

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

#### ผลการวิเคราะห์เนื้อหา

ในบทนี้เป็นการเสนอผลการวิจัยในการวิเคราะห์เนื้อหาของรายการ NJ Interactive โดยแบ่งหัวข้อการวิเคราะห์ออกเป็น 3 ประเด็น คือ

1. ปริมาณการเสนอประเภทของเนื้อหารายการ โดยพิจารณาจากปริมาณความถี่ในการนำเสนอ
2. ระยะเวลาที่ใช้ในการเสนอเนื้อหาของรายการ
3. บทบาทของรายการตามหน้าที่ของสื่อมวลชน

#### ปริมาณการเสนอประเภทของเนื้อหารายการ

การวิเคราะห์เนื้อหารายการ NJ Interactive จำนวน ทั้งสิ้น 30 ครั้ง ตั้งแต่วันที่ 13 ธันวาคม พ.ศ.2542 ถึงวันที่ 31 มกราคม พ.ศ.2543 เพื่อศึกษาปริมาณการเสนอเนื้อหาของรายการ ผู้วิจัยได้ทำการวัดปริมาณโดยการนับความถี่ แล้วคำนวณสัดส่วนด้วยตัวร้อยละ โดยผู้วิจัยได้แบ่งประเภทของเนื้อหาออกเป็น 7 ประเภท โดยใช้กิจกรรมที่ผู้ดำเนินรายการนำเสนอเป็นแนวทาง เนื้อหาของรายการแบ่งได้ 7 ประเภท ดังนี้

1. การสนทนาถึงเหตุการณ์ปัจจุบันที่อยู่ในความสนใจ
2. เกมส์จาก Nation Junior Magazine
3. เกมส์แปลความหมายของชื่อเพลง
4. เกมส์ศาสตร์แห่งศัพท์ (เกมส์สะกดคำศัพท์)
5. การอธิบายความหมายของเนื้อเพลง
6. การตอบปัญหาภาษาอังกฤษ
7. อื่น ๆ

## 1. เนื้อหาประเภทการสนทนาถึงเหตุการณ์ปัจจุบันที่อยู่ในความสนใจ

การสนทนาถึงเหตุการณ์ปัจจุบันที่อยู่ในความสนใจ เป็นกิจกรรมที่ผู้ดำเนินรายการ เปิดโอกาสให้ผู้ฟังแสดงความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ ที่เป็นประเด็นในสังคม ณ ช่วงเวลานั้น ๆ เช่น เรื่องรถไฟฟ้า BTS , เรื่องปัญหา Y2K , ปัญหาการฆ่าตัวตายของเด็กวัยรุ่นไทย , ทหารพม่า (God Army) บุกยึดโรงพยาบาลศูนย์ราชบุรี , ฤกษ์คิดเห็นอย่างไรกับการเป็นเจ้าภาพโอลิมปิก ปี 2008 ของกรุงเทพมหานคร หรือ ปัญหาช้างแร้วอนในกรุงเทพมหานคร เป็นต้น โดยผู้ดำเนินรายการ จะหยิบยกเหตุการณ์ปัจจุบัน ซึ่งเป็นประเด็นที่น่าสนใจขึ้นมาเกริ่นนำ เปิดประเด็น และ โน้มน้าวใจให้ผู้ฟังโทรศัพท์เข้าไปแสดงความคิดเห็นออกอากาศ โดยใช้ภาษาอังกฤษเป็นสื่อในการพูดแสดงความคิดเห็น

## 2. เนื้อหาประเภทเกมต์จาก Nation Junior Magazine

เกมต์จาก Nation Junior Magazine เป็นเกมต์สำหรับผู้อ่านหรือรับนิศยสาร Nation Junior ผู้ดำเนินรายการจะถามคำถามที่เกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องในนิศยสาร Nation Junior ออกอากาศและให้ผู้ฟังที่ต้องการร่วมสนุกกับเกมต์นี้ โทรศัพท์เข้ามาตอบคำถามโดยไม่ออกอากาศในช่วงเวลาโฆษณา และเวลาเสนอข่าวต้นชั่วโมงของทางสถานี จากนั้นผู้ดำเนินรายการจะเฉลยคำตอบ พร้อมทั้งประกาศรายชื่อผู้ที่ตอบคำถามได้ถูกต้อง ในช่วงที่สองของรายการ ตัวอย่างคำถามเช่น

Who is the columnist on page 19 ?

What is the name of the column on page 17 ?

Which idiom is on page 36 ? เป็นต้น

## 3. เนื้อหาประเภทเกมต์แปลความหมายของชื่อเพลง

เกมต์แปลความหมายของชื่อเพลง เป็นกิจกรรมที่ผู้ดำเนินรายการนำเพลงไทย หรือ เพลงสากล (ภาษาอังกฤษ) มาเปิดออกอากาศ และบอกชื่อเพลง หากเป็นเพลงไทย ผู้ดำเนินรายการจะบอกชื่อเพลงเป็นภาษาไทย แล้วให้ผู้ฟังแปลความหมายของชื่อเพลงเป็นภาษาอังกฤษ หรือหากเป็นเพลงภาษาอังกฤษ ผู้ดำเนินรายการจะบอกชื่อเพลงเป็นภาษาอังกฤษ แล้วให้ผู้ฟังแปลความหมายของชื่อเพลงเป็นภาษาไทย หลังจากบอกชื่อเพลงแล้ว ผู้ดำเนินรายการจะเปิดสายโทรศัพท์ให้ผู้ฟังโทรศัพท์เข้ามาในรายการ เพื่อแปลความหมายของชื่อเพลงออกอากาศ หากมี

ผู้ตอบถูกแล้ว ผู้ดำเนินรายการจะอธิบายคำตอบและสรุปคำตอบอีกครั้ง ก่อนดำเนินกิจกรรมต่อไป

เพลงสากล (ภาษาอังกฤษ) ที่นำมาเปิดออกอากาศนั้น โดยส่วนใหญ่ชื่อเพลงจะเป็นวลีหรือสำนวนในภาษาอังกฤษ เช่น

Say What	หมายความว่า	อะไรนะ
Tip of My Tongue	หมายความว่า	คิดอยู่ที่ปาก (ปากที่จะพูด)
Don't Let the Grass Grow	หมายความว่า	จะทำอะไรก็ควรรีบทำ อย่าปล่อยให้สายเกินไป
Twenty – four , Seven	หมายความว่า	ตลอดเวลา

ส่วนเพลงไทยนั้น ผู้ดำเนินรายการจะให้แปลความหมายเป็นภาษาอังกฤษ เช่น

เพลง รักคนที่เขารักเรามากกว่า	หมายความว่า	It's better to love somebody who loves me.
เพลง อย่าโกรธได้ไหม	หมายความว่า	Please don't be angry with me.
เพลง สิ่งที่เหลืออยู่	หมายความว่า	All that remained. หรือ All that left.

#### 4. เนื้อหาประเภทเกมต์ศาสตร์แห่งศัพท์ (เกมต์สะกดคำศัพท์)

เกมต์ศาสตร์แห่งศัพท์ (เกมต์สะกดคำศัพท์) เป็นกิจกรรมที่ผู้ฟังต้องสะกดศัพท์ให้ถูกต้องภายในระยะเวลาสั้น ๆ (ประมาณ 5 วินาที) โดยผู้ดำเนินรายการจะบอกคำศัพท์ และความหมายของคำศัพท์เมื่อมีผู้ฟังพร้อมอยู่ในสายโทรศัพท์เพื่อเล่นเกมต์นี้ เกมต์ศาสตร์แห่งศัพท์นี้จะไม่บอก คำศัพท์ล่วงหน้า เพราะผู้ดำเนินรายการต้องการให้ผู้ฟังใช้ทักษะในการฟัง เพื่อแยกพยางค์ของคำศัพท์ ซึ่งเป็นวิธีการหนึ่งที่ทำให้สามารถสะกดศัพท์ได้อย่างถูกต้อง คำศัพท์ในแต่ละครั้งจะมีความยากง่ายปะปนกันไป เช่น

Motorcade	หมายถึง	ขบวนรถยนต์
Mourning	หมายถึง	ช่วงแห่งความโศกเศร้า
Eloquent	หมายถึง	พูดไพเราะ
Confused	หมายถึง	รู้สึกสับสน
Hostage	หมายถึง	ตัวประกัน

### 5. เนื้อหาประเภทการอธิบายความหมายของเนื้อเพลง

การอธิบายความหมายของเนื้อเพลง เป็นการนำเพลงสากล (ภาษาอังกฤษ) มาเปิด ออกอากาศ ซึ่งเพลงที่นำมาเปิดนั้น เป็นเพลงที่มีผู้ฟังโทรศัพท์เข้ามาขอเอาไว้ เนื่องจากต้องการทราบความหมายของเนื้อเพลง และ ต้องการให้ผู้ดำเนินรายการอธิบายความหมายให้ฟัง ในแต่ละครั้งของกิจกรรมนี้ ผู้ดำเนินรายการจะเปิดเพลงและอธิบายความหมายของเพลง ประมาณครั้ง ละ 4 เพลง พร้อมทั้งให้รายละเอียดเกี่ยวกับที่มาของเพลงนั้น ๆ ด้วย เช่น เป็นบทเพลงของวงใด , มาจากประเทศไหน , โด่งดังในปีใด เป็นต้น ตัวอย่างเพลงที่ผู้ดำเนินรายการนำมาอธิบายความหมายเช่น

Smooth	ของ	Santana
Livin' La Vida Loca	ของ	Ricky Martin
Larger than life	ของ	Backstreet Boys

### 6. เนื้อหาประเภทการตอบปัญหาภาษาอังกฤษ

การตอบปัญหาภาษาอังกฤษนั้น ผู้ดำเนินรายการจะเปิด โอกาสให้ผู้ฟังโทรศัพท์เข้ามาถามถึงที่คนสงสัย หรือไม่เข้าใจเกี่ยวกับภาษาอังกฤษ และผู้ดำเนินรายการจะตอบให้โดยทันที แต่หากว่าผู้ดำเนินรายการไม่แน่ใจในคำตอบ ก็จะขอกลับ ไปค้นคว้าและจะตอบให้ในคราวต่อไป คำถามที่ผู้ฟังโทรศัพท์เข้ามาถาม มีความแตกต่างกันไป เช่น

1. การถามความหมายของคำศัพท์ จำนวน วลี เช่น

Burn the mid-night oil	หมายความว่า	ทำงานอยู่จนดึก
To go bananas	หมายความว่า	ตูด ๆ หรือ แสบซ่า
Go off	หมายความว่า	เริ่ม หรือ ระเบิด
Get by	หมายความว่า	พอทำได้

2. การถามความแตกต่างในการออกเสียง เช่น

การออกเสียง ch , sh

การออกเสียงคำว่า hour กับ our

3. การถามวิธีการเขียนภาษาอังกฤษให้ได้ผล

## 4. คำถามอื่น ๆ เช่น

วิธีการอ่านปี ค.ศ.2000

วิธีการเขียนจดหมายภาษาอังกฤษ

7. เนื้อหาประเภทอื่น ๆ

เนื้อหาประเภท "อื่น ๆ" หมายถึงเนื้อหาที่ไม่สามารถจัดเข้าประเภทเนื้อหาทั้ง 6 ประเภทข้างต้นได้ เช่น

การตอบจดหมายของผู้ฟังรายการ

การประชุมสัมมนาหรือกิจกรรมต่าง ๆ

การชักชวนให้สมัครสมาชิก Nation Junior Magazine

การแนะนำ Website ของ Nation Junior

การแนะนำรายการ NJ Saturday เป็นต้น

จากการวิเคราะห์ปริมาณการเสนอเนื้อหาของรายการ (ดูตารางที่ 1) พบว่า เกมสัปดาห์ความหมายของชื่อเพลงมีปริมาณการนำเสนอมากที่สุด เป็นจำนวน 28 ครั้ง ของจำนวนทั้งสิ้น 30 วัน คิดเป็นร้อยละ 93.33 การสนทนาถึงเหตุการณ์ปัจจุบันที่อยู่ในความสนใจ เป็นเนื้อหาที่มีปริมาณการนำเสนอรองลงมา คือจากจำนวนการออกอากาศ 30 วัน มีปริมาณการนำเสนอ 22 ครั้ง หรือคิดเป็นร้อยละ 73.33 เกมศาสตร์แห่งศัพท์ (เกมศัพท์คำศัพท์) มีปริมาณการนำเสนอมากเป็นอันดับสาม เป็นจำนวน 17 ครั้ง จากจำนวนทั้งสิ้น 30 วัน หรือคิดเป็นร้อยละ 56.66 เกมจาก Nation Junior Magazine มีปริมาณการนำเสนอมากเป็นอันดับที่สี่ เป็นจำนวนทั้งสิ้น 15 ครั้ง จากจำนวนการออกอากาศ 30 วัน คิดเป็นร้อยละ 50 เนื้อหาของรายการที่มีปริมาณการนำเสนอเป็นอันดับที่ห้าคือ เนื้อหาประเภทอื่น ๆ มีจำนวนทั้งสิ้น 10 ครั้ง จากจำนวนการออกอากาศ 30 วัน คิดเป็นร้อยละ 33.33 การตอบปัญหาภาษาอังกฤษ มีปริมาณการนำเสนอเป็นอันดับที่หก คือมีจำนวนทั้งสิ้น 7 ครั้ง จากจำนวนการออกอากาศ 30 วัน คิดเป็นร้อยละ 23.33 และการอธิบายความหมายของเนื้อเพลง เป็นเนื้อหาที่มีปริมาณการนำเสนอเป็นอันดับสุดท้าย คือมีจำนวนทั้งสิ้น 4 ครั้ง จากจำนวน การออกอากาศ 30 วัน คิดเป็นร้อยละ 13.33

