

## บทที่ 4

### ผลการศึกษา

งานวิจัย เรื่อง “พฤติกรรมกาเปิดรับ การใช้ประโยชน์ และความพึงพอใจของผู้ชมรายการ SF Victory Challenge ทาง True Vision 60 ในเขตกรุงเทพมหานคร” เป็นการศึกษาวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ใช้วิธีการเก็บข้อมูลเชิงสำรวจ (Survey Research) แบบวัดผลครั้งเดียว (One-Shot Case Study) โดยใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล เนื้อหาในแบบสอบถามประกอบด้วยข้อมูล 2 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 ผลการวิจัยเชิงปริมาณ

ส่วนที่ 2 ผลการวิจัยเชิงคุณภาพ

ได้ผลการศึกษาดังต่อไปนี้

### ส่วนที่ 1

#### ผลการวิจัยเชิงปริมาณ

#### ตอนที่ 1 ข้อมูลลักษณะทางประชากรศาสตร์

##### ตารางที่ 4.1

แสดงลักษณะทางประชากรศาสตร์

ลักษณะทางประชากร	จำนวน	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	212	75.7
หญิง	68	24.3
รวม	280	100.0

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

ลักษณะทางประชากร	จำนวน	ร้อยละ
อายุ		
ต่ำกว่า 15 ปี	98	35.0
16 – 21 ปี	156	55.7
22 – 27 ปี	18	6.4
28 – 33 ปี	6	2.1
34 ปีขึ้นไป	2	.7
รวม	280	100.0
ระดับการศึกษา		
ประถมศึกษา	10	3.6
มัธยมศึกษา	87	31.1
อาชีวศึกษา/อนุปริญญา	30	10.7
ปริญญาตรี	133	47.5
สูงกว่าปริญญาตรี	20	7.1
รวม	280	100.0
อาชีพ		
นักเรียน/นักศึกษา	224	80.0
ข้าราชการ/พนักงานรัฐวิสาหกิจ	6	2.1
พนักงานบริษัทเอกชน/ลูกจ้าง	16	5.7
ประกอบธุรกิจส่วนตัว/ค้าขาย	26	9.3
อื่น ๆ	8	2.9
รวม	280	100.0

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

ลักษณะทางประชากร	จำนวน	ร้อยละ
รายได้ต่อเดือน		
ต่ำกว่า 5,000 บาท	131	46.8
5,001-10,000 บาท	91	32.5
10,001-15,000 บาท	36	12.9
15,001-20,000 บาท	8	2.9
20,001-25,000 บาท	6	2.1
25,001 บาทขึ้นไป	8	2.9
รวม	280	100.0

จากตารางที่ 4.1 ผลการศึกษา พบว่า ผู้ชมรายการ SF Victory Challenge ทางช่องทรูวิชั่น 60 ในเขตกรุงเทพมหานคร เป็นผู้ชาย ร้อยละ 75.7 ส่วนที่เหลือเป็นผู้หญิง ร้อยละ 24.3 ผู้ชมรายการ กลุ่มใหญ่ที่สุด มีอายุระหว่าง 16 - 21 ปี คิดเป็น ร้อยละ 55.7 รองลงมา มีอายุต่ำกว่า 15 ปี คิดเป็น ร้อยละ 35.0 มีการศึกษาระดับปริญญาตรี คิดเป็น ร้อยละ 47.5 รองลงมา มีการศึกษาระดับมัธยมศึกษา คิดเป็น ร้อยละ 31.1 ผู้ชมรายการ ส่วนใหญ่เป็นนักเรียน/นักศึกษา คิดเป็น ร้อยละ 80.0 นอกนั้นมีสัดส่วนไม่มากนัก และมีรายได้ต่ำกว่า 5,000 ต่อเดือน คิดเป็น ร้อยละ 46.8 รองลงมา มีรายได้ระหว่าง 5,001-10,000 บาทต่อเดือน คิดเป็น ร้อยละ 32.5

## ตอนที่ 2 พฤติกรรมการเปิดรับรายการ SF Victory Challenge

### ตารางที่ 4.2

ระยะเวลาในการติดตามชมรายการ SF victory Challenge

ระยะเวลาในการติดตามชมรายการ SF victory Challenge	จำนวน	ร้อยละ
ตั้งแต่เริ่มรายการเมื่อตุลาคม 2549 (6 เดือน)	44	15.7
4-5 เดือน	35	12.5
2-3 เดือน	101	36.1
1 เดือน	100	35.7
รวม	280	100.0

จากตารางที่ 4.2 ผลการศึกษา พบว่า ผู้ชมรายการ SF Victory Challenge ทางช่อง ทิวทัศน์ 60 ในเขตกรุงเทพมหานคร กลุ่มใหญ่ที่สุดติดตามชมรายการ SF victory Challenge มาแล้ว 2-3 เดือน คิดเป็น ร้อยละ 36.1 รองลงมา ติดตามมาแล้ว 1 เดือน คิดเป็น ร้อยละ 35.7

### ตารางที่ 4.3

จำนวนครั้งในการเปิดรับชมรายการ SF victory Challenge เฉลี่ยต่อเดือน

จำนวนครั้งในการเปิดรับชมรายการ SF victory Challenge เฉลี่ยต่อเดือน	จำนวน	ร้อยละ
ชมทุกครั้ง (4 ครั้งต่อเดือน)	30	10.7
ชมบ่อย (3 ครั้งต่อเดือน)	44	15.7
ชมบ้าง (2 ครั้งต่อเดือน)	115	41.1
ไม่ค่อยได้ชม(1 ครั้งต่อเดือน)	91	32.5
รวม	280	100.0

จากตารางที่ 4.3 ผลการศึกษา พบว่า ผู้ชมรายการ SF Victory Challenge ทางช่องทรูวิชั่น 60 ในเขตกรุงเทพมหานคร กลุ่มใหญ่ที่สุดเปิดรับชมรายการ SF victory Challenge บ้าง เฉลี่ย 2 ครั้งต่อเดือน คิดเป็น ร้อยละ 41.1 รองลงมา มีผู้ไม่ค่อยได้ชม (1 ครั้งต่อเดือน) คิดเป็น ร้อยละ 32.5

ตารางที่ 4.4

ลักษณะในการชมรายการ SF victory Challenge

ลักษณะในการชมรายการ SF victory Challenge	จำนวน	ร้อยละ
สนใจชมทุกช่วง ไม่เปลี่ยนช่วงเลย	42	15.0
ตั้งใจชม แต่เปลี่ยนบ้างหรือชมสลับรายการอื่น	61	21.8
ชมเฉพาะช่วงที่สนใจ	130	46.4
ชมไปเรื่อย ๆ แบบไม่ค่อยสนใจมากนัก	47	16.8
รวม	280	100.0

จากตารางที่ 4.4 ผลการศึกษา พบว่า ผู้ชมรายการ SF Victory Challenge ทางช่องทรูวิชั่น 60 ในเขตกรุงเทพมหานคร กลุ่มใหญ่ที่สุดชมรายการเฉพาะช่วงที่สนใจ คิดเป็น ร้อยละ 46.4 รองลงมา ตั้งใจชม แต่เปลี่ยนบ้างหรือชมสลับกับรายการอื่น คิดเป็น ร้อยละ 21.8

ตารางที่ 4.5

พฤติกรรมการเปิดรับรายการ SF Victory Challenge

ระดับพฤติกรรมการเปิดรับรายการ SF Victory Challenge	จำนวน	ร้อยละ
น้อย	101	36.1
ปานกลาง	91	32.5
มาก	44	15.7
มากที่สุด	44	15.7
รวม	280	100.0

จากตารางที่ 4.5 ผลการศึกษาพบว่า ผู้ชมรายการ SF Victory Challenge ทางช่องทรูวิชั่น 60 ในเขตกรุงเทพมหานคร มีพฤติกรรมการเปิดรับรายการ SF Victory Challenge ในระดับน้อย คิดเป็น ร้อยละ 36.1

### ตอนที่ 3 การใช้ประโยชน์และความพึงพอใจของผู้ชมรายการ

ตารางที่ 4.6

ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้ชมรายการ SF Victory Challenge ทางช่องทรูวิชั่น 60

ความพึงพอใจในรายการ	ระดับความพอใจ					Mean	S.D.	ระดับการใช้ความพอใจ
	น้อยที่สุด	น้อย	ปานกลาง	มาก	มากที่สุด			
1. รูปแบบรายการมีความแปลกใหม่ไม่ซ้ำใคร	-	10	117	119	34	3.63	.74	มาก
	-	(3.6)	(41.8)	(42.5)	(12.1)			
2. รูปแบบรายการมีความทันสมัย	-	8	116	128	28	3.63	.70	มาก
	-	(2.9)	(41.4)	(45.7)	(10.0)			
3. รูปแบบรายการมีความกระชับ รัดกุม เข้าใจง่าย จดจำได้ดี	-	16	130	100	34	3.54	.78	มาก
	-	(5.7)	(46.4)	(35.7)	(12.1)			
4. ระยะเวลาในการออกอากาศ (30 นาที)	3	28	133	84	32	3.41	.86	มาก
	(1.1)	(10.0)	(47.5)	(30.0)	(11.4)			
5. การแข่งขันมีความตื่นเต้นเร้าใจ	-	12	126	98	44	3.62	.80	มาก
	-	(4.3)	(45.0)	(35.0)	(15.7)			
6. มีการบรรยายการแข่งขันที่ดีและทันต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น	2	18	122	98	40	3.56	.84	มาก
	(.7)	(6.4)	(43.6)	(35.0)	(14.3)			
7. พิธีกรมีท่าทางเป็นธรรมชาติ สดชื่นมีชีวิตชีวา	2	16	106	120	36	3.61	.81	มาก
	(.7)	(5.7)	(37.9)	(42.9)	(12.9)			
8. พิธีกรพูดชัดถ้อยชัดคำ ฟังชัดเจน	2	20	122	104	32	3.51	.82	มาก
	(.7)	(7.1)	(43.6)	(37.1)	(11.4)			
9. พิธีกรช่วยสร้างสีสัน ทำให้รายการน่าสนใจและตื่นเต้นมากขึ้น	2	24	100	122	32	3.56	.83	มาก
	(.7)	(8.6)	(35.7)	(43.6)	(11.4)			
ภาพรวมความพอใจในรายการ						3.56	.52	มาก

