

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาวิจัยเรื่องการเปิดรับชม และการใช้ประโยชน์จากรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเปิดนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ

- (1) ศึกษาลักษณะประชากรของนักศึกษา
- (2) ศึกษาการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ของนักศึกษา
- (3) ศึกษาการใช้ประโยชน์จากการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ของนักศึกษา
- (4) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับกับการใช้ประโยชน์จากรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ของนักศึกษา เพื่อตนเอง เพื่อการศึกษา เพื่อการทำงาน เพื่อสังคม โดยผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในรูปแบบของตารางและการบรรยายเป็น 3 ตอน ดังนี้

1. ตอนที่ 1 การวิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) โดยการแจกแจงความถี่ (Frequency Distribution) นำเสนอข้อมูลด้วยตารางแบบร้อยละ (Percentage) และค่าเฉลี่ย (Mean) เพื่ออธิบาย

- 1.1 ลักษณะทางประชากรของนักศึกษามหาวิทยาลัยเปิด
- 1.2 การเปิดรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ของนักศึกษา
- 1.3 การใช้ประโยชน์จากการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ของนักศึกษา

2. ตอนที่ 2 การวิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงอนุมาน (Inference Statistic) เป็นการวิเคราะห์เพื่อทดสอบสมมติฐาน (Hypothesis Testing) ที่ตั้งไว้ โดยใช้สถิติดังนี้

2.1 สถิติแมน-วิทนี (Man-Whitney u-test) เพื่ออธิบาย ความแตกต่างระหว่างการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์กับ เพศ สถาบัน และสถิติครัสคัล-วอลลิส (Kruskal-Wallis test) เพื่ออธิบายความแตกต่างระหว่างการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์กับ สาขาวิชาหรือคณะศึกษา จำนวนปีที่ศึกษา สถานภาพสมรส อาชีพ รายได้ เพื่อทดสอบสมมติฐานข้อที่ 1

2.2 สถิติแมน-วิทนี (Man-Whitney u-test) เพื่ออธิบาย ความแตกต่างระหว่างการ ใช้ประโยชน์จากการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์กับ เพศ สถาบัน และสถิติครัสคัล-วอลลิส (Kruskal-Wallis test) เพื่ออธิบายความแตกต่างระหว่างการ ใช้ประโยชน์จากการเปิดรับชมรายการ

เกมโชว์ทางโทรทัศน์กับ อายุ สาขาวิชาหรือคณะศึกษา จำนวนปีที่ศึกษา สถานภาพสมรส อาชีพ รายได้ เพื่อทดสอบสมมติฐาน ข้อที่ 2

2.3 สถิติสหสัมพันธ์สเปียร์แมน(Spearman Rank Correlation)เพื่ออธิบาย ความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับกับการใช้ประโยชน์จากการชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ของ นักศึกษา เพื่อตนเอง เพื่อการศึกษา เพื่อการทำงาน เพื่อสังคม เพื่อทดสอบสมมติฐาน ข้อที่ 3

3. ตอนที่ 3 การวิเคราะห์เนื้อหา เพื่ออธิบายสรุปข้อเสนอแนะของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 1 การวิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics)

1.1 ลักษณะประชากรของนักศึกษามหาวิทยาลัยเปิด

ผลข้อมูลลักษณะประชากรที่ใช้ในการศึกษาคั้งนี้ ได้มาจากกลุ่มตัวอย่างผู้ตอบแบบสอบถาม ที่เป็นนักศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยเปิดของรัฐทั้งสองสถาบัน ได้แก่มหาวิทยาลัยรามคำแหง และมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช จำนวน 600 คน มีรายละเอียดดังนี้ คือ

ตารางที่ 4.1 จำนวนและร้อยละของข้อมูลลักษณะประชากรกลุ่มตัวอย่าง

ลักษณะประชากร	มหาวิทยาลัย รามคำแหง		มหาวิทยาลัย สุโขทัยธรรมาราช		รวม	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
	เพศ					
ชาย	144	48.0	121	40.3	265	44.2
หญิง	156	52.0	179	59.7	335	55.8
รวม	300	100	300	100	600	100
อายุ						
ระหว่าง 18-26 ปี	256	85.3	119	39.7	363	60.5
27-35 ปี	40	13.3	92	30.7	132	22.0
36-44 ปี	4	1.3	69	23.0	73	12.2
45-53 ปี	-	-	20	6.7	32	5.3
รวม	300	100	300	100	600	100
จำนวนปีที่ศึกษา						
1ปี	30	10.0	9	3.0	39	6.5
2ปี	67	22.3	74	24.7	141	23.5
3ปี	77	25.7	79	26.3	156	26.0
4ปี	97	32.3	83	27.7	180	30.0
5ปีขึ้นไป	29	9.7	55	18.3	84	14.0
รวม	300	100	300	100	600	100

ตารางที่ 4.1(ต่อ)

ลักษณะประชากร	มหาวิทยาลัย		มหาวิทยาลัย		รวม	
	รามคำแหง		สุโขทัยธรรมมาธิราช			
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
สถานภาพ						
โสด	293	97.7	208	69.3	501	83.5
สมรส	7	2.3	80	26.7	87	14.5
หย่าร้าง/หม้าย	-	-	12	4.0	12	2.0
รวม	300	100	300	100	600	100
อาชีพ						
ไม่ได้ทำงาน	196	65.3	25	8.3	221	36.8
รับราชการ	14	4.7	58	19.7	72	12.0
รัฐวิสาหกิจ	13	4.3	21	7.0	34	5.7
รับจ้างทั่วไป	50	16.7	103	34.3	153	25.5
ค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว	15	5.0	59	19.7	74	12.3
เกษตรกร	-	-	5	1.7	5	0.8
แม่บ้าน/พ่อบ้าน	-	-	4	1.3	4	0.7
อื่นๆ	12	4.0	25	8.3	37	6.2
รวม	300	100	300	100	600	100
รายได้ต่อเดือน						
ไม่เกิน5,000 บาท	206	68.7	38	12.7	244	40.7
5,001-15,000 บาท	85	28.3	177	59.0	262	43.7
15,001-25,000 บาท	7	2.3	58	19.3	65	10.8
25,001บาทขึ้นไป	2	.7	27	9.0	29	4.8
รวม	300	100	300	100	600	100

จากตารางที่ 4.1 แสดงข้อมูลลักษณะประชากรกลุ่มตัวอย่างโดยจำแนกแต่ละสถาบัน

พบว่า

มหาวิทยาลัยรามคำแหงส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 52.80 และ เพศชาย คิดเป็น ร้อยละ 48.0 ส่วนใหญ่อายุระหว่าง 18-26 ปี คิดเป็นร้อยละ 85.3 รองลงมาอายุระหว่าง 27-35 ปี คิดเป็นร้อยละ 13.3 และมีน้อยที่สุด อายุระหว่าง 36-44 ปี คิดเป็นร้อยละ 1.3 ส่วนใหญ่จำนวนปีที่ศึกษา 4 ปี คิดเป็นร้อยละ 32.3 รองลงมาจำนวน 3 ปี คิดเป็นร้อยละ 25.7 น้อยที่สุดจำนวน 1 ปี คิดเป็นร้อยละ 9.7 มีสถานภาพโสดมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 97.7 รองลงมามีสถานภาพสมรส คิดเป็นร้อยละ 2.3 กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ไม่ได้ประกอบอาชีพ คิดเป็นร้อยละ 65.3 รองลงมารับจ้างทั่วไป ร้อยละ 16.7 น้อยสุดอาชีพอื่นๆ คิดเป็นร้อยละ 4.0 กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีรายได้ ไม่เกิน 5,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 68.7 รองลงมารายได้ 5,001-15,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 28.3 และกลุ่มรายได้ 25,001 ขึ้นไปมีน้อยสุดคิดเป็นร้อยละ 0.7

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราชส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 59.7 และเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 40.3 ส่วนใหญ่อายุระหว่าง 18-26 ปี คิดเป็นร้อยละ 39.7 รองลงมาอายุระหว่าง 27-35 ปี คิดเป็นร้อยละ 30.7 และมีน้อยที่สุด อายุระหว่าง 45-53 ปี คิดเป็นร้อยละ 6.7 ส่วนใหญ่จำนวนปีที่ศึกษา 4 ปี คิดเป็นร้อยละ 27.7 รองลงมาจำนวน 3 ปี คิดเป็นร้อยละ 26.3 น้อยที่สุดจำนวน 1 ปี คิดเป็นร้อยละ 3.0 มีสถานภาพโสดมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 69.3 รองลงมามีสถานภาพสมรส คิดเป็นร้อยละ 26.7 และน้อยที่สุดหย่าร้างหรือหม้าย คิดเป็นร้อยละ 4.0 กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่รับจ้างทั่วไป คิดเป็นร้อยละ 34.3 รองลงมารับราชการกับค้าขายหรือธุรกิจส่วนตัว คิดเป็นร้อยละ 19.7 น้อยสุดไม่ได้ประกอบอาชีพกับอื่นๆ คิดเป็นร้อยละ 8.3 กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีรายได้ 5,001-15,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 59.0 รองลงมา 15,000-25,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 19.3 และกลุ่มรายได้ 25,001 ขึ้นไปมีน้อยสุด คิดเป็นร้อยละ 9.0

โดยภาพรวมพบว่า จำนวนนักศึกษาที่เป็นกลุ่มตัวอย่างนั้นส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงคิดเป็นร้อยละ 55.80 และเพศชาย ร้อยละ 44.2 ส่วนใหญ่อายุระหว่าง 18-26 ปี คิดเป็นร้อยละ 60.5 รองลงมาอายุระหว่าง 27-35 ปี คิดเป็นร้อยละ 22.0 กลุ่มตัวอย่างที่อายุระหว่าง 45-53 ปี มีน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 5.3 ส่วนใหญ่จำนวนปีที่ศึกษา 4 ปี คิดเป็นร้อยละ 30.0 รองลงมาจำนวน 3 ปี คิดเป็นร้อยละ 26.0 น้อยที่สุดจำนวน 1 ปี คิดเป็นร้อยละ 6.5 มีสถานภาพโสดมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 83.5 รองลงมามีสถานภาพสมรส คิดเป็นร้อยละ 14.5 มีสถานภาพหย่าร้าง หรือ หม้าย น้อยที่สุดคิดเป็นร้อยละ 2.00 กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ ไม่ได้ประกอบอาชีพ คิดเป็นร้อยละ 36.8 รองลงมารับจ้างทั่วไป คิดเป็นร้อยละ 25.5 น้อยสุดแม่บ้านหรือพ่อบ้าน คิดเป็นร้อยละ 0.7 กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีรายได้ระหว่าง 5,001-15,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 43.70 รองลงมารายได้ไม่เกิน 5,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 40.7 และ กลุ่มรายได้ 25,001 ขึ้นไปมีน้อยสุด คิดเป็นร้อยละ 4.8

1.2 การเปิดรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ของนักศึกษา

ผลข้อมูลการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเปิด ได้แก่ สถานที่ชม ช่วงเวลาชม ความบ่อยครั้งในชม ระยะเวลาในการชม เหตุผลสำคัญที่เปิดรับชม ปริมาณการชม รายการที่เปิดรับชม เหตุผลสำคัญที่ชอบ

ตารางที่ 4.2 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามสถานที่ เปิดรับชมรายการเกมโชว์

สถานที่ชม รายการเกมโชว์	มหาวิทยาลัย รามคำแหง		มหาวิทยาลัย สุโขทัยธรรมาราช		รวม	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
	ที่บ้าน	106	35.3	220	73.3	326
ที่ทำงาน	54	18.0	7	2.3	61	10.2
หอพัก/บ้านเช่า	124	41.3	40	13.3	164	27.3
บ้านเพื่อน/บ้านญาติ	6	2.0	8	2.7	14	2.3
บ้านใกล้เคียง	8	2.7	5	1.7	13	2.2
ร้านอาหาร/ร้านค้า	1	0.3	14	4.7	15	2.5
อื่นๆ	1	0.3	6	2.0	7	1.2
รวม	300	100	300	100	600	100

จากตารางที่ 4.2 จำแนกตามสถานที่ เปิดรับชมรายการเกมโชว์โดยจำแนกแต่ละสถาบันพบว่า

มหาวิทยาลัยรามคำแหงส่วนใหญ่คิดเป็นร้อยละ 41.3 ชมที่หอพักหรือบ้านเช่า รองลงมาชมที่บ้าน คิดเป็นร้อยละ 35.3 ชมที่ทำงาน คิดเป็นร้อยละ 18.0 น้อยสุดร้านอาหารหรือร้านค้าและที่อื่นๆ คิดเป็นร้อยละ 0.3

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราชส่วนใหญ่ คิดเป็นร้อยละ 73.3 ชมที่บ้านรองลงมาคือหอพักหรือบ้านเช่า คิดเป็นร้อยละ 13.3 ร้านอาหารหรือร้านค้า คิดเป็นร้อยละ 4.7 บ้านใกล้เคียงน้อยสุดคิดเป็นร้อยละ 1.7

โดยภาพรวมพบว่า สถานที่กลุ่มตัวอย่างเปิดรับชมรายการเกมโชว์ส่วนใหญ่ คิดเป็นร้อยละ 54.3 ชมที่บ้านรองลงมาคือหอพักหรือบ้านเช่า คิดเป็นร้อยละ 27.3 ที่ทำงาน คิดเป็นร้อยละ 10.2 ตามลำดับและสถานที่อื่นๆ น้อยสุด คิดเป็นร้อยละ 1.2

ตารางที่ 4.3 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามช่วงเวลาเปิดรับชมรายการเกมโชว์
ระหว่างวันจันทร์ถึงวันศุกร์

ช่วงเวลาชม รายการเกมโชว์ระหว่าง วันจันทร์ถึงวันศุกร์	มหาวิทยาลัย รามคำแหง		มหาวิทยาลัย สุโขทัยธรรมมาธิราช		รวม	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
	6.00-9.00น.	4	1.3	3	1.0	7
9.00-12.00น.	14	4.7	5	1.7	19	3.2
12.00-15.00น.	24	8.0	9	3.0	33	5.5
15.00-18.00น.	22	7.3	10	3.3	32	5.3
18.00-21.00น.	93	31.0	101	33.7	194	32.3
21.00-24.00น.	135	45.0	171	57.0	306	51.0
24.00น-ปิดสถานี	8	2.7	1	0.3	9	1.5
รวม	300	100	300	100	600	100

