

การสร้างสรรค์ รายการ แข่งขันชิงรางวัล

แนวคิด
และ
เทคนิค



เมธา เสรีนาวงศ์

การสร้างสรรครายการแข่งขันชิงรางวัล : แนวคิดและเทคนิค

ลิขสิทธิ์ของ	เมธา เสรีธนาวงศ์ คณะนิติศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย การผลิตและลอกเลียนแบบหนังสือเล่มนี้ไม่ว่ารูปแบบใดทั้งสิ้น ต้องได้รับอนุญาตเป็นลายลักษณ์อักษรจากเจ้าของลิขสิทธิ์
เผยแพร่ครั้งที่ 1	ตุลาคม 2562 ในรูปแบบ e-book ทางเว็บไซต์ของคณะนิติศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย https://www.commarts.chula.ac.th
ออกแบบปก	พลอยพิณ ชื่นธีระวงศ์
ภาพประกอบปก	“Designed by macrovector / Freepik”
แบบตัวอักษรปก	DRhana

**การสร้างสรรคิรายการแข่งขันชิงรางวัล:
แนวคิดและเทคนิค**

คำนำ

หนังสือ การสร้างสรรค์รายการแข่งขันชิงรางวัล : แนวคิดและเทคนิค เรียบเรียงขึ้นจากงานวิจัย “การศึกษาประเภทเนื้อหาการรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเสนอแนวคิดและเทคนิคในการสร้างสรรค์รายการแข่งขันชิงรางวัลสำหรับนิสิตนักศึกษาทางด้านนิเทศศาสตร์ที่สนใจในกระบวนการผลิตรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ ตลอดจนเป็นแนวทางสำหรับผู้ผลิตรายการโทรทัศน์ในการสร้างสรรค์รายการแข่งขันชิงรางวัล

เนื้อหาของหนังสือเริ่มต้นจาก รายการแข่งขันชิงรางวัล...จากอดีตถึงปัจจุบัน ซึ่งเป็นประวัติและพัฒนาการของรายการแข่งขันชิงรางวัลที่มีมาตั้งแต่ยุคแรกเริ่มมีโทรทัศน์ขึ้นในประเทศจนได้รับความนิยมมากขึ้นเรื่อยๆ เกิดเป็นพัฒนาการทางด้านรูปแบบและเนื้อหาของรายการประเภทนี้ จนถึงปัจจุบันที่มีรูปแบบรายการข้ามชาติมากมาย จากนั้นเข้าสู่กว่าจะมาเป็น...รายการแข่งขันชิงรางวัล เพื่อทำความเข้าใจโครงสร้างของรายการแข่งขันชิงรางวัลที่มีรูปแบบ แนวปฏิบัติ และลักษณะเฉพาะตัวที่แตกต่างไปจากรายการประเภทเนื้อหาอื่น ตามด้วย ใครเป็นใครใน...รายการแข่งขันชิงรางวัล ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความสำคัญของบุคคลกลุ่มต่างๆ ในรายการแข่งขันชิงรางวัล อันถือเป็นตัวละครสำคัญของเรื่องเล่าประเภทนี้ จากนั้นจึงเป็นบทที่ว่าด้วย มองเห็นอะไรใน...รายการแข่งขันชิงรางวัล เสนอเนื้อหาองค์ประกอบด้านภาพที่ปรากฏในรายการแข่งขันชิงรางวัล และสุดท้าย ได้อะไรใน...รายการแข่งขันชิงรางวัล เสนอเนื้อหาองค์ประกอบด้านเสียงที่ปรากฏในรายการ โดยในระหว่างบทมีการเสนอตัวอย่างรายการแข่งขันชิงรางวัลต่างประเทศประกอบการทำความเข้าใจ

ผู้เขียนขอขอบคุณ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่ให้ทุนสนับสนุนในการทำวิจัยอันเป็นจุดเริ่มต้นของหนังสือเล่มนี้ เพื่อนคณาจารย์ที่คอยถามไถ่เป็นแรงผลักดันกระตุ้นให้งานเขียนชิ้นนี้สำเร็จลุล่วง มิตรสหายทั้งหลายซึ่งไม่ใช่เรื่องบังเอิญที่รู้จักกันที่คอยให้กำลังใจ ชี้แนะแนวทางในการทำงานครั้งนี้ บิดามารดาที่เป็นกำลังใจอยู่ห่างๆ และสุดท้าย ภาควิชาการสื่อสารมวลชนที่ให้ความรู้และโอกาสในการสอนแก่ผู้เขียนอันนำมาซึ่งผลงานชิ้นนี้

ท้ายสุดนี้หากหนังสือเล่มนี้เป็นประโยชน์ในเชิงวิชาชีพและวิชาการทางด้านสื่อสารมวลชน ผู้เขียนขอมอบคุณูปการในครั้งนี้ให้แก่คณาจารย์ผู้ประสิทธิ์ประสาทวิชาทุกท่าน และหากมีข้อผิดพลาดประการใดผู้เขียนขอน้อมรับข้อเสนอนะและคำติชมไว้เพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาต่อไป

ด้วยจิตคารวะ

เมธา เสรีธนาวงศ์

พฤษภาคม ๒๕๖๒

สารบัญ

คำนำ	ก
สารบัญ	จ
บทที่ ๑	๑
รายการแข่งขันชิงรางวัล...จากอดีตถึงปัจจุบัน	๑
รายการตอบปัญหา - เกมโชว์สมัยแรกเริ่ม	๒
สถานีช่องใหม่ - ทีวีโต้ตอบโชว์ รูปแบบรายการที่ต่างออกไป	๔
ตอบปัญหายังมาแรง - เสริมแรงด้วยผู้สนับสนุนรายการ	๕
เกมแห่งการผสมผสาน - สถิติปัญญา โชคชะตา และทักษะความสามารถ	๗
รูปแบบที่หลากหลาย - เพื่อความบันเทิงเป็นสำคัญ	๑๒
เรียลลิตี้ - รูปแบบใหม่ของการแข่งขัน	๑๖
เกมโชว์ไทยหรือเทศ - ภาวะการแข่งขันสูง	๑๘
บทที่ ๒	๒๑
กว่าจะเป็น...รายการแข่งขันชิงรางวัล	๒๒
การจัดประเภทเนื้อหา (Genre)	๒๒
เกมโชว์กับการจัดประเภทเนื้อหา	๒๒
โครงสร้างรายการแข่งขันชิงรางวัล	๒๖
การแนะนำผู้เข้าแข่งขัน	๒๖
การชี้แจงกติกา	๒๗
การทำภารกิจ	๒๘
การพิชิตเงินรางวัล	๒๘
วิธีการแข่งขัน	๒๙
การแข่งขันความสามารถซึ่งกันและกัน	๒๙
การแข่งขันกับความสามารถของตนเอง	๒๙
เนื้อหาการแข่งขัน	๓๐
ทักษะ	๓๐
ไหวพริบ	๓๑
ความรู้	๓๑
โชคชะตา	๓๑
กติกาการแข่งขัน	๓๒
เวลา	๓๒
ความถูกต้อง	๓๒
ความสามารถ	๓๓
ความสำเร็จ	๓๓
โชคชะตา	๓๓
ความมีเหตุผล	๓๓
ความเข้ากันได้	๓๓
ตัวช่วย	๓๔
ตัวช่วยประเภทบุคคล	๓๔
ตัวช่วยประเภทกติกา	๓๕

รางวัล		๓๕
	เงินรางวัล	๓๕
	ของรางวัล	๓๖
	เงื่อนไขของรางวัล	๓๖
มิติด้านพื้นที่ของรายการแข่งขันชิงรางวัล		๓๗
	สถานที่แข่งขัน	๓๗
	รายการนำเข้าจากต่างประเทศ	๓๙
	ช่วงย่อยของรายการ	๔๒
มิติด้านเวลาในรายการแข่งขันชิงรางวัล		๔๒
	วันเวลาในการออกอากาศ	๔๒
	ความต่อเนื่องของรายการ	๔๓
บทที่ ๓	ใครเป็นใครใน...รายการแข่งขันชิงรางวัล	๔๕
	ผู้เข้าแข่งขัน	๔๖
	คุณลักษณะของผู้เข้าแข่งขัน	๔๖
	ใครคือผู้เข้าแข่งขัน	๔๗
	พิธีกร	๔๙
	หน้าที่ของพิธีกร	๕๐
	กรรมการ	๕๘
	ลักษณะของกรรมการ	๕๘
	บทบาทหน้าที่ของกรรมการ	๕๘
	ผู้ร่วมรายการ	๕๙
	ผู้ชมรายการ	๖๐
	ผู้สนับสนุนรายการ	๖๒
	ลักษณะการปรากฏของผู้สนับสนุนรายการ	๖๒
	ตำแหน่งของผู้สนับสนุนรายการ	๖๔
บทที่ ๔	มองเห็นอะไรใน...รายการแข่งขันชิงรางวัล	๖๗
	ภาพการแข่งขัน	๖๘
	รูปแบบทางภาพ	๖๘
	บทบาทของภาพ	๖๙
	ภาพประกอบ	๖๙
	การเสนอตัวอย่าง	๗๐
	ภาพทบทวนเหตุการณ์	๗๐
	ภาพผู้เข้าแข่งขัน	๗๐
	ภาพคำถามคำตอบ	๗๑
	การอธิบายกติกา	๗๑
	ภาพผู้ร่วมรายการ	๗๑

	ภาพที่เกี่ยวข้องกับการกิจ	๗๑
	ภาพเนื้อหาอื่น	๗๑
กราฟิก		๗๒
	การใช้กราฟิกในการให้ข้อมูล	๗๓
	การใช้กราฟิกเป็นส่วนประกอบรายการ	๗๖
	การใช้กราฟิกในการโฆษณาประชาสัมพันธ์	๗๖
	การใช้กราฟิกในการอธิบาย	๗๗
	การใช้กราฟิกในการสร้างสีสันในรายการ	๗๘
บทที่ ๕	ได้ยินอะไรใน...รายการแข่งขันชิงรางวัล	๘๑
	องค์ประกอบของเสียง	๘๒
	รูปแบบทางเสียง	๘๒
	บทบาทของเสียง	๘๒
	เสียงบรรยาย	๘๓
	บุคลิกลักษณะของเสียงบรรยาย	๘๓
	หน้าที่เสียงบรรยาย	๘๔
	ความสัมพันธ์ระหว่างเสียงบรรยายกับพิธีกร	๘๙
	เสียงดนตรี	๙๑
	การเปิด-ปิดรายการ	๙๑
	การประกอบรายการ	๙๑
	การแนะนำบุคคลในรายการ	๙๒
	การนำเข้าสู่การแข่งขัน	๙๒
	การลุ้นผลการแข่งขัน	๙๒
	การตอกย้ำผู้สนับสนุนรายการ	๙๓
	เสียงประกอบ	๙๓
	การใช้เสียงประกอบควบคู่กราฟิก	๙๓
	การใช้เสียงประกอบสร้างสีสัน	๙๔
	การใช้เสียงประกอบให้สัญญาณ	๙๔
	การใช้เสียงประกอบสร้างบรรยากาศความสมจริง	๙๕
	การใช้เสียงประกอบตอกย้ำผู้สนับสนุนรายการ	๙๕
บรรณานุกรม		๙๗

รายการแข่งขันชิงรางวัล ... จากอดีตถึงปัจจุบัน

รายการโทรทัศน์หาใช้ผลิตผลทางวัฒนธรรมของไทยที่มีมาแต่แรกเริ่ม หากแต่เป็นการผสมผสานทางวัฒนธรรมการเล่นของไทยที่มีมาแต่โบราณ เข้าไว้กับนวัตกรรมสื่อสารที่เพิ่งเป็นที่รู้จักกันในสมัยนั้น ด้วยอิทธิพลอันทรงพลังของโทรทัศน์ ทำให้รายการโทรทัศน์เป็นมนต์สะกดที่ทำให้คนดูหลงใหลมาโดยตลอดมีรูปแบบรายการที่หลากหลายมาตั้งแต่ต้น ปรับเปลี่ยนแปลงแต่งให้เหมาะสมกับรสนิยมของคนไทย ในขณะเดียวกัน ก็เสริมสร้างค่านิยมทางวัฒนธรรมบางอย่างให้เกิดขึ้น

รายการตอบปัญหา - เกมโชว์สมัยแรกเริ่ม

ย้อนหลังกลับไปเมื่อ ๒๔ มิถุนายน ๒๕๔๘ วันแรกแห่งการออกอากาศโทรทัศน์ของประเทศไทยทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีช่อง ๔ รายการ “ภาพปริศนา” ถือเป็นรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์รายการแรกของประเทศไทยที่ออกอากาศร่วมกับรายการประเภทอื่น ยิ่งไปกว่านั้นยังเป็นรายการ ‘สด’ ด้วยเหตุที่ในสมัยนั้นยังไม่มีเทคโนโลยีการบันทึกเทป เพราะแม้แต่รายการข่าวยังต้องบันทึกด้วยภาพยนตร์แล้วนำมาผ่านกระบวนการเทเลซินก่อนที่จะออกอากาศ

ภาพปริศนาเป็นรายการประเภทตอบปัญหาที่ จ่านง ริงสิกุล ผู้อำนวยการสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีช่อง ๔ ได้แบบอย่างมาจาก “Photoquiz” ของอเมริกา ภาพที่ใช้เป็นปริศนาเป็นภาพถ่ายโบราณวัตถุหรือสถานที่แปลกๆ หรือขยายของเล็กให้ใหญ่ เงามาแพร่ภาพออกอากาศเพื่อให้ผู้ชมทายโดยมีรางวัลให้อาจินต์ ปัญงพรรค์ รับหน้าที่เขียนบท อาคม มกรานนท์ เป็นพิธีกรเลือกภาพและพลิกภาพ ต่อมา ‘รงค์ วงษ์สวรรค์’ ได้รับหน้าที่เป็นผู้เขียนบทและดำเนินรายการ (อาจินต์ ปัญงพรรค์, ๒๕๒๕)

ภายหลังจากที่รายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์รายการแรกออกอากาศไปได้เกือบปี ในวันที่ ๘ พฤษภาคม ๒๕๔๙ รายการแข่งขันชิงรางวัลรายการที่สองก็ออกอากาศตามมาในชื่อว่า “ทายปัญหาเปิดหน้ากาก” โดยเป็นรายการที่มีผู้เข้าแข่งขัน ๔ คน ใช้ผ้าปิดตาและถามคำถามเพื่อทายว่า บุคคลที่มาเป็นปริศนานั้นคือใคร โดยจะผลัดกันถามคำถาม ซึ่งเป็นคำถามที่ต้องลงท้ายประโยคว่าใช่หรือไม่เท่านั้น ใครทายถูกก่อนเป็นผู้ชนะ

ปีต่อมาในวันที่ ๑๐ มีนาคม ๒๕๐๐ มีรายการ “ช่องนำโชค” ดำเนินรายการโดย พิชัย วาศนาสง มีผู้เข้าแข่งขันที่เป็นทั้งบุคคลมีชื่อเสียงและผู้สมัครจากทางบ้าน ผู้เข้าแข่งขันต้องแข่งกันตอบคำถามจากช่องคำถาม มีช่องประวัติศาสตร์ คณิตศาสตร์ ภูมิศาสตร์ และภาษาไทย ผู้เข้าแข่งขันคนใดสามารถตอบคำถามเรียงช่องกันจะทั้งในแนวนอน แนวตั้ง หรือแนวทะแยง แนวใดแนวหนึ่งได้ก่อนถือเป็นผู้ชนะ รายการนี้มีผู้สนับสนุนรายการหลักคือ โอวัลติน ภายหลังมีรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ที่มีลักษณะคล้ายคลึงกัน ดำเนินรายการโดย พิชัย วาศนาสง อีกเช่นกัน ชื่อว่า “ปัญหาชิงหลัก” ทั้งสองรายการเป็นรายการที่ได้รับความนิยม และประสบความสำเร็จเป็นอย่างมากในสมัยนั้น (นิภฎฐา แสงอรุณ, ๒๕๕๐)

ช่วงกลางปีเดียวกันนั้นเอง เมื่อวันที่ ๙ มิถุนายน มีรายการ “ทายปริศนาแบบผะหมี่” ผะหมี่เป็นการละเล่นของชาวจีน โดยเป็นการเล่นกับคำศัพท์ที่มีหลายลักษณะ เช่น คำพ้องหน้า คำพ้องหลัง คำลูกโซ่ เป็นต้น ดำเนินรายการโดย จ่านง ริงสิกุล ผู้ช่วยดำเนินรายการคือ เทิง สติเฟื่อง และ อารีย์ นักดนตรี

จ่านง ริงสิกุล ได้เคยให้สัมภาษณ์ไว้เกี่ยวกับรายการไว้ว่า “...ทำเป็นแบบเงินโบราณ ตัวผมเองแต่งตัวเป็นซินแสด้วยให้คนเขียนกลอนเซียมซี คิดเป็นแบบเซียมซีไปเลย แล้วให้คนเล่ามาเขย่าเอาเบอร์ไปปลดปริศนามาทาย ก็เป็นรูปแบบที่แปลกออกไป” (วิสุทธิจิตรา วานิชสมบัติ, ๒๕๓๘)

รายการบันเทิงที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีช่อง ๔ ที่สามารถให้สาระไปพร้อมกับสุนทรียรสชนิดที่เรียกว่ายังเป็นที่จดจำแก่ผู้ที่เคยได้รับชมจนถึงปัจจุบันรายการหนึ่งนั่นคือ “ลับแลกลอนสด” จ่านง ริงสิกุล เป็นผู้เริ่มต้นให้มีการประชันกลอนสดขึ้นทางโทรทัศน์ เริ่มต้นออกอากาศเมื่อต้นปี ๒๕๐๒ ลับแลกลอนสดเป็นรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์อีกรายการหนึ่งของสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีช่อง ๔ ที่ต้องใช้ความสามารถทางภาษาในการแข่งขันเป็นการนำเอาการละเล่นทางกวีของไทยสมัยก่อนที่มักเล่นในเรือ หรืองานเทศกาลงานมหรสพ นำมาจัดเป็นรายการโดยยังคงบรรยากาศของการประชันและการสือรสรสความบันเทิงไปสู่ผู้ชมโดยไม่ขัดความรู้สึก ในรายการมีการจัดที่นั่งของผู้แสดงกลอนเป็นรูปโค้ง กรรมการและพิธีกรซึ่งคือ จ่านง ริงสิกุล นั่งอยู่ตรงกลาง สองด้านซ้ายและขวาเป็นผู้เข้าแข่งขัน โดยมากจัดเป็นทีมชายและทีมหญิง ด้ายหลังของผู้แสดงกลอนมีกระดานคำไว้สำหรับเขียน

บทกลอน เพื่อคอยเตือนความจำผู้แสดงกลอนอีกฝั่งหนึ่งรวมถึงไว้ใจใจผู้ชมรายการให้ติดตามอย่างมีรสชาติ เห็นความหมายในบทกวี เพื่อที่จะได้ลุ้นว่าอีกฝั่งหนึ่งจะโต้ตอบอย่างไร นอกจากนี้ยังมีวงดนตรีไทยซึ่งเป็นส่วนประกอบสำคัญของรายการตั้งอยู่บนเวทียกพื้นอีกด้านของห้องส่ง มีนักร้องนั่งอยู่ด้านหน้า ความสำเร็จและความนิยมของ “ลับแลกลอนสด” ยังมีคุณูปการต่อสถาบันการศึกษาต่างๆ ก่อเกิดเป็นชมรมวรรณศิลป์ตามมหาวิทยาลัย มีการแข่งขันประชันกวี ในที่ต่างๆ อย่างมากมาย ถือเป็นบทบาทของการส่งเสริมการศึกษาที่โทรทัศน์ไทยได้ดำเนินการ (ประยอยม ของทอง, ๒๕๓๘)

รายการเริ่มต้นจากวงดนตรีแสดงเพลงนำรายการ พิธีกรแนะนำกรรมการ แนะนำนักกลอน แนะนำวงดนตรีและนักร้องแล้วจึงเริ่มประชันกลอน ตามประเพณีและขนบของการประชันกลอนจะเริ่มต้นที่บทไหว้ครู ในระหว่างที่นักกลอนกล่าวบทไหว้ครู วงดนตรีจะคลอเพลงไทยเบาๆ โดยมากเป็นทำนอง เทวาประสิทธิ์ - เวสสุกรรม - ขึ้นพลับพลา

นี่เป็นตัวอย่างของบทไหว้ครูในการประชันลับแลกลอนสดประจำเดือนมีนาคม ๒๕๐๒ เริ่มต้นจากฝ่ายชาย

โกวิท สิตลาชัย	บังคมคัลลัญชสิทวิเอก ซึ่งสรรค์เสกสวนสวรรค์วรรณศิลป์
ประยอยม ของทอง	หยาดน้ำแก้วแจ้วจำเรียงเพียงเสียงพิน ราวฝนรินจากสวรรค์บรมโลก
วินัย ภูรีหะษ์	โปรดช่วยคลกลกานที่ที่ขานขับ ไครสดับให้เพวงฝ้าหลงไหล
มะเนาะ ยูเด็น	แม่โลกาถุยกานท์กลอนขจรไกล จำหลักในหวังจิตเป็นนิจเอย

ตามด้วยบทของฝ่ายหญิง

นรี นันทวัฒน์	ขอภิวินท์บรรพทวิศรีสยาม ผู้ฝากนามอมตะอนุสรณ์
ศิริเพ็ญ ภิบาลกุล	โปรดดับคำคมคุณผู้เยาวอน ดลทิพย์พรบันดาลถ้อยร้อยฤดี
รำเกียรติ สอนอำไพ	ด้วยรักกาพย์กลอนแสนแทนประทีป ในต่างกลีบมาลาสวยรวยหลากสี
พวงศรี สิงหเสนี	ให้เพลงกลอนอ่อนหวานปานดนตรี ซึ่งฤดีชนทั้งมวลทั่วถ้วนเอย

หลังจากนั้นพิธีกรจะให้แต่งบทสัทกวาหรือดอกสร้อยฝ่ายละบท โดยพิธีกรจะจับฉลากหัวข้อขึ้นมาครวละทิม เพื่อไม่ให้รู้ล่วงหน้าก่อนนานๆ ขณะที่นักกลอนเขียนและกล่าวกลอนออกมา คนเขียนกระดานก็จะเขียนกลอนไปตามที่นักกลอนกล่าว สร้างความตื่นเต้นให้กับผู้ชมไปพร้อมๆ กัน เมื่อนักกลอนแต่งจบทั้งสองฝ่ายแล้ว ก็จะมีการอ่านทวนทั้งหมดอีกครั้งแล้วให้กรรมการวิจารณ์ทีละคน พร้อมทั้งตัดสินว่าทิมใดควรจะชนะ ระหว่างนี้วงดนตรีคลอเพลงเบาๆ เมื่อกรรมการตัดสินให้นักกลอนฝ่ายใดชนะ พิธีกรก็จะขอให้วงดนตรีบรรเลงและให้นักกร้องขับร้อง ผู้ชมได้รับความสนุกสนานและมีสาระจากรายการทั้งด้านวรรณศิลป์ และดุริยางคศิลป์

การประชันกลอน บางครั้งเป็นการโต้วาที่ระหว่างทิม บางครั้งเป็นการโต้ระหว่างคนต่อคน บางครั้งเป็นการโต้กันทิมละหนึ่งคำกลอนสลับกัน บางครั้งเป็นการประชันบทกลอนสั้นๆ บางครั้งเป็นการแต่งเพลงยาว บางครั้งพูดถึงเรื่องเดียวกันสลับกันไป แต่ละครั้งนักกลอนไม่มีโอกาสรู้ล่วงหน้าว่าจะโต้กันอย่างไรและเรื่องอะไร บทกลอนที่ออกมาถือเป็นปฏิภาณกลอนสดอย่างแท้จริง ในช่วงแรกที่มีทีวีเพียงช่องเดียวนี้ รายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ที่มีรูปแบบเป็นรายการบันเทิงประเภทหนึ่งกลับมีงนเน้นเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับความรู้เป็นสำคัญ และแต่ละรายการก็ได้รับความนิยมนิยมจากผู้ชมอย่างมากมาย ความนิยมในรูปแบบการแข่งขันดังกล่าวนี้ได้แพร่กระจายไปยังสถานีโทรทัศน์แห่งที่สองของประเทศที่ได้ก่อตั้งขึ้นเมื่อปี ๒๕๐๑ นั่นคือ สถานีวิทยุโทรทัศน์กองทัพบกช่อง ๗ (ข่าวดา)

สถานีช่องใหม่ - วาไรตี้เกมิโซว์ รูปแบบรายการที่ต่างออกไป

“ป๊อปป๊อป” เป็นรายการวาไรตี้ที่โด่งดังมากในช่วงที่ยังมีโทรทัศน์เพียงแค่สองช่อง คิดสร้างสรรค์และผลิตโดย พันเอกการุณ เก่งระดมยิง รายการสดที่น่าเสนอเรื่องราวสิ่งละอันพันละน้อยตามแบบฉบับรายการปกิณกะหรือ วาไรตี้ที่เปิดโอกาสให้คนไทยทุกคนที่มีความสามารถได้มาออกรายการ ทั้งด้านดนตรี กีฬา ความสวยงาม ฯลฯ ในรายการมีการแสดงดนตรี มีการเล่นเกม ถือเป็นการเล่นเอารูปแบบการแข่งขันไปผสมผสานกับรูปแบบอื่นจนเป็นที่ ยอมรับและได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย ป๊อปป๊อปเปิดให้ผู้ชมรายการเข้ามาชมในขณะที่รายการกำลังออก อากาศ โดยจะต้องปฏิบัติตามกฎกติกาการยาทที่วางไว้ ถือเป็นการสร้างวัฒนธรรมในการเข้าชมการแสดงทาง โทรทัศน์ได้เป็นอย่างดี ไม่ว่าจะเป็นการมีกระเบื้องการเข้าแถว การชื่นชมรายการด้วยการปรบมือ การสงบนิ่งเมื่อ พิธีกรดำเนินรายการ เป็นต้น

ต่อมา พันเอกการุณ เก่งระดมยิง ยังได้ผลิตรายการ “บันไดดารา” ซึ่งเป็นรายการบันเทิงเชิงวาไรตี้ ออกอากาศทุก วันเสาร์ บันไดดาราเปิดโอกาสให้เยาวชนเข้ามาแสดงความสามารถในทุกสาขา ไม่ว่าจะเป็นการร้องเพลง การ บรรเลงดนตรี การพูด การแสดงมายากล หรือกิจกรรมต่างๆ โดยจะมีผู้ทรงคุณวุฒิ ได้แก่ ล้วน ควันธรรม ไพฑูริย์ ศุภวารีย์ และ สง่า อารัมภีร์ มาเป็นกรรมการตัดสิน มี อาหาร จุลโลบล และ ธนู กาญจนานันท์ ร่วมดำเนินรายการ

ในช่วงเวลาก่อนหน้านี้นี้ทางช่อง ๗ (ขาวดำ) ได้มีการผลิตรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ที่เน้นการตอบปัญหา ชื่อว่า “สัมมนานักสืบ” ดำเนินรายการโดย พันเอกถาวร ช่วยประสิทธิ์ มีลักษณะเป็นการนำบุคคลปริศนามาทาย เช่นกัน ดอกยี่ว่า รายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ประเภทตอบปัญหายังคงได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่องมา โดยตลอด และเริ่มแพร่กระจายกลุ่มผู้เข้าแข่งขันไปยังกลุ่มเด็กนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ในปี ๒๕๐๘ มีรายการ “ตอบปัญหาภาษาอังกฤษกับเชลล์” (Shell English Quiz) ซึ่งสนับสนุนโดยฝ่าย ประชาสัมพันธ์ บริษัท เชลล์แห่งประเทศไทย จำกัด เพื่อเป็นการส่งเสริมการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ รวมถึง การทดสอบทักษะความรู้ในสาขาวิชาต่างๆ ในรายการมีผู้ดำเนินรายการเป็นคนไทยและคนต่างประเทศ โดยคนต่าง ประเทศทำหน้าที่อ่านคำถามเพื่อเป็นการทดสอบทักษะการฟังและพูดภาษาอังกฤษอันจะเป็นการสร้างควมคุ้นเคย ต่อสำเนียงการออกเสียงของชาวต่างชาติ เมื่อตอบเสร็จแล้วผู้ดำเนินรายการคนไทยเป็นผู้เฉลย

ตอบปัญหาภาษาอังกฤษกับเชลล์เริ่มต้นออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง ๔ ในปี ๒๕๐๘ และออกอากาศ ต่อเนื่องไปจนถึงสมัยที่เปลี่ยนแปลงเป็นสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง ๙ อ.ส.ม.ท. จนกระทั่งในปี ๒๕๔๔ จึงได้ย้ายไป ออกอากาศทางสถานีวิทยุโทรทัศน์แห่งประเทศไทยช่อง ๑๑ กรมประชาสัมพันธ์ และย้ายไปออกอากาศทางสถานี วิทยุโทรทัศน์เพื่อการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ สุดท้ายได้ย้ายไปออกอากาศทางเนชั่นแนล และยุติการ ออกอากาศในปี ๒๕๕๒ ถือเป็นรายการตอบคำถามที่ออกอากาศยาวนานที่สุดในประเทศไทย ในช่วงแรก พิษีย์ วาคนาส่ง รับหน้าที่เป็นพิธีกร ต่อมาเปลี่ยนเป็นผู้ช่วยศาสตราจารย์รัชวีร์ แนวนบุญเนียร รับหน้าที่อยู่นานกว่า สามสิบปี แล้วจึงเปลี่ยนเป็น อาจารย์เสมอทิพย์ กาญจนจารี และ Stephen Lorrinan จนในที่สุดเป็น สมัญญา กลิ่นสุวรรณ

รายการในช่วงเริ่มแรกใช้วิธีการเขียนคำตอบแล้วส่งให้คณะพิธีกรตรวจ ให้คะแนน และบันทึกไว้บนกระดาน ต่อมา เริ่มมีการนำแผงวงจรไฟฟ้าเข้ามาใช้กับรายการ ในการกดปุ่มเพื่อขอตอบคำถามและการบันทึกคะแนน ทำให้ รายการสามารถดำเนินไปได้อย่างรวดเร็วมีความน่าติดตามมากยิ่งขึ้น ภายหลังได้มีการเปลี่ยนแปลงกติกาเพื่อลด ความเป็นทางการลง และมีการจำแนกคำถามเป็น ๔ รูปแบบ คือ ถามและตอบ เป็นการตอบคำถามว่าด้วยความรู้ ทั่วไป ดูและฟัง เป็นการทดสอบความเข้าใจเนื้อหาในวิดีโอทัศน์ วาดภาพตามคำบอกและ เค้าคำศัพท์ ซึ่งผู้เข้าแข่งขัน จะได้รับคำแนะนำหรือบอกใบ้เพื่อให้เค้าคำศัพท์

จนเมื่อได้มีการก่อตั้งสถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง ๗ ในปี ๒๕๑๐ พันเอกการุณ เก่งระดมยิง ยังได้มาช่วยเป็นที่ปรึกษาฝ่ายเทคนิคของสถานี ก็ได้มีการทำรายการ “ตักเงิน” ออกอากาศในวันอาทิตย์ ซึ่งเป็นรายการเกมโชว์ รายการแรกของทางสถานี โดยในรอบแจ็กพ็อตผู้ชนะจะได้ตักเงิน ทำให้ไม่ก็ครั้งก็ต้องหยุดเพราะเป็นการไม่เหมาะสมที่จะเอาเหรียญที่มีรูปพระเจ้าอยู่หัวมาเหยียบ หลังจากนั้นจึงเปลี่ยนเป็นรายการ “นาที่ทอง”

นาที่ทองมีลักษณะเป็นวาไรตี้เกมโชว์ เพราะมีช่วงเกมโชว์ ช่วงการแสดงจากศิลปินนักร้อง ช่วงนัดพบคนดัง ช่วงการแสดงตลกอยู่ในรายการเดียวกัน ในระยะแรกจัดเป็นรายการสด ทุกวันอาทิตย์ประมาณ ๑๑.๐๐ น. ช่วงเกมโชว์ มีการเปิดโอกาสให้ผู้เข้าแข่งขันจากทางบ้านเล่นเกมปาลูกดอกไปยังเป้าติดวงล้อ เพื่อชิงรางวัลที่ปรากฏอยู่บนเป้านั้น โดยแต่ละช่องเป็นรีโมทขนาดเล็กใหญ่แตกต่างกันไปตามมูลค่าเงินรางวัล ส่วนช่วงการแสดงตลกมีคณะชายหัวเราะของล้อต๊อก มาร่วมรายการ พิธีกรรายการนาที่ทองในระยะแรก ได้แก่ อาคม มกรานนท์ ธรรมรัตน์ นาคสุริยะ ดำรง พุดตาล ต้นสนีย์ นาคพงศ์ พลากร สมสุวรรณ ล้อต๊อก นาที่ทองได้รับการสนับสนุนจาก บริษัท ไอเอสสกา จำกัด มีการเปลี่ยนชื่อรายการในระยะท้ายๆ ว่า “นาที่ทองประลองยุทธ์” ออกอากาศจนถึงปี ๒๕๓๐ จึงยุติ

ในช่วงเย็นวันอาทิตย์ทางสถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง ๗ ยังมีรายการวาไรตี้เกมโชว์อีกรายการหนึ่งที่คล้ายกับนาที่ทอง และเป็นที่ยังคงดังในยุคนั้น คือ “ประตูดวง” โดยมีพิธีกรคือ อาคม มกรานนท์ และธรรมรัตน์ นาคสุริยะ ประตูดวงเปิดโอกาสให้ผู้เข้าแข่งขันทางบ้านมาร่วมทายว่าดารารับเชิญหลังประตูดวงคือใคร โดยจะมีการให้ข้อมูลต่างๆ ของดารารับเชิญ ถ้าทายได้ถูกโดยใช้คำใบ้บ่อยก็จะได้คะแนนมากและผ่านเข้าไปในรอบสุดท้าย ได้มีโอกาสเลือกประตูดวง ซึ่งด้านหลังของประตูจะมีของรางวัลแตกต่างกันออกไป ในระยะแรกมีเงินสดและของแปลกประหลาดเป็นของรางวัล และเปลี่ยนเป็นรถยนต์ในยุคหลัง ช่วงการแสดงตลกจะมีการแสดงจากคณะเด่น เด้อ เทพ มาร่วมรายการ ภายหลังมีการเปลี่ยนแปลงพิธีกรไปตามยุคตามสมัย เช่น เรวัต พิทธิอินทร์ ดวงตา ตุงคะมณี เด้อ ดอกสะเดา พูน หิรัญทรัพย์ ชลิต เพื่ออารมย์ และมีการเปลี่ยนชื่อรายการเป็น “ประตูดวงหัวใจสีแดง”

เป็นที่น่าสังเกตว่ารายการวาไรตี้ในช่วงนี้มีเกมหรือการแข่งขันชิงรางวัลเป็นส่วนประกอบความบันเทิงของรายการ เพราะเป็นวิธีการที่สามารถสร้างการมีส่วนร่วมจากผู้ชมได้มาก ด้วยการใช้ลุ้นว่าจะสามารถพิชิตรางวัลได้หรือไม่ ในขณะที่เดียวกันทั้ง นาที่ทองและประตูดวงล้วนแล้วแต่มีช่วงการแสดงตลก ซึ่งเป็นความบันเทิงในอีกรูปแบบหนึ่งที่ขาดไม่ได้สำหรับการโทรทัศน์ ส่วนศิลปะการแสดงประเภทะบ้ารำฟ้อนทั้งหลาย กลับไม่ได้รับความนิยมบรรจุเข้าเป็นส่วนหนึ่งในรายการเท่าไรนัก ยกเว้นในรายการป๊อปปี้ อีทท์ด้วยเทคโนโลยีของการออกอากาศ รายการทั้งหลายนี้ยังคงเป็นรายการประเภท ‘สด’ จนเมื่อเริ่มการใช้เทคโนโลยีการบันทึกเทปเพื่อออกอากาศ (เมธา เสรีธนาวงศ์, ๒๕๕๘)

ตอบปัญหาภัยมาแรง - เสริมแรงด้วยผู้สนับสนุนรายการ

ข้ามกลับไปยังสถานีวิทยุโทรทัศน์กองทัพบกช่อง ๕ มี มีการสร้างสรรค์รายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทตอบปัญหา แต่เป็นการใช้ปฏิภาณไหวพริบเข้าร่วม นั่นคือ “20 คำถาม” สร้างสรรค์โดย พันเอก การุณ เก่งระดมยิง เป็นรายการที่ฝึกให้ผู้ชมรายการทั้งที่อยู่ที่บ้านและในห้องส่งใช้ปฏิภาณไหวพริบในการติดตามคำถามและทายคำถามให้ถูก ภายในยี่สิบคำถาม ดำรง พุดตาล ผู้ตั้งคำถามคนหนึ่งในการอธิบายเพิ่มเติมถึงความสำคัญของรายการว่า “เป็นรายการที่ฮิตที่สุด โพรมใหม่ห่มกว่าๆ เอาคนมานั่งสี่ห้าคน ปิดตาพวกลม เอาคำที่อยู่มาถามว่าเขียนว่าอะไร ไม่หลุดในเวลานั้น และเป็นรายการสด ที่ตั้งเพราะห้าคนนี้มีมหาศาลตอบได้ มันเก่ง มันแปลกใหม่”

20 คำถามจะให้รางวัลเป็นเงินสดแก่ผู้ตั้งคำถามที่คนถามไม่สามารถหาคำตอบได้ว่าคำที่ตั้งไว้นั้นคือคำว่าอะไร แต่คนถามซึ่งเป็นผู้ทายจะไม่ได้รางวัล ในการตั้งคำถามผู้ผลิตรายการจะหยิบรายชื่อผู้ชมที่เข้ามาชมรายการสดเพื่อมาตั้งคำถาม เพื่อเป็นการยืนยันว่าคนตั้งคำถามมีความสามารถจริงและไม่ได้เป็นการเตรียมกันไว้ล่วงหน้า แสดงถึงการเห็น

ความสำคัญของการสร้างการมีส่วนร่วมจากผู้ชมอย่างแท้จริง

รายการแข่งขันตอบปัญหาในช่วงนี้มีผู้สนับสนุนรายการหลักเพียงไม่กี่ราย แต่เป็นการสนับสนุนที่อยู่ยาวนานมาโดยตลอด “การบินไทยใจกว้าง” เป็นรายการแข่งขันตอบปัญหาออกอากาศทางสถานีวิทยุโทรทัศน์กองทัพบกช่อง ๕ มุ่งส่งเสริมการศึกษาให้กับเยาวชนและสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับองค์กร ผู้เข้าแข่งขันเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา คำถามที่ใช้ส่วนใหญ่เป็นคำถามหมวดวิชาต่างๆ เช่น สังคมศึกษา ภาษาไทย วิทยาศาสตร์ ความรู้ทั่วไป เป็นต้น ละครเวที ละครวิทยุ ละครโทรทัศน์ เป็นพิธีกร แล้วจึงเปลี่ยนเป็นหม่อมราชวงศ์ ถนัดศรี สวัสดิวัตน์ จนกระทั่งยุติการออกอากาศไปในปี ๒๕๔๘

ประมาณปี ๒๕๒๐ วิชา อัครศิเวกุล และ วิเชียร อัครศิเวกุลได้เริ่มทำรายการตอบปัญหาสำหรับแม่บ้านมีชื่อว่า “แม่บ้านสมองไว” ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง ๙ อ.ส.ม.ท. โดยมี ศันสนีย์ วัฒนานุกูล (สมานรวงศ์) เป็นพิธีกรและมี เทิง สติเฟื่อง (ปรียงค์ เสนาลักษณ์) ช่วยดำเนินรายการ รูปแบบรายการเป็นการถามตอบคำถามที่แม่บ้านควรรู้ มีผู้เข้าแข่งขันที่เป็นแม่บ้านที่สมัครเข้ามาจากทางบ้านห้าคนแยกกันกดปุ่มไฟเพื่อชิงสิทธิ์ในการตอบคำถาม แต่ละคนนั่งที่แทนที่มีป้ายตราสัญลักษณ์ผู้สนับสนุนรายการ ผู้ดำเนินรายการเรียกชื่อผู้สนับสนุนรายการประจำแทนแทนที่จะเป็นชื่อผู้เข้าแข่งขันโดยตรง เช่น แม่บ้านมาบุญครอง แม่บ้านฉลากทอง เป็นต้น ศันสนีย์ วัฒนานุกูล พิธีกรรายการแม่บ้านสมองไวให้ภาพรายการเพิ่มเติมว่า “มีแม่บ้านสี่คน รับสมัครเข้ามา เป็นแม่บ้านจริงๆ คนคิดคำถามก็จะคิดถึงวิถีชีวิตประจำวันของแม่บ้าน เช่น การทำอาหารให้สมาชิกมา แม่บ้านรู้จักไหม โขเทียมหรือเกลือแกลบ ผู้ชนะก็จะได้ของรางวัล เช่น หม้อหุงข้าว กระทะไฟฟ้า และเงินรางวัล ออกอากาศนานมาก จนคุณวิรัชเสียชีวิต ก่อนคุณวิรัชเสียชีวิต ช่อง ๙ มีการปรับผัง รายการต้องย้ายไปช่อง ๕ ได้ ๕-๖ ปี และเปลี่ยนพิธีกรเป็นคุณนันทวัน เมฆใหญ่”

รายการ “IQ 180” เป็นรายการตอบคำถามสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาอีกรายการหนึ่งที่สร้างแรงกระตุ้นการเรียนรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์เป็นอย่างมาก เริ่มต้นออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสี ช่อง ๙ อ.ส.ม.ท. ในปี ๒๕๒๕ ออกอากาศอยู่ได้ประมาณห้าปีจึงย้ายไปออกอากาศทางสถานีวิทยุโทรทัศน์กองทัพบกช่อง ๕ พร้อมกับเปลี่ยนชื่อรายการเป็น “180 IQ” ภายหลังได้ย้ายกลับไปออกอากาศที่สถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง ๙ อ.ส.ม.ท. โดยใช้ชื่อ IQ 180 เช่นเดิม แต่ทั้งนี้พิธีกรรายการที่อยู่คู่กับรายการมาโดยตลอดคือ อาจารย์ชัยณรงค์ มณฑิยวิเชียรฉาย และมีผู้สนับสนุนหลักคือ บริษัทปูนซิเมนต์ไทย จำกัด (มหาชน) ซึ่งต้องการผลิตรายการเพื่อประโยชน์ของสังคม โดยไม่มุ่งหวังที่จะให้เป็นรายการโฆษณาสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ของบริษัท ในรายการผู้เข้าแข่งขันจะต้องแข่งกันกดปุ่มไฟเพื่อชิงสิทธิ์ในการตอบคำถาม ขณะเดียวกันเปิดโอกาสให้ผู้ชมในห้องส่งที่ศึกษาอยู่ในระดับเดียวกันร่วมตอบคำถามด้วย

IQ 180 เป็นรายการที่ได้แรงบันดาลใจมาจาก “Master Mind” ของทางสถานีโทรทัศน์บีบีซี เป็นการตอบคำถามความรู้เฉพาะด้านภายในเวลาจำกัดเพื่อให้รายการกระชับ สนุก ตื่นเต้น (อริสรา กัธเรจริฎ, ๒๕๔๕) ในช่วงต้นของรายการ คำถามที่ใช้มาจากหมวดวิชาต่างๆ เช่น สังคมศึกษา ประวัติศาสตร์ ภูมิศาสตร์ ภาษาไทย ภาษาอังกฤษ แต่ระยะหลังเมื่อรัฐบาลมีนโยบายส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์มากขึ้น เพราะเล็งเห็นว่าเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาประเทศต่อไป รายการจึงหันมาใช้คำถามจากจากหมวดวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์เป็นหลัก โดยโจทย์ทางคณิตศาสตร์ที่คุ้นเคยคือ การนำเลขห้าตัวมาใช้กับเครื่องหมายทางคณิตศาสตร์ได้ก็ตามให้ได้ผลลัพธ์ตามที่กำหนดไว้หรือใกล้เคียงที่สุด ใครตอบได้ก่อนเป็นผู้ชนะ

IQ 180 มีจุดขายอยู่ที่เนื้อหารายการ การแข่งขันที่ต้องอาศัยการคิดและการคำนวณอย่างรวดเร็ว รวมถึงพิธีกรยังถือเป็นจุดขายของรายการอีกเช่นกัน เพราะอาจารย์ชัยณรงค์ มณฑิยวิเชียรฉายถือได้ว่าเป็นผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านการศึกษา และเป็นที่รู้จักของบุคคลทั่วไปอย่างมาก อย่างไรก็ตามของรางวัลซึ่งเป็นทุนการศึกษากลับไม่ใช่จุดขายหรือจุดดึงดูดความสนใจของรายการ เมื่อเทียบกับรายการแข่งขันชิงรางวัลทั้งหลาย เพราะ IQ 180 เป็นรายการที่ให้

ความสำคัญกับการพัฒนาความรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ของเยาวชนมากกว่าที่จะให้ความสำคัญกับของรางวัลใหญ่ๆ เหมือนกับรายการอื่น (อรนุช สุตประเสริฐ, ๒๕๓๘) แต่เป็นที่น่าเสียดายว่า IQ 180 ตั้งคำถามให้ผู้ชมรายการร่วมค้นหาคำตอบจนถึงประมาณปี ๒๕๔๓ จึงยุติการออกอากาศ

นอกจากนี้แล้วยังมีรายการถามตอบปัญหาสำหรับเด็กและเยาวชนที่มุ่งเสริมความรู้สร้างสติปัญญาในด้านต่างๆ เช่น ทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 9 อ.ส.ม.ท.มี “เยาวชนคนเก่ง” เป็นการตอบปัญหาทางวิชาการที่สอดแทรกความสนุกสนานควบคู่กับการส่งเสริมความรู้วิชาการ “ไอทีจีเนียส (IT Genius)” เป็นการตอบปัญหาด้านอินเทอร์เน็ตและคอมพิวเตอร์ “เกมคนเก่งกับแอลจี” เป็นรายการตอบปัญหาทางวิชาการที่มีเงินรางวัลสูงถึงหนึ่งล้านบาท สถานีโทรทัศน์ไอทีวีมี “ยอดคนยอดฝีมือ” มุ่งเพิ่มทักษะทางวิชาการให้กับนักเรียนอาชีวศึกษาโดยเฉพาะนักเรียนที่ผ่านการอบรมจากศูนย์ส่งเสริมและพัฒนาฝีมือแรงงาน สถานีวิทยุโทรทัศน์แห่งประเทศไทยช่อง 11 กรมประชาสัมพันธ์มี “เวทีคนเก่ง” เป็นรายการตอบปัญหาชิงถ้วยพระราชทาน เป็นต้น

แม้จะมีรายการตอบปัญหามากมายในช่วงเวลานี้ ทว่าไม่เป็นที่แพร่หลายไปยังผู้ชมทั่วไปเหมือนสมัยแรกเริ่มจำกัดความนิยมอยู่แต่เพียงกลุ่มนักเรียน นักศึกษา แม่บ้าน ฯลฯ ที่เป็นกลุ่มเป้าหมายของแต่ละรายการเท่านั้น ประกอบกับเป็นช่วงที่รายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทชิงไหวพริบรวมถึงโชคชะตาเริ่มได้รับความนิยมมากขึ้น

เกมแห่งการผสมผสาน - สติปัญญา โชคชะตา และทักษะความสามารถ

เมื่อรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์เดินทางมาถึงจุดที่ทุกคนก็มีสิทธิ์ที่จะเป็นผู้ชนะได้ ขอเพียงแค่ว่า รูปแบบเนื้อหาของรายการก็มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น ยิ่งไปกว่านั้นยังสอดคล้องกับจริตของคนไทยที่หลงใหลคลั่งใคล้ไปกับเกมแห่งโชคชะตา

ในปี ๒๕๑๔ สถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง ๓ อ.ส.ม.ท. ได้ผลิตรายการแข่งขันชิงรางวัลรายการแรกของสถานีมีชื่อว่า “รับรางวัล” เป็นรายการที่มีความยาว ๑๐ นาที ออกอากาศทุกวัน อูหาร เนื่องจำนงค์ เป็นพิธีกร รายการให้รางวัลแก่ผู้โชคดีด้วยการหมุนวงล้อที่มีเลข ๐-๙ ถ้าตรงกับหมายเลขโทรศัพท์ของผู้ใดก็ได้รับรางวัลไป

เดือนมกราคมปี ๒๕๒๕ บริษัท เจเอสแอล จำกัด ได้ผลิตรายการ “พลิกโลก” ออกอากาศทางสถานีวิทยุโทรทัศน์กองทัพบกช่อง ๕ ดำเนินรายการโดย ไตรภพ ลิมปพัทธ์ พลิกโลกเป็นเกมโชว์ที่เล่นกับตัวเลข ให้ทายการเปลี่ยนแปลงของตัวเลขว่า “มากกว่า” หรือ “น้อยกว่า” เป็นรายการที่ประยุกต์มาจาก “Card Sharks” คล้ายกับการเล่นมากกว่าน้อยกว่าของไฮโล พลิกโลกในสมัยแรกเป็นเกมที่มีวาไรตี้แทรกอยู่ โดยจะมีโชว์เล็กๆ อยู่ก่อนหน้าจะเจอ แจ็กพ็อต ประภาส ชลศรานนท์ ผู้ริเริ่มสร้างสรรค์รายการให้เหตุผลเบื้องหลังของความสำเร็จว่า “ผมเดาเองว่าคงเป็นชนบทที่มาจากสมัยป๊อปปูล่าของพันเอกการุณ ป๊อปปูล่าเป็นรายการดังรายการหนึ่ง เป็นรายการที่มีคนมาประกวดร้องเพลง มีแข่งเกมโชว์ และมักจะมีโชว์คั่นอยู่ตลอดเวลา ผมเดาว่ามาจากรายการที่เป็นวาไรตี้มาก พอทางเจเอสแอลมาทำเกมโชว์ก็คงอยากให้เป็นวาไรตี้จึ่ จึงให้มีเกมโชว์ และมีส่วนที่เป็นดนตรีหรือละครสั้นแทรกอยู่ตลอดเวลา ผมคิดว่าน่าจะเป็นอย่างนั้น”

พิธีกรในระยะแรกของพลิกโลกคือ ไตรภพ ลิมปพัทธ์ วาสนา สิทธิเวช และดี ดอกมะดัน พลิกโลกสร้างให้ไตรภพ ลิมปพัทธ์เป็นที่รู้จักในบทบาทพิธีกรได้เป็นอย่างดี แต่เพียงแคปีเดียวก็ได้รับการเปลี่ยนพิธีกรชายหญิงเป็น ปัญญา นิรันดร์กุล และรัชชัญญะ บุญชูดวง โดยยังคงผู้ช่วยพิธีกร ดี ดอกมะดันไว้ ต่อมารัชชัญญะ บุญชูดวง ได้ถอนตัวออกไป พิธีกรพลิกโลกในยุคที่นำกลับมาทำใหม่คือ สัญญา คุณณากร และสุวิภา กุลตั้งวัฒนา นอกจากจะมีการเปลี่ยนพิธีกรตามความเหมาะสมแล้ว พลิกโลกมีการเปลี่ยนชื่อและรูปแบบเกมอยู่หลายครั้ง เริ่มต้นจาก พลิกโลก เปลี่ยนมาเป็น “คู่หูพลิกโลก” ตามมาด้วย “พลิกโลกเพชร” และ “พลิกโลกเหนือเมฆ”

สำหรับผู้เข้าแข่งขัน มีทั้งส่วนที่เป็นดาราดูและผู้ซึ่งเสี่ยงและคนดูจากที่บ้าน วีระะ แวววุฒินันท์ ผู้ร่วมสร้างสรรค์รายการ มองว่าเป็นเหตุผลที่ต่างฝ่ายต่างเกือหนุนกันและกัน

“เราจะผสมกันในช่วงแรกๆ ดาราจะดึงดูดทั้งผู้ชมและสปอนเซอร์ อย่างรายการพลิกโลกจะเป็นการแข่งขันกัน ทีมหนึ่งก็จะเป็นดารา อีกทีมจะเป็นผู้เข้าแข่งขันทางบ้าน ซึ่งถึงแม้เราจะใช้ดาราเป็นตัวล่อสำหรับคนดูก็จริง แต่ผู้เข้าแข่งขันทางบ้านก็เป็นเสน่ห์อันหนึ่ง ที่ทุกคนก็ยอมรับว่าคนไหนที่ได้มาออกรายการเจอสอแอลมีความพิเศษ ต้องมีความสามารถ เพราะเราต้องคัดหมดเลย ตั้งแต่มาสัมภาษณ์ เหมือนมาสมัครงานเลย ดูบุคลิก การแสดงออก การพูดจาเราให้ข้อมเกมดูเลย เพราะเราก็กายกให้คนที่มาอยู่ในรายการเรามีความพิเศษ ดูเป็นเด็กรุ่นใหม่สวยงามน่ารักบุคลิกดี เป็นพนักงานออฟฟิศก็จริงแต่ไม่ได้เซยเลยแถมพูดจาสนุกอีก มันก็ทำให้รายการมีความพิเศษขึ้นมา ถึงแม้จะไม่ได้เป็นดาราแต่ฉันก็ต่อกับดาราได้และต่อกับพิธีกรได้”

พลิกโลกออกอากาศทุกวันอาทิตย์จนถึงปี ๒๕๓๒ จึงยุติการออกอากาศ แต่ในปี ๒๕๓๙ ทางบริษัทก็ได้มีการนำกลับมาทำใหม่ โดยใช้ชื่อว่า “พลิกโลกเรียลตี้” และท้ายที่สุดเปลี่ยนชื่อเป็น “ดับเบิลพลิกโลก” ก่อนที่จะยุติการออกอากาศอย่างถาวรในปี ๒๕๔๑

หลังจากที่พลิกโลกออกอากาศไม่นาน ในวันที่ ๕ มิถุนายน ๒๕๒๗ ก็มีรายการเกมโชว์อีกรายการหนึ่งออกอากาศทางสถานีวิทยุโทรทัศน์กองทัพบกช่อง ๕ มีชื่อว่า “มาตามนัด” สืบเนื่องจากการที่ผู้บริหารของบริษัท รัชฟิล์มทีวี จำกัด มีโครงการที่จะผลิตรายการประเภทเกมโชว์ เพราะที่ผ่านมาบริษัทผลิตแต่รายการประเภทละครออกอากาศทางสถานีวิทยุโทรทัศน์กองทัพบกช่อง ๕ มาโดยตลอด และในช่วงหลังละครที่ผลิตไม่ค่อยได้รับความนิยมเท่าที่ควร เพราะผู้ชมส่วนใหญ่นิยมดูละครช่อง ๓ และช่อง ๗ มากกว่า จึงตัดสินใจผลิตรายการเกมโชว์เพื่อออกอากาศแทนรายการละครหลังข่าว โดยมีแนวคิดว่าจะต้องเป็นเกมที่เข้าใจง่าย ผู้ชมดูแล้วไม่ต้องคิดมาก เพราะเกมโชว์ต้องการที่จะผ่อนคลายความเครียดหลังจากที่ต้องทำงานเหนียวมาทั้งวัน (ใจทิพย์ ศรีประภายพันธ์, ๒๕๓๓) กลุ่มบุคคลผู้ริเริ่มสร้างสรรค์มาตามนัดประกอบด้วย พันเอก พยุง ฉันทศาสตร์โกศล กิตติ โรจนชาลสิทธิ์ สุทธิกุลแจ่มสมบูรณ์ สุรศักดิ์ ชิมตระกูล นิตย์ อรรถไกรวุฒิ ประเวศ กลินธร สมชาย คุณอุพงษ์ และสุรพงษ์ สมหวังชัย ซึ่งล้วนแล้วแต่เป็นบุคลากรในแวดวงโฆษณาทั้งสิ้น (ตามรอยรัชฟิล์มทีวี, ๒๕๕๗)

ในการสร้างสรรค์เกมของมาตามนัดมีเงื่อนไขว่า เกมที่ผลิตขึ้นมานั้นจะต้องมีความต่อเนื่องกันตั้งแต่วันแรกจนถึงวันสุดท้าย เพราะเวลาของการออกอากาศในระยะแรกนั้นคือทุกวันอังคาร พุธ และพฤหัสบดี การที่จะให้คนดูเกมจนถึงวันสุดท้ายจะต้องมีการแข่งขันจนเหลือผู้ชนะเพียงคนเดียว จึงเป็นที่มาของคำว่า ‘The Winner’ แต่ทั้งนี้มาตามนัดก็ได้คำนึงถึงคนดูที่ไม่สามารถดูได้อย่างต่อเนื่องจนครบทั้ง ๓ วัน เกมที่สร้างสรรค์ขึ้นมาจึงต้องมีจุดจบของเกมในแต่ละวัน ที่คนดูจะดูเพียงวันเดียวหรือสองวันก็สามารถเข้าใจเกมได้ ในขณะที่เดียวกันเกมยังคงต้องรักษาความต่อเนื่องและดึงดูดผู้ชมให้ติดตามดูในวันต่อไป จึงเกิดเกมสะสมของรางวัลขึ้น ซึ่งจะเชื่อมโยงเกมวันแรกไปสู่เกมวันที่สองและวันที่สามตามลำดับ

เกมมาตามนัดวันที่หนึ่งในระยะแรก เป็นเกมจัดหมวดหมู่ป้ายสัญญาณจราจร ซึ่งนอกจากจะให้ความสนุกสนานแล้วยังเป็นการให้ความรู้กับผู้ชมทางอ้อม อีกทั้งยังเป็นการเชื่อมโยงไปยังเกมแข่งรถในวันที่สามด้วย ต่อมามีการเปลี่ยนแปลงพัฒนาเป็นเกมปริศนาคถาม-ตอบปัญหา โดยพิธีกรจะอ่านตัวเลือกคำตอบให้ฟังก่อน จากนั้นผู้เข้าแข่งขันต้องแย่งกันหุ้ป้ายสัญญาณไฟเพื่อจะได้มีโอกาสในการตอบคำถามก่อน ถ้าตอบถูกจะได้คะแนน แต่ถ้าตอบผิดจะหมดสิทธิในการตอบข้อนั้น โดยคำถามที่ใช้มีลักษณะดังนี้ (สุรางค์ พงษ์สิทธิถาวร, ๒๕๓๓)

๑. เป็นเรื่องแปลกที่ไม่มีใครทราบมาก่อน มีความน่าสนใจและให้เดาคำตอบ
๒. เป็นความรู้รอบตัว
๓. คำตอบสามารถพลิกแพลงได้ เพื่อให้ผู้แข่งขันเกิดความสับสน และตอบผิดเพี้ยนเรียกเสียงหัวเราะจากผู้ชม

๔. คำถามไม่ยากจนเกินไป เพราะคำนึงถึงกลุ่มเป้าหมายที่เป็นคนดูทุกระดับ
๕. ในคำถามทั้ง ๑๐ ข้อ จะต้องมีความเด่นๆ ๑-๒ คำถาม คือมีลักษณะตลก และแปลกมาก
๖. คำถามต้องเป็นประโยชน์ต่อส่วนรวม
๗. เป็นการให้ความรู้ทางอ้อม มักเป็นเรื่องใกล้ตัว
๘. หลีกเลี่ยงคำถามที่เป็นวิชาการ เพราะต้องการให้คนดูคลายความเครียด
๙. หลีกเลี่ยงคำถามเกี่ยวกับจังหวัด เพราะมีลักษณะเรียบง่ายเกินไป
๑๐. เป็นคำถามเกี่ยวกับวิทยาการก้าวหน้าของคนไทย สิ่งประดิษฐ์ใหม่ๆ

เกมในวันที่สอง จะเป็นการไปคำโดยได้นำแนวการเล่นเกมจากรายการ “Pyramid” ของสหรัฐอเมริกามาดัดแปลงให้เข้ากับบริบทสังคมไทย ซึ่งเป็นเกมที่ฮิตมากจนปัจจุบัน เกมแบ่งผู้เข้าแข่งขันเป็นสองทีม ทีมละสองคน คนหนึ่งเป็นผู้ไป อีกคนหนึ่งเป็นผู้ทาย โดยผู้ไปจะเห็นคำที่ปรากฏจากจอมอนิเตอร์แล้วจึงไปคำด้วยการอธิบายหรือพูดลักษณะใดก็ได้เพื่อให้ผู้ทายพูดคำตอบออกมาภายในเวลาที่กำหนด สามารถใช้ท่าทางประกอบได้ แต่ห้ามการใช้ภาษาต่างประเทศ คำพวนและพยางค์ใดพยางค์หนึ่งของคำนั้น ทีมใดสามารถไปคำได้มากกว่าทีมอื่นเข้ารอบสุดท้ายในวันที่สาม

เกมวันที่สาม ในระยะแรกเป็นเกมแข่งรถ เกมนี้จะมีกระดานเป็นเส้นทางการแข่งรถ ปลายทางเป็นสะพาน ๓ สะพาน ผู้เข้าแข่งขันคนใดเดินถึงสะพานก่อนมีสิทธิ์เลือกสะพาน และถ้าสะพานที่เลือกตรงกับที่ทางรายการกำหนดไว้ก็จะได้เป็น The Winner การเดินในเกมแข่งรถผู้เข้าแข่งขันจะผลัดกันกดไฟให้หยุดลงที่แผนป้าย ๑-๖ คล้ายการทอยลูกเต๋า นอกจากนี้ยังมีป้ายไฟแดงซึ่งจะต้องหยุดเดิน ๑ ครั้ง ในเส้นทางเดินจะมีช่องต่างๆ ซึ่งเป็นการสะสมเงินรางวัลด้วย มาตามนัดในระยะต่อมามีการเปลี่ยนแปลงเกมในวันที่สาม โดยเปลี่ยนเป็นการวาดและทายภาพ โดยผู้เข้าแข่งขันที่ถูกรอไปในวันที่สองจะมาเป็นผู้ช่วยผู้เข้าแข่งขันในวันที่สาม และมีการสลับผู้ช่วยกันเพื่อความยุติธรรม ผู้เข้าแข่งขันทีมใดทายภาพจากการวาดได้มากที่สุดได้เป็น The Winner (อนงค์นาฏ สุรคุปต์, ๒๕๓๖)

พิธีกรมาตามนัดคู่แรกคือ อภิชาติ หาลำเจียก และ อัจฉราพรรณ ไพบูลย์สุวรรณ สองปีหลังจากนั้นจึงเปลี่ยนมาเป็นคู่ของ เศรษฐา ศิระฉายา และ ญาณี จงวิสุทธิ์ ซึ่งทั้งคู่เป็นพิธีกรคู่ขวัญต่อเนื่องมายาวนาน จนภายหลังได้มีการเปลี่ยนพิธีกรหญิงเป็น จริญญา ญาญณรงค์ พร้อมทั้งเปลี่ยนชื่อรายการเป็น “มาตามนัด ฮาวมันซ์” จากนั้นเมื่อ เศรษฐา ศิระฉายา ได้ขอลาออกจากการเป็นพิธีกร จึงมีการเปลี่ยนคู่พิธีกรใหม่เป็น อนุรักษย์ ทลอยเพชร และ นนทิยา จิวบางป่า แต่ไม่ประสบความสำเร็จเท่าใดนัก จึงเปลี่ยนเป็นพิธีกรสามคน ได้แก่ ลันตีสู่ข พรหมศิริ ณีภรุตผล กรรณสุด และ ณีฐสิมา คุปตะวาทีน มาตามนัดนัดกับผู้ชมจนถึงเดือนสิงหาคม ปี ๒๕๓๘ จึงเลิกนัดไป แต่ก็ได้กลับมานัดใหม่อีกครั้งในปี ๒๕๕๕ ทางโมเดิร์นไนน์ทีวี ในชื่อ “มาตามนัด รีเทิร์นส์” พร้อมกับพิธีกรคู่ขวัญ เศรษฐาและญาณี โดยเปลี่ยนบริษัทผู้ผลิตเป็นบริษัท ฟันแอนด์ฟอรัจัน จำกัด นัดครั้งนี้มีระยะเวลาแค่สองปี ในปี ๒๕๕๖ จึงยุติการนัดไปในที่สุด

