

บทที่ 5

รายการเกมโชว์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรู้ทั่วไปและความรู้เฉพาะด้าน

ในการศึกษาครั้งนี้ มีรายการเกมโชว์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรู้ทั่วไปและความรู้เฉพาะด้านมี 6 รายการ เป็นรายการที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรู้ทั่วไป 1 รายการ และ รายการที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรู้เฉพาะด้าน 5 รายการ แต่ละรายการมีประวัติ การนำเสนอ และวิธีสร้างความบันเทิง รวมทั้งวัน เวลา และสถานที่ออกอากาศ เรียงตามลำดับอักษร ดังนี้

ลำดับ	รายการ	วัน	เวลา	สถานี
1	กินกับเกม	เสา.	14-15	5
2	เกมเศรษฐี	เสา. อา.	18.30-19 17.30-18	3
3	เกมแก้จน	อา.	18-19.30	5
4	จู้ค็บ็อกซ์เกม	เสา.	22-23.30	3
5	แม่บ้านชิงทอง	พฤ.	15.30-16	5
6	เวทีทอง	เสา.	12-13	5

ตาราง 3 : ตารางแสดงรายชื่อรายการเกมโชว์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรู้ทั่วไปและความรู้เฉพาะด้านและวันเวลาที่ออกอากาศ

1. กินกับเกม

ประวัติความเป็นมา : รายการกินกับเกม ออกอากาศทุกวันเสาร์ ทางช่อง 5 ตั้งแต่เวลา 14-15 น. ผลิตโดย บริษัท ทีวีอินเตอร์ ออกอากาศครั้งแรกในปี พ.ศ. 2538

- พิธีกร :
1. เมธนี บุรณศิริ
 2. วรุฒ วรธรรม
 3. อรอนงค์ ปัญญาวงศ์

โครงสร้างรายการในปี พ.ศ. 2543 :

ช่วงที่ 1 : ใช้เวลาประมาณ 13 นาที

@ เปิดตัวพิธีกร ผู้แข่งขัน 2 คน (ดารา) และ พ่อครัวรับเชิญ

@ ช่วง "อาหารจานเด็ดกับไวไว อร่อยถูกใจ" เป็นช่วงแนะนำร้านอาหารและ
สาธิตวิธีปรุงอาหาร

@ ช่วง "เกร็ดลึกลับน่ารู้" เป็นช่วงแนะนำวิธีทำความสะอาดและเก็บรักษาหรือ
ซ่อมแซมช่างของเครื่องใช้ในบ้าน

@ ช่วง "แจกโชคทั่วไทยกับไวไว" เป็นการเดินทางไปแจกโชค (ทองคำ 1 บาท) ให้
กับร้านค้าโชคดีตามจังหวัดต่าง ๆ ที่ส่งชิ้นส่วนผลิตภัณฑ์เข้ามาชิงโชค

ช่วงที่ 2 : ใช้เวลาประมาณ 20 นาที

@ ช่วง "เสน่ห์ปลายจวัก" เป็นการสาธิตวิธีปรุงอาหาร 2 จาน โดยพ่อครัว
รับเชิญจะเป็นคนบอกส่วนผสมและวิธีทำ ผู้แข่งขันเป็นผู้ลงมือปรุงอาหาร พิธีกรเป็นผู้ช่วย

@ ช่วง "ครัวเคลื่อนที่กับมรกต" พิธีกรสนามจะตระเวนไปตามจังหวัดต่าง ๆ
เพื่อหาอาหารขึ้นชื่อของจังหวัดมานำเสนอ โดยจะมีแม่ครัวมาสาธิตวิธีและบอกทำเลที่ตั้งของร้าน
ในจังหวัดนั้น ๆ

@ ช่วง "บันทึกความอร่อยกับราชาซูรส" เป็นการชิมอาหารที่ผู้แข่งขันทำในช่วง
"เสน่ห์ปลายจวัก" และแจกของที่ระลึกให้กับพ่อครัวรับเชิญ

@ ช่วง "ดาราพารออร่อย" เป็นช่วงสาธิตการทำอาหารง่าย ๆ โดยดารา

@ ช่วง "อร่อยรับโชคกับ KFC" เป็นการเล่นเกมนอกสถานที่ โดยจะมีพิธีกร
สนามตระเวนไปตามร้าน KFC สาขาต่าง ๆ และจะหาผู้โชคดีในร้านมาเล่นเกมเพื่อรับบัตรรับ
ประทานอาหาร

@ จับชิ้นส่วนผลิตภัณฑ์หาผู้โชคดี

ช่วงที่ 3 : ใช้เวลาประมาณ 9 นาที

@ เข้าสู่เกมการแข่งขัน มีแผ่นป้ายให้ผู้แข่งขันเลือก 16 แผ่นป้าย ผู้แข่งขันเลือกแผ่นป้ายคนละ 3 แผ่นป้าย หลังแผ่นป้ายจะมีชื่ออาหารซ่อนอยู่ จากนั้นผู้แข่งขันปิดตาชิมอาหาร และแข่งกันกดไฟเพื่อตอบว่าอาหารที่ชิมนั้นคืออะไรภายในเวลา 5 วินาที โดยจะมีคำใบ้จากพิธีกรเป็นตัวช่วย ผู้ชนะได้เงินรางวัล 30,000 บาท และยังมีโอกาสได้รับเงินโบนัสเพิ่มอีก 5,000 บาท ถ้าสามารถชิมอาหารอีก 1 จานและตอบได้ถูกต้องว่าอาหารที่ชิมชื่ออะไร ผู้แพ้ได้เงินรางวัล 10,000 บาท

ตัวอย่างคำใบ้

- # เป็นอาหารเข้าฝรั่ง ชื่นกลม ๆ นิยมกินกับน้ำเชื่อม
- # หั่นเป็นวง เอาไปชุบแป้ง เด็ก ๆ ชอบรับประทาน



