

บทที่ 2

รายการเกมโชว์ " SHOW BY SHOBAI "

" SHOW BY SHOBAI " เป็นรายการเกมโชว์ประเภทควิซโชว์ที่ทางบริษัท กันตนา อินเตอร์คอมมูนิเคชั่น จำกัด ซื้อลิขสิทธิ์รายการมาจากบริษัท Nippon Television Network Cooperation (NTV) ประเทศญี่ปุ่น โดยที่ยังใช้ชื่อและรูปแบบ เดียวกันกับ " SHOW BY SHOBAI " แห่งประเทศญี่ปุ่น ซึ่งนอกจากประเทศไทยแล้ว ยังมีประเทศอื่น ๆ อีก เช่น จีน ฮองกง อิตาลีที่ซื้อลิขสิทธิ์รายการ " SHOW BY SHOBAI " จาก NTV ประเทศญี่ปุ่นเพื่อนำไปผลิตในประเทศของตน

รายการเกมโชว์เป็นคำทับศัพท์ภาษาอังกฤษ คือ Game Show หมายถึงรายการที่มีกิจกรรม หรือกระบวนการ หรือกลยุทธ์ หรือรูปแบบของพฤติกรรมของคน หรือกลุ่ม คนที่ใช้ทักษะทางร่างกาย หรือความสามารถทางสติปัญญา เพื่อแสดงความสามารถให้ ปราบฏออกมา หรือเพื่อเป็นการแข่งขันระหว่าง 2 ฝ่ายขึ้นไป ภายใต้กฎหรือกติกาที่ ตกลงกันได้

รายการเกมโชว์แบ่งเป็น 2 รูปแบบใหญ่ ๆ คือ ¹

1. รายการประเภทเกม (Game) เป็นกิจกรรม หรือการแข่งขันที่ ใช้ทักษะของร่างกาย กับสติปัญญา ใช้ทักษะกล้ามเนื้อ ความ ว่องไว การสังเกต ปฏิภาณไหวพริบ ความรู้รอบตัว ตลอดจนการ เลี้ยงทาย
2. รายการแข่งขันตอบปัญหาโดยตรง (Quiz Show) เป็นรายการ ที่ผู้แข่งขันมาตอบ ปัญหาทางความรู้ (Knowledge) หรือเชาว์ (Intellectual)

¹ พิไลวรรณ ปุกหุด ป मुख ศุภสาร การจัดรายการวิทยุโทรทัศน์ เอกสารการสอน สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัย สุโขทัยธรรมาราช 2530 หน้า 25.

สาเหตุที่ " SHOW BY SHOBAI " ได้รับความนิยมนั้นเพราะ " SHOW BY SHOBAI " เป็นรายการเกมโชว์ประเภทควิซโชว์แบบใหม่ที่ได้รับการออกแบบเพื่อนำความหลากหลาย ความแปลก ความเป็นไปได้ในโลกของสิ่งประดิษฐ์ ผลิตภัณฑ์และสาขาอาชีพต่างๆรอบโลกซึ่งแตกต่างกันออกไปตามสิ่งแวดล้อมของแต่ละประเทศ โดยเฉพาะอย่างยิ่งธุรกิจและอาชีพจากต่างประเทศซึ่งมีอีกหลากหลายประเภทที่ผู้ชมไม่เคยเห็นมาก่อนซึ่งเป็นอีกจุดประสงค์ของ " SHOW BY SHOBAI " ที่จะนำเสนอวัฒนธรรมที่แตกต่างกันออกไป เฉพาะ " SHOW BY SHOBAI " ในประเทศญี่ปุ่นเอง ได้ดำเนินการผลิตรายการมาแล้วกว่าครึ่งทศวรรษ ออกอากาศในช่วงเวลาที่มีผู้ชมสูงสุดเป็นเวลา 4 ปี มีเรตติ้งสูงกว่า 20%

สำหรับประเทศไทย " SHOW BY SHOBAI " ออกอากาศทุกวันเสาร์ เวลา 13.00 น. - 14.00 น. ทางสถานีโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 5 โดยเริ่มแพร่ภาพออกอากาศเมื่อวันที่ 9 กันยายน 2538 ซึ่งจะต้องคอยดูว่าประสบความสำเร็จหรือไม่