ภายหลังจากที่ไตรภพ ลิมปพัทธ์เริ่มเป็นที่รู้จักในฐานะพิธีกรพลีกล็อก จึงได้แยกตัวจากบริษัท เจเอสแอล จำกัด มาก่อตั้งบริษัท บอร์น ออปเปอเรชั่น จำกัด (ภายหลังเปลี่ยนเป็น บริษัท บอร์น แอนด์ แอสโซซิเอต จำกัด) ในปี ๒๕๒๗ ผลิตรายการเกมโชว์ “เอาไปเลย” ให้กับห้างสรรพสินค้าเซ็นทรัล ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง ๓ อ.ส.ม.ท. และเปิดโอกาสให้ประชาชนทั่วไปเข้าแข่งขัน ก่อเกียรติ ลิมปพัทธ์ ฝอยอยู่เบื้องหลังทุกรายการของบริษัทให้เหตุผลว่า “ที่ฮือฮามากตอนนั้นคือ ทายราคา ที่มีของจากเซ็นทรัล ๑๐ ชิ้นแล้วถ้าถูกก็ได้หนึ่งล้าน จะมีสองราคาให้เลือกว่าราคาไหน ทีมไหนฮือฮามากตอนนั้นคือติงแปง และตอนหลังก็มีติงน้ำ ที่ฮือฮามากคือมายืนห้าคนเลยแล้วก็เข้าตู้ใครโดนแปงก็รอดก็ไปยังไม่ได้เล่น สีสันที่ไม่โดนแปงก็จะได้เล่น ตอนแรกใช้แปงตัดเชือกแต่ตอนหลังก็ใช้แปงเป็นไฮไลท์เลย คือช่วงแรกจะมีติงแปงเพื่อให้รู้ว่าใครจะได้เล่น พอช่วงที่สองมาเล่นคำถาม ช่วงที่สามก็คำถาม พอช่วงสี่เข้าช่วงแจ็กพ็อตก็ทายราคา ๑๐ ข้อ รายการหนึ่งชั่วโมง ถูกก็ข้อได้รางวัลตรงนั้นไปเท่านั้น”

หลังจากที่ห่างสรรพสินค้าเซ็นทรัลเป็นที่รู้จักมากขึ้นแล้ว รายการจึงยุติไปในปี ๒๕๓๐ พอศึกที่เริ่มมีรายการเกมโชว์ อีกรายการหนึ่งออกอากาศทางสถานีเดียวกัน คือ “เกมเปิดโลก” ผลิตรายการและดำเนินรายการโดย ดำรง พุฒตาล ร่วมกับน้องชายคือ มาโนช พุฒตาล

ดำรง พุฒตาลบอกเล่าถึงที่มาของรายการว่า “หลังทำที่วิมานานอยากหนีตัวเองออกไปต่างประเทศ เริ่มต้นที่เนปาล อีอิปต์ เมื่อออกอากาศรายการบินก็เข้ามาสนับสนุน ให้ความรู้แก่ผู้ชม แต่ไม่ทันเกม แต่กว่าจะพบเกมเราจะมีความรู้ ให้ เอาผู้ชมมาร่วมเล่น ถือเป็นรายการเกมที่พาไปเที่ยวหรือสาระต่างประเทศมานำเสนอรายการแรกที่จริงจัง เมื่อก่อนจะเป็นสารคดี แต่ของผมนจริงจัง ทุกตอนต้องมีต่างประเทศ” เกมเปิดโลกถามปัญหาเกี่ยวกับสิ่งของหรือสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆ เพื่อให้ผู้เข้าแข่งขันทายว่า สิ่งของเหล่านั้นคืออะไร มีไว้ใช้ทำอะไร ถือเป็นการเล่นที่ให้ความรู้เกี่ยวกับเรื่องราวในต่างประเทศผ่านการแข่งขันตอบปัญหา

ในช่วงเวลาใกล้เคียงกัน รายการดนตรีประเภทคอนเสิร์ตเป็นที่นิยมของผู้ชมอย่างมากมาย ปี ๒๕๒๙ บริษัท เจเอสแอล จำกัด ได้ผลิตรายการ “คอนเสิร์ตคอนเทสต์” มีรูปแบบเป็นการแข่งขันร้องเพลงตามศิลปินต้นแบบ โดยที่ศิลปินจะมาแสดงสดในรายการ การแข่งขันแบ่งออกเป็นสามรอบ ได้แก่ รอบแชมป์ประจำสัปดาห์ รอบแชมป์เดอะแชมป์ และรอบบิกแชมป์ มี ปัญญา นิรันดร์กุล และ ผุสชา โทณะวณิก เป็นพิธีกร คอนเสิร์ตคอนเทสต์สร้างนักร้องเข้าสู่วงการเพลงอย่างมากมายไม่ว่าจะเป็น แอนนา ไรจน์รุ่งฤกษ์ อังศนา ช่างเขวต วิระ บำรุงศรี นริภระจาง คันธมาศ ย้อย ญาติยะ เป็นต้น คอนเสิร์ตคอนเทสต์เป็นรายการประกวดร้องเพลงรายการแรกๆ ของโทรทัศน์ไทย ก่อนที่จะมีรายการประกวดร้องเพลงอย่างมากมายในยุคต่อมา

แล้วก็ถึงเวลาที่ ปัญญา นิรันดร์กุล และ ประภาส ชลศรานนท์ ได้แยกตัวออกมาจาก บริษัท เจเอสแอล จำกัด เพื่อมาก่อตั้ง บริษัท เวิร์คพอยท์ เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด ในปี ๒๕๓๒ รายการแรกที่ผลิตคือ “เวทีทอง” ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง ๗ ในระยะเริ่มต้น “เวทีทอง” เป็นเวทีประลองความสามารถของผู้ที่สมัครมาจากทางบ้าน ในแต่ละสัปดาห์มีอยู่ห้าคน ไม่จำกัดว่าจะมีความสามารถด้านไหน และมีผู้สนับสนุนที่มาร่วมเป็นกรรมการกับผู้ชมรายการในห้องส่ง ซึ่งจะเป็นการตัดสินว่าใครจะเป็นผู้ชนะได้รางวัลทองคำหนัก ๕ บาท การแข่งขันแบ่งเป็นสองช่วง ช่วงแรกเป็นช่วงที่ผู้ร่วมรายการแสดงความสามารถที่เตรียมมา ช่วงที่สองเป็นช่วงที่ผู้ร่วมรายการจะต้องแสดงตามที่ตั้งใจได้ตั้งสถานการณ์เอาไว้โดยการจับสลาก ต่อมาลดจำนวนผู้เข้าแข่งขันเหลือสามคน (ดุขมู๊ ผดุงกุล, ๒๕๓๔)

ประภาส ชลศรานนท์ หนึ่งในผู้ก่อตั้งบริษัทอธิบายว่า “เวทีทองเป็นรายการที่คิดขึ้นมาตอนแรกเหมือนไทยแลนด์ก็อตทาเลนต์ในยุคนี้ที่มีเวทีอยู่ คุณอยากแสดงอะไรก็มาแสดง หลักของเวทีทองคือ เวทีที่ให้โอกาสกับคนที่มีความสามารถ แต่ดูเหมือนยุคนั้นไม่ว่าจะเป็นค่านิยมหรือวิธีการทำงาน มันทำให้คนที่มีความ talent ไม่ค่อยมาเท่าไร หัววัดดูจับตัวผู้คนมันน้อยก็เลยเปลี่ยนรูปแบบให้เป็นเกมโชว์”

จากนั้นรูปแบบของเวทีทองจึงเปลี่ยนเป็นการเล่นเกมจากคำ โดยได้แรงบันดาลใจมาจากเกมหะหมี่ที่เป็นการเล่นของไทยในอดีต อาทิ ช่วงสก็ตดารุ่งใช้การทายคำปริศนาจากการใช้รูปแบบต่างๆ เช่น การออกเสียงคำแต่ถูกดูเสียง หรือการออกเสียงคำปริศนาด้วยเครื่องดนตรี ช่วงภาพปริศนาใช้การทายคำศัพท์จากภาพปริศนา ช่วงคำศัพท์ปริศนาเป็นการให้ทายคำปริศนาจากชุดคำถามโดยผู้แข่งขันจะต้องตอบให้ถูกข้อแรก พยางค์แรกของคำตอบที่ถูกต้องจะเป็นพยางค์แรกของคำตอบข้อถัดไปในชุดคำถามเดียวกัน เป็นต้น ในรอบสุดท้ายเป็นการใช้ความสามารถในการกะน้ำหนักของวัตถุตามกติกาที่ทางรายการกำหนด ถ้าผู้เข้าแข่งขันสามารถทำได้จะได้รับรางวัลเป็นทองคำหนัก ๑ กิโลกรัม

ประภาส ชลศรานนท์ ยังเผยถึงเบื้องหลังความสำเร็จของเวทีทองอีกว่า “ทำให้เป็นกติกาที่ชัดเจนมากขึ้น มีถูกผิดชัดเจน และใช้วิธีการของ visual สมัยใหม่มากขึ้น การทำเป็น plate แบ่งรอบ มันเป็นแค่เปลือก แก่นจริงๆ คือ

เกมโบราณของไทย ที่ผมสนใจเพราะผมชอบเล่นควิซเล่นเกม หมากจุก ปริศนาอักษรไขว้ ผมชอบเล่น และตอนเด็กๆ เคยดูผมมี เลยคิดว่าคุณน่าจะสนุกด้วย”

พิธีกรของเวทีทองเปลี่ยนไปมากหน้าหลายตา เริ่มตั้งแต่ ปัญญา นิรันดร์กุล ซึ่งเป็นพิธีกรช่วงสั้นที่สุดจากนั้นเปลี่ยนเป็น วัชรระ ปานเอี่ยม ตามมาด้วย เสกสรร ชัยเจริญ คู่กับ หม่า จ๊กมก (เพชรทวย วงศ์คำเหลา) แต่ภายหลังเกียรติ กิจเจริญ มาแทน เสกสรร ชัยเจริญ และเป็นพิธีกรคู่กับ หม่า จ๊กมก ยาวนานที่สุด ก่อนที่จะแยกตัวออกไปตั้งบริษัทพิธีกรคู่สุดท้ายคือ แอนดี้ เขมทิพย์ และ ภูมิใจ ตั้งสง่า

ยังไม่ทันที่เวทีทองจะครองใจผู้ชมยามบ่ายแก่ๆ ในปี ๒๕๓๓ บริษัท เวิร์คพอยท์ เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด ก็ได้ร่วมกับทางบริษัท มีเดีย ออฟ มีเดียส์ จำกัด (มหาชน) ผลิตรายการเกมโชว์รายการที่สอง มีชื่อว่า “ชิงร้อยชิงล้าน” ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง ๗ ประภาส ชลสรานนท์อธิบายว่า “กลุ่มเป้าหมายของรายการก็เป็นผู้ใหญ่ที่นอนตึก เพราะช่วงเวลาที่บ่งบอก ส่วนเด็กวัยรุ่นหรือเด็กนักเรียนมักจะอ่านหนังสือและฟังวิทยุในช่วงดังกล่าว และที่ตั้งชื่อรายการว่าชิงร้อยชิงล้านก็มี concept ว่า เราคิดอะไรแปลกๆ ตี๋มัย เล่นได้ก็เอาไปเลยเออะๆ เล่นไม่ได้ก็อย่าเอาเลย แต่จะไม่ให้เลยก็ไม่ได้ ให้สักหน่อยก็แล้วกันพอให้เจ็บใจเล่น ก็เลยเกิดเป็นตัวเลฆร้อยกับล้าน ลองเปรียบเทียบดูแล้วมีความเหมาะสมของความแตกต่างของมูลค่าของเงินและจากการที่ลองคุยกับทางสินค้าที่จะสนับสนุนของรางวัลกับทางรายการแล้วก็สามารถจ่ายได้ นอกจากนี้คำว่าร้อยกับล้านก็พ้องเสียงกันด้วย เดิมตั้งชื่อรายการว่า ‘คู่ร้อยคู่ล้าน’ เพราะ concept ของรายการคือ ผู้ที่เข้าร่วมแข่งขันเกมในรายการจะต้องมาเป็นผู้ แต่คำว่า ‘คู่’ นั้นไปพ้องกับชื่อของรายการอื่นที่เคยออกอากาศหรือที่กำลังออกอากาศอยู่ อย่างเช่น รายการ ‘คู่หูพลิก ลีอก’ ‘คู่สร้างคู่สม’ ‘คู่หูคู่ฮา’ ก็เลยเปลี่ยนมาจนเป็นชิงร้อยชิงล้าน” (เนาวรัตน์ เทพอาสน์, ๒๕๓๓)

ชิงร้อยชิงล้านออกอากาศมานานกว่า ๒๐ ปี เปลี่ยนชื่อรายการและสถานีออกอากาศมาหลายครั้ง แต่ทุกครั้งยังคงชื่อ ชิงร้อยชิงล้าน ไว้เสมอ เริ่มจาก ชิงร้อยชิงล้าน ตามมาด้วย “ชิงร้อยชิงล้าน Top Secret” “ชิงร้อยชิงล้าน ครั้งหนึ่งในชีวิต” “ชิงร้อยชิงล้าน Super Game” ออกอากาศทางสถานีวิทยุโทรทัศน์กองทัพบกช่อง ๗ แล้วย้ายไปออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง ๓ อ.ส.ม.ท. “ชิงร้อยชิงล้าน เซะซ่าซ่า” ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง ๓ อ.ส.ม.ท. แล้วย้ายไปออกอากาศทางสถานีวิทยุโทรทัศน์กองทัพบกช่อง ๕ และสุดท้ายย้ายกลับไปสถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง ๗ “ชิงร้อยชิงล้าน 20th Century Tuck” ต่อมาเปลี่ยนเป็น “ชิงร้อยชิงล้าน Sunshine Day” เมื่อย้ายมาออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง ๓ อ.ส.ม.ท. อีกครั้ง จนในปัจจุบันเมื่อย้ายมาออกอากาศที่ช่องเวิร์คพอยท์ ได้เปลี่ยนชื่อเป็น “ชิงร้อยชิงล้าน Wow Wow Wow”

ชิงร้อยชิงล้านมีพิธีกรหลักของรายการ คือ ปัญญา นิรันดร์กุล พิธีกรหญิงในระยะแรก คือ มยุรา เสวตศิลา ซึ่งอยู่คู่กันมากกว่ายี่สิบปี แล้วภายหลังจึงเปลี่ยนเป็น วรียา นิลคูหา นอกจากนี้ยังมีนักแสดงประจำรายการคือ หม่า จ๊กมก (เพชรทวย วงศ์คำเหลา) เอ็ดดี้ ผีนาร์ก (เฉลิม ทวีบท) เห่ง เกิดเทิง (พงษ์ศักดิ์ พงษ์สุวรรณ) โหม่ง เซะเซซ่า (ชูศักดิ์ เอี่ยมสุข) สัมเซ่ง สามซ่า (บุญญาวัลย์ พงษ์สุวรรณ) ตึกกี้ สามซ่า (สุรัตน์ บุตรพรหม) เป็นต้น

การแข่งขันในระยะแรกที่มีผู้เข้าแข่งขันเป็นคู่ โดยเป็นผู้เข้าแข่งขันจากที่บ้าน การเล่นเกมจะเป็นการทายคำ การตอบคำถาม ซึ่งถ้าหากตอบไม่ได้ให้พูดคำว่า ‘ชิงร้อยชิงล้าน’ รวมถึงการทายใจให้ตรงกับในรอบสุดท้ายเพื่อจะชิงร้อยหรือล้าน แต่ภายหลังเมื่อมีแก๊งสามซ่าเป็นส่วนหนึ่งของรายการแล้ว ผู้เข้าร่วมรายการจะเป็นดาราศิลปินนักแสดง นักแสดงที่มีชื่อเสียง รูปแบบรายการจะเน้นไปที่การแสดงตลกของแก๊งสามซ่า การแข่งความสามารถกับแก๊งสามซ่า ตลอดจนทายว่าแก๊งสามซ่าจะสามารถแข่งชนะผู้มีความสามารถพิเศษได้หรือไม่

การแสดงความสามารถทางด้านการพูดก็เป็นอีกเนื้อหาของรายการแข่งขันชิงรางวัลโดยก่อนหน้านี้เป็นเพียงรายการได้วาทีที่ชื่อว่า “เวทีวาที” จนในปี ๒๕๓๕ ได้มีรายการ “ใต้ร่มมัทรมศึกษา” เป็นรายการแข่งขันได้วาที

สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา ผลโดย บริษัท ภาษา โปรดักชั่น จำกัด ดำเนินรายการโดย
กรรณิกา ธรรมเกษร และ จตุพล ชมภูนิช รายการนี้ได้สร้างนักพูดรุ่นเยาว์หลายคนที่มีชื่อเสียงมาจนถึงปัจจุบัน
อาทิ สมเกียรติ จันทร์พราหมณ์ สุพจน์ พงษ์พรรณเจริญ ณัฐวุฒิ ไสยเกื้อ เป็นต้น (มรรยาท อัครจันทโชติ, ๒๕๕๘)

รูปแบบที่หลากหลาย - เพื่อความบันเทิงเป็นสำคัญ

ในปี ๒๕๓๙ บริษัท เวิร์คพอยท์ เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด (มหาชน) ได้ผลิตรายการ “ระเบิดเถิดเทิง” ออกอากาศ
ทางสถานีวิทยุโทรทัศน์กองทัพบกช่อง ๕ ในระยะแรกเป็นวาไรตี้โชว์มีการแสดงตลกจากคณะต่างๆ เป็นส่วน
ประกอบ แต่ไม่นานก็ได้เปลี่ยนรูปแบบเป็นละครซิตคอมควบคู่กับเกมโชว์ โดยมีนักแสดงหลัก คือ พงษ์ศักดิ์ พงษ์สุวรรณ
(เท่ง เถิดเทิง) ชูศักดิ์ เอี่ยมสุข (โหน่ง ชะชะช่า) สมใจ สุขใจ (เต๋อ ดอกสะเดา) ในส่วนเกมโชว์มีผู้ดำเนินรายการมา
หลายยุคเริ่มจาก มยุรา ธนะบุตร สิริียม ภักดีดำรงฤทธิ์ ภาณุพันธ์ คุรุชโต เมย์ เพ็ญอารมย์
พริมรดา เดชอุดม ปกฉัตร เทียมชัย

ระเบิดเถิดเทิงในส่วนของซิตคอมมีการเปลี่ยนแปลงเรื่องราวไปตามยุคสมัย เริ่มตั้งแต่เรื่องราวในชุมชนซอยเถิดเทิง
ต่อมาเปลี่ยนสถานที่เกิดเหตุไปยังบ้านลั่นทุ่ง หน่วยรบพิเศษกองพันที่ ๕๕๕ หมู่บ้านกระสุนดินดำ ศาลเจ้าพ่อสิงโต
ค่ายมวยทรง โสสเทลบนถนนข้าวสาร จนในปัจจุบันกลับมาที่ซอยเถิดเทิงอีกครั้งหนึ่ง ส่วนในช่วงเกมโชว์เป็นการ
เลือกว่าจะโดนเป้งหรือไม่ตามเงื่อนไขที่รายการกำหนด

ในช่วงเวลาใกล้กันทางบริษัท บอริส ออปเปอเรชั่น จำกัด ก็ได้ผลิตรายการเกมโชว์อีกหลายรายการต่อเนื่องมา เช่น
“เกมละครปริศนา” “50-50” “รอยอุตุลุด” “คู่รัก” “เพลงต่อเพลง” จนมาถึง “จุกบ็อคส์เกม” จุกบ็อคส์เกม เป็น
เกมของคนรักเสียงเพลงเริ่มออกอากาศในปี ๒๕๓๙ ทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง ๓ อ.ส.ม.ท. โดยมีพิธีกรคู่มาก
อารมณ์ขัน คือ สมพล ปิยะพงษ์สิริ และ ญาณี จงวิสุทธิ์ ลักษณะของการแข่งขันมีทั้ง การทายชื่อเพลง การทายชื่อ
ศิลปิน การแข่งกันร้องเพลง การเติมเนื้อเพลง เป็นต้น ในปี ๒๕๔๗ จุกบ็อคส์เกมได้ย้ายไปออกอากาศทางสถานี
โทรทัศน์ไอทีวีพร้อมกับรายการอื่นๆ ของทางบริษัท และได้ยุติไปเมื่อตอนต้นปี ๒๕๔๘

ในปี ๒๕๓๙ ทุกคืนวันอังคารทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง ๙ อ.ส.ม.ท. มีรายการเกมโชว์รายการหนึ่งที่ดึงดูดคนมา
จากละครช่วงไพรม์ไทม์ของทางสถานีอื่น มีชื่อว่า “เกมโซน” (Game Zone) ภายใต้หัวใจหลักคือการสื่อสาร
ที่โลภวรรณ บุญล้น เปิดเผยว่า “เกมโซนเป็นรายการแรกๆ ที่ซื้อลิขสิทธิ์ เอามาจากรายการญี่ปุ่น ตอนคิดชื่อจะมา
เยอะมาก ‘เกมสื่อสาร’ ‘บอกต่อกันไป’ ‘พรายกระซิบ’ สุดท้ายได้คำว่า ‘เกม’ มาบวกกับ ‘โซน’ และก็ได้คำว่าโซน
มาตั้งเป็น area ต่างๆ ในเกม มีโซนถ่ายทอดสด มีโซนถ่ายทอดเสียง” เรายังได้พูดถึงแนวคิดของรายการว่ามาจาก
จิตวิทยาต่างๆ ของมนุษย์มาใช้รวมในเกม โดยมองว่าทุกอย่างที่ปรากฏในรายการเป็นความจริงของสังคม
เหมือนกับมีพรายกระซิบที่บอกอะไรต่อกันมาแล้วก็เพี้ยนหาความเป็นจริงไม่ได้ ฉะนั้นเมื่อเรื่องราวเปลี่ยนแปลงไป
ผู้ชมจะต้องมีความหนักแน่นและมีสติในการพิจารณา (ผู้จัดการรายสัปดาห์, ๒๑-๒๗ ตุลาคม ๒๕๓๙) โดยมีความ
สนุกที่เข้ากับสภาวะจิตวิทยาที่ว่า “ฟังไม่ได้ศัพท์ จับไปกระเดียด” รวมถึงการแจกของรางวัลมูลค่ามหาศาล
วิลลี่ แมคอินทอช และ มอริส เค เป็นพิธีกรคู่ใหม่ของการด้วยความต้องการสร้างบุคลิกทันสมัยให้แก่รายการ
เกมโซนเปิดโอกาสให้ผู้เข้าแข่งขันทางบ้านมาร่วมเล่นเกมกับดาราศิลปินผู้มีชื่อเสียง

เกมโซนถ่ายทอดสด จะให้ผู้เข้าแข่งขันทุกคน แต่ละคนอยู่ในช่องเรียงกัน มีประตูที่เคลื่อนที่เข้าออกได้ โดยผู้เข้า
แข่งขันคนแรกจะเลือกป้ายคนและแสดงท่าทางเพื่อไปค้ำนั้นให้กับคนที่ยืนในช่องถัดมาภายในระยะเวลา ๗ วินาที
จากนั้นประตูที่ประหว่งช่องจะเคลื่อนที่ปิด คนที่สองก็แสดงท่าไปค้ำให้คนที่สาม เรื่อยมาจนถึงคนสุดท้าย ถ้าคน
สุดท้ายสามารถตอบถูกว่าเป็นคำอะไรก็ได้ ๕ คะแนน แต่ถ้าตอบผิดก็จะให้คนที่อยู่ก่อนหน้าตอบ และคะแนนก็
จะลดลงไปเรื่อยๆ

เกมโซนถ่ายทอดเสียง จะมีลักษณะคล้ายคลึงกัน โดยผู้เข้าแข่งขันแต่ละคนจะยืนอยู่ในตู้เก็บเสียง และเปลี่ยนจากการทำท่าทางเป็นการอ่านเนื้อเพลงให้ตรงกับเสียงเพลงที่เปิด หรืออ่านประโยคข้อความให้ผู้เข้าแข่งขันคนแรกฟัง ซึ่งจะต้องอ่านให้กับคนที่ยืนถัดมา ถ้าทุกคนร้องเพลงหรืออ่านออกเสียงได้ถูกต้องทั้งหมดก็จะได้ ๕ คะแนน แต่ถ้าอ่านผิดคะแนนก็จะลดลง ผู้เข้าแข่งขันที่มีคะแนนสูงสุดสองคนจะผ่านเข้าไปในรอบสุดท้าย

พี่ไฉวรรณ บุญล้วน เล่าให้ฟังถึงเบื้องหลังรายการว่า “คำที่นำมาเล่นในเกม เราต้องทำการบ้าน นั่งเลือกทุกวัน เป็นคำที่ต้องเขียนให้ได้ ‘ท่า’ คล้ายกันใน ‘คำ’ เดียวกัน ส่วนในโซนเสียง ก็จะต้องคิดว่าต้องมีคนร้องเพลงไม่เป็น ผู้เข้าแข่งขันก็ต้องเลือก ส่วนผู้ร่วมรายการก็ต้องวางให้ดี จากหกคนก็ต้องมีตกลงด้วย เป็นตัวแปร คนก็จะลุ้นว่ามันจะไปตกลงตอนไหน มีคนทางบ้านด้วยเพื่อให้คนดูมีส่วนร่วม”

เกมโซนเป็นรายการเกมโชว์รายการแรกที่มีของรางวัลใหญ่ในรอบสุดท้ายคือบ้านพร้อมที่ดิน ซึ่งถือได้ว่ามีมูลค่ามหาศาลมากในช่วงระยะเวลานั้น อีกทั้งยังเปิดโอกาสให้ผู้เข้าแข่งขันทางบ้านมาเล่นเกมในรายการร่วมกับดาราศิลปินผู้มีชื่อเสียง เกมโซนเป็นรายการเกมรายการหนึ่งที่ได้รับรางวัลชนะเลิศจาก Asian Television Awards 2001 นอกจากนี้ยังเป็นรายการเกมที่มีการซื้อลิขสิทธิ์ไปผลิตออกอากาศในประเทศอินโดนีเซียอีกด้วย

ในปีเดียวกันนี้เอง บริษัท กันตนา กรุ๊ป จำกัด ก็ได้เปิดโครงการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์สำหรับเด็กด้วยการนำ “ฮิวโก้เกม” รายการเกมโชว์สดแบบอินเตอร์แอ็กทิฟรายการแรกของไทยที่ได้ซื้อลิขสิทธิ์มาจากรายการ Skærmtrolde Hugo โดย Interactive Television Entertainment บริษัทผลิตรายการโทรทัศน์สัญชาติเดนมาร์ก รายการสร้างระบบอินเตอร์แอ็กทิฟผ่านระบบโทรศัพท์บ้านแบบกดปุ่ม โดยการกดหมายเลขบนโทรศัพท์ที่จะเป็นตัวกำหนดการเคลื่อนที่ของตัวละครการ์ตูนในเรื่อง ในช่วงแรกของการออกอากาศได้รับการตอบรับจากผู้ชมสูงจนทำให้ระบบโทรศัพท์ล่ม อย่างไรก็ตามด้วยรูปแบบทางเทคนิคที่ผู้ผลิตกำหนดมา ทำให้การตอบรับต่อเกมขึ้นและลงเร็ว ประกอบกับราคาเกมที่สูงขึ้นเรื่อยๆ จึงยุติรายการลงภายหลังที่ออกอากาศได้ไม่กี่ปี (มรรยาท อัครจันทร์โชติ, ๒๕๕๘)

ในยุคทองของเกมโชว์ ทางสถานีวิทยุโทรทัศน์กองทัพบกช่อง ๕ มีรายการเกมโชว์รายการหนึ่งทีเล่นกับควมหลงใหลคลั่งไคล้ในสิ่งที่ชอบ สิ่งที่รัก ไม่ว่าจะเป็นบุคคล สถานที่ เหตุการณ์ วัฒนธรรม ฯลฯ ซึ่งผู้ชนะการแข่งขันในแต่ละครั้งจะได้รับรางวัลยกย่องว่าเป็น “แฟนพันธุ์แท้” ผลิตโดย บริษัท เวิร์คพอยท์ เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด เริ่มออกอากาศครั้งแรกเมื่อวันที่ ๑ กันยายน ๒๕๔๓ ด้วยการตามหาแฟนพันธุ์แท้ ‘คาราบาว’ โดยพิธีกรชื่อดัง ปัญญา นิรันดร์กุล และ ธีรวัฒน์ อนุวัตรอุดม ซึ่งอยู่คู่กันเพียงตอนแรกเท่านั้น หลังจากนั้นปัญญา นิรันดร์กุล ดำเนินรายการมาตลอดจนถึงปี ๒๕๕๐ จึงเปลี่ยนเป็น แทนคุณ จิตต์อิสระ เอก อิมสกุล และ กฤษณ์ ศรีภูมิเศรษฐ์ ตามลำดับ

ด้วยความสามารถของผู้เข้าแข่งขันที่สามารถตอบทุกสิ่งทุกอย่างในเรื่องที่สนใจได้ราวกับว่าเตรียมกันมาก่อน เป็นที่คลางแคลงใจของผู้ชมมาโดยตลอด ประภาส ชลศรานนท์ ผู้อยู่เบื้องหลังขยายความว่า “ไม่ได้เตรียมครับ คนมักจะพูดว่าเขาเตรียม แต่จริงๆ แล้วคนตั้งคำถามรู้น้อยกว่าคนตอบ คือคนที่จะมาแข่งได้ห้าคน ต้องพิสูจน์แล้วว่าเก่งก่อน เขาผ่านมาหมดแล้วรอบคัดเลือกต่างๆ เป็นรอบที่ไม่สนุกเลย ถ้าเอาตรงนี้ก็ถ่ายออกรายการทีวี ผมว่าล้มเหลว มันคือรายการโทรทัศน์ มันเล่นเกมโชว์ไม่ได้เป็นควิช ซึ่งคนที่แพ้เขาอาจจะมีความรู้มากกว่าแฟนพันธุ์แท้ก็ได้ คนที่มาแข่งเก่งกว่าคนตั้งคำถามทั้งหมดเพราะรู้ออกทุกชีวิต สิ่งที่เขาออกไปเจาะถามในสิ่งที่เขารู้อยู่แล้ว แต่เราเอามาทำเป็นเกม ถ้าถามตรงๆ เขาตอบได้หมด เราก็อ่านไว้ปิดไว้บ้างเพราะมันเป็นเกม จะว่าใครเร็วกว่ากัน เราไม่มีทางสู้เขาได้ เราก็ใช้วิธีทำให้มันเป็นเกม คนที่เล่นเกมเก่งที่สุดคือ คนที่ฉลาด สมมติว่ามีรูปอยู่สองรูปแล้วคุณไม่รู้ว่ามันคืออะไร แล้วเขาวิเคราะห์ว่ามันเป็นอย่างนี้ ผมว่าเขาสมควรชนะ เพราะมันเป็นคือเกมโชว์”

การพิสูจน์ความรู้ความสามารถของผู้เข้าแข่งขันนั้นนอกจากจะทำการคัดเลือกเป็นอย่างดีก่อนออกอากาศแล้ว เกมในช่วงต่างๆ ที่นำมาเล่นก็ยังเป็นบททดสอบที่สำคัญที่จะพิสูจน์ว่าเขานั้นเหมาะที่จะเป็นแฟนพันธุ์แท้หรือไม่ ไม่ว่า

จะเป็นการตอบคำถามเกี่ยวกับแฟนพันธุ์แท้ทันที ภายในเวลา ๓ วินาที การเปิดภาพจิ๊กซอร์เพื่อตอบคำถามเกี่ยวกับแฟนพันธุ์แท้ทันที การตอบคำถามเพื่อควักกันว่าใครจะครอบหรือผ่านเข้าไปยังรอบสุดท้าย หรือคำถามแฟนพันธุ์แท้ในรอบชิงชนะเลิศ

ประกาศ ชลครานนท์ ขยายความเพิ่มเติมว่า “คนที่เล่นเกมเก่งที่สุด คือ คนที่ฉลาด สมมติว่ามีรูปอยู่สองรูป แล้วคุณไม่รู้ว่ามันคืออะไร แล้วเขาวิเคราะห์ว่ามันเป็นอย่างนี้ ผมว่าเขาสมควรชนะ เพราะมันคือเกมโชว์ ไม่ใช่สอบแข่งขันอะไรสักอย่าง แล้วเมื่อบางเรื่องมันกว้างมากไม่มีทางที่จะจบสิ้น เช่น แฟนพันธุ์แท้แรก เราตกลงกันว่า เลย์ปี ๑๙๐๐ ไม่เอาละ ถ้าตรงนี้เรียกว่าเต็มก็เต็ม แต่ผมถือว่าเป็นการออกข้อสอบ ปีนี้ข้อสอบตรงนี้ไม่ออกเป็นอันรู้กันทั้งหมด แต่ผมว่าถ้าไม่มีตรงนี้นั้นก็ไม่ได้”

แฟนพันธุ์แท้ เป็นอีกรายการหนึ่งที่ได้รับรางวัลชนะเลิศรายการเกมจาก Asian Television Awards ประจำปี ๒๐๐๓ และ ๒๐๐๔ อีกทั้งยังมีการซื้อลิขสิทธิ์ไปผลิตในประเทศสวีเดนและสหราชอาณาจักร

การสร้างผู้เข้าแข่งขันให้มีความรู้ความสามารถตอบคำถามต่างๆ ที่มีลักษณะเจาะลึกลงไปประเด็นใดประเด็นหนึ่งที่แตกต่างกันไปในแต่ละตอนตามความสนใจของผู้เข้าแข่งขัน การใช้ความสามารถในการแข่งขันนี้มุ่งเน้นทั้งการแข่งขันกับปฏิภาณ ไหวพริบ สติปัญญา การทดสอบความรู้ทั้งในเชิงวิชาการและความรอบตัว เหล่านี้เป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้แฟนพันธุ์แท้ประสบความสำเร็จ มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว นอกเหนือไปจากรางวัลที่ได้รับการยกย่องว่าเป็นแฟนพันธุ์แท้ แต่ยังมีรางวัลถ้วยรางวัลเกียรติยศ รายการ ประทานเกียรติบัตรทองคำ และรางวัลพิเศษซึ่งเป็นเอกลักษณ์เฉพาะผู้ชนะการแข่งขัน ล้วนแต่เป็นการสร้างความภาคภูมิใจและเพิ่มคุณค่าทางจิตใจให้แก่ผู้รับเป็นอย่างมาก (จินทิมา เลิศอุไรวงศ์, ๒๕๔๗)

ในช่วงเวลาที่รายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์สร้างสรรค์รูปแบบการแข่งขันกันอย่างหนักหน่วง รายการแข่งขันตอบปัญหาอีกรายการหนึ่งก็ได้เกิดขึ้น นั่นคือ “เกมเศรษฐี” เริ่มต้นออกอากาศในปี ๒๕๔๓ ทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง ๓ อ.ส.ม.ท. ดำเนินรายการโดย ไตรภพ ลิมปพัทธ์ เกมเศรษฐีสามารถดึงดูดผู้ชมได้ทุกกลุ่มทุกระดับการศึกษา เพราะทุกคนต่างมีความหวังกับ ‘เกมที่ทำให้คุณเป็นเศรษฐีได้ใน 16 คำถาม’

เกมเศรษฐีเป็นรายการที่เข้าใจกันโดยทั่วไปว่าซื้อลิขสิทธิ์มาจากรายการต่างประเทศ “Who Wants to Be a Millionaire” ก่อนเกียรติ ลิมปพัทธ์ ชี้แจงว่า “ไม่ได้ซื้อ ตอนแรกก็มีว่าอย่างนั้นแต่มาดูจริงๆ มันไม่เหมือน แล้วขอโทษที่การถามคำถามแล้วมีตัวเลือกสี่ข้อมันมีมาตั้งแต่สมัยไหนแล้วเพราะฉะนั้นมันไม่เกี่ยว เกมเศรษฐีพอเราเห็นเมืองนอกทำ เราก็คุยกับช่องเลย ช่องก็กลัวว่ามันจะไม่ดังเราก็ดึงมาทำดูก่อน ที่มันดังมากคือ หนึ่งเราแปลงใหม่ เราแปลงกติกาที่มี ๓ สิทธิ เราไม่เหมือนเมืองนอกเขา เมืองนอกก็เลยเล่นงานเราไม่ได้ เพราะเราดูแล้วว่าของเขามันไม่สมเหตุสมผล สองคำถามของเรามันโดนใจ ยุคนั้นคนเป็นหมอ ตอบไม่ได้ว่าแดงขาวน้ำเงินบนธงชาติคืออะไรบ้าง เพราะฉะนั้นมันมีหลายสิ่งหลายอย่างที่เรารักเอง เช่น หลังแบงก์ยี่สิบบี้อะไร หลังแบงก์ร้อยคืออะไร เพราะฉะนั้นเสน่ห์มันอยู่ตรงนั้น”

เกมเศรษฐีกำหนดให้ผู้เข้าแข่งขันตอบคำถามจากตัวเลือกที่กำหนดให้ ๔ ตัวเลือก ถ้าตอบถูกแต่ละคำถามจะได้รับเงินรางวัลเพิ่มขึ้นไปเรื่อยๆ แต่สามารถเลือกหยุดก่อนที่จะถามได้ และถ้าตอบคำถามที่ ๑๖ ได้ จะได้เงิน ๑,๐๐๐,๐๐๐ บาท แต่ถ้าตอบผิดเกมจะจบลงทันทีและได้เงินรางวัลการันตีแต่ละขั้นไปหรือได้เงินรางวัลครึ่งหนึ่ง รายการมีตัวช่วยให้กับผู้เข้าแข่งขันสามตัวช่วย ในระยะแรกคือ ถามใครก็ได้ทางโทรศัพท์ ให้ผู้ร่วมแข่งขันที่เหลือโหวตคำตอบที่ถูก และตัดตัวเลือกที่เหลือสองข้อ ในระยะต่อมามีการปรับตัวช่วยเป็น ถามใครก็ได้ ตอบได้สองครั้ง และเปลี่ยนคำถาม

แต่ก่อนที่จะได้เข้ามาเล่นเกมชิงเงินรางวัลแต่เพียงผู้เดียวนั้น ผู้เข้าร่วมแข่งขันทั้งห้าคนจะต้องตอบคำถามที่เป็นการ

เรียงคำ เช่น จงทำให้เป็นประโยคที่ถูกต้อง หรือ จงทำเป็นส่วนไทยที่ถูกต้อง ผู้เข้าแข่งขันคนใดทำเวลาที่เร็วที่สุดในการตอบคำถาม จะได้สิทธิ์ในการขึ้นไปเล่นเกมเพื่อชิงเงินรางวัล

เกมเศรษฐีมีการเปลี่ยนชื่อเรียกหลายครั้งตามลักษณะผู้เข้าแข่งขัน แต่ยังคงความเป็น ‘เกมเศรษฐี’ ไว้เสมอโดยเริ่มจากเกมเศรษฐี จากนั้นจึงเป็น “เกมเศรษฐีแม่ค้า” “เกมเศรษฐีเด็ก” “เกมเศรษฐีมหาคุณ” “เกมเศรษฐีมหาชน” “เกมเศรษฐีมหาวิทยาลัย” “เกมเศรษฐีเดอะแซมเปียน” “เกมเศรษฐีเดอะทีม” “เศรษฐีความรู้” “เกมเศรษฐีเด็กเดอะทีม” และ “เกมเศรษฐีซูเปอร์ทีม” เกมเศรษฐีโด่งดังทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง ๓ อ.ส.ม.ท. ได้จนถึงปี ๒๕๔๗ เมื่อไตรภพ ลิมปพิสุทธิ์ได้มีส่วนร่วมในการก่อตั้งสถานีโทรทัศน์ไอทีวี เกมเศรษฐีจึงได้ย้ายมาออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไอทีวี และที่ไอทีวี ตามลำดับ จนกระทั่งยุติไปในปี ๒๕๕๑

แม้ว่ารายการประเภทเกมโชว์จะถูกมองว่าเป็นรายการที่ช่วยชะลอความฝันในความอยากได้อะไรของผู้ชม หรือเป็นเสมือนเครื่องปลอบประโลมใจให้ชีวิตยังพอมีความหวังในยามที่ภาวะเศรษฐกิจรัดตัวเต็มไปด้วยการแข่งขันอันเร่งรีบเพื่อความอยู่รอด หากแต่มีรายการเกมโชว์รายการหนึ่งที่มีมนต์ช่วยปลดปล่อยภาระหนี้สิน นั่นคือ “ปลดหนี้” “ปลดหนี้” เป็นรายการที่อาสาเข้าไปช่วยคลายทุกข์ให้กับประชาชนคนไทยที่กำลังเดือดร้อน ด้วยการทำให้หนี้หมดไป สามารถประกอบอาชีพหาเลี้ยงครอบครัว ในขณะที่เดียวกันยังสร้างการตระหนักรู้ในการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ปลดหนี้เดินทางไปตามจังหวัด ณ หมู่บ้านของผู้เข้าแข่งขันที่เป็นหนี้ กำหนดให้ผู้เข้าแข่งขันเล่นเกมโดยใช้ทักษะความสามารถของตนที่มีเอาชนะข้อจำกัดเรื่องเวลาที่เป็นกติกาของรายการ ปลดหนี้เริ่มออกอากาศมาตั้งแต่ปี ๒๕๔๔ ทางสถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง ๗ โดยมี ปราบ ยุทธพิชัย และ นำชัย จรรย์ลิตติกุล เป็นพิธีกร ในระยะหลังมีการนำศิลปินดารามีชื่อเสียงไปร่วมในการแข่งขันด้วย

สรารุช ลัคนาลิขิต ผู้ผลิตรายการเปิดเผยว่า “ปัจจุบันนี้มีดาราร่วมเพราะทุกวันนี้สังคมธุรกิจที่วุ่นวายกันจนคนเครียด เราก็ต้องเอาตรงนี้เข้าไปมีส่วนร่วมด้วย เราก็อยากให้คนดูได้รู้สึกว่ามันมันกันคนที่ไม่เคยได้พบได้เจอความลำบากเข้ามาสัมผัสมันเกิดขึ้น และดารารหลายๆ คนก็ไม่ได้เกิดมาแบบชีวิตชาวไร่ชาวนาน มันมีน้อยคน ผมเชื่อว่าคนคุณจะได้ประโยชน์อะไรจากตรงนี้ และเขาจะได้เห็นความเต็มใจของคุณๆ หนึ่ง เราก็พยายามเอาดารามาเข้าไปสัมผัสคนด้วย มันก็เป็นความสุขที่วันหนึ่งคุณปากคนหนึ่งเคยเห็นดารารเป็นเทวดา วันหนึ่งเขาได้เห็นหัวใจเขาไปร้องเพลงให้ฟังได้จับมือ ภาพตรงนั้นมันไม่ใช่แค่ความบันเทิงมันมีความสุขที่ไปถึงถึงที่ และผมเชื่อว่าดาราก็จะได้รับความสุขเขาก็จะเต็มใจกับเราไม่ใช่แค่ไปโชว์ตัว ผมเชื่อว่ามันเป็นความสุขที่ต่อความสุข”

เป็นที่สงสัยกันว่าสัญลักษณ์ของรายการปลดหนี้มีความใกล้เคียงกับ สัญลักษณ์ของพรรคการเมืองพรรคหนึ่งที่ตั้งตั้งในช่วงที่รายการเพิ่งเริ่มออกอากาศและนโยบายประชานิยมสู่กลุ่มคนรากหญ้า จนผู้ชมหลายคนเข้าใจว่าเป็นรายการเพื่อการประชาสัมพันธ์ของพรรคการเมือง สรารุช ลัคนาลิขิต ไขข้อสงสัยว่า “ช่วงแรกอาจจะมึนเชื่อว่าเป็นรายการที่ได้ที่คนคิดแบบนี้ แต่เราก็ทำด้วยความบริสุทธิ์มาตลอด เราช่วยคนจริงๆ ทุกวันนี้เขาก็ล้มสลายไปตามกาลเวลา แต่สิ่งที่เราทำคนดูรับรู้ได้ คนอื่นก็ รับรู้ได้ว่า เราทำเพื่อคนเป็นหนี้ ทำเพื่อประชาชนจริงๆ ทำให้สามารถแยกแยะได้และทำให้ปลดหนี้ยังยืนหยัดอยู่ได้ถึงทุกวันนี้ ในขณะที่พรรคการเมืองนั้นถอยร่นออกไปแล้ว”

ในทางตรงกันข้ามกับการแข่งขันความรู้ความสามารถ ในปี ๒๕๔๕ มีการสร้างสรรค์รายการแข่งขันชิงรางวัลรายการหนึ่งที่ไม่ใช้ความสามารถของผู้เข้าแข่งขันเลย แต่อาศัยโชคชะตาเพียงอย่างเดียว นั่นคือ “เกมวัดดวง” โดยมีคำขวัญของรายการว่า ‘คุณไม่ต้องพอกะไรนอกจากดวงเพียงอย่างเดียว’ เกมวัดดวงเปิดโอกาสให้ผู้เข้าแข่งขันจากทางบ้านมาพิสูจน์กันว่าใครจะดวงดีกว่ากันจนไปถึงรอบแจ็คพ็อต ซึ่งก็จะเป็นการพิสูจน์อีกเช่นกันว่าผู้ชนะเกมจะได้เงินรางวัลกลับบ้านมากน้อยแค่ไหนขึ้นอยู่กับโชคชะตาของตนเอง ความสนุกของผู้ชมเกมวัดดวงไม่ได้อยู่ที่การลุ้นว่าใครจะเป็นผู้ชนะชิงเงินรางวัลสูงสุด หากแต่อยู่ที่ความสนุกสนานที่เกิดขึ้นจากการกำหนดกติกาของทางรายการ กฎกติกาของแต่ละรอบได้มีการกำหนดขึ้นไว้ล่วงหน้าแล้ว มิใช่เกิดขึ้นจากการกำหนดขึ้นเองของผู้ดำเนินรายการ ทั้งนี้เพื่อความยุติธรรมสำหรับผู้ชม

ในยุคที่รายการแข่งขันชิงรางวัลค้นหาผู้ชนะจากความสามารถเชิงปฏิภาณไหวพริบ พบว่าหลายรายการมีการใช้ผู้เข้าแข่งขันที่เป็นดาราศิลปินหรือผู้มีชื่อเสียง เพราะด้วยคุณลักษณะพื้นฐานในการสร้างแรงดึงดูดจากผู้ชมให้หันมาสนใจติดตามรายการ ในขณะที่ถ้าเป็นผู้เข้าแข่งขันที่สมัครมาจากทางบ้านต้องมีการคัดเลือกเป็นอย่างดีแล้วว่าจะสามารถสร้างความน่าสนใจให้แก่รายการได้ ซึ่งไม่ได้ดูเฉพาะหน้าตาเท่านั้น แต่ยังมีจุดเด่นเฉพาะตัว และความสามารถในการกล้าแสดงออกอีกด้วย (ผู้จัดการรายสัปดาห์, ๒-๘ มิถุนายน ๒๕๔๐)

ในกรณีนี้ได้เคยมีการศึกษาถึงพัฒนาการของรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในประเทศไทย พบว่าไม่เฉพาะแต่ผู้เข้าแข่งขันเท่านั้นที่มีแนวโน้มจะเป็นดาราศิลปินนักร้องนักแสดงที่มีชื่อเสียงเท่านั้น หากแต่พิธีกรหรือผู้ดำเนินรายการ ซึ่งในระยะแรกจะเป็นบุคลากรของทางสถานี แต่ในระยะหลังก็มีการคัดเลือกบุคคลที่มีชื่อเสียงอันหมายรวมถึงดาราศิลปินนักร้องมาทำหน้าที่เป็นผู้ดำเนินรายการด้วย ทั้งนี้เป็นไปเพื่อเรียกความนิยมจากผู้ชมมากกว่าความสามารถในการดำเนินรายการ (ณิษฐา แสงอรุณ, ๒๕๕๐) สอดคล้องกับที่มีผู้เคยศึกษาถึงองค์ประกอบสำคัญในการสร้างความบันเทิงในรายการแข่งขันชิงรางวัลทั้งหลายว่าประกอบด้วย พิธีกรและเกมการแข่งขัน ซึ่งในแต่ละรูปแบบเกม พิธีกรก็จะมีบทบาทและบุคลิกลักษณะที่แตกต่างกันไป (สุรดา จรุงกิจอนันต์, ๒๕๔๔) ถึงขนาดกล่าวกันว่าเกมโชว์ที่จะประสบความสำเร็จได้นั้นจะมีสูตรสำเร็จอยู่ 3 อย่างคือ มีดารา ตก และการขายความลับของดารา (ผู้จัดการรายสัปดาห์, ๑๐-๑๖ พฤศจิกายน ๒๕๔๐) ถือเป็นองค์ประกอบสำคัญที่มีบทบาทต่อการสร้างความบันเทิงในรายการแข่งขันชิงรางวัล

เรียลลิตี้ - รูปแบบใหม่ของการแข่งขัน

ในปีเดียวกันกับที่ปลดหนี้เริ่มออกอากาศ บริษัท กันตนา กรุ๊ป จำกัด ได้เริ่มผลิตรายการประเภทเรียลลิตี้เกมขึ้น มีชื่อว่า “เกมชีวิต” ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง ๗

ศศิกร ฉันทเศรษฐ์ ผู้ริเริ่มสร้างสรรค์รายการอธิบายว่า “ได้เวลาจากช่อง ๗ ถ้าจะทำแนวใหม่ลองทำอะไรที่เหมือนจริงไหม เอาคนมาอยู่ด้วยกัน พอดีได้โลกเซ็นร้านที่เหมาะสมถ่ายทำมาด้วย แนวคิดใช้เลย แต่เรตติ้งไม่ดีมาก คิดว่ารายการมาเร็วไปหน่อย ถ้ามาหลังจากนั้น ๕ ปี จะดังเลย คนยังไม่เข้าใจ คนทำก็ยังไม่เข้าใจเรื่องมันเอง ช่อง ๗ ก็ไม่ชอบแอนตี้เรียลลิตี้เลย” เกมชีวิตถูกดูกลานแรกนำเสนอเรื่องราวของคนที่มาใช้ชีวิตอยู่ร่วมกันในร้านอาหาร ถูกดูต่อมานาน คนมาใช้ชีวิตอยู่ร่วมกันในหมู่บ้านในชนบท ทั้งสองฤดูกาลไม่ประสบความสำเร็จในด้านผู้ชมเป็นอย่างมาก แต่ถือเป็นการเปิดศักราชให้กับรายการประเภทเรียลลิตี้

“เดอะสตาร์ ค้นฟ้าคว้าดาว” เป็นรายการเรียลลิตี้ประกวดร้องเพลง ผลิตโดยบริษัท เอ็กแซ็กท์ จำกัด ออกอากาศเป็นครั้งแรกในปี ๒๕๔๖ ทางโมเดิร์นไนน์ทีวี รายการเปิดรับสมัครผู้เข้าแข่งขันจากทั่วประเทศ ผู้ผ่านการคัดเลือกแต่ละภาคเข้าร่วมแข่งขันร้องเพลง เพื่อคัดเลือกเหลือ ๘ คน มาแข่งขันในรอบสุดท้ายจนได้ผู้ชนะเลิศ โดยในรอบสุดท้ายเป็นการประกวดร้องเพลงตามรูปแบบที่กำหนด มีการให้คะแนนจากผู้ชมในห้องส่ง ๑๐๐ เสียงคิดเป็นร้อยละสิบของคะแนนทั้งหมด และให้ผู้ชมทางบ้านโหวตเข้ามาทางระบบ SMS ซึ่งนับเป็นอีกร้อยละเก้าสิบ ผู้ที่ได้คะแนนน้อยที่สุดจะถูกคัดออก

ช่วงเวลาใกล้กัน บริษัท ทูริซันส์ จำกัด (มหาชน) ก็ได้ซื้อลิขสิทธิ์และรูปแบบรายการ “La Academia” จากประเทศเม็กซิโก เพื่อนำมาผลิตเป็น “True Academy Fantasia” หรือ “ปฏิบัติการล่าฝัน” โดยผู้ที่ถูกคัดเลือกให้เข้ามาอยู่บ้านเอพอะจะต้องฝึกฝนทักษะการร้อง การเต้น และการแสดง เพื่อแสดงคอนเสิร์ตในแต่ละสัปดาห์ ออกอากาศทางโมเดิร์นไนน์ ผู้ชมทางบ้านสามารถเห็นการใช้ชีวิตของผู้เข้าแข่งขันได้ตลอด ๒๔ ชั่วโมงผ่านทางเคเบิลทีวีของทูริ การตัดสินใจใช้การโหวตจากผู้ชมทั่วประเทศ ผู้ที่ได้รับการโหวตน้อยที่สุดในแต่ละสัปดาห์จะต้องออกจากบ้านไป ทั้ง “เดอะสตาร์ ค้นฟ้าคว้าดาว” และ “ปฏิบัติการล่าฝัน” ต่างเป็นเรียลลิตี้โชว์ที่ดำเนินการอย่างต่อเนื่องมาโดยตลอด

ภายหลังเกมชีวิต ทางบริษัท กันตนากรุ๊ป จำกัด (มหาชน) จึงได้ซื้อลิขสิทธิ์รายการ “Big Brother” จากประเทศ เนเธอร์แลนด์ มาผลิตขึ้นในประเทศไทย ใช้ชื่อว่า “บิก บราเธอร์ ประเทศไทย” เริ่มออกอากาศเมื่อเดือนเมษายน 2548 ทางยูทิวบีซีเคเบิลทีวี และเสนาไอโคนที่แต่ละวันทางสถานีโทรทัศน์ไอทีวี โดยมีครมณู วงษ์กระจำจ เป็นพิธีกร ด้วยความที่เป็นรายการซื้อลิขสิทธิ์มาจากต่างประเทศ ขั้นตอนการผลิตรายการตั้งแต่คัดเลือกผู้เข้ามามีอยู่ในบ้าน จนถึงกติกาต่างๆ จึงอยู่ภายใต้การกำกับดูแลจากบริษัทเจ้าของลิขสิทธิ์อย่างใกล้ชิด

บิก บราเธอร์ ประเทศไทยคัดเลือกผู้เข้าแข่งขันจากทางบ้านที่สมัครกันเข้ามา ๑๒ คน มาใช้ชีวิตอยู่ในบ้านหลัง เดียวกันเป็นเวลา ๑๕ สัปดาห์โดยไม่สามารถติดต่อกับบุคคลภายนอกได้ ในแต่ละสัปดาห์ทางรายการจะมอบหมาย การกิจซึ่งเป็นทั้งภารกิจเฉพาะบุคคลและภารกิจรวม ถ้าผู้เข้าแข่งขันสามารถทำภารกิจสำเร็จก็จะได้รับรางวัล แต่ถ้า ไม่สำเร็จก็จะถูกลงโทษ ภารกิจเหล่านี้จะสร้างผลกระทบให้กับผู้เข้าแข่งขันแสดงอารมณ์ ความรู้สึก และธรรมชาติ ของตนเองออกมา ในแต่ละวันผู้เข้าแข่งขันจะถูกกำหนดให้เข้าห้องเปิดใจเพื่อเล่าความรู้สึกต่างๆ ที่มีต่อผู้เข้าแข่งขันคน อื่น รวมถึงระบายความรู้สึกต่อเหตุการณ์ต่างให้แก่อีก บราเธอร์ และในแต่ละสัปดาห์ผู้เข้าแข่งขันแต่ละคนจะต้อง เสนอชื่อผู้เข้าแข่งขัน ๒ คนที่ต้องการให้ออกจากบ้าน ผู้ที่ได้รับการเสนอชื่อสูงสุด ๒ คนจะได้รับการโหวตจากผู้ชม ทั่วประเทศผ่านระบบ SMS คนที่ได้รับการโหวตให้อยู่ต่อน้อยที่สุดจะต้องออกจากบ้านไป และเมื่อเหลือผู้เข้าแข่งขัน เพียง ๓ คนสุดท้าย จะมีการโหวตเพื่อหาผู้ชนะ ใครได้รับคะแนนโหวตมากที่สุดจะได้รับเงินรางวัลหนึ่งล้านบาท บ้านหนึ่งหลังและรถยนต์หนึ่งคัน

บิก บราเธอร์ ประเทศไทย ออกอากาศได้เพียง ๒ ฤดูกาลก็ยุติไป แต่ควันทหลังจาก บิก บราเธอร์ นอกจากจะส่งผลให้ มีการรวมกลุ่มแฟนคลับเพื่อทำกิจกรรมต่างๆ แล้ว ยังมีการศึกษาในเชิงวิชาการที่เกี่ยวเนื่องกับพฤติกรรมของผู้เข้า แข่งขันในแง่จิตวิทยาบุคคลด้วย ซึ่งศศิธร ฉันทเศรษฐ์ ผู้ผลิตรายการเองก็มองว่า “บิก บราเธอร์เหมาะกับสังคมไทย ไหม เราไม่ทำขนาดเค้า ไม่มีเซ็กส์ ไม่มีแบบฝรั่งด้วยนะ เพราะความสุขเราไม่ได้ยุติตรงนั้น เล่นกับความสอดรู้สอด เห็น เป็น human interest มีก็กกก็ มีโรแมนติกแบบละคร บางทีเห็นชีวิตมนุษย์จริงๆ การค้นหาตัวตนหลัง เพราะ การเลือก character ด้วย เข้าใจฝรั่งเลยว่าห้ามเลือกซ้ำแม้แต่บางส่วน ตอนเลือกก็มันักจิตวิทยามาช่วยกรองด้วย คนมาเล่นก็ต้องรู้ตัว รู้ว่ารายการถ่าย ๒๔ ชั่วโมง ไม่มีใคร fake ได้ ๒๔ ชั่วโมงหรอก สอนชีวิตจริงๆ สอนว่าคนที่คิด ว่าดีก็ไม่มีใครดีพร้อม คนเลวก็ไม่ได้เลวจริง ระหว่างทางเปลี่ยนพระเอกบ่อยมาก ชีวิตจริงทุกอย่าง บิก บราเธอร์ เป็นต้นแบบของทุกรายการที่เกิดขึ้นปัจจุบัน”

กระแสรายการเรียลลิตี้ยังคงได้รับการตอบรับเป็นอย่างดีจากผู้ชมชาวไทย แม้ว่ารูปแบบรายการส่วนใหญ่จะซื้อ ลิขสิทธิ์มาจากต่างประเทศก็ตาม รวมถึง “Thailand’s Next Top Model” ที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทย ทีวีสีช่อง ๓ อ.ส.ม.ท. เพื่อเฟ้นหานางแบบจากทั่วประเทศ หรือแม้แต่การปรับเปลี่ยนรูปแบบการนำเสนอของ รายการ “เงาะใจ” โดยมีช่วงหนึ่งของรายการเป็นการนำบุคคลที่มีชื่อเสียงไปใช้ชีวิตเยี่ยงคนธรรมดา และติดตามดู ว่าบุคคลเหล่านั้นจะเกิดความรู้สึกอย่างไร นอกจากนี้ยังพบว่าในช่วงเวลานั้น รายการประเภทเรียลลิตี้มีอยู่อย่าง มากมายโดยเฉพาะอย่างยิ่งในเคเบิลทีวี

องค์ประกอบสำคัญที่ทำให้รายการเรียลลิตี้ประสบความสำเร็จอย่างมากคือ การมีปฏิสัมพันธ์กับคนดู เรียลลิตี้มี ปฏิสัมพันธ์กับคนดูในสองลักษณะ ลักษณะแรกเกิดขึ้นเนื่องจากมีเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตรวมถึงการถ่ายทอดผ่านทาง เคเบิลทีวีที่เปิดโอกาสให้ผู้ชมที่สนใจใคร่รู้เฝ้าติดตามพฤติกรรมของผู้เข้าแข่งขันได้ตลอด ๒๔ ชั่วโมง ผู้ชมสามารถ แสดงความคิดเห็นที่มีต่อพฤติกรรมของผู้เข้าแข่งขันได้ทันทีผ่านทางเว็บไซต์ที่ถูกสร้างขึ้น ลักษณะที่สองคือระบบ การโหวตของผู้ชมผ่านทางระบบ SMS ที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกได้ว่าตนมีอำนาจสามารถกำหนดความเป็นไปของผู้เข้า แข่งขันได้ (เมธา เสรีธนาวงศ์, ๒๕๔๙)

ปัจจุบันรายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทเรียลลิตี้ ยังคงมีเนื้อหาเน้นหนักไปที่การค้นหาบุคคลสาขาอาชีพต่างๆ โดย มากจะเป็นอาชีพพริก ร้อง นอกจากนี้มีอาชีพนางแบบ แอร์โฮเตส เป็นต้น

เกมโชว์ไทยหรือเทศ - ภาวะการแข่งขันสูง

จนเมื่อเริ่มมีการออกอากาศของทีวีระบบดิจิทัลขึ้นในประเทศไทย ในปี ๒๕๕๗ จำนวนสถานีโทรทัศน์เพิ่มขึ้นเป็นจำนวนมาก สำหรับช่องบริการธุรกิจมีการแบ่งเป็นกลุ่มช่องประเภทรายการทั่วไปความคมชัดสูง กลุ่มช่องประเภทรายการทั่วไปความคมชัดปกติ กลุ่มช่องประเภทรายการข่าวสาระและสาระ กลุ่มช่องประเภทรายการเด็ก เยาวชน และครอบครัว และยังมีช่องบริการสาธารณะและบริการชุมชนที่พร้อมให้บริการและรอให้บริการอยู่แน่นอนจำนวนสถานีโทรทัศน์ที่เพิ่มขึ้นส่งผลให้จำนวนรายการแข่งขันชิงรางวัลเพิ่มจำนวนขึ้นมากกว่าแต่ก่อนเช่นกัน

จำนวนรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ที่มากขึ้นกว่าเดิม ส่งผลต่อการคิดสร้างสรรค์ของผู้ผลิตรายการอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ เกิดความหลากหลายของรูปแบบและเนื้อหาของความซ้ำซากจำเจของการแข่งขันอย่างไม่เคยเป็นมาก่อน ปรากฏการณ์ที่เห็นได้อย่างชัดเจน คือ มีรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ที่เกี่ยวข้องกับการร้องเพลงเป็นจำนวนมากทั้งเพลงไทยสากลและเพลงไทยลูกทุ่ง โดยส่วนใหญ่เป็นการประชันการร้องเพลงเพื่อหาผู้ที่ร้องเพลงเพราะที่สุด ไม่ว่าจะเป็น “ก๊กคู่ สงครามเพลงเงินล้าน” “ต้นตำรา” “ร้องได้ให้ล้าน” “ยุทธจักรนักร้อง” “ศึกวันดวลเพลง” “ไมค์หมดหนี้” “สมรภูมิชิงเพลง” “ดวลเพลงดัง” “ชุมทางดาวทอง” ฯลฯ การเกิดรายการแข่งขันร้องเพลงเป็นจำนวนมากเช่นในปัจจุบันนี้ส่วนกระแสนักับรายการเพลงทั้งประเภทคอนเสิร์ต การแสดงสดและมิวสิกวิดีโอที่นับวันจะหาดูได้ยากมากยิ่งขึ้น

รายการแข่งขันชิงรางวัลที่เน้นกลุ่มผู้เข้าแข่งขันที่เป็นเด็กก็มีจำนวนเพิ่มมากขึ้น โดยไม่จำกัดอยู่เพียงแค่มหาแข่งขันเชิงสติปัญญา แต่เป็นการแข่งขันที่เน้นไหวพริบ ทักษะ ความสามารถในหลายๆ ด้านของเด็ก เช่น “ทำให้อ่าน” เป็นการแข่งขันทดสอบความสามารถจากการอ่าน “ซูเปอร์จิว” เป็นการแข่งขันทักษะความสามารถทางกายในหลายๆ ภายหลังได้พัฒนารูปแบบรายการเป็นการเปิดโอกาสให้เด็กมาแสดงความสามารถที่ตนถนัดและบริการทำหายจากรายการในการทำภารกิจที่ยากขึ้นกว่าเดิม เพื่อแลกกับสิ่งที่ตนอยากได้ โดยใช้ชื่อรายการว่า “ซูเปอร์จิว Super 10” และพัฒนาต่อไปเป็น “Super 60+ อัจฉริยะพันธุ์เก่า” สำหรับผู้เข้าแข่งขันสูงวัยอีกด้วย ด้าน “ฟ้าแลงเด็ก” เป็นการแข่งขันความสามารถทางภาษาของเด็กโดยสร้างความสนุกสนานจากความรู้เรื่องสาขาของเด็กมาจากต้นแบบรายการ “ปริศนาฟ้าแลบ” เช่นเดียวกับ “ดาวินซี เด็กถอตรหัส” ก็เป็นการแข่งขันความสามารถในเชิงภาษาที่ได้มาจากต้นแบบ “ดาวินซี เกมถอตรหัส” เช่นกัน รายการ “หัวหน้าห้าขวบ” เป็นรายการแข่งขันชิงรางวัลที่ผู้เข้าแข่งขันวัยเด็กต้องแสดงความสามารถของตนในการกำกับดูแลลูกน้องที่เป็นผู้ใหญ่ในการทำภารกิจต่างๆ ให้สำเร็จเป็นการแสดงให้เห็นถึงความสามารถในการจัดการ นอกจากนี้แล้วมีรายการแข่งขันตอบปัญหาสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมปลาย คือ “ม ปลายสายเก่ง” ซึ่งพัฒนามาจากรายการ “เวทีคนเก่ง” ในอดีต

