

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาวิจัยเรื่อง การเปิดรับชมและการใช้ประโยชน์จากรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเปิดสามารถสรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

1. สรุปผลการวิจัย

1.1 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.1.1 เพื่อศึกษาลักษณะประชากรของนักศึกษา

1.1.2 เพื่อศึกษาการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ของนักศึกษา

1.1.3 เพื่อศึกษาการใช้ประโยชน์จากการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ของนักศึกษา

1.1.4 เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับกับการใช้ประโยชน์จากรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ของนักศึกษา เพื่อตนเอง เพื่อการศึกษา เพื่อการทำงาน เพื่อสังคม

1.2 วิธีดำเนินการวิจัย

1.2.1 ประชากรหรือกลุ่มตัวอย่าง เป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยของรัฐแบบเปิดรับไม่จำกัดจำนวน ระดับปริญญาตรี ในประเทศ จำนวน 2 สถาบัน ซึ่งได้แก่มหาวิทยาลัยรามคำแหง กับมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช และลงทะเบียนเรียน ในภาคการศึกษาที่ 2 /2547 กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างเทียบจากตารางของ ทาโร ยามาเน (Taro Yamane) โดยกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างจำนวน 600 คน และวิธีสุ่มตัวอย่างไม่ใช่หลักความน่าจะเป็น(Nonprobability) โดย ขั้นตอนแรกใช้แบบสัดส่วน (Quota Sampling) แบ่งกลุ่มตัวอย่างทั้งสองมหาวิทยาลัยจำนวนเท่ากัน คือสถาบันละ 300 คน และจัดรวมกลุ่มคณะหรือสาขาวิชาที่มีลักษณะการเรียนแนวทางสาขาวิชาเดียวกัน คือมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ วิทยาศาสตร์ สาขาวิชาละ 100 คนต่อสถาบัน ขั้นตอนที่สองใช้แบบบังเอิญ (Accidental Sampling) ตามสถานที่ที่นักศึกษาเข้าเรียนหรือทำกิจกรรมทั้งในกรุงเทพฯและภูมิภาค

1.2.2 เครื่องมือการวิจัย เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัยครั้งนี้ คือ แบบสอบถาม(Questionnaire) โดยเป็นคำถามแบบปลายปิด (Closed form) และคำถามปลายเปิด (Opened form) จำนวน 600 ชุด ประกอบด้วยคำถามทั้งสิ้น 49 ข้อ แยกเป็นส่วนต่างๆ ดังนี้

ส่วนที่ 1 สอบถามข้อมูลโดยทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 8 ข้อ รูปแบบของแบบสอบถามเป็นลักษณะตรวจรายการ (Check List) โดยเป็นคำถามเพื่อให้ทราบถึงลักษณะประชากรได้แก่ เพศ อายุ สถาบันที่ศึกษา สาขาวิชา/คณะที่ศึกษา จำนวนปีที่ศึกษา สถานภาพสมรส อาชีพ รายได้

ส่วนที่ 2 สอบถามข้อมูลการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 8 ข้อ รูปแบบของแบบสอบถามเป็นลักษณะตรวจรายการ (Check List) โดยเป็นคำถามเพื่อให้ทราบถึงการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์

ส่วนที่ 3 สอบถามความคิดเห็นการนำไปใช้ประโยชน์ เพื่อตนเอง เพื่อการศึกษา เพื่อการทำงาน เพื่อสังคม ของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 31 ข้อ รูปแบบของแบบสอบถามเชิงประเมินค่า (Likert Scale)

ส่วนที่ 4 เป็นแบบสอบถามปลายเปิด (Opened form) เพื่อถามความคิดเห็นเกี่ยวกับรายการเกมโชว์ จำนวน 2 ข้อ

1.2.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล การเก็บรวบรวมข้อมูลจากสถาบันการศึกษา หรือสถานที่ปฏิบัติการของนักศึกษาทั้งในส่วนกลาง และภูมิภาคโดยเก็บข้อมูลด้วยการให้กลุ่มตัวอย่างกรอกแบบสอบถามโดยใช้แบบสอบถามไปทั้งสิ้น 750 ชุด และคัดเลือกจนได้แบบสอบถามที่สมบูรณ์ที่สุดจำนวน 600 ชุด

1.2.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 การวิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) เพื่ออธิบายข้อมูลตามลักษณะทางประชากรซึ่งประกอบด้วย เพศ อายุ สถาบัน สาขาหรือคณะที่ศึกษา จำนวนปีที่ศึกษา สถานภาพการสมรส อาชีพ รายได้ รวมทั้ง การเปิดรับ การใช้ประโยชน์จากรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ โดยการแจกแจงความถี่ (Frequency Distribution) นำเสนอข้อมูลด้วยตารางแบบร้อยละ (Percentage) และค่าเฉลี่ย (Mean)

ตอนที่ 2 การวิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงอนุมาน (Inference Statistics) เป็นการวิเคราะห์เพื่อทดสอบสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยใช้สถิติดังนี้

สมมติฐานที่ 1 ลักษณะประชากรที่แตกต่างกันของนักศึกษามีการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ต่างกัน โดย เพศ สถาบัน สถิติที่ใช้ คือ แมน-วิทนี (Man-Whitney

U-test) และ อายุ สาขาวิชาหรือคณะศึกษา จำนวนปีที่ศึกษา สถานภาพสมรส อาชีพ รายได้ สถิติที่ใช้ คือ ครัสคัล-วอลลิส (Kruskal-Wallis test)

สมมติฐานที่ 2 ลักษณะประชากรที่แตกต่างกันของนักศึกษาที่มีการใช้ประโยชน์จากรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ต่างกัน โดยเพศ สถาบัน สถิติที่ใช้ คือ แมน-วิทนีย์ (Man-Whitney U-test) และ อายุ สาขาวิชาหรือคณะศึกษา จำนวนปีที่ศึกษา สถานภาพสมรส อาชีพ รายได้ สถิติที่ใช้ คือ ครัสคัล-วอลลิส (Kruskal-Wallis test)

สมมติฐานที่ 3 การเปิดรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์มีความสัมพันธ์กับการใช้ประโยชน์เพื่อตนเอง เพื่อการทำงาน เพื่อสังคม เพื่อการศึกษา โดยสถิติที่ใช้ คือ ค่าสหสัมพันธ์เชิงอันดับของสเปียร์แมน (Spearman Rank Correlation)

ตอนที่ 3 การวิเคราะห์เนื้อหา เพื่ออธิบายสรุปข้อเสนอแนะของผู้ตอบแบบสอบถาม

1.3 ผลการวิจัย การวิจัยเรื่อง การเปิดรับชมและการใช้ประโยชน์จากรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเปิด สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

ตอนที่ 1 การวิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics)

1.3.1 ลักษณะประชากรของนักศึกษา จากกลุ่มตัวอย่างที่ทำการศึกษา คือนักศึกษามหาวิทยาลัยเปิด รวมทั้งสิ้น 600 คน คือ มหาวิทยาลัยรามคำแหง 300 คน และมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช 300 คนพบว่านักศึกษามหาวิทยาลัยเปิดที่เป็นกลุ่มตัวอย่างนั้น ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงคิดเป็นร้อยละ 55.80 มีอายุระหว่าง 18 ถึง 26 ปี คิดเป็นร้อยละ 60.5 จำนวนปีที่ศึกษา 4 ปี คิดเป็นร้อยละ 30.0 มีสถานภาพโสดมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 83.5 ไม่ได้ประกอบอาชีพ คิดเป็นร้อยละ 36.8 มีรายได้ ระหว่าง 5,001บาทถึง15,000 บาท คิดเป็นร้อยละ43.70 เมื่อวิเคราะห์ความแตกต่างของแต่ละสถาบันพบว่านักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง ส่วนใหญ่ไม่ได้ประกอบอาชีพ คิดเป็นร้อยละ 65.3 มีรายได้ ไม่เกิน 5, 000 บาท คิดเป็นร้อยละ 68.7 ส่วนนักศึกษามหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราชส่วนใหญ่ อาชีพรับจ้างทั่วไป คิดเป็นร้อยละ 34.3 มีรายได้ 5,001บาทถึง 15,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 59.0

1.3.2 การเปิดรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ของนักศึกษา สถานที่กลุ่มตัวอย่างนักศึกษามหาวิทยาลัยเปิดทั้งสองสถาบันเปิดรับชมรายการเกมโชว์ส่วนใหญ่ ชมที่บ้านคิดเป็นร้อยละ 54.3 พบว่าเปิดรับชมระหว่างวันจันทร์ถึงวันศุกร์ช่วงเวลา 21.00 น.ถึง 24.00 น.มากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 32.30 ระหว่างวันเสาร์ และวันอาทิตย์ ช่วงเวลา 21.00 น.ถึง 24.00น.มากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 26.2 ความถี่ในการเปิดรับชมรายการเกมโชว์มากที่สุด 3 ถึง 4 ครั้งต่อสัปดาห์ คิดเป็น

