

# การประกอบสร้างความหมายของผู้สูงอายุ ผ่านตระกูลรายการเกมโชว์แสดงความสามารถ ของผู้สูงอายุทางโทรทัศน์

พรชัย ฉันทวีพิเศษลักษณ์<sup>1</sup>

## บทคัดย่อ

การศึกษาตัวสารหรือวิเคราะห์ตัวบทรายการเกมโชว์แสดงความสามารถของผู้สูงอายุทางโทรทัศน์ มีวัตถุประสงค์เพื่อเข้าใจถึงการประกอบสร้างความหมายของผู้สูงอายุ โดยใช้แนวคิดตระกูลรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ ผู้สูงอายุกับสื่อโทรทัศน์ การประกอบสร้างความเป็นจริง และภาพตัวแทน พบว่า รายการมีแนวคิดหลักคือ เป็นช่วงเวลาสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้ชมผ่านการแสดงความสามารถที่เกิดจากการมุ่งมั่นฝึกซ้อมจนชำนาญของผู้สูงอายุ ออกแบบโครงสร้างรายการชัดเจนตายตัว ทั้งแบบแข่งขันต่อเนื่องเป็นฤดูกาลและจบในตอน มุ่งสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้แก่ผู้สูงวัยผ่านองค์ประกอบรายการโทรทัศน์ นับจากชื่อและสโลแกนรายการที่เลือกใช้คำบ่งชี้ภาพลักษณ์เชิงบวกของผู้สูงอายุ แก่นเรื่องที่ชูความสามารถและประสบการณ์ชีวิต ให้คุณค่าของเนื้อหาเพื่อผู้สูงอายุด้านสุขภาพ ภูมิปัญญา ครอบครัว และสังคม ผ่านชนบและนวัตกรรมของตระกูลรายการเกมโชว์ ได้แก่ ผู้เข้าแข่งขันสูงวัยที่ยังคงแข็งแรงและมีความสามารถเฉพาะตัว กติกาที่ไม่ซับซ้อนและสร้างความสนุก น่าติดตาม พิธีกรและกรรมการที่ให้กำลังใจช่วยเหลือและดึงศักยภาพของผู้อายุให้เด่นชัด ผู้ชม และรางวัล โดยใช้เทคนิคการผลิตรายการโทรทัศน์ด้านงานศิลปกรรม มุมกล้องและการเคลื่อนกล้อง

\* วันที่รับบทความ 16 เมษายน 2568; วันที่แก้ไขบทความ 29 พฤษภาคม 2568; วันที่ตอบรับบทความ 7 มิถุนายน 2568

หมายเหตุ บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่อง การประกอบสร้างความหมายของผู้สูงอายุผ่านตระกูลรายการเกมโชว์แสดงความสามารถของผู้สูงอายุทางโทรทัศน์ ได้รับทุนสนับสนุนจากคณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชนมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567

<sup>1</sup> ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประจำกลุ่มวิชาวิทยุ โทรทัศน์ และสื่อดิจิทัล คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ฉากภาพสื่อความหมาย เพื่อตอกย้ำว่า ผู้สูงอายุมีความแข็งแรง ทั้งร่างกาย ความ  
คิด จิตใจ มีความสามารถ เป็นหลักพึ่งพิงของครอบครัว ถ่ายทอดภูมิปัญญาจาก  
รุ่นสู่รุ่น และมีจิตสาธารณะ เป็นภาพตัวแทนของผู้สูงอายุที่ชัดเจนให้กับผู้ชม  
รายการโทรทัศน์

**คำสำคัญ:** ผู้สูงอายุ ความสามารถ เกมโชว์ โทรทัศน์ เดอะ วอยซ์ ซีเนียร์  
ไทยแลนด์ ซูเปอร์ 60+

# Constructing the Meaning of the Elderly through the Talents of Elderly's Game Show Programs on Television

Pornchai Chanvisatlak<sup>2</sup>

## Abstract

Textual analysis of elderly's game show programs on digital television using the concept of television game show genre, television for elderly and construction of reality. The main concept of elderly's talents game show programs inspire the audience through the elderly's talent show and program structure that is designed to be both a season-long competition and finished in one episode, create a positive image for the elderly through the television program elements. Starting with the name and slogan of the program, it reflects a positive image of the elderly. Later, the theme is to highlight elderly's abilities and experiences, providing content on health, wisdom, family and society through the traditions and innovations in genre of television game show, including: elderly contestants who are still strong and have unique abilities, simple and fun rules, hosts and judges who encourage, help and highlight the potential of the elderly in the program, viewers and awards. Talents of elderly's game show programs use television production techniques related to arts, camera angles and camera movement, and meaning of

---

<sup>2</sup> Assistant Professor, Department of Radio, Television and Digital Media, Faculty of Journalism and Mass Communication, Thammasat University

scenes to reinforce the meaning that shows the elderly have physical, mental and spiritual strength, including excellent abilities.

**Keywords:** elderly, talents, game show, television, *The Voice Senior Thailand, Super 60+*

## ที่มาและความสำคัญ

ประเทศไทยเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ ทำให้สังคมไทยต้องหันมาให้ความสำคัญต่อการขับเคลื่อนสังคม เตรียมความพร้อมก้าวเข้าสู่สังคมแห่งผู้สูงอายุ ให้ตัวผู้สูงอายุและบุคคลในสังคมเรียนรู้เพื่อปรับตัวต่อการอยู่ร่วมกันในสังคม โดยเฉพาะด้านสื่อที่ควรสร้างความหมายและคุณค่าให้กับผู้สูงวัย เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้สูงอายุยังคงเป็นส่วนหนึ่งที่มีคุณค่าในสังคม และสามารถดำเนินชีวิตในสังคมได้อย่างภาคภูมิใจ

การสำรวจสถานการณ์สื่อโทรทัศน์ในรอบสิบปีที่ผ่านมา นับตั้งแต่การออกอากาศของสถานีโทรทัศน์ดิจิทัลในประเทศไทยเป็นครั้งแรกในเดือนเมษายน พ.ศ. 2557 จนถึงปัจจุบัน พบว่า มีการผลิตและออกอากาศรายการเพื่อกลุ่มเป้าหมายผู้สูงอายุจำนวน 11 รายการ นับเป็นปริมาณที่น้อยเมื่อเทียบกับรายการที่ผลิตเพื่อผู้ชมกลุ่มเป้าหมายอื่น และหากเจาะจงไปยังรายการที่มุ่งนำเสนอเนื้อหาเพื่อแสดงความสามารถของผู้สูงอายุโดยตรง พบว่า มีจำนวน 2 รายการเท่านั้น คือ รายการ *เดอะ วอยซ์ ซีเนียร์ ไทยแลนด์* และรายการ *ซูเปอร์ 60+* ซึ่งเป็นรายการประเภทเกมโชว์แข่งขันความสามารถที่กำหนดเปิดรับผู้เข้าแข่งขันเฉพาะผู้สูงอายุเท่านั้น

ตระกูลประเภทรายการเกมโชว์แข่งขันความสามารถของผู้สูงอายุเป็นรายการอีกประเภทที่สามารถดึงดูดความสนใจของกลุ่มผู้ชมโทรทัศน์ มีเนื้อหาแข่งขันแสดงทักษะและความสามารถด้านต่างๆ ของผู้เข้าประกวดเพื่อชิงชัยชนะหรือรางวัล โดยมีกรรมการตัดสินตามกติกาที่กำหนดไว้เพื่อหาผู้ชนะหรือผู้ที่ได้รับรางวัล มุ่งให้ความบันเทิงแก่ผู้ชมเป็นหลัก ในขณะที่เดียวกัน รายการประเภทนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อมุ่งเน้นการสร้างภาพของผู้สูงอายุในฐานะผู้มีทักษะและความสามารถในด้านต่างๆ ถ่ายทอดความหมายของผู้สูงอายุออกมาโดยตรงหรือโดยนัย เพื่อให้ผู้ชมได้เห็นและจดจำภาพผู้สูงอายุเป็นผู้มีความสามารถในสังคม

จากการทบทวนวรรณกรรมในโลกรวิชาการเกี่ยวกับการศึกษาสื่อเพื่อผู้สูงอายุ โดย กาญจนา แก้วเทพ (2554) ชี้ให้เห็นว่า ผู้สูงอายุเป็นกลุ่มคนชายขอบประเภทหนึ่งที่ถูกกำหนดสถานภาพในสังคมให้ด้อยกว่าคนกลุ่มอื่น

สื่อและสังคมให้ความสนใจน้อย เพราะในเชิงคุณภาพพบว่า ผู้สูงอายุถูกวัดคุณค่าผ่านมุมมองของระบบทุนนิยมอุตสาหกรรมให้เป็นผู้ขาดความสามารถในการผลิตหรือทำงาน ถูกตัดออกจากระบบการทำงานตามกำหนดอายุของการเกษียณ และเชิงปริมาณที่ผู้สูงอายุเดิมมีจำนวนน้อย ไม่ค้ำค่าในเชิงธุรกิจ ถูกมองข้ามความสำคัญหรือนำเสนอในแง่ลบ แม้ว่าปัจจุบันจำนวนผู้สูงอายุจะเริ่มมีจำนวนเพิ่มมากขึ้นแล้ว ขณะที่ ระวีวรรณ ทรัพย์อินทร์ และญาติณี เคารพธรรม (2560) ระบุไว้ในบทความเรื่อง “สื่อกับผู้สูงอายุในประเทศไทย” ว่า ผู้ผลิตรายการโทรทัศน์ต้องเข้าใจผู้สูงอายุในฐานะผู้ใช้สื่อที่มีความหลากหลาย สร้างสรรค์สื่อที่เหมาะสมและตรงตามความต้องการของผู้สูงอายุ และรายการโทรทัศน์ควรถ่ายทอดความรู้แนวคิด ภูมิปัญญา และประสบการณ์ของผู้สูงอายุแก่คนรุ่นต่อไป รวมถึงเปลี่ยนผู้สูงอายุให้เป็นพลังขับเคลื่อนสังคมได้ (จารุวรรณ นิธิไพบูลย์ และคณะ, 2559) นอกจากนี้ รติมาส นรจิตร์ และธาดารี ใต้ฟ้าพูล (2559) ขยายรายละเอียดว่า ผู้ผลิตต้องออกแบบรายการให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้สูงอายุทั้งพื้นฐานด้านร่างกาย จิตใจ เศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม ช่วยส่งเสริมคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุให้มีร่างกายแข็งแรง จิตใจเบิกบานแจ่มใส ให้ข่าวสารความรู้เพื่อเปิดโลกทัศน์ใหม่ และเนื้อหาเกี่ยวกับการดำเนินชีวิตเพื่อลดการพึ่งพาผู้อื่น รวมถึงได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ เพื่อพิสูจน์ว่า ผู้สูงอายุยังคงมีคุณค่า แต่ทั้งหมดเป็นการศึกษาภาพรวมของการใช้สื่อสำหรับผู้สูงอายุหรือการสร้างสรรค์สื่อเพื่อผู้สูงอายุเท่านั้น เช่นเดียวกับการศึกษารูปแบบรายการประเภทเกมโชว์ทางโทรทัศน์ที่มีการศึกษาการสร้างสรรค์และวิเคราะห์รายการการแข่งขันในรูปแบบต่างๆ แต่ยังไม่มีการนำรายการรูปแบบเกมโชว์ที่เป็นการแข่งขันมาหลอมรวมกับผู้สูงอายุเพื่อประกอบสร้างความหมายในการส่งเสริมคุณค่าและภาพลักษณ์ของผู้สูงอายุที่มีความสามารถในการดำเนินชีวิต

จากที่กล่าวมาทั้งหมด ทำให้เห็นช่องว่างของความรู้ที่ขาดหายและนำไปสู่ข้อสงสัยว่า หากเราวิเคราะห์เนื้อหาและคุณลักษณะของตระกูล (genre) รายการเกมโชว์ที่แสดงความสามารถของผู้สูงอายุทางโทรทัศน์แล้ว เราสามารถอธิบายการประกอบสร้างความหมายของผู้สูงอายุผ่านองค์ประกอบต่างๆ ใน

โครงสร้างของตระกูลรายการเกมโชว์ที่แสดงความสามารถของผู้สูงอายุทางโทรทัศน์ว่ามีรายละเอียดในการสื่อสารอย่างไร

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อเข้าใจถึงการประกอบสร้างความหมายของผู้สูงอายุในตระกูลรายการเกมโชว์ประเภทแสดงความสามารถของผู้สูงอายุทางโทรทัศน์ โดยมีกรอบและแนวทางในการค้นหาคำตอบผ่าน 3 แนวคิดทฤษฎี คือ แนวคิดเกี่ยวกับตระกูลรายการโทรทัศน์ประเภทเกมโชว์ แนวคิดเกี่ยวกับผู้สูงอายุกับสื่อโทรทัศน์ และแนวคิดเกี่ยวกับภาพตัวแทน