การจับคู่ระหว่างหนุ่มสาวเป็นเนื้อหาการแข่งขันที่มีเพิ่มมากขึ้น มีทั้งดารา บุคคลที่มีชื่อเสียงเป็นผู้เลือกคู่ และประชาชนทั่วไป โดยผู้ที่เป็นฝ่ายเลือกมีทั้งผู้เข้าแข่งขันชายและหญิง เช่นใน “The Love Machine วงล้อคู่รัก” “เทค มี เอARTH ไทยแลนด์” “เลือกได้ให้เด็ด The Choice Thailand” “Show Me Your Son ลูกแม่ห่อหมาก” “Couple or Not คู่ไหน...ใช่เลย” “มาลัยเสี้ยวรัก” “รู้ไหมใครโสด” ส่วนใหญ่แล้วเป็นรายการที่ซื้อลิขสิทธิ์มาจากต่างประเทศ ปรากฏการณ์จับคู่ผ่านรายการโทรทัศน์นี้เป็นสิ่งตอบสนองต่อความโหยหาความรักของผู้คนในสังคมที่นิยมความเป็นอิสระได้เป็นอย่างดี

เนื้อหาการแข่งขันอีกประเภทหนึ่งที่มีมากขึ้นกว่าเดิมคือ การแข่งขันการทำอาหาร เช่น “เชฟกระทะเหล็ก ประเทศไทย IRON CHEF Thailand” “เดอะทีมเชฟ” “มาสเตอร์เชฟไทยแลนด์” “Kitchen War Thailand สงครามปลายจวัก” “ท็อป เชฟ ไทยแลนด์” “เมนูเมียสั่ง My Wife Rules Thailand” “อลหม่านจานใหม่” “My Mom Cooks เชฟไม่ทิ้งแถว” ซึ่งส่วนใหญ่เป็นรายการที่มีลิขสิทธิ์มาจากต่างประเทศอีกเช่นกัน

เป็นที่น่าสังเกตว่ารายการแข่งขันในปัจจุบันจำนวนมากเป็นรายการที่ซื้อรูปแบบจากต่างประเทศ เช่น

“เซฟกระทะเหล็กประเทศไทย” “The Money Drop ไทยแลนด์” “Hidden Singer” “โหดมันฮา ประเทศไทย”
“The Voice Thailand” “Thailand’s Got Talent” “The Winner is...Thailand” “เทคมีเอาท์ ไทยแลนด์”
“ใครคือใคร Identity Thailand” “Junior Minute to Win It Thailand” ฯลฯ ในขณะที่เงินรางวัลของการ
แข่งขันไม่ได้เพิ่มขึ้นแปรผันตามจำนวนรายการ

ปรากฏการณ์รายการแข่งขันชิงรางวัลข้ามชาติสะท้อนให้เห็นถึงความตึงตันทางความคิดสร้างสรรค์รายการแข่งขัน
ชิงรางวัลทางโทรทัศน์ไทยได้อย่างชัดเจน ในแง่มุมหนึ่งรายการต่างประเทศเป็นสิ่งที่ได้รับการพิสูจน์มาในระดับหนึ่ง
แล้วว่ามีความสนุกสนาน แม้จะสำหรับผู้ชมต่างประเทศโดยเฉพาะก็ตาม แต่ก็ไม่ได้หมายความว่าได้รับการ
ยอมรับจากผู้ชมชาวไทยเสมอไป ภาระอันหนักอึ้งคงต้องตกเป็นของผู้ผลิตรายการคนไทยที่ต้องสร้างสรรค์รายการ
ที่เหมาะสมกับผู้ชมชาวไทยให้มากที่สุด



Survivor

รายการ Survivor เป็นรายการแข่งขันชิงรางวัลในลักษณะเรียลลิตี้ ที่ได้แรงบันดาลใจมาจากรายการโทรทัศน์ของสวีเดนชื่อว่า Expedition Robinson เริ่มออกอากาศตั้งแต่ ๓๑ พฤษภาคม ๒๕๔๓ สร้างสรรค์และอำนวยการผลิตโดย Charlie Parsons, Mark Burnett, Jeff Probst ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ซีบีเอส สหรัฐอเมริกา จนถึงปัจจุบันมีจำนวน ๓๘ ฤดูกาล และอยู่ในแผนการผลิตอีก ๒ ฤดูกาล

รายการนำผู้เข้าแข่งขันไปปล่อยเกาะกลางทะเลหรือในป่าที่ห่างไกลผู้คน เพื่อให้ผู้เข้าแข่งขันได้ใช้พลังกำลังสติปัญญา ตลอดจนทักษะทางสังคมในการเอาชนะเพื่อเป็นผู้รอดชีวิตของทางรายการ

ผู้เข้าแข่งขันอย่างน้อยจำนวน ๑๖ คน ถูกแบ่งออกเป็น ๒ เผ่า ๓ เผ่า หรือ ๔ เผ่าแตกต่างกันไปในแต่ละฤดูกาล แต่ละเผ่ามีสีและชื่อประจำเผ่าและมีจำนวนสมาชิกเท่ากัน มีกติกาการสลับเผ่าหรือการทำกฎของสมาชิกในเผ่า ในท้ายที่สุดจะมีการรวมเผ่ากลายเป็นเพียงเผ่าเดียว

การแข่งขันที่เกิดขึ้นในรายการเป็นทั้งการแข่งขันแบบเผ่าและการแข่งขันแบบเดี่ยว มีสองลักษณะ คือ ๑) การแข่งขันชิงรางวัล (Reward Challenges) เป็นการแข่งขันเพื่อชิงของรางวัลที่จะช่วยอำนวยความสะดวกในการดำรงชีวิต ณ ขณะที่ยังอยู่เกมการแข่งขัน เช่น อุปกรณ์จับปลา อุปกรณ์จุดไฟ อาหาร รวมถึงสิทธิพิเศษต่างๆ ๒) การแข่งขันชิงสิทธิ์คุ้มกัน (Immunity Challenges) เป็นการแข่งขันชิงสิทธิ์คุ้มกันที่มาจากลักษณะตุ๊กตาสิทธิ์คุ้มกันสำหรับการแข่งขันแบบชนเผ่า และสร้อยสิทธิ์คุ้มกันสำหรับการแข่งขันแบบเดี่ยว ทั้งนี้ในแต่ละฤดูกาลจะมีการปรับเปลี่ยนกติกาเล็กน้อยเพื่อความสนุกสนานในการแข่งขัน

ภายหลังการแข่งขันชิงสิทธิ์คุ้มกัน เผ่าที่พ่ายแพ้ไม่มีตุ๊กตาสิทธิ์คุ้มกัน หรือผู้เข้าแข่งขันที่ไม่มีสร้อยสิทธิ์คุ้มกัน จะต้องเข้าไปในสภาเผ่าซึ่งเป็นสถานที่สำหรับการโหวตสมาชิกให้ออกจากการแข่งขัน โดยพิธีกรรมจะชักถามถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเผ่าก่อนที่จะเปิดโอกาสให้โหวต ผู้ที่ได้ผลโหวตจำนวนมากที่สุดจะต้องออกจากการแข่งขัน ในกรณีที่ได้รับผลจำนวนเท่ากันจะมีการแข่งขันจุดไฟหรือจับหินสี ในช่วงหลังของการแข่งขันผู้เข้าแข่งขันที่ถูกโหวตให้ออกจะกลายเป็นลูกขุนในสภาเผ่า ซึ่งในคืนสุดท้ายของการแข่งขันจะเป็นผู้ที่โหวตเลือกผู้เข้าแข่งขันที่เหลือสองหรือสามคนสุดท้ายของการแข่งขันให้ได้รับรางวัลสูงสุดของทางรายการ

ผู้ที่ชนะในรายการจะได้รับเงินรางวัลมูลค่าหนึ่งล้านเหรียญสหรัฐ โดยที่ในฤดูกาลต่างๆ ผู้ชนะยังได้รับรถยนต์เพิ่มอีกหนึ่งคันด้วย



๐๒

กว่าจะมาเป็น ... รายการแข่งขันชิงรางวัล

รายการโทรทัศน์ที่สามารถสร้างความบันเทิงไปพร้อมกันกับการให้ความรู้ พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ ตลอดจนท้าทายความสามารถที่แฝงอยู่ภายใน เพื่อชัยชนะอันนำมาซึ่งรางวัลหรือความภาคภูมิใจ เป็นคุณลักษณะที่สำคัญของรายการแข่งขันชิงรางวัล หากเกมการแข่งขันที่เกิดขึ้นนี้ไม่จำกัดอยู่เพียงแค่ผู้ใดผู้หนึ่งหรือกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง แต่ยังคงอาศัยการมีส่วนร่วมของผู้ชมเป็นสำคัญ

การจัดประเภทเนื้อหา (Genre)

เกมโชว์หรือรายการแข่งขันชิงรางวัลเป็นประเภทเนื้อหารายการ (genre) ที่มีลักษณะเฉพาะตัวแตกต่างไปจากประเภทเนื้อหารายการอื่นๆ อย่างชัดเจน ไม่ว่าจะเป็นรายการข่าว ละคร รายการพุดคุย รายการสารคดี รายการเด็ก รายการตลก รวมถึงรายการประเภทเรียลลิตี้ (reality shows) ซึ่งเป็นเรื่องยากที่จะจัดประเภทเนื้อหาให้ครบถ้วน และยังยากมากขึ้น หากจะกำหนดลักษณะเฉพาะของแต่ละประเภทเนื้อหาให้ชัดเจน (O'Donnell, 2013)

Neale (2000) ได้อธิบายความหมายของการจัดประเภทเนื้อหาว่าเป็นการศึกษาแบบแผน (pattern) แบบ (form) ลักษณะ (style) หรือโครงสร้าง (structures) ของผลงานสื่อแต่ละประเภทที่ทำให้มีความโดดเด่นขึ้นมา และเป็นการสร้างความเข้าใจร่วมกันระหว่างการสร้างผลงานของผู้ผลิตผลงานและการตีความของผู้ชม ซึ่ง Bernadette Casey et al. (2008) ได้หมายความรวมถึงการจัดประเภทเนื้อหารายการโทรทัศน์ด้วย โดยพิจารณาจากหลักเกณฑ์ (codes) และแนวปฏิบัติ (conventions)

Lacey (2000) ระบุถึงรายละเอียดของการจัดประเภทเนื้อหาว่าประกอบด้วยลักษณะตัวละคร (characters) ฉาก (setting) รวมทั้งเวลาและสถานที่ ภาพสัญลักษณ์ (iconography) ซึ่งหมายถึงสิ่งที่มองเห็นและเสียงที่ได้ยินที่ช่วยให้ประเภทเนื้อหาที่มีความโดดเด่น การเล่าเรื่องและแก่นเรื่อง (narrative and theme) และลักษณะ (style) ที่มีความเฉพาะตัวของแต่ละประเภทเนื้อหา เขายังได้จัดประเภทเนื้อหาของรายการแข่งขันชิงรางวัลโดยเสนอว่าเป็นรายการที่ประกอบด้วยฉากมาตรฐานเป็นฉากในสตูดิโอ ลักษณะตัวละครประกอบด้วยผู้ชมในสตูดิโอ ‘คนธรรมดา’ ที่เป็นผู้เข้าแข่งขัน และคุณลุงพิธีกร การเล่าเรื่องประกอบด้วยคำถามหรือภารกิจที่ต้องเอาชนะเพื่อรางวัล ภาพสัญลักษณ์เป็นฉากที่มืดมิดโดยมีแสงส่องมาที่ผู้แข่ง และลักษณะรายการเป็นรายการสด ให้ความสำคัญกับผู้ดำเนินรายการ มีภาพแสดงปฏิกิริยากันระหว่างผู้เข้าแข่งขันและผู้ชมรายการ (reaction shot) และมีโครงสร้างรายการแบบแยกย่อย (segmented structure)

เกมโชว์กับการจัดประเภทเนื้อหา

การจัดประเภทเนื้อหา (genre) สามารถช่วยแยกแยะผลงานทางศิลปะได้ ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจนที่สุด อาทิ แนวดนตรีเฮฟวีเมทัล ร็อก ฮิปฮอป ป๊อป หรือภาพยนตร์แนวโรแมนติก สยองขวัญ ขุนหัว มิวสิคัล เป็นต้น การจัดประเภทเนื้อหาไม่ใช่เรื่องตายตัวเสมอไป เพราะผลงานทางศิลปะบางประเภทเกิดจากการผสมผสานของประเภทเนื้อหาที่หลากหลายแตกต่างกัน

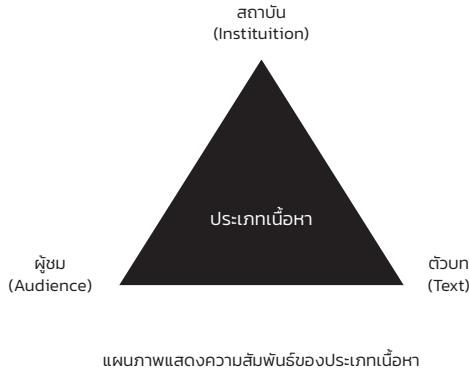
Creeber (2015) ตอกย้ำว่าการจัดประเภทเนื้อหาไม่ใช่เป็นการสร้างกฎตายตัวที่ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงแก้ไขได้ หากแต่เป็นระบบของการจัดการที่เปิดโอกาสให้โต้แย้ง อภิปราย วิพากษ์วิจารณ์การตีความมาโดยตลอด การจัดประเภทเนื้อหายังมีความสำคัญไม่เพียงแต่เป็นการจำแนกวิธีการแสดงออกทางศิลปะที่แตกต่างกัน หากแต่ยังเป็นการอธิบายว่าวิธีการแสดงออกเหล่านั้นสร้างความหมายแก่ผู้ชมอย่างไร

Turner (in Creeber, 2015) ได้เสนอว่าการจัดประเภทเนื้อหาเป็นวิธีการสำคัญในการสื่อสารข้อมูลเกี่ยวกับตัวบท (text) ทางโทรทัศน์ไปยังผู้ชมที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย การจัดประเภทเนื้อหาช่วยกำหนดกรอบความคาดหวังของผู้ชม และยังมีส่วนสำคัญในการจำแนก คัดเลือก และสร้างความเข้าใจตัวบททางโทรทัศน์

การจัดประเภทเนื้อหายังเป็นวิธีการจัดการความนิยมอย่างกว้างขวางของรายการโทรทัศน์ในฐานะรูปแบบทางวัฒนธรรมโดยการทำให้อ่านได้ง่ายขึ้น ความเข้าใจที่มีต่อลักษณะเฉพาะ แนวปฏิบัติและความสนุกของรายการโทรทัศน์ประเภทต่างๆ โดยเฉพาะช่วยทำให้เข้าใจถึงคุณลักษณะที่เกี่ยวกับโทรทัศน์ซึ่งเป็นรูปแบบทางวัฒนธรรมแบบหนึ่ง นอกจากนี้สำหรับผู้ผลิตรายการโทรทัศน์ การจัดประเภทเนื้อหายังมีส่วนช่วยในการนิยามผลงานโดยการ

เชื่อมโยงความสัมพันธ์กับตัวบทอื่นที่มีความคล้ายคลึงกัน

ในท้ายที่สุดแล้ว การจัดประเภทเนื้อหาช่วยแบ่งปันความคาดหวังระหว่างผู้ชมและผู้ผลิตในการจำแนกรายการ ด้วยเหตุที่การจัดประเภทเนื้อหาเปิดโอกาสให้เปลี่ยนแปลงได้ กระบวนการยืมข้ามกันระหว่างประเภทเนื้อหาเป็นลักษณะของการต่อรองกันทางอัตลักษณ์รายการ เพราะการจัดประเภทเนื้อหาทางโทรทัศน์เป็นความพยายามต่อรองระหว่างตัวบท สถาบัน (หรือผู้ผลิต) และผู้ชม ด้วยวิธีการที่ยืดหยุ่นอย่างมาก อันเป็นการแสดงถึงความเฉพาะตัวของโทรทัศน์และความเชื่อมโยง กับสื่อประเภทอื่นและวัฒนธรรมโดยทั่วไป (Orlebar, 2011)



การจัดประเภทเนื้อหาไม่ได้จำกัดเฉพาะผลงานสื่อที่เป็นเรื่องแต่ง (fictional) หากแต่ในผลงานที่เป็นเรื่องจริง (factual) ก็มีการจัดแบ่งประเภทเนื้อหาด้วยเช่นกัน Annette Hill (2007) ได้แบ่งประเภทเนื้อหาที่เป็นเรื่องจริงออกเป็น ๓ กลุ่มใหญ่ๆ ได้แก่ กลุ่มข่าว (news) กลุ่มสารคดี (documentary) และกลุ่มเรียลลิตี้ ซึ่งรายการในกลุ่มเรียลลิตี้เป็นกลุ่มที่เชื่อมโยงกับผู้ชมด้วยการเสนอชีวิตจริงของคน ‘จริง’ และประสบการณ์ในชีวิตประจำวัน

เช่นเดียวกับ Kellison (2009) ได้จำแนกประเภทเนื้อหาของรายการโทรทัศน์ออกเป็นกลุ่มต่างๆ รวมถึงประเภทรายการเรียลลิตี้และรายการแข่งขัน-ตอบปัญหาที่ได้รับการจำแนกเช่นกัน โดยมองว่าประเภทรายการเรียลลิตี้หรือเรื่องจริง (reality/nonfiction) ประกอบด้วย สารคดี (documentary) การเปลี่ยนโฉม (make-over) การแข่งขัน (competition) ชิวประวัติ ธรรมชาติ ทองเที่ยว เรื่องที่ทำจาก (make of) การสัมภาษณ์ และการสาธิต (how-to) ในขณะที่ประเภทเนื้อหารายการแข่งขัน-ตอบปัญหา (game and quiz shows) ประกอบด้วย คำ ตัวเลข เรื่องไร้สาระ (trivia) และการแข่งขันทุกชนิด

ส่วน O'Donnell (2013) ได้จำแนกประเภทเนื้อหารายการโทรทัศน์ พร้อมทั้งระบุประเภทเนื้อหาย่อย และแนวปฏิบัติของแต่ละประเภทเนื้อหา อันประกอบด้วยรูปแบบ ลักษณะเฉพาะ ตัวละคร และโครงเรื่อง

ประเภทเนื้อหารายการเกมโชว์ โครงสร้างรายการมักมีกลุ่มคำถามปริศนา การตอบคำถามถูกต้องเป็นการเพิ่มมูลค่าของรางวัล และความเร้าใจถูกสร้างขึ้นผ่านความพยายามที่จะตอบคำถามให้ถูกของผู้เข้าแข่งขัน รายการแข่งขันชิงรางวัลกำหนดให้ผู้เข้าแข่งขันแข่งขันกันตอบคำถามหรือทำอะไรบางอย่างเพื่อชัยชนะ อันนำมาซึ่งเงินรางวัลหรือของรางวัลมูลค่ามหาศาล รายการประเภทนี้มีทักษะมีพิธีกรเป็นเพศชาย พร้อมด้วยผู้ช่วยเพศหญิงที่มีเสน่ห์ดึงดูดผู้เข้าแข่งขันผ่านการคัดเลือกไว้ล่วงหน้าปรากฏตัวบนเวทีในสตูดิโอที่มีแสงไฟแพรวพราวสีลั่นสดใส และเสียงประกอบดังกระหึ่ม การแข่งขันถูกบันทึกสดต่อหน้าผู้ชมและออกอากาศรายวันและรายสัปดาห์ ผู้ชมรายการสามารถคิดคำตอบของตนไปพร้อมกับเกมการแข่งขัน โดยที่ต้องตอบให้ได้ภายในชั่ววินาที การต่อสู้ ชัยชนะและ

วัตถุนิยมคือคุณค่าของรายการประเภทนี้ เช่น The Price Is Right, Minute to Win It, Wheel of Fortune, Jeopardy! เป็นต้น

ในขณะที่ประเภทเนื้อหารายการเรียลลิตี ผู้เข้าแข่งขันได้รับมอบภารกิจให้ทำให้สำเร็จในช่วงเวลาที่กำหนด ผู้เข้าแข่งขันถูกคัดออกโดยผู้เข้าแข่งขันกันเอง หรือจากกรรมการรวมถึงอำนาจเบื้องบน มีผู้ชนะเพียงทีมเดียวหรือคนเดียว ประเภทเนื้อหาย่อยของรายการเรียลลิตีมีลักษณะที่แตกต่างหลากหลายมากมาย ไม่ว่าจะเป็นการหาคู่ (dating) การเปลี่ยนแปลง (makeovers) การแข่งขันที่เกี่ยวข้องกับอาชีพต่างๆ การแสดงความสามารถพิเศษ การเป็นนักร้องแบบ และการแข่งขันด้านความเร็ว โดยมีประชาชนคนธรรมดาเป็นตัวละครที่ปรากฏในการเล่าเรื่อง ซึ่งมีทั้งแบบที่มีบทกำหนดไว้ล่วงหน้าและไม่มีการกำหนดไว้ ภายใต้การแข่งขันนี้สามารถกระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้ชมได้ เพราะผู้ชมจะเป็นผู้โหวตผู้เข้าแข่งขันที่ชื่นชอบ นอกจากนี้ประเภทเนื้อหารายการนี้ยังกระตุ้นพฤติกรรมแอบมองให้เกิดขึ้นกับผู้ชมในการจับตามองผู้เข้าแข่งขันที่กำลังดำเนินการกับภารกิจที่ยากลำบาก ต่อสู้กับบุคคลอื่น ทำสิ่งที่น่าอัปยศ ถูกปฏิเสธ หรือมีชัยชนะ ตัวอย่างเช่น Survivor, The Amazing Race, The Biggest Loser, American Idol, Cops, The Bachelor เป็นต้น

Bignell and Orlebar (2005) เห็นว่ารายการเรียลลิตีมีความคล้ายกับรายการแข่งขันชิงรางวัลในเรื่องการแข่งขันที่ผู้เข้าแข่งขันต้องต่อสู้เพื่อที่จะอยู่ในรายการต่อ และบ่อยครั้งต่อสู้เพื่อรางวัล ในขณะที่ Kraszewski (2017) มองว่ารายการเรียลลิตีไม่ใช่รายการแข่งขันชิงรางวัลเสียทีเดียว เขาเสนอว่ารายการเรียลลิตีว่าเป็นโชว์ของคอนปติธรรมคาที่ไม่เน้นนักแสดงที่ได้รับการฝึกฝนและ/หรืออยู่ในสังกัด ภายในสถานที่จริงที่ไม่ใช่สตูดิโอโทรทัศน์และทำงานในสถานการณ์ที่มีความคล้ายคลึงกับในชีวิตจริงหรือภายใต้สถานการณ์ที่ถูกสร้างขึ้นโดยผู้ผลิตรายการ

ในความหลากหลายของรายการเรียลลิตี ไม่ว่าจะเป็นการต่อสู้แข่งขันเพื่ออาชีพ การติดตามถ่ายชีวิตบุคคลที่มีชื่อเสียง การหาคู่ครอง การเปลี่ยนแปลงบุคลิก การเปลี่ยนแปลงวิถีการดำเนินชีวิต การติดตามการปฏิบัติภารกิจของเจ้าหน้าที่ การสร้างความฝันให้เป็นจริง ฯลฯ เมธา เสรีธนาวงศ์ (๒๕๔๔) ได้สรุปองค์ประกอบสำคัญของรายการเรียลลิตีว่าประกอบไปด้วยผู้เข้าร่วมรายการ หรือผู้เข้าแข่งขันเป็นบุคคลธรรมดาใช้ชีวิตตามปกติในสังคม มีการกำหนดขอบเขตเวลาหรือ สถานที่อย่างชัดเจน และมีการมอบหมายหรือกำหนดภารกิจเพื่อให้ผู้เข้าร่วมรายการได้ปฏิบัติ จะเห็นได้ว่าประเภทเนื้อหารายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ (game shows) และรายการเรียลลิตี (reality) มีความคล้ายคลึงกันบางประการในแนวปฏิบัติ ทั้งสองประเภทเนื้อหามีการแข่งขันกัน รางวัล และเวลาของการแข่งขัน มีการผสมผสานแนวปฏิบัติของประเภทเนื้อหารายการทั้งสองประเภทนี้เข้าไว้ด้วยกัน โดยเรียกว่าเป็น ‘เรียลลิตีเกมโชว์’

แม้ว่าการแข่งขันจะเป็นหัวใจสำคัญสำหรับประเภทรายการนี้ แต่ในอีกแง่มุมหนึ่งเมื่อเปรียบเทียบกับรายการกีฬา Whannel (1990) มองว่ามีความแตกต่างระหว่างรายการแข่งขันชิงรางวัลกับรายการกีฬาทางโทรทัศน์ รายการแข่งขันชิงรางวัลมีการแสดงออกซึ่งความสามารถและทักษะ การชว่งชิงรางวัล การแสดงออกของดาราผู้ที่มีชื่อเสียงหรือคนที่มีบุคลิกน่าสนใจ ทั้งหมดนี้เป็นไปเพื่อความสนุกสนานและการแข่งขัน ในขณะที่รายการกีฬาเป็นความสามารถในการแสดงออกซึ่งทักษะเช่นกัน แต่เน้นความยอดเยี่ยมเป็นเลิศมากกว่าความสนุกสนานและการแข่งขัน ปรากฏการณ์ทางอารมณ์ที่ถูกทำให้เข้มข้นขึ้น พร้อมทั้งคำถามว่า ‘ใครเป็นผู้ชนะ’ นั้นเป็นเพียงแคภาพเบื้องหน้าเท่านั้น

ทว่า Casey et al. (2008) ยังคงตีความว่ารายการแข่งขันชิงรางวัลในลักษณะนี้ไม่แตกต่างไปจากรายการกีฬาแต่อย่างใด ด้วยเป็นการจำลองให้เห็นถึงความขัดแย้งตามธรรมชาติของชีวิตจริง โดยได้ขยายความถึงโครงสร้างการเล่นเรื่องในรายการแข่งขันชิงรางวัลว่ามีเริ่มต้นด้วยพิธีการ ยกตัวอย่างเช่น การแนะนำผู้เข้าแข่งขันแก่ผู้ชมรายการ โดยพิธีการจะให้ข้อมูลต่างๆ ของผู้เข้าแข่งขันแต่ละคนที่สร้างการรับรู้ที่เหมือนกันแก่ผู้ชมรายการซึ่งเป็นการสร้างโอกาสที่เท่าเทียมในการแข่งขัน ความรู้สึก ‘เท่าเทียมกัน’ ถูกสร้างขึ้นโดยผู้ดำเนินรายการเพื่อประโยชน์แก่ผู้เข้า

แข่งขันทุกคน ต่อยักฎระเบียบในการแข่งขัน

ในขณะที่เดียวกันก็มีการใช้การแข่งขันก็หาบางประเภทเข้ามาผสมผสานกับรายการแข่งขันชิงรางวัล รวมไปถึงการแข่งขันชิงรางวัลบางลักษณะก็มีเนื้อหาเน้นการให้สาระมากกว่าความบันเทิงด้วยซ้ำไป จึงไม่แปลกที่จะพบเห็นการผสมผสานกันไปมาระหว่างประเภทเนื้อหารายการเหล่านี้อยู่เสมอ ทั้งนี้ต้องไม่ลืมว่าประเภทเนื้อหาหลักขณะที่สิ้นไหลได้ ไม่หยุดนิ่ง เปลี่ยนแปลงได้เสมอ

อย่างไรก็ตาม Tunstall (1993) มองว่ารายการแข่งขันตอบปัญหาทางโทรทัศน์ เป็นลักษณะรูปแบบหนึ่งของกลุ่มรายการประเภทบันเทิง (light entertainment) ซึ่งครอบคลุมถึง การพูดคุย (chat show) การแข่งขัน (quiz or game show) การแสดงของบุคคล (people or surprise show) รวมทั้งการแสดงตลก และวาไรตี้โชว์ทั้งหลาย

นอกจากนี้ Reed & Reed (1992) ยังมองว่าการแข่งขันที่เกิดขึ้นในรายการแข่งขันชิงรางวัลในลักษณะนี้มีต้นทุนต่ำ และทำกำไรได้ง่าย นำเสนอพิธีกรที่มีเสน่ห์ ถ้ามคำถามเบาสมองกับ ผู้เข้าแข่งขันซึ่งเป็นผู้ชมจากที่บ้าน รางวัลจะเป็นสินค้าโดยบริษัทผู้ให้การสนับสนุนรายการ เพื่อที่สินค้านั้นจะได้เป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้น และจดจำได้สำหรับสินค้านั้นๆ รายการนำเสนอความสนุกสนานภายในเวลา ๓๐ นาที ด้วยการแข่งขันกันเองระหว่างผู้เข้าร่วมแข่งขัน หรือเป็นการแข่งกับเกมด้วยกฎกติกาต่างๆ ที่ตั้งขึ้น และโดยมากมักมีความตลกขบขันเป็นส่วนประกอบ

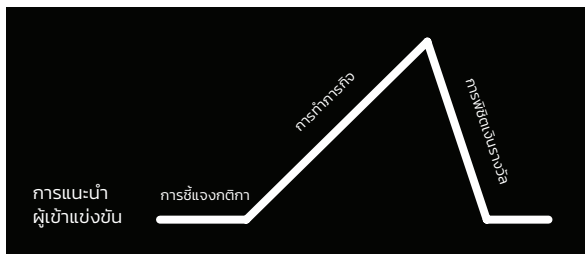
กาญจนา แก้วเทพ (๒๕๔๒) ระบุว่ามีการจัดแบ่งประเภทของรายการแข่งขันออกเป็นสองลักษณะ ลักษณะแรกเป็นการใช้ความรู้ เรียกการแข่งขันประเภทนี้ว่า รายการแข่งขันตอบปัญหา (quiz show) อีกลักษณะหนึ่งเน้นความบันเทิงเรียกการแข่งขันประเภทนี้ว่า รายการแข่งขันชิงรางวัล (game show) ในทางปฏิบัติ รายการแข่งขันชิงรางวัลทั้งหลายอาจจะใช้ทั้งสองลักษณะผสมผสานกัน องค์ประกอบที่สำคัญของ รายการแข่งขัน ได้แก่ พิธีกร ผู้ร่วมแข่งขัน เกมการแข่งขัน รางวัล การมีส่วนร่วมของผู้ชม และการจัดระบบกาละและเทศะ

หากจะกล่าวโดยสรุปอาจกล่าวได้ว่า เกมโชว์หรือรายการแข่งขันชิงรางวัล เป็นรายการที่มีองค์ประกอบหลัก ได้แก่ **การแข่งขัน รางวัล และการแสดงออก** โดยเป็นการแข่งขันที่เกิดขึ้นที่มีกติกากำหนดไว้ชัดเจน สำหรับผู้เข้าแข่งขันที่ต้องแสดงออกซึ่งความสามารถด้านใดด้านหนึ่งเพื่อเอาชนะพิชิตรางวัล การแข่งขันที่เกิดขึ้นมักอยู่ภายใต้การควบคุมของพิธีกรในการดำเนินให้การแข่งขันเป็นไปอย่างสนุกสนานตอบสนองความต้องการของผู้ชม

โครงสร้างรายการแข่งขันชิงรางวัล

ด้วยเหตุที่รายการแข่งขันชิงรางวัลในปัจจุบันมีความต่อเนื่องในการออกอากาศที่แตกต่างและหลากหลายกันออกไป บ่อยครั้งที่ผู้ชมเปิดรายการมารับชมเมื่อภารกิจได้ดำเนินไปได้สักระยะหนึ่งแล้ว และบ่อยครั้งที่รายการแข่งขันชิงรางวัลไม่สามารถดำเนินเกมให้จบได้ในตอนที่ออกอากาศ การทำความเข้าใจโครงสร้างรายการแข่งขันชิงรางวัล จะทำให้เห็นภาพรวมของรายการแข่งขันชิงรางวัลแต่ละรายการมากขึ้น

โครงสร้างของรายการแข่งขันชิงรางวัลมีลักษณะที่ไม่แตกต่างไปจากโครงสร้างของเรื่องเล่า ได้แก่ การเปิดเรื่อง การสร้างความขัดแย้ง จุดสุดยอด การคลี่คลาย และการปิดเรื่อง เพียงแต่โครงสร้างของรายการแข่งขันชิงรางวัลอาจมีความต่างในรายละเอียดอันประกอบด้วย การแนะนำผู้เข้าแข่งขัน การชี้แจงกติกา การทำภารกิจ และการพิชิตเงินรางวัล ซึ่งสามารถอธิบายเป็นขั้นตอนได้ดังนี้



โครงสร้างของรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์

การแนะนำผู้เข้าแข่งขัน

การแนะนำผู้เข้าแข่งขันเป็นขั้นตอนแรกในโครงสร้างรายการแข่งขันชิงรางวัล เริ่มจากการเปิดตัวผู้เข้าแข่งขัน แนะนำผู้เข้าแข่งขันให้เป็นที่รู้จักแก่ผู้ชมรายการ ในรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ที่ผู้เข้าแข่งขันเป็นดารารหรือผู้มีชื่อเสียง การแนะนำผู้เข้าแข่งขันอาจจะไม่มีความสำคัญเท่าใดนัก แต่หากผู้เข้าแข่งขันเป็นประชาชนทั่วไปแล้ว การแนะนำผู้เข้าแข่งขันเป็นขั้นตอนที่สำคัญ เพราะการแนะนำผู้เข้าแข่งขันเป็นจุดเริ่มต้นในการสร้างความรู้สึกผูกพันกับผู้ชมรายการ ยิ่งผู้ชมรายการมีความรู้สึกผูกพันกับผู้เข้าแข่งขันมากเท่าใด การมีส่วนร่วมในการติดตามรายการก็ยิ่งมากขึ้นเท่านั้น

การเปิดเรื่องในโครงสร้างเรื่องเล่ามีความสำคัญต่อการสร้างความน่าติดตามของผู้ชมเป็นอย่างมาก การแนะนำผู้เข้าแข่งขันในรายการแข่งขันชิงรางวัลก็มีความสำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่ากัน เพราะเป็นจุดเริ่มต้นที่จะทำให้เกิดการติดตามเรื่องราวหรือการทำภารกิจต่อไป การแนะนำผู้เข้าแข่งขันสามารถกระทำได้หลายลักษณะ ได้แก่

- ๑) **การแนะนำผู้เข้าแข่งขันด้วยพิธีกร** เมื่อรายการแข่งขันชิงรางวัลเปิดรายการด้วยการแนะนำพิธีกรแล้ว พิธีกรจะเป็นบุคคลที่แนะนำผู้เข้าแข่งขันให้เป็นที่รู้จัก โดยจะเริ่มต้นจากการเปิดตัวผู้เข้าแข่งขันด้วยการเดินเข้ามาจากทางด้านใดด้านหนึ่งของฉากหรือยืนอยู่ประจำ ณ แทนผู้เข้าแข่งขัน จากนั้นพิธีกรสัมภาษณ์เพื่อให้เป็นที่รู้จักก่อนทำภารกิจ โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้เข้าแข่งขันที่เป็นประชาชนทั่วไป หรือในกรณีที่ผู้เข้าแข่งขันเป็นดารามีชื่อเสียง การพูดคุยก่อนทำภารกิจจะช่วยเพิ่มแรงกระตุ้นในการติดตามให้กำลังใจแก่ผู้เข้าแข่งขันเป็นอย่างมาก ยิ่งรายการที่ผู้เข้าแข่งขันเป็นเด็ก พิธีกรอาจจะมีการซักถามเพื่อให้เห็นถึงความน่ารักสดใสและสร้างความผ่อนคลายให้แก่ผู้เข้าแข่งขันมากยิ่งขึ้น

๒) การแนะนำผู้เข้าแข่งขันด้วยภาพวิดีโอ การเปิดตัวผู้เข้าแข่งขันด้วยภาพวิดีโอช่วยให้ผู้ชมรายการได้เห็นถึงบุคลิกของผู้เข้าแข่งขันในอีกแง่มุมหนึ่ง เพราะเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในภาพวิดีโอมักจะมีความเกี่ยวข้องกับใกล้ชิดกับผู้เข้าแข่งขันโดยตรง ยิ่งถ้าต้องการเน้นถึงความยากลำบากในการดำรงชีวิตการใช้ภาพวิดีโอแนะนำผู้เข้าแข่งขันจะมีส่วนช่วยสร้างอารมณ์ความรู้สึกได้เป็นอย่างดี การแนะนำผู้เข้าแข่งขันด้วยภาพวิดีโอนิยมใช้กับผู้เข้าแข่งขันที่เป็นประชาชนทั่วไป และใช้ได้ก่อนหรือหลังจากที่มีการเปิดตัวผู้เข้าแข่งขันแล้ว

๓) การแนะนำผู้เข้าแข่งขันด้วยการแสดงความสามารถ นอกเหนือไปจากการที่พิธีกรสัมภาษณ์พูดคุยกับผู้เข้าแข่งขัน หรือการใช้ภาพวิดีโอแนะนำผู้เข้าแข่งขันแล้ว การเปิดโอกาสให้ผู้เข้าแข่งขันได้แสดงความสามารถก่อนที่จะทำความรู้จักจะทำให้ผู้ชมรายการได้ชื่นชมหลงใหลไปกับความสามารถของผู้เข้าแข่งขันมากกว่าคุณลักษณะด้านอื่นๆ

การชี้แจงกติกา

การชี้แจงกติกาเป็นขั้นตอนที่เกิดขึ้นหลังจากที่ได้มีการแนะนำผู้เข้าแข่งขันแล้ว เป็นการอธิบายถึงวิธีการทำภารกิจต่างๆ เพื่อให้ผู้เข้าแข่งขันและผู้ชมรายการเกิดความเข้าใจร่วมกัน การชี้แจงกติกาเปรียบเสมือนขั้นตอนการสร้างความคิดแย้งให้เกิดขึ้นในโครงสร้างเรื่องเล่า แต่เป็นการสร้างความขัดแย้งให้เกิดขึ้นภายในตัวผู้เข้าแข่งขัน ระหว่างผู้เข้าแข่งขันด้วยกัน และระหว่างผู้เข้าแข่งขันกับรายการ

การชี้แจงกติกาสามารถกระทำได้โดยให้พิธีกรเป็นผู้ชี้แจง หรือเป็นการใช้เสียงบรรยายประกอบการใช้กราฟิกหรือภาพวิดีโออธิบายกติกา ภายใต้เงื่อนไขที่ประกอบกันขึ้นเป็นกติกานั้นมีคุณสมบัติสำคัญของกติกาที่ผู้ผลิตรายการต้องคำนึงไว้เสมอ ได้แก่

๑) “ความยุติธรรม” เป็นเงื่อนไขสำคัญในการทำภารกิจ กติกาที่ชัดเจนสามารถสร้างความยุติธรรมให้เกิดขึ้นได้ทั้งระหว่างผู้เข้าแข่งขันด้วยกัน ระหว่างรายการและผู้เข้าแข่งขัน และระหว่างรายการกับผู้ชมรายการ ความยุติธรรมเป็นเงื่อนไขที่จะทำให้ผู้ชมติดตามรายการ บุคคลที่จะอ้างความยุติธรรมในรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์คือพิธีกร

๒) “ความสนุก” เป็นคุณสมบัติที่สำคัญของกติกา ความสนุกสามารถสร้างขึ้นได้ด้วยหลายปัจจัย เวลาที่ใช้ในการทำภารกิจเป็นปัจจัยหนึ่งในการสร้างความสนุกให้เกิดขึ้น รวมถึงรายละเอียดของภารกิจก็มีส่วนสำคัญเช่นกัน กติกาที่มีความสนุกสนานไม่จำเป็นต้องมีความซับซ้อนหรือความยากในการทำภารกิจ รายการแข่งขันชิงรางวัลหลายรายการมีเนื้อหาการแข่งขันที่คล้ายคลึงกัน แต่การสร้างความสนุกเป็นการสร้างความแตกต่างให้เกิดขึ้นกับการแข่งขัน ซึ่งมีผลอย่างมากต่อการติดตามชมรายการ บางรายการเลือกให้ผู้ดำเนินรายการหรือผู้ร่วมรายการ (โดยเฉพาะนักแสดงตลก) ในการสร้างความสนุกสนานมีผลทำให้รายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์นั้นมึลักษณะเป็น ‘โชว์’ มากยิ่งขึ้น

๓) “ความพอดี” เป็นคุณสมบัติสำคัญยิ่งสำหรับรายการโทรทัศน์ในการที่จะให้รายการมีความกลมกล่อมชวนให้ติดตามอย่างต่อเนื่อง บางรายการมีกติกาที่ซับซ้อนมากเกินไปจนยากแก่การทำความเข้าใจในการทำภารกิจหรือติดตามภารกิจ บางรายการมีกติกาที่ง่ายเกินไปจนไม่ชวนให้ติดตาม บางรายการมีกติกาที่ยากเกินไปจนไม่มีความน่าจะเป็นไปได้ในการทำภารกิจให้สำเร็จ บางรายการมีกติกาที่ต้องใช้เวลาในการทำภารกิจยาวนานหรือสั้นเกินไป ลักษณะเหล่านี้คือความไม่พอดีที่ทำให้กติกาของรายการแข่งขันชิงรางวัลไม่เป็นที่น่าสนใจ แต่ทั้งนี้ก็เป็นสิ่งท้าทายมากสำหรับผู้ผลิตรายการโทรทัศน์ เนื่องจากสภาวะการแข่งขันอย่างรุนแรงในปัจจุบัน ทำให้ผู้ผลิตรายการจำนวนมากเรื่องที่จะ ‘จัดหนักจัดเต็ม’ สำหรับรายการโทรทัศน์จนทำให้ความพอดีขาดหายไป

การทำการกิจ

การทำภารกิจเป็นขั้นตอนที่แสดงถึงความพยายามอย่างยั้งยวดของผู้เข้าแข่งขันในการทำสิ่งที่เป็นเงื่อนไขของการแข่งขันให้สำเร็จและเป็นขั้นตอนที่ใช้เวลาของรายการมากที่สุด การทำการกิจสามารถกระทำให้เกิดขึ้นได้ภายในรายการตอนเดียว แต่บางรายการต้องใช้เวลาในการทำภารกิจยาวนานต่อเนื่องหลายตอน โดยเฉพาะอย่างยิ่งรายการที่มีผู้เข้าแข่งขันเป็นจำนวนมากและมีหลายขั้นตอนการทำภารกิจ

ขั้นตอนการทำภารกิจในรายการแข่งขันชิงรางวัลมีภาวะการณ์เช่นเดียวกับขั้นตอนการเผชิญอุปสรรคในโครงสร้างเรื่องเล่า กล่าวคือการทำภารกิจของรายการแข่งขันชิงรางวัลสามารถนำไปสู่จุดสุดยอดของโครงสร้างรายการด้วยการแสดงให้เห็นถึงความพยายามอย่างเต็มที่ของผู้เข้าแข่งขันในการที่จะทำการกิจให้สำเร็จ

อย่างไรก็ตามไม่ว่าจะเป็นภารกิจที่เกิดขึ้นในตอนเดียวหรือหลายตอน ผู้ผลิตรายการมีหน้าที่สำคัญในการสร้างความน่าติดตาม วิธีการหนึ่งทางรายการใช้สร้างความน่าติดตามการทำภารกิจของผู้เข้าแข่งขันคือ การใช้จังหวะการตัดต่อให้เกิด “การลุ้น” เช่น ลุ้นว่าจะทำสำเร็จหรือไม่ ลุ้นว่าจะตอบคำถามถูกหรือไม่ เป็นต้น โดยช่วงก่อนหน้าการลุ้นจะเป็นการลำดับภาพอย่างปกติ แต่เมื่อต้องการให้เกิดการลุ้นผู้ผลิตรายการอาจจะใช้การหยุดภาพ หรือภาพช้าของช่วงขณะนั้น การใช้ลีลาของผู้ดำเนินรายการในการเฉลยผลการทำการกิจก็สามารถสร้างการลุ้นได้ หรือที่พบเห็นโดยทั่วไปคือ การใช้การลุ้นในการสร้างความน่าติดตามการทำภารกิจด้วยการเชิญชมช่วงต่อไปหรือตอนต่อไป

นอกเหนือจากการสร้างความน่าติดตามด้วยการลุ้นแล้ว “การสร้างสีสันทางอารมณ์” ในขั้นตอนการทำภารกิจเป็นอีกวิธีหนึ่งที่ใช้ในรายการ เพราะการทำภารกิจในรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ไม่ใช่การทำภารกิจในรายการสาธิต ซึ่งต้องอาศัยความละเอียดชัดเจนในการถ่ายทอดการทำภารกิจ แต่การทำภารกิจในรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ต้องมีความน่าติดตามมากพอที่จะสร้างความรู้สึกร่วมจากผู้ชมรายการในการเอาใจช่วยและให้กำลังใจ การสร้างสีสันให้เกิดขึ้นในช่วงการทำภารกิจจึงเป็นสิ่งจำเป็น การสร้างสีสันด้วยการเลือกใช้ภาพที่เน้นจังหวะการทำภารกิจอย่างชัดเจน หรือสีหน้าของผู้เข้าแข่งขันที่แสดงความมุ่งมั่นสื่อที่อารมณ์ที่ต้องการชัยชนะ ขณะเดียวกันการใช้ทั้งกราฟิก เสียงบรรยาย และเสียงประกอบสามารถสร้างสีสันทางอารมณ์ให้แก่รายการได้มากยิ่งขึ้น

การพิชิตเงินรางวัล

การพิชิตเงินรางวัลเป็นขั้นตอนสุดท้ายของโครงสร้างรายการแข่งขันชิงรางวัลที่จะสรุปว่าในท้ายที่สุดแล้วผู้เข้าแข่งขันจะได้เงินรางวัลจากรายการไปมากน้อยเพียงใด หรือจะเป็นผู้ชนะในการแข่งขันแต่อาจจะต้องกลับบ้านมือเปล่าโดยที่ไม่ได้รางวัลอะไรเลยภายหลังจากการทำภารกิจเสร็จสิ้น ความสำเร็จของบางรายการมาพร้อมกับเงินรางวัลที่รออยู่ แต่บางรายการนำผู้เข้าแข่งขันสู่การเป็นผู้ชนะของรายการที่จะต้องไปลุ้นพิชิตเงินรางวัลของทางรายการอีกครั้งหนึ่ง รางวัลเป็นเป้าหมายของผู้เข้าแข่งขันและเป็นฝันของผู้ชมรายการแข่งขันชิงรางวัล รายการที่มีรางวัลมูลค่าสูงสามารถสร้างแรงกระตุ้นให้แก่ผู้เข้าแข่งขันในการทำภารกิจ ยิ่งไปกว่านั้นยังมีส่วนช่วยให้ผู้ชมรายการเกิดพลังการมีส่วนร่วมติดตามการทำภารกิจมากยิ่งขึ้น หลายครั้งที่พบว่าเมื่อผู้ชนะของรายการต้องกลับบ้านมือเปล่าไม่สามารถพิชิตรางวัลสูงสุดไปได้ ความรู้สึกผิดหวังของผู้ชมก็เกิดขึ้นในระดับที่ใกล้เคียงกัน ในทำนองเดียวกันเมื่อผู้เข้าแข่งขันสามารถพิชิตรางวัลแจ็กพ็อตได้ ผู้ชมรายการต่างยินดีราวกับเป็นผู้ได้รางวัลนั้นเสียเอง

ขั้นตอนการพิชิตเงินรางวัลเกิดขึ้นหลังจากที่การดำเนินการแข่งขันของรายการผ่านช่วงจุดสุดยอดมาเป็นทีเรียบร้อยแล้ว ขั้นตอนนี้จึงเป็นเสมือนขั้นตอนการคลี่คลายและการปิดเรื่องสำหรับโครง สร้างเรื่องเล่า ในกรณีที่ผู้เข้าแข่งขันสามารถพิชิตเงินรางวัลมูลค่าสูงสุดไปได้ก็เปรียบเสมือนการจบเรื่องแบบมีความสุข (happy ending) ในทางตรงกันข้ามหากผู้เข้าแข่งขันไม่สามารถพิชิตเงินรางวัลกลับไปได้เลยก็ไม่แตกต่างไปจากการจบเรื่องแบบเศร้า (sad ending)

วิธีการแข่งขัน

วิธีการแข่งขันในรายการแข่งขันชิงรางวัล คือ ลักษณะของการใช้ความสามารถในการทำภารกิจของผู้เข้าแข่งขันเพื่อให้กลายเป็นผู้ชนะของรายการ โดยไม่เกี่ยวข้องกับเรื่องจำนวนผู้เข้าแข่งขัน แบ่งได้ออกเป็น ๒ ลักษณะ ได้แก่

๑. การแข่งขันความสามารถซึ่งกันและกัน
๒. การแข่งขันกับความสามารถของตนเอง

การแข่งขันความสามารถซึ่งกันและกัน

การแข่งขันความสามารถซึ่งกันและกันเป็นวิธีการแข่งขันที่พบได้โดยทั่วไป เป็นการแข่งขันที่มีมากกว่าหนึ่งฝ่าย แต่ละฝ่ายมุ่งหมายในการทำภารกิจให้เหนือกว่าอีกฝ่ายหนึ่ง ซึ่งโดยทั่วไปแล้วจะมีการใช้กลยุทธ์ต่างๆ ในการแข่งขันเพื่อเอาชนะหรือทำภารกิจให้สำเร็จ เช่น การใช้ความเร็วว่องไว การหยั่งเชิงคู่ต่อสู้ การโน้มน้าวใจกรรมการ การใช้ความแปลกใหม่ ฯลฯ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับแต่ละภารกิจของเกมการแข่งขัน

การแข่งขันความสามารถซึ่งกันและกันเป็นวิธีที่ทำให้เกิดความสุขสนานน่าติดตามมากที่สุด เนื่องจากผู้เข้าแข่งขันจะมีการใช้กลยุทธ์ต่างๆ มากมายเพื่อให้ได้เป็นผู้ชนะ อันนำมาซึ่งความสุขสนานน่าติดตาม ที่ผู้ชมรายการจะร่วมลุ้นร่วมเชียร์ไปด้วย นอกจากนี้ยังเป็นการสะท้อนภาพสังคมที่มุ่งมั่นแข่งขันเพื่อชัยชนะ จนในบางครั้งอาจละเลยการสร้างความร่วมมือเพื่อความเป็นที่สุดยอด

การแข่งขันกับความสามารถของตนเอง

การแข่งขันกับความสามารถของตนเองเป็นลักษณะการแข่งขันที่มีผู้เข้าแข่งขันเพียงฝ่ายเดียวแต่ไม่จำเป็นจะต้องมีผู้เข้าแข่งขันเพียงคนเดียวในรายการ การแข่งขันกับความสามารถของตนเองสามารถเกิดขึ้นในรูปแบบที่มิได้ด้วย และถึงแม้ว่าจะเป็นการแข่งขันกับความสามารถของตนเอง ผู้เข้าแข่งขันก็จำเป็นต้องรู้จักใช้กลยุทธ์ในการแข่งขันเช่นกัน เช่น การใช้ความถูกต้องแม่นยำ การใช้ความเร็วว่องไว ความอดทน การเฝ้าสังเกต การใช้ความพอเหมาะพอควร การใช้ความแปลกใหม่ ฯลฯ

การแข่งขันกับความสามารถของตนเองสามารถสร้างความน่าติดตามให้เกิดขึ้นกับการแข่งขัน ด้วยการสร้างบรรยากาศให้ผู้ชมรายการรู้สึกเสมือนเป็นผู้เข้าแข่งขันคนหนึ่งได้ อีกทั้งยังเป็นการนำเสนอถึงพลังแห่งความมุ่งมั่นพยายาม สามารถเป็นแบบอย่างแก่ผู้ชมในการเอาชนะจิตใจตนเองได้เป็นอย่างดี

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าการแข่งขันความสามารถซึ่งกันและกันจะสามารถสร้างแรงกดดันให้เกิดขึ้นได้มากกว่าการแข่งขันกับความสามารถของตนเอง ซึ่งมีผลต่อการติดตามของผู้ชม ผู้ผลิตรายการจำเป็นต้องสร้างสรรค์วิธีการที่จะทำให้รายการมีความน่าสนใจโดยอาจผนวกลักษณะความเป็นไขว่คว้าไว้ในรายการมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้การผสมผสานกันระหว่างการแข่งขันความสามารถซึ่งกันและกันและการแข่งขันกับความสามารถของตนเองยังเป็นการเพิ่มความน่าติดตามให้เกิดขึ้นได้ด้วยเช่นกัน แต่การผสมผสานนั้นจะต้องเป็นไปอย่างกลมกลืน ความน่าสนใจในการแข่งขันจึงจะเกิดขึ้น

เนื้อหาการแข่งขัน

เนื้อหาการแข่งขันเป็นลักษณะเรื่องราวของภารกิจ มีพัฒนาการและมีความเปลี่ยนแปลงมากไปจากอดีตที่เคยเป็นเพียงแค่รายการตอบปัญหา แต่ภายหลังมีลักษณะของการแข่งขันทักษะและความสามารถมากยิ่งขึ้น

Tunstall (1993) ได้แบ่งรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ออกเป็น ๓ กลุ่มตามช่วงเวลาการออกอากาศ

กลุ่มที่หนึ่ง เป็นช่วงเวลากลางวัน มักจะเป็นโชว์ที่มีต้นทุนต่ำ ออกอากาศในวันจันทร์ถึงวันศุกร์ มีกลุ่มเป้าหมายหลักที่ผู้คนวัยหลังเกษียณ และแม่บ้านที่ต้องดูแลลูกอยู่ที่บ้าน

กลุ่มที่สอง เป็นช่วงบ่ายตั้งแต่ ๑๖.๐๐-๑๘.๐๐ น. รายการในกลุ่มนี้เน้นกลุ่มผู้ชมที่เป็นเด็กโต มักจะเป็นการแข่งขันคำศัพท์และความรู้ทั่วไป มีการใช้คำถามทั่วไป เช่น ปริศนาคำ ผู้เข้าแข่งขันเป็นผู้สมัครจากทางบ้าน

กลุ่มที่สาม เป็นช่วงเวลาเย็น ซึ่งเน้นความหลากหลาย เป็นรายการที่ต้นทุนสูง มีความแตกต่างเฉพาะตัวและผู้ดำเนินรายการที่ประสบการณ์สูง คำถาม ปริศนา ปัญหาหรือคำท้าทายได้รับการผลิตอย่างละเอียดรอบคอบ และอาจมีการใช้เป็นคลิปปิดโอ ผู้เข้าแข่งขันได้รับการคัดเลือกและกลั่นกรองอย่างรอบคอบ

Glick & Levy (2006) ได้แบ่งรายการตอบปัญหาและการมีส่วนร่วมของผู้ชมออกเป็น ๓ กลุ่ม ได้แก่

กลุ่มที่หนึ่ง เป็นรายการตอบปัญหาตามแบบฉบับ (typical quiz) หรือรายการชิงรางวัล (prize show)

กลุ่มที่สอง เป็นรายการตอบปัญหา ชิงรางวัล หรือการประกวด ที่หวังพึ่งดารานักแสดงผู้ที่มีชื่อเสียงในวงการ

กลุ่มที่สาม เป็นรายการที่เน้นการสนทนา รายการในกลุ่มนี้ให้ความสนใจต่อบุคคลผู้ที่มีชื่อเสียงในฐานะที่เป็นตัวของเขาเองหรือบทบาทที่แตกต่างไปจากความเป็นทางการ หรืออีกนัยหนึ่งคือธรรมชาติที่แท้จริงของดารา

Fiske (2011) อธิบายว่า เนื้อหาของที่นำมาใช้ในรายการแข่งขัน โดยแบ่งเป็นความรู้ที่เป็นข้อเท็จจริง ซึ่งหมายถึงความรู้ทางวิชาการและความรู้ทั่วไป และความรู้ที่เกี่ยวกับมนุษย์แบ่งเป็นความรู้เกี่ยวกับบุคคลทั่วไปและความรู้เกี่ยวกับบุคคลพิเศษ สอดคล้องกับ Boddy (2015) ซึ่งมองว่าการแข่งขันด้านความรู้นั้นเป็นได้ทั้งความรู้แบบทางการไปจนถึงความรู้แบบพื้นบ้าน ตลอดจนเรื่องราวลึกลับในประวัติศาสตร์หรือวิทยาศาสตร์ ไปจนถึงราคาข้าวของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน

หากพิจารณาถึงลักษณะเรื่องราวของภารกิจในรายการแข่งขันชิงรางวัล จะสามารถแบ่งเนื้อหาของการแข่งขันได้ออกเป็น ๔ กลุ่ม ได้แก่ ทักษะ ไหวพริบ ความรู้ และโชคชะตา

ทักษะ

ทักษะเป็นความสามารถหรือความเชี่ยวชาญทางด้านใดด้านหนึ่งของผู้เข้าแข่งขัน เช่น การแสดงออก การใช้พละกำลัง การใช้ชีวิต การคิด การใช้ทักษะความสามารถในรายการแข่งขันชิงรางวัลมีทั้งที่เป็นทักษะด้านใดด้านหนึ่งโดยเฉพาะ และทักษะที่หลากหลาย ที่พบเห็นอย่างมากมาย อาทิ

- การแสดงออกเป็นทักษะที่ผู้เข้าแข่งขันนำเสนอตัวเองผ่านกิจกรรมในรูปแบบต่างๆ ได้แก่ การแข่งขันร้องเพลง การแข่งขันการแสดง การเป็นนายแบบนางแบบ การแสดงออกด้วยการสื่อสาร การแสดงออกที่หลากหลาย รวมถึงการแข่งขันการทำอาหารก็ถือเป็นการแสดงออกในอีกรูปแบบหนึ่ง
- การใช้พละกำลังเป็นทักษะที่แสดงถึงความแข็งแกร่งทางร่างกาย และในบางครั้งอาจรวมถึงสภาพจิตใจด้วย มีทั้งการแสดงถึงการใช้พละกำลังเหนือคนทั่วไป การใช้พละกำลังอย่างเหมาะสม การใช้พละกำลังผ่านเกมกีฬาต่างๆ และรวมถึงการแสดงความสามารถพิเศษต่างๆ

- การใช้ชีวิตเป็นทักษะที่สำคัญที่ถูกนำมาสร้างสรรค์เป็นภารกิจในรายการแข่งขันชิงรางวัล โดยใช้เป็นรูปแบบพฤติกรรมที่สามารถพบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน เพียงแต่ผู้เข้าแข่งขันยังไม่มีโอกาสได้ใช้ชีวิตในรูปแบบต่างๆ ตลอดจนการหาความเหมาะสมที่จะใช้ชีวิตอยู่ด้วยกัน
- การคิดเป็นทักษะที่สะท้อนผ่านความแปลกใหม่ ความคิดสร้างสรรค์ของผู้เข้าแข่งขัน ตลอดจนการให้เหตุผล ซึ่งเป็นสิ่งที่ท้าทายความสามารถผู้ผลิตรายการเป็นอย่างมากเมื่อนำมาสร้างสรรค์ให้เกิดความสนุกขึ้น เพราะภาพที่ปรากฏมักจะเป็นการที่ผู้เข้าแข่งขันกำลังนำเสนอความคิดของตนเองเท่านั้น

ไหวพริบ

ไหวพริบเป็นลักษณะปฏิกิริยาในด้านต่างๆ ของผู้เข้าแข่งขันที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เช่น การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า การสังเกต การตอบคำถาม การเดา เป็นต้น ไหวพริบในด้านต่างๆ นี้ได้รับการสร้างสรรค์เพื่อนำมาใช้เป็นเอกลักษณ์ของภารกิจในรายการแข่งขันชิงรางวัลต่างๆ เช่น การเฝ้าสังเกตการณ์การตอบคำถาม การแสดงพฤติกรรม รวมถึงการถามคำถามเพื่อให้เผยตัวตนที่แท้จริง การตอบคำถามเพื่อให้เป็นที่สะกิดใจของคณะกรรมการ การทายราคาสินค้าให้ใกล้เคียงกับที่ทางรายการตั้งไว้ การใช้ปฏิภาณในการตอบคำถาม เป็นต้น

ความรู้

ความรู้เป็นความเชี่ยวชาญในเชิงวิชาการที่มีต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่ง อาจได้มาจากการเรียน ประสบการณ์ หรือการใช้ชีวิต เช่น ความรู้ทั่วไป ความรู้จากศาสตร์สาขาใดสาขาหนึ่ง เป็นต้น รายการที่เป็นการแข่งขันความรู้จากศาสตร์สาขาใดสาขาหนึ่ง ผู้เข้าแข่งขันมักเป็นตัวแทนนักเรียนจากโรงเรียนต่างๆ ในขณะที่รายการที่แข่งขันความรู้ทั่วไป ผู้เข้าแข่งขันมักเป็นประชาชนทั่วไปรวมถึงดารานักแสดงผู้ที่มีชื่อเสียง

โชคชะตา

โชคชะตาเป็นสิ่งที่อยู่นอกเหนือความคาดหมาย ไม่สามารถกำหนดได้ล่วงหน้า การแข่งขันโดยใช้โชคชะตาเป็นเนื้อหาการแข่งขัน ผู้ชนะคือผู้ที่โชคดีที่สุดหรือดวงดีที่สุด เพราะการแข่งขันเกิดขึ้นโดยที่ไม่สามารถคาดเดาได้เลยว่าใครเป็นผู้ได้เปรียบหรือเสียเปรียบ และด้วยความที่ไม่สามารถคาดเดาได้เลยว่าใครจะเป็นผู้ชนะในการแข่งขัน การรู้สึกมีส่วนร่วมเอาใจช่วยไปกับผู้เข้าแข่งขันจึงเกิดขึ้นน้อยเมื่อเทียบกับรายการแข่งขันที่มีเนื้อหาในลักษณะอื่น แต่จะเป็นการรับชมเพื่อความสนุกสนานเท่านั้น

ในการสร้างสรรค์รายการแข่งขันชิงรางวัล ผู้ผลิตรายการพึงพิจารณาว่าเนื้อหาของการแข่งขันในลักษณะใดจะเป็นสิ่งที่ดึงดูดกลุ่มผู้ชมเป้าหมายมากที่สุด เนื้อหาของการแข่งขันที่นำมาใช้ในรายการแข่งขันชิงรางวัลสามารถเป็นได้ทั้งแบบใดแบบหนึ่ง หรือหลายแบบผสมผสานกัน ขึ้นอยู่กับกลวิธีการสร้างสรรค์เกมการแข่งขันให้เกิดความน่าสนใจของผู้ผลิตรายการ

ตัวอย่างของการผสมผสานเนื้อหา อาทิ การผสมผสานระหว่างความรู้และไหวพริบด้วยการกำหนดคำถามทดสอบความรู้และปัญหาชวนเข้าไว้ด้วยกัน การผสมผสานระหว่างความรู้และทักษะ ด้วยการให้ทักษะความว่องไวในการกดปุ่มการแข่งขันเพื่อแข่งสิทธิ์ในการตอบคำถาม การผสมผสานระหว่างทักษะและโชคชะตาด้วยการเปิดแผ่นป้ายเพื่อทำการกิจที่กำหนดไว้ด้านหลัง ในบางครั้งผู้ผลิตรายการอาจเลือกใช้เนื้อหาการแข่งขันที่แตกต่างสำหรับภารกิจแต่ละภารกิจในรายการ

เป็นที่น่าสังเกตว่าเนื้อหารายการแข่งขันชิงรางวัลสามารถสะท้อนถึงสภาพสังคมในช่วงเวลานั้นๆ ได้เช่นกัน ดังที่ปรากฏในปัจจุบันว่าผู้ชมส่วนใหญ่นิยมชมชอบความบันเทิงในรูปแบบที่หลากหลาย รายการแข่งขันชิงรางวัล จึงปรากฏเนื้อหาที่มีลักษณะการแสดงออก ไม่ว่าจะเป็นการร้องเพลง การแสดง การเป็นนายแบบนางแบบให้เห็นอยู่เนืองๆ และเมื่อผู้เข้าแข่งขันได้รับชัยชนะในการทำภารกิจและมีโอกาสได้เข้าสู่วงการบินด้วยแล้ว ยิ่งเป็นแรงกระตุ้นให้ผู้ชมในสังคมหลงใหลในความบันเทิงอย่างหนักหน่วง ในขณะที่รายการแข่งขันประเภทสาระความรู้โดยเฉพาะอย่างยิ่งความรู้ในศาสตร์สาขาต่างๆ กลับไม่ค่อยได้รับความนิยมเท่าไรนัก ทั้งที่รายการแข่งขันชิงรางวัลมีส่วนสำคัญในการกระตุ้นความคิดวิเคราะห์ของผู้ชมได้เช่นกัน สภาวะการณ์เช่นนี้ตอกย้ำถึงสภาพสังคมที่มุ่งสู่ความบันเทิงมากกว่าการกระตุ้นการค้นคว้าข้อเท็จจริง