รูปภาพ 17 : ภาพบรรยากาศการแข่งขันในรายการกินกับเกม

วิธีนำเสนอความบันเทิง

1. **พิธีกร** สร้างความบันเทิงโดยการพูดคุยสนุกสนานกันเองและพูดคุยสนุกสนานกับผู้ร่วมรายการ และเป็นผู้ช่วยผู้แข่งขันปรุงอาหาร
2. **ผู้แข่งขัน** สร้างความบันเทิงโดยการพูดคุยสนุกสนานกับพิธีกร ลงมือทำอาหารตามสูตรที่พ่อครัวรับเชิญบอก และใช้ความรู้และความเร็วในการตอบคำถาม
3. **เกมการแข่งขัน** เป็นการแข่งขันตอบปัญหาเกี่ยวกับอาหาร โดยใช้การชิมและการสัมผัส บวกกับคำใบ้จากพิธีกร ความสนุกของเกมการแข่งขันอยู่ที่การใช้ความเร็วในการกดไฟ ส่วนอาหารที่เอามาเป็นคำถามเป็นอาหารพื้น ๆ ทั่วไป ใครชิมก็รู้ว่าเป็นอะไร แต่ใครจะเร็วสามารถกดไฟตอบคำถามได้เร็วกว่ากัน
4. **ของรางวัล** มีส่วนทำให้ผู้แข่งขันพยายามใช้ความสามารถอย่างเต็มที่ในการแข่งขัน
5. **การมีส่วนร่วม** ทำให้ผู้ชมที่ส่งชิ้นส่วนสินค้าเข้ามามีลุ้นในการเป็นผู้โชคดี เพราะนอกจากจะได้รางวัลแล้ว ยังอาจได้โปรโมชั่นร้านค้าด้วย ส่วนการเล่นเกมนอกสถานที่ มีส่วนสร้างความบันเทิง ทำให้ผู้ชมตื่นเต้นและสนุกสนานได้เช่นกัน
6. **การจัดระบบกาลเทศะ** มีการแนะนำร้านอาหารและการสาธิตวิธีทำอาหารแทรกอยู่ในส่วนต่าง ๆ ของรายการ และยังมีการแนะนำวิธีทำความสะอาดข้าวของเครื่องใช้ในบ้านด้วย

2. เกมเศรษฐี

ประวัติความเป็นมา : รายการเกมเศรษฐี ออกอากาศทุกวันเสาร์ เวลา 18.30-19 น. และวันอาทิตย์ เวลา 17.30-18 น. ทางช่อง 5 ผลิตโดย บริษัท บอริส แอสโซซิเอตส์ มีต้นแบบมาจากรายการ "Who Wants to Be a Millionaire" ออกอากาศครั้งแรกวันที่ 3 มีนาคม 2543

พิธีกร : ไตรภพ ลิมปพัทธ์

โครงสร้างรายการในปี พ.ศ. 2543 :

@ เปิดตัวพิธีกรและหาผู้แข่งขัน

@ เข้าสู่เกมการแข่งขัน

รายการเกมเศรษฐี แบ่งออกเป็น 3 ช่วง ช่วงละ 6-7 นาที แต่ละช่วงจะเป็นการแข่งขันตอบปัญหา โดยจะมีผู้แข่งขันมานั่งตอบคำถามไปเรื่อย ๆ ทีละ 1 คน จนกว่าจะตอบผิดหรือหยุดเล่น ในการค้นหาผู้แข่งขันที่จะขึ้นมาเล่นเกมแต่ละครั้ง พิธีกรจะถามคำถาม 1 ข้อ ผู้แข่งขันที่ตอบคำถามได้ถูกต้องและเร็วที่สุดจะมีสิทธิเข้าไปเล่นเกมตอบคำถามชิงรางวัลทีละ 1 คน คำถามมีทั้งหมด 16 คำถาม เงินรางวัลเริ่มต้นตั้งแต่ 5,000 บาท และเพิ่มขึ้นไปเรื่อย ๆ โดย 5 คำถามแรก เงินรางวัลจะอยู่ที่หลักพัน 5 คำถามต่อมาเงินจะอยู่ที่หลักหมื่น 5 คำถามต่อมาเงินจะอยู่ที่หลักแสน และคำถามสุดท้าย เงินรางวัล 1,000,000 บาท

คำถามที่ใช้ในการแข่งขันเป็นเรื่องเกี่ยวกับความรู้ทั่วไป และมีตัวเลือกให้ผู้แข่งขันเลือก 4 ตัวเลือก ผู้แข่งขันมีตัวช่วย 3 ตัวช่วย คือ เปลี่ยนคำถาม, ตอบ 2 ครั้ง, และถามผู้รู้ หากผู้แข่งขันตอบผิด เกมยุติทันที

ตัวอย่างคำถาม

1 ฟุต มีกี่เซนติเมตร

1. 12 ซม. 2. 24 ซม.

3. 30 ซม. 4. 90 ซม.

