

กะเหรี่ยงน้อยจอมแก่นสติ๊กเกอร์รูปแบบอัตลักษณ์ชุมชน ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการดาวน์โหลดสติ๊กเกอร์ไลน์

Karen at least the essence of the sticker on the form the identity of the
communities that affect the behavior of the Download line stickers

พงศ์สิทธิ์ รักสนิท, อัชฌาพร กว้างสวาสดี, เพียงฤทัย หนูสวัสดิ์, อังคณา จัตตามาศ และ นพดล สายคติกรณ์

คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ วิทยาเขตวังไกลกังวล ประจวบคีรีขันธ์

Emails: chisukajang2@gmail.com, achaporn.kwa@rmutr.ac.th, paingruthai.nus@rmutr.ac.th

aungkana.jat@rmutr.ac.th, noppadol.sai@rmutr.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาสติ๊กเกอร์ไลน์แบบ
อัตลักษณ์ชุมชน และศึกษาพฤติกรรมการดาวน์โหลด
สติ๊กเกอร์ไลน์ ซึ่งมีทั้งหมด 2 ชุด แต่ละชุดมี 42 ตัว ชุดที่ 1
กะเหรี่ยงน้อยจอมแก่นจะปั้นรูปแบบอัตลักษณ์ชุมชนเป็น
ตัวแทนของชาวบ้านกระเหรี่ยงในป่าละอู และชุด 2
ครอบครัวผลิตเพลิน แทนกลุ่มชาวบ้านทั่วไปของชุมชนป่าละ
อูที่มีคาแรคเตอร์แบบพื้นบ้าน

ผลพบว่า ชุดที่ 1 มียอดการดาวน์โหลดและมียอด
จำหน่ายมากกว่าเป็นจำนวนเงิน 594 เยน คิดเป็นร้อยละ
89.72 จากยอดรวมทั้งหมด 662 เยน

ABSTRACT

The research aims to develop a Gender
Identity stickers community. Study of the behavior
of download sticker line. There are two sets of 42,
each with set 1: Karens Noi Jom Kaen to form an
identity as a community in Karen Pala-u and set 2:
family to enjoy. Instead, the residents of the
community, Pala-u has a local character.

The results found that: set 1 with the
download, and sold more than amount 594 yen
89.72 percent from total 662 yen.

การออกแบบคาแรคเตอร์ สติ๊กเกอร์บนไลน์แอปพลิเคชัน เป็น
รูปภาพของตัวการ์ตูนในอิริยาบถต่างๆ คล้ายคลึงกับ
อิโมติคอน ในโปรแกรมสนทนาอื่นๆ การออกแบบให้มีความ
โดดเด่นของคาแรคเตอร์ และลักษณะท่าทางของสติ๊กเกอร์ก็
เป็นสิ่งสำคัญเนื่องจากการส่งผลต่ออัตราการดาวน์โหลด
สติ๊กเกอร์นั้นด้วย เพราะปัจจุบันมีจำนวนสติ๊กเกอร์เพิ่มมากขึ้น
จึงมีการแข่งขันสูงขึ้นด้วยเช่นกัน การออกแบบสติ๊กเกอร์
แบบอัตลักษณ์หมายถึง คุณลักษณะเฉพาะตัว ซึ่งเป็นตัวบ่งชี้
ของลักษณะเฉพาะตัวของบุคคล สังคม ชุมชน เช่น เชื้อชาติ
ภาษา วัฒนธรรมท้องถิ่นและศาสนา เป็นการแสดงออกให้เห็น
ถึงภาพลักษณ์ที่ปรากฏต่อสายตาผู้อื่นพร้อมกับแสดงถึง
ความอัตลักษณ์การพัฒนาสติ๊กเกอร์ที่มีคาแรคเตอร์ท่าทางโด
เด่นเฉพาะตัว [1] เช่น คาแรคเตอร์น่ารัก กวนๆ แหะ
หลากหลายอารมณ์ ที่ช่วยให้ผู้ใช้งานสื่อสารได้ง่ายโดยใช้
สติ๊กเกอร์แทนคำพูด หรือข้อความอย่างครอบคลุมแทบ
กิจกรรมในชีวิตประจำวันและลดความเป็นทางการในการ
สื่อสารลงได้ เพิ่มความสนุกสนานให้คู่สนทนา ทำให้ผู้ใช้งาน
ต้องการสะสมสติ๊กเกอร์บนไลน์แอปพลิเคชัน จึงทำการดาวน์โหลด
มาเก็บไว้ในโอตัสผู้ใช้งาน

กะเหรี่ยงน้อยจอมแก่นสติ๊กเกอร์รูปแบบอัตลักษณ์
ชุมชนเป็นตัวแทนของชาวบ้านกระเหรี่ยงในป่าละอู ซึ่งเป็น
กลุ่มที่มี อัตลักษณ์ด้านเครื่องแต่งกาย ภาษาที่ใช้ใน
การพูด ศิลปวัฒนธรรม ของชาวกระเหรี่ยง และสติ๊กเกอร์ชุด
ครอบครัวผลิตเพลิน แทนกลุ่มชาวบ้านทั่วไปของชุมชนป่าละ
อูที่มีคาแรคเตอร์แบบพื้นบ้าน เช่น มีการแต่งกายแบบพื้นบ้าน
คือ ชาวบ้านผู้ชายส่วนใหญ่จะมีผ้าขาวม้าพาดเอวไว้ ส่วน

