที่ยืนอยู่ล้อมรอบหลุม ซึ่งแต่ละคนก็ยืนอยู่บนประตูลูกเช่นกัน ใครที่ตอบคำถามผิด จะต้องตกลงไปในประตูลูก และถือว่าตกรอบ แบ่งออกเป็น 2 รอบ คือ

3.1 รอบการตรวจ ผู้เข้าแข่งขันจะเลือกนักสู้ 1 คน จาก 10 คน เพื่อตอบคำถามใบคำแข่งกัน ภายใน 20 วินาที/ข้อ โดยผู้เข้าแข่งขันจะมีตัวช่วย สามารถผ่านไปให้นักสู้ตอบคำถามได้ 3 ครั้ง หากฝ่ายใดตอบคำถามไม่ทัน 20 วินาที จะถือว่าจบเกม ต้องตกลงไปในประตูหลุม ถ้าผู้เข้าแข่งขันขณะนักสู้แต่ละคนได้ในรอบการตรวจ ผู้เข้าแข่งขันก็สามารถโยกค่าหัวจากนักสู้ไปสะสมไว้ได้ โดยที่ไม่สามารถรู้ได้ว่าขโมยมาเท่าไรจนกว่าจะตรวจชนะ ถ้าชนะนักสู้ได้ 10 ครั้ง จะได้เงินรางวัลแจ็กพอตไป 1 ล้านบาท โดยผู้เข้าแข่งขันสามารถหยุดเล่นได้ และรับค่าหัวที่สะสมไว้ครั้งหนึ่งหลังจากชนะนักสู้ไปแล้ว 5 คน แต่ถ้าเลือกเล่นเกมต่อแข่งกับนักสู้คนที่ 6-7 ผู้เข้าแข่งขันจะได้ผ่านเพิ่ม 1 ครั้ง และสามารถหยุดเล่นได้ โดยได้รับค่าหัวสะสมทั้งหมดในทุกครั้งที่ชนะหลังจากคนที่ 7 เป็นต้นไป

3.2 รอบ Quick Round หลังจากสิ้นสุดการแข่งขัน นักสู้ที่เหลือจะเข้ารอบเพื่อเล่นรอบ Quick Round โดยการพัดกับตอบคำถามใบคำ ภายใน 10 วินาที/ข้อ ตอบถูกจะได้เงินรางวัลสะสมไปข้อละ 2,000 บาท โดยแข่งไปเรื่อยๆ จนกว่าจะเหลือคนสุดท้าย และรับเงินรางวัลที่สะสมไปทั้งหมด หากตอบไม่ทัน 10 วินาที นักสู้ต้องตกลงไปในหลุม และได้รับเงินรางวัลที่สะสมไว้

4. ทีมเตี๋ยลูกหนึ่ ประกอบด้วยพิธีกร 3 คน คือ กนิษฐ์ สารสิน, แจ๊ส ชวนชื่น และณิชาพัฒน์ ชุมหวงศ์สุ โดยมีรูปแบบการดำเนินรายการ ดังนี้

ลูกหนึ่แต่ละคนที่มาออกรายการจะเล่าเรื่องราวชีวิตผ่าน VTR จำลองเหตุการณ์ โดยคณะกรรมการ 5 คนจะเป็นผู้พิจารณาว่าจะให้ลูกหนึ่ผ่านเข้ารอบหรือไม่ โดยลูกหนึ่จะสามารถเลือกกรรมการที่คิดว่าจะให้เข้ารอบ ถ้าทายถูกก็สามารถเข้ารอบต่อไปได้

รอบล้งน้าหนึ่ เมื่อครบ 4 เทป ลูกหนึ่ที่สามารถผ่านเข้ารอบจะมาปาลูกดอก คนละ 1 ดอก ให้เข้าช่องคะแนนแต่ละช่อง และถ้าผ่านกรรมการ 5 คน ก็จะได้คะแนนเพิ่มอีก 30 คะแนน ซึ่งรวมกับคะแนนที่ปาลูกดอกได้ หรือ เพื่อล้งน้าใครมีแต้มมากที่สุดจะได้เข้าไปเล่นเกมล้งน้า

5. รายการ Take me out Thailand ประกอบด้วยพิธีกร 2 คน คือ เกตุเสพสวัสดิ์ ปาลกะวงศ์ ณ อยุธยา (น้าเน็ก) และ พัชรศรี เบญจมาศ (กัลละแมร์) โดยแบ่งรูปแบบการดำเนินรายการ ดังนี้

ช่วงที่ 1: The Opening (เปิดตัวสาวโสด) เปิดตัวผู้เข้าแข่งขันผู้หญิงจำนวน 30 คน First Impression (ดูดีโดนใจ) เปิดตัวแขกรับเชิญผู้ชายจำนวน 1 คน (ในแต่ละเทปจะมีแขกรับเชิญชาย 3-4 คน) แนะนำข้อมูลส่วนตัวของตัวเอง เช่น “ผมสมชาย อายุ 35 ปี มาจากกรุงเทพฯ” โดยผู้เข้าแข่งขันตัดสินว่าชอบหรือไม่ชอบแขกรับเชิญชายจากประทับใจแรกท่เห็น ถ้าชอบให้กดเปิดไฟ ถ้าไม่ชอบก็กดปิดไฟ (ผู้ที่กดปิดไฟจะหมดสิทธิ์ในการแข่งขันช่วงต่อไป)

ช่วงที่ 2-3: About me / My Specialty (มีดีต้องโชว์) เป็นภาพ VTR ที่แสดงถึงความเป็นตัวตนหรือความสามารถพิเศษของแขกรับเชิญชายคนนั้นๆ โดยผู้เข้าแข่งขันหญิงที่เหลือ

สามารถตัดสินใจเปิดไฟหรือปิดไฟ หลังจากที่ได้ดู VTR แล้ว (VTR มีประมาณ 3 ตัว และจะฉายไปจนกว่าจะเหลือผู้เข้าแข่งขันหญิงที่เปิดไฟ 2-3 คนสุดท้าย)

ช่วงที่ 4: Date Decision (เลือกคนถูกใจ) แกรับเชิญชายกลับมาเป็นฝ่ายเลือกผู้เข้าแข่งขันหญิงบ้าง ด้วยการถามคำถามที่ตัวเองตั้งขึ้น ผู้แข่งขันหญิงที่ตอบคำถามไม่โดนใจจะถูกปิดไฟ และผู้แข่งขันที่ไม่ถูกปิดไฟจะเป็นผู้ได้ไปสานความสัมพันธ์ทำความรู้จักเพิ่มเติมกับแกรับเชิญ

หมายเหตุ: กรณีที่แกรับเชิญชายถูกผู้เข้าแข่งขันปิดไฟหมด ไม่ว่าจะอยู่ช่วงไหนของรายการ (ช่วงที่ 1-3) แกรับเชิญท่านนั้นจะถูกตัดสิทธิ์ให้ออกจากเกมทันที โดยทางรายการฯ จะนำแกรับเชิญคนใหม่ขึ้นมาเล่นเกมใหม่ เพื่อให้ผู้แข่งขันทั้ง 30 คนตัดสินใจเลือกหรือไม่เลือกต่อไป (Take Me Out Thailand, n.d.)

6. รายการศึก 12 ราศี ประกอบด้วยพิธีกร 3 คน คือ สุริวิภา กุลตังวัฒนา (แหม่ม), สมเกียรติ จันทร์พรหมณ์ (เสนาลิง) และ ลักษณะ เรขานิเทศ (หมอลักษณ์) โดยมีรูปแบบการดำเนินรายการ ดังนี้

6.1 รอบตอบคำถาม จะมีคำถามให้ผู้เข้าร่วมแข่งขัน (ผู้ร่วมศึก) ทั้ง 12 คน (แบ่งตามราศี) ทายว่าราศีใดจะเป็นไปตามคำทำนายของหมอลักษณ์ ผู้ที่ตอบถูกจะได้รับคะแนนไปคนละ 1 คะแนน โดยมีคำถามทั้งหมด 2 ข้อ

6.2 รอบเงินขวัญถุง เมื่อจบ 2 คำถาม ผู้ร่วมศึกที่ได้คะแนนสูงสุดจะได้เข้ารอบนี้ หากมีผู้ร่วมศึกได้รับคะแนนเท่ากันก็ต้องจับธง เพื่อตัดสินว่าผู้ใดจะได้เข้ารอบ โดยจะต้องจับให้ได้ธงที่มีด้ามสีทอง ผู้ชนะจะได้เงินรางวัลขวัญถุงเป็นจำนวน 10,000 บาท จากทางรายการ

7. รายการเวทีทอง เวทีเธอ ประกอบด้วยพิธีกร 2 คน คือ เกียรติศักดิ์ อุดมนาค และ แจ๊ส ชวนชื่น โดยมีรูปแบบดำเนินรายการ ดังนี้

7.1 รอบภาพปริศนา ผู้เข้าแข่งขันต้องทายภาพปริศนาทั้งหมด 4 ภาพ ภาพละ 5 คะแนน ผู้เข้าแข่งขันคนใดได้ 10 คะแนนก่อนจะได้เข้ารอบไปเป็นคนแรก

7.2 รอบคำปริศนา ผู้เข้าแข่งขันที่เข้ารอบเป็นอันดับแรกเลือกแผ่นดิสเพื่อทายคำปริศนาทั้งหมด 10 คำ โดยมีเวลากำหนด 1 นาที ได้คะแนนคำละ 1 คะแนน

7.3 รอบข้อความปริศนา ผู้เข้าแข่งขันที่มีคะแนนน้อยที่สุดจะเป็นผู้เลือกแผ่นดิสเพื่อทายข้อความปริศนาทั้งหมด 10 ข้อ คำละ 2 คะแนน โดยกำหนดเวลาให้ 1 นาที

7.4 รอบกล่องทองคำปริศนา ผู้เข้าแข่งขันจะต้องเลือกกล่องทองคำ 3 กล่อง โดยผู้ที่มีคะแนนเป็นอันดับ 1 จะได้เลือกก่อน (ผู้ที่มีคะแนนสูงสุดจะได้รับทองโบนัส 1 แท่ง) ผู้เข้าแข่งขันจะต้องสังเกตสีหน้าคู่ต่อสู้เมื่อเปิดดูทองในกล่อง หลังจากนั้นแต่ละคนสามารถเปลี่ยนกล่องทองคำกับ

ใครก็ได้ หรือไม่เปลี่ยนก็ได้ เมื่อเฉลยจำนวนทองในกล่อง กล่องของใครมีคะแนนมากที่สุดจะได้รับทองคำมูลค่า 30,000 บาททันที (หากมีผู้เข้าแข่งขันที่มีจำนวนทองมากที่สุด 2 คน จะต้องแบ่งทองคำมูลค่า 30,000 บาท ให้กับผู้เข้าแข่งขันทั้ง 2 คน)

8. รายการ I Can See Your Voice Thailand ประกอบด้วยพิธีกร 2 คน คือ สมเกียรติ จันทร์พรหมณ์ (เสนาสิง) และ กันต์ กันตถาวร (กันต์) โดยมีรูปแบบการดำเนินรายการ ดังนี้

8.1 รอบที่ 1 เพียงคำเดียว ในรอบแรก ทางรายการจะเปิดเผยข้อมูลของนักร้องปริศนาทั้ง 7 คนและจะให้ชมวีทีอาร์ (VTR) ที่มีการร้องเพลงของนักร้องปริศนาในแต่ละคน โดยเสียงจะถูกปิดไป ก่อนที่เสียงร้องจะโผล่มาเพียงแค่คำเดียว (0.3 วินาที) เท่านั้น และในรอบนี้แขกรับเชิญจะต้องทำการคัดนักร้องปริศนาออก 1 คน

8.2 รอบที่ 2 เบาะแสเสียงพูด ในรอบนี้ นักร้องปริศนาที่เหลืออยู่ทั้ง 6 คนจะแนะนำตัวเอง และแสดงความสามารถอื่นๆ นอกจากการร้องเพลง โดยนักร้องปริศนาที่เสียงเพราะจะพูดเฉพาะความจริง ส่วนนักร้องปริศนาที่เสียงเพี้ยนจะสามารถโกหกได้ โดยในรอบนี้แขกรับเชิญจะต้องทำการคัดนักร้องปริศนาออก 1 คน

8.3 รอบที่ 3 จับผิดลิปซิงก์ ในรอบนี้ จะให้นักร้องปริศนาที่เหลือทั้ง 5 คนทำการร้องเพลง ในรูปแบบลิปซิงก์ โดยนักร้องปริศนาที่เสียงเพราะจะร้องลิปซิงก์กับเสียงของตัวเอง และนักร้องปริศนาที่เสียงเพี้ยนจะร้องลิปซิงก์กับเสียงของนักร้องคนอื่นที่มีเสียงคล้ายกัน โดยในรอบนี้แขกรับเชิญจะต้องทำการคัดนักร้องปริศนาออก 2 คน

8.4 รอบที่ 4 ถามแค้นเพื่อนตัวจริง ในรอบสุดท้าย ทางรายการจะบอกคีย์เวิร์ดที่เกี่ยวข้องกับนักร้องปริศนาที่เหลือทั้ง 3 คน คนละ 1 คีย์เวิร์ด โดยแขกรับเชิญจะสามารถปรึกษากับแก๊งนักสืบได้ ก่อนที่แขกรับเชิญจะมีเวลา 30 วินาที (หลังจากการออกอากาศครั้งแรก แขกรับเชิญจะมีเวลา 60 วินาที) ที่จะถามคำถามอะไรก็ได้ที่เกี่ยวกับคีย์เวิร์ดกับนักร้องปริศนาที่เหลือทั้ง 3 คน โดยนักร้องปริศนาที่เสียงเพราะจะพูดเฉพาะความจริง ส่วนนักร้องปริศนาที่เสียงเพี้ยนจะสามารถโกหกได้ และในรอบนี้แขกรับเชิญจะต้องทำการคัดนักร้องปริศนาออก 2 คน ก่อนที่จะมาร้องเพลงคู่กับนักร้องปริศนาคนสุดท้ายที่เหลืออยู่ และเริ่มตั้งแต่เทปที่ 53 (สุนารี ราชสีมา) ได้ปรับเปลี่ยนกติกาในรอบนี้ออกเป็น 2 ส่วน โดยในส่วนแรก จะให้ทายจากลักษณะลีลาการเต้นของนักร้องปริศนา โดยให้แขกรับเชิญเลือกให้นักร้องปริศนาที่เหลือ 3 คนเด้นจังหวะอะไรก็ได้ และแขกรับเชิญจะต้องทำการคัดนักร้องปริศนาออก 1 คนทันที จากนั้นนักร้องปริศนาที่เหลือ 2 คนสุดท้าย จะต้องพูดเกี่ยวกับคีย์เวิร์ดของตนเอง (โดยแขกรับเชิญจะไม่สามารถถามคำถามกับนักร้องปริศนาได้แล้ว) และแขกรับเชิญจะต้องทำการคัดเลือกนักร้องปริศนาเพียงคนเดียวจาก 2 คนมาร้องเพลงร่วมกับศิลปินด้วย (“I Can See Your Voice Thailand,” n.d.)

9. รายการ Honey Hero คู่รัก นักสู้ ประกอบด้วยพิธีกร 2 คน คือ หม่ำ จ๊กมก และคะนิง นิจ จักรสมิทธานนท์ (รณเมล์) โดยมีรูปแบบการดำเนินรายการ ดังนี้

ผู้เข้าแข่งขันในแต่ละสัปดาห์จะเป็นคู่รัก หรือคู่เพื่อนสนิท ทั้งหมด 4 คู่ แข่งขันกัน 4 เกม (แต่ละสัปดาห์จะมีเกมที่แตกต่างกันออกไป) แต่ละคู่จะต้องเลือกโหวตคู่ที่อ่อนแอที่สุดในเกมนั้น แล้ว คู่ที่ถูกเลือกจะเป็นผู้เลือกคู่ทำที่เหลืมาเป็นคู่ต่อสู้ด้วย ซึ่งเมื่อคู่ที่อ่อนชนะ คะแนนทั้งหมดจะเป็นของ คู่อ่อน แต่หากคู่ทำชนะ คะแนนทั้งหมดจะต้องถูกแบ่งเป็น 3 ไปให้คู่ที่เหลืด้วย หลักจากแข่งขันครบ 4 เกม คู่รักนักสู้ที่มีคะแนนมากที่สุด 2 คู่ จะมีสิทธิ์เข้าแข่งขันในรอบ “สุดยอดคู่รักนักสู้” ทันที

ส่วนที่ 3 วิเคราะห์เนื้อหา SLVR

จากการวิเคราะห์เนื้อหารายการเกมโชว์ทั้งหมด 9 รายการ โดยใช้นิยามและวิธีการวัด ดังนี้

ตารางที่ 4. 2 แสดงประเด็นศึกษานิยาม

ประเด็นศึกษา	รหัส	นิยาม
เพศ (Sex)	S1	การยั่วยู่ทางเพศ (Flirting) เช่น การส่งสายตา เลียริมฝีปาก ลูบไล้ เรือนร่างตนเองเพื่อดึงดูด
	S2	เปลื้องผ้า/อาบน้ำ (Sexual undressing/bathing)
	S3	จูบปาก (Kiss)
	S4	การใช้วัสดุ อุปกรณ์ที่สามารถตีความถึงเรื่องเพศ (Implied sex with products) เช่น กล้วย หนังสือโป๊ ถ้วยยาง แดงกวา
	S5	การสัมผัสเพื่อเล้าโลม รั้าอารมณ์ (Sexual touching/caressing)
	S6	การมีเพศสัมพันธ์ (Sexual intercourse) ทั้งทางตรง/อ้อม (Explicit/Implicit)
ภาษา (Language)	L1	ภาษาหยาบคาย
	L2	ภาษาส่อทางเพศ
ความรุนแรง (Violence)	V1	ความรุนแรงต่อร่างกาย (Physical violence) หมายถึง การใช้กำลัง หรืออุปกรณ์ทำให้ได้รับบาดเจ็บ หรือเสียชีวิต เช่น การตี ตะค่อม ต่อดจนจนการทะเลาะวิวาท
	V2	ความรุนแรงทางจิตใจ (Psychological violence) หมายถึง การทำร้ายจิตใจ ทำให้เกิดความอับอาย ด้อยค่า หรือลดทอนความเป็นมนุษย์

ความรุนแรง (Violence)	V3	ความรุนแรงต่อวัตถุสิ่งของ (Objects violence) หมายถึง การทำลายวัตถุ เพื่อระบายความโกรธแค้น
	V4	ความรุนแรงต่อสัตว์ (Animals violence) หมายถึง การพฤติกรรม การทารุณกรรม หรือกลั่นแกล้ง ทำร้ายสัตว์ ด้วยวิธีการต่างๆ
	V5	ความรุนแรงทางเพศ (Sexual violence) หมายถึง การกระทำความผิด คูกคาม หรือล่วงละเมิดทางเพศ หรือเป็นการกระทำที่ผู้กระทำใช้ เป็นเครื่องมือตอบสนองความต้องการทางเพศ เช่น การใช้กำลัง บังคับข่มขู่ หรือหลอกล่อ ชักชวนให้สิ่งตอบแทน
ภาพตัวแทน (Representation)	R1	ชนชั้น (Class)
	R2	เชื้อชาติ/ชาติพันธุ์ (Race/Ethnic)
	R3	เพศ (Sex)
	R4	อายุ (Age)
	R5	ความพิการ (Disabled)
	R6	รูปร่างหน้าตา (Appearance)

โดยพบว่า มีจำนวนเนื้อหารายการเกมโชว์ที่เข้าข่ายไม่เหมาะสมด้านเพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทน ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4. 3 แสดงจำนวนเนื้อหาที่เข้าข่ายไม่เหมาะสมด้านเพศ (Sex)

สถานี	รายการ	ยั่วเย้าทาง เพศ (S1)	เปลื้อง ผ้า (S2)	จูบปาก (S3)	ใช้วัสดุ สื่อทาง เพศ (S4)	สัมผัส เล้าโลม (S5)	เพศ สัมพันธ์ (S6)
ช่อง 7 HD	ก๊ากดู สงคราม	0	0	0	0	0	0
	เพลง	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
	เกมพันหน้า	1	0	0	0	1	0
	เอื้ออาทร	11.11%	0.00%	0.00%	0.00%	11.11%	0.00%
	ตกลีบหิบบ	0	0	0	0	1	0
	ล้าน Still Standing Thailand	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	11.11%	0.00%

ช่อง 3 HD	ทีเด็ดลูกหนี้	0	0	0	0	0	5
		0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	55.56
	Take me out Thailand	0	0	0	0	0	0
		0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
	ศึก 12 ราศี	0	0	0	0	0	0
		0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
Work point	เวทีทอง เวทีเรือ	0	0	0	0	0	0
		0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
	I Can See Your Voice Thailand	1	0	0	0	0	0
		11.11%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
	Honey Hero คู่รัก นักสู้	0	0	0	0	0	0
		0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
รวม		2	0	0	0	2	5
		22.22%	0.00%	0.00%	0.00%	22.22%	55.56%

หมายเหตุ: ค่าร้อยละคำนวณจากจำนวนเนื้อหาที่เข้าข่ายไม่เหมาะสมด้านเพศทั้งหมดที่ปรากฏในรายการเกมโชว์ของหน่วยการศึกษา

จากตารางที่ 4.3 พบว่า มีเนื้อหาที่เข้าข่ายไม่เหมาะสมด้านเพศ (Sex) ในลักษณะการมีเพศสัมพันธ์ (Sexual Intercourse) ทั้งทางตรง/อ้อม (Explicit/Implicit) มากที่สุด มีจำนวน 5 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 55.56 ของเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมด้านเพศทั้งหมด ซึ่งปรากฏในรายการ ทีเด็ดลูกหนี้ ทางช่อง 3 HD รองลงมาคือ ลักษณะการยั่วเย้าทางเพศ (Flirting) มีจำนวน 2 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 22.22 ของเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมด้านเพศทั้งหมด ปรากฏในรายการ เกมพันหน้าเอื้ออาทร ช่อง 7 HD และ I Can See Your Voice Thailand ช่อง Workpoint และการสัมผัสเพื่อเล้าโลม ร้าอารมณ์ (Sexual touching/caressing) มีจำนวน 2 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 22.22 ของเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมด้านเพศทั้งหมด ปรากฏในรายการ เกมพันหน้าเอื้ออาทร และรายการสิบหยิบล้าน Still Standing Thailand ช่อง 7 HD แต่ไม่พบเนื้อหาที่มีลักษณะเปลื้องผ้า/อาบน้ำ (Sexual undressing/bathing), จูบปาก (Kiss) และการใช้วัสดุ อุปกรณ์ที่สามารถตีความถึงเรื่องเพศ (Implied sex with products) ปรากฏในรายการเกมโชว์ที่ศึกษา

เมื่อพิจารณาแต่ละช่อง พบว่า ช่อง 3 HD มีเนื้อหาเข้าข่ายไม่เหมาะสมด้านเพศมากที่สุด รองลงมาคือ ช่อง 7 HD และ Workpoint ตามลำดับ

ตารางที่ 4. 4 แสดงตัวอย่างฉากเนื้อหาที่เข้าข่ายไม่เหมาะสมด้านเพศ (Sex)

ประเด็นที่ไม่เหมาะสม	ภาพรายการ	คำอธิบาย
การยั่วเย้าทางเพศ (S1)	 รายการ I Can See Your Voice Thailand	แต่งโมโม่ใส่ชุด Pretty boy แล้วเต้นยั่วครูอ้วน เนื่องจากโดนทำโทษเพราะทนายผิด
การสัมผัสเพื่อเล่าโลมเร้าอารมณ์ (S5)	 รายการ เกมพันหน้าเอื้ออาทร	พิธีกรให้ผู้เข้าแข่งขันเปิดเสื้อออกแล้วให้กั๊สจ้งสัมผัส กั๊สจ้งเอาหน้าเข้าไปใกล้และสัมผัสหน้าท้องผู้เข้าแข่งขัน
การมีเพศสัมพันธ์ (S6)	 รายการ ทีเด็ดลูกหนี้	ลูกหนี้และเด็กเสิร์ฟผู้ชายอยู่บนเตียงนอนกอดกัน หลังจากมีเพศสัมพันธ์แล้ว ในสภาพที่ทำให้เห็นว่าเปลือยอยู่ในผ้าห่ม

ตารางที่ 4. 5 แสดงจำนวนเนื้อหาที่เข้าข่ายไม่เหมาะสมด้านภาษา (Language)

สถานี	รายการ	หายบคาย (L1)	สื่อทางเพศ (L2)
ช่อง 7 HD	ก๊ิกดู๋ สงครามเพลง	4	2
		16.00%	8.00%
	เกมพันหน้า เอื้ออาทร	0	0
		0.00%	0.00%
	ตกลีบหีบล้าน Still Standing Thailand	0	0
		0.00%	0.00%
ช่อง 3 HD	ทีเด็ดลูกหนี้	3	2
		12.00%	8.00%
	Take me out Thailand	0	1
		0.00%	4.00%
	ศึก 12 ราศี	0	6
		0.00%	24.00%
Workpoint	เวทีทอง เวทีเธอ	0	4
		0.00%	16.00%
	I Can See Your Voice Thailand	2	0
		8.00%	0.00%
	Honey Hero คู่รัก นักสู้	1	0
		4.00%	0.00%
รวม		10	15
		40.00%	60.00%

หมายเหตุ: ค่าร้อยละคำนวณจากจำนวนเนื้อหาที่เข้าข่ายไม่เหมาะสมด้านภาษาทั้งหมดที่ปรากฏในรายการเกมโชว์ของหน่วยการศึกษา

จากตารางที่ 4.5 พบว่า มีเนื้อหาที่เข้าข่ายไม่เหมาะสมด้านภาษา (Language) ในลักษณะภาษาสื่อทางเพศมากที่สุด มีจำนวน 15 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 60 ของเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมด้านภาษาทั้งหมด ซึ่งปรากฏในรายการ ศึก 12 ราศี, เวทีทอง เวทีเธอ, ก๊ากดู๋ สงครามเพลง, ทีเด็ดลูกหนี้ และ Take me out Thailand ตามลำดับ และพบภาษาหายบคาย มีจำนวน 10 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 40 ของเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมด้านภาษาทั้งหมด ปรากฏในรายการ ก๊ากดู๋ สงครามเพลง, ทีเด็ดลูกหนี้, I can see your voice Thailand และรายการ Honey Hero คู่รักนักสู้ ตามลำดับ

เมื่อพิจารณาแต่ละช่อง พบว่า ช่อง 3 HD มีเนื้อหาเข้าข่ายไม่เหมาะสมด้านภาษามากที่สุด ทั้งลักษณะภาษาหยาบคาย และภาษาส่อทางเพศ รองลงมาคือ Workpoint และช่อง 7 HD ตามลำดับ

ตารางที่ 4. 6 แสดงตัวอย่างฉากเนื้อหาที่เข้าข่ายไม่เหมาะสมด้านภาษา (Language)

ประเด็นที่ไม่เหมาะสม	ภาพรายการ	คำอธิบาย
ภาษาหยาบคาย (L1)	 รายการ กิ๊กตู่ สงครามเพลง	กิ๊กบอกผู้เข้าร่วมแข่งขันว่า “พู่นี่ได้ยวตอนเข้ากุไปชี้หน้าบ้านมึง” หลังผู้เข้าร่วมแข่งขันเล่นมุก
ภาษาส่อทางเพศ (L2)	 รายการ ศีก 12 ราศี	ก้องทายว่าเขาจะมีลูกโดยไม่ทันตั้งตัว และให้เหตุผลว่า “เห็นเขาริบร้อน จ้วง เตี้ยวจ้วง เตี้ยวจ้วง” เขาเขาตอบกลับว่า “ผมไม่ได้จ้วงพี่ก้อง ผมทำอยู่โครงการ...แยก แยก ยิ้ม”

ตารางที่ 4. 7 แสดงจำนวนเนื้อหาที่เข้าข่ายไม่เหมาะสมด้านความรุนแรง (Violence)

สถานี	รายการ	รุนแรงทางร่างกาย (V1)	รุนแรงทางจิตใจ (V2)	รุนแรงต่อวัตถุ (V3)	รุนแรงต่อสัตว์ (V4)	รุนแรงทางเพศ (V5)
ช่อง 7 HD	กิ๊กตู่ สงครามเพลง	0	0	0	0	0
		0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
	เกมพันหน้าเอื้ออาทร	14	1	0	0	1
		40.00%	2.86%	0.00%	0.00%	2.86%
	ตกลีบหิบบ้าน Still Standing Thailand	0	0	0	0	0
		0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%