เทคนิคการผลิตรายการเกมโชว์ประเภทควิซโชว์²

1. จุดเด่นของรายการ ควรทำรายการให้แปลกจากรายการอื่น และมีเอกลักษณ์ของตัวเอง ทั้งในเรื่องของชื่อรายการ วิธีการแข่งขันคำถาม ของรางวัล พิธีกร ผู้เข้าร่วมแข่งขัน เป็นต้น เพราะ รายการประเภทนี้โดยพื้นฐานแล้วจะคล้ายกันทุกรายการ คือ เป็นรายการถาม-ตอบปัญหา ดังนั้น หากสามารถสร้างจุดเด่นให้แก่รายการได้ก็น่าจะสนใจ และผู้ชมสามารถจดจำได้ดี
2. กำหนดวัตถุประสงค์ที่แน่นอน ควรตั้งวัตถุประสงค์ของรายการว่า เพื่ออะไร ให้ความรู้เรื่องอะไร แก่ใคร กติกาเป็นอย่างไร และควรมีการทดสอบคำถามกับผู้ที่จะมาตอบคำถามมาก่อน เพื่อดูความ

² กรรณิกา ตันติการุณย์ การผลิตรายการเกมโชว์รายการทำทาย สารนิพนธ์คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ หน้า 9

ยากง่ายของคำถามว่าเหมาะสมหรือไม่ ควรให้ผู้ทรงคุณวุฒิเป็นผู้ดูแลคำถาม เพื่อไม่ให้เกิดความผิดพลาด และที่สำคัญคือไม่ควรทำให้ผู้เข้าร่วมรายการรู้สึกเสียหน้าเมื่อแพ้ มิฉะนั้นจะไม่มีใครกล้ามาร่วมรายการ

3. พิจารณารายละเอียดที่จะทำให้รายการน่าสนใจ รายละเอียดต่าง ๆ จะช่วยเพิ่มสีสันให้กับรายการ หากทำได้เหมาะสม เช่น การใช้ภาพประกอบ เทปโทรทัศน์ ผู้ชมในห้องส่งควรมีหรือไม่ มุมกล้อง ควรเป็นลักษณะใด ฯลฯ ก็ยังเป็นส่วนที่จะทำให้รายการน่าสนใจได้เช่นเดียวกัน

รายการเกมโชว์จะประสบความสำเร็จขึ้นอยู่กับพื้นฐานของสิ่งดึงดูดใจดังต่อไปนี้³

1. ชวนหัว (Comedy) คือ มีการแทรกอารมณ์ขัน ชวนหัว ไม่ว่าจะโดยตัวพิธีกร ผู้เข้าร่วมแข่งขันหรือตัวเกมโชว์เอง ทำให้เป็นพลังดึงดูดผู้ชมได้มาก เพราะคนเราชอบที่จะหัวเราะ และสนุกสนาน
2. ความขัดแย้ง (Conflict) เพราะความขัดแย้งเป็นสิ่งดึงดูดใจอีกสิ่งหนึ่งที่มีคุณค่า ใช้ได้อย่างกว้างขวางในรายการเกือบทุกประเภท รายการเกมโชว์ หรือรายการที่มีการแข่งขันเป็นการให้ผู้ร่วมรายการอยู่ในสถานการณ์ที่มีความขัดแย้ง
3. การมีส่วนร่วม (Participation) การมีส่วนร่วมในรายการเกมโชว์ หมายถึง การที่ผู้ชมรู้สึกมีส่วนเกี่ยวข้องกับรายการที่กำลังดำเนินอยู่ในจอโทรทัศน์นอกจากนี้ความคุ้นเคยก็ช่วยสร้าง

³ พิไลวรรณ ปุกหุด ปมขุ ศุภสาร อ่างแล้ว หน้า 27

บรรยากาศการมีส่วนร่วมได้ คือ ผู้ชมรู้จักหรือคุ้นเคยกับผู้เข้าร่วมแข่งขัน จะทำให้ผู้ชมรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของรายการอย่างรวดเร็ว

4. ความสนใจของมนุษย์ (Human Interest) การที่ผู้ชมจะติดตามรายการเกมโชว์นั้น ส่วนหนึ่งมาจากความสนใจ ความอยากรู้อยากเห็น

นอกจากทั้ง 4 ข้อนี้แล้ว ยังมีสิ่งดึงดูดใจอื่น ๆ อีก เช่น แรงดึงดูดทางเพศ ซึ่งทำให้มีพิธีกรชายและหญิงคู่กัน หรือ การเร้าอารมณ์ คือ การที่ผู้ชมเอาใจช่วยผู้เข้าร่วมแข่งขันที่กำลังจะแพ้