### ขอบเขตและวิธีวิจัย

งานวิจัยชิ้นนี้ใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ศึกษาตัวสารหรือวิเคราะห์ตัวบท (textual analysis) ใช้การวิเคราะห์ตระกูล (genre analysis) รายการเกมโชว์เป็นเครื่องมือหลักในการศึกษา โดยใช้หน่วยวิเคราะห์สอดคล้องกับองค์ประกอบของตัวรายการเกมโชว์ คือ ตัวผู้แข่งขัน กติกา กรรมการ ผู้ดำเนินรายการ รางวัลและผู้ชมรายการ รวมถึงการสื่อสารผ่านฉากภาพ (scene) เพื่อพิจารณาการสร้างความหมายของผู้สูงอายุผ่านการสื่อสารผ่านการเล่าเรื่องในรายการ เลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (purposive sampling) จากรายการโทรทัศน์ประเภทเกมโชว์แสดงความสามารถของผู้สูงอายุ ที่ออกอากาศตั้งแต่สถานีโทรทัศน์ดิจิทัลเริ่มออกอากาศ (เมษายน 2557) จนถึงสิงหาคม 2557 นับเป็นระยะเวลา 10 ปี พิจารณาจากรายการที่มีผู้แข่งขันเป็นผู้สูงอายุ และออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง 1 ฤดูกาล (season) ขึ้นไป มี 2 รายการ คือ *เดอะ วอยซ์ ซีเนียร์ ไทยแลนด์* และ *ซูเปอร์ 60+*

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

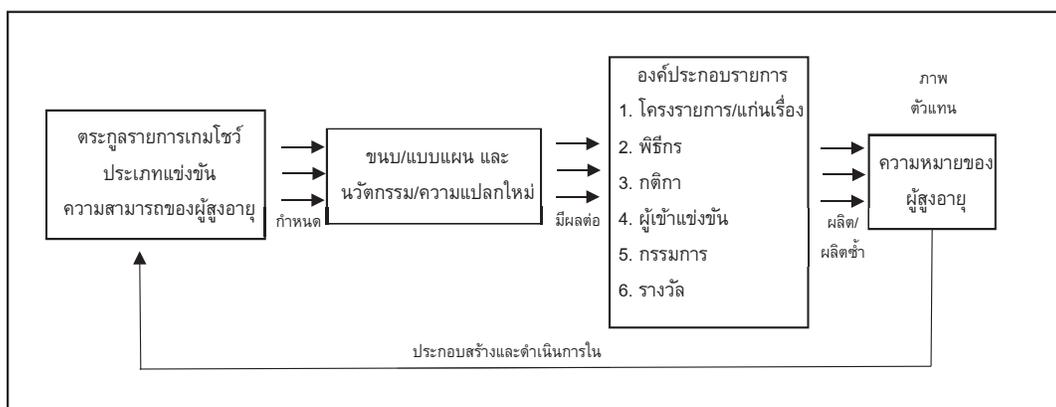
(1) ประโยชน์ทางวิชาการ ช่วยนำเสนอให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างตระกูลของรายการโทรทัศน์กับการประกอบสร้างความหมายของผู้สูงอายุให้ผู้ชม

และสังคม รวมทั้งช่วยต่อยอดการศึกษาประเด็นเกี่ยวกับภาพตัวแทนของผู้สูงอายุในฐานะเป็นผู้มีความสามารถในสังคม ซึ่งเป็นประโยชน์ในการศึกษาเรื่องผู้สูงอายุ

(2) ประโยชน์ทางวิชาชีพ นำมาเป็นแนวทางให้ผู้ผลิตรายการสร้างสรรค์ ตระกูลรายการโทรทัศน์ประเภทเกมโชว์เพื่อแสดงความสามารถของผู้สูงอายุ ตลอดจนการสร้างความหมายของผู้สูงอายุในรายการตระกูลอื่นๆ

## กรอบแนวคิดการวิจัย (Conceptual Framework)

ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย



## ผลการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง การศึกษาการประกอบสร้างความหมายของผู้สูงอายุผ่าน ตระกูลรายการเกมโชว์แสดงความสามารถของผู้สูงอายุทางโทรทัศน์ แบ่งการศึกษาเป็น 2 รายการ คือ เดอะ วอยซ์ ซีเนียร์ ไทยแลนด์ (The Voice Senior Thailand) และ ซูเปอร์ 60+ (Super 60+) มีแนวคิดหลักร่วมกันคือ เป็นช่วงเวลาในการสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้ชมรายการ ผ่านการแสดงความสามารถที่เกิดจากการมุ่งมั่นฝึกซ้อมจนชำนาญของผู้สูงอายุ มีรายละเอียดดังนี้

## 1. โครงสร้างและแนวคิดของรายการเกมโชว์แสดงความสามารถของ ผู้สูงอายุทางโทรทัศน์

โครงสร้างและแนวคิดของรายการ *เดอะ วอยซ์ ซีเนียร์ ไทยแลนด์* เป็นรายการเกมโชว์แสดงความสามารถพิเศษ (talent show) ด้านการร้องเพลงของผู้สูงอายุ มีแนวคิดหลัก “เสียงจริง ตัวจริง รุ่นใหญ่” แบ่งการแข่งขันเป็น 3 รอบให้ผู้สูงอายุทำภารกิจผ่านไปทีละรอบ ได้แก่ (1) รอบคัดเลือกแบบไม่เห็นรูปร่างหน้าตา (Blind Audition) ผู้เข้าแข่งขันแต่ละคนขึ้นร้องเพลงโชว์เสียงให้กรรมการและผู้ดูแลประจำทีมหรือโค้ช (coach) ที่นั่งหันหลังฟังเสียงร้องเพลง แล้วกดปุ่มเพื่อหมุนเก้าอี้หันกลับมาเลือกผู้เข้าแข่งขันเข้าสู่ทีมโดยไม่เห็นหน้าตา นับเป็นการเลือกผู้เข้าแข่งขันด้วย “เสียง” ผ่านการร้องเพลงตามแนวคิดของรายการคือ “เสียงจริง ตัวจริง” (2) รอบแพ้คัดออก (Knockout) เป็นครั้งแรกที่โค้ชและผู้เข้าแข่งขันได้เริ่มทำความรู้จักและทำงานร่วมกัน โดยโค้ชเปิดโอกาสให้ผู้เข้าแข่งขันในทีมแต่ละคนเลือกเพลงที่อยากร้องและแสดงความสามารถบนเวทีคนละ 1 เพลง มาฝึกซ้อมร่วมกัน และรับคำแนะนำจากโค้ชในทีม จนทำให้ผู้เข้าแข่งขันแต่ละคนมีความมั่นใจมากที่สุด เพื่อให้ร้องเพลงและโชว์ความสามารถอย่างเต็มที่บนเวที จนได้ผู้เข้าแข่งขันเป็นตัวแทนของทีมเข้าไปแข่งขันต่อไป (3) รอบชิงชนะเลิศ (Final) เป็นการแสดงสด (live) เปิดให้ผู้ชมรายการทางบ้านร่วมเป็นคณะกรรมการตัดสินลงคะแนนโหวตผ่านการส่งข้อความสั้น (SMS) และผู้เข้าแข่งขันที่ได้รับคะแนนโหวตสูงสุดจะเป็นผู้ชนะได้เป็นแชมป์ประจำรายการ *เดอะ วอยซ์ ซีเนียร์ ไทยแลนด์* ตัวจริง เสียงจริง รุ่นใหญ่ ของประเทศไทย

โครงสร้างและแนวคิดของรายการ *ซูเปอร์ 60+* เป็นเกมโชว์แบบแสดงความสามารถพิเศษในทักษะด้านต่างๆ และมีเรื่องราวน่าประทับใจของผู้สูงอายุ เพื่อสร้างแรงบันดาลใจและส่งต่อพลังบวกให้กับผู้ชมรายการตามแนวคิดหลัก “วัยเก่าที่มาพร้อมเรื่องราวในชีวิตและความสามารถเพื่อพิชิตภารกิจ คว่ารางวัลตามความฝันของตนเอง” โดยผู้เข้าแข่งขันแสดงความสามารถของตนเอง เพื่อพิชิตความท้าทายตามโจทย์ที่ทางรายการกำหนดขึ้นให้สอดคล้องกับความสามารถเฉพาะตัวของผู้สูงอายุ เมื่อคณะกรรมการทั้ง 3 คน ตัดสินให้ผ่าน หรือ

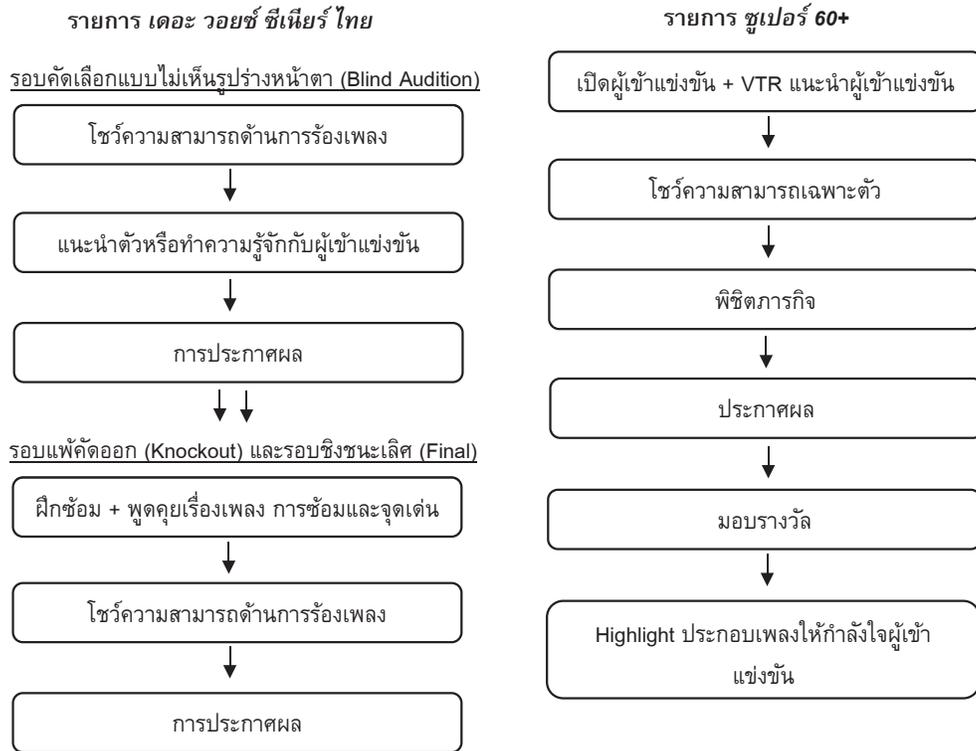
ที่ในรายการเรียกว่า “3 ผ่าน” แล้ว ทางรายการจะมอบรางวัลที่เป็นความฝันให้ตามที่คุณผู้เข้าแข่งขันแจ้งไว้กับทางรายการ

## 2. องค์ประกอบของรายการโทรทัศน์ประเภทเกมโชว์แสดงความสามารถของผู้สูงอายุ

2.1 ชื่อรายการและสโลแกน คือ รายการ *เดอะ วอยซ์ ซีเนียร์ ไทยแลนด์ เสียงจริง ตัวจริง รุ่นใหญ่* และรายการ *ซูเปอร์ 60+ อัศจรรย์ะพันธุ์เก่า* เลือกใช้คำที่บ่งบอกหรือสอดคล้องกับแนวคิดหลักของรายการที่ต้องการนำเสนอ ภาพลักษณ์ของผู้สูงอายุในเชิงบวก มีศักยภาพหรือมีความสามารถพิเศษเฉพาะ และยังเป็นบุคคลที่มีคุณค่าในสังคม กล่าวคือ (1) คำนำหน้าคำนาม คือ เดอะ (The) และซูเปอร์ (Super) บ่งบอกความเฉพาะเจาะจงหรือความพิเศษ เพื่อสื่อความหมายอย่างชัดเจนว่า ผู้สูงอายุเป็นผู้มีความสามารถพิเศษ (2) คำนาม คือ ซีเนียร์ รุ่นใหญ่ 60+ และพันธุ์เก่า สื่อถึงผู้เข้าแข่งขันที่เป็นผู้สูงอายุ เลือกใช้คำที่ให้ความรู้สึกเป็นกลางหรือเป็นบวก ไม่บ่งชี้ถึงความแก่ชราซึ่งเป็นทางลบเลย และ (3) คำขยาย คือ จริง และอัศจรรย์ะ บอกคุณลักษณะสื่อถึงภาพลักษณ์ของผู้สูงอายุเป็นผู้รู้จริง ทำได้จริง มีความสามารถ ความเชี่ยวชาญ หรือเป็นที่สุดในเรื่องใดเรื่องหนึ่งอย่างแท้จริง

2.2 โครงเรื่องและแก่นเรื่อง วางตามโครงสร้างและแนวคิดหลักของรายการ

ภาพที่ 2 โครงเรื่องของรายการ เดอะ วอยซ์ ซีเนียร์ ไทยแลนด์ และรายการ ซูเปอร์ 60+



รายการ เดอะ วอยซ์ ซีเนียร์ ไทยแลนด์ กำหนดแก่นเรื่องให้ ผู้สูงอายุเป็นผู้มีความสามารถใช้เสียงที่มีคุณภาพ ส่งเสริมภาพลักษณ์ความเป็น ตัวจริงหรือผู้ชนะเลิศในการร้องเพลง เปิดผู้แข่งขันผ่านการไหว้การร้องเพลง แนะนำตัวหรือทำความรู้จักกับผู้เข้าแข่งขันและประกาศผล พร้อมภาพความสัมพันธ์ กับบุคคลในครอบครัวและผู้ใกล้ชิด ประกอบเป็นระยะในทุกช่วงของโครงเรื่อง

