



สารนิพนธ์

เรื่อง กระบวนการคัดเลือกศิลปินของรายการ YG Treasure Box

โดย

นางสาว พิณ อัสนีวรานนท์

รหัสนักศึกษา 05610875

สารนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2564

ลิขสิทธิ์ของคณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ชื่อสารนิพนธ์	กระบวนการคัดเลือกศิลปินของรายการ YG Treasure Box
ผู้เขียน	นางสาวพิน อัสนีวรานนท์
อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์	อาจารย์ ดร.พรานชีส นันตะสุนนท์
สาขาวิชา	เอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์
ปีการศึกษา	2564

### บทคัดย่อ

สารนิพนธ์เรื่องกระบวนการคัดเลือกศิลปินของรายการ YG Treasure Box มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบการนำเสนอและกติกาที่ใช้ในรายการ กระบวนการคัดเลือกและพัฒนาศิลปินของรายการ YG Treasure Box รวมถึงผลลัพธ์และปัจจัยต่าง ๆ จากรายการที่ส่งผลต่อรูปแบบของวง โดยมีวิธีการศึกษาด้วยการค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับรายการ YG Treasure Box จากฐานข้อมูลออนไลน์ และวิดีโอรายการเพื่อนำมาวิเคราะห์และหาข้อสรุป

ผลการศึกษาพบว่า รายการมีการออกแบบเรียบเรียงเนื้อหาที่จะนำเสนอเพื่อให้เกิดความน่าสนใจและน่าติดตาม รวมไปถึงการออกแบบกติกาและกระบวนการพัฒนาศิลปินที่ใช้ในรายการเพื่อให้ศิลปินได้รับการพัฒนาอย่างมีประสิทธิภาพสูงสุดภายใต้เงื่อนไขของเวลาที่จำกัด โดยค่ายมีบทบาทอย่างมากในกระบวนการพัฒนาศิลปินและอำนาจการตัดสินใจส่วนใหญ่มาจากโปรดิวเซอร์หลักยังฮย็อนซ็อก นอกจากนี้ยังพบว่าการแสดงและกระบวนการต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในรายการเป็นปัจจัยส่วนหนึ่งที่ส่งผลต่อการพัฒนารูปแบบลักษณะของตัวศิลปิน ซึ่งแม้ว่าเป้าหมายแรกคือการเดบิวต์สมาชิกจำนวน 7 คน หากแต่พัฒนาการของผู้เข้าแข่งขันประกอบกับการตัดสินใจของโปรดิวเซอร์หลักจึงส่งผลให้สุดท้ายเกิดการเปิดตัวศิลปินวงใหม่ภายใต้ชื่อวง TREASURE ด้วยสมาชิกทั้งสิ้นจำนวน 12 คน

**คำสำคัญ :** YG Treasure Box, เดบิวต์, บอยกรุป, การพัฒนาศิลปิน

## กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์เรื่อง กระบวนการคัดเลือกศิลปินของรายการ YG Treasure Box เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา 450 112 การศึกษาเอกเทศ (Independent Study)

สารนิพนธ์ชิ้นนี้สามารถสำเร็จได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับการกรุณาอย่างสูงจากอาจารย์ ดร.พรานซีส นันตะสุคนธ์ อาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัย ที่กรุณาให้คำแนะนำและให้คำปรึกษาตลอดจนการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่อย่างยิ่ง จนทำให้งานวิจัยในครั้งนี้เสร็จสมบูรณ์ ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณอาจารย์อย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอขอบคุณเพื่อน ๆ ที่คอยให้ความช่วยเหลือและให้คำแนะนำ ขอขอบคุณภัทรและปราณที่เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในเวลาที่พอเหมาะพอดีและกลายเป็นกำลังใจให้สามารถผ่านช่วงเวลานี้ไปได้ และขอขอบคุณสมาชิก TREASURE ทั้ง 12 คนที่เป็นแรงผลักดันให้การศึกษาวิจัยครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

สุดท้ายขอขอบคุณตัวเองที่มีความอดทนและพยายามมากพอจนสามารถทำสารนิพนธ์เรื่องนี้ให้เสร็จสิ้นได้

ผู้วิจัยหวังว่า งานวิจัยฉบับนี้จะเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจ หากมีข้อบกพร่องหรือข้อผิดพลาดประการใด ข้าพเจ้าก็ขออภัยไว้ ณ ที่นี้

พิน อัสนีวรานนท์

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญรูปภาพ	จ
สารบัญตาราง	ฉ
<b>บทที่ 1 บทนำ</b>	<b>1</b>
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 คำถามวิจัย	3
1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	3
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้จากการวิจัย	3
1.5 ขอบเขตการศึกษาวิจัย	3
1.6 วิธีการศึกษาวิจัย	3
1.7 นิยามศัพท์	4
<b>บทที่ 2 แนวความคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง</b>	<b>5</b>
2.1 บทความเกี่ยวกับพัฒนาการของอุตสาหกรรมเพลงเกาหลี	5
2.2 บทความเกี่ยวกับรายการเรียลลิตี้	9
2.3 บทความเบื้องต้นเกี่ยวกับรายการ YG Treasure Box	11
2.4 ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับวง TREASURE	14
2.4.1 ประวัติของสมาชิกวง TREASURE	16
2.4.2 ข้อมูลฐานแฟนคลับของวง TREASURE	19
2.4.3 ผลงานของวง TREASURE	21
2.4.4 รางวัลจากงานประกาศรางวัลที่วง TREASURE เคยได้รับ	23
<b>บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย</b>	<b>24</b>
3.1 แหล่งที่มาของข้อมูล	24
3.2 การจัดทำข้อมูล	24
3.3 วิธีการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล	24
<b>บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล</b>	<b>26</b>
4.1 การวิเคราะห์รายการตอนที่ 1-10	27
4.1.1 การวิเคราะห์รายการตอนที่ 1	27

4.1.2 การวิเคราะห์รายการตอนที่ 2	34
4.1.3 การวิเคราะห์รายการตอนที่ 3	38
4.1.4 การวิเคราะห์รายการตอนที่ 4	43
4.1.5 การวิเคราะห์รายการตอนที่ 5	47
4.1.6 การวิเคราะห์รายการตอนที่ 6	49
4.1.7 การวิเคราะห์รายการตอนที่ 7	57
4.1.8 การวิเคราะห์รายการตอนที่ 8	62
4.1.9 การวิเคราะห์รายการตอนที่ 9	68
4.1.10 การวิเคราะห์รายการตอนที่ 10	72
4.2 ผลสรุปการวิเคราะห์รายการ	76
4.3 ผลลัพธ์หลังสิ้นสุดรายการ	77
<b>บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย</b>	88
5.1 สรุปผลการวิจัย	88
5.2 ข้อเสนอแนะ	90
<b>บรรณานุกรม</b>	91
<b>ประวัติผู้วิจัย</b>	93

## สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพที่ 2.1 วง TREASURE	14
ภาพที่ 2.2 โปสเตอร์วง TREASURE13	15
ภาพที่ 4.1 ยิงฮียอนซ็อก	26
ภาพที่ 4.2 ผู้ประกาศจางซ็องกยู	26
ภาพที่ 4.3 ภาพประกาศรายชื่อสมาชิก TREASURE คนที่ 5, 6 และ 7	77
ภาพที่ 4.4 ภาพประกาศรายชื่อสมาชิก MAGNUM	78
ภาพที่ 4.5 ศิลปินวง TREASURE	80
ภาพที่ 4.6 แผนภูมิวงกลมแสดงช่วงอายุของผู้ฟังเพลงวง TREASURE ผ่าน Streaming และภาพแบ่งเพศผู้ฟังระหว่างหญิงและชาย	81
ภาพที่ 4.7 โปสเตอร์โปรโมตเพลง WAYO (๒๕๑)	82
ภาพที่ 4.8 ภาพปกซิงเกิ้ลอัลบั้ม THE FIRST STEP: CHAPTER ONE	82
ภาพที่ 4.9 ภาพปกซิงเกิ้ลอัลบั้ม THE FIRST STEP: CHAPTER TWO	83
ภาพที่ 4.10 ภาพปกซิงเกิ้ลอัลบั้ม THE FIRST STEP: CHAPTER THREE	83
ภาพที่ 4.11 ภาพปกอัลบั้ม THE FIRST STEP: TREASURE EFFECT	84
ภาพที่ 4.12 ภาพปกอัลบั้ม THE FIRST STEP: TREASURE EFFECT (Japanese ver.)	85
ภาพที่ 4.13 ภาพปกมินิอัลบั้ม THE SECOND STEP: CHAPTER ONE (KIT ALBUM)	86
ภาพที่ 4.14 ภาพปกมินิอัลบั้ม THE SECOND STEP: CHAPTER ONE (PHOTOBOOK ver.)	86
ภาพที่ 4.15 ภาพปกมินิอัลบั้ม THE SECOND STEP: CHAPTER ONE (DIGIPACK ver.)	86
ภาพที่ 4.16 ภาพโปรโมตงาน TREASURE 1ST PRIVATE STAGE [TEU-DAY]	87
ภาพที่ 4.17 TREASURE รับรางวัลในงานประกาศรางวัล Mnet Asian Music Awards	87

## สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 2.1 รายชื่อผู้เข้าแข่งขันแบ่งตามกลุ่ม	12
ตารางที่ 2.2 ประวัติของสมาชิกวง TREASURE ในปัจจุบัน	16
ตารางที่ 2.3 ข้อมูลฐานแฟนคลับประเทศต่าง ๆ	19
ตารางที่ 2.4 ผลงานเพลงของวง TREASURE	21
ตารางที่ 2.5 รางวัลจากงานประกาศรางวัลที่วง TREASURE ได้รับ	23

## บทที่ 1 บทนำ

### 1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

“ฮันรยู” (Hallyu) แปลว่า “คลื่นวัฒนธรรมเกาหลี” ซึ่งเป็นคำภาษาจีนที่กำเนิดขึ้นจากการที่สื่อมวลชนในจีนใช้เรียกการเข้ามาของสื่อบันเทิงเกาหลีแล้วตอนหลังจึงได้ขยายตัวไปทั่วโลก การส่งออกวัฒนธรรมของเกาหลีผ่านอุตสาหกรรมบันเทิงเริ่มต้นขึ้นในช่วงปลายทศวรรษ 1990 และเติบโตขึ้นอย่างรวดเร็วในช่วงต้นทศวรรษ 2000 ซึ่งประจวบเหมาะกับการพัฒนาของนวัตกรรมเทคโนโลยีที่สามารถช่วยส่งสารไปได้ในหลากหลายภูมิภาค สื่อบันเทิงเกาหลีต่าง ๆ ทั้งเพลง ซีรีส์ และภาพยนตร์ จึงค่อย ๆ กลายเป็นที่รู้จักไปทั่วโลก อย่างไรก็ตามอุตสาหกรรมบันเทิงเกาหลีจะประสบความสำเร็จไม่ได้หากไม่ได้รับการสนับสนุนจากรัฐบาล เนื่องจากรัฐบาลเกาหลีมองเห็นถึงศักยภาพของสื่อบันเทิงว่าสามารถเป็นแหล่งรายได้หลักและสร้างความเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจให้กับประเทศได้ รัฐบาลจึงให้ความสำคัญและสนับสนุนภาคอุตสาหกรรมบันเทิงอย่างต่อเนื่อง ดังนั้นบทบาทของรัฐบาลจึงถือเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการส่งออกวัฒนธรรม (จักรกริช สังขมณี, 2018)

K-pop เป็นสินค้าทางวัฒนธรรมของเกาหลีที่มีเอกลักษณ์เป็นของตัวเองสูง ยุคบุกเบิกของเพลง K-pop เริ่มต้นขึ้นจากวง Seo Taiji and Boys ที่เดบิวต์ในปี ค.ศ.1992 ได้เริ่มทำเพลงในรูปแบบใหม่โดยมีการนำความเป็น Hip-hop, Rock และ Rap มาผสมผสานกับดนตรีแบบเกาหลี ซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อนในสมัยนั้น ผลงานเพลงของวง Seo Taiji and Boys ได้การทำลายแนวความคิดของเหล่าผู้เชี่ยวชาญที่เชื่อว่าโครงสร้างของภาษาเกาหลีไม่สามารถแร็ปได้ อีกทั้งเนื้อหาของเพลงที่นำเสนอเกี่ยวกับสิ่งที่คนหนุ่มสาวต้องเผชิญทำให้สามารถเข้าถึงคนรุ่นใหม่ในขณะนั้นได้อย่างดี Seo Taiji and Boys จึงได้สร้างแนวเพลงใหม่ที่ทำให้สามารถพัฒนากลายมาเป็นเพลง K-Pop ในปัจจุบัน (Chong et al., 2021) เหล่าศิลปิน K-Pop ในยุคบุกเบิกได้สร้างแรงบันดาลใจให้แก่เยาวชนรุ่นใหม่อย่างมาก เหล่าวัยรุ่นมากมายเริ่มมีความฝันในการเป็นไอดอลส่งผลให้อุตสาหกรรมเพลงเกาหลีเพิ่มสูงขึ้น ในหนึ่งปีมีการเปิดตัวศิลปินกลุ่มทั้งชายและหญิงจากแต่ละค่ายเป็นจำนวนมาก หากแต่มีเพียงไม่กี่กลุ่มเท่านั้นที่จะสามารถทำเงินและดำรงอาชีพนี้ต่อไปได้ การผลิตรายการเซอร์ไววัลต่าง ๆ จึงเป็นปัจจัยเสริมอีกปัจจัยหนึ่งที่จะสามารถส่งเสริมให้การเปิดตัวศิลปินกลุ่มใหม่มีความมั่นคงเพิ่มขึ้นในแง่ของการสร้างฐานแฟนคลับให้กับตัวเอง อีกทั้งการออกอากาศรายการเซอร์ไววัลยังทำให้ผู้รับชมสามารถเห็นได้ถึงเบื้องหลังและ



กระบวนการต่าง ๆ ในการผลิตศิลปิน และยังรวมไปถึงการพัฒนาทักษะและความสามารถของศิลปิน ฝึกหัดแต่ละคนอีกด้วย

YG Entertainment เป็นบริษัทอุตสาหกรรมบันเทิงที่ก่อตั้งขึ้นในปี ค.ศ.1996 โดยมีผู้ก่อตั้งคือ ย็องฮย็อนซ็อก (양현석; Yang Hyunsuk) อดีตสมาชิกศิลปินวง Seo Taiji and Boys เริ่มแรกมีการใช้ชื่อว่า Hyun Entertainment ก่อนจะเปลี่ยนชื่อมาเป็น YG Entertainment ในปี ค.ศ.2001 ตั้งแต่เริ่มก่อตั้งค่าย YG ได้สร้างศิลปินที่มีชื่อเสียงโด่งดังมากมาย เนื่องด้วยย็องฮย็อนซ็อกเคยเป็นสมาชิกวง Seo Taiji and Boys ซึ่งทำเพลงสไตล์ Hip-hop มาก่อนทำให้เขามีความสนใจและชื่นชอบเพลง Hip-hop และ R&B เป็นพิเศษ ศิลปินของค่ายทั้งหมดจึงมักจะทำเพลงแนว Hip-hop หรือ R&B เป็นหลัก และกลายเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของค่ายไปในที่สุด จนกระทั่งในปี 2006 YG มีแผนจะเดบิวต์วงไอดอลในชื่อ Bigbang จึงออกอากาศรายการเรียลลิตี้ออกค่ายเป็นครั้งแรก โดยมีรูปแบบเป็นรายการเซอร์ไววัลที่เด็กฝึกในค่ายมาทำการแข่งขันกันเป็นรอบตามโจทย์ต่าง ๆ ที่ตั้งไว้เพื่อค้นหาสมาชิกที่เหมาะสมกับวง และได้เดบิวต์ในที่สุด หลังจากนั้น YG ได้ออกอากาศรายการรูปแบบนี้อีกครั้งเมื่อเดบิวต์วง WINNER และ iKON ในปี ค.ศ. 2014 และ 2015 ตามลำดับ แม้ว่าในอุตสาหกรรมบันเทิงเกาหลีจะมีรายการเซอร์ไววัลที่ได้รับความนิยมอยู่มากมาย ทั้งรายการจากช่องโทรทัศน์ต่าง ๆ แต่เนื่องจากชื่อเสียงของค่ายที่ได้ผลิตศิลปินชื่อดังหลากหลายคน รายการเซอร์ไววัลของ YG จึงยังคงได้รับความสนใจจากผู้ชมอยู่เสมอ

วันที่ 31 ตุลาคม ปี ค.ศ.2018 YG ได้ทำการปล่อยวิดีโอตัวอย่างแรกของรายการ YG Treasure Box ออกมา รายการ YG Treasure Box ออกอากาศตอนแรกในวันที่ 16 ตุลาคม ปี ค.ศ.2018 จนถึงตอนสุดท้ายในวันที่ 18 มกราคม ปี ค.ศ.2019 ทั้งสิ้น 10 ตอน จุดประสงค์ของรายการเพื่อสร้างวงไอดอลชายวงใหม่ของค่าย โดยมีผู้เข้าแข่งขันจำนวน 29 คน จากทั้งหมด 4 ทีม คือ Treasure A, Treasure B, Treasure C และ Treasure J การแข่งขันเริ่มต้นขึ้นครั้งแรกในวันที่เด็กฝึกต้องเข้ารับการประเมินรายเดือน ย็องฮย็อนซ็อกได้ประกาศถึงโปรเจกต์วงใหม่ที่จะถูกสร้างขึ้น โดยยังไม่มีการกำหนดจำนวนสมาชิกที่จะได้เดบิวต์ที่แน่นอน โจทย์การแข่งขันและกติกาที่ใช้ในการคัดเลือกก็มีการเปลี่ยนแปลงทุกรอบ จนกระทั่งในตอนี่ 9 ของรายการ โปรตีเวเซอร์ย็องฮย็อนซ็อกจึงได้กำหนดจำนวนสมาชิกที่จะเดบิวต์ไว้จำนวน 7 คน แต่ระหว่างการออกอากาศในตอนสุดท้าย หลังการประกาศรายชื่อผู้ได้เดบิวต์ 4 คน ย็องฮย็อนซ็อกก็ได้ประกาศจบรายการ และกล่าวว่ารายชื่อสมาชิกที่เหลือ 3 คนจะถูกประกาศผ่าน Vlive ทีละคนในวันที่ 21, 23 และ 25 มกราคม ตามลำดับ หากแต่ผลลัพธ์สุดท้ายของรายการคือการเดบิวต์วงในชื่อ TREASURE ด้วยสมาชิกทั้งหมด 12 คน ในวันที่ 7 สิงหาคม ปี ค.ศ.2020

จากผลลัพธ์ดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจจะศึกษากระบวนการและกติกาที่ใช้คัดเลือกศิลปินในแต่ละรอบ และศึกษาว่ารายการมีรูปแบบการนำเสนอหรือดำเนินรายการอย่างไรให้เกิดความน่าสนใจที่จะติดตามชมรายการต่อ อีกทั้งยังต้องการทราบถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อการคัดเลือกสมาชิกจนกลายเป็น 12 คน

## 1.2 คำถามวิจัย

การดำเนินรายการและโจทย์การแข่งขันที่ใช้ในแต่ละรอบสามารถแสดงศักยภาพของผู้เข้าแข่งขันออกมาอย่างไร และส่งผลต่อรูปแบบของวงที่ได้จากรายการแบบไหน

## 1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษารูปแบบการนำเสนอและกติกาที่ใช้ในรายการ
2. เพื่อศึกษากระบวนการคัดเลือกและพัฒนาศิลปินของรายการ YG Treasure Box
3. เพื่อศึกษาผลลัพธ์และปัจจัยต่าง ๆ จากรายการที่ส่งผลต่อรูปแบบของวง

## 1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้จากการวิจัย

1. ทำให้ทราบถึงรูปแบบการนำเสนอและดำเนินรายการ
2. ทำให้ทราบถึงกระบวนการคัดเลือกและพัฒนาศิลปินของรายการ YG Treasure Box
3. ทำให้ทราบถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อการวางคอนเซปต์ของวงที่ได้เดบิวต์

## 1.5 ขอบเขตการศึกษาวิจัย

1. ศึกษากระบวนการคัดเลือกศิลปินของรายการ YG Treasure Box โดยวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้ผ่านวิดีโอรายการ
2. ศึกษาลักษณะของกลุ่มศิลปินหลังจบรายการ ผ่านฐานข้อมูลออนไลน์

## 1.6 วิธีการศึกษาวิจัย

1. ค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับรายการ YG Treasure Box จากฐานข้อมูลออนไลน์ และวิดีโอรายการ YG Treasure Box
2. รวบรวมข้อมูลทั้งหมดเพื่อวิเคราะห์รูปแบบและกระบวนการคัดเลือกศิลปินของรายการ
3. ค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับศิลปินวง Treasure จากฐานข้อมูลออนไลน์
4. เรียบเรียงผลการศึกษา

### 1.7 นิยามศัพท์

การประเมินรายเดือน หมายถึง การทดสอบที่ศิลปินฝึกหัดทุกคนจะต้องเข้าร่วมและทำการแสดงที่ได้ฝึกฝนหรือตระเตรียมมา เพื่อรับการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญด้านต่าง ๆ ซึ่งจะมีการจัดขึ้นเป็นประจำทุก ๆ เดือน

## บทที่ 2

### แนวความคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 2.1 บทความเกี่ยวกับพัฒนาการของอุตสาหกรรมเพลงเกาหลี

Karoonp. Chetpayark (2018) เขียนบทความออนไลน์ “Pick Me Up! การต่อสู้ของเด็กฝึกหัด ใน Survival Audition เพื่อเฉิดฉายเป็นไอดอลเกาหลี” อธิบายถึงประเด็นเรื่อง ทำไมต้องมีรายการ Idol Survival Audition ความว่า รายการ Idol Survival Audition ในเกาหลีได้เปิดโอกาสให้ผู้ชมโหวตผู้เข้าแข่งขันที่ชื่นชอบเพื่อปูทางสู่การเดบิวต์มีมานานแล้ว เพียงแค่เปลี่ยนรูปแบบรายการมาเรื่อย ๆ ให้ตื่นตื้น ยิ่งใหญ่ เข้มข้น และสเกลที่กว้างขึ้น ในยุคแรกของรายการ Idol Survival Audition ในเกาหลีมักจะเป็น รูปแบบที่ค่ายเพลงเป็นคณริเริ่มรายการ ก่อนจะไปร่วมมือกับสถานีโทรทัศน์เพื่อออกอากาศและผู้แข่งขันก็คือเด็กฝึกหัดในค่ายที่ต้องแข่งขันผ่านภารกิจต่าง ๆ ทั้งแบบเดี่ยวและแบบกลุ่ม ซึ่งบางรายการก็ตัดสินจากแค่การพิจารณาของกรรมการเท่านั้น บางรายการก็มีสัดส่วนจากการโหวตของแฟนคลับที่ชมรายการด้วย ก่อนจะฟอร์มเป็นสมาชิกวงและได้เดบิวต์

จากความสำเร็จของรุ่นพี่ไอดอลในวงการทำให้กระแส Hallyu K-pop โด่งดังและขยายความนิยมไปมากขึ้นเรื่อย ๆ ทำให้อาชีพไอดอลและเด็กฝึกหัดกลายเป็นความฝันของเหล่าวัยรุ่นเกาหลี รวมถึงต่างชาติที่อยากทำงานในวงการบันเทิงกันมากขึ้น จนเกิดไอดอลและการเดบิวต์ที่ถี่มากขึ้นในวงการ เห็นได้จากตัวเลขของวงไอดอลที่เพิ่มมากขึ้นในแต่ละยุค ในยุค 90 มีไอดอลเดบิวต์อยู่ที่ 1-7 วงต่อปี และในช่วงทศวรรษ 2000 เริ่มเพิ่มมามากขึ้นที่สุดในปี ค.ศ. 2009 ที่ 12 วง ในขณะที่ปี ค.ศ.2017 ที่มากขึ้นถึง 37 วง ยังเป็นการเพิ่มความเข้มข้นในการแข่งขันที่ให้เป็นที่รู้จักในวงการนี้ ซึ่งการส่งเด็กฝึกหัดจากค่ายหรือการที่ค่ายสร้างรายการ Idol Survival Audition ขึ้นมา ยังเป็นการเปิดตัวเด็กฝึกหัดในฐานะว่าไอดอลให้ได้เป็นที่รู้จักและได้รับฐานเสียงแฟนคลับตั้งแต่อยู่ในรายการก่อนเดบิวต์อย่างเป็นทางการ ซึ่งเป็นการสร้างแรงจูงใจให้แฟน ๆ ที่ติดตามตั้งแต่ในรายการให้รอดติดตามผลงานในการเดบิวต์จริงด้วย ซึ่งแม้บางคนจะไม่ได้เป็นผู้ชนะที่ได้เดบิวต์ในตอนจบ แต่เมื่อกลับค่ายของตัวเองหรือย้ายไปอยู่ค่ายใหม่ ก็จะมีผลงานผ่านตาให้ได้รู้จักในรายการเหล่านี้เหมือนกัน

และเมื่อรายการเหล่านี้สร้างไอดอลได้ประสบความสำเร็จ ก็ทำให้ค่ายเพลงหรือช่องผลิตรายการเหล่านี้ออกมาเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ โดยเฉพาะในปี ค.ศ.2017 ที่ผ่านมาก็มีรายการแนว Idol Survival ออนไลน์ตลอดทั้งปีรวมถึง 5 รายการ สำหรับค่ายเพลงที่สร้างรายการขึ้นมาเอง นอกจากต้องการให้เด็กฝึกหัดเป็นที่รู้จักผ่านรายการแล้ว ยังต้องการใช้รายการเป็นเครื่องทดสอบและสร้างประสบการณ์ให้กับเด็กฝึกหัดก่อนเดบิวต์เช่นกัน แต่ก่อนเริ่มรายการทางค่ายก็ตั้งเป้าหมายนอกจากให้เด็กฝึกหัดเป็นที่รู้จักกว่าให้พวกเขา มีประสบการณ์ทำมิซซัน รวมถึงฝึกฝนทั้งเรื่องทีมเวิร์กและความสามารถด้วย

เราเห็นความสำเร็จและความนิยมอย่างชัดเจนในรายการ Produce 101 ที่ผู้ชนะจาก 2 ซีซั่น อย่างวง I.O.I และ Wanna One กลายเป็นวงที่โด่งดัง และได้รางวัลวงเกิร์ลกรุ๊ป บอยแบนด์หน้าใหม่ไป ในหลายเวทีในปีที่พวกเขาเดบิวต์ แต่ก็เชื่อว่าทุกรายการ Idol Survival Audition ในเกาหลีจะได้รับความสนใจและผู้ชนะจะโด่งดังผ่านการเดบิวต์เหมือนกัน แต่ถึงอย่างนั้นนอกจากรายการเหล่านี้จะยื่นโอกาส มอบความฝันในการเข้าสู่วงการให้กับเด็กฝึกหัดได้ก้าวมาเป็นไอดอลแล้ว บางครั้งมันยังเป็นพื้นที่ให้ไอดอล ที่เคยเดบิวต์แต่ไม่ประสบความสำเร็จได้กลับมามีพื้นที่โชว์ฝีมือให้เป็นที่รู้จักและโด่งดังอีกครั้งหนึ่ง