คำสำคัญ: อัตลักษณ์ชุมชน, สติ๊กเกอร์,

1. บทนำ

ผู้หญิงก็จะเป็นการนุ่งผ้าถุงที่เป็นผ้าฝ้ายขนาดใหญ่ และผ้าขาวม้าเองก็เป็นสินค้าโอท็อปที่ขึ้นชื่อของปาละอู เป็นผ้าฝ้ายทอมือ ที่มีการทออย่างประณีต และมีสีสันสวยงาม โดยตัวการ์ตูนที่นำมาวาดก็จะเป็นตัวการ์ตูนผู้หญิงน่ารักๆ นุ่งผ้าถุงผ้าฝ้าย และกางเกงผ้าฝ้ายทอมือที่เป็นของชาวบ้านปาละอู ส่วนผู้ชายที่วาดก็ตัวการ์ตูนผู้ชายที่พาดผ้าขาวม้าไว้ที่เอว เพื่อตีความเป็นเอกลักษณ์ของชาวปาละอู และชาวบ้านกะเหรี่ยงของปาละอู ก็จะวาดเป็นตัวการ์ตูนเด็กผู้หญิงและเด็กผู้ชายน่ารักๆ ใส่ชุดประจำเผ่ากะเหรี่ยง ซึ่งชุดส่วนใหญ่ที่ใส่ก็จะเน้นไปที่สีแดง เพราะเป็นสีประจำของเขา เสื้อผ้าที่ใส่ก็จะคล้ายกับชาวกะเหรี่ยงทั่วไป แต่จะต่างกันตรงที่กะเหรี่ยงปาละอู จะไม่ใส่ห่วงที่คอเหมือนที่เราเคยเห็นกัน และก็จะมีการใช้ภาษาของชาวบ้านกะเหรี่ยงมาเป็นคำพูดในสติ๊กเกอร์ไลน์และมีคำแปลเป็นภาษาไทยเพื่อให้เข้าใจถึงความหมายที่สื่อออกมา รวมทั้งยังเป็นการช่วยโปรโมทหรือสนับสนุนสินค้าของชุมชนปาละอูและยังทำให้ผู้คนรู้จักและเข้าใจ ซึ่งสติ๊กเกอร์ทั้ง 2 ชุดเป็นต้นแบบในการทำวิจัยครั้งนี้

จากเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยจึงได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของสติ๊กเกอร์ไลน์ในรูปแบบของคาแรคเตอร์ตัวการ์ตูน ซึ่งเลือกพัฒนาสติ๊กเกอร์ในรูปแบบอัตลักษณ์ของชุมชนหรือวิถีชีวิตในชุมชน ที่มีการแต่งกาย ภาษาการพูดของชาวบ้านกะเหรี่ยง มาเปรียบเทียบกับ ตัวการ์ตูนที่เป็นแบบชาวบ้านทั่วไป จึงเป็นเหตุให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาหาคำตอบเชิงประจักษ์ที่ว่า กะเหรี่ยงน้อยจอมแก่นสติ๊กเกอร์รูปแบบอัตลักษณ์ชุมชน ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการดาวน์โหลดสติ๊กเกอร์ไลน์

2. วัตถุประสงค์

- 1). เพื่อพัฒนาสติ๊กเกอร์กะเหรี่ยงน้อยจอมแก่นในรูปแบบอัตลักษณ์ชุมชน
- 2). เพื่อศึกษาเปรียบเทียบพฤติกรรมการดาวน์โหลดสติ๊กเกอร์ไลน์

3. วิธีการดำเนินงาน

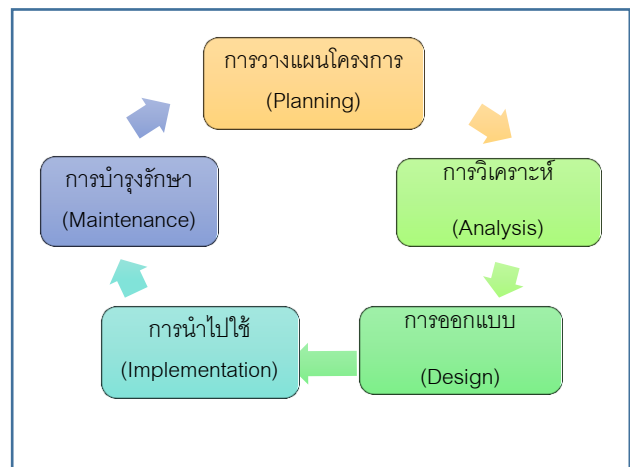
ในการพัฒนาสติ๊กเกอร์ไลน์เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรม การดาวน์โหลดและการใช้งาน ระหว่างสติ๊กเกอร์ไลน์ ที่มีการแต่งกายและการใช้ภาษาชาวบ้านกะเหรี่ยงกับชาวบ้านทั่วไปที่ส่งผลต่อยอดขายสติ๊กเกอร์ สำหรับการพัฒนาสติ๊กเกอร์ไลน์เพื่อจำหน่ายมีวิธีการดำเนินงานอ้างอิงตามวิธีการพัฒนา

ระบบ (System Development Life Cycle : SDLC) โดยใช้แบบจำลองน้ำตกที่ปรับตัวได้ “Adaptive Waterfall Model” มาประยุกต์ใช้ มีขั้นตอนดังรูปที่ 1

3.1. การวางแผนโครงการ (Planning)

เป็นการศึกษาและรวบรวมข้อมูลต่างๆ ศึกษาพฤติกรรมของผู้ใช้และความเป็นไปได้ในการพัฒนาสติ๊กเกอร์ รวมไปถึงการวางแผนระยะเวลาในการทำงาน

- กำหนดปัญหาและความต้องการ รูปแบบสติ๊กเกอร์ไลน์ เป็นตัวการ์ตูนแทนชาวบ้านกะเหรี่ยงและชาวบ้านทั่วไป ที่เป็นเอกลักษณ์ของชาวบ้านมาทำเป็นตัวการ์ตูนเพื่อให้เป็นจุดเด่นเรียกความสนใจจากผู้ใช้งาน ให้มีการแสดง