กติกการแข่งขัน

กติกาการแข่งขันคือ ข้อกำหนดและรายละเอียดของสิ่งที่ผู้เข้าแข่งขันต้องทำ รวมถึงเกณฑ์ที่ระบุความสำเร็จของการทำภารกิจ ตลอดจนเกณฑ์ที่จะใช้ในการพิจารณาตัดสิน ถือเป็นหัวใจสำคัญของรายการแข่งขันชิงรางวัล และเป็นเงื่อนไขสำหรับการทำภารกิจของผู้เข้าแข่งขัน รายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ควรมีการแจ้งกติกาไว้อย่างชัดเจน แม้ว่าในบางรายการกติกาจะขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของกรรมการเป็นสำคัญ

ข้อกำหนดและรายละเอียดที่เป็นคุณลักษณะสำคัญของกติกา มีหลายเงื่อนไข ประกอบด้วย

เวลา

เวลา เป็นเงื่อนไขที่นิยมใช้ในกติกาของรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ เพราะ เวลาสามารถสร้างแรงกดดันให้แก่ผู้เข้าแข่งขันได้มากที่สุดในการทำภารกิจ เงื่อนไขของการใช้เวลาในการเป็นกติกามีลักษณะที่แตกต่างกันออกไปได้แก่

- *การทำเวลาให้ดีที่สุด* ผู้เข้าแข่งขันต้องพยายามทำภารกิจให้สำเร็จด้วยเวลาที่ดีที่สุด ซึ่งอาจจะเป็นเงื่อนไขเร็วที่สุด นานที่สุด ขึ้นอยู่กับแต่ละภารกิจ
- *การทำภารกิจให้สำเร็จภายในเวลาที่กำหนด* ผู้เข้าแข่งขันต้องทำภารกิจให้สำเร็จภายในเวลาที่กำหนด เมื่อสำเร็จแล้วจะผ่านเข้ารอบหรือจะได้รางวัลอยู่ที่เงื่อนไขของทางรายการ
- *การทำภารกิจให้ได้มากที่สุดภายในเวลาที่กำหนด* ผู้เข้าแข่งขันต้องทำภารกิจให้ได้ในปริมาณที่มากที่สุด จึงจะมีโอกาสเข้ารอบหรือได้รางวัล
- *การช่วงชิงโอกาสในการทำภารกิจให้ไวที่สุด* ผู้เข้าแข่งขันต้องแข่งกันกดปุ่มเพื่อแย่งสิทธิ์ในการทำภารกิจ

ความถูกต้อง

ความถูกต้อง เป็นเงื่อนไขที่ใช้กับรายการแข่งขันชิงรางวัลที่มีเนื้อหาประเภทความรู้ที่มีการตอบคำถามและมีการตัดสินว่าถูกหรือผิด โดยเป็นได้ทั้งการตัดสินจากทางรายการหรือทางคณะกรรมการ ซึ่งต้องมีคำตอบที่ถูกต้องเป็นเกณฑ์เสมอ การพิจารณาความถูกต้องมาจากหลากหลายกิจกรรมแตกต่างกันไปในแต่ละรายการ เช่น การถามตอบ การร้องเพลง การอ่านปาก การใบ้ด้วยท่าทาง การใบ้ด้วยเสียง การทายปริศนา เป็นต้น

ความสามารถ

ความสามารถ เป็นเงื่อนไขที่พบในรายการแข่งขันชิงรางวัลที่ผู้เข้าแข่งขันต้องทำภารกิจโดยใช้ความสามารถเฉพาะตน มีลักษณะที่แตกต่างหลากหลายกันไปขึ้นอยู่กับรายการ มักเป็นเงื่อนไขในรายการแข่งขันชิงรางวัลที่มีเนื้อหาการแข่งขันเกี่ยวกับทักษะ มีข้อพึงพิจารณาว่าการตัดสินใจที่ความสามารถที่ปรากฏในรายการกระทำโดยกรรมการและมีลักษณะที่เป็นอัตวิสัย จึงจำเป็นที่จะต้องเลือกใช้กรรมการที่มีประสบการณ์เกี่ยวข้องกับการแสดงความสามารถด้านนั้นๆ มิฉะนั้นอาจเกิดข้อคลงแคลงใจทั้งในความสามารถของกรรมการและความยุติธรรมของทางรายการ ความสามารถมักเป็นเงื่อนไขที่ใช้ประกอบกันกับเวลา

ความสำเร็จ

ความสำเร็จ เป็นเงื่อนไขที่พบในรายการแข่งขันชิงรางวัลที่มีการตั้งเป้าหมายของการทำภารกิจไว้อย่างชัดเจน โดยมักใช้ร่วมกับกับเงื่อนไขเวลาในการทำภารกิจ รายการที่ใช้ความสำเร็จเป็นเงื่อนไขมักมีเนื้อหาการแข่งขันเกี่ยวกับทักษะ แต่ยังไม่ถึงขั้นเป็นทักษะเฉพาะตนที่ต้องอาศัยการฝึกฝนจนเป็นผู้เชี่ยวชาญ โดยมากเป็นทักษะที่ใช้พลกำลังเป็นสิ่งสำคัญ ลักษณะความสำเร็จที่ใช้ตัดสินในรายการแข่งขันชิงรางวัลมักปรากฏในเชิงปริมาณที่ผู้เข้าแข่งขันทำได้อันหมายรวมถึงการทำได้มากกว่าก็ถือว่าทำภารกิจสำเร็จด้วยเช่นกัน นอกจากนี้มีการตัดสินถึงความสำเร็จจากระยะทางอีกด้วย

โชคชะตา

โชคชะตา เป็นอีกเงื่อนไขในรายการแข่งขันชิงรางวัล การแข่งขันที่ใช้โชคชะตาเป็นเงื่อนไข ผู้เข้าแข่งขันไม่จำเป็นที่จะต้องมีความรู้ความสามารถหรือทักษะต่างๆ แต่ประการใด เพียงแค่มีโชคชะตาเท่านั้นก็สามารถเป็นผู้ชนะในภารกิจนั้นๆ ได้ โชคชะตาเป็นเงื่อนไขที่สามารถสร้างสรรค์เป็นรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ได้ ในขณะที่เดียวกันก็สามารถเป็นเงื่อนไขประกอบกติกาอื่นๆ เพื่อสร้างความสนุกสนานในการทำภารกิจ การใช้โชคชะตาที่พบเห็นกันอย่างคุ้นตาในรายการแข่งขันชิงรางวัลคือ การเปิดแผ่นป้าย

ความมีเหตุผล

ความมีเหตุผล เป็นเงื่อนไขที่พบในรายการแข่งขันชิงรางวัลที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการนำเสนอหรือการประกวด ผู้เข้าแข่งขันจะต้องแสดงเหตุผลของคำตอบหรือสิ่งที่นำเสนอซึ่งจะต้อง มีความสมเหตุสมผลมากพอที่กรรมการจะเป็นผู้พิจารณาว่าผู้เข้าแข่งขันสามารถทำภารกิจได้สำเร็จหรือไม่ รวมถึงการให้คำอธิบายต่างๆ ก็อยู่ในเงื่อนไขของความมีเหตุผลเช่นกัน

ความเข้ากันได้

ความเข้ากันได้ เป็นเงื่อนไขที่พบในรายการแข่งขันชิงรางวัลที่มีการกิจเกี่ยวกับการจับคู่ โดยที่รายการจะเปิดโอกาสให้ผู้เข้าแข่งขันได้มีการพบปะกันแล้วในช่วงท้ายต้องตัดสินใจว่าจะคงความสัมพันธ์นั้นต่อไปหรือไม่ ในแต่ละรายการมีเงื่อนไขของการพิสูจน์ความเข้ากันได้ของผู้เข้าแข่งขันที่แตกต่างกันออกไป ได้แก่

- *การพิจารณาจากรูปลักษณ์ภายนอก* เป็นการเลือกผู้เข้าแข่งขันจากรูปลักษณ์ภายนอกที่ถูกใจ เมื่อเลือกได้แล้วมีการกิจในการตัดสินใจต่อว่าในท้ายที่สุดจะออกเดทด้วยกันหรือไม่

- *การพิจารณาจากการพูดคุย* เป็นการเลือกผู้เข้าแข่งขันอีกฝ่ายที่ถูกต้องใจดีผ่านการสนทนา
- *การพิจารณาจากการทำกิจกรรมร่วมกัน* เป็นการเลือกผู้เข้าแข่งขันจากการที่ได้มีโอกาสทำกิจกรรมร่วมกันก่อนที่จะตัดสินใจว่าจะคบกันต่อไปหรือไม่

แม้ว่าในแต่ละรายการจะมีการกำหนดกติกาที่แตกต่างหลากหลายกันไป แต่สิ่งหนึ่งที่มีผลต่อการพิจารณาเป็นหลักสำคัญในการกำหนดกติกา คือ **ระดับความยากง่าย** รายการแข่งขันชิงรางวัลที่มีกติกาที่ง่ายเกินไปไม่สามารถสร้างความสนใจให้ผู้ชมติดตามรายการได้ ในขณะที่ยากเกินไปก็ส่งผลต่อความรู้สึกของผู้ชมถึงความ เป็นไปไม่ได้ในการพิชิตภารกิจ จึงมักมีการกำหนดกติกาให้เริ่มต้นจากง่ายไปยาก ซึ่งส่งผลต่อความเข้มงวดของการ ตัดสินของกรรมการด้วยเช่นกัน การกำหนดกติกาให้มีความยากง่ายในระดับที่พอเหมาะจึงเป็นกลวิธีสำคัญที่แต่ละ รายการต้องคำนึงเสมอ

นอกจากนี้รายการแข่งขันชิงรางวัลยังสามารถใช้เงื่อนไขสำคัญในการเป็นกติกาที่ประกอบด้วย เวลา ความถูกต้อง ความสามารถ ความสำเร็จ โชคชะตา ความมีเหตุผล ความเข้ากันได้ เหล่านี้อย่างน้อยหนึ่งเงื่อนไขในการเป็นกติกา ของรายการ หรือจะผสมผสานเงื่อนไขเหล่านี้เข้าไว้ด้วยกันก็ย่อมได้

ตัวช่วย

ตัวช่วยเป็นส่วนหนึ่งของกติกาสำหรับผู้เข้าแข่งขันในการทำภารกิจ ไม่จำเป็นว่าทุกรายการจะต้องมีตัวช่วย การมี ตัวช่วยถือเป็นการเพิ่มโอกาสให้แก่ผู้เข้าแข่งขันในการทำภารกิจ ทั้งในลักษณะการทำภารกิจให้สำเร็จได้ง่ายขึ้นและ การเพิ่มโอกาสที่มากขึ้นในการทำภารกิจ ในขณะเดียวกันการมีตัวช่วยในรายการต้องเป็นที่ยอมรับได้ในเรื่องความ สมเหตุสมผลและคุณธรรมแก่ผู้ชมรายการ เพราะมิฉะนั้นแล้วรายการจะถูกมองว่าเป็นการสมยอมแก่ผู้เข้า แข่งขัน อันส่งผลต่อความน่าเชื่อถือต่อรายการ

ตัวช่วยมีสองประเภท คือ ประเภทบุคคลและประเภทกติกา

ตัวช่วยประเภทบุคคล

ตัวช่วยประเภทบุคคลปรากฏในลักษณะผู้ร่วมรายการหรือแขกรับเชิญของทางรายการรวมถึงเป็นผู้เข้าแข่งขันด้วย กันเอง มีหน้าที่ในการช่วยให้ผู้เข้าแข่งขันสามารถทำภารกิจได้สำเร็จ มีหลายลักษณะ ได้แก่

๑. **ดารานักแสดงหรือผู้มีชื่อเสียง** มีทั้งที่เป็นแขกรับเชิญประจำกับทางรายการและแขกรับเชิญเป็นครั้งคราว ตัวช่วยที่เป็นดารานักแสดงหรือผู้มีชื่อเสียงนี้จะทำหน้าที่ร่วมทำภารกิจกับผู้เข้าแข่งขันหรือแสดงความคิดเห็นที่เป็น ประโยชน์แก่ผู้เข้าแข่งขัน รายการแข่งขันชิงรางวัลที่นิยมใช้ดารานักแสดงหรือผู้มีชื่อเสียงเป็นตัวช่วยประเภท บุคคลยังมีหวังเพื่อประโยชน์ในการกระตุ้นความสนใจใคร่ติดตามแก่ผู้ชมรายการอีกด้วย
๒. **ผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในกิจกรรมหรือภารกิจ** ซึ่งจะทำหน้าที่เป็นผู้ที่คอยชี้แนะผู้เข้าแข่งขันในการทำ ภารกิจให้สำเร็จ มีทั้งที่เป็นลักษณะประจำกับทางรายการและสลับสับเปลี่ยนกันไปตามภารกิจ บางครั้งตัวช่วยใน กลุ่มนี้ยังสามารถทำหน้าที่ในการตัดสินความสำเร็จของผู้เข้าแข่งขันด้วย
๓. **ผู้เข้าแข่งขันด้วยตนเอง** ตัวช่วยประเภทบุคคลนี้ในตอนต้นจะมีสถานภาพเป็นผู้เข้าแข่งขันด้วยกัน แต่เมื่อมีการ ทำภารกิจผ่านไปจะมีผู้เข้าแข่งขันที่ผ่านเข้ารอบและตกรอบ ผู้เข้าแข่งขันที่ตกรอบจะเปลี่ยนสถานภาพมาเป็น ผู้ช่วยผู้เข้าแข่งขันในการทำภารกิจเพื่อพิชิตชัยชนะจากทางรายการ ผู้เข้าแข่งขันที่เป็นตัวช่วยประเภทบุคคล นี้จะไม่ได้รับรางวัลแห่งความสำเร็จในการทำภารกิจ

๔. **เพื่อนผู้เข้าแข่งขัน** ตัวช่วยประเภทบุคคลนี้เป็นเพื่อนผู้เข้าแข่งขันที่มาช่วยกันทำภารกิจให้สำเร็จ แต่ไม่มีส่วนในรางวัลที่ผู้เข้าแข่งขันจะได้รับ การให้ความช่วยเหลือมักเป็นการแสดงความคิดเห็นหรือการให้คำตอบ ซึ่งอาจจะปรากฏตัวเป็นส่วนหนึ่งของทางรายการหรือเป็นเพียงแค่การติดต่อผ่านทางโทรศัพท์ที่ยอมได้

ตัวช่วยประเภทกติกา

ตัวช่วยประเภทกติกาปรากฏเป็นส่วนหนึ่งของกติกาการแข่งขัน เป็นสิ่งที่ผู้เข้าแข่งขันจะเลือกใช้หรือไม่ใช้ก็ได้ ไม่มีภาวะบังคับ การมีตัวช่วยไม่มีผลโดยตรงต่อการทำให้ผู้เข้าแข่งขันทำภารกิจได้สำเร็จอย่างรวดเร็ว แต่เป็นสิ่งที่ทำให้ผู้เข้าแข่งขันอยู่ในเกมได้นานขึ้นส่งผลต่อโอกาสที่จะได้รางวัลก็มีมากขึ้นตามไปด้วย

ตัวช่วยประเภทกติกาส่งผลต่อการทำภารกิจของผู้เข้าแข่งขันในสองลักษณะ คือ

๑. **การเพิ่มโอกาสที่มากขึ้น** ตัวช่วยประเภทกติกาเป็นการเพิ่มโอกาสให้แก่ผู้เข้าแข่งขันในการทำภารกิจ โดยเฉพาะในรายการแข่งขันชิงรางวัลที่มีเงื่อนไขความถูกต้องเป็นกติกากในการทำภารกิจ เช่น การให้โอกาสตอบผิด การให้โอกาสผ่าน การโทรศัพท์ถามคนอื่น การเปลี่ยนโจทย์ การถามผู้เชี่ยวชาญ การตัดตัวเลือก ในรายการที่ใช้ความสามารถเป็นเงื่อนไขของกติกา ตัวช่วยประเภทนี้เป็นการเพิ่มโอกาสให้แก่ผู้เข้าแข่งขันมากขึ้น เช่น การให้โอกาสทำซ้ำ
๒. **การลดความเสี่ยง** ตัวช่วยประเภทกติกาสามารถช่วยลดความเสี่ยงในการทำภารกิจ ไม่ว่าจะเป็นการลดความเสี่ยงจากความไม่แน่นอนของโชคชะตา หรือการประกันเงินรางวัลที่จะได้รับเมื่อทำภารกิจได้ถึงระดับที่ทางรายการกำหนดไว้

รางวัล

รางวัลเป็นเป้าหมายสูงสุดของการแข่งขันในรายการแข่งขันชิงรางวัล รางวัลสร้างแรงจูงใจให้แก่ผู้เข้าแข่งขันในการทำทุกวิถีทางเพื่อพิชิตภารกิจ ในขณะที่เดียวกันรางวัลก็สร้างแรงบันดาลใจในการมีส่วนร่วมแก่ผู้ชมรายการ รางวัลของรายการแข่งขันชิงรางวัลมีทั้งลักษณะที่เป็นเงินรางวัล และของรางวัล

เงินรางวัล

เงินรางวัลถือเป็นรางวัลที่เป็นที่หมายปองของผู้เข้าแข่งขัน เพราะสามารถนำไปใช้จ่ายได้ตามแต่ใจต้องการ รายการแข่งขันชิงรางวัลหลายรายการมีการตั้งเงินรางวัลเป็นรางวัลของรายการ โดยมีมูลค่าตั้งแต่หลักหมื่นไปจนถึงหลักล้าน ขึ้นอยู่กับความสามารถในการหาผู้สนับสนุนรายการของผู้ผลิตรายการ

จำนวนเงินรางวัลที่ผู้เข้าแข่งขันจะได้มีทั้งที่แบบกำหนดไว้ตายตัวและขึ้นอยู่กับความสามารถของผู้เข้าแข่งขันที่จะสามารถพิชิตเงินรางวัลไปได้ รายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ที่มีผู้เข้าแข่งขันหลายทีมมักจะกำหนดเงินรางวัลไว้ตายตัว โดยทีมผู้ชนะในการแข่งขันจะได้เงินรางวัลไปครอบครอง แต่บางรายการอาจมีกติกาเพิ่มเติมว่าเมื่อผู้เข้าแข่งขันเป็นผู้ชนะในการแข่งขันแล้วจะต้องแข่งรอบแจ็กพ็อตเพื่อชิงเงินรางวัลตามที่ จะแสดงความสามารถได้ หรืออาจเป็นในลักษณะการกำหนดเงินรางวัลเป็นลำดับขั้น ขึ้นอยู่กับความสามารถของผู้เข้าแข่งขันว่าจะสามารถพิชิตภารกิจได้มากแค่ไหน

ของรางวัล

รายการแข่งขันชิงรางวัลที่มีของรางวัลเป็นรางวัลอาจไม่เป็นที่ดึงดูดใจแก่ผู้ชม เนื่องจากของรางวัลบางชิ้นอาจไม่เป็นที่หมายปองของผู้เข้าแข่งขันหรือผู้ชมรายการเมื่อเทียบกับเงินรางวัล นอกเสียจากว่าของรางวัลนั้นจะมีมูลค่ามหาศาล

ของรางวัลในรายการแข่งขันชิงรางวัลที่มีมูลค่าและคุณค่า ให้ประโยชน์ทั้งทางตรงและทางอ้อม เช่น ทองคำ รถยนต์ ข้าวของเครื่องใช้ต่างๆ ตัวเครื่องบิน แพคเกจท่องเที่ยว ถ้วยรางวัล ฯลฯ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับผู้ผลิตรายการเช่นกันว่าจะสามารถจัดหาผู้สนับสนุนรายการมาได้ในลักษณะใด ของรางวัลยังรวมถึงโอกาสในการเข้าสู่การบันเทิงอันจะนำมาซึ่งผลประโยชน์ในระยะต่อมา ตลอดจนความเป็น ‘สุดยอด’ ในด้านต่างๆ และการได้มีโอกาสประชาสัมพันธ์ข้อมูลผ่านทางรายการเพื่อประโยชน์ในทางธุรกิจ รางวัลที่เป็นเงินรางวัลหรือของรางวัล ผู้เข้าแข่งขันที่ได้รับจะต้องเสียภาษีในอัตราร้อยละห้าของมูลค่าของรางวัลที่ได้รับ

การแข่งขันหรือการทำภารกิจในบางรายการไม่มีรางวัลสำหรับการแข่งขันหรือการทำภารกิจนั้น แต่สามารถดำเนินไปได้ด้วยความสนุกสนาน ซึ่งจะทำให้รายการนั้นมีความเป็น ‘โชว์’ มากขึ้น โดยที่ผู้เข้าแข่งขันมักจะเป็นดาราหรือผู้ที่มีชื่อเสียงซึ่งจะได้รับค่าตอบแทนในการเข้าร่วมรายการในอัตราที่ทางรายการได้ตกลงกันไว้ล่วงหน้า

นอกจากรางวัลที่จะเป็นประโยชน์แก่ผู้เข้าแข่งขันโดยตรงแล้ว การกำหนดรางวัลไว้สำหรับหน่วยงานหรือองค์กรที่ขาดแคลนในลักษณะของการบริจาค ยังเป็นการช่วยให้ภาพลักษณ์ของรายการแข่งขันชิงรางวัลเป็นไปเพื่อประโยชน์ของสาธารณะมากกว่าที่จะเป็นเครื่องมือทางการตลาดของผู้สนับสนุนรายการ

เงื่อนไขของรางวัล

การได้มาซึ่งรางวัลในรายการแข่งขันชิงรางวัล มีข้อพึงพิจารณาอยู่บางประการที่จะทำให้เป็นที่ถูกใจของผู้เข้าแข่งขันและผู้ชมรายการ กล่าวคือ

๑. ระดับการแข่งขัน รายการแข่งขันชิงรางวัลมักกำหนดให้ผู้เข้าแข่งขันที่ทำภารกิจสำเร็จในขั้นสุดท้ายได้รับรางวัลสูงสุด ซึ่งอาจจะต้องทำภารกิจสุดท้ายหรือรอบแจ็กพ็อตให้สำเร็จก่อนจึงจะได้รับรางวัลสูงสุด ในขณะที่การแข่งขันในรอบแรกๆ เมื่อผู้เข้าแข่งขันตรอบอาจจะไม่ได้รับรางวัลอะไรเลย การกำหนดเงื่อนไขในการรับรางวัลของรายการแข่งขันชิงรางวัลจึงมีหลากหลายวิธี เช่น

- **การประกันเงินรางวัล** เมื่อผู้เข้าแข่งขันผ่านการทำภารกิจตามเงื่อนไขที่กำหนด จะได้รับรางวัลเพื่อเป็นการรับรองว่าจะมีรางวัลติดมือกลับบ้านอย่างแน่นอน
- **การร้องขอรางวัล** รางวัลสูงสุดในรายการจะเป็นไปตามความต้องการของผู้เข้าแข่งขัน ซึ่งจะแตกต่างกันไปในแต่ละครั้ง และมักเป็นการแข่งขันที่ผู้เข้าแข่งขันต้องแข่งกับความสามารถของตนเอง
- **การได้รางวัลตามความสามารถ** ในการแข่งขันไม่ได้มีการกำหนดรางวัลสูงสุดไว้ ขึ้นอยู่กับความเห็นของกรรมการหรือความสามารถของผู้เข้าแข่งขันว่าจะทำภารกิจได้มากเท่าใด รางวัลก็จะมากขึ้นตามไปด้วย ในการแข่งขันลักษณะนี้รางวัลของการทำภารกิจมักจะมีมูลค่าไม่สูงมากนัก
- **การได้รางวัลลดหลั่นกัน** ในการแข่งขันที่มีผู้เข้าแข่งขันมากกว่าหนึ่งคน ชัยชนะในรายการนำมาซึ่งรางวัลสูงสุด แต่ผู้ที่ทำคะแนนได้ในลำดับถัดมาอาจจะได้รับรางวัลที่ลดหลั่นลงไป

ทั้งนี้ รางวัลสูงสุดอาจไม่ใช่เป้าหมายสูงสุดสำหรับรายการแข่งขันชิงรางวัล โดยเฉพาะรายการที่เน้นการสร้างควม

สนกสนาน โดยมากเป็นรายการแข่งขันชิงรางวัลที่มีผู้เข้าแข่งขันเป็น ดารา ผู้ที่มีชื่อเสียง ซึ่งจะได้รับค่าตอบแทนในการเข้าร่วมรายการเป็นการเฉพาะอยู่แล้ว

๒. ความหลากหลาย รายการแข่งขันชิงรางวัลที่มีการแจกรางวัลเป็นสิ่งตอบแทนแก่ผู้เข้าแข่งขันที่ทำภารกิจสำเร็จ หากเป็นของรางวัลที่มีมูลค่าสูงมากอาจเป็นที่พึงพอใจแก่ทั้งผู้เข้าแข่งขันและผู้ร่วมรายการในการร่วมลุ้นร่วมเชียร์ แต่หากเป็นของรางวัลทั่วไป การคำนึงถึงความหลากหลายเป็นสิ่งที่ผู้ผลิตรายการต้องให้ความสำคัญ เพราะของรางวัลที่เหมาะสมแก่ผู้เข้าแข่งขันเท่านั้นจึงจะเป็นสิ่งที่ต้องการ ของรางวัลบางประเภทแม้จะมีมูลค่าสูงแต่เมื่อไม่เกิดประโยชน์สูงสุดแก่ผู้เข้าแข่งขัน อาจส่งผลต่อความมุ่งมั่นในการทำภารกิจก็เป็นได้

๓. ผู้ครอบ ในทุกการแข่งขันผู้เข้าแข่งขันทุกคนต่างมุ่งมั่นที่จะเป็นผู้ชนะของทางรายการ แต่จะมีเพียงผู้เดียวเท่านั้นที่มีโอกาสได้รางวัลสูงสุด ในขณะที่ผู้เข้าแข่งขันที่เหลืออาจจะได้รับรางวัลพลบใจ หรืออาจจะไม่ได้อะไรเลย แต่ในทางปฏิบัติผู้เข้าแข่งขันที่ถูกรอบมักจะได้รับค่าตอบแทนเป็นสินน้ำใจในการเข้าร่วมรายการ มากบ้างน้อยบ้าง แตกต่างกันไปในแต่ละรายการ ด้วยถือว่าเป็นส่วนหนึ่งในการทำให้รายการแข่งขันชิงรางวัลมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

รายการแข่งขันชิงรางวัลถือว่าเป็นรายการที่ต้นทุนต่ำแต่ได้ค่าตอบแทนสูง ได้รับการกล่าวขานในฐานะเป็นรายการที่มอมเมาความอยากได้อย่างดีของผู้ชม แต่ในขณะเดียวกันก็เป็นความหวงอันน้อยนิดของผู้ชมรายการที่จะได้มีโอกาสพิชิตภารกิจเพื่อเงินรางวัลที่จะมาหล่อเลี้ยงจุนเจือ ปรากฏการณ์เช่นนี้จึงเป็นที่มาของของผู้สนับสนุนรายการในการที่จะใช้พื้นที่เพื่อการตลาดเผยแพร่ตราสินค้าของตน

มิติด้านพื้นที่ของรายการแข่งขันชิงรางวัล

รายการโทรทัศน์ถือได้ว่าเป็นงานศิลปะด้านพื้นที่ (Space Art) อันมีลักษณะเป็นงานสร้างสรรค์โดยมีพื้นที่เป็นองค์ประกอบสำคัญ ลักษณะของพื้นที่มีหลากหลายมิติความหมาย เช่น ขนาดหน้าจอ การสื่อสารความหมายที่ปรากฏบนหน้าจอภาพ การใช้พื้นที่ที่มีอยู่ในการบันทึกภาพ เป็นต้น ในส่วนของรายการแข่งขันชิงรางวัลมีข้อพิจารณาที่เกี่ยวข้องกับมิติด้านพื้นที่หลายประการ ได้แก่ สถานที่แข่งขัน รายการนำเข้าจากต่างประเทศ และช่วงย่อยของรายการ

สถานที่แข่งขัน

สถานที่จัดการแข่งขันเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญของรายการแข่งขันชิงรางวัล เพราะการดำเนินภารกิจของรายการทั้งหมดเกิดขึ้นในสถานที่จัดการแข่งขัน สถานที่แข่งขันช่วยให้ผู้ชมเห็นภาพการแข่งขันที่จะเกิดขึ้น สร้างบรรยากาศของการแข่งขัน ทำให้รายการมีความเป็นเอกลักษณ์มากยิ่งขึ้น และยังเป็นพื้นที่สำหรับผู้สนับสนุนรายการอีกด้วย สถานที่แข่งขันในรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ มีทั้งที่เป็นสถานที่ที่สร้างขึ้นเพื่อการแข่งขันโดยเฉพาะและสถานที่จริง

สถานที่ที่สร้างขึ้นเพื่อการแข่งขันโดยเฉพาะ มีลักษณะเป็นฉากที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อดำเนินการแข่งขันชิงรางวัลสำหรับรายการใดรายการหนึ่งจนเป็นเอกลักษณ์ของทางรายการ สถานที่ที่สร้างขึ้นเพื่อการแข่งขันโดยเฉพาะโดยมากสร้างขึ้นภายในสตูดิโอ เนื่องจากสะดวกแก่การควบคุมการปฏิบัติการที่จะเกิดขึ้นตลอดจนลดปัญหาและอุปสรรคที่อาจเกิดจากลมฟ้าอากาศในระหว่างการแข่งขัน สถานที่ที่สร้างขึ้นในสตูดิโอเพื่อการแข่งขันสามารถจัดแบ่งพื้นที่ออกเป็นส่วนต่างๆ แตกต่างกันไปตามกติกาของแต่ละรายการ ประกอบด้วย พื้นที่สำหรับการทำภารกิจ พื้นที่สำหรับกรรมการ พื้นที่สำหรับผู้เข้าแข่งขัน พื้นที่สำหรับผู้ชม พื้นที่สำหรับวงดนตรี พื้นที่สำหรับผู้ร่วมรายการและพื้นที่สำหรับผู้สนับสนุนรายการ

๑. **พื้นที่สำหรับการทำภารกิจ** เป็นส่วนสำคัญที่สุดของสถานที่แข่งขัน โดยส่วนใหญ่อยู่บริเวณตรงกลางของพื้นที่ มีขนาดใหญ่กว่าพื้นที่ส่วนอื่น รายการแข่งขันชิงรางวัลที่เป็นการแข่งขันร้องเพลงหรือแสดงความสามารถ พื้นที่ส่วนนี้เป็นพื้นที่ที่ผู้เข้าแข่งขันใช้ร้องเพลงหรือแสดงความสามารถรวมถึงการเต้นประกอบการร้องเพลง ส่วนรายการแข่งขันชิงรางวัลที่เป็นการตอบคำถาม พื้นที่ส่วนนี้เป็นพื้นที่ที่ผู้เข้าแข่งขันตอบคำถามแข่งขันกันหรือเป็นพื้นที่สำหรับการสาธิต โจทย์คำถาม

ในรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ที่มีการทำภารกิจที่หลากหลายแตกต่างกันไป พื้นที่สำหรับการทำภารกิจจะต้องโล่งกว้างเอื้อต่อการนำอุปกรณ์การทำภารกิจและอุปกรณ์ประกอบฉากมาตกแต่งเพิ่มเติม แต่บางรายการที่มีรูปแบบการทำภารกิจที่ชัดเจนตายตัว อาจจะมีการติดตั้งเครื่องเล่นหรืออุปกรณ์การทำภารกิจไว้ การยกพื้นที่สำหรับการทำภารกิจให้สูงขึ้นกว่าระดับปกติทำให้การทำภารกิจดูเด่นสะดุดตา หรืออาจทำให้พื้นที่สำหรับการทำภารกิจอยู่ในวงล้อมของพื้นที่สำหรับผู้ชมก็อาจสร้างแรงกดดันให้แก่ผู้เข้าแข่งขันได้ในระดับหนึ่ง นอกจากนี้ยังสามารถประดับตกแต่งให้มีบรรยากาศเฉพาะตัว บ่งบอกเอกลักษณ์ของรายการ ซึ่งล้วนแล้วแต่อยู่ภายใต้แนวคิดของทางรายการ

๒. **พื้นที่สำหรับกรรมการ** หรือที่นั่งกรรมการ ในรายการแข่งขันชิงรางวัลที่มีการแสดงความสามารถโดยเฉพาะอย่างยิ่งการแข่งขันร้องเพลง พื้นที่สำหรับกรรมการมักจะอยู่ประจันหน้ากับพื้นที่สำหรับการทำภารกิจ จัดเป็นแท่นพร้อมที่นั่งสำหรับการตัดสิน โดยที่ด้านหลังพื้นที่สำหรับกรรมการมักจะเป็นที่สำหรับผู้ชม เพื่อที่จะได้พิจารณาการทำภารกิจของผู้เข้าแข่งขันได้อย่างชัดเจน หากไม่เป็นการประจันหน้า พื้นที่สำหรับกรรมการอาจจะอยู่ด้านใดด้านหนึ่งของพื้นที่การทำภารกิจ

๓. **พื้นที่สำหรับผู้เข้าแข่งขัน** ในรายการแข่งขันชิงรางวัลสามารถกำหนดพื้นที่สำหรับผู้เข้าแข่งขันให้อยู่ในพื้นที่เฉพาะให้สอดคล้องกับรูปแบบของการทำภารกิจที่แตกต่างกันออกไป สร้างบรรยากาศของการประจันหน้าในการแข่งขัน และยังสามารถสร้างความเป็นเอกลักษณ์ได้อีกด้วย พื้นที่สำหรับผู้เข้าแข่งขันสามารถจัดเป็นที่สำหรับยืนหรือนั่งเพื่อทำภารกิจ มีการใช้แท่นเป็นพื้นที่สำหรับผู้เข้าแข่งขันหรือจัดเป็นโต๊ะสำหรับผู้เข้าแข่งขัน รวมไปถึงการจัดเป็นห้องสำหรับผู้เข้าแข่งขันในการรับประทานอาหารแผนเตรียมตัวเพื่อการทำภารกิจ

รูปแบบการจัดพื้นที่สำหรับผู้เข้าแข่งขันมีหลายลักษณะ ได้แก่

- **การประจันหน้า** โดยจะเป็นการประจันหน้ากันระหว่างผู้เข้าแข่งขัน ประจันหน้ากับกรรมการประจันหน้ากับพิธีกร
- **การล้อมเป็นวงกลม** พื้นที่สำหรับผู้เข้าแข่งขันจัดเรียงกันเป็นวงกลม พิธีกรอาจอยู่ในแนววงกลมนั้นด้วยก็ได้
- **การเรียงแถวหน้ากระดาน** ผู้เข้าแข่งขันอยู่เรียงกันเป็นหน้ากระดาน
- **การแบ่งฝั่งซ้ายขวา** พื้นที่สำหรับผู้เข้าแข่งขันแบ่งเป็นสองฝั่งซ้ายขวา ไม่ได้มีลักษณะการประจันหน้ากัน
- **การรวมกลุ่ม** พื้นที่สำหรับผู้เข้าแข่งขันจัดกันเป็นกลุ่ม อาจมีการสลับท่วงเพื่อความสะดวกในการจับภาพ

๔. **พื้นที่สำหรับผู้ชม** การจัดพื้นที่สำหรับผู้ชมในรายการแข่งขันชิงรางวัลมีลักษณะซ้อนกันเป็นแถวเรียงขึ้นไปบนอัฒจันทร์ อาจมีป้ายตราสัญลักษณ์ผู้สนับสนุนรายการประดับร่วมอยู่ด้วย การปรากฏให้เห็นพื้นที่สำหรับผู้ชมในขณะที่แข่งขันแสดงให้เห็นถึงความต้องการการมีส่วนร่วมจากผู้ชมของทางรายการได้เป็นอย่างดี

การกำหนดพื้นที่สำหรับผู้ชมมีหลายลักษณะ ได้แก่

- **การกำหนดพื้นที่อยู่ด้านหลังของพื้นที่สำหรับการทำภารกิจ** นั่งเรียงซ้อนกันขึ้นไปเป็นส่วนหนึ่งของฉากหลังรายการ เป็นความตั้งใจของรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ที่ต้องการจะให้ภาพของผู้ชมในสตูดิโอเป็นส่วนหนึ่งของการทำภารกิจ และสามารถจัดให้อยู่ใกล้ชิดกับผู้เข้าแข่งขันได้ ขึ้นอยู่กับความมุ่งหมายของทางผู้ผลิตรายการ

- **การกำหนดพื้นที่อยู่ด้านหน้าของพื้นที่สำหรับการทำภารกิจ** ต้องการมุ่งเน้นให้ผู้ชมสร้างขวัญและกำลังใจแก่ผู้เข้าแข่งขันโดยตรง มักปรากฏในการแข่งขันการแสดงความสามารถต่างๆ ในขณะที่เดียวกันทางรายการสามารถ

ตัดภาพมาเพื่อให้เห็นกลุ่มผู้ชมรายการที่กำลังชมอย่างสนุกสนานด้วยกัน

- การกำหนดพื้นที่อยู่อาศัยข้างของพื้นที่สำหรับการทำภารกิจ มีทั้งลักษณะที่เป็นด้านข้างด้านใดด้านหนึ่ง และด้านข้างทั้งสองด้าน ซึ่งทั้งสองลักษณะนี้ไม่ได้เน้นผู้ชมมากเท่าไรนัก เป็นเพียงการสร้างการมีส่วนร่วมและสร้างบรรยากาศในการแข่งขันเท่านั้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสร้างแรงกดดันให้แก่ผู้เข้าแข่งขัน นอกจากนี้ยังสามารถกำหนดพื้นที่สำหรับผู้ชมให้อยู่ตรงกลาง

- การกำหนดพื้นที่ที่อยู่อีกห้องหนึ่ง ไม่ได้มุ่งหมายให้ผู้ชมเป็นส่วนหนึ่งของการแข่งขัน เป็นเพียงความมุ่งหมายของผู้ผลิตรายการในการเสนอภาพปฏิริยาตอบสนองต่อการทำภารกิจเพื่อสร้างบรรยากาศความสนุกสนานแก่ผู้ชมรายการที่บ้าน

๕. **พื้นที่สำหรับผู้ดำเนินรายการ** รายการแข่งขันชิงรางวัลมักไม่มีพื้นที่สำหรับผู้ดำเนินรายการเป็นการเฉพาะ เพราะผู้ดำเนินรายการสามารถเดินไปได้ทั่วทุกพื้นที่ของรายการเสมือนหนึ่งเป็นเจ้าของรายการ ในกรณีที่มีการจัดพื้นที่สำหรับผู้ดำเนินรายการมักจะจัดเป็นแท่นหรือโต๊ะอย่างเป็นกิจจะลักษณะ

๖. **พื้นที่สำหรับผู้ร่วมรายการ** ได้รับการกำหนดไว้อย่างชัดเจนในรายการแข่งขันชิงรางวัลที่มีผู้ร่วมรายการเป็นส่วนหนึ่งของการทำภารกิจ พื้นที่สำหรับผู้ร่วมรายการที่โดดเด่นที่สุด อยู่ในตำแหน่งที่ประจันหน้ากับผู้เข้าแข่งขัน และยังมีพื้นที่สำหรับผู้ร่วมรายการที่อยู่ในตำแหน่งด้านข้างของพื้นที่สำหรับผู้เข้าแข่งขัน เพื่อตอกย้ำการทำหน้าที่ในการช่วยเหลือผู้เข้าแข่งขัน

๗. **พื้นที่สำหรับวงดนตรี** เป็นพื้นที่สำคัญสำหรับรายการแข่งขันชิงรางวัลที่มีเนื้อหาการแข่งขันเกี่ยวกับการร้องเพลง พื้นที่สำหรับวงดนตรีมักอยู่ด้านหลังบริเวณโอบริเวณหนึ่งของพื้นที่สำหรับการทำภารกิจ

๘. **พื้นที่สำหรับผู้สนับสนุนรายการ** รายการแข่งขันชิงรางวัลที่มีผู้สนับสนุนรายการ สามารถมีการปรากฏของผู้สนับสนุนรายการในรูปลักษณะต่างๆ โดยมากจะเป็นแผ่นป้ายตราสินค้าของผู้สนับสนุนรายการที่ปรากฏตามพื้นที่ต่างๆ รวมถึงการใช้เป็นอุปกรณ์ประกอบฉาก

สถานที่จริงที่มีอยู่ในรายการแข่งขัน หมายถึงสถานที่จริงที่สร้างขึ้นเพื่อประกอบกิจกรรมต่างๆ เป็นกิจวัตร ไม่ได้ถูกสร้างขึ้นเพื่อการแข่งขันโดยเฉพาะ รวมถึงสถานที่ที่มีอยู่ตามธรรมชาติ เช่น ตลาด โรงละคร สำนักงาน สวนสาธารณะ อุทยานแห่งชาติ โบราณสถาน เป็นต้น ในการใช้สถานที่จริงที่มีอยู่ในการจัดการแข่งขันอาจมีการตกแต่งเพิ่มเติมเพื่อช่วยสื่อถึงเอกลักษณ์ความเป็นรายการ

สถานที่จริงที่มีอยู่ที่ใช้จัดการแข่งขันเน้นพื้นที่สำหรับการทำภารกิจเป็นส่วนใหญ่ บางรายการ สามารถมีพื้นที่สำหรับกรรมการ พื้นที่สำหรับผู้ชมและพื้นที่สำหรับผู้สนับสนุนรายการร่วมอยู่ด้วย

รายการนำเข้ามาจากต่างประเทศ

รายการแข่งขันชิงรางวัลจำนวนหนึ่งที่ปรากฏบนจอโทรทัศน์เป็นรายการที่ผู้ผลิตรายการไทยซื้อลิขสิทธิ์รูปแบบรายการมาจากผู้ผลิตรายการหรือผู้จัดจำหน่ายต่างประเทศ ด้วยเหตุที่ว่ารายการดังกล่าวประสบความสำเร็จมาแล้วในต่างประเทศ โอกาสที่จะได้รับความนิยมในประเทศจึงเป็นสิ่งที่คุณผลิตรายการไทยเลือกที่จะผลิตเพื่อสร้างรายยอมรับให้เกิดขึ้น มิติด้านพื้นที่ของรายการแข่งขันชิงรางวัลในกรณีนี้ผู้ผลิตรายการไทยจำเป็นต้องคำนึงถึงบริบททางวัฒนธรรมควบคู่ไปกับความสนุกสนานของรายการ

โดยทั่วไปแล้วรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ที่มีรูปแบบมาจากต่างประเทศ บริษัทผู้ผลิตรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ของไทยจะซื้อมาจากผู้จัดจำหน่ายเพียงไม่กี่รายในตลาด รายการโทรทัศน์ สิ่งที่มีชื่อมานั้นเป็นทั้งรูปแบบรายการรวมถึงข้อกำหนดต่างๆ ตามที่ผู้ผลิตได้กำหนดไว้ หรือที่เรียกกันโดยทั่วไปในวงการว่า ‘ใบเบิล’ ข้อกำหนดของรายการต้นฉบับที่ทางผู้ผลิตรายการไทยต้องปฏิบัติตามนั้นมีรายละเอียดแตกต่างกันไปในแต่ละรายการ บางรายการมีข้อกำหนดเพียงแค่วันไรต์ราส์ลักษณะของรายการ จำนวน ผู้เข้าแข่งขัน เงื่อนไขลักษณะ

การจัดฉาก รูปแบบการแข่งขัน เป็นต้น เมื่อผู้ผลิตรายการไทยได้ซื้อรูปแบบและทดลองผลิตแล้วจะมีการให้คำแนะนำในการผลิตเพิ่มเติมภายหลังจากตัวแทนบริษัทผู้ผลิตต่างประเทศเสมอ

ลักษณะของการซื้อรูปแบบรายการไม่จำเป็นต้องซื้อทั้งรูปแบบรายการ ผู้ผลิตรายการอาจซื้อเพียงวิธีการบางอย่างที่ปรากฏในรายการเท่านั้น

ตารางแสดงตัวอย่างรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ที่นำเข้าจากต่างประเทศ (พ.ศ.๒๕๕๘)

รายการ	รายการต้นแบบ	ประเทศ	บริษัทผู้ผลิต	บริษัทผู้จัดจำหน่าย
เกมตลกหกคะเมน	Anything Goes	ฝรั่งเศส	Satisfaction the Television Agency	Shine International
My Man Can แฟนฉันเก่ง	Mein Mann Kann	เยอรมนี	Red Seven Entertainment GmbH	Red Arrow International
บักคิดตะลุยอาเซียน ASEAN Together ปี 3	Willis Quiz Quark Club	เยอรมนี	Bayerischer Rundfunk	KIKA
Who's Asking Thailand ปูจามหาชน	Who's Asking?	อิสราเอล	Armoza Formats	Armoza Formats
ช่วยฉันที DO ME A FAVOR	Do Me a Favor	อิสราเอล	Armoza Formats	Armoza Formats
ตกลีบหยีบล้าน Still Standing Thailand	La'uf al HaMillion	อิสราเอล	July August Productions Company	NBCUniversal
เชฟกระทะเหล็ก ประเทศไทย IRON CHEF Thailand	Iron Chef	ญี่ปุ่น	Fuji Television	Fuji Television
โหดมันฮา ประเทศไทย	Takeshi's Castle	ญี่ปุ่น	Tokyo Broadcasting System Television INC.	Tokyo Broadcasting System
Dream Team Thailand ดาราเฮีย	Let's Go! Dream Team	เกาหลีใต้	KBS	KBS World
The Voice season 4	The Voice	เนเธอร์แลนด์	John de Mol	John de Mol
GT Academy Thailand	GT Academy	สหราชอาณาจักร	Nissan Europe, Sony Computer Entertainment Europe, Polyphony Digital	Nissan, GT Academy, Playstation

รายการ	รายการต้นแบบ	ประเทศ	บริษัทผู้ผลิต	บริษัทผู้จัดจำหน่าย
The Love Machine วงล้อลูบรัก	The Love Machine	สหราชอาณาจักร	Princess Productions	Endemol
The Money Drop ไทยแลนด์	The Million Pound Drop	สหราชอาณาจักร	Remarkable Television	Endemol
เด็กอัจฉริยะท้า ประลอง	The Kids Are All Right	สหราชอาณาจักร	BBC Scotland	Endemol
แท็กซี่มหาเศรษฐี Cash Cab Thailand	Cash Cab	สหราชอาณาจักร	Lion Television	All3Media International Limited
เทค มี เอาท์ ไทยแลนด์	Take Me Out	สหราชอาณาจักร	Talkback Thames	FremantleMedia
The Face Thailand Season 2	The Face	สหรัฐอเมริกา	Shine America	Shine America
The Price Is Right Thailand ราคาพารวย	The Price Is Right	สหรัฐอเมริกา	FremantleMedia	FremantleMedia
ใครคือใคร Identity 2015	Identity	สหรัฐอเมริกา	A Golden Productions	Shine International
ซู'ตาร์ปาร์ตี้ Celebrity Game Night	Hollywood Game Night	สหรัฐอเมริกา	Hazy Mills Productions	NBC
เลือกได้ให้เทค The Choice Thailand	The Choice	สหรัฐอเมริกา	A.Smith & Co. Productions	Endemol

อย่างไรก็ตามความเข้มงวดในการปฏิบัติตามข้อกำหนดของผู้ผลิตก็มีความแตกต่างกัน บางบริษัทมีความเข้มงวดมากไม่ยินยอมให้มีตราสัญลักษณ์ของผู้สนับสนุนรายการปรากฏในรายการโดยไม่จำเป็น ทำให้ผู้ผลิตรายการไทยจะต้องเจรจากับบริษัทเจ้าของรายการต่างประเทศเพื่อให้เข้าถึงบริบทของอุตสาหกรรมโทรทัศน์ไทย ที่มีความจำเป็นต้องแสดงตราสัญลักษณ์ของผู้สนับสนุนรายการ ปรากฏอยู่ในเนื้อรายการ นอกจากนี้บางรายการที่ซื้อรูปแบบมา ผู้ผลิตจำเป็นต้องมีการปรับลักษณะการแข่งขันให้เหมาะสมและสอดคล้องกับวัฒนธรรมไทยด้วย

รายการที่ซื้อรูปแบบมา ทางผู้ผลิตรายการในประเทศจะมีข้อตกลงกับทางบริษัทเจ้าของ รายการต่างประเทศถึงจำนวนตอนในการผลิตในแต่ละฤดูกาล ซึ่งหากมีการผลิตเป็นฤดูกาลที่สองหรือมีการนำไปปรับเปลี่ยนให้มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้นก็ต้องการจ่ายค่าลิขสิทธิ์ด้วยเช่นกัน

ช่วงย่อยของรายการ

ช่วงย่อยของรายการเป็นช่วงหนึ่งของรายการแข่งขันชิงรางวัลที่มีเนื้อหาหรือ รูปแบบที่ไม่เกี่ยวข้องกับการทำภารกิจหลักหรือการแข่งขันของทางรายการ ไม่เป็นส่วนหนึ่งของโครงสร้างของรายการ ลักษณะของช่วงย่อยในรายการ มีเนื้อหาที่เฉพาะเจาะจงไม่เกี่ยวข้องกับการแข่งขันหรือการทำภารกิจหลักที่เกิดขึ้นในรายการ บางรายการใช้พิธีกรหลักของทางรายการ บางรายการมีพิธีกรประจำช่วงย่อย และมีวิธีการนำเสนอที่หลากหลาย เช่น สารคดี เกมการแข่งขัน การประชาสัมพันธ์รายการ ฯลฯ หน้าที่หลักของช่วงย่อยในรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์คือการตอกย้ำผู้สนับสนุนรายการ

มิติด้านพื้นที่ของรายการแข่งขันชิงรางวัลในกรณีนี้ไม่มีผลต่อการเล่าเรื่องของรายการโดยตรง หากแต่มีผลด้านการดำรงอยู่ของรายการ ท่ามกลางสภาวะการแข่งขันกันอย่างสูงในอุตสาหกรรมโทรทัศน์ ผู้ผลิตรายการจำเป็นต้องมีปัจจัยที่จะต้องรักษามูลค่าของรายการระหว่างความสนุกสนานราบรื่นและการมีอยู่ของรายการ

มิติด้านเวลาในรายการแข่งขันชิงรางวัล

นอกจากการที่รายการโทรทัศน์เป็นงานศิลปะด้านพื้นที่แล้ว ยังมีลักษณะเป็นงานศิลปะด้านเวลา (Time Art) อีกด้วย อันมีลักษณะสำคัญเกี่ยวเนื่องกับการใช้เวลาในการสร้างสรรค์ผลงานการสื่อสาร เช่น ความยาวของรายการ ความยาวของภาพ (shot) ความต่อเนื่องในการเล่าเรื่อง เป็นต้น มิติด้านเวลาในการแข่งขันชิงรางวัลเกี่ยวข้องโดยตรงในด้านวันเวลาในการออกอากาศ และความต่อเนื่องของรายการ

วันเวลาในการออกอากาศ

รายการแข่งขันชิงรางวัลส่วนใหญ่ออกอากาศในช่วงวันหยุดสุดสัปดาห์ (เสาร์-อาทิตย์) มากกว่าวันธรรมดา (จันทร์-ศุกร์) เนื่องจากเป็นวันหยุดพักผ่อน มีโอกาสสูงที่ผู้ชมจะอยู่บ้านติดตามรายการมากกว่ารายการในวันธรรมดาซึ่งเป็นวันทำงาน ยิ่งไปกว่านั้นวันศุกร์เป็นวันที่รายการแข่งขันชิงรางวัลมีนิยมออกอากาศ เนื่องจากเป็นวันสุดท้ายของการทำงาน โอกาสที่ผู้ชมจะกลับบ้านติดตามรายการมีน้อยกว่าวันธรรมดานั้นวันอื่น รายการแข่งขันชิงรางวัลที่ออกอากาศในวันธรรมดาตั้งแต่วันจันทร์ถึงวันศุกร์ จึงนิยมสร้างความต่อเนื่องในการออกอากาศที่เกิดขึ้นกับรายการ โดยจัดเป็นการแข่งขันที่ยังไม่สามารถรู้ผลการกิจได้ในวันใดวันหนึ่ง มุ่งหวังที่จะให้ผู้ชมติดตามรายการไปต่อเนื่องตลอดทั้งสัปดาห์

เวลาของการออกอากาศ หากเป็นรายการที่ออกอากาศในวันหยุด ช่วงเวลาที่เหมาะสมที่สุดมักจะเป็นช่วงบ่ายถึงเย็น (๑๒.๐๐-๑๘.๐๐ น.) เนื่องจากเป็นช่วงเวลาสำหรับการพักผ่อนของครอบครัว ในขณะที่รายการที่ออกอากาศในวันธรรมดา ช่วงเวลาที่เหมาะสมที่สุดมักจะเป็นช่วงเย็นถึงค่ำ (๑๘.๐๐-๒๔.๐๐ น.) เนื่องจากเป็นช่วงเวลาที่มีผู้ชมส่วนใหญ่เดินทางกลับถึงบ้าน อยู่ในช่วงเวลาพักผ่อนประจำวัน

ในขณะที่เดียวกันการหาช่องทางของการออกอากาศรายการมากกว่าเวลาปกติ เป็นสิ่งที่ทางผู้ผลิตจำเป็นต้องทำอย่างที่จะต้องให้ความสำคัญมากขึ้น เนื่องจากภาวะการแข่งขันสูงของอุตสาหกรรมโทรทัศน์จากจำนวนสถานีที่เพิ่มมากขึ้น ประกอบกับมีรายการที่ออกอากาศทางอินเทอร์เน็ตมากขึ้นด้วยเช่นกัน การออกอากาศที่สามารถกระทำได้ด้วยการนำเนื้อหาที่เพิ่งออกอากาศมาเผยแพร่ซ้ำในอีกช่องทางหนึ่ง รวมถึงการนำรายการที่ออกอากาศมานานแล้วกลับมาฉายซ้ำอีกครั้ง อย่างไรก็ตามผู้ผลิตรายการพึงตระหนักถึงธรรมชาติของรายการแข่งขันที่เมื่อเสร็จสิ้นการแข่งขัน รู้ผลผู้ชนะอย่างเป็นทางการแล้ว ความสนุกสนานที่จะกระตุ้นให้ผู้ชมสนใจติดตามจะลดน้อยลงทันที ลักษณะเนื้อหาที่นำมาฉายซ้ำจึงมักจะเป็นในส่วนของ ‘โชว์’ ของทางรายการมากกว่า

ความต่อเนื่องของรายการ

ความต่อเนื่องของรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์พิจารณาจากจำนวนครั้งของการออกอากาศรายการตั้งแต่การแนะนำผู้เข้าแข่งขัน ต่อไปยังการทำภารกิจ และสิ้นสุดที่การพิชิตรางวัลตามโครงสร้างของรายการแข่งขันชิงรางวัล มีลักษณะเช่นเดียวกันกับรายการโทรทัศน์ประเภทอื่นๆ กล่าวคือ มีลักษณะที่จบในตอน และหลายตอนจบ

รายการที่ออกอากาศจบในตอน รายการแข่งขันชิงรางวัลที่ออกอากาศแบบจบในตอนมักมีรูปแบบการทำภารกิจหรือเกมการแข่งขันที่เหมือนกันทุกตอน โดยมีโครงสร้างของรายการตั้งแต่ขั้นตอนการแนะนำผู้เข้าแข่งขัน การทำภารกิจ การพิชิตรางวัล เหมือนกันในทุกตอน ทั้งนี้เนื้อหาของการแข่งขันอาจมีการเปลี่ยนแปลงไปขึ้นอยู่กับแนวคิดของรายการแต่วิธีการแข่งขันยังคงเป็นลักษณะเดียวกันทุกตอน รายการแข่งขันชิงรางวัลที่ออกอากาศแบบจบในตอนมีข้อดีแก่ผู้ผลิตรายการในแง่การสร้างสรรค์วิธีการแข่งขันสามารถกระทำขึ้นเพียงแค่ครั้งเดียวแล้วสามารถใช้วิธีการแข่งขันในทุกตอนของการออกอากาศได้ อย่างไรก็ตามด้วยวิธีการแข่งขันที่เหมือนกันทุกตอนอาจสร้างความซ้ำซากจำเจให้เกิดขึ้นได้

รายการที่ออกอากาศต่อเนื่องหลายตอนจบ มีสองลักษณะ คือ แบบกำหนดจำนวนตอนของการออกอากาศและไม่กำหนดจำนวนตอนของการออกอากาศ

รายการที่กำหนดจำนวนตอนของการออกอากาศ มีการกำหนดให้แต่ละตอนมีจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุดภายในตอน การแข่งขันในแต่ละตอนจะทวีความเข้มข้นยิ่งขึ้นไปเรื่อยๆ เพื่อให้ผู้ชม การทำภารกิจและตอนสุดท้ายผู้ผ่านการทำภารกิจจะต้องแข่งขันกันเพื่อหาผู้ชนะการแข่งขันของ รายการซึ่งจะเป็นผู้ได้รับรางวัลสูงสุด

รายการที่ไม่กำหนดจำนวนตอนของการออกอากาศ แต่มีความต่อเนื่องของการแข่งขัน อาจจะมีความยาวต่อเนื่องสองหรือสามตอนจบ จึงจะทราบว่าผู้เข้าแข่งขันคนใดเป็นผู้ชนะในการแข่งขัน รายการอาจไม่กำหนดจำนวนตอนที่แน่ชัดขึ้นอยู่กับความยาวในการทำภารกิจของผู้เข้าแข่งขัน เมื่อผู้เข้าแข่งขันเสร็จสิ้นภารกิจเกมการแข่งขันจบลงก็จะมีการแนะนำผู้เข้าแข่งขันรายต่อไปมาเริ่มต้นทำภารกิจใหม่ หรือเมื่อการทำภารกิจของผู้เข้าแข่งขันในแต่ละตอนยังไม่เสร็จสิ้นแต่เวลาของรายการหมดลง ก็ต้องติดตามการทำภารกิจนั้นๆ ในตอนต่อไป ขณะเดียวกันรายการแข่งขันชิงรางวัลอาจไม่มีการกำหนดจำนวนตอนของการออกอากาศไว้ และไม่มีความต่อเนื่องของผู้เข้าแข่งขัน ทำให้ไม่ทราบว่าการแข่งขันจะสิ้นสุดลงเมื่อใด ขึ้นอยู่กับจำนวนผู้เข้าแข่งขัน มักพบในรายการที่แข่งขันแสดงความสามารถในการแสดงออกด้านต่างๆ ซึ่งส่งผลต่อการติดตามชมของผู้ชมรายการอย่างแน่นอน

รายการที่ออกอากาศต่อเนื่องหลายตอนจบ ผู้ผลิตมีความจำเป็นที่จะต้องกำหนดวิธีการเล่าเรื่องที่จะเกิดขึ้นในแต่ละตอนให้มีความน่าสนใจ โดยอาจจะเป็นการแบ่งกลุ่มคำถาม หรือกำหนดความยาวของแต่ละเบรกให้แตกต่างกัน โดยมีเหตุผลคือ เพื่อตอบสนองความสนใจติดตามรายการของผู้ชมเป็นสำคัญ



The Amazing Race

รายการ The Amazing Race เป็นรายการแข่งขันชิงรางวัลลักษณะเรียลลิตี้ สร้างสรรค์รายการโดย Elise Doganieri และ Bertram van Munster เริ่มออกอากาศเมื่อวันที่ ๕ กันยายน ๒๕๔๕ ทางสถานีโทรทัศน์ CBS ประเทศสหรัฐอเมริกา เป็นรายการที่พาผู้เข้าแข่งขันเดินทางไปทั่วโลกด้วยพาหนะต่างๆ พร้อมทั้งการท้าทาย โดยมีข้อกำหนดว่าทีมที่เข้าถึงเส้นชัยก่อนเป็นผู้ชนะ รายการออกอากาศยาวนานมากกว่า ๓๑ ฤดูกาลต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน

ผู้เข้าแข่งขันในรายการมีลักษณะเป็นทีมอย่างน้อย ๑๑ ทีม แต่ละทีมมีผู้เข้าแข่งขันสองคน เป็นคู่ในสถานะต่างๆ มีบางฤดูกาลที่กำหนดเป็นครอบครัว แต่ละทีมจะต้องเดินทางไปยังจุดหมายที่กำหนดในแต่ละช่วงภายใต้งบประมาณและเวลาที่กำหนดไว้ ทีมที่มาถึงสุดท้ายในแต่ละช่วงอาจจะได้อยู่ต่อการแข่งขันหรือจะต้องออกจากการแข่งขัน ระหว่างการเดินทางจะมีการกิจที่สอดคล้องกับสังคมและวัฒนธรรมของแต่ละประเทศเพื่อให้ผู้เข้าแข่งขันได้ปฏิบัติ ทีมใดทำไม่สำเร็จจะถูกลงโทษด้วยการเพิ่มเวลา ทีมที่มาถึงเป็นลำดับแรกในช่วงสุดท้ายจะเป็นผู้ชนะในการแข่งขันได้รับเงินรางวัลมูลค่าหนึ่งแสนเหรียญสหรัฐ

ระหว่างการเดินทางผู้เข้าแข่งขันจะต้องคอยสังเกตป้ายสีแดงเหลืองที่เป็นสัญลักษณ์ของทางรายการ เพราะจะมีคำสั่งต่างๆ ให้ผู้เข้าแข่งขันต้องปฏิบัติ เช่น ข้อมูลเส้นทาง (Route Information) เป็นสัญลักษณ์ตัวบอกเส้นทางไปยังจุดหมายถัดไป ทางแยก (Detour) เป็นสัญลักษณ์ตัวเลือกระหว่างภารกิจที่แตกต่างกับสองประการที่ผู้เข้าแข่งขันต้องทำให้สำเร็จ มีฉะนั้นจะถูกลงโทษ อุปสรรค (Road-block) เป็นสัญลักษณ์ที่กำหนดให้สมาชิกในทีมเพียงคนเดียวเป็นผู้ปฏิบัติ ทางด่วน (Fast Forward) เป็นสัญลักษณ์ที่กำหนดให้ปฏิบัติภารกิจพิเศษแล้วสามารถเดินทางไปยังจุดหมายได้ทันที เป็นต้น

ในการถ่ายทำรายการมีข้อกำหนดสำหรับผู้เข้าแข่งขันมากมาย เช่น ผู้เข้าแข่งขันจะต้องอยู่ด้วยกันในระยะห่างไม่เกิน ๒๐ ฟุต อนุญาตให้ติดต่อคนที่รู้จักในระหว่างการแข่งขันแต่สามารถขอความช่วยเหลือจากผู้ที่พบระหว่างทางได้ ห้ามขับเร็วเกินกว่าที่กฎหมายกำหนด การใช้พาหนะเดินทางในรูปแบบใดก็ตามจะต้องเปิดโอกาสให้ทีมงานสองคนร่วมติดตามไปด้วย เป็นต้น

รายการ The Amazing Race ได้รับความนิยมอย่างมาก มีการซื้อลิขสิทธิ์รูปแบบรายการไปผลิตในภูมิภาคต่างๆ ทั่วโลก เช่น The Amazing Race Asia, The Amazing Race Australia, The Amazing Race China (极速前进), HaMerotz LaMillion (האירוטז לא מיליון) เป็นต้น



๐๓

ใครเป็นใครใน ... รายการแข่งขันชิงรางวัล

ตัวละครหรือกลุ่มบุคคลที่ทำให้รายการแข่งขันชิงรางวัลเกิดขึ้นได้อย่างอย่างสมบูรณ์ คือ **'ผู้เข้าแข่งขัน'** ซึ่งมุ่งหวังทำทุกวิถีทางเพื่อชัยชนะ โดยมี **'พิธีกร'** ผู้ทำหน้าที่ดำเนินเกมการแข่งขันให้ เป็นไปอย่างต่อเนื่องสนุกสนาน คอยควบคุมกฎกติกา มารยาทในการทำภารกิจของผู้เข้าแข่งขัน ทั้งนี้ เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมของ **'ผู้ชม'** ทั้งที่อยู่ในห้องส่งและผู้ชมทางบ้าน บางครั้งอาจจะมี **'กรรมการ'** เป็นผู้ตัดสินชี้ขาดและให้คำแนะนำในการแข่งขัน โดยที่การแข่งขันที่เกิดขึ้นทั้งหมดล้วนแล้วแต่อยู่ภายใต้ การสนับสนุนของ **'ผู้สนับสนุนรายการ'**

