

ปัจจัยจากแรงจูงใจของการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีผลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพของผู้คน
ในเจนเนอร์เรชันวายในประเทศไทย



สารนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการจัดการมหาบัณฑิต
วิทยาลัยการจัดการ มหาวิทยาลัยมหิดล
พ.ศ. 2565

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยมหิดล

สารนิพนธ์

เรื่อง

ปัจจัยจากแรงจูงใจของการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีผลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพของผู้คน
ในเจนเนอร์เรชันวายในประเทศไทย

ได้รับการพิจารณาให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาการจัดการมหาบัณฑิต

26 มีนาคม 2565



ธนบดี วรวงศ์เชอ

ผู้วิจัย

รองศาสตราจารย์ชนินทร์ อยู่เพชร,

Ph.D.

อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์บุญยิ่ง คงอาชาภัทร,

Ph.D.

ประธานกรรมการสอบสารนิพนธ์

รองศาสตราจารย์วิจิตา รักธรรม,

Ph.D.

คณบดีวิทยาลัยการจัดการ มหาวิทยาลัยมหิดล

สุทธาวรรณ ชาติ,

Ph.D.

กรรมการสอบสารนิพนธ์

กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์เรื่อง “ปัจจัยจากแรงจูงใจของการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีผลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพของผู้คนในเจนเนอร์เรชันวายในประเทศไทย” นี้สำเร็จลุล่วงได้ดีด้วยดีเพราะความกรุณาให้คำปรึกษาของอาจารย์ชนินทร์ อยู่เพชร ซึ่งเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาในงานวิจัยอิสระครั้งนี้ ท่านได้ให้คำปรึกษาซึ่งเป็นประโยชน์ โดยให้ความช่วยเหลือในการตรวจสอบและให้ข้อเสนอแนะในการแก้ไขเนื้อหาของงานวิจัย และกำกับดูแลขั้นตอนของการศึกษาให้สำเร็จทันตามกรอบระยะเวลาที่กำหนด รวมถึงการช่วยพิจารณาแบบสอบถามทั้งด้านความเที่ยงตรงและความเหมาะสมของแบบสอบถาม ผู้วิจัยกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง จนสารนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จโดยสมบูรณ์

นอกจากนี้ ผู้วิจัยกราบขอบพระคุณทั้งบิดามารดาและครอบครัวที่ให้กำลังใจสำคัญ รวมถึงให้การสนับสนุนต่างๆ แก่ผู้วิจัย ขอขอบพระคุณคณะกรรมการทุกท่านที่ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ให้ต่อผู้วิจัย และขอขอบพระคุณกลุ่มผู้ให้ความร่วมมือตอบแบบสอบถามทุกท่านที่ให้ความสนใจและสละเวลาในการช่วยให้ข้อมูลอันเป็นประโยชน์ต่องานวิจัยในครั้งนี้แก่ผู้วิจัย และขอขอบคุณเพื่อนๆ ที่เป็นกำลังใจและให้ข้อเสนอแนะมาตลอด ท้ายที่สุดนี้ ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่ารายงานวิจัยอิสระฉบับนี้จะ เป็นประโยชน์แก่ผู้ที่มีความสนใจ และสามารถเป็นแนวทางแก่ผู้สนใจจะทำการศึกษางานวิจัยนี้เพิ่มเติมต่อไปภายในอนาคต หากมีข้อผิดพลาดในงานวิจัยประการใด ผู้วิจัยขออภัยและขอน้อมรับไว้มา ณ ที่นี้

ธนบดี วรวงศ์เธอ

ปัจจัยจากแรงจูงใจของการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีผลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพของผู้คนในเจนเนอรั
เรชันวายในประเทศไทย

MOTIVATION FACTORS OF JAPANESE ANIME AFFECTING CAREER SUCCESS OF
GENERATION Y PEOPLE IN THAILAND

ธนบดี วรวงศ์เชอ 6350165

กจ.ม.

คณะกรรมการที่ปรึกษาสารนิพนธ์: รองศาสตราจารย์ชนินทร์ อยู่เพชร, Ph.D., ผู้ช่วยศาสตราจารย์
บุญยิ่ง คงอาชาภัทร, Ph.D., สุทธาวรรณ ชาโต้, Ph.D.

บทคัดย่อ

งานวิจัยฉบับนี้เป็นงานวิจัยเชิงปริมาณ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อทราบถึงปัจจัยจาก
แรงจูงใจของการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีผลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพของผู้คนในเจนเนอรั
เรชันวายในประเทศไทย ประกอบไปด้วยปัจจัยด้านคุณลักษณะตัวละคร ปัจจัยด้านเนื้อเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่น ปัจจัย
ด้านความนิยมของการ์ตูนญี่ปุ่น ปัจจัยด้านความสอดคล้องในตัวตนที่แท้จริงกับการ์ตูนญี่ปุ่น และ
ปัจจัยด้านการตั้งเป้าหมายเชิงสัมฤทธิ์จากการ์ตูนญี่ปุ่น ตัวแปรตามคือความสำเร็จในการประกอบ
อาชีพ โดยวิธีการสุ่มตัวอย่างโดยอาศัยความสะดวก วิธีการทางสถิติได้แก่ ค่าร้อยละ ความถี่ ส่วน
เบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์สมการถดถอยพหุคูณ จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดจำนวน 402 คน

ผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยที่มีผลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพของผู้คนในเจนเนอรั
เรชันวายในประเทศไทย มากที่สุด เป็น ปัจจัยด้านตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่น รองลงมา เป็น ปัจจัยด้านการ
ตั้งเป้าหมายเชิงสัมฤทธิ์จากการ์ตูนญี่ปุ่น และปัจจัยด้านเนื้อเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่น ตามลำดับ ส่วนปัจจัย
ด้านประชากรศาสตร์ ผลการศึกษาพบว่า จากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเพศชายมีความคิดเห็นเชิงบวกมากกว่า
เพศหญิง และกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 24-29 ปี และ 30-35 ปี มีความคิดเห็นในความสำเร็จในการประกอบ
อาชีพ มากกว่ากลุ่มตัวอย่างอายุ 36-41 ปี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

คำสำคัญ : ความสำเร็จในการประกอบอาชีพ/ ความสอดคล้องในตัวตนที่แท้จริง/เนื้อเรื่อง

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ข
บทคัดย่อ	ค
สารบัญตาราง	ช
สารบัญรูปภาพ	ฉ
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญ	1
1.2 คำถามในการวิจัย	6
1.3 วัตถุประสงค์ของงานวิจัย	6
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับการวิจัย	6
1.5 ขอบเขตงานวิจัย	7
1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ	7
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	9
2.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับลักษณะตัวละคร	9
2.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่อง	10
2.3 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความนิยม	11
2.4 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความสอดคล้องในตัวตอนที่แท้จริง	11
2.5 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการมีเป้าหมายของบุคคลหรือ การตั้งเป้าหมายเชิงสัมฤทธิ์	12
2.6 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความสำเร็จในการประกอบอาชีพ	14
2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	15
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย	19
3.1 ระเบียบวิธีวิจัย	19
3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย	19
3.3 กรอบแนวคิดในการวิจัย	20
3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	21

สารบัญ (ต่อ)

		หน้า
	3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล	23
	3.6 สถิติและการวิเคราะห์ข้อมูล	23
บทที่ 4	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	26
	4.1 วิเคราะห์ลักษณะประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง	26
	4.2 วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่น	30
	4.3 วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านเนื้อเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่น	31
	4.4 วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านความนิยมในการ์ตูนญี่ปุ่น	32
	4.5 วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านความสอดคล้องในตัวตนที่แท้จริงกับการ์ตูนญี่ปุ่น	33
	4.6 วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านการตั้งเป้าหมายเชิงสัมฤทธิ์จากการ์ตูนญี่ปุ่น	34
	4.7 วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับระดับความคิดเห็นต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพ	35
	4.8 วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความคิดเห็นในปัจจัยด้านต่างๆ เปรียบเทียบระหว่างเพศชายและเพศหญิง	36
	4.9 วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความคิดเห็นในปัจจัยด้านต่างๆ เปรียบเทียบกับข้อมูลประชากรศาสตร์	43
	4.10 วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพโดยใช้สถิติวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ	69
	4.11 สรุปผลการทดสอบสมมติฐาน	71
บทที่ 5	อภิปรายผลการศึกษา สรุปผลการศึกษาและข้อเสนอแนะ	73
	5.1 อภิปรายผลการศึกษา	73
	5.2 สรุปผลการศึกษา	79
	5.3 ข้อเสนอแนะจากการวิจัย	80
	5.4 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป	81
	5.5 ข้อจำกัดของการวิจัย	81
บรรณานุกรม		82

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
ภาคผนวก	86
ภาคผนวก ก แบบสอบถาม เรื่อง ปัจจัยจากแรงจูงใจของการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีผลต่อ	87
ความสำเร็จในการประกอบอาชีพของผู้คนในเจนเนอร์เรชันวายในประเทศไทย	
ประวัติผู้วิจัย	92



สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า	
3.1	ค่าความเชื่อมั่นสัมประสิทธิ์ของปัจจัย	24
4.1	ค่าร้อยละ และความถี่ลักษณะประชากรศาสตร์กลุ่มตัวอย่างแบ่งตามเพศ	26
4.2	ค่าร้อยละ และความถี่ลักษณะประชากรศาสตร์กลุ่มตัวอย่างแบ่งตามอายุ	27
4.3	ค่าร้อยละ และความถี่ลักษณะประชากรศาสตร์กลุ่มตัวอย่างแบ่งตามสถานภาพ	27
4.4	ค่าร้อยละ และความถี่ลักษณะประชากรศาสตร์กลุ่มตัวอย่างแบ่งตามระดับการศึกษา	27
4.5	ค่าร้อยละ และความถี่ลักษณะประชากรศาสตร์กลุ่มตัวอย่างแบ่งตามรายได้เฉลี่ยต่อเดือน	28
4.6	ค่าร้อยละ และความถี่ลักษณะประชากรศาสตร์กลุ่มตัวอย่างแบ่งตามอาชีพ	28
4.7	ค่าร้อยละ และความถี่ลักษณะประชากรศาสตร์กลุ่มตัวอย่างแบ่งตามที่อยู่อาศัย	29
4.8	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นต่อบัณฑิตด้านตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่น	30
4.9	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นต่อบัณฑิตด้านเนื้อเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่น	31
4.10	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นต่อบัณฑิตด้านความนิยมในการ์ตูนญี่ปุ่น	32
4.11	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นต่อบัณฑิตด้านความสอดคล้องในตัวคนที่แท้จริงกับการ์ตูนญี่ปุ่น	33
4.12	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นต่อบัณฑิตด้านการตั้งเป้าหมายเชิงสัมฤทธิ์จากการ์ตูนญี่ปุ่น	34
4.13	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพ	35
4.14	ตารางค่าสถิติ T-Test ของความคิดเห็นในบัณฑิตด้านตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่นเปรียบเทียบระหว่างเพศชายและเพศหญิง	36
4.15	ตารางค่าสถิติ T-Test ของความคิดเห็นในบัณฑิตด้านเนื้อเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่นเปรียบเทียบระหว่างเพศชายและเพศหญิง	38
4.16	ตารางค่าสถิติ T-Test ของความคิดเห็นในบัณฑิตด้านความนิยมในการ์ตูนญี่ปุ่นเปรียบเทียบระหว่างเพศชายและเพศหญิง	39

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตาราง	หน้า
4.17 ตารางค่าสถิติ T-Test ของความคิดเห็นในปัจจัยด้านความสอดคล้องในตัวคนที่แท้จริงกับการ์ตูนญี่ปุ่นเปรียบเทียบระหว่างเพศชายและเพศหญิง	40
4.18 ตารางค่าสถิติ T-Test ของความคิดเห็นในปัจจัยด้านการตั้งเป้าหมายเชิงสัมฤทธิ์จากการ์ตูนญี่ปุ่นเปรียบเทียบระหว่างเพศชายและเพศหญิง	41
4.19 ตารางค่าสถิติ T-Test ของความคิดเห็นความสำเร็จในการประกอบอาชีพเปรียบเทียบระหว่างเพศชายและเพศหญิง	42
4.20 ผลการวิเคราะห์สถิติวิธี Oneway ANOVA เกี่ยวกับระดับความคิดเห็นในปัจจัยด้านตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่น โดยจำแนกตามกลุ่มอายุ	43
4.21 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างอายุกับความคิดเห็นในปัจจัยด้านตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่น โดยจำแนกตามกลุ่มอายุ	45
4.22 ผลการวิเคราะห์สถิติวิธี Oneway ANOVA เกี่ยวกับระดับความคิดเห็นในปัจจัยด้านเนื้อเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่น โดยจำแนกตามกลุ่มอายุ	46
4.23 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างอายุกับความคิดเห็นในปัจจัยด้านเนื้อเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่น โดยจำแนกตามกลุ่มอายุ	47
4.24 ผลการวิเคราะห์สถิติวิธี Oneway ANOVA เกี่ยวกับระดับความคิดเห็นในปัจจัยด้านความนิยมในการ์ตูนญี่ปุ่น โดยจำแนกตามกลุ่มอายุ	48
4.25 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างอายุกับความคิดเห็นในปัจจัยด้านความนิยมในการ์ตูนญี่ปุ่น โดยจำแนกตามกลุ่มอายุ	49
4.26 ผลการวิเคราะห์สถิติวิธี Oneway ANOVA เกี่ยวกับระดับความคิดเห็นในปัจจัยด้านความสอดคล้องในตัวคนที่แท้จริงกับการ์ตูนญี่ปุ่น โดยจำแนกตามกลุ่มอายุ	50
4.27 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างอายุกับความคิดเห็นในปัจจัยด้านความสอดคล้องในตัวคนที่แท้จริงกับการ์ตูนญี่ปุ่น โดยจำแนกตามกลุ่มอายุ	51
4.28 ผลการวิเคราะห์สถิติวิธี Oneway ANOVA เกี่ยวกับระดับความคิดเห็นในปัจจัยด้านการตั้งเป้าหมายเชิงสัมฤทธิ์จากการ์ตูนญี่ปุ่น โดยจำแนกตามกลุ่มอายุ	52

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตาราง	หน้า
4.29 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างอายุกับความคิดเห็นในปัจจัยด้านการตั้งเป้าหมายเชิงสัมฤทธิ์จากการ์ตูนญี่ปุ่น โดยจำแนกตามกลุ่มอายุ	53
4.30 ผลการวิเคราะห์สถิติวิธี Oneway ANOVA เกี่ยวกับระดับความคิดเห็นในความสำเร็จในการประกอบอาชีพ โดยจำแนกตามกลุ่มอายุ	54
4.31 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างอายุกับความคิดเห็นในความสำเร็จในการประกอบอาชีพ โดยจำแนกตามกลุ่มอายุ	55
4.32 ผลการวิเคราะห์สถิติวิธี Oneway ANOVA เกี่ยวกับระดับความคิดเห็นในปัจจัยด้านความสอดคล้องในตัวคนที่แท้จริงกับการ์ตูนญี่ปุ่น โดยจำแนกตามกลุ่มสถานภาพ	56
4.33 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างสถานภาพกับความคิดเห็นในปัจจัยด้านความสอดคล้องในตัวคนที่แท้จริงกับการ์ตูนญี่ปุ่น โดยจำแนกตามกลุ่มสถานภาพ	57
4.34 ผลการวิเคราะห์สถิติวิธี Oneway ANOVA เกี่ยวกับความคิดเห็นในปัจจัยด้านการตั้งเป้าหมายเชิงสัมฤทธิ์จากการ์ตูนญี่ปุ่น โดยจำแนกตามกลุ่มสถานภาพ	58
4.35 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างสถานภาพกับความคิดเห็นในปัจจัยด้านการตั้งเป้าหมายเชิงสัมฤทธิ์จากการ์ตูนญี่ปุ่น โดยจำแนกตามกลุ่มสถานภาพ	58
4.36 ผลการวิเคราะห์สถิติวิธี Oneway ANOVA เกี่ยวกับความคิดเห็นในปัจจัยด้านเนื้อเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่น โดยแบ่งตามกลุ่มรายได้เฉลี่ยต่อเดือน	59
4.37 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างสถานภาพกับความคิดเห็นในปัจจัยด้านเนื้อเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่น โดยแบ่งตามกลุ่มรายได้เฉลี่ยต่อเดือน	59
4.38 ผลการวิเคราะห์สถิติวิธี Oneway ANOVA เกี่ยวกับระดับความคิดเห็นในปัจจัยด้านความสอดคล้องในตัวคนที่แท้จริงกับการ์ตูนญี่ปุ่น โดยแบ่งตามกลุ่มรายได้เฉลี่ยต่อเดือน	60
4.39 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างสถานภาพกับความคิดเห็นในปัจจัยด้านความสอดคล้องในตัวคนที่แท้จริงกับการ์ตูนญี่ปุ่น	62

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตาราง	หน้า
โดยจำแนกตามกลุ่มรายได้เฉลี่ยต่อเดือน	
4.40 ผลการวิเคราะห์สถิติวิธี Oneway ANOVA เกี่ยวกับความคิดเห็นใน ปัจจัยด้านการตั้งเป้าหมายเชิงสัมฤทธิ์จากการ์ตูนญี่ปุ่น โดยแบ่งตามกลุ่มรายได้เฉลี่ยต่อ เดือน	63
4.41 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างสถานภาพกับความคิดเห็น ในปัจจัยด้านการตั้งเป้าหมายเชิงสัมฤทธิ์จากการ์ตูนญี่ปุ่น โดยจำแนกตามกลุ่มรายได้เฉลี่ยต่อเดือน	65
4.42 ผลการวิเคราะห์สถิติวิธี Oneway ANOVA เกี่ยวกับระดับความคิดเห็น ในปัจจัยด้านเนื้อเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่น โดยจำแนกตามกลุ่มอาชีพ	66
4.43 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างสถานภาพกับความคิดเห็น ในปัจจัยด้านเนื้อเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่น โดยจำแนกตามกลุ่มอาชีพ	67
4.44 ผลการวิเคราะห์สถิติวิธี Oneway ANOVA เกี่ยวกับระดับความคิดเห็น ในปัจจัยด้านการตั้งเป้าหมายเชิงสัมฤทธิ์จากการ์ตูนญี่ปุ่น โดยจำแนกตามกลุ่มอาชีพ	68
4.45 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างสถานภาพกับความคิดเห็น ในปัจจัยด้านการตั้งเป้าหมายเชิงสัมฤทธิ์จากการ์ตูนญี่ปุ่น โดยจำแนกตามกลุ่มอาชีพ	69
4.46 การวิเคราะห์ปัจจัยที่มีผลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพ ด้วยวิธีการถดถอยพหุคูณ	70
4.47 สรุปผลการทดสอบสมมติฐาน	71

สารบัญรูปภาพ

รูปภาพ	หน้า
1.1 การเติบโตของรายได้การตูนญี่ปุ่นปี 2002 ถึง ปี 2019	2
1.2 การโฆษณาการแข่งขันกีฬาโอลิมปิกที่ประเทศญี่ปุ่น 2020	2
1.3 ขวดलयน้ำ Limited SPRINKLE X ONE PIECE	3
1.4 บัตรแรทพิทคอลแลคชั่นพิเศษ Dragon Ball Z	4
1.5 คุณเจษฎาพงษ์ เจริญประเสริฐ ที่ปรึกษาทางธุรกิจและนักจัดอีเวนต์ญี่ปุ่น	5
1.6 คุณณัชชา พงศ์สุปาณี (MindarYn) ศิลปินไทยค่าย Lantis ของประเทศญี่ปุ่น	5

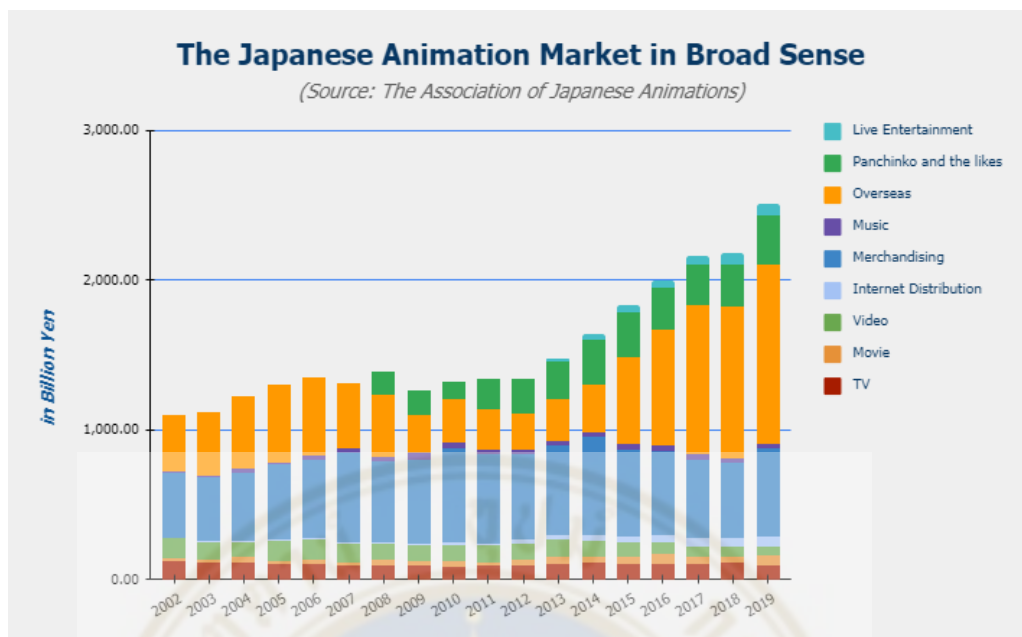


บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญ

การ์ตูนญี่ปุ่น (Anime) คือ ภาพยนตร์การ์ตูนสัญชาติญี่ปุ่น สร้างขึ้นเพื่อความบันเทิง โดยมีเนื้อเรื่องครอบคลุมหลากหลายแนว การ์ตูนญี่ปุ่นมักมีลักษณะการฉายเป็นตอน เพื่อฉายทางโทรทัศน์ และยังมีการฉายเป็นภาพยนตร์เพื่อฉายในโรงภาพยนตร์ (อดิศร ทาพรธมา,2564) การ์ตูนญี่ปุ่นถือเป็นสื่ออีกรูปแบบหนึ่งในธุรกิจความบันเทิงที่ได้รับความนิยมแพร่หลายทั้งในประเทศญี่ปุ่นและต่างประเทศ การเติบโตของตลาดโดยรวมมีการเติบโตอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ปี 2012 จนในปี 2019 มียอดขายอยู่ที่ 2,511 พันล้านเยน (753.3 พันล้านบาท) ซึ่งการเพิ่มขึ้นนี้เกิดจากภาพยนตร์ที่มียอดขายสูงสุดเป็นประวัติการณ์ที่ 69.2 พันล้านเยน 20.8 พันล้านบาท) เพิ่มขึ้น 38.44% เมื่อเทียบเป็นรายปีตามที่สมาคมแอนิเมชันญี่ปุ่น โดยภาพยนตร์ที่สร้างรายได้เพิ่มอย่างมาก ได้แก่ ฤดูฝัน ฉันมีเธอ ,ยอดนักสืบจิ๋วโคนัน และวันพีซ (Erzat,2020) ซึ่งประเทศไทยก็เป็นส่วนหนึ่งในนั้นที่ได้รับอิทธิพลจากการ์ตูนญี่ปุ่นมา และกระแสความนิยมในปัจจุบันก็เพิ่มมากขึ้น เช่น การแต่งชุดตามตัวละครในการ์ตูนญี่ปุ่น (Cosplay) จนมีการก่อตั้งสมาคมคอสเพลย์ในประเทศไทย การให้ความสนใจในการนำการ์ตูนญี่ปุ่นมาเป็นส่วนหนึ่งของกีฬาโอลิมปิก 2020 และการพูดถึงบทบาทอาชีพที่น่าสนใจในการ์ตูนญี่ปุ่นที่ได้รับการอ้างอิงมาจากอาชีพที่มีอยู่จริงในแต่ละประเทศ เป็นต้น (thematter,2564)



ภาพที่ 1.1 การเติบโตของรายได้การ์ตูนญี่ปุ่นปี 2002 ถึง ปี 2019
ที่มา : Anime industry report 2020



ภาพที่ 1.2 การโฆษณาการแข่งขันกีฬาโอลิมปิกที่ประเทศญี่ปุ่น 2020
ที่มา : mgronline.com

ทั้งนี้การ์ตูนญี่ปุ่นไม่ได้หยุดอยู่แค่ในอุตสาหกรรมสื่อและความบันเทิงเท่านั้น แต่ไปกระจายเข้าสู่ธุรกิจอื่นๆ เช่น ธุรกิจน้ำดื่มที่มีการนำรูปตัวละครวันพีซไปอยู่บนขวดน้ำของตรา Sprinkle ธุรกิจการเดินทางและขนส่งมวลชนอย่าง BTS ที่ใช้บัตรแรบบิทคอลเลกชันพิเศษรุ่น Dragonball Z และธุรกิจผลิตของเล่นและโมเดลที่นำตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่นจากหลากหลายเรื่องไปผลิตและจำหน่าย เป็นต้น ซึ่งอาศัยจากปัจจัยทางด้านตัวละคร (Character) ที่ผู้คนชื่นชอบมาเป็นจุดขาย (ปัญญาพงศ์ วาทีสุนทร,2564)



ภาพที่ 1.3 ขวดลายน้ำ Limited SPRINKLE X ONE PIECE

ที่มา : brandbuffet.in.th



ภาพที่ 1.4 บัตรแรบบิทคอลเลกชันพิเศษ Dragon Ball Z

ที่มา : Facebook Rabbit Card

นอกจากการตูนญี่ปุ่นจะช่วยเสริมสร้างความสนุกแล้วยังช่วยในการเพิ่มความรู้ในทางอ้อมและสร้างแรงบันดาลใจบางอย่างในชีวิตให้แก่ผู้รับชมได้อีกด้วย ซึ่งในปัจจุบันมีผู้คนได้ที่รับแรงจูงใจจากการตูนญี่ปุ่นจนมีการเรียนแบบการกระทำตามการตูนญี่ปุ่นในชีวิตจริงของผู้รับชม เช่น ดูการตูนญี่ปุ่นประเภทกีฬาแล้วทำให้อยากลองเล่นกีฬาประเภทนั้นขึ้น ดูการตูนญี่ปุ่นแล้วเห็นฉากทำอาหารดูน่าทานแล้วลองทำตาม และดูการตูนญี่ปุ่นแล้วเห็นฉากสถานที่ที่มีอยู่จริงทำให้ไปเที่ยวตามสถานที่นั้นๆ เป็นต้น สำหรับในการการประกอบอาชีพนั้นการตูนญี่ปุ่นก็ได้ส่งผลกระทบต่อเช่นกันจากตัวอย่างของคุณปลูวิกรณ์ อุทธิเสน ซึ่งประกอบอาชีพนักทำชุดคอสเพลย์และอุปกรณ์ประกอบ จากการทำลงไหลการตูนญี่ปุ่นมาตั้งแต่ยังเป็นเด็กและได้ก้าวเข้าสู่วงการคอสเพลย์ประมาณ 15 ปีก่อน จนสามารถคว้ารางวัลการประกวดคอสเพลย์ถึงประเทศญี่ปุ่น และในปัจจุบันบริษัทที่ผลิตภาพยนตร์หลายแห่งก็มีการจ้างให้เขาผลิตชุดที่ใช้ในการโฆษณาภาพยนตร์หลากหลายเรื่อง อีกบุคคลตัวอย่างหนึ่งคือคุณเจษฎาพงษ์ เจริญประเสริฐ ซึ่งเปิดบริษัทจัดงานเทศกาลที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมต่างๆ ของญี่ปุ่น และเป็นທີ່ปรึกษาทางธุรกิจ ซึ่งการที่เขาเดินมาถึงจุดนี้ได้มาจากการเปลี่ยนความชื่นชอบในการตูนญี่ปุ่นให้เป็นการกระทำจนสามารถผลักดันสิ่งที่ฝันให้กลายเป็นเรื่องจริง (thematter ,2560)



ภาพที่ 1.5 คุณเจษฎาพงษ์ เจริญประเสริฐ นักจัดงานเทศกาลที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมของญี่ปุ่น
ที่มา : thematter.co

และในบุคคลตัวอย่างที่ผ่านเมื่อไม่นานมานี้ได้มีศิลปินคนไทยที่ได้ไปเป็นศิลปินนักร้องของประเทศญี่ปุ่น นั่นคือ คุณณัชชา พงศ์สุปानी หรือชื่อในวงการ MindaRyn (มายดาร์ริน) ที่ได้แรงบันดาลใจจากการชอบร้องเพลงประกอบการ์ตูนญี่ปุ่น จนสามารถนำมายึดประกอบเป็นอาชีพหลักและประสบความสำเร็จทางอาชีพได้ในที่สุด ซึ่งคุณณัชชา พงศ์สุปानी ก็ได้ดำเนินชีวิตในการมีเป้าหมายของบุคคล (Achievement Goal Orientation) จากการมีคติที่ได้รับมาจากการดูการ์ตูนญี่ปุ่น (นิตรชนก ชัยวงศ์ ,2564; thematter,2564)



ภาพที่ 1.6 คุณณัชชา พงศ์สุปानी (MindaRyn) ศิลปินไทยค่าย Lantis ของประเทศญี่ปุ่น
ที่มา : anmosugoi.com