ช่อง 3 HD	ทีเด็ดลูกหนี้	4	2	0	0	3
		11.43%	5.71%	0.00%	0.00%	8.57%
	Take me out Thailand	0	0	0	0	0
		0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
	ศึก 12 ราศี	0	2	0	0	0
		0.00%	5.71%	0.00%	0.00%	0.00%
Workpoint	เวทีทอง เวทีเธอ	0	2	0	0	1
		0.00%	5.71%	0.00%	0.00%	2.86%
	I Can See Your Voice Thailand	0	2	0	0	0
		0.00%	5.71%	0.00%	0.00%	0.00%
	Honey Hero คู่รัก นักสู้	2	0	1	0	0
		5.71%	0.00%	2.86%	0.00%	0.00%
รวม		20	9	1	0	5
		57.14%	25.71%	2.86%	0.00%	14.29%

หมายเหตุ: ค่าร้อยละคำนวณจากจำนวนเนื้อหาที่เข้าข่ายไม่เหมาะสมด้านความรุนแรงทั้งหมดที่ปรากฏในรายการเกมโชว์ของหน่วยการศึกษา

จากตารางที่ 4.7 พบว่า มีเนื้อหาที่เข้าข่ายไม่เหมาะสมด้านความรุนแรง (Violence) ในลักษณะความรุนแรงต่อร่างกาย (Physical violence) มากที่สุด มีจำนวน 20 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 57.14 ของเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมด้านความรุนแรงทั้งหมด ซึ่งปรากฏในรายการ เกมพันหน้าเอื้ออาทร, ทีเด็ดลูกหนี้ และ รายการ Honey Hero คู่รัก นักสู้ ตามลำดับ รองลงมาคือ ลักษณะความรุนแรงทางจิตใจ (Psychological violence) มีจำนวน 9 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 25.71 ของเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมด้านความรุนแรงทั้งหมด ซึ่งปรากฏในรายการ ทีเด็ดลูกหนี้, ศึก 12 ราศี, เวทีทอง เวทีเธอ, I Can See Your Voice Thailand และรายการเกมพันหน้าเอื้ออาทร ตามลำดับ และลักษณะความรุนแรงทางเพศ (Sexual violence) มีจำนวน 5 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 14.29 ของเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมด้านความรุนแรงทั้งหมด ซึ่งปรากฏในรายการ ทีเด็ดลูกหนี้, เกมพันหน้าเอื้ออาทร และรายการเวทีทอง เวทีเธอ ตามลำดับ แต่ไม่พบเนื้อหาที่มีลักษณะความรุนแรงต่อสัตว์ (Animals violence) ปรากฏในรายการเกมโชว์ที่ศึกษา

เมื่อพิจารณาแต่ละช่อง พบว่า ช่อง 7 HD มีเนื้อหาเข้าข่ายไม่เหมาะสมด้านความรุนแรงมากที่สุด รองลงมาคือ ช่อง 3 HD และ Workpoint ตามลำดับ

ตารางที่ 4. 8 แสดงตัวอย่างฉากเนื้อหาที่เข้าข่ายไม่เหมาะสมด้านความรุนแรง (Violence)

ประเด็นที่ไม่เหมาะสม	ภาพรายการ	คำอธิบาย
ความรุนแรงทางร่างกาย (V1)	 รายการ เกมพันหน้าเอื้ออาทร	ก๊ิกตบศีรษะทีมงานที่เข้ามาทำการจุดเทียนผดไฟ
ความรุนแรงทางจิตใจ (V2)	 รายการ เวทีทอง เวทีเธอ	ขณะที่พะแพงกำลังกระโดดเหยียบสัญญาณไฟ แจ๊สตะโกนว่า “แพงระวังกางเกงในหลูก” (เสียงหัวเราะ)
ความรุนแรงต่อวัตถุสิ่งของ (V3)	 รายการ Honey Hero คู่รัก นักสู้	แทคใช้เท้าถีบกระจกที่เป็นอุปกรณ์การเล่นเกม หลังจากทีตอบคำถามผิด
ความรุนแรงทางเพศ (V5)	 รายการ ทีเด็ดลูกหนี้	จ๊ิกถูกโน้ตดึงเข้าไปพยายามจะลวนลามจ๊ิก

ตารางที่ 4. 9 แสดงจำนวนเนื้อหาที่เข้าข่ายไม่เหมาะสมด้านภาพตัวแทน (Representation)

สถานี	รายการ	ชนชั้น (R1)	เชื้อ ชาติ (R2)	เพศ (R3)	อายุ (R4)	พิการ (R5)	รูปร่าง (R6)
ช่อง 7 HD	ก๊ิกดู สงคราม	0	0	0	0	0	4
	เพลง	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	22.22%
	เกมพินหน้า	1	0	2	0	0	0
	เอื้ออาทร	5.56%	0.00%	11.11 %	0.00%	0.00%	0.00%
	ตกลีบหีบล้าน	0	0	0	0	0	0
	Still Standing Thailand	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
ช่อง 3 HD	ทีเด็ดลูกหนี้	0	0	0	0	0	1
		0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	5.56%
	Take me out	0	1	0	0	0	0
	Thailand	0.00%	5.56%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
	ศึก 12 ราศี	0	0	1	1	0	1
		0.00%	0.00%	5.56%	5.56%	0.00%	5.56%
Workpoint	เวทีทอง เวทีเธอ	0	1	0	0	0	1
		0.00%	5.56%	0.00%	0.00%	0.00%	5.56%
	I Can See Your	0	0	1	0	0	2
	Voice Thailand	0.00%	0.00%	5.56%	0.00%	0.00%	11.11%
	Honey Hero	0	0	0	0	0	1
	คู่รัก นักสู้	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	5.56%
รวม		1	2	4	1	0	10
		5.56%	11.11 %	22.22 %	5.56%	0.00%	55.56%

หมายเหตุ: ค่าร้อยละคำนวณจากจำนวนเนื้อหาที่เข้าข่ายไม่เหมาะสมด้านภาพตัวแทนทั้งหมดที่ปรากฏในรายการเกมโชว์ของหน่วยการศึกษา

จากตารางที่ 4.9 พบว่า มีเนื้อหาที่เข้าข่ายไม่เหมาะสมด้านภาพตัวแทน (Representation) ในลักษณะรูปร่างหน้าตา (Appearance) มากที่สุด มีจำนวน 10 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 55.56 ของเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมด้านภาพตัวแทนทั้งหมด ซึ่งปรากฏในรายการ กิ๊กคู่ สงครามเพลง, I Can See Your Voice Thailand, ที่เด็ดลูกหนี้, คีค 12 ราศี, เวทีทอง เวทีเธอ และรายการ Honey Hero คู่รัก นักสู้ ตามลำดับ รองลงมาคือ ลักษณะทางเพศ (Sex) มีจำนวน 4 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 22.22 ของเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมด้านภาพตัวแทนทั้งหมด ซึ่งปรากฏในรายการ เกมพันหน้าเอื้ออาทร, คีค 12 ราศี และรายการ I Can See Your Voice Thailand ตามลำดับ แต่ไม่พบเนื้อหาที่มีลักษณะทางด้านความพิการ (Disabled) ปรากฏในรายการเกมโชว์ที่ศึกษา

เมื่อพิจารณาแต่ละช่อง พบว่า ช่อง 7 HD มีเนื้อหาเข้าข่ายไม่เหมาะสมด้านภาพตัวแทนมากที่สุด รองลงมาคือ Workpoint และช่อง 3 HD ตามลำดับ

ตารางที่ 4. 10 แสดงตัวอย่างฉากเนื้อหาที่เข้าข่ายไม่เหมาะสมด้านภาพตัวแทน (Representation)

ประเด็นที่ไม่เหมาะสม	ภาพรายการ	คำอธิบาย
ชนชั้น (R1)	 รายการ เกมพันหน้าเอื้ออาทร	ปาแปงเล่าบทบาทที่ตนได้รับว่า “เล่นเป็นคนจน สลัมอะไรอย่างนี้” กิ๊กถามกลับว่า “หรือจริงปะเนี่ย หน้าไม่ไห้ะไ่อน้อง” ปาแปงว่า “หน้าผมดูรวยไปไหม” กิ๊กว่า “ใช้หน้าดูดีไป...สลัมต้องหน้าอย่างด้านนั้น” (แล้วชี้ไปที่คิก)
เชื้อชาติ/ชาติพันธุ์ (R2)	 รายการ เวทีทอง เวทีเธอ	หอยพูดกับแจ้ว่า “แจ้สครับ เวลาแจ้ใส่แว่น พื่อเรียกตม.มากเลยอะ” แจ้ถามว่า “ทำไมครับ” หอยบอกว่า “เหมือนคนต่างด้าวมากเลยอะ” (เสียงหัวเราะ)

เพศ (R3)	 รายการ I Can See Your Voice Thailand	ครูอ้วนพูดว่า “อ้วนกำลังสงสัยในตัวอ้วนเองว่า ตกลงแล้วเขาเป็นชายที่แต่งเป็นทอม หรือเขาเป็นหญิงที่แต่งเป็นทอม หรือเขาเป็นทอมที่แต่งเป็นทอม”
อายุ (R4)	 รายการ คี๊ 12 ราศี	พะแพงทายว่าก้องน่าจะเป็นราศีที่จะได้ลาภจากบรืวาร และให้เหตุผลว่าอยู่ในวงการมานานแล้ว เสนาถึงเลยพูดว่า “เหมือนแบบ เขาน่าจะตายไปนานแล้ว”
รูปร่างหน้าตา (R6)	 รายการ Honey Hero คู่รัก นักสู้	หม่าพูดกับแพทว่า “คนปากแดงคือคนมีเสนห์ คนผมหยิกคือคนมีเสนียด”

ตารางที่ 4. 11 แสดงจำนวนเนื้อหาทั้งหมดของรายการเกมโชว์ที่เข้าข่ายไม่เหมาะสมด้านเพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทน (SLVR)

SLVR		สถานี	7HD	3HD	Work point	รวม
เพศ	(S1) การยั่วยุทางเพศ (Flirting)		1	0	1	2
	(S2) เปลื้องผ้า/อาบน้ำ (Sexual undressing/bathing)		0	0	0	0
	(S3) กูบปาก (Kiss)		0	0	0	0
	(S4) การใช้วัสดุ อุปกรณ์ที่ตีความถึงเรื่องเพศ (Implied sex with products)		0	0	0	0
	(S5) การสัมผัสเพื่อเล้าโลม เร้าอารมณ์ (Sexual touching/caressing)		2	0	0	2
	(S6) การมีเพศสัมพันธ์ (Sexual intercourse)		0	5	0	5
รวม			3	5	1	9
ภาษา	(L1) ภาษาหยาบคาย		4	3	3	10
	(L2) ภาษาส่อทางเพศ		2	9	4	15
รวม			6	12	7	25
ความรุนแรง	(V1) ความรุนแรงต่อร่างกาย (Physical violence)		14	4	2	20
	(V2) ความรุนแรงทางจิตใจ (Psychological violence)		1	4	4	9
	(V3) ความรุนแรงต่อวัตถุสิ่งของ (Objects violence)		0	0	1	1
	(V4) ความรุนแรงต่อสัตว์ (Animals violence)		0	0	0	0
	(V5) ความรุนแรงทางเพศ (Sexual violence)		1	3	1	5
รวม			16	11	8	35

ภาพ ตัวแทน	(R1) ชั้น (Class)	1	0	0	1
	(R2) เชื้อชาติ/ชาติพันธุ์ (Race/Ethnic)	0	1	1	2
	(R3) เพศ (Sex)	2	1	1	4
	(R4) อายุ (Age)	0	1	0	1
	(R5) ความพิการ (Disabled)	0	0	0	0
	(R6) รูปร่างหน้าตา (Appearance)	4	2	4	10
รวม		7	5	6	18
รวมจำนวนทั้งหมด		32	33	22	87

จากตารางที่ 4.11 พบว่า ในรายการเกมโชว์มีเนื้อหาที่เข้าข่ายไม่เหมาะสมด้านความรุนแรงมากที่สุด รองลงมาคือภาษา ภาพตัวแทน และเพศ ตามลำดับ โดยช่อง 3 HD มีจำนวนเนื้อหาที่เข้าข่ายไม่เหมาะสมทางด้านเพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทนมากที่สุด มีจำนวน 33 ครั้ง รองลงมาคือ ช่อง 7 HD มีจำนวน 32 ครั้ง และ Workpoint มีจำนวน 22 ครั้ง ตามลำดับ

4.2 ภาพรวมของการนำเสนอเนื้อหา และการกำกับดูแลการจัดระดับความเหมาะสมของรายการเกมโชว์

จากการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) กลุ่มผู้ผลิตรายการโทรทัศน์, กลุ่มนักวิชาการ และผู้กำกับดูแลการจัดระดับความเหมาะสมและกำกับดูแลกิจการโทรทัศน์ ผู้วิจัยได้ผลการศึกษาเป็นประเด็นต่างๆ ดังนี้

4.2.1 การนำเสนอเนื้อหา และการกำกับดูแลการจัดระดับความเหมาะสมของรายการเกมโชว์ในปัจจุบัน

4.2.1.1 กลุ่มผู้ผลิตรายการโทรทัศน์ มีความคิดเห็นตรงกันทั้ง 3 ท่านว่า ปัจจุบันการผลิตรายการเกมโชว์มีความยากมากขึ้น เนื่องจากสื่อออนไลน์ที่เข้ามาเป็นตัวเลือกให้กับผู้บริโภค ทำให้ผู้บริโภคสามารถเลือกรายการที่ตอบโจทย์กับความต้องการได้อย่างรวดเร็ว สะดวก และง่าย ดังนั้นการสร้างสรรค์รูปแบบรายการก็จะต้องมีเนื้อหาที่น่าสนใจดึงดูดผู้บริโภคเป็นอย่างมาก จนบางครั้งอาจทำให้นำเสนอเนื้อหาหลุดกรอบความไม่เหมาะสมขึ้น ตลอดจนเกิดการซื้อลิขสิทธิ์จากรายการต่างประเทศมานำเสนอในประเทศไทยเพิ่มมากขึ้น

เกมโชว์บ้านเรามีการแข่งขันสูง เนื่องจากมีหลายรายการหลายช่องทางในการออกอากาศ จนทำให้มีการแย่งชิง Content และกลุ่มผู้บริโภค เพราะฉะนั้นการแย่งชิงมันเลยไปหลุดกรอบของความไม่เหมาะสมเกิดขึ้น

ตอนนี้มันมีสื่ออื่น ๆ มากกว่าทีวีเพิ่มขึ้นมาเยอะมาก ทำให้ผู้บริโภคมีทางเลือกเยอะขึ้น ฉะนั้นการผลิตรายการในทีวีก็ยากขึ้น การผลิต Content ก็ยากขึ้นด้วย...การซื้อลิขสิทธิ์จากรายการของต่างประเทศก็เป็นเครื่องช่วยการันตีความสำเร็จของรายการด้วย เพราะเราก็จะเห็นตัวอย่างรายการจากต่างประเทศว่ามันเป็นยังไง และเหมาะกับบ้านเราไหม

คนสมัยนี้ก็ไม่ค่อยดูโทรทัศน์กันแล้ว มันมีสื่ออื่นๆ มาดึงผู้ชมออกไป เขาเลยหันไปซื้อลิขสิทธิ์รายการจากต่างประเทศมันง่ายกว่ามานั่งคิด Content รายการใหม่ๆ

จาก 2 ใน 3 ท่านให้ความเห็นว่า รายการเกมโชว์ในปัจจุบันมีการนำเสนอเนื้อหาที่เป็นไปในทิศทางที่ดีขึ้นจากในอดีตที่มีความรุนแรงในด้านต่าง ๆ ปรากฏอยู่ในรายการค่อนข้างมาก และขาดการควบคุม แต่ปัจจุบันเนื้อหารายการเกมโชว์ส่วนใหญ่ไม่มีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมปรากฏอยู่ในรายการ เมื่อมีเรตติ้งเข้ามาควบคุมการผลิต ทำให้ผู้ผลิตสามารถรับรู้กรอบหรือขอบเขตในการสร้างสรรค์เนื้อหา

พี่ว่าเดี๋ยวนี้มันดีกว่าแต่ก่อนนะ เพราะพอมีเรตติ้งมาควบคุมมันก็ทำให้เนื้อหารุนแรงน้อยลงกว่าแต่ก่อนเยอะ

มันดีขึ้นที่เดี๋ยวนี้มีการจัดเรตติ้ง ทำให้เราทำงานกันง่ายขึ้น รู้กรอบว่าใครควรนำเสนอหรืออะไรไม่ควรนำเสนอมันออกไป

อีก 2 ท่านมองว่า ตามธรรมชาติของคนไทยแล้วจะชอบมุกตลกที่เป็นลักษณะการใช้กำลัง หรือตลกเจ็บตัว เพราะจะทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกตลกขบขันมากกว่า ต่างจากการเล่นมุกตลกของต่างประเทศที่เน้นการใช้มุกคำพูดมากกว่า ซึ่งภาษาหยาบคายที่ปรากฏในรายการเกมโชว์บางครั้งมองว่าเป็นเรื่องปกติ และเป็นเพียงบทบาท หรือ Character ของผู้ดำเนินรายการ หรือผู้ร่วมรายการเท่านั้น

Nature ของคนไทยที่เราสัมผัสได้ คนไทยไม่เหมือนต่างชาติ เพราะมุขคำพูดเขาขำ แต่ของเราคือ ต้องตบหัว หรือมีฉากตบหัวถึงจะขำ หรือมีคำพูดที่ลามก หยาบคายขึ้นกู ขึ้นมึง เช่น ผมบอกคุณแล้ว คุณไม่เชื่อ กับกูบอกมึงแล้ว มึงไม่เชื่อ ความขำต่างกันเลย เพราะฉะนั้น พิธีกรหลายคนเลือกจะให้การแสดงออกแบบนี้ มันก็ดูเป็นเรื่องปกติ

สมมติว่าเป็นรายการหม่า เห่ง โห่ง จะต้องมีแบบนี้หลุดไปบ้าง เพราะนี่มันคือ Character ของเขา...แต่สุดท้ายถ้าเซ็นเซอร์บอกว่าพูดไม่ได้ เราก็มาดุดอก หรือตัดออก หรือใส่ภาพการ์ตูนเข้าไป ซึ่งก็ว่าไปตามระบบระเบียบกันไป

นอกจากนี้ 1 ใน 3 ท่านได้ให้ความเห็นเพิ่มเติมว่าเกมโชว์บางรายการที่มีการนำเสนอเนื้อหาไม่เหมาะสมนั้น ได้ถูกตัดเตือนให้ปรับเนื้อหาจากทางสถานีในกรณีที่นำเสนอเนื้อหาไม่เหมาะสมมากเกินไป ซึ่งเป็นรายการเกมโชว์ที่ตรงกับที่ผู้วิจัยศึกษาและวิเคราะห์

จริงๆ รายการพวกนั้นบางรายการที่น้องสำรวจมาทางช่องก็ได้มีการตัดเตือนบางแล้วเหมือนกันนะ ว่าจริงๆแล้วตั้งใจจะนำเสนออะไร และก็มีการให้ปรับเนื้อหาลงหน่อย

4.2.1.2 กลุ่มนักวิชาการ ให้ความเห็นตรงกันตรงกันทั้ง 3 ท่านว่า ในปัจจุบันผู้ผลิตและให้บริการทางโทรทัศน์ได้ปฏิบัติตามขอบเขตของกฎหมายและมาตรฐานหรือจริยธรรมที่กำหนด โดยส่วนใหญ่จะกำหนดให้รายการต่าง ๆ อยู่ในระดับความเหมาะสมสำหรับผู้ชมทุกวัย หรือเรต T และยังคงพบเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมในรายการเกมโชว์อยู่ ไม่ว่าจะเป็นการนำเสนอความเชื่อ หรือค่านิยมเรื่องเพศที่ผิดๆ เช่น การมองผู้หญิงเป็นเหมือนสินค้า การใช้ภาษาหยาบคาย ไม่สุภาพ ส่อไปทางเพศ พูดจาสองแง่สองง่าม การใช้ความรุนแรง เช่น การใช้อุปกรณ์ต่าง ๆ ทำร้ายร่างกายหรือสิ่งของ เพื่อให้เกิดความตลกขบขัน รวมไปถึงการแสดงถึงอคติหรือการดูถูก เลือกปฏิบัติ เหมารวม หรือยึดเยียดความเกลียดชังที่เกิดจากความแตกต่างของบุคคลโดยเฉพาะด้านเพศ เช่น การแสดงความรังเกียจเพศที่สาม เป็นต้น

เดี๋ยวนี้นักประกอบการเขาก็พยายามปฏิบัติตามกรอบคู่มือที่ทางกสทช.ออกมาให้ บางรายการเคยถูกตัดเตือนเรื่องคำหยาบ พูด กู มึงในรายการมากเกินไป พอออกมาซีซั่นต่อไปก็เห็นได้ชัดว่าเขาดูดีเสียงออก พยายามเลี่ยงประเด็นนี้ แต่ต้องยอมรับว่าบางรายการมันก็ยังมีความไม่เหมาะสมหลุดมาเยอะอยู่

เราจะเห็นว่าเนื้อหารายการเกมโชว์ที่เขานำเสนอเนี่ย มันไม่ได้สอดคล้องกับเรตที่เขา กำหนด...การใช้อุปกรณ์ หรือใช้มือ ตบหัว เพื่อให้ตลกขบขัน มันไม่เจ็บหรอก แต่ถามว่ามัน เป็นเรต ท ถ้าเด็กดูได้ เด็กจะแยกแยะได้ไหมว่าอันนั้นคือไม่เจ็บ...มีรายการหนึ่งนำเสนอ เนื้อหาเกี่ยวกับเพศที่สาม คือ มีกะเทยถือวิสาสะเข้าไปจูบปากกับผู้ชายคนหนึ่ง ผู้ชายได้ทำ ท่าทางรังเกียจ และพอเขาทำท่าจะเข้าไปจูบอีกทีหนึ่ง ผู้ชายก็ได้ใช้เท้าไปยันเขาไม่ให้เข้ามา ...ซึ่งประเด็นที่ 1 คือเขาก็ไม่ควรแสดงออกถึงการรังเกียจเพศที่สาม ประเด็นที่ 2 คือ เขาก็ไม่ ควรแสดงออกทางเพศในพื้นที่สาธารณะแบบนั้น คือเรื่องการจูบหรืออะไรแบบนี้ แต่ก่อนคือ พื้นที่ส่วนตัว แต่ตอนนี้มันออกมาในที่สาธารณะ และยังไปกว่านั้นคือออกสื่อ ซึ่งมันยิ่งกว่า พื้นที่สาธารณะอีก

บางรายการทำให้ผู้หญิงกลายเป็นเหมือนสินค้าที่ต้องบอกสรรพคุณตัวเอง เพื่อให้ ผู้ชายมาเลือกเรา ซื่อเราอะ ซึ่งมันกลายเป็นการลดคุณค่าของความเป็นมนุษย์ใหม่...ภาษาที่ อยู่ในรายการมันสองแง่สองงาม ทำให้นึกไปถึงเรื่อง Sex และยังมีความรุนแรงทางภาษาเกิน ขึ้นด้วย...Take me out มีตอนหนึ่งเอาผู้หญิงอ้วนมาเป็นจุดขาย...หยิบขึ้นมาให้แตกต่าง กลายเป็นผู้หญิงอ้วนคือผู้หญิงที่มีปมหรือ...ตอกย้ำกับภาพตัวแทนที่ผู้หญิงต้องเป็นฝ่ายถูก เลือก และผู้หญิงต้องทำยังไงก็ได้เพื่อให้เขามาเลือกเรา

นักวิชาการ 1 ใน 3 ท่าน ยังให้ความคิดเห็นเพิ่มเติมว่า รายการเกมโชว์ในปัจจุบันนี้ นอกจากจะมีผู้ดำเนินรายการหลักแล้ว ยังใช้ผู้ดำเนินรายการรอง หรือผู้ร่วมดำเนินรายการ เช่น คณะกรรมการการแข่งขัน เป็นต้น โดยบุคคลเหล่านี้ ส่วนใหญ่จะใช้นักแสดงตลกเป็นผู้สร้างสีสัน ให้กับรายการ ดังนั้น การแสดงต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในรายการ จึงมาจากมุกตลกในคาเฟ่ ทำให้การ แสดงออกส่อไปในทางตลกขบขัน ล้อเลียน หรือการใช้ภาษาที่ไม่สุภาพ หยาดคาย เป็นต้น และยัง ส่งผลทำให้ผู้ร่วมรายการหลัก หรือผู้ร่วมรายการคนอื่น ได้รับผลกระทบและอิทธิพลจากความรุนแรง ของนักแสดงตลก นำไปสู่ความเคยชินและพฤติกรรมเลียนแบบขึ้นในชีวิตประจำวัน

เมื่อนักแสดงตลกคาเฟ่เคลื่อนมาอยู่บนจอทีวี และรายการเกมโชว์มันคือผู้ชมทุกเพศ ทุกวัยสามารถดูได้ คนกลุ่มนี้เขาก็น่าจะมีจิตหรือวิธีการสื่อสารที่ยังหยาดคายอยู่ เนื่องจากเดิม แต่ก่อนตลกเขาเล่นอยู่ในคาเฟ่ เพราะฉะนั้นการสื่อสารของเขาก็จะอยู่ในเฉพาะกลุ่ม แต่พอ มาอยู่บนสื่อสาธารณะอย่างทีวี เขาก็ยังติดเอามุกที่แฝงไปด้วยความหยาด ทะเล่ และรุนแรง อยู่ แล้วคนดูก็ติดเอาความรุนแรงพวกนี้แหละไปใช้ในชีวิตประจำวัน

นอกจากนี้ นักวิชาการท่านหนึ่งได้ให้ความเห็นเพิ่มเติมเกี่ยวกับผลการศึกษาวิเคราะห์เนื้อหาการเกมโชว์ว่า มีการปรากฏเนื้อหาด้านความรุนแรงอยู่มาก โดยส่วนใหญ่มาจากการเล่นมุกตลกทำร้ายร่างกายแบบซ้ำๆ เดิมๆ เพื่อสร้างเสียงหัวเราะให้กับรายการ ซึ่งแตกต่างจากในต่างประเทศที่ไม่ใช้การทำร้ายร่างกายกันมาสร้างความขบขันในรายการเกมโชว์

มองจากผลสำรวจจะเห็นว่ามันมีเยอะมากเรื่องความรุนแรง และส่วนใหญ่ก็เอามาเล่นเป็นตลกจับตัวให้เกิดเสียงหัวเราะขบขันกัน ซึ่งมันไม่ได้สร้างสรรค์เลย มุกเก่าซ้ำไปซ้ำมา เหมือนดูถูกคนดู ลองไปดูเมืองนอกไหม เขาไม่เห็นต้องตลกกันเลยยังตลกได้

4.2.1.3 ผู้กำกับดูแลการจัดระดับความเหมาะสมและกำกับดูแลกิจการโทรทัศน์ ให้ความเห็นว่า ในส่วนของการทำหน้าที่กำกับดูแลกิจการโทรทัศน์ของกสทช. จะกระทำอยู่ 2 บทบาท คือ การกำกับดูแลตามกฎหมาย และการกำกับดูแลตามจริยธรรม โดยจะใช้ระบบการร้องเรียนเข้ามา กำกับดูแลรายการโทรทัศน์ ซึ่งพบว่า ส่วนใหญ่เรื่องร้องเรียนที่เกี่ยวข้องกับรายการเกมโชว์ คือ เรื่องความรุนแรงไม่ว่ากับคนหรือสัตว์ และเรื่องการล้อเลียน ดุถูก หรือสร้างภาพเหมารวม เป็นการลดทอนศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ ทำให้เกิดผลกระทบต่อจิตใจของผู้ถูกกระทำได้

เราจะมีกำกับการกำกับดูแลทางกฎหมายกับกำกับการกำกับดูแลทางจริยธรรม คือบางอันมันไม่ผิดกฎหมายแต่มันไม่สมควรทำ...เท่าที่มีการร้องเรียนกันมาก็มีเรื่องความไม่เหมาะสม เรื่องการล้อเลียนอะไรพวกนี้อยู่มาก...ความรุนแรงนี่คือความรุนแรงกับสัตว์ด้วยนะ มันจะมีช่องหนึ่งคือให้ร้องเพลงไปด้วยแล้วเอาสัตว์มาร่วมฉาก ก็มีเครือข่ายครอบครัวเฝ้าระวังและสร้างสรรค์สื่อก็ร้องเรียนมาว่า เอาสัตว์เหมือนมาทรมารด้วย...และก็มีอีกรายการหนึ่งนำผู้หญิงมีอายุประมาณ 50 มาร้องเพลง แล้วก็มีผู้ชาย 2 คนมาฉีกเสื้อผ้าตัวเองออก แล้วก็เอาร่างกายไปขยี้กับผู้ชายแข่งขัน สุดท้ายผู้ชาย 2 คนก็อุ้มผู้ชายแข่งขันไป แล้วผู้ชายแข่งขันก็บอกว่าเพิ่งรู้สึกกลัวผู้ชายก็วันนี้แหละ