รูปแบบรายการ Survival แบบเดิมอาจจะไม่ได้ส่งผลกระทบต่อวงการเพลงในเกาหลีมาก เพราะ เด็กฝึกหัดที่เป็นผู้ชนะก็เดบิวต์กับค่ายของตัวเองเลย แต่รูปแบบรายการใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้นจากการรวมเด็ก ฝึกหัดหลากหลายค่ายหรือเด็กฝึกอิสระมาไว้ด้วยกันโดยสถานีโทรทัศน์นั้นกลับสร้างความกังวลให้กับผู้ที่ อยู่ในวงการเพลง ในปี ค.ศ.2017 หน่วยงานในวงการดนตรีเกาหลีอย่างสมาคมจัดการศิลปิน สมาคม จัดการลิขสิทธิ์เพลง และสมาคมอุตสาหกรรมเพลง ได้รวมตัวกันต่อต้านการผลิตรายการ Idol Survival Audition จากสถานีโทรทัศน์ต่าง ๆ เพราะสมาคมเหล่านี้มองว่าจะเป็นการทำลายความสมดุลของวงการ เพลงในเกาหลีอย่างรุนแรง และยังมีรายการออกมามากก็ทำให้เกิดความไม่เท่าเทียมของศิลปินในการ โปรโมต ทั้งยังมองจะเกิดความเสียหายในวงการและส่งผลกระทบต่อค่ายเพลงขนาดกลางถึงเล็กที่อาจทำ หน้าที่ได้แค่เป็นนายหน้าหาเด็กฝึกหัดเพื่อส่งเข้าไปในรายการอดิชั่นให้สถานีโทรทัศน์สร้างไอดอลกรุ๊ปที่ ตัวเองต้องการ นอกจากนี้ยังมีเรื่องของผลกำไร การแบ่งสัดส่วนที่ถูกมองว่าไม่เป็นธรรม และรูปแบบของ ธุรกิจที่จะเปลี่ยนไปที่สถานีโทรทัศน์กลายเป็นผู้ร่วมผลิตมีส่วนในผลกำไร ทำให้รายได้ของศิลปินลดลง จึงเป็นเหมือนการสร้างความผิดปกติของอุตสาหกรรมเพลงจากสถานีโทรทัศน์ที่มีค่ายเพลงของตัวเอง ถึง อย่างนั้นกระแสของรายการ Idol Survival Audition ก็ไม่มีที่ท่าว่าจะลดลงในเกาหลีเลย ทั้งยังโด่งดัง และเป็นที่ยอมรับออกไปนอกประเทศอีกด้วย

นันทิพา บุชปวรธนะ และนาวิน วงศ์สมบุญ (2020) เขียนบทความเรื่อง “ความสำเร็จในการ เผยแพร่กระแสวัฒนธรรมเกาหลี (Korean Wave): บทบาทของรัฐบาลและอุตสาหกรรมสื่อบันเทิง” ได้ อธิบายว่า บริษัทโทรทัศน์ของเกาหลีได้มีบทบาทในการเผยแพร่กระแสวัฒนธรรมเกาหลีโดยมีการ สร้างสรรค์และผลิตรายการที่มีเนื้อหาสะท้อนวัฒนธรรมและภาพลักษณ์ของประเทศ และมีการส่งออก รายการต่าง ๆ ไปยังต่างประเทศ ผู้ออกอากาศโทรทัศน์พยายามที่จะขยายขอบเขตของรายการโทรทัศน์ โดยผลิตประเภทรายการที่หลากหลายเพื่อที่จะดึงดูดผู้ชม รายการโทรทัศน์ที่เนื้อหาสะท้อนวัฒนธรรม และภาพลักษณ์ของประเทศเกาหลีใต้ได้รับการพัฒนาให้มีความทันสมัยรองรับการเผยแพร่ผ่านช่องทาง ดิจิทัลบนหลากหลายอุปกรณ์ไม่ว่าจะเป็นโทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ และออกอากาศผ่านช่อง YouTube หรือเว็บไซต์เฉพาะที่นำไปสู่จำนวนผู้ชมที่เพิ่มมากขึ้น ซึ่งจะเห็นได้ว่าตลาดออนไลน์คือ จุดหมายใหม่ของบริษัทโทรทัศน์เกาหลี และเป็นทางเลือกใหม่สำหรับบริษัทโทรทัศน์ด้วยเหตุผลที่ว่า

ต้นทุนถูกกว่าในการผลิตและสามารถออกอากาศได้ทั่วโลก รายการโทรทัศน์เกาหลีถือเป็นสินค้าที่มีการส่งออกอย่างต่อเนื่องและมีแนวโน้มที่จะได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ซึ่งรายการที่ถูกส่งออกแบ่งเป็น 2 ลักษณะ ได้แก่ การขายรายการที่ถ่ายทำ กำกับ และแสดงโดยคนเกาหลีทั้งรายการ เช่น ละครโทรทัศน์ และการขายลิขสิทธิ์รูปแบบรายการเพื่อไปผลิตยังประเทศคู่ค้า

บริษัทเพลงเกาหลีเองก็มีบทบาทในการส่งออกวัฒนธรรม นอกจากละครเกาหลีแล้วเพลงป๊อปเกาหลีหรือเค-ป๊อป ซึ่งเป็นคลื่นลูกที่สองของการเผยแพร่กระแสวัฒนธรรมเกาหลีก็เป็นปัจจัยหลักในการขับเคลื่อนวัฒนธรรมเกาหลีในต่างประเทศ ปัจจุบันศิลปินเค-ป๊อปมีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักและมีแฟนคลับทั่วทุกภูมิภาคและเพลงเค-ป๊อปก็เติบโตอย่างมากในตลาดเพลงโลก ซึ่งความเป็นที่นิยมนี้ทำให้แฟนคลับเปิดรับกระแสวัฒนธรรมเกาหลีได้อย่างง่ายดาย ในที่นี้สามารถจำแนกบทบาทในการเผยแพร่กระแสวัฒนธรรมเกาหลีของบริษัทเพลงเกาหลีออกเป็น 4 ด้าน ได้แก่ การสร้างศิลปินและผลงานเพลง การส่งออกเพลงเกาหลี การดำเนินการจัดกิจกรรมพิเศษเกี่ยวกับเพลงเกาหลี และการขยายศูนย์จำหน่ายสินค้าเกี่ยวกับเพลงและวัฒนธรรม โดยก่อนปี ค.ศ.2012 เค-ป๊อป คือ กลุ่มศิลปินที่ถูกสร้างขึ้นภายใต้ภาพลักษณ์ของกลุ่มเด็กวัยรุ่นหน้าตาดีที่มีความสามารถในการเต้นและการแสดงบนเวที กลุ่มบอยแบนด์และเกิร์ลกรุ๊ปถูกสร้างขึ้นบนพื้นฐานความต้องการชายหนุ่มและหญิงสาวในอุดมคติของคนในประเทศและต่างประเทศ (Yong & Ryoo, 2014) ดังนั้นสมาชิกในกลุ่มจะถูกกำหนดให้มีบุคลิกลักษณะที่ตอบสนองต่อความสนใจจากกลุ่มผู้ฟังที่มีอุดมคติต่างกัน เมื่อดึงดูดความสนใจจากแฟนคลับได้กระแสวัฒนธรรมเกาหลีจึงถูกถ่ายทอดผ่านศิลปินกลุ่มต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง อย่างไรก็ตามแนวคิดในการสร้างศิลปินเค-ป๊อปได้เปลี่ยนแปลงไปเมื่อ Psy เปิดตัวเพลงแรกในฐานะศิลปินเดี่ยวที่ไม่ได้มีภาพลักษณ์เน้นรูปร่างหน้าตาสามารถนำท่าเต้น “ซี้ม่า” ให้เป็นที่โด่งดังและเกิดการเลียนแบบไปทั่วโลก ภาพลักษณ์ของเค-ป๊อปแนวใหม่ได้ถูกยอมรับโดยผู้ชมต่างประเทศ บริษัทเพลงจึงรักษาแนวคิดในการผลิตเชิงสร้างสรรค์ เน้นการเกิดความนิยมและสร้างความหลากหลายทางวัฒนธรรมในตลาดเพลง และเมื่อไม่กี่ปีที่ผ่านมาบริษัทเพลงเกาหลีได้เปลี่ยนแปลงแนวคิดในการสร้างศิลปินเค-ป๊อปขึ้นอีกครั้ง โดยเพิ่มสมาชิกชาวเกาหลีใต้ที่สามารถสื่อสารภาษาต่างประเทศ เช่น อังกฤษ จีน หรือญี่ปุ่นได้ นอกจากนี้ยังผสมผสานวัฒนธรรมโดยเพิ่มจำนวนสมาชิกต่างชาติให้แก่บอยแบนด์และเกิร์ลกรุ๊ปเพื่อให้สามารถดึงดูดและกระจายฐานแฟนคลับไปยังต่างประเทศให้มากยิ่งขึ้น อาทิ ศิลปินวงบอยแบนด์อย่าง GOT7 ที่มีสมาชิกต่างชาติ เช่น ฮองกง ไต้หวัน และไทยรวมอยู่ด้วย อีกทั้งศิลปินวงเกิร์ลกรุ๊ปที่มีชื่อเสียงระดับโลกอย่าง Blackpink ก็มีสมาชิกเป็นคนไทยเช่นเดียวกัน แม้ว่าเพลงเค-ป๊อปจะมีคำร้องเป็นภาษาเกาหลีแต่ผลงานที่ปรากฏในตลาดเพลงโลกกลับทำลายเส้นพรมแดนแห่งวัฒนธรรม เป็นที่น่าสังเกตว่าเพลงเค-ป๊อปสามารถเข้าถึงกลุ่มผู้ฟังและโด่งดังในหลายประเทศ ทั้งนี้เป็นเพราะเพลงเค-ป๊อปมีท่วงทำนองที่ทันสมัยและเป็นสากล มีการผสมผสานการร้องเข้ากับการแร็ป (Rap) เนื้อหาบางท่อน นอกจากนี้ยังมีคำร้องภาษาอังกฤษซึ่งเป็นภาษาสากลแทรกอยู่ในคำร้องหลักอีกด้วย ด้วยเหตุนี้จึงทำให้เพลงเค-ป๊อปติดหูผู้ฟังและก่อให้เกิดความนิยมได้ง่าย นอกจากนี้

ภาพลักษณ์และผลงานเพลงที่เป็นที่ยอมรับจากผู้ชมและผู้ฟังแล้ววงการเพลงเค-ป๊อปส่งเสริมการเผยแพร่กระแสวัฒนธรรมเกาหลีได้อย่างแยบยลผ่านการนำเสนอวิถีชีวิตของกลุ่มศิลปินและผ่านสื่อสังคมออนไลน์ โดยนำเสนอวัฒนธรรมเกาหลีในมิติต่าง ๆ อาทิ การเคารพพระบอบอาวูโสที่จะเห็นได้จากการกำหนดให้มีพี่ใหญ่และน้องเล็กของวง ค่านิยมในเรื่องความทุ่มเทและทำงานหนักที่เห็นได้จากการเผยแพร่เส้นทางและความยากลำบากในการเป็นเด็กฝึกก่อนจะได้เป็นศิลปิน การให้ความสำคัญกับเทศกาลสำคัญของครอบครัวที่ศิลปินจะได้หยุดพักงานเพื่อกลับไปใช้เวลาร่วมกับครอบครัว เป็นต้น

วิศรุต สีนพงศพร (2020) เขียนบทความเรื่อง “กลยุทธ์ K-Pop สร้างชาติเกาหลี ครองโลกด้วยวงการบันเทิง” อธิบายไว้ว่า ปัจจุบันวงการบันเทิงเกาหลี หรือ K-Pop เป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมที่ใหญ่ที่สุดในประเทศ ความโด่งดังของ K-Pop ไม่ใช่สิ่งที่เกิดขึ้นเองแต่เป็นการวางแผนอย่างจริงจังของภาครัฐ ซึ่งต้องย้อนกลับไปหลังจบสงครามโลกครั้งที่ 2 ประเทศเกาหลีใต้ได้พยายามสร้างชาติด้วยอุตสาหกรรมขนาดใหญ่ เช่น อุตสาหกรรม โรงงานผลิตรถยนต์ อย่างไรก็ตามธุรกิจนี้มีคู่แข่งมากมายทั้งจีนและญี่ปุ่น ยิ่งไปกว่านั้น ปี ค.ศ.1997 ก็ต้องมาเจอกับวิกฤติต้มยำกุ้งอีกทำให้เกาหลีใต้ต้องกู้เงินจาก IMF เพื่อเอาตัวรอดจากวิกฤติ ในช่วงนั้นเองที่รัฐบาลเกาหลีใต้พบว่าอุตสาหกรรมที่ผู้คนมักมองข้ามแต่สามารถทำเงินได้มหาศาลในระดับโลกคืออุตสาหกรรมบันเทิง อย่างภาพยนตร์เรื่องจูราสสิคพาร์กของสตีเวน สปีลเบิร์ก ซึ่งสามารถทำเงินได้ถึง 1 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ ซึ่งเป็นจำนวนเงินที่เกาหลีจะต้องขายรถยนต์ยี่ห้อฮุนไดจำนวน 1 ล้าน 5 แสนคัน ดังนั้นรัฐบาลเกาหลีจึงเริ่มหันมาให้ความสำคัญกับอุตสาหกรรมบันเทิง มีการยกเลิกกฎหมายเซ็นเซอร์เพื่อให้คนทำภาพยนตร์และรายการโทรทัศน์สามารถสร้างสรรค์ได้อย่างอิสระ ภาพยนตร์และรายการโทรทัศน์เกาหลีเริ่มส่งออกไปตีตลาดเอเชียในปี ค.ศ.2001 Sassy Girl โด่งดังในหลายประเทศ และปี ค.ศ.2003 ซีรีส์แดจังกึมก็สร้างความนิยมอย่างล้นหลาม

นอกจากจะได้เงินจากการขายภาพยนตร์หรือละครแล้ว อุตสาหกรรมบันเทิงเกาหลี เวลาถ่ายทำก็จะพยายามทำให้เห็นถึงความสวยงามของบ้านเมืองเพื่อดึงดูดชาวต่างชาติให้เข้าไปท่องเที่ยวในประเทศ จากนั้นในช่วงปลายทศวรรษ 2000 หลังประสบความสำเร็จทั้งภาพยนตร์และซีรีส์แล้ว ภาครัฐก็เริ่มเดินเครื่องในวงการดนตรี มีการสนับสนุนเงินให้ค่ายเพลงรวมปีละ 1 หมื่นล้านบาทเพื่อนำไปพัฒนาศิลปินของตัวเอง

หลังลองผิดลองถูกหลายปีในที่สุดเกาหลีก็ค้นพบ “สูตรสำเร็จ” ในวงการดนตรี นั่นคือการแต่งเพลงที่จะต้องมีย่อนติดหู มีท่าเต้นที่ทรงพลัง และศิลปินในวงจะต้องผ่านการฝึกฝนอย่างหนักจนมีความสามารถอย่างแท้จริง การใช้สูตรสำเร็จนี้ทำให้วงการ K-Pop สร้างผลงานขึ้นมาได้อย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะในปี ค.ศ.2009 K-Pop ขยายไปไกลนอกทวีปเอเชีย เพลงหัวหอก เช่น Sorry Sorry ของ Super Junior ก่อนจะมาถึงจุดสูงสุดและเป็นที่ยอมรับทั่วโลกในปี ค.ศ.2012 เมื่อศิลปิน PSY ปล่อยซิงเกิ้ลกังนัมสไตล่ออกมา โดยกังนัมสไตล่เป็นวิดีโอเพลงแรกในประวัติศาสตร์ของยูทูบที่มีจำนวนยอดผู้เข้าชมถึง

1 พันล้านวิว นอกจากนั้นทางรัฐบาลยังสนับสนุนให้รายการโทรทัศน์ทำรายการทีวีโชว์ที่เป็นรายการกึ่งเรียลลิตี้ เพื่อให้เหล่าแฟนคลับได้สัมผัสกับวิถีประจำวันของศิลปิน K-Pop อย่างใกล้ชิด ซึ่งเป็นไอเดี่ยที่แหวกแนว เพราะในประเทศอื่น ศิลปินจะได้รับความเป็นส่วนตัวสูง แต่ในวงการ K-Pop แฟนคลับมีสิทธิ์ที่จะเข้าถึงชีวิตในบางส่วนของศิลปินที่ชื่นชอบ วงการดนตรีและไอทอลเกาหลีดีตลาดโลกจนสร้างรายได้มหาศาล ในปี ค.ศ.2017 ระบุว่าอุตสาหกรรมดนตรีทำเงินเข้าประเทศเกาหลีใต้ได้ถึง 5 พันล้านดอลลาร์ หรือประมาณ 8 แสนล้านบาทต่อปี คิดเป็น 0.3% ของ GDP ทั้งประเทศเกาหลีใต้

ปัจจุบัน ศิลปินเกาหลีสร้างความยิ่งใหญ่ในวงการอย่างมากมาย ศิลปินกลุ่มวง BTS เป็นศิลปินเอเชียกลุ่มแรกที่สามารถขายตั๋ว Sold out ที่สนามเวมบลีย์ในประเทศอังกฤษ โดยมีผู้เข้าชม 2 รอบ รวมจำนวน 120,000 คน ขณะที่ศิลปินกลุ่มวง BLACKPINK มีชื่อติดในลิสต์ TIME 100 NEXT 100 บุคคลรุ่นใหม่ที่น่าจับตามองที่สุดในโลก

เห็นได้ว่าวงการ K-Pop นั้น ไม่ใช่แค่สร้างรายได้เข้าประเทศเท่านั้น แต่ยังช่วยให้ภาพลักษณ์ที่คนทั่วโลกมองเกาหลีเปลี่ยนไปจากเดิมอย่างสิ้นเชิง อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องยังได้ประโยชน์ทั้งหมด ทั้งอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว เครื่องสำอาง แม้กระทั่งอุตสาหกรรมแฟชั่นเพื่อความสวยงาม ผู้คนเริ่มมีความอยากเรียนรู้ภาษาเกาหลีมากขึ้น อยากซื้อสินค้าเกาหลีมากขึ้น จะเห็นได้ว่าวงการบันเทิง ความจริงแล้วไม่ได้หยุดแค่ความสนุกอย่างเดียวเท่านั้น แต่ถ้าหากพัฒนาได้อย่างถูกต้องและมีเป้าหมายอย่างจริงจังก็สามารถเป็นอาวุธสำคัญในการสร้างรายได้ที่ยั่งยืนให้ประเทศเช่นเดียวกัน

## 2.2 บทความเกี่ยวกับรายการเรียลลิตี้

Positioning Magazine (2005) เขียนบทความออนไลน์เรื่อง “The History of Reality Show” อธิบายไว้ว่า Reality Show ไม่ได้หมายถึงรายการที่นำเสนอความจริงแบบที่เห็นได้ทั่วไป แบบที่สามารถพบได้จาก “สารคดี” ดังนั้นสิ่งที่ขายคือตริกของสิ่งเร้าที่ถูกสร้างขึ้นภายในรายการ เป็นรายการที่ออกแบบสถานการณ์ หรือสิ่งแวดล้อมที่เตรียมการมาอย่างดี เพื่อให้ผู้เข้าร่วมรายการแสดงปฏิกิริยาออกมาในรูปแบบที่ต่างกันอย่างชัดเจน ตั้งแต่ ดีใจ รักใคร่ จนถึงการทะเลาะเบาะแว้ง ตกใจหวาดกลัว หรือผิดหวังเสียใจ โดยเฉพาะธาตุแท้ทางอารมณ์ของแต่ละบุคคล

เรียลลิตี้โชว์แตกต่างจากรายการสารคดีที่ผู้ผลิตจะเข้าไปเกี่ยวข้องกับเรื่องราวให้น้อยที่สุด วางตัวเป็นเพียงผู้บันทึกเหตุการณ์ และต่างจากโชว์หรือละครตรงที่มีการซ้อมออกแบบปฏิกิริยาของผู้แสดงล่วงหน้า ในที่ทิศทางตรงกันข้าม คือ ผู้ผลิตจะพยายามเข้าไปเกี่ยวข้องกับจุดที่พอดีจนถึงมากที่สุด เพื่อให้เกิดปฏิกิริยาของตัวละครอย่างฉับพลันต่อสถานการณ์ คนทำงานจะวางตัวเป็นผู้ร้อยเรียงเรื่องราวผ่านการตัดต่อที่เร้าอารมณ์คนดู



Reality Show จึงเป็น “Real Life Soap” ละครน้ำเน่าของชีวิตที่ไม่มีบท ที่เห็นความผิดหวัง สมหวัง โกรธแค้น และน้ำตา เกิดขึ้นแบบไม่ได้ต้องกำหนดหรือซ้อมก่อน ด้วยสารพัดวิธีการที่ประยุกต์เอา ทั้งความรู้เก่าและใหม่ผสมผสาน ภายในคอนเซ็ปต์ “เรื่องจริง”

Wikipedia (2022) เขียนบทความเรื่อง “เรียลลิตีโชว์” อธิบายไว้ว่า เรียลลิตีโชว์ เป็นรายการ โทรทัศน์รูปแบบหนึ่ง ซึ่งมักจะดำเนินไปโดยใช้สถานการณ์จริง และไม่มีการเขียนบท คัดเลือกผู้ร่วม รายการจากผู้ชมที่บ้าน ซึ่งจะต้องเผชิญกับสถานการณ์ต่าง ๆ ที่ทางทีมงานได้จัดเตรียมเอาไว้ ผู้เข้าร่วม รายการจะต้องแก้ปัญหาเฉพาะหน้าและฝ่าฟันอุปสรรคต่าง ๆ รายการโทรทัศน์เช่นนี้ เริ่มมาช้านานแล้ว แต่เพิ่งจะนิยมอย่างแพร่หลายเมื่อราวปี ค.ศ. 2000 (โดยเฉพาะจากรายการ Expedition Robinson)

นักวิจารณ์บางท่านเห็นว่า การใช้คำว่าเรียลลิตีโชว์นี้ไม่สอดคล้องกับความเป็นจริง ทั้งนี้เพราะ รายการโทรทัศน์แบบนี้จำนวนมากให้ผู้เข้าร่วมแข่งขันไปอยู่ในสถานที่หรือสถานการณ์ที่แปลกแตกต่างไป จากการใช้ชีวิตจริง จึงไม่น่าจะถือว่าเป็นชีวิตจริงของพวกเขา จากการวิจัยของ Nielsen Media Research พบว่ารายการเช่นนี้มีสัดส่วนถึงร้อยละ 56 ของรายการโทรทัศน์ทางโทรทัศน์ของอเมริกา (ทั้งรายการทางเคเบิลทีวี และรายการจากสถานีโทรทัศน์ปกติ) และยังมีสัดส่วนเป็นร้อยละ 69 ของรายการโทรทัศน์ทั่วโลก (ทั้งรายการทางเคเบิลทีวี และรายการจากสถานีวิทยุ)

ประเภทของเรียลลิตีโชว์ มีดังต่อไปนี้

1. เรียลลิตีโชว์ประเภทกึ่งสารคดี จะมีลักษณะนำเสนอชีวิตส่วนต่าง ๆ ไม่มีบทพูด ไม่ใช่ลักษณะ ของเกม ตัวอย่างรายการดังเช่น MTV's Laguna Beach: The Real Housewives of Orange County
2. เรียลลิตีโชว์ประเภทอยู่ในสภาพแวดล้อมพิเศษ จะมีลักษณะการสร้างสภาพแวดล้อมพิเศษให้ คนมาอยู่ในสภาพแวดล้อมแบบนั้นด้วยกัน เช่น Temptation Island, The Real World และ Solitary
3. เรียลลิตีโชว์ของดาราหรือคนดัง จะเผยชีวิตของดาราดัง ชีวิตประจำวันต่าง ๆ เช่น The Osbournes (ครอบครัวออสบอร์น), Newlyweds (เจสสิก้า ซิมป์สัน และ นิค ลาเซ), Keeping up with the Kardashians (ครอบครัวคาร์เดเชียน) ในที่นี้รวมถึงลักษณะรายการที่อยู่ในสภาพแวดล้อมเฉพาะ เช่น ไฮโซบ้านนอก, ด้ายใจ (เป็นรายการ Reality Variety ซึ่งมีครอบครัวหนึ่งมาขอเล่น Reality โดยการพา คุณแม่ของบ้านไปพักร้อน แล้วคุณพ่อและคุณลูกต้องอยู่กันเอง) เป็นต้น
4. เรียลลิตีโชว์ของผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้าน จะเผยลักษณะการทำงานต่าง ๆ ของผู้เชี่ยวชาญใน ด้านต่าง ๆ เช่น COPS และ The Restaurant เป็นต้น
5. เรียลลิตีโชว์เกมโชว์ เป็นการแข่งขันเพื่อชิงรางวัล โดยมีโจทย์ต่าง ๆ ตามคอนเซ็ปต์ของรายการ เช่น บิ๊ก บราเธอร์, ทู ออคาเดมี่ แฟนเทเชีย, เซอร์ไวเวอร์, ดิ อะเมซิง เรซ, อัจฉริยะยกบ้าน, So You Think You Can Dance และ อเมริกันไอดอล, อัจฉริยะข้ามคืน เป็นต้น

6. เรียลลิตีโชว์ประเภทหางาน มีรางวัลเป็นงานที่ต้องการ เช่น The Apprentice, เดอะเพชไทยแลนด์, อเมริกาส์ เน็กซ์ ท็อป โมเดล และ Hell's Kitchen เป็นต้น
7. เรียลลิตีโชว์ประเภทกีฬา นำส่วนประกอบกีฬามาเป็นคอนเซ็ปต์หลัก เช่น The Contender (รายการนี้ผู้เข้าแข่งขันที่ตกรอบคนนึงฆ่าตัวตายหลังถูกคัดออก)
8. เรียลลิตีโชว์ประเภทปรับปรุงตัวเองหรือแปลงโฉม มีเป้าหมายเพื่อปรับปรุงตัวเอง เช่นการผ่าตัด การลดน้ำหนัก ให้ตัวเองดีขึ้น เช่น Extreme Makeover, Queer Eye for the Straight Guy, The Swan, The Biggest Loser และ Celebrity Fit Club เป็นต้น
9. เรียลลิตีโชว์ประเภทนัดบอด จะนำผู้เข้าแข่งขันที่ไม่รู้จักกันมานัดบอดตามเงื่อนไขต่าง ๆ รายการประเภทนี้ได้รับความนิยมอย่างมากในช่องเอ็มทีวี เช่น Dis-missed Wanna Come in และ พรหมลิขิต บทที่ 1 (รายการนี้ก่อนตอนจบจะออกอากาศได้ถูกทางช่องแบนเพราะมีเนื้อหาไม่เหมาะสมแก่เด็กและเยาวชน) [รายการนี้ตอนออกอากาศยังไม่มีการจัดประเภทรายการจากกรมประชาสัมพันธ์]
10. เรียลลิตีโชว์ประเภททอล์คโชว์ อาจจะเป็นส่วนหนึ่งของรายการ โดยนำผู้ร่วมรายการมาสัมภาษณ์ เช่น The Jerry Springer Show
11. เรียลลิตีโชว์ประเภทซ่อนกล้อง (Hidden Camera) จะซ่อนกล้องไม่ให้ผู้ร่วมรายการรู้ตัว โดยอาจสร้างสถานการณ์ต่าง ๆ เช่น Candid Camera หรือ อาจจะรวมถึง MTV Punk'd
12. เรียลลิตีโชว์ประเภทค้นหาตัวจริง จะมีผู้เข้าแข่งขัน 1 คน และที่เหลือจะมีนักแสดงที่คัดเลือกมาให้ผู้เข้าแข่งขันได้ใช้ชีวิตกับคนเหล่านั้นและหาตัวจริงตามลักษณะคอนเซ็ปต์รายการ ตัวอย่างเช่น Boy Meets Boy และ Joe Millionaire เป็นต้น

### 2.3 บทความเบื้องต้นเกี่ยวกับรายการ YG Treasure Box

Namuwiki (2021) ได้ให้คำอธิบายข้อมูลเกี่ยวกับรายการ “YG Treasure Box” ไว้ว่า รายการ YG Treasure Box เป็นรายการเซอร์ไววัลของ YG มีเป้าหมายเพื่อสร้างบอยกรุ๊ปวงที่ 4 ต่อจาก Bigbang, WINNER และ iKON โดยออกอากาศตั้งแต่วันที่ 16 พฤศจิกายน ปี ค.ศ.2018 จนถึงวันที่ 18 มกราคม ปี ค.ศ.2019 ทั้งสิ้นรวม 10 ตอน เป็นรายการเซอร์ไววัลของ YG ต่อจากรายการ MIX & MATCH ใน 4 ปี ซึ่งเป็นการแข่งขันของเด็กฝึกชายของ YG ทั้ง 29 คน เพื่อคัดเลือกสมาชิกบอยกรุ๊ปวงใหม่ที่มีเป้าหมายจะเดบิวต์ในปีหน้า แม้แรกเริ่มจะคาดหมายจำนวนสมาชิกไว้เพียง 5 คน แต่เมื่อโปรดิวเซอร์ได้สังเกตเห็นตอนความคืบหน้าในรายการแล้วจึงได้มีการตัดสินใจอย่างยืดหยุ่น จนกระทั่งรายการตอนที่ 9 ได้มีการประกาศจำนวนสมาชิกเดบิวต์อย่างเป็นทางการจำนวน 7 คน

