

ความสัมพันธ์ของการรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์กับพฤติกรรมการบริโภคสินค้า
: ศึกษากรณีประชาชนในเขตกรุงเทพมหานครชั้นกลาง

THE RELATION OF TELEVISION GAME SHOWS WATCHING
AND CONSUMER BEHAVIOR : A STUDY OF DWELLERS
IN THE CENTRAL AREAS OF BANGKOK



โดย

นายจุมพต เหลืองสุภรณ์

สารนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรสังคมสงเคราะห์ศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาการจัดการโครงการสวัสดิการสังคม บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ

พ.ศ. 2545

ISBN 974-7144-96-4

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ

สารนิพนธ์ ความสัมพันธ์ของพฤติกรรมผู้รับชมรายการเกมโชว์กับพฤติกรรมผู้บริโภคสินค้า
: ศึกษากรณีประชาชนในเขตกรุงเทพมหานครชั้นกลาง
The Relation of Televisoin Game Shows Watching And Consumer Behavior
: A Study of deviller in the middle areas of Bangkok

ชื่อนักศึกษา นายจุมพต เหลืองสุภรณ์
รหัสประจำตัว 418002
สาขาวิชา การจัดการ โครงการสวัสดิการสังคม
ปีการศึกษา 2544

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ และทบวงมหาวิทยาลัย ได้ตรวจสอบ
และอนุมัติให้สารนิพนธ์ฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรสังคมสงเคราะห์ศาสตร-
มหาบัณฑิต เมื่อวันที่ 25 มีนาคม 2545

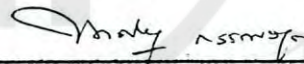
คณะกรรมการสอบสารนิพนธ์

ประธานกรรมการ



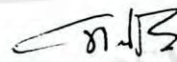
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธัญญา สนิทวงศ์ ณ อยุธยา)

กรรมการ



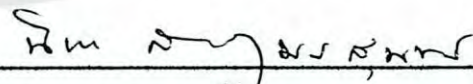
(รองศาสตราจารย์ ดร.จัตติยา กระณสูต)

กรรมการ



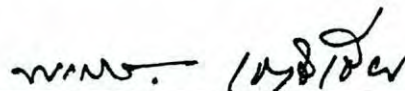
(อาจารย์ ดร.ทิพาภรณ์ โพธิ์ถวิล)

กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิจากทบวงมหาวิทยาลัย



(รองศาสตราจารย์นิภา ส.ศุมรสุนทร)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์พรณราย แสงวีเชียร)

สารนิพนธ์ ความสัมพันธ์ของพฤติกรรมผู้รับชมรายการเกมโชว์กับพฤติกรรมการบริโภคสินค้า
 : ศึกษากรณีประชาชนในเขตกรุงเทพมหานครชั้นกลาง
 The Relation of Televisoin Game Shows Watching And Consumer Behavior
 : A Study of deviller in the middle areas of Bangkok

ชื่อนักศึกษา นายจุมพต เหลืองสุภภรณ์
 รหัสประจำตัว 418002
 หลักสูตร สังคมสงเคราะห์ศาสตร์มหาบัณฑิต
 สาขาวิชา การจัดการโครงการสวัสดิการสังคม
 ปีการศึกษา 2544

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาการรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ 2) ศึกษาถึงความสัมพันธ์ของการรับชมรายการเกมโชว์ กับการมีค่านิยมในเรื่องการพนัน การควบคุมตนเอง ตัวแปรทางชีวสังคม และการบริโภคสินค้า เก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามประชาชนภายในเขตกรุงเทพมหานคร 384 คน ข้อมูลที่ได้วิเคราะห์โดยสถิติเชิงพรรณนา และการวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างและเปรียบเทียบค่าเฉลี่ย

กลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบสอบถามเป็นหญิง ร้อยละ 57.6 ชาย ร้อยละ 42.4 ส่วนใหญ่อายุระหว่าง 21 – 30 ปี และการศึกษาระดับปริญญาตรี

ในการศึกษา พบว่า รายการเกมโชว์ที่แพร่ภาพออกอากาศทางโทรทัศน์ในช่วงระยะเวลาที่ทำการศึกษา มีอยู่หลายรายการ แต่พบว่า 10 รายการที่กลุ่มตัวอย่างรับชมมากที่สุด ได้แก่ รายการชิงร้อยชิงล้าน รายการแฟนพันธ์แท้ รายการจุกบ็อก รายการเวทีทอง รายการ 07 โขว์ รายการปลดหนี้ รายการเกมจรรยา รายการเกมพันหน้า รายการเกมแก๊ง และรายการ 4 ต่อ 4 เฟมิตีเกม

ผู้วิจัยจึงได้นำรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ทั้ง 10 รายการ มาทำการศึกษาถึงความสัมพันธ์ของการรับชมรายการเกมโชว์กับพฤติกรรมการบริโภคสินค้า โดยมีการศึกษาเปรียบเทียบกับตัวแปรในเรื่องการมีค่านิยมในเรื่องการพนัน การควบคุมตนเอง ตัวแปรทางชีวสังคม และการบริโภคสินค้าทั้ง 4 แบบ คือ การบริโภคสินค้าโดยคำนึงถึงราคา การบริโภคสินค้าโดยคำนึงถึงการใช้ประโยชน์ การบริโภคสินค้าโดยคำนึงถึงความพึงพอใจ และการบริโภคสินค้าเพื่อเป็นตัวแทนทางชนชั้น

นอกจากนี้ยังศึกษาถึงระดับในการรับชมรายการเกมโชว์โทรทัศน์ 6 ระดับ และลักษณะการรับชมรายการเกมโชว์ 5 ลักษณะ ดังนี้

ระดับในการรับชมรายการเกมโชว์โทรทัศน์ 6 ระดับ คือ รับชมแบบผ่านตา รับชมแบบร่วมสนุกสนานไปกับรายการ รับชมแบบร่วมเล่นไปกับผู้แข่งขัน รับชมแบบร่วมลุ้นไปกับผู้แข่งขัน รับชมแบบร่วมส่งชิ้นส่วนผลิตภัณฑ์ไปร่วมชิงโชคในรายการ และไม่รับชมรายการ

ลักษณะการรับชมรายการเกมโชว์ 5 ลักษณะ คือ รับชมทุกครั้งที่ออกอากาศ รับชมบ่อย ๆ รับชมเป็นบางครั้ง รับชมแล้วแต่โอกาส ไม่เคยรับชมเลย

จากผลการศึกษาทำให้พบว่า ทั้งค่านิยมการเล่นการพนันและการควบคุมตนเอง ไม่ได้มีผลต่อการรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์เลย แต่ปัจจัยที่มีผลต่อการรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์คือ ปัจจัยชีวสังคม คือ เพศ อายุ ระดับการศึกษา และรายได้ ดังนี้

ผลจากการศึกษาโดยกลุ่มตัวอย่างพบว่า ผู้ที่มีการควบคุมตนเองสูงจะไม่นิยมเล่นการพนัน และกลุ่มผู้ที่มีการควบคุมตนเองสูงนั้น จะไม่ค่อยรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์หรือไม่รับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์เลย โดยผู้ที่มีการควบคุมตนเองสูงนั้น ส่วนใหญ่จะมีระดับการศึกษาตั้งแต่ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพขึ้นไปจนถึงการศึกษาระดับที่สูงกว่าปริญญาตรี

ในด้านปัจจัยส่วนบุคคล เช่น ปัจจัยด้านเพศ อายุ ระดับการศึกษา รายได้ และการบริโภคสินค้า มีความสัมพันธ์กันกับการรับชมรายการเกมโชว์ โดยที่เพศหญิงมีการรับชมรายการเกมโชว์มากกว่าเพศชาย ในส่วนของปัจจัยด้านการศึกษาที่มีความสัมพันธ์ต่อการรับชมรายการเกมโชว์ โดยเฉพาะเพศหญิง ผู้ที่ไม่ได้รับการศึกษา และเป็นผู้มีรายได้มาก จะเป็นผู้บริโภคสินค้าโดยให้ความสำคัญกับเรื่องราคาของสินค้า และในส่วนของผู้มีรายได้มากทั้งเพศหญิงและชาย จะมีพฤติกรรมการบริโภคสินค้าด้วยความพึงพอใจ ในส่วนสุดท้ายที่เป็นกลุ่มของผู้ที่บริโภคสินค้าเพื่อเป็นตัวแทนทางชนชั้น ส่วนใหญ่จะเป็นผู้ที่ไม่ได้รับการศึกษาและผู้มีรายได้มาก

นอกจากนี้ จากการวิจัยพบว่า พฤติกรรมการบริโภคของกลุ่มตัวอย่าง จะมีการบริโภคโดยคำนึงถึงการใช้ประโยชน์มากที่สุด รองลงมาเป็นการบริโภคโดยคำนึงถึงความพึงพอใจ ถัดมาเป็นการบริโภคโดยคำนึงถึงราคา และบริโภคเพื่อเป็นตัวแทนทางชนชั้นเป็นลำดับสุดท้าย

จากการศึกษานี้ทำให้พบว่า การรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการบริโภคของบุคคลทั่วไป โดยที่ผู้ที่มีการรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ในระดับบ่อย ๆ จะมีพฤติกรรมการบริโภคสินค้าโดยเฉลี่ยอยู่ในระดับสูง ส่วนกลุ่มที่ไม่ได้รับชมจะมีพฤติกรรมการบริโภคสินค้าในระดับต่ำ แต่ทว่างานวิจัยเพียงชิ้นเดียวไม่สามารถให้บทสรุปอะไรได้ จึงขอเสนอแนะให้มีการทำวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบจากสื่อสารมวลชนในรูปแบบต่าง ๆ ต่อไป

กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงตามความมุ่งหมายได้นั้น ผู้วิจัยต้องขอกราบขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ธัญญา สนิทวงศ์ ณ อยุธยา ประธานกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาของผู้วิจัย ที่ได้ชักชวนให้มาเรียนที่นี่ ได้ให้ความรู้ คำปรึกษา แนะนำ แก้ไขข้อบกพร่อง ตลอดจนช่วยเหลือและแนะนำด้านการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ ท่านได้เสียสละแรงกายแรงใจ รวมถึงเวลาอันมีค่าของท่าน อีกทั้งยังให้กำลังใจ ความเมตตาและคอยค้ำคือนผู้วิจัยเสมอมา ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณาของท่านเป็นที่สุด

ขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.ชัชติยา กรรณสูต และ อาจารย์ ดร.ทิพาภรณ์ โพธิ์ถวิล ที่ได้กรุณาเป็นกรรมการที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ท่านได้ให้คำแนะนำและข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ต่อผู้วิจัย รวมถึงการให้กำลังใจในการทำงานวิจัยชิ้นนี้ตลอดเวลา และกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ภา ส.ศุภรสนทร กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิที่ได้กรุณาตรวจแก้ไข

ขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อประจักษ์ และคุณแม่สุจิต เหลืองสุภกรณ์ ที่ได้ตามใจและให้ทุกสิ่งทุกอย่างในการศึกษาของผู้วิจัยตลอดมา ตั้งแต่คำที่พ่อบอกให้มาเรียนที่นี่เมื่อ 8 ปีที่แล้ว และสนับสนุนให้เรียนต่อบัณฑิตวิทยาลัยเมื่อ 4 ปีก่อน และความเข้าใจในอุปนิสัยที่แตกต่างจากบุคคลอื่นของผู้วิจัยเป็นอย่างดีของทั้งคุณพ่อและคุณแม่ จนทำให้ผู้วิจัยสำเร็จการศึกษาครั้งนี้ ตลอดจน เจิมสิริ สุจินฎา จริยา และธีรพงษ์ เหลืองสุภกรณ์ ในการเป็นกำลังใจและช่วยเหลือทุกอย่างตามที่ผู้วิจัยต้องการ

ขอขอบคุณสายสัมพันธ์แห่งคณะสังคมสงเคราะห์ศาสตร์และสวัสดิการสังคม มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ อาจารย์อนุชานาฏ อาจารย์ศิริพร พิ่วศรีตรา พิศศิณา วนิดา กรรณิกา กรกมล นิงพร ศิริขวัญ อมรรัตน์ โสภณ เมทินี ไกลรุ่ง อรวรรณ อนงค์รักษ์ ศิรินุช วรรณมณี ที่มาช่วยเหลือในการทำงานวิจัยครั้งนี้อย่างอบอุ่นเป็นที่สุด ทั้งการเก็บข้อมูล การลงตัวเลข และกำลังใจที่ทำให้ผู้วิจัยไม่เคยทอดทิ้งการทำงาน

ขอบคุณมหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติที่ให้อาศัยศึกษาเล่าเรียนมา 8 ปี ทั้งในระดับอุดมศึกษาและระดับบัณฑิตศึกษา รวมถึงคณาจารย์และเจ้าหน้าที่ประจำบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติทุกท่านที่ได้ให้คำแนะนำและประสิทธิประสาทวิชาความรู้ให้แก่ผู้วิจัยตลอดมา

ขอบคุณอาจารย์นเรนทร์ คุณวิทยา คุณกอบพงษ์ คุณกิตติพงษ์ คุณมณฑาติ ที่เป็นกำลังใจในวันที่ไม่มีใคร ที่คอยช่วยเหลือให้มีไฟในการเรียนเสมอมา และพี่กาญจนา ที่ให้ความช่วยเหลือเรื่องข้อมูล

สุดท้ายขอกราบขอบพระคุณของคุณย่าอึ้ง แซ่อึ้ง ที่ได้ให้โอกาสเด็กคนหนึ่งได้เรียนหนังสือ
ขอให้คุณย่ามีความสุขในภพของคุณย่า หลานคนนี้จะระลึกถึงคุณย่าตลอดไป

นายจุมพต เหลืองสุภภรณ์



สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	(1)
กิตติกรรมประกาศ	(3)
สารบัญ	(4)
สารบัญตาราง	(6)
สารบัญแผนภูมิ	(12)
บทที่	
1. บทนำ	
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	5
1.3 ขอบเขตของการวิจัย.....	5
1.4 นิยามศัพท์.....	6
2. แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
2.1 แนวคิดเรื่องการจัดการและเกมโชว์ทางโทรทัศน์.....	7
2.2 ค่านิยมและวัฒนธรรมที่เกี่ยวกับการเสี่ยงโชค การพนัน.....	13
2.3 แนวคิดเรื่องการควบคุมตนเอง.....	16
2.4 ทฤษฎีการบริโภคนิยม.....	17
2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	21
2.6 กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย.....	24
3. ระเบียบวิธีวิจัย	
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	25
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	25
3.3 การทดสอบเครื่องมือ.....	26
3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	27
3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	27

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
4. ผลการวิจัย	
4.1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง.....	28
4.2 ข้อมูลเกี่ยวกับค่านิยมด้านการพนัน.....	33
4.3 ข้อมูลเกี่ยวกับการควบคุมตนเอง.....	34
4.4 ข้อมูลเกี่ยวกับการรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์.....	35
4.5 ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการบริโภคสินค้า.....	73
4.6 ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการบริโภค.....	77
5. สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	95
5.2 อภิปรายผล.....	97
5.3 ข้อเสนอแนะ.....	101
บรรณานุกรม.....	102
ภาคผนวก	
แบบสอบถาม.....	105
ประวัติผู้เขียน.....	110

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
4.1	ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง..... 29
4.2	ข้อมูลเกี่ยวกับอาชีพของกลุ่มตัวอย่าง..... 31
4.3	ข้อมูลเกี่ยวกับรายได้ของกลุ่มตัวอย่าง..... 32
4.4	แสดงค่าต่ำสุด ค่าสูงสุดและค่าเฉลี่ยของค่านิยมเกี่ยวกับเรื่องการพนัน..... 33
4.5	แสดงค่าต่ำสุด ค่าสูงสุดและค่าเฉลี่ยของการควบคุมตนเอง..... 34
4.6	แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างค่านิยมการ เล่นการพนัน กับการควบคุมตนเอง..... 35
4.7	แสดงค่าร้อยละของการชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์..... 36
4.8	แสดงรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ที่มีผู้รับชมมาก 10 อันดับแรก..... 38
4.9	เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการจุกบ็อกเกมระหว่างชายหญิง.. 39
4.10	เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการเกมจราชนระหว่างชายหญิง.. 39
4.11	เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการ 4 ต่อ 4 แฟมิลีเกม ระหว่างชายหญิง..... 40
4.12	เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการชิงร้อยชิงล้าน ระหว่างผู้ที่มีอายุต่างกัน..... 41
4.13	เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการแฟนพันธ์แท้ ระหว่างผู้ที่มีอายุต่างกัน..... 41
4.14	เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการจุกบ็อกเกม ระหว่างผู้ที่มีอายุต่างกัน..... 42
4.15	เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการ 4 ต่อ 4 แฟมิลีเกม ระหว่างผู้ที่มีอายุต่างกัน..... 42
4.16	เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการชิงร้อยชิงล้าน ระหว่างผู้ที่มีระดับการศึกษาต่างกัน..... 44
4.17	เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการแฟนพันธ์แท้ ระหว่างผู้ที่มีระดับการศึกษาต่างกัน..... 44
4.18	เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการจุกบ็อกเกม ระหว่างผู้ที่มีระดับการศึกษาต่างกัน..... 46

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
4.19	เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการเวทีทอง ระหว่างผู้ที่มีระดับการศึกษาต่างกัน..... 47
4.20	เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการ 07 โขว์ ระหว่างผู้ที่มีระดับการศึกษาต่างกัน..... 48
4.21	เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการปลดหนี้ ระหว่างผู้ที่มีระดับการศึกษาต่างกัน..... 49
4.22	เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการเกมพันหน้า ระหว่างผู้ที่มีระดับการศึกษาต่างกัน..... 50
4.23	เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการเกมแก้จน ระหว่างผู้ที่มีระดับการศึกษาต่างกัน..... 51
4.24	เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการ 4 ต่อ 4 แฟมมิลี่เกม ระหว่างผู้ที่มีระดับการศึกษาต่างกัน..... 52
4.25	เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการชิงร้อยชิงล้าน ระหว่างผู้ที่มีรายได้ต่างกัน..... 54
4.26	เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการแฟนพันธุ์แท้ ระหว่างผู้ที่มีรายได้ต่างกัน..... 55
4.27	เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการจุกบ็อกเกม ระหว่างผู้ที่มีรายได้ต่างกัน..... 55
4.28	เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการเวทีทอง ระหว่างผู้ที่มีรายได้ต่างกัน..... 55
4.29	เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการ 07 โขว์ ระหว่างผู้ที่มีรายได้ต่างกัน..... 56
4.30	เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการปลดหนี้ ระหว่างผู้ที่มีรายได้ต่างกัน..... 56
4.31	เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการเกมจรรยา ระหว่างผู้ที่มีรายได้ต่างกัน..... 57

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
4.32	เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการเกมพินหน้า ระหว่างผู้ที่มีรายได้ต่างกัน..... 57
4.33	เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการเกมแก้จัน ระหว่างผู้ที่มีรายได้ต่างกัน..... 58
4.34	เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการ 4 ต่อ 4 แฟมิลี่เกม ระหว่างผู้ที่มีรายได้ต่างกัน..... 58
4.35	แสดงค่าร้อยละของระดับการรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์..... 59
4.36	เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการชิงร้อยชิงล้าน ระหว่างผู้ที่มีระดับการชมรายการเกมโชว์ต่างกัน..... 60
4.37	เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการแฟนพันธุ์แท้ ระหว่างผู้ที่มีระดับการชมรายการเกมโชว์ต่างกัน..... 61
4.38	เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการจุกบ็อกเกม ระหว่างผู้ที่มีระดับการชมรายการเกมโชว์ต่างกัน..... 62
4.39	เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการเวทีทอง ระหว่างผู้ที่มีระดับการชมรายการเกมโชว์ต่างกัน..... 63
4.40	เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการ 07 โชว์ ระหว่างผู้ที่มีระดับการชมรายการเกมโชว์ต่างกัน..... 64
4.41	เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการปลดหนี้ ระหว่างผู้ที่มีระดับการชมรายการเกมโชว์ต่างกัน..... 65
4.42	เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการเกมจราชน ระหว่างผู้ที่มีระดับการชมรายการเกมโชว์ต่างกัน..... 66
4.43	เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการเกมพินหน้า ระหว่างผู้ที่มีระดับการชมรายการเกมโชว์ต่างกัน..... 67
4.44	เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการเกมแก้จัน ระหว่างผู้ที่มีระดับการชมรายการเกมโชว์ต่างกัน..... 68
4.45	เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการ 4 ต่อ 4 แฟมิลี่เกม ระหว่างผู้ที่มีระดับการชมรายการเกมโชว์ต่างกัน..... 69

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
4.46	เปรียบเทียบความแตกต่างของค่านิยมการเล่นการพนัน ระหว่างผู้ที่รับชมรายการเกมโชว์ต่างกัน..... 71
4.47	เปรียบเทียบความแตกต่างของการควบคุมตนเอง ระหว่างผู้ที่รับชมรายการเกมโชว์ต่างกัน..... 72
4.48	แสดงค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมการบริโภคสินค้าโดยคำนึงถึงราคา..... 73
4.49	แสดงค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมการบริโภคสินค้าโดยคำนึงถึงใช้ประโยชน์..... 74
4.50	แสดงค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมการบริโภคสินค้าโดยคำนึงถึงความพึงพอใจ..... 75
4.51	แสดงค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมการบริโภคสินค้าเพื่อเป็นตัวแทนชนชั้น..... 76
4.52	การวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่าง ของพฤติกรรมการบริโภคสินค้าโดยคำนึงถึงประโยชน์ ระหว่างเพศชายหญิง.. 77
4.53	ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการบริโภคสินค้าโดยคำนึงถึงประโยชน์ ระหว่างเพศชายหญิง..... 77
4.54	การวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของพฤติกรรม การบริโภคสินค้าโดยคำนึงถึงราคา ระหว่างผู้ที่มีระดับการศึกษาต่างกัน..... 78
4.55	ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการบริโภคสินค้าโดยคำนึงถึงราคา ระหว่างผู้ที่มีระดับการศึกษาต่างกัน..... 78
4.56	การวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่าง ของพฤติกรรมการบริโภคสินค้าโดยคำนึงถึงสัญลักษณ์ทางชนชั้น ระหว่างผู้ที่มีระดับการศึกษาต่างกัน..... 79
4.57	ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการบริโภคสินค้าโดยคำนึงถึงสัญลักษณ์ทางชนชั้น ระหว่างผู้ที่มีระดับการศึกษาต่างกัน..... 79
4.58	การวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของพฤติกรรม การบริโภคสินค้าโดยคำนึงถึงราคา ระหว่างผู้ที่มีรายได้ต่างกัน..... 80
4.59	ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการบริโภคสินค้าโดยคำนึงถึงราคา ระหว่างผู้ที่มีรายได้ต่างกัน..... 80
4.60	การวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของพฤติกรรม การบริโภคสินค้าโดยคำนึงถึงความพึงพอใจ ระหว่างผู้ที่มีรายได้ต่างกัน..... 81

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
4.61	ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมกรรมการบริโภคสินค้าโดยคำนึงถึงความพึงพอใจ ระหว่างผู้มีรายได้ต่างกัน..... 81
4.62	การวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของพฤติกรรม กรรมการบริโภคสินค้าโดยคำนึงถึงสัญลักษณ์ทางชนชั้น ระหว่างผู้มีระดับรายได้ต่างกัน..... 82
4.63	ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมกรรมการบริโภคสินค้าโดยคำนึงถึงสัญลักษณ์ทางชนชั้น ระหว่างผู้มีรายได้ต่างกัน..... 82
4.64	การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของการมีค่านิยมการเล่นการพนันระหว่าง ผู้ที่รับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ต่างกัน..... 84
4.65	การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของการควบคุมตนเอง ระหว่างผู้ที่รับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ต่างกัน..... 85
4.66	การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของการมีพฤติกรรมกรรมการบริโภคสินค้า โดยคำนึงถึงราคาระหว่างผู้ที่รับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ที่ต่างกัน..... 86
4.67	การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของการมีพฤติกรรมกรรมการบริโภคสินค้า โดยคำนึงถึงความพึงพอใจระหว่างผู้ที่รับชมรายการเกมโชว์ ทางโทรทัศน์ที่ต่างกัน..... 89
4.68	การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของการมีพฤติกรรมกรรมการบริโภคสินค้า โดยคำนึงถึงสัญลักษณ์ทางชนชั้นระหว่างผู้ที่รับชมรายการเกมโชว์ ทางโทรทัศน์ที่ต่างกัน..... 92
4.69	การวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่าง ของพฤติกรรมกรรมการบริโภคสินค้าโดยคำนึงถึงราคา ระหว่างผู้มีระดับการชมรายการเกมโชว์ต่างกัน..... 94
4.70	ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมกรรมการบริโภคสินค้าโดยคำนึงถึงราคา ระหว่างผู้มีระดับการรับชมรายการเกมโชว์ต่างกัน..... 94

สารบัญแผนภูมิ

แผนภูมิที่	หน้า
2.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	24
4.1 แผนภูมิความสัมพันธ์ของปัจจัยชีวิตสังคม กับพฤติกรรมกรรบริโภค.....	83



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในการทำงานสวัสดิการสังคม หากจะดูกันตามความหมายของคำว่า “สวัสดิการสังคม” จะพบว่างานสวัสดิการสังคมมีขอบเขตในการทำงานกว้างขวาง ทั้งนี้เพราะแนวคิดพื้นฐานในการมองสวัสดิการสังคมมีหลากหลาย แต่ทว่าประชาชนส่วนใหญ่จะมองว่า สวัสดิการสังคมเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับผู้ด้อยโอกาส คนพิการ ผู้ประสบปัญหายากไร้ที่ช่วยเหลือตนเองไม่ได้เท่านั้น การมองเช่นนี้ เป็นการจำกัดมุมมองในงาน สวัสดิการสังคมให้แคบแคบลง และเป็นการคอกย้ำผู้ด้อยโอกาสทั้งหลายว่าเป็นภาระของสังคม ทั้งนี้เป็นเพราะประชาชนส่วนใหญ่มองเห็นภาพของผู้ด้อยโอกาส เป็นเพียงฝ่ายได้รับความช่วยเหลือจากรัฐบาลเพียงฝ่ายเดียว ทำให้ความหมายของงานสวัสดิการสังคมบิดเบือนไป แท้จริงแล้ว ยังมีปัจจัยและตัวบ่งชี้ทั้งหมด ที่จะนำมาพิจารณาในการบ่งบอกถึงสวัสดิภาพทางสังคมของประชาชนชาวไทย

ดังนั้น ในการพิจารณางานสวัสดิการสังคม จึงมีความจำเป็นที่จะต้องพิจารณากันในความหมายที่กว้างขวางออกไป โดยพยายามสะท้อนให้เห็นความพยายามในการดูแลความเป็นอยู่ที่ดีของประชาชนอย่างทั่วถึง ทั้งในส่วนของรัฐบาลและในส่วนของภาคเอกชน โงงมีสถานะเป็นสถาบันทางสังคมสถาบันหนึ่ง ที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับสถาบันสังคมอื่น ๆ อย่างแยกไม่ออก

ในการพิจารณางานสวัสดิการสังคม หากจะพิจารณาด้านองค์ประกอบของงานสวัสดิการสังคม โดยกำหนดความหมายที่เป็นสภาวะ หรือเป็นสภาพ โดยการเน้น “สวัสดิการสังคม” อันเป็นความหมายกว้าง จะพบว่างานสวัสดิการสังคมสามารถจำแนกได้ถึง 7 ประเภท ดังนี้ (กิตติพัฒน์ นนทปัทมคุลย์ 2536 : 140-142)

1. ด้านสุขภาพอนามัย (Health)
2. ด้านการศึกษา (Education)
3. ด้านที่อยู่อาศัย (Housing)
4. ด้านการทำงานและมีรายได้ (Employment and Income Maintenance)
5. ด้านความมั่นคงทางสังคม (Social Security)
6. ด้านบริการสังคม (General Social Services)
7. ด้านนันทนาการ (Recreation)

กิติพัฒน์ นนทปัทมะคุลย์ 2536 : 172-174) ได้เสนอไว้ในเอกสาร สวัสดิการสังคมแห่งชาติ : แนวคิดและนโยบาย ว่า “ในงานสวัสดิการสังคมทั้ง 7 ประการ อาจจะเป็นที่ถกเถียงกันได้ว่า เนื้องานทั้ง 7 ประการนี้ สามารถจำแนกแยกแยะเป็นภาระกิจหลักของกระทรวง ทบวง กรม ต่าง ๆ ได้ เช่น กระทรวงสาธารณสุขดูแลในเรื่องสุขภาพอนามัย กระทรวงศึกษาธิการดูแลในส่วนของการศึกษา การเคหะแห่งชาติดูแลในเรื่องที่อยู่อาศัย ฯลฯ ทั้งนี้ หากเราจะพิจารณาหลักการเหล่านี้แบบแยกส่วน กระทรวงแรงงานและสวัสดิการสังคม ซึ่งเป็นหน่วยงานโดยตรงที่ดูแลรับผิดชอบงานสวัสดิการสังคมในระดับสูงสุดของประเทศ ก็คงมีภารกิจที่ดูแลเป็นหลักเพียงแค่นี้ก็ด้านเท่านั้น ทิศนะการมองแบบแยกส่วนนี้ ไม่เป็นประโยชน์ในการพัฒนางานสวัสดิการสังคม และยิ่งไปกว่านั้นยังเป็นปฏิปักษ์ต่อการพัฒนามนุษย์และสังคม ซึ่งเรียกร่องการมองชีวิต ความเป็นอยู่ของประชาชนแบบครอบคลุม และตระหนักในสิทธิขั้นพื้นฐานทุกด้าน”

ดังนั้น งานทางด้านสวัสดิการสังคมทุกด้านมีความสำคัญในการที่จะทำให้ชีวิตความเป็นอยู่ของประชาชนมีความเป็นอยู่ที่ดี แต่ในงานสวัสดิการสังคมก็มีด้านหนึ่งที่ถูกหลงลืมหรือให้ความสำคัญน้อย นั่นก็คือด้านกรนันทนาการ โดยนักวิชาการทางสังคมสงเคราะห์หลายท่านเมื่อกล่าวถึงงานด้านนันทนาการ จะไม่รวมเป็นงานของสวัสดิการสังคม ทั้งนี้เพราะว่ารูปแบบของงานนันทนาการในงานสวัสดิการสังคมนั้น อาจจะถูกเบียดบังจากวิชาชีพอื่นจนความสำคัญต่องานสวัสดิการสังคมมีน้อยลง

จากที่กิติพัฒน์ นนทปัทมะคุลย์ ได้กล่าวไว้ในข้างต้นว่า การมองแบ่งแยกส่วนจะทำให้การพัฒนางานสวัสดิการสังคมไม่ก้าวหน้า ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้มีความสนใจในด้านการนันทนาการเป็นพิเศษ เพื่อการพัฒนาสวัสดิการสังคมในด้านการนันทนาการ

พีระพงษ์ บุญศิริ (2542 : 1 - 2) ได้ศึกษาในงานด้านการนันทนาการจากอดีตจนถึงปัจจุบัน ทำให้พบว่ากรนันทนาการมีมาคู่กับอารยธรรมของมนุษย์นับตั้งแต่โบราณเป็นต้นมา โดยคนในยุคก่อนอารยธรรมโบราณจะใช้เวลาว่างว่างฝึกฝนฝีมือในการล่าสัตว์ การต่อสู้และเสริมสร้างความเข้มแข็งให้แก่ตนเอง นอกจากการฝึกฝนทางร่างกายแล้ว ยังใช้เวลาว่างในด้านศิลปะด้วย ดังเช่นเราจะพบเครื่องปั้นดินเผาโบราณ รูปแกะสลักต่าง ๆ ภาพเขียนสีที่แสดงถึงความเป็นอยู่ของคนในอดีต รูปภาพหรือรูปปั้นที่ใช้เคารพแทนเทพเจ้าหรือสิ่งศักดิ์สิทธิ์ กิจกรรมอันประกอบไปด้วยการร้องรำทำเพลง เกมกีฬาต่าง ๆ ซึ่งทั้งหมดล้วนเป็นกิจกรรมที่เป็นต้นแบบของการนันทนาการในยุคก่อนอารยธรรมโบราณ ซึ่งอาจจะสรุปได้ว่าการนันทนาการในยุคก่อนอารยธรรมโบราณ เป็นการนันทนาการเพื่อการดำเนินชีวิต

กรนันทนาการในยุคกรีกโรมัน (2542 : 2 - 4) มีคำกล่าวในอดีตว่า “ถนนทุกสายมุ่งสู่โรม” นั้นย่อมแสดงให้เห็นว่าในยุคกรีกโรมัน เป็นยุคแห่งความรุ่งเรืองในทุกด้าน ไม่ว่าจะเป็นการทหารหรือศิลปวิทยาการ การนันทนาการก็เช่นกัน ในยุคนี้กรนันทนาการจะตอบสนองทั้งการทหารและ

ศิลปะ โดยการนันทนาการถูกใช้มาผ่อนคลายความเครียดของการฝึกทหาร การสร้างความฮึกเหิม เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีงานแสดงต่าง ๆ เกิดขึ้นอย่างมากมายในยุคนี้ด้วย ดังจะสามารถเห็นหลักฐานของความรุ่งเรืองในเรื่องงานแสดงได้จากการมีโรงละครในโรม

การนันทนาการในยุคกลาง (พีระพงศ์ บุญศิริ, 2542 : 4 - 6) จะเป็นยุคที่ศาสนามีความรุ่งเรืองสูงสุด และมีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับชนชั้นปกครอง ดังนั้นการนันทนาการจึงมีความเกี่ยวข้องกับศาสนาและการปกครอง โดยการนันทนาการในยุคนี้ยังคงเน้นในเรื่องกีฬา การต่อสู้ และใน ส่วนที่เกี่ยวกับศาสนาก็จะเป็นการแสดง การร้องเพลง การร่ายรำ เป็นต้น

การนันทนาการในยุคใหม่จนถึงปัจจุบัน (พีระพงศ์ บุญศิริ, 2542 : 6 - 11) ในยุคนี้เป็นยุคที่มีการพัฒนาการทางเศรษฐกิจและปฏิรูปการเมืองการปกครอง มีการค้นพบเทคโนโลยีใหม่ ๆ หรือ อาจจะเรียกอีกอย่างว่ายุคการปฏิวัติอุตสาหกรรมจึงมีการสำรวจแหล่งวัตถุดิบต่าง ๆ เพื่อนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์แก่สังคมและชุมชน การนันทนาการจึงเข้ามามีส่วนในเรื่องของความบันเทิง ทั้งนี้ เพราะในสังคมของอุตสาหกรรม ประชาชนจะกลายเป็นแรงงานซึ่งจะหลังไหลเข้าสู่ระบบการทำงานในโรงงานอุตสาหกรรม กิจกรรมบันเทิงจึงเป็นการผ่อนคลายความตึงเครียดของแรงงานเหล่านั้น โดยจะเป็นกิจกรรมในยามว่าง ไม่ว่าจะเป็นการกีฬา การแสดง การร้องรำทำเพลง การร่ายรำ การพบปะสังสรรค์ การทำอาหาร

จากกิจกรรมในยามว่างต่าง ๆ ที่ได้เกิดขึ้นในยุคนี้ ไม่ว่าจะเป็นกิจกรรมการกีฬา กิจกรรมการแสดง กิจกรรมการพบปะสังสรรค์ กิจกรรมการทำอาหาร ได้พัฒนาไปอย่างต่อเนื่อง จึงทำให้เกิดกิจกรรมการนันทนาการต่าง ๆ มากมายตามมา ไม่ว่าจะเป็นการเล่นโบว์ลิ่ง การแข่งขันรักบี้ ฟุตบอล อเมริกันฟุตบอล ออสเตรเลียฟุตบอล การแสดงละคร การร้องเพลงบันทึกแผ่นเสียง การเลี้ยงฉลองประจำปีตามเทศกาลหรือวันสำคัญต่าง ๆ เป็นต้น

เมื่อกิจกรรมการนันทนาการต่าง ๆ ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก ก็ทำให้เกิดปัญหาตามมา คือ การต้องการมีส่วนร่วมของประชาชนต่อกิจกรรมต่าง ๆ เหล่านั้น เช่น ต้องการรับชมการแข่งขันกีฬา แต่ไม่สามารถรับชมได้ เพราะเรื่องเป็นเวลาและสถานที่ นั่นคือ กิจกรรมที่เกิดในสถานที่หนึ่งในเวลาหนึ่ง จะมีผู้ที่สามารถเข้าร่วมได้เพียงจำนวนหนึ่งเท่านั้น เพราะสถานที่สามารถรับผู้เข้าร่วมรับชมได้อย่างจำกัดจำนวน และก็จะจะมีผู้ต้องการรับชมอีกจำนวนมากที่ไม่ได้รับชม

จึงได้มีการคิดในการที่จะแก้ไขปัญหานี้ โดยใช้การสื่อสารมวลชนเข้ามาแก้ไขปัญหานี้ โดยเริ่มจากการใช้การกระจายเสียงในการพากย์บรรยายกีฬาให้ผู้ที่ไม่ได้รับชมในสถานที่และผู้ที่ไม่ได้รับชมที่อยู่ในบริเวณใกล้เคียงได้รับรู้ไปพร้อม ๆ กัน จากนั้นก็ได้พัฒนามาเป็นการใช้วิทยุกระจายเสียงในการบรรยายเหตุการณ์เพื่อให้ผู้ที่อยู่ไกลออกไปสามารถได้รับรู้เหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นด้วย จนกระทั่งมีการแพร่ภาพกระจายเสียงทางเครื่องรับโทรทัศน์ ซึ่งเครื่องรับโทรทัศน์สามารถสร้างความ