ใครคือนายกรัฐมนตรีที่ดำรงตำแหน่ง 8 สมัย

1. พระยาพหลพลพยุหเสนา 2. จอมพล ป. พิบูลย์สงคราม

3. นายควง อภัยวงศ์ 4. จอมพล สฤษดิ์ ธนะรัชต์

- # มัชฌิมาปฏิปทา หมายถึงข้อใด
1. อุปสมบท
 2. ทางสายกลาง
 3. เหตุให้เกิดทุกข์
 4. การดับทุกข์



รูปภาพ 18 : ภาพบรรยากาศการแข่งขันในรายการเกมเศรษฐี

วิธีนำเสนอความบันเทิง

1. **พิธีกร** สร้างความบันเทิงโดย
 - การพูดคุยกับผู้แข่งขันให้ผ่อนคลาย
 - การย้าคำถามคำตอบ บอกตัวช่วย และเงินรางวัลในข้อต่าง ๆ
 - การใช้สีหน้าท่าทาง น้ำเสียง และแววตา ช่วยสร้างบรรยากาศให้น่าตื่นเต้น

- ตัวอย่าง 1 : การสร้างความบันเทิงโดยการพูดคุยเพื่อให้ผู้แข่งขันผ่อนคลาย
- ไตรภพ : ผมทราบว่าผู้แข่งขันที่มาเล่นเกมกับเรา เวลานั่งเก้าอี้ตัวนี้แล้ว จะตื่นเต้นทุกครั้ง คุณ...ตื่นเต้นไหมครับ
- ผู้แข่งขัน : ตื่นเต้นครับ
- ไตรภพ : ตอนนั้นค่อย ๆ ตื่นไหมครับ
- ผู้แข่งขัน : เหมือนเดิมครับ
- ไตรภพ : เหมือนเดิมอะ! (หัวเราะ) ยังไงเราก็ต้องเล่นต่ออะครับเหลือ อีก 11 คำถาม
- ตัวอย่าง 2 : การสร้างความบันเทิงโดยการย้า
- ไตรภพ : คุณมีสิทธิหยุดเล่นได้ทุกเมื่อที่คุณอยากหยุดนะครับ แต่ถ้าคุณ ตอบผิดในข้อนี้คุณจะได้ 2,000 ถ้าคุณหยุดคุณจะได้ 4,000
- ผู้แข่งขัน : มั่นข้อ 1 กับข้อ 4
- ไตรภพ : คุณมีสิทธิที่จะเลือกข้อใดข้อหนึ่งก็ได้ หรือบอกว่าจะไม่เอาเลยก็ เล่นก็ได้เป็นสิทธิของคุณ
- ผู้แข่งขัน : จังหวัดสระแก้วครับ
- ไตรภพ : คุณจะใช้สิทธิเล่นต่อ เป็นคำตอบสุดท้ายหรือเปล่าครับ
- ผู้แข่งขัน : คำตอบสุดท้ายครับ
- ไตรภพ : ตอบว่า
- ผู้แข่งขัน : จังหวัดสระแก้วครับ
- ไตรภพ : เป็นคำตอบที่ผิดครับ เพราะฉะนั้นคุณได้ไป 2,000 เซียนครับ

2. **ผู้แข่งขัน** สร้างความบันเทิงด้วยการพูดคุยสนุกสนานกับพิธีกร และใช้ การแสดงออกทางสีหน้าและท่าทาง ทำให้ผู้ชมรู้สึกได้ถึงความตื่นเต้นของผู้แข่งขัน

- ตัวอย่าง : การสร้างความบันเทิงด้วยการพูดคุยสนุกสนานกับพิธีกร
- ไตรภพ : ถ้าพร้อมแล้วเราจะเริ่มกันเลย
- ผู้แข่งขัน : ยัง
- ไตรภพ : ยัง
- ผู้แข่งขัน : เอาใจช่วยผมหรือเปล่า!
- ไตรภพ : เอาใจช่วยเต็มที่เลยครับ

3. **เกมการแข่งขัน** เป็นเกมประเภทถามตอบ ความสนุกของเกมอยู่ที่คำถาม ซึ่งเป็นเรื่องเกี่ยวกับความรู้ทั่วไป แต่เป็นเรื่องที่กว้างมากจนผู้แข่งขันไม่สามารถตอบได้ทุกคำถาม และยังมี การเพิ่มความเร้าใจด้วยการใส่เสียงดนตรีและเสียงประกอบพิเศษ เช่น เสียงหัวใจเต้น ทำให้เกิดความตื่นเต้น

ไตรภพ ลิมปพัทธ์ ได้เคยบอกถึงที่มาของคำถามไว้ ดังนี้ " คำถามเราเอาข้อมูลมาจากหนังสือทุกเล่มที่หาได้ เยอะมาก ๆ โดยคำถามที่เรานำมาถามมาจากทุกสาขา ผมต้องการคำถามที่ทุกคนทั้งประเทศเคยรู้ ไม่ต้องการคำถามเฉพาะด้านใดด้านหนึ่ง ตราบใดที่มีคนพูดว่าคำถามข้อนี้น่าถามข้อนั้นไม่น่าถาม รายการจะอยู่ได้ แต่ถ้าคนเดียวบอกว่าคำถามข้อนี้น่าถามตลอด รายการนั้นจะอยู่ไม่ได้เพราะมันไม่สร้างความเร้าใจให้คุณอีกแล้ว " (สุเทพ คล้า นคร, ผู้รวบรวม , 2543 : 19)

4. **ของรางวัล** เป็นสิ่งที่ทำให้เกมการแข่งขันน่าตื่นเต้นมากยิ่งขึ้น ยิ่งตอบถูกเงินก็ยิ่งเยอะ ทำให้ผิดไม่ได้ เพราะเงินรางวัลที่สะสมมาอาจเหลือเพียงครั้งเดียว

3. เกมแก๊จน

ประวัติความเป็นมา : รายการเกมแก๊จน ออกอากาศทุกวันอาทิตย์ ทางช่อง 5 ตั้งแต่เวลา 18-19.30 น. ผลิตโดย บริษัท เวิร์คพอยท์ เอ็นเตอร์เทนเมนท์ ออกอากาศครั้งแรกวันที่ 4 ตุลาคม พ.ศ. 2541 เคยได้รับรางวัลโทรทัศน์ทองคำ รายการเกมโชว์ดีเด่น ในปี พ.ศ. 2542 และ รางวัลเมขลา รายการแข่งขันชิงรางวัลดีเด่น ในปี พ.ศ. 2543

