



สารนิพนธ์

เรื่อง การศึกษากระบวนการคัดเลือกศิลปินผ่านรายการเรียลลิตี้ของ YG Entertainment

โดย

นางสาวณัฐธนิชา อ้อยทอง

รหัสนักศึกษา 05610798

สารนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยสกลนคร

ปีการศึกษา 2564

ลิขสิทธิ์ของคณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยสกลนคร

ชื่อสารนิพนธ์/บทความวิจัย	การศึกษากระบวนการคัดเลือกศิลปินผ่านรายการเรียลลิตี้ของ YG Entertainment
ผู้เขียน	นางสาวณัฏฐณิชา อ้อยทอง
อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์	อาจารย์ ดร.ฟรานซิส นันตะสุนันท์
สาขาวิชา	เอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์
ปีการศึกษา	2564

บทคัดย่อ

สารนิพนธ์ “การศึกษากระบวนการคัดเลือกศิลปินผ่านรายการเรียลลิตี้ของ YG Entertainment” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการคัดเลือกศิลปินและเพื่อศึกษากลยุทธ์ในการนำเสนอรายการเรียลลิตี้ของ YG Entertainment โดยศึกษาจากการดูวิดีโอรายการ BIGBANG Documentary, WIN : Who Is Next, MIX & MATCH และ YG Treasure Box และนำมาวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาข้อสรุป

ผลการศึกษาพบว่ากลยุทธ์ที่ใช้ในกระบวนการคัดเลือกศิลปินผ่านรายการเรียลลิตี้ของ YG Entertainment ได้แก่ การประเมินศักยภาพประจำเดือนตั้งแต่ก่อนเข้าร่วมรายการ และการใช้ภารกิจเพื่อทดสอบความสามารถของศิลปินฝึกหัดในแต่ละการแข่งขันทั้ง การร้อง การเต้น การแต่งเพลง รวมถึงการแสดงบนเวทีจริง เพื่อพัฒนาทักษะทุก ๆ ด้านของศิลปินฝึกหัด

กลยุทธ์ในการนำเสนอรายการเรียลลิตี้ของ YG Entertainment ได้แก่ การให้ศิลปินรุ่นพี่มีส่วนร่วมในรายการ การทำให้ศิลปินฝึกหัดเป็นที่รู้จักผ่านสื่อต่าง ๆ การให้แฟนเพลงมีส่วนร่วมในการคัดเลือกศิลปินฝึกหัด การจัดกิจกรรมให้แฟนเพลงได้พบปะกับศิลปินฝึกหัด การนำเสนอเรื่องราวเบื้องหลังของศิลปินฝึกหัดผ่านรายการ และการนำเสนอความสัมพันธ์อันดีของศิลปินฝึกหัดผ่านรายการ ซึ่งเป็นปัจจัยที่ส่งผลให้ศิลปินที่มาจากรายการทั้ง 4 รายการประสบความสำเร็จ

คำสำคัญ : YG Entertainment, BIGBANG Documentary, WIN : Who Is Next, MIX & MATCH, YG Treasure Box, กระบวนการคัดเลือกศิลปิน

กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์เรื่องการศึกษากระบวนการคัดเลือกศิลปินผ่านรายการเรียลลิตี้ของ YG Entertainment เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา 450 112 การศึกษาเอกเทศ (Independent Study)

สารนิพนธ์ชิ้นนี้สามารถสำเร็จได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับการกรุณาอย่างสูงจากอาจารย์ ดร.พรานซิส นันตะสุนทร อาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัย ที่กรุณาให้คำแนะนำและให้คำปรึกษา ตลอดจนการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่อย่างยิ่ง จนทำให้งานวิจัยในครั้งนี้เสร็จสมบูรณ์ ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณอาจารย์อย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอขอบคุณครอบครัว และเพื่อน ๆ ทุกคนที่คอยให้ความช่วยเหลือ ให้คำแนะนำ และให้กำลังใจรวมถึงขอขอบคุณบ๊อบบี้และเยตัมที่พยายามเพื่อความฝันของตนเองและทำมันได้สำเร็จ ซึ่งเป็นแรงผลักดันให้การศึกษาวิจัยในครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ผู้วิจัยหวังว่า งานวิจัยฉบับนี้จะเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจ หากมีข้อบกพร่องหรือข้อผิดพลาดประการใด ข้าพเจ้าก็ขออภัยไว้ ณ ที่นี้

ณัฐธนิชา อ้อยทอง

สารบัญ

บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพ	จ
สารบัญตาราง	ฉ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์	3
1.3 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	3
1.4 ขอบเขตการศึกษา	3
1.5 วิธีการศึกษา.....	4
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	5
2.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเรียลลิตี้โชว์	5
2.2 ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับ YG Entertainment.....	9
2.3 ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับรายการเรียลลิตี้ของ YG Entertainment.....	10
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	19
3.1 แหล่งที่มาของข้อมูล	19
3.2 การจัดทำข้อมูล	19
3.3 วิธีการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล	19
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	21
4.1 กระบวนการคัดเลือกศิลปินผ่านรายการเรียลลิตี้ของ YG Entertainment.....	21
4.2 กลยุทธ์ในการนำเสนอรายการเรียลลิตี้ของ YG Entertainment.....	44
บทที่ 5 สรุปผลการดำเนินการวิจัย.....	64

5.1 สรุปผลการวิจัย.....	64
5.2 อภิปรายผลการวิจัย.....	65
5.3 ข้อเสนอแนะ	65
บรรณานุกรม	67
ประวัติผู้วิจัย	70
แบบโอนลิซสิทธิ์สารนิพนธ์	71

สารบัญภาพ

ภาพที่ 2.1 ศิลปินภายใต้สังกัด YG Entertainment.....	9
ภาพที่ 2.2 ศิลปินฝึกหัดรายการ BIGBANG Documentary.....	11
ภาพที่ 2.3 ศิลปินฝึกหัดทีมเอ รายการ WIN : Who Is Next.....	12
ภาพที่ 2.4 ศิลปินฝึกหัดทีมบี รายการ WIN : Who Is Next.....	12
ภาพที่ 2.5 ศิลปินฝึกหัดตัวหลักในการเดบิวต์รายการ MIX & MATCH.....	13
ภาพที่ 2.6 ศิลปินฝึกหัดที่เข้าร่วมการคัดเลือกรายการ MIX & MATCH.....	14
ภาพที่ 2.7 ศิลปินฝึกหัด Treasure A ในรายการ YG Treasure Box.....	15
ภาพที่ 2.8 ศิลปินฝึกหัด Treasure B ในรายการ YG Treasure Box.....	16
ภาพที่ 2.9 ศิลปินฝึกหัด Treasure C ในรายการ YG Treasure Box.....	16
ภาพที่ 2.10 ศิลปินฝึกหัด Treasure J ในรายการ YG Treasure Box.....	17
ภาพที่ 4.1 VLIVE YG Treasure Box.....	55

สารบัญตาราง

ตารางที่ 2.1 รายชื่อศิลปินฝึกหัดที่เซ็นสัญญาแล้วในรายการ BIGBANG Documentary.....	10
ตารางที่ 2.2 รายชื่อศิลปินฝึกหัดที่เข้าร่วมรายการ BIGBANG Documentary.....	10
ตารางที่ 2.3 รายชื่อศิลปินฝึกหัดทีมเอ ในรายการ WIN: Who Is Next.....	11
ตารางที่ 2.4 รายชื่อศิลปินฝึกหัดทีมบี ในรายการ WIN: Who Is Next.....	12
ตารางที่ 2.5 รายชื่อศิลปินฝึกหัดตัวหลักในการเดบิวต์ในรายการ MIX & MATCH.....	13
ตารางที่ 2.6 รายชื่อศิลปินฝึกหัดที่เข้าร่วมการคัดเลือกในรายการ MIX & MATCH.....	14
ตารางที่ 2.7 รายชื่อศิลปินฝึกหัด Treasure A ในรายการ YG Treasure Box.....	15
ตารางที่ 2.8 รายชื่อศิลปินฝึกหัด Treasure B ในรายการ YG Treasure Box.....	15
ตารางที่ 2.9 รายชื่อศิลปินฝึกหัด Treasure C ในรายการ YG Treasure Box.....	16
ตารางที่ 2.10 รายชื่อศิลปินฝึกหัด Treasure J ในรายการ YG Treasure Box.....	17

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

หลังจากสงครามโลกครั้งที่ 2 รัฐบาลเกาหลีเริ่มหันมาให้ความสำคัญกับอุตสาหกรรมบันเทิง เพื่อเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาประเทศ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง My Sassy Girl ที่ในประเทศไทยรู้จักกันในชื่อ ยัยตัวร้ายกับนายเจี๊ยมเจี๊ยม ในปี 2001 และต่อมาละครชุดเรื่อง แดจังกึม จอมนางแห่งวังหลวง ในปี 2003 ที่สร้างความสำเร็จอย่างมากให้กับอุตสาหกรรมบันเทิง ทำให้รัฐบาลเกาหลีเริ่มขยายความสำคัญไปสู่อุตสาหกรรมเพลง โดยการให้เงินสนับสนุนค่ายเพลงเพื่อพัฒนาศิลปิน ทั้งหมดนี้ทำให้อุตสาหกรรมบันเทิงกลายเป็นสินค้าส่งออกที่สำคัญของประเทศเกาหลีได้มาจนถึงทุกวันนี้

โดยเฉพาะกับอุตสาหกรรมเพลงหรือ K-POP ที่สามารถสร้างรายได้จำนวนมากให้กับประเทศเกาหลี ในปี 2019 สินค้าส่งออกจาก K-POP ทำรายได้ 639.7 ล้านดอลลาร์สหรัฐ เพิ่มขึ้นร้อยละ 13.4 เมื่อเทียบกับปี 2018 เนื่องจากวง K-POP เช่น BTS, Blackpink และ SuperM ประสบความสำเร็จในการบุกตลาดอเมริกาเหนือ (ลงทุนศาสตร์, 2563 : ออนไลน์) ซึ่งแสดงให้เห็นว่าทั่วโลกกำลังให้ความสนใจกับอุตสาหกรรมเพลงเกาหลี

ในปัจจุบันรายการเรียลลิตีรูปแบบเซอร์ไววัลอุตสาหกรรม K-POP ซึ่งเป็นรายการที่ค้นหาศิลปินฝึกหัดที่มีความสามารถมาเดบิวต์เป็นศิลปิน และนำเสนอด้านต่าง ๆ ของศิลปินฝึกหัด นอกเหนือไปจากการแสดงบนเวที อีกทั้งยังให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในการคัดเลือกศิลปิน ทำให้เป็นที่นิยมมากจากรายการเรียลลิตีทั้งหมด ศิลปินที่ได้รับชัยชนะและได้เดบิวต์จากการแข่งขันในรายการล้วนได้รับผลตอบแทนที่ดีจากผู้ชม เช่น วง WANNA ONE จากรายการ Produce Season 2 ที่ประสบความสำเร็จอย่างมากในปี 2017 หรือแม้แต่วงที่มีฉายาว่า King of K-POP อย่าง BIGBANG ก็ล้วนผ่านการแข่งขันในรูปแบบของรายการเรียลลิตีมาแล้ว นั่นคือรายการ BIGBANG Documentary ซึ่งเป็นรายการที่อยู่ภายใต้บริษัท YG Entertainment

YG Entertainment ถือเป็นหนึ่งในบริษัทเพลงที่ได้ชื่อว่า BIG 3 หมายถึงบริษัทเพลงที่เป็นผู้บุกเบิกวัฒนธรรม K-POP และต่อยอดให้โด่งดังจนมีกระแสไปทั่วโลก ประกอบด้วยบริษัท SM Entertainment, JYP Entertainment และ YG Entertainment หรือที่เรียกว่า บริษัทยักษ์ใหญ่ของวงการ K-POP และใน BIG 3 นี้ YG Entertainment เป็นบริษัทที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว และเป็น

บริษัทแรกที่ใช้รายการเรียลลิตีในการนำเสนอภาพลักษณ์ของศิลปินฝึกหัดและคัดเลือกศิลปินฝึกหัดที่จะได้เดบิวต์ในบริษัทของตนเองมาจนถึงปัจจุบัน โดยปรับเปลี่ยนรูปแบบของรายการให้เข้ากับยุคสมัย

รายการเรียลลิตีรายการแรกของ YG Entertainment คือ BIGBANG Documentary ออกอากาศในปี 2006 มีเป้าหมายเพื่อนำเสนอกระบวนการคัดเลือกศิลปินฝึกหัดสำหรับการเดบิวต์ศิลปินชายวงแรกของ YG Entertainment นั่นคือวง BIGBANG ในรูปแบบสารคดี ซึ่งแสดงให้เห็นพัฒนาการและความสามารถของผู้เข้าแข่งขันทั้ง 6 คนอย่างใกล้ชิด ผ่านภารกิจต่าง ๆ เช่น การประชันการร้อง การเต้น และการขึ้นแสดงจริงกับศิลปินรุ่นพี่ โดยมีประธานยาง ฮยอนซอก เป็นผู้ตัดสิน

ต่อมาในปี 2013 YG Entertainment ได้ผลิตรายการ WIN : Who Is Next ซึ่งเป็นรายการเรียลลิตีรูปแบบเซอร์ไววัลครั้งแรกในรอบ 8 ปี ของ YG Entertainment รายการนี้เป็นรูปแบบรายการที่มีความท้าทายอย่างมาก เนื่องจากการแข่งขันของศิลปินฝึกหัด 2 ทีม ระหว่างทีมเอจำนวน 5 คน และทีมบีจำนวน 6 คน ผู้ชนะเพียง 1 ทีม จะได้เดบิวต์ในชื่อ WINNER ซึ่งถือเป็นบอยกรุ๊ปวงที่ 2 ของ YG Entertainment ที่แฟนเพลงตั้งตารอ อีกทั้งการตัดสินผลแพ้ชนะในครั้งนี้มาจากผลโหวตของแฟนเพลง 100% ทำให้รายการได้รับผลตอบรับอย่างล้นหลาม และถือเป็นรายการเรียลลิตีรูปแบบเซอร์ไววัลรายการแรก ๆ ที่ประสบความสำเร็จและส่งผลกระทบต่ออุตสาหกรรม K-POP ในเวลาต่อมา

ปี 2014 YG Entertainment ได้ผลิตรายการ MIX & MATCH เป็นรายการเรียลลิตีรูปแบบเซอร์ไววัลที่ใช้ในการปรับเปลี่ยนสมาชิกของทีมที่แพ้จากรายการ WIN : Who Is Next โดยเพิ่มศิลปินฝึกหัดจำนวน 3 คน และสมาชิกดั้งเดิม 6 คน รวมเป็น 9 คน เพื่อคัดเลือกศิลปินฝึกหัด 7 คนสำหรับเดบิวต์ในชื่อวง iKON และทำให้การแข่งขันเข้มข้นมากขึ้นด้วยวางตัวศิลปินฝึกหัดที่จะได้เดบิวต์อย่างแน่นอน จากทีมดั้งเดิมจำนวน 3 คน นั่นคือ B.I, BOBBY และ JINHWAN ทำให้แฟนเพลงต้องหุ่มโหวตเพื่อให้สมาชิกดั้งเดิมทั้ง 6 คนได้เดบิวต์ด้วยกัน การตัดสินในรายการนี้เป็นของแฟนเพลง 70% และของคนใน YG Entertainment อีก 30% การกลับมาท่ามกลางคำเรียกร้องของแฟนเพลงในครั้งนี้ได้รับผลตอบรับที่ดีเป็นอย่างมาก และเป็นการตอกย้ำความสำเร็จของรายการเรียลลิตีรูปแบบเซอร์ไววัลในอุตสาหกรรม K-POP

และล่าสุดในปี 2019 YG Entertainment ได้ผลิตรายการ YG Treasure Box เพื่อคัดเลือกศิลปินฝึกหัดที่มีความสามารถและเหมาะสมที่จะเป็นบอยกรุปใหม่ของ YG Entertainment ในชื่อ Treasure ซึ่งเป็นรายการแรกของ YG Entertainment ที่นำศิลปินฝึกหัดสัญชาติญี่ปุ่นที่อยู่ภายใต้ YG JAPAN ออกมาเปิดตัวต่อสาธารณะ รายการนี้เป็นการแข่งขันของศิลปินฝึกหัดทั้งเกาหลีและญี่ปุ่นจำนวน 29 คน เพื่อเป็น Treasure ซึ่งจำนวนคนที่ได้เดบิวต์จะยังไม่เปิดเผยจนกว่าจะถึงการแข่งขันรอบสุดท้าย ทำให้มีความเข้มข้นเป็นอย่างมาก อีกทั้งในรายการนี้ยังให้ผู้มีส่วนร่วมในการคัดเลือกศิลปิน 50% จากคะแนนทั้งหมด โดยจะเรียกผู้ชมว่า Treasure Maker

จากรายการเรียลลิตี้ที่กล่าวมา สามารถสังเกตได้ว่า YG Entertainment เป็นค่ายแรกที่ใช้รายการเรียลลิตี้เป็นเครื่องมือในการคัดเลือกศิลปินและประสบความสำเร็จอย่างมากจนมาถึงปัจจุบันทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษากลยุทธ์ในการนำเสนอรายการเรียลลิตี้ของ YG Entertainment ว่ามีพัฒนาการอย่างไร และเปรียบเทียบรูปแบบและผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากกระบวนการคัดเลือกศิลปินฝึกหัดของ YG Entertainment ทั้ง 4 รายการ ได้แก่ BIGBANG Documentary, WIN : Who Is Next, MIX & MATCH และ YG Treasure Box

1.2 วัตถุประสงค์

- 1.2.1 เพื่อศึกษากระบวนการคัดเลือกศิลปินผ่านรายการเรียลลิตี้ของ YG Entertainment
- 1.2.2 เพื่อศึกษากลยุทธ์ในการนำเสนอรายการเรียลลิตี้ของ YG Entertainment

1.3 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.3.1 ทำให้เห็นกลยุทธ์ในการนำเสนอรายการเรียลลิตี้ของ YG Entertainment
- 1.3.2 ทำให้เห็นกระบวนการคัดเลือกศิลปินผ่านรายการเรียลลิตี้ของ YG Entertainment

1.4 ขอบเขตการศึกษา

1.4.1 ศึกษากลยุทธ์ในการนำเสนอรายการเรียลลิตี้ของ YG Entertainment ผ่านวิดีโอรายการเรียลลิตี้ทั้ง 4 รายการ ได้แก่ BIGBANG Documentary, WIN : Who Is Next, MIX & MATCH และ YG Treasure Box

1.4.2 ศึกษากระบวนการคัดเลือกศิลปินผ่านรายการเรียลลิตี้ของ YG Entertainment ผ่านวิดีโอ รายการเรียลลิตี้ทั้ง 4 รายการ ได้แก่ BIGBANG Documentary, WIN : Who Is Next, MIX & MATCH และ YG Treasure Box

1.5 วิธีการศึกษา

1.5.1 ศึกษาค้นหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องจากฐานข้อมูลออนไลน์

1.5.2 ศึกษาข้อมูลจากคลิปวิดีโอรายการ BIGBANG Documentary, WIN : Who Is Next, MIX & MATCH และ YG Treasure Box

1.5.3 วิเคราะห์กระบวนการคัดเลือกศิลปินผ่านรายการเรียลลิตี้และกลยุทธ์ในการนำเสนอ รายการเรียลลิตี้ของ YG Entertainment

1.5.4 เรียบเรียงผลการศึกษา

บทที่ 2

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

เอกสารที่ใช้เป็นกรอบความคิดในการศึกษาเรื่อง “การศึกษากระบวนการคัดเลือกศิลปินผ่านรายการเรียลลิตี้ของ YG Entertainment” ได้แก่ เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเรียลลิตี้โชว์ บทความที่เกี่ยวข้องกับ YG Entertainment และบทความที่เกี่ยวข้องกับรายการเรียลลิตี้ของ YG Entertainment

2.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเรียลลิตี้โชว์

งานวิจัยของ สามมิติ สุขบรรจงและคนอื่น ๆ (2555) ระบุว่า เรียลลิตี้โชว์ เป็นรายการที่ได้รับความนิยมสูงจากผู้ชม นับตั้งแต่ถือกำเนิดขึ้นในประเทศสหรัฐอเมริกา ทั้งนี้เรียลลิตี้โชว์เป็นการนำเอาศาสตร์ด้านศิลปะการแสดงมานำเสนอผ่านสื่อ เรียลลิตี้โชว์ในฐานะศิลปะการแสดงผ่านสื่อมีกระบวนการแบบที่แตกต่างจากศิลปะการแสดงประเภทอื่น ลักษณะและเทคนิคการนำเสนอมีรูปแบบที่ย่อยหลากหลายแต่ทุกรายการมีลักษณะร่วมกันคือการนำเสนอความจริง รายการเรียลลิตี้โชว์ทุกรายการต่างก็มีองค์ประกอบตามหลักของศิลปะการแสดงทั้ง 3 ประการ คือ ผู้แสดง เรื่องราว และผู้ชม แต่เรียลลิตี้โชว์จะมีลักษณะเหมือนการบันทึกความจริงตามธรรมชาติไม่มีการแต่งเติม นักแสดงถูกทำให้เหมือนอยู่ในสภาพเดียวกับที่พวกเขาดำเนินชีวิตประจำวัน เช่น การสนทนา การแสดง อากัปกริยา รวมไปถึงการแต่งกาย สิ่งเหล่านี้ล้วนทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมไปกับนักแสดง และพัฒนาเป็นความผูกพันในท้ายที่สุด ในกรณีของเรียลลิตี้โชว์อคาเดมีแฟนเทเชีย หรือปรากฏการณ์ล่าฝัน รายการถูกสร้างขึ้นเพื่อให้ผู้แสดง หรือผู้เข้าแข่งขันมาอยู่ในบ้านและถ่ายทอดเรื่องราวชีวิตประจำวันของผู้แข่งขัน ให้ผู้ชมได้ติดตามและพัฒนาความสัมพันธ์กับผู้แสดงผ่านสื่อจนกลายเป็นแฟนประจำรายการและรวมตัวกันสนับสนุนผู้แสดงต่อไปแม้รายการจะสิ้นสุด

Trajce Cvetkovski (2558) เขียนหนังสือเรื่อง “The Pop Music Idol and the Spirit of Charisma” เสนอเนื้อหาเกี่ยวกับความแตกต่างของเรียลลิตี้โชว์ประเภทดนตรี และเรียลลิตี้โชว์ประเภทอื่น ๆ เนื่องจากในเรียลลิตี้โชว์ประเภทดนตรีนั้น ไม่ใช่ผู้แข่งขันทุกคนจะประสบความสำเร็จในเส้นทางดนตรี เพราะท้ายที่สุดแล้วจะถูกประเมินค่าด้วยระบบชาร์ตเพลงในท้องตลาด ส่วนผู้ผลิตรายการจะสามารถแสวงหาประโยชน์เชิงพาณิชย์ได้มากกว่า โดยเฉพาะค่าลิขสิทธิ์จากการแสดงในรายการ แต่ในทางกลับกันเรียลลิตี้โชว์ถือเป็นใบเบิกทางไปสู่ความสำเร็จที่ราคาถูก จึงได้รับความนิยมอย่างมาก

