

การพัฒนาสติ๊กเกอร์บนแอปพลิเคชันไลน์ชุดการเรียนรู้ศึกษาศาสตร์

ศุภรัตน์ เจริญพิทักษ์* กฤษดา ทองบุญเกิด และศิริพล แสนบุญส่ง

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

อีเมล: *aodlichao2012@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาสติ๊กเกอร์บนแอปพลิเคชันไลน์ชุดการเรียนรู้ศึกษาศาสตร์ และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้ที่มีต่อสติ๊กเกอร์บนแอปพลิเคชันไลน์ชุดการเรียนรู้ศึกษาศาสตร์ที่พัฒนาขึ้น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา เป็นผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 50 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ สติ๊กเกอร์บนแอปพลิเคชันไลน์ชุดการเรียนรู้ศึกษาศาสตร์ และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า ผู้ใช้มีความพึงพอใจต่อสติ๊กเกอร์บนแอปพลิเคชันไลน์ที่พัฒนาขึ้นอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.35 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.83 ดังนั้น สรุปได้ว่า สติ๊กเกอร์บนแอปพลิเคชันไลน์ชุดการเรียนรู้ศึกษาศาสตร์ที่พัฒนาขึ้นสามารถนำไปใช้ในการแสดงความรู้สึกแทนการส่งข้อความ สามารถแสดงอารมณ์และสื่อสารได้เข้าใจความรู้สึกภายในภาพเดียว

คำสำคัญ: สติ๊กเกอร์บนแอปพลิเคชันไลน์, การเรียนรู้, นักศึกษาศาสตร์

The Development of Sticker Characters on Application Line in Student Education

Suparat Jaroenpitak* Kridsada Tongbunkerd and Siripon Saenboonsong

Department of Computer Education, Faculty of Education,

Phranakhon Si Ayutthaya Rajabhat University

E-mail: *aodlichao2012@hotmail.com

ABSTRACT

The purpose of this research were to develop the sticker characters on application Line in student education and to study satisfaction of users with sticker characters on application Line by developed. The sample of the study was 50 students in the faculty of Education at Phranakhon Si Ayutthaya Rajabhat University who using the sticker Line. The research tools were the sticker characters on application Line by developed and questionnaire. The statistics used in the research were a mean and standard deviation. The result showed that the users who use the developed sticker characters on application Line had satisfaction at the high level (Mean= 4.35, S.D. = 0.83). Therefore, the sticker characters on application Line can use express emotions and communicate understanding the feelings within a single image.

Keywords: Sticker Line, Cartoon, Student Education

บทนำ

ในปัจจุบันการสื่อสารของคนในสังคมได้เปลี่ยนไปจากเดิมโดยมีการเปลี่ยนแปลงจากการสื่อสารผ่านตัวบุคคลโดยตรง ปัจจุบันสื่อสังคมออนไลน์เป็นสื่อที่มีความนิยมในการใช้อย่างแพร่หลาย โดยมี Facebook, Twitter หรือ Line เป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้งานมากในประเทศไทย จากการสำรวจมีผู้ใช้ที่หลากหลาย โดยพฤติกรรมของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยส่วนใหญ่เริ่มเข้าสู่เครือข่ายทางสังคม (Social Networking) มีการติดต่อและสร้างความสัมพันธ์กับบุคคลในโลกออนไลน์ผ่านทางชุมชนออนไลน์ (Online Community) ที่มีลักษณะเป็นสังคมเสมือน (Virtual Community) ทำให้ผู้คนสามารถรู้จัก พูดคุย แลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร และสามารถเชื่อมโยงกันได้อย่างรวดเร็วและตลอดเวลาผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (Online Social Media) อีกทั้งคุณสมบัติของเครือข่ายออนไลน์ที่มีลักษณะเป็นชุมชน สามารถกระจายข้อมูลข่าวสารได้อย่างรวดเร็วกว่าสื่อที่มีอยู่ทั่วไป (ณัฐริกา ศิลาฉาย, 2559) การสื่อสารผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์และที่เป็นที่นิยมที่สุดในประเทศไทยก็คือแอปพลิเคชันไลน์ (Line Application) เป็นแอปพลิเคชันสำหรับการสนทนาบนอุปกรณ์สื่อสารต่าง ๆ เช่น สมาร์ทโฟน คอมพิวเตอร์ และแท็บเล็ต ผู้ใช้สามารถสื่อสารด้วยการพิมพ์ข้อความจากอุปกรณ์สื่อสารที่มีการรับส่งข้อความจากทั่วโลกถึง 13,000 ล้านข้อความต่อวันและมีอัตราการเติบโตสูงขึ้นเรื่อย ๆ ผู้ใช้งานแอปพลิเคชันไลน์สามารถสื่อสารด้วยการพิมพ์ข้อความจากอุปกรณ์สื่อสารเครื่องหนึ่งไปสู่อีกเครื่องหนึ่ง ซึ่งได้รับการพัฒนาให้มีความสามารถหลากหลายเพื่อรองรับการใช้งานของผู้ใช้หลาย ๆ ด้าน (ณัฐภรณ์ มหาวิวัฒน์ และ อานนท์ คำวรรณ, 2558) จุดเด่นที่ทำให้แอปพลิเคชันไลน์แตกต่างจากแอปพลิเคชันสำหรับการสนทนาแบบอื่น ๆ คือ รูปแบบของ “สติ๊กเกอร์” (Sticker) ที่แสดงอารมณ์และความรู้สึกของผู้ใช้ที่หลากหลาย เช่น สติ๊กเกอร์แสดงความรู้สึกขั้นพื้นฐาน สติ๊กเกอร์ตามเทศกาลและวันสำคัญ สติ๊กเกอร์ของตราสินค้าต่าง ๆ และสติ๊กเกอร์การ์ตูนที่มีชื่อเสียง เป็นต้น