**ตารางที่ 1**  
**แสดงปริมาณการเสนอเนื้อหาแต่ละประเภทของรายการ Nation Junior Interactive**  
**จากการออกอากาศทั้งสิ้น 30 วัน**

ประเภทของเนื้อหา	จำนวนวันที่ออกอากาศทั้งหมด (วัน)	จำนวนครั้งที่ออกอากาศ (ครั้ง)	คิดเป็นร้อยละ
1.การสนทนาถึงเหตุการณ์ปัจจุบันที่อยู่ในความสนใจ	30	22	73.33
2.เกมส์จาก Nation Junior Magazine	30	15	50.00
3.เกมส์แปลความหมายของชื่อเพลง	30	28	93.33
4.เกมส์ศาสตร์แห่งศัพท์ (เกมส์สะกดคำศัพท์)	30	17	56.66
5.การอธิบายความหมายของเนื้อเพลง	30	4	13.33
6.การตอบปัญหาภาษาอังกฤษ	30	7	23.33
7.อื่น ๆ	30	10	33.33

โดยสรุปจากการศึกษาปริมาณการเสนอเนื้อหาของรายการจำนวนทั้งสิ้น 30 ครั้ง พบว่ารายการ NJ Interactive มีการเสนอปริมาณเนื้อหาตามลำดับจากมากไปหาน้อย ดังนี้

- |  |                |
|--|----------------|
| 1. เกมส์แปลความหมายของชื่อเพลง                   | จำนวน 28 ครั้ง |
| 2. การสนทนาถึงเหตุการณ์ปัจจุบันที่อยู่ในความสนใจ | จำนวน 22 ครั้ง |
| 3. เกมส์ศาสตร์แห่งศัพท์ (เกมส์สะกดคำศัพท์)       | จำนวน 17 ครั้ง |
| 4. เกมส์จาก Nation Junior Magazine               | จำนวน 15 ครั้ง |
| 5. อื่น ๆ  | จำนวน 10 ครั้ง |
| 6. การตอบปัญหาภาษาอังกฤษ                         | จำนวน 7 ครั้ง  |
| 7. การอธิบายความหมายของเนื้อเพลง                 | จำนวน 4 ครั้ง  |

## ระยะเวลาที่ใช้ในการเสนอเนื้อหาของรายการ

จากการวิเคราะห์เนื้อหาของรายการ NJ Interactive ตั้งแต่วันที่ 13 ธันวาคม พ.ศ. 2542 ถึง วันที่ 31 มกราคม พ.ศ. 2543 จำนวนทั้งสิ้น 30 วัน เพื่อศึกษาระยะเวลาที่รายการ NJ Interactive ใช้ในการเสนอเนื้อหาแต่ละประเภท พบว่าจากจำนวนครั้งที่ออกอากาศทั้งสิ้น 30 วัน รวมเวลาได้เท่ากับ 1,196 นาที โดยเฉลี่ยแล้ว ในแต่ละวัน รายการ NJ Interactive ใช้ระยะเวลาในการออกอากาศประมาณ 39.87 นาที ต่อวัน และในเวลา 39.87 นาที ที่ออกอากาศนั้น ผู้วิจัยพบว่า (ดูตารางที่ 2) โดยเฉลี่ยแล้ว เนื้อหาประเภทการอธิบายความหมายของเนื้อเพลง ใช้เวลาออกอากาศมากที่สุด ประมาณ 22.75 นาที ต่อวัน หรือคิดเป็นร้อยละ 57.06 เนื้อหาประเภทการสนทนาถึงเหตุการณ์ปัจจุบันที่อยู่ในความสนใจใช้เวลาออกอากาศมากเป็นอันดับที่สอง ประมาณ 21.73 นาที ต่อวัน หรือคิดเป็นร้อยละ 54.50 เนื้อหาประเภทการตอบปัญหาภาษาอังกฤษ ใช้เวลามากเป็นอันดับที่สาม ประมาณ 14.14 นาที ต่อวัน หรือคิดเป็นร้อยละ 35.46 อันดับต่อมาคือ เนื้อหาประเภทเกมส์แปลความหมายของชื่อเพลง ใช้เวลาประมาณ 11.68 นาที ต่อวัน หรือ คิดเป็นร้อยละ 29.30 อันดับสุดท้ายคือ เนื้อหาประเภทเกมส์ศาสตร์แห่งศัพท์ (เกมส์ตะกวดคำศัพท์) ใช้เวลาประมาณ 5.94 นาที ต่อวัน หรือคิดเป็นร้อยละ 14.90 อันดับสุดท้ายคือ เนื้อหาประเภทอื่น ๆ ใช้เวลาประมาณ 5.50 นาที ต่อวัน หรือคิดเป็นร้อยละ 13.80 และเนื้อหาประเภทเกมส์จาก Nation Junior Magazine ใช้เวลาในการออกอากาศน้อยที่สุด ประมาณ 3 นาที ต่อวัน หรือคิดเป็นร้อยละ 7.52

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



## ตารางที่ 2

**แสดงระยะเวลาโดยเฉลี่ยที่รายการ Nation Junior Interactive ใช้ในการเสนอเนื้อหา  
แต่ละประเภทใน 1 วัน**

ประเภทของเนื้อหา	จำนวนครั้งที่ออกอากาศ (ครั้ง)	เวลาที่ใช้ออกอากาศทั้งหมด (นาที)	เวลาที่ใช้ออกอากาศในแต่ละวัน (นาที)	คิดเป็นร้อยละ
1. การสนทนาถึงเหตุการณ์ปัจจุบันที่อยู่ในความสนใจ	22	478	21.73	54.50
2. เกมที่จาก Nation Junior Magazine	15	45	3.00	7.52
3. เกมที่แปลความหมายของชื่อเพลง	29	327	11.68	29.30
4. เกมศาสตร์แห่งศัพท์ (เกมศัพท์คำศัพท์)	17	101	5.94	14.90
5. การอธิบายความหมายของเนื้อเพลง	4	91	22.75	57.06
6. การตอบปัญหาภาษาอังกฤษ	7	99	14.14	35.46
7. อื่น ๆ	10	55	5.50	13.80
<b>รวม</b>	<b>103</b>	<b>1,196</b>		

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



## บทบาทของรายการ Nation Junior Interactive ตามหน้าที่ของสื่อมวลชน

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้แบ่งบทบาทของรายการ NJ Interactive ตามหน้าที่ของสื่อมวลชน โดยรวบรวมจากข้อเขียนของ Schramm , Lasswell , McQuail สรุปได้เป็น 5 ประการ คือ (นิยามของบทบาทหน้าที่ของสื่อมวลชนดังกล่าวต่อไปนี้ ได้ปรากฏอยู่ในนิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการ ในบทที่ 1 แล้ว )

1. หน้าที่ด้านข่าวสาร (Information) หมายถึง บทบาทของรายการในการแสวงหาและเผยแพร่ข่าวสาร เกี่ยวกับเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นทั้งภายในและภายนอกสังคม
2. หน้าที่ด้านการโต้แย้งและแสดงความคิดเห็น (Debate and Discussion) หมายถึง บทบาทในการเป็นเวทีแสดงความคิดเห็น โดยเปิด โอกาสให้ผู้ฟังมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น หรือวิพากษ์วิจารณ์เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคม
3. หน้าที่ด้านการโน้มน้าวใจ (Motivation) หมายถึง บทบาทของรายการในการเป็นผู้เสริมสร้างทักษะการสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษ โดยการสนับสนุน ส่งเสริม กระตุ้น ชักชวน หรือโน้มน้าวใจ ให้ใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารผ่านรายการ
4. หน้าที่ด้านการศึกษา (Education) หมายถึง บทบาทของรายการในการถ่ายทอดความรู้ ให้ความเข้าใจ หรือสนับสนุนการพัฒนาความรู้ภาษาอังกฤษให้กับประชาชน
5. หน้าที่ด้านบันเทิง (Entertainment) หมายถึง บทบาทของรายการในการเผยแพร่ ศิลปะ ดนตรี ความขบขัน ฯลฯ เพื่อความจรรโลงใจ การพักผ่อน ความเพลิดเพลิน และเพื่อประโยชน์ในการพัฒนาความรู้ภาษาอังกฤษ

จากการวิเคราะห์เนื้อหารายการ NJ Interactive ตั้งแต่วันที่ 13 ธันวาคม พ.ศ. 2542 ถึง วันที่ 31 มกราคม พ.ศ. 2543 จำนวนทั้งสิ้น 30 วัน เพื่อศึกษามบทบาทของรายการตามหน้าที่ของสื่อมวลชน พบว่า (ดูตารางที่ 3) รายการ NJ Interactive แสดงบทบาทในการทำหน้าที่ด้าน การศึกษามากที่สุด เป็นจำนวน 83 ครั้ง หรือคิดเป็นร้อยละ 34.16 อันดับที่สองคือ หน้าที่ด้าน การโน้มน้าวใจ จำนวน 71 ครั้ง หรือคิดเป็นร้อยละ 33.33 อันดับต่อมาคือหน้าที่ด้านบันเทิง จำนวน 32 ครั้ง หรือคิดเป็นร้อยละ 13.17 อันดับที่ดีที่สุดคือ หน้าที่ด้านการโต้แย้งและแสดงความคิดเห็น จำนวน 24 ครั้ง หรือคิดเป็นร้อยละ 9.88 และบทบาทอันดับสุดท้ายคือหน้าที่ด้าน ข่าวสาร จำนวน 23 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 9.346

### ตารางที่ 3

#### แสดงบทบาทของรายการ Nation Junior Interactive ตามหน้าที่ของสื่อมวลชน (แยกตามบทบาทของรายการ)

บทบาทของรายการ ตามหน้าที่ของสื่อมวลชน	จำนวนครั้งที่ ที่แสดงบทบาท (ครั้ง)	คิดเป็น ร้อยละ
1.หน้าที่ด้านข่าวสาร	23	9.46
2.หน้าที่ด้านการได้แย้งและแสดงความคิดเห็น	24	9.88
3.หน้าที่ด้านการโน้มน้าวใจ	71	33.33
4.หน้าที่ด้านการศึกษา	83	34.16
5.หน้าที่ด้านบันเทิง	32	13.17
รวม	243	100.00

**บทบาทหน้าที่ด้านการศึกษา (Education)** เนื้อหาของรายการ NJ Interactive ทั้ง 7 ประเภท ได้แสดงบทบาทหน้าที่ด้านการศึกษารวมทั้งสิ้น 83 ครั้ง หรือคิดเป็นร้อยละ 34.16 ซึ่งเป็นบทบาทที่รายการแสดงมากเป็นอันดับหนึ่ง สื่อมวลชนเปรียบเสมือนครูที่ให้ความรู้และการศึกษาแก่ประชาชน เป็นการเพิ่มพูนความรู้ให้แก่ประชาชนทั้งที่อยู่ในโรงเรียนและที่อยู่นอกโรงเรียน หน้าที่ด้านการศึกษาเป็นหน้าที่หลักประการหนึ่งของสื่อมวลชน บทบาทด้านการศึกษาที่รายการ NJ Interactive แสดงคือ การให้ความรู้ภาษาอังกฤษกับประชาชนที่เปิดรับฟังรายการ ทั้งที่เป็นความรู้โดยตรง และความรู้ที่สอดแทรกอยู่ระหว่างบทสนทนาของผู้ดำเนินรายการ กับผู้ฟังที่โทรศัพท์เข้ามาในรายการ

**เนื้อหาประเภทการสนทนาถึงเหตุการณ์ปัจจุบันที่อยู่ในความสนใจ** ผู้ดำเนินรายการได้สอดแทรกความรู้เรื่องคำศัพท์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับประเด็นที่สนทนาเข้าไว้ด้วย เช่น ในการสนทนาเรื่อง “How should we kill up prisoners?” (ออกอากาศวันที่ 12 มกราคม 2543) รายการ NJ Interactive ได้แสดงบทบาทหน้าที่ด้านการศึกษา โดยที่ผู้ดำเนินรายการได้ให้ความรู้เรื่องคำศัพท์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับประเด็นนี้ ได้แก่

Life sentence	หมายถึง	ติดคุกตลอดชีวิต
Electric chair	หมายถึง	นั่งเก้าอี้ไฟฟ้า
Shooting	หมายถึง	การยิงเป้า

Gas chamber	หมายถึง	ใช้แก๊สพิษ
Lethal injection	หมายถึง	ฉีดยาพิษ
Execution	หมายถึง	การประหารชีวิต
Hanging	หมายถึง	แขวนคอ

เนื้อหาประเภทเกมต์จาก Nation Junior Magazine เป็นกิจกรรมที่ผู้ดำเนินรายการใช้นิตยสาร Nation Junior เป็นสื่อในการเล่นเกมต์ กล่าวคือ นอกจากผู้ที่อ่าน Nation Junior Magazine จะได้รับความรู้โดยตรงจากนิตยสารแล้ว ผู้ที่ฟังรายการ NJ Interactive ก็ยังได้รับความรู้จากนิตยสารนี้ด้วยเช่นกัน โดยผู้ดำเนินรายการจะถามคำถามที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาในนิตยสาร

เช่น “Which idiom is on page 36?” และจะเฉลยออกอากาศในเวลาต่อมา ซึ่งคำตอบคือ “As good as go” หมายความว่า ประทศติตัวดี ฉะนั้นจึงทำให้ผู้ฟังที่ไม่ได้อ่าน Nation Junior Magazine ได้รับความรู้ในเรื่อง Idiom หรือเรื่องอื่น ๆ ไปพร้อมกันด้วย

เนื้อหาประเภทเกมต์แปลความหมายของชื่อเพลง แสดงบทบาทหน้าที่ด้านการศึกษา โดยผู้ฟังรายการจะได้รับความรู้ด้านความหมายของคำ วลี ตำนวน หรือประโยค ที่เป็นชื่อเพลง เช่น

Heading in the right direction.	หมายความว่า	มุ่งไปสู่ทิศทางที่ถูกต้อง
Can we talk?	หมายความว่า	คุณกันหน่อยได้ไหม ? (ปรับความเข้าใจ)
The name of game.	หมายความว่า	สิ่งที่สำคัญที่สุด
I count the minute.	หมายความว่า	คั่งหน้าคั่งคากอย
No regret.	หมายความว่า	ไม่เสียใจภายหลังในสิ่งที่ทำลงไป
รักคนที่เขารักเรามากกว่า	หมายความว่า	It's better to love somebody who loves me.
อย่าโกรธได้ไหม	หมายความว่า	Please don't be angry with me.
สิ่งที่เหลืออยู่	หมายความว่า	All that remained.

