

พฤติกรรมกาเปิดรับสารและความพึงพอใจจากรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์  
ของนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร

นาย สมกวร เจริญสุข



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต

ภาควิชาการประชาสัมพันธ์

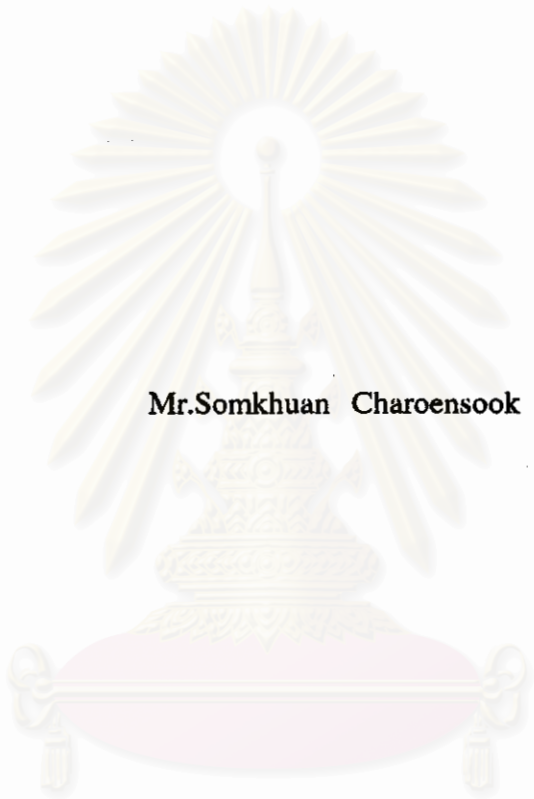
บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2539

ISBN 974-635-147-8

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

**EXPOSURE AND GRATIFICATION OF TELEVISION GAME SHOW  
AMONG UNIVERSITY STUDENTS IN BANGKOK METROPOLIS**



**Mr.Somkhuan Charoensook**

**สถาบันวิทยบริการ**  
**จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย**  
A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for the Degree of Master of Arts

**Department of Public Relations**

**Graduate School**

**Chulalongkorn University**

**Academic year 1996**

**ISBN 974-635-147-8**

หัวข้อวิทยานิพนธ์ พฤติกรรมการเปิดรับสารและความพึงพอใจจากรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์  
ของนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร


โดย นายสมควร เจริญสุข

ภาควิชา การประชาสัมพันธ์

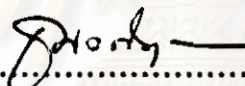
อาจารย์ที่ปรึกษา รองศาสตราจารย์ ดร. อรวรรณ ปิรันธน์โหวาท

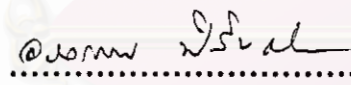
---

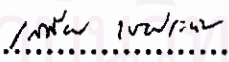
บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยาลัยรับนี้เป็นส่วน  
หนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญามหาบัณฑิต

  
..... รักษาราชการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย  
(ศาสตราจารย์ นายแพทย์ ศุภวัฒน์ ชุตินวงศ์)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

  
..... ประธานกรรมการ  
(รองศาสตราจารย์ ดร.ชนวดี บุญลือ)

  
..... อาจารย์ที่ปรึกษา  
(รองศาสตราจารย์ ดร.อรวรรณ ปิรันธน์โหวาท)

  
..... กรรมการ  
(รองศาสตราจารย์ ดร.เสถียร เขยประทับ)

สภาบัณฑิตวิทยาลัย  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



## พิมพ์ต้นฉบับบทคัดย่อวิทยานิพนธ์ภายในกรอบสี่เหลี่ยมนี้เพียงแผ่นเดียว

สมควร เจริญสุข : พฤติกรรมการเปิดรับสารและความพึงพอใจจากรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ของนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร (EXPOSURE AND GRATIFICATION OF TELEVISION GAME SHOW AMONG UNIVERSITY STUDENTS IN BANGKOK METROPOLIS)

อ.ที่ปรึกษา : รศ.ดร.อรรณพ ปิลันธน์โอวาท, 113 หน้า. ISBN 974-635-147-8

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่าง ลักษณะทางประชากร การเปิดรับสื่อ และความพึงพอใจจากการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ของนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษามีจำนวนทั้งสิ้น 450 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลคือ แบบสอบถาม การวิเคราะห์ข้อมูลใช้การแจกแจงความถี่, ค่าร้อยละ, ค่าเฉลี่ย, ค่า t-test, ค่าการวิเคราะห์ความแปรปรวน (ANOVA), ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน ซึ่งประมวลผลโดยคอมพิวเตอร์โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS for Windows

