

ภาคผนวก

## แบบสอบถาม

## การเปิดรับชมและการใช้ประโยชน์จากรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเปิด

การศึกษาการเปิดรับชม และการใช้ประโยชน์จากรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเปิด มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา

1. ลักษณะประชากรของนักศึกษา
2. การเปิดรับชมรายการเกมโชว์ของนักศึกษา
3. การใช้ประโยชน์จากการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ของนักศึกษา
4. ความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับชมกับการใช้ประโยชน์จากรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์

ของนักศึกษา

คำชี้แจง แบบสอบถามนี้จัดทำขึ้นเพื่อการทำวิทยานิพนธ์ในระดับปริญญาโทสาขานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านผู้ได้รับแบบสอบถาม จึงขอท่านผู้ตอบกรุณาตอบแบบสอบถามตามความเป็นจริงทุกข้อเพื่อเป็นประโยชน์ในการศึกษา ซึ่งข้อมูลทั้งหมดนี้ ผู้ศึกษาขอรับรองว่าจะเก็บเป็นความลับ เพื่อใช้ในการศึกษาเพียงอย่างเดียว

โปรดทำเครื่องหมาย (✓) ลงในช่องว่าง  หน้าข้อความตรงคำตอบของท่าน

## ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. เพศ

1. ชาย

2. หญิง

2. อายุ.....ปี

3. สถาบันที่ศึกษา

1. มหาวิทยาลัยรามคำแหง

2. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

4. สาขาวิชา/คณะที่ศึกษา

1. มนุษยศาสตร์

2. ศิลปศาสตร์

3. บริหารธุรกิจ

4. วิทยาการจัดการ

5. นิเทศศาสตร์

6. เศรษฐศาสตร์

7. รัฐศาสตร์

8. นิติศาสตร์

9. ศึกษาศาสตร์

10. เทคโนโลยีการสื่อสารมวลชน

11. ส่งเสริมการเกษตรและสหกรณ์

12. วิทยาศาสตร์

13. วิทยาศาสตร์สุขภาพ

14. วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

15. คหกรรมศาสตร์

16. พยาบาลศาสตร์

5.จำนวนปีที่ศึกษา.....ปี

6.สถานประกอบการสมรส

1. โสด

2. สมรส

3. หย่าร้าง/หม้าย

7.อาชีพ

1. ไม่ได้ทำงาน

2. รับราชการ

3. รัฐวิสาหกิจ

4. รับจ้างทั่วไป

5. ค้าขาย /ธุรกิจส่วนตัว

6. เกษตรกร

7. แม่บ้าน/พ่อบ้าน

8. อื่นๆ (โปรดระบุ).....

8.รายได้เฉพาะของท่าน.....บาท /เดือน

## ส่วนที่ 2 การเปิดรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์

9. สถานที่ที่ท่านชมรายการเกมโชว์เป็นประจำ

1. ที่บ้านตนเอง

2. ที่ทำงาน.

3. หอพัก / บ้านเช่า

4. บ้านเพื่อน/บ้านญาติ

5. บ้าน ใกล้เคียง

6. ร้านอาหาร / ร้านค้า

7. อื่นๆ(โปรดระบุ).....

10. ช่วงเวลาที่ท่านชมรายการเกมโชว์บ่อยที่สุด ระหว่างวันจันทร์ – ศุกร์

1. 6.00 – 9.00 น.

2. 9.00 – 12.00 น.

3. 12.00 – 15.00 น.

4. 15.00 – 18.00 น.

5. 18.00 – 21.00 น.

6. 21.00 – 24.00 น.

7. 24.00 - ปิดสถานี

11. ช่วงเวลาที่ท่านชมรายการเกมโชว์บ่อยที่สุด วันเสาร์ – อาทิตย์

1. 6.00 – 9.00 น.

2. 9.00 – 12.00 น.

3. 12.00 – 15.00 น.

4. 15.00 – 18.00 น.

5. 18.00 – 21.00 น.

6. 21.00 – 24.00 น.

7. 24.00 – ปิดสถานี

12. ความถี่ในการชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ของท่านต่อ 1 สัปดาห์

1. นานๆครั้ง

2. 1 – 2 ครั้ง (ไม่ค่อยบ่อย)

3. 3 – 4 ครั้ง (บ่อย)

4. 5 - 6 ครั้ง (บ่อยมาก)

5. ทุกวัน (เป็นประจำ)

13. ท่านใช้ระยะเวลาในการชมรายการเกมโชว์นานแค่ไหนในแต่ละครั้ง

- |   |   |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> 1. น้อยกว่า 15 นาที    | <input type="checkbox"/> 2. 15 นาที ถึง 30 นาที   |
| <input type="checkbox"/> 3. 31 นาที ถึง 45 นาที | <input type="checkbox"/> 4. 46 นาที ถึง 1 ชั่วโมง |
| <input type="checkbox"/> 5. มากกว่า 1 ชั่วโมง   |   |