ในรอบคัดเลือกแบบไม่เห็นรูปร่างหน้าตา จะเปิดตัวผู้เข้าแข่งขันผ่านการ ไหว้ความสามารถร้องเพลง โดยทางรายการจะให้ข้อมูลเพียงชื่อ-นามสกุลของ ผู้เข้าแข่งขันและชื่อเพลงที่เลือกมาร้อง ผ่านแถบกราฟิกประกอบผ่านหน้าจอ รายการ (lower third) เพื่อให้ผู้ชมได้รับทราบ แต่ยังไม่เปิดเผยอายุของผู้เข้า แข่งขัน ภายหลังร้องเพลงเสร็จสิ้น ทางโค้ชจึงพุดคุยสอบถามข้อมูลเพื่อทำความ รู้จักผู้เข้าแข่งขันรวมถึงข้อมูลอายุ ทำให้เห็นภาพชัดว่า ผู้สูงอายุที่เข้าแข่งขันบาง

คนมีบุคลิกภาพที่ดูอ่อนกว่าวัย

รายการ *ซูเปอร์ 60+* มีแนวคิดหลักนำเสนอเรื่องราว ประสบการณ์ชีวิตน่าประทับใจของผู้สูงอายุที่มีความสามารถด้านใดด้านหนึ่ง อันเกิดจากความมุ่งมั่นฝึกฝนในชีวิตประจำวัน อาชีพการงาน หรือความชื่นชอบของตนเองผ่านโครงเรื่อง เริ่มจากเปิดตัวพร้อม VTR แนะนำผู้เข้าแข่งขัน ให้แสดงความสามารถเฉพาะตัวเพื่อให้กรรมการและผู้ชมได้เห็นเป็นที่ประจักษ์ จากนั้นพิธีการกิจในรูปแบบของปัญหาอุปสรรคสิ่งกีดขวาง หรือกำหนดระยะเวลาที่จำกัดให้ผู้สูงอายุได้เพิ่มขีดศักยภาพของตนเอง และคณะกรรมการจะตัดสินว่าผ่านเกณฑ์หรือไม่ หากผ่านจะได้รับรางวัลตามที่ได้แจ้งกับทางรายการไว้

นอกจากนี้ ทางรายการยังนำเสนอภาพและเรื่องราวการรับรางวัล หรือการนำรางวัลไปใช้ในการดำเนินชีวิตของผู้สูงอายุและครอบครัว หรือนำไปสร้างคุณค่าให้สังคม เล่าเรื่องผ่านภาพกิจกรรมประกอบเพลงที่สื่อความหมายตามเรื่องราว ให้กำลังใจชีวิตแก่ผู้ชมรายการ และปิดท้ายด้วยภาพของผู้เข้าแข่งขันที่เป็นผู้สูงอายุพร้อมด้วยคำพูดสำคัญ (quote) ที่ให้แง่คิดจากเรื่องราวของผู้เข้าแข่งขันที่เป็นผู้สูงอายุ แสดงความเป็นอัจฉริยะพันธุ์เก่า สร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้ชมรายการ

2.3 คุณค่าของเนื้อหาสำหรับผู้สูงอายุ คือ (1) การป้องกันและดูแลรักษาสุขภาพร่างกายและจิตใจ ผ่านผู้สูงอายุที่เข้าแข่งขันมีสุขภาพแข็งแรง มีรูปร่างสมส่วน กระฉับกระเฉง โดยเลือกตัดต่อคำตอบของผู้เข้าแข่งขัน ออกอากาศ เสนอเป็นแนวทางให้เห็นว่า ผู้สูงมีการออกกำลังกาย ดูแลการรับประทานอาหารให้เหมาะสม งดเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ และพักผ่อนให้เพียงพอ (2) ความรู้และภูมิปัญญาตามแนวทางของรายการ กล่าวคือ รายการ *เดอะ วอยซ์ ซีเนียร์ ไทยแลนด์* มุ่งเน้นเรื่องร้องเพลงและเล่นดนตรีเป็นหลัก ในขณะที่รายการ *ซูเปอร์ 60+* นำเสนอหลากหลายมากกว่า เช่น ความรู้และภูมิปัญญาที่เกิดจากอาชีพ ชีวิตประจำวัน หรือภูมิปัญญาภายในครอบครัวจากรุ่นสู่รุ่น (3) ครอบครัวและสังคม นำเสนอภาพและเรื่องราวความผูกพันภายในครอบครัว เช่น สามภรรยา พี่น้อง ลูกหลาน รวมถึงคนใกล้ชิดที่เป็นเพื่อนร่วมงาน ลูกศิษย์ รวมถึง

เพื่อนบ้าน สื่อว่าผู้สูงอายุยังคงมีสังคมแวดล้อมที่หลากหลาย (4) เทคโนโลยีและนวัตกรรม ผ่านผู้เข้าแข่งขันที่ใช้เทคโนโลยี เช่น เปิดยูทูปดูรายการย้อนหลังเพื่อศึกษาข้อมูลรายการ ใช้อินเทอร์เน็ตสืบค้นข้อมูลเพื่อสมัครเข้าร่วมรายการ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศแปลเนื้อเพลงเป็นภาษาต่างประเทศเพื่อใช้ร้องแสดงความสามารถในรายการ และ (5) การออม การประกอบอาชีพ และกิจกรรมอดิเรก โดยหยิบยกเรื่องราวของผู้สูงวัยในรายการมาเป็นตัวอย่างให้เห็น

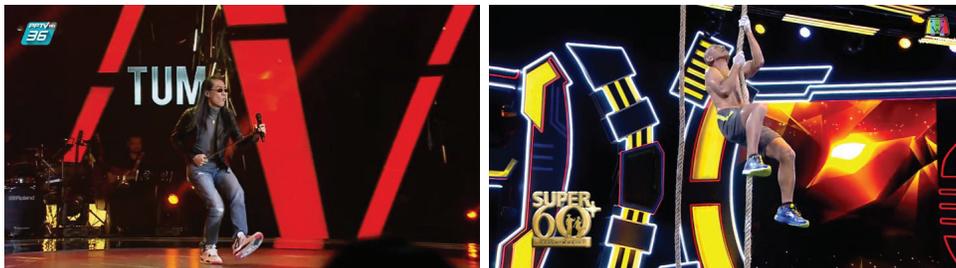
2.4 เนื้อหาหรือกิจกรรมที่แข่งขัน เป็นการแสดงความสามารถของผู้สูงอายุให้เห็นเป็นที่ประจักษ์ ผ่านการร้องเพลงหรือความสามารถพิเศษเฉพาะของตนเอง เช่น ยิงหน้าไม้ ทำพิณ เล่นรักบี้ โยนและรับไอศกรีม เป็นต้น

### 3. ภาพตัวแทนในการผลิตและสร้างความหมายของผู้สูงอายุในสื่อโทรทัศน์

ตระกูลรายการเกมโชว์แสดงความสามารถของผู้สูงอายุทางโทรทัศน์ที่ศึกษาเนื้อหาในรายการ พบว่า มีการผลิตและสร้างภาพตัวแทนของผู้สูงอายุบางประการแฝงอยู่ในรายการ ผ่านโครงสร้างการเล่าเรื่องในรายการไปยังผู้ชมด้วย (1) ข้อกำหนดขององค์ประกอบต่างๆ ในรายการ (2) ภาพผู้แข่งขันในรายการ และ (3) บทบรรยาย บทสนทนาในรายการ ผ่านผู้ประกาศ พิธีกร กรรมการ และผู้เข้าแข่งขัน เพื่อให้คำอธิบายความเป็นผู้สูงอายุดังนี้

#### 3.1 ผู้สูงอายุ มีความแข็งแรงทั้งร่างกาย สติปัญญาและจิตใจ

ภาพที่ 3 ความแข็งแรงของผู้เข้าแข่งขันรายการเกมโชว์แสดงความสามารถของ  
ผู้สูงอายุทางโทรทัศน์



ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=q5izFC1SJA&list=PLzoWy4RWIIJ-mhmOXI5wbJDGsOD6avzjx> (สืบค้นเมื่อ 10 ตุลาคม 2567) และ <https://www.youtube.com/watch?v=0s3-sRBysVo> (สืบค้นเมื่อ 9 มกราคม 2568)

รายการเกมโชว์แสดงความสามารถของผู้สูงอายุทางโทรทัศน์ทั้ง 2 รายการ สร้างภาพตัวแทนของผู้สูงอายุให้เห็นว่า ยังเป็นผู้ที่แข็งแรง นำเสนอภาพผู้สูงอายุให้ดูอ่อนวัย สุขภาพแข็งแรง สามารถสื่อสารโต้ตอบได้ฉับไว ผ่านการเล่าเรื่องตามโครงสร้างและองค์ประกอบต่างๆ ที่อยู่ในรายการ เช่น กติกาให้ผู้เข้าแข่งขันแสดงความสามารถที่ต้องอาศัยความแข็งแรงของร่างกาย เพื่อแสดงให้ผู้ชมได้เห็นว่าคุณภาพผู้สูงอายุยังคงมีร่างกายที่แข็งแรง และเปิดโอกาสให้กรรมการได้พูดคุยกับผู้เข้าแข่งขันในช่วงก่อนหรือหลังการแสดงความสามารถ เพื่อให้เห็นบุคลิกภาพ ความคิดจิตใจ และไหวพริบในการสนทนาตอบโต้ได้อย่างดี การแต่งกายให้ดูทันสมัย และการแสดงออกผ่านทางท่าทางและบุคลิกภาพแบบคนรุ่นใหม่ในรายการ *เดอะ วอยซ์ ซีเนียร์ ไทยแลนด์* รวมถึงภาพผู้สูงวัยใช้ความสามารถผ่านศักยภาพของร่างกาย เช่น ความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ ความแม่นยำของสายตา ความรวดเร็วของร่างกาย ในรายการ *ซูเปอร์ 60+* นอกจากนี้ ยังใช้บทบรรยายและบทสนทนาในรายการให้ข้อมูลในการเล่าเรื่อง เช่น การใช้คำเรียกผู้เข้าแข่งขันเพื่อสื่อสารในเชิงบวก อาทิ “รุ่นใหญ่ วัยเก๋า เสียงดี” “วัยเก๋าที่มาพร้อมความสามารถขั้นเอกอุ” หรือใช้สรรพนามเรียกผู้สูงอายุในรายการว่า พี่อา หรือคุณ เป็นต้น เพื่อสื่อสารถึงผู้สูงอายุในเชิงบวกและเป็นบุคคลในยุคสมัย

### 3.2 ผู้สูงอายุ มีความสามารถเป็นเลิศ

รูปแบบรายการเกมโชว์ทั้ง 2 รายการ มุ่งเน้นให้ผู้สูงอายุได้เปิดเผยความสามารถของตนเอง และแสดงศักยภาพเพิ่มขึ้นตามโครงสร้างของรายการ มีการนำเสนอภาพบุคคลในรายการ เช่น พิธีกร กรรมการ ผู้ชม ผู้เข้าแข่งขัน คนอื่น แสดงสีหน้า ท่าทาง และคำพูดที่แสดงความชื่นชม ตกตะลึงในความสามารถนั้น และยังใช้วิธีการคัดเลือกแขกรับเชิญมีอาชีพ เช่น นักร้องและนักกีฬาทีมชาติ เยาวชนทีมชาติ มาร่วมทดสอบความสามารถ หรือแสดงความสามารถร่วมกับผู้เข้าแข่งขันในรายการ เพื่อยกระดับความสามารถของผู้สูงอายุให้ผู้ชมได้เห็นว่ามีความทัดเทียมระดับมืออาชีพ

นอกจากนี้ ในช่องยูทูปของรายการ *เดอะ วอยซ์ ซีเนียร์ ไทยแลนด์* ตั้งชื่อคลิปโดยระบุสรรพนามนำหน้าชื่อผู้เข้าแข่งขันว่า “อา” เป็นการยกย่องผู้สูงอายุที่มีความสามารถด้านการร้องเพลง เหมือนเหล่าศิลปินนักร้องรุ่นใหญ่มักใช้สรรพนามเรียกแทนกันด้วยคำๆ นี้ เพื่อเป็นการให้เกียรติกันด้วย

### 3.3 ผู้สูงอายุเป็นหลักที่พึ่งของครอบครัวและสังคมได้

ภาพของผู้สูงอายุทำหน้าที่เป็นหลักที่พึ่งของครอบครัวและสังคมถูกนำเสนอในรายการเกมโชว์ผ่านช่วงก่อนและหลังการแสดงความสามารถ โดยพิธีกรและกรรมการซักถามพูดคุยหยาบยกความเป็นอยู่ วิถีชีวิตในแง่มุมต่างๆ ที่น่าสนใจ เช่น ทำงานหารายได้เลี้ยงครอบครัว ดูแลและทำงานบ้าน ดูแลลูกหลาน เป็นที่พึ่งพิงทางใจให้กับลูกหลาน

