

## บทที่ 4

### การนำเสนอความบันเทิงในรายการเกมโชว์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องส่วนบุคคล

ในการศึกษาคำนี้ มีรายการเกมโชว์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องส่วนบุคคลทั้งสิ้น 10 รายการ แต่ละรายการมีประวัติ การนำเสนอ และวิธีสร้างความบันเทิง รวมทั้งวัน เวลา และสถานีที่ออกอากาศ เรียงตามลำดับอักษร ดังนี้

ลำดับ	รายการ	วัน	เวลา	สถานี
1	คนนี่ที่หนึ่ง	พุธ	22.20-23.20	7
2	ชิงร้อยชิงล้าน	พุธ	22-24	5
3	ซูเปอร์ซี้ด้าบ๊วก	จันทร์	22-23.15	5
4	4 ซ่าส์ท่าตะลุย	อาทิตย์	9.30-10.15	3
5	ถูกใจใช่เลย	จันทร์	22.30-23.30	7
6	บุพเพอาละวาด	เสาร์	15.30-16.30	7
7	รักกันสนั่นเมือง	อาทิตย์	22-23	5
8	ลับเฉพาะคนรู้ใจ	จันทร์	22-23.30	3
9	แสบคุณสอง	พฤหัสบดี	22.20-23.20	7
10	50/50 ลุ้นแล้วรุ่ง	เสาร์	10-11	5

ตาราง 2 : ตารางแสดงรายชื่อรายการเกมโชว์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องส่วนบุคคลและวันเวลาสถานีที่ออกอากาศ

#### 1. คนนี่ที่หนึ่ง

ประวัติความเป็นมา : รายการคนนี่ที่หนึ่ง ออกอากาศทุกวันพุธ ทางสถานีโทรทัศน์ช่อง 7 เวลา 22.20-23.20 น. ผลิตโดย บริษัท เจเอสแอล ออกอากาศครั้งแรก ในปี พ.ศ. 2543

รูปแบบรายการ : เป็นการประกวดระหว่างผู้แข่งขัน 2 ทีม ในหัวข้อต่าง ๆ โดยใน 1 ทีม จะมีผู้แข่งขันสองคน คนหนึ่งเป็นผู้เข้าประกวด อีกคนหนึ่งเป็นผู้ส่งเข้าประกวด ผู้ส่งเข้าประกวดมีหน้าที่นำเสนอเรื่องราวของผู้ประกวดเพื่อให้ผู้ชมและคณะกรรมการเห็นภาพ โดยจะมีคณะกรรมการทั้งหมด 5 คน มาจากบุคคลมีชื่อเสียงและผู้ทรงคุณวุฒิ ส่วนผู้เข้าประกวดมีหน้าที่ในการแสดงความสามารถและตอบคำถามจากคณะกรรมการ โดยหัวข้อที่นำมาแข่งขันจะเปลี่ยนไปทุกสัปดาห์ เช่น ผู้ฝึกสุนัขขี้ตายน่ากลัว ครูสอนลีลาศเท้าไฟ มิสอนามัย และอื่น ๆ

พิธีกร :

1. ผุสชา โทณะวณิก
2. จอห์น รัตนาเวโรจน์
3. เบญจพล เขียวอรุณ

โครงสร้างรายการในปี พ.ศ. 2543 :

ช่วงที่ 1 : ใช้เวลาประมาณ 9 นาที

@ เปิดตัวพิธีกร หัวข้อที่ใช้ในการแข่งขัน และผู้แข่งขันทั้ง 2 ทีม

@ แนะนำคณะกรรมการ 5 คน ซึ่งมาจากบุคคลมีชื่อเสียงและผู้ทรงคุณวุฒิในเรื่องต่าง ๆ ที่นำมาประกวด

ช่วงที่ 2 : ใช้เวลาประมาณ 25 นาที

@ เข้าสู่การแข่งขันช่วงที่ 1

ผู้ส่งเข้าประกวดแต่ละทีม จะผลัดกันออกมานำเสนอเรื่องราวของผู้เข้าประกวดคนละ 10 นาที โดยในการนำเสนอต้องมีหลักฐานยืนยันที่เชื่อถือได้ เพื่อโน้มน้าวใจคณะกรรมการ และให้คณะกรรมการเห็นภาพและลงคะแนน โดยคะแนนจะแบ่งออกเป็นสองส่วน คือ คะแนนในการนำเสนอ 10 คะแนน และ คะแนนเนื้อหาอีก 10 คะแนน เมื่อผู้ส่งเข้าประกวดทั้งสองทีมนำเสนอเสร็จเรียบร้อยแล้ว คณะกรรมการแต่ละคนจะชูป้ายบอกคะแนนของผู้แข่งขันแต่ละทีม

ช่วงที่ 3 : ใช้เวลาประมาณ 20 นาที

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วงที่ 2

ผู้เข้าประกวดทั้งสองทีม ต้องแสดงความสามารถให้คณะกรรมการและผู้ชมเห็นอย่างเด่นชัด และตอบคำถามจากคณะกรรมการคนละ 2 คำถาม จากนั้น เป็นการประกาศผลการตัดสินและมอบรางวัล

ตัวอย่างคำถามจากคณะกรรมการ

- # การฝึกสุนัขถือเป็นการทรมานสัตว์คุณคิดอย่างไร
- # การฝึกสุนัขให้ทำอะไรกับคนฝึกบ้าง



รูปภาพ 1 : ภาพบรรยากาศการแข่งขันในรายการคนนี่ที่หนึ่ง

## วิธีนำเสนอความบันเทิง

1. **พิธีกร** ในจำนวนพิธีกร 3 คนของรายการคนหนึ่งที่หนึ่ง พิธีกร 2 คน คือ ผุสชาและจอร์น จะมีบทบาทในการพูดคุยซักถามเกี่ยวกับเรื่องราวของผู้เข้าประกวด ส่วนเบญจพล จะทำหน้าที่ในการสร้างความสนุกสนานเฮฮาด้วยการพูดหรือแซวผู้แข่งขันหรือทำให้เรื่องของผู้แข่งขันเล่ากลายเป็นเรื่องตลก

### ตัวอย่างการสร้างความบันเทิงของพิธีกร

ผุสชา : ไม่น่าเชื่อเลยนะคะว่าคุณตุ๊ก (ญาณี จงวิสุทธิ์)จะเป็นสาวร้อยค  
สะอาด

เบญจพล : ครับ อันนี้เป็นคู่แข่งครับ (ชี้ไปทาง ปวันรัตน์ นาคสุริยะ) เป็น  
สาวร้อยคสะเด็ด!

2. **ผู้แข่งขัน** ประกอบด้วย 2 คนในหนึ่งทีม คือ ผู้เข้าประกวดและผู้ส่งเข้าประกวด ผู้เข้าประกวดจะมีบทบาทในการแสดงความสามารถ เช่น โชว์การฝึกสุนัข หรือ โชว์การเดินลีลาศ หรืออื่น ๆ ส่วนผู้ส่งเข้าประกวดจะมีบทบาทในการเล่าเรื่องราวของผู้ประกวดทำให้เกิดความสนุกสนาน

### ตัวอย่าง

ทศวรรณ (เสนีวงศ์ ณ ออยุธยา) : คุณดวงใจ (หทัยกาญจน์) เธอสะอาดทั้งกาย  
วาจาใจ อย่างที่บอก เอาตั้งแต่เริ่มต้นเลย  
ผม เวลาคุณดวงใจเธอไปสระผมตามร้าน  
เธอต้องมีของเธอไปเองทุกอย่าง ตั้งแต่ผ้าเช็ด  
ผม สบู่ แชมพู เธอจะไม่ใช้ของร้าน ทุกอย่าง  
ต้องสะอาดเอี่ยม ผ่านการฆ่าเชื้อ เธอจะ  
เตรียมของของเธอไปเอง ดวงตา ทุกครั้งที่  
แต่งหน้า เธอต้องเช็ด มีน้ำยาล้างตา เช็ด เช็ด

เช็ด จนต้องบอกว่า "ดวงใจ เดี่ยวเหี่ยว เดี่ยวเหี่ยว"

- ผู้สขา : แสดงว่าไม่ค่อยคำนึงถึงความเหี่ยวเท่าความสะอาด
- ทศวรรษ : ค่ะ จมูกนี่นะคะ หลังจากที่ใช้สาลีขาว ๆ เช็ดแล้ว ก็ยังมีคัท เต็มบัดอีกนะคะ ชุบน้ำหน่อยให้มันนิ่ม ๆ แล้วก็เอาเข้าไปทะแยง ๆ จนเลือดออก
- เบญจพล : ทะแยงจนเลือดออก !
- ทศวรรษ : ถ้าลืกเท่าไรได้ เธอก็ดีคะ ฟันนี่นะคะ เธอก็แปรงทุกครั้งทีกินข้าว ทุกครั้งที่กินอาหาร เธอก็แปรง แปรงจนต้องไปหาหมอ นะคะ
- เบญจพล : ซึกแล้วหรือคะ !
- ทศวรรษ : ค่ะ ไม่ใช่ไปหาหมอฟันเพื่อทำความสะอาดฟันนะคะ มีปัญหา ฟันผุ
- ผู้สขา : อ้าวก็ฟันสะอาด !
- ทศวรรษ : ถูกคะ ไม่ใช่แมงกินฟันนะคะ คุณหมอบอก "คุณดวงใจรับ คุณแปรงฟันมากเกินไป" แปรงจนเคลือบฟันที่ธรรมชาติสร้างมาให้หมดไป แม้กระทั่งผิวตัวเธอนี้ะ เธอก็เป็นผื่นคัน ต้องไปหาหมอผิวหนัง หมอก็บอกว่าเธออาบน้ำมากเกินไป ภูตัวมากเกินไป มือนี้ะนะคะ ที่เหี่ยวก็เพราะล้างมากเช็ดมากเกินไป เธอต้องล้างทุกครั้งทีจับต้องอะไรมา
- ผู้สขา : เธอต้องมีสบู่อะไรเป็นพิเศษไหมคะ
- ทศวรรษ : มีสบู่ แล้วก็ีเดทตอลอีกคะ ที่จริงเดทตอลนี้ต้องจ้างเธอเป็นฟรี เซนเตอร์ เธอจะใช้ตลอด โอ๊ะ! ตายแล้ว! เดี่ยวมีที่เด็ด เดทตอลนะคะ สมัยก่อนไปถ่ายหนัง คุณดวงใจเธอจะมีกล่องพลาสติกเป็นพิเศษ ในกล่องนี้จะบรรจุสาลี ชุบน้ำ ชุบเดทตอลอีกที ถ้าเธอไปเข้าห้องน้ำ เธอก็ต้องพกกล่องสาลีเธอไป เวลาเธอฉี่ เธอก็เอาสาลีชุบเดทตอล เช็ดน้อง จะได้สะอาด มาเชื่อ
- ผู้สขา : เวลาไปตามสถานที่ต่าง ๆ บางทีเราก็ไม่มั่นใจในเชื้อโรค
- ดวงใจ : ใช่ คุณตุ้มเป็นคนเข้าใจชีวิตมาก !

3. **เกมการแข่งขัน** เป็นเกมการแข่งขันที่มีรูปแบบของการประกวด โดยมีคณะกรรมการซึ่งเป็นบุคคลมีชื่อเสียงและผู้ทรงคุณวุฒิในสาขานั้น ๆ มาช่วยตัดสินทำให้การแข่งขันเข้มข้น ความบันเทิงจากเกมการแข่งขัน เกิดจากการแสดงและการเล่าเรื่องของบุคคลหนึ่ง โดยอีกคนหนึ่งให้คนอื่น ๆ ฟัง โดยมีพิธีกรช่วยซักถาม ทำให้สนุกสนานยิ่งขึ้น

4. **ของรางวัล** ในรายการคนหนึ่งที่หนึ่ง ของรางวัลจะมีความแปลกและแตกต่างจากทุกรายการเกมโชว์ กล่าวคือ รางวัลจะเป็นรางวัลประเภทรางวัลเกียรติยศ เป็นคทาและสายสะพาย ทำให้ผู้แข่งขันที่ได้เกิดความภูมิใจ และตื่นเต้นเมื่อถึงเวลาตัดสิน

## 2. รายการชิงร้อยชิงล้าน ชะชะซ่า

ประวัติความเป็นมา : รายการชิงร้อยชิงล้าน ผลิตโดย บริษัท เวิร์คพอยท์ เอ็นเตอร์เทนเมนท์ ออกอากาศทุกวันพุธ ทางสถานีโทรทัศน์ช่อง 5 เวลา 22-24 น. ออกอากาศครั้งแรกวันที่ 17 มกราคม พ.ศ. 2533 ปี พ.ศ. 2537 เปลี่ยนชื่อเป็น "ชิงร้อยชิงล้าน Top Secret" ปี พ.ศ. 2538 เปลี่ยนมาเป็น "ชิงร้อยชิงล้าน ครั้งหนึ่งในชีวิต" ปี พ.ศ. 2539 เปลี่ยนเป็น "ชิงร้อยชิงล้าน ซูเปอร์เกม" และเปลี่ยนเป็น "ชิงร้อยชิงล้าน ชะชะซ่า" เมื่อวันที่ 6 มกราคม พ.ศ. 2542 เคยได้รับรางวัลเมขลา ประเภทรายการแข่งขันชิงรางวัลดีเด่นในปี พ.ศ. 2533, รางวัลพิธีกรยอดเยี่ยม จาก WYNE BERG ACADEMY เมื่อปี พ.ศ. 2533, รางวัลโทรทัศน์ทองคำ รายการประเภทเกมโชว์ดีเด่น ในปี พ.ศ. 2534, รางวัลเมขลา ผู้ดำเนินรายการดีเด่นชาย ในปี พ.ศ. 2535, รางวัลเมขลา รายการแข่งขันชิงรางวัลดีเด่น ในปี พ.ศ. 2536, รางวัลโทรทัศน์ทองคำ ผู้ดำเนินรายการดีเด่นหญิง ในปี พ.ศ. 2537, รางวัล VOTE AWARDS เกมโชว์ยอดนิยม ในปี พ.ศ. 2539, รางวัล HIGHLY COMMENDED จากงาน ASIAN TELEVISION AWARDS' 99 ในปี พ.ศ. 2542, รางวัลพิธีกรหญิงยอดเยี่ยม จากงาน TOP AWARDS 2000 ในปี พ.ศ. 2543

<u>พิธีกร</u> :	1.	ปัญญา	นิรันดร์กุล
	2.	มยุรา	เศวตศิลา
	3.	ห่ม่า	จ๊กม๊ก
	4.	เท่ง	เกิดเท็ง

## 5. โหน่ง ชะชะช่า

โครงสร้างรายการในปี พ.ศ. 2543 :

ช่วงที่ 1 : ใช้เวลาประมาณ 2 นาที

@ เปิดตัวพิธีกรและผู้แข่งขัน 3 คน

ช่วงที่ 2 : ใช้เวลาประมาณ 30 นาที

@ เปิดตัวผู้กล้าที่เข้ามาท้าทาย

@ พบการแสดงตลกของแก๊งสามช่า ประมาณ 10 นาที

@ สาธิตการแข่งขันระหว่างผู้กล้าและแก๊งสามช่า

@ ผู้แข่งขันทายว่าแก๊งสามช่าจะสามารถรับคำท้าของผู้ท้าทาย ได้/ไม่ได้

@ แก๊งสามช่าแข่งเกม แข่งกับเวลา

@ VTR ภาพการออกไปแจกโชคของแก๊งสามช่า

@ จับรางวัลผู้โชคดีที่ส่งชิ้นส่วนผลิตภัณฑ์เข้ามาชิงโชค



รูปภาพ 2 : ภาพการแข่งขันระหว่างแก๊งสามช่ากับผู้กล้า

ช่วงที่ 3 : ใช้เวลาประมาณ 15 นาที

@ เข้าสู่การแข่งขันช่วงที่ 2 : ผู้แข่งขันต้องแข่งกันทายว่าสามซ่ารับเชิญ 3 คน มีใครบ้าง โดยทางรายการจะมีผู้เชี่ยวชาญมาวาดรูปให้ดูกันสด ๆ เมื่อวาดเสร็จผู้แข่งขันต้องแย่งกันกดไฟเพื่อชิงตอบก่อน หากผู้แข่งขันคนใดตอบถูกทั้ง 3 ข้อ จะได้รับเงินรางวัล 100,000 บาท

@ เข้าสู่ช่วง "ถึงแตก" : เป็นการเปิดแผ่นป้ายเพื่อสะสมเงินรางวัลร่วมกันในหมู่ผู้แข่งขัน เปิดเจอ อายุในะทาการะ รับป้ายละ 10,000 บาท เปิดเจอถึงแตก หยุดเล่น ถ้าเจอถึงแตก 4 ใบติด รับ 100,000 บาท

ช่วงที่ 4 : ใช้เวลาประมาณ 20 นาที

@ เข้าสู่การแข่งขันช่วงที่ 3 : ผู้แข่งขันต้องทายว่า พฤติกรรมที่พิธีกรบอกต่อไปนี้เป็นพฤติกรรมของแก๊งสามซ่ารับเชิญคนใด 2 ข้อ โดยเขียนคำตอบใส่กระดาษและตอบพร้อม ๆ กัน ถ้าผู้แข่งขันทายไม่ถูกเลย แก๊งสามซ่ารับเชิญรับเงินรางวัล 60,000 บาท และเมื่อเฉลยเสร็จแล้วจะมีการพูดคุยระหว่างพิธีกรและสามซ่ารับเชิญถึงที่มาที่ไปของพฤติกรรมต่าง ๆ เหล่านั้น หลังจากพูดคุยจะมีการแสดงตลกหรือการกลั่นแกล้งกันเองหรือการกลั่นแกล้งผู้ร่วมรายการโดยแก๊งสามซ่า บางครั้งจะมีการแสดงหรือสาธิตและให้ความรู้เพิ่มเติมโดยผู้เชี่ยวชาญ และเมื่อเสร็จสิ้นการแข่งขันทั้งสองข้อ ผู้แข่งขันร่วมกันเปิดแผ่นป้ายสะสมเงินรางวัล

#### ตัวอย่างคำถาม

- # หนึ่งในสามคนนี้ ใครหนอชอบแกล้งคนเป็นงานอดิเรก
- # หนึ่งในสามคนนี้ ใครหนอเคยกินของมีพิษจนเกือบตายมาแล้ว
- # หนึ่งในสามคนนี้ ใครหนอที่เป่าไม้ซางได้แม่นมาก
- # หนึ่งในสามคนนี้ ใครหนอที่เคยช่วยนำคนถูกรถชนไปส่งโรงพยาบาลและรับเป็นเจ้าของไข้ให้ด้วย



ช่วงที่ 5 : ใช้เวลาประมาณ 20 นาที

@ เข้าสู่การแข่งขันรอบสุดท้าย : ผู้แข่งขันต้องตอบคำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมของแก๊ง 3 ซ่า อีก 1 ข้อ

ตัวอย่างคำถาม

- # จริงหรือไม่ คุณเอ็กซ์ชอบเลี้ยงปลามาถึงขนาดชุดบ่อปลาไว้กลางบ้าน
- # จริงหรือไม่ คุณอิน นูโตกัน ชอบสะสมของแจกของแถมแบบชาวบ้าน ๆ
- # จริงหรือไม่ คุณเหม่ม พัทริดา เคยเป็นเด็กวัดมาก่อน



รูปภาพ 3 : ภาพบรรยากาศการแข่งขันในช่วงสามซาร์ับเชิญ

@ ผู้แข่งขันเปิดป้ายสะสมคะแนน คนละ 1 แผ่นป้าย ผู้ที่ได้คะแนนมากที่สุดมีสิทธิ์เปิด 2 แผ่นป้าย ใครได้ป้ายที่มีรูปปัญญาและป้ายที่มีรูปมยุรา เข้ารอบทันที ใครได้ป้ายที่มีรูปหมา ตกรอบทันทีเช่นกัน ในรอบนี้ผู้ที่ได้คะแนนสูงสุดเพียงคนเดียวได้เข้ารอบ

@ เข้าสู่การแข่งขันรอบสุดท้าย : ผู้แข่งขันเลือกแผ่นป้าย 6 แผ่นป้าย ถ้าได้ " 0 " ป้ายละ 10,000 บาท ถ้าได้ " 0 " ครบ 6 ใบ 1,000,000 บาท ถ้าได้ " มามา " บางป้ายไม่มีเงินรางวัล บางป้ายมี 20,000 บาท ถ้าได้ " มามา " 6 แผ่นป้าย 1,000,000 บาท

### วิธีนำเสนอความบันเทิง

1. พิธีกร พิธีกรในรายการซึ่งร้อยชิงล้าน มีทั้งหมด 5 คน แบ่งเป็น 2 ชุด ชุดแรก คือ ปัญญาและมยุรา มีหน้าที่ในการดำเนินรายการและควบคุมการแข่งขันให้เป็นไปตามกติกาและสร้างความสนุกสนานไปด้วยในตัว ชุดที่สอง คือ หมา เท่ง และ โหน่ง มีหน้าที่ในการสร้างความสนุกสนานแบบตลกไปกฮาให้กับรายการโดยเฉพาะ

ปัญญา และ มยุรา จะมีบทบาทในการสร้างความบันเทิงในระหว่างเกมการแข่งขัน โดยใช้ความสามารถและลูกเล่นส่วนตัวในการพูดคุยสนุกสนาน สัมภาษณ์สามขารับเชิญเกี่ยวกับที่มาที่ไปของพฤติกรรมแปลก ๆ หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เคยเกิดขึ้นในชีวิต และทำให้เกมการแข่งขันน่าตื่นเต้นเร้าใจยิ่งขึ้นด้วยการพูด หรือเชียร์ หรือทำให้มีลุ้น

ตัวอย่าง 1 : การสร้างความบันเทิงโดยการใช้ลูกเล่นและความสามารถส่วนตัว

ปัญญา : วันนี้แข่งของเราพิศดารมาก แข่งตัดผม คุณแก้วทำยังไงดีครับ  
 แก้ว : เดี่ยวเราแสดงสด ๆ ตรงนี้เลย  
 โหน่ง : น้องๆ เชิญสักนิดนึงครับ (เรียกนักเรียนในห้องส่งขึ้นมาบนเวที)  
 ปัญญา : เรียกเขามาทำไมครับ  
 แก้ว : อ้อ ! มาเป็นหุ่นครับ ลอง ๆ  
 มยุรา : เสริจแน่ เสริจแน่ ๆ

- ปัญญา : วิธีการแข่งขันทำไงครับ  
 แก้ว : โดดด้านข้างให้ชาวเลย  
 มยุรา : เอ๊ย! น้องคิดดีแล้วหรือ! อ้าย! ตายแล้ว!  
 (โหม่งลงมือสาธิตการใช้แบดตาเลียนตัดผมนักเรียนโดยโถแห่วงเป็นทางยาวกลางหัว)  
 ปัญญา : ข้างบนไม่ต้อง! ข้างบนไม่ต้อง! เดี่ยว ๆ เายังไง!  
 แก้ว : ข้างบนไม่เอา  
 ปัญญา : ข้างบนเหลือไว้! ข้างบนเหลือไว้!  
 มยุรา : อ้าย! ตายแล้ว!