จากตารางที่ 4.6 แสดงให้เห็นว่า ในภาพรวมแล้ว ผู้ชมรายการ SF Victory Challenge ทางช่องทรูวิชั่น 60 ในเขตกรุงเทพมหานคร มีความพอใจต่อรายการ ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย 3.56 เมื่อศึกษาในรายละเอียดแล้วจะพบว่า ผู้ชมรายการ SF Victory Challenge ทางช่องทรูวิชั่น 60 พอใจในรูปแบบรายการมีความแปลกใหม่ ไม่ซ้ำใคร และ รูปแบบรายการมีความทันสมัยมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 3.63 โดยพอใจในระดับมาก รองลงมาจะพอใจในการแข่งขันที่มีความตื่นเต้นเร้าใจ ค่าเฉลี่ย 3.62 โดยพอใจในระดับมาก ในขณะที่ผู้ชมรายการมีความพอใจในระยะเวลาในการออกอากาศ (30 นาที) น้อยที่สุด ค่าเฉลี่ย 3.41 แต่ยังพอใจในระดับมาก

#### ตารางที่ 4.7

ค่าเฉลี่ยประโยชน์ที่ได้รับจากการชมรายการ SF Victory Challenge ทางช่องทรูวิชั่น 60

ประโยชน์	ระดับการใช้ประโยชน์					Mean	S.D.	ระดับการใช้ประโยชน์
	น้อยที่สุด	น้อย	ปานกลาง	มาก	มากที่สุด			
1. ได้รับข่าวสารที่น่าสนใจเกี่ยวกับกิจกรรมที่ทางผู้ให้บริการ เกม SF จัดขึ้นมา	4 (1.4)	36 (12.9)	101 (36.1)	103 (36.8)	36 (12.9)	3.47	.92	มาก
2. มีความสนใจที่จะเข้าแข่งขันเกมกับทางรายการ	12 (4.3)	29 (10.4)	106 (37.9)	91 (32.5)	42 (15.0)	3.44	1.01	มาก
3. ได้รับความเพลิดเพลิน	6 (2.1)	14 (5.0)	111 (39.6)	103 (36.8)	46 (16.4)	3.60	.89	มาก
4. ผ่อนคลายความเครียด	4 (1.4)	14 (5.0)	125 (44.6)	91 (32.5)	46 (16.4)	3.58	.87	มาก
5. ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์	12 (4.3)	36 (12.9)	107 (38.2)	85 (30.4)	40 (14.3)	3.37	1.02	ปานกลาง
6. ช่วยเพิ่มพูน ความรู้และเทคนิคในการเล่นเกม SF ให้มากยิ่งขึ้น	8 (2.9)	20 (7.1)	96 (34.3)	112 (40.0)	44 (15.7)	3.59	.94	มาก
7. ทำให้รู้จักผู้ที่เข้าแข่งขันมากขึ้น	6 (2.1)	24 (8.6)	94 (33.6)	96 (34.3)	60 (21.4)	3.64	.98	มาก
8. มีความสนใจที่จะเล่นเกม SF มากขึ้น	2 (.7)	24 (8.6)	99 (35.4)	111 (39.6)	44 (15.7)	3.61	.88	มาก
9. เป็นประโยชน์ในการสนทนากับบุคคลอื่น	14 (5.0)	22 (7.9)	112 (40.0)	80 (28.6)	52 (18.6)	3.48	1.04	มาก
ภาพรวมการใช้ประโยชน์จากรายการ						3.53	.68	มาก

จากตารางที่ 4.7 แสดงให้เห็นว่า ในภาพรวมแล้ว ผู้ชมรายการ SF Victory Challenge ทางช่องทรูวิชั่น 55 ในเขตกรุงเทพมหานคร มีการใช้ประโยชน์จากรายการ ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย 3.53 เมื่อศึกษาในรายละเอียดแล้วจะพบว่า ผู้ชมรายการ SF Victory Challenge ทางช่องทรูวิชั่น 60 จะรู้จักผู้ที่เข้าแข่งขันมากขึ้น ค่าเฉลี่ย 3.64 โดยมีการใช้ประโยชน์ในระดับมาก รองลงมา การชมรายการทำให้ มีความสนใจที่จะเล่นเกม SF มากขึ้น ค่าเฉลี่ย 3.61 โดยมีการใช้ประโยชน์ในระดับมาก ในขณะที่ผู้ชมรายการได้รับประโยชน์น้อยที่สุด คือ การใช้เวลารว่างให้เป็นประโยชน์ ค่าเฉลี่ย 3.37 โดยมีการใช้ประโยชน์ในระดับปานกลาง

#### ตอนที่ 4 การทดสอบสมมติฐานการวิจัย

1. ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้ชม อันได้แก่ เพศ อายุ อาชีพ ระดับการศึกษา และรายได้ ที่แตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมการเปิดรับชมรายการ SF Victory Challenge แตกต่างกัน

1.1 ผู้ชมรายการผู้ชายและผู้หญิง จะมีพฤติกรรมการเปิดรับชมรายการ SF Victory Challenge แตกต่างกัน

$H_0$ : ผู้ชมรายการผู้ชายและผู้หญิง จะมีพฤติกรรมการเปิดรับชมรายการ SF Victory Challenge ไม่แตกต่างกัน

$H_1$ : ผู้ชมรายการผู้ชายและผู้หญิง จะมีพฤติกรรมการเปิดรับชมรายการ SF Victory Challenge แตกต่างกัน

#### ตารางที่ 4.8

ความแตกต่างระหว่างผู้ชมรายการผู้ชายและผู้หญิงกับพฤติกรรมการเปิดรับชมรายการ SF Victory Challenge

เพศ	n	$\bar{x}$	S.D.	t	Sig. (2-tailed)
ชาย	212	6.50	2.44	.265	.791
หญิง	68	6.41	2.21		

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.06

จากตารางที่ 4.8 ความแตกต่างระหว่างผู้ชมรายการผู้ชายและผู้หญิงกับพฤติกรรมการเปิดรับชมรายการ SF Victory Challenge ผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัย ด้วยสถิติ t-test โดยวิธี Independent Sample t-test ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.06 พบว่า Sig.(2-tailed) เท่ากับ .791 ซึ่งมากกว่าระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.06 จึงยอมรับสมมติฐาน  $H_0$  แสดงว่าผู้ชมรายการผู้ชายและผู้หญิง จะมีพฤติกรรมการเปิดรับชมรายการ SF Victory Challenge ไม่แตกต่างกัน

1.2 ผู้ชมรายการที่มีอายุแตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมการเปิดรับชมรายการ SF Victory Challenge แตกต่างกัน

$H_0$  : ผู้ชมรายการที่มีอายุแตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมการเปิดรับชมรายการ SF Victory Challenge ไม่แตกต่างกัน

$H_1$  : ผู้ชมรายการที่มีอายุแตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมการเปิดรับชมรายการ SF Victory Challenge แตกต่างกัน

ตารางที่ 4.9

ความแตกต่างระหว่างผู้ชมรายการที่มีอายุต่างกับกับพฤติกรรม  
การเปิดรับชมรายการ SF Victory Challenge

อายุ	n	$\bar{x}$	S.D.	F	Sig.
ต่ำกว่า 15 ปี	98	6.41	2.30	1.545	.189
16 - 21 ปี	156	6.68	2.48		
22 - 27 ปี	18	5.33	1.82		
28 - 33 ปี	6	5.67	2.58		
34 ปีขึ้นไป	2	7.00	0.00		
รวม	280	6.48	2.39		

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.06

จากตารางที่ 4.9 ความแตกต่างระหว่างผู้ชมรายการที่มีอายุต่างกับกับพฤติกรรมการเปิดรับชมรายการ SF Victory Challenge ผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัย ด้วยสถิติ F-test โดยวิธี One Way Anova ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.06 พบว่า Sig. เท่ากับ .189 ซึ่ง

มากกว่าระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.06 จึงยอมรับสมมติฐาน  $H_0$  แสดงว่า ผู้ชมรายการที่มีอายุแตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมการเปิดรับชมรายการ SF Victory Challenge ไม่แตกต่างกัน

1.3 ผู้ชมรายการที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมการเปิดรับชมรายการ SF Victory Challenge แตกต่างกัน

$H_0$ : ผู้ชมรายการที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมการเปิดรับชมรายการ SF Victory Challenge ไม่แตกต่างกัน

$H_1$ : ผู้ชมรายการที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมการเปิดรับชมรายการ SF Victory Challenge แตกต่างกัน

#### ตารางที่ 4.10

ความแตกต่างระหว่างผู้ชมรายการที่มีระดับการศึกษาต่างกับกับพฤติกรรมการเปิดรับชมรายการ SF Victory Challenge

การศึกษา	n	$\bar{x}$	S.D.	F	Sig.
ประถมศึกษา	10	6.80	2.53	.395	.812
มัธยมศึกษา	87	6.68	2.20		
อาชีวศึกษา/อนุปริญญา	30	6.53	2.80		
ปริญญาตรี	133	6.37	2.38		
สูงกว่าปริญญาตรี	20	6.10	2.61		
รวม	280	6.48	2.39		

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.06

จากตารางที่ 4.10 ความแตกต่างระหว่างผู้ชมรายการที่มีระดับการศึกษาต่างกับกับพฤติกรรมการเปิดรับชมรายการ SF Victory Challenge ผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัย ด้วยสถิติ F-test โดยวิธี One Way Anova ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.06 พบว่า Sig. เท่ากับ .812 ซึ่งมากกว่าระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.06 จึงยอมรับสมมติฐาน  $H_0$  แสดงว่า ผู้ชมรายการที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมการเปิดรับชมรายการ SF Victory Challenge ไม่แตกต่างกัน

1.4 ผู้ชมรายการที่มีอาชีพแตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมการเปิดรับชมรายการ SF Victory Challenge แตกต่างกัน

$H_0$ : ผู้ชมรายการที่มีอาชีพแตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมการเปิดรับชมรายการ SF Victory Challenge ไม่แตกต่างกัน

$H_1$ : ผู้ชมรายการที่มีอาชีพแตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมการเปิดรับชมรายการ SF Victory Challenge แตกต่างกัน

#### ตารางที่ 4.11

ความแตกต่างระหว่างผู้ชมรายการที่มีอาชีพต่างกันกับพฤติกรรมการเปิดรับชมรายการ SF Victory Challenge

อาชีพ	n	$\bar{x}$	S.D.	F	Sig.
นักเรียน/นักศึกษา	224	6.44	2.28	4.182	.003*
ข้าราชการ/พนักงานรัฐวิสาหกิจ	6	6.67	3.14		
พนักงานบริษัทเอกชน/ลูกจ้าง	16	8.38	3.38		
ประกอบธุรกิจส่วนตัว/ค้าขาย	26	6.23	1.97		
อื่น ๆ	8	4.50	1.60		
รวม	280	6.48	2.39		

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.06

จากตารางที่ 4.11 ความแตกต่างระหว่างผู้ชมรายการที่มีอาชีพต่างกันกับพฤติกรรมการเปิดรับชมรายการ SF Victory Challenge ผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัย ด้วยสถิติ F-test โดยวิธี One Way Anova ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.06 พบว่า Sig. เท่ากับ .003 ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.06 จึงปฏิเสธสมมติฐาน  $H_0$  ยอมรับสมมติฐาน  $H_1$  แสดงว่าผู้ชมรายการที่มีอาชีพแตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมการเปิดรับชมรายการ SF Victory Challenge แตกต่างกัน

ตารางที่ 4.12

เปรียบเทียบผู้ชมรายการที่มีอาชีพต่างกันเป็นรายคู่ที่มีพฤติกรรมกาเปิดรับชมรายการ SF Victory Challenge แตกต่างกัน ด้วยวิธี L.S.D.

