

## บทที่ 6

### การนำเสนอความบันเทิงในรายการเกมโชว์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความท้าทาย

ในการศึกษาครั้งนี้ มีรายการเกมโชว์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความท้าทายทั้งสิ้น 2 รายการ แต่ละรายการมีประวัติ การนำเสนอ และวิธีสร้างความบันเทิง รวมทั้งวัน เวลา และ สถานที่ ออกอากาศ เรียงตามลำดับอักษร ดังนี้

ลำดับ	รายการ	วัน	เวลา	สถานี
1	เกมล่า 2000	อาทิตย์	12.50-14.30	ช่อง 5
2	ช็อคเกม	พฤหัสบดี	22-23.30	ช่อง 3

ตาราง 4 : ตารางแสดงรายชื่อรายการเกมโชว์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความท้าทายและวันเวลาสถานีที่ออกอากาศ

#### 1. เกมล่า 2000

ประวัติความเป็นมา : รายการเกมล่า 2000 ออกอากาศทุกวันอาทิตย์ ทาง ช่อง 5 ตั้งแต่เวลา 12.50-14.03 น. ผลิตโดย บริษัท เจเอสแอล ออกอากาศครั้งแรกในปี พ.ศ. 2541 ในชื่อ "เกมล่ามหาสมบัติ" มี สัญญา คุณากร และ สุรวิภา กุลตั้งค์วัฒนา เป็น พิธีกร ต่อมาในปี พ.ศ. 2542 ได้มีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบรายการและเปลี่ยนชื่อเป็น "เกมล่า มหาสนุก" ปี พ.ศ. 2543 ได้มีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบรายการอีกครั้ง และเปลี่ยนชื่อเป็น " เกมล่า 2000 "

- พิธีกร :
1. สันติสุข พรหมศิริ
  2. สุรวิภา กุลตั้งค์วัฒนา
  3. จาตุรงค์ มิกจ๊ก
  4. เหลือเฟื้อ จ๊กมิก

โครงสร้างรายการในปี พ.ศ. 2543 :

ช่วงที่ 1 : ใช้เวลาประมาณ 7 นาที

- @ เปิดตัวพิธีกร และ ผู้แข่งขัน 3 คน (ดารา)
- @ จับรางวัลมอบโชคให้กับคนทางบ้านและร้านค้า

ช่วงที่ 2 : ใช้เวลาประมาณ 12 นาที

- @ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วงที่ 1 : "ปฏิบัติการทำนรก"

มีแผ่นป้ายให้ผู้แข่งขันเลือก 9 แผ่นป้าย หลังแผ่นป้ายจะมีเกมต่าง ๆ ซ่อนอยู่ภายใต้ชื่อปฏิบัติการต่าง ๆ ดังนี้

- |                               |   |
|-------------------------------|---|
| 1. ปฏิบัติการล่าหุมดเหล็ก     | เป็นการแข่งขันป็นเชือกเก็บแทงเหล็ก  |
| 2. ปฏิบัติการออกซิเจนเหลว     | เป็นการแข่งขันตักน้ำใส่กระบอกโดยใช้กระบวย   |
| 3. ปฏิบัติการกู้ภัยนิวเคลียร์ | เป็นการแข่งขันตักลูกบอลใส่ตระกร้า   |
| 4. ปฏิบัติการเหยียบเต็มพิกัด  | เป็นการแข่งขันเหยียบลูกโป่ง   |
| 5. ปฏิบัติการหลอนประสาท       | เป็นการแข่งขันเป่าลูกโป่งป้องกันโดนงูโดยใช้หลอด<br>กาแฟ   |
| 6. ปฏิบัติการทำชนแดนตาย       | เป็นการแข่งขันชนกันโดยใส่ชุดลม ใครออกนอกกรอบ<br>ถือเป็นผู้แพ้                                     |
| 7. ปฏิบัติการเห็ดหักกระดูก    | เป็นการแข่งขันงัดข้อ  |
| 8. ปฏิบัติการปั้นหมุนมรณะ     | เป็นการแข่งขันชักเย่อ โดยผู้แข่งขันยืนบนโต๊ะกลม<br>แข่งกันสาวเชือก ใครตกโต๊ะ 2 ครั้งถือเป็นผู้แพ้ |
| 9. ปฏิบัติการจุดเยือกแข็ง     | เป็นการแข่งขันหาผลึกในถังน้ำแข็ง  |

