

## บทที่ 4

### บทสรุปปัญหา และข้อเสนอแนะ

#### 4.1 บทสรุป

จากการเข้าร่วมฝึกงานกับรายการเกมโชว์ " SHOW BY SHOBAI " ซึ่งนับได้ว่าเป็นรายการโทรทัศน์ข้ามชาติ เป็นเวลา 2 เดือน ทำให้ทราบถึงขั้นตอนการผลิตรายการเกมโชว์ดีซีขึ้น ซึ่งกว่าจะออกมาเป็นรายการเกมโชว์ให้ผู้ชมทางบ้านได้ชมจะต้องผ่านขั้นตอนหลายขั้นตอนที่ซับซ้อน และยุ่งยาก และยังมีอุปสรรคให้คอยเผชิญอยู่เสมอ แต่ทีมงานทุกคนไม่ย่อท้อ กลับตั้งใจที่จะผลิตรายการออกมาให้เป็นที่ชื่นชอบของผู้ชม

รูปแบบรายการเกมโชว์ " SHOW BY SHOBAI " ในประเทศไทยส่วนใหญ่จะอิงกับ " SHOW BY SHOBAI " ในประเทศญี่ปุ่นเนื่องจากชื่อลิขสิทธิ์มา โดยมีการเพิ่มบางสิ่งบางอย่างเพื่อความเหมาะสมกับคนไทย เช่น SHOBAI PRETTY นอกจากนี้ก็ยังคงรูปแบบเดิมของประเทศญี่ปุ่น

เนื้อหาของรายการเป็นการแข่งขันตอบปัญหา ดังนั้น จึงจัดประเภทของรายการเกมโชว์ " SHOW BY SHOBAI " เป็นเกมโชว์ประเภทควิซโชว์ วัตถุประสงค์ของรายการ คือ ให้ความรู้ และความบันเทิงโดยมีกลุ่มเป้าหมาย 2 กลุ่ม คือกลุ่มเยาวชนอายุ 15 ปีขึ้นไป ถึงอายุ 25 ปี และกลุ่มครอบครัวในเมืองที่มีการศึกษา

กระบวนการผลิตรายการเกมโชว์ " SHOW BY SHOBAI " แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอนใหญ่ ๆ คือ กระบวนการก่อนการผลิต ซึ่งงานส่วนใหญ่คือ การติดต่อประสานงาน และเตรียมเทปโทรทัศน์คำถาม กระบวนการผลิต เป็นการบันทึกเทปรายการ ซึ่งจะบันทึกเทปรายการทุกวันจันทร์เว้นจันทร์ กระบวนการหลังการผลิตจะเป็นการตัดต่อและลงเสียงเป็นส่วนใหญ่ก่อนที่จะนำเทปโทรทัศน์รายการไปส่งสถานีโทรทัศน์ช่อง 5 เพื่อออกอากาศในวันเสาร์ เวลา 13.00 น. - 14.00 น.

จะเห็นได้ว่าทั้งรูปแบบรายการ เนื้อหารายการ วัตถุประสงค์รายการและกระบวนการผลิตรายการเกมโชว์ " SHOW BY SHOBAI " ล้วนใช้เทคนิคในการผลิตเกมโชว์ประเภทควิซโชว์ทั้ง 3 ข้อ คือ จุดเด่นของรายการ การกำหนดวัตถุประสงค์ที่แน่

นอน และการพิจารณารายละเอียดที่ทำให้รายการน่าสนใจเข้ามาประยุกต์ใช้ กล่าวคือ รายการเกมโชว์ " SHOW BY SHOBAI " เป็นรายการที่มีจุดเด่นของรายการหลายอย่าง เช่น ชื่อรายการที่เป็นภาษาต่างประเทศ คุณสุรศักดิ์ วงศ์ไทย พิธีกรที่มีบุคลิกเฉพาะตัวไม่เหมือนใคร คำถามในรายการที่มีความแปลก ในเรื่องของการกำหนดวัตถุประสงค์ที่แน่นอน รายการ " SHOW BY SHOBAI " ตั้งวัตถุประสงค์หลักคือ ให้ความรู้ในรูปแบบของความบันเทิงแก่กลุ่มเป้าหมายของรายการ คือ นำเรื่องราวแปลก ๆ ของผลิตภัณฑ์ สาขาอาชีพต่าง ๆ จากทั่วทุกมุมโลกมาเสนอในรูปแบบของรายการเกมโชว์ประเภทควิซโชว์ นอกจากนั้นรายการเกมโชว์ " SHOW BY SHOBAI " ยังมีรายละเอียดที่ทำให้รายการน่าสนใจ เช่น SHOBAI PRETTY ผู้ช่วยพิธีกรที่เปลี่ยนไปทุก 2 อาทิตย์ เป็นการเพิ่มสีสันให้กับรายการ