อาชีพ	$\bar{x}$	นักเรียน/	ข้าราชการ/	พนักงาน	ประกอบธุรกิจ	อื่น ๆ
		นักศึกษา	พนักงาน	บริษัทเอกชน/	ส่วนตัว/	
		รัฐวิสาหกิจ	ลูกจ้าง	ค้าขาย		
		6.44	6.67	8.38	6.23	4.50
นักเรียน/นักศึกษา	6.44 (Sig.)	-	-0.23 (0.81)	-1.94* (0.00)	0.21 (0.67)	1.94* (0.02)
ข้าราชการ/พนักงาน	6.67 (Sig.)	0.23 (0.81)	-	-1.71 (0.13)	0.44 (0.68)	2.17 (0.09)
พนักงานบริษัทเอกชน/ ลูกจ้าง	8.38 (Sig.)	1.94* (0.00)	1.71 (0.13)	-	2.14* (0.00)	3.88* (0.00)
ประกอบธุรกิจส่วนตัว/ ค้าขาย	6.23 (Sig.)	-0.21 (0.67)	-0.44 (0.68)	-2.14* (0.00)	-	1.73 (0.07)
อื่น ๆ	4.50 (Sig.)	-1.94* (0.02)	-2.17 (0.09)	-3.88* (0.00)	-1.73 (0.07)	-

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.06

จากตารางที่ 4.12 เปรียบเทียบผู้ชมรายการที่มีอาชีพต่างกันเป็นรายคู่ที่มีพฤติกรรมกาเปิดรับชมรายการ SF Victory Challenge แตกต่างกัน ด้วยวิธี L.S.D. ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.06 พบว่า ผู้ชมรายการที่เป็นพนักงานบริษัทเอกชน/ลูกจ้าง จะมีพฤติกรรมการเปิดรับชมรายการ SF Victory Challenge มากกว่าผู้ที่เป็นนักเรียน/นักศึกษา , ประกอบธุรกิจส่วนตัว/ค้าขาย และอาชีพอื่น ๆ สำหรับผู้ที่เป็น นักเรียน/นักศึกษา จะมีพฤติกรรมการเปิดรับชมรายการ SF Victory Challenge มากกว่าผู้ที่มีอาชีพอื่น ๆ และไม่พบความแตกต่างในคู่อาชีพกลุ่มอื่น ๆ

1.5 ผู้ชมรายการที่มีรายได้แตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมกาเปิดรับชมรายการ SF Victory Challenge แตกต่างกัน

$H_0$ : ผู้ชมรายการที่มีรายได้แตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมกาเปิดรับชมรายการ SF Victory Challenge ไม่แตกต่างกัน

$H_1$ : ผู้ชมรายการที่มีรายได้แตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมกาเปิดรับชมรายการ SF Victory Challenge แตกต่างกัน

#### ตารางที่ 4.13

ความแตกต่างระหว่างผู้ชมรายการที่มีรายได้ต่างกันกับพฤติกรรมกาเปิดรับชมรายการ SF Victory Challenge

รายได้	n	$\bar{x}$	S.D.	F	Sig.
ต่ำกว่า 5,000 บาท	131	6.40	2.44	1.145	.337
5,001-10,000 บาท	91	6.30	2.04		
10,001-15,000 บาท	36	7.33	2.97		
15,001-20,000 บาท	8	6.25	2.66		
20,001-25,000 บาท	6	6.67	1.86		
25,001 บาทขึ้นไป	8	6.00	2.27		
รวม	280	6.48	2.39		

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.06

จากตารางที่ 4.13 ความแตกต่างระหว่างผู้ชมรายการที่มีรายได้ต่างกันกับพฤติกรรมกาเปิดรับชมรายการ SF Victory Challenge ผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัยด้วยสถิติ F-test โดยวิธี One Way ANOVA ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.06 พบว่า Sig. เท่ากับ .337 ซึ่งมากกว่าระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.06 จึงยอมรับสมมติฐาน  $H_0$  แสดงว่า ผู้ชมรายการที่มีรายได้แตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมกาเปิดรับชมรายการ SF Victory Challenge ไม่แตกต่างกัน

2. ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้ชม อันได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ และรายได้ ที่แตกต่างกัน จะมีการใช้ประโยชน์ และความพึงพอใจจากรายการ SF Victory Challenge แตกต่างกัน

2.1 ผู้ชมรายการผู้ชายและผู้หญิง จะมีการใช้ประโยชน์ และความพึงพอใจจากรายการ SF Victory Challenge แตกต่างกัน

$H_0$ : ผู้ชมรายการผู้ชายและผู้หญิง จะมีการใช้ประโยชน์ และความพึงพอใจจากรายการ SF Victory Challenge ไม่แตกต่างกัน

$H_1$ : ผู้ชมรายการผู้ชายและผู้หญิง จะมีการใช้ประโยชน์ และ ความพึงพอใจจากรายการ SF Victory Challenge แตกต่างกัน

#### ตารางที่ 4.14

ความแตกต่างระหว่างผู้ชมรายการผู้ชายและผู้หญิงกับการใช้ประโยชน์ และความพึงพอใจจากรายการ SF Victory Challenge

การใช้ประโยชน์และพึงพอใจ	เพศ	n	$\bar{x}$	S.D.	t	Sig. (2-tailed)
การใช้ประโยชน์จากการรับชมรายการ	ชาย	212	3.63	0.68	4.250	.000*
	หญิง	68	3.24	0.57		
ความพึงพอใจจากการรับชมรายการ	ชาย	212	3.64	0.53	5.097	.000*
	หญิง	68	3.33	0.41		

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.06

จากตารางที่ 4.14 ความแตกต่างระหว่างผู้ชมรายการผู้ชายและผู้หญิงกับการใช้ประโยชน์ และความพึงพอใจจากรายการ SF Victory Challenge ผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัย ด้วยสถิติ t-test โดยวิธี Independent Sample t-test ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.06 พบว่า Sig.(2-tailed) ของ การใช้ประโยชน์ และ ความพึงพอใจจากการรับชมรายการ เท่ากับ .000 .000 ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.06 จึงปฏิเสธสมมติฐาน  $H_0$  ยอมรับสมมติฐาน  $H_1$  แสดงว่า ผู้ชมรายการผู้ชายและผู้หญิง จะมีการใช้ประโยชน์ และ ความพึงพอใจจากรายการ SF Victory Challenge แตกต่างกัน

2.2 ผู้ชมรายการที่มีอายุแตกต่างกัน จะมีการใช้ประโยชน์ และความพึงพอใจ  
จากรายการ SF Victory Challenge แตกต่างกัน

$H_0$ : ผู้ชมรายการที่มีอายุแตกต่างกัน จะมีการใช้ประโยชน์ และความพึงพอใจ  
จากรายการ SF Victory Challenge ไม่แตกต่างกัน

$H_1$ : ผู้ชมรายการที่มีอายุแตกต่างกัน จะมีการใช้ประโยชน์ และความพึงพอใจ  
จากรายการ SF Victory Challenge แตกต่างกัน

#### ตารางที่ 4.15

ความแตกต่างระหว่างผู้ชมรายการที่มีอายุต่างกับการใช้ประโยชน์  
และความพึงพอใจจากรายการ SF Victory Challenge

การใช้ประโยชน์และพึงพอใจ	อายุ	n	$\bar{x}$	S.D.	F	Sig.
การใช้ประโยชน์จากการรับชม รายการ	ต่ำกว่า 15 ปี	98	3.71	0.72	6.172	.000*
	16 - 21 ปี	156	3.49	0.63		
	22 - 27 ปี	18	3.11	0.35		
	28 - 33 ปี	6	2.78	0.91		
	34 ปีขึ้นไป	2	4.11	0.00		
	รวม	280	3.53	0.68		
ความพึงพอใจจากการรับชมรายการ	ต่ำกว่า 15 ปี	98	3.69	0.62	2.446	.047*
	16 - 21 ปี	156	3.51	0.47		
	22 - 27 ปี	18	3.38	0.15		
	28 - 33 ปี	6	3.56	0.34		
	34 ปีขึ้นไป	2	3.67	0.00		
	รวม	280	3.56	0.52		

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.06

จากตารางที่ 4.15 ความแตกต่างระหว่างผู้ชมรายการที่มีอายุต่างกับการใช้  
ประโยชน์ และความพึงพอใจจากรายการ SF Victory Challenge ผลการทดสอบสมมติฐานการ  
วิจัย ด้วยสถิติ F-test โดยวิธี One Way Anova ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.06 พบว่า Sig. ของ

การใช้ประโยชน์ และ ความพึงพอใจจากการรับชมรายการ เท่ากับ .000 , .047 ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.06 จึงปฏิเสธสมมติฐาน  $H_0$  ยอมรับสมมติฐาน  $H_1$  แสดงว่า ผู้ชมรายการที่มีอายุต่างกัน จะมีการใช้ประโยชน์ และ ความพึงพอใจจากรายการ SF Victory Challenge แตกต่างกัน

ตารางที่ 4.16

การเปรียบเทียบผู้ชมรายการที่มีอายุต่างกันเป็นรายคู่ที่มีการใช้ประโยชน์จากรายการ SF Victory Challenge แตกต่างกัน ด้วยวิธี L.S.D.