ต้องการมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ ของผู้คนได้ เพราะสามารถได้รับชมทั้งภาพและได้ยินเสียงในเหตุการณ์ต่าง ๆ เหมือนกับตนเองได้อยู่ในสถานการณ์นั้น

ในการแพร่ภาพกระจายเสียงทางเครื่องรับโทรทัศน์ในช่วงแรก ๆ นั้น จะเป็นการถ่ายทอดการบันทึกเทปโทรทัศน์ และพัฒนามาเป็นการถ่ายทอดสดในเวลาต่อมา ส่วนของรายการที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์นั้น จะมีรายการต่าง ๆ หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นสาระและความบันเทิง ในส่วนของสาระได้แก่ รายการข่าว รายการให้ความรู้ต่าง ๆ เช่น สารคดีต่าง ๆ และในส่วนของความบันเทิงได้แก่ รายการกีฬา รายการเพลง และรายการโชว์ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นรายการวาไรตี้โชว์ รวมไปถึงรายการเกมโชว์

รายการเกมโชว์เป็นรายการที่น่าสนใจ เพราะสามารถทำให้ผู้รับชมได้รับความรู้และความบันเทิงไปในเวลาเดียวกัน รวมถึงการชักเยียดให้ผู้ชมรับชมการแข่งในรายการเกมโชว์ไปในเวลาเดียวกันโดยที่ผู้ชมไม่รู้ตัว ทั้งนี้เพราะเวลาชมรายการเกมโชว์จะมีความสนุกสนานและไม่น่าตื่นเต้น จึงทำให้ผู้รับชมติดตามรายการไปโดยตลอด จึงได้ทั้งสาระและความรู้ต่าง ๆ ที่ทางรายการสรรหามาให้รู้กัน และถูกชักเยียดการบริโภคสินค้าโดยไม่รู้ตัว จากป้ายสินค้าที่ปรากฏอยู่ในรายการและโฆษณาต่าง ๆ ที่สนับสนุนรายการ

หากจะพิจารณารายการเกมโชว์ในปัจจุบันนี้ จะพบว่ารูปแบบของรายการเกมโชว์มีหลากหลายมาก รายการเกมโชว์จะมียอดประกอบดังนี้

1. พิธีกรหรือผู้ดำเนินการแข่งขัน
2. ผู้เข้าแข่งขัน เป็นผู้มีชื่อเสียง ไม่ว่าจะเป็นนักแสดง นักร้อง นักแสดงตลกหรือผู้ชมทางบ้าน
3. เกมการแข่งขัน ซึ่งจะมีกฎกติกาตายตัว หรือการเล่นอย่างอิสระ โดยเกมการแข่งขันจะแบ่งออกเป็น 4 วิธี คือ การแข่งขัน การเสี่ยงโชค การล้อเลียน และการแข่งขันพละกำลังทางร่างกาย
4. การให้รางวัลสำหรับผู้ชนะ และการลงโทษหรือตกรอบสำหรับผู้แพ้
5. รูปแบบของการแข่งขันในรายการเกมโชว์ อาจจะมีการผสมผสานได้หลายแบบ

จากการศึกษาข้อมูลและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ จึงทำให้พบประเด็นที่น่าสนใจเกี่ยวกับเกมโชว์ ดังนี้

1. รายการเกมโชว์ได้ส่งเสริมให้ผู้ชมจับจ่ายใช้สอยสินค้าโดยไม่ต้องคำนึงถึงหลักเหตุผลหรือความคุ้มค่าของเงินที่จ่ายออกไป
2. รายการเกมโชว์ได้ตอกย้ำค่านิยมการพึ่งพาโชคชะตา โดยมีทรัพย์สินส่วนตัวก่อให้เกิดความอยากได้ หรือเป็นแบบอย่างค่านิยมที่นำไปสู่ความโลภ

จากสองประเด็นนี้จะเห็นได้ว่า ผู้ผลิตรายการเกมโชว์ได้หยิบยกเอาค่านิยมและวัฒนธรรมไทยมาใช้เพื่อการสร้างค่านิยมของรายการ เพราะถ้ารายการเกมโชว์ของตนเองได้รับการตอบรับจากผู้ชมมากขึ้นเท่าไร ความอยู่รอดและรายได้จากผู้สนับสนุนรายการต่าง ๆ ก็จะทยอยเข้ามา ทั้งนี้

เพราะธรรมชาติของรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์จะสามารถดำรงอยู่ได้ก็ต่อเมื่อมีผู้สนับสนุนรายการ และหากไม่มีผู้สนับสนุนรายการหรือสปอนเซอร์ที่ให้การสนับสนุน รายการเกมโชว์นั้น ๆ ก็ไม่สามารถดำรงอยู่ได้ ซึ่งเราอาจจะสังเกตได้จากยอดผู้รับชมรายการเกมโชว์นั้น ๆ หากรายการเกมโชว์ใดมียอดผู้รับชมน้อย ก็จะมีระยะเวลาในการคงอยู่ในผังรายการของสถานีโทรทัศน์น้อยหรือรายการเกมโชว์นั้น ๆ จะถูกถอดรายการออกจากผังรายการของสถานีโทรทัศน์นั้น ๆ แต่หากรายการเกมโชว์ใดมียอดผู้รับชมสูงมาก ก็จะสามารถดำรงคงอยู่ในผังรายการของสถานีโทรทัศน์นานขึ้น

ในส่วนของผู้ผลิตรายการเกมโชว์ที่นิยมหยิบยกคำนิยมและวัฒนธรรมไทยมาใช้ในการดำเนินรายการนั้น มีการนำคำนิยมและวัฒนธรรมไทยในเรื่องของการพนัน การเชื่อถือโชคกลาง การนิยมการบริโภค ฯลฯ มาใช้ในการดำเนินรายการ ดังเช่น มีการให้ผู้รับชมร่วมสนุกกับรายการโดยการส่งชิ้นส่วนของผลิตภัณฑ์ของผู้สนับสนุนรายการหรือสปอนเซอร์มาร่วมชิงรางวัล ซึ่งเป็นผลทำให้ผู้รับชมที่มีความเชื่อในเรื่องโชคกลาง ชื่อดินค้าและนำชิ้นส่วนของสินค้ามาร่วมชิงรางวัล หากจะสังเกตในรายการเกมโชว์ จะพบว่าชิ้นส่วนผลิตภัณฑ์ที่สนับสนุนรายการมีมากมายมหาศาล

เมื่อองค์ประกอบต่าง ๆ ล้วนส่งผลให้รายการเกมโชว์ได้รับความนิยมทั้งจากผู้ชม และผู้สนับสนุนรายการ อีกทั้งรายการประเภทนี้เพิ่มจำนวนมากขึ้นเรื่อยๆ แต่สำหรับเนื้อหาที่สื่อสารกันในรายการดูเหมือนไร้สาระ รุนแรงนั้น จริงๆแล้วเป็นการสร้างแรงจูงใจให้เกิดความชื่นชมในรายการมากกว่าหรือไม่ เพราะบางครั้งผู้ผลิตต้องการบันเทิงเพียงอย่างเดียว ผู้ชมก็จะได้รับชมรายการบันเทิงที่มีแต่ความมอมเมา หากเป็นเช่นนั้นคุณภาพของรายการเกมโชว์จะเป็นเช่นไร จึงเป็นเหตุผลสำคัญที่ทำให้ผู้วิจัยต้องการศึกษาถึงผู้รับชมรายการเกมโชว์ว่า ประชากรกลุ่มใดเป็นผู้ที่เปิดรับชมเกมโชว์ทางโทรทัศน์ ผู้ที่รับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ต้องการอะไรจากการรับชมเกมโชว์ และเมื่อผู้รับชมได้เปิดรับชมรายการเกมโชว์แล้ว ผู้รับชมมีพฤติกรรมในการบริโภคอย่างไร

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาถึงความสัมพันธ์ของคำนิยมในการเล่นการพนันและการควบคุมตนเอง กับการรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์
2. เพื่อศึกษาถึงความสัมพันธ์ของปัจจัยส่วนบุคคลกับการรับชมรายการเกมโชว์
3. เพื่อศึกษาถึงความสัมพันธ์ของการรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์กับการพฤติกรรมบริโภค

1.3 ขอบเขตของการวิจัย

การศึกษาเรื่องนี้ จะทำการศึกษาบุคคลต่าง ๆ ที่ได้เปิดรับชมรายการเกมโชว์ในเขตชั้นกลางของกรุงเทพมหานคร

1.4 นิยามศัพท์ที่เกี่ยวข้อง

รายการเกมโชว์ หมายถึง การเล่นเกมผ่านสื่อโทรทัศน์ มีกฎกติกาการเล่น แบ่งผู้เล่นออกเป็นสองฝ่าย มีพิธีกรเป็นผู้ดำเนินรายการและควบคุมการเล่น ผู้ร่วมรายการมักเป็นคารา นักร้อง และ คาราตลก หรือนักแสดงทางบ้าน มาเพื่อสร้างความสนุกสนาน รูปแบบรายการคล้ายรายการป๊อปปูล่าร์ หากผู้แข่งขันชนะจะได้รับของรางวัล แต่ถ้าแพ้จะถูกลงโทษหรือถูกรอบ

เกม หมายถึง การเล่นที่มีการแข่งขัน มีกฎกติกา มีผู้แข่งขันตั้งแต่สองคนขึ้นไป มีสถานที่ มีอุปกรณ์ มีกำหนดเวลาในการเล่นชัดเจน และต้องมีความสนุกสนาน เกมแบ่งได้ออกเป็น 4 ประเภท ได้แก่ เกมการแข่งขัน เกมการเสี่ยงโชค เกมการล้อเลียน และเกมการแข่งขันพลังร่างกาย

ระดับการรับชม หมายถึง ระดับการรับชมรายการเกมโชว์ ซึ่งมี 5 ระดับ ดังนี้

1. รับชมแบบผ่านตา หมายถึง การรับชมรายการเกมโชว์ในลักษณะที่ไม่ได้สนใจมากนัก อาจจะเปลี่ยนช่องมาดูและชมอยู่สักครู่หนึ่ง

2. รับชมแบบร่วมสนุกสนานไปกับรายการ หมายถึง การรับชมในลักษณะที่ร่วมสนุกสนานเฮฮาไปกับรายการด้วย แต่ไม่ได้ร่วมเล่น ร่วมลุ้นกับผู้แข่งขัน

3. รับชมแบบร่วมเล่นไปกับผู้แข่งขัน หมายถึง การรับชมในลักษณะที่ผู้รับชมได้ร่วมเล่นเกมแข่งขันไปพร้อมกับผู้แข่งขัน

4. รับชมแบบร่วมลุ้นไปกับผู้แข่งขัน หมายถึง การรับชมในลักษณะที่ผู้รับชมได้ร่วมลุ้นผู้แข่งขันให้สามารถแข่งขัน ได้เงินรางวัลมาก ๆ

5. รับชมแบบร่วมส่งชิ้นส่วนผลิตภัณฑ์ไปชิงโชคในรายการ หมายถึง ผู้รับชมรายการเกมโชว์แล้วอยากร่วมสนุกกับรายการ โดยการส่งชิ้นส่วนของผลิตภัณฑ์รายการ ไปร่วมชิงโชค

ค่านิยมในเรื่องการพนัน หมายถึง ค่านิยมของไทยที่มีนิสัยชอบความสนุกสนานและการพนันขั้นต่อ

การบริโภคสินค้าโดยคำนึงถึงราคา หมายถึง การที่ผู้บริโภค จะเลือกบริโภคสินค้าต่าง ๆ โดยให้ความสำคัญที่ราคาของสินค้าเป็นลำดับแรก

การบริโภคสินค้าโดยคำนึงถึงประโยชน์ หมายถึง การที่ผู้บริโภค จะเลือกบริโภคสินค้าต่าง ๆ โดยให้ความสำคัญที่การใช้ประโยชน์ของสินค้าเป็นลำดับแรก

การบริโภคสินค้าโดยคำนึงถึงความพึงพอใจ หมายถึง การที่ผู้บริโภค จะเลือกบริโภคสินค้าต่าง ๆ โดยให้ความสำคัญที่ความพึงพอใจของตนเองต่อสินค้าเป็นลำดับแรก

การบริโภคสินค้าเพื่อเป็นตัวแทนทางชนชั้น หมายถึง การที่ผู้บริโภค จะเลือกบริโภคสินค้าต่าง ๆ โดยให้ความสำคัญกับการเป็นตัวแทนทางชนชั้นทางสังคมของสินค้าเป็นลำดับแรก

บทที่ 2

แนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเรื่อง “ความสัมพันธ์ของพฤติกรรมผู้รับชมรายการเกมโชว์กับพฤติกรรมการบริโภค” จะทำการศึกษาโดยใช้แนวคิดทฤษฎี รวมทั้งผลการวิจัยในเรื่องที่เกี่ยวข้องต่อไปนี้

1. แนวคิดในเรื่องการนันทนาการและเกมโชว์ทางโทรทัศน์
2. ค่านิยมและวัฒนธรรมที่เกี่ยวกับเรื่องการเล่นโซเชียล การพนัน
3. แนวคิดเรื่องการควบคุมตนเอง
4. ทฤษฎีการบริโภค
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
6. กรอบแนวคิดที่ใช้ในงานวิจัย

2.1 แนวคิดในเรื่องการนันทนาการและเกมโชว์ทางโทรทัศน์

นันทนาการเป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลายในลักษณะและรูปแบบที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน แต่แรกเริ่มการนันทนาการในประเทศไทยนั้น กระทรวงศึกษาธิการได้บัญญัติศัพท์คำว่า “นันทนาการ” (recreation) ซึ่งใช้กันอย่างแพร่หลาย แต่เมื่อกลับไปเปรียบเทียบความหมายพื้นฐานเดิมจากศัพท์ในภาษาอังกฤษ คือ เรคกรีเอชัน (Recreation) แล้ว ความหมายยังไม่ชัดเจน ดังนั้นพระยาอนุมานราชธน (เสถียร โกเศศ, 2515 : 22) จึงได้บัญญัติศัพท์ภาษาไทยขึ้นมาใหม่ว่า “นันทนาการ”

เจ บี แนช (Jay B. Nash อ้างใน พิระพงษ์ บุญศิริ, 2542 : 29) ให้คำอธิบายไว้ในหนังสือปรัชญานันทนาการ (Philosophy of Recreation) ว่านันทนาการ หมายถึง การใช้เวลาวางนันทนาการเพื่อเป็นประโยชน์คุณค่าในทางที่ติงามจากการเข้าร่วมในกิจกรรม เด็ก ๆ จะเรียกกิจกรรมนั้นว่า การเล่น ส่วนคนหนุ่มสาว จะเรียกว่าการนันทนาการ ส่วนความหมายของเวลาวางนันทนาการ ได้มีการวิเคราะห์ความหมายของคำว่าเวลาวาง (Leisure Time) หมายถึง เวลาวางที่เกิดจากกิจกรรมที่จำเป็นอื่น ๆ วางจากงานประจำ เวลานอนหรือเวลาที่ประกอบกิจวัตรประจำวัน

เจอร์ลด์ บี ฟิทเจอร์ลด์ (Gerald B. Fitzgerald อ้างในพิระพงษ์ บุญศิริ, 2542 : 30) ได้อธิบายในหนังสือ การจัดนันทนาการชุมชน (Community organization for Recreation) ว่า เวลาวางหมายถึงเวลาที่เหลือจากการงาน แต่นันทนาการคือการแสดงออกซึ่งความสนใจของมนุษย์ในเวลาวางนั้น

เวลาว่างกับนันทนาการไม่เหมือนกัน เพราะกิจกรรมในเวลาว่างบางกิจกรรม เป็นกิจกรรมที่ไม่พึงประสงค์ ไม่ใช่กิจกรรมนันทนาการ เช่น การพนัน การประพาศิตนเกร เป็นต้น

ยอร์ช ดี บัตเตอร์ (George D. Butter อ้างในพิระพงษ์ บุญศิริ, 2542 : 29) ได้อธิบายความหมายของนันทนาการไว้ในหนังสือนันทนาการชุมชน (Introduction to Community Recreation) ว่า นันทนาการเป็นความหมายเฉพาะ “การเล่น” จะเหมาะกับเด็กมากกว่า ในส่วนคนหนุ่มสาวหรือผู้ใหญ่ให้ใช้คำว่า “นันทนาการ” จะเป็นการเหมาะสมกว่า

ชาร์ล เค ไบรท์บิล และฮาโรลด์ ดี เมเยอร์ (Charles K. Brightbell and Harold D. Mayer อ้างในพิระพงษ์ บุญศิริ, 2542 : 29) กล่าวไว้ในหนังสือนันทนาการ (Recreation) ว่า นันทนาการหมายถึง กิจกรรมที่บุคคลเข้าร่วมด้วยความสมัครใจในเวลาว่าง โดยมีความพึงพอใจหรือความสุขใจเป็นเครื่องจูงใจ พื้นฐานในการเข้าร่วมกิจกรรมนั้น

การนันทนาการ ตามความหมายในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2524) ให้ความหมายไว้ว่า เป็นกิจกรรมที่ทำตามความสมัครใจในยามว่าง เป็นการทำร่วมกันเพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินและผ่อนคลายความตึงเครียด

กิติพัฒน์ นนทปัทม์ศุลย์ ได้ให้ความหมายของคำว่า “นันทนาการ” ไว้ว่า การนันทนาการ มีความหมายครอบคลุมไปถึงการละเล่น การกีฬา การแสดงออกทางศิลปวัฒนธรรม ตลอดจนการบันเทิงเรีงอื่นต่าง ๆ ที่ประชาชนพึงมีโอกาสได้รับการนันทนาการนี้ตามความสนใจและสมัครใจ

จะเห็นได้ว่าความหมายของ “นันทนาการ” มีความหมายครอบคลุมมากมาย ที่เกี่ยวกับการทำกิจกรรมยามว่าง เพื่อเป็นการผ่อนคลายความเครียด ไม่ว่าจะเป็นการเล่นกีฬา การออกกำลังกาย การปลูกพืช การร้องรำทำเพลง การรำยรำ ตลอดจนถึงการรับชมละคร ลิเก ถ้าตัด และการรับชมรายการเพื่อความบันเทิง เป็นต้น

ในส่วนของงานสวัสดิการสังคม ก็มีความหมายครอบคลุมในงานอยู่หลากหลายอย่าง และหนึ่งในความหลากหลายของงานสวัสดิการสังคมก็คือ “การนันทนาการ” การนันทนาการมีมานานตั้งแต่ยุคเริ่มแรกอารยธรรมของมนุษย์ เมื่อนมนุษย์รู้จักการเสาะแสวงหาอาหารเพื่อเลี้ยงชีพ ก็รู้จักใช้เวลาในยามว่างทำกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อก่อให้เกิดประโยชน์ในด้านความเป็นอยู่และเพื่อเสริมสร้างคุณภาพชีวิตของตนเอง

การนันทนาการเป็นกิจกรรมที่กระทำในเวลาว่าง โดยมีความสมัครใจ ความพึงพอใจ ไม่มีการบังคับและได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินใจ จากการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการทั้งหลาย หากจะหาความสำคัญของการนันทนาการ พอที่จะรวบรวมได้ว่า “การนันทนาการเป็นกิจกรรมที่มีหลากหลายรูปแบบ โดยเป็นกิจกรรมที่มีแรงจูงใจเป็นเครื่องตัดสินใจ เป็นกิจกรรมที่อาสาทำด้วยความเต็มใจ ไม่มีข้อ

จำกัดเรื่องเวลา สามารถบำบัดฟื้นฟูผู้เจ็บป่วยได้ทั้งทางกายและจิตใจ ทุกคนสามารถปฏิบัติและพิสูจน์ได้ด้วยความตั้งใจจริงและมีจุดหมาย สามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม”

การนันทนาการสามารถให้ประโยชน์แก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ดังนี้ (พระพงศ์ บุญศิริ. 2542 : 37)

1. ให้ความสนุกสนาน พบความสุขในชีวิตและใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์
2. ช่วยสร้างเสริมสุขภาพและจิตใจ
3. ป้องกันและลดปัญหาอาชญากรรมและความประพฤติกเรของเด็ก
4. ส่งเสริมความเป็นพลเมืองดี
5. ช่วยในการพักผ่อนผู้ป่วย สร้างเสริมสมรรถภาพทางร่างกายและจิตใจ
6. สร้างความสามัคคีในหมู่คณะ
7. ช่วยสงวนและรักษาทรัพยากรธรรมชาติ

การนันทนาการมีหลากหลายประเภท ไม่ว่าจะเป็นกิจกรรมที่เป็นหมู่คณะหรือกิจกรรมส่วนตัว ดังเช่น กิจกรรมที่เป็นกิจกรรมหมู่คณะ การออกกำลังกาย การร่วมกิจกรรมเข้าค่าย เป็นต้น หรือจะเป็นกิจกรรมส่วนบุคคล การปลูกต้นไม้ การฟังเพลง การรับชมการแสดงต่าง ๆ เป็นต้น

ในปัจจุบันนี้ การนันทนาการโดยเป็นส่วนบุคคลนั้นสามารถกระทำได้ง่ายมาก เมื่อสังคมของเรามีรายการทางโทรทัศน์ เราสามารถพักผ่อนหรือรับความบันเทิงจากรายการต่าง ๆ ทางโทรทัศน์ เพราะการรับชมการแสดง บันเทิงเร็นก็เป็นกิจกรรมหนึ่งของการนันทนาการเช่นกัน และด้วยเหตุที่มีรายการทางโทรทัศน์มากมาย การรับชมเพื่อความผ่อนคลายความเครียดก็มีหลากหลาย รายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ก็เป็นรายการประเภทหนึ่งที่น่าสนใจ เพราะว่าเป็นรายการที่ให้ความบันเทิงและสาระ ซึ่งอาจจะแฝงอุดมการณ์และจุดหมายอื่น ๆ มากับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์

หากจะพิจารณากันว่าการนันทนาการประเภทใดที่สามารถให้ผู้คนผ่อนคลายความเครียดมากที่สุด และใช้เวลาในการทำกิจกรรมนั้นได้น้อยที่สุด ก็คงจะไม่พ้นการนันทนาการที่สามารถรับชมได้จากทางเครื่องรับโทรทัศน์ นั่นคือ รายการต่าง ๆ ที่ได้แพร่ภาพออกอากาศให้ได้รับชมกัน ทั้งนี้เป็นเพราะว่าในปัจจุบันนี้ เรากำลังอยู่ในยุคโลกาภิวัตน์หรือโลกที่เป็นหนึ่งเดียวกันทั้งโลก ดังนั้น ไม่ว่าเราจะอยู่แห่งหนใด หากอยากรับรู้ข่าวสารต่าง ๆ ก็สามารถรับรู้ได้จากสื่อต่าง ๆ และสื่อที่ผู้คนนิยมกันมากที่สุดก็คือ “โทรทัศน์” และจากการสำรวจเมื่อปี 2532 พบว่าครอบครัวในกรุงเทพฯ ๙ มีจำนวน 10,598,000 หลังคาเรือน และเนื่องจากบางครอบครัวมีเครื่องรับโทรทัศน์มากกว่า 1 เครื่อง จึงทำให้มีเครื่องรับโทรทัศน์เฉพาะในกรุงเทพฯ ๙ มากถึง 12,797,000 เครื่อง (สำนักงานสถิติแห่งชาติ . 2532)

จากสถิติเครื่องรับโทรทัศน์ในปัจจุบัน ทำให้เราอาจจะเรียกยุคนี้ได้ว่าเป็นยุคสมัยแห่ง “วัฒนธรรมโทรทัศน์” (Television Culture) เนื่องจากเกือบทุกบ้านของสังคมไทย มีเครื่องรับโทรทัศน์ที่นำเอาโลกทั้งโลกมาไว้ในห้องนอน เด็กไทยที่กลายเป็น “คนรุ่นโทรทัศน์” (Television Generation)

โดยใช้เวลาดูโทรทัศน์เฉลี่ยวันละ 3-4 ชั่วโมงต่อวัน เฉลี่ยปีละ 2,000 ชั่วโมง แต่เนื่องจากเด็ก ๆ จะเริ่มดูโทรทัศน์ได้ตั้งแต่วัย 2 ขวบ คือก่อนเข้าโรงเรียน อีกทั้งผู้ปกครองหรือพ่อแม่ก็สนับสนุนให้เด็กรับชมโทรทัศน์ เพื่อเป็นที่เลี้ยงเด็กแทนตนเอง เพียงแค่ตัวเลขที่ยกมานี้ ก็พอที่จะบ่งบอกถึงอิทธิพลของโทรทัศน์ที่มีต่อบุคคลที่ไม่น้อยไปกว่าสถาบันอื่น ๆ” (สายฤดี วรกิจโกคาทร. 2533 : 11-12)

กาญจนา แก้วเทพ (2540) ได้แสดงความเห็นในงานวิจัย เรื่อง “สถานภาพแห่งองค์ความรู้ เรื่อง บทบาทสื่อมวลชนต่อการพัฒนาเด็ก เยาวชนและครอบครัว” ไว้ว่า “สื่อโทรทัศน์ มีอิทธิพลทั้งในเชิงปริมาณและคุณภาพอย่างกว้างขวาง จนกลายเป็นศูนย์กลางของชีวิตประจำวันของผู้คน และเป็นศูนย์รวมของการสร้างสรรค์วัฒนธรรมของสังคม ในเชิงปริมาณนั้น เกือบจะทุกบ้านของประเทศไทยจะมีโทรทัศน์ประจำบ้าน และแม้จะไม่มีโทรทัศน์เป็นของตนเอง ก็แทบจะไม่มีคนไทยคนไหนไม่เคยมีโอกาสดูโทรทัศน์เลยในชีวิต ในส่วนคุณภาพ เนื่องจากสื่อโทรทัศน์มีคุณภาพดีเด่นหลายประการ เช่น เป็นสื่อที่มีทั้งภาพที่เคลื่อนไหวและมีเสียงประกอบ ผู้ที่ไม่จำเป็นต้องอ่านออกเขียนได้ (จึงทำให้ดูกันได้ทุกเพศ ทุกวัย ทุกระดับการศึกษา) เป็นสื่อที่ไม่ต้องจ่ายเงินตรงกับเวลาที่เปิดรับชม ฯลฯ”

จะเห็นได้ว่า รายการที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์นั้น มีอิทธิพลต่อบุคคลทั่วไปที่เปิดรับรายการต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นรายการละคร รายการเพลง รายการวาไรตี้ หรือรายการเกมโชว์ ทุกรายการจะพยายามดึงดูดความสนใจให้ผู้เปิดรับชมรายการโทรทัศน์ มีความสนใจที่จะรับชมรายการของตนเอง

กาญจนา วิชาคุณ (2543 : 2) อธิบายว่า Freud เคยกล่าวไว้เกี่ยวกับความพึงพอใจ (Pleasure) และความเป็นจริง (Real) ในงานเขียนที่ชื่อ “Formulation Regarding the Two Principles in Mental Functioning” ว่า “จิตใจของมนุษย์เรานั้นเริ่มจากความเพ้อฝัน มนุษย์พยายามเอาความเพ้อฝัน ความสนุกสนาน มากลบเกลื่อนความขมขื่นในชีวิต... มนุษย์พยายามหลีกเลี่ยงสิ่งที่ทำให้เกิดความไม่สบายใจและหันไปหาสิ่งที่ทดแทนความสุข” Freud ชี้ให้เห็นว่าจิตใจของมนุษย์ต้องการความสุขมากกว่าความทุกข์ และในการค้นหาความพึงพอใจหรือความสุขของมนุษย์จะเกิดจากหลายสิ่งหลายอย่าง และความสุขอย่างหนึ่งที่มนุษย์รู้จักก็คือ “การเล่น” เพราะการเล่นถือว่าเป็นเรื่องไม่จริงจัง โดยเราจะเล่นในเวลาว่าง และการเล่นถือว่าเป็นการแสดงออกถึงตัวตนของมนุษย์

ในอดีตเรามักจะเล่นเกมที่เกิดขึ้นจริง หรือชมการแข่งขันที่เกิดขึ้นจริงในสถานที่จริง แต่เมื่อเกิดการพัฒนาระบบการสื่อสารมวลชน ทำให้เกิดสื่อใหม่ ๆ ขึ้นมา เช่น หนังสือพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ ผู้ผลิตงานด้านสื่อสารมวลชนจึงคิดว่าควรเอาเกมการเล่นเหล่านั้นมาบรรจุลงในสื่อต่าง ๆ จึงทำให้เกิดรายการ “เกมโชว์” ขึ้นมา และในปัจจุบันรายการเกมโชว์ก็ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งรายการเกมโชว์ทาง “สื่อโทรทัศน์” เพราะถือว่าเป็นสื่อที่มีการนำเสนอรายการเกมโชว์มากกว่าสื่ออื่น ๆ

ทั้งนี้ เป็นเพราะรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์นั้น เป็นรายการที่ประชาชนสามารถเข้ามามีส่วนร่วมกับรายการได้มากที่สุด โดยรายการได้เปิดโอกาสให้ประชาชนได้มีส่วนร่วมกับการมากกว่ารายการบันเทิงอื่น ๆ ไม่ว่าจะเป็นการร่วมรับชมรายการ ทั้งจากในสถานที่บันทึกเทปหรือทางหน้าจอโทรทัศน์ และการร่วมสนุกกับรายการของประชาชน สามารถจะเป็นได้ทั้งผู้รับชม เข้ามาเป็นผู้เล่นหรือร่วมชิงรางวัลกับผู้เข้าแข่งขัน ฯลฯ จากสาเหตุเหล่านี้ จึงทำให้ประชาชนมีความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของรายการ

หากจะย้อนกลับไปดูในระยะเริ่มต้นที่ประเทศไทยมีสถานีโทรทัศน์ เราจะพบว่ารายการเกมโชว์ก็มิได้อยู่ในผังรายการแล้ว รายการเกมโชว์รายการแรกคือ “รายการทายภาพปริศนา” ต่อมารายการเกมโชว์รายการอื่น ๆ ก็ผลิตตามกันมาเรื่อย ๆ ไม่ว่าจะเป็น “รายการปัญหาเปิดหน้ากา” “รายการสัมมนานักสืบ” เป็นต้น โดยในระยะแรกรายการเกมโชว์จะเป็นรูปแบบที่ลอกแบบมาจากต่างประเทศ ต่อมาจึงมีผู้คิดรูปแบบรายการเกมโชว์ที่เป็นแนวคิดของคนไทยบ้าง เช่น “รายการหะหมี่” “รายการลับแลกลลอนสด” เป็นต้น และเมื่อรายการเกมโชว์ได้รับความนิยมจากผู้ชมสูงมาก การโฆษณาสินค้าจึงเริ่มเข้ามามีบทบาทในรายการเกมโชว์ จะมีการจับชิ้นส่วนสินค้าของผู้ชมทางบ้านมาเพื่อชิงรางวัลในรายการเกมโชว์ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นรายการเกมโชว์ในอดีต เช่น “รายการประจูดวง” “รายการนาฬิกาทอง” ฯลฯ และรายการเกมโชว์ในปัจจุบัน เช่น “รายการเวทีทอง” “รายการชิงร้อยชิงล้าน” เป็นต้น

งานวิจัยของอรนุช สุกประเสริฐ (2538) เกี่ยวกับรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ พบว่าปัจจัยสำคัญที่ทำให้รายการเกมโชว์ได้รับความนิยมและเพิ่มจำนวนมากขึ้น เพราะผู้ชมมักจะชอบดูดารานักแสดง ไม่ว่าจะเป็นพิธีกร ผู้เข้าแข่งขัน หรือแขกรับเชิญ ล้วนแต่เป็นดารานักแสดงมาเล่นเกมที่โดยปกติไม่ค่อยได้เล่นในชีวิตจริง หรือนำเรื่องส่วนตัวมาเล่นเป็นเกม เป็นต้น นอกจากนี้กลยุทธ์และวิธีการนำเสนอในรายการเกมโชว์ก็จะแตกต่างกันไป เกมโชว์บางรายการจะเหมือนรายการปพลิเคชัน หรือรายการวาไรตี้โชว์มากกว่า ซึ่งความหลากหลายของเนื้อหาส่วนใหญ่ในรายการเกมโชว์ นอกจากเพื่อสร้างเอกลักษณ์ให้กับรายการของตัวเองแล้ว ส่วนใหญ่ก็จะสร้างความพึงพอใจให้กับผู้ชม

ไตรภพ ทิมปัทธ์ ในฐานะดารานักแสดง พิธีกรและผู้จัดรายการเกมโชว์ ให้ความเห็นเกี่ยวกับรายการเกมโชว์ไว้ว่า “รายการเกมโชว์อยู่ภายใต้แนวคิด (Concept) เดียวกันคือ ทุกคนมุ่งสร้างความสนุกสนาน แต่การสร้างสรรค้อาจจะแตกต่างกันไปตามเนื้อหารายการ ดังนั้นไม่ว่าเกมโชว์จะเป็นรูปแบบใดก็ต้องเน้นความบันเทิง เหมือนดังเช่นคุณสุทธิพงษ์ ธรรมวุฒิ ผู้ช่วยผู้จัดการฝ่ายผลิตบริษัท เจเอสแอล จำกัด ในฐานะผู้ผลิตรายการโทรทัศน์ได้ให้ความเห็นเพิ่มเติมว่า “จุดหมายปลายทางของรายการเกมโชว์ ยังคงมุ่งประเด็นไปที่การขายความบันเทิงสนุกสนาน รูปแบบรายการเกมโชว์ก็ยังคงจะต้องประกอบไปด้วย วิธีการเล่นเกม ทายปัญหา ถู๋รางวัล หรือในด้านเนื้อหาจะมีการตั้งคำถามและมีตัวเลือกในการตอบคำถาม เพื่อที่จะสามารถทำให้ผู้ชมทางบ้านสามารถร่วมสนุกและร่วมเล่นได้” (กรุงเทพธุรกิจ. 2540 : 22)

โดยสรุปรายการเกมโชว์ หมายถึง การเล่นเกมผ่านสื่อโทรทัศน์ มีกฎกติกาการเล่นตายตัวแบ่งผู้เล่นออกเป็นสองฝ่าย โดยมีพิธีกรเป็นผู้ดำเนินรายการและควบคุมการเล่น ผู้ร่วมรายการจะเชิญผู้มีชื่อเสียง คารา นักร้อง และคาราตลก หรือบุคคลทางบ้าน มาเล่นเกมเพื่อสร้างความสนุกสนาน รูปแบบรายการเกมโชว์บางรายการมีลักษณะคล้ายรายการปกิณกะบันเทิง หากผู้แข่งขันชนะจะได้รับของรางวัล แต่ถ้าแพ้จะถูกลงโทษหรือตรอบ รูปแบบของเกมมีการผสมผสานหลายแบบ

และจากความหมายที่ไตรภพ ลิปพัทธ์และสุทธิพงษ์ ธรรมวุฒิ ที่ได้ให้ไว้กับรายการเกมโชว์แสดงให้เห็นถึงระดับการรับชมของผู้ชมรายการเกมโชว์ก็จะแตกต่างกันตามรูปแบบของรายการ ผู้วิจัยจึงกำหนดระดับการรับชมรายการเกมโชว์ไว้ 6 ระดับ ดังนี้ ระดับการรับชมแบบผ่านตา ระดับการรับชมแบบร่วมสนุกสนานไปกับรายการ ระดับการรับชมแบบร่วมเล่นไปกับรายการและผู้แข่งขัน ระดับการรับชมแบบร่วมลุ้นไปกับผู้แข่งขัน ระดับการรับชมแบบต้องการมีส่วนร่วมโดยการส่งผลิตภัณฑ์ไปชิงโชคกับรายการ และระดับที่ไม่ได้รับชมรายการเกมโชว์

ในส่วนที่ผู้วิจัยมีความสนใจในอิทธิพลของรายการโทรทัศน์ที่มีผลต่อผู้รับชม ก็คือรายการเกมโชว์ ทั้งนี้เพราะว่ารายการเกมโชว์จะมีลักษณะให้สาระ ความบันเทิง การเล่น การแข่งขันในรูปแบบต่าง ๆ ที่ไม่จริงจัง และการโฆษณาแฝงขายสินค้าของผู้สนับสนุนรายการ ซึ่งจะเปิดโอกาสให้ผู้รับชมรายการเกมโชว์มีส่วนร่วมกับการในรูปแบบต่าง ๆ โดยจะมีการแอบแฝงการโฆษณาขายสินค้าไปในตัว และถ้าหากสังเกตจากรายการเกมโชว์ต่าง ๆ เราจะพบว่าทุกรายการมีชิ้นส่วนของผลิตภัณฑ์ของผู้สนับสนุนรายการหรือสปอนเซอร์ต่าง ๆ ของรายการอย่างมากมายมหาศาล ที่ส่งเข้ามาร่วมสนุกในรายการ เพื่อการชิงโชคหรือร่วมรับโชคไปพร้อมกับผู้เข้าร่วมแข่งขันในรายการเกมโชว์

กฤษฎณ์ ทองเลิศ (2540 : 173-176) ได้เสนอข้อคิดเกี่ยวกับการโฆษณาแฝงในรายการเกมโชว์ไว้ใน “สื่อมวลชน การเมืองและวัฒนธรรม องค์กรร่วมแห่งสายสัมพันธ์ของวิถีชีวิต” ว่า “ประเด็นที่น่าสนใจสำหรับรายการเกมโชว์บ้านเราคือ บทบาทแฝงที่นอกเหนือไปจากการให้ความบันเทิง ซึ่งก็คงจะไม่มีบทบาทหน้าที่ใดที่แฝงได้ชัดเจนเท่ากับบทบาทในการเผยแพร่ลัทธิบริโภคนิยม วัตถุนิยมในรูปแบบการโฆษณาแฝง ซึ่งเป็นการตอกย้ำภาพลักษณ์ของสินค้าที่เป็นสปอนเซอร์แก่สายตาผู้ชม โดยผู้ชมไม่รู้สึกรู้ว่า ทุก ๆ ครั้งที่ชมรายการนั้น ๆ ผู้ชมจะคุ้นเคยกับการที่ต้องเปิดป้ายแผ่นยี่ห้อสินค้า และเมื่อทำการเลือกเปิดผู้ดำเนินรายการก็จะพูดถึงสรรพคุณหรือสโลแกนของสินค้านั้น ๆ ซึ่งถือเป็นผู้มีอุปการะคุณแก่รายการ”