จากการให้ข้อมูลจากทั้ง 3 กลุ่ม พบว่า ภาพรวมของการนำเสนอเรื่องเพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทนในรายการเกมโชว์นั้น กลุ่มผู้ผลิตรายการโทรทัศน์เห็นว่า ปัจจุบันการนำเสนอเนื้อหาการเกมโชว์มีความเหมาะสมแล้ว เนื่องจากมีการใช้มาตรฐานการจัดระดับความเหมาะสมของรายการโทรทัศน์ ทำให้ผู้ผลิตและผู้ให้บริการทางโทรทัศน์สามารถรับรู้ขอบเขตการนำเสนอเนื้อหาให้เหมาะสมกับรายการประเภทต่างๆ ถึงแม้ว่าบางรายการจะพบเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมอยู่บ้าง เช่น เรื่องการใช้คำหยาบ การใช้ความรุนแรงมุกตลก เป็นต้น แต่ก็ไม่ได้ถือว่าเป็นภัยต่อผู้ชม เนื่องจากใน

บางครั้งการแสดงเนื้อหาดังกล่าวจะเป็นตามบทบาทของนักแสดงที่สร้างความสนุกและความบันเทิงให้กับผู้ชม

อย่างไรก็ตาม ในมุมมองของนักวิชาการและผู้กำกับดูแลการจัดระดับความเหมาะสมและกำกับดูแลกิจการโทรทัศน์มองว่า ปัจจุบัน เนื้อหารายการเกมโชว์พบความรุนแรงทางด้านเนื้อหาค่อนข้างมาก ไม่ว่าจะเป็นเรื่อง ภาษา เพศ หรือความรุนแรง ซึ่งส่วนหนึ่งมาจากการแสดงของนักแสดงตลกที่ใช้มุขหยาบคาบ รุนแรง ไม่เหมาะสมมานำเสนอในจอโทรทัศน์ เช่น การตีศีรษะด้วยอุปกรณ์หรือมือเปล่า การพูดคำหยาบ ลามก เป็นต้น

4.2.2 ปัญหา และอุปสรรคในการกำกับดูแล และการจัดระดับความเหมาะสมในรายการเกมโชว์

4.2.2.1 กลุ่มผู้ผลิตรายการโทรทัศน์ทั้ง 3 ท่านเห็นตรงกันว่า กลไกการเซ็นเซอร์เนื้อหาที่ไม่เหมาะสมของแต่ละช่อง หรือแต่ละบุคคลมีมาตรฐานที่แตกต่างกัน อันเกิดจากคณะกรรมการหรือผู้ที่ทำหน้าที่ตรวจสอบเนื้อหา (เซ็นเซอร์) ยังขาดประสบการณ์ ความรู้ ความเชี่ยวชาญในด้านต่าง ๆ รวมไปถึง ภาพลักษณ์ และนโยบายของแต่ละช่องที่แตกต่างกันด้วย จึงสร้างความสับสนให้ผู้ผลิตรายการ ตลอดจน การนำไปสู่ปัญหาเรื่องร้องเรียนจากภาคส่วนอื่น ๆ ได้ในภายหลังเมื่อรายการถูกเผยแพร่ออกไป

มาตรฐานช่องบางทีมันไม่เท่ากัน อย่างช่องช่องฟรีทีวีเขาก็ค่อนข้างเข้มงวดหน่อย แต่อย่างช่องดิจิทัลทั้งหลายที่เกิดขึ้นใหม่เขาก็จะมีกองเซ็นเซอร์ของตัวเอง เพราะฉะนั้นมาตรฐานมันก็จะไม่เท่ากัน บางทีเรื่องพวกนี้เขาปล่อย หรือแค่ดูตลึงๆ เอา ถ้าเราไม่รู้เรื่องใหม่ เราไม่รู้...ช่องมีส่วนช่วยกรองระดับหนึ่ง ซึ่งบางทีเขายกเรื่องออกเลยอะ แบบเรื่องนี้ ออกอากาศไม่ได้ มีผลกระทบ ช่องก็ช่วยกรองให้สังคมในระดับหนึ่ง บางทีเราคิดแค่มิติ สอง มิติ แต่เขาคิดสามมิติว่า มันจะกระทบอะไรบ้าง...แต่บางทีคณะกรรมการที่ตรวจแต่ละช่องก็ต่างกัน บางช่องตรวจแล้วกำหนดมาเลยว่าแก้ตรงไหน อะไรยังงี้ บางช่องส่งตรวจแล้วหยาเลย เราต้องมานั่งดูอีกทีว่าไม่ผ่านเพราะอะไร...บางทีนโยบายของช่อง หรือผู้บริหารช่องบอกว่า เซ็นเซอร์คุณตรวจแค่ 12345 นะและ 678 คุณปล่อย เพราะเราอยากให้ช่องเรามีภาพลักษณ์แบบนี้ มันอยู่บนนโยบายของช่องด้วยนะ ไม่ได้อยู่ที่เซ็นเซอร์อย่างเดียว

ทางเราเคยโดนทางสถานทูตเยอรมันเขียนจดหมายมาร้องเรียน เกี่ยวกับรายการของเราที่มีนักแสดงตลกไปแต่งตัวในลักษณะเหมือนฮิตเลอร์ คือแต่งตัวชุดทหาร ไว้หนวด และก็ทำสัญลักษณ์มือ ซึ่งทางเขาก็มองว่ามันเป็นการนำบุคคลในประวัติศาสตร์ที่สร้างความ

เกลียดชังขึ้นมาล้อเล่น ล้อเลียน ซึ่งเราไม่ได้มองเห็นว่ามันสำคัญหรืออะไร แต่มันก็มีผลกระทบกับคนบางกลุ่มได้ และทางเซ็นเซอร์ของช่องก็ไม่ได้มองว่ามันจะไปกระทบกับใคร มันจึงเกิดความผิดพลาดที่เราคาดไม่ถึง

คือมาตรฐานของการเซ็นเซอร์ของแต่ละช่องจะแตกต่างกัน หรือว่ามันหาตรงกลางไม่ได้ ซึ่งก็ขึ้นอยู่กับนโยบายของแต่ละช่อง หรือแม้กระทั่งช่องเดียวกัน แต่คนตรวจคนละคน ก็จะต่างกันละ เฮ้ยอันนี้ทำไมเคยออนแอร์ได้ แต่พอมาอีกคนหนึ่งทำเหมือนเดิม มาตรวจอีกที เเทปหนึ่งออนแอร์ไม่ได้ละ... วิทยุติและวุฒิภาวะและคุณวุฒิคือมันสำคัญมาก สำหรับคนตรวจ หรือคนที่จะมาทำหน้าที่นี้ บางช่องใช้เด็กเกินไป... สุดท้ายแล้วเขาเหมือนจับผิด ทั้งๆที่ยังไม่ได้มองบริบทอื่นหรือว่าอะไรเลย

4.2.2.2 กลุ่มนักวิชาการ จาก 2 ใน 3 ท่านมองว่า จากระดับความรุนแรงของเนื้อหาที่ปรากฏในรายการมีความรุนแรงและเข้าข่ายไม่เหมาะสมมากยิ่งขึ้น การจัดระดับความเหมาะสมของรายการเกมโชว์จึงไม่ตรงกับรูปแบบเนื้อหาที่ถูกนำเสนอ รายการเกมโชว์บางรายการจึงไม่เหมาะสมกับระดับความเหมาะสมสำหรับผู้ชมทุกวัย หรือเรต T เนื่องจาก การใช้ข้อกำหนดหรือแนวปฏิบัติในประกาศหรือคู่มือที่ทาง กสทช. ออกมาให้นั้น ยากต่อการตีความ เนื่องจากต้องอาศัยประสบการณ์ ความรู้ ความเชี่ยวชาญของคณะกรรมการผู้ตรวจสอบเนื้อหารายการควบคู่ไปด้วย นอกจากนี้ ผู้ผลิตและผู้ให้บริการทางโทรทัศน์ที่ดำเนินธุรกิจโดยใช้ผลประโยชน์เป็นหลักก็จะนำช่องว่างของแนวปฏิบัติตามประกาศของกสทช. เป็นข้ออ้างในการหลีกเลี่ยงการเซ็นเซอร์เนื้อหาที่ไม่เหมาะสมได้

ในรายละเอียดของแนวทางการปฏิบัติ มันค่อนข้างคลุมเครือ และใช้ดุลยพินิจเป็นส่วนใหญ่ ข้อถกเถียงหลักเลย คือ ความไม่ชัดเจนของการอธิบายในแต่ละประเด็น มันก็เลยเป็นจุดอ่อนของช่องที่ยังไม่มีประสบการณ์ หรือยังไม่เข้มแข็ง หรือเข้มแข็งแล้วแต่ว่าเอาผลประโยชน์ทางธุรกิจเป็นหลัก สามารถใช้ช่องว่างในการที่จะไม่เซ็นเซอร์ภาพ ภาษา อะไรต่าง ๆ ที่มันไม่เหมาะสมออกไป โดยอาศัยช่องว่างที่มันเป็นแนวทางตรงนี้ ในการอ้างอิง... คนที่ทำหน้าที่เป็น กบว. ช่องส่วนใหญ่แล้วอยากจะทำให้ถูกต้อง แต่มันมีปัจจัยหลายอย่าง เช่น นโยบายของช่อง คำสั่งจากผู้บริหาร อะไรที่มันเป็นมือที่มองไม่เห็นกำหนดให้เขาต้องทำตามนั้น ซึ่งมันมีผลต่อเรตติ้ง ...และข้อกำหนดในคู่มือก็ตีความได้ยากมาก ทำให้มันชัดเจนเข้าไปอีก

คนที่เข้ามาทำงานรุ่นใหม่ ๆ เรื่อย ๆ ก็ไม่มีประสบการณ์เรื่องนี้ แล้วยุคสมัยมันเปลี่ยนไป ความรุนแรงที่เคยถูกหล่อหลอมจากทีวีให้มันรุนแรงมากขึ้น พอเขามาทำงานตรงนี้ เขาก็มองว่าไม่รุนแรงละ อย่างเรื่องเพศ หรือ sex ของคนที่ทำงานมานานกว่าอาจจะมองว่าประเด็นนี้เป็นะ แต่เด็กรุ่นใหม่ที่มาทำงานฝ่ายเซ็นเซอร์เหมือนกันกลับบอกว่าไม่โป๊ และพอช่องหนึ่งบอกโป๊ อีกช่องบอกไม่โป๊ เกิดการถกเถียงกันละ มาตรฐานไม่เหมือนกันละ

อีกด้านหนึ่งมองว่า อย่างไรเสีย ผู้ผลิตและผู้ให้บริการทางโทรทัศน์ส่วนใหญ่ จะต้องจัดระดับความเหมาะสมของรายการเกมโชว์ให้อยู่ในเรต T เนื่องจากความจำเป็นของการแข่งขันทางการตลาด รวมไปถึงการนำรายการกลับมาฉายซ้ำ (รีรัน) จึงเป็นเรื่องยากที่รายการเกมโชว์จะถูกปรับระดับความเหมาะสมเป็นระดับ N13 หรือ N18

ถ้าภาพรวมมันไม่ได้เหวี่ยงขึ้นไปแรงขนาดนั้น ยังไงเขาก็จะให้มันเป็น T หรือตัดทอนฉากที่มันมีความเสี่ยงที่มันเป็น N13 ให้มันลงมาเป็น T ด้วยเหตุผลที่ว่า มันขายโฆษณาไม่ได้ หรือว่ามันฉายในเวลาที่มีข้อจำกัด เพราะเดี๋ยวนี้มีรีรัน เพราะฉะนั้นรายการส่วนใหญ่ก็ปรับเป็น T หมด

นักวิชาการยังให้ความเห็นเพิ่มเติมว่า ปัญหาใหญ่ของการกำกับดูแล และจัดระดับความเหมาะสมของรายการเกมโชว์นั้น คือ จริยธรรม จรรยาบรรณ และความรับผิดชอบของผู้ผลิตและผู้ให้บริการทางโทรทัศน์ เพราะถ้าผู้ผลิตสร้างสรรค์รายการโดยยึดหลักจริยธรรม และจรรยาบรรณ การนำเสนอเนื้อหารายการก็จะมีคุณภาพ ปลอดภัยกับเด็กและเยาวชน

เรื่องเรตมันไม่ได้เป็นปัญหาหรอก เรื่องเรตมันเป็นเรื่องที่หน่วยงานที่รับผิดชอบจะใช้ในการกำกับ แต่สิ่งที่สำคัญมากกว่าที่จะออกมาเป็นกฎ มันอยู่ที่จิตสำนึกของคนทำ อยู่ที่จิตสำนึกของผู้ผลิตรายการ คนเขียนสคริปต์รายการ ต้องอย่าลืมว่าคนเขียนสคริปต์รายการเป็นคนกำหนดเรื่องราวทั้งหมดในรายการ เพราะถ้าคุณมีจิตสำนึกว่ารายการของคุณกำลังหล่อหลอมเยาวชนคนไทยว่าจะเป็นอย่างไร คุณอยากเห็นใหม่ว่าลูกคุณนั่งดูรายการที่พูดแต่เรื่องเพศ เรื่องได้สะตือ ภาษาที่หยาบโลน แสดงกิริยาที่หยาบคาย แล้วลูกของคุณโตมาก็จะเต็มไปด้วยกิริยาแบบนั้น คุณอยากที่จะให้ลูกคุณเป็นแบบนั้นไหม ต่อให้คุณจะตั้งเรตกติกาแบบไหนก็ตาม สำคัญที่สุดคือจิตสำนึกของคนผลิตมากกว่า

4.2.2.3 ผู้กำกับดูแลการจัดระดับความเหมาะสมและกำกับดูแลกิจกรรมการโทรทัศน์ ให้ความคิดเห็นว่า อุปสรรคของการในการกำกับดูแล และการจัดระดับความเหมาะสม คือ เรื่องกระบวนการในการดำเนินงาน เพื่อพิจารณาหรือรายงานเรื่องร้องเรียนขององค์กรวิชาชีพกับองค์กรสมาชิกมีความล่าช้ามาก จึงทำให้การรายงานติดตามเรื่องเป็นไปด้วยความล่าช้าด้วย

กลไกในการพิจารณาขององค์กรวิชาชีพกับช่องค่อนข้างช้า...เคยมีกรณีที่อาจารย์ของราชภัฏแห่งหนึ่งฆ่าตัวตาย แล้วมันก็มีการ Live ซึ่งทางเราก็ได้ส่งหนังสือไปให้ช่องพิจารณา และรายงานมาว่ามันถูกต้องไหม ทุกช่องก็จะรายงานมาว่า เขาก็มีสิ่งกีดขวางองค์กรวิชาชีพนะ มีจริยธรรมของช่องเขาและมีกลไกอันหนึ่งที่กำกับดูแลตนเองอยู่...คือบางทีส่งไปนานมากหลายเดือนกว่าที่เขาจะรายงานกลับมา ซึ่งจริงๆ ถ้าคุณคิดว่าคุณมีกรรมการจริยธรรมของช่องอยู่แล้ว มันน่าจะไม่ใช่ขนาดนี้

4.3 แนวทางการนำเสนอเรื่องเพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทน ในรายการเกมโชว์

จากการสัมภาษณ์ กลุ่มผู้ผลิตรายการโทรทัศน์, กลุ่มนักวิชาการ และผู้กำกับดูแลการจัดระดับความเหมาะสมและกำกับดูแลกิจกรรมการโทรทัศน์ ได้ให้แนวทางเกี่ยวกับการนำเสนอเนื้อหาเรื่องเพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทนในรายการเกมโชว์ ดังนี้

4.3.1 กลุ่มผู้ผลิตรายการโทรทัศน์ มีความคิดเห็นตรงกันว่า รายการเกมโชว์ควรที่จะมีมาตรฐานหรือข้อกำหนดในการผลิตรายการโทรทัศน์เหมือนกับรายการประเภทอื่น ๆ ซึ่งผู้ผลิตรายการจะต้องมีจริยธรรม จรรยาบรรณในวิชาชีพควบคู่กับการตลาดในการผลิตรายการเกมโชว์

จริงๆ แนวทางการนำเสนอมันก็อาจจะเหมือนกับรายการประเภทอื่นๆ เพราะมันก็ไม่ควรมีเรื่องความไม่เหมาะสมทั้งเรื่องเพศ ภาษา ความรุนแรง อะไรพวกนี้เหมือนกัน แต่ต่างกันที่สถานการณ์ของเรื่องมากกว่า

นอกจากนี้ ผู้ผลิตทั้ง 3 ท่านยังให้ความเห็นเพิ่มเติมว่า สิ่งที่ยังระงับในการผลิตเนื้อหารายการเกมโชว์ คือ สามารถปรากฏเนื้อหาที่เข้าข่ายไม่เหมาะสมด้านเพศ ภาษา ความรุนแรง หรือภาพตัวแทนในรายการเกมโชว์ได้ เพื่อสร้างอรรถรสให้กับผู้ชม แต่ต้องสมเหตุสมผลกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในรายการ และไม่ควรจะปรากฏในรายการเกมโชว์มากเกินไป หรือนอกเหนือจากบริบท

ของเรื่อง โดยเนื้อหาต่างกล่าวนั้นต้องไม่ไปกระทบกับผู้อื่น อันจะสร้างความเสื่อมเสียให้แก่ผู้ได้รับผลกระทบจากเนื้อหาที่เข้าข่ายไม่เหมาะสมนั้นๆ โดยเฉพาะประเด็นเรื่องภาษาหยาบคาย และการใช้ความรุนแรงต่าง ๆ ซึ่งถ้าพบเนื้อหาที่เข้าข่ายไม่เหมาะสมก็ควรแจ้งปัญหาโดยการ ซอยภาพ ดูปดเสียง หรือใช้เทคนิคกราฟิกการตูนเข้ามาช่วย เพื่อไม่ให้เด็กและเยาวชนจดจำเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม รวมไปถึง การปรากฏเนื้อหาที่ก่อให้เกิดความหวาดกลัว หรือเสี่ยงอันตราย ควรขึ้นข้อความกำกับด้วย เช่น เป็นความสามารถพิเศษเฉพาะตัว ห้ามลอกเลียนแบบ เป็นต้น

คือถ้าพูดกันจริง ๆ คืออยากให้ช่องเซ็นเซอร์ตัวเองด้วยเหมือนกัน ไม่ใช่ว่าจะเอาเรตติ้ง หรือว่าขายอย่างเดียว ต้องหาความพอดีและก็ต้องสมดุลผลหน่อยที่จะมีฉากหรืออะไรที่ไม่เหมาะสมออกไป...สิ่งแรกเลยผู้ผลิตต้องตั้งใจทบทวนให้ได้ว่าคนดูจะได้อะไรจากการที่เรานำเสนอ บางทีมันจะบันเทิงอย่างเดียวก็ไม่ได้ มันต้องมีสาระอะไรเข้าไปข้างในบ้าง คือต้องนำเสนอ หรือเล่าอย่างไรไม่ให้รู้สึกว่ามันวิชาการ...ซึ่งบางทีเราก็ต้องเลือก ถ้าขึ้นกู ขึ้นมึงแล้วมันไม่ไปกระทบกับคนอื่น เช่น กูไม่น่าทำเลย เราอาจจะปล่อย กับ เฮ้ยมึงไม่ได้หะ มึงเล่นแบบนี้ไม่ดี อันนี้เราจะไม่เอา เราจะดูด หรือเราจะตัดมุกทิ้ง คือ เล่นมุกกับตัวเองได้ แต่อย่าไปตำคนอื่น หรือไปกระทบกับบุคคลที่ 2 หรือ 3...การถ่ายทำเราต้องเอา Content ให้ได้ก่อน เนื้อหา สาระอะไรอย่างนี้ ต่อจากนั้นก็ความลื่นไหลของพิธีกร การโยนมุก พอมันสนิทกันมันจะมีคำเล่นมุกที่แบบรุนแรง แชวเล่นกัน เราก็ต้องมานั่งคอยกรองใน Post production อีกทีหนึ่ง มุกนี้ได้ มุกนี้ไม่ได้ มุกนี้กระทบกับรายการอื่น แชวรายการอื่น ไม่เอาดีกว่าเดี๋ยวนี่เป็นเรื่อง...หรือถ้ามีอะไรที่ดูล่อแหลม น่ากลัว ก็ต้องขึ้น Super เลยว่าความสามารถเฉพาะตัวห้ามลอกเลียนแบบ

จริง ๆ รายการพวกนี้มันก็มีได้นะ แต่ก็ไม่ควรมากเกินไป หยาบคายได้ แต่ก็ไม่ควรมากเกินไป เพราะบางทีมันเป็น Character ของตัวละคร

ซึ่งบางทีเราก็ต้องเลือก ถ้าขึ้นกู ขึ้นมึงแล้วมันไม่ไปกระทบกับคนอื่น เช่น กูไม่น่าทำเลย เราอาจจะปล่อย กับ เฮ้ยมึงไม่ได้หะ มึงเล่นแบบนี้ไม่ดี อันนี้เราจะไม่เอา เราจะดูดหรือเราจะตัดมุกทิ้ง ด้วยภาษาของมันจะทำให้รู้สึกสะใจ แม่งโดนหะ พอใช้ภาษาพวกนี้บ่อย ๆ มันก็เป็นความเคยชินของผู้บริโภค ยิ่งกับวัยรุ่นหรือเยาวชน ซึ่งในชีวิตประจำวันเขาอาจเข้าใจว่าเขาใช้ภาษาพวกนี้อยู่แล้ว แต่พอมันไปอยู่ในทีวีก็เป็นเรื่องปกติ

4.3.2 กลุ่มนักวิชาการ ให้ความเห็นว่า แนวทางการนำเสนอรายการเกมโชว์ควรเป็นไปตาม คู่มือมาตรฐานกลางมากกว่าเป็นรายการที่นำเสนอแต่เนื้อหาตลกขบขันหรือเพื่อความบันเทิงเพียงอย่างเดียว ซึ่งต้องคำนึงถึงเนื้อหาที่ล่อแหลมที่จะถูกนำเสนอออกไปด้วย โดยสรุปได้ดังนี้

- ด้านเพศ รายการเกมโชว์ไม่ควรนำเสนอเนื้อหาที่สื่อไปในทางเพศ หรือแสดงพฤติกรรมยั่วทางเพศ เช่น การแต่งการโป๊ เต็มยั่ววน เป็นต้น หากจำเป็นต้องมีให้ใช้วิธีการเบลอภาพ หรือชอยภาพออก

บางรายการจะเห็นเลยว่าผู้ร่วมรายการลงทุนมากถึงกับต้องเดินยั่ว ฉีกเสื้อผ้า แต่งตัวโป๊ วาบหวีหรือแสดงพฤติกรรมล่อแหลมมาก อันนี้ก็ต้องมาดูว่ามันจำเป็นไหมที่จะต้องเปิดเผยถึงขนาดนั้นเลยหรือ รายการคุณตั้งใจจะนำเสนออะไรกันแน่ ซึ่งมันไม่ควรจะเกิดขึ้นในรายการเรต ๓ ดังนั้น เขาอาจจะต้องเบลอภาพใหม่ หรือตัดชอยเนื้อหาส่วนนั้นออก

- ด้านภาษา ผู้ดำเนินรายการ ผู้ร่วมดำเนินรายการ หรือผู้ร่วมรายการคนอื่น ๆ ในรายการเกมโชว์หลีกเลี่ยงการใช้ภาษาหยาบคาย ไม่สุภาพ ลามก ซึ่งอาจมีได้ แต่ต้องไม่มากเกินไป หรือรุนแรงเกินไป ซึ่งอาจจะใช้เทคนิคการดูเสียงเข้ามาช่วย

ภาษาหยาบคายก็เหมือนกัน จริง ๆ มันก็มีได้ แต่มันต้องไม่เหวี่ยงไปรุนแรงเกินระดับที่เรากำหนด ซึ่งเดี๋ยวนี้หลายรายการก็หลีกเลี่ยงคำหยาบ หรือคำลามก ซึ่งอาจจะใช้การดูเสียงเอา

- ด้านความรุนแรง รายการเกมโชว์ควรหลีกเลี่ยงการใช้ความรุนแรง เพื่อเป็นมุกตลก หรือการใช้กำลังทำร้าย เช่น การใช้อุปกรณ์ หรือมีดตีศีรษะ หากจำเป็นต้องนำเสนอให้ใช้เทคนิคพิเศษ กราฟิกการ์ตูน และดูเสียง โดยต้องไม่นำเสนอมากเกินความจำเป็น

แนวทางการนำเสนอมันจะอิงกับคู่มือมาตรฐานกลาง คือ ถ้าเป็นการใช้กำลังทำร้ายผู้อื่นหรือสัตว์ ต้องดูก่อนว่ามันจำเป็นไหมที่ต้องนำเสนอเนื้อหานี้ ถ้าจำเป็นต้องมีก็ห้ามใส่เสียงหรือเทคนิคพิเศษให้มันดูตื่นเต้นขึ้น

- ด้านภาพตัวแทน รายการเกมโชว์ควรระมัดระวังเรื่องการใช้คำพูด หรือการแสดงออกที่เป็นการดูถูก ดูหมิ่นเหยียดหยาม โดยเฉพาะประเด็นเรื่อง เพศ รูปร่างหน้าตา เชื้อชาติ เช่น ไอ้อ้วน ไอ้ดำ ไอ้ตูด เป็นต้น หากจำเป็นต้องนำเสนอตามเนื้อเรื่องให้ใช้การดูเสียง หรือชอยภาพออก

เราต้องมาดูว่ามันควรไหมที่จะให้เขารับเชิญถูกดูหมิ่น เหยียดหยาม ดูถูก หรือทำให้อายกลางรายการ เช่นแบบ ไอ้ฮ้วน ไอ้ดำ ไอ้ตุ๋นอะไรแบบนี้ก็ต้องดูตลกเสียออก หรือไม่ก็ขอยภาพเอา

รายการเกมโชว์ ว่าใครดีใครที่จะผลิตให้สร้างสรรค์ให้มีคุณภาพมากกว่าเดิม ไม่จำเจ ซ้ำไปซ้ำมา และมันก็ไม่ควรมีความรุนแรงพวกนี้ ไม่ว่าเรื่องเพศ หรือภาษาเลย ซึ่งเรต ท มันไม่ควรจะมีข้อจำกัดว่า มีได้บ้าง ไม่ได้บ้างเลย...ควรจะมองว่าเรื่องของการให้เกียรติคนควรจะทำอย่างไร เรื่องการเคารพศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ควรทำอย่างไร อย่าแสดงออกแต่เรื่องได้ละคือ หยาบคาย ซึ่งมันไม่ควรจะอยู่ในรายการเกมโชว์เลย แต่ถ้าหากพบมากในรายการ ก็ควรปรับเรตให้ไปอยู่ใน น13 หรือ น18 ด้วย แต่ถ้าจะมีก็ไม่ควรมีมากเกินไปจนเกินความจำเป็น หรือไปเน้นการกระชากนั้น เช่น ถ้าใช้ถาดตบหัว ก็ไม่ควรมีเสียงดังออกมา หรือใช้กราฟิกการตบปิดแทน

4.3.3. ผู้กำกับดูแลการจัดระดับความเหมาะสมและกำกับดูแลกิจการโทรทัศน์ ให้ความเห็นว่า การนำเสนอเนื้อหาในรายการเกมโชว์ควรมีข้อกำหนดที่เหมือนกับรายการประเภทอื่น ๆ เนื่องจากรายการเกมโชว์มีความหลากหลายของเนื้อหาไม่ต่างจากทอล์คโชว์ ละคร หรือโฆะณา แต่ก็ควรระมัดระวังเรื่องการนำเสนอเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมกับเด็กและเยาวชน รวมทั้งการละเมิดสิทธิต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นสิทธิมนุษยชนหรือสิทธิส่วนบุคคล ที่สำคัญต้องไม่ละเมิดกฎหมายที่กำหนดไว้ด้วย โดยต้องยึดหลักจริยธรรมขั้นพื้นฐานและแนวปฏิบัติของผู้ประกอบวิชาชีพกระจายเสียงและโทรทัศน์ ได้แก่

หลักการที่ 1 ข้อมูลข่าวสารที่ถูกต้องเที่ยงตรง ครบถ้วน สมดุลและเป็นธรรม

หลักการที่ 2 สิทธิมนุษยชน สิทธิส่วนบุคคล สิทธิในครอบครัว เกียรติยศชื่อเสียง ข้อมูลส่วนตัว

หลักการที่ 3 ความอิสระทางวิชาชีพ ความรับผิดชอบต่อสังคม และผลกระทบต่อผู้บริโภค

หลักการที่ 4 เคารพสิทธิและทรัพย์สินทางปัญญา

หลักการที่ 5 ส่งเสริมการทำนุบำรุงศิลปและวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม ประเพณีของชาติ เพื่อสร้างสรรค์สังคม ตลอดจนคำนึงอันดีงามและภูมิปัญญาท้องถิ่น