- พิธีกร :
1. ปัญญา นรินทร์กุล
 2. สิเรียม ไอแกน

โครงสร้างรายการในปี พ.ศ. 2543 :

ช่วงที่ 1 : ใช้เวลาประมาณ 10 นาที

@ เปิดตัวพิธีกรและผู้แข่งขัน 3 คน (คารา)

@ จับรางวัลผู้ส่งชิ้นส่วนผลิตภัณฑ์ รับทอง 1 บาท

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วงที่ 1 : ช่วง "ต้นตำรับ" เป็นการเปิดตัวปริศน์ 8 คน แต่ละคนจะพูดเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของกิจการคนละชนิดคนละหน่วย

ช่วงที่ 2 : ใช้เวลาประมาณ 8 นาที

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วงที่ 1 ต่อ

ปริศน์ทั้ง 8 คน จะแยกออกเป็น 2 ทีม ทีมละ 4 คน พิธีกรจะสัมภาษณ์ปริศน์ทั้ง 8 คนต่อ ว่าสิ่งที่ปริศน์พูดเกริ่นนำมาเมื่อช่วงที่แล้วหมายถึงอะไร ผู้แข่งขันตอบว่าปริศน์ตัวจริงอยู่ในทีมใด (เหลือง/เขียว) ทีมที่ไม่ใช่จะถูกตัดออก ปริศน์ที่เหลือแบ่งเป็น 2 ทีม ทีมละ 2 คน และจะเอาสิ่งของที่มีความสำคัญต่อกิจการมาแสดงและอธิบายว่าของที่นำมาแสดงสำคัญอย่างไร จากนั้นผู้แข่งขันตอบว่าปริศน์ตัวจริงอยู่ที่ทีมใด ทีมที่ไม่ใช่ถูกตัดออก ปริศน์ที่เหลือ 2 คน แบ่งเป็น 2 ทีม ทีมละ 1 คน

ช่วงที่ 3 : ใช้เวลาประมาณ 18 นาที เข้าสู่เกมการแข่งขันต่อ ปริศน์ที่เหลือสองคนสาธิตวิธีทำสิ่งต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับกิจการ ผู้แข่งขันทายว่าปริศน์คนไหนเป็นตัวจริง คนที่ไม่ใช่ถูกตัดออก ปริศน์ตัวจริงออกมาเล่าถึงประวัติความเป็นมาของกิจการและพาทชมกิจการ โดยดูจาก VTR



รูปภาพ 19 : ภาพบรรยากาศการแข่งขันในช่วง "ต้อนรับ"

ช่วงที่ 4 : ใช้เวลาประมาณ 16 นาที

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วง "เขาทำอาชีพอะไร"

เปิดตัวปรีศนี 1 คน ออกมาพร้อมกับอุปกรณ์ในการประกอบอาชีพ ผู้แข่งขันแข่งกันกดไฟ เพื่อถามคำถามกับปรีศนี ถ้ายังไม่รู้ทางรายการจะมีคำใบ้ให้ ผู้แข่งขันคนใดสามารถตอบถูกว่าปรีศนีทำอาชีพอะไรรับคะแนนไป จากนั้นเป็นการสาธิตการประกอบอาชีพ และการเปิดแผ่นป้ายเพื่อสะสมคะแนน ผู้แข่งขันที่มีคะแนนมากที่สุดเลือกแผ่นป้ายก่อน ผู้แข่งขันคนใดคะแนนมากที่สุดเข้ารอบชิงรางวัล



รูปภาพ 20 : ภาพบรรยากาศการแข่งขันช่วง “เขาทำอาชีพอะไร”

@ ผู้แข่งขันเลือกแผ่นป้ายสะสมคะแนนคนละ 1 ใบ ผู้แข่งขันที่คะแนนมากที่สุดเข้ารอบ 1 คน

ช่วงที่ 5 : ใช้เวลาประมาณ 2 นาที เป็นการเปิดป้ายชิงรางวัล โดยผู้แข่งขันเลือกแผ่นป้าย 6 แผ่นป้ายจาก 12 แผ่นป้าย เพื่อหาคำว่า “แก้” หนึ่ง “แก้” มีค่าเท่ากับทอง 2 บาท

วิธีนำเสนอความบันเทิง

1. พิธีกร สร้างความบันเทิงโดย

- การพูดคุยสนทนากับผู้แข่งขัน
- การสัมภาษณ์และพูดคุยกับปรีศน์เกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของกิจการและการประกอบอาชีพ
- การถามเหตุผลผู้แข่งขันว่าทำไมถึงตอบ เหลือง/เขียว

<u>ตัวอย่าง</u>	:	การสร้างความบันเทิงโดยการพูดคุยสนทนากับผู้แข่งขัน
ปัญญา	:	สองสามปีที่ผ่านมา กิจการธุรกิจประมาณ 4,000 กว่าแห่ง
วรุณ	:	แจ้งไป 3,800 ตอนนี้อยู่เหลืออยู่ 2 แห่ง ที่ RCA เป็นลาติน (ทำทำเต็มประกอบ) แต่ถ้าเป็นที่ตะวันออก
ปัญญา	:	เป็นบริษัทร้าง (ทำทำรำประกอบ)
วรุณ	:	ไม่ใช่! พวกนี้จะเป็นระบำเกาะใต้ครับ (ทำทำเต็มประกอบ)

2. ผู้แข่งขัน สร้างความบันเทิงโดย การพูดคุยสนทนากับพิธีกร และการให้เหตุผลแสดงความมั่นใจบ้างไม่มั่นใจบ้างในการตอบคำถาม

