

## แนวคิดการออกแบบและการพัฒนาสติ๊กเกอร์ไลน์

### เพื่อเด็กกำพร้าและยากจนจังหวัดชายแดนใต้

## The Concept of LINE Sticker Design and Development for Orphans and Poor Children in Southern Border Provinces

อัปสร อีซอร์<sup>1\*</sup> ฮัมเดีย มุดอ<sup>2</sup> และ อนัน วาโซ๊ะ<sup>3</sup>

Apsorn E-sor<sup>1</sup> Hamdea Muda<sup>2</sup> and Anan Vasoh<sup>3</sup>

### บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวคิดการออกแบบและพัฒนาสติ๊กเกอร์ไลน์เพื่อเด็กกำพร้าและยากจนจังหวัดชายแดนใต้ โดยศึกษาจากบุคลากรภาครัฐและเอกชนที่ทำงานเพื่อเด็กกำพร้าและยากจน ผู้เชี่ยวชาญด้านงานออกแบบสติ๊กเกอร์ไลน์ และลูกค้ามุสลิมที่เคยซื้อและใช้สติ๊กเกอร์ไลน์ วิธีการวิจัยใช้แบบผสมผสาน ทั้งจากการสนทนากลุ่มการปฏิบัติการพัฒนา และการใช้แบบสอบถาม โดยข้อมูลเชิงคุณภาพจะถูกนำไปวิเคราะห์ สังเคราะห์ เปรียบเทียบ และเขียนพรรณนาเชิงเหตุผล ส่วนข้อมูลเชิงปริมาณ จะนำไปประมวลผลหาค่าความถี่และค่าร้อยละ ผลการวิจัยพบว่า 1) แนวคิดการออกแบบรวมถึงพัฒนาสติ๊กเกอร์ไลน์ฯ ควรจัดทำแยกเป็น 2 ชุด โดยชุดเด็กชาย ใช้ชื่อว่า “Yateem Boy” และชุดเด็กหญิง ใช้ชื่อว่า “Yateem Girl” แต่งกายด้วยเสื้อผ้าตามแบบวิถีมุสลิม โทนสีเน้นสีเขียว ขาว และเหลือง เพื่อสื่อถึงศาสนาอิสลาม ความบริสุทธิ์ และความสนุกสนานว่าเรียงตามลำดับ ด้านบุคลิกภาพ เน้นมองโลกในแง่ดี มีอารมณ์ขัน และคิดบวก 2) การพัฒนาสติ๊กเกอร์ไลน์ฯ โดยการปฏิบัติการพัฒนาด้านแบบสติ๊กเกอร์ไลน์ฯ ชุดละ 3 แบบ และใช้แบบสอบถามศึกษาความพึงพอใจจากมุสลิมจังหวัดชายแดนใต้ ซึ่งพบว่า Yateem Boy แบบที่ 2 และ Yateem Girl แบบที่ 1 ได้รับความพึงพอใจมากที่สุด จากนั้นจึงนำต้นแบบสติ๊กเกอร์ไลน์ดังกล่าว ไปพัฒนาสติ๊กเกอร์ไลน์เพิ่มเติม

<sup>1</sup>สาขาวิชาการตลาด คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

Marketing, Faculty of Management Sciences, Yala Rajabhat University

Email: apsorn.e@yru.ac.th

<sup>2</sup> สาขาวิชานิเทศศาสตร์ คณะวิทยาการสื่อสาร มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

Communication Arts, Faculty of Communication Sciences, Prince of Songkla University

Email: hamdia.c@psu.ac.th

<sup>3</sup> ฟรีแลนซ์ บิงโก วิสซวล สตูดิโอ จังหวัดยะลา

Freelance, Bingo Visual Studio, Yala Province

Email: bingo\_aun@hotmail.com

\*Corresponding author

จำนวน 24 ท่า พร้อมติดต่ออัปโหลดสติ๊กเกอร์เพื่อการจัดจำหน่าย กำหนดราคาชุดละ 55 บาท ได้เงินจากการจัดจำหน่ายสติ๊กเกอร์ไลน์ทั้งสองชุดรวม 33,000 บาท และได้มอบเงินให้กับเด็กกำพร้าและยากจนจังหวัดชายแดนใต้รวมจำนวน 33 คน ๆ ละ 1,000 บาท

**คำสำคัญ :** สติ๊กเกอร์ไลน์ เด็กกำพร้าและยากจน จังหวัดชายแดนใต้

### Abstract

The purpose of this research was to study design concepts and to develop LINE stickers for orphans and poor children in southern border provinces. The sample was from public and private sectors working for orphans and poor children, LINE sticker design specialist, and Muslim customers who used to purchase and use LINE stickers. The mixed method was employed in this research. The data derived from focus group, development action, and questionnaires. The qualitative data was analyzed and compared by a rational description. In addition, the quantitative data was processed to find the frequency and percentage. The results of the research revealed that 1) the concept of design and development of LINE stickers should be created in two sets, namely a boy's outfit called "Yateem Boy" and a girl's outfit called "Yateem Girl" dressed in traditional Muslim clothes. The color scheme emphasized green, white, and yellow to represent Islam, purity and fun respectively. For the personality, it focused on optimism, humor, and positive thinking; 2) The development of LINE stickers has been performed by prototypes of LINE stickers in 3 types per set with using a satisfaction questionnaire from Muslims in southern border provinces. There were 2 types of Yateem Boy and 1 type of Yateem Girl who received the most satisfaction. Consequently, researchers were able to use LINE stickers to develop 24 additional models for LINE stickers. It was ready to upload stickers for distribution. For the price of a set of stickers 55 baht per set, it has received money from selling in LINE sticker sets, a total of 33,000 baht. The money has been donated for orphans and poor children in southern border provinces, totaling 33 people, 1,000 baht each.