ร้อยละ 29.8 ระยะเวลาในการชมมากที่สุด มากกว่า 1 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 32.0 เหตุผลสำคัญที่สุดที่ชม เพื่อความบันเทิงและสารประโยชน์ มากสุด คิดเป็นร้อยละ 39.3 ปริมาณการเปิดรับชม จำนวน 5 รายการขึ้นไปมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 31.0 ส่วนใหญ่ชมรายการชิงร้อยชิงล้าน คิดเป็นร้อยละ 57.5 เหตุผลสำคัญที่ชอบมากที่สุด ชอบการนำเสนอที่แปลกใหม่เร้าใจ คิดเป็นร้อยละ 39.2 เมื่อวิเคราะห์ความแตกต่างแต่ละสถาบันพบว่า สถาบันที่นักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหงเปิดรับชมรายการเกมโชว์ส่วนใหญ่คิดเป็นร้อยละ 41.3 ชมที่หอพักหรือบ้านเช่า เปิดรับชมระหว่างวันเสาร์ และวันอาทิตย์ช่วงเวลา 21.00 น.ถึง 24.00 น.มากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 25.7 เปิดรับชม 1 ถึง 2 ครั้งต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 26.3 ส่วนสถาบันที่นักศึกษามหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราชเปิดรับชมรายการเกมโชว์ส่วนใหญ่ คิดเป็นร้อยละ 73.3 ชมที่บ้าน เปิดรับชมระหว่างวันเสาร์ และวันอาทิตย์ช่วงเวลา 12.00 น.ถึง 15.00 น.มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 30.0 เปิดรับชม 3 ถึง 4 ครั้งต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 35.7

1.3.3 การใช้ประโยชน์จากการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ของ

นักศึกษา ความคิดเห็นการชมรายการเกมโชว์มาใช้ประโยชน์โดยภาพรวมของนักศึกษามหาวิทยาลัยเปิด และความแตกต่างแต่ละสถาบัน รวม 4 ด้าน คือ เพื่อตนเอง เพื่อการศึกษา เพื่อการทำงาน เพื่อสังคม พบว่า

1) การใช้ประโยชน์เพื่อตนเอง ความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างนักศึกษามหาวิทยาลัยเปิด จากการชมรายการเกมโชว์มาใช้ประโยชน์เพื่อตนเองโดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.24, SD = .715$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า มีข้อที่กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์เพื่อตนเองในระดับมาก คือ ข้อความที่ว่าได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน ($\bar{X} = 3.97, SD = .994$) เมื่อวิเคราะห์แต่ละสถาบันไม่พบความแตกต่าง

2) การใช้ประโยชน์เพื่อการศึกษา ความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างนักศึกษามหาวิทยาลัยเปิด จากการชมรายการเกมโชว์มาใช้ประโยชน์เพื่อการศึกษาโดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.09, SD = .795$) สำหรับผลการพิจารณาเป็นรายข้อ คือ ได้รับความรู้ทางวิชาการ ด้านการศึกษาเพิ่มขึ้นอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.34, SD = .946$) เมื่อวิเคราะห์แต่ละสถาบัน ไม่พบความแตกต่าง

3) การใช้ประโยชน์เพื่อการทำงาน ความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างนักศึกษามหาวิทยาลัยเปิด จากการชมรายการเกมโชว์มาใช้ประโยชน์เพื่อการทำงาน โดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.21, SD = .762$) สำหรับการพิจารณาเป็นรายข้อ คือ ได้คลายเครียดจากการทำงานอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.99, SD = 1.044$) เมื่อวิเคราะห์แต่ละสถาบัน ไม่พบความแตกต่าง

4) การใช้ประโยชน์เพื่อสังคม ความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างนักศึกษา มหาวิทยาลัยเปิด จากการชมรายการเกมโชว์มาใช้ประโยชน์เพื่อสังคม โดยภาพรวมอยู่ในระดับ ปานกลาง ($\bar{X}=3.26, SD=.787$) สำหรับผลการพิจารณาเป็นรายข้อ คือ ช่วยให้มีความรู้ด้านมนุษยสัมพันธ์ในสังคมดีขึ้น อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.50, SD=1.006$) เมื่อวิเคราะห์แต่ละสถาบันพบความแตกต่าง ที่ระดับผลการวิเคราะห์รายข้อคือ ข้อที่ว่าช่วยให้มีความรู้ด้านมนุษยสัมพันธ์ในสังคมดีขึ้น มหาวิทยาลัยรามคำแหงพบว่าอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X}=3.46, SD=1.012$) ส่วนมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราชพบว่าอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.53, SD=.999$)

ตอนที่ 2 การวิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงอนุมาน (Inference Statistics)

สมมติฐานข้อที่ 1 ลักษณะประชากรที่แตกต่างกันมีการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ต่างกัน

จากการทดสอบสมมติฐานลักษณะประชากรพบว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีเพศ สาขาวิชา จำนวนปีที่เรียน สถานภาพการสมรสต่างกันมีการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ไม่แตกต่างกันไม่ เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1 ส่วนช่วงอายุ สถาบัน อาชีพ รายได้ต่างกันพบว่ามีการเปิดรับรายการ เกมโชว์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1 โดยมี รายละเอียดสรุปได้ดังนี้

อายุ กลุ่มตัวอย่างที่มีช่วงอายุระหว่าง 18 ถึง 26 ปีเปิดรับชมรายการเกมโชว์มากที่สุด รองลงมาช่วงอายุระหว่าง 27 ถึง 35 ปี

สถาบันกลุ่มตัวอย่างมหาวิทยาลัยรามคำแหงเปิดรับชมรายการเกมโชว์มากกว่ากลุ่ม ตัวอย่างมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช

อาชีพ กลุ่มตัวอย่างที่ไม่ได้ทำงานเปิดรับชมรายการเกมโชว์มากที่สุด รองลงมาอาชีพ ค้าขายหรือธุรกิจ

รายได้ กลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้ไม่เกิน 5,000 บาท เปิดรับชมรายการเกมโชว์มากที่สุด รองลงมารายได้ช่วงระหว่าง 5,001 บาทถึง 15,000 บาท

สมมติฐานข้อที่ 2 ลักษณะประชากรที่แตกต่างกันมีนำมาใช้ประโยชน์จากการเปิดรับชมรายการเกม โชว์ต่างกัน

จากการทดสอบสมมติฐานลักษณะประชากรกับการใช้ประโยชน์ พบว่า เพศ สาขาวิชาต่างกันมีการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อตนเอง เพื่อการศึกษา เพื่อการทำงาน เพื่อสังคมไม่แตกต่างกัน ไม่เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2

สถาบันต่างกันมีการนำมาใช้ประโยชน์ เพื่อสังคมไม่แตกต่างกัน ไม่เป็นไปตาม สมมติฐานข้อที่ 2

สาขาวิชาต่างกั้มีการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อตนเอง เพื่อการศึกษา เพื่อสังคม ไม่แตกต่างกัน ไม่เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2

สถานภาพการสมรสต่างกั้พบว่ามีการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อตนเอง เพื่อการทำงาน เพื่อสังคม ไม่แตกต่างกัน ไม่เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2

รายได้ต่างกั้พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อสังคม ไม่แตกต่างกัน ไม่เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2

ส่วนความแตกต่างพบว่า

อายุต่างกั้พบว่ามีการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อตนเอง เพื่อการศึกษา เพื่อการทำงาน เพื่อสังคมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2

สถาบันต่างกั้พบว่ามีการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อตนเอง เพื่อการศึกษา เพื่อการทำงาน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2

จำนวนปีที่เรียนต่างกั้พบว่ามีการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการทำงานแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็น ไม่เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2

สถานภาพการสมรสต่างกั้พบว่ามีการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการศึกษาแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2

อาชีพต่างกั้พบว่ามีการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อตนเอง เพื่อการทำงาน เพื่อสังคม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2

รายได้ต่างกั้พบว่ามีการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อตนเอง เพื่อการศึกษา เพื่อการทำงาน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2 โดยมีรายละเอียดสรุปได้ดังนี้

อายุ มีการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อตนเอง เพื่อการศึกษา เพื่อการทำงาน เพื่อสังคม โดยช่วงอายุระหว่าง 18 ปีถึง 26 ปีมากที่สุด รองลงมาช่วงอายุระหว่าง 36 ปีถึง 44 ปี

สถาบัน มีการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อตนเอง เพื่อการศึกษา เพื่อการทำงาน โดยกลุ่มตัวอย่างมหาวิทยาลัยรามคำแหง มากกว่ากลุ่มตัวอย่างมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช

จำนวนปีที่เรียน กลุ่มตัวอย่างที่เรียน 4 ปีมีการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการทำงานมากที่สุด รองลงมา 3 ปี

สถานภาพการสมรส กลุ่มตัวอย่างที่มีสถานภาพโสดมีการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการศึกษามากที่สุด รองลงมาสถานภาพสมรส

อาชีพ กลุ่มตัวอย่างที่เป็นแม่บ้านมีการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อตนเองมากที่สุดรองลงมา กลุ่มตัวอย่างที่ไม่ได้ทำงาน กลุ่มตัวอย่างที่ไม่ได้ทำงานมีการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการทำงานมาก

สุทธองลงมากลุ่มตัวอย่างที่มีอาชีพเกษตรกร กลุ่มตัวอย่างที่มีอาชีพเกษตรกรมีการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อสังคมมากที่สุด รองลงมากลุ่มตัวอย่างที่ไม่ได้ทำงาน

รายได้ กลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้ไม่เกิน 5,000 บาทมีการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อตนเองมากที่สุด รองลงมารายได้ระหว่าง 5,001 บาทถึง 15,000 บาท กลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้ไม่เกิน 5,000 บาท มีการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการศึกษามากที่สุด รองลงมารายได้ระหว่าง 15,001 บาทถึง 25,000 บาท กลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้ไม่เกิน 5,000 บาทมีการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการทำงานมากที่สุด รองลงมารายได้ 25,001 บาทขึ้นไป

สมมติฐานข้อที่ 3 การเปิดรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์มีความสัมพันธ์กับการใช้ประโยชน์เพื่อตนเอง เพื่อการศึกษา เพื่อการทำงาน เพื่อสังคม

จากการทดสอบสมมติฐานความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับกับการใช้ประโยชน์ พบว่าการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์มีความสัมพันธ์กับการใช้ประโยชน์ เพื่อตนเอง เพื่อสังคม เพื่อการศึกษา ระดับปานกลาง และเพื่อการทำงาน ระดับต่ำ ตามลำดับ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตอนที่ 3 การวิเคราะห์เนื้อหา เพื่ออธิบายสรุปข้อเสนอแนะพบว่า

ความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามปลายเปิดเกี่ยวกับรายการเกมโชว์ส่วนใหญ่ควรให้ประโยชน์เพิ่มขึ้นในเรื่อง สังคมคิดเป็นร้อยละ 32.64 รองลงมา เศรษฐกิจคิดเป็นร้อยละ 19.52 การเมืองคิดเป็นร้อยละ 18.88 และน้อยสุดสิ่งแวดล้อมคิดเป็นร้อยละ 13.44 ตามลำดับ

ส่วนรายการเกมโชว์ควรปรับปรุงในด้านสาระบันเทิงส่วนใหญ่ ได้แก่การนำเสนอที่แปลกใหม่ ไร้ใจคิดเป็นร้อยละ 24.48 รองลงมา พิธีกรคิดเป็นร้อยละ 23.12 ซอบดาราทหรือผู้ร่วมรายการคิดเป็นร้อยละ 22.10 และน้อยสุดการมีส่วนร่วมส่งเสริมส่วนชิงรางวัลในรายการคิดเป็นร้อยละ 1.36ตามลำดับ

ส่วนรายการเกมโชว์ควรปรับปรุงในด้านสาระความรู้ ได้แก่ความรู้ทั่วไปคิดเป็นร้อยละ 51.12 ความรู้ทางวิชาการ คิดเป็นร้อยละ 46.44 และน้อยสุด อื่นๆ คิดเป็นร้อยละ 2.52 ตามลำดับ

2. อภิปรายผล

จากผลการศึกษาวินิจฉัยนำมาอธิบายประเด็นสำคัญได้ดังนี้

2.1 ลักษณะประชากรของนักศึกษา

จากกลุ่มตัวอย่างที่ทำการศึกษา คือ นักศึกษามหาวิทยาลัยเปิด พบว่ากลุ่มตัวอย่างนั้นส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มากกว่าเพศชาย นักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหงมีช่วง อายุ น้อยกว่า (18 ปีถึง 26 ปี ร้อยละ 85.3) ส่วนนักศึกษามหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราชจะมีช่วงอายุมากกว่า (27 ปีถึง 53 ปี ร้อยละ 60.3) ส่วนใหญ่ใช้เวลาในการศึกษาจำนวน 4 ปี มีสถานภาพโสดมากที่สุด เมื่อวิเคราะห์ความแตกต่างแต่ละสถาบันพบว่า มหาวิทยาลัยรามคำแหง ส่วนใหญ่ไม่ได้ประกอบอาชีพ มีรายได้ ไม่เกิน 5,000 บาท มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราชส่วนใหญ่มีอาชีพรับจ้างทั่วไป และมีรายได้ระหว่าง 5,001 บาทถึง 15,000 บาท อาจเป็นไปได้ว่า เนื่องจากนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหงมีช่วง อายุ น้อยกว่านี้เอง จึงยังไม่ได้ประกอบอาชีพอะไร ผลการศึกษาจึงพบว่า ช่วงของรายได้จึงต่ำกว่าของนักศึกษามหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราชซึ่งพบว่ามีช่วงอายุสูงกว่า และส่วนใหญ่ประกอบอาชีพแล้ว

2.2 การเปิดรับชมรายการเกมโชว์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเปิด

จากการศึกษาพบว่าสถานที่กลุ่มตัวอย่างนักศึกษามหาวิทยาลัยเปิดทั้งสองสถาบัน เปิดรับชมรายการเกมโชว์ส่วนใหญ่ ชมที่บ้าน โดยนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหงส่วนใหญ่เปิดรับชมที่หอพักหรือบ้านเช่า ส่วนมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราชเปิดรับชมที่บ้านซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ดรีรัตน์ นิลรัตน์ (2536) ที่ได้ศึกษา การเปิดรับชมละคร โทรทัศน์กับการรับรู้ถึงประโยชน์ในการนำไปใช้ประโยชน์เพื่อพัฒนาตนเองของนักศึกษาในกรุงเทพมหานคร และปริมณฑล พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มากกว่า 3 ใน 4 ดูละครโทรทัศน์ที่บ้านตนเอง และรองลงมาดูที่หอพักหรือบ้านเช่า แต่อาจเป็นไปได้ว่าลักษณะการเรียนของนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหงมีชั้นเรียนแบบมหาวิทยาลัยปิดนักศึกษาส่วนใหญ่ที่มีภูมิลำเนาอยู่ต่างจังหวัด จึงต้องเช่าบ้านหรือหอพักเพื่อใกล้สถานศึกษาการรับชมรายการโทรทัศน์จึงจำเป็นต้องรับชมที่หอพักหรือบ้านเช่า

ส่วนช่วงเวลาการเปิดรับชมส่วนใหญ่ทั้งสองสถาบันเปิดรับชมรายการเกมโชว์ ช่วงเวลา 21.00 น.ถึง 24.00 น.ของทุกวัน ซึ่งเป็นช่วงเวลาของการนำเสนอเพื่อความบันเทิงหลังรายการข่าวประจำวัน โดยนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง ความบ่อยครั้ง ในการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ 1 ถึง 2 ครั้งต่อสัปดาห์ อาจเป็นไปได้ว่าการชมรายการโทรทัศน์ที่หอพักหรือบ้านเช่าไม่มีเครื่องรับโทรทัศน์เป็นของตนเองทำให้ไม่สะดวกในการรับชม ส่วนนักศึกษามหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราชเปิดรับชมรายการเกมโชว์ส่วนใหญ่ เปิดรับชมระหว่างวันเสาร์

และวันอาทิตย์ช่วงเวลา 12.00 น. ถึง 15.00 น. เปิดรับชม 3 ถึง 4 ครั้งต่อสัปดาห์ จากผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราชส่วนใหญ่ทำงานประกอบอาชีพ จึงสันนิษฐานได้ว่าไม่มีเวลาว่างเพราะต้องทำงานตั้งแต่วันจันทร์ถึงวันศุกร์จึงต้องการเวลาพักผ่อน จึงสะดวกในการชมวันเสาร์และอาทิตย์ซึ่งเป็นวันหยุด อีกทั้งชมที่บ้านซึ่งต้องมีเครื่องรับโทรทัศน์เป็นของตนเองจึงสะดวกในการเลือกชม การเปิดรับชมจึงมีจำนวนความบ่อยครั้งต่อสัปดาห์มากกว่านักศึกษา มหาวิทยาลัยรามคำแหง

ส่วนระยะเวลาในการชมไม่แตกต่างกันคือ มากกว่า 1 ชั่วโมง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของสมควร เจริญสุข (2539) ได้ศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการเปิดรับสาร และความพึงพอใจจากรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ของนักศึกษาในกรุงเทพมหานคร พบว่ากลุ่มตัวอย่างเปิดรับรายการมากกว่า 1 ชั่วโมงมากที่สุด รองลงมา 46 ถึง 1 ชั่วโมง เพราะรายการเกมโชว์ปัจจุบันบางรายการมีการมีการนำเสนอมากกว่า 1 ชั่วโมง เช่นรายการชิงร้อยชิงล้าน รายการระเบิดเทิดเทิง เป็นต้น

ส่วนเหตุผลสำคัญที่สุดที่ชมรายการเกมโชว์พบว่า เพื่อความบันเทิงและสารประโยชน์ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ จิยากร เสสะเวช(2539) ได้ศึกษาเรื่อง พฤติกรรมหลีกเลี่ยงการชมรายการโทรทัศน์ของพนักงานการไฟฟ้านคร โดยได้ศึกษาการคาดหวังจากรายการโทรทัศน์ของผู้ชม พบว่ามีรายการ 2 ประเภทที่ผู้ชมต้องการ คือ