รายการออกอากาศครั้งแรกผ่าน Vlive ในเวลา 22.00 น. ตามเวลาประเทศเกาหลี และออกอากาศอีกครั้งผ่านทาง YouTube และ JTBC2 ในเวลา 00.00 น. ตามเวลาประเทศเกาหลี

เด็กฝึกทั้ง 12 คน คือ ชเวฮย็อนซ็อก (최현석; Choi Hyunsuk) ปักจีฮุน (박지훈; Park Jihoon) โยชิโนริ (요시노리; Yoshinori) คิมจุนกยู (김준규; Kim Junkyu) มาชิโฮะ (마시호; Mashiho) ยุนแจฮย็อก (윤재혁; Yoon Jaehyuk) อาซาฮิ (아사히; Asahi) บังเยดัม (방예담; Bang Yedam) คิมโดย็อง (김도영; Kim Doyoung) ฮารุโตะ (하루토; Haruto) ปักจ็องอู (박정우; Park Jeongwoo) และโซจ็องฮวัน (소정환; So Junghwan) ได้ถูกคัดเลือกผ่านรายการนี้ และเดบิวต์ในนามวง TREASURE โดยนอกจากสมาชิกของวง TREASURE ทั้ง 12 คนแล้ว ผู้เข้าร่วมรายการคนอื่น ๆ ได้ทำการเดบิวต์อีกทั้งสิ้น 9 คน

ผู้เข้าแข่งขันทั้งหมดได้ถูกแบ่งตามกลุ่มอยู่แล้วดังนี้

- Treasure A คือกลุ่มที่มีระยะเวลาฝึกเฉลี่ยที่ 4 ปี เป็นกลุ่มที่เข้าใกล้การเดบิวต์มากที่สุด
- Treasure B คือกลุ่มที่รวมสมาชิกอายุเฉลี่ย 16-19 ปี ซึ่งมีระยะเวลาฝึกเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ 4-5 เดือน
- Treasure C คือกลุ่มที่สมาชิกมีอายุเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ 14.4 ปี
- Treasure J คือกลุ่มเด็กฝึกชาวญี่ปุ่นจาก YG Japan บริษัทของ YG ในประเทศญี่ปุ่น

Group	รายชื่อผู้เข้าแข่งขัน			วัน/เดือน/ปีเกิด
	ภาษาไทย	ภาษาอังกฤษ	ภาษาเกาหลี	
Treasure A	อิมิดัม	Lee Midam	이미담	27/10/1997
	อีบย็องกอน	Lee Byounggon	이병곤	05/03/1998
	คิมซ็องฮุน	Kim Seunghoon	김승훈	26/02/1999
	ชเวฮย็อนซ็อก	Choi Hyunsuk	최현석	21/04/1999
	คิมจุนกยู	Kim Junkyu	김준규	09/09/2000
	บังเยดัม	Bang Yedam	방예담	07/05/2002
	คิมโดย็อง	Kim Doyoung	김도영	04/12/2003
Treasure B	ปักจีฮุน	Park Jihoon	박지훈	14/03/2000
	วังจุนโฮ	Wang Jyunhao	왕군호	08/05/2000
	คังซ็อกฮวา	Kang Seokhwa	강석화	01/12/2000
	ฮายุนบิน	Ha Yoonbin	하윤빈	11/12/2000
	จางยุนซอ	Jang Yunseo	장윤서	04/04/2001
	ยุนแจฮย็อก	Yoon Jaehyuk	윤재혁	23/07/2001
	คิมซ็องย็อน	Kim Sungyeon	김성연	18/06/2002
	กิลโดฮวัน	Gil Dohwan	길도환	26/08/2003

Treasure C	คิมย็อนกยู	Kim Yeonkyu	김연규	03/05/2004
	ปักจ็องอู	Park Jeongwoo	박정우	28/09/2004
	อีอินฮง	Lee Inhong	이인홍	12/11/2004
	ยุนช็ียุน	Yoon Shiyoon	윤시윤	08/01/2005
	จ็องจุนฮย็อก	Jung Joonhyuk	정준혁	17/01/2005
	โซจ็องฮวัน	So Junghwan	소정환	18/02/2005
	คิมจงซ็อบ	Kim Jongseob	김종섭	19/11/2005
Treasure J	โคทาโร	Kotaro	코타로	17/06/1999
	โยชิโนริ	Yoshinori	요시노리	15/05/2000
	มาชิโฮะ	Mashiho	마시호	25/03/2001
	มาฮีโระ	Mahiro	마히로	28/03/2001
	เคตะ	Keita	케이타	04/07/2001
	อาซาฮี	Asahi	아사히	20/08/2001
	ฮารุโตะ	Haruto	하루토	05/04/2004

ตารางที่ 2.1 รายชื่อผู้เข้าแข่งขันแบ่งตามกลุ่ม

## 2.4 ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับวง TREASURE



ภาพที่ 2.1 ภาพเปิดตัววง TREASURE

(ที่มา: <https://pbs.twimg.com/media/EYVsiSmVcAAAdvNF?format=jpg&name=large>)

TREASURE เป็นกลุ่มศิลปินบอยแบนด์เกาหลีใต้ที่ก่อตั้งขึ้นในปี ค.ศ.2019 สังกัดค่าย YG Entertainment ผ่านรายการ YG Treasure Box ประกอบไปด้วยสมาชิกจำนวน 12 คน ได้แก่ ชเวฮย็อนซ็อก ปักจีฮุน โยชินอริ คิมจุนกยู มาชิโสะ ยุนแจฮย็อก อาซาอิ บังเยดัม คิมโดย็อง ฮารูโตะ ปักจ็องอู และโซจ็องฮวัน โดยมีหัวหน้าวง 2 คน คือ ชเวฮย็อนซ็อก และปักจีฮุน และได้ทำการเปิดตัวอย่างเป็นทางการเมื่อวันที่ 7 สิงหาคม ปี ค.ศ.2020 ด้วยซิงเกิ้ลอัลบั้ม THE FIRST STEP : CHAPTER ONE พร้อมกับเพลงโปรโมตหลักเพลง Boy

หลังจากรายการ YG Treasure Box สิ้นสุดลง และได้ผู้ชนะทั้ง 4 คน ได้แก่ บังเยดัม คิมจุนกยู ฮารูโตะ และโซจ็องฮวัน ก็ได้มีการประกาศรายชื่อสมาชิกวงเพิ่มอีกจำนวน 3 คน ได้แก่ ปักจ็องอู ยุนแจฮย็อก และชเวฮย็อนซ็อก รวมทั้งสิ้น 7 คน เป็นวง TREASURE ต่อมาในวันที่ 29 มกราคม ปี ค.ศ.2019 ได้มีการประกาศรายชื่อผู้ที่จะได้เดบิวต์เพิ่มอีก 1 กลุ่ม โดยจะมีสมาชิกจำนวน 6 คน ได้แก่ ฮายุนบิน มาชิโสะ คิมโดย็อง โยชินอริ ปักจีฮุน และอาซาอิ พร้อมชื่อวงอย่างเป็นทางการว่า MAGNUM ซึ่งได้มีการวางแผนการโปรโมตแยกกันเป็น 2 กลุ่ม เมื่อทำการโปรโมตร่วมกันจะใช้ชื่อว่า TREASURE13 และมีชื่อแฟนคลับคือ TREASURE MAKER (트레저 메이커; ที-เร-จอ-เม-อี-คอ หรือเรียกอย่างสั้น ๆ ว่า 트메; ที-เม)



ภาพที่ 2.2 โปสเตอร์วง TREASURE13

(ที่มา: <https://pbs.twimg.com/media/D6aeC8zUUAZJRL?format=jpg&name=900x900>)

หลังจากการประกาศการฟอร์มวงอย่างเป็นทางการและได้มีการทำกิจกรรมโปรโมตวงร่วมกันก่อนการเดบิวต์แล้ว TREASURE13 ก็เงียบหายไปโดยไม่มีข่าวคราวหรือการประกาศอะไรเพิ่มเติมอีกจนกระทั่งเมื่อวันที่ 6 มกราคม ปี ค.ศ.2020 จึงได้มีการประกาศเปลี่ยนแปลงรูปแบบการโปรโมตวงหลังจากที่หนึ่งในสมาชิกคือ ฮายุนบิน ได้ตัดสินใจยกเลิกสัญญาและออกจากค่าย จากเดิมซึ่งจะทำการโปรโมตแยกเป็น 2 กลุ่ม ก็ได้เปลี่ยนมารวมกันโปรโมตเป็นวงเดียวโดยใช้ชื่อว่า TREASURE ด้วยสมาชิกจำนวนทั้งสิ้น 12 คน

ระหว่างการเตรียมพร้อมก่อนการเดบิวต์ของวง TREASURE ได้มีการปล่อยวิดีโอการแสดงเพลง Going Crazy ซึ่งเป็นเพลงหลักที่ใช้ระหว่างการแข่งขันในรายการ YG Treasure Box อีกทั้งยังได้มีการปล่อยวิดีโอการร้องเพลงโคฟเวอร์และการเต้นของสมาชิกแต่ละคน และได้ออกอากาศรายการวาไรตี้ของวงซึ่งสามารถรับชมได้โดยไม่มีค่าใช้จ่ายผ่านทางยูทูปช่องหลักของวง โดยมีรายการ TREASURE – [T.M.I] รายการ A 3-Minutes TREASURE รายการ TREASURE – FACT CHECK รายการ T-TALK และรายการ TREASURE MAP โดยเฉพาะรายการ TREASURE MAP ซึ่งเป็นรายการที่มีเนื้อหาให้สมาชิกในวงทำกิจกรรมที่มีความหลากหลายและแตกต่างกันไปในแต่ละตอน เป็นรายการที่ทำให้ชื่อเสียงของวงเป็นที่รู้จักมากขึ้นทั้งในประเทศเกาหลีใต้และต่างประเทศ


## 2.4.1 ประวัติของสมาชิกวง TREASURE

ภาพสมาชิก	ชื่อ	วัน/เดือน/ปีเกิด (ค.ศ.)	สัญชาติ	ตำแหน่งในวง
	ชเวฮย็อนซ็อก (Choi Hyunsuk- 최현석)	21/04/1999	เกาหลีใต้	หัวหน้าวง แร็ปเปอร์หลัก นักเต้น
	ปักจีฮุน (Park Jihoon- 박지훈 )	14/03/2000	เกาหลีใต้	หัวหน้าวง นักร้องนำ นักเต้น
	โยชิ (Yoshi-요시) / คาเนโมโตะ โยชิโนริ (Kanemoto Yoshinori- 카네모토 요시노리)	15/05/2000	ญี่ปุ่น	แร็ปเปอร์เสริม

	<p>คิมจุนกยู (Kim Junkyu- 김준규)</p>	<p>09/09/2000</p>	<p>เกาหลีใต้</p>	<p>นักร้องนำ</p>
	<p>มาชิโฮะ (Mashiho- 마시호) / ทากา ตะ มาชิโฮะ (Takata Mashihō- 타카타 마시호)</p>	<p>25/03/2001</p>	<p>ญี่ปุ่น</p>	<p>นักร้องนำ นักเต้น</p>
	<p>ยุนแจฮย็อก (Yoon Jaehyuk- 윤재혁)</p>	<p>23/07/2001</p>	<p>เกาหลีใต้</p>	<p>นักร้องเสริม นักเต้น</p>
	<p>อาซาฮิ (Asahi- 아사히) / ฮามาตะ อาซาฮิ (Hamada Asahi- 하마다 아사히)</p>	<p>20/08/2001</p>	<p>ญี่ปุ่น</p>	<p>นักร้องเสริม</p>



	<p>บังเยดั้ม (Bang Yedam- 방예담)</p>	<p>07/05/2002</p>	<p>เกาหลีใต้</p>	<p>นักร้องหลัก</p>
	<p>คิมโดย็อง (Kim Doyoung- 김도영)</p>	<p>04/12/2003</p>	<p>เกาหลีใต้</p>	<p>นักร้องเสริม นักเต้น</p>
	<p>ฮารุโตะ (Haruto- 하루토) / วาตানাเบะ ฮารุ โตะ (Watanabe Haruto- 와타나베 하루토)</p>	<p>05/04/2004</p>	<p>ญี่ปุ่น</p>	<p>แร็ปเปอร์นำ</p>
	<p>ป๊กจ็องอู (Park Jeongwoo- 박정우)</p>	<p>28/09/2004</p>	<p>เกาหลีใต้</p>	<p>นักร้องหลัก</p>

	โซจ็องฮวัน (So Junghwan- 소정환)	18/02/2005	เกาหลีใต้	นักร้องเสริม นักเต้น
---	-------------------------------------	------------	-----------	-------------------------

ตารางที่ 2.2 ประวัติของสมาชิกวง TREASURE ในปัจจุบัน

#### 2.4.2 ข้อมูลฐานแฟนคลับของวง TREASURE

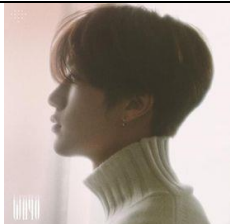

ข้อมูลเมื่อวันที่ 12 มกราคม ปี ค.ศ.2022

ข้อมูลฐาน แฟนคลับใน ประเทศไทย	ชื่อ	Twitter account	จำนวน ผู้ติดตาม
	TREASURE THAILAND	@TREASUREth_	101,470
	최현석 Thailand	@HyunsukTH	28,908
	PARKJIHOON THAILAND	@Parkjihoonyg_TH	25,430
	YOSHI THAILAND	@YOSHI_THFan	24,010
	KIM JUNKYU TH	@KIMJUNKYU_TH	34,909
	MASHIHO TH	@mashiho_th	23,936
	YOONJAEHYUK TH	@JAEHYUKTHAILAND	26,285
	ASAHI THAILAND	@ASAHI_TH	27,485
	YEDAM THAILAND	@YEDAM_TH	31,498
	T.Yedam Thailand	@TYedam_Thailand	27,459
	KIM DOYOUNG THAILAND	@KIMDOYOUNGMOMTH	27,578
	HARUTO(하루토) THAILAND	@HARUTOTHAILAND	21,048
	Haruto Thailand	@Haruto_thh	22,743
	PARK JEONGWOO TH	@JeongWooTH	30,029
	JEONGWOO THAILAND	@PARKJEONGWOO_TH	14,200
JUNGHWAN THAILAND	@SOJUNGHWAN_TH	37,147	

ฐานข้อมูล แฟนคลับใน ประเทศญี่ปุ่น	Teumes Japan	@TeumesJapan	31,912
	TMJP EVENT	@TM_JP_event	2,451
	PJW PROJECT JP	@japan_jeongwoo	2,271
	MASHIHO_JP	@KijorinJP	1,562
	TEAM TREASUR VOTE JAPAN	@TREASUREvothJP	2,739
	TREASURE JP INFO	@TREASURE_infojp	8,928
	KIM JUNKYU JAPAN	@JUNKYU0909_JP	1,613
ฐานข้อมูล แฟนคลับใน ประเทศ เกาหลีใต้	트레저 음원총공팀	@TREASURE_STRM	15,068
	트레저 한국 팬베이스	@TREASURE_FBKR	10,814
	트레저 서포트팀	@TREASURE_SPRT	8,448
	담담담	@dddddddam	28,101
	WDTFS	@HARUTO_wdtfs	61,185
	Nightfall	@010820net	36,576
	ROMANCE	@romance0099	24,397
	Golden Snitch	@_050218	29,168
	.J	@20040928_	15,381
	트판	@teupann	29,099
	SHINING STAR 최현석	@19990421_com	39,501

ตารางที่ 2.3 ข้อมูลฐานแฟนคลับประเทศต่าง ๆ

## 2.4.3 ผลงานของวง TREASURE

อัลบั้ม	เพลงในอัลบั้ม	วันจัดจำหน่าย	รายละเอียดอื่น ๆ
 WAYO (왜요) – Bang Yedam	1. WAYO (왜요)	05.06.2020	Digital single; เป็นการปล่อย ดิจิทัลซิงเกิ้ลเดี่ยว ของบังเยดัมก่อน การเดบิวต์วง Treasure
 THE FIRST STEP: CHAPTER ONE	1. BOY 2. 들어와 (Come To Me) 3. BOY (Inst.) (CD Only) 4. 들어와 (Come To Me) (Inst.) (CD Only)	07.08.2020	1 <sup>st</sup> Single Album
 THE FIRST STEP: CHAPTER TWO	1. 사랑해 (I LOVE YOU) 2. B.L.T (BLING LIKE THIS) 3. 사랑해 (I LOVE YOU) (Inst.) (CD Only) 4. B.L.T (BLING LIKE THIS) (Inst.) (CD Only)	18.09.2020	2 <sup>nd</sup> Single Album
 THE FIRST STEP: CHAPTER THREE	1. 음 (MMM) 2. 오렌지 (Orange) 3. 음 (MMM) (Inst.) (CD Only) 4. 오렌지 (Orange) (Inst.) (CD Only)	06.11.2020	3 <sup>th</sup> Single Album

 <p>THE FIRST STEP: TREASURE EFFECT</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. MY TREASURE</li> <li>2. 나랑 있자 (BE WITH ME)</li> <li>3. SLOWMOTION</li> <li>4. BOY</li> <li>5. 들어와 (COME TO ME)</li> <li>6. 사랑해 (I LOVE YOU)</li> <li>7. B.L.T (BLING LIKE THIS)</li> <li>8. 음 (MMM)</li> <li>9. 오렌지 (ORANGE)</li> <li>10. 미쳐가네 (GOING CRAZY)</li> <li>11. I LOVE YOU (Piano ver.) CD only</li> <li>12. MMM (Rock ver.) CD only</li> </ol>	11.01.2021	Studio album; 1 <sup>st</sup> Album
 <p>THE FIRST STEP: TREASURE EFFECT (Japanese ver.)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. BEAUTIFUL</li> <li>2. MY TREASURE (Japanese ver.)</li> <li>3. BE WITH ME (Japanese ver.)</li> <li>4. SLOWMOTION (Japanese ver.)</li> <li>5. BOY (Japanese ver.)</li> <li>6. COME TO ME (Japanese ver.)</li> <li>7. I LOVE YOU (Japanese ver.)</li> <li>8. B.L.T (BLING LIKE THIS) (Japanese ver.)</li> <li>9. MMM (Japanese ver.)</li> <li>10. ORANGE (オレンジ) (Japanese ver.)</li> <li>11. GOING CRAZY (미쳐가네) (Japanese ver.)</li> <li>12. I LOVE YOU (Piano ver.) (Japanese ver.) CD only</li> <li>13. MMM (Rock ver.) (Japanese ver.) CD only</li> </ol>	31.03.2021	Japan debut album

 <p>THE SECOND STEP: CHAPTER ONE</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 직진 (JIKJIN)</li> <li>2. U</li> <li>3. 다라리 (DARARI)</li> <li>4. 괜찮아질 거야 (IT'S OKAY)</li> <li>5. BFF (Best Friend Forever) (CD only)</li> <li>6. Gonna Be Fine (CD only)</li> </ol>	15.02.2022	1 <sup>st</sup> Mini Album
---	---	------------	----------------------------

ตารางที่ 2.4 ผลงานเพลงของวง TREASURE

#### 2.4.4 รางวัลจากงานประกาศรางวัลที่วง TREASURE เคยได้รับ

ปี	วัน/เดือน	งานประกาศรางวัล	รางวัล
ปี ค.ศ. 2020	วันที่ 28 พฤศจิกายน	Asia Artist Awards	Rookie of the Year
	วันที่ 6 ธันวาคม	Mnet Asian Music Awards	Best New Male Group Worldwide Fan Choice
ปี ค.ศ. 2021	วันที่ 10 มกราคม	Golden Disc Awards	Rookie of the Year
	วันที่ 24 มกราคม	APAN Music Awards	New Wave
	วันที่ 28 มกราคม	Korea First Brand Awards	Rookie Male Idol
	วันที่ 30 มกราคม	Hallyu Life Awards	Male Rookie of the Year
			HallyuLife Global Fans' Choice
	วันที่ 31 มกราคม	Seoul Music Awards	Rookie of the Year
	วันที่ 27 เมษายน	Brand Customer Loyalty Awards	Best Rookie Male Idol Group
	วันที่ 7 กันยายน	Brand of the Year	Male Rookie of the Year
วันที่ 11 ธันวาคม	Mnet Asian Music Awards	Worldwide Fan Choice	

ตารางที่ 2.5 รางวัลจากงานประกาศรางวัลที่วง TREASURE ได้รับ

### บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

รายงานการวิจัยเรื่อง กระบวนการคัดเลือกศิลปินของรายการ YG Treasure Box มีจุดประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการพัฒนาศิลปินของรายการและรูปแบบวิธีการนำเสนอที่ส่งผลให้ตัวรายการมีความน่าสนใจ รวมไปถึงผลลัพธ์ที่ได้หลังจากรายการสิ้นสุดว่ามีกระบวนการนำเสนอศิลปินออกมาในรูปแบบไหน โดยแบ่งวิธีการศึกษาค้นคว้าและขั้นตอนการดำเนินงานดังต่อไปนี้

- 3.1 แหล่งที่มาของข้อมูล
- 3.2 การจัดทำข้อมูล
- 3.3 วิธีการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล

#### 3.1 แหล่งที่มาของข้อมูล

การศึกษาและวิเคราะห์กระบวนการคัดเลือกศิลปินของรายการ YG Treasure Box ทำโดยการค้นคว้าและเก็บรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ ที่มีความเกี่ยวข้องกับรายงานการวิจัย ผ่านฐานข้อมูลออนไลน์จากเว็บไซต์ต่าง ๆ และจากวิดีโอรายการซึ่งมีแหล่งที่มาจากเว็บไซต์ youtube.com

#### 3.2 การจัดทำข้อมูล

เมื่อทำการรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องทั้งหมดครบแล้ว จึงเริ่มทำการนำข้อมูลดังกล่าวมาเรียบเรียงวิเคราะห์ แล้วจึงทำการสรุปผล

#### 3.3 วิธีการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล

วิธีการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลสามารถแบ่งออกได้ดังนี้

3.3.1 ศึกษารายการ YG Treasure Box ทั้งสิ้นจำนวน 10 ตอน ตั้งแต่ตอนที่ 1 ถึงตอนที่ 10 ผ่านวิดีโอรายการจากเว็บไซต์ youtube.com โดยศึกษาทวิวิธีการดำเนินรายการที่ทำให้เนื้อเรื่องมีประเด็นเพื่อดึงดูดให้ผู้ชมอยากติดตามรับชมรายการต่อไป และกระบวนการพัฒนาศักยภาพของเด็กฝึก ซึ่งมีประเด็นในการวิเคราะห์ดังนี้

- 1) การนำเสนอของรายการในแต่ละตอน  
ศึกษาจุดประสงค์และลักษณะเด่นของเนื้อหาที่รายการต้องการนำเสนอในตอนนั้น ๆ ที่ทำให้เนื้อหาในแต่ละตอนมีความน่าสนใจและน่าติดตาม

## 2) โจทย์และกติกาการแข่งขัน

ศึกษาโจทย์และกติกาของการแข่งขันในแต่ละรอบว่ามีการออกแบบโจทย์อย่างไรให้เด็กฝึกแต่ละกลุ่มสามารถแสดงทักษะและความสามารถออกมาได้ เนื่องจากในการแข่งขันแต่ละรอบนั้นจะมีการตั้งโจทย์ที่แตกต่างกัน อีกทั้งยังมีการใช้เกณฑ์การตัดสินที่ไม่เหมือนกัน

## 3) พัฒนาการของผู้เข้าแข่งขัน

ศึกษาว่าในการแสดงแต่ละรอบ ผู้เข้าแข่งขันแต่ละคนมีพัฒนาการหรือไม่ และสามารถแสดงศักยภาพของตนเพื่อสนองต่อโจทย์ที่ได้รับอย่างไร

## 4) ผลการแข่งขัน

ศึกษาผลลัพธ์ที่ผู้เข้าแข่งขันได้รับหลังจากจบการแข่งขันในแต่ละรอบ รวมไปถึงคำวิจารณ์จากโปรดีวีเซอร์ที่ผู้เข้าแข่งขันได้รับหลังการแสดง

3.3.2 ศึกษารูปแบบของศิลปินที่ได้เดบิวต์หลังจบรายการ ว่ารูปแบบและภาพลักษณ์ของศิลปินเป็นอย่างไร และมีการผสมผสานลักษณะของสมาชิกออกมาแบบไหน เนื่องจากสมาชิกแต่ละคนมีระยะเวลาการฝึก ลักษณะเฉพาะตัว รวมไปถึงสัญชาติที่แตกต่างกัน



## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

รายการ YG Treasure Box เป็นรายการเรียลลิตี้ของค่าย YG Entertainment ออกอากาศครั้งแรกวันที่ 16 พฤศจิกายน ค.ศ.2018 จนถึงครั้งสุดท้ายในวันที่ 18 มกราคม ค.ศ.2019 จำนวนทั้งหมด 10 ตอน มีจุดประสงค์ในการพัฒนาศักยภาพและทักษะในด้านต่าง ๆ ของศิลปินฝึกหัดของค่ายเพื่อโปรเจกต์สร้างศิลปินชายกลุ่มใหม่ โดยมีผู้ตัดสินคือยังฮย็อนช็อกซึ่งเคยเป็นสมาชิกของวง Seo Taiji and Boys และเป็นผู้บริหารของค่าย อีกทั้งยังเป็นโปรดิวเซอร์หลักในการสร้างศิลปินกลุ่มต่าง ๆ ของค่าย และมีผู้ประกาศจางซ็องกยู (장성규; Jang Sungkyu) รับหน้าที่เป็นพิธีกรในการดำเนินรายการแข่งขัน



ภาพที่ 4.1 ยังฮย็อนช็อก

(ที่มา: <https://www.sedaily.com/NewsView/1S63ORDB4V>)



ภาพที่ 4.2 ผู้ประกาศจางซ็องกยู

(ที่มา: <https://moducasting.com/mc4/?idx=156>)

รายการ YG Treasure Box นับเป็นรายการลำดับที่ 5 ของค่ายและเป็นรายการใหม่ล่าสุดตั้งนั้น จึงมีความพยายามออกแบบและนำเสนอรายการในรูปแบบใหม่ ต่างจากรายการก่อนหน้านี้ทั้งหมดที่ศิลปินฝึกหัดภายในค่ายซึ่งแบ่งเป็นกลุ่มจะใช้รูปแบบการแข่งขันกันเพื่อหากกลุ่มผู้ชนะหรือใช้รูปแบบการแข่งขัน

เพื่อหาสมาชิกเข้ากลุ่มเพิ่ม ในครั้งนี้ผู้เข้าแข่งขันจำนวน 29 คนซึ่งเป็นศิลปินฝึกหัดภายในค่ายที่มาจาก 4 กลุ่ม คือ Treasure A จำนวน 7 คน Treasure B จำนวน 8 คน Treasure C จำนวน 7 คน และ Treasure J จำนวน 7 คนจะต้องทำการแข่งขันร่วมกันทั้งหมด