อีกทั้งการปกครองในอุตสาหกรรมดนตรี เป็นไปตามทฤษฎีของแมคซ์ เวเบอร์ที่ผู้บริหารสูงสุดมีบทบาทในการกำหนดทิศทางของรายการ หรือนำเสนอข้อมูลที่ทำประโยชน์ให้กับรายการแก่ผู้ชม และอีกตัวแสดงที่มีบทบาทสำคัญมากที่สุดในรายการเรียลลิตี้โชว์ประเภทดนตรี คือ ศิลปินที่มาเป็นกรรมการในรายการ จะต้องเป็นศิลปินที่มีความสามารถและได้รับการยอมรับในวงการเพลง เนื่องจากจะสามารถดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้มากกว่าผู้เข้าแข่งขัน และมีความน่าเชื่อถือสามารถให้คำแนะนำกับผู้เข้าแข่งขันได้ เพื่อพัฒนาให้ผู้เข้าแข่งขันกลายเป็นทรัพย์สินของวงการเพลง อีกทั้งผู้ชมยังมีส่วนร่วมในการตัดสินหรือร่วมโหวตให้กับผู้เข้าแข่งขันที่มีความสามารถ โดยส่วนมากผู้ชมจะให้ความสนใจกับผู้เข้าแข่งขันที่มีเรื่องราวที่น่าสนใจหรือน่าสงสารมากกว่า

Wikipedia (2563) อธิบายว่าเป็นรายการโทรทัศน์รูปแบบหนึ่ง ซึ่งมักจะดำเนินไปโดยใช้สถานการณ์จริง และไม่มีบทเขียนบท คัดเลือกผู้ร่วมรายการจากผู้ชมทางบ้าน ซึ่งจะต้องเผชิญกับสถานการณ์ต่างๆ ที่ทางทีมงานได้จัดเตรียมเอาไว้ ผู้เข้าร่วมรายการจะต้องแก้ปัญหาเฉพาะหน้าและฝ่าฟันอุปสรรคต่างๆ นักวิจารณ์บางท่านเห็นว่า การใช้คำว่าเรียลลิตี้โชว์นี้ไม่สอดคล้องกับความเป็นจริง ทั้งนี้เพราะรายการโทรทัศน์แบบนี้จำนวนมากให้ผู้เข้าร่วมแข่งขันไปอยู่ในสถานที่หรือสถานการณ์ที่แปลกแตกต่างไปจากการใช้ชีวิตจริง จึงไม่ถือว่าเป็นชีวิตจริงของพวกเขา

สามารถแบ่งประเภทของเรียลลิตี้โชว์เป็น 12 ประเภท ดังนี้

1. เรียลลิตี้โชว์ประเภทกึ่งสารคดี จะมีลักษณะนำเสนอชีวิตส่วนต่างๆ ไม่มีบทพูด ไม่ใช่ลักษณะของเกม เช่น MTV's Laguna Beach: The Real Housewives of Orange County เป็นต้น
2. เรียลลิตี้โชว์ประเภทอยู่ในสภาพแวดล้อมพิเศษ จะมีลักษณะการสร้างสภาพแวดล้อมพิเศษให้คนมาอยู่ในสภาพแวดล้อมแบบนั้นด้วยกัน เช่น Temptation Island, The Real World และ Solitary เป็นต้น
3. เรียลลิตี้โชว์ของดารา จะเผยชีวิตของดาราดัง ชีวิตประจำวันต่างๆ เช่น The Osbournes (ครอบครัวออสบอร์น), Newlyweds (เจสสิก้า ซิมป์สัน และ นิค ลาเซ่), Keeping Up With The Kardashians (ครอบครัวคาร์เดเชียน) ในที่นี้รวมถึงลักษณะรายการที่อยู่ในสภาพแวดล้อมเฉพาะ เช่น โฮ้โฮบ้านนอก, ด้ายใจ(เป็นรายการ Reality Variety ซึ่งมีครอบครัวหนึ่งมาขอเล่น Reality โดยการพาคุณแม่ของบ้านไปพักร้อน แล้วคุณพ่อและคุณลูกต้องอยู่กันเอง) เป็นต้น

4. เรียลลิตี้โชว์ของผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านจะเผยลักษณะการทำงานต่างๆ ของผู้เชี่ยวชาญในด้านต่างๆ เช่น COPS และ The Restaurant เป็นต้น

5. เรียลลิตี้เกมโชว์ เป็นการแข่งขันเพื่อชิงรางวัล โดยมีโจทย์ต่างๆ ตามคอนเซ็ปต์ของรายการ เช่น บิ๊ก บราเธอร์, ทู อะคาเดมี่ แพนเทเซีย, เซอร์ไวเวอร์, ดี อะเมซิ่ง เรซ, อัจฉริยะยกบ้าน, So You Think You Can Dance และ อเมริกันไอดอล, อัจฉริยะข้ามคืน เป็นต้น

6. เรียลลิตี้โชว์ประเภทหางาน มีรางวัลเป็นงานที่ต้องการ เช่น The Apprentice, เดอะเฟซ ไทยแลนด์, อเมริกาส์ เน็กซ์ ท็อป โมเดล และ Hell's Kitchen เป็นต้น

7. เรียลลิตี้โชว์ประเภทกีฬา นำกีฬามาเป็นคอนเซ็ปต์หลัก เช่น The Contender เป็นต้น

8. เรียลลิตี้โชว์ประเภทปรับปรุงตัวเองหรือแปลงโฉม มีเป้าหมายเพื่อปรับปรุงตัวเองให้ดีขึ้น เช่น Extreme Makeover, Queer Eye For The Straight Guy, The Swan, The Biggest Loser และ Celebrity Fit Club เป็นต้น

9. เรียลลิตี้โชว์ประเภทนัดบอด จะนำผู้เข้าแข่งขันที่ไม่รู้จักกัน นัดบอด ตามเงื่อนไขต่างๆ รายการประเภทนี้ได้รับความนิยมอย่างมากในช่องเอ็มทีวี เช่น Dis-missed Wanna Comein

10. เรียลลิตี้โชว์ประเภททอล์คโชว์ อาจจะเป็นส่วนหนึ่งของรายการ โดยนำผู้ร่วมรายการมาสัมภาษณ์ เช่น The Jerry Springer Show

11. เรียลลิตี้โชว์ประเภทซ่อนกล้อง (Hidden Camera) จะซ่อนกล้องไม่ให้ผู้ร่วมรายการรู้ตัว โดยอาจสร้างสถานการณ์ต่างๆ เช่น Candid Camera หรือ อาจจะมีถึง MTV Punk'd

12. เรียลลิตี้โชว์ประเภทคนหาตัวจริง จะมีผู้เข้าแข่งขัน 1 คน และที่เหลือจะมีนักแสดงที่คัดเลือกมา ให้ผู้เข้าแข่งขันได้ใช้ชีวิตกับคนเหล่านั้นและหาตัวจริงตามลักษณะ คอนเซ็ปต์รายการ ตัวอย่างเช่น Boy Meets Boy และ Joe Millionaire เป็นต้น

Hallyukstar (2559) ได้เขียนบทความเรื่อง “โลกไอดอล : ทำไมต้องส่งเด็กฝึกหัดไปรายการเซอร์ไววัล ?” ในช่วง 2-3 ปีที่ผ่านมารายการเซอร์ไววัลเพื่อหาสมาชิกในการเดบิวต์วงไอดอลเริ่มได้รับความนิยมขึ้นเรื่อย ๆ จากความสำเร็จของค่ายอย่าง YG, JYP, STARSHIP ทำให้เกิดเป็นกระแสการแข่งขันของเด็กฝึกหัดและตามมาด้วย โปรเจกขนาดใหญ่อย่าง Produce 101 ซึ่งทำให้เราได้รู้ว่าใน

วงการนี้ยังมีเด็กฝึกหัดอีกมากที่กำลังรอการเดบิวต์ และที่เราได้เห็นในรายการก็เป็นเพียงแค่ส่วนเดียวเท่านั้น

จากการนำเสนอในรายการทำให้ผู้เขียนบทความเข้าใจว่า การมาร่วมแข่งในรายการเซอร์ไววัลคือการทำตามความฝันที่อยากเดบิวต์ในวงไอดอลกรุ๊ป ทำตามความฝันของการอยากเป็นนักร้อง หรืออะไรก็ตามที่สะท้อนให้เห็นถึงพลังของความฝัน ที่สร้างอารมณ์ร่วมให้คล้อยตามไปกับการแข่งขันในรายการ

คงมีหลายคนตั้งคำถามว่า “ในความเป็นจริงเป็นแบบนี้หรือ” ระหว่างที่ชมรายการ แต่จากบทความก่อนหน้านี้ได้มีการนิยามว่า K-Pop คือรูปแบบหนึ่งของธุรกิจบันเทิงที่มาจากการลงทุน และการกระทำใดใดก็เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดในการลงทุน ไม่ว่าจะพูดให้สวยงามยังไงก็ตามสุดท้ายแล้วไม่มีใครอยากขาดทุนในธุรกิจนี้

จากการที่ผู้เขียนบทความได้พูดคุยกับผู้ที่เกี่ยวข้องด้านการลงทุนค่ายเพลงขนาดเล็กในวงการ K-Pop ถึงประเด็นของการแข่งขันในรายการเซอร์ไววัลของเด็กฝึกหัดต่างค่ายอย่าง Produce 101 หรือ Boys 24 ก็ตาม เหตุผลหลักของการส่งเด็กฝึกหัดไปร่วมรายการคือการสร้างโอกาสในการออกอากาศทางโทรทัศน์ เพราะปัจจุบันสำหรับการโปรโมตในรายการเพลงแล้วเป็นต้นทุนที่มหาศาลมากจนกลายเป็นอุปสรรคในการแข่งขันสำหรับค่ายเล็ก

เมื่อเกิดรายการเซอร์ไววัลเช่นนี้ขึ้นจึงเป็นโอกาสสำคัญที่เหล่าค่ายเล็กอยากคว้าไว้ซึ่งเป้าหมายของการเข้าร่วมไม่ใช่การเป็นผู้ชนะ แต่เป็นโอกาสในการเผยแพร่ชื่อค่าย และเปิดตัวเด็กฝึกหัดให้เป็นที่รู้จักก่อนการเดบิวต์

จากมุมมองของผู้ชมแล้ว เป้าหมายเหล่านี้ส่งผลจริง เพราะจากรายการ Produce 101 ทำให้เราได้รู้จักชื่อค่ายอีกมากมาย พร้อมกับเด็กฝึกหัดที่โดดเด่นของแต่ละค่าย

“ถ้าชนะได้เดบิวต์ก็เหมือนถูกรางวัลแจ็กพอต แต่ไม่ถูกรอแล้วอยู่ถึงวันออกอากาศวันสุดท้ายก็คุ้มค่ามากพอแล้วกับการเข้าร่วมแข่งขัน”

ไม่ใช่แค่ค่ายเท่านั้นที่จะมองออกมาในลักษณะนี้ แต่ตัวเด็กฝึกหัดเองก็เช่นกัน แต่การเข้าร่วมแข่งขันและกลายเป็นที่รู้จัก มีแผนๆคอยติดตามที่จะส่งผลดีต่อการโปรโมตในอนาคตก็เพียงพอแล้วสำหรับการเข้าร่วมแข่งในรายการเซอร์ไววัล

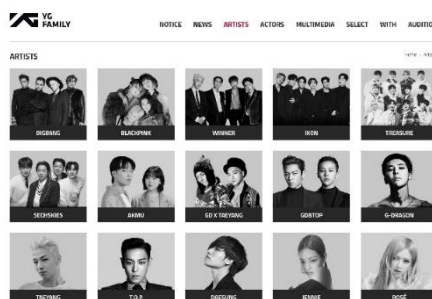
การแข่งขันในวงการ K-Pop ตอนนี้ ยากมากขึ้นกว่าในยุคก่อน สำหรับค่ายเล็กที่จะเข้ามาแย่งชิงส่วนแบ่งการตลาดที่มีผู้เล่นหน้าใหม่เพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ ในขณะที่ผู้บริโภคนิยมเกาหลีขยายตัวไม่ทันตามไอดอลกรุ๊ปหน้าใหม่ที่เดบิวต์กันปีละ กว่า 100 วง ค่ายใหญ่เองก็เริ่มให้ความสำคัญกับตลาดต่างประเทศมากขึ้นเรื่อย ๆ เช่นโปรเจกต์ NCT ของ SM ที่เป้าหมายคือตลาดโลก ทำให้ทุกคนต้องพยายามคว้าโอกาสที่มีความเป็นไปได้

ถึงแม้รายการเซอร์ไววัลอาจลดความนิยมลงในอนาคต แต่เด็กฝึกหัดหน้าใหม่ก็ยังคงเกิดขึ้นเรื่อย ๆ トラบไคที่การเป็นไอดอล เป็นศิลปิน ยังเป็นความฝันของเด็กในยุคปัจจุบัน การมองหาโอกาสนี้ยังคงดำเนินต่อไป และรายการเซอร์ไววัลที่เปิดโอกาสให้ค่ายเล็ก หรือเด็กฝึกหัดอิสระก็ยังเป็นทางเลือกที่คุ้มค่าสำหรับการคว้าโอกาสนี้ไว้

2.2 ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับ YG Entertainment

YG Entertainment (2565) ได้เขียนบทความเรื่อง “About YG” ไว้ว่าเป็นบริษัทอุตสาหกรรมบันเทิงจากเกาหลีใต้ ก่อตั้งขึ้นในปี 1996 โดยยางฮยอนซอก ซึ่งเป็นอดีตสมาชิกของกลุ่ม K-pop รุ่นแรก Seo Taiji and Boys บริษัทดำเนินธุรกิจเป็นค่ายเพลง, ตัวแทนนักแสดง, ผลิตเพลง, การจัดงานอีเวนต์ คอนเสิร์ต และตัวแทนนักแต่งเพลง บริษัทยังมีธุรกิจในเครืออีกหลายบริษัท รวมถึงบริษัทจัดจำหน่ายและผลิตสินค้า, เสื้อผ้า, กอล์ฟ และแบรนด์เครื่องสำอาง

ศิลปินภายใต้สังกัดในปัจจุบันได้แก่ SECHSKIES, BIGBANG, AKMU, WINNER, IKON, BLACKPINK และ TREASURE ตลอดจนนักแสดงชายและหญิงอย่าง Gang Dongwon, Choi Jiwoo, Cha Seungwon, Jinkyong และ Yoolhna รวมถึง Jeon Somi ภายใต้สังกัด The Black Label และ YGX ซึ่งเป็นบริษัทในเครือของ YG Entertainment



ภาพที่ 2.1 ศิลปินภายใต้สังกัด YG Entertainment

ที่มา : <https://www.ygfamily.com/artist/Artists.asp?>

2.3 ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับรายการเรียลลิตีของ YG Entertainment

The Momentum (2559) ได้เขียนบทความเรื่อง “‘BIGBANG’ 1 ทศวรรษแห่งการเติบโตสู่วง K-POP ที่สิ้นสະเทือนวงการดนตรีทั่วโลก และศิลปินที่ทำรายได้สูงสุดแห่งปี 2016” ระบุเกี่ยวกับรายการ BIGBANG Documentary ไว้ว่า ย้อนกลับไปเมื่อปี 2006 YG Entertainment ค่ายผู้ผลิตคอนเทนต์บันเทิงจากเกาหลีได้นำโดย ยางฮยอนซอก ผู้ก่อตั้งบริษัท ได้มีความคิดที่อยากจะฟอร์มวงฮิปฮอปขึ้นมาสักวงในชื่อ ‘BIGBANG Project’ หลังจากที่ได้ปลูกปั้นศิลปินในสังกัดอย่าง ‘Se7en’ ให้โตงโตงมาแล้ว

เพื่อให้แฟน ๆ และคนเกาหลีคุ้นเคยกับ BIGBANG ได้ภายในเวลาอันสั้น ยางฮยอนซอกจึงจัดทำรายการทีวีเรียลลิตีเชิงสารคดี BIGBANG Documentary จำนวน 11 ตอนออกมา โดยมีเป้าหมายเพื่อค้นหาศิลปินรุ่นใหม่มาร่วมวง ขณะเดียวกันก็เป็นการแนะนำสมาชิกแต่ละคนให้แฟนเพลงทั้งหลายได้ทำความรู้จัก

ผู้เข้าแข่งขันในรายการ BIGBANG Documentary แบ่งออกเป็นศิลปินฝึกหัดที่เซ็นสัญญาเป็นศิลปินกับบริษัทแล้วและศิลปินฝึกหัดที่เข้าร่วมการคัดเลือก ดังนี้

1. ศิลปินฝึกหัดที่เซ็นสัญญาเป็นศิลปินกับบริษัทแล้ว

ชื่อในวงการ	ชื่อจริง		
	ภาษาไทย	ภาษาอังกฤษ	ภาษาเกาหลี
G-Dragon	ควอน จียง	Kwon JiYong	권지용
Taeyang	ทง ยองเบ	Dong Young Bae	동영배

ตารางที่ 2.1 รายชื่อศิลปินฝึกหัดที่เซ็นสัญญาเป็นศิลปินในรายการ BIGBANG Documentary

2. ศิลปินฝึกหัดที่เข้าร่วมการคัดเลือก

ชื่อในวงการ	ชื่อจริง		
	ภาษาไทย	ภาษาอังกฤษ	ภาษาเกาหลี
T.O.P	ชเว ซึงฮยอน	Choi Seunghyun	최승현
Daesung	คัง แดซอุง	Kang Daesung	강대성
Seungri	อี ซึงฮยอน	Lee Seunghyun	이승현
Hyunseung	จาง ฮยอนซึง	Jang Hyunseung	장현승

ตารางที่ 2.2 รายชื่อศิลปินฝึกหัดที่เข้าร่วมรายการ BIGBANG Documentary



ภาพที่ 2.2 ศิลปินฝึกหัดรายการ BIGBANG DOCUMENTARY

เซว ซึงฮยอน, ทง ยองเบ, จาง ฮยอนซึง, ควอน จียง, คัง แดซอง และอี ซึงฮยอนตามลำดับ

ที่มา : [https://images6.fanpop.com/image/photos/34400000/Documentary-](https://images6.fanpop.com/image/photos/34400000/Documentary-Promos-with-SO-1-big-bang-34435595-755-567.jpg)

[Promos-with-SO-1-big-bang-34435595-755-567.jpg](https://images6.fanpop.com/image/photos/34400000/Documentary-Promos-with-SO-1-big-bang-34435595-755-567.jpg)

All Day, Everyday KPop (2563) ได้เขียนบทความเกี่ยวกับรายการ WIN: Who Is Next ไว้ว่าเป็นรายการเรียลลิตีของ YG Entertainment เป็นการแข่งขันของศิลปินฝึกหัดจำนวน 2 ทีม คือ ทีมเอ และทีมบี เพื่อค้นหาศิลปินฝึกหัดที่จะมาเดบิวต์ภายใต้ชื่อ WINNER

ผู้เข้าแข่งขันในรายการ WIN: Who Is Next แบ่งออกเป็น 2 ทีม ได้แก่ ทีมเอ และทีมบี

1. ทีมเอ

ชื่อในวงการ	ชื่อจริง		
	ภาษาไทย	ภาษาอังกฤษ	ภาษาเกาหลี
Jinwoo	คิม จินอู	Kim Jinwoo	김진우
Seunghoon	อี ซึงฮุน	Lee Seunghoon	이승훈
Mino	ซง มินโฮ	Song Minho	송민호
Seunghoon	คัง ซึงยุน	Kang Seungyoon	강승윤
Taehyun	นัม แทฮยอน	Nam Taehyun	남태현

ตารางที่ 2.3 รายชื่อศิลปินฝึกหัดทีมเอ ในรายการ WIN: Who Is Next



ภาพที่ 2.3 ศิลปินฝึกหัดทีมเอ รายการ WIN : Who Is Next

ที่มา : <https://www.facebook.com/WIN.who.is.next/photos/143150515895774>

2. ทีมบี

ชื่อในวงการ	ชื่อจริง		
	ภาษาไทย	ภาษาอังกฤษ	ภาษาเกาหลี
Jinhwan	คิม จินฮวาน	Kim Jinhwan	김진환
Yunhyeong	ซง ยุนฮยอง	Song Yunhyeong	송윤형
Bobby	คิม จีวอน	Kim Jiwon	김지원
B.I	คิม ฮันบิน	Kim Hanbin	김한빈
Donghyuk	คิม ดงฮยอก	Kim Donghyuk	김동혁
Junhoe	กู จุนฮเว	Koo Junhoe	구준회

ตารางที่ 2.4 รายชื่อศิลปินฝึกหัดทีมบี ในรายการ WIN: Who Is Next



ภาพที่ 2.4 ศิลปินฝึกหัดทีมบี รายการ WIN : Who Is Next

ที่มา : <https://www.facebook.com/WIN.who.is.next/photos/143150742562418>

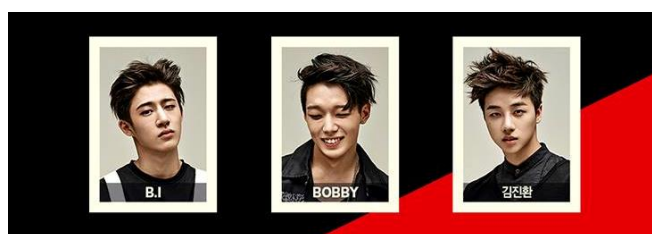
MThai (2557) ได้เขียนบทความ “YG. แกลงเปิดตัวเซอร์ไวเวอร์ Mix & Match รายการชี้ชะตา Team B!” ซึ่งระบุคำพูดในงานแถลงข่าวของยางฮยอนซอกไว้ว่า “ในปีที่แล้ว ทีมปีประสบความสำเร็จจากความพ่ายแพ้จากรายการ WHO IS NEXT: WIN และอย่างที่ผมเคยบอกไว้ก่อนหน้านี้ว่า ทีมที่แพ้จะต้องถูกยุบทีมหรือปรับสมาชิกใหม่ ดังนั้นรายการ Mix & Match ที่กำลังจะเกิดขึ้นจึงมีเป้าหมายเพื่อเปลี่ยนแปลงทีมปี สมาชิกของทีมปี 6 คน และศิลปินฝึกหัดอีก 3 คน จึงต้องมาแข่งขันกันอีกครั้งในรายการนี้ครับ”