อายุ		ต่ำกว่า 15 ปี	16 - 21 ปี	22 - 27 ปี	28 - 33 ปี	34 ปีขึ้นไป
	$\bar{x}$	3.71	3.49	3.11	2.78	4.11
ต่ำกว่า 15 ปี	3.71 (Sig.)	-	0.22* (0.01)	0.60* (0.00)	0.93* (0.00)	-0.40 (0.39)
16 - 21 ปี	3.49 (Sig.)	-0.22* (0.01)	-	0.38* (0.02)	0.71* (0.01)	-0.62 (0.18)
22 - 27 ปี	3.11 (Sig.)	-0.60* (0.00)	-0.38* (0.02)	-	0.33 (0.28)	-1.00* (0.04)
28 - 33 ปี	2.78 (Sig.)	-0.93* (0.00)	-0.71* (0.01)	-0.33 (0.28)	-	1.33* (0.01)
34 ปีขึ้นไป	4.11 (Sig.)	0.40 (0.39)	0.62 (0.18)	1.00* (0.04)	-1.33* (0.01)	-

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.06

จากตารางที่ 4.16 การเปรียบเทียบผู้ชมรายการที่มีอายุต่างกันเป็นรายคู่ที่มีการใช้ประโยชน์จากรายการ SF Victory Challenge แตกต่างกัน ด้วยวิธี L.S.D. ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.06 พบว่า ผู้ที่มีอายุต่ำกว่า 15 ปี จะมีการใช้ประโยชน์จากรายการ SF Victory Challenge มากกว่าผู้ที่มีอายุ 16-33 ปี สำหรับผู้ที่มีอายุ 16 - 21 ปี จะมีการใช้ประโยชน์จากรายการ SF Victory Challenge มากกว่าผู้ที่มีอายุ 22 - 33 ปี สำหรับผู้ที่มีอายุ 28 - 33 ปี จะมีการ

ใช้ประโยชน์จากรายการ SF Victory Challenge มากกว่าผู้ที่มีอายุ 34 ปีขึ้นไป สำหรับผู้ที่มีอายุ 34 ปีขึ้นไป จะมี การใช้ประโยชน์จากรายการ SF Victory Challenge มากกว่าผู้ที่มีอายุ 22 - 27 ปี และไม่พบความแตกต่างในคู่อายุกลุ่มอื่น

ตารางที่ 4.17

การเปรียบเทียบผู้ชมรายการที่มีอายุต่างกันเป็นรายคู่ที่มีความพึงพอใจจากการชมรายการ SF Victory Challenge แตกต่างกัน ด้วยวิธี L.S.D.

อายุ		ต่ำกว่า 15 ปี	16 - 21 ปี	22 - 27 ปี	28 - 33 ปี	34 ปีขึ้นไป
	$\bar{x}$	3.69	3.51	3.38	3.56	3.67
ต่ำกว่า 15 ปี	3.69 (Sig.)	-	0.18* (0.01)	0.30* (0.02)	0.13 (0.54)	0.02 (0.96)
16 - 21 ปี	3.51 (Sig.)	-0.18* (0.01)	-	0.13 (0.33)	-0.05 (0.82)	-0.16 (0.66)
22 - 27 ปี	3.38 (Sig.)	-0.30* (0.02)	-0.13 (0.33)	-	-0.17 (0.48)	-0.28 (0.46)
28 - 33 ปี	3.56 (Sig.)	-0.13 (0.54)	0.05 (0.82)	0.17 (0.48)	-	-0.11 (0.79)
34 ปีขึ้นไป	3.67 (Sig.)	-0.02 (0.96)	0.16 (0.66)	0.28 (0.46)	0.11 (0.79)	-

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.06

จากตารางที่ 4.17 การเปรียบเทียบผู้ชมรายการที่มีอายุต่างกันเป็นรายคู่ที่มีความพึงพอใจจากการชมรายการ SF Victory Challenge แตกต่างกัน ด้วยวิธี L.S.D. ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.06 พบว่า ผู้ที่มีอายุ ต่ำกว่า 15 ปี จะมีความพึงพอใจจากการชมรายการ SF Victory Challenge มากกว่าผู้ที่มีอายุ 16 - 27 ปี และไม่พบความแตกต่างในคู่อายุกลุ่มอื่น

2.3 ผู้ชมรายการที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกัน จะมีการใช้ประโยชน์ และความพึงพอใจจากรายการ SF Victory Challenge แตกต่างกัน

$H_0$ : ผู้ชมรายการที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกัน จะมีการใช้ประโยชน์ และความพึงพอใจจากรายการ SF Victory Challenge ไม่แตกต่างกัน

$H_1$ : ผู้ชมรายการที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกัน จะมีการใช้ประโยชน์ และความพึงพอใจจากรายการ SF Victory Challenge แตกต่างกัน

ตารางที่ 4.18

ความแตกต่างระหว่างผู้ชมรายการที่มีระดับการศึกษาต่างกับการใช้ประโยชน์ และความพึงพอใจจากรายการ SF Victory Challenge

การใช้ประโยชน์และพึงพอใจ	การศึกษา	n	$\bar{x}$	S.D.	F	Sig.
การใช้ประโยชน์จากการรับชมรายการ	ประถมศึกษา	10	3.80	0.53	5.744	.000*
	มัธยมศึกษา	87	3.74	0.73		
	อาชีวศึกษา/ อนุปริญญา	30	3.70	0.46		
	ปริญญาตรี	133	3.36	0.65		
	สูงกว่าปริญญาตรี	20	3.33	0.67		
	รวม	280	3.53	0.68		
ความพึงพอใจจากการรับชมรายการ	ประถมศึกษา	10	3.78	0.07	7.170	.000*
	มัธยมศึกษา	87	3.77	0.63		
	อาชีวศึกษา/ อนุปริญญา	30	3.62	0.38		
	ปริญญาตรี	133	3.44	0.44		
	สูงกว่าปริญญาตรี	20	3.36	0.47		
	รวม	280	3.56	0.52		

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.06

จากตารางที่ 4.18 ความแตกต่างระหว่างผู้ชมรายการที่มีระดับการศึกษาต่างกับการใช้ประโยชน์ และความพึงพอใจจากรายการ SF Victory Challenge ผลการทดสอบ

สมมติฐานการวิจัย ด้วยสถิติ F-test โดยวิธี One Way ANOVA ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.06 พบว่า Sig. ของการใช้ประโยชน์ และ ความพึงพอใจจากการรับชมรายการ เท่ากับ .000 , 000 ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.06 จึงปฏิเสธสมมติฐาน  $H_0$  ยอมรับสมมติฐาน  $H_1$  แสดงว่า ผู้ชมรายการที่มีการศึกษาต่างกัน จะมีการใช้ประโยชน์ และ ความพึงพอใจจากรายการ SF Victory Challenge แตกต่างกัน

ตารางที่ 4.19

การเปรียบเทียบผู้ชมรายการที่มีการศึกษาต่างกันเป็นรายคู่ที่มีการใช้ประโยชน์  
จากรายการ SF Victory Challenge แตกต่างกัน ด้วยวิธี L.S.D.

การศึกษา		ประถมศึกษา	มัธยมศึกษา	อาชีวศึกษา/ อนุปริญญา	ปริญญาตรี	สูงกว่า ปริญญาตรี
	$\bar{x}$	3.80	3.74	3.70	3.36	3.33
ประถมศึกษา	3.80 (Sig.)	-	0.06 (0.79)	0.10 (0.67)	0.44* (0.04)	0.47 (0.07)
มัธยมศึกษา	3.74 (Sig.)	-0.06 (0.79)	-	0.06 (0.74)	0.38* (0.00)	0.41* (0.01)
อาชีวศึกษา/ อนุปริญญา	3.70 (Sig.)	-0.10 (0.67)	-0.06 (0.74)	-	0.33* (0.01)	0.36 (0.06)
ปริญญาตรี	3.36 (Sig.)	-0.44* (0.04)	-0.38* (0.00)	-0.33* (0.01)	-	-0.03 (0.84)
สูงกว่าปริญญาตรี	3.33 (Sig.)	-0.47 (0.07)	-0.41* (0.01)	-0.36 (0.06)	-0.03 (0.84)	-

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.06

จากตารางที่ 4.19 การเปรียบเทียบผู้ชมรายการที่มีการศึกษาต่างกันเป็นรายคู่ที่มีการใช้ประโยชน์ จากรายการ SF Victory Challenge แตกต่างกัน ด้วยวิธี L.S.D. ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.06 พบว่า ผู้ที่มีการศึกษาระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา อาชีวศึกษา/

อนุปริญญา จะมีการใช้ประโยชน์ จากรายการ SF Victory Challenge มากกว่าผู้ที่มีการศึกษา ระดับปริญญาตรี สำหรับผู้ที่มีการศึกษาระดับมัธยมศึกษา จะมีการใช้ประโยชน์ จากรายการ SF Victory Challenge มากกว่าผู้ที่มีการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี และไม่พบความแตกต่างในคู่ การศึกษากลุ่มอื่น ๆ

#### ตารางที่ 4.20

การเปรียบเทียบผู้ชมรายการที่มีการศึกษาต่างกันเป็นรายคู่ที่มีความพึงพอใจ  
จากการชมรายการ SF Victory Challenge แตกต่างกัน ด้วยวิธี L.S.D.