ระบบการแข่งขันในรายการมีการใช้รูปแบบการตั้งทีม TREASURE โดยจะมีชื่อเรียกที่ต่างกันไปตามจำนวนสมาชิกในทีมแต่ละรอบ เช่น TREASURE7 คือมีสมาชิก 7 คน หรือ TREASURE5 คือมีสมาชิก 5 คน ซึ่งจำนวนสมาชิกในทีมจะถูกเพิ่มหรือลดตามการพิจารณาของโปรดิวเซอร์หลักยังฮยอนซ็อก เพื่อให้สามารถพิจารณาจำนวนสมาชิกที่จะเดบิวต์เป็นศิลปินกลุ่มใหม่และดูความเข้ากันได้ของเด็กฝึกแต่ละคนที่มาจากทีมที่แตกต่างกัน ในระหว่างรายการผู้ชนะและผู้แพ้จะถูกตัดสินจากการเลือกการ์ด โดยมีการ์ด 2 ใบคือ Gold card และ Silver card ซึ่งการ์ดแต่ละใบจะแสดงผลตัดสินที่สุ่มจากโปรดิวเซอร์หลักกับผู้ชม ผลตัดสินจากการ์ดที่ถูกเลือกจะถือเป็นผลลัพธ์สุดท้ายของการแข่งขันนั้น ๆ และในรายการตอนที่ 10 ใช้สัดส่วนการตัดสินเพื่อคัดเลือกศิลปินเป็นคะแนนจากโปรดิวเซอร์หลัก 50% คะแนนจากการโหวตออนไลน์ 20% และคะแนนจากการโหวตของผู้ชมในสตูดิโอ 30% โดยผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลจากการรับชมรายการผ่านเว็บไซต์ youtube.com เพื่อวิเคราะห์กระบวนการคัดเลือกศิลปินและรูปแบบการนำเสนอของรายการ ซึ่งมีผลการวิเคราะห์ดังนี้

#### 4.1 การวิเคราะห์รายการตอนที่ 1-10

##### 4.1.1 การวิเคราะห์รายการตอนที่ 1

รายการตอนที่ 1 มีประเด็นหลักและเนื้อหาที่น่าสนใจ ดังนี้

1) ระบบการทำงานของค่าย YG Entertainment และโปรดิวเซอร์สร้างศิลปินวงใหม่จากเหล่าเด็กฝึกที่อยู่ในกล่องสมบัติ<sup>1</sup>ของค่าย ซึ่งรายการได้มีการเปิดฉากเริ่มต้นโดยใช้ดีควายจีเป็นภาพประกอบ พร้อมกับคำบรรยายและเสียงบรรยายประกอบที่มีการตั้งคำถามว่า “วายจี คืออะไรสำหรับผู้ที่ไม่คุ้นจะเป็นศิลปิน” โดยมีคำตอบของเด็กฝึกแต่ละคนได้ถูกนำมาตัดต่อรวมกันโดยไม่เปิดเผยชื่อเช่นว่า “เป็นค่ายในฝัน” และ “เป้าหมายอย่างเดียวของผมคือการเข้ามาวายจี” ทว่าเมื่อสามารถเข้ามาเป็นศิลปินฝึกหัดในค่ายได้แล้วเด็กฝึกแต่ละคนก็ได้รับความกดดันและความคาดหวังจากคนรอบข้างเช่นเดียวกัน จากนั้นรายการได้เปิดเผยภาพการทำงานเบื้องหลังบางส่วนดังนี้คือ การประชุมเรื่องการผลิตศิลปินของทีม A&R เพื่อติดตามข่าวสารและตารางงานของศิลปินในค่ายแต่ละไตรมาส การประชุมเรื่องตารางการแคสติ้งของทีมแคสติ้งซึ่งได้ผลสรุปว่าหน้าตาจะเป็นเกณฑ์การคัดเลือกที่สำคัญเป็นอันดับแรก

<sup>1</sup> คำว่า “กล่องสมบัติ (Treasure Box)” เป็นฉายาของวายจี เนื่องจากเวลาที่ศิลปินในค่ายสิ้นสุดการโปรโมทแล้ว มักจะใช้เวลานานในการกลับมาโปรโมทครั้งต่อไป เปรียบเสมือนกล่องสมบัติที่ไม่ได้ถูกเปิด เป็นที่มาของชื่อรายการ YG Treasure Box

เพราะโปรดิวเซอร์หลักได้ให้ความสนใจกับหน้าตามากขึ้น และการประชุมเรื่องการผลิตศิลปินชายกลุ่มใหม่ของค่ายในปี ค.ศ.2019



ภาพภายในตึกพร้อมคำบรรยายประกอบเป็นคำถามที่ใช้ถามเด็กฝึก



คำตอบจากหนึ่งในเด็กฝึกของค่าย



การประชุมเรื่องการผลิตศิลปินชายกลุ่มใหม่ในปี ค.ศ.2019 โดยมียังฮย็อนซ็อกเป็นโปรดิวเซอร์หลัก

2) แนะนำเด็กฝึกที่มีระยะเวลาฝึกมากที่สุด 6 ปีคือ บังเยตัม ซึ่งอยู่ในทีม Treasure A เขามีชื่อเสียงจากการเป็นผู้เข้าแข่งขันและได้ที่ 2 จากรายการ K-pop Star season 2 หลังจบรายการเยตัมได้เข้ามาเป็นศิลปินฝึกหัดที่วายจีในเดือนกรกฎาคม ปี ค.ศ.2012 และในการประเมินรายเดือนในปี ค.ศ.2017 เขาแสดงเพลงที่แต่งเองและได้รับคำชมจากโปรดิวเซอร์ยังฮย็อนซ็อก โดย Treasure A เป็นทีมที่มีสมาชิก 7 คน และมีระยะเวลาการฝึกเฉลี่ย 4 ปี เป็นทีมที่ดูใกล้กับการได้เดบิวต์มากที่สุด ซึ่งทางค่ายได้ให้การสนับสนุนสิทธิประโยชน์เฉพาะทีมเอ คือ ค่าอาหาร ค่าเดินทาง (มีรถตู้รับ-ส่ง) คาบเรียนภาษาญี่ปุ่นและอังกฤษ คาบเรียนการแสดง คาบเรียนการอภิปราย และค่าฟิตเนสเทรนนิ่ง เป็นเงินลงทุนทั้งหมดประมาณ 1 ร้อยล้านวอน (1 ล้านบาท) ต่อคนต่อปี จากนั้นจึงได้แนะนำ คิมจุนกยู ซึ่งเป็นสมาชิก

อีกคนของทีมเอและมีระยะเวลาการฝึก 4 ปี เขาเคยเป็นผู้เข้าแข่งขันในรายการ MIXNINE<sup>2</sup> หลังรายการสิ้นสุดจุนกยูกลับมาเป็นศิลปินฝึกหัดต่อ แต่เขากลับมีปัญหาเรื่องความมั่นใจในตนเองและได้รับคำตำหนิจากโปรดิวเซอร์ฮยอนซ็อกในการประเมินรายเดือน



บังเยดัมในวัย 10 ปี ขณะทำการแสดงในรายการ K-pop Star season 2



บังเยดัมอายุ 16 ปี ขณะทำการแสดงเพลง Betrayal ที่เขาแต่งเองในการประเมินรายเดือน



หลังทำการแสดงในการประเมินรายเดือน คิมจุนกยูได้รับคำวิจารณ์จากยังฮยอนซ็อกว่าเขาดูไม่มั่นใจและมองพื้นตลอดการแสดง

3) แนะนำ Treasure B ซึ่งเป็นทีมที่มีระยะเวลาในการฝึกน้อยที่สุด สมาชิกในทีมมีอายุเฉลี่ยอยู่ในช่วง 16-19 ปี โดยทีมบีมีสมาชิกที่ถูกคัดเลือกจากการแคสต์ตามถนนจำนวนถึง 3 คน ได้แก่ จางยุนซอ ยุนแจฮย็อก และวังกุนโฮ จากระยะเวลาฝึกที่น้อยทำให้ในการประเมินรายเดือนที่ผ่านมา สมาชิกทีมบีมักจะถูกโปรดิวเซอร์ชี้จุดบกพร่องที่ต้องแก้ไขอยู่เสมอ และเนื่องจากผลการประเมินรายเดือนที่ไม่มีการพัฒนาของสมาชิกในทีมคือปึกจินบ็อมและฮวังโฮ สุดท้ายทั้งคู่จึงถูกคัดออกจากการเป็น

<sup>2</sup> MIXNINE เป็นรายการเซอร์ไวเวิลของ YG Entertainment ออกอากาศในปี 2017 เพื่อสร้างวงไอดอลจากเด็กฝึกที่มีต้นสังกัดแตกต่างกัน แต่หลังจากสิ้นสุดรายการทางค่ายวายจีได้มีการปรับเปลี่ยนรายละเอียดสัญญาของวงเรื่องระยะเวลาการโปรโมต สมาชิกในทีมผู้ชนะซึ่งสังกัดค่ายต่าง ๆ จึงถอนตัวออกจากโปรเจกต์ทำให้ไม่สามารถเดบิวต์วงได้

ศิลปินฝึกหัด หลังจากปักจิ่นบ็อมกับฮวังโฮถูกคัดออก ได้มีการเพิ่มสมาชิกใหม่เข้ามาในทีม 2 คน ได้แก่ ฮายูนบิน และปักจ็อน รวมทั้งสิ้นแล้วในปัจจุบันทีมปีจิ้งมีสมาชิกจำนวน 8 คน



จางยุนซอ เข้ามาในวงายจีจากการถูกแคสตีงหลังเลิกเรียน



ยุนแจฮย็อก เข้ามาในวงายจีจากการถูกแคสตีงตามถนน อีกทั้งเขายังเคยได้รับการแคสตีงจากค่ายเพลงอื่น ๆ ในเกาหลีอีกมากมาย



วังจุนโฮ มาจากเมืองไทเป เขาถูกแคสตีงแล้วก็ได้เข้ามาในวงายจี



ฮายูนบิน สมาชิกใหม่ของ Treasure B



ปักจีฮุน สมาชิกใหม่ของ Treasure B

4) แนะนำ Treasure C ซึ่งเป็นทีมที่อายุน้อยที่สุดในบรรดาทีมเด็กฝึกทั้งหมด โดยมีอายุเฉลี่ยอยู่ที่ 14.4 ปี มีจำนวนสมาชิกทั้งหมด 7 คน โดยเริ่มแนะนำสมาชิกคนแรกคือ คิมจงซ็อบ ที่เป็นผู้ชนะรายการ K-pop Star season 6 และได้เซ็นสัญญาเข้ามาเป็นเด็กฝึกในวายจีในปี ค.ศ.2017 เริ่มแรกเขาทำการฝึกแบบเดี่ยวต่อมาจึงได้มีการสร้างทีมซีขึ้น แล้วจึงแนะนำสมาชิกทั้งหมด ได้แก่ อีอินฮง ปักจ็องอู จองจุนฮย็อก คิมย็อนกยู โซจ็องฮวัน และยุนช็ยุน ด้วยภาพสั้น ๆ และมีการอธิบายถึงวิธีที่ใช้ฝึกซึ่งมีความแตกต่างจากปกติ เช่น การให้เด็กฝึกใช้หลอดเป่าลมในขวดน้ำ เพื่อลดความเสี่ยงเนื่องจากสมาชิกในทีมยังอยู่ในวัยที่เสียงกำลังแตก แม้ว่าอายุจะน้อยแต่สมาชิกในทีมมีความสามารถมาก โดยจ็องจุนฮย็อกที่เป็นแร็ปเปอร์กับปักจ็องอูที่เป็นตำแหน่งร้องต่างก็ได้รับคำชื่นชมจากการประเมินรายเดือนที่ผ่านมา



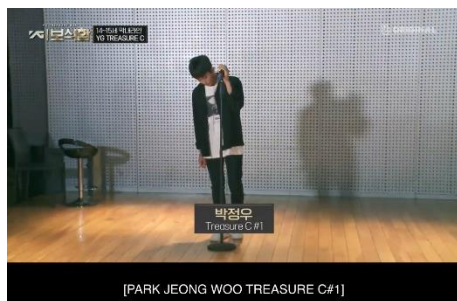
คิมจงซ็อบขณะทำการแสดงในรายการ K-pop Star Season 6 ซึ่งออกอากาศในปี ค.ศ.2017



การฝึกของ Treasure C ที่ให้เด็กฝึกใช้หลอดเป่าลมในขวดน้ำ

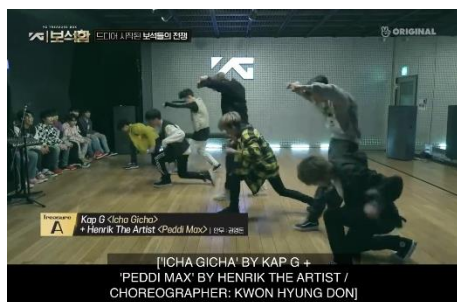


โจ่งจุนฮย็อกทำการแสดงแร็ปเพลง 1942 ของ G-eazy ในการประเมินรายเดือนมิถุนายน ปี ค.ศ.2018



ปักโจ่งอูร้องเพลง Naked ของ Christopher ในการประเมินรายเดือนก่อนถ่ายทำรายการ

5) ประกาศเรื่องโปรเจกต์การสร้างศิลปินชายกลุ่มใหม่ โดยโปรดิวเซอร์หลัก ได้อธิบายว่าจำนวนสมาชิกของวงใหม่ที่คิดไว้ ณ ตอนนี คือจำนวน 5 คน หากแต่เมื่อดำเนินรายการไปก็มีโอกาสที่จะเปลี่ยนจำนวนสมาชิกได้ และเมื่อได้จำนวนตัวเลขสมาชิกที่แน่นอนแล้วจะมีการประกาศให้ทราบอีกครั้ง พร้อมกับเริ่มทำการประเมินรายเดือนเริ่มจากการแสดงต้นแบบกลุ่ม ซึ่งการประเมินรายเดือนจะมีขึ้นทุกวันศุกร์ของสัปดาห์สุดท้ายในทุกเดือน โดยเด็กฝึกจะต้องทำการแสดงต่อหน้าโปรดิวเซอร์และเหล่าพนักงานที่เกี่ยวข้อง เป็นระบบที่เด็กฝึกจะได้รับการประเมินหลังจากการแสดงให้เห็นถึงผลลัพธ์ของการฝึกหนึ่งเดือน การทดสอบจะประกอบไปด้วยการเต้นกลุ่มกับการแสดงเดี่ยว



Treasure A แสดงต้นแบบกลุ่มเพลง Icha Gicha ของ Kap G และเพลง Peddi Max ของ Henrik The Artist



Treasure B แสดงต้นแบบกลุ่มเพลง Desperado ของ Rihanna



Treasure C แสดงเต้นแบบกลุ่มเพลง I Don't Die ของ Joyner Lucas & Chris Brown

6) ก่อนจบรายการโปรดิิวเซอร์หลักประกาศถึงการเข้าร่วมของเด็กฝึกอีกกลุ่มจาก YG Japan คือ Treasure J จำนวน 7 คน ซึ่งได้เดินทางจากประเทศญี่ปุ่นมายังเกาหลีใต้เพื่อเข้าร่วมรายการ ดังนั้นผู้เข้าแข่งขันจึงมีจำนวนทั้งสิ้นรวม 29

จากการรับชมรายการตอนที่ 1 พบว่ามีรูปแบบการนำเสนอที่ทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจเรื่องราวได้ง่าย ด้วยการเริ่มแนะนำเด็กฝึกที่โดดเด่นหรือมีชื่อเสียงก่อนแล้วจึงเชื่อมโยงเนื้อเรื่องเข้าสู่ทีมของเด็กฝึกคนนั้น ๆ และยังใช้การตัดต่อแทรกภาพวิดีโอเพื่อให้ผู้ชมได้รู้ถึงพื้นเพและความเป็นมาของเด็กฝึกแต่ละคนก่อนการถ่ายทำรายการ แต่เนื่องจากจำนวนเด็กฝึกที่มากจึงทำให้รายการเลือกที่จะนำเสนอเฉพาะคนที่น่าสนใจเพียงไม่กี่คนเท่านั้น โดยภาพรวมของตอนนี้คือการแนะนำผู้เข้าแข่งขัน 3 กลุ่มว่าแต่ละกลุ่มมีทักษะและลักษณะอย่างไร เพื่อให้ผู้ชมสามารถรับรู้ได้ถึงทักษะความสามารถพื้นฐานของเด็กฝึกจากแต่ละกลุ่มที่อาจมีการพัฒนาก้าวหน้าขึ้นหรือไม่ในตอนต่อ ๆ ไป เมื่อทุกทีมเริ่มแสดงเต้นแบบกลุ่มในการประเมินรายเดือน โดยมีผู้ตัดสินหลักคือโปรดิิวเซอร์หลักยังฮย็อนซ็อก ซึ่งผลลัพธ์ที่ออกมาของทั้งสามทีมไม่เป็นไปตามความต้องการของโปรดิิวเซอร์หลัก ทำให้เห็นว่าโปรดิิวเซอร์หลักมีความคาดหวังต่อผลงานสุดท้ายมากกว่ากระบวนการ กล่าวคือแม้ว่าเด็กฝึกจะมีทักษะที่ยอดเยี่ยมและทำได้ดีมากในการฝึกซ้อม แต่ตัวตัดสินสุดท้ายก็คือผลงานการแสดงจริงของเด็กฝึกแต่ละคน



#### 4.1.2 การวิเคราะห์รายการตอนที่ 2

รายการตอนที่ 2 มีประเด็นหลักและเนื้อหาที่น่าสนใจ ดังนี้

1) แนะนำ Treasure J โดยมีการอธิบายเกี่ยวกับกระบวนการคัดเลือกสมาชิกจากการออ디션ในประเทศญี่ปุ่น ซึ่งในการออ디션แต่ละครั้งจะมีผู้เข้ารอบ 1-2 คนต่อจำนวนผู้ออ디션ประมาณ 5,000-6,000 คน หลังจากนั้นทีมเจจึงเริ่มแสดงต้นแบบกลุ่ม



สมาชิก Treasure J จำนวน 7 คน เรียงจากซ้ายไปขวาดังนี้ โยชิโนริ ฮารุโตะ มาอิโระ มาชิโอะ โคทาโร เคตะ และอาซาฮิ



Treasure J แสดงต้นแบบกลุ่มเพลง Freaky ของ Juicy J feat. ASAP Rocky & SuicideBoys

2) เริ่มการประเมินรายบุคคล ซึ่งโปรดิวเซอร์หลักให้ความเห็นว่าหากออกมาแสดงเป็นลำดับตามกลุ่มคงไม่สนุก จึงแบ่งกลุ่มผู้ที่จะออกมาทำการแสดงโดยรอบแรกเริ่มจากคนที่หน้าตาดีที่สุดของแต่ละทีม โดยคนที่ได้ออกอากาศอย่างชัดเจนคือ ฮารุโตะจากทีมเจซึ่งแสดงแรป และคิมจุนกยูจากทีมเอซึ่งแสดงร้องเพลง



ฮารุโตะ แสดงแรปเพลง Dat Stick ของ Rich Brian



คิมจุนกยู แสดงร้องเพลง Better ของ Attom feat. Justin Stein

จากนั้นจึงเริ่มการแสดงของกลุ่มเด็กฝึกตำแหน่งเต้น โดยคนที่ได้ออกอากาศอย่างชัดเจนคือ โคทาโรจากทีมเจ และคิมโดย็องจากทีมเอ



โคทาโร แสดงเต้นเพลง Blow A Check ของ Zoey Dollaz



คิมโดย็อง แสดงเต้นเพลง Lady In A Glass Dress ของ Chris Brown

ต่อมาคือกลุ่มเด็กฝึกตำแหน่งแร็ป โดยคนที่ได้ออกอากาศอย่างชัดเจนคือ ชเวฮย็อนซ็อกจากทีมเอ และจ็องจุนฮย็อกจากทีมซี



ชเวฮย็อนซ็อก แสดงแร็ปเพลง Go Yard ที่เขาแต่งและเขียนเนื้อเอง



โจนเจอร์ลูคัส แสดงแร็ปเพลง Ultrasonnd ของ Joyner Lucas

สุดท้ายจึงเป็นกลุ่มเด็กฝึกตำแหน่งร้อง โดยคนที่ได้ออกอากาศอย่างชัดเจนคือ วังกุนโฮ จากทีมบี บังเยดัมจากทีมเอ และปักจ็องอูจากทีมซี



วังกุนโฮ แสดงร้องเพลง 2U ของ David Guetta feat. Justin Bieber



บังเยดัม แสดงร้องเพลง Blackswan ที่เขาแต่งและเขียนเอง



ปักจ็องอู แสดงร้องเพลง When We Were Young ของ Adele

## 3) ก่อนจบรายการได้เปิดเผยอันดับรายบุคคลจากการประเมินรายเดือนของเด็กฝึกทั้ง

29 คน ดังนี้

ที่ 1	จ็องจุนฮย็อก	(Treasure C)	ที่ 16	อาซาฮิ	(Treasure J)
ที่ 2	ปักจงอู	(Treasure C)	ที่ 17	โยชิโนริ	(Treasure J)
ที่ 3	วังกุนโฮ	(Treasure B)	ที่ 17	อึบย็องกน	(Treasure A)
ที่ 4	บังเยดัม	(Treasure A)	ที่ 19	คิมซ็องฮุน	(Treasure A)
ที่ 5	ฮารูโตะ	(Treasure J)	ที่ 20	ปักจีฮุน	(Treasure B)
ที่ 6	เคตะ	(Treasure J)	ที่ 21	ยุนช็ยุน	(Treasure C)
ที่ 7	ฮายุนบิน	(Treasure B)	ที่ 22	โซจ็องฮวัน	(Treasure C)
ที่ 8	มาชิโฮะ	(Treasure J)	ที่ 22	โคทาโระ	(Treasure J)
ที่ 9	คิมจงซ็อบ	(Treasure C)	ที่ 22	คังซ็อกฮวา	(Treasure B)
ที่ 9	มาชิโระ	(Treasure J)	ที่ 25	อิมมีดัม	(Treasure A)
ที่ 11	ชเวฮย็อนซ็อก	(Treasure A)	ที่ 25	คิมย็อนกยู	(Treasure C)
ที่ 11	คิมจุนกยู	(Treasure A)	ที่ 27	จางยุนซอ	(Treasure B)
ที่ 13	คิมโดย็อง	(Treasure A)	ที่ 28	ยุนแจฮย็อก	(Treasure B)
ที่ 14	อึอินฮง	(Treasure C)	ที่ 28	คิมซ็องย็อน	(Treasure B)
ที่ 14	กิลโดฮวัน	(Treasure B)			



ป้ายประกาศอันดับจากการประเมินรายเดือนครั้งแรกในรายการ

จากการรับชมรายการตอนที่ 2 พบว่ารายการสามารถทำให้ผู้ชมรู้ถึงความเป็นมาและพื้นฐานศักยภาพของเด็กฝึกแต่ละคนได้อย่างครบถ้วนในเวลาอันสั้น ด้วยการแทรกภาพการแนะนำตัวรวมไปถึงความคิดเห็นของเด็กฝึกคนอื่น ๆ ที่มีต่อเด็กฝึกคนนั้น ๆ ซึ่งเนื้อหาหลักในตอนนี้เป็นทำการประเมินรายเดือนต่อจากตอนที่แล้ว โดยโปรดิวเซอร์หลักได้ชี้ให้เห็นว่าทีมเจสามารถแสดงการเต้นกลุ่มได้ดีกว่าทีมอื่นด้วยทีมเจสามารถเต้นได้อย่างมีรสชาติ ทำให้เห็นถึงความต้องการของโปรดิวเซอร์หลักว่าเขาต้องการให้ศิลปินมีทักษะการเต้นที่ต้องสื่อสารกับผู้ชมได้ จากนั้นเมื่อเริ่มประเมินรายบุคคลได้เกิดบรรยากาศการ

แข่งขันที่เข้มข้นขึ้นเล็กน้อยจากการแข่งขันข้ามทีมที่โปรดิเวเซอร์หลักจับคู่ให้ โดยเด็กฝึกแต่ละคนแสดงทักษะในด้านที่ตนถนัดมากที่สุดแบ่งเป็น 3 ด้านคือการเต้น การแร็ป และการร้อง รายการได้เลือกนำเสนอเฉพาะคนที่สามารถทำการแสดงได้ดี ซึ่งจะสังเกตได้ว่ามักจะเป็นเด็กฝึกที่มาจากทีมเอ ทีมซี และทีมเจ ยิ่งเป็นการต่อกย้ำให้เห็นถึงพื้นฐานทักษะที่ยังด้อยกว่าของทีมบี นอกจากนี้ยังพบว่าโปรดิเวเซอร์หลักมีหลักเกณฑ์การตัดสินที่เกี่ยวข้องกับความทันสมัย สังเกตได้จากการเปรียบเทียบการเต้นของเด็กฝึก โคทาโระกับคิมโดยอง ที่แม้ว่าทั้งคู่จะสามารถเต้นได้อย่างดีเยี่ยม แต่โปรดิเวเซอร์หลักก็แนะนำให้โคทาโระลองเต้นในแนวที่มีความนิยมตามสมัยยิ่งขึ้น ซึ่งระบบการประเมินรายเดือนนี้ทำให้เห็นทักษะของเด็กฝึกแต่ละคนได้อย่างชัดเจนว่าใครมีความถนัดและทำได้ดีในด้านไหน อีกทั้งใครมีความบกพร่องอะไรที่จะต้องแก้ไขต่อไปบ้าง

#### 4.1.3 การวิเคราะห์รายการตอนที่ 3

รายการตอนที่ 3 มีประเด็นหลักและเนื้อหาที่น่าสนใจ ดังนี้

1) ประกาศเรื่องการประเมินรายเดือนครั้งสุดท้ายเพื่อคัดเลือกสมาชิกทีม TREASURE ซึ่งโปรดิเวเซอร์หลักจะเลือกเด็กฝึก 2 คนที่ทำได้ดีที่สุดจากแต่ละทีม โดยหัวข้อการประเมินคือ Live Team Performance และให้เด็กฝึกที่ได้อันดับสูงที่สุดจากการประเมินครั้งก่อนของแต่ละทีมรับตำแหน่งเป็นหัวหน้า ซึ่งหัวหน้ามีหน้าที่ตัดสินใจเรื่องเพลงที่ใช้แสดงและเรื่องการแข่งขันก่อน



โปรดิเวเซอร์หลักประกาศเกี่ยวกับการประเมินรายเดือนครั้งสุดท้าย



ผู้จัดการทีมเข้ามาแจ้งหัวข้อการประเมินและกติกากการเลือกหัวหน้าทีมในรอบนี้ให้เด็กฝึกเข้าใจ

2) เริ่มการประเมินครั้งสุดท้ายในหัวข้อ Live Team Performance ซึ่งโปรดิิวเซอร์หลักจะคัดเลือกสมาชิก 2 คนจากแต่ละทีมทันทีที่ทีมนั้น ๆ ทำการการแสดงเสร็จ โดยเริ่มการประเมินจาก Treasure J แสดงเพลง Killing Me ของ iKON เมื่อการแสดงสิ้นสุดโปรดิิวเซอร์หลักจึงเลือก 2 คนที่ดีที่สุดคือ ฮารุโตะ และมาชิโอะ



Treasure J แสดงเพลง Killing Me ของ iKON



เด็กฝึกฮารุโตะจาก Treasure J



เด็กฝึกมาชิโอะจาก Treasure J

จากนั้นเริ่มการประเมิน Treasure C แสดงเพลง View ของ SHINee เมื่อการแสดงสิ้นสุดโปรดิิวเซอร์หลักจึงเลือก 2 คนที่ดีที่สุดคือ ปักจ็องอู และโซจ็องฮวัน



Treasure C แสดงเพลง View ของ SHINee



เด็กฝึกปักจีฮงจาก Treasure C



เด็กฝึกโจจีฮงวันจาก Treasure C

จากนั้นเริ่มการประเมิน Treasure B แสดงเพลง Go Go ของ BTS เมื่อการแสดงสิ้นสุดโปรดิวเซอร์หลักจึงเลือก 2 คนที่ดีที่สุดคือ วังจุนโฮ และฮายุนบิน โดยเขาตัดสินใจเลือกคนเพิ่มอีก 1 คนคือ ปักจีฮุน



Treasure B แสดงเพลง Go Go ของ BTS



เด็กฝึกฮายุนบิน และวังจุนโฮ จาก Treasure B (เรียงจากซ้ายไปขวา)