ทั้งนี้ จะเห็นได้ว่าการ์ตูนญี่ปุ่น (Anime) ได้ส่งอิทธิพลต่อความนึกคิดของผู้คนและยังเป็นการสร้างแรงบันดาลใจให้แก่ผู้คนได้อีกทางหนึ่ง จึงทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยจากแรงจูงใจของการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีผลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพของผู้คนในเจนเนอรัเรชันวาย (Generation Y) ในประเทศไทย เพื่อสามารถระบุแรงจูงใจของการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีผลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพ และเป็นอีกแนวทางที่จะช่วยหาคำตอบในการค้นหาอาชีพที่ผู้คนใฝ่ฝันอยากเป็นในอนาคต

1.2 คำถามในการวิจัย

ปัจจัยอะไรจากแรงจูงใจของการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีผลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพของผู้คนในเจนเนอรัเรชันวายในประเทศไทย

1.3 วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

เพื่อทราบถึงปัจจัยจากแรงจูงใจของการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีผลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพของผู้คนในเจนเนอรัเรชันวายในประเทศไทย

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัย

1. เพื่อเป็นประโยชน์ต่อผู้ชมการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทยที่จะหาแรงจูงใจในการประสบความสำเร็จในการประกอบอาชีพ ทั้งที่เป็นผู้ประกอบการธุรกิจหรือพนักงานลูกจ้าง
2. เพื่อเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่ต้องการแรงจูงใจที่จะค้นหาอาชีพที่อยากทำในอนาคต
3. เพื่อเป็นประโยชน์ต่อเหล่าผู้สร้างการ์ตูนที่จะออกแบบและผลิตการ์ตูนที่คอยสร้างแรงจูงใจตามปัจจัยที่ศึกษาแก่เหล่าผู้ชมการ์ตูน

1.5 ขอบเขตงานวิจัย

การศึกษาครั้งนี้เป็นงานวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ใช้ระเบียบวิธีวิจัยในเชิงสำรวจ (Survey Research Method) โดยใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) เก็บข้อมูลจากกลุ่มของตัวอย่างประชากรคนไทยที่อยู่ในเจนเนอร์เรชันวายซึ่งมีอายุระหว่าง 25 ปี ถึง 41 ปี (MoneyHUB,2559) จำนวน 400 ตัวอย่าง สถิติที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) และ สมการถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression) โดยใช้ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษาตั้งแต่ เดือนตุลาคม พ.ศ. 2564 ถึง เดือนมีนาคม พ.ศ. 2565

1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ

1.6.1 การ์ตูนญี่ปุ่น หรืออนิเมะ (Anime) หมายถึง ภาพยนตร์การ์ตูนสัญชาติญี่ปุ่น สร้างขึ้นเพื่อความบันเทิงโดยมีเนื้อเรื่องครอบคลุมหลากหลายแนว การ์ตูนญี่ปุ่นมักมีลักษณะการฉายเป็นตอนหรือภาพยนตร์ที่ฉายทางโทรทัศน์ และในโรงภาพยนตร์

1.6.2 ตัวละคร หมายถึง บุคคล สิ่งที่มีชีวิต รวมถึงสิ่งที่ไม่มีชีวิตที่ผู้เขียนหรือผู้แต่งการ์ตูนญี่ปุ่นสมมุติขึ้นมาหรืออ้างอิงตัวตนที่มีอยู่จริงแล้วนำมาใส่ไว้ในการ์ตูนญี่ปุ่นเพื่อให้มาเป็นส่วนหนึ่งและมีบทบาทในเนื้อเรื่อง มีหน้าที่ทำให้เนื้อเรื่องดำเนินไปและแสดงออกถึงตัวตนของตัวละครนั้นตามเหตุการณ์ต่างๆ โดยจะแสดงถึงเอกลักษณ์ทางบุคลิกลักษณะทั้งรูปร่างหน้าตา กิริยาท่าทาง อุปนิสัย และพฤติกรรมของบุคคลนั้น

1.6.3 เนื้อเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่น หมายถึง เนื้อหาส่วนสำคัญที่ผู้แต่งได้นำเสนอและถ่ายทอดรายละเอียดของเนื้อหาสาระออกมาเพื่อให้ผู้รับชมของการ์ตูนญี่ปุ่นได้รับรู้ถึงสาระสำคัญของเรื่อง โดยจะเริ่มจากอธิบายถึงเนื้อหาหลักที่เป็นแก่นของเรื่องและเสริมด้วยเนื้อหารองที่เป็นส่วนย่อยมาช่วยให้เนื้อหาโดยรวมสื่อออกมาได้อย่างมีรรถรส โดยเนื้อเรื่องในการ์ตูนญี่ปุ่นจะดำเนินไปตามลำดับเวลาที่ผู้แต่งกำหนด

1.6.4 ความนิยมของการ์ตูนญี่ปุ่น หมายถึง ความชื่นชอบ ความพึงพอใจ และความโดดเด่นของการ์ตูนญี่ปุ่นซึ่งมีผู้รับชมให้ความสนใจอย่างมาก รวมถึงการรับชมอยู่ซ้ำๆ ในการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่องเดิม ซึ่งถือว่าการ์ตูนญี่ปุ่นนั้นเป็นที่ยอมรับ ได้รับการรู้จักและกล่าวถึงในสมาชิกของกลุ่มเพื่อนฝูงของผู้รับชมหรือในสังคมอย่างแพร่หลายทั้งในระยะเวลาสั้นชั่วคราว หรือในระยะเวลายาว

1.6.5 ความสอดคล้องในตัวตนที่แท้จริง (Self Congruence) หมายถึง อารมณ์ร่วมหรือความรู้สึกนึกคิดร่วมที่เกี่ยวข้องกับผู้รับชมที่มีต่อการ์ตูนญี่ปุ่น ซึ่งทำให้ผู้รับชมการ์ตูนญี่ปุ่นจินตนาการหรือคิดว่าตัวตนของตนเองนั้นมีภาพลักษณ์ที่เหมือนหรือใกล้เคียงกับตัวละครในการ์ตูน

ญี่ปุ่นที่ต้องการที่จะเป็นหรือใฝ่ฝันที่อยากจะเป็น และผู้รับชมการ์ตูนญี่ปุ่นจะคอยรักษาระดับความภูมิใจที่รู้สึกได้เป็นตัวละครในการ์ตูนญี่ปุ่นนั้นเอาไว้ตลอดเวลา

1.6.6 การมีเป้าหมายของบุคคล หรือการตั้งเป้าหมายเชิงสัมฤทธิ์ (Achievement Goal Orientation) หมายถึง กระบวนการที่มีเพื่อใช้สร้างแรงจูงใจหรือความมุ่งมั่นให้แก่ผู้รับชมการ์ตูนญี่ปุ่นมีความคิด และความพยายามที่สูงในการแสดงออกทางพฤติกรรมในการดำเนินหรือกระทำกิจกรรมบางอย่างให้เป็นไปตามแผนหรือเป้าหมายที่วางเอาไว้ จนสามารถประสบผลสู่ความสำเร็จ ล่วงหน้าในชีวิตจริงของผู้รับชมได้จากการที่ได้รับชมการ์ตูนญี่ปุ่น

1.6.7 ความสำเร็จในการประกอบอาชีพ หมายถึง ผลลัพธ์ของพัฒนาการด้านหน้าที่การงานที่พิจารณาจากประสิทธิภาพการทำงานของแต่ละบุคคล ซึ่งจะถูกตัดสินได้ดีที่สุดจากบุคคลที่ประกอบอาชีพนั้นๆ ความสำเร็จในการประกอบอาชีพอาจเกิดขึ้นจริงอย่างเป็นรูปธรรมที่สามารถสังเกตได้จากภายนอก เช่น เงินเดือน รางวัล และการเลื่อนตำแหน่ง เป็นต้น หรือเป็นนามธรรมซึ่งเกิดขึ้นจากความรู้สึกภายใน เช่น ความพึงพอใจในงาน ความรู้สึกมั่นคงในอาชีพ เป็นต้น

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่องปัจจัยจากแรงจูงใจของการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีผลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพของผู้คนในเจนเนอเรชันวายในประเทศไทย ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าจากหนังสือ บทความวารสารวิชาการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องตามหัวข้อ ดังนี้

- 2.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับลักษณะตัวละคร
- 2.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่อง
- 2.3 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความนิยม
- 2.4 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความสอดคล้องในตัวตอนที่แท้จริง
- 2.5 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการมีเป้าหมายของบุคคลหรือการตั้งเป้าหมายเชิงสัมฤทธิ์
- 2.6 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความสำเร็จในการประกอบอาชีพ
- 2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับลักษณะตัวละคร

ชยานิสา ซอบธรรม (2557) ได้กล่าวว่า ตัวละคร (Characters) หมายถึง บุคคลหรือสิ่งมีชีวิตที่ผู้แต่งสมมติขึ้นมาเพื่อให้เกิดการกระทำพฤติกรรม ซึ่งมีบทบาทในเนื้อเรื่องหรือเป็นผู้ทำให้เรื่องราวดำเนินตั้งแต่ต้นไปสู่จุดหมายปลายทาง ตัวละครไม่ได้หมายถึงแก่นมนุษย์เท่านั้น แต่ยังรวมถึงพืช สัตว์ จนกระทั่งสิ่งของ เนื่องจากสำหรับนักเขียนบางคนได้มีการใช้สัตว์ ต้นไม้ และภาชนะ เป็นตัวละครที่มีความนึกคิดและแสดงการกระทำเหมือนกับคน ยกตัวอย่างเช่น การ์ตูนเรื่องเชลล์ดอลหอยกู่โลก (Shelldon) ที่มีตัวละครหลักเป็นหอย, ปลาเด็กหัวใจโตโต (Nemo) ที่มีตัวละครหลักเป็นปลาการ์ตูน และ 4 ล้อซิ่ง ซ่าท่าโลก ที่มีตัวละครหลักเป็นรถยนต์ เป็นต้น

เอกิน พันธุ์เอกินอมร (2541 อ้างถึงใน อิศราภรณ์ งามจิรวินธุ์, 2563) ได้กล่าวว่า ตัวละคร หมายถึง ผู้ที่แสดงออกพฤติกรรมตามเหตุการณ์ในเรื่อง และเป็นผู้ที่อาจได้รับผลกระทบบางอย่างจากเหตุการณ์ที่เกิดในเนื้อเรื่องและผู้แต่งได้สร้างขึ้น ซึ่งลักษณะตัวละครควรต้องมีความสมจริงเหมือนบุคคลในโลกความเป็นจริง ในด้านความรู้สึคนึกคิด การกระทำ อารมณ์ และคำพูด

รันดนา จักกะพาก และจิรยุทธ ลินธุพันธ์ (2545 อ้างถึงใน อิศราภรณ์ งามจิรววัฒน์, 2563) ได้กล่าวไว้ว่า ตัวละคร หมายถึง บุคลิกลักษณะของตัวละครทางด้านกายภาพทั้งรูปร่างและหน้าตา รวมถึงด้านลักษณะอุปนิสัยของตัวละครที่แสดงออกมาในเรื่อง

โดยงานวิจัยฉบับนี้ ตัวละครในการ์ตูนญี่ปุ่น หมายถึง บุคคล สิ่งที่มีชีวิต รวมถึงสิ่งที่ไม่ใช่ชีวิตที่ผู้เขียนหรือผู้แต่งการ์ตูนญี่ปุ่นสมมุติขึ้นมาหรืออ้างอิงตัวตนที่มีอยู่จริงแล้วนำมาใส่ไว้ในการ์ตูนญี่ปุ่นเพื่อให้มาเป็นส่วนหนึ่งและมีบทบาทในเรื่อง มีหน้าที่ทำให้เนื้อเรื่องดำเนินไปและแสดงออกถึงตัวตนของตัวละครนั้นตามเหตุการณ์ต่างๆ โดยจะแสดงถึงเอกลักษณ์ทางบุคลิกลักษณะทั้งรูปร่างหน้าตา กิริยาท่าทาง อุปนิสัย และพฤติกรรมของบุคคลนั้น

2.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่อง

วิระวัลย์ ดีเลิศ (2557) ได้กล่าวไว้ว่า เนื้อเรื่อง หมายถึง เนื้อหาของส่วนที่สำคัญที่ผู้แต่งเจตนาที่จะถ่ายทอดถึงรายละเอียด และนำเสนอข้อเท็จจริงต่างๆ ซึ่งถือว่าเป็นส่วนหลักที่ผู้รับชมจะได้รับเนื้อหาสาระที่ต้องการสื่อออกมาจากผู้แต่งมากที่สุด

ยุรฉัตร บุญสนิท (2538 อ้างถึงใน พระอริการประมวล อธิปญโญ ,2564) ได้กล่าวไว้ว่า เนื้อเรื่อง หมายถึง การบรรยายถึงเหตุการณ์ว่ามีอะไรเกิดขึ้นในเรื่องราวที่กำลังแสดงอยู่หรือเกิดขึ้น ณ ขณะนั้น รวมถึงบอกให้รู้ว่าจะมีเหตุการณ์อะไรเกิดขึ้นในตอนต่อไป ซึ่งเนื้อเรื่องจะถูกการดำเนินไปตามลำดับเวลาที่ผู้แต่งกำหนด

Ausubel (1963 อ้างถึงใน จุฑารัตน์ ทองเนื้อห้า ,2549) ได้กล่าวถึง เนื้อหาหนึ่งๆในการสอนจะประกอบด้วยความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวัตถุหรือปรากฏการณ์ต่างๆ ที่สามารถนำมาจัดต่อให้ต่อเนื่องกันได้ โดยความรู้ความเข้าใจหลักจะครอบคลุมและรวบรวมไว้ซึ่งใจความของความรู้ความเข้าใจที่อยู่รองลงไป ดังนั้นการสอนควรจะเริ่มสอนด้วยความรู้ความเข้าใจหลักที่ครอบคลุมและมีลักษณะเป็นนามธรรม แล้วค่อยด้วยการเจาะลึกลงไปถึงความรู้ความเข้าใจรองที่เกี่ยวข้องต่อไปเป็นทอดๆ

Ornstein and Hurkins (2009 อ้างถึงใน นิอร เทรตตันชัย ,2561) ได้กล่าวถึง เนื้อหา หรือเนื้อหาสาระ (Content) หมายถึง สิ่งที่ต้องการสื่อให้ถึงผู้เรียนได้รับมาถึงทักษะหรือได้รับรู้ความสามารถ และประสบการณ์ เนื้อหาเป็นส่วนประกอบที่สำคัญของหลักสูตร ซึ่งเป็นข้อมูลพื้นฐานที่จะช่วยส่งต่อไปยังผู้เรียนได้ เนื้อหาที่ดีจะต้องนำผู้เรียนไปสู่โอกาสในการใช้ความรู้และการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองในอนาคตต่อไปได้

โดยงานวิจัยฉบับนี้ เนื้อเรื่องในการ์ตูนญี่ปุ่น หมายถึง เนื้อหาส่วนสำคัญที่ผู้แต่งได้นำเสนอและถ่ายทอดรายละเอียดของเนื้อหาสาระออกมาเพื่อให้ผู้รับชมของการ์ตูนญี่ปุ่นได้รับรู้ถึงสาระสำคัญของเรื่อง โดยจะเริ่มจากอธิบายถึงเนื้อหาหลักที่เป็นแก่นของเรื่องและเสริมด้วยเนื้อหารองที่เป็นส่วนย่อยมาช่วยให้เนื้อหาโดยรวมสื่อออกมาได้อย่างมีอรรถรส โดยเนื้อเรื่องในการ์ตูนญี่ปุ่นจะดำเนินไปตามลำดับเวลาที่ผู้แต่งกำหนด

2.3 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความนิยม

ฉัฐสรณ์ ตรังครุฑ (2564) ได้กล่าวว่า ความนิยม หมายถึง ความชอบ มีจิตใจโน้มเอียงต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ของกระแสของกลุ่มคนให้ความสนใจหรือเป็นที่พูดถึงอยู่ในจำนวนที่มาก (Preference and Predisposition)

ฉัฐนิชา พิพิชฌิการ (2562) ได้กล่าวว่า ความนิยม หมายถึง คน สัตว์ สิ่งของ หรือสถานที่ที่ได้รับความรู้สึกเป็นที่ชื่นชอบและพึงพอใจ รวมถึงการเป็นที่กล่าวถึงในสังคม

Locke (2003 อ้างถึงใน Scott and Judge ,2009) ได้ให้คำจำกัดความของ ความนิยม ว่า บางสิ่งๆ โดยทั่วไปแล้วเป็นที่ยอมรับ และรู้จักกันทั่วไปของผู้คนในสังคม ซึ่งสามารถพบได้อยู่บ่อยๆ หรือแพร่หลายกันในวงกว้าง ซึ่งความนิยมสามารถแยกแยะได้จากลักษณะเฉพาะที่กำหนดให้หรือระบุถึงบุคคลหรือสิ่งของ

Bukowski (1989 อ้างถึงใน Zywica and Danowski ,2008) ได้กล่าวว่า ความนิยม หมายถึง ความชอบกันซึ่งเป็นที่แพร่หลาย หรือได้รับการยอมรับจากสมาชิกในกลุ่มเพื่อนฝูง

โดยงานวิจัยฉบับนี้ ความนิยมในการ์ตูนญี่ปุ่น หมายถึง ความชื่นชอบ ความพึงพอใจ และความโดดเด่นของการ์ตูนญี่ปุ่นซึ่งมีผู้รับชมให้ความสนใจอยู่มาก รวมถึงการรับชมอยู่ซ้ำๆในการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่องเดิม ซึ่งถือว่าการ์ตูนญี่ปุ่นนั้นเป็นที่ยอมรับ ได้รับการรู้จักและกล่าวถึงในสมาชิกของกลุ่มเพื่อนฝูงของผู้รับชมหรือในสังคมอย่างแพร่หลายทั้งในระยะเวลาสั้นชั่วคราว หรือในระยะเวลายาว เช่น Dragon Ball Z ที่มีผู้รับชมชื่นชอบในจำนวนมากและเป็นที่รู้จักมาในเวลานาน

2.4 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความสอดคล้องในตัวตนที่แท้จริง

Sirgy (1982 อ้างถึงใน นนทกร ดันดิวัตนะ, เปมิกา เทพรชัช และพิชชา ดิลกานนท์ ,2554) ได้กล่าวว่า ความสอดคล้องในตัวตนที่แท้จริง หมายถึง ภาพรวมของความคิดและอารมณ์ความรู้สึกที่เกี่ยวข้องกับบุคคลนั้นที่รู้สึกว่ามี ความใกล้เคียงกับภาพลักษณ์ตราสินค้านั้นๆ

Graeff (1996 อ้างถึงใน นนทกร ตันติวัตนะ, เปมิกา เทพวรชัย และพิชชา ติลกานนท์ ,2554) ได้กล่าวถึง ทฤษฎีของความสอดคล้องในตัวตนที่แท้จริงว่า บุคคลจะพยายามซื้อหรือเป็นเจ้าของตราสินค้าที่สามารถตอบสนองความต้องการหรือความเป็นตัวตนของตัวเองได้ และจะรักษาหรือเพิ่มระดับความภูมิใจในตัวบุคคลนั้นเอาไว้ตลอดเวลา

Govers and Schoormans (2005 อ้างถึงใน สวียา นุชพิทักษ์ และวิภูราธร จิระประวัต ,2555) ได้กล่าวว่า ความสอดคล้องในตัวตน (Self-congruence) ซึ่งจะเกิดขึ้นเมื่อภาพลักษณ์ของผู้บริโภคมีความสอดคล้องหรือมีความใกล้เคียงกับภาพลักษณ์ของผู้ที่ใช้ตราสินค้า (Brand-user image) ซึ่งสามารถจำแนกออกได้เป็น 2 มิติ คือ ความสอดคล้อง ในตัวตนที่แท้จริง (Actual-self congruence) หมายถึง การที่ผู้บริโภคมองว่าภาพลักษณ์ ของผู้ใช้ตราสินค้า (Brand-user image) เหมือนกันหรือสอดคล้องกันกับภาพลักษณ์ที่ผู้บริโภคมองเห็นตัวตนของตัวเองที่เป็นอยู่จริง ส่วนอีกมิติ เรียกว่า ความสอดคล้องในตนเองในอุดมคติ (Ideal-self congruence) หมายถึง การที่ผู้บริโภคมองว่า ภาพลักษณ์ของผู้ที่ใช้ตราสินค้า (Brand-user image) เหมือนกันหรือสอดคล้องกันกับภาพลักษณ์ที่ตัวเองมีความต้องการที่จะเป็นหรือใฝ่ฝันที่อยากจะเป็น

โดยงานวิจัยฉบับนี้ ความสอดคล้องในตัวตนที่แท้จริงกับการ์ตูนญี่ปุ่น หมายถึง อารมณ์ร่วมหรือความรู้สึกนึกคิดร่วมที่เกี่ยวข้องกับผู้รับชมที่มีต่อการ์ตูนญี่ปุ่น ซึ่งทำให้ผู้รับชมการ์ตูนญี่ปุ่นจินตนาการหรือคิดว่าตัวตนของตนเองนั้นมีภาพลักษณ์ที่เหมือนหรือใกล้เคียงกับตัวละครในการ์ตูนญี่ปุ่นที่ต้องการที่จะเป็นหรือใฝ่ฝันที่อยากจะเป็น และผู้รับชมการ์ตูนญี่ปุ่นจะคอยรักษาระดับความภูมิใจที่รู้สึกได้เป็นตัวละครในการ์ตูนญี่ปุ่นนั้นเอาไว้ตลอดเวลา

2.5 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการมีเป้าหมายของบุคคลหรือการตั้งเป้าหมายเชิงสัมฤทธิ์

Bandura (1986 อ้างถึงใน วารุณี ทองดี ,2559) ได้กล่าวว่า การตั้งเป้าหมายเชิงสัมฤทธิ์ คือ กระบวนการที่ใช้เพื่อสร้างแรงจูงใจให้เหล่าผู้คนเกิดความพยายามที่จะกระทำกิจกรรมตามที่ได้รับมอบหมายหน้าที่ และยังเป็นเครื่องมือในการกำหนดเกณฑ์พฤติกรรมเป้าหมายที่เฉพาะเจาะจงและชัดเจน นอกจากนี้ยังสามารถให้ข้อมูลย้อนกลับแก่ตัวบุคคลในการปรับปรุงพฤติกรรมเป้าหมายในการกระทำกิจกรรม

Urdu (1997 อ้างถึงใน วารุณี ทองดี ,2559) ได้กล่าวถึง ทฤษฎีการตั้งเป้าหมายเชิงสัมฤทธิ์ ว่าการที่ผู้คนจะแสดงพฤติกรรมไปในทิศทางใดนั้นจะขึ้นอยู่กับการระบุนความสำเร็จหรือ

เหตุผลตามที่บุคคลต้องการจะแสดงพฤติกรรมนั้นออกมา ซึ่งเป็นการประเมินตนเองในทางบวกที่ส่งผลให้เกิดผลสัมฤทธิ์ตามที่ตัวเองได้ตั้งเป้าหมายไว้

McClelland (1985 อ้างถึงใน รุ่งอรุณ รักรองรัตน์ ,2562) ได้กล่าวว่า แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ หมายถึง เงื่อนไขของจิตใจผู้คนที่เป็นแรงผลักดันสู่การปฏิบัติงานจนแสดงผลลัพธ์ออกมาได้ดีเยี่ยม ด้วยความมุ่งมั่นที่ต้องการให้ผลสำเร็จตามเป้าหมายในระดับสูงอย่างไม่ย่อท้อ โดยสามารถสรุปทฤษฎีเกี่ยวกับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์หรือทฤษฎีแรงจูงใจความสำเร็จไว้ในผลจากการศึกษาวิจัยที่เกี่ยวกับความต้องการความสำเร็จของมนุษย์ 3 ประเภท ได้แก่

1. ความต้องการความสำเร็จหรือแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ (Needs for Achievement) กล่าวว่า บุคคลที่มีแรงจูงใจแบบนี้จะเป็นผู้ที่มีเป้าหมายระยะยาวในการวางแผน มีลักษณะการทำงานที่มีความกระตือรือร้นสูง มีความมุ่งมั่นในความสำเร็จของงาน และกล้าเสี่ยง ซึ่งแรงจูงใจแบบนี้จะส่งผลต่อประสิทธิภาพในการทำงานอย่างมากที่สุดในบรรดาประเภทของความสำเร็จของมนุษย์

2. ความต้องการการมีอำนาจหรือแรงจูงใจใฝ่อำนาจ (Needs for Power) กล่าวว่า บุคคลที่มีแรงจูงใจแบบนี้จะเป็นผู้ที่ต้องการได้มีอำนาจอยู่เหนือบุคคลอื่นๆ ทั้งในกลุ่ม ฝายงาน หรือองค์กร และต้องการควบคุมผู้อื่นทั้งทางตรงและทางอ้อม รวมทั้งต้องการให้ผู้อื่นยอมรับว่าตนเองมีอำนาจอย่างแท้จริงที่สามารถทำให้ผู้อื่นรับฟังหรือปฏิบัติตามที่ตนเองอยากให้เป็น

3. ความต้องการความสัมพันธ์หรือแรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์ (Needs for Affiliation) บุคคลที่มีแรงจูงใจแบบนี้จะเป็นผู้ที่ชอบเข้าสังคมและสามารถทำงานประเภทกลุ่มได้ดี ต้องการความสัมพันธ์อันยาวนานต่อคนอื่นๆ และแสดงออกทางพฤติกรรมต่อผู้อื่นด้วยไมตรี ไม่เน้นความสำเร็จของงานเป็นหลัก

รุ่งอรุณ รักรองรัตน์ (2562) ได้กล่าวว่า แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ หมายถึง ความการมุ่งมั่นในการเอาชนะอุปสรรคที่เกิดจากแรงผลักดันให้ประสบความสำเร็จ ซึ่งกระทำด้วยพลังและความพยายามในการต่อสู้ดิ้นรนเพื่อทำบางสิ่งที่ยปรารถนาอยู่ให้สำเร็จลุล่วงจนเอาชนะอุปสรรค

โดยงานวิจัยฉบับนี้ การตั้งเป้าหมายเชิงสัมฤทธิ์จากการ์ตูนญี่ปุ่น หมายถึง กระบวนการที่ใช้สร้างแรงจูงใจหรือความมุ่งมั่นให้แก่ผู้รับชมการ์ตูนญี่ปุ่นมีความคิด และความพยายามที่สูงในการแสดงออกทางพฤติกรรมในการดำเนินหรือกระทำกิจกรรมบางอย่างให้เป็นไปตามแผนหรือเป้าหมายที่วางเอาไว้ จนสามารถประสบผลสู่ความสำเร็จลุล่วงในชีวิตจริงของผู้รับชมได้จากการที่ได้รับชมการ์ตูนญี่ปุ่น

2.6 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความสำเร็จในการประกอบอาชีพ

Judge (1995 อ้างถึงใน ไกรคุณ กาญจนประภาส และบุญญาดา นาสมบูรณ์ ,2564) ได้กล่าวว่า ความสำเร็จในการประกอบอาชีพ หมายถึง ผลลัพธ์ของพัฒนาการด้านหน้าที่การงานอันหรือความก้าวหน้าในอาชีพ ซึ่งความสำเร็จในการประกอบอาชีพ สามารถเกิดขึ้นจริงทั้งเป็นแบบรูปธรรมที่สามารถสังเกตได้จากภายนอก หรือแบบนามธรรมซึ่งเกิดขึ้นจากความรู้สึกภายใน เช่น การรับรู้ระดับบุคคลเกี่ยวกับความก้าวหน้าในอาชีพที่ได้รับทั้งจากการสนับสนุนส่งเสริม และการเลื่อนตำแหน่ง ในการวัดความสำเร็จในการประกอบอาชีพ (Measurement of Career Success) สามารถวัดได้ใน 2 รูปแบบ

1. ความสำเร็จในการประกอบอาชีพเชิงปรนัย (Objective Career Success) หมายถึง การประสบความสำเร็จในการประกอบอาชีพจากองค์ประกอบหรือเกณฑ์ที่รับรู้ได้จากภายนอก เช่น การเลื่อนตำแหน่ง (Promotion) และเงินเดือน เป็นต้น

2. ความสำเร็จในการประกอบอาชีพเชิงอัตนัย (Subjective Career Success) หมายถึง การประสบความสำเร็จจากการประเมินในส่วนของ การรับรู้หรือความรู้สึกภายในที่มีต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพของตนเอง เช่น ความพึงพอใจในอาชีพ (Career Satisfaction) และความพึงพอใจในงาน (Job Satisfaction) เป็นต้น

Steers (1991 อ้างถึงใน กิ่งแก้ว พรอภิรรักสกุล ,2552) ได้กล่าวถึง ความสำเร็จในการประกอบอาชีพ ว่าเป็นการรับรู้ของบุคคลในเรื่องของลำดับการเกิดของพฤติกรรม และทัศนคติที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมหรือประสบการณ์ที่ได้รับมาจากตลอดช่วงชีวิตในกระบวนการทำงานที่ผ่านมา โดยความสำเร็จในการประกอบอาชีพจะถูกตัดสินได้ดีที่สุดจากบุคคลที่ประกอบอาชีพนั้นๆ

