

## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1.1 ที่มาและความสำคัญของเรื่องที่ศึกษา

โลกยุคปัจจุบันเป็นโลกที่ไร้พรมแดน ข้อมูลข่าวสารสามารถเดินทางจากประเทศหนึ่งไปยังประเทศอื่น ๆ ได้อย่างง่ายดาย สาเหตุเพราะการติดต่อสื่อสารซึ่งทำได้อย่างสะดวก ที่เราเรียกว่า Information Superhighway หรือ ทางด่วนข้อมูลข่าวสาร

ดังนั้น จึงเกิดธุรกิจการค้าและกิจกรรมต่าง ๆ ที่เป็น " ระหว่างประเทศ " ( International ) โดยที่ส่วนมากธุรกิจการค้า หรือกิจกรรมใด ๆ ที่เกิดขึ้นในที่แห่งหนึ่งแล้วประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก ก็จะเกิดการเดินทางข้ามไปยังที่อื่น ๆ เพื่อแสวงหาความสำเร็จเพิ่มขึ้น ยกตัวอย่าง กรณีที่เห็นได้เด่นชัดคือ ธุรกิจอาหารฟาสต์ฟู้ด ไม่ว่าจะเป็น แมคโดนัลด์ ปิสซ่า หรือ สเวนเซ็น ซึ่งได้รับความนิยมเป็นอย่างสูง คนเกือบจะทั้งโลกรู้จักฟาสต์ฟู้ดดังกล่าว ประเทศไทยก็เช่นเดียวกัน ธุรกิจอาหารฟาสต์ฟู้ดกำลังได้รับความนิยมเป็นอย่างยิ่ง จากในช่วงแรก ๆ ที่มีเพียงไม่กี่สาขา แต่ปัจจุบันนี้เราสามารถพบเห็นร้านอาหารฟาสต์ฟู้ดเกือบจะทุกแห่งที่เป็นจุดศูนย์รวมประชาชน เช่น ในห้างสรรพสินค้า ในโรงพยาบาลศูนย์แหล่งชุมชนใหญ่ ๆ และไม่ใช่เฉพาะในกรุงเทพฯ ขณะนี้ต่างจังหวัดก็เริ่มมีร้านอาหารฟาสต์ฟู้ดบ้างแล้ว เช่น ที่พัทยา ชลบุรี หรือ เชียงใหม่

รายการโทรทัศน์และภาพยนตร์ก็เช่นเดียวกันที่เป็น "ระหว่างประเทศ" จะเห็นได้ชัดกว่าในกรณีของภาพยนตร์ ซึ่งเพียงแต่ซื้อภาพยนตร์มาจากต่างประเทศนำมาแปลเป็นภาษาไทย แล้วนำออกฉายให้คนไทยได้ดู ส่วนรายการโทรทัศน์ ถ้าไม่นับรวมรายการของเคเบิลทีวีบางรายการที่ใช้วิธีซื้อลิขสิทธิ์รายการมาจากต่างประเทศนำมาแปลเป็นภาษาไทยและนำออกอากาศเช่นเดียวกับภาพยนตร์ รายการที่คนไทยผลิตขึ้นเองก็มีหลายรายการที่อาศัยต้นแบบจากรายการของต่างประเทศ ไม่ว่าจะเป็นการลอกเลียนแบบหรือการซื้อลิขสิทธิ์อย่างถูกต้องก็ตาม เช่น รายการทอล์กโชว์ รายการวาไรตี้ หรือแม้กระทั่งรายการข่าว และแน่นอนรายการเกมโชว์ข้ามชาติก็เช่นเดียวกันที่เป็นรายการ " ระหว่างประเทศ " หรือ " รายการข้ามชาติ "

รายการเกมโชว์เป็นรายการหนึ่งที่ได้รับ ความสนใจจากประชาชน เพราะเป็นรายการที่สนุกสนานและคนดูได้มีความรู้สึกร่วม แต่รายการเกมโชว์มีมานานพอสมควรแล้ว และปัจจุบันนี้ก็มีหลายรายการ ดังนั้นผู้ผลิตรายการเกมโชว์จึงจะต้องหาวิธีที่จะทำให้เกมโชว์ของตนประสบความสำเร็จและได้รับความสนใจจากประชาชน ซึ่งวิธีหนึ่งก็คือการนำเกมโชว์ที่ประสบความสำเร็จในต่างประเทศมาเป็นรูปแบบในการผลิตอย่างเช่นกรณีของ "SHOW BY SHOBAI" ซึ่งเป็นรายการที่ซื้อลิขสิทธิ์มาจากประเทศญี่ปุ่น แล้วนำมาผลิตโดยอาศัยรูปแบบดั้งเดิม แต่ปรับให้เหมาะสมกับคนไทยโดยที่ยังคงใช้โครงสร้างรายการ ชื่อรายการ เช่นเดียวกับรายการดั้งเดิม ซึ่งนับว่าเป็นการทำทนายและนำคิดตามว่ารายการ "SHOW BY SHOBAI" ในประเทศไทยจะประสบความสำเร็จเช่นเดียวกับในประเทศญี่ปุ่นและเช่นเดียวกับธุรกิจข้ามชาติอื่น ๆ หรือไม่