เนื้อหาประเภทเกมต์ศาสตร์แห่งศัพท์ แสดงบทบาทหน้าที่ด้านการศึกษา โดยผู้ฟัง  
รายการ NJ Interactive จะได้รับความรู้ด้านการสะกดคำศัพท์ โดยใช้ทักษะการฟังและ  
แยกพยางค์ เช่น

Opaque	อ่านว่า โอ'เพก	แปลว่า ทึบแสง
Muscles	อ่านว่า มัส'เจด	แปลว่า กล้ามเนื้อ
Confession	อ่านว่า คัน'เฟส เจน	แปลว่า การสารภาพ
Eloquent	อ่านว่า เออ'ละ เควินท	แปลว่า มีการมคมคาย
Plausible	อ่านว่า พอด'ชะ เบิด	แปลว่า เป็นไปได้

เนื้อหาประเภทการอธิบายความหมายของเนื้อเพลง แสดงบทบาทหน้าที่ด้านการศึกษา  
โดยผู้ดำเนินรายการจะเปิดเพลงสากล (ภาษาอังกฤษ) และอธิบายความหมายของเพลงนั้น ๆ เช่น  
เพลง Livin' La Vida Loca. (ออกอากาศวันที่ 13 มกราคม 2543) อนึ่งบทสนทนาที่ปรากฏใน  
บทที่ 4 นี้ นำมาจากการบันทึกเทปที่ปรากฏตามความเป็นจริง ดังนั้น ส่วนวนภาษา , ไวยากรณ์  
และการเรียบเรียงถ้อยคำทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ จึงขึ้นอยู่กับตัวผู้ดำเนินรายการ ซึ่งเป็น  
ชาวต่างประเทศ และผู้ร่วมรายการที่โทรศัพท์เข้ามา โดยไม่มีการแก้ไขใด ๆ ทั้งสิ้น

“เพลงที่ตามนะกรับ สำหรับเรากินนี้ คงไม่ต้องพูดอะไรมากนัก อาจจะถือว่าเป็นเพลงที่  
ประสบความสำเร็จมากที่สุดในปี 1999 นะกรับ คุณจิราพร โทรฯมาเมื่อ 3 อาทิตย์ก่อนนะกรับ  
บอกว่าอยากทราบความหมายของเพลงที่ฮิตมากของ Ricky Martin ภาษาไทยเราจะเรียกว่า  
การใช้ชีวิตแบบบ้า ๆ บอ ๆ หรือแปลกประหลาด ภาษาอังกฤษก็คือ Livin' La Vida Loca เราจะ  
ฟังเพลงกันนะกรับ แล้วผมจะอธิบายความหมายนะกรับ” .....เปิดเพลง.....

“Ricky Martin นะกรับ เพลงที่เก๋าร้องว่า Upside inside out ชีวิตของเธอประหลาด  
นะกรับ เดี่ยวขึ้นเดี่ยวลง She's Livin' La Vida Loca. เธอใช้ชีวิตแปลกประหลาดนะกรับ  
Livin' La Vida Loca เป็นภาษา สเปนนะกรับ หมายถึง ชีวิต ก็คือคำว่า La Vida ส่วน Loca คือ  
บ้า ๆ บอ ๆ นะกรับ She'll push and pull you down. เธอให้ทั้งความสุขและความทุกข์ Livin'  
La Vida Loca เธอใช้ชีวิตแปลกประหลาด Her lips are devil red. ริมฝีปากของเธอสีแดงอย่าง  
ปีศาจ And her skin's the color mocha. และสีของผิวเธอเป็นสีกาแฟ She'll wear you out.  
เธอจะทำให้คุณหมดแรง Livin' La Vida Loca เธอใช้ชีวิตแปลกประหลาด She's livin' La  
Vida Loca.”

เนื้อหาประเภทการตอบปัญหาภาษาอังกฤษ แสดงบทบาทหน้าที่ด้านการศึกษาโดยผู้ดำเนินรายการจะตอบปัญหาภาษาอังกฤษที่มีผู้ฟัง โทรศัพท์ โทรสาร หรือส่งจดหมายเข้ามาถามในรายการ เช่น

คำถาม : การอ่านปี ค.ศ.2000

คำตอบ : The year two thousand. คือปี ค.ศ.2000

The year two thousand and one. คือปี ค.ศ. 2001

The year two thousand and one hundred. คือปี ค.ศ. 2100

คำถาม : ความหมายของ Phrasal Verb ต่าง ๆ เช่น get by , go off .

คำตอบ : get by หมายถึง พอทำได้

go off หมายถึง เริ่ม หรือ ระเบิด

คำถาม : การออกเสียง ch , sh

การอ่านออกเสียงคำ เช่น our , hour , over เป็นต้น

คำตอบ : ผู้ดำเนินรายการจะออกเสียงให้ฟัง และให้ผู้ฟังโทรศัพท์เข้ามาถามออกเสียงคำไปด้วย

เนื้อหาประเภทอื่น ๆ แสดงบทบาทหน้าที่ด้านการศึกษา เช่น ผู้ดำเนินรายการอ่านจดหมายภาษาอังกฤษที่ผู้ฟังเขียนเข้ามาในรายการ และแปลเป็นภาษาไทย

บทบาทหน้าที่ด้านการโน้มน้าวใจ เนื้อหาของรายการ NJ Interactive ทั้ง 7 ประเภท มีเนื้อหาเพียงประเภทเดียวคือการอธิบายความหมายของเนื้อเพลงที่ไม่ได้ทำหน้าที่ด้านการโน้มน้าวใจ กล่าวคือไม่ได้สนับสนุน ส่งเสริม กระตุ้น ชักชวน หรือโน้มน้าวใจให้ใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารผ่านรายการ นอกนั้นเนื้อหาที่เหลือทั้ง 6 ประเภทได้แสดงบทบาทหน้าที่ด้านการโน้มน้าวใจ คือจำนวนทั้งสิ้น 71 ครั้ง หรือคิดเป็น ร้อยละ 33.33 ซึ่งเป็นบทบาทหน้าที่อันดับที่สองของรายการรองจากบทบาทหน้าที่ ด้านการศึกษา

เนื้อหาประเภทการสนทนาถึงเหตุการณ์ปัจจุบันที่อยู่ในความสนใจ แสดงบทบาทหน้าที่ด้านการโน้มน้าวใจ โดยผู้ดำเนินรายการได้พูดชักชวน กระตุ้น โน้มน้าวใจ และมอบของรางวัลให้ผู้ฟัง เพื่อกระตุ้นให้ผู้ฟังใช้ภาษาอังกฤษในการแสดงความคิดเห็นออกอากาศผ่านรายการ เช่น

“เนื่องจากว่าสัปดาห์ที่แล้วเป็นวันคริสตมาส ผมรู้สึกว่าน่าจะทำหน้าที่เป็น ขานคา  
ครอสต์ วันนี้ผมจึงนำหนังสือของผมเอง ชื่อ “เมืองไทยในสายตาผม เล่ม 2” มาแจกสำหรับท่าน  
ผู้ฟังที่โทรฯเข้ามาในช่วงแรกของวันนี้” (ออกอากาศวันที่ 28 ธันวาคม 2542)

“คืนนี้จะครับเราจะถามตรง ๆ เลย ท่านผู้ฟังคิดว่าควรจะฉายหรือไม่ควรฉาย Anna  
and the King ในประเทศไทย อันนี้คือความคิดเห็นของท่านผู้ฟังนะครับ เพราะฉะนั้นโทรฯมา  
ได้เลย 751-4477 ถึง 79 อีกครั้งหนึ่งนะครับ 751-4477 ถึง 79 Should we show Anna and the  
King in Thailand? That's our subject for tonight.” (ออกอากาศวันที่ 6 มกราคม 2543)

“คืนนี้เราจะมาถามว่าเป็นความคิดที่ดีไหมที่กรุงเทพฯ จะเป็นเจ้าภาพโอลิมปิก ปี 2008  
โทรฯมาได้เลยนะครับ 751-4477 , 751-4478 , 751-4479 รายการ NJ Interactive เราเริ่มแล้ว  
นะครับ โทรฯมาได้เลย นะครับ ถามว่าเราควรจะทำโอลิมปิก ปี 2008 หรือไม่นะครับ มีหลายคน  
บอกว่าเป็นไอเดียที่ดีมากนะครับ จะได้สร้างชื่อเสียงที่ดีกับประเทศไทย และมีหลายคนที่ยังบอก  
ว่า ไม่แน่ทำ เพราะว่าปัญหามากมาย แต่ทุกความคิดก็เป็นของคุณ เราจะให้เกียรติทุกความคิดใน  
รายการ NJ Interactive เราเริ่มดีกว่านะครับ เปิดสายเดี๋ยวนี้เลย 751-4477 ถึง 79 รายการ NJ  
Interactive” (ออกอากาศวันที่ 31 มกราคม 2543)

เนื้อหาประเภทเกมสัปดาห์ Nation Junior Magazine แสดงบทบาทหน้าที่ด้านการ  
โน้มน้าวใจ โดยผู้ดำเนินรายการได้ชักชวนให้ผู้ฟังที่อ่านหรือรับนิตยสาร Nation Junior โทรศัพท์  
เข้ามาในรายการเพื่อตอบคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาในนิตยสารนี้ และผู้ฟังที่ตอบคำถามได้ถูกต้อง  
ทางรายการก็จะมียารางวัลมอบให้ เช่น

“สำหรับผู้อ่าน Nation Junior Magazine เล่มวันที่ 1 - 15 ธันวาคม นี้ ผมมีคำถาม  
สำหรับคุณนะครับ คือหน้า 45 นะครับ ในตาราง crossword นะครับ What is the word one  
across on the crossword? ผมมีรางวัลตามรางวัลนะครับ” (ออกอากาศวันที่ 14 ธันวาคม 2542)

“Nation Junior Magazine เล่มใหม่ออกแล้วนะครับ ปกของเราน่าสนใจมาก  
เกี่ยวกับสหัสวรรษใหม่ที่เรากำลังพูดถึงเมื่ออาทิตย์ที่แล้วในรายการนี้นะครับ คำใหญ่ๆ  
ตัวอักษรใหญ่ๆ คำหนึ่ง คือ WRONG แล้วก็ประโยคที่ว่า It is not the New Millennium yet.  
Find up why? On Page 26. เป็นเรื่องที่น่าสนใจมากนะครับ แต่ผมยังไม่เปิดเผยว่ามันเป็นยังไง



แต่ผู้ที่ถือ Nation Junior Magazine เติมน้ำตุคนะครับ ไม่แน่นอนจะมีคำถามก่อนสองทุ่มกันนี้ เกี่ยวกับเล่มนี้ รีบไปหา นะครับ แล้วจะมีรางวัล 3 รางวัล สำหรับผู้ที่ถือ Nation Junior Magazine เล่มที่ 178 ” (ออกอากาศวันที่ 4 มกราคม 2543)

เนื้อหาประเภทเกมต์แปลความหมายของชื่อเพลง แสดงบทบาทหน้าที่ด้านการโน้มน้าวใจ โดยผู้ดำเนินรายการจะเปิดเพลง และชักชวนให้ผู้ฟังโทรศัพท์เข้ามาร่วมเล่นเกมต์โดยการแปลความหมายของชื่อเพลง และมีของรางวัลมอบให้สำหรับผู้ที่สามารถแปลความหมายของชื่อเพลง ได้ถูกต้องด้วย เช่น

“I got some gifts to give away tonight. We gonna play a song like we normally do. คืนนี้ นะครับ เพลงของเราเป็นเพลงสากลจาก Soundtrack ภาพยนตร์ Deep blue sea. เป็นเพลง Rap เปิดเพลงก่อนแล้วผมจะบอกชื่อเพลงนี้ให้คุณผู้ฟังแปลเป็นภาษาไทย นะครับ .....เปิดเพลง..... ชื่อเพลง นะครับ Say What เป็นเพลงในภาษาอังกฤษ Say What แปลว่าอะไรครับ โทรมาได้เลย 751-4477 ถึง 79 แปลเป็นภาษาไทย นะครับ โทรมาได้เลย .....(ผู้ฟังโทรศัพท์เข้ามาร่วมเล่นเกมต์ และมีผู้ตอบถูกแล้ว).....I have gifts. You can choose one of three prizes. Two tickets to Dreamworld. Dinner at ครัวอาอู๋. Dinner at ครัวพริกไทย. Which one do you like?” (ออกอากาศวันที่ 21 ธันวาคม 2542)

เนื้อหาประเภทเกมต์ศาสตร์แห่งศัพท์ (เกมต์สะกดคำศัพท์) แสดงบทบาทหน้าที่ด้านการโน้มน้าวใจ โดยผู้ดำเนินรายการจะใช้ของรางวัลเป็นถึงกระตุ้นให้ผู้ฟังที่ต้องการจะเล่นเกมต์นี้ โทรศัพท์เข้ามาในรายการก่อน และจะบอกคำศัพท์ที่ต้องการให้สะกดเมื่อมีผู้เล่นเกมต์นี้ โทรศัพท์เข้ามาออกอากาศในรายการ เช่น