หลักการที่ 6 ปกป้องเด็กและเยาวชนจากเนื้อหาที่มีความเสี่ยงและเด็กที่ปรากฏในสื่อ

หลักการที่ 7 การให้พื้นที่สาธารณะ ข่าวสารสาธารณะในเหตุการณ์สาธารณะที่สำคัญ

หลักการที่ 8 การสื่อสารที่สร้างความเกลียดชัง

สิ่งที่กำหนดในเกมโชว์มันก็ไม่ควรเกินเลยจากหลักการ 8 ข้อ ตามหนังสือเล่มฟ้า ซึ่งก็ต้องอิงจริยธรรมหรือแนวปฏิบัติของกสทช....สิ่งที่ปรากฏในเกมโชว์มันต้องป้องกันเด็ก และเคารพลิทธิ ลิขสิทธิ์ เรื่องสิทธิมนุษยชน สิทธิส่วนบุคคล ซึ่งสิ่งต่างๆพวกนี้มันควรจะใช้กับทุกรายการอยู่แล้ว

4.4 ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับมาตรการการกำกับดูแล และเฝ้าระวังการนำเสนอเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมในรายการเกมโชว์

กลุ่มผู้ผลิตรายการโทรทัศน์, กลุ่มนักวิชาการ และผู้กำกับดูแลการจัดระดับความเหมาะสม และกำกับดูแลกิจการโทรทัศน์ ได้ให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับมาตรการการกำกับดูแล และเฝ้าระวังการนำเสนอเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมในรายการเกมโชว์ ดังนี้

4.4.1 กลุ่มผู้ผลิตรายการโทรทัศน์ มีความเห็นตรงกันว่า การกำกับดูแล และเฝ้าระวังการนำเสนอเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมในรายการเกมโชว์ ควรให้ความสำคัญกับบุคลากรที่ทำหน้าที่ดูแลกำกับเนื้อหาของสถานี เนื่องจากปัญหาของมาตรการในการตรวจสอบที่ไม่ตรงกันของแต่ละสถานี หรือแต่ละบุคคล ทำให้ผู้ผลิตเกิดความสับสนได้ ดังนั้น ควรส่งเสริมให้มีเวทีกลางเพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ทำหน้าที่กำกับดูแล สามารถพูดคุย ปรึกษาหารือในแต่ละประเด็นกันมากขึ้น เพื่อที่จะได้ปฏิบัติตามมาตรฐานเดียวกันกับทุกสถานี

เซ็นเซอร์แต่ละช่องควรที่จะได้มีเวทีหรือพื้นที่ตรงกลางที่สามารถมาปรึกษากันได้ว่า กรอบหรือมาตรฐานในบางกรณีมันควรเป็นแบบไหน เพื่อไม่ให้ผู้ผลิตเกิดความสับสน

อยากให้บุคลากรแต่ละช่องหรือสถานีมีมาตรฐานในการตรวจสอบที่ตรงกัน หรือในช่องเองก็ควรที่จะมีมาตรฐานเดียวกันทุกคน

นอกจากนี้ อีก 1 ใน 3 ท่านมองว่า การจัดระดับความเหมาะสมของแต่ละระดับไม่ค่อยมีความแตกต่างกันเท่าที่ควร ดังนั้น กสทช.ควรออกมาตรการหรือแนวปฏิบัติที่เป็นรูปธรรม และชัดเจนถึงข้อปฏิบัติให้มากขึ้น

เรตตั้งแต่ละอันมันควรจะมีชัดเจน แบ่งแยกไปเลยว่า น18+ คือทำอันนี้ได้ ถ้าเป็น T ก็คือไม่ได้เลยอะไรทั้งหมด มันควรจะมีที่แตกต่างกันอย่างชัดเจนนิดนึง เพราะฉะนั้นเราก็ไม่จำเป็นต้องมีเรตตั้งก็ได้

อีกทั้ง ผู้ผลิตรายการโทรทัศน์ควรมีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนว่าต้องการให้อะไรกับผู้ชม และผู้ชมจะได้รับอะไรกลับไปจากการชมรายการเกมโชว์นี้ และควบคุมเนื้อหาให้อยู่ในกรอบหรือขอบเขตที่ปลอดภัย ไม่ไปกระทบผู้อื่น หรือสร้างความเชื่อและค่านิยมที่ผิด ๆ ให้กับสังคม

ในมุมมองของผู้ผลิตอยากให้ใส่สาระเข้าไป และวาง Point ของตัวเองให้ดีกว่า มันควรแค่ไหน ความสนุกมันมีกรอบแค่ไหน ถ้าหลุดออกไปมันคือความไม่เหมาะสมละ

นอกจากนี้ ผู้ผลิตยังให้ความคิดเห็นเพิ่มเติมเกี่ยวกับเฟียร์วังการนำเสนอเนื้อหาในรายการเกมโชว์ที่เมื่อรายการได้รับการออกอากาศบนสื่อออนไลน์ เนื้อหาจะถูกปรับเปลี่ยนให้มีความรุนแรงเพิ่มมากขึ้น เพื่ออรรถรสและความบันเทิง ซึ่งควรปรับให้เป็นเนื้อหาแบบเดียวกันกับที่ออกอากาศในโทรทัศน์ เนื่องจากเด็กและเยาวชนอาจได้รับเนื้อหาความรุนแรงที่ถูกนำเสนอผ่านสื่อออนไลน์ได้ โดยไม่ได้ผ่านการคัดกรองตามมาตรฐานแบบเดียวกับสื่อโทรทัศน์

อันนี้ก็เป็นนโยบายของบริษัทก็อย่าง อะไรที่ออกอากาศทางทีวีได้ ก็จะเป็น Version หนึ่ง กับอะไรที่ออกอากาศบน Youtube ก็จะทำอีก Version หนึ่ง เช่น เอาภาพเบล่อออก ซึ่งกระบวนการพวกนี้มันไม่ได้คัดกรอง แล้วมันมีกลุ่มเยาวชนที่มันดู Youtube อยู่ แล้วมันมีผลอะไรบ้างกับการปล่อยภาพพวกนี้ออกไป ซึ่งมันแรงกว่า บนทีวีเบล่อ แต่บน Youtube เห็นชัด เพื่อความสด บางทีเราต้องเลี้ยงเองตั้งแต่ตอนถ่ายเลย เช่น มาถ่ายข้างหลังละกัน มันก็จะมีกระบวนการเชิงภาพเข้ามาอีก เพื่อที่จะเลี้ยงปัญหาความรุนแรง อยากให้เป็น Version เดียวกันด้วยซ้ำไป

4.4.2 กลุ่มนักวิชาการ ให้ความเห็นที่ตรงกันว่า ผู้ผลิตและผู้ให้บริการทางโทรทัศน์แต่ละสถานี ควรมีหน่วยงานที่ดำเนินงานด้านการกำกับดูแลกันเองที่ชัดเจน โดยอาศัยบุคลากรที่มีความรู้ ความเชี่ยวชาญ และประสบการณ์ เพื่อเฟียร์วังเนื้อหาที่เข้าข่ายไม่เหมาะสม และภาคส่วนของกสทช. ก็ควรมีส่วนร่วมในการส่งเสริมและผลักดันในการกำกับดูแลกันเอง เช่น จัดการอบรมและให้ความรู้ ความเข้าใจในมุมมองต่าง ๆ ที่เป็นประเด็นเข้าข่ายเป็นภัยต่อสังคม เป็นต้น

เราเชื่อในเสรีภาพสื่อ แต่ในขณะเดียวกัน เราไม่เชื่อในการกำกับด้วยกฎหมาย เราเชื่อในการกำกับดูแลกันเองของคนทำสื่อ ดังนั้นคนทำสื่อจะต้องมีความรับผิดชอบต่อสิ่งที่ต้องทำอย่างมากคือ แต่ละช่องควรต้องมีหน่วยงานการกำกับดูแลในช่องของตัวเองที่ดี...มีหน่วยงานที่วาดด้วยเรื่องการกำกับที่ชัดเจน และให้ความสำคัญ...กสทช.ควรมีการอบรมให้กับเจ้าหน้าที่ พนักงานที่อยู่ในหน่วยงานของการกำกับของแต่ละช่อง

อยากให้กสทช.ส่งเสริมให้พวกที่เซ็นเซอร์รายการมีการรวมกลุ่มกัน แลกเปลี่ยนกัน เช่น ในเรื่องที่เขาไม่แน่ใจว่าอันนี้คือความรุนแรงหรือไม่...ถ้าเป็นรายการประเภท ท ไม่ควรจะมีเงื่อนไขใดๆ เลย เพราะมันเป็นรายการบริสุทธิ์ ถ้าพิจารณาดูรายการ ด ป ท มันน่าจะเป็นรายการส่งเสริม +6...อยากให้กสทช.ออกมาประกาศกฎเกณฑ์รายการที่ส่งเสริม 6 ด้านให้มากขึ้น ทำให้เป็นรูปธรรมและจริงจังมากขึ้น และรายการประเภท ท ก็ไม่ควรระบุอย่างเช่นว่า “มีได้ ให้เป็นไปตามบริบทของเรื่อง” ...ถ้ามันเป็นรายการประเภทที่มีความรุนแรง เรื่องเพศ หรือภาษา ไม่ความจะปรากฏหรือมีในรายการจำพวก ด ป ท...อยากฝากถึงผู้ผลิต อย่ามองผู้ชมเป็นผู้บริโภค เพราะมันคือศัพท์ของทุนนิยม แต่ให้มองผู้ชมเป็นพลเมือง เพราะพลเมืองคือกำลังของสังคม หากผู้ผลิตมองว่าผู้ชมคือกำลังสำคัญในการสร้างสังคมประเทศไทยจะเดินยังงั้นอยู่กับผู้ชม เขาควรจะให้เนื้อหาที่ดี ไม่ใช่มองถึงเรตติ้ง เรื่องเงินมาวัด ถ้าเขายกระดับผู้ชมมาเป็นพลเมือง เขาจะรู้ว่าเนื้อหาอะไรที่ควรสร้างแบบไหน ไม่ใช่สร้างให้ผู้ชมตลกขบขัน หรือคลายเครียด

อีกท่านหนึ่งมองว่า นอกจากจะต้องมีหน่วยงานการกำกับดูแลกันเองที่ชัดเจนแล้ว ควรส่งเสริมให้มีการกำกับดูแลร่วมกันระหว่างกลุ่มองค์กรวิชาชีพต่าง ๆ และสถานีโทรทัศน์ เพื่อสร้างความเข้มแข็ง และช่วยกันเฝ้าระวังสื่อให้เหมาะสม อีกด้วย

กสทช.ควรส่งเสริมให้เขา (ผู้ประกอบการ) กำกับดูแลร่วมกัน คือเดิม กำกับดูแลกันเอง ดูแลแบบตัวใครตัวมัน สถานีก็จะมีระบบเซ็นเซอร์ของเขาเอง แต่ตอนนี้ กสทช.ส่งเสริมให้เขาข้ามสถานี ให้รวมกลุ่มกันแล้วก็ช่วยกันตักเตือน ท้วงติง กำกับจริยธรรมวิชาชีพกันเอง ซึ่งปัญหาคือการรวมกลุ่มกัน ทำให้เกิดการแบ่งพรรคแบ่งพวก ไอ้คนที่เข้าก็เข้า แต่ไอ้คนไม่เข้า แล้วไงต่อ กสทช. จะเข้ามาควบคุมเขาได้ไหม สำหรับคนที่ไม่เป็นสมาชิก คนที่ไม่เป็นสมาชิกก็ไม่มีใครท้วงติงอะไรเขาได้

4.4.3. ผู้กำกับดูแลการจัดระดับความเหมาะสมและกำกับดูแลกิจการโทรทัศน์ ให้ความสำคัญ
 คิดเห็นว่า ผู้ผลิตและให้บริการทางโทรทัศน์ต้องคำนึงถึงการจัดระดับความเหมาะสมให้ตรงกับรูปแบบ
 และเนื้อหาของรายการเกมโชว์ โดยยึดหลักจริยธรรมและจรรยาบรรณวิชาชีพควบคู่กับการตลาดไป
 ด้วยกัน

มันต้องไปแก้ที่ต้นทาง คือจริง ๆ ช่องก็ต้องให้ความสำคัญ หรือว่าให้เรตให้ถูกด้วย...
 มันคือกลไกของช่อง (Self-regulation) ที่ช่องต้องดูแลเนื้อหาสิ่งที่จะออกว่ามันผิดกฎหมาย
 หรือเปล่า และมันถูกตามประกาศที่กำกับดูแลเนื้อหาวิทยุโทรทัศน์หรือเปล่า ต้องให้เรตที่
 ถูกต้อง เพราะถ้าคุณให้เรตไม่ถูกต้องคุณก็จะโดนร้องเรียน และถ้าหากกรรมการอนุกรรมการ
 พิจารณาแล้วว่ามันผิด คุณก็ต้องโดนคำสั่งทางปกครอง



บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

จากการวิเคราะห์เนื้อหา (Content analyzing) รายการเกมโชว์ทั้ง 9 รายการ ของโทรทัศน์ดิจิทัล 3 อันดับยอดนิยม ได้แก่ ช่อง 7 HD, ช่อง 3 HD และ Workpoint และสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) กับกลุ่มผู้ผลิตรายการโทรทัศน์ กลุ่มนักวิชาการ และผู้กำกับดูแลการจัดระดับความเหมาะสมและกำกับดูแลกิจการโทรทัศน์ ในประเด็นเรื่อง แนวทางการนำเสนอเรื่องเพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทนในรายการเกมโชว์ ได้ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. เพื่อศึกษาวิเคราะห์เนื้อหาการนำเสนอเรื่องเพศ ภาษาความรุนแรง และภาพตัวแทนที่ปรากฏในรายการเกมโชว์ของช่องโทรทัศน์ดิจิทัลยอดนิยม 3 อันดับแรก
2. เพื่อหาแนวทางการนำเสนอเนื้อหารายการเกมโชว์ที่เหมาะสมกับผู้ชมทุกวัย

5.1 สรุปผลการวิจัย

5.1.1 ศึกษาวิเคราะห์เนื้อหาการนำเสนอเรื่องเพศ ภาษาความรุนแรง และภาพตัวแทนที่ปรากฏในรายการเกมโชว์ของช่องโทรทัศน์ดิจิทัลยอดนิยม 3 อันดับแรก

การนำเสนอเนื้อหารายการเกมโชว์ของช่องโทรทัศน์ดิจิทัล 3 อันดับ ได้แก่ ช่อง 7 HD, ช่อง 3 HD และ Workpoint ทั้งหมด 9 รายการ พบว่า ในรายการเกมโชว์มีเนื้อหาที่เข้าข่ายไม่เหมาะสมด้านความรุนแรงมากที่สุด รองลงมาคือภาษา ภาพตัวแทน และเพศ ตามลำดับ โดยมีรายละเอียดตามลักษณะประเด็นดังต่อไปนี้

5.1.1.1 ลักษณะการนำเสนอประเด็นเรื่องความรุนแรง (Violence)

จากการวิเคราะห์เนื้อหารายการเกมโชว์ พบว่า มีเนื้อหาที่เข้าข่ายไม่เหมาะสมด้านความรุนแรง (Violence) ในลักษณะประเด็นเรียงตามลำดับ ดังนี้

- ความรุนแรงต่อร่างกาย (Physical violence) พบมากที่สุด มีจำนวนทั้งหมด 20 ครั้ง จากรายการเกมโชว์ที่ศึกษาทั้งหมด ซึ่งปรากฏในรายการ เกมพันหน้าเอื้ออาทร, ทีเด็ดลูกหนี้ และ รายการ Honey Hero คู่รัก นักสู้ ตามลำดับ

- ความรุนแรงทางจิตใจ (Psychological violence) มีจำนวนทั้งหมด 9 ครั้ง จากรายการเกมโชว์ที่ศึกษาทั้งหมด ซึ่งปรากฏในรายการ ทีเด็ดลูกหนี้, คีค 12 ราศี, เวทีทอง เวทีเธอ, I Can See Your Voice Thailand และรายการเกมพันหน้าเอื้ออาทร ตามลำดับ
- ความรุนแรงทางเพศ (Sexual violence) มีจำนวนทั้งหมด 5 ครั้ง จากรายการเกมโชว์ที่ศึกษาทั้งหมด ซึ่งปรากฏในรายการ ทีเด็ดลูกหนี้, เกมพันหน้าเอื้ออาทร และรายการเวทีทอง เวทีเธอ ตามลำดับ
- ความรุนแรงทางวัตถุสิ่งของ (Objects violence) มีจำนวนทั้งหมด 1 ครั้ง จากรายการเกมโชว์ที่ศึกษาทั้งหมด ซึ่งปรากฏในรายการ Honey Hero คู่รัก นักสู้ แต่ไม่พบเนื้อหาที่มีลักษณะความรุนแรงต่อสัตว์ (Animals violence) ปรากฏในรายการเกมโชว์ที่ศึกษา

นอกจากนี้ ยังพบว่า ช่อง 7 HD มีจำนวนเนื้อหาที่เข้าข่ายไม่เหมาะสมด้านความรุนแรงมากที่สุด รองลงมาคือ ช่อง 3 HD และ Workpoint ตามลำดับ

5.1.1.2 ลักษณะการนำเสนอประเด็นเรื่องภาษา (Language)

จากการวิเคราะห์เนื้อหารายการเกมโชว์ พบว่า มีเนื้อหาที่เข้าข่ายไม่เหมาะสมด้านภาษา (Language) ในลักษณะประเด็นเรียงตามลำดับ ดังนี้

- ภาษาส่อทางเพศ พบมากที่สุด มีจำนวนทั้งหมด 15 ครั้ง จากรายการเกมโชว์ที่ศึกษาทั้งหมด ซึ่งปรากฏในรายการ คีค 12 ราศี, เวทีทอง เวทีเธอ, กิ๊กคู่ สงครามเพลง, ทีเด็ดลูกหนี้ และ Take me out Thailand ตามลำดับ
- ภาษาหยาบคาย มีจำนวนทั้งหมด 10 ครั้ง จากรายการเกมโชว์ที่ศึกษาทั้งหมด ซึ่งปรากฏในรายการ กิ๊กคู่ สงครามเพลง, ทีเด็ดลูกหนี้, I can see your voice Thailand และรายการ Honey Hero คู่รักนักสู้ ตามลำดับ

นอกจากนี้ยังพบว่า ช่อง 3 HD มีจำนวนเนื้อหาที่เข้าข่ายไม่เหมาะสมด้านภาษามากที่สุด รองลงมาคือ Workpoint และ ช่อง 7 HD ตามลำดับ

5.1.1.3 ลักษณะการนำเสนอประเด็นเรื่องภาพตัวแทน (Representation)

จากการวิเคราะห์เนื้อหารายการเกมโชว์ พบว่า มีเนื้อหาที่เข้าข่ายไม่เหมาะสมด้านความภาพตัวแทน (Representation) ในลักษณะประเด็นเรียงตามลำดับ ดังนี้

- รูปร่างหน้าตา (Appearance) มากที่สุด มีจำนวนทั้งหมด 10 ครั้ง จากรายการเกมโชว์ที่ศึกษาทั้งหมด ซึ่งปรากฏในรายการ กิ๊กคู่ สงครามเพลง, I Can See Your Voice Thailand, ทีเด็ดลูกหนี้, คีค 12 ราศี, เวทีทอง เวทีเธอ และรายการ Honey Hero คู่รัก นักสู้ ตามลำดับ

- เพศ (Sex) มีจำนวนทั้งหมด 4 ครั้ง จากรายการเกมโชว์ที่ศึกษาทั้งหมดซึ่งปรากฏในรายการ เกมพันหน้าเอื้ออาทร, คีค 12 ราศี และรายการ I Can See Your Voice Thailand ตามลำดับ

- เชื้อชาติ/ชาติพันธุ์ (Race/Ethnic) มีจำนวนทั้งหมด 2 ครั้ง จากรายการเกมโชว์ที่ศึกษาทั้งหมด

- ชั้น (Class) มีจำนวนทั้งหมด 1 จากรายการเกมโชว์ที่ศึกษาทั้งหมด ซึ่งปรากฏในรายการเกมพันหน้า เอื้ออาทร

- อายุ (Age) มีจำนวนทั้งหมด 1 ครั้ง จากรายการเกมโชว์ที่ศึกษาทั้งหมด ซึ่งปรากฏในรายการ คีค 12 ราศี

แต่ไม่พบเนื้อหาที่มีลักษณะทางด้านความพิการ (Disabled) ปรากฏในรายการเกมโชว์ที่ศึกษา

นอกจากนี้ ยังพบว่า ช่อง 7 HD มีจำนวนเนื้อหาที่เข้าข่ายไม่เหมาะสมด้านภาพ ตัวแทนมากที่สุด รองลงมาคือ Workpoint และ ช่อง 3 HD ตามลำดับ

5.1.1.4 ลักษณะการนำเสนอประเด็นเรื่องเพศ (Sex)

จากการวิเคราะห์เนื้อหาจากรายการเกมโชว์ พบว่า มีเนื้อหาที่เข้าข่ายไม่เหมาะสมด้านเพศ (Sex) ในลักษณะประเด็นเรียงตามลำดับ ดังนี้

- การมีเพศสัมพันธ์ (Sexual Intercourse) ทั้งทางตรง/อ้อม (Explicit/Implicit) พบมากที่สุด มีจำนวนทั้งหมด 5 ครั้ง จากรายการเกมโชว์ที่ศึกษาทั้งหมด ซึ่งปรากฏในรายการ ทีเด็ดลูกหนี้ ทางช่อง 3 HD

- ลักษณะการยั่วเย้าทางเพศ (Flirting) มีจำนวนทั้งหมด 2 ครั้ง จากรายการเกมโชว์ที่ศึกษาทั้งหมด ซึ่งปรากฏในรายการ เกมพันหน้าเอื้ออาทร ช่อง 7 HD และ I Can See Your Voice Thailand ช่อง Workpoint

- การสัมผัสเพื่อเล้าโลม ร่ำอารมณ์ (Sexual touching/caressing) มีจำนวนทั้งหมด 2 ครั้ง จากรายการเกมโชว์ที่ศึกษาทั้งหมด ปรากฏในรายการ เกมพันหน้าเอื้ออาทร และรายการสืบทอด Still Standing Thailand ช่อง 7 HD

แต่ไม่พบเนื้อหาที่มีลักษณะเปลื้องผ้า/อาบน้ำ (Sexual undressing/bathing), จูบปาก (Kiss) และการใช้วัสดุ อุปกรณ์ที่สามารถตีความถึงเรื่องเพศ (Implied sex with products) ปรากฏในรายการเกมโชว์ที่ศึกษา

นอกจากนี้ยังพบว่า ช่อง 3 HD มีจำนวนเนื้อหาที่เข้าข่ายไม่เหมาะสมด้านเพศมากที่สุด รองลงมาคือ ช่อง 7 HD และ Workpoint ตามลำดับ

5.1.2 แนวทางการนำเสนอเนื้อหารายการเกมโชว์ที่เหมาะสมกับผู้ชมทุกวัย

จากการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้ให้ข้อมูลแต่ละกลุ่ม ได้แก่ กลุ่มผู้ผลิตรายการโทรทัศน์, กลุ่มนักวิชาการ และผู้กำกับดูแลการจัดระดับความเหมาะสมและกำกับดูแลกิจการโทรทัศน์ ในประเด็นเกี่ยวกับแนวทางการนำเสนอเรื่องเพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทนในรายการเกมโชว์ สามารถแบ่งประเด็นแนวทางการนำเสนอเนื้อหารายการเกมโชว์ได้ดังนี้

5.1.2.1 การนำเสนอเนื้อหาด้านความรุนแรง (Violence)

ไม่ควรใช้ความรุนแรงในรายการเกมโชว์ ในการทำร้ายร่างกาย ทรมาณผู้อื่น หรือสัตว์ต่าง ๆ เพื่อเป็นการลงโทษ หรือนำไปเป็นมุกตลกสร้างสีสัน และอรรถรสให้กับรายการ เช่น การใช้อุปกรณ์ตีศีรษะ หรือร่างกาย ตลอดจนการนำสิ่งมีชีวิต หรือสัตว์ต่าง ๆ มาโยนใส่กัน ให้เกิดความหวาดกลัว เป็นต้น หากมีความจำเป็นต้องการนำเสนอเนื้อหาดังกล่าวให้ทำการเบลอภาพ ใช้เทคนิคพิเศษ ซอยภาพ หรือตัดภาพออก

5.1.2.2 การนำเสนอเนื้อหาด้านภาษา (Language)

หลีกเลี่ยงการใช้ภาษาหยาบคาย ไม่สุภาพ และภาษาส่อทางเพศ ลามก พุดจาสองแง่สองง่ามในรายการเกมโชว์ โดยเฉพาะผู้ร่วมดำเนินรายการ หรือผู้ร่วมรายการคนอื่น ๆ เช่น มึง กู หอยใหญ่ อมก๊วย เป็นต้น อาจมีได้ในบางบริบท หรือตามบทบาทของนักแสดง แต่ต้องไม่พบในจำนวนที่มากเกินไปจนความจำเป็น หากมีความจำเป็นต้องการนำเสนอเนื้อหาดังกล่าวให้ทำการดูเสียง หรือตัดทอนภาพและเสียงออก ซึ่งเนื้อหานี้จะต้องไม่กระทบกับผู้อื่น อันจะสร้างความเสื่อมเสียให้แก่ผู้ได้รับผลกระทบจากเนื้อหาที่เข้าข่ายไม่เหมาะสม นั้น ๆ ด้วย

5.1.2.3 การนำเสนอเนื้อหาด้านภาพตัวแทน (Representation)

หลีกเลี่ยงการใช้คำพูด หรือการกระทำที่แสดงออกถึงการดูถูก กดทับเหยียดหยามดูหมิ่น เหมารวม หรือลดทอนศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ และมีผลกระทบต่อผู้อื่น หรือกลุ่มคนอื่น ๆ ในสังคม โดยเฉพาะประเด็นเรื่อง เพศ รูปร่างหน้าตา เชื้อชาติ หากจำเป็นต้องนำเสนอตามเนื้อเรื่องให้ใช้การดูเสียง หรือซอยภาพออก ซึ่งต้องไม่เน้นหรือนำเสนอมากเกินไป

5.1.2.4 การนำเสนอเนื้อหาด้านเพศ (Sex)

ไม่ควรปรากฏการนำเสนอเนื้อหาที่ส่อไปในทางยั่วยั่วทางเพศ ไม่ว่าจะเป็นการแต่งการด้วยเสื้อผ้าน้อยชิ้น หรือการแต่งกายโป้ เปลือย ไม่มิดชิด หรือการแสดงพฤติกรรมท่าทางที่ทำให้เกิดการกระตุ้นอารมณ์ทางเพศ เช่น การแต่งการwabหวีของพิธีกรและผู้ร่วมรายการ การจูบ เดินยั่วชวน ลูบไล้ ไซร์คอ เป็นต้น หากมีความจำเป็นต้องการนำเสนอเนื้อหาดังกล่าวให้ทำการเบลอภาพ ซอยภาพ หรือลดจำนวนภาพลง

5.1.2.5 การนำเสนอเนื้อหาอื่น ๆ

ไม่ควรนำเสนอเนื้อหาที่เป็นการโฆษณาชวนเชื่อ เกินจริง หรือยัดเยียดจนมากเกินไป ในรายการเกมโชว์ ซึ่งผู้ผลิตรายการควรคัดเลือกสินค้าหรือบริการที่จะนำเสนอในรายการให้เหมาะสมกับผู้ชม/กลุ่มเป้าหมายของรายการเกมโชว์

5.2 อภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง “แนวทางการนำเสนอเนื้อหาเรื่องเพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทน ในรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ดิจิทัล” ผู้วิจัยได้แบ่งออกเป็น 2 ประเด็น ประกอบด้วย ภาพรวมของการนำเสนอเนื้อหา และการกำกับดูแลการจัดระดับความเหมาะสมในรายการเกมโชว์ แนวทางการนำเสนอเรื่องเพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทน ในรายการเกม โดยมีรายละเอียดดังนี้

5.2.1 ภาพรวมของการนำเสนอเนื้อหา และการกำกับดูแลการจัดระดับความเหมาะสมในรายการเกมโชว์

จากการสังเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์เนื้อหารายการเกมโชว์ และสัมภาษณ์ เชิงลึกกับกลุ่มผู้เชี่ยวชาญในด้านต่าง ๆ จะพบว่า เนื้อหาที่เข้าข่ายไม่เหมาะสมมากที่สุดคือ เนื้อหาด้านความรุนแรง ที่ปรากฏในช่อง 7 HD มากที่สุด รองลงมาคือด้านภาษา ที่ปรากฏในช่อง 3 HD มากที่สุด และด้านภาพตัวแทน ที่ปรากฏในช่อง Workpoint มากที่สุด ตามลำดับ โดยเฉพาะเรื่องความรุนแรงและภาษา ซึ่งใกล้เคียงกับผลการศึกษาของมูลนิธิสื่อมวลชนศึกษา (2558) ที่พบว่าเนื้อหารายการโทรทัศน์ทั้งหมดทุกประเภท ส่วนใหญ่จะพบเนื้อหาด้านความรุนแรงมากที่สุด รองลงมาคือด้านภาษา ด้านเพศ และด้านอคติ/การเลือกปฏิบัติผ่านภาพตัวแทน ตามลำดับ และเมื่อพิจารณาจำนวนเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมทั้งหมดทางด้านเพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทน จะพบว่า ช่อง 3 HD มีจำนวนเนื้อหาที่เข้าข่ายไม่เหมาะสมมากที่สุด รองลงมาคือ ช่อง 7 HD และ Workpoint ตามลำดับ ซึ่งเนื้อหาที่เข้าข่ายไม่เหมาะสม มีดังต่อไปนี้

5.2.1.1 การนำเสนอเนื้อหาด้านความรุนแรง (Violence)

พบมากที่สุดในรายการเกมโชว์ โดยเฉพาะประเด็นเรื่องความรุนแรงต่อร่างกาย (Physical violence) เช่น การใช้อุปกรณ์หรือมือเปล่าตีศีรษะ ใช้เท้าทำลายข้าวของ เป็นต้น รองลงมา คือ ความรุนแรงทางจิตใจ (Psychological violence) ได้แก่ การใช้คำพูดเยาะเย้ยให้รู้สึกอาย และความรุนแรงทางเพศ (Sexual violence) เช่น การใช้กำลังลวนลามผู้ร่วมรายการ เป็นต้น ตามลำดับ ซึ่งการใช้ความรุนแรงรูปแบบต่าง ๆ ในรายการเกมโชว์ ทำให้ผู้ถูกกระทำกลายเป็นตัวตก

จากเสียงหัวเราะ หรือโห่ร้องในรายการ ผู้ผลิตจึงมองว่าเป็นการสร้างความขบขัน หรือสีสันให้กับรายการเกมโชว์ สอดคล้องกับแนวคิดเรื่อง SLVR ของทิมวียัย Gerbner (1978) ที่พบว่า เด็กและคนแก่จะได้รับอันตรายจากการตกเป็นเหยื่อของความรุนแรงในโทรทัศน์มากกว่าวัยคนหนุ่มสาว (กาญจนา แก้วเทพ, 2557) อีกทั้ง ร้อยละ 60 ของรายการโทรทัศน์ทั้งหมดปรากฏเนื้อหาที่มีความรุนแรง โดย 1 ใน 4 ของรายการทั้งหมดสามารถพบเนื้อหาความรุนแรงที่เกี่ยวข้องกับปืน (Common Sense Media, 2013) ซึ่งใกล้เคียงกับผลการศึกษาเรื่องความรุนแรงในสื่อที่มีผลกระทบต่อเยาวชน และการจัดระดับความเหมาะสมของสื่อในสหรัฐอเมริกาที่พบว่า มีความรุนแรงปรากฏอยู่ในเนื้อหารายการโทรทัศน์ร้อยละ 73 ซึ่งเป็นรายการโทรทัศน์ที่ถูกจัดอยู่ในระดับความเหมาะสมสำหรับผู้ชมที่มีอายุ 7 ปีขึ้นไป (TV-Y7) (Eric Schreiber, 2017) จากผลการศึกษาของมูลนิธิสื่อมวลชนศึกษา (2558) ยังกล่าวไว้อีกว่า การนำเสนอภาพที่น่ากลัว รุนแรง อย่างซ้ำๆ จะทำให้ผู้ชมมีการสร้างบุคลิกขึ้นมาในรูปแบบต่างๆ กัน โดยบางรายจะแสดงออกถึงพฤติกรรมก้าวร้าวเพิ่มมากขึ้น สอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีผลกระทบความรุนแรงของสื่อที่ก่อให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบ (Modeling/Imitation), การสร้างความหมายใหม่ของความรุนแรง (Observational Learning), เกิดความชินชามากขึ้น (Desensitization/Tolerance), ความรู้สึกตื่นตัว และความยับยั้งชั่งใจลดลง (Arousal/Disinhibition) และมีการกระตุ้นรูปแบบความคิดเกี่ยวกับความรุนแรง (Priming and Automatization of Aggressive Schematic Processing) (สมาคมจิตแพทย์แห่งประเทศไทย, 2557) ดังนั้น การปรากฏเนื้อหาความรุนแรงทางรายการโทรทัศน์โดยเฉพาะรายการเกมโชว์ที่มีจำนวนมาก ไม่ว่าจะเป็นความรุนแรงทางร่างกาย ทางจิตใจ หรือทางเพศ ล้วนเป็นปัจจัยที่จะส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนซึมซับความรุนแรง ก่อให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าวเพิ่มมากขึ้น

5.2.1.2 การนำเสนอเนื้อหาด้านภาษา (Language)

พบว่าส่วนใหญ่ผู้ร่วมดำเนินรายการ หรือผู้ดำเนินรายการรองเป็นนักแสดงตลก และใช้ภาษาไม่สุภาพ หยาดคายกับผู้เข้าร่วมรายการคนอื่น ๆ เพื่อให้รายการดูเป็นกันเอง สร้างความสนิทสนมให้กับผู้ชมมากยิ่งขึ้น และยังพบการใช้ภาษาส่อทางเพศ พูดจาสองแง่สองง่าม เช่น คำผวน คำทะเล่ โดยภาษาที่นักแสดงตลกใช้นั้นส่วนใหญ่มาจากมุกตลกในคาเฟ่ ซึ่งมุกตลกในคาเฟ่จะมีภาษาที่ไม่เหมาะสมอยู่มาก เนื่องจากคาเฟ่เป็นสังคมเฉพาะกลุ่มภาษาที่ใช้จึงมีลักษณะไม่เป็นทางการ นอกจากนี้ ยังพบพัฒนาการการใช้ภาษาของผู้ดำเนินรายการ หลัก หรือผู้ร่วมดำเนินรายการท่านอื่น ๆ เริ่มใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสมกับผู้อื่นในรายการมากขึ้น เนื่องจากความคุ้นชินกับภาษาหยาดคาย หรือภาษาส่อทางเพศของผู้ร่วมดำเนินรายการ หรือผู้ดำเนินรายการรอง สอดคล้องกับคำกล่าวของแจ้วริมจ่อ (2558) ที่วิจารณ์การแสดงมุกตลกในรายการโทรทัศน์ว่า รายการโทรทัศน์ที่นำเสนอเนื้อหาตลก หรือใช้นักแสดงตลกเป็นผู้ดำเนินเรื่องหรือดำเนินรายการ มักจะใช้คำพูดไม่เหมาะสม หรือแสดงอาการหยาดคายสองแง่สองง่าม โดยเข้าใจว่าพฤติกรรมดังกล่าวจะเรียกเสียงหัวเราะจากผู้ชมได้เป็น

อย่างดี แต่อันที่จริงแล้วมุกตลกบางเรื่องอาจจะสนุกกับคนบางกลุ่ม แต่อีกหลายๆ กลุ่มอาจจะไม่สนุกด้วยก็เป็นได้ ดังนั้น ผู้ผลิตต้องเข้าใจ เพราะมุกตลกหยาบคายเป็นเรื่องของคนส่วนน้อย จำกัดอยู่ในกลุ่มเล็กๆ มิใช่มุกเด็ดที่จะมาขายฮาในตลาดสาธารณะอย่างโทรทัศน์ เพราะมีผู้ชมหลายกลุ่ม หลายสถานะ หลายอาชีพ และหลายวัยวุฒิ อย่างไรก็ตาม เรื่องเพศก็เป็นเครื่องมือทางการตลาดของผู้ประกอบการและให้บริการโทรทัศน์ (มูลนิธิสื่อมวลชนศึกษา, 2554) จึงทำให้ผู้ประกอบการลดความเข้มงวดในการตรวจสอบเนื้อหาเรื่องเพศ เพื่อเรียกความนิยมจากผู้ชมให้มากยิ่งขึ้น นิชาพร ยอดมณี (2554) กล่าวว่า ปัจจุบันคนไทยให้ความสำคัญกับการใช้ภาษาสุภาพและไม่สุภาพน้อยลง เนื่องจากคนในสังคมสนใจแต่สารที่ต้องการสื่อเท่านั้น เพราะต้องการความรวดเร็ว จึงทำให้ละเลยต่อการใช้ภาษาให้ถูกต้อง ทำให้ปรากฏถ้อยคำไม่เหมาะสมในรายการโทรทัศน์อย่างมากมาย

5.2.1.3 การนำเสนอเนื้อหาด้านภาพตัวแทน (Representation)

ส่วนใหญ่พบภาพตัวแทนในลักษณะ รูปร่างหน้าตา (Appearance) เพศ (sex) ชนชั้น (Class) ตามลำดับ เช่น ไอ้อ้วน ไอ้ดำ ไอ้ตูด บ้านนอก สลัม ตลอดจนการแสดงพฤติกรรมรังเกียจต่างๆ เป็นต้น เช่นเดียวกับ Hate Speech หรือการกล่าวหาจากที่ก่อให้เกิดความเกลียดชัง ได้แก่ การสื่อสารหรือการกระทำที่เป็นการดูถูกบุคคล หรือกลุ่มบุคคลใดๆ บนลักษณะเฉพาะของบุคคลหรือกลุ่มบุคคลนั้นๆ เช่น สีผิว เชื้อชาติ ศาสนา รสนิยมทางเพศ ความพิการ เป็นต้น โดยการสร้างภาพเหมารวมนั้นได้ถูกบรรจุในโครงสร้างของวิธีการผลิตของโทรทัศน์ทั้งสิ้น (Stuart Hall, Jessica Evans, and Representation, 2013) ซึ่งเป็นการทำลายคุณค่าหรือศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์กับบุคคลนั้นๆ (Dehumanization) ทั้งนี้การกระทำดังกล่าวถูกมองว่าเป็นต้นตอที่ก่อให้เกิดอคติภายในสังคม และไม่ก่อให้เกิดความรู้สึกในเชิงบวก (สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ, 2555) โดยนักวิชาการมองว่าเป็นความรุนแรงเชิงโครงสร้าง หรือความรุนแรงเชิงวัฒนธรรม ซึ่งผู้ผลิตหรือผู้ให้บริการทางโทรทัศน์ควรทำความเข้าใจให้มากขึ้น เพราะปัจจุบันรายการเกมโชว์มักนำเสนอเนื้อหาออกมาผ่านภาพตัวแทนเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ไม่ว่าจะเป็นการดูถูก กดทับ ลดทอนศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ ซึ่งในประเด็นเกี่ยวกับการกำกับดูแลเนื้อหาในกิจการกระจายเสียงและกิจการโทรทัศน์ได้ให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับเรื่อง Hate Speech ว่า ส่วนใหญ่จะตรวจสอบเฉพาะสื่อ เช่น หนังสือพิมพ์ วิทยุ อินเทอร์เน็ต แต่ในสื่อวิทยุและโทรทัศน์ถูกตรวจสอบน้อยมาก เนื่องจากภาคส่วนต่าง ๆ เพิ่งเริ่มให้ความสนใจในการกำกับดูแลสื่อดังกล่าวอย่างจริงจัง (สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ, 2555) นอกจากนี้การที่เด็กและเยาวชนได้รับชมรายการที่เข้าข่ายมีลักษณะ R (Representation) ก็ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ไม่เหมาะสมในแง่ของการพัฒนาบุคลิกภาพให้เป็นที่ยอมรับต่อสังคม (มูลนิธิสื่อมวลชนศึกษา, 2558) ดังนั้น อาจกล่าวได้ว่า การที่สื่อนำเสนอเนื้อหาด้านภาพตัวแทนที่แฝงไปด้วยอคติ

ต่อชนชั้น เชื้อชาติ ชาติพันธุ์ เพศ อายุ ความพิการ รูปร่างหน้าตา จะส่งผลต่อการเรียนรู้ด้านการยอมรับตัวเองต่อสังคมของเด็กและเยาวชน เกิดเป็นความเคยชินในการปฏิบัติอย่างอคติในสังคมขึ้น

5.2.1.4 การนำเสนอเนื้อหาด้านเพศ (Sex)

ปรากฏเนื้อหาที่มีพฤติกรรมส่อทางเพศ การแต่งการด้วยเสื้อผ้าน้อยชิ้น และการแสดงพฤติกรรมยั่วทางเพศ เช่น การจูบ ลูบไล้เรือนร่าง ไซร์ชอกคอ หรือเต้นยั่วเพื่อให้เกิดความรู้สึกทางเพศ เป็นต้น โดยส่วนใหญ่จะปรากฏในการแสดงบทบาทสมมติ หรือภาพเหตุการณ์จำลอง และพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมรายการด้วย เพื่อให้ได้เสียงเชียร์หรือโห่ร้องจากผู้ชมในสถานที่ถ่ายทำ ซึ่งการนำเสนอประเด็นเรื่องเพศที่ปรากฏในรายการเกมโชว์นั้น มักจะนำเสนอเรื่องเพศที่ไม่ควรพูดในสื่อสาธารณะ สอดคล้องกับงานวิจัยเพศกับการสื่อสารในสังคมไทย ที่พบว่า เรื่องเพศในระดับที่ไม่จำเป็นต้องพูด ได้แก่ เรื่องเพศเป็นเรื่องลามกสกปรก เพศศึกษาเป็นเรื่องของผู้ใหญ่ และผู้ชาย ผู้หญิงไทยต้องไม่แสดงออกเรื่องเพศ และต้องรักษาวลสงวนตัว เป็นต้น (วิลาสินี พิพิธกุล และกิตติกันภัย, 2546) นอกจากนี้ สื่อโทรทัศน์ยังเป็นสื่อที่สอนเรื่องเพศให้กับเด็กและเยาวชน ทำให้เด็กเข้าถึงรายการได้ง่ายและเปิดเผย โดยแฝงด้วยความเชื่อ ทศนคติที่ผิดเกี่ยวกับเรื่องเพศอีกด้วย (นฤมล รื่นไวย์, 2552) ทั้งนี้ เมื่อวัยรุ่นเรียนรู้และรับเอาข้อมูลทางเพศมาจากสื่อ ก็นำไปสู่การปลูกฝังแนวคิดที่ว่า เป็นเรื่องปกติ ใครๆ ก็ทำกัน ตามแนวคิดของ Super-Peer Theory และก่อให้เกิดพฤติกรรมในเชิงการมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร (Early Sexual Intercourse) และการสับเปลี่ยนคู่นอนอย่างหลากหลาย (Multiple Sexual Partner) เพิ่มมากขึ้น (มูลนิธิสื่อมวลชนศึกษา, 2558) กล่าวคือ การที่สื่อนำเสนอเรื่องเพศที่ไม่ควรพูดในสื่อสาธารณะ ก็ยังเป็นการปลูกฝังทัศนคติ ค่านิยม การแสดงออก หรือพฤติกรรมทางเพศที่ผิดๆ ให้กับเด็ก เยาวชน และสังคม ทำให้เกิดการรับรู้เรื่องเพศในมิติใหม่ มองการกระทำผิดเป็นปกติ เช่น การมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร หรือการสัมผัสลูบไล้เรือนร่าง ยั่วชวนเพศตรงข้าม ดังที่ปรากฏในรายการเกมโชว์ที่ศึกษา ซึ่งจะพบว่ามีจำนวนมากเกินความจำเป็น และในบางครั้งก็มีเนื้อหาที่ไม่เกี่ยวข้องกันกับบริบทของเรื่อง แต่สามารถนำออกอากาศได้อย่างเป็นประจำ

เมื่อพิจารณาจากการวิเคราะห์เนื้อหาในรายการเกมโชว์ และการสัมภาษณ์เชิงลึกจะพบเนื้อหารายการที่เข้าข่ายไม่เหมาะสมอยู่มาก โดยเฉพาะประเด็นเรื่องความรุนแรงและภาษา ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างอิทธิพลของสื่อกับพฤติกรรมความรุนแรงของเด็กและเยาวชน กล่าวไว้ว่า สื่อโทรทัศน์มีอิทธิพลสัมพันธ์กับความรุนแรงของเด็กและเยาวชนมากที่สุด และพบว่าพฤติกรรมที่เด็กและเยาวชนแสดงออกถึงความรุนแรงทางกายมากที่สุด คือ การเตะถีบ ต่อย ตี และพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความรุนแรงทางวาจามากที่สุดคือ การใช้คำพูดเยาะเย้ย ดุหมั่น ถากถาง (สิริภิญญ์ อินทรประเสริฐ, 2557) และเนื่องจากการแข่งขันทางการตลาดของสื่อโทรทัศน์ และสื่ออื่น ๆ มีการขยายตัวเพิ่มขึ้น จึงทำให้ผู้ผลิตและผู้ให้บริการทางโทรทัศน์ต้องสร้างสรรค์กลไก

วิธีการนำเสนอรายการเกมโชว์ในรูปแบบใหม่ ทันสมัย และดึงดูดความสนใจของผู้ชมให้ได้มากที่สุด ดังนั้น จึงพบการซื้อลิขสิทธิ์รายการจากต่างประเทศมาผลิตในประเทศไทยเพิ่มมากขึ้น เนื่องจาก รายการจากต่างประเทศสามารถรันตีความสำเร็จได้ในระดับหนึ่ง ทำให้ผู้ประกอบการหลายแห่งหัน มาสนใจการซื้อลิขสิทธิ์รายการจากต่างประเทศ เช่นเดียวกับคำกล่าวว่า “รายการโชว์มี 2 แบบ คือ ผลิตเอง หรือ ซื้อมาจาก ต่างประเทศ ซึ่งรายการ TGT ประเทศไทยถือเป็นประเทศที่ 53 ที่เป็น worldwide series ซึ่งการออกอากาศใน แต่ละประเทศใดประเทศหนึ่ง ก็จะถูกปรับให้เหมาะสมกับ บริบทของประเทศนั้น” ธารม เชื้อสถาปนศิริ (สัมภาษณ์, 11 กรกฎาคม 2555)

รายการเกมโชว์ในปัจจุบันส่วนใหญ่จัดอยู่ในระดับความเหมาะสมสำหรับผู้ชมทุกวัย (ท) แต่ ยังปรากฏเนื้อหาที่เข้าข่ายไม่เหมาะสมสำหรับผู้ชมทุกวัย ซึ่งไม่ตรงตามหลักจริยธรรมและแนวทางใน การจัดระดับความเหมาะสมของรายการโทรทัศน์ โดยเฉพาะเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมด้านภาษาและความ รุนแรง ซึ่งได้ถูกนำออกอากาศในช่วงเวลาที่ไม่สอดคล้องกับข้อกำหนดช่วงเวลาในการออกอากาศเพื่อ คัดกรองเด็กและเยาวชน (Watershed Times) ทำให้เด็กและเยาวชนสามารถเข้าถึงเนื้อหาที่เข้าข่าย ไม่เหมาะสมนี้ได้ อันรัฐธรรมนูญแห่ง ราชอาณาจักรไทย ปี พ.ศ.2550 มาตรา 45 ระบุว่า มิให้ นำเสนอเนื้อหาที่ขัดต่อความมั่นคง กำกับ คุณภาพของเนื้อหา โดยเน้นมิให้นำเสนอเนื้อหารายการที่ ไม่เหมาะสมตามกรอบที่กฎหมายกำหนด อาทิเนื้อหาที่ก่อให้เกิดการล้มล้างการปกครองในระบอบ ประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็น ประมุข เนื้อหาที่ขัดต่อความมั่นคงของรัฐ เนื้อหาที่ขัดต่อ ความสงบเรียบร้อยของประเทศ เนื้อหาที่ขัด ต่อศีลธรรมอันดี เนื้อหาที่มีลักษณะลามกอนาจาร เนื้อหาที่ส่งผลต่อความเสื่อมทรามทางจิตใจหรือสุขภาพของประชาชนอย่างร้ายแรง เนื้อหาที่แสดงถึง พฤติกรรมและความรุนแรงในลักษณะต่างๆ เนื้อหาที่แสดงถึงความไม่เหมาะสมทางด้านเพศ เนื้อหาที่ แสดงถึงความไม่เหมาะสมทางด้านภาษา ห้ามออกอากาศรายการหรือโฆษณาที่มีลักษณะเกินจริง (รายงานการส่งเสริมการกำหนดมาตรฐานการตรวจสอบและจัดความเหมาะสมของรายการในกิจการ โทรทัศน์, 2560) ซึ่งจากผลการศึกษาของมูลนิธิสื่อมวลชนศึกษา (2558) กล่าวไว้ว่า การละทิ้ง จริยธรรมสื่อในการนำเสนอข้อมูลต่างๆ แก่เด็กและเยาวชน โดยเฉพาะในช่วงเวลาที่เด็กและเยาวชน ส่วนใหญ่รับชมโทรทัศน์ ทำให้เกิดผลกระทบในวงกว้างต่อพัฒนาการและก่อให้เกิดปัญหาทาง พฤติกรรมทั้งการเลียนแบบและการซึมซับความก้าวร้าวส่งผลกระทบต่อสถาบันครอบครัวและสังคม

5.2.2 แนวทางการนำเสนอเรื่องเพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทน ในรายการ เกมโชว์

จากการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับภาพรวมของการนำเสนอเนื้อหารายการเกมโชว์ และการจัดระดับความเหมาะสมของเนื้อหารายการ ผนวกกับความคิดเห็นของผู้ให้ข้อมูลในแต่ละ

กลุ่ม สามารถสังเคราะห์เป็นแนวทางการนำเสนอเรื่องเพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทน ในรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ดิจิทัล ได้ดังนี้

5.2.2.1 แนวทางการนำเสนอเพศ (Sex)

แนวทางการนำเสนอเนื้อหาเรื่องเพศในรายการเกมโชว์ไม่ควรจะนำเสนอเนื้อหาหรือพฤติกรรมการแสดงออกที่สื่อไปในทางยั่วยุทางเพศ หรือการแสดงพฤติกรรมท่าทางที่ทำให้เกิดการกระตุ้นอารมณ์ทางเพศ เช่น การเต้นยั่ว ลวนลาม ลูบไล้ ไชร์คอ เป็นต้น รวมไปถึง การแต่งกายด้วยเสื้อผ้าน้อยชิ้น โป๊ ไม่มิดชิด ล่อแหลม วาบหวิว อีกด้วย เนื่องจากรายการเกมโชว์ในปัจจุบันพบว่า พิธีกร หรือผู้ร่วมรายการ และผู้เข้าแข่งขัน มักแต่งกายโป๊ ไม่สุภาพ ทำให้เห็นเรื่อร่าอย่างชัดเจน และยังแสดงออกถึงพฤติกรรมหรือค่านิยมที่ผิดในเรื่องเพศในรายการอยู่บ่อยครั้ง ซึ่งสอดคล้องกับวาทกรรมทางเพศที่สื่อยังคงผลิตซ้ำจนเกิดเป็นฐานคติทางเพศ อันได้แก่ เพศเป็นเรื่องต้องห้าม, เพศเป็นเรื่องส่วนตัว, เพศเป็นเรื่องทางการแพทย์, การเบี่ยงเบนทางเพศเป็นเรื่องผิดปกติ, เพศเสรีควรถูกประณาม, สถานภาพของผู้หญิงถูกกำหนดโดยเพศสรีระ, ขนาดของเพศมีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิต, ผู้หญิงคือเหยื่อ ของอุตสาหกรรมทางเพศและความรุนแรง, การล่วงละเมิดทางเพศเป็นธรรมดาของผู้ชาย, การใช้กำลังข่มขืนคือความวิปริตทางเพศ, เพศสะท้อนความสัมพันธ์เชิงอำนาจ, ปัญหาทางเพศนำไปสู่ความขาดสติของผู้หญิง และความรุนแรงในครอบครัวเป็นผลมาจากปัญหาทางเพศ (วิลาสินี พิพิธกุล และกิตติ กันภัย, 2546) ซึ่งทำให้สังคมซึมซับทัศนคติทางเพศจากการปลูกฝังค่านิยมที่ผิดของสื่อมวลชนโดยการนำเสนอประเด็นเรื่องเพศอย่างซ้ำไปซ้ำมา

ทั้งนี้ สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช.) ได้จัดทำคู่มือจริยธรรมและการกำกับดูแลกันเองในกิจการกระจายเสียงและกิจการโทรทัศน์ (Ethical Guideline and Self-regulation for Broadcasting) (2557) เพื่อเป็นแนวปฏิบัติในการผลิตรายการโทรทัศน์ให้เหมาะสมกับผู้ชม ซึ่งมีความสอดคล้องกับแนวทางการนำเสนอเนื้อหาด้านเพศในรายการเกมโชว์ของผู้วิจัย โดยยึดหลักการ 6 ที่ต้องปกป้องเด็กและเยาวชนจากเนื้อหาที่มีความเสี่ยงและเด็กที่ปรากฏในสื่อ จากการนำเสนอเนื้อหาความรุนแรง การยั่วยวนทางเพศ กิจกรรมเสี่ยงภัยต่อร่างกายของเด็กและเยาวชนลอกเลียนแบบได้ นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับคู่มือมาตรฐานกลางการตรวจสอบและการจัดระดับความเหมาะสมของรายการในกิจการโทรทัศน์ โดยยกตัวอย่างไว้ในสถานการณ์ที่ 8 ที่ระบุว่าไม่ให้นำเสนอภาพผู้หญิงแต่งกายด้วยเสื้อผ้าน้อยชิ้น สื่อเจตนาให้ผู้ชมเกิดอารมณ์และความรู้สึกทางเพศ และอาจเกิดพฤติกรรมการเลียนแบบ เว้นแต่มีความจำเป็นต่อเนื้อเรื่อง หรือเป็นการนำเสนอเนื้อหาดังกล่าวที่อยู่ในเรื่องราวที่เป็นจินตนาการ การ์ตูน (แฟนตาซี) หรือเป็นการแต่งกายในกิจกรรมที่ยอมรับในสังคม ถูกต้องตามกาลเทศะ (กสทช., 2560)

5.2.2.2 แนวทางการนำเสนอภาษา (Language)

โทรทัศน์เป็นสื่อสาธารณะ ดังนั้นการนำเสนอในรายการเกมโชว์ ผู้ดำเนินรายการ และผู้เข้าร่วมรายการควรคำนึงถึงการใช้ระดับของภาษา ซึ่งควรใช้ภาษาที่อยู่ในระดับสนทนาทั่วไปถึงระดับกึ่งทางการไปจนถึงระดับทางการ โดยต้องคำนึงถึงคุณภาพและให้เกียรติคู่สนทนาด้วย (สุรัชดา สุบรรณ ณ อยุธยา, 2557) ควรหลีกเลี่ยงการใช้ภาษาหยาบคาย ไม่สุภาพ เช่น มึง กู และไม่ใช่ภาษาสื่อทางเพศ ทะลึ่ง ลามก พุดจาสองแง่สองง่าม โดยเฉพาะผู้ร่วมดำเนินรายการ หรือผู้ร่วมรายการคนอื่น ๆ ที่มักจะแสดงออกถึงความใกล้ชิดสนิทสนม เป็นกันเองมากเกินไป และนำไปสู่ล่วงเกินด้วยวาจาจากผู้ร่วมรายการคนอื่น ๆ ซึ่งสามารถนำเสนอได้บ้างในบางบริบท หรือตามบทบาทของนักแสดง แต่ต้องไม่พบในจำนวนที่มากเกินไปจนความจำเป็นของเนื้อเรื่อง

ทั้งนี้ สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช.) ได้จัดทำคู่มือจริยธรรมและการกำกับดูแลตนเองในกิจการกระจายเสียงและกิจการโทรทัศน์ (Ethical Guideline and Self-regulation for Broadcasting) (2557) เพื่อเป็นแนวปฏิบัติในการผลิตรายการโทรทัศน์ให้เหมาะสมกับผู้ชม ซึ่งมีความสอดคล้องกับแนวทางการนำเสนอเนื้อหาด้านภาษาในรายการเกมโชว์ของผู้วิจัย โดยยึดหลักการ 6 ที่ต้องปกป้องเด็กและเยาวชนจากเนื้อหาที่มีความเสี่ยงและเด็กที่ปรากฏในสื่อ ที่ผู้ประกอบการวิชาชีพต้องใช้พิจารณาญาณในการนำเสนอภาพ ภาษา ถ้อยคำ และน้ำเสียงที่เหมาะสม และต้องคำนึงการนำเสนอเนื้อหา ภาษา ภาพ เสียง ที่อาจทำให้ผู้ชมที่เป็นเด็กและเยาวชนเข้าใจผิด และก่อให้เกิดพฤติกรรมลอกเลียนแบบขึ้นได้ นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับคู่มือมาตรฐานกลางการตรวจสอบและการจัดระดับความเหมาะสมของรายการในกิจการโทรทัศน์ โดยยกตัวอย่างไว้ในสถานการณ์ที่ 11, 13 และ 14 ที่ระบุไว้ว่าหลีกเลี่ยงการนำเสนอการใช้ถ้อยคำก้าวร้าวต่อบุพการี ผู้มีพระคุณ การใช้ภาษาหยาบโลน สองแง่สองง่าม ส่อไปทางลามก การใช้ภาษาไม่เหมาะสม หยาบคาย แต่สามารถนำเสนอได้บ้างตามการดำเนินเรื่อง (กสทช., 2560)