**Keyword:** Line Stickers, Orphans and Poor Children, Southern Border Provinces

วันที่รับบทความ : 20 มีนาคม 2566

วันที่แก้ไขบทความ : 20 มิถุนายน 2566

วันที่ตอบรับตีพิมพ์บทความ : 23 มิถุนายน 2566

## 1. บทนำ

### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของงานวิจัย

ข้อมูลรายงาน Digital 2022 Global Overview จากผลสำรวจของ We Are Social พบว่า ประเทศเดนมาร์ก ไอร์แลนด์ และสหรัฐอเมริกาเป็นประเทศที่มีสัดส่วนประชากรเข้าถึงอินเทอร์เน็ตสูงสุดถึง 99.0% เมื่อเทียบกับประชากรทั้งประเทศ ส่วนประเทศไทย มีสัดส่วนประชากรไทยเข้าถึงอินเทอร์เน็ต 77.8% ซึ่งสูงกว่าค่าเฉลี่ยโลกที่มีสัดส่วนเข้าถึงอินเทอร์เน็ตเพียง 62.5% เท่านั้น โดยคนไทยใช้เวลาอยู่บนโลกออนไลน์มากถึง 9.06 ชั่วโมงต่อวันติดอันดับที่ 7 ของโลก ในขณะที่ค่าเฉลี่ยโลก 6.58 ชั่วโมงต่อวัน (Datareportal, 2022) ทั้งนี้เมื่อพิจารณาข้อมูลจำนวนโซเชียลมีเดียที่คนไทยใช้ พบว่าโดยเฉลี่ยจะอยู่ที่ 7.6 แพลตฟอร์ม ซึ่งสามารถเรียงลำดับดังนี้ Facebook 93.3%, Line 92.8%, Facebook Messenger 84.7%, TikTok 79.6%, Instagram 68.7% และ Twitter 53.1% (Datareportal, 2022)

ซึ่งเมื่อพิจารณาข้อมูลดังกล่าว พบว่าไลน์เป็นหนึ่งในแพลตฟอร์มที่ได้รับความนิยม โดยไลน์ได้รับการพัฒนาขึ้นครั้งแรกเมื่อปี 2554 ณ ประเทศญี่ปุ่น ภายหลังจากที่ประเทศญี่ปุ่นเกิดแผ่นดินไหวครั้งใหญ่ที่มีชื่อว่า Tohoku Earthquake เหตุการณ์ดังกล่าวทำให้ระบบการติดต่อสื่อสารของประเทศญี่ปุ่นเป็นอัมพาต ขาดการติดต่อสื่อสารภาคพื้นดิน ประชาชนในประเทศต้องใช้บริการโทรศัพท์สาธารณะที่ถูกติดตั้งโปรแกรมอัตโนมัติไว้ให้สามารถใช้ได้ เมื่อเกิดเหตุการณ์ภัยพิบัติที่ไม่คาดฝัน ประชาชนจำนวนมากต้องเข้าแถวเพื่อรอรับบริการบริการ จึงเป็นที่มาของคำว่า “ไลน์” ซึ่งมีความหมายถึงการเข้าแถว ทั้งนี้จุดเด่นที่ทำให้แอปพลิเคชันไลน์แตกต่างจากแอปพลิเคชันอื่นๆ ได้แก่ 1) มีการเข้าถึงได้ทุกระบบปฏิบัติการทั้งสมาร์ตโฟนและ คอมพิวเตอร์ 2) มีการใช้สติ๊กเกอร์ (Sticker) และอิโมติคอน (Emoticons) ที่ถูกออกแบบเป็นภาพแทนของการแสดงอารมณ์ความรู้สึก 3) สามารถให้บริการโทรศัพท์ฟรีได้ทุกที่ ทุกเวลา โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย (Free Voice Call) 4) ไลน์มีฟีดเจอร์ Timeline ที่สามารถแบ่งปันข้อมูล อัปเดตสถานการณ์ต่างๆ ผ่านการ โปสต์รูปภาพและการตั้งสถานะ โดยที่เพื่อนสามารถเข้ามาคอมเมนต์ได้ (กฤษณี เสือใหญ่ และพัชณี เขยจรรรยา, 2559, น.3)

ทั้งนี้สติ๊กเกอร์ไลน์ จัดเป็นการออกแบบ หรือการสร้างตัวละครที่มีลักษณะเป็นตัวการ์ตูนที่มีรูปร่าง หนวดตา นิสัย บุคลิกลักษณะเด่น-ค้อย แตกต่างกันไปตามจินตนาการหรือตามเนื้อหาเรื่องราวที่ถูกกำหนดขึ้น หรือไม่มีเนื้อหาเรื่องราวกำหนดก็ได้ ซึ่งสามารถเป็นได้ทั้งสิ่งมีชีวิตและไม่มีชีวิต โดยใช้คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือ ทั้งนี้ไม่จำกัดชนิดของโปรแกรมและเทคนิคในการสร้างงาน (ปิยพร ศรีสุขสวัสดิ์, 2555, หน้า 158) โดยหลักการพื้นฐานการออกแบบสติ๊กเกอร์ไลน์ ควรคำนึงถึงแนวคิดการออกแบบ รูปร่าง/รูปทรง อารมณ์ความรู้สึก เส้น สี ฯลฯ (दनัย ม่วงแก้ว, 2552, น.66-67) ซึ่งสถานการณ์ปัจจุบัน สติ๊กเกอร์ไลน์ไม่เพียงมีประโยชน์ใช้ในการสื่อสารระดับบุคคลที่เป็นผู้ใช้นั้น ยังมีประโยชน์ระดับองค์กรอีกด้วย โดยหลากหลายองค์กรได้ให้ความสำคัญจัดทำสติ๊กเกอร์ไลน์ของตนเอง เพื่อประโยชน์ในการเข้าถึงลูกค้ากลุ่มเป้าหมายโดยตรง ช่วยส่งเสริมการตลาด ช่วยเพิ่มยอดขายอย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงประหยัดต้นทุน อีกทั้งช่วยส่งเสริมภาพลักษณ์ขององค์กรให้มีความทันสมัย (กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์ และคณะ, 2558, น.159)

