

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาเรื่อง “พฤติกรรมการเปิดรับสารและความพึงพอใจจากรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ของนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร” สามารถสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับได้ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา (Descriptive Analysis) โดยนำข้อมูลที่ได้มาคำนวณเพื่อหาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ การแจกแจงความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย เพื่ออธิบาย

1.1 ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เพศ อายุ ชั้นปีที่กำลังศึกษา อาชีพของบิดา มารดา รายได้ที่ได้รับขณะศึกษา สถานที่พักอาศัย และการครอบครองสื่อ

1.2 พฤติกรรมการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์

1.3 ความพึงพอใจที่ได้รับจากรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์

1.4 ความคิดเห็นที่มีต่อรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์

ตอนที่ 2 การทดสอบสมมติฐาน (Hypothesis Testing) โดยการนำข้อมูลมาคำนวณ และใช้สถิติวิเคราะห์ดังต่อไปนี้

2.1 ใช้ t-test เพื่ออธิบายความแตกต่างของพฤติกรรมการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ และความพึงพอใจที่มีต่อรายการเกมโชว์ ระหว่างกลุ่มที่มีเพศและการศึกษาในสังกัดมหาวิทยาลัยที่แตกต่างกัน เพื่อทดสอบสมมติฐานข้อที่ 1 และ 2

2.2 ใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (ONE-WAY ANOVA) เพื่ออธิบายความแตกต่างของพฤติกรรมการเปิดรับรายการเกมโชว์และความพึงพอใจระหว่างกลุ่มที่มีลักษณะทางประชากรที่แตกต่างกัน เพื่อทดสอบสมมติฐานข้อที่ 1 และ 2

2.3 ใช้วิธีการวิเคราะห์เพื่อหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson Product Moment Correlation Coefficient) เพื่อทดสอบสมมติฐานข้อที่ 3

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ข้อมูลเชิงพรรณนา (Descriptive Analysis)

1.1 การวิเคราะห์ลักษณะทางประชากรของกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งสามารถแจกแจงได้ตามตารางดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
ชาย	214	47.6
หญิง	236	52.4
รวม	450	100.0

จากตารางที่ 4 เมื่อจำแนกกลุ่มตัวอย่างตามเพศ พบว่า กลุ่มตัวอย่างเป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย

ตารางที่ 5 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามอายุ

ช่วงอายุ	จำนวน	ร้อยละ
17-19 ปี	226	50.2
20-22 ปี	203	45.2
23-25 ปี	21	4.6
รวม	450	100.0

จากตารางที่ 5 เมื่อจำแนกกลุ่มตัวอย่างตามช่วงอายุพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุระหว่าง 17-19 ปี มีมากเป็นอันดับหนึ่ง รองลงมาคืออายุระหว่าง 20-22 ปี และ 23-25 ปี ตามลำดับ

ตารางที่ 6 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามชั้นปีที่กำลังศึกษา

ชั้นปีที่	จำนวน	ร้อยละ
ชั้นปีที่ 1	110	24.4
ชั้นปีที่ 2	125	27.8
ชั้นปีที่ 3	137	30.4
ชั้นปีที่ 4	74	16.4
มากกว่าชั้นปีที่ 4	4	1.0
รวม	450	100.0

จากตารางที่ 6 เมื่อจำแนกกลุ่มตัวอย่างตามชั้นปีที่กำลังศึกษา พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 3 มีจำนวนมากที่สุด รองลงมาคือชั้นปีที่ 2, ชั้นปีที่ 1 และชั้นปีที่ 4 ตามลำดับ ส่วนนักศึกษาที่ศึกษาอยู่มากกว่าชั้นปีที่ 4 มีจำนวนน้อยที่สุด คือมีเพียงร้อยละ 1.0

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 7 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามอาชีพของบิดา

อาชีพของบิดา	จำนวน	ร้อยละ
รับราชการหรือพนักงานรัฐวิสาหกิจ	114	25.3
ค้าขายหรือธุรกิจส่วนตัว	211	46.9
รับจ้างบริษัทเอกชน	76	16.9
พ่อบ้าน	11	2.5
เกษตรกร	23	5.1
อื่น ๆ	15	3.3
รวม	450	100.0

จากตารางที่ 7 เมื่อจำแนกกลุ่มตัวอย่างตามอาชีพของบิดา พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่บิดาประกอบอาชีพค้าขาย หรือธุรกิจส่วนตัวมีจำนวนมากที่สุด รองลงมาคือ รับราชการหรือพนักงานรัฐวิสาหกิจ, รับจ้างบริษัทเอกชน, เกษตรกร และพ่อบ้าน ตามลำดับ ส่วนอีกร้อยละ 3.3 จะมีอื่น ๆ คือ บิดาถึงแก่กรรม

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 8 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามอาชีพของมารดา

อาชีพของมารดา	จำนวน	ร้อยละ
รับราชการหรือพนักงานรัฐวิสาหกิจ	78	17.3
ค้าขายหรือธุรกิจส่วนตัว	156	34.7
รับจ้างบริษัทเอกชน	50	11.1
แม่บ้าน	136	30.2
เกษตรกร	23	5.1
อื่น ๆ	7	1.6
รวม	450	100.0

จากตารางที่ 8 เมื่อจำแนกกลุ่มตัวอย่างตามอาชีพของมารดา พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มารดาประกอบอาชีพทางด้านค้าขาย หรือธุรกิจส่วนตัวมีจำนวนมากที่สุด รองลงมาคือ มีอาชีพเป็นแม่บ้าน, รับราชการหรือพนักงานรัฐวิสาหกิจ, รับจ้างบริษัทเอกชน และเกษตรกร ตามลำดับ ส่วนอีกร้อยละ 1.6 จะมีอาชีพอื่น เช่น ปล่อยเงินกู้ เล่นหุ้น และมารดาถึงแก่กรรม

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 9 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามรายได้ที่ได้รับระหว่างเรียน (ต่อเดือน)

รายได้	จำนวน	ร้อยละ
ไม่เกิน 1,500 บาท	19	4.2
1,501-2,500 บาท	83	18.4
2,501-3,500 บาท	138	30.7
3,501-4,500 บาท	102	22.7
มากกว่า 4,500 บาท	108	24.0
รวม	450	100.0

จากตารางที่ 9 เมื่อจำแนกกลุ่มตัวอย่างตามรายได้ที่ได้รับมาใช้ในระหว่างเรียน (ต่อเดือน) พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ได้รับรายได้อยู่ในช่วง 2,501-3,500 บาท มีจำนวนมากที่สุด รองลงมาคือ ได้รับรายได้มากกว่า 4,500 บาท, ช่วง 3,501-4,500 บาท, ช่วง 1,501-2,500 ตามลำดับ ส่วนกลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้ไม่เกิน 1,500 บาทมีจำนวนน้อยที่สุด

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 10 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามการพักอาศัย
ระหว่างศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัย

การพักอาศัย	จำนวน	ร้อยละ
อาศัยอยู่บ้านตนเอง	290	64.4
อาศัยอยู่กับญาติ	45	10.0
อาศัยอยู่กับคนอื่นที่ไม่ใช่ญาติ	6	1.3
อาศัยอยู่หอพัก หรือบ้านเช่า	105	23.3
อื่น ๆ	4	1.0
รวม	450	100.0