- 1) รายการต้องมีสาระ ประโยชน์ และความรู้ (Instrumental) เพื่อนำไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวันของตนเองได้
- 2) รายการต้องมีความบันเทิง สนุกสนาน หรือรู้สึกผ่อนคลายจากปัญหาในชีวิตประจำวันได้ (Consolatory)

จากปริมาณการเปิดรับชมรายการเกมโชว์จำนวน 5 รายการขึ้นไป ส่วนใหญ่ชมรายการชิงร้อยชิงล้านไม่แตกต่างกันทั้งสองสถาบัน ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีกลุ่มสังคม (Social Categories Theory) ของเดอเฟลอร์ DeFleur (1966) ที่กล่าวถึงว่า ประชาชนที่มีลักษณะทางสังคมคล้ายกันมักจะแสดงพฤติกรรมการสื่อสารมวลชนนี้เหมือนกัน ได้แก่การเปิดรับสื่อมวลชน ความชอบต่อสื่อประเภทต่าง ๆ และผลของการสื่อสาร เป็นต้น คือต่างก็เป็นนักศึกษา จึงต้องการแสวงหาความรู้จากรายการเกมโชว์ และเป็นการพักผ่อน คลายเครียดจากการเรียนหรือการทำงานไปด้วย

ส่วนเหตุผลสำคัญที่นักศึกษาส่วนใหญ่ชอบรายการเกมโชว์เพราะ ชอบการนำเสนอที่แปลกใหม่เร้าใจ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของสมควร เจริญสุข (2539) พบว่าสิ่งที่นักศึกษาปรารถนาและจะมีความสุขจากการเปิดรับคือรายการที่มีสาระและประโยชน์ สอดแทรก

ในรายการด้วยซึ่งสาระและประโยชน์ที่ต้องการเป็นแรงจูงใจให้เปิดรับชมก็คือเรื่องราวแปลกๆ ใหม่ๆ ทั้งภายในและภายนอกประเทศ โดยเฉพาะรายการเกมโชว์ในปัจจุบันมีการสอดแทรกสาระความรู้แปลกใหม่ ไปพร้อมกับความบันเทิงจึงตอบสนองความต้องการของผู้ชมทำให้มีความนิยมเป็นอย่างยิ่ง

2.3 การใช้ประโยชน์จากการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ของนักศึกษา

จากการศึกษาวิจัยความคิดเห็นการชมรายการเกมโชว์มาใช้ประโยชน์โดยภาพรวมของนักศึกษามหาวิทยาลัยเปิด และความแตกต่างแต่ละสถาบัน รวม 4 ด้าน คือ เพื่อตนเอง เพื่อการศึกษาเพื่อการทำงาน เพื่อสังคม พบว่า

2.3.1 การใช้ประโยชน์เพื่อตนเอง โดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า มีข้อที่กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์เพื่อตนเองในระดับมาก คือ ข้อความที่ว่าได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน เมื่อวิเคราะห์แต่ละสถาบันไม่พบความแตกต่าง สอดคล้องกับแนวความคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเลือกรับสื่อของชเรมม์ (Wilbur Schramm, 1973) ได้กล่าวถึงหลักการเลือกรับสื่อและข่าวสารว่าขึ้นอยู่กับการใช้ความพยายามน้อยที่สุด (Least effort) และผลที่ได้รับ (Promise of reward) ความพยายามน้อยที่สุด หมายถึง คนจะเลือกสื่อที่ใช้ความหมายน้อยที่สุด ซึ่งหมายถึงความสะดวก และความพร้อมตลอดจนค่าใช้จ่ายในการซื้อสื่อเวลาในการรับสื่อ บทบาท นิสัยและประเพณี สิ่งเหล่านี้มีอิทธิพลต่อการเลือกรับสื่อและข่าวสาร และผลตอบแทน แบ่งได้เป็นผลตอบแทนเร็ว (Immediate) คือ เสนอเนื้อหาที่ช่วยผ่อนคลายความเครียด หรือช่วยแก้ปัญหาได้ในทันทีหรือในขณะที่รับสาร เช่น รายการกีฬาและบันเทิง กิจกรรมทางสังคม เป็นต้นแสดงให้เห็นว่านักศึกษามชมรายการเกมโชว์มีการนำไปใช้ประโยชน์เพื่อตนเองในข้อที่ว่าได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน

2.3.2 การใช้ประโยชน์เพื่อการศึกษา โดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง สำหรับผลการพิจารณาเป็นรายข้อ คือ ได้รับความรู้ทางวิชาการด้านการศึกษาเพิ่มขึ้นอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อวิเคราะห์แต่ละสถาบัน ไม่พบความแตกต่าง แสดงให้เห็นว่านอกจากนักศึกษามหาวิทยาลัยเปิดส่วนใหญ่มีการนำไปใช้ประโยชน์เพื่อตนเองเพื่อได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินซึ่งเป็นผลตอบแทนเร็วแล้ว ในด้านการใช้ประโยชน์เพื่อการศึกษา นักศึกษายังนำไปใช้ประโยชน์เพื่อได้รับความรู้ทางวิชาการด้านการศึกษาเพิ่มขึ้นอีกด้วยซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเลือกรับสื่อของชเรมม์ (Wilbur Schramm, 1973) ที่กล่าวถึงผลตอบแทนช้า (Delayed) ได้แก่ รายการข่าวสารที่ให้ความรู้ ซึ่งสามารถนำไปใช้ในการดำเนินชีวิต แต่ได้ผลในภายหลัง และสอดคล้องกับแนวคิดของการเลือกจดจำ (Selective Retention) บุคคลจะเลือกจดจำข่าวสารเฉพาะที่ตรงกับความสนใจ ความต้องการ และทัศนคติของตนเอง และจะไม่สนใจจดจำในสิ่งที่ตน

ไม่สนใจหรือไม่เห็นด้วย การเลือกจดจำเนื้อหาของข่าวสารเท่ากับเป็นการช่วยเสริมทัศนคติ ความเชื่อเดิมของผู้รับสารให้มั่นคงยิ่งขึ้น และเก็บเป็นประสบการณ์ เพื่อที่จะนำไปใช้ในโอกาสต่อไป ซึ่งกลุ่มตัวอย่างถึงแม้จะแตกต่างกันทางลักษณะทางประชากรบางด้านแต่อาจเป็นไปได้ว่าการเป็น นักศึกษามหาวิทยาลัยเปิดจึงมีภาระหน้าที่ ความต้องการศึกษาหาความรู้ที่ต้องพึ่งพาตนเองเป็น อย่างสูง เนื่องจากเป็นมหาวิทยาลัยแบบเปิดจึงต้องใช้การเรียนนอกระบบการศึกษาเพื่อเสริมย้ำ เพิ่มพูนความรู้ด้วยตนเอง จึงมีทัศนคติ ความสนใจคล้ายๆ กัน และเลือกจดจำเนื้อหาสารในรายการ เกมโชว์เพื่อได้รับความรู้ทางวิชาการด้านการศึกษาเพิ่มขึ้นไม่แตกต่างกัน

2.3.3 การใช้ประโยชน์เพื่อการทำงาน โดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง สำหรับการพิจารณาเป็นรายข้อ คือ ได้คลายเครียดจากการทำงานอยู่ในระดับมาก เมื่อวิเคราะห์แต่ละ สถาบันไม่พบความแตกต่าง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของพรทิพย์ ท้วมเจริญมย์ (2536) ศึกษาเรื่อง “บทบาทของสื่อมวลชนเพื่อความบันเทิงต่อนักศึกษามหาวิทยาลัยศรีปทุม” พบว่า นักศึกษามีการ เลือกเปิดรับเนื้อหาจากสื่อมวลชนตามความพึงพอใจและความต้องการส่วนตัวเป็นสำคัญ ส่วน รายการที่เปิดรับมากที่สุด คือ รายการเพลง รายการปกิณกะบันเทิงและรายการเกมโชว์ ตามลำดับ ซึ่งเนื้อหาที่ถนัดแล้วแต่เป็นการผ่อนคลายความเครียด และงานวิจัยของสมควร เจริญสุข (2539) ได้ ศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการเปิดรับสารและความพึงพอใจจากรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ของ นักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่านักศึกษามีความพึงพอใจต่อเรื่องราวที่บันเทิง เพราะได้รับ แล้วทำให้สามารถลดความเครียดในชีวิตประจำวันได้ แสดงให้เห็นว่านักศึกษาต่างก็เปิดรับชม รายการเกมโชว์ นำมาใช้ประโยชน์เพื่อลดความเครียดจากการทำงานหรือการเรียนไม่แตกต่างกัน

