

**ชื่อวิทยานิพนธ์** การเปิดรับชมและการใช้ประโยชน์จากรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ของนักศึกษา

มหาวิทยาลัยเปิด

**ผู้วิจัย** นายฉัตรชัย วาสุภะรัตน์ **ปริญญา** นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต

**อาจารย์ที่ปรึกษา** (1) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชิตพัฒน์ เอี่ยมนิรันดร์ (2) รองศาสตราจารย์

ดร.วิฑูยาธร ท่อแก้ว **ปีการศึกษา** 2550

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้วัตถุประสงค์เพื่อศึกษา (1) ลักษณะประชากรของนักศึกษา (2) การเปิดรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ของนักศึกษา (3) การใช้ประโยชน์จากการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ของนักศึกษา (4) ความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับกับการใช้ประโยชน์จากรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ของนักศึกษา

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจกลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยเปิด จำนวน 600 คน ได้แก่ มหาวิทยาลัยรามคำแหง กับ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ระดับปริญญาตรี โดยใช้วิธีสุ่มแบบเจาะจง และแบบสัดส่วน ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ การแจกแจงความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติทดสอบแมน-วิตนีย์ คริสตัล-วอลลิส สหสัมพันธ์เชิงอันดับสเปียร์แมน

ผลการวิจัยพบว่า (1) ลักษณะทางประชากรของนักศึกษามหาวิทยาลัยเปิดส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มากกว่าเพศชาย อายุเฉลี่ย 18-26 ปี มีสถานภาพโสด ส่วนใหญ่ไม่ได้ประกอบอาชีพ มีรายได้ระหว่าง 5,001-15,000 บาท (2) การเปิดรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ นักศึกษาส่วนใหญ่เปิดรับชมที่บ้าน ชมช่วงเวลา 21.00-24.00 น. ของทุกวัน เปิดรับชม 3-4 ครั้งต่อสัปดาห์ ใช้เวลาในการชมมากกว่า 1 ชั่วโมง โดยเหตุผลที่ชมรายการเพื่อความบันเทิงและสารประโยชน์ ส่วนใหญ่ชมรายการเกมโชว์มากกว่า 5 รายการ รายการชิงร้อยชิงล้าน เป็นรายการเกมโชว์ที่นักศึกษาชมมากที่สุด โดยเหตุผลที่ชอบเพราะมีการนำเสนอที่แปลกใหม่เร้าใจ นักศึกษาที่เรียนในสาขาวิชา มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และวิทยาศาสตร์ ที่มีจำนวนปีที่เรียน สถานภาพการสมรส ต่างกันมีการเปิดรับรายการเกมโชว์ไม่แตกต่างกัน แต่ช่วงอายุ สถานบ้านอาชีพ รายได้ที่ต่างกันมีการเปิดรับรายการเกมโชว์แตกต่างกัน (3) การใช้ประโยชน์จากการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ส่วนใหญ่ นักศึกษาที่เรียนสาขาวิชาต่างกันมีการใช้ประโยชน์ ไม่แตกต่างกัน แต่อายุ สถานบ้าน จำนวนปีที่ศึกษา สถานภาพ รายได้ อาชีพ ต่างกันมีการใช้ประโยชน์ แตกต่างกัน (4) ความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ ได้แก่ ความถี่ ระยะเวลา ปริมาณรายการที่ชมมีความสัมพันธ์กับการนำมาใช้ประโยชน์โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง และมีการใช้ประโยชน์ เพื่อตนเอง เพื่อสังคม เพื่อการศึกษา

**คำสำคัญ** การเปิดรับ การใช้ประโยชน์ รายการเกมโชว์ นักศึกษามหาวิทยาลัยเปิด

**Thesis title:** Exposure to and the Utilization of TV Game Shows Among Open University Students

**Researcher:** Mr. Chatchai Vasukarat; **Degree:** Master of Communication Arts;

**Thesis advisors:** (1) Dr. Titipat Iamirun, Assistant Professor; (2) Dr. Wittayatom Torkaew, Associate Professor; **Academic year:** 2007

### ABSTRACT

The objectives of this research were to study: (1) the demographics of open university students; (2) their exposure to TV game shows; (3) the students' utilization of TV game shows; and (4) the relationship between exposure to and utilization of the programs.

This was a survey research based on a sample of 600 bachelor's degree students from 2 open universities: Ramkumhaeng University and Sukhothai Thammathirat Open University, chosen through purposive and proportional sampling. Data were collected using a questionnaire and analyzed using frequency distribution, percentages, means, standard deviation, Mann-Whitney and Kruskal-Wallis tests and Spearman's rank order correlation coefficients.

The results showed that: (1) Most of the open university students were female than male; the majority of them aged 18-26; the majority were single, not working, with monthly income of 5,001-15,000 baht; (2) The majority of students watched TV game shows at home from 21.00-24.00, 3-4 times a week, for more than 1 hour each time. They watched TV game shows for entertainment and knowledge. Most of them watched more than 5 different TV game shows. The most popular show was "Ching Roy Ching Lahn." They liked it because the presentation was new and exciting. Among students majoring in Anthropology, Sociology and Science, different years of study and marital status were not related to any differences in exposure to TV game shows, but differences in age, profession, institution, and income were related to differences in exposure to TV game shows; (3) As for utilization of TV game shows, there were no major differences among students studying different subjects, but there were differences in ages, different years of study, marital status, income and profession between Ramkumhaeng University and Sukhothai Thammathirat Open University students; and (4) Overall, there was at the medium level relationship between students' exposure to TV game shows (meaning the factors of frequency, length of time, and number of programs) and utilization of TV game shows. The students reported that they utilized TV game shows for themselves, society and study.

**Keywords:** exposure, utilization, TV game shows, open university students