ผู้แข่งขันต้องเลือกแผ่นป้ายคนละ 1 แผ่นป้ายเพื่อแข่งเกมกับผู้ช่วยพิธีกร เมื่อเสร็จสิ้นการแข่งขัน ผู้แข่งขันทุกคนจะได้หมุนวงล้อ ซึ่งมีตัวเลขตั้งแต่ 1-12 ผู้แข่งขันหมุนได้เท่าไร เดิน

หน้าไปเท่านั้นของ หยุดช่องไหนเลือกที่จะหยิบแผ่นป้ายทางด้านซ้ายหรือทางด้านขวา เพียง 1 แผ่นป้าย หลังแผ่นป้ายจะมีจำนวนเงินซ่อนอยู่ ตั้งแต่ 5,000 – 10,000 บาท หากผู้แข่งขันแข่งเกมชนะผู้ช่วยพิธีกร จะได้รับเงินรางวัลทั้งหมด หากแพ้จะได้เงินรางวัลเพียงครึ่งเดียว



รูปภาพ 24 : ภาพแสดงบรรยากาศการแข่งขันช่วง "ปฏิบัติการทำนรก"

ช่วงที่ 3 : ใช้เวลาในการแข่งขันประมาณ 11 นาที

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วงที่ 2 : "ปฏิบัติการทำนรกช่วงที่ 2" มีการแข่งขันเหมือนกับช่วงแรก แต่มีของรางวัลเพิ่ม หากผู้แข่งขันเปิดแผ่นป้าย และหลังแผ่นป้ายมี ริชเชส ผู้แข่งขันจะได้เงินรางวัลเพิ่มอีก 5,000 บาท

@ ปฏิบัติการ Hello 7 หลัก เป็นการแข่งขันเกมนอกสถานที่กับคนทั่วไป โดยจะมีพิธีกรสนามไปหาผู้แข่งขันตามสถานที่ต่าง ๆ โดยมีข้อแม้ว่าผู้แข่งขันต้องใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ยี่ห้อ Hello และเกมการแข่งขันจะเปลี่ยนไปทุกสัปดาห์ เช่น ให้เปิดกล่องพลาสติกเพื่อหาตัวเลขให้ครบ 7 ตัวภายในเวลา 60 วินาที หรือ บั้งจิ้งหรีด 10 รอบ และนำตัวเลขไปเรียงบนกระดาน หากทำได้จะได้รับเงินรางวัล 3,000 บาท หากทำไม่ได้รับของที่ระลึกจากทางรายการ

ช่วงที่ 4 : ใช้เวลาประมาณ 10 นาที

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันรอบสุดท้าย : "สู่ยานนาคราช" ผู้แข่งขันต้องฝ่าด่านต่าง ๆ เพื่อเอาไข่อีกซ์มาคนละ 1 โป โดยผู้แข่งขันคนที่ 1 ต้องโหนตัวไปตามบาร์เหล็ก, ผู้แข่งขันคนที่ 2 ต้องเดินไปตามท่อ ปีนกำแพง, และผู้แข่งขันคนที่ 3 ต้องมุดเขาวงกต หลังจากได้ไข่ครบ 3 ใบภายในเวลาที่กำหนดแล้ว ผู้แข่งขันต้องวางไข่ ให้ตรงกับสีกับแผ่นป้ายด้านหลัง ตรง 1 สี ตัวประกันถูกปลดปล่อย ผู้แข่งขันรับเงินรางวัลสีละ 10,000 บาท หากตรงครบ 3 สี แจ็กพ็อตแตก ผู้แข่งขันรับ 500,000 บาท ผู้โชคดีจากชิ้นส่วนโผล่รับทอง 5 บาท หากไม่ตรงสีเลย ผู้แข่งขันก็ไม่ได้อะไรเลย นอกจากเงินรางวัลที่ต่างคนต่างสะสมมา