นอกจากนี้ ปัจจุบันยังมีการใช้สติ๊กเกอร์ไลน์เพื่อแสวงหาทุนของการทำงานภาคประชาสังคม เพื่อสร้างโอกาสสร้างรายได้ในเพื่อนำไปใช้ในการแก้ไขปัญหาให้กับสังคมอีกด้วย เช่นเดียวกับงานวิจัยนี้ ที่เน้นศึกษาแนวคิดการออกแบบและพัฒนาสติ๊กเกอร์ไลน์เพื่อเด็กกำพร้าและยากจนจังหวัดชายแดนใต้ ซึ่งเป็นที่น่าสนใจอย่างยิ่งว่าพื้นที่จังหวัดชายแดนใต้ (ปัตตานี ยะลา และนราธิวาส) ที่มีจำนวนประชากรมุสลิมรวมกันประมาณร้อยละ 80 อีกทั้งมีอัตลักษณ์เฉพาะด้านวิถีชีวิต วัฒนธรรม ภาษา การแต่งกาย สถาปัตยกรรม อาหาร ฯลฯ ที่แตกต่างจากพื้นที่อื่น ควรจะได้รับการออกแบบและพัฒนา

สติ๊กเกอร์ไลน์อย่างไรให้โดนใจกลุ่มเป้าหมายมุสลิมในการอุดหนุนสติ๊กเกอร์ไลน์เพื่อช่วยเหลือเด็กกำพร้าและยากจนจังหวัดชายแดนใต้

## 1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษาแนวคิดการออกแบบสติ๊กเกอร์ไลน์เพื่อเด็กกำพร้าและยากจนจังหวัดชายแดนใต้

1.2.2 เพื่อพัฒนาสติ๊กเกอร์ไลน์เพื่อเด็กกำพร้าและยากจนจังหวัดชายแดนใต้

## 1.3 ขอบเขตของการวิจัย

งานวิจัยนี้กำหนดขอบเขตการวิจัย แบ่งเป็น 2 ส่วน ประกอบด้วย 1) แนวคิดการออกแบบ ซึ่งประกอบด้วยภาพ เพศ วัย/อายุ บุคลิกภาพ โทนีสี การสื่อสาร และอื่นๆ 2) การพัฒนาสร้างสรรค์สติ๊กเกอร์ไลน์ ซึ่งประกอบด้วยการพัฒนาต้นแบบสติ๊กเกอร์ไลน์ การศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายวิจัยที่มีต่อต้นแบบสติ๊กเกอร์ไลน์ที่พัฒนา และการพัฒนาแบบสติ๊กเกอร์ไลน์เพิ่มเติมพร้อมจัดจำหน่าย ซึ่งทั้งหมดมีเป้าหมายเพื่อแสวงหาทุนนำเงินไปช่วยเหลือเด็กกำพร้าและยากจนจังหวัดชายแดนใต้ ทั้งนี้การวิจัยมีระยะเวลาทั้งหมด 5 เดือน ตั้งแต่เดือนมกราคม ถึงเดือนพฤษภาคม 2566 โดยการค้นหาแนวคิดการออกแบบใช้ระยะเวลารวม 2 เดือน และการพัฒนาสร้างสรรค์สติ๊กเกอร์ไลน์จนถึงการมอบเงินให้เด็กกำพร้าและยากจนจังหวัดชายแดนใต้ ใช้ระยะเวลารวม 3 เดือน พื้นที่วิจัย เน้นศึกษาจากกลุ่มเป้าหมายวิจัยในพื้นที่จังหวัดสามชายแดนใต้ (ยะลา ปัตตานี และนราธิวาส)

## 2. วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้ เป็นงานวิจัยและพัฒนา (Research & Development) โดยอาศัยการรวบรวมข้อมูลจากภาคีที่เกี่ยวข้อง ซึ่งได้แก่ บุคลากรภาครัฐและเอกชนที่ทำงานเพื่อเด็กกำพร้าและยากจน ผู้เชี่ยวชาญด้านงานออกแบบสติ๊กเกอร์ไลน์ และลูกค้ำมุสลิมที่เคยซื้อและใช้สติ๊กเกอร์ไลน์ วิธีการวิจัยใช้แบบผสมผสาน (Mixed Method) ทั้งการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ซึ่งใช้การสนทนากลุ่ม (Focus Group) และการปฏิบัติการพัฒนา (Development Action) รวบรวมข้อมูลการวิจัย ส่วนการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ใช้แบบสอบถาม (Questionnaires) เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยมีรายละเอียดดังนี้

### กลุ่มเป้าหมายวิจัย

กลุ่มเป้าหมายวิจัย แบ่งเป็น 3 กลุ่ม ดังนี้

1. บุคลากรภาครัฐและเอกชนที่ทำงานเพื่อเด็กกำพร้าและยากจน ซึ่งประกอบด้วย บุคลากรจากมูลนิธิเพื่อการศึกษาและพัฒนาทรัพยากรมนุษย์จังหวัดชายแดนใต้ และมูลนิธิสังเคราะห์เด็กกำพร้าและการกุศลจังหวัดยะลา รวมจำนวน 4 คน

2. ผู้เชี่ยวชาญด้านงานออกแบบสติ๊กเกอร์ไลน์ ซึ่งมีทั้งนักวิชาการที่เป็นอาจารย์ด้านศิลปะและการออกแบบ และนักออกแบบกราฟิกฟรีแลนด รวมจำนวน 4 คน