รูปที่1 วิธีดำเนินงานจรรยาบรรณระบบ (SDLC) ในรูปแบบ Adaptive Waterfall Model

ท่าทางและสื่อถึงอารมณ์ต่างๆ และมีการอธิบายถึงท่าทางและคำพูดของตัวการ์ตูนที่เป็นภาษาของชาวกะเหรี่ยงและภาษาชาวบ้านทั่วไป ที่กำลังแสดงอารมณ์ ดีใจ เสียใจ ขำขัน สนุกสนาน รวมถึงบอกว่ากำลังทำอะไรอยู่โดยใช้แทนคำพูดเพื่อให้สื่อความหมายได้ดีขึ้น สามารถนำตัวการ์ตูนนั้นๆ มาเป็นบทสนทนาแทนคำพูด และทำให้บทสนทนาที่สื่อสารการมีความสนุกสนานมากขึ้น และยังได้เรียนรู้ภาษาของชาวกะเหรี่ยงซึ่งเป็นความแปลกใหม่ที่น่าสนใจซึ่งยังไม่มีผู้พัฒนาคนใดทำตัวการ์ตูนสติ๊กเกอร์ไลน์ที่เป็นภาษาของชาวบ้านกะเหรี่ยง ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับภาษาและการแต่งกายและการใช้ภาษาของชาวบ้านกะเหรี่ยงและชาวบ้านทั่วไป จึงเล็งเห็นว่าในการทำตัวการ์ตูนสติ๊กเกอร์ไลน์ของภาษาเป็นสิ่งที่แปลกใหม่ สามารถดึงดูดผู้ใช้งานที่ชอบใช้สติ๊กเกอร์ไลน์ในการสื่อสารต่อๆ เพื่อความสนุกสนาน เพราะภาษาของ

ชาวบ้านกะเหรี่ยงคำพูดที่ชาวบ้านกะเหรี่ยงใช้พูดกันเราไม่สามารถรู้สิ่งที่พวกเขากำลังสื่อสารกัน ผู้วิจัยจึงภาษาที่ชาวบ้านกะเหรี่ยงและชาวบ้านทั่วไป ใช้พูดทั่วไปในชีวิตประจำวันมาเป็นคำพูดและมีการแปลความหมาย

ในสิ่งที่ชาวบ้านกะเหรี่ยงพูดสื่อสารกันมาเป็นภาษาไทย เพื่อให้ผู้ใช้ได้เข้าใจความหมายของบ้านกะเหรี่ยงใช้พูดกันมากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยจึงได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับข้อกำหนดการพิจารณาสตีกเกอร์ของบริษัทไลน์ และกระบวนการพัฒนาสตีกเกอร์ไลน์ในรูปแบบตัวการ์ตูนเพื่อตอบสนองความต้องการของกลุ่มผู้ใช้งานได้มากที่สุด โดยทำการศึกษาเปรียบเทียบระหว่างสตีกเกอร์ที่มีข้อความ และตัวการ์ตูนที่สื่อสารถึงชาวบ้านกะเหรี่ยงกับชาวบ้านทั่วไปโดยใช้คำพูดและการแต่งกาย เพื่อศึกษาปัจจัยด้านกลุ่มเป้าหมายของสตีกเกอร์ที่ส่งผลต่อการเพิ่มขึ้นหรือลดลงของยอดจำหน่ายสตีกเกอร์

- ศึกษาความเป็นไปได้
- กำหนดระยะเวลาของโครงการ

3.2 การวิเคราะห์ (Analysis)

ในขั้นตอนของการวิเคราะห์ระบบ ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ตามหัวข้อ ดังต่อไปนี้

- วิเคราะห์ความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย
- วิเคราะห์ตลาด
- วิเคราะห์ตัวการ์ตูน

สตีกเกอร์ชุดที่ 1

เนื่องจากปัจจุบันมีผู้คนใช้งานไลน์แอปพลิเคชันจำนวนมาก และจากการศึกษาสตีกเกอร์ที่วางจำหน่ายในร้านค้าสตีกเกอร์ พบว่าสตีกเกอร์ในกลุ่มข้อความที่สื่อความหมายเกี่ยวกับคำพูดของชาวบ้านกะเหรี่ยงยังไม่มีอยู่ในไลน์แอปพลิเคชันรวมไปถึงการแต่งกายของตัวการ์ตูนในแบบของชาวบ้านกะเหรี่ยง ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการพัฒนาสตีกเกอร์ในกลุ่มข้อความที่ชาวบ้านกะเหรี่ยงใช้สื่อความหมายกันและมีการแปลข้อความนั้นเป็นภาษาไทยเพื่อให้เข้าใจถึงสิ่งที่ชาวบ้านกะเหรี่ยงสื่อสารกัน

สตีกเกอร์ชุดที่ 2

การศึกษาสตีกเกอร์ที่วางจำหน่ายในร้านค้าสตีกเกอร์ พบว่าสตีกเกอร์ในกลุ่มข้อความที่สื่อความหมายในภาษาของชาวบ้านมีค่อนข้างน้อย ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการพัฒนาสตีกเกอร์ในกลุ่มข้อความที่สื่อความหมายถึงการแต่งกายแบบ

บ้านๆ และมีการใช้ภาษาชาวบ้านทั่วไป

3.3 การออกแบบ (Design)

- ออกแบบสตีกเกอร์ชุดที่1 เป็น สตีกเกอร์ที่มีท่าทางและข้อความสื่อความหมายในภาษาของชาวบ้านกะเหรี่ยงและ มีลักษณะตัวการ์ตูนเป็นเด็กผู้หญิงและเด็กผู้ชายน่ารักๆ