2.3.4 การใช้ประโยชน์เพื่อสังคม โดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง สำหรับผล การพิจารณาเป็นรายข้อ คือ ช่วยให้มีความรู้ด้านมนุษยสัมพันธ์ในสังคมดีขึ้น อยู่ในระดับมาก ซึ่ง สอดคล้องกับผลการศึกษาของ ศิริชัย ศิริภายะและกาญจนา แก้วเทพ (2531) ได้ศึกษาตัวแปรความ ต้องการที่ผู้รับสารต้องการจากสื่อมวลชนด้วยความพึงพอใจของผู้รับสารพบว่าเพื่อความต้องการ รวมตัวและปฏิสัมพันธ์ทางสังคม โดยนำไปใช้ในการสนทนา เมื่อวิเคราะห์แต่ละสถาบันพบความ แตกต่าง ที่ระดับผลการวิเคราะห์รายข้อคือ ข้อที่ว่าช่วยให้มีความรู้ด้านมนุษยสัมพันธ์ในสังคมดีขึ้น มหาวิทยาลัยรามคำแหงพบว่าอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X}=3.46, SD=1.012$)

ส่วนมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราชพบว่าอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.53, SD=.999$) เมื่อดูจากค่าเฉลี่ย พบว่าแตกต่างกันเล็กน้อย คือ 0.07 เท่านั้นจึงไม่นำมาอภิปราย แต่แสดงให้เห็นว่านักศึกษา มหาวิทยาลัยเปิดรับชมรายการเกมโชว์ และนำเนื้อหาสาระไปใช้ประโยชน์เพื่อสังคมไม่ต่างกัน โดย ต่างก็นำมาใช้ประโยชน์เพื่อช่วยให้มีรู้ด้านมนุษยสัมพันธ์ในสังคมดีขึ้น

2.4 ความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับชมกับการใช้ประโยชน์จากการชมรายการ เกมโชว์ทางโทรทัศน์ของนักศึกษา

เมื่อพิจารณาการเปิดรับชมรายการเกมโชว์จาก ความถี่ ระยะเวลา ปริมาณรายการที่
ชมพบว่ามีความสัมพันธ์กับการนำมาใช้ประโยชน์ เพื่อตนเอง เพื่อสังคม เพื่อการศึกษา เพื่อการ
ทำงาน ตามลำดับ ความสัมพันธ์โดยรวมไปในทางบวกแต่อยู่ในระดับต่ำไม่สูงมาก แสดงให้เห็นว่า
การเปิดรับรายการเกมโชว์ไม่ว่าจะมากหรือน้อยมีการนำสารความรู้ไปใช้ประโยชน์ในด้านต่างๆ
เหมือนกันแต่ในด้านเพื่อการทำงานจะนำไปใช้ประโยชน์น้อย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของสมควร
เจริญสุข (2539) ได้ศึกษาเรื่อง “พฤติกรรมกรเปิดรับสารและความพึงพอใจจากรายการเกมโชว์ทาง
โทรทัศน์ของนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร” พบว่านักศึกษาพึงพอใจการเปิดรับรายการเกมโชว์
ด้านสาระและความรู้ต่อเรื่องราวแปลกใหม่ในรายการอยู่ในระดับมาก และมีความพึงพอใจใน
ระดับกลางในระดับกลางในเรื่องของความรู้รอบตัวที่สอดแทรกในรายการความพึงพอใจด้าน
ทักษะต่างๆความพึงพอใจที่ได้ติดตามข่าวได้เท่าทันสังคม และความพึงพอใจต่อการเพิ่มพูนความรู้
ทางวิชาการ ส่วนความพึงพอใจระดับน้อยคือการฝึกด้านความสามัคคี และการทำงานเป็นทีม

สมมติฐานข้อที่ 1 ลักษณะทางประชากรของนักศึกษาที่แตกต่างกันมีการเปิดรับ
รายการเกมโชว์ต่างกัน

จากสมมติฐานดังกล่าว เมื่อพิจารณาลักษณะประชากรนักศึกษาชายและหญิงที่
เรียนในสาขาวิชา มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และวิทยาศาสตร์ มีจำนวนปีที่เรียน สถานภาพสมรส
แตกต่างกันมีการเปิดรับรายการเกมโชว์ไม่แตกต่างกัน แต่เมื่อพิจารณาจากช่วงอายุ สถาบัน อาชีพ
รายได้ที่แตกต่างกันพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีการเปิดรับรายการเกมโชว์แตกต่างกัน ซึ่งตามทฤษฎีความ
แตกต่างระหว่างบุคคล (Individual Differences) ของบอว์-โรคิชและเดอเฟลอร์ (DeFleur, 1966)
ที่ว่าบุคคลจะมีความแตกต่างกันในเรื่องของบุคลิกภาพ ทัศนคติ สติปัญญา ความรู้ และความสนใจ
นอกจากนี้ยังขึ้นกับสภาพสังคม และวัฒนธรรมของแต่ละบุคคลด้วย ซึ่งโครงสร้างต่างๆเหล่านี้ จะ
มีส่วนสำคัญต่อการกำหนดพฤติกรรมกรรับรู้หรือการเรียนรู้ของมนุษย์ในเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น
ตลอดจนการเปิดรับข่าวสารที่แตกต่างกัน และจากแนวคิดทางประชากรศาสตร์ที่ว่า คนที่มี
คุณสมบัติทางประชากรที่แตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมแตกต่างกันไปด้วย ทั้งนี้รวมถึงการเลือกใช้สื่อ
หรือการเปิดรับข่าวสารจากสื่อต่างๆตามความต้องการของแต่ละคนเนื่องจากแต่ละคนอยู่ในแต่ละ
กลุ่มประชากรย่อมมีกิจกรรม การดำเนินชีวิต ตลอดจนเวลาว่างที่แตกต่างกัน ดังนั้นจึงสามารถ
นำมาอธิบายความแตกต่างของลักษณะประชากรกับการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ของ
นักศึกษามหาวิทยาลัยเปิดดังนี้

เพศ ผลการวิจัยพบว่านักศึกษาเพศชายและเพศหญิงมีการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ไม่แตกต่างกัน อาจเกิดจากนักศึกษาส่วนใหญ่ต้องการผ่อนคลายความเครียดจากการเรียน และการทำงานซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อัจฉราวรรณ อิศรางกูร ณ อยุธยา(2532)พบว่าเยาวชนในเขตเมืองและชนบทที่มีเพศต่างกัน มีการเปิดรับสื่อมวลชนไม่แตกต่างกัน โดยมีเหตุผลเพื่อความบันเทิง นอกจากนี้จากการศึกษาของ แบบรอนAustin S.Babron (1989) พบว่าความคาดหวังในความสนุกสนานบันเทิงที่ผู้ดูมีส่วนร่วมและมีการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม มีผลต่อระดับการดู ซึ่งนักศึกษาที่มีความแตกต่างกันทางด้านประชากรนี้ต่างก็มีเหตุผลในการดูเพื่อความบันเทิงหรือเพติดเพลินเป็นสำคัญ ความคาดหวังที่คล้ายๆกันนี้อาจทำให้ระดับการดูไม่แตกต่างกัน ผลการวิจัยไม่สอดคล้องกับทฤษฎีความแตกต่างระหว่างบุคคล (Individual Differences) ของบอล์-โรคิชและเดอเฟลอร์และไม่เป็นไปตามสมมติฐาน

อายุ ผลการวิจัยพบว่าอายุของนักศึกษามหาวิทยาลัยเปิดมีอายุแตกต่างกันมากกว่าการเรียนแบบมหาวิทยาลัยปิด คือ มีช่วงอายุระหว่าง 18 ปีถึง 53 ปี การเปิดรับชมรายการเกมโชว์จึงแตกต่างกัน และอาจเป็นไปได้ว่าช่วงห่างระหว่างอายุนี้เองที่ทำให้มีการเปิดรับรายการเกมโชว์แตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีความแตกต่างระหว่างบุคคล (Individual Differences) ของบอล์-โรคิชและเดอเฟลอร์และยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของพัชนี เชษจรรยา และคณะ (2541) เรื่องบทบาทสื่อมวลชนและพฤติกรรมการใช้สื่อมวลชนในภาวะวิกฤตเศรษฐกิจ ซึ่งพบว่ากลุ่มที่มีอายุน้อยจะดูรายการบันเทิง คือ ละคร ภาพยนตร์ เกมโชว์ เพลงหรือมิวสิควิดีโอมากกว่ากลุ่มคนที่มีอายุมาก

สถาบัน ผลการวิจัยพบว่านักศึกษามหาวิทยาลัยเปิดทั้งสองสถาบันเปิดรับรายการเกมโชว์แตกต่างกันอาจเป็นไปได้ว่าเกิดจากการแตกต่างของลักษณะประชากรทั้งสองสถาบันได้แก่ อายุ รายได้ และอาชีพ และลักษณะการมีห้องเรียนซึ่งนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหงจะมีห้องเรียนแบบมหาวิทยาลัยแบบปิด ส่วนมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราชใช้ระบบศึกษาทางไกล เวลาว่าง และเวลาเรียนที่แตกต่างกัน จึงทำให้มีความต้องการเปิดรับรายการเกมโชว์แตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของสมควร เจริญสุข (2539)เรื่องพฤติกรรมกรเปิดรับสารและความพึงพอใจจากรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ของนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครพบว่าไม่มีความแตกต่างระหว่างนักศึกษาที่สังกัดในมหาวิทยาลัยของรัฐ และเอกชนเพราะนักศึกษามหาวิทยาลัยในระบบปิดต่างก็มีวิถีภาวะ หรือมีอายุใกล้เคียงกัน จึงสันนิษฐานได้ว่านักศึกษามหาวิทยาลัยเปิดและนักศึกษามหาวิทยาลัยปิดมีความแตกต่างกันในด้านการเปิดรับสื่อ โดยนักศึกษามหาวิทยาลัยเปิดจะมีความแตกต่างกันดังที่กล่าวมาแล้ว