จากตารางที่ 4.3 จำแนกตามช่วงเวลาเปิดรับชมรายการเกมโชว์ โดยจำแนกแต่ละสถาบันพบว่า

มหาวิทยาลัยรามคำแหงส่วนใหญ่เปิดรับชมช่วงระหว่างเวลา 21.00 น.ถึง 24.00 น. มากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 45.0 รองลงมาคือชมช่วงระหว่างเวลา 18.00 น.ถึง 21.00 น. คิดเป็นร้อยละ 31.0 ชมช่วงระหว่างเวลา 12.00 น.ถึง 15.00 น. คิดเป็นร้อยละ 8.0 และชมช่วงระหว่างเวลา 6.00 น.ถึง 9.00 น. น้อยสุดคิดเป็นร้อยละ 1.3 ตามลำดับ

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช ส่วนใหญ่เปิดรับชมช่วงระหว่างเวลา 21.00 น.ถึง 24.00 น.มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 57.0 รองลงมาคือชมช่วงระหว่างเวลา 18.00 น.ถึง 21.00 น. คิดเป็นร้อยละ 33.7 ชมช่วงระหว่างเวลา 12.00 น.ถึง 15.00 น. คิดเป็นร้อยละ 3.3 และช่วงระหว่างเวลา 24.00 น.ถึงปิดสถานี น้อยสุดคิดเป็นร้อยละ 0.3 ตามลำดับ

โดยภาพรวมพบว่า ระหว่างวันจันทร์ถึงวันศุกร์พบว่าส่วนใหญ่กลุ่มตัวอย่างเปิดรับชมช่วงระหว่างเวลา 21.00 น.ถึง 24.00 น.มากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 32.30 รองลงมา คือชมช่วงระหว่างเวลา 18.00 น.ถึง 21.00 น. คิดเป็นร้อยละ 32.3 ที่มีการเปิดรับชมใกล้เคียงกันคือชมช่วงระหว่างเวลา 12.00 น.ถึง 15.00 น.กับช่วงระหว่างเวลา 15.00 น.ถึง 18.00 น.คือคิดเป็นร้อยละ 5.5, 5.3 ตามลำดับ

และเปิดรับชมรายการเกมโชว์น้อยสุดที่ใกล้เคียงกันคือช่วงระหว่างเวลา 6.00-9.00น.กับ24.00น.ถึงปิดสถานี คิดเป็นร้อยละ 1.5 กับ ร้อยละ1.2 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.4 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามช่วงเวลาเปิดรับชมรายการเกมโชว์ระหว่างวันเสาร์ และวันอาทิตย์

ช่วงเวลาชม รายการเกมโชว์ระหว่าง วันเสาร์และวันอาทิตย์	มหาวิทยาลัย รามคำแหง		มหาวิทยาลัย สุโขทัยธรรมมาธิราช		รวม	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
	6.00-9.00น.	5	1.7	7	2.3	12
9.00-12.00น.	27	9.0	16	5.3	43	7.2
12.00-15.00น.	56	18.7	90	30.0	146	24.3
15.00-18.00น.	63	21.0	53	17.7	116	19.3
18.00-21.00น.	62	20.7	53	17.7	115	19.2
21.00-24.00น.	77	25.7	80	26.7	157	26.2
24.00-ปิดสถานี	10	3.3	1	0.3	11	1.8
รวม	300	100	300	100	600	100

จากตารางที่ 4.4 จำแนกตามช่วงเวลาเปิดรับชมรายการเกมโชว์ระหว่างวันเสาร์ และวันอาทิตย์โดยจำแนกแต่ละสถาบันพบว่า

มหาวิทยาลัยรามคำแหงส่วนใหญ่เปิดรับชมช่วงระหว่างเวลา 21.00 น.ถึง 24.00 น.มากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 25.7 รองลงมาคือชมช่วงระหว่างเวลา 15.00 น.ถึง 18.00 น. คิดเป็นร้อยละ 21.0 ชมช่วงระหว่างเวลา 18.00 น.ถึง 21.00น. คิดเป็นร้อยละ 20.7 และชมช่วงระหว่างเวลา 6.00 น.ถึง 9.00น.น้อยสุดคิดเป็นร้อยละ1.7 ตามลำดับ

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราชส่วนใหญ่เปิดรับชมช่วงระหว่างเวลา 12.00 น.ถึง 15.00 น.มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 30.0 รองลงมาคือชมช่วงระหว่างเวลา 21.00 น.ถึง 24.00 น. คิดเป็นร้อยละ 26.7 ชมช่วงระหว่างเวลา 15.00 น.ถึง 18.00น.กับช่วงระหว่างเวลา 18.00 น.ถึง 21.00น.เท่ากัน คิดเป็นร้อยละ 17.7 และชมช่วงระหว่างเวลา 24.00น.ถึงปิดสถานีน้อยสุด คิดเป็นร้อยละ0.3 ตามลำดับ

โดยภาพรวมพบว่า ส่วนใหญ่กลุ่มตัวอย่างเปิดรับชมรายการเกมโชว์ช่วงระหว่างเวลา 21.00-24.00น.มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 26.2 รองลงมาคือชมช่วงระหว่างเวลา 12.00-15.00 น.คิดเป็นร้อยละ 24.3 และชมช่วงระหว่างเวลา 15.00- 18.00 กับ 18.00- 21.00 มีการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ใกล้เคียงกันคือ คิดเป็นร้อยละ19.3 กับ ร้อยละ 19.2 ตามลำดับ น้อยที่สุดที่ใกล้เคียงกันคือชมช่วงระหว่างเวลา 6.00-9.00น.กับ 24.00ถึงปิดสถานี คิดเป็นร้อยละ 2.0 กับร้อยละ 1.8 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.5 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามความความบ่อยครั้งในการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ในหนึ่งสัปดาห์

ความบ่อยครั้งในการชม	มหาวิทยาลัย		มหาวิทยาลัย		รวม	
	รามคำแหง		สุโขทัยธรรมาราช			
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
ทุกวัน	55	18.3	36	12.0	91	15.2
5-6ครั้ง/สัปดาห์	50	16.7	29	9.7	79	13.2
3-4 ครั้ง/สัปดาห์	72	24.0	107	35.7	179	29.8
1-2 ครั้ง/สัปดาห์	79	26.3	66	22.0	145	24.2
นานๆครั้ง	44	14.7	62	20.7	106	17.7
รวม	300	100	300	100	600	100

จากตารางที่ 4.5 จำแนกตามความบ่อยครั้งในการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ในหนึ่งสัปดาห์โดยจำแนกแต่ละสถาบันพบว่า

มหาวิทยาลัยรามคำแหงส่วนใหญ่เปิดรับชม 1 ถึง 2 ครั้งต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ26.3 รองลงมา 3 ถึง 4 ครั้งต่อสัปดาห์คิดเป็นร้อยละ 24.0 ชมทุกวันคิดเป็นร้อยละ18.3 และน้อยสุดคือนานๆครั้ง คิดเป็นร้อยละ14.7

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราชส่วนใหญ่เปิดรับชม 3 ถึง 4 ครั้งต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ35.7 รองลงมา 1 ถึง 2 ครั้งต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 22.0 ชมทุกวัน คิดเป็นร้อยละ18.3 นานๆ ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 20.7และน้อยสุดคือ 5 ถึง 6ครั้งต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ9.7

โดยภาพรวมพบว่า ส่วนใหญ่กลุ่มตัวอย่างเปิดรับชมรายการเกมโชว์มากที่สุด 3 ถึง 4 ครั้งต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 29.8 รองลงมา 1 ถึง 2 ครั้งต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 24.2 นานๆ ครั้ง คิดเป็นร้อยละ17.7 น้อยสุดคือเปิดรับชม 5 ถึง 6 ครั้งต่อสัปดาห์ ตามลำดับ

ตารางที่ 4.6 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามระยะเวลาในการเปิดรับชม
รายการเกมโชว์แต่ละครั้ง

ระยะเวลาในการชม	มหาวิทยาลัย		มหาวิทยาลัย		รวม	
	รามคำแหง		สุโขทัยธรรมมาธิราช		จำนวน	ร้อยละ
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ		
มากกว่า 1 ชั่วโมง	118	39.3	74	24.7	192	32.0
46 นาที-1 ชั่วโมง	94	31.3	69	23.0	163	27.2
31 นาที-45 นาที	48	16.0	72	24.0	120	20.0
15 นาที-30 นาที	34	11.3	71	23.7	105	17.5
น้อยกว่า 15 นาที	6	2.0	14	4.7	20	3.3
รวม	300	100	300	100	600	100

จากตารางที่ 4.6 จำแนกตามระยะเวลาในการเปิดรับชมรายการเกมโชว์แต่ละครั้ง โดยจำแนกแต่ละสถาบันพบว่า

มหาวิทยาลัยรามคำแหงส่วนใหญ่เปิดรับชมมากกว่า 1 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 39.3 รองลงมาชม 46 นาทีถึง 1 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 31.3 และ 31 นาทีถึง 45 นาที คิดเป็นร้อยละ 16.0 ชมน้อยกว่า 15 นาที น้อยสุด คิดเป็นร้อยละ 2.0

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราชส่วนใหญ่เปิดรับชมมากกว่า 1 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 24.7 รองลงมาชม 31 นาทีถึง 45 นาที คิดเป็นร้อยละ 24.0 และ ชม 15 นาทีถึง 30 นาที คิดเป็นร้อยละ 23.7 ชมน้อยกว่า 15 นาที น้อยสุด คิดเป็นร้อยละ 4.7

โดยภาพรวมพบว่า ส่วนใหญ่กลุ่มตัวอย่างเปิดรับชมรายการเกมโชว์มากที่สุด มากกว่า 1 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 32.0 รองลงมาชม 46 นาทีถึง 1 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 27.2 และชม 31 นาทีถึง 45 นาที คิดเป็นร้อยละ 20.0 ตามลำดับ น้อยสุดคือเปิดรับชมน้อยกว่า 15 นาที คิดเป็นร้อยละ 3.3

ตารางที่ 4.7 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเหตุผลสำคัญที่สุดที่ชมรายการเกมโชว์

เหตุผลสำคัญที่เปิดรับชม	มหาวิทยาลัย รามคำแหง		มหาวิทยาลัย สุโขทัยธรรมราช		รวม	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
	เพื่อได้รับความรู้ทั่วไป	45	15.0	15	5.0	60
เพื่อได้รับความรู้ทางวิชาการ	8	2.7	8	2.7	16	2.7
เพื่อความบันเทิง	53	17.7	64	21.3	117	19.5
เพื่อความบันเทิงและสารประโยชน์	97	32.3	139	46.3	236	39.3
เพื่อพักผ่อนคลายเครียด	71	23.7	60	20.0	131	21.8
เพื่อมีเรื่องราวไปสนทนากับผู้อื่น	14	4.7	9	3.0	23	3.8
เพื่อความทันสมัย	12	4.0	5	1.7	17	2.8
รวม	300	100	300	100	600	100

จากตารางที่ 4.7 จำแนกตามเหตุผลสำคัญที่สุดที่เปิดรับชมรายการเกมโชว์ โดยจำแนกแต่ละสถาบันพบว่า

มหาวิทยาลัยรามคำแหง ส่วนใหญ่ชมเพื่อความบันเทิงและสารประโยชน์คิดเป็นร้อยละ 32.3 รองลงมา ชมเพื่อพักผ่อนคลายเครียด คิดเป็นร้อยละ 23.7 ชมเพื่อความบันเทิง คิดเป็นร้อยละ 17.7 และน้อยสุดคือ ชมเพื่อได้รับความรู้ทางวิชาการ คิดเป็นร้อยละ 2.7

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราช ส่วนใหญ่ชมเพื่อความบันเทิงและสารประโยชน์ คิดเป็นร้อยละ 46.3 รองลงมา ชมเพื่อความบันเทิง คิดเป็นร้อยละ 21.3 ชมเพื่อพักผ่อนคลายเครียด คิดเป็นร้อยละ 20.0 และ น้อยสุด ชมเพื่อได้รับความรู้ทางวิชาการ คิดเป็นร้อยละ 2.7

โดยภาพรวมพบว่า ส่วนใหญ่กลุ่มตัวอย่าง เปิดรับชม เพื่อความบันเทิงและสารประโยชน์ มากสุด คิดเป็นร้อยละ 39.3 รองลงมา ชมเพื่อพักผ่อนคลายเครียด คิดเป็นร้อยละ 21.8 และชมเพื่อความบันเทิง คิดเป็นร้อยละ 19.5 ตามลำดับ น้อยสุด ชมเพื่อได้รับความรู้ทางวิชาการ คิดเป็นร้อยละ 2.7 ซึ่งใกล้เคียงกับ ชมเพื่อความทันสมัย คิดเป็นร้อยละ 2.8

ตารางที่ 4.8 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามปริมาณการชมรายการเกมโชว์

ปริมาณการชม รายการเกมโชว์	มหาวิทยาลัย รามคำแหง		มหาวิทยาลัย สุโขทัยธรรมมาธิราช		รวม	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
	1 รายการ	59	19.7	43	14.3	102
2 รายการ	51	17.0	66	22.0	117	19.5
3 รายการ	52	17.3	55	18.3	107	17.8
4 รายการ	49	16.3	39	13.0	88	14.7
5 รายการขึ้นไป	89	29.7	97	32.4	186	31.0
รวม	300	100	300	100	600	100

จากตารางที่ 4.8 จำแนกตามปริมาณการชมรายการเกมโชว์โดยจำแนกแต่ละสถาบันพบว่า

มหาวิทยาลัยรามคำแหง ส่วนใหญ่รับชม จำนวน 5 รายการขึ้นไปมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 29.7 รองลงมาชมจำนวน 1 รายการ คิดเป็นร้อยละ 19.7 ชมจำนวน 3 รายการ คิดเป็นร้อยละ 17.3 และน้อยสุด ชมจำนวน 4 รายการ คิดเป็นร้อยละ 16.3