2.1 ชื่อรายการเกมโชว์ " SHOW BY SHOBAI "

ชื่อรายการเกมโชว์ " SHOW BY SHOBAI " ในประเทศไทยจะเหมือนกับชื่อรายการในประเทศญี่ปุ่น เพราะเป็นรายการที่บริษัทกันตนาฯ ชื่อลิขสิทธิ์รายการมาจาก NTV แห่งประเทศญี่ปุ่น จึงต้องใช้ชื่อเดียวกัน

คำว่า " SHOBAI " เป็นภาษาญี่ปุ่น ตรงกับภาษาอังกฤษคำว่า Business ซึ่งก็คือธุรกิจ การค้า สินค้า อาชีพ เพราะฉะนั้น " SHOW BY SHOBAI " จึงเป็นรายการเกมโชว์ประเภทควิซโชว์ที่เกี่ยวกับเรื่องความแปลก ความเป็นไปได้ในโลกของสิ่งประดิษฐ์ ผลิตภัณฑ์ และสาขาอาชีพต่าง ๆ รอบโลกซึ่งแตกต่างกันออกไป

2.2 วัตถุประสงค์ของรายการเกมโชว์ " SHOW BY SHOBAI "

วัตถุประสงค์ของรายการเกมโชว์ " SHOW BY SHOBAI " คือ การให้ความรู้ และความบันเทิง กล่าวคือให้ความรู้เกี่ยวกับเรื่องความแปลก ความเป็นไปได้ในโลกของสิ่งประดิษฐ์ และสาขาอาชีพต่าง ๆ ทั่วโลกซึ่งแตกต่างกันออกไป โดยนำเสนอออกมาในรูปแบบของรายการเกมโชว์ประเภทควิซโชว์ เป็นการให้ความบันเทิงไปในตัวซึ่งวิธีนี้จะได้ผลดีกว่าการให้ความรู้โดยตรง

ยิ่งไปกว่านั้น วันเวลาออกอากาศเป็นวันเสาร์ เวลา 13.00 น. ซึ่งเป็นวันพักผ่อน ผู้ชมคงไม่ต้องการรับความรู้โดยตรง นำเสนอออกมาในรูปแบบโชว์ เพื่อความบันเทิงจะเหมาะสมกว่า

2.3 กลุ่มเป้าหมายของรายการเกมโชว์ " SHOW BY SHOBAI "

กลุ่มเป้าหมายของรายการเกมโชว์ " SHOW BY SHOBAI " มีอยู่ 2 กลุ่มด้วยกัน คือ

1. กลุ่มเยาวชนอายุ 15 ปีขึ้นไป จนถึงอายุ 25 ปี
2. กลุ่มครอบครัวในเมืองที่มีการศึกษา

สาเหตุที่มีกลุ่มเป้าหมาย 2 กลุ่ม ก็เนื่องมาจากเนื้อหา และรูปแบบของรายการ กล่าวคือ

กลุ่มเป้าหมายแรกที่เยาวชนอายุ 15 ปีขึ้นไปจนถึงอายุ 25 ปี จะดูรายการเพื่อที่จะคอยดูผู้เข้าร่วมแข่งขัน ซึ่งก็เป็นดารานักแสดง นักร้อง และบุคคลที่เป็นที่รู้จักในวงการโทรทัศน์ซึ่งเป็นลักษณะของกลุ่มเป้าหมายกลุ่มแรกที่นิยมชื่นชอบดารานักแสดง นักร้องทั้งหลาย

กลุ่มเป้าหมายที่สองเป็นกลุ่มครอบครัวในเมืองที่มีการศึกษาสนใจที่จะดูรายการ เพราะต้องการหาความรู้เกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ในรายการ เนื่องจากรายการเกมโชว์ " SHOW BY SHOBAI " เป็นรายการที่นำเสนอเรื่องราวความรู้เกี่ยวกับเรื่องความแปลกความเป็นไปได้ในโลกของสิ่งประหลาดและสาขาอาชีพต่าง ๆ ทั่วโลก ซึ่งแตกต่างกันออกไป