5.2.2.3 แนวทางการนำเสนอความรุนแรง (Violence)

แนวทางการนำเสนอเนื้อหาความรุนแรงในรายการเกมโชว์ พบว่า ส่วนใหญ่เป็นการกำหนดกรอบการนำเสนอความรุนแรงที่มองเห็นได้ชัดเจน (Visible violence) หรือความรุนแรงทางตรง (Direct violence) (Johan Galtung, 1969 อ้างถึงใน โครงการเสริมสร้างสื่อมวลชนศึกษาเพื่อสุขภาวะ, 2556, น.11) เพื่อไม่ให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบ และสร้างทัศนคติใหม่เกี่ยวกับความรุนแรง ที่ยิ่งได้รับการปลูกฝังมากขึ้นจะก่อให้เกิดความชินชา ไม่ตื่นตัว หรือความยับยั้งชั่งใจลดลง เมื่อพบกับสถานการณ์ความรุนแรง (สมาคมจิตแพทย์แห่งประเทศไทย, 2557) ดังนั้น จึงไม่ควรใช้ความรุนแรงในการทำร้ายร่างกาย หรือทรมานผู้อื่นและสัตว์ต่าง ๆ เพื่อเป็นการลงโทษ หรือนำไปเป็นมุกตลกสร้างสีสันให้กับรายการ เช่น การใช้อุปกรณ์ตีศีรษะ หรือร่างกาย และหลีกเลี่ยงการนำเสนอสิ่งมีชีวิต

หรือสัตว์ต่าง ๆ มาโยนใส่กัน ให้เกิดความหวาดกลัว หากมีความจำเป็นต้องการนำเสนอเนื้อหา ดังกล่าวให้ทำการเบลอภาพ ใช้กราฟิกเทคนิคพิเศษ ซอยภาพ หรือตัดภาพออก

ทั้งนี้ สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการ โตรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช.) ได้จัดทำคู่มือจริยธรรมและการกำกับดูแลตนเองในกิจการกระจายเสียงและกิจการโทรทัศน์ (Ethical Guideline and Self-regulation for Broadcasting) (2557) เพื่อเป็นแนวปฏิบัติในการผลิตรายการโทรทัศน์ให้เหมาะสมกับผู้ชม ซึ่งมีความสอดคล้องกับแนวทางการนำเสนอเนื้อหาด้านความรุนแรงในรายการเกมโชว์ของผู้วิจัย โดยยึดหลักการ 6 ที่ต้องปกป้อง เด็กและเยาวชนจากเนื้อหาที่มีความเสี่ยงและเด็กที่ปรากฏในสื่อ จากการคุ้มครองเด็กและเยาวชน จากรายการที่แสดงออกถึงความรุนแรง หรือการกระทำผิดกฎหมาย หรือขัดต่อศีลธรรม การเชิญเด็ก หรือเยาวชนมาร่วมรายการต้องแจ้งเหตุผล เนื้อหาและรูปแบบรายการอย่างชัดเจนต่อพ่อแม่ ผู้ปกครอง (อายุต่ำกว่า 18 ปี) และในการผลิตรายการต้องไม่让孩子หรือเยาวชนมีความกดดัน เครียด หรือวิตกกังวล นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับคู่มือมาตรฐานกลางการตรวจสอบและการจัดระดับความเหมาะสมของรายการในกิจการโทรทัศน์ โดยยกตัวอย่างไว้ในสถานการณ์ที่ 2, 4 และ 5 ที่ระบุไว้ว่า หลีกเลี่ยงการนำเสนอการใช้กำลัง ทำร้ายผู้อื่นให้เกิดความเจ็บปวด ทรมาน จนทำให้ผู้ชมรู้สึก สะเทือนใจ และสะเทือนขวัญ หรือความรุนแรงต่อร่างกาย เช่นการใช้ถาดตบหัว เอามือตบหน้า เอาเท้าถีบ โดยผู้ร่วมเหตุการณ์รู้สึกตกใจขบขัน และการใช้ความรุนแรงต่อสัตว์ก่อให้เกิดความสะเทือนใจ และหวาดกลัว เว้นแต่ มีความจำเป็นต้องเนื้อเรื่อง โดยสามารถนำเสนอการตาย บาดเจ็บ บาดแผล เลือดออกได้ตามความจำเป็นของเนื้อเรื่อง และต้องไม่นำเสนอบ่อยเกินความจำเป็น (กสทช., 2560)

5.2.2.4 แนวทางการนำเสนอภาพตัวแทน (Representation)

รายการเกมโชว์เป็นอีกหนึ่งในรายการโทรทัศน์ที่สื่อมักนำเสนออคติผ่านภาพตัวแทน ในสังคมอย่างซ้ำไปซ้ำมา ดังนั้น ควรคำนึงถึงการนำเสนอเรื่องภาพตัวแทนที่มักจะแฝงมาในรายการ เกมโชว์อยู่เป็นประจำ สื่อจึงควรหลีกเลี่ยงการใช้คำพูด หรือการกระทำที่แสดงออกถึงการดูถูก กดทับเหยียดหยาม ดูหมิ่น เหมารวม หรือลดทอนศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ และมีผลกระทบต่อผู้อื่น หรือกลุ่มคนอื่นในสังคม โดยเฉพาะประเด็นเรื่อง เพศ รูปร่างหน้าตา เชื้อชาติ เป็นต้น แต่หากจำเป็นต้องนำเสนอตามเนื้อเรื่องให้ใช้การดูตเสียด หรือซอยภาพออก ซึ่งต้องไม่เน้นหรือนำเสนอมากเกินไป

ทั้งนี้ สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการ โตรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช.) ได้จัดทำคู่มือจริยธรรมและการกำกับดูแลตนเองในกิจการกระจายเสียงและกิจการโทรทัศน์ (Ethical Guideline and Self-regulation for Broadcasting) (2557) เพื่อเป็นแนวปฏิบัติในการผลิตรายการโทรทัศน์ให้เหมาะสมกับผู้ชม ซึ่งมีความสอดคล้องกับแนวทางการนำเสนอเนื้อหาด้านภาพตัวแทนในรายการเกมโชว์ของผู้วิจัย โดยยึดหลักการ 2 สิทธิมนุษยชน สิทธิส่วนบุคคล สิทธิในครอบครัว เกียรติยศชื่อเสียง ข้อมูลส่วนตัว จากการเคารพในสิทธิและเสรีภาพ

ของบุคคลในความเชื่อหรือการนับถือศาสนา และการประกอบพิธี ต้องนำเสนออย่างถูกต้อง เพียงตรง ไม่มีอคติ ระวังการใช้ภาษา หรือกลุ่มเชื้อชาติ ชาติพันธุ์ เด็ก เยาวชน สตรี กลุ่มเพศหลากหลาย คนด้อยโอกาสทางสังคม และผู้ประกอบการวิชาชีพต้องมีความรู้ต่อประเด็นความเปราะบางทางสังคม ระวังการตีความไปในทางที่ถูกเหี้ยมหยาม หรือไปละเมิดสิทธิมนุษยชน ศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ หรือเป็นการไม่เข้าเดิมนอคติและภาพเหมารวมในเชิงลบต่อกลุ่มคนต่าง ๆ และยึดหลักการ 8 การสื่อสารที่สร้างความเกลียดชัง ซึ่งต้องไม่นำเสนอเนื้อหาอันเป็นการเหมารวม ให้อภัย สร้างความเกลียดชังให้แก่บุคคลใดๆ บนฐานของชาติพันธุ์ สัญชาติ เชื้อชาติ เพศสภาพ ความพิการทางเพศ ศาสนา วัฒนธรรม อุดมการณ์ทางการเมือง อายุ ความพิการ นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับคู่มือมาตรฐานกลางการตรวจสอบและการจัดระดับความเหมาะสมของรายการในกิจการโทรทัศน์ โดยยกตัวอย่างไว้ในสถานการณ์ที่ 12 ที่ระบุไว้ว่าหลีกเลี่ยงการใช้ถ้อยคำดูหมิ่น เหยียดหยาม เหมารวม ละเมิดศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ แต่สามารถนำเสนอได้บ้างตามการดำเนินเรื่อง (กสทช., 2560)

คู่มือมาตรฐานกลาง การตรวจสอบและการจัดระดับความเหมาะสมของรายการในกิจการโทรทัศน์ (กสทช., 2560) และคู่มือจริยธรรมและการกำกับดูแลตนเองในกิจการกระจายเสียงและกิจการโทรทัศน์ (Ethical Guideline and Self-regulation for Broadcasting) (กสทช., 2557) มีความสอดคล้องกันระหว่างแนวทางทางการนำเสนอเรื่องเพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทน ในรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ดิจิทัลกับแนวปฏิบัติการจัดระดับความเหมาะสมของเนื้อหารายการโทรทัศน์ และจริยธรรมขั้นพื้นฐานและแนวปฏิบัติของผู้ประกอบวิชาชีพกระจายเสียงและโทรทัศน์ ตามตารางดังนี้

ตารางที่ 5. 1 เปรียบเทียบแนวทางทางการนำเสนอเรื่องเพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทน ในรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ดิจิทัลกับแนวปฏิบัติการจัดระดับความเหมาะสมของเนื้อหารายการโทรทัศน์ และจริยธรรมขั้นพื้นฐานและแนวปฏิบัติของผู้ประกอบวิชาชีพกระจายเสียงและโทรทัศน์

ประเด็น เนื้อหาใน รายการ เกมโชว์	แนวทางการนำเสนอ เรื่อง SLVR ใน รายการเกมโชว์จาก การวิจัย	แนวปฏิบัติ การจัดระดับ ความเหมาะสมของ เนื้อหารายการโทรทัศน์	จริยธรรมขั้นพื้นฐานและ แนวปฏิบัติของ ผู้ประกอบ วิชาชีพกระจายเสียงและ โทรทัศน์
เพศ (Sex)	แนวทางการนำเสนอ - ไม่ควรนำเสนอเนื้อหาหรือพฤติกรรมที่ส่อไปในทางยั่วยวนทางเพศ เช่น เต็มยั่วยวน ลูบไล้ ไชร์คอ - ไม่นำเสนอการแต่งกายด้วยเสื้อผ้าน้อยชิ้น หรือการแต่งกายโป๊ ไม่มีมิดชิด การเซ็นเซอร์ - หากมีความจำเป็นต้องนำเสนอเนื้อหาดังกล่าวให้ทำการเบลอภาพ ซอยภาพ หรือลดจำนวนภาพลง	สถานการณ์ที่ 8 - การนำเสนอภาพผู้หญิงแต่งกายด้วยเสื้อผ้าน้อยชิ้น ส่อเจตนาให้ผู้ชมเกิดอารมณ์และความรู้สึกทางเพศ และอาจเกิดพฤติกรรมการเลียนแบบ การนำเสนอ เว้นแต่มีความจำเป็นต่อเนื้อเรื่อง หรือเป็นการนำเสนอเนื้อหาดังกล่าวยุในเรื่องราวที่เป็นจินตนาการ การ์ตูน (แฟนตาซี) หรือเป็นการแต่งกายในกิจกรรมที่ยอมรับในสังคม ถูกต้องตามกาลเทศะ	หลักการ 6 ปกป้องเด็กและเยาวชนจากเนื้อหาที่มีความเสี่ยงและเด็กที่ปรากฏในสื่อ - การปกป้องเด็กและเยาวชนจากการนำเสนอเหตุร้ายแรงที่กระทบกระเทือนจิตใจ ต้องระมัดระวังการนำเสนอภาพ เสียง ที่อาจชักจูงผู้ชมที่เป็นเด็กและเยาวชนไปในทางที่ผิด เช่น การนำเสนอเนื้อหาความรุนแรง การยั่วยวนทางเพศ กิจกรรมเสี่ยงภัยต่อร่างกายของเด็กและเยาวชนลอกเลียนแบบได้

ภาษา (Language)	แนวทางการนำเสนอ - หลีกเลี่ยงการใช้ภาษาหยาบคาย ไม่สุภาพ เช่น มึง กู - ไม่ใช่ภาษาส่อทางเพศ ลามก พุดจา ส อ ง แ่ ส อ ง ง่า ม โดยเฉพาะผู้ร่วมดำเนินรายการ หรือผู้ร่วมรายการคนอื่น ๆ อาจมีได้ในบางบริบท หรือตาม บท บาท ของนักแสดง แต่ต้องไม่พบในจำนวนมากเกินความจำเป็นของเนื้อเรื่อง การเซ็นเซอร์ - หากจำเป็นต้องนำเสนอเนื้อหาดังกล่าวให้ทำการตัดเสียง โดยเนื้อหาจะ ต้องไม่กระทบกับผู้อื่น อันจะสร้างความเสื่อมเสียให้แก่ผู้ได้รับผลกระทบจากเนื้อหาที่เข้าข่ายไม่เหมาะสมนั้น ๆ ด้วย	สถานการณ์ที่ 11 - การใช้ถ้อยคำก้าวร้าวต่อบุพการี ผู้มีพระคุณ สถานการณ์ที่ 13 - การใช้ภาษาหยาบโลน ส่อแ่งส่อแง่ม ส่อไปทางลามก สถานการณ์ที่ 14 - การใช้ภาษาไม่เหมาะสม หยาบคาย การนำเสนอ สามารถมีได้บ้างตามการดำเนินเรื่อง	หลักการ 6 ปกป้องเด็กและเยาวชนจากเนื้อหาที่มีความเสี่ยงและเด็กที่ปรากฏในสื่อ - ผู้ประกอบวิชาชีพต้องใช้วิจารณญาณในการนำเสนอภาพ ภาษา ถ้อยคำ และน้ำเสียงที่เหมาะสม - ผู้ประกอบวิชาชีพต้องคำนึงการนำเสนอเนื้อหา ภาษา ภาพ เสียง ที่อาจทำให้ผู้ชมที่เป็นเด็กและเยาวชนเข้าใจผิด และก่อให้เกิดพฤติกรรมลอกเลียนแบบขึ้นได้
----------------------------	--	---	--

ความรุนแรง (Violence)	แนวทางการนำเสนอ - ไม่ควรใช้ความรุนแรง ในการทำร้ายร่างกาย ทรมาณผู้อื่น หรือสัตว์ต่าง ๆ เพื่อเป็นการลงโทษ หรือนำไปเป็นมุกตลกสร้างสีสันให้กับรายการ - หลีกเลี่ยงการนำสิ่งมีชีวิต หรือสัตว์ต่าง ๆ มาโยนใส่กัน ให้เกิดความหวาดกลัว การเซ็นเซอร์ - หากมีความจำเป็นต้องนำเสนอเนื้อหาดังกล่าวให้ทำการเบลอภาพ ใช้กราฟิกเทคนิคพิเศษ ขอยภาพ หรือตัดภาพออก	สถานการณ์ที่ 2 - การใช้กำลัง ทำร้ายผู้อื่นให้เกิดความเจ็บปวด ทรมาณ จนทำให้ผู้ชมรู้สึกสะเทือนใจ และสะเทือนขวัญ สถานการณ์ที่ 4 - ความรุนแรงต่อร่างกาย เช่นการใช้ถาดตบหัว เอามือตบหน้า เอาเท้าถีบ โดยผู้ร่วมเหตุการณ์รู้สึกตกชบขัน สถานการณ์ที่ 5 - การใช้ความรุนแรงต่อสัตว์ก่อให้เกิดความสะเทือนใจ หวาดกลัว การนำเสนอ - เว้นแต่ มีความจำเป็นต่อเนื้อเรื่อง แต่ต้องไม่นำเสนอบ่อยเกินความจำเป็น - สามารถนำเสนอการตาย บาดเจ็บ บาดแผล เลือดออกได้ตามความจำเป็นของเนื้อเรื่อง	หลักการ 6 ปกป้องเด็กและเยาวชนจากเนื้อหาที่มีความเสี่ยงและเด็กที่ปรากฏในสื่อ - การคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากรายการที่แสดงออกถึงความรุนแรง การกระทำผิดกฎหมาย หรือขัดต่อศีลธรรม - การเชิญ เด็กหรือเยาวชนมาร่วมรายการต้องแจ้งเหตุผล เนื้อหาและรูปแบบรายการอย่างชัดเจนต่อพ่อแม่ผู้ปกครอง (อายุต่ำกว่า 18 ปี) - ในการผลิตรายการต้องไม่ให้เด็กหรือเยาวชนมีความกดดัน เครียด หรือวิตกกังวล
-------------------------------------	---	---	---

ภาพตัวแทน (Representation)	แนวทางการนำเสนอ - หลีกเลี่ยงการใช้คำพูด หรือการกระทำที่แสดงออกถึงการดูถูกกดทับเหยียดหยามดูหมิ่น เหมารวม หรือลดทอนศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ และมีผลกระทบต่อผู้อื่นหรือกลุ่มคนอื่นในสังคม โดยเฉพาะประเด็นเรื่องเพศรูปร่างหน้าตา เชื้อชาติ การเซ็นเซอร์ - หากจำเป็นต้องนำเสนอตามเนื้อเรื่องให้ใช้การดูตเสียง หรือขอยภาพออก ซึ่งต้องไม่นั่นหรือนำเสนอมากจนเกินไป	สถานการณ์ที่ 12 - การใช้ถ้อยคำดูหมิ่นเหยียดหยามเหมารวม ละเมิดศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ การนำเสนอ - สามารถนำเสนอได้บ้างตามการดำเนินเรื่อง	หลักการ 2 สิทธิมนุษยชน สิทธิส่วนบุคคล สิทธิในครอบครัว เกียรติยศชื่อเสียง ข้อมูลส่วนตัว - การเคารพในสิทธิและเสรีภาพของบุคคลในความเชื่อหรือการนับถือศาสนา และการประกอบพิธี ต้องนำเสนออย่างถูกต้องเที่ยงตรง ไม่มีอคติระมัดระวังการใช้ภาษา - กลุ่มเชื้อชาติ ชาติพันธุ์ เด็ก เยาวชน สตรี กลุ่มเพศหลากหลาย คนด้อยโอกาสทางสังคม ผู้ประกอบวิชาชีพต้องมีความไหวรู้ต่อประเด็นความเปราะบางทางสังคม ระมัดระวังการตีความไปในทางดูถูกเหยียดหยามหรือไปละเมิดสิทธิมนุษยชนศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์หรือเป็นการไม่ซ้ำเติมอคติและภาพเนื้อหาอันเป็นการเหมารวม ให้ร้าย สร้างความเกลียดชังให้แก่บุคคลใดๆ บนฐานของชาติพันธุ์ สัญชาติ เชื้อชาติ เพศสภาพ ความผิดทางเพศ ศาสนา วัฒนธรรม อุดมการณ์ทางการเมือง อายุ ความพิการ
---------------------------------------	--	--	--

อื่นๆ	แนวทางการนำเสนอ -ไม่ยึดเยียดการ โฆษณาในรายการมาก จนเกินไป	สถานการณ์ที่ 15 -ห้ามนำเสนอการ ทำให้เด็กมีความกดดัน หรือบีบคั้นทางจิตใจ	
-------	---	---	--

นอกจากนี้ ความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องแนวทางการนำเสนอเรื่องเพศ ภาษา ความรุนแรง และ ภาพตัวแทน ในรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ดิจิทัลยังสอดคล้องกับการต่างประเทศอย่าง สหรัฐอเมริกา, สหราชอาณาจักร และอินเดีย (โครงการศึกษาและเฝ้าระวังสื่อ เพื่อสุขภาวะของสังคม, 2552; ชันญิสรา อรนพ ณ อยุธยา, 2556; งาม เชื้อสถาปนศิริ, 2556) ในประเด็นเรื่องการนำเสนอ เรื่องเพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทน ในการศึกษาของต่างประเทศ ตามตารางดังนี้

ตารางที่ 5. 2 แสดงการนำเสนอเรื่องเพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทนของต่างประเทศ

ประเทศ SLVR	สหรัฐอเมริกา	สหราชอาณาจักร	อินเดีย
เพศ (Sex)	- ห้ามมีพฤติกรรม การแสดงออกที่ลามก อนาจาร หรือการกระทำหรือภาษาที่บุคคลทั่วไปในสังคมปัจจุบันมองว่าส่อไปทางเชิงปลุกเร้าในเรื่องเพศ - ศาลของสหรัฐอเมริกาได้ออกกฎหมายห้ามออกอากาศถ้อยคำลามกในช่วงเวลาสำหรับเด็กและเยาวชน (6.00 – 22.00 น.)	- ห้ามมิให้มีภาพตัวแทนของการร่วมเพศ ใน ช่วงเวลา สำหรับ เด็ก และ เยาวชน ยกเว้นในกรณีเพื่อการศึกษา ซึ่งผู้ผลิตต้องรับผิดชอบในการสนทนา หรือ การแสดงภาพกิจกรรมทางเพศนั้นๆ รวมไปถึง ต้องพิจารณาเป็นอย่างดีในบริบทภาพเปลี่ยนที่ปรากฏในช่วงเวลาสำหรับเด็กและเยาวชนอีกด้วย	- จะต้องหลีกเลี่ยงฉากที่แสดง ความรุนแรงทางเพศต่อผู้หญิง เช่น การข่มขืน หรือ การกระทำอนาจารใดๆ - หากเรื่องราวดังกล่าวมีผลต่อแก่นของเรื่อง จะต้องถูกลดทอนลงไปให้ได้มากที่สุด และไม่แสดงรายละเอียดใดๆ

ภาษา (Language)	- ห้ามรายการใช้ภาษาไม่สุภาพ คำหยาบคาย สัปดน - กำหนดให้การใช้ภาษาหยาบคาย หรือคำพูดที่ยั่วยุให้ก่อเกิดอันตราย ให้เป็นหน้าที่ความคุ้มครองโดยกฎหมายควรจะเป็นการควบคุมการกระทำผิดทางอาญา ซึ่งไม่อยู่ในอำนาจของ FCC	- ห้ามออกอากาศภาษาที่ไม่สุภาพในช่วงเวลาสำหรับเด็กและเยาวชน หรือเวลาที่เด็กและเยาวชนอาจจะได้ยิน ยกเว้นในภาวะที่จำเป็น หรือได้รับพิจารณาในบริบทแล้ว และหลีกเลี่ยงการใช้ภาษาหยาบคายซ้ำๆ	- ไม่อนุญาตให้ใช้คำที่มีความหมายสองแง่สองง่าม หยาบคาย หรือคำพูดที่ก่อกองกลุ่มใด กลุ่มหนึ่ง ขวบน การได้ดินใดๆ หรือแนวคิดต่อต้านทางวิทยาศาสตร์ ทำลายชาติ ทำให้บุคคลเสื่อมเสียชื่อเสียง เป็นต้น
ความรุนแรง (Violence)	- กำหนดให้โทรทัศน์ที่มีขนาดจอตั้งแต่ 13 นิ้วขึ้นไป ต้องติดตั้ง V – chip ซึ่งทำให้ผู้ปกครองสามารถคัดกรองรายการที่ไม่ต้องการให้เด็กเข้าชมได้ - ห้ามมิให้รายการเรียลิตี้เกมโชว์นำเสนอการแสดงฉากการบาดเจ็บ การตาย เสียชีวิต	- ห้ามไม่ให้ปรากฏเนื้อหาความรุนแรง ผลของความรุนแรง หรือการบรรยายถึงความรุนแรงทั้งคำพูดและการกระทำ ตลอดจนพฤติกรรมที่เป็นอันตราย หรือภาพของพฤติกรรมอันตราย ในช่วงเวลาสำหรับเด็กและเยาวชน หรือช่วงที่เด็กและเยาวชนมีโอกาสจะได้ยิน ยกเว้นแต่ว่าผู้จัดและผู้รับผิดชอบจะพิจารณาอย่างดีแล้ว	- ห้ามฉากที่แสดงภาพเด็กในเหตุการณ์ความรุนแรง หรือตกเป็นเหยื่อ หรือการกระทำความรุนแรงทางเพศต่อผู้หญิง หรือความโหดร้ายทารุณ อันได้แก่การกระทำทั้งต่อคนและสัตว์ และให้หลีกเลี่ยงฉากที่ปรากฏความรุนแรงโหดร้ายทารุณ หรือน่าเกลียดน่ากลัว อันเป็นฉากที่ไม่ได้เป็นแก่นของเรื่อง

ภาพตัวแทน (Representation)	- กำหนดไว้ว่า ผู้ผลิตรายการมีเสรีภาพในการแสดงออกเกี่ยวกับการล้อเลียน วิพากษ์ หรือทำให้ดูเป็นตัวตลกต่อบุคคลหรือกลุ่มชนใดๆ ยกเว้นแต่กระทำการกระทำนั้นซ้ำๆ หรือกระทบกระเทือนต่อบุคคลอื่นทั้งเรื่องศาสนา เชื้อชาติ เพศ เป็นต้น - ห้ามมิให้รายการเรียลลิตีเกมโชว์นำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับอคติเหยียด ตลกล้อเลียน ที่เกี่ยวกับประเด็นเรื่องเพศ ชนชั้น กลุ่มคนชาติพันธุ์ต่างๆ หรือประเด็นที่เป็นที่ถกเถียงทางสังคม	- การเผยแพร่รายการต้องให้แน่ใจว่าไม่มีประเด็นเรื่องการละเมิดศักดิ์ศรีของมนุษย์ การเหยียดและแบ่งแยกบุคคลอื่นด้วยการกระทำหรือวาจา เช่น เรื่องอายุ ความพิการ เพศ เชื้อชาติ ศาสนา ความเชื่อ	- ห้ามมิให้มีการแสดงการเยาะเย้ย ดูหมิ่น ทำให้เป็นเรื่องตลก หรือใช้คนพิการในเรื่องที่เสียหาย หรือการเหยียดหยามไม่ให้เกียรติผู้หญิง
--	--	--	--

นับเป็นเรื่องที่จำเป็นสำหรับพัฒนาแนวทางการนำเสนอรายการโทรทัศน์ ให้เป็นรูปธรรม และชัดเจนในทุกสถานการณ์ โดยเฉพาะกับในรายการเกมโชว์ รายการที่มีรูปแบบหลากหลายและยืดหยุ่นเป็นไปตามการสร้างสรรค์ของผู้ผลิต เนื่องจากการตีความและทำความเข้าใจในบริบทต่างๆ ของการนำเสนอเนื้อหาในรายการ อีกทั้ง การละเลยที่จะให้ความสำคัญเรื่องจรรยาบรรณในการนำเสนอเนื้อหาของสื่อดังเช่นความคิดเห็นของ ธารม เชื้อสถาปนศิริ (2556) ที่ได้สรุปปัญหาจริยธรรมของสื่อมวลชนดังนี้

- 1) การนำเสนอเนื้อหาให้เห็นเรื่องเพศ อนาคต ลามก
- 2) การนำเสนอที่มีลักษณะ โกหก หลอกลวง บิดเบือนความเข้าใจ
- 3) การนำเสนอประเด็นที่อ่อนไหวทางสังคม
- 4) การแอบแฝงผลประโยชน์ธุรกิจการค้าที่ไม่เป็นธรรมกับผู้ร่วมรายการและ
- 5) การนำเสนอที่อาจละเมิดสิทธิ ศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ เช่น การเหยียดเพศ สีสัน

ผู้บริโภค

เชื้อชาติ

ดังนั้น ผู้ผลิตและผู้ให้บริการทางโทรทัศน์ ตลอดจนภาคส่วนต่างๆ ที่เกี่ยวข้องต้องมีจริยธรรมในการผลิต หรือตรวจสอบเนื้อหารายการ รวมไปถึงเฝ้าระวังเนื้อหาที่เข้าข่ายไม่เหมาะสมให้กับสังคม ดังคำกล่าวว่า “การผลิตรายการเกมโชว์ เรียลลิตีมีส่วนผสมที่หลากหลาย มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ดังนั้น ไม่ควรมีกรอบบังคับว่ารายการประเภทนี้ต้องผลิตอย่างไร เพราะเป็นการไปจำกัดความคิดสร้างสรรค์ของผู้ผลิต แต่อาจมีการตกลงกันว่ารายการนี้มีการตัดต่อเพื่อให้เกิดความน่าสนใจมากกว่าไปบังคับให้เป็นไปตามกรอบ” อรุณีประภา หอมเศรษฐี (สัมภาษณ์, 11 กรกฎาคม 2555)