สาขาวิชา ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาที่เรียนในสาขาวิชาแตกต่างกันคือ มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และวิทยาศาสตร์มีการเปิดรับรายการเกมโชว์ไม่แตกต่างกันซึ่ง สอดคล้องกับงานวิจัยของ ตรีรัตน์ นิรัตน์(2536) ได้ศึกษาพบว่านักศึกษาที่เรียนในสาขาวิชาต่างกัน มีการเปิดรับชมละคร ไม่แตกต่างกันเพราะส่วนใหญ่จะดูเพื่อความบันเทิง และงานวิจัยของสมควร เจริญสุข (2539)พบว่าสาขาวิชาต่างกันคือมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และวิทยาศาสตร์มีการเปิดรับ รายการเกมโชว์ไม่แตกต่างกันเนื่องจากนักศึกษาทั้ง 3 สาขามีวัยที่ใกล้เคียงกัน และมีความเป็นกลุ่ม เดียวกัน จึงไม่เป็นไปตามสมมติฐาน

จำนวนปีที่เรียน ผลการวิจัยพบว่า การเปิดรับรายการเกมโชว์ระหว่างกลุ่ม นักศึกษามหาวิทยาลัยเปิด ตามจำนวนปีที่เรียนต่างกันพบว่ามีการเปิดรับรายการเกมโชว์ไม่แตกต่างกัน อาจจะเป็นได้ว่าการวัดผลทางการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยเปิดไม่สามารถวัดจากจำนวน ปีที่ศึกษาเพราะบางคนอาจจะศึกษาหลายปีแต่มีหน่วยกิตสะสมน้อย จำนวนปีที่เรียนจึงไม่สามารถ วัดระดับความรู้ได้ จึงไม่เป็นไปตามสมมติฐาน

สถานภาพสมรส ผลการวิจัยพบว่านักศึกษาที่มีสถานภาพสมรสต่างกันพบว่ามีการ เปิดรับรายการเกมโชว์ไม่แตกต่างกัน แสดงให้เห็นว่า ไม่ว่าจะมียุทธศาสตร์ใดการเปิดรับรายการ เกมโชว์ทางโทรทัศน์ของนักศึกษาจะเหมือนกัน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของพัชรนันท์ เต็ดแก้ว (2544) ที่ได้ศึกษาเรื่องการศึกษาเปรียบเทียบการรับชมรายการ โทรทัศน์ประเภทสาระความรู้ และ สาระบันเทิงการจดจำได้ และการนำไปใช้ประโยชน์ พบว่าประชาชนในเขตกรุงเทพมหานครที่มี สถานภาพสมรสแตกต่างกันมีพฤติกรรมการรับชมรายการ โทรทัศน์โดยทั่วไป และรายการเกมโชว์ ไม่แตกต่างกัน จึงไม่เป็นไปตามสมมติฐาน

อาชีพ ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มนักศึกษามีอาชีพต่างกันมีการเปิดรับรายการเกมโชว์ แตกต่างกันซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ พัทธนันท์ เต็ดแก้ว(2544) พบว่าประชาชนที่มีอาชีพ ต่างกัน จะมีการรับชมรายการสารคดี และเกมโชว์แตกต่างกัน ซึ่งพบว่าประชาชนที่มีอาชีพเป็น ข้าราชการจะมีการรับชมรายการสารคดีมากที่สุด และผลวิจัยสอดคล้องกับงานของสัญญา สัญญา วิวัฒน์ และสุพัตรา เพชรมณี(2526)ศึกษาเรื่องบทบาทของสื่อสารมวลชนที่มีต่อการดำรงชีวิตของ ประชาชนในกรุงเทพมหานคร พบว่า อาชีพรับราชการหรือรัฐวิสาหกิจ และพนักงานบริษัทห้าง ร้าน ชอบดูข่าวสารคดีเป็นอันดับแรกในอัตราที่สูงกว่าอาชีพอื่นๆ ส่วนกลุ่มนักเรียน นิสิต นักศึกษา ซึ่งอยู่ในวัยที่ชอบเปิดรับสื่อที่เน้นความบันเทิง

รายได้ ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มนักศึกษามีรายได้ต่างกันมีการเปิดรับรายการเกม โชว์แตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ พัทธนันท์ เต็ดแก้ว(2544) พบว่าประชาชนที่มีรายได้ แตกต่างกันจะรับชมรายการเกมโชว์แตกต่างกัน พบว่าประชาชนที่มีรายได้ 4,000-8,000 บาท จะ

รับชมรายการเกมโชว์มากที่สุด และผลวิจัยของสัญญา สัญญาวิวัฒน์และสุพัตรา เพชรมณี (2526)พบว่ารายการที่ประชาชนในกรุงเทพมหานครชอบดูนั้น กลุ่มที่มีรายได้สูงกว่ามีอัตราร้อยละ ที่ดูรายการสารคดีมากกว่ากลุ่มที่มีรายได้ต่ำ ซึ่งชอบดูรายการบันเทิง

สมมติฐานข้อที่ 2 ลักษณะทางประชากรของนักศึกษาที่แตกต่างกันมีการใช้ประโยชน์จากการเปิดรับรายการเกมโชว์ต่างกัน

จากสมมติฐานดังกล่าวผลการวิจัยพบว่า

เพศและสาขาวิชา ที่ต่างกันมีการใช้ประโยชน์ ไม่แตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของตรีรัตน์ นิลรัตน์(2536)ได้ศึกษาพบว่าความแตกต่างด้านเพศ สาขาวิชาที่เรียน อาชีพ บิดา อาชีพมารดา มิได้ทำให้นักศึกษารับรู้ถึงประโยชน์ของละครโทรทัศน์ในการนำไปใช้พัฒนาสติปัญญาของตนเองแตกต่างกัน แต่เป็นในทางตรงกันข้ามกับงานวิจัยของ วียาดา เกียวกุล(2538) ประชาชนในกรุงเทพมหานครที่มี เพศ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้ต่างกัน มีการใช้ประโยชน์จากการชมรายการโทรทัศน์แตกต่างกันอาจเป็นไปได้ว่าลักษณะประชากรกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักศึกษามีสถานภาพกำลังศึกษาจึงมีความต้องการศึกษาหาความรู้มากกว่าลักษณะประชากรกลุ่มตัวอย่างที่เป็นประชาชนโดยทั่วไปทำให้ผลการวิจัยของทั้งสองงานวิจัยขัดแย้งกัน จึงอาจเป็นไปได้ว่าถ้าเป็นกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักศึกษาไม่ใช้ลักษณะประชาชนทั่วไป เพศและสาขาวิชา ที่ต่างกันมีการใช้ประโยชน์ ไม่แตกต่างกัน

นอกจากนี้พบว่าอายุ สถาบัน จำนวนปีที่เรียน สถานภาพสมรส รายได้ อาชีพต่างกัน มีการใช้ประโยชน์ ในภาพรวมแตกต่างกัน จะไม่แตกต่างกันบ้างในบางด้านดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 5.1 ลักษณะประชากรนักศึกษากับความแตกต่างการใช้ประโยชน์

ลักษณะ นักศึกษาที่ต่างกัน	การใช้ประโยชน์			
	เพื่อตนเอง	การศึกษา	เพื่อการทำงาน	เพื่อสังคม
เพศ	ไม่แตกต่างกัน	ไม่แตกต่างกัน	ไม่แตกต่างกัน	ไม่แตกต่างกัน
อายุ	แตกต่างกัน	แตกต่างกัน	แตกต่างกัน	แตกต่างกัน
สถาบัน	แตกต่างกัน	แตกต่างกัน	แตกต่างกัน	ไม่แตกต่างกัน
สาขาวิชา	ไม่แตกต่างกัน	ไม่แตกต่างกัน	ไม่แตกต่างกัน	ไม่แตกต่างกัน
จำนวนปีที่เรียน	ไม่แตกต่างกัน	ไม่แตกต่างกัน	แตกต่างกัน	ไม่แตกต่างกัน
สถานภาพสมรส	ไม่แตกต่างกัน	แตกต่างกัน	ไม่แตกต่างกัน	ไม่แตกต่างกัน
อาชีพ	แตกต่างกัน	ไม่แตกต่างกัน	แตกต่างกัน	แตกต่างกัน
รายได้	แตกต่างกัน	แตกต่างกัน	แตกต่างกัน	ไม่แตกต่างกัน