จะเห็นได้ว่ากลุ่มเป้าหมายทั้ง 2 กลุ่มนี้ ทางทีมงานผลิตรายการกำหนดขึ้นโดยอาศัยปัจจัย " ความสนใจของมนุษย์ " (Human Interest) คือ ในเมื่อเนื้อหาและรูปแบบของรายการเป็นรายการให้ความรู้ในรูปแบบบันเทิงและผู้เข้าร่วมแข่งขันเป็นดารานักแสดง นักร้องก็กำหนดกลุ่มคนที่สนใจหาความรู้ และกลุ่มคนที่นิยมชื่นชอบดารานักแสดง นักร้องเป็นกลุ่มเป้าหมายของรายการ

2.4 รูปแบบของรายการ " SHOW BY SHOBAI "

รูปแบบของรายการ " SHOW BY SHOBAI "เป็นการแข่งขันตอบปัญหาซึ่งมีอยู่ทั้งหมด 5 ข้อ ด้วยกัน คือ

1. ปัญหา " ของอย่างนี้มีด้วย "
2. ปัญหา " แปลกอย่างนี้มีด้วย "
3. ปัญหา " ของอย่างนี้มีด้วย "
4. ปัญหา " ราคาอย่างนี้มีด้วย "
5. ปัญหา " เรื่องอย่างนี้มีจริงหรือ "

ปัญหาทั้ง 5 ข้อนี้จะ เป็นเทปโทรทัศน์ที่ได้ทำการบันทึกมาจากทั่วโลกซึ่งทางบริษัทกันตนาฯ ซื้อลิขสิทธิ์มาจาก NTV แห่งประเทศญี่ปุ่น เช่นเดียวกับลิขสิทธิ์รายการ

ผู้เข้าร่วมแข่งขัน ซึ่งในแต่ละครั้งจะมี 4 คนส่วนใหญ่จะเป็นดารานักแสดง นักร้อง หรือบุคคลที่เป็นที่รู้จักในวงการโทรทัศน์ต้องแข่งขันตอบเพื่อให้ได้คะแนน

ผู้เข้าร่วมแข่งขัน เป็นส่วนประกอบที่มีผลต่อรายการเกมโชว์ มาก เพราะอาจเป็นผู้สร้างบรรยากาศของรายการให้สนุกสนาน เนื่องจากพวกเขาทำหน้าที่เสนอตัวเกมไปสู่ผู้ชมโดยตรง ดังนั้น การคัดเลือกผู้ร่วมรายการจึงต้องพิถีพิถันโดยปกติแล้วผู้ร่วมแข่งขันมี 2 กลุ่ม คือ

1. แขกรับเชิญ ได้แก่ ดารานักแสดง นักร้อง หรือบุคคลที่มีชื่อเสียงในวงการโทรทัศน์
2. ผู้เข้าร่วมแข่งขันจากที่บ้าน ⁴

⁴ วรรณิกา ตันติการุณย์ อ่างแล้ว หน้า 13

การตอบคำถามจะแบ่งเป็น 2 วิธีคือ แย่งกันกดปุ่มตอบเพื่อให้ได้คะแนนจะใช้วิธีนี้ในการตอบปัญหาข้อที่ 1 และข้อที่ 3 ส่วนอีกวิธีหนึ่งเป็นการเขียนตอบ(WRITTEN QUIZ) ในข้อที่ 2 4 และ 5 และเมื่อตอบคำถามแล้วผู้เข้าร่วมแข่งขันจะต้องให้เหตุผลโดยพิธีกรจะเดินเข้าไปถามที่ที่นั่งของผู้เข้าร่วมแข่งขัน

เมื่อผู้เข้าร่วมแข่งขันคนใดตอบถูกก็จะได้รับคะแนนตามที่ตัวเองทำไว้ก่อนตอบปัญหา ซึ่งระดับคะแนนมีอยู่ 5 ระดับ คือ 10 20 30 40 50 คะแนนเหล่านี้จะถูกควบคุมโดยคอมพิวเตอร์ คะแนนทั้งหมดจะคูณด้วย 100 เป็นคะแนนรวม และมีคะแนนพิเศษที่ระดับคะแนน 40 ซึ่งถ้าผู้เข้าร่วมแข่งขันตอบถูกก็จะได้เพิ่มอีก 40 คะแนน จากคนที่คะแนนสูงสุด เรียกว่าการขโมยคะแนน