ถึงกระนั้น ในรายละเอียดปลีกย่อยต่าง ๆ ทางรายการก็คำนึงถึงหลักเกณฑ์เพื่อให้รายการประสบความสำเร็จ ดังเช่น

1. บทโทรทัศน์รายการ ซึ่งเป็นแบบ semi script เพื่อบอกรายละเอียดเท่าที่จำเป็น เพราะรายการเกมโชว์เป็นรายการที่ดูเป็นธรรมชาติ ผู้เข้าร่วมแข่งขันจะแสดงออกโดยตัวของตัวเอง ไม่ใช่แสดงตามบทใด ๆ ดังนั้น บทของรายการเกมโชว์จึงไม่จำเป็นต้องละเอียดสมบูรณ์ ส่วนใหญ่จะประกอบไปด้วย เนื้อหา ความต่อเนื่องตั้งแต่ต้นจนจบรายการ บทพูดเปิดรายการ รายละเอียดของผู้เข้าร่วมแข่งขัน คำถาม และบทสรุปปิดรายการ
2. พิธีกร ซึ่งทางทีมงานผลิตรายการจะต้องคัดเลือกอย่างเหมาะสม เพราะสำหรับรายการเกมโชว์แล้ว พิธีกรมีความสำคัญอย่างมาก เนื่องจากจะต้องใช้ปฏิภาณไหวพริบ และความสามารถเฉพาะตัวดำเนินรายการตลอดทั้งรายการ เนื่องจากลักษณะของรายการเกมโชว์เป็นเหมือนรายการสด
3. ผู้เข้าร่วมแข่งขัน ทางรายการจะเลือกเฉพาะดารานักแสดง นักร้อง เพราะดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้ดีกว่า และ ผู้ชมส่วนมากมักพอใจที่จะติดตามดูบุคคลที่ตนชื่นชอบและรู้จัก เพื่อจะได้ชมอริยาบทที่สนุกสนานเป็นตัวของตัวเองจากดารานักแสดงเหล่านั้น

นอกจากเทคนิคการผลิตรายการ และรายละเอียดปลีกย่อยต่าง ๆ ที่กล่าวมาแล้ว ทางทีมงานผลิตรายการยังมีความตั้งใจอย่างสูงที่จะผลิตรายการเกมโชว์ " SHOW BY SHOBAI " ให้ประสบความสำเร็จเป็นที่นิยมของผู้ชม

