

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

การศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จของรายการควิซโชว์ บริษัท เวิร์คพอยท์ เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด (มหาชน): กรณีศึกษา “ปริศนาฟ้าแลบ” ผู้ศึกษาได้ใช้วิธีการ

1. การสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Informant) ประกอบด้วย ผู้ที่เกี่ยวข้องในการผลิตรายการจำนวน 11 คน ผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานสื่อสารการตลาดจำนวน 4 คน ผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานการตลาดจำนวน 2 คน ผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานทรัพยากรบุคคลจำนวน 2 คน และคณะกรรมการผู้มอบรางวัลโทรทัศน์ทองคำประเภทรางวัลรายการเกมโชว์ดีเด่นจำนวน 1 คน รวมทั้งหมดจำนวน 20 คน

2. การสังเกตการณ์ทำควบคู่ไปกับการสัมภาษณ์ ซึ่งผู้ศึกษาได้ใช้ระยะเวลาในการสังเกตการณ์เป็นเวลา 2 เดือนในการเก็บข้อมูล ตั้งแต่เดือนกรกฎาคม 2560 ถึงเดือนสิงหาคม 2560 โดยผู้ศึกษากระทำจากการร่วมงานในองค์กร

สรุปผลการวิจัย

ข้อสรุปส่วนที่ 1 ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จของรายการควิซโชว์ บริษัท เวิร์คพอยท์ เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด (มหาชน): กรณีศึกษา “ปริศนาฟ้าแลบ” แบ่งกระบวนการผลิตรายการออกเป็น 3 ขั้นตอน ประกอบด้วย ขั้นตอนก่อนถ่ายทำรายการโทรทัศน์ (Pre-Production Planning) ขั้นตอนถ่ายทำรายการโทรทัศน์ (Production) และขั้นหลังการถ่ายทำรายการโทรทัศน์ (Post-Production) โดย บริษัท เวิร์คพอยท์ฯ มีวิธีการวางแผนการทำงานที่ค่อนข้างเป็นระบบ และมีขั้นตอนที่ชัดเจน เนื่องจากองค์กรมีขนาดใหญ่และมีผู้ร่วมงานหลากหลายแผนก จึงต้องทำงานอย่างมีระบบ

1) ขั้นตอนก่อนถ่ายทำรายการโทรทัศน์ (Pre-Production Planning) ทางทีมมีการวางแผนกำหนดวันถ่ายรายการที่แน่นอน ทำให้ทุกฝ่ายรู้ว่าจะต้องเตรียมตัวก่อนวันถ่ายอย่างไร ทางด้านทีมผลิตรายการจะมีการประชุมทีม ทางครีเอทีฟ (Creative) มีการเตรียมคำถามล่วงหน้าก่อนวันถ่ายทำ คิดคำถามเพื่อใช้สำหรับวันถ่ายทำ และประสานงานที่ติดต่อกับทุกส่วน ทั้งคิวดารา แขกรับเชิญ ท่างบประมาณที่ใช้ถ่ายทำรายการ จองสตูดิโอ การแจ้งแต่งลະຝ່າຍให้เตรียมอุปกรณ์สำหรับการถ่ายทำ ซึ่งทุกคนต่างแบ่งหน้าที่กันอย่างชัดเจน

2) ขั้นตอนถ่ายทำรายการโทรทัศน์ (Production) ช่วงเช้าของวันถ่ายรายการจะมีการติดตั้งอุปกรณ์ถ่ายทำต่าง ๆ ทั้งไฟ แสง สี เสียง กล้อง หลังจากนั้นจะมีการซ้อมก่อนถ่ายทำ โดยจะซ้อม

มุมมอง ภาพ ตำแหน่งของผู้ร่วมรายการ จะไม่มีการข้อมคำถามก่อน คำถามในรายการทุกข้อถือเป็นความลับ จะมีเฉพาะโปรดิวเซอร์(Producer) และพิธีกรเท่านั้นที่รู้ข้อมูลก่อนถ่ายทำ หลังจากข้อมเสร็จแล้ว ก็เข้าสู่ขั้นตอนการถ่ายทำ โดยการถ่ายทำนั้นจะเริ่มต้นจากการแข่งขันของ 2 ทีมแรก การถ่ายทำจะถ่ายแบบต่อเนื่องตั้งแต่เริ่มต้นจนจบเกม หลังจากนั้นจึงพักกอง และเริ่มบันทึกเทปอีกครั้งจนจบ 2 คู่ ในการถ่ายทำ 1 วัน จะได้เทปสำหรับออกอากาศประมาณ 5-7 วัน ขึ้นอยู่ระยะเวลาของเกมในรายการ