<u>ตัวอย่าง</u>	:	การสร้างความบันเทิงโดยการให้เหตุผลในการตอบคำถาม
ปัญญา	:	คุณวางก่อน เหลืองเพราะอะไร
วาง	:	มีคนที่วางสงสัยอยู่ในกลุ่มนี้
ปัญญา	:	ดูจากอะไร
วาง	:	ดูจากมาด
ปัญญา	:	คุณอ้อยละ ทำไมเลือกเหลือง
อ้อย	:	อาจเป็นเพราะว่าประทับใจหลายประโยคมัน
ปัญญา	:	เลือกเขียวคุณดูอย่างไร

- วรุฒ : ที่เลือกเขียวเพราะว่าแต่ละท่านในสีเขียวมีความกระฉับกระเฉง
ในการพูดค่อนข้างจะเยอะกว่า
- ปัญญา : แสดงว่าทางนั้นพูดไม่ชัดเลย
- วรุฒ : เอาล่ะครับ! อย่าเยอะเลยเดี๋ยวผิดแล้วอายุครับ

3. เกมการแข่งขัน เป็นการทาย โดยจะมีการแข่งขัน 2 ช่วง ช่วงแรก "ดันตัวรับ" เป็นการทายว่าปริศน์ตัวจริงคือใคร โดยดูจากสีหน้า ท่าทาง บุคลิก การตอบคำถาม และข้อมูลที่ปริศน์ให้ ช่วงที่สอง "เขาทำอาชีพอะไร" เป็นการทายจากเครื่องมือที่ปริศน์นำมาแสดง และคำใบ้ของพิธีกร เกมการแข่งขันในช่วงแรกจะโดดเด่นกว่าช่วงที่ 2 ความสนุกของเกมในช่วงนี้จะอยู่ที่ปริศน์ ซึ่งอาจมีการพลิกกลิ้งค คนที่คิดว่าน่าจะใช่กลับไม่ใช่ คนที่ไม่คิดเลยว่าจะใช่กลับใช่ นอกจากความตื่นเต้นในเกมการแข่งขันแล้ว ความบันเทิงอีกอย่างหนึ่งก็คือ การเล่าเรื่องถึงประวัติความเป็นมาของกิจการ และการต่อสู้ของเจ้าของกิจการว่าจะมาถึงวันนี้ และการให้กำลังใจและความรู้ในการประกอบอาชีพต่าง ๆ

4. ของรางวัล ช่วยทำให้เกิดความตื่นเต้นในการเปิดแผ่นป้ายมากขึ้น
5. การมีส่วนร่วม ทำให้ผู้ชมที่ส่งขึ้นส่วนสินค้ามาร่วมรายการมีลุ้นในการเป็นผู้โชคดี
6. การจัดระบบกาลเทศะ จะมีการพาชมกิจการ และการสาธิตประกอบอาชีพต่าง ๆ

4. จู๊คบ็อกซ์เกม

ประวัติความเป็นมา : รายการจู๊คบ็อกซ์เกม ออกอากาศทุกวันเสาร์ ทางช่อง 3 ตั้งแต่เวลา 22-23.30 น. ผลิตโดย บริษัท บอริ้น แอสโซซิเอตส์ ออกอากาศครั้งแรกในวันที่ 3 ตุลาคม พ.ศ. 2539

- พิธีกร :
1. สมพล ปิยะพงษ์ศิริ
 2. ญาณี จงวิสุทธิ์

โครงสร้างรายการในปี พ.ศ. 2543 :

ช่วงที่ 1 : ใช้เวลาประมาณ 10 นาที

@ เปิดตัวพิธีกร

@ ช่วง "เบิปซีมิวสิค" เป็นการร้องเพลงโดยนักร้องมืออาชีพที่กำลังมีผลงาน หลังจากร้องเพลงจบแล้ว พิธีกรจะสัมภาษณ์พูดคุยกับนักร้องนิดหน่อย

ช่วงที่ 2 : ใช้เวลาประมาณ 10 นาที

@ แนะนำผู้แข่งขัน 3 ทีม ทีมละ 2 คน (ดารา)

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วงที่ 1 ผู้แข่งขันต้องทายชื่อเพลงหรือชื่อนักร้อง ภายในเวลา 15 วินาที คนหนึ่งเป็นคนทาย อีกคนหนึ่งเป็นคนไข้ โดยอาจจะร้องเพลง หรือทำท่าประกอบได้ แต่ห้ามหลุดคำที่เกี่ยวกับชื่อเพลงหรือชื่อนักร้องออกมา



รูปภาพ 21 : ภาพบรรยากาศการแข่งขันในรายการจู้คบุ๊กซ์เกม

ช่วงที่ 3 : ใช้เวลาประมาณ 16 นาที

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วงที่ 2

ทางรายการจะเปิดเพลง แล้วดูุดคำบางคำออกไป ผู้แข่งขัน 3 ทีม ต้องแข่งกันกดไฟเพื่อทายคำที่หายไป แล้วนำคำนั้นไปทายชื่อเพลง ชื่อหนัง จำนวน หรือ คำพังเพย โดยพิธีกรจะบอกใบ้ให้ว่าคำที่ซ่อนอยู่เป็นชื่อของอะไร หรือ เป็นคำประเภทไหน และมีกี่พยางค์ ในช่วงนี้จะมีคำปริศนาทั้งหมด 4 คำ ทีมที่ได้คะแนนน้อยตกรอบไปก่อน 1 ทีม

ช่วงที่ 4 : ใช้เวลาประมาณ 11 นาที

@ ช่วง "Life goes on" เป็นการนำเสนอมิวสิกวิดีโอต่างประเทศ

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วงที่ 3 มีคำถาม 4 ข้อ ผู้แข่งขัน 2 ทีม ต้องแข่งกันกดไฟเพื่อทายชื่อเพลงหรือชื่อนักร้อง โดยทางรายการจะเปิด เมโลดี้ อินโทร หรือ สบิตเพลง ให้ทีมใดได้คะแนนมากที่สุดเข้ารอบ