3. ลูกค้ำมุสลิมที่เคยซื้อและใช้สติ๊กเกอร์ไลน์ รวมจำนวน 400 คน

### แบบแผนการวิจัยและเครื่องมือวิจัย

การพัฒนาได้กำหนดแบบแผนการวิจัยไว้ 3 ระยะ ประกอบด้วยการวางแผนพัฒนา การดำเนินงานพัฒนา และการสรุปผลการพัฒนา โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ระยะเวลาวางแผนพัฒนา (Development Planning) ผู้วิจัยใช้แบบสนทนากลุ่มในการศึกษาข้อมูลจากภาคีที่เกี่ยวข้องเพื่อการวางแผนออกแบบและพัฒนาสติกเกอร์ไลน์ เพื่อช่วยเหลือเด็กกำพร้าและยากจนจังหวัดชายแดนใต้ ทั้งนี้ภาคีที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ บุคลากรภาครัฐและเอกชนที่ทำงานเพื่อเด็กกำพร้าและยากจน ผู้เชี่ยวชาญด้านงานออกแบบสติกเกอร์ไลน์ และลูกค้ำมุสลิมที่เคยผ่านประสบการณ์ซื้อและใช้สติกเกอร์ไลน์ กลุ่มละ 4 คน รวมทั้งสิ้น 12 คนโดยให้มีการคละหลากหลายทั้งทางด้านเพศ อายุ ถิ่นพำนักอาศัย และรูปแบบองค์กรที่สังกัด ทั้งนี้ภาคีที่เกี่ยวข้องทั้งหมดนับถือศาสนาอิสลามเนื่องจากมีความเข้าใจอัตลักษณ์เฉพาะด้านวิถีชีวิต วัฒนธรรม ภาษา การแต่งกาย สถาปัตยกรรม อาหาร ฯลฯ ของมุสลิมในพื้นที่ อันส่งผลต่อการวางแผนออกแบบและพัฒนาสติกเกอร์ไลน์ โดยการสนทนากลุ่มเน้นศึกษาถึงแนวคิดการออกแบบสติกเกอร์ไลน์ ทั้งในส่วนของ ภาพ เพศ วัย/อายุ บุคลิกภาพ โทนีสี การสื่อสาร และอื่นๆ

2. ระยะเวลาดำเนินงานพัฒนา (Development Operation) โดยการปฏิบัติการพัฒนา เน้นการออกแบบต้นแบบสติกเกอร์ไลน์ ซึ่งจำแนกเป็นสติกเกอร์เด็กชาย จำนวน 3 แบบ และสติกเกอร์เด็กหญิง จำนวน 3 แบบตามแนวคิดการออกแบบสติกเกอร์ไลน์ที่ได้จากการสนทนากลุ่ม ทั้งในส่วนของ ภาพ เพศ วัย/อายุ บุคลิกภาพ โทนีสี การสื่อสาร และอื่นๆ อันเป็นหลักการพื้นฐานการออกแบบสติกเกอร์ไลน์

3. ระยะเวลาสรุปผลพัฒนา (Development Conclusion) ซึ่งมีการดำเนินงาน 2 ส่วนดังนี้

3.1 การศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายวิจัยที่มีต่อต้นแบบสติกเกอร์ไลน์ที่พัฒนา โดยการใช้แบบสอบถามออนไลน์ ศึกษาข้อมูลจากลูกค้ำมุสลิม (ที่เคยผ่านประสบการณ์ซื้อและใช้สติกเกอร์ไลน์) ที่มีต่อต้นแบบสติกเกอร์ไลน์ที่พัฒนา ทั้งที่เป็นสติกเกอร์ไลน์ชุดเด็กชาย 3 แบบ และสติกเกอร์ไลน์ชุดเด็กหญิง 3 แบบ โดยให้เลือกแบบที่พึงพอใจมากที่สุด แต่เนื่องจากการวิจัย ไม่สามารถทราบจำนวนประชากรที่แน่นอนของมุสลิมที่เคยผ่านประสบการณ์ซื้อและใช้สติกเกอร์ไลน์ ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงใช้วิธีการคำนวณหาขนาดของกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้สูตรกรณีที่ไม่ทราบจำนวนประชากรที่แน่นอน กำหนดให้ค่าความเชื่อมั่น 95% ใช้สูตรการกำหนดกลุ่มตัวอย่างของคอกซเรน จากการคำนวณจะได้ขนาดกลุ่มตัวอย่างจำนวน 384 ตัวอย่าง แต่เพื่อป้องกันความผิดพลาด จึงใช้ขนาดตัวอย่างจำนวน 400 ตัวอย่าง ทั้งนี้ผู้วิจัยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบตามความสะดวก (Convenience Sampling) โดยการส่งข้อความประชาสัมพันธ์ขอความร่วมมือจากกลุ่มเป้าหมายมุสลิมที่เคยผ่านประสบการณ์ซื้อและใช้สติกเกอร์ไลน์ รวมถึงส่งลิงค์แบบสอบถามออนไลน์ ผ่านไลน์กลุ่มเพื่อนฝูง ญาติมิตร นักศึกษา และศิษย์เก่า รวมถึงขอความร่วมมือให้แชร์ต่อ จนได้ข้อมูลตามจำนวนที่กำหนด

3.2 การพัฒนาแบบสติกเกอร์ไลน์เพิ่มเติมพร้อมจัดจำหน่าย จากต้นแบบสติกเกอร์ไลน์ชุดเด็กชาย และชุดเด็กหญิงที่ลูกค้ำมุสลิมพึงพอใจมากที่สุด จะถูกนำไปพัฒนาแบบสติกเกอร์ไลน์เพิ่มเติมจำนวนชุดละ 24 ท่า พร้อมติดต่ออัปโหลดสติกเกอร์เพื่อการจัดจำหน่าย นำรายได้ทั้งหมดมอบให้กับเด็กกำพร้าและยากจนจังหวัดชายแดนใต้

สำหรับแนวทางการพัฒนาและทดสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูล ผู้วิจัยมีการศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยเกี่ยวกับการออกแบบและพัฒนาสติกเกอร์ไลน์ จากนั้นออกแบบเครื่องมือวิจัย และนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านนิเทศศาสตร์ด้านการตลาด และด้านศิลปะ รวมจำนวน 3 ท่าน ร่วมวิพากษ์ถึงประเด็นความสอดคล้องและครอบคลุมวัตถุประสงค์การวิจัย ความเหมาะสมและความสามารถในการสื่อสาร มีการทดสอบใช้จริงกับกลุ่มเป้าหมายที่ใกล้เคียงกับกลุ่มเป้าหมายที่ศึกษา จำนวน 30 คน พร้อมนำผลที่ได้ ปรับปรุงเครื่องมือวิจัยให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะด้านการสื่อสารตามแนวคิดบุคลิกภาพที่กำหนด ทั้งนี้ข้อมูลที่ได้จากการสนทนากลุ่มและการปฏิบัติการพัฒนา จะถูกนำไปวิเคราะห์ สังเคราะห์

เปรียบเทียบ และเขียนพรรณนาเชิงเหตุผล ส่วนข้อมูลจากการใช้แบบสอบถาม จะถูกนำไปประมวลผลหาค่าความถี่และค่าร้อยละ

### 3. สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัย จำแนกตามวัตถุประสงค์วิจัย ปรากฏผลดังนี้

#### 3.1 แนวคิดการออกแบบสติ๊กเกอร์ไลน์ เพื่อเด็กกำพร้าและยากจนจังหวัดชายแดนใต้

จากการสนทนากลุ่มภาคีที่เกี่ยวข้อง ทั้ง บุคลากรภาครัฐและเอกชนที่ทำงานเพื่อเด็กกำพร้าและยากจน ผู้เชี่ยวชาญด้านงานออกแบบสติ๊กเกอร์ไลน์ และลูกค้ามุสลิมที่เคยผ่านประสบการณ์ซื้อและใช้สติ๊กเกอร์ไลน์ ถึงแนวความคิดการออกแบบสติ๊กเกอร์ไลน์เพื่อเด็กกำพร้าและยากจนจังหวัดชายแดนใต้ ทั้งในส่วนของ ภาพ เพศ วัย/อายุ บุคลิกภาพ โทนสี การสื่อสาร และอื่นๆ ผลการสนทนากลุ่ม ได้ข้อสรุปดังนี้ ด้านเพศและวัย ควรจัดทำแยกเป็น 2 ชุด จำแนกเป็น ดังนี้ 1) ชุดเด็กชาย ใช้ชื่อว่า “Yateem Boy” 2) ชุดเด็กหญิง ใช้ชื่อว่า “Yateem Girl” (หมายเหตุ Yateem ในภาษาอาหรับ แปลว่า เด็กกำพร้า) โดยเป็นเด็กชายและเด็กหญิง วัยประมาณ 3 ขวบ แต่งกายด้วยเสื้อผ้าตามแบบวิถีมุสลิม โทนสี เน้นสีเขียว ขาว และเหลือง โดยสื่อความหมาย ดังนี้ สีเขียว หมายถึง สีแห่งศาสนาอิสลาม ส่วนสีขาว หมายถึง ความเป็นเด็ก หรือความบริสุทธิ์ สำหรับสีเหลือง หมายถึง ความสนุกสนาน ร่าเริง แจ่มใส ด้านบุคลิกภาพ เน้น ร่าเริง สดใส มองโลกในแง่ดี ไม่ย่อท้อต่อโชคชะตาชีวิต มีความคิดสร้างสรรค์ มีอารมณ์ขัน และคิดบวก สำหรับการสื่อสาร เสนอให้แบ่งเป็น 3 หมวดทำใหญ่ๆ ดังนี้

1) หมวดคำภาษาอาหรับที่ใช้ในชีวิตประจำวัน จำนวน 9 ภาพ ได้แก่ อัลลาลมอะลัยกุม/ วาอัลลาลมูสลาม / ญาซาคัลลอฮ์ / อินชาอัลลอฮ์ / อัลฮัมดุลิลละฮ์ / ซาฟากัลลอฮ์ / ตุอาฮ์ / อามีน / อินนาลิลลาฮฺ วัอะอินนา อิลัยฮิรอกูญูน

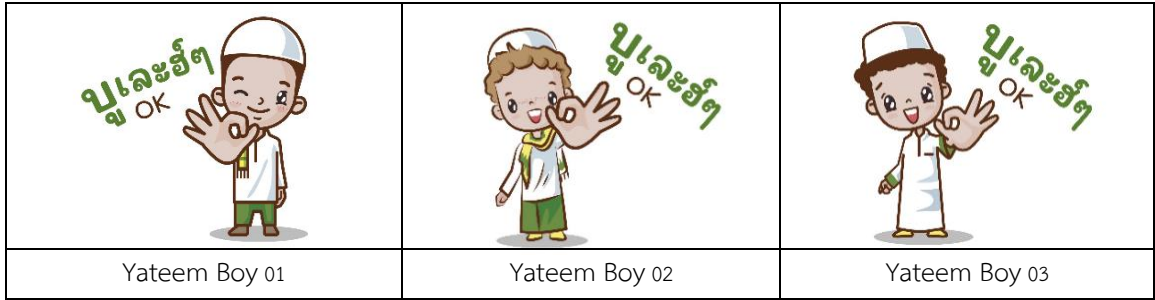
2) หมวดคำภาษามลายูถิ่นที่ใช้ในชีวิตประจำวัน จำนวน 8 ภาพ ได้แก่ ะกาปอ? / มาแกนาซี / ลาปา / ซือดะ / ซือลามัต มาลัม / ลาแ่ว ๆ / บูละฮ์ / มะอัฟ

3) หมวดคำภาษามลายูสนุกๆ เน้นบันเทิง จำนวน 7 ภาพ ได้แก่ นาระยอ! / ปานาซูจี๊ะ / ยาตีโย! / นาเลงเวะ / มาลูกุ! / ปือเลง / จอแมลอตแต