- ออกแบบสตีกเกอร์ชุดที่ 2 เป็น สตีกเกอร์กลุ่มชาวบ้าน ที่มีท่าทางและข้อความสื่อความหมายถึงภาษาชาวบ้านทั่วไป และมีการแต่งกายแบบบ้านๆ มีลักษณะตัวการ์ตูนเป็นผู้หญิงและผู้ชายแต่งตัวเป็นเหมือนชาวบ้านทั่วไป ผู้หญิงนุ่งผ้าถุง ผู้ชายก็จะมีผ้าขาวม้า ตามสไตล์ชาวบ้านทั่วไป



รูปที่2 สตีกเกอร์ไลน์ชุดที่ 1 (กะเหรี่ยงน้อยจอมแก่น)



รูปที่3 สตีกเกอร์ชุดที่ 2 (ครอบครัวผลิตเพลิน)

3.4 การนำไปใช้ (Implementation)

- เครื่องมือที่ใช้ด้านซอฟต์แวร์ :

- 1) โปรแกรม Illustrator CC (โปรแกรมที่ใช้ในการพัฒนาสติ๊กเกอร์)
- 2) เว็บไซต์สำหรับการส่งผลงานเข้าพิจารณา (<https://creator.line.me/th/>)
- 3) เว็บไซต์สำหรับการติดตามผล และเก็บสถิติยอดจำหน่ายสติ๊กเกอร์ (<https://creator.line.me/th/>)

- การพัฒนาสติ๊กเกอร์

ขั้นตอนนี้จะเป็นขั้นตอนการออกแบบและพัฒนารูปสติ๊กเกอร์ด้วยโปรแกรม illustrator ซึ่งมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

- ร่างแบบโดยการวาดลงบนกระดาษ เพื่อความสะดวกในการแก้ไข
- เมื่อได้แบบที่ต้องการก็เริ่มใช้โปรแกรม illustrator โดยสติ๊กเกอร์จะมีขนาดที่บริษัทไลน์กำหนด มีรายละเอียดดังนี้
รูปภาพหลักรูปภาพสติ๊กเกอร์ รูปภาพแท็บห้อยแขพ
จำนวน: 1

ฟอร์แมต: PNG

ขนาด: กว้าง 240 พิกเซล × สูง 240 พิกเซล จำนวน: 40

ฟอร์แมต: PNG

ขนาด: กว้าง 370 พิกเซล × สูง 320 พิกเซล จำนวน: 1

ฟอร์แมต: PNG

ขนาด: กว้าง 96 × สูง 74 พิกเซล

- ทำการวาดรูปสติ๊กเกอร์ พร้อมทั้งทำทางและข้อความที่สื่อถึงอารมณ์

- เมื่อวาดเสร็จก็ทำการลงสีให้กับสติ๊กเกอร์เขียนข้อความ

- ทำการบันทึกไฟล์ โดยทำการบันทึกไฟล์ 2 แบบ ดังนี้

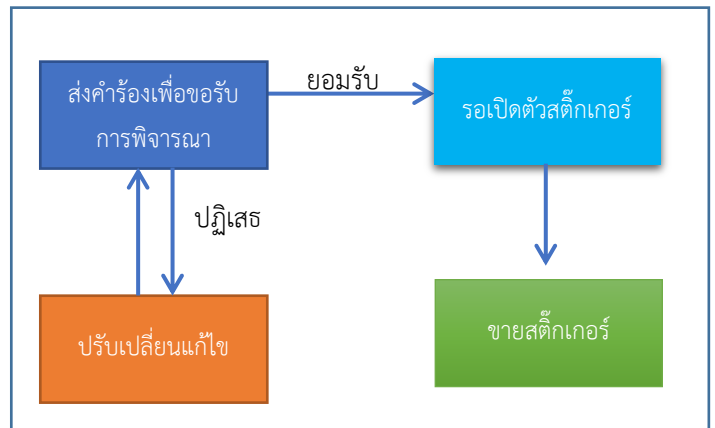
- 1) ไฟล์นามสกุล .PNG เพื่อใช้สำหรับการอัปโหลดสติ๊กเกอร์

- 2) ไฟล์นามสกุล .AI เพื่อใช้สำหรับการแก้ไขในภายหลัง

- การลงทะเบียนครีเอเตอร์

- การทดสอบ

ในส่วนของการทดสอบระบบเป็นขั้นตอนหลังจากที่บริษัทไลน์ได้ทำการพิจารณาและส่งข้อมูลกลับมาแจ้งข้อผิดพลาดและสาเหตุในการปฏิเสธสติ๊กเกอร์ชุดนั้นเพื่อเป็นแนวทางให้กับนักพัฒนาในการปรับเปลี่ยนหรือแก้ไขสติ๊กเกอร์ของตนเองและส่งกลับไปเพื่อรับการพิจารณาอีกครั้ง



รูปที่4 การทดสอบระบบ

- การติดตั้ง

ในส่วนของการติดตั้งจะเป็นขั้นตอนหลังจากที่สติ๊กเกอร์ได้รับอนุมัติไปจนถึงกระบวนการนำสติ๊กเกอร์ไปวางจำหน่ายในร้านค้าสติ๊กเกอร์ไลน์

3.5. การบำรุงรักษา (Maintenance)