3) ขั้นหลังการถ่ายทำรายการโทรทัศน์ (Post-Production) เมื่อบันทึกเทปเสร็จแล้ว จึงนำภาพที่บันทึกจากสตูดิโอมาเข้าสู่กระบวนการตัดต่อ โดยครีเอทีฟ (Creative) และเจ้าหน้าที่ตัดต่อ (Editor) จะทำการเลือกภาพเพื่อตัดต่อในการออกอากาศ โดยจะแบ่งออกเป็น 3 ช่วงระยะเวลาไม่เกิน 39 นาที และมีการผสมเสียง ใส่กราฟิก ประกอบเพื่อให้ภาพที่ได้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น เมื่อทำการตัดต่อเสร็จสมบูรณ์แล้วจึงส่งให้ทางสถานี เพื่อให้ผู้ทำการตรวจสอบความถูกต้องก่อนนำเทปออกอากาศทางช่องเวิร์คพอยท์ต่อไป

ข้อสรุปส่วนที่ 2 ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จของรายการควิซโชว์ บริษัท เวิร์คพอยท์ เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด (มหาชน): กรณีศึกษา “ปริศนาฟ้าแลบ”

ปัจจัยภายนอกองค์กร

- ด้านของสังคมและการเมือง ได้รับผลกระทบจากสังคมและการเมืองอยู่บ้าง เนื่องจากรายการออกอากาศทุกวันจันทร์ – ศุกร์ ช่วงเวลาประมาณ 19.15 นาที ทางคณะกรรมการความสงบแห่งชาติ (คสช.) ได้มีการแถลงการณ์พิเศษอยู่บ่อยครั้ง จึงทำให้รายการได้รับผลกระทบเลื่อนเวลาออกอากาศไปจากเดิมบ้าง และหากเป็นวันที่มีเหตุการณ์พิเศษทางรายการก็จำเป็นต้องงดออกอากาศด้วย

- ปัจจัยเศรษฐกิจ ได้รับผลกระทบในด้านของคู่แข่ง เนื่องจากช่วงเวลาออกอากาศเป็นช่วงเวลาที่ผู้ชมจำนวนมากกว่าช่วงเวลาอื่น แต่ละช่องจึงทำรายการเพื่อดึงกลุ่มผู้ชมให้เปิดรับชมรายการมากที่สุดรายการ “ปริศนาฟ้าแลบ” จึงต้องมีการคิดวิธีการเรียกระดมจากผู้ชมให้มากที่สุดทั้งในด้านของคำถามและแขกรับเชิญ ส่วนผู้สนับสนุนหลักมีผลต่อรายการ “ปริศนาฟ้าแลบ” ทั้งในด้านภาพ สี ช่วงต่าง ๆ รวมไปถึงเงินรางวัล ที่ทำให้ผู้ชมสังเกตได้ชัดมาก

- ด้านข้อมูลข่าวสาร คำถามทุกข้อจะมีการเตรียมข้อมูล มีหลักฐานการรองรับความน่าเชื่อถือของข้อมูลที่แน่นอน อ้างอิงได้

- ด้านความสนใจและความต้องการของผู้รับชม “รายการปริศนาฟ้าแลบ” ต้องการให้เป็นรายการที่สนุกสนาน สามารถรับชมได้ทุกคนในครอบครัว

ปัจจัยภายในองค์กร

- การจัดการด้านบุคลากร บริษัทเวิร์คพอยท์ฯ มีการจัดการอย่างเป็นระบบ มีการแบ่งบุคลากรออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่กลุ่มผู้ผลิตเนื้อหารายการ และกลุ่มผู้ผลิตรายการ มีขั้นตอนการวางแผน การสั่งการ และการควบคุม

- ปัจจัยด้านเทคโนโลยีค่อนข้างมีผลต่อการทำงานอย่างมาก เพราะทุกระบวนการทุกขั้นตอนในการผลิตรายการโทรทัศน์จะต้องใช้ปัจจัยด้านเทคโนโลยีเป็นส่วนสำคัญ

- ปัจจัยด้านวิชาชีพค่อนข้างมีผลต่อในขั้นตอนการผลิตรายการ ทั้งผู้สร้างสรรค์รายการ พิธีกร หากทุกคนมีความตั้งใจในการทำงานก็จะทำให้งานออกมามีคุณภาพและผลิตผลงานออกมาได้ตามที่ตั้งใจไว้

อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จของรายการควิซโชว์ บริษัท เวิร์คพอยท์ เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด (มหาชน): กรณีศึกษา “ปริศนาฟ้าแลบ” ผู้ศึกษามีวัตถุประสงค์ 2 ส่วนด้วยกัน คือ มีปัจจัยใดบ้างที่ส่งผลต่อการผลิตรายการและศึกษาถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จของรายการควิซโชว์ บริษัท เวิร์คพอยท์ เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด (มหาชน): กรณีศึกษา “ปริศนาฟ้าแลบ” ว่าเป็นอย่างไร

จากการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการผลิตรายการควิซโชว์ ของ บริษัท เวิร์คพอยท์ เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด (มหาชน): กรณีศึกษา “ปริศนาฟ้าแลบ” ขั้นตอนก่อนการถ่ายทำรายการ ปริศนาฟ้าแลบพบว่า บริษัทเวิร์คพอยท์ฯ มีการแบ่งขั้นตอนก่อนการถ่ายทำรายการโทรทัศน์ ออกเป็น 2 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนวางแผนการผลิต และ ขั้นตอนเตรียมการก่อนผลิต ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดและทฤษฎีการผลิตรายการโทรทัศน์ประเภทเกมโชว์ ที่ทีมงานผู้ผลิตหรือผู้สร้างสรรค์รายการจะต้องมีขั้นตอนการทำงานหลัก ๆ 3 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนก่อนถ่ายทำรายการโทรทัศน์ ขั้นตอนถ่ายทำรายการโทรทัศน์ ขั้นตอนหลังการถ่ายทำรายการโทรทัศน์

ก่อนหน้านี้ทางบริษัทเวิร์คพอยท์ฯ ได้ผลิตรายการประเภทควิซโชว์มามากมาย ทั้ง แฟนพันธุ์แท้ เกมทศกัณฐ์ ยกสยาม ราชรถมาเกย เป็นต้น โดยหลังจากออกอากาศรายการราชรถมาเกย ทางบริษัทเวิร์คพอยท์ฯ ก็ไม่ได้ทำการผลิตรายการควิซโชว์เพิ่ม จึงต้องการกลับมาทำรายการประเภทนี้อีกครั้ง เมื่อได้แนวคิดการผลิตรายการแล้ว ทางทีมงานจึงกำหนดรูปแบบเกมโชว์ขึ้น เริ่มจากการยื่นถาม-ตอบ คำถามทั่วไปภายในระยะเวลา 2 นาที แต่รายการก็ยังไม่ค่อยน่าสนใจ ครีเอทีฟ (Creative) จึงลองใช้คำถามใกล้ตัว เรื่องทั่วไปมาทายเล่นกัน ทำให้เกิดความสนุกสนานแล้วจึงทำตัวอย่างรายการ (Demo) เสนอผู้บริหาร ซึ่งผู้บริหารก็รู้สึกสนใจกับรูปแบบรายการนี้ แต่

ก็ยังต้องการหาจุดเด่นให้กับรายการมากขึ้น หลังจากตกผลึกความคิดได้รูปแบบรายการที่ชัดเจนมากขึ้น มีผู้ร่วมเล่นเกมแบ่งเป็นทีม ทีมละ 3 คน องค์ประกอบต่าง ๆ ในการสร้างสรรค์รายการโทรทัศน์ได้มารวมกัน ทั้งรายการเกมโชว์ประเภทควิซโชว์ รูปแบบรายการ คำถามที่ใช้ในรายการ พิธีกรหลักของรายการ แขกรับเชิญของรายการ และฉากของรายการ เมื่อทุกอย่างมีความชัดเจน จึงเกิดเป็นรายการเกมโชว์ที่ได้รับความนิยมมากในขณะนี้ เป็นรายการที่ประสบความสำเร็จอย่างต่อเนื่อง และได้รับรางวัลต่าง ๆ ที่แสดงให้เห็นถึงความตั้งใจของทุก ๆ ฝ่ายช่วยกันสร้างจนสำเร็จ เป็นรายการปริศนาฟ้าแลบ ที่คนไทยทั่วประเทศรู้จักกัน ขึ้นต่อไปคือการเตรียมการก่อนผลิต รายการ โดยการประชุมทีม บรีฟ (Brief) แขกรับเชิญที่จะเข้ามาร่วมเล่นในรายการ ให้รู้ถึงขั้นตอน การเล่นเกมให้เป็นไปตามกฎกติกาที่ทางรายการได้ตั้งเอาไว้ รวมถึงการ บรีฟ (Brief) คำถามกับ พิธีกรคือคุณปัญญา หน้าทีของครีเอทีฟ (Creative) หลัก ๆ คือการคิดคำถาม จะต้องคิดคำถามส่ง โปรดิวเซอร์ (Producer) ทุกสัปดาห์ โดยคำถามนี้จะมีคำถามกลางทั่วไป และคำถามเฉพาะ สำหรับดาราแขกรับเชิญในเทปนั้น ๆ และในส่วนของขั้นตอนการถ่ายทำ จะมีการซ้อมก่อนการ ถ่ายทำ โดยผู้ควบคุมการผลิต จะดูองค์ประกอบโดยรวมก่อนถ่ายจริง ทั้งในเรื่องของภาพ แสง สี เสียง มุมกล้องที่รับหน้าพิธีกร เปิดตัวแขกรับเชิญ และผู้เล่นเกม และมีการบันทึกภาพบรรยากาศ ของผู้ชมที่นั่งในรายการ เพื่อเก็บภาพสีหน้าท่าทางต่าง ๆ ทั้งสีหน้าสนุกสนาน ลุ้นตื่นเต้น และ เสียใจ เพื่อนำไปใช้ตัดสลับเวลาผู้เข้าแข่งขันเล่นเกม ทำให้เกิดอารมณ์ร่วมไปกับการแข่งขันจะไม่มี การนำคำถามมาใช้ถามในการซ้อมก่อนล่วงหน้า ทุกคำถามที่ถามในรายการปริศนาฟ้าแลบถือเป็น ความลับ ที่จะไม่มีการเปิดเผยก่อนถ่ายทำและก่อนออกอากาศ โดยเด็ดขาด ผู้ควบคุมการ ผลิตรายการจะเป็นผู้รวบรวมคำถามนำไปบรีฟ (Brief) พิธีกรก่อนถ่ายทำรายการ จากนั้นจะ รวบรวมคำถามทั้งหมดเก็บไว้ในห้องแห่งความลับด้านในสตูดิโอ ทางฝ่ายกำกับเวทีจะช่วยดูแล ไม่ให้คนนอกที่ไม่เกี่ยวข้องกับรายการเข้ามาในห้องโดยเด็ดขาด จะสอดคล้องกับการซ้อมในการ ถ่ายทำรายการโทรทัศน์ ในการถ่ายทำรายการโทรทัศน์ไม่ว่าจะเป็นแบบใดก็ตาม จะต้องมีการ ซ้อมก่อนเสมอ ก่อนที่จะมีการบันทึกรายการ โดยการซ้อม มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้ที่เกี่ยวข้องทุก คนเกิดความเข้าใจในการทำงานที่ตรงกัน และให้การถ่ายทำดำเนินไปอย่างต่อเนื่องตามที่กำหนด ไว้ในบท นอกจากนั้นการซ้อมยังช่วยให้ไม่เกิด หรือเกิดความผิดพลาดน้อยที่สุด โดยการซ้อม ประกอบด้วย การอ่านศึกษาบท การซ้อมแห้ง การซ้อมผ่านกล้อง และการซ้อมเสมือนจริงโดย อธิบายได้ดังนี้