ผู้เข้าแข่งขันในรายการ Mix & Match แบ่งออกเป็นศิลปินฝึกหัดตัวหลักในการเดบิวต์ และศิลปินฝึกหัดที่เข้าร่วมการคัดเลือก ดังนี้

1. ศิลปินฝึกหัดตัวหลักในการเดบิวต์

ชื่อในวงการ	ชื่อจริง		
	ภาษาไทย	ภาษาอังกฤษ	ภาษาเกาหลี
Jinhwan	คิม จินฮวาน	Kim Jinhwan	김진환
Bobby	คิม จีวอน	Kim Jiwon	김지원
B.I	คิม ฮันบิน	Kim Hanbin	김한빈

ตารางที่ 2.5 รายชื่อศิลปินฝึกหัดตัวหลักในการเดบิวต์ในรายการ MIX & MATCH



ภาพที่ 2.5 ศิลปินฝึกหัดตัวหลักในการเดบิวต์รายการ MIX & MATCH

ที่มา : <https://www.facebook.com/362482323915925/photos/pb.100044146070600.-2207520000../398089900355167/?type=3>

2. ศิลปินฝึกหัดที่เข้าร่วมการคัดเลือก

ชื่อในวงการ	ชื่อจริง		
	ภาษาไทย	ภาษาอังกฤษ	ภาษาเกาหลี
Yunhyeong	ซง ยุนฮยอง	Song Yunhyeong	송윤형
Donghyuk	คิม ดงฮยอก	Kim Donghyuk	김동혁
Junhoe	กู จุนฮเว	Koo Junhoe	구준회
Hongseok	ยาง ฮงซอก	Yang Hongseok	양홍석
Jinhyeong	จอง จินฮยยอง	Jung JinHyeong	정진형
Chanwoo	จอง ชานอู	Jung Chanwoo	정찬우

ตารางที่ 2.6 รายชื่อศิลปินฝึกหัดที่เข้าร่วมการคัดเลือกในรายการ MIX & MATCH



ภาพที่ 2.6 ศิลปินฝึกหัดที่เข้าร่วมการคัดเลือกรายการ MIX & MATCH

ที่มา : <https://www.facebook.com/362482323915925/photos/pb.100044146070600.-2207520000../396433253854165/?type=3>

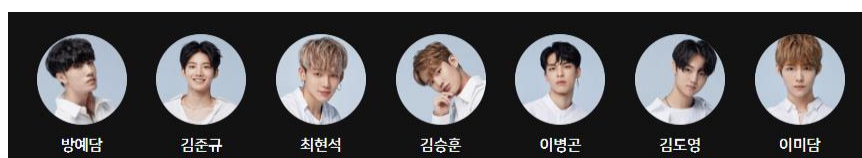
KProfiles (2563) ได้เขียนบทความเกี่ยวกับรายการ YG Treasure Box ไว้ว่าเป็นรายการเซอร์ไววัลของ YG Entertainment ซึ่งเป็นการคัดเลือกศิลปินฝึกหัดจำนวน 5 คน หรือมากกว่านั้น จากศิลปินฝึกหัดทั้งหมด 29 คน เพื่อเดบิวต์และทำกิจกรรมภายใต้ชื่อ Treasure

ผู้เข้าแข่งขันในรายการ YG Treasure Box แบ่งออกเป็น 4 ทีม ได้แก่ Treasure A, Treasure B, Treasure C และ Treasure J

1. Treasure A

รหัส	ชื่อจริง		
	ภาษาไทย	ภาษาอังกฤษ	ภาษาเกาหลี
A1	บัง เยดัม	Bang Yedam	방예담
A2	คิม จุนกยู	Kim Junkyu	김준규
A3	ชเว ฮยอนชอก	Choi Hyunsuk	최현석
A4	คิม ซึงฮุน	Kim Seunghun	김승훈
A5	อี บยองกน	Lee Byounggon	이병곤
A6	คิม ดอยอง	Kim Doyoung	김도영
A7	อี มิดัม	Lee Midam	이미담

ตารางที่ 2.7 รายชื่อศิลปินฝึกหัด Treasure A ในรายการ YG Treasure Box



ภาพที่ 2.7 ศิลปินฝึกหัด Treasure A ในรายการ YG Treasure Box

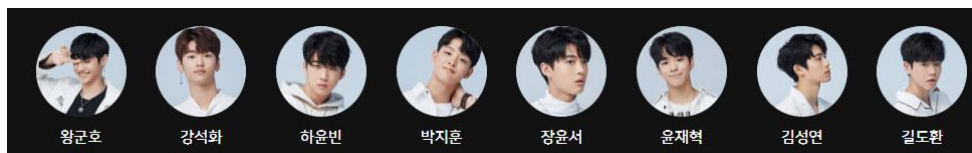
ที่มา : https://aminoapps.com/c/k-pop/page/blog/full-member-yg-treasure-box/63lz_ux7gV5ePD6p3vQQ2eNxanK2V

2. Treasure B

รหัส	ชื่อจริง		
	ภาษาไทย	ภาษาอังกฤษ	ภาษาเกาหลี
B1	วัง จุนโฮ	Wang Jyunhao	왕군호
B2	คัง ซอกฮวาฮา	Kang Seokhwa	강석환
B3	ฮา ยุนบิน	Ha Yoonbin	하윤빈
B4	พัค จีฮุน	Park Jihoon	박지훈
B5	จาง ยุนซอ	Jang Yunseo	장윤서
B6	ยูน แจฮยอก	Yoon Jaehyuk	윤재혁

B7	คิม ซองยอน	Kim Sungyeon	김성연
B8	คิล โดฮวาน	Kil Dohwan	길도환

ตารางที่ 2.8 รายชื่อศิลปินฝึกหัด Treasure B ในรายการ YG Treasure Box



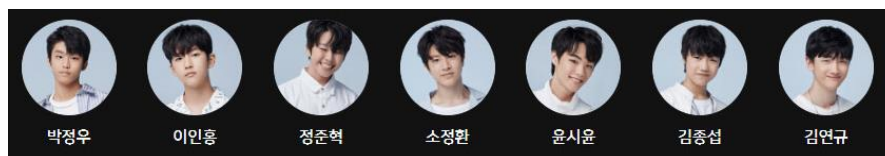
ภาพที่ 2.8 ศิลปินฝึกหัด Treasure B ในรายการ YG Treasure Box

ที่มา : https://aminoapps.com/c/k-pop/page/blog/full-member-yg-treasure-box/63lz_ux7gV5ePD6p3vQQ2eNxanK2V

3. Treasure C

รหัส	ชื่อจริง		
	ภาษาไทย	ภาษาอังกฤษ	ภาษาเกาหลี
C1	พัค จองอู	Park Jeongwoo	박정우
C2	อี อินฮง	Lee Inhong	이인홍
C3	จอง จุนฮยอก	Jung Junhyuk	정준혁
C4	โซ จองฮวาน	So Junghwan	소정환
C5	ยุน ซียุน	Yun Siyun	윤시윤
C6	คิม จองซอบ	Kim Jeongseob	김종섭
C7	คิม ยอนกยู	Kim Yeongue	김연규

ตารางที่ 2.9 รายชื่อศิลปินฝึกหัด Treasure C ในรายการ YG Treasure Box



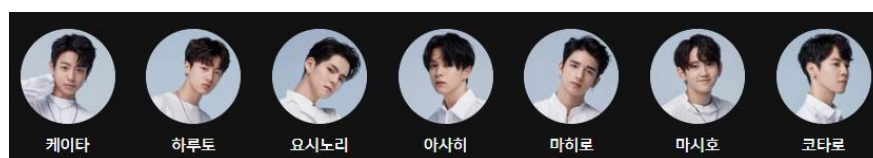
ภาพที่ 2.9 ศิลปินฝึกหัด Treasure C ในรายการ YG Treasure Box

ที่มา : https://aminoapps.com/c/k-pop/page/blog/full-member-yg-treasure-box/63lz_ux7gV5ePD6p3vQQ2eNxanK2V

4. Treasure J

รหัส	ชื่อจริง			
	ภาษาอังกฤษ	ภาษาไทย	ภาษาเกาหลี	ภาษาญี่ปุ่น
J1	Keita	เคตะ	케이타	ケイタ
J2	Haruto	ฮารุโตะ	하루토	はると
J3	Yoshinori	โยชิโนริ	요시노리	ヨシノリ
J4	Asahi	อาซาฮี	아사히	アサヒ
J5	Mahiro	มาฮีโระ	마히로	マヒロ
J6	Mashiho	มาชิโฮะ	마시호	マシホ
J7	Kotaro	โคทาโร	코타로	コタロ

ตารางที่ 2.10 รายชื่อศิลปินฝึกหัด Treasure J ในรายการ YG Treasure Box



ภาพที่ 2.10 ศิลปินฝึกหัด Treasure J ในรายการ YG Treasure Box

ที่มา : https://aminoapps.com/c/k-pop/page/blog/full-member-yg-treasure-box/63lz_ux7gV5ePD6p3vQQ2eNxanK2V

จากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังกล่าวทำให้ผู้วิจัยทราบถึงแนวทางการศึกษาเกี่ยวกับกระบวนการคัดเลือกศิลปินผ่านรายการ Reality Show ของ YG Entertainment ดังผลงานของ งานวิจัยของ สามมิติ สุขบรรจงและคนอื่น ๆ (2555) และ Trajce Cvetkovski (2558) ว่าเรียลลิตี้โชว์ ถือเป็นใบเบิกทางสู่ความสำเร็จของผู้เข้าแข่งขัน การถ่ายทอดเรื่องราวตามธรรมชาติของผู้เข้าแข่งขันให้ผู้ชมรับรู้ ถือเป็นการสร้างความผูกพันระหว่างผู้ชมและผู้เข้าแข่งขัน ก่อเกิดการสนับสนุนกันต่อไปในอนาคต และสร้างรายได้ให้แก่ผู้จัดรายการเรียลลิตี้โชว์และผู้เข้าแข่งขันในระยะยาว ส่วนเรียลลิตี้โชว์ในประเทศเกาหลีใต้ที่ได้รับความนิยมนั้น เป็นรายการเรียลลิตี้ในรูปแบบเซอร์ไววัล ดังผลงานของ Hallyukstar (2559) ที่เสนอว่าเป้าหมายสำคัญของบริษัทที่ส่งศิลปินฝึกหัดไปร่วมรายการเซอร์ไววัลไม่ใช่การชนะในรายการ แต่เป็นการสร้างโอกาสในการมีชื่อเสียงให้กับศิลปินฝึกหัด การที่ศิลปินฝึกหัดเป็นที่รู้จักแม้จะไม่ชนะในรายการย่อมสร้างรายได้แก่บริษัทในอนาคต

ส่วนรายการเรียลลิตี้ของ YG Entertainment นั้น เป็นการแข่งขันของศิลปินฝึกหัดเพื่อหาคนที่เหมาะสมที่จะเดบิวต์เป็นศิลปินภายใต้ YG Entertainment รวมทั้งเป็นการแนะนำผู้เข้าแข่งขันให้ผู้ชมได้ทำความรู้จัก และเกิดความรู้สึกร่วมกับการแข่งขัน ดังการนำเสนอของ The Momentum (2559)

อนึ่ง การศึกษากระบวนการคัดเลือกศิลปินผ่านรายการเรียลลิตี้ยังไม่มีใครศึกษา YG Entertainment เป็นกรณีศึกษา ดังนั้น ผู้วิจัยจึงใคร่ศึกษา “กระบวนการคัดเลือกศิลปินผ่านรายการเรียลลิตี้โชว์ของ YG Entertainment” เพื่อให้เห็นถึงพัฒนาการการคัดเลือกศิลปินผ่านรายการเรียลลิตี้ของ YG Entertainment และเพื่อขยายขอบเขตการศึกษาเกี่ยวกับการคัดเลือกศิลปินผ่านรายการเรียลลิตี้โชว์ของประเทศเกาหลีใต้ให้กว้างยิ่งขึ้น

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องศึกษากระบวนการคัดเลือกศิลปินผ่านรายการเรียลลิตี้ของ YG Entertainment เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและค้นหากลยุทธ์การใช้รายการเรียลลิตี้เพื่อคัดเลือกศิลปิน รวมถึงศึกษากระบวนการพัฒนาการของกระบวนการคัดเลือกศิลปินในรายการเรียลลิตี้ของ YG Entertainment ทั้ง 4 รายการ ได้แก่ BIGBANG Documentary, WIN : Who Is Next, MIX & MATCH และ YG Treasure Box การวิจัยนี้แบ่งวิธีการศึกษา และขั้นตอนการดำเนินงานออกเป็นดังนี้

3.1 แหล่งที่มาของข้อมูล

3.2 การจัดทำข้อมูล

3.3 วิธีการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 แหล่งที่มาของข้อมูล

การศึกษาระบบการคัดเลือกศิลปินผ่านรายการเรียลลิตี้ของ YG Entertainment นั้น ทำการศึกษาโดยการเก็บข้อมูลจากฐานข้อมูลออนไลน์ และสังเกตการณ์จากคลิปวิดีโอรายการจากเว็บไซต์ออนไลน์ เช่น Dailymotion, Youtube, Facebook และ Vlive.tv

3.2 การจัดทำข้อมูล

เมื่อทำการรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องทั้งหมดแล้ว ผู้จัดทำจึงนำข้อมูลทั้งหมดมาเรียบเรียง วิเคราะห์ข้อมูล และสรุปผลการศึกษา

3.3 วิธีการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล

วิธีการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งออกเป็นดังนี้

3.3.1 ศึกษาข้อมูลพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับรายการเรียลลิตี้ผ่านเอกสารออนไลน์ โดยรายการเรียลลิตี้เป็นรายการที่น่าเสนอข้อเท็จจริงผ่านสื่อ ไม่มีการปรุงแต่ง ทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมไปกับนักแสดง และพัฒนาเป็นความผูกพันในท้ายที่สุด โดยเฉพาะรายการเรียลลิตี้เกมโชว์ประเภทดนตรี เป็นรายการเรียลลิตี้ที่ได้รับผลตอบแทนจากผู้ชมมาก และสร้างกำไรให้กับผู้ผลิตมากกว่าประเภทอื่น ๆ

3.3.2 ศึกษารายการเรียลลิตีของ YG Entertainment ผ่านสื่อออนไลน์ โดยศึกษารายการ BIGBANG Documentary จำนวน 10 ตอน ผ่าน Dailymotion.com ศึกษารายการ WIN : Who Is Next จำนวน 10 ตอน ผ่าน Youtube.com ศึกษารายการ MIX & MATCH จำนวน 9 ตอน ผ่าน Facebook.com และศึกษารายการ YG Treasure Box จำนวน 10 ตอน ผ่าน Vlive.tv ซึ่งประเด็นการศึกษาแบ่งออกเป็นดังนี้

1. วัตถุประสงค์ของรายการ

ศึกษาวัตถุประสงค์ของประธานบริษัทหรือทางฮยอนซอกที่มีต่อแต่ละรายการ

2. กระบวนการคัดเลือกของแต่ละรายการ

ศึกษาการคัดเลือกที่เหมือนกัน (การประเมินศักยภาพประจำเดือน) และแตกต่างกัน (ภารกิจที่ใช้ทดสอบความสามารถด้านต่าง ๆ ของศิลปินฝึกหัด) ของแต่ละรายการ

ศึกษารูปแบบการแข่งขันของแต่ละรายการ เช่น การออกแบบรอบการแข่งขัน โจทย์ในแต่ละรอบการแข่งขัน และผลของการแข่งขัน

3. การมีส่วนร่วมของผู้ชม

ศึกษาการให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในการคัดเลือกศิลปินของแต่ละรายการ

4. กลยุทธ์ในการทำให้รายการเป็นที่นิยม

ศึกษาการนำเสนอภาพลักษณ์อื่น ๆ นอกเหนือจากการแข่งขัน และการใช้ศิลปินรุ่นพี่เพื่อดึงความสนใจของผู้ชมในแต่ละรายการ

5. ผลตอบรับหลังจบรายการ

ศึกษาผลตอบรับและความสำเร็จของศิลปินหลังจบรายการโดยวัดจากเพลงเดบิวต์

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อการศึกษากระบวนการคัดเลือกศิลปินผ่านรายการเรียลลิตี้ และกลยุทธ์ในการนำเสนอรายการเรียลลิตี้ของ YG Entertainment ทั้ง 4 รายการ ได้แก่ BIGBANG Documentary, WIN : Who Is Next, MIX & MATCH และ YG Treasure Box จากการที่ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลจากการรับชมรายการบนฐานข้อมูลออนไลน์ และศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องเพื่อศึกษาตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้อามาวิเคราะห์ และเสนอผลการวิเคราะห์ ดังนี้

4.1 กระบวนการคัดเลือกศิลปินผ่านรายการเรียลลิตี้ของ YG Entertainment

จากการศึกษาพบว่ากระบวนการคัดเลือกศิลปินของ YG Entertainment ในแต่ละรายการ มีรูปแบบที่แตกต่างกันออกไปตามยุคสมัย ความสามารถของศิลปินฝึกหัด รวมไปถึงความต้องการหรือจุดประสงค์ของตัวบริษัท โดยสิ่งที่คล้ายคลึงกัน คือการมีบททดสอบเพื่อให้ศิลปินฝึกหัดได้แสดงความสามารถในด้านต่าง ๆ และคัดเลือกศิลปินฝึกหัดที่เหมาะสมกับการเดบิวต์ภายใต้บริษัท YG Entertainment ในสายตาของประธานอย่างฮยอนซอก ผู้ที่มีอำนาจสูงสุดในการตัดสินใจ

อย่างไรก็ตาม จากการวิเคราะห์กระบวนการคัดเลือกศิลปินผ่านรายการเรียลลิตี้ของ YG Entertainment พบว่ามีกระบวนการคัดเลือกศิลปินทั้งหมด 2 วิธี ได้แก่

4.1.1 การประเมินศักยภาพประจำเดือนของศิลปินฝึกหัดตั้งแต่ก่อนเข้าร่วมรายการ

บริษัท YG Entertainment จะมีการประเมินศักยภาพของศิลปินฝึกหัดทุก ๆ เดือนหรือที่เรียกว่าการประเมินประจำเดือนเพื่อดูว่าศิลปินฝึกหัดพัฒนาไปแค่ไหนใน 1 เดือน และหาแนวทางเพื่อพัฒนาศิลปินเหล่านั้น หากศิลปินฝึกหัดไม่มีการพัฒนายังจะต้องยุติบทบาทการเป็นศิลปินฝึกหัด โดยศิลปินฝึกหัดจะได้รับการฝึกฝนจากครูฝึกของบริษัท ซึ่งในแต่ละรายการจะนำการประเมินศักยภาพประจำเดือนที่ทำเป็นกิจวัตรมาใช้เป็นเหมือนการอุ่นเครื่องก่อนเข้าสู่การคัดเลือกที่แท้จริง

4.1.1.1 การประเมินศักยภาพประจำเดือนของศิลปินฝึกหัดในรายการ BIGBANG Documentary จะเห็นได้ชัดในตอนที่ 2 และตอนที่ 3 ของรายการ เป็นการประเมินเดี่ยวรายบุคคลตามความตำแหน่งของตนเอง โดยศิลปินจะต้องอัดคลิปวิดีโอการแสดงของตนเองให้ประธานอย่างฮยอนซอกประเมินและชี้จุดบกพร่องเพื่อให้ศิลปินฝึกหัดแก้ไขปัญหาเหล่านั้นและพัฒนาต่อไปได้



ในตอนี่ 3 ประธานอย่างฮยอนซอกประเมินจิตรา ก่อนว่าร้องเพลงดีกว่าที่คิดไว้แต่ยังต้องพัฒนา อาจเป็นพระ จิตราก่อนมีตำแหน่งแร็ปประธานอย่างฮยอนจึงไม่ได้คาดหวัง ทักษะการร้องเพลงของเขามากนัก แต่ก็มีความต้องการให้ เขาพัฒนาทักษะการร้องเพลงของตนเอง

4.1.1.2 การประเมินศักยภาพประจำเดือนของศิลปินฝึกหัดในรายการ WIN : Who Is Next จะเห็นได้ชัดในตอนี่ 1 ถึงตอนี่ 3 ของรายการ เป็นการประเมินในรูปแบบทีม แบ่งเป็นทีมเอและ ทีมบี ซึ่งทั้ง 2 ทีมจะต้องเตรียมการแสดงสดและการแสดงเต้นเพื่อให้ทีมโปรดิวเซอร์ประเมิน ทุกสิ้น เดือน โดยตอนกลางเดือนจะต้องถ่ายคลิปวิดีโอการฝึกซ้อมให้ประธานอย่างฮยอนซอกประเมินก่อน หนึ่งครั้ง เพื่อดูว่าศิลปินฝึกหัดแสดงได้ดีพอหรือยัง หากยังไม่ดีพอจะต้องเปลี่ยนเพลงหรือปรับรูปแบบ การแสดงใหม่



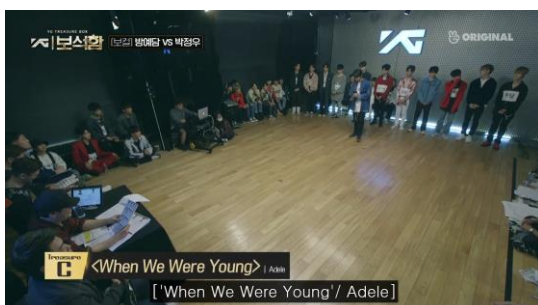
ในตอนี่ 2 ประธานอย่างฮยอนซอกมาดู การถ่ายทำวิดีโอประเมินผลของทั้ง 2 ทีม และ ประเมินว่าทีมบีต้องมีอารมณ์ร่วมกับเพลง มากกว่านี้ และทีมเอควรเลือกเพลงที่เสียงร้อง หลักสามารถร้องได้ เพื่อให้ทั้ง 2 ทีมปรับปรุง การแสดงของตนเอง

4.1.1.3 การประเมินศักยภาพประจำเดือนของศิลปินฝึกหัดในรายการ MIX & MATCH จะ เห็นได้ในตอนี่ 2 ของรายการ เป็นการประเมินแบบทีมทั้งการเต้นและการแสดงสด เพื่อให้ศิลปิน ฝึกหัดที่เพิ่งเข้ามาใหม่ได้ทำความคุ้นเคยกับระบบการคัดเลือกของบริษัท และทดลองทำงานร่วมกับ ศิลปินฝึกหัดเก่าจากรายการ WIN : Who Is Next ทำให้เห็นความสามารถและความเข้ากันได้ของ ศิลปินฝึกหัด



