

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ค
สารบัญตาราง.....	ฉ
สารบัญภาพ.....	ฒ
บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมาความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	4
กรอบแนวคิดการวิจัย.....	5
สมมติฐานการวิจัย.....	6
ขอบเขตของการวิจัย.....	6
ข้อจำกัดการวิจัย.....	6
คำนิยามคำศัพท์.....	6
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	7
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	8
แนวคิดมหาวิทยาลัยเปิด.....	8
แนวคิดรายการเกมโชว์.....	12
แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการเปิดรับสาร.....	16
ลักษณะประชากร.....	20
แนวคิดการใช้ประโยชน์.....	21
วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	25
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	29
ประชากรกลุ่มตัวอย่าง.....	29
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	32
วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	36
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	36
การประมวลผลข้อมูล.....	37

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	38
ตอนที่1 การวิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics).....	40
1.1 ลักษณะทางประชากรของนักศึกษามหาวิทยาลัยเปิด.....	40
1.2 การเปิดรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ของนักศึกษา.....	43
1.3 การใช้ประโยชน์จากการเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ของ นักศึกษา.....	53
ตอนที่2 การวิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงอนุมาน (Inference Statistic).....	76
ตอนที่3 การวิเคราะห์เนื้อหาเพื่ออธิบายสรุปข้อเสนอแนะของผู้ตอบ แบบสอบถาม.....	98
บทที่ 5 สรุปการวิจัย อภิปรายและข้อเสนอแนะ.....	102
สรุปผลการวิจัย.....	102
อภิปรายผล.....	109
ข้อเสนอแนะ.....	119
บรรณานุกรม.....	122
ภาคผนวก.....	126
แบบสอบถาม.....	127
ประวัติผู้วิจัย.....	133

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 3.1	จำนวนนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง.....29
ตารางที่ 3.2	จำนวนนักศึกษามหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.....30
ตารางที่ 3.3	แสดงกลุ่มตัวอย่างจำนวนนักศึกษาทั้งสองมหาวิทยาลัยกับกลุ่มสาขาวิชา.....31
ตารางที่ 4.1	จำนวนและร้อยละของข้อมูลลักษณะประชากรกลุ่มตัวอย่าง.....40
ตารางที่ 4.2	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามสถานที่ เปิดรับชม รายการเกมโชว์.....43
ตารางที่ 4.3	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามช่วงเวลาเปิดรับชมรายการเกมโชว์ ระหว่างวันจันทร์ถึงวันศุกร์.....44
ตารางที่ 4.4	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามช่วงเวลาเปิดรับชมรายการเกมโชว์ ระหว่างวันเสาร์ และวันอาทิตย์.....45
ตารางที่ 4.5	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามความความบ่อยครั้งในการเปิดรับชม รายการเกมโชว์ในหนึ่งสัปดาห์.....46
ตารางที่ 4.6	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามระยะเวลาในการเปิดรับชม รายการเกมโชว์แต่ละครั้ง.....47
ตารางที่ 4.7	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเหตุผลสำคัญที่สุดที่ชม รายการเกมโชว์.....48
ตารางที่ 4.8	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามปริมาณการชมรายการเกมโชว์.....49
ตารางที่ 4.9	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างที่เลือกเปิดรับชมรายการเกมโชว์เลือกตอบได้ มากกว่า 1 รายการ.....50
ตารางที่ 4.10	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเหตุผลสำคัญที่ชอบ รายการเกมโชว์.....51
ตารางที่ 4.11	ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่างนักศึกษา มหาวิทยาลัยเปิดจำแนกระดับความคิดเห็นการชมรายการเกมโชว์มาใช้ประโยชน์ เพื่อตนเอง.....53
ตารางที่ 4.12	ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของกลุ่มตัวอย่าง มหาวิทยาลัยรามคำแหงจำแนกระดับความคิดเห็นการชมรายการเกมโชว์มาใช้ ประโยชน์เพื่อตนเอง.....55

สารบัญตาราง(ต่อ)