### วิธีนำเสนอความบันเทิง

#### 1. พิธีกร สร้างความบันเทิงโดย

- การเป็นคู่แข่งของผู้แข่งขัน ทำให้เกมการแข่งขันสนุกและเร้าใจยิ่งขึ้น
- การเป็นผู้นำในการเชียร์ผู้แข่งขัน
- การพูดคุยสนุกสนานกันเองและพูดคุยสนุกสนานกับผู้แข่งขัน

ตัวอย่าง : การพูดคุยสนุกสนานกันเอง

ต่อ(สหภาพ) : เหมือนพี่แหละ หล่ออย่างนี้ยังเล่นเป็นผู้ร้ายเลย

สันติสุข : เราต้องมีพริกแพลงกันบ้าง

จตุรงค์ : ไม่ ถ้าเกิดสันติสุขเล่นเป็นพระเอก งานไม่มีละ!

- สันติสุข : ลู่น่องไม่ไหวแล้ว  
 สุวิภา : ไม่ อย่างนี้เขาเรียกว่าเหื่อหมดอายุ หรือ expire นั่นเอง  
 สันติสุข : ยัง! ยังไม่ expire นะฮะ ยังใช้ได้อยู่!

2. **ผู้แข่งขัน** สร้างความบันเทิงโดยการพูดคุยสนุกสนานกับพิธีกร และการใช้ความสามารถทางกายในการแข่งเกมกับพิธีกร

3. **เกมการแข่งขัน** เป็นเกมที่ต้องใช้ไหวพริบ ความเร็ว และความแข็งแรงของร่างกายในการแข่งขัน ทำให้เกิดความตื่นเต้น

4. **ของรางวัล** มีส่วนช่วยทำให้ลุ้น ในการหมุนวงล้อหมุนวงล้อและการเปิดแผ่นป้าย เพราะถ้าหมุนได้ตรงหมายเลข 12 12 Plus แจกเงินรางวัลพิเศษ 5,000 บาท หรือ ถ้าเปิดเจอ ริชเชส รับเงินพิเศษ 5,000 บาท

5. **การมีส่วนร่วม** ช่วยสร้างความบันเทิงใน 2 ลักษณะ การส่งชิ้นส่วนผลิตภัณฑ์สินค้าเข้ามาชิงรางวัล ทำให้ผู้ชมมีลุ้นในการเป็นผู้โชคดี และร่วมลุ้นไปกับผู้แข่งขัน เพราะหากผู้แข่งขันทำแจ็กพ็อตแตก ผู้ชมก็จะได้รับรางวัลเพิ่มขึ้นด้วย ส่วนการเล่นเกมนอกสถานที่ เป็นการโฆษณาในรูปแบบหนึ่งซึ่งสามารถสร้างความตื่นเต้นและสนุกสนานให้กับผู้ชมได้เช่นกัน

## 2. รายการซ็อคเกม

**ประวัติความเป็นมา** : รายการซ็อคเกม ออกอากาศทุกวันพฤหัสบดี ทางช่อง 3 ตั้งแต่เวลา 22-23.30 น. ผลิตโดย บริษัท ซาโดว์ เอ็นเตอร์เทนเมนท์ ออกอากาศครั้งแรกในวันเสาร์ที่ 4 มกราคม 2540 เวลา 16.30-17.30 น.

- พิธีกร** :
1. อนันต์ บุนนาค
  2. วลัยวิภา โยคะกุล
  3. อรุณ ภาวิไล

โครงสร้างรายการในปี พ.ศ. 2543 :

ช่วงที่ 1 : ใช้เวลาประมาณ 12 นาที

@ เปิดตัวพิธีกรและผู้แข่งขัน 4 คน(ดารา)