งานวิจัยของกาญจนา วิชาคุณ (2543) เกี่ยวกับการนำเสนอรูปแบบและเนื้อหาที่สนับสนุนสังคมและต่อต้านสังคมที่ปรากฏในรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ พบว่า รายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์มีรูปแบบการเล่นอยู่ 2 แบบ คือ เล่นอย่างมีกฎกติกา และการเล่นอย่างอิสระ โดยการเล่นนั้นแบ่งออกเป็น 4 วิธี คือ การแข่งขัน การเสี่ยงโชค เกมการล้อเลียน และการแข่งขันพลังกำลังของร่างกาย นอกจากนี้รายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ยังมีด้านที่สนับสนุนสังคมและด้านที่การต่อต้านสังคม ซึ่งทั้งสองด้านนี้ถูกถ่ายทอดโดย

พิธีกรและผู้เข้าร่วมแข่งขัน ในด้านการสนับสนุนสังคมจะเป็นสิ่งที่ไม่ได้ตั้งใจแต่จำเป็นต้องมีหรือเพิ่มเติมลงไปในการ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการประหยัด การส่งเสริมการเรียนรู้ การให้กำลังใจ ฯลฯ แต่ในด้านการต่อต้านสังคมจะเป็นเรื่องที่ตั้งใจและมีอยู่ในรายการ เช่น ความรุนแรง ความก้าวร้าว การแก่ง การลอก การโกง ฯลฯ

2.2 ค่านิยมและวัฒนธรรมที่เกี่ยวกับเรื่องการเลี้ยงชีพ การพนัน

ในทุกประเทศและทุกเชื้อชาติย่อมจะต้องมีค่านิยม วัฒนธรรม ของแต่ละประเทศ ซึ่งทั้งค่านิยมและวัฒนธรรมของแต่ละประเทศนั้น เป็นสิ่งที่บ่งบอกถึงลักษณะเฉพาะของประเทศหรือชาตินั้น ๆ ทั้งนี้เพราะค่านิยมและวัฒนธรรม เปรียบเสมือนตัวแทนของลักษณะและวิถีชีวิตของบุคคลต่าง ๆ ในประเทศ

ทศนิยม ทองสว่าง (2537 : 62-63) ได้ให้ความหมายของคำว่า “ค่านิยม” ไว้ว่า ค่านิยม คือ วัสดุสามารถของสิ่งใด ๆ ก็ตามที่เชื่อว่าสนองความปรารถนาของมนุษย์ได้ หรือคุณสมบัติของสิ่งใดก็ตาม ที่ทำให้สิ่งนั้นเป็นประโยชน์น่าสนใจแก่บุคคลหรือกลุ่ม ซึ่งจะต่างจากคำว่า “อรรถประโยชน์” (Utility) เพราะคุณค่าขึ้นอยู่กับความเชื่อของมนุษย์ จะเห็นได้ว่าของอย่างหนึ่งซึ่งโดยเนื้อแท้ไม่มีอรรถประโยชน์อย่างใดอย่างนั้น อาจจะเป็นที่ยอมรับว่ามีคุณค่าสูงส่งได้ เพราะมนุษย์เชื่อว่าสิ่งนั้นเป็นประโยชน์สำหรับคน นอกจากนี้ของอย่างเดียวกันอาจมีค่าสำหรับแต่ละบุคคลไม่เหมือนกัน เราจึงไม่สามารถวัดออกมาได้ว่าของสิ่งนั้นมีค่าอย่างไร ในทางสังคมวิทยาใช้คำว่า “คุณค่า” หรือ “ค่านิยม” หมายถึงสิ่งที่บุคคลยึดถือเป็นเครื่องช่วยตัดสินใจและกำหนดการกระทำของคน

ประสาธน์ หลีกศิลา (2511 : 423) ให้ความหมายไว้ว่า “ค่านิยม” คือ สิ่งของ สถานการณ์ ภาวะหรือหลักการ ซึ่งเป็นที่พึงปรารถนาหรือเป็นที่ยกย่อง และเป็นที่น่าสนใจของผู้คนส่วนใหญ่ในสังคมหนึ่ง

ไพฑูริย์ เกรือแก้ว (2517 : 88) ให้ความหมายว่า “ค่านิยม” คือ สิ่งที่คนสนใจ สิ่งที่คนปรารถนาจะได้ปรารถนาที่จะเป็นหรือกลับกลายมาเป็น เป็นสิ่งที่คนถือว่า เป็นสิ่งบังคับให้ต้องปฏิบัติตาม เป็นสิ่งที่คนบูชายกย่องและมีความสุขที่จะได้เห็นได้ฟัง ได้เป็นเจ้าของ ค่านิยมของสังคมจึงเป็น “วิถีของการจัดรูปความประพฤติ” ที่มีผลต่อบุคคลและเป็นแบบฉบับความคิดที่ยังฝังแน่น สำหรับยึดถือในการปฏิบัติตัวของคนในสังคม

จากความหมายของ “ค่านิยม” ที่มีหลากหลายทำให้พบว่า ค่านิยม มีความสำคัญและผูกพันกับสังคมทุก ๆ สังคม ทั้งนี้เพราะว่า ค่านิยม มีความสำคัญกับสังคม เพราะวา

1. ค่านิยมเป็นสิ่งที่กำหนดพฤติกรรมของบุคคลในสังคม

2. ค่านิยมมีผลต่อความเจริญหรือเสื่อมลงของสังคม ตลอดจนถึงระดับประเทศ
3. ค่านิยมมีความเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมของสังคมนั้น ๆ อย่างใกล้ชิด
4. ค่านิยมบางอย่างจะขึ้นอยู่กับลักษณะและสภาพแวดล้อมทางสังคม เมื่อสภาพของสังคม

เปลี่ยนไป ค่านิยมก็จะเปลี่ยนไปด้วย

จากความสำคัญของค่านิยมต่อสังคม ค่านิยมยังมีแหล่งที่มา ซึ่งแต่ละสังคมนั้นก็จะมีที่มาของค่านิยมที่แตกต่างกัน สังคมไทยก็เช่นกัน ซึ่งที่มาของค่านิยมของไทย คือ ศาสนาพุทธ ศาสนาพราหมณ์ ระบบศักดินา ระบบเกษตรกรรม ความเชื่อในอำนาจของสิ่งศักดิ์สิทธิ์

อานนท์ อภาภิรมย์ (2515 : 95) ได้รวบรวมค่านิยมโดยทั่วไปของสังคมไทยในปัจจุบันนี้ ไว้ในหนังสือมนุษยกับสังคม ดังนี้

1. ค่านิยมในเรื่องความจงรักภักดีต่อองค์พระมหากษัตริย์
2. ค่านิยมในเรื่องทรัพย์สิน เงิน ทอง
3. ค่านิยมในเรื่องอำนาจ
4. ค่านิยมในเรื่องการทำบุญ
5. ค่านิยมในเรื่องความบันเทิงรื่นเริง ความสนุกสนาน
6. ค่านิยมในเรื่องการบริโภคนิยม
7. ค่านิยมในเรื่องความหรรษา ความสะดวกสบาย
8. ค่านิยมในเรื่องการจัดงานพิธี
9. ค่านิยมในเรื่องโหราศาสตร์
10. ค่านิยมในเรื่องความเป็นปัจเจกภาพ
11. ค่านิยมในเรื่องการพนัน การเสี่ยงโชค
12. ค่านิยมในเรื่องตัวใครตัวมัน
13. ค่านิยมในเรื่องการขาดระเบียบวินัย
14. ค่านิยมในเรื่องการสนใจต่อเหตุการณ์ต่าง ๆ หรือที่เรียกกันว่า “ไทยมุง”
15. ค่านิยมในเรื่องการศึกษา
16. ค่านิยมในเรื่องความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่
17. ค่านิยมในเรื่องการเคารพระบอบอาวุโส
18. ค่านิยมในลักษณะชาตินิยม

นอกจากนั้น ทศนิยม ทองสว่าง (2537 : 62-63) ได้กล่าวถึงสิ่งที่มีความเกี่ยวข้องกับค่านิยมอย่างแนบชิดก็คือ “วัฒนธรรม” ซึ่งในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน ได้ให้ความหมายไว้ว่า “วัฒนธรรมเป็นชื่อรวมสำหรับแบบอย่างของพฤติกรรมทั้งหลายที่ได้มาจากสังคมนั้นและถ่ายทอดกันไปทางสังคม

โดยอาศัยสัญลักษณ์ คำนึงวัฒนธรรมจึงเป็นชื่อสำหรับสัมฤทธิ์ผลที่เด่นชัดทั้งหมดของมนุษย์ รวมถึงทั้งหลายเหล่านี้ เช่น ภาษา การทำเครื่องมืออุตสาหกรรม กฎหมาย การปกครอง ศิลปะ วิทยาศาสตร์ ศีลธรรมและศาสนา รวมทั้งอุปกรณ์ที่เป็นวัตถุหรือสิ่งประดิษฐ์ ซึ่งแสดงรูปแบบแห่งสัมฤทธิ์ผลทางวัฒนธรรมและทำให้เกิดลักษณะทางปัญญา สามารถยังผลให้เป็นประโยชน์ในการใช้สอยได้ เช่น เครื่องจักรกล อาคาร เครื่องมือเครื่องใช้ เครื่องมือสื่อสาร และศิลปวัตถุ เป็นต้น

วัฒนธรรมมีลักษณะที่สำคัญ คือ วัฒนธรรมจะเกิดจากการเรียนรู้ของทุกคนในสังคม หรือเป็น “มรดกทางสังคม” ซึ่งทุก ๆ คนในสังคมจะต้องมีส่วนร่วมในวัฒนธรรมนั้น ๆ โดยวัฒนธรรมต้องตั้งอยู่บนพื้นฐานของสัญลักษณ์ของการรวมตัวกันเป็นสังคม และวัฒนธรรมจะมีลักษณะเป็น “การบูรณาการ”

หากจะมาพิจารณาคุณในเรื่องวัฒนธรรมในสังคมไทยแล้ว จะพบว่าวัฒนธรรมของไทยมีลักษณะเฉพาะที่ ไม่เหมือนกันวัฒนธรรมอื่น ซึ่งพอจะสรุปเอกลักษณ์ของวัฒนธรรมที่สำคัญของไทยได้ว่า วัฒนธรรมของไทยมาจาก ประเพณีไทย ศิลปกรรมไทย สถาปัตยกรรมไทย วรรณคดีไทย จิตใจของคนไทย จรรยาบรรณของคนไทย อักษรไทย และภาษาไทย ซึ่งสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้เป็นองค์ประกอบต่าง ๆ ที่สำคัญของวัฒนธรรมของไทย

ทั้งค่านิยมและวัฒนธรรมของไทย ได้หล่อหลอมรวมให้คนไทยมีวิถีชีวิตและวิถีคิดที่เป็นแบบแผนแบบไทย มีลักษณะที่เป็นคนไทย เช่น การรักอิสระ ปราศจากวิหิงสา รู้จักสถานประโยชน์ มีความสุภาพอ่อนโยน เป็นต้น ซึ่งลักษณะต่าง ๆ เหล่านี้อาจจะพอสรุปได้ว่าเป็น “ลักษณะนิสัยประจำชาติไทย”

กษมา วรวรรณ (2539 : 9-12) ได้รวบรวมความคิดของ ศาสตราจารย์ ดร.เอกวิทย์ ณ ถลาง ที่ได้ประมวลข้อวิเคราะห์ที่เกี่ยวกับลักษณะนิสัยประจำชาติไทยไว้ โดยยึดหลักการวิเคราะห์ลักษณะนิสัยของคนไทย ซึ่งใช้คำจำกัดความของศาสตราจารย์ประเสริฐ เข้มกลิ่นฟุ้งที่ว่า “ลักษณะนิสัยบางอย่างที่คนที่อาศัยอยู่ภายในบริเวณติดต่อกันได้เดียวกัน เดิบโตขึ้นมาในสังคมเดียวกัน ได้รับการอบรมจากวัฒนธรรมเดียวกันและมีประสบการณ์อย่างเดียวกัน ทำให้บังเกิดความรู้ตึกนึกคิดและ ปฏิบัติอย่างเดียวกัน”

ซึ่งจากคำจำกัดความดังกล่าว ดร.เอกวิทย์ ณ ถลาง ได้ประมวลลักษณะนิสัยประจำชาติไทยออกมาได้ 2 ประเภท คือ ลักษณะนิสัยที่ดี และลักษณะนิสัยที่ไม่ดี

- ลักษณะนิสัยประจำชาติไทยที่ดี มีดังนี้ การรักความอิสระ ปราศจากวิหิงสา รู้จักสถานประโยชน์ความสุภาพอ่อนโยน ความเกรงใจ ความยิ้มแย้มแจ่มใส ความใฝ่สันโดษ-รักสันติ ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ความประนีประนอม-ผ่อนสั้นผ่อนยาว ความไม่ผูกพยาบาท ความรักถิ่นที่อยู่

- ลักษณะนิสัยประจำชาติไทยที่ไม่ดี มีดังนี้ ความหย่อนระเบียบวินัย ความเคารพเชื่อฟังผู้มีอำนาจ การขาดความมานะอดทน การขาดความสามารถทำงานเป็นหมู่คณะ การขาดความสามารถในการทำธุรกิจ ความอ่อนแอเมื่อขาดผู้นำ ความชอบในการเลี้ยงโชคและการพนัน ความชอบสนุกสนานทุกโอกาส ความเชื่อในเรื่องไสยศาสตร์และโหราศาสตร์

จะเห็นได้ว่าจากลักษณะนิสัยที่ไม่ดีของคนไทยนั้น มีเรื่องของความชอบในเรื่องการพนันและเรื่องโชค ความชอบสนุกสนานทุกโอกาส ความเชื่อถือในเรื่องไสยศาสตร์และโหราศาสตร์ หากสังเกตจะพบว่าในรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์จึงได้หยิบยกเอาลักษณะนิสัยที่ไม่ดีของคนไทยทั้งหลายนี้ มาใช้หาผลประโยชน์ เช่น ในรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ ได้ให้ผู้รับชมร่วมสนุกกับรายการโดยการส่งชิ้นส่วนของผลิตภัณฑ์ที่เป็นผู้สนับสนุนรายการมาร่วมลุ้นรางวัลกับทางรายการ หรือการสนับสนุนเรื่องโชคกลางโดยการเล่นเกมที่มีการเปิดแผ่นป้ายคะแนน เป็นต้น

ในการศึกษาค่านิยมเกี่ยวกับเรื่องการพนันครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงกำหนดที่จะศึกษาถึงค่านิยมของคนไทยที่เกี่ยวกับการพนันในรูปแบบต่าง ๆ ได้แก่ การพนันฟุตบอล การแข่งม้า การเล่นไพ่ ไฮโล มวย การชนไก่ หวย ฯลฯ ว่าเป็นสิ่งที่ดีหรือไม่

2.3 แนวคิดการควบคุมตนเอง

การควบคุมตนเองเป็นแนวคิดที่สำคัญของทฤษฎีการเรียนรู้เชิงสังคมที่จะกล่าวในลำดับต่อไป ทั้งนี้ แบนดูรา (Albert Bandura อ้างใน สมโภชสุภายิต. 2543 : 153-157) นักจิตวิทยาชาวแคนาดา ที่เป็นผู้นำแนวคิดการเรียนรู้เชิงสังคม มีความเชื่อว่า พฤติกรรมของมนุษย์นั้นไม่ได้เป็นผลจากการเสริมแรงและการลงโทษจากภายนอกแต่เพียงอย่างเดียว แต่มนุษย์สามารถที่จะทำบางสิ่งบางอย่างเพื่อควบคุมความคิด ความรู้สึก และการกระทำของตนเอง ด้วยผลของการกระทำที่มนุษย์สรรหามาเพื่อตัวของมนุษย์เอง ซึ่งความสามารถในการกระทำดังกล่าวนี้ Bandura เรียกว่า “การควบคุมตนเอง”

การควบคุมตนเอง จำเป็นที่จะต้องได้รับการฝึกฝนและพัฒนาในการที่จะควบคุมตนเอง หากมีแต่เพียงความตั้งใจและความปรารถนาที่จะเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของตนเองนั้น อาจจะได้ไม่เพียงพอต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของตน ดังนั้นบุคคลจึงจำเป็นที่จะต้องมีการฝึกฝนกลไกในการควบคุมตนเอง ซึ่งประกอบไปด้วย 3 กระบวนการดังนี้ (สมโภช สุภายิต. 2543 : 153-157)

1. กระบวนการสังเกตตนเอง (Self Observation) มนุษย์เราจะไม่มิตริทผลใด ๆ ต่อการกระทำของตนเอง ถ้าเราไม่รู้ว่าเรากำลังทำอะไร ดังนั้นการเริ่มต้นของกระบวนการกำกับตนเองก็คือ การที่บุคคลจะต้องรู้ว่า เรากำลังทำอะไรอยู่ เพราะการกำกับตนเองนั้นเริ่มมาจากการสังเกตและบันทึกตนเอง โดยการสังเกตตนเองนั้น มีด้านที่พิจารณา 4 ด้าน คือ ด้านการกระทำ ด้านความสม่ำเสมอ ด้านความใกล้เคียง และด้านความถูกต้อง เช่น การสังเกตพฤติกรรมการติดตามดูรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ การสังเกตการบริโภคของตนเอง เป็นต้น

2. กระบวนการตัดสิน (Judgement Process) ข้อมูลที่ได้จากการสังเกตตนเองนั้น จะไม่มีผลอะไรเลย หากไม่มีกระบวนการตัดสินใจ เพราะข้อมูลดังกล่าวเป็นข้อมูลของความพึงพอใจหรือไม่พึง

พอใจของบุคคล โดยใช้มาตรฐานส่วนบุคคลที่ได้มาจากการสอนโดยตรง การประเมินปฏิกิริยาตอบสนองต่อพฤติกรรมนั้น ๆ และการสังเกตจากตัวแบบเป็นเครื่องตัดสิน นอกจากมาตรฐานส่วนบุคคลแล้ว ปัจจัยที่สำคัญอีกประการหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับการตัดสิน คือ การเปรียบเทียบกลุ่มอ้างอิงทางสังคม ที่ประกอบไปด้วย การเปรียบเทียบบรรทัดฐานของสังคม การเปรียบเทียบทางสังคม การเปรียบเทียบตนเอง และการเปรียบเทียบกลุ่ม เช่น การเลือกซื้อสินค้าของผู้บริโภค การเลือกที่จะรับชมรายการโทรทัศน์ที่มีสาระหรือการเลือกรับชมรายการบันเทิงต่าง ๆ ดังเช่น รายการเกมโชว์ เป็นต้น

แต่กระบวนการตัดสินใจจะไม่ส่งผลใด ๆ ต่อบุคคล ถ้าพฤติกรรมที่ตัดสินนั้นยังไม่มีคุณค่าพอต่อความสนใจของบุคคล แต่ถ้าพฤติกรรมนั้นมีคุณค่า การประเมินก็จะส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคลในทันที ทว่าการที่บุคคลจะตอบสนองอย่างไรต่อกระบวนการตัดสินใจ ก็ขึ้นอยู่กับการอนุมานสาเหตุของการกระทำ ถ้าบุคคลประสบความสำเร็จจากการกระทำของเขา เขาก็จะรู้สึกภูมิใจ และจะไม่รู้สึกพอใจถ้าการกระทำของเขาก็บ่อยกับปัจจัยภายนอก

3. การแสดงปฏิกิริยาต่อตนเอง (Self-Reaction) การพัฒนามาตรฐานในการประเมินและทักษะการตัดสินใจของบุคคลนั้น จะนำไปสู่การแสดงปฏิกิริยาต่อตนเอง ทั้งนี้ย่อมขึ้นอยู่กับสิ่งที่ล่อใจในการที่จะนำไปสู่ผลทางบวก ทั้งในแง่ของผลที่ได้เป็นสิ่งของจับต้องได้ หรือในแง่ของความพึงพอใจในตนเอง ส่วนมาตรฐานภายในบุคคล ก็จะทำหน้าที่เป็นตัวเกณฑ์ที่จะทำให้บุคคลลงระดับการแสดงออก อีกทั้งเป็นตัวจูงใจให้บุคคลกระทำพฤติกรรมดังกล่าวไปสู่มาตรฐานนั้นด้วย

ดังนั้นการควบคุมตนเองจึงมีลักษณะของการเรียนรู้เพื่อที่จะรับรู้ว่าจะสิ่งใดที่ตนเองควร จะปฏิบัติ หรือไม่ควรจะปฏิบัติ เพราะว่าพฤติกรรมของมนุษย์ ไม่ว่าจะ เป็นพฤติกรรมภายนอกอันเป็นการกระทำต่าง ๆ ที่มนุษย์มีขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการต่าง ๆ หรือ พฤติกรรมภายใน ซึ่งรวมไปถึงความคิด ความเชื่อ หรือการรับรู้ต่าง ๆ จะเกิดจากการเรียนรู้ทั้งสิ้น

นอกจากการเรียนรู้แล้ว การควบคุมตนเองยังมีเรื่องของการสร้างพลังใจ ทั้งนี้เพราะพลังใจจะช่วยให้มนุษย์มีพฤติกรรมในการควบคุมตนเองได้ดีขึ้น เพราะในสภาพแวดล้อมและสิ่งเร้าจากภายนอก ซึ่งมีสิ่งต่าง ๆ มากมาย จะเป็นสิ่งที่ลดทอนการควบคุมตนเองของบุคคล ทำให้บุคคลอาจจะมีการกระทำที่ไม่ถูกต้องได้ ดังนั้นการมีพลังใจ ก็จะช่วยให้การควบคุมตนเองได้ผลที่ดี

2.4 ทฤษฎีการบริโภค

สำหรับในแนวคิดเรื่องการบริโภค ได้มีผู้ที่เสนอและวิเคราะห์แนวคิดนี้มากมาย คาร์ล มาร์กซ ก็เป็นอีกผู้หนึ่งที่ได้นำเสนอการวิเคราะห์สังคมสมัยใหม่ในฐานะที่เป็นสังคมทุนนิยม โดยมาร์กซได้มองว่าสังคมมนุษย์เป็นองค์กรที่เกิดขึ้นเพื่อผลิตสินค้าอันจำเป็นต่อการดำรงชีพ ถ้าหากต้องการวิเคราะห์สังคม

ก็จะต้องวิเคราะห์ในฐานะที่เป็นองค์กรทางการผลิต ซึ่งจะมีการแบ่งงานกันทำเป็นแก่นสำคัญขององค์กร และการแบ่งงานกันทำนี้จะเป็นตัวกำหนดความสัมพันธ์ทางสังคม ซึ่งจะนำไปสู่ความคิดเรื่องกรรมสิทธิ์ และทรัพย์สินส่วนตัว และในการแบ่งยุคประวัติศาสตร์ของมนุษย์ ซึ่งเป็นประวัติศาสตร์ของการผลิต และความสัมพันธ์ทางการผลิตในแต่ละยุคของประวัติศาสตร์ ตั้งแต่ยุคสังคมบุพกาลไปสู่สังคมศักดินา และสังคมทุนนิยม สิ่งที่เป็นปัจจัยสำคัญในการเปลี่ยนแปลงคือการแบ่งงานกันทำของมนุษย์ ซึ่งมีการพัฒนากันมาทั้งในแง่ปริมาณและคุณภาพ ในสังคมบุพกาลความสัมพันธ์ของมนุษย์วางอยู่บนพื้นฐานของระบบครอบครัวและเครือญาติ การแบ่งงานกันทำจึงมีไม่มากนัก กรรมสิทธิ์ในทรัพย์สินเป็นของส่วนรวม คุณค่าทางวัตถุเป็นไปเพื่อประโยชน์ใช้สอย สินค้าที่เป็นวัตถุในการแลกเปลี่ยนมีค่าอยู่ไม่มากนัก แต่ก็เริ่มมีการกคชี่เกิดขึ้นแล้ว เพราะผู้ชายจะเป็นผู้ผูกขาดควบคุมเครื่องมือในการผลิตและแรงงาน เด็กและผู้หญิงเป็นเพียงทรัพย์สินส่วนตัว ต่อมาเมื่อประชากรมากขึ้น การแบ่งงานกันทำก็ขยายตัวออกไป เกิดแรงงานทาสขึ้นและสังคมก็ก้าวสู่ยุคสังคมศักดินา ในยุคสังคมนี้ ความสัมพันธ์ทางการผลิตขึ้นอยู่กับเกษตรกรรมเป็นสำคัญ ที่ดินและแรงงานเป็นปัจจัยสำคัญในการผลิต เจ้าของที่ดินจะอาศัยแรงงานทาสเพื่อสร้างผลผลิตทางการเกษตรโดยเรียกเก็บเป็นค่าเช่า เพราะฉะนั้นความสัมพันธ์ของเจ้าของที่ดินกับแรงงานจึงมีลักษณะพึ่งพากันอยู่ เพราะถึงแม้แรงงานจะถูกเอาเปรียบแต่เจ้าของที่ดินก็จะพยายามรักษาความสัมพันธ์นี้ไว้เพื่อให้มีแรงงานสำหรับการผลิตในที่ดินของตนเอง แต่เมื่อเกิดความเจริญรุ่งเรืองของการค้าและอุตสาหกรรม ก็ทำให้สังคมศักดินาล่มสลายลง แรงงานทาสส่วนใหญ่เมื่อถูกกคชี่ก็อพยพเข้ามาในเมือง โดยหวังว่าการใช้แรงงานในเมืองจะทำให้คนมีความเป็นอยู่ที่ดีกว่า สังคมมนุษย์จึงเข้าสู่สังคมทุนนิยม ในยุคสังคมทุนนิยม มาร์กซเห็นว่าแรงงานทาสที่ใช้แรงงานอยู่ในเมืองกลับถูกกคชี่มากกว่าเดิม เพราะในสังคมศักดินาที่กคชี่แรงงานทาสนั้น ยังมีความสัมพันธ์ที่มีอยู่ระหว่างเจ้าของที่ดินกับแรงงานทาสในลักษณะตรงไปตรงมา เจ้าของที่ดินมองเห็นคุณค่า (ประโยชน์ใช้สอย) ของแรงงานทาสอย่างชัดเจน ความสัมพันธ์นี้แตกต่างอย่างสิ้นเชิงในระบบทุนนิยม ที่ซึ่งคุณค่า (ประโยชน์ใช้สอย) ถูกแทนที่ด้วยมูลค่าการแลกเปลี่ยน (Exchange Value) มาร์กซ พยายามชี้ให้เห็นว่า สังคมทุนนิยมกคชี่เอาเปรียบผู้ใช้แรงงานอย่างรุนแรง การค้าและอุตสาหกรรมที่ขยายตัวอย่างขนานใหญ่ ทำให้ระบบตลาดและการแลกเปลี่ยนเป็นแก่นสาระสำคัญของสังคม วัตถุถูกทำให้กลายเป็นสินค้าเพื่อนำไปแลกเปลี่ยนด้วยการกำหนดมูลค่าการแลกเปลี่ยน (ราคา) วัตถุนอกจากจะมีคุณค่าตามประโยชน์ใช้สอยแล้ว ยังถูกกำหนดคุณค่าด้วยการตีราคาเพื่อใช้แลกเปลี่ยนตามหลักการแบ่งงานกันทำ ทุกสิ่งทุกอย่างในสังคมทุนนิยมถูกทำให้กลายเป็นสินค้าแม้กระทั่งแรงงานของมนุษย์ สำหรับมาร์กซแล้ว สินค้าทุกประเภทมีมูลค่าอยู่ 2 ชนิด คือ มูลค่าการใช้ประโยชน์ (Use Value) และมูลค่าการแลกเปลี่ยนหรือราคา (Exchange Value) มูลค่าการใช้ก็คือ ประโยชน์ใช้สอยที่สินค้านั้น ๆ มีต่อมนุษย์ ส่วนมูลค่าการแลกเปลี่ยนหมายถึง มูลค่าที่ถูกกำหนดจากความต้องการในการแลกเปลี่ยนเนื่องจากการแบ่งงานกันทำ โดยใช้เงินเป็นสื่อกลาง มูลค่า

การแลกเปลี่ยนนี้จะถูกกำหนดขึ้น โดยอาจจะมีส่วนเกี่ยวข้องกับประโยชน์ใช้สอยหรือไม่ก็ได้ (อริคม โกลมวิทยาธร. 2538 : 16-18)

นอกจากมาร์กซ์แล้ว ผู้ที่ริเริ่มแนวคิดเรื่องการวิเคราะห์การบริโภคในชีวิตประจำวันของสังคมยุคใหม่ท่านหนึ่ง นั่นก็คือ H. Lefebvre ซึ่งให้คำอธิบายแนวคิดของเขาว่า ในสังคมปัจจุบัน ชีวิตของคนทำงาน โดยเฉพาะชนชั้นล่าง จะมีลักษณะเป็นปัจเจกบุคคลมากขึ้น อันเนื่องมาจากการทำงาน การใช้ชีวิตประจำวัน และท่ามกลางชีวิตประจำวันที่เป็นปัจเจกชนนั้น สิ่งที่เข้ามาเป็น “กาวใจ” ต่อเชื่อมชีวิตดังกล่าวก็คือ จิตสำนึกใหม่ของมนุษย์ในยุคสมัยที่สังคมสามารถผลิตสินค้าต่าง ๆ ได้อย่างมากมาย นั่นคือ “จิตสำนึกแห่งการบริโภค” เนื้อหาของจิตสำนึกแห่งการบริโภค ก็คือการมีความพึงพอใจจากการที่ได้บริโภค มีความสุขจากการได้เสพความสุขจากวัตถุ และด้วยพลังการผลิตที่ก้าวหน้านี้เอง ทำให้คนทุกคนสามารถบริโภคกันอย่างถ้วนหน้า เพียงแต่จะมีปริมาณและคุณภาพที่อาจจะแตกต่างกัน (อริคม โกลมวิทยาธร. 2538 : 18-22)

การบริโภคไม่เพียงแต่เข้ามามีฐานะตัวนำความสุขมาให้แก่นมนุษย์ในระดับปัจเจกบุคคลเท่านั้น แต่การบริโภคยังขยายหน้าทีไปอีกหลายประการ ซึ่งหน้าที่ที่สำคัญประการหนึ่งต่อสังคมก็คือ “การบริโภคจะเข้ามาแทนที่ความสัมพันธ์ของมนุษย์” เพราะว่ารูปแบบการใช้ชีวิตประจำวันของคนสมัยใหม่จะถูกตัดขาดจากเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน ไม่ว่าจะเป็น พ่อ แม่ ญาติ พี่ น้อง เครือญาติ ศาสนา เพื่อนที่ทำงาน ฯลฯ อันเนื่องมาจากเงื่อนไขปัจจัยต่าง ๆ

จากรูปแบบการใช้ชีวิตประจำวันของคนสมัยใหม่ เราจะพบว่าปรากฏการณ์ของการบริโภควัตถุและสินค้านั้น จะเป็น “ความซ้ำซาก และความสม่ำเสมอ” ในชีวิตประจำวัน แต่ในความซ้ำซากและความสม่ำเสมอนี้ ในอีกด้านหนึ่งของสังคมสมัยใหม่ ก็จะจัดหา “ความแปลกใหม่” ที่มาพร้อม ๆ กับความซ้ำซากและสม่ำเสมอ (ดังเช่น เราจะสามารถพบเห็นรายการเกมโชว์รูปแบบเดิม ๆ แต่มีอะไรแปลก ๆ ใหม่ ๆ ให้ได้เห็นกันทุกอาทิตย์ เป็นต้น - ผู้วิจัย)

และในชีวิตประจำวันนี้เอง เราอาจจะมองเห็นว่าในชีวิตประจำวันของมนุษย์นั้น มนุษย์ได้ผลิต “วัตถุสิ่งของ” ต่าง ๆ ออกมามากมาย แต่ถลกลงไปนั้นมนุษย์ได้ผลิต “จิตใจ” ของตนเองไปพร้อม ๆ กันกับการสร้างวัตถุ โดยเนื้อหาและรูปแบบของจิตใจนั้น ไม่ว่าจะเป็นความชื่นชอบในศิลปวัฒนธรรม การตัดสินใจเลือกใช้กาลเทศะทางสังคม จะถูกผลิตออกมาจากแบบแผนการใช้ชีวิตประจำวันของเรา จนเหมือนกับว่ามันเป็นสิ่งที่เป็นไปเองโดยปริยาย

แม้ว่าการบริโภคจะกลายเป็นรูปแบบหลักของการใช้ชีวิตประจำวันและกลายเป็นจิตใจของมนุษย์สมัยใหม่ แต่การบริโภคของมนุษย์นั้น ก็ไม่ได้เป็นไปอย่างไร้ขอบเขต หรือแบบใครใคร่กิน ๆ ใครใคร่ใช้ ใช้ แต่คนในสังคมแต่ละสังคมต่างมีแบบแผนการบริโภคที่เป็นรูปแบบที่แน่นอน เพราะสังคมมีกระบวนการจัดกรอบและกรรมวิธีการในการบงการชีวิตมนุษย์ โดยเฉพาะการบริโภคไว้อย่างแฝงเร้น

กระบวนการบงการชีวิตการบริโภคของมนุษย์มีอยู่มากมาย เช่น เนื้อหาในโฆษณาผ่านสื่อทุกชนิด จะมีลักษณะทั้งชูและปลอบ ทั้งให้ความหวังและกำลังใจ หรือมีฉะนั้นก็เป็นกรรมวิธีในการกำหนดตัวเลือกที่เรียกว่า “Determined Choices” อันได้แก่ตัวเลือกแบบข้อสอบปรนัย (Multiple Choices) ที่เรากู้เคย ซึ่งทำให้ผู้บริโภคเกิดภาวะลวงตาว่า เรามีอิสระเต็มที่ในการเลือก (อริคม โกลมล วิทยาร. 2538 : 18-22)

ไม่ว่ามนุษย์จะมีกระบวนการใดที่ตีเชื่อม แต่ท้ายที่สุด Lefebvre ก็เชื่อว่าทุกกรรมวิธีจะล้มเหลว เพราะว่าการความต้องการที่แท้จริงของมนุษย์นั้น มีมากกว่าการบริโภค และไม่สามารถลดทอนความต้องการทั้งหมดของมนุษย์นั้นให้เท่ากับการบริโภคได้ เพราะไม่ว่าจะผลิตวัตถุเท่าไร มนุษย์ก็ยังคงมีความทุกข์ทางจิตใจ มีปัญหาทางด้านจิตวิญญาณ ทั้งนี้เพราะความต้องการทั้งหมดยังไม่ได้รับการตอบสนอง

นอกจากนี้ในหนังสือเรื่อง “ระบบของวัตถุ” (The System of Object) ของ ฌอง โบริยาร์ด (Jean Baudrillard อ้างใน สิริพร สมบูรณ์บุรณะ. 2538 : 22-28) นักทฤษฎีสังคมได้เสนอว่า วัตถุในสังคมแห่งการบริโภค จะมีคุณค่าตามระบบหรือโครงสร้างที่ถูกจัดตั้งขึ้น พุดง่าย ๆ ก็คือ นอกจากประโยชน์ใช้สอยและราคาแล้ว วัตถุถูกกำหนดในฐานะที่เป็นส่วนประกอบในการสร้างบรรยากาศของระบบคุณค่าในระบบคุณค่าหนึ่งที่มีอยู่อย่างมากมายในสังคมสมัยใหม่ ดังเช่นการกินแฮมเบอร์เกอร์ Mcdonald นั้น นอกจากจะเพื่อสนองความหิวแล้ว เรายังบริโภคสัญลักษณ์ของมัน นั่นคือ วัฒนธรรมตะวันตก เพราะในบริบทของสังคมไทยในปัจจุบัน แฮมเบอร์เกอร์ Mcdonald ถูกกำหนดให้อยู่ในระบบคุณค่าซึ่งสะท้อนความเป็นอารยธรรมตะวันตกออกมา

ดังนั้นบุคคลจึงมิได้บริโภคแค่ “ตัววัตถุ” เท่านั้น หากยังบริโภค “สัญลักษณ์” ไปพร้อม ๆ กัน เสมอ และสินค้าที่แปรสภาพไปเป็น “สัญลักษณ์” นี้ได้ก่อให้เกิดผลกระทบตามมา นั่นก็คือ สัญลักษณ์จะทำให้มนุษย์สามารถบริโภคได้อย่างไม่มีสิ้นสุด ทั้งนี้เพราะมนุษย์ไม่ได้เพียงบริโภคเพราะความต้องการทางวัตถุอีกต่อไป แต่บริโภคเพราะความ “ต้องการทางสัญลักษณ์” ซึ่งเป็นความต้องการที่ไร้ขอบเขต

นอกจากนี้อิทธิพลของสัญลักษณ์ยังเป็นตัวกำหนดแบบแผนการบริโภคอีกด้วย ทั้งนี้เพราะสัญลักษณ์ของสินค้าจะเป็นตัวกำหนดขอบเขตของวัฒนธรรมของการบริโภคสินค้า ยิ่งไปกว่านั้นมนุษย์ยุคปัจจุบันจะปลดวัตถุสินค้าชิ้นเดิมทิ้ง ทั้งนี้ไม่ใช่เพราะมูลค่าการใช้หรืออรรถประโยชน์ของสินค้านั้นหมดลงแล้ว หากเป็นแต่มูลค่าเชิงสัญลักษณ์ได้สิ้นสุดลง