จากตารางที่ 10 เมื่อจำแนกกลุ่มตัวอย่างตามการพักอาศัยระหว่างศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัย พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่พักอยู่บ้านตนเองมีจำนวนมากที่สุด รองลงมาคือ อาศัยอยู่หอพัก หรือบ้านเช่า, อาศัยอยู่กับญาติ, อาศัยอยู่กับคนอื่นที่ไม่ใช่ญาติ ตามลำดับ ส่วนกลุ่มตัวอย่างที่อาศัยอยู่ในลักษณะอื่น ๆ เช่น วัด คอนโดมีเนียม มีจำนวนน้อยที่สุด คือร้อยละ 1.0

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 11 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามการมีเครื่องรับโทรทัศน์ในที่พักอาศัย

ลักษณะการมีเครื่องรับโทรทัศน์	จำนวน	ร้อยละ
ไม่มี	15	3.3
มีไว้ดูส่วนตัวในห้อง	209	46.4
มีไว้ดูเป็นส่วนรวมของครอบครัว	200	44.5
มีไว้ดูเป็นส่วนรวมของหอพัก	21	4.7
อื่น ๆ	5	1.1
รวม	450	100.0

จากตารางที่ 11 เมื่อจำแนกกลุ่มตัวอย่างตามการมีเครื่องรับโทรทัศน์ในที่พักอาศัย พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีเครื่องรับไว้ดูส่วนตัวในห้องมีจำนวนมากที่สุด รองลงมาคือมีไว้ดูส่วนรวมในครอบครัว, มีไว้ดูส่วนรวมของหอพัก และไม่มีเครื่องรับโทรทัศน์ ตามลำดับ ส่วนอีกร้อยละ 1.1 จะอาศัยดูรายการโทรทัศน์ของห้องพักรับจ้าง ๆ หรือของคนข้างบ้าน ซึ่งเป็นจำนวนน้อยที่สุด

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

1.2 การวิเคราะห์พฤติกรรมการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์

ตารางที่ 12 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามการเลือกรับชมรายการเกมโชว์ในช่วงเวลาต่าง ๆ

ช่วงเวลาในการรับชม	จำนวน	ร้อยละ
6.00-12.00 น.	13	2.9
12.01-16.00 น.	159	35.3
16.01-19.00 น.	49	10.9
19.01-ปิดสถานี	229	50.9
รวม	450	100.0

จากตารางที่ 12 เมื่อจำแนกกลุ่มตัวอย่างตามการเลือกเปิดรับชมรายการเกมโชว์ในช่วงเวลาต่าง ๆ พบว่า กลุ่มตัวอย่างเลือกรับชมรายการเกมโชว์ในช่วงเวลา 19.01-ปิดสถานี มากที่สุด รองลงมาคือ ช่วงเวลา 12.01-16.00 น., ช่วงเวลา 16.01-19.00 น. ตามลำดับ ส่วนช่วงเวลา 6.00-12.00 เป็นช่วงเวลาที่กลุ่มตัวอย่างเปิดรับชมรายการน้อยที่สุด

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 18 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามความบ่อยครั้งในการชมรายการเกมโชว์

ความบ่อยครั้งในการชม	จำนวน	ร้อยละ
เปิดรับชมทุกวัน	44	9.8
เปิดรับชม 4-6 ครั้ง/สัปดาห์	65	14.4
เปิดรับชม 1-3 ครั้ง/สัปดาห์	226	50.2
เปิดรับชมนาน ๆ ครั้ง	115	25.6
รวม	450	100.0

จากตารางที่ 13 เมื่อจำแนกกลุ่มตัวอย่างตามความบ่อยครั้งในการชมรายการเกมโชว์ พบว่า กลุ่มตัวอย่างเปิดรับชมรายการ 1-3 ครั้ง/สัปดาห์ มากที่สุด รองลงมาคือ การเปิดรับชมแบบนาน ๆ ครั้ง, การเปิดรับชม 4-6 ครั้ง/สัปดาห์ ตามลำดับ ส่วนการเปิดรับชมรายการทุกวันเป็นกลุ่มตัวอย่างที่มีจำนวนน้อยที่สุด

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 14 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามระยะเวลาในการเปิดรับชมรายการแต่ละครั้ง

ระยะเวลาในการชม	จำนวน	ร้อยละ
มากกว่า 1 ชั่วโมง	224	49.8
46 นาที - 1 ชั่วโมง	135	30.0
31 นาที - 45 นาที	55	12.2
15 นาที - 30 นาที	36	8.0
รวม	450	100.0

จากตารางที่ 14 เมื่อจำแนกกลุ่มตัวอย่างตามระยะเวลาในการเปิดรับชมรายการในแต่ละครั้ง พบว่า กลุ่มตัวอย่างเปิดรับรายการมากกว่า 1 ชั่วโมง มากที่สุด รองลงมาคือ เปิดรับ 46 นาที ถึง 1 ชั่วโมง, 31 นาที-45 นาที ตามลำดับ และระยะเวลาในการเปิดรับ 15 นาที-30 นาที เป็นจำนวนน้อยที่สุด

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 15 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามลักษณะในการชมรายการเกมโชว์

ลักษณะในการชม	จำนวน	ร้อยละ
ตั้งใจชมตลอดรายการ	107	23.8
ชมเฉพาะเรื่องราวที่เป็นประโยชน์	51	11.3
ชมเฉพาะช่วงบันเทิง	114	25.3
เปิดชมเมื่อไม่มีรายการอื่นใดที่น่าสนใจ	141	31.3
เปิดไว้เป็นเพื่อนโดยมิได้สนใจ	19	4.2
อื่น ๆ	18	4.0
รวม	450	100.0

จากตารางที่ 15 เมื่อจำแนกกลุ่มตัวอย่างตามลักษณะในการชม พบว่า กลุ่มตัวอย่างจะเปิดรับชมรายการเกมโชว์เมื่อไม่มีรายการอื่นใดที่น่าสนใจมากที่สุด รองลงมาจะเปิดรับชมเฉพาะช่วงที่เป็นความบันเทิง, ตั้งใจชมตลอดรายการ, ชมเฉพาะเรื่องราวที่เป็นประโยชน์ และเปิดไว้เป็นเพื่อนโดยมิได้สนใจ ตามลำดับ ส่วนลักษณะการชมอื่น ๆ ได้แก่ ชมเฉพาะเวลาที่มีดารานักแสดงที่ตนเองสนใจ และชมไปวิจารณ์ไป

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 16 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเหตุผลที่สำคัญที่สุดในการเปิดรับชมรายการเกมโชว์

เหตุผลที่สำคัญที่สุด	จำนวน	ร้อยละ
เพื่อความสนุกสนานและบันเทิงใจ	217	48.2
เพื่อการพักผ่อนหย่อนใจ	166	36.9
เพื่อรับรู้เรื่องราวและประโยชน์ต่าง ๆ ที่สอดแทรกในรายการ	45	10.0
เพื่อนำเรื่องราวของคาราไปสนทนา	8	1.8
เพื่อเป็นการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์	8	1.8
อื่น ๆ	6	1.3
รวม	450	100.0