การศึกษา		ประถมศึกษา	มัธยมศึกษา	อาชีวศึกษา/ อนุปริญญา	ปริญญาตรี	สูงกว่า ปริญญาตรี
	$\bar{x}$	3.78	3.77	3.62	3.44	3.36
ประถมศึกษา	3.78 (Sig.)	-	0.01 (0.94)	0.16 (0.39)	0.34* (0.04)	0.42* (0.03)
มัธยมศึกษา	3.77 (Sig.)	-0.01 (0.94)	-	0.14 (0.18)	0.33* (0.00)	0.41* (0.00)
อาชีวศึกษา/ อนุปริญญา	3.62 (Sig.)	-0.16 (0.39)	-0.14 (0.18)	-	0.19 (0.07)	0.27 (0.06)
ปริญญาตรี	3.44 (Sig.)	-0.34* (0.04)	-0.33* (0.00)	-0.19 (0.07)	-	-0.08 (0.50)
สูงกว่าปริญญาตรี	3.36 (Sig.)	-0.42* (0.03)	-0.41* (0.00)	-0.27 (0.06)	0.08 (0.50)	-

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.06

จากตารางที่ 4.20 การเปรียบเทียบผู้ชมรายการที่มีการศึกษาต่างกันเป็นรายคู่ที่มีความพึงพอใจจากการชมรายการ SF Victory Challenge แตกต่างกัน ด้วยวิธี L.S.D. ที่ระดับ นัยสำคัญทางสถิติ 0.06 พบว่า ผู้ที่มีการศึกษาระดับประถมศึกษา และ มัธยมศึกษา จะมีความ

พึงพอใจจากการชมรายการ SF Victory Challenge มากกว่าผู้ที่มีการศึกษาตั้งแต่ระดับปริญญาตรีขึ้นไป และไม่พบความแตกต่างในคู่การศึกษากลุ่มอื่น ๆ

2.4 ผู้ชมรายการที่มีระดับอาชีพแตกต่างกัน จะมีการใช้ประโยชน์ และความพึงพอใจจากรายการ SF Victory Challenge แตกต่างกัน

$H_0$ : ผู้ชมรายการที่มีอาชีพแตกต่างกัน จะมีการใช้ประโยชน์ และความพึงพอใจจากรายการ SF Victory Challenge ไม่แตกต่างกัน

$H_1$ : ผู้ชมรายการที่มีอาชีพแตกต่างกัน จะมีการใช้ประโยชน์ และความพึงพอใจจากรายการ SF Victory Challenge แตกต่างกัน

#### ตารางที่ 4.21

ความแตกต่างระหว่างผู้ชมรายการที่มีอาชีพต่างกันกับการใช้ประโยชน์  
และความพึงพอใจจากรายการ SF Victory Challenge

การใช้ประโยชน์และพึงพอใจ	อาชีพ	n	$\bar{x}$	S.D.	F	Sig.
การใช้ประโยชน์จากการ รับชมรายการ	นักเรียน/นักศึกษา	224	3.59	0.68	4.868	.001*
	ข้าราชการ/พนักงาน รัฐวิสาหกิจ	6	3.52	0.50		
	พนักงานบริษัทเอกชน/ลูกจ้าง	16	3.65	0.68		
	ประกอบธุรกิจส่วนตัว/ค้าขาย	26	3.23	0.57		
	อื่น ๆ	8	2.72	0.20		
	รวม	280	3.53	0.68		
	ความพึงพอใจจากการรับชม รายการ	นักเรียน/นักศึกษา	224	3.59		
ข้าราชการ/พนักงาน รัฐวิสาหกิจ		6	3.59	0.40		
พนักงานบริษัทเอกชน/ลูกจ้าง		16	3.78	0.47		
ประกอบธุรกิจส่วนตัว/ค้าขาย		26	3.38	0.39		
อื่น ๆ		8	2.94	0.31		
รวม		280	3.56	0.52		

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.06

จากตารางที่ 4.21 ความแตกต่างระหว่างผู้ชมรายการที่มีอาชีพต่างกันกับการใช้ประโยชน์ และความพึงพอใจจากรายการ SF Victory Challenge ผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัย ด้วยสถิติ F-test โดยวิธี One Way ANOVA ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.06 พบว่า Sig. ของการใช้ประโยชน์ และ ความพึงพอใจจากการรับชมรายการ เท่ากับ .001 , 001 ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.06 จึงปฏิเสธสมมติฐาน  $H_0$  ยอมรับสมมติฐาน  $H_1$  แสดงว่า ผู้ชมรายการที่มีอาชีพต่างกัน จะมีการใช้ประโยชน์ และ ความพึงพอใจจากรายการ SF Victory Challenge แตกต่างกัน

#### ตารางที่ 4.22

การเปรียบเทียบผู้ชมรายการที่มีอาชีพต่างกันเป็นรายคู่ที่มีการใช้ประโยชน์จากรายการ SF Victory Challenge แตกต่างกัน ด้วยวิธี L.S.D.

อาชีพ		นักเรียน/ นักศึกษา	ข้าราชการ/ พนักงาน รัฐวิสาหกิจ	พนักงาน บริษัทเอกชน/ ลูกจ้าง	ประกอบธุรกิจ ส่วนตัว/ ค้าขาย	อื่น ๆ
	$\bar{x}$	3.59	3.52	3.65	3.23	2.72
นักเรียน/นักศึกษา	3.59 (Sig.)	-	0.07 (0.81)	-0.07 (0.70)	0.36* (0.01)	0.86* (0.00)
ข้าราชการ/พนักงาน รัฐวิสาหกิจ	3.52 (Sig.)	-0.07 (0.81)	-	-0.13 (0.67)	0.29 (0.34)	0.80* (0.03)
พนักงานบริษัทเอกชน/ ลูกจ้าง	3.65 (Sig.)	0.07 (0.70)	0.13 (0.67)	-	0.42* (0.05)	0.93* (0.00)
ประกอบธุรกิจส่วนตัว/ ค้าขาย	3.23 (Sig.)	-0.36* (0.01)	-0.29 (0.34)	-0.42* (0.05)	-	0.51 (0.06)
อื่น ๆ	2.72 (Sig.)	-0.86* (0.00)	-0.80* (0.03)	-0.93* (0.00)	-0.51 (0.06)	-

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.06

จากตารางที่ 4.22 การเปรียบเทียบผู้ชมรายการที่มีอาชีพต่างกันเป็นรายคู่ที่มีการใช้ประโยชน์จากรายการ SF Victory Challenge แตกต่างกัน ด้วยวิธี L.S.D. ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.06 พบว่า ผู้ที่เป็นนักเรียน/นักศึกษา และ เป็นพนักงานบริษัทเอกชน/ลูกจ้าง จะมีการใช้ประโยชน์จากรายการ SF Victory Challenge มากกว่าผู้ที่ประกอบธุรกิจส่วนตัว/ค้าขาย และ อาชีพอื่นๆ และไม่พบความแตกต่างในคู่อาชีพกลุ่มอื่น

ตารางที่ 4.23

การเปรียบเทียบผู้ชมรายการที่มีอาชีพต่างกันเป็นรายคู่ที่มีความพึงพอใจจากการชมรายการ SF Victory Challenge แตกต่างกัน ด้วยวิธี L.S.D.

อาชีพ		นักเรียน/ นักศึกษา	ข้าราชการ/ พนักงาน รัฐวิสาหกิจ	พนักงาน บริษัทเอกชน/ ลูกจ้าง	ประกอบธุรกิจ ส่วนตัว/ ค้าขาย	อื่น ๆ
	$\bar{x}$	3.59	3.59	3.78	3.38	2.94
นักเรียน/นักศึกษา	3.59 (Sig.)	-	0.00 (1.00)	-0.19 (0.16)	0.22* (0.04)	0.65* (0.00)
ข้าราชการ/พนักงาน รัฐวิสาหกิจ	3.59 (Sig.)	0.00 (1.00)	-	-0.19 (0.45)	0.22 (0.35)	0.65* (0.02)
พนักงานบริษัทเอกชน/ ลูกจ้าง	3.78 (Sig.)	0.19 (0.16)	0.19 (0.45)	-	0.40* (0.01)	0.83* (0.00)
ประกอบธุรกิจส่วนตัว/ ค้าขาย	3.38 (Sig.)	-0.22* (0.04)	-0.22 (0.35)	-0.40* (0.01)	-	0.43* (0.04)
อื่น ๆ	2.94 (Sig.)	-0.65* (0.00)	-0.65* (0.02)	-0.83* (0.00)	-0.43* (0.04)	-

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.06

ตารางที่ 4.23 การเปรียบเทียบผู้ชมรายการที่มีอาชีพต่างกันเป็นรายคู่ที่มีความพึงพอใจจากการชมรายการ SF Victory Challenge แตกต่างกัน ด้วยวิธี L.S.D. ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.06 พบว่า ผู้ที่เป็นนักเรียน/นักศึกษา และ เป็นพนักงานบริษัทเอกชน/ลูกจ้าง จะมีความพึงพอใจจากการชมรายการ SF Victory Challenge มากกว่าผู้ที่ประกอบธุรกิจส่วนตัว/

ค้าขาย และอาชีพอื่น ๆ สำหรับผู้ที่เป็นข้าราชการ / พนักงานรัฐวิสาหกิจ และ ประกอบธุรกิจส่วนตัว/ค้าขาย จะมีความพึงพอใจจากการชมรายการ SF Victory Challenge มากกว่าผู้ที่มีอาชีพอื่น ๆ และไม่พบความแตกต่างในคู่อชีพกลุ่มอื่น

2.5 ผู้ชมรายการที่มีรายได้แตกต่างกัน จะมีการใช้ประโยชน์ และความพึงพอใจจากรายการ SF Victory Challenge แตกต่างกัน

$H_0$ : ผู้ชมรายการที่มีรายได้แตกต่างกัน จะมีการใช้ประโยชน์ และความพึงพอใจจากรายการ SF Victory Challenge ไม่แตกต่างกัน

$H_1$ : ผู้ชมรายการที่มีรายได้แตกต่างกัน จะมีการใช้ประโยชน์ และความพึงพอใจจากรายการ SF Victory Challenge แตกต่างกัน

#### ตารางที่ 4.24

ความแตกต่างระหว่างผู้ชมรายการที่มีรายได้ต่างกันกับการใช้ประโยชน์  
และความพึงพอใจจากรายการ SF Victory Challenge

การใช้ประโยชน์ และพึงพอใจ	รายได้	n	$\bar{x}$	S.D.	F	Sig.
การใช้ประโยชน์จาก การรับชมรายการ	ต่ำกว่า 5,000 บาท	131	3.64	0.68	2.969	.013*
	5,001-10,000 บาท	91	3.53	0.65		
	10,001-15,000 บาท	36	3.28	0.69		
	15,001-20,000 บาท	8	3.33	0.89		
	20,001-25,000 บาท	6	3.59	0.25		
	25,001 บาทขึ้นไป	8	2.97	0.13		
	รวม	280	3.53	0.68		
ความพึงพอใจจาก การรับชมรายการ	ต่ำกว่า 5,000 บาท	131	3.62	0.57	1.898	.095
	5,001-10,000 บาท	91	3.55	0.50		
	10,001-15,000 บาท	36	3.49	0.39		
	15,001-20,000 บาท	8	3.72	0.32		
	20,001-25,000 บาท	6	3.30	0.65		
	25,001 บาทขึ้นไป	8	3.17	0.13		
	รวม	280	3.56	0.52		

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.06

จากตารางที่ 4.24 ความแตกต่างระหว่างผู้ชมรายการที่มีรายได้ต่างกับการใช้ประโยชน์ และความพึงพอใจจากรายการ SF Victory Challenge ผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัย ด้วยสถิติ F-test โดยวิธี One Way ANOVA ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.06 พบว่า Sig. ของการใช้ประโยชน์จากการรับชมรายการ เท่ากับ .013 ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.06 จึงปฏิเสธสมมติฐาน  $H_0$  ยอมรับสมมติฐาน  $H_1$  แสดงว่า ผู้ชมรายการที่มีรายได้ต่างกัน จะมีการใช้ประโยชน์จากรายการ SF Victory Challenge แตกต่างกัน ในขณะที่ ไม่พบความแตกต่างความพึงพอใจจากการชมรายการของผู้ชมรายการที่มีรายได้ต่างกัน (Sig. เท่ากับ .095 ซึ่งมากกว่าระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.06)

ตารางที่ 4.25

การเปรียบเทียบผู้ชมรายการที่มีรายได้ต่างกันเป็นรายคู่ที่มีการใช้ประโยชน์จากรายการ SF Victory Challenge แตกต่างกัน ด้วยวิธี L.S.D.