Jean Baudrillard เชื่อว่าในสังคมสมัยใหม่การบริโภคผูกพันอยู่กับมูลค่าการแลกเปลี่ยนซึ่งตั้งอยู่บนตรรกะเชิงเศรษฐกิจ หรือความพึงพอใจในการเลือกซื้อสินค้า และคุณค่าเชิงสัญลักษณ์ ที่ตั้งอยู่บนตรรกะของความแตกต่าง (อริคม โกลมลวิทยาร. 2538 : 26)

จากที่กล่าวมาข้างต้นพอที่จะสรุปได้ว่า ตรรกการบริโภคนั้น จะมีอยู่ 4 ประการ ซึ่งผู้วิจัยจะได้กำหนดเป็นตัวแปรที่จะใช้ในการศึกษา ดังนี้

1. ความต้องการบริโภคเพื่อประโยชน์การใช้สอย
2. ความต้องการบริโภคเพื่อเกิดมูลค่าการแลกเปลี่ยน
3. ความต้องการบริโภคเพื่อเกิดความพึงพอใจ
4. ความต้องการบริโภคทางด้านสัญญา

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

อรนุช สุคประเสริฐ (2537) ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์รายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์” พบว่า รายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์สามารถแบ่งได้เป็น 3 ประเภท คือ รายการประเภทที่เน้นสาระ ความรู้ และความบันเทิง และจากการใช้เครื่องมือแบบสอบถามสำรวจทัศนคติของผู้ชม 100 คน นั้น พบว่า ผู้ชมรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ ได้รับชมรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ทั้ง 3 ประเภทคละกันไป โดยส่วนใหญ่มีความต้องการที่จะชมรายการแข่งขันชิงรางวัลประเภทที่เน้นสาระ ความรู้และความบันเทิง ผสมผสานอยู่ในรายการเดียวกัน นอกจากนั้นยังพบว่า ในรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ สะท้อนให้เห็นถึงค่านิยมของสังคมไทย ทั้งด้านลบและด้านบวก แต่ลักษณะของค่านิยมทางด้านลบจะปรากฏอย่างเด่นชัด มากกว่าค่านิยมทางด้านบวก

กาญจนา วิชาคุณ (2543) ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “การนำเสนอรูปแบบและเนื้อหาที่สนับสนุนสังคมและต่อต้านสังคมที่ปรากฏในรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์” พบว่า รายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ มีวิธีการเล่น 2 แบบ คือ เล่นอย่างมีกฎ กติกา และวิธีการเล่นอย่างอิสระ ซึ่งวิธีการเล่นแบ่งได้เป็น 4 รูปแบบ ได้แก่ เกมการแข่งขัน เกมการเสี่ยงโชค เกมการล้อเลียน และการแข่งพละกำลังของร่างกาย สำหรับเนื้อหาการสนับสนุนสังคมพบ 14 รูปแบบ ได้แก่ การส่งเสริมการเรียนรู้ การคัดเตือน ความร่วมมือ การให้กำลังใจ การส่งเสริมกีฬา ความสามัคคี ความมีน้ำใจ ความช่วยเหลือ การส่งเสริมสังคม การส่งเสริมอาชีพ การส่งเสริมความรัก ความอดทน การช่วยเหลือคนแปลกหน้า และความขยัน ในส่วนของการต่อต้านสังคมพบ 9 รูปแบบ ได้แก่ ความก้าวร้าว การแสดงออกทางเพศ ความรุนแรง การแก่งแย่ง ความคับข้องใจ ความโหดร้าย การหลอก การโกง และการเกี่ยงกันทำงาน เนื้อหาที่ไม่ใช่การสนับสนุนสังคมและการต่อต้านสังคม คือ ความเชื่อเรื่องผี นอกจากนี้การนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคม การต่อต้านสังคม และเนื้อหาที่ไม่ใช่การสนับสนุนสังคมและการต่อต้านสังคม ผู้ที่นำเสนอผ่านทางคำพูดของพิธีกร ดารารับเชิญ ผู้ร่วมรายการ ตลกหรือผู้ช่วยพิธีกร และรูปแบบเกม ผู้ที่นำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคมมากที่สุด คือ ดารา ผู้ที่นำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคมมากที่สุด คือ พิธีกร เกมโชว์เป็นรายการที่พยายามสร้างความพึงพอใจ และความสนุกให้กับผู้ชม ด้วยรูปแบบและเนื้อหาที่

เน้นความบันเทิง ดังนั้นการนำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคมจึงถูกนำเสนอมากกว่าเนื้อหาการสนับสนุนสังคม

สุรางค์ พงษ์สิทธิถาวร (2533) ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “ลักษณะเด่นของรายการเกมโชว์ที่ดึงดูดคนดู : กรณีศึกษารายการมาตามนัด” พบว่าในสภาพการแข่งขันรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ มีการแข่งขันกันสูง ดังนั้น รายการแต่ละรายการจึงพยายามที่จะสร้างความสนใจให้กับผู้ชมให้มากที่สุด ด้วยการใช้ลักษณะเด่น หรือจุดดึงดูดความสนใจ 4 ประการ คือ พิธีกร ผู้ร่วมรายการ ของรางวัล และรูปแบบรายการ

เนาวรัตน์ เทพอาสน์ (2533) ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “ปัจจัยแห่งความสำเร็จของรายการชิงร้อยชิงล้าน” พบว่า รายการเกมโชว์ที่ประสบความสำเร็จรายการหนึ่งนั้น จะต้องมียุทธศาสตร์แห่งความสำเร็จของรายการ 9 ปัจจัย คือ เนื้อหาและรูปแบบของรายการ เวลาที่นำเสนอ การสร้างแรงดึงดูดใจด้วยรางวัล พิธีกร บรรยากาศของรายการ เพลงประกอบของรายการ ฉากและเทคนิค การพัฒนารายการ และการประชาสัมพันธ์รายการ

2.6 กรอบแนวคิดที่ใช้ในงานวิจัย

จากแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องที่กล่าวมา ผู้วิจัยจึงได้นำมากำหนดตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

1. ตัวแปรอิสระ ได้แก่ ปัจจัยด้านชีวิตสังคม ซึ่งมี เพศ อายุ อาชีพ ระดับการศึกษา รายได้ ตัวแปรด้านค่านิยมในเรื่องการพนัน ตัวแปรด้านการควบคุมตนเอง
2. ตัวแปรตาม ได้แก่ ตัวแปรด้านการรับชมรายการเกมโชว์และระดับการรับชม และตัวแปรด้านพฤติกรรมการบริโภคสินค้า ดังนี้
 - ตัวแปรด้านการรับชมรายการเกมโชว์ มี 5 ระดับ คือ
 1. รับชมทุกครั้งที่ออกอากาศ
 2. รับชมบ่อย ๆ
 3. รับชมปานกลาง
 4. รับชมแล้วแต่โอกาส
 5. ไม่เคยรับชมเลย
 - ตัวแปรด้านระดับการรับชม มี 6 ระดับ คือ
 1. รับชมแบบผ่านตา
 2. รับชมโดยสนุกสนานไปกับรายการ

3. รับชม โดยร่วมเล่นเกมไปด้วย
4. รับชม โดยร่วมลุ้นไปกับผู้แข่งขัน
5. รับชมและร่วมส่งผลิตภัณฑ์ไปชิงโชค
6. ไม่ได้รับชม

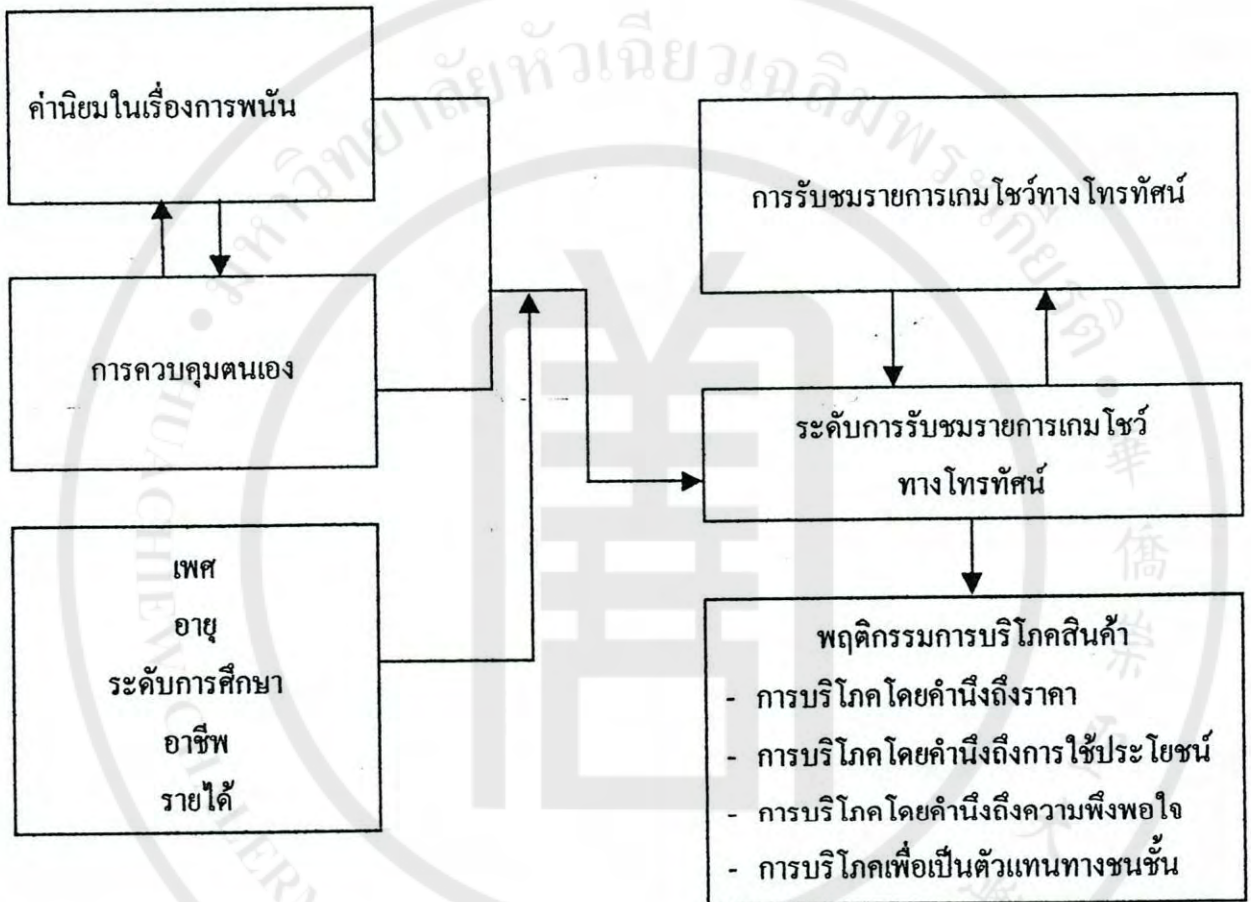
- ตัวแปรด้านการบริโภคสินค้า มี 4 ระดับ คือ

1. การบริโภคโดยคำนึงถึงราคา
2. การบริโภคโดยคำนึงถึงการใช้ประโยชน์
3. การบริโภคโดยคำนึงถึงความพึงพอใจ
4. การบริโภคเพื่อเป็นตัวแทนทางชนชั้น

กรอบแนวคิดที่ใช้การวิจัยปรากฏในแผนภูมิที่ 2.1

แผนภูมิที่ 2.1

กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย



บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

ในการศึกษาวิจัย เรื่อง ความสัมพันธ์ของการรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์กับพฤติกรรมการบริโภคสินค้า : ศึกษากรณีประชาชนในเขตชั้นกลางของกรุงเทพมหานคร มีวิธีดำเนินการดังต่อไปนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ในเขตกรุงเทพมหานคร มีจำนวนประชากรที่มีชื่ออยู่ในทะเบียนบ้าน 5,344,595 คน (กรมการปกครอง กระทรวงมหาดไทย, 2543) สำหรับงานวิจัยครั้งนี้ไม่มีการจำกัดกลุ่มประชากร

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้จากตารางสุ่มตัวอย่างของ Krejcie and Morgan ซึ่งระบุกลุ่มตัวอย่างขนาด 'เล็กที่สุดของจำนวนประชากรตั้งแต่ 100,000 คนขึ้นไป เท่ากับ 384 คน (บุญชม ศรีสะอาด, 2535 : 39)

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ แบบสอบถาม (Questionnaire) ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นโดยอาศัยแนวคิด ทฤษฎี ผลงานวิจัยและเอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ที่ผู้วิจัยได้รวบรวมมาสร้างเป็นแบบสอบถาม โดยแบ่งออกเป็น 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างในกรุงเทพมหานคร โดยเป็นคำถามแบบเลือกตอบ (Check List) มีจำนวนทั้งสิ้น 5 ข้อ

ตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามที่เกี่ยวกับค่านิยมการพนันของกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้มาตราประมาณค่าตามแบบของ Likert โดยมีคะแนนสูงสุด 5 คะแนน คะแนนต่ำสุด 1 คะแนน

ตอนที่ 3 เป็นการสอบถามที่เกี่ยวกับการควบคุมตนเองของกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้มาตราประมาณค่าตามแบบของ Likert โดยมีคะแนนสูงสุด 5 คะแนน คะแนนต่ำสุด 1 คะแนน เป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยดัดแปลงมาจากแบบวัดการควบคุมตนเองของ นนทร์ยา คำแก้ว (2542)

ตอนที่ 4 เป็นแบบสอบถามที่เกี่ยวกับความถี่การรับชมรายการเกมโชว์ของกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้มาตราประมาณค่าตามแบบของ Likert โดยมีคะแนนสูงสุด 5 คะแนน คะแนนต่ำสุด 1 คะแนน และระับการรับชมรายการเกมโชว์ของกลุ่มตัวอย่างโดยเป็นคำถามแบบเลือกตอบ (Check List)

ตอนที่ 5 เป็นแบบสอบถามที่เกี่ยวกับพฤติกรรมการบริโภคสินค้าในรายการเกมโชว์ของกลุ่มตัวอย่าง โดยแบ่งออกเป็น 4 ส่วน ๆ ละ 10 คำถาม โดยจะมีการบริโภคโดยคำนึงถึงราคา การบริโภคโดยคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอย การบริโภคโดยคำนึงถึงความพึงพอใจ และการบริโภคเพื่อเป็นตัวแทนชนชั้น โดยใช้มาตราประมาณค่าตามแบบของ Likert โดยมีคะแนนสูงสุด 5 คะแนน คะแนนต่ำสุด 1 คะแนน

3.3 การทดสอบเครื่องมือ

เมื่อทำการสร้างเครื่องมือในการเก็บข้อมูลแล้ว ผู้วิจัยได้ตรวจสอบความถูกต้องของเครื่องมือ โดยการให้อาจารย์ที่ปรึกษาเป็นผู้ตรวจ จากนั้นจึงทำการทดสอบความเชื่อมั่นของเครื่องมือ โดยการนำเครื่องมือไปใช้กับ เจ้าหน้าที่ นักศึกษา แม่บ้าน และบุคคลทั่วไปในมหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ จำนวน 20 คน แล้วนำไปทดสอบค่าความเชื่อมั่น หลังจากนั้นได้ทำการปรับข้อความที่มีความเชื่อมั่นต่ำออก และปรับถ้อยคำให้สะดวกและสื่อความหมายได้ชัดเจน จึงนำไปใช้ในการเก็บข้อมูลจริง

ค่าความเชื่อมั่นในการทดสอบก่อนและทดสอบจริงมีดังนี้

	การทดสอบก่อน	การทดสอบจริง
แบบการวัดทัศนคติที่เกี่ยวกับการพนัน	.7920	.6406
แบบการวัดการควบคุมตนเอง	.7656	.8504
แบบการวัดพฤติกรรมการบริโภคโดยคำนึงถึงราคา	.6124	.7612
แบบการวัดพฤติกรรมการบริโภคโดยคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอย	.6079	.7471
แบบการวัดพฤติกรรมการบริโภคโดยคำนึงถึงความพึงพอใจ	.6254	.7520
แบบการวัดพฤติกรรมการบริโภคเพื่อเป็นตัวแทนทางชนชั้น	.6298	.9103

3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้จัดทีมเก็บข้อมูลเพื่อที่จะทำการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างภายในกรุงเทพมหานคร ตั้งแต่วันที่ 1 กุมภาพันธ์ - 25 กุมภาพันธ์ 2545 โดยกระจายการเก็บข้อมูลตามสถานที่ต่าง ๆ ในเขตชั้นกลางของกรุงเทพมหานคร โดยแบ่งการเก็บข้อมูลใน 3 พื้นที่ใหญ่ ๆ

- คือ 1. ในเขตดินแดง และเขตปทุมวัน
2. ในเขตประเวศและสวนหลวง
3. ในเขตห้วยลำโพงและเขาราช

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยจะทำการตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบสอบถามก่อนการให้คะแนนและลงรหัสแบบสอบถาม แล้วจึงนำมาประมวลผลด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปของสถิติสำหรับงานวิจัยทางสังคมศาสตร์ SPSS/PC+ (Statistic Package of the Social Sciences) แล้วดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไป ใช้ค่าสถิติแจกแจงความถี่ ค่าสถิติ ร้อยละ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าความแปรปรวน ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ ตารางไขว้ และค่าไคร้สแคว์

ในการวิจัยนี้ จะมีการให้คะแนนสูงสุดคือ 5 และต่ำสุดคือ 1 ผู้วิจัยได้แบ่งระดับค่าเฉลี่ยออกเป็น 3 ระดับ ดังนี้

3.33 – 5.00	ระดับสูง
1.67 – 3.32	ระดับปานกลาง
0.00 – 1.66	ระดับต่ำ

บทที่ 4

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยเรื่อง “การศึกษาความสัมพันธ์ของการรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์กับพฤติกรรมการบริโภคสินค้า” จะได้นำเสนอเป็นตอน ดังนี้

- | | |
|----------|---|
| ตอนที่ 1 | ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง |
| ตอนที่ 2 | ข้อมูลเกี่ยวกับค่านิยมเรื่องการเงิน |
| ตอนที่ 3 | ข้อมูลเกี่ยวกับการควบคุมตนเอง |
| ตอนที่ 4 | ข้อมูลเกี่ยวกับการรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ |
| ตอนที่ 5 | ข้อมูลเกี่ยวกับการบริโภคสินค้า |
| ตอนที่ 6 | การศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการบริโภคสินค้า |

4.1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

จากการศึกษากลุ่มตัวอย่างของงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้สอบถามถึงข้อมูลส่วนบุคคลอันได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้ต่อเดือน ซึ่งมีผลการวิจัยดังนี้

เพศ

จากกลุ่มตัวอย่างที่ทำการศึกษามีเพศหญิงมากกว่า จำนวน 221 คน คิดเป็นร้อยละ 57.6 ในขณะที่เพศชายมีจำนวน 163 คน คิดเป็นร้อยละ 42.4

อายุ

จากกลุ่มตัวอย่างที่ทำการศึกษาพบว่า ส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 21-30 ปี มีจำนวน 180 คน คิดเป็นร้อยละ 46.9 รองลงมามีอายุระหว่าง 31-50 ปี มีจำนวน 127 คน คิดเป็นร้อยละ 31.1 ถัดมามีอายุระหว่าง 15-20 ปี มีจำนวน 44 คน คิดเป็นร้อยละ 11.5 ถัดมามีอายุระหว่าง 50-60 ปี มีจำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 5.7 สุดท้ายมีอายุ 60 ปีขึ้นไป มีจำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 2.9

ระดับการศึกษา

จากการศึกษากลุ่มตัวอย่างพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีการศึกษาระดับปริญญาตรี จำนวน 145 คน คิดเป็นร้อยละ 37.8 รองลงมามีการศึกษาระดับมัธยมศึกษา จำนวน 72 คน คิดเป็นร้อยละ 18.8 ถัดลงมาเป็นการศึกษาในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง จำนวน 58 คน

คิดเป็นร้อยละ 15.1 ถัดลงมาเป็นการศึกษาในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ จำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 8.6 ถัดลงมาเป็นการศึกษาระดับประถมศึกษา จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 8.1 ถัดมาเป็นการศึกษาในระดับที่สูงกว่าปริญญาตรี จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 6.5 ผู้ที่ไม่ได้รับการศึกษา จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 4.9 และสุดท้ายคือการศึกษาระดับประกาศนียบัตรการศึกษาชั้นสูง จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.3 (ตารางที่ 4.1)

อาชีพ

จากกลุ่มตัวอย่างพบว่ามีอาชีพที่หลากหลาย โดยมีพนักงานบริษัทเอกชนมากที่สุด จำนวน 125 คน คิดเป็นร้อยละ 32.6 รองลงมาเป็นงานรับจ้างทั่วไป จำนวน 35 คน คิดเป็นร้อยละ 9.1 ถัดมาเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี จำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 8.9 โดยอาชีพที่อยู่ในกลุ่มตัวอย่างน้อยที่สุดคือ ข้าราชการในระดับ 8 ขึ้นไป อาจารย์มหาวิทยาลัยเอกชน ครูโรงเรียนเอกชน อาชีพละคน คิดเป็นร้อยละ 0.3 ต่ออาชีพ (ตารางที่ 4.2)

ตารางที่ 4.1

ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

ข้อมูล	จำนวน	ร้อยละ
เพศ		
- ชาย	163	42.4
- หญิง	221	57.6
รวม	384	100
อายุ		
- 15 – 20 ปี	44	11.5
- 21 – 30 ปี	180	46.9
- 31 – 50 ปี	127	31.1
- 50 – 60 ปี	22	5.7
- 60 ปีขึ้นไป	11	2.9
รวม	384	100

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

ข้อมูล	จำนวน	ร้อยละ
ระดับการศึกษา		
- ไม่ได้รับการศึกษา	19	4.9
- ประถมศึกษา	31	8.1
- มัธยมศึกษา	72	18.8
- ปวช.	33	8.6
- ปวส.	58	15.1
-ปริญญาตรี	145	37.8
- สูงกว่าปริญญาตรี	25	6.5
- ประกาศนียบัตรการศึกษาระดับสูง	1	.3
รวม	384	100

ตารางที่ 4.2
ข้อมูลเกี่ยวกับอาชีพของกลุ่มตัวอย่าง

ข้อมูล	จำนวน	ร้อยละ
ข้าราชการระดับ 1 – 4	21	5.5
ข้าราชการระดับ 5 – 7	23	6.0
ข้าราชการระดับ 8 ขึ้นไป	1	.3
นักเรียนมัธยมศึกษา	16	4.2
นักศึกษาปริญญาตรี	34	8.9
นักศึกษาปริญญาโท	5	1.5
นักศึกษาอาชีวศึกษา	10	2.5
นักศึกษา กศน.	3	.8
อาจารย์มหาวิทยาลัยเอกชน	1	.3
ครูโรงเรียนเอกชน	1	.3
กิจการส่วนตัว (SME)	26	6.7
เจ้าของร้านค้าขายส่ง	3	.8
เจ้าของร้านค้าขายของชำ	3	.8
แม่ค้าขายของในตลาด	6	1.5
แผงลอย – หาบเร่	4	1.0
มอเตอร์ไซค์รับจ้าง	2	.5
รับจ้างทั่วไป	35	9.1
ผู้บริหารบริษัทเอกชน	8	2.1
พนักงานในโรงงาน	26	6.7
พนักงานบริษัทเอกชน	125	32.5
เจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัย	3	.8
พนักงานทำความสะอาด	5	1.2
อื่น ๆ	22	6.0
รวม	384	100

ระดับรายได้

จากการศึกษาพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีรายได้ต่อเดือนอยู่ระหว่าง 5,000-10,000 บาท มากที่สุด จำนวน 134 คน คิดเป็นร้อยละ 34.9 รองลงมามีรายได้ไม่เกิน 5,000 บาท จำนวน 119 คน คิดเป็นร้อยละ 31.0 ถัดลงมามีรายได้ระหว่าง 10,000-20,000 บาท จำนวน 92 คน คิดเป็นร้อยละ 24.0 ถัดมามีรายได้ระหว่าง 20,001-50,000 บาท จำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 8.6 สุดท้ายมีรายได้มากกว่า 50,000 บาท ต่อเดือน จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 1.6 (ตารางที่ 4.3)

ตารางที่ 4.3

ข้อมูลเกี่ยวกับรายได้ของกลุ่มตัวอย่าง

ข้อมูล	จำนวน	ร้อยละ
รายได้ต่อเดือน		
- 5,000 บาทลงมา	119	31.0
- 5,001 – 10,000 บาท	134	34.9
- 10,001 – 20,000 บาท	92	24.0
- 20,001 – 50,000 บาท	33	8.6
- เกินกว่า 50,000 บาท	6	1.5
รวม	384	100

4.2 ข้อมูลเกี่ยวกับค่านิยมเรื่องการพนัน

จากการศึกษาทางด้านค่านิยมในเรื่องการพนันของกลุ่มตัวอย่างได้พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีค่านิยมเกี่ยวกับเรื่องการพนัน ในลักษณะที่ต่อต้านการพนันในระดับค่อนข้างสูง คือมีค่าเฉลี่ยค่านิยมที่เกี่ยวกับเรื่องการพนัน 3.8528 รวมถึงมีค่าเฉลี่ยค่านิยมที่ต่อต้านการพนันสูงสุดที่ 4.229 และค่าเฉลี่ยค่านิยมที่ต่อต้านการพนันต่ำสุดที่ 3.3776 (ตามตารางที่ 4.4)

ตารางที่ 4.4

แสดงค่าต่ำสุด ค่าสูงสุดและค่าเฉลี่ยของค่านิยมเกี่ยวกับเรื่องการพนัน

ค่านิยม	ค่าต่ำสุด	ค่าสูงสุด	ค่าเฉลี่ย
- การพนันฟุตบอลเป็นปัญหาที่รุนแรง	1.0	5.0	4.2161
- การพนันม้าแข่งเป็นเรื่องที่ไม่ถูกต้อง	1.0	5.0	4.0052
- การเล่นไพ่ที่มีการเดิมพันเป็นเรื่องที่ไม่ดี	1.0	5.0	4.0914
- การเล่นไฮโลเป็นเรื่องที่ผิดกฎหมาย	1.0	5.0	4.2292
- การพนันมวยเป็นเรื่องที่ไม่ดี	1.0	5.0	3.8381
- การเห็นด้วยกับการเปิดบ่อนคาสิโนในประเทศไทย	1.0	5.0	3.5260
- การพนันเป็นการหารายได้เสริมสำหรับคนไทย	1.0	5.0	4.1615
- การเล่นหวยใต้ดินไม่ใช่ความผิด	1.0	5.0	4.1615
- การพนันช่วยทำให้การแข่งขันมีความสนุกสนานมากขึ้น	1.0	5.0	3.4037
- การเล่นไก่ชนเป็นกีฬาอย่างหนึ่ง ไม่ใช่การพนัน	1.0	5.0	3.5990
ค่าเฉลี่ยค่านิยมเกี่ยวกับเรื่องการพนันรวม	1.9	5.0	3.8528

4.3 ข้อมูลเกี่ยวกับการควบคุมตนเอง

จากการศึกษาด้านการควบคุมตนเองของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีระดับการควบคุมตนเองอยู่ในระดับปานกลาง กล่าวคือ ค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างที่เกี่ยวกับการควบคุมตนเอง อยู่ที่ 3.2640 รวมถึงค่าเฉลี่ยในการควบคุมตนเองสูงสุดที่ 3.8802 และค่าเฉลี่ยในการควบคุมตนเองที่ต่ำที่สุดที่ 2.6120 (ตารางที่ 4.5)

ตารางที่ 4.5

แสดงค่าต่ำสุด ค่าสูงสุดและค่าเฉลี่ยของการควบคุมตนเอง

การควบคุมตนเอง	ค่าต่ำสุด	ค่าสูงสุด	ค่าเฉลี่ย
- ในการทำความดี หากไม่มีคนรู้เห็นถือว่าสูญเปล่า	1.0	5.0	3.6797
- ท่านจะเสียใจถ้าถูกผู้อื่นแย่งผลงานที่ท่านทำ	1.0	5.0	2.9193
- ผลงานที่เจ้านายไม่ยอมรับ ถึงดีก็ไร้ค่า	1.0	5.0	3.0599
- ความพึงพอใจของท่านเกิดจากการได้รับการยอมรับ	1.0	5.0	3.4740
และการยกย่องจากผู้อื่นเท่านั้น	1.0	5.0	
- ในปัจจุบันนี้ คนเราขาดความกล้าหาญที่จะทำความดี	1.0	5.0	2.6536
- การไม่ฉกฉวยโอกาสในการทุจริตถือว่าเป็นคนโง่	1.0	5.0	3.8802
- เมื่อท่านไปอยู่ต่างถิ่น ท่านจะทำอะไรก็ได้เพราะไม่มีใครรู้จัก	1.0	5.0	3.6380
- การทำความชั่วในที่ลับตาคนทำได้ง่ายกว่าในที่แจ้ง	1.0	5.0	2.9243
- ท่านมักหงุดหงิดเมื่อมีผู้มาคอยจ้องจับผิด	1.0	5.0	2.6120
- การทำความดี ไม่ควรหวังผลตอบแทน	1.0	5.0	3.8177
ค่าเฉลี่ยของการควบคุมตนเองรวม	1.0	5.0	3.2640

นอกจากนี้ จากการทดสอบค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่าง ค่านิยมเรื่องการพนัน กับ การควบคุมตนเอง ของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า ตัวแปรทั้งสองมีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 โดยมีความสัมพันธ์กันในระดับค่า .272** (ตารางที่ 4.6)

ตารางที่ 4.6

แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างค่านิยมการเล่นการพนันกับการควบคุมตนเอง

	ค่านิยมการเล่นการพนัน	การควบคุมตนเอง
ค่านิยมการเล่นการพนัน	1.000	.272**
การควบคุมตนเอง	.272**	1.000

** ระดับนัยสำคัญทางสถิติ = .001

4.4 ข้อมูลเกี่ยวกับการรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์

4.4.1 การรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์

จากการศึกษากลุ่มตัวอย่างพบว่า รายการเกมโชว์ที่มีการรับชมในสัดส่วนของการรับชมทุกครั้งที่ออกอากาศและการรับชมบ่อย ๆ มากที่สุดคือ รายการชิงร้อยชิงล้าน คิดเป็นร้อยละ 43.7 รองลงมาคือรายการแฟนพันธุ์แท้ คิดเป็นร้อยละ 34.6 ถัดมาเป็นรายการจุกบ็อกเกม คิดเป็นร้อยละ 32.0 ถัดมาเป็นรายการเวทีทอง คิดเป็นร้อยละ 31.2 ถัดมาเป็นรายการ 07 โข่ว คิดเป็นร้อยละ 23.4 ส่วนรายการเกมโชว์ที่มีผู้รับชมน้อยที่สุดคือรายการเดี่ยวท้าชน คิดเป็นร้อยละ 3.3 (ตารางที่ 4.7)

ตารางที่ 4.7

แสดงค่าร้อยละของการชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์

รายการเกมโชว์	ชมทุก ครั้ง	ชมบ่อย ๆ	ปาน กลาง	แล้วแต่ โอกาส	ไม่ชมเลย	รวม	สัดส่วนผู้ที่ชมทุก ครั้งและชมบ่อย ๆ รวมกัน
- รายการตะลอนเกม	6.8	7.3	9.6	46.4	29.9	100	14.1
- รายการ 4 ต่อ 4 เฟมิลี่เกม	3.6	13.0	11.7	43.0	28.7	100	16.6
- เกมล่า 2000	2.1	8.3	17.7	41.7	30.2	100	10.4
- เกมแก๊ง	4.4	13.3	20.8	45.6	15.9	100	17.7
- เกมจารชน	6.5	14.1	16.9	45.3	17.2	100	20.6
- เดี่ยวท้าชน	1.0	2.3	8.6	38.1	50.0	100	3.3
- ปีกเกม	0.5	2.9	8.3	42.4	45.8	100	3.4
- 07 โชว์	5.2	18.2	18.5	41.1	16.9	100	23.4
- มาสเตอร์คีย์ “เดอะวิน เนอร์”	3.1	7.0	11.2	52.1	26.6	100	10.1
- เกมอัจฉริยะ	3.9	8.6	15.6	40.9	31.0	100	12.5
- แข่งร้อยได้ล้าน	4.7	9.4	12.8	44.5	28.6	100	14.1
- ชุกบ็อกเกม	10.9	21.1	17.2	32.8	18.0	100	32.0
- เกมหยุดเวลา	4.9	9.9	11.7	39.6	33.9	100	14.8
- คาราพาดลุย	2.6	7.3	9.6	42.2	38.3	100	9.9
- ชิงร้อยชิงล้าน	22.1	21.6	17.2	28.9	10.2	100	43.7
- พรสามประการ	3.6	7.5	15.4	39.1	34.4	100	11.2
- ปลดหนี้	9.6	12.8	15.6	40.4	21.6	100	22.4
- เกมพันหน้า	7.6	11.7	15.4	38.5	26.8	100	18.3
- บุปผาอะลวาค	3.9	10.2	16.7	40.1	29.2	100	14.1
- แฟนพันธุ์แท้	16.9	17.7	20.1	32.6	12.8	100	34.6
- เวทีทอง	14.8	16.4	21.4	34.9	12.5	100	31.2
- เกมโซน ทีมเวิร์ค	5.2	10.2	14.8	41.4	28.4	100	15.4

จากรายการเกมโชว์ต่าง ๆ ที่ได้นำมาสอบถามกลุ่มตัวอย่าง จะได้นำรายการเกมโชว์ที่มีผู้รับชมมากที่สุด 10 รายการแรก มาทำการศึกษาต่อไป ซึ่งมีดังนี้

รายการชิงร้อยชิงล้าน ออกแพร่ภาพทุก ๆ วันพุธ ทางช่อง 5 เวลา 22.22 น.

มีพิธีกรคือ คุณปัญญา นรินทร์กุล และ คุณมยุรา เสวตศิลา

รายการแฟนพันธ์แท้ ออกแพร่ภาพทุก ๆ วันศุกร์ ทางช่อง 5 เวลา 22.20 น.

มีพิธีกรคือ คุณปัญญา นรินทร์กุล

รายการจุกบ็อกเกม ออกแพร่ภาพทุก ๆ วันจันทร์ ทางช่อง 3 เวลา 22.30 น.

มีพิธีกรคือ คุณสมพล ปิยะพงษ์ศิริ และ คุณญาณี จงวิสุทธ์

รายการเวทีทอง ออกแพร่ภาพทุก ๆ วันเสาร์ ทางช่อง 5 เวลา 11.00 น.

มีพิธีกรคือ คุณเกียรติ กิจเจริญ และคุณเพชรทวย วงศ์คำเหล่า

รายการ 07 โഴว้ ออกแพร่ภาพทุก ๆ วันอาทิตย์ ทางช่อง 7 เวลา 16.00 น.

มีพิธีกรคือ คุณสัญญา คุณากร และคุณสันติสุข พรหมศิริ

รายการปลดหนี้ ออกแพร่ภาพทุก ๆ วันเสาร์ ทางช่อง 7 เวลา 13.00 น.

มีพิธีกรคือ คุณทรงสิทธิ์ รุ่งนพคุณศรี

รายการเกมจากรชน ออกแพร่ภาพทุก ๆ วันอาทิตย์ ทางช่อง 5 เวลา 17.00 น.

มีพิธีกรคือ คุณนัฐนันท์ อธิสุขนันท์ และคุณมยุรา เสวตศิลา

รายการเกมพันหน้า ออกแพร่ภาพทุก ๆ วันพฤหัสบดี ทางช่อง 7 เวลา 22.20 น.

มีพิธีกรคือ คุณเกียรติ กิจเจริญ และคุณชัยณรงค์ ชันชีฟ้า

รายการเกมแก้จน ออกแพร่ภาพทุก ๆ วันอาทิตย์ ทางช่อง 5 เวลา 16.00 น.