### 3.4 ผู้สูงอายุ ถ่ายทอดภูมิปัญญาจากรุ่นสู่รุ่น

อุดมการณ์ถ่ายทอดภูมิปัญญาจากรุ่นสู่รุ่นโดยผู้สูงอายุ พบในรายการ *ซูเปอร์ 60+* เพียงรายการเดียว ตามแนวคิดหลักที่เน้นการแข่งขันความสามารถควบคู่การนำเสนอเรื่องราวผู้สูงอายุที่ผ่านมามากหลายสิบปี เพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้ชม โดยช่วงต้นรายการเปิดตัวผู้เข้าแข่งขัน มีการนำเสนอภาพของผู้สูงอายุถ่ายทอดความรู้ ทักษะ ประสบการณ์ของตนเองให้ลูกหลานในรุ่นต่อไป เช่น สอนดีดพิณ สอนงานช่างไม้ แล้วต่อยอดด้วยบทสนทนาของกรรมการและผู้เข้าแข่งขันในประเด็นถ่ายทอดความรู้ ความสามารถจากผู้สูงอายุสืบต่อให้คนรุ่นใหม่ในอนาคต

### 3.5 ผู้สูงอายุใช้ความสามารถของตนเองทำกิจกรรมเพื่อสาธารณะ กุศล จิตอาสา และการให้

รายการเกมโชว์แสดงความสามารถของผู้สูงอายุทางโทรทัศน์  
วางโครงสร้างรายการให้ผู้เข้าแข่งขันแนะนำตัวเองผ่านการสนทนากับพิธีกรหรือ  
กรรมการพร้อมแทรก (insert) ภาพประกอบการสนทนาถึงเรื่องราวการทำ  
กิจกรรมเพื่อสาธารณะ เป็นช่องทางให้ผู้ชมได้ทราบว่า ผู้สูงอายุนำความสามารถ  
ที่เชี่ยวชาญมาทำกิจกรรมเพื่อประโยชน์ต่อสังคมและส่วนร่วม เช่น การเป็น  
จิตอาสาและการมอบสิ่งของให้ผู้ด้อยโอกาส

ในช่วงปิดท้ายของผู้เข้าแข่งขันรายการ *ซูเปอร์ 60+* ยังนำเสนอภาพ  
บรรยากาศที่ทีมงานไปถ่ายทำกิจกรรมเพื่อสาธารณะที่เกิดขึ้นจากรางวัลที่  
ผู้สูงอายุต้องการ เช่น นำรางวัลเป็นสิ่งของไปมอบให้ผู้สูงอายุในสถานสงเคราะห์  
คนชรา หรือนำอุปกรณ์กีฬาไปมอบให้กับเด็กๆ ทั่วประเทศได้เล่นกีฬาอีกด้วย

### 3.6 ผู้สูงอายุยังเป็นวัยเรียนรู้และเปิดรับสิ่งใหม่ได้

องค์ประกอบต่างๆ ของรายการเกมโชว์แสดงความสามารถของ  
ผู้สูงอายุทางโทรทัศน์ เปิดโอกาสให้ผู้ชมเห็นว่า ผู้สูงอายุพร้อมเปิดรับเรียนรู้  
สิ่งใหม่ และเป็นวัยที่สามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลา เช่น พิธีกรและกรรมการ  
พูดคุยสอบถามผู้เข้าแข่งขันในช่วงเวลาต่างๆ เช่น ตอนเปิดตัวผู้เข้าแข่งขันและ  
แนะนำตัว ผู้สูงอายุตอบถึงการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่นับเป็นสิ่งใหม่ของ  
ผู้สูงวัย เพื่อหาข้อมูลสมัครเข้าร่วมรายการหรือใช้โปรแกรมเพื่อเข้าชมชนออนไลน์  
ทำกิจกรรมร้องเพลง เล่นดนตรีร่วมกับคนทั่วโลก นอกจากนี้ ผู้เข้าแข่งขัน  
ยังพูดถึงการตัดสินใจบางอย่างผ่านแนวความคิดการเปิดรับสิ่งใหม่ เช่น ตัดสินใจ  
มาร่วมรายการเพราะอยากได้ความรู้ด้านดนตรีจากโค้ช เพื่อนำไปสอนเด็กๆ  
ตามความเชื่อว่า การเรียนรู้ไม่มีที่สิ้นสุด หรือผู้เข้าแข่งขันเลือกเล่นดนตรี  
ด้วยแก้วรันตี ใช้เวลาเรียนรู้ในช่วงเริ่มต้นเกษียณอายุเป็นงานอดิเรกแล้วฝึกฝน  
จนชำนาญ แสดงให้เห็นถึงการเปิดรับสิ่งใหม่ และยังอยู่ในวัยพร้อมเรียนรู้สิ่ง  
ต่างๆ ได้

### 3.7 ผู้สูงอายุมีความผูกพันกับสมาชิกในครอบครัวและสังคม

โครงสร้างของรายการเกมโชว์ทั้ง 2 รายการ จัดวางการนำเสนอให้ผู้ชมเห็นความผูกพันระหว่างผู้สูงอายุกับสมาชิกในครอบครัวและคนใกล้ชิดที่อยู่กระจายในทุกช่วงของรายการ ตั้งแต่เปิดตัวผู้เข้าแข่งขัน ระหว่างการแสดงความสามารถ ประกาศผลการตัดสิน จนถึงหลังแข่งขันเสร็จสิ้น โดยมุ่งเน้นภาพของผู้สูงอายุที่มีความสุขท่ามกลางสมาชิกในครอบครัวที่แสดงความยินดี ให้กำลังใจ และยอมรับความสามารถผ่านท่าทางต่างๆ เช่น การกอด การจูบมือ การจับมือ การเชียร์ และการทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกัน รวมถึงการนำเสนอภาพสมาชิกในครอบครัวและคนใกล้ตัวแสดงความสนใจ ความใส่ใจ ส่งกำลังใจเชียร์ผู้สูงวัย

### 4. “ชนบ/แบบแผน” และ “นวัตกรรม/ความแปลกใหม่” ของตระกูลรายการเกมโชว์แสดงความสามารถของผู้สูงอายุทางโทรทัศน์

เกณฑ์วิเคราะห์ตระกูลรายการผ่านองค์ประกอบต่างๆ ที่ปรากฏในตัวบทของรายการเกมโชว์แสดงความสามารถของผู้สูงอายุ สะท้อนให้เห็นการกำหนดคุณลักษณะและวิธีการออกแบบเนื้อหาสาระ การนำเสนอเนื้อหาและอุดมการณ์ของแต่ละรายการให้ชัดเจน คือ

#### 4.1 กติกาการแข่งขันในรายการ

รายการเกมโชว์แสดงความสามารถของผู้สูงอายุทางโทรทัศน์ในงานวิจัยนี้ พบว่า มีการกำหนดกติกาเพื่อมุ่งเน้นการถ่ายทอดภูมิปัญญาของผู้สูงอายุ จัดวางตำแหน่งให้ผู้สูงอายุเป็นศูนย์กลางในการถ่ายทอดความรู้ แนวคิดและประสบการณ์แก่คนรุ่นต่อไป รวมถึงเปลี่ยนภาพผู้สูงอายุให้เป็นพลังขับเคลื่อนสังคมได้ โดยให้ผู้สูงอายุแข่งขันแสดงศักยภาพหรือความสามารถ โดยมีกติกาการแข่งขันไม่ซับซ้อน เพื่อให้เหมาะต่อผู้เข้าแข่งขันที่เป็นผู้สูงอายุ

#### 4.2 ผู้เข้าแข่งขัน

รายการเกมโชว์แสดงความสามารถของผู้สูงอายุทางโทรทัศน์ มีการออกแบบเพื่อสร้างภาพตัวแทนของผู้เข้าแข่งขันที่เป็นผู้สูงอายุผ่านคุณลักษณะเฉพาะตัวของผู้สูงอายุ คือ

4.2.1 เกณฑ์อายุของผู้เข้าแข่งขันใช้หมายความว่าของผู้สูงอายุ  
ในบริบทของผู้เกษียณอายุ กล่าวคือ ทางรายการเลือกแสดงภาพความสูงวัย  
ผ่านผู้เข้าแข่งขันจากอายุเริ่มต้นที่ 60 ปี โดยรายการ เดอะ วอยซ์ ซีเนียร์  
ไทยแลนด์ กำหนดเงื่อนไขรับผู้เข้าแข่งขันที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไป ในขณะที่รายการ  
ซูเปอร์ 60+ นั้น ชื่อรายการบ่งบอกว่าเป็นผู้สูงอายุ 60+ หรือ 60 ปีขึ้นไป  
เช่นกัน โดยเลือกกลุ่มผู้สูงอายุในช่วงไม่ค่อยแก่ (the young-old) คือช่วงอายุ  
60-69 ปี เป็นหลัก เนื่องจากช่วงวัยสูงวัยในกลุ่มนี้เป็นกลุ่มคนที่ต้องเผชิญวิกฤติ  
หลายอย่าง เช่น การสูญเสียตำแหน่งงาน รายได้ลดลง การพลัดพรากจากคู่ครอง  
หรือคนใกล้ชิด แต่ยังเป็นผู้สูงอายุที่มีสมรรถภาพด้านต่างๆ ใกล้เคียงกับคน  
ในวัยทำงาน เพื่อให้ผู้เข้าแข่งขันในภาพของผู้สูงอายุทุกคนได้แสดงภาพความ  
แข็งแรง ช่วยเหลือตนเองได้ดี และสามารถขึ้นบนเวทีโชว์ความสามารถให้ชมได้

4.2.2 บุคลิกภาพ การแต่งกาย และการแสดงออกของผู้เข้า  
แข่งขันทั้ง 2 รายการ พบว่า มีรายละเอียดแตกต่างกันบางส่วน

ภาพที่ 4 ภาพการแต่งกายของผู้เข้าแข่งขันในรายการเกมโชว์แสดงความสามารถของ  
ผู้สูงอายุ



ที่มา: [https://www.youtube.com/watch?v=HG1ke\\_YGNKU&list=PLzoWy4\\_RWIIJ9iYm-FmeQIUvTOLDoFT\\_Oi](https://www.youtube.com/watch?v=HG1ke_YGNKU&list=PLzoWy4_RWIIJ9iYm-FmeQIUvTOLDoFT_Oi) (สืบค้นเมื่อ 3 ตุลาคม 2567); <https://www.youtube.com/watch?v=CIB0zbYpzlY&t=4611s> (สืบค้นเมื่อ 21 พฤศจิกายน 2567) และ [https://www.youtube.com/watch?v=ZCH\\_ik9fyaJs](https://www.youtube.com/watch?v=ZCH_ik9fyaJs) (สืบค้นเมื่อ 20 กุมภาพันธ์ 2568)

รายการ เดอะ วอยซ์ ซีเนียร์ ไทยแลนด์ เลือกกลุ่มผู้สูงอายุที่ทันสมัยหรือกลุ่มผู้สูงอายุหัวใหม่ (pioneer) ที่มองว่า อายุเป็นเรื่องของจิตใจตนเองอายุน้อยกว่าความเป็นจริง แตกต่างจากคนในวัยเดียวกัน จึงปรับบุคลิกภาพให้ผู้เข้าแข่งขันดูอ่อนกว่าวัย นำเสนอวิธีคิดเกี่ยวกับความสูงอายุในมุมมองที่ยังไม่ชราภาพ ใช้ชีวิตในสังคมได้ การแต่งกายมีทั้งแบบลำลองและทางการ โดยในรอบแรกจะแต่งกายแบบลำลองเป็นส่วนใหญ่ และเริ่มเป็นทางการมากขึ้นจนถึงการแข่งขันรอบสุดท้าย พบว่า ผู้เข้าแข่งขันทุกคนที่ขึ้นร้องเพลงบนเวทีแต่งกายในชุดเป็นทางการทั้งหมด ทำให้ภาพของผู้สูงอายุมีความภูมิฐาน เป็นมืออาชีพ และดูอ่อนกว่าวัย

ผู้เข้าแข่งขันรายการ ซูเปอร์ 60+ ถูกทางรายการเลือกจากกลุ่มผู้สูงอายุหัวเก่า (conservative) รู้สึกว่า ตนเองไม่แตกต่างจากคนในวัยเดียวกัน มองตนเองตามอายุจริง มีบุคลิกลักษณะเป็นไปตามวัย จึงกำหนดภาพผู้สูงอายุในรายการให้เลือกแต่งกายแบบลำลอง ไม่เป็นทางการ ทำให้เห็นรูปร่าง หน้าตา และบุคลิกภาพดูเป็นไปตามวัยของผู้สูงอายุ

4.2.3 ความสามารถของผู้เข้าแข่งขันในรายการเกมโชว์แสดงความสามารถทั้งสองรายการกำหนดตามแนวคิดหลักของรายการ คือ การร้องเพลงและความสามารถพิเศษอื่นๆ ตามความเชี่ยวชาญเฉพาะตัวของผู้เข้าแข่งขัน นอกจากนี้ รายการ ซูเปอร์ 60+ ยังเลือกผู้เข้าแข่งขันที่มีเรื่องราวในชีวิตที่น่าสนใจ เพื่อนำมาเป็นจุดขายในการเล่าเรื่องเกี่ยวกับประสบการณ์ในชีวิตเสริมจากความสามารถของผู้เข้าแข่งขันอีกด้วย

4.2.4 อาชีพของผู้เข้าแข่งขันที่เป็นผู้สูงอายุในรายการเกมโชว์แสดงความสามารถทั้งสองรายการ เป็นอีกตัวแปรที่พบในการใช้สร้างภาพเพื่อเพิ่มคุณค่าให้ผู้สูงอายุ โดยจัดกลุ่มได้ดังนี้