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช ส่วนใหญ่รับชม จำนวน 5 รายการขึ้นไปมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 32.4 รองลงมา ชมจำนวน 2 รายการ คิดเป็นร้อยละ 22.0 ชมจำนวน 3 รายการ คิดเป็นร้อยละ 18.3 และน้อยสุด ชมจำนวน 4 รายการ คิดเป็นร้อยละ 13.0

โดยภาพรวมพบว่า ส่วนใหญ่กลุ่มตัวอย่างรับชม จำนวน 5 รายการขึ้นไปมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 31.0 รองลงมา ชมจำนวน 2 รายการคิดเป็นร้อยละ 19.5 และชมจำนวน 3 รายการ คิดเป็นร้อยละ 17.8 ตามลำดับ น้อยสุด ชมจำนวน 4 รายการคิดเป็นร้อยละ 14.7

ตารางที่ 4.9 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างที่เลือกเปิดรับชมรายการเกมโชว์เลือกตอบได้
มากกว่า 1 รายการ

รายการเกมโชว์ ที่เปิดรับชม	มหาวิทยาลัย รามคำแหง		มหาวิทยาลัย สุโขทัยธรรมมาธิราช		รวม มหาวิทยาลัยเปิด	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
	300คน		300คน		600คน	
1.เกมทศกัณฑ์	112	37.3	151	50.3	263	43.8
2.เกมวัดดวง	66	22.0	65	21.7	131	21.8
3.เกมเศรษฐีมหาชน	91	30.3	72	24.0	163	27.2
4.เกมสมอลท์ทอล์ค	22	7.3	12	4.0	34	5.7
5.ชิงร้อยชิงล้าน	180	60.0	165	55.0	345	57.5
6.ปลดหนี้	49	16.3	25	8.3	74	12.3
7.แฟนพันธุ์แท้	116	38.7	124	41.3	240	40.0
8.ระเบิดเทิดเทิง	102	34.0	108	36.0	210	35.0
9.07 โขว์	61	20.3	88	29.3	149	24.8
10.4ต่อ4 แฟมิลี่เกม	49	16.3	56	18.7	105	17.5
11.มาสเตอร์คีย์	10	3.3	22	7.3	32	5.3
12.ห้าสิบ/ห้าสิบ	4	1.3	5	1.7	9	1.5
13.กล่องดำ	58	19.3	45	15.0	103	17.2
14.เกมโชคดี	4	1.3	-	-	4	.7
15.เวทีทอง	26	8.7	25	8.3	51	8.5
16.เกมแก้จน	16	5.3	23	7.7	39	6.5
17.สู้เพื่อแม่	43	14.3	46	15.3	89	14.8
18.แวนโก๊ะเกม	-	-	8	2.7	8	1.3
19.เดอะฮีโร่	1	.3	-	-	1	.2
20. 20คำถาม	19	6.3	10	3.3	29	4.8
21.ดาวอัจฉริยะ	19	6.3	3	1.0	22	3.7
22.ตอบปัญหาทาง กฎหมาย มสธ.	10	3.3	12	4.0	22	3.7
23.อื่นๆ	4	1.3	6	2.0	10	1.7

จากตารางที่ 4.9 แสดงให้เห็นรายการเกมโชว์ที่กลุ่มตัวอย่างเปิดรับชมมากที่สุด 3 อันดับแรกโดยจำแนกแต่ละสถาบันพบว่า

มหาวิทยาลัยรามคำแหง ส่วนใหญ่ชมรายการชิงร้อยชิงล้าน คิดเป็นร้อยละ 60.0 รองลงมา รายการแฟนพันธุ์แท้ คิดเป็นร้อยละ 38.7 และ รายการเกมทศกัณฑ์ คิดเป็นร้อยละ 37.3 ตามลำดับ ส่วนรายการเกมโชว์ที่รับชมน้อยที่สุดคือรายการเดอะฮีโรคิดเป็นร้อยละ 0.3

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช ส่วนใหญ่ชมรายการชิงร้อยชิงล้าน คิดเป็นร้อยละ 55.0 รองลงมา รายการเกมทศกัณฑ์ คิดเป็นร้อยละ 50.3 และ รายการแฟนพันธุ์แท้ คิดเป็นร้อยละ 41.3 ตามลำดับ ส่วนรายการเกมโชว์ที่รับชมน้อยที่สุดคือ รายการดาวอัจฉริยะ คิดเป็นร้อยละ 1.0

โดยภาพรวมพบว่า ส่วนใหญ่ชม รายการชิงร้อยชิงล้าน คิดเป็นร้อยละ 57.5 รองลงมา รายการเกมทศกัณฑ์ คิดเป็นร้อยละ 43.8 และ รายการแฟนพันธุ์แท้ คิดเป็นร้อยละ 40.0 ตามลำดับ ส่วนรายการเกมโชว์ที่รับชมน้อยที่สุดคือรายการเดอะฮีโร่มีกลุ่มตัวอย่างรับชมเพียงร้อยละ 0.2

ตารางที่ 4.10 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเหตุผลสำคัญที่ชอบรายการเกมโชว์

เหตุผลสำคัญที่ชอบ รายการเกมโชว์	มหาวิทยาลัย รามคำแหง		มหาวิทยาลัย สุโขทัยธรรมมาธิราช		รวม	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
	ชอบพิธีกร	22	7.3	39	13.0	61
ชอบคาราผู้ร่วมรายการ	29	9.7	39	13.0	68	11.3
ชอบการนำเสนอที่แปลกใหม่เร้าใจ	116	38.7	119	39.7	235	39.2
ชอบคำถามมีข้อมูลน่าสนใจ	105	35.0	87	29.0	192	32.0
ชอบมูลค่าเงินรางวัลสูงในรายการ	7	2.3	7	2.3	14	2.3
มีส่วนร่วมส่งชิ้นส่วนชิงรางวัลใน รายการ	4	1.3	5	1.7	9	1.5
จาก แสง เสียงที่ทันสมัย	3	1.0	1	0.3	4	0.7
อื่นๆ	14	4.7	3	1.0	17	2.8
รวม	300	100	300	100	600	100

จากตารางที่ 4.10 จำแนกตามเหตุผลสำคัญที่สุดที่ชอบรายการเกมโชว์โดยจำแนกแต่ละสถาบันพบว่า

มหาวิทยาลัยรามคำแหง ส่วนใหญ่ชอบการนำเสนอที่แปลกใหม่เร้าใจมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 38.7 รองลงมาชอบคำถามมีข้อมูลน่าสนใจ คิดเป็นร้อยละ 35.0 ชอบดาราร่วมรายการ คิดเป็นร้อยละ 9.7 และน้อยสุด ชอบฉาก แสง เสียงที่ทันสมัย คิดเป็นร้อยละ 1.0

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช ส่วนใหญ่ชอบการนำเสนอที่แปลกใหม่เร้าใจมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 39.7 รองลงมาชอบคำถามมีข้อมูลน่าสนใจ คิดเป็นร้อยละ 29.0 ชอบดาราร่วมรายการกับชอบพิธีกรเท่ากัน คิดเป็นร้อยละ 13.0 และ น้อยสุด ชอบฉาก แสง เสียงที่ทันสมัย คิดเป็นร้อยละ 0.3

โดยภาพรวมพบว่า ส่วนใหญ่กลุ่มตัวอย่างชอบการนำเสนอที่แปลกใหม่เร้าใจมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 39.2 รองลงมาชอบคำถามมีข้อมูลน่าสนใจ คิดเป็นร้อยละ 32.0 และชอบดาราร่วมรายการ คิดเป็นร้อยละ 11.3 น้อยสุด ชอบฉาก แสง เสียงที่ทันสมัย คิดเป็นร้อยละ 0.7 ตามลำดับ

1.3 การใช้ประโยชน์จากการเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ของนักศึกษา

แสดงตารางจำแนกระดับความคิดเห็นการชมรายการเกมโชว์มาใช้ประโยชน์โดยภาพรวมของนักศึกษามหาวิทยาลัยเปิด และแบ่งเป็นสถาบัน รวม 4 ด้าน คือ เพื่อตนเอง เพื่อการศึกษา เพื่อการทำงาน เพื่อสังคม

ตารางที่ 4.11 ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของกลุ่มตัวอย่างนักศึกษา มหาวิทยาลัยเปิดจำแนกระดับความคิดเห็นการชมรายการเกมโชว์มาใช้ประโยชน์เพื่อตนเอง

ใช้ประโยชน์ เพื่อตนเอง	ระดับความคิดเห็น					\bar{X}	S.D.	การแปล ความหมาย
	5	4	3	2	1			
1. ได้ข้อมูลข่าวสารที่ทัน ต่อเหตุการณ์	8.3 (50)	34.2 (205)	44.2 (265)	6.5 (39)	6.8 (41)	3.31	.960	ปานกลาง
2. ได้ความรู้ช่วยในการ ตัดสินใจในเรื่องต่างๆ	2.7 (16)	22.7 (136)	51.8 (311)	15.2 (91)	7.7 (46)	2.97	.890	ปานกลาง
3. ได้การเรียนรู้เพื่อเพิ่ม ประสบการณ์ในชีวิต	9.2 (55)	34.7 (208)	43.0 (258)	7.2 (43)	6.0 (36)	3.34	.955	ปานกลาง
4. ได้ข้อสนับสนุนเพิ่ม ความเชื่อมั่นให้ตนเอง	6.0 (36)	25.0 (150)	49.2 (295)	12.3 (74)	7.5 (45)	3.10	.952	ปานกลาง
5. ได้แบบอย่างจากพิธีกร ในรายการ	5.8 (35)	28.8 (173)	37.5 (225)	18.5 (111)	9.3 (56)	3.03	1.040	ปานกลาง
6. ได้เรื่องราวไปพูดคุย กับเพื่อน	8.7 (52)	35.8 (215)	39.0 (234)	7.8 (47)	8.7 (52)	3.28	1.026	ปานกลาง
7. ได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลิน	31.3 (188)	46.2 (277)	16.2 (97)	1.2 (7)	5.2 (31)	3.97	.994	มาก
8. ได้ค่านิยมแสดงว่าเป็น คนทันสมัย	3.5 (21)	24.0 (144)	45.8 (275)	15.5 (93)	11.2 (67)	2.93	.989	ปานกลาง
รวม	9.44 (453)	31.42 (1508)	40.83 (1960)	10.52 (505)	7.79 (374)	3.24	.715	ปานกลาง

จากตารางที่ 4.11 พบว่าความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างนักศึกษามหาวิทยาลัยเปิด จากการชมรายการเกมโชว์มาใช้ประโยชน์เพื่อตนเองโดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.24, SD = .715$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า มีข้อที่กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์เพื่อตนเองในระดับมาก คือ ข้อความที่ว่าได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน ($\bar{X} = 3.97, SD = .994$) รองลงมาคือ ได้การเรียนรู้เพื่อเพิ่มประสบการณ์ในชีวิตอยู่ในช่วงระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.34, SD = .955$) และได้ข้อมูลข่าวสารที่ทันต่อเหตุการณ์อยู่ในช่วงระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.34, SD = .960$) ตามลำดับ ส่วนค่าเฉลี่ยน้อยสุดคือ ได้ค่านิยมแสดงว่าเป็นคนทันสมัย ($\bar{X} = 2.93, SD = .989$)

ตารางที่ 4.12 ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของกลุ่มตัวอย่าง
มหาวิทยาลัยรามคำแหงจำแนกระดับความคิดเห็นการชมรายการเกมโชว์
มาใช้ประโยชน์ เพื่อตนเอง

ใช้ประโยชน์ เพื่อตนเอง	ระดับความคิดเห็น					\bar{X}	S.D.	การแปล ความหมาย
	5	4	3	2	1			
1. ได้ข้อมูลข่าวสารที่ทัน ต่อเหตุการณ์	8.7 (26)	38.0 (114)	43.3 (130)	4.7 (14)	5.3 (16)	3.40	.911	ปานกลาง
2. ได้ความรู้ช่วยในการ ตัดสินใจในเรื่องต่างๆ	3.3 (10)	25.3 (76)	54.7 (164)	10.7 (32)	6.0 (18)	3.09	.853	ปานกลาง
3. ได้การเรียนรู้เพื่อเพิ่ม ประสบการณ์ในชีวิต	9.0 (27)	38.0 (114)	40.0 (120)	8.3 (25)	4.7 (14)	3.38	.931	ปานกลาง
4. ได้ข้อสนับสนุนเพิ่ม ความเชื่อมั่นให้ตนเอง	5.3 (16)	29.7 (89)	45.7 (137)	13.7 (41)	5.7 (17)	3.15	.923	ปานกลาง
5. ได้แบบอย่างจากพิธีกร ในรายการ	6.3 (19)	30.3 (91)	37.7 (113)	17.7 (53)	8.0 (24)	3.09	1.024	ปานกลาง
6. ได้เรื่องราวไปพูดคุย กับเพื่อน	12.3 (37)	29.7 (89)	43.0 (129)	7.3 (22)	7.7 (23)	3.32	1.036	ปานกลาง
7. ได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลิน	33.0 (99)	45.0 (129)	17.7 (53)	1.7 (5)	4.7 (14)	3.98	.998	มาก
8. ได้ค่านิยมแสดงว่าเป็น คนทันสมัย	6.3 (19)	27.7 (82)	43.3 (130)	12.3 (37)	10.7 (32)	3.06	1.037	ปานกลาง
รวม	10.5 (253)	32.7 (784)	40.7 (976)	9.5 (229)	6.6 (158)	3.31	.721	ปานกลาง

จากตารางที่ 4.12 พบว่าความคิดเห็นของของกลุ่มตัวอย่างมหาวิทยาลัยรามคำแหงจาก
การชมรายการเกมโชว์มาใช้ประโยชน์เพื่อตนเองโดยภาพรวมรวมอยู่ในระดับปานกลาง
($\bar{X} = 3.31$, $SD = .721$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า มีข้อที่กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นเกี่ยวกับการ
ใช้ประโยชน์เพื่อตนเองในระดับมาก คือ ข้อความที่ว่า ได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน

($\bar{X}=3.98, SD=.998$) รองลงมาคือ ได้ข้อมูลข่าวสารที่ทันต่อเหตุการณ์ อยู่ในช่วงระดับ ปานกลาง ($\bar{X}=3.40, SD=.911$) และได้การเรียนรู้เพื่อเพิ่มประสบการณ์ในชีวิตอยู่ในช่วงระดับปานกลาง ($\bar{X}=3.38, SD=.931$) ตามลำดับ ส่วนค่าเฉลี่ยน้อยสุดคือ ได้ค่านิยมแสดงว่าเป็นคนทันสมัยอยู่ในช่วงระดับปานกลาง($\bar{X}=3.06, SD=.1.037$)

ตารางที่ 4.13 ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของกลุ่มตัวอย่าง
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราชจำแนกระดับความคิดเห็นการชมรายการเกมโชว์
มาใช้ประโยชน์เพื่อตนเอง

ใช้ประโยชน์ เพื่อตนเอง	ระดับความคิดเห็น					\bar{X}	S.D.	การแปล ความหมาย
	5	4	3	2	1			
1. ได้ข้อมูลข่าวสารที่ทัน ต่อเหตุการณ์	8.0 (24)	30.3 (91)	45.0 (135)	8.3 (25)	8.3 (25)	3.21	.999	ปานกลาง
2. ได้ความรู้ช่วยในการ ตัดสินใจในเรื่องต่างๆ	2.0 (6)	20.0 (60)	49.0 (147)	19.7 (59)	9.3 (28)	2.86	.912	ปานกลาง
3. ได้การเรียนรู้เพื่อเพิ่ม ประสบการณ์ในชีวิต	9.3 (28)	31.3 (94)	46.0 (138)	6.0 (18)	7.3 (22)	3.29	.978	ปานกลาง
4. ได้ข้อสนับสนุนเพิ่ม ความเชื่อมั่นให้ตนเอง	6.7 (20)	20.3 (61)	52.7 (158)	11.0 (33)	3.7 (28)	3.04	.977	ปานกลาง
5. ได้แบบอย่างจากพิธีกร ในรายการ	5.3 (16)	27.3 (82)	37.3 (112)	19.3 (58)	5.0 (32)	2.97	1.053	ปานกลาง
6. ได้เรื่องราวไปพูดคุย กับเพื่อน	5.0 (15)	42.0 (126)	35.0 (105)	8.3 (25)	4.0 (29)	3.24	1.017	ปานกลาง
7. ได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลิน	29.7 (89)	49.3 (148)	14.7 (44)	0.7 (2)	5.7 (17)	3.97	.991	มาก
8. ได้ค่านิยมแสดงว่าเป็น คนทันสมัย	0.7 (2)	20.7 (62)	48.3 (145)	18.7 (56)	6.3 (35)	2.80	.922	ปานกลาง
รวม	200 (8.3)	724 (30.2)	984 (41.0)	276 (11.5)	216 (9.0)	3.17	.703	ปานกลาง

จากตารางที่ 4.13 พบว่าความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช
จากการชมรายการเกมโชว์มาใช้ประโยชน์เพื่อตนเอง โดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง
($\bar{X} = 3.17, SD = .703$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า มีข้อที่กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้
ประโยชน์เพื่อตนเองในระดับมาก คือ ข้อความที่ว่า ได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน

($\bar{X}=3.97,SD=.991$) รองลงมาคือได้การเรียนรู้เพื่อเพิ่มประสบการณ์ในชีวิตอยู่ในช่วงระดับปานกลาง($\bar{X}=3.29,SD=.978$) และได้เรื่องราวไปพูดคุยกับเพื่อนอยู่ในช่วงระดับปานกลาง($\bar{X}=3.24,SD=.1.017$)ตามลำดับ ส่วนค่าเฉลี่ยน้อยสุดคือ ได้ค่านิยมแสดงว่าเป็นคนทันสมัยอยู่ในช่วงระดับปานกลาง($\bar{X}=2.80,SD=.922$)

ตารางที่ 4.14 ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของกลุ่มตัวอย่างนักศึกษามหาวิทยาลัยเปิดจําแนกตามระดับความคิดเห็นการชมรายการเกมโชว์มาใช้ประโยชน์เพื่อการศึกษา

ใช้ประโยชน์ เพื่อการศึกษา	ระดับความคิดเห็น					\bar{X}	S.D.	การแปล ความหมาย
	5	4	3	2	1			
1. ได้รับความรู้ทางวิชาการ ด้านการศึกษาเพิ่มขึ้น	9.2 (55)	34.3 (206)	42.5 (255)	8.8 (53)	5.2 (31)	3.34	.946	ปานกลาง
2. ได้รับความรู้ทั่วไปใช้ใน การศึกษาเพิ่มขึ้น	7.2 (43)	36.3 (218)	39.2 (235)	11.3 (68)	6.0 (36)	3.27	.964	ปานกลาง
3. ได้ความเข้าใจนำไปใช้ สรุปย่ออธิบายเรื่องราว เหตุการณ์ด้านการศึกษา	2.3 (14)	22.8 (137)	49.3 (296)	19.2 (115)	6.3 (38)	2.96	.875	ปานกลาง
4. ได้รับความรู้เสริมความ เชื่อมั่นในการตัดสินใจ ด้านการศึกษาเพิ่มขึ้น	4.5 (27)	25.7 (154)	45.8 (275)	17.5 (105)	6.5 (39)	3.04	.933	ปานกลาง
5. ได้รับความรู้สามารถ นำไปแยกแยะสถานการณ์ ด้านการศึกษาเพิ่มขึ้น	4.2 (25)	26.7 (160)	47.8 (287)	15.2 (91)	6.2 (37)	3.08	.910	ปานกลาง
6. ได้รับความรู้ความเข้าใจ ในการสังเคราะห์วางแผน ด้านการศึกษาเพิ่มขึ้น	4.0 (24)	22.7 (136)	48.2 (289)	18.0 (108)	7.2 (43)	2.98	.924	ปานกลาง
7. ได้รับความรู้เสริมนำไปใช้ เปรียบเทียบประเมิน ด้านการศึกษาเพิ่มขึ้น	3.5 (21)	27.2 (163)	43.0 (258)	19.7 (118)	6.7 (40)	3.01	.936	ปานกลาง
รวม	4.98 (209)	27.95 (1174)	45.12 (1895)	15.67 (658)	6.28 (264)	3.09	.795	ปานกลาง

จากตารางที่ 4.14 พบว่าความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างนักศึกษามหาวิทยาลัยเปิดจาก
การชมรายการเกมโชว์มาใช้ประโยชน์เพื่อการศึกษาโดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง

($\bar{X} = 3.09, SD = .795$) สำหรับผลการพิจารณาเป็นรายข้อ คือ ได้รับความรู้ทางวิชาการด้านการศึกษา เพิ่มขึ้นอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.34, SD = .946$) รองลงมา ได้รับความรู้ทั่วไปใช้ในการศึกษา เพิ่มขึ้นอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.27, SD = .964$) และได้รับความรู้สามารถนำไปแยกแยะ สถานการณ์ด้านการศึกษาเพิ่มขึ้นอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.08, SD = .910$) ตามลำดับ ส่วน ค่าเฉลี่ยน้อยสุดคือได้ความเข้าใจนำไปใช้สรุปอธิบายเรื่องราวเหตุการณ์ด้านการศึกษาอยู่ใน ระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.96, SD = .875$)

ตารางที่ 4.15 ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของกลุ่มตัวอย่าง
มหาวิทยาลัยรามคำแหงจำแนกตามระดับความคิดเห็นการชมรายการเกมโชว์
มาใช้ประโยชน์เพื่อการศึกษา

ใช้ประโยชน์ เพื่อการศึกษา	ระดับความคิดเห็น					\bar{X}	S.D.	การแปล ความหมาย
	5	4	3	2	1			
1. ได้รับความรู้ทางวิชาการ ด้านการศึกษาเพิ่มขึ้น	14.3 (43)	39.3 (118)	38.3 (115)	8.0 (24)	- (-)	3.46	.830	ปานกลาง
2. ได้รับความรู้ทั่วไปใช้ใน การศึกษาเพิ่มขึ้น	9.0 (27)	46.0 (138)	34.7 (104)	10 (30)	0.3 (1)	3.41	.807	ปานกลาง
3. ได้ความเข้าใจนำไปใช้ สรุปย่ออธิบายเรื่องราว เหตุการณ์ด้านการศึกษา	3.0 (9)	31.7 (95)	47.0 (141)	17.7 (53)	0.7 (2)	3.07	.779	ปานกลาง
4. ได้ความรู้เสริมความ เชื่อมั่นในการตัดสินใจ ด้านการศึกษาเพิ่มขึ้น	2.7 (8)	31.0 (93)	48.7 (146)	16.7 (50)	1.0 (3)	3.08	.771	ปานกลาง
5. ได้รับความรู้สามารถ นำไปแยกแยะสถานการณ์ ด้านการศึกษาเพิ่มขึ้น	6.3 (19)	32.7 (98)	45.7 (137)	14.7 (44)	0.7 (2)	3.17	.818	ปานกลาง
6. ได้รับความรู้ความเข้าใจ ในการสังเคราะห์วางแผน ด้านการศึกษาเพิ่มขึ้น	6.7 (20)	22.7 (68)	53.3 (160)	16.3 (49)	1.0 (3)	3.04	.817	ปานกลาง
7. ได้ความรู้เสริมนำไปใช้ เปรียบเทียบประเมิน ด้านการศึกษาเพิ่มขึ้น	6.3 (19)	27.3 (82)	46.3 (139)	19.7 (59)	0.3 (1)	3.09	.837	ปานกลาง
รวม	6.9 (145)	32.9 (692)	44.9 (942)	14.7 (309)	0.6 (12)	3.18	.783	ปานกลาง

จากตารางที่ 4.15 พบว่าความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างมหาวิทยาลัยรามคำแหงจากการชมรายการเกมโชว์มาใช้ประโยชน์เพื่อการศึกษาโดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.18$, $SD = .783$) สำหรับผลการพิจารณาเป็นรายข้อ คือ ได้รับความรู้ทางวิชาการด้านการศึกษาเพิ่มขึ้นอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.46$, $SD = .979$) รองลงมา ได้รับความรู้ทั่วไปใช้ในการศึกษาเพิ่มขึ้นอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.41$, $SD = .962$) และ ได้รับความรู้สามารถนำไปแยกแยะสถานการณ์ด้านการศึกษาเพิ่มขึ้นอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.17$, $SD = .937$) ตามลำดับ ส่วนค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ ได้รับความรู้ความเข้าใจในการสังเคราะห์วางแผนด้านการศึกษาเพิ่มขึ้นอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.04$, $SD = .906$)

ตารางที่ 4.16 ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของกลุ่มตัวอย่าง
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราชจำแนกตามระดับความคิดเห็นการชม
รายการเกมโชว์มาใช้ประโยชน์เพื่อการศึกษา

ใช้ประโยชน์ เพื่อการศึกษา	ระดับความคิดเห็น					\bar{X}	S.D.	การแปล ความหมาย
	5	4	3	2	1			
1. ได้รับความรู้ทางวิชาการ ด้านการศึกษาเพิ่มขึ้น	5.0 (15)	31.7 (95)	48.0 (144)	9.7 (29)	5.7 (17)	3.21	.894	ปานกลาง
2. ได้รับความรู้ทั่วไปใช้ใน การศึกษาเพิ่มขึ้น	5.3 (16)	29.7 (89)	45.3 (136)	12.7 (38)	7.0 (21)	3.14	.949	ปานกลาง
3. ได้ความเข้าใจนำไปใช้ สรุปย่ออธิบายเรื่องราว เหตุการณ์ด้านการศึกษา	2.3 (7)	15.0 (45)	54.7 (164)	20.7 (62)	7.3 (22)	2.84	.849	ปานกลาง
4. ได้ความรู้เสริมความ เชื่อมั่นในการตัดสินใจ ด้านการศึกษาเพิ่มขึ้น	6.3 (19)	21.7 (65)	45.7 (137)	19.0 (57)	7.3 (22)	3.01	.978	ปานกลาง
5. ได้รับความรู้สามารถ นำไปแยกแยะสถานการณ์ ด้านการศึกษาเพิ่มขึ้น	2.3 (7)	23.0 (69)	52.0 (156)	15.7 (47)	7.0 (21)	2.98	.873	ปานกลาง
6. ได้รับความรู้ความเข้าใจ ในการสังเคราะห์วางแผน ด้านการศึกษาเพิ่มขึ้น	2.3 (7)	25.0 (75)	44.3 (133)	19.7 (59)	8.7 (26)	2.93	.940	ปานกลาง
7. ได้ความรู้เสริมนำไปใช้ เปรียบเทียบประเมิน ด้านการศึกษาเพิ่มขึ้น	1.0 (3)	28.7 (86)	41.7 (125)	20.3 (61)	8.3 (25)	2.94	.929	ปานกลาง
รวม	3.5 (74)	25.0 (524)	47.4 (995)	16.8 (353)	7.3 (154)	3.00	.798	ปานกลาง

จากตารางที่ 4.16 พบว่าความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราช
จากการชมรายการเกมโชว์มาใช้ประโยชน์เพื่อการศึกษาโดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง

($\bar{X} = 3.00$, $SD = .798$) สำหรับผลการพิจารณาเป็นรายข้อ คือ ได้รับความรู้ทางวิชาการด้านการศึกษาเพิ่มขึ้นอยู่ในระดับปานกลาง($\bar{X} = 3.21$, $SD = .894$) รองลงมา ได้รับความรู้ทั่วไปใช้ในการศึกษาเพิ่มขึ้นอยู่ในระดับปานกลาง($\bar{X} = 3.14$, $SD = .949$) และได้ความรู้เสริมความเชื่อมั่นในการตัดสินใจด้านการศึกษาเพิ่มขึ้นเพิ่มขึ้นอยู่ในระดับปานกลาง($\bar{X} = 3.01$, $SD = .978$) ตามลำดับส่วนค่าเฉลี่ยน้อยสุด คือ ได้รับความเข้าใจนำไปใช้สรุปย่ออธิบายเรื่องราวเหตุการณ์ด้านการศึกษาอยู่ในระดับปานกลาง($\bar{X} = 2.84$, $SD = .849$)