@ จับชิ้นส่วนผู้โชคดี และ ภาพ VTR การแจกทองนอกสถานที่

@ ช่วง "Show Shock" เป็นการแสดงความสามารถพิเศษบางอย่าง ซึ่งไม่สามารถพบเห็นได้ในชีวิตประจำวันของคนทั่วไป ส่วนมากเป็นเรื่องที่น่าหวาดเสียว เช่น การเอาเข็มแทงลิ้น การไต่บันไดตาบ การตอกตะปูเข้าท้องแขน การเอาจานกระเบื้องฟาดหัว การยิงพลุใส่ตัว เป็นต้น

ช่วงที่ 2 : ใช้เวลาประมาณ 20 นาที

@ เข้าสู่การแข่งขันช่วงที่ 1 : "Jam Shock"

ทางรายการจะมี VTR ให้ผู้แข่งขันดู และให้ผู้แข่งขันทายว่า หมายเลข 1 หรือ หมายเลข 2 ที่ถูกล้างค้ำทำทนายจากทางรายการ โดยจะมีพิธีกรสนามออกไปทำทนายคนทั่วไป ตามสถานที่ต่าง ๆ ให้ทำสิ่งต่าง ๆ เช่น กินวาซาบิเปล่า ๆ 1 ถ้วย กินมะขามเปียกปั้นเท่าลูกเทนนิส 1 ก้อน ห้อยตัวขึ้นไปกับลูกบอลลุนสูงเท่าตึก 4 ชั้นและได้เชือกลงมา ใส่ชุดรูปเปอร์แมน ว่ายน้ำข้ามบ่อจระเข้ เป็นต้น ช่วงนี้จะมีคำถาม 3 ข้อ ข้อหนึ่ง 10 คะแนน, ข้อสอง 20 คะแนน, ข้อสาม 30 คะแนน ผู้แข่งขันที่มีคะแนนมากที่สุดจะได้โยก Shocker Magine เพื่อสะสมเงินรางวัลเพียงคนเดียว

ช่วงที่ 3 : ใช้เวลาประมาณ 30 นาที

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วงที่ 2 : "Shock วัตถุประสงค์"

ผู้แข่งขันต้องเลือกแผ่นป้ายเพื่อวัตถุประสงค์กับดาราที่มาทำทนายให้ทำสิ่งต่าง ๆ คนละ 1 ข้อ เช่น อมบอระเพ็ด กินพริกสด จุ่มมือในหม้อเทียน นอนในโลงกบ เก็บลูกปิงปองในตู้

ตุ๊กแก ยกตุ้มใส่น้ำ กินอาหารหมา เกาะเสาะไม้ไผ่สูงเท่าตึก 5 ชั้น เป็นต้น หากผู้แข่งขัน ฝ่าด่านวัดใจได้ จะได้หมุนวงล้อสะสมคะแนน ใครได้คะแนนมากที่สุด 2 คนเข้ารอบ



รูปภาพ 25 : ภาพบรรยากาศการแข่งขันในช่วง "Shock วัดใจ"

ช่วงที่ 5 : ใช้เวลาประมาณ 4 นาที

@ เข้าสู่การแข่งขันรอบสุดท้าย : "Jackpot Shock"

ผู้แข่งขัน 2 คนโยก Shocker Magine คนละเครื่องพร้อมกัน เพื่อสะสมเงินรางวัลร่วมกัน ผู้แข่งขันโยก Shocker Magine อีกครั้ง ผู้แข่งขันที่ได้คะแนนสูงสุดรับเงินรางวัลทั้งหมด ที่สะสมร่วมกันมาเพียงคนเดียว

## วิธีนำเสนอความบันเทิง

### 1. พิธีกร สร้างความบันเทิงโดย

- การพูดคุยหยอกล้อสนุกสนานกันเอง และพูดคุยหยอกล้อผู้แข่งขัน
- การแสดงอารมณ์ความรู้สึกทางสีหน้าและท่าทาง เช่น กลัว ขยะแขยง หรือหวาดเสียว
- การลองเล่นเกมวัดใจตัวเองบ้างหลังจากที่ผู้แข่งขันผาค่านัดใจเรียบร้อยแล้ว
- การแสดงสีหน้าท่าทางและการพูดแบบ Over Acting ของพิธีกรสนาม