จากตารางที่ 16 เมื่อจำแนกกลุ่มตัวอย่างตามเหตุผลที่สำคัญที่สุดในการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ พบว่า เหตุผลที่สำคัญที่สุดคือ เพื่อความสนุกสนานและความบันเทิงใจ รองลงมา ก็เพื่อการพักผ่อนหย่อนใจ, เพื่อรับรู้เรื่องราวและประโยชน์ต่าง ๆ ที่สอดแทรกในรายการ ตามลำดับ ส่วนเหตุผลในการนำเรื่องราวของคาราไปสนทนา และกับเพื่อใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ เป็นเหตุผลที่กลุ่มตัวอย่างเลือกในจำนวนที่เท่ากัน ส่วนเหตุผลอื่น ๆ ก็เพื่อเป็นการฆ่าเวลา เบื่อ และไม่มีอะไรจะทำ

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 17 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างที่เลือกรับชมรายการเกมโชว์
ที่ออกอากาศ (เลือกตอบได้ 3 รายการ)

ลำดับ ที่	รายการ	จำนวน (450)	ร้อยละ (100.0)	ลำดับ ที่	รายการ	จำนวน (450)	ร้อยละ (100.0)
1	เกมโชว์	176	39.1	14	กาลิเลโอเกม	39	8.7
2	เวทีทอง	165	36.7	15	ลุ้นระเบิด	33	7.3
3	ชิงร้อยชิงล้าน	156	34.7	16	180 IQ	33	7.3
4	ลุ้นข้ามโลก	149	33.1	17	เกมฮอต เพลงฮิต	27	6.0
5	ฮิวโก้	94	20.9	18	ทิวี่แชนเนียน	22	4.9
6	ใครผิดใครถูก	79	17.6	19	มาสเตอร์คีย์	13	2.9
7	เที่ยงวันกันเอง	74	16.4	20	ดวงกับดาว	12	2.7
8	โชว์บาย โชว์ไว	72	16.0	21	กินกับเกม	10	2.2
9	สืบสะเด็ด	63	14.0	22	การบินไทยไขจักรวาล	8	1.8
10	พลิกล้อครีเทิร์น	62	13.8	23	ไอ้คนวันเกม	6	1.3
11	จู้กบ๊อค เกม	53	11.8	24	เต็งหนึ่ง	5	1.1
12	ท้าเที่ยวไทย	48	10.7	25	สัมผัส	2	0.4
13	กามเทพผัดคิว	47	10.4	26	โชคดินาทีทอง	2	0.4

จากตารางที่ 17 พบว่า รายการเกมโชว์ที่กลุ่มตัวอย่างเลือกรับชม 5 อันดับแรกคือ รายการเกมโชว์ ได้รับความนิยมมากที่สุด รองลงมาคือรายการเวทีทอง, รายการชิงร้อยชิงล้าน, รายการลุ้นข้ามโลก และ รายการฮิวโก้ ตามลำดับ ส่วนรายการที่กลุ่มตัวอย่างเลือกรับชมน้อยที่สุดมีอยู่ 2 รายการ คือ รายการสัมผัส และรายการโชคดินาทีทอง

ตารางที่ 18 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเหตุผลในการเปิดรับรายการจากตารางที่ 18 (เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

เหตุผล	จำนวน (450)	ร้อยละ (100.0)
ชอบชมเกมการแข่งขันต่าง ๆ ของรายการ	268	59.6
ชอบสาระ ความรู้ และประโยชน์ที่ได้รับจากรายการ	221	49.1
ชอบพิธีกรผู้ดำเนินรายการ	211	46.9
ชอบคารา หรือผู้เข้าแข่งขันในรายการ	121	26.9
มีโอกาสในการส่งชิ้นส่วนร่วมชิงรางวัลในรายการ	16	3.6
อื่น ๆ	7	1.6

จากตารางที่ 18 เมื่อจำแนกกลุ่มตัวอย่างตามเหตุผลในการเปิดรับชมรายการจากตารางที่ 18 พบว่า กลุ่มตัวอย่างชอบชมเกมการแข่งขันต่าง ๆ ของรายการมากที่สุด รองลงมาคือ ชอบสาระ ความรู้ และประโยชน์ที่ได้รับจากรายการ, ชอบพิธีกรผู้ดำเนินรายการ, ชอบคาราหรือผู้เข้าแข่งขันในรายการตามลำดับ ส่วนเหตุผลที่กลุ่มตัวอย่างเลือกตอบน้อยที่สุดคือ การมีโอกาสในการส่งชิ้นส่วนร่วมชิงรางวัลในรายการ

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 19 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามความคิดที่จะสมัครเข้าร่วมแข่งขันในรายการ

ความคิดที่จะสมัครเข้าร่วมแข่งขัน	จำนวน	ร้อยละ
คิด	141	31.3
ไม่คิด	309	68.7
รวม	450	100

จากตารางที่ 19 เมื่อจำแนกตามความคิดที่จะสมัครเข้าร่วมการแข่งขันในรายการ พบว่า กลุ่มตัวอย่างไม่คิดที่จะสมัครเข้าร่วมการแข่งขัน มากกว่า การคิดที่จะมีส่วนร่วมในการแข่งขัน

ตารางที่ 20 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเหตุผลในด้านความคิดที่จะสมัครเข้าร่วมการแข่งขัน (เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

เหตุผล	จำนวน	ร้อยละ
อยากได้ของรางวัลในรายการ	97	21.6
อยากทดสอบความรู้ ความสามารถของตนเอง	68	15.1
อยากไปร่วมสนุกกับคารา นักร้องที่ชื่นชอบ	23	5.1
อยากออกรายการโทรทัศน์ จะได้นำไปสนทนา	16	3.6
อื่น ๆ	5	1.1

จากตารางที่ 20 เมื่อจำแนกกลุ่มตัวอย่างตามเหตุผลในด้านความคิดที่จะสมัครร่วมการแข่งขัน พบว่า เหตุผลที่อยากได้ของรางวัลในรายการ มากเป็นอันดับหนึ่ง รองลงมาคือ อยากทดสอบความรู้ ความสามารถของตน, อยากไปร่วมสนุกกับคารา นักร้องที่ชื่นชอบ และอยากออกรายการโทรทัศน์ จะได้นำไปสนทนา ตามลำดับ ส่วนเหตุผลอื่น ๆ ในความคิดที่จะสมัครคือ ไม่มีอะไรจะทำ

ตารางที่ 21 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเหตุผลในด้าน
ความคิดที่ไม่สมัครร่วมการแข่งขัน (เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

เหตุผล	จำนวน	ร้อยละ
ชอบที่จะเป็นผู้ชมที่ดีเท่านั้น	195	43.3
คิดว่ารายการแข่งขันเปิดโอกาสเฉพาะคนมีชื่อเสียงเท่านั้น เช่น คารา อายเพื่อน กลัวว่าจะไปปล่อยความตลกในรายการ	137	30.4
คิดว่าการแข่งขันของรายการยากเกินความสามารถของตนเอง	49	10.9
อื่น ๆ	3	0.7
	40	8.9