(1) ผู้สูงอายุที่ยังทำงานอยู่ มีทั้งประเภท (ก) ทำงานประจำ คือการทำงานในบริษัทห้างร้าน (ข) ทำงานหรือธุรกิจส่วนตัว การทำงานรับจ้างทั่วไป และ (ค) การทำงานเสริมต่อเนื่องจากงานประจำเดิมก่อนถึงช่วงเกษียณอายุ เช่น

รับเป็นที่ปรึกษาในบริษัทหรือองค์กร นับเป็นการมุ่งเน้นให้เห็นว่า ผู้สูงอายุยังคงเป็นบุคลากรที่มีคุณค่าในสังคมเช่นเดียวกับคนในวัยทำงานทั่วไป

(2) ผู้สูงอายุที่ไม่ได้ทำงานหรือเกษียณอายุแล้ว แบ่งเป็น (ก) ผู้รับหน้าที่ดูแลงานบ้านและสมาชิกในบ้าน และ (ข) ผู้ที่ผันตัวเองมาเป็นจิตอาสาตามความสามารถ ซึ่งฉายภาพให้ผู้ชมได้เห็นว่าคุณค่าของผู้สูงอายุยังคงเป็นผู้มีประโยชน์ต่อครอบครัวและสังคมอยู่นั่นเอง

รายการ *เดอะ วอยซ์ ซีเนียร์ ไทยแลนด์* มุ่งเน้นนำเสนอภูมิหลัง ความสำเร็จ และประสบการณ์ในชีวิตของของผู้เข้าแข่งขันสูงอายุมากกว่าการประกอบอาชีพในปัจจุบัน จากข้อมูลเนื้อหาในรายการ พบว่า มีการทำงานหารายได้ 2 กลุ่ม คือ ทำงานรับจ้าง เช่น นักร้อง นักดนตรีกลางคืน รับสอนร้องเพลง และทำธุรกิจส่วนตัว เช่น เปิดร้านขายอาหาร เปิดร้านเกี่ยวกับธุรกิจงานแต่งงาน ฯลฯ ส่วนผู้ที่ไม่ได้ทำงานแล้วผันตัวเองมาเป็นจิตอาสาตามความสามารถ และหางานอดิเรกทำยามว่าง เช่น เข้าวัดทำบุญ

รายการ *ซูเปอร์ 60+* พบว่า มีทั้งผู้สูงอายุที่ยังทำงานหารายได้เป็นเสาหลักดูแลครอบครัว เช่น ทำนา ขายไอศกรีม ช่างไม้ และรับจ้างทั่วไป ส่วนผู้สูงอายุที่เกษียณอายุแล้ว แบ่งเป็นผู้ที่ทำหน้าที่ดูแลบ้านและสมาชิกในครอบครัว ผู้ที่รับงานพิเศษเป็นที่ปรึกษาให้กับหน่วยงานที่เคยทำตั้งแต่ก่อนเกษียณ และผู้ที่เป็นจิตอาสาตามความสามารถ เช่น ร้องเพลงหรือเล่นดนตรีในโรงพยาบาล สอนกีฬาให้เยาวชน เป็นต้น

#### 4.3 กรรมการและผู้ดูแลประจำทีม

รายการเกมโชว์แสดงความสามารถของผู้สูงอายุทางโทรทัศน์คัดเลือกกรรมการและผู้ดูแลประจำทีมเป็นบุคคลในวงการบันเทิง มีอาชีพเป็นนักร้อง นักแสดง พิธีกร และครูสอนการแสดง ทุกคนดูยิ้มแย้มสดใส อารมณ์ดี กระฉับกระเฉง แต่งกายแตกต่างกันไปตามคาแรกเตอร์หรือสไตล์ของตนเอง และมีความรู้และประสบการณ์แตกต่างกันไป ได้แก่ เพลงและดนตรี การแสดง การพูด

## ภาพที่ 5 คณะกรรมการ ในรายการเกมโชว์แสดงความสามารถของผู้สูงอายุทางโทรทัศน์



ที่มา: [https://www.youtube.com/watch?v=HG1ke\\_YGNKU&list=PLzoWy4RWIIJ9iYm-FmeQIUvTOLDoFT\\_Oi](https://www.youtube.com/watch?v=HG1ke_YGNKU&list=PLzoWy4RWIIJ9iYm-FmeQIUvTOLDoFT_Oi) (สืบค้นเมื่อ 3 ตุลาคม 2567); [https://www.youtube.com/watch?v=5mZZAQm\\_6Bs&t=4505s](https://www.youtube.com/watch?v=5mZZAQm_6Bs&t=4505s) (สืบค้นเมื่อ 14 พฤศจิกายน 2567); <https://www.youtube.com/watch?v=ZCHik9fyaJs> (สืบค้นเมื่อ 20 กุมภาพันธ์ 2568) และ <https://www.youtube.com/watch?v=btOYnIu57mw> (สืบค้นเมื่อ 6 กุมภาพันธ์ 2568)

กรรมการและผู้ดูแลประจำทีมมีบทบาทหน้าที่ในการสอบถามข้อมูลให้กำลังใจ ให้คำแนะนำ ให้ความช่วยเหลือ และยกระดับความสามารถของผู้เข้าแข่งขันให้เห็นชัดเจน รวมถึงตัดสินผลการแข่งขันในการแสดงความสามารถของผู้เข้าแข่งขันที่เป็นผู้สูงอายุ

(1) สอบถามข้อมูล เป็นการพูดคุยกับผู้เข้าแข่งขันสูงอายุในรายการ ทั้งก่อนและหลังจากที่ผู้เข้าแข่งขันแสดงความสามารถ เพื่อให้ข้อมูลของผู้เข้าแข่งขันแก่ผู้ชม เช่น ชื่อ อายุ อาชีพ ประวัติความเป็นมา รายละเอียดเกี่ยวกับความสามารถ รวมถึงเรื่องราวที่น่าสนใจในแง่มุมต่างๆ ของผู้สูงอายุ และช่วยสร้างความคุ้นเคยและผ่อนคลายความเครียดให้ผู้เข้าแข่งขัน

(2) ให้กำลังใจ การแสดงออกผ่านท่าทางและเสียงร้อง เช่น ยกมือชูหมัดขึ้น ยกนิ้วโป้งขึ้นให้ ใช้มือป้องปากส่งเสียงเชียร์ นอกจากนี้ กรรมการในรายการ *เดอะ วอยซ์ ซีเนียร์ ไทยแลนด์* ยังช่วยปลอบใจผู้สูงอายุที่ไม่ผ่านเข้ารอบ พูดให้กำลังใจ เช่น “อย่าท้อแท้ มาใหม่ซีซั่นหน้านะ” หรือ “วันนี้ไม่เป็นไรครับ ถือว่ามาเก็บเกี่ยวประสบการณ์ละกัน อย่าเพิ่งหมดกำลังใจ ซีซั่นหน้ายังมีอยู่ อยากจะเรียนเชิญอีกนะครับ”

(3) ให้คำแนะนำ ให้ความช่วยเหลือจากคณะกรรมการพบเห็นชัดเจนในรายการ *เดอะ วอยซ์ ซีเนียร์ ไทยแลนด์* เนื่องจากกรรมการหรือโค้ชอยู่ในวงการเพลง มีความรู้และประสบการณ์เกี่ยวกับการร้องเพลง ให้คำแนะนำและช่วยเหลือผู้เข้าแข่งขันสูงอายุได้ดี เช่น ให้คำแนะนำในช่วงฝึกซ้อม สร้างความมั่นใจและช่วยให้แสดงความสามารถในการร้องเพลงได้ดีขึ้น และยังช่วยประคองผู้สูงอายุเดินลงจากเวทีอย่างราบรื่นอีกด้วย ขณะที่คณะกรรมการในรายการ *ซูเปอร์ 60+* ไม่พบการให้คำแนะนำหรือช่วยเหลือในการทำภารกิจที่เกี่ยวกับความสามารถของผู้เข้าแข่งขันสูงอายุ เนื่องจากผู้เข้าแข่งขันมีความสามารถพิเศษหลากหลายเกินประสบการณ์และความเชี่ยวชาญของคณะกรรมการ

(4) รายการยกระดับคุณค่าของผู้สูงอายุที่เป็นผู้เข้าแข่งขันผ่านท่าทางและการพูดคุย เพื่ออธิบายความสามารถของผู้สูงอายุให้ผู้ชมรายการได้รับทราบ เช่น รายการ *ซูเปอร์ 60+* ตอนที่ 42 ออกอากาศวันที่ 30 ธันวาคม 2561 กรรมการคนหนึ่งพูดถึงผู้แข่งขันสูงวัยที่แข็งแรง เล่นกีฬาได้ดีและมีจิตสาธารณะ นำรางวัลอุปกรณ์กีฬาไปมอบให้เยาวชนทั่วประเทศว่า “ผมไม่เคยเจอคนอายุ 78 แล้วยังแข็งแรง ไม่ใช่แข็งแรงเฉพาะร่างกาย แต่จิตใจก็แข็งแรง รู้สึกมีเป้าหมายในชีวิตที่ชัดเจน ทำให้ทุกวันที่ตื่นขึ้นมาแล้วอยากมีพลังแบบนี้ หนุ่มตลอดกาลครับ”

(5) ตัดสินผลการแข่งขันผู้สูงอายุในรายการ โดยพิจารณาความสามารถของผู้เข้าแข่งขันสูงวัยในรายการ

#### 4.4 พิธีกรหรือผู้ดำเนินรายการ

ภาพที่ 6 พิธีกรหรือผู้ดำเนินรายการในรายการเกมโชว์แสดงความสามารถของผู้สูงอายุทางโทรทัศน์



ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=CIB0zbYpzlY&t=4611s> (สื่บค้นเมื่อ 21 พฤศจิกายน 2567); <https://www.youtube.com/watch?v=xve1Qog3J68&t=7s> (สื่บค้นเมื่อ 26 ธันวาคม 2567); <https://www.youtube.com/watch?v=VJ9PaAAWm-o&t=20s> (สื่บค้นเมื่อ 31 ตุลาคม 2567) และ <https://www.youtube.com/watch?v=0s3-sRByVo> (สื่บค้นเมื่อ 9 มกราคม 2568)

พิธีกรหรือผู้ดำเนินรายการในรายการเกมโชว์แสดงความสามารถของผู้สูงอายุทางโทรทัศน์มีบทบาทหน้าที่ (1) พูดคุยกับผู้เข้าแข่งขันที่เป็นผู้สูงอายุตามโครงสร้างรายการ สอบถามข้อมูลของผู้เข้าแข่งขันสูงอายุให้ผู้ชมได้รู้จัก และชี้ให้เห็นถึงความสามารถของผู้สูงวัย (2) ให้กำลังใจด้วยการปรบมือและพูดให้ผู้เข้าแข่งขันรู้สึกผ่อนคลาย ส่วนบทบาทการช่วยเหลือนั้น ไม่พบการช่วยเหลือผู้เข้าแข่งขันในด้านความสามารถหรือเกี่ยวข้องกับภารกิจการแข่งขัน มีเพียงช่วยเหลืออำนวยความสะดวกอื่นๆ เช่น ช่วยดูแลช่วงเดินลงเวทีหลังจากแข่งขันเสร็จ (3) ยกย่องความสามารถของผู้เข้าแข่งขัน เช่นเดียวกับคณะกรรมการในรายการ และ

(4) ประกาศผลรางวัลและมอบรางวัลให้แก่ผู้เข้าแข่งขันสูงอายุตามรูปแบบการนำเสนอของรายการ ทั้งสองประการนี้นับเป็นการตอกย้ำภาพลักษณ์ผู้สูงอายุเป็นผู้มีความสามารถ ส่วน (5) สร้างความผูกพันระหว่างผู้สูงอายุกับครอบครัวหรือคนใกล้ชิดในช่วงเวลาต่างๆ ของรายการ เช่น พิธีกรนั่งคุยกับผู้สูงอายุและสมาชิกในครอบครัวหรือคนใกล้ชิดในช่วงก่อนเข้าสู่สตูดิโอแข่งขันแสดงความสามารถ ชักถามพูดคุยเรื่องราวในชีวิตของผู้สูงอายุในช่วงเริ่มแนะนำตัวหรือภายหลังการแสดงความสามารถเสร็จสิ้น นอกจากนี้ พิธีกรยังให้สมาชิกในครอบครัวและคนใกล้ชิดพูดให้กำลังใจผู้เข้าแข่งขันด้วย นับเป็นการแสดงให้เห็นความผูกพันของผู้สูงวัยกับครอบครัว และสร้างภาพของผู้สูงอายุเป็นที่ยอมรับของสมาชิกในครอบครัว