## 1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อศึกษาแนวความคิดรูปแบบและกระบวนการผลิตแต่ละขั้นตอนของรายการเกมโชว์ "SHOW BY SHOBAI"
2. เพื่อศึกษาการผลิตรายการเกมโชว์ข้ามชาติ ตั้งแต่การติดต่อซื้อลิขสิทธิ์รายการ จนถึงการออกอากาศ
3. เพื่อศึกษาถึงปัญหาและอุปสรรคในการผลิตรายการเกมโชว์ข้ามชาติ
4. เพื่อเสริมสร้างประสบการณ์การทำงานจริง และเปรียบเทียบกับ การเรียนในมหาวิทยาลัยว่าสอดคล้อง และแตกต่างกันอย่างไร

## 1.3 ขอบเขตการศึกษาค้นคว้า

มุ่งศึกษาการผลิตรายการเกมโชว์ "SHOW BY SHOBAI" ว่ามีขั้นตอนการผลิตรายการอย่างไร โดยเริ่มจากการติดต่อซื้อลิขสิทธิ์การผลิตรายการ เพื่อออกอากาศในประเทศไทย และมีปัญหาและอุปสรรคอะไรบ้างแตกต่างจากรายการที่ไม่ใช่รายการข้ามชาติอย่างไร

อนึ่ง การศึกษาครั้งนี้มุ่งเน้นในช่วงที่เข้าร่วมปฏิบัติงานในรายการเกมโชว์ " SHOW BY SHOBAI " ระหว่างเดือน พฤศจิกายน - ธันวาคม 2538

#### 1.4 วิธีการศึกษาค้นคว้า

1. ศึกษาจากการเข้าร่วมปฏิบัติงานการผลิตรายการเกมโชว์ " SHOW BY SHOBAI " ที่บริษัทกันตนา อินเตอร์คอมมูนิเคชั่น จำกัด เป็นเวลา 2 เดือน ( พ.ย. - ธ.ค. 2538 )
2. ศึกษาจากการรวบรวมข้อมูลและเอกสารของรายการเกมโชว์ " SHOW BY SHOBAI " ทั้งโครงการรายการและบทโทรทัศน์ของรายการ
3. ศึกษาจากการสอบถามพูดคุยกับทีมงานการผลิตรายการเกมโชว์ " SHOW BY SHOBAI " ถึงรายละเอียดในการผลิตแต่ละขั้นตอน
4. ศึกษาจากการค้นคว้าข้อมูลเอกสารทฤษฎีการผลิตรายการโทรทัศน์
5. ศึกษาจากสารนิพนธ์ที่เกี่ยวข้องกับการผลิตรายการเกมโชว์
6. ศึกษาเพิ่มเติมจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ เช่น หนังสือพิมพ์ นิตยสาร และการประชุมสัมมนา

#### 1.5 ประโยชน์ที่ได้รับจากการศึกษาค้นคว้า

1. ได้รับทราบถึงการทำงานการผลิตรายการโทรทัศน์จริง ๆ ซึ่งแตกต่างไปจากที่มีการเรียนการสอนอยู่ในมหาวิทยาลัย
2. ได้รับทราบถึงรูปแบบแนวความคิดและกระบวนการการผลิตรายการเกมโชว์ " SHOW BY SHOBAI "
3. ได้รับทราบถึงอุปสรรคและปัญหาต่าง ๆ ในการผลิตรายการเกมโชว์ " SHOW BY SHOBAI "
4. ได้รับทราบถึงระบบการทำงานของบริษัทกันตนาฯ ซึ่งถือเป็นบริษัทยักษ์ใหญ่ในวงการโทรทัศน์ของประเทศไทย

## 5. เป็นการเตรียมความพร้อมในการที่จะออกไปประกอบอาชีพในอนาคต

### สรุปท้ายบท

ในยุคปัจจุบันกิจกรรมต่าง ๆ ที่เป็น “ระหว่างประเทศ” เกิดขึ้นมากมาย รายการโทรทัศน์ก็เช่นเดียวกัน รายการเกมโชว์ก็เป็นรายการโทรทัศน์ที่เป็น “ระหว่างประเทศ” หรือที่เราเรียกว่า “รายการข้ามชาติ”

" SHOW BY SHOBAI " เป็นรายการเกมโชว์ของประเทศญี่ปุ่นที่ประเทศไทยซื้อลิขสิทธิ์มาโดย บริษัทกันตนา อินเตอร์คอมมูนิเคชั่น จำกัด

ดังนั้น จึงน่าสนใจที่จะศึกษาแนวความคิด รูปแบบและกระบวนการผลิตว่าเป็นอย่างไร จะประสบความสำเร็จเช่นเดียวกับกิจกรรมอื่น ๆ ที่เป็น “ระหว่างประเทศ” หรือไม่ และมีปัญหาอุปสรรคอะไรบ้าง โดยศึกษาจากการเข้าร่วมปฏิบัติงานจริงกับทีมงานผลิตรายการเกมโชว์ " SHOW BY SHOBAI " เป็นเวลา 2 เดือน รวมทั้งการศึกษาข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ

จํานักรหอสมุด