ตารางที่ 4.17 ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของกลุ่มตัวอย่างนักศึกษามหาวิทยาลัยเปิดจําแนกตามระดับความคิดเห็นการชมรายการเกมโชว์มาใช้ประโยชน์เพื่อการทำงาน

ใช้ประโยชน์ เพื่อการทำงาน	ระดับความคิดเห็น					\bar{X}	S.D.	การแปล ความหมาย
	5	4	3	2	1			
1. ได้รับความรู้เกี่ยวกับ วิชาชีพไปใช้ในการ ประกอบอาชีพ	6.8 (41)	15.3 (92)	49.0 (294)	20.2 (121)	8.7 (52)	2.92	.985	ปานกลาง
2. ได้ข้อแนะนำหรือความ คิดเห็นช่วยตัดสินใจใน การทำงาน	3.5 (21)	17.8 (107)	50.7 (304)	20.3 (122)	7.7 (46)	2.89	.904	ปานกลาง
3. ได้ความรู้เสริมความเชื่อ มั่นใจในการทำงาน	4.0 (24)	17.7 (106)	55.0 (330)	14.5 (87)	8.8 (53)	2.94	.912	ปานกลาง
4. ได้ความเข้าใจการทำงาน ร่วมกับผู้อื่นเป็นที่อย่าง สามัคคี	9.0 (54)	27.5 (165)	46.5 (279)	10.3 (62)	6.7 (40)	3.22	.979	ปานกลาง
5. ได้เรื่องราวนำไปใช้ สนทนากับผู้ร่วมงาน	7.2 (43)	34.2 (205)	39.7 (238)	12.0 (72)	7.0 (42)	3.23	.990	ปานกลาง
6. ได้รู้จักกฎระเบียบ วิธีการทำงานร่วมกัน	4.7 (28)	30.0 (180)	48.8 (293)	9.8 (59)	6.7 (40)	3.16	.909	ปานกลาง
7. ได้จินตนาการ สร้างสรรค์ในการทำงาน	10.3 (62)	34.5 (207)	43.3 (260)	4.7 (28)	7.2 (43)	3.36	.981	ปานกลาง
8. ได้คลายเครียดจากการ ทำงาน	36.3 (218)	38.5 (231)	18.0 (108)	2.0 (12)	5.2 (31)	3.99	1.044	มาก
รวม	10.23 (491)	26.94 (1293)	43.87 (2106)	11.73 (563)	7.23 (347)	3.21	.762	ปานกลาง

จากตารางที่ 4.17 พบว่าความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างนักศึกษามหาวิทยาลัยเปิดจาก
การชมรายการเกมโชว์มาใช้ประโยชน์เพื่อการทำงาน โดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง($\bar{X}=3.21$,

SD=.762) สำหรับการพิจารณาเป็นรายชื่อ คือ ได้คลายเครียดจากการทำงานอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.99$, SD=1.044) รองลงมา ได้จินตนาการ สร้างสรรค์ในการทำงานอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X}=3.36$, SD=.981) และ ได้เรื่องราวนำไปใช้สนทนากับผู้ร่วมงานอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X}=3.23$, SD=.990) ตามลำดับ ส่วนค่าเฉลี่ยน้อยสุด คือ ได้ขอแนะนำหรือความคิดเห็นช่วยตัดสินใจในการทำงาน อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X}=2.89$, SD=.904)

ตารางที่ 4.18 ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของกลุ่มตัวอย่าง
มหาวิทยาลัยรามคำแหงจำแนกตามระดับความคิดเห็นการชมรายการเกมโชว์
มาใช้ประโยชน์เพื่อการทำงาน

ใช้ประโยชน์ เพื่อการทำงาน	ระดับความคิดเห็น					\bar{X}	S.D.	การแปล ความหมาย
	5	4	3	2	1			
1. ได้รับความรู้เกี่ยวกับ วิชาชีพไปใช้ในการ ประกอบอาชีพ	7.3 (22)	18.7 (56)	55.0 (156)	15.7 (47)	6.3 (19)	3.05	.944	ปานกลาง
2. ได้ข้อแนะนำหรือความ คิดเห็นช่วยตัดสินใจใน การทำงาน	3.7 (11)	23.0 (69)	51.0 (153)	15.7 (47)	6.7 (20)	3.01	.896	ปานกลาง
3. ได้ความรู้เสริมความเชื่อ มั่นใจในการทำงาน	3.3 (10)	22.3 (67)	52.7 (158)	14.7 (44)	7.0 (21)	3.00	.887	ปานกลาง
4. ได้ความเข้าใจการทำงาน ร่วมกับผู้อื่นเป็นที่อย่าง สามัคคี	9.3 (28)	32.3 (97)	42.3 (127)	9.7 (29)	6.3 (19)	3.29	.984	ปานกลาง
5. ได้เรื่องราวนำไปใช้ สนทนากับผู้ร่วมงาน	9.0 (27)	33.0 (99)	41.7 (125)	9.7 (29)	6.7 (20)	3.28	.989	ปานกลาง
6. ได้รู้จักกฎระเบียบ วิธีการทำงานร่วมกัน	6.3 (19)	30.0 (90)	48.7 (146)	9.0 (27)	6.0 (18)	3.22	.916	ปานกลาง
7. ได้จินตนาการ สร้างสรรค์ในการทำงาน	10.3 (31)	34.3 (103)	42.7 (128)	6.0 (18)	6.7 (20)	3.36	.979	ปานกลาง
8. ได้คลายเครียดจากการ ทำงาน	41.0 (123)	32.3 (97)	20.0 (60)	2.0 (6)	4.7 (14)	4.03	1.055	มาก
รวม	11.3 (271)	28.2 (678)	43.9 (1053)	10.3 (247)	6.3 (151)	3.27	.749	ปานกลาง

ตารางที่ 4.18 พบว่าความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างมหาวิทยาลัยรามคำแหงจำแนกตาม
จากการชมรายการเกมโชว์มาใช้ประโยชน์เพื่อการทำงานพบว่าโดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง

($\bar{X}=3.27, SD=.749$) สำหรับการพิจารณาเป็นรายข้อ คือ ได้คลายเครียดจากการทำงานอยู่ในระดับ
มาก($\bar{X}=4.03, SD=1.055$) รองลงมา ได้จินตนาการ สร้างสรรค์ในการทำงานอยู่ในระดับปานกลาง
($\bar{X}=3.36, SD=.979$) และได้เรื่องราวนำไปใช้สนทนากับผู้ร่วมงานอยู่ในระดับปานกลาง
($\bar{X}=3.28, SD=.989$) ตามลำดับ ส่วนค่าเฉลี่ยน้อยสุด คือ ได้ความรู้เสริมความเชื่อมั่นใจในการ
ทำงานอยู่ในระดับปานกลาง($\bar{X}=3.00, SD=.887$)

ตารางที่ 4.19 ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของกลุ่มตัวอย่าง
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราชจำแนกตามระดับความคิดเห็นการชมรายการ
เกมโชว์มาใช้ประโยชน์เพื่อการทำงาน

ใช้ประโยชน์ เพื่อการทำงาน	ระดับความคิดเห็น					\bar{X}	S.D.	การแปล ความหมาย
	5	4	3	2	1			
1. ได้รับความรู้เกี่ยวกับ วิชาชีพไปใช้ในการ ประกอบอาชีพ	6.3 (19)	12.0 (36)	46.0 (138)	24.7 (74)	11.0 (33)	2.78	1.007	ปานกลาง
2. ได้ข้อแนะนำหรือความ คิดเห็นช่วยตัดสินใจใน การทำงาน	3.3 (10)	12.7 (38)	50.3 (151)	25.0 (75)	8.7 (26)	2.77	.898	ปานกลาง
3. ได้ความรู้เสริมความเชื่อ มั่นใจในการทำงาน	4.7 (14)	13.0 (39)	57.3 (172)	14.3 (43)	10.7 (32)	2.87	.934	ปานกลาง
4. ได้ความเข้าใจการทำงาน ร่วมกับผู้อื่นเป็นที่อย่าง สามัคคี	8.7 (26)	22.7 (68)	50.7 (152)	11.0 (33)	7.0 (21)	3.15	.972	ปานกลาง
5. ได้เรื่องราวนำไปใช้ สนทนากับผู้ร่วมงาน	5.3 (16)	35.3 (106)	37.7 (113)	14.3 (43)	7.3 (22)	3.17	.989	ปานกลาง
6. ได้รู้จักกฎระเบียบ วิธีการทำงานร่วมกัน	3.0 (9)	30.0 (90)	49.0 (147)	10.7 (32)	7.3 (22)	3.11	.901	ปานกลาง
7. ได้จินตนาการ สร้างสรรค์ในการทำงาน	10.3 (31)	34.7 (104)	44.0 (132)	34.7 (10)	7.7 (23)	3.37	.984	ปานกลาง
8. ได้คลายเครียดจากการ ทำงาน	31.7 (95)	44.7 (134)	16.0 (48)	2.0 (6)	5.7 (17)	3.95	1.033	มาก
รวม	9.1 (220)	25.6 (615)	43.9 (1053)	13.2 (316)	8.2 (196)	3.14	.770	ปานกลาง

จากตารางที่ 4.19 พบว่าความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช
จากการชมรายการเกมโชว์มาใช้ประโยชน์เพื่อการทำงานพบว่าโดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง

($\bar{X}=3.14, SD=.770$) สำหรับการพิจารณาเป็นรายข้อ คือ ได้คลายเครียดจากการทำงานอยู่ในระดับ
มาก($\bar{X}=3.95, SD=1.033$) รองลงมา ได้จินตนาการ สร้างสรรค์ในการทำงานอยู่ในระดับปานกลาง
($\bar{X}=3.37, SD=.984$) และได้เรื่องราวนำไปใช้สนทนากับผู้ร่วมงานอยู่ในระดับปานกลาง
($\bar{X}=3.17, SD=.989$) ตามลำดับ ส่วนค่าเฉลี่ยน้อยสุด คือ ได้ขอแนะนำหรือความคิดเห็นช่วย
ตัดสินใจในการทำงานอยู่ในระดับปานกลาง($\bar{X}=2.77, SD=.898$)

ตารางที่ 4.20 ความถี่ ร้อยละค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่าง
นักศึกษามหาวิทยาลัยเปิดจําแนกตามระดับความคิดเห็นการชมรายการเกมโชว์
มาใช้ประโยชน์เพื่อสังคม

ใช้ประโยชน์ เพื่อสังคม	ระดับความคิดเห็น					\bar{X}	S.D.	การแปล ความหมาย
	5	4	3	2	1			
1.ช่วยให้มีความเข้าใจ ในสภาพปัญหาของ สังคมไทยดีขึ้น	5.8 (35)	37.7 (226)	41.5 (249)	8.5 (51)	6.5 (39)	3.28	.938	ปานกลาง
2.ช่วยให้เกิดความรู้สึ กเอื้อเพื่อช่วยเหลือผู้อื่น และบุคคลในสังคม	5.8 (35)	33.7 (202)	45.5 (273)	9.0 (54)	6.0 (36)	3.24	.918	ปานกลาง
3.ช่วยให้เกิดความรู้สึ กปกป้องรักษาผลประโยชน์ ของส่วนรวมในสังคม	4.0 (24)	26.7 (160)	49.0 (294)	13.0 (78)	7.3 (44)	3.07	.920	ปานกลาง
4.ช่วยให้เกิดความคิด ความร่วมมือในการรักษา สิ่งแวดล้อมเพื่อสังคม	6.2 (37)	31.2 (187)	44.7 (268)	10.5 (63)	7.5 (45)	3.18	.966	ปานกลาง
5.ช่วยให้รู้จักเคารพ กฎระเบียบของสังคม มากขึ้น	5.5 (33)	30.0 (180)	50.3 (302)	8.0 (48)	6.2 (37)	3.21	.897	ปานกลาง
6.ช่วยให้เข้าใจในสิทธิ เสรีภาพของคนในสังคม	9.3 (56)	30.3 (182)	43.3 (260)	11.7 (70)	5.3 (32)	3.27	.968	ปานกลาง
7.ช่วยเป็นผู้ที่ยอมรับฟัง ความคิดเห็นของผู้อื่น	11.5 (69)	33.7 (202)	41.3 (248)	7.2 (43)	6.3 (38)	3.37	.994	ปานกลาง
8.ช่วยให้มีความรู้เกี่ยวกับ มนุษยสัมพันธ์ในสังคม ดีขึ้น	15.3 (92)	36.5 (219)	35.8 (215)	7.2 (43)	5.2 (31)	3.50	1.006	มาก
รวม	7.94 (381)	32.46 (1558)	43.94 (2109)	9.37 (9.37)	6.29 (6.29)	3.26	.787	ปานกลาง

จากตารางที่ 4.20 พบว่าความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างนักศึกษามหาวิทยาลัยเปิดจากการชมรายการเกมโชว์มาใช้ประโยชน์เพื่อสังคม โดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X}=3.26$, $SD=.787$) สำหรับผลการพิจารณาเป็นรายข้อ คือ ช่วยให้มีความรู้ด้านมนุษยสัมพันธ์ในสังคมดีขึ้น อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.50$, $SD=1.006$) รองลงมา คือ ช่วยเป็นผู้ที่ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X}=3.37$, $SD=.994$) และช่วยให้มีความเข้าใจในสภาพปัญหาของสังคมไทยดีขึ้นอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X}=3.28$, $SD=.938$) ตามลำดับ ส่วนค่าเฉลี่ยน้อยสุด คือ ช่วยให้เกิดความรู้สึกรักปกป้องรักษาผลประโยชน์ของส่วนรวมในสังคมขึ้นอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X}=3.07$, $SD=.920$)

ตารางที่ 4.21 ความถี่ ร้อยละค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่าง
มหาวิทยาลัยรามคำแหงจำแนกตามระดับความคิดเห็นการชมรายการเกมโชว์
มาใช้ประโยชน์เพื่อสังคม