ผลการวิจัยมีดังต่อไปนี้

1. นักศึกษาส่วนใหญ่เปิดรับชมรายการเกมโชว์ในช่วงเวลา 19.01 จนถึงปิดสถานี มีการเปิดรับชมรายการ 1-3 ครั้งต่อสัปดาห์ โดยใช้เวลาในการชมรายการมากกว่า 1 ชั่วโมง ต่อครั้ง เหตุผลที่ชมก็เพื่อความบันเทิง และการพักผ่อนหย่อนใจ ส่วนรายการที่ได้รับความนิยมมากที่สุดคือ "รายการเกมโชว์ทางไทยทีวีสี ช่อง 9"
2. นักศึกษาที่มีเพศ, อายุ, สาขาวิชาที่เรียน, อาชีพของบิดา และมารดาต่างกัน มีการเปิดรับชมรายการและความพึงพอใจไม่ต่างกัน แต่นักศึกษาที่ศึกษาในชั้นปีที่ต่างกัน มีการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ ต่างกัน
3. การเปิดรับชมรายการเกมโชว์ มีความสัมพันธ์ทางลบกับความพึงพอใจจากรายการเกมโชว์

ภาควิชา ..... การประชาสัมพันธ์ .....  
สาขาวิชา ..... นิเทศศาสตร์พัฒนาการ .....  
ปีการศึกษา ..... 2539 .....

ลายมือชื่อนิติกร ..... *นิเทศกร* .....  
ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา ..... *อ.อรรณพ ปิลันธน์โอวาท* .....  
ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ..... - .....

พิมพ์ต้นฉบับบทความวิทยานิพนธ์ภายในกรอบสี่เหลี่ยมนี้เพียงแผ่นเดียว

\*\* C851483 : MAJOR DEVELOPMENT COMMUNICATION  
KEY WORD: MEDIA EXPOSURE / GRATIFICATION / GAME SHOW

SOMKHUAN CHAROENSOOK : EXPOSURE AND GRATIFICATION OF TELEVISION  
GAME SHOW AMONG UNIVERSITY STUDENTS IN BANGKOK METROPOLIS. THESIS  
ADVISOR : ASSO.PROF.ORAWAN PILUNOWAD, Ph.D. 113 pp.  
ISBN 974-635-147-8

The purpose of this research is to investigate the relationship among factors, namely demographic variables, media exposure and gratification of television game show among university students in Bangkok metropolis. Questionnaires devised by the researcher were employed to collect data from a total of 450 samples. Frequency, Percentage, Mean, Standard Deviation, t-test One-Way Analysis of Variance (ANOVA) and Pearson's Product Moment Correlation Coefficients were used to analyze data through SPSS for Windows.

The results of the research were as follow :

1. Most students were exposed to television game shows from 7.00 p.m. until the end of the broadcast. They watched the shows 1-3 times per week and spent more than 1 hour per view. The most mentioned reasons for watching were entertainment and relaxation. The most popular game show among students was GAME ZONE from TV channel 9.
2. There were no differences among students of different sexes, ages, fields of study, father's and mother's occupations in terms of game show exposure and their gratification. Media exposure, however, was significantly different among those with different levels of study : freshman, sophomore, junior, and senior.
3. Game show exposure correlated negatively with gratification from viewing.

ภาควิชา..... การประชาสัมพันธ์

สาขาวิชา..... นิเทศศาสตร์พัฒนาการ

ปีการศึกษา..... 2539

ลายมือชื่อนิสิต..... 

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา..... 

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาร่วม..... -

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีด้วยความกรุณาอย่างยิ่งของรองศาสตราจารย์ ดร.อรวรรณ ปิณฑน์โอวาท อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ซึ่งท่านได้สละเวลาในการให้คำแนะนำและข้อคิดเห็นต่าง ๆ ที่เป็นประโยชน์อย่างสูงสุด ซึ่งผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณอย่างสูง ไว้ ณ ที่นี้ ขอกราบขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ ดร.ธนวดี บุญลือ ซึ่งกรุณาเป็นประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และรองศาสตราจารย์ ดร.เสถียร เชษประทับ ซึ่งกรุณาเป็นกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และให้คำแนะนำในการทำวิจัยเป็นอย่างดี