ตัวอย่าง 2 : การสร้างความบันเทิงด้วยการเชียร์

- ปัญญา : กติกานะครับ ต้องถูกกติกา ข้าง ๆ นี่ถือว่าผิดกฎโรงเรียนแล้ว ต้องไถออก วิธีการแข่งขันจะเริ่มตรงนี้แล้ว จะไถออกไปข้าง ๆ เป็นทรงนักเรียน ข้างบนต้องเหลือไว้ ห้ามผิดกติกา พร้อม พร้อมนะครับ เริ่มแล้วนะครับ ไถแล้วนะครับ โอ้โฮ! ไถนะครับ ไปเรื่อย ๆ ไถเร็วมาก ไถเร็วมาก ข้างบนต้องเหลือไว้ละครับ 11 วินาที โอ้โฮ!เร็วจริงๆ แป๊บเดียวครึ่งหัว แล้วนะครับ ครึ่งแล้วนะครับ เหลือข้างล่าง ดูข้างหลังให้สวยงามหน่อยนะครับ 25 26 28 โอ้โฮ!ไวจริงๆ เรียบร้อย 38 40 เอาละครับ สะบัดผ้าแล้ว สะบัดผ้าแล้ว เร็ว เร็ว ป๊าป อ้า! โอ้โฮ! ใช้ไปทั้งหมด 50 วินาที

ตัวอย่าง 3 : การสร้างความบันเทิงโดยการลุ้นแผ่นป้าย

- ปัญญา : ถ้าใบนี้เป็นดังแตกถึงจะสนุก เอาละครับ ถ้าเป็นอายินีะทากา ระต้องหยุดเลย ต้องดังแตก ดังแตก! โอ้โฮ! เอาแล้ว! เอาแล้ว! เอาอะไรดี!  
 ไดอาน่า : ซากูระ  
 ปัญญา : ถ้าใบนี้เป็นดังแตก ไม่ต้องพูดเลย เอาละครับ ดังแตก! วัน นี้จิมไปไหนก็ดังแตกนะครับ อีกใบ อีกใบเดี๋ยวนะครับ

ออกดี : โอลีน

(ปัญญาเปิดแผ่นป้ายอื่น ๆ จนเหลืออีก 1 ใบสุดท้าย)

ปัญญา : มาดูใบนี้เลยนะครับ ถ้าเป็นถึงแตก 100,000 เลยนะครับ ถึงแตก โอลีน ถึงแตก! เย้!

หม่า เท่ง และ โหน่ง จะสร้างความบันเทิงด้วยการเป็นผู้แข่งขัน ทำตลก หรือกลั่นแกล้ง หรือบางครั้งก็นำเสนอข้อมูลหรือความรู้เล็ก ๆ น้อย ๆ แต่ยังคงอยู่ในรูปแบบของการแสดง เพื่อให้ตลกควบคู่ไปด้วย

ตัวอย่าง 1 : การนำเสนอข้อมูลหรือความรู้โดยสอดแทรกอารมณ์ขัน

หม่า : สวัสดีครับแก๊งสามช่ามาแล้วครับ

ปัญญา : ของหลาย ๆ อย่างที่เราเห็นมีพิษจริง ๆ เหรอ

หม่า : อันนี้มีพิษครับถ้ารู้เท่าไม่ถึงการณ์ ไปทานจะเป็นอันตราย  
อย่างอื่นก็มี มีพิษ แต่กินได้ อร่อยด้วย

ปัญญา : บ้านเธอสิ มีพิษแต่กินได้

หม่า : อ้าว! เดี่ยว!

ปัญญา : นี่อะไร

ปุกก็ : กลอย

หม่า : ไช้

ปัญญา : มันมีพิษตรงไหน

หม่า : ทานทานแบบนี้ มันได้ผ่านการฆ่าเชื้อโรคมาเรียบร้อยแล้ว  
เดี๋ยวผมจะอธิบาย ถ้าทำไม่ถูกวิธีอันตรายครับ ถ้าจู้ ๆ เอามา  
หนึ่ง เอามาต้ม กินเข้าไปอาจคันคอ ปวดท้อง และอาจถึงตาย  
ได้ ต้องเอากลอยไปแช่น้ำ 1-2 วัน ถึงจะทานได้ อันนี้มีพิษ  
ธรรมดา อย่างอื่นอย่ามองข้าม เห็นกันตามตลาดร้านค้าทั่วไป

ปัญญา : เเซง เเซง

(หม่าหยุด มองหน้าปัญญา และทิ้งวิกผม)

หม่า : มาเองเลยดีกว่า ยิ่งอารมณ์ไม่ดีอยู่ด้วย คุณเท่ง คุณบรรรยา  
บ้าง เข้าขึ้นต่อไป!

- เท่ง : ขึ้นต่อไปนะครับ เกี่ยวกับวิวัฒนาการการกรกิน สะดวกสบาย ยุคนี้เขาเรียกอาหารกระป๋อง ข้าวผัดกระป๋องมีแล้วครับ!
- ปัญญา : เอามาดู! เดี่ยว ๆ นี่คืออะไร ข้าวกลิ้งผัดกระเพราะพร้อมรับประทาน เดี่ยวนี้ลงกระป๋องหมดเลยหรือ มีแปลกกว่านี้ไหม
- หม่า : อาหารแมลงที่หาซื้อตามรถเข็น เห็นมัย!
- ปัญญา : อย่างบอกว่าลงกระป๋อง!
- หม่า : ลงกระป๋องครับ ฮ่าฮ่าฮ่า! ลงกระป๋อง ภูมิใจเลยหะะ คนบ้านผม กรีด!
- ปัญญา : จริงเปล่า เอามาดู! เอามาดู! จิ้งหรีด หนอน ดักแด่ ไช้มัด
- นิกกี้ : มีรด่วนใหม่!
- หม่า : มี ออก 4 ทุ่ม รีบไปเลย!
- ตัวอย่าง 2 : การสร้างความบันเทิงโดยการกลั่นแกล้ง
- เสียงบรรยาย : วันนี้คุณเอ๋ ( ชุติมา นัยนา ) เธอตั้งใจมาจากบ้านเลยว่าแก๊งสามซ่าโดนแน่ คุณเท่งชิงตัดผมเป็นคนแรกเลยครับหวังเอาฮา แต่คุณเอ๋เธอไม่ฮาด้วยครับ แถมทำท่าจะร้องไห้เอาอีก
- หม่า : นี่เขาเรียกว่าผมชาดิตามิน
- เท่ง : ถ้าอย่างนี้สระแล้วหมักเอาไว้ ผมจะดำชัลบเลย
- เสียงบรรยาย : คุณเท่งไม่รู้ครับ เล่ามุกต่อไป แต่ดูหน้าคุณเอ๋ทำเอาเพื่อน ๆ ข้างหลังตะลึงไปตามกันเลย
- เอ๋ : พี่อะ! หนูไม่ชอบนะ มาตัดผมหนู หนูไม่ชอบแบบนี้ ตัดไปทำไมละ ตอนซ้อมไม่เห็นตัดผมหนูหนูไม่ชอบแบบนี้ตัดไปทำไม
- เสียงบรรยาย : ฮ้าว! ชักไปกันใหญ่ครับคุณผู้ชม น้ำตามาครับ สามซ่ายังไม่รู้ ยังกึกกักกันอยู่ แต่คุณเท่งเริ่มสลัดนิดหน่อยเพราะเป็นคนตัดผม น้ำตายังไหลครับ ใจยิ่งสั่น เพื่อน ๆ เขาอ่อนเลยครับ ( กล้องโคลสอัพไปที่หน้าคุณเอ๋ ) คุณเอ๋หือวเลย ครับ
- ปัญญา : ใจเย็น ๆ ครับ ใจเย็น ๆ

- เสียงบรรยาย : แต่คุณเอ้ไม่เย็นด้วยครับ จะกลับบ้านทำเดี๋ยว ผู้จัดการต้องเข้ามาลอบใจ หมายถึงให้ใจเย็นขึ้น คุณเจตาค้างเลย ครับ เล่นเอาเงียบไปทั้งสตูดิโอ อ้อโห! ไปกันใหญ่ครับมีถ่ายบ่งถ่ายแบบ ฟลิปปิงส์เข้ามาอีก เอาจี๊ดกว่า! คุณเท่ง ตัดสินใจเลย
- เท่ง : ขอโทษแล้วกัน ผมขอโทษ เพราะผมก็เล่นตามคิว ความจริงที่หน้าต้องตัด ที่หน้าไม่กล้า เขาบอกคุณเอ้รักผมมาก ผมบอก เอ้ย! ไปตัดได้ไง แต่นี่ก็มีนินดเดียว
- เอ้ : มาเล่นอะไร (ใส่อารมณ์) พี่ลองมีผมแบบหนูสิ
- เสียงบรรยาย : คุณหน้าเคลียร์ครับ นึกว่าจะดีขึ้น
- หน้า : ถ้าเอ้จะโทษ โทษพี่ดีกว่า เพราะพี่เป็นคนเริ่ม
- เท่ง : ผิดแต่แรกเลยมั้งนะ!
- เสียงบรรยาย : อ้าว! เริ่มจู้จี้ตัวเองแล้ว 3 ซ่าเรา คุณหน้าดูเหมือนจะยังไม่เชื่อนะครับ คุณปัญญาเข้ามาเคลียร์ เหตุการณ์เหมือนจะจบลง แต่ไม่รู้จะจบยังไงเพราะเธอยังวันไม่หาย สามซ่าดูเหมือนจะสงบลง มีตั้งผมครับผู้ชม (เอ้ดึงผม) กระชากออกมาเป็นกระจุก ๆ เล่นดิ่งกันอย่างนี้เป็นใครก็ซ้อคครับ คุณเหมี่ยวตาโตเท่าไข่ห่านเลยครับ เห็นผมเป็นกระจุกอย่างนี้ สถานการณ์ดิ่งเครียดครับ
- เท่ง : พี่ขอโทษ ถ้าเอ้ตัดผมพี่แล้ว เอ้หายโกรธ เอ้มีรอยยิ้มนะ เอ้ตัดผมพี่เลยจริง ๆ
- เอ้ : ขออกรรมไกร
- เท่ง : เพื่อความสบายใจของน้อง อยากรัดตัดเลย (เอ้ตัดผมเท่งจริง ๆ)
- เท่ง : ฟรุ้งนี้ไปถ่ายแบบไม่ได้ด้วย!
- เสียงบรรยาย : ยิ้มเลยครับงานนี้ ดัมแก๊งสามซ่าชะเป็อย คุ้มจริง ๆ

2. **ผู้แข่งขัน** จะมีบทบาทในการแข่งเกม บางครั้งยังถูกกลั่นแกล้งจากแก๊งสามซ่า หรือ ร่วมมือกับแก๊งสามซ่าแกล้งแก๊งสามซ่ากันเอง ทำให้เกิดความสนุกสนาน

3. **เกมการแข่งขัน** เป็นการทายตลอดรายการ ในช่วงแรกเป็นการแข่งขันเกมระหว่างแก๊งสามซ่ากับผู้กล้าที่เข้ามาท้าทาย ความสนุกของเกมในช่วงนี้เกิดจากการลุ้นว่าแก๊งสามซ่าจะสามารถทำสิ่งต่าง ๆ ที่มีผู้กล้าเข้ามาท้าทายภายในเวลาที่กำหนดได้หรือไม่ สิ่งที่น่ามาท้าทายจะเปลี่ยนไปทุกสัปดาห์ทำให้ไม่น่าเบื่อ เช่น แข่งจับปลาตุ๊ก แข่งฟันรูป แข่งกินกล้วยเดี่ยวหรือลวกกล้วยเดี่ยว และอื่นๆ และแก๊งสามซ่ายังมีลูกเล่นส่วนตัวในการแข่งขันเกม ทำให้เกมการแข่งขันน่าตื่นเต้นและสนุกสนานยิ่งขึ้น เช่น เทคนิคแกล้งเป็นทำไม่ได้ทำไม่สำเร็จ ทำให้ผู้ชมและผู้แข่งขันต้องลุ้นเอากับคนต่อไปที่แข่งขัน หรือเทคนิคการถ่วงเวลา โดยแกล้งเจใจทำเป็นเล่น พอเวลางวดเข้ามาค่อยตั้งใจทำ ทำให้ผู้แข่งขันและผู้ชมมีลุ้น หรือเทคนิคการทำสิ่งต่าง ๆ ให้ดูตลก เป็นต้น

**ช่วงที่สอง** เป็นการทายโดยดูจากรูปภาพที่วาดกันสด ๆ ว่าแก๊งสามซ่ารับเชิญมีใครบ้าง และเมื่อทายถูกแล้ว สามซ่ารับเชิญจะออกมาเปิดตัวด้วยการร้องเพลง เป็นการสร้างความบันเทิงในอีกรูปแบบหนึ่ง

**ช่วงสุดท้าย** เป็นการทายว่าสามซ่ารับเชิญคนใดเป็นเจ้าของพฤติกรรมหรือเป็นเจ้าของเรื่องที่น่ามาเป็นคำถาม เมื่อทายเสร็จแล้ว ก็จะมีการอธิบายจากเจ้าของเรื่องว่าเรื่องต่างๆ มีที่มาที่ไปอย่างไร ทำให้เกิดความสนุกสนานและเป็นความบันเทิงที่เกิดจากการเล่าเรื่อง และเมื่อผู้แข่งขันเล่าเรื่องเสร็จแล้ว แก๊งสามซ่าจะออกมานำเสนอเรื่องราวต่าง ๆ ทั้งที่เป็นความรู้ การให้ข้อมูล และการกลั่นแกล้ง ทำให้เกิดความบันเทิงยิ่งขึ้น

**ตัวอย่าง** : ความบันเทิงที่เกิดจากการเล่าเรื่องของสามซ่ารับเชิญ

**ปัญญา** : เออละ! มูลเหตุเป็นอย่างไร และนี่คือที่มาที่ไป ไปกินอะไรเข้า

**ปุกกี้(ซูลีพร)** : เห็ดคะ เป็นเห็ดพิษ คือ ขอบรับประทานผัดผักคะคะ

**ปัญญา** : มิน่าหุ่นดี

**ปุกกี้** : คะ ไซ้คะ อยากรับประทานเห็ดฟาง ก็เลยไปซื้อที่ตลาดแถวบ้าน แถวรามอินทรา ก.ม. 8 เป็นแถบที่คนสวยอยู่!

มยุรา : อู๋ตาย!

บูกี้ : ไปซื้อมา เป็นลูกกลม ๆ ก็ล้าง ๆ ผัดน้ำมันหอย ฉ่ำอู๋ที่อร่อยมากเลย ก็รับประทานไปเรื่อย ๆ ทานเปล่า ๆ นะคะ ไม่รับประทานข้าว เพื่อสรีระที่สวยงาม เราจะไม่รับประทานข้าว เราจะรับประทานผักเปล่า ๆ พอหมดไปครึ่งจาน รู้สึกว่าเพื่อน ๆ แต่ด้วยความที่เราเป็นคน ไม่ใช่ตะกละนะคะ แต่เสียดายของ ถึงแม้จะรู้สึกเพื่อน ๆ ก็ทานไปเรื่อย ๆ จนผ่านไปครึ่งชั่วโมง ก็มาอย่างบาบี้คิวทานต่อ พอกินเข้าปาก มันปวดท้องคะ ทรมานเหมือนใครมาบิดได้เรา เจ็บปวดทรมานมาก อีกลักพักก็อาเจียน พออาเจียนเสร็จก็ไปถ่ายท้องในห้องน้ำ ถ่ายประมาณ 10 กว่าครั้ง ก็มานั่งคิดว่าอะไรที่เป็นพิษ ก็คือเห็ดนี่เอง ที่บ้านก็ไม่มีใครพาส่งโรงพยาบาล เขาก็ยื่นดูอย่างเนี่ยะ (ทำท่าประกอบ) “โทรเรียกรถพยาบาล! อย่า! อย่า! ให้ญาติคนสวยคนนี้เป็นอะไรไปเลย” ตกลงไปถึงโรงพยาบาล หมอบอกว่าทานอะไรเข้าไป ก็บอกว่าเห็ด หมอบอกว่าถ้าทานมากอาจตายไปเลย!