“ช่วงสุดท้ายของรายการ เรามักจะเสนอเกมต์ศาสตร์แห่งศัพท์ นะครับ ใช่แล้ว! ผมมีหนังสือเล่มหนึ่งครับ ศาสตร์แห่งศัพท์ มูลค่า 1,490 บาท จาก Reader's Digest วรรณสารพร้อมแท็บ 2 ดับบ์ นะครับ โอ้! เป็นเล่มที่สนุกมากสำหรับผู้รักภาษาอังกฤษ หรือผู้ที่ต้องทบทวนภาษาอังกฤษ เพราะคุณนี่ก็ต้องใช้บ่อยแล้ว All right let's go shall we ศาสตร์แห่งศัพท์ เกมต์ 751-4477 ถึง 79 นะครับ ศาสตร์แห่งศัพท์เริ่มแล้ว นะครับ คุณสามารถที่จะได้หนังสือเล่มนี้ทันที นะครับ โดยสะกดคำเท่านั้นเอง มันไม่ยาก นะครับ” (ออกอากาศวันที่ 20 ธันวาคม 2542)



เนื้อหาประเภทการตอบปัญหาภาษาอังกฤษ แสดงบทบาทหน้าที่ด้านการโน้มน้าวใจ โดยผู้ดำเนินรายการสนับสนุน ส่งเสริม และชักชวนให้ผู้ฟังโทรศัพท์ โทรสาร หรือส่งจดหมาย เข้ามาเพื่อถามปัญหาที่เกี่ยวข้องกับภาษาอังกฤษ เช่น

“คืนนี้กะครับ เราจะตอบคำถามเกี่ยวกับภาษาอังกฤษ เพราะฉะนั้นถ้ามีข้อสงสัยอะไร เกี่ยวกับภาษาอังกฤษ โทรฯมาได้เลยนะครับ เบอร์โทรของเรา 751-4477 ถึง 79 รายการ NJ Interactive ผมจะเปิดสายทันทีเลยนะครับ เพราะฉะนั้นถ้ามีข้อสงสัยเกี่ยวกับศัพท์ หรือสำนวน ภาษาอังกฤษโทรฯมาได้เลยนะครับ” (ออกอากาศวันที่ 7 มกราคม 2543)

เนื้อหาประเภท อื่น ๆ แสดงบทบาทหน้าที่ด้านการโน้มน้าวใจ โดยผู้ดำเนินรายการ ชักชวนให้ผู้ฟังโทรศัพท์เข้ามาขอเพลงในรายการ เพื่อจะอธิบายความหมายของเนื้อเพลง ในสัปดาห์ต่อไป และผู้ฟังที่โทรศัพท์เข้ามาในช่วงนี้จะต้องบอกเหตุผลที่ขอเพลงนั้น ๆ ด้วย เช่น

“O.K.ครับ เรายังเหลือ 6 นาที นะครับ รับสายสำหรับผู้ที่อยากจะฟังเพลงสำหรับ สัปดาห์หน้ากันนะครับ กฎเหมือนเดิมนะครับ ต้องเป็นเพลงที่เราไม่เคยเปิดมาก่อน เป็นเพลงที่เรา รู้จักกันด้วยนะครับ และควรจะทราบว่าใครเป็นนักร้องนะครับ สำหรับผู้ที่ไม่เคยเข้ารายการ ในช่วงนี้มาก่อน ไม่เคยขอเพลงมาก่อน เอาหน้าใหม่ดีกว่า 751-4477 ถึง 79 ถ้าอยากให้เรา เปิดเพลงให้สัปดาห์หน้า นะครับ อธิบายความหมายของเพลงนั้น โทรฯมาได้เลยนะครับ เมื่อก็มี คนโทรมาเวลา 2 ทุ่ม ใจไหนครับ ก็รับไม่ได้ เราต้องรับช่วงนี้เลยนะครับ เพราะว่าผมจะถามคุณ ว่าทำไม ทำไมอยากจะฟังเพลงนั้นด้วย รีบโทรฯมานะครับ เพราะว่าเวลาที่เหลือ 5 นาทีเท่านั้น เอง 751-4477 ถึง 79 นะครับ” (ออกอากาศวันที่ 13 มกราคม 2543)

บทบาทหน้าที่ด้านบันเทิง มีเนื้อหาของรายการ NJ Interactive เพียง 2 ประเภทเท่านั้นที่ ทำหน้าที่ด้านบันเทิง คือเกมสลับความหมายของชื่อเพลง และการอธิบายความหมายของ เนื้อเพลง โดยได้แสดงบทบาทในการเผยแพร่ศิลปะทางดนตรี เพื่อความจรรโลงใจ การพักผ่อน ความเพลิดเพลิน และเพื่อประโยชน์ในการพัฒนาความรู้ภาษาอังกฤษ

เนื้อหาของรายการ NJ Interactive ทั้ง 2 ประเภทนี้ได้แสดงบทบาทหน้าที่ด้านบันเทิง เป็นจำนวน 32 ครั้ง หรือคิดเป็นร้อยละ 13.17 ซึ่งเป็นบทบาทหน้าที่ที่รายการแสดงเป็นอันดับ ที่สาม รองจากหน้าที่ด้านการศึกษา และหน้าที่ด้านการ โน้มน้าวใจ

รายการ NJ Interactive แสดงบทบาทหน้าที่ด้านบันเทิง โดยการเปิดเพลงสากล (ภาษาอังกฤษ) ออกอากาศ และอธิบายความหมายของเนื้อเพลง พร้อมทั้งบอกรายละเอียดเกี่ยวกับบทเพลงนั้น ๆ เช่น ใครเป็นคนร้องเพลงนั้น ๆ , เป็นเพลงของวงใด , มาจากประเทศไหน , โด่งดังในปีใด เป็นต้น

**บทบาทหน้าที่ด้านการได้แย้งและแสดงความคิดเห็น** มีเนื้อหาของรายการ 2 ประเภทที่ทำหน้าที่ด้านการได้แย้งและแสดงความคิดเห็น คือ การสนทนาถึงเหตุการณ์ปัจจุบันที่อยู่ในความสนใจ และ เนื้อหาประเภทอื่น ๆ โดยแสดงบทบาทในการเป็นเวทีแสดงความคิดเห็น โดยการเปิดโอกาสให้ผู้ฟังมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น หรือวิพากษ์วิจารณ์เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมออกอากาศผ่านรายการ และใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารผ่านรายการ

เนื้อหาของรายการ 2 ประเภทนี้ ได้แสดงบทบาทด้านการได้แย้งและแสดงความคิดเห็นจำนวน 24 ครั้ง หรือคิดเป็นร้อยละ 9.88 ซึ่งเป็นบทบาทหน้าที่ที่รายการแสดงเป็นอันดับที่สี่

ตัวอย่างของบทบาทหน้าที่ด้านการได้แย้งและแสดงความคิดเห็น เช่น ในการสนทนาถึงเหตุการณ์ปัจจุบันที่อยู่ในความสนใจ เรื่อง “What do you think about suicide?”

ผู้ดำเนินรายการ (A) : ผมอยากจะฟังความคิดเห็นนะครับ เป็นเรื่องที่ยกข้ออ้างหนักในประเทศไทยของเรา เกี่ยวกับการฆ่าตัวตายของเยาวชนนะครับ เมื่อวานนะครับมีนักเรียนอายุ 15 ปี ชื่อน้องกวาง กระโดดตึก เสียชีวิต แล้วทุกคนงงเลยนะครับ ไม่ว่าจะเป็นครอบครัว หรือเพื่อน ๆ ที่โรงเรียน นะครับ คุณพ่อ คุณแม่ ของน้องกวางบอกว่าเค้าเป็นคนที่ยกข้ออ้าง โอเคจางว X Japan .....ตามด้วยการฆ่าตัวตาย เราคิดว่าเป็นสิ่งที่ถูกต้องไหม คงไม่มีใครบอกว่าถูกต้อง การฆ่าตัวตาย ซึ่งในภาษาอังกฤษก็คือ Suicide เป็นสิ่งที่ไม่ควรจะทำเด็ดขาดนะครับ เวลาเรามีปัญหาอะไร ชั้นแรกก็หาค้นปรึกษา เพราะเวลาเราไปปรึกษาใคร เราถือว่าปัญหานั้นหมดไปครึ่งหนึ่งแล้ว Problem share is a problem half. หมายถึงเวลาเราไปหาใครสักคนแล้วก็พูดถึงปัญหานั้นนะครับ ก็หมดไปครึ่งหนึ่งแล้ว เริ่มจะแก้ไข แก้ปัญหาแล้ว ยังไงก็อยากจะฟังความคิดเห็นนะครับ จากท่านผู้ฟังเรื่องนี้ะครับ 751-4477 ถึง 79 รายการ NJ Interactive เริ่มแล้วนะครับ เรื่องเกี่ยวกับน้องกวาง คุณมีความรู้สึกอย่างไรนะครับ.....คุณดวงแข นะครับ อยู่สายหนึ่ง Hello คุณดวงแข

คุณดวงแข (B) : Hello.

A : How are you tonight?

B : I'm very well.

A : That's good. **ကျွန်းမို့** , what do you think about the story about **မိခင်ကလေး** that was in the newspaper and the news last night and today?

B : I think it is very sad and I sad to her father and mother.

A : Yes, me too. Must be difficult for her Mum and Dad. I feel sorry for her , too. **ကျွန်းမို့** how old are you now?

B : I'm seventeen.

A : Seventeen and you are still at school?

B : Yes, I'm still at school and have many problems. I think I don't do like **မိခင်ကလေး**.

A : Yes, Do your teachers or do people teach you way to solve your problems?

B : Yes. In our school there is Instruction Department.

A : What does it do?

B : The teachers teach us the ways to solve the problem for example to enjoy with our friends , to say to Mum and Dad.

A : Right. Have you ever had a friend who say to you that she or he was thinking of killing herself?

B : Yes. But I think it is temporary emotion. When she or he fall in exam she said I want to die. But she didn't do it.

A : Right. She didn't mean it. She was just very upset , right?

B : Yes. I think she drive me care about our parents.

A : Yes , me too. Sometime I feel very sad about things. In for very short time. I think Ahhh! My life is terrible but your life get better while, doesn't it?

B : Yes.

A : That is very important to have friends and to be close to your friends. If you have any friends , it is important to be close to them. And if they have any problem try and help them as much as you can. All right **ကျွန်းမို့**. We have to leave a day . Thanks for calling.

B : O.K. thanks. Bye bye.

**บทบาทหน้าที่ด้านข่าวสาร** มีเนื้อหารายการอยู่ 3 ประเภทที่ทำหน้าที่ด้านข่าวสาร คือ การสนทนาถึงเหตุการณ์ปัจจุบันที่อยู่ในความสนใจ , เกมต์จาก Nation Junior Magazine และเนื้อหาประเภทอื่น ๆ หน้าที่ด้านข่าวสารที่รายการ NJ Interactive แสดง หมายถึง บทบาทของรายการในการแสวงหา และเผยแพร่ข่าวสารเกี่ยวกับเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ทั้งภายในและภายนอกสังคม

เนื้อหาทั้ง 3 ประเภทนี้แสดงบทบาทหน้าที่ด้านข่าวสารจำนวน 23 ครั้ง หรือคิดเป็นร้อยละ 9.46 ซึ่งเป็นบทบาทหน้าที่ที่รายการ NJ Interactive แสดงน้อยที่สุด คือเป็นอันดับสุดท้าย

ตัวอย่างของบทบาทหน้าที่ด้านข่าวสารที่รายการแสดง เช่น  
 การให้ข่าวสารเรื่องรายการ NJ Saturday ซึ่งเป็นรายการใหม่ของ Nation Multi Media Group  
 การประชาสัมพันธ์งาน Education UK 2000  
 การแนะนำ WWW. Nation Junior .com  
 การแนะนำ หนังสือ Nation Junior Magazine และชักชวนให้สมัครสมาชิก  
 หรือการประชาสัมพันธ์งาน Film Festival เป็นต้น

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้วิเคราะห์บทบาทของรายการ NJ Interactive โดยแยกตามประเภทของเนื้อหา รายการ พบว่า (ดูตารางที่ 4)

สถาบันวิทยบริการ  
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

### ตารางที่ 4

#### แสดงบทบาทของรายการ Nation Junior Interactive ตามหน้าที่ของสื่อมวลชน (แยกตามประเภทของเนื้อหารายการ)

ประเภท ของ เนื้อหา	จำนวน ครั้ง ที่ออก อากาศ (ครั้ง)	บทบาทของรายการตามหน้าที่ของสื่อมวลชน									
		หน้าที่ ด้าน ข่าวสาร		หน้าที่ด้าน การได้เชิงและ แสดงความคิดเห็น		หน้าที่ ด้าน การเฝ้าระวัง		หน้าที่ ด้าน การศึกษา		หน้าที่ ด้าน บันเทิง	
		ครั้ง	%	ครั้ง	%	ครั้ง	%	ครั้ง	%	ครั้ง	%
1.การสนทนาถึง เหตุการณ์ปัจจุบันที่ อยู่ในความ สนใจ	22	4	18.20	22	100	17	77.27	22	100	0	0
2.เกมส์จาก Nation Junior Magazine	15	12	80	0	0	15	100	4	26.66	0	0
3.เกมส์แปลง ความหมายของ ชื่อเพลง	28	0	0	0	0	25	89.28	28	100	28	100
4.เกมส์ศาสตร์แห่ง ศัพท์ (เกมส์สะกด คำศัพท์)	17	0	0	0	0	17	100	17	100	0	0
5.การอธิบาย ความหมายของ เนื้อเพลง	4	0	0	0	0	0	0	4	100	4	100
6.การตอบปัญหา ภาษาอังกฤษ	7	0	0	0	0	5	71.43	7	100	0	0
7.อื่นๆ	10	7	70	2	20	2	20	1	10	0	0
<b>รวม</b>	<b>103</b>	<b>23</b>		<b>24</b>		<b>71</b>		<b>83</b>		<b>32</b>	
<b>รวมบทบาทที่รายการแสดง ทั้งหมด</b>		<b>243 ครั้ง</b>									