การบำรุงรักษามีวิธีการและรายละเอียดการดำเนินงานดังนี้

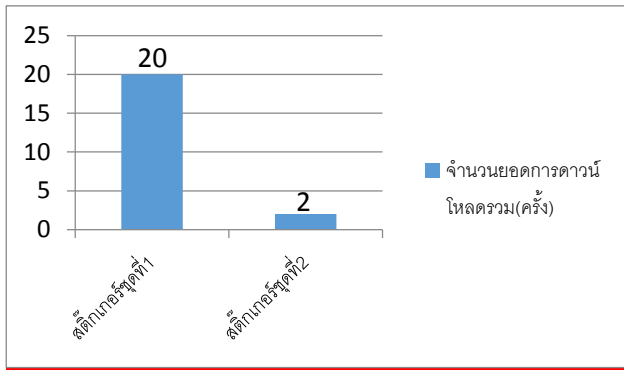
- 1). ตรวจสอบการปรับปรุงเวอร์ชันของบัญชีไลน์ครีเอเตอร์อยู่เสมอเพื่อทำการปรับปรุงข้อมูลสติ๊กเกอร์ให้เป็นปัจจุบันและถูกต้องตามข้อกำหนดของบริษัทไลน์
- 2). ปรับปรุงข้อมูลสติ๊กเกอร์เพิ่มเติมเป็นระยะ ตามที่บริษัทไลน์ปรับปรุงข้อมูลสติ๊กเกอร์เพื่อให้สติ๊กเกอร์ง่ายต่อการค้นหา
- 3). ทำการประชาสัมพันธ์เพื่อให้สติ๊กเกอร์เป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้นและนำมาซึ่งยอดขายที่เพิ่มขึ้นในอนาคต ผ่านช่องทางต่างๆ ดังนี้

Fan Page Facebook

4. ผลการวิจัย

ในการเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้งานสติ๊กเกอร์ไลน์ระหว่างครอบครัวเฟลิดเฟลินกับกะเหรี่ยงน้อยจอมแก่น ที่ส่งผลต่อยอดจำหน่ายสติ๊กเกอร์ไลน์ ซึ่งมีการเก็บข้อมูล ตั้งแต่วันที่ 19 ธันวาคม 2559 ถึงวันที่ 19 กุมภาพันธ์ 2560 เป็นระยะเวลา 2 เดือน สรุปผลได้ดังนี้

1. ยอดการดาวน์โหลดของสติ๊กเกอร์ทั้งสองชุด

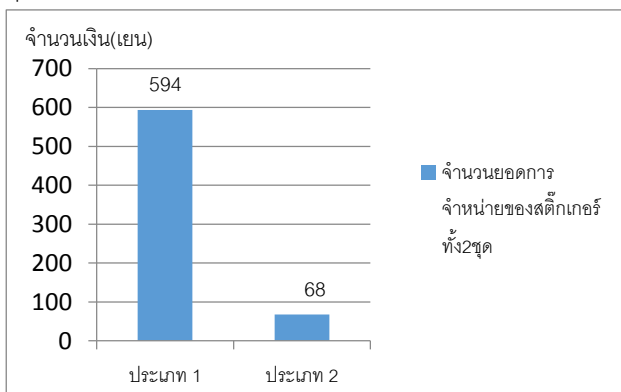


รูปที่ 5 แผนภูมิจำนวนยอดการดาวน์โหลดรวมของสติกเกอร์ทั้ง 2 ชุด

แผนภูมิเปรียบเทียบสถิติการดาวน์โหลดประจำเดือนของสติกเกอร์ทั้งสองชุด

จาก รูปที่ 5 เป็นแผนภูมิเปรียบเทียบสถิติการดาวน์โหลดของสติกเกอร์ชุดที่ 1 (กะเหรี่ยงน้อยจอมแก่น) มีการดาวน์โหลดจำนวน 20 ครั้ง และชุดที่ 2 (ครอบครัวเฟลิดเฟลิน) มีการดาวน์โหลดจำนวน 2 ครั้ง เห็นได้ชัดว่าสติกเกอร์ชุดที่ 1 มีการดาวน์โหลด 20 ครั้ง มากกว่าสติกเกอร์ชุดที่ 2

2.) แผนภูมิเปรียบเทียบยอดจำหน่ายรวมของสติกเกอร์ทั้งสองชุด (หน่วยเงิน)



รูปที่ 6 แผนภูมิจำนวนยอดจำหน่ายรวมของสติกเกอร์ทั้ง 2 ชุด

จากรูปที่ 6 เป็นการแสดงยอดจำหน่ายรวมของสติกเกอร์ ทั้งสองชุดจะเห็นได้อย่างชัดเจนว่าสติกเกอร์ไลน์ชุดที่ 1 (กะเหรี่ยงน้อยจอมแก่น) มียอดจำหน่ายสูงสุดอย่างต่อเนื่องมากกว่าสติกเกอร์ไลน์ชุดที่ 2 โดยมียอดจำหน่ายสูงสุดอยู่ที่ 594 บาท และสติกเกอร์ชุดที่ 2 (ครอบครัวเฟลิดเฟลิน) มียอดจำหน่ายอยู่ที่ 68 บาท ซึ่งสอดคล้องตามผลการเปรียบเทียบสถิติการดาวน์โหลดสติกเกอร์



รูปที่ 7 สถิติการส่งสติกเกอร์แต่ละรูปของสติกเกอร์ชุดที่ 1

จาก รูปที่ 7) สถิติการส่งสติกเกอร์แต่ละรูปของสติกเกอร์ชุดที่ 1 สามารถวิเคราะห์การใช้งานจากสติกเกอร์ที่มีจำนวนครั้งในการส่งสูงที่สุด 5 ลำดับดังนี้



อันดับที่หนึ่ง คือ สติกเกอร์ลำดับที่ 7 มีสถิติการส่งสูงที่สุดคือ 65 ครั้ง โดยสติกเกอร์มีข้อความ “ฮา ฮา ฮา” เป็นข้อความแทนหัวเราะ



อันดับที่สอง คือ สติกเกอร์ลำดับที่ 11 มีสถิติการส่งอยู่ที่ 40 ครั้ง โดยสติกเกอร์มีข้อความ “เอ่อ” เป็นข้อความแปลเป็นไทยว่า โอเคค่ะ