14. เหตุผลสำคัญที่สุดที่ท่านชมรายการเกมโชว์ (เลือกตอบได้ 1 ข้อ)

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> 1. เพื่อได้รับความรู้ทั่วไป            | <input type="checkbox"/> 2. เพื่อได้รับความรู้ทางวิชาการ   |
| <input type="checkbox"/> 3. เพื่อความบันเทิงที่หลากหลายในรายการ | <input type="checkbox"/> 4. เพื่อความบันเทิงและสารประโยชน์ |
| <input type="checkbox"/> 5. เพื่อพักผ่อนคลายเครียด              | <input type="checkbox"/> 6. มีเรื่องราวไปสนทนากับผู้อื่น   |
| <input type="checkbox"/> 7. เพื่อความทันสมัย                    | <input type="checkbox"/> 8. อื่นๆ (โปรดระบุ).....          |

15. ท่านชอบชมรายการใด (เลือกได้ มากกว่า 1 ข้อ)

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> 1. เกมทศกัณฐ์             | <input type="checkbox"/> 2. เกมวัดดวง                 |
| <input type="checkbox"/> 3. เกมเศรษฐีมหาชน         | <input type="checkbox"/> 4. เกมสมอลล์ทอล์ค            |
| <input type="checkbox"/> 5. ชิงร้อยชิงล้าน         | <input type="checkbox"/> 6. ปลอดภัย                   |
| <input type="checkbox"/> 7. แฟนพันธุ์แท้           | <input type="checkbox"/> 8. ระเบิดเทิดเทิง            |
| <input type="checkbox"/> 9. 07 โหรี                | <input type="checkbox"/> 10. 4 ต่อ 4 แฟมิลี่เกม       |
| <input type="checkbox"/> 11. มาสเตอร์คีย์          | <input type="checkbox"/> 12. ห้าสิบ/ห้าสิบ            |
| <input type="checkbox"/> 13. กล่องคำ               | <input type="checkbox"/> 14. เกมโชคดี                 |
| <input type="checkbox"/> 15. เวทีทอง               | <input type="checkbox"/> 16. เกมแก่น                  |
| <input type="checkbox"/> 17. สู้เพื่อแม่           | <input type="checkbox"/> 18. แวนโก๊ะเกม               |
| <input type="checkbox"/> 19. The Hero.....         | <input type="checkbox"/> 20. Q-Twenty 20คำถาม         |
| <input type="checkbox"/> 21. ดาวอัจฉริยะ           | <input type="checkbox"/> 22. กฎหมายเพื่อประชาชน(มสธ.) |
| <input type="checkbox"/> 23. อื่นๆ (โปรดระบุ)..... |   |

16. เหตุผลสำคัญที่สุดที่ท่านชอบรายการเกมโชว์ใน คืออะไร (เลือกตอบได้ 1 ข้อ)

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> 1. ชอบพิธีกร                      | <input type="checkbox"/> 2. ชอบดารารหรือผู้ร่วมรายการ              |
| <input type="checkbox"/> 3. ชอบการนำเสนอที่แปลกใหม่ เร้าใจ | <input type="checkbox"/> 4. ชอบคำถามมีข้อมูลน่าสนใจ                |
| <input type="checkbox"/> 5. มูลค่าเงินรางวัลสูงในรายการ    | <input type="checkbox"/> 6. มีส่วนร่วมส่งชิ้นส่วนชิงรางวัลในรายการ |
| <input type="checkbox"/> 7. ฉาก แสง เสียง ที่ทันสมัย       | <input type="checkbox"/> 8. อื่น (โปรดระบุ).....                   |

โปรดทำเครื่องหมายวงกลมลงในช่องรอบตัวเลข

5	4	3	3	1
---	---	---	---	---

## ส่วนที่ 3 การใช้ประโยชน์จากรายการเกมโชว์

17. ท่านคิดว่ารายการเกมโชว์ทำให้ท่านได้การเรียนรู้เพื่อตนเองในข้อต่อไปนี้มากน้อยเพียงไร

ประโยชน์เพื่อตนเอง	(5) มาก ที่สุด	(4) มาก	(3) ปาน กลาง	(2) น้อย	(1) น้อย ที่สุด
17.1 ได้ข้อมูลข่าวสารที่ทันต่อเหตุการณ์	5	4	3	2	1
17.2 ได้ความรู้ช่วยในการตัดสินใจในเรื่องต่างๆ	5	4	3	2	1
17.3 ได้การเรียนรู้เพื่อเพิ่มประสบการณ์ในชีวิต	5	4	3	2	1
17.4 ได้ข้อสนับสนุนเพิ่มความเชื่อมั่นให้ตนเอง	5	4	3	2	1
17.5 ได้แบบอย่างจากพิธีกรในรายการ	5	4	3	2	1
17.6 ได้เรื่องราวไปพูดคุยกับเพื่อน	5	4	3	2	1
17.7 ได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน	5	4	3	2	1
17.8 ได้ค่านิยมแสดงว่าเป็นคนทันสมัย	5	4	3	2	1