ตัวอย่าง 1 : การสร้างความบันเทิงโดยการพูดคุยสนุกสนานกันเอง

อนันต์ : เมื่อที่เราไล่สามตัวนั้นไปแล้ว เหลืออีกตัวเดียว (ทำท่าจืดไปก่อนใส่พิธีกรหญิง)

วัลวิภา : ไม่ใช่ ไม่ใช่ เหลืออีกสองตัวที่เขาเอามาทำน้ำพริกนะ! (ทำท่าจืดไปก่อนใส่อนันต์และอรุณ)

ตัวอย่าง 2 : การสร้างความบันเทิงโดยการพูดแบบ Over Acting ของพิธีกรสนาม

สุวัจน์ : ว้าย! อ้าย! โอ! คุณพระช่วย อ้าย! ตายแล้ว น่ากลัวมากเลยคะคุณผู้ชม บ้านผีสิงนี้มันสยดสยองขวัญสุด ๆ ไม่คิดว่าจะน่ากลัวขนาดนั้นคะ ต้องเข้าไปดูคะ หัวใจดิ้นจะวาย มันจะคุ้มกันไหมเนี่ยะ! วันนี้เราจะมาหาครอบครัวคะ จะมีครอบครัวไหนบ้างที่คุณพ่อแต่งเป็นผีกระหัง คุณแม่แต่งเป็นผีจิ้น และคุณลูกแต่งเป็นลูกกอก แล้วเข้าไปในบ้านผีสิง เรามาดูกันนะคะว่าจะมีครอบครัวไหนกล้ากับเราบ้าง



2. **ผู้แข่งขัน** สร้างความบันเทิงโดยการพูดคุยสนุกสนานกับพิธีกรและผู้แข่งขันด้วยกัน การแสดงอารมณ์ความรู้สึกทางสีหน้าท่าทาง และการร่วมหัวเราะกับผู้ทำทนาย

3. **เกมการแข่งขัน** เป็นเรื่องของการวัดใจ โดยแบ่งเป็นสองส่วน ส่วนแรกเป็นการทายว่าใครจะกล้ารับคำทำทนายจากทางรายการ ความสนุกของเกมอยู่ที่การนำเสนอของพิธีกรสนาม ซึ่งใช้การพูดและการแสดงท่าทางแบบ Over Acting ในการไปหาผู้กล้าตามท้องถนน และสัมภาษณ์คนที่ไม่กล้า ว่าทำไมไม่กล้า ซึ่งแต่ละคนก็จะให้เหตุผลที่ฟังแล้วสนุกสนานครื้นเครง

#### ตัวอย่าง

- กิริติ : ถ้าผมให้พี่แดงชุดซูเปอร์ฮีโร่ 2000 เนี่ยะ  
 คนที่ 1 : ไม่กล้าอะ อาชีพการงานผมแต่งอย่างนี้ออกมานี้ เขาเลิกใช้บริการเลย  
 คนที่ 2 : ไม่กล้าอะ ทำงานอยู่ ถ้าเจ้านายเห็นก็เสร็จเลย  
 คนที่ 3 : ตอนนี้อยู่ ผู้ชายแท้ ๆ อะ!

ส่วนช่วงที่สองเป็นช่วงที่ผู้แข่งขันต้องวัดใจด้วยตัวเอง ความสนุกของช่วงนี้จะอยู่ที่การนำเสนอของดารานำที่เข้ามาทำวัดใจ โดยดารานำจะพูดทำทนายและแสดงถึงความน่ากลัว น่าหวาดเสียว หรือน่าขยะแหยง ของสิ่งที่ตัวเองทำแบบ Over Acting เพื่อให้ผู้แข่งขันรู้สึกกลัว และตื่นเต้นในการแข่งขัน