มีพิธีกรคือ คุณปัญญา นรินทร์กุล และคุณติเรียม โอแกน

รายการ 4 ต่อ 4 แฟมิลี่เกม ออกแพร่ภาพทุก ๆ วันเสาร์และวันอาทิตย์

ทางช่อง 3 เวลา 16.00 น. มีพิธีกรคือ คุณกนิษ สารสิน (ตารางที่ 4.8)

ตารางที่ 4.8

แสดงรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ที่มีผู้ชมมาก 10 ลำดับแรก

รายการเกมโชว์	ลำดับที่
- จิงร้อยจิงล้าน	1
- แฟนพันธุ์แท้	2
- จูบี่อกเกม	3
- เวทีทอง	4
- 07 โชว์	5
- ปลดหนี้	6
- เกมจารชน	7
- เกมพันหน้า	8
- เกมแก้จน	9
- รายการ 4 ต่อ 4 แฟมิลี่เกม	10

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการเลือกรับชมรายการเกมโชว์ โดยเลือกตัวแปรทางชีวสังคมที่สำคัญ 4 ตัวแปร อันได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา และรายได้ ซึ่งผลการวิจัยมีดังนี้

(1) เพศ

จากการศึกษากลุ่มตัวอย่างพบว่าปัจจัยด้านเพศ เมื่อนำมาเปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการเกมโชว์ พบว่ามีระดับนัยความสำคัญทางสถิติ 3 รายการ คือ รายการจูบี่อกเกม มีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 รายการเกมจารชน มีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และรายการ 4 ต่อ 4 แฟมิลี่เกม มีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (ตารางที่ 4.9 – 4.11)

ตารางที่ 4.9

เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการจุกบ็อกเกมระหว่างชายหญิง

เพศ	การชมรายการเกมโชว์					รวม
	ชมทุกครั้ง	ชมบ่อยๆ	ชมเป็นบาง ครั้ง	แล้วแต่ โอกาส	ไม่เคยชม	
ชาย	8.6	13.5	17.2	35.6	25.2	100
หญิง	12.7	26.7	17.2	30.8	12.7	100

$$X^2 = 17.976$$

$$Df = 4$$

$$Sig = .001$$

$$\text{ระดับนัยสำคัญทางสถิติ} = .01$$

ตารางที่ 4.10

เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการเกมจาร์ชนระหว่างชายหญิง

เพศ	การชมรายการเกมโชว์					รวม
	ชมทุกครั้ง	ชมบ่อยๆ	ชมเป็น บางครั้ง	แล้วแต่ โอกาส	ไม่เคยชม	
ชาย	5.5	8.0	16.0	47.9	22.7	100
หญิง	7.2	18.6	17.6	43.4	13.1	100

$$X^2 = 13.457$$

$$Df = 4$$

$$Sig = .009$$

$$\text{ระดับนัยสำคัญทางสถิติ} = .01$$

ตารางที่ 4.11

เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการ 4 ต่อ 4 แฟ้มลิเก ระหว่างชายหญิง

เพศ	การชมรายการเกมโชว์					รวม
	ชมทุกครั้ง	ชมบ่อยๆ	ชมเป็นบางครั้ง	แล้วแต่โอกาส	ไม่เคยชม	
ชาย	0.6	10.4	10.4	47.2	31.3	100
หญิง	5.9	14.9	12.7	39.8	26.7	100

$$X^2 = 10.898$$

$$Df = 4$$

$$Sig = 0.2$$

$$\text{ระดับนัยสำคัญทางสถิติ} = 0.5$$

(2) อายุ

จากการศึกษากลุ่มตัวอย่างพบว่าปัจจัยด้านอายุ เมื่อนำมาเปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการเกมโชว์ พบว่ามีระดับนัยความสำคัญทางสถิติ 4 รายการ คือรายการชิงร้อยชิงล้าน รายการแฟนพันธ์แท้ รายการ 4 ต่อ 4 แฟ้มลิเก มีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และรายการจุกบ็อกเกม มีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ดังนี้

- รายการชิงร้อยชิงล้านเป็นรายการที่ผู้ชมทุกวัยชมทุกครั้งและชมบ่อยๆ เป็นส่วนใหญ่

- รายการแฟนพันธ์แท้ มีผู้ชมทุกวัย แต่ส่วนใหญ่การรับชมแล้วแต่โอกาส

- รายการ 4 ต่อ 4 แฟ้มลิเก ผู้มีส่วนใหญ่เป็นวัยรุ่น รับชมบ่อยๆ ส่วนวัยอื่นๆ รับชมแล้วแต่โอกาส

- รายการจุกบ็อกเกม ผู้รับชมมีเกือบทุกวัย มีการรับชมแบบแล้วแต่โอกาส ส่วนผู้ที่มีอายุระหว่าง 50-60 ปี ส่วนใหญ่ไม่ได้รับชม (ตารางที่ 4.12 – 4.15)

ตารางที่ 4.12

เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการชิงร้อยชิงล้านระหว่างผู้มีอายุต่างกัน

อายุ	การชมรายการเกมโชว์					รวม
	ชมทุกครั้ง	ชมบ่อยๆ	ชมเป็นบางครั้ง	แล้วแต่โอกาส	ไม่เคยชม	
- 15 – 20 ปี	27.3	22.7	22.7	22.7	4.5	100
- 21 – 30 ปี	20.6	25.6	16.1	28.3	9.4	100
- 31 – 50 ปี	23.6	14.2	17.3	33.9	11.0	100
- 50 – 60 ปี	27.3	36.4	4.5	22.7	9.1	100
- 60 ปีขึ้นไป	-	9.1	36.4	18.2	36.4	100

$$X^2 = 27.862$$

$$Df = 16$$

$$Sig = .033$$

$$\text{ระดับนัยสำคัญทางสถิติ} = .05$$

ตารางที่ 4.13

เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการแฟนพันธุ์แท้ระหว่างผู้มีอายุต่างกัน

อายุ	การชมรายการเกมโชว์					รวม
	ชมทุกครั้ง	ชมบ่อยๆ	ชมเป็นบางครั้ง	แล้วแต่โอกาส	ไม่เคยชม	
- 15 – 20 ปี	25.0	11.4	29.5	34.1	-	100
- 21 – 30 ปี	16.1	23.9	16.1	30.6	13.3	100
- 31 – 50 ปี	16.5	11.8	22.8	36.2	12.6	100
- 50 – 60 ปี	18.2	22.7	13.6	18.2	27.3	100
- 60 ปีขึ้นไป	-	-	27.3	45.5	27.3	100

$$X^2 = 3.1742$$

$$Df = 16$$

$$Sig = .011$$

$$\text{ระดับนัยสำคัญทางสถิติ} = .05$$

ตารางที่ 4.14

เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการจุกบ็อกเกมระหว่างผู้มีอายุต่างกัน

อายุ	การชมรายการเกมโชว์					รวม
	ชมทุกครั้ง	ชมบ่อย ๆ	ชมเป็น บางครั้ง	แล้วแต่ โอกาส	ไม่เคยชม	
- 15 - 20 ปี	11.4	40.9	15.9	18.2	13.6	100
- 21 - 30 ปี	12.8	19.4	22.4	32.8	10.6	100
- 31 - 50 ปี	7.1	18.9	10.2	36.2	27.6	100
- 50 - 60 ปี	22.7	13.6	4.5	31.8	27.3	100
- 60 ปีขึ้นไป	-	9.1	9.1	54.5	27.3	100

$$X^2 = 46.888$$

$$Df = 16$$

$$Sig = .000$$

$$\text{ระดับนัยสำคัญทางสถิติ} = .001$$

ตารางที่ 4.15

เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการ 4 ต่อ 4 แฟมิลี่เกมระหว่างผู้มีอายุต่างกัน

อายุ	การชมรายการเกมโชว์					รวม
	ชมทุกครั้ง	ชมบ่อย ๆ	ชมเป็น บางครั้ง	แล้วแต่ โอกาส	ไม่เคยชม	
- 15 - 20 ปี	4.5	27.3	13.6	31.8	22.7	100
- 21 - 30 ปี	1.7	9.4	13.9	47.2	27.8	100
- 31 - 50 ปี	6.3	13.4	7.9	44.1	28.3	100
- 50 - 60 ปี	-	18.2	18.2	18.2	45.5	100
- 60 ปีขึ้นไป	9.1	-	-	54.5	36.4	100

$$X^2 = 29.790$$

$$Df = 16$$

$$Sig = .019$$

$$\text{ระดับนัยสำคัญทางสถิติ} = .05$$

(3) ระดับการศึกษา

จากการศึกษากลุ่มตัวอย่างพบว่าปัจจัยด้านระดับการศึกษา เมื่อนำมาเปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการเกมโชว์ พบว่ามีระดับนัยความสำคัญทางสถิติ 9 รายการ คือ

- รายการชิงร้อยชิงล้าน มีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

โดยผู้ที่ไม่ได้รับการศึกษาจนถึงผู้ที่มีการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพส่วนใหญ่ รับชมทุกครั้งและรับชมบ่อย ๆ ส่วนผู้ที่มีการศึกษาคั้งแต่ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง จนถึงระดับปริญญาตรี ส่วนใหญ่รับชมแล้วแต่โอกาส ส่วนผู้ที่มีการศึกษาสูงกว่าระดับปริญญาตรีส่วนใหญ่ไม่รับชม

- รายการแฟนพันธ์แท้ มีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

โดยผู้ที่ไม่ได้รับการศึกษาจนถึงผู้ที่มีการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพส่วนใหญ่ มีการรับชมทุกครั้ง ตั้งแต่รับชมทุกครั้งจนถึงรับชมแล้วแต่โอกาส ส่วนผู้ที่มีการศึกษาคั้งแต่ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงจนถึงระดับปริญญาตรี ส่วนใหญ่รับชมแล้วแต่โอกาส ส่วนผู้ที่มีการศึกษาสูงกว่าระดับปริญญาตรีส่วนใหญ่ไม่รับชม

- รายการจุกบ็อกเกม มีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

โดยผู้ที่ไม่ได้รับการศึกษาจนถึงผู้ที่มีการศึกษาระดับมัธยมศึกษา ส่วนใหญ่รับชมบ่อย ๆ จนถึงรับชมแล้วแต่โอกาส ผู้ที่มีการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพจนถึงผู้ที่มีการศึกษาระดับปริญญาตรี ส่วนใหญ่รับชมแล้วแต่โอกาส ส่วนผู้ที่มีการศึกษาสูงกว่าระดับปริญญาตรีส่วนใหญ่ไม่รับชม

- รายการเวทีทอง มีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

โดยผู้ที่ไม่ได้รับการศึกษาจนถึงผู้ที่มีการศึกษาระดับประถมศึกษา ส่วนใหญ่รับชมทุกครั้ง ผู้ที่มีการศึกษาระดับมัธยมศึกษา จะรับชมเป็นบางครั้ง ผู้ที่มีการศึกษาคั้งแต่ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพจนถึงผู้ที่มีการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี ส่วนใหญ่รับชมแล้วแต่โอกาส

- รายการ 07 โชว์ มีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

โดยผู้ที่ไม่ได้รับการศึกษาจะมีการรับชมทุกครั้งเป็นส่วนใหญ่ ผู้ที่มีการศึกษาระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา มีการรับชมเป็นบางครั้งและรับชมแล้วแต่โอกาสเป็นส่วนใหญ่ ผู้ที่มีการศึกษาคั้งแต่ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพจนถึงระดับปริญญาตรี ส่วนใหญ่รับชมแล้วแต่โอกาส และผู้ที่มีการศึกษาระดับสูงกว่าปริญญาตรี ส่วนใหญ่รับชมแล้วแต่โอกาสและไม่ได้รับชม

- รายการปลดหนี้ มีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

โดยผู้ที่ไม่ได้รับการศึกษาจนถึงผู้ที่มีการศึกษาระดับปริญญาตรี ส่วนใหญ่จะรับชมแล้วแต่โอกาสและผู้ที่มีการศึกษาระดับสูงกว่าปริญญาตรี ส่วนใหญ่ไม่รับชมรายการนี้

(3.7) รายการเกมพันหน้า มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

โดยผู้ที่ไม่ได้รับการศึกษาจนถึงผู้ที่มีการศึกษาระดับปริญญาตรี ส่วนใหญ่จะรับชมแล้ว แต่โอกาสและผู้ที่มีการศึกษาระดับสูงกว่าปริญญาตรี ส่วนใหญ่ไม่รับชมรายการนี้

(3.8) รายการเกมแก่น มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

โดยผู้ที่ไม่ได้รับการศึกษา จะมีการรับชมเป็นบางครั้งเป็นส่วนใหญ่ ผู้ที่มีการศึกษาระดับประถมศึกษาจนถึงระดับปริญญาตรี จะรับชมแล้วแต่โอกาสเป็น และผู้ที่มีการศึกษาระดับสูงกว่าปริญญาตรี ส่วนใหญ่ไม่รับชมรายการนี้

(3.9) รายการ 4 ต่อ 4 แฟมิลี่เกม มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

โดยผู้ที่ไม่ได้รับการศึกษา จะมีการรับชมบ่อย ๆ เป็นส่วนใหญ่ ผู้ที่มีการศึกษาระดับประถมศึกษาจนถึงระดับปริญญาตรี จะมีการรับชมแล้วแต่โอกาสเป็นส่วนใหญ่ และผู้ที่มีการศึกษาระดับสูงกว่าปริญญาตรี ส่วนใหญ่ไม่รับชมรายการนี้ (ตารางที่ 4.16 – 4.24)

ตารางที่ 4.16

เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการชิงร้อยชิงล้านระหว่างผู้มีระดับการศึกษาต่างกัน

ระดับการศึกษา	การชมรายการเกมโชว์					รวม
	ชมทุก ครั้ง	ชมบ่อย ๆ	ชมเป็น บางครั้ง	แล้วแต่ โอกาส	ไม่เคยชม	
- ไม่ได้รับการศึกษา	31.6	26.3	21.1	21.1	-	100
- ประถมศึกษา	35.5	16.1	19.4	12.9	16.1	100
- มัธยมศึกษา	25.0	31.9	16.7	23.6	2.8	100
- ปวช.	36.4	15.2	12.1	27.3	9.1	100
- ปวส.	19.0	27.6	17.2	31.0	5.2	100
- ปริญญาตรี	15.2	18.6	19.3	34.5	12.4	100
- สูงกว่าปริญญาตรี	20.0	8.0	8.0	32.0	32.0	100

$$X^2 = 49.799$$

$$Df = 28$$

$$Sig = .007$$

$$\text{ระดับนัยสำคัญทางสถิติ} = .05$$

ตารางที่ 4.17

เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการแฟนพันธุ์แท้ระหว่างผู้มีระดับการศึกษาต่างกัน

ระดับการศึกษา	การชมรายการเกมโชว์					รวม
	ชมทุก ครั้ง	ชมบ่อย ๆ	ชมเป็น บางครั้ง	แล้วแต่ โอกาส	ไม่เคยชม	
- ไม่ได้รับการศึกษา	21.1	26.3	31.6	21.1	-	100
- ประถมศึกษา	26.6	9.7	29.0	25.8	12.9	100
- มัธยมศึกษา	19.4	16.7	26.4	23.6	13.9	100
- ปวช.	30.3	21.2	12.1	30.3	6.1	100
- ปวส.	6.9	19.0	24.1	37.9	12.1	100
-ปริญญาตรี	13.8	19.3	16.6	37.9	12.4	100
- สูงกว่าปริญญาตรี	20.0	8.0	4.0	36.0	32.0	100

$$X^2 = 43.089$$

$$Df = 28$$

$$Sig = .034$$

$$\text{ระดับนัยสำคัญทางสถิติ} = .05$$

ตารางที่ 4.18

เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการจุกบ็อกเกมระหว่างผู้มีระดับการศึกษาต่างกัน

ระดับการศึกษา	การชมรายการเกมโชว์					รวม
	ชมทุก ครั้ง	ชมบ่อย ๆ	ชมเป็น บางครั้ง	แล้วแต่ โอกาส	ไม่เคยชม	
- ไม่ได้รับการศึกษา	10.5	36.8	10.5	36.8	5.5	100
- ประถมศึกษา	6.5	6.5	25.8	25.8	35.5	100
- มัธยมศึกษา	15.3	26.4	16.7	23.6	18.1	100
- ปวช.	15.2	21.2	15.2	36.4	12.1	100
- ปวส.	8.6	27.6	19.0	31.0	13.8	100
- ปริญญาตรี	9.0	20.0	17.9	38.6	14.5	100
- สูงกว่าปริญญาตรี	16.0	4.0	8.0	28.0	44.0	100

$$X^2 = 42.996$$

$$Df = 28$$

$$Sig = .035$$

$$\text{ระดับนัยสำคัญทางสถิติ} = .05$$

ตารางที่ 4.19

เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการเวทีทองระหว่างผู้มีระดับการศึกษาต่างกัน

ระดับการศึกษา	การชมรายการเกมโชว์					รวม
	ชมทุก ครั้ง	ชมบ่อย ๆ	ชมเป็น บางครั้ง	แล้วแต่ โอกาส	ไม่เคยชม	
- ไม่ได้รับการศึกษา	31.6	21.1	10.5	26.3	10.5	100
- ประถมศึกษา	29.0	16.1	16.1	25.8	12.9	100
- มัธยมศึกษา	15.3	22.2	30.6	20.8	11.1	100
- ปวช.	21.2	15.2	18.2	33.3	12.1	100
- ปวส.	15.5	20.7	13.8	39.7	10.3	100
-ปริญญาตรี	7.6	13.8	24.1	42.1	12.4	100
- สูงกว่าปริญญาตรี	16.0	-	16.0	44.0	24.0	100

$$X^2 = 44.352$$

$$Df = 28$$

$$Sig = .026$$

$$\text{ระดับนัยสำคัญทางสถิติ} = .05$$

ตารางที่ 4.20

เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการ 07 โขว์ระหว่างผู้มีระดับการศึกษาต่างกัน

ระดับการศึกษา	การชมรายการเกมโชว์					รวม
	ชมทุก ครั้ง	ชมบ่อย ๆ	ชมเป็น บางครั้ง	แล้วแต่ โอกาส	ไม่เคยชม	
- ไม่ได้รับการศึกษา	15.8	31.6	26.3	21.1	5.3	100
- ประถมศึกษา	16.1	19.4	29.0	29.0	19.4	100
- มัธยมศึกษา	5.6	16.7	33.3	33.3	11.1	100
- ปวช.	6.1	33.3	15.2	36.4	9.1	100
- ปวส.	-	22.4	13.8	53.4	10.3	100
-ปริญญาตรี	3.4	13.8	15.9	46.2	20.7	100
- สูงกว่าปริญญาตรี	-	8.0	4.0	44.0	44.0	100

$$X^2 = 82.968$$

$$Df = 28$$

$$Sig = .000$$

$$\text{ระดับนัยสำคัญทางสถิติ} = .001$$

ตารางที่ 4.21

เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการสดหนึ่งระหว่างผู้มีระดับการศึกษาต่างกัน

ระดับการศึกษา	การชมรายการเกมโชว์					รวม
	ชมทุก ครั้ง	ชมบ่อย ๆ	ชมเป็น บางครั้ง	แล้วแต่ โอกาส	ไม่เคยชม	
- ไม่ได้รับการศึกษา	26.3	5.3	21.1	31.6	15.8	100
- ประถมศึกษา	16.1	16.1	6.5	45.2	16.1	100
- มัธยมศึกษา	15.3	13.9	15.3	41.7	13.9	100
- ปวช.	12.1	15.2	18.2	42.4	12.1	100
- ปวส.	6.9	15.5	5.2	46.6	25.9	100
- ปริญญาตรี	2.8	13.1	22.1	38.6	23.4	100
- สูงกว่าปริญญาตรี	12.0	-	8.0	32.0	48.0	100

$$X^2 = 56.971$$

$$Df = 28$$

$$Sig = .001$$

$$\text{ระดับนัยสำคัญทางสถิติ} = .01$$

ตารางที่ 4.22

เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการเกมพันหน้าระหว่างผู้มีการศึกษาต่างกัน

ระดับการศึกษา	การชมรายการเกมโชว์					รวม
	ชมทุก ครั้ง	ชมบ่อย ๆ	ชมเป็น บางครั้ง	แล้วแต่ โอกาส	ไม่เคยชม	
- ไม่ได้รับการศึกษา	31.6	5.3	10.5	42.1	10.5	100
- ประถมศึกษา	16.1	6.5	3.2	41.9	32.3	100
- มัธยมศึกษา	12.5	11.1	22.2	36.1	18.1	100
- ปวช.	6.1	15.2	9.1	48.5	21.2	100
- ปวส.	1.7	10.3	19.0	43.1	25.9	100
- ปริญญาตรี	3.4	15.2	17.2	35.2	29.0	100
- สูงกว่าปริญญาตรี	4.0	4.0	-	36.0	56.0	100

$$X^2 = 62.092$$

$$Df = 28$$

$$\text{Sig} = .000$$

$$\text{ระดับนัยสำคัญทางสถิติ} = .001$$

ตารางที่ 4.23

เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการเกมแก่นระหว่างผู้มีระดับการศึกษาต่างกัน

ระดับการศึกษา	การชมรายการเกมโชว์					รวม
	ชมทุก ครั้ง	ชมบ่อย ๆ	ชมเป็น บางครั้ง	แล้วแต่ โอกาส	ไม่เคยชม	
- ไม่ได้รับการศึกษา	5.3	26.3	42.1	26.3	-	100
- ประถมศึกษา	6.5	19.4	9.7	35.5	29.0	100
- มัธยมศึกษา	2.8	25.0	22.2	40.3	9.7	100
- ปวช.	9.1	6.1	33.3	39.4	12.1	100
- ปวส.	5.2	6.9	17.2	53.4	17.2	100
- ปริญญาตรี	2.8	8.3	20.7	53.1	15.2	100
- สูงกว่าปริญญาตรี	4.0	16.0	8.0	36.0	36.0	100

$$X^2 = 73.450$$

$$Df = 28$$

$$Sig = .000$$

$$\text{ระดับนัยสำคัญทางสถิติ} = .001$$

ตารางที่ 4.24

เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการ 4 ต่อ 4 แฟมิลี่เกมระหว่างผู้ที่มีระดับการศึกษาต่างกัน

ระดับการศึกษา	การชมรายการเกมโชว์					รวม
	ชมทุก ครั้ง	ชมบ่อย ๆ	ชมเป็น บางครั้ง	แล้วแต่ โอกาส	ไม่เคยชม	
- ไม่ได้รับการศึกษา	5.3	47.4	15.8	21.1	10.5	100
- ประถมศึกษา	6.5	6.5	6.5	45.2	35.5	100
- มัธยมศึกษา	6.9	15.3	18.1	37.5	22.2	100
- ปวช.	6.1	15.2	9.1	36.4	30.3	100
- ปวส.	1.7	15.5	5.2	50.0	27.6	100
- ปริญญาตรี	7.0	9.0	13.1	48.3	29.0	100
- สูงกว่าปริญญาตรี	4.0	4.0	4.0	36.0	52.0	100

$$X^2 = 60.283$$

$$Df = 28$$

$$Sig = .000$$

$$\text{ระดับนัยสำคัญทางสถิติ} = .001$$

(4) รายได้

จากการศึกษากลุ่มตัวอย่างพบว่าปัจจัยด้านรายได้ เมื่อนำมาเปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการเกมโชว์ พบว่ามีระดับนัยความสำคัญทางสถิติ 10 รายการ คือ

- รายการชิงร้อยชิงล้าน มีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

โดยผู้ที่มีรายได้ตั้งแต่ 0-5,000 บาท ส่วนใหญ่จะมีการรับชมทุกครั้งและรับชมบ่อย ๆ ผู้ที่มีรายได้ตั้งแต่ 5,001-20,000 บาท ส่วนใหญ่จะรับชมแล้วแต่โอกาส ส่วนผู้ที่มีรายได้มากกว่า 20,001 บาทขึ้นไป ส่วนใหญ่จะไม่รับชมรายการนี้

- รายการแฟนพันธ์แท้ มีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

โดยผู้ที่มีรายได้ตั้งแต่ 0-5,000 บาท ส่วนใหญ่จะมีการรับชมตั้งแต่ทุกครั้งจนถึงแล้วแต่โอกาส ผู้ที่มีรายได้ตั้งแต่ 5,001-20,000 บาท ส่วนใหญ่จะรับชมแล้วแต่โอกาส ส่วนผู้ที่มีรายได้มากกว่า 20,001 บาทขึ้นไป ส่วนใหญ่ไม่รับชมรายการนี้

ตารางที่ 4.25

เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการชิงร้อยชิงล้านระหว่างผู้มีรายได้ต่างกัน

รายได้	การชมรายการเกมโชว์					รวม
	ชมทุก ครั้ง	ชมบ่อย ๆ	ชมเป็น บางครั้ง	แล้วแต่ โอกาส	ไม่เคยชม	
5,000 บาทลงมา	29.4	23.5	21.0	19.3	6.7	100
5,001 – 10,000 บ.	15.7	25.4	16.4	35.1	7.5	100
10,001 – 20,000 บ.	20.7	18.5	15.2	37.0	8.7	100
20,001 – 50,000 บ.	18.2	9.1	15.2	18.2	39.4	100
เกินกว่า 50,000 บาท	16.7	16.7	-	16.7	-	100

$$X^2 = 57.554$$

$$Df = 16$$

$$Sig = .000$$

$$\text{ระดับนัยสำคัญทางสถิติ} = .001$$

ตารางที่ 4.26

เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการแฟนพันธ์แท้ระหว่างผู้มีรายได้ต่างกัน

รายได้	การชมรายการเกมโชว์					รวม
	ชมทุก ครั้ง	ชมบ่อย ๆ	ชมเป็น บางครั้ง	แล้วแต่ โอกาส	ไม่เคยชม	
5,000 บาทลงมา	26.1	14.3	27.7	22.7	9.2	100
5,001 – 10,000 บ.	10.4	23.1	19.4	37.3	9.7	100
10,001 – 20,000 บ.	14.1	17.4	16.3	40.2	12.0	100
20,001 – 50,000 บ.	15.2	6.1	9.1	27.3	42.4	100
เกินกว่า 50,000 บาท	33.3	33.3	-	33.3	-	100

$$X^2 = 56.482$$

$$Df = 16$$

$$Sig = .000$$

$$\text{ระดับนัยสำคัญทางสถิติ} = .001$$

ตารางที่ 4.27

เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการจุกบ็อกเกมระหว่างผู้มีรายได้ต่างกัน

รายได้	การชมรายการเกมโชว์					รวม
	ชมทุก ครั้ง	ชมบ่อย ๆ	ชมเป็น บางครั้ง	แล้วแต่ โอกาส	ไม่เคยชม	
5,000 บาทลงมา	13.4	29.4	21.0	21.0	15.1	100
5,001 – 10,000 บ.	11.2	18.7	16.4	40.3	13.4	100
10,001 – 20,000 บ.	7.6	18.5	16.3	41.3	16.3	100
20,001 – 50,000 บ.	9.1	9.1	12.1	21.3	48.5	100
เกินกว่า 50,000 บาท	16.7	16.7	-	33.3	33.3	100

$$X^2 = 42.238$$

$$Df = 16$$

$$Sig = .000$$

$$\text{ระดับนัยสำคัญทางสถิติ} = .001$$

ตารางที่ 4.28

เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการเวทีทองระหว่างผู้มีรายได้ต่างกัน

รายได้	การชมรายการเกมโชว์					รวม
	ชมทุก ครั้ง	ชมบ่อย ๆ	ชมเป็น บางครั้ง	แล้วแต่ โอกาส	ไม่เคยชม	
5,000 บาทลงมา	22.7	16.0	25.2	23.5	12.6	100
5,001 – 10,000 บ.	14.2	19.4	17.9	38.1	10.4	100
10,001 – 20,000 บ.	6.5	15.2	25.0	46.7	6.5	100
20,001 – 50,000 บ.	12.1	12.1	9.1	30.3	36.4	100
เกินกว่า 50,000 บาท	16.7	-	33.3	33.3	16.7	100

$$X^2 = 43.390$$

$$Df = 16$$

$$Sig = .000$$

$$\text{ระดับนัยสำคัญทางสถิติ} = .001$$

ตารางที่ 4.29

เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการ 07 โฆษณาระหว่างผู้มีรายได้ต่างกัน

รายได้	การชมรายการเกมโชว์					รวม
	ชมทุก ครั้ง	ชมบ่อย ๆ	ชมเป็น บางครั้ง	แล้วแต่ โอกาส	ไม่เคยชม	
5,000 บาทลงมา	11.8	26.9	24.4	26.1	10.9	100
5,001 – 10,000 บ.	1.5	15.7	17.9	50.0	14.9	100
10,001 – 20,000 บ.	3.3	14.1	15.2	48.9	18.5	100
20,001 – 50,000 บ.	3.0	12.1	12.1	36.4	36.4	100
เกินกว่า 50,000 บาท	-	-	-	50.0	50.0	100

$$X^2 = 52.281$$

$$Df = 16$$

$$Sig = .000$$

$$\text{ระดับนัยสำคัญทางสถิติ} = .001$$

ตารางที่ 4.30

เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการปลดหนี้ระหว่างผู้มีรายได้ต่างกัน

รายได้	การชมรายการเกมโชว์					รวม
	ชมทุก ครั้ง	ชมบ่อย ๆ	ชมเป็น บางครั้ง	แล้วแต่ โอกาส	ไม่เคยชม	
5,000 บาทลงมา	17.6	14.3	23.5	22.7	21.8	100
5,001 – 10,000 บ.	6.7	13.4	10.4	53.7	15.7	100
10,001 – 20,000 บ.	5.4	9.8	18.5	45.7	20.7	100
20,001 – 50,000 บ.	6.1	15.2	3.0	33.3	42.4	100
เกินกว่า 50,000 บาท	-	-	-	50.0	50.0	100

$$X^2 = 52.856$$

$$Df = 16$$

$$Sig = .000$$

$$\text{ระดับนัยสำคัญทางสถิติ} = .001$$

ตารางที่ 4.31

เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการเกมจารชนระหว่างผู้มีรายได้ต่างกัน

รายได้	การชมรายการเกมโชว์					รวม
	ชมทุก ครั้ง	ชมบ่อย ๆ	ชมเป็น บางครั้ง	แล้วแต่ โอกาส	ไม่เคยชม	
5,000 บาทลงมา	11.8	22.7	18.5	34.5	12.6	100
5,001 – 10,000 บ.	5.2	9.7	16.4	54.5	14.2	100
10,001 – 20,000 บ.	4.3	12.0	21.7	46.7	15.2	100
20,001 – 50,000 บ.	-	9.1	3.0	45.5	42.4	100
เกินกว่า 50,000 บาท	-	-	-	33.3	66.7	100

$$X^2 = 53.595$$

$$Df = 16$$

$$Sig = .000$$

$$\text{ระดับนัยสำคัญทางสถิติ} = .001$$

ตารางที่ 4.32

เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการเกมพินหน้ระหว่างผู้มีรายได้ต่างกัน

รายได้	การชมรายการเกมโชว์					รวม
	ชมทุก ครั้ง	ชมบ่อย ๆ	ชมเป็น บางครั้ง	แล้วแต่ โอกาส	ไม่เคยชม	
5,000 บาทลงมา	15.1	9.2	20.2	37.0	18.5	100
5,001 – 10,000 บ.	3.7	11.2	14.2	47.0	23.9	100
10,001 – 20,000 บ.	5.4	15.2	15.2	34.8	29.3	100
20,001 – 50,000 บ.	-	9.1	6.1	27.38	57.6	100
เกินกว่า 50,000 บาท	16.7	33.3	-	-	50.0	100

$$X^2 = 47.100$$

$$Df = 16$$

$$Sig = .000$$

$$\text{ระดับนัยสำคัญทางสถิติ} = .001$$

ตารางที่ 4.33

เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการเกมแก่นระหว่างผู้มีรายได้ต่างกัน

รายได้	การชมรายการเกมโชว์					รวม
	ชมทุก ครั้ง	ชมบ่อย ๆ	ชมเป็น บางครั้ง	แฉ้วแต่ โอกาส	ไม่เคยชม	
5,000 บาทลงมา	5.9	19.3	19.3	42.0	13.4	100
5,001 – 10,000 บ.	3.7	9.7	23.1	50.7	12.7	100
10,001 – 20,000 บ.	5.4	8.7	23.9	50.0	12.0	100
20,001 – 50,000 บ.	-	18.2	12.1	27.3	42.4	100
เกินกว่า 50,000 บาท	-	16.7	-	33.3	50.0	100

$$X^2 = 38.033$$

$$Df = 16$$

$$Sig = .001$$

$$\text{ระดับนัยสำคัญทางสถิติ} = .01$$

ตารางที่ 4.34

เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการ 4 ต่อ 4 แฟมลีเกมระหว่างผู้มีรายได้ต่างกัน

รายได้	การชมรายการเกมโชว์					รวม
	ชมทุก ครั้ง	ชมบ่อย ๆ	ชมเป็น บางครั้ง	แฉ้วแต่ โอกาส	ไม่เคยชม	
5,000 บาทลงมา	5.9	22.7	16.0	35.3	20.2	100
5,001 – 10,000 บ.	1.5	6.7	10.4	56.7	24.6	100
10,001 – 20,000 บ.	5.4	10.9	9.8	41.3	32.6	100
20,001 – 50,000 บ.	-	9.1	9.1	24.2	57.6	100
เกินกว่า 50,000 บาท	-	16.7	-	16.7	66.7	100

$$X^2 = 50.347$$

$$Df = 16$$

$$Sig = .000$$

$$\text{ระดับนัยสำคัญทางสถิติ} = .001$$

4.4.2 ระดับการรับชมรายการเกมโชว์

จากการศึกษากลุ่มตัวอย่างในเรื่องของระดับการรับชมรายการเกมโชว์ ซึ่งเป็นการถามโดยรวมทุก ๆ รายการ พบว่าระดับการรับชมของกลุ่มตัวอย่างสูงสุด คือ ระดับการรับชมโดยสนุกสนานไปกับรายการด้วย คิดเป็นร้อยละ 31.3 รองลงมาคือ ระดับรับชมผ่านตา คิดเป็นร้อยละ 26.6 ถัดมาคือ ระดับรับชมโดยรวมดูสั้นไปกับผู้แข่งขัน คิดเป็นร้อยละ 20.3 ถัดมาคือ ระดับรับชมและร่วมส่งผลกระทบต่อไปชิงโชค คิดเป็นร้อยละ 10.4 ถัดมาคือ ระดับรับชมโดยรวมเล่นไปกับเกมด้วย คิดเป็นร้อยละ 8.9 และไม่ได้รับชมน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 2.3 (ตารางที่ 4.35)

ตารางที่ 4.35

แสดงค่าร้อยละของระดับการชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์

ระดับการชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์	ร้อยละ
- รับชมผ่านตา	26.6
- รับชมโดยสนุกสนานไปกับรายการ	31.3
- รับชม โดยร่วมเล่นเกมไปด้วย	8.9
- รับชม โดยร่วมดูสั้นไปกับผู้แข่งขัน	20.3
- รับชมและร่วมส่งผลกระทบต่อไปชิงโชค	10.4
- ไม่ได้รับชม	2.3
รวม	100

4.4.3 ความสัมพันธ์ของการรับชมเกมโชว์กับระดับการรับชมเกมโชว์

จากการศึกษากลุ่มตัวอย่าง เมื่อนำระดับการรับชมรายการเกมโชว์มาเปรียบเทียบความแตกต่างกับระดับการรับชมรายการเกมโชว์ ทั้ง 10 รายการแล้ว มีผลดังนี้

(1) รายการชิงร้อยชิงล้าน ออกแพร่ภาพทุก ๆ วันพุธ ทางช่อง 5 เวลา 22.20 น. มีพิธีกรคือ คุณปัญญา นิรันดร์กุล และ คุณมยุรา เสวตศิลา

รายการนี้ผู้ที่รับชมแบบผ่านตา จะมีการรับชมบ่อย ๆ และรับชมทุกครั้งมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 46.1 และ 15.7 ตามลำดับ ผู้ที่รับชมแบบร่วมสนุกสนามไปกับรายการ จะมีการรับชมแล้วแต่โอกาส และการรับชมบ่อย ๆ คิดเป็นร้อยละ 28.3 และ 26.7 ตามลำดับ ผู้ที่รับชมแบบร่วมเล่นไปกับผู้ร่วมแข่งขัน จะมีการรับชมบ่อย ๆ และรับชมบางครั้งมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 26.5 และ 29.4 ตามลำดับ ผู้ที่รับชมแบบร่วมลุ้นไปกับผู้แข่งขันด้วย จะมีการรับชมแล้วแต่โอกาสมากที่สุด ร้อยละ 24.4 ผู้ที่ร่วมส่งชิ้นส่วนผลิตภัณฑ์ไปชิงโชค จะไม่รับชมมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 40.0 (ตารางที่ 4.36)

ตารางที่ 4.36

เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการชิงร้อยชิงล้าน
ระหว่างผู้มีระดับการชมรายการเกมโชว์ต่างกัน

	ระดับการชม					
	ผ่านตา	ร่วมสนุก	ร่วมเล่น	ร่วมลุ้น	ชิงโชค	ไม่ได้ชม
ทุกครั้ง	15.7	6.7	2.9	6.4	2.5	88.9
บ่อย ๆ	46.1	26.7	26.5	23.1	10.0	11.1
บางครั้ง	12.7	14.2	29.4	23.1	20.0	-
แล้วแต่โอกาส	11.8	28.3	20.6	24.4	27.5	-
ไม่ชม	13.7	24.2	20.6	23.1	40.0	-
รวม	100	100	100	100	100	100

$$X^2 = 111.276$$

$$Df = 20$$

$$Sig = .000$$

$$\text{ระดับนัยสำคัญทางสถิติ} = .001$$

(2) รายการแฟนพันธ์แท้ ออกแพร่ภาพทุก ๆ วันศุกร์ ทางช่อง 5 เวลา 22.20 น. มีพิธีกรคือ คุณปัญญา นีรันครกุล

รายการนี้แฟนรายการที่รับชมทุกครั้งและรับชมบ่อย ๆ จะมีระดับการรับชมอยู่ทุกแบบ ทั้งที่ชมผ่านตา คิดเป็นร้อยละ 40.2 และ 40.2 ตามลำดับ ร่วมสนุกสนานไปกับรายการ คิดเป็นร้อยละ 23.3 และ 38.3 ตามลำดับ ร่วมเล่น คิดเป็นร้อยละ 20.6 และ 26.5 ตามลำดับ ร่วมลุ้นไปกับผู้แข่งขัน คิดเป็นร้อยละ 19.2 และ 46.2 ตามลำดับ และร่วมส่งชิ้นส่วนผลิตภัณฑ์ไปชิงโชค คิดเป็นร้อยละ 7.5 และ 40.0 ตามลำดับ (ตารางที่ 4.37)

ตารางที่ 4.37

เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการแฟนพันธ์แท้
ระหว่างผู้มีระดับการชมรายการเกมโชว์ต่างกัน

	ระดับการชม					
	ผ่านตา	ร่วมสนุก	ร่วมเล่น	ร่วมลุ้น	ชิงโชค	ไม่รับชม
ทุกครั้ง	40.2	23.3	20.6	19.2	7.5	100.0
บ่อย ๆ	40.2	38.3	26.5	46.2	40.0	-
บางครั้ง	10.8	17.5	20.6	17.9	15.0	-
แฉ้วแต่โอกาส	7.8	14.2	20.6	10.3	10.0	-
ไม่ชม	1.0	6.7	11.8	6.4	27.5	-
รวม	100	100	100	100	100	100

$$X^2 = 77.202$$

$$Df = 20$$

$$Sig = .000$$

$$\text{ระดับนัยสำคัญทางสถิติ} = .001$$

(3) รายการจุกบ็อกเกม ออกแพรภาพทุก ๆ วันจันทร์ ทางช่อง 3 เวลา 22.30 น. มีพิธีกรคือ คุณสมพล ปิยะพงษ์ศิริ และ คุณณัญญิ จงวิสุทธิ