#### 4.5 ผู้ชมรายการ

การศึกษาเนื้อหารายการ พบว่า ผู้ชมรายการเกมโชว์แสดงความสามารถของผู้สูงอายุทางโทรทัศน์ มี 2 กลุ่มคือ ผู้ชมรายการในห้องส่งหรือสตูดิโอ และผู้ชมรายการที่บ้าน โดยเป็นบทบาทของผู้ชมรายการในสตูดิโอหรือห้องส่งเป็นหลัก ทำหน้าที่แสดงอารมณ์ร่วมกับผู้เข้าแข่งขันในสถานการณ์ต่างๆ เช่น ชื่นชม ดีใจ ตื่นเต้น เศร้า เป็นการแสดงความรู้สึกแทนผู้ชมรายการทั่วไปที่รู้สึกต่อชีวิตและความสามารถพิเศษของผู้เข้าแข่งขันสูงวัย ซึ่งพบมากในรายการ *ซูเปอร์ 60+* ส่วนผู้ชมรายการที่บ้าน พบในรายการ *เดอะ วอยซ์ ซีเนียร์ ไทยแลนด์* ที่กำหนดให้ผู้ชมที่บ้านร่วมเป็นกรรมการตัดสินหาผู้ชนะเลิศในรอบชิงชนะเลิศ ด้วยการโหวตผ่านทางโทรศัพท์เลือกให้คะแนนผู้เข้าแข่งขันสูงวัยที่แสดงความสามารถด้านการร้องเพลงได้ถูกใจมากที่สุด นับเป็นการสร้างพื้นที่ให้คนทุกวัยสามารถแสดงการยอมรับความสามารถของผู้สูงอายุช่องทางหนึ่งผ่านรูปแบบรายการที่กำหนดขึ้น

#### 4.6 รางวัล

รางวัลในรายการเกมโชว์แสดงความสามารถของผู้สูงอายุทางโทรทัศน์ ช่วยตอบสนองความต้องการของผู้สูงอายุได้ แบ่งเป็น (1) เงินหรือสิ่งของเพื่อใช้ในการดำรงชีวิตประจำวัน เช่น เงินในการชำระหนี้สิน หรือเป็นทุนในการดำเนินชีวิตของตนเองและครอบครัว รวมถึงอุปกรณ์ในชีวิตประจำวัน หรือสิ่งของที่เป็นเครื่องมือในการประกอบอาชีพเลี้ยงดูครอบครัว (2) กิจกรรมหรือ

สิ่งของเพื่อสร้างความสุขให้กับตนเอง ครอบครัวและสังคม เช่น การพาภรรยา ไปฮันนีมูน การไปบริจาคของกินของใช้ให้ผู้สูงอายุในสถานสงเคราะห์ และการมอบอุปกรณ์กีฬาให้เด็กๆ ทั่วประเทศ (3) ความภาคภูมิใจจากการใช้ความสามารถของตนเองผ่านเข้ารอบหรือพิชิตภารกิจได้สำเร็จ

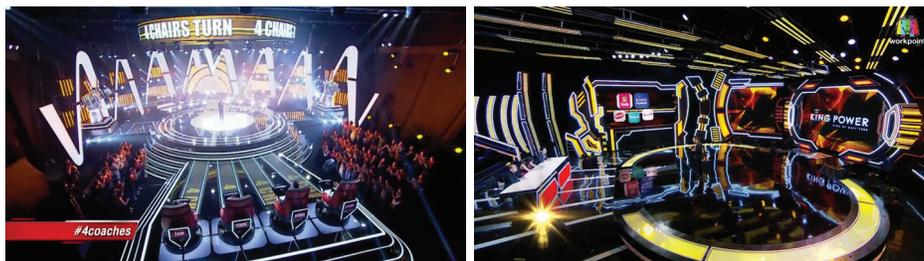
## 5. รูปแบบการผลิตและสร้างความหมายผ่านภาพผู้สูงอายุทางสื่อโทรทัศน์

การศึกษาเนื้อหารายการเกมโชว์แสดงความสามารถของผู้สูงอายุทางโทรทัศน์ พบว่า รูปแบบรายการที่ผลิตเพื่อสร้างภาพตัวตนของผู้สูงอายุในเชิงบวก เกิดขึ้นจากการสร้างสรรค์รูปแบบรายการที่สร้างความหมายของผู้สูงอายุผ่านการนำเสนอภาพ (visual) ผ่านเทคนิคการผลิต ได้แก่

5.1 เทคนิคงานศิลปกรรมช่วยเปลี่ยนความหมายของผู้สูงวัยในรายการโทรทัศน์

การออกแบบฉากในสตูดิโอ สร้างเวทีเป็นพื้นที่การแสดงความสามารถให้ดูน่าสนใจ ออกแบบกราฟิกสดใส ช่วยสร้างบรรยากาศในรายการให้ดูทันสมัย ช่วยลดช่วงวัยของผู้สูงอายุลง

ภาพที่ 7 เวที ฉาก และกราฟิกในรายการเกมโชว์แสดงความสามารถของผู้สูงอายุทางโทรทัศน์



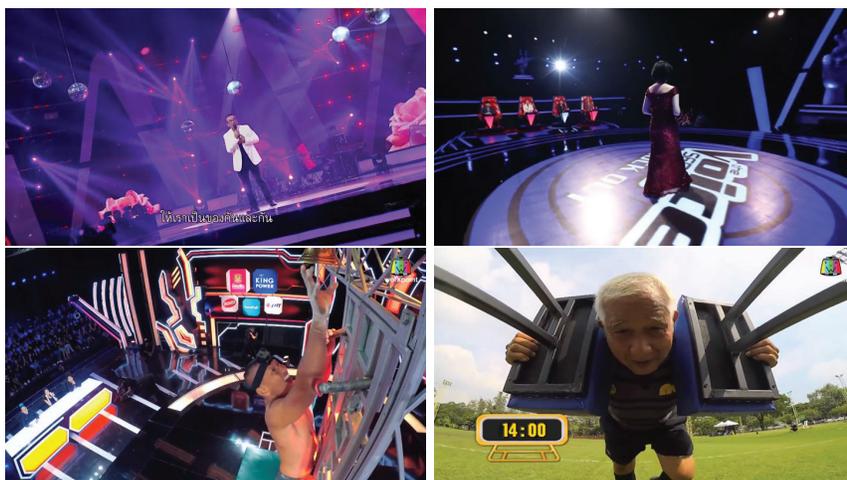
ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=CIB0zbYpzlY&t=4611s> (สืบค้นเมื่อ 21 พฤศจิกายน 2567) และ <https://www.youtube.com/watch?v=xve1Qog3J68&t=7s> (สืบค้นเมื่อ 26 ธันวาคม 2567)

โครงสร้างเวทีแบ่งพื้นที่เป็น 3 ส่วน คือ (1) เวทีหรือพื้นที่แสดงความสามารถของผู้สูงอายุที่เข้าแข่งขัน ออกแบบเป็นพื้นเรียบรูปวงกลมมีเส้นไฟล้อมรอบเวที แสดงให้เห็นชัดเจนว่าเป็นพื้นที่แข่งขันแสดงความสามารถ และออกแบบฉากผนังจอแอลอีดี (LED) แสดงภาพกราฟิก และติดตั้งแผงไฟประดับที่สามารถเปลี่ยนสีไปตามการนำเสนอเรื่องราวและอารมณ์ของการแสดงความสามารถอันหลากหลายของผู้เข้าแข่งขันที่เป็นผู้สูงอายุ (2) ที่นั่งของคณะกรรมการหรือโค้ชที่หันหน้าเข้าหาเวทีการแสดง มีการออกแบบเชื่อมกับเวทีแสดงความสามารถของผู้สูงอายุด้วยเส้นหรือแถบไฟเป็นเส้นนำสายตาสู่จุดที่ต้องการ เรียกความสนใจของผู้ชมรายการให้มองตามไปยังผู้เข้าแข่งขันที่เดินออกมาอยู่บนเวทีในช่วงเปิดตัวผู้เข้าแข่งขันของรายการ ซูเปอร์ 60+ หรือผู้เข้าแข่งขันที่ร้องเพลงบนเวทีแล้วมีโค้ชคัดเลือก ช่วยเน้นให้ผู้เข้าแข่งขันเป็นจุดสำคัญ ให้อารมณ์ถึงความพิเศษของผู้สูงวัยที่เข้าแข่งขันในรายการ และ (3) พื้นที่ของผู้ชมรายการในสตูดิโอเพื่อนั่งชมและให้กำลังใจผู้เข้าแข่งขัน

## 5.2 เทคนิคด้านภาพช่วยเปลี่ยนความหมายของผู้สูงวัยในรายการโทรทัศน์

เทคนิคด้านภาพคือ การเลือกใช้การเคลื่อนไหวกล้องและมุมกล้องในการถ่ายภาพ เพื่อช่วยเปลี่ยนความหมายของผู้สูงอายุในเชิงบวกตามแนวคิดหลักของรายการ

## ภาพที่ 8 เทคนิคด้านภาพที่ใช้ในรายการเพื่อสร้างความหมายเชิงบวกของผู้สูงอายุ



ที่มา: [https://www.youtube.com/watch?v=5mZZAQm\\_6Bs&t=4505s](https://www.youtube.com/watch?v=5mZZAQm_6Bs&t=4505s) (สืบค้นเมื่อ 14 พฤศจิกายน 2567); [https://www.youtube.com/watch?v=CIB0zbYpzi\\_Y&t=4611s](https://www.youtube.com/watch?v=CIB0zbYpzi_Y&t=4611s) (สืบค้นเมื่อ 21 พฤศจิกายน 2567); <https://www.youtube.com/watch?v=0s3-sRBysVo> (สืบค้นเมื่อ 9 มกราคม 2568) และ [https://www.youtube.com/watch?v=gFH2U\\_OWmas&t=38s](https://www.youtube.com/watch?v=gFH2U_OWmas&t=38s) (สืบค้นเมื่อ 6 มีนาคม 2568)

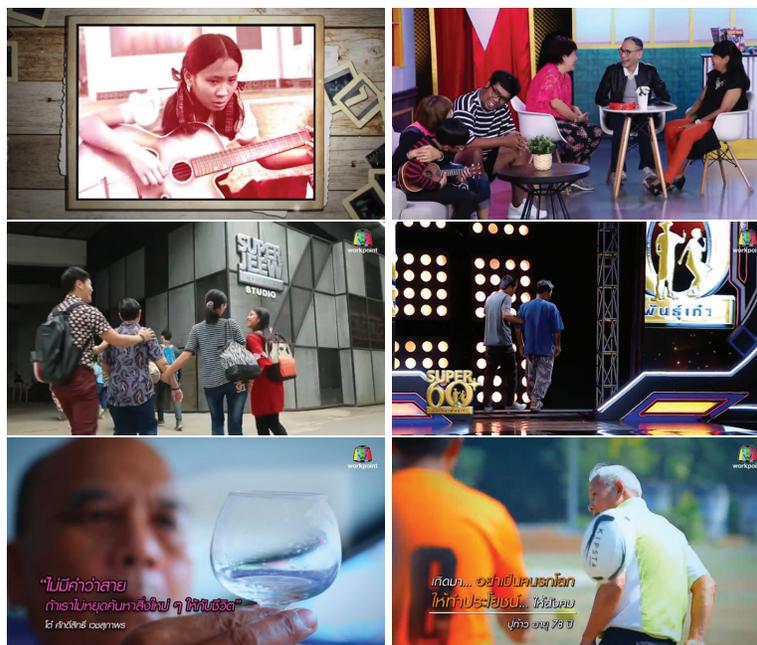
รายการ *เดอะ วอยซ์ ซีเนียร์ ไทยแลนด์* ที่นำเสนอความสามารถของผู้สูงอายุด้านการร้องเพลง มีการเคลื่อนไหวกล้องและมุมกล้องแบบรายการคอนเสิร์ตวัยรุ่นมาใช้ในรายการ คือ การเอียงกล้อง (cant) ซึ่งเป็นการถ่ายภาพในลักษณะมุมเอียง ทำให้เกิดความแปลกตา ตื่นเต้นเร้าใจ และการเคลื่อนไหวอิสระเป็นวงกลม (orbit) เคลื่อนที่ไปรอบตัวผู้เข้าแข่งขันเพื่อให้เห็นทุกด้าน ซึ่งปกติมักไม่พบการถ่ายทำลักษณะนี้ในรายการสำหรับผู้สูงอายุ ช่วยสื่อความเป็นวัยรุ่นหรือการแปลความหมายใหม่ให้กับผู้สูงอายุ

ส่วนรายการ *ซูเปอร์ 60+* นำเสนอความสามารถหลากหลายของผู้สูงอายุ จึงใช้เทคนิคด้านภาพให้เห็นการแสดงท่าทาง (action) ทำภารกิจของผู้สูงอายุ เช่น ภาพมุมสูง (high-angle shot) ตั้งกล้องอยู่ด้านบนเหนือผู้สูงอายุ ที่แสดงความสามารถพิชิตภารกิจ เช่น ปีนชั้นที่สูง ยิงลูกบาสเกตบอลลงห่วง หรือ

ติดตั้งกล้องไว้ด้านหน้าผู้สูงอายุ คล้ายใช้กล้องโกโปรถ่ายภาพเพื่อให้เห็นสีหน้าท่าทางในการออกแรงทำภารกิจ ซึ่งพบเห็นได้รายการกีฬาผาดโผน (extreme sports) ทำให้เห็นท่าทาง การเคลื่อนไหวของผู้สูงอายุอย่างคล่องแคล่วได้ชัดเจน จึงช่วยสื่อความตื่นเต้น เร้าใจ หรือการแปลความหมายใหม่ให้กับผู้สูงอายุได้

5.3 เทคนิคการใช้ภาพสื่อความหมายของผู้สูงวัยในรายการโทรทัศน์  
รายการเกมโชว์แสดงความสามารถของผู้สูงอายุทางโทรทัศน์มีการใช้เทคนิคการสร้างฉาก (scene) เพื่อสื่อความหมายของผู้สูงอายุในเชิงบวกตามแนวคิดหลักของรายการ