เด็กฝึกบักจีฮุนจาก Treasure B

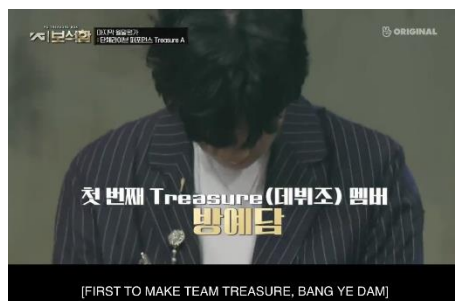
จากนั้นเริ่มการประเมิน Treasure A ซึ่งตอนนี้เหลือสมาชิกเพียง 6 คน เนื่องจากอิมดัม ขอดถอนตัวจากรายการ โดยทีมเอแสดงเพลง Energetic ของ Wanna One เมื่อการแสดงสิ้นสุด โปรดิวเซอร์หลักจึงเลือก 2 คนที่ดีที่สุดคือ บังเยดัม และคิมจุนกยู โดยเขาตัดสินใจเลือกคนเพิ่มอีก 1 คน คือ คิมซึงฮุน



อิมดัมคุยกับผู้จัดการเรื่องการถอนตัวจากการเป็น ศิลปินฝึกหัด



Treasure A แสดงเพลง Energetic ของ Wanna One



เด็กฝึกบังเยดัมจาก Treasure A





เด็กฝึกคิมจุนกยูจาก Treasure A



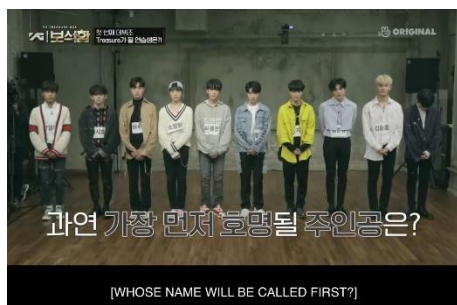
เด็กฝึกคิมซึงฮุนจาก Treasure A

จากการรับชมรายการตอนที่ 3 มีเนื้อหาหลักคือการประเมินแบบทีมครั้งสุดท้ายที่เด็กฝึกจะต้องทำการแสดงร่วมกับทีมของตนเพื่อหาสองคนที่ดีที่สุดจากแต่ละทีม ซึ่งก็คือเป็นการแข่งขันภายในทีมกันเองด้วย รายการได้นำเสนอเรื่องราวระหว่างการซ้อมการแสดงซึ่งสามารถทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกคล้อยตามได้ง่าย โดยครั้งนี้มีกติกาให้ผู้ที่ได้อันดับที่ดีที่สุดจากรอบที่แล้วเป็นผู้นำที่มีสิทธิในการเลือกเพลงที่จะใช้แสดงทำให้แต่ละทีมเกิดปัญหาที่ต่างกันขึ้นกลายเป็นจุดขัดแย้งที่ส่งผลให้รายการมีความเข้มข้นน่าติดตาม และรายการก็นำเสนอให้เห็นถึงวิธีการแก้ไขปัญหาของแต่ละทีม รวมไปถึงกระบวนการก่อนการแสดงจริงต่อหน้าโปรดิวเซอร์หลัก คือแต่ละทีมต้องเข้าพบทีมโปรดิวเซอร์ ครูสอนร้อง และครูสอนเต้นเพื่อตรวจสอบจุดบกพร่องและแก้ไขสิ่งเหล่านั้นให้การแสดงออกมาดีที่สุด อีกทั้งรายการได้นำเสนอเรื่องราวที่มีความอ่อนไหวที่ทีมเอได้เจอต่อเนื่องจากตอนที่แล้ว ซึ่งจะเห็นได้ว่าแม้สมาชิกทีมเอจะฝึกมานานที่สุด แต่อันดับจากประเมินรายเดือนกลับไม่ค่อยเป็นที่น่าพอใจนัก ประกอบกับระหว่างเตรียมการแสดงกลุ่ม เด็กฝึกอิมมีตัมได้ขอถอนตัวออกไปอีกด้วย ส่วนเกณฑ์การตัดสินในตอนนีพบว่ามีโปรดิวเซอร์หลักพิจารณาจากความเป็นธรรมชาติของเด็กฝึกระหว่างการแสดง รวมไปถึงพัฒนาการของเด็กฝึกที่จะต้องแสดงให้เห็นถึงความก้าวหน้าจากการประเมินครั้งก่อน ระบบการประเมินในรอบนี้คือการแสดงสดแบบกลุ่มแยกตามทีม ทำให้เรามองเห็นภาพรวมของแต่ละทีมและสามารถเห็นเด็กฝึกที่โดดเด่นจากแต่ละทีมได้อย่างชัดเจน

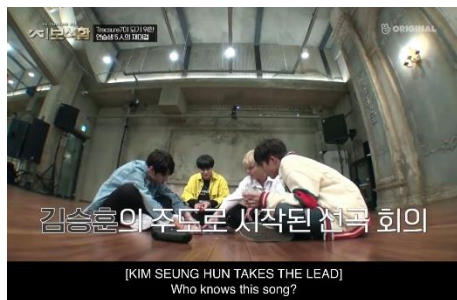
#### 4.1.4 การวิเคราะห์รายการตอนที่ 4

รายการตอนที่ 4 มีประเด็นหลักและเนื้อหาที่น่าสนใจ ดังนี้

1) จากผลการคัดเลือกในรายการตอนที่แล้วทำให้ทีม TREASURE มีเด็กฝึกทั้งสิ้นรวม 10 คน แต่เนื่องจากในตอนนี้นำโปรดิิวเซอร์หลักต้องการเด็กฝึกในทีม TREASURE จำนวนเพียง 7 คน จึงได้ประกาศรายชื่อเด็กฝึกที่จะได้อยู่ในทีม 5 คน คือ บังเยดัม ฮารูโตะ คิมจุนกยู ฮายุนบิน และโซจ็องฮวัน และให้เด็กฝึก 5 คนที่ไม่ถูกเรียก คือ ปักจ็องอู มาชิโฮะ วังกุนโฮ ปักจีฮุน และคิมซ็องฮุน เตรียมทำการแสดงร่วมกันภายในเวลา 1 ชั่วโมง



เด็กฝึกจำนวน 10 คน เรียงจากซ้ายไปขวา ได้แก่ ปักจ็องอู มาชิโฮะ ฮารูโตะ โซจ็องฮวัน ฮายุนบิน วังกุนโฮ ปักจีฮุน คิมจุนกยู คิมซ็องฮุน และบังเยดัม



เด็กฝึกปักจ็องอู มาชิโฮะ วังกุนโฮ ปักจีฮุน และ คิมซ็องฮุน ปรึกษากันเรื่องเพลงที่จะใช้แสดง



เด็กฝึกทั้ง 5 คนแสดงเพลง Love Scenario ของ iKON ต่อหน้าโปรดิวเซอร์

เมื่อทำการแสดงจบ โปรดิวเซอร์หลักคัดเลือกและประกาศรายชื่อเด็กฝึกอีก 2 คนที่ได้เข้าทีม TREASURE7 คือ มาชิโฮะ และปักจ็องอู



สมาชิก TREASURE7 เรียงจากซ้ายไปขวา ได้แก่ ฮารูโตะ ฮายุนบิน โซจ็องฮวัน คิมจุนกยู บังเยตัม มาชิโฮะ และปักจ็องอู

2) ประกาศการแข่งขันหัวข้อ 1:1 SWITCH-UP โดยเด็กฝึกที่เหลือทั้ง 21 คนจะต้องถ่ายวิดีโอแสดงเสน่ห์และความสามารถพิเศษสำหรับการประเมินวิดีโอซึ่งประเมินโดยวง BLACKPINK เพื่อคัดเลือกคนที่จะได้เป็นผู้ทำซิงจำนวน 5 คนไปแข่งขันด้วยการแสดงร่วมกับสมาชิกทีม TREASURE7 แบบตัวต่อตัว และประกาศเพลงกับรูปแบบการแสดงที่สมาชิก TREASURE7 แต่ละคนเลือก



ผู้จัดการอธิบายกติกาการแข่งขันและวิธีการเลือกผู้ทำซิงแก่เด็กฝึกทั้ง 21 คน



รายชื่อเพลงและรูปแบบการแสดงที่สมาชิก TREASURE7 แต่ละคนเลือกสำหรับการแข่งขัน

โดยรายชื่อเพลงและรูปแบบการแสดงดังนี้

- โซจ็องฮวัน (เต้น) Lie ของ BTS
- ฮารูโตะ (แร็ป) Oyeah ของ OLNL
- ฮายุนบิน (แร็ป) Aqua Man ของ Beenzino
- ปักจ็องอู (ร้อง) Stay ของ BLACKPINK

- บังเยตัม (ร้อง) Love Yourself ของ Justin Bieber
- คิมจุนกยู (ร้อง) Beautiful ของ Crush
- มาซิโฮะ (ร้อง) D ของ Dean

3) เปิดเผยเพลงประจำทีม TREASURE คือเพลง Going Crazy ซึ่งเป็นเพลงสำหรับที่จะใช้แสดงก่อนเริ่มการแข่งขันแต่ละรอบ และ TREASURE7 ทำการแสดงเพลง Going Crazy เมื่อจบการแสดงก็มีการแนะนำสมาชิก TREASURE7 แก่ผู้ชมในสตูดิโอ



ผู้จัดการเปิดตัวอย่างเพลง Going Crazy ให้ TREASURE7 และเด็กฝึกจำนวน 21 คนได้ฟัง



TREASURE7 แสดงเพลง Going Crazy

4) แนะนำผู้ชมซึ่งเป็นพนักงานขายจำนวน 100 คนที่มาตัดสินร่วมกับโปรดิวเซอร์หลัก พร้อมกับอธิบายกติกาการตัดสิน โดยผู้ชมจะต้องโหวต 1 คนที่ทำการแสดงได้ดีกว่า เมื่อปิดโหวตสมาชิก TREASURE7 ที่ทำการแสดงในรอบนั้น ๆ จะเป็นผู้เลือกระหว่าง Gold card กับ Silver card ซึ่งการ์ดทั้งสองใบจะสุ่มผลตัดสินจากโปรดิวเซอร์หลักกับผู้ชมจำนวน 100 คน และผลลัพธ์จากการ์ดที่ถูกเลือกจะถือเป็นผลตัดสินสุดท้าย



ภาพ Gold card และ Silver card ประกอบการอธิบายกติกาการตัดสิน

5) เปิดเผยผู้ทำชิงคนแรกคือคิมย็อนกยู เขาเลือกแข่งกับปักจ็องอู โดยแสดงร้องเพลง Stay ของ BLACKPINK เมื่อจบการแสดงปักจ็องอูเลือก Silver card ซึ่งเป็นการ์ดของโปรดิวเซอร์หลัก ผลตัดสินคือคิมย็อนกยูเป็นผู้ชนะ ดังนั้นคิมย็อนกยูจึงได้เข้าร่วม TREASURE7 แทนปักจ็องอู และเปิดเผยผลโหวตจากผู้ชมโดยคิมย็อนกยูเป็นผู้ชนะเช่นกัน



ปักจ็องอูและคิมย็อนกยูแสดงร้องเพลง Stay ของ BLACKPINK



ผู้ชนะคือคิมย็อนกยู

จากการรับชมรายการตอนที่ 4 มีเนื้อหาหลักคือการคัดเลือกทีม TREASURE จากนั้นจึงเริ่มการแข่งขันตัวต่อตัวรอบ 1:1 SWITCH-UP โดยเนื้อหาต่อจากตอนก่อนคือสมาชิกทีม TREASURE มีจำนวนมากเกินกว่าที่โปรดิวเซอร์หลักกำหนดไว้ จึงเกิดการคัดเลือกเฉพาะหน้าซึ่งเป็นครั้งแรกที่เกิดการแสดงร่วมกันของสมาชิกจากแต่ละทีม ในการเตรียมพร้อมพบว่าเด็กฝึกแต่ละคนจากทีมที่ต่างกันมีแนวเพลงที่ต่างกันโดยสิ้นเชิงในระหว่างการเลือกเพลง แต่เมื่อทำการแสดงต่อหน้าโปรดิวเซอร์หลักทุกคนก็สามารถแสดงเข้าหากันได้อย่างดีทั้งการร้องและแร็ป และแม้ว่าจะไม่มีทำเต็นแต่ก็มีการจัดรูปแบบสลับตำแหน่งการยืนทำให้การแสดงมีความลื่นไหลและเป็นธรรมชาติ ทำให้เห็นความสามารถของเด็กฝึกจากเวลาเตรียมการที่จำกัด นอกจากนี้รายการได้มีการตัดต่อนำเสนอความคิดเห็นของเด็กฝึกคนอื่น ๆ เกี่ยวกับการแสดงเพลงประจำรายการของทีม TREASURE ส่งเสริมให้บรรยากาศของการแข่งขันดุเดือดยิ่งขึ้น ในส่วนของการคัดเลือกผู้ทำชิงที่เด็กฝึกจะต้องถ่ายวิดีโอนำเสนอความสามารถพิเศษและจุดเด่นของตนให้เกิดความน่าสนใจจึงจะถูกเลือก แสดงให้เห็นว่าการจะเป็นศิลปินได้นอกจากทักษะพื้นฐานเรื่องการร้องหรือการเต้นแล้ว การเป็นศิลปินจะต้องรู้จักวิธีแสดงออกถึงเสน่ห์เฉพาะตัวของตนเพื่อที่จะได้รับความสนใจจากผู้คนที่ให้ได้ด้วย

#### 4.1.5 การวิเคราะห์รายการตอนที่ 5

รายการตอนที่ 5 มีประเด็นหลักและเนื้อหาที่น่าสนใจ ดังนี้

1) ดำเนินการแข่งขัน 1:1 SWITCH-UP ต่อ ผู้ทำชิงคนที่ 2 คือชเวฮย็อนช็อก ซึ่งมีการแนะนำชเวฮย็อนช็อกก่อนการแสดง โดยเขาผ่านอดิชั่นในปี ค.ศ.2015 และฝึกมาเป็นเวลา 3 ปี เขาเลือกแข่งกับโซจ็องฮวัน โดยแสดงต้นเพลง Lie ของ BTS เมื่อจบการแสดงโซจ็องฮวันเลือก Silver card ซึ่งเป็นการ์ดของโปรดิวเซอร์หลัก โดยมีการเปิดเผยผลโหวตจากผู้ชมก่อนซึ่งผลคือชเวฮย็อนช็อกเป็นผู้ชนะ แต่ผลตัดสินจากโปรดิวเซอร์หลักคือโซจ็องฮวันเป็นผู้ชนะ ดังนั้นโซจ็องฮวันจึงอยู่ใน TREASURE7 ต่อ



ชเวฮย็อนช็อกและโซจ็องฮวันแสดงต้นเพลง Lie ของ BTS



ผู้ชนะคือโซจ็องฮวัน

ผู้ทำชิงคนที่ 3 คือคิมช็องฮุน เขาเลือกแข่งกับมาชิโฮะ โดยร้องเพลง D ของ Dean เมื่อจบการแสดงมาชิโฮะเลือก Gold card ซึ่งเป็นการ์ดของโปรดิวเซอร์หลัก ผลตัดสินคือมาชิโฮะเป็นผู้ชนะ ดังนั้นจึงได้อยู่ใน TREASURE7 ต่อ จากนั้นจึงเปิดเผยผลโหวตจากผู้ชมซึ่งผลคือคิมช็องฮุนเป็นผู้ชนะ



มาชิโฮะและคิมช็องฮุนแสดงร้องเพลง D ของ Dean



ผู้ชนะคือมาชิโฮะ

ผู้ทำชิงคนที่ 4 คือโยชิโนริ เขาเลือกแข่งกับฮาขุนบิน โดยแสดงแร็ปเพลง Aqua Man ของ Beenzino เมื่อจบการแสดงฮาขุนบินเลือกการ์ดที่ได้ผลตัดสินจากโปรดิวเซอร์หลัก คือฮาขุนบินเป็นผู้ชนะ



โยชิโนริและฮาขุนบินแสดงแร็ปเพลง Aqua Man ของ Beenzino



ผู้ชนะคือฮาขุนบิน

ผู้ทำชิงคนที่ 5 คือวังกุนโฮ เขาเลือกแข่งกับบังเยตัม โดยร้องเพลง Love Yourself ของ Justin Bieber เมื่อจบการแสดงบังเยตัมเลือก Gold card ซึ่งเป็นการ์ดของโปรดิวเซอร์หลัก ผลตัดสินคือบังเยตัมเป็นผู้ชนะ ดังนั้นจึงได้อยู่ใน TREASURE7 ต่อ



บังเยตัมและวังกุนโฮแสดงร้องเพลง Love Yourself ของ Justin Bieber



ผู้ชนะคือบังเยดัม

จากการรับชมรายการตอนที่ 5 เนื้อหาหลักของตอนคือการแข่งขัน 1:1 SWITCH-UP ต่อจากตอนที่แล้ว โดยในตอนนี้รายการจะเน้นตัดต่อให้เห็นถึงพื้นฐานศักยภาพของฝ่ายผู้ทำชิง ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกลุ้นและอยากเอาใจช่วย และยังพบว่ากติกาการตัดสินจากการเลือกการ์ดทำให้รายการมีความน่าสนใจเป็นอย่างมาก ด้วยหลักการตัดสินจากผู้ตัดสินฝั่งโปรดิวเซอร์หลักกับผู้ชมที่เป็นพนักงานของวายจีมีปัจจัยที่แตกต่างกัน ทำให้การแข่งขันของบางคู่สามารถเกิดความพลิกผันได้ ความไม่แน่นอนนี้จึงยิ่งส่งเสริมให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกตื่นเต้นและอาจรวมไปถึงความกังวลด้วย รูปแบบการแข่งขันแบบตัวต่อตัวเช่นนี้ทำให้สามารถเปรียบเทียบทักษะในด้านต่าง ๆ ของผู้แข่งขันทั้งสองได้อย่างชัดเจน นอกจากนี้ยังพบว่าในครั้งนี้โปรดิวเซอร์หลักได้นำเรื่องระยะเวลาการฝึกและประสบการณ์การเป็นศิลปินฝึกหัดมาร่วมเป็นหนึ่งในปัจจัยในการตัดสินด้วย คือเด็กฝึกที่ฝึกมานานจะถูกพิจารณาด้วยความเข้มงวดมากกว่าเด็กฝึกที่มีระยะเวลาฝึกน้อย โดยเด็กฝึกที่มีระยะเวลาฝึกน้อยจะถูกพิจารณาในแง่ของความเป็นไปได้ในการพัฒนาศักยภาพในอนาคตมากกว่าเรื่องเทคนิค

#### 4.1.6 การวิเคราะห์รายการตอนที่ 6

รายการตอนที่ 6 มีประเด็นหลักและเนื้อหาที่น่าสนใจ ดังนี้

1) ประกาศรายชื่อผู้ทำชิงเพิ่ม 2 คนที่ถูกเลือกโดยโปรดิวเซอร์หลักเพื่อมาแข่งกับสมาชิก TREASURE ที่เหลือที่ยังไม่ได้ทำการแข่งคือ ฮารูโตะ และคิมจุนกยู โดยผู้ทำชิงทั้งสองคือ เคตะ และจางยุนซอ ซึ่งเคตะเลือกแข่งกับฮารูโตะ ดังนั้นจางยุนซอจึงได้แข่งกับคิมจุนกยู



สมาชิก TREASURE7 ที่ยังไม่ได้แข่งคือฮารูโตะ และคิมจุนกยู





เด็กฝึกเคตะเลือกแข่งกับฮารูโตะ



เด็กฝึกจางยุนซอได้แข่งกับคิมจุนกยู

2) ดำเนินการแข่งขันต่อ โดยมีการแนะนำจางยุนซอก่อนเริ่มการแสดง เขาผ่านอดิชั่นในเดือนมิถุนายน ปี ค.ศ.2018 และฝึกได้เพียง 5 เดือนเท่านั้น จากนั้นคิมจุนกยูกับจางยุนซอจึงเริ่มแสดงร้องเพลง Beautiful ของ Crush เมื่อจบการแสดงคิมจุนกยูเลือก Gold card ซึ่งเป็นการ์ดของผู้ชมผลตัดสินคือคิมจุนกยูเป็นผู้ชนะ ดังนั้นเขาจึงได้อยู่ใน TREASURE7 ต่อ



จางยุนซอในการอดิชั่นเดือนมิถุนายน ปี ค.ศ.2018



คิมจุนกยูและจางยุนซอแสดงร้องเพลง Beautiful ของ Crush



ผู้ชนะคือคิมจุนกยู

ต่อไปเป็นการแนะนำเคตะและฮารูโตะก่อนการแสดง โดยเคตะเข้ามาเป็นเด็กฝึก รุ่นแรก ของ YG Japan เมื่ออายุ 12 ปี มีระยะเวลาฝึก 5 ปี 4 เดือน และเป็นหัวหน้าของทีมเจ ในขณะที่ฮารูโตะ เป็นสมาชิกที่อายุน้อยที่สุดของทีมเจ โดยเขาเข้า YG Japan มาในเดือนมกราคม ปี ค.ศ. 2017 และมี ระยะเวลาฝึก 1 ปี 11 เดือน จากนั้นเคตะกับฮารูโตะจึงเริ่มแสดงแร็ปเพลง Oyeah ของ OLNL เมื่อจบ การแสดงฮารูโตะเลือก Gold card ซึ่งเป็นการดของผู้ชม ผลตัดสินคือเคตะเป็นผู้ชนะ ดังนั้นเคตะจึง เข้าร่วม TREASURE7 แทนแม้ว่าผลตัดสินจากโปรดิวเซอร์หลักจะให้ฮารูโตะเป็นผู้ชนะก็ตาม



เคตะในคาบเรียนแรกเมื่อเดือนกันยายน ปี ค.ศ.2013



ฮารูโตะในการออ디션เดือนมกราคม ปี ค.ศ.2017



ฮารูโตะและเคตะแสดงแร็ปเพลง Oyeah ของ OLNL



ผู้ชนะคือเคตะ

3) จากการแข่งขันได้สมาชิก TREASURE7 ใหม่ แต่โปรดิิวเซอร์หลักได้ประกาศเกี่ยวกับการแข่งขันในรอบต่อไปว่าจะลดจำนวนสมาชิกเหลือ 6 คนเป็น TREASURE6



สมาชิกใหม่ของ TREASURE7 เรียงจากซ้ายไปขวา ได้แก่ เคตะ มาชิโฮะ โซจ็องฮวัน คิมย็อนกยู ฮายุนบิน คิมจุนกยู และบังเยตัม



โปรดิิวเซอร์หลักประกาศเรื่องการลดจำนวนสมาชิกในทีม TREASURE

4) TREASURE7 รวมตัวกันเพื่อฟังประกาศหัวข้อการแข่งขันคือ 2:2 UNIT SWITCH-UP สมาชิกจะต้องจับคู่กันเป็นจำนวน 3 คู่ ผู้มีสิทธิในการเลือกคู่คือ บังเยตัม คิมจุนกยู และฮายุนบิน ซึ่งมีคะแนนโหวตสูงสุดจากการแข่งขันรอบที่แล้วเป็น 3 ลำดับแรก และสมาชิกที่ไม่ถูกเลือกจะต้องกลับไปร่วมกับเด็กฝึกคนอื่น ๆ โดยรายการได้ให้สมาชิก TREASURE7 ไปเที่ยวที่สวนสนุกเป็นคู่สลับกัน 3 ครั้ง เพื่อให้เยตัม จุนกยู และยุนบินได้ตัดสินใจว่าจะเลือกใครเป็นคู่ของตน ผลคือบังเยตัมคู่กับเคตะ คิมจุนกยูคู่กับมาชิโฮะ และฮายุนบินคู่กับคิมย็อนกยู ดังนั้นโซจ็องฮวันที่ไม่ถูกเลือกจึงต้องกลับไปรวมกับเด็กฝึกคนอื่น ๆ



TREASURE7 ดูวิดีโออธิบายกติกาการจับคู่เพื่อการแข่งขันในรอบต่อไป



ผู้มีสิทธิในการเลือกคู่คือ บังเยดัม คิมจุนกยู และฮายูนบิน ซึ่งจะต้องเลือกจากสมาชิกที่เหลือคือ คิมย็อนกยู มาชิโฮะ โซจ็องฮวัน และเคตะ



TREASURE7 เทียวที่สวนสนุก



บังเยดัมเลือกจับคู่กับเคตะ และคิมจุนกยูเลือกจับคู่กับมาชิโฮะ



ฮายูนบินเลือกจับคู่กับคิมย็อนกยู

5) เด็กฝึก 21 คนร่วมกับโฮจ็องฮวันที่ไม่ถูกเลือกรวมเป็น 22 คน รวมตัวกันเพื่อฟังประกาศหัวข้อการแข่งขัน ซึ่งเด็กฝึกจะต้องจับคู่กันรวมเป็นจำนวน 11 คู่ แต่จะมีเพียง 3 คู่เท่านั้นที่จะได้ทำชิงกับ TREASURE6 โดยกติกาการจับคู่คือพิธีกรจะสุ่มจับลูกบอลที่มีชื่อของเด็กฝึกแต่ละคนติดอยู่ออกมา เมื่อได้ชื่อแล้วให้คนที่อยากจับคู่ด้วยก้าวออกมายืนข้างหน้า ผู้ที่ถูกสุ่มจะต้องเลือกคู่ของตนจากผู้ที่ยืนอยู่เท่านั้น

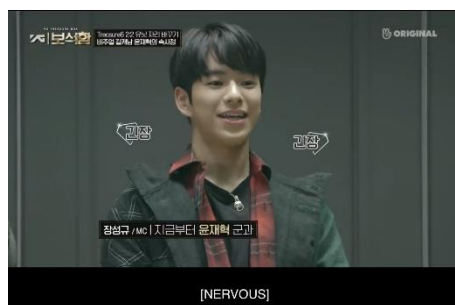


เด็กฝึกทั้ง 22 คนฟังประกาศจากพิธีกร



ลูกบอลที่มีชื่อของเด็กฝึกแต่ละคนติดอยู่ ใช้สำหรับการสุ่มเพื่อจับคู่

6) แนะนำยูนิแจยองออกจาก Treasure B เขาเข้าวายจีจากการถูกแควสติดตามถนน เขามีระยะเวลาฝึก 7 เดือน ในการประเมินรายเดือนมิถุนายน ปี ค.ศ.2018 ก่อนการถ่ายทำรายการโปรดิวเซอร์หลักได้กล่าววาทักษะของเขายังไม่สามารถประเมินได้ และเขาได้อันดับที่ 28 จากการประเมินรายเดือนครั้งแรกในรายการ เมื่อชื่อเขาถูกสุ่มขึ้นมาเขาก็ไม่มีใครออกมาเพื่อจับคู่กับเขา



ยูนิแจยองถูกสุ่มชื่อออกมา



ไม่มีเด็กฝึกออกมายืนเพื่อจับคู่กับเขา

7) พิธีกรประกาศรายชื่อ 3 คู่ที่จะได้เป็นผู้ทำชิงแข่งกับ TREASURE6 ซึ่งถูกเลือกจากกรรมการพิเศษคือวง WINNER โดยคู่เด็กฝึกที่ถูกเลือกมีดังนี้ อีบย็องกนกับคิมซ็องฮุน คิมโดย็องกับกิลโดฮวัน และฮารูโตะกับปักจ็องอู พร้อมทั้งประกาศหัวข้อการแข่งขันเพื่อคัดออกครั้งแรกคือ 1:1 SURVIVAL โดยเด็กฝึก 8 คู่ที่ไม่ถูกเลือกจะต้องแข่งกันเองและจะต้องมีผู้ถูกคัดออกจากแต่ละคู่ 1 คนจากการตัดสินของโปรดิวเซอร์หลัก