ในตอนี่ 2 ประธานอย่างฮยอนซอก ประเมินการแสดงร้องว่าศิลปินฝึกหัดที่เข้ามา ใหม่ยังไม่ค่อยเข้ากับทีม แต่การแสดงเต้นทำได้ดี อาจเป็นเพราะการแสดงเต้นของศิลปินฝึกหัดมี ความกลมกลืนกัน ทำให้การแสดงสั้นไหล

4.1.1.4 การประเมินศักยภาพประจำเดือนของศิลปินฝึกหัดในรายการ YG Treasure Box เป็นการประเมินการเต้นแบบทีม และการประเมินเดี่ยวตามตำแหน่งของตนเอง (ร้อง เต้น และแร็ป) โดยแบ่งศิลปินฝึกหัดออกเป็น 4 ทีม คือทีม Treasure A คือศิลปินฝึกหัดที่ฝึกมานาน และมีโอกาสจะได้เดบิวต์มากที่สุด Treasure B คือศิลปินฝึกหัดที่เข้ามาฝึกได้ไม่นาน Treasure C คือศิลปินฝึกหัดที่มีอายุน้อย และ Treasure J คือศิลปินฝึกหัดจากประเทศญี่ปุ่น อาจเป็นการจัดทีมเพื่อที่จะพัฒนาศิลปินฝึกหัดได้ตรงจุด และมีการจัดอันดับการประเมินเดี่ยวของศิลปินฝึกหัดเพื่อกระตุ้นให้เกิดการพัฒนา อีกทั้งยังจำลองสมาชิก Treasure 7 เพื่อใช้เป็นโจทย์ในการแข่งขันรอบต่อไป



ในตอนที่ 2 Treasure J ได้รับคำชมในการประเมินเต้นเพราะเป็นทีมที่สนุกไปกับการแสดงมากที่สุด ส่วนศิลปินฝึกหัดที่ได้รับคำชมในการประเมินเดี่ยวตามตำแหน่งจะเป็นศิลปินฝึกหัดที่เลือกเพลงได้เข้าเหมาะสมกับตนเอง และสามารถทำให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วมไปกับการแสดงได้

จะเห็นว่าการประเมินศักยภาพของศิลปินฝึกหัดทุก ๆ เดือนตั้งแต่ก่อนเข้าร่วมรายการ เป็นสิ่งที่ YG Entertainment ทำเป็นประจำเพื่อพัฒนาและคัดเลือกศิลปินฝึกหัดที่มีความสามารถ และเหมาะสมกับบริษัท ซึ่งถูกปรับให้เหมาะสมกับจำนวนของศิลปินฝึกหัด ความพร้อมของศิลปินฝึกหัด และจุดประสงค์ของบริษัทในขณะนั้น เช่น ในรายการ BIGBANG Documentary และ YG Treasure Box ที่ยังไม่ได้กำหนดทีมถาวรจึงเน้นที่การประเมินศักยภาพรายบุคคล ในขณะที่รายการ WIN : Who Is Next และรายการ MIX & MATCH จะเน้นการประเมินแบบทีมเพื่อดูความเข้ากันของสมาชิก นอกจากนี้จากการประเมินจะเห็นว่าคุณสมบัติของศิลปินฝึกหัดที่ YG Entertainment ต้องการคือ ศิลปินฝึกหัดที่รู้จักข้อดีของตัวเอง และสามารถดึงออกมาใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ศิลปินฝึกหัดทำให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วมไปกับการแสดง และศิลปินฝึกหัดที่สามารถกลมกลืนไปกับศิลปินฝึกหัดคนอื่นได้

4.1.2 การใช้ภารกิจเพื่อทดสอบความสามารถของศิลปินฝึกหัด

ทุกรายการของ YG Entertainment จะแบ่งออกเป็นหลาย ๆ การแข่งขัน ซึ่งในการแข่งขันแต่ละก็จะมีภารกิจย่อยที่แตกต่างกันออกไปเพื่อทดสอบความสามารถในแต่ละด้านของศิลปินฝึกหัด และเพื่อแสดงให้เห็นแฟนเพลงได้รับรู้ถึงความสามารถที่หลากหลายของศิลปินฝึกหัด สามารถจำแนกภารกิจออกเป็น 4 ประเภทหลัก ๆ ดังนี้

4.1.2.1 ภารกิจเพื่อทดสอบความสามารถด้านการร้องเพลง

ความสามารถด้านการร้องเพลงในที่นี้ หมายถึงการแสดงร้องรวมไปถึงการแสดงสดที่มีทั้งการร้องการเต้นและการแร็ปร่วมกัน หรือเป็นการแสดงที่ศิลปินเกาหลีทุกวงจะต้องแสดงในรายการเพลงหลังจากเดบิวต์ ซึ่งถือเป็นภารกิจพื้นฐานที่ศิลปินฝึกหัดทุกคนต้องทำ

1) ภารกิจเพื่อทดสอบความสามารถด้านการร้องเพลงในรายการ BIGBANG Documentary ใช้ในตอนี่ 10 ของรายการ ซึ่งเป็นการแข่งขันระหว่างซิงรีและฮยอนซิงโดยไม่ได้รับการฝึกซ้อมจากบริษัทหลังจากถูกคัดออก เพื่อให้ประธานอย่างฮยอนซอกตัดสินใจว่าใครจะสามารถพัฒนาข้อบกพร่องของตนเองได้ และเหมาะสมที่จะเป็นสมาชิกคนสุดท้ายของ BIGBANG โดยประธานอย่างฮยอนซอกเลือกซิงรีเพราะรู้สึกได้ว่าซิงรีพัฒนาขึ้นและเชื่อว่าหากให้เวลาซิงรีจะสามารถพัฒนาตนเองได้



ในตอนี่ 10 ฮยอนซิงแสดงเพลง You Remind Me ของ Usher ด้วยการแสดงออกทางสีหน้าที่มากขึ้น เนื่องจากมีปัญหาด้านการแสดงอารมณ์ ทำให้ไม่โดดเด่นเมื่อเทียบกับคนอื่น



ในตอนี่ 10 ซิงรีซึ่งถนัดเต้นแสดงเพลง Day By Day ของ Tashannie ซึ่งเป็นเพลงช้า เพื่อแสดงให้เห็นประธานอย่างฮยอนซอกเห็นว่าเขาก็มีความสามารถในการร้องเพลงเช่นกัน และเหมาะสมที่จะได้เดบิวต์

2) ภารกิจเพื่อทดสอบความสามารถด้านการร้องเพลงในรายการ WIN : Who Is Next ใช้ในตอนี่ 6 ถึงตอนที่ 10 ของรายการ เป็นภารกิจย่อยในการแข่งขันทั้ง 3 การแข่งขันของรายการ ดังนี้

ภารกิจ Song Battle ในการแข่งขันครั้งที่ 1 แทย VS จิตราก่อน โดยมีศิลปินรุ่นพี่จิตราก่อน และแทยจากวง BIGBANG เป็นคนให้คำแนะนำ และการแสดงของทั้ง 2 ทีมก็ได้รับผลตอบรับที่ดีจากกรรมการแสดงให้เห็นว่าทั้ง 2 ทีมมีทักษะการแสดงในระดับที่กรรมการพึงพอใจ



ในตอนี่ 6 ทีมเอแสดงเพลง Only look at me ของแทย เนื่องจากเพลงสามารถสื่อความเป็นแทยได้ดี และอาจเป็นเพราะจังหวะและแนวเพลงมีความเข้ากับทีมเอ



ในตอนี่ 6 ทีมบีแสดงเพลง One of a kind ของจิตราก่อน เนื่องจากสามารถเอามาเรียบเรียงใหม่ได้ง่าย อาจเป็นเพราะจังหวะสนุกสนานเหมาะสมกับภาพลักษณ์ของทีมบี

ภารกิจเพลงที่กำหนดให้ ในการแข่งขันครั้งที่ 2 เป็นภารกิจที่ศิลปินฝึกหัดทั้ง 2 ทีมต้องนำเพลงที่ประธานยางฮยอนชอกกำหนดให้มาเรียบเรียงใหม่และทำการแสดง



ในตอนี่ 7 ทีมเอแสดงเพลง Officially Missing you ของ Tamia คาดว่าประธานยางฮยอนชอกเลือกเพลงนี้ให้ทีมเอเพราะเป็นเพลงที่จังหวะไม่หือหาวเข้ากับภาพลักษณ์ของทีมเอ



ในตอนี่ 7 ทีมบีแสดงเพลง Baby ของ Justin Bieber คาดว่าประธานยางฮยอนชอกเลือกเพลงนี้ให้ทีมบีเพราะมีจังหวะที่สนุกสนานแบบเด็กผู้ชายเข้ากับภาพลักษณ์ของทีมบี

ภารกิจร้องเพลง Just Another Boy ในการแข่งขันรอบ Final ศิลปินฝึกหัดทั้ง 2 ทีมจะต้องเรียบเรียงเพลงจากดนตรีเพลงเดียวกันในชื่อเพลง Just Another Boy ที่แต่งโดยทีดีดี โปรดิเวเซอร์ชื่อดังของ YG Entertainment แสดงให้เห็นว่าถึงแม้จะเป็นเพลงเดียวกันทั้ง 2 ทีมก็สามารถใส่ความเป็นตัวเองลงไปในการแสดงและดึงจุดเด่นของทีมออกมาได้อย่างดี ผ่านวิธีการร้องเพลง การเรียบเรียงเพลง และการเต้น



ในตอนที่ 10 ทีมเอแต่งเนื้อเพลงด้วยเรื่องราวของเด็กผู้ชายที่ถูกมองว่าโง่และเป็นตัวตลก แต่เมื่ออยู่กับเสียงดนตรีก็กลายเป็นคนที่สุดยอดขึ้นมา

ในตอนที่ 10 ทีมบีแต่งเนื้อเพลงด้วยเรื่องราวของนักร้องที่สามารถคว้าหัวใจของคนได้แต่กลับอ้างว้าง เป็นเพียงแค่เด็กผู้ชายคนหนึ่งที่ต้องการความรัก พร้อมใส่ท่าเต้นที่เต้นตามได้ง่าย และเป็นเอกลักษณ์

3) ภารกิจเพื่อทดสอบความสามารถด้านการร้องเพลงในรายการ MIX & MATCH ใช้ในตอนที่ 3 ถึงตอนที่ 8 ของรายการ เป็นภารกิจย่อยในการแข่งขันทั้ง 3 การแข่งขันของรายการ ดังนี้

ภารกิจการแสดงร้องในรอบ Pre-Match โดยให้ศิลปินฝึกหัดแบ่งออกเป็น 3 ทีม โดยมีสมาชิกที่ได้ยืนยันการเดบิวต์ (บีไอ บ็อบบี้ และจินฮวาน) เป็นหัวหน้าทีม



ในตอนที่ 3 ทีมบ็อบบี้ ดงฮยอก และจินฮยอง แสดงเพลง Rolling in the deep ของ Adele ซึ่งได้รับการประเมินว่าทำการแสดงได้ดี แต่ดงฮยอก และจินฮยองยังขาดพลังอยู่ เมื่อเทียบกับบ็อบบี้



ในตอนี่ 4 ทีมปีเอ ยูนฮยอง และซานอู แสดงเพลง Basket Case ของ Green Day ซึ่งได้รับการประเมินว่า ยูนฮยองพัฒนาขึ้นมาก ซานอูก็เข้ากับทีมได้ดี ดูผ่อนคลายเวลาแสดง



ในตอนี่ 4 ทีมจินฮวาน จุนฮเว และฮงชอก แสดงเพลง I Want You ของ Luke James ซึ่งได้รับการประเมินว่า จุนฮเวทำได้ดี บนเวที ส่วนฮงชอกยังไม่เข้ากับทีมเท่าไร ไม่ใช่สไตล์ของ YG

ภารกิจการแสดงร้องร่วมกับศิลปินหญิงของ YG Entertainment ในรอบ Collaboration Match ให้ศิลปินฝึกหัดทั้ง 3 ทีมที่มีการเปลี่ยนสมาชิกจากการแข่งขันรอบแรก โดยมีสมาชิกที่ได้ยืนยันการเดบิวต์ (ปีเอ บ็อบบี้ และจินฮวาน) เป็นหัวหน้าทีมและทำการแสดงร้องร่วมกับศิลปินหญิงของบริษัท



ในตอนี่ 5 ทีมจินฮวาน ยูนฮยอง และจินฮยอง แสดงร่วมกับคิมซูฮยอน จากวง Akdong Musician ในเพลง Treasure ของ Bruno Mars ซึ่งได้รับการประเมินจากกรรมการไม่ค่อยดีนัก เนื่องจากยังไม่ค่อยเป็นทีมเวิร์ค



ในตอนี่ 5 ทีมบ็อบบี้ จุนฮเว และซานอู แสดงร่วมกับจางฮันนา ในเพลง Let's get it started ของ Black eyed peas ซึ่งได้รับการประเมินจากกรรมการว่าเหมือนดูคอนเสิร์ต แต่ยังจัดการแสดงได้ไม่ค่อยดี



ในตอนี่ 6 ทีมบีไอ ดงฮยอก และ ฮงชอก แสดงร่วมกับลีอาอี ในเพลง Let's it go เพลงประกอบภาพยนตร์ Frozen ซึ่งได้รับการประเมินจากกรรมการว่า เรียบเรียงเพลง Let's it go ได้ดี และรู้สึกสนุกไปกับการแสดง

ภารกิจเพลงที่เลือกเองในรอบ Final Match เป็นภารกิจของศิลปินฝึกหัดที่ยังไม่ได้ยืนยันการเดบิวต์ทั้ง 6 คน โดยให้แบ่งเป็น 2 ทีม ถือเป็นภารกิจที่ทำให้เห็นความสามารถที่แท้จริงของศิลปินฝึกหัดโดยที่ไม่มีการนำทีมของบีไอ บ็อบบี้ และจินฮวาน



ในตอนี่ 8 ทีมยุนฮยอง จินฮยอง และชานอู แสดงในเพลง Let's Twist Again ของ Chubby Checker เป็นเพลงที่มีจังหวะเร็วเหมาะกับภาพลักษณ์ของศิลปินฝึกหัดทั้ง 3 คน และสามารถดึงดูดผู้ชมได้อย่างดี



ในตอนี่ 8 ทีมจุนฮเว ดงฮยอก และฮงชอก แสดงในเพลง Eye Nose Lips ของแทยง เป็นเพลงช้าที่เน้นการร้องเพลง เพื่อให้ศิลปินฝึกหัดทีมนี้ได้แสดงทักษะการร้องเพลงของตนเองอย่างเต็มที่

4) ภารกิจเพื่อทดสอบความสามารถด้านการร้องเพลงในรายการ YG Treasure Box ใช้ในตอนี่ 5 ถึงตอนที่ 10 ของรายการ แต่ในรายการ YG Treasure Box จะมีรูปแบบภารกิจที่แตกต่างจากรายการอื่น ๆ เนื่องจากจำนวนศิลปินฝึกหัดที่มากถึง 29 คน ทำให้การแข่งขันส่วนใหญ่เป็นเหมือนภารกิจเดี่ยวตามตำแหน่งของตนเอง และถูกใช้ในการแข่งขัน ดังนี้

ในการแข่งขันสลัที่ 1:1 ศิลปินฝึกหัดจะต้องแข่งขันเพื่อแย่งชิงตำแหน่งกับสมาชิก Treasure 7 ที่ถูกคัดเลือกไว้ในการแข่งขันภาพประจำเดือนครั้งที่ผ่านมา โดยศิลปินฝึกหัดที่แข่งขันกันในการร้องเพลงที่ Treasure 7 กำหนด ได้แก่



ในตอนี่ 4 ผู้ทำซิงยอนกยูแข่งขันกับ Treasure 7 จองอู ในภารกิจร้องเพลง โดยใช้ เพลง Stay ของ BLACKPINK ซึ่งผู้ชนะในการ แข่งขัน คือ ยอนกยู เนื่องจากเสียงเข้ากับเพลง มากกว่า



ในตอนี่ 5 ผู้ทำซิงซึงฮุนแข่งขันกับ Treasure 7 มาซิโฮ ในภารกิจร้องเพลง โดยใช้ เพลง Half Moon ของ Dean ซึ่งผู้ชนะ คือ มาซิโฮ เนื่องจากอารมณ์ของซึงฮุนล้นเกินไป ทำให้ผู้ชมรู้สึกอึดอัด



ในตอนี่ 5 ผู้ทำซิงกุนโฮแข่งขันกับ Treasure 7 เยดัม ในภารกิจร้องเพลง โดยใช้ เพลง Love yourself ของ Justin Bieber ซึ่งผู้ ชชนะ คือ เยดัม เนื่องจากเสียงเข้ากับเพลง มากกว่า



ในตอนี่ 5 ผู้ทำซิงยุนซอแข่งขันกับ Treasure 7 จุนกยูในภารกิจร้องเพลง โดยใช้ เพลง Beautiful ของ Crush ซึ่งผู้ชนะ คือ จุนกยู อาจเป็นเพราะเสียงของจุนกยูเข้ากับ เพลงมากกว่า



ในตอนี่ 6 ผู้ทำซิงเคตะแข่งขันกับ Treasure 7 ฮารูโตะในภารกิจร้องเพลง โดย แร็ปในเพลง Oyeah ของ OLNL ซึ่งผู้ชนะ คือ เคตะ อาจเป็นเพราะทำให้ผู้ชมรู้สึกสนุกไปกับการแสดงมากกว่า

ในการแข่งขันสลับที่ 2:2 ศิลปินฝึกหัดจะต้องจับคู่กันและแข่งขันเพื่อแย่งชิงตำแหน่งกับสมาชิก Treasure 6 ที่ถูกคัดเลือกไว้ในการแข่งขันสลับที่ 1:1 ที่ผ่านมา โดยศิลปินฝึกหัดมีภารกิจที่ต้องเตรียมการแสดงร้องมาแข่งขันกัน ดังนี้

ในตอนที่ 7 ผู้ทำชิงบยองกนซึงฮุน แสดงเพลง I'm not sorry ของ Dean เพื่อแข่งขันกับทีม Treasure 6 ยุนบินxยอนกยู ที่แสดงเพลง Woo Ah ของ Crush โดยประธานยางฮยอนซอกชมการแสดงของยุนบินxยอนกยู โดยให้เหตุผลว่าเป็นการแสดงที่อยากจะดูต่อ



การแสดงของทีมยุนบินxยอนกยู



การแสดงของทีมบยองกนซึงฮุน

ในตอนที่ 7 ผู้ทำชิงโดยองxโดฮวาน แสดงเพลง Freedom ของ iKON เพื่อแข่งขันกับทีม Treasure 6 ยัดัมxเคตะ ที่แสดงเพลง Really ของ BLACKPINK โดยประธานยางฮยอนซอกกล่าวว่าทีมผู้ทำชิงโดยองxโดฮวานต้องทำให้คนดูสนุกไปกับการแสดงมากกว่านี้



การแสดงของทีมยัดัมxเคตะ



การแสดงของทีมโดยองxโดฮวาน

ในตอนที่ 7 ทีมผู้ทำชิงจองอูxฮารูโตะ ในเพลง Oh Yeah ของ GD&TOP แข่งขันกับทีม Treasure 6 จุนกยูxมาชิโอะ ที่แสดงเพลง FUN ของ Pitbull โดยประธานยางฮยอนซอกกล่าวว่าแม้ว่าทีมจองอูxฮารูโตะจะปรับคีย์ลงมาทำให้ฮารูโตะแร็ปได้อย่างขึ้น แต่ก็ทำได้ และทั้งคู่ก็เข้ากันได้ดีกว่าอีกทีม



การแสดงของทีมจุนกยูมาซิโฮะ



การแสดงของทีมจองอูฮารูโดะ

ในการแข่งขันเอาต์วอร์ด 1:1 เป็นการแข่งขันของศิลปินฝึกหัดอีก 8 คู่ที่เหลือ ซึ่งไม่ได้รับเลือกให้แข่งขันในรอบสลับที่นั่น Battle 2:2 กับ Treasure 6 โดยมีประธานอย่างฮยอนซอก และทีมโปรดิวเซอร์เป็นผู้ตัดสิน ศิลปินฝึกหัดแต่ละคู่มิภารกิจที่ต้องเตรียมการแสดงร้องร่วมกัน ศิลปินฝึกหัดที่ไม่ได้รับการคัดเลือกจะต้องออกจากการแข่งขัน โดยการแสดงที่มีความโดดเด่นมีดังนี้



ในตอนที่ 7 จิยุนแข่งขันกับกุนโฮ โดยใช้เพลง Kokobop ของ EXO คนที่ได้รับการคัดเลือกคือ จิยุน เนื่องจากเวลาแสดงบนเวทีมีความเป็นธรรมชาติมากกว่า



ในตอนที่ 7 อินยงแข่งขันกับจองฮวาน โดยใช้เพลง I Need A Girl Feat.G-Dragon ของแทยง คนที่ได้รับการคัดเลือกคือ จองฮวาน เนื่องจากมีความเป็นไปได้ในการพัฒนาดีกว่า



ในตอนที่ 7 ฮยอนซอกแข่งขันกับจุนฮยอก โดยใช้เพลง Yammy Gang ของ A\$AP Ferg เป็นการแสดงที่ได้รับผลตอบรับดีที่สุด เนื่องจากเหมือนเป็นศิลปินที่มาแสดงร่วมกัน คนที่ได้รับการคัดเลือกคือ ฮยอนซอก อาจเป็นเพราะความเป็นไปได้ในการเล่นมากกว่า ด้วยทักษะด้านอื่น ๆ ที่มากกว่า

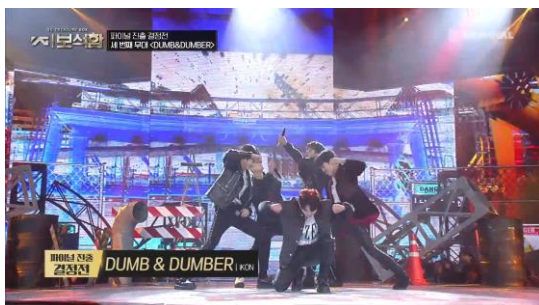
ภารกิจการแสดงสดในการแข่งขันรอบ Semi-Final ศิลปินฝึกหัดที่เหลืออยู่ 20 คนจะต้องเตรียมการแสดงสดในรูปแบบทีมโดยแบ่งทีมนละ 5 คน โดยแบ่งเป็นทีม Treasure 5 ที่ถูกคัดเลือกไว้ในการแข่งขันสลับที่ 2 : 2 ที่ผ่านมา และทีมศิลปินฝึกหัดอีก 3 ทีม



ในตอนท่ี่ 9 ทีมฮยอนซอก จีฮุน โยชินโริ โดฮวาน และยอนกยู แสดงเพลง Boomerang ของ WONNAONE ซึ่งได้รับการประเมินจากประธานยางฮยอนซอกว่า ทำได้ดีกว่าที่คิด อาจเป็นเพราะมีการเต้นที่ดูดีกว่าสไตล์การเต้นของบริษัท