4. **ของรางวัล** ในรายการชิงร้อยชิงล้าน ผู้แข่งขันจะต้องร่วมกันสะสมเงินรางวัลในรอบต่าง ๆ และผู้ที่เล่นเกมและเปิดแผ่นป้ายได้คะแนนมากที่สุด จะได้ครอบครองรางวัลทั้งหมดเพียงผู้เดียว ของรางวัลจึงมีส่วนทำให้ผู้แข่งขันมีลุ้น และทำให้เกมการแข่งขันเร้าใจยิ่งขึ้น เพราะการได้มาซึ่งของรางวัลต้องอาศัยการเสี่ยงโชค

5. **การมีส่วนร่วม** การมีส่วนร่วมที่มีส่วนสร้างความบันเทิงให้กับผู้ชมในรายการชิงร้อยชิงล้าน มี 2 ลักษณะ คือ

การมีส่วนร่วมในเกมการแข่งขันและของรางวัล โดยผู้ชมที่ส่งชิ้นส่วนผลิตภัณฑ์เข้ามา จะมีลุ้นในการจับรางวัล นอกจากผู้โชคดีจะได้เงินรางวัลส่วนหนึ่งทันทีที่ได้เป็นผู้โชคดีแล้ว ผู้โชคดียังมีลุ้นขั้นที่ 2 หากผู้แข่งขันทำ Jackpot แดก ผู้โชคดีจะได้เงินรางวัล 1,000,000 บาท เฝ้าผู้แข่งขัน การมีลุ้นช่วยเพิ่มความตื่นเต้นเร้าใจในการชมการแข่งขันยิ่งขึ้น



การมีส่วนร่วมในของรางวัลและการเล่นเกมนอกสถานที่ ในรายการชิงร้อยชิงล้าน จะมีช่วง " มีคุณมีมาว่า มีแก๊ง 3 ซ่ามาแจกทอง " ซึ่งเป็นช่วงที่แก๊ง 3 ซ่า จะออกไปแจกทองตามจังหวัดต่าง ๆ ให้กับคนทั่วไปและร้านค้า การแจกทองบางครั้งก็จะแจกให้เฉย และในระหว่างที่แก๊ง 3 ซ่า เดินทางผู้โชคดี จะมีเสียงประกอบพิเศษ ดีด..ดีด..ดีด..ดีด เป็นตัวกระตุ้นทำให้เกิดความสนใจและเป็นคล้าย ๆ การให้สัญญาณว่า ใกล้จะเจอผู้โชคดีแล้ว ทำให้ผู้ชมเกิดความตื่นเต้นยิ่งขึ้นว่าใครจะเป็นผู้โชคดี หรือบางครั้งผู้โชคดีอาจต้องเล่นเกมเล็ก ๆ น้อย ๆ กับทางรายการ เช่น การตอบคำถามเกี่ยวกับจังหวัด หรือ แข่งกินมามา ซึ่งผู้ชมจะได้มีลุ้นและสนุกสนานไปกับเกมการแข่งขัน

6. การจัดระบบกาลเทศะ ในช่วงเปิดรายการจะมีการแสดงตลกแบบเป็นเรื่องเป็นราว และในระหว่างรายการก็อาจมีการแสดงตลกแบบสั้น ๆ เพื่อดันรายการหรือบางครั้งจะมีการโชว์หรือการสาธิตหรือให้ความรู้เพิ่มเติมโดยผู้เชี่ยวชาญ

### 3. ซุปเปอร์ซี่ย่าปึก

ประวัติความเป็นมา : รายการซี่ย่าปึก ออกอากาศทุกวันจันทร์ ทางสถานีโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 5 ตั้งแต่เวลา 22-23.15 น. ออกอากาศครั้งแรกในเดือนกันยายน พ.ศ. 2541 ในนามของ กลุ่มเทเลไฟว์ ต่อมาภายหลังกลุ่มเทเลไฟว์ได้สลายตัวไป และเปลี่ยนชื่อเป็น บริษัทมายด์ทีวี

- พิธีกร :
1. สุรศักดิ์ วงษ์ไทย
  2. สุนิสา สุขบุญสังข์

โครงสร้างรายการในปี พ.ศ. 2543 :

ช่วงที่ 1 : ใช้เวลาประมาณ 24 นาที

- @ เปิดตัวพิธีกรและดารารับเชิญ
- @ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วงที่ 1 : "Hello ซี่"
- @ จักรรางวัลผู้โชคดีที่ส่งชิ้นส่วนผลิตภัณฑ์มาร่วมรายการ

การแข่งขันเกมในขณะนี้เป็นการเปิดตัวผู้แข่งขัน 3 คน ส่วนมากเป็นดารา โดยผู้แข่งขัน 3 คน จะซ่อนตัวอยู่ในตู้มายากล โดยจะออกมาทีละคน ดาราจับเชิญต้องทายว่าผู้แข่งขันที่อยู่ในตู้เป็นใคร โดยผู้แข่งขันที่อยู่ในตู้จะส่งเสียงทักทายดาราจับเชิญผ่านกล่องดัดเสียง หากดารารับเชิญไม่รู้ ก็จะมีรูเล็ก ๆ ให้ดารารับเชิญดู 3 รู ดารารับเชิญต้องเลือกว่าจะได้ดูที่รูไหน สามารถนี้จะประกอบด้วย รูเล็ก รูเล็กมาก และรูตัน หากดารารับเชิญยังไม่รู้ก็จะมีแผ่นป้ายให้เลือก หลังแผ่นป้ายจะมีภาพสมัยเด็ก ๆ หรือคำใบ้ หรือให้ฟังเสียงโดยผู้แข่งขันจะร้องเพลงให้ฟังหนึ่งท่อน หากดารารับเชิญทายถูกจะได้รับเงินรางวัลข้อละ 6,000 บาท แผ่นป้ายแรกฟรี ถ้ายังไม่รู้ ขอคำใบ้เพิ่ม ดารารับเชิญจะถูกหักคำใบ้ละ 2,000 บาท ดารารับเชิญมีโอกาสแค่ 3 คำใบ้เท่านั้น จากนั้นต้องทายว่าผู้แข่งขันในตู้คือใคร ถ้าดารารับเชิญทายไม่ถูก ผู้แข่งขันจะได้คะแนน 1 คะแนน และดารารับเชิญจะไม่ได้เงินรางวัลในข้อนั้น หากดารารับเชิญทายถูก ผู้แข่งขันจะไม่ได้คะแนน แต่ดารารับเชิญจะได้เงินรางวัลหลังจากเฉลยเปิดตัวผู้แข่งขันที่ซ่อนอยู่ในตู้แล้ว จะมีการสัมภาษณ์นิดหน่อยว่าดารารับเชิญและผู้แข่งขันมาสนิทกันได้อย่างไร

#### ตัวอย่างคำใบ้จากพิธีกร

- # เป็นคนทานเก่งทั้งคู่ เมื่ออาหารวางตรงหน้า จะสวมวิญญาณอีแร้ง อาหารจะหายเรียบ
- # ขอทีเกอะ เลิกตดใส่หน้าซะที
- # รู้ว่า...ชอบคิดตีมาก แต่ไม่ได้ชอบเพราะสีหรืออะไรหรอก แต่อยากกระซอกว้ย

ช่วงที่ 2 : ใช้เวลาประมาณ 14 นาที

@ เข้าการแข่งขันช่วงที่ 2 : "ไหนดูซิ "

ดารารับเชิญจะเข้าไปซ่อนตัวในช่อง โดยจะมีช่องทั้งหมด 5 ช่อง ดารารับเชิญอยู่ 1 ช่อง อีก 4 ช่องเป็นตัวปลอม ผู้แข่งขันต้องทายว่าดารารับเชิญอยู่ในช่องไหน โดยพิธีกรจะให้ข้อมูลเกี่ยวกับรูปร่างดารารับเชิญ เช่น รอบน่อง 14 นิ้ว, สูง 174 ซม., หนัก 65 กก., สัดส่วน 35 30 37 หลังจากนั้นจะเปิดช่องทั้งหมดให้ดูถึงเช้า ผู้แข่งขันทายโดยเขียนใส่กระดานว่าดารารับเชิญตัวจริงอยู่ช่องไหน ครั้งที่ 2 เปิดช่องให้ผู้แข่งขันดูเพิ่มถึงเอว ผู้แข่งขันทายว่าจะยืนยันคำตอบเดิมหรือเปลี่ยนใหม่ ครั้งที่ 3 เปิดช่องให้ผู้แข่งขันดูถึงอก ผู้แข่งขัน

ทนายว่าจะยืนยันคำตอบเดิมหรือเปลี่ยนใหม่ ครั้งที่ 4 ให้ผู้แข่งขันเลือกว่าจะสัมผัสส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายและดมกลิ่นน้ำหอม โลชั่น หรืออื่น ๆ ที่दारารับเชิญใช้เป็นประจำโดยจะหาไว้ที่ข้อมือ ในช่วงนี้ผู้แข่งขันต้องปิดตา หลังจากดู สัมผัส หรือดมเสร็จแล้ว ผู้แข่งขันทายและเฉลย



รูปภาพ 4 : ภาพบรรยากาศการแข่งขันในช่วง "ไหนดูซิ"

ช่วงที่ 3 : ใช้เวลาประมาณ 10 นาที

@ เข้าสู่การแข่งขันช่วงที่ 3 : "แอบดูซี่"

ทางรายการจะมี VTR ซึ่งแอบถ่ายไว้โดยดาราธิบดีไม่รู้ตัว เป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงกับดาราธิบดี โดยทางรายการเป็นผู้สร้างสถานการณ์ หลังจากดู VTR แล้ว ผู้แข่งขันต้องตอบคำถาม 1 ข้อ โดยทางรายการจะมีตัวเลือกให้ จากนั้นดูเฉลย ถ้าไม่มีผู้แข่งขันคนใดตอบถูก ดาราธิบดีจะได้รับเงินรางวัลพิเศษ 10,000 บาท

#### ตัวอย่างคำถาม

- # เมื่อถูกถามความรู้สึกเกี่ยวกับเหล็กไหล คุณลิขิตจะตอบอย่างไร
1. บอกว่า 300,000 มันแพงไป ถ้าเป็นผมซื้อรถดีกว่า เอาไปคืนเขาเถอะพี่
  2. เจย ๆ เพราะโดยส่วนตัวไม่ชอบยุ่งกับใคร ถ้าเขาชอบก็ปล่อยให้ไป
  3. ปลอบใจ โดยบอกว่ามันอยู่ที่ศรัทธา ถ้ามีแล้วสบายใจ ก็ซื้อไว้เถอะ

ช่วงที่ 4 : ใช้เวลาประมาณ 7 นาที

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วงที่ 4 : "หาคูซี่"

พิธีกรจะถามคำถามโดยสมมติว่ามีเหตุการณ์เกิดขึ้นกับดาราธิบดี ผู้แข่งขันแต่ละคนต้องเขียนคำตอบว่าจะช่วยดาราธิบดีแก้ไขสถานการณ์อย่างไร โดยให้ดาราธิบดีปิดตา และทายว่าวิธีแก้ไขสถานการณ์แต่ละอย่างเป็นของผู้แข่งขันคนใด ถ้าดาราธิบดีทายถูกหมดจะได้โบนัสพิเศษ 10,000 บาท และผู้แข่งขันที่ได้คะแนนมากที่สุดเพียงคนเดียวจะได้เข้ารอบไปเปิดแผ่นป้ายกับดาราธิบดี

#### ตัวอย่างคำถาม

- # ลิฟท์นอนไม่หลับในฐานะนี้จะช่วยลิฟท์อย่างไร
- # ถ้าเอ๊ะเกิดหัวล้านขึ้นมา จะทำอย่างไร

ช่วงที่ 5 : ใช้เวลาประมาณ 6 นาที

@ เข้าสู่การแข่งขันรอบสุดท้าย

มีแผ่นป้ายทั้งหมด 2 ชุด ชุดละ 9 แผ่นป้าย ดาราธิบดีเลือกแผ่นป้ายชุดหนึ่ง ผู้แข่งขันเลือกแผ่นป้ายอีกชุดหนึ่ง หลังแผ่นป้ายจะมีคำว่า ชีย่าบัก และ ชีแห่งแก่ ผู้แข่งขันและดาราธิบดีต้องเลือกให้ได้แผ่นป้าย ชีย่าบัก เหมือนกัน โดยเงินรางวัลจะเริ่มที่ 10,000 บาท และจะทวีคูณไปเรื่อย ถ้าได้ครบ 6 คู่ Jackpot 1,000,000 บาท ถ้าคนใดคนหนึ่งเปิดเจอ ชีแห่งแก่ ครั้งที่ 1 มีสิทธิหยุดเล่น หรือจะเล่นต่อก็ได้แต่ถ้าเปิดเจอ ชีแห่งแก่ อีก เกมยุติ และเงินที่สะสมทั้งหมดจะหายหมดทันที ในแผ่นป้ายแต่ละชุดจะมี ชีแห่งแก่ ด้านละ 3 แผ่นป้าย

### วิธีนำเสนอความบันเทิง

1. **พิธีกร** พิธีกรสร้างความบันเทิงโดยการพูดคุยสนุกสนานกันเอง พูดคุยซักถามเกี่ยวกับเรื่องของดาราธิบดี และให้ความสามารถและลูกเล่นส่วนตัวในการแสดงสีหน้าท่าทางให้ดูตลก

ตัวอย่าง 1 : การสร้างความบันเทิงโดยการพูดคุยสนุกสนานกันเอง

สุนิสา : พี่เอ็มมีแผลเป็นบ้างไหม

สุรศักดิ์ : พี่มีแผลเป็นที่ท้อง

สุนิสา : ทำไมคะ ผ่าลูกมาหรือคะ

สุรศักดิ์ : ไปผ่าลูกออกมา สมัยก่อนชื่อคุณบัวคลี่ ผ่าเอาลูกออกมา พี่ไปผ่าได้ตั้งแตกมา

สุนิสา : พี่เอ็มได้ตั้งแตกนี่อันตรายมากนะ พี่ไม่น่ารอดมาได้

สุรศักดิ์ : เนี่ยะ ถึงได้เป็นบ้าเป็นบออยู่ทุกวันนี้ไง!

- ตัวอย่าง 2 : การสร้างความบันเทิงโดยการพูดคุยซักถามดารารับเชิญ
- สุรศักดิ์ : คุณอ้อมมีแผลเป็นเหมือนกัน ที่ไหนครับ  
อ้อม : ที่ขาครับ
- สุรศักดิ์ : เป็นเพราะอะไร  
อ้อม : ตอนนั้นไปทำงานมา อยากจะโทรศัพท์ ก็ไปหาร้านโทรศัพท์ พอจะเดินเข้าด้านหน้า ก็จะมีหมาหลังอานผูกไว้ทางซ้าย ข้างขวา พอผมเดินผ่าน มันกระโดด จะกัด กระโดดจนโซ่ตึง ผมเห็นแล้วก็เดินเลี่ยงไปทางขวา ก็ขอเขาโทร พอโทรเสร็จ กำลังคิดอะไรเพลิน ๆ ก็เดินออกมา สักพักเหมือนมีอะไรมาหนีบขา ไม่นึกว่าจะเป็นหมา ก็สะบัดไปที่หนึ่ง กำลังจะเดินต่อ ก็หนีบอีก ก็สะบัด ก็หนีบอีก พอตื่นขึ้นได้ว่าตอนที่เราเดินมามีหมาผูกอยู่ พอคิดได้ มันก็กัดเข้าที่หนึ่ง
- สุรศักดิ์ : โห้! มารู้อีกที่กัดตอนที่มันกัดแล้ว  
อ้อม : ครับ คือแบบเดินไปตรงที่มันนอนอยู่เลย เดินไปให้มันกัด มันก็กัดสบายเลย

2. **ผู้แข่งขัน** สร้างความบันเทิง โดยการช่วยเล่าเรื่องสั้น ๆ ของดารารับเชิญ การใช้ความสามารถและลูกเล่นในการสร้างความสนุกสนานด้วยการแซวพิธีกร หรือหยอกล้อกันระหว่างผู้แข่งขันด้วยกันเอง และการให้เหตุผลประกอบการตอบคำถามเกี่ยวกับดารารับเชิญ

- ตัวอย่าง : การสร้างความบันเทิงโดยการช่วยเล่าเรื่องของดารารับเชิญ
- สุรศักดิ์ : พอบอกเดินตกท่อนี่รู้เลยหรือครับ  
อ้อม : จำเสียงเขาได้ตั้งแต่ตอนที่เขาฮัลโหลครั้งแรก คือผมเคยฟังเขา ดัดเสียง
- เซต(ฐานทัพ) : คือเล่นกันมากไปหน่อย เลยไม่รู้จะเล่นยังไง จนปัญญา
- สุรศักดิ์ : เป็นหนุ่มดัดซีทีทั้งคู่เลยหรือครับ  
อ้อม : ครับ ผมปี 97 พี่เขาปี 96
- สุนิสา : แล้วพี่เอ็มละ

สุรศักดิ์ : พี่ปี 60  
 สุนิสา : เขายังไม่ได้ผลิตนมเลย  
 สุรศักดิ์ : ไม่ใช่หนุ่มดัชชีนะ หนุ่มดัดจริต ไปเจอน้องเขาคทอที่ไหนครับ  
 เขต : ไปต่างจังหวัด ไปทัวร์ดิชชีด้วยกัน คงจะเมาชี่ตา คือเราเล่น  
 คอนเสิร์ตนี้เสร็จตอนเย็น ๆ แล้วต้องไปนอนอีกจังหวัดหนึ่ง  
 แล้วก็ไปทานข้าวที่ตลาดโต้รุ่ง  
 สุรศักดิ์ : แล้วท่อมันใหญ่ไหมครับ  
 เขต : มันไม่ใหญ่มากนะครับ มันเป็นรูปพอดีเท่า  
 อ้อม : มันเป็นทอปกติ เขาไม่ได้ลีมปิดอะไร มันเป็นหลักเป็นซี่ ๆ ท่อ  
 แต่ละช่องจะมีช่องว่างอยู่  
 สุรศักดิ์ : อ้อ! เป็นคนที่มีความสามารถทางด้านนี้จริง ๆ  
 เขต : แม่นครับ แม่น!

3. เกมการแข่งขัน เป็นเกมประเภททายใจ โดยในช่วง "Hello ชี่" ดารา  
 รับเชิญจะเป็นผู้ทายว่าผู้แข่งขันเป็นใคร ความสนุกของเกมในช่วงนี้จะอยู่ที่การเล่าเรื่องไปมา  
 ระหว่างผู้แข่งขันกับดารารับเชิญ

ช่วงที่ 2 "ไหนคูชี่" ผู้แข่งขันจะทายว่าดารารับเชิญตัวจริงอยู่ในตู้ไหน

ช่วงที่ 3 "แอบดูชี่" ผู้แข่งขันต้องทายว่าจากสถานการณ์ที่เห็น ดารารับเชิญจะตัดสินใจอย่างไร ความสนุกของช่วงนี้จะอยู่การแอบสร้างสถานการณ์จำลองขึ้นโดยดารารับเชิญไม่รู้ตัว  
 ว่ากำลังถูกแกล้งและถูกถ่ายวิดีโอเก็บไว้ เมื่อผู้แข่งขันดูภาพจาก VTR แล้ว ก็จะมีคำถามจาก  
 เรื่อง เป็นการให้เดาว่าในสถานการณ์แบบนี้ดารารับเชิญจะตัดสินใจอย่างไร โดยมีตัวเลือกให้ 3  
 ตัวเลือก และดารารับเชิญจะอธิบายประกอบตัวเลือกแต่ละข้อเพื่อให้ผู้แข่งขันทาย

ตัวอย่าง เหตุการณ์ต่อไปนี้เป็นสถานการณ์จำลองใน VTR ที่นำมาเป็นคำถามใน  
 ช่วง "แอบดูชี่" ชื่อตอน "สายลับหน้าหวาน"

สุรศักดิ์ : นี่เดินมาแล้วครับ สังเกตหน้าน้องอ้อมให้ตีนะครับ นีมอง ขนาด  
 ยังคุยโทรศัพท์อยู่นะครับ  
 สายลับ : เออไม่ทราบรู้จักรัฐสภาไหมคะ  
 อ้อม : บอกแท้ก็ชื่อน่าจะรู้จัก