กิ่งแก้ว พรอภิรรักสกุล (2552) ได้กล่าวถึง ความสำเร็จในการประกอบอาชีพ หมายถึง ผลบวกในจิตใจที่บุคคลรับมาจากประสบการณ์การทำงานในแต่ละบุคคล โดยวัดความสำเร็จได้ทั้งในเชิงอัตนัย (ภายใน) เช่น การประเมินตนเองของพนักงานขายเกี่ยวกับความรู้สึกว่าตนเองประสบความสำเร็จในอาชีพตามที่คาดหวัง และเชิงปรนัย (ภายนอก) เช่น พนักงานขายจะประสบความสำเร็จในการประกอบอาชีพ พิจารณาจากเงินเดือน ตำแหน่ง และรางวัลพิเศษที่ตัวพนักงานจะได้รับและรู้สึกพึงพอใจ เป็นต้น

เจนจิรา เจนจิตรวณิช (2562) ได้กล่าวถึง ความสำเร็จในการประกอบอาชีพอิสระของ คนพิการ ว่าคนพิการจะรู้สึกถึงความประสบความสำเร็จในอาชีพของตนเองได้เมื่อมีความสามารถที่จะเลี้ยงดูตัวเองและครอบครัวได้ โดยอาชีพอิสระที่ประกอบอยู่นั้นจะต้องมีความต่อเนื่องในระยะยาว และสามารถพัฒนาต่อยอดได้ จนก่อให้เกิดผลกำไรหรือรายได้ และสร้างความมั่นคงในชีวิตได้

โดยงานวิจัยฉบับนี้ ความสำเร็จในการประกอบอาชีพของผู้รับชมการ์ตูนญี่ปุ่น หมายถึง ผลลัพธ์ของการพัฒนาการด้านหน้าที่การงานที่พิจารณาจากประสิทธิภาพการทำงานของแต่ละบุคคล ซึ่งจะถูกตัดสินได้ดีที่สุดจากบุคคลที่ประกอบอาชีพนั้นๆ ความสำเร็จในการประกอบอาชีพอาจเกิดขึ้นจริงอย่างเป็นรูปธรรมที่สามารถสังเกตได้จากภายนอก เช่น เงินเดือน รางวัล และการเลื่อนตำแหน่ง เป็นต้น หรือเป็นนามธรรมซึ่งเกิดขึ้นจากความรู้สึกภายใน เช่น ความพึงพอใจในงาน ความรู้สึกมั่นคงในอาชีพ เป็นต้น

2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

พิเชษ ศิริตันดิวัฒน์ (2553 อ้างถึงใน ปัญญาพงษ์ วาทีสุทร ,2564) ได้ศึกษาเรื่องการใช้การ์ตูนญี่ปุ่นที่เป็นสื่อเพื่อเสริมสร้างความพยายามของนักเรียนนักศึกษาชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านทุ่งหลวง จังหวัดเชียงใหม่ พบว่าการที่นักเรียนได้เห็นและรับชมถึงตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่นที่เป็นแบบอย่างตามที่แต่ละคนประทับใจนั้น จะส่งผลให้นักเรียนส่วนใหญ่เกิดความพยายามในการเรียนและทำการบ้านตามที่ตัวเองได้รับมอบหมายมากขึ้น และมีการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องตามลักษณะของตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่นที่มาเป็นแบบอย่าง

คุณานนต์ มงคลสิน ธารหทัย สุหญ้านาง ณิชพล ผกานนท์ สุวิษ ธิระโคตร และชญา หิรัญเจริญเวช (2563) ได้ทำการศึกษางานวิจัยเรื่อง พฤติกรรมในการเปิดรับและปัจจัยที่มีผลต่อการเลียนแบบการ์ตูนอนิเมชันของเยาวชน ซึ่งในผลการวิจัยพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นเยาวชนได้มีพฤติกรรมในการเลียนแบบการ์ตูนอนิเมชันหลังจากที่ได้รับชม โดยปัจจัยที่ส่งผลต่อการเลียนแบบ ได้แก่ การออกแบบลักษณะที่มีเอกลักษณ์ของตัวละครการ์ตูน และการออกแบบเนื้อเรื่องที่เล่าได้ประทับใจและชวนให้รู้สึกดีต่อผู้ชม นอกจากนี้ยังได้กล่าวถึงการรับชมของผู้ตอบแบบสอบถามที่มีพฤติกรรมเลียนแบบนั้นว่าได้รับชมการ์ตูนเรื่องนั้นๆ ซ้ำเดิมอยู่ 1-3 รอบ ซึ่งมาจากความนิยมและชื่นชอบในการ์ตูน

ศุภพงศ์ สอนสังข์ และพีรเทพ รุ่งคุณากร (2564) ได้ทำการศึกษาเรื่อง กระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองสู่ความสำเร็จในการประกอบอาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์ ซึ่งในผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยที่สนับสนุนให้เกิดความสำเร็จในการประกอบอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์ ประกอบด้วย คุณลักษณะ (Character) ของนักออกแบบที่มีคุณลักษณะของการเป็นนักสู้ เช่น อดทน ไม่ล้มเลิก มีความพยายาม และไม่ยอมแพ้ เป็นต้น

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2545 อ้างถึงใน จุฑามาศ ศรีใจ และอ้อมรจิต แป้นศรี ,2565) ได้กล่าวโดยสรุปถึงประโยชน์ของเนื้อหาของการ์ตูนที่นำมาช่วยในการเรียนการสอนว่า การ์ตูนเป็น

เครื่องมือช่วยกระตุ้นให้เรียนอย่างหนึ่งที่ช่วยความสนใจในห้องเรียนได้เป็นอย่างดีโดยทำให้นักเรียนเกิดอารมณ์ร่วมในเนื้อหา เรียนได้สนุกสนานนักเรียนมีส่วนร่วมในบทเรียนทำให้การเรียนได้ผลเพิ่มขึ้น และนักเรียนประสบผลสำเร็จในการเรียนมากยิ่งขึ้น ปิยธิดา สังฆะโณ (2550) อ้างถึงใน จุฑามาศ ศรีใจ และอ้อมธจิต เป็นศรี ,2565) ได้กล่าวว่า เนื้อหาของการ์ตูนสามารถนำมาใช้เป็นประโยชน์ในการเรียนการสอนอย่างมาก โดยเนื้อหาของการ์ตูนสามารถทำให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนได้เร็วยิ่งขึ้นเพราะเป็นการประยุกต์ใช้การ์ตูนช่วยสื่อความหมายทำให้เกิดความเข้าใจได้อย่างรวดเร็ว ช่วยทำให้บทเรียนน่าสนใจ เกิดความรู้สึกสนุกสนาน ซึ่งใช้ได้กับการเรียนการสอนทุกกลุ่มวิชา ส่งผลให้เกิดประสิทธิภาพในการเรียนสูงขึ้นกว่าเดิม

Ericksen and Sirgy (1992) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การความชื่นชอบด้านเสื้อผ้าของลูกจ้างผู้หญิง ความสอดคล้องของภาพตนเอง และอาชีพที่ยึดเหนี่ยว ซึ่งในงานวิจัยได้มีการสร้างแบบจำลองได้รับการพัฒนาที่เกี่ยวข้องกับความชอบเสื้อผ้าของผู้หญิงที่ทำงานด้วยความสมัครสมานฉันท์ของลูกจ้างผู้หญิงแต่ละคน ซึ่งได้มีการตั้งสมมติฐานระหว่างความสอดคล้องในตัวตนของตัวเองกับการยึดเหนี่ยวทางอาชีพ และได้ผลออกมาว่าลูกจ้างผู้หญิงมีแนวโน้มในการที่จะสวมชุดที่ตรงกับภาพลักษณ์ของตัวเองที่แท้จริงตนเองและภาพลักษณ์ของตนเองในอุดมคติมากกว่าจะได้ชุดที่ไม่ตรงกับภาพลักษณ์ที่แท้จริงและที่อยู่ในอุดมคติของตนเอง และเมื่อยิ่งฐานะอาชีพทางการงานนั้นสูงขึ้น ความสอดคล้องในตนเองและความสอดคล้องในอุดมคติที่จะเลือกใส่เสื้อผ้าที่ตนเองชื่นชอบจะมากขึ้นตาม และลักษณะของเสื้อผ้านั้นก็จะคล้ายหรือไปในทางเดียวกับธุรกิจที่ประกอบอาชีพอยู่

วารุณี ทองดี (2559) ได้ทำการศึกษาเรื่อง อิทธิพลการรับรู้โครงสร้างเป้าหมายที่มีต่อผลของการปฏิบัติงานของบุคคลในสายสนับสนุนสังกัดมหาวิทยาลัยโดยมีการตั้งเป้าหมายเชิงสัมฤทธิ์และความยึดมั่นผูกพันในงานเป็นตัวแปรส่งผ่าน ซึ่งในผลการวิจัยพบว่า การตั้งเป้าหมายเชิงสัมฤทธิ์มีความสัมพันธ์ในทางบวกกับผลในการปฏิบัติงานของบุคคลสายสนับสนุนในสังกัดมหาวิทยาลัย นอกจากนี้การตั้งเป้าหมายเชิงสัมฤทธิ์ที่เพิ่มขึ้นจะส่งผลต่อความพึงพอใจในงานและผลในการปฏิบัติงานในอาชีพนั้นๆ

รุ่งอรุณ รักรองรัตน์ (2562) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ปัจจัยจากแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ที่มีอิทธิพลต่อสมรรถนะในการทำงานของผู้บริหารสถานศึกษาของการศึกษาขั้นพื้นฐานในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล ซึ่งผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยด้านแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์มีการส่งผลต่อสมรรถนะการทำงานของผู้บริหารสถานศึกษาเพื่อให้ประสบผลสำเร็จทางอาชีพ

Bouffard (1995 อ้างถึงใน วารุณี ทองดี ,2559) ได้กล่าวถึงอิทธิพลของการตั้งเป้าหมายเชิงสัมฤทธิ์ว่า หากบุคคลได้มีการตั้งเป้าหมายเชิงสัมฤทธิ์ในความต้องการลงมือทำภาระหรืองาน

บางอย่างแล้ว จะส่งผลช่วยให้นำไปสู่การสร้างพฤติกรรมหรือการกระทำเพื่อบรรลุผลลัพธ์ของการปฏิบัติงานจนเกิดความพึงพอใจในงาน และประสบผลสำเร็จในการประกอบอาชีพของบุคคลผู้ประกอบอาชีพนั้นๆ

สนธิยา ชูขจร (2546 อ้างถึงใน กิ่งแก้ว พรอภิกฤษสกุล ,2552) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ปัจจัยสู่ความสำเร็จของตัวแทนประกันชีวิต บริษัท อูธยาออลิอันซ์ ซีพี ประกันชีวิต จำกัด (มหาชน) โดยพบว่า ปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ที่มีความแตกต่างในความสำเร็จในการประกอบอาชีพตัวแทนประกันชีวิต คือ อายุ เพศ สถานภาพ ระดับการศึกษา และรายได้เฉลี่ยต่อเดือน

มัลลิกา นกแย้ม (2546 อ้างถึงใน กิ่งแก้ว พรอภิกฤษสกุล ,2552) ได้ทำงานวิจัยศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพการขายของพนักงานขาย บริษัท ซิงเกอร์ประเทศไทย จำกัด (มหาชน) โดยพบว่า ปัจจัยทางประชากรศาสตร์ที่มีความแตกต่างในความสำเร็จในการประกอบอาชีพการขายของพนักงานขาย คือ เพศ อายุ สถานภาพ แต่ระดับการศึกษานั้นไม่มีความแตกต่างในความสำเร็จในการประกอบอาชีพการขายของพนักงานขาย

ลลิตา พิมทา (2563) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ปัจจัยสู่ความสำเร็จของกลุ่มอาชีพชุมชนในแอ่งท้องที่วสำคัญของจังหวัดร้อยเอ็ด ซึ่งผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยทางด้านอาชีพ กับรายได้เฉลี่ยต่อเดือนนั้น ไม่มีความแตกต่างกันตามความสำเร็จของกลุ่มอาชีพชุมชนในแอ่งท้องที่วสำคัญของจังหวัดร้อยเอ็ด ในด้านการมีส่วนร่วม ด้านการบริหารงานกลุ่ม และด้านการเงินบัญชี

พิมพ์กมล แก้วไทรนันท์ สุวัฒน์ นิเมสังคนันท์ และวิศิษฐ์ ฤทธิบุญไชย (2564) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ความสำเร็จในการประกอบธุรกิจของไร้สับปะรดของเกษตรกรจังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ซึ่งผลการวิจัยบอกว่า ปัจจัยที่จะส่งผลต่อความสำเร็จในการประกอบธุรกิจของไร้สับปะรดของเกษตรกร จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ไม่มีระดับความแตกต่างกันตาม รายได้ต่อเดือน และระดับการศึกษา

ปริญญา สิริอิตตะกุล (2555) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การวิเคราะห์จำแนกปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการทำงานของพนักงานในนิคมอุตสาหกรรมในภาคตะวันออก ประเทศไทย ซึ่งผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยด้านการประกอบอาชีพตามธุรกิจนั้น ไม่มีความแตกต่างกันตามความสำเร็จในการทำงานเป็นพนักงานนิคมอุตสาหกรรม

Ericksen (1983) ได้ทำการศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการเลือกเสื้อผ้าของผู้หญิงวัยทำงานที่สัมพันธ์กับความสอดคล้องในตนเอง และแรงจูงใจในการบรรลุผลสำเร็จ ได้มีการตั้งสมมติฐานว่าในการแต่งกายจะมีความสัมพันธ์ที่มีนัยสำคัญระหว่างความสอดคล้องในตนเอง และแรงจูงใจในการบรรลุผลสำเร็จ ซึ่งผลการวิจัยพบว่า มีการปฏิเสธสมมติฐาน หมายถึง สำหรับการแต่งกายตามความสอดคล้องในตนเองไม่มีความสัมพันธ์ต่อตำแหน่ง และการบรรลุผลสำเร็จในอาชีพ

จรงค์ หงษ์งาม (2557) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ทุมนมนุษย์ของแรงงานในองค์กรโลจิสติกส์ กรณีศึกษา องค์กรเอกชนด้านพาณิชย์นาวี ซึ่งมีการใช้วิธีการวิจัยเชิงปริมาณ ศึกษาปัจจัยสถานภาพของประชากรศาสตร์ที่แตกต่างกันต่อความผูกพันในการทำงาน ซึ่งผลการวิจัยพบว่า สถานภาพของประชากรศาสตร์ไม่มีความแตกต่างกันต่อความผูกพันในการทำงาน อย่างมีนัยสำคัญ

ศรีสุนันท์ ประเสริฐสังข์ ดวงดาว ภูครองจิตร และสุนันวดี พละศักดิ์ (2560) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ผลกระทบของคุณลักษณะทางบุคลิกภาพส่วนบุคคลที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้ขององค์กรและความสำเร็จขององค์การบริหารส่วนท้องถิ่นในเขตจังหวัดร้อยเอ็ด ซึ่งผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยด้านสถานภาพของบุคลากรองค์การบริหารส่วนท้องถิ่นในเขตจังหวัดร้อยเอ็ดไม่มีความแตกต่างกันต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพภายในองค์กร

กานต์สิริ สุขทวี และอรกัญญา โหมยตานนท์ (2557) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยในการประกอบธุรกิจกับความสำเร็จของการดำเนินธุรกิจ ของผู้ทำธุรกิจค้าวัสดุก่อสร้าง ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดนครสวรรค์ ซึ่งในผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยด้านกระแสความนิยมของผู้คนหรือพนักงานในองค์กร ไม่ได้ส่งผลต่อ ความสำเร็จของผู้ประกอบธุรกิจในการดำเนินธุรกิจวัสดุก่อสร้าง

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

ในงานวิจัยหัวข้อ “ปัจจัยจากแรงจูงใจของการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีผลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพของผู้คนในเจนเนอร์เรชันวายในประเทศไทย” ผู้วิจัยได้กำหนดระเบียบวิธีการวิจัยตามรายละเอียด ดังนี้

- 3.1 ระเบียบวิธีการวิจัย
- 3.2 กลุ่มประชากรและตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย
- 3.3 กรอบแนวคิดในการวิจัย
- 3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.5 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.6 สถิติและการวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยเรื่อง ปัจจัยจากแรงจูงใจของการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีผลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพของผู้คนในเจนเนอร์เรชันวายในประเทศไทย ประเภทงานวิจัยในเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ซึ่งผู้วิจัยได้ใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research Method) โดยเลือกใช้แบบสอบถามผ่านช่องทางออนไลน์ (Online Questionnaire) จาก Google Form เป็นเครื่องมือสำหรับเก็บรวบรวมข้อมูลจากประชากรกลุ่มตัวอย่างที่ต้องการศึกษา

3.2 ประชากรตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้เป็นบุคคลที่ได้รับชมการ์ตูนญี่ปุ่น (Anime) ที่อยู่ในเจนเนอร์เรชันวายซึ่งมีอายุระหว่าง 24 ปี ถึง 41 ปี (MoneyHUB,2559) ซึ่งผู้วิจัยกำหนดให้มีขนาดกลุ่มตัวอย่างที่คำนวณแบบไม่ทราบจำนวนประชากรของกลุ่มตัวอย่างประชากรคนไทยที่อยู่ในเจนเนอร์

เรชันวาย จึงใช้สูตรการคำนวณกลุ่มตัวอย่างของ Cochran (1953) โดยกำหนดระดับความเชื่อมั่นที่ร้อยละ 95 กับค่าความคลาดเคลื่อนอยู่ที่ร้อยละ 5 ดังนี้

$$n = \frac{z^2}{4e^2} = \frac{1.96^2}{4(0.05)^2} = 384.16 \approx 385$$

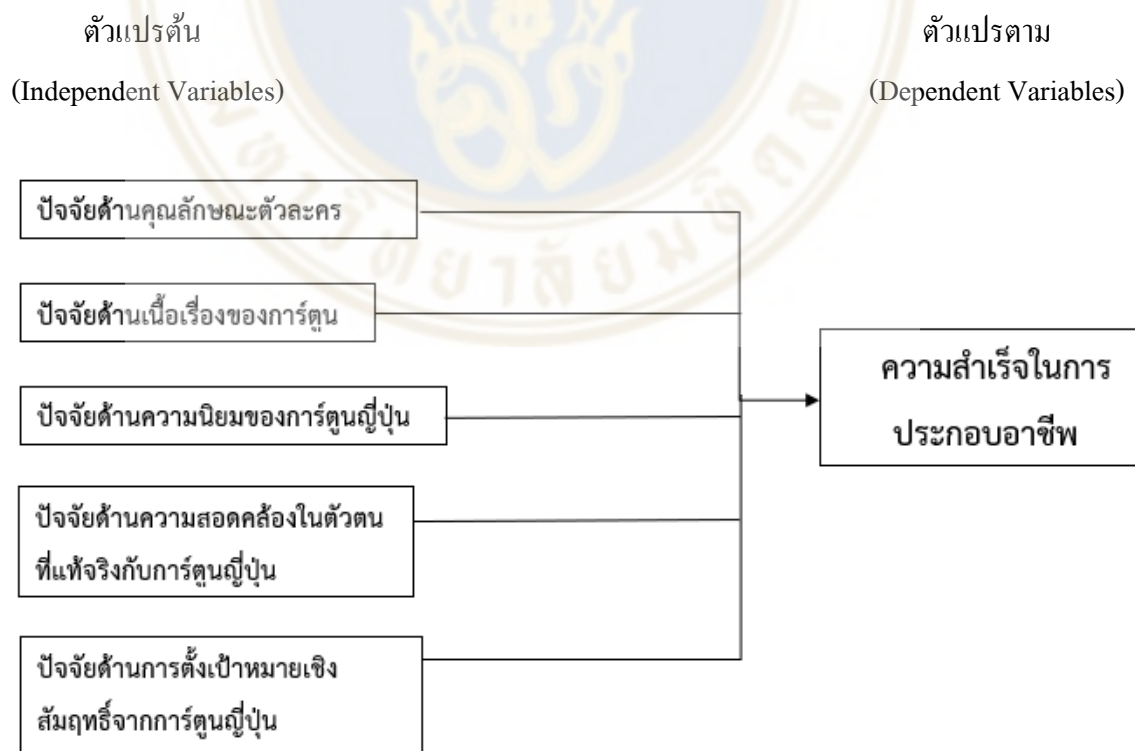
โดย n หมายถึง ขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่ต้องการ

e หมายถึง ความคลาดเคลื่อนในการสุ่มตัวอย่างที่ยอมให้เกิดขึ้น

z หมายถึง ระดับความเชื่อมั่นหรือระดับนัยสำคัญ

จากการคำนวณข้างต้นทำให้ได้ขนาดกลุ่มตัวอย่างออกมา 385 ตัวอย่าง และเพื่อลดความคลาดเคลื่อน ผู้วิจัยจึงปรับขนาดของกลุ่มตัวอย่างให้เพิ่มขึ้นเป็น 402 ตัวอย่าง โดยเลือกวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบไม่อาศัยความน่าจะเป็นในรูปแบบของการสุ่มตัวอย่างตามความสะดวก (Convenience Sampling) เพื่อใช้สำหรับการเก็บรวบรวมข้อมูล

3.3 กรอบแนวคิดในการวิจัย



3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้สร้างแบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือสำหรับเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย โดยให้กลุ่มตัวอย่างเป็นผู้ตอบแบบสอบถามผ่านช่องทางออนไลน์ (Online Questionnaire) จาก Google Form โดยแบบสอบถามนี้แบ่งออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 คำถามสำหรับคัดกรอง

ส่วนที่ 2 ข้อมูลที่เกี่ยวกับปัจจัยจากแรงจูงใจของการ์ตูนญี่ปุ่น

ส่วนที่ 3 ข้อมูลที่เกี่ยวกับความสำเร็จในการประกอบอาชีพ

ส่วนที่ 4 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 1 คำถามคัดกรอง

แบบสอบถามส่วนคัดกรอง (Screening) คุณสมบัติผู้ที่ตอบแบบสอบถามในรูปแบบตรวจสอบรายการ (Checklist) โดยให้เลือกเพียง 1 คำตอบ ได้แก่ ช่วงอายุปัจจุบันอยู่ในช่วงตั้งแต่ 25 - 41 ปี และเคยรับชมการ์ตูนญี่ปุ่น (Anime)

ส่วนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยจากแรงจูงใจของการ์ตูนญี่ปุ่น

แบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยจากแรงจูงใจของการ์ตูนญี่ปุ่น ได้แก่ ปัจจัยด้านตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่น ปัจจัยด้านเนื้อหาของการ์ตูนญี่ปุ่น ปัจจัยด้านความนิยมในการ์ตูนญี่ปุ่น ปัจจัยด้านความสอดคล้องในตัวตนที่แท้จริงกับการ์ตูนญี่ปุ่น และปัจจัยด้านการตั้งเป้าหมายเชิงสัมฤทธิ์จากการ์ตูนญี่ปุ่น ซึ่งแต่ละคำถามเป็นคำถามปลายปิดแบบ Likert scale มีคำตอบให้เลือกตอบ เป็นมาตรฐานประเมินค่า 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด ซึ่งเป็นระดับการวัดข้อมูลแบบอันตรภาคชั้น (Interval Scale) และได้กำหนดเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

ระดับคะแนน 5 คะแนน คือ เห็นด้วยมากที่สุด

ระดับคะแนน 4 คะแนน คือ เห็นด้วยมาก

ระดับคะแนน 3 คะแนน คือ เห็นด้วยปานกลาง

ระดับคะแนน 2 คะแนน คือ เห็นด้วยน้อย

ระดับคะแนน 1 คะแนน คือ เห็นด้วยน้อยที่สุด

วิธีการแปลผลข้อมูลของแบบสอบถามส่วน ผู้วิจัยได้ทำการกำหนดหนดค่าของอันตรภาคชั้น โดยคำนวณจากสูตรคำนวณและค่าอธิบายสำหรับแต่ละช่วง ดังนี้ (วิจิต อุ๋อัน ,2550)

$$\text{ความกว้างของอันตรภาคชั้น} = \frac{\text{คะแนนสูงสุด} - \text{คะแนนต่ำสุด}}{\text{จำนวนชั้น}} = \frac{5-1}{5} = 0.08$$

จากเกณฑ์ดังกล่าวสามารถแปลความหมายได้ดังต่อไปนี้

ค่าเฉลี่ย 4.21 –5.00 คือ เห็นด้วยมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.41 –4.20 คือ เห็นด้วยมาก

ค่าเฉลี่ย 2.61 –3.40 คือ เห็นด้วยปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.81 –2.60 คือ เห็นด้วยน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 –1.80 คือ เห็นด้วยน้อยที่สุด

ส่วนที่ 3 ข้อมูลเกี่ยวกับความสำเร็จในการประกอบอาชีพ

แบบสอบถามเกี่ยวกับความสำเร็จในการประกอบอาชีพ ในแต่ละคำถามเป็นคำถามปลายปิดแบบ Likert scale มีคำตอบให้เลือกตอบ เป็นมาตรประเมินค่า 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด ซึ่งเป็นระดับการวัดข้อมูลแบบอันตรภาคชั้น (Interval Scale) และได้กำหนดเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

ระดับคะแนน 5 คะแนน คือ เห็นด้วยมากที่สุด

ระดับคะแนน 4 คะแนน คือ เห็นด้วยมาก

ระดับคะแนน 3 คะแนน คือ เห็นด้วยปานกลาง

ระดับคะแนน 2 คะแนน คือ เห็นด้วยน้อย

ระดับคะแนน 1 คะแนน คือ เห็นด้วยน้อยที่สุด

วิธีแปลผลข้อมูลของแบบสอบถามส่วน ผู้วิจัยได้ทำการกำหนดหาค่าของอันตรภาคชั้น โดยคำนวณจากสูตรคำนวณและคำอธิบายสำหรับแต่ละช่วง ดังนี้ (วิจิต อุ่ออัน ,2550)

$$\text{ความกว้างของอันตรภาคชั้น} = \frac{\text{คะแนนสูงสุด}-\text{คะแนนต่ำสุด}}{\text{จำนวนชั้น}} = \frac{5-1}{5} = 0.08$$

จากเกณฑ์ดังกล่าวสามารถแปลความหมายได้ดังต่อไปนี้

ค่าเฉลี่ย 4.21 –5.00 คือ เห็นด้วยมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.41 –4.20 คือ เห็นด้วยมาก

ค่าเฉลี่ย 2.61 –3.40 คือ เห็นด้วยปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.81 –2.60 คือ เห็นด้วยน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 –1.80 คือ เห็นด้วยน้อยที่สุด

ส่วนที่ 4 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลด้านประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เพศ ช่วงอายุ สถานภาพ รายได้ ระดับการศึกษา อาชีพ และสถานที่ที่อยู่อาศัย ในรูปแบบตรวจสอบรายการ (Checklist) โดยให้เลือกเพียงคำตอบเดียว

3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยใช้เวลาการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นระยะเวลา 6 เดือน ตั้งแต่เดือนตุลาคม พ.ศ. 2564 ถึง เดือนมีนาคม 2565 โดยเครื่องมือที่ใช้สำหรับเก็บรวบรวมข้อมูลคือ แบบสอบถามรูปแบบช่องทางออนไลน์ (Online Questionnaire) จาก Google Form กลุ่มตัวอย่างจำนวน 402 ตัวอย่าง โดยแสดงรายละเอียดเกี่ยวกับขั้นตอน การเก็บข้อมูล ดังนี้

1. สร้างแบบสอบถามจากกรอบแนวคิดและสมมติฐานที่เกี่ยวข้อง จากการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยด้านลักษณะตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่น ปัจจัยด้านเนื้อเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่น ปัจจัยด้านความนิยมในการ์ตูนญี่ปุ่น ปัจจัยด้านความสอดคล้องในตัวตนที่แท้จริงกับการ์ตูนญี่ปุ่น ปัจจัยด้านการตั้งเป้าหมายเชิงสัมฤทธิ์จากการ์ตูนญี่ปุ่น และความสำเร็จในการประกอบอาชีพ
2. ส่งแบบสอบถามเพื่อปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาในการพิจารณา และตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหาและชุดคำถามที่ใช้วัดตัวแปรต่างๆ ในแบบสอบถาม แล้วนำไปปรับปรุงแก้ไข เพื่อให้แสดงถึงความชัดเจน เข้าใจง่าย รวมถึงครอบคลุมตัวแปรอย่างครบถ้วนตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย
3. เริ่มแจกแบบสอบถามออนไลน์ฉบับสมบูรณ์ไปยังกลุ่มตัวอย่างจำนวนอย่างน้อย 400 ตัวอย่าง
4. นำข้อมูลที่เก็บได้มาเข้าสู่การวิเคราะห์ทางสถิติต่อไป

3.6 สถิติและการวิเคราะห์ข้อมูล

เมื่อทำการเก็บข้อมูลของแบบสอบถามครบตามจำนวนแล้ว ผู้วิจัยจึงนำข้อมูลมาวิเคราะห์ซึ่งใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ (SPSS) เพื่อทำการคำนวณค่าสถิติต่างๆ ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังต่อไปนี้

การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics)

1. ลักษณะทางประชากรศาสตร์กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เพศ ช่วงอายุ สถานภาพ ระดับการศึกษา รายได้ และอาชีพ โดยใช้ร้อยละ (Percentage) ค่าความถี่ (Frequency) อธิบายจากค่าเฉลี่ย (Mean) กับส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation : S.D.)
2. ปัจจัยจากแรงจูงใจของการกู้ยืมเงินวิเคราะห์โดยการหาค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation: S.D.)
3. ความสำเร็จในการประกอบอาชีพวิเคราะห์โดยการหาค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation: S.D.)

การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics)

1. การวิเคราะห์ความน่าเชื่อถือของแบบสอบถาม (Reliability) เป็นการวิเคราะห์ความน่าเชื่อถือของข้อมูลปัจจัยด้านต่างๆ จากการนำแบบสอบถามไปทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างซึ่งมีจำนวน 30 ตัวอย่างด้วยค่า Cronbach's Alpha โดยแต่ละชุดโดยจะต้องไม่ต่ำกว่า 0.7 (Hair, et al., 2010) แสดงตามตารางที่ 3.1 ดังนี้

ตารางที่ 3.1 ค่าความเชื่อมั่นสัมประสิทธิ์ของปัจจัย

ตัวแปร	จำนวนตัวชี้วัด	ค่าความเชื่อมั่นสัมประสิทธิ์ Cronbach's Alpha
ปัจจัยด้านตัวละครการกู้ยืมเงิน	5	0.923
ปัจจัยด้านเนื้อหาของการกู้ยืมเงิน	5	0.922
ปัจจัยด้านความนิยมในการกู้ยืมเงิน	5	0.937
ปัจจัยด้านความสอดคล้องในตัวตนที่แท้จริงกับการกู้ยืมเงิน	5	0.869
ปัจจัยด้านการตั้งเป้าหมายเชิงสัมฤทธิ์จากการกู้ยืมเงิน	5	0.949
ความสำเร็จในการประกอบอาชีพ	5	0.940

2. การวิเคราะห์ทางสถิติด้วย T-Test กับ ANOVA ในระดับนัยสำคัญ 0.05 ในการวิเคราะห์ความแตกต่างทางด้านประชากรศาสตร์ที่มีผลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพของผู้คนในเจนเนอร์เรชันวายในประเทศไทย

3. การวิเคราะห์การถดถอยเชิงพหุคูณ (Multiple Regression) คือวิธีการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาอิทธิพลระหว่างตัวแปรตาม 1 ตัว กับ ตัวแปรต้น ตั้งแต่ 2 ตัวขึ้นไป เป็นเทคนิคทางสถิติที่อาศัยความสัมพันธ์เชิงเส้นตรงระหว่างตัวแปรมาใช้ในการทำนาย โดยเมื่อทราบค่าของตัวแปรหนึ่งก็สามารถทำนายอีกตัวแปรหนึ่งได้



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาวิจัยเรื่อง “ปัจจัยจากแรงจูงใจของการตื่นตัวที่มีผลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพของผู้คนในเจนเนอร์เรชันวายในประเทศไทย” การศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ด้วยวิธีการใช้แบบสอบถามออนไลน์ (Online Questionnaire) เป็นเครื่องมือสำหรับเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างซึ่งมีจำนวน 402 ชุด ซึ่งแบบสอบถามทั้งหมดได้ถูกนำมาวิเคราะห์โดยมีโปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับการวิจัยทางสถิติ (SPSS) โดยผู้วิจัยเริ่มนำผลที่ได้มาเข้าสู่การวิเคราะห์ข้อมูล สำหรับตอบวัตถุประสงค์ของงานวิจัยและการทดสอบสมมติฐาน โดยการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล แบ่งเป็นลำดับ ดังนี้

4.1 วิเคราะห์ลักษณะประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง

การวิเคราะห์ข้อมูลลักษณะประชากรศาสตร์ ได้แก่ ได้แก่ เพศ อายุ สถานภาพ รายได้เฉลี่ยต่อเดือน ระดับการศึกษา อาชีพ และที่อยู่อาศัย โดยมีรายละเอียด ดังนี้

ตาราง 4.1 ค่าร้อยละ และความถี่ลักษณะประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่างแบ่งตามเพศ

เพศ	จำนวน(คน)	ร้อยละ
ชาย	238	59.20
หญิง	164	40.80
รวม	402	100.00

จากตาราง 4.1 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นกลุ่มตัวอย่างของการศึกษานี้จำนวน 402 คน ส่วนใหญ่จะเป็นเพศชาย โดยมีจำนวน 238 คน คิดเป็นร้อยละ 59.20 และเพศหญิงจำนวน 164 คน คิดเป็นร้อยละ 40.80

ตาราง 4.2 ค่าร้อยละ และความถี่ลักษณะประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่างแบ่งตามอายุ

อายุ	จำนวน(คน)	ร้อยละ
24-29 ปี	200	49.80
30-35 ปี	118	29.40
36-41 ปี	84	20.90
รวม	402	100.00

จากตาราง 4.2 ผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นกลุ่มตัวอย่างของการศึกษาคั้งนี้จำนวน 402 คน กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่อายุ 24-29 ปี จำนวน 200 คน ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 49.80 รองลงมาอันดับสองเป็นกลุ่มตัวอย่างอายุ 30-35 ปี จำนวน 118 คน ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 29.40 และอันดับสุดท้ายเป็นกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 36-41 ปี จำนวน 84 คน โดยคิดเป็นร้อยละ 20.90 ตามลำดับ

ตาราง 4.3 ค่าร้อยละ และความถี่ลักษณะประชากรศาสตร์กลุ่มตัวอย่างแบ่งตามสถานภาพ

สถานภาพ	จำนวน(คน)	ร้อยละ
โสด	260	64.70
สมรส	131	32.60
หย่าร้าง/หม้าย	11	2.70
รวม	402	100.00

จากตารางที่ 4.3 ผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นกลุ่มตัวอย่างของงานวิจัยคั้งนี้จำนวนทั้งหมด 402 คน กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่อยู่ในสถานภาพโสดมีจำนวน 260 คน ซึ่งเป็นร้อยละ 64.70 รองลงมาอันดับที่สองคือกลุ่มตัวอย่างที่มีสถานภาพสมรส จำนวน 131 คน ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 32.60 และลำดับสุดท้ายเป็นกลุ่มตัวอย่างที่อยู่ในสถานภาพหย่าร้าง/หม้าย จำนวน 11 คน โดยคิดเป็นร้อยละ 2.70 ตามลำดับ

ตาราง 4.4 ค่าร้อยละ และความถี่ลักษณะประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่างแบ่งตามระดับการศึกษา

ระดับการศึกษา	จำนวน(คน)	ร้อยละ
ต่ำกว่าปริญญาตรี	35	8.70
ปริญญาตรี	268	66.70
ปริญญาโทขึ้นไป	99	24.60
รวม	402	100.00

จากตาราง 4.4 ผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นกลุ่มตัวอย่างของงานวิจัยครั้งนี้จำนวนทั้งหมด 402 คน กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ระดับการศึกษาปริญญาตรี จำนวน 268 คน ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 66.70 รองลงมาอันดับสองคือกลุ่มตัวอย่างที่มีระดับการศึกษาปริญญาโทขึ้นไป จำนวน 99 คน ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 24.60 และอันดับสุดท้าย คือกลุ่มตัวอย่างที่มีระดับการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรี จำนวน 35 คน โดยคิดเป็นร้อยละ 8.70 ตามลำดับ

ตาราง 4.5 ค่าร้อยละ และความถี่ลักษณะประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามรายได้เฉลี่ยต่อเดือน

รายได้เฉลี่ยต่อเดือน	จำนวน(คน)	ร้อยละ
ต่ำกว่า 15,000 บาท	29	7.20
15,001-25,000 บาท	120	29.90
25,001-50,000 บาท	160	39.80
50,000 บาท ขึ้นไป	93	23.10
รวม	402	100.00

จากตาราง 4.5 ผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นกลุ่มตัวอย่างของงานวิจัยครั้งนี้จำนวนทั้งหมด 402 คน กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่รายได้เฉลี่ยต่อเดือน 25,001-50,000 บาท จำนวน 160 คน ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 39.80 รองลงมาอันดับสองคือกลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 15,001-25,000 บาท จำนวน 120 คน ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 29.90 อันดับสามคือกลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 50,000 บาท ขึ้นไป จำนวน 93 คน ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 23.10 และอันดับสุดท้ายเป็นกลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนต่ำกว่า 15,000 บาท จำนวน 29 คน โดยคิดเป็นร้อยละ 7.20 ตามลำดับ

ตาราง 4.6 ค่าร้อยละ และความถี่ลักษณะประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่างแบ่งประเภทตามอาชีพ

อาชีพ	จำนวน(คน)	ร้อยละ
พนักงานบริษัทเอกชน	292	72.60
ข้าราชการ/พนักงานรัฐวิสาหกิจ	38	9.50
ธุรกิจ/กิจการส่วนตัว	26	6.50
ฟรีแลนซ์/รับจ้างอิสระ	29	7.20
อื่นๆ	17	4.20
รวม	402	100.00

จากตาราง 4.6 ผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นกลุ่มตัวอย่างของการศึกษารั้งนี้จำนวน 402 คน กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นพนักงานบริษัทเอกชน จำนวน 292 คน ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 72.60 รองลงมาอันดับสองเป็นกลุ่มตัวอย่างที่ประกอบอาชีพข้าราชการ/พนักงานรัฐวิสาหกิจจำนวน 38 คน ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 9.50 และอันดับสุดท้ายคือหมวดอื่นๆ 17 คน เช่น เกษียณ และว่างงาน เป็นต้น โดยคิดเป็นร้อยละ 4.20 ตามลำดับ

ตาราง 4.7 ค่าร้อยละ และความถี่ลักษณะประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่างแบ่งตามที่อยู่อาศัย

ที่อยู่อาศัย	จำนวน(คน)	ร้อยละ
กรุงเทพมหานครและปริมณฑล	347	86.30
ภาคเหนือ	14	3.50
ภาคใต้	3	0.70
ภาคกลาง	13	3.20
ภาคตะวันออก	21	5.20
ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	4	1.00
รวม	402	100.00

จากตาราง 4.7 ผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นกลุ่มตัวอย่างของงานวิจัยครั้งนี้จำนวน ทั้งหมด 402 คน กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานครและปริมณฑลจำนวน 347 คน ซึ่งเป็นร้อยละ 86.30 รองลงมาอันดับที่สองคือกลุ่มตัวอย่างที่อยู่ในภาคตะวันออก จำนวน 21 คน ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 5.20 และอันดับท้ายสุดคือกลุ่มตัวอย่างที่อยู่ในภาคใต้ จำนวน 3 คน โดยคิดเป็นร้อยละ 0.70 ตามลำดับ

4.2 วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านลักษณะตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่น

ตาราง 4.8 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านลักษณะตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่น

ปัจจัยด้านลักษณะตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่น	ระดับความคิดเห็น		
	ค่าเฉลี่ย	ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	แปลผล
ตัวละครในการ์ตูนญี่ปุ่นมีความเท่ ตลก น่ารัก หล่อ สวย มีเสน่ห์	4.15	0.839	เห็นด้วยมาก
ลักษณะการพูดหรือคำพูดของตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นที่จดจำ	3.98	0.846	เห็นด้วยมาก
บทบาท หน้าที่ หรืออาชีพของตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่นน่าสนใจ	3.91	0.856	เห็นด้วยมาก
ความสามารถ ความเก่ง ความกล้าหาญ ของตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่นสามารถเป็นแบบอย่างในการดำเนินชีวิตของท่านได้	3.89	0.919	เห็นด้วยมาก
ท่าทางและการแสดงของตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่นมีความเป็นเอกลักษณ์ เช่น การเดิน การหัวเราะ การยิ้ม และการนั่ง เป็นต้น	4.04	0.844	เห็นด้วยมาก

จากตาราง 4.8 ระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่นพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในการศึกษามีจำนวน 402 คน เมื่อพิจารณาเป็นรายหัวข้อ พบว่ากลุ่มตัวอย่างนั้นมีระดับความคิดเห็นเป็นระดับเห็นด้วยมาก โดยพบว่าตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่นมีความเท่ ตลก น่ารัก หล่อ สวย มีเสน่ห์มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด เท่ากับ 4.15 รองลงมาคือ ท่าทางและการแสดงของตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่นมีความเป็นเอกลักษณ์ เช่น การเดิน การหัวเราะ การยิ้ม และการนั่ง เป็นต้น มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.04 และอันดับสุดท้ายคือ ความสามารถ ความเก่ง ความกล้าหาญ ของตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่นสามารถเป็นแบบอย่างในการดำเนินชีวิตของท่านได้มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.89

4.3 วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านเนื้อเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่น

ตาราง 4.9 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านเนื้อเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่น

ปัจจัยด้านเนื้อเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่น	ระดับความคิดเห็น		
	ค่าเฉลี่ย	ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	แปลผล
เนื้อเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่นมีความ เข้มข้นดึงดูดความสนใจ	4.05	0.860	เห็นด้วยมาก
สำนวนในเรื่องมีความดึงดูดความสนใจ	3.97	0.833	เห็นด้วยมาก
เนื้อเรื่องมีการติดตามได้ง่าย	4.05	0.888	เห็นด้วยมาก
เนื้อเรื่องของกระชับ ดูเข้าใจง่าย	4.00	0.915	เห็นด้วยมาก
เนื้อเรื่องช่วยให้ผู้รับชมเกิดความคิด ตาม	4.08	0.883	เห็นด้วยมาก

จากตาราง 4.9 ระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านเนื้อเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่นพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในการศึกษามีจำนวน 402 คน เมื่อพิจารณาเป็นรายหัวข้อ พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับความคิดเห็นเป็นระดับเห็นด้วยมาก โดยพบว่าเนื้อเรื่องช่วยให้ผู้รับชมเกิดความคิดตาม มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด เท่ากับ 4.08 รองลงมาคือ เนื้อเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่นมีความเข้มข้นดึงดูดความสนใจ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.05 และอันดับสุดท้ายคือ สำนวนในเรื่องมีความดึงดูดความสนใจมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.97

4.4 วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านความนิยมในการ์ตูนญี่ปุ่น

ตาราง 4.10 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านความนิยมในการ์ตูนญี่ปุ่น

ปัจจัยด้านความนิยมในการ์ตูนญี่ปุ่น	ระดับความคิดเห็น		
	ค่าเฉลี่ย	ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	แปลผล
การ์ตูนญี่ปุ่นมีการพูดถึงอยู่ในวงกว้าง	4.01	0.830	เห็นด้วยมาก
การ์ตูนญี่ปุ่นมีการถูกแนะนำต่อผู้อื่นมากขึ้น	3.94	0.799	เห็นด้วยมาก
การ์ตูนญี่ปุ่นสามารถรับชมได้หลากหลายช่องทาง	4.12	0.858	เห็นด้วยมาก
มีการนำการ์ตูนญี่ปุ่นไปใช้ในธุรกิจอื่นๆ เช่น ธุรกิจขายเครื่องดื่ม ธุรกิจขายรองเท้า ธุรกิจแฟชั่นเสื้อผ้า และธุรกิจของเล่น เป็นต้น	4.17	0.875	เห็นด้วยมาก
การ์ตูนญี่ปุ่นมีผู้ติดตามอยู่จำนวนมาก	4.06	0.836	เห็นด้วยมาก

จากตาราง 4.10 ระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านความนิยมในการ์ตูนญี่ปุ่นพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้จำนวน 402 คน เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ สามารถระบุว่ากลุ่มตัวอย่างแสดงระดับความคิดเห็นในระดับที่เห็นด้วยมาก โดยพบว่าการนำการ์ตูนญี่ปุ่นไปใช้ในธุรกิจอื่นๆ เช่น ธุรกิจขายเครื่องดื่ม ธุรกิจขายรองเท้า ธุรกิจแฟชั่นเสื้อผ้า และธุรกิจของเล่น เป็นต้น มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด เท่ากับ 4.17 รองลงมาคือ การ์ตูนญี่ปุ่นสามารถรับชมได้หลากหลายช่องทาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.12 และอันดับท้ายที่สุดคือ การ์ตูนญี่ปุ่นมีการได้รับการแนะนำต่อผู้อื่นมากขึ้น มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.94

4.5 วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านความสอดคล้องในตัวคนที่แท้จริงกับการ์ตูนญี่ปุ่น

ตาราง 4.11 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านความสอดคล้องในตัวคนที่แท้จริงกับการ์ตูนญี่ปุ่น

ปัจจัยด้านความสอดคล้องในตัวคนที่แท้จริงกับการ์ตูนญี่ปุ่น	ระดับความคิดเห็น		
	ค่าเฉลี่ย	ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	แปลผล
ภาพลักษณ์ของตัวละครในการ์ตูนญี่ปุ่นมีความคล้ายหรือเหมือนกับที่ท่านอยากจะเป็น	3.48	0.891	เห็นด้วยมาก
ถ้ามีคนพูดคุยหรือกล่าวถึงการ์ตูนญี่ปุ่นที่ท่านชอบ ท่านจะสนใจในการสนทนานั้นเป็นพิเศษ	3.70	0.848	เห็นด้วยมาก
ท่านอยากจะให้คนอื่นมองเห็นว่าภาพลักษณ์ของตัวละครในการ์ตูนญี่ปุ่นที่ท่านชอบมีความคล้ายคลึงหรือเหมือนกับตัวท่าน	3.36	0.929	เห็นด้วยปานกลาง
ท่านรู้สึกว่ามีคนอื่นมองท่านเหมือนตัวละครในการ์ตูนญี่ปุ่นที่ท่านนึกถึง	3.31	0.966	เห็นด้วยปานกลาง
ถ้ามีใครมาวิพากษ์วิจารณ์การ์ตูนญี่ปุ่นที่ท่านชอบ ท่านจะรู้สึกเหมือนเขากำลังต่อว่าท่านอยู่	3.21	0.949	เห็นด้วยปานกลาง

จากตาราง 4.11 ระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านความสอดคล้องในตัวคนที่แท้จริงกับการ์ตูนญี่ปุ่นพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยมีจำนวนทั้งหมด 402 คน เมื่อทำการพิจารณาเป็นรายหัวข้อ พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับความคิดเห็นที่อยู่ในระดับเห็นด้วยมาก โดยระบุได้ว่า ถ้ามีคนพูดคุยหรือกล่าวถึงการ์ตูนญี่ปุ่นที่ท่านชอบ ท่านจะสนใจในการสนทนานั้นเป็นพิเศษ มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด เท่ากับ 3.70 รองลงมาคือ ภาพลักษณ์ของตัวละครในการ์ตูนญี่ปุ่นมีความคล้ายหรือเหมือนกับที่ท่านอยากจะเป็น มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.48 และอันดับสุดท้ายคือ ถ้ามีใครมา

วิพากษ์วิจารณ์การตัดสินใจที่ท่านชอบ ท่านจะรู้สึกเหมือนเขากำลังต่อว่าท่านอยู่ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.21

4.6 วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านการตั้งเป้าหมายเชิงสัมฤทธิ์ จากการตัดสินใจ

ตาราง 4.12 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านการตั้งเป้าหมายเชิงสัมฤทธิ์จากการตัดสินใจ

ปัจจัยด้านด้านการตั้งเป้าหมายเชิงสัมฤทธิ์จากการตัดสินใจ	ระดับความคิดเห็น		
	ค่าเฉลี่ย	ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	แปลผล
การรับชมการตัดสินใจทำให้ท่านตั้งเป้าหมายในการเรียนรู้สิ่งต่างๆ เพื่อเป็นผลประโยชน์ต่อการทำงาน	3.64	0.875	เห็นด้วยมาก
การรับชมการตัดสินใจทำให้ท่านตั้งเป้าหมายในการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง	3.64	0.902	เห็นด้วยมาก
การรับชมการตัดสินใจทำให้ท่านมีการวางแผนในการปรับปรุงตนเอง	3.62	0.894	เห็นด้วยมาก
การรับชมการตัดสินใจทำให้ท่านมีการเรียนรู้รับผิดชอบทำในสิ่งที่ดีกว่าเดิม	3.69	0.896	เห็นด้วยมาก
การรับชมการตัดสินใจทำให้ท่านตั้งใจในการปฏิบัติงานเพื่อความก้าวหน้า	3.65	0.861	เห็นด้วยมาก

จากตาราง 4.12 ระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านการตั้งเป้าหมายเชิงสัมฤทธิ์จากการตัดสินใจพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยครั้งนี้จำนวนทั้งหมด 402 คน เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่ากลุ่มตัวอย่างแสดงระดับความคิดเห็นที่อยู่ในระดับเห็นด้วยมาก โดยสามารถระบุได้ว่า การรับชมการตัดสินใจทำให้ท่านมีการเรียนรู้รับผิดชอบทำในสิ่งที่ดีกว่าเดิม มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด เท่ากับ 3.69 รองลงมาคือ การรับชมการตัดสินใจทำให้ท่านตั้งใจในการปฏิบัติงาน

เพื่อความก้าวหน้า มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.65 และอันดับสุดท้ายคือ การรับชมการ์ตูนญี่ปุ่นทำให้ท่านมีการวางแผนในการปรับปรุงตนเอง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.62

4.7 วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับระดับความคิดเห็นต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพ

ตาราง 4.13 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับความคิดเห็นต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพ

ความสำเร็จในการประกอบอาชีพ	ระดับความคิดเห็น		
	ค่าเฉลี่ย	ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	แปลผล
ท่านคิดว่าความรู้สึกภาคภูมิใจในตำแหน่งหน้าที่การงานแสดงถึงความสำเร็จในการประกอบอาชีพ	3.81	0.831	เห็นด้วยมาก
ท่านคิดว่าความก้าวหน้าในหน้าที่การงานโดยมีตำแหน่งที่มีความรับผิดชอบสูงขึ้นนั้นแสดงถึงความสำเร็จในการประกอบอาชีพ	3.74	0.822	เห็นด้วยมาก
เมื่อผลการปฏิบัติงานของท่านเป็นไปตามเป้าหมายที่ท่านตั้งไว้จะแสดงถึงความสำเร็จในการประกอบอาชีพ	3.84	0.799	เห็นด้วยมาก
เมื่อผลการปฏิบัติงานของท่านเป็นที่ยอมรับของหัวหน้าและเพื่อนร่วมงานจะแสดงถึงความสำเร็จในการประกอบอาชีพ	3.90	0.821	เห็นด้วยมาก
เมื่อท่านสามารถรักษาระดับการทำงานให้มีผลงานอย่างต่อเนื่องและเพิ่มมากขึ้นจะแสดงถึงความสำเร็จในการประกอบอาชีพ	3.83	0.818	เห็นด้วยมาก

จากตาราง 4.13 ระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านความนิยมในการ์ตูนญี่ปุ่นพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้จำนวน 402 คน เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่ากลุ่มตัวอย่างแสดงระดับความคิดเห็นที่อยู่ในระดับเห็นด้วยมาก โดยสามารถระบุได้ว่า เมื่อผลการปฏิบัติงานของท่านเป็นที่ยอมรับของหัวหน้าและเพื่อนร่วมงานจะแสดงถึงความสำเร็จในการประกอบอาชีพ มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด เท่ากับ 3.90 รองลงมาคือ เมื่อผลการปฏิบัติงานของท่านเป็นไปตามเป้าหมายที่ท่านตั้งไว้จะแสดงถึงความสำเร็จในการประกอบอาชีพ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.84 และอันดับสุดท้าย ระบุว่า ท่านคิดว่าการมีความก้าวหน้าในหน้าที่การงาน โดยมีตำแหน่งที่มีความรับผิดชอบสูงขึ้นนั้นแสดงถึงความสำเร็จในการประกอบอาชีพ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.74

4.8 วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความคิดเห็นในปัจจัยต่างๆ เมื่อเปรียบเทียบระหว่างเพศชายและเพศหญิง

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ความคิดเห็นในปัจจัยต่างๆ เปรียบเทียบระหว่างเพศชายและเพศหญิง สำหรับสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ ผู้วิจัยได้ใช้สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics) วิธี T-Test วิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างตัวแปร กำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 แสดงผลดังต่อไปนี้

ตาราง 4.14 ตารางค่าสถิติ T-Test ระดับความคิดเห็นปัจจัยด้านตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่น เปรียบเทียบระหว่างเพศชายและเพศหญิง โดยแสดงเฉพาะปัจจัยที่มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

	เพศ	จำนวน (คน)	ค่าเฉลี่ย	ค่าส่วน เบี่ยงเบน มาตรฐาน	t	Sig. (2- tailed)
ตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่นมีความเท่ ตลก น่ารัก หล่อสวย มีเสน่ห์	ชาย	238	4.23	0.758	2.442	0.015
	หญิง	164	4.02	0.933		
ลักษณะการพูดหรือคำพูดของตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นที่จดจำ	ชาย	238	4.06	0.763	2.222	0.027
	หญิง	164	3.87	0.943		
	ชาย	238	4.02	0.746	2.959	0.003

บทบาทหน้าที่ หรือ อาชีพของตัวละครการ์ตูน ญี่ปุ่นน่าสนใจ	หญิง	164	3.75	0.974		
ความสามารถ ความเก่ง ความกล้าหาญ ของตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่น สามารถเป็นแบบอย่างในการดำเนินชีวิตของท่าน ได้	ชาย	238	3.99	0.847	2.727	0.007
	หญิง	164	3.73	0.998		
ท่าทางและการแสดงของ ตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่นมี ความเป็นเอกลักษณ์ เช่น การเดิน การหัวเราะ การ ยิ้ม และการนั่ง เป็นต้น	ชาย	238	4.12	0.762	2.274	0.024
	หญิง	164	3.92	0.940		

จากตาราง 4.14 ผลทดสอบจากค่าสถิติ T-Test โดยแสดงเฉพาะปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ ในทางสถิติ ระบุได้ว่า กลุ่มเพศชายแสดงระดับความคิดเห็นทางด้านบวกต่อปัจจัยด้านลักษณะตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่นมากกว่าเพศหญิง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในระดับ 0.05

ตาราง 4.15 ตารางค่าสถิติ T-Test ของระดับความคิดเห็นในปัจจัยด้านเนื้อเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่น เปรียบเทียบระหว่างเพศชายและเพศหญิง โดยแสดงเฉพาะปัจจัยที่มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

	เพศ	จำนวน (คน)	ค่าเฉลี่ย	ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	t	Sig. (2-tailed)
เนื้อเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่นมีความเข้มข้นดึงดูดความสนใจ	ชาย	238	4.21	0.743	4.135	0.000
	หญิง	164	3.84	0.967		
สำนวนในเรื่องมีความดึงดูดความสนใจ	ชาย	238	4.08	0.742	3.037	0.003
	หญิง	164	3.81	0.931		
เนื้อเรื่องมีการติดตามได้ง่าย	ชาย	238	4.16	0.830	2.972	0.003
	หญิง	164	3.89	0.947		
เนื้อเรื่องของกระชับ ดูเข้าใจง่าย	ชาย	238	4.13	0.841	3.634	0.000
	หญิง	164	3.79	0.981		
เนื้อเรื่องช่วยให้ผู้รับชมเกิดความติดตาม	ชาย	238	4.21	0.796	3.815	0.000
	หญิง	164	3.88	0.964		

จากตาราง 4.15 แสดงผลการทดสอบที่ได้จากค่าสถิติ T-Test จะแสดงเฉพาะปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ในสถิติ ระบุได้ว่า กลุ่มเพศชายมีความคิดเห็นในทางด้านบวกต่อปัจจัยด้านเนื้อเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่นมากกว่าเพศหญิง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตาราง 4.16 ตารางค่าสถิติ T-Test ของระดับความคิดเห็นในปัจจัยด้านความนิยมในการ์ตูนญี่ปุ่น เปรียบเทียบระหว่างเพศชายและเพศหญิง โดยแสดงเฉพาะปัจจัยที่มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

	เพศ	จำนวน (คน)	ค่าเฉลี่ย	ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	t	Sig. (2-tailed)
การ์ตูนญี่ปุ่นมีการพูดถึงอยู่ในวงกว้าง	ชาย	238	4.19	0.748	5.395	0.000
	หญิง	164	3.75	0.875		
การ์ตูนญี่ปุ่นมีการถูกแนะนำต่อผู้อื่นมากขึ้น	ชาย	238	4.08	0.736	4.260	0.000
	หญิง	164	3.74	0.843		
การ์ตูนญี่ปุ่นสามารถรับชมได้หลากหลายช่องทาง	ชาย	238	4.23	0.805	3.128	0.002
	หญิง	164	3.96	0.909		
มีการนำการ์ตูนญี่ปุ่นไปใช้ในธุรกิจอื่นๆ เช่น ธุรกิจขายเครื่องดื่ม ธุรกิจขายรองเท้า ธุรกิจแฟชั่น เสื้อผ้า และธุรกิจของเล่น เป็นต้น	ชาย	238	4.26	0.799	2.350	0.019
	หญิง	164	4.05	0.964		
การ์ตูนญี่ปุ่นมีผู้ติดตามอยู่จำนวนมาก	ชาย	238	4.22	0.748	4.551	0.000
	หญิง	164	3.84	0.906		