	หน้า
ตารางที่ 4.13 ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของกลุ่มตัวอย่าง มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราชจำแนกระดับความคิดเห็นการชมรายการเกมโชว์ มาใช้ประโยชน์เพื่อตนเอง.....	57
ตารางที่ 4.14 ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของกลุ่มตัวอย่างนักศึกษา มหาวิทยาลัยเปิดจำแนกตามระดับความคิดเห็นการชมรายการเกมโชว์ มาใช้ประโยชน์เพื่อการศึกษา.....	59
ตารางที่ 4.15 ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของกลุ่มตัวอย่าง มหาวิทยาลัยรามคำแหงจำแนกตามระดับความคิดเห็นการชมรายการเกมโชว์ มาใช้ประโยชน์เพื่อการศึกษา.....	61
ตารางที่ 4.16 ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของกลุ่มตัวอย่าง มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราชจำแนกตามระดับความคิดเห็นการชม รายการเกมโชว์มาใช้ประโยชน์เพื่อการศึกษา.....	63
ตารางที่ 4.17 ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของกลุ่มตัวอย่างนักศึกษา มหาวิทยาลัยเปิดจำแนกตามระดับความคิดเห็นการชมรายการเกมโชว์ มาใช้ประโยชน์เพื่อการทำงาน.....	65
ตารางที่ 4.18 ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของกลุ่มตัวอย่าง มหาวิทยาลัยรามคำแหงจำแนกตามระดับความคิดเห็นการชมรายการเกมโชว์ มาใช้ประโยชน์เพื่อการทำงาน.....	67
ตารางที่ 4.19 ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของกลุ่มตัวอย่าง มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราชจำแนกตามระดับความคิดเห็นการชม รายการเกมโชว์มาใช้ประโยชน์เพื่อการทำงาน.....	69
ตารางที่ 4.20 ความถี่ ร้อยละค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่าง นักศึกษามหาวิทยาลัยเปิดจำแนกตามระดับความคิดเห็นการชมรายการเกมโชว์ มาใช้ประโยชน์เพื่อสังคม.....	71

สารบัญตาราง(ต่อ)

	หน้า
ตารางที่ 4.21 ความถี่ ร้อยละค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่าง มหาวิทยาลัยรามคำแหงจำแนกตามระดับความคิดเห็นการชมรายการเกมโชว์ มาใช้ประโยชน์เพื่อสังคม.....	73
ตารางที่ 4.22 ความถี่ ร้อยละค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่าง มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราชจำแนกตามระดับความคิดเห็นการชม รายการเกมโชว์มาใช้ประโยชน์เพื่อสังคม.....	75
ตารางที่ 4.23 เปรียบเทียบการเปิดรับรายการเกมโชว์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีเพศต่างกัน.....	76
ตารางที่ 4.24 เปรียบเทียบการเปิดรับรายการเกมโชว์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีช่วงอายุต่างกัน.....	77
ตารางที่ 4.25 เปรียบเทียบการเปิดรับรายการเกมโชว์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่เรียน สถาบันต่างกัน.....	77
ตารางที่ 4.26 เปรียบเทียบการเปิดรับรายการเกมโชว์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่เรียน สาขาวิชาต่างกัน.....	78
ตารางที่ 4.27 เปรียบเทียบการเปิดรับรายการเกมโชว์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างตามจำนวน ปีที่เรียนต่างกัน.....	78
ตารางที่ 4.28 เปรียบเทียบการเปิดรับรายการเกมโชว์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มี สถานะภาพต่างกัน.....	79
ตารางที่ 4.29 เปรียบเทียบการเปิดรับรายการเกมโชว์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีอาชีพต่างกัน.....	79
ตารางที่ 4.30 เปรียบเทียบการเปิดรับรายการเกมโชว์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้ต่างกัน.....	80
ตารางที่ 4.31 เปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อตนเองจากการเปิดรับรายการเกมโชว์ ระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีเพศต่างกัน.....	81
ตารางที่ 4.32 เปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการศึกษาจากการเปิดรับรายการเกมโชว์ ระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีเพศต่างกัน.....	81
ตารางที่ 4.33 เปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการทำงานจากการเปิดรับรายการเกมโชว์ ระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีเพศต่างกัน.....	82
ตารางที่ 4.34 เปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อสังคมจากการเปิดรับรายการเกมโชว์ ระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีเพศต่างกัน.....	82

สารบัญตาราง(ต่อ)