#### 4.2 ปัญหาและอุปสรรค

1. การแปลคำถามในเทปโทรทัศน์ที่ซื้อลิขสิทธิ์มาจากประเทศญี่ปุ่น คำถามในเทปโทรทัศน์เป็นภาษาญี่ปุ่น แต่มีบทโทรทัศน์เป็นภาษาอังกฤษแนบมาด้วย ทางทีมงานต้องส่งบทโทรทัศน์ให้พนักงานแปล แต่พนักงานแปลของบริษัทกันตนา อินเตอร์คอมมูนิเคชั่น จำกัด มีเพียง 2 คน และงานแปลมีมาก ดังนั้น จึงต้องส่งบทโทรทัศน์คำถามให้พนักงานแปลล่วงหน้าอย่างน้อย 1 อาทิตย์ เพื่อที่จะนำบทแปลนั้นมาเขียนบทโทรทัศน์คำถามในรายการอีก 1 ครั้ง
2. การเลือกเทปโทรทัศน์คำถาม เนื่องจากเทปโทรทัศน์คำถามที่ซื้อลิขสิทธิ์มานั้นไม่สามารถใช้ได้หมด เพราะไม่เหมาะสมกับคนไทย ต้องเลือกที่เหมาะสมจริง ๆ และที่สำคัญต้องเป็นคำถามที่สนุก ทำให้เสียเวลา และต้องสั่งซื้อลิขสิทธิ์เทปโทรทัศน์คำถามอยู่เป็นประจำ
3. การเชิญผู้เข้าร่วมแข่งขัน ทางรายการไม่สามารถกำหนดได้ว่าจะเชิญใครมาเป็นผู้ร่วมแข่งขัน เพราะคนที่ต้องการอาจจะไม่ว่าง วิธีการแก้ไขคือกำหนดไว้กว้าง ๆ ว่าจะเป็นกลุ่มดาราวัยรุ่น กลุ่มนางแบบ นายแบบแล้วเรียงลำดับรายชื่อกลุ่มคนในกลุ่มนั้นไว้หลาย ๆ คน เพื่อติดต่อเชิญทีละคนจนได้ผู้เข้าร่วมแข่งขันครบทั้ง 4 คน แต่บางครั้งไม่สามารถกำหนดเป็นกลุ่มได้ต้องติดต่อเชิญจากหลาย ๆ กลุ่ม
4. การมาร่วมรายการของผู้เข้าร่วมแข่งขัน ผู้เข้าร่วมแข่งขันส่วนใหญ่จะมาไม่ตรงเวลานัด ทำให้การบันทึกเทปล่าช้า
5. ปัญหาด้านเทคนิคระหว่างการบันทึกเทปรายการ เช่น คะแนนไม่ถูกต้อง ไมโครโฟนเสีย ซึ่งจะทำให้การอัดรายการไม่ต่อเนื่อง และเสียเวลา

### 4.3 ข้อเสนอแนะ

1. การทำงานของทีมงานมีระบบและคุณภาพ ถึงแม้ว่าบุคลากรจะมีไม่มาก แต่ทุกคนร่วมมือกัน ตั้งแต่การประชุมร่วมกันของเจ้าของรายการและทีมงานการผลิต เพื่อวางแผนคิดรายการแต่ละตอน ไปจนถึงการแบ่งทีมงานออกเป็น 2 ฝ่ายในการผลิตรายการ เพื่อแยกกันทำงาน เพื่อความรวดเร็วในการในการผลิตรายการ และทีมงานทุกฝ่ายทุกคนยังมีความละเอียดในการทำงาน ทำให้งานที่ผลิตมีคุณภาพเมื่อออกไปสู่สายตาผู้ชม

2. การคัดเลือกพิธีกรของรายการได้เหมาะสม โดยเฉพาะคุณสมบัติ วงศ์ไทย ซึ่งมีบุคลิกเฉพาะตัว สร้างความสนุกสนานเป็นกันเองให้แก่รายการ จนนับได้ว่าเป็นจุดเด่นของรายการอีกประการหนึ่ง นอกเหนือจากจุดเด่นในเรื่องของคำถามในรายการที่เป็นเรื่องของแปลก ๆ ในโลกของสิ่งประดิษฐ์ ผลิตภัณฑ์ และสาขาอาชีพจากทั่วทุกมุมโลก

3. เสนอให้เปลี่ยน SHOBAI PRETTY เป็นดารานักแสดงที่เป็นที่นิยมและชื่นชอบของกลุ่มเป้าหมายของรายการ โดยให้เป็นผู้ช่วยพิธีกรประจำ และเพิ่มบทบาทขึ้นอีก เพื่อที่จะดึงดูดผู้ชมมากขึ้น และเป็นจุดเด่นอีกอย่างหนึ่งของรายการ (แทนที่จะเป็น SHOBAI PRETTY ชั่วคราวที่เปลี่ยนไปทุก ๆ 2 อาทิตย์ เช่นปัจจุบันนี้)