เนื้อหาประเภทการสนทนาถึงเหตุการณ์ปัจจุบันที่อยู่ในความสนใจ ซึ่งออกอากาศรวมทั้งสิ้น 22 ครั้ง แสดงบทบาทหน้าที่ด้านการได้แย้งและแสดงความคิดเห็นมากเป็นอันดับหนึ่ง จำนวน 22 ครั้ง หรือคิดเป็นร้อยละ 100 ซึ่งเป็นจำนวนเท่ากับบทบาทหน้าที่ด้านการศึกษา คือ มีจำนวน 22 ครั้ง หรือคิดเป็นร้อยละ 100 อันดับที่สองคือบทบาทหน้าที่ด้านการโน้มน้าวใจ มีจำนวนทั้งสิ้น 17 ครั้ง หรือคิดเป็นร้อยละ 77.27 และบทบาทหน้าที่อันดับสุดท้ายคือ บทบาทหน้าที่ด้านข่าวสาร มีจำนวน 4 ครั้ง หรือคิดเป็นร้อยละ 18.20 และเนื้อหาประเภทการสนทนาถึงเหตุการณ์ปัจจุบันที่อยู่ในความสนใจ ไม่ได้แสดงบทบาทหน้าที่ด้านบันเทิงเลย

เนื้อหาประเภทเกมต์จาก Nation Junior Magazine ออกอากาศรวมทั้งสิ้น 15 ครั้ง แสดงบทบาทหน้าที่ด้านการโน้มน้าวใจทั้ง 15 ครั้ง หรือคิดเป็นร้อยละ 100 บทบาทอันดับต่อมาคือหน้าที่ด้านข่าวสาร มีจำนวน 12 ครั้ง หรือ คิดเป็นร้อยละ 80 บทบาทอันดับสุดท้าย คือ หน้าที่ด้านการศึกษา มีจำนวน 4 ครั้ง หรือคิดเป็นร้อยละ 26.66 และเนื้อหาประเภทเกมต์จาก Nation Junior Magazine ไม่ได้แสดงบทบาทหน้าที่ด้านการได้แย้งและแสดงความคิดเห็น และหน้าที่ด้านบันเทิงเลย

เนื้อหาประเภทเกมต์แปลความหมายของชื่อเพลง ออกอากาศรวมทั้งสิ้น 28 ครั้ง แสดงบทบาทหน้าที่ด้านบันเทิงและหน้าที่ด้านการศึกษามากที่สุดเป็นอันดับหนึ่งคือ จำนวน 28 ครั้ง หรือคิดเป็นร้อยละ 100 และแสดง บทบาทหน้าที่ด้านการโน้มน้าวใจ เป็นอันดับรองลงมา คือ จำนวน 25 ครั้ง หรือคิดเป็นร้อยละ 89.29 และเนื้อหาประเภทเกมต์แปลความหมายของชื่อเพลง ไม่ได้แสดงบทบาทหน้าที่ด้านข่าวสาร และหน้าที่ด้านการได้แย้งและแสดงความคิดเห็นเลย

เนื้อหาประเภทเกมต์ศาสตร์แห่งศัพท์ (เกมต์สะกดคำศัพท์) ออกอากาศ 17 ครั้ง แสดงบทบาทในการทำหน้าที่ด้านการโน้มน้าวใจและหน้าที่ด้านการศึกษา เป็นจำนวนเท่ากัน คือ 17 ครั้ง หรือคิดเป็นร้อยละ 100 แต่ไม่ได้แสดงบทบาทหน้าที่ด้านข่าวสาร หน้าที่ด้านการได้แย้งและแสดงความคิดเห็นเลย

เนื้อหาประเภทการอธิบายความหมายของเนื้อเพลง ออกอากาศ 4 ครั้ง แสดงบทบาทหน้าที่ด้านการศึกษา และหน้าที่ด้านบันเทิง เป็นจำนวนที่เท่ากัน คือ 4 ครั้ง หรือคิดเป็นร้อยละ 100 แต่ไม่ได้แสดงบทบาทหน้าที่ด้านข่าวสาร หน้าที่ด้านการได้แย้งและแสดงความคิดเห็น และหน้าที่ด้านการโน้มน้าวใจเลย



เนื้อหาประเภทการตอบปัญหาภาษาอังกฤษ ออกอากาศ 7 ครั้ง แสดงบทบาทหน้าที่ด้านการศึกษามากที่สุด คือจำนวน 7 ครั้ง หรือคิดเป็นร้อยละ 100 และแสดงบทบาทหน้าที่ด้านการโน้มน้าวใจเป็นอันดับรองลงมา คือจำนวน 5 ครั้ง หรือคิดเป็นร้อยละ 71.43 แต่ไม่ได้แสดงบทบาทหน้าที่ด้านข่าวสาร หน้าที่ด้านการได้เชิงและแสดงความคิดเห็น และหน้าที่ด้านบันเทิงเลย

เนื้อหาประเภท อื่น ๆ ออกอากาศรวม 10 ครั้ง แสดงบทบาทหน้าที่ด้านข่าวสารมากเป็นอันดับหนึ่ง คือจำนวน 7 ครั้ง หรือคิดเป็นร้อยละ 70 บทบาทอันดับที่สองคือหน้าที่ด้านการได้เชิงและแสดงความคิดเห็น และหน้าที่ด้านการโน้มน้าวใจ มีจำนวน 2 ครั้ง หรือคิดเป็นร้อยละ 20 และแสดงบทบาทหน้าที่ด้านการศึกษาเป็นอันดับสุดท้าย คือ 1 ครั้ง หรือคิดเป็นร้อยละ 10 แต่ไม่ได้แสดงบทบาทหน้าที่ด้านบันเทิงเลย



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



### ผลการวิจัยเชิงปริมาณโดยอาศัยการสำรวจ

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในงานวิจัยเรื่อง “ทักษะการสื่อสาร ความคาดหวัง และการใช้ประโยชน์ ของผู้ฟัง จากการฟังรายการเนชั่น ฐนิษฐ์ อินเทอร์แอคทีฟ” ผู้วิจัยได้แบ่งการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับดังนี้

**ตอนที่ 1** การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) โดยนำข้อมูลที่ได้นำจำนวนเพื่อหาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ การแจกแจงความถี่ ค่าร้อยละ และค่าเฉลี่ย เพื่ออธิบาย

- 1.1 ลักษณะทางประชากรของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ และรายได้
- 1.2 ทักษะการสื่อสารของผู้ฟังรายการ NJ Interactive
- 1.3 ทักษะการสื่อสารของผู้ฟังที่มีต่อรายการ NJ Interactive
- 1.4 ความคาดหวังประโยชน์ของผู้ฟังจากการฟังรายการ NJ Interactive
- 1.5 การใช้ประโยชน์จากการฟังรายการ NJ Interactive ของผู้ฟัง

**ตอนที่ 2** การทดสอบสมมติฐาน (Hypothesis Testing) โดยการนำข้อมูลมาคำนวณ และใช้สถิติวิเคราะห์ ดังต่อไปนี้

- 2.1 **สมมติฐานที่ 1** ทักษะการสื่อสารของผู้ฟังรายการ NJ Interactive มีความแตกต่างกันตามคุณลักษณะทางประชากรของผู้ฟังรายการ NJ Interactive ใช้ T- test เพื่ออธิบายความแตกต่างระหว่างเพศ กับทักษะการสื่อสารของผู้ฟัง และใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One – way ANOVA) เพื่ออธิบายความแตกต่างระหว่างอายุ ระดับการศึกษา อาชีพ และรายได้ กับทักษะการสื่อสารของผู้ฟัง
- 2.2 **สมมติฐานที่ 2** ความคาดหวังประโยชน์จากการฟังรายการ NJ Interactive ของผู้ฟัง มีความสัมพันธ์กับทักษะการสื่อสารของผู้ฟังรายการ NJ Interactive ใช้การหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson's Product Moment Correlation Coefficient) เพื่ออธิบายความสัมพันธ์ระหว่างความคาดหวังประโยชน์ กับทักษะการสื่อสาร
- 2.3 **สมมติฐานที่ 3** การใช้ประโยชน์จากการฟังรายการ NJ Interactive ของผู้ฟัง มีความสัมพันธ์กับทักษะการสื่อสารของผู้ฟังรายการ NJ Interactive ใช้การหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson's Product Moment Correlation Coefficient) เพื่ออธิบายความสัมพันธ์ระหว่างการใช้ประโยชน์จากการฟังรายการ กับทักษะการสื่อสาร

## ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

### ตอนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics)

#### 1.1 ลักษณะทางประชากรของกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งสามารถแจกแจงได้ตามตารางดังต่อไปนี้

**ตารางที่ 5**  
**แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเพศ**

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
ชาย	111	41.3
หญิง	158	58.7
รวม	269	100.0

จากตารางที่ 5 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้มีจำนวน 269 คน เป็นเพศหญิง 158 คน และเพศชาย 111 คน คิดเป็นร้อยละ 58.7 และ 41.3 ตามลำดับ

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

**ตารางที่ 6**  
**แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามอายุ**

อายุ	จำนวน	ร้อยละ
ต่ำกว่า 15 ปี	11	4.1
15 - 20 ปี	38	14.1
21 - 25 ปี	52	19.3
26 - 30 ปี	61	22.7
31 - 35 ปี	58	21.6
36 - 40 ปี	21	7.8
41 - 45 ปี	16	5.9
สูงกว่า 45 ปี	12	4.5
รวม	269	100.0

จากตารางที่ 6 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา จำแนกตามอายุที่มีจำนวนมากที่สุดคือ ช่วงอายุระหว่าง 26 - 30 ปี มีจำนวน 61 คน คิดเป็นร้อยละ 22.7 รองลงมาได้แก่ ช่วงอายุระหว่าง 31 - 35 ปี คิดเป็นร้อยละ 21.6 , 21 - 25 ปี คิดเป็นร้อยละ 19.3 , 15 - 20 ปี คิดเป็นร้อยละ 14.1, 36 - 40 ปี คิดเป็นร้อยละ 7.8 , 41 - 45 ปี คิดเป็นร้อยละ 5.9 , และสูงกว่า 45 ปี คิดเป็นร้อยละ 4.5 ตามลำดับ กลุ่มตัวอย่างที่มีจำนวนน้อยที่สุดคือกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุต่ำกว่า 15 ปี มีจำนวน 11 คน คิดเป็น ร้อยละ 4.1 สรุปแล้วกลุ่มตัวอย่างส่วนมากอยู่ในวัย 15 - 35 ปี

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

### ตารางที่ 7

แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามระดับการศึกษา

ระดับการศึกษา	จำนวน	ร้อยละ
ประถมศึกษา	4	1.5
มัธยมศึกษาตอนต้น	10	3.7
มัธยมศึกษาตอนปลาย หรือเทียบเท่า	28	10.4
อนุปริญญา หรือเทียบเท่า	11	4.1
ปริญญาตรี	146	54.3
สูงกว่าปริญญาตรี	70	26.0
รวม	269	100.0

จากตารางที่ 7 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาส่วนใหญ่ มีการศึกษาในระดับปริญญาตรี มีจำนวน 146 คน คิดเป็นร้อยละ 54.3 รองลงมาคือ กลุ่มตัวอย่างที่มีการศึกษาระดับสูงกว่าปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 26.0 , มัธยมศึกษาตอนปลาย หรือเทียบเท่า คิดเป็นร้อยละ 10.4 , อนุปริญญา หรือเทียบเท่า คิดเป็นร้อยละ 4.1 และมัธยมศึกษาตอนต้น คิดเป็นร้อยละ 3.7 ตามลำดับ ระดับการศึกษาที่มีจำนวนกลุ่มตัวอย่างน้อยที่สุดคือ ประถมศึกษา มีจำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 1.5

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

**ตารางที่ 8**  
**แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามอาชีพ**

อาชีพ	จำนวน	ร้อยละ
ข้าราชการ / พนักงานรัฐวิสาหกิจ	30	11.2
พนักงานบริษัทเอกชน	116	43.1
ประกอบธุรกิจส่วนตัว	17	6.3
รับจ้าง	14	5.2
แม่บ้าน	5	1.9
นิสิต / นักศึกษา	87	32.3
รวม	269	100.0

จากตารางที่ 8 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ ส่วนมากมีอาชีพเป็นพนักงานบริษัทเอกชน มีจำนวน 116 คน คิดเป็นร้อยละ 43.1 รองลงมาคือ นิสิต / นักศึกษา คิดเป็นร้อยละ 32.3 , ข้าราชการ / พนักงานรัฐวิสาหกิจ คิดเป็นร้อยละ 11.2 , ประกอบธุรกิจส่วนตัว คิดเป็นร้อยละ 6.3, รับจ้าง คิดเป็นร้อยละ 5.2 ตามลำดับ และอาชีพที่มีจำนวนกลุ่มตัวอย่างน้อยที่สุดคือแม่บ้าน มีจำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 1.9

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

**ตารางที่ ๑**  
**แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามรายได้**

รายได้	จำนวน	ร้อยละ
ต่ำกว่า 5,000 บาท	70	26.0
5,001 – 10,000 บาท	35	13.0
10,001 – 15,000 บาท	37	13.8
15,001 – 20,000 บาท	25	9.3
20,001 – 30,000 บาท	42	15.6
มากกว่า 30,000 บาท	60	22.3
รวม	269	100.0