- สายลับ : แล้วต้องนั่งจากฝั่งนี้หรือฝั่งนู้นคะ
- อัม : มาคนเดียวหรือ
- สายลับ : มาคนเดียวค่ะ มาทำข่าว พอดีมาจากกระทรวงกลาโหม จาก  
ตรงนี้ต้องไปรัฐสภาต่อ พวกที่ทำงานอะไรกันคะ อ้อเป็นนักแสดง  
หนูก็เป็นนักแสดงมาก่อนค่ะที่ ตอนอยู่มหาลัย
- เพื่อนอัม : ไหนบอกว่าเป็นนักข่าว
- สายลับ : ก็เคยเป็นนักแสดงประจำโรงเรียนไง จึงแสดงร่วมกันนิดหนึ่งได้  
มีย ดวลกันนะที่ พี่เป็นแจ๊ค หนูเป็นโรส
- (สุรศักดิ์ : ในเรื่องไททานิค เป็นแจ๊ค เป็นโรส อัมก็อาย สายลับจับมือ  
อัมเลยครับ)
- สายลับ : พี่เดียวหนูไปเอาของข้างล่างให้เพื่อนนิดหนึ่ง เดี่ยวฝากกล่องไว้  
ก่อนแป๊บเดียว
- อัม : ถ้าหายทำยังไง
- สายลับ : แหม! มันคงไม่หายหรอกพี่ พี่ช่วยดูแลให้หน่อยนะ ขอขอบคุณ  
ค่ะ
- (สุรศักดิ์ : ลักพิภก็มีเจ้าหน้าที่มานะครับ หน่วยไหนหน่วยหนึ่งก็ไม่รู้)
- เจ้าหน้าที่ : มีรายงานมานะครับว่าผู้หญิงคนเมื่อกี้ที่เขามาคุยกับคุณ เขา  
บอกชื่อคุณใหม่ ไม่ได้บอกหรือ นี่ผมจะบอกอะไรให้ เขาจะ  
ชื่อ ชาร่า เอ็ม มิเชล เป็นสายลับ ใช่คนนี้หรือเปล่า (ส่งภาพ  
ถ่ายให้ดู)
- อัม : ไม่เห็นหน้าพี่
- เจ้าหน้าที่ : เขาถ่ายไกลไป นี่คือรูปที่ถ่ายเมื่อสามวันก่อนนะครับ ผมตาม  
มา ผมรู้ว่าเขาเพิ่งไปที่กระทรวงกลาโหม เขาเพิ่งจะไปรับข้อ  
มูลที่จารกรรมมา สายผมบอกว่าเขาอยู่ที่นี้เมื่อกี้นี่ เขาขึ้นมาที่  
คุณด้วย เขາบอกว่าเขาฝากของอะไรบางอย่างไว้ที่คุณ เห็นนั่ง  
คุยกันสนิทสนม ผมก็คิดว่าคุณคงจะเป็นพวกเดียวกัน
- เพื่อนอัม : เขาฝากกล่องไว้
- เจ้าหน้าที่ : มันคงเป็นกล่องตัวนี้ล่ะ ที่เขาไปถ่ายรูปผู้ว่าสำคัญ ๆ และ  
เอกสารบางอย่างที่เขาไปจารกรรมมา มันเพื่อความมั่นคงของ  
ชาติ ผมขออาณัติกล่องตัวนี้ไว้ได้ไหมครับ



- เพื่อนอ้ม : พี่ที่นั่งรอ เดี่ยวเขาก็มา  
 อ้ม : พี่นั่งกินอะไรก็ได้ เพราะเขาฝากผมไว้  
 เจ้าหน้าที่ : ถ้าเขาเห็นผมแล้วเขาไม่เข้ามาให้ผมจับกุมละ  
 อ้ม : พี่ก็รออยู่ไกล ๆ ก็ได้  
 เจ้าหน้าที่ : ผมยังไม่รู้เลยว่าข้อมูลตัวนี้เขาก็อปไปไปที่ซูด  
 เพื่อนอ้ม : เดี่ยวเขาก็มาพี่ เขาบอกว่าเขาไปแป๊ปปเดียว เพราะเราก็นั่งกัน  
 แป๊ปปเดียว เดี่ยวเราก็ไป  
 (สุรศักดิ์ : อ้าวมาแล้วครับ สักพักผู้หญิงคนนี้ก็มาแล้วครับ เห็นหน้าวิงหนี  
 เลยนะครับ วิงหนี)  
 เจ้าหน้าที่ : เป็นไง คุณนั่งตรงนั้นะ อย่างเพิ่งไป เดี่ยวผมมา  
 (สุรศักดิ์ : เจ้าหน้าที่ก็ไปตามจับนะครับ สักพักผู้หญิงคนนี้ก็กลับมา ไม่รู้  
 ไปอยู่ตรงไหน กลับมาได้โดยที่ไม่เจอกัน)  
 สายลับ : ขอขอบคุณที่ช่วยเหลือ จันเดียวปุเป้ขอกลับไปเลยแล้วกัน

(VTR หยุด) เข้าสู่เกมการแข่งขันในห้องส่ง พิธีกรถามคำถาม

- สุรศักดิ์ : เมื่อสายลับของเรากลับมาอ้มจะทำอย่างไร  
 สุนิสา : ข้อหนึ่ง ให้รอเจ้าหน้าที่ก่อน  
 อ้ม : เพราะเราก็ไม่รู้ว่าเขาเป็นใครผู้หญิงคนนี้ ฉะนั้นก็ให้เขารอคู  
 กันก่อนดีกว่า  
 สุรศักดิ์ : ข้อสอง  
 สุนิสา : ปรีกษาเพื่อน  
 อ้ม : เราก็ไม่รู้ว่าใครเป็นใครกันแน่ ถ้าหากให้ไป ถ้าเกิดช่วยขึ้นมา ก็  
 เลยปรีกษาเพื่อนก่อน  
 สุรศักดิ์ : ข้อสาม  
 สุนิสา : ให้ของเขาไป  
 อ้ม : ก็ให้เขาไป แล้วจะไปทางไหนก็เรื่องของเขา

ช่วง 4 "หาคู่ซี้" เป็นการสมมติเหตุการณ์โดยพิธีกรและผู้แข่งขันจะช่วยกันแล้วว่า  
 สถานการณ์เป็นอย่างไรนั้นะ ผู้แข่งขันแต่ละคนจะมีวิธีช่วยเพื่อนอย่างไร และให้ดาราจับเช็ญปิด

ตาและทายว่าวิธีแก้ปัญหาคือแต่ละอย่างเป็นของผู้แข่งขันคนใด ความสนุกของเกมช่วงนี้เกิดจากเรื่องที่น่าตื่นเต้นเพราะเป็นเรื่องสมมติที่ตลก ๆ ออกแนวโอเวอร์เกินจริง และการคิดวิธีช่วยแก้ปัญหาของผู้แข่งขันแต่ละคนก็มีส่วนช่วยทำให้รายการสนุกยิ่งขึ้น ยิ่งเมื่อผู้แข่งขันตอบและพิธีกรถามต่อคำตอบของผู้แข่งขันก็ยิ่งเพิ่มความสนุกสนานเฮฮา

### ตัวอย่าง

- สุรศักดิ์ : เอาล่ะไปเล่นเจ็ตสกีแล้วยังไงต่อ
- อัม : ก็พลิกคว่ำ แล้วก็ไม่รู้สึกตัว จนเพื่อนต้องพาไปส่งที่ห้อง แล้วพอดกน้ำก็ไม่สบาย เพื่อนก็ไปซื้อยาให้อัมกิน ระหว่างนั้นมีแม่บ้านเปิดประตูเข้ามาและเอาสาकुใส่หมูมาให้กิน แล้วเขาก็ไม่รู้ว่าอัมทานเผ็ดไม่ได้ ก็เอาพริกใส่ในสาकुมา อัมก็ไม่รู้ ก็เลยทานเข้าไป จนเริ่มรู้สึกถึงพริก หน้าแดง เหงื่อไหลเป็นทางปากบวมฉิ่ง เพื่อนเดินเข้ามา เปิดประตู อัมก็พลิกตัวขึ้นมา
- สุรศักดิ์ : เพื่อนเดินเข้ามา เปิดประตู อัมพลิกตัวขึ้นมา เพื่อนเห็นปากบวมฉิ่ง เอาล่ะ! ในฐานะที่เป็นซี่คุณจะทำอย่างไร
- สุรศักดิ์ : ท่านที่ 1 บอกว่าให้กินน้ำแข็งเข้าไปหลาย ๆ ก้อน ปากเขาขนาดนี้ (ทำท่าประกอบ) แล้วน้ำแข็งต้องก้อนขนาดใหญ่จนถึงจะเหมาะกับปากเขา (ผู้แข่งขันกระซิบบอกพิธีกร) อ้อ ก็ต้องหาน้ำแข็งก้อนใหญ่ ๆ หน่อย ให้อมเข้าไป แล้วจะได้เอาส่งโรงพยาบาล
- สุรศักดิ์ : ท่านที่ 2 บอกว่าเอาน้ำปลาให้กิน 10 ขวด  
เอ! ถ้าปากหายบวมแต่เหม็นแทนล่ะ (ผู้แข่งขันกระซิบ) ไม่เป็นไร เพื่อการหายเผ็ด ยอมได้ ปากเหม็นไปเถอะ
- สุรศักดิ์ : คนที่ 3 บอกว่าพาไปออกงานวัดสถานเดียว แล้วจะเก็บค่าดูยังงี้ดีครับ (ผู้แข่งขันกระซิบ) เก็บเท่าไรก็ได้ แล้วก็เอาเงินไปรักษาเขา

4. **ของรางวัล** มีบทบาททำให้เกิดความเร้าใจ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในรอบ Jackpot ซึ่งเงินรางวัลจะทวีคูณขึ้นเรื่อยๆ ยิ่งจำนวนเงินมากขึ้น การเปิดป้ายในแต่ละครั้งก็จะมีลุ้นมากขึ้น เพราะถ้าหากเปิดพลาด เงินรางวัลที่สะสมมาอาจไม่เหลือเลย ทำให้ทั้งผู้ชมและผู้แข่งขันเกิดความตื่นเต้น

5. **การมีส่วนร่วม** นอกจากจะทำให้ผู้ชมได้ลุ้นในการเป็นผู้โชคดีแล้ว ผู้โชคดียังมีลุ้นร่วมไปกับผู้แข่งขันอีกต่อหนึ่ง คือ ถ้าผู้แข่งขันทำแจ็กพ็อตแตก ผู้โชคดีจะได้รับของรางวัลที่มีมูลค่าเพิ่มขึ้น ทำให้การชมการแข่งขันได้ความเร้าใจยิ่งขึ้น

#### 4. 4 ซ้ำส์ห้าตะลุย

ประวัติความเป็นมา : รายการ 4 ซ้ำส์ห้าตะลุย ออกอากาศทุกวันอาทิตย์ ทางช่อง 3 ตั้งแต่เวลา 9.30-10.15 น. ผลิตโดย บริษัท โพลีพลัส เอ็นเตอร์เทนเมนท์ จำกัด ออกอากาศครั้งแรกในเดือนพฤศจิกายน พ.ศ. 2541

- พิธีกร :
1. สุวิภา กุลตั้งค์วัฒนา
  2. เทย่า โรเจอร์
  3. สราวุธ (ท๊อ)
  4. ริว

โครงสร้างรายการ พ.ศ. 2543 :

ช่วงที่ 1 : เป็นการเปิดตัวพิธีกรและผู้แข่งขัน ใช้เวลาประมาณ 5 นาที

ช่วงที่ 2 : "ตะลุยทอล์ค" เป็นการสัมภาษณ์พูดคุยระหว่างหมู่พิธีกรและผู้แข่งขันเกี่ยวกับเรื่องส่วนตัวและผลงาน บางครั้งมีการกลั่นแกล้งและการทำให้ประหลาดใจ ใช้เวลาประมาณ 16 นาที

### ช่วงที่ 3 : ใช้เวลาประมาณ 9 นาที

- @ เข้าสู่เกมการแข่งขัน ช่วง"ตะลุยทับ"
- @ จับรางวัลผู้โชคดี
- @ เข้าสู่การแข่งขันรอบสุดท้าย ช่วง "ตะลุยเถาะ"

การแข่งขันในช่วง"ตะลุยทับ" จะมีคำถาม 9 ข้อ ผู้แข่งขันเลือก 3 ข้อ พิธีกรจะถามคำถาม ผู้แข่งขันต้องวิ่งไปล้มทับคำตอบในเวลาที่กำหนด โดยจะมีผู้ช่วยพิธีกร 3 คน คอยชว้างไว้ และในการแข่งขัน ผู้แข่งขันและผู้ช่วยพิธีกรที่ลงสนามต้องใส่ชุดตุ๊กตาล้มลุก หากผู้แข่งขันสามารถล้มทับคำตอบที่ถูกต้องในเวลาที่กำหนด รับเงินรางวัลข้อละ 5,000 บาท

#### ตัวอย่างคำถาม

- # เป็นด้ามเล็ก ๆ ทั้งเด็กและผู้ใหญ่ใช้เขียนหนังสือ
- # เป็นผ้ายาว ๆ สวาว ๆ ไม่ค่อยใช้มีไว้สำหรับชายหนุ่ม
- # สิ่งมหัศจรรย์ของโลกมีกี่สิ่ง



รูปภาพ 5 : ภาพการแข่งขันในช่วง "ตะลุยทับ"

ส่วนการแข่งขันในช่วง "ตะลุยเลาะ" จะมีแผ่นป้ายให้ผู้แข่งขันเลือก 4 แผ่นป้าย ผู้แข่งขันเลือก 1 แผ่นป้าย หลังแผ่นป้ายจะมีรูปพิธีกร และคุณ 2-3 แผ่นป้าย และคุณ 4-1 แผ่นป้าย เปิดเจอรูปพิธีกรคนใด พิธีกรคนนั้นต้องขึ้นไปเล่นเกมโดยนั่งอยู่ในรถคนละคันกับผู้แข่งขัน เมื่อนั่งบนรถเรียบร้อยแล้ว จะมีแผ่นป้ายให้ผู้แข่งขันเลือก 3 คู่ แต่ละคู่ จะซ่อนคำว่า "รอด" และ "เลาะ" อยู่ ผู้แข่งขันเลือกแผ่นป้ายทีละคู่ ถ้าเปิดเจอ "รอด" พิธีกรจะโดนน้ำ และถ้ารอด 3 คู่ ผู้แข่งขันจะได้เงินรางวัลตามแผ่นป้ายที่เลือกได้ แต่ถ้าเจอ "เลาะ" ผู้แข่งขันต้องโดนน้ำ และเกมยุติ



รูปภาพ 6 : ภาพการแข่งขันในช่วง "ตะลุยเลาะ"

### วิธีนำเสนอความบันเทิง

1. พิธีกร มีส่วนช่วยสร้างความบันเทิง โดย
  - การพูดคุยหยอกล้อและกระซำเข้าเหย้าผู้แข่งขันและพิธีกรด้วยตนเอง

- การสัมภาษณ์พูดคุยกับผู้แข่งขัน
- การใช้ความสามารถและลูกเล่นเฉพาะตัวในการสร้างความสนุกสนาน ด้วยการ  
ทำท่าทางให้ดูตลกขบขัน
- การกลั่นแกล้งหรือการสร้างความประหลาดใจให้กับผู้แข่งขัน ด้วยการเชิญ  
บุคคลต่าง ๆ ที่ผู้แข่งขันนึกไม่ถึงมาร่วมรายการ
- การร่วมเล่นเกมกับผู้แข่งขัน โดยทำหน้าที่ขีดขวางไม่ให้ผู้แข่งขันไปถึงจุดหมาย  
และการร่วมสนุกโดยขึ้นไปนั่งลุ้นบนรถกับผู้แข่งขันว่าใครจะโดนน้ำ

ตัวอย่าง : การสร้างความบันเทิงด้วยการพูดคุยสนุกสนานกันเอง

สราวุธ : ผมอยากเป็นเด็ก Bad Boy เเท่มากเลย

สุริวิภา : โอ๊ะ!

เทย่า : อย่างทีน(สราวุธ)นะเป็น Bad Boy ไม่ได้หรอก แต่เป็น Black  
Boy ได้

สราวุธ : เเทมาก เป็นคำใหม่

สุริวิภา : อะลองสะกดสิ!

สราวุธ : B-A-D

เทย่า : ไม่ใช่! ไม่ใช่!

สราวุธ : B-L-A-C-K แบล็ค แปลว่า ดำ B-O-Y บอย เด็กผู้ชายอะไร  
ก็ได้ แปลว่า เด็กดำ เฮ้ย!

จิว : เพิ่งรู้ตัวเหอ

สราวุธ : ว่าพี่อย่างนี้เหอ! เดียวก็สวยเหอ!

เทย่า : สวยอยู่แล้วไม่ต้องห่วงเหอ!

## 2. ผู้แข่งขัน สร้างความบันเทิง โดย

- การเล่าเรื่องราวต่าง ๆ ของตนเอง
- การแข่งเกมกับเหล่าพิธีกร
- การเสี่ยงโชคว่าจะโดนน้ำหรือไม่

- ตัวอย่าง : การสร้างความบันเทิงโดยการเล่าเรื่องราวของผู้แข่งขันและ  
การสร้างความปลอดภัยให้กับผู้แข่งขัน
- สราวุธ : ฉันเรื่องต่อไป เป็นเรื่องส่วนตัวของคุณเขต (ฐานทัพ) อีกเหมือน  
กัน เป็นเรื่องของคุณเขตกับ กับ กับ กับมือข้างนี้ เป็นมือที่  
นุ่มเนียนมาก
- สุวิภา : แล้วมันเกี่ยวอะไรกับมือคุณเขตช่วยบอกที
- สราวุธ : จริง ๆ แล้วมันก็ไม่เกี่ยวกับเรื่องของมือ มันเป็นเรื่องของเล็บ  
เชื่อไหมครับว่าคุณเขตตั้งแต่เล็กจนโตขนาดนี้ เขาไม่เคยตัดเล็บ  
เองเลย
- เขต : จริง ๆ แล้วก็แทบจะไม่เคย แต่ก็เคยตัดบ้าง แต่ตัดแล้วทุเรศ ก็  
เลยพยายามจะไม่ตัดเอง มีอยู่ช่วงหนึ่งก็ให้พี่ช่างตัดผมที่กอง  
ถ่ายตัดให้ ถ่าย "น้องใหม่ฯ" มาสามปี ไม่เคยตัดเล็บเองเลย  
จะให้พี่คนนี้คอยตัดคอยตะโปให้
- สราวุธ : มีवानให้เพื่อนตัดให้บ้างไหมอะ
- เขต : ก็มีบ้าง
- สราวุธ : เพื่อนที่เคยตัดให้ใช้คนที่เคยเป็นข่าวตามหน้าหนังสือพิมพ์เปล่า  
นี่!
- เขต : อันนั้นเป็นสิ่งที่ศักดิ์สิทธิ์
- สุวิภา : เขาเป็นข่าวกับใคร
- สราวุธ : น้องนุ่น วรณช วรณช
- สุวิภา : ฉันถามตรง ๆ เลยว่า คุณนุ่น วรณชของคุณ เคยตัดเล็บให้  
คุณไหมคะ
- เขต : ไม่เคยครับ
- สุวิภา : แล้วอยากให้ตัดไหม
- เขต : ไม่อยาก
- สุวิภา : ไม่อยากเราก็จะให้ตัด
- สราวุธ : ขอเชิญพบกับคุณนุ่น วรณช ครับผม สวัสดีครับ ไหน ๆ ก็  
ไหน ๆ เปิดตัวแฟนผมเลย  
(แขกพิเศษเดินออกมา)

สุริวิภา : ตรงไหนนุ่มคะ  
 รัว : เป็นป่าคุณนุ่มหรือเปล่าครับ  
 สุริวิภา : ชื่ออะไร น้องเซตลองแนะนำให้หน่อย  
 เซต : คนนี้ป่าเทิด เป็นช่างทำผมในกองน้องใหม่ฯ  
 สุริวิภา : เวลาไปขอให้ป่าเทิดตัดเล็บให้ไปบอกเขายังไง  
 เซต : ก็ไม่ได้พูดอะไรมาก ยื่นมือให้แล้วก็บอกป่า ป่าวางไข่ใหม่ครับ  
 ป่าก็ช่วยผมหน่อยก็แล้วกัน  
 รัว : ทำไมถึงขอให้ป่าเทิดตัดให้  
 เซต : เพราะในกระบี่ป่าเทิดจะมีทุกอย่างเลยครับ ฯลฯ

3. เกมการแข่งขัน ในช่วง "ตะลุยทับ" เป็นเกมที่ต้องใช้ความเร็วในการแข่งขัน ทำให้เกิดความตื่นเต้น และยังมีการใช้เสียงบรรยายพิเศษและภาพรีเพลย์ (Replay) ช่วยทำให้การดูการแข่งขันสนุกขึ้น ส่วนในช่วง "ตะลุยเลอะ" ความสนุกของเกมเกิดจากการลุ้นและความหวาดเสียวจากการโดนลูกโป่งน้ำ

ตัวอย่าง : การสร้างความบันเทิงด้วยการใช้เสียงบรรยายพิเศษ

โจทย์ : "สิ่งมหัศจรรย์ของโลกมีกี่สิ่ง"

เสียงบรรยาย : 7 แนนอนนะครับ ใคร ๆ ก็รู้ แต่ว่าเกิดอะไรขึ้นครับ จอห์นนี่นึ่ง เทียบังเอาไว้ ส่วนทีนก็บ่นไป 30 30 30 เป็นเอวของพีแหม่มหรืออายุของตัวเอง! จอห์นนี่ทับ 30 เชื้อทีนครับ ไร่! เวลาทั้งหมดแล้วด้วย มาดูภาพซ้ำครับ สังเกตว่าตอนนี้ทั้ง 4 คนวิ่งวุ่นเลยครับ ส่วนทีนก็ 30 30 30 เทียบังเอาไว้ครับ จอห์นนี่ก็ล้มทับ 30 เชื้อทีนครับ เชื้อใครไม่เชื่อ พยายามทับแล้วก็หมดเวลาไป ข้อนี้จะได้ได้ยังไง ทีน Bad Boy!