ขอขอบพระคุณ ดร.ขาใจ ชูวิชา คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ซึ่งท่านได้ให้ความอนุเคราะห์ในเรื่องของเวลาการศึกษา และเวลาในการทำงาน รวมทั้งคำแนะนำที่ดีตลอดระยะเวลาการศึกษา และสำคัญที่สุดขอขอบคุณสำหรับความช่วยเหลือและกำลังใจที่ดีเสมอมาของเพื่อนร่วมงานทุกคน

ขอขอบคุณเพื่อน ๆ ชาวนิเทศศาสตร์พัฒนาการ รุ่นที่ 18 ทุกคนที่เป็น กำลังใจ และมอบประสบการณ์ที่มีค่า รวมทั้งความเป็นเพื่อนที่ดีตลอดระยะเวลาในการศึกษา โดยเฉพาะความช่วยเหลือจาก “น้องจอน” และ “น้องเล็ก”

ความซาบซึ้งใจ จากกำลังใจของเพื่อนรักทั้งสอง “ไวท์และแก้ว” ที่คอยร่วมทุกข์ ร่วมสุข จนทำให้ผู้วิจัยมีกำลังใจและกำลังใจทำให้งานวิจัยสำเร็จเป็นอย่างดี

ท้ายที่สุด ขอกราบขอบพระคุณกำลังใจอันสำคัญ และสูงค่าจากความรัก ความเมตตา และความห่วงใยของพ่อ แม่ พี่นุช และพี่ ๆ ทุกคนในครอบครัว ที่มอบทุกสิ่งทุกอย่างที่มีค่าจนทำให้ผู้วิจัยมีความมานะ อดทน และพยายาม ต่อสู้อุปสรรค งานวิจัยสำเร็จสมบูรณ์และมีความหมายเป็นอย่างมากต่อครอบครัวของเรา

สมควร เจริญสุข

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย .....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....	จ
กิตติกรรมประกาศ .....	ฉ
สารบัญตาราง .....	ณ
<b>บทที่</b>	
1 บทนำ .....	1
✓ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
✓วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	4
✓สมมติฐานในการวิจัย.....	4
✓ขอบเขตการวิจัย .....	5
นิยามศัพท์.....	6
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	7
2 ทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	8
แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเลือกเปิดรับสื่อ.....	8
แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับประสิทธิภาพของสื่อมวลชน .....	15
แนวคิดและทฤษฎีการใช้สื่อเพื่อประโยชน์และความพึงพอใจ .....	17
แนวคิดเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรของผู้รับสาร.....	20
แนวคิดเรื่ององค์ประกอบด้านประเภทและเนื้อหาของรายการแข่งขัน ชิงรางวัล.....	22
3 ระเบียบวิธีวิจัย .....	34
ประชากร.....	34
วิธีการสุ่มตัวอย่าง .....	35
ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา.....	37

## สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
✓ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	39
✓ การทดสอบความน่าเชื่อถือของเครื่องมือ.....	39
✓ การเก็บรวบรวมข้อมูล .....	40
เกณฑ์การให้คะแนนในการวิเคราะห์.....	40
เกณฑ์การแปลความหมาย.....	42
สถิติที่ใช้ในการวิจัย .....	42
การประมวลผลข้อมูล .....	43
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	44
ตอนที่ 1 ข้อมูลเชิงพรรณนา.....	45
ตอนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐาน.....	67
5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ .....	88
สรุปผลการวิจัย .....	89
อภิปรายผล.....	94
ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป.....	100
ข้อเสนอแนะสำหรับการพัฒนารายการเกมโชว์.....	101
รายการอ้างอิง.....	103
ภาคผนวก.....	107
ประวัติผู้วิจัย.....	113



## สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1 จำนวนนิสิต นักศึกษา สถาบันอุดมศึกษาของรัฐ .....	34
2 จำนวนนิสิต นักศึกษา สถาบันอุดมศึกษาของเอกชน.....	35
3 แสดงลักษณะการแบ่งมหาวิทยาลัย สาขาวิชา และจำนวนกลุ่มตัวอย่าง.....	37
4 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเพศ .....	45
5 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามอายุ .....	45
6 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามชั้นปีที่กำลังศึกษา.....	46
7 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามอาชีพของบิดา .....	47
8 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามอาชีพของมารดา.....	48
9 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามรายได้ที่ได้รับระหว่าง เรียน (ต่อเดือน) .....	49
10 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามการพักอาศัยระหว่าง ศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัย.....	50
11 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามการมีเครื่องรับโทรทัศน์ ในที่พักอาศัย .....	51
12 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามการเลือกรับชมรายการ เกมโชว์ในช่วงเวลาต่าง ๆ .....	52
13 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามความบ่อยครั้งในการ ชมรายการเกมโชว์.....	53
14 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามระยะเวลาในการ เปิดรับชมรายการเกมโชว์แต่ละครั้ง.....	54
15 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามลักษณะในการชม รายการเกมโชว์.....	55
16 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเหตุผลที่สำคัญที่สุด ในการเปิดรับชมรายการเกมโชว์.....	56
17 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างที่เลือกรับชมรายการเกมโชว์ที่ ออกอากาศ.....	57

## สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
18 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเหตุผลในการเปิดรับ รายการจากตารางที่ 18.....	58
19 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามความคิดที่จะสมัคร เข้าร่วมแข่งขันในรายการ.....	59
20 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเหตุผลในด้านความคิด ที่จะสมัครเข้าร่วมการแข่งขัน.....	59
21 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเหตุผลในด้านความคิด ที่ไม่สมัครร่วมการแข่งขัน.....	60
22 แสดงจำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจ ด้านสาระและความรู้จากการเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์.....	61
23 แสดงจำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจ ด้านความบันเทิงจากการเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์.....	62
24 แสดงจำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจ ด้านประโยชน์ทางวัตถุจากการเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์.....	63
25 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามความคิดเห็นที่มีต่อ รายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์.....	64
26 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเหตุผลที่กลุ่มตัวอย่าง ต้องการให้มีการปรับปรุงรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ ซึ่งต่อเนื่องจาก ตารางที่ 25.....	65
27 แสดงผลการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการเปิดรับรายการเกมโชว์ ทางโทรทัศน์ระหว่างเพศชายกับเพศหญิง.....	67
28 แสดงผลการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการเปิดรับรายการเกมโชว์ ทางโทรทัศน์ระหว่างนักศึกษาที่ศึกษาในสังกัดมหาวิทยาลัยที่แตกต่างกัน .	68
29 แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ย พฤติกรรมเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มี อายุต่างกัน.....	69

## สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า	
30	แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยพฤติกรรมกาเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ ระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในสาขาวิชาที่ต่างกัน.....	70
31	แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยพฤติกรรมกาเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ ระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในชั้นปีที่ต่างกัน.....	71
32	แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยพฤติกรรมกาเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ ระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่บิดามีอาชีพที่ต่างกัน.....	72
33	แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยพฤติกรรมกาเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ ระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีมารดา มีอาชีพที่ต่างกัน.....	73
34	แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยพฤติกรรมกาเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ ระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้ที่ได้รับระหว่างเรียนต่างกัน.....	74
35	แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยพฤติกรรมกาเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ ระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีที่พักระหว่างเรียนต่างกัน.....	75
36	แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยพฤติกรรมกาเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ ระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีเครื่องรับโทรทัศน์ในที่พักต่างกัน.....	76
37	แสดงผลการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความพึงพอใจจากการเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ระหว่างเพศชายกับเพศหญิง.....	77
38	แสดงผลการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความพึงพอใจจากการเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ระหว่างนักศึกษาที่ศึกษาในสังกัดมหาวิทยาลัยที่แตกต่างกัน.....	78

## สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
39 แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความพึงพอใจจากการเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ ระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุที่แตกต่างกัน .....	79
40 แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความพึงพอใจจากการเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ ระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในสาขาวิชาที่แตกต่างกัน .....	80
41 แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความพึงพอใจจากการเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ ระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในชั้นปีที่แตกต่างกัน .....	81
42 แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความพึงพอใจจากการเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ ระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีคามืออาชีพที่แตกต่างกัน .....	82
43 แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความพึงพอใจจากการเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ ระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีมารคามืออาชีพที่แตกต่างกัน .....	83
44 แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความพึงพอใจจากการเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ ระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้ระหว่างเรียนที่แตกต่างกัน .....	84
45 แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความพึงพอใจจากการเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ ระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีที่พักอาศัยระหว่างเรียนที่แตกต่างกัน .....	85
46 แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความพึงพอใจจากการเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ ระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีเครื่องรับโทรทัศน์ในที่พักที่แตกต่างกัน .....	86
47 แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเปิดรับรายการเกมโชว์กับความพึงพอใจที่ได้รับจากรายการเกมโชว์ .....	87