ในตอนท่ี่ 9 ทีมชอกฮวา จงชอบจองฮวาน ยุนซอ และแจฮยอก แสดงเพลง Growl ของ EXO ซึ่งได้รับการประเมินจากประธานยางว่า เป็นทีมที่เพิ่งฝึกมาไม่นาน อาจจะเห็นความไม่สมบูรณ์อยู่บ้าง แต่ก็ทำได้ดี



ในตอนท่ี่ 9 ทีมโดยอง จุนกยู มาชิโฮะบยองกน และยุนบิน แสดงเพลง DUMB&DUMBER ของ iKON ซึ่งได้รับการประเมินจากประธานยางฮยอนซอกว่า ได้รับชมอย่างดี อวยากรู้มากกว่าใครจะชนะ



ในตอนท่ี่ 9 ทีมTreasure 5 ซึงฮุน จองอู เยดัม เคตะ และฮารูโตะ แสดงเพลง DNA ของ BTS ซึ่งได้รับการประเมินจากประธานยางว่า เป็นการแสดงที่แข็งแกร่ง แสดงให้เห็นว่าอยู่ในระดับที่ประธานยางฮยอนซอกพอใจ

ภารกิจตามความถนัดในการแข่งขันรอบ Final การแข่งขันในรอบนี้ศิลปินฝึกหัดจะต้องเลือกตำแหน่ง (ร้อง แร็ป และเต้น) ที่ตนเองมั่นใจ และทำการแสดง โดยศิลปินที่เลือกการร้องเพลง และการแร็ปเป็นภารกิจในการแข่งขันรอบสุดท้าย ได้แก่



ในตอนที่ 10 ศิลปินฝึกหัดตำแหน่งแร็ป ฮยอนซอก บยองกน ฮารูโตะ และยุนบิน แสดงเพลง HIT ME ของ MOBB ซึ่งเป็นเพลงของศิลปินรุ่นพี่มีโน และบ็อบบี้ แสดงให้เห็นทักษะการแร็ป และความสนุกสนานในแบบ YG



ในตอนที่ 10 ศิลปินฝึกหัดตำแหน่งร้อง จุนกยู เยตัม และจองอู แสดงเพลง Last Dance ของ BIGBANG เป็นเพลงช้าที่เหมาะสมกับเสียงร้องของศิลปินฝึกหัดทั้ง 3 คน

จะเห็นว่าภารกิจเพื่อทดสอบความสามารถด้านการร้องเพลงในรายการเรียลลิตี้ของ YG Entertainment เป็นภารกิจที่ใช้ในการทดสอบและพัฒนาทักษะการร้องเพลง การแร็ป รวมไปถึงการแสดงสดบนเวทีซึ่งถือเป็นทักษะที่สำคัญในการเป็นนักร้อง นอกจากจะต้องร้องเพลงได้ดีแล้วความสามารถในการดึงดูดผู้ชม ความสามารถในการเลือกเพลงให้เข้ากับตนเองหรือทีม และความเป็นหนึ่งเดียวกันของทีมก็เป็นสิ่งที่ประธานอย่างฮยอนซอก และบริษัทให้ความสำคัญซึ่งจะเห็นได้จากคอมเมนต์การแสดงของศิลปินฝึกหัดทุก ๆ รายการ อีกทั้งความเป็นไปได้ในการพัฒนายังเป็นอีกสิ่งหนึ่งที่ประธานอย่างฮยอนซอกให้ความสำคัญในฐานะของนักรุกิจ ถึงแม้ศิลปินฝึกหัดจะมีทักษะไม่เท่าคนอื่น แต่เล็งเห็นความเป็นไปได้ในการพัฒนายาก็พร้อมจะลงทุนกับศิลปินฝึกหัดเหล่านั้น

4.1.2.2. ภารกิจเพื่อทดสอบความสามารถด้านการเต้น

ในการแข่งขันที่ดุเดือดของตลาดเพลงเกาหลีได้ นอกจากศิลปินจะต้องมีความสามารถในการร้องแล้ว ทักษะการเต้นก็เป็นสิ่งสำคัญที่สามารถดึงดูดความสนใจจากตลาดได้ ทำให้มีภารกิจเพื่อทดสอบความสามารถในการเต้นของศิลปินฝึกหัดด้วยเช่นกัน

1) ภารกิจเพื่อทดสอบความสามารถด้านการเต้นในรายการ BIGBANG Documentary ใช้ในตอน
ตอนที่ 5 ของรายการซึ่งเป็นการแข่งขันเต้น 3 : 3 โดยให้ศิลปินฝึกหัดแบ่งเป็น 2 ทีม และออกแบบ
ท่าเต้นเองเพื่อทำการแสดง โดยประธานยางฮยอนซอกมีความเห็นว่าซึ่งรีมีท่าเต้นที่โดดเด่นกว่า การ
แต่งตัวและหน้าตาก็ทำให้น่าดูกว่า



ในตอนที่ 5 ทีมของซึ่งรี แทยง และท็อบ แสดง
การเต้นที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากการเต้นรำพื้นเมือง
ของชาวอัฟริกันที่มีความแข็งแรงดุตัน แสดงให้เห็น
ความคิดสร้างสรรค์และความสามารถในการออกแบบท่า
เต้นของศิลปินฝึกหัด



ในตอนที่ 5 ทีมจิตราก้อน แดซอง ฮยอนซึ่ง
แสดงการเต้นที่พร้อมเพรียงในจังหวะที่หนักแน่น แสดง
ให้เห็นความพร้อมเพรียงและสามัคคีกันของท่าเต้น

2) ภารกิจเพื่อทดสอบความสามารถด้านการเต้นในรายการ WIN : Who Is Next ใช้ในตอน
ที่ 6 ถึงตอนที่ 10 ของรายการ เป็นภารกิจย่อยในการแข่งขันทั้ง 3 การแข่งขันของรายการ ดังนี้

ภารกิจ Dance Battle ในการแข่งขันครั้งที่ 1 แทยง VS จิตราก้อน โดยมีศิลปินรุ่นพี่อย่างจิ
ตราก้อนและแทยงเป็นคนให้คำแนะนำ ศิลปินฝึกหัดต้องเลือกเพลงของศิลปินรุ่นพี่มาเรียบเรียงและ
ทำการแสดงเต้น



ในตอนที่ 6 ทีมเอเลือกเพลง Wedding
Dress ของแทยงมาใช้ในการแสดง ซึ่งได้รับคำ
ชมจากซึ่งรีว่าท่าเต้นเข้ากับเพลงดีมาก แสดงให้
เห็นว่าทีมเอมีทักษะการออกแบบท่าเต้นที่ดี



ในตอนี่ 6 ทีมปีเลือกเพลง That XX และ Crayon ของจีดราก้อนในการแสดงต้น ได้รับคำแนะนำจากทีอพบว่าไม่มีจุดศูนย์กลาง และได้รับคำชมจากพัคบอมว่าเป็นการแสดงที่อยากดูอีก แสดงให้เห็นว่าทีมปีทำการแสดงได้ ลื่นไหลแต่ยังมีจุดบกพร่องอยู่

ภารกิจต้นในการแข่งขันครั้งที่ 2 เป็นภารกิจที่ศิลปินฝึกหัดทั้ง 2 ทีมต้องคิดทำตนเอง เนื่องจากประธานยางฮยอนชอกต้องการเห็นความสามารถในการคิดทำต้น และศิลปินฝึกหัดยังใส่ความคิดสร้างสรรค์ลงไปในการแสดงเพื่อดึงดูดความสนใจจากผู้ชม



ในตอนี่ 8 ทีมเอแสดงต้นในเพลง D.O.A ของ JAY-Z และ MichiGO ของ G- Dragon โดยใส่เรื่องราวในโรงเรียน และเพิ่ม จุดเด่นโดยต้นพร้อมทั้งจังหวะบิตบ็อกซ์จาก มีโนที่มีอาการบาดเจ็บที่ขา



ในตอนี่ 8 ทีมบีแสดงต้นในเพลง Picasso Baby ของ JAY-Z และ Gold Digger + Touch the sky ของ Kanye West โดยใส่ทำ ต้นที่ผาดโผน และใส่เรื่องราวของเด็กเรียนและ เด็กเกรลงไปในการแสดง

ภารกิจต้นในการแข่งขันรอบ Final ศิลปินฝึกหัดทั้ง 2 ทีมจะต้องเตรียมการแสดงต้นครั้ง สุดท้าย โดยดึงจุดเด่นของทีมตนเองออกมาให้ได้มากที่สุด



ในตอนี่ 10 ทีมเอต้นเพลง Don't Stop the Music ของ Jamie Cullum โดยใส่ ความจริงใจและเรื่องราวลงไปในการต้น เป็นการเล่าเรื่องราวหลังจากจบการแข่งขันที่มี ความซึ้งกินใจผู้ชม



ในตอนี่ 10 ทีมบีเต้นเพลง Shake the World ของ G-Dragon และ Turn Up the Music ของ Chris Brown โดยเน้นการเต้นที่พร้อมเพรียงและทำเต้นผาดโผนซึ่งเป็นจุดแข็งของทีมบี

3) ภารกิจเพื่อทดสอบความสามารถด้านการเต้นในรายการ MIX & MATCH ใช้ในตอนี่ 4 ถึงตอนี่ 8 ของรายการ เป็นภารกิจย่อยในการแข่งขันทั้ง 3 การแข่งขันของรายการ ดังนี้

ภารกิจเต้นในรอบ Pre-Match ให้ศิลปินฝึกหัดทั้ง 9 คนทำการแสดงเต้นร่วมกัน เพื่อทดสอบความสามารถในการเต้นและความเข้ากันได้ของสมาชิก



ในตอนี่ 4 ศิลปินฝึกหัดทุกคนเต้นในเพลง Rocket ของ Travis Garland และ Hot in Herre ของ Nelly ซึ่งนำท่าจากนักออกแบบท่าเต้น Brian Puspos มาปรับใช้ ได้รับการประเมินว่าศิลปินฝึกหัดใหม่ไม่ค่อยเข้ากับทีม อาจเป็นเพราะแสดงร่วมกันครั้งแรก

ภารกิจเต้นเพลงยุค 90 ในรอบ Collaboration Match ให้ศิลปินฝึกหัดทั้ง 3 ทีมที่มีการเปลี่ยนสมาชิกจากการแข่งขันรอบแรก โดยมีสมาชิกที่ได้ยืนยันการเดบิวต์ (บีไอ บ็อบบี้ และจินฮวาน) เป็นหัวหน้าทีมและทำการแสดงเพลงของศิลปินดังในยุค 90



ในตอนี่ 6 ทีมจินฮวาน ยุนฮยอง และ จินฮยอง เต้นในเพลง Turn around and look at me ของ Deux ซึ่งได้รับผลตอบแทนที่จากกรรมการ เนื่องจากการเต้นในยุคนั้นเป็นสิ่งที่กรรมการคุ้นเคย และทำให้กรรมการรู้สึกถึงพลังได้จริง ๆ



ในตอนท่ 6 ทีมบ๊อบบี้ จุนฮเว และชานอูเต้นเพลง Come Back Home ของ Seo Taiji & Boys และ 2NE1 สามารถผสมผสานทั้งเพลงและท่าเต้นของทั้ง 2 เพลงที่ตั้งคนละยุคสมัยออกมาเป็นการแสดงได้อย่างกลมกลืนกันไม่รู้สึกลแปลกแยก



ในตอนท่ 6 ทีมบีไอ ดงฮยอก และซองชอก เต้นในเพลง Honey ของปาร์คจินยอง ซึ่งได้รับการประเมินว่าแสดงสีหน้าได้ดี อาจเป็นเพราะเป็นเพลงที่สนุกสนาน การแสดงสีหน้าจึงทำให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วม

ภารกิจเดินในรอบ Final Match เป็นภารกิจที่ศิลปินฝึกหัดท้ 9 คนได้เต้นร่วมกันอีกครั้ง



ในตอนท่ 8 ศิลปินฝึกหัดเต้นในเพลง Niliria เพลง All of Me และเพลง Siri Says ซึ่งออกแบบท่าเต้นโดย Brian Purpos ซึ่งการเดินในรอบนี้ถือเป็นสไตล์ที่ศิลปินฝึกหัดถนัด และเป็นการแสดงให้เห็นทักษะการเต้นที่เป็นเอกลักษณ์ของศิลปินฝึกหัด

4) ภารกิจเพื่อทดสอบความสามารถด้านการเต้นในรายการ YG Treasure Box ใช้ในตอนท่ 5 และตอนท่ 10 ของรายการเท่านั้น อาจเป็นเพราะยุคสมัยที่เปลี่ยนไป การเต้นจึงกลายเป็นทักษะพื้นฐานที่ศิลปินฝึกหัดทุกคนทำได้ แต่ในรายการ YG Treasure Box จะมีภารกิจเดินให้กับศิลปินฝึกหัดที่มีตำแหน่งเต้นหรือมีความมั่นใจในการเต้นมากกว่าทักษะด้านอื่น ๆ เพื่อใช้ในการแข่งขัน ดังนี้

ในการแข่งขันสล้บที่ 1:1 ศิลปินฝึกหัดจะต้องแข่งขันเพื่อแย่งชิงตำแหน่งกับสมาชิก Treasure 7 ที่ถูกคัดเลือกไว้ในกาประเมินศักยภาพประจำเดือนครั้งท่ผ่านมา โดยศิลปินฝึกหัดท่แข่งขันกันในการกิจเดินที่ Treasure 7 เป็นคนเลือกเพลง ได้แก่



ในตอนท่ 5 ผู้ทำซิงฮยอนซอกแข่งขันกับ Treasure 7 จองฮวาน โดยเต้ในเพลง Lie ของ BTS ซึ่งผู้ชนะคือ จองฮวาน ใช้แรงในการเต้ได้ลงตัวแม้ว่าจะยังฝึกได้ไม่นาน ซึ่งถือว่ามีพัฒนาการที่รวดเร็ว

ภารกิจตามความถนัดในการแข่งขันรอบ Final การแข่งขันในรอบนี้ศิลปินฝึกหัดจะต้องเลือกตำแหน่ง (ร้อง แร็ป และเต้) ที่ตนเองมั่นใจ และทำการแสดง โดยศิลปินที่เลือกการเต้เป็นภารกิจในการแข่งขันรอบสุดท้าย ได้แก่



ในตอนท่ 10 ศิลปินฝึกหัดตำแหน่งเต้ มาซิโฮะ จองฮวาน โดยอง จีฮุน แจฮยอก และซิงฮุน แสดงเพลง Earned it ของ The Weeknd และเพลง GooseBumps ของ Travis Scott และประธานยางฮยอนซอกมีความเห็นว่ วายจีก็ทำการแสดงเต้ดี ๆ ได้สินะ

จะเห็นว่าภารกิจเพื่อทดสอบความสามารถด้านการเต้ในรายการเรียลิตีของ YG Entertainment เป็นภารกิจที่ใช้ในการทดสอบและพัฒนาทักษะเต้ และความเป็นหนึ่งเดียวกันของศิลปินฝึกหัด เพราะต้องอาศัยความสามัคคีเป็นอย่างมากจึงจะทำให้การเต้ออกมาดี นอกจากนี้ยังให้ความสำคัญกับทักษะการออกแบบท่าเต้ด้วย แน่نونว่ไม่มีใครรู้จุดแข็งของทีมได้เท่ากับสมาชิกของทีมเอง การที่สมาชิกในทีมสามารถออกแบบท่าเต้ได้เข้ากับเพลงและสมาชิก จะทำให้เพลงโดดเด่นออกมา การเต้จึงถือเป็นส่วนสำคัญที่ส่งเสริมให้การแสดงมีความดึงดูดมากยิ่งขึ้น และยังช่วยลดค่าใช้จ่ายในการจ้างนักออกแบบท่าเต้อีกด้วย

4.1.2.3 ภารกิจเพื่อทดสอบความสามารถด้านการแต่งเพลง

บริษัท YG Entertainment เป็นบริษัทที่ขึ้นชื่อเรื่องศิลปินฮิปฮอปทำให้ศิลปินตำแหน่งแร็ปในบริษัทจึงต้องมีความสามารถในการแต่งเนื้อแร็ปเพื่อสร้างเอกลักษณ์ให้กับเพลงของตนเอง อีกทั้งถ้าหากศิลปินสามารถแต่งเพลงที่เหมาะสมกับตนเองได้และมีความแตกต่างจากตลาดก็จะสามารถดึงดูดความสนใจจากตลาดเพลงได้ ดังนั้นทักษะด้านการแต่งเพลงจึงเป็นทักษะสำคัญที่ศิลปินฝึกหัดของ YG Entertainment ควรมี

1) ภารกิจเพื่อทดสอบความสามารถด้านการแต่งเพลงไม่ได้ถูกนำมาใช้ในรายการ BIGBANG Documentary อาจเป็นเพราะยุคสมัย และรูปแบบการคัดเลือกที่เน้นความสามารถรายบุคคล การใช้ภารกิจเกี่ยวกับการแต่งเพลงอาจจะไม่เป็นธรรมเนียมสำหรับศิลปินฝึกหัด แต่ในตอนที่ 2 ของรายการ นำเสนอความสามารถในการแต่งเพลงของจิตราก่อนศิลปินฝึกหัดตำแหน่งแร็ปให้ได้ชม



ในตอนที่ 2 จิตราก่อนนำเพลงที่ตนเองแต่งไปให้เบคคยองศิลปินรุ่นพี่วง 1TYM ประเมิน และได้รับคำชมว่าเหมือนเป็นเพลงที่เสร็จแล้วเลย ไม่มีส่วนไหนที่ต้องแก้แต่งเนื้อเพลงได้ดีมาก

2) ภารกิจเพื่อทดสอบความสามารถด้านแต่งเพลงในรายการ WIN : Who Is Next ใช้ในตอนที่ 6 ถึงตอนที่ 10 ของรายการเป็นภารกิจย่อยในการแข่งขันทั้ง 3 การแข่งขันของรายการ ทั้งภารกิจเรียบเรียงเพลงใหม่เพื่อทำการแสดงร้องในการแข่งขันแล้ว ยังมีภารกิจเพลงที่แต่งเอง ที่ศิลปินฝึกหัดจะต้องแต่งทำนองและเนื้อเพลงเอง ดังนี้

ภารกิจเพลงที่แต่งเองในการแข่งขันครั้งที่ 2 เป็นภารกิจที่ศิลปินฝึกหัดทั้ง 2 ทีมต้องแต่งเพลงด้วยตนเองและทำการแสดง



ในตอนที่ 8 ทีมเอแสดงเพลง Smile Again เหมือนเป็นการบอกตัวเองให้ยิ้มอีกครั้ง ในการแข่งขันที่ตึงเครียดนี้ เรียบเรียงเมโลดี้โดยซึงยูน และเขียนเนื้อเพลงโดย ซึงยูน มินโน และซึงยูน



ในตอนที่ 8 ทีมบีแสดงเพลง Winnie ที่ต้องแก้ไขเนื้อเพลงเพราะประธานอย่างฮยอนซอกบอกว่าเนื้อเพลงภาษาอังกฤษมากเกินไป แต่ก็ทำการแสดงออกมาได้ดี เรียบเรียงโดย บีโอและบ็อบบี้

ภารกิจเพลงที่แต่งเองในการแข่งขันรอบ Final เป็นภารกิจที่ศิลปินฝึกหัดทั้ง 2 ทีมต้องแต่งเพลงด้วยตนเองและทำการแสดง โดยประธานอย่างฮยอนซอกกล่าวว่าเพลงสุดท้ายควรจะเป็นเพลงที่มีพลังและตริ้งใจคนฟัง และพึงพอใจมากที่เห็นทักษะการแต่งเพลงของศิลปินฝึกหัดพัฒนา



ในตอนี่ 10 ทีมเอแสดงเพลง Go Up เพื่อบอกว่าไม่ว่าจะล้มกี่ครั้งเราก็จะลุกขึ้นมาด้วยกัน ซึ่งเรียบเรียงโดย DEE.P ทำนองโดย ซึงยุน และเนื้อร้องโดย ซึงยุน มีโน และซึงฮุน



ในตอนี่ 10 ทีมบีแสดงเพลง Climax ที่เป็นไดอารี่เพื่อสื่อสารกับผู้ชม เรียบเรียงโดย Choice37 ทำนองโดย บ็อบบี้ ปีโอ และเนื้อร้องโดย ปีโอ บ็อบบี้ จินฮวาน จุนฮเว ยุนฮยอง และ ดงฮยอก

3) ภารกิจเพื่อทดสอบความสามารถด้านแต่งเพลงในรายการ MIX & MATCH ใช้ในตอนี่ 8 ของรายการเป็นภารกิจย่อยในการแข่งขันรอบ Final Match โดยให้ศิลปินฝึกหัดทั้ง 2 ทีมทำการแสดงร่วมกับปีโอ บ็อบบี้ และจินฮวานในเพลงที่ศิลปินฝึกหัดแต่งกันเอง



ในตอนี่ 8 ทีมยุนฮยอง จินฮยอง และชานอู แสดงร่วมกับปีโอ บ็อบบี้ และจินฮวานในเพลง Long Time No See เพื่อขอบคุณแฟนเพลงที่รอคอยพวกเขา แต่งเนื้อร้องโดยปีโอ และ บ็อบบี้



ในตอนี่ 8 ทีมจุนฮเว ดงฮยอก และฮงซอก แสดงร่วมกับปีโอ บ็อบบี้ และจินฮวานในเพลง ซิโนซีจัก (시노시작) เพื่อบอกว่ายุคสมัยของเขาเริ่มขึ้นแล้ว เรียบเรียงทำนองโดยปีโอ และบ็อบบี้

4) ภารกิจเพื่อทดสอบความสามารถด้านการแต่งเพลงไม่ได้ถูกนำมาใช้ในรายการ YG Treasure Box อาจเป็นเพราะจุดประสงค์ในการคัดเลือกเน้นความสามารถรายบุคคลเป็นหลัก และรูปแบบรายการที่อิงตามกระแสนิยม ทำให้ไม่ได้เน้นภารกิจที่ใช้ทักษะการแต่งเพลง แต่ในตอนที่ 2 และตอนที่ 8 ของรายการนำเสนอความสามารถในการแต่งเพลงของศิลปินฝึกหัดได้ขมเล็กน้อย



ในตอนที่ 2 ศิลปินฝึกหัดเยตัม แสดงเพลง BLACK SWAN ที่แต่งเอง ในการประเมินศักยภาพประจำเดือน และได้รับการประเมินว่าเสียงเป็นเอกลักษณ์มาก แต่เพลงที่ไม่ได้เทรนดีขนาดนั้น