รางวัลที่ผู้เข้าร่วมแข่งขันจะได้รับ คือ เงินรางวัลตามจำนวนคะแนนที่ทำไว้ สำหรับผู้ที่ทำคะแนนได้มากที่สุดจะได้เหรียญ " SHOW BY SHOBAI " มูลค่า 10,000 บาท และสำหรับผู้ที่ทำคะแนนได้ถึง 20,000 คะแนนจะได้รับรางวัลม้าทองคำ ซึ่งมีมูลค่าถึง 200,000 บาท

2.5 เนื้อหาของรายการเกมโชว์ " SHOW BY SHOBAI "

ปัญหาข้อที่ 1 " ของอย่างนี้ก็มีด้วย " เป็นภาพคำถามที่เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ สิ่งประดิษฐ์พื้นฐานทางเศรษฐกิจ หรือภาพของการทำงานอย่างหนึ่ง ก่อนที่จะตอบคำถามผู้เข้าร่วมแข่งขันทั้ง 4 คน จะต้องกดคะแนนก่อนแล้วจึงแย่งกันกดปุ่มเพื่อตอบคำถาม โดยพิธีกรจะเป็นผู้ให้สัญญาณในการกดคะแนนและกดปุ่มตอบ ผู้เข้าร่วมแข่งขันที่ตอบถูกจะได้คะแนนตามที่กดไว้

ปัญหาข้อที่ 2 " แปลกอย่างนี้ก็มีด้วย " เป็นภาพอาชีพและเรื่องราวแปลก ๆ จากทั่วทุกมุมโลก เป็นความรู้ คำถามข้อนี้เป็นการเขียนคำตอบลงในแผ่นป้ายที่เตรียมไว้ เมื่อชมเทปโทรทัศน์คำถามเสร็จ ผู้เข้าร่วมแข่งขันจะเขียนตอบลงในแผ่นป้าย จากนั้นจะต้องกดคะแนนก่อนแล้วจึงให้ผู้เข้าร่วมแข่งขันตอบ ช่วงนี้พิธีกรจะเดินเข้าไปถามเหตุผล การตอบของผู้เข้าร่วมแข่งขันทั้ง 4 คน แล้วจึงเฉลยปัญหา ผู้ที่ตอบถูกก็จะได้คะแนนไปตามที่กดคะแนนไว้ในข้อนี้

ปัญหาข้อที่ 3 " ของอย่างนี้ก็มีด้วย " เป็นภาพคำถามลักษณะเดียวกับข้อที่ 1 คือจะต้องแย่งกันกดตอบ ปัญหาข้อที่ 1 และข้อที่ 3 นี้ ถ้าผู้เข้าร่วมแข่งขันคนใดตอบผิดมากกว่า 2 ครั้งจะถูกกลบโทษโดยการขึ้น และไม่มีสิทธิ์ตอบคำถามอีก ส่วนคนอื่น ๆ ก็แย่งกันตอบต่อไป จนกว่าจะมีคนตอบถูก และได้คะแนนไปตามคะแนนที่กดได้

ปัญหาข้อที่ 4 " ราคาอย่างนี้ก็มีด้วย " เป็นภาพคำถามเกี่ยวกับราคาของสินค้าหรือบริการในต่างประเทศทั่วทุกมุมโลก ผู้เข้าร่วมแข่งขันจะต้องเขียนตอบในแผ่นป้ายว่าสินค้าหรือบริการอะไรมีราคาแพงที่สุดและเรียงลำดับไปยังสินค้าหรือบริการที่มีราคาแพงน้อยที่สุด จากนั้นพิธีกรจะให้ผู้เข้าร่วมแข่งขันกดคะแนนแล้วจึงให้ตอบคำถาม โดยพิธีกรจะถามเหตุผลของคำตอบก่อนจะเฉลยปัญหา

อนึ่ง ช่วงแรก ๆ ของการผลิตรายการ ปัญหาข้อที่ 4 นี้ไม่ได้เป็นปัญหาเกี่ยวกับราคาสินค้าหรือบริการ แต่จะเป็นปัญหาลักษณะเดียวกันกับปัญหาข้อที่ 2 สาเหตุที่เปลี่ยนมาเป็นปัญหาเกี่ยวกับราคาสินค้าหรือบริการ ก็เพื่อให้มีความแปลก ความสนุกสนานเพิ่มขึ้น