จากตารางที่ 21 เมื่อจำแนกกลุ่มตัวอย่างตามเหตุผลในด้านความคิดที่ไม่สมัครร่วมการแข่งขัน พบว่า เหตุผลที่ชอบที่จะเป็นผู้ชมที่ดีเท่านั้น มากที่สุด รองลงมาคือ คิดว่ารายการแข่งขันเปิดโอกาสเฉพาะคนมีชื่อเสียงเท่านั้น เช่น คารา, อายเพื่อน กลัวว่าจะไปปล่อยความตลกในรายการ, และเหตุผลอื่น ๆ เช่น มองดูรายการเกมโชว์ไร้สาระ น่าเบื่อ ไร้ความจริงจังเหมือนเล่นละครให้ดูตามลำดับ ส่วนเหตุผลที่น้อยที่สุดที่ไม่สมัครคือ คิดว่าการแข่งขันของรายการยากเกินความสามารถของตนเอง

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

1.8 การวิเคราะห์ความพึงพอใจจากการเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์

ตารางที่ 22 แสดงจำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย (MEAN) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) ของความพึงพอใจด้านสาระและความรู้จากการเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์

ความพึงพอใจ	มากที่สุด ร้อยละ	มาก ร้อยละ	ปาน กลาง ร้อยละ	น้อย ร้อยละ	น้อย ที่สุด ร้อยละ	รวม	ค่าเฉลี่ย
พึงพอใจต่อความรู้รอบตัวที่สอด แทรกในรายการ	41 (9.1)	191 (42.4)	194 (43.1)	18 (4.0)	6 (1.3)	450 (100.0)	3.54
พึงพอใจต่อทักษะด้านต่าง ๆ เช่น ความคิด การแก้ปัญหา	23 (5.1)	179 (39.8)	215 (47.8)	28 (6.2)	5 (1.1)	450 (100.0)	3.42
พึงพอใจต่อเรื่องราวแปลกใหม่ใน รายการที่น่าสนใจ	78 (17.3)	205 (45.6)	143 (31.8)	17 (3.8)	7 (1.6)	450 (100.0)	3.73
พึงพอใจต่อการติดตามข่าวสารได้ เท่าทันสังคม	51 (11.3)	165 (36.7)	176 (39.1)	48 (10.7)	10 (2.2)	450 (100.0)	3.44
พึงพอใจต่อการฝึกด้านความ สามัคคี และการทำงานเป็นทีม	20 (4.4)	99 (22.0)	213 (47.3)	89 (19.8)	29 (6.4)	450 (100.0)	2.98
พึงพอใจต่อความรู้ด้านวิชาการ เพื่อเพิ่มพูนความรู้ด้านการเรียน	23 (5.1)	131 (29.1)	219 (48.7)	65 (14.4)	12 (2.7)	450 (100.0)	3.20
รวม							3.38

ค่า S.D. = 0.55

จากตารางที่ 22 เมื่อจำแนกกลุ่มตัวอย่างตามความพึงพอใจ พบว่า

- กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจในระดับมาก คือ ความพึงพอใจต่อเรื่องราวแปลกใหม่ในรายการที่น่าสนใจ
- กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจในระดับปานกลาง คือ ความพึงพอใจต่อความรู้รอบตัวที่สอดแทรกในรายการ ความพึงพอใจต่อทักษะด้านต่าง ๆ เช่นความคิด การแก้ปัญหา ความพึงพอใจต่อการติดตามข่าวสารได้เท่าทันสังคม และความพึงพอใจต่อการเพิ่มพูนความรู้ด้านการเรียน
- กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจในระดับน้อย คือ ความพึงพอใจต่อการฝึกด้านความสามัคคีและการทำงานเป็นทีม

ตารางที่ 23 แสดงจำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย (MEAN) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) ของความพึงพอใจด้านความบันเทิง จากการเปิดรับรายการ เกมโชว์ทางโทรทัศน์

ความพึงพอใจ	มากที่สุด ร้อยละ	มาก ร้อยละ	ปานกลาง ร้อยละ	น้อย ร้อยละ	น้อยที่สุด ร้อยละ	รวม	ค่าเฉลี่ย
พึงพอใจต่อความสนุกสนาน และ ความบันเทิงในรายการ	125 (27.8)	222 (49.3)	94 (20.9)	7 (1.6)	2 (0.4)	450 (100.0)	4.02
พึงพอใจต่อการได้ผ่อนคลายความ เครียดจากการเรียน	138 (30.7)	216 (48.0)	86 (19.1)	7 (1.6)	3 (0.7)	450 (100.0)	4.06
พึงพอใจต่อรูปแบบการนำเสนอ ของรายการที่แปลกใหม่	41 (9.1)	161 (35.8)	218 (48.4)	24 (5.3)	6 (1.3)	450 (100.0)	3.46
พึงพอใจต่อ ฉาก และ อุปกรณ์ที่ ยิ่งใหญ่ สวยงาม และทันสมัย	25 (5.6)	111 (24.7)	249 (55.3)	56 (12.4)	9 (2.0)	450 (100.0)	3.19
พึงพอใจต่อตัวพิธีกร และผู้ช่วย พิธีกร	73 (16.2)	178 (39.6)	169 (37.6)	25 (5.6)	5 (1.1)	450 (100.0)	3.64
พึงพอใจต่อ ดารา นักร้อง และ ผู้ร่วมรายการที่น่าสนใจ	36 (8.0)	165 (36.7)	205 (45.6)	29 (6.4)	15 (3.3)	450 (100.0)	3.40
รวม							3.63

ค่า S.D. = 0.56

จากตารางที่ 23 เมื่อจำแนกกลุ่มตัวอย่างตามความพึงพอใจ พบว่า

- กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจในระดับมาก คือ ความพึงพอใจต่อการได้ผ่อนคลาย ความเครียดจากการเรียน และ ความพึงพอใจต่อความสนุกสนาน และความบันเทิงในรายการ
- กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจในระดับปานกลาง คือ ความพึงพอใจต่อตัวพิธีกร และผู้ช่วย พิธีกร ความพึงพอใจต่อรูปแบบการนำเสนอของรายการที่แปลกใหม่ และความพึงพอใจต่อต่อ ดารา นักร้อง และผู้ร่วมรายการที่น่าสนใจ
- กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจในระดับน้อย คือ ความพึงพอใจต่อ ฉาก อุปกรณ์ที่ยิ่งใหญ่ สวยงาม และทันสมัย

ตารางที่ 24 แสดงจำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย (MEAN) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) ของความพึงพอใจด้านประโยชน์ทางวัตถุ จากการเปิดรับรายการ เกมโชว์ทางโทรทัศน์