ผู้เข้าแข่งขัน

บุคคลที่สำคัญที่สุดในรายการแข่งขันชิงรางวัลคือ ผู้เข้าแข่งขัน เพราะหากปราศจากผู้เข้าแข่งขันแล้ว การแข่งขันย่อมเกิดขึ้นไม่ได้ ผู้เข้าแข่งขันเปรียบเสมือนพระเอกหรือนางเอกของละครโทรทัศน์ที่ผู้ชมจะเฝ้าติดตามตั้งแต่ต้นจนจบ ในแทบทุกอริยาบถของการแสดง คอยเอาใจช่วยให้สามารถฝ่าฟันอุปสรรคที่เกิดขึ้น ผ่านพ้นปัญหาต่างๆ ที่อยู่บนเส้นเรื่อง เอาชนะวิกฤตที่เป็นจุดสุดยอดของเรื่องราว และคลี่คลายไปสู่บทสรุปในตอนท้าย

ในฐานะที่เป็นพระเอกหรือนางเอกของรายการแข่งขันชิงรางวัล ผู้เข้าแข่งขันที่สวมบทบาทได้เหมาะสมจะได้รับกรยอมรับจากผู้ชมรายการ ก่อให้เกิดความสัมพันธ์ที่พร้อมเอาใจช่วยและให้กำลังใจทุกขณะ หลายครั้งที่ผู้ชมรายการจินตนาการว่าตัวตนเองกำลังเป็นพระเอกหรือนางเอกของการแข่งขันนั้น ร่วมตอบคำถามของรายการอย่างใจจดใจจวตเสียวอารมณ์เมื่อผู้เข้าแข่งขันในรายการไม่สามารถทำภารกิจให้ลุล่วงได้ หรือในบางครั้งที่ผู้ชมไม่เกิดจินตนาการร่วมไปกับการแข่งขันแต่ก็คอยเอาใจช่วยผู้เข้าแข่งขันของรายการทำภารกิจให้ได้สำเร็จ

ด้วยเหตุดังกล่าวนี้ จึงไม่ใช่ใครก็ได้ที่สามารถเป็นผู้เข้าแข่งขัน แต่จะต้องเป็นบุคคลที่มีลักษณะเฉพาะตรงตามความมุ่งหมายของรายการ และในขณะที่เดียวกันสามารถก่อให้เกิดความสัมพันธ์ร่วมกันกับผู้ชมรายการได้

คุณลักษณะของผู้เข้าแข่งขัน

หากจะกล่าวว่าทุกคนสามารถแข่งขันได้ แต่ไม่ใช่ทุกคนที่จะเป็นผู้เข้าแข่งขันในรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ได้ คงจะไม่เกินไปจากความเป็นจริงสักเท่าไรนัก เพราะผู้เข้าแข่งขันคือ พระเอกหรือนางเอกของการแข่งขัน

คุณลักษณะที่สำคัญของการเป็นผู้เข้าแข่งขันที่สำคัญประการหนึ่งคือ **ความมุ่งมั่นเพื่อชัยชนะ** อันถือเป็นแรงขับในการทำภารกิจต่างๆ ให้ลุล่วง ความมุ่งมั่นเพื่อชัยชนะนี้เป็นพลังในการต่อสู้ที่จะทำให้ผู้เข้าแข่งขันได้รับการยอมรับจากผู้ชม และเอาใจช่วยให้สามารถทำภารกิจได้สำเร็จ ยิ่งผู้เข้าแข่งขันแสดงถึงความมุ่งมั่นทุ่มเทมากเท่าใด ย่อมส่งผลต่อพลังของรายการมากขึ้นเท่านั้น

การแสดงออกถึงความมุ่งมั่นเพื่อชัยชนะในการแข่งขันที่เป็นการใช้พลังกำลังหรือทักษะ ปรากฏให้เห็นได้อย่างชัดเจนผ่านภารกิจต่างๆ ที่เกิดขึ้น แต่ในการแข่งขันที่ต้องใช้การคิดวิเคราะห์ การแสดงออกถึงความมุ่งมั่นจะปรากฏในลักษณะของการ ‘คิดตั้ง’ โดยพิธีกรจะพยายามกระตุ้นให้ผู้เข้าแข่งขันต้องอธิบายถึงที่มาที่ไปของคำตอบเหล่านั้น หลายครั้งที่ความมุ่งมั่นมาพร้อมกับเรื่องราวในชีวิต ยิ่งกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดอาการเอาใจช่วยอย่างเต็มกำลังแน่นอนที่เรื่องราวในชีวิตสามารถสร้างความน่าสนใจใคร่ติดตามได้อย่างต่อเนื่อง จึงยิ่งส่งผลให้ผู้เข้าแข่งขันที่มีเรื่องราวมากมายเป็นที่สนใจใคร่ติดตามของผู้ชม โดยเฉพาะถ้าเรื่องราวเหล่านั้นเป็นเรื่องสะเทือนอารมณ์

ไม่น่าเชื่อว่าผู้เข้าแข่งขันที่มีเรื่องราวในชีวิตจะได้รับความสนใจมากกว่าคนที่มีความมุ่งมั่นเพื่อชัยชนะ รายการแข่งขันชิงรางวัลหลายรายการคัดเลือกผู้เข้าแข่งขันโดยพิจารณาจากเรื่องราวในชีวิตเป็นสำคัญ การแข่งขันที่ต้องใช้ทักษะพลังกำลังหรือความสามารถ เรื่องราวในชีวิตจะได้รับการตอกย้ำให้เห็นถึงพลังในการต่อสู้เพื่อพิชิตภารกิจ โดยจะเป็นการแข่งขันเพื่อพิชิตเงินรางวัลก้อนสำคัญในชีวิต การแข่งขันที่ต้องใช้บุคลิกรูปร่างหน้าตาในการแข่งขันจับคู่ ก็มีควมจำเป็นต้องอาศัยเรื่องราวในชีวิตของผู้เข้าแข่งขันมาขยายความเพื่อทำให้เกิดความน่าสนใจเช่นเดียวกัน

ผู้เข้าแข่งขันที่เป็นดารามีชื่อเสียง การมีเรื่องราวในชีวิตอย่างเช่นผลงานที่กำลังดำเนินอยู่ก็เป็นเหตุสำคัญประการหนึ่งในการที่ได้มีโอกาสเข้าร่วมทำภารกิจในรายการแข่งขันชิงรางวัล เพราะดาราที่กำลังเป็นข่าวย่อมได้รับความสนใจจากผู้ชมเป็นธรรมดา และในทางกลับกันดาราที่ใช้รายการแข่งขันชิงรางวัลเป็นช่องทางในการเผยแพร่เรื่องราวในชีวิตของตนเช่นกัน

ควบคู่ไปกับเรื่องราวในชีวิต คุณลักษณะสำคัญที่ขาดเสียไม่ได้สำหรับคู่แข่งชั้นคือ **บุคลิกูรูปร่างหน้าตา**

แม้ว่ารายการแข่งขันชิงรางวัลจะมีขอบแนวปฏิบัติที่แตกต่างไปจากละครโทรทัศน์อย่างสิ้นเชิง แต่ก็ปฏิเสธไม่ได้ว่าใครก็ตามที่ปรากฏโฉมทางโทรทัศน์จะต้องมีบุคลิกูรูปร่างหน้าตาที่ ‘ชวนให้มอง’ ลำพังเพียงแค่ความมั่นใจที่จะชนะหรือเรื่องราวในชีวิตอาจจะไม่เพียงพอสำหรับรายการแข่งขันชิงรางวัล ยิ่งในรายการแข่งขันที่ต้องอาศัยรูปร่างหน้าตาเป็นปัจจัยพื้นฐานของการแข่งขันด้วยแล้ว ถึงขนาดที่ว่าอย่างไรเสียคนที่รูปร่างหน้าตาดี ย่อมได้เปรียบกว่าคนทั่วไปธรรมดา ด้วยเหตุที่สามารถดึงดูดให้ผู้ชมเฝ้าติดตามได้อย่างต่อเนื่อง

บุคลิกูรูปร่างหน้าตาครอบคลุมถึง ‘เสน่ห์’ สำหรับการปรากฏตัวทางโทรทัศน์ที่ไม่ได้จำกัดอยู่ที่ความสวยงามหล่อเหลา แต่ยังเหมารวมถึงบุคลิกลักษณะนิสัยใจคออีกด้วย ความเป็นคนสนุกสนาน ตื่นตัว มีอารมณ์ขัน ร่าเริง มั่นใจตนเอง มีปฏิภาณไหวพริบ ฉะฉาน ฯลฯ ล้วนแล้วแต่เป็นอุปนิสัยที่ผู้ผลิตรายการปรารถนาจะให้เกิดขึ้นกับผู้เข้าแข่งขันในขณะที่กำลังดำเนินการแข่งขัน

คุณลักษณะในข้อนี้ไม่ได้ใช้เฉพาะกับบุคคลธรรมดาหรือประชาชนทั่วไป แต่ยังใช้ในการพิจารณาดาราหรือบุคคลที่มีชื่อเสียงด้วย นั่นหมายความว่า ไม่ใช่ดาราผู้มีชื่อเสียงทุกคนจะมีความสามารถเป็นผู้เข้าแข่งขันในรายการแข่งขันชิงรางวัลได้ ดาราบางคนมีความสามารถสูงในการถ่ายทอดอารมณ์จากบทละครที่ปรากฏ แต่ไม่สามารถใช้ปฏิภาณไหวพริบในการสร้างความสนุกสนานให้เกิดขึ้นในการแข่งขันได้ ผู้ผลิตรายการจำเป็นต้องพิจารณาถึงคุณลักษณะในเรื่องนี้สำหรับบุคคลที่จะมาเป็นคู่แข่งชั้นในรายการ

ใครคือผู้เข้าแข่งขัน

บุคคลสองกลุ่มที่เป็นผู้เข้าแข่งขันในรายการแข่งขันชิงรางวัลคือ กลุ่มประชาชนทั่วไป และกลุ่มดาราผู้มีชื่อเสียง

Glick & Levy (2006) เสนอว่ารายการโชว์ประเภทนี้มักจะทำให้ความสำคัญกับประชาชนคนทั่วไปมากกว่าคนที่มีบุคลิกลักษณะพิเศษซึ่งรวมถึงนักแสดงทั้งหลาย โดยที่ผู้เข้าร่วมในรายการควรจะมีพฤติกรรมแบบมือสมัครเล่นหรือเป็นตัวแทนคนทั่วไป ทว่าในความเป็นจริงกลับไม่ได้เป็นเช่นนั้น ส่วนรางวัลสำหรับการปรากฏตัวเป็นค่าใช้จ่ายที่ควรจะเป็นที่รับรู้ของคนทั่วไปและได้รับการตัดสินอย่างมีมาตรฐานในระดับที่เหนือกว่ามีอาชีพทั่วไป ด้วยลักษณะพิเศษเช่นนี้เป็นตัวกำหนดความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับรายการประเภทนี้ ด้วยเหตุที่ประชาชนทั่วไปเป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของรายการแข่งขันชิงรางวัล จึงไม่แปลกที่รายการแข่งขันชิงรางวัลจะให้พื้นที่ในการแข่งขันแก่ผู้เข้าแข่งขันที่เป็นประชาชนทั่วไปมากกว่าดาราผู้มีชื่อเสียง

กลุ่มประชาชนทั่วไป กลุ่มประชาชนทั่วไปที่เป็นผู้เข้าแข่งขันมีหลากหลายลักษณะ เช่น คนยากจนที่ต้องการปลดเปลื้องภาระหนี้สินในชีวิต คนทั่วไปที่อยากได้เงินรางวัลหรือของรางวัลเพื่อชดเชยเงื่อนไขฐานะ ชายหนุ่มหญิงสาวหน้าตาดีที่หวังจะมีคู่ชีวิต เด็กนักเรียนนักศึกษาที่เป็นตัวแทนในการแสดงความสามารถ ตลอดจนใครก็ตามที่อยากร่วมสนุกกับภารกิจของรายการ ความหลากหลายลักษณะของกลุ่มประชาชนทั่วไปนี้จำเป็นต้องมีการคัดเลือก เพื่อหาผู้ที่เหมาะสมสำหรับการแข่งขันในแต่ละรายการ ซึ่งมีเกณฑ์ในการคัดเลือกแตกต่างกันออกไป

การแข่งขันที่ใช้สติปัญญาความรู้เป็นเงื่อนไขในการแข่งขัน จำต้องมีการทดสอบความรู้ความเข้าใจเบื้องต้นในเนื้อหาที่จะทำการแข่งขัน การแข่งขันที่ต้องใช้ทักษะความสามารถจำเป็นต้องมีการแสดงความสามารถให้เห็นเป็นที่ประจักษ์ชัดแจ้งในเบื้องต้นปรากฏเป็นรอบคัดเลือกผู้เข้าแข่งขัน การแข่งขันที่เกี่ยวข้องกับการเลือกคู่อาจจะต้องคัดเลือกผู้เข้าแข่งขันที่มีรูปร่างหน้าตาเป็นที่สะดุดตาแก่ผู้พบเห็น ในขณะที่ผู้เข้าแข่งขันที่เป็นนักเรียนนักศึกษาตัวแทนสถาบัน การคัดเลือกมักจะดำเนินการโดยทางสถาบันในการค้นหาผู้ที่มีความสามารถสูงสุดมาเป็นผู้เข้าแข่งขัน

เหตุผลอันจำเป็นที่จะต้องมีการคัดเลือกผู้เข้าแข่งขันที่เป็นประชาชนทั่วไปนั้น ผู้ผลิตรายการพิจารณาจากความสามารถในการออกสื่อ อันหมายรวมถึงบุคลิกภาพที่เหมาะสมสำหรับการปรากฏตัวสำหรับเป็นที่ชื่นชอบของผู้ชมรายการ เพื่อที่จะแน่ใจได้ว่าเมื่อรายการออกอากาศนำเสนอเรื่องราวบุคคลนั้นแล้ว จะไม่ส่งผลในทางลบแก่ผู้เข้าแข่งขันไม่ว่าจะในด้านใดด้านหนึ่ง

การที่รายการแข่งขันชิงรางวัลเปิดโอกาสให้กลุ่มประชาชนทั่วไปเป็นผู้เข้าแข่งขันก่อให้เกิดผลทางความรู้สึกแก่ผู้ชมสามารถสร้าง**ความใกล้ชิด**ที่เกิดขึ้น จากการที่ผู้ชมรายการเห็นการปรากฏตัวของประชาชนทั่วไปในรายการโทรทัศน์จึงไม่ใช่เป็นเรื่องที่ยากหรือเป็นความสามารถเฉพาะบุคคล เพียงแต่มีความมุ่งมั่นที่อยากจะเอาชนะก็สามารถเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของรายการได้ อีกทั้งยังสร้าง**ความเป็นไปได้ที่จะเข้าร่วม** เพราะเมื่อใครก็ตามสามารถเข้ามาเป็นผู้เข้าแข่งขันได้ ก่อให้เกิดความไว้วางใจจากผู้ชมรายการว่า รายการนั้นๆ ไม่ได้สงวนไว้สำหรับคนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งเป็นการเฉพาะ หรือเข้าทำนองที่ว่ามีแต่คนที่คุ้นเคย

อย่างไรก็ดี เมื่อรายการแข่งขันชิงรางวัลเริ่มผลิตขึ้นเป็นครั้งแรก จำเป็นต้องอาศัยบริษัทตัวแทนจัดหาผู้คนหรือโมเดลลิงเป็นผู้จัดหาระชาชนมาร่วมรายการ หรืออาจเป็นคนใกล้ชิดคุ้นเคยกับผู้ผลิตรายการ รวมไปถึงการใช้ดาราดูมีชื่อเสียงมาเป็นผู้เข้าแข่งขันในช่วงแรก จนเมื่อรายการเป็นที่รู้จักยอมรับแล้ว จึงมีประชาชนทั่วไปสมัครมาเข้าร่วมในรายการ

ดารานักแสดงผู้ที่มีชื่อเสียง ผู้เข้าแข่งขันอีกกลุ่มที่สำคัญไม่แพ้กันคือ ดารานักแสดงผู้ที่มีชื่อเสียง โดยเฉพาะอย่างยิ่งบุคคลในวงการบันเทิง ด้วยความที่กลุ่มบุคคลเหล่านี้มีความสามารถในการออกสื่อเป็นต้นทุน หรืออีกนัยหนึ่งมีบุคลิกภาพที่เหมาะสมสำหรับการปรากฏตัวเป็นที่ชื่นชอบของผู้ชมรายการ

ดารานักแสดงสามารถสวมบทบาทตามที่กำหนดได้ แต่ไม่ใช่ดาราทุกคนจะเป็นผู้เข้าแข่งขันในรายการแข่งขันชิงรางวัลได้ เพราะคุณสมบัติที่สำคัญของการเป็นผู้ที่สร้างความสนุกสนานในรายการแข่งขันชิงรางวัลคือ ปฏิภาณไหวพริบที่สามารถเกิดขึ้นได้โดยที่ไม่มีบทกำหนดไว้ล่วงหน้า นักแสดงที่มีปฏิภาณไหวพริบในการปรากฏตัวตามที่สาธารณชนจะเป็นผู้ที่ได้เปรียบเสมอ

ในขณะที่เดียวกันก็มีการพิจารณาถึงความเหมาะสมของดาราดูมีชื่อเสียงที่จะเข้ามาแข่งขันในรายการด้วย ทั้งในด้าน**ความมีชื่อเสียงโด่งดัง**ในขณะนั้น ที่จะสามารถเป็น ‘แม่เหล็ก’ สร้างกระแสให้ติดตามรายการได้อย่างต่อเนื่อง ตลอดจน ‘ค่าตัว’ ของดาราดูมีชื่อเสียงก็เป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ใช้ประกอบการพิจารณาเช่นกัน เพราะรางวัลในรายการเป็นเพียงค่าตอบแทนที่นอกเหนือไปจากค่าตัวของดาราดูมีชื่อเสียงแต่ละคน เงื่อนไขของค่าตอบแทนที่ได้รับเพิ่มขึ้นจากค่าตัวแตกต่างกันไปในแต่ละรายการ บางรายการมีข้อตกลงว่า ถ้าหากรางวัลที่ได้มากกว่าค่าตัวก็รับรางวัลไปบ้างตกลงว่ารางวัลที่ได้จากการแข่งขันเป็นค่าตอบแทนที่เพิ่มขึ้นจากค่าตัว หรืออาจมีการตกลงไว้ว่า ยังเข้ารอบลึกเท่าใดก็มีค่าตอบแทนที่เพิ่มมากขึ้น

ด้วยความสามารถเฉพาะตัวของเหล่าบรรดานักแสดงดาราดูมีชื่อเสียงที่มาร่วมเป็นผู้เข้าแข่งขันในรายการ ช่วยตอกย้ำคุณลักษณะที่สำคัญของรายการแข่งขันชิงรางวัลคือ **ความเป็นโชว์**

ความเป็นโชว์ในรายการแข่งขันชิงรางวัลเป็นสิ่งที่สร้างความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว ทำให้แตกต่างจากรายการประเภทเนื้อหา (genre) อื่นๆ บุคคลที่จะสามารถโชว์ได้หรือสร้างความเป็นโชว์ได้ก็หนีไม่พ้นความสามารถของเหล่าบรรดานักแสดงผู้ที่มีชื่อเสียงที่เป็นผู้เข้าแข่งขันของรายการ บางรายการอาจเปิดโอกาสให้กลุ่มผู้เข้าแข่งขันกลุ่มนี้สร้างเสียงหัวเราะสนุกสนานมากกว่าที่จะเน้นไปที่การทำภารกิจของรายการ ในขณะเดียวกันกลุ่มดาราดูมีชื่อเสียงต่างก็รู้ดีว่าตนมีหน้าที่ในการสร้างความสนุกสนานให้เกิดขึ้นกับรายการมากกว่าที่จะมาแข่งขันเพื่อชิงรางวัล เพื่อเป็นการผสมผสานคุณลักษณะทั้งในด้านการสร้างความใกล้ชิด ความเป็นไปได้ที่จะเข้าร่วมในรายการ ความเป็นโชว์ จึงมีการใช้ผู้เข้าแข่งขันที่เป็นประชาชนทั่วไปและดาราดูมีชื่อเสียงร่วมทีมกัน

ด้วยเหตุนี้เรื่องราวการแข่งขันชิงรางวัลจึงไม่ได้จำกัดเพียงการสร้างการมีส่วนร่วมของผู้ชมให้มาร่วมเล่นร่วมเชียร์ไปกับการแข่งขันในรายการ แต่ยังสร้างความเพลิดเพลินจำเริญใจไปกับความสนุกสนานที่ได้รับจากความเป็นโชว์อีกด้วย จึงไม่แปลกที่จะเรียกรายการในกลุ่มประเภทนี้ว่า ‘เกมโชว์’ หรือ ‘ควิซโชว์’

พิธีกร

รายการแข่งขันชิงรางวัลเป็นรายการที่ต้องมีการมีส่วนร่วมของผู้ชมค่อนข้างสูงเมื่อเปรียบเทียบกับรายการประเภทนี้อื่นๆ ขบหรือแนวปฏิบัติของรายการแข่งขันชิงรางวัลจึงหลีกเลี่ยงไม่พ้นบุคคลที่จะต้องเกี่ยวข้องกับเกมการแข่งขัน

Butler (1994) เสนอองค์ประกอบของรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ที่เกี่ยวข้องกับตัวละครหรือบุคคลในรายการโดยมีคุณลักษณะสำคัญประการหนึ่งคือ การกึ่งพูดกับผู้ชมโดยตรง (semidirect address) กล่าวคือ พิธีกรแข่งขันชิงรางวัลมีลักษณะเช่นเดียวกับผู้ประกาศในรายการข่าวคือ เปิดรายการ นำเข้าโฆษณา นำเข้าสู่รายการและปิดรายการ ด้วยการพูดและมองตรงมายังผู้ชมโทรทัศน์ แต่ในขณะที่สิ่งที่พิธีกรรายการแข่งขันชิงรางวัลกระทำก็มีลักษณะคล้ายกับสิ่งที่ตัวละครในเรื่องเล่ากระทำ ในรายการแข่งขันชิงรางวัลพิธีกรและผู้เข้าแข่งขันพูดคุยกันโดยไม่สังเกตว่ามีผู้ชมรายการอยู่ หากแต่ความสัมพันธ์ของผู้เข้าแข่งขันกับผู้ชม และตัวละครในเรื่องเล่ากับผู้ชมกลับไม่เหมือนกัน ผู้เข้าแข่งขันในรายการแข่งขันชิงรางวัลเป็นที่ปรากฏจากการรับรู้ของผู้ชม มีลักษณะเป็นผู้เล่นทางสังคม (social actor) เพราะลักษณะการพูดกับผู้ชมของพิธีกรในรายการแข่งขันชิงรางวัลสามารถกำหนดการรับรู้ของผู้ชมด้วยเช่นกัน ในบางครั้งผู้ชมรายการได้รับเชิญให้ร่วมรายการในฐานะผู้เข้าแข่งขัน แต่ในขณะที่เดียวกันก็ได้รับเชิญให้แข่งขันกับผู้เข้าแข่งขันด้วยเช่นกัน แต่สำหรับในเรื่องเล่า ตัวละครไม่ได้มีลักษณะเช่นนั้น

ในขณะที่ O’Donnell (2013) กล่าวถึงถึงลักษณะที่สำคัญของกลุ่มบุคคลในประเภทเนื้อหารายการแข่งขันชิงรางวัลว่าประกอบด้วย พิธีกรและผู้ช่วยพิธีกรที่เป็นหญิง มีผู้เข้าแข่งขันหลายคน ผู้เข้าแข่งขันต่อสู้เพื่อชิงรางวัลภายในรายการหรือยาวนานต่อเนื่องหลายสัปดาห์ และผู้ชมรายการสามารถคิดหรือเดาคำตอบไปพร้อมกับผู้เข้าแข่งขันรายการ

พิธีกร คือ บุคคลที่ทำหน้าที่หลักในการดำเนินกิจกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้นในรายการแข่งขันชิงรางวัล โดยเริ่มตั้งแต่การแนะนำรายการรวมถึงบุคคลต่างๆ ในรายการ การแจ้งข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับรายการ การดำเนินเกมการแข่งขัน การบรรยายเหตุการณ์หรือสิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้นในรายการ การถามคำถาม การโน้มน้าวใจให้ผู้ชมติดตามรายการ การสร้างอารมณ์ความรู้สึกต่างๆ ในรายการ และการขอบคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องโดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้สนับสนุนรายการ รายการแข่งขันชิงรางวัลไม่มีข้อกำหนดตายตัวว่าจะต้องมีพิธีกรหลักจำนวนเท่าใด แต่โดยมากมักจะมีเพียงหนึ่งหรือสองคน รายการแข่งขันชิงรางวัลที่มีแบ่งแยกเป็นช่วงต่างๆ ทั้งที่เกี่ยวข้องหรือไม่เกี่ยวข้องกับการทำภารกิจในรายการสามารถมีพิธีกรประจำช่วง

ในรายการแข่งขันชิงรางวัลมักกำหนดบทบาทหลักให้กับพิธีกรชาย รายการที่มีพิธีกรมากกว่าหนึ่งคนมักผสมผสานพิธีกรหญิงร่วมกับพิธีกรชายทำหน้าที่ในรายการ โดยบทบาทหลักในการดำเนินรายการยังคงเป็นหน้าที่ของพิธีกรชาย ในขณะที่พิธีกรหญิงมักทำหน้าที่เป็นผู้ร่วมดำเนินรายการที่สร้างความหลากหลายและไม่ค่อยมีบทบาทในรายการเท่าใดนัก บุคคลที่ทำหน้าที่เป็นพิธีกรในรายการแข่งขันชิงรางวัลมาจากหลากหลายสาขาอาชีพ แต่ส่วนใหญ่แล้วมักเป็นบุคลากรที่อยู่ในแวดวงสื่อสารมวลชน อันได้แก่ นักแสดง พิธีกร นักร้อง นักแสดงตลก นักจัดรายการวิทยุ ซึ่งบุคคลเหล่านี้มักจะประกอบอาชีพที่หลากหลายเกี่ยวเนื่องกัน บางคนเป็นทั้งนักแสดงและพิธีกร บางคนเป็นทั้งนักร้องและนักแสดง บางคนเข้าสู่วงการด้วยการเป็นนักร้องแต่ภายหลังผันตัวเองมาเป็นนักแสดงหรือพิธีกร

การสรรหาบุคคลมาทำหน้าที่พิธีกร มีข้อพึงพิจารณาหลายประการ อาทิ

- ๑) **ความมีชื่อเสียง** บุคคลที่มาทำหน้าที่พิธีกรที่เป็นบุคคลที่มีชื่อเสียงอยู่แล้ว ย่อมส่งผลต่อความน่าติดตามของรายการได้เป็นอย่างดี แต่ทั้งนี้อาจจะต้องแลกมากับค่าตอบแทนของพิธีกรที่มีมูลค่าสูง
- ๒) **ปฏิภาณไหวพริบ** บุคคลที่มีความสามารถในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าจะสามารถทำหน้าที่ดำเนินรายการให้เป็นไปในทิศทางที่ทางผู้ผลิตรายการต้องการ เพราะรายละเอียดของการแข่งขันที่เกิดขึ้นเป็นสิ่งที่ไม่อาจทราบล่วงหน้าได้ ปฏิภาณไหวพริบของพิธีกรจะทำให้สถานการณ์ต่างๆ ดำเนินไปได้อย่างราบรื่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อมีสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับผู้ชมรายการ
- ๓) **ความสามารถ** พิธีกรไม่ได้เป็นเพียงแค่ผู้ที่มีความสามารถในการพูดเพียงอย่างเดียว หากแต่ยังต้องใช้การพูดนั้นดำเนินเหตุการณ์ การทำภารกิจต่างๆ ให้ลุล่วงได้อย่างต่อเนื่องตลอดทั้งรายการ ยิ่งเมื่อเป็นรายการที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชนพิธีกรจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องเข้าใจถึงธรรมชาติของเด็ก สร้างความรู้สึกเป็นพวกเดียวกัน เพื่อที่จะสามารถกระตุ้นให้เด็กหรือเยาวชนที่เป็นผู้เข้าแข่งขันทำภารกิจได้อย่างสนุกสนาน
- ๔) **บุคลิกภาพ** พิธีกรรายการแข่งขันชิงรางวัลไม่จำเป็นต้องสวยดูดีเสมอไป หากต้องเป็นผู้ที่มีบุคลิกสอดคล้องกับธรรมชาติหรือลักษณะเฉพาะของทางรายการ ยิ่งถ้าเป็นรายการแข่งขันนอกสถานที่พิธีกรจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีความอดทนตรากตรำกับงานนอกสถานที่ที่ยากต่อการควบคุมปัญหาที่จะเกิดขึ้น

หน้าที่ของพิธีกร

หน้าที่ในการเป็นพิธีกรรายการแข่งขันชิงรางวัลปรากฏในหลากหลายลักษณะ ได้แก่ การแนะนำรายการ การให้ข้อมูล การบรรยาย การถาม การสนทนา การโน้มน้าวใจ การสร้างความรู้สึก และการขอบคุณ สามารถจำแนกได้โดยละเอียดดังต่อไปนี้

ตารางแสดงหน้าที่พิธีกร

หน้าที่ของพิธีกร	รายละเอียด
การแนะนำรายการ	การเปิดรายการ การแนะนำรายการ การแนะนำพิธีกร การแนะนำผู้เข้าแข่งขัน การแนะนำกรรมการ การแนะนำผู้ร่วมรายการ การแนะนำผู้ชมรายการ การปิดรายการ
การให้ข้อมูล	การแจ้งชื่อ การแจ้งลำดับผู้เข้าแข่งขัน การแจ้งกติกา การแจ้งรางวัล การให้สัญญาณ การแจ้งเวลา การเฉลย การแจ้งผลการแข่งขัน การแจ้งรางวัลที่ได้ การตอบข้อซักถามรายการ การแจ้งช่องทางการรับชมรายการ
การบรรยาย	การบรรยายเหตุการณ์-สถานที่ การทบทวนเหตุการณ์ การให้ความรู้ การให้ความรู้-ข้อคิด
การถาม	การถามคำถาม การถามข้อมูล การถามความรู้สึก การถามเหตุผลหรือความเห็น การเสนอทางเลือก
การสนทนา	การดำเนินเกม

หน้าที่ของพิธีกร	รายละเอียด
การนับนิ้วใจ	การชวนติดตามรายการ การชวนชมช่วงต่อไป การชวนติดตามตอนต่อไป การชวนร่วมรายการ การชวนมีส่วนร่วมกับรายการ การประชาสัมพันธ์กิจกรรม
การสร้างความรู้สึก	การสร้างความสนุกสนาน การให้กำลังใจ การสร้างแรงกดดัน การชื่นชมยินดี
การขอบคุณ	การตอกย้ำผู้สนับสนุนรายการ การขอบคุณบุคคลในรายการ

การแนะนำรายการ

พิธีกรมีหน้าที่ในการแนะนำองค์ประกอบสำคัญต่างๆ ของรายการ โดยเริ่มตั้งแต่การเปิดรายการ การแนะนำรายการ การแนะนำตัวเองในฐานะพิธีกร การแนะนำผู้เข้าแข่งขัน การแนะนำกรรมการ การแนะนำผู้ร่วมรายการ การแนะนำผู้ชมรายการ และการปิดรายการ

■ *การเปิดรายการ* การเปิดรายการแข่งขันชิงรางวัลเริ่มต้นด้วยการที่พิธีกรกล่าวคำว่า “สวัสดี” ตามด้วยการต้อนรับเข้าสู่รายการ ซึ่งสิ่งที่ขาดไม่ได้เลยคือการเอ่ยชื่อรายการ ในกรณีที่มีพิธีกรมากกว่าหนึ่งคนเมื่อถึงจังหวะที่ต้องเอ่ยชื่อรายการในตอนเปิดรายการนั้น พิธีกรทุกคนมักจะเอ่ยชื่อรายการพร้อมกัน หรืออาจจะเป็นการแนะนำตัวเองของพิธีกรก่อนที่จะเอ่ยชื่อรายการ แล้วจึงค่อยแนะนำรายการ โดยที่พิธีกรจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องพูดคุยสร้างความสนุกสนานเป็นกันเองให้เกิดขึ้นกับรายการ

ในกรณีที่การแข่งขันนั้นแบ่งออกเป็นรอบต่างๆ จะมีการแจ้งชื่อรอบในช่วงการเปิดรายการ หรือมีการกำหนดโจทย์ที่ใช้ในการแข่งขันก็จะมีการแจ้งโจทย์ให้ทราบ ในช่วงการเปิดรายการอาจมีการพูดตอกย้ำผู้สนับสนุนรายการในฐานะที่เป็นผู้สนับสนุนหลักของรายการด้วย

■ *การแนะนำรายการ* การแนะนำรายการเป็นขั้นตอนสำคัญขั้นตอนหนึ่งของพิธีกรในการที่จะชี้แจงอธิบาย สร้างการรับรู้เกี่ยวกับการแข่งขันในรายการให้กับผู้ชมรายการและผู้เข้าแข่งขันได้ทราบและเข้าใจ รายการแข่งขันชิงรางวัลที่เพิ่งออกอากาศมาไม่นานหรือยังไม่เป็นที่รู้จักจำเป็นอย่างยิ่งที่พิธีกรจะต้องแนะนำรายการทุกครั้ง และมักจะแนะนำรายการทันทีหลังจากเปิดรายการ

การแนะนำรายการสามารถกระทำได้โดยการนำแนวคิดหลักของรายการมาแนะนำรายการ การอ้างถึงที่มาและความสำคัญของรายการ การใช้คุณค่าของของรางวัลหรือจำนวนเงินรางวัลมาเป็นเนื้อหาของรายการ การกำหนดสถานที่ที่เป็นแนวคิดของรายการ การใช้ความเป็นที่สูงสุดในด้านต่างๆ เป็นต้น

■ *การแนะนำพิธีกร* การแนะนำพิธีกรเป็นขั้นตอนสำคัญของการดำเนินการแข่งขันในรายการแข่งขันชิงรางวัล เพราะพิธีกรเป็นบุคคลที่ทำให้การแข่งขันดำเนินไปอย่างราบรื่น มีความสนุกสนาน เป็นที่น่าติดตามของผู้ชม ทั้งยังมีบทบาทสำคัญในการสร้างการมีส่วนร่วมกับผู้ชมโดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้ชมในห้องส่ง การแนะนำพิธีกรด้วยตัวพิธีกรเองมักเกิดขึ้นทันทีหลังจากเปิดรายการ นอกจากการแนะนำตัวเองแล้วพิธีกรก็สามารถแนะนำผู้ช่วยพิธีกรอีกด้วย

■ *การแนะนำผู้เข้าแข่งขัน* การแนะนำผู้เข้าแข่งขันเป็นหน้าที่หลักประการหนึ่งของพิธีกร ในการแนะนำผู้เข้าแข่งขันให้เป็นที่รู้จักของผู้ชมในห้องส่งและผู้ชมที่บ้าน มักกระทำในช่วงเปิดรายการหรือตอนต้นของรายการ

การแนะนำผู้เข้าแข่งขันเริ่มจากการขายชื่อผู้เข้าแข่งขัน และกล่าวถึงคุณสมบัติที่สำคัญบางประการของผู้เข้าแข่งขัน ในการแนะนำผู้เข้าแข่งขันนั้นพิธีกรมักใช้การถามชื่อกับผู้เข้าแข่งขัน ในกรณีที่ผู้เข้าแข่งขันเป็นประชาชนทั่วไปที่ไม่เป็นที่รู้จัก

เมื่อพิธีกรแนะนำชื่อผู้เข้าแข่งขันแล้วจึงเปิดโอกาสให้ผู้เข้าแข่งขันแนะนำตนเอง และในกรณีที่ผู้เข้าแข่งขันเป็นกลุ่มประชาชนทั่วไป พิธีกรจะใช้การแนะนำเป็นชื่อกลุ่มแทน เป็นต้น ในการแนะนำผู้เข้าแข่งขันพิธีกรอาจใช้วิธีการหาผู้เข้าแข่งขันเพื่อสร้างความสนุกสนานเป็นกันเอง

- **การแนะนำกรรมการ** กรรมการเป็นบุคคลที่มีบทบาทสำคัญต่อการแข่งขัน เพราะเป็นผู้ตัดสินชี้ขาดว่าผู้เข้าแข่งขันสามารถทำภารกิจได้สำเร็จหรือไม่ ส่งผลต่อการแพ้หรือชนะในการแข่งขันนั้น รายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ที่เน้นบทบาทของกรรมการในการตัดสินชี้ขาด พิธีกรควรจะแนะนำกรรมการทันทีที่เปิดรายการและแนะนำรายการแล้ว ภายหลังเมื่อพิธีกรแนะนำกรรมการแล้วจะได้แนะนำผู้เข้าแข่งขันต่อไป

- **การแนะนำผู้ร่วมรายการ** การแนะนำผู้ร่วมรายการเกิดขึ้นในรายการแข่งขันชิงรางวัลภายหลังจากที่เปิดรายการ โดยเฉพาะอย่างยิ่งรายการที่ให้ความสำคัญกับผู้ร่วมรายการในฐานะที่มีบทบาทการดำเนินเกม โดยส่วนใหญ่แล้วพิธีกรมักจะแนะนำผู้ร่วมรายการภายหลังจากที่ได้แนะนำผู้เข้าแข่งขันเป็นที่เรียบร้อยแล้ว

- **การแนะนำผู้ชมรายการ** รายการแข่งขันชิงรางวัลที่ต้องการการมีส่วนร่วมจากผู้ชมในห้องส่งเป็นอย่างมาก พิธีกรสามารถกล่าวแนะนำผู้ชมรายการได้ว่าเป็นกลุ่มไหนมาจากที่ใด ซึ่งเป็นทั้งการให้เกียรติแก่ผู้ชมในห้องส่งและสร้างบรรยากาศกระตุ้นความใคร่ติดตามของผู้ชมในห้องส่งอีกด้วย

- **การปิดรายการ** ภายหลังเมื่อการแข่งขันเสร็จสิ้นเป็นที่เรียบร้อยแล้ว พิธีกรกล่าวลาผู้ชมและลงท้ายด้วยการ “สวัสดี” อาจจะมีการตอกย้ำชื่อรายการในช่วงปิดรายการอีกครั้งหนึ่งเพื่อสร้างการจดจำก่อนที่จะกล่าวสวัสดี และก่อนหน้าที่พิธีกรจะกล่าวสวัสดีปิดรายการ ก็สามารถที่จะกล่าวชวนผู้ชมติดตามตอนต่อไปในวันและเวลาเดียวกันนี้ หรือกล่าวให้กำลังใจแก่ผู้เข้าแข่งขันเพื่อที่จะสร้างพลังให้ยังคงต่อสู้กับภารกิจเหล่านั้น รวมถึงเป็นการให้กำลังใจแก่ผู้ชมในการที่จะทำตามภารกิจด้วยเช่นกัน

การให้ข้อมูล

การให้ข้อมูลที่เกี่ยวกับการแข่งขันในรายการ ได้แก่ การแจ้งชื่อ (ชื่อรายการ, ชื่อช่วง, ชื่อตอน, ชื่อเกม, โจทย์การแข่งขันในลักษณะต่างๆ) การแจ้งลำดับผู้เข้าแข่งขัน การแจ้งกติกา การแจ้งรางวัล การให้สัญญาณ การแจ้งเวลา การเฉลย การแจ้งผลการแข่งขัน การแจ้งรางวัลที่ได้ การตอกย้ำชื่อรายการ และการแจ้งช่องทางการรับชมรายการ

- **การแจ้งชื่อ** รายการแข่งขันชิงรางวัลที่มีการแบ่งออกเป็นหลายเกมการแข่งขันหรือหลายช่วงการแข่งขัน พิธีกรมีหน้าที่ในการบอกว่า ขณะนี้อยู่ในช่วงใดของการแข่งขัน ซึ่งถ้ามีการกำหนดชื่อช่วง หรือชื่อเกม พิธีกรก็จะกล่าวแนะนำช่วงหรือเกมนั้นๆ

- **การแจ้งลำดับผู้เข้าแข่งขัน** การแจ้งลำดับผู้เข้าแข่งขันหรือตำแหน่งผู้เข้าแข่งขัน เป็นข้อมูลอีกประเภทหนึ่งที่พิธีกรแข่งขันชิงรางวัลแจ้งแก่ผู้เข้าแข่งขันและผู้ชมรายการ ในการแจ้งลำดับหรือตำแหน่งแก่ผู้เข้าแข่งขัน พิธีกรจะบอกว่าผู้เข้าแข่งขันอยู่ ณ ที่ใด ซึ่งอาจจะมีการตอกย้ำผู้สนับสนุนรายการร่วมอยู่ด้วย รวมถึงการบอกให้ผู้เข้าแข่งขันประจำที่ หรือเข้าสู่การแข่งขัน

ส่วนการแจ้งลำดับการแข่งขันให้ผู้ชมทราบจะเป็นการแข่งขันที่มีผู้เข้าแข่งขันมากกว่าหนึ่งคนหรือหนึ่งทีม พิธีกรจะแจ้งลำดับผู้เข้าแข่งขัน เพื่อกำหนดว่าใครเป็นผู้เล่นก่อนหรือหลัง หรือใครแข่งกับใคร การแจ้งลำดับผู้เข้าแข่งขันนี้ นอกจากพิธีกรจะเป็นผู้กำหนดด้วยตนเองแล้ว อาจจะใช้วิธีการจับฉลาก หรือดูว่าผู้เข้าแข่งขันคนใดหรือทีมใดที่ได้เปรียบกว่าก็จะให้เล่นก่อน หรือถามความสมัครใจผู้เข้าแข่งขันว่าฝ่ายใดพร้อมที่จะดำเนินการแข่งขันก่อนหลัง หรือใครแข่งกับใคร ซึ่งต้องคำนึงถึงความได้เปรียบเสียเปรียบด้วยเช่นกัน

■ **การแข่งกติกา** ข้อมูลสำคัญประการหนึ่งของรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ที่พิธีกรแจ้งแก่ผู้เข้าแข่งขันเป็นหลัก คือ กติกา พิธีกรจะแจ้งกติกาก่อนที่การแข่งขันจะเริ่มขึ้น ในกรณีที่มีการแข่งขันหลายเกม พิธีกรจะต้องแจ้งกติกาของเกมนั้นๆ ก่อนเสมอ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการแข่งขันที่กติกามีระดับความยากเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง และในบางครั้งจะมีการอธิบายตัวอย่างการแข่งขันประกอบการแจ้งกติกา อาจจะมีการทวนกติกาให้ผู้เข้าแข่งขันได้คิดตัดสินใจระหว่างที่เกมนั้นกำลังดำเนินอยู่ ในการแจ้งกติกานั้นพิธีกรอาจจะแจ้งข้อมูลรางวัลแก่ผู้เข้าแข่งขันไปพร้อมๆ กันสำหรับกติกาการแข่งขันที่มีเงื่อนไขในการสร้างการมีส่วนร่วมกับผู้ชมรายการทางบ้านด้วย พิธีกรก็ต้องรีบเชิญให้ผู้ชมรายการมีส่วนร่วมกับการ

■ **การแจ้งรางวัล** พิธีกรมักจะแจ้งรางวัลไปพร้อมกับการแจ้งกติกาโดยเป็นสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ของผู้สนับสนุนรายการ และจะตอกย้ำให้ผู้สนับสนุนรายการไปพร้อมกับการแจ้งรางวัล

■ **การให้สัญญาณ** การให้สัญญาณในรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์มีหลายลักษณะ เช่น การให้สัญญาณเพื่อเริ่มทำภารกิจ การให้สัญญาณเพื่อเลือกคำตอบ การให้สัญญาณเพื่อเตรียมแข่งกัน การให้สัญญาณเพื่อแข่งขัน การให้สัญญาณเพื่อลุ้นการลงโทษ ในการให้สัญญาณนอกจากพิธีกรจะเป็นผู้แจ้งผู้เข้าแข่งขันโดยตรงแล้ว อาจจะใช้วิธีการให้สัญญาณในลักษณะอื่นควบคู่กันไป เช่น การเป่านกหวีดให้สัญญาณ เป็นต้น เมื่อมีการให้สัญญาณแล้ว พิธีกรจะมีการแจ้งเวลาแก่ผู้เข้าแข่งขันด้วย การแจ้งเวลาก่อนให้สัญญาณเป็นการเตรียมตัวผู้เข้าแข่งขันก่อนที่จะเล่นเกม ขณะที่การแจ้งเวลาหลังจากการให้สัญญาณนั้นเป็นการเตือนผู้เข้าแข่งขันให้ทราบถึงเวลาที่เหลืออยู่

■ **การแจ้งเวลา** ในรายการแข่งขันชิงรางวัลที่เกี่ยวข้องกับเวลาหรือเวลาเป็นเงื่อนไขหนึ่งของกติกา พิธีกรจะทำหน้าที่แจ้งเวลาแก่ผู้เข้าแข่งขัน การแจ้งเวลาจะเริ่มตั้งแต่การบอกว่ามีเวลาอยู่เท่าใด โดยเป็นการให้สัญญาณเริ่มต้นในการจับเวลา จากนั้นพิธีกรจะแจ้งเป็นระยะๆ ว่าเหลือเวลาอยู่เท่าไร หรืออาจจะบอกคร่าวๆ เพียงแค่งยมีเวลาเหลืออยู่สุดท้ายพิธีกรจะแจ้งบอกหมดเวลา โดยมีทั้งการนับถอยหลังหรือบอกทันทีเมื่อหมดเวลา

■ **การเฉลย** ในรายการแข่งขันชิงรางวัลที่มีการถามคำถาม หลังจากที่พิธีกรได้ถามคำถามผู้เข้าแข่งขันแล้ว และผู้เข้าแข่งขันได้ตอบคำถามเป็นที่เรียบร้อย พิธีกรสามารถทำหน้าที่ในการเฉลยซึ่งสามารถเป็นได้ทั้งลักษณะการแจ้งว่าถูกหรือผิด และการเฉลยคำตอบของคำถามนั้น ในการเฉลยพิธีกรอาจจะมีการอธิบายเฉลยนั้นเพื่อสร้างความกระจ่างให้เกิดขึ้นแก่ทั้งผู้เข้าแข่งขันและผู้ชมรายการ หากเป็นความรู้ความเชี่ยวชาญเฉพาะสาขาพิธีกรอาจจะถามความเห็นกรรมการผู้เชี่ยวชาญเพื่อคลี่คลายข้อสงสัยนั้น และเพื่อความยุติธรรมต่อผู้ชมรายการพิธีกรอาจมีการเปิดป้ายเฉลยคำตอบ เพื่อให้ผู้เข้าแข่งขันและผู้ชมรายการเห็นว่ามีการกำหนดคำตอบไว้เป็นที่เรียบร้อยแล้ว การตัดสินใจนั้นไม่ได้อยู่ในดุลยพินิจของพิธีกรแต่อย่างใด

■ **การแจ้งผลการแข่งขัน** ในรายการแข่งขันชิงรางวัล ภายหลังจากที่ผู้เข้าแข่งขันเล่นเกมในแต่ละรอบเสร็จ พิธีกรจะแจ้งผลการทำภารกิจแก่ผู้เข้าแข่งขัน เพื่อให้รู้ถึงสถานะของตนในเกมการแข่งขันว่าได้เปรียบหรือเสียเปรียบอยู่รวมถึงการผ่านเข้าไปสู่อันดับสุดท้ายหรือรอบแจ็กพ็อตหรือแม้แต่ตกรอบ ในการแจ้งผลการทำภารกิจ พิธีกรอาจจะแจ้งเป็นจำนวนข้อที่ตอบได้ จำนวนคะแนน แต้มต่อที่เกิดขึ้น เงินรางวัลสะสม จำนวนน้ำหนักหรือของสะสมที่ทำได้ หรือเวลาที่ดีที่สุดที่ทำได้ เป็นต้น

ภายหลังการแข่งขันเสร็จสิ้นลง พิธีกรจะเป็นผู้แจ้งผลการแข่งขันนั้นว่าใครเป็นผู้ชนะประจำสัปดาห์ในกรณีที่มีการแข่งขันต่อเนื่อง หรือเป็นผู้ชนะของรายการในกรณีที่ไม่มีการแข่งขันต่อเนื่อง ซึ่งผลการแข่งขันอาจจะได้รับการแจ้งเป็นจำนวนของรางวัลจากการแข่งขันทั้งหมดที่ทำได้ หลังจากนั้นพิธีกรอาจจะแสดงความยินดีกับผู้ที่ได้รางวัลด้วยเช่นกัน

■ **การแจ้งรางวัลที่ได้** เมื่อการแข่งขันสิ้นสุดลงและมีการประกาศผู้ชนะการแข่งขันเป็นที่เรียบร้อยแล้ว พิธีกรแจ้งรางวัลที่ได้แก่ผู้เข้าแข่งขันได้รับทราบ รางวัลที่ได้รับมีทั้งที่เป็นเงินรางวัลและของรางวัลขึ้นอยู่กับกติกาของแต่ละรายการ รายการแข่งขันชิงรางวัลที่มีการแบ่งเป็นหลายช่วงแต่ละช่วงจะมีรางวัลที่จะต้องพิชิต พิธีกรจะแจ้งรางวัลที่ได้ในขงนั้นๆ และอาจเชิญชวนให้ผู้ชมติดตามกันต่อเพื่อที่จะร่วมลุ้นว่าเมื่อจบรายการแล้วผู้เข้าแข่งขันจะได้รับรางวัลไปมากเท่าใด

- *การตอบย้าข้อรายการ* นอกจากที่พิธีกรจะเอ่ยชื่อรายการเมื่อตอนเปิดรายการแล้ว การตอบย้าชื่อรายการเพื่อให้เป็นที่จดจำแก่ผู้ชมรายการจะปรากฏอยู่ในระหว่างรายการ ไม่ว่าจะก่อนที่จะเริ่มเล่นเกม ก่อนที่จะตัดเข้าโฆษณา หรือก่อนที่จะปิดรายการ

- *การแจ้งช่องทางการรับชมรายการ* ในสภาพการณ์ของทีวีดิจิทัลที่มีจำนวนช่องมากมายรวมกับช่องทีวีดาวเทียมอีกเป็นจำนวนมาก การแจ้งช่องทางการรับชมเป็นอีกหน้าที่หนึ่งของพิธีกรที่มีักจะตอบย้ากับผู้ชมรายการอยู่เสมอ โดยเฉพาะในช่วงท้ายของรายการก่อนที่จะปิดรายการ ในการแจ้งช่องทางการรับชมรวมถึงการออกอากาศย้อนหลังผ่านช่องทางอื่นทางอินเทอร์เน็ตด้วย และมีการขึ้นรายละเอียดเป็นกราฟิกตัวอักษรปรากฏที่หน้าจอเสมอ

การสอัสบาย

พิธีกรมีหน้าที่ในการบรรยายเหตุการณ์การแข่งขันรวมถึงสถานที่ต่างๆ การทบทวนเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในช่วงก่อนหน้าเพื่อสร้างความสนใจให้ติดตามแก่ผู้ชมรายการ การให้ความรู้ที่เกี่ยวข้องเนื่องจากการแข่งขันที่เกิดขึ้นในรายการ ตลอดจนการให้ข้อคิดต่างๆ

- *การบรรยายเหตุการณ์-สถานที่* ในการแข่งขันบางลักษณะที่ใช้ระยะเวลาในการทำภารกิจ พิธีกรมักจะบรรยายเหตุการณ์ประกอบภารกิจนั้นด้วย เพื่ออธิบายเหตุการณ์ที่กำลังดำเนินอยู่ เพราะมีฉะนั้นแล้วผู้ชมอาจไม่เข้าใจว่าการทำภารกิจของผู้เข้าแข่งขันนั้นอยู่ในขั้นตอนใด และยังเป็นการสร้างบรรยากาศให้หน้าติดตามอีกด้วย

- *การทบทวนเหตุการณ์* หลายๆ กรณีที่พิธีกรไม่เพียงแต่บรรยายเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้น แต่สามารถทบทวนเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก่อนหน้า สำหรับรายการแข่งขันชิงรางวัลที่มีความต่อเนื่อง พิธีกรอาจจะทบทวนเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในตอนที่แล้วเพื่อให้ผู้ชมได้ทราบถึงที่มาที่ไปของการทำงานที่กำลังจะเกิดขึ้น สรุปผลการทำภารกิจตั้งแต่ตอนต้นจนมาถึง ณ ขณะที่กำลังจะดำเนินการแข่งขัน ส่วนรายการแข่งขันชิงรางวัลที่ไม่มีความต่อเนื่อง พิธีกรอาจจะทบทวนเหตุการณ์ของช่วงก่อนหน้าก่อนที่จะตัดเข้าโฆษณา เพื่อให้ผู้ชมรายการได้ติดตามชมได้อย่างต่อเนื่อง

- *การให้ความรู้-ข้อคิด* หลังจากที่พิธีกรได้เฉลยคำตอบเป็นที่เรียบร้อยแล้วอาจจะอธิบายเฉลยเพื่อสร้างความกระจ่างยิ่งขึ้นให้แก่ผู้เข้าแข่งขัน และอาจมีการอธิบายเพื่อให้ความรู้ที่เกี่ยวข้องเพิ่มเติมประกอบด้วย รวมถึงการให้ข้อคิดเพื่อเป็นการกระตุ้นความคิดแก่ผู้ชมรายการ โดยมีกอยู่ในช่วงท้ายรายการก่อนที่จะปิดรายการ

การถาม

หน้าที่หลักสำคัญประการหนึ่งของพิธีกรคือการถามคำถามแก่ผู้เข้าแข่งขัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการถามคำถามในการแข่งขัน นอกจากนี้เป็นการถามข้อมูลของผู้เข้าแข่งขัน การถามความรู้สึก การถามเหตุผลหรือความเห็นและการเสนอทางเลือกเพื่อให้ผู้เข้าแข่งขันได้ตัดสินใจ

- *การถามคำถาม* ในรายการแข่งขันชิงรางวัลพิธีกรจะทำหน้าที่ถามคำถามสำหรับการแข่งขัน ลักษณะคำถามในการแข่งขันนี้มีคำตอบที่ตายตัว และไม่จำเป็นที่จะต้องเป็นคำถามสาระความรู้เสมอไป นอกจากนี้คำถามที่ถามมีทั้งลักษณะที่ไม่มีตัวเลือกและมีตัวเลือกคำตอบ รวมถึงการถามที่นำไปสู่ผลการทำภารกิจ เมื่อผู้เข้าแข่งขันตอบแล้วพิธีกรอาจจะมีการถามเหตุผลของการตอบคำถามนั้นด้วย และเมื่อผู้เข้าแข่งขันตอบคำถามเป็นที่เรียบร้อยแล้ว พิธีกรจะได้ทำการเฉลยต่อไป

- **การถามข้อมูล** พิธีกรรายการแข่งขันชิงรางวัลยังทำหน้าที่ถามข้อมูลจากผู้เข้าแข่งขัน ซึ่งข้อมูลดังกล่าวช่วยให้ผู้ชมรายการมีความเข้าใจในเกมการแข่งขันและผู้เข้าแข่งขันได้เป็นอย่างดี การถามข้อมูลมีหลายลักษณะ เช่น การถามประวัติผู้เข้าแข่งขัน การถามข้อมูลเกี่ยวกับการแข่งขัน การถามแผนการใช้จ่ายเงินรางวัล การถามข้อมูลยังรวมไปถึงการถามบุคคลอื่นในรายการอีกด้วย

- **การถามความรู้สึ** นอกเหนือไปจากการถามคำถามซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการแข่งขันในรายการ พิธีกรแข่งขันชิงรางวัลยังสามารถถามความรู้สึกของผู้เข้าแข่งขัน ได้แก่ การถามความรู้สึกที่มาเข้าร่วมรายการ หรือถามความรู้สึกหลังจากเป็นผู้ชนะในการแข่งขันเรียบร้อยแล้ว การถามความรู้สึกระหว่างการแข่งขันช่วยสร้างบรรยากาศให้ผ่อนคลายก่อนที่จะดำเนินการถัดไป หรืออาจจะเป็นการกระตุ้นบรรยากาศการแข่งขันหรือบรรยากาศโดยรวมของรายการ เมื่อการแข่งขันสิ้นสุดลงพิธีกรอาจถามความรู้สึกที่มีต่อเกม เพื่อเป็นการประเมินความสนุกสนานในการเล่นของผู้เข้าแข่งขัน

- **การถามเหตุผลหรือความเห็น** พิธีกรอาจถามเหตุผลหรือความเห็นกรรมการถึงผลการทำภารกิจของผู้เข้าแข่งขัน ซึ่งเป็นการให้ข้อเสนอแนะถึงวิธีการพัฒนาความสามารถของผู้เข้าแข่งขันอันอาจจะมีผลต่อการทำภารกิจของผู้เข้าแข่งขัน และยังมีส่วนช่วยในการสร้างความสนใจใคร่ติดตามของผู้ชมรายการด้วย การถามเหตุผลหรือความเห็นกรรมการยังรวมถึงการถามผลการตัดสินใจของกรรมการว่าจะให้ผู้เข้าแข่งขันคนใดเป็นผู้ชนะหรือเข้ารอบ การถามเหตุผลหรือความเห็นผู้เข้าแข่งขันช่วยให้เข้าใจถึงมูลเหตุแห่งคำตอบของผู้เข้าแข่งขันซึ่งจะทำให้ผู้ชมมีความเข้าใจในผู้เข้าแข่งขันมากยิ่งขึ้น

- **การเสนอทางเลือก** การเสนอทางเลือกเป็นส่วนหนึ่งของกติกาการแข่งขันที่พิธีกรเป็นผู้ยื่นข้อเสนอให้แก่ผู้เข้าแข่งขันรายการแข่งขันชิงรางวัล ในขณะที่เดียวกันการเสนอทางเลือกก็มีผลต่อการกระตุ้นความสนใจให้แก่ผู้ชมรายการว่าผู้เข้าแข่งขันจะเลือกอะไร การเสนอทางเลือกแก่ผู้เข้าแข่งขันมีหลายลักษณะ อาทิ การเสนอทางเลือกให้เล่นเกมหรือหยุดเล่นเกม การเสนอหมวดคำถามให้ผู้เข้าแข่งขันเลือก การกำหนดตัวช่วยในการเล่นเกมที่ให้แก่ผู้เข้าแข่งขัน การเลือกแผนป้าย เป็นต้น

การสนทนา

การสนทนาเป็นบทบาทของพิธีกรที่เกิดขึ้นเป็นปกติในรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ เนื้อหาของการสนทนาของพิธีกรที่สำคัญมากที่สุดคือ การดำเนินเกม

- **การดำเนินเกม** การพูดคุยเพื่อดำเนินเกมเป็นหน้าที่หลักที่สำคัญประการหนึ่งของพิธีกรรายการแข่งขันชิงรางวัล การดำเนินเกมของพิธีกรมีลักษณะที่แตกต่างหลากหลายขึ้นอยู่กับกติกาของแต่ละรายการ ลักษณะของการดำเนินเกมที่พิธีกรมักจะปฏิบัติ อาทิ การกล่าวนำเข้าสู่คำถาม การชี้แจงข้อปฏิบัติก่อนการเล่น การถามพร้อมของผู้เข้าแข่งขันก่อนที่จะเริ่มปฏิบัติภารกิจ การแจ้งตัวเลือกคำตอบ การช่วยใบ้คำ การกำกับให้ผู้เข้าแข่งขันดำเนินการกิจให้เป็นไปอย่างรวดเร็ว การเปิดโอกาสให้กรรมการหรือผู้ชมรายการเป็นส่วนหนึ่งของการดำเนินภารกิจ เป็นต้น

การโน้มน้าวใจ

ในรายการแข่งขันชิงรางวัล พิธีกรมีหน้าที่ในการโน้มน้าวใจให้ผู้ชมติดตามรายการอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ต้นจนจบรายการ ไม่ว่าจะเป็นการชักชวนให้ผู้ชมรายการติดตามว่าจะเกิดเหตุการณ์อะไรขึ้นในการแข่งขัน การชักชวนให้ผู้ชมติดตามรายการช่วงต่อไปก่อนที่จะตัดเข้าโฆษณา การชักชวนให้ผู้ชมติดตามรายการในตอนต่อไป การชักชวนให้ผู้ชมมาร่วมแข่งขันในรายการ การชักชวนให้มีส่วนร่วมกับการในทางใดทางหนึ่ง ตลอดจนการประชาสัมพันธ์กิจกรรมของทางรายการ

- *การชวนติดตามรายการ* พิธีกรรายการแข่งขันชิงรางวัลอาจมีการชวนให้ผู้ชมติดตามรายการ โดยจะเริ่มชวนติดตามตั้งแต่ช่วงต้นรายการหลังจากการเปิดรายการ จากนั้นการชวนติดตามจะเกิดขึ้นเมื่อมีการตัดเข้ารายการอีกครั้งหลังจากพักโฆษณา โดยพิธีกรมักจะกล่าวว่า “กลับเข้าสู่รายการ...” “กลับมาสูดกันต่อ...” “มาลุ้นกันว่า...” “มาดูกันว่า...” “...ไปชมกันเลย” การชวนติดตามของพิธีกรมีทั้งชวนติดตามการแข่งขัน ชวนติดตามผลคะแนน ชวนติดตามผลการตัดสิน ชวนลุ้นคำตอบ ชวนติดตามลุ้นของรางวัล ชวนติดตามการทำภารกิจ ชวนติดตามรายการ

- *การชวนชมช่วงต่อไป* เมื่อรายการแข่งขันชิงรางวัลจะตัดเข้าโฆษณาพิธีกรอาจจะชวนผู้ชมให้ติดตามช่วงต่อไป ด้วยการพูดในลักษณะที่ว่า “เดี๋ยวพักกันสักครู่ แล้วกลับมาดูว่า...” และจะตอกย้ำชื่อรายการอีกครั้งก่อนตัดเข้าสู่โฆษณา การชวนชมช่วงต่อไปของรายการ พิธีกรอาจจะเลือกสิ่งดึงดูดใจให้ผู้ชมรายการติดตามแตกต่างกันออกไป ไม่ว่าจะเป็น ผลการทำภารกิจ ผลการแข่งขัน โจทย์การแข่งขัน รายละเอียดของผู้เข้าแข่งขัน เป็นต้น ในขณะที่เดียวกันรายการสามารถตัดภาพเนื้อหาของช่วงต่อไปมาเพื่อเป็นการเชิญชมช่วงต่อไปได้ด้วย

- *การชวนติดตามตอนต่อไป* ก่อนที่จะปิดรายการ พิธีกรแข่งขันชิงรางวัลสามารถเชิญชวนผู้ชมให้ติดตามตอนต่อไป ไม่ว่าจะเป็นรายการที่ออกอากาศสัปดาห์ละครั้งหรือสัปดาห์ละหลายครั้งก็ตาม การเชิญชวนให้ติดตามตอนต่อไปมักจะดำเนินไปพร้อมกับการตอกย้ำชื่อรายการ

- *การชวนร่วมรายการ* การชวนร่วมรายการเป็นขั้นตอนที่พิธีกรสร้างการมีส่วนร่วมให้กับผู้ชมรายการที่สนใจเข้ามาร่วมแข่งขันเกมกับรายการ พิธีกรอาจพูดเชิญชวนร่วมรายการทั้งในช่วงแรกหลังจากเปิดรายการและในช่วงท้ายของรายการก่อนปิดรายการ โดยมีการระบุเงื่อนไขความสามารถหรือช่องทางที่ผู้ชมรายการสามารถสมัครเข้าร่วมรายการ

- *การชวนมีส่วนร่วมกับการ* พิธีกรอาจเชิญชวนให้ผู้ชมมีส่วนร่วมกับการตั้งแต่ช่วงต้นของรายการ การชวนผู้ชมให้มีส่วนร่วมกับการทั้งลักษณะการใช้ของรางวัลมาเป็นเครื่องล่อใจและเชิญชวนให้ร่วมสนุกกับทางรายการโดยไม่มีสิ่งตอบแทน ลักษณะของการชวนมีส่วนร่วมกับการ พิธีกรสามารถเชิญชวนให้ผู้ชมโหวตผ่านระบบ SMS เข้ามาในรายการด้วยวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกันออกไปแต่ละรายการ โหวตทายผลผู้ชนะ และร่วมลุ้นรับของรางวัล โหวตเข้ามาให้คะแนนผู้เข้าแข่งขัน ร่วมทายผลผู้ชนะผ่านทางแฟนเพจของรายการ ทั้งนี้การโหวตในระบบ SMS ผู้ชมรายการที่บ้านซึ่งเป็นผู้โหวตจะเป็นผู้เสียค่าบริการ การชวนมีส่วนร่วมกับการนั้น บางลักษณะทางผู้ผลิตรายการจะลงทุนเพื่อสร้างการมีส่วนร่วมกับการด้วยการแจกของรางวัลต่างๆ ขณะเดียวกันก็อาจเก็บเกี่ยวผลประโยชน์จากการเข้ามามีส่วนร่วมกับการของผู้ชมได้เช่นกัน