ปัญหาข้อที่ 5 " เรื่องอย่างนี้มีจริงหรือ " เป็นปัญหาเขียนตอบ ภาพคำถามจะเป็นเรื่อง 4 เรื่อง ให้ผู้เข้าร่วมแข่งขันตอบว่าเรื่องใดเป็นเรื่องจริง เรื่องใดเป็นเรื่องไม่จริง ซึ่งในแต่ละครั้งจะไม่เหมือนกัน บางครั้งอาจให้ผู้เข้าร่วมแข่งขันตอบเรื่องที่เป็นความจริง บางครั้งอาจให้ตอบเรื่องที่ไม่เป็นความจริง เมื่อผู้เข้าร่วมแข่งขันตอบคำถามลงในแผ่นป้ายแล้ว พิธีกรจะให้สัญญาณกดคะแนนก่อนที่จะให้ผู้เข้าร่วมแข่งขันตอบคำถาม โดยที่พิธีกรจะเดินเข้าไปถามเหตุผล เช่นเดียวกับปัญหาข้อที่ 2 และ 4 จากนั้นพิธีกรจึงเฉลยคำตอบ ผู้ที่ตอบถูกก็จะได้คะแนนตามที่กดได้ อนึ่ง ปัญหาที่เป็นปัญหาเขียนตอบคือ ปัญหาข้อที่ 2 4 และ 5 อาจจะมีผู้เข้าร่วมแข่งขันตอบถูกมากกว่า 1 คนได้

คะแนนที่ผู้แข่งขันกดได้ในแต่ละข้อ ถ้าตอบถูกคะแนนจะถูกคูณด้วย 100 ออกมาเป็นคะแนนจริงและมีระดับคะแนนพิเศษ คือระดับคะแนนที่ 40 ถ้าผู้เข้าร่วมแข่งขันกดได้ 40 คะแนน และตอบคำถามถูก นอกจากจะได้คะแนนที่กดได้แล้ว ยังจะได้คะแนนพิเศษอีก 40 คะแนน ซึ่งเอามาจากผู้เข้าร่วมแข่งขันคนอื่นที่มีคะแนนสูงที่สุดรวมแล้วก็เป็น 80 คะแนน เมื่อคูณด้วย 100 ก็จะได้คะแนนจริงถึง 8,000 คะแนน ส่วน

ผู้เข้าร่วมแข่งขันที่ถูกขโมยคะแนน คะแนนก็จะลดลงไป ยกตัวอย่างเช่น ปัญหาในข้อที่ 4 " ราคาอย่างนี้มีจริงหรือ " ผู้เข้าร่วมแข่งขันคนที่ 1 กดคะแนนได้ 40 คะแนน และตอบคำถามในข้อนี้ถูกก็จะได้คะแนน 40 คูณ 100 เท่ากับ 4,000 คะแนน รวมกับคะแนนพิเศษอีก 40 คะแนน จากผู้เข้าร่วมแข่งขันคนที่ 2 ซึ่งมีคะแนนสูงสุดในขณะนั้น คือ 100,00 คะแนน เท่ากับเพิ่มอีก $40 \times 100 = 4,000$ คะแนน รวมทั้งหมดในข้อนี้ ผู้เข้าร่วมแข่งขันคนที่ 1 ได้คะแนนไป 8,000 คะแนน และรวมคะแนนเดิมที่ทำให้ไว้อีก 3,000 คะแนน ผู้เข้าร่วมแข่งขันคนที่ 1 จะมีคะแนนถึง 11,000 คะแนน และสำหรับผู้เข้าร่วมแข่งขันคนที่ 2 เมื่อถูกขโมยคะแนนไป 4,000 คะแนน ก็จะเหลือคะแนนเพียง 6,000 คะแนน เพราะฉะนั้นจะเห็นได้ว่า ถ้ายังมีปัญหาเหลืออยู่ ผู้เข้าร่วมแข่งขันทุกคนจะมีสิทธิ์ทำคะแนนได้มาก และเป็นผู้ชนะเลิศได้ เมื่อตอบคำถามครบทุกข้อแล้ว ผู้เข้าร่วมแข่งขันแต่ละคนทำคะแนนได้เท่าไร จะได้รับเงินรางวัลตามจำนวนคะแนนที่ทำได้เช่นผู้เข้าร่วมแข่งขันคนที่ 1 ทำคะแนนได้ 14,000 คะแนนจะได้รับเงินรางวัล 14,000 บาท และผู้เข้าร่วมแข่งขันคนที่ 1 นี้เป็นผู้ชนะเลิศก็จะได้รับเงินรางวัล " SHOW BY SHOBAI " มูลค่า 10,000 บาท รวมแล้วเงินรางวัลที่ผู้เข้าร่วมแข่งขันคนที่ 1 จะได้รับเท่ากับ 24,000 บาท และถ้ามีผู้เข้าร่วมแข่งขันคนใดทำคะแนนได้ถึง 20,000 คะแนนจะได้รางวัลใหญ่ของรายการ คือ ม้าทองคำ ซึ่งมีมูลค่าถึง 200,000 บาท