รายได้		ต่ำกว่า 5,000 บาท	5,001- 10,000 บาท	10,001- 15,000 บาท	15,001- 20,000 บาท	20,001- 25,000 บาท	25,001 บาทขึ้นไป
	$\bar{x}$	3.64	3.53	3.28	3.33	3.59	2.97
ต่ำกว่า 5,000 บาท	3.64 (Sig.)	-	0.11 (0.24)	0.36* (0.00)	0.31 (0.21)	0.05 (0.86)	0.67* (0.01)
5,001-10,000 บาท	3.53 (Sig.)	-0.11 (0.24)	-	0.25 (0.06)	0.20 (0.42)	-0.06 (0.83)	0.56* (0.02)
10,001-15,000 บาท	3.28 (Sig.)	-0.36* (0.00)	-0.25 (0.06)	-	-0.05 (0.85)	-0.31 (0.29)	0.31 (0.23)
15,001-20,000 บาท	3.33 (Sig.)	-0.31 (0.21)	-0.20 (0.42)	0.05 (0.85)	-	-0.26 (0.47)	0.36 (0.28)
20,001-25,000 บาท	3.59 (Sig.)	-0.05 (0.86)	0.06 (0.83)	0.31 (0.29)	0.26 (0.47)	-	0.62 (0.09)
25,001 บาทขึ้นไป	2.97 (Sig.)	-0.67* (0.01)	-0.56* (0.02)	-0.31 (0.23)	-0.36 (0.28)	-0.62 (0.09)	

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.06

จากตารางที่ 4.25 การเปรียบเทียบผู้ชมรายการที่มีรายได้ต่างกันเป็นรายคู่ที่มีการใช้ประโยชน์จากรายการ SF Victory Challenge แตกต่างกัน ด้วยวิธี L.S.D. ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.06 พบว่า ผู้ที่มีรายได้ ต่ำกว่า 5,000 บาทต่อเดือน จะมีการใช้ประโยชน์จากรายการ SF Victory Challenge มากกว่าผู้ที่มีรายได้ 10,001-15,000 บาทต่อเดือน และ ผู้ที่มีรายได้ 25,001 บาทต่อเดือนขึ้นไป สำหรับผู้ที่มีรายได้ 5,001-10,000 บาทต่อเดือน จะมีการใช้ประโยชน์จากรายการ SF Victory Challenge มากกว่าผู้ที่มีรายได้ 25,001 บาทต่อเดือนขึ้นไป และไม่พบความแตกต่างในคู่รายได้กลุ่มอื่น

3. พฤติกรรมการเปิดรับชมของผู้ชมรายการ SF Victory Challenge มีความสัมพันธ์กับการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากการเปิดรับผู้ชมรายการ SF Victory Challenge

$H_0$ : พฤติกรรมการเปิดรับชมของผู้ชมรายการ SF Victory Challenge ไม่มีความสัมพันธ์กับการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากการเปิดรับผู้ชมรายการ SF Victory Challenge

$H_1$ : พฤติกรรมการเปิดรับชมของผู้ชมรายการ SF Victory Challenge มีความสัมพันธ์กับการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากการเปิดรับผู้ชมรายการ SF Victory Challenge

#### ตารางที่ 4.26

การทดสอบค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเปิดรับชมของผู้ชมรายการ SF Victory Challenge กับการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากการเปิดรับผู้ชมรายการ SF Victory Challenge

การทดสอบค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเปิดรับชมของผู้ชมรายการ SF Victory Challenge กับการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากการเปิดรับผู้ชมรายการ SF Victory Challenge	r	Sig.(2-tailed)
การใช้ประโยชน์จากการรับชมรายการ	.452	.000*
ความพึงพอใจจากการรับชมรายการ	.395	.000*

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.06

จากตารางที่ 4.26 การทดสอบค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมกา  
เปิดรับชมของผู้ชมรายการ SF Victory Challenge กับการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากการ  
เปิดรับชมรายการ SF Victory Challenge ผลการทดสอบความสัมพันธ์ด้วย Pearson  
Correlation ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.06 พบว่า Sig.(2-tailed) ของ การใช้ประโยชน์จากการ  
รับชมรายการและความพึงพอใจจากการรับชมรายการ เท่ากับ .000 , .000 ซึ่งน้อยกว่าระดับ  
นัยสำคัญทางสถิติ 0.05 จึงปฏิเสธสมมติฐาน Ho ยอมรับสมมติฐาน H1 แสดงว่า พฤติกรรมกา  
เปิดรับชมของผู้ชมรายการ SF Victory Challenge มีความสัมพันธ์กับการใช้ประโยชน์และความ  
พึงพอใจจากการเปิดรับชมรายการ SF Victory Challenge ในทิศทางเดียวกัน นั้นหมายถึง ถ้าผู้  
รับชมรายการมีพฤติกรรมกาเปิดรับชมรายการ SF Victory Challenge มากเท่าไร จะทำให้มี  
การใช้ประโยชน์จากการรับชมรายการ และ มีความพึงพอใจจากการรับชมรายการมากขึ้นตามไป  
ด้วย ( $r > 0$ )

## ส่วนที่ 2

### ผลการศึกษาเชิงคุณภาพ

ผู้ศึกษาได้คัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง โดยวิธีการขอข้อมูลผู้ที่เข้าร่วมแข่งขันกับทางรายการ  
SF Victory challenge กับทางผู้ผลิตรายการ SF Victory challenge และได้ทำการติดต่อเพื่อนัด  
สัมภาษณ์ โดยที่กลุ่มตัวอย่างทั้งหมดเป็นเพศชายทั้งหมด ตามรายชื่อและอายุดังต่อไปนี้

- |                            |                           |
|----------------------------|---------------------------|
| 1. นายณัฐพล เกศวารุณย์     | อายุ 22 ปี ทีม Nearly God |
| 2. นายชยุตม์ ฉางทองคำ      | อายุ 24 ปี ทีม Nearly God |
| 3. นายสุตรีเทพ งามเกิดศิริ | อายุ 19 ปี ทีม Nearly God |
| 4. นายคนุภณ ศรีเมฆ         | อายุ 23 ปี ทีม Nearly God |
| 5. นายสุกิจ นนทดา          | อายุ 28 ปี ทีม Nearly God |
| 6. นายพุดมิก ธรรมไพบุลย์   | อายุ 19 ปี ทีม L2K        |
| 7. นายพิชิตพล พรมวัง       | อายุ 21 ปี ทีม First      |
| 8. นายเชาวฤทธิ์ วงษ์ยังงาม | อายุ 23 ปี ทีม First      |
| 9. นายเสกสรร ตันสินชัย     | อายุ 22 ปี ทีม First      |

ผลจากการสัมภาษณ์ผู้ศึกษาได้แบ่งผลการศึกษาออกเป็น 3 ส่วนคือ  
ตอนที่ 1 ปัจจัยที่ส่งผลต่อการรับชมรายการ

ตอนที่ 2 การใช้ประโยชน์และความพึงพอใจต่อการรับชมรายการ SF Victory Challenge

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและคำติชมรายการ SF Victory Challenge

### ตอนที่ 1 ปัจจัยที่ส่งผลต่อการรับชมรายการ

#### เหตุผลในการรับชมรายการ SF Victory Challenge

กลุ่มตัวอย่างทั้ง 9 คนรับชมเพราะได้รับข่าวสารเกี่ยวกับเกม SF และได้รู้จักรายการ SF Victory Challenge จากหน้าเว็บไซต์เกม SF <http://www.sf.in.th> ซึ่งเป็นเว็บไซต์หลักของเกม นอกจากนี้ทั้งหมดยังรับชมเพื่อความสนุกสนาน และเป็นรายการที่เกี่ยวข้องกับเกมที่ตนเองชื่นชอบและจัดตั้งทีมเพื่อเข้าแข่งขันอยู่ และเห็นว่ารายการเป็นรายการแปลกใหม่ เป็นรายการที่นำเอาเกมออนไลน์มาแข่งขันกันทางโทรทัศน์ ซึ่งในเมืองไทยนั้นยังไม่มีเคยมีรายการประเภทนี้มาก่อน โดยที่กลุ่มเป้าหมาย 4 ใน 9 คน รู้จักเกม SF และ รายการ SF Victory challenge ตั้งแต่เริ่มเปิดให้บริการเกมและเปิดรายการในเดือน ตุลาคม 2549 ส่วนกลุ่มตัวอย่างที่เหลือ อีก 5 คน รับชมรายการ SF Victory Challenge ในช่วงเดือน พฤศจิกายน 2549 ถึง มกราคม 2550

จากการวิเคราะห์ พบว่ากลุ่มตัวอย่างซึ่งเกือบทั้งหมดเป็นคนที่อยู่ในช่วง อายุ 19 – 28 ปี เพื่อความสนุกสนาน และเป็นรายการที่สอดคล้องกับกิจกรรมที่กระทำอยู่เป็นประจำ นอกจากการเรียนและการทำงาน อยู่แล้วอีกด้วย โดยสอดคล้องกับทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารมวลชนโดยใช้แบบจำลองการสื่อสารมวลชนของวิลเบอร์ แชรรมม์ ดังนี้