- *การประชาสัมพันธ์กิจกรรม* พิธีกรอาจประกาศประชาสัมพันธ์กิจกรรมอื่นที่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับรายการแข่งขันในรายการ หรือประชาสัมพันธ์รายการอื่นที่ผลิตโดยบริษัทเดียวกัน

การสร้างอารมณ์ความรู้สึก

พิธีกรสามารถสร้างอารมณ์ความรู้สึกต่างๆ ให้เกิดขึ้นในรายการได้ ไม่ว่าจะเป็นการสร้างความสุขสนุกสนานซึ่งรวมถึง การแขวกรเยาะเย้ยผู้เข้าแข่งขัน การให้กำลังใจ การสร้างแรงกดดันให้เกิดขึ้นในรายการ และการชื่นชมยินดี

- **การสร้างความสุขสนุกสนาน** การสร้างความสุขสนุกสนานเป็นความสามารถเฉพาะตัวอย่างหนึ่งที่เป็นของพิธีกรรายการแข่งขันชิงรางวัล เกิดขึ้นระหว่างพิธีกรด้วยกันเองและระหว่างพิธีกรกับบุคคลอื่นในรายการ ไม่ว่าจะเป็นผู้เข้าแข่งขัน กรรมการ และผู้ร่วมรายการ พิธีกรสามารถพูดสร้างความสนุกสนานได้ตั้งแต่เปิดรายการ เรื่อยมาในระหว่างการแข่งขัน จนกระทั่งปิดรายการ และไม่จำกัดเรื่องราวที่นำมาพูดคุยสร้างความสนุกสนาน การสร้างความสนุกสนานมีหลายลักษณะ เช่น การพูดคุยหรือการใช้ท่าทางเพื่อสร้างความสนุกสนาน การแขวด้วยระดับภาษาที่เป็นกันเอง การเยาะเย้ยผู้เข้าแข่งขันเพื่อความสนุกสนาน ด้วยหน้าที่อันสำคัญนี้ รายการแข่งขันชิงรางวัลมักเลือกให้ผู้ช่วยพิธีกรเป็นนักแสดงตลก หรือเป็นผู้ที่มีความสามารถในการสร้างเสียงหัวเราะ

- **การให้กำลังใจ** ในการแข่งขันบางครั้งพิธีกรอาจกล่าวคำพูด “สู้สู้” “ขอให้โชคดี” เพื่อให้กำลังใจแก่ผู้เข้าแข่งขัน หรือขอให้ผู้เข้าแข่งขันสามารถทำภารกิจได้สำเร็จ และเป็นไปเพื่อสร้างบรรยากาศของความเป็นพวกเดียวกัน การพูดให้กำลังใจไม่เกิดขึ้นก่อนดำเนินภารกิจ ช่วยทำให้ผู้เข้าแข่งขันสามารถเล่นเกมต่อไปได้อย่างมีความสุข โดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับผู้เข้าแข่งขันที่เป็นเด็ก และเมื่อเสร็จสิ้นการแข่งขันพิธีกรยังสามารถพูดเพื่อให้กำลังใจและปลอบใจผู้เข้าแข่งขันให้ต่อสู้กับชีวิตต่อไป ตลอดจนการเชิญชวนให้ผู้ชมในห้องส่งร่วมให้กำลังใจด้วยเช่นกัน

- **การสร้างแรงกดดัน** พิธีกรสามารถใช้คำพูดเพื่อสร้างแรงกดดันให้แก่ผู้เข้าแข่งขัน เพื่อให้เกิดความอึดเหนี่ยวในการทำภารกิจแต่ในบางครั้งอาจเกิดความรู้สึกกดดันขึ้นแทน การพูดเพื่อสร้างแรงกดดันของพิธีกรนั้น อาจเป็นเพียงแค่การนับหนึ่งสองสามเพื่อให้ผู้ชมร่วมลุ้นไปกับสิ่งที่กำลังจะเกิดขึ้นแต่เกิดแรงกดดันแก่ผู้เข้าแข่งขัน การพูดเพื่อสร้างความรู้สึกตื่นเต้นเร้าใจ กระทำได้ด้วยการบอกคะแนนของผู้เข้าแข่งขันอีกฝ่ายหนึ่ง หรือใช้การพูดถึงรางวัลของการแข่งขันมาเป็นเงื่อนไขการคิดตัดสินใจ รวมถึงการเร่งผู้เข้าแข่งขันให้รีบทำภารกิจ

- **การชื่นชมยินดี** ในกรณีที่ผู้เข้าแข่งขันสามารถพิชิตภารกิจได้สำเร็จ พิธีกรแข่งขันชิงรางวัลสามารถแสดงความชื่นชมยินดีในความสำเร็งนั้น พร้อมทั้งเรียกเสียงปรบมือจากผู้ชมในห้องส่งให้ร่วมชื่นชมด้วย

การขอบคุณ

การขอบคุณเป็นหน้าที่สำคัญประการหนึ่งของพิธีกร การขอบคุณในรายการแข่งขันชิงรางวัลประกอบด้วย การขอบคุณผู้ให้การสนับสนุนรายการ การขอบคุณบุคคลในรายการ

- **การตอกย้ำผู้สนับสนุนรายการ** หน้าที่สำคัญประการหนึ่งของพิธีกรแข่งขันชิงรางวัลคือ การขอบคุณผู้สนับสนุนรายการ ซึ่งเป็นลักษณะของการตอกย้ำผู้สนับสนุนรายการในช่วงใดช่วงหนึ่งของรายการ โดยมากจะเป็นช่วงต้นของรายการเมื่อเปิดรายการ หรือช่วงท้ายของรายการหลังจากที่เชิญชวนให้ติดตามตอนต่อไป พิธีกรสามารถกล่าว “สนับสนุนโดย...” ตามด้วยชื่อผู้สนับสนุนรายการ การตอกย้ำผู้สนับสนุนรายการอาจมาพร้อมกับแผ่นป้ายที่พิธีกรเสนอให้ผู้เข้าแข่งขันเลือก การกล่าวถึงสรรพคุณของผู้สนับสนุนรายการ การใช้ผลิตภัณฑ์ของผู้สนับสนุนรายการเป็นอุปกรณ์หนึ่งในการเล่น รวมถึงสถานที่ที่ใช้ในการแข่งขัน เครื่องประดับ เครื่องแต่งหน้าหรือเสื้อผ้าของพิธีกรและผู้ร่วมรายการ บางรายการผู้สนับสนุนรายการต้องการให้มีชื่อหรือมีลักษณะเป็นแคมเปญปรากฏขึ้นในรายการ รายการที่มีของรางวัลมูลค่าสูงการตอกย้ำผู้สนับสนุนรายการก็ยิ่งบ่อยครั้งมากขึ้นเช่นกัน

- **การขอบคุณบุคคลในรายการ** ในช่วงท้ายรายการภายหลังเสร็จสิ้นการแข่งขัน พิธีกรอาจจะกล่าวขอบคุณผู้ที่มาร่วมรายการทุกคน ไม่ว่าจะเป็น ผู้เข้าแข่งขัน กรรมการ ผู้ร่วมรายการ ผู้ชมรายการทั้งที่อยู่ในห้องส่งและผู้ชมที่อยู่ที่บ้าน ก่อนที่จะกล่าวชวนติดตามตอนต่อไปและปิดรายการ

กฤษฎีกา

เมื่อมีการแข่งขันใดๆ เกิดขึ้น การจะตัดสินว่าฝ่ายใดจะเป็นผู้ชนะในการแข่งขันเป็นหน้าที่สำคัญของกรรมการ เช่นเดียวกับในรายการแข่งขันชิงรางวัล ผู้ที่มีบทบาทสำคัญในการชี้ขาดว่าผู้ใดจะเป็นฝ่ายชนะก็คือกรรมการเช่นกัน การปรากฏของกรรมการในรายการเป็นการพยายามตอกย้ำถึงความยุติธรรมของรายการ ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญสำหรับรายการประเภทนี้ ในรายการแข่งขันชิงรางวัลที่มีกรรมการ จำนวนกรรมการที่ปรากฏควรจะเป็นจำนวนที่ แต่ทั้งนี้ รายการแข่งขันชิงรางวัลอาจจะไม่ปรากฏกรรมการได้เช่นกัน โดยผู้ทำหน้าที่ตัดสินชี้ขาดคือผู้ผลิตรายการ นอกจากนี้ ผลการแข่งขันอาจเป็นที่ประจักษ์โดยไม่ต้องมีผู้ตัดสินแต่อย่างใด

ลักษณะของกรรมการ

การดำรงความยุติธรรมให้เกิดขึ้นกับการแข่งขันเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับรายการ เพราะเป็นสิ่งที่ทำให้ผู้ชมไว้วางใจในรายการ แต่อย่างไรก็ตามในรายการแข่งขันชิงรางวัลที่มีการปรากฏของกรรมการ ก็พบว่า มีลักษณะของกรรมการในรายการที่มีความแตกต่างกันออกไป ดังนี้

๑. กรรมการมีความรู้ความสามารถเกี่ยวข้องกับการแข่งขันโดยตรง

รายการแข่งขันชิงรางวัลที่มีการแนะนำกรรมการผู้ทำหน้าที่ในการตัดสินการแข่งขัน มักจะเลือกใช้กรรมการที่มีความรู้ความสามารถเกี่ยวข้องกับการแข่งขันโดยตรง เพื่อตอกย้ำถึงความเชี่ยวชาญของกรรมการซึ่งมีผลต่อความยุติธรรมในรายการอันนำมาซึ่งการยอมรับของผู้ชม

๒. กรรมการบางส่วนไม่มีความรู้ความสามารถเกี่ยวข้องกับการแข่งขัน

รายการแข่งขันชิงรางวัลที่เลือกใช้ดารายุทธ์ที่มีชื่อเสียงมาเป็นกรรมการทำหน้าที่ตัดสินการแข่งขัน กรรมการเหล่านั้นอาจไม่มีความรู้ความสามารถที่เกี่ยวข้องโดยตรง การแข่งขันในบางลักษณะจำเป็นต้องใช้ผู้ที่มีความรู้ความสามารถหรือความเข้าใจในด้านนั้นๆ มาเป็นกรรมการ หลายรายการจึงใช้การผสมผสานกันระหว่างผู้ที่มีความรู้ความสามารถเกี่ยวข้องโดยตรงและไม่เกี่ยวข้อง เพื่อช่วยลดข้อกลางเคลงใจที่อาจเกิดขึ้นจากความสามารถของกรรมการเหล่านั้น ทดแทนด้วยความสามารถในการสร้างความสนุกสนานให้เกิดขึ้นในรายการ ทั้งนี้ความเห็นของกรรมการล้วนแต่มีลักษณะที่เป็นอัตวิสัย

๓. การไม่ปรากฏกรรมการให้เห็นในรายการ

รายการแข่งขันชิงรางวัลที่ไม่มีการปรากฏตัวของกรรมการ เกิดขึ้นสำหรับการแข่งขันในบางรายการมีลักษณะที่เห็นผลแพ้ชนะอย่างชัดเจน บทบาทในการตัดสินจึงเป็นหน้าที่ของพิธีกร แต่ในการแข่งขันบางลักษณะที่ต้องการการวินิจฉัยชี้ขาดหรือรวบรวม จำนวนคำตอบ รายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์นั้นอาจกำหนดให้ทีมงานเป็นผู้ตัดสินแล้วส่งสัญญาณแจ้งแก่พิธีกร

บทบาทหน้าที่ของกรรมการ

กรรมการเป็นบุคคลที่มีส่วนสำคัญในรายการแข่งขันชิงรางวัล หากแต่บทบาทหน้าที่ของกรรมการในรายการแข่งขันชิงรางวัลมีความแตกต่างไปจากกรรมการในการแข่งขันทั่วไป อันประกอบด้วย การตัดสินการแข่งขัน การคัดเลือกผู้เข้าแข่งขัน การร่วมปฏิบัติการ การฝึกสอน การให้คำแนะนำผู้เข้าแข่งขัน การอธิบายคำตอบ ดังมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

๑. การตัดสินการแข่งขัน

การตัดสินการแข่งขันเป็นการชี้ขาดว่าผู้เข้าแข่งขันคนใดเป็นผู้ชนะหรือผู้แพ้ เข้าร่วมหรือตกรอบ ในการปรากฏตัว

ของกรรมการ การตัดสินการแข่งขันเป็นบทบาทที่สำคัญที่สุด หากแต่กรรมการในรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ยังมีบทบาทหน้าที่อื่นที่แตกต่างออกไป

๒. การคัดเลือกผู้เข้าแข่งขัน

กรรมการสามารถทำหน้าที่เป็นผู้คัดเลือกผู้เข้าแข่งขัน โดยเฉพาะการแข่งขันทักษะความสามารถ เพราะท้ายที่สุดแล้วกรรมการก็จะเป็นผู้พิจารณาตัดสินว่าผู้เข้าแข่งขันคนใดจะเป็นผู้ชนะในการแข่งขัน

๓. การร่วมปฏิบัติภารกิจ

กรรมการสามารถร่วมปฏิบัติภารกิจไปกับผู้เข้าแข่งขัน และในระหว่างการปฏิบัติภารกิจนั้น กรรมการยังคงช่วยชี้แนะ ให้กำลังใจ กระตุ้นผู้เข้าแข่งขันให้ปฏิบัติภารกิจจนสำเร็จ

๔. การฝึกสอน

กรรมการยังสามารถทำหน้าที่เป็นผู้ฝึกสอนผู้เข้าแข่งขันก่อนที่จะส่งผู้เข้าแข่งขันเข้าปฏิบัติภารกิจ โดยที่กรรมการนั่นเองอาจจะเป็นผู้ตัดสิน หรือมีกรรมการอื่นร่วมตัดสินด้วย

๕. การให้คำแนะนำผู้เข้าแข่งขัน

ภายหลังการปฏิบัติภารกิจเสร็จสิ้นลง กรรมการสามารถให้คำแนะนำแก่ผู้เข้าแข่งขัน เพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาทักษะด้านต่างๆ ให้เชี่ยวชาญมากขึ้น การแนะนำผู้เข้าแข่งขันเกิดขึ้นได้ทั้งก่อนการตัดสินหรือหลังการตัดสิน การให้คำแนะนำของกรรมการเป็นสิ่งกระตุ้นให้ผู้ชมร่วมติดตามว่าผู้เข้าแข่งขันคนใดจะเป็นผู้ชนะ ซึ่งลักษณะการแนะนำผู้เข้าแข่งขันอาจมีทำที่ตัดสินจนกลายเป็นการวิพากษ์วิจารณ์หรือทำให้อ่อนโยนให้กำลังใจ ขึ้นอยู่กับแต่ละรายการ

๖. การอธิบายคำตอบ

เมื่อตัดสินผลการทำภารกิจแล้ว กรรมการอาจทำหน้าที่ในการอธิบายคำตอบของการแข่งขัน รวมถึงการขยายความของคำตอบที่เกี่ยวข้อง โดยมากมักเป็นกรรมการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเนื้อหาที่กำลังแข่งขัน

บทบาทหน้าที่ของกรรมการรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ไม่จำกัดอยู่ที่หน้าที่ใดหน้าที่หนึ่ง หากแต่มีการผสมผสานหลายบทบาทเข้าไว้ด้วยกัน

ผู้ร่วมรายการ

ผู้ร่วมรายการเป็นบุคคลที่ไม่มีบทบาทโดยตรงต่อการแข่งขัน แต่เป็นบุคคลที่ทำให้การแข่งขันมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น รายการแข่งขันชิงรางวัลบางลักษณะมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีผู้ร่วมรายการ

บทบาทของผู้ร่วมรายการที่มีต่อรายการแข่งขันชิงรางวัล ประกอบด้วย

๑. การเป็นผู้เข้าแข่งขันที่เป็นดารารับเชิญ ผู้ร่วมรายการในบทบาทนี้มีส่วนสำคัญอย่างยิ่งต่อการแข่งขันของผู้เข้าแข่งขัน โดยเป็นผู้ที่กำหนดได้ว่าผู้เข้าแข่งขันที่เป็นประชาชนทั่วไปคนใดจะสามารถเป็นผู้ชนะในการแข่งขัน

๒. การเป็นที่เลี้ยงหรือผู้ช่วยสำหรับผู้เข้าแข่งขัน โดยทำหน้าที่เป็นผู้ร่วมแข่งขันด้วยกันกับผู้เข้าแข่งขันที่เป็นประชาชนทั่วไป ตลอดจนมีบทบาทในการดำเนินเกมร่วมกันกับผู้เข้าแข่งขัน

๓. การเป็นวิทยากร ผู้ร่วมรายการสามารถทำหน้าที่เป็นผู้ให้ความกระจ่างในคำตอบของปัญหาของการแข่งขัน การ

ทำหน้าที่ของผู้ร่วมรายการในลักษณะนี้เป็นการให้คำอธิบายเพิ่มเติม หลังจากที่คุณเข้าแข่งขันได้ตอบคำถามและเฉลยคำตอบเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ไม่มีบทบาทในการให้คะแนน

๔. การเป็นผู้มอบรางวัลสำหรับการแข่งขัน เป็นอีกบทบาทหนึ่งที่รายการแข่งขันชิงรางวัลกำหนดให้ผู้ร่วมรายการมีส่วนร่วมในการสร้างความภาคภูมิใจแก่ผู้เข้าแข่งขันและเป็นการสร้างการมีส่วนร่วมของประชาชนในพื้นที่ได้เป็นอย่างดี

๕. การเป็นโจทย์ของการแข่งขันหรือผู้กำหนดโจทย์การแข่งขัน ผู้ร่วมรายการที่แสดงบทบาทในลักษณะนี้มักเป็นผู้ที่มีความสามารถด้านใดด้านหนึ่งจนทางรายการใช้เป็นโจทย์สำหรับการแข่งขัน

๖. การเป็นพิธีกรร่วม รายการแข่งขันชิงรางวัลอาจเชิญดารานักแสดงที่มีชื่อเสียงมาร่วมรายการในฐานะพิธีกรร่วมเพื่อสร้างความสนุกสนานยิ่งขึ้นให้กับผู้ชมในพื้นที่ โดยมีการสลับสับเปลี่ยนหมุนเวียนกันไปตามความเหมาะสม

๗. การเป็นผู้ร่วมรายการที่ไม่มีบทบาทต่อการแข่งขัน บทบาทของผู้ร่วมรายการในลักษณะนี้เป็นไปเพื่อสร้างสีสันให้กับรายการ ไม่มีผลต่อการแข่งขันของผู้เข้าแข่งขันแต่อย่างใด

๘. การเป็นกรรมการรับเชิญ ผู้ร่วมรายการทำหน้าที่เป็นกรรมการรับเชิญมักเป็นศิลปินดารา หรือผู้มีชื่อเสียงที่สลับสับเปลี่ยนหมุนเวียนกันไปในแต่ละตอน ไม่ได้ทำหน้าที่เป็นกรรมการประจำรายการ

ผู้ชมรายการ

ผู้ชมรายการเป็นบุคคลที่มีส่วนสำคัญอย่างยิ่งต่อรายการแข่งขันชิงรางวัล เพราะเป็นองค์ประกอบที่ส่งผลสะท้อนกลับโดยตรงถึงความสนุกที่เกิดขึ้นจากการทำภารกิจ โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้ชมในขณะแข่งขันสามารถสร้างแรงกระตุ้นให้ผู้เข้าแข่งขันทำภารกิจได้อย่างมีพลัง มีกำลังใจที่จะทำภารกิจให้สำเร็จ เหมือนหนึ่งการแสดงที่ขาดผู้ชมย่อมไร้ซึ่งความสนุกสนาน ยิ่งไปกว่านั้นการทำภารกิจหลายภารกิจจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องอาศัยแรงบันดาลใจสนับสนุนจากผู้ชมรายการ จึงไม่แปลกที่รายการแข่งขันชิงรางวัลมักจะมีผู้ชมเข้าร่วมชมการทำภารกิจเสมอ กล่าวได้ว่ารายการแข่งขันชิงรางวัลเป็นรายการประเภทการมีส่วนร่วมจากผู้ชมในลักษณะหนึ่ง

การมีส่วนร่วมของผู้ชมถือเป็นปัจจัยสำคัญสำหรับรายการแข่งขันชิงรางวัล มีอยู่สองลักษณะ คือ การมีส่วนร่วมของผู้ชมในขณะที่แข่งขัน และการมีส่วนร่วมของผู้ชมที่บ้าน

การมีส่วนร่วมของผู้ชมในขณะที่แข่งขัน รายการแข่งขันชิงรางวัลที่ปรากฏการมีส่วนร่วมของผู้ชมรายการในขณะที่แข่งขัน สามารถเป็นได้ทั้งที่เห็นผู้ชมรายการและไม่เห็นผู้ชมรายการ รายการแข่งขันชิงรางวัลที่มีผู้ชมรายการสามารถเปิดโอกาสให้ผู้ชมเข้ามามีส่วนร่วมในรายการ โดยผ่านทางบริษัทตัวแทนจัดหาบุคคลมาร่วมรายการ เพราะสามารถกำหนดจำนวนผู้ชมที่แน่นอนชัดเจนได้ และผู้ที่มาทำหน้าที่ผู้ชมรายการรับบทบาทหน้าที่ของตนอย่างชัดเจนว่า เมื่อใดควรจะตอบ ควรจะหัวเราะ หรือควรจะปฏิบัติสัมพันธ์กับทางรายการอย่างไร

ผู้ชมรายการที่มาจากทางบริษัทตัวแทนจัดหาบุคคลนี้จะมีค่าตอบแทนในการเป็นผู้ชมรายการ ยิ่งไปกว่านั้นในบางรายการที่มีการตัดภาพเพื่อให้เห็นผู้ชมรายการอย่างชัดเจน ผู้ทำหน้าที่เป็นผู้ชมรายการที่มีบุคลิกหน้าตาที่มีเสน่ห์น่าดึงดูดยิ่งมีค่าตอบแทนสูงกว่าผู้ที่ทำหน้าที่เป็นผู้ชมรายการโดยทั่วไป นอกจากนี้รายการยังสามารถจัดหาผู้ชมรายการที่มาจากความสมัครใจ เช่น การเปิดโอกาสให้นักเรียนนิสิตนักศึกษา หรือญาติผู้เข้าแข่งขันมาร่วมชมในขณะทำการแข่งขัน ยิ่งไปกว่านั้นผู้เข้าแข่งขันที่เป็นดารานักแสดงที่มีชื่อเสียงบางคนจะมีกลุ่มแฟนคลับที่พร้อมจะมาให้กำลังใจในการทำกิจกรรมต่างๆ อยู่เสมอ

ลักษณะการมีส่วนร่วมของผู้ชมรายการในรายการ ได้แก่

๑) *การตอบมือ* โดยจะปรากฏในช่วงการเปิดรายการ การแนะนำพิธีกร การแนะนำผู้เข้าแข่งขัน การเปิดช่วงการประกาศผลผู้ชนะ

๒) *การส่งเสียงเชียร์ให้กำลังใจ* ปรากฏในช่วงขณะที่ผู้เข้าแข่งขันกำลังทำภารกิจ หรือขณะที่ผู้เข้าแข่งขันต้องตัดสินใจเลือกอย่างใดอย่างหนึ่ง รวมถึงการตัดสินใจของกรรมการ

๓) *การหัวเราะ* รายการแข่งขันชิงรางวัลที่เนื้อหาสนุกสนานเป็นที่ตลกขบขันสามารถสร้างเสียงหัวเราะของผู้ชมได้ อันนำไปสู่การสร้างเสียงหัวเราะแก่ผู้ชมทางบ้าน ทั้งนี้ด้วยเหตุผลทางจิตวิทยาที่เมื่อได้ยินเสียงหัวเราะของคนหนึ่งจะนำไปสู่พฤติกรรมหัวเราะของคนอื่นๆ

๔) *การเต้น* เป็นลักษณะการมีส่วนร่วมของผู้ชมรายการในการแข่งขันร้องเพลง เป็นการให้กำลังใจแก่ผู้เข้าแข่งขัน เกิดขึ้นในช่วงที่ผู้เข้าแข่งขันกำลังร้องเพลงอยู่

๕) *การเป็นผู้ชม* ลักษณะการมีส่วนร่วมที่มีปฏิสัมพันธ์กับภารกิจการแข่งขันของทางรายการน้อยที่สุด คือ การเป็นเพียงผู้ชมที่ไม่มีการแสดงปฏิกิริยาใดๆ นอกจากการชมการทำการกิจอย่างต่อเนื่อง

๖) *การเป็นผู้เข้าแข่งขัน* ลักษณะการมีส่วนร่วมที่สร้างแรงกระตุ้นแก่ผู้ชมรายการได้มากที่สุดคือ การได้มีโอกาสเป็นผู้เข้าแข่งขันร่วมทำภารกิจในรายการ หรือร่วมแสดงในรายการ นอกเหนือไปจากการเป็นเพียงผู้ชมรายการ

๗) *การให้คะแนน* การเปิดโอกาสให้ผู้ชมรายการในห้องส่งร่วมให้คะแนนแก่ผู้เข้าแข่งขัน เป็นลักษณะการมีส่วนร่วมที่สร้างแรงกระตุ้นได้ด้วยเช่นกัน

ในการสร้างการมีส่วนร่วมให้เกิดขึ้นแก่ผู้ชมรายการ ทางทีมงานผู้ผลิตจะมีตำแหน่งคนนำเชียร์ มีหน้าที่ในการกระตุ้นให้ผู้ชมรายการเกิดการมีส่วนร่วมในลักษณะต่างๆ ทั้งนี้จะเป็นการทำงานที่ผ่านการประสานงานจากทางผู้กำกับรายการ ในบางรายการพิธีกรก็สามารถสร้างการมีส่วนร่วมของผู้ชมให้เกิดขึ้นได้ด้วยเช่นกัน

อย่างไรก็ตาม การแข่งขันในบางลักษณะที่การมีส่วนร่วมของผู้ชมอาจเป็นอุปสรรคหรือส่งผลต่อการตัดสินใจของผู้เข้าแข่งขัน ก็จำเป็นต้องพิจารณาบทบาทการมีส่วนร่วมของผู้ชม โดยเฉพาะอย่างยิ่งรายการที่มีผู้เข้าแข่งขันเป็นเด็กและเยาวชน

การมีส่วนร่วมของผู้ชมทางบ้าน รายการแข่งขันชิงรางวัลเป็นรายการที่ต้องการการมีส่วนร่วมของผู้ชมสูงทั้งผู้ชมในขณะที่แข่งขันและผู้ชมทางบ้าน การเปิดโอกาสให้ผู้ชมทางบ้านได้มีส่วนร่วมในขณะที่รายการกำลังออกอากาศนั้น นอกจากจะให้ผลในเรื่องการมีพื้นที่ในการแสดงออกซึ่งความคิดเห็นแล้วยังเป็นผลดีแก่ทางผู้ผลิตรายการอีกด้วยที่จะทราบถึงกลุ่มผู้ชมรายการของตน

ลักษณะการมีส่วนร่วมของผู้ชมทางบ้านในขณะที่ทางรายการกำลังดำเนินภารกิจอยู่ ประกอบด้วย

๑) *การส่งข้อความเข้าร่วมกับทางรายการ* เป็นการเชิญชวนให้ผู้ชมรายการส่งข้อความผ่านระบบ SMS มายังหมายเลขโทรศัพท์ที่ทางรายการกำหนด โดยมีค่าใช้จ่ายในการส่งข้อความแต่ละครั้ง ซึ่งทางผู้ผลิตรายการจะได้ผลประโยชน์จากการส่งข้อความด้วย ในขณะที่ผู้ชมรายการได้มีโอกาสแสดงความคิดเห็นมายังรายการ

๒) *การโหวตเพื่อหาผู้รับรางวัล* เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้ชมทางบ้านได้กำหนดผลการทำภารกิจของผู้เข้าแข่งขันที่ตนชื่นชอบ การกำหนดผลเช่นนี้ไม่ใช่เป็นผลการแข่งขันโดยตรง แต่เป็นการกำหนดให้ผู้เข้าแข่งขันที่ได้รับคะแนนโหวตสูงสุดได้รับรางวัลจากทางรายการซึ่งเป็นรางวัลที่กำหนดขึ้นเป็นการเฉพาะ โดยที่การเชิญชวนให้ผู้ชมร่วมโหวตเพื่อหาผู้รับรางวัลนี้ มักมีของสมนาคุณให้แก่ผู้ชมที่ร่วมโหวตด้วย

๓) การร่วมตอบคำถามในรายการ เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้ชมทางบ้านได้แสดงความสามารถในการทำการกิจที่ทางรายการกำหนด โดยที่ทางรายการอาจจะมอบหมายภารกิจซึ่งมักจะเป็นการถามคำถามเพื่อให้ตอบ และจะถามในช่วงต้นของรายการเพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ชมทางบ้านได้โทรศัพท์เข้ามาร่วมตอบคำถามกับรายการได้มากที่สุด จากนั้นทางรายการจะแสดงรายชื่อหรือหมายเลขโทรศัพท์ของผู้โชคดีที่ได้รับรางวัลจากการร่วมตอบคำถามในรายการ

การมีส่วนร่วมของผู้ชมทางบ้านในลักษณะต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการส่งข้อความเข้าร่วมกับทางรายการ การโหวตเพื่อหาผู้รับรางวัล หรือการร่วมตอบคำถามในรายการ เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นในขณะที่รายการกำลังดำเนินการออกอากาศ มักจะดำเนินในส่วนของทางสถานีโดยที่ทางผู้ผลิตรายการไม่ได้มีส่วนเกี่ยวข้องเท่าไรนัก อย่างไรก็ตาม วิทยุโทรทัศน์รายการแข่งขันชิงรางวัลที่สามารถสร้างการมีส่วนร่วมให้เกิดขึ้นกับผู้ชมทางบ้านในขณะที่กำลังดำเนินการกิจ ในลักษณะของการพยายามเล่นเกมไปพร้อมๆ กัน ถือว่าเป็นรายการที่ประสบความสำเร็จในแง่ของการสร้างการมีส่วนร่วมอันถือเป็นปัจจัยสำคัญสำหรับการสร้างสรรค์รายการ

ผู้สนับสนุนรายการ

ผู้สนับสนุนรายการเป็นองค์ประกอบที่สำคัญประการหนึ่งของรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ไทย หลายรายการมีรางวัลเป็นสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ของผู้สนับสนุนรายการ จึงไม่แปลกที่จะพบตราสัญลักษณ์ของผู้สนับสนุนรายการปรากฏอยู่ตลอดทั่วทั้งรายการ

ลักษณะการปรากฏของผู้สนับสนุนรายการ

ลักษณะการปรากฏของผู้สนับสนุนรายการที่พบในรายการแข่งขันชิงรางวัล ประกอบด้วย การใช้ตราสัญลักษณ์ของผู้สนับสนุนรายการ การใช้เสียงบรรยายประกาศชื่อผู้สนับสนุนรายการ การใช้วีอาร์สินค้าผู้สนับสนุนรายการ การใช้แผ่นป้ายที่มีตราสัญลักษณ์ของผู้สนับสนุนรายการ การให้พิธีกรพูดชื่อสินค้าผู้สนับสนุนรายการ การจัดวางผลิตภัณฑ์ของผู้สนับสนุนรายการ และการมีช่วงย่อยที่สนับสนุนโดยผู้สนับสนุนรายการ

รายการที่มีผู้สนับสนุนหลักที่จะมีลักษณะการปรากฏของผู้สนับสนุนรายการที่โดดเด่น และนิยมที่จะปรากฏในเนื้อหารายการ แต่โดยทั่วไปลักษณะการปรากฏของผู้สนับสนุนรายการที่ทางบริษัทเสนอขายจะเป็นแพ็คเกจที่ประกอบไปด้วยการปรากฏในหลายลักษณะ อย่างไรก็ตามก็มีการกำหนดจากทางสถานีเช่นกันถึงข้อจำกัดในการปรากฏของผู้สนับสนุนรายการบนหน้าจอโทรทัศน์เช่นกัน

ลักษณะการปรากฏของผู้สนับสนุนรายการ ประกอบด้วย

๑) **ตราสัญลักษณ์** ตราสัญลักษณ์เป็นเครื่องหมายของสินค้าผู้สนับสนุนรายการ ปรากฏในส่วนประกอบรายการต่างๆ ได้แก่ ไตเติลรายการ อินเตอร์ลูด เนื้อรายการ และท้ายรายการ มีตำแหน่งที่ปรากฏแตกต่างกันไปตามแต่ละส่วนประกอบรายการ ในช่วงไตเติลรายการและอินเตอร์ลูด ตราสัญลักษณ์ขนาดใหญ่จะปรากฏที่บริเวณกลางของจอภาพ ในเนื้อรายการ ตราสัญลักษณ์ขนาดเล็กมักจะปรากฏที่มุมล่างด้านซ้ายหรือด้านขวาของจอภาพ ส่วนท้ายรายการตราสัญลักษณ์ขนาดเล็กจะปรากฏในลักษณะเคลื่อนที่ไปในทางด้านบนหรือด้านซ้ายของจอภาพ ก่อนที่จะมีรายชื่อทีมงานเคลื่อนที่ตามหลัง การปรากฏตราสัญลักษณ์ของผู้สนับสนุนรายการมักจะมีเสียงบรรยายพูดชื่อสินค้าผู้สนับสนุนรายการด้วย

การปรากฏตราสัญลักษณ์ในรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ มีข้อกำหนดจากบางสถานีว่าปรากฏได้เฉพาะชื่อและตราสัญลักษณ์เท่านั้น มีขนาดไม่เกินร้อยละ ๔-๕ ของพื้นที่จอโทรทัศน์ขึ้นอยู่กับตำแหน่งที่ปรากฏในรายการ

โทรทัศน์ มีระยะเวลาในการปรากฏไม่เกิน ๕ วินาทีต่อผู้สนับสนุนรายการแต่ละราย ในกรณีที่ผู้สนับสนุนรายการ เป็นสินค้า เครื่องมือแพทย์ ต้องได้รับอนุญาตจากสำนักงานคณะกรรมการอาหารและยา

๒) **เสียงบรรยาย** การใช้เสียงบรรยายพูดชื่อสินค้าผู้สนับสนุนรายการจะไม่ปรากฏเสียงบรรยายแต่เพียง ลำพัง แต่จะปรากฏควบคู่ไปกับตราสัญลักษณ์ของผู้สนับสนุนรายการหรือวีทีอาร์สินค้าผู้สนับสนุนรายการอย่างใด อย่างหนึ่งเสมอ และปรากฏอยู่ในแทบทุกส่วนประกอบของรายการ ตั้งแต่ไตเติ้ลรายการ เนื้อรายการ อินเทอร์เน็ต เว้นแต่เพียงทำรายการเท่านั้นที่ไม่มีการใช้เสียงบรรยายพูดชื่อสินค้าผู้สนับสนุนรายการ โดยมีข้อกำหนดว่าพูดได้ เฉพาะชื่อสินค้า ชื่อบริษัท ชื่อประเภท ชื่อรุ่น และคำขวัญที่ไม่สื่อถึงสรรพคุณของสินค้า

๓) **วีทีอาร์สินค้า** วีทีอาร์สินค้าเป็นภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหวที่มีสินค้า ตราสัญลักษณ์และคำขวัญโฆษณา ของผู้สนับสนุนรายการปรากฏอยู่ มีความยาวที่แน่นอนขึ้นอยู่กับข้อตกลงทางการตลาด ปรากฏอยู่ในช่วงไตเติ้ล รายการ เนื้อรายการ และอินเทอร์เน็ต ช่วงใดช่วงหนึ่งหรือหลายช่วง มักมีเสียงบรรยายพูดชื่อสินค้าผู้สนับสนุน รายการปรากฏร่วมอยู่ด้วย มีข้อกำหนดในเรื่องระยะเวลาไม่เกิน ๗ วินาทีต่อสินค้าของผู้สนับสนุน และเมื่อนับรวม เวลาที่สลับโฆษณาแล้วต้องไม่เกินระยะเวลาตามที่กฎหมายกำหนด

๔) **แผ่นป้าย** แผ่นป้ายในรายการเป็นลักษณะการปรากฏของผู้สนับสนุนรายการที่คุ้นเคยมากที่สุดและเป็น ส่วนหนึ่งกับการทำการกิจของผู้เข้าแข่งขัน เนื่องจากภารกิจส่วนใหญ่ที่มีการใช้ป้ายเป็นอุปกรณ์ประกอบมักจะมีตรา สัญลักษณ์ของผู้สนับสนุนรายการปรากฏบนแผ่นป้ายเสมอ อาจมีการใช้แผ่นป้ายที่มีตราสัญลักษณ์ผู้สนับสนุน รายการปรากฏที่แขนของผู้เข้าแข่งขัน บางครั้งเมื่อผู้เข้าแข่งขันให้สัมภาษณ์ความรู้สึกที่เกี่ยวกับการทำการกิจ เบื้องหลังของผู้เข้าแข่งขันจะมีแผ่นป้ายผู้สนับสนุนรายการปรากฏอยู่ นอกจากนี้แผ่นป้ายผู้สนับสนุนรายการยัง ประดับตกแต่งอยู่ทั่วไปเป็นฉากหลังภายในพื้นที่ทำการกิจด้วยโดยไม่จำกัดว่าจะเป็นพื้นที่ในสตูดิโอหรือนอก สตูดิโอ ตลอดจนอาจมีการเปลี่ยนจากการใช้แผ่นป้ายเป็นอุปกรณ์สำหรับการเชียร์ที่มีตราสัญลักษณ์ผู้สนับสนุน รายการ ทั้งนี้มีข้อกำหนดเพิ่มเติมสำหรับผู้สนับสนุนรายการหลักจากทางสถานีที่สามารถปรากฏได้มากกว่าหนึ่ง ตำแหน่งในภาพเดียวกัน

๕) **พิธีกรพูดชื่อสินค้า** การกำหนดให้พิธีกรพูดชื่อและสรรพคุณของสินค้าผู้สนับสนุนรายการเป็นอีกข้อ กำหนดทางการตลาดที่มักจะปรากฏในรายการแข่งขันชิงรางวัล พิธีกรสามารถพูดชื่อผู้สนับสนุนรายการควบคู่ไปกับการ ปรากฏของตราสัญลักษณ์หรือแผ่นป้ายตราสัญลักษณ์ของผู้สนับสนุนรายการ บรรยายสรรพคุณแฝงไปกับกติกา ของรายการ หรือแม้แต่เอ่ยชื่อผู้สนับสนุนรายการโดยที่มีการจัดวางผลิตภัณฑ์อยู่ใกล้ๆ ทั้งนี้มีข้อกำหนดว่าพูดได้ เฉพาะชื่อสินค้า ชื่อบริษัท ชื่อประเภท ชื่อรุ่น และคำขวัญที่ไม่สื่อถึงสรรพคุณของสินค้า การให้พิธีกรพูดชื่อสินค้า ผู้สนับสนุนรายการเป็นลักษณะการสนับสนุนรายการที่มีมูลค่าสูงสุด

๖) **การจัดวางผลิตภัณฑ์** การวางผลิตภัณฑ์ของผู้สนับสนุนรายการมักอยู่ในพื้นที่ของการทำงาน ส่วน ใหญ่จะปรากฏในช่วงเนื้อรายการ โดยที่ผู้สนับสนุนรายการหลักจะสามารถวางผลิตภัณฑ์ของตนไว้ตลอดช่วงรายการ รายการอาจกำหนดให้แท่นภาพผู้เข้าแข่งขันกำลังใช้ผลิตภัณฑ์ของผู้สนับสนุนรายการด้วย โดยมีข้อกำหนดว่าผู้ผลิต รายการจะต้องจัดวางผลิตภัณฑ์อย่างเป็นธรรมชาติ ไม่มีการดัดแปลงใดๆ จะต้องไม่มีการจับภาพระยะใกล้สินค้าผู้ สนับสนุนรายการ ตลอดจนไม่มีการกีดขวางหรือเชิญชวนให้ใช้สินค้าแต่สามารถหยิบจับได้อย่างเป็นธรรมชาติ

๗) **ช่วงย่อย** ผู้สนับสนุนรายการบางรายต้องการพื้นที่ในการสร้างการจดจำให้แก่ผู้ชมรายการ จึงปรากฏ ช่วงย่อยในรายการแข่งขันชิงรางวัลที่มีเนื้อหาแตกต่างไปจากการทำงานหลักของทางรายการ โดยช่วงย่อยใน รายการอาจเป็นได้ทั้งการทำภารกิจของผู้เข้าแข่งขันรายอื่น รวมถึงการสนับสนุนโดยผู้สนับสนุนรายการรายอื่นที่ แตกต่างกันไป

รายการแข่งขันชิงรางวัลที่ซื้อรูปแบบมาจากรายการต่างประเทศที่ไม่มีการปรากฏตราสินค้าของผู้สนับสนุนรายการ แต่เพื่อความอยู่รอดของทางผู้ผลิตรายการคนไทยจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องทำให้ผู้สนับสนุนรายการปรากฏขึ้นใน รายการ หากแต่การปรากฏนั้นต้องเกิดขึ้นด้วยความยินยอมของทั้งเจ้าของลิขสิทธิ์รายการและผู้ผลิตรายการคนไทย

ตำแหน่งของผู้สนับสนุนรายการ

ตำแหน่งของผู้สนับสนุนรายการที่ปรากฏในรายการแข่งขันชิงรางวัล สามารถปรากฏอยู่ในทุกส่วนประกอบของรายการ ตั้งแต่ ไตเติลรายการ เนื้อรายการ อินเทอร์เน็ต และท้ายรายการ ทั้งนี้ในแต่ละส่วนประกอบจะมีการปรากฏลักษณะของผู้สนับสนุนรายการที่แตกต่างกันออกไป

ตารางแสดงตำแหน่งและลักษณะการปรากฏของผู้สนับสนุนรายการ

ส่วนประกอบของรายการ	รายละเอียด
ไตเติลรายการ	ตราสัญลักษณ์ เสียงบรรยาย วีทีอาร์สินค้า การจัดวางผลิตภัณฑ์
เนื้อรายการ	แผ่นป้าย พิธีกร ตราสัญลักษณ์ การจัดวางผลิตภัณฑ์ เสียงบรรยาย วีทีอาร์สินค้า ช่วงย่อย
อินเทอร์เน็ต	เสียงบรรยาย วีทีอาร์สินค้า ตราสัญลักษณ์
ท้ายรายการ	ตราสัญลักษณ์

ไตเติลรายการ

ไตเติลรายการเป็นส่วนประกอบแรกของรายการโทรทัศน์ที่บ่งบอกอัตลักษณ์ของรายการ ให้ข้อมูลถึงเรื่องราวของการทำภารกิจ โดยเฉพาะอย่างยิ่งรายการแข่งขันชิงรางวัลที่มีความต่อเนื่องในการออกอากาศ อีกทั้งยังต้องมีบทบาทสำคัญในการดึงความสนใจของผู้ชมให้ติดตามรายการ ถือว่าเป็นส่วนประกอบสำคัญของรายการโทรทัศน์ ผู้สนับสนุนรายการที่ปรากฏในส่วนนี้มักเป็นผู้สนับสนุนหลักของทางรายการ โดยลักษณะที่ปรากฏประกอบด้วยตราสัญลักษณ์ วีทีอาร์สินค้า เสียงบรรยาย และการจัดวางผลิตภัณฑ์

การปรากฏของผู้สนับสนุนรายการสามารถเริ่มขึ้นจากการเปิดรายการด้วยเสียงบรรยายเอ่ยชื่อบริษัทผู้ผลิตรายการ ร่วมกับผู้สนับสนุนรายการ พร้อมกับการปรากฏของตราสัญลักษณ์ผู้สนับสนุนรายการในการผลิตรายการซึ่งอาจไม่มีเสียงบรรยายเอ่ยชื่อบริษัทผู้ผลิต ผู้สนับสนุนรายการบางรายเลือกใช้วีทีอาร์สินค้าแทนตราสัญลักษณ์หรือใช้ร่วมกับตราสัญลักษณ์

เนื้อรายการ

เนื้อรายการเป็นช่วงใหญ่ของรายการที่เล่าเรื่องการทำภารกิจของผู้เข้าแข่งขัน ซึ่งอาจเป็นภารกิจที่เกิดขึ้นแบบจบในตอนหรือมีตอนต่อเนื่องขึ้นอยู่กับเนื้อหาของแต่ละรายการ ในช่วงนี้บทบาทที่สำคัญในการดำเนินเรื่องมักเป็นหน้าที่ของพิธีกร นอกจากนี้บางรายการอาจมีช่วงย่อยของรายการเป็นส่วนหนึ่งของรายการด้วย เนื้อรายการเป็นส่วนประกอบของรายการที่มีลักษณะการปรากฏผู้สนับสนุนรายการจำนวนมากและหลากหลายที่สุด ได้แก่ แผ่นป้ายตราสัญลักษณ์ พิธีกรพูดชื่อสินค้า ตราสัญลักษณ์ การจัดวางผลิตภัณฑ์ เสียงบรรยาย วีทีอาร์สินค้า และช่วงย่อยของผู้สนับสนุนรายการ

แผ่นป้ายตราสัญลักษณ์เป็นลักษณะการปรากฏที่สามารถพบเห็นได้โดยทั่วไป จนกลายเป็นลักษณะเฉพาะของรายการแข่งขันชิงรางวัล การปรากฏแผ่นป้ายตราสัญลักษณ์เกิดขึ้นทั่วไปตลอดรายการ ในตำแหน่งที่สำคัญเป็นทั้งฉากและส่วนประกอบของการทำภารกิจ ในขณะที่เดียวกันพิธีกรนอกจากจะดำเนินภารกิจการแข่งขันแล้วยังมีหน้าที่สำคัญในการพูดชื่อสินค้าของผู้สนับสนุนรายการอีกด้วย ในระหว่างที่มีการทำภารกิจนั้นตราสัญลักษณ์ผู้สนับสนุนรายการสามารถปรากฏให้เห็นเป็นระยะ หรือมีการจัดวางผลิตภัณฑ์ให้ดูโดดเด่นสะดุดตาเพราะเป็นของรางวัลของทางรายการรวมถึงเป็นผู้สนับสนุนรายการด้วย หรือใช้เสียงบรรยายเอ่ยชื่อผู้สนับสนุนรายการควบคู่ไปกับการปรากฏของวีทีอาร์สินค้าหรือตราสัญลักษณ์ในขณะที่กำลังชี้แจงถึงกติกา และสามารถมีช่วงย่อยของผู้สนับสนุนรายการโดยเป็นได้ทั้งการทำภารกิจย่อยหรือเพียงแค่ช่วงจับรางวัลสนามคุณแก่ผู้โชคดีของทางรายการ

อินเทอร์ลูด

อินเทอร์ลูดเป็นช่วงระหว่างเนื้อรายการกับโฆษณา ส่วนประกอบรายการนี้ทำหน้าที่ตอกย้ำอัตลักษณ์ของรายการผ่านชื่อรายการก่อนที่จะตัดเข้าสู่โฆษณาและหลังจากตัดจากโฆษณาเข้าสู่รายการ และยังเป็นการให้ข้อมูลแก่ผู้ชมรายการที่เพิ่งเปลี่ยนสถานีมารับชม ลักษณะของการปรากฏผู้สนับสนุนรายการในอินเทอร์ลูดประกอบด้วยเสียงบรรยาย วีทีอาร์สินค้า และตราสัญลักษณ์

การปรากฏของผู้สนับสนุนรายการสามารถเริ่มขึ้นจากการตัดภาพจากเนื้อรายการโดยมีเสียงบรรยายกล่าวว่า “สนับสนุนโดย...” ตามด้วยวีทีอาร์สินค้าหรือตราสัญลักษณ์ของผู้สนับสนุนรายการ แล้วจึงเป็นกราฟิกแสดงชื่อรายการก่อนที่จะตัดเข้าสู่โฆษณาต่อไป อีกช่วงหนึ่งของอินเทอร์ลูดที่ตัดจากโฆษณาเข้าสู่รายการเริ่มต้นขึ้นจากกราฟิกแสดงชื่อรายการมีเสียงบรรยายกล่าวว่า “สนับสนุนโดย...” แล้วตามด้วยวีทีอาร์สินค้าหรือตราสัญลักษณ์ของผู้สนับสนุนรายการก่อนที่จะตัดเข้าสู่เนื้อรายการ

ท้ายรายการ

ท้ายรายการเป็นช่วงที่เนื้อรายการสิ้นสุดลง ทำหน้าที่ให้ข้อมูลรายชื่อทีมงานผู้ผลิต ชื่อบริษัทผู้ผลิตรายการรวมถึงชื่อบริษัทเจ้าของลิขสิทธิ์รายการ ช่องทางการติดต่อสำหรับผู้สนับสนุนรายการที่สนใจโฆษณาในรายการ ท้ายรายการยังเป็นช่วงที่สร้างการมีส่วนร่วมที่เกิดขึ้นกับรายการและเชิญชวนให้ผู้ชมรายการติดตามตอนต่อไป โดยมีลักษณะของการปรากฏผู้สนับสนุนรายการเพียงลักษณะเดียวคือ ตราสัญลักษณ์ของผู้สนับสนุนรายการ

การปรากฏของผู้สนับสนุนรายการในช่วงท้ายรายการเริ่มจากการเคลื่อนที่เข้ามาของกราฟิกตัวหนังสือขอขอบคุณตามด้วยตราสัญลักษณ์ของผู้สนับสนุนรายการรวมถึงผู้มีอุปการคุณแก่รายการในด้านต่างๆ เช่น เครื่องแต่งกาย เครื่องแต่งหน้าทำผม เป็นต้น จากนั้นจึงเป็นรายชื่อทีมงานและจบด้วยตราสัญลักษณ์ของบริษัทผู้ผลิตรายการและบริษัทเจ้าของลิขสิทธิ์ในกรณีที่เป็นการที่นำเข้ามาจากต่างประเทศ



Big Brother

รายการ Big Brother เป็นรายการแข่งขันชิงรางวัลในลักษณะเรียลลิตี สัญชาติเนเธอร์แลนด์ สร้างสรรค์รายการโดย John de Mol Jr. เริ่มออกอากาศเป็นครั้งแรกทางสถานี Veronica ประเทศเนเธอร์แลนด์เมื่อปี ๒๕๔๒ มีการขายลิขสิทธิ์รูปแบบรายการไปผลิตในประเทศต่างๆ มากกว่า ๕๐ ประเทศ รวมถึงประเทศไทย มีจำนวนฤดูกาลออกอากาศรวมกันมากกว่า ๔๐๐ ฤดูกาลทั่วโลก

รายการกำหนดให้ผู้เข้าแข่งขันจำนวน ๑๖ คนที่ไม่รู้จักกันมาก่อน เข้าไปอาศัยอยู่รวมกันในบ้านหลังหนึ่ง โดยที่ไม่สามารถสื่อสารกับโลกภายนอกได้ นอกจากผู้ควบคุมที่เรียกตัวเองว่า “บิกบราเธอร์” ภายในบ้านมีกล้องและไมโครโฟนเพื่อเก็บภาพและเสียงจากทั่วทุกมุมต่างๆ เพื่อให้ผู้ชมได้สอดส่องพฤติกรรมของผู้เข้าแข่งขันแต่ละคนตลอด ๒๔ ชั่วโมง

รายการจะมอบหมายภารกิจให้ผู้เข้าแข่งขันทำ โดยมากเป็นงานกลุ่มเพื่อต้องการให้แสดงถึงความมีน้ำใจในการทำงาน และมีงานบุคคลที่มุ่งก่อให้เกิดผลกระทบกับบุคคลในบ้านให้แสดงอารมณ์ ความรู้สึก และธรรมชาติของแต่ละคนออกมาให้มากที่สุด การทำภารกิจหากทำสำเร็จจะได้รับรางวัล หากไม่สำเร็จจะถูกลงโทษ

รายการยังกำหนดให้ผู้เข้าแข่งขันแต่ละคนต้องเข้า ‘ห้องเปิดใจ’ เพื่อบอกเล่าอารมณ์ ความรู้สึกที่มีต่อบุคคลต่างๆ ภายในบ้าน รวมถึงการเสนอชื่อบุคคลที่ต้องการให้ออกจากบ้านพร้อมทั้งให้เหตุผลประกอบ

ทุกสองสัปดาห์จะมีการเสนอชื่อบุคคลที่ต้องการให้ออกจากบ้าน ผู้ที่ได้รับการเสนอชื่อสูงสุดสองคนจะมีสิทธิ์อยู่ในบ้านต่อไปได้จากการโหวตของผู้ชมทั่วประเทศผ่านระบบ SMS ผู้ที่ได้รับคะแนนโหวตน้อยที่สุดจะต้องออกจากบ้านไป จนเมื่อถึงสัปดาห์สุดท้ายผู้เข้าแข่งขันที่เหลืออยู่ ๓ คนสุดท้ายจะได้รับการโหวตจากผู้ชมทางบ้านอีกครั้ง ผู้ที่ได้รับคะแนนโหวตมากที่สุดจะกลายเป็นผู้ชนะของทางรายการ รายการบิกบราเธอร์ ไทยแลนด์ มีรางวัลเป็นเงินสด บ้านพร้อมรถยนต์ มูลค่ามากกว่าสามล้านบาทเป็นรางวัลสำหรับผู้ชนะของทางรายการ

รายการ Big Brother เป็นรายการที่ต้องการการมีส่วนร่วมจากผู้ชมทางบ้านในการตัดสินใจโหวตให้ผู้เข้าแข่งขันออกจากรายการหรือเป็นผู้ชนะในรายการ ซึ่งสามารถสร้างปรากฏการณ์การมีส่วนร่วมจากผู้ชมได้เป็นอย่างดีโดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุคสมัยที่เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตยังไม่แพร่หลาย ในขณะเดียวกันเกิดคำถามจากสังคมเช่นเดียวกันว่า ในทางจิตวิทยาพฤติกรรมการเฝ้าติดตามบุคคลตลอด ๒๔ ชั่วโมงถือเป็นเรื่องที่ควรค่าแก่การสร้างความน่าสนใจในฐานะที่เป็นรายการโทรทัศน์อย่างไร

นอกจากนี้เมื่อผู้ผลิตรายการ Big Brother ในประเทศต่างๆ ได้นำรูปแบบรายการไปผลิตให้สอดคล้องกับรสนิยมของผู้ชมในแต่ละประเทศ ได้มีการปรับเปลี่ยนกติกาเพียงเล็กน้อย เพื่อให้สอดคล้องกับบริบททางสังคม



๐๔

มองเห็นอะไรใน ... รายการแข่งขันชิงรางวัล

รายการแข่งขันชิงรางวัลมีลักษณะเป็นเรื่องเล่าเช่นเดียวกับรายการประเภทอื่นที่มีการใช้ภาพเพื่อการเล่าเรื่อง หากแต่ภาพที่ปรากฏในรายการแข่งขันชิงรางวัลมีลักษณะเฉพาะที่เป็นการผสมผสานกันขึ้นจากภาพลักษณะต่างๆ ประกอบด้วย **ภาพการแข่งขัน**ที่เกิดขึ้น **ภาพประกอบ**ที่นำมาช่วยในการเล่าเรื่อง และ**กราฟิก**

ภาพการแข่งขัน

รายการแข่งขันชิงรางวัลเป็นรายการที่มีการบันทึกวิดีโอไว้ล่วงหน้าแล้วนำมาตัดต่อเพื่อเล่าเรื่องภายใต้เงื่อนไขเวลาเป็นตัวกำหนดและการสร้างความน่าสนใจให้ติดตาม

Millerson (1993) ได้เสนอถึงความหลากหลายทางภาพของเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในรายการแข่งขันชิงรางวัลว่าจะต้องครอบคลุมถึงพื้นที่ดังต่อไปนี้

- ทางเข้า สำหรับการปรากฏตัวของบุคคลต่างๆ
- พื้นที่สัมภาษณ์ เป็นบริเวณที่พิธีกรทักทายผู้เข้าแข่งขัน
- พื้นที่จัดแสดง เป็นบริเวณที่กิจกรรมการทำภารกิจเกิดขึ้น มีลักษณะที่แตกต่างกันไปในแต่ละรายการ
- ป้ายคะแนน และ/หรือ นาฬิกาจับเวลา
- พื้นที่รางวัล เป็นบริเวณที่ตั้งของรางวัล

ในรายการประเภทตอบปัญหาผู้เข้าแข่งขันนิยมนั่งอยู่หลังโต๊ะ ในขณะที่พิธีกรสามารถเดินไปโดยรอบได้ หรืออาจจะนั่งอยู่หลังโต๊ะเช่นกัน ลักษณะของภาพมีความคล้ายคลึงกับภาพที่ปรากฏในรายการพูดคุย ภาพที่เกิดขึ้นในขณะที่ดำเนินการแข่งขันเป็นภาพวิดีโอที่บันทึกเหตุการณ์ของรายการทั้งหมดเริ่มต้นตั้งแต่เปิดรายการ การเปิดตัวพิธีกร การเปิดตัวผู้เข้าแข่งขัน การทำภารกิจต่างๆ ของผู้เข้าแข่งขัน จนกระทั่งการปิดรายการ ซึ่งทุกรายการจำเป็นต้องมีการออกแบบการใช้ภาพในลักษณะต่างๆ เพื่อสื่อสารตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการและสามารถสร้างความเป็นเอกลักษณ์ให้เกิดขึ้นแก่ทางรายการได้

การถ่ายภาพที่เกิดขึ้นในรายการเป็นลักษณะการใช้กล้องหลายตัวผ่านกรอingkกับภาพ ซึ่งผู้กำกับจะต้องมีการวางแผนกล้องเพื่อให้สามารถสื่อสารเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้อย่างมีความหมายตามหลักการสื่อความหมายด้วยภาพ ในขณะที่เดียวกันอาจมีการบันทึกภาพบางเหตุการณ์ไว้เป็นการเฉพาะ เพื่อนำมาใช้ในการตัดต่อเพื่อเล่าเรื่องให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ในภายหลัง ทั้งนี้เพราะการทำภารกิจของผู้เข้าแข่งขันเกิดขึ้นจริงเพียงครั้งเดียว ไม่สามารถที่จะสร้างสถานการณ์เช่นนั้นให้เกิดขึ้นอีกครั้งหนึ่งได้

เพื่อประโยชน์ในการสร้างสรรค์ภาพที่ใช้สื่อความหมายในรายการแข่งขันชิงรางวัล จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องเข้าใจถึงความหมายของภาพที่ปรากฏในรายการ โดยมีองค์ประกอบที่ต้องพิจารณา ได้แก่

รูปแบบทางภาพ (visual style)

Owens & Millerson (2012) มองว่าไม่มีวิธีการที่ถูกต้องร้อยเปอร์เซ็นต์ในการนำเสนอเรื่องราวใดๆ เป็นหน้าที่ของผู้กำกับที่จะต้องพยายามสร้างสรรค์ความหลากหลายของวิธีการทางภาพมาเพื่อสื่อสาร จนบางลักษณะกลายเป็นมาตรฐาน บางลักษณะกลายเป็นความนิยมชั่วคราว แต่กระนั้นเทคนิคหรือวิธีการที่เลือกใช้ต้องเป็นที่ยอมรับได้ของผู้ชม เพราะหากไม่เป็นเช่นนั้นผู้ชมก็อาจจะความสนใจไปจากสิ่งที่กำลังดูอยู่ก็เป็นได้

เขายังได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบทางภาพ (visual style) โดยให้พิจารณาจากความเหมาะสมของลักษณะภาพดังต่อไปนี้

- Informal presentations เป็นรูปแบบของภาพที่เป็นสถานการณ์ที่เป็นธรรมชาติปกติ เช่น ภาพการพูดคุยกับคนงานกรรมาการในสถานที่ก่อสร้าง

- Formal presentations เป็นรูปแบบของภาพที่ได้รับการออกแบบและสร้างสรรค์ขึ้น เช่น ภาพการนั่งสัมภาษณ์ของบุคคลที่มีการจัดฉากจัดแสงอย่างสวยงาม Display เป็นลักษณะภาพที่ไม่สมจริง ได้รับการตกแต่งเพื่อนำเสนอบุคคลหรือวัตถุ พบในรายการแข่งขันชิงรางวัล การแสดงดนตรี รายการเด็ก

- Simulated environments เป็นลักษณะภาพที่มุ่งจำลองบรรยากาศของภาพให้เหมือนจริงมากที่สุด พยายามหลีกเลี่ยงสิ่งแปลกปลอมที่จะทำให้ดูไม่สมจริง

- Actuality เป็นลักษณะภาพที่เปิดเผยอย่างชัดเจน โปร่งใส ทำให้ผู้ชมรายการรู้ถึงเจตนาที่กำลังถ่ายรายการอยู่ เห็นอุปกรณ์และทีมงาน เสมือนหนึ่งให้ผู้ชมร่วมอยู่ในเหตุการณ์

รูปแบบทางภาพบางอย่างมีลักษณะที่เป็นแบบแผน ซ้ำซาก รายการโทรทัศน์ต่างๆ พยายามหลีกเลี่ยงการใช้ภาพที่เป็นแบบแผน ซ้ำซากจำเจ ไม่ว่าจะเป็นรายการข่าว รายการสัมภาษณ์ รายการแข่งขันชิงรางวัล รายการพูดคุย เป็นต้น

เพื่อประโยชน์ในการสร้างสรรค์ภาพที่ใช้สื่อความหมายในรายการแข่งขันชิงรางวัล จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องเข้าใจถึงความหมายของภาพที่ปรากฏในรายการ โดยมีองค์ประกอบที่ต้องพิจารณา ได้แก่

บทบาทของภาพ

โดยส่วนใหญ่แล้วภาพที่ใช้ในรายการโทรทัศน์มักเป็นภาพจริงที่แสดงถึงบุคคลหรือวัตถุตามสภาพความคุ้นเคย อย่างไรก็ตามการปรับเปลี่ยนบุคคลหรือวัตถุ การจัดองค์ประกอบอย่างพิถีพิถัน รวมถึงมุมมองล้วนแต่มีส่วนช่วยในการสร้างความหมายที่ส่งผลกระทบต่อผู้ชม

ภาพที่ใช้ในรายการโทรทัศน์มีความมุ่งหมายในการใช้ที่หลากหลายแตกต่างกัน ได้แก่

- นำเสนอข้อมูลโดยตรง เช่น ภาพการพูดคุยปกติ
- นำเสนอบริบทของเรื่องราว เช่น ภาพแสดงสถานที่
- แปลความหมายสถานการณ์จากแนวคิดเชิงนามธรรมผ่านการใช้ภาพ
- แสดงสัญลักษณ์ของบุคคล สถานที่ เหตุการณ์
- เลียนแบบสภาพ เช่น ภาพเบลอแทนสายตาของคนกำลังหมดสติ
- ระบุแยกแยะหรือแสดงตราสัญลักษณ์หรือตราสินค้าต่างๆ
- เชื่อมต่อความคิดโดยการใช้ภาพในการเชื่อมเหตุการณ์เพื่อแสดงแก่นของเรื่องราว
- สร้างสรรค์ลักษณะการตัดต่อทางภาพ

ภาพประกอบ

ภาพประกอบในรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์เป็นภาพวิดีโอที่บันทึก ณ ขณะที่ผู้เข้าแข่งขันกำลังทำภารกิจอยู่ แต่รายการนำมาใช้ประกอบเพื่อให้การเล่าเรื่องมีความสมบูรณ์และมีความหลากหลายทางภาพมากยิ่งขึ้น รวมถึงใช้ภาพจากการทำภารกิจที่นำมาใช้เพื่อวัตถุประสงค์อื่น ภาพประกอบถูกนำมาใช้เพื่อวัตถุประสงค์ต่างๆ ได้แก่ การเสนอตัวอย่าง ภาพทบทวนเหตุการณ์ ภาพผู้เข้าแข่งขัน ภาพคำถามคำตอบ การอธิบายกติกา ภาพผู้ร่วมรายการ ภาพที่เกี่ยวข้องกับภารกิจ และภาพเนื้อหาอื่น เนื่องจากรายการแข่งขันชิงรางวัลมักเป็นรายการที่มีการบันทึก