อายุ นักศึกษากลุ่มตัวอย่างมีการเปิดรับรายการเกมโชว์และนำเสนอเนื้อหาสาระที่มีในรายการนำมาใช้ประโยชน์ที่แตกต่างกัน ส่วนหนึ่งอาจจะมาจากความต้องการสนองตอบความรู้สึกส่วนตัวของแต่ละบุคคลที่อยู่ในสังคม และต้องประสบเหตุการณ์ สิ่งแวดล้อมในสังคม อาทิเช่น ความเครียดจากการเรียน การทำงาน โดยเฉพาะนักศึกษามหาวิทยาลัยเปิดบางคน ซึ่งต้องเรียนรู้ด้วยตนเองพร้อมทั้งทำงานไปด้วยขณะเรียน นักศึกษาส่วนใหญ่ อายุระหว่าง 18-26 ปี ย่อมต้องการความสนุกสนานเพลิดเพลิน ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของพัชนี เสงยธรรยา และคณะ (2541) ซึ่งพบว่ากลุ่มที่มีอายุน้อยจะดูรายการบันเทิง คือ ละคร ภาพยนตร์ เกมโชว์ เพลงหรือมิวสิควิดีโอมากกว่ากลุ่มคนที่มีอายุมาก ทำให้ผลสำรวจความคิดเห็นด้านการใช้ประโยชน์จากการเปิดรับรายการเกมโชว์เพื่อตนเองโดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง แต่เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลินอยู่ในระดับมาก

จำนวนปีที่เรียน ความรู้ไม่สามารถวัดจากจำนวนปีที่ศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยเปิดได้เพราะบางคนอาจจะศึกษาหลายปีแต่มีหน่วยกิตสะสมน้อยทำให้ตัวแปรด้านการใช้ประโยชน์เพื่อการศึกษาโดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง อาจเกิดจากกลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัย ผลการวิจัยจึงพบว่าคะแนนข้อที่ว่า ได้รับประโยชน์ความรู้ทางวิชาการด้านการศึกษาเพิ่มขึ้นอยู่ระดับสูงกว่าทุกข้อ

สถานภาพสมรส ไม่อาจบ่งชี้ได้ถึงความแตกต่างการนำมาใช้ประโยชน์จากการชมรายการเกมโชว์ได้ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ นันทวัน กิจเจริญ(2541) พบว่าไม่ว่าประชาชนจะเป็นเพศชายหรือเพศหญิง สถานภาพสมรส หรือระดับรายได้อย่างไร ต่างก็ได้รับผลกระทบจากวิกฤตเศรษฐกิจเท่าเทียมกัน และการแสวงหาข่าวสารเน้นไปเพื่อลดความกดดันจากผลกระทบวิกฤตเศรษฐกิจเช่นกัน ดังนั้นจึงสันนิษฐานได้ว่าตัวแปรด้าน สถานภาพสมรส ไม่สามารถบ่งชี้ความแตกต่างด้านการแสวงหาข่าวสารในภาวะวิกฤตเศรษฐกิจของประชาชนได้ จึงเป็นผลให้ตัวแปรการนำมาใช้ประโยชน์ บางด้านจึงไม่แตกต่างกัน ยกเว้นการใช้ประโยชน์เพื่อการศึกษาซึ่งอาจเป็นได้ว่า สถานภาพสมรสของแต่ละคนถึงแม้จะแตกต่างกันแต่ต่างก็เป็นนักศึกษานำไปใช้ประโยชน์เพื่อการศึกษาจึงมีความคิดเห็นแตกต่างกัน ทำให้ผลวิเคราะห์การใช้ประโยชน์ด้านการศึกษาออกมาแตกต่างกัน

อาชีพ เมื่อพิจารณาจากข้อมูลลักษณะทางประชากรพบว่านักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหงส่วนใหญ่ไม่ได้ทำงาน และมีห้องเรียนแบบมหาวิทยาลัยในระบบปิด การปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มผู้เรียนมีค่อนข้างมาก จึงเกิดการทำกิจกรรมเพื่อสังคมค่อนข้างสูง จึงพบว่าผลวิเคราะห์ด้านการใช้ประโยชน์เพื่อสังคม พบว่าการเปิดรับรายการเกมโชว์ ช่วยให้มีความรู้ด้านมนุษยสัมพันธ์ในสังคมดีขึ้น อยู่ในระดับมาก ซึ่งจะแตกต่างจากมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราชที่พบว่า

ด้านการใช้ประโยชน์เพื่อสังคมน้อยกว่า เพราะนักศึกษาส่วนใหญ่มีอาชีพรับจ้างทั่วไปมากที่สุด ทำให้ผลการวิจัยพบว่าด้านการใช้ประโยชน์เพื่อการทำงาน อยู่ในระดับมาก

รายได้ พิจารณาจากตารางพบว่ารายได้สำหรับนักศึกษาไม่ได้ทำงานมีมากที่สุดคือ ร้อยละ 36.8 รองลงมาอาชีพรับจ้างทั่วไป ร้อยละ 25.5 รายได้มากที่สุด ไม่เกิน 5,000 บาท ร้อยละ 40.7 รายได้รองลงมารายได้ระหว่าง 5001 บาทถึง 15,000 บาท ร้อยละ 43.7 (ตารางที่ 4.1) แสดงให้เห็นว่ารายได้มีความสัมพันธ์กับอาชีพ จึงใช้อธิบายในแนวทางเดียวกัน

ดังนั้นจึงสรุปโดยรวมได้ว่าการเปิดรับชมรายการรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเปิด จะขึ้นอยู่กับความต้องการการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากสิ่งที่ได้รับจากรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ นั้นก็จะแตกต่างกันไปตาม ลักษณะประชากร ได้แก่ อายุ สถานบ้าน จำนวนปีที่ศึกษา สถานภาพสมรส อาชีพ รายได้ ซึ่งสอดคล้องกับ ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และการได้รับความพึงพอใจ (The Uses and Gratifications Approach) ที่ แคทซ์ (Katz, 1974) ได้กล่าวไว้ว่า (1) สภาวะทางสังคมและจิตใจ ก่อให้เกิด (2) ความต้องการของบุคคล และเกิดมี (3) การคาดคะเนความพึงพอใจจากสื่อ แล้วนำไปสู่ (4) การเปิดรับข่าวสารจากสื่อ อันก่อให้เกิดผลคือ (5) การได้รับความพึงพอใจ และ (6) ผลอื่นๆ ที่ตามมา ซึ่งอาจจะไม่ใช่ผลที่ตั้งเจตนาไว้ก็ได้ ซึ่งจากผลการวิจัยที่กล่าวมาข้างต้น ทำให้สรุปอธิบายตามทฤษฎีได้ดังนี้

ลักษณะทางประชากรของนักศึกษามหาวิทยาลัยเปิดที่แตกต่างกันอย่างมาก ทำให้เกิดความต้องการ และความคาดหวังที่แตกต่างกัน นำไปสู่ความต้องการความบันเทิงและสารประโยชน์ ซึ่งเป็นสาเหตุที่ก่อให้เกิด การเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ที่แตกต่างกัน ด้วย จึงก่อให้เกิดผลคือ ความพอใจจากความบันเทิง และสารประโยชน์จากรายการเกมโชว์ทั้งที่คาดหวังไว้ และไม่ได้คาดหวังไว้ซึ่งอาจเป็นประโยชน์ทางอ้อม

สมมติฐานข้อที่ 3 การเปิดรับรายการเกมโชว์มีความสัมพันธ์กับการใช้ประโยชน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเปิด เพื่อตนเอง เพื่อการศึกษา เพื่อการทำงาน เพื่อสังคม

การเปิดรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเปิด พบว่ามีความสัมพันธ์ในเชิงบวกและไปในทิศทางเดียวกับการใช้ประโยชน์โดยพบว่า เพื่อตนเอง เพื่อสังคม เพื่อการศึกษา อยู่ในระดับปานกลาง และเพื่อการทำงาน อยู่ในระดับต่ำ ตามลำดับ แสดงให้เห็นว่านักศึกษาที่มีการเปิดรับรายการเกมโชว์มาก ซึ่งพิจารณาจากผลรวมของความบ่อยครั้ง ระยะเวลาในการชม และปริมาณรายการเกมโชว์ที่ชม ก็จะมีการนำเนื้อหาสาระไปใช้ประโยชน์มาก ส่วนนักศึกษาที่มีปริมาณการชมรายการเกมโชว์น้อยก็จะนำเนื้อหาสาระไปใช้ประโยชน์ได้น้อย ผลการวิจัยพบว่านักศึกษารับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์แล้วได้นำไปใช้ประโยชน์เพื่อตนเอง คือความสนุกสนานเพลิดเพลินเป็นการพักผ่อนจากการเรียน การใช้ประโยชน์ เพื่อสังคมพบว่าช่วย