4. ของรางวัล มีส่วนทำให้ลุ้น และยังทำให้ลุ้นมากขึ้นในการเสี่ยงเปิดป้ายว่าจะ "รอด" หรือ "เลอะ" เพราะถ้าผู้แข่งขันรอดจะได้เงินรางวัลสองและคุณสี ทำให้การแข่งขันตื่นเต้นยิ่งขึ้น



5. การมีส่วนร่วม ช่วยทำให้ผู้ชมที่ส่งชิ้นส่วนผลิตภัณฑ์เข้ามาชิงโชคมีลุ้นในการเป็นผู้โชคดี

## 5. ถูกใจใช่เลย

ประวัติความเป็นมา : รายการถูกใจใช่เลย ออกอากาศทุกวันจันทร์ ทางช่อง 7 ตั้งแต่เวลา 22.30-23.30 น. ผลิตโดย บริษัทเจเอสแอล ออกอากาศครั้งแรกในปี พ.ศ. 2542 เป็นเกมประเภท Dating Game มีรูปแบบคล้ายรายการนัดบอด ซึ่งเป็นรายการเก่าของ บริษัท เจเอสแอล

- พิธีกร :
1. ดร. อภิวัฒน์ วัฒนางกูร
  2. สุรวิภา กุลตั้งค์วัฒนา
  3. สุวัจน์ ไชยมุสิก

โครงสร้างรายการในปี พ.ศ. 2543 :

ช่วงที่ 1 : เป็นการเปิดตัวพิธีกรและดารารับเชิญ และให้ดารารับเชิญแนะนำแนะนำเทรนเนอร์ 3 คน ใช้เวลาประมาณ 7 นาที



รูปภาพ 7 : ภาพบรรยากาศในรายการถูกใจใช่เลย

ช่วงที่ 2 : เข้าสู่การแข่งขันช่วงที่ 1 ใช้เวลาประมาณ 15 นาที

ในรอบนี้จะมีผู้แข่งขันทั้งหมด 30 คน แต่ละคนจะสังกัดเทรนเนอร์ต่าง ๆ ทั้ง 3 เทรนเนอร์ ส่วนดาราธิบดีจะกำหนดคุณสมบัติของผู้มีสิทธิเข้ารอบโดยออกเป็นบัญญัติต่าง ๆ เช่น ฟ็อนงาม รักสัตว์ ฯลฯ เทรนเนอร์มีหน้าที่วางแผนและสอนลูกทีมของตนว่าให้ทำอย่างไรเพื่อให้ถูกใจดาราธิบดีมากที่สุด จากนั้นผู้แข่งขันต้องแสดงความสามารถ และดาราธิบดีจะคัดเลือกผู้แข่งขันที่ถูกใจที่สุด 15 คน



รูปภาพ 8 : ภาพการแข่งขันในรายการถูกใจझेเลย

ช่วงที่ 3 : ใช้เวลาประมาณ 10 นาที

@ เข้าสู่การแข่งขันรอบ 2 ดาราธิบดีกำหนดบัญญัติใหม่ เทรนเนอร์ ผู้ฝึกสอน และผู้แข่งขันแสดง ดาราธิบดีเชิญรวบรวมคะแนน ประกาศรายชื่อผู้เข้ารอบ 5 คน

@ ดาราธิบดีจับขึ้นส่วนผลิตภัณฑ์หาผู้โชคดี เมื่อได้ขึ้นส่วนแล้วจะดูว่าเป็น จลากของสินค้าขนาดกึ่งมิลลิกรัม จากนั้นดาราธิบดีจะเลือกแผ่นป้าย ถ้าเปิดแผ่นป้ายได้ ขนาดเดียวกับขึ้นส่วนที่ส่งมา ผู้โชคดีรับ 20,000 บาท ถ้าไม่ตรงรับ 10,000 บาท

ช่วงที่ 4 : เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วงที่ 3 ใช้เวลาประมาณ 12 นาที

ผู้เข้ารอบ 5 คนต้องตอบคำถามจากพิธีกรคนละ 1 คำถาม ซึ่งเป็นคำถามที่ไม่ซ้ำกัน จากนั้นเป็นการประกาศผลการตัดสิน โดยดาราธิบดีจะให้เหตุผลว่าทำไมถึงถูกใจผู้ชนะ ส่วน ผู้ชนะได้รับเงินรางวัล 10,000 บาท และของที่ระลึกจากดาราธิบดี เทรนเนอร์ได้รับเงินรางวัล 5,000 บาท ผู้เข้ารอบ 5 คนสุดท้ายรับเงินรางวัล 3,000 บาท

### วิธีนำเสนอความบันเทิง

1. **พิธีกร** มีส่วนช่วยสร้างความบันเทิง โดย

- การพูดคุยสนทนากันเอง
- การสัมภาษณ์และพูดคุยสนทนากับดาราธิบดีและเทรนเนอร์
- การพูดคุยซักถามหรือแฉผู้แข่งขันถึงที่มาที่ไปของแนวคิดที่แสดงออกมาเพื่อให้ ถูกใจดาราธิบดี

ตัวอย่าง 1 : การสร้างความบันเทิงโดยการสัมภาษณ์ดาราธิบดี

สุวิภา : จริง ๆ แล้วลักษณะของหนุ่มถูกใจของคุณชนิด

อภิวัฒน์ : ขอรูปร่างหน้าตาก่อน

ชนิด : รูปร่างหน้าตาจริง ๆ แล้วชนิดชอบดี ๆ ฝรั่งผมสีทองขาว ๆ นี้ไม่ ชอบ ต้องมีส่วนผสมของเอเชีย จะดูหล่อ จะดูดีกลับ จริง ๆ

- ถ้าเป็นลูกครึ่งก็ต้องไทยหรือเอเชียไปเลย จะชอบ
- อภิวัฒน์ : ผิวสืออะไรครับ
- ชินดี : ผิวแทน เพราะจะต้องไปดำน้ำกับชินดีบ่อย ๆ
- ตัวอย่าง 2 : การสร้างความบันเทิงโดยการสัมภาษณ์ทรนเนอร์
- อภิวัฒน์ : ต้องถามพี่แจ้ว ตั้งแต่ทรนมาเขามีอะไร อย่างไรบ้าง
- ยุทธนา(ป้าแจ้ว) : เขามีอย่างเดียว คือ ความซื่อ แล้วตอนนั้นที่เขสวาดไก่จำนันั้นะ จันตักใจมากเธอจะพรีเซนต์ยังงี้ไก่จ่า! นี่เธอต้องพรีเซนต์เกี่ยวกับตัวเองแล้วนะ ต้องไม่เกี่ยวกับชินดี เธอต้องเปรียบเทียบตัวเองเป็นเหมือนไก่ แล้วเขาก็สั้นออกมา ตายล่ะ! จะพูดรอดไหมเนี่ยะ ตอนไปทำกับข้าว เขาเป็นคนที่อยู่ใกล้ที่สุด จะช่วยเยอะที่สุด รวมทั้งตกแต่งและเช็ดจานให้ด้วย แต่เออรอดมาได้ก็ใจชื้นไปหน่อยหนึ่ง แต่พอรอบสุดท้ายคิดว่าไม่ได้แน่นอนเพราะสายไปสายมา แล้วก็ เอ้อ เอ้อ อ้า อ้า
- ตัวอย่าง 3 : การสร้างความบันเทิงโดยการพูดคุยซักถามผู้แข่งขันถึงที่มาที่ไปของแนวคิดในการนำเสนอ
- สุวิภา : รูปอะไรเอ่ย
- ผู้แข่งขัน : ผมทราบว่าคุณชินดีชอบและรักสุนัขมาก ถ้าคุณชินดีรักสุนัข ผมก็รักด้วยครับ ผมเลยทำอ่างและเอาปลากัดมาใส่ไว้
- สุวิภา : ปลากัดเหรหอะ!
- ผู้แข่งขัน : ครับ
- สุวัจน์ : นี่เอาปลากัดมาใส่แล้วเหรห เนี่ยะนะปลากัด! แล้วยังงี้ต่อล่ะ
- ผู้แข่งขัน : แล้วปลุกดอกไม้ไว้ด้วย เพื่อเชิงจะได้ดูดอกไม้สวย ๆ แล้วปลากัดก็จะกินลูกน้ำซึ่งจะเกิดเป็นยุง แล้วยุงก็จะได้ไม่กัดสุนัข สุนัขก็จะวิ่งเล่นในบ้านได้อย่างปลอดภัย โดยไม่เป็นโรคด้วยครับ
- สุวิภา : เธอเอาวิญจจักรวงจรรวมชาติเข้ามารวบรวมเป็นเรื่องเดียวกันได้
- อภิวัฒน์ : แบบนี้ถูกใจหรือไม่ถูกใจ

ชินดี : ถูกใจค่ะ!

2. **ผู้แข่งขัน** สร้างความบันเทิงโดยการแสดงความสามารถ เช่น การพูด การแสดงออก และการนำเสนอความคิด ทำให้เกิดความสนุกสนาน

**ตัวอย่าง** : การสร้างความบันเทิงโดยการพูดและการนำเสนอความคิด

**ผู้แข่งขัน** : รูปนี้จะสะท้อนถึงสีที่หนักแน่น มันจะส่งผลไปถึงคนที่สีสັນในตัวเอง เพราะจุดนี้เป็นสิ่งสำคัญในโลก เพราะถ้าคนขาดสีสັນ มันยอมทำให้คนไม่มีชีวิตชีวาในการดำเนินชีวิต ขนาดดวงอาทิตย์ยังยิ้มได้ นับประสาอะไรกับปลาที่อยู่ใต้ท้องเรือ ผมขอฝากชินดีไว้ว่า ถึงแม้มือของผมจะเปื้อนสี แต่ใจของผมเป็นสีขาวตลอดเวลาค่ะ ขอขอบคุณครับผม

3. **เกมการแข่งขัน** เป็นเกมประเภทการประกวดความสามารถและการแสดงความคิด โดยจะมีดาราธิบดีช่วยสร้างความสนุกสนานให้กับรายการด้วยการเป็นผู้ออกบัญญัติต่าง ๆ ให้ผู้แข่งขันแสดงความคิดและความสามารถ และยังมีเทรนเนอร์มาช่วยฝึกสอนแนะแนวทางให้ผู้แข่งขัน ซึ่งเทรนเนอร์แต่ละคนจะมีความสนิมสนมกับดาราธิบดีที่มาออกรายการ ทำให้การแข่งขันสนุกขึ้น เพราะนอกจากจะเป็นการประกวดระหว่างผู้แข่งขันแล้ว ยังเป็นการประชันความสามารถในการปั้นเด็กเพื่อให้ถูกใจดาราธิบดีของเทรนเนอร์ด้วย

4. **ของรางวัล** มีส่วนกระตุ้นให้ผู้แข่งขันและเทรนเนอร์ใช้ความสามารถอย่างเต็มที่ในการแข่งขัน ซึ่งส่งผลให้การแข่งขันเข้มข้นขึ้น

5. **การมีส่วนร่วม** ทำให้ผู้ชมที่ส่งชิ้นส่วนผลิตภัณฑ์เข้ามาชิงโชคมีลุ้นในเงินรางวัล และยังลุ้นมากขึ้นเมื่อได้เป็นผู้โชคดี เพราะดาราธิบดีจะเสียงเปิดแผ่นป้าย หากชิ้นส่วนที่ส่งเข้าตรงกับแผ่นป้ายที่ดาราธิบดีเปิดได้ ผู้โชคดีจะได้รับเงินรางวัลเพิ่มขึ้นเท่าตัว ทำให้การเปิดแผ่นป้ายเร้าใจยิ่งขึ้น

## 6. บุฟเฟอละวาด

ประวัติความเป็นมา : รายการบุฟเฟอละวาด ออกอากาศทุกวันเสาร์ ทางช่อง 7 ตั้งแต่เวลา 15.30-16.30 น. ผลิตโดย บริษัท เนเวอร์แลนด์ครีเอชั่น ออกอากาศครั้งแรกในเดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ. 2542 เพียงครึ่งชั่วโมง ต่อมาได้เปลี่ยนเป็น 1 ชั่วโมง พิธีกรคู่แรก คือ จอห์นนี่ แอนโฟเน่ และ บุษกร พรพรรณศิริเวช

พิธีกร : 1. เมธนี บุรณศิริ  
2. บุษกร พรพรรณศิริเวช

โครงสร้างรายการในปี พ.ศ. 2543 :

ช่วงที่ 1 : ใช้เวลาประมาณ 16 นาที

@ เปิดตัวพิธีกรด้วยการแสดงสั้นๆ

@ เข้าสู่ช่วง "ดาราละวาด" เป็นการเปิดตัวดารารับเชิญ ด้วยการร้องเพลง และเป็นการพูดคุยสั้น ๆ ระหว่างพิธีกรและดารารับเชิญเกี่ยวกับหัวข้อที่จะนำมาแข่งขัน เช่น หาคาวบอยคู่ใจ หาศิลปินหรือคู่ใจ และอื่นๆ

@ เข้าสู่การแข่งขันช่วงที่ 1 : "ปังแรก" เป็นการเปิดตัวผู้แข่งขัน (ดารา) 3 คนทีละคน โดยแต่ละคนจะแต่งตัวไม่พิเศษและออกมาแสดงเล็ก ๆ น้อย ๆ ส่วนมากเป็นการร้องเพลง จากนั้นดารารับเชิญเลือกผู้แข่งขันที่ถูกใจที่สุดในรอบที่ 1

@ เปิดแผ่นป้ายสะสมเงินรางวัล โดยผู้แข่งขันที่ได้รับเลือกในรอบที่ 1 เลือก 3 แผ่นป้าย ผู้แข่งขันคนอื่นๆ และดารารับเชิญเลือกคนละ 2 แผ่นป้าย เงินรางวัลที่อยู่หลังแผ่นป้ายมีตั้งแต่ 5 บาท, 500 บาท, และ 5,000 บาท

ช่วงที่ 2 : ใช้เวลาประมาณ 8 นาที

@ เข้าสู่การแข่งขันช่วงที่ 2 : "คารมณั้เป็นต่อ" การแข่งขันช่วงนี้ดารารับเชิญจะสร้างโจทย์มา 1 ข้อ ผู้แข่งขันต้องหาวิธีแก้โจทย์ต่าง ๆ นั้น เช่น ให้ผู้แข่งขันคิดหาวิธีเรียกม้า ให้ผู้แข่งขันออกแบบทำเต็น

@ เอลยคำถามชิงรางวัลจากอาทิตย์ที่ผ่านมา และถามคำถามใหม่

ช่วงที่ 3 : ใช้เวลาประมาณ 10 นาที

@ จับชิ้นส่วนผู้โชคดี รับผลิตภัณฑ์ใช้ฟรี 1 ปี ทุกสิ้นปีจับแจกบ้านทองคำมูลค่า 100 บาท

@ เข้าสู่การแข่งขันช่วงที่ 3 : "หยิบชิ้นปลามัน" ในช่วงนี้ดารารับเชิญสร้าง ใจทย์ให้อีก 1 ข้อ ผู้แข่งขันต้องหาวิธีแก้ใจทย์ ส่วนมากจะเน้นการแสดงเพื่อเกิดความตลก ขบขัน เช่น ให้คิดทำควมม้าควงปิ่น ให้ร้องเพลงที่กำหนดให้ในสไตลรี็อค จากนั้นดารารับ เชิญเลือกผู้แข่งขันที่ถูกใจที่สุดในรอบ 3



รูปภาพ 9 : ภาพบรรยากาศการแข่งขันในรายการนุพเพอาละวาด



รูปภาพ 10 : ภาพบรรยากาศการแข่งขันในรายการบุฟเพอละวาด



รูปภาพ 11 : ภาพแสดงบรรยากาศการแข่งขันในรายการบุฟเพอละวาด



ช่วงที่ 4 : ใช้เวลาประมาณ 4 นาที

@ ดาราธิบดีเลือกผู้แข่งขันที่ถูกใจที่สุดในรอบ 3 และผู้แข่งขันที่ได้คะแนนมากที่สุดได้เข้ารอบไปสะสมทองร่วมกับดารารับเชิญ 1 คน

@ ดาราธิบดีจับรางวัลผู้โชคดี รับทอง 1 บาท หากดารารับเชิญและผู้แข่งขันทำแจ็กพ็อตแตก ผู้โชคดีรับทอง 20 บาท

@ เข้าสู่การแข่งขันรอบที่ 4 : "ชุมทรัพย์เปียร์ช้าง" เป็นรอบแจ็กพ็อต โดยจะมีขวิดเปียร์ช้าง 5 ขวิด แต่จะมีเพียงขวิดเดียวที่ได้ขวิดมีทองติดอยู่ ดาราธิบดีและผู้แข่งขันต้องร่วมกันเสี่ยงเลือกขวิดเปียร์ช้าง 1 ขวิด หากเลือกได้ถูกต้องจะได้รับทองคำ 20 บาท หากเลือกไม่ได้ก็ไม่ได้รางวัล

### วิธีนำเสนอความบันเทิง

1. **พิธีกร** สร้างความบันเทิง โดยการพูดคุยหยอกล้อ ทั้งหยอกล้อกันเอง หยอกล้อดารารับเชิญ และหยอกล้อผู้แข่งขัน และการทำให้ตลกโดยการพูดหรือการแสดงท่าทาง รวมทั้งการร่วมแสดงกับผู้แข่งขัน ทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ขัน

ตัวอย่าง : การสร้างความบันเทิงโดยการพูดคุยสนุกสนานกับดารารับเชิญ

บุษกร : คิดไว้หรือยังคะ ว่าดาวบอยคู่ใจ จะประมาณไหน

ชลิตา(เพื่อนอารมณ์) : ดูเท่ ๆ เซอร์ ๆ

บุษกร : ต้องผมยาวไหม

ชลิตา : ไม่ต้องผมยาวก็ได้ แต่ต้องดูมาดเข้ม ๆ ตี ๆ คงไม่เหมาะกับ  
การขี่ม้าเท่าไร อย่างพีโนนี่ก็ได้อยู่นะคะ

บุษกร : อย่า อย่าเปิดทางให้เขา

เมธนี : ข้อแรกนี่ผ่านไปแล้ว คราวนี้ข้อสอง ต้องเป็นผู้ชายที่มีอายุใหม่  
หรือเด็ก ๆ หนุ่ม ๆ หน่อย

ชลิตา : อันนี้ไม่เกียง

บุษกร : มีแฟนแล้วได้ไหม

ชลิตา : มีแฟนแล้วได้ เอ๊ะ! ใครมีแฟนแล้วหรือคะ

บุษกร : พี่โนมีหรือยัง  
 เมธนี : ผมพูดกับสื่อมวลชนไปตั้งกี่ครั้งแล้วว่าเรื่องนี้ไม่ตอบ! ไม่ตอบ!  
 ตอบไปก็ตายสิ!

2. **ผู้แข่งขัน** สร้างความบันเทิงด้วยการคิดมุกต่าง ๆ และนำเสนอในรูปแบบของแสดงท่าทางและการพูด ทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ขัน

ตัวอย่าง : การสร้างความบันเทิงด้วยการคิดมุกเพื่อให้ถูกใจดารารับเชิญ

เสนาสิง : ใช้น้องแนน แนนน้อง แม่เนื้อนุ่ม เราแอบซุ่มไม่ให้ตุ่มรู้ว่ารัก ถึงตัวตายใจพี่ไม่มีจาก ดุจพี่มากรักนางนากจนวันตาย!