ช่วงที่ 5 : ใช้เวลาประมาณ 12 นาที

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วงที่ 4 ผู้แข่งขันเลือกแผ่นป้ายเพื่อตอบคำถามเกี่ยวกับชื่อเพลงและชื่อนักร้องที่ละแผ่นป้าย รวม 5 แผ่นป้าย ตอบถูกแผ่นป้ายละ 10,000 บาท

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วงที่ 5 ผู้แข่งขันเลือกว่าจะเรียงแผ่นป้ายที่มีเลข 1 – 5 ให้ตรงหรือไม่ให้ตรงกับแผ่นป้ายที่กำหนด จากนั้นเรียงแผ่นป้าย หากเรียงได้ถูกต้อง แจ็กพ็อต 500,000 บาท หากเรียงไม่ถูก ไม่ได้รับรางวัลเพิ่ม

วิธีนำเสนอความบันเทิง

1. **พิธีกร** สร้างความบันเทิงโดย

- การแสดงกริยาท่าทางให้ดูตลก

- การใช้ความสามารถและลูกเล่นส่วนตัวในการรับส่งมุข แชวกันเองและผู้แข่งขันตลอดเวลาและทุกครั้งที่มีโอกาส

- ตัวอย่าง 1 : การสร้างความบันเทิงโดยการรับส่งมุข
- สมพล : รอบนี้เป็นารเติมคำ
- ญาณี : เด็กสมัยนี้อาจจะงง เพราะเด็กสมัยนี้ไม่ค่อยคุ้นคำพังเพย เขาจะคุ้นแต่เขามีความคิดสร้างสรรค์ของเขาเอง
- สมพล : เช่นเขาบอกว่า ช้างตายทั้งตัว
- ญาณี : เอาไปบัวมาปิด อันนี้ไม่ใช่ สมัยนี้เขาไม่พูดอย่างนี้แล้ว ช้างตายทั้งตัว
- สมพล : เหม็นจัง อ้าว! จริง ๆ ไม่เหม็นหรือ!
- ญาณี : ยิ่งป็นน้ดเดียว
- สมพล : ดั่งปัง ช้า!
- ญาณี : ก็ต้องดังสิ! เอามาทำไมเนกสองตัว ไม่เอาแล้ว มือไม่พาย
- สมพล : เดี่ยวเปียก
- ญาณี : ไม่อยากเปียก! ไม่อยากเปียก! เดี่ยวจะไปงานปาร์ตี้ แต่อันนี้ดิฉันชอบมากคะ จำไม่ได้
- สมพล : แม่ด่า "ทำไมไม่ฝึกชั้นบอกเธอกี่ทีแล้ว!"
- ญาณี : เป็นความสร้างสรรค์ของเขาอะ แต่เขาก็รู้ว่าไอ้ที่ถูกมันคืออะไร
- ตัวอย่าง 2 : การสร้างความบันเทิงโดยการแซวผู้แข่งขัน
- สมพล : คุณยุทธครับ กางเกงหลุดครับ
- ยุทธ : ยังไม่หลุดพี่
- ญาณี : แหม! เด็กสมัยนี้ ดิฉันตามไม่ทันแพ่ชั้นเขาจริง ๆ นะ ไปเดินเซ็นเตอร์พ้อยต์อยู่วันหนึ่ง ใส่กระโปรงสั้นข้างในเป็นกางเกงขายาว สู้ยสู้ว่ายซะไม่มี รุ่นดิฉันสั้นก็สั้นไปเลย (มองยุทธ) นี่ก็ประหยัดเป้าจังเลยนะ เป้าสั้น ๆ

2. **ผู้แข่งขัน** สร้างความบันเทิงโดยการพูดคุยสนุกสนานกับพิธีกร และการออกท่าทางตลกขบขัน หรือการสร้างสนุกสนานในการแข่งขันโดยไม่ได้ตั้งใจ

3. **เกมการแข่งขัน** มีการโต้ตอบ และแข่งกันตอบคำถามเกี่ยวกับเพลงหรือนักร้อง ความสนุกของเกมอยู่ที่การใช้ความเร็วในการกดไฟ การโต้ตอบ และการตอบคำถามภายในเวลาที่กำหนด ทำให้เกิดความตื่นเต้นในการแข่งขัน

4. **ของรางวัล** มีส่วนช่วยทำให้เกิดความตื่นเต้นมากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเรียงแผ่นป๊ายในรถแจ็กพ็อต ซึ่งมีเงินรางวัลสูงถึง 500,000 บาท

5. **การจัดระบบกาละและเทศะ** มีการนำเสนอมินิคอนเสิร์ต และมิวสิควิดีโอต่างประเทศ

5. แม่บ้านชิงทอง

ประวัติความเป็นมา : รายการแม่บ้านชิงทอง ออกอากาศทุกวันพฤหัสบดี ทางช่อง 5 ตั้งแต่เวลา 15.30-16 น. ผลิตโดย บริษัท ชัยสยาม แอสโซซิเอตส์ ออกอากาศครั้งแรกในชื่อ " ที่นี้มีทอง " เมื่อปี พ.ศ. 2532 ต่อมาในปี พ.ศ. 2542 ได้เปลี่ยนชื่อเป็น " แม่บ้านชิงทอง "

พิธีกร :	1.	นันทวรรณ	เมฆใหญ่
	2.	ท้วม	ตระนง
	3.	เทิง	สติเฟื่อง
	4.	สีเทา	

โครงสร้างรายการในปี พ.ศ. 2543 :

ช่วงที่ 1 : ใช้เวลาประมาณ 15 นาที

@ เปิดตัวพิธีกรและผู้แข่งขัน 2 คน (คนทางบ้าน)