การเสนอตัวอย่าง

รายการไว้ล่วงหน้าก่อนที่จะนำมาออกอากาศ ภาพประกอบที่นำเสนอตัวอย่างจึงนำมาจากการทำภารกิจของผู้เข้าแข่งขัน มีหลายลักษณะ มักจะมีกราฟิกตัวหนังสือบอกลักษณะตัวอย่างปรากฏรวมอยู่ด้วย ในรายการแข่งขันชิงรางวัลอาจมีลักษณะใดลักษณะหนึ่งหรือหลายลักษณะปรากฏในรายการที่นำเสนอ

ลักษณะของภาพการเสนอตัวอย่าง ประกอบด้วย

- **ภาพตัวอย่างจากตอนที่ผ่านมา** จะอยู่ในช่วงต้นของรายการ หรือนำมาประกอบการเล่าเรื่องของเหตุการณ์การทำภารกิจของผู้เข้าแข่งขันที่กำลังจะเกิดขึ้นในตอนนั้น
- **ภาพตัวอย่างที่จะได้ชมในตอนนั้น** จะอยู่ในช่วงต้นของรายการ นำมาเพื่อสร้างแรงกระตุ้นให้กับผู้ชมรายการ ให้ติดตามรายการ ภาพที่นำมาใช้ควรเป็นเหตุการณ์ที่น่าสนใจและเร้าอารมณ์
- **ภาพตัวอย่างช่วงหน้า** เป็นภาพเหตุการณ์ที่กำลังจะเกิดขึ้นในช่วงต่อไปของรายการ นำมาใช้ในช่วงท้ายของเบรกก่อนที่จะตัดเข้าโฆษณา เพื่อดึงดูดให้ผู้ชมรายการไม่เปลี่ยนช่องทางการรับชม ภาพที่นำมาใช้ควรเป็นเหตุการณ์ที่น่าสนใจที่จะเกิดขึ้นในช่วงหน้า ซึ่งมีความเร้าอารมณ์เช่นกัน
- **ภาพตัวอย่างตอนต่อไป** เป็นภาพตัวอย่างของรายการในตอนต่อไปที่มีเหตุการณ์สนุกสนานชวนติดตาม นำมาใช้ประกอบในท้ายรายการเพื่อดึงดูดให้ผู้ชมสนใจติดตามชมรายการในครั้งต่อไป

ภาพทบทวนเหตุการณ์

ภาพทบทวนเหตุการณ์เป็นภาพประกอบที่ถ่ายทำขณะที่ผู้เข้าแข่งขันได้ทำภารกิจไว้ แล้วทางรายการได้นำภาพเหล่านั้นกลับมาใช้ใหม่อีกครั้ง ด้วยวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกันไป ได้แก่

- **ภาพทบทวนเพื่อเร้าอารมณ์** นำมาใช้เพื่อต้องการเน้นความสามารถของผู้เข้าแข่งขัน กระตุ้นอารมณ์ร่วมลุ้นในการทำภารกิจให้เกิดขึ้นกับผู้ชม
- **ภาพทบทวนเพื่อประกอบสถานการณ์** นำมาใช้เมื่อกรรมการกำลังให้คำแนะนำแก่ผู้เข้าแข่งขัน หรือนำมาประกอบเหตุการณ์สัมภาษณ์
- **ภาพทบทวนเพื่อสร้างความสนุกสนาน** เป็นภาพผู้เข้าแข่งขันทำท่าทางตลกขบขันในขณะที่ทำภารกิจ หรือเป็นภาพที่ผู้เข้าแข่งขันรวมถึงผู้ร่วมรายการกำลังถูกกระทำบางอย่างเพื่อให้เกิดความสนุกสนาน
- **ภาพทบทวนเพื่อให้ข้อมูล** เป็นภาพที่เคยปรากฏแล้วก่อนหน้านี้ แต่ได้ถูกนำมาใช้อีกครั้งเพื่อตอกย้ำข้อมูลแก่ผู้ชมรายการ หรือทบทวนเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก่อนหน้านี้

ภาพทบทวนเหตุการณ์ในลักษณะต่างๆ เหล่านี้สามารถนำมาใช้ได้ตลอดทั้งรายการ ขึ้นอยู่กับว่าผู้ผลิตรายการต้องการให้เกิดผลอย่างไรแก่ผู้ชม

ภาพผู้เข้าแข่งขัน

ในรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์นิยมจัดการแข่งขันขึ้นภายในสตูดิโอ เมื่อได้มีการแนะนำผู้เข้าแข่งขันแล้ว อาจมีการนำภาพผู้เข้าแข่งขันที่ได้บันทึกไว้ก่อนหน้านี้มาประกอบแนะนำเพื่อให้ผู้ชมได้เห็นอิริยาบถที่แตกต่างออกไป รู้จักและเกิดความคุ้นเคยกับผู้เข้าแข่งขันมากยิ่งขึ้น หรือนำภาพผู้เข้าแข่งขันขณะที่เตรียมตัวทำภารกิจมา

ประกอบเพื่อแสดงให้เห็นถึงความมุ่งมั่นเอาใจใส่ของผู้เข้าแข่งขัน และเมื่อเสร็จสิ้นการทำภารกิจแล้วอาจมีการนำภาพผู้เข้าแข่งขันมาเพื่อคลี่คลายการรับรู้ของผู้ชมอีกครั้งหนึ่ง

นอกจากนี้แล้วรายการแข่งขันชิงรางวัลก็มีช่วงสัมภาษณ์ผู้เข้าแข่งขัน โดยมีทั้งลักษณะการสัมภาษณ์โดยพิธีกรและช่วงสัมภาษณ์ความรู้สึกผู้เข้าแข่งขัน ทั้งก่อนและหลังการทำภารกิจ

ภาพคำถามคำตอบ

การใช้ภาพจากต่างสถานที่เพื่อนำมาเป็นคำถามและคำตอบสามารถสื่อความหมายได้อย่างชัดเจน สร้างความหลากหลายทางภาพให้เกิดขึ้นมากกว่าที่จะให้พิธีกรเป็นผู้อ่านคำถามและเฉลยคำตอบ ทั้งยังช่วยให้คำอธิบายคำตอบเป็นที่ประจักษ์ชัดแจ้งมากยิ่งขึ้น

การอธิบายกติกา

การใช้ภาพในการอธิบายกติกาสามารถสร้างความกระจ่างให้เกิดขึ้นแก่ผู้ชมรายการแข่งขันชิงรางวัลได้เป็นอย่างดี โดยเป็นได้ทั้งการบันทึกภาพการทำภารกิจของทีมงานหรือใช้ภาพการทำภารกิจของผู้เข้าแข่งขันมาอธิบายกติกา และอาจมีการใช้กราฟิกมาประกอบการอธิบายกติกาก็เป็นที่นิยมกันโดยทั่วไป

ภาพผู้ร่วมรายการ

การใช้ภาพผู้ร่วมรายการคนอื่นมาประกอบในรายการสามารถช่วยเล่าเรื่องความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นในการแข่งขันได้ด้วย เช่น ภาพกองเชียร์ ภาพกรรมการ ภาพประชาชนทั่วไป เป็นต้น

ภาพที่เกี่ยวข้องกับการกิจ

ภาพที่เกี่ยวข้องกับการกิจเป็นภาพของกิจกรรมหรือเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับการกิจหลักของรายการ การเสนอภาพที่เกี่ยวข้องกับการกิจช่วยให้ผู้ชมเกิดความกระจ่างในการกิจมากยิ่งขึ้น รายการแข่งขันชิงรางวัลมีการนำเสนอภาพที่เกี่ยวข้องกับการกิจประกอบในรายการเพื่อทำให้เกิดความสมบูรณ์ในเรื่องราวที่เล่ามากยิ่งขึ้น เช่น ภาพกิจกรรมการชักซ้อมของผู้เข้าแข่งขันที่มีภารกิจในการแสดงความสามารถทางด้านต่างๆ ภาพรายละเอียดของสถานที่ในการทำภารกิจ เป็นต้น

ภาพเนื้อหาอื่น

รายการแข่งขันชิงรางวัลสามารถนำเสนอเนื้อหาอื่นที่ไม่เกี่ยวข้องกับการทำภารกิจของรายการ ปรากฏเป็นช่วงย่อยของรายการ รวมถึงปรากฏในรูปแบบที่แตกต่างออกไปที่ไม่จำกัดอยู่เพียงแค่การแข่งขันทำภารกิจ โดยมากเป็นช่วงของผู้สนับสนุนรายการ ภาพเนื้อหาอื่นไม่มีผลต่อการเล่าเรื่องของรายการแข่งขันชิงรางวัล เป็นเพียงส่วนประของรายการที่เอื้อประโยชน์ในทางธุรกิจแก่ผู้ผลิตรายการ

กราฟิก

กราฟิก เป็นภาพประกอบที่สร้างขึ้นเพื่อใช้สื่อสารสาระที่สำคัญของรายการโทรทัศน์ มักสร้างขึ้นจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์มีทั้งรูปแบบตัวอักษรและภาพสัญลักษณ์ในลักษณะอินโฟกราฟิก เป็นได้ทั้งแบบภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว อาจมีการนำภาพถ่ายมาตกแต่งเพิ่มเติมประกอบกันขึ้นมาเป็นกราฟิกได้ ใช้เป็นส่วนประกอบของภาพตลอดทั้งรายการ ในกรณีที่มีการใช้เฉพาะภาพกราฟิกมักมีเสียงบรรยายประกอบ กราฟิกถือเป็นส่วนประกอบที่สำคัญของรายการแข่งขันชิงรางวัล มีลักษณะที่แตกต่างกันไปตามอารมณ์และภาพรวม (mood&tone) ของรายการ

Merritt (1993) ได้แจกแจงลักษณะของงานกราฟิกที่มีการใช้กันอย่างแพร่หลายในงานโทรทัศน์ ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ปรากฏด้วยรูปแบบงาน ๓ ลักษณะ ได้แก่

๑. ชื่อรายการ (programme title) ซึ่งเป็นงานที่มีความสำคัญและติดตามได้ง่ายที่สุด
๒. ตราสัญลักษณ์สถานีและการส่งเสริมการขาย (station ident and on-screen promotion) ซึ่งเป็นตัวช่วยกระตุ้นความทรงจำของผู้ชมได้เป็นอย่างดี
๓. เนื้อหารายการ (programme content) ครอบคลุมงานกราฟิกทุกประเภทที่เป็นส่วนหนึ่งของเนื้อหารายการ

กราฟิกที่ดีจะต้องสามารถสื่อสารข้อมูลได้อย่างกระชับชัดเจน เพื่อให้เกิดผลทางการสื่อสาร อย่างเต็มประสิทธิภาพ กราฟิกควรสร้างขึ้นอย่างง่าย ไม่ต้องอธิบายรายละเอียดจนเกินไป เพราะการปรากฏของกราฟิกบนหน้าจอโทรทัศน์เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วและไม่สามารถค้างไว้นาน ลักษณะตัวหนังสือควรเป็นตัวตรงและหนา กราฟิกจะต้องสร้างอารมณ์และภาพรวมของรายการผ่านรูปแบบของกราฟิก รูปแบบของตัวอักษรและการนำเสนอ สามารถบอกเรื่องราวได้ล่วงหน้าก่อนที่จะเริ่มต้นขึ้น นอกจากนี้กราฟิกสามารถนำเสนอข้อเท็จจริง แนวคิด หรือกระบวนการด้วยภาพเพื่อที่ผู้ชมจะได้เข้าใจเนื้อหารายการได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น กราฟิกต้องสามารถดึงความสนใจของผู้ชมได้ และทำให้ผู้ชมติดตามเรื่องราวหรือกระบวนการได้โดยง่าย

ประเภทของกราฟิก กราฟิกมีหลายลักษณะ ประกอบด้วย

- *Opening titles* การเปิดรายการ
- *Subtitles* ตัวอักษรที่ระบุชื่อบุคคลและสถานที่
- *Credits* การสร้างการรับรู้ถึงบุคคลที่มีส่วนเกี่ยวข้องในรายการ
- *End titles* การนำไปสู่บทสรุปของรายการ

รูปแบบของกราฟิก แบ่งออกเป็น

- *กราฟิกเชิงสถิติ* (statistical graphics) เช่น กราฟ แผนภูมิ
- *กราฟิกเชิงภาพ* (pictorial graphics) ใช้แสดงภาพ สร้างฉากในละคร อธิบายหลักการทางวิทยาศาสตร์ เป็นต้น

อย่างไรก็ตามในส่วนของงานกราฟิกประเภทส่วนประกอบของรายการโทรทัศน์ เมธา เสรีธนาวงศ์ (๒๕๔๗) พบว่ามีการนำเสนอตราสินค้าของผู้สนับสนุนรายการในส่วนประกอบของรายการโทรทัศน์ใน ๓ ได้แก่ รายการ อินเทอร์เน็ต และท้ายรายการ นอกจากนี้ยังเป็นพื้นที่โฆษณา การส่งเสริมการตลาดในรูปแบบต่างๆ เป็นเพียงพื้นที่ทางธุรกิจที่ไม่เอื้อประโยชน์ต่อผู้ชมแต่อย่างใด

สำหรับรายการแข่งขันชิงรางวัล กราฟิกถูกนำมาใช้สื่อสารตามบทบาทหน้าที่ต่างๆ ประกอบด้วย การให้ข้อมูล การเป็นส่วนประกอบรายการ การประชาสัมพันธ์ การอธิบาย และการสร้างสีสันให้แก่รายการ

ตารางแสดงหน้าที่ของกราฟิกและรายละเอียดของการนำเสนอ

หน้าที่ของกราฟิก	รายละเอียดของการนำเสนอ
การให้ข้อมูล	ชื่อบุคคลในรายการ ข้อมูลของรายการ ข้อมูลเกี่ยวกับการกิจ ผลการแข่งขัน
การเป็นส่วนประกอบรายการ	ไตเติลรายการ ชื่อรายการ ชื่อรายการค้นช่วง การ บ่งบอกตัวอย่าง ก้ายรายการ
การโฆษณาประชาสัมพันธ์	โลโก้ผู้สนับสนุนรายการ การเชิญชวนให้มีส่วนร่วมกับรายการ การประชาสัมพันธ์รายการอื่น
การอธิบาย	คำเตือน ข้อโต้เถียง คำโปรย ข้อคิด สาร-ความรู้
การสร้างสีสันให้รายการ	ตัวหนังสือ รูปภาพ

การใช้กราฟิกในการให้ข้อมูล

การใช้กราฟิกในการให้ข้อมูลเป็นหน้าที่ที่สำคัญที่สุด เพราะกราฟิกคือภาพที่สร้างขึ้นจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่สามารถนำเข้ามาประกอบในรายการในช่วงต่างๆ ตามแต่ผู้ผลิตต้องการ ตอกย้ำสาระสำคัญที่พิธีกรต้องการจะสื่อสารแก่ผู้ชม ตลอดจนให้ข้อมูลขณะที่ผู้เข้าแข่งขันกำลังทำภารกิจอยู่ กราฟิกใช้สำหรับให้ข้อมูลต่างๆ ดังนี้

ชื่อบุคคลในรายการ ประกอบด้วย ชื่อพิธีกร ชื่อผู้เข้าแข่งขัน และชื่อผู้ร่วมรายการ

- **ชื่อพิธีกร** รายการแข่งขันชิงรางวัลใช้กราฟิกแสดงชื่อพิธีกร โดยแสดงชื่อทันทีเมื่อมีการเปิดตัวพิธีกรในช่วงเปิดรายการ
- **ชื่อผู้เข้าแข่งขัน** มีการใช้กราฟิกแสดงชื่อผู้เข้าแข่งขันเป็นรายบุคคล โดยแสดงชื่อในตอนแนะนำผู้เข้าแข่งขัน ในกรณีที่ผู้เข้าแข่งขันมีจำนวนมากกว่าหนึ่งคน กราฟิกแสดงชื่อทุกคนหรือแสดงชื่อที่รวมถึงให้ข้อมูลอื่นที่เกี่ยวข้องกับผู้เข้าแข่งขันด้วย
- **ชื่อผู้ร่วมรายการ** ในส่วนชื่อผู้ร่วมรายการนั้นครอบคลุมถึงบุคคลที่ไม่ใช่พิธีกรและผู้เข้าแข่งขัน อันได้แก่กรรมการ ผู้ช่วยผู้เข้าแข่งขัน ผู้เชี่ยวชาญ บุคคลปริศนา แขกรับเชิญของทางรายการ รวมถึงบุคคลที่มีการใช้ชื่อเป็นอย่างอื่น

ข้อมูลของรายการที่ใช้กราฟิกในการแสดงผล ได้แก่ ช่องทางสื่อสังคมของรายการ วันและเวลาออกอากาศ และสถานที่ออกอากาศ

- **ช่องทางสื่อสังคมของรายการ** รายการแข่งขันชิงรางวัลใช้กราฟิกแสดงข้อมูลช่องทางสื่อสังคมของรายการ ทั้ง เฟซบุ๊กและอินสตาแกรม โดยสัญลักษณ์ของช่องทางสื่อสังคมมักปรากฏเมื่อพิธีกรกล่าวเชิญชวนให้ผู้ชมมีส่วนร่วมกับการ ในช่วงเปิดรายการและปิดรายการ

- **วันและเวลาออกอากาศ** ข้อมูลของรายการที่มีการแสดงโดยใช้กราฟิกคือ วันและเวลาออกอากาศ และข้อมูลสถานีที่ออกอากาศ เพื่อเป็นการตอกย้ำให้ผู้ชมรายการได้ทราบ

ข้อมูลเกี่ยวกับการกิจ กราฟิกมีส่วนสำคัญอย่างยิ่งในการให้ข้อมูลที่เกี่ยวกับการกิจ โดยเป็นการช่วยให้ผู้ชมสามารถติดตามการทำการกิจอย่างเข้าใจมากยิ่งขึ้น ข้อมูลเกี่ยวกับการกิจที่นำเสนอโดยกราฟิกประกอบด้วย ชื่อตอนหรือโจทย์การแข่งขัน ชื่อช่วงหรือชื่อภารกิจ คู่แข่งขัน สถานที่แข่งขัน ชื่อเพลง กติกา คำถาม-คำตอบ เวลาในการทำการกิจ ข้อมูลประกอบการทำการกิจ

- **ชื่อตอนหรือโจทย์การแข่งขัน** รายการแข่งขันชิงรางวัลที่มีเนื้อหาการแข่งขันแตกต่างกันไปในแต่ละสัปดาห์จะมีการกำหนดโจทย์การแข่งขันหรือชื่อตอนไว้ สามารถแสดงด้วยกราฟิกในช่วงต้นของรายการ
- **ชื่อช่วงหรือชื่อภารกิจ** รายการแข่งขันชิงรางวัลที่มีภารกิจหลายช่วงหรือหลายภารกิจสามารถใช้กราฟิกในการแสดงชื่อช่วงหรือชื่อภารกิจ
- **คู่แข่งขัน** ในการทำการกิจที่มีผู้เข้าแข่งขันสองฝ่าย ก่อนที่ภารกิจจะเริ่มต้นขึ้น อาจมีการนำภาพผู้เข้าแข่งขันจากทั้งสองฝ่ายมาประชันกันเพื่อแสดงให้เห็นว่าใครกำลังจะแข่งขัน เพื่อช่วยให้ผู้ชมติดตามได้ง่ายมากยิ่งขึ้น
- **สถานที่แข่งขัน** รายการแข่งขันชิงรางวัลสามารถใช้กราฟิกระบุสถานที่ในการทำการกิจเพื่อให้ข้อมูล
- **ชื่อเพลง** รายการแข่งขันชิงรางวัลที่มีการใช้เพลงที่มีเนื้อร้องเป็นส่วนหนึ่งของรายการ รวมถึงเพลงที่ใช้ในการทำการกิจ สามารถใช้กราฟิกแสดงชื่อเพลง ศิลปิน ผู้แต่งคำร้อง ผู้แต่งทำนอง ผู้เรียบเรียง เพื่อแก้ปัญหาในด้านลิขสิทธิ์ที่อาจจะเกิดขึ้น
- **กติกา** การแจ้งกติกาในรายการแข่งขันชิงรางวัลสามารถกระทำได้โดยพิธีกรและการใช้เสียงบรรยาย โดยมีการใช้กราฟิกเพื่อประกอบการชี้แจงกติกา

ลักษณะของกราฟิกที่ใช้ในการแจ้งกติกาประกอบด้วย ตัวอักษร เครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ ภาพวิดีโอ

- ๑) ตัวอักษรเป็นลักษณะสำคัญหลักในการแจ้งกติกา เป็นกราฟิกที่กระจ่างชัดเจนมากที่สุด การใช้ตัวอักษรเพียงอย่างเดียวในการแจ้งกติกาใช้สำหรับแสดงข้อความที่เป็นสาระสำคัญของกติกากิจการทำการกิจ
- ๒) การใช้เครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ประกอบตัวอักษร ครอบคลุมถึงการถ่ายภาพที่สร้างขึ้นด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในลักษณะภาพสมมติ ภาพลายเส้น ภาพเทคนิคพิเศษ มีทั้งที่เป็นภาพเคลื่อนไหวและภาพนิ่งช่วยทำให้สามารถสื่อสารกติกาได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น ง่ายแก่การติดตามและดึงดูดความสนใจ
- ๓) การใช้ภาพวิดีโอประกอบตัวอักษร เป็นการถ่ายภาพวิดีโอที่ถ่ายจากการทำการกิจหรือที่ถ่ายขึ้นเป็นการเฉพาะนำมาประกอบตัวอักษรเพื่อชี้แจงกติกา

- **คำถาม-คำตอบ** เป็นการให้ข้อมูลในอีกประเภทหนึ่งที่ปรากฏในรายการแข่งขันชิงรางวัล โดยเฉพาะอย่างยิ่งรายการที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรู้ การใช้กราฟิกสร้างการมีส่วนร่วมให้ผู้ชมรายการสามารถรับรู้ร่วมลุ้นและติดตามไปพร้อมกันกับรายการ การแสดงคำถาม-คำตอบมีลักษณะที่แตกต่างกันไป ได้แก่
 - การแสดงเฉพาะคำถาม
 - การแสดงคำถามและเฉลยคำตอบ
 - การแสดงคำถาม-คำตอบ
 - การแสดงคำถาม-คำตอบและเฉลยคำตอบ
 - การแสดงคำตอบ

- **เวลาในการทำภารกิจ** ในการทำภารกิจที่มีการใช้เวลาเป็นเงื่อนไข สามารถใช้กราฟิกแสดงเวลาประกอบรายการ กราฟิกแสดงเวลาอาจจะแสดงผลเวลาเป็นตัวเลขที่กำลังเดินไปข้างหน้า เพื่อให้ผู้ชมร่วมลุ้นการทำภารกิจให้สำเร็จภายใต้เวลาที่กำหนด หรือแสดงผลเวลาเป็นตัวเลขที่เดินถอยหลัง เพื่อให้ผู้ชมทราบเวลาที่เหลืออยู่ในการทำภารกิจ กราฟิกแสดงเวลาสามารถแสดงเป็นแถบสีได้ การให้สัญญาณในการทำภารกิจหรือสิ้นสุดการทำภารกิจ อาจใช้กราฟิกตัวหนังสือแสดงว่า “GO” “START” “หมดเวลา” “TIME OUT” เป็นต้น
- **ข้อมูลประกอบการทำภารกิจ** ในการทำภารกิจมีการนำเสนอข้อมูลประกอบ สามารถใช้กราฟิกนำเสนอประกอบการทำภารกิจ เพื่อให้ผู้ชมรับรู้ข้อมูลที่เพิ่มมากขึ้น
- **การตัดสินใจในการทำภารกิจ** ในการทำภารกิจเมื่อผู้เข้าแข่งขันแต่ละคนมีการตัดสินใจอย่างใดอย่างหนึ่งสามารถใช้กราฟิกแสดงผลการตัดสินใจของผู้เข้าแข่งขัน รวมถึงการสรุปข้อมูลการตัดสินใจของผู้เข้าแข่งขัน

ผลการแข่งขัน ภายหลังจากการทำภารกิจดำเนินไปแล้ว กราฟิกได้ทำหน้าที่ในการแสดงผลด้วยเช่นกัน โดยแสดงผลการทำภารกิจของแต่ละภารกิจ และเมื่อภารกิจแต่ละภารกิจเสร็จสิ้นก็จะแสดงผลการแข่งขันซึ่งสามารถแสดงด้วยคะแนนหรือผลในลักษณะอื่น รวมถึงรางวัลที่ผู้เข้าแข่งขันได้รับ

- **ผลการแข่งขัน** หมายถึง ผลจากการทำภารกิจของผู้เข้าแข่งขันในเกมน้อยของรายการ ผู้เข้าแข่งขันที่สามารถพิชิตภารกิจได้มากที่สุดหรืออย่างต่อเนื่องคือผู้ชนะการแข่งขันของรายการ ภารกิจที่เกิดขึ้นในรายการแข่งขันชิงรางวัลมีหลายลักษณะ เช่น การตอบปัญหา การใช้พลังกำลังในการทำภารกิจ การแสดงความสามารถในด้านต่างๆ เป็นต้น กราฟิกที่ให้ข้อมูลผลการทำภารกิจเป็นการให้ข้อมูลแก่ผู้ชมว่ามีผู้เข้าแข่งขันคนใดผ่านเข้ารอบหรือตกรอบ หรือแสดงว่าผู้เข้าแข่งขันสามารถทำภารกิจได้สำเร็จมากเพียงใด ผลการทำภารกิจแสดงด้วยกราฟิกในหลายลักษณะ ประกอบด้วย

๑) การใช้ตัวหนังสือแสดงผล ปรากฏเป็นสองลักษณะคือ การใช้ข้อความแสดงผลของภารกิจ เช่น “เข้ารอบ” “ตกรอบ” และการใช้ตัวเลขเชิงปริมาณแสดงผลของภารกิจ

๒) การใช้ภาพสัญลักษณ์แสดงผล เช่น รูปดาว, รูปหัวใจ, รูปการยกหัวแม่มือ 👍 เป็นต้น

๓) การใช้ภาพใบหน้าแสดงผล เป็นการนำภาพใบหน้าของผู้เข้าแข่งขันมาใช้ประกอบกับตัวหนังสือหรือตัวเลขและเครื่องหมายสัญลักษณ์ต่างๆ เพื่อบ่งบอกว่าผู้เข้าแข่งขันสามารถ ทำภารกิจได้มากน้อยเพียงใด

เมื่อผู้เข้าแข่งขันได้ทำภารกิจเสร็จสิ้นปรากฏผลผู้แพ้ผู้ชนะในการแข่งขัน การให้ข้อมูลผลการแข่งขันก็สามารถใช้กราฟิกแสดงผลได้ด้วยเช่นกัน ลักษณะของกราฟิกที่แสดงผลการแข่งขันส่วนใหญ่เป็นตัวหนังสือบ่งบอกสถานะว่าเป็นผู้ชนะ บ่งบอกชื่อทีมที่ชนะหรือบ่งบอกผลเชิงปริมาณ ตัวหนังสือที่บ่งบอกสถานะว่าเป็นผู้ชนะ เช่น “CHAMPION” “WINNER” “ชนะเลิศ” “แชมป์...สมัย” “แชมป์ประจำสัปดาห์” เป็นต้น

- **รางวัล** เป็นผลแห่งชัยชนะจากการแข่งขัน รายการแข่งขันชิงรางวัลสามารถให้ข้อมูลเกี่ยวกับรางวัลโดยใช้กราฟิกแสดงเงินรางวัล เงินรางวัลที่ได้รับ และของรางวัลที่ได้รับ

กราฟิกแสดงเงินรางวัลเป็นจำนวนเงินที่รายการกำหนดไว้อย่างชัดเจนเหมือนกันในทุกครั้งของการแข่งขัน และบ่งบอกด้วยกราฟิกที่เป็นตัวเลข เมื่อมีผู้เข้าแข่งขันทำภารกิจได้ตามที่กำหนดก็จะได้รับเงินรางวัลนั้นไป โดยมากเป็นรายการที่มีเงินรางวัลสูงมากสำหรับผู้ชนะการแข่งขัน

กราฟิกแสดงเงินรางวัลที่ผู้เข้าแข่งขันได้รับ ซึ่งจะมีมูลค่าแตกต่างกันไปในแต่ละสัปดาห์ขึ้นอยู่กับความสามารถของผู้เข้าแข่งขัน ส่วนกราฟิกแสดงของรางวัลที่ผู้เข้าแข่งขันได้รับ สามารถแสดงได้โดยนำภาพของรางวัลมาประกอบตัวอักษร หรือแสดงด้วยตัวอักษรเพียงอย่างเดียว

การใช้กราฟิกเป็นส่วนประกอบรายการ

การใช้กราฟิกเป็นส่วนประกอบรายการถือเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการบ่งบอกอัตลักษณ์ความเป็นรายการ แม้ว่าอาจจะมีการใช้ส่วนประกอบรายการเพียงบางลักษณะก็ตาม ถือเป็นหน้าที่ของการใช้กราฟิกลักษณะหนึ่ง การใช้กราฟิกเป็นส่วนประกอบรายการ ได้แก่ ไตเติลรายการ ชื่อรายการ ชื่อรายการคั่นช่วง (bumper) การบ่งบอกตัวอย่าง และท้ายรายการ

ไตเติลรายการ เป็นส่วนประกอบแรกสุดของรายการโทรทัศน์ที่แสดงถึงความเป็นอัตลักษณ์ของรายการ

ชื่อรายการ เป็นกราฟิกส่วนประกอบรายการที่สำคัญที่สุดที่ทุกรายการต้องมี แบบของชื่อรายการแข่งขันชิงรางวัลได้รับการสร้างสรรค์ขึ้นจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เป็นสิ่งที่บ่งบอกถึงความเป็นรายการได้อย่างชัดเจนที่สุด แบบของชื่อรายการใช้ในช่วงเปิดรายการ นอกจากนี้ยังมีการนำแบบของชื่อรายการมาย่อขนาดแล้วแสดงให้ปรากฏทางมุมซ้ายด้านล่างของจอภาพเป็นระยะๆ และสามารถทำให้เกิดการเคลื่อนไหวขึ้นอยู่กับการออกแบบของแต่ละรายการ

ชื่อรายการคั่นช่วง (bumper) เป็นกราฟิกอีกรูปแบบหนึ่งที่น่าแบบของชื่อรายการมาใช้ในการคั่นช่วง ในลักษณะของการเชื่อมภาพจากช่วงหนึ่งไปอีกช่วงหนึ่งด้วยการเคลื่อนที่เข้ามาของชื่อรายการแล้วเคลื่อนที่ออกไป ภายหลังเมื่อชื่อรายการเคลื่อนที่ออกไปปรากฏเป็นภาพในอีกช่วงหนึ่ง ถือเป็นการตอกย้ำชื่อรายการในอีกลักษณะหนึ่ง ลักษณะของกราฟิกที่ใช้เป็นชื่อรายการคั่นช่วงนี้ยังเป็นลักษณะเดียวกันที่ปรากฏเป็นอินเตอร์ลูดของรายการ

การบ่งบอกตัวอย่าง ในรายการแข่งขันชิงรางวัลสามารถมีทั้งตัวอย่างรายการที่กำลังจะได้รับชมต่อไป ตัวอย่างของรายการในตอนที่แล้ว ตัวอย่างของรายการในช่วงที่แล้ว ตัวอย่างของรายการในช่วงต่อไป และตัวอย่างของรายการในครั้งต่อไป เป็นการใช้ภาพจากการทำภารกิจมาประกอบกับกราฟิกตัวหนังสือที่บ่งบอกตัวอย่าง เช่น “ช่วงหน้า” “ช่วงต่อไป” “ช่วงที่แล้ว” “ความเดิมตอนที่แล้ว” “ตัวอย่างสัปดาห์หน้า” “Highlight” “NEXT” “Next Break” “Next Week” “REPLAY” เป็นต้น

ท้ายรายการ ภายหลังจากที่การแข่งขันสิ้นสุดลง พิธีกรบอกกล่าวผู้ชมรายการเป็นที่เรียบร้อยแล้ว รายการแข่งขันชิงรางวัลมักจะตัดเข้าสู่ท้ายรายการ ซึ่งเป็นการใช้กราฟิกตัวหนังสือระบุรายชื่อบุคคลและตำแหน่งหน้าที่ต่างๆ ในการผลิตรายการ กราฟิกแสดงผู้สนับสนุนรายการ บริษัทผู้ผลิตรายการและเจ้าของลิขสิทธิ์ โดยสามารถนำภาพที่ยังคงต่อเนื่องจากการร่ำลาผู้ชมรายการหรือภาพตัวอย่างรายการในตอนต่อไปมาประกอบได้ด้วย

การใช้กราฟิกในการโฆษณาประชาสัมพันธ์

การใช้กราฟิกในการโฆษณาประชาสัมพันธ์เป็นลักษณะการใช้งานกราฟิกที่ถือว่ามีความสำคัญต่อรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์เป็นอย่างมาก ปรากฏเป็นการใช้กราฟิกตราสัญลักษณ์ของผู้สนับสนุนรายการ การเชิญชวนผู้ชมให้มีส่วนร่วมับรายการ และเป็นช่องทางการประชาสัมพันธ์รายการอื่น

ตราสัญลักษณ์ผู้สนับสนุนรายการ เป็นกราฟิกที่สำคัญสำหรับรายการแข่งขันชิงรางวัล ปรากฏในช่วงเปิดรายการ ช่วงก่อนตัดเข้าโฆษณา หลังจากตัดจากโฆษณาเข้าสู่เนื้อรายการ และช่วงปิดรายการ อาจปรากฏโลโก้ผู้สนับสนุนรายการทางด้านล่างซ้ายของจอภาพขณะที่รายการกำลังดำเนินอยู่หรือปรากฏขึ้นในบริเวณพื้นที่ทำภารกิจ

การเชิญชวนให้มีส่วนร่วมกับการรายการ เป็นการใช้กราฟิกประเภทตัวอักษรในการเชิญชวนให้ผู้ชมมีส่วนร่วมกับการรายการ ประกอบด้วย การเชิญร่วมรายการ การเชิญร่วมกิจกรรมอื่นของทางรายการ การเชิญส่งข้อความสั้นมายังรายการ การเชิญร่วมโหวตหาผู้ชนะในรายการ

- *การเชิญร่วมรายการ* โดยพิธีกรจะเป็นผู้กล่าวเชิญชวนให้ผู้ชมรายการติดต่อเข้ามายังรายการด้วยวิธีใดวิธีหนึ่ง ในขณะเดียวกันปรากฏกราฟิกประเภทตัวอักษรแสดงช่องทางการติดต่อเข้ามายังรายการ
- *การเชิญร่วมกิจกรรมอื่นของทางรายการ* กิจกรรมอื่นของทางรายการมักเป็นการตอบคำถามประจำสัปดาห์ โดยจะมีการฝึกแสดงคำถาม ช่องทางการติดต่อเข้ามายังรายการ การเฉลยคำตอบของคำถาม สัปดาห์ที่ผ่านมา และอาจมีการแสดงรายชื่อผู้ที่ได้รับรางวัลจากการร่วมตอบคำถามประจำสัปดาห์ด้วยการส่งข้อความสั้นแต่ละครั้ง
- *การเชิญส่งข้อความสั้นมายังรายการ* กราฟิกที่เชิญส่งข้อความสั้นมายังรายการปรากฏข้อความเชิญชวนให้มีส่วนร่วมกับการรายการ มีหมายเลขโทรศัพท์ที่จะให้ส่งข้อความเข้ามา พร้อมทั้งระบุค่าใช้จ่ายในการส่งข้อความสั้นแต่ละครั้ง
- *การเชิญร่วมโหวต* รายการแข่งขันชิงรางวัลที่เปิดโอกาสให้ผู้ชมทางบ้านมีส่วนร่วมในการค้นหาผู้ชนะด้วยการโหวตเข้ามายังรายการ มีกราฟิกหมายเลขและรูปใบหน้าผู้เข้าแข่งขันที่ต้องการสนับสนุนและข้อความเชิญชวนส่ง SMS เข้ามายังรายการตามหมายเลขโทรศัพท์ที่กำหนดไว้

การประชาสัมพันธ์รายการอื่น (bug) ขณะที่รายการกำลังดำเนินไปนั้น มีการแสดงกราฟิกที่ให้ข้อมูลรายการอื่นของทางสถานี โดยปรากฏทั้งตัวอักษรชื่อรายการและภาพของรายการนั้นๆ กราฟิกในลักษณะนี้ไม่ได้มีส่วนเกี่ยวข้องกับรายการโดยตรงแต่เป็นกลวิธีที่จะทำให้ผู้ชมติดตามรายการอื่นๆ ของทางสถานีต่อไป

การใช้กราฟิกในการอธิบาย

โดยปกติแล้วกราฟิกประเภทตัวอักษรมีข้อจำกัดในการปรากฏบนหน้าจอโทรทัศน์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งข้อจำกัดในเรื่องระยะเวลา จึงทำให้ข้อความที่ปรากฏเป็นลักษณะข้อความที่กระชับ แต่ในรายการแข่งขันชิงรางวัลมีการใช้กราฟิกในการอธิบายเนื้อหา ซึ่งทำให้ต้องมีการเสนอหน้าข้อความกราฟิกที่มากกว่าปกติ ลักษณะที่พบการใช้กราฟิกในการอธิบาย ได้แก่ คำเตือน ชับไต่เตลล์ คำโปรย ข้อคิด สาระความรู้

คำเตือน กราฟิกตัวอักษรแสดงคำเตือนในรายการแข่งขันชิงรางวัลปรากฏในช่วงขณะที่ผู้เข้าแข่งขันกำลังทำการกิจที่มีความเสี่ยง อาจเกิดอันตรายขึ้นได้หากไม่มีความชำนาญ หรือมีพฤติกรรมที่ต้องให้คำแนะนำในขณะที่รับชม หรือเป็นเรื่องเกี่ยวกับความเชื่อซึ่งแตกต่างกันไปตามแต่ละบุคคล จึงจำเป็นต้องแนะนำให้ผู้ชมพิจารณาญาณในการชม รวมถึงมีการเตือนไม่ให้ผู้ชมลอกเลียนแบบอันเนื่องมาจากกลลทธิ

ชับไต่เตลล์ เป็นการใช้กราฟิกตัวอักษรประกอบกับเสียงพูดของบุคคลในรายการ มีลักษณะการใช้ที่แตกต่างหลากหลายไปตามความมุ่งหมายของรายการ มักใช้สำหรับการแปลคำพูดภาษาต่างประเทศ

คำโปรย เป็นข้อความที่ใช้กราฟิกประเภทตัวอักษรเพื่อการเกริ่นพร้อมทั้งเชื้อเชิญให้ผู้ชมร่วมติดตามรายการ โดยมักจะปรากฏในช่วงเปิดรายการก่อนที่จะเปิดตัวผู้ดำเนินรายการ ลักษณะของคำโปรยเป็นการเสนอภาพรวมของรายการหรือของตอนนั้นๆ

ข้อคิด คือข้อความอันเป็นอุทาหรณ์สำหรับการกระตุ้นเตือนสติผู้ชมภายหลังจากที่ชมรายการแล้ว รวมถึงความมุ่งหวังของผู้เข้าแข่งขันในการทำการกิจ มักเป็นข้อคิดที่มาจากผู้เข้าแข่งขันหรือผู้ร่วมรายการ หรือการสรุปบทเรียนที่เกิดขึ้นจากการทำการกิจ

สาระความรู้ เป็นข้อความอีกประเภทหนึ่งปรากฏในรายการแข่งขันชิงรางวัล มักเป็นการใช้กราฟิกประเภทตัวอักษร และปรากฏอยู่ในเนื้อรายการ โดยเป็นส่วนสำคัญของเนื้อหาการทำภารกิจ เกร็ดความรู้ของรายการ รวมถึงข้อมูลหรือภาพประกอบรายการ

การใช้กราฟิกในการสร้างสีสันในรายการ

ลักษณะของกราฟิกที่ใช้สร้างสีสันในรายการ ได้แก่ ตัวหนังสือ และรูปภาพรวมถึงเครื่องหมายและลายเส้นต่างๆ

ตัวหนังสือ ที่ใช้สร้างสีสันในรายการ เป็นข้อความจากทางรายการที่ต้องการแสดงปฏิกริยาบางอย่างกับผู้พูดในรายการ เช่น คำแซว คำพูดตลก คำแทนความคิด คำสำคัญของรายการ

รูปภาพ เครื่องหมายและลายเส้นที่ใช้เป็นกราฟิกสร้างสีสันในรายการ แบ่งได้เป็นสองกลุ่มคือ

- ๑) กราฟิกประกอบท่าทาง มักเป็นลายเส้นการ์ตูนประกอบท่าทางของผู้ดำเนินรายการ ผู้ร่วมรายการ และผู้เข้าแข่งขัน
- ๒) กราฟิกสร้างบรรยากาศรายการ มีลักษณะเป็นลวดลายต่างๆ ที่ต่อยอดความเป็นรายการให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น เช่น รูปสายฟ้า รูปคลื่นหัวใจ เป็นต้น



Jeopardy!

รายการ Jeopardy! เป็นรายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทตอบปัญหา สร้างสรรค์รายการโดย Merv Griffin เริ่มต้นออกอากาศมาตั้งแต่ ๓๐ มีนาคม ๒๕๐๗ ทางสถานีโทรทัศน์ NBC ของสหรัฐอเมริกา และยังคงออกอากาศยาวนานต่อเนื่องมาจนถึงปัจจุบัน

เกมการแข่งขันเป็นการตอบปัญหาตามหมวดที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็น ประวัติศาสตร์ เหตุการณ์ปัจจุบัน วิทยาศาสตร์ ศิลปะวัฒนธรรม วรรณกรรมและภาษา ฯลฯ โดยจะมีการกำหนดหมวดหมู่จากแนวคิดหรือฮิน্ট ผู้ชนะการแข่งขันคือผู้ที่มีความรอบรู้ในเรื่องราวต่างๆ

ผู้ชนะการแข่งขันในแต่ละตอนมีสิทธิ์ที่จะร่วมเป็นผู้เข้าแข่งขันในตอนต่อไปและสามารถสะสมเงินรางวัลมากยิ่งขึ้นไปเรื่อยๆ ได้

แม้จะเป็นรายการแข่งขันชิงรางวัลที่ออกอากาศมาอย่างยาวนาน แต่ด้วยความที่เป็นการแข่งขันตอบปัญหาที่มีเนื้อหาเฉพาะเจาะจง รายการ Jeopardy! จึงไม่ได้มีโอกาสดูแพร่ออกอากาศในประเทศไทย





TV Champion

รายการ TV Champion (TVチャンピオン) เป็นรายการแข่งขันที่มีลักษณะเป็นวาไรตี้ เริ่มออกอากาศเป็นครั้งแรกทางสถานี TV Tokyo ประเทศญี่ปุ่น เมื่อวันที่ ๑๖ เมษายน ๒๕๓๕ โดยมี Atsushi Tada เป็นผู้กำกับและผู้ผลิตรายการคนแรก เพื่อค้นหาผู้ที่มีความเป็นสุดยอดในด้านต่างๆ ที่แตกต่างกันไปในแต่ละตอน ซึ่งเป็นการแข่งขันทั้งด้านทักษะ ความรู้และความสามารถ รายการได้ออกอากาศมาอย่างต่อเนื่องมากกว่า ๗๐๐ ตอน ยาวนานถึง ๑๔ ปีครึ่ง จนเมื่อ ๒๑ กันยายน ๒๕๔๙ จึงได้เปลี่ยนเป็น TV Champion 2

รูปแบบหลักของรายการประกอบด้วยการพูดคุยของพิธีกรและแขกรับเชิญในสตูดิโอและช่วงวิดีโอการแข่งขันทันที ซึ่งในช่วงวิดีโอการแข่งขันทันทีอาจมีการแข่งขันรอบคัดเลือกเพื่อหาสุดยอดผู้ท้าชิงก่อนที่จะไปแข่งขันกับแชมป์ต่อไป ซึ่งผู้ชนะเป็นแชมป์จะได้รับเงินรางวัลห้าแสนเยน และเข้าสู่ทำเนียบแชมป์ของทางรายการ

เนื้อหาของการแข่งขันมีความหลากหลายมาก หลายสาขานำไปสู่ความรู้ความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในเรื่องราวต่างๆ ที่นำมาเป็นเนื้อหาของการแข่งขัน เช่น สุดยอดไอศกรีม สุดยอดของว่าง สุดยอดผู้รอบรู้เรื่องรถไฟ สุดยอดผู้รอบรู้อักษรคันจิ สุดยอดผู้รอบรู้เรื่องเครื่องเขียน เป็นต้น การเป็นแชมป์ในรายการกลายเป็นรางวัลที่ไม่สามารถประเมินมูลค่าได้ เพราะแสดงถึงความเป็นผู้รอบรู้ในเรื่องราวเหล่านั้นได้อย่างลึกซึ้งเป็นที่ประจักษ์แก่สังคม



๐๕

ไต่ถีนอะไรใน ... รายการแข่งขันชิงรางวัล

รายการโทรทัศน์หลายรายการใช้เสียงเป็นเพียงแค่ส่วนประกอบที่ผ่านเข้ามาแล้วผ่านไป แต่ใช้ภาพเป็นสิ่งที่ดึงดูดความสนใจ การนำเสนอในรายการใดก็ตามที่ปราศจากเสียงการนำเสนอที่นุ่มนวล หมาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในรายการสนทนา รายการอภิปราย รายการสัมภาษณ์ รายการข่าวประจำวัน รายการดนตรี รายการแข่งขันชิงรางวัล ทว่าในทางกลับกันหากปราศจากภาพแล้วรายการเหล่านั้นยังคงสามารถสื่อสารได้

ในทำนองเดียวกับการสร้างสรรค์เสียงที่ใช้สื่อความหมายในรายการแข่งขันชิงรางวัล จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องเข้าใจถึงความหมายของเสียงที่ปรากฏในรายการโดยพิจารณาจากองค์ประกอบของเสียงในงานโทรทัศน์

องค์ประกอบของเสียง

องค์ประกอบของเสียงที่ปรากฏในงานโทรทัศน์ ประกอบด้วย เสียงพูด ดนตรี และเสียงประกอบ

เสียงพูด (voice) เสียงพูดของมนุษย์เป็นองค์ประกอบที่โดดเด่นที่สุด สามารถนำไปใช้ในรายการได้หลากหลายวิธี เช่น

- การที่บุคคลพูดโดยตรงกับกล้อง ทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ
- เสียงบรรยาย (voiceover) ที่บอกเล่าเรื่องราว เช่นในสารคดี หรือบรรยายอย่างเป็นธรรมชาติ เช่นในรายการกีฬา
- “เสียงของความคิด” ของตัวละครในขณะที่ปรากฏภาพใบหน้านักแสดงที่กำลังครุ่นคิดหรือนิ่งเงียบ
- บทสนทนา (dialogue) รวมถึงการอภิปรายอย่างเป็นทางการ และการพูดคุยอย่างเป็นทางการอันระหว่งบุคคลด้วย

ดนตรี (music) ดนตรีประกอบกลายเป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับหลายรายการ ไม่ว่าจะดนตรีคลอเหตุการณ์ ไปจนถึงดนตรีเปิดตัว หรือดนตรีที่ทำให้เห็นภาพ และดนตรีทั่วไป

เสียงประกอบ (sound effect) คุณลักษณะพิเศษของเสียงช่วยสร้างภาพให้เกิดขึ้น ระบุถึงสถานที่หรือบรรยากาศ อันเป็นการเฉพาะ ด้วยการผลิตเสียงต่างๆ จากเสียงของการกระทำ จากเสียงของสภาพแวดล้อม และด้วยคุณลักษณะอันละเอียดอ่อนของเสียงจากสิ่งรอบข้าง

รูปแบบทางเสียง (audio style)

Owens & Millerson (2012) อธิบายว่าหูของพวกเราสามารถสร้างจินตนาการในสิ่งที่ได้ยินมากกว่าสิ่งที่เรามองเห็นตาของคนเรารับรู้และแยกแยะในสิ่งที่เราเห็น ขณะที่หูของเรายอมรับในสิ่งที่ไม่คุ้นเคยและไม่จริงได้มากกว่าสายตาของเรา อีกทั้งยังทนต่อสิ่งที่ได้ยินซ้ำๆ มากกว่า จึงไม่แปลกที่เราจะพบว่ามีการใช้เสียงประกอบซ้ำแล้วซ้ำเล่า ในขณะที่องค์ประกอบด้านภาพจากสิ่งที่มองเห็นอย่างฉากหรือเครื่องแต่งกายสามารถสร้างความคุ้นเคยได้อย่างง่ายดาย

เสียงช่วยอธิบายหรือสนับสนุนภาพ สร้างผลกระทบทางความหมายที่เพิ่มมากขึ้น ดนตรีหรือเสียงประกอบช่วยบ่งบอกสถานที่หรือสถานการณ์ ช่วยกระตุ้นอารมณ์ และเสียงยังช่วยสร้างความหมายที่สำคัญให้เกิดขึ้นกับภาพที่ไม่ได้เฉพาะเจาะจงอีกด้วย

บทบาทของเสียง

เสียงมีบทบาทที่หลากหลายเช่นเดียวกับภาพ ได้แก่

- นำเสนอข้อมูลโดยตรง เช่น บทสนทนาทั่วไป
- เปิดตัวสถานที่ เช่น เสียงประกอบตามท้องถนน เสียงการจราจร
- แปลความหมายสถานการณ์จากแนวคิดเชิงนามธรรม เช่น ความคิด ความรู้สึก ผ่านการใช้เสียง
- แสดงสัญลักษณ์ เสียงบางลักษณะช่วยบ่งบอกสถานที่ เหตุการณ์ อารมณ์เฉพาะตัว เช่น เสียงรดับเพลิง
- ระบุแยกแยะ เสียงบางลักษณะช่วยบ่งบอกบุคคลหรือเหตุการณ์เฉพาะ

- เชื่อมต่อความคิด ดนตรีหรือเสียงประกอบสามารถใช้ในการเชื่อมเหตุการณ์กับแนวคิดของรายการ
- สร้างสรรค์ลักษณะการตัดต่อทางเสียง การผสมผสานเสียงต่างๆ ที่หลากหลายด้วยความมุ่งหมายทางสุนทรีย์ เช่น การนำเอาเสียงระเบิด เสียงยิงปืน เสียงเครื่องบิน เสียงหวีดร้อง เสียงหวิว มาสร้างภาพการบรร

เสียงบรรยาย

เสียงบรรยายเป็นส่วนประกอบสำคัญของรายการแข่งขันชิงรางวัล เป็นเสียงพูดที่ไม่ปรากฏตัวผู้พูดของรายการ สามารถใส่เข้ามาในช่วงกระบวนการตัดต่อ หรืออาจบันทึกสดขณะที่เกมการแข่งขันกำลังดำเนินอยู่ก็ได้ เสียงบรรยายมีหน้าที่สำคัญในการให้ข้อมูลต่างๆ ที่จำเป็นของทางรายการนอกเหนือไปจากสิ่งที่พิธีกรได้กล่าวไว้ ช่วยเสริมบทบาทของพิธีกรให้ดำเนินไปอย่างสนุกสนานสอดคล้องกับอารมณ์และภาพรวมของรายการ รวมถึงการสร้างอารมณ์ร่วมให้เกิดขึ้นแก่ผู้ชมรายการที่รับชมอยู่ทางบ้าน

บุคลิกลักษณะของเสียงบรรยาย

รายการแข่งขันชิงรางวัลที่ใช้เสียงบรรยายเป็นองค์ประกอบหนึ่งของการสื่อสารมักใช้เสียงบรรยายชาย เนื่องจากโดยเนื้อเสียงของเพศชายสามารถสร้างอารมณ์ตื่นเต้น สนุกสนาน เร้าอารมณ์ ได้ยิ่งกว่าเสียงของเพศหญิงที่มีลักษณะเนื้อเสียงเล็กแหลมกว่า

บุคลิกลักษณะของเสียงบรรยายมีความแตกต่างกันออกไปขึ้นอยู่กับอารมณ์และภาพรวมของแต่ละรายการ อาทิ ตื่นเต้นเร้าอารมณ์ สนุกสนาน ร่าเริง ทันสมัย เป็นกันเอง เครื่องขริมจริงจัง ยั่วชวน หลุกหลุย กระทบ เป็นต้น

เสียงบรรยายตื่นเต้นเร้าอารมณ์ เป็นบุคลิกลักษณะของเสียงที่ช่วยสร้างบรรยากาศของรายการให้ชวนติดตามมากยิ่งขึ้น เป็นเสียงพูดที่เร่งจังหวะมากกว่าปกติ และมีระดับเสียงที่สูงกว่าปกติเช่นกัน

เสียงบรรยายสนุกสนานร่าเริง เป็นบุคลิกลักษณะของเสียงที่ช่วยสร้างความสนุกสนานให้เกิดขึ้นกับรายการ นิยมใช้เสียงบรรยายลักษณะนี้ในการแขวนบุคคลต่างๆ ในรายการ และหากพิธีกรมีบุคลิกสนุกสนานร่าเริงด้วยแล้วจะยิ่งทำให้รายการเป็นที่สนุกสนานมากยิ่งขึ้น

เสียงบรรยายทันสมัย เป็นบุคลิกลักษณะของเสียงที่นิยมใช้ในรายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทตอบคำถาม โดยมีลักษณะของเสียงที่ก้องกังวาน จังหวะกระชับ ชัดเจน มักใช้เป็นการบรรยายเพื่อเปิดรายการ อธิบายภารกิจ รวมถึงการชวนผู้ชมรายการให้ติดตามช่วงต่อไป

เสียงบรรยายเป็นกันเอง เป็นบุคลิกลักษณะของเสียงบรรยายที่ใช้น้ำเสียงที่ฟังดูสบาย จังหวะปกติ นิยมใช้สำหรับการแนะนำรายการ แนะนำพิธีกร เชิญชวนผู้ชมรายการให้ติดตามช่วงต่อไป

เสียงบรรยายเคร่งขรึมจริงจัง เป็นบุคลิกลักษณะของเสียงที่ใช้ในการแข่งขันที่ดุเดือดหรือเน้นความจริงจังในการทำการกิจ เพื่อกระตุ้นอารมณ์ของผู้ชมรายการให้รับรู้ถึงสภาพอารมณ์ความรู้สึกของผู้เข้าแข่งขัน

เสียงบรรยายยั่วชวน เป็นบุคลิกลักษณะของเสียงบรรยายที่เป็นกันเองเป็นที่ยั่วชวนแก่ผู้เฝ้าจอ เชื่อด้วยความสนุกสนานอยู่ในที่

เสียงบรรยายหลุกหลุย เป็นบุคลิกลักษณะของเสียงบรรยายที่สะท้อนถึงการทำภารกิจที่เกิดขึ้นในภูมิภาคต่างๆ มีความเป็นท้องถิ่นภาคกลางที่ฟังดูแล้วจริงใจ ปราศจากการตัดเสียงเพื่อให้ดูเป็นทางการ

เสียงบรรยายกระทบ เป็นบุคลิกลักษณะของเสียงบรรยายที่ตัดเสียงผู้ชายให้ฟังดูนุ่มนวล อ่อนหวาน คล้ายเสียงผู้หญิง

หน้าที่เสียงบรรยาย

หน้าที่ของเสียงบรรยายในรายการแข่งขันชิงรางวัลปรากฏในหลากหลายลักษณะ ได้แก่ การแนะนำรายการ การให้ข้อมูล การบรรยาย การโน้มน้าวใจ การสร้างความรู้สึก และการขอบคุณ สามารถจำแนกได้โดยละเอียดดังต่อไปนี้

ตารางแสดงหน้าที่ของเสียงบรรยายในรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์

หน้าที่ของเสียงบรรยาย	รายละเอียดของการนำเสนอ
การแนะนำรายการ	การเปิดรายการ การแนะนำรายการ การแนะนำบุคคลในรายการ
การให้ข้อมูล	การให้ข้อมูลรายการ การแจ้งสถานการณ์ การแจ้งผลการแข่งขัน
การบรรยาย	การบรรยายเหตุการณ์ การทบทวนเหตุการณ์ การเชื่อมรายการ การบรรยายคำถาม การอธิบายเฉลย การให้ความรู้ การบรรยายสถานที่/สิ่งของ
การโน้มน้าวใจ	การชวนติดตามรายการ การชวนมีส่วนร่วมกับรายการ การโฆษณาประชาสัมพันธ์
การสร้างความรู้สึก	การสร้างความสนุกสนาน การให้กำลังใจ การสร้างแรงกดดัน
การขอบคุณ	การตอกย้ำผู้สนับสนุนรายการ การขอบคุณผู้เข้าแข่งขัน

การแนะนำรายการด้วยเสียงบรรยาย ประกอบด้วย การเปิดรายการ การแนะนำรายการ การแนะนำบุคคลในรายการ

- **การเปิดรายการ** การใช้เสียงบรรยายในการเปิดรายการเป็นลักษณะที่พบเห็นกันโดยทั่วไป เริ่มต้นด้วยการกล่าวชื่อสถานที่ออกอากาศร่วมกับชื่อผู้สนับสนุนรายการหรือชื่อบริษัทผู้ผลิตรายการเสนอรายการ หลังจากนั้นจะเป็นการแนะนำรายการ

- **การแนะนำรายการ** การแนะนำรายการเป็นการกล่าวถึงแนวคิดของรายการให้ผู้ชมรู้จักรายการพอเป็นสังเขปก่อนที่เข้าสู่การแข่งขัน เสียงบรรยายแนะนำรายการมักเกิดขึ้นภายหลังจากที่มีการเปิดรายการไปแล้ว โดยปกติการแนะนำรายการจะกล่าวถึงแนวคิดของรายการว่าเป็นการแข่งขันเกี่ยวกับอะไร รวมถึงรายละเอียดเนื้อหาของการแข่งขันที่กำลังจะเกิดขึ้น

- **การแนะนำบุคคลในรายการ** รายการแข่งขันชิงรางวัลสามารถใช้เสียงบรรยายในการแนะนำบุคคลในรายการ ไม่ว่าจะเป็นพิธีกร ผู้เข้าแข่งขัน กรรมการ รวมถึงผู้ร่วมรายการ

พิธีกรเป็นบุคคลสำคัญที่จะทำให้เกมการแข่งขันดำเนินไปอย่างราบรื่น ในกรณีที่รายการแข่งขันชิงรางวัลไม่กำหนดให้พิธีกรแนะนำตนเองแก่ผู้ชมรายการ สามารถใช้เสียงบรรยายแนะนำพิธีกรได้ ลักษณะบทบรรยายในการแนะนำพิธีกร มีสองลักษณะคือ การเอ่ยชื่อแนะนำพิธีกร และการบอกคุณลักษณะของพิธีกร

หน้าที่หลักที่สำคัญประการหนึ่งของเสียงบรรยายคือ การแนะนำผู้เข้าแข่งขัน โดยปกติจะอยู่ในช่วงต้นรายการหลังจากที่มีการเปิดรายการโดยพิธีกรเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ข้อมูลของผู้เข้าแข่งขันจากเสียงบรรยายมักจะระบุ ชื่อ นามสกุล ชื่อเล่น ชื่อทีม ภูมิลำเนา บุคลิกภาพ อายุ อาชีพ จุดมุ่งหมาย ค่าพุดของผู้เข้าแข่งขัน ซึ่งเป็นคุณลักษณะที่แตกต่างกันไปตามแต่ละรายการ ในกรณีที่ผู้เข้าแข่งขันเป็นทีมเสียงบรรยายจะแนะนำชื่อทีม

การแนะนำกรรมการโดยใช้เสียงบรรยายจะมีการระบุถึงชื่อและคุณสมบัติของกรรมการแต่ละท่านที่มีความเชี่ยวชาญแตกต่างกันไป แต่มีส่วนเกี่ยวข้องต่อการพิจารณาผลการทำภารกิจของผู้เข้าแข่งขัน นอกจากนี้แล้วการแนะนำผู้ร่วมรายการด้วยการใช้เสียงบรรยายสามารถกระทำได้ด้วยเช่นกัน แม้ว่ารายการนั้นจะมีพิธีกรก็ตาม

การให้ข้อมูลด้วยเสียงบรรยาย ประกอบด้วย การให้ข้อมูลรายการ การแจ้งสถานการณ์ และการแจ้งผลการแข่งขัน ข้อมูลที่ให้โดยเสียงบรรยายเป็นสิ่งทีนอกเหนือไปจากสิ่งที่พิธีกรรายการพูด บางครั้งอาจเป็นการเสริมกันและกัน บางครั้งอาจเป็นการเน้นย้ำข้อมูลดังกล่าว

- **การให้ข้อมูลรายการ** ข้อมูลรายการที่มีการใช้เสียงบรรยายในการสื่อสารกับผู้ชมรายการ ได้แก่ ชื่อช่วง ชื่อตอน ชื่อเกมหรือภารกิจต่างๆ เงื่อนไขสำคัญของรายการซึ่งสามารถสร้างความน่าเชื่อถือและเป็นทางการได้มากกว่าการพูดของพิธีกร

รายการแข่งขันชิงรางวัลสามารถใช้เสียงบรรยายในการแจ้งลำดับผู้เข้าแข่งขันช่วยทำให้เกิดความกระฉับกระเฉงมากยิ่งขึ้นแก่ผู้ชมรายการ โดยระบุว่าทีมใดเป็นผู้ทำภารกิจในลำดับแรกและทีมใดเป็นผู้ทำภารกิจในลำดับถัดไป

การใช้เสียงบรรยายในการแจ้งกติกาเป็นการสื่อสารที่มุ่งไปยังผู้ชมรายการเป็นสำคัญ เนื่องจากเป็นองค์ประกอบของรายการที่จัดทำขึ้นภายหลังจากที่บันทึกรายการเสร็จสิ้นเป็นที่เรียบร้อยแล้ว เสียงบรรยายที่ทำหน้าที่แจ้งกติกาปรากฏก่อนที่เกมการแข่งขันจะเริ่มขึ้น ในกรณีที่มีการแข่งขันหลายเกมหรือหลายช่วง อาจมีการระบุชื่อช่วงไว้อย่างชัดเจนหรือระบุแค่เพียงรอบที่หนึ่ง รอบที่สอง รอบโบนัสหรือรอบแจ็กพ็อต

ในการแจ้งกติกาโดยทั่วไป เสียงบรรยายอาจบ่งบอกถึงคุณลักษณะอย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่าง อาทิ รายละเอียดหรือเงื่อนไขของการแข่งขันที่ผู้เข้าแข่งขันจะต้องทำ จำนวนที่ต้องทำให้ได้ในภารกิจนั้นๆ เวลาที่กำหนดให้ เงินรางวัลหรือของรางวัล ตัวช่วยในการแข่งขัน บทลงโทษสำหรับผู้เข้าแข่งขันที่ไม่สามารถพิชิตภารกิจได้ เป็นต้น

รายการแข่งขันชิงรางวัลยังสามารถใช้เสียงบรรยายในการแจ้งรางวัลสำหรับการแข่งขันได้ด้วยเช่นกัน โดยไม่จำเป็นต้องเป็นหน้าที่ของพิธีกรเสมอไป ในรายการแข่งขันชิงรางวัลที่ไม่มีพิธีกร การใช้เสียงบรรยายในการแจ้งคำแนะนำสำคัญเพื่อให้ผู้ชมรายการทราบ ถือเป็นองค์ประกอบที่สำคัญประการหนึ่ง และเมื่อผู้เข้าแข่งขันมีการใช้คำพุดที่เป็นข้อคิดสำหรับผู้ชม รายการสามารถใช้เสียงบรรยายเพื่อกล่าวซ้ำคำพุดดังกล่าวเพื่อเป็นการตอกย้ำในการให้ข้อคิดแก่ผู้ชมรายการ

- **การแจ้งสถานการณ์** การใช้เสียงบรรยายในการแจ้งสถานการณ์การแข่งขันของทางรายการปรากฏเป็นสองลักษณะ ลักษณะแรกคือ การแจ้งเวลาหรือการแจ้งระยะทาง ลักษณะที่สองคือ การให้สัญญาณในการทำภารกิจ ซึ่งโดยปกติแล้วเป็นหน้าที่ของพิธีกร แต่ในกรณีที่พิธีกรไม่สามารถให้สัญญาณได้การใช้เสียงบรรยายในการให้สัญญาณก็กระทำได้เช่นกัน การแจ้งสถานการณ์ด้วยเสียงบรรยายทั้งสองลักษณะนี้มุ่งหวังจะสื่อสารกับผู้ชมรายการเป็นสำคัญ

- **การแจ้งผลการแข่งขัน** เสียงบรรยายที่แจ้งผลการแข่งขันครอบคลุมถึงผลการทำภารกิจต่างๆ รวมถึงผลการแข่งขันที่ปรากฏผู้ชนะของทางรายการ ตลอดจนรางวัลที่ผู้เข้าแข่งขันได้รับ และรายชื่อผู้โชคดีของทางรายการ