ถึงแม้ภารกิจเพื่อทดสอบความสามารถด้านการแต่งเพลงไม่ได้ใช้ในทุกรายการเรียลลิตี้ของ YG Entertainment แต่ก็ยังนำเสนอทักษะการแต่งเพลงของศิลปินฝึกหัดในทุกรายการ เพื่อเป็นการต่อยอดความสามารถในการแต่งเพลงของศิลปินในบริษัท โดยเฉพาะในรายการ WIN : Who Is Next ทั้งหมดนี้แสดงให้เห็นว่าบริษัทพัฒนาและให้ความสำคัญกับทักษะการแต่งเพลงของศิลปินฝึกหัดอยู่เสมอ อีกทั้งหากมองในมุมมองของนักธุรกิจแล้ว หากศิลปินสามารถแต่งเพลงได้เอง เพลงจะเป็นเอกลักษณ์เข้ากับตัวศิลปิน ไม่จำเป็นต้องเสียเงินเพื่อซื้อเพลงมาให้ศิลปิน และยังได้ประโยชน์จากค่าลิขสิทธิ์อีกด้วย

4.1.2.4 ภารกิจเพื่อทดสอบความสามารถการแสดงบนเวทีจริง

ศิลปินในอุตสาหกรรมเพลงเกาหลีใต้นอกจากการแสดงในรายการเพลงเพื่อโปรโมทอัลบั้มแล้ว การแสดงคอนเสิร์ตก็เป็นช่องทางสำคัญในการหารายได้ ดังนั้นศิลปินฝึกหัดจึงต้องพัฒนาทักษะการทำให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วมไปกับการแสดงของตนเอง ผ่านภารกิจที่ต้องแสดงคอนเสิร์ตต่อหน้าผู้ชมจริง ๆ ซึ่งเป็นภารกิจสุดท้ายของทุกรายการ

1) ภารกิจเพื่อทดสอบความสามารถการแสดงบนเวทีจริงในรายการ BIGBANG Documentary ถูกใช้ในตอนที่ 7 ของรายการ โดยให้ศิลปินฝึกหัดไปเป็นแดนเซอร์ให้กับเซเวนในคอนเสิร์ต อาจเป็นเพราะในตอนนั้นไม่มีบริษัทไหนเสี่ยงจัดคอนเสิร์ตของศิลปินฝึกหัดมาก่อน จึงใช้คอนเสิร์ตของรุ่นพี่เป็นเครื่องมือในการทดสอบแทน



ในตอนี่ 7 ศิลปินฝึกหัดทั้ง 6 คนแสดงเพลง Oh no ร่วมกับเซเว่นในคอนเสิร์ต และได้แนะนำตัวต่อหน้าแฟนเพลงของเซเว่นเป็นครั้งแรก ทำให้แฟนเพลงได้รู้จักกับศิลปินฝึกหัดเป็นครั้งแรก

2) ภารกิจเพื่อทดสอบความสามารถการแสดงบนเวทีจริงในรายการ WIN : Who Is Next ถูกใช้ในตอนที่ 10 ของรายการ ในการแข่งขันรอบ Final ของรายการ



ในตอนี่ 10 คอนเสิร์ตการแข่งขันรอบสุดท้ายของศิลปินฝึกหัดทั้ง 2 ทีม ในรายการ WIN : Who Is Next

3) ภารกิจเพื่อทดสอบความสามารถการแสดงบนเวทีจริงในรายการ MIX & MATCH ถูกใช้ในตอนที่ 8 ของรายการ ในการแข่งขันรอบ Final Match ของรายการ



ในตอนี่ 8 คอนเสิร์ตการแข่งขันรอบ Final Match ของศิลปินฝึกหัดในรายการ MIX & MATCH

4) ภารกิจเพื่อทดสอบความสามารถการแสดงบนเวทีจริงในรายการ YG Treasure Box ถูกใช้ในตอนที่ 9 และตอนที่ 10 ของรายการ ในการแข่งขันรอบ Semi-Final และการแข่งขันรอบ Final



ในตอนี่ 10 คอนเสิร์ตการแข่งขันรอบ Final ของศิลปินฝึกหัด

การแสดงต่อหน้าผู้ชมนอกจากจะกระตุ้นให้ศิลปินฝึกหัดแสดงความสามารถที่แท้จริงออกมา และพัฒนาทักษะการแสดงของศิลปินฝึกหัดเพื่อให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วมแล้ว ยังถือเป็นการเปิดตัวศิลปินวงต่อไปของบริษัทให้กับผู้ชมได้รับรู้ บริษัทเองก็สามารถวัดกระแสตอบรับจากผู้ชมและนำไปใช้วางแผนอนาคตของศิลปินต่อไปได้อีกด้วย

จะเห็นว่าภารกิจเพื่อทดสอบความสามารถของศิลปินฝึกหัดเป็นสิ่งที่ใช้ในการทดสอบและพัฒนาทักษะทุกด้านที่สำคัญสำหรับการเป็นศิลปินอย่างตรงจุดมากกว่าการประเมินศักยภาพประจำเดือนที่ทำเป็นประจำทุกเดือนตั้งแต่ก่อนเข้าร่วมรายการ เป็นการคัดเลือกศิลปินที่มีความพร้อมเพื่อตอบสนองความต้องการของบริษัท ผู้ชมและอุตสาหกรรมดนตรีที่ดูเด็ดของเกาหลีได้

จากการศึกษากระบวนการคัดเลือกศิลปินของ YG Entertainment พบว่าสามารถแบ่งออกเป็น 2 กลยุทธ์ คือ กลยุทธ์แรก การประเมินศักยภาพประจำเดือนของศิลปินฝึกหัดตั้งแต่ก่อนเข้าร่วมรายการ ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อดูพัฒนาการของศิลปินฝึกหัดทุกคนในแต่ละเดือนว่าเหมาะสมจะเป็นศิลปินฝึกหัดต่อหรือไม่ ผ่านการแสดงเดี่ยวตามความถนัด การแสดงแบบทีม หรือการแสดงเต้นซึ่งจะแตกต่างกันไปตามวัตถุประสงค์ของบริษัทในขณะนั้น หากศิลปินฝึกหัดไม่มีการพัฒนาจะต้องยุติบทบาทการเป็นศิลปินฝึกหัดของบริษัท และกลยุทธ์ต่อมา คือ การใช้ภารกิจเพื่อทดสอบความสามารถด้านต่าง ๆ ของศิลปินฝึกหัดผ่านการแข่งขันในรายการ ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะแต่ละด้านที่ศิลปินฝึกหัดควรจะมีอย่างตรงจุด แบ่งออกเป็น ภารกิจเพื่อทดสอบความสามารถด้านการร้อง การเต้น การแต่งเพลง และการแสดงบนเวทีจริงที่ไม่มีในการประเมินศักยภาพประจำเดือนโดยทั่วไป เพื่อพัฒนาและคัดเลือกศิลปินฝึกหัดให้พร้อมที่สุดสำหรับการเดบิวต์ โดยศิลปินฝึกหัดที่บริษัทและประธานอย่างฮยอนซอกต้องการ คือ ศิลปินฝึกหัดที่สามารถแสดงบนเวทีได้อย่างเป็นธรรมชาติสามารถทำให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วมไปกับการแสดงได้ ศิลปินฝึกหัดที่มีความเข้ากับทีม มีความสามารถที่โดดเด่น รู้จักข้อดีของตนเอง และมีพัฒนาการที่ก้าวกระโดด

4.2 กลยุทธ์ในการนำเสนอรายการเรียลลิตีของ YG Entertainment

จากการศึกษากลยุทธ์ในการนำเสนอรายการเรียลลิตีของ YG Entertainment ให้เป็นที่นิยม พบว่ามีทั้งหมด 6 กลยุทธ์ ได้แก่

4.2.1 การให้ศิลปินรุ่นพี่มีส่วนร่วมในรายการ

บริษัท YG Entertainment มีศิลปินที่มีชื่อเสียงมากมาย อีกทั้งบริษัทเองยังสร้างภาพลักษณ์ YG FAMILY ที่ทำให้บริษัทมีความเป็นครอบครัว เพื่อดึงดูดให้แฟนเพลงของศิลปินรุ่นพี่สนับสนุนศิลปินใหม่ของบริษัทเนื่องจากเป็นครอบครัวเดียวกัน การให้ศิลปินรุ่นพี่หรือบุคคลที่มีชื่อเสียงมีส่วนร่วมในรายการถือเป็นการดึงดูดให้แฟนเพลงของศิลปินเหล่านั้นได้ทำความรู้จักศิลปินฝึกหัดทางอ้อม

1) การมีส่วนร่วมของศิลปินรุ่นพี่ในรายการ BIGBANG Documentary ไม่ได้มีมากนักเมื่อเทียบกับรายการอื่น ๆ โดยศิลปินรุ่นพี่ที่มีชื่อเสียงในขณะนั้นมักจะมาให้คำแนะนำเกี่ยวกับการฝึกซ้อมแก่ศิลปินฝึกหัด เช่น



เขเว่นกำลังเขียนคำแนะนำให้รุ่นน้อง

ในตอนต้นที่ 3 เขเว่นมาดูคลิปวิดีโอการประเมินที่ศิลปินฝึกหัดถ่ายไว้ และให้คำเขียนคำแนะนำให้กับศิลปินฝึกหัดทุกคนเพื่อชี้ให้ศิลปินฝึกหัดเห็นข้อบกพร่องของตนเอง เช่น เขเว่นยังมีปัญหาเรื่องการแสดงสีหน้าตอนร้องเพลง



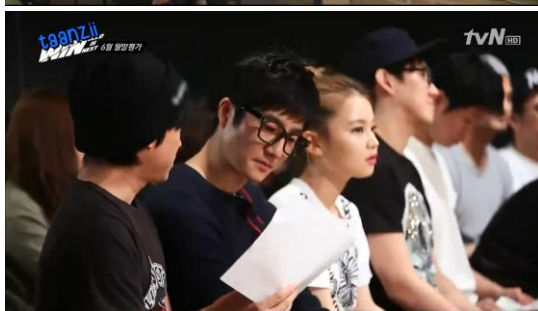
วันนี้ (Whee Sung) ศิลปินคนโปรดของเขามาใกล้ด้วยตัวเอง

ในตอนต้นที่ 4 ฮวีซองมาดูการฝึกซ้อมของแดซอง และให้คำแนะนำเรื่องการร้องเพลงของเขาว่า แดซองต้องสื่ออารมณ์ด้วยเสียงร้องไม่ใช่ท่าทาง และต้องระบายความรู้สึกของตนเองเพื่อสื่อไปถึงผู้ชมให้ได้ จึงจะสามารถดึงดูดความสนใจได้

2) การมีส่วนร่วมของศิลปินรุ่นพี่ในรายการ WIN : Who Is Next มีมากที่สุดจากทุกรายการ อาจเป็นเพราะเป็นรายการเรียลลิตี้รายการแรกของ YG Entertainment ในรอบ 8 ปี การใช้ศิลปินรุ่นพี่เป็นเครื่องมือจึงเป็นกลยุทธ์ที่ดีที่สุดในการดึงดูดความสนใจของผู้ชม โดยศิลปินรุ่นพี่ที่มีชื่อเสียงในขณะนั้นจะมาให้คำแนะนำ มาเป็นกรรมการ รวมไปถึงเป็นโค้ชให้กับศิลปินฝึกหัดแต่ละทีมในการแข่งขัน เช่น



ในตอนี่ 2 ศิลปินรุ่นพี่ Epik High มาดูการซ้อมเพื่อประเมินประจำเดือนมิถุนายน และให้คำแนะนำการแสดงกับศิลปินฝึกหัดทั้ง 2 ทีมว่าให้เป็นตัวของตัวเองและสนุกไปกับการแสดงจึงจะชนะ



ในตอนี่ 3 ศิลปินรุ่นพี่ Epik High และ อี ฮาอีมา เป็น กรรมการ ในการ ประเมิน ประจำเดือนมิถุนายนร่วมกับทีมโปรดิิวเซอร์



ในตอนี่ 4 พักจินยอง ประธานบริษัท JYP Entertainment และศิลปินฝึกหัดในบริษัท มีส่วนร่วมในการแข่งขันระหว่าง YG และ JYP ซึ่งเป็นธรรมเนียมระหว่าง 2 บริษัท เพื่อดูว่า ศิลปินฝึกหัดมีความพร้อมแค่ไหน



ในตอนี่ 5 ศิลปินรุ่นพี่จีตราบ็อง และแทยงมาเป็นโค้ชในการแข่งขันรอบที่ 1 แทยง VS จีตราบ็องพร้อมกับให้คำแนะนำการแสดงแก่ศิลปินฝึกหัด โดยแทยงให้คำแนะนำว่าแค่สนุกไปกับการแสดงก็พอ



ในตอนท่ี่ 6 ศิลปินรุ่นพี่ BIGBANG และ ศิลปินรุ่นพี่ 2NE1 มาเป็นกรรมการในการแข่งขันรอบที่ 1 แพย์ VS จิตราก่อน เพื่อดึงดูดความสนใจแฟนเพลงของศิลปินรุ่นพี่ทั้ง 2 วงให้มาชมรายการ



ในตอนท่ี่ 7 กรรมการจากรายการประกวดทางดนตรี อีฮยอนโด จาก Show me the money พักจินยอง จาก KPOP Star และ ยูนจงชิน จาก Super star K มาเป็นกรรมการในการแข่งขันครั้งที่ 2 เพื่อแสดงให้เห็นว่าศิลปินฝึกหัดเป็นที่ยอมรับของกรรมการระดับประเทศมากแค่ไหน และดึงดูดความสนใจจากผู้ชม

3) การมีส่วนร่วมของศิลปินรุ่นพี่ในรายการ MIX & MATCH มีไม่มากนักเมื่อเทียบกับรายการที่ผ่านมา แต่ก็ไม่ได้ส่งผลกระทบต่อรายการ อาจเป็นเพราะยังมีความนิยมจากรายการ WIN : Who Is Next หลงเหลืออยู่ ทำให้แฟนเพลงให้ความสนใจโดยไม่ต้องอาศัยศิลปินรุ่นพี่ โดยศิลปินรุ่นพี่จะมาแสดงร่วมกับศิลปินฝึกหัด และเป็นกรรมการในการแข่งขัน เช่น



ในตอนท่ี่ 4 ศิลปินหญิงของ YG ได้แก่ ลีฮยอนจิน และ คิมชวยอน มาทำการแสดงร่วมกับศิลปินฝึกหัดในการแข่งขันรอบ Collaboration Match เพื่อแสดงให้เห็นการแสดงในรูปแบบใหม่ ๆ ของศิลปินฝึกหัด



ในตอนท่ี่ 5 ศิลปินฮิปฮอปที่มีชื่อเสียงคือ Gray และ Simon Dominic และกรรมการจากรายการ Show me the Money 3 ที่บ๊อบบี้ และปีโอไปเข้าร่วม คือ SanE และ Tablo มาเป็นกรรมการในรอบ Collaboration Match เพื่อดึงดูดความสนใจของแฟนเพลงฮิปฮอป

จะเห็นว่าการให้ศิลปินรุ่นพี่มีส่วนร่วมในรายการเป็นหนึ่งในกลยุทธ์สำคัญของ YG Entertainment ที่ถูกใช้อย่างยาวนาน โดยให้ศิลปินรุ่นพี่มาเป็นกรรมการรวมถึงให้คำแนะนำแก่ศิลปินฝึกหัดด้วยความเชื่อว่านักร้องที่ประสบความสำเร็จคือครูฝึกที่ดีที่สุดของศิลปินฝึกหัด ที่ปรากฏในรายการ BIGBANG Documentary ตอนที่ 4 เพราะว่าศิลปินที่ผ่านประสบการณ์มามากมายจะรู้ว่าต้องแก้ปัญหาที่ศิลปินฝึกหัดเผชิญอยู่อย่างไร และเข้าใจความรู้สึกของศิลปินฝึกหัด อีกทั้งยังต่อยอดความเป็นครอบครัวของบริษัททำให้ดึงดูดให้แฟนเพลงของศิลปินรุ่นพี่มาชมรายการและสนับสนุนศิลปินฝึกหัดต่อไปในอนาคต

4.2.2 การทำให้ศิลปินฝึกหัดเป็นที่รู้จัก

YG Entertainment พยายามสร้างฐานแฟนเพลงให้ศิลปินฝึกหัดตั้งแต่ก่อนเข้าร่วมรายการ และขณะเข้าร่วมรายการ โดยให้ศิลปินฝึกหัดไปมีส่วนร่วมในผลงานของรุ่นพี่และสื่อต่าง ๆ เพื่อให้แฟนเพลงของศิลปินรุ่นพี่ได้รู้จักกับศิลปินฝึกหัดและอาจทำให้เกิดการสนับสนุนต่อไปในอนาคต

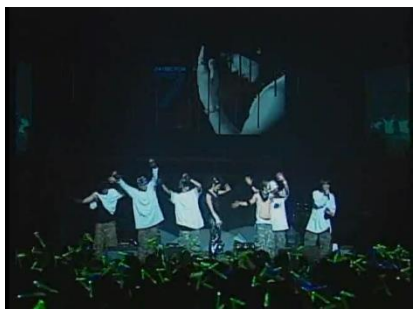
1) การทำให้ศิลปินฝึกหัดเป็นที่รู้จักในรายการ BIGBANG Documentary ศิลปินฝึกหัดได้ไปมีส่วนร่วมในผลงานของศิลปินรุ่นพี่ที่มีชื่อเสียงในขณะนั้น เช่น



จีดราก่อนจากรายการ BIGBANG Documentary ได้มีผลงานร่วมกับศิลปินใน YG Entertainment โดยเป็นหนึ่งในแร็ปเปอร์เพลง Hip Hop Gentlemen ของ YG Family ในปี 2002

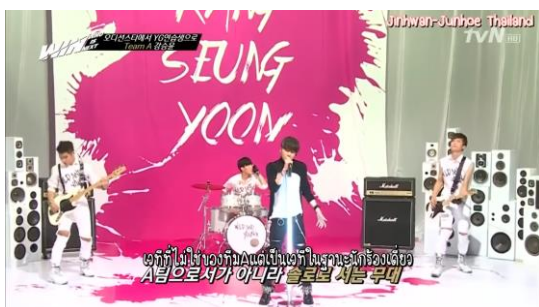


ในตอนที่ 5 ของรายการ BIGBANG Documentary จีดราก่อน แทยง และท็อบไปถ่ายทำวิดีโอเพลง ALL NIGHT LONG ของเซเว่น



ในตอนี่ 8 รายการ BIGBANG Documentary ศิลปินฝึกหัดทั้งหมดปรากฏตัวในคอนเสิร์ตของเซเว่น ในฐานะของแดนเซอร์เพลง Oh No และแนะนำศิลปินฝึกหัดให้แฟนเพลงของเซเว่นได้รู้จัก

2) การทำให้ศิลปินฝึกหัดเป็นที่รู้จักในรายการ WIN : Who Is Next ศิลปินฝึกหัดได้ไปเป็นแดนเซอร์ให้กับศิลปินรุ่นพี่ และมีศิลปินฝึกหัดที่ได้เดบิวต์ผลงานเดี่ยวขณะที่มีการแข่งขัน ซึ่งเป็นการสร้างฐานแฟนเพลงให้กับศิลปินฝึกหัด

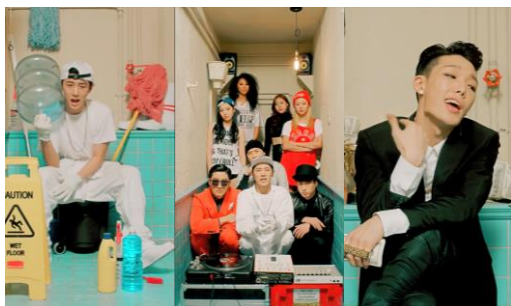


ในตอนี่ 1 ของรายการ WIN : Who Is Next ศิลปินฝึกหัดซึงยูน จากทีมเอ ได้เดบิวต์ในฐานะศิลปินเดี่ยวหลังจากมีชื่อเสียงจากการเข้าร่วมการประกวดในรายการ Superstar K2 ในปี ค.ศ.2010



ในตอนี่ 7 ของรายการ WIN : Who Is Next ตอนที่ 7 ศิลปินฝึกหัดทั้ง 2 ทีมไปเป็นแดนเซอร์เพลง Crooked ให้กับจิตรากรณ์ในการโปรโมทในรายการเพลง

3) การทำให้ศิลปินฝึกหัดเป็นที่รู้จักในรายการ MIX & MATCH ศิลปินฝึกหัดได้มีส่วนร่วมในผลงานของศิลปินรุ่นพี่ ทั้งผลงานเพลงและร่วมแสดงคอนเสิร์ตใหญ่ของ YG Entertainment มีผลงานเพลงเป็นของตนเอง รวมถึงได้ไปแข่งขันในรายการ Show Me The Money 3 ซึ่งเป็นรายการแข่งขันเพื่อค้นหาแร็ปเปอร์ที่มีชื่อเสียงของประเทศเกาหลีใต้



บ็อบบี้ และบีไอจากรายการ MIX & MATCH ได้ร่วมแร็ปในเพลง BORN HATER ft. Beenzino, Verbal Jint, B.I, MINO, BOBBY ของ Epik High ศิลปินรุ่นพี่ในบริษัท



ในตอนที 1 ของรายการ MIX & MATCH ศิลปินฝึกหัดทีมบีได้ร่วมแสดงในคอนเสิร์ตของ YG Family ที่ประเทศเกาหลีและญี่ปุ่น



ในตอนที 1 ของรายการ MIX & MATCH บีไอ และบ็อบบี้ได้ไปเข้าร่วมรายการ Show Me The Money 3 และบ็อบบี้มีชื่อเสียงในฐานะไอดอลแร็ปเปอร์คนแรกที่ชนะรายการนี้



ในตอนที 1 ของรายการ MIX & MATCH ตอนที่ 1 ทีมบีที่มีชื่อเสียงจากรายการ WIN : Who Is Next ได้ปล่อยเพลง Wait for me ออกมาให้กับแฟนเพลงที่รอคอยการเดบิวต์ของพวกเขา

4) การทำให้ศิลปินฝึกหัดเป็นที่รู้จักในรายการ YG Treasure Box ไม่ได้ให้ศิลปินฝึกหัดมีส่วนร่วมในผลงานของรุ่นพี่ อาจเป็นเพราะในตอนนั้นไม่มีโอกาสที่เหมาะสม แต่ก็ส่งศิลปินฝึกหัดให้ไปมีส่วนร่วมในสื่อต่าง ๆ เพื่อดึงดูดความสนใจจากแฟนเพลง



ศิลปินฝึกหัดฮยอนซอก บยองกน และ จุนกยู จากรายการ YG Treasure Box เคยปรากฏตัวในรายการเรียลลิตี้ทางดนตรีอย่าง MIXNINE ทำให้มีฐานแฟนเพลงอยู่แล้ว