นอกจากนี้การรับส่งสติ๊กเกอร์ไลน์มีมากถึงพันล้านครั้งต่อวัน และมียอดการใช้สติ๊กเกอร์ทั้งหมดมากกว่า 20,000 เซต ซึ่งกลุ่มลูกค้าของแอปพลิเคชันไลน์นี้มีผู้ใช้บริการเพิ่มขึ้นจากทั่วทุกมุมโลก และลักษณะเด่นของแอปพลิเคชันนี้ที่มีความแตกต่างจากแอปพลิเคชันอื่นคือ 1) มีการเข้าถึงได้ในทุกระบบปฏิบัติการทั้งในสมาร์ตโฟนและคอมพิวเตอร์ 2) มีการใช้สติ๊กเกอร์ที่สื่ออารมณ์เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ใช้งานได้ดีกว่าข้อความปกติจากการเพิ่มขึ้นของจำนวนผู้ใช้แอปพลิเคชันไลน์ และอัตราการใช้สติ๊กเกอร์ไลน์จำนวนมากทำให้เกิดช่องทางการสร้างรายได้จากการจำหน่ายสติ๊กเกอร์ไลน์ ผู้ใช้งานทั่วไปสามารถผลิตและจำหน่ายสติ๊กเกอร์ในตลาดที่เรียกว่า ไลน์ครีเอเตอร์มาร์เก็ต (Line Creators Market) ออกมาจำหน่ายให้กับผู้ใช้งานแอปพลิเคชันไลน์ทั่วโลก (กฤษณี เสือใหญ่ และ พัทธินี เชนจรรยา, 2559) จากความนิยมของการใช้งาน

สติ๊กเกอร์ จึงทำให้บริษัทไลน์ได้พัฒนารูปแบบการให้บริการ โดยเปิดให้นักออกแบบหรือครีเอเตอร์ภายนอกได้ร่วมออกแบบสติ๊กเกอร์เพื่อจำหน่ายในร้านค้าสติ๊กเกอร์ขึ้น

ปัจจุบันมีผู้ลงทะเบียนเป็นครีเอเตอร์จำนวนมากกว่า 390,000 คนแล้วและมีแนวโน้มจะเพิ่มขึ้นในอนาคต เนื่องจากการทำธุรกิจในลักษณะของการพัฒนาสติ๊กเกอร์ไลน์นี้มีต้นทุนในการดำเนินงานต่ำ แต่เน้นแข่งขันกัน ที่แนวความคิดและการออกแบบ และหากสติ๊กเกอร์ที่พัฒนาขึ้นได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก ก็จะนำมาซึ่งรายได้ที่เพิ่มสูงขึ้นเช่นเดียวกันแล้วยังลดความเป็นทางการพร้อมกับเพิ่มความสุขสนานให้คู่สนทนาอีกด้วย อีกทั้งสติ๊กเกอร์ยังเป็นลูกเล่นที่ทำให้แอปพลิเคชัน ไลน์ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก (มนัส ทองบุญเรือง, เพียงฤทัย หนูสวัสดิ์, อัจฉาพร กว้างสวัสดิ์ และ กรรณิกา บุญเกษม, 2560) จนในปัจจุบันมีผู้คนสนใจที่จะหันมาสร้างสติ๊กเกอร์เพื่อจำหน่ายเป็นจำนวนมาก โดยจะเห็นได้จากบนร้านค้าบนไลน์ (Line Store) นอกจากจะมีแบบที่น่ารักแล้วยังมีสติ๊กเกอร์ที่เน้นเฉพาะกลุ่มอีกด้วย เพื่อตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้งานในยุคปัจจุบันซึ่งทำหน้าใช้งานมากขึ้น