ภาพที่ 9 ฉากภาพสื่อความหมายเชิงบวกของผู้สูงวัยในรายการเกมโชว์แสดงความสามารถของผู้สูงอายุ



ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=VJ9PaAAWm-o&t=20s> (สืบค้นเมื่อ 31 ตุลาคม 2567); <https://www.youtube.com/watch?v=VJ9PaAAWm-o&t=20s> (สืบค้นเมื่อ 31 ตุลาคม 2567); <https://www.youtube.com/watch?v=j5hFbmdhLBQ> (สืบค้นเมื่อ 23 มกราคม 2568) และ [https://www.youtube.com/watch?v=gFH2U\\_OWmas&t=38s](https://www.youtube.com/watch?v=gFH2U_OWmas&t=38s) (สืบค้นเมื่อ 6 มีนาคม 2568)

(1) ฉากภาพยนตร์ย้อนอดีต ประสบการณ์ชีวิตและความสำเร็จของผู้สูงอายุ รายการ เดอะ วอยซ์ ซีเนียร์ ไทยแลนด์ ฤดูกาลที่ 2 ในรอบคัดเลือกแบบไม่เห็นรูปร่างหน้าตาหรือ Blind Audition มีการสร้างสรรค์ฉาก (scene) ภาพยนตร์ย้อนอดีตของผู้เข้าแข่งขันขึ้นบนฉากหลังของเวที เพื่อประกอบการบอกเล่าถึงประสบการณ์ชีวิต ความสามารถ และความสำเร็จของผู้สูงอายุที่ผ่านมาในชีวิต เช่น ผู้เข้าแข่งขันหญิงอายุ 61 ปีจากจังหวัดนครปฐม ชอบเล่นดนตรีและร้องเพลงมาตั้งแต่เด็ก เคยรวมวงโฟล์คซองกับเพื่อนในโรงเรียนเพื่อเข้าประกวดโฟล์คซองมัธยมศึกษา จนได้รับรางวัลชนะเลิศระดับประเทศ แต่ไม่ได้นำมาสานต่อ เพราะต้องเรียนหนังสือและทำงานที่ไม่ตรงกับความสามารถนั้น นับเป็นการช่วยยกระดับความสามารถของผู้เข้าแข่งขันในฐานะผู้สูงอายุที่มีความรู้และประสบการณ์ และสอดคล้องกับแนวคิดเรื่องผู้สูงอายุที่ กัญญา แก้วเทพ (2554) ได้ระบุว่า ผู้สูงอายุมีศักยภาพที่ถูกเก็บไว้และยังไม่นำมาใช้ในวัยหนุ่มสาว เนื่องจากถูกภารกิจในชีวิตต่างๆ กดทับไว้ และเมื่อถึงช่วงสูงวัยที่มีอิสระจากภาระในชีวิตแล้ว สื่อควรเป็นเครื่องมือกระตุ้นให้ผู้สูงอายุได้แสดงศักยภาพนั้นออกมา

## (2) ฉากภาพความสุขของผู้สูงอายุกับครอบครัว

ภาพความสุขที่ผู้ชมได้เห็นจากความสัมพันธ์ของผู้สูงอายุกับครอบครัวเกิดขึ้นจาก 2 ฉากภาพ (scene) ที่สร้างสรรค์ขึ้น และสื่อสารเป็นภาพจำในรายการ คือ (ก) ภาพความผูกพันของผู้สูงอายุที่เป็นผู้เข้าแข่งขันแต่ละคนกับสมาชิกในครอบครัวและคนใกล้ชิดในช่วงเปิดรายการแต่ละช่วง รายการเลือกนำเสนอภาพผู้เข้าแข่งขันอยู่กับครอบครัวหรือคนใกล้ชิดทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกัน เช่น นั่งพูดคุย ทานอาหาร ชมเนื้อหาข้อมูลในโทรศัพท์หรือแท็บเล็ต ฯลฯ โดยผู้สูงอายุมีรอยยิ้มบนใบหน้า ช่วยสื่อความหมายให้เห็นถึงความสุขในการใช้เวลากับสมาชิกในครอบครัว และ (ข) ในช่วงหลังแสดงความสามารถพิชิตภารกิจสำเร็จลงได้ รายการนำเสนอภาพการเดินทางออกจากรายการของผู้สูงอายุกลับเข้าด้านหลังเวที โดยมีคนใกล้ชิดหรือผู้ที่เกี่ยวข้องเดินประกองเคียงข้างไปด้วยกัน สื่อให้เห็นภาพการเดินทางกลับสู่โลกปกติ หรือการกลับไปใช้ชีวิตประจำวันของ

ผู้สูงอายุกับสมาชิกในครอบครัวต่อไป สอดรับกับฉากภาพแรกในช่วงเปิดรายการ เพื่อบอกเล่าที่มาและที่ไปของผู้สูงอายุที่อยู่ร่วมกับสมาชิกในครอบครัวได้อย่างมีความสุข

### (3) ฉากภาพข้อคิดจากตัวตนของผู้สูงอายุ

รายการ *ซูเปอร์ 60+* ออกแบบกราฟิกนำภาพผู้สูงอายุในอิริยาบถที่เกี่ยวข้องกับการแสดงความสามารถหรือการใช้ชีวิตที่เป็นประเด็นสำคัญ มาประกอบข้อความที่หยิบยกมาจากคำพูดของผู้สูงอายุหรือกรรมการในรายการที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดหรือวิธีการดำเนินชีวิต เพื่อสื่อสารแนวคิดสำคัญของผู้สูงอายุเจ้าของเรื่องในช่วงท้ายของตอนนั้นๆ นับเป็นใช้เทคนิคของฉากภาพ (scene) ในเนื้อหารายการเพื่อเล่าเรื่องเกี่ยวกับผู้สูงอายุในเชิงบวก ตอกย้ำอุดมการณ์ผู้สูงอายุผ่านรายการเกมโชว์แสดงความสามารถของผู้สูงอายุทางโทรทัศน์ได้เป็นอย่างดี

## อภิปรายผล

รายการเกมโชว์แสดงความสามารถของผู้สูงอายุทางโทรทัศน์ นับเป็นการผสมผสานรูปแบบรายการจากต้นแบบในต่างประเทศ ตามที่ อรุณข สุกประเสริฐ (2538) อธิบายไว้ในแนวคิดตระกูลรายการเกมโชว์ ต้นแบบหลักของสหรัฐอเมริกาคือ เกมโชว์ประเภทผู้เข้าแข่งขันจากทางบ้าน (audience-contestants) และรูปแบบเกมโชว์ของประเทศอังกฤษคือ เกมโชว์ที่ใช้ทักษะ (game of skill) ผู้เข้าแข่งขันจะต้องประลองทักษะ ปฏิภาณ ความคล่องแคล่ว ความชำนาญของตนเอง

รายการเกมโชว์แสดงความสามารถของผู้สูงอายุใช้ขนบหรือแบบแผน (convention/formula) และนวัตกรรมหรือความแปลกใหม่ (invention) ที่เป็นหลักเกณฑ์ในการพิจารณา ตามที่ กาญจนา แก้วเทพ (2542) ระบุไว้ถึงแนวคิดตระกูลรายการทางโทรทัศน์ โดยกำหนดแบบแผนเป็นการนำเสนอที่ลงตัวๆ อย่างชัดเจน ผ่านองค์ประกอบและโครงสร้างของรายการ เพื่อตอกย้ำความหมายที่นำเสนอผ่านองค์ประกอบต่างๆ ได้แก่ พิธีกร ผู้ร่วมแข่งขัน กติกา รางวัล ผู้ชม และการจัดระบบกาละและเทศะที่วางไว้ในแต่ละช่วงของโครงสร้างรายการ

ขณะเดียวกัน ก็นำความแปลกใหม่ที่สร้างสรรค์ขึ้นแทรกไปในองค์ประกอบต่างๆ ตามโครงสร้างของรายการ ทำให้เกิดสิ่งใหม่และแตกต่าง เช่น คุณลักษณะของผู้สูงอายุที่เข้าแข่งขัน โจทย์หรือภารกิจและกติกาในการแข่งขัน รวมถึงรางวัล เพื่อเป็นเกมโชว์แสดงความสามารถของผู้สูงอายุ ที่นำเสนอความสามารถของผู้สูงอายุให้เป็นที่ประจักษ์ต่อสายตาของผู้ชมรายการ เพื่อตอบคำถามที่ Arthur Asa Berger ระบุไว้ในการวิเคราะห์ตระกูลรายการว่า ตัวบทนั้นมีบทบาทหน้าที่อย่างไรต่อผู้รับสาร (สมสุข หินวิมาน, 2562)

การผลิตรายการโทรทัศน์สำหรับผู้สูงอายุเกิดขึ้นตามเป้าหมายของแนวทางการผลิตรายการโทรทัศน์ เช่นเดียวกับที่ จารุวรรณ นิธิไพบูลย์ และคณะ (2559) ระบุว่า มีปัจจัยที่ผลักดันให้รายการสำหรับผู้สูงอายุเกิดขึ้น คือ การสร้างภาพลักษณ์ที่ดีต่อหน่วยงานที่ดูแลผู้สูงอายุ มีส่วนร่วมในการพัฒนาสังคมผ่านการตลาด ภายใต้แนวคิดการรับผิดชอบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อมที่มุ่งช่วยเหลือผู้สูงอายุให้อยู่ในสังคมอย่างมีความสุข สอดรับกับนโยบายของรัฐที่มุ่งเน้นส่งเสริมและพัฒนา รายการโทรทัศน์สำหรับผู้สูงอายุ และเนื้อหารายการเพื่อตอบสนองต่อความต้องการของผู้สูงอายุตามช่วงเวลาที่เหมาะสมกับการเปิดรับชมตามช่วงวัย

การประกอบสร้างภาพลักษณ์ของผู้สูงอายุเชิงบวกในรายการเกมโชว์แสดงความสามารถของผู้สูงอายุทางโทรทัศน์ ช่วยสร้างภาพตัวแทน (representation) ของผู้สูงอายุตามแนวทางของ Stuart Hall ที่ นลินทิพย์ เนตรวงศ์ (2559) ระบุว่า ภาพตัวแทนเป็นส่วนหนึ่งของปฏิบัติของวัฒนธรรมที่ผลิตและแลกเปลี่ยนความหมาย โดยรายการเกมโชว์ทั้ง 2 เล่าเรื่องเกี่ยวกับแนวคิดหลัก (concept) ที่กำหนดให้ผู้สูงอายุเป็นผู้มีความสามารถ โดยแตกเป็นความคิด (ideas) และความรู้สึก (feelings) ผ่านภาพเคลื่อนไหวและเสียง ใช้เป็นกระบวนการเชื่อมโยงสิ่งของ (things) คือ ผู้สูงอายุและเรื่องเล่าหรือประสบการณ์กับแนวคิด (concept) คือ การแยกแยะคุณลักษณะและองค์ประกอบต่างๆ ที่สื่อสารผ่านสัญญาณ (sign) หรือสัญลักษณ์ของภาษาที่สื่อความหมายของผู้สูงอายุ ให้ผู้สูงอายุเป็นศูนย์กลางทำหน้าที่ถ่ายทอดภูมิปัญญา ความรู้ แนวคิดและประสบการณ์แก่คนรุ่นต่อไป รวมถึงเปลี่ยนผู้สูงอายุให้เป็นพลังขับเคลื่อนสังคมได้ (จารุวรรณ นิธิไพบูลย์ และคณะ, 2559)

รายการเกมโชว์แสดงความสามารถของผู้สูงอายุทางโทรทัศน์ เป็นสื่อมวลชนที่มีบทบาทในการประกอบสร้างความหมายในระดับมวลชน ด้วยการให้คำนิยามและเป็นภาพลักษณ์ของผู้สูงอายุตามที่ กาญจนา แก้วเทพ (2557) ระบุไว้ ทำให้เห็นว่า ภาพของผู้สูงอายุเกิดขึ้นจากการทำงานของสถาบันสังคม ถูกประกอบสร้างขึ้นเป็นความจริงจากหลายมิติ ได้แก่ การให้คำนิยาม เป็นภาพลักษณ์ คำนิยามที่แสดงออก และบรรทัดฐานในการตัดสินใจ ซึ่งภาพของผู้สูงวัยในอดีตที่ถูกประกอบสร้างจากสถาบันต่างๆ มักเป็นเชิงลบ ตามงานของ ธีระบุษบกแก้ว (2562) ที่ศึกษาภาพตัวแทนผู้สูงอายุไทยในสื่อผ่านกลวิธีทางภาษา ในวาทกรรมสื่อสาธารณะ และพบว่า วาทกรรมในหนังสือพิมพ์นำเสนอภาพตัวแทนของผู้สูงอายุในด้านลบ นำเสนอผู้สูงอายุเป็นบุคคลที่ไม่สามารถดูแลตัวเองได้ ต้องพึ่งพิงรัฐและสังคม จนเกิดเป็นวาทกรรมแห่งความกลัวความชราในสังคมไทย แต่รายการเกมโชว์แสดงความสามารถของผู้สูงอายุทางโทรทัศน์ ทำหน้าที่ประกอบสร้างภาพผู้สูงอายุในเชิงบวกอย่างเข้มข้น ผ่านภาพและเสียงที่เป็นธรรมชาติของสื่อโทรทัศน์ที่เข้าถึงคนได้ในทุกระดับชั้น ให้คำอธิบายแก่ผู้ชมผ่านองค์ประกอบและโครงสร้างของตระกูลเกมโชว์ที่ออกแบบการประกอบสร้างความหมายของผู้สูงอายุให้ผู้ชมเปิดรับและค่อยๆ ซึมซับเข้าไปโดยอัตโนมัติ