3. **เกมการแข่งขัน** เป็นเกมที่สนุกจากการแสดงความคิดด้วยการแสดงออกหรือการพูดของผู้แข่งขัน ทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ขัน โดยจะมีดารารับเชิญมาช่วยสร้างสีสันทำให้รายการสนุกสนานโดยการมาหาหัวใจในเรื่องต่าง ๆ และมีหัวข้อมาให้ผู้แข่งขันแสดงความคิดโดยการพูดหรือการแสดงออก

ตัวอย่าง : การนำเสนอความบันเทิงในช่วง "คารมฉมเป็นต่อ"

ชลิตา : ส่วนใหญ่ควบอยต้องมีม้าคู่ใจ แล้วเขาก็ต้องมีสัญญาณในการเรียกม้าของเขา แนนอยากรู้ว่าคนที่จะมาเป็นควบอยคู่ใจของแนนจะมีสัญญาณในการเรียกม้าคู่ใจอย่างไร ที่พอเรียกปิ๊ปแล้วมาจะวิ่งมาทันที

เมธนี : ใครก่อนครับ

ชลิตา : พี่ลิงคะ

เสนาสิง : วิธีเรียกม้าของเราจะไม่ยาก "อรณา" (เมธนีทำท่าเป็นนางแบบเดินออกมา) เยี่ยมมากอรณา อรณาเดินไป เสื้อผ้าจากร้านแถวลิ้น

เมธนี : ไม่ใช่! คนละม้าแล้ว!

เสนาสิง : เนี่ยะ! เวลาผมเจอพี่ม้าที่ไร ผมเรียก "พี่ม้า หัวดีศรีครับ" พี่

ม้าก็จะเดินเข้ามา ม้าเนี่ยะ คำถามบอกว่าม้าคูใจ ฉะนั้นไม่ต้องเรียก เพราะนี่ก็มาแล้ว ถ้าเป็นม้าคูอื่นไม่เกี่ยว ถ้าม้าคูใจเนี่ยะ (ทำท่าพยักเพียด, เมธนีทำท่าม้าวิ่งย่องเข้ามา) ยังไม่ได้เรียก เส้นเอ็นกระดูกเฉยๆ มาทำไม สมมติยักคิ้วมาเลย (ทำท่ายักคิ้ว, เมธนีทำท่าม้าวิ่งย่องเข้ามา) ไม่ว่าง! เมื่อกี้สบตา (หัวเราะ) วิธีเรียกม้าคูใจ ไม่ต้องเรียก แค่นี้ก็มา!

4. **ของรางวัล** โดยปกติ ยิ่งเงินรางวัลมาก ก็ยิ่งทำให้ผู้ชมและผู้แข่งขันตื่นเต้นเร้าใจมาก แต่ในรายการบุพเพอาละวาด เงินรางวัลน้อย แต่ทำให้ผู้ชมและผู้แข่งขันตื่นเต้นมาก นอกจากตื่นเต้นแล้วยังทำให้เกิดอารมณ์ขันอีกด้วย โดยในการเปิดแผ่นป้าย เงินรางวัลที่อยู่หลังแผ่นป้ายจะมีมูลค่าตั้งแต่ 5 บาท 500 บาท และ 5,000 บาท ทำให้การเปิดแผ่นป้ายแต่ละครั้ง มีลุ้นว่าจะได้เงินรางวัลเท่าไร นอกจากนี้ในช่วงสุดท้ายของรายการ ดารารับเชิญและผู้แข่งขันต้องร่วมกันเลือกขวดเบียร์ ของรางวัลมีเพียงอย่างเดียว คือ ทองคำมูลค่า 20 บาท และมีเพียงขวดเดียว ดารารับเชิญและผู้แข่งขันต้องเสี่ยงเลือก ถ้าเลือกผิดจะไม่ได้อะไรเลย ของรางวัลจึงมีส่วนทำให้การแข่งขันเร้าใจยิ่งขึ้น

5. **การมีส่วนร่วม** ทำให้ผู้ชมที่ส่งชิ้นส่วนผลิตภัณฑ์เข้ามาชิงโชคมีลุ้นทุกครั้งที่มีการจับรางวัล โดยเฉพาะอย่างยิ่งในรอบแจ็กพ็อต นอกจากผู้โชคดีจะได้รางวัลส่วนหนึ่งไปแล้ว ผู้โชคดียังมีลุ้นอีกต่อหนึ่ง หากผู้แข่งขันและดารารับเชิญทำแจ็กพ็อตแตก ผู้โชคดีจะได้รับทองคำมูลค่า 20 บาทเท่าดารารับเชิญและผู้แข่งขัน ทำให้การดูตื่นเต้นเร้าใจยิ่งขึ้น

## 7. รักกันสนั่นเมือง

**ประวัติความเป็นมา** : รายการรักกันสนั่นเมือง ออกอากาศทุกวันอาทิตย์ ทางช่อง 5 ตั้งแต่เวลา 22-23 น. ผลิตโดย บริษัท ทริปเปิลทู มีต้นแบบมาจากรายการ The Newly Wed Game ออกอากาศครั้งแรกในปี พ.ศ. 2540

**พิธีกร** : เกียรติ กิจเจริญ

โครงสร้างรายการในปี พ.ศ. 2543 :

ช่วงที่ 1 : ใช้เวลาประมาณ 16 นาที

@ เปิดตัวพิธีกร และผู้แข่งขัน 3 คู่ (ผู้แข่งขันส่วนมากเป็นดารา บางครั้งมีทางบ้านด้วย)

@ จับรางวัลผู้โชคดี รับทอง 1 บาท

ช่วงที่ 2 : เข้าสู่การแข่งขันช่วงที่ 1 ใช้เวลาประมาณ 16 นาที

พิธีกรจะถามคำถามที่เป็นเหตุการณ์สมมติไม่ใช่เรื่องจริงให้ผู้แข่งขันทั้ง 3 ทีมตอบ ทีมละ 6 ข้อ โดยจะถามคำถามทีละข้อ ผลัดกันไปที่ละคู่ ด้วยคำถามเดียวกัน ผู้แข่งขันคนที่ 1 จะเป็นคนตอบคำถามก่อน 3 ข้อ ในขณะที่ผู้แข่งขันคนที่ 2 จะเป็นคนเฉลย เมื่อหมด 3 ข้อแรก ผู้แข่งขันคนที่ 2 จะเป็นคนตอบคำถาม และให้ผู้แข่งขันคนที่ 1 เป็นผู้เฉลย จนครบ 6 ข้อ ผู้แข่งขันทีมใดได้คะแนนน้อยที่สุด ตกรอบ

ตัวอย่างคำถาม

# ถ้าในโลกนี้มีผู้ชาย 2 ประเภท น้องจะเลือกแบบไหน

1. หล่อแต่ตต
2. ปิ๊กมี แต่มารยาทดี

# สไลแกนไหน เหมาะกับน้องที่สุด

1. สวยใส ไร้สติ
2. สวยเดี่ยว เคี้ยวหมาก

- # ถ้าพบครีมบำรุงผิว สูตรลับของคลีโอพัตรา บอกว่ามีส่วนผสมของน้ำ 30% และ ปลายี่ 70 % โยหน้าด้วยหนอน จะให้ใครแน่
1. พี่แน่
  2. น้องแน่



รูปภาพ 12 : ภาพบรรยากาศการแข่งขันในรายการรักกันสนั่นเมือง

ช่วงที่ 3 : เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วงที่ 2 ใช้เวลาประมาณ 5 นาที

ผู้แข่งขันทั้ง 2 ทีมที่เข้ารอบ ต้องแข่งกันตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องส่วนตัวของคู่ที่มาด้วย โดยผู้แข่งขันคนที่ 1 ต้องตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องส่วนตัวของผู้แข่งขันคนที่ 2 - 3 ข้อ โดยผู้แข่งขันคนที่ 2 จะเป็นคนเฉลย จากนั้นผู้แข่งขันคนที่ 2 ตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องส่วนตัวของผู้แข่งขันคนที่ 1 - 3 ข้อ โดยผู้แข่งขันคนที่ 1 เป็นผู้เฉลย โดยพิธีกรจะเป็นผู้ถามคำถาม ผู้แข่งขันทีมใดได้คะแนนมากเข้ารอบ

### ตัวอย่างคำถาม

- # ภาพยนตร์ที่ไปดูด้วยกันล่าสุดเรื่องอะไร
- # รองเท้าแตะที่ใส่ประจำสัปดาห์
- # นื่องตื่นกี่โมงเมื่อเช้านี้
- # การออกกำลังที่ทำเป็นประจำคือ....
- # ใครนอนดินกว่ากัน
- # เครื่องสำอางล่าสุดที่ซื้อมาคืออะไร
- # นิสัยที่คิดว่าเหมือนกันที่สุดคืออะไร

ช่วงที่ 4 : เข้าสู่การแข่งขันช่วงที่ 3 ใช้เวลาประมาณ 5 นาที

พิธีกรจะถามคำถามเกี่ยวกับเรื่องใกล้ตัว 1 ข้อ โดยผู้แข่งขันคนที่ 1 ตอบคำถามไว้แล้ว ผู้แข่งขันคนที่ 2 ต้องทายใจว่าผู้แข่งขันคนที่ 1 ตอบไว้ว่าอะไรบ้าง ถ้าผู้แข่งขันคนที่ 2 ตอบคำถามถูก จะได้เปิดแผ่นป้ายสะสมเงินรางวัลค่าตอบละ 1 แผ่นป้าย หลังแผ่นป้ายจะมีเงินรางวัล 5,000 บาท และ 10,000 บาท

### ตัวอย่างคำถาม

- # แพนชั่นเสื้อผ้าที่น้องคุณชอบที่สุด 5 ยี่ห้อ มีอะไรบ้าง
- # อาหารจานโปรดของแฟนคุณ 5 จาน มีอะไรบ้าง

### วิธีนำเสนอความบันเทิง

1. **พิธีกร** สร้างความบันเทิงโดยการพูดคุยสนุกสนานและสัมภาษณ์ผู้แข่งขัน และใช้ความสามารถบวกกับลูกเล่นส่วนตัวในการทำให้เรื่องและผู้แข่งขันเล่าเป็นเรื่องตลก ทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ขัน

ตัวอย่าง : การนำเสนอความบันเทิงโดยการพูดคุยสนุกสนาน สัมภาษณ์ และทำให้เรื่องและผู้แข่งขันเล่าเป็นเรื่องตลก

- เกียรติ : เดี่ยวเรามาดูคู่ของคุณตี๋อ้วนและคุณต๊าก บรินุรณี จันทรเรือง  
ทำทางจะโดนอ้าบอยมากเลย นี่ถือเป็นรุ่นพี่ใหม่ฮะ
- ต๊าก : รุ่นพี่ครับผม
- เกียรติ : เรายังเด็กอยู่
- ตี๋อ้วน : หลัง ๆ จะเป็นพ่อแล้วครับพี่
- เกียรติ : สนิทกันตอนเล่นละครหรือฮะ
- ต๊าก : ครับผม
- เกียรติ : โดนแกล้งบอยใหม่
- ต๊าก : บอยที่สุดในกลุ่ม
- เกียรติ : เพราะอะไร
- ต๊าก : เพราะผมเด็กที่สุดในกลุ่ม
- เกียรติ : อ้อ! หรือว่าคุณไม่ทันเพื่อน
- ต๊าก : ทัน
- ตี๋อ้วน : มันแหละตัวแกล้ง
- เกียรติ : จริงหรือเปล่า เขาจะไปแกล้งอะไรคุณได้ ผมดูจากสีตาแล้วไม่น่า  
น่านะ
- ตี๋อ้วน : เขาแกล้งในฉากไงพี่ รู้จักใหม่ในละครเขาเรียกพวกทำฉาก  
พรีคอบนะ
- เกียรติ : ทำไงฮะ ทำไง
- ตี๋อ้วน : อย่างจากนี้มีถั่ว มีน้ำแดง มันกินอิมแล้วไม่ว่า มันเอาน้ำแดง  
เทใส่ถั่วให้เสีะ ๆ อีก
- เกียรติ : ทำไมคุณทำอย่างนั้นฮะ!
- ตี๋อ้วน : แล้วจากนั้นผมต้องกินไอ้เสีะ ๆ ที่มันทำได้
- เกียรติ : สนุกว่างั้นเถอะ! เห็นบอกว่าเจอกันครั้งแรกไม่ค่อยปลื้มกันเท่า  
ไรหรือฮะ
- ตี๋อ้วน : ไม่ปลื้มฮะ
- ต๊าก : ไม่ปลื้มสิฮะพี่ เพราะว่า
- เกียรติ : ใครไม่ปลื้มใคร เดี่ยวก่อน
- ต๊าก : ผมฮะ
- เกียรติ : คุณไม่ปลื้มเขาหรือ ไม่ชอบหรือ

- ตี๊ก : คือเขาเนี่ยะ ซี้ไม้้มาก โห! คุยเยอะมากในกอง มาถึง ต้อง  
อย่างนี้ออย่างนั้นนะน้องตี๊ก อย่างนี้ทุกครั้ง
- ตี้อ้วน : เพราะว่าเราทำงาน เราต้องการเสร็จเร็วไง ถ้ามีวแต่เล่น 4  
เทคเพราะมันนะแหละ!

## 2. ผู้แข่งขัน สร้างความบันเทิงโดย

- การผลัดกันเล่าเรื่องของตัวเองและกัน ซึ่งส่วนมากเป็นเรื่องตลก
- การชวนกันไปชวนกันมาระหว่างผู้แข่งขัน เพราะส่วนมากผู้แข่งขันที่มาเล่นเกม  
จะเป็นคนในกลุ่มเดียวกันและจะรู้จักหรือเคยร่วมงานกันมาก่อน เช่น เป็นตลกก็  
ตลกทั้งหมด เป็นนักร้องลูกทุ่งก็นักร้องลูกทุ่งทั้งหมด ทำให้ชวนกันไปชวนกันมา  
ได้อย่างออกรสชาติ
- การต่อว่าต่อขานหรือแกล้งทำร้ายร่างกายเมื่อเพื่อนตอบผิด

ตัวอย่าง : การสร้างความบันเทิงด้วยการเล่าเรื่องของคุณที่มาจากเกม  
ด้วยกัน

เกียรติ : เห็นบอกว่าคุณตี๊กมีเงินเลี้ยงเพื่อตลอด ยังไงคะคุณตี้อ้วน

ตี้อ้วน : เอาความจริงเลยดีกว่า พี่สะมันเป็นคนที่พักกระเป๋าตั้งค์เอาไว้  
ใส่บัตรเครดิตอย่างเดียว

เกียรติ : คุณว่าเขาไม่มีอะไรในกระเป๋าตั้งค์ได้ไงคุณตี๊กครับ กระเป๋าตั้งค์  
คุณตี๊กมีทุกอย่าง ขาดเงินอย่างเดียวเท่านั้นเอง! เงินไปไหน  
ฮะ

ตี๊ก : เงินผมหะรอครับ อยู่กับนี่ครับ เพื่อนผม เพื่อนผมดูให้

ตี้อ้วน : พี่ครับ มีอยู่วันหนึ่งไปเที่ยว เราไม่ได้ไปด้วย นี่บุกเดี่ยวเลย  
ไปกินไปทำอะไรไว้เยอะเยอะไปหมด ซึบรถหนีครับ เจ้าของ  
ร้านเจ้ารู้ว่าเดี่ยวเราต้องไปเที่ยว ผมไปเที่ยวอีกครั้งหนึ่ง ผม  
กินไป 400 กว่าบาทครับ

เกียรติ : บิลมา

ตี้อ้วน : 2,600 ครับ



เกียรติ : อีก 2,200 ของใครครับ ของใคร!  
 ตั๋ววน : (ทำท่าพนักงานเสิร์ฟ) พี่ครับ ครั้งที่แล้วเพื่อนที่หน้าฝรั่งๆ เขามากินเอาไว้  
 เกียรติ : เขาหมายถึงบิลลีหรือเปล่า!  
 ตั๋ววน : ไม่ใช่ครับ ตัวเดียว ๆ นิ้วสั้น ๆ เขามากินเอาไว้ครับ แล้วเขาก็ขับรถขับรดควินดำออกไปเลยครับ!

ตัวอย่าง 2 : การสร้างความบันเทิงโดยการต่อว่าต่อขานกันเองเมื่อตอบผิด

คำถาม : “ถ้า 1 ปีผ่านไป คำทำนายของซินแสกลายเป็นจริง คุณกลายเป็นขันธ์ที่ เพื่อนจะปลอบใจคุณว่าอย่างไร  
 1. ไม่มีกิติแล้ว ประชาชาติได้ไม่เดือดร้อน  
 2. คุณแลให้ดี เดี่ยวมันกิ่งอกใหม่

เกียรติ : เอ้า! คุณเซงยกแผ่นป้าย  
 (คุณเซงยกแผ่นป้าย “เดี่ยวกิ่งอกใหม่”)

เกริกตอบ : ไม่มีกิติแล้ว ประชาชาติได้ไม่เดือดร้อน  
 (เกริกหันมามองคำตอบ มองหน้าเพื่อน และใช้ช้อนพลาสติกแก้งตีเพื่อนด้วยความโกรธแค้น และไม่ได้ตั้งใจ)

เซง : แหม! เราก็ก็น่าห่มมุ่น

เกริก : มันจะงอกใหม่ได้ไงละของแบบนี้ มันไม่มีงอกแล้ว!

เซง : แหม! ไ้อ้เราก็ก็น่าห่มมุ่นยังใช้ไม่คุ้ม! (หัวเราะ)

3. เกมการแข่งขัน เป็นเกมทายใจ ซึ่งช่วยสร้างอารมณ์ขันให้กับผู้ชมด้วยตัวคำถามและตัวเลือก ซึ่งมีลักษณะตลกขบขัน หรือเป็นเรื่องที่ใกล้ตัวมาก ๆ จนทำให้ผู้แข่งขันตอบผิดตอบถูก

4. ของรางวัล มีส่วนทำให้ผู้แข่งขันมีลุ้นมากขึ้น โดยเฉพาะในรอบสุดท้ายของการแข่งขัน ผู้แข่งขันต้องตอบคำถามให้ถูกต้อง จึงจะมีสิทธิเลือกแผ่นป้ายเพื่อสะสมเงินรางวัล การเสี่ยงเลือกแผ่นป้ายทำให้ผู้ชมและผู้แข่งขันมีลุ้น เพราะบางแผ่นป้ายจะมีเงินซ่อนอยู่มากน้อย

ต่างกัน ดังนั้นในการเปิดแผ่นป้ายแต่ละครั้งจึงทำให้เกิดความตื่นเต้นว่าการตอบถูกครั้งนี้จะได้เงินรางวัลกี่บาท

5. การมีส่วนร่วม ทำให้ผู้ชมที่ส่งชิ้นส่วนผลิตภัณฑ์เข้ามาชิงโชคมีลุ้นในการเป็นผู้โชคดี ได้รับทองคำมูลค่า 1 บาท

## 8. ลับเฉพาะคนรู้ใจ

ประวัติความเป็นมา : รายการลับเฉพาะคนรู้ใจ ออกอากาศทุกวันจันทร์ ทางช่อง 3 ตั้งแต่เวลา 22-23.30 น. ผลิตโดย บริษัท บอรัณ ออปเปอเรชั่น ออกอากาศครั้งแรกในวันที่ 3 พฤศจิกายน พ.ศ. 2540

พิธีกร : ไตรภพ ลิมปพัทธ์

โครงสร้างรายการในปี พ.ศ. 2543 :

ช่วงที่ 1 : เปิดตัวพิธีกร ดารารับเชิญ และผู้แข่งขัน 3 คน (ดารา) ใช้เวลาประมาณ 7 นาที

ช่วงที่ 2 : เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วงที่ 1 ใช้เวลาประมาณ 15 นาที

พิธีกรจะถามคำถามเกี่ยวกับเรื่องของดารารับเชิญ 1 คำถาม โดยจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับความสุข ความใฝ่ฝัน และอื่น ๆ และจะมีตัวเลือกให้ 3 ตัวเลือก ดารารับเชิญจะอธิบายและให้เหตุผลว่าทำไม 1, 2, และ 3 เมื่ออธิบายเสร็จแล้ว ผู้แข่งขันต้องตอบคำถามโดยเลือกมา 1 ข้อ จากนั้นดารารับเชิญจะเข้าไปในอุโมงค์ แล้วออกแสดงละครร่วมกับคณะตลกเพื่อเป็นการตอบคำถาม หลังจากแสดงเสร็จก็จะอธิบายเพิ่มเติมว่าทำไมถึงอยากทำสิ่งนั้น ๆ