จากความเป็นมาและความสำคัญที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการพัฒนาสติ๊กเกอร์บนแอปพลิเคชันไลน์ในรูปแบบของชุดการ์ตูนนักศึกษาครุศาสตร์ ซึ่งจากการศึกษาในร้านค้าสติ๊กเกอร์นั้นพบว่ายังไม่มีผู้พัฒนารูปแบบของชุดการ์ตูนนักศึกษาครุศาสตร์ และจากการสอบถามนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา จำนวน 30 คน ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 พบว่าอยากให้มีการพัฒนาสติ๊กเกอร์ชุดการ์ตูนนักศึกษาครุศาสตร์ เพื่อสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันในการสื่อสารด้วยการรับส่งภาพสติ๊กเกอร์บนแอปพลิเคชันไลน์ที่มีลักษณะการออกแบบตามอัตลักษณ์ของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ ทั้งยังช่วยส่งเสริมภาพลักษณ์ด้านการติดต่อสื่อสารขององค์กรให้มีความทันสมัย จึงเป็นเหตุผลที่ผู้วิจัยได้ศึกษาและพัฒนาสติ๊กเกอร์บนแอปพลิเคชันไลน์ในรูปแบบของชุดการ์ตูนนักศึกษาครุศาสตร์ เพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถดาวน์โหลดไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาสติ๊กเกอร์บนแอปพลิเคชันไลน์ชุดการ์ตูนนักศึกษาครุศาสตร์
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้ที่มีต่อสติ๊กเกอร์บนแอปพลิเคชันไลน์ชุดการ์ตูนนักศึกษาครุศาสตร์ที่พัฒนาขึ้น

วิธีดำเนินการวิจัย

วิธีการดำเนินงานในการวิจัย มีวิธีดำเนินการดังนี้

1. การวางแผน

ศึกษารวบรวมข้อมูลต่างๆ จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และศึกษาพฤติกรรมของผู้ใช้งานแอปพลิเคชันไลน์และสำรวจความคิดเห็นความเป็นไปในการพัฒนาสติ๊กเกอร์ไลน์รวมถึงการจำหน่ายสติ๊กเกอร์ไลน์ และแผนระยะเวลาในสำรวจความเป็นไปได้

1.1 กำหนดปัญหาและความต้องการสติ๊กเกอร์ในรูปแบบต่างๆ ของแอปพลิเคชันไลน์ จะช่วยให้ความสัมพันธ์ระหว่างคู่สนทนาในระยะห่างที่ไกลให้ใกล้ชิดขึ้นเพราะสติ๊กเกอร์ไลน์เป็นสัญลักษณ์หรือข้อความที่แสดงออกถึงอารมณ์และความรู้สึกระหว่างคู่สนทนาในปัจจุบันได้มีการพัฒนาสติ๊กเกอร์ไลน์ออกมาหลายรูปแบบรวมถึงสติ๊กเกอร์ในรูปแบบของนักศึกษาและอาจารย์แต่ยังไม่มีในลักษณะชุดการ์ตูนนักศึกษาครุศาสตร์ ดังนั้นผู้วิจัยในฐานะเป็นนักศึกษาศาสาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา จึงได้พัฒนาสติ๊กเกอร์ไลน์ขึ้นมาเพื่อประชาสัมพันธ์คณะครุศาสตร์และให้ผู้ใช้งานแอปพลิเคชันไลน์ทั่วไปได้ดาวน์โหลดไปใช้ในการส่งภาพสติ๊กเกอร์ให้กับคู่สนทนาในแอปพลิเคชันไลน์เกิดความเพลิดเพลิน และสนุกสนานกับตัวการ์ตูนสติ๊กเกอร์ไลน์ที่แสดงออกถึงตัวตนของนักศึกษาคณะครุศาสตร์

1.2 ระยะเวลาในการสำรวจความเป็นไปได้ โดยระยะเวลาที่ใช้ในการสำรวจความต้องการของผู้ใช้งานแอปพลิเคชันไลน์ จากการสุ่มสอบถามนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา จำนวน 30 คน ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 พบว่าอยากให้มีการพัฒนาสติ๊กเกอร์ชุดการ์ตูนนักศึกษาครุศาสตร์ เพื่อสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันในการสื่อสารด้วยการรับส่งภาพสติ๊กเกอร์บนแอปพลิเคชันไลน์ที่มีลักษณะการออกแบบตามอัตลักษณ์ของนักศึกษาคณะครุศาสตร์