การอ่านหรือศึกษาบท ก่อนที่จะมีการซ้อม ผู้ที่เกี่ยวข้องกับการถ่ายทำรายการทุกคน ไม่ว่าจะเป็นผู้ที่ปรากฏตัวทางรายการ ผู้กำกับรายการ ผู้ผลิตรายการ ผู้กำกับเวที รวมทั้งบุคลากร

ฝ่ายเทคนิค โดยการนำบทไปศึกษาและทำความเข้าใจร่วมกันและทำความเข้าใจที่ตรงกัน โดยการประชุมร่วมกัน เช่น วัตถุประสงค์ การลำดับขั้นตอน ใครจะทำหน้าที่อะไร และสัมพันธ์กับใครบ้าง ต่อมาคือการซ้อมแห้ง เป็นการซ้อมเฉพาะกลุ่มผู้แสดง หรือผู้ที่ปรากฏตัว ตามที่กำหนดไว้ในบทโทรทัศน์ โดยไม่ต้องใช้กล้อง แต่จะมีการกำหนดแนวคิดเกี่ยวกับ มุมกล้อง ฉาก แสง เสียง และ เวลาที่ใช้ในแต่ละฉาก

เมื่อถึงขั้นตอนการถ่ายทำ จะเห็นว่ามุมกล้องคือส่วนสำคัญที่ทำให้คนดูเข้าใจเรื่องราว บรรยากาศในเกมการแข่งขัน โดยรายการปริศนาฟ้าแลบจะมีการถ่ายเปิดรายการด้วยเครน (Crane) เพื่อเปิดตัวแขกรับเชิญ โดยทั้ง 2 ทีมจะเดินผ่านเข้ามาที่ซุ้มประตู จากนั้นจะมีกล้องหลัก รับผู้ร่วมรายการทุกคน เมื่อแข่งเล่นเกมจะมีกล้องคอยรับที่หน้าคุณปัญญา ส่วนผู้เข้าแข่งขันนั่งบนเก้าอี้ล่อฟ้าจะมีกล้องจับมุมกว้างและมีกล้องโกโปร (GoPro) ติดที่เก้าอี้ล่อฟ้าเพื่อเห็นภาพคนแข่ง ในระยะใกล้ ทีมสวิตเซอร์ (Switcher) จะคอยกำกับภาพที่ดีที่สุดเพื่อออกสู่จอ ก่อนจะเข้าสู่กระบวนการตัดต่อในขั้นตอนหลังการถ่ายทำในสตูดิโอ โดยจะถูกนำไปตัดต่อแต่งเติมเสียงและกราฟิก (Graphic) ต่าง ๆ เพื่อให้พร้อมในการออกอากาศแต่ละเทป ซึ่งมีกระบวนการเลือกวิธีการตัดต่อ ลำดับภาพการผสมเสียงการทำกราฟิก (Graphic) การตรวจสอบความถูกต้อง จากแนวคิดและทฤษฎีการผลิตรายการโทรทัศน์ประเภทเกมโชว์กล่าวว่า การเชื่อมรายการสมบูรณ์ เป็นการรวม (Mix) ภาพที่ได้ทำการตัดต่อ และลำดับไว้แล้ว ให้เข้ากับเสียงจากแหล่งต่าง ๆ ที่วางไว้ในแต่ละร่องให้มีน้ำหนักเสียงดังหรือเบาตามที่กำหนดไว้ให้เหมาะสมตามบทและเวลาที่กำหนดไว้ นอกจากนี้ส่วนของภาพก็มีการใช้เทคนิคต่าง ๆ เข้ามาช่วยเพื่อให้รายการมีความน่าสนใจมากขึ้น สอดคล้องกับการศึกษาของदनัย รัตนวัน (2547, หน้า บทคัดย่อ) เรื่องปัจจัยที่สร้างความเชื่อมั่นให้กับผู้ผลิตรายการเกมโชว์ ผลการศึกษาพบว่า ผู้ผลิตรายการเกมโชว์ ล้วนมีจุดยืนในการเลือกปัจจัยหลัก เพื่อนำมาพิจารณาวางแผนการผลิตรายการเกมโชว์ เนื่องจากการผลิตรายการของแต่ละบริษัท มีปัจจัยทั้งภายในและภายนอกที่ส่งผลกระทบต่อกระบวนการทางความคิดและการผลิตรายการ ดังนั้นการเลือกพิจารณาตามปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อบริษัทจึงแตกต่างกันไป

ศึกษาถึงปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อความสำเร็จของรายการคิซโซว์ บริษัท เวิร์คพอยท์ เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด (มหาชน): กรณีศึกษา “ปริศนาฟ้าแลบ”

จากการศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อความสำเร็จของรายการคิซโซว์ บริษัท เวิร์คพอยท์ เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด (มหาชน): กรณีศึกษา “ปริศนาฟ้าแลบ” พบว่าแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ปัจจัยภายในและปัจจัยภายนอก ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดและทฤษฎีที่ส่งผลต่อการผลิตงานขององค์กรสื่อสารมวลชนของเดนนิส แมคควอล (Denis Mcquail)

จากการศึกษาพบว่า ทางด้านปัจจัยภายนอก แรงกดดันทางสังคมและการเมือง ได้รับผลกระทบจากสังคมและการเมืองอยู่บ้าง เนื่องจากรายการออกอากาศทุกวันจันทร์ – ศุกร์ ช่วงเวลาประมาณ 19.15 น. ในขณะที่สถานการณ์บ้านเมืองมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ ทางคณะกรรมการความสงบแห่งชาติ (คสช.) ได้มีการแถลงข่าวถึงความเรียบร้อย สถานการณ์ต่าง ๆ ในบ้านเมือง และมีรายการพิเศษ คืบความสุขให้คนในชาติ เดินหน้าประเทศไทย ออกอากาศในช่วงเวลาประมาณ 18.00 น. ซึ่งบางครั้งความยาวของรายการอาจมีผลกระทบให้ “รายการปริศนาฟ้าแลบ” ออกอากาศเลื่อนจากเวลาที่วางไว้ เมื่อรายการออกอากาศคลาดเคลื่อนก็ส่งผลกระทบต่อกลุ่มผู้ชม และบางครั้งรายการก็มีความจำเป็นต้องงดออกอากาศ

ในส่วนของแรงกดดันทางเศรษฐกิจ ด้านคู่แข่งพบว่า รายการที่ออกอากาศช่วงเวลาเดียวกันกับ “รายการปริศนาฟ้าแลบ” ช่วงเวลา 19.00-20.00 น. คือ รายการข่าว หรือละคร ซึ่งทางบริษัท เวิร์คพอยท์ เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด (มหาชน) นั้นได้เลือกที่จะนำเสนอรายการประเภทควิซโชว์ เพื่อให้ผู้ชมมีทางเลือกอื่นในการรับชมรายการโทรทัศน์ นอกจากนี้คู่แข่งที่เป็นอุปสรรคอย่างมากของรายการปริศนาฟ้าแลบในวันและเวลาเดียวกันนั้นคือ รายการศึกวันดวลเพลง ช่อง ONE เป็นรูปแบบรายการวาไรตี้ เกมโชว์

ผลกระทบด้านข้อมูลข่าวสาร รายการปริศนาฟ้าแลบ จะเน้นไปในเรื่องของคำถามที่ใช้ในรายการ ซึ่งคำถามทุกข้อจะต้องเป็นเรื่องจริง มีหลักฐานการรองรับความน่าเชื่อถือของข้อมูลที่แน่นอน อ้างอิงได้ ผู้สร้างสรรค์รายการจะต้องทำการค้นหาที่มาข้อมูลต่าง ๆ ของคำถาม ซึ่งจะต้องมีกระบวนการคัดกรองข้อมูลหลายขั้นตอน