2.6 พิธีกรรายการเกมโชว์ " SHOW BY SHOBAI "

พิธีกรรายการเกมโชว์ " SHOW BY SHOBAI " เป็นพิธีกรชายคู่คือ คุณบุญยอด สุขถิ่นไทย ผู้ประกาศข่าวทางสถานีโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 5 และคุณสุรศักดิ์ วงศ์ไทย นักแสดงที่มีบุคลิกสนุกสนานร่าเริง ซึ่งบุคลิกของพิธีกรทั้ง 2 คน จะตรงกับวัตถุประสงค์ของรายการ คือให้ความรู้ความบันเทิง เพราะคุณบุญยอด เป็นคนที่มีบุคลิกน่าเชื่อถือ ผู้ชมจะให้ความเชื่อถือ รู้สึกว่ารายการมีสาระ ส่วนคุณสุรศักดิ์ค่อนข้างเป็นคนสนุกสนาน เป็นกันเองเป็นคนที่ให้ความบันเทิงแก่ผู้เข้าร่วมแข่งขันและผู้ชมที่บ้านได้ดี

สาเหตุที่พิธีกรเป็นชายคู่ เพราะรายการเกมโชว์ " SHOW BY SHOBAI " ของประเทศญี่ปุ่นมีพิธีกรเป็นชายคู่ เมื่อเราใช้รูปแบบรายการเหมือนกัน ดังนั้น พิธีกรก็ควรจะเป็นชายคู่ เช่นเดียวกัน

แต่เนื่องจากพิธีกรเป็นชายคู่ ซึ่งอาจทำให้บรรยากาศของรายการไม่สดชื่นหรือเป็นที่ดึงดูดใจของผู้ชมเท่าที่ควรจึงมีการเพิ่มผู้ช่วยพิธีกรขึ้นมา เป็นผู้หญิงเรียกว่า SHOBAI PRETTY ซึ่งรายการดั้งเดิมในประเทศญี่ปุ่นไม่มี SHOBAI PRETTY ทำหน้าที่แจกอุปกรณ์ในการเล่นเกมที่แก่ผู้เข้าร่วมแข่งขัน และเป็นผู้เชิญรางวัลเหรียญ SHOW BY SHOBAI SHOBAI PRETTY จะเปลี่ยนไปทุก ๆ 2 อาทิตย์

สำหรับรายการเกมโชว์แล้ว พิธีกรมีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะ รายการประเภทนี้ พิธีกรจะต้องทำหน้าที่รับผิดชอบความเป็นไปของรายการตลอดเวลาด้วยความสามารถของตนเองรายการเกมโชว์มีลักษณะเหมือนรายการสด พิธีกรจึงจะต้องใช้ปฏิภาณ และไหวพริบของตน สร้างบทขึ้นมาเองในรายการ และจะต้องสร้างบรรยากาศความเป็นกันเอง ทั้งกับผู้เข้าร่วมแข่งขัน และผู้ชมในห้องส่ง และผู้ชมทางบ้านไปพร้อม ๆ กัน ⁵

2.7 วันเวลาและระยะเวลาออกอากาศรายการเกมโชว์ " SHOW BY SHOBAI "

รายการเกมโชว์ " SHOW BY SHOBAI " จะออกอากาศทุก ๆ วันเสาร์ เวลา 13.00 น. - 14.00 น. ทางสถานีโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 5 โดยเริ่มออกอากาศตอนแรกเมื่อวันที่ 9 กันยายน พ.ศ. 2538

ระยะเวลาออกอากาศคือ 1 ชั่วโมงโดยแบ่งรายการออกเป็น 5 ช่วง คือ ช่วงที่ 1 เป็นการเปิดรายการ แนะนำผู้เข้าร่วมแข่งขัน และปัญหาข้อที่ 1" ของอย่างนี้ก็มีด้วย "

⁵ วรรณิกา ตันติการุณย์ อ่างแล้ว หน้า 11

ช่วงที่ 2 เป็นปัญหาข้อที่ 2 " แปลกอย่างนี้ก็มีด้วย "