### ตัวอย่างคำถาม

# คุณบีเคยไฝ่ฝันอยากทำอาชีพอะไรมากที่สุด

1. หมอนวดแผนโบราณ
2. หมอศัลยกรรม
3. หมอคู

# สามสิ่งต่อไปนี้ เด็บบี(บาซู) ทำอะไรแล้วมีความสุขที่สุด

1. เดิน
2. กิน
3. อยู่ในห้องน้ำ

ช่วงที่ 3 : เข้าสู่การแข่งขันช่วงที่ 2 ใช้เวลาประมาณ 12 นาที

พิธีกรถามคำถามเกี่ยวกับดารารับเชิญ 1 ข้อ เป็นเรื่องทั่ว ๆ ไป และเรื่องเกี่ยวกับนิสัยใจคอ โดยจะมีตัวเลือกให้ผู้แข่งขัน 3 ตัวเลือก โดยดารารับเชิญจะให้เหตุผลประกอบตัวเลือกต่าง ๆ จากนั้นผู้แข่งขันตอบคำถาม พิธีกรเฉลย ดารารับเชิญให้เหตุผลเพิ่มเติม

### ตัวอย่างคำถาม

# นิสัยข้อไหนจัดเป็นนิสัยเสียอันดับ 1 ของคุณบี

1. ขอบคุดมอ
2. ลังเล
3. ชี้น้อยใจ

# นิสัยไหนที่เอ๊ะชอบที่สุด

1. หนีปัญหาด้วยการหลับ
2. ชอบบนบานศาลกล่าว
3. เป็นนักวางแผน

ช่วงที่ 4 : เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วงที่ 3 ใช้เวลาประมาณ 9 นาที

พิธีกรถามคำถามเกี่ยวกับดารารับเชิญอีก 1 ข้อ เป็นเรื่องเกี่ยวกับความทุกข์ ความยากลำบาก และอื่น ๆ โดยจะมีตัวเลือกให้ผู้แข่งขัน 3 ตัวเลือก และดารารับเชิญจะอธิบายขยายความแต่ละตัวเลือก จากนั้นผู้แข่งขันทาย พิธีกรเฉลย ดารารับเชิญอธิบายเพิ่มเติม ผู้แข่งขันที่ได้คะแนนสูงสุดจากการตอบคำถาม 3 ข้อ จะได้เข้าไปเปิดผ่านป้ายกับดารารับเชิญ

#### ตัวอย่างคำถาม

# คุณบ่คิดว่ล่ำบักครั้งไหนฝงใจที่สุด

1. ไม่มีข่าวสารกรอกหม้อ
2. มีเงิน 2 บาทไปทำงาน
3. ทำงานสารพัดที่เมืองนอก

# เรื่องไหนที่ทำให้เดบปีเสียใจที่สุด

1. ประกวดร้องเพลงสยามกลการ
2. ทดสอบก็ครั้งก็ไม่ผ่านที่อาร์.เอส.
3. สุนัขตาย

# เรื่องที่คุณเอ๊ะภูมิใจที่สุด

1. ได้เข้าวงการ
2. เอ็นฯติด
3. อยู่ในครอบครัวที่ดี



รูปภาพ 13 : ภาพบรรยากาศการแข่งขันในรายการลับเฉพาะคนรู้ใจ



รูปภาพ 14 : ภาพบรรยากาศการแข่งขันในรายการลับเฉพาะคนรู้ใจ

ช่วงที่ 5 : เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วงสุดท้าย ใช้เวลาประมาณ 5 นาที

ดาราธิบดีและผู้แข่งขันเลือกแผ่นป้ายคนละ 1 แผ่นป้าย และต้องเปิดให้ได้แผ่นป้ายที่มีคำว่า "ลับเฉพาะคนรู้ใจ" ทั้ง 2 แผ่นป้าย จึงจะได้เงินรางวัล แผ่นป้ายคู่แรกมูลค่า 10,000 บาท แผ่นป้ายคู่ที่ 2 มูลค่า 20,000 บาท แผ่นป้ายคู่ที่ 3 มูลค่า 30,000 บาท ไปเรื่อย ๆ จนถึงแผ่นป้ายคู่ที่ 5 มูลค่า 50,000 บาท หากดาราธิบดีและผู้แข่งขันคนใดคนหนึ่งเจอแผ่นป้ายรูปกุญแจ จะไม่ได้เงินรางวัลในคู่นั้น แต่ยังมีสิทธิเปิดแผ่นป้ายต่อจนถึงคู่สุดท้าย จากนั้นเป็นการจับรางวัลผู้โชคดี ได้รับรถจักรยานยนต์ยี่ห้อยามาฮา 1 คัน

### วิธีนำเสนอความบันเทิง

#### 1. พิธีกร สร้างความบันเทิง โดย

- การพูดคุยหยอกล้อเล็ก ๆ น้อย ๆ กับดาราธิบดีและผู้แข่งขัน
- การให้ข้อมูลเกี่ยวกับดาราธิบดี
- การพูดเน้นย้ำเพื่อทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมไปกับเรื่องราวต่าง ๆ ที่ดาราธิบดีเล่า ทั้งสนุกสนานครื้นเครง และ รันทด
- การทำให้ตลก โดยการแสดงสีหน้าท่าทางและการพูด
- การเพิ่มอารมณ์ลุ้น โดยยื่นข้อเสนอกับดาราธิบดีและผู้แข่งขันไม่ต้องเปิดแผ่นป้าย รับเงินไปเลย แต่เงินที่ให้อาจน้อยกว่าถ้าผู้แข่งขันสามารถเปิดแผ่นป้ายได้ตรงกัน ทำให้มีลุ้นและตื่นเต้นในการเปิดแผ่นป้ายมากขึ้น

ตัวอย่าง 1 : การสร้างความบันเทิงโดยการพูดคุยสนุกกับดาราธิบดี

ไตรภพ : ในประเทศไทย อันนี้คนอื่นไม่ได้พูดนะครับ ผมพูดเองและผมรับผิดชอบในสิ่งที่ผมพูด ผมทำงานอยู่ตรงนี้ เห็นนักเดินมาไม่รู้ก็คณะ เห็นอะไรมาตั้งหลายอย่าง ในตอนนี้ ณ เวลานี้ ผมว่าไม่มีใครรู้พวกคุณได้

เด็บบี้ : ขอขอบคุณค่ะ

ไตรภพ : ไม่ต้องขอบคุณผมครับ เพราะคุณให้ผมมา 20 บาทแล้ว ผม

- ยอตตามกำลังเงินที่ให้มา
- เด็บบี้ : หนูให้แค่ 10 บาทเองค่ะ อาต๋อยพูด 20 บาทเลยค่ะ แถม!
- ไตรภพ : จริง ๆ ไม่ได้แถมครับ โจอี้ให้อีก 10 เป็น 20 ครับ!
- ตัวอย่าง 2 : การสร้างความบันเทิงโดยการพูดคุยสนุกสนานและต่อรองเงินรางวัลเพื่อเพิ่มความตื่นเต้นในการเปิดป้ายสะสมเงินรางวัล
- ไตรภพ : คู่ต่อไป 50,000 บาท คู่นี้เอาแบบนี้ดีกว่า ตอนนี้เลข 6 มันอยู่แล้ว เอาเป็นเลข 9 เอาไปอีก 30,000 ไม่ต้องเปิด
- โจอี้ : ถ้า 9 นี้
- เด็บบี้ : 9 มันรู้สึกขาด ๆ หาย ๆ นะคะ ถ้า 10 นะเต็มอยู่แล้วสำหรับเราสองคน 9 แบ่งกันยังงั้นละพี่หนูตลกเลข
- ไตรภพ : เอออันนี้ทางฝ่ายบัญชีเขาได้บอกผมแล้วว่าที่เหลือไตรภพออกเองนะครับ เพราะฉะนั้น เลข 3 นะ เอาไม่เอา!
- เด็บบี้ : เราช่วยกัน อาต๋อยหล่อจิงนะคะ
- ไตรภพ : อย่างบ้าน่า!
- โจอี้ : อันนี้บอกได้ว่าพี่คงไม่กล้าไปยอหรือกเพราะเขาเทอยู่แล้ว
- ไตรภพ : เฮ้ย! ฟังไม่ได้ไวยเรื่องแบบนี้ อะไรนะ! เมื่อกี้พูดว่าอะไรนะ! ไม่ได้ยิน
- โจอี้ : จะหล่อยังไงพี่ไม่รู้ แต่ที่รู้มา ใจดีมานานแล้ว
- ไตรภพ : ท่านผู้ชมครับ เราก็อู้ทั้งรู้ว่าเด็กชมโดยแกล้งยอไปอย่างนั้นเอง แต่มันชอบนะครับ มันงั้นะครับ ไม่ต้องเปิดเอาไป 40,000 หนึ่ง..สอง..สาม
- โจอี้+เด็บบี้ : เอาค่ะ! ไม่ให้คิดเลย
- ไตรภพ : เอาแน่นะ! อย่างมาเสียใจที่หลังนะ!
- เด็บบี้ : เอาแน่นะ!
- ไตรภพ : (ทำท่าพูดกับฟ้าอากาศ) ฮะ! เฮ้ย! อย่าทำอย่างนี้สิ บ้าหรือเปล่า นี่ ๆ คุณมีสิทธิ์ตัดสินใจใหม่ ผมเปิดแล้วอันนึงด้วย ผมให้คุณตัดสินใจใหม่ว่าจะเอา 40,000 หรือ 50,000 ให้เลือกเอง!

2. **ผู้แข่งขัน** สร้างความบันเทิง โดยการใช้ความสามารถและลูกเล่นส่วนตัวในการหยอกล้อผู้แข่งขันด้วยกันเองและพิธีกร และเล่าเรื่องราวของดารารับเชิญเพิ่มเติมจากที่ดารารับเชิญเล่ามาแล้ว เป็นการให้ข้อมูลเสริม

- ตัวอย่าง : การสร้างความบันเทิงโดยการพูดคุยหยอกล้อผู้แข่งขันด้วยกัน
- กรพินธุ์ : วันนี้ที่โจอี้เป็นบาทหลวงค่ะ  
 ไตรภาพ : อ้อ! วันนี้เป็นบาทหลวง วันนี้ชุดหล่อเลยใช่ไหมครับ  
 โจอี้ : ไม่เคยมีชุดอะไรหล่อขนาดนี้เลยครับ  
 ไตรภาพ : คนนี้ทางอาร์เอสบอกว่าไม่ได้เลยใช่ไหม ต้องหล่อเต็มที่เลยใช่ไหม  
 เตียบี้ : อาตอຍเขาบอกว่าชุดหล่อค่ะ แต่เขาไม่ได้ชมที่โจอี้ นะคะ เขาชมแต่ชุด  
 โจอี้ : เขามองชุดก็ต้องมองผ่าน ๆ ฟ้าบ้างละ!
- ตัวอย่าง 2 : การสร้างความบันเทิงโดยการให้ข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับดารารับเชิญโดยการให้เหตุผลประกอบการตอบคำถาม
- ไตรภาพ : คุณคิดว่าเธออยากเป็นอะไร ทุกคนตอบเหมือนกันหมดเลย ว่าอยากเป็นนางเอกมิวสิควิดีโอ ทำไม่ถึงเป็นเช่นนั้น เราไปดูกัน
- กรพินธุ์ : เตียบี้เคยคุยให้ฟังว่า เคยไปขอเล่นมิวสิควิดีโอของพี่ดัง แต่ทีมงานเขาไม่ยอมให้เล่นค่ะ
- ผี(ไฮแจ็ค) : ตลอดเวลาที่คุยกันมา แม้แต่มิวสิควิดีโอของน้องเอง เขายังอยากเล่นเอง เป็นนางเอกเอง เขายังบ่นอยู่บ่อย ๆ

3. **เกมการแข่งขัน** เป็นเกมประเภททายใจ ความสนุกของเกมการแข่งขันอยู่ที่การเล่าเรื่องของดารารับเชิญ โดยพิธีกรจะเป็นคนถามคำถาม และดารารับเชิญจะให้เหตุผลประกอบตัวเล็อกต่างๆ เป็นการเล่าเรื่องของตัวเองไปด้วยในตัว



### ตัวอย่าง

- ไตรภพ : นี่คือคำถามของเรา 3 คำถามที่ท่านจะได้รู้จักกับเธอมากยิ่งขึ้น คำถามแรกเป็นเรื่องราวว่าถ้าขอสักครั้งเธอจะทำอะไร อันที่หนึ่ง จะใช่ไม่ใช่ เธออยากจะเป็นนางเอกมิวสิควิดีโอ หรือไม่ ครับ!
- เด็บบี้ : หลาย ๆ คนอาจคิดว่าแปลกนะคะ อยากเป็นนางเอกมิวสิควิดีโอ ตอนนี้ก็เป็นนักร้องแล้ว แต่จริง ๆ คือ เป็นความฝันก่อนที่จะเข้ามาในวงการด้วยซ้ำ อยากจะเล่นมิวสิคที่แบบมีเนื้อเรื่อง มีพระเอก ได้อัปเดตบ้าง
- ไตรภพ : โอ! ชีวิตฝันตรงนี้ไว้มาก อันนี้นางเอกมิวสิควิดีโอ ใช่/ไม่ใช่ ถ้าไม่ใช่ น่าจะเป็นอย่างที่สองหรือเปล่า ถ้าไม่ใช่ นะครับ เธออยากเป็นนักวอลเลย์บอล หรือไม่ครับ!
- เด็บบี้ : เป็นกีฬาที่รู้สึกว่าจะเล่นแล้วสบายใจ และเป็นกีฬาอย่างเดี่ยวที่เล่นเป็นและใช้ได้คะ
- ไตรภพ : ถ้าไม่ใช่ เธอจะเป็นอย่างที่สามไหม ไม่น่าเชื่อ! อันนี้สิ อันนี้ เธออยากเป็นทนาย หรือไม่ครับ
- เด็บบี้ : คุณพ่อเป็นทนาย และอยากจะเป็นอาชีพที่เหมือนคุณพ่อ และเป็นอาชีพที่ชอบ เพราะพูดเก่งอยู่แล้ว อยู่ที่โรงเรียนก็จะได้ว่าที่สามอย่างนี้คุณคิดว่าเธออยากเป็นอะไร

4. **ของรางวัล** การลุ้นรับเงินรางวัลอยู่ในช่วงสุดท้ายของรายการ และเงินรางวัลจะมีมูลค่าเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ทำให้เกิดความเร้าใจมากขึ้น

5. **การมีส่วนร่วม** ทำให้ผู้ชมที่ส่งชิ้นส่วนผลิตภัณฑ์เข้ามามีลุ้นในการจับแจกรางวัลมากขึ้น

6. **การจัดระบบกาลเทศะ** เป็นส่วนหนึ่งของเกมการแข่งขัน โดยอยู่ในช่วงของการเฉลยคำตอบข้อที่ 1 โดยดารารับเชิญจะออกมาเฉลยคำตอบและแสดงร่วมกับ

คณะตลก เป็นการแสดงตลกเพื่อตอบคำถาม ทำให้ผู้ชมเกิดความเพลิดเพลินและได้รับความบันเทิงไปด้วยในตัว

## 9. แสบคุณสอง

ประวัติความเป็นมา : รายการแสบคุณสอง ออกอากาศทุกวันพฤหัสบดี ทางช่อง 7 ตั้งแต่เวลา 22.20-23.20 น. ผลิตโดย บริษัท ทริปเปิ้ลทู ออกอากาศครั้งแรกในปี พ.ศ. 2540 ในปี พ.ศ. 2543 ได้มีการเพิ่มแก๊งลูกหมูเข้ามาเพื่อช่วยสร้างความบันเทิงยิ่งขึ้น

พิธีกร : 1. เกียรติ กิจเจริญ  
2. ชัยณรงค์ ชันทีทำว

โครงสร้างรายการในปี พ.ศ. 2543 :

ช่วงที่ 1 : ใช้เวลาประมาณ 11 นาที

@ เปิดตัวพิธีกรและผู้แข่งขัน 3 คน (ดารา)

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วงที่ 1

@ จับรางวัลผู้โชคดี รับเงินรางวัล 10,000 บาท ถ้าแจ็กพ็อตแตก ผู้โชคดีรับเงินรางวัล 1,000,000 บาท ถ้าแจ็กพ็อตไม่แตก จับแจกทองคำเครื่องกิโลกักรับทุกสองเดือน

การแข่งขันในช่วงนี้ ผู้แข่งขันแต่ละคนต้องตอบคำถามเพื่อสะสมคะแนนคนละ 1 ข้อ

### ตัวอย่างคำถาม

- # รอบ ๆ อนุสาวรีย์ชัยสมรภูมิมีปิ่นใหญ่อ้อมรอบ 75 กระบอก ชัวร์ / มั่ว نیم
- # เลขบัตรประชาชนมีทั้งหมด 12 หลัก ชัวร์ / มั่ว نیم
- # โรงหนังเฉลิมธานียุบแล้ว ชัวร์ / มั่ว نیم

- # รอบ ๆ อนุสาวรีย์ชัยสมรภูมิมีปืนใหญ่ล้อมรอบ 75 กระบอก ชัวร์ / ม้วนี่ม
- # เลขบัตรประชาชนมีทั้งหมด 12 หลัก ชัวร์ / ม้วนี่ม
- # โรงหนังเฉลิมธานียุบแล้ว ชัวร์ / ม้วนี่ม

ช่วงที่ 2 : ใช้เวลาประมาณ 24 นาที

- @ เล่นเกมนอกสถานที่กับ เบอร์ดี้ รับทอง 1 บาท
- @ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วงที่ 2 : “แสบคุณสองยกแก๊ง”
- @ ผู้แข่งขันเปิดแผ่นป้ายสะสมคะแนนคนละ 1 แผ่นป้าย
- @ เฉลยคำถามส์ปาดาร์ที่แล้ว และจับรางวัลผู้โชคดี และถามคำถามประจำส์ปาดาร์
- @ ผู้แข่งขันเปิดป้ายสะสมเงินรางวัลร่วมกัน

เกมการแข่งขันช่วงนี้เป็นช่วงของแก๊งลูกหมู โดยจะมีผู้ช่วยพิธีกรอีก 2 คน คือ เอกพันธ์ บันลือฤทธิ์ และ ธงชัย ประสงค์สันติ มานำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลในอาชีพต่าง ๆ โดยจะมีปรีศนี่ 3 คนมาให้ผู้แข่งขันทายว่า ใครคือเจ้าของอาชีพที่แท้จริง โดยพิธีกรหลัก คือ เกียรติ กิจเจริญ และ ชัยณรงค์ ชันทีท้าว จะคอยสัมภาษณ์และสอบถามปรีศนี่แต่ละคนเกี่ยวกับการประกอบอาชีพ และ ให้ปรีศนี่แสดงท่าทางหรือวิธีทำงานประกอบ



รูปภาพ 15 : ภาพบรรยากาศการแข่งขันในช่วง “แก๊งลูกหมู”

ช่วงที่ 3 : ใช้เวลาประมาณ 27 นาที

@ VTR นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลที่น่าสนใจ โดยจะมีการสัมภาษณ์และพาไปดูผลงานของบุคคลนั้น

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วงที่ 3 : "แลบสตอรี" ในช่วงนี้จะมีการแสดงตลกเพื่อเปิดตัวดารารับเชิญ จากนั้นพิธีกรจะสัมภาษณ์พูดคุยกับดารารับเชิญ และเปิดตัวญาติของดารารับเชิญ 2 คน ผู้แข่งขันต้องทายว่า ญาติที่นำมาเป็นตัวจริงหรือตัวปลอม

@ ผู้แข่งขันเปิดป้ายเพื่อสะสมคะแนนคนละ 1 แผ่น และนำคะแนนที่ได้ไปรวมกับคะแนนเก่าที่สะสมมา ผู้ที่ได้คะแนนสูงสุดจะได้เข้ารอบ 1 คน

ช่วงที่ 4 : ใช้เวลาประมาณ 2 นาที

@ ผู้เข้ารอบเปิดแผ่นป้ายสะสมเงินรางวัล ถ้าได้คุณ (x) รับเงินรางวัลป้ายละ 10,000 บาท คุณ (x) 6 ป้าย 1,000,000 บาท ถ้าได้हारไม่ได้เงินรางวัล แต่ยังเล่นต่อได้

### วิธีนำเสนอความบันเทิง

1. พิธีกร สร้างความบันเทิง โดย
  - การใช้ความสามารถและลูกเล่นส่วนตัวในการพูดคุย ทำให้เกิดความสนุกสนาน
  - การสัมภาษณ์ปรีศน์และญาติของดารารับเชิญ เป็นให้ข้อมูลในรูปแบบของความบันเทิง
  - การเข้าไปมีส่วนร่วมในการเล่นเกม โดยการสัมภาษณ์และจับผิด
  - การทำให้เรื่องราวที่ปรีศน์และดารารับเชิญเล่าเป็นเรื่องตลก
  - การเล่นตลกร่วมกับคณะตลก
  - การกลั่นแกล้งกันเอง แกล้งผู้แข่งขัน และแกล้งผู้ชม

ตัวอย่าง 1 : การสร้างความบันเทิงโดยการพูดคุยสนุกสนานกับผู้แข่งขัน

เกียรติ : สวัสดิ์ศรีรับ ไอ้!ดังมาเลยนะครับน้องนี่

ติก : (มองผมสีเขียวของ อิน บูโดกัน) อันนี้หญ้าหรือครับ  
 อิน : ผักคะน้า!  
 ติก : อ้อเหรอ!  
 เกียรติ : (หัวเราะ และมองที่ตัวอิน บูโดกัน) นี่ไปโหลดร้านไหนมา  
 ติก : ไปว่าน้อง!  
 อิน : ใส่แม็กด้วยหรือเปล่า  
 เกียรติ : ใส่แม็ก (หัวเราะ) ปากคอเราะร้ายนะยะ หนอยแน่นะเถียงคำ  
 ไม่ตกฟาก!