เด็กฝึกทั้ง 22 คนกับ TREASURE6 รวมตัวกันเพื่อฟังประกาศ



คู่คิมซ็องฮุนและอีบย็องกน



คู่กิลโดฮวันและคิมโดย็อง



คู่ฮารุโตะและปักจ็องอู

8) เริ่มการแข่งขันเพื่อคัดออก 1:1 SURVIVAL คู่แรกคือโยชิโนริกับมาฮิโระ ก่อนเริ่มแสดง ได้มีการแนะนำทั้งคู่เล็กน้อย โดยทั้งคู่ผ่านการอดิชั่นเข้ามาพร้อมกันในเดือนมีนาคม ปี ค.ศ.2016 จากนั้นจึงเริ่มการแสดงเพลง B-Day ของ iKON ผลคือโยชิโนริเป็นผู้ชนะ มาฮิโระจึงถูกคัดออกไป



มาฮิโระในการอดิชั่นเดือนมีนาคม ปี ค.ศ.2016



โยชิโนริในการอดิชั่นเดือนมีนาคม ปี ค.ศ.2016



มาฮิโระและโยชิโนริแสดงเพลง B-Day ของ iKON



ผู้ชนะคือโยชิโนริ

จากการรับชมรายการตอนที่ 6 มีเนื้อหาสำคัญคือการแข่งขัน 1:1 SWITCH-UP ต่อจากตอนที่แล้ว จากนั้นเป็นการให้เด็กฝึกจับคู่เพื่อเตรียมพร้อมสำหรับการแข่งขันรอบต่อไป ซึ่งมีการตัดต่อเปรียบเทียบให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างผู้ทำชิงสองคนสุดท้ายกับสมาชิกทีม TREASURE ทำให้เกิดความตื่นเต้นเร้าใจและความคาดหวังต่อการแสดง นอกจากนี้ยังพบว่ามีมารอกออกแบบกติกาสำหรับการคัดสมาชิกทีม TREASURE ออกเพื่อลดจำนวนสมาชิก รวมไปถึงกติกาการเลือกจับคู่ของเด็กฝึกที่สามารถทำให้รายการเกิดเรื่องราวที่มีความอ่อนไหวต่ออารมณ์ของผู้ชมได้ หลังการจับคู่ รายการได้แสดงให้เห็นว่าเด็กฝึกแต่ละคู่ทำการฝึกซ้อมด้วยบรรยากาศที่สนุกสนาน ก่อนจะเกิดความพลิกผันหลังจากการประกาศหัวข้อการแข่งขันเพื่อคัดออกซึ่งเห็นถึงความตื่นตระหนกและความกังวลของเด็กฝึก และตอนท้ายของรายการได้เริ่มการแข่งขันคู่แรก ซึ่งมีรูปแบบการนำเสนอเรื่องราวที่ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกเอาใจช่วยเด็กฝึกด้วยการเล่าถึงความสัมพันธ์ที่เด็กฝึกทั้งสองมีต่อกัน

#### 4.1.7 การวิเคราะห์รายการตอนที่ 7

รายการตอนที่ 7 มีประเด็นหลักและเนื้อหาที่น่าสนใจ ดังนี้

- 1) เริ่มรายการด้วยการแสดงเพลง Going Crazy ของ TREASURE6



TREASURE6 แสดงเพลง Going Crazy

- 2) อธิบายกติกาการแข่งขัน 2:2 UNIT SWITCH-UP คือเด็กฝึก 3 คู่ที่ถูกเลือกจากการประเมินวิดีโอจะแข่งกับ TREASURE6 เป็นคู่ต่อคู่ โดยคู่ที่ชนะจะได้เข้าร่วมใน TREASURE6 ส่วนคู่ที่แพ้จะต้องกลับไปรวมกับเด็กฝึกคนอื่น ๆ และแนะนำผู้ชมออนไลน์จำนวน 100 คนที่กำลังรับชมการแสดง



ผ่านช่องทางถ่ายทอดสดลับ ผลแพ้-ชนะมาจากการสุ่มเลือกการ์ดแสดงผลตัดสินระหว่างโปรดิเวเซอร์หลักกับผู้ชมเช่นเดิม



ผู้ชมการแสดงสดทางออนไลน์จำนวน 100 คน

3) เริ่มการแข่งขัน 2:2 UNIT SWITCH-UP โดยผู้ทำชิงคู่แรกคืออึบย็องกนกับคิมซึงฮุน ซึ่งเลือกแข่งกับ TREASURE6 คู่ฮายุนบินกับคิมย็อนกยู การแสดงเริ่มด้วยคู่ฮายุนบินกับคิมย็อนกยูที่แสดงเพลง Woo ah ของ Crush จากนั้นคู่อึบย็องกนกับคิมซึงฮุนแสดงเพลง I'm not sorry ของ Dean เมื่อการแสดงสิ้นสุดคู่ฮายุนบินกับคิมย็อนกยูเลือก Gold card ซึ่งเป็นการ์ดของผู้ชม ผลคือคู่อึบย็องกนกับคิมซึงฮุนชนะ ดังนั้นอึบย็องกนกับคิมซึงฮุนจึงได้เข้าร่วม TREASURE6 แทนแม้ว่าโปรดิเวเซอร์หลักจะเลือกคู่ฮายุนบินกับคิมย็อนกยูก็ตาม



ฮายุนบินกับคิมย็อนกยูแสดงเพลง Woo ah ของ Crush



อึบย็องกนกับคิมซึงฮุนแสดงเพลง I'm not sorry ของ Dean



คู่อیبย่องกนกับคิมซึงฮุนเป็นผู้ชนะ

ผู้ทำชิงคู่ที่ 2 คือคู่มิมโดย็องกับกิลโดฮวัน ซึ่งเลือกแข่งกับ TREASURE6 คู่บั้งเยดัมกับ เคตะ คู่มิมโดย็องกับกิลโดฮวันเริ่มแสดงเพลง Freedom ของ iKON โดยทั้งคู่สามารถทำการแสดงจนจบได้ด้วยดีแม้ว่าในระหว่างซ้อมคิมโดย็องจะทำพลาดล้มลงจากโต๊ะที่ใช้ในการแสดง จากนั้นคูบั้งเยดัมกับ เคตะแสดงเพลง Really ของ BLACKPINK เมื่อการแสดงสิ้นสุดคูบั้งเยดัมกับเคตะเลือก Silver card ซึ่งเป็นการ์ดของโปรดิวเซอร์หลัก ผลคือคูบั้งเยดัมกับเคตะชนะ ดังนั้นพวกเขาจึงได้อยู่ TREASURE6 ต่อ



คิมโดย็องกับกิลโดฮวันแสดงเพลง Freedom ของ iKON



บั้งเยดัมกับเคตะแสดงเพลง Really ของ BLACKPINK



คูบั้งเยดัมกับเคตะเป็นผู้ชนะ

ผู้ทำชิงคู่สุดท้ายคือคู่ฮารุโตะกับปักจ็องอู ซึ่งได้แข่งกับ TREASURE6 คู่คิมจุนกยูกับ มาชิโฮะ โดยคู่คิมจุนกยูกับมาชิโฮะได้ฝึกซ้อมทำดีลิ่งกาเพื่อใช้ในการแสดง แต่เมื่อถึงวันซ้อมใหญ่พวกเขา กลับไม่สามารถดีลิ่งกาได้เหมือนที่ฝึกมาทำให้ทั้งคู่ต้องเปลี่ยนท่ามาเป็นการเต้นธรรมดาแทน คู่คิมจุนกยูกับมาชิโฮะแสดงเพลง FUN ของ Pitbull feat. Chris Brown จากนั้นคู่ฮารุโตะกับปักจ็องอูแสดงเพลง Oh yeah ของ GD & TOP เมื่อการแสดงสิ้นสุดคู่คิมจุนกยูกับมาชิโฮะเลือก Gold card ซึ่งเป็นการ์ดของผู้ชม ผลคือคู่ฮารุโตะกับปักจ็องอูชนะ ดังนั้นพวกเขาจึงได้เข้าร่วม TREASURE6 แทน



คิมจุนกยูกับมาชิโฮะแสดงเพลง FUN ของ Pitbull feat. Chris Brown



ฮารุโตะกับปักจ็องอูแสดงเพลง Oh yeah ของ GD & TOP



คู่ฮารุโตะกับปักจ็องอูเป็นผู้ชนะ

4) เริ่มการแข่งขันเพื่อคัดออก 1:1 SURVIVAL ต่อ เด็กฝึกที่ไม่ได้ทำชิงในรอบ 2:2 UNIT SWITCH-UP จะต้องแข่งขันกับคู่ของตัวเองโดยมีโปรดิวเซอร์หลักเป็นผู้ตัดสิน คู่แรกคือปักจ็องอูกับ วังกุนโฮ ก่อนเริ่มแสดงได้มีการแนะนำปักจ็องอู โดยเขามีระยะเวลาฝึกกรรม 2 ปี 3 เดือน เขาเข้าวายจีมา ครั้งแรกวันที่ 10 เมษายน ค.ศ.2016 และถูกคัดออกจากวายจีในเดือนมีนาคม ปี ค.ศ.2018 กระทั่ง โปรดิวเซอร์หลักเรียกตัวเขากลับมาอีกครั้งในเดือนกันยายน ปี ค.ศ.2018 จากนั้นคู่ปักจ็องอูกับวังกุนโฮจึง เริ่มแสดงเพลง Ko ko bop ของ EXO ผลตัดสินคือปักจ็องอูเป็นผู้ชนะ วังกุนโฮจึงถูกคัดออก



ปักจีฮุนในการประเมินรายเดือนครั้งแรกเมื่อเดือน  
พฤษภาคม ปี ค.ศ.2016



ปักจีฮุนและวังกุนโฮแสดงเพลง Ko ko bop ของ  
EXO



ผู้ชนะคือปักจีฮุน

จากการรับชมรายการตอนที่ 7 พบว่าการสับเปลี่ยนและการลดจำนวนสมาชิกทีม TREASURE ส่งผลให้การแสดงเพลงประจำรายการเกิดความต่างขึ้น และเนื้อหาสำคัญของตอนนี้คือการแข่งขันแบบคู่อุป 2:2 UNIT SWITCH-UP จนเสร็จสิ้นแล้วจึงเริ่มแข่งขันเพื่อคัดออกต่อ โดยในการแข่งขันระหว่างคู่ผู้ทำชิงกับคู่ TREASURE รายการได้นำเสนอเรื่องราวของผู้แพ้เป็นหลัก ซึ่งแม้ว่าผลสุดท้ายจะแพ้ แต่การให้ผู้ชมเห็นถึงเบื้องหลังการฝึกซ้อมซึ่งเกิดปัญหาต่าง ๆ รวมไปถึงวิธีการแก้ปัญหาเหล่านั้นก็สามารถทำให้เกิดความคล้อยตามได้ง่ายและเกิดความอยากเอาใจช่วยผู้เข้าแข่งขันที่แพ้ ส่วนการตัดสินใช้วิธีเลือกการ์ดสุ่มผลจากโปรดิเวเซอร์หลักและผู้ชมเช่นเดิม หากแต่ผู้ชมในรอบนี้เป็นผู้ชมที่ติดตามรายการทำให้ความชอบส่วนบุคคลกลายเป็นหนึ่งในปัจจัยการตัดสินด้วย ซึ่งส่งผลให้ผลลัพธ์ที่ได้จากโปรดิเวเซอร์หลักกับผู้ชมเกิดความแตกต่างกันอย่างมาก ในการตัดสินของโปรดิเวเซอร์ที่มีต่อการแข่งขันระหว่างคู่ผู้ทำชิงกับคู่จาก TREASURE จะดูจากความเข้ากันของผู้แสดงทั้งสองบนเวที อีกทั้งการแสดงเป็นคู่ทำให้เด็กฝึกต้องพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างกันเพื่อให้สามารถทำการแสดงได้อย่างสมดุล

#### 4.1.8 การวิเคราะห์รายการตอนที่ 8

รายการตอนที่ 8 มีประเด็นหลักและเนื้อหาที่น่าสนใจ ดังนี้

1) ดำเนินการแข่งขันเพื่อคัดออก 1:1 SURVIVAL ต่อ โดยเริ่มจากคู่คิมจองซ็อบกับ โคทาโระ ซึ่งทั้งคู่เป็นสองคนที่เหลืออยู่ทำให้ต้องมาจับคู่กัน จากนั้นจึงเริ่มการแสดงเพลง The Monster ของ Eminem feat. Rihanna ผลตัดสินคือคิมจองซ็อบเป็นผู้ชนะ โคทาโระจึงถูกคัดออก



โคทาโระและคิมจองซ็อบแสดงเพลง The Monster ของ Eminem feat. Rihanna



ผู้ชนะคือคิมจองซ็อบ

คู่อีอินฮงกับโซจ็องฮวันแสดงเพลง I need a girl ของ Taeyang feat. G-Dragon โดยก่อนการแสดงอีอินฮงถูกครูสอนเต้นตำหนิเรื่องการแสดงสีหน้า ผลตัดสินคือโซจ็องฮวันเป็นผู้ชนะอีอินฮงจึงถูกคัดออก



อีอินฮงและโซจ็องฮวันแสดงเพลง I need a girl ของ Taeyang feat. G-Dragon



ผู้ชนะคือโซจ็องฮวัน

คู่อาชากับคังซ็อกฮวา ก่อนเริ่มการแสดงได้แนะนำอาชามีว่าเขาเป็นคนที่ไม่มีการแสดงออกทางสีหน้ามากนัก แต่เมื่อครูสอนต้นดูการแสดงของทั้งคู่คังซ็อกฮวาก็กลับได้รับคำตำหนิเรื่องสีหน้า จากนั้นจึงเริ่มการแสดงเพลง What2do ของ Dean ผลตัดสินคือคังซ็อกฮวาเป็นผู้ชนะ อาชาก็ถูกคัดออก



อาชามีและคังซ็อกฮวาแสดงเพลง What2do ของ Dean



ผู้ชนะคือคังซ็อกฮวา

คู่ยุนแจฮย็อกกับยุนซ็ยุนแสดงเพลง My type ของ iKON ผลตัดสินคือยุนแจฮย็อกเป็นผู้ชนะ ยุนซ็ยุนจึงถูกคัดออก



ยุนซ็ยุนและยุนแจฮย็อกแสดงเพลง My type ของ iKON



ผู้ชนะคือยูนแจฮย็อก

คู่ชเวฮย็อนซ็อกกับจ็องจุนฮย็อกแสดงเพลง Yammy Gang ของ ASAP Ferg ผลตัดสินคือชเวฮย็อนซ็อกเป็นผู้ชนะ จ็องจุนฮย็อกจึงถูกคัดออก



จ็องจุนฮย็อกและชเวฮย็อนซ็อกแสดงเพลง Yammy Gang ของ ASAP Ferg



ผู้ชนะคือชเวฮย็อนซ็อก

2) ประกาศหัวข้อการแข่งขัน Team Performance เด็กฝึกจะต้องแบ่งเป็นทีมละ 5 คน TREASURE6 จะต้องกลายเป็น TREASURE5 โดยคู่ที่ได้คะแนนโหวตจากผู้ชมทางออนไลน์ในรอบที่แล้ว น้อยที่สุดใน TREASURE6 คืออึบย็องกนกับคิมซึงฮุนจะมีหนึ่งคนที่ต้องกลับไปรวมกับเด็กฝึกคนอื่น ๆ หลังจากปรึกษากันสมาชิกที่เหลือตัดสินใจให้อึบย็องกนออกเนื่องจากทีมต้องการสมาชิกตำแหน่งร้องมากกว่าแร็ป



ผู้จัดการอธิบายหัวข้อการแข่งขันและวิธีคัดเลือกสมาชิก  
ออกให้แก่ TREASURE6

อีย็องกนเข้าร่วมกับเด็กฝึกคนอื่น ๆ ทำให้ตอนนี้มีเด็กฝึกจำนวน 15 คน เมื่อรวมกับ TREASURE5 แล้วจะมีทั้งหมด 4 ทีม โดยในการแข่งขัน Team Performance จาก 4 ทีม จะมีเพียงทีมที่ได้อันดับที่ 1 เท่านั้นที่จะสามารถผ่านเข้ารอบ Final ได้ทั้งทีม



ผู้จัดการอธิบายหัวข้อการแข่งขันให้เด็กฝึกทั้ง 15 คน  
เข้าใจ

3) อธิบายวิธีเลือกทีม โดยให้เด็กฝึกแต่ละคนนำรูปของตนเองไปติดในล็อกเกอร์ของคน  
ที่ตนอยากร่วมทีมด้วยจำนวน 2 คน เด็กฝึกที่ในล็อกเกอร์มีรูปติดอยู่มากที่สุดเป็น 2 อันดับแรกจะได้สิทธิ  
ในการเลือกสมาชิกเข้าทีมของตน ผลคืออีย็องกนและชเวฮย็อนซ็อกเป็นผู้ที่ได้รับรูปมากที่สุดจำนวน  
เท่ากันคือ 7 ใบ



เด็กฝึกแต่ละคนนำรูปของตัวเองไปติดในล็อกเกอร์



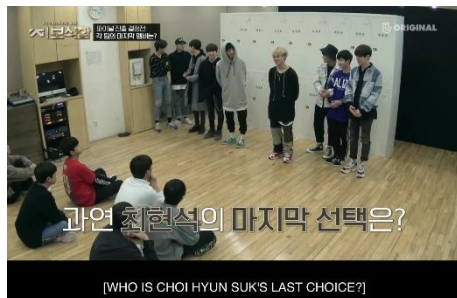


ชเวฮยอนซ็อกได้รับรูป 7 ใบจากปักจีฮุน คิมจงซ็อบ คังซ็อกฮวา คิมจุนกยู อีบย็องกน คิมย็อนกยู และโยชิโนริ



อีบย็องกนได้รับรูป 7 ใบจากมาชิโฮะ โซจ็องฮวัน ชเวฮยอนซ็อก คิมโดย็อง กิลโดฮวัน ปักจีฮุน และคิมจุนกยู

อีบย็องกนและชเวฮยอนซ็อกจะต้องเลือกสมาชิกจากรูปที่ตนได้รับก่อน เมื่อไม่มีสมาชิกที่อยากได้มาร่วมทีมจากในรูปแล้วจึงเลือกเด็กฝึกคนอื่นนอกเหนือจากรูป



ชเวฮยอนซ็อกและอีบย็องกนเลือกสมาชิกในกลุ่ม

4) ก่อนจบรายการได้สรุปสมาชิกของเด็กฝึกทั้ง 3 ทีม และอธิบายวิธีโหวตผ่าน Vlive ช่อง YG Treasure Box โดยจะสามารถโหวตเด็กฝึกได้จำนวน 7 คนต่อ 1 ครั้งต่อวัน และมีระยะเวลาการโหวตตั้งแต่วันที่ 4 มกราคม เวลา 23.00 น. จนถึงวันที่ 15 มกราคม เวลา 18.00 น. (ตามเวลาประเทศไทย เกาหลี)



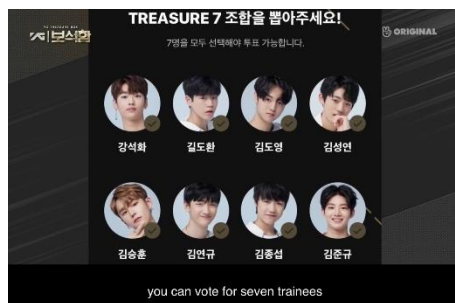
เด็กฝึกมาชิโฮะ คิมจุนกยู ฮายุนบิน อีบย็องกน และคิมโดย็องเป็นทีมเดียวกัน (เรียงลำดับจากซ้าย มาขวา)



เด็กฝึกโยชิโนริ ชเวฮย็อนซ็อก คิมย็อนกยู กิลโดฮวัน และปักจีฮุนเป็นทีมเดียวกัน (เรียงลำดับจากซ้ายมาขวา)



เด็กฝึกโซจ็องฮวัน คังซ็อกฮวา ยูนแจฮย็อก คิมจงซ็อบ และจางยุนซอเป็นทีมเดียวกัน (เรียงลำดับจากซ้ายมาขวา)



รูปประกอบการอธิบายวิธีการโหวตผ่าน Vlive

จากการรับชมรายการตอนที่ 8 มีเนื้อหาหลักเป็นการแข่งขันเพื่อคัดออกต่อจากตอนก่อนจนเสร็จสิ้น จากนั้นจึงเป็นการแบ่งทีมเพื่อเตรียมพร้อมสำหรับการแข่งขันรอบต่อไป ในการแข่งขันรอบคัดออก รายการมีการนำเสนอให้เห็นถึงปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการฝึกซ้อมของเด็กฝึกแต่ละคู่ โดยปัญหาที่พบส่วนมากคือการแสดงออกทางสีหน้าระหว่างทำการแสดง ซึ่งเด็กฝึกบางคนก็สามารถแก้ไขข้อบกพร่องเหล่านั้นได้ แต่บางคนก็ไม่สามารถแก้ไขให้ดีขึ้นได้จนส่งผลไปถึงการแสดงทำให้ถูกคัดออกไป ส่วนการตัดสินใจคัดออกนี้มาจากโปรดิวเซอร์หลักเท่านั้น ซึ่งมีปัจจัยในการตัดสินใจที่แตกต่างกันไปตามผู้เข้าแข่งขันแต่ละคู่ แต่มักจะยึดหลักเกณฑ์ว่าใครสามารถทำการแสดงได้ดีและดูเป็นธรรมชาติมากกว่าก็จะเป็นผู้ชนะ

ในการเลือกทีม รายการได้นำเสนอเรื่องราวที่สะท้อนอารมณ์จากการที่สมาชิก TREASURE ที่หนึ่งในนั้นคือบังเยดัมจะต้องเลือกระหว่างคิมซ็องฮุนกับอึบย็องกนที่มาจากทีมเหมือนกันให้ออกจากทีมไป รวมไปถึงกติกาการเลือกทีมของเด็กฝึกที่ทำให้กลุ่มสุดท้ายที่ไม่ถูกเลือกกลายเป็นทีมที่มีทักษะโดยรวมอ่อนกว่าทีมอื่น

#### 4.1.9 การวิเคราะห์รายการตอนที่ 9

รายการตอนที่ 9 มีประเด็นหลักและเนื้อหาที่น่าสนใจ ดังนี้

1) เริ่มรายการด้วยการแสดงเพลง Going Crazy ของ TREASURE5



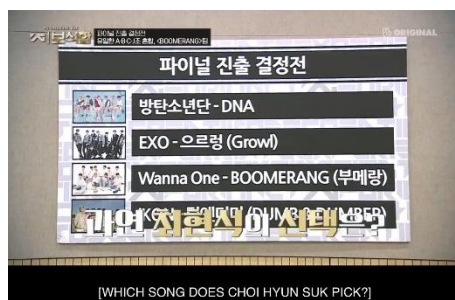
TREASURE5 แสดงเพลง Going Crazy

2) การแข่งขันรอบ THE FINAL-ENTRY มีผู้ชมเข้าร่วมชมการแสดงในสตูดิโอจำนวน 300 คน กติกาการโหวตคือผู้ชมสามารถโหวตให้เด็กฝึกไม่จำกัดจำนวนคน เมื่อปิดโหวตแล้วคะแนนโหวตของเด็กฝึกแต่ละคนในทีมจะถูกนำมารวมกันเป็นคะแนนของทีมเพื่อจัดอันดับทีม โดยทีมที่ได้อันดับ 1 จะได้ผ่านเข้ารอบทั้งทีม ทีมที่ได้อันดับ 2 จะมีผู้เข้ารอบ 3 คน ทีมที่ได้อันดับ 3 จะมีผู้เข้ารอบ 2 คน และทีมที่ได้อันดับ 4 จะมีผู้เข้ารอบ 1 คน ดังนั้นจะมีผู้เข้ารอบทั้งสิ้นจำนวน 11 คน



พิธีกรอธิบายวิธีการโหวตและกติกาการตัดสิน

3) เปิดเผยเพลงที่ใช้ในการแข่ง และเริ่มการแข่งขันจากทีม Boomerang ซึ่งในวันซ้อมใหญ่ปักจีสุนได้รับบาดเจ็บที่เข่าระหว่างซ้อมการแสดง แต่ทั้งทีมก็สามารถทำการแสดงจนจบได้ดี โดยได้คะแนนโหวตจำนวน 647 คะแนน



รายชื่อเพลงที่ใช้ในการแข่งขันจำนวน 4 เพลงคือ

- DNA ของ
- Growl ของ EXO
- Boomerang ของ Wanna One
- Dumb&Dumber ของ iKON



ทีม Boomerang ทำการแสดง



สมาชิกทีม Boomerang เรียงจากซ้ายไปขวาคือ กิลโดฮวัน คิมย็อนกยู ปักจีฮุน โยชินอริ และชเวย็อนซ็อก ฟังผลคะแนน

ทีม Growl เป็นทีมที่สมาชิกไม่ถูกเลือก อีกทั้งยังไม่สามารถเลือกเพลงได้ ในระหว่างฝึกซ้อมยูนแจฮย็อกไม่สามารถร้องและเต้นได้ทำให้เขาถูกตำหนิอยู่บ่อยครั้ง แต่ทั้งทีมก็สามารถแสดงจนจบได้ด้วยดี โดยได้คะแนนโหวตจำนวน 607 คะแนน



ทีม Growl ทำการแสดง



สมาชิกทีม Boomerang เรียงจากซ้ายไปขวาคือ คังซ็อกฮวา คิมจงซ็อบ โซจีองฮวัน ยูนแจฮย็อก และ จางยุนซอ ฟังผลคะแนน

ทีม Dumb&Dumber เป็นทีมที่ได้รับคำชมจากทั้งครูสอนเต้นและครูสอนร้องเพลงในระหว่างการซ้อม โดยได้คะแนนจำนวน 864 คะแนน

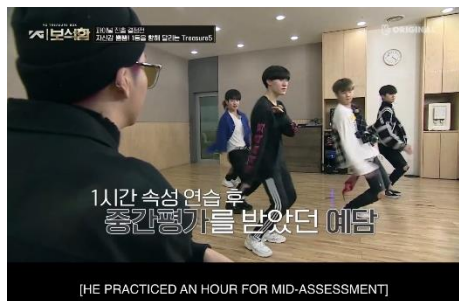


ทีม Dumb&Dumber ทำการแสดง



สมาชิกทีม Dumb&Dumber เรียงจากซ้ายไปขวา คือคิมโดย็อง คิมจินกยู มาชิโฮะ อีบย็องกน และ ฮายุนบิน ฟังผลคะแนน

ทีม DNA ซึ่งเป็นทีมของสมาชิก TREASURE5 ในช่วงแรกของการฝึกซ้อมบั้งเยดั้มไม่สามารถเข้าร่วมได้เพราะเป็นช่วงการสอบที่โรงเรียน แต่เขาก็สามารถเรียนรู้ท่าเต้นจากสมาชิกคนอื่น ๆ ได้อย่างสมบูรณ์แบบก่อนเข้ารับการแข่งขันจากวง WINNER และสามารถทำการแสดงจบได้อย่างดี โดยได้คะแนนโหวตจำนวน 812 คะแนน



ทีม DNA เข้ารับการประเมินจากวง WINNER



ทีม DNA ทำการแสดง

4) สรุปการจัดอันดับทีมจากคะแนนโหวต ซึ่งทีมที่ได้อันดับ 1 คือทีม Dumb&Dumber ทำให้สมาชิกทั้ง 5 คนคือ อีบย็องกน คิมจุนกยู มาชิโฮะ คิมโดยอง และฮาเยุนบิน ได้ผ่านเข้ารอบทั้งหมด ส่วนทีมที่ได้อันดับ 2 คือทีม DNA มีผู้ผ่านเข้ารอบ 3 คนคือ บังเยตัม ฮารูโตะ และปักจ็องอู ทีมที่ได้อันดับ 3 คือทีม Boomerang มีผู้ผ่านเข้ารอบ 2 คนคือ ชเวฮย็อนซ็อก และปักจ็ยุน ส่วนทีมที่ได้อันดับที่ 4 คือทีม Growl มีผู้ผ่านเข้ารอบ 1 คนคือ โซจ็องฮวัน



ผลคะแนนโหวตของทั้ง 4 ทีม



ผู้เข้ารอบทั้ง 11 คนยืนบนแท่นประกาศ

5) ก่อนจบรายการโปรดิเวเซอร์หลักได้ประกาศจำนวนสมาชิกที่แน่นอนสำหรับการเดบิวต์คือจำนวน 7 คน