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 สติ๊กเกอร์บนแอปพลิเคชันไลน์ ออกแบบโดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator CS6

2.2 แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้ใช้งานสติ๊กเกอร์ไลน์ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ

3. วิธีดำเนินการพัฒนา

การพัฒนาสติ๊กเกอร์บนแอปพลิเคชันไลน์ชุดการ์ตูนนักศึกษาครุศาสตร์มีขั้นตอนดังนี้

3.1 การวางแผน

3.1.1 กำหนดปัญหากำหนดหัวข้อและทำการสำรวจโดยการตั้งหัวข้อและลงพื้นที่สำรวจจากผู้ใช้งานแอปพลิเคชันไลน์ภายในมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยาในหัวข้อเรื่อง สติ๊กเกอร์ไลน์ นักศึกษาคณะครุศาสตร์ควรมีรูปลักษณะแบบใด เพื่อที่จะนำความคิดเห็นจากการสำรวจมาพัฒนาต่อเป็นสติ๊กเกอร์ไลน์ต่อไป

3.1.2 การวิเคราะห์ในขั้นตอนของการวิเคราะห์ระบบ ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ตามหัวข้อดังต่อไปนี้

1) วิเคราะห์ความต้องการของกลุ่มเป้าหมายที่ใช้งานสติ๊กเกอร์ไลน์ ในที่นี้คือ นักศึกษาและอาจารย์ภายในคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

2) วิเคราะห์จากสำรวจยอดดาวน์โหลดสติ๊กเกอร์ในแอปพลิเคชันไลน์ว่าผู้ใช้งานส่วนใหญ่ชอบดาวน์โหลดสติ๊กเกอร์แนวทางใด

3.2 การออกแบบ

3.2.1 ออกแบบตามความคิดเห็นจากการสำรวจผู้ใช้งานแอปพลิเคชันไลน์ภายในคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา โดยแนวคิดในการออกแบบคือ “นักศึกษาครุศาสตร์น่ารักๆจริง” ใช้คำพูดและท่าทางในชีวิตประจำวันที่พบเห็นได้ในนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา ในขั้นตอนการออกแบบ โดยมีภูจากทางบริษัทไลน์ดังนี้

1) การใช้พื้นหลังภาพนั้นต้องเป็นภาพโปร่งใส
2) ห้ามใช้ข้อความและรูปแบบสื่อไปในด้านความรุนแรง สื่อถึงเรื่องทางเพศ หรือละเมิดเรื่องศาสนา

3) ห้ามเป็นภาพศิลปะที่เกี่ยวกับตัวละคร เครื่องแต่งกาย หรืออุปกรณ์จากการ์ตูนหรือภาพยนตร์เรื่องใดเรื่องหนึ่ง และห้ามใช้เครื่องหมายการค้าหรือแฝงโฆษณา

4) ห้ามลอกเลียนแบบงานของผู้อื่น

5) ห้ามใช้คำพูดหรืออักษรอย่างเพียงเดียว

6) ห้ามใช้ภาพถ่าย

3.2.2 การพัฒนาสติ๊กเกอร์ไลน์นักศึกษาคณะครุศาสตร์ ผู้วิจัยได้ใช้โปรแกรม Adobe Illustrator CS6 ในการออกแบบและพัฒนา มีลำดับขั้นตอนดังนี้

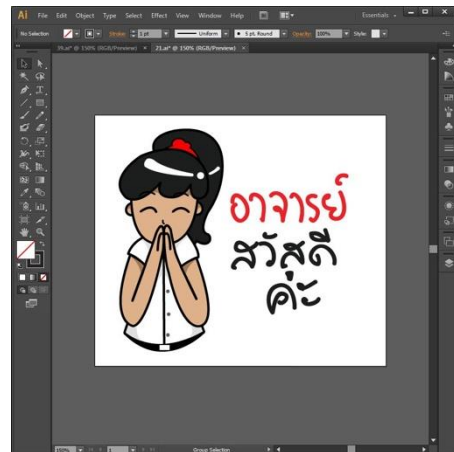
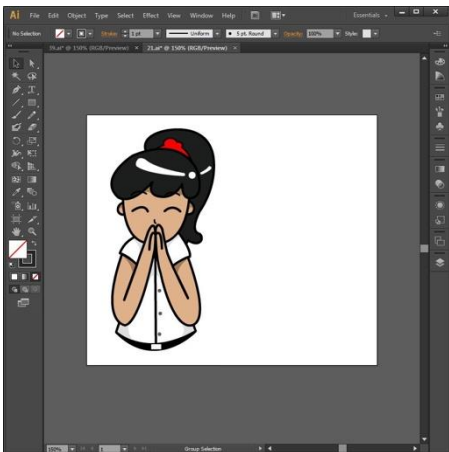
1) ร่างแบบลงบนกระดาษขาว โดยวาดด้วยดินสอ หรือปากกาหมึกดำตามแนวคิดที่ได้ออกแบบไว้ จากนั้นนำมาสแกนเป็นภาพ แล้วแทรกเข้าไปในโปรแกรม ดังภาพที่ 1