ด้านประเด็นอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสติ๊กเกอร์ไลน์ฯ ควรมีคำแปลที่เป็นข้อความภาษาไทยกำกับ ทั้งนี้เฉพาะหมวดคำภาษามลายูถิ่นที่ใช้ในชีวิต และหมวดคำภาษามลายูสนุกๆ เน้นบันเทิงเท่านั้น ไม่รวมหมวดคำภาษาอาหรับที่ใช้ในชีวิตประจำวัน เนื่องจากคำแปลมีความหมายค่อนข้างยาวและลึกซึ้ง ไม่สามารถตัดทอนให้สั้นกระชับ หรือเทียบเคียงคำภาษาไทยแบบสั้นๆ ได้

#### 3.2 การดำเนินงานพัฒนาสติ๊กเกอร์ไลน์ เพื่อเด็กกำพร้าและยากจนจังหวัดชายแดนใต้

จากผลการสนทนากลุ่ม ผู้วิจัยได้ดำเนินการปฏิบัติการพัฒนาต้นแบบสติ๊กเกอร์ไลน์ Yateem Boy จำนวน 3 แบบ และ Yateem Girl จำนวน 3 แบบ ดังภาพที่ 1 และ 2



ภาพที่ 1 ต้นแบบสติ๊กเกอร์ไลน์ Yateem Boy จำนวน 3 แบบ



ภาพที่ 2 ต้นแบบสติ๊กเกอร์ไลน์ Yateem Girl จำนวน 3 แบบ

จากนั้นจึงใช้แบบสอบถามศึกษาความพึงพอใจจากกลุ่มเป้าหมายวิจัยที่เป็นมุสลิมจังหวัดชายแดนใต้ที่เคยผ่านประสบการณ์ซื้อและใช้สติ๊กเกอร์ไลน์ รวมจำนวน 400 คน ที่มีต่อต้นแบบสติ๊กเกอร์ไลน์ Yateem Boy และ Yateem Girl ชุดละ 3 แบบ ที่พัฒนาฯ ผลปรากฏดังตารางที่ 1 และ 2

ตารางที่ 1 ความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายวิจัยที่มีต่อต้นแบบสติ๊กเกอร์ไลน์ Yateem Boy

ต้นแบบสติ๊กเกอร์ไลน์ที่พัฒนา	ความถี่	ร้อยละ
Yateem Boy 01	45	11.25
Yateem Boy 02	205	51.25
Yateem Boy 03	150	37.50
รวม	400	100

จากตารางที่ 1 จะเห็นได้ว่า กลุ่มเป้าหมายวิจัยมีความพึงพอใจต้นแบบสติ๊กเกอร์ไลน์ Yateem Boy แบบที่ 2 มากที่สุด คิดเป็นค่าร้อยละ 51.25 รองลงมาคือต้นแบบสติ๊กเกอร์ไลน์แบบที่ 3 และแบบที่ 1 กลุ่มเป้าหมายวิจัยมีความพึงพอใจคิดเป็นค่าร้อยละ 37.50 และ 15 ตามลำดับ

## ตารางที่ 2 ความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายวิจัยที่มีต่อต้นแบบสติกเกอร์ไลน์ Yateem Girl

ต้นแบบสติกเกอร์ไลน์ที่พัฒนา	ความถี่	ร้อยละ
Yateem Girl 01	185	46.25
Yateem Girl 02	160	40.00
Yateem Girl 03	55	13.75
<b>รวม</b>	<b>400</b>	<b>100</b>

จากตารางที่ 2 จะเห็นได้ว่า กลุ่มเป้าหมายวิจัยมีความพึงพอใจต้นแบบสติกเกอร์ไลน์ Yateem Girl แบบที่ 1 มากที่สุด คิดเป็นค่าร้อยละ 46.25 รองลงมาคือต้นแบบสติกเกอร์ไลน์แบบที่ 2 และแบบที่ 3 กลุ่มเป้าหมายวิจัยมีความพึงพอใจคิดเป็นค่าร้อยละ 40.00 และ 13.75 ตามลำดับ

จากนั้นจึงนำต้นแบบสติกเกอร์ไลน์ Yateem Boy แบบที่ 2 และต้นแบบสติกเกอร์ไลน์ Yateem Girl แบบที่ 1 ไปพัฒนาสติกเกอร์ไลน์เพิ่มเติมจำนวน 24 ทำต่อชุดตามแผนที่กำหนด ซึ่งทั้งหมดมีการผสมผสานระหว่างภาพ เส้น สี และตัวอักษร ผลดังภาพที่ 3 และ 4





ภาพที่ 3 การพัฒนาสติ๊กเกอร์ไลน์เพิ่มเติมจำนวน 24 ท่า จากต้นแบบสติ๊กเกอร์ไลน์ Yateem Boy แบบที่ 2



ภาพที่ 4 การพัฒนาสติ๊กเกอร์ไลน์เพิ่มเติมจำนวน 24 ท่า จากต้นแบบสติ๊กเกอร์ไลน์ Yateem Girl แบบที่ 1

จากนั้นจึงได้ดำเนินการติดต่อออฟไลน์สติกเกอร์เพื่อการจัดจำหน่ายภายใต้ชื่อ “Yateem Boy” และ “Yateem Girl” กำหนดราคาชุดละ 55 บาท ได้เงินจากการจัดจำหน่ายสติกเกอร์ไลน์ทั้งสองชุดคิดเป็นเงินรวม 33,000 บาท และได้มอบเงินให้กับเด็กกำพร้าและยากจนจังหวัดชายแดนใต้ รวมจำนวน 33 คนๆ ละ 1,000 บาท