รายการนี้ผู้ที่มีการรับชมแบบผ่านตา จะมีการรับชมทุกครั้งและรับชมบ่อย ๆ มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 28.4 และ 41.2 ตามลำดับ ส่วนการรับชมที่ร่วมสนุกไปกับรายการ จะมีการรับชมทุกครั้งและรับชมบ่อย ๆ มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 14.2 และ 35.0 ตามลำดับ การรับชมที่ร่วมเล่นไปกับรายการด้วย จะมีการรับชมบ่อย ๆ และบางครั้งมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 32.4 และ 29.4 ตามลำดับ การรับชมที่ร่วมลุ้นไปกับผู้แข่งขัน จะมีการรับชมบ่อย ๆ และบางครั้งมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 28.2 และ 19.2 ตามลำดับ การรับชมที่ร่วมส่งชิ้นส่วนผลิตภัณฑ์ไปชิงโชค จะมีการรับชมแล้วแต่โอกาสหรือไม่รับชมมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 32.5 และ 25.0 ตามลำดับ (ตารางที่ 4.38)

ตารางที่ 4.38

เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการจุกบ็อกเกม
ระหว่างผู้มีระดับการชมรายการเกมโชว์ต่างกัน

	ระดับการชม					ไม่รับชม
	ผ่านตา	ร่วมสนุก	ร่วมเล่น	ร่วมลุ้น	ชิงโชค	
ทุกครั้ง	28.4	14.2	11.8	10.3	10.0	77.8
บ่อย ๆ	41.2	35.0	32.4	28.2	17.5	22.2
บางครั้ง	11.8	19.2	29.4	19.2	15.0	-
แล้วแต่โอกาส	13.7	19.2	14.7	32.1	32.5	-
ไม่ชม	4.9	12.5	11.8	10.3	25.0	-
รวม	100	100	100	100	100	100

$$X^2 = 66.869$$

$$Df = 20$$

$$Sig = .000$$

$$\text{ระดับนัยสำคัญทางสถิติ} = .001$$

(4) รายการเวทีทอง ออกแพร่ภาพทุก ๆ วันเสาร์ ทางช่อง 5 เวลา 11.00 น. มีพิธีกร คือ คุณเกียรติ กิจเจริญ และคุณเพชรทวย วงศ์คำเหล่า

รายการนี้ผู้ที่รับชมแบบผ่านตา จะมีการรับชมทุกครั้งและรับชมบ่อย ๆ มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 14.7 และ 57.8 ตามลำดับ ผู้ที่มีการรับชมแบบร่วมสนุกสนานไปกับรายการด้วย จะมีการรับชมบ่อย ๆ และรับชมบางครั้งมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 35.0 และ 30.8 ตามลำดับ ผู้ที่รับชมแบบร่วมเล่นไปกับผู้แข่งขัน จะมีการรับชมแล้วแต่โอกาสมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 41.2 ผู้ที่รับชมแบบร่วมลุ้นไปกับผู้แข่งขัน จะรับชมบ่อย ๆ และรับชมบางครั้งมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 24.4 และ 24.4 ตามลำดับ ผู้ที่ร่วมส่งชิงส่วนผลิตภัณฑ์ไปชิงโชค จะไม่รับชมมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 35.0 (ตารางที่ 4.39)

ตารางที่ 4.39

เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการเวทีทอง
ระหว่างผู้มีระดับการชมรายการเกมโชว์ต่างกัน

	ระดับการชม					ไม่รับชม
	ผ่านตา	ร่วมสนุก	ร่วมเล่น	ร่วมลุ้น	ชิงโชค	
ทุกครั้ง	14.7	8.3	2.9	11.5	12.5	88.9
บ่อย ๆ	57.8	35.0	26.5	24.4	10.0	11.1
บางครั้ง	15.7	30.8	14.7	24.4	10.0	-
แล้วแต่โอกาส	6.9	15.0	41.2	14.1	32.5	-
ไม่ชม	4.9	10.8	14.7	25.6	35.0	-
รวม	100	100	100	100	100	100

$$X^2 = 138.549$$

$$Df = 20$$

$$Sig = .000$$

$$\text{ระดับนัยสำคัญทางสถิติ} = .001$$

(5) รายการ 07 โขว์ ออกแพร่ภาพทุก ๆ วันอาทิตย์ ทางช่อง 7 เวลา 16.00 น. มีพิธีกร คือ คุณสัญญา คุณากร และคุณสันติสุข พรหมศิริ

รายการนี้ผู้ที่รับชมแบบผ่านตา จะรับชมทุกครั้งและรับชมบ่อย ๆ มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 27.5 และ 50.0 ตามลำดับ รับชมแบบร่วมสนุกไปด้วย จะรับชมบ่อย ๆ และรับชมบางครั้งมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 46.7 และ 20.0 ตามลำดับ รับชมแบบร่วมเล่นไปกับผู้แข่งขัน จะรับชมบ่อย ๆ และรับชมบางครั้งมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 35.3 และ 23.1 ตามลำดับ รับชมแบบร่วมลุ้นไปกับผู้แข่งขัน จะรับชมบ่อย ๆ และรับชมบางครั้งมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 34.6 และ 23.1 ตามลำดับ ร่วมส่งชิ้นส่วนผลิตภัณฑ์ไปชิงโชค รับชมแล้วแต่โอกาสมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 32.5 (ตารางที่ 4.40)

ตารางที่ 4.40

เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการ 07 โขว์
ระหว่างผู้มีระดับการชมรายการเกมโขว์ต่างกัน

	ระดับการชม					
	ผ่านตา	ร่วมสนุก	ร่วมเล่น	ร่วมลุ้น	ชิงโชค	ไม่รับชม
ทุกครั้ง	27.5	8.3	17.6	14.1	5.0	88.9
บ่อย ๆ	50.0	46.7	35.3	34.6	27.5	11.1
บางครั้ง	12.7	20.0	20.6	23.1	20.0	-
แล้วแต่โอกาส	9.8	21.7	11.8	21.8	32.5	-
ไม่ชม	-	3.3	14.7	6.4	15.0	-
รวม	100	100	100	100	100	100

$$X^2 = 87.609$$

$$Df = 20$$

$$Sig = .000$$

$$\text{ระดับนัยสำคัญทางสถิติ} = .001$$

(6) รายการปลดหนี้ ออกแพร่ภาพทุก ๆ วันเสาร์ ทางช่อง 7 เวลา 13.00 น. มีพิธีกร คือ คุณทรงสิทธิ์ รุ่งนพคุณศรี

รายการนี้ผู้ที่รับชมแบบผ่านตา จะรับชมทุกครั้งและรับชมบ่อย ๆ มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 29.4 และ 49.0 ตามลำดับ รับชมแบบร่วมสนุกไปด้วย จะรับชมทุกครั้งและรับชมบ่อย ๆ มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 19.2 และ 43.3 ตามลำดับ รับชมแบบร่วมเล่นไปกับผู้แข่งขัน จะรับชมบ่อย ๆ มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 38.2 รับชมแบบร่วมลุ้นไปกับผู้แข่งขัน จะรับชมบ่อย ๆ มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 41.0 ร่วมส่งชิ้นส่วนผลิตภัณฑ์ไปชิงโชค จะรับชมบ่อย ๆ รับชมบางครั้ง และรับชมแล้วแต่โอกาสมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 17.5 22.5 และ 17.5 ตามลำดับ (ตารางที่ 4.41)

ตารางที่ 4.41

เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการปลดหนี้
ระหว่างผู้มีระดับการชมรายการเกมโชว์ต่างกัน

	ระดับการชม					
	ผ่านตา	ร่วมสนุก	ร่วมเล่น	ร่วมลุ้น	ชิงโชค	ไม่รับชม
ทุกครั้ง	29.4	19.2	14.7	15.4	10.0	100.0
บ่อย ๆ	49.0	43.3	38.2	41.0	17.5	-
บางครั้ง	12.7	17.5	14.7	15.4	22.5	-
แล้วแต่โอกาส	6.9	15.8	17.6	12.8	17.5	-
ไม่ชม	2.0	4.2	14.7	15.4	32.5	-
รวม	100	100	100	100	100	100

$$X^2 = 90.000$$

$$Df = 20$$

$$Sig = .000$$

$$\text{ระดับนัยสำคัญทางสถิติ} = .001$$

(7) รายการเกมจารชน ออกแพร่ภาพทุกๆ วันอาทิตย์ ทางช่อง 5 เวลา 17.00 น. มีพิธีกรคือ คุณณัฐนันท์ อธิธิสุขนันท์ และคุณมยุรา เสวตศิลา

รายการนี้ผู้ที่รับชมแบบผ่านตา จะรับชมทุกครั้งและรับชมบ่อย ๆ มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 29.4 และ 49.0 ตามลำดับ รับชมแบบร่วมสนุกไปด้วย จะรับชมบ่อย ๆ มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 51.7 รับชมแบบร่วมเล่นไปกับผู้แข่งขัน จะรับชมบ่อย ๆ มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 50.0 รับชมแบบร่วมดูไปกับผู้แข่งขัน จะรับชมบ่อย ๆ มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 41.0 ร่วมส่งชิ้นส่วนผลิตภัณฑ์ไปชิงโชค จะรับชมบ่อย ๆ มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 32.5 (ตารางที่ 4.42)

ตารางที่ 4.42

เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการเกมจารชน
ระหว่างผู้มีระดับการชมรายการเกมโชว์ต่างกัน

	ระดับการชม					
	ผ่านตา	ร่วมสนุก	ร่วมเล่น	ร่วมดู	ชิงโชค	ไม่รับชม
ทุกครั้ง	29.4	7.5	17.6	12.8	5.0	100.0
บ่อย ๆ	49.0	51.7	50.0	41.0	32.5	-
บางครั้ง	12.7	18.3	14.7	24.4	15.0	-
แล้วแต่โอกาส	5.9	17.5	8.8	14.1	30.0	-
ไม่ชม	2.9	5.0	8.8	7.7	17.5	-
รวม	100	100	100	100	100	100

$$X^2 = 94.400$$

$$Df = 20$$

$$Sig = .000$$

$$\text{ระดับนัยสำคัญทางสถิติ} = .001$$

(8) รายการเกมพันหน้า ออกแพร่ภาพทุก ๆ วันพฤหัสบดี ทางช่อง 7 เวลา 22.20 น. มีพิธีกรคือ คุณเกียรติ กิจเจริญ และคุณชัยณรงค์ ชันฉีท้าว

รายการนี้ผู้ที่รับชมแบบผ่านตา จะรับชมทุกครั้งและรับชมบ่อย ๆ มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 40.2 และ 40.2 ตามลำดับ รับชมแบบร่วมสนุกไปด้วย จะรับชมทุกครั้งและรับชมบ่อย ๆ มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 23.3 และ 38.3 ตามลำดับ รับชมแบบร่วมเล่นไปกับผู้แข่งขัน จะรับชมบ่อย ๆ มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 26.5 รับชมแบบร่วมลุ้นไปกับผู้แข่งขัน จะรับชมทุกครั้งและรับชมบ่อย ๆ มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 19.2 และ 46.2 ตามลำดับ ร่วมส่งชิ้นส่วนผลิตภัณฑ์ไปชิงโชค จะรับชมบ่อย ๆ คิดเป็นร้อยละ 40.0 (ตารางที่ 4.43)

ตารางที่ 4.43

เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการเกมพันหน้า
ระหว่างผู้มีระดับการชมรายการเกมโชว์ต่างกัน

	ระดับการชม					
	ผ่านตา	ร่วมสนุก	ร่วมเล่น	ร่วมลุ้น	ชิงโชค	ไม่รับชม
ทุกครั้ง	40.2	23.3	20.6	19.2	7.5	100.0
บ่อย ๆ	40.2	38.3	26.5	46.2	40.0	-
บางครั้ง	10.8	17.5	20.6	17.9	15.0	-
แล้วแต่โอกาส	7.8	14.2	20.6	10.3	10.0	-
ไม่ชม	1.0	6.7	11.8	6.4	27.5	-
รวม	100	100	100	100	100	100

$$X^2 = 77.202$$

$$Df = 20$$

$$Sig = .000$$

$$\text{ระดับนัยสำคัญทางสถิติ} = .001$$

(9) รายการเกมแก่นเงิน ออกแพร่ภาพทุก ๆ วันอาทิตย์ ทางช่อง 5 เวลา 16.00 น. มีพิธีกรคือ คุณปัญญา นีรันคร์กุล และคุณสิริยม โอแกน

รายการนี้ผู้ที่รับชมแบบผ่านตา จะรับชมทุกครั้งและรับชมบ่อย ๆ มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 27.5 และ 52.0 ตามลำดับ รับชมแบบร่วมสนุกไปด้วย จะรับชมบ่อย ๆ มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 53.3 รับชมแบบร่วมเล่นไปกับผู้แข่งขัน จะรับชมบ่อย ๆ และรับชมบางครั้งมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 41.2 และ 32.4 ตามลำดับ รับชมแบบร่วมลุ้นไปกับผู้แข่งขัน จะรับชมบ่อย ๆ และรับชมบางครั้งมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 37.2 และ 25.6 ตามลำดับ ร่วมส่งชิ้นส่วนผลิตภัณฑ์ไปชิงโชค จะรับชมบ่อย ๆ มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 32.5 (ตารางที่ 4.44)

ตารางที่ 4.44

เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการเกมแก่นเงิน
ระหว่างผู้มีระดับการชมรายการเกมโชว์ต่างกัน

	ระดับการชม					
	ผ่านตา	ร่วมสนุก	ร่วมเล่น	ร่วมลุ้น	ชิงโชค	ไม่รับชม
ทุกครั้ง	27.5	6.7	11.8	14.1	7.5	77.8
บ่อย ๆ	52.0	53.3	41.2	37.2	32.5	22.2
บางครั้ง	13.7	20.8	32.4	25.6	25.0	-
แล้วแต่โอกาส	2.9	15.8	8.8	17.9	27.5	-
ไม่ชม	3.9	3.3	5.9	5.1	7.5	-
รวม	100	100	100	100	100	100

$$X^2 = 73.046$$

$$Df = 20$$

$$Sig = .000$$

$$\text{ระดับนัยสำคัญทางสถิติ} = .001$$

(10) รายการ 4 ต่อ 4 แฟ้มลิเกม ออกแพร่ภาพทุก ๆ วัน เสาร์และวันอาทิตย์ ทางช่อง 3 เวลา 16.00 น. มีพิธีกรคือ คุณกนิษฐ สารสิน

รายการนี้ผู้ที่รับชมแบบผ่านตา จะรับชมทุกครั้งและรับชมบ่อย ๆ มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 43.1 และ 41.2 ตามลำดับ รับชมแบบร่วมสนุกไปด้วย จะรับชมทุกครั้งและรับชมบ่อย ๆ มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 20.0 และ 51.7 ตามลำดับ รับชมแบบร่วมเล่นไปกับผู้แข่งขัน จะรับชมทุกครั้งและรับชมบ่อย ๆ มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 29.4 และ 38.2 ตามลำดับ รับชมแบบร่วมลุ้นไปกับผู้แข่งขัน จะรับชมทุกครั้งและรับชมบ่อย ๆ มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 23.1 และ 46.2 ตามลำดับ ร่วมส่งชิ้นส่วนผลิตภัณฑ์ไปชิงโชค จะรับชมบ่อย ๆ และรับชมบางครั้ง คิดเป็นร้อยละ 30.0 และ 25.0 ตามลำดับ (ตารางที่ 4.45)

ตารางที่ 4.45

เปรียบเทียบความแตกต่างของการรับชมรายการ 4 ต่อ 4 แฟ้มลิเกม
ระหว่างผู้มีระดับการชมรายการเกมโชว์ต่างกัน

	ระดับการชม					
	ผ่านตา	ร่วมสนุก	ร่วมเล่น	ร่วมลุ้น	ชิงโชค	ไม่รับชม
ทุกครั้ง	43.1	20.0	29.4	23.1	10.0	100.0
บ่อย ๆ	41.2	51.7	38.2	46.2	30.0	-
บางครั้ง	5.9	11.7	5.9	16.7	25.0	-
แล้วแต่โอกาส	6.9	14.2	17.6	14.1	22.5	-
ไม่ชม	2.9	2.5	8.8	-	12.5	-
รวม	100	100	100	100	100	100

$$X^2 = 75.543$$

$$Df = 20$$

$$Sig = .000$$

$$\text{ระดับนัยสำคัญทางสถิติ} = .001$$

กล่าวโดยสรุป กลุ่มตัวอย่างจะมีลักษณะการรับชมรายการในระดับที่แตกต่างกัน ดังนี้

1. รายการที่มีผู้รับชมตั้งแต่ระดับผ่านตา ร่วมสนุกไปกับรายการ ร่วมเล่นไปกับรายการ และผู้แข่งขัน ร่วมลุ้นไปกับผู้แข่งขัน จะมีการรับชมบ่อยๆ และทุกครั้ง ได้แก่ รายการชิงร้อยชิงล้าน รายการจุกบ็อกเกม รายการเวทีทอง รายการ 07 โซว้ รายการปลดหนี้ โดยที่ผู้ที่ร่วมชิงโชคจะไม่รับชมรายการนี้

2. รายการที่มีผู้รับชมตั้งแต่ระดับผ่านตา ร่วมสนุกไปกับรายการ ร่วมเล่นไปกับรายการ และผู้แข่งขัน ร่วมลุ้นไปกับผู้แข่งขัน จนถึงร่วมส่งผลิตภัณฑ์ไปร่วมชิงโชค ได้แก่ รายการแฟนพันธ์แท้ รายการเกมจารชน รายการเกมพันหน้า รายการเกมแก่นเงิน และรายการ 4 ต่อ 4 แฟมิลีเกม ผู้ที่ชอบชิงโชคจะรับชมรายการประเภทนี้

4.4.4 ความสัมพันธ์ระหว่างค่านิยมการเล่นการพนันและการควบคุมตนเอง กับการรับชมรายการเกมโชว์

(1) ค่านิยมการเล่นการพนัน

ผู้วิจัยได้ศึกษาความแตกต่างของค่านิยมการเล่นการพนัน ระหว่างผู้ที่รับชมรายการเกมโชว์ทั้ง 10 รายการ รายการที่มีผู้เลือกรับชมมาก ได้แก่ รายการชิงร้อยชิงล้าน รายการแฟนพันธ์แท้ รายการจุกบ็อกเกม รายการเวทีทอง รายการ 07 โซว้ รายการปลดหนี้ รายการเกมจารชน รายการเกมพันหน้า รายการเกมแก่นเงิน และรายการ 4 ต่อ 4 แฟมิลีเกม พบว่า มีเพียงรายการแฟนพันธ์แท้เพียงรายการเดียว ที่ผู้ชมมีค่านิยมในการเล่นการพนันต่างกัน โดยผู้ที่รับชมบ่อยๆ จะมีค่าเฉลี่ยการเล่นการพนันค่า (ไม่เห็นด้วยกับการเล่นการพนัน) กว่าผู้ที่ไม่ได้รับชมหรือรับชมไม่บ่อย (ตารางที่ 4.46) ส่วนรายการอื่น ๆ ไม่สามารถจำแนกความแตกต่างของผู้มีค่านิยมการเล่นการพนันต่างกันได้

ตารางที่ 4.46

การเปรียบเทียบความแตกต่างของค่านิยมการเล่นการพนันระหว่าง
ผู้ที่รับชมรายการเกมโชว์ต่างกัน

รายการ	ค่าเฉลี่ยค่านิยมการเล่นการพนัน		ค่าความแตกต่าง
	ระดับการรับชม	ค่าเฉลี่ย	
แฟนพันธุ์แท้	ชมทุกครั้ง	3.7587	.020*
	ชมบ่อยๆ	3.7478	
	ชมเป็นบางครั้ง	3.7539	
	ชมแล้วแต่โอกาส	3.9415	
	ไม่รับชม	4.0521	
	รวม - -	3.8528	

* ระดับนัยสำคัญทางสถิติ = .05

(2) การควบคุมตนเอง

ผู้วิจัยได้ศึกษาถึงความแตกต่างของการควบคุมตนเองระหว่างผู้ที่รับชมรายการเกมโชว์ทั้ง 10 รายการ พบว่า ผู้ที่รับชมรายการชิงร้อยชิงล้าน รายการจุกมือเกม รายการเวทีทอง ที่มีระดับการรับชมรายการต่างกัน จะมีการควบคุมตนเองต่างกัน โดย ผู้ที่รับชมรายการเป็นบางครั้ง รับชมแล้วแต่โอกาส และไม่รับชมรายการนี้ จะมีระดับการควบคุมตนเองที่สูงกว่าผู้ที่รับชมรายการเหล่านี้บ่อยๆ (ตารางที่ 4.47) ส่วนรายการอื่นๆ ไม่สามารถจำแนกได้

ตารางที่ 4.47

การเปรียบเทียบความแตกต่างของการควบคุมตนเองระหว่างผู้ที่รับชมรายการเกมโชว์ต่างกัน

รายการ	ค่าเฉลี่ยการควบคุมตนเอง		ค่าความแตกต่าง
	ระดับการรับชม	ค่าเฉลี่ย	
ชิงร้อยชิงล้าน	ชมทุกครั้ง	3.0388	.026*
	ชมบ่อย ๆ	3.1663	
	ชมเป็นบางครั้ง	3.4800	
	ชมแล้วแต่โอกาส	3.3153	
	ไม่รับชม	3.454	
	รวม	3.2640	
ลูกบ๊อเกม	ชมทุกครั้ง	3.0786	.004**
	ชมบ่อย ๆ	2.9741	
	ชมเป็นบางครั้ง	3.5136	
	ชมแล้วแต่โอกาส	3.3296	
	ไม่รับชม	3.3594	
	รวม	3.2640	
เวทีทอง	ชมทุกครั้ง	2.8825	.000***
	ชมบ่อย ๆ	2.9810	
	ชมเป็นบางครั้ง	3.3568	
	ชมแล้วแต่โอกาส	3.4216	
	ไม่รับชม	3.4917	
	รวม	3.2640	

* ระดับนัยสำคัญทางสถิติ = .05

** ระดับนัยสำคัญทางสถิติ = .01

*** ระดับนัยสำคัญทางสถิติ = .001

4.5 ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมกรรมการบริโกลินค้า

4.5.1 การบริโกลินค้าโดยคำนึงถึงราคา

จากการศึกษาการบริโกลโดยคำนึงถึงราคาของกลุ่มตัวอย่าง พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีการบริโกลินค้าโดยคำนึงถึงราคาโดยรวม มีค่าต่ำสุด 1.0 ค่าสูงสุด 4.90 เฉลี่ย 2.8657 ซึ่งอยู่ในระดับปานกลาง คือ ตั้งแต่ 1.67 ถึง 3.33 (ตารางที่ 4.48)

ตารางที่ 4.48

แสดงค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมกรรมการบริโกลินค้าโดยคำนึงถึงราคา

พฤติกรรมกรรมการบริโกลินค้าโดยคำนึงถึงราคา	ค่าต่ำสุด	ค่าสูงสุด	ค่าเฉลี่ย
- ในการเลือกซื้อโทรศัพท์มือถือ ท่านคำนึงถึงราคาก่อน	1.0	5.0	3.7448
- ในการเลือกซื้อเสื้อผ้า ท่านคำนึงถึงราคาเป็นลำดับแรก	1.0	5.0	3.5208
- ท่านซื้อขนมทานเล่น โดยเลือกของที่ถูกที่สุด	1.0	5.0	2.2656
- รองเท้าที่ท่านใช้ หากใส่สบาย ราคาก็ไม่ใช่ว่าจะสำคัญ	1.0	5.0	2.5770
- นาฬิกาที่ท่านเลือกซื้อ เพราะราคาถูก	1.0	5.0	2.4193
- ท่านซื้อโทรทัศน์เพราะราคาถูก	1.0	5.0	2.3516
- เครื่องดื่มที่ท่านเลือกซื้อเพราะราคาถูก	1.0	5.0	2.2240
- ท่านเลือกซื้อสินค้าตกแต่งบ้าน โดยคำนึงถึงราคา	1.0	5.0	3.2396
- หนังสือที่ดี แม้แพงเพียงไหนก็จะซื้อ	1.0	5.0	2.8407
- ราคาของสินค้าเป็นสิ่งแรกที่ท่านคำนึงถึงก่อนซื้อสินค้า	1.0	5.0	3.4219
การบริโกลโดยคำนึงถึงราคารวม	1.0	4.90	2.8657

4.5.2 การบริโภคสินค้าโดยคำนึงถึงประโยชน์

จากการศึกษากลุ่มตัวอย่างในเรื่องการบริโภคสินค้าโดยคำนึงถึงประโยชน์ พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีการบริโภคโดยคำนึงถึงประโยชน์รวม ค่าต่ำสุด 1.90 ค่าสูงสุด 5.0 ค่าเฉลี่ย 3.8179 ซึ่งอยู่ในระดับสูง ตั้งแต่ 3.34 ถึง 5.00 (ตารางที่ 4.49)

ตารางที่ 4.49

แสดงค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมกรรมการบริโภคสินค้าโดยคำนึงถึงการใช้ประโยชน์

พฤติกรรมกรรมการบริโภคสินค้าโดยคำนึงถึงการใช้ประโยชน์	ค่าต่ำสุด	ค่าสูงสุด	ค่าเฉลี่ย
- ร้านอาหารที่ท่านรับประทานประจำเพราะรสชาติดี	1.0	5.0	4.0677
- ท่านซื้อรถยนต์โดยคำนึงถึงการใช้งานเป็นหลัก	1.0	5.0	4.0104
- โทรศัพท์มือถือที่ท่านเลือกใช้ สามารถใช้ประโยชน์ได้ยาวนาน และมีการใช้งานได้หลายอย่าง	1.0	5.0	3.9060
- ท่านเลือกซื้ออาหารเสริมสุขภาพเพราะคำนึงถึงประโยชน์ต่อสุขภาพของตัวท่านมากกว่าราคา	1.0	5.0	3.7240
- ท่านเลือกซื้อเสื้อผ้าโดยคำนึงถึงการใช้งาน	1.0	5.0	3.7891
- ท่านซื้อเครื่องแต่งบ้านด้วยความเหมาะสมของบ้าน	1.0	5.0	3.8854
- ท่านซื้อขนมขบเคี้ยวเพราะความอร่อย	1.0	5.0	3.4922
- คุณภาพสินค้าไม่ใช่สิ่งสำคัญในการเลือกซื้อสินค้า	1.0	5.0	3.7717
- ท่านเลือกซื้อสินค้าที่มีประโยชน์การใช้ได้มาก	1.0	5.0	3.9115
- ท่านมักเลือกใช้แต่สินค้าที่มีคุณภาพที่ดีมาก	1.0	5.0	3.5755
การบริโภคโดยคำนึงถึงการใช้ประโยชน์โดยรวม	1.90	5.0	3.8179

4.5.3 การบริโภคสินค้าโดยคำนึงถึงความพึงพอใจ

จากการศึกษากลุ่มตัวอย่างในเรื่องการบริโภคสินค้าโดยคำนึงถึงความพึงพอใจ พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีการบริโภคโดยคำนึงถึงความพึงพอใจรวม ค่าต่ำสุด 1.60 ค่าสูงสุด 5.0 ค่าเฉลี่ย 3.2438 ซึ่งอยู่ในระดับปานกลาง ตั้งแต่ 1.67 ถึง 3.33 (ตารางที่ 4.50)

ตารางที่ 4.50

แสดงค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมกรบริโภคสินค้าโดยคำนึงถึงความพึงพอใจ

พฤติกรรมกรบริโภคสินค้าโดยคำนึงถึงความพึงพอใจ	ค่าต่ำสุด	ค่าสูงสุด	ค่าเฉลี่ย
- ท่านซื้อน้ำอัดลมดื่มเพราะความพึงพอใจ	1.0	5.0	3.5990
- ท่านเลือกซื้อเทปเพลงเพราะชื่นชอบในศิลปิน	1.0	5.0	3.7682
- ท่านเลือกซื้อเสื้อผ้าตามแฟชั่น	1.0	5.0	2.7656
- ของแถมจากสินค้าเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้ท่านตัดสินใจซื้อสินค้าเหล่านั้น	1.0	5.0	2.6423
- รองเท้าที่ท่านใช้เป็นรองเท้าที่ได้รับความนิยมมาก	1.0	5.0	2.5026
- ท่านซื้อโทรศัพท์มือถือเพราะความพึงพอใจ	1.0	5.0	3.1854
- โฆษณาไม่มีผลต่อการเลือกซื้อสินค้าของท่าน	1.0	5.0	3.2872
- ท่านเลือกใช้สินค้ามียี่ห้อเป็นความชื่นชอบส่วนตัว	1.0	5.0	3.1354
- ท่านเลือกรับประทานอาหาร ในร้านที่ท่านชื่นชอบ	1.0	5.0	3.6224
- ความพึงพอใจเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ท่านเลือกซื้อสินค้า	1.0	5.0	3.9297
การบริโภคโดยคำนึงถึงความพึงพอใจ	1.6	5.0	3.2438

4.5.4 การบริโภคน้ำเพื่อเป็นตัวแทนทางชนชั้น

จากการศึกษากลุ่มตัวอย่างในเรื่องการบริโภคน้ำเพื่อเป็นตัวแทนทางชนชั้น พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีการบริโภคน้ำเพื่อเป็นตัวแทนทางชนชั้น ค่าต่ำสุด 1.0 ค่าสูงสุด 5.0 ค่าเฉลี่ย 2.8308 ซึ่งอยู่ในระดับปานกลาง ตั้งแต่ 1.67 ถึง 3.33 (ตารางที่ 4.51)

ตารางที่ 4.51

แสดงค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมการบริโภคน้ำเพื่อเป็นตัวแทนชนชั้น

พฤติกรรมการบริโภคน้ำเพื่อเป็นตัวแทนทางชนชั้น	ค่าต่ำสุด	ค่าสูงสุด	ค่าเฉลี่ย
- การแต่งกายของคารามีผลต่อการแต่งตัวของท่าน	1.0	5.0	2.5000
- การเลือกใช้สินค้ามีี่ห้อทำให้ผู้ใช้เป็นคนมีระดับ	1.0	5.0	2.7708
- การมีโทรศัพท์มือถือทำให้ท่านมีความทัดเทียมผู้อื่น	1.0	5.0	2.4178
- เสื้อผ้าที่ท่านเลือกใช้มีความเหมาะสมกับสังคมของท่าน	1.0	5.0	3.4297
- การใช้น้ำดื่มมีี่ห้อทำให้ท่านมีรสนิยม	1.0	5.0	2.7448
- การใช้น้ำหอมมีี่ห้อทำให้ท่านดูมีฐานะ	1.0	5.0	2.4583
- การตกยุคของแฟชั่น ไม่มีทางเกิดขึ้นกับท่าน	1.0	5.0	2.5625
- การแต่งกายสามารถบ่งบอกถึงสถานภาพของบุคคลได้	1.0	5.0	3.3411
- การใช้โทรศัพท์มือถือรุ่นใหม่ถือว่าท่านเป็นคนทันสมัย	1.0	5.0	2.5953
- รถยนต์ที่ท่านใช้มีความเหมาะสมกับสถานะของท่าน	1.0	5.0	3.4331
การบริโภคน้ำเพื่อเป็นตัวแทนทางชนชั้น	1.0	5.0	2.8308

กล่าวโดยสรุป จากการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการบริโภคน้ำดังนี้ การบริโภคน้ำโดยคำนึงถึงการใช้จ่ายประโยชน์มีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมาเป็นการบริโภคน้ำโดยคำนึงถึงความพึงพอใจ ถัดมาเป็นการบริโภคน้ำโดยคำนึงถึงราคา และการบริโภคน้ำเพื่อเป็นตัวแทนทางชนชั้นมีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด

4.6 ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการบริโภคสินค้า

4.6.1 ปัจจัยด้านชีวสังคมกับพฤติกรรมการบริโภค

(1) เพศ

ผู้วิจัยได้ศึกษาเปรียบเทียบความแตกต่างของพฤติกรรมการบริโภคทั้ง 4 แบบ ระหว่างเพศชาย หญิง พบว่ามีความแตกต่างเพียงแบบเดียว คือการบริโภคโดยคำนึงถึงการใช้ประโยชน์

จากการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของพฤติกรรมการบริโภคสินค้าโดยคำนึงถึงประโยชน์ ระหว่างเพศชายหญิง พบว่า มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยเพศหญิงมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าเพศชาย คือ เฉลี่ย 3.8849 และ 3.7263 ตามลำดับ (ตารางที่ 4.52 และตารางที่ 4.53)

ตารางที่ 4.52

การวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของพฤติกรรมการบริโภคสินค้า โดยคำนึงถึงประโยชน์ ระหว่างเพศชายหญิง

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F	Sig
ระหว่างกลุ่ม	1	2.328	2.328	6.056	.014
ภายในกลุ่ม	377	144.910	.384		
รวม	378	147.238			

*ระดับนัยสำคัญทางสถิติ = .05

ตารางที่ 4.53

ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการบริโภคสินค้าโดยคำนึงถึงประโยชน์ ระหว่างเพศชายหญิง

เพศ	จำนวน	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
ชาย	160	3.7263	.6575
หญิง	219	3.8849	.5911
รวม	379	3.8179	.6241

(2) ระดับการศึกษา

เมื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของพฤติกรรมกรรมการบริโภคทุกแบบ ระหว่างผู้มีการศึกษา ต่างกัน พบว่ามีความแตกต่าง 2 แบบ คือการบริโภคโดยคำนึงถึงราคาและการเป็นตัวแทนทางชนชั้น

(2.1) การบริโภคสินค้าโดยคำนึงถึงราคา

จากการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของพฤติกรรมกรรมการบริโภคสินค้าโดยคำนึงถึงราคา ระหว่างผู้ที่มีการศึกษาต่างกัน พบว่า มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 โดยผู้ที่ไม่ได้รับการศึกษา มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3.6211 รองลงมาเป็นการศึกษาระดับมัธยมศึกษา เฉลี่ย 3.1625 ถัดมาเป็นการศึกษาระดับประถมศึกษา มีค่าเฉลี่ย 3.0933 การศึกษาระดับที่สูงกว่าปริญญาตรีมีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด 2.3958 (ตารางที่ 4.54 และตารางที่ 4.55)

ตารางที่ 4.54

การวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของพฤติกรรมกรรมการบริโภคสินค้าโดยคำนึงถึงราคา ระหว่างผู้มีการศึกษาต่างกัน

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F	Sig
ระหว่างกลุ่ม	7	30.776	4.397	8.491	.000
ภายในกลุ่ม	374	193.645	.518		
รวม	381	224.421			

*ระดับนัยสำคัญทางสถิติ = .001

ตารางที่ 4.55

ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมกรรมการบริโภคสินค้าโดยคำนึงถึงราคา ระหว่างผู้มีการศึกษาต่างกัน

ระดับการศึกษา	จำนวน	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
- ไม่ได้รับการศึกษา	19	3.6211	.4224
- ประถมศึกษา	30	3.0933	.7409
- มัธยมศึกษา	72	3.1625	.7869
- ปวช.	33	2.9485	.6472
- ปวส.	58	2.7793	.6209
- ปริญญาตรี	145	2.6710	.7483
- สูงกว่าปริญญาตรี	24	2.3958	.7771
รวม	381	2.8657	.7675

(2.2) การบริโภคน้ำตาลเพื่อเป็นตัวแทนทางชนชั้น

ผู้วิจัยยังได้ทำการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของพฤติกรรมกรรมการบริโภคน้ำตาลเพื่อเป็นตัวแทนทางชนชั้น ระหว่างผู้ที่มีการศึกษาต่างกัน พบว่า มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

โดยผู้ที่ไม่ได้รับการศึกษา มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3.7000 รองลงมาเป็นการศึกษาระดับมัธยมศึกษา มีค่าเฉลี่ย 3.3000 ถัดมาเป็นการศึกษาระดับประถมศึกษา มีค่าเฉลี่ย 2.9806 การศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง มีเฉลี่ยต่ำที่สุด 2.5175 (ตารางที่ 4.56 และตารางที่ 4.57)

ตารางที่ 4.56

การวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของพฤติกรรมกรรมการบริโภคน้ำตาลเพื่อเป็นตัวแทนทางชนชั้น ระหว่างผู้ที่มีระดับการศึกษาต่างกัน

แหล่งความแปรปรวน	Df	SS	MS	F	Sig
ระหว่างกลุ่ม	7	45.642	6.520	6.599	.000
ภายในกลุ่ม	372	367.547	.988		
รวม	379	413.190			

*ระดับนัยสำคัญทางสถิติ = .001

ตารางที่ 4.57

ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมกรรมการบริโภคน้ำตาลเพื่อเป็นตัวแทนทางชนชั้น ระหว่างผู้ที่มีระดับการศึกษาต่างกัน

ระดับการศึกษา	จำนวน	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
- ไม่ได้รับการศึกษา	19	3.700	.6896
- ประถมศึกษา	31	2.9806	1.1689
- มัธยมศึกษา	72	3.3000	1.0395
- ปวช.	32	2.8156	.9470
- ปวส.	57	2.5175	.7969
- ปริญญาตรี	143	2.6000	1.0204
- สูงกว่าปริญญาตรี	25	2.7320	1.1190
รวม	379	2.8308	1.0441