ให้มีความรู้เกี่ยวกับ มนุษยสัมพันธ์ในสังคมดีขึ้น การใช้ประโยชน์เพื่อการศึกษาพบว่า ได้รับความรู้ทางวิชาการด้านการศึกษาเพิ่มขึ้นที่นอกเหนือจากการศึกษาในระบบ และการใช้ประโยชน์เพื่อการทำงานพบว่า ได้คลายเครียดจากการทำงาน ซึ่งพบว่ามีความสัมพันธ์อยู่ในระดับต่ำ สันนิษฐานได้ว่า นักศึกษามหาวิทยาลัยเปิดส่วนใหญ่ไม่ได้ทำงาน จึงนำไปใช้ประโยชน์ในการทำงานน้อย จากผลของการวิจัยที่กล่าวมาจึงสอดคล้องกับผลการวิจัยของ พิทรนันท์ เต็ดแก้ว(2544)พบว่า ความสัมพันธ์ระหว่างการรับชมรายการเกมโชว์กับการนำความรู้ต่างๆ ไปใช้ประโยชน์พบว่ามีความสัมพันธ์เชิงบวกในระดับปานกลาง ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 3 หมายความว่าประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร รับชมรายการเกมโชว์มาก จะมีการจดจำเนื้อหาความรู้ต่างๆ ได้ และนำไปใช้ประโยชน์มากตามไปด้วย เนื่องจากผู้ชมมีความมีความเพลิดเพลิน และสนุกสนานในการรับชมรายการเกมโชว์อีกทั้งผู้จัดรายการเกมโชว์ยังมีการแข่งขันกันในการจัดรูปแบบรายการให้มีความแปลกใหม่ตลอดเวลา มีการแทรกสาระความรู้ด้านต่างๆ ทำให้มีความสนใจติดตามรับชมตลอดรายการ

ดังนั้นจึงกล่าวสรุปได้ว่าปริมาณการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเปิดที่แตกต่างกันของแต่ละคนมีความความสัมพันธ์กับการใช้ประโยชน์โดยการเปิดรับชมรายการเกมโชว์มากจะนำไปใช้ประโยชน์มากรับชมน้อยจะนำไปใช้ประโยชน์น้อยโดยระดับการใช้ประโยชน์ พบว่านำไปใช้ เพื่อตนเอง เพื่อสังคม เพื่อการศึกษา อยู่ในระดับปานกลาง และเพื่อการทำงาน อยู่ในระดับต่ำ

3. ข้อเสนอแนะ

ผลจากการศึกษาการใช้ประโยชน์จากการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเปิดมีข้อเสนอแนะนำดังต่อไปนี้

3.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

3.1.1 สำหรับผู้ผลิตรายการ จากผลการวิจัย พบว่า รายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์เป็นรายการที่ผู้ชมที่เป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยเปิดซึ่งมีลักษณะทางประชากรใกล้เคียงกับกลุ่มประชาชนทั่วไป ให้ความสนใจติดตามชม ดังนั้น ผู้เกี่ยวข้องในการผลิตรายการเกมโชว์ ควรต้องคำนึงถึง การปรับปรุงรายการให้เหมาะสม และเป็นที่พึงพอใจสอดคล้องตรงความต้องการของผู้ชม ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อผู้ชม และผู้ผลิตรายการเองที่รายการได้รับความนิยม โดยมีแนวทางปรับปรุงดังต่อไปนี้

1) จากผลวิจัย พบว่า ช่วงเวลาการนำเสนอรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ ควรจัดช่วงเวลาให้เหมาะสมกับกลุ่มผู้ชมโดยตลอดสัปดาห์ช่วงเวลาที่จัดควรอยู่ระหว่างเวลา 21.00-24.00 น. รองลงมา ช่วงเวลา 18.00-21.00 น. ซึ่งเป็นเวลา ที่ผู้ชมส่วนใหญ่กลับถึงที่พักหรือบ้านแล้ว และเป็นเวลาพักผ่อน

2) ระยะเวลาการดำเนินรายการ ควรไม่น้อยกว่า 1 ชั่วโมง เพราะผลวิจัย พบว่าการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ส่วนใหญ่ผู้ชมๆมากกว่า 1 ชั่วโมง

3) การนำเสนอสาระความรู้ ควรสอดแทรกมากับสาระบันเทิง แต่สาระ ความรู้ก็ควรมีสัดส่วนที่เหมาะสมกับความบันเทิง เพราะการนำเสนอสาระความรู้มากเกินไปพบ ว่าสร้างความกดดันหรือความเครียดให้ผู้ชมส่วน และเนื้อหาสาระที่ควรนำมาสอดแทรกในรายการ เกมโชว์ควรมีความชัดเจนไม่ผสมกับความบันเทิงจนแยกไม่ออก ควรสอดแทรกความรู้ทั่วไปให้ ครอบคลุม ซึ่งได้แก่ การเมือง การปกครอง เศรษฐกิจ ด้านเทคโนโลยี วัฒนธรรม สิ่งแวดล้อม การ พัฒนาชีวิต ตามลำดับ กับควรรื้อข้อคิดกับวิธีแก้ไขปัญหา

4) ความบันเทิง ผลการศึกษาพบว่าความต้องการของผู้ชมส่วนใหญ่ ต้องการความสนุกสนานเพลิดเพลินหรือเพื่อพักผ่อนคลายเครียดจากการเรียนหรือการทำงานอยู่ใน ลำดับที่สูงที่สุด แต่ความบันเทิงต้องมีขีดจำกัดไม่ไร้สาระมากเกินไป

5) รูปแบบรายการต้องมีความทันสมัยแปลกใหม่เร้าใจอยู่เสมอมีการ ปรับปรุงเป็นประจำชวนให้น่าติดตาม รวมทั้งสนับสนุนผู้ชมให้มีส่วนร่วมในรายการอย่าง หลากหลาย ไม่ใช่มีแต่ดารารายอย่างเดียว

3.1.2 ผู้ดำเนินรายการ

1) พิธีกรและผู้ช่วย การดำเนินรายการเกมโชว์ควรปรับปรุงการแต่งกายให้ เหมาะสม เพราะอาจเกิดพฤติกรรมการเล่นแบบได้ ต้องระมัดระวังการแสดงออกเพื่อสร้างความ เร้าใจจนเกินขอบเขต ลดการพูดที่แสดงออกที่เรียกว่าทะเล่่ง หรือล้อเลียนบุคคลในสังคม ไม่แสดง ความก้าวร้าวหรือแสดงการข่มผู้ร่วมรายการเพื่อเพิ่มความสนุกสนานให้รายการ ความตลกขบขัน ต้องปรับปรุงหาบุขใหม่ๆอยู่เสมอ ไม่แสดงซ้ำซากที่เรียกว่าตลกฟืด การตอบปัญหาหรือคำถามต้อง แทรกด้านคุณธรรม ข้อคิดเห็นทางสร้างสรรค์ การใช้ภาษาในการสื่อสารกับผู้ร่วมรายการหรือผู้ชม ควรใช้ให้ถูกต้องและชัดเจนเข้าใจง่าย

2) การจัดฉาก แสง สี และอุปกรณ์ประกอบฉากต้องมีความทันสมัย แต่ต้อง เหมาะสมกับรายการ ป้ายโฆษณาในรายการควรจัดให้ดูกลมกลืน ไม่นั่นมากจนดูน่าเกลียด

3.2 ข้อเสนอแนะในการเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

3.2.1 ผลวิจัยพบว่านักศึกษามหาวิทยาลัยเปิดมีลักษณะที่ใกล้เคียงหรือเป็นกลุ่มเดียวกับประชาชนทั่วไปและมีจำนวนมาก มีอายุอยู่ระหว่าง 18-53 ปี เป็นกลุ่มที่มีความสนใจใฝ่หาความรู้ มีความรับผิดชอบ และมีระดับการศึกษาสูง มีประสบการณ์มากทั้งการเรียน และการทำงาน มองเห็นสารประโยชน์ความรู้ที่จากการชมรายการเกมโชว์ในด้านต่างๆ การศึกษาวิจัยครั้งต่อไป ควรเปลี่ยนกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาให้อยู่ในวัยที่ต่ำกว่า 18 ปี ลงมาที่เป็นเยาวชนเพื่อที่จะได้ข้อมูลความคิดเห็นเกี่ยวกับรายการเกมโชว์ว่ามีความแตกต่างกันหรือไม่ กับกลุ่มที่มีอายุมากกว่า 18 ปี และแตกต่างกันอย่างไร

3.2.2 รายการเกมโชว์ในปัจจุบัน มีการจัดรายการอยู่หลายสถานีโทรทัศน์ ทำให้เกิดการแข่งขันเพื่อให้ได้รับความนิยมจากผู้ชม รายการเกมโชว์จึงต้องมีการปรับปรุงรายการให้ทันสมัยอยู่ตลอดเวลา รายการที่ไม่ได้รับความนิยมจากผู้ชม หรือ ความนิยมลดลง ก็อาจต้องปรับให้ออกจากผังรายการ จึงควรมีการสำรวจซ้ำเพื่อให้ได้ข้อมูลใหม่อยู่เสมอ

3.2.3 การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาการใช้ประโยชน์เพื่อตนเอง เพื่อการศึกษา เพื่อการทำงานและเพื่อสังคม ควรมีการศึกษาในด้านอื่นบ้าง เช่น การดำเนินชีวิต หรือสิ่งแวดล้อม เป็นต้น ซึ่งจะทำให้ได้ข้อมูลที่มีประโยชน์ในด้านต่างๆ เพิ่มขึ้น