จากตาราง 4.16 แสดงผลการทดสอบจากค่าสถิติ T-Test จะแสดงเฉพาะปัจจัยที่มีในทางสถิติ ระบุได้ว่า กลุ่มเพศชายมีความคิดเห็นในทางด้านบวกต่อปัจจัยด้านความนิยมในการ์ตูนญี่ปุ่นมากกว่าเพศหญิง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตาราง 4.17 ตารางค่าสถิติ T-Test ของระดับความคิดเห็นในปัจจุบันด้านความสอดคล้องในตัวตนที่แท้จริงกับการตุนญี่ปุ่นเปรียบเทียบระหว่างเพศชายและเพศหญิง โดยแสดงเฉพาะปัจจัยที่มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

	เพศ	จำนวน (คน)	ค่าเฉลี่ย	ค่าส่วน เบี่ยงเบน มาตรฐาน	t	Sig. (2- tailed)
ภาพลักษณ์ของตัวละครใน การ์ตูนญี่ปุ่นมีความคล้าย หรือเหมือนกับที่ท่าน อยากจะเป็น	ชาย	238	3.60	0.884	3.266	0.001
	หญิง	164	3.30	0.875		
ถ้ามีคนพูดคุยหรือกล่าวถึง การ์ตูนญี่ปุ่นที่ท่านชอบ ท่านจะสนใจในการ สนทนานั้นเป็นพิเศษ	ชาย	238	3.79	0.782	2.581	0.010
	หญิง	164	3.57	0.921		
ท่านอยากจะให้คนอื่น มองเห็นว่าภาพลักษณ์ของ ตัวละครในการ์ตูนญี่ปุ่นที่ ท่านชอบมีความคล้ายคลึง หรือเหมือนกับตัวท่าน	ชาย	238	3.43	0.896	2.011	0.045
	หญิง	164	3.24	0.966		
ท่านรู้สึกว่ามีคนอื่นมอง ท่านเหมือนตัวละครใน การ์ตูนญี่ปุ่นที่ท่านนึกถึง	ชาย	238	3.45	0.934	3.339	0.001
	หญิง	164	3.12	0.983		
ถ้ามีใครมาวิพากษ์วิจารณ์ การ์ตูนญี่ปุ่นที่ท่านชอบ ท่านจะรู้สึกเหมือนเขา กำลังต่อว่าท่านอยู่	ชาย	238	3.29	0.949	2.114	0.035
	หญิง	164	3.09	0.939		

จากตาราง 4.17 แสดงผลการทดสอบจากค่าสถิติ T-Test โดยแสดงเฉพาะปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ในทางสถิติ ระบุได้ว่า กลุ่มเพศชายมีความคิดเห็นในทางด้านบวกต่อปัจจัยด้านความสอดคล้องในตัวตนที่แท้จริงกับการตุนญี่ปุ่นมากกว่าเพศหญิง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตาราง 4.18 ตารางค่าสถิติ T-Test ของระดับความคิดเห็นในปัจจัยด้านการตั้งเป้าหมายเชิงสัมฤทธิ์จากการ์ตูนญี่ปุ่นเปรียบเทียบระหว่างเพศชายและเพศหญิง โดยแสดงเฉพาะปัจจัยที่มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

	เพศ	จำนวน (คน)	ค่าเฉลี่ย	ค่าส่วน เบี่ยงเบน มาตรฐาน	t	Sig. (2- tailed)
การรับชมการ์ตูนญี่ปุ่นทำให้ท่านตั้งเป้าหมายในการเรียนรู้สิ่งต่างๆ เพื่อเป็นผลประโยชน์ต่อการทำงาน	ชาย	238	3.79	0.803	4.259	0.000
	หญิง	164	3.41	0.926		
การรับชมการ์ตูนญี่ปุ่นทำให้ท่านตั้งเป้าหมายในการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง	ชาย	238	3.81	0.823	4.448	0.000
	หญิง	164	3.40	0.958		
การรับชมการ์ตูนญี่ปุ่นทำให้ท่านมีการวางแผนในการปรับปรุงตนเอง	ชาย	238	3.77	0.836	4.155	0.000
	หญิง	164	3.40	0.931		
การรับชมการ์ตูนญี่ปุ่นทำให้ท่านมีการเรียนรู้รับผิดชอบทำในสิ่งที่ดีกว่าเดิม	ชาย	238	3.85	0.838	4.318	0.000
	หญิง	164	3.46	0.929		
การรับชมการ์ตูนญี่ปุ่นทำให้ท่านตั้งใจในการปฏิบัติงานเพื่อความก้าวหน้า	ชาย	238	3.80	0.802	4.178	0.000
	หญิง	164	3.43	0.901		

จากตาราง 4.18 แสดงผลการทดสอบจากค่าสถิติ T-Test โดยแสดงเฉพาะปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ในทางสถิติ ระบุได้ว่า กลุ่มเพศชายมีความคิดเห็นในทางด้านบวกต่อปัจจัยด้านการตั้งเป้าหมายเชิงสัมฤทธิ์จากการ์ตูนญี่ปุ่นมากกว่าเพศหญิง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**ตาราง 4.19 ตารางค่าสถิติ T-Test ของระดับความคิดเห็นความสำเร็จในการประกอบอาชีพ
เปรียบเทียบระหว่างเพศชายและเพศหญิง โดยแสดงเฉพาะปัจจัยที่มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญ
ทางสถิติ**

	เพศ	จำนวน (คน)	ค่าเฉลี่ย	ค่าส่วน เบี่ยงเบน มาตรฐาน	t	Sig. (2- tailed)
ท่านคิดว่าความรู้สึก ภาคภูมิใจในตำแหน่งหน้าที่ การงานแสดงถึงความสำเร็จ ในการประกอบอาชีพ	ชาย	238	3.97	0.734	4.870	0.000
	หญิง	164	3.56	0.901		
ท่านคิดว่าความก้าวหน้าใน หน้าที่การงานโดยมี ตำแหน่งที่มีความ รับผิดชอบสูงขึ้นนั้นแสดงถึง ความสำเร็จในการประกอบ อาชีพ	ชาย	238	3.87	0.757	3.606	0.000
	หญิง	164	3.56	0.881		
เมื่อผลการปฏิบัติงานของ ท่านเป็นไปตามความตั้งใจที่ ท่านตั้งไว้จะแสดงถึง ความสำเร็จในการประกอบ อาชีพ	ชาย	238	3.93	0.714	2.694	0.007
	หญิง	164	3.71	0.893		
เมื่อผลการปฏิบัติงานของ ท่านเป็นที่ยอมรับของ หัวหน้าและเพื่อนร่วมงาน จะแสดงถึงความสำเร็จใน การประกอบอาชีพ	ชาย	238	4.00	0.732	2.962	0.003
	หญิง	164	3.75	0.916		
เมื่อท่านสามารถรักษา ระดับการทำงานให้มีเพิ่ม มากขึ้นและผลงานอย่าง ต่อเนื่องจะแสดงถึง ความสำเร็จในการประกอบ อาชีพ	ชาย	238	3.92	0.710	2.525	0.012
	หญิง	164	3.70	0.941		

จากตาราง 4.19 แสดงผลการทดสอบจากค่าสถิติ T-Test โดยแสดงเฉพาะปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ในทางสถิติ ระบุได้ว่า กลุ่มเพศชายมีระดับความคิดเห็นในเชิงบวกต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพมากกว่าเพศหญิง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

4.9 วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความคิดเห็นในปัจจัยด้านต่างๆ เปรียบเทียบกับข้อมูลประชากรศาสตร์

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ความคิดเห็น ในปัจจัยต่างๆ เปรียบเทียบกับข้อมูลด้านประชากรศาสตร์ ได้แก่ อายุ สถานภาพ รายได้เฉลี่ยต่อเดือน ระดับการศึกษา และอาชีพ สำหรับสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ ผู้วิจัยได้ใช้สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics) วิธี Oneway ANOVA วิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างตัวแปร กำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ได้ผลดังนี้

ตาราง 4.20 ผลการวิเคราะห์สถิติวิธี Oneway ANOVA เกี่ยวกับความคิดเห็นในปัจจัยด้านตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่น โดยจำแนกตามกลุ่มอายุ โดยแสดงเฉพาะปัจจัยที่มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

	อายุ	จำนวน (คน)	ค่าเฉลี่ย	ค่าส่วน เบี่ยงเบน มาตรฐาน	F	Sig.
ตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่นมีความเท่ ตลก น่ารัก หล่อสวย มีเสน่ห์	24-29 ปี	200	4.27	0.806	18.942	.000
	30-35 ปี	118	4.28	0.678		
	36-41 ปี	84	3.67	0.948		
ลักษณะการพูดหรือคำพูดของตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นที่จดจำ	24-29 ปี	200	4.11	0.835	14.204	.000
	30-35 ปี	118	4.08	0.706		
	36-41 ปี	84	3.56	0.923		

บทบาทหน้าที่ หรืออาชีพ ของตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่น น่าสนใจ	24-29 ปี	200	4.06	0.809	24.592	.000
	30-35 ปี	118	4.05	0.714		
	36-41 ปี	84	3.36	0.927		
ความสามารถ ความเก่ง ความกล้าหาญ ของตัว ละครการ์ตูนญี่ปุ่น สามารถเป็นแบบอย่างใน การดำเนินชีวิตของท่านได้	24-29 ปี	200	4.03	0.865	17.321	.000
	30-35 ปี	118	4.01	0.801		
	36-41 ปี	84	3.38	1.029		
ท่าทางและการแสดงของ ตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่นมี ความเป็นเอกลักษณ์ เช่น การเดิน การหัวเราะ การ ยิ้ม และการนั่ง เป็นต้น	24-29 ปี	200	4.15	0.800	8.429	.000
	30-35 ปี	118	4.08	0.711		
	36-41 ปี	84	3.71	1.025		

จากตารางที่ 4.20 ผลการทดสอบจากวิธี Oneway ANOVA โดยแสดงเฉพาะปัจจัยที่มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ พบว่า ผลการเปรียบเทียบความคิดเห็นในปัจจัยด้านลักษณะตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่น โดยจำแนกตามกลุ่มอายุ มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตาราง 4.21 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างอายุกับความคิดเห็นในปัจจุบันด้านตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่น โดยจำแนกตามกลุ่มอายุเป็นคู่โดย วิธี Bonferroni

Dependent Variable	อายุ (I)	อายุ (J)	Mean Difference (I-J)	Sig.
ตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่นมีความเท่ ตลก น่ารัก หล่อ สวย มีเสน่ห์	36-41 ปี	24-29 ปี	-.60333*	.000
		30-35 ปี	-.61299*	.000
ลักษณะการพูดหรือคำพูดของตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นที่จดจำ	36-41 ปี	24-29 ปี	-.54548*	.000
		30-35 ปี	-.51675*	.000
บทบาท หน้าตา หรืออาชีพของตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่นน่าสนใจ	36-41 ปี	24-29 ปี	-.69786*	.000
		30-35 ปี	-.69370*	.000
ความสามารถ ความเก่ง ความกล้าหาญ ของตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่นสามารถเป็นแบบอย่างในการดำเนินชีวิตของท่านได้	36-41 ปี	24-29 ปี	-.64405*	.000
		30-35 ปี	-.62752*	.000
ท่าทางและการแสดงของตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่นมีความเป็นเอกลักษณ์ เช่น การเดิน การหัวเราะ การยิ้ม และการนั่ง เป็นต้น	36-41 ปี	24-29 ปี	-.43571*	.000
		30-35 ปี	-.37046*	.006

จากตารางที่ 4.21 ผลการวิเคราะห์พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 24-29 ปี และ 30-35 ปี มีความคิดเห็นในปัจจุบันด้านลักษณะตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่น มากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 36-41 ปี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตาราง 4.22 ผลการวิเคราะห์สถิติจากวิธี Oneway ANOVA เกี่ยวกับความคิดเห็นในปัจจัยด้านเนื้อเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่น โดยจำแนกตามกลุ่มอายุ โดยแสดงเฉพาะปัจจัยที่มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

	อายุ	จำนวน (คน)	ค่าเฉลี่ย	ค่าส่วน เบี่ยงเบน มาตรฐาน	F	Sig.
เนื้อเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่น มีความเข้มข้นดึงดูด ความสนใจ	24-29 ปี	200	4.12	0.866	13.671	.000
	30-35 ปี	118	4.24	0.770		
	36-41 ปี	84	3.64	0.845		
สำนวนในเรื่องมีความ ดึงดูดความสนใจ	24-29 ปี	200	4.05	0.860	14.081	.000
	30-35 ปี	118	4.04	0.844		
	36-41 ปี	84	4.14	0.727		
เนื้อเรื่องมีการติดตามได้ ง่าย	24-29 ปี	200	3.56	0.827	9.546	.000
	30-35 ปี	118	3.97	0.833		
	36-41 ปี	84	4.15	0.937		
เนื้อเรื่องของกระชับ ดู เข้าใจง่าย	24-29 ปี	200	4.14	0.695	14.882	.000
	30-35 ปี	118	3.68	0.920		
	36-41 ปี	84	4.05	0.888		
	24-29 ปี	200	4.08	0.907	19.505	.000

เนื้อเรื่องของการตุนญี่ปุ่น มีความเข้มข้นดึงดูด ความสนใจ	30-35 ปี	118	4.19	0.816		
	36-41 ปี	84	3.54	0.924		

จากตารางที่ 4.22 ผลการทดสอบด้วยวิธี Oneway ANOVA โดยแสดงเฉพาะปัจจัยที่มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ พบว่า ผลการเปรียบเทียบความคิดเห็นในปัจจัยด้านเนื้อเรื่องของการตุนญี่ปุ่น โดยจำแนกตามกลุ่มอายุ มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตาราง 4.23 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างอายุกับความคิดเห็นในปัจจัยด้านเนื้อเรื่องของการตุนญี่ปุ่น โดยจำแนกตามกลุ่มอายุเป็นรายคู่โดย วิธี Bonferroni

ependent Variable	อายุ (I)	อายุ (J)	Mean Difference (I-J)	Sig.
เนื้อเรื่องของการตุนญี่ปุ่นมีความเข้มข้นดึงดูดความสนใจ	36-41 ปี	24-29 ปี	-.47714*	.000
		30-35 ปี	-.59443*	.000
สำนวนในเรื่องมีความดึงดูดความสนใจ	36-41 ปี	24-29 ปี	-.48048*	.000
		30-35 ปี	-.57607*	.000
เนื้อเรื่องมีการติดตามได้ง่าย	36-41 ปี	24-29 ปี	-.46643*	.000
		30-35 ปี	-.46550*	.001
เนื้อเรื่องของกระซิบ ดูเข้าใจง่าย	36-41 ปี	24-29 ปี	-.53929*	.000
		30-35 ปี	-.65073*	.000
เนื้อเรื่องของการตุนญี่ปุ่นมีความเข้มข้นดึงดูดความสนใจ	36-41 ปี	24-29 ปี	-.60357*	.000
		30-35 ปี	-.69976*	.000

จากตารางที่ 4.23 ผลการวิเคราะห์พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 24-29 ปี และ 30-35 ปี มีความคิดเห็นในปัจจัยด้านเนื้อเรื่องของการตุนญี่ปุ่น มากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 36-41 ปี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตาราง 4.24 ผลการวิเคราะห์สถิติวิธี Oneway ANOVA เกี่ยวกับความคิดเห็นในปัจจัยด้านความนิยมในการดูญี่ปุ่น โดยจำแนกตามกลุ่มอายุ โดยแสดงเฉพาะปัจจัยที่มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

	อายุ	จำนวน (คน)	ค่าเฉลี่ย	ค่าส่วน เบี่ยงเบน มาตรฐาน	F	Sig.
การดูญี่ปุ่นมีการพูดถึง อยู่ในวงกว้าง	24-29 ปี	200	4.11	0.859	17.157	.000
	30-35 ปี	118	4.17	0.603		
	36-41 ปี	84	3.56	0.881		
การดูญี่ปุ่นมีการถูก แนะนำต่อผู้อื่นมากขึ้น	24-29 ปี	200	4.07	0.799	17.737	.000
	30-35 ปี	118	4.04	0.684		
	36-41 ปี	84	3.50	0.799		
การดูญี่ปุ่นสามารถ รับชมได้หลากหลาย ช่องทาง	24-29 ปี	200	4.26	0.857	17.598	.000
	30-35 ปี	118	4.22	0.741		
	36-41 ปี	84	3.64	0.859		
มีการนำการดูญี่ปุ่นไปใช้ ในธุรกิจอื่นๆ เช่น ธุรกิจ ขายเครื่องดื่ม ธุรกิจขาย รองเท้า ธุรกิจแฟชั่น เสื้อผ้า และธุรกิจของเล่น เป็นต้น	24-29 ปี	200	4.31	0.829	23.572	.000
	30-35 ปี	118	4.33	0.752		
	36-41 ปี	84	3.62	0.930		
การดูญี่ปุ่นมีผู้ติดตามอยู่ จำนวนมาก	24-29 ปี	200	4.25	0.807	29.293	.000

	30-35 ปี	118	4.16	0.679		
	36-41 ปี	84	3.49	0.857		

จากตารางที่ 4.24 ผลการทดสอบด้วยวิธี Oneway ANOVA โดยแสดงเฉพาะปัจจัยที่มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ พบว่า ผลการเปรียบเทียบความคิดเห็นในปัจจัยด้านความนิยมในการ์ตูนญี่ปุ่น โดยจำแนกตามกลุ่มอายุ มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตาราง 4.25 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างอายุกับความคิดเห็นในปัจจัยด้านความนิยมในการ์ตูนญี่ปุ่น โดยจำแนกตามกลุ่มอายุเป็นรายคู่โดย วิธี Bonferroni

Dependent Variable	อายุ (I)	อายุ (J)	Mean Difference (I-J)	Sig.
การ์ตูนญี่ปุ่นมีการพูดถึงอยู่ในวงกว้าง	36-41 ปี	24-29 ปี	-.54548*	.000
		30-35 ปี	-.60997*	.000
การ์ตูนญี่ปุ่นมีการถูกแนะนำต่อผู้อื่นมากขึ้น	36-41 ปี	24-29 ปี	-.57000*	.000
		30-35 ปี	-.54237*	.000
การ์ตูนญี่ปุ่นสามารถรับชมได้หลากหลายช่องทาง	36-41 ปี	24-29 ปี	-.61214*	.000
		30-35 ปี	-.57748*	.000
มีการนำการ์ตูนญี่ปุ่นไปใช้ในธุรกิจอื่นๆ เช่น ธุรกิจขายเครื่องดื่ม ธุรกิจขายรองเท้า ธุรกิจแฟชั่นเสื้อผ้า และธุรกิจของเล่น เป็นต้น	36-41 ปี	24-29 ปี	-.69095*	.000
		30-35 ปี	-.71146*	.000
การ์ตูนญี่ปุ่นมีผู้ติดตามอยู่จำนวนมาก	36-41 ปี	24-29 ปี	-.76190*	.000
		30-35 ปี	-.67292*	.000

จากตารางที่ 4.25 ผลการวิเคราะห์พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 24-29 ปี และ 30-35 ปี มีความคิดเห็นในปัจจัยด้านความนิยมในการ์ตูนญี่ปุ่น มากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 36-41 ปี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตาราง 4.26 ผลการวิเคราะห์สถิติวิธี Oneway ANOVA เกี่ยวกับความคิดเห็นในปัจจัยด้านความสอดคล้องในตัวคนที่แท้จริงกับการ์ตูนญี่ปุ่น โดยจำแนกตามกลุ่มอายุ โดยแสดงเฉพาะปัจจัยที่มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

	อายุ	จำนวน (คน)	ค่าเฉลี่ย	ค่าส่วน เบี่ยงเบน มาตรฐาน	F	Sig.
ภาพลักษณ์ของตัวละคร ในการ์ตูนญี่ปุ่นมีความ คล้ายหรือเหมือนกับที่ ท่านอยากจะเป็น	24-29 ปี	200	3.51	0.913	8.410	.000
	30-35 ปี	118	3.66	0.765		
	36-41 ปี	84	3.15	0.925		
ถ้ามีคนพูดคุยหรือกล่าวถึง การ์ตูนญี่ปุ่นที่ท่านชอบ ท่านจะสนใจในการ สนทนานั้นเป็นพิเศษ	24-29 ปี	200	3.80	0.808	11.983	.000
	30-35 ปี	118	3.81	0.703		
	36-41 ปี	84	3.31	1.006		
ท่านรู้สึกว่ามีคนอื่นมอง ท่านเหมือนตัวละครใน การ์ตูนญี่ปุ่นที่ท่านนึกถึง	24-29 ปี	200	3.39	1.011	7.766	.000
	30-35 ปี	118	3.44	0.757		
	36-41 ปี	84	2.95	1.040		
ถ้ามีใครมาวิพากษ์วิจารณ์ การ์ตูนญี่ปุ่นที่ท่านชอบ ท่านจะรู้สึกเหมือนเขา กำลังต่อว่าท่านอยู่	24-29 ปี	200	3.26	0.977	4.209	.016
	30-35 ปี	118	3.32	0.772		
	36-41 ปี	84	2.95	1.063		

จากตารางที่ 4.26 ผลการทดสอบด้วยวิธี Oneway ANOVA โดยแสดงเฉพาะปัจจัยที่มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ พบว่า ผลการเปรียบเทียบความคิดเห็นในปัจจัยด้านความสอดคล้องในตัวตนที่แท้จริงกับการ์ตูนญี่ปุ่น โดยจำแนกตามกลุ่มอายุ มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตาราง 4.27 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างอายุกับความคิดเห็นในปัจจัยด้านความสอดคล้องในตัวตนที่แท้จริงกับการ์ตูนญี่ปุ่น โดยจำแนกตามกลุ่มอายุเป็นรายคู่โดย วิธี Bonferroni

Dependent Variable	อายุ (I)	อายุ (J)	Mean Difference (I-J)	Sig.
ภาพลักษณ์ของตัวละครในการ์ตูนญี่ปุ่นมีความคล้ายหรือเหมือนกับที่ท่านอยากจะเป็น	36-41 ปี	24-29 ปี	-.35024*	.007
		30-35 ปี	-.50626*	.000
ถ้ามีคนพูดคุยหรือกล่าวถึงการ์ตูนญี่ปุ่นที่ท่านชอบ ท่านจะสนใจในการสนทนานั้นเป็นพิเศษ	36-41 ปี	24-29 ปี	-.49048*	.000
		30-35 ปี	-.50404*	.000
ท่านรู้สึกว่ามีคนอื่นมองท่านเหมือนตัวละครในการ์ตูนญี่ปุ่นที่ท่านนึกถึง	36-41 ปี	24-29 ปี	-.43762*	.001
		30-35 ปี	-.48830*	.001
ถ้ามีใครมาวิพากษ์วิจารณ์การ์ตูนญี่ปุ่นที่ท่านชอบ ท่านจะรู้สึกเหมือนเขากำลังต่อว่าท่านอยู่	36-41 ปี	24-29 ปี	-.30262*	.041
		30-35 ปี	-.36965*	.019

จากตารางที่ 4.27 ผลการวิเคราะห์พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 24-29 ปี และ 30-35 ปี มีความคิดเห็นในด้านความสอดคล้องในตัวตนที่แท้จริงกับการ์ตูนญี่ปุ่น มากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 36-41 ปี ในเรื่องการ์ตูนญี่ปุ่นมีการพูดถึงอยู่ในวงกว้าง ส่วนในเรื่องมีความดึงดูดความสนใจ เนื้อเรื่องมีการติดตามได้ง่าย และเนื้อเรื่องของกระชับ ดูเข้าใจง่าย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตาราง 4.28 ผลการวิเคราะห์สถิติวิธี Oneway ANOVA เกี่ยวกับความคิดเห็นในปัจจัยด้านการตั้งเป้าหมายเชิงสัมฤทธิ์จากการ์ตูนญี่ปุ่น โดยจำแนกตามกลุ่มอายุ โดยแสดงเฉพาะปัจจัยที่มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

	อายุ	จำนวน (คน)	ค่าเฉลี่ย	ค่าส่วน เบี่ยงเบน มาตรฐาน	F	Sig.
การรับชมการ์ตูนญี่ปุ่นทำให้ท่านตั้งเป้าหมายในการเรียนรู้สิ่งต่างๆ เพื่อเป็นผลประโยชน์ต่อการทำงาน	24-29 ปี	200	3.72	0.886	12.026	.000
	30-35 ปี	118	3.79	0.678		
	36-41 ปี	84	3.24	0.977		
การรับชมการ์ตูนญี่ปุ่นทำให้ท่านตั้งเป้าหมายในการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง	24-29 ปี	200	3.79	0.933	15.356	.000
	30-35 ปี	118	3.73	0.688		
	36-41 ปี	84	3.18	0.946		
การรับชมการ์ตูนญี่ปุ่นทำให้ท่านมีการวางแผนในการปรับปรุงตนเอง	24-29 ปี	200	3.74	0.899	14.528	.000
	30-35 ปี	118	3.75	0.753		
	36-41 ปี	84	3.17	0.929		
การรับชมการ์ตูนญี่ปุ่นทำให้ท่านมีการเรียนรู้รับผิดชอบทำในสิ่งที่ดีกว่าเดิม	24-29 ปี	200	3.80	0.915	18.070	.000
	30-35 ปี	118	3.86	0.703		
	36-41 ปี	84	3.19	0.925		
การรับชมการ์ตูนญี่ปุ่นทำให้ท่านตั้งใจในการ	24-29 ปี	200	3.73	0.896	12.393	.000

ปฏิบัติงานเพื่อ ความก้าวหน้า	30-35 ปี	118	3.81	0.743		
	36-41 ปี	84	3.25	0.820		

จากตารางที่ 4.28 ผลการทดสอบด้วยวิธี Oneway ANOVA โดยแสดงเฉพาะปัจจัยที่มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ พบว่า ผลการเปรียบเทียบความคิดเห็นในปัจจัยด้านการตั้งเป้าหมายเชิงสัมฤทธิ์จากการตั้งเป้าหมาย โดยจำแนกตามกลุ่มอายุ มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตาราง 4.29 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างอายุกับความคิดเห็นในปัจจัยด้านการตั้งเป้าหมายเชิงสัมฤทธิ์จากการตั้งเป้าหมาย โดยจำแนกตามกลุ่มอายุเป็นรายคู่โดย วิธี Bonferroni

Dependent Variable	อายุ (I)	อายุ (J)	Mean Difference (I-J)	Sig.
การรับชมการ์ตูนญี่ปุ่นทำให้ท่านตั้งเป้าหมายในการเรียนรู้สิ่งต่างๆ เพื่อเป็นผลประโยชน์ต่อการทำงาน	36-41 ปี	24-29 ปี	-.48190*	.000
		30-35 ปี	-.55004*	.000
การรับชมการ์ตูนญี่ปุ่นทำให้ท่านตั้งเป้าหมายในการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง	36-41 ปี	24-29 ปี	-.61143*	.000
		30-35 ปี	-.55024*	.000
การรับชมการ์ตูนญี่ปุ่นทำให้ท่านมีการวางแผนในการปรับปรุงตนเอง	36-41 ปี	24-29 ปี	-.56833*	.000
		30-35 ปี	-.57910*	.000
การรับชมการ์ตูนญี่ปุ่นทำให้ท่านมีการเรียนรู้รับผิดชอบทำในสิ่งที่ดีกว่าเดิม	36-41 ปี	24-29 ปี	-.60452*	.000
		30-35 ปี	-.67393*	.000
การรับชมการ์ตูนญี่ปุ่นทำให้ท่านตั้งใจในการปฏิบัติงานเพื่อความก้าวหน้า	36-41 ปี	24-29 ปี	-.47500*	.000
		30-35 ปี	-.55508*	.000

จากตารางที่ 4.29 ผลการวิเคราะห์พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 24-29 ปี และ 30-35 ปี มีความคิดเห็นในปัจจุบันด้านการตั้งเป้าหมายเชิงสัมฤทธิ์จากการ์ตูนญี่ปุ่น มากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 36-41 ปี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตาราง 4.30 ผลการวิเคราะห์สถิติวิธี Oneway ANOVA เกี่ยวกับความคิดเห็นในความสำเร็จในการประกอบอาชีพ โดยจำแนกตามกลุ่มอายุ โดยแสดงเฉพาะปัจจัยที่มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

	อายุ	จำนวน (คน)	ค่าเฉลี่ย	ค่าส่วน เบี่ยงเบน มาตรฐาน	F	Sig.
ท่านคิดว่าความรู้สึกภาคภูมิใจในตำแหน่งหน้าที่การงานแสดงถึงความสำเร็จในการประกอบอาชีพ	24-29 ปี	200	3.91	0.767	10.062	.000
	30-35 ปี	118	3.89	0.760		
	36-41 ปี	84	3.45	0.974		
ท่านคิดว่าความก้าวหน้าในหน้าที่การงานโดยมีตำแหน่งที่มีความรับผิดชอบสูงขึ้นนั้นแสดงถึงความสำเร็จในการประกอบอาชีพ	24-29 ปี	200	3.91	0.778	15.612	.000
	30-35 ปี	118	3.75	0.730		
	36-41 ปี	84	3.33	0.910		
เมื่อผลการปฏิบัติงานของท่านเป็นไปตามเป้าหมายที่ท่านตั้งไว้จะแสดงถึงความสำเร็จในการประกอบอาชีพ	24-29 ปี	200	3.97	0.763	8.138	.000
	30-35 ปี	118	3.82	0.747		
	36-41 ปี	84	3.56	0.883		
เมื่อผลการปฏิบัติงานของท่านเป็นที่ยอมรับของหัวหน้าและเพื่อนร่วมงาน	24-29 ปี	200	4.00	0.777	5.763	.003
	30-35 ปี	118	3.92	0.791		