ความพึงพอใจ	มากที่สุด ร้อยละ	มาก ร้อยละ	ปานกลาง ร้อยละ	น้อย ร้อยละ	น้อยที่สุด ร้อยละ	รวม	ค่าเฉลี่ย
พึงพอใจต่อของรางวัลในรายการ ในกรณีสมัครร่วมแข่งขันเกม	28 (6.2)	111 (24.7)	212 (47.1)	68 (15.1)	31 (6.9)	450 (100.0)	3.08
พึงพอใจต่อของรางวัลในรายการ ในกรณีส่งชิ้นส่วนเพื่อชิงโชค	116 (25.8)	143 (31.8)	154 (34.2)	27 (6.0)	10 (2.2)	450 (100.0)	3.73
รวม							3.41

ค่า S.D. = 0.72

จากตารางที่ 24 เมื่อจำแนกกลุ่มตัวอย่างตามความพึงพอใจ พบว่า

- กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อของรางวัลในรายการทั้งกรณีการส่งชิ้นส่วนเพื่อร่วมชิงรางวัล และการสมัครร่วมแข่งขันในรายการ ในระดับปานกลาง

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

1.4 การวิเคราะห์ความคิดเห็นที่มีต่อรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์

ตารางที่ 25 แสดงจำนวน ร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามความคิดเห็นที่มีต่อรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์

ความคิดเห็น	ดีแล้ว (ร้อยละ)	ควรปรับปรุง (ร้อยละ)	รวม (ร้อยละ)
รูปแบบการนำเสนอของเกมการแข่งขัน และการดำเนินรายการ	299 (66.4)	151 (33.6)	450 (100.0)
ฉาก แสง สี เทคนิค อุปกรณ์ประกอบฉาก	345 (76.7)	105 (23.3)	450 (100.0)
เนื้อหา สาระ ที่สอดแทรกในรายการ	225 (50.0)	225 (50.0)	450 (100.0)
พิธีกรผู้ดำเนินรายการ	280 (62.2)	170 (37.8)	450 (100.0)

จากตารางที่ 25 แสดงให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างต้องการให้รายการเกมโชว์ ปรับปรุงในด้านเนื้อหา สาระ ที่สอดแทรกในรายการมากที่สุด รองลงมาคือ ปรับปรุงด้านพิธีกร ผู้ดำเนินรายการ, ด้านรูปแบบการนำเสนอของเกมการแข่งขันและการดำเนินรายการ และปรับปรุงด้านฉาก แสง สี เทคนิค และอุปกรณ์ประกอบฉาก ตามลำดับ

สำนักงานวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 26 แสดงจำนวน ร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเหตุผลที่กลุ่มตัวอย่าง ต้องการให้มีการปรับปรุงรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ ซึ่งต่อเนื่งจาก ตารางที่ 25 (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

เหตุผลที่ต้องการให้มีการปรับปรุงรายการ ด้านต่าง ๆ	จำนวน	ร้อยละ
รูปแบบการนำเสนอของเกมการแข่งขันและการดำเนินรายการ		
- บางรายการเน้นแต่ผู้สนับสนุนรายการและพูดถึงตลอด	32	7.1
- รายการจะนำเสนอแต่ดาราชิงช้าซาก	41	9.1
- เกมการแข่งขันคล้าย ๆ กันไม่มีการสร้างสรรค์ที่เป็นเอกลักษณ์	27	6.2
- ควรเน้นทักษะและความสามารถของผู้แข่งขัน ไม่ใช่ใช้แต่ดวง	30	6.6
- ควรให้คนดูมีส่วนร่วม	10	2.2
- ไม่ระบุเหตุผล	11	2.4
รวม	151	33.6
ฉาก แสง สี เทคนิค และ อุปกรณ์ประกอบฉาก		
- ควรให้ทันสมัยกว่านี้	54	12.0
- แฉ่นป้ายผู้สนับสนุนรายการเลอะเทอะ ช้าซาก จำเจ	29	6.4
- การจัดแสง สี ควรทำให้เหมาะสมกับฉาก	14	3.2
- ไม่ระบุเหตุผล	8	1.7
รวม	105	23.3
เนื้อหา สารระ (ที่สอดแทรกในรายการ)		
- ไร้สาระมากที่สุด	171	38.0
- ควรมีความรู้เกี่ยวกับสิ่งแปลกใหม่ให้มากกว่านี้ ทั้งความรู้ด้านต่างประเทศ หรือการท่องเที่ยว	50	11.2
- ไม่ระบุเหตุผล	4	0.8
รวม	225	50.0
พิธีกรผู้ดำเนินรายการ		
- การพูดจาควรให้ถูกอักขระ	59	13.1
- บุคลิกภาพ เช่น การแต่งกายให้เหมาะสม การพูดจา	61	13.5
- ควรมีความรู้ในเรื่องที่จะพูด	30	6.7
- ควรแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี ไม่ใช่ให้แขกรับเชิญแก้เจิน	12	2.8
- ไม่ระบุเหตุผล	8	1.7
รวม	170	37.8

จากตารางที่ 26 แสดงให้เห็นถึงเหตุผลที่กลุ่มตัวอย่างต้องการให้มีการปรับปรุงรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ในด้านต่าง ๆ

- ด้านรูปแบบ การนำเสนอ ของเกมการแข่งขันและการดำเนินรายการ โดยกลุ่มตัวอย่างจะพูดถึงการนำดารามาแข่งขันบ่อย ๆ ทำให้เกิดอาการซ้ำซากจำเจมากที่สุด รองลงมาจะเป็นการนำเสนอแต่ผู้สนับสนุนรายการซึ่งสร้างความน่ารำคาญในการรับชม นอกจากนี้ยังมีความต้องการให้ปรับปรุงในด้านการใช้ทักษะในการแข่งขันมากกว่าการใช้ดวง การเปลี่ยนแปลงเกมให้แปลกใหม่มากขึ้น ไม่เหมือนเดิม และเป็นเอกลักษณ์ รวมทั้งให้ผู้ชมที่บ้านได้มีโอกาสเข้ามาแข่งขันอีกด้วย

- ด้านฉาก แสง สี เทคนิค และอุปกรณ์ประกอบฉาก กลุ่มตัวอย่างต้องการให้ปรับปรุงว่าควรจะทันสมัยเทคนิคการถ่ายทำควรให้มีความดึงดูดใจกว่านี้ รวมไปถึงการนำเสนอป้ายผู้สนับสนุนรายการมากเกินไป สร้างความน่าเบื่อ และมองดูไม่ดี เอะอะ มองดูวนวาย ทางด้านการจัดแสง สี ไม่เหมาะสมกับฉากทำให้ขัดแย้งกันในการนำเสนอ และมองดูว่าเป็นการทำแบบขอไปที และไม่ตั้งใจ

- ด้านเนื้อหา สาระ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ให้เหตุผลว่า รายการเกมโชว์เป็นรายการที่ไร้สาระเป็นอย่างมาก เพราะบางรายการใช้เกมการแข่งขันแบบวัดดวงโดยไม่ใช้ทักษะเลย รวมไปถึงการไม่ให้ความรู้อีกด้วย ทำให้ผู้ชมไม่ได้อะไรจากการรับชม ส่วนทางด้านความรู้ที่พึงปรารถนา คือ ความรู้เกี่ยวกับสิ่งแปลกใหม่ต่าง ๆ ทั้งในและต่างประเทศ และความรู้ด้านการท่องเที่ยว