#### 4. อภิปรายผล

จากผลการวิจัย สามารถอภิปรายผลจำแนกตามวัตถุประสงค์วิจัยได้ดังนี้

4.1 แนวคิดการออกแบบสติกเกอร์ไลน์ เพื่อเด็กกำพร้าและยากจนจังหวัดชายแดนใต้ ผลการวิจัยพบว่า ควรจำแนกแบบสติกเกอร์ไลน์เป็น 2 ชุด โดยชุดเด็กชาย ใช้ชื่อว่า “Yateem Boy” และชุดเด็กหญิง ใช้ชื่อว่า “Yateem Girl” ที่เป็นเช่นนี้เพราะศาสนาอิสลามมีอัตลักษณ์เรื่องของการแต่งกายและภาษาที่แยกจากกันอย่างชัดเจนระหว่างเพศชายและเพศหญิง โดยผู้หญิงมุสลิมนั้น แต่งกายปกปิดทุกส่วนของร่างกายยกเว้นใบหน้าและฝ่ามือ ส่วนผู้ชายนั้นปกปิดตั้งแต่สะดือถึงหัวเข่า อีกทั้งผู้ชายมุสลิมจะต้องไม่ใส่เสื้อผ้า หรือแต่งกายเลียนแบบผู้หญิง และผู้หญิงจะต้องไม่ใส่เสื้อผ้า หรือแต่งกายเลียนแบบผู้ชาย ทั้งนี้เพื่อบำรุงรักษาบุคลิกและเอกลักษณ์แห่งเพศของตัวเองไว้ (วรภรณ์ สำภา และอนุชา แพ่งเกสร, 2565, น.115) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง การใช้รหัสของสติกเกอร์ไลน์เพื่อการสื่อสารระหว่างบุคคล ที่พบว่าบริบททางสังคมและวัฒนธรรมมีอิทธิพลต่อการประกอบสร้างสติกเกอร์ไลน์ร่วมด้วย (ศิริชัย ศิริกายะ และสมเกียรติ ศรีเพ็ชร, 2561, น.97)

นอกเหนือจากนี้ ศาสนาอิสลามยังมีอัตลักษณ์เรื่องของภาษาบางคำที่จำแนกว่าสื่อสารกับผู้รับสารเพศใด เช่น คำว่า “ญะซากัลลอฮ์ค็อยร็อน” ใช้ขอบคุณผู้ชาย โดยมีความหมายว่าขออัลลอฮ์ (พระเจ้า) ทรงตอบแทนท่านชาย ซึ่งหากจะขอบคุณผู้หญิง ขออัลลอฮ์ ทรงตอบแทนท่านหญิง จะปรับเปลี่ยนคำเป็น “ญะซากิลลาฮ์ค็อยร็อน” (โรงเรียนดาร์ลุสลาม, 2558) สอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง การใช้ภาษาในสติกเกอร์ไลน์ ที่ระบุว่า การใช้ภาษาที่ปรากฏในสติกเกอร์ไลน์ ถือเป็นภาษาที่มีรูปแบบของภาษาพูดมากกว่าภาษาเขียน โดยส่วนใหญ่จะเป็นคำที่คนในสังคมใช้พูดคุยสนทนากันในชีวิตประจำวัน คำทับศัพท์ คำภาษาถิ่น หากแต่ผลวิจัยแตกต่างเรื่องของการใช้คำภาษาต่างประเทศและคำทับศัพท์ในสติกเกอร์ไลน์ ที่พบว่าเป็นคำภาษาอังกฤษ และคำภาษาต่างประเทศอื่น ๆ อันได้แก่ ภาษาจีน ภาษาญี่ปุ่น และภาษาเกาหลี (มนธิชา ก้องวุฒิวะช และปณิธาน บรรณาธรรม, 2562, น.79)

4.2 การดำเนินงานพัฒนาสติกเกอร์ไลน์เพื่อเด็กกำพร้าและยากจนจังหวัดชายแดนใต้ ผลการวิจัยพบว่า ได้มีการนำต้นแบบสติกเกอร์ไลน์ Yateem Boy แบบที่ 2 และต้นแบบสติกเกอร์ไลน์ Yateem Girl แบบที่ 1 ไปพัฒนาสติกเกอร์ไลน์เพิ่มเติมจำนวน 24 ท่าต่อชุด ซึ่งทั้งหมดมีกรรมผสมผสานระหว่างภาพ เส้น สี และตัวอักษร ผลการวิจัยดังกล่าวสามารถอภิปรายได้ว่า การผสมผสานดังกล่าว เน้นการทำงานของสมองมนุษย์ซีกซ้ายและซีกขวาร่วมกัน โดยสมองซีกซ้ายเป็นการทำงานในส่วนของตรรกะ เช่น ตัวเลข ตัวอักษร ฯลฯ ในขณะที่สมองซีกขวาเป็นเรื่องของจินตนาการ เช่น ภาพ สี สัน ลวดลายต่าง ๆ ซึ่งเมื่อใดเมื่อมีสิ่งทีกระทบประสาทสัมผัสที่เน้นให้เกิดการใช้สมองซีกซ้ายและซีกขวาร่วมกัน เมื่อนั้นจะช่วยเพิ่มพลังการรับรู้และการจดจำได้ดีกว่าการใช้สมองเพียงแค่ซีกเดียว (Buzan, 2018, p. 4) สอดคล้องกับงานวิจัยของกุลธิดา ธรรมวิภาชน์ และคณะ (2558, น. 182) ที่พบว่าการใช้สัญลักษณ์ เครื่องหมาย ข้อความ ภาพประกอบ และรูปแบบต่างๆ ที่ผสมผสานกันได้อย่างเหมาะสม จะส่งผลให้ผู้รับสามารถรับรู้ความหมายและแปลความได้ทางสายตา ทำให้เกิดการจดจำเข้าใจในสิ่งทีองค์กรต้องการสื่อสาร ซึ่งจะสามารถโน้มน้าวจิตใจและสื่อความหมายต่อผู้รับสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่นเดียวกับงานวิจัยของเสาวลักษณ์ พันธบุตร (2562, น.156) ที่พบว่ารูปแบบในการสร้างสติกเกอร์ไลน์เพื่อใช้ในสื่อสังคมออนไลน์นั้น ต้องมีการแสดงอารมณ์ที่หลากหลาย มีบุคลิกเด่นเฉพาะตัว มีลายเส้น และเน้นสีสันสวยงาม

## 5. ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยและพัฒนา ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

### 5.1 ข้อเสนอแนะเพื่อการนำไปใช้

5.1.1 ด้านการประชาสัมพันธ์และจำหน่ายสติ๊กเกอร์ไลน์ พบปัญหาที่เกิดขึ้นกับผู้สูงอายุหลายท่านที่สนใจอุดหนุนสติ๊กเกอร์ไลน์เพื่อช่วยเด็กกำพร้าและยากจนจังหวัดชายแดนใต้ในราคา 55 บาท หากแต่ไม่มีความรู้ด้านการโหลดและชำระเงินในการซื้อ จึงมีข้อเสนอแนะให้จัดทำลิงค์อธิบายขั้นตอนวิธีการซื้อแบบสั้น ๆ ซึ่งคาดว่าจะส่งผลต่อการจัดจำหน่ายได้มากขึ้น

5.1.2 ชาวที่นำเสนอผ่านสื่อมวลชนเรื่องการหลอกหลวงให้โอนเงินจากแก๊งมิจฉาชีพ ส่งผลให้ผู้คนระมัดระวังด้านการโอนเงินมากขึ้น ซึ่งมีผลต่อการจัดจำหน่ายสติ๊กเกอร์ไลน์เพื่อเด็กกำพร้าและยากจนด้วยเช่นกัน จึงมีข้อเสนอแนะให้ประชาสัมพันธ์ถึงข้อมูลผู้จัดทำรวมถึงปณิธานของการจัดทำ ที่ต้องให้ข้อมูลอย่างชัดเจนที่ตรวจสอบได้ ทั้งชื่อ-นามสกุล หน่วยงาน หมายเลขโทรศัพท์ รวมถึงวัตถุประสงค์การจัดทำสติ๊กเกอร์ไลน์

### 5.2 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

5.2.1 ควรมีการวิจัยถึงพฤติกรรมลูกค้าที่มีต่อสติ๊กเกอร์ไลน์เพื่อช่วยเหลือสังคม รวมถึงมีติดการพัฒนาด้านการตลาด ทั้งทางด้านผลิตภัณฑ์(สติ๊กเกอร์ไลน์) ราคา การจัดจำหน่าย และการส่งเสริมการตลาด

5.2.2 ควรมีการวิจัยถึงประสิทธิภาพและประสิทธิผลของการนำสติ๊กเกอร์ไลน์เพื่อช่วยเหลือสังคม รวมถึงวิจัยถึงปัญหาและแนวทางแก้ไขปัญหาของการพัฒนาสติ๊กเกอร์ไลน์ดังกล่าว

## 6. เอกสารอ้างอิง

กฤษณี เสือใหญ่ และพัชนี เขยจรยา. (2559). พฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันไลน์ ความพึงพอใจและการนำไปใช้

ประโยชน์ของคนในกรุงเทพมหานคร. ในการประชุมสัมมนาวิชาการระดับชาติ ประจำปี 2559 หัวข้อ

“นวัตกรรมนิเทศศาสตร์และการจัดการ” (น. 1-13). คณะนิเทศศาสตร์ และนวัตกรรมจัดการ

สถาบันบัณฑิต พัฒนบริหารศาสตร์

กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์, พรปภัสสร ปริญาญกุล, จิราภรณ์ ไพบูลย์ภาพงศ์, ชนิกานต์ ปฏิทัศน์ และธัญญริญญา

พัทธ์ศงค์สิน. (2558). การพัฒนาสติ๊กเกอร์บนแอปพลิเคชันไลน์ชุดอาเซียนเพื่อการประชาสัมพันธ์

ขององค์การบริษัท อสมท จำกัด (มหาชน). *วารสารนิเทศศาสตร์และนวัตกรรม นิต้า*, 2(2), 155-184.

दनัย ม่วงแก้ว. (2552). *Flash Cartoon Animation*. ไอทีซีอินโฟ ดิสทริบิวเตอร์เซ็นเตอร์.

ปิยพร ศรีสุขสวัสดิ์. (2555). *กระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบดิจิทัลของไทย กรณีศึกษา*

*การออกแบบคาแร็กเตอร์*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์บัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

มนธิชา ก้องวุฒิเวช และปณิธาน บรรณาธรรม. (2562). การใช้ภาษาในสติ๊กเกอร์ไลน์. *ในการประชุมวิชาการนำเสนอ*

*ผลงานวิจัยระดับชาติของนักศึกษาด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ครั้งที่ 2* (น.71-82). มหาวิทยาลัยราชภัฏ

สวนสุนันทา.

โรงเรียนดารุสสลาม. (2558). *ประโยคภาษาอาหรับในชีวิตประจำวัน*. [http://www.daruss.ac.th/news-detail\\_\\_1\\_4651](http://www.daruss.ac.th/news-detail__1_4651).

วารภรณ์ สำเภา และอนุชา แผงเกสร. (2565). วัฒนธรรมการแต่งกายสตรีมุสลิม: มุมมองอัตลักษณ์การดำรงอยู่ของ

ความศรัทธาและความงามในบริบทปัจจุบัน. *ศิลปกรรมสาร*. 15(2), 107-128.

- ศิริชัย ศิริกายะ และสมเกียรติ ศรีเพ็ชร. (2561). การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์เพื่อการสื่อสารระหว่างบุคคล. *นิเทศสยามปริทัศน์*, 17(22), 97-105.
- เสาวลักษณ์ พันธบุตร. (2562). การศึกษาแนวคิดและรูปแบบในการสร้างสติ๊กเกอร์การ์ตูนการ์ตูนเพื่อใช้ในสื่อสังคมออนไลน์. *วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม*, 7(1), 156-167.
- Buzan, T. (2018). *Mind map mastery: The complete guide to learning and using the most powerful thinking tool in the universe*. Watkins Publishing.
- Datareportal. (2022). *Digital 2022: Global overview report*. <https://datareportal.com/reports/digital-2022-global-overview-report>.
- Datareportal. (2022). *Digital 2022: Thailand*. <https://datareportal.com/reports/digital-2022-thailand>.