ใช้ประโยชน์ เพื่อสังคม	ระดับความคิดเห็น					\bar{X}	S.D.	การแปล ความหมาย
	5	4	3	2	1			
1.ช่วยให้มีความเข้าใจใน สภาพปัญหาของสังคมไทย ดีขึ้น	8.7 (26)	37.0 (111)	42.3 (121)	8.3 (25)	5.7 (17)	3.35	.954	ปานกลาง
2.ช่วยให้เกิดความรู้สึ เคื่อเพื่อช่วยเหลือผู้อื่นและ บุคคลในสังคม	8.0 (24)	32.7 (98)	45.0 (129)	11.3 (34)	5.0 (15)	3.27	.942	ปานกลาง
3.ช่วยให้เกิดความรู้สึ กปกป้องรักษาผลประโยชน์ ของส่วนรวมในสังคม	4.3 (13)	27.7 (83)	47.7 (143)	13.7 (41)	6.7 (20)	3.09	.921	ปานกลาง
4.ช่วยให้เกิดความคิดความ ร่วมมือในการรักษา สิ่งแวดล้อมเพื่อสังคม	6.3 (19)	33.3 (100)	43.7 (131)	11.0 (33)	5.7 (17)	3.24	.933	ปานกลาง
5.ช่วยให้รู้จักเคารพ กฎระเบียบของสังคมมาก ขึ้น	6.3 (19)	29.3 (88)	49.0 (147)	9.0 (27)	6.3 (19)	3.20	.923	ปานกลาง
6.ช่วยให้เข้าใจในสิทธิ เสรีภาพของคนในสังคม	9.3 (28)	30.0 (90)	42.7 (128)	13.0 (39)	5.0 (15)	3.26	.970	ปานกลาง
7.ช่วยเป็นผู้ที่ยอมรับฟัง ความคิดเห็นของผู้อื่น	12.7 (38)	35.3 (106)	37.0 (111)	9.7 (29)	5.3 (16)	3.40	1.005	ปานกลาง
8.ช่วยให้มีความรู้เกี่ยวกับ มนุษย์สัมพันธ์ในสังคมดี ขึ้น	15.0 (45)	35.0 (105)	35.7 (107)	9.7 (29)	4.7 (14)	3.46	1.012	ปานกลาง
รวม	8.8 (212)	32.5 (781)	42.4 (1017)	10.7 (257)	5.6 (133)	3.28	.789	ปานกลาง

ตารางที่ 4.21 พบว่าความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างมหาวิทยาลัยรามคำแหงจากการชมรายการเกมโชว์มาใช้ประโยชน์เพื่อสังคมโดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X}=3.28, SD=.789$) สำหรับผลการพิจารณาเป็นรายข้อ คือ ช่วยให้มีรู้ด้านมนุษยสัมพันธ์ในสังคมดีขึ้น อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X}=3.46, SD=1.012$) รองลงมา คือ ช่วยเป็นผู้ที่ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X}=3.40, SD=1.005$) และช่วยให้มีความเข้าใจในสภาพปัญหาของสังคมไทยดีขึ้นอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X}=3.35, SD=.954$) ตามลำดับ ส่วนค่าเฉลี่ยน้อยสุด คือ ช่วยให้เกิดความรู้สึกรักปกป้องรักษาผลประโยชน์ของส่วนรวมในสังคมขึ้นอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X}=3.09, SD=.921$)

ตารางที่ 4.22 ความถี่ ร้อยละค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่าง
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราชจำแนกตามระดับความคิดเห็นการชม
รายการเกมโชว์มาใช้ประโยชน์เพื่อสังคม

ใช้ประโยชน์ เพื่อสังคม	ระดับความคิดเห็น					\bar{X}	S.D.	การแปล ความหมาย
	5	4	3	2	1			
1.ช่วยให้มีความเข้าใจใน สภาพปัญหาของสังคมไทย ดีขึ้น	3.0 (9)	38.3 (115)	42.7 (128)	8.7 (26)	7.3 (22)	3.21	.918	ปานกลาง
2.ช่วยให้เกิดความรู้สึ เคื่อเพื่อช่วยเหลือผู้อื่นและ บุคคลในสังคม	3.7 (11)	34.7 (104)	48.0 (144)	6.7 (20)	7.0 (21)	3.21	.893	ปานกลาง
3.ช่วยให้เกิดความรู้สึ ปกป้องรักษาผลประโยชน์ ของส่วนรวมในสังคม	3.7 (11)	25.7 (77)	50.3 (151)	12.3 (37)	8.0 (24)	3.05	.920	ปานกลาง
4.ช่วยให้เกิดความคิดความ ร่วมมือในการรักษา สิ่งแวดล้อมเพื่อสังคม	6.0 (18)	29.0 (87)	45.7 (137)	10.0 (30)	9.3 (28)	3.12	.996	ปานกลาง
5.ช่วยให้รู้จักเคารพ กฎระเบียบของสังคมมาก ขึ้น	4.7 (14)	30.7 (92)	51.7 (155)	7.0 (21)	6.0 (18)	3.21	.873	ปานกลาง
6.ช่วยให้เข้าใจในสิทธิ เสรีภาพของคนในสังคม	9.3 (28)	30.7 (92)	44.0 (132)	10.3 (31)	5.7 (17)	3.28	.968	ปานกลาง
7.ช่วยเป็นผู้ที่ยอมรับฟัง ความคิดเห็นของผู้อื่น	10.3 (31)	32.0 (96)	45.7 (137)	4.7 (14)	7.3 (22)	3.33	.983	ปานกลาง
8.ช่วยให้มีความรู้เกี่ยวกับ มนุษย์สัมพันธ์ในสังคมดี ขึ้น	15.7 (47)	38.0 (114)	36.0 (108)	4.7 (14)	5.7 (17)	3.53	.999	มาก
รวม	7.0 (169)	32.4 (777)	45.5 (1092)	8.1 (193)	7.0 (169)	3.24	.785	ปานกลาง

จากตารางที่ 4.22 พบว่าความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช จากการชมรายการเกมโชว์มาใช้ประโยชน์เพื่อสังคมโดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X}=3.24$, $SD=.785$) สำหรับผลการพิจารณาเป็นรายข้อ คือ ช่วยให้มีความรู้ด้านมนุษยสัมพันธ์ในสังคมดีขึ้น อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.53$, $SD=.999$) รองลงมา คือ ช่วยเป็นผู้ที่ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.33$, $SD=.983$) และช่วยให้เข้าใจในสิทธิเสรีภาพของคนในสังคมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X}=3.28$, $SD=.968$) ตามลำดับ ส่วนค่าเฉลี่ยน้อยสุด คือ ช่วยให้เกิดความรู้สึกรักปกป้องรักษาผลประโยชน์ของส่วนรวมในสังคมขึ้นอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X}=3.05$, $SD=.920$)

ตอนที่ 2 การวิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงอนุมาน (Inference Statistic)

ผลการทดสอบสมมติฐานข้อที่ 1 ลักษณะประชากรที่แตกต่างกันมีการเปิดรับรายการเกมโชว์ต่างกัน และการทดสอบสมมติฐานข้อ 2 ลักษณะประชากรที่แตกต่างกันมีการใช้ประโยชน์ต่างกัน ใช้สถิติทดสอบ แมน-วิทนี (Man-Whitney u-test) และครัสคัล-วอลลิส (Kruskal-Wallis test) มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยข้อมูลลักษณะประชากรเป็นตัวแปรต้น การเปิดรับรายการเกมโชว์และการใช้ประโยชน์ เป็นตัวแปรตาม การทดสอบสมมติฐานข้อที่ 3 เป็นการหาความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับรายการเกมโชว์และการใช้ประโยชน์ ใช้สถิติสหสัมพันธ์เชิงอันดับของสเปียร์แมน (Spearman Rank Correlation) มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยการเปิดรับรายการเกมโชว์ เป็นตัวแปรต้น การใช้ประโยชน์ เป็นตัวแปรตาม มีรายละเอียดดังนี้

สมมติฐานข้อที่ 1 ลักษณะประชากรที่แตกต่างกันมีการเปิดรับรายการเกมโชว์ต่างกัน

ตารางที่ 4.23 เปรียบเทียบการเปิดรับรายการเกมโชว์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีเพศต่างกัน

เพศ	N	Mean Rank	Sum Rank	U
ชาย	265	300.28	7957.00	44329.000*
หญิง	335	300.67	100726.00	

*Sig. (.919)

จากตารางที่ 4.23 ผลเปรียบเทียบการเปิดรับรายการเกมโชว์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีเพศต่างกันพบว่าเพศชายและเพศหญิงมีการเปิดรับรายการเกมโชว์ไม่แตกต่างกันไม่เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1

ตารางที่ 4.24 เปรียบเทียบการเปิดรับรายการเกมโชว์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีช่วงอายุต่างกัน

ช่วงอายุ	N	Mean Rank	Chi-Square	Sig
18-26 ปี	375	320.81	15.563	.001*
27-35 ปี	132	268.63		
36-44 ปี	73	275.84		
มากกว่า 45 ปี	20	220.03		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4.24 ผลเปรียบเทียบการเปิดรับรายการเกมโชว์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีช่วงอายุต่างกันพบว่ามีการเปิดรับรายการเกมโชว์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1

แสดงให้เห็นกลุ่มตัวอย่างที่มีช่วงอายุระหว่าง 18-26 ปีเปิดรับรายการเกมโชว์มากที่สุด รองลงมาช่วงอายุระหว่าง 27-35 ปี และช่วงอายุระหว่าง 36-44 ปีตามลำดับ น้อยสุดช่วงอายุมากกว่า 45 ปี

ตารางที่ 4.25 เปรียบเทียบการเปิดรับรายการเกมโชว์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่เรียนสถาบันต่างกัน

สถาบัน	N	Mean Rank	Sum Rank	U
มหาวิทยาลัยรามคำแหง	300	313.33	94000.00	41150.000*
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช	300	287.67	86300.00	

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 < Sig. (.043)

จากตารางที่ 4.25 ผลเปรียบเทียบการเปิดรับรายการเกมโชว์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่เรียนสถาบันต่างกันพบว่ามีการเปิดรับรายการเกมโชว์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1

แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างมหาวิทยาลัยรามคำแหงเปิดรับรายการเกมโชว์มากกว่ากลุ่มตัวอย่างมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช

ตารางที่ 4.26 เปรียบเทียบการเปิดรับรายการเกมโชว์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่เรียนสาขาวิชาต่างกัน

สาขาวิชา	N	Mean Rank	Chi-Square	Sig
มนุษยศาสตร์	200	292.22	.949	.622
สังคมศาสตร์	200	300.27		
วิทยาศาสตร์	200	309.01		

จากตารางที่ 4.26 ผลเปรียบเทียบการเปิดรับรายการเกมโชว์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่เรียนสาขาวิชาต่างกันพบว่ามีการเปิดรับรายการเกมโชว์ไม่แตกต่างกันไม่เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1

ตารางที่ 4.27 เปรียบเทียบการเปิดรับรายการเกมโชว์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างตามจำนวนปีที่เรียนต่างกัน

จำนวนปีที่เรียน	N	Mean Rank	Chi-Square	Sig
1ปี	39	325.10	4.657	.324
2ปี	141	322.99		
3ปี	156	287.23		
4ปี	180	292.95		
5ปีขึ้นไป	84	292.17		

จากตารางที่ 4.27 ผลเปรียบเทียบการเปิดรับรายการเกมโชว์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างตามจำนวนปีที่เรียนต่างกันพบว่ามีการเปิดรับรายการเกมโชว์ไม่แตกต่างกันไม่เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1

ตารางที่ 4.28 เปรียบเทียบการเปิดรับรายการเกมโชว์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีสถานะภาพต่างกัน

สถานภาพการสมรส	N	Mean Rank	Chi-Square	Sig
โสด	501	305.46	2.680	.262
สมรส	87	272.75		
หย่าร้าง/หม้าย	12	294.83		

จากตารางที่ 4.28 ผลเปรียบเทียบการเปิดรับรายการเกมโชว์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีสถานะภาพต่างกันพบว่ามีการเปิดรับรายการเกมโชว์ไม่แตกต่างกันไม่เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1

ตารางที่ 4.29 เปรียบเทียบการเปิดรับรายการเกมโชว์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีอาชีพต่างกัน

อาชีพ	N	Mean Rank	Chi-Square	Sig
ไม่ได้ทำงาน	221	330.31	24.852	.001*
รับราชการ	72	308.74		
รัฐวิสาหกิจ	34	272.60		
รับจ้างทั่วไป	153	271.34		
ค้าขาย/ธุรกิจ	74	315.87		
เกษตรกร	5	161.90		
แม่บ้าน	4	63.88		
อื่นๆ	37	266.18		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4.29 ผลเปรียบเทียบการเปิดรับรายการเกมโชว์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีอาชีพต่างกันพบว่ามีการเปิดรับรายการเกมโชว์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1

แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างที่ไม่ได้ทำงานเปิดรับรายการเกมโชว์มากที่สุด รองลงมา อาชีพค้าขายหรือธุรกิจ และอาชีพรับราชการตามลำดับ น้อยสุดคืออาชีพแม่บ้าน ส่วนอาชีพอื่นๆที่มีการเปิดรับลำดับที่ 6 คือ พระภิกษุ และนักบวชในศาสนาต่างๆ

ตารางที่ 4.30 เปรียบเทียบการเปิดรับรายการเกมโชว์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้ต่างกัน

รายได้	N	Mean Rank	Chi-Square	Sig
ไม่เกิน5,000 บาท	244	327.80	13.617	.003*
5,001-15,000 บาท	262	274.78		
15,001-25,000 บาท	65	316.69		
25,001 บาทขึ้นไป	29	266.93		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4.30 ผลเปรียบเทียบการเปิดรับรายการเกมโชว์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้ต่างกันพบว่ามีการเปิดรับรายการเกมโชว์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1

แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้ไม่เกิน5,000 บาท เปิดรับรายการเกมโชว์มากที่สุด รองลงมา รายได้ช่วงระหว่าง 5,001 บาทถึง 15,000 บาท และรายได้ช่วงระหว่าง 15,001บาทถึง 25,000 บาท ตามลำดับ น้อยสุดรายได้ช่วงระหว่าง 25,001 บาทขึ้นไป