- ด้านพิธีกร ผู้ดำเนินรายการ กลุ่มตัวอย่างมีความต้องการให้ปรับปรุงในเรื่องของบุคลิกภาพ การแต่งกาย กริยา มารยาท การวางตัวมากที่สุด นอกจากนี้ควรปรับปรุงในเรื่องของการพูดให้ชัดเจน ชัดถ้อย ชัดคำ ถูกอักขระ โดยเฉพาะพิธีกรที่เป็นลูกครึ่งทำให้ภาษาเปลี่ยนไป และที่สำคัญพิธีกรควรจะมีความรู้ในเรื่องที่จะพูดอีกด้วย และสุดท้ายควรจะมีทักษะในด้านการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า และสามารถสร้างความบันเทิงได้ดี

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตอนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐานที่ 1 นักศึกษาที่มีลักษณะทางประชากรที่แตกต่างกัน มีการเปิดรับรายการเกมโชว์ต่างกัน

ตารางที่ 27 แสดงผลการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ระหว่างเพศชาย กับ เพศหญิง

เพศ	จำนวน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ค่า t
ชาย	214	5.68	4.03	1.15
หญิง	236	5.26	3.73	

จากตารางที่ 27 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างเพศชาย และเพศหญิง มีค่าเฉลี่ยในการเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 จึงไม่เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 28 แสดงผลการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการเปิดรับรายการเกม
โชว์ทางโทรทัศน์ระหว่างนักศึกษาที่ศึกษาในสังกัดมหาวิทยาลัยที่แตก
ต่างกัน

มหาวิทยาลัย ที่สังกัด	จำนวน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ค่า t
รัฐบาล	225	5.85	3.86	2.13
เอกชน	225	5.08	3.87	

จากตารางที่ 28 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในมหาวิทยาลัยในสังกัดที่แตกต่าง
กัน มีค่าเฉลี่ยในการเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่
ระดับ 0.05 จึงไม่เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 29 แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุต่างกัน

อายุ	จำนวน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ค่า F
อายุ 17-19 ปี	226	5.70	3.98	0.87
อายุ 20-22 ปี	203	5.23	3.82	
อายุ 23-25 ปี	21	5.14	3.32	
รวม	450	5.46	3.88	

จากตารางที่ 29 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีอายุแตกต่างกันมีค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 จึงไม่ปฏิบัติตามสมมติฐานข้อที่ 1

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 30 แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในสาขาวิชาที่ต่างกัน

สาขาวิชา	จำนวน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ค่า F
สังคมศาสตร์	150	5.42	3.79	0.16
มนุษยศาสตร์	150	5.60	4.00	
วิทยาศาสตร์	150	5.35	3.86	
รวม	450	5.46	3.88	

จากตารางที่ 30 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในสาขาวิชาที่แตกต่างกันมีค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 จึงไม่เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 31 แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยพฤติกรรมกาเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในชั้นปีที่ต่างกัน

ชั้นปีที่ศึกษา	จำนวน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ค่า F
ชั้นปีที่ 1	110	6.04	4.13	6.23***
ชั้นปีที่ 2	125	5.38	3.77	
ชั้นปีที่ 3	137	4.36	3.39	
ชั้นปีที่ 4	75	6.58	4.02	
มากกว่าชั้นปีที่ 4	3	10.00	3.46	
รวม	450	5.46	3.88	

*** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 31 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในชั้นปีที่แตกต่างกันมีค่าเฉลี่ยพฤติกรรมกาเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 จึงเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1

เมื่อใช้วิธีทดสอบรายคู่ของ Scheffe พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีความแตกต่างกันคือ กลุ่มตัวอย่างชั้นปีที่ 1 กับ กลุ่มตัวอย่างชั้นปีที่ 4 มีการเปิดรับชมรายการเกมโชว์มากกว่ากลุ่มตัวอย่างชั้นปีที่ 3 นอกนั้น มีพฤติกรรมกาเปิดรับสารไม่แตกต่างกัน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 32 แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยพฤติกรรมกรเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่บิดามีอาชีพที่ต่างกัน

อาชีพของบิดา	จำนวน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ค่า F
รับราชการหรือพนักงานรัฐวิสาหกิจ	114	5.46	3.58	1.33
ค้าขายหรือธุรกิจส่วนตัว	211	5.41	4.03	
รับจ้างบริษัทเอกชน	76	5.20	3.60	
พ่อบ้าน	11	3.91	3.27	
เกษตรกร	23	6.87	4.91	
อื่น ๆ	15	6.67	3.79	
รวม	450	5.46	3.88	

จากตารางที่ 32 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างที่บิดามีอาชีพแตกต่างกันมีค่าเฉลี่ยพฤติกรรมกรเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 จึงไม่เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 33 แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยพฤติกรรมกาเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มารดา มีอาชีพที่ต่างกัน

อาชีพของมารดา	จำนวน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ค่า F
รับราชการหรือพนักงานรัฐวิสาหกิจ	78	5.49	4.02	1.56
ค้าขายหรือธุรกิจส่วนตัว	156	5.64	3.98	
รับจ้างบริษัทเอกชน	50	4.86	3.73	
พ่อบ้าน	136	5.12	3.41	
เกษตรกร	23	7.00	4.88	
อื่น ๆ	7	7.29	5.31	
รวม	450	5.46	3.88	

จากตารางที่ 33 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างที่มารดา มีอาชีพแตกต่างกันมีค่าเฉลี่ยพฤติกรรมกาเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 จึงไม่เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 34 แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยพฤติกรรมกาเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้ที่ได้รับระหว่างเรียนต่างกัน

รายได้	จำนวน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ค่า F
ไม่เกิน 1,500 บาท	19	5.73	4.50	0.57
1,501-2,500 บาท	83	5.14	3.68	
2,501-3,500 บาท	138	5.44	3.85	
3,501-4,500 บาท	102	5.24	3.58	
มากกว่า 4,500 บาท	108	5.88	4.21	
รวม	450	5.46	3.88	

จากตารางที่ 34 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้ที่ได้รับระหว่างเรียนแตกต่างกันมีค่าเฉลี่ยพฤติกรรมกาเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 จึงไม่เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 35 แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยพฤติกรรมกรรมการเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีที่พักระหว่างเรียนต่างกัน

การพักอาศัย	จำนวน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ค่า F
อาศัยอยู่บ้านตนเอง	290	5.35	3.87	0.31
อาศัยอยู่กับญาติ	45	5.93	4.21	
อาศัยอยู่กับคนอื่นที่ไม่ใช่ญาติ	4	4.75	2.98	
อาศัยอยู่หอพัก หรือบ้านเช่า	105	5.61	3.89	
อื่น ๆ	6	5.16	1.83	
รวม	450	5.46	3.88	

จากตารางที่ 35 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีที่พักระหว่างเรียนแตกต่างกันมีค่าเฉลี่ยพฤติกรรมกรรมการเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 จึงไม่เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 36 แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยพฤติกรรมกาเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีเครื่องรับโทรทัศน์ในที่พักต่างกัน