สื่อมวลชนจะตีความและเรียบเรียงข้อมูลออกมาเป็นภาพที่ปรากฏในรายการ และส่งต่อไปยังผู้รับสารจำนวนมากทุกเพศ ทุกวัย โดยในกลุ่มผู้ชมนั้นจะมีความสัมพันธ์ระหว่างกัน จึงมีการตีความที่แตกต่างกันไปตามอิทธิพลของแต่ละกลุ่ม ซึ่งกลุ่มตัวอย่างเกือบทั้งหมดเป็นวัยรุ่น เป็นวัยที่อยากรู้อยากลอง มีความเป็นตัวของตัวเอง ต้องการสิ่งที่สนับสนุนความเชื่อและสิ่งที่ตนเองชื่นชอบ ซึ่งพอจะสรุปข้อความน่าสนใจที่ได้จากการสัมภาษณ์ดังนี้

“...ก็เล่นเกมเคาเตอร์สไตร์นมาก่อน แล้วก็มาเล่น SF ส่วนตัวรายการ จริง ๆ ก็ไม่ค่อยได้รับชม เพราะไม่ค่อยตรงกับเวลาที่ว่าง แล้วได้เข้ามาชมกับแข่งขันรายการนี้ ตอนที่รายการเข้ามาในประเทศไทยตั้งแต่แรกเลย ประมาณเดือนตุลาคม 2549..” (นายชยุตม์ ฉางทองคำ, สัมภาษณ์)

“... ผมเพิ่งกลับเข้ามาเล่นหลังเพื่อน แล้วพอดีเพื่อนมาแข่งรายการนี้ก่อนแล้ว ก็ชวนกลับมาเล่น ผมก็เลยดูรายการไปด้วยเลย..” (นายสุตรีเทพ งามเกิดศิริ, สัมภาษณ์)

“...ก็ได้รับการติดต่อมาจากทางรายการด้วย แล้วก็ได้รับข่าวประชาสัมพันธ์ด้วย ตั้งแต่ก่อนที่เกม SF จะเข้าไทย แล้วก็สนใจที่จะเล่นเกมนี้ด้วย จึงรับชมรายการ..” (นายสุกิจ นนท์ตา, สัมภาษณ์)

“...ก็ที่บ้านติด True Vision แล้วก็เล่นเกมนี้ด้วย ก็เลยดูรายการนี้ โดยรู้จักจากหน้าเว็บของ SF ละครับ...” (นายพุฒิกร ธรรมไพบุลย์, สัมภาษณ์)

“...ก็เราเล่นเกมนี้อยู่แล้ว เราก็ชอบ ก็เลยเข้าไปดู และรายการก็แตกต่างจากรายการอื่น ๆ ด้วยครับ...” (นายเชาวฤทธิ์ วงษ์ยังงาม, สัมภาษณ์)

“...เพื่อนชวนครับ คนเราก็ต้องเข้าสังคม ก็ต้องตามเพื่อนจะได้พูดคุยในเรื่องเดียวกัน...” (นายเสกสรร ตันสินชัย, สัมภาษณ์)

## **ตอนที่ 2 การใช้ประโยชน์และความพึงพอใจต่อการรับชมรายการ SF Victory Challenge**

### การรับชมรายการ SF Victory Challenge เพื่อใช้ประโยชน์ได้นอกจากความบันเทิง

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ 8 ใน 9 คน ชมเพื่อประโยชน์ในการศึกษาเทคนิคการเล่นเกมเพื่อการแข่งขันเกม SF ที่มีการจัดการแข่งขันขึ้นมา โดยศึกษาเทคนิคการเล่นเกมของผู้อื่นที่เข้าร่วมแข่งขัน นอกจากนี้ยังศึกษาข้อดี ข้อด้อยของแผนการเล่นของทีมตนเอง เพื่อนำมาศึกษาข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นและนำมาปรับปรุงให้ดีขึ้นไป ในการแข่งขันในรายการต่าง ๆ ที่มีการจัดแข่งขันขึ้นต่อไป นอกจากนี้ กลุ่มอย่าง 1 ใน 8 คนนี้ยังมีมีความต้องการเข้าร่วมแข่งขันกับทางรายการ เนื่องจากความมีชื่อเสียงจากเข้าร่วมแข่งขันผ่านทางสื่ออีกด้วย แต่กลุ่มตัวอย่างอีก 1 ท่าน ไม่ได้ใช้ประโยชน์อื่น ๆ เลยจากการรับชมรายการนอกจากความสนุกสนาน และคลายเครียดจากการทำงานเท่านั้น

วิเคราะห์ได้ว่า กลุ่มตัวอย่างซึ่งส่วนใหญ่อยู่ในช่วงอายุที่มีการศึกษาในระดับปริญญาตรีนั้น จะมีความต้องการที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้น เพื่อประโยชน์ในการดำรงชีวิตของตนเอง แต่ในกลุ่มตัวอย่างที่อยู่ในช่วงวัยทำงานนั้น ต้องการแค่ความสนุกสนาน และคลายเครียดจากการทำงานที่มีความเครียดและความรับผิดชอบสูง ซึ่งพอจะสรุปข้อความน่าสนใจที่ได้จากการสัมภาษณ์ดังนี้

“... ก็คือตอนที่เวลาตัวเองแข่ง แล้วดูเวลาที่พลาด ก็จะได้กลับมาแก้ไขส่วนที่เล่นผิดพลาดไป...” (นายณัฐพล เกศวารุณย์, สัมภาษณ์)

“...ดูรายการ เพราะต้องการที่จะหาเทคนิคเกี่ยวกับการเล่นเกมของแต่ละบุคคล ว่าเล่นยังไง มีเทคนิคในการช่วยทีมยังไงให้ชนะ ดีกว่าเล่นไปวัน ๆ ไม่เกิดประโยชน์อะไร ก็มาศึกษาให้เก่งขึ้นดีกว่า..” (นายสุตรีเทพ งามเกิดศิริ, สัมภาษณ์)

“.. ก็ไม่นะ ดูเอาความสนุกสนานอย่างเดียว เครียดจากทำงานมาก็ ดูเอาสนุก ๆ นะ..” (นายสุกิจ นนท์ตา, สัมภาษณ์)

“.. คือผมเป็นคนที่มีความฝัน เมื่อฝันแล้วก็อยากให้ประสบความสำเร็จ ตอนผมไปแข่งขันเกมที่เกาหลีใต้ ก็ได้เห็นผู้เล่นชาวต่างประเทศ มีชื่อเสียงโด่งดัง มีแฟนคลับเป็นของตัวเอง มีรายการทีวีเกมกับเกมตลอด 24 ชั่วโมง ถึง 2 ช่องด้วยกัน แล้วผมก็ได้ถูกสัมภาษณ์กับทางรายการที่เกาหลีใต้เช่นกัน ผมเลยอยากมีชื่อเสียงโด่งดังแบบเดียวกันนี้ในไทยบ้าง...” (นายคนภูณ ศรีเมฆ, สัมภาษณ์)

“..ก็รู้อะไรมากขึ้นจากการเล่นเกมนี้ เช่น สอนให้เล่นอย่างไร เทคนิคการเล่นเกมครับ...” (นายพุดฉิกร ธรรมไพบุลย์, สัมภาษณ์)

#### แนวคิดที่ได้จากการรับชมรายการ SF Victory Challenge

กลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 9 คน ได้ให้ความเห็นและแนวคิดโดยสรุปไปในทางเดียวกันว่า แนวคิดที่ได้นั้นจะได้ในด้านการทำงานเป็นทีม ความสามัคคี ความร่วมมือ ร่วมใจกันในการทำงาน เป็นทีม การมีน้ำใจเป็นนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย เนื่องจาก เกม SF มีลักษณะการแข่งขันที่ทีมเพื่อมาต่อสู้กันกลางสนามรบที่กำหนดขึ้นภายในเกม ฉะนั้นจึงต้องมีการวางแผนที่ดี ความร่วมมือกันภายในทีมเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุด ที่จะกำหนดผลแพ้ชนะได้ นอกเหนือจากความสามารถในการเล่น เกมของแต่ละบุคคล และยอมรับในความพ่ายแพ้ที่เกิดขึ้น ไหวพริบปฏิภาณ ในการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ นอกจากนี้กลุ่มตัวอย่าง 1 คน ยังได้ให้ความเห็นเพิ่มเติมว่า อยากให้สังคมเปิดกว้างในการยอมรับของผู้ที่เล่นเกมต่าง ๆ เนื่องจากประชากรในสังคมไทยส่วนมากยังมีแนวคิดที่ทัศนคติที่ไม่ดีต่อเกมอยู่มาก โดยมองเห็นว่าเป็นเรื่องที่ไร้สาระ แต่หากได้มองผ่านทางสื่อมวลชนต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเกมที่ยากขึ้นในปัจจุบัน ก็อาจจะทำให้สังคมยอมรับผู้ที่เล่นเกม หรือเข้าแข่งขันเกมมากขึ้นได้ ซึ่งพอจะสรุปข้อความน่าสนใจที่ได้จากการสัมภาษณ์ดังนี้

“ .. ได้เวลาให้เป็นประโยชน์ ได้มุมมองใหม่ ๆ ในการเล่นเกม ได้การทำงานเป็นทีม การช่วยเหลือผู้เหลือ ก็เหมือนการทำงานทั่วไป และความสามัคคี นอกจากนี้ยังได้มุมมองใหม่คือใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ไม่ใช้อยู่เล่นเกมที่บ้านไปวัน ๆ แบบไม่จุดหมาย แต่ตอนนี้ก็ยังมีช่องเกมโดยเฉพาะ มีการจัดการแข่งขันชิงรางวัล ทำให้คนในสังคมมองเกมต่างไปจากเมื่อก่อน

อยากให้เห็นในสังคมมองเกมในด้านที่ดีขึ้น ทำให้คนที่ไม่ได้เล่นเกม รับรู้เรื่องเกมมากขึ้น..” (นายชยุตม์ ฉางทองคำ, สัมภาษณ์)

“..ก็ได้เพื่อนและความสามัคคี ดั้งเดิมที่ว่า นกไม่มีขน คนไม่มีเพื่อน ก็บินสูงไม่ได้..”