ผลกระทบด้านความสนใจและความต้องการของผู้รับชม ทาง “รายการปริศนาฟ้าแลบ” ตั้งใจไว้แต่แรกที่จะให้รายการมอบความสนุกสนานแก่ผู้ชม โดยเน้นไปที่การทำรายการให้สามารถรับชมได้ทุกเพศทุกวัย

ด้านปัจจัยภายใน ประกอบด้วยการจัดการด้านบุคลากรผู้ผลิตเนื้อหารายการ ด้านเทคโนโลยี (Technology) ด้านความสามารถทางวิชาชีพ (Media Professional) สอดคล้องกับแนวคิดและทฤษฎีที่ส่งผลกระทบต่อการทำงานขององค์กรสื่อสารมวลชนของเดนิส แมคควอล (Denis McQuail) ในด้านการจัดการ (Management) การบริหารงานและนโยบายการผลิตงานขององค์กรสื่อสารมวลชน ซึ่งเนื้อหารายละเอียดขององค์กรสื่อสารมวลชน ต้องนำเสนอให้สอดคล้องกับนโยบายนั้น แนวความคิด พื้นฐานทางความรู้ ความสามารถ และประสบการณ์ ของคณะทำงานฝ่ายผลิตรายการ ได้แสดงให้เห็นถึงผลกระทบต่อ “รายการปริศนาฟ้าแลบ”

ในการจัดการด้านบุคลากรที่ผลิตเนื้อหารายการ จะมีการแบ่งบุคลากรออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่กลุ่มผู้ผลิตเนื้อหารายการ และกลุ่มผู้ผลิตรายการ โดยผู้ผลิตเนื้อหารายการจะเป็นฝ่ายรวบรวมข้อมูลทั้งหมดมานำเสนอต่อผู้ควบคุมการผลิต และจะนำข้อมูลมาแยกเนื้อหาแบ่งประเภท และทำข้อมูลในแนวคิดเพื่อเป็นการสืบค้นข้อมูลที่แท้จริงมาผลิตเป็นเนื้อหารายการที่จะนำเสนอต่อผู้รับชม ส่วนกลุ่มผู้ผลิตรายการซึ่งมีหน้าที่ควบคุมการผลิต การถ่ายทำรายการ ตลอดจนจนถึงกระบวนการติดต่อเพื่อนำเสนอต่อผู้รับชม ซึ่งต้องเป็นผู้ที่รู้มุกกล้อง รู้เรื่องของแสงที่ใช้ในการถ่ายทำรายการ รวมถึงรู้กระบวนการติดต่อทั้งหมดของรายการ ทั้งนี้พบว่า ผู้ควบคุมการผลิตมีการบริหารงานบุคคลให้มีความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านก่อน หลังจากที่มีความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านแล้ว จึงให้เรียนรู้ในส่วนงานอื่น ๆ ต่อไป ในด้านเทคโนโลยีมีผลให้การปฏิบัติงานในด้านการบริหารให้มีความสะดวกรวดเร็วในการทำงานด้านการบริหารมากขึ้น รวมไปถึงกระบวนการผลิตต่าง ๆ เทคโนโลยีสามารถสร้างบรรยากาศ ความรู้สึกและความสมจริงเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้รับชมได้มากขึ้น ทั้งนี้เทคโนโลยีจึงมีผลให้การทำงานในด้านต่าง ๆ เป็นไปในทางที่ดีมากขึ้น

ด้านการสื่อสารการตลาดสอดคล้องกับการศึกษาของผกาพันธ์ เสถียรกาล (2554, หน้า บทคัดย่อ) เรื่องกลยุทธ์การบริหารด้านการสื่อสารการตลาด บริษัทเวิร์คพอยท์ เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด (มหาชน) ผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยภายในที่มีผลต่อการบริหารงานด้านการสื่อสารการตลาด คือ การจัดการด้านบุคลากร และคุณภาพของรายการ ปัจจัยภายนอกที่มีผลต่อการบริหารงานด้านการสื่อสารการตลาด คือ พฤติกรรมผู้ชมรายการโทรทัศน์ สังคมและวัฒนธรรมที่เปลี่ยนไป และความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี

ด้านความสามารถทางวิชาชีพ (Media Professional) การคัดเลือกผู้สร้างสรรค์ “รายการปริศนาฟ้าแลบ” ไม่จำเป็นต้องเป็นคนกวนหรือฮามากก็ได้ โดยคนที่เข้ามาทำงานในที่นี้ไม่จำเป็นต้องเรียนจบคณะนิเทศศาสตร์ ส่วนใหญ่จบมาหลากหลาย ทั้งสถาปัตยกรรมศาสตร์ อักษรศาสตร์ ฯลฯ นอกจากนี้ พิธีกร ถือเป็นสิ่งสำคัญมากของรายการปริศนาฟ้าแลบ โดยจะต้องเป็นคุณปัญญา นิรันดร์กุล เท่านั้น หากไม่ใช่ทีมงานจะรู้สึกว่ามีไรรายการปริศนาฟ้าแลบ คุณปัญญาคือเจ้าพ่อเกมโชว์ มีการทำการบ้านก่อนถ่ายรายการทุกครั้ง ใส่ใจรายละเอียดทั้งคำถามและพิธีกร ก่อนถ่ายรายการที่ทีมงานจะต้องบรีฟ (Brief) คำถามทั้งหมดก่อน โดยจะใช้เวลาในการ บรีฟ (Brief) คำถามประมาณ 3 ชั่วโมง ซึ่งทุกคำถามจะต้องมีคำตอบที่ชัดเจน มีที่มาที่แน่นอน มีหลักฐานอ้างอิงได้ คุณปัญญาจะต้องรู้สึกจริงใจในประเด็นคำถามนั้น