อันดับที่สาม คือ สติกเกอร์ลำดับที่ 19 มีสถิติการส่งอยู่ที่ 41 ครั้ง โดยสติกเกอร์มีข้อความ “จู้..จู้..เซาะได้เตอเหง” เป็นข้อความบอกว่า อย่าดังสิ

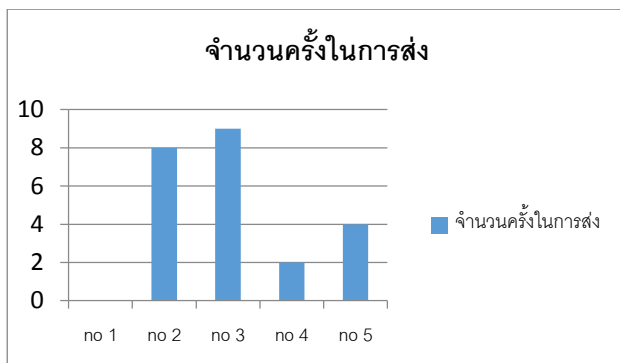


อันดับที่สี่ คือ สติ๊กเกอร์ลำดับที่ 20 มีสถิติการส่งอยู่ที่ 59 ครั้ง โดยสติ๊กเกอร์เป็นตัวการ์ตูนเด็กผู้หญิงแอบดูข้างหลังต้นไม้ เปรียบเป็นการสังเกตว่าเขากำลังทำอะไรอยู่



อันดับที่ห้า คือ สติ๊กเกอร์ลำดับที่ 21 มีสถิติการส่งอยู่ที่ 37 ครั้ง โดยสติ๊กเกอร์มีข้อความ “ผี” เป็นข้อความแปลเป็นไทยบอกว่า ตกใจ

สติ๊กเกอร์ 5 ลำดับที่ได้รับความนิยมสูงสุด โดยส่วนใหญ่เป็นสติ๊กเกอร์ที่มีรูปภาพและข้อความที่ใช้สำหรับการสนทนาทั่วไปในชีวิตประจำวัน



รูปที่ 8 สถิติการส่งสติ๊กเกอร์แต่ละรูปของสติ๊กเกอร์ชุดที่ 2

จาก รูปที่ 8 สถิติการส่งสติ๊กเกอร์แต่ละรูปของสติ๊กเกอร์ชุดที่ 2 สามารถวิเคราะห์การใช้งานจากสติ๊กเกอร์ที่มีจำนวนครั้งในการ

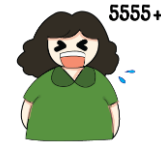
ส่งสูงที่สุด 5 ลำดับดังนี้



อันดับที่หนึ่ง คือ สติ๊กเกอร์ลำดับที่ 2 มีสถิติการส่งสูงที่สุดคือ 8 ครั้งโดยสติ๊กเกอร์มีข้อความ “พูดดังๆ หน่อย” เป็นข้อความต้องการให้พูดดังๆ



อันดับที่สอง คือ สติ๊กเกอร์ลำดับที่ 3 มีสถิติการส่งอยู่ที่ 9 ครั้ง โดยสติ๊กเกอร์แสดงอาการเสียใจหรือร้องไห้



อันดับที่สาม คือ สติ๊กเกอร์ลำดับที่ 6 มีสถิติการส่งอยู่ที่ 10 ครั้ง โดยสติ๊กเกอร์มีข้อความ “5555+” แสดงอาการขำ หรือหัวเราะ



อันดับที่สี่ คือ สติ๊กเกอร์ลำดับที่ 15 มีสถิติการส่งอยู่ที่ 17 ครั้ง โดยสติ๊กเกอร์มีข้อความ “ห๊ะ” เป็นข้อความแสดงอาการตกใจ



อันดับที่ห้า คือ สติ๊กเกอร์ลำดับที่ 22 และ 36 มีสถิติการส่งอยู่ที่ 6 ครั้ง โดยสติ๊กเกอร์มีข้อความ “เฮ้..เฮ้”, “ง่วงแล้วนะ” เป็นข้อความที่แสดงอาการดีใจ, เป็นข้อความบอกว่า ง่วงแล้วนะ

5. สรุปผลการวิจัย

กะหรี่ยังน้อยจอมแก่น เป็นสติ๊กเกอร์ที่พัฒนาขึ้นที่มีความเป็น อัตลักษณ์ชุมชนกะหรี่ยัง ทำให้ตอบสนองกลุ่มเป้าหมายที่มักใช้สติ๊กเกอร์ไลน์ในเชิงสร้างสรรค์ โดยการวางจำหน่ายเป็นระยะเวลา 2 เดือน ตั้งแต่วันที่ 19 ธันวาคม 2559 ถึงวันที่ 19 กุมภาพันธ์ 2560 มียอดการดาวน์โหลดทั้งหมด 20 ครั้ง และมียอดการจำหน่ายเป็นจำนวนเงิน 594 บาท โดยสติ๊กเกอร์ที่ได้รับความนิยมในการใช้งานสูงสุด 5 อันดับ ส่วนมากเป็นท่าทาง และข้อความประกอบ และส่วนมากเป็นกริยา ท่าทางที่ใช้ในชีวิตประจำวัน เพื่อให้สื่อความหมายที่ตรงกันคู่สนทนาที่ตรงกัน

จากผลการวิจัยสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้ได้ผ่านการตรวจสอบจาก Guidelines ของ line creator ซึ่งมีหลักเกณฑ์การ