(3) รายได้

ผู้วิจัยได้ศึกษาเปรียบเทียบความแตกต่างของพฤติกรรมการบริโภคทั้ง 4 แบบ ระหว่างผู้ที่มีรายได้ต่างกัน พบว่ามีความแตกต่าง 3 แบบ คือการบริโภคโดยคำนึงถึงราคา การบริโภคโดยคำนึงถึงความพึงพอใจ และการบริโภคสินค้าเพื่อเป็นตัวแทนทางชนชั้น

(3.1) การบริโภคโดยคำนึงถึงราคา

จากการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของพฤติกรรมการบริโภคสินค้าโดยคำนึงถึงราคาระหว่างผู้ที่มีรายได้ต่างกัน พบว่า มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

โดยผู้ที่มีรายได้เกินกว่า 50,000 บาทขึ้นไปมีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3.3333 รองลงมาคือผู้ที่มีรายได้ตั้งแต่ 5,001-10,000 บาท เฉลี่ย 3.0053 ถัดมาผู้ที่มีรายได้ตั้งแต่ 5,000 บาทลงมา เฉลี่ย 2.9647 ส่วนผู้ที่มีรายได้ตั้งแต่ 20,001-50,000 บาท มีค่าเฉลี่ยเพียง 2.4636 (ตารางที่ 4.58 และตารางที่ 4.59)

ตารางที่ 4.58

การวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของพฤติกรรมการบริโภคสินค้าโดยคำนึงถึงราคา ระหว่างผู้ที่มีรายได้ต่างกัน

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F	Sig
ระหว่างกลุ่ม	4	14.746	3.687	6.628	.000
ภายในกลุ่ม	377	209.675	.556		
รวม	381	.224.421			

*ระดับนัยสำคัญทางสถิติ = .001

ตารางที่ 4.59

ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการบริโภคสินค้าโดยคำนึงถึงราคา ระหว่างผู้ที่มีรายได้ต่างกัน

รายได้	จำนวน	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
- 5,000 บาทลงมา	119	2.9647	.7498
- 5,001 – 10,000 บาท	133	3.0053	.8129
- 10,001 – 20,000 บาท	91	2.6473	.6580
- 20,001 – 50,000 บาท	33	2.4636	.6604
- เกินกว่า 50,000 บาท	6	3.3333	.7992
รวม	382	2.8657	.7675

(3.2) การบริโภคโดยคำนึงถึงความพึงพอใจ

ผู้วิจัยยังได้ทำการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของพฤติกรรม การบริโภคสินค้าโดยคำนึงถึงความพึงพอใจ ระหว่างผู้ที่มีรายได้ต่างกัน พบว่า มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

โดยผู้ที่มีรายได้เกินกว่า 50,000 บาทขึ้นไป มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3.9000 รองลงมาคือผู้ที่มีรายได้ตั้งแต่ 5,001-10,000 บาท มีค่าเฉลี่ย 3.3526 ถัดมาผู้ที่มีรายได้ตั้งแต่ 5,000 บาทลงมา มีค่าเฉลี่ย 3.2598 ส่วนผู้ที่มีรายได้ตั้งแต่ 20,001-50,000 บาท มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด 3.0303 (ตารางที่ 4.60 และตารางที่ 4.61)

ตารางที่ 4.60

การวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของพฤติกรรมการบริโภคสินค้า โดยคำนึงถึงความพึงพอใจ ระหว่างผู้ที่มีรายได้ต่างกัน

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F	Sig
ระหว่างกลุ่ม	4	7.596	1.899	3.809	.005
ภายในกลุ่ม	376	187.462	.499		
รวม	380	195.058			

*ระดับนัยสำคัญทางสถิติ = .01

ตารางที่ 4.61

ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการบริโภคสินค้าโดยคำนึงถึงความพึงพอใจ ระหว่างผู้ที่มีรายได้ต่างกัน

รายได้	จำนวน	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
- 5,000 บาทลงมา	117	3.2598	.7334
- 5,001 – 10,000 บาท	133	3.3526	.6753
- 10,001 – 20,000 บาท	92	3.1000	.6939
- 20,001 – 50,000 บาท	33	3.0303	.7832
- เกินกว่า 50,000 บาท	6	3.9000	.5329
รวม	381	3.2438	.7165

(3.3) การบริโภคน้ำเพื่อเป็นตัวแทนทางชนชั้น

ผู้วิจัยยังได้ทำการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของพฤติกรรม การบริโภคน้ำเพื่อเป็นตัวแทนทางชนชั้น ระหว่างผู้มีรายได้ต่างกัน พบว่า มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

โดยผู้มีรายได้เกินกว่า 50,000 บาทขึ้นไป มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3.7167 รองลงมาคือผู้มีรายได้ตั้งแต่ 5,000 บาทลงมา มีค่าเฉลี่ย 3.0068 ถัดมาผู้มีรายได้ตั้งแต่ 5,001-10,000 บาท มีค่าเฉลี่ย 2.9212 ส่วนผู้มีรายได้ตั้งแต่ 10,001-20,000 บาท มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด 2.4533 (ตารางที่ 4.62 และตารางที่ 4.63)

ตารางที่ 4.62

การวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของพฤติกรรมการบริโภคน้ำ โดยคำนึงถึงสัญลักษณ์ทางชนชั้น ระหว่างผู้มีรายได้ต่างกัน

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F	Sig
ระหว่างกลุ่ม	4	22.893	5.723	5.499	.000
ภายในกลุ่ม	375	390.292	1.041		
รวม	379	413.190			

*ระดับนัยสำคัญทางสถิติ = .001

ตารางที่ 4.63

ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการบริโภคน้ำโดยคำนึงถึงสัญลักษณ์ทางชนชั้น ระหว่างผู้มีรายได้ต่างกัน

รายได้	จำนวน	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
- 5,000 บาทลงมา	118	3.0068	.9425
- 5,001 – 10,000 บาท	132	2.9212	1.2024
- 10,001 – 20,000 บาท	92	2.4533	.8220
- 20,001 – 50,000 บาท	32	2.7281	1.0230
- เกินกว่า 50,000 บาท	6	3.7167	.7782
รวม	380	2.8308	1.0441

สรุปผลการศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการบริโภค มีดังนี้ (แผนภูมิที่ 4.1)

- เพศ (หญิง) ระดับการศึกษา (น้อย) รายได้ (มาก) มีการบริโภคสินค้าโดยคำนึงถึงราคา

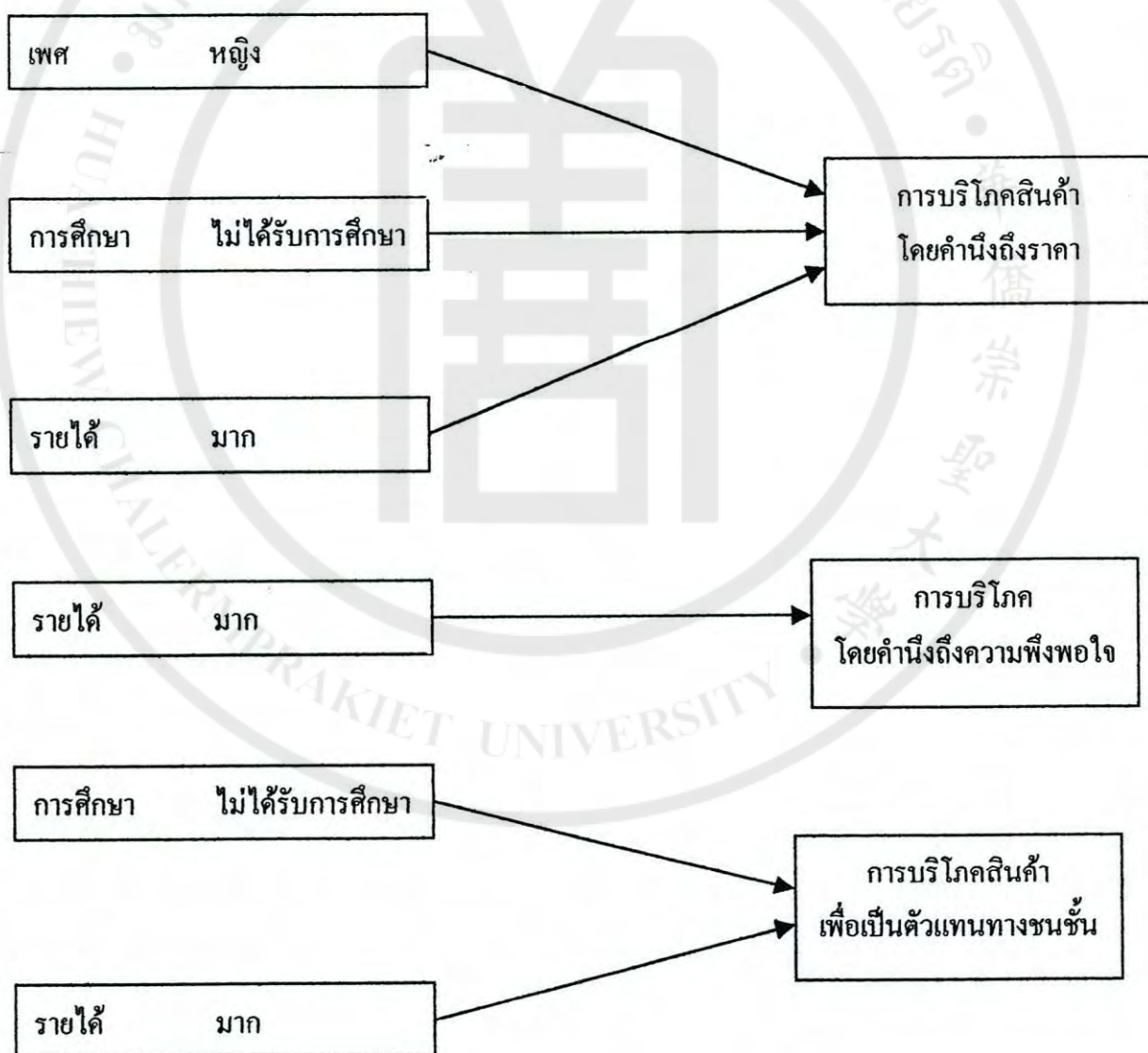
มาก

- รายได้ (มาก) มีการบริโภคสินค้าโดยคำนึงถึงความพึงพอใจมาก

- การศึกษา (มาก) รายได้มาก มีการบริโภคสินค้าเพื่อเป็นตัวแทนทางชนชั้นมาก

แผนภูมิที่ 4.1

แผนภูมิความสัมพันธ์ของปัจจัยชีวิตสังคม กับการบริโภค



4.6.2 ปัจจัยด้านค่านิยมการเล่นการพนันและการควบคุมตนเองกับการรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์

(1) ค่านิยมการเล่นการพนัน

จากการศึกษาการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่านิยมการเล่นการพนันระหว่างผู้ที่มีระดับการรับชมแตกต่างกัน พบว่า ผู้ที่มีระดับการรับชมแบบร่วมสนุกไปกับรายการ จะมีค่าเฉลี่ยของค่านิยมในเรื่องการพนันสูงสุด 3.9737 รองลงมาเป็นผู้ที่มีระดับการรับชมแบบผ่านตา มีค่าเฉลี่ยของค่านิยมในเรื่องการพนัน 3.8646 ส่วนผู้ที่มีระดับการรับชมแบบร่วมลุ้นไปกับผู้แข่งขัน มีค่าเฉลี่ยของค่านิยมในเรื่องการพนันน้อยที่สุด 3.6825 (ตารางที่ 4.64)

ตารางที่ 4.64

การเปรียบเทียบความแตกต่างของค่านิยมการเล่นการพนันระหว่างผู้ที่มีระดับการรับชมรายการเกมโชว์แตกต่างกัน

ระดับการรับชมรายการเกมโชว์	ค่าเฉลี่ยค่านิยมการเล่นการพนัน	F	Sig
ชมผ่านตา	3.8646	1.903	.003*
ร่วมสนุก	3.9737		
ร่วมลุ้น	3.8382		
ร่วมเล่น	3.6825		
ร่วมชิงโชค	3.8333		
ไม่ชม	3.8564		

ระดับนัยสำคัญทางสถิติ = .01

(2) การควบคุมตนเอง

จากการวิจัยพบว่า ผู้ที่มีระดับการรับชมแบบร่วมเล่นไปกับผู้แข่งขัน จะมีค่าเฉลี่ยการควบคุมตนเองสูงสุด 3.3618 รองลงมาคือผู้ที่มีระดับการรับชมแบบร่วมสนุกลุ้นไปกับรายการ จะมีค่าเฉลี่ยการควบคุมตนเอง 3.3175 โดยผู้ที่มีระดับการรับชมแบบร่วมส่งชิ้นส่วนผลิตภัณฑ์ไปชิงโชค จะมีค่าเฉลี่ยการควบคุมตนเองน้อยที่สุด 2.9282 (ตารางที่ 4.65)

ตารางที่ 4.65

การเปรียบเทียบความแตกต่างของการควบคุมตนเองระหว่าง
ผู้ที่มีระดับการรับชมรายการเกมโชว์แตกต่างกัน

ระดับการรับชมรายการเกมโชว์	ค่าเฉลี่ยการควบคุมตนเอง	F	Sig
ชมผ่านตา	3.2843	1.180	.318
ร่วมสนุก	3.3175		
ร่วมลุ้น	3.3618		
ร่วมเล่น	3.2949		
ร่วมชิงโชค	2.9282		
ไม่ชม	3.1556		

4.6.3 ปัจจัยด้านการชมรายการเกมโชว์กับพฤติกรรมการบริโภค

จากการศึกษา ผู้วิจัยได้นำตัวแปรด้านพฤติกรรมการบริโภคสินค้าทั้ง 4 ประเภท คือ การบริโภคสินค้าโดยคำนึงถึงราคา การบริโภคสินค้าโดยคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอย การบริโภคสินค้าโดยคำนึงถึงความพึงพอใจ และการบริโภคสินค้าเพื่อเป็นตัวแทนทางชนชั้น มาเปรียบเทียบหาค่าเฉลี่ยกับการรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ที่แตกต่างกัน ซึ่งผลการวิจัยมีดังนี้

4.6.3.1 ปัจจัยด้านการเลือกชมรายการเกมโชว์

จากการศึกษาปัจจัยด้านการเลือกชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ โดยเลือกรายการที่มีผู้รับชมมากที่สุด 10 รายการ โดยนำมาเปรียบเทียบหาค่าเฉลี่ยกับการบริโภคทั้ง 4 รูปแบบ มีผลการวิจัยดังนี้

(1) การบริโภคโดยคำนึงถึงราคา

เมื่อนำการเลือกรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ 10 รายการที่มีผู้รับชมมากที่สุด มีเปรียบเทียบกับการบริโภคโดยคำนึงถึงราคา พบว่า มีรายการ 5 รายการ ที่มีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับการบริโภคโดยคำนึงถึงราคา ดังนี้

รายการแฟนพันธุ์แท้ ผู้ที่รับชมทุกครั้ง มีค่าเฉลี่ยในการบริโภคโดยคำนึงถึงราคา 2.9462 ผู้ที่รับชมบ่อยๆ มีค่าเฉลี่ยในการบริโภคโดยคำนึงถึงราคา 2.9776 โดยมีค่าความแตกต่างที่ระดับ .002**

รายการเวทีทอง ผู้ที่รับชมทุกครั้ง มีค่าเฉลี่ยในการบริโภคโดยคำนึงถึงราคา 3.0632 ผู้ที่รับชมบ่อยๆ มีค่าเฉลี่ยในการบริโภคโดยคำนึงถึงราคา 3.1286 โดยมีค่าความแตกต่างที่ระดับ .001**

รายการเกมจราชน ผู้ที่รับชมทุกครั้ง มีค่าเฉลี่ยในการบริโภคโดยคำนึงถึงราคา 3.0632 ผู้ที่รับชมบ่อยๆ มีค่าเฉลี่ยในการบริโภคโดยคำนึงถึงราคา 2.8556 โดยมีค่าความแตกต่างที่ระดับ .002**

รายการเกมแก่นจ ผู้ที่รับชมทุกครั้ง มีค่าเฉลี่ยในการบริโภคโดยคำนึงถึงราคา 3.3647 ผู้ที่รับชมบ่อยๆ มีค่าเฉลี่ยในการบริโภคโดยคำนึงถึงราคา 3.0706 โดยมีค่าความแตกต่างที่ระดับ .008**

รายการ 4 ต่อ 4 แฟมิลี่เกม ผู้ที่รับชมทุกครั้ง มีค่าเฉลี่ยในการบริโภคโดยคำนึงถึงราคา 3.0571 ผู้ที่รับชมบ่อยๆ มีค่าเฉลี่ยในการบริโภคโดยคำนึงถึงราคา 3.0720 โดยมีค่าความแตกต่างที่ระดับ .007** (ตารางที่ 4.66)

ตารางที่ 4.66

การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของการมีพฤติกรรมการบริโภคสินค้าโดยคำนึงถึงราคา
ระหว่างผู้ที่รับชมรายการโทรทัศน์ต่างกัน

รายการโทรทัศน์	ค่าเฉลี่ยการควบคุมตนเอง		ค่าความแตกต่าง (sig)
แฟนพันธ์แท้	ชมทุกครั้ง	2.9462	.002**
	ชมบ่อยๆ	2.9776	
	ชมเป็นบางครั้ง	2.9338	
	ชมบางโอกาส	2.8784	
	ไม่เคยชม	2.4583	
	ค่าเฉลี่ยรวม	2.8657	
เวทีทอง	ชมทุกครั้ง	3.0632	.001**
	ชมบ่อยๆ	3.1286	
	ชมเป็นบางครั้ง	2.7568	
	ชมบางโอกาส	2.8052	
	ไม่เคยชม	2.6340	
	ค่าเฉลี่ยรวม	2.8657	

ตารางที่ 4.66 (ต่อ)

รายการโทรทัศน์	ค่าเฉลี่ยการควบคุมตนเอง		ค่าความแตกต่าง (sig)
เกมจาร์ชน	ชมทุกครั้ง	3.4600	.002**
	ชมบ่อย ๆ	2.8556	
	ชมเป็นบางครั้ง	2.8154	
	ชมบางโอกาส	2.8592	
	ไม่เคยชม	2.7109	
	ค่าเฉลี่ยรวม	2.8657	
เกมแก่นง	ชมทุกครั้ง	3.3647	.008**
	ชมบ่อย ๆ	3.0706	
	ชมเป็นบางครั้ง	2.8663	
	ชมบางโอกาส	2.7931	
	ไม่เคยชม	2.7593	
	ค่าเฉลี่ยรวม	2.8657	
รายการ 4 ต่อ 4 แฟมิลี่โชว์	ชมทุกครั้ง	3.0571	.007**
	ชมบ่อย ๆ	3.0720	
	ชมเป็นบางครั้ง	3.0111	
	ชมบางโอกาส	2.8830	
	ไม่เคยชม	2.6583	
	ค่าเฉลี่ยรวม	2.8657	

** ระดับนัยสำคัญทางสถิติ = .01

(2) การบริโภคโดยคำนึงถึงความพึงพอใจ

เมื่อนำการเลือกรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ 10 รายการที่มีผู้รับชมมากที่สุด มีเปรียบเทียบกับกรบริโภคโดยคำนึงถึงความพึงพอใจ พบว่า มีรายการ 6 รายการ ที่มีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ .001 เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับกรบริโภคโดยคำนึงถึงความพึงพอใจ ดังนี้

รายการแฟนพันธุ์แท้ ผู้ที่รับชมทุกครั้ง มีค่าเฉลี่ยในการบริโภคโดยคำนึงถึงความพึงพอใจ 3.4554 ผู้ที่รับชมบ่อย ๆ มีค่าเฉลี่ยในการบริโภคโดยคำนึงถึงความพึงพอใจ 3.3338 โดยมีค่าความแตกต่างที่ระดับ .008**

รายการจุดบ๊อคเกม ผู้ที่รับชมทุกครั้ง มีค่าเฉลี่ยในการบริโภคโดยคำนึงถึงความพึงพอใจ 3.5476 ผู้ที่รับชมบ่อย ๆ มีค่าเฉลี่ยในการบริโภคโดยคำนึงถึงความพึงพอใจ 3.4350 โดยมีค่าความแตกต่างที่ระดับ .000***

รายการเวทีทอง ผู้ที่รับชมทุกครั้ง มีค่าเฉลี่ยในการบริโภคโดยคำนึงถึงความพึงพอใจ 3.5140 ผู้ที่รับชมบ่อย ๆ มีค่าเฉลี่ยในการบริโภคโดยคำนึงถึงความพึงพอใจ 3.4746 โดยมีค่าความแตกต่างที่ระดับ .000***

รายการเกมจารชน ผู้ที่รับชมทุกครั้ง มีค่าเฉลี่ยในการบริโภคโดยคำนึงถึงความพึงพอใจ 3.7440 ผู้ที่รับชมบ่อย ๆ มีค่าเฉลี่ยในการบริโภคโดยคำนึงถึงความพึงพอใจ 3.3216 โดยมีค่าความแตกต่างที่ระดับ .000***

รายการเกมแค้น ผู้ที่รับชมทุกครั้ง มีค่าเฉลี่ยในการบริโภคโดยคำนึงถึงความพึงพอใจ 3.6706 ผู้ที่รับชมบ่อย ๆ มีค่าเฉลี่ยในการบริโภคโดยคำนึงถึงความพึงพอใจ 3.3880 โดยมีค่าความแตกต่างที่ระดับ .013*

รายการ 4 ต่อ 4 แฟมิลี่เกม ผู้ที่รับชมทุกครั้ง 3.6214 มีค่าเฉลี่ยในการบริโภคโดยคำนึงถึงความพึงพอใจ 3.6214 ผู้ที่รับชมบ่อย ๆ มีค่าเฉลี่ยในการบริโภคโดยคำนึงถึงความพึงพอใจ 3.4840 โดยมีค่าความแตกต่างที่ระดับ .000*** (ตารางที่ 4.67)

ตารางที่ 4.67

การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของการมีพฤติกรรมการบริโภคสินค้าโดยคำนึงถึงความพึงพอใจ
ระหว่างผู้ที่รับชมรายการโทรทัศน์ต่างกัน

รายการโทรทัศน์	ค่าเฉลี่ยการควบคุมตนเอง		ค่าความแตกต่าง (sig)
แฟนพันธุ์แท้	ชมทุกครั้ง	3.4554	.008**
	ชมบ่อย ๆ	3.3338	
	ชมเป็นบางครั้ง	3.2747	
	ชมบางโอกาส	3.1556	
	ไม่เคยชม	3.0143	
	ค่าเฉลี่ยรวม	3.2438	
	จุกบ๊องเกม	ชมทุกครั้ง	
ชมบ่อย ๆ		3.4350	
ชมเป็นบางครั้ง		3.1277	
ชมบางโอกาส		3.2056	
ไม่เคยชม		3.0132	
ค่าเฉลี่ยรวม		3.2438	
เวทีทอง		ชมทุกครั้ง	3.5140
	ชมบ่อย ๆ	3.4746	
	ชมเป็นบางครั้ง	3.2658	
	ชมบางโอกาส	3.0993	
	ไม่เคยชม	2.9875	
	ค่าเฉลี่ยรวม	3.2438	
	เกมจารชน	ชมทุกครั้ง	3.7440
ชมบ่อย ๆ		3.3216	
ชมเป็นบางครั้ง		3.2323	
ชมบางโอกาส		3.2144	
ไม่เคยชม		3.0833	
ค่าเฉลี่ยรวม		3.2438	

ตารางที่ 4.67 (ต่อ)

รายการโทรทัศน์	ค่าเฉลี่ยการควบคุมตนเอง		ค่าความแตกต่าง (sig)
เกมแก่นจน	ชมทุกครั้ง	3.6706	.013*
	ชมบ่อย ๆ	3.3880	
	ชมเป็นบางครั้ง	3.3139	
	ชมบางโอกาส	3.1754	
	ไม่เคยชม	3.1100	
	ค่าเฉลี่ยรวม	3.2438	
รายการ 4 ต่อ 4 แฟมิลี่โชว์	ชมทุกครั้ง	3.6214	.000***
	ชมบ่อย ๆ	3.4840	
	ชมเป็นบางครั้ง	3.4455	
	ชมบางโอกาส	3.2209	
	ไม่เคยชม	3.0400	
	ค่าเฉลี่ยรวม	3.2438	

* ระดับนัยสำคัญทางสถิติ = .05

** ระดับนัยสำคัญทางสถิติ = .01

*** ระดับนัยสำคัญทางสถิติ = .001

(3) การบริโภคเพื่อเป็นตัวแทนทางชนชั้น

เมื่อนำการเลือกรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ 10 รายการที่มีผู้รับชมมากที่สุด มีเปรียบเทียบกับกรบริโภคเพื่อเป็นตัวแทนทางชนชั้น พบว่า มีรายการ 6 รายการที่มีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ .001 เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับกรบริโภคเพื่อเป็นตัวแทนทางชนชั้น ดังนี้

รายการแฟนพันธ์แท้ ผู้ที่รับชมทุกครั้ง มีค่าเฉลี่ยในการบริโภคเพื่อเป็นตัวแทนทางชนชั้น 3.4554 ผู้ที่รับชมบ่อยๆ มีค่าเฉลี่ยในการบริโภคเพื่อเป็นตัวแทนทางชนชั้น 3.0044 โดยมีความแตกต่างที่ระดับ .010*

รายการจุกมืออกเกม ผู้ที่รับชมทุกครั้ง มีค่าเฉลี่ยในการบริโภคเพื่อเป็นตัวแทนทางชนชั้น 3.0762 ผู้ที่รับชมบ่อยๆ มีค่าเฉลี่ยในการบริโภคเพื่อเป็นตัวแทนทางชนชั้น 3.1049 โดยมีความแตกต่างที่ระดับ .013*

รายการเวทิตอง ผู้ที่รับชมทุกครั้ง มีค่าเฉลี่ยในการบริโภคเพื่อเป็นตัวแทนทางชนชั้น 3.1982 ผู้ที่รับชมบ่อยๆ มีค่าเฉลี่ยในการบริโภคเพื่อเป็นตัวแทนทางชนชั้น 3.1484 โดยมีความแตกต่างที่ระดับ .000***

รายการเกมจารชน ผู้ที่รับชมทุกครั้ง มีค่าเฉลี่ยในการบริโภคเพื่อเป็นตัวแทนทางชนชั้น 3.5720 ผู้ที่รับชมบ่อยๆ มีค่าเฉลี่ยในการบริโภคเพื่อเป็นตัวแทนทางชนชั้น 2.8358 โดยมีความแตกต่างที่ระดับ .002**

รายการเกมแค้น ผู้ที่รับชมทุกครั้ง มีค่าเฉลี่ยในการบริโภคเพื่อเป็นตัวแทนทางชนชั้น 3.5294 ผู้ที่รับชมบ่อยๆ มีค่าเฉลี่ยในการบริโภคเพื่อเป็นตัวแทนทางชนชั้น 3.2060 โดยมีความแตกต่างที่ระดับ .001**

รายการ 4 ต่อ 4 เฟมิลี่เกม ผู้ที่รับชมทุกครั้ง มีค่าเฉลี่ยในการบริโภคเพื่อเป็นตัวแทนทางชนชั้น 3.4286 ผู้ที่รับชมบ่อยๆ มีค่าเฉลี่ยในการบริโภคเพื่อเป็นตัวแทนทางชนชั้น 3.3120 โดยมีความแตกต่างที่ระดับ .000*** (ตารางที่ 4.68)

ตารางที่ 4.68

การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของการมีพฤติกรรมการบริโภคสินค้าโดยคำนึงถึงความพึงพอใจ
ระหว่างผู้ที่รับชมรายการโทรทัศน์ต่างกัน

รายการโทรทัศน์	ค่าเฉลี่ยการควบคุมตนเอง		ค่าความแตกต่าง (sig)
แฟนพันธ์แท้	ชมทุกครั้ง	3.0875	.010*
	ชมบ่อย ๆ	3.0044	
	ชมเป็นบางครั้ง	2.8842	
	ชมบางโอกาส	2.7057	
	ไม่เคยชม	2.4857	
	ค่าเฉลี่ยรวม	2.8308	
จุกบ๊อคเกม	ชมทุกครั้ง	3.0762	.013*
	ชมบ่อย ๆ	3.1049	
	ชมเป็นบางครั้ง	2.6538	
	ชมบางโอกาส	2.7699	
	ไม่เคยชม	2.6348	
	ค่าเฉลี่ยรวม	2.8308	
เวทีทอง	ชมทุกครั้ง	3.1982	.000***
	ชมบ่อย ๆ	3.1484	
	ชมเป็นบางครั้ง	2.9200	
	ชมบางโอกาส	2.5910	
	ไม่เคยชม	2.5000	
	ค่าเฉลี่ยรวม	2.8308	
เกมจารชน	ชมทุกครั้ง	3.5720	.002**
	ชมบ่อย ๆ	2.8358	
	ชมเป็นบางครั้ง	2.7923	
	ชมบางโอกาส	2.8279	
	ไม่เคยชม	2.5877	
	ค่าเฉลี่ยรวม	2.8308	

ตารางที่ 4.68 (ต่อ)

รายการโทรทัศน์	ค่าเฉลี่ยการควบคุมตนเอง		ค่าความแตกต่าง (sig)
เกมแก่น	ชมทุกครั้ง	3.5294	.001**
	ชมบ่อย ๆ	3.2060	
	ชมเป็นบางครั้ง	2.7886	
	ชมบางโอกาส	2.7557	
	ไม่เคยชม	2.5933	
	ค่าเฉลี่ยรวม	2.8308	
รายการ 4 ต่อ 4 แฟมิลี่โชว์	ชมทุกครั้ง	3.4286	.000***
	ชมบ่อย ๆ	3.3120	
	ชมเป็นบางครั้ง	2.0556	
	ชมบางโอกาส	2.7747	
	ไม่เคยชม	2.5239	
	ค่าเฉลี่ยรวม	2.8308	

* ระดับนัยสำคัญทางสถิติ = .05

** ระดับนัยสำคัญทางสถิติ = .01

*** ระดับนัยสำคัญทางสถิติ = .001

4.6.3.2 ปัจจัยด้านระดับการชมรายการเกมโชว์

← การวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของพฤติกรรมการบริโภคสินค้าโดยคำนึงถึงราคา ระหว่างผู้ที่มีระดับการชมรายการเกมโชว์ต่างกัน พบว่า มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยผู้ที่ร่วมส่งชิ้นส่วนผลิตภัณฑ์เข้าชิงโชค มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด 3.2175 รองลงมาชมแบบผ่านตา มีค่าเฉลี่ย 2.8772 ส่วนผู้ที่ไม่ได้ชมมีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด 2.5444 (ตารางที่ 4.69 และ ตารางที่ 4.70)

ตารางที่ 4.69

การวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของพฤติกรรมการบริโภคสินค้า โดยคำนึงถึงราคา ระหว่างผู้ที่มีระดับการชมรายการเกมโชว์ต่างกัน

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F	Sig
ระหว่างกลุ่ม	5	6.808	1.380	2.390	.037
ภายในกลุ่ม	375	216.450	.577		
รวม	380	223.348			

*ระดับนัยสำคัญทางสถิติ = .05

ตารางที่ 4.70

ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการบริโภคสินค้าโดยคำนึงถึงราคา
ระหว่างผู้ที่มีระดับการชมรายการเกมโชว์ต่างกัน

ระดับการชม	จำนวน	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
ผ่านตา	101	2.8772	.7313
ร่วมสนุก	118	2.8034	.8435
ร่วมเล่น	34	2.7441	.8102
ร่วมลุ้น	76	2.8423	.6654
ร่วมชิงโชค	40	3.2175	.7074
ไม่ชม	9	2.5444	.6839
รวม	378	2.8630	.7667

บทที่ 5

สรุปผลงานวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

ในการวิจัยเรื่องการศึกษาความสัมพันธ์ของการรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์กับพฤติกรรมการบริโภคสินค้า โดยศึกษาประชากรในกรุงเทพมหานครนั้น ผู้วิจัยจะได้สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ ดังนี้

5.1 สรุปผลงานวิจัย

5.1.1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

จากการศึกษากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่พบว่า เป็นเพศหญิง มีอายุอยู่ในช่วง 21-30 ปี จบการศึกษาในระดับปริญญาตรี มีอาชีพเป็นพนักงานบริษัทเอกชน และมีรายได้ระหว่าง 5,001-10,000 บาท

5.1.2 ข้อมูลที่เกี่ยวกับค่านิยมเรื่องการพนัน

จากการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีค่านิยมที่เห็นว่าการพนันเป็นปัญหาที่สำคัญ เป็นเรื่องไม่ถูกต้องและไม่ดีไม่งามของสังคม ไม่เห็นด้วยกับการเปิดบ่อนกาสิโน ฯลฯ ซึ่งมีค่าเฉลี่ยในระดับสูง

5.1.3 ข้อมูลเกี่ยวกับการควบคุมตนเอง

จากการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีระดับการควบคุมตนเองอยู่ในระดับปานกลาง และพบว่า การควบคุมตนเองและค่านิยมการ เล่นการพนัน มีความสัมพันธ์กันเล็กน้อยในเชิงบวก หมายถึง ผู้ที่มีระดับการควบคุมตนเองสูง จะมีความไม่เห็นด้วยกับการเล่นการพนันในระดับที่สูง

5.1.4 ข้อมูลเกี่ยวกับการรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์

ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความนิยมในการรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ 10 อันดับแรกคือ รายการชิงร้อยชิงล้าน รายการแฟนพันธ์แท้ รายการจุกบ็อกเกม รายการเวทีทอง รายการ 07 โข่ว รายการปลดหนี้ รายการเกมพันหน้า รายการเกมจารชน รายการเกมแก้จน และรายการสี่ต่อสี่เฟมิตีเกม ซึ่งเมื่อจำแนกตามตัวแปรต่าง ๆ พบว่า

- เพศชาย หญิงมีการรับชมรายการจุกบ็อกเกม รายการเกมจารชน และรายการสี่ต่อสี่เฟมิตีเกมต่างกัน โดยเพศหญิงรับชมรายการเกมโชว์ทั้ง 3 รายการในสัดส่วนที่สูงกว่าเพศชาย

- อายุ พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุต่างกันจะมีการเลือกรับชมรายการต่างกัน โดยรายการชิงร้อยชิงล้าน จะมีผู้ที่รับชมทุกครั้งและรับชมบ่อย ๆ กระจายอยู่ทุกวัย รายการแฟนพันธ์แท้ กลุ่มผู้ชมที่มีอายุน้อย จะมีการเลือกรับชมหลายระดับ ขณะที่กลุ่มอายุมากจะรับชมเป็นบางครั้ง แล้วแต่โอกาสหรือไม่ได้รับชม รายการจุกบ็อกเกมและรายการสี่ต่อสี่แฟมิลีเกม เป็นรายการที่ผู้ชมที่มีอายุน้อย จะเลือกรับชมบ่อย ๆ ส่วนผู้ที่มีอายุมาก จะมีการรับชมแล้วแต่โอกาสหรือไม่ได้รับชม

- ระดับการศึกษา สำหรับรายการชิงร้อยชิงล้าน รายการแฟนพันธ์แท้ รายการจุกบ็อกเกม รายการเวทีทอง รายการ 07 โขว์ รายการเกมแก่นเงิน และรายการสี่ต่อสี่แฟมิลีเกม ผู้ที่มีการศึกษาน้อย จะมีการรับชมรายการนี้บ่อย ๆ สำหรับผู้ที่มีการศึกษาปานกลางจนถึงระดับสูง จะรับชมแล้วแต่โอกาส และผู้ที่มีการศึกษาสูงส่วนใหญ่จะไม่รับชม ส่วนรายการปลดหนี้และรายการเกมพันหน้า ผู้ที่มีการศึกษาน้อยถึงการศึกษาระดับปริญญาตรี จะชมแล้วแต่โอกาส และระดับการศึกษาที่สูงกว่าระดับปริญญาตรีส่วนใหญ่จะไม่รับชม

- รายได้ กลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้น้อยถึงปานกลาง จะมีการรับชมรายการเกมโขว์ ตั้งแต่ชมบ่อย ๆ จนถึงแล้วแต่โอกาส ส่วนกลุ่มที่มีรายได้สูง มักจะไม่ได้รับชมรายการเกมโขว์เป็นส่วนใหญ่

5.1.5 ระดับการรับชมรายการเกมโขว์

ผลการวิจัยพบว่า ผู้ที่รับชมรายการเกมโขว์ส่วนใหญ่ จะมีการรับชมในลักษณะที่ร่วมสนุกสนานไปกับรายการและมีระดับการรับชมแบบผ่านตา ขณะที่ผู้ที่ร่วมส่งชิ้นส่วนผลิตภัณฑ์ไปร่วมชิงโชคจะมีจำนวนน้อย

5.1.6 พฤติกรรมการบริโภคสินค้า

ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการบริโภคสินค้าโดยคำนึงถึงการใช้ประโยชน์มากที่สุดรองลงมาเป็นกรบริโภคโดยความพึงพอใจ ถัดมาเป็นการบริโภคโดยคำนึงถึงราคา และลำดับสุดท้ายเป็นการบริโภคเพื่อเป็นตัวแทนทางชนชั้น โดยมีรายละเอียดดังนี้

- กลุ่มที่บริโภคโดยคำนึงถึงราคาของสินค้า ได้แก่ เพศหญิง ผู้ที่ไม่ได้รับการศึกษาและมีรายได้น้อย
- กลุ่มที่บริโภคโดยความพึงพอใจ ได้แก่ ผู้ที่มีรายได้น้อย
- กลุ่มที่บริโภคเพื่อเป็นตัวแทนทางชนชั้น ได้แก่ ผู้ที่ไม่ได้รับการศึกษาและผู้ที่มีรายได้สูง