จากตารางที่ ๑ พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้ต่ำกว่า 5,000 บาท มีจำนวนมากที่สุดถึง 70 คน คิดเป็นร้อยละ 26.0 รองลงมาคือ มีรายได้มากกว่า 30,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 22.3 , รายได้ 20,001 – 30,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 15.6 , รายได้ 10,001 – 15,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 13.8 , รายได้ 5,001 – 10,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 13.0 และ กลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้ระหว่าง 15,001 – 20,000 บาท มีจำนวนน้อยที่สุดเพียง 25 คน คิดเป็นร้อยละ 9.3

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## 1.2 การวิเคราะห์ที่กั้นการสื่อสารของผู้ฟังราย NJ Interactive

### ตารางที่ 10

แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำนวนตามระยะเวลาที่รับฟังรายการ NJ Interactive

ระยะเวลา	จำนวน	ร้อยละ
เพิ่งรับฟัง	30	11.2
1 เดือน	10	3.7
2-3 เดือน	31	11.5
4-5 เดือน	49	18.2
6 เดือนขึ้นไป	149	55.4
รวม	269	100.0

จากตารางที่ 10 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่รับฟังรายการ NJ Interactive มานานกว่า 6 เดือน มีจำนวน 149 คน คิดเป็นร้อยละ 55.4 รองลงมาคือ รับฟังมานาน 4 - 5 เดือน คิดเป็นร้อยละ 18.2 , รับฟังมานาน 2 - 3 เดือน คิดเป็นร้อยละ 11.5 และเพิ่งรับฟัง มีจำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 11.2 ตามลำดับ ระยะเวลาที่รับฟังนาน 1 เดือน เป็นระยะเวลาที่มีจำนวนกลุ่มตัวอย่างน้อยที่สุด มีจำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 3.7

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



### ตารางที่ 11

แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำนวนความความบ่อยครั้งในการรับฟัง  
รายการNJ Interactive

ความบ่อยครั้งในการรับฟังรายการ	จำนวน	ร้อยละ
ฟังบ่อยมาก (5วัน / สัปดาห์)	25	9.3
ฟังบ่อย (3 - 4 วัน / สัปดาห์)	51	19.0
ฟังเป็นบางครั้ง (2 - 3 วัน / สัปดาห์)	114	42.4
ฟังน้อย (1 วัน / สัปดาห์)	25	9.3
ฟังน้อยมาก (นาน ๆ ฟังครั้ง)	54	20.1
รวม	269	100.0

ค่าเฉลี่ย = 2.88

จากตารางที่ 11 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่รับฟังรายการเป็นบางครั้ง (2 - 3 วัน / สัปดาห์) มีจำนวน 114 คน คิดเป็นร้อยละ 42.4 รองลงมาคือ รับฟังน้อยมาก (นาน ๆ ฟังครั้ง) คิดเป็นร้อยละ 20.1, รับฟังบ่อย (3 - 4 วัน / สัปดาห์) คิดเป็นร้อยละ 19.0 และอันดับสุดท้ายคือ กลุ่มตัวอย่างที่รับฟังบ่อยมาก (5วัน / สัปดาห์) ซึ่งมีจำนวนเท่ากับกับกลุ่มตัวอย่างที่รับฟังน้อย (1 วัน / สัปดาห์) คือมีจำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 9.3

เมื่อพิจารณาโดยเฉลี่ยแล้ว พบว่ากลุ่มตัวอย่างเปิดรับฟังรายการเป็นบางครั้ง (2 - 3 วัน / สัปดาห์) หรือเปิดรับฟังรายการในระดับปานกลาง

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

### ตารางที่ 12

**แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำนวนความคิดเห็นลักษณะการรับฟังรายการ NJ Interactive**

ลักษณะการรับฟังรายการ	จำนวน	ร้อยละ
ตั้งใจฟังตลอดรายการ	122	45.4
ฟังเฉพาะประเด็นที่สนใจ	47	17.5
ฟังเพียงเพื่อให้รู้ว่าเกี่ยวกับเรื่องอะไร	18	6.7
ฟังไปด้วยทำงานอย่างอื่นไปด้วย	66	24.5
เปิดวิทยุไว้เป็นเพื่อนคลายเหงา	16	5.9
รวม	269	100.0

จากตารางที่ 12 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่รับฟังรายการในลักษณะตั้งใจฟังตลอดรายการ มีจำนวน 122 คน คิดเป็นร้อยละ 45.4 รองลงมาคือ ฟังไปด้วยทำงานอย่างอื่นไปด้วย คิดเป็นร้อยละ 24.5 , ฟังเฉพาะประเด็นที่สนใจ คิดเป็นร้อยละ 17.5 , ฟังเพียงเพื่อให้รู้ว่าเกี่ยวกับเรื่องอะไร คิดเป็นร้อยละ 6.8 ตามลำดับ และ จำนวนกลุ่มตัวอย่างที่รับฟังรายการในลักษณะเปิดวิทยุไว้เป็นเพื่อนคลายเหงา มีน้อยที่สุด มีจำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 5.9

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

### ตารางที่ 13

**แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามความบ่อยครั้งในการโทรศัพท์เข้าไป  
ในรายการ NJ Interactive (ทั้งที่โทรคิด และโทรไม่คิด)**

ความบ่อยครั้งในการโทรศัพท์เข้าไปในรายการ	จำนวน	ร้อยละ
โทรบ่อยมาก (5 ครั้ง / สัปดาห์ หรือโทรทุกครั้งที่ฟังรายการ)	10	3.7
โทรบ่อย (3 – 4 ครั้ง / สัปดาห์)	13	4.8
โทรเป็นบางครั้ง (2 – 3 ครั้ง / สัปดาห์)	51	19.0
โทรน้อย (1 ครั้ง / สัปดาห์)	38	14.1
โทรน้อยมาก (นาน ๆ โทรครั้ง)	157	58.4
รวม	269	100.0

ค่าเฉลี่ย = 1.69

จากตารางที่ 13 พบว่า ในการใช้โทรศัพท์เพื่อติดต่อสารผ่านรายการนั้น กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ คือจำนวน 157 คน โทรศัพท์เข้ารายการน้อยมาก (นาน ๆ โทรครั้ง) คิดเป็นร้อยละ 58.4 รองลงมาคือ โทรเป็นบางครั้ง (2 – 3 ครั้ง / สัปดาห์) คิดเป็นร้อยละ 19.0, โทรน้อย (1 ครั้ง / สัปดาห์) คิดเป็นร้อยละ 14.1 และโทรบ่อย (3 – 4 ครั้ง / สัปดาห์) คิดเป็นร้อยละ 4.8 ตามลำดับ และกลุ่มตัวอย่างที่โทรบ่อยมาก (5 ครั้ง / สัปดาห์ หรือโทรทุกครั้งที่ฟังรายการ) เป็นกลุ่มตัวอย่างที่มีจำนวนน้อยที่สุด คือมี 10 คน คิดเป็นร้อยละ 3.7

เมื่อพิจารณาโดยเฉลี่ยแล้วพบว่ากลุ่มตัวอย่างโทรศัพท์ติดต่อเข้าไปในรายการน้อยประมาณ 1 ครั้ง / สัปดาห์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## ตารางที่ 14

แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามความบ่อยครั้งในการส่งจดหมาย หรือ  
โทรสาร เข้าไปในรายการ NJ Interactive

ความบ่อยครั้งในการส่งจดหมาย หรือส่งโทรสารเข้าไปในรายการ	จำนวน	ร้อยละ
ส่งบ่อยมาก (5 ครั้ง / ตั๋วคาร์ท หรือส่งทุกครั้งที่ฟังรายการ)	0	0.0
ส่งบ่อย (3 - 4 ครั้ง / ตั๋วคาร์ท)	2	0.7
ส่งเป็นบางครั้ง (2 - 3 ครั้ง / ตั๋วคาร์ท)	2	0.7
ส่งน้อย (1 ครั้ง / ตั๋วคาร์ท)	5	1.9
ส่งน้อยมาก (นาน ๆ ส่งครั้ง หรือไม่เคยส่งเลย)	260	96.7
รวม	269	100.0

ค่าเฉลี่ย = 10.6

จากตารางที่ 14 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ คือจำนวน 260 คน คิดเป็นร้อยละ 96.7 ส่งจดหมายหรือส่งโทรสารเข้าไปในรายการ NJ Interactive น้อยมาก (นาน ๆ ส่งครั้ง หรือไม่เคยส่งเลย) มีกลุ่มตัวอย่างคิดเป็นร้อยละ 1.9 ที่ส่งจดหมาย หรือ ส่งโทรสารเข้าไปในรายการน้อย (1 ครั้ง / ตั๋วคาร์ท) และมีกลุ่มตัวอย่างคิดเป็นร้อยละ 0.7 ที่ส่งจดหมาย หรือส่งโทรสารเข้าไปในรายการเป็นบางครั้ง (2 - 3 ครั้ง / ตั๋วคาร์ท) ซึ่งมีจำนวนเท่ากับกลุ่มตัวอย่างที่ส่งจดหมาย หรือโทรสารเข้าไปในรายการบ่อย (3 - 4 ครั้ง / ตั๋วคาร์ท) แต่ไม่มี กลุ่มตัวอย่างคนใดเลยที่ส่งจดหมาย หรือส่งโทรสารเข้าไปในรายการบ่อยมาก (5 ครั้ง / ตั๋วคาร์ท หรือส่งทุกครั้งที่ฟังรายการ)

เมื่อพิจารณาโดยเฉลี่ยแล้ว พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่งจดหมายหรือโทรสารเข้าไปในรายการน้อยมาก คือนาน ๆ ส่งครั้ง หรืออาจไม่เคยส่งเลยก็ได้

### 1.3 การวิเคราะห์ทัศนคติของผู้ฟัง ที่มีต่อรายการ NJ Interactive

การศึกษาศักดิ์คติของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อรายการ NJ Interactive เป็นการจำแนกความคิดเห็น หรือความรู้สึกของผู้ฟังที่มีต่อรายการ NJ Interactive โดยประเมินจากแบบสอบถาม ตอนที่ 3 ตั้งแต่ข้อ 14 – 23 จำนวนทั้งหมด 10 ข้อ ซึ่งการประเมินความคิดเห็นมี 5 ระดับ คือ เห็นด้วยอย่างยิ่ง , เห็นด้วย , ไม่แน่ใจ , ไม่เห็นด้วย และ ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง สรุปผลการวิเคราะห์ ได้ดังนี้

#### ตารางที่ 15

**แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามทัศนคติของผู้ฟัง ที่มีต่อรายการ NJ Interactive**

ทัศนคติ	จำนวน	ร้อยละ
ทัศนคติเป็นลบมาก	0	0.0
ทัศนคติเป็นลบ	0	0.0
ทัศนคติเป็นกลาง	24	8.9
ทัศนคติเป็นบวก	177	65.8
ทัศนคติเป็นบวกมาก	68	25.3
รวม	269	100.0

ค่าเฉลี่ย = 4.18

จากตารางที่ 15 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีทัศนคติเป็นบวกกับรายการ NJ Interactive คือมีจำนวน 177 คน คิดเป็นร้อยละ 65.8 รองลงมาคือมีทัศนคติเป็นบวกมากกับรายการ คิดเป็นร้อยละ 25.3 และมีทัศนคติเป็นกลางกับรายการ คิดเป็นร้อยละ 8.9 แต่ไม่มีกลุ่มตัวอย่างคนใดเลยที่มีทัศนคติเป็นลบ และ ทัศนคติเป็นลบมาก กับรายการ

เมื่อพิจารณาโดยเฉลี่ยแล้ว พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีทัศนคติเป็นบวกกับรายการ

**ตารางที่ 16**  
**แสดงจำนวนและค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง จำนวนความถี่ทางสถิติของผู้ฟัง**  
**ที่มีต่อรายการ NJ Interactive**

ข้อความ	จำนวน	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
1. เป็นรายการที่เหมาะสมกับทุกเพศทุกวัย	269	4.30	เห็นด้วย
2. หัวข้อสนทนาเป็นประเด็นที่น่าสนใจ	269	3.94	เห็นด้วย
3. เป็นรายการที่มีรูปแบบการสอนที่แปลกใหม่	269	4.09	เห็นด้วย
4. เป็นรายการที่เปิดกว้างสำหรับทุกคำถาม ที่เกี่ยวกับภาษาอังกฤษ	269	4.45	เห็นด้วย
5. เป็นรายการที่ให้ความกระจ่างในสิ่งที่ไม่เข้าใจ เกี่ยวกับภาษาอังกฤษ	269	4.16	เห็นด้วย
6. เป็นรายการที่ส่งเสริมให้ “ชอบ” ภาษาอังกฤษ มากยิ่งขึ้น	269	4.30	เห็นด้วย
7. เป็นรายการที่ทำให้รู้สึกว่ “ภาษาอังกฤษง่ายนิดเดียว”	269	3.84	เห็นด้วย
8. เป็นรายการที่เปิดโอกาสให้ผู้ฟังมีส่วนร่วม ในการแสดงความคิดเห็น	269	4.50	เห็นด้วย อย่างยิ่ง
9. คำตอบที่ได้รับจากผู้ดำเนินรายการชัดเจน ไม่คลุมเครือ	269	4.03	เห็นด้วย
10. เป็นรายการที่ช่วยให้มีความกระตือรือร้น มากขึ้นในการเรียนภาษาอังกฤษ	269	4.17	เห็นด้วย
<b>รวม</b>	<b>269</b>	<b>4.18</b>	<b>เห็นด้วย</b>



จากตารางที่ 16 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีทัศนคติเป็นบวกมากกับรายการ NJ Interactive ในข้อความที่ว่า “เป็นรายการที่เปิดโอกาสให้ผู้ฟังมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น”