สมมติฐานข้อที่ 2 ลักษณะประชากรที่แตกต่างกันมีนำมาใช้ประโยชน์จากการเปิดรับรายการเกมโชว์ต่างกัน

ตารางที่ 4.31 เปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อตนเองจากการเปิดรับรายการเกมโชว์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีเพศต่างกัน

เพศ	N	Mean Rank	Sum Rank	U
ชาย	265	286.74	75986.50	40741.500*
หญิง	335	311.38	104313.50	

* (Sig. =.083)

จากตารางที่ 4.31 ผลเปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อตนเองจากการเปิดรับรายการเกมโชว์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีเพศต่างกันพบว่าเพศชายและเพศหญิงมีนำมาใช้ประโยชน์เพื่อตนเองไม่แตกต่างกันไม่เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2

ตารางที่ 4.32 เปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการศึกษาจากการเปิดรับรายการเกมโชว์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีเพศต่างกัน

เพศ	N	Mean Rank	Sum Rank	U
ชาย	265	294.38	78011.50	42766.500*
หญิง	335	305.34	102288.50	

* (Sig. =.440)

จากตารางที่ 4.32 ผลเปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการศึกษาจากการเปิดรับรายการเกมโชว์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีเพศต่างกันพบว่าเพศชายและเพศหญิงมีการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการศึกษาไม่แตกต่างกันไม่เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2

ตารางที่ 4.33 เปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการทำงานจากการเปิดรับรายการเกมโชว์
ระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีเพศต่างกัน

เพศ	N	Mean Rank	Sum Rank	U
ชาย	265	286.78	75998.00	40753.000*
หญิง	335	311.35	104302.00	

* (Sig. =.084)

จากตารางที่ 4.33 ผลเปรียบเทียบการจากการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการทำงานจากการเปิดรับรายการเกมโชว์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีเพศต่างกันพบว่าเพศชายและเพศหญิงมีนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการทำงานไม่แตกต่างกันไม่เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2

ตารางที่ 4.34 เปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อสังคมจากการเปิดรับรายการเกมโชว์
ระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีเพศต่างกัน

เพศ	N	Mean Rank	Sum Rank	U
ชาย	265	289.04	76594.50	41349.500*
หญิง	335	309.57	103705.50	

* (Sig. =.149)

จากตารางที่ 4.34 ผลเปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อสังคมจากการเปิดรับรายการเกมโชว์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีเพศต่างกันพบว่าเพศชายและเพศหญิงมีการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อสังคมไม่แตกต่างกันไม่เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2

ตารางที่ 4.35 เปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อตนเองระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีช่วงอายุต่างกัน

ช่วงอายุ	N	Mean Rank	Chi-Square	Sig
18-26 ปี	375	323.62	18.973	.000*
27-35 ปี	132	265.25		
36-44 ปี	73	266.58		
มากกว่า45 ปี	20	223.55		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4.35 ผลเปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อตนเองระหว่างที่มีช่วงอายุต่างกันพบว่ามีการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อตนเองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2

แสดงให้เห็นกลุ่มตัวอย่างที่มีช่วงอายุระหว่าง 18 ปีถึง 26 ปีมีการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อตนเองมากที่สุด รองลงมาช่วงอายุระหว่าง 36 ปีถึง 44 ปี และช่วงอายุระหว่าง 27 ปีถึง 35 ปี ตามลำดับ น้อยสุดช่วงอายุมากกว่า45 ปี

ตารางที่ 4.36 เปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการศึกษาระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีช่วงอายุต่างกัน

ช่วงอายุ	N	Mean Rank	Chi-Square	Sig
18-26 ปี	375	324.59	21.886	.000*
27-35 ปี	132	254.69		
36-44 ปี	73	281.90		
มากกว่า45 ปี	20	219.05		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4.36 ผลเปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการศึกษาระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีช่วงอายุต่างกันพบว่ามีการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการศึกษาแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2

แสดงให้เห็นกลุ่มตัวอย่างที่มีช่วงอายุระหว่าง 18 ปีถึง 26 ปีมีการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการศึกษามากที่สุด รองลงมาช่วงอายุระหว่าง 36 ปีถึง 44 ปี และช่วงอายุระหว่าง 27 ปีถึง 35 ปี ตามลำดับ น้อยสุดช่วงอายุมากกว่า 45 ปี

ตารางที่ 4.37 เปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการทำงานระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีช่วงอายุต่างกัน

ช่วงอายุ	N	Mean Rank	Chi-Square	Sig
18-26 ปี	375	321.11	14.650	.002*
27-35 ปี	132	265.41		
36-44 ปี	73	273.36		
มากกว่า45 ปี	20	244.80		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4.37 ผลเปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการทำงานระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีช่วงอายุต่างกันพบว่ามีการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการทำงานแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2

แสดงให้เห็นกลุ่มตัวอย่างที่มีช่วงอายุระหว่าง 18 ปีถึง 26 ปีมีการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการทำงานมากที่สุด รองลงมาช่วงอายุระหว่าง 36 ปีถึง 44 ปี และช่วงอายุระหว่าง 27 ปีถึง 35 ปี ตามลำดับ น้อยสุดช่วงอายุมากกว่า 45 ปี

ตารางที่ 4.38 เปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อสังคมระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีช่วงอายุต่างกัน

ช่วงอายุ	N	Mean Rank	Chi-Square	Sig
18-26 ปี	375	319.39	14.128	.003*
27-35 ปี	132	256.15		
36-44 ปี	73	293.34		
มากกว่า45 ปี	20	265.10		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4.38 ผลเปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อสังคมระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีช่วงอายุต่างกันพบว่ามีการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อสังคมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2

แสดงให้เห็นกลุ่มตัวอย่างที่มีช่วงอายุระหว่าง 18-26 ปีมีการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อสังคมมากที่สุด รองลงมาช่วงอายุระหว่าง 36-44 ปี และช่วงอายุมากกว่า 45 ปี ตามลำดับ น้อยสุดช่วงอายุระหว่าง 27-35 ปี

ตารางที่ 4.39 เปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อตนเองระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่เรียนสถาบันต่างกัน

สถาบัน	N	Mean Rank	Sum Rank	U
มหาวิทยาลัยรามคำแหง	300	317.64	95291.50	39858.500*
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช	300	283.36	85008.50	

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05(Sig. =.015)

จากตารางที่ 4.39 ผลเปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อตนเองระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่เรียนสถาบันต่างกันพบว่ามีการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อตนเองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2

แสดงให้เห็นกลุ่มตัวอย่างมหาวิทยาลัยรามคำแหงมีการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อตนเองมากกว่ากลุ่มตัวอย่างมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช

ตารางที่ 4.40 เปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการศึกษาระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่เรียนสถาบันต่างกัน

สถาบัน	N	Mean Rank	Sum Rank	U
มหาวิทยาลัยรามคำแหง	300	320.71	96211.50	38938.500*
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช	300	280.30	84088.50	

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05(Sig. =.004)

จากตารางที่ 4.40 ผลเปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการศึกษาระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่เรียนสถาบันต่างกันพบว่ามีการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการศึกษาแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2

แสดงให้เห็นกลุ่มตัวอย่างมหาวิทยาลัยรามคำแหงมีการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการศึกษา มากกว่ากลุ่มตัวอย่างมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช

ตารางที่ 4.41 เปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการทำงานระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่เรียนสถาบันต่างกัน

สถาบัน	N	Mean Rank	Sum Rank	U
มหาวิทยาลัยรามคำแหง	300	322.22	96666.00	38484.000*
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช	300	278.78	83634.00	

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05(Sig. =.002)

จากตารางที่ 4.41 ผลเปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการทำงานระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่เรียนสถาบันต่างกันพบว่ากลุ่มตัวอย่างที่เรียนสถาบันต่างกันมีการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการทำงานแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2

แสดงให้เห็นกลุ่มตัวอย่างมหาวิทยาลัยรามคำแหงมีการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการทำงาน มากกว่ากลุ่มตัวอย่างมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช

ตารางที่ 4.42 เปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อสังคมระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่เรียนสถาบันต่างกัน

สถาบัน	N	Mean Rank	Sum Rank	U
มหาวิทยาลัยรามคำแหง	300	304.11	91233.50	43916.500*
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช	300	296.89	89066.50	

* (Sig. =.609)

จากตารางที่ 4.42 ผลเปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อสังคมระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่เรียนสถาบันต่างกันพบว่ากลุ่มตัวอย่างที่เรียนสถาบันต่างกั้มีการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อสังคมไม่แตกต่างกัน ไม่เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2

ตารางที่ 4.43 เปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อตนเองระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่เรียนสาขาวิชาต่างกัน

สาขาวิชา	N	Mean Rank	Chi-Square	Sig
มนุษยศาสตร์	200	297.27	.535	.765
สังคมศาสตร์	200	296.44		
วิทยาศาสตร์	200	307.79		

จากตารางที่ 4.43 ผลเปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อตนเองระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่เรียนสาขาวิชาต่างกันพบว่ามีการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อตนเองไม่แตกต่างกัน ไม่เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2

ตารางที่ 4.44 เปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการศึกษาระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่เรียนสาขาวิชาต่างกัน

สาขาวิชา	N	Mean Rank	Chi-Square	Sig
มนุษยศาสตร์	200	316.99	4.545	.103
สังคมศาสตร์	200	280.64		
วิทยาศาสตร์	200	303.87		

จากตารางที่ 4.44 ผลเปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการศึกษาระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่เรียนสาขาวิชาต่างกันพบว่ามีการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการศึกษาไม่แตกต่างกัน ไม่เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2

ตารางที่ 4.45 เปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการทำงานระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่เรียนสาขาวิชาต่างกัน

สาขาวิชา	N	Mean Rank	Chi-Square	Sig
มนุษยศาสตร์	200	298.89	1.525	.467
สังคมศาสตร์	200	290.73		
วิทยาศาสตร์	200	311.89		

จากตารางที่ 4.45 ผลเปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการทำงานเองระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่เรียนสาขาวิชาต่างกันพบว่าการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการทำงานไม่แตกต่างกัน ไม่เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2

ตารางที่ 4.46 เปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อสังคมระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่เรียนสาขาวิชาต่างกัน

สาขาวิชา	N	Mean Rank	Chi-Square	Sig
มนุษยศาสตร์	200	304.67	2.005	.367
สังคมศาสตร์	200	286.72		
วิทยาศาสตร์	200	310.11		

จากตารางที่ 4.46 ผลเปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อสังคมระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่เรียนสาขาวิชาต่างกันพบว่าการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อสังคมไม่แตกต่างกัน ไม่เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2

ตารางที่ 4.47 เปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อตนเองระหว่างกลุ่มตัวอย่างตามจำนวนปีที่เรียนต่างกัน

จำนวนปีที่เรียน	N	Mean Rank	Chi-Square	Sig
1ปี	39	268.53	2.167	.705
2ปี	141	299.33		
3ปี	156	312.55		
4ปี	180	300.16		
5ปีขึ้นไป	84	295.64		

จากตารางที่ 4.47 ผลเปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อตนเองระหว่างกลุ่มตัวอย่างตามจำนวนปีที่เรียนต่างกันพบว่ามีการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อตนเองไม่แตกต่างกัน ไม่เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2

ตารางที่ 4.48 เปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการศึกษาระหว่างกลุ่มตัวอย่าง ตามจำนวนปีที่เรียนต่างกัน

จำนวนปีที่เรียน	N	Mean Rank	Chi-Square	Sig
1ปี	39	279.14	3.627	.556
2ปี	141	283.86		
3ปี	156	304.37		
4ปี	180	313.38		
5ปีขึ้นไป	84	303.56		

จากตารางที่ 4.48 ผลเปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการศึกษาระหว่างกลุ่มตัวอย่าง ตามจำนวนปีที่เรียนต่างกันพบว่ามีการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการศึกษาไม่แตกต่างกัน ไม่เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2

ตารางที่ 4.49 เปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการทำงานระหว่างกลุ่มตัวอย่าง ตามจำนวนปีที่เรียนต่างกัน

จำนวนปีที่เรียน	N	Mean Rank	Chi-Square	Sig
1ปี	39	222.54	10.838	.028*
2ปี	141	298.77		
3ปี	156	307.78		
4ปี	180	318.98		
5ปีขึ้นไป	84	286.48		

*นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4.49 ผลเปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการทำงานระหว่างกลุ่มตัวอย่างตามจำนวนปีที่เรียนต่างกันพบว่าการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการทำงานแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไม่เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2

แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างที่เรียน 4 ปีมีการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการทำงานมากที่สุด รองลงมา 3 ปี และ 2 ปีตามลำดับ น้อยสุด 1 ปี

ตารางที่ 4.50 เปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อสังคมระหว่างกลุ่มตัวอย่างตามจำนวนปีที่เรียนต่างกัน

จำนวนปีที่เรียน	N	Mean Rank	Chi-Square	Sig
1ปี	39	243.63	8.227	.084
2ปี	141	300.28		
3ปี	156	285.50		
4ปี	180	320.82		
5ปีขึ้นไป	84	311.60		

จากตารางที่ 4.50 ผลเปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อสังคมระหว่างกลุ่มตัวอย่างตามจำนวนปีที่เรียนต่างกันพบว่าการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อสังคมไม่แตกต่างกันไม่เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2

ตารางที่ 4.51 เปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อตนเองระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีสถานภาพการสมรสต่างกัน

สถานภาพการสมรส	N	Mean Rank	Chi-Square	Sig
โสด	501	304.91	3.012	.162
สมรส	87	286.46		
หย่าร้าง/หม้าย	12	218.00		

จากตารางที่ 4.51 ผลเปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อตนเองระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีสถานภาพการสมรสต่างกันพบว่ามีการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อตนเองไม่แตกต่างกันไม่ปฏิบัติตามสมมติฐานข้อที่ 2

ตารางที่ 4.52 เปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการศึกษาระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีสถานภาพการสมรสต่างกัน

สถานภาพการสมรส	N	Mean Rank	Chi-Square	Sig
โสด	501	306.12	6.413	.040*
สมรส	87	283.56		
หย่าร้าง/หม้าย	12	188.58		

*นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4.52 ผลเปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการศึกษาระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีสถานภาพการสมรสต่างกันพบว่ามีการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการศึกษาแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2

แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีสถานภาพโสดมีการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อศึกษามากสุด รองลงมาสถานภาพสมรส และน้อยสุดหย่าร้างหรือหม้าย

ตารางที่ 4.53 เปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการทำงานระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีสถานภาพการสมรสต่างกัน

สถานภาพการสมรส	N	Mean Rank	Chi-Square	Sig
โสด	501	304.96	4.404	.111
สมรส	87	287.91		
หย่าร้าง/หม้าย	12	205.75		

จากตารางที่ 4.53 ผลเปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการทำงานระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีสถานภาพการสมรสต่างกันพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการทำงานไม่แตกต่างกัน ไม่เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2

ตารางที่ 4.54 เปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อสังคมระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีสถานภาพการสมรสต่างกัน

สถานะภาพการสมรส	N	Mean Rank	Chi-Square	Sig
โสด	501	303.85	1.189	.552
สมรส	87	285.01		
หย่าร้าง/หม้าย	12	273.08		

จากตารางที่ 4.54 ผลเปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อสังคมระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีสถานภาพการสมรสต่างกันพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อสังคมไม่แตกต่างกัน ไม่เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2

ตารางที่ 4.55 เปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อตนเองระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีอาชีพต่างกัน

อาชีพ	N	Mean Rank	Chi-Square	Sig
ไม่ได้ทำงาน	221	338.28	19.733	.006*
รับราชการ	72	281.03		
รัฐวิสาหกิจ	34	241.90		
รับจ้างทั่วไป	153	275.63		
ค้าขาย/ธุรกิจ	74	287.86		
เกษตรกร	5	320.60		
แม่บ้าน	4	358.63		
อื่นๆ	37	285.70		

*นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4.55 ผลเปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อตนเองระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีอาชีพต่างกันพบว่ามีการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อตนเองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2

แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างที่เป็นแม่บ้านมีการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อตนเองมากที่สุด รองลงมาคือกลุ่มตัวอย่างที่ไม่ได้ทำงาน และอาชีพค้าขายหรือธุรกิจตามลำดับ น้อยสุดอาชีพรัฐวิสาหกิจ

ตารางที่ 4.56 เปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการศึกษาระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีอาชีพต่างกัน

อาชีพ	N	Mean Rank	Chi-Square	Sig
ไม่ได้ทำงาน	221	333.65	13.681	.057
รับราชการ	72	270.49		
รัฐวิสาหกิจ	34	271.26		
รับจ้างทั่วไป	153	286.09		
ค้าขาย/ธุรกิจ	74	285.32		

ตารางที่ 4.56(ต่อ)

อาชีพ	N	Mean Rank	Chi-Square	Sig
เกษตรกร	5	315.90		
แม่บ้าน	4	288.88		
อื่นๆ	37	276.86		

จากตารางที่ 4.56 ผลเปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการศึกษาระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีอาชีพต่างกันพบว่ามีการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการศึกษาไม่แตกต่างกันไม่เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2

ตารางที่ 4.57 เปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการทำงานระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีอาชีพต่างกัน

อาชีพ	N	Mean Rank	Chi-Square	Sig
ไม่ได้ทำงาน	221	334.53	17.845	.013*
รับราชการ	72	274.72		
รัฐวิสาหกิจ	34	238.21		
รับจ้างทั่วไป	153	277.05		
ค้าขาย/ธุรกิจ	74	298.74		
เกษตรกร	5	330.60		
แม่บ้าน	4	257.38		
อื่นๆ	37	305.76		

*นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4.57 ผลเปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการทำงานระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีอาชีพต่างกันพบว่ามีการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการทำงานแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2

แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างที่ไม่ได้ทำงานมีการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการทำงานมากที่สุดรองลงมาคือกลุ่มตัวอย่างที่มีอาชีพเกษตรกร และอาชีพอื่นๆตามลำดับ น้อยสุดอาชีพแม่บ้าน

ตารางที่ 4.58 เปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อสังคมระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีอาชีพต่างกัน

อาชีพ	N	Mean Rank	Chi-Square	Sig
นักศึกษา	221	334.74	19.902	.006*
รับราชการ	72	267.28		
รัฐวิสาหกิจ	34	243.54		
รับจ้างทั่วไป	153	277.87		
ค้าขาย/ธุรกิจ	74	311.43		
เกษตรกร	5	364.30		
แม่บ้าน	4	213.75		
อื่นๆ	37	285.46		

*นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4.58 ผลเปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อสังคมระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีอาชีพต่างกันพบว่ามีการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อสังคมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2

แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีอาชีพเกษตรกรมีการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อสังคมมากที่สุด รองลงมาคือกลุ่มตัวอย่างที่ไม่ได้ทำงาน และอาชีพค้าขายหรือธุรกิจตามลำดับ น้อยสุดอาชีพรัฐวิสาหกิจ

ตารางที่ 4.59 เปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อตนเองระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้ต่างกัน

รายได้	N	Mean Rank	Chi-Square	Sig
ไม่เกิน 5,000 บาท	244	323.52	8.719	.033*
5,001-15,000 บาท	262	290.33		
15,001-25,000 บาท	65	261.76		
25,001 บาทขึ้นไป	29	285.47		

*นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4.59 ผลเปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อตนเองระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้ต่างกันพบว่ามีการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อตนเองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2

แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้ไม่เกิน 5,000 บาทมีการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อตนเองมากที่สุด รองลงมารายได้ระหว่าง 5,001-15,000 บาท และรายได้ 25,001 บาทขึ้นไปตามลำดับ น้อยสุดรายได้ 15,001-25,000 บาท

ตารางที่ 4.60 เปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการศึกษาระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้ต่างกัน

รายได้	N	Mean Rank	Chi-Square	Sig
ไม่เกิน 5,000 บาท	244	328.18	11.244	.002*
5,001-15,000 บาท	262	282.53		
15,001-25,000 บาท	65	288.23		
25,001 บาทขึ้นไป	29	257.45		

*นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4.60 ผลเปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการศึกษาระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้ต่างกันพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการศึกษาแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2

แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้ไม่เกิน 5,000 บาทมีการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการศึกษามากที่สุด รองลงมารายได้ระหว่าง 15,001-25,000 บาท และรายได้ 5,001-15,000 บาทตามลำดับ น้อยสุดรายได้ 25,001 บาทขึ้นไป

ตารางที่ 4.61 เปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการทำงานระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้ต่างกัน

รายได้	N	Mean Rank	Chi-Square	Sig
ไม่เกิน5,000 บาท	244	325.87	9.276	.026*
5,001-15,000 บาท	262	284.21		
15,001-25,000 บาท	65	272.73		
25,001 บาทขึ้นไป	29	296.45		

*นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4.61 ผลเปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการทำงานระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้ต่างกันพบว่ามีการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการทำงานแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2

แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้ไม่เกิน5,000 บาทมีการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการทำงานมากที่สุด รองลงมารายได้ 25,001 บาทขึ้นไป และรายได้ 5,001-15,000 บาท ตามลำดับ น้อยสุดรายได้ 15,001-25,000 บาท

ตารางที่ 4.62 เปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อสังคมระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้ต่างกัน

รายได้	N	Mean Rank	Chi-Square	Sig
ไม่เกิน5,000 บาท	244	323.55	7.562	.056
5,001-15,000 บาท	262	282.33		
15,001-25,000 บาท	65	294.34		
25,001 บาทขึ้นไป	29	284.50		

จากตารางที่ 4.62 ผลเปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อสังคมระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้ต่างกันพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อสังคมไม่แตกต่างกันไม่เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2

สมมติฐานข้อที่ 3 การเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์มีความสัมพันธ์กับการใช้ประโยชน์
เพื่อตนเอง เพื่อการศึกษา เพื่อการทำงาน เพื่อสังคม

ตารางที่ 4.63 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์โดยใช้สถิติทดสอบสหสัมพันธ์เชิงอันดับของ
สเปียร์แมน (Spearman Rank Correlation)

การใช้ประโยชน์	จำนวน	ค่าสหสัมพันธ์กับการเปิดรับ	Sig.
เพื่อตนเอง	600	.345**	.000
เพื่อการศึกษา	600	.309**	.000
เพื่อการทำงาน	600	.235**	.000
เพื่อสังคม	600	.339**	.000

**นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 4.63 พบว่าการเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์มีความสัมพันธ์กับ
การใช้ประโยชน์ เพื่อตนเอง(.345**) เพื่อสังคม(.339**) เพื่อการศึกษา(.309**) อยู่ในระดับ
ปานกลาง และเพื่อการทำงาน(.235**) อยู่ในระดับต่ำ ตามลำดับ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่
ระดับ .01

ตอนที่ 3 การวิเคราะห์เนื้อหา เพื่ออธิบายสรุปข้อเสนอแนะของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 4.64 แสดงค่าร้อยละของจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามปลายเปิดเกี่ยวกับข้อเสนอแนะ
การปรับปรุงรายการเกมโชว์

การแสดงความคิดเห็น	ตอบ		ไม่ตอบ		
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน
1.รายการเกมโชว์ควรให้ประโยชน์ เพิ่มขึ้นในเรื่องอะไรบ้าง	312	52	288	48	600

ตารางที่ 4.64(ต่อ)

การแสดงความคิดเห็น	ตอบ		ไม่ตอบ		จำนวน
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	
2.รายการเกมโชว์ควรปรับปรุง ในด้านต่อไปนี้ข้อใดบ้าง					
2.1 ด้านสาระบันเทิง	295	49.17	305	50.83	600
2.2 ด้านสาระความรู้	278	46.30	322	53.70	600

จากตารางที่ 4.64 พบว่าในจำนวนกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 600 คน มีผู้ตอบแบบสอบถาม ปลายเปิดเกี่ยวกับข้อเสนอแนะ การปรับปรุงรายการเกมโชว์ ในข้อที่ 1 เรื่องรายการเกมโชว์ควรให้ประโยชน์เพิ่มขึ้นในเรื่องอะไรบ้าง มีผู้ตอบแบบสอบถาม คิดเป็นร้อยละ 52 ไม่ตอบ คิดเป็นร้อยละ 48 และในข้อที่ 2 รายการเกมโชว์ควรปรับปรุงในด้านสาระบันเทิง มีผู้ตอบแบบสอบถาม คิดเป็นร้อยละ 49.17 ไม่ตอบ คิดเป็นร้อยละ 50.83 ด้านสาระความรู้ มีผู้ตอบแบบสอบถาม คิดเป็นร้อยละ 46.30 ไม่ตอบ คิดเป็นร้อยละ 53.70

ตารางที่ 4.65 แสดงค่าความถี่ ร้อยละของความคิดเห็นข้อเสนอแนะของผู้ตอบแบบสอบถาม ปลายเปิดเกี่ยวกับรายการเกมโชว์

1. รายการเกมโชว์ควรให้ประโยชน์เพิ่มขึ้นในเรื่อง อะไรบ้าง	ความถี่	ร้อยละ
1.1 การเมือง	59	18.88
1.2 เศรษฐกิจ	61	19.52
1.3 สังคม	102	32.64
1.4 วัฒนธรรม	48	15.36
1.5 สิ่งแวดล้อม	42	13.44

1. รายการเกมโชว์ควรให้ประโยชน์เพิ่มขึ้นในเรื่อง		
อะไรบ้าง	ความถี่	ร้อยละ
1.6 อื่นๆ	0	0
รวม	312	100
2. รายการเกมโชว์ควรปรับปรุงในด้านต่อไปนี้		
	ควรปรับปรุง	
	ความถี่	ร้อยละ
2.1 ด้านสาระบันเทิง		
2.1.1 รูปแบบรายการ	40	13.60
2.1.2 พิธีกร	68	23.12
2.1.3 ขอบคานาหรือผู้ร่วมรายการ	65	22.10
2.1.4 การนำเสนอที่แปลกใหม่ ไร้อใจ	72	24.48
2.1.5 ฉาก แสง เสียง ที่ทันสมัย	39	13.26
2.1.6 มูลค่าเงินรางวัลสูงในรายการ	6	2.04
2.1.7 การมีส่วนร่วมส่งชิ้นส่วนชิงรางวัลในรายการ	4	1.36
2.1.8 อื่นๆ	0	0
รวม	295	100
2.2 ด้านสาระความรู้		
2.2.1 ความรู้ทางวิชาการ	129	46.44
2.2.2 ความรู้ทั่วไป	142	51.12
2.2.3 อื่นๆ	7	2.52
รวม	278	100

จากตารางที่ 4.65 พบว่าความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามที่เปิดเกี่ยวกับรายการเกมโชว์ส่วนใหญ่ควรให้ประโยชน์เพิ่มขึ้นในเรื่อง สังคมคิดเป็นร้อยละ 32.64 รองลงมา เศรษฐกิจคิดเป็นร้อยละ 19.52 การเมืองคิดเป็นร้อยละ 18.88 และน้อยสุดถึงแวดล้อมคิดเป็นร้อยละ 13.44 ตามลำดับ

ส่วนรายการเกมโชว์ควรปรับปรุงในด้านสาระบันเทิงส่วนใหญ่ ได้แก่การนำเสนอที่แปลกใหม่ เร้าใจคิดเป็นร้อยละ 24.48 รองลงมา พิธีกรคิดเป็นร้อยละ 23.12 ชอบคาราหรือผู้ร่วมรายการคิดเป็นร้อยละ 22.10 และน้อยสุดการมีส่วนร่วมส่งชิ้นส่วนชิงรางวัลในรายการคิดเป็นร้อยละ 1.36ตามลำดับ

ส่วนรายการเกมโชว์ควรปรับปรุงในด้านสาระความรู้ ได้แก่ความรู้ทั่วไปคิดเป็นร้อยละ 51.12 ความรู้ทางวิชาการ คิดเป็นร้อยละ 46.44 และน้อยสุด อื่นๆ คิดเป็นร้อยละ 2.52 ตามลำดับ