2) ใช้เครื่องมือ Pen Tool ในโปรแกรม Adobe Illustrator CS6 วาดเส้นตามแบบร่าง ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 1 ออกแบบร่างบนกระดาษและนำลงโปรแกรม ภาพที่ 2 ใช้เครื่อง Pen Tool วาดเส้นตามแบบ

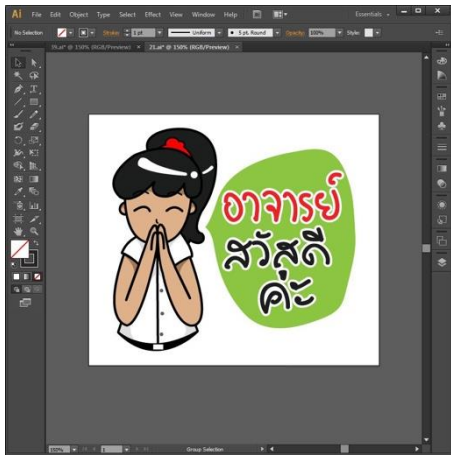
3) ลงสีในชิ้นงานตามที่ต้องการ ดังภาพที่ 3 จากนั้นตกแต่งโดยแทรกข้อความ หรือคำพูดที่สอดคล้องกับลักษณะท่าทาง ดังภาพที่ 4



ภาพที่ 3 ลงสีต่างๆ ในชิ้นงาน

ภาพที่ 4 ใส่อักษร ข้อความ ความรู้สึก

4) ตกแต่งข้อความ และตัวการ์ตูนให้เหมาะสมตามต้องการดังภาพที่ 5 จากบันทึกไฟล์เป็นนามสกุล .png จากนั้นออกแบบตัวการ์ตูนในลักษณะอื่นที่แตกต่างกัน โดยสามารถออกแบบได้สูงสุด 40 ลาย ดังภาพที่ 6

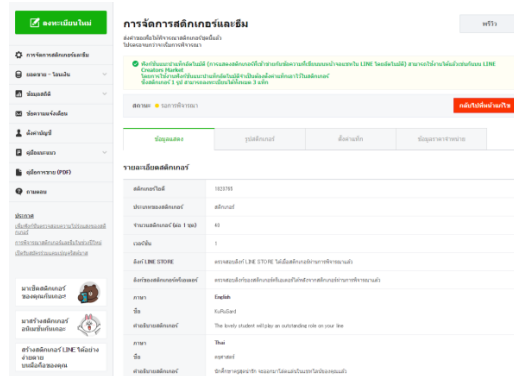


ภาพที่ 5 ตกแต่งให้ข้อความและรูปภาพดูเด่นขึ้น

ภาพที่ 6 ตัวอย่างสติ๊กเกอร์ที่ออกแบบสมบูรณ์

4. การนำไปใช้

หลังจากที่พัฒนาสติ๊กเกอร์ตามที่ต้องการแล้ว เข้าสู่เว็บไซต์ LINE Creators Market โดยเข้าถึงได้จาก <https://creator.line.me/th/> ดังภาพที่ 7 จากนั้นสมัครสมาชิก แล้วบันทึกข้อมูลของตนเอง และอัปโหลดสติ๊กเกอร์ที่ได้พัฒนาขึ้น ดังภาพที่ 8 จากนั้นรอการพิจารณาจากทีมงานของบริษัทไลน์ เพื่อการปรับปรุงแก้ไขสติ๊กเกอร์ให้สอดคล้องกับนโยบายของบริษัทไลน์ตลอดจนขั้นตอนการวางจำหน่ายสู่ร้านค้าไลน์



ภาพที่ 7 ลงทะเบียนไลน์ครีเอเตอร์

ภาพที่ 8 กรอกข้อมูลของตนเอง

ตารางที่ 1 ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้ที่มีต่อสติ๊กเกอร์บนแอปพลิเคชันไลน์ชุดการ์ตูนนักศึกษา
ครุศาสตร์ที่พัฒนาขึ้น