ตรวจสอบคุณภาพของสติกเกอร์แต่ละชุด โดยมีเกณฑ์การตรวจสอบของ

Line https://creator.line.me/en/review_guideline/

ในส่วนการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้สติกเกอร์ทั้ง 2 ชุด โดยกลุ่มตัวอย่างคือผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ต วิธีการเก็บข้อมูลสอบถามแบบออนไลน์ จำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม 385 ตัวอย่าง ส่วนมากเป็นเพศหญิงร้อยละ 51.43 และมีการศึกษาระดับปริญญาตรี ร้อยละ 57.14 ส่วนมากเป็นกลุ่มนักเรียน/นักศึกษา ร้อยละ 34 จากพฤติกรรมการซื้อสติกเกอร์ ร้อยละ 74.28 ซื้อด้วยการสะสมเหรียญ และ จ่ายผ่านระบบเติมเงินในเรื่องช่องทางการรู้จักสติกเกอร์ไลน์ ส่วนมากร้อยละ 31.42 จากร้านค้าสติกเกอร์ ร้อยละ 25 รู้จากช่องทางแฟนเพจ Facebook และเพื่อนแนะนำ เมื่อสอบถามเหตุผลที่ซื้อสติกเกอร์ส่วนมากร้อยละ 62.85 สติกเกอร์มีความแปลกใหม่ มีสีสันสวยงามสะดุดตา และซื้อเพราะจำนวนสติกเกอร์คุ้มค่ากับราคา ร้อยละ 37.14

ในส่วนความพึงพอใจต่อสติกเกอร์แต่ละชุด มีผลดังนี้

ตารางที่1 การประเมินความพึงพอใจของสติกเกอร์กะเหรี่ยงน้อยจอมแก่น

ตารางการประเมินความพึงพอใจของสติกเกอร์กะเหรี่ยงน้อยจอมแก่น

| รายการประเมิน | ความพึงพอใจ | | |
|---|-------------|------|-----------|
| | \bar{X} | S.D. | การแปลผล |
| 1. ตัวการ์ตูนมีสีสันสวยงามและน่าติดตาม | 4.63 | 0.75 | มาก |
| 2. รูปแบบของตัวการ์ตูนและตัวอักษรที่ชัดเจน | 4.83 | 0.38 | มากที่สุด |
| 3. ตัวการ์ตูนมีเอกลักษณ์ที่โดดเด่น | 3.70 | 0.32 | มากที่สุด |
| 4. ตัวการ์ตูนสื่อถึงอารมณ์ได้ชัดเจน | 3.35 | 0.90 | ปานกลาง |
| 5. ภาษามีความชัดเจนและเข้าใจ | 4.71 | 0.48 | มากที่สุด |
| 6. ภาษามีความดึงดูด | 3.52 | 0.28 | ปานกลาง |
| 7. ภาษามีความถูกต้อง | 4.80 | 0.40 | มากที่สุด |
| 8. สติกเกอร์มีความเป็นเอกลักษณ์ | 3.78 | 0.74 | มาก |
| 9. สติกเกอร์มีการใช้ภาษาที่โดดเด่นและแปลกใหม่ | 4.80 | 0.40 | มากที่สุด |
| 10. ตัวสติกเกอร์มีการแต่งกายแบบชาวบ้านกะเหรี่ยงปาละฮู | 4.83 | 0.38 | มากที่สุด |
| รวม | 4.79 | 0.23 | มากที่สุด |

รูปที่ 9 ผลการประเมินความพึงพอใจ ชุดที่ 1กะเหรี่ยงน้อยจอมแก่น

จากผลการประเมินความพึงพอใจของสติกเกอร์กะเหรี่ยงน้อยจอมแก่น พบว่า ผู้ใช้งานมีความพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดจำนวน 3 รายการ ได้แก่ ตัวรูปแบบของตัวการ์ตูนและตัวอักษรที่ชัดเจน การ์ตูนมีเอกลักษณ์ที่โดดเด่น

และภาษามีความชัดเจนและเข้าใจตามลำดับ ความพึงพอใจโดยรวมของผู้ใช้สติกเกอร์กะเหรี่ยงน้อยจอมแก่นอยู่ในระดับดีมาก

สติกเกอร์ครอบครัวเฟลิตเฟลินมีผลความพึงพอใจดังนี้

ตารางที่2 การประเมินความพึงพอใจของสติกเกอร์ครอบครัวเฟลิตเฟลิน

ตารางการประเมินความพึงพอใจของสติกเกอร์ครอบครัวเฟลิตเฟลิน

| รายการประเมิน | ความพึงพอใจ | | |
|---|-------------|------|-----------|
| | \bar{X} | S.D. | การแปลผล |
| 1. ตัวการ์ตูนมีสีสันสวยงามและน่าติดตาม | 4.46 | 0.50 | ปานกลาง |
| 2. รูปแบบของตัวการ์ตูนและตัวอักษรที่ชัดเจน | 4.40 | 0.65 | ปานกลาง |
| 3. ตัวการ์ตูนมีเอกลักษณ์ที่โดดเด่น | 4.62 | 0.72 | มากที่สุด |
| 4. ตัวการ์ตูนสื่อถึงอารมณ์ได้ชัดเจน | 4.31 | 0.63 | ปานกลาง |
| 5. ภาษามีความชัดเจนและเข้าใจ | 4.26 | 0.70 | ปานกลาง |
| 6. ภาษามีความดึงดูด | 4.70 | 0.77 | มากที่สุด |
| 7. ภาษามีความถูกต้อง | 4.57 | 0.60 | มากที่สุด |
| 8. สติกเกอร์มีความเป็นเอกลักษณ์ | 4.43 | 0.60 | มาก |
| 9. สติกเกอร์มีการใช้ภาษาที่โดดเด่นและแปลกใหม่ | 4.31 | 0.67 | ปานกลาง |
| 10. ตัวสติกเกอร์มีการแต่งกายแบบชาวบ้านปาละฮู | 4.31 | 0.83 | ปานกลาง |
| รวม | 4.35 | 0.53 | มาก |