จากการรับชมรายการตอนที่ 9 มีเนื้อหาหลักคือการแข่งขันแบบทีมรอบ THE FINAL-ENTRY ตั้งแต่เริ่มจนจบ โดยรูปแบบการนำเสนอรายการตอนนี้ใช้วิธีการตัดต่อให้เห็นเรื่องราวของเด็กฝึกเฉพาะคนที่ต้องเผชิญกับอุปสรรคต่าง ๆ ระหว่างการฝึกซ้อมเพื่อเตรียมการแสดง ทำให้เกิดความรู้สึกคล้อยตามได้ง่ายและรู้สึกลุ้นไปกับการแสดงว่าจะออกมาดีหรือไม่ นอกจากนี้ยังแสดงให้เห็นถึงพัฒนาการของเด็กฝึก โดยเฉพาะขุนแจฮย็อกที่มักจะเต็มไปด้วยความอึดใจระหว่างการซ้อม หากแต่ในการแสดงจริงเขากลับทำได้ดีมากจนได้รับคำชื่นชมจากโปรดิเวเซอร์หลัก

การแข่งขันครั้งนี้เป็นการแสดงแบบทีมและมีความแตกต่างจากการแข่งขันรอบที่ผ่านมาที่เด็กฝึกสามารถเลือกเพลงได้อย่างอิสระ โดยครั้งนี้มีการกำหนดโจทย์เพลงจากบอยกรุ๊ปชื่อดังซึ่งมีสไตล์ที่ต่างกัน เพื่อทดลองให้เห็นว่าแนวทางของเพลงและการแสดงที่ต่างกันมีความเข้ากันกับเด็กฝึกหรือไม่และให้ผลตอบรับอย่างไร ส่วนนตีกาการโหวตซึ่งผู้ชมสามารถโหวตได้หลายคนกับนตีกาการคัด

ออกในรอบนี้ก็มีเชื่อมโยงกันอย่างมีนัยสำคัญ กล่าวคือทีมที่สมาชิกแต่ละคนสามารถทำการแสดงบนเวทีได้ดีก็จะมีโอกาสเข้ารอบมากกว่า อีกทั้งยังแสดงให้เห็นว่าผู้ชมรายการชื่นชอบศิลปินในลักษณะรูปแบบใดมากกว่า

#### 4.1.10 การวิเคราะห์รายการตอนที่ 10

รายการตอนที่ 10 มีประเด็นหลักและเนื้อหาที่น่าสนใจ ดังนี้

1) อธิบายกติกาและสัดส่วนคะแนนที่ใช้ในการคัดเลือกศิลปิน โดยมีสัดส่วนคือคะแนนจากโปรดิวเซอร์หลัก 50% คะแนนโหวตทางออนไลน์ 20% และคะแนนโหวตจากผู้ชมในสตูดิโอ 600 คน 30% พร้อมทั้งประกาศหัวข้อการแข่งขันรอบ Final คือ GENRE COMPETITION แบ่งการแสดงเป็นการร้อง การแร็ป และการเต้น โดยเด็กฝึกที่ได้อันดับ 1 ของแต่ละตำแหน่งจะได้รับการยืนยันการเดบิวต์

หลังจากสิ้นสุดการแข่งขันรอบ THE FINAL-ENTRY โปรดิวเซอร์หลักได้ตัดสินใจให้คิมซึงฮุนกับยุนแจฮย็อกกลับมาแข่งขันรอบ Final ด้วยเนื่องจากทั้งคู่ได้คะแนนโหวตสูงในการแข่งรอบที่แล้ว โดยคิมซึงฮุนได้อันดับ 5 ด้วยคะแนน 184 คะแนน และยุนแจฮย็อกได้อันดับ 10 ด้วยคะแนน 159 คะแนน จากนั้นเด็กฝึกทั้ง 13 คนจึงเริ่มทำการแสดงเพลง Going Crazy ร่วมกัน

순위	이름	득표 수	비율 (%)
1	김정규	210	100%
2	김성훈	184	87.6%
3	김민준	183	87.1%
4	김민준	183	87.1%
5	김성훈	184	87.6%
6	김민준	183	87.1%
7	김민준	183	87.1%
8	김민준	183	87.1%
9	김민준	183	87.1%
10	김민준	183	87.1%
11	김민준	183	87.1%
12	김민준	183	87.1%
13	김민준	183	87.1%

อันดับและคะแนนจากการแข่งขันรอบที่แล้วของเด็กฝึกแต่ละคน

อันดับจากคะแนนโหวตรอบ THE FINAL-ENTRY

1. คิมจุนกยู (210 คะแนน)
2. ขวแฮย็อนซ็อก (206 คะแนน)
3. ปักจีฮุน (204 คะแนน)
4. ฮารูโตะ (192 คะแนน)
5. คิมซึงฮุน (184 คะแนน)
6. คิมโดย็อง (183 คะแนน)
7. บังเยดัม (180 คะแนน)
8. ฮายุนบิน (165 คะแนน)
9. ปักจ็องอู (160 คะแนน)
10. ยุนแจฮย็อกและอึบย็องกน (159 คะแนน)
12. โชจ็องฮวัน (152 คะแนน)
13. มาชิโสะ (147 คะแนน)



เด็กฝึกทั้ง 13 คนแสดงเพลง Going Crazy

2) อธิบายกติกาการโหวตสำหรับผู้ชมในสตูดิโอ โดยในรอบการแสดงเพลง Going Crazy ผู้ชมสามารถโหวตให้เด็กฝึกไม่จำกัดจำนวนคน แต่สามารถโหวตให้เด็กฝึกได้ 1 โหวตต่อ 1 คนเท่านั้น ส่วนการโหวตในรอบ GENRE COMPETITION ผู้ชมสามารถโหวตเพียง 1 คนจากแต่ละตำแหน่งเท่านั้น



พิธีกรอธิบายกติกาการโหวตแก่ผู้ชม

3) ฉายภาพการเลือกตำแหน่งเพื่อการแข่งขัน โดยให้เด็กฝึกเลือกตำแหน่งตามอันดับจากต่ำไปสูง ซึ่งแต่ละตำแหน่งไม่มีการจำกัดจำนวนคน ผลการแบ่งกลุ่มตามตำแหน่งมีดังนี้ ตำแหน่งร้องจำนวน 3 คน คือ ปักจีองอู บังเยตัม และคิมจุนกยู ตำแหน่งแร็ปจำนวน 4 คน คือ อีบย็องกน ฮายุนบิน ฮารูโตะ และชเวฮย็อนช็อก และตำแหน่งเต้นจำนวน 6 คน คือ มาชิโฮะ โซจีองฮวัน คิมโดย็อง ปักจีฮุน ยุนแจฮย็อก และคิมซ็ึงฮุน



เด็กฝึกเลือกตำแหน่งที่แต่ละคนต้องการ



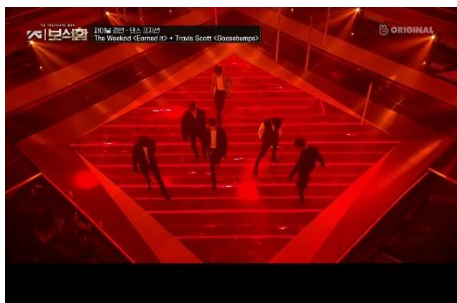


เด็กฝึกนั่งเป็นแถวตามตำแหน่งที่เลือก ดังนี้  
 -ตำแหน่งร้องจำนวน 3 คน  
 -ตำแหน่งแร็ปจำนวน 4 คน  
 -ตำแหน่งเต้นจำนวน 6 คน

จากนั้นจึงเริ่มการแสดงจากตำแหน่งแร็ป เต้น และร้อง ตามลำดับ



ทีมแร็ปแสดงเพลง Hit Me ของ MOBB feat. Kush



ทีมเต้นแสดงเพลง Earned It ของ The Weeknd  
 และเพลง Goosebumps ของ Travis Scott



ทีมร้องแสดงเพลง Last Dance ของ BIGBANG

4) ประกาศรายชื่อผู้ที่จะได้เดบิวต์จำนวน 7 คน ซึ่งมาจาก 3 คนที่ได้อันดับ 1 ในแต่ละตำแหน่ง และผู้ที่ได้ 4 อันดับแรกจากเด็กฝึกที่เหลือ 10 คน โดยเริ่มประกาศผู้ที่ได้อันดับ 1 ในแต่ละตำแหน่ง และประกาศรายชื่อสมาชิกคนที่ 4 ดังนี้



ฮารุโตะได้อันดับ 1 ในตำแหน่งแรป



บังเยดัมได้อันดับ 1 ในตำแหน่งร้อง



โซจ็องฮวันได้อันดับ 1 ในตำแหน่งเต้น



คิมจุนกยูเป็นสมาชิกคนที่ 4

จากนั้นโปรดีวีเซอร์หลักได้ประกาศจบรายการ โดยเขากล่าวว่าจะมีการประกาศรายชื่อสมาชิก 3 คนที่เหลือผ่านทาง Vlive ช่อง YG Treasure Box เวลา 11.00 น. (ตามเวลาประเทศไทย) ในวันที่ 21, 23 และ 25 มกราคม ค.ศ.2018 วันละ 1 รายชื่อตามลำดับ

จากการรับชมรายการตอนที่ 10 มีเนื้อหาสำคัญคือการแข่งขันรอบ Final ซึ่งแข่งขันแบบแยกตามตำแหน่ง โดยเริ่มรายการด้วยการแสดงเพลงประจำรายการของเด็กฝึกทั้ง 13 คนร่วมกัน ทำให้โปรดิวเซอร์หลักมองเห็นถึงความเป็นไปได้ในการผลิตวงศิลปินที่มีสมาชิกจำนวนมาก ในส่วนของ การนำเสนอของตอนนี้มีรูปแบบการนำเสนอที่ทำให้เกิดความลุ้นและตื่นเต้นด้วยการประกาศอันดับจากคะแนนโหวตเพียงอย่างเดียวแทรกระหว่างดำเนินรายการ แสดงให้เห็นว่าอันดับเหล่านี้เกิดความพลิกผันอย่างไรเมื่อนำมาคิดคำนวณตามสัดส่วนคะแนนที่กำหนดไว้ นอกจากนี้ยังพบว่ากติกาการคัดเลือกและวิธีการแข่งขันในรอบนี้ก็มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญ โดยการคัดเลือกผู้ที่ได้อันดับ 1 จากแต่ละตำแหน่งเพื่อให้ตัววงมีสมาชิกที่มีทักษะที่แข็งแกร่งในแต่ละด้านอย่างชัดเจน

#### 4.2 ผลสรุปการวิเคราะห์รายการ

จากการรับชมรายการ YG Treasure Box จำนวน 10 ตอนพบว่ารายการสามารถติดต่อและเรียบเรียงเนื้อหาเพื่อนำเสนอให้ผู้ชมรับรู้ถึงความตึงเครียดและความเข้มข้นของบรรณาการการแข่งขันได้อย่างดีจากความพลิกผันที่เกิดขึ้นในรายการ ไม่ว่าจะเป็นผลตัดสินจากการแข่งขันหรือการลดจำนวนสมาชิกทีม TREASURE ในแต่ละรอบ ส่งผลให้ผู้ชมเกิดความสนใจอยากรับชมและติดตามรายการต่อไป โดยเริ่มเปิดรายการด้วยการแนะนำว่าเด็กฝึกจากแต่ละทีมมีพื้นฐานทักษะและเป็นทีมอย่างไรเพื่อให้ผู้ชมได้เห็นความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นต่อตัวเด็กฝึกเมื่อผ่านกระบวนการแข่งขันในรายการ และนำเสนอเรื่องราวการแข่งขันผสมผสานไปกับการเล่าเรื่องราวเบื้องหลังการฝึกซ้อมและที่มาของศิลปินฝึกหัดแต่ละคนอย่างละเอียด รวมไปถึงความคิดเห็นของเด็กฝึกที่มีต่อกันและความคาดหวังหรือความเห็นต่อการแสดงต่าง ๆ ซึ่งพบว่ารายการมักนำเสนอให้เห็นถึงความพยายามของผู้เข้าแข่งขันในการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องที่เกิดขึ้นในระหว่างกระบวนการเตรียมพร้อมเพื่อเป็นศิลปิน ทำให้ผู้ชมเกิดความคล้อยตามและเกิดความรู้สึกอยากเอาใจช่วย

รายการ YG Treasure Box มีจุดประสงค์ในการพัฒนาและคัดเลือกศิลปินเพื่อสร้างบอยกรุ๊ปวงใหม่จากสมาชิกที่มีความหลากหลายให้มาผสมผสานรวมกัน กระบวนการพัฒนาศิลปินที่ถูกใช้ในรายการจะเน้นไปที่การพัฒนาทักษะเป็นรายบุคคลให้ความถนัดของผู้เข้าแข่งขันแต่ละคนมีความโดดเด่นมากยิ่งขึ้น แต่ก็ยังคงมีการพัฒนาทักษะพื้นฐานในทุกด้านไปพร้อมกันด้วย เห็นได้ชัดจากกติกาการแข่งขันที่ผู้เข้าแข่งขันมักจะได้รับการตัดสินแบบตัวต่อตัวและพัฒนาการของผู้เข้าแข่งขันแต่ละคนเมื่อเปรียบเทียบกับทักษะที่มีในตอนต้นและตอนท้ายของรายการ นอกจากนี้การใช้ระบบทีม TREASURE ก็นับว่าเป็นกระบวนการพัฒนาและค้นหาองค์ประกอบของสมาชิกที่จะสามารถผสมผสานกันได้อย่างลงตัว อีกทั้งการแสดงเพลงประจำรายการก็ช่วยให้เราสามารถมองเห็นรูปแบบแนวทางหรือลักษณะของตัวกลุ่มศิลปินที่จะถูกพัฒนาออกมาได้อย่างคร่าว ๆ อีกด้วย

### 4.3 ผลลัพธ์หลังสิ้นสุดรายการ

ช่วงท้ายของรายการ YG Treasure Box ตอนที่ 10 ได้มีการประกาศรายชื่อสมาชิก 4 คนแรกดังต่อไปนี้

- ฮารูโตะ ถูกประกาศชื่อในรายการเป็นคนแรก เป็นผู้ชนะจากตำแหน่งแร็ป
- บังเยดัม ถูกประกาศชื่อในรายการเป็นคนที่ 2 เป็นผู้ชนะจากตำแหน่งร้อง
- โซจ็องฮวัน ถูกประกาศชื่อในรายการเป็นคนที่ 3 เป็นผู้ชนะจากตำแหน่งเต้น
- คิมจุนกยู ถูกประกาศชื่อในรายการเป็นคนที่ 4 เป็นผู้ที่ได้คะแนนสูงที่สุด

โดยระหว่างการประกาศรายชื่อผู้ชนะ โปรดิวเซอร์หลักมีลักษณะดูครุ่นคิดอยู่ตลอดเวลา และเนื่องจากรายการตอนที่ 10 นี้เป็นการถ่ายทอดสด สุดท้ายก่อนการประกาศรายชื่อผู้ชนะคนที่ 5 โปรดิวเซอร์หลักจึงตัดสินใจสิ้นสุดรายการอย่างกะทันหัน แล้วกล่าวประกาศถึงช่องทางติดตามผลตัดสินของสมาชิกที่เหลือแทน รายการจึงจบลงเพียงเท่านี้

หลังสิ้นสุดรายการอย่างเป็นทางการจึงได้มีการประกาศรายชื่อสมาชิก 3 คนที่เหลือผ่านทาง Vlive ช่อง YG Treasure Box เวลา 11.00 น. (ตามเวลาประเทศเกาหลี) ในวันที่ 21, 23 และ 25 มกราคม ค.ศ.2018 วันละ 1 รายชื่อตามลำดับดังต่อไปนี้

- ปักจ็องอู ถูกเปิดเผยว่าเป็นสมาชิกคนที่ 5 ในวันที่ 21 มกราคม ค.ศ.2018
- ยุนแจฮย็อก ถูกเปิดเผยว่าเป็นสมาชิกคนที่ 6 ในวันที่ 23 มกราคม ค.ศ.2018
- ชเวฮย็อนซ็อก ถูกเปิดเผยว่าเป็นสมาชิกคนที่ 7 ในวันที่ 25 มกราคม ค.ศ.2018

ต่อมาในวันที่ 28 มกราคม ค.ศ.2018 เวลา 11.00 น. (ตามเวลาประเทศเกาหลี) ได้มีการประกาศชื่อวงอย่างเป็นทางการโดยมีชื่อว่า TREASURE



ภาพที่ 4.3 ภาพประกาศรายชื่อสมาชิก TREASURE คนที่ 5, 6 และ 7  
(ที่มา: [https://twitter.com/YG\\_TreasureBox](https://twitter.com/YG_TreasureBox))

จากการรับชมและวิเคราะห์รายการพบว่าผู้ชนะทั้ง 7 คนนี้ต่างก็มีทักษะที่โดดเด่นในแต่ละด้านต่างกันไป โดยบังเยติม คิมจุนกยู และปักจ็องอู เป็นสมาชิกที่มีความโดดเด่นในด้านการร้องอย่างชัดเจน ตั้งแต่ตอนแรกด้วยเนื้อเสียงที่มีเอกลักษณ์ต่างกันทั้งสามคน ส่วนฮารูโตะ และชเวฮย็อนซ็อก ทั้งคู่ต่างมีความโดดเด่นในด้านการแร็ปด้วยเนื้อเสียงที่ต่างกัน โทนสูงและต่ำตามลำดับ สุดท้ายคือโซจ็องฮวัน และยุนแจฮย็อก เป็นสมาชิกที่มีระยะเวลาการฝึกน้อย หากแต่สามารถพัฒนาทักษะของตนผ่านรายการได้อย่างรวดเร็ว โดยโซจ็องฮวันโดดเด่นในด้านการเต้นมาตั้งแต่แรกและเกิดการพัฒนาทักษะมาเรื่อย ๆ และในส่วนของยุนแจฮย็อกมีความโดดเด่นในเรื่องของการแสดงสีหน้าและท่าทางบนเวที ซึ่งมีการพัฒนาจากประสบการณ์บนเวทีในรายการ ทั้งหมดนี้จึงทำให้ตัววงมีองค์ประกอบที่ครบถ้วนในรอบด้านและทักษะของสมาชิกแต่ละคนก็สามารถส่งเสริมร่วมกันได้อย่างดี

หากแต่ต่อมาในวันที่ 29 มกราคม ค.ศ.2018 กลับมีการประกาศเพิ่มกะทันหันอย่างเป็นทางการว่าจะมีการเดบิวต์ศิลปินวงที่ 2 ในชื่อ MAGNUM โดยจะเปิดเผยรายชื่อสมาชิกวันละ 1 คน เมื่อเวลา 11.00 น. (ตามเวลาประเทศเกาหลี) โดยมีรายชื่อดังต่อไปนี้

- ฮายุนบิน ถูกเปิดเผยว่าเป็นสมาชิกคนที่ 1 ของกลุ่มที่ 2 ในวันที่ 30 มกราคม ค.ศ.2018
- มาชิโฮะ ถูกเปิดเผยว่าเป็นสมาชิกคนที่ 2 ของกลุ่มที่ 2 ในวันที่ 31 มกราคม ค.ศ.2018
- คิมโดย็อง ถูกเปิดเผยว่าเป็นสมาชิกคนที่ 3 ของกลุ่มที่ 2 ในวันที่ 1 กุมภาพันธ์ ค.ศ.2018
- โยชิโนริ ถูกเปิดเผยว่าเป็นสมาชิกคนที่ 4 ของกลุ่มที่ 2 ในวันที่ 2 กุมภาพันธ์ ค.ศ.2018
- ปักจ็องฮวัน ถูกเปิดเผยว่าเป็นสมาชิกคนที่ 5 ของกลุ่มที่ 2 ในวันที่ 3 กุมภาพันธ์ ค.ศ.2018
- อาซาฮิ ถูกเปิดเผยว่าเป็นสมาชิกคนที่ 6 ของกลุ่มที่ 2 ในวันที่ 4 กุมภาพันธ์ ค.ศ.2018





ภาพที่ 4.4 ภาพประกาศรายชื่อสมาชิก MAGNUM  
(ที่มา: [https://twitter.com/YG\\_TreasureBox](https://twitter.com/YG_TreasureBox))

การประกาศรายชื่อสมาชิกจำนวน 6 คนนี้เป็นยูนิตเพิ่มขึ้นมา เป็นการตัดสินใจที่เกิดขึ้นหลังจากรายการได้สิ้นสุดลงแล้ว เมื่อวิเคราะห์ผ่านการรับชมรายการ กล่าวได้ว่าสมาชิกทั้ง 6 คนนี้ต่างก็มีทักษะความสามารถที่ยอดเยี่ยมเช่นกัน แม้ว่าการนำเสนอของรายการจะไม่สามารถทำให้มองเห็นในเรื่องของลักษณะหรือบุคลิกส่วนบุคคลได้อย่างเด่นชัดเมื่อเปรียบเทียบกับผู้ชนะ 7 คนแรก แต่เหนือสิ่งอื่นใดคือสมาชิกเหล่านี้ต่างก็แสดงให้เห็นโปรดีวีเซอร์หลักเห็นถึงความเป็นไปได้ในการพัฒนาและขัดเกลาเพื่อเป็นศิลปินอย่างชัดเจนผ่านการแสดงที่เกิดขึ้นในรายการ

หลังการประกาศรายชื่อผู้ที่จะได้เดบิวต์ไปอย่างครบถ้วนแล้วจึงมีการประกาศแผนการทำกิจกรรมของสมาชิกทั้ง 13 คนจาก TREASURE และ MAGNUM ในฐานะทีมที่มีชื่อเรียกว่า TREASURE13 ซึ่งนอกจากกิจกรรมกลุ่มแล้วจะแยกแผนกิจกรรมเป็น 2 ทีม และในขณะนั้นได้คาดการณ์ไว้ว่าจะได้ทำการเปิดตัวอย่างเป็นทางการในเดือนพฤษภาคมหรือเดือนกรกฎาคม ปี ค.ศ.2019 โดยมีชื่อแฟนคลับคือ Treasure Maker อย่างไรก็ตามการเดบิวต์ต้องล่าช้าลงเนื่องจากฮายุนบินขอถอนตัวจากโปรเจกต์และออกจากบริษัทไป จนกระทั่งเมื่อวันที่ 7 สิงหาคม ค.ศ.2020 พวกเขาก็ได้เดบิวต์ในฐานะบอยแบนด์ข้ามชาติที่มีสมาชิก 12 คนด้วยชื่อ TREASURE ในที่สุด

TREASURE ก่อตั้งโดยวายจีเอ็นเตอร์เทนเมนต์ ในปี ค.ศ.2019 ผ่านรายการเรียลลิตี้ YG Treasure Box ประกอบด้วยสมาชิก 12 คน ได้แก่ ชเวฮย็อนซ็อก ปักจีฮุน โยชินอริ คิมจุนกยู มาชิโฮะยุน แจฮย็อก อาซายิ บังเยตัม คิมโดย็อง ฮารูโตะ ปักจีอ็อง และโซจีอ็องฮวัน โดยมีสมาชิก 2 คนร่วมกันเป็นหัวหน้าวงคือ ชเวฮย็อนซอก และปักจีฮุน และได้ทำการเปิดตัวอย่างเป็นทางการเมื่อวันที่ 7 สิงหาคม ค.ศ. 2020 ด้วยซิงเกิ้ลอัลบั้ม THE FIRST STEP: CHAPTER ONE

ในเดือนมกราคม ปี ค.ศ.2020 ก่อนการเปิดตัวอย่างเป็นทางการ TREASURE ได้ปล่อยวิดีโอการแสดงซิงเกิ้ล "Going Crazy" (미쳐가네) ซึ่งเป็นเพลงประจำรายการ YG Treasure Box ควบคู่ไปกับการออกอากาศรายการวาไรตี้มากมายผ่านช่องทาง Youtube รวมถึงรายการวาไรตี้ Treasure Map ซึ่งออกอากาศทางช่อง SBS MTV และ SBS FiL ตั้งแต่วันที่ 23 กันยายน ค.ศ.2020 นอกจากนี้ก่อนการเปิดตัวอย่างเป็นทางการ TREASURE ยังได้รับการบันทึกว่าเป็นกลุ่มเคป๊อปที่สามารถขึ้นชาร์ตใน Social 50 ของบิลบอร์ดได้เร็วที่สุดที่อันดับ 40 ในวันที่ 27 พฤษภาคม ค.ศ.2020 และสูงสุดที่อันดับ 12 ในวันที่ 4 สิงหาคม ค.ศ.2020



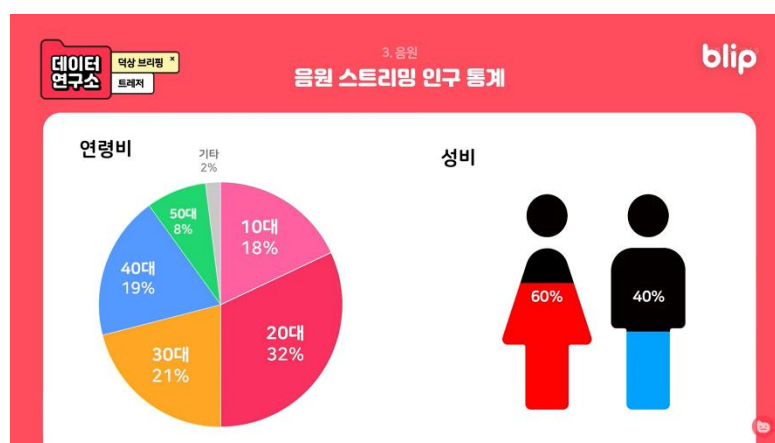
ภาพที่ 4.5 ศิลปินวง TREASURE

(ที่มา: <https://namu.wiki/w/TREASURE?from=%ED%8A%B8%EB%A0%88%EC%A0%80>)

จากการผลลัพธ์หลังสิ้นสุดรายการสามารถเห็นได้อย่างชัดเจนว่าลักษณะของวงมีความเชื่อมโยงและมีการพัฒนามาตั้งแต่ในรายการ โดยจะสังเกตเห็นได้ว่าค่ายวายจีไม่เคยผลิตวงศิลปินที่มีสมาชิกจำนวนมากกว่า 7 คนเลย ซึ่งในระหว่างการดำเนินรายการตั้งแต่ตอนแรก โปรดิิวเซอร์หลักยังฮย็อนซ็อกก็ยังคงมีกรอบความคิดเกี่ยวกับจำนวนสมาชิกมาโดยตลอด จนกระทั่งได้เห็นการแสดงร่วมกันของเด็กฝึกหัด 13 คนในรอบ Final ซึ่งสามารถทำการแสดงได้เป็นอย่างดี อีกทั้งสมาชิกทุกคนยังมีความเข้าหากันมาก ทำให้โปรดิิวเซอร์หลักมองเห็นความเป็นไปได้ในรูปแบบใหม่ในการสร้างลักษณะวงที่มีสมาชิกเยอะ นอกจากนี้รูปแบบกระบวนการที่ผู้เข้าแข่งขันถูกตัดสินเป็นรายบุคคลยังส่งผลให้สมาชิกในวงมีความหลากหลายมาก

ขึ้นทั้งในด้านบุคลิก ทักษะ รวมไปถึงภาพลักษณ์ของแต่ละคนเมื่อเปรียบเทียบกับกระบวนการที่ถูกใช้ในรายการก่อนหน้าของวายจี