@ เข้าสู่เกมการแข่งขัน ผู้แข่งขันผลัดกันเลือกคำถามคนละ 3 ข้อ ตอบถูกข้อละ 500 บาท ถ้าเลือกป้ายคำถามได้ป้ายที่มีทอง ตอบถูกได้ทอง 1 บาท

ตัวอย่างคำถาม

อะไรต่อไปนี้ไม่ใช่ไสในแกงมัสมั่น

1. อบเชย
2. ลูกกลาวาน
3. การบูร

อะไรต่อไปนี้จำเป็นต้องใส่ในกุ่มพล่า

1. น้ำตาล
2. น้ำพริกเผา
3. หอมใหญ่



รูปภาพ 22 : ภาพบรรยากาศในรายการแม่บ้านชิงทอง

ช่วงที่ 2 : ใช้เวลาประมาณ 5 นาที

- @ แนะนำร้านอาหารและวิธีทำอาหาร
- @ มอบที่ผลิตภัณฑ์จากผู้สนับสนุนรายการให้กับผู้แข่งขัน

วิธีนำเสนอความบันเทิง

1. **พิธีกร** สร้างความบันเทิงโดยการพูดคุยหยอกล้อกันเอง และการทำตลกโดยใช้ท่าทางและการพูดผสมลูกเล่นส่วนตัว

ตัวอย่าง : การสร้างความบันเทิงโดยการพูดคุยสนุกสนานกันเอง

นันทวรรณ : ปกติจะมีพิธีกรรวม 4 คนด้วยกัน รวมอายุแล้วคงจะเยอะมากทีเดียว วันนี้หายไป 1 คน ตอนนี้งานชุกเหลือเกิน

เท็ง : นี่เล่นหนังนะ หนังเขมรด้วย

ท้วม : ูงเก็งก็องภาคสองฮะ

เท็ง : ไม่ใช่! คีคเปรดปะทะกะหัง

นันทวรรณ : โอ้! ตอนนีंपรดกำลังฮิต

เท็ง : ใครเป็นเปรดใครเป็นกะหังกันนี้

ท้วม : เธอสิกะหัง! ใช้กระดิ่งนะจ๊ะ

2. **ผู้แข่งขัน** สร้างความบันเทิงในการตอบคำถามโดยใช้ความรู้และการคาดเดา

3. **เกมการแข่งขัน** เป็นเกมประเภทถามตอบ ความสนุกของเกมอยู่ที่คำถาม ซึ่งให้ความรู้เกี่ยวกับการประกอบอาหาร

4. **ของรางวัล** มีส่วนช่วยสร้างความตื่นเต้นในการเลือกเปิดป้ายคำถาม เพราะในแผ่นป้ายต่าง ๆ จะมีทองซ่อนอยู่ 3 แผ่นป้าย และถ้าเลือกได้แล้วก็ยังตื่นเต้น เพราะต้องตอบคำถามให้ถูกต้องจะได้รางวัล

5. การจักระบบกาละเทศะ มีการแนะนำร้านอาหารอร่อยและ
 สาคิตวิธีทำอาหาร

6. เวทีทอง

ประวัติความเป็นมา : รายการเวทีทอง ออกอากาศทุกวันเสาร์ ทางช่อง 5
 ตั้งแต่เวลา 12-13 น. ผลิตโดย บริษัท เวิร์คพ้อย เอ็นเตอร์เทนเมนท์ ออกอากาศครั้งแรกใน
 ปี พ.ศ. 2532 ปี พ.ศ. 2537 เปลี่ยนชื่อเป็น " เวทีทอง Neverdie " และ ปี พ.ศ. 2541
 เปลี่ยนชื่ออีกครั้งเป็น " เวทีทองเมจิก " เคยได้รับรางวัลเมขลา รายการส่งเสริมความสามารถดี
 เด่น ในปี พ.ศ. 2532 และ รางวัลเมขลา รายการแข่งขันชิงรางวัลดีเด่น ในปี พ.ศ. 2538

พิธีกร : 1. เกียรติ กิจเจริญ
 2. หมา จ๊กมิก

โครงสร้างรายการในปี พ.ศ. 2543 :

ช่วงที่ 1 : ใช้เวลาประมาณ 15 นาที เป็นการเปิดตัวพิธีกรและผู้แข่งขัน
 3 คน (ดารา)

ช่วงที่ 2 : ใช้เวลาประมาณ 7 นาที

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วงที่ 1 พิธีกรจะโชว์รูปภาพการ์ตูน ผู้แข่งขันต้อง
 แข่งกันกระต๊อบไฟ ไฟติดก่อน ทายก่อน โดยทายว่ารูปที่เห็นสื่อถึงคำใด โดยพิธีกรมีคำใบ้ให้
 เช่น มี 2 พยางค์ / เหล้าเป็นพยางค์สุดท้าย ผู้แข่งขันที่ตอบได้ก่อน 2 ข้อ เข้ารอบ 2 คน
 ตกรอบ 1 คน

@ ผู้แข่งขันที่ตกรอบจับรางวัลผู้โชคดี รับทอง 1 บาท หากอักษรตัวแรกของชื่อ
 ผู้โชคดีและผู้แข่งขัน เป็นอักษรตัวเดียวกัน ผู้โชคดีรับทองครึ่งกิโลกรัม



รูปภาพ 23 : ภาพบรรยากาศในรายการเวทีทอง

ช่วงที่ 3 : ใช้เวลาประมาณ 8 นาที

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วงที่ 2

ผู้แข่งขัน 2 คน เลือกหมวดคำถามคนละ 2 หมวดและตอบคำถาม ภายในเวลาที่กำหนด โดยพิธีกรจะบอกคำจำกัดความให้ ผู้แข่งขันตอบว่าคำจำกัดความนั้นสื่อถึงอะไร โดยต้องหาคำแรกให้ได้เสียก่อน และคำต่อ ๆ ไปจะขึ้นต้นด้วยคำเดียวกัน ในการแข่งขันครั้งที่ 1 คำตอบละ 1 คะแนน การแข่งขันครั้งที่ 2 คำตอบคูณสอง คะแนนเพิ่มขึ้นเท่าตัว ผู้ที่ได้คะแนนสูงสุดเข้ารอบ 1 คน ผู้แพ้ได้เปิดแผ่นป้ายสะสมทอง ถ้าเจอตัวหยุดเมื่อไร หยุดทันที