ศิลปินฝึกหัดเขตัม โดยอง จีฮุน และ ซึงฮุน จากรายการ YG Treasure Box เคยปรากฏตัวในรายการ Stray Kids รายการเรียลลิตี้ทางดนตรีของบริษัท JYP ในการแข่งขันที่เป็นธรรมเนียมระหว่างบริษัททั้งสอง

จะเห็นว่าการทำให้ศิลปินฝึกหัดเป็นที่รู้จักเป็นกลยุทธ์ที่ YG Entertainment ใช้อยู่เสมอ เพื่อให้แฟนเพลงรู้ถึงความเคลื่อนไหวของบริษัทอยู่เสมอและพร้อมจะสนับสนุนศิลปินฝึกหัดรุ่นต่อไป อีกทั้งยังเป็นการสร้างฐานแฟนเพลงให้กับศิลปินฝึกหัดที่มาจากฐานแฟนเพลงเดิมของศิลปินฝึกหัดเอง และฐานแฟนเพลงใหม่ที่รู้จักศิลปินฝึกหัดจากสื่ออื่น ๆ

4.2.3 การให้แฟนเพลงมีส่วนร่วมในการคัดเลือกศิลปินฝึกหัด

YG Entertainment ให้อำนาจแฟนเพลงในการคัดเลือกศิลปินฝึกหัดผ่านรายการเรียลลิตี้ ถึงแม้จะให้อำนาจแฟนเพลงในแต่ละรายการไม่เท่ากันเนื่องจากความพร้อมของศิลปินฝึกหัด และความต้องการของบริษัท ดังนี้

1) การมีส่วนร่วมของแฟนเพลงในรายการ BIGBANG Documentary

แฟนเพลงไม่ได้มีส่วนร่วมในการคัดเลือกศิลปินฝึกหัดในรายการ BIGBANG Documentary เนื่องจากรูปแบบรายการเน้นเป็นเชิงสารคดีเป็นหลัก ประกอบกับเป็นการค้นหาศิลปินวงแรกของบริษัทในความคิดของประธานฮยอนซอกอาจต้องการคัดเลือกศิลปินฝึกหัดที่เหมาะสมที่สุดในสายตาของตนเอง อีกทั้งในยุคสมัยนั้นรายการเรียลลิตี้ทางดนตรียังไม่ได้รับความนิยม และเทคโนโลยีก็ยังไม่ทันสมัยเท่าในเวลาต่อมาที่มีช่องทางการไหลข้อมูลที่หลากหลาย

2) การมีส่วนร่วมของแฟนเพลงในรายการ WIN : Who Is Next

ประธานอย่างฮยอนซอกกล่าวว่าทั้ง 2 ทีมมีความสามารถ ไม่ว่าทีมไหนจะได้เดบิวต์ก็ไม่สำคัญ จึงให้อำนาจแฟนเพลงในการคัดเลือกศิลปินฝึกหัด 100% ซึ่งถือเป็นเรื่องใหม่ในอุตสาหกรรมเพลงเกาหลีที่ให้อำนาจการคัดเลือกทั้งหมดแก่แฟนเพลง ทำให้รายการได้รับความสนใจเป็นอย่างมาก ส่งผลให้รายการประเภทนี้เป็นที่นิยมในตลาด และเกิดรายการอื่น ๆ มากมาย



โดยการโหวตแบ่งเป็น 3 รอบ ผู้ชมสามารถโหวตให้ศิลปินฝึกหัดทีมที่ตนเองชื่นชอบหลังจากการออกอากาศการแข่งขันครั้งที่ 1 แทยง VS จิตราก่อน คิดเป็น 20% ของคะแนนทั้งหมด และการแข่งขันครั้งที่ 2 คิดเป็น 20% ของคะแนนทั้งหมด ผ่านช่องทางออนไลน์ เว็บไซต์ DAUM แอปพลิเคชัน KAKAOTALK และเกม Fantasy Runner และการโหวตระหว่างการออกอากาศสดการแข่งขันรอบสุดท้าย ผ่านช่องทางออนไลน์และทางSMS ในการแข่งขันรอบสุดท้าย อีก 60% ของคะแนนทั้งหมด

3) การมีส่วนร่วมของแฟนเพลงในรายการ MIX & MATCH

รายการ MIX & MATCH เป็นรายการที่มีจุดประสงค์เพื่อปรับเปลี่ยนสมาชิกทีมบีที่แพ้จากรายการ WIN : Who Is Next โดยให้อำนาจแฟนเพลงในการคัดเลือกถึง 70% และอำนาจของบริษัทอีก 30% คาดว่าบริษัทสามารถคาดเดาผลการตัดสินใจของเพลงได้ เห็นได้จากการยืนยันสมาชิกทีมบีเดิมที่ได้เดบิวต์ (บีไอ บ็อบบี้ และจินฮวาน) และสมาชิกทีมบีที่ต้องแข่งขันกับศิลปินฝึกหัดหน้าใหม่แน่นอนว่าฐานแฟนเพลงของทีมบีจะต้องโหวตให้สมาชิกทีมบีทั้งหมดได้เดบิวต์ด้วยกัน แต่ก็ยังต้องการอำนาจเพื่อให้ผลการตัดสินใจเป็นไปตามความต้องการของบริษัทและประธานอย่างฮยอนซอกมากที่สุดเพื่อควบคุมคุณภาพของศิลปินในสังกัด ด้วยเหตุนี้เองแฟนเพลงที่ติดตามตั้งแต่รายการ WIN : Who Is Next ก็ยังให้ความสนใจ และเป็นการต่อยอดความสำเร็จของรายการเรียลลิตี้ทางดนตรีของ YG Entertainment ทำให้มีรายการอื่น ๆ เกิดขึ้นอีกมากมาย



ในรายการ MIX & MATCH ผู้ชมสามารถคัดเลือกสมาชิก iKON ที่ตนเองต้องการได้ โดยจะคิดเป็น 70% ของคะแนนทั้งหมด ผ่านทางออนไลน์ คือ Facebook และ Line หรือผ่านทาง SMS ระหว่างการแสดงรอบ Final Match อีกทั้งยังมีการโหวตของผู้ชมในสตูดิโอที่ชมการแสดงรอบ Final Match และนับคะแนนร่วมกับคะแนนโหวตจากการจัดงานแฟนมีตติ้งเพื่อให้ศิลปินฝึกหัดได้พบเจอกับแฟนเพลงที่ประเทศจีน เกาหลีใต้ และญี่ปุ่น

4) การมีส่วนร่วมของแฟนเพลงในรายการ YG Treasure Box

ในรายการ YG Treasure Box แฟนเพลงได้มีส่วนร่วมมากที่สุดในทุกรายการ อาจเป็นเพราะเทคโนโลยีที่ทันสมัย ทำให้แฟนเพลงได้มีส่วนร่วมผ่านช่องทางอินเทอร์เน็ตหรือผ่านแอปพลิเคชัน VLIVE ในฐานะกรรมการ อีกทั้งยังมีส่วนร่วมในการคัดเลือกสมาชิกที่ต้องการในรอบสุดท้าย 50% ร่วมกับประธานayangฮยอนซอกอีก 50% อาจเป็นเพราะศิลปินฝึกหัดในรายการนี้มีระดับความสามารถที่หลากหลาย ประธานayangฮยอนซอกจึงต้องเข้ามาควบคุมคุณภาพของศิลปินฝึกหัดเพื่อให้เกิดความกลมกลืนและเหมาะสมกับการลงทุน และเมื่ออำนาจในการคัดเลือกลดลงแฟนเพลงก็ให้ความสนใจมากขึ้นเพื่อที่จะโหวตให้ศิลปินฝึกหัดที่ตนเองต้องการ



ในรายการ YG Treasure Box แฟนเพลงได้มีส่วนร่วมในการเป็นกรรมการในการแข่งขันสลัที่นึ่ง 1:1 การแข่งขันสลัที่นึ่ง 2:2 และการแข่งขันรอบ Semi-Final อีกทั้งยังมีอำนาจในการคัดเลือกศิลปินฝึกหัดที่จะได้เดบิวต์ในรอบ Final ผ่านการโหวตออนไลน์ล่วงหน้าใน VLIVE YG Treasure Box ซึ่งคิดเป็น 20 % และการโหวตของผู้ชมในสตูดิโอ 30% เพื่อมารวมกับผลการตัดสินของประธานayangฮยอนซอกอีก 50%

จะเห็นว่าการให้แฟนเพลงมีส่วนร่วมในการคัดเลือกศิลปินฝึกหัด เป็นกลยุทธ์ที่ YG Entertainment ให้ความสำคัญในแง่ของการสร้างฐานแฟนเพลง แต่ไม่สำคัญมากเท่าคุณภาพของศิลปินฝึกหัดที่จะเดบิวต์ในฐานะศิลปินของ YG Entertainment สังเกตได้จากอัตราส่วนอำนาจการคัดเลือกที่ให้แฟนเพลงเข้ามามีบทบาท ในรายการที่ศิลปินฝึกหัดมีความพร้อมมากก็ให้อำนาจแฟนเพลงมาก แต่ในรายการที่ความสามารถของศิลปินฝึกหัดยังไม่เป็นไปตามมาตรฐานก็ให้อำนาจแฟนเพลงน้อยลง โดยให้ประธานอย่างฮยอนซอกมามีบทบาทในการคัดเลือกศิลปินที่ตรงตามความต้องการของตนเอง เพื่อที่จะรักษาอัตลักษณ์ของ YG Entertainment เอาไว้ต่อไป

4.2.4 การจัดกิจกรรมให้แฟนเพลงได้พบปะกับศิลปินฝึกหัด

บริษัทได้จัดกิจกรรมให้ผู้ชมได้พบปะกับศิลปินฝึกหัด เพื่อเป็นแรงกระตุ้นให้ศิลปินฝึกหัดที่อยากทำตามความฝันให้สำเร็จ และสร้างผลประโยชน์ให้กับบริษัทในการสำรวจความนิยมไปพร้อมกัน อีกทั้งยังสามารถดึงดูดความสนใจจากผู้ชมได้มากขึ้น เนื่องจากได้สัมผัสถึงตัวตนศิลปินฝึกหัดที่ต่างออกไปจากในรายการ อาจจะทำให้เกิดความผูกพันที่มากขึ้น และสนับสนุนศิลปินฝึกหัดต่อไปในอนาคต

1) การจัดกิจกรรมให้แฟนเพลงได้พบกับศิลปินฝึกหัดในรายการ BIGBANG Documentary ไม่ได้นำมาใช้เนื่องจากรูปแบบรายการเน้นเป็นเชิงสารคดีเป็นหลัก เพื่อให้แฟนเพลงได้ทำความรู้จักศิลปินฝึกหัดผ่านสิ่งที่บริษัทนำเสนอ อีกทั้งในช่วงนั้นเทคโนโลยีในการกระจายข่าวยังไม่รวดเร็วเท่าในปัจจุบัน การประชาสัมพันธ์การจัดกิจกรรมจึงเป็นเรื่องยาก

2) การจัดกิจกรรมให้แฟนเพลงได้พบกับศิลปินฝึกหัดในรายการ WIN : Who Is Next เป็นการจัดงาน Hi-Touch ให้แฟนเพลงได้จับมือกับศิลปินฝึกหัด อาจเป็นเพราะแฟนเพลงให้การสนับสนุนรายการอย่างเต็มที่ ทำให้รายการได้รับผลตอบรับอย่างมากมาย ส่งผลให้บริษัทมีความมั่นใจในการจัดกิจกรรมครั้งนี้



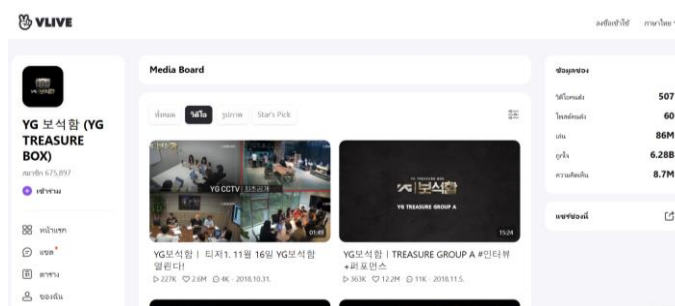
ในตอนวันที่ 9 มีการจัดงาน Hi-Touch ให้ศิลปินฝึกหัดได้พบปะกับผู้ชมรายการที่ Time Square ประเทศเกาหลี

3) การจัดกิจกรรมให้แฟนเพลงได้พบกับศิลปินฝึกหัดในรายการ MIX & MATCH เป็นการจัดงานแฟนมีตติ้งให้แฟนเพลงได้รับชมการแสดงของศิลปินฝึกหัดแบบสด ๆ และได้พูดคุยทำกิจกรรมร่วมกัน การจัดกิจกรรมครั้งนี้อาจได้รับอิทธิพลจากผลตอบรับรายการ WIN : Who Is Next และขยายฐานแฟนเพลงสู่ต่างประเทศ



ในตอนี่ 7 บริษัทจัดงานแฟนมีตติ้งที่ประเทศจีน เกาหลี และญี่ปุ่น เพื่อขยายฐานแฟนเพลง ให้ผู้ชมได้พบกับศิลปินฝึกหัดตัวจริง และให้ผู้ชมได้ร่วมโหวตให้กับศิลปินฝึกหัดที่ต้องการ

4) การจัดกิจกรรมให้แฟนเพลงได้พบกับศิลปินฝึกหัดในรายการ YG Treasure Box ไม่ได้เป็นกิจกรรมที่ให้แฟนเพลงได้พบปะกับศิลปินฝึกหัดโดยตรง อาจเป็นเพราะกระแสนิยมของรายการไม่เท่ารายการก่อนหน้า แต่ก็มี การอัปโหลดคลิปวิดีโอของศิลปินฝึกหัดผ่านช่องทาง VLIVE YG Treasure Box ให้แฟนเพลงได้ทำความรู้จักศิลปินฝึกหัดในด้านต่าง ๆ



ภาพที่ 4.1 VLIVE YG Treasure Box

ที่มา : <https://www.vlive.tv/channel/BFA7F1/board/5539>

จะเห็นว่า การจัดกิจกรรมให้แฟนเพลงได้พบปะกับศิลปินฝึกหัด เป็นกลยุทธ์ที่บริษัทไม่ได้ให้ความสำคัญมากนัก และถูกปรับเปลี่ยนไปตามความนิยมของรายการ จากรายการแรกที่ไม่ได้จัดด้วยปัจจัยทางเทคโนโลยี รายการถัดมาจัดเป็นกิจกรรมเล็ก ๆ ภายในประเทศ รายการต่อมาจัดเป็นกิจกรรมที่ใหญ่ขึ้นทั้งในประเทศและนอกประเทศเนื่องจากความนิยมที่มากขึ้น และรายการล่าสุดที่ไม่ได้รับความนิยมเท่าที่ควรทำให้ไม่ได้จัดกิจกรรม แต่ก็ใช้ช่องทางอินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือในการให้แฟนเพลงได้ทำความรู้จักศิลปินในมุมอื่น ๆ

4.2.5 การนำเสนอเรื่องราวเบื้องหลังของศิลปินฝึกหัดผ่านรายการ

มีการนำเสนอเรื่องราวเบื้องหลังที่น่าสงสารของศิลปินฝึกหัด และนำเสนอภาพลักษณ์การทำงานหนักของศิลปินฝึกหัดผ่านรายการ เพื่อแสดงให้เห็นความทุ่มเทและความพยายามของศิลปินฝึกหัด ทำให้ผู้ชมที่มีเรื่องราวที่คล้ายคลึงกันเกิดความรู้สึกสับสน และอยากติดตามศิลปินฝึกหัดต่อไปในอนาคต

1) การนำเสนอเรื่องราวเบื้องหลังของศิลปินฝึกหัดผ่านรายการ BIGBANG Documentary เป็นการนำเสนอเรื่องราวเบื้องหลังของศิลปินฝึกหัดทุกคน ถือเป็นรายการที่นำเสนอเรื่องราวเบื้องหลังของศิลปินฝึกหัดมากที่สุด เนื่องจากมีศิลปินฝึกหัดน้อย ทำให้ผู้ชมรู้สึกผูกพันกับศิลปินฝึกหัดทุกคน



ในตอนที่ 2 ได้นำเสนอเรื่องราวของจิตราก่อน ในด้านต่าง ๆ เช่น ความสามารถด้านการแร็ป การเป็นผู้นำ ตลอดจนภาพลักษณ์ในการทำงานอย่างหนักถึงแม้ว่าจะมีอาการป่วย



ในตอนที่ 3 ได้นำเสนอเรื่องราวของครอบครัวแทยง ที่คุณตาป่วยในขณะที่แทยงกำลังทำตามความฝันของตนเอง ทำให้เขาไม่มีเวลาได้ดูแลคนในครอบครัว



ในตอนที่ 4 ได้นำเสนอเรื่องราวของแดซอง ศิลปินฝึกหัดที่หน้าตาไม่ได้โดดเด่น และต้องฝึกซ้อมไปพร้อม ๆ กับเรียนหนังสือ เนื่องจากพ่อของเขาไม่ยอมรับในความฝันของเขา แต่ท้ายที่สุดแล้วเขาก็ทำให้พ่อยอมรับได้



ในตอนี่ 5 ได้นำเสนอเรื่องราวของซึงรี ศิลปินฝึกหัดที่จากบ้านมาไกล เพื่อทำตามความฝันของตนเองในเมืองหลวง



ในตอนี่ 6 ได้นำเสนอเรื่องราวของฮยอนซึง ศิลปินฝึกหัดพยายามเอาชนะปัญหาเรื่องการแสดงสีหน้าของตนเอง ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญการเป็นนักร้อง



ในตอนี่ 7 ได้นำเสนอเรื่องราวของท็อบที่มีพรสวรรค์ในการแร็ปแต่มีอุปสรรคในด้านการเต้น แต่เขาก็พยายามอย่างหนักที่จะเอาชนะมัน

2) การนำเสนอเรื่องราวเบื้องหลังของศิลปินฝึกหัดผ่านรายการ WIN : Who Is Next เป็นการนำเสนอเรื่องราวเบื้องหลังที่น่าสงสาร และความทุ่มเทในการฝึกซ้อมของศิลปินฝึกหัด เช่น



ในตอนี่ 1 ได้นำเสนอเรื่องราวของจินอู ศิลปินฝึกหัดที่จากบ้านมาไกล เพื่อวิ่งตามความฝัน และได้กลับไปหาคุณพ่อที่ไม่ได้เจอกันมานาน



ในตอนี่ 1 ได้นำเสนอการตั้งใจฝึกซ้อม
 ว่างเวลาของศิลปินฝึกหัดจินอ เพื่อที่จะไม่เป็น
 ตัวถ่วงของทีม



ในตอนี่ 2 ได้นำเสนอเรื่องราวของ
 บ๊อบบี้ ศิลปินฝึกหัดมากความสามารถที่ต้องจาก
 ครอบครัวที่อยู่ต่างประเทศมาวิ่งตามความฝันที่
 ประเทศเกาหลีใต้



ในตอนี่ 7 ได้นำเสนอเรื่องราวของมิโน
 ศิลปินฝึกหัดที่มีอาการบาดเจ็บที่ขาแต่ก็
 พยายามทำหน้าที่ของตนเองให้ดีที่สุด เพื่อทำ
 การแสดงร่วมกับทีมของตนเอง

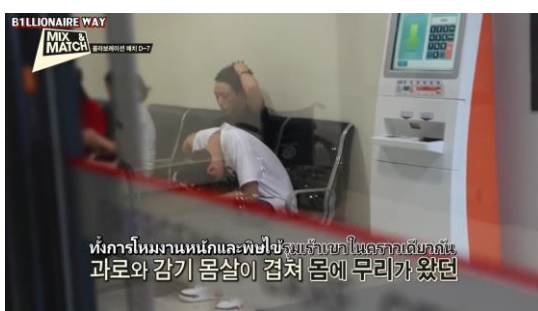


ในตอนี่ 9 ได้นำเสนอเรื่องราวของ
 ดง ฮยอก ศิลปินฝึกหัดที่สูญเสียพ่อตั้งแต่อายุ 8
 ปีที่ตอนนี้กำลังวิ่งตามความฝันของตนเอง

3) การนำเสนอเรื่องราวเบื้องหลังของศิลปินฝึกหัดผ่านรายการ MIX & MATCH เน้นการ
 นำเสนอเรื่องราวของศิลปินฝึกหัดทีมบีหลังจากแพ้การแข่งขันในรายการ WIN : Who Is Next ทำให้
 ต้องมาเริ่มใหม่ในฐานะศิลปินฝึกหัดอีกครั้ง และความพยายามอยากหนักของศิลปินฝึกหัดหน้าใหม่
 เพื่อไล่ตามคนอื่น ๆ



ในตอนี่ 1 มีการนำเสนอเรื่องราวการฝึกซ้อมของทีมปีหลังแพ้การแข่งขันในรายการ WIN : Who Is Next และกลับมาเป็นศิลปินฝึกหัด



ในตอนี่ 5 นำเสนอเรื่องราวของชาวนูศิลปินฝึกหัดหน้าใหม่ที่ฝึกซ้อมอย่างหนักจนไม่สบาย แต่พยายามเต็มที่เพื่อที่จะไม่เป็นตัวถ่วงของทีม

4) การนำเสนอเรื่องราวเบื้องหลังของศิลปินฝึกหัดผ่านรายการ รายการ YG Treasure Box เป็นการนำเสนอเรื่องราวเบื้องหลังที่น่าสงสารของศิลปิน และภาพลักษณ์การทำงานหนักเพื่อไล่ตามความฝันของศิลปินฝึกหัด เช่น



ในตอนี่ 1 ได้นำเสนอเรื่องราวของจุนกยูที่พยายามก้าวข้ามปัญหาความมั่นใจที่หายไป เนื่องจากความมั่นใจเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการเป็นศิลปิน



ในตอนี่ 6 ได้นำเสนอเรื่องราวของโยชิโนริ ที่เป็นลูกชายคนเดียวของบ้านที่พยายามทำตามความฝันเพื่อจะได้ทำหน้าที่ดูแลครอบครัวแทนพ่อที่เสียชีวิต



ในตอนี่ 9 ได้นำเสนอเรื่องราวของ แจฮยอก ศิลปินฝึกหัดที่พยายามเอาชนะความสามารถของตนเอง เพื่อที่จะไม่เป็นภาระให้กับทีม



ในตอนี่ 9 ได้นำเสนอเรื่องราวของ เยดัม ศิลปินฝึกหัดที่ต้องเตรียมสอบไปพร้อม ๆ กับการแข่งขัน ต้องทำงานอย่างหนักเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ดี