รายการ	\bar{x}	S.D.	แปลผล
ด้านที่ 1 รูปลักษณ์ของสติ๊กเกอร์ไลน์			
1. การออกแบบสติ๊กเกอร์ดูทันสมัย	4.32	0.89	มาก
2. การออกแบบสติ๊กเกอร์ดูสนุกสนาน	4.58	0.81	มากที่สุด
3. การออกแบบสติ๊กเกอร์ดูตลก	4.48	0.86	มาก
4. การออกแบบสติ๊กเกอร์ดูสวยงาม	4.37	0.98	มาก
รวมด้านที่ 1	4.44	0.78	มาก
ด้านที่ 2 ความมีเอกลักษณ์ของสติ๊กเกอร์			
5. รูปภาพในตัวสติ๊กเกอร์สื่อความหมายได้	4.40	0.87	มาก
6. สติ๊กเกอร์ง่ายต่อการเข้าใจ	4.55	0.85	มากที่สุด
7. ข้อความในสติ๊กเกอร์ตรงกับสิ่งที่ฉันต้องการจะสื่อสาร	4.28	0.85	มาก
8. ข้อความในสติ๊กเกอร์และตัวสติ๊กเกอร์สอดคล้องกับความต้องการของฉัน	4.43	0.90	มาก
รวมด้านที่ 2	4.41	0.79	มาก
ด้านที่ 3 ความง่ายต่อการสื่อสารด้านอารมณ์ความรู้สึก			
9. สติ๊กเกอร์ไลน์ช่วยให้ผู้อื่นรู้อารมณ์ของฉันได้	4.37	0.87	มาก
10. สติ๊กเกอร์ไลน์ช่วยให้ฉันรู้อารมณ์ผู้อื่นได้	4.38	0.90	มาก
11. สติ๊กเกอร์ไลน์ช่วยให้ฉันแสดงออกทางอารมณ์ได้อย่างชัดเจน	4.40	0.96	มาก
รวมด้านที่ 3	4.38	0.87	มาก

รายการ	\bar{x}	S.D.	แปลผล
ด้านที่ 4 การเพิ่มประสิทธิภาพในการติดต่อสื่อสาร			
12. สติ๊กเกอร์ไลน์ช่วยถ่ายทอดความรู้สึกที่ชัดเจนต่อผู้รับ (เช่น การใช้คำที่ง่าย ชัดเจนหรือภาพที่คุ้นเคยในสติ๊กเกอร์ไลน์)	4.53	0.85	มากที่สุด
13. สติ๊กเกอร์ไลน์ช่วยถ่ายทอดข้อความที่ต้องการได้อย่างง่าย	4.45	0.85	มาก
14. สติ๊กเกอร์ไลน์ช่วยให้ฉันส่งข้อมูลที่ต้องการอย่างครบถ้วน	4.43	0.93	มาก
รวมด้านที่ 4	4.47	0.83	มาก
ด้านที่ 5 ความตั้งใจซื้อสติ๊กเกอร์ไลน์			
15. ฉันตั้งใจซื้อสติ๊กเกอร์ไลน์	4.05	1.26	มาก
รวมด้านที่ 5	4.05	1.26	มาก
ความพึงพอใจในภาพรวม	4.35	0.83	มาก

จากตารางที่ 1 ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้ที่มีต่อสติ๊กเกอร์บนแอปพลิเคชันไลน์ชุดการ์ตูน นักศึกษาครุศาสตร์ที่พัฒนาขึ้นพบว่าผู้ใช้งานแอปพลิเคชันไลน์ที่ดาวน์โหลดสติ๊กเกอร์ชุดการ์ตูน นักศึกษาครุศาสตร์ที่พัฒนาขึ้นมีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.35$, S.D. = 0.83) และเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยเป็นรายด้าน พบว่าด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ได้แก่ ด้านการเพิ่มประสิทธิภาพในการติดต่อสื่อสาร ($\bar{X} = 4.47$, S.D. = 0.83) ด้านรูปลักษณะของสติ๊กเกอร์ไลน์ ($\bar{X} = 4.44$, S.D. = 0.78) ด้านความมีเอกลักษณ์ของสติ๊กเกอร์ ($\bar{X} = 4.41$, S.D. = 0.79) ด้านความง่ายต่อการซื้อด้านอารมณ์ความรู้สึก ($\bar{X} = 4.38$, S.D. = 0.87) และด้านความตั้งใจซื้อสติ๊กเกอร์ไลน์ ($\bar{X} = 4.05$, S.D. = 1.26) ตามลำดับ