ตัวอย่างคำใบ้จากพิธีกร

- ยกสองแขนระหว่างอก ตบกันถี่ ๆ (ตบมือ)
- ผักที่ลอยเต็มบึงคนดึงมาจักรสาน (ตบชวา)
- เล่นละครสั้นประมาณว่าเป็นเรื่องจริง (ตบตา)

- แหล่งขายผ้าของบรรดาแขกอินเดีย (พาหุรัด)
- ลมลูกใหญ่ที่ใคร ๆ พากันกลัว (พายุ)
- เป็นคนตรง ๆ หลงเชื่ออะไรง่าย ๆ (พาซื่อ)

ช่วงที่ 4 : ใช้เวลาประมาณ 10 นาที

@ จับรางวัลผู้โชคดีรับทอง 1 บาท ร้านค้า 1 บาท

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วงที่ 3 ผู้แข่งขันเลือกเปิดแผ่นป้าย 1 แผ่นป้าย เพื่อดูว่าต้องซังของกี่ชิ้น จากนั้นจะมีซองให้ผู้แข่งขันเลือกประมาณ 5-6 ชิ้น ผู้แข่งขันต้องเรียงซองจากน้ำหนักน้อยที่สุดไปหามากที่สุด ซึ่งถูกแจกซองซันละ 1 บาท ซึ่งผิด เกมยุติ ซึ่งถูกหมด รับทอง 100 กิโลกรัม

วิธีนำเสนอความบันเทิง

1. **พิธีกร** สร้างความบันเทิงโดย

- การพูดคุยหยอกล้อสนุกสนานกันเอง หยอกล้อผู้แข่งขัน และหยอกล้อผู้ชม
- การทำตลกโดยการแสดงสีหน้าท่าทางและการพูด
- การบอกคำใบ้ผู้แข่งขันอย่างรวดเร็วและแข่งกับเวลา
- การใบ้ด้วยท่าทาง

- ตัวอย่าง 1 : การสร้างความบันเทิงโดยการพูดคุยหยอกล้อสนุกสนานกันเอง
- เกียรติ : น้องฮาย! น้องฮาย! ใครไม่รู้จัก อากาศพร กรทิพย์
- ฮาย : ฮ้า!
- เกียรติ : ผมสงสัยมากเลยเขาออกเทปแต่ละชุด ดั่งดั่งทั้งนั้นเลย เพื่อนพี่น้องออก 3-4 ชุด เจิงตลอดเลย ออกแล้ว ออกอีก ออกอีก ออกแล้ว โอ้โฮ! เต็มเมืองเลย
- ฮาย : พูดง่าย ๆ นะ คือ คนมันขายนะ!
- หมี่ : ไม่หรอก ไอ้ตอนออกอัลบั้มมีโก๋ตัวนึงมาขึ้น มันขึ้นแปลกด้วย
- เกียรติ : มันขึ้นว่าอะไร
- หมี่ : เจิงอีกแล้วโว้ย! เลยชวยเพราะโก๋ตัวนั้นแหละ
- ตัวอย่าง 2 : การสร้างความบันเทิงโดยการหยอกล้อผู้ชม

(กำลังคุยกันถึงช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2)

- เกียรติ : โรงเรียนนี้เกิดทันมีอาจารย์คนนี้คนเดียวแหละ อาจารย์คนนี้แต่ก่อนผมตรงมากเลยนะ อาจารย์ครับ! ต้มหูหรือสปอริตไลน์หรืออะไรครับนั้น!

2. ผู้แข่งขัน สร้างความบันเทิงโดย

- การพูดคุยสนุกสนานกับพิธีกร
- การแสดงออกทางสีหน้าท่าทางที่สื่อความรู้สึก เช่น งง ไม่รู้จะตอบว่าอะไร, แปลกใจ ที่ตอบถูก, ดีใจ ที่ตอบได้, รน เมื่อเวลางวดเข้ามา เหล่านี้เป็นต้น
- การออกท่าทางในการแข่งขันกระชับไฟ

3. เกมการแข่งขัน เป็นเกมการทายคำ ความสนุกของเกมอยู่ที่การตอบ

คำถามแข่งกับเวลา โดยมีการใช้เสียงประกอบพิเศษ เช่น เสียงเวลาที่วงวดเข้ามา มากกระตุ้น ทำให้เกมการแข่งขันน่าตื่นเต้นและสนุกสนานยิ่งขึ้น

4. **ของรางวัล** มีส่วนสร้างความตื่นเต้นให้กับเกมการแข่งขัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในรอบชิงของ เพราะหากผู้แข่งขันสามารถชิงของได้ถูกต้องทั้งหมดจะได้รับทองคำ 100 กิโลกรัม ซึ่งเป็นของรางวัลที่มีมูลค่ามาก จึงยิ่งทำให้เกมการแข่งขันน่าตื่นเต้นมากตามไปด้วย

5. **การมีส่วนร่วม** ทำให้ผู้ชมที่ส่งชิ้นส่วนเข้ามามีลุ้นในการเป็นผู้โชคดี และผู้โชคดียังมีลุ้นอีกต่อหนึ่ง ถ้าหากชื่อของผู้โชคดีและชื่อของผู้แข่งขัน ขึ้นต้นด้วยอักษรตัวเดียวกัน ผู้โชคดีจะได้รับของรางวัลที่มีมูลค่ามากขึ้น