จะเห็นว่าการนำเสนอเรื่องราวเบื้องหลังของศิลปินฝึกหัดผ่านรายการ เป็นกลยุทธ์ที่ถูกใช้ใน ทุก ๆ รายการ เนื่องจากการนำเสนอความทุ่มเทในการตามล่าความฝันของศิลปินฝึกหัด และเรื่องราว เบื้องหลังที่น่าเศร้า จะทำให้แฟนเพลงได้เห็นถึงความพยายามของศิลปิน ทั้งการจากบ้านมาเพื่อทำ ตามความฝัน การทำงานหนักเพื่อแก้ไขจุดบกพร่องของตัวเองแม้ว่าจะป่วย รวมไปถึงการแบกรับภาระจากครอบครัว ถ้าหากแฟนเพลงมีเรื่องราวที่คล้ายคลึงกันก็จะเกิดอารมณ์ร่วม ก่อให้เกิดความ ผูกพันและอยากติดตามศิลปินฝึกหัดต่อไปในอนาคต เช่น ในรายการ YG Treasure Box ตอนที่ 9 นำเสนอเรื่องราวของศิลปินฝึกหัดเยดัมที่ต้องเตรียมตัวสอบทำให้ขาดซ้อม ทำให้มีเวลาซ้อม 1 ชั่วโมง ก่อนการประเมินเพื่อดูความพร้อมก่อนการแข่งขัน แต่ก็ทำได้ดีเหมือนซ้อมเท่ากันคนอื่น ๆ ทำให้ ความสามารถของเยดัมโด่งดังไปในวงกว้าง และได้รับความสนใจจากผู้ชม

4.2.6 การนำเสนอความสัมพันธ์อันดีของศิลปินฝึกหัดผ่านรายการ

ในรายการเรียลลิตีของ YG Entertainment นอกจากนำเสนอความสามารถของศิลปิน ฝึกหัดแล้ว อีกสิ่งหนึ่งที่เห็นได้ชัดคือการนำเสนอความสัมพันธ์ระหว่างกันของศิลปินฝึกหัด ที่เป็นทั้ง ครอบครัวและเพื่อนให้กัน ทำให้ผู้ชมที่ชื่นชอบความสัมพันธ์เหล่านี้เกิดอารมณ์ร่วมและอยาก สนับสนุนให้ศิลปินฝึกหัดทุกคนได้อยู่ด้วยกัน เหมือนเป็นการสนับสนุนคนในครอบครัวเดียวกัน

1) การนำเสนอความสัมพันธ์ของศิลปินฝึกหัดในรายการ BIGBANG Documentary เป็นการ นำเสนอความสัมพันธ์ระหว่างกันในศิลปินฝึกหัดทั้ง 6 คน



ในตอนี่ 4 ศิลปินฝึกหัดรวมตัวกันเพื่อจัดงานฉลองวันคล้ายวันเกิดให้แดซอง ซึ่งสร้างความประทับใจให้แก่ผู้ชม

2) การนำเสนอความสัมพันธ์ของศิลปินฝึกหัดในรายการ WIN : Who Is Next มีทั้งความสัมพันธ์ระหว่างกันในทีม และความสัมพันธ์ระหว่างศิลปินฝึกหัดทั้ง 2 ทีม



ในตอนี่ 2 ทีมเอที่มีปัญหาเรื่องความสามัคคีได้ไปเข้าค่ายฝึกความสามัคคีทำให้ความสัมพันธ์ของคนในทีมดีขึ้น



ในตอนี่ 7 จุนฮเว ดงฮยอก และยุนฮยอง ศิลปินฝึกหัดทีมบี ได้จัดงานฉลองเพื่อขอบคุณ บีไอ บ็อบบี และจินฮวาน ที่ทำงานอย่างหนักเพื่อทีมบีตลอดมา



ในตอนี่ 7 ทีมเอจัดงานเลี้ยงวันเกิดให้กับจินอู ทำให้เห็นความสัมพันธ์อันดีระหว่างกันของทีมเอ



ในตอนี่ 9 ศิลปินฝึกหัดทั้ง 11 คนจัดปาร์ตี้บับปิคิ๋วร่วมกัน และพูดถึงความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างกันของทีมเอและทีมบี เนื่องจากทั้งบริษัทมีศิลปินฝึกหัดชายแค่ 11 คนทำให้สนิทกันมากแต่ต้องมาแข่งกันเองในรายการ

3) การนำเสนอความสัมพันธ์ของศิลปินฝึกหัดในรายการ MIX & MATCH จะเน้นที่ความสัมพันธ์ของศิลปินฝึกหัดทีมบีที่อยู่ด้วยกันมาอย่างยาวนาน



ในตอนี่ 6 ยุทธยของร้องไห้เพราะไม่ได้รับการคัดเลือกในรอบ Collaboration Match ทำให้ศิลปินฝึกหัดทุกคนมาร้องไห้ด้วยกัน เนื่องจากเข้าใจความรู้สึกซึ่งกันและกัน

4) การนำเสนอความสัมพันธ์ของศิลปินฝึกหัดในรายการ YG Treasure Box จะเน้นที่ความสัมพันธ์ของศิลปินฝึกหัดทุก ๆ คนที่ฝึกมาด้วยกันแต่มาต้องแข่งขันกันเพื่อความฝันของตนเอง



ในตอนี่ 7 ได้นำเสนอความสัมพันธ์ที่ดีของศิลปินฝึกหัด ทำให้ผู้ชมอยากติดตามความสัมพันธ์ที่ดีนี้ต่อไป



ในตอนี่ 10 ได้นำเสนอความเสียใจของศิลปินฝึกหัดที่ต้องเห็นเพื่อนที่ตามความฝันมาด้วยกันต้องดรอป

การนำเสนอความสัมพันธ์อันดีของศิลปินฝึกหัดเป็นกลยุทธ์ที่ใช้ในทุกรายการ โดยเฉพาะความสัมพันธ์ที่ดีของศิลปินฝึกหัดราวกับเป็นครอบครัวเดียวกัน แม้ต้องมาแข่งขันเองในท้ายที่สุด ทำให้ผู้ชมมีความรู้สึกร่วมและต้องการสนับสนุนศิลปินฝึกหัดทุกคนต่อไปในอนาคต ซึ่งเห็นชัดสุดในรายการ MIX & MATCH ในตอนที่ 6 ศิลปินฝึกหัดทีมบี จากรายการ WIN : Who Is Next ยุทธยของร้องไห้เพราะไม่ได้รับการคัดเลือกในรอบ Collaboration Match ร่วมกับสมาชิกทีมบีคนอื่น ๆ ทำให้แฟนเพลงโหวตให้เขา เพื่อจะทำให้ทีมบีทุกคนได้เดบิวต์ด้วยกัน

จากการศึกษากลยุทธ์ในการนำเสนอรายการเรียลลิตีของ YG Entertainment พบว่าทุกกลยุทธ์ถูกใช้มาอย่างต่อเนื่อง และถูกปรับตามความเหมาะสมของรายการ ทั้งนี้กลยุทธ์เหล่านี้ล้วนเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างความสำเร็จให้แก่ศิลปินของ YG Entertainment แม้จะไม่สามารถสร้างได้ในทันทีแต่ก็มีส่วนทำให้ศิลปินกลายเป็นที่รู้จักก่อนออกสู่ตลาดเพลง อย่างเช่นในรายการ WIN : Who Is Next รายการ MIX & MATCH และรายการ YG Treasure Box ซึ่งเห็นได้จากฐานแฟนเพลงของศิลปินฝึกหัดได้จากผู้ชมที่มาร่วมคอนเสิร์ตการแข่งขันรอบสุดท้าย

ถึงแม้ว่ารายการ BIGBANG Documentary จะไม่ได้ประสบความสำเร็จทันทีในตอนแรก แต่หลังจากที่ BIGBANG ประสบความสำเร็จจากเพลง Lies และสร้างชื่อเสียงในระดับทั่วโลก ทำให้บริษัท YG Entertainment เป็นที่รู้จักในฐานะบริษัทเพลงชั้นนำไปทั่วโลก บริษัทก็เลือกจะทำรายการเรียลลิตีอีกครั้งในชื่อ WIN : Who Is Next หลังจากจบรายการเพลงเดบิวต์ของ WINNER อย่างเพลง Empty ก็ได้รับรางวัลจากรายการเพลงมากมาย อีกทั้งในปีนั้นเอง WINNER ก็ได้รับรางวัลศิลปินหน้าใหม่แห่งปี 2014 อีกด้วย ความสำเร็จของรายการ WIN : Who Is Next นี้ทำให้เกิดรายการเรียลลิตีทางดนตรีมากมายในอุตสาหกรรมดนตรีเกาหลีใต้ และในบริษัท YG Entertainment เองก็ผลิตรายการ MIX & MATCH ออกมาท่ามกลางคำเรียกร้องของแฟนเพลงที่รอการเดบิวต์ของทีมปี และหลังจาก iKON เดบิวต์ด้วยเพลง My Type ก็ได้รับรางวัลจากรายการเพลงมากมาย และได้รับรางวัลศิลปินหน้าใหม่แห่งปี 2015 อีกด้วย ส่งผลให้ในเวลาต่อมาบริษัทก็ยังเลือกผลิตรายการเรียลลิตีอย่าง YG Treasure Box ออกมาอีกครั้ง ถึงแม้ Treasure จะยังไม่ได้รับรางวัลจากการโพรโมทในรายการเพลง แต่ในปีที่เดบิวต์ก็ได้รับรางวัลศิลปินหน้าใหม่แห่งปี 2020 เช่นเดียวกัน นี่อาจเป็นเหตุผลที่ทำให้ YG Entertainment ตัดสินใจใช้รายการเรียลลิตีเป็นเครื่องมือในการคัดเลือกศิลปินตลอดมา และมีแนวโน้มว่าจะผลิตรายการเรียลลิตีต่อไปในอนาคต เพราะประธานอย่างฮยอนซอกเองก็มีความคิดว่ารายการเรียลลิตีสามารถฝึกจิตใจของศิลปินให้เข้มแข็งก่อนจะเข้าสู่ตลาดเพลงจริง ๆ ทว่าในด้านของแฟนเพลงแล้วมีความเห็นว่าอยากให้บริษัทดูแลศิลปินในสังกัดที่มีอยู่ให้ดีกว่าก่อนที่จะผลิตวงใหม่ออกมา แต่ก็ปฏิเสธไม่ได้ว่ารายการเรียลลิตีทางดนตรีเพื่อคัดเลือกศิลปินยังเป็นที่ยอมรับในตลาดมาจนถึงปัจจุบัน

บทที่ 5

สรุปผลการดำเนินการวิจัย

จากการศึกษากระบวนการคัดเลือกศิลปินผ่านรายการเรียลลิตี้และกลยุทธ์ในการนำเสนอรายการเรียลลิตี้ของ YG Entertainment มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาพบว่ารายการเรียลลิตี้ของ YG Entertainment เป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลต่อความสำเร็จของศิลปินในบริษัท ซึ่งกลยุทธ์ที่ YG Entertainment ใช้ทำให้รายการเรียลลิตี้ของตนเองทั้ง 4 รายการประสบความสำเร็จมีทั้งหมด 10 กลยุทธ์ สามารถแบ่งออกเป็นกลยุทธ์ที่ใช้ในกระบวนการคัดเลือกศิลปินผ่านรายการ 2 กลยุทธ์ และกลยุทธ์ในการนำเสนอรายการเรียลลิตี้ 6 กลยุทธ์ ดังนี้

กลยุทธ์ที่ใช้ในกระบวนการคัดเลือกศิลปินผ่านรายการเรียลลิตี้ของ YG Entertainment หมายถึงกลยุทธ์ที่ใช้เพื่อคัดเลือกศิลปินฝึกหัดที่มีความสามารถและตรงกับความต้องการของบริษัท และประธานชายฮยอนซอก ได้แก่ การประเมินศักยภาพประจำเดือนตั้งแต่อ่อนเข้าร่วมรายการ เพื่อดูพัฒนาการของศิลปินฝึกหัดในแต่ละเดือนว่าเหมาะสมกับการเป็นศิลปินฝึกหัดต่อไปหรือไม่ และการใช้ภารกิจเพื่อทดสอบความสามารถของศิลปินฝึกหัดในแต่ละการแข่งขัน การร้อง การเต้น การแต่งเพลง รวมถึงการแสดงบนเวทีจริง เพื่อพัฒนาทักษะทุก ๆ ด้านของศิลปินฝึกหัดอย่างตรงจุดตามมาตรฐานของบริษัทให้พร้อมสำหรับการเดบิวต์ในฐานะศิลปินของ YG Entertainment

กลยุทธ์ในการนำเสนอรายการเรียลลิตี้ของ YG Entertainment หมายถึงกลยุทธ์ที่ใช้เพื่อให้ศิลปินฝึกหัดและรายการเป็นที่รู้จัก รวมถึงดึงดูดความสนใจจากผู้ชมให้มาชมรายการ ได้แก่ การให้ศิลปินรุ่นพี่มีส่วนร่วมในรายการ การทำให้ศิลปินฝึกหัดเป็นที่รู้จักผ่านสื่อต่าง ๆ ซึ่งเป็นกลยุทธ์ที่เน้นเพื่อดึงดูดความสนใจจากผู้ชม การให้แฟนเพลงมีส่วนร่วมในการคัดเลือกศิลปินฝึกหัด การจัดกิจกรรมให้แฟนเพลงได้พบปะกับศิลปินฝึกหัด การนำเสนอเรื่องราวเบื้องหลังของศิลปินฝึกหัดผ่านรายการ และการนำเสนอความสัมพันธ์อันดีของศิลปินฝึกหัดผ่านรายการ ซึ่งเป็นกลยุทธ์ที่ทำให้ผู้ชมรู้จักศิลปินฝึกหัดมากขึ้นและพัฒนาจนกลายเป็นฐานแฟนเพลงของศิลปินฝึกหัดต่อไปในอนาคต

5.2 อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษากระบวนการคัดเลือกศิลปินผ่านรายการเรียลลิตีและกลยุทธ์ในการนำเสนอรายการเรียลลิตีของ YG Entertainment พบว่ากลยุทธ์ในการพัฒนาความสามารถด้านต่าง ๆ ในกระบวนการคัดเลือกศิลปิน ผู้ผลิตรายการหรือ YG Entertainment เป็นผู้ได้ประโยชน์มากกว่า เพราะนอกจากจะได้ศิลปินที่มีความสามารถแล้วยังได้ประโยชน์ทางด้านลิขสิทธิ์ ซึ่งสอดคล้องกับความคิดของ Trajce Cvetkovski (2558) นอกจากนี้กลยุทธ์ในการนำเสนอรายการเรียลลิตีให้เป็นที่นิยม เช่น การนำเสนอเรื่องราวเบื้องหลังของศิลปินฝึกหัดผ่านรายการทำให้ผู้ชมที่มีเรื่องราวเบื้องหลังคล้ายคลึงกันมีความรู้สึกร่วมกับศิลปินฝึกหัดจนพัฒนาความสัมพันธ์ผ่านสื่อและเกิดการสนับสนุนต่อไปในอนาคต ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของสามมิติ สุขบรรจง (2555)

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะจากผลการศึกษาวิจัย

จากการศึกษากระบวนการคัดเลือกศิลปินผ่านรายการเรียลลิตีของ YG Entertainment พบว่ากระบวนการคัดเลือกศิลปินผ่านรายการเรียลลิตี กลยุทธ์ในการนำเสนอรายการเรียลลิตี รวมไปถึงวัฒนธรรมการมีศิลปินฝึกหัด หรือการแสดงบนรายการเพลงหลังจากปล่อยเพลงใหม่ออกสู่สาธารณะในระบบอุตสาหกรรมเพลงของประเทศเกาหลี ทำให้ศิลปินฝึกหัดมีความพร้อม และมีพื้นที่ให้แสดงความสามารถหลังจากเดบิวต์ ส่งผลให้มีฐานแฟนเพลงที่เหนียวแน่นและคอยสนับสนุนศิลปินตลอดเวลา

ปัจจุบันในประเทศไทยมีศิลปินไอดอลเกิดขึ้นมากมาย และมีการนำเสนอกระบวนการคัดเลือกศิลปินฝึกหัดผ่านรายการเรียลลิตีโชว์ เช่น รายการ 4EVE Girl Group Star และพัฒนารายการเพลงให้ศิลปินมีพื้นที่ในการแสดงความสามารถ เช่น รายการ T-POP STAGE ซึ่งถือเป็นก้าวที่สำคัญของวงการไอดอลประเทศไทย ผู้วิจัยจึงมีความเห็นว่าถ้าหากผู้ผลิตรายการเรียลลิตีหรือบริษัทเพลงนำกลยุทธ์ในการนำเสนอรายการเรียลลิตีของ YG Entertainment ไปปรับใช้ก็จะสามารถดึงดูดผู้ชมและสร้างฐานแฟนเพลงที่เหนียวแน่นได้เช่นกัน

5.3.2 ข้อเสนอแนะเพื่อการศึกษาวิจัยครั้งต่อไป

ผู้วิจัยมีความเห็นว่า นอกจากการศึกษากระบวนการคัดเลือกศิลปินผ่านรายการเรียลลิตีของ YG Entertainment ในรูปแบบการเก็บข้อมูลจากวิดีโอแล้ววิเคราะห์แล้ว สามารถศึกษาความพึงพอใจของผู้ชมชาวไทยต่อรายการเรียลลิตีทางดนตรีของประเทศเกาหลี ในแง่ของการตัดต่อหรือแง่มุม

อื่น ๆ และยังสามารถศึกษาในเชิงเปรียบเทียบระหว่างรายการเรียลลิตี้ที่ผลิตขึ้นโดยบริษัทเพื่อคัดเลือกศิลปินฝึกหัดในบริษัทของตนเอง เช่น รายการเรียลลิตี้ของ YG Entertainment และ รายการเรียลลิตี้ของ JYP Entertainment (SIXTEEN และ STRAY KIDS) กับรายการเรียลลิตี้ที่ผลิตขึ้นเพื่อคัดเลือกศิลปินฝึกหัดจากหลาย ๆ บริษัทมาทำกิจกรรมในฐานะวงดนตรี เช่น Produce, The unit และ Planet 999 เป็นต้น

บรรณานุกรม

หนังสือและเอกสารตีพิมพ์

ภาษาไทย

สามมิติ สุขบรรจงและคนอื่น ๆ. (2555 กรกฎาคม – ธันวาคม). “เรียลลิตี้โชว์ในประเทศไทย:

ภาพสะท้อนศิลปะการแสดงผ่านสื่อในกระแสวัฒนธรรมบริโภคนิยม.”

วารสารศรีนครินทร์วิจัยและพัฒนา, 4(8), 140-152

ภาษาต่างประเทศ

Cvetkovski, Trajce. (2558). *The Pop Music Idol and Spirit of Charisma*. England:

Palgrave Macmillan

สื่ออิเล็กทรอนิกส์

ภาษาไทย

พัชรี บอนคำ. (กุมภาพันธ์ 2563). ‘อุตสาหกรรมบันเทิง’ เศรษฐกิจหลักเกาหลี หมดเด็ด

จากรัฐบาล. เข้าถึงเมื่อ 8 กันยายน 2564 จาก

<https://urbancreature.co/southkorea-koreanwave/>

เรียลลิตี้โชว์. (พฤศจิกายน 2562). เข้าถึงเมื่อ 12 ตุลาคม 2563 จาก

<https://th.wikipedia.org/wiki/เรียลลิตี้โชว์>

ลงทุนศาสตร์. (กันยายน 2563). วงการบันเทิง พลังสำคัญที่ผลักดันเศรษฐกิจเกาหลีใต้. เข้าถึงเมื่อ

8 กันยายน 2564 จาก <https://www.investertest.co/economy/k-pop/>

โลกไอดอล : ทำไมต้องส่งเด็กฝึกหัดไปรายการเซอร์ไววัล? (กรกฎาคม 2559). เข้าถึงเมื่อ 12

ตุลาคม 2563 จาก

<http://www.hallyukstar.com/2016/07/26/idol-world-why-survival/>

วงการบันเทิง พลังสำคัญที่ผลักดันเศรษฐกิจเกาหลีใต้. (กันยายน 2563). เข้าถึงเมื่อ 8 กันยายน

2564 จาก <https://www.investorest.co/economy/k-pop/>

วิศรุต สีนพศพร. (มิถุนายน 2563). **กลยุทธ์ K-POP สร้างชาติเกาหลี ครองโลกด้วยวงการบันเทิง.**

เข้าถึงเมื่อ 8 กันยายน 2564 จาก <https://workpointtoday.com/k-pop/>

'BIGBANG' 1 ทศวรรษแห่งการเติบโต สู่วง K-POP ที่สิ้นสะเทือนวงการดนตรีทั่วโลกและศิลปิน

ที่ทำรายได้สูงสุดแห่งปี 2016. (ธันวาคม 2559). เข้าถึงเมื่อ 12 ตุลาคม 2563 จาก

<https://themomentum.co/momentum-hotpop-decade-of-bigbang/>

Pornapat W. (กรกฎาคม 2564). **ไขความสำเร็จ K-POP กับหนทางสู่อันดับ 1 ในตลาดอเมริกา.**

เข้าถึงเมื่อ 8 กันยายน 2564 จาก <https://www.sanook.com/music/2433257/>

TREASURE BOX Trainee Member Profile. (ไม่ปรากฏปี). เข้าถึงเมื่อ 12 ตุลาคม 2563 จาก

<https://kprofiles.com/treasure-box-trainee-member-profile/treasure>

WIN: Who Is Next. (ไม่ปรากฏปี). เข้าถึงเมื่อ 12 ตุลาคม 2563 จาก

<https://alldayeverydaykpop.weebly.com/win-who-is-next.html>

YG. แกลงเปิดตัวเซอร์ไวเวอร์ Mix & Match รายการชี้ชะตา Team B! (กันยายน 2557).

เข้าถึงเมื่อ 12 ตุลาคม 2563 จาก

<https://music.mthai.com/news/newsasia/195054.html>

YG Profile. (ธันวาคม 2556). เข้าถึงเมื่อ 28 ตุลาคม 2564 จาก

<http://baibuaisvip.blogspot.com/2013/12/yg-profile.html>

ภาษาต่างประเทศ

YG Entertainment. (ไม่ปรากฏปี). **ABOUT YG.** เข้าถึงเมื่อ 3 มีนาคม 2565 จาก

https://www.ygfamily.com/company/introduction_sub01.asp?LANGDIV=E

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ - สกุล	นางสาวณัฐธินิชา อ้อยทอง
วันเกิด	3 พฤศจิกายน 2542
ที่อยู่	15/1 หมู่ 3 ตำบลทับคาง อำเภอเขาย้อย จังหวัดเพชรบุรี 76140
ประวัติการศึกษา	
2561 – ปัจจุบัน	ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ คณะอักษรศาสตร์ สาขาเอเชียศึกษา ภาษาเกาหลี
2558 – 2561	ระดับมัธยมศึกษาตอนต้นถึงมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนพรหมานุสรณ์ จังหวัดเพชรบุรี