เนื่องด้วยบริบทของสังคมไทย สังคมที่เปิดรับความหลากหลายของแต่ละวัฒนธรรม ดังนั้น จึงจำเป็นต้องดูถึงความเหมาะสมของเนื้อหา และรูปแบบการนำเสนอที่ไม่เป็นภัยต่อสังคม ไม่ว่าจะเป็นเรื่องหลอกลวง บิดเบือนความเป็นจริง การเสียดสี ตลอดจนเรื่องเพศ ภาษา หรืออคติต่างๆ ที่เป็นประเด็นอ่อนไหว และสร้างความขัดแย้งต่อสังคมได้ โดยเฉพาะประเด็นเรื่องความรุนแรง ซึ่งเป็นประเด็นที่พบมากที่สุดในรายการเกมโชว์ ทั้งที่เป็นความรุนแรงทางร่างกาย ความรุนแรงทางจิตใจ ความรุนแรงต่อวัตถุสิ่งของ ความรุนแรงทางเพศ และความรุนแรงต่อสัตว์ ซึ่งจากการวิจัยฉบับนี้สามารถสรุปเป็นแนวทางการนำเสนอเรื่องเพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทน ในรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ดิจิทัล ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 5.3 แนวทางการนำเสนอเรื่องเพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทน ในรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ดิจิทัล

SLVR	ความหมาย	แนวทางการนำเสนอ	วิธีเซ็นเซอร์
ความรุนแรง (Violence)	พฤติกรรมที่รุนแรง หรือนำไปสู่ความรุนแรงและอันตรายต่อจิตใจ ร่างกาย สัตว์ วัตถุ สิ่งของ และทางเพศ ทั้งแก่ตนเองและผู้อื่นทั้งการใช้อาวุธยาเสพติด หรือการแสดงภาพของการกระทำความผิดในรูปแบบต่างๆ รวมถึงเนื้อหาที่ขัดต่อศีลธรรม และความสงบสุขของสังคม	- ไม่ควรใช้ความรุนแรง ในการทำร้ายร่างกาย ทรมาณผู้อื่น หรือสัตว์ต่าง ๆ เพื่อเป็นการลงโทษ หรือนำไปเป็นมุกตลกสร้างสีสันให้กับรายการ - หลีกเลี่ยงการนำเสนอสิ่งมีชีวิต หรือสัตว์ต่าง ๆ มาโยนใส่กัน ให้เกิดความหวาดกลัว	- หากมีความจำเป็นต้องการนำเสนอเนื้อหา ดังกล่าวให้ทำการเบลอภาพ ใช้กราฟิกเทคนิคพิเศษ ซอยภาพ หรือตัดภาพออก

ภาษา (Language)	การใช้ภาษาไม่เหมาะสม รุนแรงหยาบคาย การใช้ ภาษาที่ล้อแหลม หมิ่นเหม่ สื่อความหมายในเชิงลบ รวมถึง การใช้ภาษาที่ก้าวร้าว	- หลีกเลี่ยงการใช้ ภาษาหยาบคาย ไม่ สุภาพ เช่น มึง กู - ไม่ใช่ภาษาสื่อ ทางเพศ ลามก พุดจา ส อ ง แ ง่ ส อ ง ง ่า ม โดยเฉพาะผู้ร่วมดำเนิน รายการ หรือผู้ร่วม รายการคนอื่น ๆ อาจมี ได้ในบางบริบท หรือ ตามบ ท บา ท ของ นักแสดง แต่ต้องไม่พบ ในจำนวนมากเกิน ความจำเป็นของเนื้อ เรื่อง	- หากจำเป็นต้อง นำเสนอเนื้อหาต้ง กล่าวให้ทำการดู เสียง โดยเนื้อหา จะ ต้องไม่กระทบ กับผู้อื่น อันจะ สร้างความเสื่อม เสียให้แก่ผู้ได้รับ ผลกระทบจาก เนื้อหาที่เข้าข่ายไม่ เหมาะสมนั้น ๆ ด้วย
ภาพตัวแทน (Representation)	เนื้อหาที่แสดงถึงความดูหมิ่น เหยียดหยาม ก่อให้เกิดความ เกลียดชัง เหมารวม หรือ แบ่งแยก นำมาซึ่งการลดทอน ศักดิ์และศรีของผู้ฟังในด้าน เชื้อชาติ ศาสนา ชนชั้น ชาติ พันธุ์ อายุ คนพิการ และเพศ	- หลีกเลี่ยงการใช้ คำพูด หรือการกระทำ ที่แสดงออกถึงการดูถูก กดทับ เหยียดหยาม ดู หมิ่น เหมารวม หรือ ลดทอนศักดิ์ศรีความ เป็นมนุษย์ และมี ผลกระทบต่อผู้อื่น หรือกลุ่มคนอื่นใน สังคม โดยเฉพาะ ประเด็นเรื่อง เพศ รูปร่างหน้าตา เชื้อชาติ	- หากจำเป็น ต้องนำเสนอตาม เนื้อเรื่องให้ใช้การ ดูเสียง หรือขอย ภาพออก ซึ่งต้อง ไม่ เน้น ห รื อ นำ เสน อ มาก จนเกินไป

เพศ (Sex)	พฤติกรรมแสดงออกทางเพศที่ไม่เหมาะสม ที่อาจทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ไม่เหมาะสมในด้านการแต่งกาย การแสดงท่าทางหรือกิริยา การล่วงละเมิดทางเพศ เนื้อหาทางเพศที่ล่อแหลม หรือการสร้างทัศนคติในทางลบเกี่ยวกับเนื้อหาทางเพศในประเด็นต่างๆ	- ไม่ควรนำเสนอเนื้อหาหรือพฤติกรรมที่สื่อไปในทางยั่วยวาทเพศ เช่น เต็มยั่วยวน ลูบไล้ ไซรัคอ - ไม่นำเสนอการแต่งการด้วยเสื้อผ้า น้อยชิ้น หรือการแต่งกายโป๊ ไม่มีมิติ	- หากมีความจำเป็นต้องนำเสนอเนื้อหา ดังกล่าวให้ทำการเบลอภาพ ซอยภาพ หรือลดจำนวนภาพลง
-----------	---	---	--

อย่างไรก็ตาม การผลิตรายการเกมโชว์นั้น นอกจากต้องคำนึงถึงความต้องการหรือความสนใจของผู้ชมแล้ว ต้องมองถึงความเหมาะสม และจริยธรรมสื่อในการผลิตรายการด้วย จึงจำเป็นต้องมีแนวทางการผลิตและนำเสนอ เพื่อเป็นกรอบควบคุมการผลิตเนื้อหารายการโทรทัศน์ให้เป็นไปตามความเหมาะสม และแสดงถึงสาระเนื้อหาที่มีคุณภาพของสื่อรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ อีกด้วย

5.3 ข้อเสนอแนะ

จากการสรุปผลการศึกษา และอภิปรายผลการศึกษาวิจัยในข้างต้น ทำให้ได้ข้อเสนอแนะของงานวิจัย และข้อเสนอแนะที่มีต่องานวิจัยในอนาคต ดังต่อไปนี้

5.3.1 ข้อเสนอแนะจากงานวิจัย

5.3.1.1 กลุ่มผู้ผลิตและผู้ให้บริการทางโทรทัศน์ควรให้ความสำคัญกับบุคลากรที่ทำหน้าที่ดูแลกำกับเนื้อหาของสถานีเนื่องจากปัญหาของมาตรการในการตรวจสอบที่ไม่ตรงกันของแต่ละสถานี หรือแต่ละบุคคล ทำให้ผู้ผลิตเกิดความสับสนได้ ดังนั้นควรมีหน่วยงานที่ดำเนินงานด้านการกำกับดูแลกันเองที่ชัดเจนโดยอาศัยบุคลากรที่มีความรู้ ความเชี่ยวชาญ และประสบการณ์และส่งเสริมให้มีการกำกับดูแลร่วมกันระหว่างกลุ่มองค์กรวิชาชีพต่าง ๆ และสถานีโทรทัศน์ เพื่อสร้างความเข้มแข็งและช่วยกันเฝ้าระวังสื่อให้เหมาะสมมีเวทีกลางเพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ทำหน้าที่กำกับดูแลสามารถพูดคุย ปรึกษาหารือในแต่ละประเด็นกันมากขึ้น เพื่อที่จะได้ปฏิบัติตามมาตรฐานเดียวกันกับทุกสถานี

5.3.1.2 กลุ่มผู้ผลิตและให้บริการทางโทรทัศน์ควรผลิตรายการโทรทัศน์โดยคำนึงถึงการจัดระดับความเหมาะสมให้ตรงกับรูปแบบและเนื้อหาของรายการเกมโชว์ และยึดหลักจริยธรรมและจรรยาบรรณวิชาชีพควบคู่กับการตลาดไปด้วยกัน

5.3.1.3 กลุ่มนักวิชาการ ควรมีบทบาทในการร่วมเฝ้าระวังเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมในสื่อต่างๆ โดยการผลิตงานวิจัยที่มีคุณภาพ และสร้างสรรค์ เพื่อเป็นประโยชน์ในการสะท้อนให้เห็นถึงข้อเสนอแนะต่างๆ ในการผลิตรายการโทรทัศน์ให้เป็นสื่อที่ปลอดภัยกับผู้ชม

5.3.1.4 กลุ่มผู้กำกับดูแลการจัดระดับความเหมาะสมและกำกับดูแลกิจการโทรทัศน์ ควรมีส่วนร่วมในการส่งเสริมและผลักดันในการกำกับดูแลกันเอง เช่น จัดการอบรมและให้ความรู้ความเข้าใจในมุมมองต่าง ๆ ที่เป็นประเด็นเข้าข่ายเป็นภัยต่อสังคม เป็นต้น ส่งเสริมให้มีการกำกับดูแลร่วมกันระหว่างกลุ่มองค์กรวิชาชีพต่าง ๆ และสถานีโทรทัศน์ เพื่อสร้างความเข้มแข็ง และช่วยกันเฝ้าระวังสื่อให้เหมาะสม อีกด้วย

5.3.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

5.3.1.1 ควรมีการผลักดันจากองค์กรที่เกี่ยวข้องกับภาคการผลิตรายการโทรทัศน์ประเภทเกมโชว์ และภาคประชาชนในการเผยแพร่แนวทางการนำเสนอเรื่อง เพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทนในรายการเกมโชว์ เพื่อเป็นองค์ความรู้ให้กับผู้ผลิตและผู้บริโภคในการเฝ้าระวังเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมในรายการเกมโชว์

5.3.1.2 การนำแนวทางทางการนำเสนอเรื่อง เพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทนในรายการเกมโชว์ไปเผยแพร่ สามารถปรับให้เข้ากับสื่อหลากหลายประเภท และหลากหลายช่องทางการสื่อสาร เช่น Youtube, Line TV เป็นต้น เนื่องจากปัจจุบันผู้ชมบริโภคผ่านสื่อออนไลน์เพิ่มขึ้นเป็นจำนวนมาก

5.3.2 ข้อเสนอแนะที่มีต่องานวิจัยในอนาคต

5.3.2.1 การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเพื่อวิเคราะห์เนื้อหา และศึกษาหาแนวทางการนำเสนอเรื่องเพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทน ในรายการเกมโชว์ ดังนั้น ควรศึกษาวิเคราะห์การรับรู้เนื้อหาที่เข้าข่ายไม่เหมาะสมของผู้ชม การรู้เท่าทันสื่อ และความพึงพอใจของผู้บริโภคสื่อรายการเกมโชว์เพิ่มเติม เพื่อที่จะได้รับรู้ความต้องการ และการรู้เท่าทันของผู้บริโภคสื่ออีกด้วย

5.3.2.2 งานวิจัยชิ้นนี้ ยังขาดผู้ให้ข้อมูลที่เป็นตัวแทนจากกลุ่มผู้ตรวจสอบเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมในรายการโทรทัศน์ (เซ็นเซอร์) และกลุ่มภาคประชาสังคม หรือกลุ่มผู้บริโภคสื่อ ซึ่งจะทำงานวิจัยได้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับทิศทางการพัฒนาเนื้อหาสื่อรายการเกมโชว์อย่างครบถ้วน และรอบด้านมากยิ่งขึ้น

5.3.2.3 งานวิจัยนี้ควรวิเคราะห์เนื้อหารายการเกมโชว์อื่น ๆ เพิ่มเติมนอกเหนือจาก 9 รายการดังกล่าว และควรศึกษาวิเคราะห์เนื้อหาเชิงเปรียบเทียบกับรายการเกมโชว์เดียวกัน แต่ช่วงเวลาต่างกัน เพื่อวัดปริมาณความแตกต่างของเนื้อหาที่เข้าข่ายไม่เหมาะสมว่ามีเพิ่มขึ้น หรือลดลง หรือไม่

5.3.2.1 ควรมีการศึกษาจากองค์กรทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องกับการนำเสนอเนื้อหา รายการ การกำกับดูแล จัดระดับความเหมาะสม และการผลิตเนื้อหารายการประเภทอื่น เพื่อสร้าง แนวทางการนำเสนอรายการต่าง ๆ ในช่องทางของสื่อออนไลน์อื่น ๆ เช่น LINE TV, Youtube เป็นต้น อันจะเป็นแนวทางปฏิบัติป้องกันการนำเสนอเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม และเป็นแนวทางในการ รู้เท่าทันสื่อในยุคสื่อหลอมรวม

บรรณานุกรม

- กาญจนา แก้วเทพ. (2557). ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- การุณันท์ รัตนแสนวงษ์. (2549). ภาษาที่ใช้ คือ หัวใจของการสื่อสาร. วารสารวิชาการ, 9(4).
- โครงการศึกษาและเฝ้าระวังสื่อ เพื่อสุขภาวะของสังคม. (2552). ข้อเสนอแนะการผลิตละครโทรทัศน์
ไทย: การศึกษาประเด็น SLVR ในละครโทรทัศน์ต่างประเทศ. Retrieved from กรุงเทพฯ:
โครงการเสริมสร้างสื่อมวลชนศึกษา. (2551). อคติ/ภาพตัวแทนในละคร sitcom. กรุงเทพฯ: โครงการ
เสริมสร้างสื่อมวลชนศึกษาเพื่อสุขภาวะ.
- โครงการเสริมสร้างสื่อมวลชนศึกษาเพื่อสุขภาวะ. (2554). ประเด็นเพศในรายการวาไรตี้บันเทิง
ทางสถานีทีวี่ดาวเทียม. กรุงเทพฯ: โครงการเสริมสร้างสื่อมวลชนศึกษาเพื่อสุขภาวะ.
- โครงการเสริมสร้างสื่อมวลชนศึกษาเพื่อสุขภาวะ. (2556). อคติการผลิตซ้ำความรุนแรงและอคติทาง
เพศ. กรุงเทพฯ: โครงการเสริมสร้างสื่อมวลชนศึกษาเพื่อสุขภาวะ.
- แจ้วริมจ. (2558). ตลกต้องไม่มีพิษ. ไทยรัฐ. สืบค้นจาก <http://m.thairath.co.th/home>
- ชนัญสร อรณพ ญ อรุณา. (2556). การกำกับดูแลเนื้อหารายการที่อาจเป็นภัยในกิจการโทรทัศน์ของ
ประเทศไทยเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชนภายใต้ภาวะสื่อหลอมรวม. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท
บัณฑิต), สืบค้นจาก <http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/43979>
- ชนตติ ทินนาม. (2559). การพัฒนาแนวทางปฏิบัติในการนำเสนอรายการโทรทัศน์บนหลักสิทธิ
มนุษยชนและศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ของสตรี. สืบค้นจาก
<https://broadcast.nbtc.go.th/data/academic/file/590300000002.pdf>
- ชลิดาภรณ์ ส่งสัมพันธ์. (2551). ประวัติศาสตร์ของเพศวิถี : ประวัติศาสตร์เรื่องเพศ/เรื่องเพศใน
ประวัติศาสตร์ไทย. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสร้างสุขภาวะเรื่องสุขภาพผู้หญิง (สคส.).
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์, นิคม ทาแดง, & ไพบูรณ์ คะเชนทรพรรค. (2547). ประมวลสาระชุดวิชาเทคโนโลยี
การจัดการการสื่อสาร. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ตานดา เตียงทอง. (2553). ภาพตัวแทนของไทยในเรื่อง 『チェンマイの首』 ของ
中村敦夫. สืบค้นจาก
http://www.human.cmu.ac.th/cms/japan/administrator/editor/userfiles/file/2553%20Sotsuron/500110443_Tannata%20.pdf
- ธเนศ วงศ์ยานนาวา. (2538). ภาพตัวแทน แทนสิ่งที่แทนไม่ได้. จุลสารไทยคดีศึกษา, 12(1).
- ธาม เชื้อสถาปนศิริ. (2556). จริยธรรมสื่อในการผลิตรายการโทรทัศน์ : เกมสื่อบันเทิงและเรียลลิตี้โชว์. โพสต์
ทูเดย์.

นงนุช ศิริโรจน์. (2554). จริยธรรมสื่อสารมวลชน.

นฤมล รื่นไวย์. (2552). จอู้ต่างแดน. กรุงเทพฯ: ปันโต พับลิซซิ่ง.

นิชาพร ยอดมณี. (2554). วัฒนธรรมในการใช้ภาษา: การใช้ภาษา สุภาพ-ไม่สุภาพ.

บริษัท กันตนา เอฟโวลูชั่น จำกัด (ผู้ผลิต). 2559 (1 สิงหาคม). ที่เด็ดลูกหนี้. (รายการโทรทัศน์).

กรุงเทพมหานคร: สถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3.

บริษัท กันตนา เอฟโวลูชั่น จำกัด (ผู้ผลิต). 2559 (2 สิงหาคม). ที่เด็ดลูกหนี้. (รายการโทรทัศน์).

กรุงเทพมหานคร: สถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3.

บริษัทกันตนา เอฟโวลูชั่น จำกัด (ผู้ผลิต). 2559 (3 สิงหาคม). ที่เด็ดลูกหนี้. (รายการโทรทัศน์).

กรุงเทพมหานคร: สถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3.

บริษัทกันตนา เอฟโวลูชั่น จำกัด (ผู้ผลิต). 2559 (4 สิงหาคม). ที่เด็ดลูกหนี้. (รายการโทรทัศน์).

กรุงเทพมหานคร: สถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3.

บริษัทกันตนา เอฟโวลูชั่น จำกัด (ผู้ผลิต). 2559 (5 สิงหาคม). ที่เด็ดลูกหนี้. (รายการโทรทัศน์).

กรุงเทพมหานคร: สถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3.

บริษัทเจเอสแอลโกลบอลมีเดีย จำกัด (ผู้ผลิต). 2559 (2 สิงหาคม). กิ๊กคู่ สงครามเพลง. (รายการโทรทัศน์). กรุงเทพมหานคร: สถานีโทรทัศน์กองทัพบก.

บริษัทเซ็นส์เอนเตอร์เทนเมนต์ จำกัด (ผู้ผลิต). 2559 (1 สิงหาคม). ตกสืบหิบบ้าน สดิสแตนดัดังไทยแลนด์. (รายการโทรทัศน์). กรุงเทพมหานคร: สถานีโทรทัศน์กองทัพบก.

บริษัทเซ็นส์เอนเตอร์เทนเมนต์ จำกัด (ผู้ผลิต). 2559 (2 สิงหาคม). ตกสืบหิบบ้าน สดิสแตนดัดังไทยแลนด์. (รายการโทรทัศน์). กรุงเทพมหานคร: สถานีโทรทัศน์กองทัพบก.

บริษัทเซ็นส์เอนเตอร์เทนเมนต์ จำกัด (ผู้ผลิต). 2559 (3 สิงหาคม). ตกสืบหิบบ้าน สดิสแตนดัดังไทยแลนด์. (รายการโทรทัศน์). กรุงเทพมหานคร: สถานีโทรทัศน์กองทัพบก.

บริษัทเซ็นส์เอนเตอร์เทนเมนต์ จำกัด (ผู้ผลิต). 2559 (4 สิงหาคม). ตกสืบหิบบ้าน สดิสแตนดัดังไทยแลนด์. (รายการโทรทัศน์). กรุงเทพมหานคร: สถานีโทรทัศน์กองทัพบก.

บริษัทเซ็นส์เอนเตอร์เทนเมนต์ จำกัด (ผู้ผลิต). 2559 (5 สิงหาคม). ตกสืบหิบบ้าน สดิสแตนดัดังไทยแลนด์. (รายการโทรทัศน์). กรุงเทพมหานคร: สถานีโทรทัศน์กองทัพบก.

บริษัททริปปี้เลท จำกัด (ผู้ผลิต). (7 สิงหาคม). เกมพันหน้า เอื้ออาทร. (รายการโทรทัศน์).

กรุงเทพมหานคร: สถานีโทรทัศน์กองทัพบก.

บริษัททีวีอินเตอร์ จำกัด (มหาชน) (ผู้ผลิต). 2559 (6 สิงหาคม). Take me out Thailand. (รายการโทรทัศน์). กรุงเทพมหานคร: สถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3.

บริษัทโพลีพลัส จำกัด (ผู้ผลิต). 2559 (7 สิงหาคม). คีค 12 ราศี. (รายการโทรทัศน์). กรุงเทพมหานคร: สถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3.

บริษัทเวิร์คพอยท์เอ็นเตอร์เทนเมนต์ จำกัด (มหาชน) (ผู้ผลิต). 2559 (6 สิงหาคม). Honey Hero คู่รัก
นักสู้. (รายการโทรทัศน์). กรุงเทพมหานคร: สถานีโทรทัศน์ช่องเวิร์คพอยท์.

บริษัทเวิร์คพอยท์เอ็นเตอร์เทนเมนต์ จำกัด (มหาชน) (ผู้ผลิต). 2559 (3 สิงหาคม). I Can See Your
Voice Thailand. (รายการโทรทัศน์). กรุงเทพมหานคร: สถานีโทรทัศน์ช่องเวิร์คพอยท์.

บริษัทเวิร์คพอยท์เอ็นเตอร์เทนเมนต์ จำกัด (มหาชน) (ผู้ผลิต). 2559 (7 สิงหาคม). เวทีทอง เวทีเธอ.
(รายการโทรทัศน์). กรุงเทพมหานคร: สถานีโทรทัศน์ช่องเวิร์คพอยท์.

ประภาพรณ ป้อมหิน. (2550). พฤติกรรมการเปิดรับชม ความพึงพอใจ และการใช้ประโยชน์ของผู้ชม
ในเขตกรุงเทพมหานครที่มีต่อรายการตลาดสดสนามเป้า. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, กรุงเทพฯ.

มารยาท อัครจันทโชติ. (2559). สื่อโทรทัศน์กับเด็ก. สืบค้นจาก
<http://mediamonitor.in.th/archives/21786>

มูลนิธิสื่อมวลชนศึกษา. (2558). จริยธรรมสื่อโทรทัศน์กับผลกระทบต่อ พัฒนาการของเด็ก: ศึกษา
เปรียบเทียบ โทรทัศน์ดิจิทัลช่องที่ได้รับความนิยม ช่วง ตุลาคม 2557 และ มกราคม 2558.
สืบค้นจาก กรุงเทพฯ:

ยุพาพร ปิวะพงษ์. (2554). อิทธิพลของสื่อลามกที่มีผลต่อการกระทำผิดทางเพศของเด็กและเยาวชน
ศึกษาเฉพาะกรณี: ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล.
วารสารวิทยบริการ, 22(3).

ราชบัณฑิตยสถาน. (2554). พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554. กรุงเทพฯ:
ราชบัณฑิตยสถาน.

ลักษมี คงลาภ, & อัสพร เสถียรทิพย์. (2556). การศึกษาการเข้าถึงและการใช้ประโยชน์จากสื่อวิทยุและ
โทรทัศน์ของเด็กและเยาวชน.

วิลาสินี พิพิธกุล, & กิตติ กันภัย. (2546). เพศและการสื่อสารในสังคมไทย.

ศิริพร คำภูไทย. (มปป). การจัดเรตติ้งโทรทัศน์.

สมเจตน์ เมฆพ่ายพ. (2552). การผลิตรายการโทรทัศน์. กรุงเทพฯ: ศูนย์เทคโนโลยีทางการศึกษา.

สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต. (2553). ทฤษฎีและเทคนิคการปรับปรุงพฤติกรรม. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์
แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สมาคมจิตแพทย์แห่งประเทศไทย. (2557). สื่อกับความรุนแรง (ตอนจบ). สืบค้นจาก

<https://www.facebook.com/ThaiPsychiatricAssociation/posts/503734353063919:0>

สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ. (2555).
การกำกับดูแลเนื้อหาการกระจายเสียงและกิจการโทรทัศน์: ประสบการณ์จากต่างประเทศสู่
ประเทศไทย. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และ
กิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ.

สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ.

(2556). หลักเกณฑ์การจัดทำผังรายการสำหรับการให้บริการกระจายเสียงหรือโทรทัศน์.

ประกาศสำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ. สืบค้นจาก <http://www.nbtc.go.th/getattachment/>

สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ. (2557).

คู่มือจริยธรรมและการกำกับดูแลตนเองในกิจการกระจายเสียงและกิจการโทรทัศน์. กรุงเทพฯ:

สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ.

สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ. (2560).

การส่งเสริมการกำหนดมาตรฐานการตรวจสอบและการจัดระดับความเหมาะสมของรายการโทรทัศน์.

สิริภิญญ์ อินทรประเสริฐ. (2557). ความสัมพันธ์ระหว่างอิทธิพลของสื่อกับพฤติกรรมความรุนแรงของเด็กและเยาวชน ในเขตกรุงเทพมหานคร. วารสารวิจัย มสท, 10(3).

สุรัชดา สุบรรณ ณ อยุธยา. (2557). ภาษาเพื่อสื่อสารทางโทรทัศน์.

อิทธิพล ปรีดิประสงค์. (2552). การจัดระดับความเหมาะสมของรายการโทรทัศน์กับองค์ความรู้ด้านรายการเด็ก. สืบค้นจาก <https://www.13nr.org/posts/258978>

Beauvois J.-L., D. Courbet D., & Oberl'e D. (2012). The prescriptive power of the television host. A transposition of Milgram's obedience paradigm to the context of TV game show. *European Review of Applied Psychology. European Review of Applied Psychology*, 62(3).

Common Sense Media. (2013). *Media and Violence: An Analysis of Current Research*. USA.

Essays UK. (2015). The Ethics of Reality Television Questionable Media Essay.

Schreiber Eric. (2017). Media violence, the effects on youth and guide to media ratings.

Stuart Hall, & Jessica Evans. (2013). *Representation*. United Kingdom: SAGE.



ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

คู่มือลงรหัส (Coding Sheet)

แบบวิเคราะห์เนื้อหาสารการนำเสนอเรื่องเพศ ภาษา ความรุนแรง และภาพตัวแทนในรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ดิจิทัล

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของรายการเกมโชว์

C001 ผู้ลงรหัส

1	2	3
---	---	---

C002 ชื่อรายการ

1	กิกดู๋ สงครามเพลง
2	เกมพันหน้า เอื้ออาทร
3	ตกลิขิตยาลัย สดิลสแตนด์ดิ่งไทยแลนด์
4	ที่เด็ดลูกหนี้
5	Take me out Thailand
6	ศึก 12 ราศี
7	เวทีทอง เวทีเธอ
8	I Can See Your Voice Thailand
9	Honey Hero คู่รัก นักสู้

C003 หมายเลขสถานีโทรทัศน์

1	ช่อง 7
2	ช่อง 3
3	Workpoint

C004 วันที่ออกอากาศ

ว/ด	จ.	อ.	พ.	พ.จ.	ศ.	ส.	อา.
ส.ค.	1	2	3	4	5	6	7

เวลาที่ออกอากาศ

ผู้ผลิตรายการ

ส่วนที่ 2 ลักษณะเนื้อหารายการ

2.1 ชื่อตอน

2.2 พิธีกร

2.2 แพกรับเชิญ/ผู้เข้าร่วมรายการ

2.4 เนื้อเรื่องของตอน



2.5 กติกาการแข่งขัน

ส่วนที่ 3 วิเคราะห์เนื้อหา SLVR

C005 เพศ (Sex)

รหัส	ลักษณะทางเพศ	จำนวนครั้ง
C005a (S1)	การยั่วยุทางเพศ (Flirting) เช่น การส่งสายตา เลียริมฝีปาก ลูบ ไล้เรือนร่างตนเองเพื่อดึงดูดความสนใจ	
C005b (S2)	เปลื้องผ้า/อาบน้ำ (Sexual undressing/bathing)	
C005c (S3)	จูบปาก (Kiss)	
C005d (S4)	การใช้วัสดุ อุปกรณ์ที่สามารถตีความถึงเรื่องเพศ (Implied sex with products) เช่น กลัวย หนังสือโป๊ ถูยงยง แดงกวด	
C005e (S5)	การสัมผัสเพื่อเล้าโลม ร้าอารมณั (Sexual touching/caressing)	
C005f (S6)	การมีเพศสัมพันธ์ (Sexual intercourse) ทั้งโดยตรง/อ้อม (Explicit/Implicit)	

C006 ภาษา (Language)

รหัส	ลักษณะทางภาษา	จำนวนครั้ง
C006a (L1)	ภาษาหยาบคาย ได้แก่ คำด่าทอ สบถ ก้าวร้าว ไม่สุภาพ เช่น กู มึง เสือก ฉิบหาย	
C006b (L2)	ภาษาส่อทางเพศ ได้แก่ คำลามก พูดสองแง่ สองง่าม พูดทะลึ่ง	

C007 ความรุนแรง (Violence)

รหัส	ลักษณะทางความรุนแรง	จำนวนครั้ง
C007a (V1)	ความรุนแรงต่อร่างกาย (Physical violence) หมายถึง การใช้กำลัง หรืออุปกรณ์ทำให้ได้รับบาดเจ็บ หรือเสียชีวิต เช่น การตีเตะ ต่อย ตลอดจนการทะเลาะวิวาท	
C007b (V2)	ความรุนแรงทางจิตใจ (Psychological violence) หมายถึง การทำร้ายจิตใจ ทำให้เกิดความอับอาย ด้อยค่า หรือลดทอนความเป็นมนุษย์	
C007c (V3)	ความรุนแรงต่อวัตถุสิ่งของ (Objects violence) หมายถึง การทำลายวัตถุ เพื่อระบายความโกรธแค้น	
C007d (V4)	ความรุนแรงต่อสัตว์ (Animals violence) หมายถึง การพลติกรรมการทารุณกรรม หรือกลั่นแกล้ง ทำร้ายสัตว์ ด้วยวิธีการต่างๆ	
C007e (V5)	ความรุนแรงทางเพศ (Sexual violence) หมายถึง การกระทำความคุกคาม หรือล่วงละเมิดทางเพศ หรือเป็นการกระทำที่ผู้กระทำใช้เป็นเครื่องมือตอบสนองความต้องการทางเพศ เช่น การใช้กำลังบังคับข่มขู่ หรือหลอกล่อ ชักชวนให้สิ่งตอบแทน	

C008 อคติและภาพตัวตน (Representation)

รหัส	ลักษณะทางอคติและภาพตัวตน	จำนวนครั้ง
C008a (R1)	ชนชั้น (Class)	
C008b (R2)	เชื้อชาติ/ชาติพันธุ์ (Race/Ethnic)	
C008c (R3)	เพศ (Sex)	
C008d (R4)	อายุ (Age)	
C008e (R5)	ความพิการ (Disabled)	
C008f (R6)	รูปร่างหน้าตา (Appearance)	

ภาคผนวก ข

ตารางค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของคู่มือลงรหัส

ข้อ	N coders	N cases	N decisions	Krippendorff's Alpha
C001	3	17	51	1
C002	3	17	51	1
C003	3	17	51	1
C004	3	17	51	1
C005a	3	17	51	1
C005b	3	17	51	1
C005c	3	17	51	1
C005d	3	17	51	1
C005e	3	17	51	1
C005f	3	17	51	1
C006a	3	17	51	1
C006b	3	17	51	1
C007a	3	17	51	1
C007b	3	17	51	1
C007c	3	17	51	1
C007d	3	17	51	1
C007e	3	17	51	1
C008a	3	17	51	1
C008b	3	17	51	1
C008c	3	17	51	1
C008d	3	17	51	1
C008e	3	17	51	1
C008f	3	17	51	1

ภาคผนวก ค

ตารางผลการลงรหัส (Coding Sheet)

ตาราง ค-1 แสดงจำนวนการนำเสนอเรื่องเพศในรายการเกมโชว์

SLVR		สถานี	7HD	3HD	Work point	รวม (ครั้ง)
เพศ	(S1) การยั่วเย้าทางเพศ (Flirting)		1	0	1	2
	(S2) เปลื้องผ้า/อาบน้ำ (Sexual undressing/bathing)		0	0	0	0
	(S3) จูบปาก (Kiss)		0	0	0	0
	(S4) การใช้วัสดุ อุปกรณ์ที่สามารถตีความถึงเรื่องเพศ (Implied sex with products)		0	0	0	0
	(S5) การสัมผัสเพื่อเล้าโลม ไร้อารมณ์ (Sexual touching/caressing)		2	0	0	2
	(S6) การมีเพศสัมพันธ์ (Sexual intercourse)		0	5	0	5
รวม			3	5	1	9

ตาราง ค-2 แสดงฉากที่เข้าข่ายเนื้อหาไม่เหมาะสมด้านเพศในรายการเกมโชว์

ประเด็นที่ไม่เหมาะสม	ภาพรายการ	คำอธิบาย
การขยี้ทางเพศ (S1)	 รายการ I Can See Your Voice Thailand รายการ เกมพันหน้า เอื้ออาทร	1. แต่งโมใส่ชุด Pretty boy แล้วเต้นยั่วครู่สั้น เนื่องจากโดนทำโทษเพราะทนายผิด 2. ก๊ิกเปิดเสื้อโชว์หน้าท้องแล้วให้ก๊สจ้งสัมผัส
การสัมผัสเพื่อเล่าโลมเร้าอารมณ์ (S5)	 รายการ เกมพันหน้าเอื้ออาทร รายการ ตกสืบทยิบล้าน Still Standing Thailand	1. พิธีกรให้ผู้เข้าแข่งขันเปิดเสื้อออกแล้วให้ก๊สจ้งสัมผัส ก๊สจ้งเอาน้ำเข้าปากไปกลืนและสัมผัสหน้าท้องผู้เข้าแข่งขัน 2. ไอซ์ (ภรรยา) จูบหน้าผาก จ๊อด (สามี) เพื่อให้กำลังใจ

การมี เพศสัมพันธ์ (S6)	รายการ ที่ได้ดูหนัง	1. ลูกหนี้และเด็กเสิร์ฟผู้ชายอยู่ บนเตียงนอนกอดกัน หลังจากมี เพศสัมพันธ์แล้ว ในสภาพที่ทำให้ เห็นว่าเปลือยอยู่ในผ้าห่ม 2. ผู้หญิงและผู้ชายนอนกอดกัน บนที่นอน หลังจากมีเพศสัมพันธ์ กันแล้ว ในสภาพผู้ชายเปลือย ท่อนบน ผู้หญิงอยู่ในผ้าห่ม 3. ลูกหนี้คนที่ 3 ตัดสินใจมี เพศสัมพันธ์กับชายคนที่ 2 หลังจาก ชาย ผู้ นั้น ขอ มี เพศสัมพันธ์ด้วย 4. ลูกหนี้คนที่ 4 เปิดประตู ห้องพักเข้าไปแล้วพบว่า แฟน ตนเองนั้นกำลังเปลือยอยู่ในผ้า ห่มกับผู้หญิงอีกคนหนึ่ง 5. ภาพเหตุการณ์จำลองลูกหนี้ คนที่ 4 มีอะไรกับสามคนที่ 5
---------------------------------------	--	--

ตาราง ค-3 แสดงจำนวนการนำเสนอเรื่องภาษาในรายการเกมโชว์

SLVR		สถานี	7HD	3HD	Work point	รวม (ครั้ง)
ภาษา	(L1) ภาษาหยาบคาย		4	3	3	10
	(L2) ภาษาส่อทางเพศ		2	9	4	15
รวม			6	12	7	25

ตาราง ค-4 แสดงฉากที่เข้าข่ายเนื้อหาไม่เหมาะสมด้านภาษาในรายการเกมโชว์

ประเด็นที่ไม่เหมาะสม	ภาพรายการ	คำอธิบาย
ภาษาหยาบคาย (L1)	  	1. กึกพูตกับผู้เข้าร่วมแข่งขันว่า “พรงนี้เตียวตอนเข้ากูไปชี้หน้าบ้านมึง” หลังผู้เข้าร่วมแข่งขันเล่นมุก 2. ต้นหอมแนะนำตัวว่ามีชื่อจิ้นว่า อี-ชวล 3. กึกพูตว่า “เรียกไอ้ดิษฐ์ก็ได้”



รายการ กิกิดู สงครามเพลง



รายการ ทีเด็ดลูกหนี้



รายการ Honey Hero คู่รักนักสู้

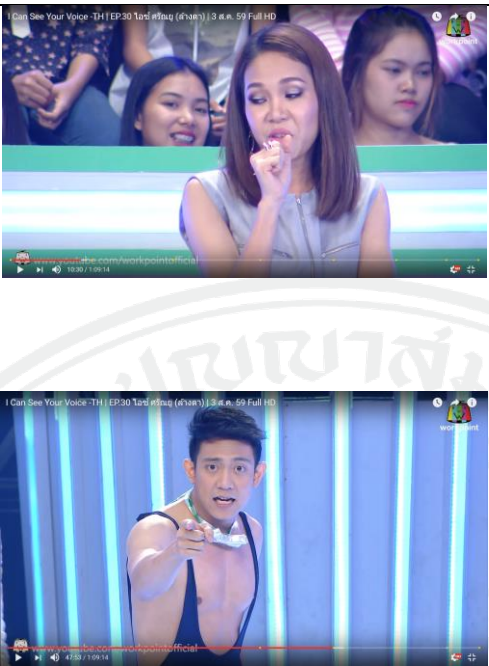
4. กิกิดำผู้เข้าร่วมแข่งขันว่า “ไอ้ควาย” เมื่อผู้เข้าแข่งขันเล่นมุก

5. เขาเขาพูดกับแจ้สว่า “นี่มึงเหมือนเจ้าหน้าที่คอนเสิร์ตมากเลย ดันเข้ามาแล้วมึงบอกอย่าเพิ่งเข้า”

6. แจ้สพูดกับเขาเขาว่า “มึงซ่อมเสร็จหรือยัง”

7. เขาเขาพูดกับป๊องว่า “มึงนอนห้องกู”

8. หม่ำพูดกับดาวว่า “ไม่ต้องตีตะปู ถ้าตีตะปู กูจะตีมึงเนี่ยแหละ”

	 รายการ I Can See Your Voice	9. ปุ๊กก็พูดว่า “คนที่เราไม่ชอบ มักจะมีอะไรเด็ดๆ ซ่อนอยู่ เพราะว่าเมื่อกี้ตอนที่ทุกๆ คน บอกว่า คุณเบอร์ 1 เนี่ยเสียง เพราะอะ คุณเบอร์ 2 ทำหน้า แบบนี้อะ เดี่ยวมึงดูกู” 10. แดงโมพูดว่า “เทพนี้ ออกอากาศวันไหนครับ อย่าให้ พ่อกูดูเลยนะ”
--	--	---

ภาษา สื่อทางเพศ (L2)	  รายการ เกมพันหน้า เอื้ออาทร   รายการที่ได้ดูลูกหนี้	1. ต้นหอมพูดว่า เมื่อคืนผัวพี่เค้า (ตึก) ร้องดังมาก 2. ชมพูให้ความเห็นเกี่ยวกับการแข่งขันว่า “น้องแหวนร้องแล้ว รู้สึกว่าขายหรี น้องเอฟเขาร้องแล้วแอดตั้งเขาใหญ่ มันก็เลยหรีใหญ่หน่อย” (เสียงหัวเราะ) 3. เป๊ะพูดว่า “ของเขอะแมนยู แต่ของแฟนอะอาร์เซนอล” แจ้สพูดว่า “อ...เอาป็นยิงผีชะ” 4. ลูกหนี้คนที่ 4 เล่าว่า ตนได้คุยกับสามคนที่ 5 หลังจากมีเพศสัมพันธ์กันแล้วว่า ลูกหนี้ “เฮ้ยมีงทำไรกูเนี่ย” สามี “ก็อยากรู้ว่ามันใหญ่เหมือนหน้าผากไหม” ลูกหนี้ “ตอนแรกกูก็คิดว่าของมีงเท่าหัวนิ้วโป้งแค่นั้นแหละ”
-------------------------------------	---	--



5. ก้องทายว่าเขาจะมีลูกโดยไม่ทันตั้งตัว และให้เหตุผลว่า “เห็นเขารีบร้อน จ้วง เตี้ยวจ้วง เตี้ยวจ้วง” เขาเขาตอบกลับว่า “ผมไม่ได้จ้วงพี่ก้อง ผมทำอยู่โครงการ...แยก แยก ยืม”



6. เพชรจั่วลูกขึ้นมาพูดว่า “ผมใส่ถุงละครับ” เมื่อแกงสัมภาษณ์ว่า ตนจะมีลูกแบบไม่ทันตั้งตัว



7. ปั่นจั่นถามก้องว่า “เฮ้ย...เมื่อคืนตกลงเราใส่ปะวะ” หลังจากที่พะแพงทายว่าปั่นจั่นอาจจะลืมน้องกันจนอาจทำแฟนท้องได้



8. เพชรจั่วให้เหตุผลว่า “เขาเขาเพิ่งซื้อบ้านใหม่ มีที่พาผู้หญิงมาลงได้” หลังจากทายว่าราศีที่จะมีลูกในช่วงนี้คือเขาเขา



9. ชารัว AF ทายว่าเป็นเขาเขาเนื่องจาก “เห็นว่าช่วงนี้เป็นฤดูผสมพันธุ์แล้ว”



รายการ คิก 12 ราศี



รายการ Take Me Out Thailand



10. แกงส้มทนายว่าก้องจะได้ลากจากบิรवार และให้เหตุผลว่า “เขามีน้องเยอะ ทั้งน้องนุ้งบ้างไม่ นุ้งบ้าง”

11. กุ๊บกิ๊บพูดว่า “ก็ตอนแรกพี่เขาบอกว่าอยากจะทำให้ผู้หญิงทุกคนยิ้ม หนูก็เลยอยากให้เขามานั่งยิ้มกับหนู”

12. แจ๊สพูดว่า “พกแครปญี่ปุ่นมาทานด้วยหรอครับ” หลังจากทีพะแพงนั่งเก้าอี้ และกระโปรงสั้น

13. หอยพูดว่า “เราไปดูหีบต่อไป หีบโน้น เรามาดูที่หีบนี้ครับ” (หัวเราะ)

เปี้ยาต่อว่า “หีบนี้” (หัวเราะ)
แจ๊สย้ำต่อว่า “หีบนี้” (หัวเราะ)

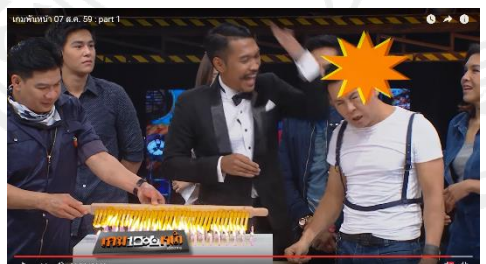
14. หอยและแจ๊สถามแอ็คว่าหีบของเปี้ยามีประมาณกี่แท่ง
แอ็คตอบว่า “แท่งเดียวแต่อาจจะยาว”

	 รายการเวทีทอง เวทีเธอ	15. หอยพูดว่า “สรุปว่าคุณเป่มีแท่งเดียวแต่ยาว”
--	--	--

ตาราง ค-5 แสดงจำนวนการนำเสนอเรื่องความรุนแรงในรายการเกมโชว์

SLVR \ สถานี		7HD	3HD	Work point	รวม (ครั้ง)
ความรุนแรง	(V1) ความรุนแรงต่อร่างกาย (Physical violence)	14	4	2	20
	(V2) ความรุนแรงทางจิตใจ (Psychological violence)	1	4	4	9
	(V3) ความรุนแรงต่อวัตถุสิ่งของ (Objects violence)	0	0	1	1
	(V4) ความรุนแรงต่อสัตว์ (Animals violence)	0	0	0	0
	(V5) ความรุนแรงทางเพศ (Sexual violence)	1	3	1	5
รวม		16	11	8	35

ตาราง ค-6 แสดงฉากที่เข้าข่ายเนื้อหาไม่เหมาะสมด้านความรุนแรงในรายการเกมโชว์

ประเด็นที่ไม่เหมาะสม	ภาพรายการ	คำอธิบาย
ความรุนแรงทางร่างกาย (V1)		1. กักตบศีรชะทีมงานที่เข้ามาทำการจุดเทียนผดผึ้ง
		2. จตุรงค์ตบศีรชะทีมงานแล้วถามว่าอมอะไรในปาก
		3. ทีมงานตบศีรชะจตุรงค์กลับ
		4. ทีมงานตบศีรชะจตุรงค์อีกครั้งเมื่อจตุรงค์เดินมาถามว่าเมื่อกี๊ตบศีรชะทำไม
		5. ไทด์ตบศีรชะจตุรงค์หลังจากเรียกแล้วไม่สนใจ



6. จตุรงค์ดับศิรชะน้าย



7. น้ายพยายามอุดกระชากตีก



8. จตุรงค์เตะขาตีก เมื่อไม่พอใจในการเดินแบบ



9. จตุรงค์ดับศิรชะตีก หลังไม่พอใจในการเดินแบบ



10. น้ายใช้ถาดตีสิรชะตีก



11. ตี๋ใช้ถาดตีศีรษะตัวเอง หลังเดินแบบแล้วทำถาดตก



12. จตุรงค์พูดว่า “ทำร้ายตัวเองไม่ดี...ให้คนอื่นเขาทำ” แล้วใช้ถาดตีศีรษะตี๋



13. นุ้ยใช้ถาดตีศีรษะจตุรงค์



14. ตี๋ใช้ท่อนยางตีศีรษะนุ้ย

รายการ เกมพันหน้าเอื้ออาทร



15. หม่ำใช้เท้าเตะดาว เพื่อปลุกดาวให้ตื่น



รายการ Honey Hero คู่รักนักสู้

16. ทีมงานของรายการตอบศิริชะ
หม่า เมื่อเข้ามาซ่อมอุปกรณ์การ
เล่นเกม



17. ผู้ชายตอบหน้าผู้หญิงหลังจาก
ผู้หญิงขู่ว่าจะไปทำร้ายเมียน้อย



18. เขาเขาใช้เท้าเพื่อขัดขวางไม่ให้
ปองเดินไปหาลูกหนี้ผู้หญิง



19. ชายผู้เป็นสามีคนที่ 2 ของ
ลูกหนี้ ทำร้ายร่างกายลูกหนี้โดย
การตอบหน้า หลังจากทะเลาะกัน
และลูกหนี้ขู่จะกลับบ้าน



รายการที่เต็ดลูกหนี้

20. พ่อเลี้ยงของลูกหนี้คนที่ 3 ใช้
ไม้ตีลูกหนี้

ความรุนแรง
ทางจิตใจ
(V2)



รายการ เวทีทง เวทีเธอ



รายการศึก 12 ราศี



รายการ I Can See Your Voice



1. ขณะที่พะแพงกำลังกระโดดเหยียบสัญญาณไฟ แจ๊สตะโกนว่า “แพงระวังกางเกงในหลุ่ก” (เสียงหัวเราะ)

2. เสนาสิงขาร่า AF ว่า “แกมาทำไม...เขาติดต่อผิดใช้ไหม จริงๆ แล้วจะติดต่อขาร่า เล็กจ้”

3. เขาเซาบอกว่า “จริงๆ ขาร่า (AF) ไม่อยากจะออกมาเปิดตัวกับขาร่า เล็กจ้ เพราะมีหลายงานติดต่อกลับมาแล้วได้”

4. เสนาสิงพูดกับไอซ์ว่า “เฮ้ย ยากมาก ไม่ได้อะไรเลยนะครับ หรือว่า โง่ นั่นเองนะครับ”

5. ขณะที่พะแพงกำลังกระโดดเหยียบสัญญาณไฟอยู่นั้น แจ๊สก็ตะโกนทักพะแพงขึ้นมาว่า “แพงระวังกางเกงในหลุ่ก” (เสียงหัวเราะ) เนื่องจากกระโปรงที่พะแพงใส่สั้นเกินไป



รายการเวทีทอง เวทีเธอ



รายการเกมพันหน้า เอื้ออาทร



รายการทีเด็ดลูกหนู

6. เมื่อพะแพงนั่งเก้าอี้เมื่อเข้ารอบเป็นอันดับ 1 แจ๊สทักพะแพงว่า “ระวังด้วยครับ ระวังด้วย” หอยพูว่า “ไม่ต้องระวังแล้ว กูเห็นแล้วครับ” (เสียงหัวเราะ) เนื่องจากกระโปรงที่พะแพงใส่นั้นสั้นเกินไป

7. น้อยและจาตุรงค์ใช้อุปกรณ์การแพทย์ต่างๆ มาสวมใส่ให้ตึกและทาสีที่หน้า

8. หลังจากที่เอามือไปจับศีรษะป้องมา โน้ตถามว่า “ใครมีอะไร ล้างมือบ้าง เหมือนسابหามากเลย” (เสียงสันทะเห่า)

9. จิ๊กเดินมาหาปองแล้วบอกว่า “เห็นเห็บมาแต่ไกลเลย”

ความรุนแรง ต่อวัตถุสิ่งของ (V3)	 รายการ Honey Hero คู่รัก นักสู้	1. แทะใช้เท้าถีบกระຈກທີ່เป็นอุปกรณ์การเล่นเกม หลังจากทีตอบคำถามผิด
ความรุนแรง ทางเพศ (V5)	   รายการ ทีเด็ดลูกหนี้  รายการ เกมพันหน้า เอื้ออาทร	1. จักถูกโน้ตตั้งเข้าไปพยายามจะลวนลามจัก 2. ภาพเหตุการณ์จำลองของลูกหนี้คนที่ 1 เล่าว่าตนถูกข่มขืน 3. นายจ้างของลูกหนี้คนที่ 5 พยายามใช้มือสัมผัส เพื่อจะล่วงละเมิดทางเพศ 4. จตุรงค์พยายามจะดึงผู้เข้าแข่งขันเข้ามาหอม

	 รายการเวทีทอง เวทีเธอ	5. แส้คใช้มือตีก้นอาจารย์ที่เป็น แขกรับเชิญในห้องส่ง
--	--	---

ตาราง ค-7 แสดงจำนวนการนำเสนอเรื่องภาพตัวแทนในรายการเกมโชว์

SLVR		สถานี	7HD	3HD	Work point	รวม
ภาพ ตัวแทน	(R1) ชนชั้น (Class)		1	0	0	1
	(R2) เชื้อชาติ/ชาติพันธุ์ (Race/Ethnic)		0	1	1	2
	(R3) เพศ (Sex)		2	1	1	4
	(R4) อายุ (Age)		0	1	0	1
	(R5) ความพิการ (Disabled)		0	0	0	0
	(R6) รูปร่างหน้าตา (Appearance)		4	2	4	10
รวม			7	5	6	18
รวมจำนวนทั้งหมด			32	33	22	87

ตาราง ค-8 แสดงฉากที่เข้าข่ายเนื้อหาไม่เหมาะสมด้านภาพตัวแทนในรายการเกมโชว์

ประเด็นที่ไม่เหมาะสม	ภาพรายการ	คำอธิบาย
ชนชั้น (R1)	 รายการ เกมพันหน้าเอื้ออาทร	1. ปาแปงเล่าบทบาทที่ตนได้รับว่า “เล่นเป็นคนจน สลัมอะไรอย่างนี้” ก็ถามกลับว่า “หรือจริงปะเนี่ย หน้าไม่ไห้ะไ่อน้อง” ปาแปงว่า “หน้าผมดูรวยไปใช่ไหม” ก็ว่า “ใช่หน้าดูดีไป...สลัมต้องหน้าอย่างด้านนั้น” (แล้วชี้ไปที่ตึก)
เชื้อชาติ/ชาติพันธุ์ (R2)	 รายการ เวทีทอง เวทีเธอ  รายการ Take Me Out Thailand	1. หอยพูดกับแจ้สว่า “แจ้สครับ เวลาแจ้สใส่แว่น พื่อเรียกตม.มากเลยอะ” แจ้สถามว่า “ทำไมครับ” หอยบอกว่า “เหมือนคนต่างด้าวมากเลยอะ” (เสียงหัวเราะ) 2. แน็คพูดว่า “ทางรัสเซียพูดแบบนี้ แล้วทางรัสเซียว่ายังไงบ้างครับ” แล้วเดินจากแอนนา (สาวรัสเซีย) มาหาเหมยลี่ (สาวไทย)

เพลง (R3)	 รายการ I Can See Your Voice Thailand   รายการเกมพันหน้า เอื้ออาทร  รายการศึก 12 ราศี	1. ครูอ้วนพูดว่า “อ้วนกำลังสงสัยในตัวอ้วนเองว่า ตกลงแล้วเขาเป็นชายที่แต่งเป็นทอม หรือเขาเป็นหญิงที่แต่งเป็นทอม หรือเขาเป็นทอมที่แต่งเป็นทอม” 2. จตุรงค์แต่งกายเลียนแบบเพศที่ 3 3. ตี๋แต่งกายเลียนแบบเพศที่สาม 4. เจ็บบอกก้องว่า “ป้าก้องเป็นคนสแกนคนที่มาทำงานกับเขา...ไม่รู้เอามาเซิร์ฟหรือเอามาเป็นผัว
อายุ (R4)	 รายการ ศึก 12 ราศี	1. พะแพงทายว่าก้องน่าจะเป็นราศีที่จะได้ลาจากบรืวาร และให้เหตุผลว่าอยู่ในวงการมานานแล้ว เสนา ลิง เลย์ พูดว่า “เหมือนแบบ เขาน่าจะตายไปนานแล้ว”

รูปร่างหน้าตา
(R6)



รายการ Honey Hero คู่รัก นักสู้



รายการกิ๊กคู่ สงครามเพลง

1. หมำพุดกับแพทว่า “คนปาก
แดงคือคนมีเสน่ห์ คนผมหยิก
คือคนมีเสน่ห์”

2. กิ๊กและคู่นำผู้เข้าร่วมแข่งขัน
2 คนที่อายุเท่ากัน ออกมาขึ้น
เปรียบเทียบกัน (เสียงหัวเราะ)

3. ตักถามต้นหอมว่า “หอม
เรียกใครพี่ดัง...มีงหน้าแก่กว่า
เขาอีกนะ”

4. กิ๊กล้อผู้เข้าแข่งขันว่า “อ้า
ปากมากไม่ได้ เพราะข้างบนคือ
ฟันปลอมล้วนๆ” (เสียง
หัวเราะ)

5. กิ๊กถามผู้เข้าร่วมแข่งขันว่า
“ผ่าศพแล้วสิคะ” ผู้เข้าร่วม
แข่งขันตอบว่า “กำลังจะผ่าคะ
กำลังจะเปิดเทอม” กิ๊กว่า “มีรี
ยังอาจารย์ใหญ่อยู่นี่” แล้วฉาย
มือไปที่ต้นหอม



รายการศึก 12 ราศี



รายการ I Can See Your Voice



รายการเวทีทอง เวทีเรอ



รายการที่ได้ลูกหนี้

6. แหม่มซี่ไปที่เขาเขาแล้วบอกว่า “ต้องขอแก้ข่าวสักนิดนึงนะคะ ที่เห็นอยู่ไม่ได้ท้องนะคะ มันอ้วนคะ”

7. เสนาสิงพูดว่าเบญ (นักร้องปริศนา) “เป็นครูนะครับสภาพไม่น่าใช่เลยนะครับ ไม่น่าจะเป็นครู”

8. แดงโมพูดว่าเบญ (นักร้องปริศนา) “เพี้ยนแน่นอนครับถ้าเขาแต่งตัวมาอย่างนี้ เสียงแบบตะกักร้องเพราะเนีย ผมบอกได้เลยว่าผมจะไม่เปลี่ยนผมยืนย่นอย่างนี้เลยว่ายังไงก็เพี้ยน”

9. แจ๊สถามพะแพงว่า “ช่วยดูหน่อยครับว่ามีเยอะมีน้อย” พะแพงตอบว่า “คิดว่าไม่มีเลยคะ” แจ๊สพูดว่า “ไม่ใช่ครับ สิวบนหน้าอ.มีเยอะหรือมีน้อย”

10. เงินเงินบอกว่า “พี่ปองแค่เข้าครัวก็ขอเบอร์ถึงแก๊สแล้ว” หลังจากปองบอกว่าตนชอบผู้หญิงที่มีหุ่นเหมือนลูกหนี้คนหนึ่ง

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล นางสาวน้ำทิพย์ พรหมเพชร
ประวัติการศึกษา ศิลปศาสตรบัณฑิต
สาขาการสื่อสารดิจิทัล
มหาวิทยาลัยแม่โจ้
ปีที่สำเร็จการศึกษา 2556
ประสบการณ์การทำงาน กุมภาพันธ์ 2556 – ปัจจุบัน
ตำแหน่ง เจ้าหน้าที่โสตทัศนศึกษา
ศูนย์บริการโลหิตแห่งชาติ สภากาชาดไทย
กรุงเทพมหานคร 10330