ลักษณะการมีเครื่องรับโทรทัศน์	จำนวน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ค่า F
ไม่มี	15	7.33	5.03	1.08
มีไว้ดูส่วนตัวในห้อง	209	5.37	4.02	
มีไว้ดูเป็นส่วนรวมของครอบครัว	200	5.35	3.58	
มีไว้ดูเป็นส่วนรวมของหอพัก	21	6.09	4.48	
อื่น ๆ	5	5.60	0.89	
รวม	450	5.46	3.88	

จากตารางที่ 36 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีเครื่องรับโทรทัศน์ในที่พักอาศัยแตกต่างกันมีค่าเฉลี่ยพฤติกรรมกาเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 จึงไม่เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สมมติฐานที่ 2 นักศึกษาที่มีลักษณะทางประชากรที่แตกต่างกัน มีความพึงพอใจจากการเปิดรับรายการเกมโชว์ต่างกัน

ตารางที่ 37 แสดงผลการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความพึงพอใจจากการเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ระหว่างเพศชายกับเพศหญิง

เพศ	จำนวน	ความพึงพอใจ								
		สาระและความรู้			ความบันเทิง			ประโยชน์ทางวัตถุ		
		ค่าเฉลี่ย	S.D.	ค่า T	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ค่า T	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ค่า T
ชาย	214	3.37	0.57	-0.57	3.58	0.56	-1.61	3.36	0.76	-1.21
หญิง	236	3.39	0.54		3.67	0.57		3.44	0.68	

จากตารางที่ 37 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างเพศชายกับเพศหญิง มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจทั้งทางด้านสาระและความรู้ ด้านความบันเทิง และ ด้านประโยชน์ทางวัตถุ จากการเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 จึงไม่เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 38 แสดงผลการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความพึงพอใจจาก การเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ระหว่างนักศึกษาที่ศึกษาใน สังกัฒมหาวิทยาลัยที่แตกต่างกัน

มหาวิทยาลัย ในสังกัด	จำนวน	ความพึงพอใจ								
		สาระและความรู้			ความบันเทิง			ประโยชน์ทางวัตถุ		
		ค่า เฉลี่ย	S.D.	ค่า T	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ค่า T	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ค่า T
รัฐบาล	225	3.30	0.54	-3.32	3.56	0.59	-2.56	3.33	0.75	-2.34
เอกชน	225	3.47	0.56		3.69	0.53		3.48	0.68	

จากตารางที่ 38 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในมหาวิทยาลัยในสังกัดที่แตกต่างกันมีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจทั้งทางด้านสาระและความรู้ ด้านความบันเทิง และ ด้านประโยชน์ทางวัตถุ จากการเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 จึงไม่เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 39 แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อทดสอบความแตกต่างของ
ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจจากการเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์
ระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุแตกต่างกัน

ช่วงอายุ	จำนวน	ความพึงพอใจ								
		สาระและความรู้			ความบันเทิง			ประโยชน์ทางวัตถุ		
		ค่าเฉลี่ย	S.D.	ค่า F	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ค่า F	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ค่า F
17-19 ปี	226	3.36	0.57	0.55	3.60	0.58	0.94	3.36	0.69	0.94
20-22 ปี	203	3.41	0.54		3.67	0.56		3.44	0.73	
23-25 ปี	21	3.38	0.53		3.55	0.52		3.50	0.82	
รวม	450	3.38	0.55		3.63	0.57		3.41	0.72	

จากตารางที่ 39 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีอายุแตกต่างกันมีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจทั้งทางด้านสาระและความรู้ ด้านความบันเทิง และ ด้านประโยชน์ทางวัตถุ จากการเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 จึงไม่เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 40 แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความพึงพอใจจากการเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในสาขาวิชาที่แตกต่างกัน

สาขาวิชา	จำนวน	ความพึงพอใจ								
		สาระและความรู้			ความบันเทิง			ประโยชน์ทางวัตถุ		
		ค่าเฉลี่ย	S.D.	ค่า F	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ค่า F	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ค่า F
สังคมศาสตร์	150	3.41	0.55	0.81	3.67	0.54	0.93	3.49	0.68	1.69
มนุษยศาสตร์	150	3.34	0.58		3.58	0.62		3.34	0.77	
วิทยาศาสตร์	150	3.41	0.53		3.64	0.54		3.39	0.71	
รวม	450	3.38	0.55		3.63	0.57		3.41	0.72	

จากตารางที่ 40 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในสาขาวิชาที่แตกต่างกันมีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจทั้งทางด้านสาระและความรู้ ด้านความบันเทิง และ ด้านประโยชน์ทางวัตถุ จากการเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 จึงไม่เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 41 แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความพึงพอใจจากการเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในชั้นปีที่แตกต่างกัน

ชั้นปีที่ศึกษา	จำนวน	ความพึงพอใจ								
		สาระและความรู้			ความบันเทิง			ประโยชน์ทางวัตถุ		
		ค่าเฉลี่ย	S.D.	ค่า F	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ค่า F	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ค่า F
ชั้นปีที่ 1	110	3.39	0.60	0.71	3.63	0.57	2.38	3.30	0.68	2.00
ชั้นปีที่ 2	125	3.33	0.52		3.52	0.62		3.40	0.74	
ชั้นปีที่ 3	137	3.44	0.53		3.67	0.49		3.44	0.64	
ชั้นปีที่ 4	75	3.37	0.58		3.67	0.56		3.45	0.84	
มากกว่าชั้นปีที่ 4	3	3.33	0.44		4.11	0.09		4.33	0.76	
รวม	450	3.38	0.55		3.63	0.57		3.41	0.72	

จากตารางที่ 41 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในชั้นปีที่แตกต่างกันมีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจทั้งทางด้านสาระและความรู้ ด้านความบันเทิง และ ด้านประโยชน์ทางวัตถุ จากการเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 จึงไม่เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 42 แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความพึงพอใจจากการเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีบิดามีอาชีพที่แตกต่างกัน

อาชีพบิดา	จำนวน	ความพึงพอใจ								
		สาระและความรู้			ความบันเทิง			ประโยชน์ทางวัตถุ		
		ค่าเฉลี่ย	S.D.	ค่า F	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ค่า F	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ค่า F
รับราชการหรือพนักงานรัฐวิสาหกิจ	114	3.39	0.58	0.52	3.62	0.59	1.46	3.43	0.64	0.80
ค้าขายหรือธุรกิจส่วนตัว	211	3.38	0.58		3.63	0.56		3.38	0.77	
รับจ้างบริษัทเอกชน	76	3.41	0.47		3.73	0.54		3.50	0.67	
พ่อบ้าน	11	3.38	0.53		3.75	0.38		3.40	0.63	
เกษตรกร	23	3.39	0.50		3.42	0.54		3.35	0.68	
อื่น ๆ	15	3.17	0.46		3.48	0.64		3.13	0.83	
รวม	450	3.38	0.55		3.63	0.57		3.41	0.72	