ช่วงที่ 3 เป็นปัญหาข้อที่ 3 " ของอย่างนี้ก็มีด้วย "

ช่วงที่ 4 เป็นปัญหาข้อที่ 4 " ราคาอย่างนี้ก็มีด้วย "

ช่วงที่ 5 เป็นปัญหาข้อที่ 5 " เรื่องอย่างนี้มีจริงหรือ "การสรุปเงินรางวัล และปิดรายการ

2.8 ผู้ชมในห้องบันทึกเทปรายการเกมโชว์ " SHOW BY SHOBAI "

ทุกครั้งที่มีการบันทึกเทปรายการเกมโชว์ " SHOW BY SHOBAI " นอกจากทีมงานฝ่ายต่าง ๆ พิธีกรและผู้เข้าร่วมแข่งขันแล้วจะต้องมีผู้ชมในห้องบันทึกเทปด้วย เพื่อสร้างบรรยากาศความสนุกสนานให้แก่รายการซึ่งเป็นเรื่องจำเป็นสำหรับรายการเกมโชว์

ผู้ชมในห้องบันทึกเทปจะแบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

1. กลุ่มนักเรียนนักศึกษาที่ติดต่อขอมาชมรายการ ซึ่งทางรายการจะเป็นผู้ออกค่าใช้จ่ายในการเดินทางให้ และมีอาหารเครื่องดื่มเตรียมไว้ให้ด้วย

2. กลุ่มที่เป็นผู้รับจ้างดูรายการเกมโชว์ ถ้าครั้งใดไม่มีกลุ่มนักเรียนนักศึกษาติดต่อมาชมรายการ ทางรายการก็จะจ้างผู้รับจ้างเหล่านี้โดยจะจ่ายค่าจ้างเป็นรายหัว

2.9 สรุปท้ายบท

รายการเกมโชว์ " SHOW BY SHOBAI " เป็นรายการเกมโชว์ประเภทควิซโชว์ คือรายการเกมโชว์ที่เป็นการแข่งขันตอบปัญหาโดยตรงที่ซื้อลิขสิทธิ์รายการมาจาก NTV แห่งประเทศญี่ปุ่น " SHOW BY SHOBAI " ได้รับความนิยมมากในประเทศญี่ปุ่น เพราะเป็นรายการเกมโชว์ประเภทควิซโชว์แบบใหม่ที่ได้รับการออกแบบเพื่อแนะนำความหลากหลาย ความแปลกความเป็นไปได้ในโลกของสิ่งประดิษฐ์ ผลิตภัณฑ์ และสาขาอาชีพต่าง ๆ รอบโลก ซึ่งแตกต่างกันออกไปตามสิ่งแวดล้อมของแต่ละประเทศ

โดยเฉพาะอย่างยิ่งธุรกิจ และอาชีพจากต่างประเทศซึ่งก็มีหลากหลายประเภทที่ผู้ชมไม่เคยเห็นมาก่อน

คำว่า " SHOBAI " ในชื่อรายการเป็นภาษาญี่ปุ่น ตรงกับภาษาอังกฤษคำว่า BUSINESS ในภาษาอังกฤษแปลเป็นไทยก็คือ ธุรกิจ การค้า สินค้า อาชีพ

วัตถุประสงค์ของรายการ คือ การให้ความรู้และความบันเทิง โดยแบ่งกลุ่มเป้าหมายเป็น 2 กลุ่มคือกลุ่มเยาวชนอายุ 15 ปีขึ้นไป จนถึง 25 ปี และกลุ่มครอบครัวในเมืองที่มีการศึกษา ตามรูปแบบและเนื้อหาของรายการที่เป็นการแข่งขันตอบปัญหา 5 ข้อ ซึ่งเกี่ยวกับความแปลก ความเป็นไปได้ในโลกของสิ่งประดิษฐ์ และผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ รอบโลกโดยที่ผู้เข้าร่วมแข่งขัน รวมทั้งพิธีกรที่เป็นดารานักแสดงหรือบุคคลที่เป็นที่รู้จักในวงการโทรทัศน์

รายการเกมโชว์ " SHOW BY SHOBAI " ของประเทศไทยจะออกอากาศทุกวันเสาร์ เวลา 13.00 น. - 14.00 น. ทางสถานีโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 5

ชำนาญกหาอสมุด