4. ขอให้ทีมงานผลิตรายการ ผลิตเทปโทรทัศน์คำถามด้วยตัวเอง เพื่อแก้ไขปัญหาการคัดเลือกเทปโทรทัศน์คำถาม ให้เหมาะสมกับผู้ชมชาวไทย โดยในช่วงแรกอาจจะผลิต 1 คำถามก่อน แล้วจึงเพิ่มในอนาคต เพราะคำถามในรายการมีถึง 5 คำถาม และยังเป็นการพัฒนาผลิตรายการของทีมงานผลิตรายการไปด้วย นอกจากนั้นในประเทศไทย ยังมีเรื่องแปลกเกี่ยวกับสิ่งประดิษฐ์ ผลิตภัณฑ์ และสาขาอาชีพต่าง ๆ มากพอที่จะผลิตคำถามในรายการได้

5. ในส่วนของข้าพเจ้า ข้าพเจ้าไม่ค่อยเห็นด้วยกับรายการข้ามชาติที่ประเทศไทยเราซื้อลิขสิทธิ์รายการมาจากต่างประเทศ และนำมาผลิตรายการในแบบฉบับของประเทศไทย เนื่องจากจะทำให้ผู้ผลิตรายการชาวไทยเสียโอกาสความสามารถในการผลิตรายการขึ้นเอง แต่เพื่อเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้ชมชาวไทยได้เปิดโลกทัศน์ชมรายการของต่างประเทศ ขณะเดียวกันทีมงานผู้ผลิตรายการได้เรียนรู้การทำงานของผู้ผลิตราย

การในต่างประเทศที่มีความพร้อมมากกว่า ทั้งในด้านอุปกรณ์การผลิต เทคนิคและเงินทุน ซึ่งทำให้สามารถผลิตรายการได้ดีกว่า และมีเนื้อหาครอบคลุมเรื่องราวต่าง ๆ ทั่วโลก และเป็นการใช้ค่าใช้จ่ายที่คุ้มค่าในการซื้อลิขสิทธิ์รายการจากต่างประเทศ แล้วผู้ชมชาวไทยได้ชมรายการที่มีคุณภาพมากกว่า และครอบคลุมเรื่องราวต่าง ๆ ทั่วโลก

6. เสนอให้ทีมงานผลิตรายการขึ้นเอง เมื่อมีความพร้อม โดยในขณะนี้ขอให้ศึกษาการผลิตรายการของผู้ผลิตต่างประเทศ เพื่อพัฒนาแนวความคิดและผลิตรายการขึ้นเองในอนาคต

### สรุปท้ายบท

การเข้าร่วมฝึกงานกับรายการเกมโชว์ข้ามชาติ " SHOW BY SHOBAI " ทำให้ทราบถึงขั้นตอนการผลิตรายการเกมโชว์ดีซีเอ็น รายการเกมโชว์ " SHOW BY SHOBAI " ในประเทศไทยจะอิงกับรายการ " SHOW BY SHOBAI " ของประเทศญี่ปุ่น เนื่องจากซื้อลิขสิทธิ์มา เนื้อหารายการเป็นการแข่งขันตอบปัญหา โดยมีวัตถุประสงค์หลักคือให้ความรู้ความบันเทิง กลุ่มเป้าหมายของรายการ ได้แก่ กลุ่มเยาวชนอายุ 15-25 ปี และกลุ่มครอบครัวในเมือง ที่มีการศึกษา

กระบวนการผลิตรายการเกมโชว์ " SHOW BY SHOBAI " มี 3 ขั้นตอน คือ กระบวนการก่อนการผลิต กระบวนการผลิต กระบวนการหลังการผลิต โดยที่กระบวนการผลิตทั้ง 3 ขั้นตอนล้วนใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการผลิตรายการเกมโชว์ให้ประสบความสำเร็จ

การทำงานของทีมงานมีปัญหาและอุปสรรคเช่นเดียวกัน แต่ก็สามารถแก้ไขให้ถูกล่วงไปได้ด้วยดี และถ้าทีมงานปรับปรุงแก้ไขรายละเอียดบางอย่างของรายการเพื่อแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นก็จะทำให้รายการประสบความสำเร็จมากขึ้นอีก