จะแสดงถึงความสำเร็จในการประกอบอาชีพ	36-41 ปี	84	3.64	0.914		
เมื่อท่านสามารถรักษาระดับการทำงานให้มีผลงานอย่างต่อเนื่องและเพิ่มมากขึ้นจะแสดงถึงความสำเร็จในการประกอบอาชีพ	24-29 ปี	200	3.96	0.795	7.021	.001
	30-35 ปี	118	3.80	0.746		
	36-41 ปี	84	3.57	0.909		

จากตารางที่ 4.30 ผลการทดสอบด้วยวิธี Oneway ANOVA โดยแสดงเฉพาะปัจจัยที่มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ พบว่า ผลการเปรียบเทียบความคิดเห็นในความสำเร็จในการประกอบอาชีพ โดยจำแนกตามกลุ่มอายุ มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตาราง 4.31 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างอายุกับความคิดเห็นในความสำเร็จในการประกอบอาชีพ โดยจำแนกตามกลุ่มอายุเป็นรายคู่โดย วิธี Bonferroni

Dependent Variable	อายุ (I)	อายุ (J)	Mean Difference (I-J)	Sig.
ท่านคิดว่าความรู้สึภาคภูมิใจในตำแหน่งหน้าที่การงานแสดงถึงความสำเร็จในการประกอบอาชีพ	36-41 ปี	24-29 ปี	-.45262*	.000
		30-35 ปี	-.43745*	.001
ท่านคิดว่าความก้าวหน้าในหน้าที่การงานโดยมีตำแหน่งที่มีความรับผิดชอบสูงขึ้นนั้นแสดงถึงความสำเร็จในการประกอบอาชีพ	36-41 ปี	24-29 ปี	-.57667*	.000
		30-35 ปี	-.41243*	.001
เมื่อผลการปฏิบัติงานของท่านเป็นไปตามเป้าหมายที่ท่านตั้งไว้จะแสดงถึงความสำเร็จในการประกอบอาชีพ เมื่อผลการปฏิบัติงานของท่านเป็นที่ยอมรับของหัวหน้าและเพื่อนร่วมงานจะแสดงถึงความสำเร็จในการประกอบอาชีพ	24-29 ปี	36-41 ปี	.35714*	.002

เมื่อท่านสามารถรักษาระดับการทำงานให้มีผลงานอย่างต่อเนื่องและเพิ่มมากขึ้นจะแสดงถึงความสำเร็จในการประกอบอาชีพ	24-29 ปี	36-41 ปี	.38857*	.001
---	----------	----------	---------	------

จากตารางที่ 4.31 ผลการวิเคราะห์พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 24-29 ปี และ 30-35 ปี มีความคิดเห็นในความสำเร็จในการประกอบอาชีพ มากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 36-41 ปี ในเรื่องท่านคิดว่าความรู้สึกลึกภาคภูมิใจในตำแหน่งหน้าที่การงานแสดงถึงความสำเร็จในการประกอบอาชีพ และท่านคิดว่าความก้าวหน้าในหน้าที่การงาน โดยมีตำแหน่งที่มีความรับผิดชอบสูงขึ้นนั้นแสดงถึงความสำเร็จในการประกอบอาชีพ กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 24-29 ปี มีความคิดเห็นในความสำเร็จในการประกอบอาชีพ มากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 36-41 ปี ในเรื่องเมื่อผลการปฏิบัติงานของท่านเป็นไปตามเป้าหมายที่ท่านตั้งไว้จะแสดงถึงความสำเร็จในการประกอบอาชีพ เมื่อผลการปฏิบัติงานของท่านเป็นที่ยอมรับของหัวหน้าและเพื่อนร่วมงานจะแสดงถึงความสำเร็จในการประกอบอาชีพ และเมื่อท่านสามารถรักษาระดับการทำงานให้มีผลงานอย่างต่อเนื่องและเพิ่มมากขึ้นจะแสดงถึงความสำเร็จในการประกอบอาชีพ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตาราง 4.32 ผลการวิเคราะห์สถิติวิธี Oneway ANOVA เกี่ยวกับความคิดเห็นในปัจจัยด้านความสอดคล้องในตัวคนที่แท้จริงกับการ์ตูนญี่ปุ่น โดยจำแนกตามกลุ่มสถานภาพ โดยแสดงเฉพาะปัจจัยที่มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

	สถานภาพ	จำนวน (คน)	ค่าเฉลี่ย	ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	F	Sig.
ถ้ามีคนพูดคุยหรือกล่าวถึงการตูนญี่ปุ่นที่ท่านชอบ ท่านจะสนใจในการสนทนานั้นเป็นพิเศษ	โสด	260	3.75	0.825	4.525	.011
	สมรส/อยู่ด้วยกัน	131	3.66	0.839		
	หย่าร้าง/หม้าย	11	3.00	1.183		
ท่านรู้สึกว่ามีคนอื่นมองท่านเหมือนตัวละครใน	โสด	260	3.35	1.004	4.577	.011
	สมรส/อยู่ด้วยกัน	131	3.32	0.853		

การ์ตูนญี่ปุ่นที่ท่านนึกถึง	หย่าร้าง/ หม้าย	11	2.45	1.036		
-----------------------------	--------------------	----	------	-------	--	--

จากตารางที่ 4.32 ผลการทดสอบด้วยวิธี Oneway ANOVA โดยแสดงเฉพาะปัจจัยที่มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ พบว่า ผลการเปรียบเทียบความคิดเห็นในปัจจัยด้านความสอดคล้องในตัวคนที่แท้จริงกับการ์ตูนญี่ปุ่น โดยจำแนกตามกลุ่มสถานภาพ มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตาราง 4.33 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างสถานภาพกับความคิดเห็นในปัจจัยด้านความสอดคล้องในตัวคนที่แท้จริงกับการ์ตูนญี่ปุ่น โดยจำแนกตามกลุ่มสถานภาพเป็นรายคู่โดย วิธี

Bonferroni

Dependent Variable	สถานภาพ (I)	สถานภาพ (J)	Mean Difference (I-J)	Sig.
ถ้ามีคนพูดคุยหรือกล่าวถึงการ์ตูนญี่ปุ่นที่ท่านชอบ ท่านจะสนใจในการสนทนานั้นเป็นพิเศษ	หย่าร้าง/ หม้าย	โสด	-.75385*	.011
		สมรส/อยู่ด้วยกัน	-.65649*	.040
ท่านรู้สึกว่ามีคนอื่นมองท่านเหมือนตัวละครในการ์ตูนญี่ปุ่นที่ท่านนึกถึง	หย่าร้าง/ หม้าย	โสด	-.89161*	.008
		สมรส/อยู่ด้วยกัน	-.86607*	.013

จากตารางที่ 4.33 ผลการวิเคราะห์พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่โสด และ สมรส/อยู่ด้วยกัน มีความคิดเห็นในปัจจัยด้านความสอดคล้องในตัวคนที่แท้จริงกับการ์ตูนญี่ปุ่น มากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีหย่าร้าง/หม้าย ในเรื่องถ้ามีคนพูดคุยหรือกล่าวถึงการ์ตูนญี่ปุ่นที่ท่านชอบ ท่านจะสนใจในการสนทนานั้นเป็นพิเศษ และท่านรู้สึกว่ามีคนอื่นมองท่านเหมือนตัวละครในการ์ตูนญี่ปุ่นที่ท่านนึกถึงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตาราง 4.34 ผลการวิเคราะห์สถิติวิธี Oneway ANOVA เกี่ยวกับความคิดเห็นในปัจจัยด้านการตั้งเป้าหมายเชิงสัมฤทธิ์จากการ์ตูนญี่ปุ่น โดยจำแนกตามกลุ่มสถานภาพ โดยแสดงเฉพาะปัจจัยที่มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

	สถานภาพ	จำนวน (คน)	ค่าเฉลี่ย	ค่าส่วน เบี่ยงเบน มาตรฐาน	F	Sig.
ถ้ามีคนพูดคุยหรือกล่าวถึงการ์ตูนญี่ปุ่นที่ท่านชอบ ท่านจะสนใจในการสนทนานั้นเป็นพิเศษ	โสด	260	3.64	0.917	3.111	.046
	สมรส/อยู่ด้วยกัน	131	3.70	0.801		
	หย่าร้าง/หม้าย	11	3.00	1.414		

จากตารางที่ 4.34 ผลการทดสอบด้วยวิธี Oneway ANOVA โดยแสดงเฉพาะปัจจัยที่มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ พบว่า ผลการเปรียบเทียบความคิดเห็นในปัจจัยด้านการตั้งเป้าหมายเชิงสัมฤทธิ์จากการ์ตูนญี่ปุ่น โดยจำแนกตามกลุ่มสถานภาพ มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตาราง 4.35 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างสถานภาพกับความคิดเห็นในปัจจัยด้านการตั้งเป้าหมายเชิงสัมฤทธิ์จากการ์ตูนญี่ปุ่น โดยจำแนกตามกลุ่มสถานภาพเป็นรายคู่โดย วิธี Bonferroni

Dependent Variable	สถานภาพ (I)	สถานภาพ (J)	Mean Difference (I-J)	Sig.
ถ้ามีคนพูดคุยหรือกล่าวถึงการ์ตูนญี่ปุ่นที่ท่านชอบ ท่านจะสนใจในการสนทนานั้นเป็นพิเศษ	หย่าร้าง/ หม้าย	สมรส/อยู่ ด้วยกัน	-.70229*	.039

จากตารางที่ 4.35 ผลการวิเคราะห์พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ สมรส/อยู่ด้วยกัน มีความคิดเห็นในปัจจัยด้านการตั้งเป้าหมายเชิงสัมฤทธิ์จากการ์ตูนญี่ปุ่น มากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีหย่าร้าง/หม้าย ในเรื่องถ้ามีคนพูดคุยหรือกล่าวถึงการ์ตูนญี่ปุ่นที่ท่านชอบ ท่านจะสนใจในการสนทนานั้นเป็นพิเศษ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตาราง 4.36 ผลการวิเคราะห์สถิติวิธี Oneway ANOVA เกี่ยวกับความคิดเห็นในปัจจัยด้านเนื้อเรื่อง ของการ์ตูนญี่ปุ่น โดยจำแนกตามกลุ่มรายได้เฉลี่ยต่อเดือน โดยแสดงเฉพาะปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

	รายได้	จำนวน (คน)	ค่าเฉลี่ย	ค่าส่วน เบี่ยงเบน มาตรฐาน	F	Sig.
สำนวนในเรื่องมีความ ดึงดูดความสนใจ	ต่ำกว่า 15,000 บาท	29	3.48	1.022	3.611	.013
	15,001- 25,000 บาท	120	3.99	0.815		
	25,001- 50,000 บาท	160	4.01	0.793		
	50,000 บาท ขึ้นไป	93	4.01	0.827		

จากตารางที่ 4.36 ผลการทดสอบด้วยวิธี Oneway ANOVA โดยแสดงเฉพาะปัจจัยที่มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ พบว่า ผลการเปรียบเทียบความคิดเห็นในปัจจัยด้านเนื้อเรื่อง ของการ์ตูนญี่ปุ่น โดยจำแนกตามกลุ่มรายได้เฉลี่ยต่อเดือน มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ 0.05

ตาราง 4.37 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างสถานภาพกับความคิดเห็นในปัจจัยด้านเนื้อเรื่องของ การ์ตูนญี่ปุ่น โดยจำแนกตามกลุ่มรายได้เฉลี่ยต่อเดือน เป็นรายคู่โดย วิธี Bonferroni

Dependent Variable	รายได้ (I)	รายได้ (J)	Mean Difference (I-J)	Sig.
สำนวนในเรื่องมีความ ดึงดูดความสนใจ		15,001- 25,000 บาท	-.50891*	.018

	ต่ำกว่า 15,000 บาท	25,001- 50,000 บาท	-52974*	.010
		50,000 บาท ขึ้นไป	-52799*	.017

จากตารางที่ 4.37 ผลการวิเคราะห์พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 15,001-25,000 บาท 25,001-50,000 บาท และ 50,000 บาท ขึ้นไป มีความคิดเห็นในปัจจัยด้านเนื้อเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่น มากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนต่ำกว่า 15,000 บาท ในเรื่องจำนวนในเรื่อง มีความดึงดูดความสนใจ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตาราง 4.38 ผลการวิเคราะห์สถิติวิธี Oneway ANOVA เกี่ยวกับความคิดเห็นในปัจจัยด้านความสอดคล้องในตัวคนที่แท้จริงกับการ์ตูนญี่ปุ่น โดยจำแนกตามกลุ่มรายได้เฉลี่ยต่อเดือน โดยแสดงเฉพาะปัจจัยที่มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

	รายได้	จำนวน (คน)	ค่าเฉลี่ย	ค่าส่วน เบี่ยงเบน มาตรฐาน	F	Sig.
ภาพลักษณ์ของตัวละครในการ์ตูนญี่ปุ่นมีความคล้ายหรือเหมือนกับที่ท่านอยากจะเป็น	ต่ำกว่า 15,000 บาท	29	2.93	1.280	4.370	.005
	15,001- 25,000 บาท	120	3.53	0.925		
	25,001- 50,000 บาท	160	3.56	0.852		
	50,000 บาท ขึ้นไป	93	3.44	0.699		
ท่านอยากจะทำให้คนอื่นมองเห็นว่าภาพลักษณ์ของตัวละครในการ์ตูน	ต่ำกว่า 15,000 บาท	29	2.90	1.263	3.280	.021

ญี่ปุ่นที่ท่านชอบมีความคล้ายคลึงหรือเหมือนกับตัวท่าน	15,001-25,000 บาท	120	3.49	0.995		
	25,001-50,000 บาท	160	3.31	0.892		
	50,000 บาท ขึ้นไป	93	3.44	0.729		
ท่านรู้สึกว่ามีคนอื่นมองท่านเหมือนตัวละครในการ์ตูนญี่ปุ่นที่ท่านนึกถึง	ต่ำกว่า 15,000 บาท	29	2.90	1.398	2.905	.035
	15,001-25,000 บาท	120	3.47	1.004		
	25,001-50,000 บาท	160	3.30	0.887		
	50,000 บาท ขึ้นไป	93	3.28	0.852		
ถ้ามีใครมาวิพากษ์วิจารณ์การ์ตูนญี่ปุ่นที่ท่านชอบ ท่านจะรู้สึกเหมือนเขากำลังต่อว่าท่านอยู่	ต่ำกว่า 15,000 บาท	29	2.86	1.217	2.889	.035
	15,001-25,000 บาท	120	3.38	0.989		
	25,001-50,000 บาท	160	3.15	0.913		
	50,000 บาท ขึ้นไป	93	3.20	0.828		

จากตารางที่ 4.38 ผลการทดสอบด้วยวิธี Oneway ANOVA โดยแสดงเฉพาะปัจจัยที่มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ พบว่า ผลการเปรียบเทียบความคิดเห็นในปัจจัยด้านความสอดคล้องในตัวตนที่แท้จริงกับการ์ตูนญี่ปุ่น โดยจำแนกตามกลุ่มรายได้เฉลี่ยต่อเดือน มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตาราง 4.39 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างสถานภาพกับความคิดเห็นในปัจจัยด้านความสอดคล้องในตัวตนที่แท้จริงกับการ์ตูนญี่ปุ่น โดยจำแนกตามกลุ่มรายได้เฉลี่ยต่อเดือน เป็นรายคู่โดยวิธี Bonferroni

Dependent Variable	รายได้ (I)	รายได้ (J)	Mean Difference (I-J)	Sig.
ภาพลักษณ์ของตัวละครในการ์ตูนญี่ปุ่นมีความคล้ายหรือเหมือนกับที่ท่านอยากจะเป็น	ต่ำกว่า 15,000 บาท	15,001- 25,000 บาท	-.60230*	.006
		25,001- 50,000 บาท	-.62522*	.003
		50,000 บาท ขึ้นไป	-.50983*	.040
ท่านอยากจะให้คนอื่นมองเห็นว่าภาพลักษณ์ของตัวละครในการ์ตูนญี่ปุ่นที่ท่านชอบมีความคล้ายคลึงหรือเหมือนกับตัวท่าน	ต่ำกว่า 15,000 บาท	15,001- 25,000 บาท	-.56178*	.020
		50,000 บาท ขึ้นไป	-.54431*	.034
ท่านรู้สึกรู้ว่ามีคนอื่นมองท่านเหมือนตัวละครในการ์ตูนญี่ปุ่นที่ท่านนึกถึง	ต่ำกว่า 15,000 บาท	15,001- 25,000 บาท	-.57011*	.026
ถ้ามีใครมาวิพากษ์วิจารณ์การ์ตูนญี่ปุ่นที่ท่านชอบ ท่านจะรู้สึกเหมือนเขากำลังต่อว่าท่านอยู่	ต่ำกว่า 15,000 บาท	15,001- 25,000 บาท	-.52126*	.047

จากตารางที่ 4.39 ผลการวิเคราะห์พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 15,001-25,000 บาท 25,001-50,000 บาท และ 50,000 บาท ขึ้นไป มีความคิดเห็นในปัจจัยด้านความ

สอดคล้องในตัวคนที่แท้จริงกับการดูญี่ปุ่น มากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่รายได้เฉลี่ยต่อเดือนต่ำกว่า 15,000 บาท ในเรื่องภาพลักษณ์ของตัวละครในการดูญี่ปุ่นมีความคล้ายหรือเหมือนกับที่ท่านอยากจะเป็น และกลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 15,001-25,000 บาท และ 50,000 บาท ขึ้นไป มีความคิดเห็นในปัจจุบันด้านความสอดคล้องในตัวคนที่แท้จริงกับการดูญี่ปุ่น มากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่รายได้เฉลี่ยต่อเดือนต่ำกว่า 15,000 ในเรื่องท่านอยากจะทำให้คนอื่นมองเห็นว่าภาพลักษณ์ของตัวละครในการดูญี่ปุ่นที่ท่านชอบมีความคล้ายคลึงหรือเหมือนกับตัวท่าน และและกลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 15,001-25,000 บาท มีความคิดเห็นในปัจจุบันด้านความสอดคล้องในตัวคนที่แท้จริงกับการดูญี่ปุ่น มากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่รายได้เฉลี่ยต่อเดือนต่ำกว่า 15,000 ในเรื่อง ท่านรู้สึกว่ามีคนอื่นมองท่านเหมือนตัวละครในการดูญี่ปุ่นที่ท่านนึกถึง และถ้ามีใครมาวิพากษ์วิจารณ์การดูญี่ปุ่นที่ท่านชอบ ท่านจะรู้สึกเหมือนเขากำลังต่อว่าท่านอยู่ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตาราง 4.40 ผลการวิเคราะห์สถิติวิธี Oneway ANOVA เกี่ยวกับความคิดเห็นในปัจจุบันด้านการตั้งเป้าหมายเชิงสัมฤทธิ์จากการดูญี่ปุ่น โดยจำแนกตามกลุ่มรายได้เฉลี่ยต่อเดือน โดยแสดงเฉพาะปัจจัยที่มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

	รายได้	จำนวน (คน)	ค่าเฉลี่ย	ค่าส่วน เบี่ยงเบน มาตรฐาน	F	Sig.
การรับชมการ์ตูนญี่ปุ่น ทำให้ท่านตั้งเป้าหมาย ในการเรียนรู้สิ่งต่างๆ เพื่อเป็นผลประโยชน์ ต่อการทำงาน	ต่ำกว่า 15,000 บาท	29	2.97	1.210	7.710	.000
	15,001- 25,000 บาท	120	3.81	0.873		
	25,001- 50,000 บาท	160	3.61	0.816		
	50,000 บาท ขึ้นไป	93	3.68	0.754		

การรับชมการตูนญี่ปุ่น ทำให้ท่านตั้งเป้าหมาย ในการพัฒนาตนเอง อย่างต่อเนื่อง	ต่ำกว่า 15,000 บาท	29	2.93	1.100	7.506	.000
	15,001- 25,000 บาท	120	3.78	0.954		
	25,001- 50,000 บาท	160	3.69	0.802		
	50,000 บาท ขึ้นไป	93	3.61	0.834		
การรับชมการตูนญี่ปุ่น ทำให้ท่านมีการ วางแผนในการ ปรับปรุงตนเอง	ต่ำกว่า 15,000 บาท	29	3.03	1.017	4.732	.003
	15,001- 25,000 บาท	120	3.71	0.911		
	25,001- 50,000 บาท	160	3.64	0.850		
	50,000 บาท ขึ้นไป	93	3.66	0.853		
การรับชมการตูนญี่ปุ่น ทำให้ท่านมีการเรียนรู้ รับผิดชอบทำในสิ่งที่ ดีกว่าเดิม	ต่ำกว่า 15,000 บาท	29	3.24	1.154	3.689	.012
	15,001- 25,000 บาท	120	3.83	0.895		
	25,001- 50,000 บาท	160	3.64	0.850		

	50,000 บาท ขึ้นไป	93	3.74	0.846		
--	----------------------	----	------	-------	--	--

จากตารางที่ 4.40 ผลการทดสอบด้วยวิธี Oneway ANOVA โดยแสดงเฉพาะปัจจัยที่มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ พบว่า ผลการเปรียบเทียบความคิดเห็นในปัจจัยด้านการตั้งเป้าหมายเชิงสัมฤทธิ์จากการ์ตูนญี่ปุ่น โดยจำแนกตามกลุ่มรายได้เฉลี่ยต่อเดือน มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตาราง 4.41 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างสถานภาพกับความคิดเห็นในปัจจัยด้านการตั้งเป้าหมายเชิงสัมฤทธิ์จากการ์ตูนญี่ปุ่น โดยจำแนกตามกลุ่มรายได้เฉลี่ยต่อเดือน เป็นรายคู่โดยวิธี

Bonferroni

Dependent Variable	รายได้ (I)	รายได้ (J)	Mean Difference (I-J)	Sig.
การรับชมการ์ตูนญี่ปุ่นทำให้ท่านตั้งเป้าหมายในการเรียนรู้สิ่งต่างๆ เพื่อเป็นผลประโยชน์ต่อการทำงาน	ต่ำกว่า 15,000 บาท	15,001- 25,000 บาท	-.84282*	.000
		25,001- 50,000 บาท	-.64698*	.001
		50,000 บาท ขึ้นไป	-.71190*	.001
การรับชมการ์ตูนญี่ปุ่นทำให้ท่านตั้งเป้าหมายในการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง	ต่ำกว่า 15,000 บาท	15,001- 25,000 บาท	-.85230*	.000
		25,001- 50,000 บาท	-.75647*	.000
		50,000 บาท ขึ้นไป	-.68187*	.002
การรับชมการ์ตูนญี่ปุ่นทำให้ท่านมีการวางแผนในการปรับปรุงตนเอง	ต่ำกว่า 15,000 บาท	15,001- 25,000 บาท	-.67385*	.002
		25,001- 50,000 บาท	-.60302*	.005
		50,000 บาท ขึ้นไป	-.62143*	.006

การรับชมการ์ตูนญี่ปุ่นทำให้ ท่านมีการเรียนรู้รับผิชอบ ทำในสิ่งที่ดีกว่าเดิม	ต่ำกว่า 15,000 บาท	15,001- 25,000 บาท	-58362*	.010
		50,000 บาท ขึ้นไป	-50056*	.050

จากตารางที่ 4.41 ผลการวิเคราะห์พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 15,001-25,000 บาท 25,001-50,000 บาท และ 50,000 บาท ขึ้นไป มีความคิดเห็นในปัจจัยด้านการตั้งเป้าหมายเชิงสัมฤทธิ์จากการ์ตูนญี่ปุ่น มากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนต่ำกว่า 15,000 บาท ในเรื่องการรับชมการ์ตูนญี่ปุ่นทำให้ท่านตั้งเป้าหมายในการเรียนรู้สิ่งต่างๆ เพื่อเป็นผลประโยชน์ต่อการทำงาน การรับชมการ์ตูนญี่ปุ่นทำให้ท่านตั้งเป้าหมายในการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง การรับชมการ์ตูนญี่ปุ่นทำให้ท่านมีการวางแผนในการปรับปรุงตนเอง และและกลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 15,001-25,000 บาท และ 50,000 บาท ขึ้นไป มีความคิดเห็นในปัจจัยด้านเนื้อเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่น มากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนต่ำกว่า 15,000 ในเรื่องการรับชมการ์ตูนญี่ปุ่นทำให้ท่านมีการเรียนรู้รับผิชอบทำในสิ่งที่ดีกว่าเดิม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตาราง 4.42 ผลการวิเคราะห์สถิติวิธี Oneway ANOVA เกี่ยวกับความคิดเห็นในปัจจัยด้านเนื้อเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่น โดยจำแนกตามกลุ่มอาชีพ โดยแสดงเฉพาะปัจจัยที่มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

	อาชีพ	จำนวน (คน)	ค่าเฉลี่ย	ค่าส่วน เบี่ยงเบน มาตรฐาน	F	Sig.
เนื้อเรื่องของการ์ตูน ญี่ปุ่นมีความเข้มข้น ดึงดูดความสนใจ	พนักงาน บริษัทเอกชน	292	4.10	0.823	3.117	.015
	ข้าราชการ/ พนักงาน รัฐวิสาหกิจ	38	3.84	1.151		
	ธุรกิจ/ กิจการ ส่วนตัว	26	4.08	0.688		

	ฟรีแลนซ์/ รับจ้างอิสระ	29	4.24	0.689		
	อื่นๆ	17	3.47	1.007		
สำนวนในเรื่องมีความ ดึงดูดความสนใจ	พนักงาน บริษัทเอกชน	292	4.04	0.792	4.166	.003
	ข้าราชการ/ พนักงาน รัฐวิสาหกิจ	38	3.66	1.047		
	ธุรกิจ/ กิจการ ส่วนตัว	26	4.12	0.711		
	ฟรีแลนซ์/ รับจ้างอิสระ	29	3.86	0.789		
	อื่นๆ	17	3.41	0.939		

จากตารางที่ 4.42 ผลการทดสอบด้วยวิธี Oneway ANOVA โดยแสดงเฉพาะปัจจัยที่มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ พบว่า ผลการเปรียบเทียบความคิดเห็นในปัจจัยด้านเนื้อเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่น โดยจำแนกตามกลุ่มอาชีพ มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตาราง 4.43 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างสถานภาพกับความคิดเห็นในปัจจัยด้านเนื้อเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่น โดยจำแนกตามกลุ่มอาชีพเป็นรายคู่โดย วิธี Bonferroni

Dependent Variable	อาชีพ (I)	อาชีพ (J)	Mean Difference (I-J)	Sig.
เนื้อเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่นมีความ เข้มข้นดึงดูดความสนใจ	อื่นๆ	พนักงาน บริษัทเอกชน	-.62530*	.034
		ฟรีแลนซ์/ รับจ้างอิสระ	-.77079*	.032
สำนวนในเรื่องมีความดึงดูดความ สนใจ	อื่นๆ	พนักงาน บริษัทเอกชน	-.62591*	.024

จากตารางที่ 4.43 ผลการวิเคราะห์พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ประกอบอาชีพพนักงานบริษัทเอกชน และฟรีแลนซ์/รับจ้างอิสระ มีความคิดเห็นในปัจจัยด้านเนื้อเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่นมากกว่ากลุ่มตัวอย่างอื่นๆ เช่น เกษียณและว่างงาน ในเรื่องเนื้อเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่นมีความเข้มข้นดึงดูดความสนใจ และกลุ่มตัวอย่างที่ประกอบอาชีพพนักงานบริษัทเอกชน มีความคิดเห็นในปัจจัยด้านเนื้อเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่น มากกว่ากลุ่มตัวอย่างอื่นๆ เช่น เกษียณและว่างงาน ในเรื่องสำนวนในเรื่องมีความดึงดูดความสนใจ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตาราง 4.44 ผลการวิเคราะห์สถิติวิธี Oneway ANOVA เกี่ยวกับความคิดเห็นในปัจจัยด้านการตั้งเป้าหมายเชิงสัมฤทธิ์จากการ์ตูนญี่ปุ่น โดยจำแนกตามกลุ่มอาชีพ โดยแสดงเฉพาะปัจจัยที่มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

	อาชีพ	จำนวน (คน)	ค่าเฉลี่ย	ค่าส่วน เบี่ยงเบน มาตรฐาน	F	Sig.
การรับชมการ์ตูนญี่ปุ่น ทำให้ท่านตั้งเป้าหมาย ในการเรียนรู้สิ่งต่างๆ เพื่อเป็นผลประโยชน์ ต่อการทำงาน	พนักงาน บริษัทเอกชน	292	3.65	0.830	2.697	.031
	ข้าราชการ/ พนักงาน รัฐวิสาหกิจ	38	3.63	1.076		
	ธุรกิจ/ กิจการ ส่วนตัว	26	3.77	0.815		
	ฟรีแลนซ์/ รับจ้างอิสระ	29	3.79	0.819		
	อื่นๆ	17	3.00	1.118		