สำหรับข้อความที่เหลืออีก 9 ข้อความ คือ “เป็นรายการที่เปิดกว้างสำหรับทุกคำถามที่เกี่ยวกับภาษาอังกฤษ” , “เป็นรายการที่เหมาะสมกับทุกเพศ ทุกวัย” , “เป็นรายการที่ส่งเสริมให้ชอบภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น” , “เป็นรายการที่ช่วยให้มีความกระตือรือร้นมากขึ้นในการเรียนภาษาอังกฤษ” , “เป็นรายการที่ให้ความกระจ่างในสิ่งที่ไม่เข้าใจเกี่ยวกับภาษาอังกฤษ” , “เป็นรายการที่มีรูปแบบการสอนที่แปลกใหม่” , “คำสอนที่ได้รับจากผู้ดำเนินรายการชัดเจนไม่คลุมเครือ” , “หัวข้อสนทนาเป็นประเด็นที่น่าสนใจ” และ “เป็นรายการที่ทำให้รู้สึกว่ภาษาอังกฤษง่ายนิดเดียว” กลุ่มตัวอย่าง มีทัศนคติทางบวก

สรุปโดยรวมจากค่าเฉลี่ย 4.18 แสดงให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างมีทัศนคติเห็นด้วยกับข้อความข้างต้น หรือมีทัศนคติทางบวกกับรายการ

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

#### 1.4 การวิเคราะห์ความคาดหวังประโชชน์ของผู้ฟัง จากการฟังรายการ NJ Interactive

การศึกษาคความคาดหวังประ โชน์ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อรายการ NJ Interactive เป็นการจำแนกการคาดคะเนของผู้ฟังรายการ ที่หวังว่าการรับฟังรายการ NJ Interactive จะให้ ประโยชน์ต่อตนเองในระดับใด โดยประเมินจากแบบสอบถามตอนที่ 4 ตั้งแต่ข้อ 24 – 41 จำนวนทั้งหมด 18 ข้อ ซึ่งการประเมินความคาดหวังประ โชน์มี 5 ระดับ คือ มาก , ค่อนข้างมาก , ปานกลาง , ค่อนข้างน้อย และ น้อย สรุปผล การวิเคราะห์ได้ดังนี้

#### ตารางที่ 17

**แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามระดับความคาดหวังประโชชน์ของผู้ฟัง ที่มีต่อรายการ NJ Interactive**

ระดับความคาดหวังประโชชน์	จำนวน	ร้อยละ
คาดหวังน้อย	0	0.0
คาดหวังค่อนข้างน้อย	13	4.8
คาดหวังปานกลาง	127	47.2
คาดหวังค่อนข้างมาก	109	40.5
คาดหวังมาก	20	7.4
รวม	269	100.0

ค่าเฉลี่ย = 3.55

จากตารางที่ 17 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความคาดหวังประ โชน์จากการฟัง รายการ NJ Interactive ในระดับ “คาดหวังปานกลาง” คือมีจำนวน 127 คน คิดเป็นร้อยละ 47.2 รองลงมาคือคาดหวังค่อนข้างมาก , คาดหวังมาก และ คาดหวังค่อนข้างน้อย คิดเป็นร้อยละ 40.5, 7.4 และ 4.8 ตามลำดับ แต่ไม่มีกลุ่มตัวอย่างคนใดที่มีความคาดหวังในระดับ “คาดหวังน้อย” เลย

เมื่อพิจารณาโดยเฉลี่ยแล้ว พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความคาดหวังประ โชน์จากการ รับฟังรายการค่อนข้างมาก

**ตารางที่ 18**

**แสดงจำนวนและค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง จำนวนตามระดับความคาดหวังประโยชน์  
จากการฟังรายการ NJ Interactive**

ข้อความ	จำนวน	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
1. ทำให้ฟังภาษาอังกฤษได้เข้าใจมากขึ้น	269	3.86	ค่อนข้างมาก
2. ได้รู้ความหมายของคำศัพท์และจำนวน ในภาษาอังกฤษมากขึ้น	269	3.90	ค่อนข้างมาก
3. ได้รู้วิธีใช้คำศัพท์ จำนวน ในภาษาอังกฤษ ได้ถูกต้องมากขึ้น	269	3.91	ค่อนข้างมาก
4. ทำให้อ่านหนังสือ บทความ เอกสารต่าง ๆ ที่เป็นภาษาอังกฤษได้เข้าใจมากขึ้น	269	3.19	ปานกลาง
5. ทำให้เขียนภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น	269	2.82	ปานกลาง
6. ได้ฝึกการออกเสียงภาษาอังกฤษที่ถูกต้อง	269	3.96	ค่อนข้างมาก
7. ทำให้ดำเนินการพูดภาษาอังกฤษดีขึ้น	269	3.91	ค่อนข้างมาก
8. ได้ทราบข่าวสาร ภาวะ ความบันเทิงอื่น ๆ	269	3.21	ปานกลาง
9. ใช้สื่อสารกับบุคคลอื่นในชีวิตประจำวัน ในบางโอกาส เช่น เพื่อน ๆ หรือชาวต่างชาติ	269	3.55	ค่อนข้างมาก
10. ทำให้มีความกล้าและมั่นใจในการ พูดภาษาอังกฤษกับชาวต่างชาติ	269	3.85	ค่อนข้างมาก
11. ช่วยในการทบทวนความรู้ภาษาอังกฤษ ที่มีอยู่เดิม	269	3.87	ค่อนข้างมาก
12. ช่วยให้ตนเองเป็นคนเก่งและทันสมัย	269	3.09	ปานกลาง
13. ช่วยประหยัดค่าใช้จ่ายได้มากกว่าการเรียน ภาษาอังกฤษด้วยวิธีอื่น	269	2.96	ปานกลาง
14. มีโอกาสได้รับรางวัลจากรายการ	269	3.06	ปานกลาง
15. ได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน	269	3.68	ค่อนข้างมาก
16. เป็นความรู้เสริมเพื่อประโยชน์ในอนาคต เช่น ประโยชน์ในการศึกษาต่อ หรือ ในการทำงาน	269	3.60	ค่อนข้างมาก
17. ได้รับข้อมูลที่เชื่อถือได้	269	3.46	ปานกลาง
18. มีความกระตือรือร้นที่จะพัฒนาภาษาอังกฤษ ของตนเองให้ดีขึ้น	269	3.95	ค่อนข้างมาก
รวม	269	3.55	ค่อนข้างมาก

จากตารางที่ 18 พบว่า กลุ่มตัวอย่างคาดหวังผลประโยชน์ในด้านต่าง ๆ ในเรื่อง ได้ฝึกการออกเสียงภาษาอังกฤษที่ถูกต้อง, มีความกระตือรือร้นที่จะพัฒนาภาษาอังกฤษของตนเองให้ดีขึ้น, ทำให้ดำเนินการพูดภาษาอังกฤษดีขึ้น, ได้วิธีใช้คำศัพท์ ด้านรวมในภาษาอังกฤษ ได้ถูกต้องมากขึ้น, ได้รู้ความหมายของคำศัพท์และด้านรวมในภาษาอังกฤษมากขึ้น, ช่วยในการทบทวนความรู้ภาษาอังกฤษที่มีอยู่เดิม, ทำให้ฟังภาษาอังกฤษได้เข้าใจมากขึ้น, ทำให้มีความกล้าและมั่นใจในการพูดภาษาอังกฤษกับชาวต่างชาติ, ได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน, เป็นความรู้เสริมเพื่อประโยชน์ในอนาคต เช่น ประโยชน์ในการศึกษาต่อ หรือในการทำงาน และใช้สื่อสารกับบุคคลอื่นในชีวิตประจำวันในบางโอกาส เช่น เพื่อน ๆ หรือ ชาวต่างชาติ อยู่ในระดับคาดหวังค่อนข้างมาก นอกจากนี้กลุ่มตัวอย่างยังคาดหวังประโยชน์ในด้านต่าง ๆ ในเรื่อง ได้รับข้อมูลที่เชื่อถือได้, ได้ทราบข่าวสาร สาระ ความบันเทิงอื่น ๆ, ทำให้อ่านหนังสือ บทความ เอกสารต่าง ๆ ที่เป็นภาษาอังกฤษได้เข้าใจมากขึ้น, ช่วยให้ตนเองเป็นคนเก่งและทันสมัย, มีโอกาสได้รับรางวัลจากรายการ, ช่วยประหยัดค่าใช้จ่ายได้มากกว่าการเรียนภาษาอังกฤษด้วยวิธีอื่น และ ทำให้เขียนภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น อยู่ในระดับคาดหวังปานกลาง

สรุปโดยรวม จากค่าเฉลี่ย 3.55 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างคาดหวังประโยชน์จากการฟังรายการ NJ Interactive ในด้านต่าง ๆ ค่อนข้างมาก

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

### 1.5 การวิเคราะห์การใช้ประโยชน์จากการฟังรายการ NJ Interactive

การศึกษาการใช้ประโยชน์จากการฟังรายการ NJ Interactive ของกลุ่มตัวอย่าง เป็นการจำแนกระดับการนำความรู้ที่ผู้ฟังได้รับจากการฟังรายการไปใช้ในชีวิตประจำวัน โดยประเมินจากแบบสอบถามตอนที่ 5 ตั้งแต่ข้อ 42 – 59 จำนวนทั้งหมด 18 ข้อ ซึ่งการประเมินการใช้ประโยชน์มี 5 ระดับ คือ มาก , ค่อนข้างมาก , ปานกลาง , ค่อนข้างน้อย และน้อย สรุปผลการวิเคราะห์ได้ดังนี้

#### ตารางที่ 19

**แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามระดับการนำความรู้ภาษาอังกฤษที่ได้จากการฟังรายการ NJ Interactive ไปใช้ในชีวิตประจำวัน**

ระดับการนำไปใช้ประโยชน์จริง	จำนวน	ร้อยละ
ใช้ประโยชน์จริงน้อย	1	0.4
ใช้ประโยชน์จริงค่อนข้างน้อย	24	8.9
ใช้ประโยชน์จริงปานกลาง	139	51.7
ใช้ประโยชน์จริงค่อนข้างมาก	93	34.6
ใช้ประโยชน์จริงมาก	12	4.5
รวม	269	100.0

ค่าเฉลี่ย = 3.39

จากตารางที่ 19 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ นำความรู้ภาษาอังกฤษที่ได้รับจากการฟังรายการ NJ Interactive ไปใช้ประโยชน์จริงในระดับ “ปานกลาง” มากที่สุด คือมีจำนวน 139 คน คิดเป็นร้อยละ 51.7 รองลงมาคือใช้ประโยชน์จริงค่อนข้างมาก , ใช้ประโยชน์จริงค่อนข้างน้อย และใช้ประโยชน์จริงมาก คิดเป็นร้อยละ 34.6 , 8.9 และ 4.5 ตามลำดับ และมีกลุ่มตัวอย่างเพียง 1 คน เท่านั้น คิดเป็นร้อยละ 0.4 ที่นำความรู้ไปใช้ประโยชน์จริงในระดับ “น้อย”

เมื่อพิจารณาโดยเฉลี่ยแล้ว พบว่ากลุ่มตัวอย่างนำความรู้ที่ได้จากการฟังรายการ NJ Interactive ไปใช้ประโยชน์จริงปานกลาง

## ตารางที่ 20

แสดงจำนวนและค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามระดับการนำไปใช้ประโยชน์จริง

## จากการสำรวจรายการ NJ Interactive

ข้อความ	จำนวน	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
1. ทักษะภาษาอังกฤษได้เข้าไ้มากขึ้น	269	3.70	ค่อนข้างมาก
2. ใช้ประโยชน์จากความหมายของคำศัพท์และ จำนวนในภาษาอังกฤษได้มากขึ้น	269	3.63	ค่อนข้างมาก
3. ใช้คำศัพท์ และจำนวน ในภาษาอังกฤษ ได้อย่างถูกต้องมากขึ้น	269	3.60	ค่อนข้างมาก
4. อ่านหนังสือ บทความ เอกสารต่าง ๆ ที่เป็นภาษาอังกฤษได้เข้าไ้มากขึ้น	269	3.01	ปานกลาง
5. เขียนภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น	269	2.68	ปานกลาง
6. ออกเสียงภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้อง	269	3.75	ค่อนข้างมาก
7. มีส่วนเียงในการพูดภาษาอังกฤษดีขึ้น	269	3.65	ค่อนข้างมาก
8. นำข่าวสาร สาระ ความบันเทิงอื่น ๆ ที่ได้ไปใช้ใน ชีวิตประจำวัน	269	3.06	ปานกลาง
9. ใช้สื่อสารกับบุคคลอื่นในชีวิตประจำวัน ในบางโอกาส เช่น เพื่อน ๆ หรือชาวต่างชาติ	269	3.30	ปานกลาง
10. มีความกล้าและมั่นใจในการสนทนา ภาษาอังกฤษกับชาวต่างชาติ	269	3.62	ค่อนข้างมาก
11. ได้ทบทวนความรู้ภาษาอังกฤษ ที่มีอยู่เดิมให้แน่นมากขึ้น	269	3.70	ค่อนข้างมาก
12. ทำให้ตนเองเป็นคนเก่งและทันสมัย	269	2.91	ปานกลาง
13. ประหยัดค่าใช้จ่ายได้มากกว่าการเรียน ภาษาอังกฤษด้วยวิธีอื่น	269	3.09	ปานกลาง
14. ได้รับรางวัลจากการ	269	3.09	ปานกลาง
15. ได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน	269	3.67	ค่อนข้างมาก
16. ใช้เป็นความรู้เสริมเพื่อประโยชน์ในอนาคต เช่น ประโยชน์ในการศึกษาต่อ หรือ ในการทำงาน	269	3.52	ค่อนข้างมาก
17. นำข้อมูลที่เชื่อถือได้ไปใช้อ้างอิง	269	3.19	ปานกลาง
18. กระตือรือร้นที่จะพัฒนาภาษาอังกฤษ ของตนเองให้ดียิ่งขึ้น	269	3.94	ค่อนข้างมาก
รวม	269	3.39	ปานกลาง