18. ท่านคิดว่ารายการเกมโชว์ช่วยท่านในการเรียนรู้เพื่อการศึกษาในข้อต่อไปนี้มากน้อยเพียงไร

ประโยชน์เพื่อการศึกษา	(5) มาก ที่สุด	(4) มาก	(3) ปาน กลาง	(2) น้อย	(1) น้อย ที่สุด
18.1 ได้รับความรู้ทางวิชาการด้านการศึกษาเพิ่มขึ้น	5	4	3	2	1
18.2 ได้รับความรู้ทั่วไปใช้ในการศึกษาเพิ่มขึ้น	5	4	3	2	1
18.3 ได้ความเข้าใจนำไปใช้สรุปอธิบายเรื่องราวเหตุการณ์ด้านการศึกษา	5	4	3	2	1
18.4 ได้ความรู้เสริมความเชื่อมั่นในการตัดสินใจด้านการศึกษาเพิ่มขึ้น	5	4	3	2	1
18.5 ได้ความรู้สามารถนำไปแยกแยะสถานการณ์ด้านการศึกษาเพิ่มขึ้น	5	4	3	2	1
18.6 ได้ความรู้ความเข้าใจในการสังเคราะห์วางแผนด้านการศึกษาเพิ่มขึ้น	5	4	3	2	1
18.7 ได้ความรู้เสริมนำไปใช้เปรียบเทียบประเมินด้านการศึกษาเพิ่มขึ้น	5	4	3	2	1

## 19. ท่านคิดว่ารายการเกมโชว์ทำให้ท่านได้รับการเรียนรู้เพื่อการทำงานในข้อต่อไปนี้มากน้อยเพียงไร

ประโยชน์เพื่อการทำงาน	(5) มาก ที่สุด	(4) มาก	(3) ปาน กลาง	(2) น้อย	(1) น้อย ที่สุด
19.1 ได้รับความรู้เกี่ยวกับวิชาชีพไปใช้ในการประกอบอาชีพ	5	4	3	2	1
19.2 ได้คำแนะนำหรือความคิดเห็นช่วยตัดสินใจในการทำงาน	5	4	3	2	1
19.3 ได้ความรู้เสริมความเชื่อมั่นใจในการทำงาน	5	4	3	2	1
19.4 ได้ความเข้าใจการทำงานร่วมกับผู้อื่นเป็นทีมอย่างสามัคคี	5	4	3	2	1
19.5 ได้เรื่องราวนำไปใช้สนทนากับผู้ร่วมงาน	5	4	3	2	1
19.6 ได้รู้จักกฎระเบียบ วิธีการทำงานร่วมกัน	5	4	3	2	1
19.7 ได้จินตนาการสร้างสรรค์ในการทำงาน	5	4	3	2	1
19.8 ได้คลายเครียดจากการทำงาน	5	4	3	2	1

## 20. ท่านคิดว่ารายการเกมโชว์ช่วยท่านในการเรียนรู้เพื่อสังคมในข้อต่อไปนี้มากน้อยเพียงไร

ประโยชน์เพื่อสังคม	(5) มาก ที่สุด	(4) มาก	(3) ปาน กลาง	(2) น้อย	(1) น้อย ที่สุด
20.1 ช่วยให้มีความเข้าใจในสภาพปัญหาของสังคมไทยดีขึ้น	5	4	3	2	1
20.2 ช่วยให้เกิดความรู้สึกในการเอื้อเฟื้อช่วยเหลือผู้อื่นและบุคคลในสังคม	5	4	3	2	1
20.3 ช่วยให้เกิดความรู้สึกปกป้องรักษาผลประโยชน์ของส่วนรวมในสังคม	5	4	3	2	1
20.4 ช่วยให้เกิดความคิดความร่วมมือในการรักษาสิ่งแวดล้อมเพื่อสังคม	5	4	3	2	1
20.5 ช่วยให้ผู้รู้จักเคารพ กฎระเบียบของสังคมมากขึ้น	5	4	3	2	1
20.6 ช่วยให้เห็นในสิทธิเสรีภาพของคนในสังคม	5	4	3	2	1
20.7 ช่วยเป็นผู้ที่ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น	5	4	3	2	1
20.8 ช่วยให้มีความรู้ด้านมนุษยสัมพันธ์ในสังคมดีขึ้น	5	4	3	2	1

**ส่วนที่ 4 ข้อเสนอแนะ**

21. ท่านคิดว่ารายการเกมโชว์ควรให้ประโยชน์ให้แก่ผู้ชมเพิ่มขึ้นจากปัจจุบันในเรื่องอะไรบ้าง.....  
.....  
.....

22. ท่านคิดว่ารายการเกมโชว์ในปัจจุบันควรปรับปรุงในด้านต่อไปนี้อย่างไรบ้าง

22.1 ด้านสาระบันเทิง.....  
.....  
.....

22.2 ด้านสาระความรู้.....  
.....  
.....

**ขอขอบคุณที่ให้ความร่วมมือตอบแบบสอบถามเป็นอย่างยิ่ง**