จากตารางที่ 4.44 ผลการทดสอบด้วยวิธี Oneway ANOVA โดยแสดงเฉพาะปัจจัยที่มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ พบว่า ผลการเปรียบเทียบความคิดเห็นในปัจจัยด้านการตั้งเป้าหมายเชิงสัมฤทธิ์จากการ์ตูนญี่ปุ่น โดยจำแนกตามกลุ่มอาชีพ มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตาราง 4.45 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างสถานภาพกับความคิดเห็นในปัจจัยด้านการตั้งเป้าหมายเชิงสัมฤทธิ์จากการ์ตูนญี่ปุ่น โดยจำแนกตามกลุ่มอาชีพเป็นรายคู่โดย วิธี Bonferroni

Dependent Variable	อาชีพ (I)	อาชีพ (J)	Mean Difference (I-J)	Sig.
การรับชมการ์ตูนญี่ปุ่นทำให้ท่านตั้งเป้าหมายในการเรียนรู้สิ่งต่างๆ เพื่อเป็นผลประโยชน์ต่อการทำงาน	อื่นๆ	พนักงานบริษัทเอกชน	-.65068*	.028
		ธุรกิจ/กิจการส่วนตัว	-.76923*	.047
		ฟรีแลนซ์/รับจ้างอิสระ	-.79310*	.029

จากตารางที่ 4.45 ผลการวิเคราะห์พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ประกอบอาชีพพนักงานบริษัทเอกชน ธุรกิจ/กิจการส่วนตัว และฟรีแลนซ์/รับจ้างอิสระ มีความคิดเห็นในปัจจัยด้านการตั้งเป้าหมายเชิงสัมฤทธิ์จากการ์ตูนญี่ปุ่น มากกว่ากลุ่มตัวอย่างอื่นๆ เช่น เกษียณและว่างงาน ในเรื่องการรับชมการ์ตูนญี่ปุ่นทำให้ท่านตั้งเป้าหมายในการเรียนรู้สิ่งต่างๆ เพื่อเป็นผลประโยชน์ต่อการทำงาน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

4.10 วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพโดยใช้สถิติวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ปัจจัยที่มีผลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพ สำหรับสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ ผู้วิจัยได้เลือกใช้สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics) ด้วยวิธีวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ เพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต้นและตัวแปรตาม กำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ได้ผลดังนี้

ตาราง 4.46 การวิเคราะห์ปัจจัยที่มีผลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพ ด้วยวิธีการถดถอยพหุคูณ

Model Summary

R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
.693 ^a	.480	.473	.51644

ANOVA

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	97.432	5	19.486	73.061	.000 ^a
Residual	105.619	396	.267		
Total	203.051	401			

Coefficients

	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(ค่าคงที่)	.779	.165		4.722	.000
ปัจจัยด้านตัวละครการตูนญี่ปุ่น	.292	.060	.290	4.836	.000
ปัจจัยด้านเนื้อเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่น	.176	.055	.188	3.221	.001
ปัจจัยด้านความนิยมในการ์ตูนญี่ปุ่น	.042	.061	.042	.684	.494
ปัจจัยด้านความสอดคล้องในตัวตนที่แท้จริงกับการ์ตูนญี่ปุ่น	.078	.047	.083	1.660	.098
ปัจจัยด้านการตั้งเป้าหมายเชิงสัมฤทธิ์จากการ์ตูนญี่ปุ่น	.202	.050	.221	4.053	.000

จากตาราง 4.46 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่มีผลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพ ด้วยวิธีการถดถอยพหุคูณ พบว่า R Square มีค่าเท่ากับ 0.480 แสดงว่าตัวแปรต้นสามารถอธิบายการ

เปลี่ยนแปลงในความสำเร็จในการประกอบอาชีพ ได้ร้อยละ 48.00 โดยเมื่อพิจารณาตามตาราง Coefficients พบว่าปัจจัยที่ส่งอิทธิพลในทางบวกต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ได้แก่ ปัจจัยด้านลักษณะตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่น โดยมีค่าสัมประสิทธิ์การถดถอย (Standardized Coefficients Beta) เท่ากับ 0.290 หมายความว่าเมื่ออิทธิพลเป็นร้อยละ 29.00 ปัจจัยด้านการตั้งเป้าหมายเชิงสัมฤทธิ์จากการ์ตูนญี่ปุ่น โดยมีค่าสัมประสิทธิ์การถดถอย (Standardized Coefficients) เท่ากับ 0.221 หมายความว่าเมื่ออิทธิพลเป็นร้อยละ 22.10 และปัจจัยด้านเนื้อเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่น โดยมีค่าสัมประสิทธิ์การถดถอย (Standardized Coefficients Beta) เท่ากับ 0.188 หมายความว่าเมื่ออิทธิพลเป็นร้อยละ 18.80

ดังนั้น ปัจจัยที่มีผลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพมากที่สุด คือ ปัจจัยด้านตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่น รองลงมา คือ ปัจจัยด้านการตั้งเป้าหมายเชิงสัมฤทธิ์จากการ์ตูนญี่ปุ่น และปัจจัยด้านเนื้อเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่น ตามลำดับ สำหรับปัจจัยอื่นๆ ที่ไม่มีอิทธิพลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพ ได้แก่ ปัจจัยด้านความนิยมในการ์ตูนญี่ปุ่น และปัจจัยด้านความสอดคล้องในตัวตนที่แท้จริงกับการ์ตูนญี่ปุ่น

4.11 สรุปผลการทดสอบสมมติฐาน

ตารางที่ 4.47 สรุปผลการทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐาน	ผลการทดสอบสมมติฐาน
สมมติฐานที่ 1 : ปัจจัยด้านตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่นมีผลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพของผู้คนในเจนเนอร์เรชันวายในประเทศไทย	ยอมรับ
สมมติฐานที่ 2 : ปัจจัยด้านเนื้อเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่นมีผลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพของผู้คนในเจนเนอร์เรชันวายในประเทศไทย	ยอมรับ
สมมติฐานที่ 3 : ปัจจัยด้านความนิยมในการ์ตูนญี่ปุ่นมีผลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพของผู้คนในเจนเนอร์เรชันวายในประเทศไทย	ปฏิเสธ
สมมติฐานที่ 4 : ปัจจัยด้านความสอดคล้องในตัวตนที่แท้จริงกับการ์ตูนญี่ปุ่นมีผลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพของผู้คนในเจนเนอร์เรชันวายในประเทศไทย	ปฏิเสธ

สมมติฐานที่ 5 : ปัจจัยด้านการตั้งเป้าหมายเชิงสัมฤทธิ์จาก การกระตุ้นผู้ปุ่นมีผลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพของผู้คนใน เงินเนอร์เรชันวายในประเทศไทย	ยอมรับ
--	--------

จากตารางที่ 4.47 พบว่า ผลการศึกษาตัวแปรอิสระ คือ ปัจจัยด้านตัวละครการกระตุ้นผู้ปุ่น ปัจจัยด้านเนื้อเรื่องของการกระตุ้นผู้ปุ่น และปัจจัยด้านการตั้งเป้าหมายเชิงสัมฤทธิ์จากการกระตุ้นผู้ปุ่น มีผลต่อตัวแปรตาม คือ ความสำเร็จในการประกอบอาชีพของผู้คนในเงินเนอร์เรชันวายในประเทศไทย



บทที่ 5

อภิปรายผลการศึกษา สรุปผลการศึกษาและข้อเสนอแนะ

งานวิจัยศึกษาเรื่อง ปัจจัยจากแรงจูงใจของการดูญี่ปุ่นที่มีผลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพของผู้คนในเจนเนอรัเรชันวายในประเทศไทย มีวัตถุประสงค์ในการวิจัยดังนี้

1. เพื่อศึกษาปัจจัยด้านตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีผลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพของผู้คนในเจนเนอรัเรชันวายในประเทศไทย
2. เพื่อศึกษาปัจจัยด้านเนื้อเรื่องของการดูญี่ปุ่นที่มีผลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพของผู้คนในเจนเนอรัเรชันวายในประเทศไทย
3. เพื่อศึกษาปัจจัยด้านความนิยมในการดูญี่ปุ่นที่มีผลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพของผู้คนในเจนเนอรัเรชันวายในประเทศไทย
4. เพื่อศึกษาปัจจัยด้านความสอดคล้องในตัวตนที่แท้จริงกับการดูญี่ปุ่นที่มีผลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพของผู้คนในเจนเนอรัเรชันวายในประเทศไทย
5. เพื่อศึกษาปัจจัยด้านการตั้งเป้าหมายเชิงสัมฤทธิ์จากการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีผลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพของผู้คนในเจนเนอรัเรชันวายในประเทศไทย

โดยผู้วิจัยทำการเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างจำนวนทั้งสิ้น 402 คน ด้วยแบบสอบถามออนไลน์ (Online Questionnaire) โดยใช้ Google Form เป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างผลการศึกษานำเสนอตามลำดับ ดังนี้

- 5.1 การอภิปรายผลการศึกษา
- 5.2 สรุปผลการศึกษา
- 5.3 ข้อเสนอแนะจากการวิจัย
- 5.4 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป
- 5.5 ข้อจำกัดของการวิจัย

5.1 การอภิปรายผลการศึกษา

จากผลการศึกษาวิจัยเรื่อง ปัจจัยจากแรงจูงใจของการดูญี่ปุ่นที่มีผลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพของผู้คนในเจนเนอรัเรชันวายในประเทศไทย สามารถอภิปรายผลได้ ดังนี้

จากการศึกษาพบว่า ปัจจัยด้านตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่นมีผลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพของผู้คนในเจนเนอร์เรชันวายในประเทศไทย ผลการทดสอบสมมติฐาน คือ ขอมรับสมมติฐาน หมายถึง ปัจจัยด้านตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่นมีผลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพของผู้คนในเจนเนอร์เรชันวายในประเทศไทย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 สอดคล้องกับการศึกษาของ พิเศษ ศิริตันติวัฒน์ (2553 อ้างถึงใน ปัญญาพงษ์ วาทีสุทร ,2564) ได้ศึกษาเรื่องการใ้การ์ตูนญี่ปุ่นที่เป็นสื่อเพื่อเสริมสร้างความพยายามของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนบ้านทุ่งหลวง จังหวัดเชียงใหม่ พบว่าการที่นักเรียนได้เห็นและรับชมถึงตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่นที่เป็นแบบอย่างตามที่แต่ละคนประทับใจนั้น จะส่งผลให้นักเรียนส่วนใหญ่เกิดความพยายามในการเรียนและทำการบ้านตามที่ตัวเองได้รับมอบหมายมากขึ้น และมีการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องตามลักษณะของตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่นที่มาเป็นแบบอย่าง จนเกิดความประสบความสำเร็จในการเรียน และสอดคล้องกับคุณานนต์ มงคลสิน ธารหทัย สุหุยานาง ณิชพล ผกานนท์ สุวิช ธิระโคตร และชญา หิรัญเจริญเวช (2563) ได้ทำการศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการเปิดรับและปัจจัยที่มีผลต่อการเลียนแบบการ์ตูนอนิเมชันของเยาวชน พบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมในการเลียนแบบการ์ตูนอนิเมชันหลังจากที่ได้รับชม คือ การออกแบบลักษณะที่มีเอกลักษณ์ของตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่น

รวมถึงสอดคล้องกับงานวิจัยของ ศุภพงศ์ สอนสังข์ และพีรเทพ รุ่งคุณากร (2564) ได้ทำการศึกษาเรื่อง กระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองสู่ความสำเร็จในการประกอบอาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์ ซึ่งในผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยที่สนับสนุนให้เกิดความสำเร็จในการประกอบอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์ ประกอบด้วย คุณลักษณะ (Character) ของนักออกแบบที่มีคุณลักษณะของการเป็นนักสู้ เช่น อดทน มีความพยายาม ไม่ล้มเลิก และไม่ยอมแพ้ เป็นต้น

สำหรับปัจจัยด้านเนื้อเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่นมีผลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพของผู้คนในเจนเนอร์เรชันวายในประเทศไทย ผลการทดสอบสมมติฐาน คือ ขอมรับสมมติฐาน หมายถึง ปัจจัยด้านเนื้อเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่นมีผลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพของผู้คนในเจนเนอร์เรชันวายในประเทศไทย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 สอดคล้องกับการศึกษาของคุณานนต์ มงคลสิน ธารหทัย สุหุยานาง ณิชพล ผกานนท์ สุวิช ธิระโคตร และชญา หิรัญเจริญเวช (2563) ได้ทำการศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการเปิดรับและปัจจัยที่มีผลต่อการเลียนแบบการ์ตูนอนิเมชันของเยาวชน พบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมในการเลียนแบบการ์ตูนอนิเมชันหลังจากที่ได้รับชม คือ การออกแบบเนื้อเรื่องที่เล่าได้ประทับใจและชวนให้รู้สึกดีดังคู่ต่อผู้ชม และสอดคล้องกับงานวิจัยของ วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2545 อ้างถึงใน จุฑามาศ ศรีใจ และอ้อมรจิต แป้นศรี ,2565) ได้กล่าวโดยสรุปถึงประโยชน์ของเนื้อหาของการ์ตูนที่นำมาช่วยในการเรียนการสอนว่า การ์ตูนเป็นเครื่องมือช่วยกระตุ้นให้เรียนอย่างหนึ่งที่ช่วยความสนใจในห้องเรียนได้เป็นอย่างดีโดยทำให้

นักเรียนเกิดอารมณ์ร่วมในเนื้อหา เรียน ได้สนุกสนานนักเรียนมีส่วนร่วมในบทเรียนทำให้การเรียนได้ผลเพิ่มขึ้น และนักเรียนประสบผลสำเร็จในการเรียนมากยิ่งขึ้น รวมถึงสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปิยธิดา สังฆะโณ (2550 อ้างถึงใน จุฑามาศ ศรีใจ และอ้อมรจิต แป้นศรี ,2565) ได้กล่าวว่า เนื้อหาของการ์ตูนสามารถนำมาใช้เป็นประโยชน์ในการเรียนการสอนอย่างมาก โดยเนื้อหาของการ์ตูนสามารถทำให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนได้เร็วยิ่งขึ้นเพราะเป็นการประยุกต์ใช้การ์ตูนช่วยสื่อความหมายให้เกิดความเข้าใจได้อย่างรวดเร็ว ช่วยทำให้บทเรียนน่าสนใจ เกิดความรู้สึกสนุกสนาน ซึ่งใช้ได้กับการเรียนการสอนทุกกลุ่มวิชา ส่งผลให้เกิดประสิทธิภาพในการเรียนสูงขึ้นกว่าเดิม

สำหรับปัจจัยด้านความนิยมในการ์ตูนญี่ปุ่นมีผลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพของผู้คนในเจนเนอร์เรชันวายในประเทศไทย ผลการทดสอบสมมติฐาน คือ ปฏิเสธสมมติฐาน หมายถึง ปัจจัยด้านความนิยมในการ์ตูนญี่ปุ่นไม่มีผลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพของผู้คนในเจนเนอร์เรชันวายในประเทศไทย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 สอดคล้องกับการศึกษาของ กานต์สิริ สุขทวี และอรกัญญา โฆษิตานนท์ (2557) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยในการประกอบธุรกิจกับความสำเร็จในการดำเนินธุรกิจ ของผู้ประกอบการค้าวัสดุก่อสร้าง ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดนครสวรรค์ ซึ่งในผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยด้านกระแสความนิยมของผู้คนหรือพนักงานในองค์กร ไม่ได้ส่งผลต่อ ความสำเร็จของผู้ประกอบการธุรกิจในการดำเนินธุรกิจวัสดุก่อสร้าง แต่ไม่สอดคล้องกับการศึกษาของ คุณานนต์ มงคลสิน ชารหทัย สุหุฉานาง ณิชพล ผกานนท์ สุวิษ ติระโคตร และชญา หิรัญเจริญเวช (2563) ได้ทำการศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการเปิดรับและปัจจัยที่มีผลต่อการเลียนแบบการ์ตูนอนิเมชันของเยาวชน ได้กล่าวว่า การรับชมของผู้ตอบแบบสอบถามที่มีพฤติกรรมการเลียนแบบนั้นว่าได้รับชมการ์ตูนเรื่องนั้นๆ ซ้ำเดิมอยู่ 1-3 รอบ ซึ่งมาจากความนิยมและชื่นชอบในการ์ตูน ซึ่งเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเลียนแบบการ์ตูนอนิเมชันหลังจากที่ได้รับชม

สำหรับปัจจัยด้านความสอดคล้องในตัวตนที่แท้จริงกับการ์ตูนญี่ปุ่นมีผลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพของผู้คนในเจนเนอร์เรชันวายในประเทศไทย ผลการทดสอบสมมติฐาน คือ ปฏิเสธสมมติฐาน หมายถึง ปัจจัยด้านความสอดคล้องในตัวตนที่แท้จริงกับการ์ตูนญี่ปุ่นไม่มีผลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพของผู้คนในเจนเนอร์เรชันวายในประเทศไทย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 สอดคล้องกับการศึกษาของ Erickson (1983) ที่ได้ทำการศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการเลือกเสื้อผ้าของผู้หญิงวัยทำงานที่สัมพันธ์กับความสอดคล้องในตนเอง และแรงจูงใจในการบรรลุผลสำเร็จ ได้มีการตั้งสมมติฐานว่า ในการแต่งกายจะมีความสัมพันธ์ที่มีนัยสำคัญระหว่างความสอดคล้องในตนเอง และแรงจูงใจในการบรรลุผลสำเร็จ ซึ่งผลการวิจัยพบว่า มีการปฏิเสธสมมติฐาน หมายถึง สำหรับการแต่งกายตามความสอดคล้องในตนเองไม่มีความสัมพันธ์ต่อ

ตำแหน่ง และการบรรลุผลสำเร็จในอาชีพ แต่ไม่สอดคล้องกับการศึกษาของ Ericksen and Sirgy (1992) ที่ได้ทำการศึกษาเรื่อง การความชื่นชอบด้านเสื้อผ้าของลูกจ้างผู้หญิง ความสอดคล้องของภาพตนเอง และอาชีพที่ยึดเหนี่ยว ซึ่งได้มีการตั้งสมมติฐานระหว่างความสอดคล้องในตัวตนของตัวเองกับการยึดเหนี่ยวทางอาชีพ และได้ผลออกมาว่าลูกจ้างมีแนวโน้มที่จะสวมชุดที่ตรงกับภาพลักษณ์ของตัวตนที่แท้จริงตนเองและภาพลักษณ์ของตนเองในอุดมคติตามอาชีพ และเมื่อยิ่งฐานะอาชีพทางงานนั้นสูงขึ้น ความสอดคล้องในตนเองและความสอดคล้องในอุดมคติที่จะเลือกใส่เสื้อผ้าที่ตนเองชื่นชอบจะมากขึ้นตาม และลักษณะของเสื้อผ้านั้นก็จะคล้ายหรือไปในทางเดียวกับธุรกิจที่ประกอบอาชีพอยู่

สำหรับปัจจัยด้านการตั้งเป้าหมายเชิงสัมฤทธิ์จากการตั้งเป้าหมายเชิงสัมฤทธิ์จากการ์ตูนญี่ปุ่นมีผลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพของผู้คนในเจนเนอเรชันวายในประเทศไทย ผลการทดสอบสมมติฐาน คือยอมรับสมมติฐาน หมายถึง ปัจจัยด้านการตั้งเป้าหมายเชิงสัมฤทธิ์จากการ์ตูนญี่ปุ่นมีผลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพของผู้คนในเจนเนอเรชันวายในประเทศไทย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 สอดคล้องกับการศึกษาของวารุณี ทองดี (2559) ที่ได้ทำการศึกษาเรื่อง อิทธิพลการรับรู้โครงสร้างเป้าหมายที่มีต่อผลการปฏิบัติงานของบุคคลสายสนับสนุนสังกัดมหาวิทยาลัยโดยมีการตั้งเป้าหมายเชิงสัมฤทธิ์และความยึดมั่นผูกพันในงานเป็นตัวแปรส่งผ่าน และการศึกษาของรุ่งอรุณ รังรองรัตน์ (2562) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ปัจจัยจากแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ที่มีอิทธิพลต่อสมรรถนะการทำงานของผู้บริหารสถานศึกษาการศึกษาขั้นพื้นฐานในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล ซึ่งผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยด้านแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์มีการส่งผลกระทบต่อสมรรถนะการทำงานของผู้บริหารสถานศึกษาเพื่อให้ประสบผลสำเร็จทางอาชีพ

และการศึกษาของ Bouffard (1995 อ้างถึงใน วารุณี ทองดี ,2559) ได้กล่าวถึงอิทธิพลของการตั้งเป้าหมายเชิงสัมฤทธิ์ว่า หากบุคคลได้มีการตั้งเป้าหมายเชิงสัมฤทธิ์ในความต้องการลงมือทำภาระหรืองานบางอย่างแล้ว จะส่งผลช่วยให้นำไปสู่การสร้างพฤติกรรมหรือการกระทำเพื่อบรรลุผลลัพธ์ของการปฏิบัติงานจนเกิดความพึงพอใจในงาน และประสบผลสำเร็จในการประกอบอาชีพของบุคคลผู้ประกอบอาชีพนั้นๆ

สำหรับความแตกต่างปัจจัยด้านเพศของประชากรศาสตร์มีผลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพของผู้คนในเจนเนอเรชันวายในประเทศไทย ผลการศึกษาพบว่า ความแตกต่างปัจจัยด้านเพศของประชากรศาสตร์มีผลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพของผู้คนในเจนเนอเรชันวายในประเทศไทย โดยกลุ่มตัวอย่างเพศชายมีความคิดเห็นเชิงบวกต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพมากกว่าเพศหญิง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 สอดคล้องกับการศึกษาของสนธิยา ชูขจร (2546 อ้างถึงใน กิ่งแก้ว พรอภีร์กษสกุล ,2552) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ปัจจัยสู่

ความสำเร็จของตัวแทนประกันชีวิต บริษัท อยูรยาออลิอันซ์ ซีพี ประกันชีวิต จำกัด (มหาชน) และงานวิจัยของ มัลลิกา นกแย้ม (2546 อ้างถึงใน กิ่งแก้ว พรอภิรัชสกุล ,2552) ได้ทำการศึกษาเรื่องปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพการขายของพนักงานขาย บริษัท ซิงเกอร์ประเทศไทย จำกัด (มหาชน) โดยพบว่า ปัจจัยด้านเพศของประชากรศาสตร์มีความแตกต่างในความสำเร็จในการประกอบอาชีพตัวแทนประกันชีวิต และพนักงานขาย

สำหรับความแตกต่างปัจจัยด้านอายุของประชากรศาสตร์มีผลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพของผู้คนในเจนเนอร์เรชันวายในประเทศไทย ผลการศึกษาพบว่า ความแตกต่างปัจจัยด้านอายุของประชากรศาสตร์มีผลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพของผู้คนในเจนเนอร์เรชันวายในประเทศไทย โดยกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 24-29 ปี และ 30-35 ปี มีความคิดเห็นในความสำเร็จในการประกอบอาชีพ มากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 36-41 ปี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 สอดคล้องกับการศึกษาของสนธิยา ชูขจร (2546 อ้างถึงใน กิ่งแก้ว พรอภิรัชสกุล ,2552) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ปัจจัยสู่ความสำเร็จของตัวแทนประกันชีวิต บริษัท อยูรยาออลิอันซ์ ซีพี ประกันชีวิต จำกัด (มหาชน) และงานวิจัยของ มัลลิกา นกแย้ม (2546 อ้างถึงใน กิ่งแก้ว พรอภิรัชสกุล ,2552) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพการขายของพนักงานขาย บริษัท ซิงเกอร์ประเทศไทย จำกัด (มหาชน) โดยพบว่า ปัจจัยด้านอายุของประชากรศาสตร์มีความแตกต่างในความสำเร็จในการประกอบอาชีพตัวแทนประกันชีวิต และพนักงานขาย

สำหรับความแตกต่างปัจจัยด้านสถานภาพของประชากรศาสตร์มีผลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพของผู้คนในเจนเนอร์เรชันวายในประเทศไทย ผลการศึกษาพบว่า ความแตกต่างปัจจัยด้านสถานภาพของประชากรศาสตร์ไม่มีผลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพของผู้คนในเจนเนอร์เรชันวายในประเทศไทย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของจงรักษ์ หงษ์งาม (2557) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ทุนมนุษย์ของแรงงานในองค์กร โลจิสติกส์ กรณีศึกษา องค์กรเอกชนด้านพาณิชย์นาวี ซึ่งมีการใช้วิธีการวิจัยเชิงปริมาณ ศึกษาปัจจัยสถานภาพของประชากรศาสตร์ที่แตกต่างกันต่อความผาสุกในการทำงาน ซึ่งผลการวิจัยพบว่า สถานภาพของประชากรศาสตร์ไม่มีความแตกต่างกันต่อความผาสุกในการทำงาน อย่างมีนัยสำคัญ รวมถึงสอดคล้องกับงานวิจัยของศรีสุนันท์ ประเสริฐสังข์ ดวงดาว ภูครองจิตร์ และสุนันวดี พละศักดิ์ (2560) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ผลกระทบของคุณลักษณะบุคลิกภาพส่วนบุคคลต่อความสามารถในการเรียนรู้ขององค์กรและความสำเร็จขององค์กรขององค์กรบริหารส่วนท้องถิ่นในเขตจังหวัดร้อยเอ็ด ซึ่งผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยด้านสถานภาพของบุคลากรองค์กรบริหารส่วนท้องถิ่นในเขตจังหวัดร้อยเอ็ดไม่มีความแตกต่างกันต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพภายในองค์กร

สำหรับความแตกต่างปัจจัยด้านระดับการศึกษาของประชากรศาสตร์มีผลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพของผู้คนในเจนเนอเรชันวายในประเทศไทย ผลการศึกษาพบว่าความแตกต่างปัจจัยด้านระดับการศึกษาของประชากรศาสตร์ไม่มีผลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพของผู้คนในเจนเนอเรชันวายในประเทศไทย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 สอดคล้องกับงานวิจัยของ มัลลิกา นกแย้ม (2546 อ้างถึงใน กิ่งแก้ว พรอภิรัชสกุล ,2552) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพการขายของพนักงานขายบริษัท ซิงเกอร์ประเทศไทย จำกัด (มหาชน) โดยพบว่า ปัจจัยด้านระดับการศึกษาของประชากรศาสตร์ไม่มีความแตกต่างในความสำเร็จในการประกอบอาชีพการขายของพนักงานขาย และสอดคล้องกับงานวิจัยของพิมพ์กมล แก้วไทรนันท์ สุวัฒน์ นิมะสังคนันท์ และวิศิษฐ์ ฤทธิบุญไชย (2564) ที่ได้ทำการศึกษาเรื่อง ความสำเร็จในการประกอบธุรกิจไร้สับปะรดของเกษตรกรจังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ซึ่งผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยด้านระดับการศึกษาของประชากรศาสตร์ไม่มีความแตกต่างกันต่อความสำเร็จในการประกอบธุรกิจไร้สับปะรดของเกษตรกร จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

สำหรับความแตกต่างปัจจัยด้านรายได้ต่อเดือนของประชากรศาสตร์มีผลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพของผู้คนในเจนเนอเรชันวายในประเทศไทย ผลการศึกษาพบว่าความแตกต่างปัจจัยด้านรายได้ต่อเดือนของประชากรศาสตร์ไม่มีผลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพของผู้คนในเจนเนอเรชันวายในประเทศไทย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 สอดคล้องกับงานวิจัยของพิมพ์กมล แก้วไทรนันท์ สุวัฒน์ นิมะสังคนันท์ และวิศิษฐ์ ฤทธิบุญไชย (2564) ที่ได้ทำการศึกษาเรื่อง ความสำเร็จในการประกอบธุรกิจไร้สับปะรดของเกษตรกรจังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ซึ่งผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยด้านรายได้ต่อเดือนของประชากรศาสตร์ไม่มีความแตกต่างกันต่อความสำเร็จในการประกอบธุรกิจไร้สับปะรดของเกษตรกร จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ และสอดคล้องกับงานวิจัยของลลิตา พิมพ์ทา (2563) ที่ได้ทำการศึกษาเรื่อง ปัจจัยสู่ความสำเร็จของกลุ่มอาชีพชุมชนในแอ่งท่องเที่ยวสำคัญของจังหวัดร้อยเอ็ด ซึ่งผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยด้านรายได้เฉลี่ยต่อเดือนของประชากรศาสตร์นั้น ไม่มีความแตกต่างกันตามความสำเร็จของกลุ่มอาชีพชุมชนในแอ่งท่องเที่ยวสำคัญของจังหวัดร้อยเอ็ด ในด้านการมีส่วนร่วม ด้านการบริหารงานกลุ่ม และด้านการเงินบัญชี

สำหรับความแตกต่างปัจจัยด้านอาชีพของประชากรศาสตร์มีผลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพของผู้คนในเจนเนอเรชันวายในประเทศไทย ผลการศึกษาพบว่า ความแตกต่างปัจจัยด้านอาชีพของประชากรศาสตร์ไม่มีผลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพของผู้คนในเจนเนอเรชันวายในประเทศไทย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 สอดคล้องกับการศึกษาของลลิตา