จากตารางที่ 42 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีบิดามีอาชีพที่แตกต่างกันมีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจทั้งทางด้านสาระและความรู้ ด้านความบันเทิง และ ด้านประโยชน์ทางวัตถุ จากการเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 จึงไม่เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 43 แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความพึงพอใจจากการเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีมารคามีอาชีพที่ต่างกัน

อาชีพของมารดา	จำนวน	ความพึงพอใจ								
		สาระและความรู้			ความบันเทิง			ประโยชน์ทางวัตถุ		
		ค่าเฉลี่ย	S.D.	ค่า F	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ค่า F	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ค่า F
รับราชการหรือพนักงานรัฐวิสาหกิจ	78	3.35	0.61	0.79	3.55	0.57	1.06	3.36	0.68	0.72
ค้าขายหรือธุรกิจส่วนตัว	156	3.33	0.60		3.62	0.59		3.35	0.74	
รับจ้างบริษัทเอกชน	50	3.46	0.41		3.70	0.53		3.48	0.63	
แม่บ้าน	136	3.43	0.52		3.67	0.53		3.47	0.73	
เกษตรกร	23	3.42	0.52		3.51	0.57		3.43	0.72	
อื่น ๆ	7	3.24	0.52		3.88	0.62		3.21	0.99	
รวม	450	3.38	0.55		3.63	0.57		3.41	0.72	

จากตารางที่ 43 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีมารคามีอาชีพที่ต่างกันมีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจทั้งทางด้านสาระและความรู้ ด้านความบันเทิง และ ด้านประโยชน์ทางวัตถุ จากการเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 จึงไม่เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 44 แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความพึงพอใจจากการเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้ที่ได้รับระหว่างเรียนที่แตกต่างกัน

รายได้	จำนวน	ความพึงพอใจ								
		สาระและความรู้			ความบันเทิง			ประโยชน์ทางวัตถุ		
		ค่าเฉลี่ย	S.D.	ค่า F	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ค่า F	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ค่า F
ไม่เกิน 1,500 บาท	19	3.54	0.53	0.84	3.66	0.46	0.53	3.26	0.67	1.74
1,501-2,500 บาท	83	3.44	0.46		3.68	0.48		3.32	0.64	
2,501-3,500 บาท	138	3.35	0.55		3.60	0.53		3.39	0.75	
3,501-4,500 บาท	102	3.34	0.60		3.67	0.61		3.56	0.66	
มากกว่า 4,500 บาท	108	3.38	0.59		3.58	0.65		3.37	0.76	
รวม	450	3.38	0.55		3.63	0.57		3.41	0.72	

จากตารางที่ 44 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้ที่แตกต่างกันมีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจทั้งทางด้านสาระและความรู้ ด้านความบันเทิง และ ด้านประโยชน์ทางวัตถุ จากการเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 จึงไม่เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 45 แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความพึงพอใจจากการเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีที่พักอาศัยระหว่างเรียนที่แตกต่างกัน

การพักอาศัย	จำนวน	ความพึงพอใจ								
		สาระและความรู้			ความบันเทิง			ประโยชน์ทางวัตถุ		
		ค่าเฉลี่ย	S.D.	ค่า F	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ค่า F	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ค่า F
อาศัยอยู่บ้านตนเอง	290	3.37	0.55	0.83	3.66	0.53	2.24	3.38	0.68	1.38
อาศัยอยู่กับญาติ	45	3.42	0.49		3.66	0.55		3.56	0.68	
อาศัยอยู่กับคนอื่นที่ไม่ใช่ญาติ	4	3.50	0.62		3.12	1.08		3.38	0.85	
อาศัยอยู่หอพัก หรือบ้านเช่า	105	3.39	0.58		3.54	0.63		3.37	0.79	
อื่น ๆ	6	3.75	0.75		4.00	0.70		3.92	0.86	
รวม	450	3.38	0.55		3.63	0.57		3.41	0.72	

จากตารางที่ 45 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีที่พักอาศัยระหว่างเรียนที่แตกต่างกันมีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจทั้งทางด้านสาระและความรู้ ด้านความบันเทิง และ ด้านประโยชน์ทางวัตถุ จากการเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 จึงไม่เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 46 แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความพึงพอใจจากการเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีเครื่องรับโทรทัศน์ในที่พักที่แตกต่างกัน

ลักษณะการมีเครื่องรับโทรทัศน์	จำนวน	ความพึงพอใจ								
		สาระและความรู้			ความบันเทิง			ประโยชน์ทางวัตถุ		
		ค่าเฉลี่ย	S.D.	ค่า F	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ค่า F	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ค่า F
ไม่มี	15	3.47	0.43	0.45	3.53	0.60	1.72	3.37	0.66	0.38
มีไว้ดูส่วนตัวในห้อง	209	3.36	0.58		3.59	0.60		3.39	0.69	
มีไว้ดูเป็นส่วนรวมของครอบครัว	200	3.40	0.55		3.69	0.52		3.44	0.74	
มีไว้ดูเป็นส่วนรวมของหอพัก	21	3.40	0.40		3.43	0.46		3.26	0.62	
อื่น ๆ	5	3.60	0.52		3.73	0.71		3.30	1.03	
รวม	450	3.38	0.55		3.63	0.57		3.41	0.72	

จากตารางที่ 46 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีเครื่องรับโทรทัศน์ในที่พักอาศัยที่แตกต่างกันมีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจทั้งทางด้านสาระและความรู้ ด้านความบันเทิง และ ด้านประโยชน์ทางวัตถุ จากการเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 จึงไม่เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สมมติฐานที่ 8 การเปิดรับรายการเกมโชว์มีความสัมพันธ์กับความพึงพอใจจากรายการ
เกมโชว์

ตารางที่ 47 แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเปิดรับรายการ
เกมโชว์กับความพึงพอใจที่ได้รับจากรายการเกมโชว์

ความพึงพอใจที่ได้รับ	จำนวน	ค่าสหสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเปิดรับชม	P
ด้านสาระและความรู้	450	-0.12*	0.010
ด้านความบันเทิง	450	-0.18***	0.000
ด้านประโยชน์ทางวัตถุ	450	-0.17***	0.000

จากตารางที่ 47 แสดงให้เห็นว่า

- พฤติกรรมการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ มีความสัมพันธ์ในเชิงลบกับความพึงพอใจด้านสาระและความรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งเป็นความสัมพันธ์ที่ไม่สูงนัก จึงเป็นไปตามสมมติฐานที่ 3.1

- พฤติกรรมการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ มีความสัมพันธ์ในเชิงลบกับความพึงพอใจด้านความบันเทิง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001 ซึ่งเป็นความสัมพันธ์ที่ไม่สูงนัก จึงเป็นไปตามสมมติฐานที่ 3.2

- พฤติกรรมการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ มีความสัมพันธ์ในเชิงลบกับความพึงพอใจด้านประโยชน์ทางวัตถุ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001 ซึ่งเป็นความสัมพันธ์ที่ไม่สูงนัก จึงเป็นไปตามสมมติฐานที่ 3.3

จึงอธิบายได้ว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ในระดับมาก จะมีความพึงพอใจน้อย ส่วนกลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมการเปิดรับชมรายการในระดับน้อย จะมีความพึงพอใจมาก