ตัวอย่าง : การสร้างความบันเทิงด้วยการพูดทำวัดใจ

ชุตติมา(นัยนา) : เจอเอ็งทั้งทีต้องวัดใจแบบสุด ๆ กันไปเลย วัดแบบไหนล่ะคะ ดูก่อนนะคะ อู๊ย! ร้อนมากเลยนะคะ ร้อนสุดฤทธิ์นะคะ ว้าย! น่ากลัวจริง ๆ ค่ะ นี่คือน้ำอุ่นอีกอันนึงนะคะ เอาไว้แช่นะคะ เราจะทำนะคะ วัดใจกันคะ จุ่มทั้งหมด 10 ครั้งนะคะ ไปกลับๆ จนเป็นรูปมือเราเองเลยนะคะ เอ๊ะอะอย่างไม่เคยกลัวอะไรเลยคะ ขออนุญาตให้ชุบน้ำก่อนนะคะ ไม่กลัวค่ะ 1 2 3

อ้าย! โอ๊ะ ๆๆ ! อูยยย! (ทำท่าสั่น กล้องโคลสอัพไปที่หน้า) ท่านผู้ชมครั้งที่ 1 ก็ตายแล้วค่ะ เห็นมัยคะท่านผู้ชม สวยงามนะคะ (ยกมือชูบเทียนขึ้นมาดู) ไม่เคยกลัวคะ สู้ตายคะ โอ๊ะ! โอ๊ะ! โอ้ย! (ทำท่าปวดเหงื่อ) ไม่ต้องกลัวคะ ไม่เป็นไรนะคะ 10 ครั้งนะคะ ครั้งที่ 3 ค่ะ ร้อน ๆ แบบนี้กล้าไหมล่ะคะ ครั้งที่ 4 นะคะท่านผู้ชม โอ้ย! ร้อนคะ โอ้ย! โอ้ย! อ้าย!... ครั้งที่ 9 แล้วนะคะ อูย! ตายแล้ว! มือดิฉันพองคะ ช่างใน อูย! มือร้อนเลยคะ มันก็แสบ ๆ ร้อน ๆ คับ ๆ มัน ๆ มากเลยคะ คนที่วัดใจกับดิฉันต้องกล้าแบบนี้ล่ะคะ ครั้งที่ 10 ดูนะคะ โอ้ย! อูย! เวลาถอดใครมีขนแขนอะไรแฉีกได้เลยคะ นี่นะคะ มือเทียน เป็นยังไงคะ สวยไหมคะ แต่คู่มือดิฉันนี่สิคะท่านผู้ชม แดงเลยคะ ดิฉันขอท่านนะคะ อืม!

ความสนุกของเกมการแข่งขันทั้งสองช่วงอยู่ที่การได้เห็นบุคคลต่าง ๆ ทำพฤติกรรมที่ไม่สามารถพบเห็นได้ในชีวิตประจำวันทั่วไป ซึ่งมีทั้งหวาดเสียวและสนุกสนาน และยังมีการใช้เทคนิคต่าง ๆ เข้ามาช่วยทำให้เกมการแข่งขันน่าตื่นเต้นและเร้าใจยิ่งขึ้น เช่น การสโลว์โมชั่น และการใช้เสียงประกอบพิเศษ

4. ของรางวัล ช่วยทำให้เกมการแข่งขันสนุกสนานและน่าตื่นเต้นยิ่งขึ้น โดยจะมีการโยก Shocker Magine เพื่อสะสมเงินรางวัล ยิ่งเครื่องเดินช้าลงเท่าไร ก็ยังมีลุ้นให้ได้รางวัลเยอะๆ ทำให้เกิดความสนุกสนาน

5. การมีส่วนร่วม การมีส่วนร่วมที่สร้างความบันเทิงพบใน 2 ลักษณะ คือ การส่งชิ้นส่วนผลิตภัณฑ์เข้ามาชิงโชค ทำให้ผู้ชมที่ส่งชิ้นส่วนผลิตภัณฑ์เข้ามาร่วมรายการมีลุ้นในของรางวัล และการร่วมเล่นเกมในช่วง "Jam Shock" เป็นการสร้างความบันเทิงโดยคนทั่วไปตามท้องถนน

6. การจัดระบบกาละและเทศะ มีการนำเสนอช่วง " Show Shock " เป็นการแสดงโชว์พิเศษ เพื่อสร้างความตื่นเต้นให้กับผู้ชม