โดยรวมแล้ว TREASURE เป็นวงที่มีภาพลักษณ์ของความเป็นเด็กหนุ่มวัยรุ่นที่มีความเท่และมีความสดใสมากกว่าเมื่อเปรียบเทียบกับศิลปินวงอื่น ๆ ในค่าย หากแต่ก็ยังมีกลิ่นอายที่เป็นเอกลักษณ์ของวายจีอยู่ในเรื่องของแนวเพลงของวงก็มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้นจากการพัฒนาของตัวศิลปินเอง ภายหลังจากสิ้นสุดรายการ ตัววงมีความโดดเด่นรอบด้านจากสมาชิกที่มีทักษะความสามารถที่ยอดเยี่ยมในแต่ละด้าน โดยเฉพาะด้านการเต้นที่พร้อมเพรียงและทำเต้นของวงที่มีเอกลักษณ์ โดยมักจะมีการวางรูปแบบตำแหน่งการเต้นเป็นรูปทรงเพชรซึ่งเป็นคอนเซ็ปต์ที่มีมาตั้งแต่ในรายการ และทำเต้นของวงมักจะมีท่าที่โลดโผน เช่น การต่อตัวหรือการกระโดดโดยใช้หลังของสมาชิกเป็นฐาน ซึ่งเป็นท่าทางที่จะต้องอาศัยจังหวะที่ตรงกันและความเชื่อใจระหว่างสมาชิก โดยรูปแบบเหล่านี้ถูกมองเห็นจากการแสดงเต้นในรอบ Final ที่เด็กฝึกคิดทำเต้นกันเอง ประกอบกับสมาชิกในวงมีทักษะความสามารถในเรื่องอะโครบาติกด้วย และเนื่องจากการวางรูปแบบวงให้มีลักษณะการแสดงที่ใช้การเต้นเป็นหลักจึงพบว่าเพลงที่ถูกใช้ในการโปรโมตมักจะเป็นเพลงที่มีจังหวะดนตรีที่หนักแน่นและผสมผสานความเป็นฮิปฮอปเข้าไปตามเอกลักษณ์เฉพาะของค่าย เนื้อหาของเพลงมักสื่อถึงความรักของเด็กหนุ่มตามภาพลักษณ์ของวงที่ถูกพัฒนามาตั้งแต่ในรายการ ส่งผลให้วงมีฐานแฟนคลับในช่วงอายุ 20-30 ปีอยู่มาก และเนื่องด้วย TREASURE เป็นวงถาวรจึงส่งผลให้ในปัจจุบันแนวทางของวงทั้งในแง่ของผลงานเพลงและภาพลักษณ์ของสมาชิกยังคงเกิดการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ



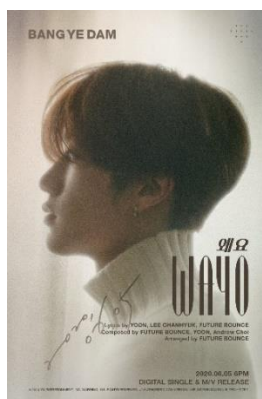
ภาพที่ 4.6 แผนภูมิวงกลมแสดงช่วงอายุของผู้ฟังเพลงวง TREASURE ผ่าน Streaming และภาพแบ่งเพศผู้ฟังระหว่างหญิงและชาย

(ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=sNVGaO-NLMY>)



โดยตั้งแต่ก่อนการเปิดตัวจนถึงปัจจุบัน TREASURE ได้ออกผลงานเพลงมาทั้งหมด ดังต่อไปนี้

1) เพลง WAYO (와요) ซึ่งเป็นผลงานเดี่ยวที่เป็น Digital single ของบังเยดั้ม ถูกปล่อยออกมาเมื่อวันที่ 5 มิถุนายน ค.ศ.2020 ก่อนการเดบิวต์ของวง TREASURE



ภาพที่ 4.7 โปสเตอร์โปรโมตเพลง WAYO (와요)

(ที่มา: [https://twitter.com/ygent\\_official/status/1265794977411428352](https://twitter.com/ygent_official/status/1265794977411428352))

2) ซิงเกิ้ลอัลบั้ม THE FIRST STEP: CHAPTER ONE จัดจำหน่ายเมื่อวันที่ 7 สิงหาคม ค.ศ.2020 มีสองเวอร์ชันคือ White และ Black รวมทั้งหมด 4 เพลงดังนี้

1. BOY
2. 들어와 (Come To Me)
3. BOY (Inst.) (CD Only)
4. 들어와 (Come To Me) (Inst.) (CD Only)



ภาพที่ 4.8 ภาพปกซิงเกิ้ลอัลบั้ม THE FIRST STEP: CHAPTER ONE  
(ที่มา: [https://www.ygselectth.com/th/product/693860/product-693860?category\\_id=117008](https://www.ygselectth.com/th/product/693860/product-693860?category_id=117008))

3) ซิงเกิ้ลอัลบั้ม THE FIRST STEP: CHAPTER TWO จัดจำหน่ายเมื่อวันที่ 18 กันยายน ค.ศ. 2020 มีสองเวอร์ชันคือ White และ Black รวมทั้งหมด 4 เพลงดังนี้

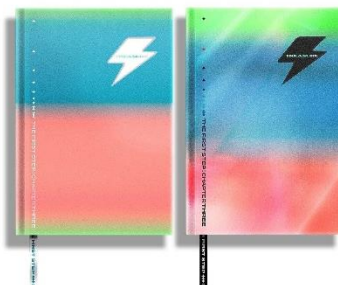
1. 사랑해 (I LOVE YOU)
2. B.L.T (BLING LIKE THIS)
3. 사랑해 (I LOVE YOU) (Inst.) (CD Only)
4. B.L.T (BLING LIKE THIS) (Inst.) (CD Only)



ภาพที่ 4.9 ภาพปกซิงเกิ้ลอัลบั้ม THE FIRST STEP: CHAPTER TWO  
(ที่มา: [https://www.ygselectth.com/th/product/693937/product-693937?category\\_id=117009](https://www.ygselectth.com/th/product/693937/product-693937?category_id=117009))

4) ซิงเกิ้ลอัลบั้ม THE FIRST STEP: CHAPTER THREE จัดจำหน่ายเมื่อวันที่ 6 พฤศจิกายน ค.ศ. 2020 มีสองเวอร์ชันคือ White และ Black รวมทั้งหมด 4 เพลงดังนี้

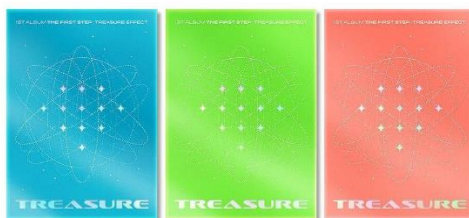
1. 음 (MMM)
2. 오렌지 (Orange)
3. 음 (MMM) (Inst.) (CD Only)
4. 오렌지 (Orange) (Inst.) (CD Only)



ภาพที่ 4.10 ภาพปกซิงเกิ้ลอัลบั้ม THE FIRST STEP: CHAPTER THREE  
(ที่มา: [https://www.ygselectth.com/th/product/693934/product-693934?category\\_id=117010](https://www.ygselectth.com/th/product/693934/product-693934?category_id=117010))

5) อัลบั้ม THE FIRST STEP: TREASURE EFFECT จัดจำหน่ายเมื่อวันที่ 11 มกราคม ค.ศ.2021 มีสามเวอร์ชันคือ Blue, Green และ Orange รวมทั้งหมด 12 เพลงดังนี้

1. MY TREASURE
2. 나랑 있자 (BE WITH ME)
3. SLOWMOTION
4. BOY
5. 들어와 (COME TO ME)
6. 사랑해 (I LOVE YOU)
7. B.L.T (BLING LIKE THIS)
8. 음 (MMM)
9. 오렌지 (ORANGE)
10. 미쳐가네 (GOING CRAZY)
11. I LOVE YOU (Piano ver.) CD only
12. MMM (Rock ver.) CD only



ภาพที่ 4.11 ภาพปกอัลบั้ม THE FIRST STEP: TREASURE EFFECT  
(ที่มา: [https://www.ygselectth.com/th/product/704822/product-704822?category\\_id=118175](https://www.ygselectth.com/th/product/704822/product-704822?category_id=118175))

6) อัลบั้ม THE FIRST STEP: TREASURE EFFECT (Japanese ver.) ซึ่งเป็นการเปิดตัวอย่างเป็นทางการที่ประเทศญี่ปุ่น จัดจำหน่ายเมื่อวันที่ 31 มีนาคม ค.ศ.2021 รวมทั้งหมด 13 เพลงดังนี้

1. BEAUTIFUL
2. MY TREASURE (Japanese ver.)
3. BE WITH ME (Japanese ver.)
4. SLOWMOTION (Japanese ver.)

5. BOY (Japanese ver.)
6. COME TO ME (Japanese ver.)
7. I LOVE YOU (Japanese ver.)
8. B.L.T (BLING LIKE THIS) (Japanese ver.)
9. MMM (Japanese ver.)
10. ORANGE (オレンジ) (Japanese ver.)
11. GOING CRAZY (미치오가네) (Japanese ver.)
12. I LOVE YOU (Piano ver.) (Japanese ver.) (CD only)
13. MMM (Rock ver.) (Japanese ver.) (CD only)



ภาพที่ 4.12 ภาพปกอัลบั้ม THE FIRST STEP: TREASURE EFFECT (Japanese ver.)  
(ที่มา: <https://ygex.jp/en/treasure/discography/detail.php?id=1018269>)

7. มินิอัลบั้ม THE SECOND STEP: CHAPTER ONE จัดจำหน่ายเมื่อวันที่ 15 กุมภาพันธ์ ค.ศ. 2022 โดยมีจำหน่ายใน 3 รูปแบบคือรูปแบบ KIT ALBUM รูปแบบ PHOTOBOOK จำนวนสองเวอร์ชันคือ Blue และ Green และรูปแบบ DIGIPACK จำนวนสิบสองเวอร์ชันตามสมาชิกแต่ละคน รวมทั้งหมด 6 เพลงดังนี้

1. 직진 (JIKJIN)
2. U
3. 다라리 (DARARI)
4. 괜찮아질 거야 (IT'S OKAY)
5. BFF (Best Friend Forever) (CD only)
6. Gonna Be Fine (CD only)



ภาพที่ 4.13 ภาพปกมินิอัลบั้ม THE SECOND STEP: CHAPTER ONE (KIT ALBUM)  
(ที่มา: <https://www.ygselectth.com/th/product/830774/product-830774>)



ภาพที่ 4.14 ภาพปกมินิอัลบั้ม THE SECOND STEP: CHAPTER ONE (PHOTOBOOK ver.)  
(ที่มา: <https://www.ygselectth.com/th/product/830772/product-830772>)



ภาพที่ 4.15 ภาพปกมินิอัลบั้ม THE SECOND STEP: CHAPTER ONE (DIGIPACK ver.)  
(ที่มา: <https://www.ygselectth.com/th/product/830773/product-830773>)

นอกจากนี้ TREASURE ยังได้จัดงาน Fan Meeting ครั้งแรกเมื่อวันที่ 2 ตุลาคม ค.ศ.2021 โดยใช้ชื่อว่า TREASURE 1ST PRIVATE STAGE [TEU-DAY] ซึ่งจัดรวมกันทั้งแบบ Offline และ Online คือจัดขึ้นที่ Olympic Hall กรุงโซล ประเทศเกาหลีใต้ พร้อมทั้งถ่ายทอดสดให้ผู้ที่ย้อับตร Offline จากทั่วโลกผ่านทางเว็บไซต์ Weverse



ภาพที่ 4.16 ภาพโปรโมตงาน TREASURE 1ST PRIVATE STAGE [TEU-DAY]  
(ที่มา: <https://venewlive.com/concerts/treasure-teu-day/>)

หลังจากเดบิวต์ TREASURE ก็ได้รับรางวัลจากเวทีประกาศรางวัลมากมาย เช่น รางวัล Rookie of the Year จากงานประกาศรางวัล Asia Artist Awards รางวัล Best New Male Group และ Worldwide Fan Choice จากงานประกาศรางวัล Mnet Asian Music Awards รางวัล New Wave จากงานประกาศรางวัล APAN Music Awards รางวัล Male Rookie of the Year และ HallyuLife Global Fans' Choice จากงานประกาศรางวัล Hallyu Life Awards รางวัล Best Rookie Male Idol Group จากงานประกาศรางวัล Brand Customer Loyalty Awards เป็นต้น



ภาพที่ 4.17 TREASURE รับรางวัลในงานประกาศรางวัล Mnet Asian Music Awards  
(ที่มา: <https://www.pinterest.com/pin/725572189964050320/>)

## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัย

#### 5.1 สรุปผลการวิจัย

รายการ YG Treasure Box เป็นรายการเรียลลิตี้ซึ่งเริ่มออกอากาศในปี ค.ศ.2018 มีจุดประสงค์เพื่อพัฒนาและคัดเลือกสมาชิกสำหรับศิลปินวงใหม่ของค่าย YG Entertainment จากการรับชมและวิเคราะห์รายการจำนวน 10 ตอน พบว่าการตัดต่อเรียบเรียงเนื้อเรื่องเป็นปัจจัยสำคัญในการนำเสนอรายการให้เกิดความน่าสนใจและน่าติดตามต่อ แม้ว่ารายการ YG Treasure Box จะถูกจัดอยู่ในประเภทรายการเรียลลิตี้ หากแต่กติกาต่าง ๆ ตั้งแต่การเลือกสมาชิกเข้าทีมหรือการคัดคนออกจากทีมที่ถูกกำหนดขึ้นในรายการก็กลายเป็นเงื่อนไขปัจจัยหนึ่งที่ทำให้รายการสามารถดำเนินได้อย่างมีเรื่องราว ซึ่งการเลือกนำเสนอเรื่องราวที่เกิดขึ้นในแง่ต่าง ๆ ก็สามารถส่งผลให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกคล้อยตามและเกิดความสนใจอยากรับชมหรือติดตามรายการต่อไปมากขึ้นได้ เช่น การเลือกแนะนำเด็กฝึกที่มีความโดดเด่นและมีชื่อเสียงก่อนแล้วจึงเชื่อมโยงไปถึงทีมที่เขาอยู่เพื่อให้การแนะนำทีมมีความน่าสนใจยิ่งขึ้น หรือการเลือกนำเสนอการฝึกซ้อมที่เกิดปัญหาไปจนถึงกระบวนการแก้ไขปัญหาให้เกิดผลสำเร็จเพื่อทำให้ผู้ชมเห็นถึงความพยายามของผู้เข้าแข่งขันและเป็นการนำเสนอให้เห็นว่าสมาชิกแต่ละคนมีความพยายามแก้ไขและปรับปรุงจุดบกพร่องของตนที่ถูกชี้ข้อผิดพลาด เป็นต้น นอกจากนี้รายการก็ยังได้นำเสนอให้เห็นถึงความสัมพันธ์ที่ผู้เข้าแข่งขันมีต่อกันผ่านการแสดงความรู้สึกหรือความคิดเห็นที่มีต่อการแสดงและผู้เข้าแข่งขันแต่ละคน ซึ่งจะสามารถสังเกตได้ถึงความเปลี่ยนแปลงจากตอนต้นของรายการได้อย่างชัดเจน อีกทั้งกติกาการเลือกผลตัดสินจากการด้นเพื่อให้เกิดความผลึกผันเนื่องจากการ์ดแต่ละใบอาจมีผลลัพธ์ที่ตรงข้ามกันซึ่งสามารถส่งผลที่แตกต่างกันโดยสิ้นเชิงต่อการแข่งขันได้

สิ่งที่รายการเรียลลิตี้ได้ส่งผลต่อตัวศิลปิน นอกจากจะเป็นเรื่องของการสร้างฐานแฟนคลับให้แก่สมาชิกแต่ละคนและตัววงแล้ว รายการยังได้ส่งผลต่อตัวศิลปินในแง่ของพัฒนาการ ทั้งด้านทักษะความสามารถและการได้รับประสบการณ์การขึ้นแสดงบนเวทีจริง จากการรับชมรายการจะเห็นได้ว่าเด็กฝึกแต่ละคนมีพื้นฐานทักษะที่แตกต่างกันไป เนื่องจากมีระยะเวลาการฝึกที่ต่างกัน ซึ่งมีตั้งแต่คนที่เพิ่งเริ่มฝึกเพียงไม่กี่เดือนไปจนถึงคนที่ฝึกมานานหลายปี หากแต่ในรายการทุกคนก็ต้องผ่านกระบวนการรูปแบบการแข่งขันแบบเดียวกัน กระบวนการคัดเลือกศิลปินที่รายการเลือกใช้ทั้งกติกาและโจทย์ในแต่ละรอบมีการออกแบบมาเพื่อเป็นเงื่อนไขให้ศิลปินเกิดแรงกดดันในการเร่งพัฒนาขีดจำกัดความสามารถของตนเองในระยะเวลาที่ถูกกำหนดให้สั้นลง โดยรายการ YG Treasure Box มีการใช้รูปแบบกระบวนการพัฒนาศิลปินให้เป็นไปตามระบบของค่ายซึ่งเป็นการวางขั้นตอนการพัฒนาทักษะทุกด้านของเด็กฝึกให้เป็นกลุ่มเป็นก้อนไปพร้อม ๆ กัน คือเด็กฝึกจะต้องเข้ารับการประเมินจากทีมโปรดิวเซอร์ของค่าย ครูสอนร้องเพลง และครูสอนเต้น เพื่อรับรู้และแก้ไขข้อบกพร่องที่มีในทุก ๆ ด้านให้สามารถทำการ

แสดงจริงบนเวทีได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งกล่าวได้ว่าค่ายมีบทบาทที่สำคัญเป็นอย่างมากในด้านการพัฒนาทักษะของศิลปิน ในส่วนของผลลัพธ์ในแต่ละรอบเกิดขึ้นจากระบบการประเมินศักยภาพในรูปแบบของการตัดสินจากโปรดิวเซอร์หลัก โดยมีการประเมินศิลปินจากหลายด้านไปพร้อมกัน ทั้งทักษะการร้อง การเต้น และการแร็ป รวมไปถึงการสื่อสารอารมณ์และการแสดงออกบนเวที ทั้งการแสดงออกทางสีหน้าและการแสดงท่าทางบนเวทีว่ามีความเป็นธรรมชาติมากหรือน้อยอย่างไร มีการให้เด็กฝึกได้ทดลองรวมเป็นกลุ่มสลับกันไปในแต่ละรอบเพื่อค้นหาองค์ประกอบและความเข้ากันของสมาชิกในวงที่เหมาะสม หลังการแสดงสิ้นสุด โปรดิวเซอร์หลักจะกล่าวความคิดเห็นที่เขามีต่อการแสดงนั้น ๆ ทั้งในภาพรวมและจะให้ความเห็นต่อเด็กฝึกเป็นรายบุคคล นอกจากนี้การให้เด็กฝึกได้แสดงเพลงประจำรายการโดยมีการปรับเปลี่ยนจำนวนสมาชิกในแต่ละรอบก็ทำให้สามารถมองเห็นรูปแบบแนวทางหรือลักษณะของตัวกลุ่มศิลปินได้อย่างคร่าว ๆ โดยในตอนสุดท้ายมีสัดส่วนเพื่อคัดเลือกศิลปินเป็นคะแนนจากโปรดิวเซอร์หลัก 50% คะแนนจากการโหวตออนไลน์ 20% และคะแนนจากการโหวตของผู้ชมในสตูดิโอ 30% ถึงอย่างนั้นก็พบว่าการตัดสินใจจากโปรดิวเซอร์หลักมีผลและน้ำหนักมากที่สุดต่อผลลัพธ์สุดท้าย

ผลลัพธ์ที่ได้จากรายการ YG Treasure Box คือในท้ายที่สุดมีเด็กฝึกจำนวนทั้งสิ้น 12 คน ได้แก่ ชเวฮย็อนซ็อก ปักจีฮุน โยชินอริ คิมจุนกยู มาชิโฮะ ยุนแจฮย็อก อาซาฮิ บังเยตัม คิมโดย็อง ฮารูโตะ ปักจ็องอู และโซจ็องฮวัน ได้เดบิวต์ในนามของวง TREASURE ซึ่งมีความแตกต่างจากความคาดหวังของโปรดิวเซอร์หลักยังฮย็อนซ็อกที่เคยต้องการให้จำนวนสมาชิกมีเพียง 7 คนเท่านั้น เป็นผลจากระบวนการพัฒนาศิลปินของรายการที่ส่งผลให้เด็กฝึกสามารถพัฒนาทักษะต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว รวมไปถึงความเข้ากันได้ของผู้เข้าแข่งขันในรายการซึ่งมีการพัฒนาความสัมพันธ์ที่ดีต่อกันผ่านกระบวนการแข่งขันของรายการ โดยคอนเซ็ปต์ของวงมีความเป็นเด็กหนุ่มและมีรูปแบบที่หลากหลายมากขึ้นเนื่องด้วยอายุของสมาชิกที่ยังอ่อนวัยประกอบกับลักษณะบุคลิกของสมาชิกแต่ละคนที่แตกต่างกัน ส่งผลให้แนวเพลงของ TREASURE มีการเปลี่ยนแปลงมาโดยตลอดหากแต่ก็ยังคงกลิ่นอายความเป็นฮิปฮอปซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของค่ายวายจีได้อย่างดี ปัจจุบันความนิยมในของวง TREASURE ยังคงเพิ่มสูงขึ้นเรื่อย ๆ ด้วยฐานแฟนคลับที่ถูกสร้างขึ้นผ่านรายการทำให้วงได้รับรางวัลสำหรับศิลปินหน้าใหม่จากงานประกาศรางวัลชื่อดังมากมายในประเทศเกาหลีใต้ อีกทั้งการพัฒนาของคอนเซ็ปต์ให้มีความเติบโตขึ้นส่งผลให้ตัววงสามารถสะสมและเพิ่มฐานแฟนคลับทั้งในและต่างประเทศได้เรื่อย ๆ



## 5.2 ข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่าการศึกษาระดับปริญญาโทถึงกระบวนการศึกษาเลือกศิลปินจากรายการเรียลลิตี้ในรูปแบบเซอร์ไวเวิลจากค่ายหรือช่องโทรทัศน์อื่น ๆ ก็มีความน่าสนใจอย่างมาก เนื่องด้วยปัจจุบันอุตสาหกรรมเพลงของประเทศเกาหลีใต้ยังคงมีอัตราการแข่งขันที่เพิ่มสูงขึ้นอยู่เสมอ รายการคัดเลือกหรือค้นหาศิลปินจึงเกิดขึ้นมากมาย ผู้จัดต่าง ๆ จึงต้องพัฒนาและออกแบบรูปแบบรายการ ซึ่งรวมไปถึงการออกแบบกติกาและโจทย์การแข่งขันเพื่อคัดเลือกศิลปินให้เกิดความแตกต่างและมีความน่าสนใจยิ่งขึ้นอยู่เสมอ นอกจากนี้ยังสามารถศึกษาเกี่ยวกับวิธีการนำเสนอของรายการที่ส่งผลต่อภาพลักษณ์ของผู้เข้าแข่งขันในรายการได้อีกด้วย

ในฐานะที่ผู้วิจัยได้ใช้ภาษาที่สองคือภาษาเกาหลีในการค้นคว้าข้อมูลสำหรับการศึกษาวิจัย ผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่าการใช้ภาษาที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อการวิจัยทำให้ผู้วิจัยสามารถรวบรวมข้อมูลที่มีความสำคัญได้มากขึ้น โดยจะต้องรู้คำสำคัญที่ใช้หาบทความและจะต้องสามารถแปลเนื้อความออกมาให้ได้ถูกต้องไม่ผิดความหมายไปจากต้นฉบับเดิม ในส่วนของความยากในการแปลคือการเจอคำศัพท์หรือไวยากรณ์ที่ไม่คุ้นเคย รวมไปถึงระดับภาษาที่เจอในบทความอาจมีความแตกต่างกันไปตามเนื้อหา ผู้แปลจึงต้องศึกษาภาษาที่ถูกใช้ในบทความให้เข้าใจอย่างชัดเจน

## บรรณานุกรม

### วารสาร

#### ภาษาไทย

นันทิพา บุษปววรรณะ และนาวิณ วงศ์สมบุญ. (2553). “ความสำเร็จในการเผยแพร่กระแสวัฒนธรรมเกาหลี (Korean Wave): บทบาทของรัฐบาลและอุตสาหกรรมสื่อบันเทิง.” **วารสารราชภัฏสุราษฎร์ธานี** 7, 2 (กรกฎาคม-ธันวาคม): 16-17.

### สื่ออิเล็กทรอนิกส์

#### ภาษาไทย

ชลธร วงศ์รัศมี. (2561). **อ่านเกาหลีผ่านวัฒนธรรมบันเทิงร่วมสมัย กับ จักรกริช สังขมณี**. เข้าถึงเมื่อ 9 สิงหาคม. เข้าถึงได้จาก <https://www.the101.world/101-one-on-one-ep-30-jakkrit/>

วิศรุต สีนพศพร. (2563). **กลยุทธ์ K-POP สร้างชาติเกาหลี ครองโลกด้วยวงการบันเทิง**. เข้าถึงเมื่อ 10 ธันวาคม. เข้าถึงได้จาก <https://workpointtoday.com/k-pop/>

อรชี่รา. (2563). **กว่าจะมาเป็น TREASURE บอยกรุ๊ปเกาหลีได้ นื่องใหม่จากค่าย YG Entertainment**. เข้าถึงเมื่อ 13 ตุลาคม. เข้าถึงได้จาก <https://workpointtoday.com/treasure-debut/>

Karoonp. Chetpayark. (2561). **Pick Me Up! การต่อสู้ของเด็กฝึกหัดใน Survival Audition เพื่อฉีกฉายเป็นไอดอลเกาหลี**. เข้าถึงเมื่อ 28 สิงหาคม. เข้าถึงได้จาก <https://thematter.co/entertainment/idol-survival-audition-in-korea/54404>

Positioning. (2548). **The History of Reality Show**. เข้าถึงเมื่อ 3 กันยายน. เข้าถึงได้จาก <https://positioningmag.com/7492>

Wikipedia. (2565). **เรียลลิตีโชว์**. เข้าถึงเมื่อ 20 มกราคม. เข้าถึงได้จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/เรียลลิตีโชว์>

#### ภาษาต่างประเทศ

Namuwiki. (2021). **YG 보석함**. Accessed September 9. Available from <https://namu.wiki/w/YG%20%보석함#rfn-7>

Namuwiki. (2021). **서태지와 아이들**. Accessed August 11. Available from <https://namu.wiki/w/서태지와%20아이들>

- Namuwiki. (2021). **TREASURE**. Accessed October 12. Available from <https://namu.wiki/w/TREASURE?from=트레저>
- OSEN. (2020). **YG 신인 트레저, 데뷔 전부터 빌보드 '소셜차트 50' 진입..K 팝그룹 중 최단**. Accessed March 1. Available from <http://osen.mt.co.kr/article/G1111362432>
- YG. (no date). **ABOUT YG**. Accessed August 11. Available from <https://www.ygfamily.com/company/history.asp?LANGDIV=K&ATYPE=&PTYPE=&ARTIDX=&PROIDX=&IDX=&page=>
- YG. (no date). **JAPAN DEBUT ALBUM 『THE FIRST STEP : TREASURE EFFECT』**. Accessed October 12. Available from <https://ygex.jp/treasure/discography/detail.php?id=1018269>
- YG. (2019). **양현석 대표, 'YG 보석함' 트레저 이어 두 번째 남성 그룹 만든다 발표**. Accessed October 12. Available from <https://yg-life.com/archives/129252?lang=ko>
- YG. (2021). **양현석 “트레저 7 인+매그넘 6 인=’트레저 13’으로 13 인조 데뷔”[전문]**. Accessed October 13. Available from <https://yg-life.com/archives/130191?lang=ko>
- 정희연. (2020). **트레저 리얼리티 '트레저맵' 23 일 첫 방송**. Accessed March 1. Available from <https://sports.donga.com/article/all/20200921/103027541/1>

### ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล	พิน อัสนีวรานนท์
วัน เดือน ปีเกิด	28 กันยายน พ.ศ.2543
ที่อยู่	423 ซอยลาดพร้าว101 แขวงคลองเจ้าคุณสิงห์ เขตวังทองหลาง กรุงเทพมหานคร 10310
ประวัติการศึกษา	สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมต้น จากโรงเรียนวัฒนาวิทยาลัย สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมปลาย จากโรงเรียนอุดมศึกษา กำลังศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ คณะอักษรศาสตร์ เอกเอเชียศึกษา