ในรายการแข่งขันชิงรางวัลโดยมากจะมีการแข่งขันมากกว่าหนึ่งรอบเพื่อหาผู้เข้าแข่งขันที่มีความสามารถมากที่สุด เพื่อเข้าไปชิงรางวัลในรอบสุดท้ายของทางรายการ การแข่งขันในแต่ละรอบนั้นจะมีการแจ้งผลการทำภารกิจว่า ณ ขณะนั้น ผู้เข้าแข่งขันคนใดหรือทีมใดได้คะแนนเท่าไร คนใดหรือทีมใดเป็นฝ่ายได้เปรียบหรือเสียเปรียบในเกมการแข่งขันนั้น โดยอาจจะมีการบอกผลคะแนนของผู้เข้าแข่งขันแต่ละคนในรูปแบบการช้อนตัวหนึ่งชื่อ

การแจ้งผลการแข่งขันในรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์โดยใช้เสียงบรรยายมีสองลักษณะคือ การแจ้งผลการแข่งขันในลักษณะเป็นผู้ประสบความสำเร็จในการพิชิตเกมการแข่งขัน และการแจ้งผลการแข่งขันในฐานะผู้ชนะการแข่งขัน

๑) การเป็นผู้ประสบความสำเร็จในการพิชิตเกมการแข่งขัน เป็นลักษณะการแข่งขันที่แข่งกับตัวเอง มีภารกิจที่ผู้เข้าแข่งขันต้องเอาชนะให้ได้

๒) การเป็นผู้ชนะในการแข่งขัน เป็นลักษณะการแข่งขันที่มีผู้เข้าแข่งขันมากกว่าหนึ่งคนหรือหนึ่งทีม ทำการแข่งขันกันเพื่อหาผู้ชนะ และเมื่อเป็นผู้ชนะแล้วทางรายการเปิดโอกาสให้พิชิตรางวัลสูงสุดของทางรายการซึ่งแตกต่างกันออกไปตามแต่ละรายการ

เมื่อมีการแจ้งผลการแข่งขันเสร็จสิ้นเป็นที่เรียบร้อยแล้ว เสียงบรรยายยังทำหน้าที่ในการแจ้งรางวัลที่ผู้เข้าแข่งขันได้รับ นอกจากนี้ยังสามารถใช้เสียงบรรยายในการแจ้งรายชื่อผู้โชคดีที่เป็นผู้ชมรายการทางบ้านที่ส่งคำตอบเข้าร่วมกับทางรายการ ลักษณะของการแจ้งรายชื่อผู้โชคดีเป็นเพียงแค่อ่านรายชื่อเพื่อให้ผู้ชมรายการได้ติดตามอ่านจากรายชื่อที่ปรากฏเป็นตัวหนังสือขึ้นทางหน้าจอโดยไม่จำเป็นต้องมีการเอ่ยชื่อแต่อย่างใด

การบรรยายเป็นหน้าที่หลักโดยตรงของเสียงบรรยาย ประกอบด้วย การบรรยายเหตุการณ์ การทบทวนเหตุการณ์ การเชื่อมรายการ การบรรยายคำถาม การอธิบายเฉลยให้ความรู้ และการบรรยายสถานที่/สิ่งของ

■ **การบรรยายเหตุการณ์** เหตุการณ์การแข่งขันที่เกิดขึ้นในรายการแข่งขันชิงรางวัล มีการใช้เสียงบรรยายเพื่อบรรยายเหตุการณ์เหล่านั้นด้วย ลักษณะของการบรรยายเหตุการณ์แบ่งออกได้เป็น การบรรยายภารกิจ การบรรยายสถานการณ์ การบรรยายอารมณ์

๑) การบรรยายภารกิจ เป็นการบรรยายรายละเอียดการแข่งขันตลอดทั้งภารกิจ ซึ่งอาจจะต่อเนื่องหรือแบ่งเป็นช่วงๆ ได้ การใช้เสียงบรรยายภารกิจช่วยให้ผู้ชมรายการติดตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้อย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้เนื่องจากการแข่งขันที่เกิดขึ้นในรายการใช้เวลา หากเล่าเรื่องด้วยภาพตามเวลาจริงแล้วอาจจะสร้างความน่าเบื่อให้เกิดขึ้นกับรายการ ผู้ผลิตรายการจำเป็นต้องตัดต่อให้มีความกระชับ สนุกสนาน เร้าอารมณ์ในการติดตาม เสียงบรรยายภารกิจจึงเป็นองค์ประกอบสำคัญที่จะทำให้เข้าใจการแข่งขันได้อย่างต่อเนื่อง

๒) การบรรยายสถานการณ์ เป็นการบรรยายเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในระหว่างการแข่งขัน มีลักษณะเป็นคำบรรยายด้วยประโยคสั้นๆ เพื่อแจกแจงรายละเอียดแต่ละขั้นตอนในภารกิจ รายการแข่งขันชิงรางวัลสามารถใช้เสียงบรรยายสถานการณ์เช่นนี้ได้บ่อยครั้ง การบรรยายเพื่อแจกแจงรายละเอียดนี้รวมถึงการให้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับผู้เข้าแข่งขัน ก่อให้เกิดการกระตุ้นความสนใจผู้ชมให้ติดตามรายการ สะท้อนอารมณ์ผู้เข้าแข่งขันเพื่อเร้าอารมณ์ผู้ชมและสร้างบรรยากาศความสนุกสนาน

การบรรยายสถานการณ์ไม่จำกัดว่าจะต้องเป็นไปเพื่อวัตถุประสงค์ใดวัตถุประสงค์หนึ่งเพียงอย่างเดียว รายการแข่งขันชิงรางวัลสามารถมีการใช้เสียงบรรยายสถานการณ์ด้วยวัตถุประสงค์ที่หลากหลายแตกต่างกันไป ขึ้นอยู่กับว่าผู้ผลิตรายการต้องการร้อยเรียงเหตุการณ์ให้ออกมาในรูปแบบลักษณะใด

๓) การบรรยายอารมณ์ เป็นอีกลักษณะหนึ่งของการบรรยายเหตุการณ์ ไม่ค่อยนิยมใช้ในรายการแข่งขันชิงรางวัล

เท่าใดนัก แต่สามารถใช้เพื่อเราอารมณ์ผู้ชมให้เกิดความรู้สึกร่วมไปกับผู้เข้าแข่งขัน ซึ่งถ้าหากใช้ไม่ถูกจังหวะอาจจะก่อให้เกิดผลในทางตรงกันข้าม

■ **การทบทวนเหตุการณ์** ภายหลังจากตัดโฆษณาเข้าสู่เนื้อหารายการแล้ว รายการแข่งขันชิงรางวัลสามารถใช้เสียงบรรยายทบทวนเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในช่วงที่แล้วเพื่อชวนให้ผู้ชมติดตามรายการได้อย่างต่อเนื่อง หรืออาจใช้เสียงบรรยายทบทวนเหตุการณ์ที่เพิ่งเกิดขึ้น โดยเฉพาะเมื่อเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว ทั้งนี้การทบทวนเหตุการณ์มักใช้กับเหตุการณ์ที่สามารถสร้างเสียงหัวเราะหรือความสนุกสนานให้เกิดขึ้นกับผู้ชม นอกจากนี้สามารถใช้เสียงบรรยายเพื่อทบทวนเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในตอนที่ผ่านมาเพื่อช่วยทบทวนเรื่องราวให้แก่ผู้ชมได้ด้วยเช่นกัน

■ **การเชื่อมรายการ** การใช้เสียงบรรยายในการเชื่อมส่วนต่างๆ ของรายการมีลักษณะดังนี้

๑) การเชื่อมผู้เข้าแข่งขัน เป็นการบรรยายเชื่อมเหตุการณ์ของผู้เข้าแข่งขันแต่ละคนหรือแต่ละทีม มีทั้งแบบที่ไม่เกี่ยวข้องกันซึ่งเป็นการแข่งขันของผู้เข้าแข่งขันที่ใช้ความสามารถเฉพาะตัว และแบบที่เกี่ยวข้องกันซึ่งเป็นการแข่งขันระหว่างผู้เข้าแข่งขันด้วยกัน

๒) การเชื่อมการแข่งขันแต่ละเกมหรือแต่ละช่วง เป็นการบรรยายเชื่อมเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจากช่วงหนึ่งไปยังอีกช่วงหนึ่ง หรือเกมหนึ่งไปยังอีกเกมหนึ่ง

■ **การบรรยายคำถาม** รายการแข่งขันชิงรางวัลสามารถใช้เสียงบรรยายรายละเอียดของคำถามสำหรับผู้เข้าแข่งขันที่จะต้องทำภารกิจโดยที่ไม่จำเป็นต้องมีการอธิบายจากพิธีกร ซึ่งเมื่อเสียงบรรยายคำถามจบลงพิธีกรสามารถดำเนินเกมต่อไปได้ทันที นอกจากนี้ยังสามารถใช้เสียงบรรยายคำถามเป็นการเกริ่นนำเพื่อให้พิธีกรถามคำถามต่อเนื่องจากการบรรยายคำถามนั้น

■ **การอธิบายเฉลย-ให้ความรู้** รายการแข่งขันชิงรางวัลสามารถใช้เสียงบรรยายในการอธิบายเฉลย ซึ่งมีทั้งลักษณะที่เป็นการเฉลยด้วยเสียงบรรยาย และลักษณะที่เป็นการอธิบายคำเฉลยหลังจากที่พิธีกรหรือกรรมการเฉลยคำตอบไปแล้ว รวมถึงสามารถใช้เสียงบรรยายเพื่อให้ความรู้แก่ผู้ชม โดยเป็นความรู้ที่เกี่ยวข้องกับภารกิจของการแข่งขันในแต่ละรายการ

■ **การบรรยายสถานที่/สิ่งของ** รายการแข่งขันชิงรางวัลใช้เสียงบรรยายในการบรรยายสถานที่ของการแข่งขันหรือเกี่ยวเนื่องกับการแข่งขัน ตลอดจนรายละเอียดต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นประเพณี วัฒนธรรมท้องถิ่น อาหารการกินที่เกี่ยวข้องกับสถานที่นั้นๆ ด้วย ตลอดจนการบรรยายสิ่งของที่เกี่ยวข้องกับการทำภารกิจ

การบรรยายคำถาม การอธิบายเฉลย-ให้ความรู้ และการบรรยายสถานที่อาจมีการใช้ภาพเล่าเรื่องประกอบเสียงบรรยายเหล่านั้นด้วย นอกเหนือไปจากภาพเหตุการณ์การแข่งขันที่เกิดขึ้นในรายการ

การโน้มน้าวใจด้วยเสียงบรรยาย ประกอบด้วย การชวนติดตามรายการ การชวนมีส่วนร่วมับรายการ และการโฆษณาประชาสัมพันธ์

■ **การชวนติดตามรายการ** การใช้เสียงบรรยายในรายการแข่งขันชิงรางวัลเพื่อชวนติดตามรายการเกิดขึ้นตลอดช่วงระยะเวลาการแข่งขัน เริ่มตั้งแต่

๑) ภายหลังจากการเปิดรายการ เมื่อแนะนำผู้เข้าแข่งขันแล้วก็สามารถชวนติดตามว่าผู้เข้าแข่งขันจะสามารถทำภารกิจได้สำเร็จหรือไม่

๒) เมื่อมีการบรรยายเหตุการณ์หรือทวนเหตุการณ์การแข่งขันแล้วก็สามารถชวนติดตามว่าผู้เข้าแข่งขันจะสามารถทำภารกิจได้สำเร็จหรือไม่

๓) รายการแข่งขันชิงรางวัลสามารถใช้เสียงบรรยายในการชวนให้ผู้ชมชมช่วงต่อไปของรายการก่อนที่จะตัดเข้าโฆษณา โดยจะมีคำสำคัญ อาทิ “ช่วงหน้า...” “พักกันสักครู...” “อีกสักครู...” “อย่าเพิ่งลุกไปไหน...” “ติดตามกันต่อไป...” “เดี๋ยวไปชมกัน...” อยู่ในประโยคด้วยเสมอพร้อมกับการบรรยายเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นหรือผลของการทำภารกิจ

๔) ภายหลังเมื่อตัดจากเบรกโฆษณากลับเข้าสู่รายการแล้วก็สามารถชวนติดตามการแข่งขันว่าจะดำเนินต่อไปอย่างไร

๕) เมื่อมีการแจ้งผลการทำภารกิจแล้วก็สามารถชวนติดตามว่าผู้เข้าแข่งขันอีกคนหรืออีกทีมหนึ่งจะสามารถทำคะแนนได้มากกว่าหรือไม่

การใช้เสียงบรรยายในการชวนผู้ชมให้ติดตามตอนต่อไปนั้น จะมีการใช้คำสำคัญว่า “สัปดาห์หน้า...” สำหรับรายการที่ออกอากาศสัปดาห์ละครั้ง นอกจากนี้มีการใช้คำว่า “พรุ่งนี้...” “ครั้งหน้า...” หรืออาจจะเป็นการระบุวันเวลาออกอากาศของรายการ โดยจะมีการใช้องค์ประกอบของรายการบางอย่างมาประกอบการบรรยายเพื่อเป็นสิ่งที่ชวนให้ผู้ชมติดตามต่อไป เช่น การบรรยายถึงผู้เข้าแข่งขันของรายการในครั้งต่อไป การบรรยายถึงผู้ร่วมรายการที่เป็นดารานักแสดงผู้มีชื่อเสียงที่จะมาร่วมรายการในครั้งต่อไป การบรรยายถึงภารกิจที่เข้มข้นยิ่งขึ้นเพื่อชวนติดตามตอนต่อไป โดยส่วนใหญ่เป็นรายการแข่งขันชิงรางวัลที่มีความต่อเนื่องในการแข่งขัน

สิ่งที่เสียงบรรยายชวนติดตามรายการนั้น ได้แก่ ภารกิจการแข่งขัน ผลการแข่งขัน สถานการณ์ที่เกิดขึ้นระหว่างการทำภารกิจ โดยที่เสียงบรรยายชวนติดตามในรายการแข่งขันชิงรางวัลสามารถมีได้หลากหลายลักษณะ และไม่จำกัดว่าจะต้องมีลักษณะใดลักษณะหนึ่งเท่านั้น หรืออาจเป็นเพียงแค่การบอกถึงความสนุกอยู่พร้อมกับชวนติดตามชมในตอนต่อไปก็ได้เช่นกัน

■ **การชวนมีส่วนร่วมกับรายการ** รายการแข่งขันชิงรางวัลสามารถใช้เสียงบรรยายในการเชิญชวนผู้ชมให้มีส่วนร่วมกับการแข่งขัน ลักษณะของการสร้างการมีส่วนร่วมกับทางรายการมีหลายลักษณะ เช่น การชวนผู้ชมร่วมเข้าเป็นผู้แข่งขันในรายการ การเชิญชวนให้ตอบคำถามในรายการเพื่อร่วมลุ้นรับรางวัลจากทางรายการ การทายผลว่าใครจะเป็นผู้ชนะของทางรายการโดยมีสิทธิ์ลุ้นรับรางวัล การโหวตเลือกผู้เข้าแข่งขันที่ประทับใจผ่านทาง SMS

สำหรับช่องทางที่มีส่วนร่วมกับการแข่งขัน มักใช้ช่องทาง SMS ของทางรายการ ทั้งนี้ผู้ชมจะต้องเสียค่าบริการในการส่ง SMS ด้วย โดยเฉพาะอย่างยิ่งรายการที่เปิดโอกาสให้มีการโหวตเลือกผู้ชนะโดยผู้ชมที่บ้าน นอกจากนี้ยังสามารถใช้ช่องทางสื่อสังคมอื่นในการสร้างการมีส่วนร่วมกับการแข่งขัน

■ **การโฆษณาประชาสัมพันธ์** รายการแข่งขันชิงรางวัลสามารถใช้เสียงบรรยายในการโฆษณาประชาสัมพันธ์กิจกรรมอื่นหรือสินค้าของทางรายการ

การสร้างความรู้สึกด้วยเสียงบรรยาย ประกอบด้วย การสร้างความสนุกสนาน การให้กำลังใจ และการสร้างแรงกดดัน

■ **การสร้างสนุกสนาน** เสียงบรรยายในรายการแข่งขันชิงรางวัลสามารถทำหน้าที่ในการสื่อสารอารมณ์ได้อีกด้วย การสร้างความสนุกสนานด้วยการแซวโดยการที่ใช้เสียงบรรยายสามารถเกิดขึ้นระหว่างการทำภารกิจตลอดรายการ ทั้งที่โดยปกติแล้วการแซวที่เกิดขึ้นในรายการมักกระทำโดยพิธีกร แต่การใช้เสียงบรรยายในการแซวนั้นทำหน้าที่เสมือนหนึ่งเป็นตัวแทนของรายการในการสื่อสารกับผู้ชมเพื่อสร้างความสนุกสนาน บุคคลที่ถูกแซวมากที่สุดมักจะเป็นผู้เข้าแข่งขัน ตลอดจน พิธีกร กรรมการ ผู้ร่วมรายการ ผู้ชมในห้องส่ง ยิ่งไปกว่านั้นการสร้างสนุกสนานด้วยเสียงบรรยายสามารถทำได้ถึงขั้นการเยาะเย้ยได้อีกด้วย

■ **การให้กำลังใจ** เสียงบรรยายที่ปรากฏในรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ยังสามารถทำหน้าที่ในการให้กำลังใจอีกด้วย ลักษณะของการให้กำลังใจเป็นการให้กำลังใจแก่ผู้เข้าแข่งขันโดยตรง และการชักชวนผู้ชมรายการร่วมให้กำลังใจผู้เข้าแข่งขันในการทำภารกิจ นอกเหนือไปจากการใช้เสียงบรรยายในการให้กำลังใจแก่ผู้เข้า

แข่งขันแล้ว ยังสามารถใช้เสียงบรรยายในการชื่นชมยินดีผู้เข้าแข่งขันได้อีกด้วย ตลอดจนการแสดงความรักซึ่งเห็นอกเห็นใจผู้เข้าแข่งขันก็เป็นวิธีการให้กำลังใจในอีกลักษณะหนึ่ง

■ *การสร้างแรงกดดัน* ในการแข่งขันชิงรางวัล การใช้เสียงบรรยายเพื่อสร้างแรงกดดันแก่ผู้เข้าแข่งขัน เป็นอีกลักษณะหนึ่งของการใช้เสียงบรรยาย โดยที่ผลแห่งการกดดันไม่ได้เกิดขึ้นแก่ผู้เข้าแข่งขันโดยตรง แต่เป็นการสร้างบรรยากาศของรายการเพื่อให้ผู้ชมรายการได้รู้สึกถึงแรงกดดันในการแข่งขันนั้น และหากใช้ไม่เหมาะสม ความรู้สึกที่เกิดขึ้นแก่ผู้ชมจะแปรเปลี่ยนไปในทางตรงกันข้ามทันที เพราะนอกจากจะไม่ช่วยสร้างแรงกดดันให้เกิดขึ้นแล้ว ยังทำให้เกิดความไม่เชื่อในการแข่งขันที่เกิดขึ้นอีกด้วย

รายการแข่งขันชิงรางวัลยังสามารถใช้เสียงบรรยายในการสร้างความตื่นเต้นระหว่งการทำภารกิจ เพื่อช่วยเร้าอารมณ์ให้การแข่งขันนั้นดำเนินไปด้วยความตื่นเต้นสนุกสนาน ในขณะเดียวกันสร้างสีสันให้แก่ผู้ชมรายการได้เช่นกัน

การขอบคุณด้วยเสียงบรรยาย ประกอบด้วย การตอกย้ำสนับสนุนรายการ และการขอบคุณผู้เข้าแข่งขัน

■ *การตอกย้ำผู้สนับสนุนรายการ* เสียงบรรยายในรายการแข่งขันชิงรางวัลมีหน้าที่สำคัญในการตอกย้ำผู้สนับสนุนรายการ ลักษณะของเสียงบรรยายที่ตอกย้ำผู้สนับสนุนรายการปรากฏผ่านประโยคที่ว่า “สนับสนุนโดย...” “ร่วมเสนอโดย...” “ร่วมเปิดศึกโดย...” “presented by...” “ร่วมสร้างสรรค์โดย...” เป็นต้น แล้วตามด้วยชื่อสินค้าหรือบริการของผู้สนับสนุนรายการ บางรายการอาจจะใช้การบอกกล่าวว่าเป็นรางวัลที่ผู้เข้าแข่งขันจะได้รับนั้นมาจากผู้สนับสนุนรายการรายใด

ลักษณะของเสียงบรรยายที่ตอกย้ำผู้สนับสนุนรายการในอีกลักษณะหนึ่งคือ การกล่าวชื่อ สินค้าหรือบริการของผู้สนับสนุนรายการเลย โดยไม่มีการบอกว่าเป็นผู้สนับสนุนหรือร่วมสร้างสรรค์ หรือมีการใช้ประโยคคำขวัญของสินค้าหรือบริการนั้นประกอบด้วย

■ *การขอบคุณผู้เข้าแข่งขัน* รายการแข่งขันชิงรางวัลสามารถใช้เสียงบรรยายในการขอบคุณผู้เข้าแข่งขันที่เข้าร่วมรายการรวมถึงผู้เข้าแข่งขันที่ไม่สามารถทำภารกิจได้สำเร็จเช่นกัน

ความสัมพันธ์ระหว่างเสียงบรรยายกับพิธีกร

ในรายการแข่งขันชิงรางวัลมีการใช้เสียงบรรยายควบคู่ไปกับการดำเนินรายการของพิธีกร ด้วยคุณสมบัติและวิธีการผสมผสานเข้ามาในรายการที่แตกต่างกัน กล่าวคือ เสียงบรรยายมีคุณสมบัติที่มุ่งสื่อสารยังผู้ชมโดยตรงสามารถสร้างสรรค์ข้อความเพิ่มเติมได้ภายหลังจากการแข่งขันสิ้นสุดลงแล้ว มีข้อจำกัดในเรื่องความยาวของเสียงบรรยายตามช่วงเวลาที่ดีต่อ ในขณะที่การดำเนินรายการของพิธีกรมุ่งสื่อสารไปทั้งผู้เข้าแข่งขันและผู้ชมรายการ มีความสอดคล้องตอบสนองต่อเหตุการณ์การแข่งขันที่เกิดขึ้น ณ ขณะนั้นทันที แต่อาจมีข้อจำกัดในเรื่องคุณลักษณะและความสามารถของพิธีกร

การใช้เสียงบรรยายควบคู่ไปกับการดำเนินรายการของพิธีกร ก่อให้เกิดความสัมพันธ์ในลักษณะที่ช่วยเสริมกันและกัน เป็นการเน้นย้ำถึงสิ่งที่รายการต้องการจะสื่อสารกับผู้ชมรายการ และในขณะเดียวกันยังเป็นการสร้างความน่าติดตามให้เกิดขึ้นกับรายการอีกด้วย

การส่งเสริมกันและกันระหว่างเสียงบรรยายและการดำเนินรายการ เป็นความสัมพันธ์โดยทั่วไปในรายการแข่งขันชิงรางวัล การส่งเสริมกันและกันเป็นการเติมเต็มการสื่อสารที่เกิดขึ้นในรายการ เพราะเป็นการขยายความข้อมูลที่เกิดขึ้นระหว่างการแข่งขัน เกือบทุกกันให้เกิดความเข้าใจในเกมการแข่งขันมากขึ้น มักจะใช้ในกรณีที่พิธีกรหรือเสียงบรรยายอย่างใดอย่างหนึ่งไม่สามารถสื่อสารข้อมูลต่างๆ ของรายการได้อย่างครบถ้วน เป็นการช่วยสร้างบรรยากาศการแข่งขันให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น มีลักษณะต่างๆ ดังนี้

■ **การให้ข้อมูลผู้เข้าแข่งขัน** การให้ข้อมูลที่เพิ่มมากขึ้นเกี่ยวกับผู้เข้าแข่งขัน การช่วยเสริมกันระหว่างเสียงบรรยายและพิธีกร ช่วยทำให้ผู้ชมรู้จัก เกิดความเข้าใจต่อผู้เข้าแข่งขันมากยิ่งขึ้น สามารถกระทำได้หลายลักษณะ ยกตัวอย่างเช่น การใช้เสียงบรรยายแนะนำผู้เข้าแข่งขันและการสร้างความสนุกสนานด้วยการให้พิธีกรชวนผู้เข้าแข่งขัน การใช้เสียงบรรยายแนะนำผู้เข้าแข่งขันและการให้พิธีกรถามข้อมูล เป็นต้น

■ **การชวนติดตามรายการ** เมื่อการทำหน้าที่ชวนติดตามรายการของพิธีกรหรือเสียงบรรยายไม่ได้เกิดขึ้นแต่เพียงลำพัง หน้าที่อื่นๆ ของพิธีกรและเสียงบรรยายช่วยให้การชวนติดตามนั้นมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ยกตัวอย่างเช่น การใช้เสียงบรรยายชวนติดตามการแข่งขันและการให้พิธีกรให้สัญญาณในการทำภารกิจ การใช้เสียงบรรยายชวนติดตามการทำภารกิจและการให้พิธีกรบรรยายเหตุการณ์ การใช้เสียงบรรยายชวนติดตามรายการและการให้พิธีกรถามข้อมูล

■ **การดำเนินเกม** เมื่อเสียงบรรยายหรือพิธีกรอย่างใดอย่างหนึ่งไม่สามารถชี้แจงภารกิจได้อย่างครบถ้วน การใช้ทั้งเสียงบรรยายและพิธีกรทำหน้าที่ที่ต่างกันแต่เกี่ยวข้องกับการกิจของผู้เข้าแข่งขัน เป็นการช่วยเสริมกันในการดำเนินเกมแก่ผู้ชมรายการได้เป็นอย่างดี ยกตัวอย่างเช่น การใช้เสียงบรรยายสลับกันกับการดำเนินรายการของพิธีกร การใช้เสียงบรรยายเหตุการณ์และการให้สัญญาณโดยพิธีกร

■ **การอธิบายผลการทำภารกิจ** เสียงบรรยายและพิธีกรยังได้ช่วยเสริมกันในการอธิบายผลการทำภารกิจของผู้เข้าแข่งขัน ซึ่งต่างช่วยก่อให้เกิดความเข้าใจในภารกิจแก่ผู้ชมรายการมากยิ่งขึ้น ยกตัวอย่างเช่น การใช้เสียงบรรยายเหตุการณ์และการแจ้งผลการทำภารกิจโดยพิธีกร การถามข้อมูลโดยพิธีกรและการใช้เสียงบรรยายสิ่งของ การถามความเห็นกรรมการโดยพิธีกรและการบรรยายผลการทำภารกิจ

การเน้นย้ำสิ่งที่ต้องการจะสื่อสารกับผู้ชมรายการเป็นอีกลักษณะความสัมพันธ์ของเสียงบรรยายและการดำเนินรายการของพิธีกร โดยที่เสียงบรรยายและพิธีกรจะทำหน้าที่สื่อสารประเด็นเดียวกัน ทำให้ผู้ชมรายการและผู้เข้าแข่งขันเข้าใจอย่างชัดเจนถึงสิ่งที่กำลังเกิดขึ้นในรายการ สิ่งที่ต้องการจะเน้นย้ำกับผู้ชมรายการมีประเด็นดังต่อไปนี้

- การแนะนำผู้เข้าแข่งขัน
- การแนะนำผู้ร่วมรายการ
- การแจ้งโจทย์
- การแจ้งผลการทำภารกิจ
- การถามความเห็นกรรมการ
- การชวนติดตาม
- การพูดคุยสร้างความสนุกสนาน
- การสร้างแรงกดดัน
- การดำเนินเกม
- การกระตุ่นอารมณ์
- การตอกย้ำผู้สนับสนุนรายการ

การใช้เสียงบรรยายควบคู่ไปกับการดำเนินรายการของพิธีกรในการตอกย้ำสิ่งที่ต้องการจะสื่อสารกับผู้ชม หากรายการใช้อย่างเหมาะสมถูกต้องจะช่วยให้ประเด็นของการสื่อสารนั้นชัดเจน มีประสิทธิภาพของการสื่อสารมากยิ่งขึ้น แต่หากรายการใช้อย่างไม่ถูกต้องจะก่อให้เกิดความเอินย้อยในการสื่อสารทันที

เสียงดนตรี

เสียงดนตรีในรายการแข่งขันชิงรางวัลมีบทบาทเช่นเดียวกับรายการโทรทัศน์ประเภทอื่น ทั้งการเป็นดนตรีประจำรายการตลอดจนการสร้างบรรยากาศให้เกิดขึ้นในรายการ เสียงดนตรีในรายการสามารถเกิดขึ้นได้ทั้งจากวงดนตรีที่เป็นส่วนหนึ่งของรายการและการใส่เสียงดนตรีเข้ามาภายหลังในช่วงกระบวนการหลังการผลิต เสียงดนตรีมีความสำคัญต่อรายการแข่งขันชิงรางวัลเป็นอย่างมาก บทบาทหน้าที่ของเสียงดนตรี ประกอบด้วย การเปิด-ปิดรายการ การประกอบรายการ การแนะนำบุคคลในรายการ การนำเข้าสู่การแข่งขัน การลุ้นผลการแข่งขัน และการตอกย้ำผู้สนับสนุนรายการ

การเปิด-ปิดรายการ

รายการแข่งขันชิงรางวัลสามารถใช้ดนตรีประจำรายการในการเปิดและปิดรายการ ลักษณะดนตรีที่ใช้มีทั้งที่เป็นเอกลักษณ์ของทางรายการและดนตรีท่วงทำนองทั่วไป โดยปกติแล้วควรมีท่วงทำนองที่รวดเร็ว ตื่นเต้น เร้าใจ สนุกสนาน ดนตรีที่ใช้เปิดรายการควรมีความเป็นเอกลักษณ์จนสามารถเป็นเพลงประจำรายการ ทั้งนี้ไม่จำกัดท่วงทำนองที่ใช้ แต่ต้องเป็นที่จดจำได้ง่าย เช่น ดนตรีรวดเร็วทันสมัย ดนตรีลูกทุ่งสนุกสนาน ดนตรีทำนองจีน ดนตรีแนวทรูทรา เป็นต้น

ยิ่งไปกว่านั้นหากรายการแข่งขันชิงรางวัลมีการแต่งเพลงประจำรายการที่มีเนื้อร้องขึ้นมาโดยเฉพาะ จะสามารถทำให้โดดเด่นเป็นที่จดจำและระลึกถึงได้ง่ายยิ่งขึ้น ในทำนองเดียวกันรายการแข่งขันชิงรางวัลสามารถใช้ชื่อรายการมาเป็นเนื้อร้องของเพลงประจำรายการได้ รวมถึงการใช้เพลงที่มีเนื้อร้องคุ้นหูเป็นดนตรีเปิดรายการ

เมื่อการแข่งขันสิ้นสุดลง รายการดำเนินมาถึงช่วงท้าย ผู้ดำเนินรายการได้สรุปผลการแข่งขันและมอบรางวัลเป็นที่เรียบร้อย เข้าสู่ขั้นตอนการชวนผู้ชมให้ติดตามรายการในตอนต่อไปและอำลาผู้ชม รายการยังสามารถใช้ดนตรีในการปิดรายการต่อเนื่องไปยังช่วงท้ายรายการ

การประกอบรายการ

หากไม่นับดนตรีหรือเพลงที่ใช้เป็นเพลงประจำรายการสำหรับการเปิด-ปิดรายการแล้ว ดนตรียังมีหน้าที่เป็นส่วนประกอบนอกเหนือไปจากการแข่งขันอีกด้วย ได้แก่

ดนตรีประกอบการแสดง รายการแข่งขันชิงรางวัลที่มีการแสดงเป็นส่วนประกอบของรายการ ดนตรีมีบทบาทสำคัญในการสร้างบรรยากาศตลอดจนอารมณ์ของเรื่องราวการแสดงนั้น ดนตรีที่ใช้มีท่วงทำนองที่หลากหลายขึ้นอยู่กับเรื่องราวของการแสดง ส่วนรายการที่ไม่มีการแสดงแต่มีการพูดคุยเล่นกันระหว่างผู้เข้าแข่งขันก็มีการใช้ดนตรีประกอบที่สอดคล้องกัน

ดนตรีประกอบวิดีโอ รายการแข่งขันชิงรางวัลที่มีวิดีโอบอกเล่าเรื่องราวต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับรายการ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องราวของผู้เข้าแข่งขัน สถานที่ที่ใช้ในการแข่งขัน คำถามที่ใช้ในการแข่งขัน รวมถึงตัวอย่างรายการของตอนที่ผ่านมา สามารถใช้ดนตรีเป็นส่วนประกอบทางเสียงในการสร้างอารมณ์ และมีความหลากหลายของท่วงทำนองดนตรี ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเรื่องราวของวิดีโอ

ดนตรีคลอระหว่างการทำภารกิจ รายการแข่งขันชิงรางวัลใช้ดนตรีคลอในระหว่างการทำภารกิจของผู้เข้าแข่งขัน นอกเหนือไปจากการใช้เสียงบรรยายหรือบทพูดของผู้ดำเนินรายการ ท่วงทำนองดนตรีคลอระหว่างการทำภารกิจมักเป็นแนวสนุกสนาน เร้าใจ บางรายการที่มีการลงโทษผู้เข้าแข่งขันที่ไม่สามารถทำภารกิจได้สำเร็จก็สามารถใช้

ดนตรีประกอบด้วยเช่นกัน โดยเป็นดนตรีแนวสนุกสนานหรือแนวตื่นเต้นเร้าอารมณ์ นอกจากนี้ยังมีดนตรีคลอที่มีท่วงทำนองหลากหลายอารมณ์ หรือมีความหลากหลายสอดคล้องกับแนวคิดของรายการ เช่น ดนตรีลูกทุ่งในรายการที่เกี่ยวข้องกับท้องถิ่นในชนบท ดนตรีทันสมัยในรายการที่เกี่ยวข้องกับการประกวดความสวยความงาม ดนตรีแนวเทคโนโลยีประกอบการแข่งขันตอบปัญหา เป็นต้น ยิ่งไปกว่านั้นยังสามารถเปลี่ยนดนตรีที่ใช้คลอระหว่างการทำภารกิจให้แตกต่างกันไปในแต่ละตอน อันเนื่องมาจากแนวคิดในการแข่งขันของแต่ละตอนมีความแตกต่างกันได้อีกเช่นกัน

การแนะนำบุคคลในรายการ

ในรายการแข่งขันชิงรางวัลมีการใช้ดนตรีในการแนะนำผู้เข้าแข่งขัน กรรมการ และผู้ร่วมรายการ รายการที่ให้ความสำคัญแก่ผู้เข้าแข่งขันในการทำภารกิจจะใช้ดนตรีแนะนำผู้เข้าแข่งขันเป็นหลัก ส่วนรายการที่ให้ความสำคัญกับกรรมการในการตัดสินภารกิจจะใช้ดนตรีในการแนะนำกรรมการหรือสามารถใช้ดนตรีแนะนำทั้งผู้เข้าแข่งขันและกรรมการ เพราะทั้งสองฝ่ายต่างเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของรายการ ตลอดจนการให้บทบาทความสำคัญแก่ผู้ร่วมรายการก็สามารถมีดนตรีแนะนำผู้ร่วมรายการได้ด้วยเช่นกัน

การนำเข้าสู่การแข่งขัน

ในรายการแข่งขันชิงรางวัลดนตรีได้ถูกนำมาใช้ในการนำเข้าสู่การแข่งขันในรายการ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการนำเข้าสู่ภารกิจ ดนตรีที่ทำหน้าที่บ่งบอกว่าภารกิจกำลังจะเริ่มขึ้นมักเป็นท่วงทำนองเร็ว สนุกสนาน เร้าใจ สอดคล้องกับแนวคิดของรายการ เช่น ดนตรีแนวเทคโนกับรายการแข่งขันทางวิทยาศาสตร์ ดนตรีแนวลูกทุ่งกับรายการแข่งขันของชุมชนในท้องถิ่น รายการที่มีการใช้ดนตรีนำเข้าสู่ภารกิจจะใส่เสียงดนตรีเข้าภายหลังในขั้นตอนกระบวนการตัดต่อ ยกเว้นรายการที่มีวงดนตรีเป็นส่วนประกอบหนึ่งของรายการ เมื่อเริ่มต้นทำภารกิจวงดนตรีที่ประกอบอยู่ในรายการจึงได้บรรเลงเพลง

รายการแข่งขันชิงรางวัลยังสามารถใช้ดนตรีในการนำเข้าสู่ช่วงของรายการ และภายหลังจากที่ตัดเข้าโฆษณาแล้วการตัดเข้าสู่รายการอีกครั้งโดยมากจะนำท่วงทำนองดนตรีประจำรายการมาใช้ต่อย้ำ หรือใช้ในการเข้าสู่ช่วงใหม่ในรายการแข่งขันชิงรางวัลที่มีการเปลี่ยนภารกิจหรือผู้เข้าแข่งขัน

การลุ้นผลการแข่งขัน

ดนตรีเป็นองค์ประกอบที่ช่วยสร้างอารมณ์ร่วมให้เกิดขึ้นแก่ทั้งผู้ชมในห้องส่งและผู้ชมรายการ ในระหว่างการทำภารกิจ ไม่ว่าจะเป็นการลุ้นว่าทำภารกิจสำเร็จหรือไม่ การลุ้นว่าคำตอบที่เลือกถูกต้องหรือไม่ ตลอดจนการลุ้นว่าตนจะได้อยู่ต่อไปในการแข่งขันหรือไม่ ดนตรีถูกนำมาใช้กระตุ้นอารมณ์ในช่วงการลุ้นคำตอบในหลายๆ รายการ โดยมากจะเป็นดนตรีแนวตื่นเต้นระทึกใจ ดนตรีแนวอวกาศ รวมถึงดนตรีประจำรายการที่มีท่วงทำนองเร้าอารมณ์

ภายหลังจากที่ดนตรีตื่นเต้นระทึกใจช่วยสร้างอารมณ์ลุ้นผลภารกิจเสร็จสิ้นลง สามารถใช้ดนตรีในการประกาศผลการทำภารกิจนั้นทันที โดยมีท่วงทำนองที่เร็ว ครึกครื้น สนุกสนาน และเมื่อถึงช่วงการเฉลยคำตอบ ดนตรีที่ใช้ก็มีท่วงทำนองที่ผ่อนคลายลง หรือเมื่อผู้เข้าแข่งขันบางคนต้องออกจากรายการ สามารถใช้ดนตรีท่วงทำนองที่เศร้า

การตกย่ำผู้สนับสนุนรายการ

ดนตรีที่ใช้ในการตกย่ำผู้สนับสนุนรายการในรายการแข่งขันชิงรางวัลมีลักษณะเป็นการเปิดคลอไปพร้อมกับการประกาศชื่อผู้สนับสนุนรายการ โดยที่สามารถใช้ดนตรีประจำรายการหรือดนตรีท่วงทำนองอื่นเปิดคลอไปพร้อมกันได้

เสียงประกอบ

เสียงประกอบเป็นองค์ประกอบหนึ่งของรายการแข่งขันชิงรางวัล เป็นมิติทางเสียงที่ช่วยสร้างสีสัน ความมีชีวิตชีวาให้เกิดขึ้นในการแข่งขันเป็นอย่างมาก เสียงประกอบที่เกิดขึ้นในรายการส่วนใหญ่เป็นการใส่เพิ่มเติมเข้ามาในช่วงกระบวนการหลังการถ่ายทำ เพื่อทำให้รายการมีความหลากหลายทางเสียงมากยิ่งขึ้น หรืออาจเปิดโอกาสให้วงดนตรีที่ร่วมอยู่ในรายการเป็นผู้ทำเสียงประกอบขึ้น ลักษณะของการใช้เสียงประกอบเป็นไปเพื่อวัตถุประสงค์ต่างๆ ได้แก่ การใช้เสียงประกอบควบคู่กราฟิก การใช้เสียงประกอบสร้างสีสัน การใช้เสียงประกอบให้สัญญาณ การใช้เสียงประกอบสร้างบรรยากาศความสมจริง และการใช้เสียงประกอบตกย่ำผู้สนับสนุนรายการ

การใช้เสียงประกอบควบคู่กราฟิก

การใช้เสียงประกอบควบคู่กราฟิกเป็นลักษณะของการใช้เสียงประกอบที่สำคัญในรายการแข่งขันชิงรางวัล กราฟิกเป็นส่วนประกอบที่สำคัญของรายการเป็นภาพที่สร้างขึ้นเพื่อทำหน้าที่ในการให้ข้อมูลรวมถึงการสร้างความตื่นตาด้านใจทางภาพ การปรากฏขึ้นของกราฟิกในรายการจึงมักจะมาพร้อมกับการใช้เสียงประกอบเพื่อทำให้ภาพกราฟิกนั้นเป็นที่น่าสนใจมากยิ่งขึ้น

กราฟิกที่มีการใช้เสียงประกอบมีหลากหลายลักษณะ อาทิ ชื่อรายการคั่นช่วง (bumper) การเชื่อมภาพ (transition) ชื่อต่างๆ และข้อมูลของทางรายการ คำพูดแขวในรายการ โจทย์หรือคำถาม กติกา ผลคะแนน รางวัล เป็นต้น ตัวอย่างลักษณะการใช้เสียงประกอบควบคู่กราฟิก อาทิ

- เสียงประกอบกราฟิกที่เป็นชื่อรายการคั่นช่วงจะเกิดขึ้นพร้อมกับการเคลื่อนที่เข้ามาของชื่อรายการคั่นช่วงเพื่อนำไปสู่ช่วงต่อไปของรายการ เสียงประกอบที่เกิดขึ้นมีลักษณะสื่อถึงการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว เช่น เสียงฟัดด
- เสียงประกอบกราฟิกที่เป็นการเชื่อมภาพมักเกิดขึ้นกับการเชื่อมภาพตัวอย่างหรือภาพจากตอนที่ผ่านมากับภาพการแข่งขันในปัจจุบันโดยที่ไม่มีชื่อรายการคั่นช่วง เสียงประกอบที่เกิดขึ้นมีลักษณะสื่อถึงการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็วเช่นกัน
- เสียงประกอบกราฟิกที่เป็นชื่อต่างๆ เกิดขึ้นในขณะที่กราฟิกแสดงชื่อปรากฏ ไม่ว่าจะเป็น ชื่อผู้เข้าแข่งขัน ชื่อผู้ดำเนินรายการ ชื่อกรรมการ หรือชื่อผู้ร่วมรายการ มักมีลักษณะสื่อถึงการปรากฏขึ้นอย่างฉับพลัน เช่น เสียงซึบ เสียงบั้ง เช่นเดียวกับเสียงประกอบกราฟิกที่เป็นข้อมูลต่างๆ ของทางรายการ
- เสียงประกอบกราฟิกที่เป็นคำพูดแขวในรายการ เกิดขึ้นในรายการที่มีการใช้กราฟิกแสดงคำพูดแขวผู้เข้าแข่งขันของผู้ดำเนินรายการ หรือคำพูดสนุกสนานของผู้เข้าแข่งขัน มีลักษณะสื่อถึงความสนุกสนาน เช่น เสียงวิ้ว เสียงแป้วว
- เสียงประกอบกราฟิกที่เป็นคำถามหรือโจทย์ในการทำภารกิจ เกิดขึ้นในรายการที่มีการแข่งขันตอบปัญหา ในกรณีที่ไม่ใช่เป็นคำถามสำหรับการตอบปัญหาก็จะเป็นโจทย์สำหรับการทำภารกิจ ซึ่งเสียงประกอบจะมาพร้อมกับกราฟิกที่แสดงคำถามหรือโจทย์

- เสียงประกอบกราฟิกที่เป็นกติกา ใช้ในรายการที่มีการอธิบายกติกาด้วยภาพกราฟิก ควบคู่ไปกับเสียงบรรยายกติกาในการทำภารกิจ นอกจากนี้ยังมีการใช้เสียงประกอบกราฟิกที่แสดงถึงรางวัลหรือผลคะแนนที่เกิดขึ้น โดยมีลักษณะเป็นเสียงที่แสดงถึงความสดใส เช่น เสียงบั้งไฟ

การใช้เสียงประกอบสร้างสีสัน

การใช้เสียงประกอบสร้างสีสันเป็นลักษณะของเสียงประกอบในรายการ สามารถปรากฏได้ตลอดทั้งรายการ โดยประกอบทั้งคำพูดและท่าทางของบุคคลที่อยู่ในรายการ มีทั้งลักษณะที่เป็นเสียงประกอบที่ใส่ขึ้นภายหลังในกระบวนการตัดต่อ และเสียงประกอบที่ทำขึ้นสดจากวงดนตรีในขณะที่กำลังบันทึกรายการ เสียงประกอบที่ใช้สร้างสีสันให้แก่วรายการมีลักษณะเป็นเสียงประกอบที่สื่อถึงความสนุกสนานซึ่งใช้งานกลายเป็นลักษณะสำคัญที่ขาดไม่ได้ของรายการแข่งขันชิงรางวัล

การใช้เสียงประกอบให้สัญญาณ

เสียงประกอบที่ทำหน้าที่ในการให้สัญญาณในรายการแข่งขันชิงรางวัลมีความสำคัญและมีผลต่อการสื่อสารกับทั้งผู้เข้าแข่งขันและผู้ชมรายการ เนื่องจากเป็นองค์ประกอบของรายการที่สื่อถึงการทำการกิจของผู้เข้าแข่งขัน เสียงประกอบให้สัญญาณนี้เกิดขึ้นได้จากทั้งอุปกรณ์การแข่งขันและการใส่เสียงประกอบขึ้นภายหลังในกระบวนการตัดต่อ ตัวอย่างลักษณะการใช้เสียงประกอบให้สัญญาณ อาทิ

- เสียงประกอบให้สัญญาณในการเริ่มทำการกิจเกิดขึ้นเมื่อผู้เข้าแข่งขันกำลังจะเริ่มทำการกิจ เสียงประกอบที่เกิดขึ้นบอกให้ผู้เข้าแข่งขันรับรู้ว่ามีทำการกิจได้ ในขณะเดียวกันบอกให้ผู้ชมรับรู้ว่าการทำการกิจกำลังจะเริ่มขึ้น

- เสียงประกอบให้สัญญาณในการแย่งชิงสิทธิ์การทำการกิจเกิดขึ้นเมื่อผู้เข้าแข่งขันต้องแข่งกันกดปุ่มเพื่อที่จะเป็นผู้มีสิทธิ์ในการตอบคำถาม เสียงประกอบที่เกิดขึ้นแสดงถึงผู้เข้าแข่งขันที่สามารถชิงสิทธิ์ในการทำการกิจหรือการตอบคำถาม ลักษณะของเสียงเป็นเหมือนหวูดเตือน

- เสียงประกอบให้สัญญาณเวลาเกิดขึ้นกับการกิจที่ต้องใช้เวลาเป็นเงื่อนไข โดยมากจะเป็นการแจ้งเตือนว่าเวลาในการทำการกิจกำลังดำเนินอยู่และใกล้จะสิ้นสุดลง เสียงประกอบในลักษณะนี้มักจะเป็นเสียงนาฬิกากำลังเดิน และเมื่อหมดเวลาเสียงประกอบที่เกิดขึ้นจะเป็นเหมือนเสียงฮอดหรือเสียงระเบิด

- เสียงประกอบให้สัญญาณแสดงถึงผลการทำการกิจเกิดขึ้นเมื่อผู้เข้าแข่งขันทำการกิจเสร็จสิ้น โดยผลการทำงานนั้นเป็นทั้งที่ยอมรับได้และไม่ได้ ในรายการแข่งขันชิงรางวัลที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรู้ เสียงประกอบให้สัญญาณที่แสดงผลที่ยอมรับได้สื่อถึงการตอบถูกและได้คะแนน และบางรายการอาจจะใช้แค่เสียงประกอบที่แสดงถึงความสำเร็จเพียงอย่างเดียว ลักษณะเสียงประกอบที่แสดงถึงความสำเร็จมักจะเป็นเสียงกริ่งสดใส เช่น เสียงบั้งไฟ ขณะที่ลักษณะเสียงประกอบที่แสดงถึงความล้มเหลวมักจะเป็นเสียงฮอดเตือนภัย เช่น เสียงตูด

- เสียงประกอบให้สัญญาณการเซ็นเซอร์คำพูด รายการแข่งขันชิงรางวัลมีการใช้เสียงประกอบเพื่อแสดงถึงการตัดเสียงคำพูดที่ไม่เหมาะสม ลักษณะเสียงประกอบที่ใช้เป็นเสียงอิเล็กทรอนิกส์ เช่น เสียงตูด

การใช้เสียงประกอบสร้างบรรยากาศความจริง

เสียงประกอบที่สร้างบรรยากาศในรายการยังช่วยเสริมความจริงให้เกิดขึ้นในรายการด้วย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในรายการที่มีช่วงการแสดง รวมถึงการสร้างบรรยากาศอันเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของทางรายการ เช่น เสียงช่องเปิดเงินร่วง เสียงเก้าอี้หมุน เสียงฟ้าผ่าและเสียงเก้าอี้เลื่อน เป็นต้น

การใช้เสียงประกอบตอกย้ำผู้สนับสนุนรายการ

เสียงประกอบที่ตอกย้ำผู้สนับสนุนรายการมีลักษณะเป็นเสียงการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว เช่น เสียงพืดต ใช้ประกอบการเชื่อมภาพผู้สนับสนุนรายการโดยที่ไม่มีการเอ่ยชื่อผู้สนับสนุนรายการแต่อย่างใด



Running Man

รายการ Running Man (런닝맨) เป็นรายการวาไรตี้ที่มีการแข่งขันในลักษณะเรียลลิตี้เป็นองค์ประกอบสำคัญ เพียงแต่การแข่งขันที่เกิดขึ้นในรายการมุ่งหาผู้ชนะในการทำภารกิจแต่ไม่มีรางวัลเป็นสิ่งตอบแทน สร้างสรรค์รายการโดย Jo Hyo-jin, Kim Joo-hyung, Im Hyung-taek เริ่มออกอากาศเป็นครั้งแรกทางสถานีโทรทัศน์ SBS ประเทศเกาหลีใต้ เมื่อวันที่ ๑๑ กรกฎาคม ๒๕๕๓ จวบจนปัจจุบันออกอากาศมาแล้วมากกว่า ๔๐๐ ตอน ได้รับความนิยมจากบรรดาแฟนคลับในการแปลซับไตเติ้ลเป็นภาษาต่างๆ มากมาย

รูปแบบของการแข่งขันมีการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องมาโดยตลอดตั้งแต่เริ่มออกอากาศในตอนแรกมาจนถึงปัจจุบัน โดยในช่วงแรกมีลักษณะของการทำภารกิจหลายภารกิจประกอบกันกลายมาเป็นการทำภารกิจเดียวอย่างต่อเนื่องจนจบการแข่งขัน มีดารานักแสดงประจำของทางรายการและบางครั้งมีแขกรับเชิญ ทุกคนต่างทำภารกิจตามที่ได้รับมอบหมาย โดยจะมีการแบ่งทีมแข่งขันกันเพื่อชัยชนะ

ด้วยความที่เป็นรายการวาไรตี้ ตัวละครในรายการจึงทำหน้าที่เป็นทั้งพิธีกรและผู้เข้าแข่งขันในเวลาเดียวกัน บทบาทพิธีกรหลักเป็นของ Yoo Jae-suk และมีสมาชิกประกอบด้วย Ji Suk-jin, Gim Jong-guk, Ha Dong-hun, Song Ji-hyo, I Gwang-su, Jeon So-min, Yang Se-chan นอกจากนี้ยังมีดารานักแสดงนักร้องอีกมากมายที่ร่วมมาเป็นแขกรับเชิญในรายการ



บรรณานุกรม

ภาษาไทย

ก่อเกียรติ ลิ้มพัทธ์. สัมภาษณ์, ๑๘ ธันวาคม ๒๕๕๗.

กาญจนา แก้วเทพ. (๒๕๕๒). การวิเคราะห์สื่อ : แนวคิดและเทคนิค. พิมพ์ครั้งที่ ๒. กรุงเทพฯ:

เอ็ดลัน เพรส โปรดักส์.

เกษรрой “พิไลวรรณ บุญล้น” แม่งานคุมรายการทีวี “แกรมมี่”. ผู้จัดการรายสัปดาห์, (๒๑-๒๗ ตุลาคม ๒๕๓๙): ๓๔.

ขยความลับดารา สุตรสำเร็จเกมโชว์. ผู้จัดการรายสัปดาห์, (๑๐-๑๖ พฤศจิกายน ๒๕๔๐): ๒๑-๒๓.

จันทิมา เลิศอุไรวงศ์. ปัจจัยที่มีผลต่อการแสวงหาข้อมูลข่าวสารของผู้ชนะการแข่งขันรายการแฟนพันธุ์แท้.

วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ สาขาวิชาการประชาสัมพันธ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๔๗.

ใจทิพย์ ศรีประกายเพชร. กว่าจะเป็น “มาตามนัด”. สารนิพนธ์ปริญญาบัณฑิต คณะวารสารศาสตร์และ

สื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, ๒๕๓๓.

ดำรง พุฒตาล. สัมภาษณ์, ๑ เมษายน ๒๕๕๘.

คุษฎี ผดุงกุล. กว่าจะเป็นที่ทอง. สารนิพนธ์ปริญญาบัณฑิต คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, ๒๕๓๔.

ตามรอยรัชฟิล์มทีวี ผู้บุกเบิกภาพยนตร์ 16 มม. และละครโทรทัศน์ไทย. กรุงเทพฯ: ๒๕๕๗.

แต่งตัวไปเล่นเกมโชว์. ผู้จัดการรายสัปดาห์, (๒-๘ มิถุนายน ๒๕๔๐): ๓๘.

ธีระ บุญพิทักษ์ และคณะ. ๔๐ ปี สถานีวิทยุโทรทัศน์กองทัพบก. กรุงเทพฯ: บริษัท มายด์ พับลิชชิ่ง จำกัด, ๒๕๔๑.

เนาวรัตน์ เทพอาสน์. ปัจจัยแห่งความสำเร็จของรายการชิงร้อยชิงล้าน. สารนิพนธ์ปริญญาบัณฑิต

คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, ๒๕๓๓.

ประภาส ชลศรานนท์. สัมภาษณ์, ๒๖ กุมภาพันธ์ ๒๕๕๘.

ประยอม ของทอง. ลับแลกลอนสด. ใน ตำนานโทรทัศน์ไทยกับ...จ่านิง รังสิกุล, ๒๕๙-๒๖๖. กรุงเทพฯ:

อมรินทร์พริ้นติ้ง แอนด์ พับลิชชิ่ง, ๒๕๓๘.

พิไลวรรณ บุญล้น. สัมภาษณ์, ๒๗ มีนาคม ๒๕๕๘.

มรยาท อัครจันทโชติ. (๒๕๕๘). 60 ปี รายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก : อุดมการณ์ของผู้ผลิตท่ามกลางกระแสเชี่ยวกรากของธุรกิจสื่อ. ใน สุภาพร โพธิ์แก้ว (บรรณาธิการ), จดหมายเหตุ 60 ปี โทรทัศน์ไทย : วิวัฒนาการกิจการโทรทัศน์ไทย (น.๑๗๔-๑๙๗). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เมธา เสรีธนาวงศ์. (๒๕๔๗). การวิเคราะห์รูปแบบของส่วนประกอบรายการโทรทัศน์. กรุงเทพฯ: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เมธา เสรีธนาวงศ์. (๒๕๔๙). รู้จักเรียลลิตี้...รายการทีวีแห่งอำนาจของผู้ชม. นิเทศศาสตร์, ๒๔(๒) : ๑-๑๘.

เมธา เสรีธนาวงศ์. (๒๕๕๘). รายการปกิณกะบันเทิง : สายธารแห่งความทรงจำที่กำลังเหือดหายและแปรเปลี่ยน. ใน สุภาพร โพธิ์แก้ว (บรรณาธิการ), จดหมายเหตุ 60 ปี โทรทัศน์ไทย : วิวัฒนาการกิจการโทรทัศน์ไทย (น.๑๙๘-๒๔๓). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วิษระ แววฉินันท์. สัมภาษณ์, ๒๕ กุมภาพันธ์ ๒๕๕๘.

วิรัตน์ นาคชาติ และ จารุจิต นวพันธ์, บรรณาธิการ. ๖๐ ปี โทรทัศน์ไทย ๓๕ ปี อสมท. กรุงเทพฯ: บริษัท เมคอะวิซ จำกัด, ๒๕๕๕.

วิสุทธิจิตรา วานิชสมบัติ. ทศนะ ทศนา โทรทัศน์ จากมุมมองของปรมาจารย์ด้านการจัดรายการโทรทัศน์. ใน ตำนานโทรทัศน์ไทยกับ...จ่านิง รังสิกุล, ๓๙๗-๔๐๒. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้ง แอนด์ พับลิชชิ่ง, ๒๕๓๘.

ศศิกร ฉันทเศรษฐ์. สัมภาษณ์, ๒๐ มกราคม ๒๕๕๘.

ศันสนีย์ วัฒนานุกุล. สัมภาษณ์, ๒๕ มีนาคม ๒๕๕๘.

สราวุธ ลัคานาลิขิต. สัมภาษณ์. ๒๗ กุมภาพันธ์ ๒๕๕๘.

สุรดา จรุงกิจอนันต์. (๒๕๔๓). การนำเสนอความบันเทิงในรายการเกมโชว์ พ.ศ.๒๕๔๓. (วิทยานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะนิเทศศาสตร์, ภาควิชาการสื่อสารมวลชน.

สุรางค์ พงษ์สิทธิถาวร. ลักษณะเด่นของรายการเกมโชว์ที่ดึงดูดคนดู. สารนิพนธ์ปริญญาบัณฑิต คณะวารสารศาสตร์
และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, ๒๕๓๓.

อนงค์นาฏ สุรคุปต์. พัฒนาการของรายการเกมโชว์ “มาตามันด”. สารนิพนธ์ปริญญาบัณฑิต คณะวารสารศาสตร์
และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, ๒๕๓๖.

อาจินต์ บัญจพรพงศ์. ยักษ์ปากเหลี่ยม. กรุงเทพฯ: บ้านวรรณกรรม, ๒๕๒๙.

อาทร จุลโลบล. โฆษกเสียงเสน่ห์ : หนังสืออนุสรณ์พิเศษ การถวญ เก่งระดมยิง พุทธศักราช ๒๕๖๑ ถึง ๒๕๕๗.
กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้ง แอนด์ พับลิชชิ่ง, ๒๕๕๘.

ภาษาอังกฤษ

Bignell, J. & Orlebar, J. (2005). *The Television Handbook*. 3rd ed. London: Routledge.

Boddy, W. (2015). The quiz show. In Creeber, G. (Ed.), *The Television Genre Book* (pp.192-193).
3rd ed. London: BFI Palgrave.

Butler, J.G. (1994). *Television : Critical Methods and Applications*. Belmont, CA:
Wadsworth Publishing.

Casey, B. et al. (2008). *Television Studies : The Key Concepts*. 2nd ed. London: Routledge.

Creeber, G. (Ed.) (2015). *The Television Genre Book*. 3rd ed. London: BFI Palgrave.

Fiske, J. (2011). *Television Culture*. 2nd ed. Oxon: Routledge.

Fiske, J. & Hartley, J. (1987). *Reading Television*. London: Methuen.

Glick, I. & Levy, S.J. (2006). *Living with Television*. New Brunswick: Transaction Publishers.

Hill, A. (2007). *Restyling Factual TV : Audiences and News, Documentary and Reality Genres*.
London: Routledge.

Kellison, C. (2009). *Producing for TV and New Media : A Real-World Approach for Producers*.
2nd ed. Burlington, MA: Elsevier/Focal Press.

Kraszewski, J. (2017). *Reality TV*. New York, NY: Routledge.

Lacey, N. (2000). *Narrative and Genre : Key Concepts in Media Studies*. New York, NY: Palgrave.

Merritt, D. (1993). *Graphic Design in Television*. Oxford: Focal Press.

Millerson, G. (1993). *Effective TV Production*. Oxford: Focal Press.

Neale, S. (2000). *Genre and Hollywood*. London: Routledge.

O'Donnell, V. (2013). *Television Criticism*. 2nd ed. Thousand Oaks, CA: SAGE.

Orlebar, J. (2011). *The Television Handbook*. 4th ed. London; New York: Routledge.

Owens, J. & Millerson, G. (2012). *Television Production*. 15th ed. Waltham: Focal Press.

Reed, R.M. & Reed, M.K. (1992). *The Encyclopedia of Television, Cable, and Video*, New York:
Van Nostrand Reinhold.

Tunstall, J. (1993). *Television Producers*. London: Routledge.

Turner, G. (2015). The uses and limitations of genre. In Creeber, G. (Ed.), *The Television Genre
Book* (pp.166-167). 3rd ed. London: BFI Palgrave.

Whannel, G. (1990). Winner takes all : competition. In Goodwin, A. & Whannel, G. (Eds.),
Understanding Television (pp.103-114). London: Routledge.

สื่อออนไลน์

ณิฏฐา แสงอรุณ. (๒๕๕๐). พัฒนาการของรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในประเทศไทย. (วิทยานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะนิเทศศาสตร์, ภาควิชาการสื่อสารมวลชน. สืบค้นจาก
http://cuir.car.chula.ac.th/bitstream/123456789/14205/1/Nittha_se.pdf

“เปิดลิ้นชักความทรงจำ “อ.ชัยณรงค์ มณเฑียรวิเชียรฉาย” กับรายการไอคิว 180”. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก:
<http://www.mgsonline.com/Science/ViewNews.aspx?NewsID=9490000063064> ๒๕๕๙.

อรนุช สุดประเสริฐ. (๒๕๓๘). การวิเคราะห์รายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์. (วิทยานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะนิเทศศาสตร์, ภาควิชาการสื่อสารมวลชน. สืบค้นจาก
<http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/31591>

อริสรา กำธรเจริญ. (๒๕๔๕). คุณสมบัติของผู้ดำเนินรายการตอบปัญหาวิชาการทางโทรทัศน์. (รายงานโครงการ
เฉพาะบุคคลปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน,
สาขาวิชาการบริหารสื่อสารมวลชน. สืบค้นจาก [http://digi.library.tu.ac.th/thesis/jc/0727/01ชื่อ](http://digi.library.tu.ac.th/thesis/jc/0727/01ชื่อเรื่อง.pdf)
[เรื่อง.pdf](https://en.wikipedia.org/wiki/Big_Brother_(franchise)) [https://en.wikipedia.org/wiki/Big_Brother_\(franchise\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Big_Brother_(franchise))

<https://en.wikipedia.org/wiki/Jeopardy!>

[https://en.wikipedia.org/wiki/Running_Man_\(TV_series\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Running_Man_(TV_series))

[https://en.wikipedia.org/wiki/Survivor_\(U.S._TV_series\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Survivor_(U.S._TV_series))

https://en.wikipedia.org/wiki/The_Amazing_Race

<https://ja.wikipedia.org/wiki/TVチャンピオン>

<https://programs.sbs.co.kr/enter/runningman/>

https://www.cbs.com/shows/amazing_race/

<https://www.cbs.com/shows/survivor/>

<https://www.jeopardy.com>



การสร้างสรรค์ รายการ แข่งขันชิงรางวัล

แนวคิด
และ
เทคนิค

การสร้างสรรค์รายการแข่งขันชิงรางวัล : แนวคิดและเทคนิค มีเนื้อหาเริ่มต้นจาก
รายการแข่งขันชิงรางวัล...จากอดีตถึงปัจจุบัน ซึ่งเป็นประวัติและพัฒนาการทางด้านรูปแบบและเนื้อหาของ
รายการแข่งขันชิงรางวัล จากนั้นเข้าสู่ กว่าจะมาเป็น...รายการแข่งขันชิงรางวัล เพื่อทำความเข้าใจ
โครงสร้างของรายการแข่งขันชิงรางวัลที่มีรูปแบบ แนวปฏิบัติ และลักษณะเฉพาะตัว ตามด้วย ใครเป็นใคร
ใน...รายการแข่งขันชิงรางวัล ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความสำคัญของบุคคลกลุ่มต่างๆ ในรายการแข่งขันชิง
รางวัล จากนั้นจึงเป็นบทที่ว่าด้วย มองเห็นอะไรใน...รายการแข่งขันชิงรางวัล เสนอเนื้อหาองค์ประกอบด้าน
ภาพที่ปรากฏในรายการแข่งขันชิงรางวัล และสุดท้าย ได้ยินอะไรใน...รายการแข่งขันชิงรางวัล
เสนอเนื้อหาองค์ประกอบด้านเสียงที่ปรากฏในรายการ