รูปที่ 10 ผลการประเมินความพึงพอใจ ชุดที่ 2 ครอบครัวเฟลิตเฟลิน

จากผลการประเมินความพึงพอใจของสติกเกอร์ครอบครัวเฟลิตเฟลิน พบว่า ผู้ใช้งานมีความพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดจำนวน 3 รายการ ได้แก่ ตัวการ์ตูนมีเอกลักษณ์ที่โดดเด่น ภาษามีความดึงดูด และภาษามีความถูกต้องตามลำดับ ความพึงพอใจโดยรวมของผู้ใช้สติกเกอร์ครอบครัวเฟลิตเฟลินอยู่ในระดับดี

5. อภิปรายผลการวิจัย

จากการวิจัยเรื่องกะเหรี่ยงน้อยจอมแก่นสติกเกอร์รูปแบบอัตลักษณ์ชุมชน ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการดาวน์โหลดสติกเกอร์ไลน์ มียอดดาวน์โหลดสูงสุดถึง 594 เยนเนื่องมาจาก

เป็นสติกเกอร์ได้กะเหรี่ยงที่แต่งกายแบบชาวกะเหรี่ยง ที่มีความเป็นอัตลักษณ์ชุมชนกะเหรี่ยง ซึ่งมีการแต่งกายที่มีความเป็น

อัตลักษณ์ ที่มีท่าทาง และข้อความที่เป็นภาษาของกะเหรี่ยงและมีข้อความแปลเป็นความหมายภาษาไทยตัวการ์ตูนเป็นผู้หญิงใส่ชุดกระโปรงสีแดง ผมสั้น ตัวการ์ตูนผู้ชายจะสวมเสื้อคอกระเช้าจะมีหน้าตาและท่าทาง

ค่อนข้างกวนๆน่ารักๆ สอดคล้องกับงานวิจัย สมเกียรติ ศรีเพ็ชร (2557) ได้ศึกษาการใช้คาแรคเตอร์การ์ตูนเพื่อสื่อสารอารมณ์ และความรู้สึก อีกทั้งสติ๊กเกอร์กะเหรี่ยงน้อยจอมแก่น มีความสร้างสรรค์ในตัวการ์ตูน สอดคล้องกับ ศุภศิลป์ กุลจิตต์เจือวงศ์ (2556) ศึกษาเกี่ยวกับรูปแบบการสื่อสารบนความสร้างสรรค์ของสมาธิโฟน

สติ๊กเกอร์กะเหรี่ยงน้อยจอมแก่น ซึ่งมีเป็นอัตลักษณ์นั้นมียอดประกอบ ดังนี้ คือ ชื่อ (Name) ของชุมชน กะเหรี่ยงซึ่งมีความหมายตามภูมิศาสตร์ในที่นี้ หมายถึง กระเหรี่ยงป่าละอู เครื่องหมาย (marks) ถือเป็นสิ่งสำคัญที่ก่อให้เกิดอัตลักษณ์ที่มีประสิทธิภาพ ในที่นี้คือตัวการ์ตูนและภาษากะเหรี่ยง สีอัตลักษณ์ (Color Signature) ของกะเหรี่ยงส่วนมากจะใช้สีแดงเป็นเครื่องแต่งกาย ทำให้มีความจดจำของผู้ใช้งาน ข้อความประกอบ (Tag line) เป็นข้อความสั้นๆที่อธิบายถึง กริยาท่าทาง ของตัวการ์ตูน นั้นๆ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ตรีวิทย์ แพทย์เพียร (2557) ได้ศึกษาเรื่อง การออกแบบสัญลักษณ์แสดงเอกลักษณ์องค์กร สำหรับศูนย์วัฒนธรรมไทยทรงดำ ตำบลเขาย้อย จังหวัดเพชรบุรี

7. เอกสารอ้างอิง

- [1] รัตพันธ์ เชมราช. “กลยุทธ์โฆษณาแฝงเพื่อสร้างความภักดีในแบรนด์ธุรกิจ กรณีศึกษาการออกแบบคาแรคเตอร์ สติ๊กเกอร์บนไลน์แอปพลิเคชัน”. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก http://www.mediaartsdesign.org/project_detail.php?project_id=481. (วันที่ค้นข้อมูล 30 มกราคม 2556)
- [2] ศุภศิลป์ กุลจิตต์เจือวงศ์. “ไลน์รูปแบบการสื่อสารบนความสร้างสรรค์ของสมาธิโฟน: ข้อดีและข้อจำกัดของแอปพลิเคชัน” มหาวิทยาลัยนานาชาติแสตมฟอร์ด. 2556.
- [3] กิรณา สมวาทสรรค์. “พฤติกรรมการสื่อสารกับการส่งต่อข้อมูลผ่านแอปพลิเคชันไลน์ของผู้สูงอายุ”. นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขานิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการ คณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, 2559.

[4] ระพีพัฒน์ คำหล้า. “การศึกษาเรื่อง กลยุทธ์โฆษณาแฝงเพื่อสร้างความภักดีในแบรนด์ธุรกิจ: กรณีศึกษาการออกแบบสติ๊กเกอร์ไลน์แอปพลิเคชัน”. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย เชียงใหม่, 2557.

[5] สมเกียรติ ศรีเพ็ชร. “การใช้คาแรคเตอร์การ์ตูนเพื่อสื่อสารทางอารมณ์และความรู้สึกกรณีศึกษา สติ๊กเกอร์ไลน์”. นักศึกษาปริญญาโท คณะบริหารธุรกิจ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, 2557.

[6] ตรีวิทย์ แพทย์เพียร. “การออกแบบสัญลักษณ์แสดงเอกลักษณ์องค์กรสำหรับศูนย์วัฒนธรรมไทยทรงดำ ตำบลเขาย้อย จังหวัดเพชรบุรี”. สาขาศิลปะและการออกแบบ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี, 2557.