5.1.7 ค่านิยมในการเล่นการพนันและการควบคุมตนเองกับการรับชมรายการเกมโขว์ทางโทรทัศน์

ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีระดับการรับชมรายการเกมโขว์ที่แตกต่างกัน จะมีค่านิยมในการเล่นการพนันและการควบคุมตนเอง ไม่แตกต่างกัน

5.1.8 การรับชมรายการเกมโชว์กับพฤติกรรมกรรมการบริโภค

กลุ่มตัวอย่างที่รับชมรายการเกมโชว์บ่อย ๆ จะมีพฤติกรรมกรรมการบริโภคสินค้าแบบต่าง ๆ สูงกว่า กลุ่มที่รับชมเป็นบางโอกาสหรือไม่ได้รับชม

5.1.9 ระดับการรับชมรายการเกมโชว์กับพฤติกรรมกรรมการบริโภค

ผลการวิจัยพบว่า ผู้ที่ร่วมส่งชิ้นส่วนไปร่วมชิงรางวัล จะมีการบริโภคสินค้าโดยคำนึงถึงราคาถูกมากที่สุด

สรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์มีดังนี้

1. ค่านิยมในเรื่องการพนันและการควบคุมตนเอง ไม่มีความสัมพันธ์กับการรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์
2. ปัจจัยส่วนบุคคลที่มีผลได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษาและรายได้
3. พฤติกรรมการบริโภคสินค้าของกลุ่มตัวอย่างจะมีการบริโภคโดยคำนึงถึงการใช้จ่ายประโยชน์การบริโภค โดยคำนึงถึงความพึงพอใจ การบริโภคโดยคำนึงถึงราคา และการบริโภคเพื่อเป็นตัวแทนทางชนชั้น
4. การรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ในระดับบ่อย ๆ หรือทุกครั้ง จะมีการบริโภคสินค้าโดยเฉลี่ยอยู่ในระดับสูง ส่วนกลุ่มที่ไม่ได้รับชมจะมีการบริโภคในระดับต่ำ

5.2 การอภิปรายผล

5.2.1 พฤติกรรมการบริโภคสินค้ากับการรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์

จากผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมกรรมการบริโภคโดยคำนึงถึงประโยชน์มากที่สุด รองลงมาเป็นกรรมการบริโภคโดยคำนึงถึงความพึงพอใจ ถัดมาเป็นการบริโภคโดยคำนึงถึงราคา และการบริโภคเพื่อเป็นตัวแทนทางชนชั้นเป็นลำดับสุดท้าย นำจะชี้ให้เห็นได้ว่า ลักษณะของกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ มีการบริโภคที่ไม่เป็นไปตามแนวคิดของโบรียาร์ด ที่ว่ามนุษย์ใช้วัตถุเพื่อเพื่อกำหนดฐานะหรือคุณค่า โดยจะเห็นว่า การบริโภคสินค้าต่าง ๆ ของกลุ่มตัวอย่างเพื่อแสดงถึงสถานะทางชนชั้น (บริโภคสัญลักษณ์) อยู่ในลำดับสุดท้าย ซึ่งอาจจะเกิดจากกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ไม่ได้อยู่ในฐานะที่จะบริโภคสินค้าต่าง ๆ อย่างฟุ่มเฟือย เพียงเพื่อการยกระดับฐานะของตนเอง โดยกลุ่มตัวอย่างยังมีการคำนึงถึงการใช้จ่ายประโยชน์จากสินค้ามาเป็นลำดับแรก

อย่างไรก็ตาม แม้กลุ่มตัวอย่างจะมีการบริโภคโดยคำนึงถึงการใช้จ่ายเป็นลำดับแรก แต่ทว่ากลุ่มตัวอย่างมีการคำนึงถึงการบริโภคโดยคำนึงถึงความพึงพอใจมาเป็นลำดับที่สอง ซึ่งการบริโภคโดยการคำนึงถึงความพึงพอใจนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการบริโภคเชิงสัญญา

จากผลที่ปรากฏออกมาเช่นนี้ ทำให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างกำลังอยู่ในช่วงคาบเกี่ยว หรือกำลังเปลี่ยนแปลงการบริโภคไปสู่การบริโภคเชิงสัญญา กล่าวคือ เปลี่ยนแปลงจากการบริโภคโดยการคำนึงถึงราคาและการใช้จ่าย ไปสู่การบริโภคโดยความพึงพอใจและเป็นตัวแทนทางชนชั้น

และถ้านำมาเปรียบเทียบกับระดับการรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ของกลุ่มตัวอย่างนั้น จะพบว่ากลุ่มที่รับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์แบบร่วมสนุก ร่วมลุ้น ร่วมเล่น หรือจะกล่าวโดยรวมว่ามีส่วนร่วมกับรายการเกมโชว์มาก จะมีพฤติกรรมการบริโภคสินค้ามากกว่าผู้ที่ไม่ได้รับชม จึงทำให้มองเห็นได้ว่า รายการเกมโชว์ มีความสัมพันธ์ต่อการบริโภคสินค้าของกลุ่มตัวอย่าง

5.2.2 ระดับการศึกษาและรายได้

จากผลการวิจัย พบว่า ผู้ที่มีการศึกษาในระดับสูงและมีรายได้ที่ดี จะอยู่ในกลุ่มที่รับชมรายการเกมโชว์แล้วแต่โอกาสหรือไม่ได้รับชม มากกว่าผู้ที่มีการศึกษาน้อยหรือไม่ได้รับการศึกษา

จากข้อมูลนี้ทำให้เห็นได้ว่า รายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ กลุ่มผู้ที่รับชมส่วนใหญ่จะมีการศึกษาน้อยหรือไม่ได้รับการศึกษา เพราะผู้ที่มีระดับการศึกษาน้อย จะทำให้มีระดับการควบคุมตนเองน้อย ทำให้มีการบริโภคสินค้าที่เป็นผู้สนับสนุนรายการได้มากขึ้น ในขณะที่ผู้ที่มีระดับการศึกษาสูง โดยเฉพาะผู้ที่รับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ที่มีระดับการศึกษาสูงกว่าระดับปริญญาตรี ส่วนใหญ่จะไม่รับชมรายการเกมโชว์ ทั้งนี้ เพราะผู้ที่มีการศึกษาในระดับที่สูง จะมีการควบคุมตนเองได้ดีกว่าผู้ที่มีระดับการศึกษาน้อย

5.2.3 เพศ

จากผลการวิจัยพบว่า เพศหญิงจะมีการรับชมรายการเกมโชว์บ่อยๆ หรือทุกครั้ง มากกว่าเพศชายและยังพบว่าการบริโภคโดยคำนึงถึงราคาถูกมากกว่า แสดงให้เห็นได้ว่า รายการเกมโชว์จะผลิตรายการเพื่อให้ผู้หญิงรับชม และผู้หญิงที่รับชมรายการเกมโชว์นั้น ก็จะมีพฤติกรรมในการซื้อสินค้าต่าง ๆ โดยเลือกสินค้านั้นมาเป็นลำดับแรก แต่ไม่ได้คำนึงถึงประโยชน์ หรือคุณภาพของสินค้าเหล่านั้น ดังจะพบได้ว่า สินค้าหลายชนิดที่เป็นผู้สนับสนุนในรายการเกมโชว์ เป็นสินค้าที่เหมาะสมกับผู้หญิง ไม่ว่าจะเป็นเครื่องสำอางต่าง ๆ ชุดชั้นในสตรี เครื่องประดับ สถาณเสริมความงาม ฯลฯ ซึ่งสินค้าที่เป็นผู้สนับสนุนรายการเกมโชว์เหล่านี้ มีตั้งแต่ราคาถูกจนกระทั่งถึงราคาที่แพงมาก ผู้ที่รับชมที่เป็นหญิงก็จะเลือกสินค้าที่เหมาะสมกับฐานะของตน ซึ่งผู้ที่มีรายได้สูงนั้น มี

การรับชมน้อยกว่าผู้ที่มีรายได้น้อย ดังนั้นผู้ที่มีรายได้น้อย จึงเลือกบริโภคสินค้าที่มีราคาถูก เพราะมีความเหมาะสมกับฐานะของตนเอง

5.2.4 ค่านิยมการเล่นการพนัน

จากผลการวิจัยทำให้พบว่ากลุ่มตัวอย่างผู้ที่รับชมรายการเกมโชว์ทั้ง 10 รายการ อันได้แก่ รายการชิงร้อยชิงล้าน รายการแฟนพันธุ์แท้ รายการจุกบ็อกเกม รายการเวทีทอง รายการ 07 โชว์ รายการปลดหนี้ รายการเกมจารชน รายการเกมพันหน้า รายการเกมแก้เงิน และรายการ 4 ต่อ 4 แฟมิลี่เกม มีเพียงผู้ที่รับชมรายการแฟนพันธุ์แท้เพียงรายการเดียวที่ผู้ชมมีค่านิยมในการเล่นการพนันต่าง ๆ กัน โดยผู้ที่รับชมบ่อย ๆ จะมีค่าเฉลี่ยในการเล่นการพนันต่ำ หรือมีความไม่เห็นด้วยกับการเล่นการพนัน มากกว่าผู้ที่ไม่ได้รับชมหรือรับชมไม่บ่อย ทั้งนี้รูปแบบและกลุ่มเป้าหมายของรายการแฟนพันธุ์แท้ มุ่งไปยังกลุ่มคนที่มีความชื่นชอบต่อเรื่องราวใดเรื่องราวหนึ่ง ศิลปินคนใดคนหนึ่งหรือกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง ซึ่งผู้ที่รับชมจะมีความชื่นชมกับเรื่องราวและความรู้ที่รายการนำมาเสนอมากกว่าการเล่นการพนัน อีกทั้งรายการนี้ยังสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับผู้แข่งขันในทางอ้อมอีกด้วย กล่าวคือ นอกจากเกมการแข่งขันในรายการแล้ว ผู้ที่รับชมและผู้แข่งขัน จะมีความรู้สึกร่วมยินดีต่อกันและกัน ไม่ว่าจะเป็นผู้แข่งขันที่ถูกรอบไปแล้ว หรือผู้ชมที่เข้ามาชมก็จะมีอารมณ์ร่วมกับผู้แข่งขันตลอดรายการ ตั้งแต่จากการที่มีผู้ร่วมแสดงความยินดีกับผู้ชนะและยอมรับความพ่ายแพ้อย่างเต็มใจ และมีมิตรภาพต่อกันของผู้แข่งขันและผู้รับชม รวมถึงของรางวัลของผู้ชนะ อาจจะไม่ใช่ของที่มีราคามากมายทุกครั้ง แต่ทว่าของรางวัลทุกครั้งที่มีการแข่งขันจะเป็นของรางวัลที่มีคุณค่าทางจิตใจสูงมากสำหรับผู้ที่ชื่นชอบในสิ่งนั้น ๆ ที่รายการนำเสนอ ซึ่งทำให้ไม่เกิดการแย่งชิงหรือการพนันเพื่อให้ได้มาซึ่งของรางวัล

5.2.5 การควบคุมตนเอง

จากผลการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างที่รับชมรายการเกมโชว์ทั้ง 10 รายการ อันได้แก่ รายการชิงร้อยชิงล้าน รายการแฟนพันธุ์แท้ รายการจุกบ็อกเกม รายการเวทีทอง รายการ 07 โชว์ รายการปลดหนี้ รายการเกมจารชน รายการเกมพันหน้า รายการเกมแก้เงิน และรายการ 4 ต่อ 4 แฟมิลี่เกม พบว่า ผู้ที่รับชมรายการชิงร้อยชิงล้าน รายการจุกบ็อกเกมและรายการเวทีทอง ที่มีระดับการรับชมรายการเป็นบางครั้ง แล้วแต่โอกาสและไม่ได้รับชมรายการ มีระดับการควบคุมตนเองที่สูงกว่าผู้ที่มีระดับการรับชมรายการเหล่านี้บ่อย ๆ ทั้งนี้เพราะรายการเหล่านี้มีการกระตุ้นให้ผู้ที่มีการควบคุมตนเองต่ำ หลงคล้อยไปกับการบริโภคสินค้าที่เป็นผู้สนับสนุนในรายการ เพราะจะมีการแจกรางวัลกันบ่อย ๆ และทำให้เห็นกันชัด ๆ ว่าผู้ที่ร่วมชิงโชคกับรายการนี้ จะได้รับของรางวัลจริง ๆ และอาจจะได้มาก

กว่าหนึ่งครั้ง ถ้าหากผู้ชมส่งชิ้นส่วนผลิตภัณฑ์มาซึ่งโชคจำนวนมาก ซึ่งวิธีการเหล่านี้จะทำให้ผู้ที่มี การควบคุมตนเองต่ำรับชมรายการนี้บ่อย มากกว่าผู้ที่มีระดับการควบคุมตนเองในระดับที่สูง

5.2.6 ความแตกต่างระหว่างระดับการรับชมรายการ

จากผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างผู้ที่มีระดับรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ที่มีลักษณะมี ส่วนร่วมกับรายการเกมโชว์ คือ ร่วมสนุกสนานไปกับรายการเกมโชว์ ร่วมเล่นไปกับผู้แข่งขันใน รายการเกมโชว์ ร่วมลุ้นไปกับผู้แข่งขันในรายการเกมโชว์ จะมีการรับชมรายการประเภท รายการชิง ร้อยชิงล้าน รายการจุกมือเกม รายการเวทีทอง รายการ 07 โชว์ และรายการปลดหนี้ โดยกลุ่มที่ ชอบในการชิงโชค จะไม่รับชมรายการเกมโชว์ประเภทนี้

แต่จากกลุ่มตัวอย่างที่มีระดับการรับชมรายการเกมโชว์ที่ดูบ่อย ๆ ทุกครั้งของรายการเกม โชว์ประเภท รายการแฟนพันธ์แท้ รายการเกมจารชน รายการเกมพันหน้า รายการเกมแค้น และรายการสี่ต่อสี่เฟมิลีเกม ส่วนใหญ่จะมีพฤติกรรมที่จะร่วมส่งชิ้นส่วนของผลิตภัณฑ์ที่เป็นผู้ สนับสนุนรายการเข้ามาชิงโชคในรายการเกมโชว์ ซึ่งอาจจะทำให้กลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมร่วมส่ง ชิ้นส่วนของผลิตภัณฑ์ที่เป็นผู้สนับสนุนรายการเข้ามาชิงโชคในรายการเกมโชว์ จะต้องบริโภคสินค้า เพื่อที่จะนำส่งชิ้นส่วนของผลิตภัณฑ์ไปร่วมชิงโชค

โดยสรุป กลุ่มตัวอย่างที่ทำการศึกษา พบว่า การรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์มีความ สัมพันธ์กับการบริโภคสินค้า โดยรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ที่ทำการศึกษา นี้ จะสร้างรายการขึ้น เพื่อเสนอให้ผู้หญิง ที่มีการศึกษาน้อย และมีรายได้น้อย ได้รับความบันเทิงและคลาย เครียดให้แก่ผู้รับชม ซึ่งจะแฝงไว้ด้วยการโฆษณาสินค้าต่าง ๆ ในรายการเกมโชว์ต่าง ๆ นอกจากนี้ ยังมีการสร้างสิ่งเร้าในการบริโภค นั่นคือ การร่วมสนุกส่งชิ้นส่วนของผลิตภัณฑ์ไปชิงโชค โดยมีการ จับรางวัลและมอบของรางวัลในรายการให้เห็นกันอย่างชัดเจน เพื่อกระตุ้นให้บุคคลต่าง ๆ บริโภค สินค้าเพิ่มมากขึ้น

หากจะพิจารณาให้รอบคอบแล้ว ปรากฏการณ์นี้ เป็นสัญญาณเตือนว่าสังคมไทยกำลังจะเข้าสู่ การบริโภคสินค้าเพื่อตอบสนองความต้องการที่มากกว่าทางกายภาพ หรือต้องการบริโภคสินค้ามาก กว่าประโยชน์ใช้สอย นั่นคือการบริโภคเชิงสัญลักษณ์ เพราะการมีสัญลักษณ์ในการบริโภคนั้น จะทำให้ผู้ บริโภคสามารถบริโภคสินค้าต่อไปได้เรื่อย ๆ จนกว่าความหมายของสัญลักษณ์จะหมดไป และเกิดสัญลักษณ์ใหม่ขึ้นมาทดแทน สิ่งเหล่านี้เปรียบดังกระจกที่สะท้อนตัวตนของบุคคลต่าง ๆ ในสังคม ที่ถูก ความเจ็บเหงาเดียวดาย กัดกร่อนความแข็งแกร่งทางจิตใจ ให้คนเราอ้างว้างมากขึ้น เมื่ออ้างว้าง เดียวดายมาก ก็ต้องการบริโภควัตถุที่มีคุณค่าเชิงสัญลักษณ์มากขึ้น และเมื่อบริโภควัตถุที่มีคุณค่าเชิง สัญลักษณ์มากขึ้น คุณค่าของคนในสังคมก็จะลดลง คงเหลือเพียงแต่ความเห็นแก่ตัวมากขึ้นทุกที

แต่ทั้งนี้ในสังคมไทยยังไม่ไปถึงขั้นนั้น แต่ก็กำลังเริ่มที่จะก้าวไปสู่การบริโภคเชิงสัญญาะที่ไม่มีความจับตาดู โดยสื่อต่าง ๆ ที่กำลังรุมเร้าคนไทยให้ต้องกลายเป็นผู้ที่ต้องบริโภคสินค้าอย่างไร้จุดหมาย ดังจะเห็นว่า ในงานวิจัยชิ้นนี้ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ จะมีการบริโภคโดยคำนึงถึงประโยชน์การใช้สอยของสินค้าเป็นลำดับแรก โดยมีการบริโภคโดยคำนึงถึงความพึงพอใจมาเป็นลำดับที่สอง ถัดมาเป็นการบริโภคโดยคำนึงถึงราคา และการบริโภคเพื่อเป็นตัวแทนทางชนชั้นเป็นลำดับสุดท้าย

จากกลุ่มตัวอย่าง จะเห็นได้ว่า หากมีสินค้าชนิดหนึ่งในท้องตลาด การเลือกบริโภคจะเลือกมาจากความจำเป็นในการใช้สอยหรือต้องการใช้ประโยชน์จากสินค้า และความพึงพอใจต่อสินค้าและบริการนั้นมากกว่าการบริโภคสินค้าที่ต้องคำนึงถึงระดับราคาและรายได้ของตนเอง ซึ่งจะก่อให้เกิดภาวะหนี้สินเมื่อถึงเวลาที่จะต้องชำระเงินตามราคาของสินค้าที่ตนเองเลือกซื้อ และตนเองมีรายได้ไม่เพียงพอ ซึ่งนำไปสู่กระบวนการผ่อนชำระเงินของสินค้าเป็นงวด ๆ โดยการผ่อนสินค้าเป็นงวด ๆ นี้เอง ทำให้ราคาของสินค้าสูงขึ้นเกินความเป็นจริง แต่ทว่าก็เป็นทางเลือกที่ทำให้ทุก ๆ บุคคลพึงพอใจกับการเป็นอยู่แบบนี้

5.3 ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยรู้สึกว่าเป็นเพียงงานวิจัยที่มีข้อจำกัดในการเก็บข้อมูล เพราะทำการเก็บข้อมูลเพียงแคในเขตชั้นกลางของกรุงเทพมหานคร อันได้แก่ บริเวณเขตดินแดงและเขตปทุมวัน เขตห้วยขวางและเขวราช เขตประเวศและสวนหลวง ซึ่งเป็นจำนวนกลุ่มประชากรที่น้อย จึงอาจจะทำให้งานวิจัยนี้ยังไม่สามารถบ่งบอกและชี้แจงอะไรได้อย่างจริงจังนัก หากจะมีการวิจัยเพื่อดูถึงผลกระทบของสื่อสารมวลชนกับสังคม จำเป็นจะต้องมีการศึกษาอีกหลายอย่าง ซึ่งน่าจะเป็นการศึกษาต่อไป ดังนี้

1. การศึกษาความสัมพันธ์ของการรับชมรายการเกมโชว์กับพฤติกรรมการบริโภคสินค้า ในเขตต่าง ๆ ของกรุงเทพมหานคร
2. การศึกษาถึงผลกระทบของสื่อสารมวลชนในรูปแบบของรายการวาไรตี้ทางโทรทัศน์
3. การศึกษาถึงผลกระทบของสื่อสารมวลชนในรูปแบบของรายการเพลงทางโทรทัศน์
4. การศึกษาถึงผลกระทบของสื่อสารมวลชนในรูปแบบของรายการละครทางโทรทัศน์

บรรณานุกรม

หนังสือภาษาไทย

- กนิษฐา บุญยัง. (2541). ปัจจัยที่มีผลต่อความพึงพอใจในชีวิตสมรส. สารนิพนธ์ สส.ม. สาขาการจัดการ โครงการสวัสดิการสังคม. สมุทรปราการ : มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ.
- กฤษณ์ ทองเลิศ. (2540). ล้อมวลชน การเมืองและวัฒนธรรม องค์กรร่วมแห่งสายสัมพันธ์ของวิถีชีวิต. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์สำนักท้องถิ่น.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2541). การศึกษาล้อมวลชนด้วยทฤษฎีวิพากษ์ (Critical Theory) แนวคิดและตัวอย่างงานวิจัย. กรุงเทพมหานคร : หจก.ภาพพิมพ์.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2544). ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา. กรุงเทพมหานคร : บริษัท เอคิสันเพรสโปรดักส์ จำกัด.
- กาญจนา วิชาคุณ. (2543). การศึกษานำเสนอรูปแบบและเนื้อหาที่สนับสนุนสังคมและต่อต้านสังคมที่ปรากฏในรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์. วิทยานิพนธ์ นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน. กรุงเทพมหานคร : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จันทน์ เจริญศรี. (2544). โพสต์โมเดิร์นกับสังคมวิทยา. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์วิภาษา.
- จิตยา สุวรรณชฎ สนิท สมัครการ และเฉลียว บุรีภักดิ์. (2523). สังคมและวัฒนธรรมไทย : ข้อสังเกตในการเปลี่ยนแปลง. กรุงเทพมหานคร : สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- คณัย ไชยโยธา. (2538). ลัทธิ ศาสนา และระบบความเชื่อกับประเพณีนิยมในท้องถิ่น. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์โอเคียนสโตร์.
- ดำรงศักดิ์ ชัยสนิท และก่อเกียรติ วิริยะกิจพัฒนา. (2543). พฤติกรรมผู้บริโภค. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์วังอักษร.
- ทัศนีย์ ทองสว่าง. (2537). สังคมไทย. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์โอเคียนสโตร์.
- นนท์ธยา คำแก้ว. (2542). ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการประหยัดของข้าราชการพลเรือนและพนักงานรัฐวิสาหกิจในกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ สส.ม. สาขาการจัดการ โครงการสวัสดิการสังคม. สมุทรปราการ : มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ.
- เนาวรัตน์ เทพอาสน์. (2533). ปัจจัยแห่งความสำเร็จของรายการชิงร้อยชิงล้าน. สารนิพนธ์ วส.ม. กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- พีระพงษ์ บุญศิริ. (2542). นันทนาการและการจัดการ. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์โอเคียนสโตร์.
- รัชนิกร เศรษฐโช. (2536). โครงสร้างสังคมและวัฒนธรรมไทย. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร : บริษัทโรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช จำกัด.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- ศิริพร สมบูรณ์บุรณะ. (2538). วัฒนธรรมการบริโภค : แนวคิดและการวิเคราะห์. กรุงเทพมหานคร : ศูนย์วิจัยและผลิตตำรา มหาวิทยาลัยเกริก.
- สุชา จันท์เอม. (2540). จิตวิทยาทั่วไป. พิมพ์ครั้งที่ 10. กรุงเทพมหานคร : บริษัทโรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช จำกัด.
- สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต. (2543). ทฤษฎีและเทคนิคการปรับพฤติกรรม. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุรางค์ พงษ์สิทธิถาวร. (2533). ลักษณะเด่นของรายการเกมโชว์ที่ดึงดูดคนดู : ศึกษากรณี รายการ มาตามนัด. สารนิพนธ์ วศ.ม. กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- เอกวิทย์ ณ ถลาง. (2539). เมืองไทยในความไม่ฝันของนักคิดอาวุโส. กษมา วรวรรณ ณ อุษรยา (ผู้เรียบเรียง). กรุงเทพมหานคร : กองทุนสนับสนุนการวิจัย.
- อริคม โกมลวิทย์ธาร. (2538). ทฤษฎีว่าด้วยการศึกษาเรื่องสังคมบริโลกนิยม : จากทุนนิยมสู่บริโลกนิยม. กรุงเทพมหานคร : ศูนย์วิจัยและผลิตตำรา มหาวิทยาลัยเกริก.
- อรนุช สุกประเสริฐ. (2538). การวิเคราะห์รายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อรวรรณ ปิรันธน์โอวาท. (2542). การสื่อสารเพื่อการโน้มน้าวใจ. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

Books

- Bandura, A. (1969). Principles of Behavior Modification. New York : Holt, Rinehart and Winston.
- (1977). Social Learning Theory. Englewood Cliffs, NJ : Prentice-Hall.
- (1986). Social Foundation of Theory and Action. Englewood Cliffs, NJ : Prentice-Hall.
- Baudrillard, Jean. (1995). The Gulf War Does Not Take Place. Sydney : Power Publication.
- (1981). For a Critique of the Political Economy of Sign. Telos Press.
- Lefebvre, H. (1990). Everyday Life in the Modern World. Second Print London : Transaction Publishers.



ภาคผนวก

แบบสอบถาม

ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคล

1. เพศ

- () 1. ชาย () 2. หญิง

2. อายุ

- () 1. 15 - 20 ปี () 2. 21 - 30 ปี () 3. 31 - 50 ปี
() 4. 50 - 60 ปี () 5. 60 ปีขึ้นไป

3. การศึกษา

- () 1. ไม่ได้รับการศึกษา () 2. ระดับประถมศึกษา () 3. ระดับมัธยมศึกษา
() 4. ระดับปวช. () 5. ระดับปวส. () 6. ระดับปริญญาตรี
() 7. ระดับสูงกว่าปริญญาตรี () 8. อื่น ๆ ระบุ.....

4. อาชีพ

- () 1. ข้าราชการระดับ 1-4 () 2. ข้าราชการระดับ 5-7 () 3. ข้าราชการระดับ 8 ขึ้นไป
() 4. นักเรียนมัธยม () 5. นักศึกษาปริญญาตรี () 6. นักศึกษาปริญญาโท
() 7. นักศึกษาอาชีวะ () 8. นักศึกษา กศน. () 9. อาจารย์ ม.เอกชน
() 10. ครู โรงเรียนเอกชน () 11. กิจการส่วนตัว(SMEs) () 12. เจ้าของร้านค้าขายส่ง
() 13. เจ้าของร้านค้าขายของชำ () 14. แม่ค้าขายของในตลาด () 15. แผลงลอย - หาบเร่
() 16. มอเตอร์ไซด์รับจ้าง () 17. รับจ้างทั่วไป () 18. ผู้บริหารบริษัทเอกชน
() 19. พนักงานในโรงงาน () 20. พนักงานบริษัทเอกชน () 21. จนท.รักษาความปลอดภัย
() 22. พนักงานทำความสะอาด () 23. อื่น ๆ โปรดระบุ.....

5. รายได้

- () 1. 0 - 5,000 บาทต่อเดือน () 2. 5,001 - 10,000 บาทต่อเดือน
() 3. 10,001 - 20,000 บาทต่อเดือน () 4. 20,001 - 50,000 บาทต่อเดือน
() 5. 50,000 บาท ขึ้นไป

ส่วนที่ 2 คำนิยมแบบไทยเกี่ยวกับเรื่องการพนัน

จงทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความรู้สึกของท่านมากที่สุด

ลำดับที่	คำถาม	จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	จริงบ้าง	ไม่จริง
1.	การพนันฟุตบอลเป็นปัญหาที่รุนแรง					
2.	การพนันม้าแข่งเป็นเรื่องที่ไม่ถูกต้อง					
3.	การเล่นไพ่ที่มีการเดิมพันเป็นเรื่องที่ไม่ดี					
4.	การเล่นไฮโลเป็นเรื่องที่ผิดกฎหมาย					
5.	การพนันมวยเป็นเรื่องที่ไม่ดี					
6.	ท่านเห็นด้วยกับการเปิดบ่อนคาสิโนในประเทศไทย					
7.	การพนันเป็นการหารายได้เสริมสำหรับท่าน					
8.	การเล่นหวยได้คืนไม่ใช่ความคิดในความคิดของท่าน					
9.	การพนันช่วยทำให้การแข่งขันมีความสนุกสนานมากขึ้น					
10.	การเล่นไก่ชนเป็นกีฬาอย่างหนึ่งไม่ใช่การพนัน					

ส่วนที่ 3 การควบคุมตนเอง

จงเลือกทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับการควบคุมตนเองของท่านมากที่สุด

ลำดับที่	คำถาม	จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	จริงบ้าง	ไม่จริง
1.	ในการทำความดี หากไม่มีคนรู้เห็นถือว่าสูญเปล่า					
2.	ท่านจะเสียกำลังใจถ้าถูกผู้อื่นแย่งผลงานที่ท่านทำ					
3.	ผลงานที่เจ้านายไม่ยอมรับ ถึงดีก็ไร้ค่า					
4.	ความพึงพอใจของท่านเกิดจากการได้รับการยอมรับและการยกย่องจากผู้อื่นเท่านั้น					
5.	ในปัจจุบันนี้คนเรามากขาดความกล้าที่จะทำความดี					
6.	การไม่ฉกฉวยโอกาสในการทุจริตถือว่าเป็นคนโง่					
7.	เมื่อท่านไปอยู่ต่างถิ่น ท่านจะทำอะไรก็ได้เพราะไม่มีใครรู้จักท่าน					
8.	การทำความชั่วในที่ลับตาคนทำได้ง่ายกว่าในที่แจ้ง					
9.	ท่านมักหงุดหงิดเมื่อมีผู้มาคอยจ้องจับผิด					
10.	การทำความดี ไม่ควรหวังผลตอบแทน					

ส่วนที่ 4 ข้อมูลเกี่ยวกับการรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์

1. โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ท่านรับชมรายการเกมโชว์

ลำดับ ที่	รายการ	ทุกครั้งที่ออก อากาศ	บ่อย	ปาน กลาง	แล้วแต่ โอกาส	ไม่รับ ชมเลย
1.	รายการตะลอนเกม					
2.	รายการ 4 ต่อ 4 แฟมิลีเกม					
3.	เกมล่า 2000					
4.	เกมแก้จัน					
5.	เกมจราชน					
6.	เคียวทำชน					
7.	บิกเกม					
8.	07 โชว์					
9.	มาสเตอร์คีย์ “เดอะวินเนอร์”					
10.	เกมอัจฉริยะ					
11.	แข่งร้อยได้ล้าน					
12.	ซูคบ็อกเกม					
13.	เกมหยุดเวลา					
14.	คาราพาดลุย					
15.	ชิงร้อยชิงล้าน					
16.	พรสามประการ					
17.	ปลดหนี้					
18.	เกมพันหน้า					
19.	บุพเพอาสรวาด					
20.	แฟนพันธุ์แท้					
21.	เวทีทอง					
22.	เกมโชน ทีมเวิร์ค					

2. ท่านรับชมรายการเกมโชว์ต่าง ๆ อย่างไร

- (1) รับชมผ่านตา (2) รับชมโดยสนุกสนานไปกับรายการ
 (3) รับชมโดยร่วมเล่นเกมไปด้วย (4) รับชมโดยร่วมลุ้นไปกับผู้แข่งขัน
 (5) รับชมและร่วมส่งผลิิตพันธ์ไปชิงโชค (6) ไม่ได้รับชม

ส่วนที่ 5 ข้อมูลเกี่ยวกับการเลือกบริโภคสินค้าต่าง ๆ

5.1 การเลือกซื้อสินค้าโดยคำนึงถึงราคา

จงเลือกทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับตัวท่านมากที่สุด

ลำดับที่	คำถาม	จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	จริงบ้าง	ไม่จริง
1.	ในการเลือกซื้อโทรศัพท์มือถือท่านคำนึงถึงราคาก่อน					
2.	ในการเลือกซื้อเสื้อผ้าท่านคำนึงถึงราคาเป็นลำดับแรก					
3.	ท่านซื้อขนมทานเล่น โดยเลือกของที่ถูกที่สุด					
4.	รองเท้าที่ท่านใส่หากใส่สบายราคาก็ไม่ใช่เรื่องสำคัญ					
5.	นาฬิกาที่ท่านเลือกซื้อเพราะราคาถูก					
6.	ท่านซื้อโทรทัศน์เพราะราคาถูก					
7.	เครื่องคัมนั้ที่ท่านเลือกซื้อเพราะราคาถูก					
8.	ท่านจะเลือกซื้อสินค้าตกแต่งบ้านโดยคำนึงถึงราคา					
9.	หนังสือที่ตีพิมพ์แล้วแต่ไหนก็จะซื้อ					
10.	ราคาของสินค้าเป็นสิ่งแรกที่ท่านคำนึงถึงก่อนซื้อสินค้า					

5.2 การเลือกซื้อสินค้าโดยคำนึงถึงการใช้ประโยชน์

จงเลือกทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับตัวท่านมากที่สุด

ลำดับที่	คำถาม	จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	จริงบ้าง	ไม่จริง
1.	ร้านอาหารที่ท่านรับประทานประจำเพราะรสชาติดี					
2.	ท่านซื้อรถยนต์โดยคำนึงถึงการใช้งานเป็นอันดับแรก					
3.	โทรศัพท์มือถือที่ท่านเลือกใช้สามารถใช้ประโยชน์ได้ยาวนานและมีการใช้งานได้หลายอย่าง					
4.	ท่านเลือกซื้ออาหารเสริมสุขภาพเพราะคำนึงถึงประโยชน์ต่อสุขภาพของตัวท่านเองมากกว่าราคา					
5.	ท่านเลือกซื้อเสื้อผ้าโดยคำนึงถึงการใช้งาน					
6.	ท่านซื้อเครื่องตกแต่งบ้านด้วยความเหมาะสมกับบ้าน					
7.	ท่านซื้อขนมขบเคี้ยวเพราะความอร่อย					
8.	คุณภาพสินค้าไม่ใช่สิ่งสำคัญในการเลือกซื้อของท่าน					
9.	ท่านเลือกซื้อสินค้าที่มีประโยชน์การใช้ได้มาก					
10.	ท่านมักจะเลือกใช้แค่สินค้าที่มีคุณภาพที่ดีมาก					

5.3 การเลือกซื้อสินค้าโดยความพึงพอใจ

จงเลือกทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับตัวท่านมากที่สุด

ลำดับที่	คำถาม	จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	จริงบ้าง	ไม่จริง
1.	ท่านซื้อน้ำอัดลมดื่มเพราะความพึงพอใจ					
2.	ท่านเลือกซื้อเทปเพลงเพราะชื่นชอบในศิลปิน					
3.	ท่านเลือกซื้อเสื้อผ้าตามแฟชั่น					
4.	ของแถมจากสินค้าเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้ท่านตัดสินใจซื้อสินค้าเหล่านั้น					
5.	รองเท้าที่ท่านใช้เป็นรองเท้าที่ได้รับความนิยมมาก					
6.	ท่านซื้อโทรศัพท์มือถือเพราะความพึงพอใจ					
7.	โฆษณาไม่มีผลต่อการเลือกซื้อสินค้าของท่าน					
8.	ท่านเลือกใช้สินค้ามียี่ห้อเป็นความชื่นชอบส่วนตัว					
9.	ท่านเลือกรับประทานอาหารในร้านที่ท่านชื่นชอบ					
10.	ความพึงพอใจเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ท่านเลือกซื้อสินค้า					

5.4 การเลือกซื้อสินค้าเพื่อเป็นตัวแทนทางชนชั้น

จงเลือกทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับตัวท่านมากที่สุด

ลำดับที่	คำถาม	จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	จริงบ้าง	ไม่จริง
1.	การแต่งกายของคารามีผลต่อการแต่งตัวของท่าน					
2.	การเลือกใช้สินค้ามียี่ห้อทำให้ผู้ใช้เป็นคนมีระดับ					
3.	การมีโทรศัพท์มือถือทำให้ท่านมีความทัดเทียมผู้อื่น					
4.	เสื้อผ้าที่ท่านเลือกใช้มีความเหมาะสมกับสังคมของท่าน					
5.	การใช้สินค้ามียี่ห้อทำให้ท่านมีรสนิยม					
6.	การใช้น้ำหอมมียี่ห้อทำให้ท่านดูมีฐานะ					
7.	การตกยุคของแฟชั่นไม่มีทางเกิดขึ้นกับท่าน					
8.	การแต่งกายสามารถบ่งบอกถึงสถานภาพของบุคคลได้					
9.	การใช้โทรศัพท์มือถือรุ่นใหม่ถือว่าคุณเป็นคนทันสมัย					
10.	รถยนต์ที่ท่านใช้มีความเหมาะสมกับสถานะของท่าน					

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล	นายจุมพต เหลืองสุภภรณ์
วัน/เดือน/ปีเกิด	1 กุมภาพันธ์ 2518
ที่อยู่ปัจจุบัน	25,27 ซอยอุดมเดช ถนนสุขุมวิท ตำบลปากน้ำ อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ 10270
โทรศัพท์	02-3942529 , 09-1441275
การศึกษา	ระดับประถมศึกษาถึงมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่โรงเรียนลาซาล บางนา ประกาศนียบัตรวิชาชีพจากโรงเรียนช่างอุตสาหกรรมกรุงเทพ หัวหมาก ตั้งคมสงเคราะห์ศาสตร์บัณฑิต มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ ตั้งคมสงเคราะห์ศาสตร์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