ตัวอย่าง 2 : การสร้างความบันเทิงโดยการกลั่นแกล้งกันเอง

เอกพันธ์ : คุณแขกครับเม็ดเงินราคาเท่าไรครับ  
 แขก : 4 ล้าน  
 เสียงบรรยาย : ฟังไม่ผิดหรอกครับท่านผู้ชม เม็ดเงิน 4 ล้าน แต่เหตุการณ์  
 ไม่น่าคิดฝันกำลังจะเกิดขึ้น คอยติดตามชมก็แล้วกันครับ  
 เกียรติ : อันนี้เท่ากันเลยมั๊ยครับ  
 แขก : ไม่ค่ะ อันนี้ 7 กระรัต อันนี้ 9.68  
 (ติกหยิบกล่องพลอยขึ้นมาและทำตก เพ่ง!)  
 เสียงบรรยาย : นั่นเกิดขึ้นแล้วครับท่านผู้ชม เราแกล้งบอกให้คุณติกทำพลอย  
 เม็ดเงินที่วานี้ตกเพื่ออำคุณกิกให้ตกใจเล่น แต่ที่ทีมงานก็ยื่นรอย  
 คุณติกซะ ว่าคุณติกจ้จากกล่องพลอยผิด ไข่เม็ดเงินว่างเป็นเม็ดของ  
 แท้ ส่วนของปลอมยังอยู่บนโต๊ะอยู่เลย ดูคุณติกนะครับว่าจะ  
 เป็นยังไง  
 ธงชัย(ประสงค์สันติ): ถ้าเหลี่ยมเม็ดนี้ราคาจะตกไหมครับ  
 เกียรติ : เดี่ยว เดี่ยว คัท คัท คัทก่อน  
 บรรยาย : คุณกิกสั่งคัทแล้วนะครับ อ้าว! ไม่เกี่ยวกันใหญ่แล้วครับงานนี้  
 ทีมงานเข้าไปบอกแล้วนะครับว่าจากกล่องผิด คุณหน้าครับ คุณ  
 ธงบอกไม่เกี่ยวอีกคน  
 เกียรติ : ตกลงมันยังงั้นนะ  
 ทีมงาน : คือเราจะทำเซอร์ไพรส์ไงพี่ คือมันมีเม็ด 4 ล้านอันนึง อีกอัน

- นึ่งเป็นพลอยปลอม บอกพี่ตึกให้หยิบทางซ้ายพี่ตึกบอกผม  
ก่อนถ่ายว่าเปลี่ยนเป็นขวา
- เสียงบรรยาย : ทีมงานก็พยายามอธิบายนะครับ ดูหน้าคุณตึกไว้นะครับ
- ตึก : เอาอย่างนี้ตึกว่า เอออันนี้เช็คดูว่าอันไหนของจริง อันไหนไม่จริง
- เสียงบรรยาย : นั่นเริ่มนำเสนอล้วนนะครับ
- ตึก : ลองเช็คดูสิ เอ้า! เช็คยังไงล่ะ
- เสียงบรรยาย : ไม่มีใครเช็คก็เช็คเองล่ะครับ
- แขก : ไม่ได้ใส่แบตมา เห็นรายการบอกว่าไม่ได้เช็คอะไร
- เสียงบรรยาย : จ้ะใหญ่เลยนะครับ เข้มไม่กระดิกเลยครับ
- ตึก : ไม่เห็นมีอะไรเลย
- เสียงบรรยาย : จะมีอะไรได้ยังไงล่ะครับ ก็ในเมื่อมันไม่ได้ใส่ถ่าน
- ตึก : ไม่ขึ้นเลยนะครับ
- เสียงบรรยาย : เอาล่ะครับ เมื่อเช็คไม่สำเร็จก็ชิงครับ
- เกียรติ : เขาบอกมุกยังงัยล่ะ
- เสียงบรรยาย : เอาล่ะครับ คุณก็เริ่มบีบแล้ว
- ตึก : ก็ขวาไง ก็ขวา
- เสียงบรรยาย : ยังยืนยันว่าขวานะครับ
- เกียรติ : ก็ขวาใครล่ะ
- เสียงบรรยาย : เอาล่ะครับก็ขวาใครล่ะครับ หันหน้าออกจอหรือหันหน้าเข้าจอ  
ล่ะครับ ทีนี้
- ตึก : ขวาอันนี้
- ธงชัย : วันหลังต้องมาร์คไว้นะ คนละกล่อง คนละสี
- ตึก : แต่มันเหมือนกันมากเลยนะ
- เสียงบรรยาย : จะไม่เหมือนกันได้ยังไงล่ะครับ ก็มันของปลอมทั้งคู่ครับ
- เกียรติ : ก็บอกไว้แล้วว่าของอะไรอย่างนี้อย่าไปแตะต้องมัน
- เสียงบรรยาย : มีตอนหายใจบ้างเล็กน้อย
- ตึก : ไม่เป็นไรหรอก
- เสียงบรรยาย : ไม่เป็นไรได้ยังไงล่ะครับ ก็พลอยเม็ดละ 4 ล้านนะครับ
- เกียรติ : เป็นไงละเล่นดีนัก เอายัง! โอ.เค. ของปลอมหมดแหละ เขา  
อำมึง เย้!

เกียรติ กิจเจริญ ได้เคยกล่าวเกี่ยวกับเทคนิคในการสร้างความสนุกสนานและอารมณ์ขันในรายการของเขาไว้ ดังนี้

" ทุกครั้งที่ผมหยิบเรื่องไหนขึ้นมาพูด เพราะผมเห็นว่ามันตลก มึงคิดอย่างนี้หรือวะ ผมไม่ได้พยายามทำให้มันตลก คนดูเขามักจะทักผมเสมอว่า รายการตลกเพราะผมเป็นคนตลก แต่จริงๆ แล้ว เปล่าเลย เพราะผมเป็นคนอารมณ์ดี ผมมักจะมองทุกอย่างเป็นเรื่องตลกต่างหาก เวลาเอาปรีศนี่มาออกรายการ ผมไม่รู้มาก่อนนะว่าคนไหนขำวีร์ คนไหนม่วนนี่ม เพราะเวลาที่มงานมาถามผม ผมก็แค่บอกคร่าว ๆ ว่าเรื่องนี้ น่าสนใจ เอาคนนี้ คนนี้ไม่เอา แต่ผมไม่รู้หรอกนะว่าใครเป็นใคร คือผมแสร้งไม่ค่อยเก่ง ถ้าผมรู้ว่าคนไหนม่วนนี่ม เดี่ยวผมพรีเซนต์ไม่ดี เอาแบบมึงไม่รู้ กูก็ไม่รู้แน่แหละ ผมว่ามันได้อารมณ์มากกว่า และผมรู้สึกว่าการไม่ถนัดจะ สามารถพรีเซนต์ได้ดีกว่า เคยมีเหมือนกันที่เราู้ แล้วเราไม่กล้าถาม เพราะกลัวเขาจะตอบไม่ได้ หรือพอเรารู้ว่าคนไหนขำวีร์ เราจะถามแต่คนนี้อย่างเดียวเลย คือมันไม่ได้อารมณ์ไง "

(เกียรติ กิจเจริญ, สัมภาษณ์, 24 สิงหาคม 2543)

## 2. ผู้แข่งขัน สร้างความบันเทิงโดย

- การร้องเพลงโซวีนในช่วงเปิดตัว
- การพูดคุยสนุกสนานกับพิธีกร
- การให้เหตุผลในการตอบคำถามและการคาดเดา

3. เกมการแข่งขัน เป็นการทาย โดยแบ่งเป็น 2 ช่วง ช่วงแรกเป็นการทายว่าใครคือเจ้าของอาชีพที่แท้จริง และช่วงที่สองเป็นการทายความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลว่าคนนี้เป็นญาติกับคนนี้จริงหรือไม่ ความสนุกของเกมอยู่ที่การสัมภาษณ์ ชักนุ่น ถามนี้ และการเล่าเรื่องของดารารับเชิญและปรีศนี้ และยังมีเกมเพิ่มความเข้าใจในการเฉลยด้วยการใส่ดนตรีช่วยเร้าอารมณ์ เช่น ขำวีร์ ๆ ๆ ๆ ๆ ม่วนนี่ม ๆ ๆ ๆ ทำให้เกิดความสนุกสนานและความมั่นใจสะใจ "มันเหมือนเวลาเราดูฟุตบอล พอลูกเข้าประตูก็ต้องมี เฮ้!" (เกียรติ กิจเจริญ, สัมภาษณ์, 24 สิงหาคม 2543)

4. **ของรางวัล** มีส่วนสร้างความตื่นเต้น โดยเฉพาะการเปิดแผ่นป้ายเพื่อลุ้นรับเงินรางวัล ในรายการสเปคคุณสองมีการเปิดแผ่นป้ายเพื่อรับเงินรางวัล 2 ครั้ง ครั้งแรกเงินรางวัลมีมูลค่าตั้งต้นถึง 50,000 บาท และจะลดลงเรื่อย ๆ หากผู้แข่งขันเปิดแผ่นป้ายผิด การเปิดแผ่นป้ายครั้งที่สอง เงินรางวัลจะเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ หากผู้แข่งขันเปิดแผ่นป้ายได้คุณ (x) แต่ก็มีहार มาช่วยเพิ่มความเข้าใจ เพราะถ้าเปิดได้हार ผู้แข่งขันจะไม่ได้เงินรางวัล

5. **การมีส่วนร่วม** ทำให้ผู้ชมที่ส่งชิ้นส่วนหรือคำตอบเข้ามาเล่นเกม มีลุ้นในการเป็นผู้โชคดีและได้รับของรางวัล และผู้โชคดีอาจมีสิทธิได้รับเงินรางวัลเท่าผู้แข่งขันหากผู้แข่งขันสามารถทำแจ็กพ็อตแตก การมีส่วนร่วมอีกอย่างหนึ่งที่พบคือ การร่วมเล่นเกมนอกสถานที่ ซึ่งเป็นรูปแบบหนึ่งของการสอดแทรกโฆษณาในรูปแบบของเกมเพื่อสร้างความบันเทิงให้กับผู้ชม

6. **การจัดระบบกาละเทศะ** มีการนำเสนอการแสดงตลก และเรื่องราวของบุคคลที่มีผลงานน่าสนใจ

## 10.50 ทำลิบลุ้นแล้วรุ่ง

**ประวัติความเป็นมา** : รายการ 50 ทำลิบลุ้นแล้วรุ่ง ออกอากาศทุกวันเสาร์ ทางช่อง 5 ตั้งแต่เวลา 10-11 น. ผลิตโดยบริษัท อาร์พีจี คอมมูนิเคชั่น ออกอากาศครั้งแรกในช่วงปลายปี พ.ศ. 2542

**พิธีกร** :

1.	ชาญวิทย์	สุขอุดม
2.	รุ่งนภา	ประคำดี
3.	จัน	ชวนชื่น

**โครงสร้างรายการในปี พ.ศ. 2543**

**ช่วงที่ 1** : เป็นการเปิดตัวพิธีกรและผู้แข่งขัน 2 คน (ดารา) ใช้เวลาประมาณ 3 นาที



ช่วงที่ 2 : ใช้เวลาประมาณ 13 นาที

@ เปิดตัวดารารับเชิญ

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วงที่ 1 : ช่วง "50 ปริศนา" พิธีกรจะถามคำถามเกี่ยวกับดารารับเชิญ 3 ข้อ ข้อแรก 5 คะแนน, ข้อสอง 10 คะแนน, และข้อสาม 15 คะแนน ผู้แข่งขันต้องแข่งกันกดไฟเพื่อให้ได้ตอบก่อน โดยพิธีกรจะมีคำใบ้ให้ จากนั้นดารารับเชิญจะเฉลยและเล่าเรื่อง

ตัวอย่างคำถาม

# อันเล่นมิวสิควิดีโอของใครก่อนเข้าวงการ

# ดาราชายที่ชื่นชอบคือใคร

# วิธีออกกำลังที่ชื่นชอบมากที่สุดคืออะไร

ช่วงที่ 3 : ใช้เวลาประมาณ 21 นาที

@ ดารารับเชิญเล่นละครร่วมกับคณะตลก

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วงที่ 2 : "50 สะกิดใจ" พิธีกรถามคำถามเกี่ยวกับดารารับเชิญอีก 1 ข้อ ผู้แข่งขันกดไฟเพื่อชิงตอบก่อน ผู้แข่งขันที่ได้คะแนนน้อยตกรอบ



รูปภาพ 16 : ภาพบรรยากาศในรายการ 50 หัวสิบลุ้นแล้วรู้ง

ช่วงที่ 4 : ใช้เวลาประมาณ 6 นาที

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วงที่ 3 : "50 กุศลแจ็กพ็อต" ผู้แข่งขันที่เข้ารอบเลือกว่าจะเล่นแผ่นป้ายสีอะไร เหลือง / น้ำเงิน และเลือกว่าจะสลับตำแหน่งแผ่นป้ายหรือไม่ ถ้าผู้แข่งขันเรียงแผ่นป้ายได้ตรงกับสีที่เลือกไว้ รับเงินรางวัลวัดแผ่นป้ายละ 5,000 บาท

@ VTR ภาพและบรรยายภาคในมูลนิธิที่รายการไปมอบเงินรางวัลให้เมื่อสัปดาห์ที่แล้ว เมื่อดู VTR จบ พิธีกรถามผู้ชนะว่าอยากมอบเงินให้มูลนิธิใด โดยทางรายการจะเป็นผู้ไปมอบให้ มูลนิธิละ 5,000 บาท

### วิธีนำเสนอความบันเทิง

1. **พิธีกร** สร้างความบันเทิงโดยการพูดคุยสนุกสนานกันเองและพูดคุยสนุกสนานกับผู้แข่งขัน และสัมภาษณ์ดารารับเชิญ

ตัวอย่าง 1 : การสร้างความบันเทิงโดยการพูดคุยสนุกสนานกันเอง

ชาญวิทย์ : คนไทยไม่ชอบอ่านหนังสือ แม้แต่หนังสือสอบยังไม่ค่อยจะอ่านกันเลย (ชี้ไปทางจิ้น) อย่างคนเนี่ยะไม่ค่อยจะอ่านหนังสือสอบเลย

จิ้น : โธ่! รุ่นนี้จะสอบศึกษาผู้เฒ่าเรอะ!

ตัวอย่าง 2 : การสร้างความบันเทิงโดยการพูดคุยสนุกสนานกับผู้แข่งขัน

จิ้น : เห็นเธออยู่ในเสื้อผ้าธรรมดาอย่างนี้ จริง ๆ แล้วเธอคือเจ้าของอัลบั้มจ๊กกะหญิง

ชาญวิทย์ : ดินะไม่ได้ซื้ออะไร

จิ้น : ซื้อแล้ว

ชาญวิทย์ : รวมแล้วเป็นอะไร

จิ้น : จ๊กกะแล้ว ในมิวสิกของเขาเพื่อนเขาจะยืนอยู่อย่างเนี่ยะ(ทำท่าประกอบ) ตัดภาพไปอีกทีก็เป็นแบบเนี่ยะ (ทำท่า) สรุปแล้ว

จริง ๆ จักเขาพูดได้ไหม!  
 หญิง : พูดได้ค่ะ (หัวเราะ)  
 จิน : อ้อ! งั้นตอนนั้นถอดถ่านออกมั้งถึงได้เขียนอย่างเนี่ยะ(ทำท่า)  
 หญิง : ยังไม่ได้โซลานะ!

2. ผู้แข่งขัน สร้างความบันเทิงโดยการพูดคุยสนุกสนานกับพิธีกรและใช้การคาดเดาในการแข่งขัน

3. เกมการแข่งขัน เป็นเกมทายใจ โดยมีดารารับเชิญมาช่วยเพิ่มความสนุกด้วยการเล่าเรื่องราวและประสบการณ์ต่าง ๆ

ตัวอย่าง : การสร้างความสนุกสนานโดยการเล่าเรื่องของแขกรับเชิญ

ชาญวิทย์ : คนส่วนใหญ่จะคุ้นเคยว่าคุณอันเข้าวงการด้วยการเป็นพิธีกรทีนทอล์ค แต่จริง ๆ แล้ว ตอนที่เข้าวงการจริง ๆ เล่นมิวสิควิดีโออยู่เรื่องหนึ่ง คำถามก็คือมิวสิควิดีโอที่คุณอันเล่นนั้น เป็นมิวสิควิดีโอของศิลปินท่านใด

หญิง : พี่มอสค่ะ

รุ่งนภา : พี่มอสถูกไหมคะ

อัน : ถูกค่ะ

ชาญวิทย์ : นี่เราถึงขั้นเป็นนางเอกมิวสิควิดีโอเลยหรอ หัวกระเซิงอย่างเนี่ยะนะ!

อัน : พี่สิคะ ทุกอย่างมีรายละเอียด ทุกอย่างมีเหตุและมีผลค่ะ เปิดหนังสือพิมพ์ดูประกาศรับสมัครคนเล่นมิวสิควิดีโอ โอ! นางเอกแน่ ๆ แล้วเพื่อนหนูสวยทั้งนั้นเลย เขียนจดหมายไปทั้งกลุ่มเลยพี่ เขาติดต่ออันคนเดียวค่ะ

จิน : แสดงว่าเขาชอบของแปลก!

อัน : หนูงงมากเลย ทำไมเขาต้องการนางเอกแปลก ๆ น้า! ตอนนั้นยังไม่ทราบว่า จะเล่นอะไร เขาก็โทรมานัด นั้นงานแรกเลยที่ได้คลกทีวี กว่าจะได้แต่งหน้าก็ล่อไป 8 โมงเช้าแล้วค่ะ

ปกติคนที่เล่นเป็นเมน (main) เขาจะลงรองพื้นก่อน แต่นี่มาถึงก็  
 ทูเวย์ ปะ ปะ ปะ เขียนๆๆ เสร็จ หนูก็เอ้! นางเอกต้องการ  
 สบาย ๆ อย่างนี้เหรออ พอแต่งตัว แต่งเป็นเชียร์ลีดเดอร์ เราก็  
 เอ๊ะ! ทำไมต้องมีคนมาแต่งเหมือนเราอีก 5 คนด้วย รวมกัน  
 เป็น 6 พอเล่นจริง ๆ อ้อ! เขาเอาพี่มอสกับนางเอกไปเก็บไว้  
 อีกห้องหนึ่งค่ะ! รองพื้นกันมาอย่างดีเลยนะคะ สวยงาม เสร็จ  
 แล้วผู้กำกับก็บอกว่า "อ๊า! 6 คนนี้ไปเดินกันอยู่ตรงนั้นนะ  
 แถว ๆ นั้นนะ" แล้วหนูก็ถามว่า "แล้วต้องเดินกลับไหมคะ"  
 "กลับไม่กลับไม่เป็นไรไม่เห็น"

ชาญวิทย์ : แล้วพอมิวสิคออกมาเห็นเราไหม!  
 อ้น : เห็นค่ะ แต่ต้อง pause เอาไว้ค่ะ!

4. ของรางวัล ช่วยเพิ่มความตื่นเต้นตอนเปิดป้ายลุ้นรางวัล

5. การจัดระบบกาละเทศะ มีการแสดงของดารารับเชิญร่วมกับคณะตลก  
 ทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ขัน