การบริหารรายการสอดคล้องกับการศึกษาของฉัตรดนัย อุดมพานิช (2558, หน้า บทคัดย่อ) เรื่องรายการโทรทัศน์ที่แสดงออกซึ่งความเป็นไทยของบริษัท เวิร์คพอยท์ เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด

(มหาชน) ผลจากการ ศึกษาและวิเคราะห์ปัจจัยที่มีผลต่อการบริหารรายการโทรทัศน์ ที่แสดงออกซึ่งความเป็นไทยของบริษัทเวิร์คพอยท์ฯ พบว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อการบริหารรายการที่แสดงออกซึ่งความเป็นไทย ได้แก่ปัจจัยภายในองค์การประกอบไปด้วย แรงกดดันด้านเศรษฐกิจ แรงกดดันด้านข้อมูลข่าวสาร แรงกดดันทางด้านความต้องการของผู้รับชม ทั้งนี้ ปัจจัยภายในด้านการจัดการรายการที่แสดงออกซึ่งความเป็นไทย พบว่าองค์กรมีจุดมุ่งหมายในการสื่อสารเพื่อสร้างการเรียนรู้แก่สังคม และในส่วนของนโยบายการทำงานผลิตรายการโทรทัศน์ที่แสดงออกซึ่งความเป็นไทย เพื่อประโยชน์ต่อสังคมไทย โดยฝ่ายผลิตรายการมีการทำงานในรูปแบบที่อิสระทางด้านความคิด และเปิดโอกาสให้บุคลากรได้ใช้ความคิดแบบอิสระ สามารถนำเสนอผลงานหรือข้อมูลได้โดยไม่มีข้อจำกัด

ในการผลิตรายการในปัจจุบันพบว่าเทคโนโลยี (Technology) มีส่วนเกี่ยวข้องช่วยให้กระบวนการผลิตรายการมีความสะดวกและมีความทันสมัย รวดเร็วมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการบริหารงานสื่อสารมวลชนของเดนิส แมคควอล (Denis McQuail) ที่กล่าวว่าเทคโนโลยีเป็นปัจจัยที่มีผลกระทบต่อการผลิตรายการโทรทัศน์ การสั่งการที่เอื้ออำนวยให้การผลิตรายการโทรทัศน์มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นทั้งนี้ขึ้นอยู่กับอุปกรณ์ เครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้ในการถ่ายทำรายการโทรทัศน์ พบว่า "รายการปริศนาฟ้าแลบ" มีการใช้เทคโนโลยีประกอบการผลิตตั้งแต่กระบวนการตัดต่อ รวมถึงงานผลิตฉาก เวที แสง เสียง เพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้กับรายการ โดยปัจจัยทั้งหมดมีความสอดคล้องกับแนวคิดและทฤษฎีที่ส่งผลต่อการผลิตงานขององค์กรสื่อสารมวลชนของเดนิส แมคควอล (Denis McQuail) ได้กล่าวถึงการบริหารงานองค์กรสื่อสารมวลชนว่า โดยทั่วไปสื่อมวลชนจะถูกควบคุมโดยปัจจัยต่าง ๆ ของสังคมทั้งภายในและภายนอกองค์กร สอดคล้องกับการศึกษาของกฤตลักษณ์ สงศรีพันธุ์ (2549, คำนำ) วงการวิทยุและโทรทัศน์ในประเทศไทยมีการแข่งขันกันผลิตรายการกันมาก โดยเฉพาะรายการเกมโชว์ ซึ่งกว่ารายการจะประสบความสำเร็จได้ต้องอาศัยปัจจัยต่าง ๆ มากมาย รายการ What Is It? ก็เช่นเดียวกัน ไม่มีปัจจัยใดสำคัญที่สุด หรือจะขาดปัจจัยใดไปมิได้ ทุกส่วนต้องประสาน เป็นไปในทางเดียวกัน ทุกคนต้องร่วมมือร่วมใจกันทำงานเพื่อจะทำให้รายการได้รับความนิยม และเมื่อรายการออกสู่สายตาประชาชนแล้วจะเป็นรายการที่ให้ทั้งสาระประโยชน์ และความเพลิดเพลิน ตอบสนองความต้องการของประชาชน จนกระทั่งได้รับความนิยม จากประชาชนเป็นอย่างดีรายการหนึ่ง