อภิปรายผล

จากการพัฒนาสติ๊กเกอร์บนแอปพลิเคชันไลน์ชุดการ์ตูน นักศึกษาครุศาสตร์สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. การพัฒนาสติ๊กเกอร์บนแอปพลิเคชันไลน์ชุดการ์ตูน นักศึกษาครุศาสตร์ ผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาอย่างมีขั้นตอน ได้แก่ การวางแผนกำหนดปัญหา และความต้องการสติ๊กเกอร์ในรูปแบบต่าง ๆ ของแอปพลิเคชันไลน์ การออกแบบตามความคิดเห็นจากการสำรวจผู้ใช้งานแอปพลิเคชันไลน์ภายในคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา โดยแนวคิดในการออกแบบคือ “นักศึกษา

ครุศาสตร์นำร่องสำเร็จ” การพัฒนาสติกเกอร์ไลน์นักศึกษาคณะครุศาสตร์ ผู้วิจัยได้นำลักษณะของคำหรือพฤติกรรมที่พบเห็นในนักศึกษาครุศาสตร์ มาออกแบบสติกเกอร์ นอกจากจะมีตัวการ์ตูนที่ออกแบบอย่างน่ารักแล้วยังมีลักษณะท่าทางที่เด่นชัดของการเป็นนักศึกษาครุศาสตร์ คือ การได้ออกฝึกสังเกตการณ์สอน การเขียนแผนการสอน การทำงานส่งอาจารย์ หรือแม้แต่การแสดงสีหน้าอารมณ์ระหว่างการเรียน ทำให้ได้สติกเกอร์ที่มีความโดดเด่นไม่เหมือนใคร ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของวัฒนา ทิพย์ทอง, เพียงฤทัย หนูสวัสดิ์, อัจฉาพร กว้างสวัสดิ์, อังคณา จัตตามาศ และ พัชรภรณ์ ชัยพัฒน์เมธี (2560) ได้พัฒนาสติกเกอร์ไลน์เพื่อที่จะโปรโมทสินค้าของชุมชน และทำให้ชุมชนป่าละอูเป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้นซึ่งได้พัฒนาสติกเกอร์จำนวน 2 ชุด ได้แก่ 1) สติกเกอร์ช้างน้อยชุกชุน 2) สติกเกอร์วัวน้อยน่ารัก เพื่อเป็นอีกช่องทางหนึ่งในการประชาสัมพันธ์สินค้าของชุมชนป่าละอู แล้วยังสอดคล้องกับ กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์ และ พรภัสสร ปริญาญกุล (2558) ได้พัฒนาสติกเกอร์บนแอปพลิเคชันไลน์ใช้เป็นเครื่องมือในการประชาสัมพันธ์ภาพลักษณ์ขององค์กร ให้สามารถเข้าถึงกลุ่มลูกค้าและผู้บริโภครุ่นใหม่ในยุคดิจิทัลได้ อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมภาพลักษณ์ด้านการติดต่อสื่อสารของบริษัท อสมท จำกัด (มหาชน) ซึ่งเป็นองค์กรธุรกิจด้านสื่อสารมวลชนชั้นนำที่ให้บริการช่องทางการสื่อสารที่ครบวงจรให้มีความทันสมัยมากยิ่งขึ้นด้วย

2. ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้ที่มีต่อสติกเกอร์บนแอปพลิเคชันไลน์ชุดการ์ตูนนักศึกษาครุศาสตร์ที่พัฒนาขึ้นในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้เนื่องจากวัตถุประสงค์หลักของการใช้แอปพลิเคชันไลน์ คือ การพูดคุยกับคู่สนทนาเพื่อติดต่อสื่อสาร และแลกเปลี่ยนข้อมูลซึ่งกัน นอกจากนั้นยังสามารถใช้งานได้สะดวกทุกที่ ทุกเวลา ประหยัดเวลาในการสื่อสาร และด้วยรูปลักษณะของภาพสติกเกอร์ไลน์ชุดนี้เป็นการออกแบบในรูปแบบของนักศึกษาครุศาสตร์ จึงทำให้ได้ผลการศึกษาความพึงพอใจในระดับมาก โดยการสร้างความพึงพอใจจากสื่อที่ผู้รับสารใช้เพื่อตอบสนองความต้องการส่วนตัวของบุคคล เช่น ใช้สื่อเรียนรู้ ใช้เพื่อการผูกสัมพันธ์ ใช้เพื่อพักผ่อน ใช้เพื่อสร้างโลกจินตนาการส่วนตัว โดยจากแอปพลิเคชันไลน์ที่ใช้งานง่ายและมีรูปแบบน่าสนใจ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ศิริพร แซ่ลิ้ม (2558) ที่กล่าวว่า ความสามารถในการใช้แอปพลิเคชันไลน์ประกอบด้วย ทักษะการรับรู้ความสามารถของตนเอง ความรู้และทักษะการใช้ไลน์ ความรู้และทักษะการจัดการเนื้อหาในไลน์ พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีทัศนคติต่อไลน์ในระดับดี โดยทัศนคติที่กลุ่มตัวอย่างมีทัศนคติในระดับดีมาก ได้แก่ ไลน์เป็นช่องทางการสื่อสารที่สะดวกและรวดเร็ว กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีการรับรู้ความสามารถของตนเองในการใช้ไลน์อยู่ในระดับมาก กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความรู้การใช้ไลน์ในระดับสูง กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีทักษะการใช้ไลน์ในระดับปานกลาง กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความรู้การจัดการเนื้อหาในไลน์อยู่ในระดับสูง กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีทักษะการจัดการเนื้อหาในไลน์ อยู่ในระดับปานกลาง