(นายสุตรีเทพ งามเกิดศิริ, สัมภาษณ์)

“... ก็ได้เรียนรู้ถึง ความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ รู้ภัย..” (นายเสกสรร ตันสินชัย, สัมภาษณ์)

การมีสังคมเพิ่มหลังการชมรายการหรือหลังจากการเข้าร่วมแข่งขันกับทางรายการ SF Victory Challenge

กลุ่มอย่างตัวอย่างทั้งหมด 9 คน มีสังคมที่เพิ่มขึ้นหลังจากรับชมรายการหรือหลังจากเข้าร่วมกับทางการแข่งขันทั้งทางตรง และ ทางอ้อม กล่าวคือ ในทางตรงนั้น ได้รู้จักกับทางผู้แข่งขันด้วยกัน นอกเหนือจากกลุ่มเพื่อนของตนเอง หรือจากการรับชมของการแข่งขันของผู้อื่น ๆ เนื่องจากทางรายการจะมีช่วงแนะนำตัว ทั้งชื่อจริง และชื่อที่ใช้ภายในเกม ทำให้ทราบว่า บุคคลที่เล่นและเจอภายในเกม คือบุคคลใด ทำให้มีการติดต่อกันในภายหลัง ทั้งช่องทาง การสื่อสารภายในเกม หรือช่องทางสื่อสารอื่น ๆ เช่น ทางโทรศัพท์ ทางโปรแกรมสนทนา MSN หรือทางอ้อม กล่าวคือ ผู้ที่รับชมรายการแต่ไม่ได้เข้าร่วมแข่งขันก็ได้เข้ามาคุยเพื่อทำความรู้จักหรือติดต่อเพื่อขอแข่งขันด้วย ทั้งที่มาติดต่อถึงร้านเกมที่ทีมนั้นประจำอยู่ หรือนัดเพื่อแข่งขันกันในเกมทางออนไลน์ โดยช่องทาง การสื่อสารภายในเกม นอกจากนี้กลุ่มตัวอย่าง 2 ท่าน ได้ทำการเปิดกระดานสนทนาบนเว็บไซต์ของทีมตนเองเพื่อให้ผู้ที่สนใจเข้ามาพูดคุยหรือแลกเปลี่ยนเทคนิคการเล่น สาระความรู้ต่าง ๆ หรือเรื่องต่าง ๆ เข้ามาอีกด้วย ซึ่งพอจะสรุปข้อความน่าสนใจที่ได้จากการสัมภาษณ์ดังนี้

“ ... ถ้าเวลาที่แข่งขันแล้วเจอกัน ก็มีบ้างที่ขอเบอร์หรือขออีเมลกันไว้ เพื่อติดต่อกัน..” (นายณัฐพล เกศวารุณย์, สัมภาษณ์)

“.. อันนี้แน่นอนอยู่แล้วครับ คนเล่นเกมก็มีสังคมของคนเล่นเกมอยู่แล้ว และได้เพื่อนเยอะแยะขึ้นมาก ..” (นายชยุตม์ ฉางทองคำ, สัมภาษณ์)

“... ก็ได้เพื่อนจากในเกม แล้วก็เพื่อนของเพื่อน ที่แนะนำต่อ ๆ กันมา..” (นายสุตรีเทพ งามเกิดศิริ, สัมภาษณ์)

“...ก็ทำให้รู้ว่าคนที่เคยเล่นเกมด้วยกัน บางรู้จักแต่ชื่อในเกม ก็ทำให้รู้จักหน้าตาเป็นอย่างไร เมื่อคนนั้นได้ออกอากาศกับทางรายการ ...” (นายสุกิจ นนท์ตา, สัมภาษณ์)

“...ทางเราได้มีการสร้างเว็บไซต์ประจำทีม ก็มีคนเข้ามาพูดคุยติดต่อมากขึ้น หลังจากที่เราได้เข้าไปแข่งขัน หรือบางคนไม่เคยเห็นหน้า หรือไม่เคยทักกันในเกม แต่พอมาแข่งก็เข้ามาทักทาย พูดคุย ก็ดีครับ ได้รู้จักคนมากขึ้น...” (นายเสกสรร ตันสินชัย, สัมภาษณ์)

#### ค่าใช้จ่ายที่เพิ่มขึ้นเกี่ยวกับเกม SF หลังจากรับชมรายการ SF Victory Challenge

กลุ่มตัวอย่างทั้ง 9 ท่านได้ให้ความเห็นว่า รายการ SF Victory Challenge ไม่ได้มีส่วนทำให้ต้องเสียค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับเกม SF เพิ่มขึ้น เนื่องจากเกม SF เป็นเกมที่ไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายรายเดือนในการเล่น แต่จะเสียค่าใช้จ่ายในการซื้อสิ่งของภายในเกม เพื่อเพิ่มความสามารถของตัวละครของผู้เล่น ซึ่งในส่วนสิ่งของภายในเกมนี้ ทางกลุ่มตัวอย่างนั้น จะศึกษาด้วยตนเองมากกว่า ว่าสิ่งใดที่จะเหมาะสมกับการเล่นมากกว่า แม้ทางรายการอาจจะมีการแนะนำบ้าง แต่ก็ไม่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อแต่อย่างใด ซึ่งพอจะสรุปข้อความน่าสนใจที่ได้จากการสัมภาษณ์ดังนี้

“ ...ถ้าบางอย่างมันจำเป็นก็ต้องซื้อ ในรายการไม่ได้บอกไว้ บางอย่างมันต้องรู้เองว่าจะไรควรซื้อไม่ควรซื้อ...” (นายณัฐพล เกศวารุณย์, สัมภาษณ์)

“...รายการไม่เกี่ยวครับ ขึ้นอยู่กับความต้องการของแต่ละคนมากกว่า...” (นายชยุตม์ ฉางทองคำ, สัมภาษณ์)

“...ของในเกมต้องซื้ออยู่แล้วครับ แม้จะชมหรือไม่ชมรายการ...” (นายพิชิตพล พรมวัง, สัมภาษณ์)

#### ความพึงพอใจที่มีต่อการชมรายการ SF Victory Challenge

กลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่ พึงพอใจกับรายการที่ได้รับชมทั้งในด้าน เนื้อหาสาระ รูปแบบรายการที่ปรากฏ เนื่องจากเป็นรายการแข่งขันเกมที่กลุ่มตัวอย่างชื่นชอบอยู่แล้ว และเป็นรายการแรกของประเทศไทยที่จัดให้มีการถ่ายทอดแข่งขันเกมออกทางโทรทัศน์ ซึ่งพอจะสรุปข้อความน่าสนใจที่ได้จากการสัมภาษณ์ดังนี้

“ ... ก็ยอมรับว่าสนุกสนาน เพราะผมเองก็เป็นคนที่เล่นเกมแนวนี้อยู่แล้ว ...” (นายชยุตม์ ฉางทองคำ, สัมภาษณ์)

“... รายการนี้ถ้าเทียบในประเทศไทยก็ถือว่าดีที่สุดแล้ว แต่ถ้าเทียบกับต่างประเทศก็ยังขาดอะไรอีกเยอะ...” (นายสุกิจ นนท์ตา, สัมภาษณ์)

“... รายการก็สนุกดีครับ...” (นายเสกสรร ตันสินชัย, สัมภาษณ์)

### ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและคำติชมรายการ SF Victory Challenge

กลุ่มตัวอย่างมีความเห็นที่แตกต่างกันในข้อเสนอแนะรายการดังนี้ กลุ่มตัวอย่าง 3 คน ต้องการให้เพิ่มระยะเวลาในการออกอากาศ กลุ่มตัวอย่าง 3 คน ต้องการให้เพิ่มเนื้อหาสาระหรือช่วงเวลาของรายการให้มากขึ้นในส่วนของการแข่งขัน เนื่องจากในการแข่งขันอาจจะมีระยะเวลาแข่งขันที่มีระยะเวลาเกิน 30 นาที ทำให้ต้องมีการตัดบางส่วนออกไป ทำให้พลาดในส่วนที่สำคัญไปได้ กลุ่มตัวอย่าง 2 คน เห็นว่าระยะเวลาที่ออกอากาศเหมาะสมแล้ว แต่ควรเพิ่มทีมที่เข้ามาแข่งขันให้มากขึ้น หรือจัดให้มีการแข่งขันระหว่างทีมที่มีฝีมือไม่ต่างกันมากเกินไป เพราะอาจจะทำให้ทำรายการดูน่าเบื่อได้ หรือเปิดโอกาสให้ทีมดาวรุ่งต่าง ๆ มาแสดงฝีมือบ้าง นอกจากการแข่งขันของทีมที่เป็นแชมป์กับผู้ทำชิงเพียงอย่างเดียว กลุ่มตัวอย่าง 1 คน ให้ความเห็นว่า รายการมีความเหมาะสมดีแล้ว ไม่จำเป็นต้องปรับเปลี่ยนอะไร ซึ่งพอจะสรุปข้อความน่าสนใจที่ได้จากการสัมภาษณ์ดังนี้

“...รายการก็สนุกนะครับ ถ้าเกมมันสูสี แต่ถ้าเกมมันขาด มันก็น่าเบื่อ และบางทีเกมที่แข่งมันก็ยาวเกินเวลาที่เขากำหนดไว้ ทำให้ต้องตัดบางส่วนของเกมการแข่งขันออกไป” (นายณัฐพล เกศวารุณย์, สัมภาษณ์)

“... อยากให้เพิ่มการแข่งขันให้มากขึ้น อย่ายึดติดกับคำว่าเอาทีมขึ้นมาแชมป์ อยากให้เอาทีมชาวบ้านทั่วไปมาแข่งให้มากขึ้น...” (นายชยุตม์ ฉางทองคำ, สัมภาษณ์)

“... เวลาในการออกอากาศก็โอเค แต่เนื้อหามันน้อยไป อยากให้เพิ่มเนื้อหาสาระ แล้วก็เปิดให้โพลตรีเพลย์ การเล่นหรือการแข่งขันได้ เพื่อจะนำมาศึกษาเทคนิคการเล่น...” (นายสุตรีเทพ งามเกิดศิริ, สัมภาษณ์)

“... อยากให้มีการวิเคราะห์การแข่งขันที่เกิดขึ้น เหมือนอย่างเวลาดูอเมริกันฟุตบอล เขาก็จะมีผู้วิเคราะห์เกม แนวนุก แนวนับ แผนการเล่น น่าจะดีกว่ามีการบรรยายภาคเฉย ๆ ส่วนระยะเวลาที่ออกอากาศก็ดีอยู่แล้ว...” (นายสุกิจ นนท์ตา, สัมภาษณ์)

“...อยากให้เพิ่มเวลาให้มากกว่านี้ครับ สัก 1 ชั่วโมง ผมว่า 30 นาทีมันน้อยไป...” (นายพุดิกร ธรรมไพบูลย์, สัมภาษณ์)

“... ผมว่าเวลามันน้อยไปอะครับ ครึ่งชั่วโมง เพราะบางอย่างมันตัดไปเยอะอะครับ เช่น ช่วงเวลาที่แข่ง...” (นายพิชิตพล พรหมวัง, สัมภาษณ์)