ในการทำงานของบริษัทเวิร์คพอยท์ฯ ระดับองค์กรจะไม่มีคำสั่งการ แต่จะเป็นการประชุมแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เพราะพนักงานเป็นผู้ที่อยู่หน้างาน จะพบเห็นปัญหามากกว่าผู้บริหาร ดังนั้นการที่ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน จึงเป็นเรื่องที่ดีกว่า นอกจากนี้เวิร์คพอยท์

ยังทำรายการทีวีแบบ "ความชนะของคนดู คนทำทีวีแพ้" ทำให้รายการเข้าถึงใจคนได้อย่างง่ายดาย เป็นกุญแจสำคัญของการประสบความสำเร็จ ซึ่งในการทำงานร่วมกันของคนในองค์กร สิ่งสำคัญคือพนักงานต้องมีทัศนคติที่ดี เพราะการผลิตรายการทีวีต้องทำร่วมกันหลายฝ่าย คล่องแคล่วกับการทำงาน ชยัน และรับผิดชอบสูง ทุก ๆ ฝ่ายต่างทำงานกันอย่างหนัก เพื่อให้ได้ผลงานที่มีคุณภาพ ส่งไปสู่สายตาของผู้ชมทางบ้านให้ดีที่สุด

ทั้งหมดนี้คือสิ่งที่ผู้ศึกษาพบเห็นจากการศึกษา ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จของรายการ คิวซีโชว์ บริษัท เวิร์คพอยท์ เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด (มหาชน): กรณีศึกษา "ปริศนาฟ้าแลบ" ในสิ่งที่แตกต่างจากรายการคิวซีโชว์บริษัทอื่น ๆ ซึ่งทำให้ผู้ศึกษาค้นพบหัวใจ (DNA) ของการทำรายการคิวซีโชว์ของบริษัท เวิร์คพอยท์ฯ ส่งผลต่อความสำเร็จตามผลการศึกษาในข้างต้น

ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จของรายการคิวซีโชว์ บริษัท เวิร์คพอยท์ เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด (มหาชน): กรณีศึกษา "ปริศนาฟ้าแลบ" มีดังนี้

1. ในการศึกษาครั้งนี้ยังพบว่า ในส่วนของขั้นตอนก่อนการผลิต มีปัญหาในเรื่องของคิวแขกรับเชิญ บางครั้งคิวแขกรับเชิญแต่ละทีมไม่ตรงกันทำให้การทำงานเกิดปัญหา ทางทีมควรวางแผนล่วงหน้าก่อนการผลิต เพื่อจะได้ดาราแขกรับเชิญตรงตามความต้องการ นอกจากนี้ ยังพบปัญหาในขั้นตอนหลังการผลิต เนื่องจากรายการต้องออกอากาศทุกวัน จันทร์-ศุกร์ จึงทำให้การส่งเทปออกอากาศล่าช้า ทำให้ฝ่ายอื่นที่ต้องทำงานต่อมีผลกระทบไปด้วย เช่น ทีมเซ็นเซอร์ (Censor) ที่จะต้องตรวจเทปรายการก่อนออกอากาศ จึงต้องพยายามแก้ไขปรับปรุงระบบการทำงานให้ชัดเจนกว่าเดิม

2. ในการศึกษาครั้งนี้พบว่า รายการปริศนาฟ้าแลบ ออกอากาศช่วงเวลาที่มีคนดูมาก ผู้ผลิตก็จะต้องมีความคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนอผลงาน ซึ่งทีมผลิตพบว่า คำถามที่จะใช้ในรายการเริ่มแคบลง เพราะรายการมีมานาน จึงต้องหาวิธีที่จะนำเสนอรายการให้มีความโดดเด่น และทำให้ผู้ชมยังคงเลือกที่จะรับชมรายการต่อไป

ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. การศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (In - depth Interview) ดังนั้นในการศึกษาครั้งต่อไป ควรทำการศึกษาในเชิงปริมาณ (Quantitative Research) เพื่อทำการสำรวจเก็บข้อมูลความคิดเห็นด้านการผลิตรายการ "ปริศนาฟ้าแลบ" ของ บริษัท เวิร์คพอยท์ เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด (มหาชน) เพื่อให้ได้ข้อมูลที่มีคุณภาพมาก และครอบคลุมครบถ้วนมากขึ้น

2. การศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษา ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จของรายการควิชโชว์ บริษัท เวิร์คพอยท์ เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด (มหาชน): กรณีศึกษา “ปริศนาฟ้าแลบ” ดังนั้น การศึกษาครั้งต่อไป ควรศึกษาในเรื่องของ ความพึงพอใจ และความคาดหวังในการรับชม “รายการปริศนาฟ้าแลบ” ของผู้รับสาร เพื่อให้ได้ข้อมูลที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น