รายการเกมโชว์แสดงความสามารถของผู้สูงอายุทางโทรทัศน์ทั้ง 2 รายการ นำเสนอเนื้อหาครอบคลุมตามความต้องการของผู้สูงอายุ ที่ นวภัทร์ ธรรมชอบ และพิทักษ์ศักดิ์ ทิศาภาคย์ (2562) ได้ระบุไว้ แต่เลือกเนื้อหาบางประการเป็นหลักในการนำเสนอ มุ่งเน้นเผยแพร่ความสามารถและภูมิปัญญาเพื่อเสริมสร้างคุณค่าของผู้สูงอายุ การสร้างความผูกพันกับสมาชิกในครอบครัวเป็นสิ่งสำคัญ จากนั้นจึงเสริมการนำเสนอเรื่องการรักษาสุขภาพให้แข็งแรง การรู้จักใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีและการประกอบอาชีพ จัดการการเงินให้สามารถดำเนินชีวิตได้ภายหลังเกษียณอายุ รวมถึงการช่วยทำความเข้าใจผู้สูงอายุ และเป็นแรงบันดาลใจให้ผู้สูงอายุในการดำเนินชีวิต โดยใช้เนื้อหาทั้งหมดเป็นการสร้างภาพลักษณ์ในเชิงบวกให้แก่ผู้สูงอายุด้วย

นอกจากนี้ รายการเกมโชว์แสดงความสามารถของผู้สูงอายุทางโทรทัศน์ ทั้ง 2 รายการ ยังมุ่งเน้นการสร้างภาพตัวแทนผู้สูงอายุให้เห็นการแสดงความสามารถในทางเศรษฐกิจ ทำให้เห็นคุณค่าของผู้สูงอายุในฐานะทรัพยากรที่ยังมีคุณค่ามิติของทุนนิยมอีกด้วย

ในการผลิตรายการเกมโชว์แสดงความสามารถของผู้สูงอายุทางโทรทัศน์ นั้น แม้ว่ากลุ่มเป้าหมายจะเกี่ยวข้องกับผู้สูงอายุ ซึ่งในทางการตลาดวางตำแหน่งให้เป็นกลุ่มชายขอบหรือกลุ่มน้อย (minority) แต่เนื้อหาในรายการยังสามารถสร้างสรรค์คุณค่าทางสังคม เช่น การยกระดับคุณค่าของผู้สูงอายุ ให้แรงบันดาลใจต่อผู้สูงอายุ การถ่ายทอดความรู้จากรุ่นสู่รุ่น การสร้างความสัมพันธ์ในครอบครัว ฯลฯ ซึ่งแตกต่างจากการศึกษาประเภทเนื้อหารายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ของ เมธา เสรีธนาวงศ์ (2562) ที่มองว่า รายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในประเทศไทยเป็นสินค้าทางวัฒนธรรมประเภทหนึ่ง ที่ยังไม่สามารถกำหนดเนื้อหาในการมุ่งสร้างคุณค่าแก่สังคมตามบทบาทหน้าที่ของสื่อสารมวลชนได้ เพราะต้องเน้นสร้างยอดรับชม ต่อยอดไปสู่การสร้างรายได้จากผู้สนับสนุนรายการเพื่อความอยู่รอดในอุตสาหกรรมสื่อ โดยรายการเกมโชว์ที่แสดงความสามารถของผู้สูงอายุ มุ่งเน้นการแสดงความสามารถ พร้อมบอกเล่าเรื่องราวที่น่าสนใจ และมีจุดเด่นในเชิงอารมณ์เลือกหยิบเนื้อหาดังกล่าว หาแง่มุมนำเสนอที่เร้าอารมณ์ ดึงดูดความสนใจของผู้ชม และใช้เป็นช่องทางให้ผู้สนับสนุนรายการได้มอบความช่วยเหลือแก่ผู้สูงอายุได้ตรงกับกิจการของผู้สนับสนุนรายการ นับเป็นการช่วยสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับองค์กรผู้สนับสนุนรายการได้อย่างกลมกลืน

นอกจากนั้น ในรายการเกมโชว์แสดงความสามารถของผู้สูงอายุทางโทรทัศน์ ยังมีการออกแบบรูปแบบและการเล่าเรื่องให้เห็นความสัมพันธ์ภายในครอบครัวและคนใกล้ชิดในการดำเนินชีวิต ตรงตามข้อเสนอแนะในงานของ นวภัทร์ ธรรมชอบ และพิทักษ์ศักดิ์ ทิศาภาคย์ (2562) ที่ให้ออกแบบเนื้อหารายการเพื่อเปิดโอกาสให้ผู้สูงอายุได้ใกล้ชิดกับครอบครัว มีกิจกรรมร่วมกับคนใกล้ตัว ตอบสนองความต้องการของผู้สูงอายุ ยกกระดับให้ผู้สูงอายุเป็นตัวแทนของครอบครัว ถ่ายทอดค่านิยมและความภาคภูมิใจของวงศ์ตระกูลไปสู่ครอบครัวและสังคมได้

และท้ายสุด รายการเกมโชว์แสดงความสามารถของผู้สูงอายุทางโทรทัศน์ยังเลือกหยิบประเด็นนำเสนอที่มุ่งเน้นภาพผู้สูงอายุที่มีความสามารถ และมีเรื่องราวที่มีจุดจับใจมาเป็นหัวหอกในการสร้างภาพลักษณ์เชิงบวก เพื่อต่อ รองอุดมการณ์ผู้สูงอายุในสังคมไทย เช่นเดียวกับที่ ธีระ บุชบกแก้ว (2562) ได้ชี้ให้เห็นว่า ภาพตัวแทนผู้สูงอายุในวาทกรรมผ่านรายการโทรทัศน์ถูกเลือกสรร เฉพาะบางด้านมานำเสนอให้โดดเด่นตามอุดมการณ์หรือจุดยืนของผู้ผลิต และการตระหนักรู้ภาพตัวแทนผู้สูงอายุที่นำเสนอผ่านสื่อยังอาจทำให้เกิดความเข้าใจ ประเด็นผู้สูงอายุมากขึ้นด้วย

### ข้อเสนอแนะ

งานวิจัยชิ้นนี้เลือกศึกษากลุ่มตัวอย่างรายการโทรทัศน์ประเภทเกมโชว์ ที่แสดงความสามารถของผู้สูงอายุ จึงศึกษาการนำเสนอเนื้อหาของผู้สูงอายุในวง จำกัดหลายประการ เช่น รูปแบบรายการ ตัวแปรตามองค์ประกอบการสื่อสาร และสื่อที่นำเสนอ ดังนั้น หากต้องการศึกษาเกี่ยวกับการนำเสนอภาพลักษณ์ของ ผู้สูงอายุในครั้งต่อไป สามารถขยายขอบข่ายในการศึกษาเกี่ยวกับเนื้อหาของ ผู้สูงอายุได้หลายประการ เช่น องค์กรผู้ผลิตรายการ รูปแบบรายการที่นำเสนอ เนื้อหาเกี่ยวกับผู้สูงวัยประเภทอื่นๆ (รายการข่าว รายการสารคดี รายการสนทนา รายการละคร ฯลฯ) ช่องทางสื่อออนไลน์ในการเผยแพร่เนื้อหาผู้สูงอายุ การเปิด รับสื่อที่นำเสนอเนื้อหาผู้สูงอายุของตัวผู้สูงอายุ เป็นต้น

## บรรณานุกรม

### ภาษาไทย

- กาญจนา แก้วเทพ (2542), *การวิเคราะห์สื่อ: แนวคิดและเทคนิค*, กรุงเทพฯ: เอดิสัน เพรส โปรดักส์.
- \_\_\_\_\_. (2554), *ผู้คนที่หลากหลายในการสื่อสาร: เด็ก สตรี และผู้สูงอายุ*, กรุงเทพฯ: โครงการเมธีวิจัยอาวุโส ฝ่ายวิชาการ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.).
- \_\_\_\_\_. (2557), *ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา*, กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- จารุวรรณ นิธิไพบูลย์ และคณะ (2559), “การพัฒนารายการโทรทัศน์สำหรับผู้สูงอายุ”, *วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระราชูปถัมภ์*, 10(2): 21-39.
- ธีระ บุษบกแก้ว (2562), *ภาพตัวแทนผู้สูงอายุไทยในสื่อผ่านกลวิธีทางภาษาในวาทกรรมสื่อสารมวลชน*, วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต สาขาภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นลินทิพย์ เนตรวงศ์ (2559), *ภาพตัวแทน “ผู้ชายในฝัน” ในละครโทรทัศน์แนวโรมานซ์*, วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาสื่อสารมวลชน คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- นวกัณฑ์ ธรรมชอบ และพิทักษ์ศักดิ์ ทิศภาคย์ (2562), “ความต้องการ การเปิดรับ และความพึงพอใจในการใช้สื่อของผู้สูงวัยยุคสังคม 4.0 ในเขตกรุงเทพมหานคร”, *วารสารบัณฑิตปริทรรศน์ วิทยาลัยสงฆ์นครสวรรค์*, 7(3): 473-488.
- เมธา เสรีธนาวงศ์ (2562), “การศึกษาประเภทเนื้อหารายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ไทย”, *วารสารนิเทศศาสตร์ธุรกิจบัณฑิตย์*, 13(1): 156-157.
- รติมาส นรจิตร และธাত্রี ใต้ฟ้าพูล (2559), “นโยบายรายการโทรทัศน์ในการขับเคลื่อนสังคมผู้สูงอายุขององค์กรสื่อโทรทัศน์ และความต้องการเนื้อหารายการโทรทัศน์ของผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร”, *วารสารการประชาสัมพันธ์และการโฆษณา*, 9(2): 87-106.
- ระวีวรรณ ทรัพย์อินทร์ และญาศิณี เคารพธรรม (2560), “สื่อกับผู้สูงอายุในประเทศไทย”, *วารสารนิเทศศาสตร์ธุรกิจบัณฑิตย์*, 11(2): 367-386.
- สมสุข หินวิมาน (2562), “การวิเคราะห์ตระกูลรายการท่องเที่ยวทางโทรทัศน์”, *วารสารนิเทศศาสตร์ธุรกิจบัณฑิตย์*, 13(2): 44-80.
- อรนุช สุดประเสริฐ (2538), *การวิเคราะห์รายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์*, วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

## สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLcwQy6DvJjsyoaXeaqtsdL1SACVF5YX75> (สืบค้นเมื่อ 10 สิงหาคม 2567)

<https://www.youtube.com/watch?v=0s3-sRByVo> (สืบค้นเมื่อ 9 มกราคม 2568)

[https://www.youtube.com/watch?v=5mZZAQm\\_6Bs&t=4505s](https://www.youtube.com/watch?v=5mZZAQm_6Bs&t=4505s) (สืบค้นเมื่อ 14 พฤศจิกายน 2567)

<https://www.youtube.com/watch?v=btOYnIu57mw> (สืบค้นเมื่อ 6 กุมภาพันธ์ 2568)

<https://www.youtube.com/watch?v=CIB0zbYpzlY&t=4611s> (สืบค้นเมื่อ 21 พฤศจิกายน 2567)

<https://www.youtube.com/watch?v=f2hnA3fwmUs&t=2s> (สืบค้นเมื่อ 7 พฤศจิกายน 2567)

[https://www.youtube.com/watch?v=gFH2U\\_OWmas&t=38s](https://www.youtube.com/watch?v=gFH2U_OWmas&t=38s) (สืบค้นเมื่อ 6 มีนาคม 2568)

[https://www.youtube.com/watch?v=HG1ke\\_YGNKU&list=PLzoWy4RWIIJ9iYm-FmeQIUvTOLDoFT\\_Oi](https://www.youtube.com/watch?v=HG1ke_YGNKU&list=PLzoWy4RWIIJ9iYm-FmeQIUvTOLDoFT_Oi) (สืบค้นเมื่อ 3 ตุลาคม 2567)

<https://www.youtube.com/watch?v=j5hFbmdhLbQ> (สืบค้นเมื่อ 23 มกราคม 2568)

<https://www.youtube.com/watch?v=q5izFC1SJA&list=PLzoWy4RWIIJ-mhmOXI5wbJDGsOD6avzjx> (สืบค้นเมื่อ 10 ตุลาคม 2567)

<https://www.youtube.com/watch?v=SRFKLRoZCVs&list=PLzoWy4RWIIJ9GEIzNaK-9B03NoM61fwCr> (สืบค้นเมื่อ 17 ตุลาคม 2567)

<https://www.youtube.com/watch?v=VJ9PaAAWm-o&t=20s> (สืบค้นเมื่อ 31 ตุลาคม 2567)

<https://www.youtube.com/watch?v=xve1Qog3J68&t=7s> (สืบค้นเมื่อ 26 ธันวาคม 2567)

<https://www.youtube.com/watch?v=ZCHik9fyaJs> (สืบค้นเมื่อ 20 กุมภาพันธ์ 2568)