ข้อเสนอแนะเพื่อการทำวิจัยครั้งต่อไป

ผลการศึกษาวจัยในครั้งนี้ มีข้อเสนอแนะดังนี้

1. ควรมีการพัฒนาสตีกเกอร์บนแอปพลิเคชันไลน์ชุดการตูนนักศึกษาให้ครอบคลุมทุกสาขาวิชา และคณะอื่นๆ เพื่อความเหมาะสมในการนำไปใช้ในกรณีอื่นๆ

2. ควรเพิ่มวิธีการในการเก็บข้อมูลวิจัย กล่าวคือควรทำการเก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้ใช้งานแอปพลิเคชันไลน์ เพื่อให้ได้ข้อมูลเพิ่มมากขึ้น เพราะปัจจุบันนี้มีสตีกเกอร์หลากหลายรูปแบบมากขึ้น เช่น สตีกเกอร์ประกอบเสียง หรือสตีกเกอร์ในรูปแบบเคลื่อนไหวได้ เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

กฤษณี เสือใหญ่ และ พัชนี เจริญรยา. (2559). *พฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันไลน์ ความพึงพอใจและการนำไปใช้ประโยชน์ของคนในกรุงเทพมหานคร*. (วิทยานิพนธ์ปริญญา ดุษฎีบัณฑิต , สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์).

กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์ และ พรปภัสสร ปริญาญกุล. (2558). การพัฒนาสตีกเกอร์บนแอปพลิเคชันไลน์ชุดอาเซียนเพื่อการประชาสัมพันธ์ภาพลักษณ์ขององค์การบริษัท อสมท จำกัด (มหาชน), *วารสารนิเทศศาสตร์และนวัตกรรม นิต้า*, 2(2), 155-184.

ณัฐภรณ์ มหาวีรวัฒน์ และ อานนท์ คำวรรณ. (2558). *ลักษณะสตีกเกอร์ไลน์ การบอกต่อแบบปากต่อปากผ่านระบบอินเทอร์เน็ต และความตั้งใจซื้อของผู้บริโภค*. (วิทยานิพนธ์ปริญญา ดุษฎีบัณฑิต, มหาวิทยาลัยขอนแก่น).

มนัส ทองบุญเรือง, เพียงฤทัย หนูสวัสดิ์, อัจฉาพร กว้างสวาสดี และ กรรณิกา บุญเกษม. (2560). การพัฒนาสตีกเกอร์ไลน์เพื่อโปรโมทสินค้าโอท็อปจังหวัดประจวบคีรีขันธ์. ใน *การประชุมวิชาการระดับปริญญาตรีด้านคอมพิวเตอร์ภูมิภาคอาเซียน ครั้งที่ 5 (AUCC-2017)*. หน้า 49-56. พิษณุโลก: คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร.

วัฒนา ทิพย์ทอง, เพียงฤทัย หนูสวัสดิ์, อัจฉาพร กว้างสวาสดี, อังคณา จัตตามาศ และ พัชราภรณ์ ชัยพัฒน์เมธี. (2560). การพัฒนาสตีกเกอร์ไลน์เพื่อเพิ่มช่องทางการประชาสัมพันธ์ผลิตภัณฑ์ ของชุมชนป่าละอู. ใน *การประชุมวิชาการระดับปริญญาตรีด้านคอมพิวเตอร์ภูมิภาคอาเซียน ครั้งที่ 5 (AUCC-2017)*. หน้า 57-64. พิษณุโลก: คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร.

ศิริพร แซ่ลิ้ม. (2558). *พฤติกรรมการใช้ไลน์แอปพลิเคชันของผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศาสตร, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์).