	หน้า
ตารางที่ 4.35 เปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อตนเองระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มี ช่วงอายุต่างกัน.....	83
ตารางที่ 4.36 เปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการศึกษาระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มี ช่วงอายุต่างกัน.....	83
ตารางที่ 4.37 เปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการทำงานระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มี ช่วงอายุต่างกัน.....	84
ตารางที่ 4.38 เปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อสังคมระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มี ช่วงอายุต่างกัน.....	84
ตารางที่ 4.39 เปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อตนเองระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่เรียน สถาบันต่างกัน.....	85
ตารางที่ 4.40 เปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการศึกษาระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่เรียน สถาบันต่างกัน.....	85
ตารางที่ 4.41 เปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการทำงานระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่เรียน สถาบันต่างกัน.....	86
ตารางที่ 4.42 เปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อสังคมระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่เรียน สถาบันต่างกัน.....	86
ตารางที่ 4.43 เปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อตนเองระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่เรียน สาขาวิชาต่างกัน.....	87
ตารางที่ 4.44 เปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการศึกษาระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่เรียน สาขาวิชาต่างกัน.....	87
ตารางที่ 4.45 เปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการทำงานระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่เรียน สาขาวิชาต่างกัน.....	88
ตารางที่ 4.46 เปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อสังคมระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่เรียน สาขาวิชาต่างกัน.....	88

สารบัญตาราง(ต่อ)

	หน้า
ตารางที่ 4.47 เปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อตนเองระหว่างกลุ่มตัวอย่างตามจำนวนปีที่เรียนต่างกัน.....	89
ตารางที่ 4.48 เปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการศึกษาระหว่างกลุ่มตัวอย่างตามจำนวนปีที่เรียนต่างกัน.....	89
ตารางที่ 4.49 เปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการทำงานระหว่างกลุ่มตัวอย่างตามจำนวนปีที่เรียนต่างกัน.....	90
ตารางที่ 4.50 เปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อสังคมระหว่างกลุ่มตัวอย่างตามจำนวนปีที่เรียนต่างกัน.....	90
ตารางที่ 4.51 เปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อตนเองระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีสถานภาพการสมรสต่างกัน.....	91
ตารางที่ 4.52 เปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการศึกษาระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีสถานภาพการสมรสต่างกัน.....	91
ตารางที่ 4.53 เปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการทำงานระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีสถานภาพการสมรสต่างกัน.....	92
ตารางที่ 4.54 เปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อสังคมระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีสถานภาพการสมรสต่างกัน.....	92
ตารางที่ 4.55 เปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อตนเองระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีอาชีพต่างกัน.....	93
ตารางที่ 4.56 เปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการศึกษาระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีอาชีพต่างกัน.....	93
ตารางที่ 4.57 เปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการทำงานระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีอาชีพต่างกัน.....	94
ตารางที่ 4.58 เปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อสังคมระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีอาชีพต่างกัน.....	95
ตารางที่ 4.59 เปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อตนเองระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้ต่างกัน.....	95

สารบัญตาราง(ต่อ)

	หน้า
ตารางที่ 4.60	เปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการศึกษาระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มี รายได้ต่างกัน.....96
ตารางที่ 4.61	เปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการทำงานระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มี รายได้ต่างกัน.....97
ตารางที่ 4.62	เปรียบเทียบการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อสังคมระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มี รายได้ต่างกัน.....97
ตารางที่ 4.63	ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์โดยใช้สถิติทดสอบสหสัมพันธ์เชิงอันดับของ สเปียร์แมน.....98
ตารางที่ 4.64	แสดงค่าร้อยละของจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามปลายเปิดเกี่ยวกับข้อเสนอแนะ การปรับปรุงรายการเกมโชว์.....98
ตารางที่ 4.65	แสดงค่าความถี่ ร้อยละของความคิดเห็นข้อเสนอแนะของผู้ตอบแบบสอบถาม ปลายเปิดเกี่ยวกับรายการเกมโชว์.....99
ตารางที่ 5.1	ลักษณะประชากรนักศึกษากับความแตกต่างการใช้ประโยชน์.....116

๘

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดการวิจัย.....	5
ภาพที่ 2.1 กระบวนการเลือกสาร.....	18
ภาพที่ 2.2 แบบจำลองการสื่อสารของแคทซ์และคณะ.....	22
ภาพที่ 2.3 กรอบแนวคิดทฤษฎี.....	27