ดา พิมทา (2563) ที่ได้ทำการศึกษาเรื่อง ปัจจัยสู่ความสำเร็จของกลุ่มอาชีพชุมชนในแอ่งท้องเทียวกสำคัญของจังหวัดร้อยเอ็ด ซึ่งผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยด้านอาชีพของประชากรศาสตร์นั้น ไม่มีความแตกต่างกันตามความสำเร็จของกลุ่มอาชีพชุมชนในแอ่งท้องเทียวกสำคัญของจังหวัดร้อยเอ็ด ในด้านการมีส่วนร่วม ด้านการบริหารงานกลุ่ม และด้านการเงินบัญชี และสอดคล้องกับงานวิจัยของปริญญา สิริอิตตะกุล (2555) ที่ได้ทำการศึกษาเรื่อง การวิเคราะห์จำแนกปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการทำงานของพนักงานนิคมอุตสาหกรรมในภาคตะวันออก ประเทศไทย ซึ่งผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยด้านการประกอบอาชีพตามธุรกิจไม่มีความแตกต่างกันตามความสำเร็จในการทำงานของพนักงานนิคมอุตสาหกรรม

5.2 สรุปผลการศึกษา

จากวัตถุประสงค์ของการศึกษาเพื่อทราบถึงปัจจัยจากแรงจูงใจของการดำเนินงานที่มีผลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพของผู้คนในเจนเนอเรชันวายในประเทศไทย ผลการศึกษาวิจัยสามารถสรุปได้ว่า ผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 402 คน พบว่า ปัจจัยที่มีผลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพมากที่สุด คือ ปัจจัยด้านตัวละครการดำเนินงาน รองลงมา คือ ปัจจัยด้านการตั้งเป้าหมายเชิงสัมฤทธิ์จากการดำเนินงาน และปัจจัยด้านเนื้อเรื่องของการดำเนินงาน ตามลำดับ สำหรับปัจจัยอื่นๆ ที่ไม่มีอิทธิพลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพ ได้แก่ ปัจจัยด้านความนิยมในการดำเนินงาน และปัจจัยด้านความสอดคล้องในตัวคนที่แท้จริงกับการดำเนินงาน ส่วนปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ ผลการศึกษาพบว่า ความแตกต่างปัจจัยด้านเพศของประชากรศาสตร์มีผลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพของผู้คนในเจนเนอเรชันวายในประเทศไทย โดยกลุ่มตัวอย่างเพศชายมีความคิดเห็นเชิงบวกต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพมากกว่าเพศหญิง ความแตกต่างปัจจัยด้านอายุของประชากรศาสตร์มีผลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพของผู้คนในเจนเนอเรชันวายในประเทศไทย โดยกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 24-29 ปี และ 30-35 ปี มีความคิดเห็นในความสำเร็จในการประกอบอาชีพ มากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 36-41 ปี สำหรับปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ที่ไม่มีความแตกต่างของความสำเร็จในการประกอบอาชีพของผู้คนในเจนเนอเรชันวายในประเทศไทย ได้แก่ สถานภาพ ระดับการศึกษา รายได้ต่อเดือน และอาชีพ

5.3 ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

จากงานวิจัยศึกษาเรื่อง ปัจจัยจากแรงจูงใจของการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีผลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพของผู้คนในเจนเนอเรชันวายในประเทศไทย มีข้อเสนอแนะ โดยแบ่งตามผู้ที่จะได้รับประโยชน์ ดังนี้

สำหรับผู้ที่ต้องการแรงจูงใจในการประสบผลสำเร็จในการประกอบอาชีพ ทั้งที่เป็นผู้ประกอบการธุรกิจหรือพนักงานลูกจ้าง จากผลการวิจัยพบว่าตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่นมีผลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพ ผู้วิจัยแนะนำให้หาตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่นที่รู้สึกชื่นชอบเพื่อที่จะช่วยให้นำมาเป็นต้นแบบในการดำเนินชีวิต (Role Model) เช่น ตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีความอดทน ความขยันหมั่นเพียร มีความตั้งใจแน่วแน่ มีความเป็นผู้นำ รวมถึงท่าทางและการแสดงของตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่นมีความเป็นเอกลักษณ์ เช่น การเดินที่มีความมั่นใจ การหัวเราะการยิ้มที่ดูมีเสน่ห์ และการนั่งที่ดูสุขุม เป็นต้น เพื่อเป็นช่วยการเสริมสร้างเอกลักษณ์ทางบุคลิกภาพแก่ผู้ที่ต้องการแรงจูงใจให้ดีขึ้น ตัวละครที่แนะนำให้มาเป็นต้นแบบในการดำเนินชีวิต ได้แก่ คามาโดะ ทันจิโร่ จากเรื่องดาบพิฆาตอสูร แอสต้า จากเรื่องเบลิคโคลเวอร์ และมีโคริยะ อิชิจู จากเรื่องมายฮีโร่คาเคเมีย

สำหรับผู้ที่มีเป้าหมายที่จะประสบผลสำเร็จในการทำงานอย่างต่อเนื่อง จากผลการวิจัยพบว่า การตั้งเป้าหมายเชิงสัมฤทธิ์จากการ์ตูนญี่ปุ่นมีผลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพ ผู้วิจัยแนะนำให้การรับชมการ์ตูนจะช่วยท่านให้มีการเรียนรู้รับผิดชอบและทำในสิ่งที่ดีกว่าเดิม และทำให้ท่านตั้งใจในการปฏิบัติงานเพื่อความก้าวหน้าในการทำงาน เช่น การรับชมการ์ตูนแนวกีฬาจะช่วยให้ท่านเกิดการตั้งเป้าหมายเชิงสัมฤทธิ์ได้ดียิ่งขึ้น เพราะจะเป็นการ์ตูนที่สะท้อนถึงการตั้งเป้าหมายและพยายามทำให้เป้าหมายนั้นเป็นจริงขึ้นมา ดังนั้นหากท่านมีการตั้งเป้าหมายในชีวิตการทำงานและรับชมการ์ตูนเพื่อสร้างแรงจูงใจไปด้วยจะทำให้ท่านประสบผลสำเร็จในการทำงานได้มากขึ้น

สำหรับผู้แต่งการ์ตูนที่จะออกแบบและผลิตการ์ตูนที่คอยสร้างแรงจูงใจแก่เหล่าผู้รับชมการ์ตูน จากผลการวิจัยพบว่าเนื้อหาของการ์ตูนญี่ปุ่นมีผลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพ ผู้วิจัยแนะนำให้มีการแต่งเนื้อเรื่องของการ์ตูนให้ผู้รับชมเกิดความคิดตาม เช่น มีการสะท้อนความคิดในการใช้ชีวิตในสังคมการทำงาน และแต่งเนื้อเรื่องให้มีความเข้มข้นที่สามารถดึงดูดความสนใจ เช่น การทิ้งปมปัญหาของเรื่องไว้ในตอนช่วงท้ายเพื่อให้ผู้รับชมเกิดความสนใจที่จะติดตามตอนต่อไป โดยให้เน้นการสร้างเนื้อเรื่องในแนวการ์ตูนสำหรับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเพศชายและมีช่วงอายุ 24-35 ปี เพราะจะเป็นกลุ่มที่ให้ความสนใจกับการ์ตูนมากกว่าเพศหญิง และคนที่ในช่วงอายุ 36 – 41 ปี นอกจากนี้ยังแนะนำให้สำหรับบริษัทผู้นำเข้าการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทยหากมีการนำเข้าการ์ตูนที่มีลักษณะของเนื้อหาดังที่กล่าวเข้ามาในประเทศไทยจะทำให้ได้รับความสนใจมากยิ่งขึ้น ทำให้สามารถเพิ่มจำนวนผู้รับชมที่คอยสนับสนุนทางบริษัทได้ไปในตัว

5.4 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการทำวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) เพื่อให้ทราบถึงสาเหตุที่ปัจจัยนั้น ๆ ส่งผลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพของผู้คนในเจนเนอเรชันวายในประเทศไทย
2. ควรทำการกำหนดขอบเขตพื้นที่ที่อยู่อาศัยของประชากรศาสตร์ที่ศึกษา เพื่อที่จะสามารถเห็นผลลัพธ์การวิจัยที่ลงลึกถึงกลุ่มประชากรศาสตร์ และครอบคลุมมากยิ่งขึ้นได้
3. กลุ่มเป้าหมายในการศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นผู้คนในเจนเนอเรชันวาย เท่านั้น ในการวิจัยครั้งต่อไปสามารถเพิ่มกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเจนเนอเรชันอื่นๆ เข้าไปได้

5.5 ข้อจำกัดของการวิจัย

1. ในงานวิจัยครั้งนี้มีการกระจุกตัวของกลุ่มประชากรตัวอย่างส่วนใหญ่อยู่ในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล ดังนั้นทำให้ไม่สามารถนำมาใช้ในการวิเคราะห์ในเรื่องที่อยู่อาศัยได้
2. ในงานวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง (Cross-sectional study) เพื่อให้แน่ใจว่าปัจจัยดังกล่าวมีผลหรือไม่มีผลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพของผู้คนในเจนเนอเรชันวายในประเทศไทยควรศึกษาต่อเนื่องในอนาคต
3. ในงานวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาช่วงสถานการณ์โควิด -19 ซึ่งอาจจะให้ผลการศึกษาที่แตกต่างเมื่อมีการศึกษาในสถานการณ์ช่วงปกติ

บรรณานุกรม

- ปัญญาพงศ์ วาทีสุนทร. (2564). ปัจจัยที่มีผลต่อความชื่นชอบตัวละครในการ์ตูนญี่ปุ่นยุค 90s ของประชากรไทย (สารนิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต). กรุงเทพมหานคร: วิทยาลัยการจัดการมหาวิทยาลัยมหิดล
- thematter. (2560). “ชอบการ์ตูนไปทำอะไรได้บ้าง?” จากความฝันสู่ความจริง เส้นทางชีวิตคนการ์ตูน. สืบค้นจาก <https://thematter.co/entertainment>
- thematter. (2564). เพราะอนิเมะ เราจึงไม่ยอมแพ้ : MindaRyn ศิลปินไทยที่ฝึกหนักจนได้ร้องเพลงอนิเมะญี่ปุ่น. สืบค้นจาก <https://thematter.co/entertainment>
- MoneyHUB. (2559). เรามีทั้งหมดกี่ Gen แต่ละ Gen คือยุคไหน. สืบค้นจาก <https://moneyhub.in.th/>
- ชญาธิศา ชอบธรรม. (2557). แนวทางการพัฒนาแอนิเมชัน (Animation) ด้านคาแรคเตอร์ (Character) ของประเทศไทย (สารนิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต). กรุงเทพมหานคร: วิทยาลัยการจัดการ มหาวิทยาลัยมหิดล
- คุณานนต์ มงคลสิน ธารหทัย สุหุยานาง ณิชพล ผกานนท์ สุวิษ ธิระโคตร และชญา หิรัญเจริญเวช. (2563). พฤติกรรมการเปิดรับและปัจจัยที่มีผลต่อการเลียนแบบการ์ตูนอนิเมชันของเยาวชน. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
- อิสราภรณ์ งามจิรวีวัฒน์. (2563). ปัจจัยด้านผลิตภัณฑ์ที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการซื้อหนังสือนวนิยายวายของผู้บริโภค ในจังหวัดกรุงเทพมหานคร (สารนิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต). กรุงเทพมหานคร: วิทยาลัยการจัดการ มหาวิทยาลัยมหิดล
- วิระวัลย์ ดีเลิศ. (2557). กลวิธีการโน้มน้าวใจในปริเฉทปาฐกถาธรรม พระพรหมมิ่งคลาจารย์ (หลวงปู่ปัญญานันทภิกขุ). กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี
- พระอริการประมวล อธิปัญญา. (2564). แม่พริ้ง ผู้ใจบุญ. ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตขอนแก่น
- จุฑารัตน์ ทองเนื้อห้า. (2549). ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนวิชาฟิสิกส์ และความสามารถด้านการคิดวิจารณ์ของนักเรียน ที่ได้รับการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ประกอบการเขียนแผนผังมโนคติ. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท). สงขลา: มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

บรรณานุกรม (ต่อ)

- นীর เตรีตันชัย. (2561). การศึกษาเนื้อหาสาระรายวิชาคีย์บอร์ดฮาร์โมนีในระดับปริญญาตรี.
นครปฐม: มหาวิทยาลัยมหิดล
- ณัฐสรณ์ ตรังคาร. (2564). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเติมเงินในเกมออนไลน์ ของ
ประชากรในกรุงเทพมหานคร (สารนิพนธ์ปริญญาการจัดการมหาบัณฑิต).
กรุงเทพมหานคร: วิทยาลัยการจัดการมหาวิทยาลัยมหิดล
- ณัฐนิชา พิพิชวินชการ. (2562). พฤติกรรมการรับชมละครโทรทัศน์ที่ได้รับความนิยม กรณีศึกษา
“บุพเพสันนิวาส”. ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
- นนทกร ต้นดีวัฒนะ ,เปรมิกา เทพวรชัย และพิชชา ดิลกานนท์. (2554). ความสัมพันธ์ระหว่างความ
สอดคล้องระหว่างตัวตนในอุดมคติและตัวตนที่แท้จริง การระบุตัวตนของตราสินค้า
ลักษณะแบบปัจเจกนิยม ความพึงพอใจของผู้บริโภค และความภักดีต่อตราสินค้า.
กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- สวียา นุชพิทักษ์ และวิภูราธร จิระประวัตติ. (2555). ความสอดคล้องระหว่างแนวคิดเกี่ยวกับตนเอง
และบุคลิกภาพตราสินค้าต่อการตอบสนองต่อตราสินค้าของผู้บริโภค. วารสารการ
ประชาสัมพันธ์และการโฆษณา, 5(2), 92-110
- วารุณี ทองดี. (2559). อิทธิพลการรับรู้โครงสร้างเป้าหมายที่มีต่อผลการปฏิบัติงานของบุคลากรสาย
สนับสนุนสังกัดมหาวิทยาลัย โดยมีการตั้งเป้าหมายเชิงสัมฤทธิ์และความยึดมั่นผูกพัน
ในงานเป็นตัวแปรส่งผ่าน. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- รุ่งอรุณ รั้งรองรัตน์. (2562). ปัจจัยแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ที่มีอิทธิพลต่อสมรรถนะผู้บริหารสถานศึกษา
การศึกษาขั้นพื้นฐาน กรุงเทพมหานครและปริมณฑล. วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม,
7(2), 27-40
- ไกรคุณ กาญจนประภาส และบุญญาดา นาสมบูรณ. (2564). ทุนมนุษย์และอุปถัมภ์จากองค์กรส่งผล
ต่อความสำเร็จในอาชีพของผู้บริหาร ระดับกลางชาวไทยในบริษัทวิจัยและพัฒนา
ยนต์. วารสารสถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น บริหารธุรกิจและภาษา, 9(1), 54-71
- กิ่งแก้ว พรอภีร์รักสกุล. (2552). ปัจจัยสู่ความสำเร็จในอาชีพขายของพนักงานขายในร้านจำหน่าย
อุปกรณ์ก่อสร้าง และตกแต่งบ้านในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล.
กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศรีปทุม

บรรณานุกรม (ต่อ)

- เจนจิรา เจนจิตรวณิช. (2562). ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับความสำเร็จในการประกอบอาชีพอิสระของคนพิการ. วารสารสังคมสงเคราะห์ศาสตร์, 27(1), 111-136
- ศุภพงศ์ สอนสังข์ และพีรเทพ รุ่งคุณากร. (2564). กระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองสู่ความสำเร็จในอาชีพของนักร้องแบบผลิตภัณฑ์. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร
- จุฑามาศ ศรีใจ และอ้อมธจิต เป็นศรี. (2565). การพัฒนาทักษะการอ่านคำพื้นฐานภาษาไทย โดยใช้บทเรียนการ์ตูนร่วมกับ การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วารสารวิจัยวิชาการ, 5(1), 243-256
- ลลิตา พิมพ์า. (2563). ปัจจัยสู่ความสำเร็จของกลุ่มอาชีพชุมชนในแอ่งท้องเทียวกัญญาของจังหวัดร้อยเอ็ด. วารสารการบริหารนิติบุคคลและนวัตกรรมท้องถิ่น, 7(5), 18-31
- พิมพ์กมล แก้วไทรนันท์ สุวัฒน์ ฉิมะสังคนันท์ และวิศิษฐ์ ฤทธิบุญไชย. (2564). ความสำเร็จในการประกอบธุรกิจไร้สับปะรดของเกษตรกรจังหวัดประจวบคีรีขันธ์. วารสารวิชาการการตลาดและการจัดการ, 8(1), 130-141
- ปริญญา สิริอิตตะกุล. (2555). การวิเคราะห์จำแนกปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการทำงานของพนักงานนิคมอุตสาหกรรมในภาคตะวันออก ประเทศไทย. วารสารบริหารธุรกิจเทคโนโลยีมหานคร, 9(2), 67-81
- จงรักษ์ หงษ์งาม. (2557). ทุณมนุษย์ของแรงงานในองค์กร โลจิสติกส์ กรณีศึกษา องค์กรเอกชนด้านพาณิชย์นาวี. วารสารเศรษฐศาสตร์และกลยุทธ์การจัดการ, 1(2), 1-13
- ศรีสุนันท์ ประเสริฐสังข์ ดวงดาว ภูครองจิตร และสุนันวดี พละศักดิ์. (2560). ผลกระทบของคุณลักษณะบุคลิกภาพส่วนบุคคลต่อความสามารถในการเรียนรู้ขององค์กรและความสำเร็จขององค์กรขององค์การบริหารส่วนท้องถิ่นในเขตจังหวัดร้อยเอ็ด. วารสารอิเล็กทรอนิกส์การเรียนรู้ทางไกลเชิงนวัตกรรม, 7(2), 91-102
- กานต์สิริ สุขทวี และอรกัญญา โขมิตานนท์. (2557). ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยในการประกอบธุรกิจกับความสำเร็จในการดำเนินธุรกิจ ของผู้ประกอบการค้าวัสดุก่อสร้าง ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดนครสวรรค์. นครสวรรค์: มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์
- Erzat. (2020). Anime Industry Report 2020: 10 Years of Consecutive Growth, a Market Worth 2.51 Trillion Yen. สืบค้นจาก <https://erzat.blog/>

บรรณานุกรม (ต่อ)

- Scott and Judge. (2009). The Popularity Contest at Work: Who Wins, Why, and What Do They Receive?. Michigan: Michigan State University
- Zywica and Danowski. (2008). The Faces of Facebookers: Investigating Social Enhancement and Social Compensation Hypotheses; Predicting Facebook™ and Offline Popularity from Sociability and Self-Esteem, and Mapping the Meanings of Popularity with Semantic Networks. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 14(1), 1–34
- Ericksen and Sirgy. (1992). Employed Females' Clothing Preference, Self-Image Congruence, and Career Anchorage. *Journal of Applied Social Psychology*, 22(5), 408-422
- Ericksen. (1983). Clothing Behavior of Working Women Related to Self-Image/Clothing-Image Congruity and Achievement Motivation. Virginia; Virginia Polytechnic Institute



ภาคผนวก ก

แบบสอบถาม

เรื่อง ปัจจัยจากแรงจูงใจของการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีผลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพ
ของผู้คนในเจนเนอร์เรชันวายในประเทศไทย

คำชี้แจง : แบบสอบถามชุดนี้เป็นส่วนหนึ่งตามหลักสูตรปริญญาโท สาขาการจัดการธุรกิจ วิทยาลัยการจัดการ มหาวิทยาลัยมหิดล โดยผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์ในการศึกษาเรื่อง ปัจจัยจากแรงจูงใจของการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีผลต่อความสำเร็จในการประกอบอาชีพของผู้คนในเจนเนอร์เรชันวายในประเทศไทย โดยข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถามจะได้รับการรักษาไว้และไม่เปิดเผยต่อสาธารณะ ดังนั้นจึงใคร่ขอความร่วมมือจากผู้ตอบแบบสอบถามโปรดให้ข้อมูลที่เป็นตามความเป็นจริงมากที่สุด อย่างครบถ้วน เพื่อเป็นประโยชน์ของงานวิจัยในการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล รวมถึงขอขอบพระคุณทุกท่านที่สละเวลาในการให้ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามเป็นอย่างยิ่ง

แบบสอบถามนี้แบ่งออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 คำถามคัดกรอง

ส่วนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยจากแรงจูงใจของการ์ตูนญี่ปุ่น

ส่วนที่ 3 ข้อมูลเกี่ยวกับความสำเร็จในอาชีพ

ส่วนที่ 4 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

“ขอขอบคุณที่ท่านกรุณาให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามฉบับนี้อย่างดียิ่ง”

ส่วนที่ 1 คำถามคัดกรอง

คำชี้แจง กรุณาทำเครื่องหมาย ลงในช่องให้ตรงกับความเป็นจริง

1.ปัจจุบันท่านมีอายุอยู่ในช่วงตั้งแต่ 24 - 41 ปี หรือไม่

ใช่

ไม่ใช่

2.ท่านเคยรับชมการ์ตูนญี่ปุ่น (Anime) หรือไม่ (Anime หมายถึง การ์ตูนญี่ปุ่นที่มีลักษณะเป็นภาพเคลื่อนไหวแสดงอยู่บนจอ ไม่รวมถึงหนังสือการ์ตูนหรือฉบับที่มีคนแสดง)

ใช่

ไม่ใช่

ส่วนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยจากแรงจูงใจของการ์ตูนญี่ปุ่น

คำชี้แจง โปรดระบุระดับความคิดเห็นของท่าน ในหัวข้อปัจจัยจากแรงจูงใจของการ์ตูนญี่ปุ่น โดยแบ่งออกเป็น 5 ปัจจัยย่อย ได้แก่ ปัจจัยด้านตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่น ปัจจัยด้านเนื้อหาของการ์ตูนญี่ปุ่น ปัจจัยด้านความนิยมในการ์ตูนญี่ปุ่น ปัจจัยด้านความสอดคล้องในตัวคนที่แท้จริงกับการ์ตูนญี่ปุ่น และปัจจัยด้านการตั้งเป้าหมายเชิงสัมฤทธิ์จากการ์ตูนญี่ปุ่น โดยกรุณาทำเครื่องหมาย ลงช่องที่ท่านคิดว่าตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด (5 : เห็นด้วยมากที่สุด, 4 : เห็นด้วยมาก, 3 : เห็นด้วยปานกลาง, 2 : เห็นด้วยน้อย, 1 : เห็นด้วยน้อยที่สุด)

ปัจจัยจากแรงจูงใจของการ์ตูนญี่ปุ่น	ระดับความคิดเห็น				
	1	2	3	4	5
ปัจจัยด้านตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่น					
1.ตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่นมีความเท่ ตลก น่ารัก หล่อ สวย มีเสน่ห์					
2.ลักษณะการพูดหรือคำพูดของตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นที่จดจำ					
3.บทบาท หน้าตา หรืออาชีพของตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่นน่าสนใจ					
4.ความสามารถ ความเก่ง ความกล้าหาญ ของตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่นสามารถเป็นแบบอย่างในการดำเนินชีวิตของท่านได้					
5.ท่าทางและการแสดงของตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่นมีความเป็นเอกลักษณ์ เช่น การเดิน การหัวเราะ การยิ้ม และการนั่ง เป็นต้น					
ปัจจัยด้านเนื้อเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่น					
1.เนื้อเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่นมีความเข้มข้นดึงดูดความสนใจ					
2.สำนวนในเรื่องมีความดึงดูดความสนใจ					
3.เนื้อเรื่องมีการติดตามได้ง่าย					
4.เนื้อเรื่องของกระชับ ดูเข้าใจง่าย					
5.เนื้อเรื่องช่วยให้ผู้รับชมเกิดความคิดตาม					
ปัจจัยด้านความนิยมในการ์ตูนญี่ปุ่น					
1.การ์ตูนญี่ปุ่นมีการพูดถึงอยู่ในวงกว้าง					
2.การ์ตูนญี่ปุ่นมีการถูกแนะนำต่อผู้อื่นมากขึ้น					
3.การ์ตูนญี่ปุ่นสามารถรับชมได้หลากหลายช่องทาง					
4.มีการนำการ์ตูนญี่ปุ่นไปใช้ในธุรกิจอื่นๆ เช่น ธุรกิจขายเครื่องดื่ม ธุรกิจขายรองเท้า ธุรกิจแฟชั่นเสื้อผ้า และธุรกิจของเล่น เป็นต้น					
5.การ์ตูนญี่ปุ่นมีผู้ติดตามอยู่จำนวนมาก					

ปัจจัยด้านความสอดคล้องในตัวตนที่แท้จริงกับการตุนญี่ปุ่น					
1.ภาพลักษณ์ของตัวละครในการตุนญี่ปุ่นมีความคล้ายหรือเหมือนกับที่ท่านอยากจะเป็น					
2.ถ้ามีคนพูดคุยหรือกล่าวถึงการตุนญี่ปุ่นที่ท่านชอบ ท่านจะสนใจในการสนทนานั้นเป็นพิเศษ					
3.ท่านอยากจะทำให้คนอื่นมองเห็นว่าภาพลักษณ์ของตัวละครในการตุนญี่ปุ่นที่ท่านชอบมีความคล้ายคลึงหรือเหมือนกับตัวท่าน					
4.ท่านรู้สึกว่ามีคนอื่นมองท่านเหมือนตัวละครในการตุนญี่ปุ่นที่ท่านนึกถึง					
5.ถ้ามีใครมาวิพากษ์วิจารณ์การตุนญี่ปุ่นที่ท่านชอบ ท่านจะรู้สึกเหมือนเขากำลังต่อว่าท่านอยู่					
ปัจจัยด้านการตั้งเป้าหมายเชิงสัมฤทธิ์จากการตุนญี่ปุ่น					
1.การรับชมการตุนญี่ปุ่นทำให้ท่านตั้งเป้าหมายในการเรียนรู้สิ่งต่างๆ เพื่อเป็นผลประโยชน์ต่อการทำงาน					
2.การรับชมการตุนญี่ปุ่นทำให้ท่านตั้งเป้าหมายในการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง					
3.การรับชมการตุนญี่ปุ่นทำให้ท่านมีการวางแผนในการปรับปรุงตนเอง					
4.การรับชมการตุนญี่ปุ่นทำให้ท่านมีการเรียนรู้รับผิดชอบทำในสิ่งที่ดีกว่าเดิม					
5.การรับชมการตุนญี่ปุ่นทำให้ท่านตั้งใจในการปฏิบัติงานเพื่อความก้าวหน้า					

ส่วนที่ 3 ข้อมูลเกี่ยวกับความสำเร็จในการประกอบอาชีพ

คำชี้แจง โปรดระบุระดับความคิดเห็นของท่าน ในหัวข้อความสำเร็จในการประกอบอาชีพ โดยกรณำเครื่องหมาย ลงช่องที่ท่านคิดว่าตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด (5 : เห็นด้วยมากที่สุด, 4 : เห็นด้วยมาก, 3 : เห็นด้วยปานกลาง, 2 : เห็นด้วยน้อย, 1 : เห็นด้วยน้อยที่สุด)

ความสำเร็จในอาชีพ	ระดับความคิดเห็น				
	1	2	3	4	5
1.ท่านคิดว่าความรู้สึกภาคภูมิใจในตำแหน่งหน้าที่การงานแสดงถึงความสำเร็จในอาชีพ					

2.ท่านคิดว่าความก้าวหน้าในหน้าที่การงานโดยมีตำแหน่งที่มีความรับผิดชอบสูงขึ้นนั้นแสดงถึงความสำเร็จในอาชีพ					
3.เมื่อผลการปฏิบัติงานของท่านเป็นไปตามเป้าหมายที่ท่านตั้งไว้จะแสดงถึงความสำเร็จในอาชีพ					
4.เมื่อผลการปฏิบัติงานของท่านเป็นที่ยอมรับของหัวหน้าและเพื่อนร่วมงานจะแสดงถึงความสำเร็จในอาชีพ					
5.เมื่อท่านสามารถรักษาระดับการทำงานให้มีผลงานอย่างต่อเนื่องและเพิ่มมากขึ้นจะแสดงถึงความสำเร็จในอาชีพ					

ส่วนที่ 4 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง กรุณาทำเครื่องหมาย ลงในช่องให้ตรงกับความเป็นจริง

- 1.เพศ ชาย หญิง
- 2.ช่วงอายุ 24-29 ปี 30-35 ปี 36-41 ปี
- 3.สถานภาพ โสด สมรส/อยู่ด้วยกัน หย่าร้าง/หม้าย
- 4.คุณวุฒิระดับการศึกษาสูงสุดของท่าน
 ต่ำกว่าปริญญาตรี ปริญญาตรี ปริญญาโท ปริญญาเอก
- 5.คุณวุฒิระดับรายได้ส่วนตัวของท่านในปัจจุบัน
 ต่ำกว่า 15,000 บาท 15,001-25,000 บาท 25,001-50,000 บาท
 50,001-100,000 บาท มากกว่า 100,000 บาท
- 6.คุณวุฒิอาชีพ ณ ปัจจุบันของท่าน
 พนักงานบริษัทเอกชน ข้าราชการ/พนักงานรัฐวิสาหกิจ
 ธุรกิจ/กิจการส่วนตัว ฟรีแลนซ์/รับจ้างอิสระ
 เกษียณ/ว่างงาน (ระบุ)

7. กรุณาระบุที่อยู่อาศัย ณ ปัจจุบันของท่าน

กรุงเทพมหานครและปริมณฑล ภาคเหนือ (ระบุจังหวัด)

ภาคกลาง (ระบุจังหวัด) ภาคใต้ (ระบุจังหวัด)

ภาคตะวันออก (ระบุจังหวัด)

ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ (ระบุจังหวัด)

ภาคตะวันตก (ระบุจังหวัด)