จากตารางที่ 20 พบว่า กลุ่มตัวอย่างได้นำความรู้ภาษาอังกฤษที่ได้จากการรับฟังรายการ NJ Interactive ไปใช้ประโยชน์จริงค่อนข้างมากในเรื่อง มีความกระตือรือร้นที่จะพัฒนาภาษาอังกฤษของตนเองให้ดีขึ้น , ออกเสียงภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้อง , ฟังภาษาอังกฤษได้เข้าใจมากขึ้น , ได้ทบทวนความรู้ภาษาอังกฤษที่มีอยู่เดิมให้แม่นยำมากขึ้น , ได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน , มีสำเนียงในการพูดภาษาอังกฤษดีขึ้น , ใช้ประโยชน์จากความหมายของคำศัพท์และสำนวนในภาษาอังกฤษได้มากขึ้น , มีความกล้าและมั่นใจในการสนทนากับชาวต่างชาติ , ใช้คำศัพท์และสำนวนในภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้องมากขึ้นและใช้เป็นความรู้เสริมเพื่อประโยชน์ในอนาคต เช่น ประโยชน์ในการศึกษาต่อ หรือในการทำงาน นอกจากนี้กลุ่มตัวอย่างยังได้นำความรู้ภาษาอังกฤษที่ได้จากการรับฟัง รายการ NJ Interactive ไปใช้ประโยชน์จริงปานกลางในเรื่องใช้สื่อสารกับบุคคลอื่นในชีวิตประจำวันในบางโอกาส เช่น เพื่อน ๆ หรือชาวต่างชาติ , นำข้อมูลที่เชื่อถือได้ไปใช้อ้างอิง , ได้รับรางวัลจากรายการ , ประหยัดค่าใช้จ่ายได้มากกว่าการเรียนภาษาอังกฤษด้วยวิธีอื่น , นำข่าวสาร สาระ ความบันเทิงอื่น ๆ ที่ได้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน , อ่านหนังสือ บทความ เอกสารต่าง ๆ ที่เป็นภาษาอังกฤษได้เข้าใจมากขึ้น , ทำให้ตนเองเป็นคนเก่งและทันสมัย และ เขียนภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น

สรุปโดยรวม จากค่าเฉลี่ย 3.39 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างนำความรู้ภาษาอังกฤษที่ได้จากการรับฟังรายการ NJ Interactive ไปใช้ประโยชน์จริงปานกลาง

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



## **ตอนที่ 2** การทดสอบสมมติฐาน (Hypothesis Testing)

**2.1 สมมติฐานที่ 1** ทักษะการสื่อสารของผู้ฟังรายการ NJ Interactive มีความแตกต่างกันตามคุณลักษณะทางประชากรของผู้ฟังรายการ NJ Interactive โดยมีสมมติฐานแยกเป็นข้อ ๆ ดังนี้

2.1.1 ทักษะการสื่อสารของผู้ฟังรายการ NJ Interactive มีความแตกต่างกันตามเพศ

2.1.2 ทักษะการสื่อสารของผู้ฟังรายการ NJ Interactive มีความแตกต่างกันตามอายุ

2.1.3 ทักษะการสื่อสารของผู้ฟังรายการ NJ Interactive มีความแตกต่างกันตามระดับการศึกษา

2.1.4 ทักษะการสื่อสารของผู้ฟังรายการ NJ Interactive มีความแตกต่างกันตามอาชีพ

2.1.5 ทักษะการสื่อสารของผู้ฟังรายการ NJ Interactive มีความแตกต่างกันตามรายได้

**2.2 สมมติฐานที่ 2** ความคาดหวังประโยชน์จากการฟังรายการ NJ Interactive ของผู้ฟัง มีความสัมพันธ์กับทักษะการสื่อสารของผู้ฟังรายการ NJ Interactive

**2.3 สมมติฐานที่ 3** การใช้ประโยชน์จากการฟังรายการ NJ Interactive ของผู้ฟัง มีความสัมพันธ์กับทักษะการสื่อสารของผู้ฟังของผู้ฟังรายการ NJ Interactive

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

**2.1 สมมติฐานที่ 1** ทักษะการสื่อสารของผู้ฟังรายการ NJ Interactive มีความแตกต่างกันตามคุณลักษณะทางประชากรของผู้ฟังรายการ NJ Interactive

**ตารางที่ 21**

**แสดงผลการทดสอบความแตกต่างระหว่างทักษะการสื่อสาร  
ของผู้ฟังรายการ NJ Interactive ที่มีเพศต่างกัน**

เพศ	จำนวน	ค่าเฉลี่ย	S.D.	t	P
ชาย	111	3.59	0.502		
หญิง	158	3.60	0.550	0.18	0.857

จากตารางที่ 21 พบว่า มีกลุ่มตัวอย่างทั้งเพศชาย และเพศหญิง ซึ่งมีทักษะการสื่อสารผ่านรายการ NJ Interactive ไม่แตกต่างกัน นั่นคือความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยทั้งสองไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับนัยสำคัญ 0.050 ดังนั้น เพศจึงไม่มีความสัมพันธ์กับทักษะการสื่อสารของผู้ฟังรายการ NJ Interactive จึงไม่เป็นไปตามสมมติฐานย่อยข้อ 2.1.1

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

**ตารางที่ 22**  
**แสดงผลการทดสอบความแตกต่างระหว่างทักษะการสื่อสาร**  
**ของผู้ใช้งาน NJ Interactive ที่มีอายุต่างกัน**

อายุ	จำนวน	ค่าเฉลี่ย	S.D.	F	P
ต่ำกว่า 15 ปี	11	3.61	0.62		
15 – 20 ปี	38	3.53	0.55		
21 – 25 ปี	52	3.65	0.63		
26 – 30 ปี	61	3.64	0.49		
31 – 35 ปี	58	3.62	0.49		
36 – 40 ปี	21	3.49	0.54		
41 – 45 ปี	16	3.58	0.53		
สูงกว่า 45 ปี	12	3.42	0.34	0.540	0.803
รวม	269	3.60	0.53		

จากตารางที่ 22 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุแตกต่างกัน มีทักษะการสื่อสารผ่านรายการ NJ Interactive ไม่แตกต่างกัน นั่นคือ ความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยทั้งหมดไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับนัยสำคัญ 0.050 ดังนั้น อายุจึงไม่มีความสัมพันธ์กับทักษะการสื่อสารของผู้ใช้งานรายการ NJ Interactive จึงไม่เป็นไปตามสมมติฐานย่อยข้อ 2.1.2

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

**ตารางที่ 23**

**แสดงผลการทดสอบความแตกต่างระหว่างทักษะการสื่อสาร  
ของผู้ฟังรายการ NJ Interactive ที่มีระดับการศึกษาต่างกัน**

ระดับการศึกษา	จำนวน	ค่าเฉลี่ย	S.D.	F	P
ประถมศึกษา	4	3.50	0.84		
มัธยมศึกษาตอนต้น	10	3.70	0.52		
มัธยมศึกษาตอนปลาย หรือเทียบเท่า	28	3.46	0.55		
อนุปริญญา หรือเทียบเท่า	11	3.50	0.32		
ปริญญาตรี	146	3.58	0.40		
สูงกว่าปริญญาตรี	70	3.69	0.51	0.993	0.422
รวม	269	3.60	0.53		

จากตารางที่ 23 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีระดับการศึกษาต่างกัน มีทักษะการสื่อสารผ่านรายการ NJ Interactive ไม่แตกต่างกัน นั่นคือ ความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยทั้งหมดไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับนัยสำคัญ 0.050 ดังนั้น ระดับการศึกษาจึงไม่มีความสัมพันธ์กับทักษะการสื่อสารของผู้ฟังรายการ NJ Interactive จึงไม่เป็นไปตามสมมติฐานย่อยข้อ 2.1.3

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

### ตารางที่ 24

แสดงผลการทดสอบความแตกต่างระหว่างทักษะการสื่อสาร  
ของผู้ฟังรายการ NJ Interactive ที่มีอาชีพต่างกัน

อาชีพ	จำนวน	ค่าเฉลี่ย	S.D.	F	P
ข้าราชการ / พนักงานรัฐวิสาหกิจ	30	3.51	0.48		
พนักงานบริษัทเอกชน	116	3.62	0.50		
ประกอบธุรกิจส่วนตัว	17	3.75	0.57		
รับจ้าง	14	3.64	0.61		
แม่บ้าน	5	3.65	0.45		
นิติกร / นักศึกษา	87	3.54	0.57	0.723	0.607
รวม	269	3.59	0.53		

จากตารางที่ 24 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีอาชีพแตกต่างกัน มีทักษะการสื่อสารผ่านรายการ NJ Interactive ไม่แตกต่างกัน นั่นคือ ความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยทั้งหมดไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับนัยสำคัญ 0.050 ดังนั้น อาชีพจึงไม่มีความสัมพันธ์กับทักษะการสื่อสารของผู้ฟังรายการ NJ Interactive จึงไม่เป็นไปตามสมมติฐานย่อยข้อ 2.1.4

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

### ตารางที่ 25

**แสดงผลการทดสอบความแตกต่างระหว่างทักษะการสื่อสาร  
ของผู้ฟังรายการ NJ Interactiv ที่มีรายได้ต่างกัน**

รายได้	จำนวน	ค่าเฉลี่ย	S.D.	F	P
ต่ำกว่า 5,000 บาท	70	3.54	0.56		
5,001 – 10,000 บาท	35	3.66	0.66		
10,001 – 15,000 บาท	37	3.57	0.57		
15,001 – 20,000 บาท	25	3.64	0.44		
20,001 – 30,000 บาท	42	3.53	0.46		
มากกว่า 30,000 บาท	60	3.66	0.48	0.606	0.696
รวม	269	3.59	0.53		

จากตารางที่ 25 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีระดับรายได้แตกต่างกัน มีทักษะการสื่อสารผ่านรายการ NJ Interactive ไม่แตกต่างกัน นั่นคือ ความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยทั้งหมดไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับนัยสำคัญ 0.050 ดังนั้น รายได้จึงไม่มีความสัมพันธ์กับทักษะการสื่อสารของผู้ฟังรายการ NJ Interactive จึงไม่เป็นไปตามสมมติฐานย่อยข้อ 2.1.5

สรุปจากตารางที่ 21 – 25 พบว่า ทักษะการสื่อสารของผู้ฟังรายการ NJ Interactive ไม่มีความแตกต่างกันตามคุณลักษณะทางประชากร อันได้แก่ เพศ , อายุ , ระดับการศึกษา , อาชีพ และรายได้ ดังนั้นจึงไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ 1

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

**2.2 สมมติฐานที่ 2 ความคาดหวังประโยชน์จากการฟังรายการ NJ Interactive ของผู้ฟัง มีความสัมพันธ์กับทักษะการสื่อสารของผู้ฟังรายการ NJ Interactive**

**ตารางที่ 26**

**แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างทักษะการสื่อสารของผู้ฟังรายการ NJ Interactive กับความคาดหวังประโยชน์จากการฟังรายการ NJ Interactive**

ตัวแปร	จำนวน	ค่าสหสัมพันธ์กับ ทักษะการสื่อสาร	P
ความคาดหวังประโยชน์	269	- 0.274*	0.000

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.050

จากตารางที่ 26 พบว่า ทักษะการสื่อสารของผู้ฟังรายการ NJ Interactive มีความสัมพันธ์เชิงลบกับความคาดหวังประโยชน์จากการฟังรายการ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.050 ซึ่งหมายความว่า ผู้ฟังที่มีทักษะการสื่อสารผ่านรายการ NJ Interactive มาก จะมีระดับความคาดหวังประโยชน์จากการรับฟังรายการน้อยกว่าผู้ฟังที่มีทักษะการสื่อสารผ่านรายการน้อย ซึ่งถือว่าเป็นไปตามสมมติฐานที่ 2

อย่างไรก็ตาม ค่าสหสัมพันธ์ที่พบมีค่าต่ำ ดังนั้นความสัมพันธ์ตามที่กล่าวแล้วจึงเป็นเพียงส่วนน้อยเท่านั้น

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



2.3 สมมติฐานที่ 3 การใช้ประโยชน์จากการฟังรายการ NJ Interactive ของผู้ฟัง มีความสัมพันธ์กับทักษะการสื่อสารของผู้ฟังรายการ NJ Interactive

ตารางที่ 27

แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างทักษะการสื่อสารของผู้ฟังรายการ NJ Interactive กับการใช้ประโยชน์จากการฟังรายการ NJ Interactive

ตัวแปร	จำนวน	ค่าสหสัมพันธ์กับ ทักษะการสื่อสาร	P
การใช้ประโยชน์	269	- 0.271*	0.000

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.050

จากตารางที่ 27 พบว่า ทักษะการสื่อสารของผู้ฟังรายการ NJ Interactive มีความสัมพันธ์เชิงลบกับการใช้ประโยชน์จากการฟังรายการ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.050 ซึ่งหมายความว่า ผู้ฟังที่มีทักษะการสื่อสารผ่านรายการ NJ Interactive มาก จะมีระดับการใช้ประโยชน์จากการรับฟังรายการน้อยกว่า ผู้ฟังที่มีทักษะการสื่อสารผ่านรายการน้อย ซึ่งถือว่าเป็นไปตามสมมติฐานที่ 3

อย่างไรก็ตาม ค่าสหสัมพันธ์ที่พบมีค่าต่ำ ดังนั้นความสัมพันธ์ตามที่กล่าวแล้วจึงเป็นเพียงส่วนน้อยเท่านั้น

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย