

การศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชันอินเทอร์เน็ตไร้ที่ฟเพื่อส่งเสริมการอ่าน
กรณีศึกษา หนังสือประเภทบันเทิงคดี



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการออกแบบ
พฤษภาคม 2557

การศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชันอินเทอร์เน็ตไร้ที่ฟเพื่อส่งเสริมการอ่าน
กรณีศึกษา หนังสือประเภทบันเทิงคดี



ปริญญานิพนธ์
ของ
ณัฐฉิณี แสงงาม

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการออกแบบ

พฤษภาคม 2557

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชันอินเทอร์เน็ตแอฟเพื่อส่งเสริมการอ่าน
กรณีศึกษา หนังสือประเภทบันเทิงคดี



บทคัดย่อ
ของ
ณัฐฉิณีย์ แสงงาม

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการออกแบบ
พฤษภาคม 2557

ณัฐฉิณี แสงงาม. (2557). การศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชันอินเทอร์เน็ตเพื่อส่งเสริมการอ่าน
กรณีศึกษา หนังสือประเภทบันเทิงคดี. ปริญญาโท ศึกษาศาสตร์ (นวัตกรรมและการออกแบบ).

กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทร วิโรฒ. คณะกรรมการควบคุม:

ดร. กรรณ ค่ำสุข และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รวิเทพ มุสิกะปาน.

การอ่านนับว่ามีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนประเทศให้เจริญก้าวหน้า เป็นปัจจัยหนึ่งที่ต้องอาศัย
หน่วยย่อยหรือบุคคลที่มีความสามารถในการอ่านออกเขียนได้หรือการรู้หนังสือ เพื่อให้รู้เท่าทันภัยที่จะมาถึงและ
พัฒนาภูมิปัญญาความรู้ที่มีอยู่ให้เจริญงอกงามพร้อมทั้งวุฒิภาวะและวุฒิปัญญา แต่ละประเทศจึงเล็งเห็น
ความสำคัญและส่งเสริมให้มีกิจกรรมส่งเสริมการอ่านเพื่อกระตุ้นให้เกิดการพัฒนาของมวลรวมรวมถึงประเทศไทย
เองด้วย ที่กำหนดให้การอ่านเป็นรากฐานที่สำคัญของการศึกษาจัดตั้งเป็นวาระแห่งชาติ และจัดกิจกรรมส่งเสริม
การอ่านอย่างต่อเนื่อง กิจกรรมส่งเสริมการอ่านที่มีอยู่เดิมที่ มักอยู่ในรูปแบบของการปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันของ
บุคคล จนกระทั่งโลกก้าวเข้าสู่ความสะดวกสบายด้วยเทคโนโลยีที่ทันสมัย รูปแบบการนำเสนอข้อมูลในแบบ
เทคโนโลยีสารสนเทศจึงเริ่มแพร่หลายและหลากหลาย มีการนำมาใช้ร่วมกับกระบวนการส่งเสริมการอ่านบ้าง

ปัจจุบันสมาร์ตโฟนและแท็บเล็ตอุปกรณ์พกพาอื่นๆ เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันมากขึ้น โดย
บริษัทผู้พัฒนาต่างแข่งขันกันสร้างและพัฒนาโปรแกรมหรือที่เรียกกันว่า แอปพลิเคชัน ที่จะมารองรับกับอุปกรณ์
พกพาเพื่ออำนวยความสะดวกให้แก่ผู้ใช้ จึงเป็นอีกช่องทางหนึ่งที่องค์กรหรือบริษัทจัดจำหน่ายหนังสือต่างๆ
นำมาใช้เป็นเครื่องมือในการส่งเสริมการอ่าน แต่ส่วนใหญ่มักจะอยู่ในรูปของบันทึกการอ่าน ตัวอ่านหนังสือบน
แอปพลิเคชัน หรือแอปพลิเคชันเพื่อจำหน่ายหนังสือออนไลน์เท่านั้น

ทั้งนี้ หนังสือประเภทบันเทิงคดีเป็นหนังสือประเภทหนึ่งที่มีความนิยมโดยแพร่หลาย เนื่องจากมีให้
เลือกหลายหลายตามความต้องการบริโภคของผู้อ่านแล้ว ยังมีการดำเนินเรื่องราวที่น่าสนใจมีรสชาติดีกว่า
หนังสือประเภทอื่นที่มีการเล่าเรื่องด้วยข้อเท็จจริงแบบตรงไปตรงมา สำหรับอุปกรณ์พกพาที่เลือกเพื่อนำมารองรับ
ในการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันตัวอย่าง ผู้วิจัยได้เลือกเป็น สมาร์ตโฟนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์
(Android) เนื่องจากมียอดผู้ใช้งานสมาร์ตโฟนในประเทศไทยสูงถึง 1 ใน 4 จากประชากรทั้งหมด ประกอบกับ
เพลย์สโตร์ (Play Store) มียอดการดาวน์โหลดนำมาเป็นอันดับหนึ่งในตลาดแอปพลิเคชัน แสดงถึงความต้องการ
ของตลาดและมียอดผู้ใช้งานจำนวนมาก

แอปพลิเคชันที่เป็นผลงานจากการวิจัยและพัฒนาเชิงคุณภาพฉบับนี้ ผ่านกระบวนการคิดวิเคราะห์
เปรียบเทียบ เพื่อหารูปแบบการจูงใจให้เกิดพฤติกรรมการอ่าน และการศึกษาค้นคว้าประกอบต่างๆ ที่นำไปสู่
แนวทางการออกแบบแอปพลิเคชันส่งเสริมการอ่านที่เป็นแหล่งอ้างอิงแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ ข้อมูล
ความรู้เกี่ยวกับหนังสือที่สามารถกระตุ้นให้ผู้ใช้มีพฤติกรรมการอ่านอย่างต่อเนื่องในระยะยาว มีความทันสมัย
ตอบสนองความต้องการและจูงใจผู้ใช้ได้ ด้วยการจูงใจให้รางวัลและท้าทายความสามารถของผู้ใช้ และอำนวยความสะดวก
สามารถเป็นเครื่องมือในการตัดสินใจเลือกหนังสือที่จะอ่าน และเป็นเครื่องมือหนึ่งในการใช้เพื่อ
ส่งเสริมการอ่านอย่างมีประสิทธิภาพ

THE STUDY AND DEVELOPMENT OF INTERACTIVE SMARTPHONE APPLICATION
FOR PROMOTE READING, CASE STUDY: FICTION BOOK



Presented in Partial Fulfillment of the Requirements for the
Master of Fine Arts Degree in Design Innovation
at Srinakharinwirot University
May 2014

Nattinee Sangngam. (2014). *The Study and Development of Interactive Smartphone Application for Promote Reading, Case Study: Fiction Book*. Master thesis, M.F.A. (Design Innovation). Bangkok: Graduate School, Srinakarinwirot University.
Advisor Committee : Dr. Koraklod Kumsook, Asst. Prof. Dr. Ravitep Musikapan.

Reading plays a vital role in order to progress a nation, and it also depends on a small unit or a person who is literate to understand problem and develop the present intellect of the nation to be prosperous on both maturation and education. Thailand has regarded reading as the foundation of education in national agenda, and it has been promoting the reading activity from time to time. Formerly, reading activity was in the form of human interaction. Supported by various forms of advanced technology, the form of presentation has variously shifted into information technology that reading campaign has seldom been involved in the informative world.

Fiction is one of the most popular literature genres among readers because there are various types of it, depending on reader's demand. Fiction is also more interesting than any kinds of book because the fiction comprises of actions of characters, and it is direct and full of facts. For portable devices that are compatible with design and develop sample application, researcher has selected Android operating system because of its high amount of user in Thailand by one fourth of total population.

Application that was the product of this present qualitative research and development has been conducted under the analytical thinking process to seek for certain types of reading motivation and the study of components which lead to the production of reading application where people can share knowledge and experience as their reference. The information of reading materials that can motivate the user behavior to have a longitudinal and technological reading experience that fulfills and persuades the needs of user by awarding and challenging user's capacity. Moreover, the application can be a source that helps people in making a decision on any choice of book, and it also effectively enhances reading ability to reader.

ปริญญานิพนธ์
เรื่อง
การศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชันอินเทอร์เน็ตแอคทีฟ เพื่อส่งเสริมการอ่าน
กรณีศึกษา หนังสือประเภทบันเทิงคดี
ของ
ณัฐฉิณีย์ แสงงาม

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการออกแบบ
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร.สมชาย สันติวัฒนกุล)
วันที่.....เดือน พ.ศ.2557

อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

คณะกรรมการสอบปากเปล่า

.....ที่ปรึกษา
(อาจารย์ ดร.กรกมล คำสุข)

.....ประธาน
(รองศาสตราจารย์สินีนาถ เลิศไพโรจน์)

.....ที่ปรึกษาร่วม
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รวิเทพ มุสิกะปาน)

.....กรรมการ
(อาจารย์ ดร.กรกมล คำสุข)

.....กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รวิเทพ มุสิกะปาน)

.....กรรมการ
(อาจารย์ ดร.วิรัตน์ ปิ่นแก้ว)

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วย ความกรุณาอย่างยิ่งจากรองศาสตราจารย์ สนิทนาถ เลิศไพโรจน์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. รวิเทพ มุสิกะปาน ดร. กรกมล คำสุข อ.สิทธิพงศ์ วงศ์ไชยสุวรรณ รวมถึงคณะกรรมการผู้ควบคุมปริญญานิพนธ์ทุกท่าน ขอขอบพระคุณคณาจารย์ ทุกๆ ท่านในสาขาวิชานวัตกรรมการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่ได้ประสาทความรู้ให้คำปรึกษาและคำแนะนำต่างๆ ที่มีคุณค่าต่อการวิจัยในปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ จนกระทั่งเสร็จสมบูรณ์

ขอขอบพระคุณคณาจารย์จากสาขารรณกรรมสำหรับเด็ก คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่ได้สั่งสอนบ่มเพาะความรู้เบื้องต้นในระดับปริญญาตรี เป็นแรงบันดาลใจให้ข้าพเจ้าได้เข้าศึกษาต่อในระดับปริญญาโทอันเป็นที่มาของการสร้างงานวิจัยฉบับนี้ อีกทั้งยังเป็นที่ปรึกษาในด้านการเขียนงานวิจัยและให้ความรู้ที่จำเป็นต่อการพัฒนาผลงาน

ขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ รพินทร์ คงสมบูรณ์ อาจารย์ภิมลพรรณ อุ้นแก้ว อาจารย์ วชิระ อนันต์จรุสุข ผู้เชี่ยวชาญในงานวิจัยฉบับนี้ที่ได้สละเวลาอันมีค่าเพื่อให้คำปรึกษา ในงานวิจัยฉบับนี้

ขอบพระคุณครอบครัวและเพื่อนของผู้วิจัยที่ให้การสนับสนุนในการทำงานวิจัยฉบับนี้ และเป็นกำลังใจ รวมถึงช่วยเหลือในงานวิจัยโดยตลอดมา ผู้วิจัยมีความซาบซึ้งในความกรุณาและ ขอกราบขอบพระคุณทุกท่านเป็นอย่างสูง

ณัฐฉิณี แสงงาม

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	1
ภูมิหลัง	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย	5
ความสำคัญของการวิจัย	5
ขอบเขตของการวิจัย	6
นิยามศัพท์เฉพาะ	7
กรอบแนวคิดในการวิจัย	8
สมมุติฐานในการวิจัย	8
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	9
ข้อมูลด้านการส่งเสริมการอ่าน	9
ข้อมูลเกี่ยวกับแอปพลิเคชันบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์สำหรับ สมาร์ทโฟน	26
ข้อมูลเกี่ยวกับหนังสือบันเทิงคดี	34
แนวความคิดและทฤษฎีการออกแบบ	43
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	48
3 วิธีการดำเนินการวิจัย	50
การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	50
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	50
การเก็บรวบรวมข้อมูล	53
การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล	53
4 การวิเคราะห์ข้อมูล	55
5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	102
บรรณานุกรม	107

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
ภาคผนวก.....	110
ประวัติย่อผู้วิจัย.....	133



บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 เปรียบเทียบแรงจูงใจภายนอกที่มีผลต่อพฤติกรรมการอ่าน.....	56
2 เปรียบเทียบแรงจูงใจภายในที่มีผลต่อพฤติกรรมการอ่าน.....	63
3 เปรียบเทียบฟังก์ชันที่มีในแอปพลิเคชัน.....	68
4 จำนวนและร้อยละของข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	80
5 แสดงค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นของผู้ประเมินต่อการจูงใจให้เกิดพฤติกรรมการอ่าน.....	82
6 ความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามในส่วนของแนวทางการพัฒนาแอปพลิเคชันอินเทอร์เน็ตแอฟเพื่อส่งเสริมการอ่านหนังสือประเภทบันเทิงคดี.....	83
7 แสดงร้อยละของลักษณะรูปแบบกราฟิกที่ผู้ประเมินชื่นชอบและคิดว่าเหมาะสมกับแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการอ่านหนังสือบันเทิงคดีมากที่สุด.....	85



บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 ปิรามิดประสบการณ์ของเอ็ดการ์ เดล (Edgar Dale).....	13
2 หอสมุดแห่งชาติ ประเทศฟิลิปปินส์.....	17
3 หน้าบล็อกโปรโมทโครงการบู๊คเอนด์เบียร์	18
4 การพบปะของกลุ่มบู๊คเอนด์เบียร์.....	19
5 กิจกรรมค่ายการเขียน.....	20
6 กิจกรรมค้นหานักอ่าน.....	20
7 ใบปิดประชาสัมพันธ์กิจกรรม Code Re(a)d.....	21
8 เด็กที่เข้าร่วมโครงการนาร่อง.....	22
9 ตัวอย่างหนังสือที่เข้าร่วมโครงการ.....	23
10 โทรศัพท์มือถือ รุ่น DynaTAc ที่เริ่มมีการใช้สัญญาณ 1G.....	26
11 ระบบปฏิบัติการของสมาร์ทโฟน.....	27
12 เวอร์ชันของระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์.....	28
13 กูเกิลเพลย์สโตร์ แหล่งรวมแอปพลิเคชันบนระบบแอนดรอยด์.....	29
14 โครงสร้างของแอนดรอยด์.....	30
15 แผนผังหน้าที่และวงจรของแอปพลิเคชัน.....	31
16 หน้าจอแสดงผลในหน้าจอขนาดต่างกันที่นักออกแบบและนักพัฒนาไม่สามารถ ควบคุมได้.....	32
17 ค่าความหนาแน่นของจอทั้ง 4 ขนาด.....	33
18 การแสดงผลที่มีขนาดหน้าจอต่างกันแต่ยังคงรูปแบบและขนาดไว้ได้.....	34
19 ส่วนประกอบหลักของแอปพลิเคชันของแอนดรอยด์.....	44
20 สีที่ใช้ในทางวรรณกรรม.....	76
21 ตัวอย่างชุดสีที่ใช้ในงานออกแบบแฟลตดีไซน์ (Flat Design).....	77
22 ชุดสีที่ผู้วิจัยเลือก.....	78
23 แบบโครงสร้างการทำงาน (Flow Chart) แบบคร่าวๆภายในแอปพลิเคชัน.....	89
24 แบบร่างไวร์เฟรมโดยรวมของแอปพลิเคชันแบบที่ 1.....	90
25 แบบร่างไวร์เฟรมโดยรวมของแอปพลิเคชันแบบที่ 2.....	91
26 แบบร่างไวร์เฟรมโดยรวมของแอปพลิเคชันแบบที่ 3.....	92
27 แบบร่างไวร์เฟรมโดยรวมของแอปพลิเคชันแบบที่ 4.....	93
28 แบบร่างไวร์เฟรมโดยรวมของแอปพลิเคชันแบบที่ 5.....	94
29 แบบร่างโดยรวมกราฟิกในแอปพลิเคชันแบบที่ 1.....	95

บัญชีภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพประกอบ	หน้า
30 แบบร่างโดยรวมกราฟิกในแอปพลิเคชันแบบที่ 2.....	96
31 แบบร่างโดยรวมกราฟิกในแอปพลิเคชันแบบที่ 3.....	96
32 แบบร่างโดยรวมกราฟิกในแอปพลิเคชันแบบที่ 4.....	97
33 แบบร่างโดยรวมกราฟิกในแอปพลิเคชันแบบที่ 5.....	98
34 ไอคอนของแอปพลิเคชันต้นแบบที่พัฒนาจากแบบร่าง.....	99
35 แอปพลิเคชันต้นแบบที่พัฒนาจากแบบร่าง.....	99



บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

การอ่านนอกเหนือจากการอ่านเพื่อสนองตอบการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ส่วนบุคคลแล้ว ยังเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการสร้างเสริมความรู้และพัฒนาคนในชาติ เพื่อให้ชาติมีความเข้มแข็งและเจริญก้าวหน้าด้วยภูมิปัญญาได้เป็นอย่างดี การอ่านจึงมีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนประเทศ แต่ละประเทศจึงมีการสนับสนุนการอ่านกันอย่างจริงจังรวมถึงประเทศไทยด้วย แต่จากสถิติการอ่านของประเทศไทยที่สำรวจโดยสำนักงานสถิติแห่งชาติล่าสุดพบว่า คนไทยอ่านหนังสือเพิ่มขึ้นในช่วงระยะเวลา 4 ปี จากปี พ.ศ. 2551 – 2554 เพียงร้อยละ 2.3 เท่านั้น (สำนักงานสถิติแห่งชาติ. 2554: iii) ทั้งที่ประเทศไทยมีนโยบายการส่งเสริมการอ่านมาโดยตลอดนับตั้งแต่ปี พ.ศ. 2531 - 2545 ที่มีการกำหนดใน พรบ. การศึกษา ให้การอ่านเป็นรากฐานที่สำคัญของการศึกษา ซึ่งต่อมาในปี พ.ศ. 2546 ประเทศไทยได้มีการกำหนดให้เป็นปีส่งเสริมการอ่านอย่างจริงจัง โดยมีการผลักดันการส่งเสริมการอ่านอย่างจริงจังภายในโรงเรียนขึ้น ซึ่งได้ผลลัพธ์เพิ่มขึ้นบางส่วน ถึงแม้ว่าการส่งเสริมการอ่านจะยังไม่ประสบความสำเร็จอย่างเต็มรูปแบบ แต่องค์กรและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ยังคงให้ความร่วมมือที่จะผลักดันและสนับสนุนให้การส่งเสริมการอ่านในประเทศไทยเดินหน้าต่อไปอย่างเต็มที่ ในปี พ.ศ. 2552 รัฐบาลได้ประกาศให้ปี พ.ศ. 2552 – 2561 เป็นทศวรรษแห่งการอ่าน และกระทั่งในปี พ.ศ. 2556 ประเทศไทยได้รับให้เป็นเจ้าภาพในโครงการ "เมืองหนังสือโลก" ภายใต้การดูแลของยูเนสโก (UNESCO) โดยหน่วยงานที่เกี่ยวข้องต่างๆ ได้ร่วมมือกันศึกษาและวิจัยเพื่อหาแนวทางในการส่งเสริมการอ่านที่ได้ผลจริงด้วยการศึกษาดูงาน และนำมาวิเคราะห์หาแนวทางที่เหมาะสมเพื่อเป็นกลยุทธ์ในแผนการส่งเสริมการอ่านต่อไป

กิจกรรมส่งเสริมการอ่านที่ เกิดขึ้นมักจะมุ่งเน้นให้โรงเรียนหรือสถาบันการศึกษา เป็นกลุ่มเป้าหมายแรก เพราะง่ายต่อการผลักดันกิจกรรมที่จะได้รับความร่วมมืออย่างเป็นรูปธรรม ประเทศที่ให้ความสำคัญกับการส่งเสริมการอ่านและได้ผลอย่างเป็นรูปเป็นร่างนั้นมีรูปแบบกิจกรรมที่คล้ายคลึงกัน สอดคล้องกับบริบทของวัฒนธรรมของท้องถิ่นนั้นๆ ได้แก่ ประเทศสวีเดน สิงคโปร์ เกาหลีใต้ เวียดนาม สหรัฐอเมริกา ประเทศเหล่านี้ประสบความสำเร็จทางด้านการส่งเสริมการอ่าน ด้วยความร่วมมือจากทางภาครัฐและเอกชน ซึ่งเล็งเห็นปัญหาและความสำคัญของการอ่าน จัดตั้งเป็นวาระแห่งชาติและนโยบายส่งเสริมการอ่าน แรกเริ่มกิจกรรมส่งเสริมการอ่านจัดขึ้นโดย บรรณารักษ์ประจำห้องสมุดและความร่วมมือในชุมชนเป็นสำคัญ โดยมีการรวมกลุ่มของนักอ่านเพื่อแบ่งปันหนังสือหรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็น วิพากษ์วิจารณ์ระหว่างกัน เช่นในประเทศสิงคโปร์ที่มีโครงการ Book and Beer ของกลุ่มนักอ่านที่จัดนัดพบปะพูดคุย นำหนังสือที่อ่านแล้วมาแลกเปลี่ยนกันร่วมกับเครื่องดื่มต่างๆ (เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. 2556: ออนไลน์) เพื่อแบ่งปันประสบการณ์ดีๆ จากการอ่าน ในประเทศญี่ปุ่น การส่งเสริมการอ่านในโรงเรียนจะมีการสะสมตราประทับวัน ยืม –

คืนหนังสือ เมื่อบัตรบันทึกการยืม - คืนมีตราประทับเต็มทั้งสองหน้า ห้องสมุดของโรงเรียนก็สามารถนำไปแลกหนังสือเล่มใหม่เข้าห้องสมุดได้ นักเรียนและครูผู้สอนจึงยืมหนังสือเพื่อประกอบการเรียนการสอนกันอย่างขยันขันแข็ง ในขณะเดียวกันประเทศเกาหลีใต้และประเทศเวียดนามเห็นความสำคัญของการอ่านว่าเป็นการพัฒนาและสามารถวัดระดับความคิดความอ่านเพิ่มศักยภาพของคนในชาติได้ จึงมีแนวทางการปฏิบัติคล้ายกันคือ ในประเทศเกาหลี เด็กที่เตรียมสอบเข้ามหาวิทยาลัย จะต้องเลือกอ่านวรรณกรรมจำนวน 5 เรื่องอย่างจริงจัง เพื่อนำไปสอบข้อสอบวิเคราะห์วรรณกรรมซึ่งเป็นข้อสอบแบบอัตนัย เพื่อวัดระดับขีดคิดว่าบุคคลในระดับอุดมศึกษานั้น นอกจากอ่านออกเขียนได้แล้วจะต้องคิดเป็นด้วย ทางด้านประเทศเวียดนามก็ได้กำหนดให้คนในประเทศต้องสามารถอ่านออกเขียนได้และรับรู้ข้อมูลข่าวสารรอบๆ ตัวและรอบๆ ประเทศตัวเอง เพราะประเทศเวียดนามมีความเชื่อว่าการอ่านหนังสือ สามารถปลูกฝังจิตสำนึกการรักชาติได้ จึงเกิดมีการสร้างแหล่งการเรียนรู้นอกเหนือจากโรงเรียน เช่น พิพิธภัณฑ์นักเขียน การจัดการแข่งขันประกวดการอ่านคำกลอน ณ วรรณกรรมของเวียดนาม เป็นต้น ทั้งยังผลักดันให้มีการประกวดการออกแบบหนังสือให้มีลักษณะที่ชวนอ่าน ในขณะที่ประเทศไทยก็ได้มีการจัดตั้ง อุทยานการเรียนรู้ TK Park ซึ่งภายในมี "ห้องสมุดมีชีวิต" เพื่อเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้และส่งเสริมการอ่านที่ไม่ได้เป็นเพียงการมานั่งอ่านหนังสืออย่างเดียว แต่มีการใช้สื่อสารสนเทศเข้ามาช่วยอำนวยความสะดวก ได้ร่วมมือกับองค์กรและหน่วยงานต่างๆ จัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน เช่น การจัดกิจกรรมเล่านิทาน ณ ลานสานฝัน เพื่อให้เด็กๆ และผู้ปกครองมารวมตัวกันฟังเรื่องราวจากหนังสือต่างๆ และต่อยอดไปสู่การนำหนังสือไปใช้เป็นสื่อสานสัมพันธ์ในครอบครัว หรือกิจกรรม "วางทุกงานอ่านทุกคน" ที่ให้นักเรียนทุกคนนำหนังสือมาอ่านที่โรงเรียนทุกวันและทำการจดบันทึกการอ่าน เพื่อให้ครูได้ประเมินผลการอ่านของนักเรียนว่ามีความเอาใจใส่ในการอ่านมากแค่ไหนผ่านบันทึกประจำวัน โดยครูประจำชั้นก็ต้องมีส่วนร่วมในการจูงใจให้นักเรียนเกิดความสนใจในการอ่าน

ในขณะที่การส่งเสริมการอ่านอยู่ในรูปแบบของการปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันของบุคคล เทคโนโลยีที่ทันสมัยได้รู้ดหน้าเข้ามาอำนวยความสะดวกต่างๆ ให้กับผู้อ่าน เทคโนโลยีสารสนเทศได้เข้ามามีบทบาทในการศึกษาและการส่งเสริมการอ่าน ด้วยการเข้ามาของเว็บไซต์ หลากๆ ประเทศและองค์กรได้มีการผลักดันหนังสือให้อยู่ในรูปแบบของอีบุ๊ก (e - Book) ซึ่งเป็นหนังสือที่สามารถเปิดอ่านได้บนหน้าเว็บไซต์ผ่านอินเทอร์เน็ตหรือจากการดาวน์โหลด โดยคุณสมบัติของอีบุ๊ก คือสามารถแทรกข้อความเสียงและภาพที่เคลื่อนไหวได้ เชื่อมโยงไปยังแหล่งข้อมูลทางเว็บไซต์สร้างความแปลกใหม่ให้กับผู้อ่าน อีบุ๊กได้รับความนิยมอย่างมาก เนื่องจากความสะดวกสบายในการแบ่งปัน เทคนิคการนำเสนอใหม่ๆ และประหยัดต้นทุนการพิมพ์ ผู้ประกอบการด้านสิ่งพิมพ์รายเล็ก ในประเทศสหรัฐอเมริกาจึงหันหน้ามาจับมือกันเพื่อผลิตอีบุ๊กบนเว็บไซต์หรือบริการให้อ่านแบบออนไลน์และออฟไลน์ การผลิตอีบุ๊กบนเว็บไซต์มีมาเรื่อยๆ จนในปี พ.ศ. 2550 บริษัทอะเมซอน (Amazon) ผู้นำในตลาดอีบุ๊กของสหรัฐอเมริกา ได้ผลิตคินดิล (Kindle) อุปกรณ์สำหรับ อ่านหนังสือแบบพกพา นับเป็นครั้งแรกที่หนังสือได้อยู่ในรูปแบบที่เรียกว่าอีพับ (e - Pub) และมีการสร้างซอฟต์แวร์เพื่อส่งเสริมการอ่านบนอุปกรณ์พกพาเกิดขึ้นอย่างจริงจัง

โดยปัจจุบันยอดขายอีบุ๊กบนเว็บไซต์อะเมซอน (Amazon.com) มียอดขายในไตรมาสแรกของปี พ.ศ. 2555 มีมูลค่ามากกว่า 282 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ แชนห์น่ายอดขายของหนังสือที่เป็นรูปเล่มเป็นครั้งแรกในสหรัฐอเมริกา (AFP Relaxnews. 2012: Online) ด้วยความนิยมจากผู้อ่านที่สามารถพกพาหนังสือไปได้ทุกที่ โดยมูลค่าของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์นั้นมีมูลค่าสูงกว่าหนังสือที่ได้รับการตีพิมพ์ออกมาเป็นเล่ม จึงเป็นสาเหตุที่ทำให้มีผู้ดาวน์โหลดซื้อหนังสือไปมากมาย

เมื่อคินดิล (Kindle) ประสบความสำเร็จในการผลิตทั้งอุปกรณ์และอีบุ๊ก (e – Pub) จนมีผู้ใช้แพร่หลาย บริษัทผู้ผลิตอุปกรณ์พกพาต่างๆ อย่างแท็บเล็ต (Tablet) และ ไอแพด (iPad) ที่แต่เดิมได้สร้างตัวตนแบบไว้ แต่ยังไม่ทันได้วางจำหน่าย คินดิลก็ก้าวเข้าสู่ตลาดหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ไปเรียบร้อยแล้ว บริษัทเหล่านี้จึงเปิดตัวแท็บเล็ตและไอแพดรวมถึงสมาร์ตโฟน (Smartphone) ในฐานะที่เป็นอุปกรณ์พกพาที่สามารถเป็นตัว อ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้เช่นเดียวกัน เนื่องจากสมาร์ตโฟนง่ายต่อการพกพาและเป็นอุปกรณ์เชื่อมต่อผู้คนโดย ไม่ใช่แค่เป็นเพียงเครื่องมือสื่อสารโทรเข้า – ออก แต่สามารถใช้งานเพื่อสนองตอบความต้องการของผู้ใช้ผ่านแอปพลิเคชันต่างๆ โดยบริษัทเจ้าของจากหลายค่ายได้แย่งชิงพื้นที่ทางตลาดกันด้วยการพัฒนาคุณสมบัติที่โดดเด่นของอุปกรณ์และซอฟต์แวร์ที่ใช้สำหรับอ่านบนอุปกรณ์เหล่านี้หรือที่เรียกกันว่า แอปพลิเคชัน (Application)

แอปพลิเคชัน (Application) เป็นโปรแกรมประเภทหนึ่งที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อใช้งานบนอุปกรณ์สมาร์ตโฟนและแท็บเล็ตเพื่อตอบสนองการใช้งานในรูปแบบต่างๆ แบ่งออกได้เป็นสองประเภทหลักคือ แอปพลิเคชันระบบ และแอปพลิเคชันที่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้และตามวัตถุประสงค์ของผู้ผลิต โดยแอปพลิเคชันระบบเป็นแอปพลิเคชันพื้นฐานในระบบหรือที่เรียกว่าระบบปฏิบัติการ สำหรับรองรับการใช้งานแอปพลิเคชันอีกทีหนึ่ง ซึ่งระบบปฏิบัติการที่ได้รับความนิยม และมีการสร้างระบบขึ้นเพื่อรองรับอุปกรณ์สมาร์ตโฟนและแท็บเล็ตของค่ายตัวเองนั้น ได้แก่ ระบบไอโอเอส (IOS) โดยบริษัทแอปเปิล (Apple Inc.) และ ระบบแอนดรอยด์ (Android) โดยบริษัทกูเกิ้ล (Google Inc.) เป็นต้น (สุชาติ พลาชัยภิรมย์ศิลป์. 2554: 110-115) แอปพลิเคชันที่ตอบสนองการใช้งานของผู้ใช้และตามวัตถุประสงค์ของผู้ผลิต แบ่งออกได้เป็นหลายกลุ่ม ซึ่งมีการพัฒนากันในรูปแบบต่างๆ ได้แก่ แอปพลิเคชันในกลุ่มอีคอมเมิร์ซ แอปพลิเคชันในกลุ่มเกม แอปพลิเคชันในกลุ่มการโปรโมทต่างๆ แอปพลิเคชันในกลุ่มสังคมออนไลน์ และแอปพลิเคชันในกลุ่มเครื่องมือ เป็นต้น โดยแอปพลิเคชันเหล่านี้จะถูกพัฒนาขึ้นเพื่อให้รองรับกับระบบปฏิบัติการต่างๆ และอุปกรณ์ต่างๆ ซึ่งในปัจจุบันแอปพลิเคชันได้รับความนิยมติดตั้งบนโทรศัพท์สมาร์ตโฟนอย่างแพร่หลายนอกเหนือจากอุปกรณ์ประเภทแท็บเล็ต

จากการศึกษาข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับแอปพลิเคชันและอุปกรณ์พกพาประเภทสมาร์ตโฟน ผู้วิจัยได้เห็นประโยชน์จากคุณสมบัติของแอปพลิเคชันและสมาร์ตโฟนที่สามารถเชื่อมต่อโลกไกลใกล้อย่างไร้พรมแดนและประสิทธิภาพในการสร้างแรงจูงใจให้กับผู้ใช้งาน โดยเฉพาะด้านการส่งเสริมการอ่าน ที่ต้องการสร้างแรงจูงใจให้กับผู้ใช้ เพื่อให้เกิดความสนใจและเกิดความรู้สึกที่ดีต่อการอ่าน โดยในปัจจุบันการส่งเสริมการอ่านในประเทศ ไทยได้มีการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศ

เพื่อส่งเสริมการอ่านอย่างแพร่หลาย แต่ยังคงขาดการออกแบบที่มีความรู้ความเข้าใจสนองตอบการใช้งานของผู้ใช้งาน และการออกแบบตามมาตรฐานของการออกแบบแอปพลิเคชัน โดยส่วนใหญ่จะเป็นแอปพลิเคชันสำหรับใช้บนแท็บเล็ตและเป็นแอปพลิเคชันเพื่อการศึกษาใช้บันทึกการอ่านของเด็ก หรือแอปพลิเคชันที่เป็นตัวอ่านหนังสือบนสมาร์ตโฟนเท่านั้น ผู้วิจัยจึงต้องการหาแนวทางในการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการอ่านที่มีประสิทธิภาพและทันสมัยตามความต้องการของผู้ใช้งานมากที่สุด

แอปพลิเคชันที่จะออกแบบและพัฒนาในงานวิจัยชิ้นนี้จะทำหน้าที่เป็นสื่อสร้างแรงจูงใจในการอ่าน ทดแทนการรื้อวรรณกรรมในรูปแบบวรรณนิทัศน์ธรรมดาที่มีแต่ตัวหนังสือ สามารถแบ่งปันเรื่องราวที่อ่านกับผู้ใช้งานแอปพลิเคชันด้วยกันด้วยภาพ การรื้อวรรณกรรม และความคิดเห็นจากผู้ใช้งาน โดยแบ่งหมวดหมู่ตามความสนใจของผู้อ่านและประเภทของวรรณกรรม ในส่วนของการรื้อข้อมูลจะแบ่งออกเป็นสองส่วน คือข้อมูลในส่วนที่ผู้พัฒนาแอปพลิเคชันเป็นผู้เขียนขึ้นเพื่อรื้อข้อมูลวรรณกรรมเบื้องต้น กับข้อมูลส่วนที่ผู้ใช้งานเป็นผู้เขียนขึ้นเอง โดยข้อมูลจากผู้ใช้งานจะต้องมีความเชื่อถือได้ เพื่อเป็นแหล่งอ้างอิงสำหรับผู้ใช้งานในการเลือกอ่านวรรณกรรมที่ตนเองสนใจ มีการตอบโต้ระหว่างแอปพลิเคชันและผู้ใช้หรือที่เรียกว่าอินเตอร์แอคทีฟ (Interactive) เพื่อเพิ่มสีสันให้โลกแห่งการอ่าน ให้ผู้ใช้แอปพลิเคชันรู้สึกว่าการอ่านเป็นเรื่องที่สามารถแบ่งปันกับผู้อื่นได้อย่างสนุกสนาน ทั้งยังสามารถรับรู้ข้อมูลข่าวสาร รู้จักรวรรณกรรมที่ไม่เคยรู้จักผ่านการแบ่งปันบนแอปพลิเคชันนี้ เพื่อเปิดโลกของการอ่านให้กว้างขึ้นตอบสนองความสนใจและส่งเสริมให้การอ่านไม่ใช่เรื่องที่น่าเบื่ออีกต่อไป โดยเลือกกรณีศึกษาเป็นหนังสือประเภทบันเทิงคดี ซึ่งแยกตามประเภทย่อยของงานเขียนในลักษณะวัสดุสิ่งพิมพ์ (Printed Materials) ซึ่งเป็นงานประพันธ์ที่สร้างขึ้นจากความนึกคิดจินตนาการของผู้ประพันธ์ มุ่งเน้นเพื่อความบันเทิงแก่ผู้อ่าน ได้แก่ นวนิยาย เรื่องสั้น และหนังสือเฉพาะกลุ่ม เป็นหนังสือที่มีศิลปะการเขียนที่ดีมีคุณภาพ กล่าวคือ มีความงามทางภาษา ให้อารมณ์ความรู้สึกร่วมแก่ผู้อ่าน มีเนื้อหาสาระที่ดีความหมาย สะท้อนความเป็นอยู่ ความเป็นไปและจิตใจของมนุษย์หรือสิ่งต่างๆ ได้อย่างลึกซึ้ง (วิทยากร เชียงกุล, 2541: 12) โดยงานประเภทบันเทิงคดีนี้มีคุณค่าในแง่ของการให้ความรู้ความเข้าใจต่อโลกภายนอก เพื่อเป็นการเพิ่มพูนประสบการณ์ปรับเปลี่ยนมุมมอง ทศนคติ ทั้งเรื่องเพศ วัฒนธรรม การเมืองการปกครอง เพื่อยกระดับจิตใจและความรู้ การเขียน การคิดและการอ่านได้ด้วยการสอดแทรกแนวคิดในเนื้อหาอย่างแยบยล ได้อย่างน่าสนใจ

สำหรับอุปกรณ์พกพาที่รองรับการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันตัวอย่างนั้น ผู้วิจัยได้เลือกเป็นสมาร์ตโฟนบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ (Android) เนื่องจากสมาร์ตโฟนในประเทศไทยมียอดของผู้ใช้งานสูง ถึง 15 ล้านคน จากประชากรไทย 67 ล้านคน (Veedvil, 2556: ออนไลน์) และพิจารณาจากยอดการดาวน์โหลดแอปพลิเคชันจากเพลย์สโตร์ (Play Store) ของบริษัทกูเกิ้ล (Google Inc.) ซึ่งเป็นสโตร์สำหรับดาวน์โหลดแอปพลิเคชันที่ใช้งานบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ มียอดการดาวน์โหลดจากผู้ใช้งานเป็นอันดับหนึ่งจากในบรรดาส่วนแบ่งทางตลาด ซึ่งมีสัดส่วนเกินครึ่งของตลาดถึงร้อยละ 52 นำคู่แข่งอย่างไอโอเอส (iOS) จากบริษัทแอปเปิ้ล (Apple Inc.) ที่มีส่วน

แบ่งเป็นร้อยละ 35 ของตลาดแอปพลิเคชัน ในขณะที่ตลาดของสมาร์ทโฟนนั้นมีแนวโน้มสูงขึ้นเรื่อยๆ ทุกปี นักออกแบบและพัฒนา (Developer) ต่างก็สร้างแอปพลิเคชันขึ้นมาให้ดาวน์โหลดบนเพลย์สโตร์ (Play Store) ถึง 775,000 แอปฯ จากที่ในปี พ.ศ. 2551 ที่มีเพียง 3,000 แอปฯ เท่านั้น (Veedvil, 2556: ออนไลน์) แสดงให้เห็นถึงความนิยมเนื่องด้วยปัจจัยจากการใช้งาน ความเชื่อมั่นในระบบของกูเกิ้ล (Google) ที่มีให้ใช้งานได้หลากหลาย ผู้วิจัยจึงเลือกสมาร์ทโฟนที่ใช้บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์เป็นเครื่องมือในการรองรับแอปพลิเคชันที่จะออกแบบและพัฒนาขึ้น เนื่องด้วยความต้องการของตลาดที่รองรับและมียอดผู้ใช้งานจำนวนมาก

งานวิจัยฉบับนี้จึงมุ่งเน้นศึกษาการออกแบบแอปพลิเคชันที่มีการตอบโต้กับผู้ใช้เพื่อส่งเสริมการอ่าน โดยแอปพลิเคชันจะสามารถทำงานบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ (Android) โดยยึดตามหลักการออกแบบแอปพลิเคชันตามมาตรฐานสากล ให้แอปพลิเคชันสามารถสร้างแรงจูงใจในการอ่านและสามารถใช้ได้จริง เพื่อเป็นทางเลือกหนึ่งในการใช้เป็นเครื่องมือในการส่งเสริมการอ่าน และเพื่อให้ได้องค์ความรู้ในการสร้างสรรค์และพัฒนาเป็นแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการอ่านในรูปแบบอื่นๆ ได้ต่อไป

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชันที่เป็นเครื่องมือในการส่งเสริมการอ่านบนสมาร์ทโฟนได้
2. ศึกษาแรงจูงใจในการอ่านหนังสือ เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการอ่านบนสมาร์ทโฟนได้
3. ศึกษารูปแบบแอปพลิเคชันบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ (Android) ที่สามารถดึงดูดใจผู้ใช้งาน เพื่อนำมาพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการอ่านบนสมาร์ทโฟนได้

ความสำคัญของการวิจัย

1. ผู้วิจัยได้ความรู้ในการสร้างและออกแบบแอปพลิเคชันอินเตอร์แอคทีฟบนสมาร์ทโฟน เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาแอปพลิเคชันบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ประเภทเดียวกันนี้ในรูปแบบอื่นๆ ต่อไป
2. ผู้วิจัยได้สื่อสำหรับใช้เป็นเครื่องมือเพื่อการส่งเสริมการอ่านในรูปแบบใหม่ที่ทันสมัยและสอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้ จึงใจเพื่อเพิ่มแรงดึงดูดให้การอ่าน
3. งานวิจัยชิ้นนี้เป็นการกระตุ้นการส่งเสริมการอ่านให้แก่ผู้อ่านและผู้สนใจทั่วไปด้วยรูปลักษณ์ที่ทันสมัย จึงใจผู้ใช้ผ่านการออกแบบที่ตามมาตรฐานสากลของการออกแบบแอปพลิเคชัน

ขอบเขตที่ใช้ในงานวิจัย

งานวิจัยและออกแบบพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการอ่าน ผู้วิจัยต้องการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ที่สามารถใช้งานได้จริง โดยมีขอบเขตการศึกษา วิจัยและพัฒนาตามกระบวนการดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลทั่วไป วิธีการส่งเสริมการอ่านในรูปแบบต่างๆ ที่ได้ผลจริง
2. ศึกษาข้อมูลทั่วไป ความเป็นมา และแนวทางการออกแบบแอปพลิเคชันบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ (Android) สำหรับสมาร์ทโฟน
3. ศึกษาข้อมูลทั่วไป ความเป็นมาและลักษณะที่สำคัญและการนำเสนอของหนังสือประเภทบันเทิงคดี
4. นำข้อมูลที่ศึกษาในข้อที่ 1. และ ข้อที่ 2. มาปรับใช้ เพื่อหาแนวทางการออกแบบแอปพลิเคชันอินเทอร์เน็ตแอคทีฟ สื่อเพื่อส่งเสริมการอ่าน

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในงานวิจัยสำหรับแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการอ่านอินเทอร์เน็ตแอคทีฟ เพื่อเป็นสื่อในการส่งเสริมการอ่านหนังสือบันเทิงคดีนั้น จะประกอบด้วย แอปพลิเคชัน และรูปแบบการส่งเสริมการอ่าน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยและออกแบบแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการอ่านอินเทอร์เน็ตแอคทีฟ เพื่อเป็นสื่อในการส่งเสริมการอ่านหนังสือบันเทิงคดีนั้น คือ แอปพลิเคชันต้นแบบจำนวน 50 แอปพลิเคชัน และรูปแบบการส่งเสริมการอ่าน จำนวน 10 รูปแบบ เพื่อหาแนวทางในการสร้างแบบร่างแอปพลิเคชัน ด้วยการคัดกรองจากผู้เชี่ยวชาญจากจำนวน 5 แบบ จนเหลือ 1 แบบ เพื่อนำมาทดลองสร้างเป็นแอปพลิเคชันที่สามารถนำมาทดลองใช้ได้จริง

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรต้น ได้แก่
 - 1.1 ข้อมูลรูปแบบและวิธีการส่งเสริมการอ่านที่จูงใจให้คนสนใจอ่านหนังสือ
 - 1.2 ข้อมูลลักษณะเฉพาะการนำเสนอของหนังสือประเภทบันเทิงคดี
 - 1.3 ข้อมูลการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์สำหรับสมาร์ทโฟน

2. ตัวแปรตาม ได้แก่

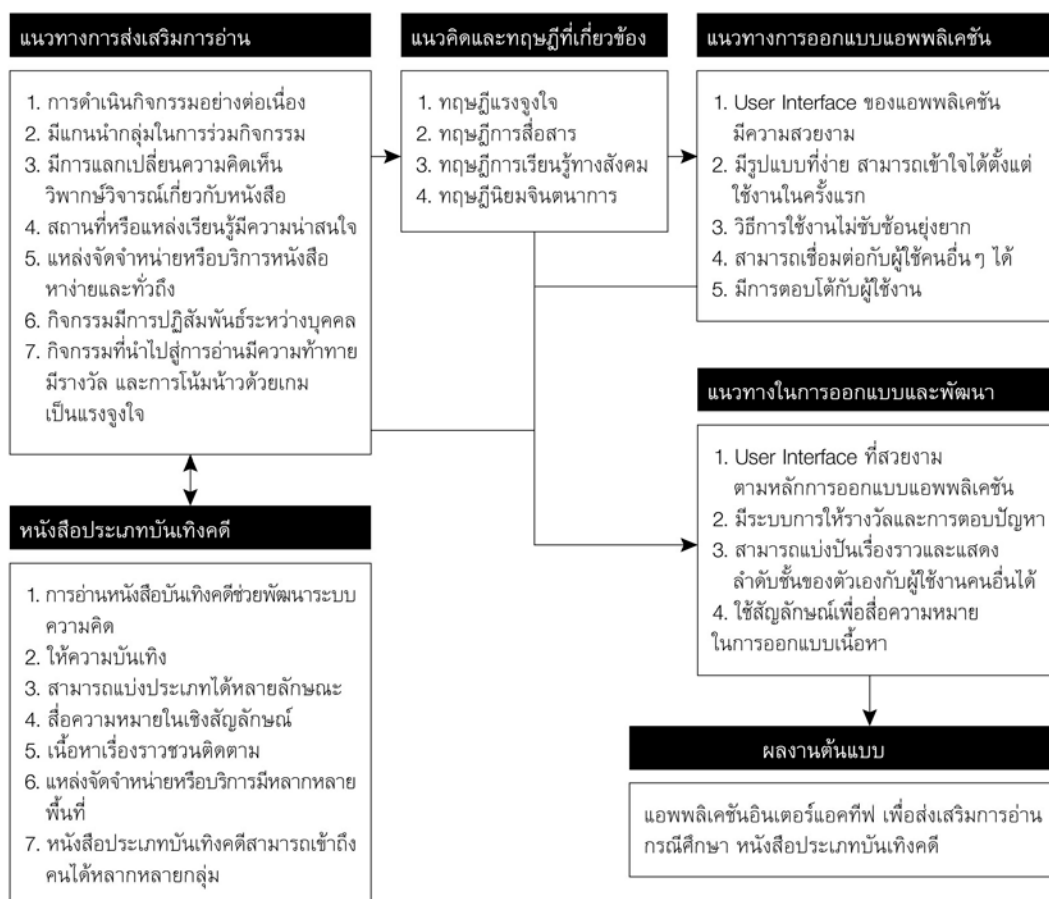
แนวทางและหลักการการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันอินเทอร์เน็ตแอคทีฟ เพื่อส่งเสริมการอ่าน ที่ผู้ใช้สามารถใช้เป็นเครื่องมืออ้างอิงในการตัดสินใจเลือกวรรณกรรมเรื่องที่จะอ่าน โดยมีข้อมูลที่เชื่อถือได้ด้วยการแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างผู้ใช้แอปพลิเคชันที่ผ่านเกณฑ์การวัดจากผู้ใช้อื่นๆ ด้วยกันอย่างรวดเร็วทันสมัย และผ่านการออกแบบรูปลักษณ์ของแอปพลิเคชันด้วยหลักการที่เป็นมาตรฐานสากลตามหลักการออกแบบกราฟิก ให้การอ่านเป็นเรื่องที่สามารถแบ่งปันกับผู้อื่นได้อย่างสนุกสนาน เป็นไกด์บุ๊กในการแนะนำหนังสือใหม่ๆ ที่ผู้ใช้ไม่เคยรู้จัก เปิดโลกทัศน์ของการอ่านนอกเหนือจากโลกที่ตนเคยรู้จัก

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. แอปพลิเคชัน อินเตอร์แอคทีฟ (**Application Interactive**) หมายถึง โปรแกรมที่ใช้งานบนสมาร์ทโฟนในระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ มีช่องทางการเผยแพร่ด้วยการขายและแจกบนเพลย์สโตร์ (Play Store)
2. สมาร์ทโฟน (**Smartphone**) หมายถึง อุปกรณ์โทรศัพท์พกพา ที่มีคุณสมบัติมากกว่าการโทรเข้า-ออก สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต และมีคุณสมบัติที่ตอบสนองการใช้งานของผู้ใช้ด้วยโปรแกรมหรือแอปพลิเคชันต่างๆ ที่ทำงานอยู่ในเครื่องด้วยระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ (Android)
3. แอนดรอยด์ (**Android**) หมายถึง ระบบปฏิบัติการ สำหรับรองรับการใช้งานแอปพลิเคชันอีกทีหนึ่งบนสมาร์ทโฟน พัฒนาระบบโดยบริษัทกูเกิ้ล (Google Inc.)
4. การส่งเสริมการอ่าน หมายถึง กระบวนการและแนวความคิดในการกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมการอ่านอย่างต่อเนื่อง โดยเมื่ออ่านแล้วสามารถจับใจความ รับรู้ถึงคุณค่าของงานเขียน แนวความคิดของงานเขียนนั้นได้
5. หนังสือประเภทบันเทิงคดี (**Fiction book**) หมายถึง งานเขียนประเภทสิ่งพิมพ์ที่แบ่งตามลักษณะเนื้อหา เป็นงานเขียนที่เกิดจากความนึกคิดจินตนาการหรืออ้างอิงเรื่องจริงของผู้เขียน สำหรับอ่านเพื่อความบันเทิง มีความสวยงามทางศิลปะการใช้ภาษา สามารถถ่ายทอดสอດแทรกแนวคิดไว้ในงานเขียนได้อย่างแยบยล

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การศึกษาและพัฒนาออกแบบแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการอ่าน กรณีศึกษา หนังสือประเภทบันเทิงคดีผู้วิจัยมีกรอบแนวคิดตามแผนภาพดังนี้



สมมติฐานในงานวิจัย

งานวิจัยฉบับนี้เป็นต้นแบบของแอปพลิเคชันส่งเสริมการอ่าน เป็นแหล่งอ้างอิงแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ ข้อมูลความรู้เกี่ยวกับหนังสือที่สามารถกระตุ้นให้ผู้ใช้มีพฤติกรรมการอ่านอย่างต่อเนื่องและเป็นประจำ มีความทันสมัย ตอบสนองความต้องการและโน้มน้าวผู้ใช้ได้ ด้วยการจูงใจให้รางวัลและท้าทายความสามารถของผู้ใช้ อีกทั้งเป็นเครื่องมือหนึ่งที่ผู้ใช้จะเลือกนำมาเป็นเครื่องมือในการอ้างอิงเพื่อตัดสินใจเลือกหนังสือที่จะอ่าน และเป็นเครื่องมือหนึ่งในการใช้เพื่อส่งเสริมการอ่านอย่างมีประสิทธิภาพ ให้เป็นต้นแบบในการสร้างสื่อสารสนเทศเพื่อส่งเสริมการอ่านในประเทศได้ และกระตุ้นการสร้างสื่อเพื่อส่งเสริมการอ่านในรูปแบบ อื่นๆ ต่อไป

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานศึกษาและวิจัยแอปพลิเคชันอินเทอร์เน็ตแอฟทีฟ เพื่อส่งเสริมการอ่านขึ้นนี้ มีเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยแบ่งเป็นด้านการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันที่ทำงานบนสมาร์ตโฟน ในลักษณะของสื่อเพื่อส่งเสริมการอ่าน ข้อมูลด้านการส่งเสริมการอ่าน แนวคิดและทฤษฎีการออกแบบ รวมถึงเอกสารอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกัน โดยสามารถแบ่งได้ดังนี้

1. ข้อมูลด้านการส่งเสริมการอ่าน
 - 1.1 ข้อมูลทั่วไปและความสำคัญของการส่งเสริมการอ่าน
 - 1.2 รูปแบบและวิธีการส่งเสริมการอ่าน
 - 1.3 การส่งเสริมการอ่านในประเทศไทย
2. ข้อมูลเกี่ยวกับแอปพลิเคชันบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์สำหรับสมาร์ตโฟน
 - 2.1 ประวัติและที่มาของแอปพลิเคชันบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์
 - 2.2 ข้อมูลด้านการสร้างและพัฒนาแอปพลิเคชันบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์สำหรับสมาร์ตโฟน
3. ข้อมูลเกี่ยวกับหนังสือบันเทิงคดี
 - 3.1 ที่มาและความสำคัญของหนังสือบันเทิงคดี
 - 3.2 ประเภทของหนังสือบันเทิงคดี
 - 3.3 ข้อมูลทั่วไปของหนังสือบันเทิงคดี
4. แนวความคิดและทฤษฎีการออกแบบ
 - 4.1 การออกแบบกราฟิกของแอปพลิเคชันบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์สำหรับสมาร์ตโฟน
 - 4.2 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้ในการออกแบบ
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. ข้อมูลด้านการส่งเสริมการอ่าน

1.1 ข้อมูลทั่วไปและความสำคัญของการส่งเสริมการอ่าน

1.1.1 ความเป็นมาของการส่งเสริมการอ่าน

การส่งเสริมการอ่านมีอิทธิพลต่อการรู้หนังสือและยกระดับความรู้รวมทั้งจิตใจของคนในชาติ ในหลายประเทศจึงจัดตั้งให้การอ่านเป็นวาระแห่งชาติและบรรจุให้เป็นนโยบายระดับชาติ เพื่อการจัดตั้งโครงการส่งเสริมการอ่านในรูปแบบต่างๆ ต่อไป โดยในประเทศไทยหลังจากช่วงปี พ.ศ. 2542 เป็นต้นมา รัฐบาลได้กำหนดให้เป็นปีแห่งการปฏิรูปการศึกษา บรรจุให้การอ่านเข้ามามีบทบาทในการศึกษามากขึ้น

กระทรวงศึกษาธิการ เป็นหน่วยงานของรัฐที่มีความสำคัญมากต่อกิจกรรมการส่งเสริมการอ่าน มีบทบาทที่สำคัญและเป็นกลไกหลักในการขับเคลื่อนโครงการและกิจกรรมต่างๆ เนื่องจากการอ่านออกเขียนได้เป็นหน้าที่รับผิดชอบหลักของระบบการศึกษาขั้นพื้นฐานของคนไทยทุกคนพึงได้รับ เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการต่อยอดการเรียนรู้ในระดับสูงต่อไป กระทรวงศึกษาธิการ ซึ่งเป็นผู้รับผิดชอบโดยตรง จึงจัดตั้งโครงการและกิจกรรมต่างๆ มากมายเพื่อสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติปี พ.ศ. 2542 ที่มีจุดมุ่งหมายให้การส่งเสริมการเรียนรู้ให้คนอ่าน ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง โดยมีสถานศึกษาเป็นแกนหลักในการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียน คิดเป็น รักการอ่าน และเกิดการแสวงหาความรู้อย่างต่อเนื่อง (สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา. 2542: 7) เพื่อให้ประเทศมุ่งสู่การเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ ที่มีการอ่านเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาศักยภาพของคนในชาติอย่างต่อเนื่อง โดยโครงการส่งเสริมการอ่านที่จัดตั้งโดยสถานศึกษาร่วมมือกับหน่วยงานเอกชนในช่วงปี พ.ศ. 2542 -2549 ได้แก่ โครงการผู้นำเยาวชนรักการอ่าน จัดตั้งในปี พ.ศ. 2543 ร่วมมือกับบริษัท ซี.พี. เซเวนอีเลฟเวน จำกัด (มหาชน) เป็นการเปิดค่ายอบรมผู้นำเยาวชนและครูที่มีผลงานดีเด่นจากโครงการอ่านเฉลิมพระเกียรติ เพื่อนำความรู้จากการอบรมพัฒนาความรู้การจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านไปขยาย ผลสู่โรงเรียนและชุมชนของตน

ต่อมาในปี พ.ศ. 2544 กระทรวงศึกษาธิการได้จัดทำโครงการ "วางทุกงานอ่านทุกคน" โดยให้โรงเรียนในสังกัดกรมสามัญศึกษาทุกโรงเรียน จัดเวลา 15 นาทีของทุกวัน เพื่อให้ทุกคนในโรงเรียนเลือกอ่านหนังสือที่มีไว้ให้ ประกอบกับกิจกรรมส่งเสริมการอ่านอื่นๆ ในแต่ละสถานศึกษาจะจัดเตรียมไว้ กระทรวงศึกษาธิการได้ประกาศนโยบายเพื่อเน้นย้ำความสำคัญของการอ่านให้มากขึ้นและเป็นไปอย่างต่อเนื่อง ด้วยการประกาศในปี พ.ศ. 2546 เป็นปีแห่งการส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ กำหนดแนวทางการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านเพื่อให้เด็กและเยาวชน คนไทยเห็นความสำคัญของการอ่าน กำหนดมาตรการส่งเสริมเป็น 3 ระดับคือ ระดับสถานศึกษา ระดับเขตพื้นที่การศึกษา และระดับชาติ โดยให้ดำเนินกิจกรรมอย่างต่อเนื่องตลอดทั้งปี

ผลปรากฏว่าอัตราการอ่านของคนไทยยังอยู่ในเกณฑ์ต่ำ จากการสำรวจการอ่านหนังสือของประชากรในปี พ.ศ. 2546 พบว่าประชากรที่อายุมากกว่า 6 ปีขึ้นไป จำนวน 57.8 ล้านคน อ่านหนังสือคิดเป็นร้อยละ 61.2 และผู้ที่ไม่อ่านหนังสือ คิดเป็นร้อยละ 38.8 ซึ่งเป็นอัตราที่สูง จึงทำให้ในปี พ.ศ. 2552 มีการสนับสนุนการอ่านโดยเริ่มจากการจัดตั้งเป็นวาระแห่งชาติ ซึ่งได้รับการสนับสนุนจากกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) และหน่วยงานต่างๆ จากหลายเครือข่าย ให้เกิด "แผนงานสร้างเสริมวัฒนธรรมการอ่าน"

โครงการส่งเสริมการอ่านได้ดำเนินเรื่อยมาจนกระทั่งรัฐบาลได้เพิ่มความสำคัญของการส่งเสริมการอ่านจากการเป็นระดับโครงการ ขึ้นมาเป็นระดับแผนงานเมื่อ พ.ศ. 2548 และกำหนดกลยุทธ์ของแผนงานไว้ดังนี้

- แผนส่งเสริมสนับสนุนกิจกรรมการส่งเสริมนิสัยรักการอ่านของเด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไป

- แผนส่งเสริมปรับปรุงพัฒนาแหล่งเรียนรู้ ด้วยการส่งเสริมสนับสนุนแหล่งการเรียนรู้ชุมชน ห้องสมุดประชาชน สร้างเครือข่ายแกนนำ และพัฒนาห้องสมุดมีชีวิต

- แผนภาคีประชาสัมพันธ์ส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน
ในขณะเดียวกันได้มีองค์กรอิสระจัดตั้ง สำนักงานอุทยานการเรียนรู้ (TK Park) ซึ่งอยู่ภายใต้การดูแลของสำนักบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์กรมหาชน) เพื่อส่งเสริมและพัฒนาการส่งเสริมการอ่าน รวมทั้งจัดสร้างห้องสมุดมีชีวิต ซึ่งเป็นห้องสมุดที่เป็นมากกว่าแหล่งค้นคว้าหนังสือ หากแต่ยังเป็นแหล่งรวมสารสนเทศเพื่อการอ่านและแหล่งการเรียนรู้ต้นแบบในสังกัดสำนักนายกรัฐมนตรี

เมื่อการอ่านได้กลายเป็นวาระแห่งชาติและมีบทบาทสำคัญต่อการขับเคลื่อนศักยภาพของคนในชาติ องค์กรต่างๆ ทั้งภาครัฐและเอกชนจึงจับมือกันจัดตั้งองค์กรเพื่อส่งเสริมการอ่านในนาม "เครือข่ายหนังสือเพื่อเด็ก เยาวชนและครอบครัว" ในปี พ.ศ. 2549 เครือข่ายได้รับความร่วมมือจากองค์กร 32 แห่ง ด้วยวัตถุประสงค์ในการผลักดันยุทธศาสตร์หนังสือเพื่อเด็ก ประกอบด้วยยุทธศาสตร์ 4 ด้าน ได้แก่ การกระจายหนังสือให้เข้าถึงเด็ก การรณรงค์ให้เกิดความต้องการและพฤติกรรมการอ่าน การส่งเสริมให้หนังสือมีคุณภาพและราคาเหมาะสม และป้องกันเด็กจากสื่อที่เป็นภัยและขัดอุปสรรคต่อการอ่านของเด็ก เครือข่ายนี้ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลง ให้เกิดการจัดตั้งคณะกรรมการส่งเสริมการอ่านเพื่อสังคมแห่งการเรียนรู้ขึ้น โดยกระทรวงศึกษาธิการเสนอต่อสำนักนายกรัฐมนตรีให้กำหนดให้การอ่านเป็นวาระแห่งชาติ เมื่อวันที่ 5 สิงหาคม พ.ศ. 2552 ประกอบกับได้แต่งตั้งคณะกรรมการจัดทำยุทธศาสตร์เพื่อการส่งเสริมการอ่าน พร้อมกับยุทธศาสตร์ 3 ประการ ได้แก่

- การพัฒนาคนไทยให้มีความสามารถในการอ่าน
- การพัฒนาให้คนไทยมีนิสัยรักการอ่าน
- การสร้างบรรยากาศและสิ่งแวดล้อมในการส่งเสริมการอ่าน

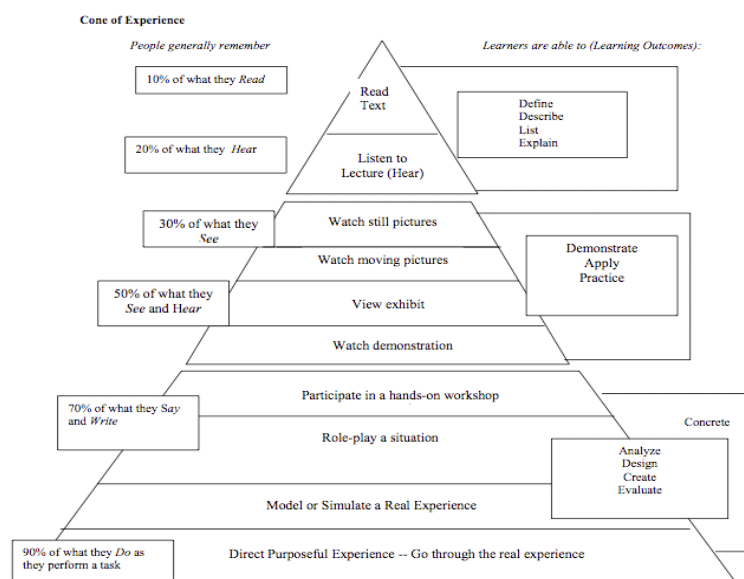
หน่วยงานและองค์กรต่างๆ ร่วมมือกันก่อตั้งเป็นภาคีเพื่อประชาสัมพันธ์และดำเนินกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการอ่าน อย่างต่อเนื่อง แม้ว่าจะเริ่มมีการจัดตั้งให้การอ่านเป็นวาระแห่งชาติและได้รับความร่วมมือจากหลายหน่วยงานก็ตาม แต่ผลลัพธ์ที่ได้นั้นกลับตรงกันข้ามกับความมุ่งหมาย เนื่องจากการดำเนินงานที่ขาดความต่อเนื่อง หลายกิจกรรมที่มีแนวโน้มจะประสบความสำเร็จจึงไม่สามารถดำเนินการไปจนถึงขั้นสุดท้ายได้ 2551 – 2554 ส่วนต่างของสถิติการอ่านของประชากรในประเทศไทยมีเพิ่มขึ้นเพียงร้อยละ 2.3 เท่านั้น (สำนักงานสถิติแห่งชาติ . 2554: iii) จากผลลัพธ์ที่ได้องค์กรและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องจึงเร่งจัดชุดทีมวิจัยอย่างจริงจัง เพื่อหาแนวทางการแก้ปัญหาและส่งเสริมการอ่าน อย่างมีประสิทธิภาพ โดยในปี พ.ศ. 2552 ด้วยความร่วมมือจากสำนักงานอุทยานการเรียนรู้(TK Park) และคณะบริหารธุรกิจมหาวิทยาลัทธิกิจบัณฑิตยศาสตร์ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง "นโยบายส่งเสริมการอ่านของไทย: ศึกษาเปรียบเทียบกับต่างประเทศ" ศึกษารูปแบบและแนวคิดการส่งเสริมการอ่าน ของประเทศต่างๆ ที่ประสบความสำเร็จ จนทำให้สถิติการรู้หนังสือและการอ่านหนังสือของประชากรในประเทศนั้นๆ มีอัตราสูงมาก เช่น ประเทศสวีเดน มีอัตราการรู้

หนังสือของคนในประเทศถึงร้อยละ 99 จากประชากรทั้งหมด เป็นต้น ในขณะที่วงนักรัฐบาลได้ประกาศในปี พ.ศ. 2552-2561 เป็นทศวรรษแห่งการอ่าน เพื่อให้สอดคล้องกับการเตรียมตัวเปิดประชาคมอาเซียนที่จะมาถึงในปี พ.ศ. 2558 พร้อมกับพัฒนาศักยภาพของคนในประเทศด้วยการเพิ่มพูนความรู้และความคิดความอ่านจากการอ่านหนังสือ โดยมีคณะกรรมการส่งเสริมการอ่านเป็นกลไกในการขับเคลื่อนงานส่งเสริมการอ่าน (อรศรี งามวิทย์พงศ์; กนิษฐา ปวีระโยธิน; และ กนกวรรณ แซ่จ้ง. 2554: 20) กระทั่งในปี พ.ศ. 2556 ประเทศไทยได้รับให้เป็นเจ้าภาพในโครงการ "เมืองหนังสือโลก" ภายใต้การดูแลของยูเนสโก (UNESCO) หน่วยงานต่างๆ ที่เกี่ยวข้องจึงตื่นตัวร่วมมือกันวิจัยและวิเคราะห์ข้อมูลต่างๆ ที่ศึกษามา เพื่อหากลยุทธ์ในการจัดกิจกรรมและจัดเตรียมแหล่งการเรียนรู้โดยสอดคล้องกับบริบทของประเทศ

1.1.2 ความสำคัญของการอ่าน

โลกได้เปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา จากยุคก่อนประวัติศาสตร์จนถึงปัจจุบัน วิทยาการต่างๆ พัฒนาจนไปอย่างไม่หยุดยั้ง แต่การอ่านยังคงเป็นเรื่องพื้นฐานที่มนุษย์ยังคงใช้สื่อสาร ถ่ายทอดความคิดความอ่านจากบุคคลหนึ่งไปสู่บุคคลหนึ่ง หรือจากกลุ่มคนหนึ่งไปสู่กลุ่มคนหนึ่ง หรือในรูปแบบที่แตกต่างกันออกไป และการใช้ชีวิตในปัจจุบันนั้นเป็นเรื่องยากหากขาดการอ่านออกเขียนได้และการรู้หนังสือ เพราะนอกจากผู้คนจะใช้เพื่อติดต่อสื่อสารกันด้วยการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนแล้ว การอ่านยังเป็นการเปิดโลกทัศน์และอธิบายสิ่งที่ยากเกินจะอธิบายได้ด้วยคำพูดให้ผู้อ่านเข้าใจได้ ผู้อ่านสามารถรับรู้ข้อมูลข่าวสารได้ทันเหตุการณ์และความเปลี่ยนแปลงต่างๆ เกิดขึ้นตามกาลเวลา นอกเหนือจากนั้นการอ่านยังเป็นเครื่องมือในการตอบสนองความอยากรู้อยากเห็นของมนุษย์ และเป็นเครื่องมือที่สอดคล้องกับความต้องการด้านสันติภาพของมนุษย์ได้อย่างดี (ประเทิน มหาพันธ์. 2523: 5)

การอ่านเป็นเครื่องมือสำคัญต่อการเรียนรู้สิ่งต่างๆ ซึ่งปัจจุบันการศึกษาในทุกระดับนั้นจะต้องอาศัยการเรียนรู้จากการอ่านเป็นสำคัญ เพราะนอกจากผู้อ่านจะเกิดความรู้ความเข้าใจจากตำราแล้ว ผู้อ่านยังสามารถต่อยอดความรู้ด้วยการคิดวิเคราะห์ นำไปสู่การวิพากษ์วิจารณ์ และแลกเปลี่ยนความรู้กับผู้อื่นจนเกิดเป็น ความรู้ใหม่ ทำให้ผู้อ่านเปิดโลกทัศน์ ไม่ยึดมั่นอยู่กับความคิดใดความคิดหนึ่ง สามารถแสวงหาความจริงได้จากการอ่าน (ประเทิน มหาพันธ์. 2523: 6 – 7) ซึ่งตามปรีมิตของเดล (Edgar Dale) ได้ระบุไว้ว่าการเรียนรู้นั้นเกิดขึ้นได้จากการอ่านและนำไปสู่การเรียนรู้ในขั้นต่อไป



ภาพประกอบ 1 พีระมิดประสบการณ์ของเอ็ดการ์ เดล (Edgar Dale)

ที่มา: Dale Edgar. (1969). *Audiovisual Method in Teaching*. p. 108.

การที่ประเทศจะเจริญก้าวหน้าได้นั้น จะต้องขับเคลื่อนด้วยประชาชนที่มีศักยภาพในการคิดอ่าน การอ่านจึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการส่งผ่านความคิด การปลูกฝังทัศนคติและเจตคติของคนในชาติให้ไปในทิศทางที่ต้องการ การอ่านหนังสือนับเป็นตัวชี้วัดความเจริญของประเทศนั้นๆ ประเทศใดที่ผลิตหนังสือมากและมีประชาชนอ่านหนังสือ และรู้หนังสือมากเท่าไร ประเทศนั้นก็จะมีความคิดความอ่านทัดเทียมกับผู้อื่นและมีการพัฒนาไปมากกว่าประเทศอื่นในทุกๆ ด้านการอ่านจึงนับเป็นกระบวนการสร้างเสริมประสบการณ์ ความรู้ จินตนาการและการถ่ายทอดและปลูกถ่ายความคิดได้อย่างนุ่มนวลและแนบเนียนมากทางหนึ่ง

1.2 รูปแบบและวิธีการส่งเสริมการอ่าน

การส่งเสริมการอ่านที่ประสบความสำเร็จประกอบไปด้วยปัจจัยหลายอย่าง ทั้งหน่วยงานและองค์กรที่เกี่ยวข้อง เครื่องมือที่ใช้ กลุ่มเป้าหมายและกระบวนการที่ใช้เพื่อการจูงใจกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งปัจจัยดังกล่าวก็ขึ้นอยู่กับบริบททางสังคม วัฒนธรรม พื้นฐานการศึกษาของท้องถิ่นนั้นๆ โดยสามารถยกขึ้นมาเป็นตัวอย่างเพื่อเป็นประเด็นในการศึกษาได้ดังนี้

1.2.1 โครงการห้องสมุดปฎิหาริย์ (The Miracle Libraries)

โครงการจัดตั้งห้องสมุดปฎิหาริย์ ห้องสมุดสำหรับเด็กในประเทศเกาหลี สร้างขึ้นในปี พ.ศ. 2546 ด้วยความร่วมมือจากองค์กรปฏิบัติการพลเมืองเพื่อวัฒนธรรมการอ่าน ประชาชนทั่วไป บริษัทกระจายเสียง ส่วนปกครองท้องถิ่น บริษัทเอกชน และเด็กๆ จากแนวคิดทางสถาปัตยกรรมที่เป็นเอกลักษณ์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ห้องสมุดเป็นสถานที่สำหรับทุกคน ทุกคน

จะมีสิทธิ์เท่าเทียมกันโดยไม่จำกัดเพียงแค่สถานะทางสังคม เปิดโอกาสและสร้างบรรยากาศแวดล้อมที่น่าสนใจให้ผู้ใช้ทุกคนได้หล่อเลี้ยงความฝันของตัวเอง นอกจากนี้ห้องสมุดปฎิหาริย์ยังใช้วิธีการหล่อหลอมเด็กด้วยหนังสือ ด้วยแนวคิดที่ว่าเมื่อเด็กมีเสรีในการอ่านหนังสือ เด็กเหล่านี้จะเติบโตมาอย่างมีคุณภาพะ ทั้งในด้านจิตใจ เขาวินปัญญา ด้วยมุ่งหวังว่าเด็กๆ จะเติบโตมาด้วยการเรียนรู้ ค่านิยมของสังคม แนวคิดด้านประชาธิปไตย การคำนึงถึงผู้อื่น และให้ความสำคัญของสันติภาพและศักดิ์ศรีของผู้อื่น (ชู อัน, ชาน. 2555: 9)

โครงการนี้ได้รับความร่วมมือจากหลายฝ่าย ทั้งภาครัฐและเอกชน โดยมาจากองค์กรเอกชนที่ไม่แสวงผลกำไรทำหน้าที่สนับสนุนและผลักดันโครงการ มีแกนนำโดย จองอิลโด ที่ขับเคลื่อนองค์กรปฏิบัติการพลเมืองเพื่อวัฒนธรรมการอ่านและมูลนิธิวัฒนธรรมแห่งหนังสือเกาหลี ที่มองเห็นว่าห้องสมุดเป็นโครงสร้างพื้นฐานให้สังคมแข็งแกร่ง บริษัทกระจายเสียงมุนวา (Munwha Broadcasting corporation) เจ้าของรายการโทรทัศน์ "อ่านหนังสือ" ที่ผลิตรายการนี้ขึ้นเพื่อเป็นพื้นที่รองรับกิจกรรมเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างประชาชน ส่วนปกครองท้องถิ่น และภาคเอกชน ในกระบวนการส่งเสริมการอ่านด้วยการระดมเงินทุนและทรัพยากรจากทุกส่วนตามที่กล่าวผลิตพื้นที่สื่อนี้ขึ้นมา ระบบบริหารห้องสมุดมีการบริหารแบบใหม่ที่ประชาชนมีส่วนร่วม มีความสัมพันธ์กับองค์กรภาครัฐและเอกชนต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกันในลักษณะหุ้นส่วน เพื่อให้ห้องสมุดปฎิหาริย์เป็นของประชาชนเกาหลีทุกคนอย่างแท้จริง โดยมีหลักการดำเนินงานของห้องสมุดปฎิหาริย์ ประกอบด้วย 5 หลักการ ได้แก่

1.2.1.1 เปิดให้กับเด็กทารกและวัยหัดเดิน

เพื่อให้เด็กทุกคนได้มีโอกาสใกล้ชิดกับหนังสือตั้งแต่ยังเล็ก โดยห้องสมุดมีพื้นที่สำหรับเด็กทารกและวัยหัดเดิน ที่เรียกว่า "อนดอล" ซึ่งเป็นพื้นที่แบบดั้งเดิมของเกาหลี มีคุณสมบัติคือให้ความอบอุ่นมาจากด้านล่าง

1.2.1.2 ห้องสมุดที่ไม่หยุดนิ่ง

ห้องสมุดจะจัดกิจกรรมมากมาย หลากหลาย และต่อเนื่อง กิจกรรมที่น่าสนใจเหล่านี้จะเป็นการเล่าเรื่องผ่านการร้องเพลง การแสดงละคร การเต้นรำ การวาดภาพ และการทำงานฝีมือ ซึ่งเชื่อมโยงไปสู่การอ่านหนังสือ ในห้องสมุดปฎิหาริย์จึงมีห้องต่างๆ หลายห้องที่ตกแต่งอย่างสวยงามน่าสนใจ เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวและต่อยอดสู่การสร้างกิจกรรมส่งเสริมการอ่านอื่นๆ

1.2.1.3 ห้องสมุดที่บริหารโดยความร่วมมือระหว่างภาครัฐและเอกชน

การบริหารจัดการห้องสมุดปฎิหาริย์นั้นมีความร่วมมือการกำกับดูแลจากหลายภาคส่วนที่เป็นตัวแทนชุมชนและส่วนปกครองท้องถิ่น เพื่อความสำนึกรับผิดชอบและแสดงความคิดเห็นร่วมกันระหว่างภาครัฐและเอกชน

1.2.1.4 ห้องสมุดให้การสนับสนุนทางสังคมเพื่อการดูแลเด็ก

ห้องสมุดทำหน้าที่เป็นองค์กรที่คอยช่วยเหลือพ่อแม่ผู้ปกครองรับผิดชอบร่วมกันในออกค่าใช้จ่ายเพื่อดูแลเด็ก ด้วยการจัดกิจกรรมภายในห้องสมุด

1.2.1.5 ห้องสมุดเชื่อมโยงกับบ้านและโรงเรียน

ห้องสมุดพยายามให้การอ่านนั้นเชื่อมโยงจากบ้านไปสู่โรงเรียน และเชื่อมโยงไปยังห้องสมุด เพื่อสร้างวัฒนธรรมการอ่านในเชิงบวกในทุกสถานที่ ไม่ว่าที่ไหนก็อ่านหนังสือได้

นอกจากการอำนวยความสะดวกในด้านกระบวนการดำเนินงานและลักษณะทางกายภาพซึ่งเป็นพื้นที่ในการรองรับผู้คนแล้ว กิจกรรมส่งเสริมการอ่านที่เกิดขึ้นยังเป็นปัจจัยสำคัญในการขับเคลื่อนให้ห้องสมุดปาฏิหาริย์มีความพิเศษและกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ ดังนั้นห้องสมุดปาฏิหาริย์ทั่วประเทศจึงสร้างสรรค์โปรแกรมเพื่อส่งเสริมการอ่านในรูปแบบต่างๆ ขึ้นเพื่อความบันเทิงแปลกใหม่และเหมาะสมกับความต้องการ ทางวัฒนธรรม เช่น กิจกรรมสำหรับเด็กเล็ก : “การแนะนำการอ่าน” “ชั้นเรียนการอ่าน” “การช่วยเด็กเลือกหนังสือและสื่อ” กิจกรรมการสนทนาเด็ก : การอภิปรายหลังการอ่าน กิจกรรมการทัศนศึกษา เยี่ยมชม ฝึกการสังเกตและการเดินทางที่เกี่ยวข้องกับหนังสือ กิจกรรมการอ่านด้วยสื่อผสม กิจกรรมการพบกับนักเขียนและกิจกรรมการเขียน กิจกรรมคอนเสิร์ตขนาดเล็กและการอ่านบทกวี กิจกรรมการพูดของนักเขียน การอ่านหนังสือให้ฟังโดยผู้แต่งหนังสือ เป็นต้น ซึ่งกิจกรรมทั้งหมดจะขับเคลื่อนโดยบรรณารักษ์และความร่วมมือจากชุมชนเป็นสำคัญ

โครงการห้องสมุดปาฏิหาริย์มีการผสมผสานระหว่างกิจกรรมส่งเสริมการอ่านและรูปแบบวัฒนธรรมเกาหลีเข้ามาใช้ร่วมกัน เพื่อสร้างสรรค์เป็นพื้นที่เพื่อการเรียนรู้ด้วยการบริหารอย่างมีส่วนร่วมจากภาครัฐและเอกชน โดยส่วนสำคัญคือประชาชนในท้องถิ่นและในประเทศต่างมีความรู้สึกเป็นเจ้าของร่วมกัน เกิดจากการที่หิบบกประเด็นของห้องสมุดขึ้นมาให้ผู้คนแสดงความคิดเห็นผ่านโครงการ “ห้องสมุดปาฏิหาริย์” โดยมีการบันทึกความคิดเห็นเหล่านั้นส่งต่อให้แก่รัฐบาล ผู้ร่างนโยบายต่างๆ ของรัฐบาลเกาหลีเริ่มเข้าใจถึงความจำเป็นต่อบทบาทของห้องสมุดทั่วประเทศ โดยมีโครงการห้องสมุดปาฏิหาริย์เป็นโครงการต้นที่กระตุ้นให้เกิดความเคลื่อนไหวของการผลักดันห้องสมุดและการอ่านเป็นสำคัญ

1.2.2 บรรณารักษ์ ห้องสมุด และเทคโนโลยี

ห้องสมุดนับเป็นแหล่งทรัพยากรความรู้ บรรณารักษ์ก็นับเป็นผู้ดูแลทรัพยากรเหล่านั้นเช่นเดียวกัน ในประเทศฟิลิปปินส์ห้องสมุดได้ปรับเปลี่ยนบทบาทของบรรณารักษ์จากเดิมที่เป็นผู้บริหารจัดการทรัพยากรและอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้ใช้บริการห้องสมุดโดยมีผู้อ่านเป็นศูนย์กลางตามกฎหมายของรังกานาธาน (SR Ranganathan) กลายเป็นบรรณารักษ์จะต้องเป็นทั้งครูผู้สอนด้านเทคโนโลยี ผู้วางแผนการเรียนการสอน และผู้จัดการห้องสมุดในคราวเดียวกัน กล่าวคือบรรณารักษ์จะต้องเป็นมากกว่าผู้บริหารจัดการทรัพยากร แต่จะต้องเป็นผู้นำผู้ใช้ไปสู่แหล่งทรัพยากร อันมีทรัพยากรเป็นศูนย์กลางแทน โดยนักคณิตศาสตร์และผู้เชี่ยวชาญด้านห้องสมุด เอสอาร์ รังกานาธาน (SR Ranganathan) ได้กำหนดหลักการและกฎแห่งบรรณารักษศาสตร์ไว้ดังนี้

1.2.2.1 หนังสือมีไว้ให้อ่าน

หนังสือถูกจัดให้เป็นเทคโนโลยีที่ใช้เก็บรักษาข้อมูลและความคิดต่าง ๆ ที่มีอิทธิพลหล่อหลอมจิตใจและความนึกคิดผ่านการลงใช้และทดสอบ ต้องได้รับการจัดการ แยกประเภทตามหมวดหมู่ หมุนเวียน มีการพูดถึง อภิปราย และหมั่นบำรุงรักษา

1.2.2.2 ผู้อ่านแต่ละคนอ่านหนังสือแต่ละแบบ

ผู้คนล้วนมีจิตและความนึกคิดต่างกัน การอ่านก็ย่อมต่างกัน เช่น หนังสือเฉพาะกลุ่มก็มีไว้เพื่อกลุ่มคนเหล่านั้นโดยเฉพาะ หนังสือสำหรับเด็กก็มีไว้สำหรับเด็ก หนังสือประเภทสารคดีหรือหนังสืออ้างอิงมีไว้เพื่อผู้อ่านจากหลายสาขาวิชา ดังนั้นจึงจำเป็นต้องการจัดสรรงบประมาณและจัดหาหนังสือเพื่อบริการคนทุกกลุ่มอย่างทั่วถึงกัน แนวคิดคือ เมื่อผู้อ่านไปที่ห้องสมุด จะต้องมียุทธศาสตร์เพื่อรองรับเพื่อความบันเทิงและเพื่อการศึกษาไว้ให้ผู้อ่านอยู่เสมอ

1.2.2.3 ประหยัดเวลาของผู้อ่าน

โครงสร้างและการจัดการเป็นสิ่งสำคัญในการดูแลห้องสมุด ดังนั้นห้องสมุดจะต้องมีโครงสร้าง ระบบ และการบริการที่มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลสอดคล้องกันไป

1.2.2.4 ห้องสมุดเป็นสิ่งมีชีวิตที่มีการเจริญเติบโต

ด้วยหลักคิดที่ว่า ความคิด ข้อมูลและความรู้ล้วนมีการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง หนังสือจึงจำเป็นต้องมีการปรับปรุง ตีพิมพ์ใหม่ ผลิตเพิ่ม เพื่อให้ความรู้ทันสมัยอยู่เสมอ นอกจากนี้บรรณารักษ์ยังต้องมีความสามารถด้านการจัดการระบบห้องสมุด การบริการ และกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างความรู้ความสามารถในการอ่านหนังสือเพื่อรองรับความต้องการของผู้ใช้บริการ และส่งเสริมให้บุคคลทั่วไปเข้ามาใช้บริการห้องสมุดมากขึ้น

จากแนวคิดของรังกานาธานได้แสดงให้เห็นว่าผู้อ่านเป็นส่วนสำคัญในการขับเคลื่อนบทบาทของบรรณารักษ์ แต่เมื่อยุคสมัยได้เปลี่ยนแปลงไป โลกได้ก้าวเข้าสู่ยุคดิจิทัลอย่างเต็มตัว ข้อมูลข่าวสารมาจากทุกทิศทาง จึงเกิดการปรับเปลี่ยนหลักการคิดจากหลักการของรังกานาธานให้ทันสมัยขึ้นสอดคล้องกับบริบทที่เปลี่ยนไป โดยนักคิดด้านห้องสมุด ไมเคิล กอร์แมน และ วอลท์ ครอว์ฟอร์ด (Michael Gorman and Walt Crawford) ได้ปรับเปลี่ยนไปดังนี้

- ห้องสมุดให้บริการมนุษยชาติ
- ให้ความสำคัญต่อทุกรูปแบบที่ใช้สื่อสารความรู้
- ใช้เทคโนโลยีอย่างชาญฉลาด
- ปกป้องการเข้าถึงความรู้โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย
- ยกย่องอดีตและสร้างสรรค์อนาคต

มุมมองของนักคิดทั้งสองได้ขยายขอบเขตของทรัพยากรความรู้และความเท่าเทียมกันในการเข้าถึงแหล่งข้อมูล ไม่เพียงจำกัดแค่เฉพาะกลุ่มเท่านั้น หากแต่ผู้อ่านทุกคนสามารถเข้าถึงความรู้ได้ในทุกสาขาที่ห้องสมุดมี จึงส่งผลให้ภาระหน้าที่ของบรรณารักษ์นั้นเพิ่มขึ้น



ภาพประกอบ 2 หอสมุดแห่งชาติ ประเทศฟิลิปปินส์

ที่มา: http://en.wikipedia.org/wiki/National_Library_of_the_Philippines

บรรณารักษ์ถือได้ว่าเป็นผู้จัดการของห้องสมุดเลยทีเดียวได้ โดยบรรณารักษ์จะเป็นผู้รวบรวมข้อมูลและบริหารจัดการให้ผู้อ่านเข้าถึงข้อมูลเหล่านั้นได้ ซึ่งหน้าที่พื้นฐานของบรรณารักษ์ก็คงยังมีอยู่ เช่น การทำรายการแยกประเภทหมวดหมู่ เก็บข้อมูลส่วนบุคคล ความชอบและประวัติการอ่าน เป็นระบบคอลเลคชันหนังสือ เป็นต้น แต่สิ่งที่บรรณารักษ์โดยเฉพาะบรรณารักษ์ในห้องสมุดของโรงเรียนจะมีบทบาทเพิ่มขึ้นมาอีกคือต้องเป็นผู้สอนและนักเทคโนโลยีการเรียนการสอน เพื่อสอนให้ใช้ทักษะภายในห้องสมุดในโปรแกรมการสอนของโรงเรียน

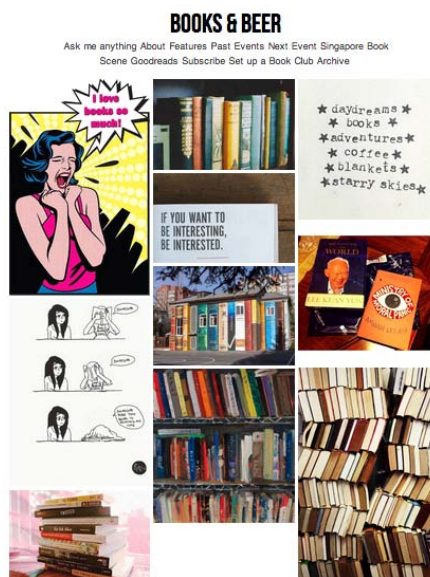
งานวิจัยของประเทศออสเตรเลีย (กาทิก้า, ชาร์รา ซี. 2555: 67; อ้างอิงจาก Londale; & Michele. 2003. Impact of School Library on Student Achievement: A review of the research report for the Australia School Librarians Association) ที่กล่าวถึงปัจจัยที่มีผลกระทบของห้องสมุดต่อความสำเร็จของการเรียนของนักเรียนทั้งด้านความรู้สึกละประสิทธิภาพ ได้แก่ การผสมผสานทักษะการเข้าถึงข้อมูลให้เป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตร และระบบการเชื่อมต่อเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อระหว่างห้องสมุดและห้องเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ยังมีปัจจัยในด้านบรรยากาศสภาพแวดล้อมที่มีสิ่งพิมพ์พร้อม โดยสามารถอ่านได้โดยสมัครใจ ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในเนื้อหามากขึ้น ประกอบกับสร้างเสริมความภาคภูมิใจในตนเองให้ผู้เรียน ซึ่งในส่วนของระบบเหล่านี้ บรรณารักษ์จะต้องเป็นผู้รับผิดชอบบริหารจัดการเพื่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์ที่ดีที่สุด

1.2.3 การรวมกลุ่มเพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์

ประเทศสิงคโปร์ถือเป็นประเทศที่ประสบความสำเร็จในเรื่องของการส่งเสริมการอ่านอย่างเห็นผล มีสถิติการอ่านที่มากกว่าคนไทยกว่า 10 เท่า เฉลี่ยต่อปี ประชาชนสิงคโปร์อ่านหนังสือ 50 - 60 เล่ม (เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. 2556: ออนไลน์) ด้วยความร่วมมือจากทั้งภาครัฐ

ภาคเอกชน และที่สำคัญคือประชาชน เพราะนอกจากรัฐบาลจะจัดตั้งให้การอ่านเป็นวาระแห่งชาติ แล้ว สิ่งที่สำคัญคือมีการดำเนินงานอย่างต่อเนื่องและติดตามผลเพื่อประเมินผลและพัฒนาในโครงการต่อไป

กิจกรรมส่งเสริมการอ่านในประเทศสิงคโปร์มีมากมาย ทั้งเจ้าของโครงการโดยรัฐบาล ที่จัดเป็นแคมเปญ "อ่านเถอะ! สิงคโปร์" (Read Singapore) ที่มีการทำห้องสมุดเคลื่อนที่เพื่อให้หนังสือสามารถเข้าถึงประชาชนได้มากขึ้น หรือการรวมตัวกันของชุมชนที่ก่อตั้งเป็นกลุ่มสังคมแห่งการอ่านออกเขียนได้ของมหาวิทยาลัยสิงคโปร์แห่งชาติ (National University of Singapore Literary Society) เป็นต้น สืบเนื่องจากประเทศสิงคโปร์มีประชากรหลากหลายเชื้อชาติ จึงมีการแลกเปลี่ยนและส่งผ่านวัฒนธรรมผ่านการอ่านหนังสือ โดยผ่านโครงการข้างต้นที่กล่าวมา ประชาชนจึงเป็นปัจจัยหลักในการขับเคลื่อนโครงการให้มีประสิทธิภาพได้ โดยมีโครงการที่จัดตั้งและรวมกลุ่มของนักอ่านและเกิดการชักชวนต่อกันจนกลายเป็นชุมชนขนาดใหญ่ อย่างโครงการบุ๊กแอนด์เบียร์ (Book & Beer)



ภาพประกอบ 3 หน้าบล็อกโปรโมทโครงการบุ๊กแอนด์เบียร์

ที่มา: <http://booksandbeersingapore.tumblr.com/>

บุ๊กแอนด์เบียร์ เริ่มต้นจากการพบกันของเมลิสซา และ เอลีน (Melissa & Eileen) ซึ่งพบกันขณะที่ร่วมแคมเปญในเมืองโคเปนเฮเกน เมื่อปี พ.ศ. 2552 ซึ่งทั้งสองเป็นตัวแทนเยาวชนจากสิงคโปร์เหมือนกัน หลังจากนั้นทั้งสองคนได้ร่วมงานด้วยกันมาจนเกิดความคิดว่า หนังสือที่มีอยู่สามารถนำมาแลกเปลี่ยนกันได้ คนที่รักการอ่านจะได้รู้สึกสนุกและร่วมกันแบ่งปันหนังสือหรือนักเขียนที่พวกเขารักได้ แลกเปลี่ยนพูดคุยในสิ่งที่สงสัย สิ่งที่ยากจะเข้าใจและแลกเปลี่ยนความรู้กัน โดยมีหลักปฏิบัติ 4 R คือ Read, Recycle, Rehydrate, Regaled หรือคือ ร่วมกันอ่าน ร่วมกันเอากลับมาอ่านอีก ร่วมกันดื่ม และร่วมกันพูดคุย

บุ๊กแอนด์เบียร์ดำเนินกิจกรรมไปด้วยหลักการว่า หนังสือเดินทางแลกเปลี่ยนไปพร้อมกับเครื่องดื่มเย็นๆ ในการพบปะหนึ่งครั้งจะใช้เวลา 3 ชั่วโมง เป็นโครงการที่ไม่แสวงหาผลกำไร แต่เสริมสร้างมิตรภาพคุณค่าในการแบ่งปัน



ภาพประกอบ 4 การพบปะของกลุ่มบุ๊กแอนด์เบียร์

ที่มา: <http://booksandbeersingapore.tumblr.com/>

1.2.4 การรวมกลุ่มเพื่อสร้างสรรค์งาน

ประเทศสิงคโปร์ นอกจากการรวมกลุ่มกันเองของบุคคลที่รักการอ่านทั่วไปแล้ว ยังมีกลุ่มนักเรียนนักศึกษาที่เรียกว่า สังคมแห่งการอ่านออกเขียนได้ของมหาวิทยาลัยแห่งชาติสิงคโปร์ (National University of Singapore Literary Society) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสนับสนุนและสร้างเครือข่ายนักเรียนนักศึกษาของภาควิชาภาษาอังกฤษและวรรณกรรมในสิงคโปร์ ก่อตั้งเมื่อปี พ.ศ. 2004

กิจกรรมที่จัดขึ้นเป็นประจำทุกปีนั้นจะมีกิจกรรมเกี่ยวกับบทกลอนและบทเพลง และที่สำคัญคือจะมีการประกวดการเขียนเชิงสร้างสรรค์ที่เป็นไฮไลต์ของกิจกรรมประจำปี โดยบทบาทสำคัญของกลุ่ม NUS คือส่งเสริมวัฒนธรรมวรรณกรรมในสิงคโปร์แก่เยาวชนโดยมีการเข้าค่าย แลกเปลี่ยนความคิดเชิงสร้างสรรค์ และแก้ปัญหาวรรณกรรม



ภาพประกอบ 5 กิจกรรมค่ายการเขียน

ที่มา: <http://literarysociety.wordpress.com/photos/epm-2008/>

กิจกรรมการประกวดงานเขียนเชิงสร้างสรรค์ในแต่ละปีจะมีการกำหนดประเภทงานเขียนที่จะให้ในการแข่งขัน 3 ประเภท เช่น บทละคร บทกลอน เป็นต้น โดยจะเชิญคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิและมีความเชี่ยวชาญในด้านวรรณกรรมมาเป็นผู้ตัดสิน เพื่อให้ผู้ร่วมกิจกรรมสามารถถ่ายทอดความนึกคิดที่สั่งสมมาจากการอ่านและการเรียนรู้จากประสบการณ์ได้อย่างสร้างสรรค์ รู้จักคิดและเขียนเป็น

1.2.6 กิจกรรมการอ่านในโอกาสพิเศษ

ในทุกๆ ปี ในวันหนังสือโลกและลิขสิทธิ์ (Book World and Copyright Day) คณะกรรมการหอสมุดแห่งชาติสิงคโปร์ (NLB) ได้จัดกิจกรรมขึ้นเพื่อให้สอดคล้องกับโอกาส ด้วยกิจกรรม "กิจกรรมค้นหานักอ่าน" (Spot-The-Reader) มีอาสาสมัครมากกว่า 600 คน แบ่งเป็น 62 กลุ่มเพื่อไปตามห้างสรรพสินค้า ตลาด โรงพยาบาล สวนสาธารณะ ย่านธุรกิจการค้า และใจกลางเมือง 12 แห่ง ในช่วง 11.00 – 15.00 น. เพื่อหาคนที่กำลังอ่านหนังสืออยู่และมอบของที่ระลึกให้



ภาพประกอบ 6 กิจกรรมค้นหานักอ่าน

ที่มา: <http://blogtoexpress.blogspot.com/2010/04/spot-reader-friends-of-library.html>

อาสาสมัครที่เข้าร่วมโครงการนี้ประกอบด้วยสมาชิกจากชมรมอ่านหนังสือต่าง ๆ ผู้นำชุมชน นักเรียนจากโรงเรียนต่าง ๆ และเจ้าหน้าที่จาก NLB โดยผลจากการรวบรวมข้อมูลเมื่อปี พ.ศ. 2554 พบว่า ตลอดระยะเวลา 4 ชั่วโมงที่อาสาสมัครช่วยกันตามหานักอ่านนั้น พบผู้ที่อ่านหนังสืออยู่ถึง 6,000 คน

1.2.7 เกมนำไปสู่และการอ่าน

กิจกรรม Code Re(a)d กิจกรรมแนวท้าทายสมอง ปฏิภาณไหวพริบยอดนิยมของโครงการบุ๊คมือชีพ (Book Come Alive) ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมการอ่าน ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์และการแบ่งปันความสนใจในการอ่านระหว่างเพื่อนกับเพื่อน (โก๊ะ ไล ลิน, เกียง. 2011: 4) โดยกิจกรรมได้เริ่มดำเนินงานมาตั้งแต่วันที่ 4 มิถุนายน พ.ศ. 2554



ภาพประกอบ 7 ใบปิดประชาสัมพันธ์กิจกรรม Code Re(a)d

ที่มา: <http://blogs.nlb.gov.sg/readandread/general/books-come-alive-at-the-library/>

กิจกรรม Code Re(a)d เป็นเกมต่อเนื่องระยะยาว ใช้เวลาหลายวันในการแก้เงื่อนไขผสมผสานกับกิจกรรมการอ่านและวาดภาพ โดยผู้เข้าแข่งขันจะต้องแก้ปริศนาทั้ง 14 รายการให้ได้ก่อน แล้วจึงจะนำมาปะติดปะต่อเป็นชื่อหนังสือสลับ โดยเริ่มแรกผู้เข้าจะได้รับคู่มือนักสืบ และรวบรวมเบาะแสในแต่ละสัปดาห์จากห้องสมุดสาธารณะ เมื่อถึงกำหนด ผู้เข้าแข่งขันที่มีคำตอบที่ถูกต้องก็จะมีโอกาสชนะรางวัลไป โดยในสัปดาห์แรกที่กิจกรรมนี้เริ่ม มีผู้เข้าแข่งขันมาขอรับคู่มือนักสืบไปถึง 2,362 เล่ม โดยมียอดการยืมทั้งหมด 15,277 ครั้ง

1.2.8 โครงการหนังสือหนึ่งเล่มเพื่อทุกคน

ประเทศสวีเดนมีอัตราการอ่านออกเขียนได้ของประชากรอยู่ในอัตราสูงถึงร้อยละ 99 มีคนอ่านหนังสือเพื่อความบันเทิงและเพื่อพัฒนาตัวเองอยู่เป็นจำนวนมาก และนิยรักการอ่าน ได้รับการปลูกฝังควบคู่มาพร้อมกับการศึกษาที่สูงขึ้นเรื่อยๆ (ชนะใจ เดชวิทยาพร; และคนอื่นๆ. 2552: 1) ประกอบกับปัจจัยต่างๆ ที่เป็นตัวช่วยในการส่งเสริมให้การอ่านเป็นเรื่องง่ายและเข้าถึงทุกกลุ่มคนด้วยการให้ความร่วมมือในการสนองตอบนโยบายการอ่านของประเทศ

ในปี พ.ศ. 2522 มูลนิธิหนังสือแห่งสวีเดน (Swedish Book Foundation) ที่มีภารกิจหลักในการวิจัยการอ่าน เขียนและดำเนินโครงการ เพื่อส่งเสริมการอ่านของชาวสวีเดน ได้จัดทำโครงการ "หนังสือหนึ่งเล่มเพื่อเด็กทุกคน" (A Book for Every Child Campaign) ร่วมมือกับสมาคมผู้จำหน่ายหนังสือแห่งสวีเดน เพื่อส่งเสริมการอ่านของเด็กด้วยกิจกรรม "คุยเรื่องหนังสือ" (Book Talk) โดยโครงการนำร่องกับโรงเรียน 2 – 3 แห่ง โดยใช้กิจกรรมการอ่านในโรงเรียนและห้องสมุดที่ใช้หนังสือเป็นเครื่องมือในการสื่อสารเรื่องราวในการพูดคุย รวมทั้งการเดินทางไปร้านหนังสือ เพื่อให้เด็กที่เข้าร่วมโครงการเลือกหนังสือไปอ่านฟรี ในโครงการนำร่องจะจำกัดจำนวนผู้เข้าร่วมเพียง 200 คนเท่านั้น โดยกิจกรรมในโครงการทั้งหมดได้รับความร่วมมือจากส่วนต่างๆ ทั้งผู้จำหน่ายหนังสือ บรรณารักษ์ ครู และเด็ก โดยมีการเสนอแผนกิจกรรมก่อนการดำเนินโครงการจริง



ภาพประกอบ 8 เด็กที่เข้าร่วมโครงการนำร่อง

ที่มา: <http://www.bokenisverige.se/sida.php?sida=boktips>

โครงการนี้ประสบความสำเร็จและรัฐบาลได้ต่อยอดความสำเร็จของโครงการนี้ ด้วยการให้เงินอุดหนุนแก่สำนักพิมพ์ En Bok for alla (Book for Everyone) จำนวน 10 ล้านสวีดิชโครน (ประมาณ 40 ล้านบาทไทย) ในปี พ.ศ. 2547 เพื่อให้จัดพิมพ์วรรณกรรมที่มีคุณภาพ แต่ในราคาที่ถูกลง ซึ่งในทุกๆ ปีสำนักพิมพ์จะจัดพิมพ์แค็ตตาล็อกรายชื่อหนังสือใหม่และเรื่องย่อแจกไปตามห้องสมุดประชาชน โรงเรียน และประชาชนทั่วไป เพื่อให้เป็นสื่อที่ใช้ประกอบในการตัดสินใจเลือกซื้อหนังสือที่เหมาะสมกับความต้องการของแต่ละคน



ภาพประกอบ 9 ตัวอย่างหนังสือที่เข้าร่วมโครงการ

ที่มา: <http://www.bokenisverige.se/sida.php?sida=boktips>

1.2.9 อ่านก่อนเรียน

ประเทศญี่ปุ่นเป็นประเทศผู้นำด้านการอ่านเช่นเดียวกับประเทศสวีเดนที่มีอัตราการอ่านออกเขียนได้ของประชากรถึงร้อยละ 99 (ชนะใจ เดชวิทยาพร; และคนอื่นๆ. 2552: 1) โดยมีปัจจัยสนับสนุนจากการปลูกฝังการส่งเสริมการอ่านตั้งแต่การศึกษาขั้นพื้นฐาน อยู่ในวัฒนธรรมความเป็นอยู่ และมีการกระตุ้นโดยรัฐบาลเป็นหลักใหญ่

ในปี พ.ศ. 2545 รัฐบาลญี่ปุ่นได้สนับสนุนกิจกรรมการอ่าน 10 นาทีทุกเช้า (Morning Reading) ด้วยการให้ครูและนักเรียนนำหนังสือเล่มที่ตัวเองชอบหรือสนใจมาอ่าน หรือจะเป็นหนังสือที่ยืมมาจากห้องสมุดก็ได้ เพื่อเป็นการปลูกฝังนิสัยรักการอ่านให้นักเรียน โดยโรงเรียนมีแนวคิดสำหรับเด็กที่ไม่มีนิสัยรักการอ่าน หากกำหนดเวลาในการอ่านที่มีระยะเวลาที่แน่นอนแล้ว นักเรียนจะสามารถปฏิบัติตามได้อย่างต่อเนื่อง จนกลายเป็นนิสัย ในขณะเดียวกันหากทำโดยลักษณะบังคับ จะได้ผลลัพธ์ที่ตรงกันข้าม ดังนั้นจึงเป็นช่องทางให้ได้เลือกหนังสือที่ตนเองสนใจมาอ่านได้ โดยมีกิจกรรมที่คอยกระตุ้นเสริมเข้าไปอีก

1.2.10 รางวัลแด่นักอ่าน

ประเทศไทยได้จัดทำกิจกรรมส่งเสริมการอ่านมากมายเพื่อให้สนองตอบกับนโยบายการอ่าน โดยเป็นการร่วมมือระหว่างภาครัฐและเอกชน โดยภาคเอกชนที่ให้ความสำคัญต่อการอ่านและยินดีสนับสนุนในโครงการต่างๆ ซึ่งหน่วยงานที่มีการดำเนินงานร่วมกับภาครัฐอย่างเป็นรูปธรรม มีอยู่ 2 องค์กร ได้แก่ บริษัท ซี.พี. เซเวนอีเลฟเว่น จำกัด (มหาชน) และ มูลนิธิซีเมนต์ไทย โดยบริษัทปูนซีเมนต์ไทย จำกัด (มหาชน) แต่ทั้งสององค์กรก็ให้การสนับสนุนในด้านที่แตกต่างกันไปตามลักษณะงานที่ถนัดตามลักษณะองค์กร

การส่งเสริมการอ่านที่บริษัท ซี.พี. เซเวนอีเลฟเว่น จำกัด (มหาชน) ร่วมมือกับโรงเรียนนั้นจะดำเนินงานด้วยแนวคิดแบบการตลาด ที่ส่งเสริมให้กิจกรรมการอ่านกระจายไปอย่างทั่วถึง โดยในปี พ.ศ. 2542 – 2545 สร้างแรงจูงใจในการอ่านหนังสือด้วย"โครงการบรรณารักษ์

ชวนอ่าน" ที่กำหนดเงื่อนไขให้อ่านหนังสือ 5 เล่ม ภายใน 3 เดือน โดยต้องมีการบันทึกลงในสมุดบันทึกการอ่านที่ได้รับการรับรองจากครู แล้วนำมารับรางวัลเป็นเครื่องดื่มน้ำจากร้านสะดวกซื้อ เซเว่น อีเลฟเว่น โดยอาศัยแรงจูงใจในการให้ของรางวัล โดยผ่านกระบวนการการอ่าน ซึ่งทำให้เด็กได้จับต้องหนังสือ รู้จักหนังสือ และรู้สึกว่าการอ่านมีคุณค่า ซึ่งหากครูใช้กลยุทธ์ในการชักจูงเด็กที่มีอิทธิพลในกลุ่มเพื่อนให้หันมาสนใจการอ่านหนังสือได้ ก็อาจทำให้เด็กมีความสนใจในการอ่านมากขึ้นตามพฤติกรรมของคนที่มีอิทธิพลต่อการกระทำ

1.3 การส่งเสริมการอ่านในประเทศไทย

การส่งเสริมการอ่านในประเทศไทยมีหน่วยงานที่รับผิดชอบหลากหลายหน่วยงานด้วยกัน ทั้งภาครัฐและเอกชน รวมถึงความร่วมมือจากภาครัฐและเอกชน โดยวัตถุประสงค์เพื่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์ทางการส่งเสริมการอ่านด้วยการจัดกิจกรรมในเชิงพาณิชย์และกิจกรรมในเชิงสังคม โดยผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลของหน่วยงานและองค์กรที่จัดตั้งให้มีกิจกรรมหรือการขับเคลื่อนการส่งเสริมการอ่านที่เป็นที่รู้จักในวงกว้าง ประกอบด้วยหน่วยงานหลัก ดังนี้

1.3.1 TK park: สำนักอุทยานการเรียนรู้

สำนักอุทยานการเรียนรู้มี วัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์แหล่งการเรียนรู้เพื่ออนาคต เน้นการปลูกฝังส่งเสริมนิสัยรักการอ่านและแสวงหาความรู้ในบรรยากาศการเรียนรู้ที่ทันสมัย นอกจากนี้ยังสามารถเชื่อมโยงและกระจายความรู้ เป็นแหล่งข้อมูลสาธารณะที่อำนวยความสะดวกต่อการเข้าถึงข้อมูลของประชาชนอย่างสร้างสรรค์ตลอดชีวิต ก่อตั้งขึ้นเมื่อวันที่ 18 มิถุนายน พ.ศ. 2547 ภายใต้การดูแลของ สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) หรือ สปร. (Office Knowledge Management and Development (Public Organization)) หรือที่รู้จักกันทั่วไปในนาม OKMD

หน้าที่ของ TK park คือการปลูกฝังทัศนคติ นิสัยรักการอ่าน และการแสวงหาความรู้ในกลุ่มเด็กและเยาวชน ผ่านการสร้างสรรค์นวัตกรรมเสริมสร้างความรู้ พัฒนาความคิดเชิงบูรณาการผ่านกระบวนการส่งเสริมการอ่านจุดประกายให้กับทุกภาคส่วนในประเทศเพื่อร่วมสร้างสรรค์สังคมไทยให้เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ได้อย่างเป็นรูปธรรม เพื่อให้นิสัยรักการอ่านและการเรียนรู้อย่างรักลืออยู่ในสังคมไทยอย่างยั่งยืนแท้จริงต่อไป (สำนักงานอุทยานการเรียนรู้, ม.ป.ป: ออนไลน์)

กิจกรรมการส่งเสริมการอ่านที่จัดขึ้นของ TK park มาจากการคัดสรรกิจกรรมเพื่อสร้างเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มคน ผู้ใช้หนังสือและผู้นำเสนอ โดยให้บริการการเข้าถึงแหล่งข้อมูลและหนังสือให้มากที่สุดตามขอบเขตของกษให้บริการ มีกิจกรรมสร้างสรรค์ที่หลากหลายและความร่วมมือจากหน่วยงานเอกชนที่เป็นตัวแทนการจัดจำหน่ายหนังสือ หรือสมาคมต่างๆ เพื่อให้การส่งเสริมการอ่านหลากหลายและมีประสิทธิภาพมากที่สุด เช่น โครงการ Read Thailand: อ่านเถิด...เด็กไทย อ่านถวายเจ้าฟ้านักอ่าน การพัฒนาองค์ความรู้และสื่อการเรียนรู้ใหม่ๆ เพื่อให้สอดคล้องกับบริบทของสังคม ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบของอีบุ๊ก (E-book) หนังสือเสียง (Audio book) และ แอปพลิเคชัน (Application) เป็นต้น

1.3.2 สมาคมผู้จัดพิมพ์และผู้จำหน่ายหนังสือแห่งประเทศไทย (The Publishers and Booksellers Association of Thailand)

หน่วยงานเอกชนที่ร่วมกันจัดตั้งขึ้นเพื่อมุ่งให้สังคมไทยเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ยกระดับความสามารถของประเทศ ด้วยการมุ่งส่งเสริมและสนับสนุนให้เกิดวัฒนธรรมการอ่านในสังคมไทย (สมาคมผู้จัดพิมพ์และผู้จำหน่ายหนังสือแห่งประเทศไทย . 2546: ออนไลน์) ก่อตั้งขึ้นโดยการรวมตัวของนักการศึกษากลุ่มหนึ่ง ได้แก่ พณฯ อภัย จันทวิมล ม.ล.มานิจ ชุมสาย และ นายกำธร สิริกุล โดยทะเบียนจัดตั้งในปี พ.ศ. 2503 มีหน้าที่รับผิดชอบในการร่วมมือกับองค์กรและหน่วยงานต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการผลิตและจำหน่ายหนังสือที่มีคุณภาพสูง เป็นสื่อกลางในการแลกเปลี่ยนความรู้เพื่อสร้างความสอดคล้องระหว่างความต้องการของตลาดและการจัดพิมพ์ เป็นตัวแทนในการแนะนำเรื่องลิขสิทธิ์และจัดจำหน่ายหนังสือ และให้บริการสังคมด้านสารประโยชน์เพื่อส่งเสริมการศึกษาในด้านต่างๆ เพื่อรณรงค์ให้สังคมไทยเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ด้วยการอ่าน

กิจกรรมส่งเสริมการอ่านที่ PUBAT จัดขึ้น จะอยู่ในรูปแบบของเชิงพาณิชย์และกิจกรรมเพื่อสังคม เช่น งานสัปดาห์หนังสือแห่งชาติและสัปดาห์หนังสือนานาชาติ งานมหกรรมหนังสือระดับชาติ งานเทศกาลหนังสือเด็กและเยาวชน การอบรมและสัมมนาให้ความรู้แก่สมาชิก กิจกรรมส่งเสริมการอ่านต่างๆ ร่วมกับพันธมิตร มูลนิธิหนังสือเพื่อเด็ก โดยให้เงินสนับสนุนแรกเริ่มในการก่อตั้ง 200,000 บาท เพื่อกระตุ้นและรณรงค์ให้เด็กและเยาวชน ตลอดจนสังคมโดยรวมได้ตระหนักถึงความสำคัญของการอ่าน อีกทั้งส่งเสริมให้มีการผลิตหนังสือเด็กและเยาวชนที่มีคุณภาพด้วยการพัฒนานักเขียน นักวาดภาพประกอบของไทย เป็นต้น ซึ่งจากกิจกรรมที่ PUBAT จัดขึ้นนับเป็นการขยายตลาดและโอกาสในการเข้าถึงหนังสือของประชาชนในวงกว้าง การจัดงานสัปดาห์หนังสือในโอกาสต่างๆ จะสามารถรวบรวมผู้ประกอบการผลิตและจัดจำหน่ายหนังสือ เพื่ออำนวยความสะดวกแก่ประชาชนในการเลือกซื้อ เป็นการช่วยผู้ประกอบการในการเรียกกลุ่มเป้าหมาย ในขณะเดียวกันประชาชนก็มีโอกาสในการเลือกซื้อและตัดสินใจเปรียบเทียบสิ่งที่ต้องการได้ในงานอำนวยความสะดวกแก่ประชาชนในการเข้าถึงหนังสือได้มากขึ้น

1.3.2 สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)

หน่วยงานของรัฐซึ่งไม่ใช่ส่วนราชการหรือรัฐวิสาหกิจ โดยมีนายกรัฐมนตรีเป็นประธานกองทุน จัดตั้งขึ้นในปี พ.ศ. 2544 มีหน้าที่ในการจัดอุปถัมภ์ กระตุ้น สนับสนุน และเสริมพลังบุคคลและองค์กรทุกภาคส่วนให้มีขีดความสามารถและสร้างสรรค์ระบบสังคมที่เอื้อต่อการมีสุขภาวะ (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ . ม.ป.ป.: ออนไลน์) โดยมีการสนับสนุนการส่งเสริมการอ่านด้วยการสนับสนุนการจัดตั้งแผนงานสร้างเสริมวัฒนธรรมการอ่าน (Reading Culture Promotion Program) เพื่อเป็นพื้นที่กลางของการส่งผ่านข้อมูลความรู้เกี่ยวกับการอ่าน รวมถึงการสื่อสารกับทุกภาคส่วนที่มีความสนใจในด้านการอ่านเพื่อการสร้างเสริมให้เกิดวัฒนธรรมการอ่านสู่สังคมสุขภาวะร่วมกันในสังคมไทย มีบทบาทในการกระตุ้น สนับสนุน และสร้างเสริมวัฒนธรรมสังคมการอ่าน สู่การพัฒนาสังคมสุขภาวะ เกิดเป็น เว็บไซต์ www.happyreading.in.th สื่อกลางของข้อมูลความรู้เกี่ยวกับการอ่าน รวมถึงการสื่อสารหน่วยงานทุกภาคส่วนมีความสนใจด้านการอ่านเพื่อเสริมสร้างวัฒนธรรมการอ่านในสังคมไทย

2. ข้อมูลเกี่ยวกับแอปพลิเคชันอินเทอร์เน็ตแอคทีฟในระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์สำหรับสมาร์ทโฟน

2.1 ประวัติและที่มาของระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์และสมาร์ทโฟน

2.1.1 พัฒนาการจากโทรศัพท์มือถือสู่สมาร์ทโฟน

ในยุค 90s ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1981 โทรศัพท์มือถือถูกพัฒนาเพื่อรองรับการใช้งานในกองทัพ ในยานพาหนะ และพัฒนาเรื่อยมาจนกลายเป็นโทรศัพท์มือถือที่พกพาแบบเอกเทศ ไม่ได้ติดตั้งอยู่บนที่ใด จนกระทั่งปี ค.ศ. 1983 ที่โทรศัพท์แบบพกพา รุ่น DynaTAc โดยเริ่มมีการใช้สัญญาณ 1G ในระบบการสื่อสาร โดย Ameritech ตัวเครื่องมีขนาดใหญ่และมีราคาสูงถึง 3,995 เหรียญสหรัฐ หรือราคาราว 100,000 บาทไทยในยุคนั้น (enragedqueen. 2013: Online) ผู้ผลิตโทรศัพท์มือถือรายต่างๆ ได้ผลิตรุ่นใหม่ๆ ออกมาเรื่อยๆ โดยพัฒนาให้มีความทันสมัย มั่งปับ ปรังรังให้เล็กลง ปรังรังเหมาะแก่การใช้งานและพกพา และที่สำคัญคือคุณสมบัติการใช้งานของตัวเครื่อง



ภาพประกอบ 10 โทรศัพท์มือถือ รุ่นDynaTAc ที่เริ่มมีการใช้สัญญาณ 1G

ที่มา: <http://content.time.com/time>

บริษัทผู้ผลิตค่ายต่างๆ ได้พัฒนาโดยออกผลิตภัณฑ์ที่มีการใช้งานแบบหน้าจอสัมผัสอย่างกริดแพด (GridPad) ซูมเมอร์ (Zoomer) เพ็นแพด (PenPad) ซึ่งอยู่ในรูปของแท็บเล็ต (Tablet) และปาล์ม (Palm) จนกระทั่งเข้าสู่ยุคที่โทรศัพท์จากทุกค่ายได้พัฒนามาใช้ระบบทัชสกรีน (Touchscreen) แทนการกดปุ่มแบบเดิมก้าวเข้าสู่คุณสมบัติของสมาร์ทโฟนอย่างเต็มตัว

สมาร์ทโฟนมีความแตกต่างจากโทรศัพท์มือถือทั่วไปด้วยคุณสมบัติ ที่ต้องรองรับระบบปฏิบัติการต่างๆ ได้ ซึ่งมีความคล้ายคลึงกับพีดีเอ (PDA) และคอมพิวเตอร์ โดยสมาร์ทโฟนจากค่ายไหน ก็จะมีระบบปฏิบัติการของตัวเองรองรับ หรือเลือกระบบปฏิบัติการที่เอื้อต่อการใช้งานของนักพัฒนาและผู้ใช้งาน เช่น ไอโฟน (iPhone) จะทำงานบนระบบปฏิบัติการไอโอเอส (iOS), แบล็กเบอรี่ (BlackBerry) ใช้ระบบปฏิบัติการของแบล็กเบอรี่โอเอส (BlackBerry OS), วินโดว์โฟน (Windows phone) ใช้ระบบปฏิบัติการวินโดว์โฟนโอเอส (Windows phone OS), โนเกีย (Nokia) ใช้ระบบปฏิบัติการซิมเบียน (Symbian OS) และ เอชทีซี (HTC) ใช้ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ (Android OS) เป็นต้น โดยสมาร์ทโฟนทั้งหมดจะมีความสามารถเชื่อมต่ออุปกรณ์ไร้สาย เช่น เชื่อมต่อกับอุปกรณ์อื่นๆ ไม่ว่าจะเป็น คอมพิวเตอร์ PDA โทรศัพท์เครื่องอื่น พรินเตอร์ หรือ กล้องดิจิทัล ผ่านทาง อินฟราเรด บลูทูธ หรือ Wi-Fi เป็นต้น และสามารถรองรับไฟล์มัลติมีเดียได้หลากหลายรูปแบบ เช่น ภาพเคลื่อนไหวสกุล .gif เสียง ซึ่งก็จะมีหลายรูปแบบ เช่น ไฟล์ Wave, MP3, Midi ต่อไปเป็นไฟล์วิดีโอ ซึ่งจะสามารถรองรับภาพเคลื่อนไหว หรือภาพเคลื่อนไหวพร้อมเสียง เช่นสกุล .3gp .mp4 เป็นต้น โดยโปรแกรมที่ทำงานบนระบบปฏิบัติการเหล่านี้เพื่ออำนวยความสะดวกแก่ผู้ใช้จะเรียกว่า แอปพลิเคชัน (Application)



ภาพประกอบ 11 ระบบปฏิบัติการของสมาร์ทโฟน

ที่มา: <http://www.pcmag.com/encyclopedia/term/51537/smartphone>

2.1.2 ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์

แอนดรอยด์ (Android) เป็นระบบปฏิบัติการที่ถูกออกแบบมาเพื่ออุปกรณ์ที่ใช้จอสัมผัสอย่าง สมาร์ทโฟน คอมพิวเตอร์ และแท็บเล็ต โดยมีพื้นฐานอยู่บนลินุกซ์ (Linux) คิดค้นและพัฒนาระบบโดยบริษัท แอนดรอยด์ (Android Inc.) ภายหลังในปี พ.ศ.2548 บริษัท กูเกิล (Google Inc.) เข้ามาซื้อต่อบริษัทและนำไปพัฒนาต่อ สมาร์ทโฟนที่ใช้ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์เป็นเครื่องแรกคือ เอชทีซี ดรีม (HTC Dream) ออกวางจำหน่ายเมื่อปี พ.ศ. 2551

ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ได้รับการพัฒนา แก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ โดยออกมาแล้วทั้งสิ้น 19 ตัว 4 เวอร์ชัน โดยชื่อของเวอร์ชันของแอนดรอยด์ จะมีชื่อเรียกเป็นขนมหวาน ได้แก่ คัพเค้ก (Cupcake), โดนัท (Donut), เอแคลร์ (Eclair), โฟรโย (Froyo), จิงเจอร์เบรด (Gingerbread), ฮันนี่คอมบ์ (Honeycomb), ไอศครีมแซนวิช (Ice Cream Sandwich)



ภาพประกอบ 12 เวอร์ชันของระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์

ที่มา: <http://mobile.tutsplus.com/tutorials/android/>

โดยมีการแบ่งระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์แบ่งออกได้ 3 ประเภทคือ

2.1.2.1 Android Open Source Project (AOSP) เป็นประเภทแรกที่ถูกเปิดอนุญาตให้สามารถนำซอร์สโค้ดไปติดตั้งกับอุปกรณ์ต่างๆ โดยไม่มีค่าใช้จ่ายใด

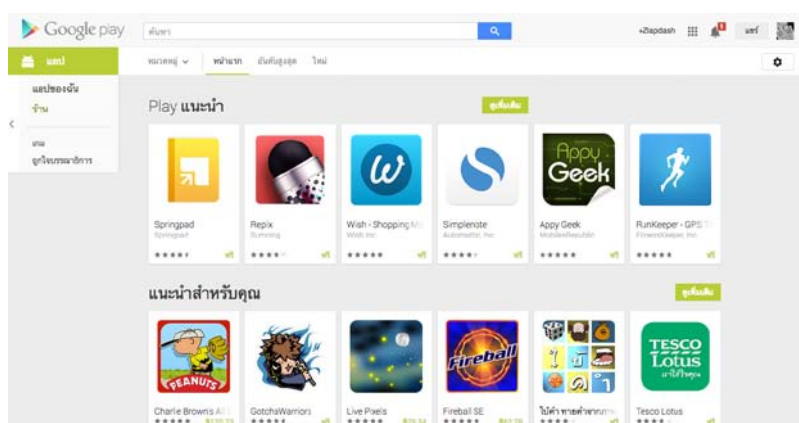
2.1.2.2 Open Handset Mobile (OHM) ประเภทนี้ถูกพัฒนาโดยกลุ่มของ Open Handset Alliances (OHA) โดยมีหน้าตาที่เป็นแบบฉบับของตัวเอง และอาจจะมีเอกลักษณ์ของแต่ละบริษัทด้วยเช่นของ Samsung กับของ HTC เป็นต้น นอกจากนี้ประเภทยังได้รับการเสริมต่าง ๆ จากกูเกิลที่เรียกว่า GMS (Google Mobile Service) ด้วย

2.1.2.3 Cooking หรือ Customize ประเภทนี้เกิดจากการที่นักพัฒนาได้นำเอาซอร์สโค้ดจากแหล่งต่างๆ มาปรับแต่งให้เป็นแบบฉบับของตนเองซึ่งการพัฒนาจะต้องปลดล็อกสิทธิการใช้งานอุปกรณ์ก่อน จึงจะสามารถติดตั้งประเภทนี้ได้

2.1.3 ระบบกูเกิ้ลเพลย์สโตร์

กูเกิ้ลเพลย์สโตร์ (Google Play Store) เปลี่ยนชื่อมาจากแอนดรอยด์มาร์เก็ต (Android Market) ซึ่งทำหน้าที่เป็นเสมือนร้านจำหน่ายแอปพลิเคชันของระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ซึ่งผู้ใช้อุปกรณ์สมาร์ตโฟนในระบบแอนดรอยด์จะต้องล็อกอินเข้าใช้ด้วยบัญชีอีเมลของจีเมล (Gmail) ซึ่งเป็นหนึ่งในผลิตภัณฑ์ของกูเกิ้ล แอปพลิเคชันของกูเกิ้ลเพลย์สโตร์มีถึงกว่า 775,000 แอปฯ จากที่ในปี พ.ศ. 2551 ที่มีเพียง 3,000 แอปฯ เท่านั้น (Veedvil. 2556: ออนไลน์) ซึ่งมาจากความเชื่อมั่นในระบบการสนับสนุนของกูเกิ้ลที่ใช้งานได้หลากหลาย เข้าถึงได้ง่าย และการพัฒนาระบบและออกผลิตภัณฑ์ใหม่ๆ อย่างต่อเนื่อง

กูเกิ้ลได้ขยายขีดความสามารถของผลิตภัณฑ์ด้วยการแตกย่อยผลิตภัณฑ์ต่างๆ ให้รองรับกับความต้องการของผู้ใช้งาน โดยนอกจากพัฒนาระบบและตั้งมาตรฐานการคัดสรรแอปพลิเคชันขึ้นสู่สโตร์แล้ว กูเกิ้ลยังวางมาตรฐานการออกแบบ หน้าตา UI (User Interface) ของทั้งในส่วนของสโตร์และการออกแบบแอปพลิเคชัน อย่างไรก็ตามแล้วแต่ ยังคงมีเสียงวิพากษ์วิจารณ์จากผู้ใช้งานบางส่วนถึงความยืดหยุ่นของกูเกิ้ลเพลย์สโตร์จนทำให้มีแอปพลิเคชันที่ไม่ได้คุณภาพหลุดรอดมาจนกระทั่งในปี พ.ศ. 2556 กูเกิ้ลได้ออกกฎระเบียบใหม่ในการคัดสรรแอปพลิเคชันที่จะได้ขึ้นไปอยู่บนสโตร์ เพื่อเลือกแอปพลิเคชันที่มีความเหมาะสม เช่น ไม่อนุญาตให้แอปพลิเคชันที่อยู่บนเพลย์สโตร์เปลี่ยนแปลงการตั้งค่าของตัวเองเครื่องก่อนได้รับอนุญาต รวมไปถึงการไม่อนุญาตให้มีการแอบบูคมาร์กหรือติดตั้งไอคอนที่จะ เป็นการเปิดโปรแกรมหรือเว็บไซต์หรือบริการต่างๆ ที่ไม่ใช่แอปพลิเคชันนั้น นอกจากนี้กูเกิ้ลยังคงกำหนดให้การจ่ายเงินซื้อของภายในเกมจะต้องทำผ่านทางระบบจ่ายเงินของ Google Play Store เท่านั้น เช่นเดียวกับการซื้อแอปพลิเคชัน



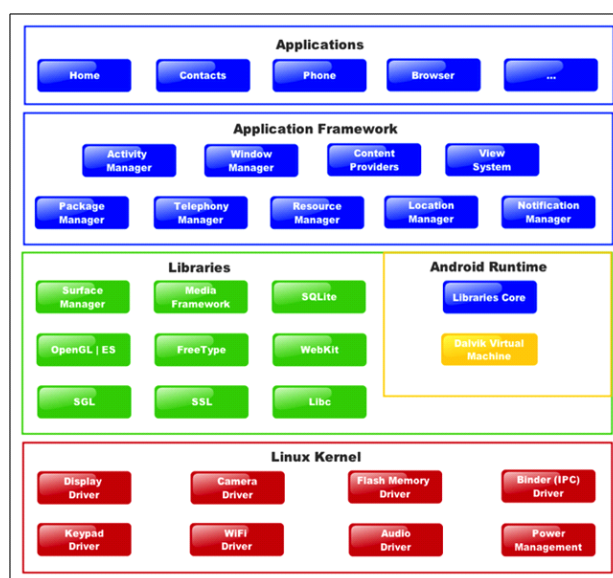
ภาพประกอบ 13 กูเกิ้ลเพลย์สโตร์ แหล่งรวมแอปพลิเคชันบนระบบแอนดรอยด์

ที่มา: <https://play.google.com/store?hl=th>

2.2 ข้อมูลด้านการสร้างและพัฒนาแอปพลิเคชันบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ สำหรับสมาร์ทโฟน

2.2.1 การสร้างแอปพลิเคชัน

ดังที่กล่าวในข้างต้นว่าแอนดรอยด์นั้นพัฒนามาจาก Linux โดยดัดแปลงให้ใช้งาน
ได้กับอุปกรณ์พกพา ซึ่งจะมีโครงสร้างเป็นแบบทับซ้อนกัน (Stack) เป็นชั้น (Layer) โดยแต่ละชั้นจะ
เรียกชั้นที่อยู่ระดับล่างของตัวเองขึ้นมาใช้งาน ซึ่งมีทั้งหมด 4 ชั้นหลัก โดยผนวกกับระบบปฏิบัติการ
Middle-ware และแอปพลิเคชันเข้าด้วยกัน โดย Linux kernel จะอยู่ล่างสุด แอปพลิเคชันจะอยู่บนสุด
สำหรับการพัฒนาแอปพลิเคชันบนแอนดรอยด์นั้นจะใช้ Android SDK (Software Development Kit)
เป็นเครื่องมือสำหรับการพัฒนา ซึ่งใช้ภาษา Java ในการพัฒนา ดังภาพ



ภาพประกอบ 14 โครงสร้างของแอนดรอยด์

ที่มา: http://en.wikipedia.org/wiki/File:Diagram_android.png

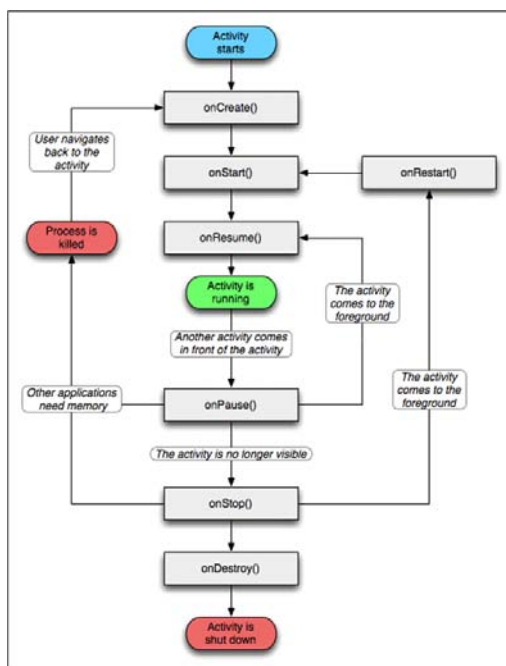
ส่วนประกอบหลักของแอปพลิเคชันบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ มี 4 ส่วนคือ Activity, Service, Content provider และ Broadcast/Intent Receiver โดยแต่ละส่วนมีหน้าที่ดังนี้

2.2.1.1 Activity คือส่วนที่ติดต่อกับผู้ใช้งาน (UI: User Interface - หน้าจอ) ซึ่งในแต่ละแอปพลิเคชันอาจมีมากกว่า 1 Activity ซึ่งในแต่ละ Activity ก็มีหน้าที่ในการจัดเก็บสถานะการใช้งานเอาไว้

2.2.1.2 Service คือแอปพลิเคชันที่ทำงานอยู่เบื้องหลัง อาจไม่มี UI ที่จับต้องได้ ซึ่งจะเรียกว่า Service

2.2.1.3 Content Provider คือส่วนของการให้บริการของข้อมูลสำหรับแอปพลิเคชัน อาจจัดเก็บในรูปแบบไฟล์ข้อมูลทั่วไปหรือฐานข้อมูลก็ได้ ซึ่งสามารถแชร์ระหว่างแอปพลิเคชันได้ด้วย

2.2.1.4 Broadcast/Intent Receiver เป็นการตอบสนองต่อการเกิดเหตุการณ์ต่าง ๆ



ภาพประกอบ 15 แผนผังหน้าที่และวงจรของแอปพลิเคชัน

ที่มา: <http://developer.android.com/reference/android/app/Activity.html>

การทำงานของแอปพลิเคชันในระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์จะทำงานแยกกันหรือเรียกอย่างว่าโปรเซส (Process) โดยแต่ละ Process อาจจะมี Activity หรือ Service ทำงานอยู่มากกว่า 1 ตัว ซึ่งการทำงานจะเริ่มต้นด้วย Activity start หลังจากนั้นก็จะมีสถานะต่าง ๆ ทำงานในลำดับต่อมา ซึ่งสถานะการทำงานหลักมีดังนี้

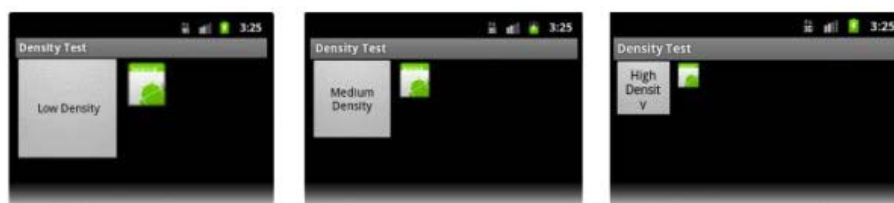
onCreate(), onStart(), onRestart(), onResume(), onPause(), onStop() และ onDestroy()

ซึ่งเครื่องมือพัฒนาโปรแกรมแอปพลิเคชันบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์สำหรับภาษาจาวา ได้แก่ JDK (Java Development Kit), Eclipse (Java IDE), Android SDK (Software Development Kit), ADT (Android Development Tool), AVD (Android Visual Device)

ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ จัดเป็นระบบปฏิบัติการแบบเปิด ทำให้ผู้ผลิตหลายเจ้าและนักพัฒนาต่างออกอุปกรณ์สมาร์ทโฟนในรูปแบบต่างๆ กัน ซึ่งเป็นผลดีกับผู้บริโภคที่สามารถเลือกผลิตภัณฑ์ที่ตรงกับความต้องการของตัวเองได้มากที่สุด แต่ปัญหาก็กลับตกมาอยู่ที่นักออกแบบและนักพัฒนาแอปพลิเคชัน เนื่องจากความหลากหลายของขนาดจอสมาร์ทโฟน โดยขนาดจอที่อยู่ในท้องตลาดมีดังนี้

- ขนาดจอ 240 x 320 พิกเซล
- ขนาดจอ 240 x 400 พิกเซล
- ขนาดจอ 240 x 432 พิกเซล
- ขนาดจอ 320 x 480 พิกเซล
- ขนาดจอ 480 x 800 พิกเซล
- ขนาดจอ 480 x 854 พิกเซล
- ขนาดจอ 600 x 1024 พิกเซล
- ขนาดจอ 640 x 960 พิกเซล
- ขนาดจอ 1280 x 800 พิกเซล

ขนาดของจอสมาร์ทโฟนและอุปกรณ์แท็บเล็ตทั้งหมดจะการใช้การวัดตามเส้นทแยงมุม เช่นเดียวกับการวัดขนาดของจอทีวีและจอคอมพิวเตอร์ ด้วยการวัดจำนวนพิกเซล (Pixel) ที่บรรจุอยู่ในหน้าจอ เช่น ขนาดจอ 240 x 400 พิกเซล เป็นต้น อีกแบบหนึ่งคือการวัดด้วยจำนวนพิกเซลต่อหน่วยพื้นที่ ที่มีหน่วยเป็นดีพีไอ (dpi) เช่น 160 dpi, 240 dpi เป็นต้น โดยนักออกแบบและนักพัฒนาจะต้องคำนึงถึงขนาดและการกำหนดแนวในการวางหน้าจอซึ่งมี 2 แบบคือ แนวตั้ง (Portrait) และแนวนอน (Landscape) โดยแนวตั้งนั้นจะเป็นการตั้งค่าการออกแบบให้จอร่วตามแนวแกน y ส่วนแนวนอนจะออกแบบให้จอร่วตามแนวแกน x เพื่อการออกแบบ UI (User Interface) ซึ่งในส่วนของการออกแบบแอปพลิเคชันโดยกำหนดขนาดตามพิกเซล นักออกแบบและนักพัฒนาจะไม่สามารถควบคุมให้สามารถแสดงผลได้ชัดเจนได้เหมือนกันในทุกอุปกรณ์ที่มีขนาดแตกต่างกัน

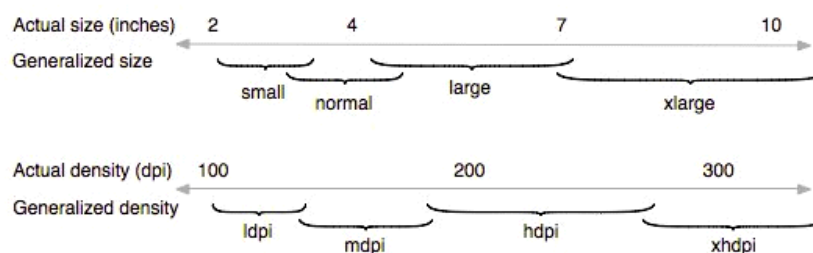


ภาพประกอบ 16 หน้าจอแสดงผลในหน้าจอขนาดต่างกันที่นักออกแบบและนักพัฒนาไม่สามารถควบคุมได้

ที่มา: <http://androidthai.in.th/conternt-android/116-ldpi-mdpi-hdpi-xdpi-screen-android-.html>

จากปัจจัยที่ควบคุมได้ยาก นักออกแบบและนักพัฒนาจึงต้องหาแนวทางในการควบคุมการแสดงผลด้วยการกำหนด Density Independent Pixel (dp) ซึ่งเป็นพิกเซลเสมือนสำหรับกำหนดขนาดของตัวอักษร (Text) ขนาดรูปภาพ และปุ่มต่างๆ โดยกำหนดให้ 1dp = ความหนาแน่นของจอ หากด้วย 160 และได้แบ่งจอออกเป็น 4 ขนาดคือ

- ldpi คือ จอที่มีขนาดของความหนาแน่น ไม่เกิน 120 dpi
- mdpi คือ จอที่มีความหนาแน่น ตั้งแต่ 120 - 160 dpi
- hdpi คือ จอที่มีความหนาแน่น 160 - 240 dpi
- xdpi คือ จอที่มีความหนาแน่น 240 dpi ขึ้นไป

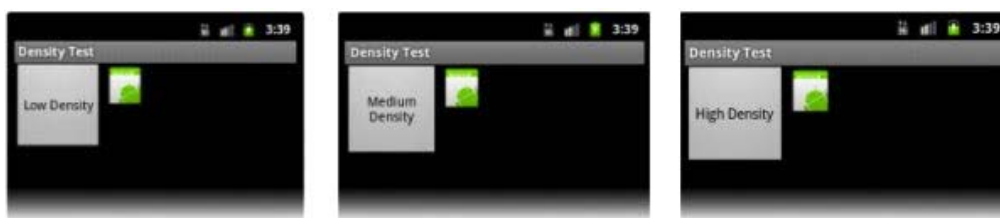


ภาพประกอบ 17 ค่าความหนาแน่นของจอทั้ง 4 ขนาด

ที่มา: <http://developer.android.com>

เมื่อในส่วนของนักพัฒนาได้ข้อยุติในการกำหนดค่าหน้าจอแล้ว จึงต้องพึงในส่วนของนักออกแบบในการออกแบบ UI (User Interface) เพื่อรองรับการแสดงผลที่เปลี่ยนไปตามอุปกรณ์แสดงผล โดยจะต้องออกแบบภาพที่ใช้เป็น 3 ขนาด และส่งต่อนักพัฒนาไปเก็บไว้ในโฟลเดอร์ ซึ่งแยกกันดังนี้

- res/drawable-ldpi เก็บภาพสำหรับสมาร์ทโฟนที่มีความหนาแน่นต่ำ
- res/drawable-mdpi เก็บภาพสำหรับสมาร์ทโฟนที่หนาแน่นปานกลาง
- res/drawable-hdpi เก็บภาพสำหรับสมาร์ทโฟนที่มีความหนาแน่นสูง
- res/drawable-xdpi เก็บภาพสำหรับสมาร์ทโฟนที่มีความหนาแน่นสูงมาก



ภาพประกอบ 18 การแสดงผลที่มีขนาดหน้าจอต่างกันแต่ยังคงรูปแบบและขนาดไว้ได้

ที่มา: <http://androidthai.in.th/conternt-android/116-ldpi-mdpi-hdpi-xdpi-screen-android-.html>

2.3 รูปแบบและแอปพลิเคชัน

ปัจจุบันแอปพลิเคชันทั่วโลกมีอยู่มากกว่าหนึ่ง ล้านแอปพลิเคชัน ลำพังในปี ค.ศ. 2008 กูเกิลเพลย์สโตร์มียอดดาวน์โหลดแอปฯ อยู่ที่ 48,000 ล้านแอปฯ และมีจำนวนแอพรว มกันมากกว่า 800,000 ส่วนคู่แข่งอย่าง Apple App Store มียอดดาวน์โหลดแอปฯ สรุตรวมกันสูงถึง 50,000 ล้านแอปฯ และมีแอปฯ รวมกันมากกว่า 850,000 แอปฯ (Topapps. 2013: ออนไลน์) ซึ่ง ความนิยมในแอปพลิเคชันเหล่านี้ล้วนมีปัจจัยต่อการดาวน์โหลดของผู้ใช้งานจาก ความสวยงามของ User Interface ใช้งานง่าย สร้างประสบการณ์ใหม่ให้แก่ผู้ใช้ เป็นต้น

3. ข้อมูลเกี่ยวกับหนังสือบันเทิงคดี

3.1 ที่มาและความสำคัญของหนังสือบันเทิงคดี

บันเทิงคดี มีความหมายในตนเองถึง เรื่องเล่าที่มีจุดมุ่งหมายในการให้ความเพลิดเพลิน กับผู้อ่าน บันเทิงคดี จึงมักเป็นคำที่ถูกใช้เรียกรวมๆ ถึงเรื่องราวย่อแก้ว หรือร้อยกรอง ที่เป็นเรื่องเล่าที่ ถูกแต่งขึ้น ไม่ใช่เรื่องจริง และมีความมุ่งหมายสำคัญที่ความบันเทิงจากการอ่าน โดยผู้แต่งเจตนาให้ ผู้อ่านได้รับความเพลิดเพลินเป็นหลักก่อนและความรู้เป็นเพียงเรื่องรองลงมาเท่านั้น(บุญยงค์ เกศเทศ. 2536: 92)

ความบันเทิงของผู้อ่านซึ่งเป็นจุดมุ่งหมายสำคัญของบันเทิงคดีนั้น ก็ขึ้นอยู่กับ องค์ประกอบหลายประการ คนต่างวัย ต่างระดับการศึกษา ต่างวัฒนธรรม ก็ย่อมหาความบันเทิง จากสิ่งที่แตกต่างกัน ได้รับความเพลิดเพลินจากสิ่งที่แตกต่างกัน ทำให้หนังสือรูปแบบบันเทิงคดี อาจจะมีสาระในด้านปรัชญา การเมือง หรือประวัติศาสตร์สอดแทรกอยู่ด้วย เช่น นวนิยายอิง ประวัติศาสตร์ นวนิยายชีวประวัติ หรือ นวนิยายเชิงสารคดี เป็นต้น แต่สาระที่ได้จากบันเทิงคดี ก็ เป็นเพียงแค่ผลพลอยได้เท่านั้น ไม่ใช่จุดมุ่งหมายหลัก

บันเทิงคดีจึงอาจกล่าวได้ว่า เป็นเรื่องแต่งที่ถูกสร้างขึ้นอย่างมีจินตนาการและอารมณ์ เพื่อให้เกิดแรงกระทบต่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้อ่านเป็นหลัก และให้สาระความรู้แก่ผู้อ่านเป็นเรื่องรองลงมา อาจมีเรื่องราวบางส่วนเกี่ยวข้องกับความเป็นจริงประกอบอยู่ด้วยก็ได้ มีได้หลายประเภทสามารถเป็นได้ทั้งร้อยแก้วและร้อยกรอง และมีเนื้อหาและการอธิบายความหมายที่แตกต่างกันไปตามแต่ละยุคสมัย และสามารถพัฒนาได้ไม่รู้จบ (มาโนช ดินลานสกุล. 2547: 5)

3.2 ประเภทของหนังสือบันเทิงคดี

การแบ่งประเภทของบันเทิงคดีนั้นยังมีความแตกต่างกันอยู่บ้าง ขึ้นอยู่กับการตีความความหมายของคำว่าบันเทิงคดี โดยสามารถแบ่งอย่างกว้างๆ ได้เป็น 4 ประเภทใหญ่ๆ (มาโนช ดินลานสกุล. 2547: 5)

3.2.1 นวนิยาย (Novel) หมายถึงงานเขียน หรือเรื่องแต่งที่สมมุติขึ้น ไม่ใช่เรื่องจริง แต่สร้างความสมจริงด้วยกลวิธีในการแต่งเพื่อให้ผู้อ่านมีความรู้สึกราวกับเป็นเรื่องจริง โดยใช้องค์ประกอบสำคัญคือ ตัวละคร การดำเนินเรื่อง ฉาก บรรยากาศ แก่นเรื่อง บทสนทนาภายในเรื่อง โดยมุ่งให้ความบันเทิงเป็นหลัก และให้สาระเป็นรอง

นวนิยายจึงถือเป็นรูปแบบหนึ่งของบันเทิงคดี ที่เป็นร้อยแก้ว เป็นเรื่องเล่าที่แต่งขึ้นมาอย่างสมจริง แสดงเหตุการณ์ พฤติกรรมของตัวละครจากชีวิตจริงของมนุษย์ในสังคม โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ความบันเทิงและสาระแก่ผู้อ่าน

โดยนำเสนอตัวละครที่ซับซ้อนและมีจุดประสงค์ของผู้ ที่อยู่ในชั้นใดชั้นหนึ่งของสังคม ให้มีบทบาทในโครงสร้างทางสังคมที่พัฒนาสูงแล้ว ให้มีปฏิสัมพันธ์กับตัวละครอื่นๆ ในประสบการณ์แบบต่างๆ ทั้งที่ควรปรบมือให้และที่เป็นธรรมดาสามัญในชีวิตประจำวัน

3.2.1.1 ประเภทของนวนิยาย การจัดแบ่งประเภทของนวนิยายนั้น ก็มีรูปแบบการจัดกลุ่มอยู่หลายประเภท ขึ้นอยู่กับความคิดเห็นและความเชื่อของนักวิชาการผู้ทำการแบ่ง แต่โดยรวมก็มีความคล้ายคลึงกันอยู่เช่นกัน โดยสามารถแบ่งคร่าวๆ ได้เป็น 11 ประเภทดังนี้

- นวนิยายรัก มีเรื่องราวเกี่ยวกับความรักที่มนุษย์มีต่อกัน ไม่ว่าจะเป็นฐานะความสัมพันธ์แบบใดก็ตาม
- นวนิยายสะท้อนสังคม มีเรื่องราวเกี่ยวกับสังคมส่วนใดส่วนหนึ่ง หรือสมัยใดสมัยหนึ่ง มักมีลักษณะของนวนิยายสมจริงด้วย
- นวนิยายแสดงข้อคิดเห็นหรือปัญหา มักมุ่งแสดงทัศนคติของผู้ประพันธ์ในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง หรือชี้ถึงปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคม
- นวนิยายชีวิตโลดโผน มีเรื่องราวเกี่ยวกับตัวเอกที่มีความเก่งกล้าในด้านการต่อสู้ เสี่ยงชีวิตเพื่อแสดงความกล้าหาญ
- อาชญนวนิยาย มีเรื่องราวเกี่ยวกับการสืบสวนคดีต่างๆ เกี่ยวกับความลึกลับ การเผชิญอันตราย และการต่อสู้

- นวนิยายผจญภัย มีเรื่องเกี่ยวกับการเสี่ยงภัยอันตราย ซึ่งอาจเป็น
เรื่องเหนือธรรมชาติ อันเกิดจากจินตนาการของผู้แต่ง
- หัสนิยาย เป็นนิยายที่มุ่งเพื่อความสนุกสนานของผู้อ่าน
- นวนิยายอิงประวัติศาสตร์ มีเรื่องราวอาศัยฉากและเหตุการณ์ใน
ประวัติศาสตร์ที่เกิดขึ้นจริงในสมัยใดสมัยหนึ่ง อาจใช้บุคคลที่มีชีวิตจริงเป็นตัวละครบางตัวในเรื่อง
- นวนิยายการเมือง มีเรื่องราวเกี่ยวข้องกับข้อมูลหรือเหตุการณ์ทาง
การเมืองในยุคสมัยต่างๆ
- นวนิยายอิงศาสนา มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับหลักทางศาสนา
- นวนิยายเชิงวิทยาศาสตร์ มักใช้ความรู้ทางวิทยาศาสตร์มีเป็นส่วนสำคัญใน
การวางโครงเรื่อง

3.2.1.2 ลักษณะของนวนิยาย

สถาบันภาษาไทย(สถาบันภาษาไทย 2543: 8) ได้อธิบายลักษณะของนวนิยาย
โดยอาศัยการวิเคราะห์องค์ประกอบของนวนิยายไว้ 8 ข้อดังนี้

- โครงเรื่อง มีความเป็นเอกภาพ มีรายละเอียดเท่าที่จำเป็น และต้องมีความสัมพันธ์และสนับสนุนกัน
- เนื้อเรื่อง มีวิธีการเปิดปิดเรื่องที่น่าสนใจ เป็นลำดับ สร้างความขัดแย้งหรือปัญหาเพื่อดึงความสนใจของผู้อ่าน คลี่คลายปัญหาอย่างมีเหตุผล และเป็นลำดับที่เหมาะสมและราบรื่น
- แก่นเรื่อง มีแนวคิดที่ชัดเจน มีความเป็นไปได้ และสร้างสรรค์
- ฉาก มีความสอดคล้องกันกับเหตุการณ์ในฉากนั้นๆ มีความเหมาะสมด้านรายละเอียด และส่งผลต่อตัวละคร รวมถึงผู้อ่าน
- ตัวละคร บุคลิกภาพของตัวละครมีความสมจริง ลักษณะนิสัย และสภาพจิตใจเหมือนมนุษย์ทั่วไป
- บทสนทนา สอดคล้องกับลักษณะนิสัยของตัวละคร และภาษาที่ใช้มีความสมจริง
- กลวิธีการแต่ง วิธีการเล่าเรื่อง การดำเนินเรื่อง การผูกเรื่องให้น่าสนใจ และจบเรื่องอย่างประทับใจ

- ท่วงทำนองการแต่ง การเลือกใช้คำ และสำนวนโวหารในการแต่ง

3.2.2 เรื่องสั้น (Short Story) งานเขียนบันเทิงคดีประเภทเรื่องสั้น จัดเป็นงานเขียนที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในปัจจุบันทั้งในด้านการเขียน และการอ่าน เรื่องจากไม่ยาวมากจนเกินไป ทำให้ใช้เวลาอ่านไม่ยาวนานนัก

เรื่องสั้นคืองานเขียนที่คล้ายนวนิยาย แตกต่างกันที่ความยาว โครงเรื่อง และแก่นเรื่อง ที่จะมีเพียงเรื่องเดียว แม้ว่าจะมีเหตุการณ์ดำเนินติดต่อกันอย่างสลับซับซ้อนก็ตาม (สถาบันภาษาไทย. 2543: 12)

3.2.2.1 ประเภทของเรื่องสั้น การจัดแบ่งประเภทของเรื่องสั้นนั้น ก็มีรูปแบบการจัดกลุ่มอยู่หลายประเภท ขึ้นอยู่กับแนวคิดของผู้ประพันธ์และตัวเนื้อเรื่อง โดยอาจแบ่งได้ตั้งแต่ 4 ถึง 10 ประเภท ขึ้นอยู่กับ แนวคิดและเกณฑ์การแบ่งของนักวิชาการผู้ทำการแบ่ง ซึ่งก็แตกต่างกันไปตามยุคสมัย โดยเปลื้อง (เปลื้อง ณ นคร. 2507: 73) ได้ทำการแบ่งไว้อย่างกว้างๆ 4 ประเภท ดังนี้

- ประเภทผูกเรื่อง (Plot Story) มักมีเค้าเรื่องซับซ้อน และจบในลักษณะที่ผู้อ่านคาดไม่ถึง
- ประเภทแสดงลักษณะของตัวละคร (Character Story) มุ่งเน้นนำเสนอตัวละครเป็นสำคัญ
- ประเภทเน้นฉากเป็นส่วนสำคัญ (Atmosphere Story) ให้ความสำคัญกับฉาก เน้นที่การบรรยายหรือพรรณนาฉากอย่างละเอียดเพื่อให้ผู้อ่านเกิดความคล้อยตาม
- ประเภทแสดงแนวความคิด (Theme Story) ให้ความสำคัญกับแนวคิดที่นำเสนอเป็นอย่างมาก มักมุ่งชี้ความเป็นจริงในชีวิตเพื่อให้เกิดประโยชน์กับผู้อ่าน

3.2.2.2 ลักษณะของเรื่องสั้น สามารถสรุปลักษณะของเรื่องสั้นได้ดังนี้ (ปริญา เกื้อหนุน. 2537: 11-14)

- มีความยาวระหว่าง 1,000 – 10,000 คำ
- มีรูปแบบกระชับรัด ตัวละครน้อย มีเหตุการณ์เดียว ฉากน้อย โครงเรื่องไม่ซับซ้อนหรือไม่มีโครงเรื่อง
- การคลี่คลายเหตุการณ์เดินไปอย่างรวดเร็ว ใช้เวลาไม่นาน
- มีจุดมุ่งหมายและมีผลเพียงอย่างเดียว
- มีกลวิธีการเสนอเนื้อเรื่องที่หลากหลาย หรือการใช้สัญลักษณ์เป็นต้น

(ภิญา กองทอง. 2528: 367-368)

3.2.3 บทละคร (Drama) เป็นงานเขียนที่เขียนขึ้นเพื่อการแสดงบนเวที แต่จะนำไปแสดงจริงหรือไม่ก็ได้ เป็นศิลปะของการบรรยายเช่นเดียวกับนิยาย นิทาน เรื่องสั้น และบทร้อยกรอง

แต่เนื่องจากบทละครมีจุดมุ่งหมายเฉพาะคือเพื่อการแสดง จึงไม่เน้นการบรรยายฉาก บรรยายภาพหรือลักษณะของตัวละครมากนัก แต่จะไปให้ความสำคัญกับบทสนทนา และโครงเรื่องเป็นหลัก

3.2.3.1 ประเภทของบทละคร สามารถแบ่งได้หลายแนว ทั้งการแบ่งจากวิธีการหรือลักษณะการนำเสนอเป็นหลัก หรือการแบ่งโดยใช้ปรัชญาหรือแนวคิดในการแต่งเนื้อเรื่องเป็นเกณฑ์ ซึ่งการแบ่งโดยอาศัยเนื้อเรื่องสามารถแบ่งได้คร่าวๆ ดังนี้

- ละครโศกนาฏกรรม (Tragedy) เนื้อเรื่องอยู่ที่ชะตากรรมของตัวละครเอก ซึ่งมักจะนำไปสู่หายนะในตอนจบ

- เมโลดราม่า (Melodrama) นำเสนอเรื่องราวโดยแบ่งตัวละครออกเป็นฝ่ายดีฝ่ายร้ายอย่างชัดเจน เน้นโครงเรื่องเพื่อความสนุกสนาน
- สุขนาฏกรรม (Comedy) มีเนื้อเรื่องเบาสมองที่มีจุดหมายเพื่อความสนุกสนาน และจบอย่างมีความสุข
- หัสนาฏกรรม (Farce) เน้นเรื่องเฮฮาในแบบจำอวด นิยมใช้เหตุการณ์บังเอิญหรือเหตุการณ์แรงๆให้เป็นเรื่องตลก เพื่อพยายามปลุกเสียงหัวเราะอย่างจริงจัง ไม่มุ่งเนื้อหาสาระ
- ละครสมัยใหม่ (Modern drama) พัฒนาตามแบบตะวันตก มีการพัฒนาเทคนิคการแสดง บทที่ใช้แสดง และปรัชญาการแสดง เพื่อให้ละครมีความแปลกใหม่ทันสมัยตลอดเวลา

3.2.3.2 ลักษณะของบทละคร บทละครในปัจจุบันที่เป็นบทละครสมัยใหม่ มีลักษณะที่แตกต่างจากบทละครในความหมายเดิมของคนไทยอยู่มาก โดยปัจจุบันที่ได้รับความนิยมคือบทละครโทรทัศน์

โดยลักษณะของบทละครสมัยใหม่สามารถสรุปคร่าวๆ ได้ดังนี้

- เป็นเรื่องราวของสามัญชนธรรมดา
- เน้นเนื้อหาสาระแทนอารมณ์ตื่นเต้นเร้าใจหรือจินตนาการ
- ชี้ให้เห็นข้อเท็จจริงต่างๆเกี่ยวกับชีวิตมนุษย์อย่างตรงไปตรงมา
- เปิดเผยสภาพสังคมให้ปรากฏในทุกแง่มุม
- เน้นความจริงในด้านเนื้อเรื่อง บุคลิกลักษณะของตัวละคร ฉาก การแต่งกาย ภาษา การแสดง

ในบทละครที่ความยาวมากๆ โครงเรื่องซับซ้อน มักแบ่งบทละครออกเป็นตอนๆ ซึ่งจะเรียกว่า องก์ หรือ ฉาก แต่จะกล่าวถึงฉากเพียงเล็กน้อยเท่านั้น และให้ความสำคัญกับบทสนทนาและชื่อตัวละครเป็นหลัก โดยบทสนทนามักจะมีขนาดสั้น เพื่อให้ง่ายต่อการจดจำไปแสดง (มานิช ดินลานสกุล. 2547: 32)

3.2.4 นิทาน (Tale) นิทานเป็นบันเทิงคดีที่เก่าแก่ของสังคมไทย มีความเกี่ยวเนื่องกับความเป็นมาลักษณะของงานเขียนบันเทิงคดีประเภทอื่นๆ เป็นเรื่องเล่าที่บรรยายเป็นร้อยแก้วหรือร้อยกรองก็ได้ โดยมีเค้าโครงเรื่องที่ไม่ซับซ้อน

นิทานเป็นวรรณกรรมที่แต่งขึ้นเพื่อความบันเทิงเป็นหลัก แต่นอกจากความบันเทิงแล้ว นิทานอาจจะให้คติธรรมและความรู้ในด้านต่างๆด้วยเช่นกัน (สืบทพงศ์ ธรรมชาติ. 2540: 49-50) นิทานจึงถือเป็นเรื่องเล่า หรือเรื่องแต่งที่สืบทอดกันมาเพื่อความบันเทิง อาจแทรกคติความรู้ต่างๆเข้าไป และมีลักษณะเป็นจินตนาการ ไม่มุ่งความสมจริง

3.2.4.1 ประเภทของนิทาน การแบ่งประเภทของนิทานในปัจจุบันสามารถแบ่งได้หลายประเภท ตามแต่จะใช้สิ่งใดเป็น เกณฑ์ในการแบ่ง โดยมีแบ่งประเภทนิทานออกเป็น 4 แบบ ดังนี้

- แบ่งนิทานตามเขตพื้นที่ (Area) โดยอาศัยเขตแดนตามภูมิศาสตร์ เช่น นิทานอินเดีย นิทานสเปน

- แบ่งตามรูปแบบของนิทาน (Form) มี 4 รูปแบบดังนี้

ก. นิทานปรัมปรา (Fairy Tale)

ข. นิทานท้องถิ่น (Legend)

ค. นิทานเทพนิยาย (Myth)

ง. นิทานเรื่องสัตว์ (Animal Tale)

- แบ่งตามชนิดของนิทาน (Type Index)

- แบ่งนิทานตามสารัตถะ (Motif-Index) โดยพิจารณาจาก 3 ประการคือ

ก. ตัวละครสำคัญจะต้องแปลกพิสดารกว่าตัวอื่น ๆ

ข. มีข้อสำคัญหรือสิ่งสำคัญอย่างใดอย่างหนึ่งที่ทำให้นิทานเรื่องนั้น

ต้องดำเนินต่อไป

ค. สารัตถะหนึ่งมีเหตุการณ์เดียวถ้านิทานหนึ่งเรื่องมีหลายเหตุการณ์

เท่ากับมีหลายสารัตถะ

3.2.4.2 ลักษณะของนิทาน นิทานมักมีลักษณะพิเศษคือ เป็นเรื่องที่เล่าสืบทอดกันมาโดยมักไม่ทราบผู้แต่งมักเป็นเรื่องไม่จริง เกิดจากจินตนาการ แต่มีส่วนที่เหมือนกัน คือ เป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับการกระทำของมนุษย์ ไม่ว่าตัวละครจะอยู่ในรูปของสัตว์ เทวดา หรือแม้แต่มนุษย์ ก็จะมีความคิดและความรู้สึกแบบมนุษย์

นิทานมักสอดแทรกคติสอนใจในรูปของความบันเทิง มุ่งให้ผู้ฟังมีจิตใจอ่อนโยนในเรื่องการทำความดี มีจิตใจอ่อนโยน เมตตาปรานี แต่ไม่ทำให้ผู้ฟังนิทานรู้สึกว่าคุณสั่งสอน กลับทำให้สนุกสนานและผ่อนคลายความเครียด ซึ่งเป็นวิธีการในการปลูกฝังคุณธรรมให้กับผู้ฟังนิทาน และผู้ฟังนิทานส่วนใหญ่ก็คือเยาวชน

3.3 ข้อมูลทั่วไปของหนังสือบันเทิงคดี

3.3.1 องค์ประกอบบันเทิงคดี

หนังสือประเภทบันเทิงคดีเป็นหนังสือที่ให้ความบันเทิงเพลิดเพลินในอารมณ์ที่แตกต่างกันไปตามลักษณะการเดินเรื่องหรือองค์ประกอบบางอย่างที่ทำให้มีผลต่ออารมณ์และประสบการณ์ของผู้อ่าน โดยส่วนประกอบต่างๆ นั้น ล้วนแต่มีความสำคัญต่อกัน โดยมีอยู่ด้วยกัน 7 องค์ประกอบด้วยกัน ดังนี้ (มานิช ดินลานสกุล. 2547: 39)

3.3.1.1 โครงเรื่อง (Plot)

โครงเรื่องนับเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของงาน เขียน เพราะเป็นสิ่งที่กำหนดการเปิดเรื่อง การดำเนินเรื่อง และการปิดเรื่องหรือจบเรื่อง โดยอาศัยความขัดแย้งหรือปมปัญหาที่ชวนให้น่าสนใจ น่าติดตาม และก่อให้เกิดความสะเทือนใจหรือเร้าอารมณ์ความรู้สึกแก่ผู้อ่าน โดยมีตัวละครเป็นผู้แสดงบทบาทหรือดำเนินชีวิตไปตามโครงเรื่องที่กำหนด ดังนั้นการกำหนดโครงเรื่อง ควร

ให้มีลักษณะที่เรียกว่า เอกภาพแห่งการกระทำ (unity of action) กล่าวคือ บทบาทของตัวละครเกิดขึ้นและดำเนินไปตามโครงสร้างที่กำหนดเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน การเขียนเรื่องตามลำดับเวลาไม่ใช่ลักษณะที่ควรจะเป็นของเรื่องแต่ง เราจะต้องนำเหตุการณ์ต่างๆ มาร้อยเรียงเสียใหม่ตามความต้องการของผู้แต่ง ซึ่งก็คือการสร้างโครงเรื่องนั่นเอง โครงเรื่องจะแสดงเหตุการณ์ไม่เฉพาะเพียงเรื่องเวลา แต่รวมทั้งความสัมพันธ์ที่เป็นเหตุผลของมัน นักเขียนจะต้องเลือก-จัดแบ่งเหตุการณ์ว่าเหตุการณ์ใดจะเป็นจุดเริ่มต้นของเรื่องราว เหตุการณ์ใดเป็นตอนกลาง และเหตุการณ์ใดจะเป็นจุดจบของเรื่อง ไม่จำเป็นต้องติดขัดกับลำดับของเวลาในการเริ่มต้นตอนกลาง และตอนจบอย่างเป็นทางการ ผู้เขียนต้องการให้ผู้อ่านรู้อะไร สิ่งเหล่านั้นจะเป็นการกำหนดการเลือกจุดเริ่มต้น ซึ่งจะประกอบด้วยการเปิดเรื่อง(The opening) การผูกปม(Complication) การหน่วงเรื่อ(Suspense) จุดสุดยอด (Climax) การคลายปม(Denouement) การปิดเรื่อง(Close หรือ Conclusion)

3.3.1.2 ตัวละคร (Characters)

เรื่องบันเทิงคดีไม่ว่ารูปแบบไหน ก็จำเป็นต้องอาศัยตัวละครในการดำเนินเรื่องทั้งสิ้น โดยมีการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งในเรื่อง โดยผู้อ่านจะตีความเอาเองว่ามีศีลธรรม จรรยาและอารมณ์อย่างไรจากการที่ตัวละครนั้นๆ แสดงออกด้วยคำพูดที่เรียกว่าบทสนทนาหรือด้วยการกระทำที่เรียกว่าบทบาท โดยตัวละครจะต้องมีแรงจูงใจในการกระทำ เช่น อาจจะเป็นลักษณะนิสัยหรือบุคลิกภาพของเขาเป็นต้น แรงจูงใจในการกระทำจะต้องกระจ่างชัดและคงที่ แต่ตัวละครอาจมีลักษณะที่มั่นคงหรือเปลี่ยนแปลงก็ได้

นอกจากนี้ตัวละครในเรื่องบันเทิงคดีนั้น ไม่ได้จำกัดอยู่เฉพาะตัวละครที่เป็นมนุษย์เท่านั้น ตัวละครในเรื่องบันเทิงคดีสามารถที่จะเป็นสัตว์หรือเป็นสิ่งของก็ได้ เพราะตัวละครคือผู้มีบทบาทในเรื่อง ตัวละครจะมีลักษณะสมบูรณ์ได้นั้นจะต้องมีลักษณะนิสัยประจำ นักเขียนที่มีฝีมือจะสร้างตัวละครที่มีลักษณะหลายอย่างหรือหลากหลาย ผู้แต่งที่เข้าใจธรรมชาติของมนุษย์ จะเขียนตัวละครที่มีลักษณะสมจริงมีความคิดและความต้องการของมนุษย์จริง

3.3.1.3 แก่นของเรื่อง (Theme)

ผู้คนบางส่วนมีความเข้าใจว่าหนังสือประเภทบันเทิงคดีนั้นให้ เพียงแต่ความบันเทิง เมื่ออ่านจบก็คือจบ ได้รับรสชาติทางอารมณ์ความรู้สึกไปตามเนื้อเรื่อง แต่ในความเป็นจริงแล้ว การเขียนเรื่องบันเทิงคดีทุกประเภทผู้เขียนมักจะสอดแทรกหรือแฝงสิ่งที่เรียกว่า แก่นหรือสาระความคิดสำคัญของเรื่องไว้ด้วยเสมอ ขึ้นอยู่กับว่าผู้อ่านจะสามารถค้นหาได้หรือไม่เท่านั้น

แก่นเรื่องหรือสารัตถะ (Theme) คือจุดสำคัญของเรื่องที่จะเชื่อมโยงเรื่องทั้งหมดเข้าด้วยกัน เพื่อสื่อความคิดของผู้แต่ง สารัตถะของเรื่องมีหลายแนวทาง เช่น แนวแสดงทรรศนะ เป็นแนวที่ผู้เขียนเสนอความคิดเห็นต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใด เช่น คุณธรรม ชีวิตประจำวัน เหตุการณ์บ้านเมือง แนวแสดงอารมณ์ เป็นแนวที่ผู้เขียนมุ่งแสดงความรู้สึกผ่านตัวละคร เช่น ความแค้น ความหึงหวง ความกลัว แนวแสดงพฤติกรรม เป็นแนวที่ผู้เขียนเน้นพฤติกรรมของตัวละคร หรือพฤติกรรมตอบสนองบุญคุณตลอดทั้งเรื่อง แนวแสดงลักษณะและเหตุการณ์ เป็นแนวทางที่ผู้เขียนมุ่งแสดงสภาพบางอย่างหรือบางช่วงชีวิตของตัวละคร เช่น สภาพความจนของคนในชนบท เป็นต้น

(ธิดา โมสิกรัตน์. 2537: 713) แก่นของเรื่องจึงเป็นส่วนประกอบที่สำคัญของเรื่องบันเทิงคดี และจะเป็นส่วนที่จะทำให้ผู้อ่านเกิดลักษณะที่เรียกว่า ประเทืองปัญญา หากสามารถค้นหาได้พบขณะที่อ่านหรือเมื่ออ่านจบแล้ว

3.3.1.4 ฉากและบรรยากาศ (Setting/Atmosphere)

เรื่องบันเทิงคดีที่มีอยู่ในปัจจุบันและเป็นที่ประทับใจของผู้อ่าน ส่วนใหญ่ฉากของวรรณกรรมที่ใช้เล่าเรื่องหรือบทละครคือสถานที่ เวลาทางประวัติศาสตร์และบริบทแวดล้อมทางสังคมที่เหตุการณ์ในเรื่องนั้นๆ เกิดขึ้น ฉากของเรื่องตอนใดตอนหนึ่งภายในวรรณกรรมเรื่องหนึ่งคือสถานที่ทางกายภาพที่เรื่องตอนนั้นเกิดขึ้น โดยองค์ประกอบที่ก่อให้เกิดฉากคือ

- สภาพภูมิประเทศสถานที่ การสร้างฉากบนเวทีละคร มีวัตถุประสงค์เพื่อให้รู้ว่าสถานที่ที่เกิดอาการของเรื่องนั้นเกิดขึ้นที่ไหน
- สภาพอาชีพการงานหรือชีวิตประจำวันของตัวละครที่เป็นอยู่
- เวลาหรือยุคสมัยที่เกิดเหตุการณ์ในเรื่อง
- สภาพแวดล้อมเงื่อนไขสถานการณ์ของตัวละครไม่ว่าจะเป็นทางด้านสังคม ศาสนา ศีลธรรมจรรยา สภาพจิตหรือสภาวะอารมณ์ของตัวละคร

3.3.1.5 บทสนทนา (Dialogue)

การดำเนินเรื่องในงานเขียนประเภทบันเทิงคดีนั้น นอกจากจะใช้วิธีการบรรยายหรือพรรณนาดังที่ได้ทราบกันโดยไปแล้ว บทสนทนาของตัวละครก็เป็นส่วนหนึ่งที่ใช้ดำเนินเรื่องได้ บทสนทนาที่ดีควรมีลักษณะดังนี้

- ช่วยให้เนื้อเรื่องคืบหน้าไป คือทำให้ผู้อ่านรู้เรื่องเพิ่มขึ้น
- ช่วยให้แลเห็นนิสัยของตัวละครตัวนั้นชัดเจนยิ่งขึ้น
- ช่วยให้แลเห็นสภาพสังคมประเพณีวัฒนธรรมการศึกษา การปกครอง สภาพเศรษฐกิจ และอื่นๆ ควบคู่ไปด้วย

3.3.1.6 ท่วงทำนองหรือลีลาในการแต่ง (Style)

ผู้เขียนเรื่องบันเทิงคดีแต่ละคนมักจะมีลักษณะพิเศษเฉพาะตัวซึ่งเลียนแบบกันได้ยากลำบาก ซึ่งจะแสดงออกมาทางภาษา ผู้อ่านส่วนใหญ่มักจะสังเกตได้ว่าเรื่องบันเทิงคดีเรื่องใดเป็นผลงานของใคร ถ้าหากผู้เขียนเหล่านั้นมีผลงานจำนวนมากพอสมควรและมีผลงานแพร่หลายอย่างต่อเนื่อง เพราะสิ่งที่เรียกว่าท่วงทำนองหรือลีลาในการแต่งจะเป็นส่วนบ่งบอกผู้อ่านได้เสมอ

ลีลาในการแต่งเรื่องบันเทิงคดีดังกล่าวนี้ เป็นลักษณะที่สำคัญอย่างหนึ่งในการดึงดูดความสนใจของผู้อ่าน ซึ่งผู้เขียนหลายคนสามารถที่จะสร้างท่วงทำนองหรือลีลาให้เห็นได้อย่างชัดเจนในเรื่องที่แต่ง และเป็นท่วงทำนองหรือลีลาที่ผู้อ่านจำนวนมากประทับใจ จนบางครั้งผู้อ่านบางคนถึงกับให้ความสำคัญต่อสิ่งนี้มากจนมองข้ามส่วนเรื่องอื่นไปเลยก็มี

3.3.1.7 มุมมองหรือกลวิธีการเล่าเรื่อง (Point of View)

วิธีการเล่าเรื่องของนักเขียนหรือผู้แต่งในเรื่องต่างๆ โดยนักเขียนจะเลือกว่าให้ใครเล่าเรื่อง หรือเล่าเรื่องโดยให้ผ่านสายตาหรือมุมมองของใคร สิ่งที่ผู้อ่านสัมผัสได้ในเรื่องที่เล่าเป็นเสียงบนหน้ากระดาษ มิใช่เสียงของผู้เขียนโดยตรง แต่งเป็นเสียงของผู้เล่าเรื่อง (Narrator) หากยึดผู้เล่าเรื่องเป็นหลักในการจำแนกมุมมอง แบ่งออกได้เป็นสองแบบใหญ่ๆ ดังนี้

- มุมมองของผู้เล่าเรื่องที่ ปรากฏ ตัวในฐานะตัวละครในเรื่อง (Narrator a Participant) ผู้เล่าเรื่องในมุมมองนี้ จะปรากฏตัวในเรื่องในฐานะผู้มีบทบาท มีส่วนร่วมในเหตุการณ์และสถานการณ์ต่างๆ ผู้เล่ามักจะเป็นสรรพนามบุรุษที่หนึ่ง เช่น ฉัน ผม ข้าพเจ้า เป็นต้น หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่ามุมมองของบุรุษที่ 1 (First Person Point of View) มีอยู่สองลักษณะ คือ ผู้เล่าเรื่องเป็นตัวละครเอก (Major Character) หรือบางครั้งเรียกว่า “ผู้เล่าเรื่อง – ผู้กระทำ” ผู้เล่าเรื่องลักษณะนี้ปรากฏตัวในฐานะตัวละครเอกจะเล่าเรื่องด้วยปากคำของตัวเอง ให้ตัวเองเป็นศูนย์กลาง แสดงให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่าเรื่องกับบุคคลและเหตุการณ์ในเรื่อง แต่ก็เป็น การเล่าเท่าที่รู้เท่านั้น มีทฤษฎีในการเล่าเรื่องแบบจำกัดขอบเขต อีกแบบหนึ่งคือ ผู้เล่าเรื่องเป็นตัวละครรอง (Minor Character) หรือเรียกว่า “ผู้เล่าเรื่อง – ผู้รู้เหตุการณ์” เล่าเรื่องโดยใช้สรรพนามบุรุษที่หนึ่ง แต่ผู้เล่าเป็นตัวละครรอง ทำหน้าที่เล่าเรื่องของตัวละครเอกหรืออื่นๆ ในฐานะของผู้รู้เหตุการณ์ บางครั้งจะมีการแสดงความคิดเห็นสอดแทรกเข้าไปด้วย

- มุมมองของผู้เล่าเรื่องที่ไม่ ปรากฏ ตัวในฐานะตัวละครในเรื่อง (Narrator a non-participant) การเล่าแบบนี้จะเป็น “เสียงพูดบนหน้ากระดาษ” อย่างแท้จริง เพราะผู้เล่าจะไม่ปรากฏตัวในฐานะตัวละครของเรื่องเหตุการณ์ เรื่องราวต่างๆที่เกิดขึ้น จะเป็นการกระทำ คำพูดและความคิดของตัวละครที่เป็นสรรพนามบุรุษที่สาม เช่น เขา หล่อน เธอ มัน เป็นต้น ซึ่งการเล่าเรื่องแบบนี้มีอยู่สามลักษณะคือ

- ผู้เล่าเรื่องเป็นผู้รู้แจ้ง (All Knowing) หรือเรียกว่า “มุมมองแบบสายตาพระเจ้า” (Omniscient) ผู้เล่าจะรู้จักตัวละครทุกอย่างละเอียด แจ่มแจ้ง สามารถควบคุมตัวละครได้ทุกตัว ทั้งพฤติกรรมภายนอกและจิตใจของตัวละคร นอกจากนั้นผู้เล่ายังสามารถแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับแง่มุมต่างๆ ของตัวละครได้ด้วย ทำให้ผู้อ่านได้รู้จักตัวละครอย่างรอบด้าน

- ผู้เล่าเรื่องรู้แจ้งเฉพาะตัวละครเอก (Seeing into One Major Character) เป็นการเล่าโดยใช้บุรุษที่สามเช่นกัน แต่ผู้เล่าจะล่วงรู้เฉพาะตัวละครเอกเท่านั้น โดยผู้อ่านจะรู้จักตัวละครอื่นจากมุมมองของตัวเอก การเล่าเรื่องลักษณะนี้ผู้เล่าจะจำกัดการรู้แจ้งในลักษณะที่เป็นภาววิสัย (Objective) คือเล่าตามที่ตัวละครตัวนั้นเป็น แม้แต่กระแสความรู้สึกนึกคิดต่างๆ ก็จะไม่ปล่อยให้ตัวละครพรั่งพรูออกมาตามธรรมชาติ ให้ผู้อ่านพิจารณาสาระด้วยตนเอง ซึ่งต่อมาการเล่าเรื่องลักษณะนี้ได้พัฒนามาเป็นการเล่าแบบ “กระแสสำนึก” (Stream of Consciousness)

- ผู้เล่าแบบภาววิสัย (Not Seeing into Any Character) เป็นการเล่าโดยผู้เล่าไม่ได้ปรากฏตัวในเรื่อง เล่าเพียงสิ่งที่สัมผัสได้ภายนอกเท่านั้น ไม่ล่วงรู้เข้าไปถึงภายในจิตใจตัวละคร และไม่มีการแสดงความคิดเห็นใดๆ เกี่ยวกับตัวละคร ผู้เล่าจะจำกัดบทบาทของตัวเองในการเล่าในฐานะผู้สังเกต และนำเสนอรายละเอียดเพื่อสื่อความหมายต่อผู้อ่าน ผู้เล่าเรื่องลักษณะนี้จึงเปรียบเหมือน “แมลงวันที่เกาะอยู่บนฝาผนัง” เท่านั้น

4. แนวความคิดและทฤษฎีการออกแบบ

4.1 การออกแบบกราฟิกของแอปพลิเคชันบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์สำหรับสมาร์ตโฟน

4.1.1 แนวคิดและข้อกำหนดในงานออกแบบของแอปพลิเคชันของแอนดรอยด์

ระบบการออกแบบแอปพลิเคชันแอนดรอยด์มีแนวคิดหลัก 3 ข้อ ซึ่งเป็นข้อกำหนดในการสร้างแอปหลักที่ใช้ในระบบ โดยนักออกแบบที่ออกแบบแอปพลิเคชันในประเภทอื่นๆ ควรคำนึงถึง เพื่อให้การออกแบบแอปพลิเคชันเป็นไปตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

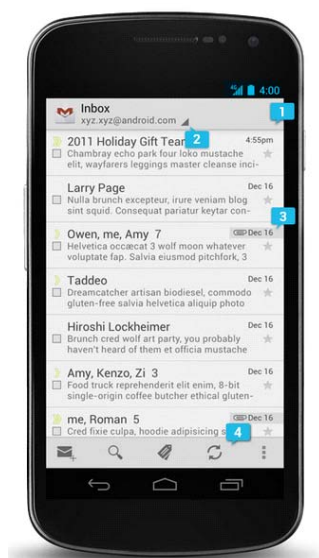
4.1.1.1 ทำให้เหมือนต้องมนตร์ ความสวยงามเป็นสิ่งสำคัญ แต่ต้องไม่ใช่แค่เปลือก จะต้องมียรายละเอียดที่ทำให้ผู้ใช้เห็นแล้วพึงพอใจ มีความต่อเนื่อง เร็ว และชัดเจน มีการออกแบบการวางตัวอักษร สดใส และมีความหมาย ไอคอนของแอปพลิเคชันควรเป็นเหมือนดังเวทมนตร์ ที่สำคัญคือต้องทำให้ดูมีพลัง

4.1.1.2 ทำให้ชีวิตง่าย สิ่งสำคัญที่สุดของแอปพลิเคชันต้องทำให้ชีวิตง่ายขึ้น และง่ายต่อการเข้าใจตั้งแต่ครั้งแรกที่ใช้ สิ่งไหนที่เป็นเรื่องง่าย ไม่ควรให้มีขั้นตอนที่ซับซ้อน แต่ส่วนไหนที่เป็นเรื่องที่ซับซ้อนก็ต้องทำให้เหมาะสมและเข้าใจและรองรับการใช้งานของคนทุกเพศทุกวัย โดยไม่ต้องมีทางเลือกในการใช้หลายทางหรือสิ่งที่ไม่จำเป็นมารบกวน

4.1.1.3 ทำให้ประหลาดใจ แอปพลิเคชันที่ใช้งานง่ายไม่มีแรง ขับพอที่จะให้ผู้ใช้งานอยากลองในสิ่งใหม่ๆ มันไม่พอที่จะสร้างแอปพลิเคชันที่ใช้งานง่าย แอปพลิเคชันของแอนดรอยด์จะต้องทำให้ผู้ใช้ใช้แอปฯ ลองสิ่งใหม่ๆ ใช้แอปฯ ในรูปแบบอื่นๆ อย่างการใช้กิจกรรมหลายๆ อย่างด้วยกัน เช่น การแจ้งเตือน การแชร์ผ่านแอปฯ อีกตัว ในขณะที่เดียวกันแอปพลิเคชันต้องทำให้ผู้ใช้รู้สึกมีส่วนร่วมตัว เข้าถึงเทคโนโลยีด้วยความเข้าใจอย่างชัดเจนที่สุด

ในแต่ละแอปพลิเคชันจะประกอบด้วย 4 ส่วนหลักที่ต้องใช้ในการออกแบบคือ

- Main Action Bar เป็นส่วนของการสั่งงานและศูนย์ควบคุมแอปฯ ส่วนนี้จะประกอบไปด้วยสิ่งสำคัญที่ผู้ใช้ต้องการจะเห็น
- View Controll เป็นส่วนที่ให้ผู้ใช้งานสามารถสลับหน้าต่างหรือดูส่วนอื่นๆ ได้ โดยการลำดับข้อมูลตามหน้าที่หรือหมวดหมู่
- Content Area เป็นส่วนที่ใส่เนื้อหาของแอปพลิเคชัน
- Split Action Bar เป็นส่วนที่ให้เพิ่มขอบข่ายของเนื้อหาที่ทำงานอยู่ส่วนใหญ่อันจะอยู่ด้านล่างของหน้าจอ เช่น ปุ่มรีเฟรช (Refresh)



ภาพประกอบ 19 ส่วนประกอบหลักของแอปพลิเคชันของแอนดรอยด์

ที่มา: <http://developer.android.com/design/get-started/ui-overview.html>

4.2 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้ในการออกแบบ

4.2.1 ทฤษฎีการสื่อสาร

ทฤษฎีการสื่อสารเป็นกระบวนการความสัมพันธ์ทางความคิดที่มีการเคลื่อนไหวตลอดเวลา (Dynamic Process) ใช้อธิบายลักษณะของปรากฏการณ์หนึ่งและชี้ให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต่างๆ มีจุดประสงค์เพื่อที่จะอธิบายหรือคาดเดาปรากฏการณ์นั้นๆ

ทฤษฎีการสื่อสารที่มีความเกี่ยวข้องกับงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยได้มุ่งไปที่ทฤษฎีการสื่อสารแบบจำลองการสื่อสารของเวสลีย์และแมคคไลน์ (The Wesley and Maclean Model) โดย บรูซ เวสลีย์ และมัลคอม แมคคไลน์ (Bruce Westley and Malcolm Maclean) ในปี ค.ศ. 1967 ซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากแบบจำลอง ABX ของนิวคอมบ์ (Newcomb) และทฤษฎีสมดุลของไฮเดอร์และเฟสติงเจอร์ (Heider and Festinger) โดยนำทฤษฎีจิตวิทยาพื้นฐานผสมผสานกับพฤติกรรมกรรมการสื่อสาร แบ่งกระบวนการสื่อสารออกเป็น 2 แบบ คือ การสื่อสารระหว่างบุคคล (Interpersonal Communication) และการสื่อสารมวลชน (Mass Communication) โดยแยกองค์ประกอบการสื่อสารไว้ 5 ส่วนด้วยกันคือ

- ผู้ส่งสาร (A)
- วัตถุ คน ความคิด หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น (X)
- สารที่เกี่ยวข้องกันวัตถุ ความคิด หรือเหตุการณ์นั้นๆ
- ผู้รับสาร (B)
- ปฏิกริยาตอบกลับของผู้ส่งสาร หรือความรู้สึกนึกคิดที่ผู้รับมีต่อสิ่งนั้น (F)

แบบจำลองการสื่อสารระหว่างบุคคลของเวสลีย์และแมคคีนอธิบายว่า มีเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้น ตั้งแต่ X_1 ไปถึง X_∞ ที่ A รับรู้มา เหตุการณ์ที่ A รับรู้มาได้แก่ X_{1a} , X_{2a} และ X_{3a} แต่ A เลือกเหตุการณ์ X_{1a} ที่จะถ่ายทอดให้ B ให้รับทราบโดยที่เหตุการณ์ X_1 นั้น B อาจทราบมาบ้างแล้ว X_{1b} เมื่อ A ถ่ายทอดหรือส่งข้อมูลข่าวสาร (x_1) ไปยัง B ปรากฏว่า X_1 ถูกบิดเบือนไปบ้างจากความเป็นจริง เนื่องจากคำพูดของบุคคลมาจากประสบการณ์ แนวคิด ความรู้สึก ค่านิยม และความเชื่อที่ A มีต่อเหตุการณ์นั้น X_1 ที่ A ถ่ายทอดไปจึงกลายเป็น X_{1a} เมื่อ B รับข้อมูลข่าวสารนั้นๆ มา B มีความรู้สึกนึกคิดอย่างไรต่อสาร X_1 ที่ A ส่งมาให้ B ก็จะมีปฏิกิริยาตอบกลับส่งไปยัง a เป็น $f b a$

แบบจำลองการสื่อสารมวลชน เวสลีย์และแมคคีนได้เพิ่ม C ซึ่งมีบทบาทเป็นผู้นำทางความคิด (Opinion Leader) หรือผู้ควบคุมช่องทางของสาร (Gatekeeper) เป็นบุคคลหรือองค์กรที่เป็นสถาบันทางการสื่อสารมวลชนทำหน้าที่ในการคัดเลือก (Select) เหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นจากแหล่งสารต่างๆ (A)C พิจารณาว่าข่าวสารไหนมีความสำคัญควรนำมา เผยแพร่ให้กับมวลชนผู้รับข่าวสารในสังคมที่ต่างคนต่างรับรู้ข้อมูลข่าวสารอย่างเดียวกันในเวลาเดียวกัน หรือในเวลาอันใกล้เคียงกันได้ทราบ (B) โดยข่าวสารที่ถูกถ่ายทอดจากแหล่งสารไปยังสื่อมวลชนและข่าวสารจากสื่อมวลชนไปยังประชาชนนั้นจะถูกปรับเปลี่ยนไปตามทัศนคติ ความเชื่อ ค่านิยม หรือประสบการณ์ของผู้นำทางความคิด จะทำให้ข่าวสาร (X_1) และจาก C(X_1) (กาญจนา มีศิลป์วิภักย์. 2554: 53-56)

เนื่องจากการแอฟพลิคชันเป็นช่องทางการสื่อสารประเภทหนึ่ง เพื่อให้การรับรู้ทัศนคติจากผู้รับสารและส่งสารกลับมายังผู้ส่งสารได้ โดยทุกคนสามารถเป็นสื่อมวลชนได้ ต่างผู้ถ่ายทอดและแสดงความคิดเห็นในการส่งสารได้

4.2.2 ทฤษฎีการออกแบบ

4.2.2.1 ทฤษฎีการเลียนแบบ (Immitationalism Theory)

ทฤษฎีการเลียนแบบเป็นแนวคิดการสร้างสรรคงานศิลปะที่เหมือนจริง อย่างเป็นรูปธรรมตามธรรมชาติ หรือถ่ายทอดจากรูปแบบธรรมชาติ เช่น ต้นไม้ ก้อนหิน ภาพคน เป็นต้น ซึ่งผู้ดูส่วนจะสามารถเข้าใจด้วยประสบการณ์และภูมิหลัง อริสโตเติล นักปราชญ์ชาวกรีก ได้กล่าวว่ามนุษย์เรานั้น เป็นนักเลียนแบบโดยสัญชาตญาณ และการเลียนแบบนั้น ก็มักปรากฏออกมาให้เห็นใน ศิลปวัตถุ การลอกเลียนแบบเช่นเดียวกับการเลียนแบบธรรมชาติเป็นการถ่ายทอดความงามตามทัศนะที่ศิลปินได้รับจากวัตถุตามทฤษฎีวัตถุพิสัย (Subjectivism) เป็นการเลียนแบบหรือจำลองแบบสภาวะความงามของวัตถุตามธรรมชาติมาเป็นความงามในรูปแบบศิลปะในลักษณะการถ่ายทอด ศิลปินอาจถ่ายทอดตามที่ตาเห็น จัดวางใหม่ตัดทอนบางส่วน นำมาแสดงเฉพาะบางส่วน หรือเพิ่มเติมขึ้นมาใหม่ ตามความคิดของผู้ถ่ายทอดแต่ละบุคคล ผู้ดูจะอาศัยประสบการณ์ในการตีความ

4.2.2.2 ทฤษฎีนิยมรูปทรง (Formalism Theory)

แนวคิดในการสร้างสรรค์ศิลปะด้วยการนำข้อมูลพื้นฐานของศิลปะ (Element of Visual Art) เช่น สี น้ำหนัก เส้น รูปร่าง พื้นผิว มาใช้ในลักษณะลดทอนเป็นเหลี่ยมเป็นมุมอย่างรูปร่างเรขาคณิต และถ่ายทอดออกมาในลักษณะกึ่งนามธรรม (Semi-Abstract) การถ่ายทอดในลักษณะนี้ให้ความสำคัญแก่ธรรมชาติของสิ่งและเพิ่มพูนความสำคัญที่ตัวบุคคลผู้สร้าง ศิลปกรรมมากขึ้น ผสมผสานรูปแบบธรรมชาติกับความรู้สึกรู้สึกนึกคิดและจินตนาการสร้างสรรค์ของศิลปินเป็นการแสดงสภาวะสัมพันธ์ระหว่างวัตถุกับจิตใจให้ปรากฏในรูปกึ่งนามธรรม

การถ่ายทอดในลักษณะนี้เป็นการสะท้อนความรู้สึกภายในของศิลปินออกมาโดยอาศัยรูปแบบทางธรรมชาติมาเป็นสะพานมายังผู้ดูรูปแบบธรรมชาติ นำเอามาแต่เฉพาะของสิ่งนั้น มาประกอบกัน จัดเป็นเรื่องราวใหม่ขึ้น ส่วนการรับรู้รูปแบบกึ่งนามธรรม ผู้ดูอาจจะรับรู้เรื่องราวทั้ง วัตถุวิสัยและจิตวิสัยในสภาวะสัมพันธ์ตามจินตนาการของศิลปิน หรือตามสภาวะจินตนาการการรับรู้ของผู้ดูแต่ละคน

4.2.2.3 ทฤษฎีการนิยมแสดงตามอารมณ์

วัตถุประสงค์ของศิลปะไม่ได้มีแค่เพียงการเลียนแบบ และการใช้จินตนาการ ร่วมกับธรรมชาติหรือเหตุการณ์เท่าที่ตามองเห็นเท่านั้น ทฤษฎีนี้เน้นการแสดงออกซึ่งมีความรู้สึก หรืออารมณ์เป็นสำคัญอาจจะมีการถ่ายทอดในลักษณะนามธรรม (Abstract) หรือแบบแสดงพลังอารมณ์ (Expressionism) ไม่คำนึงถึงรูปแบบหรือ กฎเกณฑ์ธรรมชาติ จะคำนึงถึงรูปแบบอันเป็นลักษณะที่ตนจะต้องแก้ปัญหาให้สามารถนำมาใช้เป็นสื่อ ถ่ายทอดความรู้สึกของตนไปยังผู้ดู โดยมี ส่วนประกอบขั้นมูลฐานและ กฎเกณฑ์ทางศิลปะมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ด้วยเทคนิควิธีในการสร้างสรรค์ให้ปรากฏ เช่น สี เส้น พื้นผิว มิติ บริเวณสว่าง แสงเงาเป็นต้น ที่ไม่ปรากฏประกอบกันเป็นรูปของ คน สัตว์ ทิวทัศน์ วัตถุ หรือรูปแบบใดๆ ในธรรมชาติ แต่รูปแบบลักษณะนามธรรมนี้อาจหลงหรือกระตุ้นความรู้สึกของผู้ดูให้เป็นรูปแบบต่างๆ ได้ เนื่องจากลักษณะต่างๆ ของ สี เส้น พื้นผิว แสงเงา และอื่นๆ ที่ปรากฏอาจสร้างความรู้สึกนึกคิดในรูปแบบสิ่งต่างๆ ของผู้ดูขณะที่รับรู้ ซึ่งแท้จริงแล้วรูปแบบการถ่ายทอดใน ลักษณะนามธรรมจะกระตุ้นความรู้สึกของผู้รับรู้ให้เกิด ความรู้สึกลึก ตื้น ไกล ใกล้ หยิบ ละเอียด เว้งว้าง สับสน เบิกบาน หดหู่ เป็นต้น

4.2.2.4 ทฤษฎีนิยมจินตนาการ

ทฤษฎีนิยมจินตนาการ เป็นการแสดงความคิดในแนวสร้างสรรค์งานศิลปะโดยเน้น ความคิดหรือจินตนาการหรือที่เรียกว่าการแสดงออกแบบอุดมคติ (Idealism) ส่วนใหญ่จะเป็นผลงาน แนวประเพณี เช่น ศิลปะไทย จีน หรือ ศิลปะ เป็นต้น ซึ่งการสร้างสรรค์ศิลปะตามทฤษฎีนี้ศิลปิน จะต้องมีความรู้ และความเข้าใจวัฒนธรรมของท้องถิ่นนั้นๆ อย่างลึกซึ้งด้วย (วัฒนาพร เชื้อนสุวรรณ. 2547: 40-46)

4.2.3 ทฤษฎีแรงจูงใจ

ในงานวิจัยฉบับนี้ทฤษฎีแรงจูงใจเป็นส่วนสำคัญในการอ้างอิงและนำไปใช้ เพื่อสร้างแรงจูงใจเชิญชวนให้ผู้ใช้งานรู้สึกยินดีที่จะร่วมกิจกรรมส่งเสริมการอ่านผ่านเครื่องมือที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น โดยใช้ทฤษฎีแรงจูงใจ แบ่งย่อยเป็น 4 ทฤษฎี ได้แก่

4.2.3.1 ทฤษฎีพฤติกรรมนิยม (Behavioral View of Motivation)

ทฤษฎีนี้ให้ความสำคัญกับประสบการณ์ในอดีต (Past Experience) ว่ามีผลต่อแรงจูงใจของบุคคลเป็นอย่างมาก ดังนั้นทุกพฤติกรรมของมนุษย์ จะได้รับอิทธิพลที่เป็นแรงจูงใจมาจากประสบการณ์ในอดีตเป็นส่วนมาก โดยประสบการณ์ในด้านดีและกลายเป็นแรงจูงใจในทางบวกที่ส่งผลทำให้มนุษย์มีความต้องการแสดงพฤติกรรมในทิศทางนั้นมากยิ่งขึ้น ทฤษฎีนี้เน้นความสำคัญของสิ่งเร้าภายนอก (Extrinsic Motivation) พาพลอฟวิจัยกับสุนัขแล้วพบว่า บุคคลในแต่ละพื้นที่อารมณ์จะตอบสนองต่อสิ่งเร้าในแบบเดียวกันจะใช้เวลาตอบสนองแตกต่างกันมากกล่าวว่า“การตอบสนองเกิดจากความแตกต่างของพื้นฐานแต่กำเนิด”

4.2.3.2 ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning View of Motivation)

แนวความคิดของคอร์เนลมอนโกเมอรี (Cornell Montgomer) ทฤษฎีนี้เห็นว่าแรงจูงใจเกิดจากการเรียนรู้ทางสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสร้างเอกลักษณ์และการเลียนแบบ (Identification and Imitation) จากบุคคลที่ตนเองชื่นชม หรือคนที่มีชื่อเสียงในสังคมจะเป็นแรงจูงใจที่สำคัญในการแสดงพฤติกรรมของบุคคล

4.2.3.3 ทฤษฎีพุทธินิยม (Cognitive View of Motivation)

เป็นแนวคิดที่พัฒนาต่อจากทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของยูริค เนสเซอร์ (Ulric Neisser) ทฤษฎีนี้เห็นว่าแรงจูงใจในการกระทำพฤติกรรมของมนุษย์นั้นขึ้นอยู่กับการรับรู้ (Perceive) สิ่งที่อยู่รอบตัวโดยอาศัยความสามารถทางปัญญาเป็นสำคัญ มนุษย์จะได้รับแรงผลักดันจากหลายทางในการแสดงพฤติกรรม เมื่อเกิดสภาพเช่นที่ว่านี้ มนุษย์ต้องอาศัยกระบวนการดูดซึม (Assimilation) และการปรับ (Accommodation) ความแตกต่างของประสบการณ์ที่ได้รับใหม่ให้เข้ากับประสบการณ์เดิมของตน ซึ่งการจะทำให้จะต้องอาศัยสติปัญญาเป็นพื้นฐานที่สำคัญ ทฤษฎีนี้เน้นเรื่องแรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) นอกจากนั้นทฤษฎีนี้ยังให้ความสำคัญกับเป้าหมาย วัตถุประสงค์ และการวางแผนทฤษฎีนี้ให้ความสำคัญกับระดับของความคาดหวัง (Level of Aspiration) โดยที่เขากล่าวว่า คนเรามีแนวโน้มที่จะตั้งความคาดหวังของตนเองให้สูงขึ้น เมื่อเขาทำงานหนึ่งสำเร็จ และตรงกันข้าม คือจะตั้งความคาดหวังของตนเองต่ำลง เมื่อเขาทำงานล้มเหลว

4.2.3.4 ทฤษฎีมานุษยนิยม (Humanistic View of Motivation)

แนวความคิดของมาสโลว์ (Maslow) ทฤษฎีนี้อธิบายถึงลำดับความต้องการของมนุษย์ โดยที่เขาความต้องการเป็นตัวที่จะกระตุ้นให้มนุษย์แสดงพฤติกรรม เพื่อไปสู่ความต้องการนั้น ถ้าเข้าใจความต้องการของมนุษย์ก็สามารถอธิบายถึงเรื่องแรงจูงใจของมนุษย์ได้เช่นเดียวกัน (นำธน กุฎวงศ์. 2554: ออนไลน์)

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

อรศรี งามวิทยาพงศ์ และคณะ (อรศรี งามวิทยาพงศ์. 2554: บทนำ) รายงานการศึกษาโครงการการศึกษาปัจจัยที่เอื้อและที่เป็นอุปสรรคต่อการสร้างเสริมวัฒนธรรมการอ่าน กรณีศึกษาแผนงานสร้างเสริมวัฒนธรรมการอ่าน เป็นการศึกษาเพื่อหาปัจจัยที่เอื้อและที่เป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาวัฒนธรรมการอ่าน และหาแนวทางการสร้างเสริมวัฒนธรรมการอ่าน โดยคณะผู้วิจัยได้ศึกษาสังเคราะห์ผลการดำเนินงานกิจกรรมแผนงานสร้างเสริมวัฒนธรรมการอ่าน ในปี 1 ที่ดำเนินงานในช่วงเดือนมิถุนายน – พฤศจิกายน 2553 มุ่งเน้นที่กิจกรรมการอ่านตามยุทธศาสตร์ที่ 2 ของแผนงาน ที่มุ่งเน้นการส่งเสริมการอ่านในนักเรียน ผลการศึกษาที่ได้พบว่าปัจจัยการส่งเสริมการอ่านที่เป็นอุปสรรคนั้นเริ่มตั้งแต่แผนแม่บทที่ไม่ชัดเจน ไม่เอื้อต่อการสนับสนุนกิจกรรม จึงทำให้สร้างกรอบแนวทางของกิจกรรมได้ยาก รวมถึงอุปสรรคด้านงบประมาณและความต่อเนื่องของโครงการ

ชนะใจ เดชวิทยพร และคณะ (ชนะใจ เดชวิทยพร. 2552: บทคัดย่อ) โครงการศึกษานโยบายส่งเสริมการอ่านของไทย : ศึกษาเปรียบเทียบนโยบายกับต่างประเทศ โครงการวิจัยที่ได้รับความร่วมมือระหว่างสำนักงานอุทยานการเรียนรู้ (TK Park) และคณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ ศึกษาเปรียบเทียบนโยบายการส่งเสริมการอ่านของไทยย้อนหลังไป 10 ปี และนโยบายส่งเสริมการอ่านและกิจกรรมส่งเสริมการอ่านของ 5 ประเทศ ได้แก่ สหรัฐอเมริกา สวีเดน เกาหลีใต้ ญี่ปุ่น และเวียดนาม เพื่อหาแนวทางในการประยุกต์ใช้กับบริบทของไทย โดยผลจากการวิจัยคณะผู้วิจัยได้ประเมินแนวทางในการปรับใช้กับประเทศไทยโดยการออกพระราชบัญญัติหรือนโยบายส่งเสริมการอ่านโดยตรง มีการกำหนดบทบาทห้องสมุดอย่างชัดเจน จัดตั้งศูนย์หรือสถาบันที่ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาเด็กและเยาวชนในด้านการเรียนรู้และการอ่านออกเขียนได้ปรับปรุงด้านสิ่งพิมพ์และสำนักพิมพ์ โดยร่วมกับกิจกรรมส่งเสริมการอ่านที่สร้างวัฒนธรรมการอ่านให้เกิดกับคนทุกเพศทุกวัยและทุกสถานะในสังคม

สรุป

ประเทศไทยมีการส่งเสริมการอ่านมาเป็นเวลานานนับทศวรรษ แต่ผลลัพธ์ที่ได้จากการดำเนินโครงการต่างๆ ก็ยังไม่เพียงพอต่อการขับเคลื่อนให้นโยบายการอ่านกลายเป็นวัฒนธรรมการอ่านของประเทศได้ จากการศึกษาพบว่า มีโครงการและกิจกรรมจำนวนมากไม่น้อยที่ดำเนินการแล้วเห็นผล แต่ไม่ประสบความสำเร็จทั้งโครงการ เนื่องจากไม่มีความต่อเนื่อง และปัจจัยด้านงบประมาณ ประกอบกับความร่วมมือจากหลายหน่วยงานและองค์กรที่เกี่ยวข้อง ซึ่งปัจจัยทั้งหมดนี้ต้องสอดคล้องสอดคล้องกัน จึงจะทำให้การดำเนินงานกิจกรรมส่งเสริมการอ่านประสบความสำเร็จ ซึ่งจะเห็นได้จากการศึกษานโยบายและกิจกรรมการส่งเสริมการอ่านในหลายๆ กรณีของประเทศชั้นนำที่ประสบความสำเร็จในด้านการส่งเสริมการอ่านอย่างประเทศสหรัฐอเมริกา เกาหลีใต้ ญี่ปุ่น และสวีเดน เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม ปัจจัยส่วนหนึ่งที่สำคัญในการดำเนินกิจกรรมการส่งเสริมการอ่านคือ เครื่องมือที่ใช้และแรงจูงใจ ในปัจจุบันที่โลกพัฒนาเข้าสู่ยุคแห่งดิจิทัล การส่งเสริมการอ่านก็ได้พัฒนาและนำสื่อสารสนเทศเข้ามาใช้เพื่อสร้างประสบการณ์ใหม่ในการเรียนรู้ และนำไปสู่การอ่านด้วยกิจกรรมต่างๆ ประกอบกัน มีการผลักดันสื่อในรูปแบบต่างๆ เข้ามาเพื่อเป็นทางเลือกให้แก่ักอ่านและผู้สนใจทั่วไป เช่น อีบุ๊ก และ แอปพลิเคชัน เป็นต้น ซึ่งปรากฏอยู่บนคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์พกพาต่างๆ ได้แก่ แท็บเล็ตและสมาร์ตโฟน จากการศึกษาผู้วิจัยพบว่าแอปพลิเคชันเป็นสื่อหนึ่งที่เข้าถึงกลุ่มคนได้มาก จากการสำรวจสถิติการถือครองอุปกรณ์พกพาประเภทสมาร์ตโฟนในประเทศไทยที่มีมากกว่าครึ่ง

แอปพลิเคชันมีความหลากหลายในการนำเสนอเรื่องราว จึงทำให้มีแอปพลิเคชันรูปแบบต่างๆ ออกมาเพื่อสนองต่อความต้องการของผู้ใช้ แต่ในขณะเดียวกันก็มีกฎเกณฑ์และมาตรฐานในการออกแบบ ทั้งในรูปแบบการใช้งาน User Interface เพื่อให้ผู้ใช้พึงพอใจและได้รับประโยชน์ไปในเวลาเดียวกันมากที่สุด ผู้พัฒนาและผู้ออกแบบจึงต้องวางแผนการสร้างและพัฒนาให้ดี ทั้งเรื่องลักษณะการใช้งาน ข้อกำหนดต่างๆ และความสวยงามดึงดูดผู้ใช้ ตามแต่ละข้อมูลที่ต้องนำเสนอ

ในขณะเดียวกัน จากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับหนังสือประเภทบันเทิงคดี ผู้วิจัยพบว่าหนังสือบันเทิงคดีนั้นมีความหลากหลายในเนื้อหาและองค์ประกอบ มีความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบอย่างเป็นลำดับขั้นสอดคล้องกัน โดยผู้อ่านแต่ละคนก็จะได้รับสารที่แตกต่างหรือเหมือนกันตามแต่ละประสบการณ์และภูมิหลังของผู้อ่าน การนำเสนอของหนังสือบันเทิงคดีนั้นก็มีหลากหลายรูปแบบ ทั้งผู้เล่าเรื่อง บรรยายากศ สถานที่ และการนำเสนอในเชิงสัญลักษณ์

จากการศึกษาข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องของข้อมูลทั้งหมด ผู้วิจัยเห็นประโยชน์ในการสร้างเป็นแนวทางการออกแบบแอปพลิเคชันอินเตอร์แอคทีฟเพื่อส่งเสริมการอ่านหนังสือประเภทบันเทิงคดี โดยการนำปัจจัยที่เอื้อต่อการส่งเสริมการอ่าน ทั้งในด้านของแรงผลักดันเพื่อสร้างแรงจูงใจ อย่างรางวัลและความท้าทาย ความสบายใจ และความน่าเชื่อถือ ที่สอดคล้องกับทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับแรงจูงใจและการสื่อสาร ประกอบกับหลักในการออกแบบแอปพลิเคชันบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์สำหรับสมาร์ตโฟนในด้านของความสวยงามและใช้ง่ายของ User Interface ขนาดการแสดงผลในแต่ละหน้าจอให้สอดคล้องกับหลักการของแอนดรอยด์ ประกอบกับการส่งเสริมการอ่านหนังสือบันเทิงคดีโดยนำมาประกอบกับการออกแบบหน้าตาของแอปพลิเคชัน เพื่อให้ออกมาเป็นต้นแบบแอปพลิเคชันอินเตอร์แอคทีฟเพื่อส่งเสริมการอ่านหนังสือบันเทิงคดีอย่างมีประสิทธิภาพและใกล้เคียงความต้องการของผู้ใช้มากที่สุด

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพเพื่อศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชันอินเทอร์เน็ตแอฟเพื่อส่งเสริมการอ่าน กรณีศึกษาหนังสือประเภทบันเทิงคดี โดยผู้วิจัยมีขั้นตอน ดังนี้

1. การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูล

1. การกำหนดประชากรและเลือกกลุ่มตัวอย่าง

การศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชันอินเทอร์เน็ตแอฟเพื่อส่งเสริมการอ่าน กรณีศึกษาหนังสือประเภทบันเทิงคดีมีขอบเขตในการวิจัยดังนี้ โดยผู้วิจัยได้แบ่งการศึกษาประชากรและกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในงานวิจัยประกอบด้วย การส่งเสริมการอ่านที่มีการดำเนินกิจกรรมจริง และ แอปพลิเคชัน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างกลุ่มที่ 1 คือ รูปแบบวิธีการส่งเสริมการอ่านที่มีการดำเนินกิจกรรมจริง จำนวน 10 วิธีการ เพื่อหาปัจจัยที่เอื้อต่อการจูงใจในการอ่าน

กลุ่มตัวอย่างกลุ่มที่ 2 คือ ต้นแบบแอปพลิเคชันที่มีอยู่จริงและใช้งานได้จริง จำนวน 30 แอปพลิเคชัน เพื่อหาแนวทางและปัจจัยที่นำมาใช้ในการสร้างและพัฒนาแอปพลิเคชัน

2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชันอินเทอร์เน็ตแอฟเพื่อส่งเสริมการอ่านหนังสือประเภทบันเทิงคดี ผู้วิจัยได้สร้างเครื่องมือสำหรับใช้ในการเก็บข้อมูลเพื่อนำมาประกอบการศึกษาและวิจัย โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

ขั้นตอนการสร้างแบบสอบถาม

1. ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามเพื่อเก็บข้อมูลบุคคลทั่วไป ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมาย โดยกำหนดให้เป็นบุคคลในช่วงอายุตั้งแต่ 18 - 45 ปี ไม่จำกัดเพศ การศึกษา และอาชีพ โดยแบบสอบถามจะแบ่งเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 คำถามเก็บข้อมูลทางประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 ความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับการจูงใจให้เกิดพฤติกรรมการอ่าน

ส่วนที่ 3 ความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามในส่วนของแนวทางการพัฒนาแอปพลิเคชันอินเตอร์แอคทีฟ เพื่อส่งเสริมการอ่านหนังสือประเภทบันเทิงคดี โดยแบ่งเป็น 2 หัวข้อ ได้แก่

หัวข้อที่ 1 ลักษณะการใช้งานแอปพลิเคชัน เป็นแบบสอบถามชนิดให้เรียงลำดับสิ่งที่ต้องการมากที่สุดไปถึ้นน้อย ยถึ้นสุด โดยกำหนดให้ระบุเลขหน้าข้อที่เป็้นความต้องการมากที่สุด เรือยไปจนถึงลำดับความต้องการน้อยถึ้นสุด 5 4 3 2 1 ตามลำดับ

หัวข้อที่ 2 รูปแบบด้านกราฟิกของแอปพลิเคชันอินเตอร์แอคทีฟ เพื่อหาปัจจัยที่เกี่ยวข้อง และเป็นแนวทางพัฒนาแอปพลิเคชันอินเตอร์แอคทีฟ เพื่อส่งเสริมการอ่านหนังสือประเภทบันเทิงคดี

ส่วนที่ 4 คำถามปลายเปิด ที่ให้ผู้ตอบแบบสอบถามเสนอแนะเกี่ยวกับการออกแบบแอปพลิเคชันอินเตอร์แอคทีฟเพื่อส่งเสริมการอ่านหนังสือประเภทบันเทิงคดี เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาและปรับปรุงการออกแบบ

วิธีการหาคุณภาพของแบบสอบถาม

1. ให้ผู้ตอบแบบสอบถามให้คะแนนตามเกณฑ์แบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) และให้คะแนนแบบลิงเกอร์ตสเกล (Linkert Scale) คือวิธีการกำหนดคะแนนความพึงพอใจที่มากที่สุดเป็้นคะแนนที่สูงถึ้นสุด ไล่ไปจนถึงระดับคะแนนที่น้อยถึ้นสุด ดังต่อไปนี้

- 5 หมายถึง ผลการประเมินในระดับดีมาก
- 4 หมายถึง ผลการประเมินในระดับดี
- 3 หมายถึง ผลการประเมินในระดับพอใช้
- 2 หมายถึง ผลการประเมินในระดับควรปรับปรุง
- 1 หมายถึง ผลการประเมินในระดับใช้ไม่ได้

การกำหนดเกณฑ์ การแปลความหมายข้อมูลที่เป็นค่าเฉลี่ยต่าง ๆ ดังนี้

ค่าเฉลี่ยระหว่าง	ความหมาย
4.51 – 5.0	ผลการประเมินในระดับดีมาก
3.51 – 4.50	ผลการประเมินในระดับดี
2.51 – 3.50	ผลการประเมินในระดับพอใช้
1.51 – 2.50	ผลการประเมินในระดับต้องปรับปรุง
1.00 – 1.50	ผลการประเมินในระดับใช้ไม่ได้

ขั้นตอนการสร้างแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

1. ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาและกำหนดคำถามสัมภาษณ์ผู้มีความรู้และความชำนาญจำนวน 3 คน เพื่อสอบถามความคิดเห็นด้านการออกแบบแอปพลิเคชันอินเทอร์เน็ตแอคทีฟเพื่อส่งเสริมการอ่าน เพื่อหาแนวทางในการสร้างแบบร่าง (Sketch Design) โดยมีคุณสมบัติดังนี้

- ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน
- ผู้เชี่ยวชาญด้านการส่งเสริมการอ่านหนังสือประเภทบันเทิงคดี
- ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบแอปพลิเคชันอินเทอร์เน็ตแอคทีฟ

ข้อมูลในการสัมภาษณ์ สามารถแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 คำถามสัมภาษณ์ข้อมูลทั่วไปของรูปแบบวิธีการส่งเสริมการอ่านที่มีปัจจัยเอื้อต่อการกระตุ้นพฤติกรรมการอ่าน ลักษณะเป็นคำถามปลายเปิด

ส่วนที่ 2 คำถามสัมภาษณ์เกี่ยวกับแนวทางการออกแบบแอปพลิเคชันอินเทอร์เน็ตแอคทีฟ เพื่อส่งเสริมการอ่านหนังสือประเภทบันเทิงคดีในส่วนของกรออกแบบกราฟิก ลักษณะเป็นคำถามปลายเปิด

ส่วนที่ 3 คำถามสัมภาษณ์ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ลักษณะเป็นคำถามปลายเปิด
วิธีการหาคุณภาพของแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

ผู้วิจัยให้ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ด้าน เสนอแนะข้อคิดเห็นเกี่ยวกับการออกแบบแอปพลิเคชันอินเทอร์เน็ตแอคทีฟเพื่อส่งเสริมการอ่านหนังสือประเภทบันเทิงคดี โดยตอบคำถามในลักษณะปลายเปิด

ขั้นตอนการสร้างแบบประเมินแบบร่าง

1. ผู้วิจัยเลือกผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้ประเมินแบบร่างแอปพลิเคชันอินเทอร์เน็ตแอคทีฟเพื่อส่งเสริมการอ่านหนังสือประเภทบันเทิงคดี โดยเลือกแบบที่เหมาะสมที่สุดสำหรับนำมาพัฒนาเป็นต้นแบบแอปพลิเคชัน จำนวน 1 แบบร่าง จากจำนวน 10 แบบ มีลักษณะเป็นคำถามปลายเปิด โดยทำการสัมภาษณ์ด้วยการสอบถามความคิดเห็นในแง่ของผู้เชี่ยวชาญที่มีความชำนาญ

คุณสมบัติของผู้เชี่ยวชาญสำหรับงานวิจัยฉบับนี้

- ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน
- ผู้เชี่ยวชาญด้านการส่งเสริมการอ่านหนังสือประเภทบันเทิงคดี
- ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบแอปพลิเคชันอินเทอร์เน็ตแอคทีฟ

2. ผู้วิจัยศึกษาแนวทางและกำหนดทำแบบประเมินแบบร่างโดยรวมทั้งหมดของแนวทางการออกแบบแอปพลิเคชันอินเทอร์เน็ตแอคทีฟเพื่อส่งเสริมการอ่านหนังสือบันเทิงคดี

3. ผู้วิจัยศึกษาแนวทางและกำหนดทำแบบประเมินแบบร่างโดยรวมทั้งหมดขั้นที่ 2 แบบที่มีการปรับปรุงแก้ไขเพื่อนำไปสู่การพัฒนาแอปพลิเคชันจริง

วิธีการหาคุณภาพแบบประเมินแบบร่าง

1. ผู้เชี่ยวชาญทำแบบสอบถามเพื่อประเมินรูปแบบแบบร่างโดยรวมทั้งหมดของแนวทางการออกแบบแอปพลิเคชันอินเทอร์เน็ตแอคทีฟเพื่อส่งเสริมการอ่านหนังสือประเภทบันเทิงคดี โดยผู้เชี่ยวชาญทั้งสามด้านจะประเมินภาพรวมทั้งหมด
2. ผู้เชี่ยวชาญประเมินขั้นที่ 2 แบบที่มีการปรับปรุงแก้ไข เพื่อนำไปสู่การพัฒนาแอปพลิเคชันจริง
3. ผู้เชี่ยวชาญเลือกแบบและรวบรวมข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ เพื่อนำไปแก้ไขปรับปรุงแอปพลิเคชันอินเทอร์เน็ตแอคทีฟเพื่อส่งเสริมการอ่านหนังสือบันเทิงคดีในขั้นต่อไป

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) ที่ได้จากตำรา เอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ข้อมูลจากรายงานการศึกษาจากโครงการต่างๆ และสื่อออนไลน์เว็บไซต์ เพื่อเป็นแนวทางในการวิจัยและอ้างอิงในการพัฒนา โดยรวบรวมไว้ในบทที่ 2 ของงานวิจัยฉบับนี้

3.2 ผู้วิจัยขอหนังสือรับรองและแนะนำตัวจากบัณฑิตวิทยาลัย เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

3.3 ผู้วิจัยสร้างเครื่องมือเพื่อใช้ในการรวบรวมข้อมูลภาคสนาม ได้แก่ การสัมภาษณ์แบบสอบถาม ในการรวบรวมทั้งหมด เพื่อเป็นข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) และนำมาวิเคราะห์ข้อมูลปัจจัยที่เอื้อต่อพฤติกรรมการอ่านหนังสือบันเทิงคดีและรูปแบบของแอปพลิเคชันเพื่อหาแนวทางในการออกแบบแอปพลิเคชันอินเทอร์เน็ตแอคทีฟเพื่อส่งเสริมการอ่านหนังสือบันเทิงคดี

3.4 ผู้วิจัยแจกแบบสอบถามแก่ผู้บริโภคนำมาวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

4. การจัดกระทำข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล

การจัดกระทำข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลในงานวิจัยฉบับนี้ เป็นการนำข้อมูลปฐมภูมิและทุติยภูมิมารวบรวมไว้ด้วยกัน และวิเคราะห์ตามจุดมุ่งหมาย ให้เป็นไปตามประเด็นภายในของเขตของงานวิจัย โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

4.1 วิเคราะห์ข้อมูลปฐมภูมิและนำข้อสรุปไปประเมินผล โดยการปรึกษาผู้เชี่ยวชาญ เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบรูปแบบแอปพลิเคชันอินเทอร์เน็ตแอคทีฟเพื่อส่งเสริมการอ่านหนังสือประเภทบันเทิงคดี

4.2 วิเคราะห์ข้อมูลทุติยภูมิและนำข้อสรุปที่ได้ ไปใช้ในการออกแบบและพัฒนาารูปแบบแอปพลิเคชันอินเทอร์เน็ตแอคทีฟเพื่อส่งเสริมการอ่านหนังสือประเภทบันเทิงคดี

4.3 วิเคราะห์รูปแบบที่เหมาะสมในการออกแบบแอปพลิเคชันอินเทอร์เน็ตแอคทีฟเพื่อส่งเสริมการอ่านหนังสือประเภทบันเทิงคดี โดยใช้ข้อมูลผ่านการวิเคราะห์และศึกษาข้อมูลด้านการออกแบบกราฟิกและการสื่อสาร โดยเลือกทฤษฎีที่เหมาะสมมาใช้

4.4 เริ่มออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันอินเทอร์เน็ตแอคทีฟ โดยใช้ผลจากการวิเคราะห์และเก็บรวบรวมข้อมูลที่ได้ทั้งหมด

4.5 นำผลการประเมินจากแบบสอบถามมาปรับปรุงแก้ไขแบบร่างตามข้อเสนอแนะและข้อคิดเห็นจากผู้เข้าชม

4.6 นำแบบร่างที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขแบบใกล้เคียงกับแอปพลิเคชันจริงให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเพื่อเลือกแบบที่ดีและเหมาะสมที่สุด

4.7 ประเมินผลและเลือกแบบที่ดีและเหมาะสมที่สุดสร้างเป็นแอปพลิเคชันจริง

4.8 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและเสนอแนะ

4.9 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

4.9.1 ค่าเฉลี่ย (Mean)

4.9.2 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามมาตรวจสอบตามเกณฑ์การให้คะแนนและนำไปวิเคราะห์ โดยใช้วิธีการประเมินทางสถิติ SPSS สำหรับประเมินความคิดเห็นจากค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) วิเคราะห์เป็นรายด้าน นำเสนอในแบบตารางพร้อมคำบรรยาย

โดยมีเกณฑ์ในการวิเคราะห์พิจารณาประเมินจากช่วงค่าเฉลี่ยเลขคณิต ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.50 – 5.00 หมายถึง ระดับความคิดเห็นมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.50 – 4.49 หมายถึง ระดับความคิดเห็นมาก

ค่าเฉลี่ย 2.50 – 3.49 หมายถึง ระดับความคิดเห็นปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.50 – 2.49 หมายถึง ระดับความคิดเห็นน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.49 หมายถึง ระดับความคิดเห็นน้อยที่สุด

บทที่ 4

การวิเคราะห์ข้อมูล

งานวิจัยฉบับนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องทั้งการรวบรวมข้อมูลจากเอกสารและวรรณกรรมในด้านการสร้างและพัฒนาแอปพลิเคชันรวมทั้งด้านการส่งเสริมการอ่านหนังสือและรวบรวมข้อมูลโดยใช้เครื่องมือแบบสอบถามแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในบทนี้ผู้วิจัยจึงแบ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลเป็นดังนี้

1. สรุปผลการวิเคราะห์เอกสารและวรรณกรรม
 - 1.1 ลักษณะและวิธีการส่งเสริมการอ่านที่มีผลต่อพฤติกรรมการอ่าน
 - 1.2 ลักษณะรูปแบบแอปพลิเคชันส่งเสริมการอ่าน
 - 1.3 ลักษณะเฉพาะของหนังสือบันเทิงคดี
2. วิเคราะห์แนวโน้ม
 - 2.1 ด้านองค์ประกอบ
 - 2.2 ด้านผลิตภัณฑ์และงานออกแบบ
 - 2.3 ด้านเทคโนโลยี
 - 2.4 ด้านพื้นที่การใช้ชีวิต
 - 2.5 ด้านการส่งเสริมการอ่าน
3. สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม
4. สรุปผลการวิเคราะห์จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ
5. การสร้างสรรค์แบบร่างขั้นที่ 1 สรุปผลการประเมินแบบร่างจากผู้เชี่ยวชาญ
6. การสร้างสรรค์ปรับปรุงแบบร่างและสร้างต้นแบบแอปพลิเคชันอินเทอร์เน็ตเอ็ดทีฟเพื่อส่งเสริมการอ่านหนังสือบันเทิงคดี
7. ส่วนการใช้งาน (ฟังก์ชันของแอปพลิเคชันส่งเสริมการอ่านหนังสือบันเทิงคดี)

1. สรุปผลการวิเคราะห์เอกสารและวรรณกรรม

จากการรวบรวมข้อมูลทางเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาและออกแบบแอปพลิเคชันรวมถึงการส่งเสริมการอ่านและข้อมูลสำคัญของหนังสือประเภทบันเทิงคดีโดยผู้วิจัยได้ทำการศึกษาข้อมูลและทำการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อให้ได้องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้พัฒนาชิ้นงานแอปพลิเคชันอินเทอร์เน็ตเอ็ดทีฟเพื่อส่งเสริมการอ่านหนังสือบันเทิงคดีขึ้นนี้

1.1 ลักษณะและวิธีการส่งเสริมการอ่านที่มีผลต่อพฤติกรรมการอ่าน

เมื่อการรู้หนังสือกลายเป็นเรื่องสำคัญที่ประเทศต่างๆ เล็งเห็นจึงเป็นจุดเริ่มต้นของรัฐบาลต่างๆ จัดตั้งให้การอ่านเป็นวาระแห่งชาติและสนับสนุนกิจกรรมส่งเสริมการอ่านในช่องทางต่างๆ เพื่อให้การอ่านประสบผลสำเร็จและยั่งยืนจนเป็นนิสัยที่ฝังรากลึกของผู้คนในชาติแผนงานและกิจกรรมส่งเสริมการอ่านมีมากมายหลายแผนงานหากแต่แผนงานที่ดำเนินไปจนถึงขั้นสุดท้ายจนถึงจุดที่เรียกว่าประสบความสำเร็จหรือเห็นผลสัมฤทธิ์ตามที่ต้องการนั้นไม่ได้ที่จำนวนเท่าแผนงาน

ในการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านแต่ละโครงการนั้นมีความหลากหลายทางกิจกรรมแต่จะมีจุดร่วมเดียวกันโดยผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมรูปแบบและวิธีการส่งเสริมการอ่านและเลือกเป็นกลุ่มตัวอย่างในการศึกษา 10 รูปแบบในประเทศต่างๆ รวมถึงกิจกรรมส่งเสริมการอ่านในประเทศไทยด้วยดังตารางเปรียบเทียบดังต่อไปนี้

ตาราง 1 เปรียบเทียบแรงจูงใจภายนอกที่มีผลต่อพฤติกรรมการอ่าน

รูปแบบและวิธีส่งเสริมการอ่าน	แรงจูงใจภายนอกที่มีผลต่อพฤติกรรมการอ่าน					
	1	2	3	4	5	6
1. โครงการห้องสมุดปทุมธานี (ประเทศเกาหลี) โครงการส่งเสริมการอ่านประกอบด้วยกิจกรรม 5 ส่วน - เปิดพื้นที่เพื่อเด็กทารกและวัยหัดเดินโดยจัดเตรียมพื้นที่นอนดอลแบบดั้งเดิมของเกาหลีเพื่อสร้างบรรยากาศที่คุ้นเคย - ห้องสมุดที่ไม่หยุดนิ่งจัดกิจกรรมสร้างความบันเทิงเพื่อนำไปสู่การอ่าน - ห้องสมุดที่บริหารโดยความร่วมมือระหว่างภาครัฐและเอกชน - ห้องสมุดให้การสนับสนุนทางสังคมเพื่อการดูแลเด็ก สนับสนุนและอุดหนุนค่าใช้จ่ายเพื่อการดูแลเด็ก - ห้องสมุดเชื่อมโยงกับบ้านและโรงเรียนสร้างวัฒนธรรมเชิงบวกในทุกสถานที่ไม่ว่าที่ไหนก็อ่านหนังสือได้	•	•	-	-	•	-
2. โครงการเพิ่มบทบาทให้แก่บรรณารักษ์ (ประเทศฟิลิปปินส์) ปรับเปลี่ยนและเพิ่มบทบาทให้บรรณารักษ์เป็นผู้นำผู้ใช้งานไปสู่แหล่งทรัพยากรทั้งหมดที่มีสร้างกิจกรรมและบรรยากาศให้อื้อต่อการอ่านและเข้าใช้บริการ	•	-	-	-	•	-

ตาราง 1 (ต่อ)

รูปแบบและวิธีส่งเสริมการอ่าน	แรงจูงใจภายนอกที่มีผลต่อพฤติกรรมการอ่าน					
	1	2	3	4	5	6
3. โครงการ "อ่านเถอะ! สิงคโปร์"(Read Singapore) (ประเทศสิงคโปร์) จัดตั้งกลุ่มในชุมชนเพื่ออ่านหนังสือและร่วมกันเชิญชวนให้ผู้ใหญ่และเด็กในชุมชนอ่านหนังสือ	•	-	-	-	-	•
4. โครงการบู๊คแอนด์เบียร์ (Book & Beer) (ประเทศสิงคโปร์) จัดตั้งกลุ่มเพื่อแลกเปลี่ยนหนังสือที่อ่านแล้วโดยมีเครื่องดื่มเป็นตัวเสริมความน่าสนใจให้กิจกรรม	•	•	-	•	•	•
5. โครงการรวมกลุ่มสร้างสรรค์งานเขียนเชิงสร้างสรรค์ของ NUS (ประเทศสิงคโปร์) กลุ่มนักศึกษาในมหาวิทยาลัยแห่งชาติสิงคโปร์ที่จัดกิจกรรมประกวดการเขียนเชิงสร้างสรรค์ในรูปแบบต่างๆและอภิปรายหาวรรณกรรมกันในกลุ่ม	•	-	•	•	-	-
6. กิจกรรมค้นหาผู้อ่าน (Spot-The-Reader) (ประเทศสิงคโปร์) กิจกรรมค้นหาผู้อ่านเนื่องในโอกาสวันหนังสือโลกและลิขสิทธิ์ (Book World and Copyright Day) โดยมีอาสาสมัครกว่า 600 คนเพื่อตามหาคนที่กำลังอ่านหนังสืออยู่และมอบของที่ระลึกให้	•	-	-	•	-	-
7. กิจกรรมโค้ดเรด (Code Re(a)d) (ประเทศสิงคโปร์) กิจกรรมแนวท้าทายสมองเป็นกิจกรรมเปิดที่ให้ทุกคนร่วมกันแก้โจทย์จากปริศนาที่ประชาสัมพันธ์ไปจนถึงเจื่อน้ำสุดท้ายและประกาศผู้ชนะ	-	•	•	•	•	•

ตาราง 1 (ต่อ)

รูปแบบและวิธีส่งเสริมการอ่าน	แรงจูงใจภายนอกที่มีผลต่อพฤติกรรมการอ่าน					
	1	2	3	4	5	6
8. โครงการหนังสือหนึ่งเล่มเพื่อทุกคน (A Book for Every Child Campaign) (ประเทศสวีเดน) โครงการที่ใช้กิจกรรม "คุยเรื่องหนังสือ"(Book talk) ให้เด็กใช้หนังสือเป็นเรื่องในการพูดคุยกันและพาไปยังร้านหนังสือเพื่อเลือกหนังสือไปอ่านฟรี	•	•	-	•	•	•
9. โครงการอ่านก่อนเรียน (Morning Reading) (ประเทศญี่ปุ่น) กิจกรรมการอ่านหนังสือทุกเช้าก่อนเข้าเรียนเป็นเวลา 10 นาทีโดยสามารถยืมหนังสือจากห้องสมุดของโรงเรียนหรือนำมาเองจากที่บ้านก็ได้เพื่อเป็นช่องทางในการเลือกหนังสือที่สนใจ	•	•	-	-	•	-
10. โครงการรางวัลแด่ผู้อ่าน (ประเทศไทย) โครงการที่ให้เด็กนักเรียนสะสมสถิติการอ่านเพื่อนำไปแลกเครื่องดื่มจากร้านสะดวกซื้อเซเว่นอีเลฟเว่นโดยกำหนดเงื่อนไขให้อ่านหนังสือ 5 เล่มภายใน 3 เดือนและต้องมีการรับรองจากครูผู้ดูแลเพื่อรับรองบันทึกการอ่านของเด็ก	•	•	•	•	•	-

1 = มีผู้นำกลุ่ม / คนที่เป็นแม่เหล็ก

2 = มีการใช้เครื่องมือสื่อหรืออุปกรณ์

3 = มีการใช้กิจกรรมการแข่งขันหรือสร้างความท้าทายปัญหา

4 = มีการใช้รางวัลและของกำนัลแลกเปลี่ยน

5 = มีการสร้างบรรยากาศหรืออำนวยความสะดวกให้สามารถเข้าถึงหนังสือได้ง่าย

6 = มีการแบ่งปันระหว่างกลุ่มหรือแบ่งปันไปสู่ภายนอก

ที่มา: ภาพวาดโดยผู้วิจัย

จากการศึกษาเปรียบเทียบผู้วิจัยพบว่ากิจกรรมส่งเสริมการอ่านจะมีโครงสร้างพื้นฐานจากแรงจูงใจภายนอก (**Extrinsic motives**) และแรงจูงใจภายใน (**Intrinsic motives**) โดยแรงจูงใจภายนอกที่ทำให้เกิดพฤติกรรมการอ่านของผู้ร่วมกิจกรรมส่งเสริมการอ่านที่เกิดขึ้นนั้นประกอบด้วยปัจจัยหลัก 6 ปัจจัยคือ

1.1.1 แรงจูงใจภายนอก(**Extrinsic motives**)

- มีผู้นำกลุ่มหรือบุคคลที่เป็นแม่เหล็ก
- มีการใช้เครื่องมือหรืออุปกรณ์เป็นสื่อ
- มีการสร้างกิจกรรมการแข่งขันสร้างความท้าทาย
- มีการใช้รางวัลและของกำนัลแลกเปลี่ยน
- มีการสร้างบรรยากาศที่อำนวยความสะดวกเข้าถึงหนังสือได้โดยง่าย
- มีการแบ่งปันระหว่างกัน

1.1.1.1 มีผู้นำกลุ่มหรือบุคคลที่เป็นแม่เหล็ก

จากตารางเปรียบเทียบจะพบว่าการมีผู้นำกลุ่มหรือบุคคลที่เป็นแม่เหล็กนั้นเป็นสิ่งที่มิเกือบทุกรูปแบบส่งเสริมการอ่านผู้นำกลุ่มมักปรากฏในรูปของบรรณารักษ์หรือผู้ที่คนส่วนมากให้ความเชื่อถือในด้านใดด้านหนึ่งโดยผู้นำนั้นจะต้องสามารถชักนำให้คนในกลุ่มเกิดอารมณ์ร่วมกับ กิจกรรมและร่วมกิจกรรมด้วยความสมัครใจเช่นในกิจกรรมของโครงการบู๊คแอนด์เบียร์ในโครงการจะมีผู้นำกลุ่มอยู่ 2 คนซึ่งมีหน้าที่ประชาสัมพันธ์และนัดสถานที่ในการพบปะของกลุ่มในทุกๆครั้งโดยจะดำเนินการอย่างต่อเนื่องและกำหนดหลักการและกฎระเบียบไว้อย่างชัดเจนในขณะเดียวกันกิจกรรมของโครงการเพิ่มบทบาทให้แก่บรรณารักษ์ของประเทศฟิลิปปินส์ บรรณารักษ์จะต้องเป็นผู้ที่มีความเชี่ยวชาญในด้านของการเข้าถึงแหล่งทรัพยากรข้อมูลและสร้างบรรยากาศในห้องสมุดด้วยการจัดกิจกรรมและออกแบบการจัดวางและนำเสนอหนังสือเพื่อประชาสัมพันธ์ในรูปแบบต่างๆโดยบรรณารักษ์จะเป็นผู้ที่ผู้ใช้บริการให้ความเชื่อถือมากที่สุดในการนำพวกเขาไปยังข้อมูลในรูปแบบต่างๆดังนั้นผู้นำกลุ่มจึงเป็นแกนสำคัญในการดึงให้คนเข้าร่วมกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการอ่านเพราะหน้าที่หลักก็คือการหาทางใดก็ได้ให้ผู้เข้าร่วมหรือบุคคลทั่วไปรู้สึกสนใจและอยากมาร่วมกิจกรรมซึ่งผู้นำเหล่านี้จะต้องมีความสามารถพอในการจูงใจและโน้มน้าวประกอบกับสร้างความมั่นใจให้กับผู้เข้าร่วม

1.1.1.2 มีการใช้เครื่องมือหรืออุปกรณ์เป็นสื่อ

สื่อกลางในการดำเนินกิจกรรมเป็นตัวเชื่อมโยงและสร้างความน่าสนใจให้แก่กิจกรรมต่างๆที่ดำเนินอยู่เช่นเดียวกับกิจกรรมโค้ดเรด (Code Re(a)d) ที่ใช้หนังสือในการเป็นอุปกรณ์ช่วยเหลือในการแก้ปัญหาปมต่างๆในขณะเดียวกันก็เป็นการสร้างสถานการณ์ให้คนเลือกที่จะเดินเข้าไปหาหนังสือด้วยความสมัครใจและใช้งานในรูปแบบอื่นๆนอกเหนือจากการนั่งอ่านให้จบๆไปเป็นการสร้างความน่าสนใจให้หนังสือโดยใช้เป็นเครื่องมือในการดำเนินกิจกรรมในขณะเดียวกันกิจกรรมบู๊คแอนด์เบียร์ (Book & Beer) ใช้เครื่องดื่ม (เบียร์) ในการเป็นสื่อกลางของ

กิจกรรมด้วยแนวคิดที่ให้บรรยากาศในการดำเนินกิจกรรมเป็นไปอย่างสบายๆเหมือนพบปะพูดคุยระหว่างกันกับเพื่อนแต่เป็นใน หัวข้อของหนังสือและนำหนังสือของตัวเองมาเข้าร่วมโครงการการเลือกใช้เครื่องมือที่เหมาะสมจึงเป็นสิ่งสำคัญในการจัดกิจกรรมหากเลือกเครื่องมือที่เหมาะสมกับสถานการณ์กิจกรรมก็จะดำเนินไปด้วยดีต่อเนื่องและสามารถชักจูงคนภายนอกเข้ามาได้อีกแต่หากเลือกใช้เครื่องมือผิดสถานการณ์จะกลายเป็นการสร้างทัศนคติที่ไม่ต่อหนังสือให้กับผู้ร่วมกิจกรรม เพราะจะกลายเป็นการยึด เหยียดหรือดูไม่เข้าท่าจึงต้องพิจารณาการใช้เครื่องมืออย่างรอบคอบเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย

1.1.1.3 มีการสร้างกิจกรรมการแข่งขันสร้างความท้าทาย

ในหลายกิจกรรมมักมุ่งเน้นไปที่การสร้างแรงขับเคลื่อนของผู้ร่วมกิจกรรมให้มีความมุ่งมั่นไปสู่ความสำเร็จและสนุกสนานโดยใช้กิจกรรมการแข่งขันหรือสร้างแรงกระตุ้นในการอ่านหนังสือด้วยกิจกรรมที่ทำหายเช่นเดียวกับ กิจกรรมในตารางเปรียบเทียบจะพบว่า การจัดกิจกรรมการประกวดงานเขียน ซึ่งสร้างสรรค์ของมหาวิทยาลัยแห่งชาติสิงคโปร์ (NUS) เป็นหนึ่งในโครงการที่ใช้กิจกรรมการแข่งขันเป็นตัวขับเคลื่อนโครงการโดยกิจกรรมจะจัดขึ้นเป็นประจำทุกปี โดยกำหนดโจทย์ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสร้างสรรค์งานเขียนในรูปแบบต่างๆที่ตัวเองถนัดโดยผู้ที่ชนะจากการแข่งขันในโครง การนี้จะได้รับความรู้สึกภาคภูมิใจและประสบความสำเร็จส่งผลไปยังการสร้าง ความมั่นใจให้กับผู้เข้าร่วมโครงการโดยนอกเหนือจากกิจกรรมหลักในแต่ละปีแล้วภายในปีเดียวกันนั้นกิจกรรมย่อยที่ดำเนินอยู่จะเป็นการรวมกลุ่มและแลกเปลี่ยนกันอ่านงานเขียนของตัวเองภายในกลุ่มกิจกรรมเพื่อ สร้างความกระตือรือร้นและแรงผลักดันให้กับผู้ร่วมกิจกรรมคนอื่นๆขณะเดียวกัน โครงการโค้ดรีด (Code Re(a)d) ก็ดำเนินกิจกรรมในวงกว้างโดยการประชาสัมพันธ์เป็นโครงการใหญ่เชิญชวนทุกคนที่สนใจในการไขปริศนาเรื่องลึกลับและแนวสอบสวนมาร่วมกิจกรรมไขปริศนาจากโจทย์ที่ให้ไว้ โดย ใช้การแข่งขันเพื่อกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมทุกคนรู้สึกได้สวมนบทบาทที่สำคัญในการแก้ปริศนาซึ่งพร้อมกันนั้นก็เป็นการพิสูจน์ถึงสติปัญญาและปฏิกิริยาไหวพริบของผู้เข้าร่วมโครงการ เป็นการสร้างบรรยากาศการแข่งขันที่ไม่ตึงเครียดจนเกินไป

1.1.1.4 มีการใช้รางวัลแลกเปลี่ยน

การใช้รางวัลหรือมีของกำนัลเป็นกลยุทธ์ที่ใช้ได้ผลเป็นส่วนมากการกำหนดเงื่อนไขเพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมยอมปฏิบัติตามเงื่อนไขที่ตั้งไว้ไปจนถึงจบกิจกรรมนั้นต้องใช้รางวัลหรือของกำนัลไม่ว่าจะเล็กหรือใหญ่แค่ไหนแต่ต้องมีอิทธิพลมากพอเช่นกิจกรรมรางวัลแด่ผู้อ่านของเซเวนอีเลฟเว่นร่วมมือกับสถานศึกษาที่เมื่อเด็กๆ อ่านหนังสือครบจำนวนภายในเวลา ที่กำหนดพร้อมแสดงหลักฐานก็จะสามารถนำไปแลกเครื่องดื่มได้ที่ร้านสะดวก กซื้อเซเวนอีเลฟเว่นโดยโครงการนี้ประสบความสำเร็จเป็นอย่างดีถึงแม้ว่าของรางวัลจะไม่ใช่อะไรใหญ่หรือมีมูลค่ามากแต่การดำเนินกิจกรรมที่ผ่านมาในช่วงระยะเวลา 5 เดือนเด็กได้ซึมซับการอ่านอย่างต่อเนื่องและรู้จักการจดบันทึกแยกแยะสาระสำคัญและสรุปความจากเรื่องที่อ่านได้ซึ่งเป็นสาระสำคัญของการอ่านหนังสือ ดังนั้นระยะเวลา 5 เดือนเมื่อเสร็จสิ้นกิจกรรมการนำสิ่งบันทึกการอ่านไปแลกกับเครื่องดื่มจึงเป็น

รางวัลเล็กน้อยแต่ได้ผลทางจิตใจที่มาจากความพยายามและซึมซับการอ่านหนังสือเข้าไปเป็นนิสัย หรืออย่างน้อยก็เป็นการปลูกฝังการอ่านให้เป็นกิจกรรมหนึ่งซึ่งเด็กสามารถทำได้โดยสะดวกใจ เช่นเดียวกับกิจกรรมค้นหาผู้อ่าน (Spot-The-Reader) ของสิงคโปร์ที่จัดขึ้นในโอกาสพิเศษตามหาคนที่กำลังอ่านหนังสืออยู่และมอบของรางวัลให้เนื่องจากเป็นผู้อ่านเพื่อสร้างความมั่นใจและความภูมิใจให้ผู้อ่านและบุคคลทั่วไปรู้สึกว่าการอ่านเป็นเรื่องที่น่ายกย่องเป็นเรื่องสำคัญและคนไม่น้อยก็อ่านหนังสือเป็นการสร้างทัศนคติเชิงบวกให้แก่คนทั่วไป

1.1.1.5 มีการสร้างบรรยากาศที่อ่านช่วยให้สามารถเข้าถึงหนังสือได้โดยง่าย

สิ่งสำคัญในการเข้าถึงหนังสือคือการสร้างบรรยากาศและความสะดวกในการหาบริเวณห้องสมุดสมัยใหม่จึงปรับเปลี่ยนตัวเองปรับปรุงและออกแบบให้ห้องสมุดและสถานที่ที่เป็นแหล่งการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเข้าถึงหนังสือได้โดยง่ายมีการออกแบบในรูปแบบต่างๆ มีการนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้เพื่ออำนวยความสะดวกให้ง่ายและรวดเร็วขึ้นพร้อมกันนั้นก็ออกแบบบรรยากาศให้มีความแปลกใหม่และสร้างสรรค์รองรับผู้ใช้ให้เกิดประสบการณ์ใหม่ๆ เช่น ห้องสมุดมหัศจรรย์ของประเทศเกาหลีที่สร้างบริเวณเฉพาะที่เป็นพื้นแบบออนดอลหรือพื้นแบบดั้งเดิมของเกาหลีเพื่อสร้างบรรยากาศ ที่คุ้นเคยแก่ผู้ใช้ที่นำเด็กและทารกวัยหัดเดินไปให้สัมผัสกับบรรยากาศของห้องสมุดในขณะเดียวกันการจัดกิจกรรมอย่างโครงการหนังสือหนึ่งเล่มเพื่อทุกคน (A Book for Every Child Campaign) นอกเหนือจากกิจกรรมที่ให้ทุกคนพูดคุยเรื่องหนังสือแล้วยังพาผู้ร่วมกิจกรรมไปยังแหล่งซื้อขายหนังสือเพื่อสร้างความคุ้นเคยในการใช้บริการและสร้างประสบการณ์ในการเลือกหาหนังสือที่ตนเองสนใจโดยมีหนังสือหลากหลายเล่มผ่านตาไปมากมายภายหลังจากกิจกรรมนี้รัฐบาลได้ต่อยอดด้วยการอุดหนุนงบประมาณให้สำนักพิมพ์ไปตีพิมพ์หนังสือเพิ่มและจัดพิมพ์แค็ตตาล็อก รายชื่อหนังสือพร้อมเรื่องย่อแจกไปตามห้องสมุดประชาชนเพื่ออำนวยความสะดวกให้ประชาชนในการเลือกหาหนังสือเรื่องที่สนใจโดยง่ายอีกหนึ่งโครงการคือโครงการอ่านก่อนเรียน (Morning reading) แผนงานได้กำหนดไว้ว่าทุกคนจะใช้เวลา 10 นาทีในการอ่านหนังสือก่อนเข้าชั้นเรียนโดยนำหนังสือมาเองหรือยืมหนังสือภายในห้องสมุดก็ได้โดยไม่บังคับว่าจะเป็นแนวไหนเรื่องอะไรซึ่งแนวคิดของแผนงานนั้นเชื่อว่าหากมีการกำหนดการอ่านด้วยระยะเวลาที่แน่นอนนักเรียนจะสามารถปฏิบัติอย่างต่อเนื่องได้จนเป็นนิสัยแต่ต้องทำด้วยความระมัดระวังเพราะหากทำในลักษณะบังคับจะได้ผลลัพธ์ตรงกันข้าม

1.1.1.6 มีการแข่งขัน

การแข่งขันเป็นเรื่องที่ช่วยในกิจกรรมต่างๆ ได้ผลในหลายๆ แห่ง เพราะนอกจากจะได้เปิดโลกทัศน์ของผู้จัดกิจกรรมแล้วยังเป็นการเสริมสร้างความมั่นใจให้กับผู้อ่านการแข่งขันระหว่างกันมีทั้งที่เป็นสิ่งของและทั้งที่เป็นประสบการณ์ทั้งสองสิ่งเป็นการแลกเปลี่ยนที่ให้ผลในระดับเดียวกันอย่างเช่นกิจกรรมในโครงการอ่านเถอะ ! สิงคโปร์ (Read Singapore) เป็นการแข่งกันพื้นที่การอ่านความมุ่งมั่นเดียวกันโดยสมัครใจสร้างชุมชนการอ่านขึ้นเพราะชุมชนตระหนักว่าการอ่านเป็นสิ่งสำคัญในการเผยแพร่แนวความคิดและวัฒนธรรมที่หลากหลายได้

โครงการบุ๊กแอนด์เบียร์ (Book & Beer) เป็นโครงการที่ใช้ทั้งสิ่งของและประสบการณ์และเปลี่ยนกัน โดยหนังสือที่ผู้เข้าร่วมนำมาจะได้รับการประทับตราเพื่อลงทะเบียนเป็นหนังสือของโครงการและส่งต่อผลัดเปลี่ยนให้ผู้ร่วมโครงการคนอื่นๆนำไปอ่าน ต่อเป็นการแบ่งปันหนังสือเรื่องที่ตนอ่านไปในวงกว้างพร้อมกันนั้นก็พูดคุยแลกเปลี่ยนเรื่องราวเกี่ยวกับหนังสือไม่ว่าจะเป็นข้อสงสัยหรือการออกความคิดเห็นในมุมมองของตนเองก็ตามผลที่ได้คือการบอกต่อกันเป็นทอดๆสมาชิกในโครงการแบ่งปันเรื่องราวของโครงการนี้กับกลุ่มของตัวเอง เองขยายเครือข่ายไปเรื่อยๆโครงการกลุ่มงานเขียนเชิงสร้างสรรค์ของ NUS มีกิจกรรมการแสดงบทกลอนและงานเขียนของตนเองต่อสาธารณะโดยจะมีการพูดข้อเขียนของตนเองในพื้นที่สาธารณะของมหาวิทยาลัยเนื่องจากประเทศสิงคโปร์เป็นประเทศที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมโครงการนี้จึงเชื่อว่าการแลกเปลี่ยนงานเขียนจะสามารถแสดงแนวคิดและวัฒนธรรมท้องถิ่นของแต่ละบุคคลได้นอกจากนี้กิจกรรมบุ๊กทอล์ค (Book Talk) ในโครงการหนังสือหนึ่งเล่มเพื่อทุกคน (Book for Every Child Campaign) ยังเป็นกิจกรรมที่แบ่งปันข้อคิดเห็นในการอ่านว่ามุมมองของแต่ละคนต่อหนังสือ เรื่องที่อ่านนั้นเป็นอย่างไรเพื่อสร้างความน่าสนใจให้กับเรื่องและชวนติดตามในหนังสือเรื่องนั้นๆจากที่กล่าวมาเห็นว่าการแบ่งปันเป็นเรื่องสำคัญในการสร้างประสบการณ์แบบอ้อมให้กับฝ่ายตรงข้ามสร้างความน่าสนใจและเกิดการติดตาม

จากปัจจัยดังกล่าวนี้การเลือกปัจจัยใดปัจจัยหนึ่งหรือการใช้งานร่วมกันนั้นต้องพิจารณาอย่างรอบคอบเพื่อให้เกิดความเหมาะสมเหมาะกับกิจกรรมและกลุ่มเป้าหมายเช่นการจับคู่แรงจูงใจภายนอกที่จะให้ดำเนินกิจกรรมการแข่งขันได้ผลนั้นก็ต้องมีของรางวัลเพื่อเป็นแรงขับเคลื่อนการแข่งขันให้มีสีสันและมีอิทธิพลพอหรือการใช้เครื่องมือหรืออุปกรณ์เป็นสื่อก็มักจะต้องควบคู่ไปกับแรงจูงใจภายนอกอื่นๆเสมอเพราะสื่อจะทำหน้าที่เป็นตัวกลางในการกระตุ้นและสร้างความน่าสนใจให้กิจกรรมเป็นต้นการคำนึงถึงแรงจูงใจภายนอกจึงเป็นส่วนสำคัญในการสร้างพฤติกรรมการอ่านได้อย่างเหมาะสมและได้ผลในระยะยาว

ตาราง 2 เปรียบเทียบแรงจูงใจภายในที่มีผลต่อพฤติกรรมการอ่าน

รูปแบบและวิธีส่งเสริมการอ่าน	แรงจูงใจภายในที่มีผลต่อพฤติกรรมการอ่าน				
	1	2	3	4	5
1. โครงการห้องสมุดปราชญ์ (ประเทศเกาหลี) โครงการส่งเสริมการอ่านประกอบด้วยกิจกรรม 5 ส่วน - เปิดพื้นที่เพื่อเด็กทารกและวัยหัดเดินโดยจัดเตรียมพื้นที่นอนดอลแบบดั้งเดิมของเกาหลีเพื่อสร้างบรรยากาศที่คุ้นเคย - ห้องสมุดที่ไม่หยุดนิ่งจัดกิจกรรมสร้างความบันเทิงเพื่อนำไปสู่การอ่าน - ห้องสมุดที่บริหารโดยความร่วมมือระหว่างภาครัฐและเอกชน - ห้องสมุดให้การสนับสนุนทางสังคมเพื่อการดูแลเด็กสนับสนุนและอุดหนุนค่าใช้จ่ายเพื่อการดูแลเด็ก - ห้องสมุดเชื่อมโยงกับบ้านและโรงเรียนสร้างวัฒนธรรมเชิงบวกในทุกสถานที่ไม่ว่าที่ไหนก็อ่านหนังสือได้	•	•	•	•	-
2. โครงการเพิ่มบทบาทให้แก่บรรณารักษ์ (ประเทศฟิลิปปินส์) ปรับเปลี่ยนและเพิ่มบทบาทให้บรรณารักษ์เป็นผู้นำผู้ใช้งานไปสู่แหล่งทรัพยากรทั้งหมดที่มีสร้างกิจกรรมและบรรยากาศให้เอื้อต่อการอ่านและเข้าใช้บริการ	-	-	•	•	-
3. โครงการ "อ่านเถอะ! สิงคโปร์" (Read Singapore) (ประเทศสิงคโปร์) จัดตั้งกลุ่มในชุมชนเพื่ออ่านหนังสือและร่วมกันเชิญชวนให้ผู้ใหญ่และเด็กในชุมชนอ่านหนังสือ	-	•	•	•	•
4. โครงการบู๊คแอนด์เบียร์ (Book & Beer) (ประเทศสิงคโปร์) จัดตั้งกลุ่มเพื่อแลกเปลี่ยนหนังสือที่อ่านแล้วโดยมีเครื่องดื่มเป็นตัวเสริมความน่าสนใจให้กิจกรรม	•	•	•	•	•

ตาราง 2 (ต่อ)

รูปแบบและวิธีส่งเสริมการอ่าน	แรงจูงใจภายในที่มีผลต่อพฤติกรรมกรรมการอ่าน				
	1	2	3	4	5
5. โครงการรวมกลุ่มสร้างสรรค์งานเขียนเชิงสร้างสรรค์ของ NUS (ประเทศสิงคโปร์) กลุ่มนักศึกษาในมหาวิทยาลัยแห่งชาติสิงคโปร์ที่จัดกิจกรรมประกวดการเขียนเชิงสร้างสรรค์ในรูปแบบต่างๆและอภิปรายหาวรรณกรรมกันในกลุ่ม	-	•	•	•	•
6. กิจกรรมค้นหาผู้อ่าน (Spot-The-Reader) (ประเทศสิงคโปร์) กิจกรรมค้นหาผู้อ่านเนื่องในโอกาสวันหนังสือโลกและลิขสิทธิ์ (Book World and Copyright Day) โดยมีอาสาสมัครกว่า 600 คนเพื่อตามหาคนที่กำลังอ่านหนังสืออยู่และมอบของที่ระลึกให้	-	•	•		•
7. กิจกรรมโค้ดเรด (Code Re(a)d) (ประเทศสิงคโปร์) กิจกรรมแนวท้าทายสมองเป็นกิจกรรมเปิดที่ให้ทุกคนร่วมกันแก้เงื่อนไขจากปริศนาที่ประชาสัมพันธ์ไปจนถึงเงื่อนไขสุดท้ายและประกาศผู้ชนะ	•	•	-	•	•
8. โครงการหนังสือหนึ่งเล่มเพื่อทุกคน (A Book for Every Child Campaign) (ประเทศสวีเดน) โครงการที่ใช้กิจกรรม "คุยเรื่องหนังสือ"(Book talk) ให้เด็กใช้หนังสือเป็นเรื่องในการพูดคุยกันและพาไปยังร้านหนังสือเพื่อเลือกหนังสือไปอ่านฟรี	•	•	•	-	-

ตาราง 2 (ต่อ)

รูปแบบและวิธีส่งเสริมการอ่าน	แรงจูงใจภายในที่มีผลต่อพฤติกรรมกรรมการอ่าน				
	1	2	3	4	5
9. โครงการอ่านก่อนเรียน (Morning Reading) (ประเทศญี่ปุ่น) กิจกรรมการอ่านหนังสือทุกเช้าก่อนเข้าเรียนเป็นเวลา 10 นาทีโดยสามารถยืมหนังสือจากห้องสมุดของโรงเรียนหรือนำมาเองจากที่บ้านก็ได้เพื่อเป็นช่องทางในการเลือกหนังสือที่สนใจ	-	•	-	•	•
10. โครงการรางวัลแด่นักอ่าน (ประเทศไทย) โครงการที่ให้เด็กนักเรียนสะสมสถิติการอ่านเพื่อนำไปแลกเครื่องดื่มจากร้านสะดวกซื้อเซเว่นอีเลฟเว่นโดยกำหนดเงื่อนไขให้อ่านหนังสือ 5 เล่มภายใน 3 เดือนและต้องมีการรับรองจากครูผู้ดูแลเพื่อรับรองบันทึกการอ่านของเด็ก	-	•	-	•	•

1 = ความอยากรู้อยากเห็น

2 = การยอมรับในตัวเอง

3 = การปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น

4 = มุ่งหาความสำเร็จ

5 = การยอมทำตามความคาดหวัง

ที่มา: ภาพวาดโดยผู้วิจัย

จากการศึกษาเปรียบเทียบผู้วิจัยพบว่ากิจกรรมส่งเสริมการอ่านจะมีโครงสร้างพื้นฐานจากแรงจูงใจภายใน (**Intrinsic motives**)ที่ทำให้เกิดพฤติกรรมกรรมการอ่านของผู้ร่วมกิจกรรมส่งเสริมการอ่านที่เกิดขึ้นนั้นประกอบด้วยปัจจัยหลัก 5 ปัจจัยคือ

1.1.2 แรงจูงใจภายใน (Intrinsic motives)

- ความอยากรู้อยากเห็น
- การยอมรับในตัวเอง
- การปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น

- การมุ่งหาความสำเร็จ
- การยอมทำตามความคาดหวัง

1.1.2.1 ความอยากรู้อยากเห็น

ความอยากรู้อยากเห็นถือเป็นแรงกระตุ้นอย่างดีในการส่งเสริมการอ่านเพราะหากผู้อ่านมีความอยากรู้อยากเห็นก็จะเกิดความสนใจและค้นหาในสิ่งที่ตนเองต้องการมากกว่าการไม่มีแรงส่งเช่นในกิจกรรมโค้ดเรด (Code Red) ที่เป็นกิจกรรมการสืบหาความจริงโดยผู้เข้าร่วมกิจกรรมทุกคนจะมีหนังสือเป็นตัวช่วยในการสืบหาหลักฐานต่างๆ และเป็นคู่มือในการเข้าร่วมกิจกรรมซึ่งตัวกิจกรรมเองก็ทำให้ผู้เข้าร่วมรู้สึกว่าการใช้หนังสือประกอบในกิจกรรมไม่ใช่เรื่องที่ย่างยากเริ่มจากการที่ผู้เข้าร่วมทุกคนสามารถไปขอรับคู่มือได้ที่ห้องสมุดชุมชนและร้านหนังสือทั่วไปที่เข้าร่วมเช่นเดียวกับโครงการรวมกลุ่มสร้างสรรค์งานเขียนเชิงสร้างสรรค์ของ NUS ที่เป็นการแลกเปลี่ยนงานเขียนและแก้ปัญหาวรรณกรรมเนื่องด้วยความหลากหลายทางเชื้อชาติที่เป็นสิ่งเชื่อมโยงการเรียนรู้ระหว่างกลุ่มเพื่อนำไปสู่ความคิดสร้างสรรค์ในส่วนอื่นๆต่อไป

1.1.2.2 การยอมรับในตัวเอง

การยอมรับในตัวเองเป็นสิ่งสำคัญในการร่วมกิจกรรมที่ต้องมีการปฏิสัมพันธ์ร่วมกันระหว่างบุคคลหรือระหว่างกลุ่มเพื่อให้กิจกรรมหรือโครงการดำเนินไปด้วยดีเช่นเดียวกับโครงการบุ๊กแอนด์เบียร์ (Book & Bear) ที่เกิดจากความมั่นใจและยอมรับในความสามารถของตัวเองและก้าวออกไปสู่ชุมชนใหม่เพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์และสร้างความสัมพันธ์ใหม่โดยกิจกรรมที่มีลักษณะเดียวกันนี้คือโครงการหนึ่งเล่มเพื่อทุกคน (A Book for Every Child Campaign) ที่มีกิจกรรมบุ๊กทอล์ค (Book Talk) ที่เปิดโอกาสให้เด็กทุกคนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับหนังสือเรื่องที่ได้อ่านเหมือนกันในมุมมองของตัวเองโดยรวมถึงโครงการอ่านก่อนเรียน (Morning Reading) ที่มีแนวคิดที่กำหนดช่วงเวลาเข้าก่อนเข้าเรียนเป็นเวลา 10 นาทีในการอ่านหนังสือเรื่องที่ตนเองเตรียมมา หรือเลือกหนังสือที่ตัวเองมีความสนใจจากในห้องสมุดโรงเรียนมาอ่านเพื่อให้เกิดพฤติกรรมอย่างต่อเนื่องแต่โครงการดำเนินการด้วยการไม่ยึดเยียดจนเกินไปแค่เพียงกำหนดเวลาไว้ให้เพื่อเป็นกฎพื้นฐานให้ทำจนเคยชินไม่ว่าจะมากน้อยแค่ไหนแต่ให้รับรู้ที่ 10 นาทีในหนึ่งวันจะมีการอ่านอย่างน้อยหนึ่งครั้งตามความสมัครใจหรือไม่สมัครใจก็ตามเพื่อให้เกิดการซึมซับและเมื่อกลายเป็นพฤติกรรมที่ต่อเนื่องสืบเนื่องจากความบังเอิญหรือความจงใจก็ตามเด็กจะเกิดการยอมรับในตนเองถึงสิ่งที่ตนทำแล้วประสบความสำเร็จรวมถึงกิจกรรมค้นหาผู้อ่าน (Spot The Reader) ที่ทำให้ผู้ที่อ่านหนังสืออยู่ขณะนั้นรู้สึกภูมิใจในตัวเองว่าสิ่งที่ทำนั้นเป็นเรื่องที่ส่งผลดีให้กับตัวเอง

1.1.2.3 การปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น

การปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นจะช่วยเป็นตัวแปรในการชักจูงเข้าสู่กิจกรรมหรือพฤติกรรมการเลียนแบบได้โดยการปฏิสัมพันธ์จะเป็นการกระทำจากทั้งสองฝ่ายซึ่งในการส่งเสริมการอ่านจะพบในลักษณะของบุคคลที่เป็นแม่เหล็กหรือผู้นำกลุ่มที่จะต้องเป็นแกนในการทำกิจกรรมและต้องเป็นบุคคลที่น่าเชื่อถือหรือได้รับความนิยมนิยมนโครงการเพิ่มบทบาทให้แก่บรรณารักษ์ก็ถือเป็นส่วนหนึ่งและเป็นปัจจัยในการดึงดูดคนให้เกิดพฤติกรรมการอ่านได้โดยทางอ้อมบรรณารักษ์ที่ถูกปรับบทบาทให้มีส่วนเกี่ยวข้องกับข้อมูลมากขึ้นจะเป็นผู้จัดสรรทรัพยากรข้อมูลเพื่อให้ผู้เข้ามาใช้บริการในห้องสมุดรู้สึกสะดวกสบายในการเข้าถึงข้อมูลและยังเป็นผู้นำเสนอข้อมูลที่น่าสนใจไม่ว่าจะเป็นหนังสือออกใหม่หนังสือที่แนะนำหรือแม้กระทั่งทรัพยากรข้อมูลที่ไม่ได้อยู่ในรูปแบบหนังสือก็ตามบรรณารักษ์จะเป็นผู้สร้างบรรยากาศที่น่าอ่านหรือน่าสนใจให้เกิดขึ้นเช่นเดียวกับกิจกรรมบุ๊คทอล์ค (Book Talk) ในโครงการหนังสือหนึ่งเล่มเพื่อทุกคน (A Book for Every Child Campaign) ของประเทศสวีเดนและโครงการบุ๊คแอนด์เบียร์ (Book & Bear) ที่ในกิจกรรมจะต้องมีการปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกในกลุ่มโดยจะมีแกนนำกลุ่มโดยอาจจัดสรรไว้หรืออาจไม่ได้จัดสรรไว้ก็ตามบุคคลนั้นมักจะมียุทธศาสตร์ตามกลุ่มคนตามธรรมชาติของการอยู่ร่วมกันในสังคมการพูดคุยและมีปฏิสัมพันธ์ด้วยการแลกเปลี่ยนหนังสือและความคิดเห็นจะทำให้เกิดการมองเห็นทัศนคติของฝ่ายตรงข้ามซึ่งอาจก่อให้เกิดความประทับใจจนติดตามหรือสร้างสัมพันธ์ในการรวมกลุ่มครั้งต่อไปทำให้การดำเนินโครงการเป็นไปอย่างต่อเนื่อง

1.1.2.4 การมุ่งหาความสำเร็จ

การมุ่งหาความสำเร็จคือแรงส่งในการแข่งขันหรือการทดลองโดยการมุ่งหาความสำเร็จจะเป็นแรงกระตุ้นที่ดีเช่นเดียวกับความอยากรู้อยากเห็นเพราะการมุ่งหาความสำเร็จจะเป็นแรงส่งในการค้นหาและหา ารปฏิบัติบางอย่างเพื่อนำบุคคลนั้นๆไปสู่ความสำเร็จที่คาดหวังไว้เช่นเดียวกับโครงการรวมกลุ่มสร้างสรรค์งานเขียนเชิงสร้างสรรค์ของ NUS ที่มีการจัดการประกวดการเขียนวรรณกรรมทุกคนที่ร่วมกิจกรรมล้วนมุ่งหาความสำเร็จเชื่อมโยงกับการยอมรับในตัวเองและการยอมรับจากผู้อื่นตามทฤษฎีความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ (Hierarchy of Need) ของมาสโลว์และกิจกรรมอื่นๆเช่นกิจกรรมโค้ดเรด (Code Red) โครงการรางวัลแด่นักอ่าน เป็นต้น

1.1.2.5 การยอมทำตามความคาดหวัง

การยอมทำตามความคาดหวังคือการทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งเพื่อตอบรับความคาดหวังจากคนอื่นอาจเป็นความคาดหวังจากครอบครัวกลุ่มเพื่อนครูหรือจากบุคคลที่มีความชื่นชอบเป็นพิเศษโดยการทำตามความคาดหวังจะเป็นทั้งแรงกดดันและแรงกระตุ้นในการร่วมกิจกรรมเชื่อมโยงกับการมุ่งหาความสำเร็จแต่เพื่อตอบสนองต่อความรู้สึกของผู้อื่นและนำไปสู่การต้องการการยอมรับในตัวเอง โดยโครงการที่มีปัจจัยภายในตามนี้คือโครงการอ่านก่อนเรียน (Morning Reading) ที่จะเกิดความคาดหวังจากครูและโครงการเองแต่โครงการก็จะมี

กระบวนการที่ไม่เป็นการกดดันปล่อยให้ไปไปตามธรรมชาติของความสนใจรวมถึงโครงการรางวัล
แต่นักอ่านและโครงการ "อ่านเถอะ! สิงคโปร์" (Read Singapore) ที่เป็นการคาดหวังจากหน่วยใหญ่
แต่ทั้งนี้ก็ต้องขึ้นอยู่กับแรงขับเคลื่อนในการแสวงหาความสำเร็จในตัวเองแต่ละคนด้วย

ปัจจัยภายในและภายนอกที่เป็นแรงจูงใจให้เกิดการอ่านมีความสำคัญในการสร้างกระบวนการให้เกิดการเรียนรู้และสร้างพฤติกรรมการอ่านอย่างต่อเนื่องในระยะยาวจึงจำเป็นต้องหารูปแบบที่สามารถกระตุ้นพฤติกรรมให้เกิดขึ้นได้จริงโดยมีการใช้ปัจจัยร่วมกันเพื่อทำให้กระบวนการมีความกลมและเหมาะสมกับบริบทของผู้บริโภคในปัจจุบัน

1.2 ลักษณะแอปพลิเคชันส่งเสริมการอ่าน

ปัจจุบันแอปพลิเคชันทั่วโลกมีอยู่ด้วยกันกว่าหนึ่งล้านแอปพลิเคชันเนื่องจาก
ค่าของระบบปฏิบัติการต่าง ๆ ได้สร้างความน่าเชื่อถือและความแข็งแกร่งให้แบรนด์ของตัวเองเพิ่ม
มากขึ้นกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ในการคิดสรรแอปพลิเคชันมีมากขึ้นจึงเป็นเหตุให้นักพัฒนาและนักออกแบบ
แอปพลิเคชันต่างก็ต้องพัฒนารูปแบบให้ได้มาตรฐานเพื่อสู้กับคู่แข่งอีกมากมายในตลาดแอปพลิเคชัน
ซึ่งความนิยมในแอปพลิเคชันล้วนมีปัจจัยมาจากความสวยงามของ User Interface และใช้งาน
ง่ายสร้างประสบการณ์ใหม่ให้แก่ผู้ใช้งานซึ่งแอปพลิเคชันแต่ละตัวนั้นต่างก็มีคุณสมบัติเฉพาะตัวและ
จุดร่วมในการสร้างประสบการณ์ที่น่าประทับใจให้แก่ผู้ใช้โดยผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมรูปแบบและการ
ใช้งานแอปพลิเคชันส่งเสริมการอ่านที่มีอยู่บนแพลตฟอร์ม (Play Store) เป็นกลุ่มตัวอย่างใน
การศึกษา 30 แอปพลิเคชันดังตารางเปรียบเทียบดังต่อไปนี้

ตาราง 3 เปรียบเทียบฟังก์ชันที่มีในแอปพลิเคชัน

[illegible]

ตาราง 3 (ต่อ)

ลำดับที่	แอปพลิเคชัน	ฟังก์ชันที่มีในแอปพลิเคชัน													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
9	My Library	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	-
10	Wattpad	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
11	Kobo	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
12	Zinio: 5000+	•	•	•	-	•	-	-	-	•	•	•	-	-	-
13	Moon+ Reader	•	•	•	-	-	•	-	•	-	•	•	•	•	-
14	Google Play Books	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	-
15	FBReader	-	•	•	-	•	-	-	•	-	•	•	•	-	-
16	B2S eBook Store	•	•	•	-	•	-	-	•	•	•	•	-	-	-
17	SE - ED	•	•	•	-	•	•	-	-	•	•	•	-	•	-
18	BookSmile eBook Store	•	•	•	-	•	•	•	-	-	•	•	•	-	-
19	Universal Book Reader	•	•	•	-	•	•	-	-	-	•	•	•	-	-
20	NED comic	•	•	•	-	•	•	•	-	•	•	•	•	•	-
21	Matichonbook	•	•	•	-	•	•	•	-	•	•	•	•	-	-
22	Book Reader Community	-	-	-	-	-	•	•	•	•	-	•	•	-	•
23	Bluefire Reader	-	•	•	-	•	-	-	-	-	•	-	-	-	-
24	Bookmoby	•	•	•	•	•	-	-	-	•	•	•	-	•	-
25	Readmill	•	•	•	-	•	-	•	•	-	•	•	-	-	-
26	Book Place	•	•	•	-	•	•	-	•	-	•	•	-	-	-
27	Ebook Reader &Free ePub Books	-	•	•	-	•	•	-	-	-	•	-	•	-	-
28	AIReader -any text book reader	-	-	-	-	•	-	-	-	-	-	•	-	-	-
29	50000 Free Ebooks&Reader	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	-	•
30	Scribd - Read Unlimited Books	•	•	•	-	•	•	•	•	•	•	•	-	-	•
ผลรวม		22	27	27	9	27	21	17	18	16	27	27	19	12	6

ที่มา: ภาพวาดโดยผู้วิจัย

จากตารางเปรียบเทียบแอปพลิเคชันทั้ง 30 รายการแอปพลิเคชันแต่ละรายการมีคุณสมบัติในภาพรวมและจุดเด่นจุดด้อยตามรายละเอียดดังนี้

1. อเมซอนคินดิล (Amazon Kindle) แอปพลิเคชันที่ประกอบด้วยฟังก์ชันทั้งหมด 9 ส่วนโดยจุดเด่นหลักของแอปพลิเคชันนี้คือสามารถอ่านหนังสือบนแอปพลิเคชันได้โดยใช้การเชื่อมต่อด้วยระบบคลาวด์ (Cloud) เพื่อที่สมาชิกจะสามารถดาวน์โหลดหนังสือมาอ่านได้ทุกเครื่องมือพกพาที่ทำการลงชื่อ (Log in) ไว้แต่มีข้อด้อยคือมีระบบนำทาง (Navigation) ที่ไม่ชัดเจนและการเชื่อมต่อไปยังแหล่งดาวน์โหลดหนังสือผู้ใช้จะต้องดาวน์โหลดผ่านหน้าเว็บไซต์โดยในแอปพลิเคชันจะดึงหน้าเว็บไซต์เข้ามาในระบบซึ่งไม่ได้ทำให้มีการแสดงผลแบบ Responsive ส่งผลให้ใช้งานยากแต่ในส่วนของการค้นหาไอคอนของแอปพลิเคชันมีความชัดเจนช่วยให้ผู้ดาวน์โหลดสามารถรู้ได้ทันทีว่าเป็นแอปพลิเคชันที่มีความเกี่ยวข้องกับสินค้าในเครื่องของคินดิล (Kindle)

2. แอนดรอยด์บุ๊กคลับ (Android Book Club) แอปพลิเคชันที่สนับสนุนข้อมูลของหนังสือเพื่อเป็นตัวช่วยในการตัดสินใจเลือกก่อนซื้อโดยมีฟังก์ชันการใช้งานที่ใช้ง่ายโดยมีฟีเจอร์หลัก 4 ฟีเจอร์คือการกำหนดหนังสือเรื่องที่น่าสนใจหนังสือที่เคยเปิดดูข้อมูลแล้วสามารถค้นหาตามประเภทของหนังสือจากลักษณะการตีพิมพ์ความสั้นยาวของเรื่องสามารถค้นหาได้ด้วยการสแกนรหัสบาร์โค้ดของหนังสือซึ่ง นับว่าเป็นแอปพลิเคชันที่ใช้งานง่ายชัดเจนด้วยการแยกประเภทไว้หลวมๆแต่ช่วยให้ผู้ใช้เลือกได้ว่าต้องการหาหนังสือลักษณะใดมีความยาวมากน้อยเพียงใด

3. เอ็มอีบี (Mobile e – Books) แอปพลิเคชันสำหรับนักอ่านสามารถดาวน์โหลดหนังสือที่สนใจได้ทันทีจากหมวดหมู่หนังสือที่ระบบแสดงอยู่ภายในแอปพลิเคชันและสามารถอ่านตัวอย่างหนังสือที่สนใจได้ก่อนบางส่วนโดยมีฟังก์ชันหลักอยู่ 3 ส่วนคือสามารถดาวน์โหลดหนังสือมาเก็บไว้ในเครื่องได้ทันทีที่สามารถอ่านหนังสือบนแอปพลิเคชันได้ทันทีไม่ต้องใช้ตัวเปิดด้วยแอปพลิเคชันอื่นอีกและสามารถเชื่อมต่อกับโซเชียลเน็ตเวิร์คอย่างเฟซบุ๊ก (facebook) ได้ในแอปพลิเคชันจุดเด่นของแอปพลิเคชันคือมีฟังก์ชันที่หลากหลายและการใช้คอมมูนิตี้นในแอปพลิเคชันโดยดึงตัวโซเชียลเน็ตเวิร์คเข้ามาใช้งานโดยไม่ต้องออกไปนอกแอปพลิเคชัน

4. ออลดีโกบุ๊กรีดเดอร์ (Aldiko Book Reader) แอปพลิเคชันสำหรับนักอ่านที่สามารถดาวน์โหลดหนังสือมาอ่านบนแอปพลิเคชันได้ทันทีที่สามารถให้ระดับคะแนนตามความพอใจเลือกซื้อหนังสือที่จัดหมวดหมู่ตามอายุประเภทของหนังสือและรูปแบบการนำเสนอเรื่องราวมีการแนะนำหนังสือที่น่าสนใจโดยระบบและแบ่งตามประเภทเพื่อค้นหาได้ง่ายขึ้น

5. โกบุ๊ก (Go Book) แอปพลิเคชันที่สามารถดาวน์โหลดหนังสือมาอ่านบนแอปพลิเคชันได้ทันทีที่มีการจัดหมวดหมู่ไว้ตามประเภทของช่วงอายุที่สนใจหนังสือขายดีสารคดีบันเทิงคดีหนังสือออกใหม่และหนังสือฟรี

6. คูลรีดเดอร์ (Cool Reader) แอปพลิเคชันสำหรับอ่านหนังสือหรือไฟล์ที่แอปพลิเคชันรองรับในประเภทของอีพับ (e – Pub) โดยมีฟังก์ชันเพื่อการอ่านแต่มีจุดด้อยคือมีการออกแบบฟีเจอร์ (Feature) ที่ซับซ้อนใช้งานยาก

7. โคเปีย (Copia) แอปพลิเคชันเพื่อสำหรับอ่านหนังสือและเป็นชุมชนของคนรักการอ่านมีฟังก์ชันที่หลากหลายเพื่อรองรับการอ่านและความคิดเห็นต่างๆของผู้ใช้โดยสามารถแสดงความคิดเห็นและแลกเปลี่ยนปรับ สภาณ์ความคิดเห็นผ่านแอปพลิเคชันได้เองโดยไม่ต้องใช้โซเชียลเน็ตเวิร์คยอดนิยมภายนอกสามารถออกไปยังเว็บไซต์หลักของแอปพลิเคชันเพื่อดูข้อมูลเพิ่มเติมและสามารถวางแผนการอ่านได้ว่าในอนาคตจะอ่านเรื่องอะไรและเก็บเป็นเหมือนห้องสมุดของตัวเอง

8. ชียูอีบุ๊กสโตร์ (CU – eBook Store) แอปพลิเคชันที่มีฟังก์ชันหลักคือผู้ใช้สามารถดาวน์โหลดและซื้อหนังสือออนไลน์ผ่านหน้าแอปพลิเคชันได้เลยและอ่านได้ทันทีเมื่อดาวน์โหลดหนังสือมาเก็บไว้ในชั้นหนังสือภายในแอปฯจุดด้อยคือการเข้าไปซื้อหนังสือในระบบจะเป็นการแสดงหน้าเว็บไซต์ของศูนย์หนังสือจุฬาฯซึ่งขนาดของเว็บไซต์ตัวอักษรและส่วนอื่นๆไม่แสดงผลที่เหมาะสมกับอุปกรณ์ (Responsive) รูปแบบการใช้งานและฟีเจอร์ต่างๆจะเหมือนแอปพลิเคชันเอ็มอีบี (Mobile e – Books)

9. มายไลบรารี (My Library) แอปพลิเคชันสำหรับนักอ่านสามารถดาวน์โหลดและอ่านบนอุปกรณ์ได้ทันทีโดยสามารถบันทึกเรื่องที่ชื่นชอบเรื่องที่อ่านในอนาคตให้ระดับคะแนนความพึงพอใจได้และแสดงความคิดเห็นหนังสือเรื่องที่ได้ภายในแอปพลิเคชันทันทีโดยการดาวน์โหลดหนังสือจะต้องออกไปนอกแอปพลิเคชันที่เพลย์สโตร์ (Play Store) เพื่อเพิ่มเข้าไปในชั้นหนังสือในแอปพลิเคชันนอกจากนี้ยังมีบันทึกการค้นหาเอาไว้ด้วยเพื่อสามารถย้อนกลับไปหาหนังสือเรื่องที่เคยสนใจได้

10. วัทแพด (Wattpad) แอปพลิเคชันที่พร้อมทั้งความสามารถในการอ่านหนังสือได้บนแอปพลิเคชันและสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่อหนังสือที่อ่านอยู่ได้ในขณะนั้นแบบย่อหน้าต่อย่อหน้าผู้ใช้สามารถดาวน์โหลดหนังสือได้ภายในแอปพลิเคชันเลยพร้อมทั้งมีการรีวิวนหนังสือโดยระบบการให้ระดับคะแนนตามความพึงพอใจของผู้อ่านคนอื่นๆและแสดงจำนวนผู้ที่ดาวน์โหลดหนังสือเรื่องนั้นๆไปอ่านจุดเด่นของแอปพลิเคชันนี้คือการแสดงความคิดเห็นหนังสือที่อ่านอยู่ได้อย่างปัจจุบันแลกเปลี่ยนกับผู้อ่านคนอื่นๆแบบย่อหน้าต่อย่อหน้าและยังสามารถแบ่งปันออกไปยังโซเชียลเน็ตเวิร์คยอดนิยมอื่นๆได้แสดงรายการหนังสือที่กำลังอ่านผู้ติดตามการอ่านของเราและผู้ใช้แอปพลิเคชันคนอื่น ๆที่เราติดตามอยู่และสามารถส่งข้อความถึงผู้ใช้คนอื่นๆได้นอกจากนั้นแอปพลิเคชันยังมีฟังก์ชันให้ผู้ใช้สามารถเขียนเรื่องของตัวเองบนแอปพลิเคชันได้อีกด้วย

11. โคโบ (Kobo) แอปพลิเคชันที่มีจุดเด่นในการอ่านและโซเชียลภายในและภายนอกแอปพลิเคชันโดยดาวน์โหลดหนังสือผ่านแอปพลิเคชันได้เลยโดยผู้อ่านสามารถแสดงความคิดเห็นและแบ่งปันกันได้ ในขณะที่อ่านหนังสือเล่มนั้นๆอยู่ บนแอปพลิเคชันโดยมีการจัดหมวดหมู่และออกแบบ User Interface ให้ใช้งานง่ายสบายตาผู้ใช้สามารถแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับหนังสือเล่มนั้นๆและแบ่งปันรวมถึงให้ระดับความพึงพอใจได้ทันทีและที่สำคัญคือสามารถแบ่งปันไปยังโซเชียลเน็ตเวิร์คอื่นๆได้

12. ซินีโอ (Zinio) แอปพลิเคชันที่เป็นแหล่งรวบรวมนิตยสารในรูปแบบดิจิทัล บุกโดยผู้ใช้สามารถดาวน์โหลดซื้อหนังสือได้ภายในแอปพลิเคชันมีการรีวิวหนังสือโดยระบบและจัดหมวดหมู่ตามความสนใจผู้อ่านเช่นเกมเย็บปักถักร้อยกีฬาและแต่งบ้านเป็นต้นโดยนิตยสารที่ดาวน์โหลดมาแล้วจะจัดเก็บอยู่ในระบบชั้นหนังสือภายในแอปพลิเคชัน

13. มูน+ รีเดอร์ (Moon+ Reader) แอปพลิเคชันสำหรับเป็นตัวอ่านหนังสือบนอุปกรณ์พกพาโดยผู้ใช้สามารถดาวน์โหลดจากหมวดหมู่ที่แอปพลิเคชันมีหนังสือให้ดาวน์โหลดอยู่ในระบบจุดเด่นของแอปพลิเคชันคือผู้ใช้จะสามารถเลือกได้ว่าขณะอ่านจะให้เครื่องมือในการบุ๊คมาร์กหรือใส่ความคิดเห็นของผู้ใช้เองไว้จุดไหนของหน้าจอเพื่อความสะดวกของผู้ใช้งาน

14. กูเกิลเพลย์บุ๊กส์ (Google Play Books) แอปพลิเคชันสำหรับการอ่านที่มีตัวอ่านภายในแอปพลิเคชันเชื่อมต่อโดยตรงกับกูเกิล (Google) ค้นหาหนังสือที่ต้องการได้อย่างง่ายดายและรวดเร็วเนื่องจากการเชื่อมต่อของระบบกูเกิล (Google) กันเองโดยสามารถแบ่งปันไปยังโซเชียลเน็ตเวิร์คอื่น ๆ ได้มีการให้ระดับความพอใจโดยผู้ใช้และมีชุมชนของคนที่รักการอ่านที่เชื่อมโยงกับแอปพลิเคชันอยู่แต่เป็นในรูปแบบเว็บไซต์ที่ต้องใช้นอกเว็บไซต์

15. เอฟบีรีเดอร์ (FB Reader) แอปพลิเคชันที่เน้นการอ่านโดยผู้ใช้งานสามารถดาวน์โหลดหนังสือในรูปแบบดิจิทัลบุ๊คมาไว้ในระบบชั้นหนังสือของแอปฯได้แต่ภายในแอปพลิเคชันไม่มีสโตร์เป็นของตัวเองจึงมีลักษณะเป็นลิงค์ไปยังแหล่งจำหน่ายหนังสือออนไลน์ตามเว็บต่างๆโดยแบ่งตามที่มาและหมวดหมู่

16. บีทูเอสอีบุ๊กสโตร์ (B2S eBook Store) แอปพลิเคชันที่เน้นการดาวน์โหลดที่รวดเร็วและฟังก์ชันการอ่านบนแอปพลิเคชันโดยหนังสือที่อยู่บนสโตร์ของแอปพลิเคชันจะเป็นหนังสือที่จัดจำหน่ายโดยร้านจำหน่ายหนังสือ B2S ตามห้างร้านโดยผู้ใช้สามารถดาวน์โหลดตัวอย่างหนังสือบางส่วนมาอ่านเพื่อตัดสินใจก่อนซื้อได้แอปพลิเคชันมี User Interface ที่เรียบง่ายใช้งานง่ายสำหรับผู้ที่ยังคุ้นเคยกับหน้าตาการทำงานของผลิตภัณฑ์ในเครือกูเกิ้ลหรือแม้กระทั่งผู้ใช้ทั่วไปก็ตาม

17. ซีเอ็ด (SE – ED) แอปพลิเคชันเพื่อจำหน่ายอีบุ๊ก (e – Book) และสิ่งพิมพ์ประเภทต่างๆรวมทั้งสินค้าอื่นๆภายใต้การจัดจำหน่ายของซีเอ็ดบุ๊คเซ็นเตอร์พร้อมตัวอ่านหนังสือแบบออนไลน์และออฟไลน์โดยมีกระบวนการทำงานของแอปพลิเคชันที่สะดวกไหลลื่นฟังก์ชันและหมวดหมู่ของหนังสือหลากหลายสามารถบอกฟังก์ชันที่ตั้งของสาขาจำหน่ายหนังสือซีเอ็ดบุ๊คเซ็นเตอร์ตามห้างร้านทั่วไป

18. บুকสไมล์อีบุ๊กสโตร์ (BookSmile eBook Store) แอปพลิเคชันเพื่อจำหน่ายหนังสือออนไลน์และผู้ใช้สามารถอ่านหนังสือภายในแอปพลิเคชันได้ทันทีที่ดาวน์โหลดซื้อจากสโตร์ของแอปพลิเคชันที่จัดจำหน่ายในเครือของเซเว่นอีเลฟเว่น

19. ยูนิเวอร์แซลบุ๊กส์รีดเดอร์ (Universal Book Reader) แอปพลิเคชันที่มีระบบชั้นหนังสือไว้รองรับอีบุ๊ก (e – Book) และอีพับ (e – Pub) โดยผู้ใช้สามารถตั้งค่าให้แอปพลิเคชันทำการเชื่อมต่อข้อมูลหนังสือเรื่องอื่นๆภายในอุปกรณ์พกพาได้เพื่อนำเข้ามาอ่านภายในแอปพลิเคชัน จุดเด่นของแอปพลิเคชันคือการจัดการชั้นหนังสือเองได้โดยระบบจะมีการรีวิวนหนังสือแบบสั้นๆและสามารถปรับแต่งชั้นหนังสือได้ตามความต้องการของผู้ใช้ นอกจากนี้การดาวน์โหลดซื้อหนังสือจะต้องที่ชื่อบัญชีของ ID เพื่อทำการเชื่อมต่อไปยังแหล่งรวมหนังสือภายนอกแอปพลิเคชัน

20. เน็ดคอมิก (NED comic) แอปพลิเคชันสำหรับนักอ่านที่ชื่นชอบการ์ตูน แหล่งรวมการ์ตูนที่จัดทำโดยบริษัทเนชั่นเ็ดดูเทนเมนท์จำกัดโดยมีระบบดาวน์โหลดซื้อหนังสือได้ภายในแอปพลิเคชันเลยสามารถบันทึกการซื้อและการอ่านมีฟังก์ชันที่หลากหลายลักษณะการใช้งานและ User Interface จะคล้ายกับแอปพลิเคชันเอ็มอีบี (Mobile e – Books) และชียูอีบุ๊กสโตร์ (CU – eBook Store) สามารถเชื่อมต่อแบ่งปันกับโซเชียลเน็ตเวิร์คยอดนิยม

21. มติชนบุ๊ก (Matichonbook) แอปพลิเคชันสำหรับดาวน์โหลดและอ่านหนังสือบนแอปพลิเคชันที่จัดทำโดยสำนักพิมพ์มติชนมีฟังก์ชันการใช้งานที่หลากหลายสามารถแบ่งปันเชื่อมต่อไปยังโซเชียลเน็ตเวิร์คที่เป็นที่นิยมได้สามารถหาข้อมูลเพิ่มเติมได้ในหน้าเว็บไซต์ของสำนักพิมพ์โดยไม่ต้องออกไปนอกแอปพลิเคชันและแอปพลิเคชันยังรองรับการชำระเงินผ่านแอปพลิเคชันเพื่อสร้างความสะดวกสบายให้แก่ผู้ใช้ในการสั่งซื้อและดาวน์โหลดหนังสือ

22. บัคส์รีดเดอร์คอมมูนิตี้ (Book Reader Community) แอปพลิเคชันชุมชนของคนรักการอ่านที่รวมตัวกันในลักษณะเช่นเดียวกับโซเชียลเน็ตเวิร์คยอดนิยมอย่างเฟซบุ๊ก (facebook) โดยในแอปพลิเคชันจะมีการแบ่งหมวดหมู่หัวข้อของการพูดคุยและแบ่งเป็นห้องๆเอาไว้สำหรับผู้ใช้ที่ต้องการสนทนาในเรื่องเดียวกันมีลักษณะการใช้หน้า News feed และ Timeline เช่นเดียวกับเฟซบุ๊ก (facebook) และยังสามารถแบ่งปันเชื่อมต่อข้อความไปยังโซเชียลอื่นๆได้อีกด้วย นอกจากนี้ User Interface ของแอปพลิเคชันมีความเรียบง่ายสบายตาเหมาะสำหรับผู้ที่รักการอ่านอย่างจริงจัง

23. บลูไฟร์รีดเดอร์ (Bluefire Reader) แอปพลิเคชันสำหรับอ่านหนังสือบนแอปพลิเคชันโดยผู้ใช้สามารถดาวน์โหลดหนังสือได้จากเว็บไซต์แหล่งหนังสือที่สามารถเปิดดูได้ภายในแอปพลิเคชันเลยโดยการรีวิวนหนังสือจะมาจากเนื้อหาที่แหล่งหนังสือตามเว็บไซต์นั้นมีอยู่ในระบบอยู่แล้ว

24. บุกโมบี (Bookmoby) แอปพลิเคชันที่เป็นแหล่งรวมหนังสือออนไลน์โดยบริษัทโอคบี (OOKBEE Co., Ltd.) โดยมีการจัดหมวดหมู่หนังสือไว้ตามความสนใจของผู้อ่านมีตัวอย่างเพื่อประกอบการตัดสินใจและสามารถแบ่งปันไปยังโซเชียลเน็ตเวิร์คที่ได้รับความนิยมได้ ลักษณะฟังก์ชันและฟีเจอร์จะคล้ายกับแอปพลิเคชันเอ็มอีบี (Mobile e – Books) ชียูอีบุ๊กสโตร์ (CU – eBook Store) และเน็ดคอมิก (NED comic)

25. รีดมิล (Readmill) แอปพลิเคชันที่เป็นตัวอ่านหนังสือบนอุปกรณ์พกพาที่มีการออกแบบระบบนำทาง (Navigation) และ User Interface ที่เรียบง่ายสวยงามสบายตาเมื่อผู้อ่านอ่านหนังสือจบแล้วจะสามารถให้คะแนนและรีวิวเกี่ยวกับหนังสือเล่มนั้นๆ ได้สามารถเชื่อมต่อหนังสือที่มีอยู่ในอุปกรณ์และสามารถดาวน์โหลดจากสโตร์ของ แอปพลิเคชันได้อีกทางหนึ่งโดยแยกหมวดหมู่ ออกตามลักษณะการประพันธ์ของผู้เขียน

26. บুকเพลส (Book Place) แอปพลิเคชันสำหรับการอ่านหนังสือบนอุปกรณ์พกพาโดยมีฟีเจอร์การใช้งานไม่ซับซ้อนผู้ใช้สามารถเชื่อมต่อหนังสือที่มีอยู่ในเครื่องเรียกเข้ามาอ่านในแอปพลิเคชันได้และ สามารถดาวน์โหลดหนังสือจากสโตร์ของแอปพลิเคชันได้ด้วยหมวดหมู่ที่ระบบมีไว้ให้ User Interface มีการออกแบบให้ใช้งานง่ายและไม่ซับซ้อนจนเกินไป

27. อีบุ๊กรีดเดอร์แอนด์ฟรีอีพับบุ๊กส์ (Ebook Reader & Free ePub Books) แอปพลิเคชันสำหรับการอ่านบนอุปกรณ์พกพาที่มีลักษณะ เป็นระบบชั้นหนังสือ (Shelf) รองรับการอ่านอีบุ๊กและอีพับ (e – Book & e – Pub) และเชื่อมต่อไปยังเว็บไซต์เพื่อดาวน์โหลดหนังสือได้ภายในแอปพลิเคชันไม่ต้องเสียเวลาออกไปยังเบรเซอร์

28. เอไอรีดเดอร์เอนี่เท็กซ์บุ๊กรีดเดอร์ (AIReader -any text book reader) แอปพลิเคชันที่เป็นตัวอ่านหนังสือบนอุปกรณ์พกพามีฟังก์ชันการปรับแต่งเพื่อความสะดวกและสบายของผู้ใช้งาน

29. 50,000 ฟรีอีบุ๊กส์แอนด์รีดเดอร์ (50000 Free Ebooks& Reader) แอปพลิเคชันสำหรับเป็นตัวอ่านหนังสือบนอุปกรณ์พกพามีลักษณะเป็นระบบชั้นหนังสือ (Shelf) รองรับการอ่านอีบุ๊กและอีพับ (e – Book & e – Pub) และเชื่อมต่อไปยังเว็บไซต์เพื่อดาวน์โหลดหนังสือได้ภายในแอปพลิเคชันไม่ต้องเสียเวลาออกไปยังเบรเซอร์ภายนอกแอปพลิเคชันผู้ใช้สามารถแสดงความคิดเห็นและให้คะแนนระดับความพึงพอใจในระบบได้

30. สคริปรีดอันลิมิตเต็ดบุ๊กส์ (Scribd - Read Unlimited Books) แอปพลิเคชันที่เป็นทั้งตัวอ่านหนังสือบนอุปกรณ์พกพาและเป็นโซเชียลของนักอ่านด้วยตัวแอปพลิเคชันเองโดยจะมีผู้ติดตามและผู้ใช้สามารถติดตามการอ่านของผู้ใช้คนอื่นๆ ได้ในขณะเดียวกันมีการบันทึกการอ่านและผู้ใช้สามารถให้ระดับความพึงพอใจได้สโตร์ ของหนังสือสามารถดาวน์โหลดได้ภายในแอปพลิเคชัน

โดยจากตารางเปรียบเทียบจะพบว่าแอปพลิเคชันทั้งหมดที่ผู้วิจัยนำมาเปรียบเทียบจะประกอบด้วยคุณสมบัติฟังก์ชันการทำงานหลักๆ 14 ส่วนด้วยกันดังต่อไปนี้

- การรีวิวหนังสือโดยระบบ
- สามารถเชื่อมต่อไปยังแหล่งจำหน่ายหนังสือ
- บันทึกรายการหนังสือที่อ่านแล้ว
- บันทึกรายการหนังสือที่คาดว่าจะอ่านในอนาคต
- มีระบบอ่านหนังสือแบบออนไลน์บนแอปพลิเคชันได้

- บันทึกรายการหนังสือที่ถูกใจ
- สามารถให้เรทคะแนนหนังสือได้โดยผู้ใช้
- ผู้ใช้สามารถคอมเมนต์เกี่ยวกับหนังสือได้
- สามารถเชื่อมต่อไปยังโซเชียลเน็ตเวิร์คที่นิยมได้
- มีระบบค้นหาหนังสือ
- มีการจัดแบ่งหมวดหมู่หนังสือ
- เชื่อมต่อไปยังเว็บไซต์เพื่อข้อมูลที่ละเอียดมากขึ้น
- แนะนำหนังสือที่ผู้ใช้น่าจะสนใจโดยระบบ
- มีระบบคอมมูนิตี้นในตัวแอปพลิเคชันเอง

คุณสมบัติทั้ง 14 รายการที่ปรากฏข้างต้นจะเน้นคุณสมบัติเพื่อการซื้อขายหนังสือออนไลน์ และเพื่อรองรับการอ่านหนังสือบนแอปพลิเคชันโดยตามตารางเปรียบเทียบจะพบว่ามีฟังก์ชันการใช้งานที่นิยมที่สุดอยู่ 7 รายการที่ผู้พัฒนานิยมใช้ได้แก่การรีวิวหนังสือโดยระบบสามารถเชื่อมต่อไปยังแหล่งจำหน่ายหนังสือบันทึกรายการหนังสือที่ อ่านแล้วมีระบบอ่านหนังสือแบบออนไลน์บนแอปพลิเคชันได้บันทึกรายการหนังสือที่ถูกใจมีระบบค้นหาหนังสือมีการจัดแบ่งหมวดหมู่หนังสือซึ่งทั้งหมด 7 รายการจะเน้นไปที่การอำนวยความสะดวกในการซื้อและการอ่านซึ่งนับเป็นการส่งเสริมการอ่านในรูปแบบของการส่งเสริมให้ผู้ใช้สามารถเข้าถึงหนังสือได้รวดเร็วมากขึ้นซึ่งจะสอดคล้องกับการอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้ใช้งานทำให้การเข้าถึงหนังสือไม่ใช่เรื่องยากเพียงแค่ดาวน์โหลดก็สามารถอ่านหนังสือได้เพียงไม่กี่คลิก

จากปัจจัยที่ตอบสนองในความรวดเร็วและสะดวกสบายในการเข้าถึงหนังสือเป็นการตอบโจทย์ให้แก่ผู้อ่านที่เป็นนักอ่านหรือมีความสนใจในหนังสืออยู่เดิมสิ่งทีนักอ่านสนใจคือหนังสือดังนั้น การเข้าถึงหนังสือด้วยเวลาอันสั้นจึงเป็นเรื่องที่นักอ่าน ชื่นชอบแต่ก็ไม่ได้ครอบคลุมไปยังกลุ่มผู้ใช้ที่ไม่ได้มีพฤติกรรมการอ่านเป็นประจำหรือไม่มีความสนใจในการอ่าน

1.3 ลักษณะเฉพาะของหนังสือบันเทิงคดี

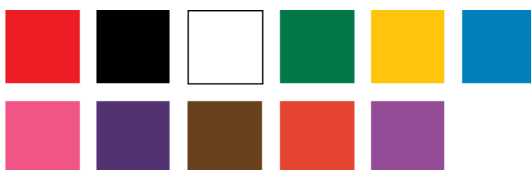
ผู้วิจัยทำการศึกษาลักษณะเฉพาะของหนังสือบันเทิงคดี เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบกราฟิกบนหน้าจอแอปพลิเคชัน ให้เป็นไปในแนวทางที่สอดคล้องกับความมุ่งหมายและรูปแบบการนำเสนอของหนังสือประเภทนี้ โดยภาพบนหน้าจอจะจำลองสัญลักษณ์โดยใช้สีและตัวละครหรือองค์ประกอบต่างๆ ที่ปรากฏในวรรณกรรมอันได้แก่ สี และ ตัวละคร ที่เมื่อพบเห็นแล้วให้บรรยากาศหรือความรู้สึกที่นึกถึงสิ่งที่เกี่ยว ข้องกับหนังสือประเภทบันเทิงคดีได้ โดยผู้วิจัยได้นำองค์ประกอบที่น่าสนใจต่อการออกแบบในการเป็นสื่อกลางที่ส่งเสริมให้เกิดแรงจูงใจภายนอก อันได้แก่ มีผู้นำกลุ่มหรือบุคคลที่เป็นแม่เหล็ก การใช้อุปกรณ์และเครื่องมือเป็นสื่อ มีการสร้างกิจกรรมและการแข่งขันที่สร้างคว ามท้าทาย มีการใช้รางวัลและของกำนัลการแลกเปลี่ยน การสร้างบรรยากาศที่อำนวยความสะดวกให้สามารถเข้าถึงหนังสือได้โดยง่าย และมีการแบ่งปันระหว่างกัน ซึ่งแรงจูงใจภายนอกดังกล่าว จะต้องมีการออกแบบให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อประสิทธิภาพในการสร้าง

กิจกรรมหรือการสร้างแรงผลักดันให้เกิดความรู้สึกอยากร่วมและเป็นส่วนหนึ่งในกิจกรรมหรือความสนใจนั้นๆ โดยผู้วิจัยพบว่าองค์ประกอบของหนังสือประเภทบันเทิงคดีนั้นสามารถนำจุดเด่นหรือองค์ประกอบในส่วนต่างๆ ที่เป็นแบบแผนเฉพาะของหนังสือประเภทบันเทิงคดีมาเป็นแนวทางได้แก่

1.3.1 สีที่เป็นเอกลักษณ์ของหนังสือบันเทิงคดี

ในงานวรรณกรรมจะมีการสื่ออารมณ์และบริบทต่างๆ ทั้งในด้านของฉาก สถานที่ เวลา ความรู้สึกนึกคิดสิ่งที่เป็นนามธรรมและรูปธรรมต่างๆ ด้วยภาพพจน์ที่อยู่ในรูปแบบของสัญลักษณ์ เพื่อขยายขอบเขตของอารมณ์ความรู้สึกนึกคิด เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นหรือสิ่งที่ผู้ประพันธ์ต้องการสื่อให้ชัดเจนมากขึ้นหรือเพื่อให้เกิดความลุ่มลึกของงานประพันธ์ทั้งทางตรงและทางอ้อมด้วยสี โดยสีที่ใช้ในทางวรรณกรรมประเภทบันเทิงคดีร่วมกันอย่างเป็นสากลจะมีทั้งหมด 12 สี โดยเป็นสีที่มีความหมายดั้งเดิมและใช้เรื่อยมาจนปัจจุบัน อันได้แก่ แดง ดำ ขาว เขียว เหลือง ฟ้ามขมพู ม่วง น้ำตาล ส้ม ม่วง โดยมีนัยยะดังนี้

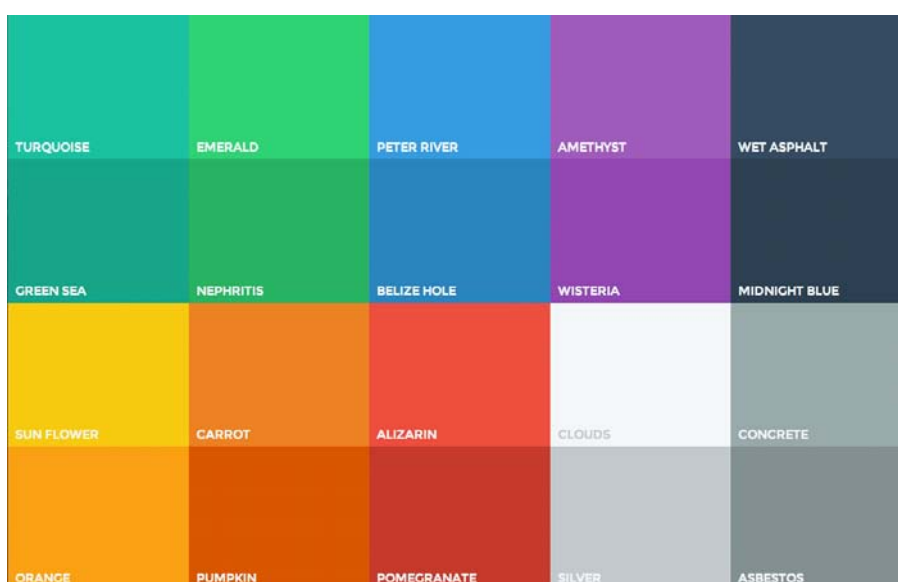
- แดงเป็นสีของการกำเนิดความหลงใหลเลือดอารมณ์ร้อนแรงความโกรธและสิ่งที่เชื่อมโยงกับไฟ
- ดำเป็นสีของความตายและความโง่เขลา
- ขาวเป็นสีของชีวิตความบริสุทธิ์แสงสว่างและการเกิด
- เขียวเป็นสีของความอ่อนหัดความหวังชีวิตใหม่ความไม่โต
- เหลืองเป็นสีของความเสื่อมความรุนแรงการเสื่อมสภาพ
- ฟ้ามขมพูเป็นสีของความสงบความเยือกเย็น
- ม่วงเป็นสีของความไร้เดียงสาและความเป็นหญิง
- น้ำตาลเป็นสีของความรักดีความเจ็บช้ำและเจ็บปวด
- ส้มเป็นสีของความสมดุลของจิตวิญญาณและความกำหนด
- ม่วงอ่อนเป็นสีของความยับยั้งชั่งใจจิตใจที่ปลอดโปร่ง



ภาพประกอบ 20 สีที่ใช้ในทางวรรณกรรม

ที่มา: ภาพวาดจากผู้วิจัย

ประกอบกับเทรนด์ในการออกแบบแอปพลิเคชันในปัจจุบันนิยมการออกแบบในลักษณะของแฟลตดีไซน์ (Flat Design) ซึ่งเป็นการออกแบบกราฟิกด้วยการลดทอนของรูปทรงและรายละเอียดที่เสมือนจริงต่างกับในยุคของสเกอโมร์ฟ (skeuomorphic design) ที่เน้นลักษณะการออกแบบที่เหมือนหรือคล้ายจริง โดยเล่นกับพื้นผิวและแสงเงา โดยแฟลตดีไซน์จะลดทอนการใช้รูปทรง พื้นผิวและแสงเงาออก ให้เหลือเพียงส่วนที่สำคัญเท่านั้น สีที่ใช้จะเป็นการใช้สีที่สดใส นำมาจับคู่กันในระดับสีที่ลดหลั่นกัน หรือเป็นแบบสีคู่ตรงข้าม หรือเป็นสีโมโนโทนสีเดียว โดยให้เห็นความแบนและการออกแบบมิติของงานให้ดูมีความเรียบแบนมากที่สุด ลดทอนความเสมือนจริงลงไป



ภาพประกอบ 21 ตัวอย่างชุดสีที่ใช้ในงานออกแบบแฟลตดีไซน์ (Flat Design)

ที่มา: <http://flatuicolors.com/>

ซึ่งชุดสีที่ได้จากเทรนด์ของการออกแบบกราฟิกและแอปพลิเคชันจากข้อมูลที่รวบรวมมา มีความสอดคล้องและเป็นไปในแนวทางเดียวกัน ผู้วิจัยจึงเลือกชุดสีที่ใช้ในวรรณกรรมให้สอดคล้องกับเทรนด์ ได้จากการเปรียบเทียบและคัดให้สอดคล้องกับข้อมูลได้ 4 สี คือ แดง เหลือง ฟ้ำ และม่วง โดยชุดสีที่ผู้วิจัยได้จะเป็นชุดสีหลักในการสร้างแบบร่างและพัฒนาต้นแบบทั้งหมดในการวิจัยครั้งนี้ เพื่อให้แบบร่างที่ได้เป็นไปในทางเดียวกัน ทำให้สามารถประเมินผลได้ด้วยแนวทางที่สอดคล้องกัน โดยอาจมีการปรับแต่งด้วยการไล่ระดับสี แสงเงาและรูปแบบของกราฟิก



ภาพประกอบ 22 ชุดสีที่ผู้วิจัยเลือก

ที่มา: ภาพวาดจากผู้วิจัย

1.3.2 ตัวละครมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว

ในหนังสือประเภทบันเทิงคดีจะมีการใช้ตัวละครเพื่อดำเนินเรื่องราว ด้วยการกระทำหรือเหตุการณ์อันนำไปสู่จุดคลายปมของเรื่อง ตัวละครในหนังสือประเภทนี้จะต้องมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ทั้งกิริยาท่าทาง ความนึกคิด อุปนิสัยและการแต่งกายที่ถ่ายทอดการจดจำของผู้อ่าน แต่ยังคงความสมจริงของความเป็นมนุษย์หรือสิ่งที่เป็น ตัวละครในหนังสือประเภทบันเทิงคดีจัดเป็นผู้นำกลุ่มหรือบุคคลที่เป็นแม่เหล็กในส่วหนึ่งของแรงจูงใจภายนอกที่จะส่งเสริมให้เกิดความน่าสนใจ เนื่องจากในงานประพันธ์หนึ่งเรื่องจะประกอบด้วยตัวละครหลัก ตัวละครรอง และตัวละครประกอบต่างๆ โดยผู้อ่านจะเป็นส่วนหนึ่งของงานประพันธ์โดยเป็นผู้รับรู้เหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นกับตัวละคร ตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง ตัวละครจึงเป็นตัวนำความสนใจของผู้อ่านส่วนต่างๆ ของเรื่อง สามารถเป็นผู้นำผู้อ่านให้อารมณ์ร่วมและสร้างบรรยากาศในการอ่านได้

ผู้วิจัยจึงกำหนดให้ตัวละครเป็นส่วนประกอบที่ควรจะมีในการออกแบบกราฟิกของแอปพลิเคชัน ในส่วนของไอคอนเพื่อเป็นตัวดึงดูดความสนใจในบริบทและกิจกรรมต่างๆ ดังจะเห็นได้จากกรณีตัวอย่างเช่น โดราเอมอน แมวสีฟ้าจากโลกอนาคตและเด็กๆ ตัวละครหลักในเรื่อง มีการนำมาใช้เพื่อการส่งเสริมการขายและกิจกรรมต่างๆ เช่น การสะสมแต้มเพื่อแลกซื้อหรือรับฟรีเพื่อเก็บสะสม หรืออลิซ กระต่าย แมกระทึงแมดแฮตเตอร์ จากเรื่องอลิซในวังเดอร์แลนด์ ที่เมื่อพูดถึงตัวละครเหล่านี้ ผู้อ่านหรือบุคคลทั่วไปก็จะนึกถึงวรรณกรรมเรื่องนั้น โดยผู้อ่านจะให้ความเชื่อมั่นและสมัครใจที่จะร่วมกิจกรรมกับสิ่งที่ตนเองรู้จักคุ้นเคยหรือสิ่งที่ดูเป็นมิตรและมีผลต่อความรู้สึกในด้านบวก แนวทางในการออกแบบและพัฒนาแบบร่างรวมถึงต้นแบบจึงเน้นไปที่การสร้างไอคอนที่เน้นไปในทางของการนำเสนอด้วยตัวละครหรือคีย์เวิร์ดที่สำคัญของเรื่อง และการออกแบบตัวละครที่เป็นมิตร เพื่อใช้ในการดึงดูดความสนใจของผู้ใช้งานด้วยบรรยากาศที่เป็นมิตร

2. วิเคราะห์แนวโน้ม (เทรนด์) ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาและรวบรวมข้อมูลจากหนังสือเจาะเทรนด์โลก 2014 โดยศูนย์สร้างสรรค์การออกแบบ (TCDC) ได้กล่าวถึงแนวโน้มความนิยมในด้านเทคโนโลยีในปี พ.ศ. 2557 โดยผู้วิจัยได้รวบรวมแนวโน้มที่มีความเกี่ยวข้องกับงานวิจัยฉบับนี้ดังต่อไปนี้

2.1 เทคโนโลยีดั้งเดิมดนตรี

- เรากำลังจะก้าวสู่ "ยุคข้อมูลมหาศาล" ที่มีพลังขับเคลื่อนและหมุนเวียนข้อมูล และกักเก็บไว้ในระบบเป็นจำนวนมากปัจจุบันเราสามารถเรียกข้อมูลมาใช้โดยแทบจะไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายในส่วนนี้เลยเหตุผลเพราะการพัฒนาของเทคโนโลยีที่มาจากคอมพิวเตอร์เครื่องเดียวไปสู่การเชื่อมต่อเครือข่ายจนกลายเป็นระบบและพัฒนาเรื่อยมาจากใช้ในบ้านองค์กรมาสู่การพกพาส่วนตัว จากเดิมที่คอมพิวเตอร์ใช้เพื่อแก้สมการในการคำนวณที่ซับซ้อนแปรเปลี่ยนมาเป็นใช้เพื่อการสนทนาการเล่นการเล่นเกมติดต่อพูดคุยกันด้วยเสียงและภาพเคลื่อนไหวสามารถพูดคุยกันเรื่องต่างๆ ได้อย่างเสรีทำธุรกรรมต่างๆ สามารถเข้าถึงกันได้ง่ายและรับรู้เรื่องราวระหว่างกันได้ในเวลาเพียงไม่กี่วินาที

2.2 การระดมความฝัน

- เครือข่ายสังคมออนไลน์หรือโซเชียลเน็ตเวิร์คได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันเราแทบจะทำงานไม่สำเร็จหากไม่ได้ใช้ช่องทางการติดต่อสื่อสารผ่านเครือข่ายโซเชียล

- โซเชียลมีเดียไม่เพียงตอบสนองความเป็น "สัตว์สังคม" ของมนุษย์ได้อย่างดีเยี่ยมแต่ยังช่วยเปิดพื้นที่และสร้างรูปแบบใหม่ๆ ในการทำงานร่วมกันอย่างที่ไม่เคยมีมาก่อน

- หลังจากมีการสร้างระบบเครือข่ายเพื่อให้สามารถเชื่อมต่อข้อมูลกันได้ง่ายขึ้น กลุ่มคนก็สามารถเคลื่อนตัวไปในทิศทางเดียวกันได้จนสามารถทำให้เกิดกระแสใดๆ ก็ได้ หากใช้ช่องทางการกระทำทั้งหมดนี้เป็นการเลียนแบบอิทธิพลส่วนใหญ่ของสังคมเราจึงสามารถนำวิธีการ "การจัดการกับฝูงชน" มาใช้ให้เกิดประโยชน์และประสิทธิภาพสูงสุดโดยการจัดการทำงานแบบรวมกลุ่มมุ่งไปทางใช้ความคิดสร้างสรรค์และพลังใจเดียว

2.3 ความขบขันและคึกคะนอง

- การพัฒนาเทคโนโลยีในปัจจุบันช่วยเอื้อต่อการพัฒนาความรู้สึกด้านบวกโดยคนเรามักจะใช้เทคโนโลยีเพื่อความบันเทิงความสนุกสนานเบาสบายในบางครั้งก็มุ่งไปที่ความสนใจส่วนบุคคลเช่นการสร้างเครือข่ายของผู้ที่มีความสนใจคล้ายๆ กันหรือแม้แต่เรียนรู้งานอดิเรกใหม่ๆ จากอินเทอร์เน็ตเมื่อคน Generation Y สามารถเสพข้อมูลทุกด้านผ่านสื่อเทคโนโลยีสมัยใหม่ได้อย่างเสรีและให้ความสนใจเป็นพิเศษในเรื่องใดเรื่องหนึ่งการใช้ชีวิตบนสื่ออินเทอร์เน็ตจึงมีทั้งในรูปแบบที่มีสาระและไม่มีสาระเป็นการใช้งานเพื่อความสนุกสนานควบคู่ไปกับการมุ่งความสนใจต่อความรู้ด้านใดด้านหนึ่งโดยเฉพาะ

จากเทรนด์แนวคิดของการใช้ชีวิตและการออกแบบวิถีชีวิตได้นำมาผสมผสานกับการสร้างแรงจูงใจภายในอันได้แก่ ความอยากรู้อยากเห็น การยอมรับในตัวเอง การปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น มุ่งหาความสำเร็จ และการยอมทำตามความคาดหวัง มาเป็นตัวกำหนดแนวทางของแอปพลิเคชันอินเทอร์เน็ตแอคทีฟเพื่อส่งเสริมการอ่าน หนังสือประเภทบันเทิงคดีในการกำหนดฟังก์ชันที่เหมาะสมกับผู้บริโภคยุคใหม่และการสร้างสิ่งเร้าและตอบสนองต่อสิ่งที่ผู้บริโภคต้องการ โดยมีการจัดการข้อมูลและกระบวนการการคัดกรองข้อมูลเพื่อนำแนวทางไปปรับใช้กับแอปพลิเคชันต่อไป

3. สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม

จากงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยได้สร้างเครื่องมือวิจัยชนิดแบบสอบถามเรื่อง การศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชันอินเทอร์เน็ตแอคทีฟเพื่อส่งเสริมการอ่าน กรณีศึกษาหนังสือประเภทบันเทิงคดี โดยทำการแจกแบบสอบถามจำนวน 130 ชุด สรุปข้อมูลจากการตอบแบบสอบถามเป็นตารางได้ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ประเมิน

ตาราง 4 จำนวนและร้อยละของข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม

ข้อมูล	จำนวน	ร้อยละ
1. เพศ		
ชาย	51	38.00
หญิง	82	62.00
รวม	130	100.00
2. อายุ		
ต่ำกว่า 20 ปี	9	7.00
21 – 25 ปี	59	44.00
26 – 30 ปี	55	41.00
31 – 35 ปี	8	6.00
36 – 40 ปี	0	0.00
ตั้งแต่ 41 ปีขึ้นไป	2	2.00
รวม	130	100.00
3. รายได้		
ต่ำกว่า 10,000 บาท	36	27.00
10,001 – 15,000 บาท	25	19.00
15,001 – 20,000 บาท	30	23.00
20,001 – 25,000 บาท	14	11.00
25,001 – 30,000 บาท	10	8.00
มากกว่า 30,000 บาท	18	14.00
รวม	130	100.00

ตาราง 4 (ต่อ)

ข้อมูล	จำนวน	ร้อยละ
4. อาชีพ		
นักเรียน-นักศึกษา	35	26.00
ข้าราชการ-พนักงานของรัฐ	12	9.00
พนักงานเอกชน	53	40.00
อาชีพอิสระ	16	12.00
เจ้าของกิจการส่วนตัว	11	8.00
อื่นๆ	6	5.00
รวม	130	100.00
5. ใช้สมาร์ทโฟนทำกิจกรรมใดบ่อยที่สุด		
เล่นเกม	11	8.00
แชทกับเพื่อน	56	42.00
เช็คข้อมูลข่าวสาร	39	29.00
ฟังเพลง	7	5.00
สืบค้นข้อมูล	10	8.00
ใช้อุปกรณ์ช่วยเหลือต่างๆ เช่น เครื่องคิดเลข ปฏิทิน	3	2.00
อื่นๆ	7	5.00
รวม	130	100.00
6. ความถี่ในการอ่านหนังสือ (หนังสือเรื่องสั้นหรือเรื่องยาว)		
น้อยกว่า 1 ครั้งต่อสัปดาห์	41	31.00
1 – 2 ครั้งต่อสัปดาห์	54	41.00
3 – 4 ครั้งต่อสัปดาห์	14	11.00
มากกว่า 4 ครั้ง	24	18.00
รวม	130	100.00
7. ประเภทของหนังสือบันเทิงคดีที่ท่านชื่นชอบ		
นวนิยาย	39	29.00
เรื่องสั้น	70	53.00
บทละคร	8	6.00
นิทาน	16	12.00
รวม	130	100.00

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามต่อการจูงใจให้เกิดพฤติกรรมการอ่าน

ตาราง 5 แสดงค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นของผู้ประเมินต่อการจูงใจให้เกิดพฤติกรรมการอ่าน

รายการประเมิน	n	$\bar{X}$	SD
1. ความสวยงามและน่าสนใจของปกหรือรูปเล่มหนังสือ ทำให้ท่านมีความสนใจจะอ่านหนังสือเล่มนั้นๆ ในระดับใด	130	4.14	0.83
2. ความสวยงามและน่าสนใจของสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ของหนังสือ ทำให้ท่านมีความสนใจจะอ่านหนังสือเล่มนั้นๆ ในระดับใด	130	3.58	1.03
3. ท่านมีความสนใจติดตามงานเขียนของนักเขียนหรือคนดังที่ท่านชื่นชอบในระดับใด	130	3.74	1.04
4. ราคาของหนังสือมีผลต่อการเลือกอ่านหนังสือของท่านมากน้อยเพียงใด	130	3.48	1.11
5. ท่านมีความสนใจต่อรายการส่งเสริมการขาย ลด แลก แจก แถม ของหนังสือมากน้อยเพียงใด	130	3.63	1.25
6. การบอกต่อหรือแนะนำหนังสือที่อ่านแล้วจากเพื่อนหรือคนรู้จัก ทำให้ท่านมีความสนใจจะอ่านหนังสือเล่มนั้นๆ ในระดับใด	130	3.75	0.84
7. การได้อ่านเนื้อเรื่องบางส่วนหรือบางประโยค ทำให้ท่านมีความสนใจจะอ่านหนังสือเรื่องนั้นมากน้อยเพียงใด	130	4.13	0.82
8. การใช้หนังสือเป็นส่วนประกอบในการจัดกิจกรรมต่างๆ ทำให้ท่านมีความสนใจในการอ่านหนังสือเล่มนั้นในระดับใด	130	3.43	0.89
9. ท่านมีความสนใจต่อหนังสือที่มีการนำไปดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ เกม การ์ตูน และสื่ออื่นๆ ในระดับใด	130	3.95	0.91

การคำนวณคะแนนเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานมีระดับความเหมาะสม แปลความหมายของคะแนนแบ่งเป็น 5 ระดับ ดังนี้

- 5 หมายถึง ดีมาก
- 4 หมายถึง มาก
- 3 หมายถึง ปานกลาง
- 2 หมายถึง น้อย
- 1 หมายถึง น้อยที่สุด

โดยแปลเป็นค่าเฉลี่ยน้ำหนักคะแนนเป็น 5 ระดับ ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.50 – 5.00	หมายถึง	ดีมาก
ค่าเฉลี่ย 3.50 – 4.49	หมายถึง	ดี
ค่าเฉลี่ย 2.50 – 3.49	หมายถึง	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.50 – 2.49	หมายถึง	น้อย
ค่าเฉลี่ย 1.10 – 1.49	หมายถึง	น้อยที่สุด

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามในส่วนของแนวทางการพัฒนาแอปพลิเคชัน อินเทอร์เน็ตเพื่อส่งเสริมการอ่านหนังสือประเภทบันเทิงคดี

ตาราง 6 ความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามในส่วนของแนวทางการพัฒนาแอปพลิเคชัน อินเทอร์เน็ตเพื่อส่งเสริมการอ่านหนังสือประเภทบันเทิงคดี

รายการ	ลำดับที่
1. ท่านคิดว่าแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการอ่านควรให้ประโยชน์แก่ท่านด้านใดบ้าง	
คู่มือในการให้ข้อมูลหนังสือที่น่าสนใจและหนังสือที่ออกใหม่ล่าสุด	1
เครื่องมือเพื่อชักจูงให้การอ่านมีความน่าสนใจมากขึ้น	2
แผนที่บอกแหล่งขายหรือจุดบริการหนังสือเรื่องที่สนใจ	3
เชื่อมต่อกับไปยังกลุ่มสังคมออนไลน์อื่นๆ เช่น facebook, Twitter เป็นต้น	3
ช่วยไขข้อข้องใจเมื่อเกิดปัญหาหรือความสงสัยในการอ่าน	5
2. ท่านต้องการทราบข้อมูลเกี่ยวกับหนังสือบันเทิงคดีด้านใดบ้างในแอปพลิเคชันส่งเสริมการอ่าน	
ข้อมูลเกี่ยวกับหนังสือทั้งการรีวิวและข้อมูลที่เกี่ยวข้อง	1
แผนที่และเส้นทางเพื่อไปยังแหล่งขายหรือจุดบริการหนังสือเรื่องที่สนใจ	5
ความคิดเห็นจากผู้อ่านคนอื่นๆ	3
ประเภทของหนังสือหรือส่วนประกอบอื่นๆที่ตรงกับความสนใจและความชื่นชอบส่วนตัว	2
กิจกรรมส่งเสริมการอ่าน และรายการส่งเสริมการขาย ส่วนลดต่างๆ ที่เกี่ยวกับหนังสือและการอ่าน	4

ตาราง 6 (ต่อ)

รายการ	ลำดับที่
3. ท่านต้องการได้รับข้อมูลเรื่องราวของหนังสือในรูปแบบใดบ้างในแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการอ่านหนังสือบันทึกดี	
บทความรีวิวเชิงสร้างสรรค์	2
กิจกรรม แกปริศนา เกมสะสมคะแนนโต้ตอบระหว่างแอปพลิเคชันและหนังสือที่อ่านแล้ว	4
ข้อความสั้นๆ หรือบางส่วนของเรื่องเป็นตัวอย่าง	1
ภาพถ่ายหนังสือในหลายมุมมอง	3
ความคิดเห็นของผู้อ่านคนอื่นๆ	4
4. การเชื่อมต่อระหว่างสื่อสังคมออนไลน์และแอปพลิเคชันแบบใดที่จะทำให้ท่านสนใจร่วมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับประสบการณ์การอ่าน	
เชื่อมต่อได้ง่ายกับสื่อสังคมออนไลน์ที่มีผู้ใช้เป็นจำนวนมาก	1
แสดงพิกัดที่อยู่ของผู้อ่านหนังสือที่ใช้แอปพลิเคชัน เพื่อสำรวจผู้อ่านคนอื่นๆ	5
ถ่ายภาพหนังสือที่อ่านกับตนเองในลักษณะต่างๆ เพื่อแสดงให้เพื่อนในสื่อสังคมออนไลน์ดูได้	4
ให้ผู้ใช้ร่วมกิจกรรมเพื่อความบันเทิงระหว่างผู้ใช้แอปพลิเคชันเดียวกัน	3
ให้ผู้ใช้แอปพลิเคชันเป็นผู้ร่วมเขียนรีวิวหนังสือเพื่อแนะนำหรือแสดงความคิดเห็นในแอปพลิเคชันได้	2
5. สิ่งที่สำคัญมากที่สุดที่ท่านคิดว่าเมื่อเปิดแอปพลิเคชันมาแล้ว จะพบหน้านี้เป็นหน้าหลัก มีการใช้งานมากที่สุด	
แสดงหนังสือเล่มล่าสุดที่สมาชิกในแอปพลิเคชันอ่าน	3
พิกัดแสดงตำแหน่งที่ผู้อ่านใช้แอปพลิเคชันอยู่ในขณะนั้น เพื่อแสดงสถานะการอ่าน	5
ลำดับหนังสือที่ได้รับความนิยมมากที่สุด	1
แสดงรีวิวหรือภาพของหนังสือแบบสุ่ม	2
ปริศนาคำทายหรือกิจกรรมเพื่อความบันเทิงระหว่างผู้ใช้แอปพลิเคชันเดียวกัน	4

ตาราง 7 แสดงร้อยละของลักษณะรูปแบบกราฟิกที่ผู้ประเมินชื่นชอบและคิดว่าเหมาะสมกับแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการอ่านหนังสือบันเทิงคดีมากที่สุด

รายการ	จำนวน	ร้อยละ
กราฟิกสีสันสดใส มีการใช้คาแรคเตอร์ตัวการ์ตูน	30	23.00
กราฟิกเรียบง่ายใช้สีสบายตา	72	54.00
กราฟิกซับซ้อนแสดงรายละเอียด	6	5.00
กราฟิกแสดงภาพเสมือนจริง	14	11.00
กราฟิกแสดงภาพถ่ายที่สวยงาม	11	8.00
รวม	130	100.0

ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการสร้างแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการอ่านหนังสือประเภทบันเทิงคดี

- interface design ไม่ควรซับซ้อน ควรเอื้ออำนวยความสะดวกให้สะดวกขึ้นมากกว่าที่จะเน้นสาระสำคัญของเทคโนโลยี แอปพลิเคชันควรมีโจทย์ชัดเจนว่าจะมีขึ้นเพื่อจุดประสงค์ใด เพราะสาระของการอ่านยังอยู่ที่ความรู้และข้อมูลที่ได้รับจากสิ่งที่อ่าน แต่ถ้าสามารถเชื่อมโยงไปยังโซเชียลเน็ตเวิร์กได้ อาจจะเป็นการเปิดเวทีการแสดงความคิดเห็นของเรื่องที่มีผู้อ่านเหมือนกัน
- รูปภาพประกอบต้องทำให้สะดุดตา ดูเพลิน เรียบง่าย เป็นแอปพลิเคชันที่น่าสนใจที่จะนำมาพัฒนาเพื่อการใช้งานจริงค่ะ สนใจในด้านของการรีวิวหนังสือ ช่วยให้ตัดสินใจให้ซื้อได้ง่ายและช่วยเพิ่มความสะดวกสบายกับการติดตามหนังสือที่สนใจได้มากขึ้น
 - less is more
- เนื่องจากเป็นแอปส่งเสริมการอ่าน ดังนั้นคิดว่าควรมีวิธีถนอมสายตาผู้ใช้งานเพื่อส่งเสริมการอ่านบนแอปอย่างแท้จริง
- การออกแบบแบบสอบถาม ควรเรียงลำดับจากน้อยไปมาก มีภาพตัวอย่าง เพื่อให้เข้าใจชัดเจน
 - ควรสร้างแอปพลิเคชันที่สามารถใช้งานได้ง่ายและเข้าถึงง่ายเหมาะสำหรับคนทุกวัย
 - สอดแทรกความรู้และปลูกฝังจิตสำนึกในเชิงบวก ควรเน้นที่การนำเสนอของเนื้อหาหนังสือที่น่าสนใจเป็นหลัก ประกอบกับรีวิวของคนใช้แอปที่ดี (ไม่สปอยล์) คนอ่านหนังสือสนใจ content มากที่สุด ถ้า content ดียังไงก็มีความสนใจ ควรนำเสนอส่วนนี้เป็นหลักเพราะเป็นแอปส่งเสริมการ "อ่าน"
 - ขอ लेकर ว่าให้ แอป เสถียร น้อย ไม่ค้างไม่ค้าง ตัวหนังสือเลือกขนาดได้ ลูกเล่นเฉยๆ แต่อย่าให้มันเยอะหรือรบกวนกับการอ่าน ทำให้มันดูเรียบง่าย สบายตา นะครับ

4. สรุปผลการวิเคราะห์จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

ในการศึกษาและวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในด้านที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยฉบับนี้โดยแบ่งผู้เชี่ยวชาญเป็น 3 ด้านได้แก่ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านการส่งเสริมการอ่านหนังสือบนแท็บเล็ตและผู้ใช้แอปพลิเคชันและผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาและออกแบบแอปพลิเคชันโดยมีผู้เชี่ยวชาญรวมทั้งหมด 4 ท่าน

4.1 ผู้เชี่ยวชาญด้านกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน

ผู้วิจัยได้เชิญผู้เชี่ยวชาญด้านกิจกรรมส่งเสริมการอ่านเพื่อสัมภาษณ์และตรวจสอบร่างได้แก่ผู้เชี่ยวชาญในมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒคืออาจารย์กมลพรรณอ่อนแก้วอาจารย์ประจำสาขาวิชาวรรณกรรมสำหรับเด็กมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒมีประสบการณ์ด้านการสอนและการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านรวมถึงการให้ข้อเสนอแนะเพื่อส่งเสริมการอ่านนอกจากนี้ยังเป็นคอลัมนิสต์ด้านการส่งเสริมการอ่านให้กับวารสารและหนังสือพิมพ์เนชั่น

ผู้เชี่ยวชาญได้ให้ความเห็นในประเด็นที่น่าสนใจไว้ว่าผู้ใหญ่มักจะเลือกบริโภคตามกระแสตามเพื่อนถึงแม้ว่าจะชอบหรือไม่ชอบก็ตามแต่ถ้ามันทันสมัยพอและมีดีไป ชนที่ถูกใจผู้บริโภคก็เลือกที่จะลองซึ่งอาจจะต้องมีคนที่เป็นเซเลบหรือนักเขียนชื่อดังที่มีคนติดตามเยอะเป็นตัวดึงดูดความสนใจของผู้บริโภคที่ปกติไม่ได้มีพฤติกรรมการอ่านส่วนตัวไอคอนของแอปพลิเคชันนั้นมีความสำคัญมากเพราะเป็นขั้นแรกที่จะตัดสินใจเลือกดาวน์โหลดแอปพลิเคชันมาใช้ดังนั้นจึงควรทำให้ผู้ใช้เห็นแล้วรู้สึกว่าเป็นแอปพลิเคชันประมาณไหนเกี่ยวกับอะไรอาจจะสื่อด้วยชื่อหรือการออกแบบประกอบกันแต่สิ่งที่สำคัญที่สุดคือเรื่องของเนื้อหาภายในแอปพลิเคชันควรมีเนื้อหาที่ดีพอจะทำให้คนเชื่อถือและน่าติดตาม

4.2 ผู้เชี่ยวชาญด้านการส่งเสริมการอ่านหนังสือประเภทบนแท็บเล็ต

ผู้เชี่ยวชาญได้ให้ความเห็นว่าในส่วนของรูปลักษณ์จะเป็นสิ่งแรกที่แทบจะเป็นเกณฑ์บ่งชี้การตัดสินใจเลือกด้วยสีสัมผัสสวยงามมองสร้างความสะดวกต่อการออกแบบที่มีเอกลักษณ์สื่อความหมายที่ดีแต่แรงดึงดูดใจอย่างเดียวไม่พอจะต้องให้ความสำคัญในเรื่องเนื้อหาด้วยสัดส่วนที่พอดีกันที่สำคัญคือรูปแบบแอปพลิเคชันไม่ควรซับซ้อนมากเกินไปแต่ก็ไม่ควรง่ายเกินไปเพราะจะขาดความท้าทายการออกแบบควรชัดเจนเรียบง่ายและไม่หวือหวาจนเกินไป

4.3 ผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาและออกแบบแอปพลิเคชัน

แอปพลิเคชันที่เป็นรูปแบบที่เลียนแบบร้านหนังสือที่มีอยู่ในตลาดแอปพลิเคชันนั้นเน้นเพียงสามารถดาวน์โหลดหนังสือเข้ามาไว้ในอุปกรณ์สื่อสารหรือแท็บเล็ตให้อ่านแบบพกพาได้หรือการทำให้สามารถซื้อหนังสือได้สะดวกยิ่งขึ้นไม่ได้เป็นการส่งเสริมการอ่านอย่างแท้จริงต้องมีการชักจูงโดยใช้ของรางวัลคะแนนสะสมหรือเมื่อใช้แอปพลิเคชันนี้แล้วจะสามารถอดทนกับคนอื่น ๆ ได้อย่างไรบ้างเพราะสังคมปัจจุบันเป็นสังคมที่คนชอบโอ้อวดกันผ่านโลกออนไลน์เป็นแรงจูงใจหลักของแอปพลิเคชันส่วนใหญ่คนต้องการให้ผู้อื่นรู้ว่าตัวเองทำ อะไรอยู่ต้องการบอกต่อคนทั่วโลก ฉะนั้นการบอกต่อว่าตัวเองนั้นกำลังอ่านอะไรหรืออ่านอะไรไปแล้วโดยเฉพาะหนังสือที่คนชอบคิดว่า

คนที่อ่านหนังสือนั้นดูเหมือนหนังสือของฮารุกิ มูราคามิ คนที่อ่านแล้วก็อยากจะโชว์คนอื่นว่าตัวเองได้อ่านแล้ว ข้อดีของการชักจูงด้วยการโอ้อวดเหล่านี้คือไม่ต้องใช้งบประมาณด้านของรางวัลลงทุนแค่สร้างระบบโชว์การอ่านหรือสะสมแต้มอาจใช้คะแนนหรือการให้ดาวมาช่วยก็ได้

การออกแบบ User Interface ภายนอกมีความสำคัญมากอย่างแรกคือต้องสามารถใช้งานได้ง่ายตามหลักของพฤติกรรมผู้ใช้งาน รองลงมาคือเป็นเรื่องของความสวยงามในส่วนของการรูปแบบและสีที่เหมาะสมควรเป็นสีที่ดูแล้วสื่อถึงความเป็นหนังสือห้องสมุดหรือชักชวนให้อ่าน ควรเลือกชุดสีไม่มากแล้วจัดสีให้เกิดความสวยงาม เทรนด์การออกแบบในขณะนี้จะเป็นรูปแบบของแฟตดีไซน์ (Flat Design) ควรทำให้ภาพลักษณ์ของแอปพลิเคชันออกมาตามเทรนด์

ผู้ออกแบบต้องเน้นการใช้งานเป็นอันดับแรกใช้งานง่ายแต่แฝงไว้ในความสวยงามของการออกแบบ ผู้ใช้งานจะไม่รู้ตัวว่าได้ใช้งานแอปพลิเคชันที่รองรับวิธีการใช้มาแล้วตามหลักการออกแบบที่ง่ายต่อผู้ใช้งาน นอกจากนี้ควรคำนึงถึงกลุ่มผู้ใช้งานว่าเป็นกลุ่มคนอายุเท่าใด พฤติกรรมแบบใดและที่ตรงกันข้าม รองลงมาคือธีมและคอนเซ็ปต์ของแอปพลิเคชัน (Theme & Concept) เช่น ถ้าเป็นห้องสมุดก็ต้องออกแบบให้คนใช้งานดูแล้วรู้สึกถึงห้องสมุดจริง ๆ แต่ถ้าคนใช้งานเป็นวัยรุ่นก็ไม่ควรเป็นห้องสมุดที่ดูโบราณแต่เป็นแบบที่วัยรุ่นสนใจ เช่น ห้องสมุดแบบ TCDC หรือ TK Park ก็เป็นห้องสมุดที่ออกแบบได้ถูกใจวัยรุ่น

4.4 ผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาแอปพลิเคชัน

ผู้เชี่ยวชาญได้ให้ความเห็นไว้ว่าปัจจัยสำคัญที่เอื้อต่อการจูงใจให้เกิดพฤติกรรมการอ่านนั้นแบ่งเป็นหลักเป็น 2 ข้อคือการเข้าถึงข้อมูลหรือ content ที่ง่ายนั้นเป็นสิ่งที่เอื้อต่อการจูงใจทำให้ผู้อ่านมีโอกาสดูเจอข้อมูลหรือ content ที่เหมาะสมน่าพาให้เกิดพฤติกรรมการอ่านและรูปแบบการนำเสนอข้อมูลหรือ content หากสามารถนำเสนอให้น่าสนใจง่ายและตรงใจผู้อ่านจะน่าพาให้เกิดพฤติกรรมการอ่านได้ซึ่งรูปลักษณ์และปัจจัยภายนอกมีส่วนสำคัญมากหากต้องการจะปรับพฤติกรรมการอ่านของคนที่ไม่ค่อยชอบอ่านหรืออ่านน้อยควรสร้างวิธีนำเสนอที่น่าสนใจง่าย ตรงกับกลุ่มผู้อ่านจะน่าพาไปสู่พฤติกรรมการอ่านแบบยั่งยืนโดยจะต้องดึงดูดความน่าสนใจของแอปพลิเคชันรวมถึงแสดงรูปแบบที่ง่ายต่อการใช้งานและเข้าถึงหนังสือและมีรูปแบบที่ทำให้อ่านหนังสือได้ง่ายโดยการออกแบบกราฟฟิกของแอปพลิเคชันมีผลเชื่อมโยงกับพฤติกรรมหรือค่านิยมของผู้ใช้งานเป็นอย่างมากสังเกตได้จากแอปพลิเคชันที่มีชื่อเสียงส่วนใหญ่มักจะออกแบบแอปพลิเคชันของตนเองให้เหมาะสมและเชื่อมโยงกับพฤติกรรมของผู้ใช้เป็นสำคัญซึ่งควรศึกษาแนวคิดจากแอปพลิเคชันที่มีชื่อเสียงและศึกษาถึงผลและพฤติกรรมการใช้งานต่าง ๆ

จากการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาแนวทางการออกแบบแอปพลิเคชันอินเตอร์แอคทีฟเพื่อส่งเสริมการอ่าน หนังสือประเภทบันเทิงคดี พบว่าการออกแบบแอปพลิเคชันจะต้องประกอบไปด้วยความสวยงามและความเหมาะสมของ User Interface การใช้งานที่ง่ายไม่ซับซ้อน และมีการตอบโต้กับผู้ใช้งาน โดยในส่วนของการออกแบบ User Interface ให้มีความสอดคล้องเป็นไปตามแนวทางที่ได้วิเคราะห์ออกมา แอปพลิเคชันจะต้องมีการสื่อสารที่ชัดเจน ลดทอนรูปแบบของกราฟิก ใช้หลักของการเลียนแบบธรรมชาติ และทฤษฎีนิยามรูปทรง เพื่อให้การออกแบบเป็นไปในแนวทางที่กำหนด

ในขณะเดียวกันต้องสร้างบรรยากาศของแอปพลิเคชันและการใช้งานให้มีความน่าสนใจและสนุกสนานอย่างมีระบบ โดยการเลือกใช้สีตามเทรนด์ของการออกแบบแอปพลิเคชันและเว็บไซต์ในปัจจุบัน ให้ดึงดูดความสนใจและมีความทันสมัยในรูปแบบของแอปพลิเคชัน

ชุดสีที่เลือกใช้เป็นแนวทางการออกแบบนั้น มาจากทฤษฎีการนิยมนแสดงตามอารมณ์ ประกอบกับทฤษฎีพฤติกรรมนิยม เพื่อเป็นการสร้างบรรยากาศให้กับแอปพลิเคชัน และกระตุ้นให้เกิดความคุ้นเคยของผู้ใช้งาน ขณะเดียวกัน การออกแบบ User Interface ยังต้องคำนึงถึงพฤติกรรมการใช้งานของผู้ใช้ให้เกิดความเข้าใจได้ในคราวแรก โดยแนวทางนี้จะเป็นในส่วนของการออกแบบ ไอคอน (Icon) ที่ใช้แทนฟังก์ชันต่างๆ ในแอปพลิเคชัน

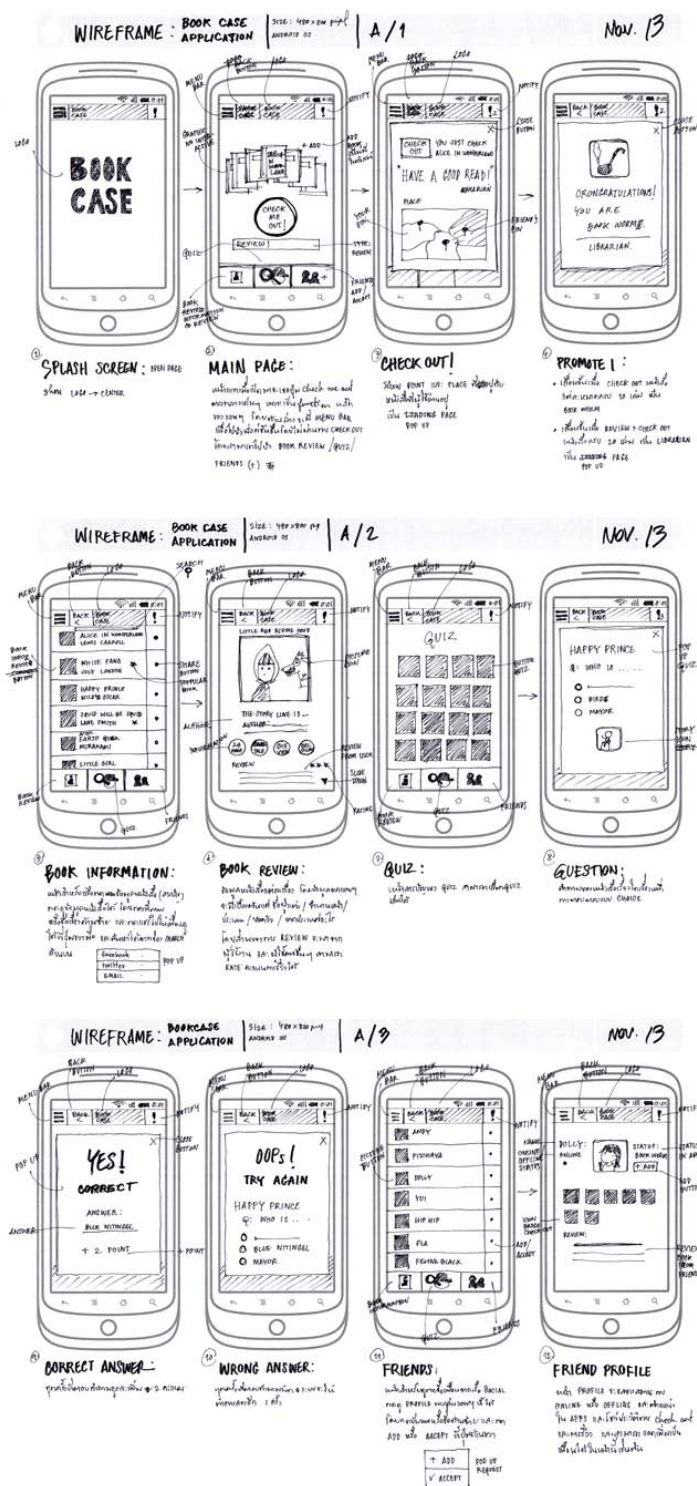
ในส่วนของอินเตอร์แอคทีฟหรือการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้งานกับแอปพลิเคชัน จะมีการกำหนดฟังก์ชันเพื่อให้สอดคล้องกับแรงจูงใจภายนอกและแรงจูงใจภายในที่ก่อให้เกิดพฤติกรรม การอ่าน โดยแอปพลิเคชันจะประกอบด้วยคุณสมบัติ 7 รายการจากรายการเปรียบเทียบฟังก์ชันในแอปพลิเคชันที่ผู้พัฒนานิยมใช้ได้แก่ การรีวิวหนังสือโดยระบบ สามารถเชื่อมต่อไปยังแหล่งจำหน่ายหนังสือ บันทึกรายการหนังสือที่อ่านแล้ว มีระบบอ่านหนังสือแบบออนไลน์บนแอปพลิเคชันได้ บันทึกรายการหนังสือที่ถูกใจ มีระบบค้นหาหนังสือ มีการจัดแบ่งหมวดหมู่หนังสือ ซึ่งรายการทั้งหมดจะเน้นไปที่การอำนวยความสะดวกในการซื้อและการอ่าน ซึ่งนับเป็นการส่งเสริมการอ่านในรูปแบบของการส่งเสริมให้ผู้ใช้สามารถเข้าถึงหนังสือได้รวดเร็วและที่สำคัญแอปพลิเคชันจะตอบสนองการใช้งานที่รองรับกับ Social media ในปัจจุบัน แอปพลิเคชันจะมีการสร้างสังคมขนาดย่อมภายในแอปพลิเคชัน เพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์เหมือนการทำกลุ่มย่อยกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมตามวัตถุประสงค์ต่างๆ โดยอ้างอิงจากแบบจำลองการสื่อสารของเวสลีย์และแมคคีย์ เพื่อให้การปฏิสัมพันธ์เกิดประสิทธิภาพมากขึ้น

5. การสร้างสรรค์แบบร่างขั้นที่ 1 สรุปผลการประเมินแบบร่างจากผู้เชี่ยวชาญ

จากการวิเคราะห์ข้อมูลทั้งเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องรวมถึงแอปพลิเคชันกลุ่มตัวอย่างจนได้ผลสรุปผู้วิจัยจึงได้สร้างแบบร่างเพื่อนำไปสู่การทำต้นแบบแอปพลิเคชันจริงโดยในส่วนของการสร้างต้นแบบจะประกอบด้วย 2 ส่วนหลักคือการเขียนโปรแกรม (Programming) และการออกแบบกราฟิกซึ่งการทำงานนั้นทั้งสองส่วนจะต้องทำงานร่วมกันเพื่อให้แอปพลิเคชันออกมาสอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้มากที่สุดโดยก่อนจะถึงขั้นตอนในการสร้างแบบร่างจะต้องนำข้อมูลที่วิเคราะห์ทั้งหมดมาสร้างโครงสร้างการทำงาน (Flow Chart) ภายในแอปพลิเคชันและไวร์เฟรม (Wire frame) จึงจะออกมาเป็นแบบร่างโดยรวมที่มีการออกแบบกราฟิก

การประเมินแบบร่างในขั้นที่ 1 จะเป็นการประเมินแบบร่างโดยผู้เชี่ยวชาญที่มีความชำนาญในด้านต่างๆ ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านกิจกรรมส่งเสริมการอ่านผู้เชี่ยวชาญด้านการส่งเสริมการอ่านหนังสือประเภทบันเทิงคดีผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาและออกแบบแอปพลิเคชันและผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาแอปพลิเคชันโดยผู้เชี่ยวชาญจะให้เหตุผลในการเลือกแบบร่างที่เหมาะสมเพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาในขั้นต่อไป

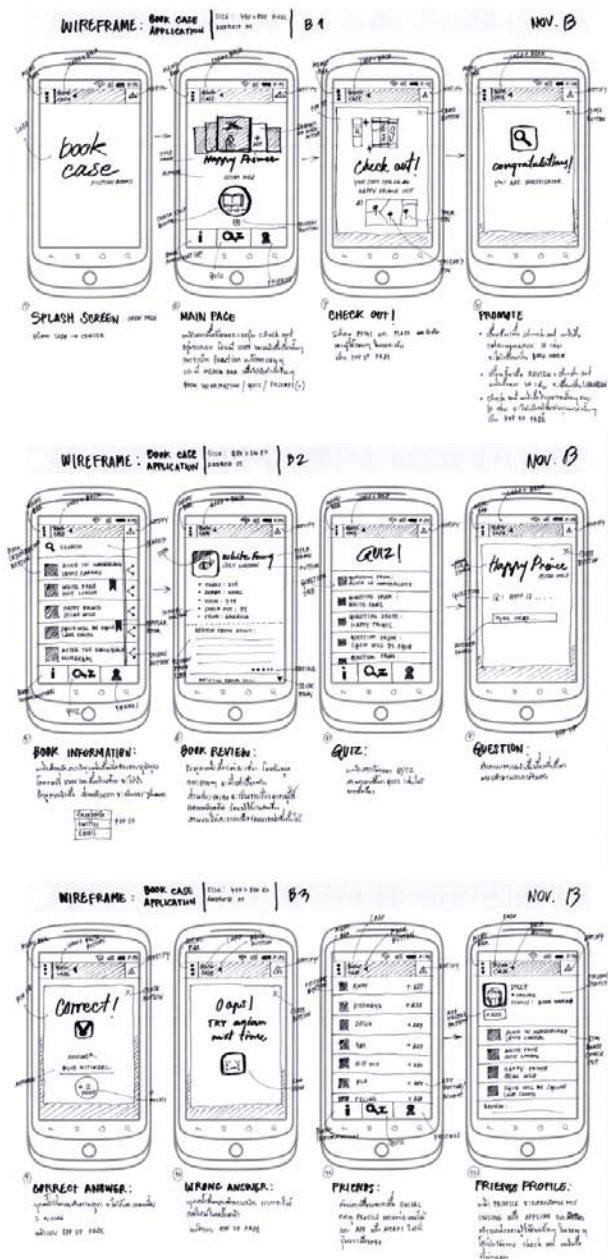
ไวร์เฟรมโดยรวมของแอปพลิเคชันแบบที่ 1 จะมีรูปแบบของการซ่อนเมนูอยู่ บางจุดในส่วนตัวเลือกและกำหนดจุดการเข้าถึงที่ไว้ตรงกลางของหน้าจอด้านล่างโดยมีหนังสือให้ เลือกอยู่ด้านบนเพื่อให้เห็นได้ชัดเจน



ภาพประกอบ 24 แบบร่างไวร์เฟรมโดยรวมของแอปพลิเคชันแบบที่ 1

ที่มา: ภาพวาดจากผู้วิจัย

ไวร์เฟรมโดยรวมของแอปพลิเคชันแบบที่ 2 ลักษณะการวางปุ่มจะเป็นแบบลิสต์ลงมาเพื่ออ่านง่ายต่อการอ่านไล่ลงมาจากบนลงล่าง เน้นการใช้ป๊อปอัพเพื่อให้งานในส่วนนั้นๆ จบในหนึ่งหน้างาน



ภาพประกอบ 25 แบบร่างไวร์เฟรมโดยรวมของแอปพลิเคชันแบบที่ 2

ที่มา: ภาพวาดจากผู้วิจัย

แบบร่างไวร์เฟรมโดยรวมของแอปพลิเคชันแบบที่ 3 จะเน้นการจัดวางที่ง่ายต่อการใช้ใกล้เคียงกับการออกแบบเริ่มต้นของแอปพลิเคชันพื้นฐานปุ่มเช็กเอาท์ย้ายไปอยู่ส่วนบนเพื่อให้เห็นเป็นจุดแรกเมื่อพ้นจากหน้าแรก (Splash Screen) และรายการหนังสือที่แนะนำอยู่ด้านล่างแทนโดยผู้ใช้งานสามารถเข้าไปดูข้อมูลหนังสือได้ตั้งแต่หน้าแรก



ภาพประกอบ 26 แบบร่างไวร์เฟรมโดยรวมของแอปพลิเคชันแบบที่ 3

ที่มา: ภาพวาดจากผู้วิจัย

แบบร่างไวร์เฟรมโดยรวมของแอปพลิเคชันแบบที่ 4 เน้นการจัดวางแบบลิสต์วิว (Listview) ลำดับจากบนลงล่างและแถบเมนูอยู่ที่ด้านบนโดยปุ่มเช็กเอาท์จะอยู่ด้านล่างพร้อมกับประกอบด้วยปุ่มค้นหาหนังสือและเพิ่มการรีวิวซ้ำยาวเพื่อให้ปุ่มการทำงานอยู่เป็นสัดส่วนและให้ข้อมูลรายการหนังสืออยู่ตรงกลางเพื่อเป็นจุดสำคัญของหน้าหลัก



ภาพประกอบ 27 แบบร่างไวร์เฟรมโดยรวมของแอปพลิเคชันแบบที่ 4

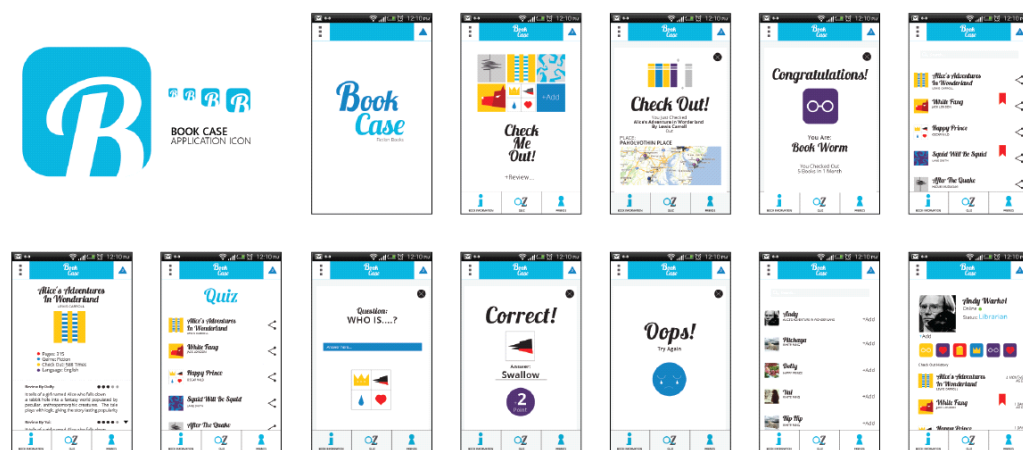
ที่มา: ภาพวาดจากผู้วิจัย

แบบร่างไวร์เฟรมโดยรวมของแอปพลิเคชันแบบที่ 5 เน้นการจัดวางด้วยกริด
ผสมกับลิสต์วิว (List View) เพื่อความหลากหลายในการใช้งานเน้นรูปแบบที่ไม่ซับซ้อนแก่ผู้ใช้งาน

ภาพเหมือนจริงกราฟิกแสดงภาพถ่ายที่สวยงามกราฟิกซับซ้อนแสดงรายละเอียดโดยรูปแบบกราฟิกได้ผ่านการวิเคราะห์จากการรวบรวมข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญและเทรนด์การออกแบบแอปพลิเคชันในปี 2556 – 2557 และชุดสีจากการวิเคราะห์ลักษณะเฉพาะหนังสือประเภทบันเทิงคดีประกอบกับข้อมูลที่ได้จากผู้ตอบแบบสอบถาม

แบบร่างโดยรวมกราฟิกในแอปพลิเคชันแบบที่ 1 รูปแบบที่ใช้เป็นกราฟิกเรียบง่ายใช้สีสบายตาโดยเน้นสีหลักคือสีฟ้าเป็นสีธีมและภาพสัญลักษณ์แทนภาพของหน้าปกหรือเรื่องราวในหนังสือโดยเลือกใช้ตัวอักษรที่มีความหนาในลักษณะกึ่งตัวขยีนและตัวพิมพ์ที่มีความโค้งเพื่อให้ความรู้สึกอ่อนช้อยไม่ให้งานที่อจนเกินไป

SKETCH DESIGN 1



ภาพประกอบ 29 แบบร่างโดยรวมกราฟิกในแอปพลิเคชันแบบที่ 1

ที่มา: ภาพวาดจากผู้วิจัย

แบบร่างโดยรวมกราฟิกในแอปพลิเคชันแบบที่ 2 รูปแบบที่ใช้เป็นกราฟิกสีสดใสได้มีการนำคาร์แรคเตอร์การ์ตูนมาใช้เพื่อเป็นแม่ก้นในการดึงดูดความสนใจโดยมีธีมสีหลักคือสีแดงเหลืองน้ำเงินตามชุดสีที่จัดไว้และอ้างอิง ตามเทรนด์การออกแบบแอปพลิเคชันด้วยแฟลตดีไซน์ (Flat Design)

SKETCH DESIGN 2

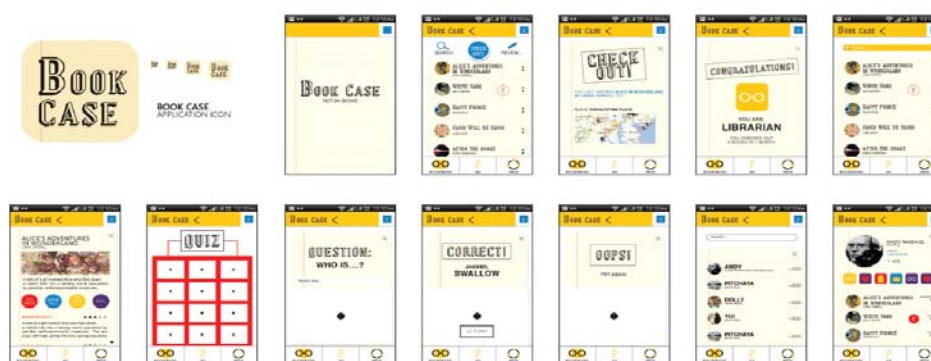


ภาพประกอบ 30 แบบร่างโดยรวมกราฟิกในแอปพลิเคชันแบบที่ 2

ที่มา: ภาพวาดจากผู้วิจัย

แบบร่างโดยรวมกราฟิกในแอปพลิเคชันแบบที่ 3 รูปแบบที่ใช้คือกราฟิกแสดงภาพเสมือนจริงมีการทำกราฟิกเพื่อเลียนแบบลักษณะของบัตรหนังสือที่ใช้ในห้องสมุดโดยยังคงการออกแบบในลักษณะของฟลัดดีไซน์ (Flat Design) มีสีธีมหลักคือสีเหลืองตัดกับดำและสีขาวอื่นๆ เป็นส่วนประกอบตามชุดสีที่จัดมาตามลักษณะเฉพาะของหนังสือบนแท่งคดี้

SKETCH DESIGN 3

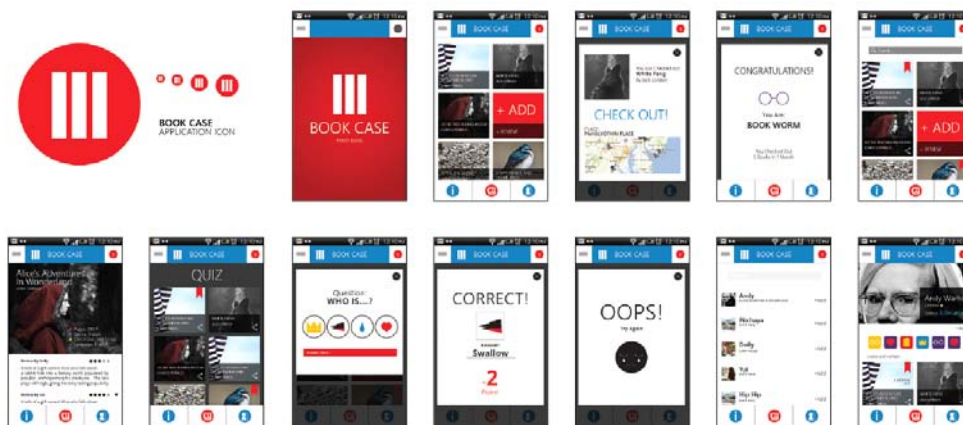


ภาพประกอบ 31 แบบร่างโดยรวมกราฟิกในแอปพลิเคชันแบบที่ 3

ที่มา: ภาพวาดจากผู้วิจัย

แบบร่างโดยรวมกราฟิกในแอปพลิเคชันแบบที่ 4 รูปแบบการออกแบบที่เน้นการใช้ภาพถ่ายเหมือนจริงโดยใช้สีธีมหลักคือสีแดงที่และดำที่จัดตามชุดสีที่กำหนดซึ่งเลือกชุดตัวอักษรแบบซานเซรีฟ (San Serif) เพื่อให้ความรู้สึกโมเดิร์นตัดทอนและเรียบง่ายเน้นจุดเด่นไปที่ภาพถ่ายโดยระบบ

SKETCH DESIGN 4

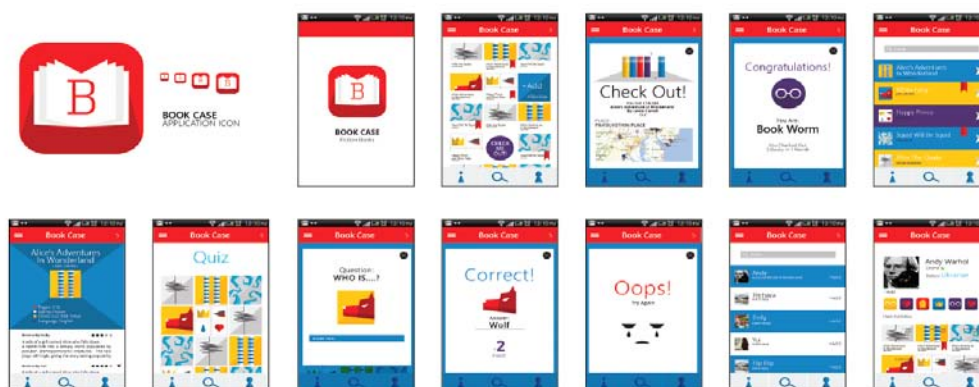


ภาพประกอบ 32 แบบร่างโดยรวมกราฟิกในแอปพลิเคชันแบบที่ 4

ที่มา: ภาพวาดจากผู้วิจัย

แบบร่างโดยรวมกราฟิกในแอปพลิเคชันแบบที่ 5 รูปแบบของงานเป็นกราฟิกที่ซับซ้อนแสดงรายละเอียดโดยคงธีมการใช้สีที่สดใสและการออกแบบแบบแฟลตดีไซน์ (Flat Design) ประกอบกับภาพกราฟิกที่ถ่ายทอดภาพรวมของเนื้อเรื่องแทนปกหนังสือและเน้นรายละเอียดที่มากขึ้นของกราฟิก

SKETCH DESIGN 5



ภาพประกอบ 33 แบบร่างโดยรวมกราฟิกในแอปพลิเคชันแบบที่ 5

ที่มา: ภาพวาดจากผู้วิจัย

แบบร่างโดยรวมของแอปพลิเคชันทั้งหมด 5 แบบตามรายละเอียดและภาพข้างต้นเป็นภาพรวมที่ผู้วิจัยทำขึ้นเพื่อให้ผู้วิจัยประเมินและเลือกแบบให้เหลือ 2 แบบที่เหมาะสมที่สุดสำหรับการนำไปพัฒนาต่อเป็นต้นแบบโดยผลจากการประเมินที่ได้รับจากผู้เชี่ยวชาญมากที่สุด 2 แบบคือแบบร่างที่ 2 และ 5 โดยผู้เชี่ยวชาญได้ให้ข้อคิดเห็นว่าแบบที่ 5 มีรูปแบบที่เหมาะสมแต่ควรปรับในเรื่องของการใช้สีและนำเอาแบบที่ 2 รวมทั้งตัวคาแรคเตอร์เข้ามาปรับใช้และให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเรื่องการปรับปรุงตำแหน่ง Navigation ของแอปพลิเคชันให้ชัดเจนและรูปแบบไม่ดูเหมือนคำเริ่มต้นจนเกินไป

6. การสร้างสรรค์ปรับปรุงแบบร่างและสร้างต้นแบบแอปพลิเคชันอินเตอร์แอคทีฟเพื่อส่งเสริมการอ่านหนังสือบันเทิงคดี

เมื่อผู้เชี่ยวชาญได้ประเมินแบบร่างจนเหลือ 2 แบบแล้วผู้วิจัยจึงนำทั้ง 2 แบบมาเทียบคะแนนพบว่าแบบที่ 2 มีคะแนนรวมจากผู้เชี่ยวชาญมากเป็นอันดับ 1 ประกอบกับแบบที่ 2 และ 5 มีความคล้ายคลึงกันผู้วิจัยจึงนำทั้งแบบร่างทั้ง 2 แบบมาปรับใช้เข้าด้วยกันเพื่อให้ได้แบบที่เหมาะสมที่สุดและนำไปสร้างเป็นต้นแบบพัฒนาหน้าตาของแอปพลิเคชันในการตอบสนองกับผู้ใช้งาน (User Interface) ของแอปพลิเคชันบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ซึ่งในต้นแบบจะยังคงการทำงานที่ได้วางการทำงานไว้เช่นเดียวกับโครงสร้างที่ร่างไว้ในขั้นตอนแรก

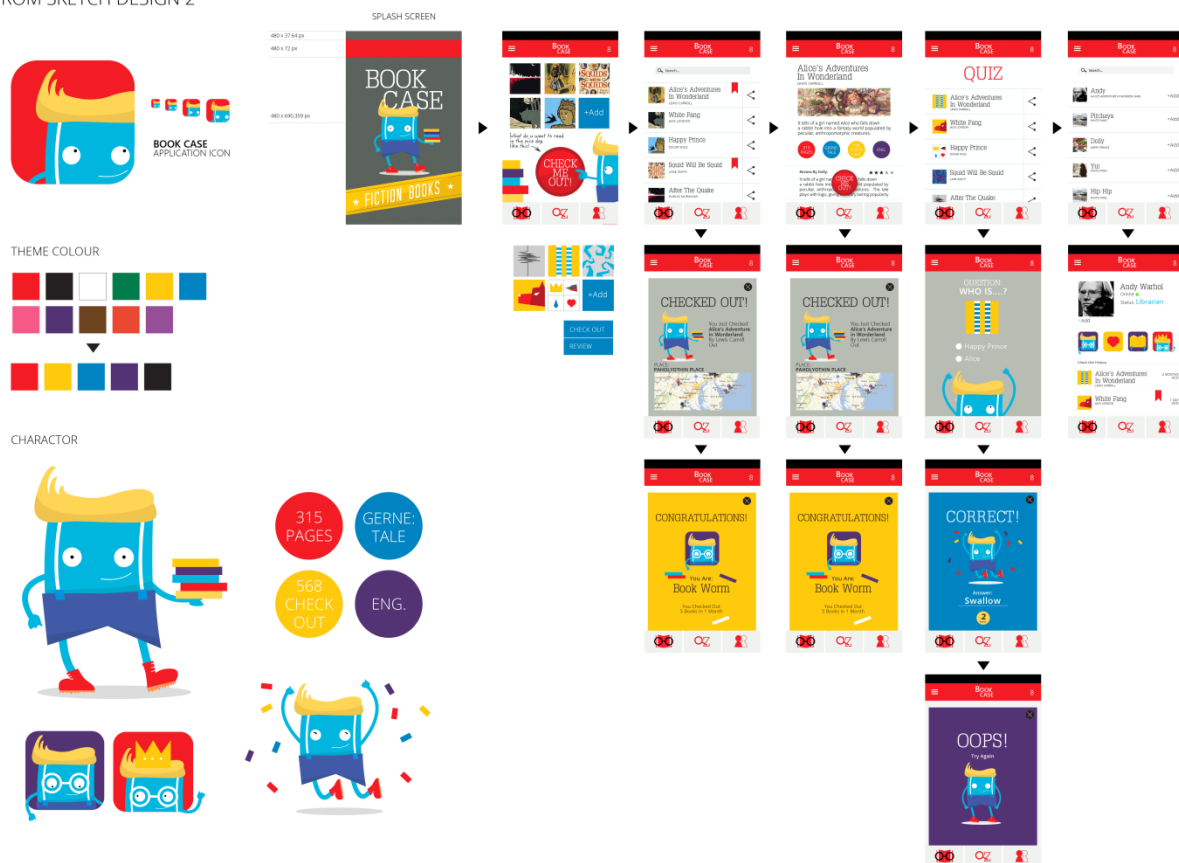


ภาพประกอบ 34 ไอคอนของแอปพลิเคชันต้นแบบที่พัฒนาจากแบบร่าง

ที่มา: ภาพวาดจากผู้วิจัย

MODEL

FROM SKETCH DESIGN 2



ภาพประกอบ 35 แอปพลิเคชันต้นแบบที่พัฒนาจากแบบร่าง

ที่มา: ภาพวาดจากผู้วิจัย

จากการวิเคราะห์และพัฒนาต้นแบบตามการประเมินของผู้เชี่ยวชาญและข้อมูลทีวิเคราะห์ ผู้วิจัยต้องพัฒนาในส่วนของไอคอนที่เป็นสัญลักษณ์ของแอปพลิเคชัน เพื่อเป็นด่านแรกในการดึงความสนใจจากผู้ใช้ โดยภาพบนหน้าจอจะจำลองสัญลักษณ์โดยการใช้สีและตัวละครหรือองค์ประกอบต่างๆ ที่ปรากฏในวรรณกรรมอันได้แก่ สี และ ตัวละคร สร้างบรรยากาศหรือความรู้สึกที่นึกถึงสิ่งที่เกี่ยวข้องกับหนังสือประเภทบันเทิงคดีได้ โดยผู้วิจัยได้นำองค์ประกอบที่น่าสนใจต่อการออกแบบในการเป็นสื่อที่ส่งเสริมให้เกิดแรงจูงใจภายนอก อันได้แก่ มีผู้นำกลุ่มหรือบุคคลที่เป็นแม่เหล็ก การใช้อุปกรณ์และเครื่องมือเป็นสื่อ มีการสร้างกิจกรรมและการแข่งขันที่สร้างความท้าทาย มีการใช้รางวัลและของกำนัลการแลกเปลี่ยน การสร้างบรรยากาศที่อำนวยความสะดวกให้สามารถเข้าถึงหนังสือได้โดยง่าย และมีการแบ่งปันระหว่างกัน ซึ่งแรงจูงใจภายนอกดังกล่าว มีการออกแบบให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อประสิทธิภาพในการสร้างกิจกรรมหรือการสร้างแรงผลักดันให้เกิดความรู้สึกอยากร่วมและเป็นส่วนหนึ่งในกิจกรรมหรือความสนใจนั้นๆ ประกอบกับเทรนด์ในการออกแบบแอปพลิเคชันในปัจจุบันนิยมการออกแบบในลักษณะของแฟลตดีไซน์ (Flat Design) ด้วยการลดทอนของรูปทรงและรายละเอียดที่เสมือนจริงให้เหลือเพียงส่วนที่สำคัญ สีเส้นที่ใช้จะเป็นการใช้สีเส้นที่สดใสนำมาจับคู่กันในระดับสีที่ลดหลั่นกัน หรือเป็นแบบสีคู่ตรงข้าม ให้เห็นความแบนและการออกแบบมิติของงานให้ดูมีความเรียบแบนมากที่สุด ลดทอนความเสมือนจริงลงไป

ผู้วิจัยเลือกชุดสีที่ใช้ในวรรณกรรมที่สอดคล้องกับเทรนด์ จากการเปรียบเทียบและคัดให้สอดคล้องกับข้อมูลได้ 4 สี คือ แดง เหลือง ฟ้ำ และม่วง โดยปรับแต่งด้วยการไล่ระดับสี แสงเงาและรูปแบบของกราฟิก และกำหนดให้ตัวละครเป็นส่วนประกอบที่ควรจะมีในการออกแบบกราฟิกของแอปพลิเคชัน ในส่วนของไอคอนเพื่อเป็นตัวดึงดูดความสนใจในบริบทและกิจกรรมต่างๆ ให้ผู้อ่านจะให้ความเชื่อมั่นและสมัครใจที่จะร่วมกิจกรรมกับสิ่งที่ตนเองรู้จักคุ้นเคยหรือสิ่งที่ดูเป็นมิตรและมีผลต่อความรู้สึกในด้านบวก

7. ส่วนการใช้งาน (ฟังก์ชันของแอปพลิเคชันส่งเสริมการอ่านหนังสือบันเทิงคดี)

จากการวิเคราะห์คุณสมบัติของแอปพลิเคชันและแรงจูงใจภายนอกกับแรงจูงใจภายในในการสร้างพฤติกรรมกรรมการอ่าน ประกอบกับเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยจึงได้สกัดฟังก์ชันที่สอดคล้องกันออกมาได้ 6 ฟังก์ชันหลักดังนี้

7.1 การยืมหนังสือ จะเป็นฟังก์ชันหลักของแอปพลิเคชัน ด้วยหลักการและแนวคิดของ The Millenails ที่กล่าวถึงการนิยมชมชอบในตัวเองของผู้บริโภคในปัจจุบัน สร้างเป็นระบบการ เช็คและแชร์ หรือการสอดส่องเรื่องราวหรือกิจกรรมของคนในแวดวงเดียวกับตัวเองหรือคนละแวดวงกันก็ตาม และแสดงกิจกรรมที่ตนเองกำลังอยู่ โดยล้อการยืมหนังสือในห้องสมุด ซึ่งถ้าผู้ใช้ได้ใช้ระบบออนไลน์เพื่อเช็คสถานะของหนังสือในห้องสมุด จะพบว่าหนังสือที่โดนยืมออกไปแล้วจะขึ้นสถานะว่า Checked out จึงจะเป็นส่วนหลักที่สนับสนุนพฤติกรรมของผู้บริโภคในปัจจุบัน

7.2 การรีวิวหนังสือเป็นระบบในส่วนของการแสดงข้อมูลของหนังสือข้อมูลโดยทั่วไปของหนังสือ 10% ระบบจะทำการรีวิวหรือก็คือผู้พัฒนาหรือผู้ดูแลข้อมูลจะเป็นผู้รีวิวอีก 90% ที่เหลือจะเป็นการรีวิวโดยผู้ใช้แอปพลิเคชันด้วยตัวเองซึ่งจะอยู่ในการแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมและมีการให้คะแนนความนิยมรีวิวโดยผู้ใช้อื่นๆเพื่อจัดอันดับรีวิวที่น่าเชื่อถือ

7.3 การแบ่งหมวดหมู่หนังสือ การแบ่งประเภทหนังสือจะเป็นไปตามการแบ่งประเภทตามลักษณะการประพันธ์ ช่วงอายุ การดำเนินเรื่อง และระยะเวลา นอกเหนือจากนี้จะเพิ่มในส่วนของการตามความสนใจของผู้ใช้งาน โดยใช้ระบบแฮชแท็ก (#tag) เพื่อสนับสนุนความสนใจของผู้อ่านด้วยแรงจูงใจภายในเกี่ยวกับความอยากรู้อยากเห็น เนื่องจากทุกคนชอบที่จะอ่านเหมือนกัน เพียงแต่บางกลุ่มคนจะเลือกอ่านแต่สิ่งที่ตัวเองสนใจเท่านั้น ผู้วิจัยจึงเพิ่มการสืบค้นด้วยการเล่าเรื่องจากผู้ใช้แบบ Storyline เข้าไป แต่ต้องไม่ใช้การเล่าเรื่องราวอย่างละเอียดหรือสรุปเรื่องราวจนถึงตอนจบ เพื่อให้ผู้ใช้สามารถเข้าถึงสิ่งที่ตนเองสนใจได้ในทันที

7.4 พิกัดตำแหน่งผู้ใช้งานสามารถระบุตำแหน่งที่อยู่ของตัวเองขณะอ่านหนังสืออยู่ได้ในขณะเดียวกันก็สามารถเช็คพิกัดของผู้ใช้คนอื่น ๆ ได้นอกจากนี้ยังสามารถลิ้งค์ไปยังแหล่งขายหรือจุดบริการหนังสือโดยผู้ใช้ด้วยตัวเองได้ด้วยเพื่อให้สอดคล้องกับการแสดงตัวตนและการแบ่งปันระหว่างกลุ่มและแบ่งปันไปสู่ภายนอกรวมถึงการอำนวยความสะดวกในการเข้าถึงแหล่งบริการหรือจำหน่ายหนังสืออีกทาง

7.5 เกมความท้าทายและการตอบแทนฟังก์ชันที่เพิ่มเติมเพื่อความน่าสนใจให้แอปพลิเคชันมากขึ้นด้วยการสร้างปริศนาคำทายที่สอดคล้องกับวรรณกรรมเรื่องนั้นๆ ประกอบกับมีระบบการให้และสะสมคะแนนเพื่อจูงใจในขั้นต่อไปให้สอดคล้องกับการมีของรางวัลแลกเปลี่ยนเพื่อกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในขั้นต่อไป

7.6 เปลี่ยนการเชื่อมต่อโซเชียลเน็ตเวิร์คภายนอกให้แอปพลิเคชันเป็นโซเชียลเน็ตเวิร์คเสียเองภายในแอปพลิเคชันยังคงสามารถแชร์ข้อมูลไปยังโซเชียลอื่นๆได้แต่ให้แอปพลิเคชันมีความเป็นโซเชียลเน็ตเวิร์คมากกว่าแอปพลิเคชันที่ให้ข้อมูลเป็นชุมชนที่ไม่ได้มีเฉพาะคนที่รักการอ่านแต่ยังขยายวงกว้างให้แอปพลิเคชันมีความสนุกเป็นเครื่องเล่นที่มีความจริงจังมากกว่าการเข้ามาค้นหาข้อมูลทำให้การอ่านเป็นเรื่องที่สนุกสามารถแบ่งปันประสบการณ์และนำมาเป็นหัวข้อในการพูดคุยในชีวิตประจำวันได้เช่นเดียวกับเรื่องอื่นๆเช่นละครทีวีหรือแม้กระทั่งข่าวบันเทิงของดารา เป็นต้น

โดยคุณสมบัติการใช้งานแอปพลิเคชันทั้งหมดจะต้องมีการปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ (Interactive) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถสร้างความบันเทิงและให้ความรู้ในคราวเดียวกัน สอดคล้องกับการสร้างแรงจูงใจภายนอกและแรงจูงใจภายในเพื่อให้เกิดพฤติกรรมการอ่าน ให้แอปพลิเคชันต้นแบบนี้เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการส่งเสริมการอ่านได้อย่างมีประสิทธิภาพ

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

งานวิจัยฉบับนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพเพื่อการศึกษาและพัฒนาออกแบบแอปพลิเคชันอินเทอร์เน็ตแอฟเพื่อส่งเสริมการอ่าน กรณีศึกษาหนังสือประเภทบันเทิงคดี โดยผู้วิจัยมีความมุ่งหมายในการศึกษาในด้านการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อเป็นสื่อในการส่งเสริมการอ่านหนังสือบันเทิงคดี เพื่อให้ก้าวทันยุคสมัยที่ชีวิตรายล้อมไปด้วยเทคโนโลยีและเทคโนโลยีสารสนเทศที่เข้าถึงง่ายมากขึ้นโดยไม่ทิ้งความสำคัญของการอ่านซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการเรียนรู้ โดยผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์รูปแบบการสร้างสรรค์แอปพลิเคชันในส่วนของการออกแบบและการนำเสนอเพื่อให้สอดคล้องกับรูปแบบในการส่งเสริมการอ่านที่มีประสิทธิภาพที่เป็นสื่อประเภทใหม่ที่ยังไม่ได้มีการวิจัยเพื่อนำไปเป็นเครื่องมือในการส่งเสริมการอ่านอย่างจริงจัง

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลหัตถ์จากทั้งเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและข้อมูลปฐมภูมิที่มาจากผู้บริโภคและผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการส่งเสริมการอ่าน และรูปแบบแอปพลิเคชันที่มีผลต่อผู้ใช้มีดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมการอ่านที่ได้จากการศึกษาจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ได้แบ่งออกเป็น 2 ส่วนดังนี้

1.1 แรงจูงใจภายนอก (Extrinsic motives) ประกอบไปด้วย การมีผู้นำกลุ่มหรือบุคคลที่เป็นแม่เหล็ก มีการใช้เครื่องมือ หรืออุปกรณ์เป็นสื่อ มีการสร้างกิจกรรมการแข่งขัน สร้างความท้าทาย มีการใช้รางวัลและของกำนัลแลกเปลี่ยน มีการสร้างบรรยากาศที่อำนวยความสะดวกเข้าถึงหนังสือได้โดยง่าย มีการแบ่งปัน

1.2 แรงจูงใจภายใน (Intrinsic motives) ประกอบด้วยความอยากรู้อยากเห็น การยอมรับในตัวเอง การปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น การมุ่งหาความสำเร็จ การยอมทำตามความคาดหวัง

2. ผลการวิเคราะห์แนวโน้ม (เทรนด์) ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยที่เป็นแนวโน้มความนิยมของปีพ.ศ. 2556 – 2557 ในด้านที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย มีดังนี้คือ

2.1 แนวโน้มในการออกแบบแอปพลิเคชันในปัจจุบันนิยมการออกแบบในลักษณะของแฟลตดีไซน์ (Flat Design) ซึ่งเป็นการออกแบบกราฟิกด้วยการลดทอนของรูปทรงและรายละเอียดที่เสมือนจริงต่างกับในยุคของสกรูมอร์ฟ (skeuomorphic design) ที่เน้นลักษณะการออกแบบที่เหมือนหรือคล้ายจริง โดยเล่นกับพื้นผิวและแสงเงา โดยแฟลตดีไซน์จะลดทอนการใช้รูปทรง พื้นผิวและแสงเงาออก ให้เหลือเพียงส่วนที่สำคัญเท่านั้น

2.2 แนวโน้มด้านเทคโนโลยี ปัจจุบันเป็นช่วงเวลาที่เทคโนโลยีเติบโต มีความต้องการในข้อมูลและผู้คนพร้อมที่จะแลกเปลี่ยนข้อมูลกันทั่วโลก ซึ่งกลายเป็นเรื่องจำเป็นและไม่สามารถปิดกันได้อีกต่อไป จากการเชื่อมต่อข้อมูลกันอย่างไร้พรมแดนอย่างเป็นกลุ่มก้อน สามารถนำประโยชน์ไปใช้ในการกำหนดทิศทางของสิ่งใดสิ่งหนึ่งได้ โดยผู้คนคาดหวังว่าเทคโนโลยีจะสร้างความสนุกสนานและให้ข้อมูลที่น่าเชื่อถือได้ในเวลาเดียวกัน

3. สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามผู้บริโภคจำนวน 130 คน เพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดการพัฒนาการใช้งาน โดยผู้บริโภคต้องการให้แอปพลิเคชันเป็นเครื่องมือส่งเสริมการอ่าน ให้ทั้งความสนุกสนานและมีการให้ข้อมูลที่น่าเชื่อถือ แลกเปลี่ยนประสบการณ์กับผู้อื่นได้

4. สรุปผลการวิเคราะห์จากการเก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ในส่วนของข้อมูลของปัจจัยที่ควรคำนึงถึงในการออกแบบแอปพลิเคชันและการส่งเสริมการอ่าน รวมถึงเทรนด์ในการออกแบบแอปพลิเคชันในปัจจุบัน

5. สรุปผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาแนวทางการออกแบบแอปพลิเคชันอินเตอร์แอคทีฟเพื่อส่งเสริมการอ่าน หนังสือประเภทบันเทิงคดี พบว่าการออกแบบแอปพลิเคชันจะต้องประกอบไปด้วยความสวยงามและความเหมาะสมของ User Interface การใช้งานที่ง่ายไม่ซับซ้อน และมีการตอบโต้กับผู้ใช้งาน โดยในส่วนของ การออกแบบ User Interface ให้มีความสอดคล้องเป็นไปตามแนวทางที่ได้วิเคราะห์ออกมา แอปพลิเคชันจะต้องมีการสื่อสารที่ชัดเจน ลดทอนรูปแบบของกราฟิกใช้หลักของการเลียนแบบธรรมชาติ และทฤษฎีนิยามรูปทรง เพื่อให้การออกแบบเป็นไปในแนวทางที่กำหนด ในขณะเดียวกัน ต้องสร้างบรรยากาศของแอปพลิเคชันและการใช้งานให้มีความน่าสนใจและสนุกสนานอย่างมีระบบ โดยการเลือกใช้สีตามเทรนด์ของการออกแบบแอปพลิเคชันและเว็บไซต์ในปัจจุบัน ให้ดึงดูดความสนใจและมีความทันสมัยในรูปแบบของแอปพลิเคชัน

ชุดสีที่เลือกใช้เป็นแนวทางการออกแบบนั้น มาจากทฤษฎีการนิยามแสดงตามอารมณ์ ประกอบกับทฤษฎีพฤติกรรมนิยม เพื่อเป็นการสร้างบรรยากาศให้กับแอปพลิเคชัน และกระตุ้นให้เกิดความคุ้นเคยของผู้ใช้งาน ขณะเดียวกัน การออกแบบ User Interface ยังต้องคำนึงถึงพฤติกรรมการใช้งานของผู้ใช้ให้เกิดความเข้าใจได้ในคราวแรก โดยแนวทางนี้จะเป็นในส่วนของการออกแบบไอคอน (Icon) ที่ใช้แทนฟังก์ชันต่างๆ ในแอปพลิเคชัน

ในส่วนของอินเตอร์แอคทีฟหรือการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้กับแอปพลิเคชัน จะมีการกำหนดฟังก์ชันเพื่อให้สอดคล้องกับแรงจูงใจภายนอกและแรงจูงใจภายในที่ก่อให้เกิดพฤติกรรม การอ่าน โดยแอปพลิเคชันจะประกอบด้วยคุณสมบัติ 7 รายการจากตารางเปรียบเทียบฟังก์ชันในแอปพลิเคชันที่ผู้พัฒนานิยมใช้ได้แก่ การรีวิวหนังสือโดยระบบ สามารถเชื่อมต่อไปยังแหล่งจำหน่ายหนังสือ บันทึกรายการหนังสือที่อ่านแล้ว มีระบบอ่านหนังสือแบบออนไลน์บนแอปพลิเคชันได้ บันทึกรายการหนังสือที่ถูกใจ มีระบบค้นหาหนังสือ มีการจัดแบ่งหมวดหมู่หนังสือ ซึ่งรายการทั้งหมดจะเน้นไปที่การอำนวยความสะดวกในการซื้อและการอ่าน ซึ่งนับเป็นการส่งเสริมการอ่านในรูปแบบของการส่งเสริมให้ผู้ใช้สามารถเข้าถึงหนังสือได้รวดเร็ว และที่สำคัญแอปพลิเคชันจะ

ตอบสนองการใช้งานที่รองรับกับ Social media ในปัจจุบัน แอปพลิเคชันจะมีการสร้างสังคมขนาดย่อมภายในแอปพลิเคชัน เพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์เหมือนการทำกลุ่มย่อยกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมตามวัตถุประสงค์ต่างๆ โดยอ้างอิงจากแบบจำลองการสื่อสารของเวสลีย์และแมคลี เพื่อให้การปฏิสัมพันธ์เกิดประสิทธิภาพมากขึ้น

6. สรุปการสร้างสรรค์แบบร่างขั้นที่ 1 ซึ่งมีขั้นตอนในการกำหนดโครงสร้างการทำงานของแอปพลิเคชัน การออกแบบการจัดวางและการทำงานของระบบนำทาง จนถึงแบบกราฟิกจำนวน 5 ชุด โดยให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินผลและคัดเลือกให้เหลือ 2 แบบ ซึ่งแบบที่ได้รับการประเมินเลือกมาพัฒนาต่อคือแบบที่ 2 และ 5 ซึ่งเป็นรูปแบบที่มีการใช้สีสดใสและนำคาร์แรคเตอร์ตัวการ์ตูนเข้ามาใช้ เป็นแบบตัดทอนและมีลักษณะของแฟลตดีไซน์ (Flat Design)

7. สรุปการสร้างสรรค์ปรับปรุงแบบร่างและสร้างต้นแบบ โดยนำผลจากการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญมาปรับให้เป็นต้นแบบเพียง 1 แบบ ซึ่งมาจากการนำแบบที่ 2 และ 5 มาปรับใช้ร่วมกัน มีลักษณะของแฟลตดีไซน์ (Flat Design) ใช้คาร์แรคเตอร์ตัวการ์ตูน มีรูปแบบนาวิเกชันแบบกิริตผสมลิสต์วิวเรียงจากบนลงล่าง

8. ส่วนการใช้งาน (ฟังก์ชันของแอปพลิเคชันส่งเสริมการอ่านหนังสือบันเทิงคดี) ได้มาจากการวิเคราะห์ 2 ส่วนด้วยกันคือ วิเคราะห์จากรูปแบบการส่งเสริมการอ่าน และแนวโน้มการใช้เทคโนโลยี และลักษณะของ Generation Me เทรนด์ยุคมิลเลนเนียล และผลจากแบบสอบถามจากกลุ่มผู้บริโภค ทำให้ได้ส่วนของการใช้งานในแอปพลิเคชันนี้คือมีระบบ Checked Out เพื่อเป็นการแสดงกิจกรรมของตัวเองให้คนอื่นรับรู้ การรีวิวข้อมูลด้วยผู้ใช้แอปพลิเคชันกันเอง เป็นการแลกเปลี่ยนข้อมูลเป็นสื่อให้กันและกัน มีการแบ่งหมวดหมู่ตามการดำเนินเรื่องโดยผู้ใช้เพิ่มขึ้นมาเพื่อรองรับความสนใจที่เฉพาะเจาะจงหรือหลากหลายของผู้ใช้งาน มีส่วนของเกมปริศนาคำทายเพื่อเป็นแรงจูงใจให้เกิดความท้าทายเพื่อไปสู่ขั้นตอนต่อไป และปรับให้ตัวแอปพลิเคชันเป็นโซเชียลเน็ตเวิร์คของการอ่านที่ไม่เพียงแต่เปิดรับนักอ่าน บุคคลที่มีความสนใจเพียงน้อยนิดก็สามารถเข้ามาใช้ได้สบายใจ

การอภิปรายผล

งานวิจัยฉบับนี้ทำให้พบ ว่าแอปพลิเคชันสามารถที่จะเป็นสื่อในการสร้างเป็นเครื่องมือที่มากกว่าความบันเทิงหรือการอำนวยความสะดวก แต่ช่วยสร้างเสริมพฤติกรรมในทางบวก ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่เข้าถึงง่ายมากขึ้นโดยไม่ทิ้งความสำคัญของการอ่านซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการเรียนรู้ โดยต้องผ่านการออกแบบและพัฒนาหลายขั้นตอนเพื่อหาความเป็นไปได้และกระบวนการคิดที่สามารถเข้าถึงพฤติกรรมผู้ใช้ได้ โดยต้องมีความร่วมมือทั้งส่วนของโปรแกรมเมอ์ นักออกแบบ และข้อมูลทางการวิจัยหรือข้อมูลในการอ้างอิง เพื่อเป็นส่วนช่วยในการกำหนดทิศทางของสื่อ ตอบสนองประโยชน์ต่อผู้ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพตามวัตถุประสงค์ของแอปพลิเคชัน

จากแอปพลิเคชันทั้งหมด 30 แอปพลิเคชันทั้งของไทยและต่างประเทศที่ผู้วิจัยทำการเปรียบเทียบและศึกษารูปแบบการใช้งาน พบว่าแอปพลิเคชันส่วนใหญ่เน้นไปที่การใช้งานด้านพาณิชย์และการสร้างแอปพลิเคชัน ส่งเสริมการอ่านให้เป็นตัวอ่านหนังสือบนอุปกรณ์พกพาที่เข้าถึงหนังสือได้อย่างรวดเร็ว อีกทั้งมีความสัมพันธ์ต่อปัญหาด้านการละเมิดลิขสิทธิ์ ในกรณีของแอปพลิเคชันที่มีคลังหนังสือที่ให้อ่านแบบไม่เสียค่าใช้จ่าย อีกทั้งส่วนสำคัญของการส่งเสริมการอ่านนั้นขึ้นอยู่กับกิจกรรมและการจูงใจให้นำไปสู่การอ่านว่าน่าสนใจเพียงใด เพื่อให้ผู้ใช้งานเกิดความรู้สึกอยากติดตามและเพิ่มพูนข้อมูลที่ได้รับมานอกเหนือจากการดาวน์โหลดเพื่อเปิดอ่านเพียงเท่านั้น

แอปพลิเคชันอินเทอร์เน็ตแอดทีฟเพื่อส่งเสริมการอ่าน ประเภทหนังสือบันเทิงคดี ที่ได้จากงานวิจัยฉบับนี้ เป็นแอปพลิเคชันที่ส่งเสริมการอ่านที่มาจากการจำลองกิจกรรมส่งเสริมการอ่านในชีวิตจริงที่ผู้ใช้จะต้องร่วมโครงการหรือกลุ่มกิจกรรมโดยจำกัดพื้นที่ ให้มาอยู่ในรูปแบบของแอปพลิเคชันด้วยการแบ่งกิจกรรมในแต่ละส่วนให้เป็นสัดส่วนที่เหมาะสม ด้วยการแสดงกิจกรรมการอ่านของผู้ใช้งาน ที่ปรับมาจากการสร้างผู้นำกลุ่มเพื่อดึงดูดสมาชิกคนต่อไปเข้ามาเรื่อยๆ การอำนวยความสะดวกในการเข้าถึงหนังสือในรูปแบบเล่ม การค้นหาสิ่งที่ผู้ใช้ต้องการได้ใกล้เคียงมากขึ้นด้วยการสื่อสารทั้งสองทาง ทั้งแอปพลิเคชันและผู้ใช้คนอื่นๆ ในแอปพลิเคชัน การสร้างความท้าทายด้วยเกมจำลองการสร้างกิจกรรมเพื่อกระตุ้นความเอาใจใส่และความอยากรู้อยากเห็นของผู้ใช้งาน แอปพลิเคชันนี้แตกต่างจากแอปพลิเคชันส่งเสริมการอ่านจากแอปพลิเคชันทั้งหมดที่ศึกษาเปรียบเทียบอย่างสิ้นเชิง ด้วยการพัฒนาให้แอปพลิเคชันเป็นแอปพลิเคชันเครื่องมือส่งเสริมการอ่านที่มีความเป็นไกด์บุ๊กและโซเชียลเน็ตเวิร์คในคราวเดียวกัน ส่งเสริมธุรกิจสิ่งพิมพ์ประเภทหนังสือบันเทิงคดีให้ยังคงอยู่ในตลาดหนังสือ การส่งเสริมการอ่านสามารถดำเนินไปได้ตลอดเวลา 24 ชั่วโมง ไร้พรมแดน และมีแรงจูงใจครบถ้วนภายในแอปพลิเคชันจากงานวิจัยชิ้นนี้

แอปพลิเคชันอินเทอร์เน็ตแอดทีฟที่ได้จากงานวิจัยฉบับนี้ เป็นแอปพลิเคชันสำหรับสมาร์ตโฟนที่ทำงานบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ (Android) ซึ่งมีแอปพลิเคชันรองรับความต้องการของผู้ใช้ถึง 500,000 แอปพลิเคชัน และมีสัดส่วนผู้ใช้แอปพลิเคชันจากเพลย์สโตร์ (Play Store) มากกว่าบริษัทคู่แข่งอีกด้วย ซึ่งรองรับกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการให้คนหนุ่มมากได้เห็นแอปพลิเคชันตัวนี้ เพื่อนำไปใช้ให้เกิดประสิทธิผล

นอกจากนี้ตัวโครงสร้างและหลักการของแอปพลิเคชันยังสามารถนำไปปรับใช้กับสื่อและแอปพลิเคชันส่งเสริมการอ่านประเภทอื่นๆ ได้อีกด้วย และผลจากการวิจัยยังสามารถนำหลักการไปใช้ในการออกแบบแอปพลิเคชันอื่นและสื่อการส่งเสริมการอ่านในรูปแบบอื่นได้หลายรูปแบบต่อไป

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. กระบวนการในการวิจัยฉบับนี้สามารถนำไปศึกษาและวิเคราะห์การออกแบบแอปพลิเคชันอื่นในลักษณะที่ใกล้เคียงกัน ในด้านการส่งเสริมการอ่าน หรือการหาแรงจูงใจ รวมทั้งนำกระบวนการออกแบบไปประยุกต์ให้เข้ากับสื่อของตนเองได้
2. สามารถนำกระบวนการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนไปใช้ร่วมกับการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์พกพาอื่น เช่น แท็บเล็ต ไอโฟน โดยใช้โครงสร้างที่ใกล้เคียงกันไปปรับใช้ได้

ข้อเสนอแนะในงานวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการวิจัยในเรื่องของแรงจูงใจในเพื่อเพิ่มความน่าสนใจในการใช้งานแอปพลิเคชันด้านการส่งเสริมการอ่าน และการสั่งซื้อหนังสือเป็นเล่มผ่านแอปพลิเคชันแล้วส่งให้ถึงที่พัก โดยไม่ต้องผ่านไปรษณีย์
2. ควรมีการศึกษาและวิจัยเรื่องการเก็บข้อมูลของผู้ใช้งานแอปพลิเคชัน เพื่อเป็นข้อมูลในการออกแบบและพัฒนาสื่อการอ่านที่ผู้ใช้งานเหมาะสมและน่าจะสนใจ

บรรณานุกรม



บรรณานุกรม

- กาทิก้า, ซาร่า ซี. (2555). บทบาทของห้องสมุดโรงเรียนและบรรณารักษ์ในยุคดิจิทัล. อ่าน ข้าม ชาติสู่ความเป็นพลเมืองอาเซียนด้วยการอ่าน. กรุงเทพฯ: สำนักงานอุทยานการเรียนรู้. หน้า 51-71.
- เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2556). สิงคโปร์: ต้นแบบแห่งสังคมรักการอ่านหนังสือ. สืบค้นเมื่อ 26 กันยายน 2556, จาก <http://www.nationchannel.com/main/programs/viewtheworld>
- โกะไลลิน, เกียง. (2554). การเสริมสร้างประเทศแห่งนักอ่านในสิงคโปร์ ประสบการณ์ของ คณะกรรมการห้องสมุดแห่งชาติสิงคโปร์. (เอกสารเผยแพร่). กรุงเทพฯ: สำนักงานอุทยานการเรียนรู้. ถ่ายเอกสาร.
- (2554). ห้องสมุดเพื่อชีวิต ประสบการณ์ของคณะกรรมการหอสมุดแห่งชาติสิงคโปร์. (เอกสารเผยแพร่) กรุงเทพฯ: สำนักงานอุทยานการเรียนรู้. อัดสำเนา.
- ชนะใจ เดชวิทยพร; และคณะ. (2552). การศึกษานโยบายส่งเสริมการอ่านของไทย: ศึกษา เปรียบเทียบนโยบายกับต่างประเทศ. กรุงเทพฯ: สำนักงานอุทยานการเรียนรู้.
- ชู อัน, ชาน. (2555). โครงการห้องสมุดเด็กในเกาหลี: ปาฏิหาริย์. อ่าน ข้าม ชาติ สู่ความเป็นพลเมือง อาเซียนด้วยการอ่าน. กรุงเทพฯ: สำนักงานอุทยานการเรียนรู้. หน้า 9-19.
- ประเทิน มหาจันทร์. (2523). การสอนการอ่านเบื้องต้น. กรุงเทพฯ: ภาควิชาหลักสูตรการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ บางแสน.
- มานิช ดินลานสกุล. (2547). การอ่านและการเขียนบันทึกคดี. สงขลา: ภารกิจเอกสารและตำรา มหาวิทยาลัยทักษิณ.
- รัตนพร สงวนประสาทพร. (2545). กิจกรรมคัดสรรสำหรับส่งเสริมการอ่าน. กรุงเทพฯ: สำนัก หอสมุดกลางมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วิทยากร เชียงกูล; และคณะ. (2541). สารานุกรม แนะนำหนังสือดีที่คนไทยควรอ่าน. กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย.
- สุชาติ ปลายชัยภิมย์ศิลป์. (2554). แนวโน้มการใช้ไมบายแอปพลิเคชัน.วารสารนักบริหาร. 31(4): 110 - 115.
- สถาบันภาษาไทย. (2543). การพัฒนาเกณฑ์การประเมินค่าวรรณกรรมไทย กรุงเทพฯ: กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ.
- สมาคมผู้จัดพิมพ์และผู้จำหน่ายหนังสือแห่งประเทศไทย. (2546.). เกี่ยวกับเรา. สืบค้นเมื่อ 10 กันยายน 2556, จาก <http://www.pubat.or.th/default/aboutus.php>
- สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา. (2542, 14 สิงหาคม). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542.
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2555). สรุปผลที่สำคัญ การสำรวจการอ่านหนังสือของประชากร พ.ศ. 2544. กรุงเทพฯ: สำนักงานสถิติแห่งชาติ.

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. (ม.ป.ป). รู้จัก สสส.. สืบค้นเมื่อ 10 กันยายน 2556, จาก <http://www.thaihealth.or.th/Aboutus.html>

สำนักงานอุทยานการเรียนรู้. (ม.ป.ป). เกี่ยวกับเรา. สืบค้นเมื่อ 10 กันยายน 2556, จาก http://www.tkpark.or.th/tha/page/about_tk

อรศรี งามวิทย์พงศ์; กนิษฐา ปวีณะโยธิน; และ กนกวรรณ แซ่จ้ง. (2554). รายงานการศึกษาปัจจัยที่เอื้อและที่เป็นอุปสรรคต่อการสร้างเสริมวัฒนธรรมการอ่าน: กรณีศึกษาแผนงานสร้างเสริมวัฒนธรรมการอ่าน. กรุงเทพฯ: โครงการติดตามและประเมินผลภายในแผนงานสร้างเสริมวัฒนธรรมการอ่าน สถาบันการจัดการแบบองค์รวม.

อิน ลี, ชุก. (2554). กลยุทธ์เพื่อการพัฒนาห้องสมุดและส่งเสริมการอ่าน. (เอกสารเผยแพร่) กรุงเทพฯ: สำนักงานอุทยานการเรียนรู้. อัดสำเนา.

enragedqueen. (2013). *The Evolution of Communication Gadgetry*. สืบค้นเมื่อ 28 กันยายน 2556, จาก <http://visual.ly/evolution-communication-gadgetry>

KanittaP. (2555). ยอดขายE-Books แซงหนังสือรูปเล่มแล้ว. สืบค้นเมื่อ 26 กันยายน 2556, จาก <http://life.voicetv.co.th/culture/42286.html>

Veedvil. (2556). สถิติผู้ใช้งานโทรศัพท์มือถือในประเทศไทย ปี 2556. สืบค้นเมื่อ 10 กันยายน 2556, จาก <http://www.veedvil.com/news/thailand-mobile-in-review-2013/>

----- (2556). ยอดดาวน์โหลดแอนดรอยด์แอพทะลุ 1 หมื่นล้านครั้งแล้ว. สืบค้นเมื่อ 10 กันยายน 2556, จาก <http://www.veedvil.com/news/android-market-growth/>



ภาคผนวก ก

ภาคผนวก ก

เอกสารขอความอนุเคราะห์เพื่อการทำวิจัย





บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โทร. 15664

ที่ ศธ 0519.12/๒/๖๖ วันที่ 1/ ธันวาคม 2556

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน คณะบดีคณะมนุษยศาสตร์

เนื่องด้วย นางสาวณัฐณิย์ แสงงาม นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปกรรม (นวัตกรรมการออกแบบ) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชันอินเตอร์แอคทีฟ เพื่อส่งเสริมการอ่าน กรณีศึกษาหนังสือประเภทบันเทิงคดี” โดยมี อาจารย์ ดร.สิทธิพงศ์ วงศ์ไชยสุวรรณ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย ขอเรียนเชิญ ผู้ช่วยศาสตราจารย์รพีพร คงสมบูรณ์ และ อาจารย์กมลพรรณ อุ่นแก้ว เป็นผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบแบบสัมภาษณ์ และแบบประเมินแบบร่าง

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์ ได้โปรดพิจารณาให้บุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาวณัฐณิย์ แสงงาม และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

(รองศาสตราจารย์ ดร.สมชาย สันติวัฒนกุล)

คณะบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณะบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0-2649-5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อนิติ โทรศัพท 085-517-4319

ที่ ศธ 0519.12/๒/๑๖



บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 กรุงเทพฯ 10110

๑) ธันวาคม 2556

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน กรรมการผู้จัดการ บริษัท เอ็ดดูริท จำกัด

เนื่องด้วย นางสาวณัฐณิย์ แสงงาม นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปกรรม (นวัตกรรมการออกแบบ) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชันอินเตอร์แอคทีฟ เพื่อส่งเสริมการอ่าน กรณีศึกษาหนังสือประเภทบันเทิงคดี” โดยมี อาจารย์ ดร.สิทธิพงศ์ วงศ์ไชยสุวรรณ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์ ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย ขอเรียนเชิญ คุณวชิระ อนันต์จรัสสุข เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจแบบสัมภาษณ์ และแบบประเมินแบบร่าง

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์ ได้โปรดพิจารณาให้บุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาวณัฐณิย์ แสงงาม และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.สมชาย สันติวัฒนกุล)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0-2649-5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 085-517-4319

ที่ ศธ 0519.12/๑๓๔



บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 กรุงเทพฯ 10110

1๗ กุมภาพันธ์ 2557

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน อาจารย์พิชญา นิลรุ่งรัตนนา

เนื่องด้วย นางสาวณัฐณิย์ แสงงาม นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปกรรม (นวัตกรรมการออกแบบ) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชันอินเตอร์แอคทีฟ เพื่อส่งเสริมการอ่าน กรณีศึกษาหนังสือประเภทบันเทิงคดี” โดยมี อาจารย์ ดร.สิทธิพงศ์ วงศ์ไชยสุวรรณ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์ ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจแบบสัมภาษณ์ และแบบประเมินแบบร่าง

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาวณัฐณิย์ แสงงาม และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.สมชาย สันติวัฒนกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0-2649-5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 085-517-4319



แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

งานวิจัยเรื่อง การศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชันอินเทอร์เน็ตแอคทีฟเพื่อส่งเสริมการอ่าน
กรณีศึกษาหนังสือประเภทบันเทิงคดี
วัตถุประสงค์ เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาเป็นแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการอ่านหนังสือประเภท
บันเทิงคดีได้อย่างสมบูรณ์ โดยแบบสัมภาษณ์ฉบับนี้จะประกอบด้วย 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

ส่วนที่ 2 รูปแบบและวิธีการส่งเสริมการอ่านที่มีปัจจัยเอื้อต่อการพฤติกรรมการอ่าน

ส่วนที่ 3 แนวทางการออกแบบกราฟิกแอปพลิเคชันอินเทอร์เน็ตแอคทีฟ เพื่อส่งเสริมการอ่าน
หนังสือประเภทบันเทิงคดี

ส่วนที่ 4 ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติม

หมายเหตุ หนังสือประเภทบันเทิงคดี คือ หนังสือที่มีเรื่องราวมุ่งเน้นการให้ความเพลิดเพลิน
เพลิดเพลินกับผู้อ่าน ได้แก่ นวนิยาย เรื่องสั้น บทละคร และนิทาน ในรูปแบบของร้อยแก้วและร้อยกรอง

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

ชื่อ-นามสกุลผู้เชี่ยวชาญ

ระดับการศึกษา

หน่วยงานที่สังกัด

เชี่ยวชาญในด้าน

ประสบการณ์การทำงานในด้านที่เชี่ยวชาญ ปี

ตำแหน่ง

หมายเลขโทรศัพท์ หรือ อีเมลที่สามารถติดต่อได้

ส่วนที่ 2 แนวคำถามสัมภาษณ์รูปแบบและวิธีการส่งเสริมการอ่านที่มีปัจจัยเอื้อต่อการ กระตุ้นพฤติกรรมการอ่าน

1. ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อรูปแบบและวิธีการส่งเสริมการอ่านที่มีอยู่ในปัจจุบัน

.....
.....

2. ในความคิดเห็นของท่าน ท่านคิดว่าปัจจัยที่เอื้อต่อการจูงใจให้เกิดพฤติกรรมการอ่านเป็นอย่างไร

.....
.....

3. รูปลักษณะและปัจจัยภายนอกในความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ มีความสำคัญและเกี่ยวข้องกับ
พฤติกรรมการณ์อย่างไรได้บ้าง

.....

ส่วนที่ 3 แนวคำถามสัมภาษณ์แนวทางการออกแบบกราฟิกแอปพลิเคชันอินเทอร์เน็ตแอคทีฟ
เพื่อส่งเสริมการอ่านหนังสือประเภทบันเทิงคดี

1. สีหรือรูปแบบที่เหมาะสมในการจูงใจให้ผู้ใช้งานใช้เวลาอยู่กับแอปพลิเคชันได้จนจบกระบวนการ
ในความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเป็นแบบใด

.....

2. การออกแบบกราฟิกของแอปพลิเคชันในความเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีความเชื่อมโยงกับ
พฤติกรรมหรือค่านิยมของผู้ใช้งานในปัจจุบันเป็นอย่างไร และควรมีแนวทางอย่างไร

.....

ส่วนที่ 4 ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติม

.....

ขอขอบคุณที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสัมภาษณ์
 นิสิตปริญญาโท สาขานวัตกรรมการออกแบบ
 คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



ภาคผนวก ค

แบบสอบถาม

แบบสอบถามความคิดเห็น

งานวิจัยเรื่อง การศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชันอินเทอร์เน็ตแอคทีฟเพื่อส่งเสริมการอ่าน กรณีศึกษา หนังสือประเภทบันเทิงคดี

คำชี้แจง แบบสอบถามความคิดเห็นฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสอบถามความคิดเห็นและความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อการอ่านเพื่อส่งเสริมการอ่านในกรณีศึกษา หนังสือประเภทบันเทิงคดี โดยแบบสอบถามฉบับนี้จะประกอบด้วย 4 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 ความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามต่อการจูงใจให้เกิดพฤติกรรมการอ่าน

ส่วนที่ 3 ความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามในส่วนของแนวทางการพัฒนาแอปพลิเคชันอินเทอร์เน็ตแอคทีฟ เพื่อส่งเสริมการอ่าน หนังสือประเภทบันเทิงคดี

ส่วนที่ 4 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการสร้างแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการอ่านหนังสือประเภทบันเทิงคดี

หมายเหตุ หนังสือประเภทบันเทิงคดี คือ หนังสือที่มีเรื่องราวมุ่งเน้นการให้ความเพลิดเพลินกับผู้อ่าน ได้แก่ นวนิยาย

เรื่องสั้น บทละคร และนิทาน ในรูปแบบของร้อยแก้วและร้อยกรอง

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ☒ ลงใน ☐ หรือเลือกเติมข้อความลงในช่องว่างตรงตามความเป็นจริง

1. เพศ

☐ ชาย

☐ หญิง

2. อายุ

☐ ต่ำกว่า 20 ปี

☐ 21 – 25 ปี

☐ 26 – 30 ปี

☐ 31 – 35 ปี

☐ 36 – 40 ปี

☐ ตั้งแต่ 41 ปีขึ้นไป

3. รายได้

- | | |
|---|---|
| ☐ ต่ำกว่า 10,000 บาท | ☐ 10,001 – 15,000 บาท |
| ☐ 15,001 – 20,000 บาท | ☐ 20,001 – 25,000 บาท |
| ☐ 25,001 – 30,000 บาท | ☐ มากกว่า 30,001 บาท |

4. อาชีพ

- | | |
|---|---|
| ☐ นักเรียน – นักศึกษา | ☐ ข้าราชการ – พนักงานของรัฐ |
| ☐ พนักงานเอกชน | ☐ อาชีพอิสระ |
| ☐ เจ้าของกิจการ | ☐ อื่นๆ (ถ้ามี โปรดระบุ)..... |

5. ท่านใช้สมาร์ทโฟนทำกิจกรรมใดบ่อยที่สุด

- ☐ เล่นเกม
- ☐ แชทกับเพื่อน
- ☐ เช็คข้อมูลข่าวสาร
- ☐ ฟังเพลง
- ☐ สืบค้นข้อมูล
- ☐ ใช้อุปกรณ์ช่วยเหลือต่างๆ เช่น เครื่องคิดเลข ปฏิทิน
- ☐ อื่นๆ (โปรดระบุ).....

6. ความถี่ในการอ่านหนังสือ (หนังสือเรื่องสั้นหรือเรื่องยาว)

- | | |
|--|---|
| ☐ น้อยกว่า 1 ครั้งต่อสัปดาห์ | ☐ 1 – 2 ครั้งต่อสัปดาห์ |
| ☐ 3 – 4 ครั้งต่อสัปดาห์ | ☐ มากกว่า 4 ครั้ง |

7. ประเภทของหนังสือบันเทิงคดีที่ท่านชื่นชอบ

- | | |
|-------------------------------|----------------------------------|
| ☐ นวนิยาย | ☐ เรื่องสั้น |
| ☐ บทละคร | ☐ นิทาน |

ส่วนที่ 2 ความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามต่อการจูงใจให้เกิดพฤติกรรมการอ่าน

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ให้คะแนนตามความเหมาะสมตามช่องคะแนน โดยคิดเป็น
คะแนนมากที่สุด 5 คะแนน ไล่ลำดับไปจน น้อยที่สุด 1 คะแนน

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	มาก ที่สุด	มาก	ปาน กลาง	น้อย	น้อย ที่สุด
	5	4	3	2	1
1. ความสวยงามและน่าสนใจของปกหรือรูปเล่มหนังสือ ทำให้ท่านมีความสนใจจะอ่านหนังสือเล่มนั้นๆ ในระดับใด					
2. ความสวยงามและน่าสนใจของสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ของหนังสือ ทำให้ท่านมีความสนใจจะอ่านหนังสือเล่มนั้นๆ ในระดับใด					
3. ท่านมีความสนใจติดตามงานเขียนของนักเขียนหรือคนดังที่ท่านชื่นชอบในระดับใด					
4. ราคาของหนังสือมีผลต่อการเลือกอ่านหนังสือของท่านมากน้อยเพียงใด					
5. ท่านมีความสนใจต่อรายการส่งเสริมการขาย ลด แลก แจก แถม ของหนังสือมากน้อยเพียงใด					
6. การบอกต่อหรือแนะนำหนังสือที่อ่านแล้วจากเพื่อนหรือคนรู้จัก ทำให้ท่านมีความสนใจจะอ่านหนังสือเล่มนั้นๆ ในระดับใด					
7. การได้อ่านเนื้อเรื่องบางส่วนหรือบางประโยค ทำให้ท่านมีความสนใจจะอ่านหนังสือเรื่องนั้นมากน้อยเพียงใด					
8. การใช้หนังสือเป็นส่วนประกอบในการจัดกิจกรรมต่างๆ ทำให้ท่านมีความสนใจในการอ่านหนังสือเล่มนั้นในระดับใด					
9. ท่านมีความสนใจต่อหนังสือที่มีการนำไปดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ เกม การ์ตูน และสื่ออื่นๆ ในระดับใด					

ส่วนที่ 3 ความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามในส่วนของแนวทางการพัฒนาแอปพลิเคชัน อินเทอร์เน็ตเพื่อส่งเสริมการอ่าน หนังสือประเภทบันเทิงคดี

หัวข้อที่ 1 รูปแบบการใช้งานแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการอ่านหนังสือประเภทบันเทิงคดี

คำชี้แจง โปรดเขียนตัวเลข (5, 4, 3, 2, 1) ไว้ในช่อง ☐ หน้าข้อ เรียงจากความต้องการมากที่สุด 5 คะแนน เรียงลำดับไปจนถึงความต้องการน้อยที่สุด 1 คะแนน

1. ท่านคิดว่าแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการอ่านควรให้ประโยชน์แก่ท่านด้านใดบ้าง

- ☐ คู่มือในการให้ข้อมูลหนังสือที่น่าสนใจและหนังสือที่ออกใหม่ล่าสุด
- ☐ เครื่องมือเพื่อชักจูงให้การอ่านมีความน่าสนใจมากขึ้น
- ☐ แผนที่บอกแหล่งขายหรือจุดบริการหนังสือเรื่องที่สนใจ
- ☐ เชื่อมต่อกับไปยังกลุ่มสังคมออนไลน์อื่นๆ เช่น facebook, Twitter เป็นต้น
- ☐ ช่วยไขข้อข้องใจเมื่อเกิดปัญหาหรือความสงสัยในการอ่าน

2. ท่านต้องการทราบข้อมูลเกี่ยวกับหนังสือบันเทิงคดีด้านใดบ้างในแอปพลิเคชันส่งเสริมการอ่าน

- ☐ ข้อมูลเกี่ยวกับหนังสือทั้งการรีวิวและข้อมูลที่เกี่ยวข้อง
- ☐ แผนที่และเส้นทางเพื่อไปยังแหล่งขายหรือจุดบริการหนังสือเรื่องที่สนใจ
- ☐ ความคิดเห็นจากผู้อ่านคนอื่นๆ
- ☐ ประเภทของหนังสือหรือส่วนประกอบอื่นๆ ที่ตรงกับความสนใจและความชื่นชอบ

ส่วนตัว

☐ กิจกรรมส่งเสริมการอ่าน และรายการส่งเสริมการขาย ส่วนลดต่างๆ ที่เกี่ยวกับหนังสือและการอ่าน

3. ท่านต้องการได้รับข้อมูลเรื่องราวของหนังสือในรูปแบบใดบ้างในแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการอ่านหนังสือบันเทิงคดี

- ☐ บทความรีวิวเชิงสร้างสรรค์
- ☐ กิจกรรม เกมปริศนา เกมสะสมคะแนนเกี่ยวกับหนังสือที่อ่านแล้ว
- ☐ ข้อความสั้นๆ หรือบางส่วนของเรื่องเป็นตัวอย่าง
- ☐ ภาพถ่ายหนังสือในหลายมุมมอง
- ☐ ความคิดเห็นของผู้อ่านคนอื่นๆ

4. การเชื่อมต่อระหว่างสื่อสังคมออนไลน์และแอปพลิเคชันแบบใดที่จะทำให้ท่านสนใจร่วมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับประสบการณ์การอ่าน

- ☐ เชื่อมต่อได้ง่ายกับสื่อสังคมออนไลน์ที่มีผู้ใช้เป็นจำนวนมาก
- ☐ แสดงพิกัดที่อยู่ของผู้อ่านหนังสือที่ใช้แอปพลิเคชัน เพื่อสำรวจผู้อ่านคนอื่นๆ
- ☐ ถ่ายภาพหนังสือที่อ่านกับตนเองในลักษณะต่างๆ เพื่อแสดงให้เห็นเพื่อนในสื่อสังคมออนไลน์ได้
- ☐ ให้ผู้ใช้ร่วมกิจกรรมเพื่อความบันเทิงระหว่างผู้ใช้แอปพลิเคชันเดียวกัน
- ☐ ให้ผู้ใช้แอปพลิเคชันเป็นผู้ร่วมเขียนรีวิวหนังสือเพื่อแนะนำหรือแสดงความคิดเห็นในแอปพลิเคชันได้

5. สิ่งที่สำคัญมากที่สุดที่ท่านคิดว่าเมื่อเปิดแอปพลิเคชันมาแล้ว จะพบหน้านี้เป็นหน้าหลัก มีการใช้งานมากที่สุด

- ☐ แสดงหนังสือเล่มล่าสุดที่สมาชิกในแอปพลิเคชันอ่าน
- ☐ พิกัดแสดงตำแหน่งที่ผู้อ่านใช้แอปพลิเคชันอยู่ในขณะนั้น เพื่อแสดงสถานะการอ่าน
- ☐ ลำดับหนังสือที่ได้รับความนิยมมากที่สุด
- ☐ แสดงรีวิวหรือภาพของหนังสือแบบสุ่ม
- ☐ ปริศนาคำทายหรือกิจกรรมเพื่อความบันเทิงระหว่างผู้ใช้แอปพลิเคชันเดียวกัน

หัวข้อที่ 2 รูปแบบกราฟิกของแอปพลิเคชันอินเตอร์แอคทีฟเพื่อส่งเสริมการอ่านหนังสือบันเทิงคดี คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ในช่อง ☐ หน้าข้อที่เลือก หรือเติมข้อความในช่องว่างตรงตามความเป็นจริงเพียงข้อเดียว

1. ลักษณะรูปแบบกราฟิกแบบใดต่อไปนี้ที่ท่านชื่นชอบและคิดว่าเหมาะสมกับแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการอ่านหนังสือบันเทิงคดีมากที่สุด

- ☐ กราฟิกสีสันสดใส มีการใช้คาแรคเตอร์ตัวการ์ตูน
- ☐ กราฟิกเรียบง่ายใช้สีสบายตา
- ☐ กราฟิกซับซ้อนแสดงรายละเอียด
- ☐ กราฟิกแสดงภาพเสมือนจริง
- ☐ กราฟิกแสดงภาพถ่ายที่สวยงาม

ส่วนที่ 4 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการสร้างแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการอ่านหนังสือประเภท
บันเทิงคดี

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ขอขอบคุณที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถาม
นิสิตปริญญาโท สาขานวัตกรรมการออกแบบ
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ





ภาคผนวก ง
แบบประเมิน

แบบประเมินแบบร่าง

งานวิจัยเรื่อง การศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชันอินเทอร์เน็ตแอดคิทเพื่อส่งเสริมการอ่าน
กรณีศึกษาหนังสือประเภทบันเทิงคดี

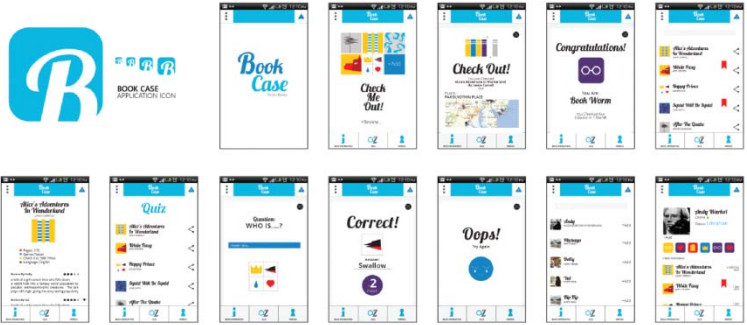
คำชี้แจง แบบประเมินแบบร่างฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสอบถามความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญต่อ
แบบร่างแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการอ่านหนังสือบันเทิงคดี โดยเลือกจากแบบร่างทั้งหมด 5 แบบ
โดยในแบบประเมินแบบร่างฉบับนี้จะประกอบด้วย 2 ส่วนคือ

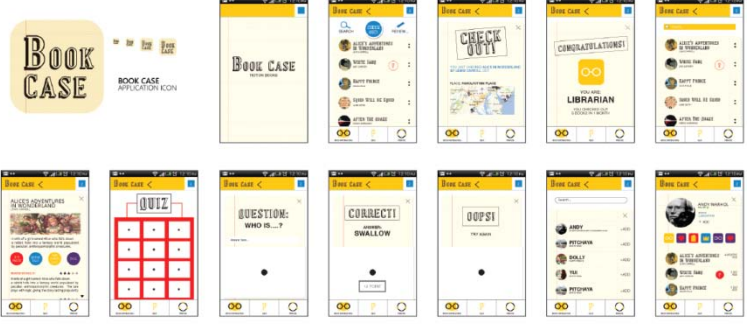
ตอนที่ 1 แบบโครงร่างภายในและโดยรวมของแอปพลิเคชัน

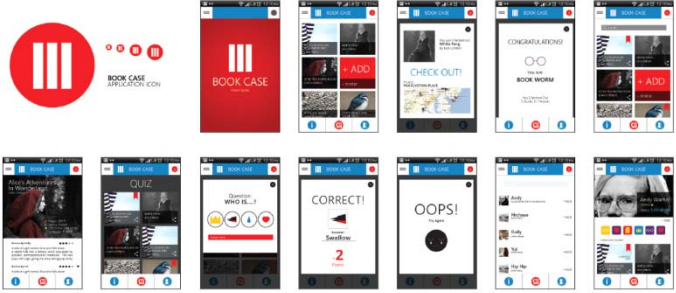
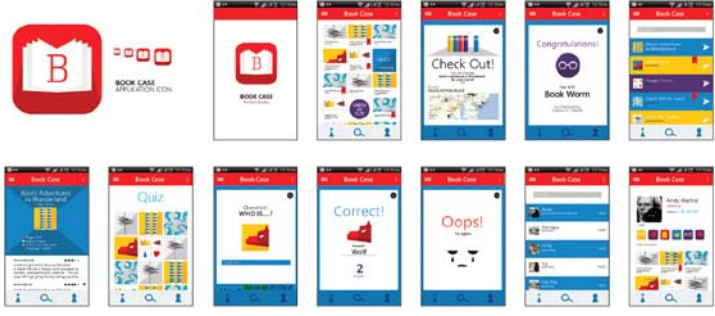
ตอนที่ 2 เลือกแบบร่าง พร้อมข้อเสนอแนะ

ตอนที่ 1 แบบโครงร่างภายในและโดยรวมของแอปพลิเคชัน

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ให้คะแนนตามความเหมาะสมตามช่องคะแนน โดยคิดเป็น
คะแนนมากที่สุด 5 คะแนน ไล่ลำดับไปจน น้อยที่สุด 1 คะแนน

แบบ ที่	แบบร่าง	ระดับความคิดเห็น				
		มาก ที่สุด	มาก	พอไ ซ์	น้อย	น้อย ที่สุด
		5	4	3	2	1
1	แบบร่างแบบที่ 1 SKETCH DESIGN 1 					
1.1	รูปแบบเหมาะสมกับการใช้งาน					
1.2	ตอบสนองการใช้งานของผู้ใช้แอปพลิเคชัน					

1.3	รูปแบบกระตุ้นให้เกิดความสนใจ					
1.4	รูปแบบง่ายต่อความเข้าใจในการใช้งาน ไม่ซับซ้อน					
1.5	รูปแบบมีความสวยงาม					
2	แบบร่างแบบที่ 2 SKETCH DESIGN 2 					
2.1	รูปแบบเหมาะสมกับการใช้งาน					
2.2	ตอบสนองการใช้งานของผู้ใช้แอปพลิเคชัน					
2.3	รูปแบบกระตุ้นให้เกิดความสนใจ					
2.4	รูปแบบง่ายต่อความเข้าใจในการใช้งาน ไม่ซับซ้อน					
2.5	รูปแบบมีความสวยงาม					
3	แบบร่างแบบที่ 3 SKETCH DESIGN 3 					

3.1	รูปแบบเหมาะสมกับการใช้งาน					
3.2	ตอบสนองการใช้งานของผู้ใช้แอปพลิเคชัน					
3.3	รูปแบบกระตุ้นให้เกิดความสนใจ					
3.4	รูปแบบง่ายต่อความเข้าใจในการใช้งาน ไม่ซับซ้อน					
3.5	รูปแบบมีความสวยงาม					
4	แบบร่างแบบที่ 4 SKETCH DESIGN 4 					
4.1	รูปแบบเหมาะสมกับการใช้งาน					
4.2	ตอบสนองการใช้งานของผู้ใช้แอปพลิเคชัน					
4.3	รูปแบบกระตุ้นให้เกิดความสนใจ					
4.4	รูปแบบง่ายต่อความเข้าใจในการใช้งาน ไม่ซับซ้อน					
4.5	รูปแบบมีความสวยงาม					
5	แบบร่างแบบที่ 5 SKETCH DESIGN 5 					

5.1	รูปแบบเหมาะสมกับการใช้งาน					
5.2	ตอบสนองการใช้งานของผู้ใช้แอปพลิเคชัน					
5.3	รูปแบบกระตุ้นให้เกิดความสนใจ					
5.4	รูปแบบง่ายต่อความเข้าใจในการใช้งาน ไม่ซับซ้อน					
5.5	รูปแบบมีความสวยงาม					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับสิ่งที่ต้องปรับปรุงและแก้ไข

.....

.....

.....

.....

.....

ตอนที่ 2 เลือกแบบร่าง

คำชี้แจง จากแบบร่างทั้งหมด 5 แบบ กรุณาเลือกแบบร่างที่ท่านคิดว่าเหมาะสมกับการเป็นต้นแบบของแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการอ่านหนังสือประเภทบันเทิงคดี จำนวน 2 แบบ พร้อมให้ข้อเสนอแนะในการพัฒนาแบบต่อไป

.....

.....

.....

.....

.....

ขอขอบคุณที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถาม

นิสิตปริญญาโท สาขานวัตกรรมการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



ภาคผนวก จ
แบบประเมินคุณภาพแบบสอบถาม

แบบประเมินคุณภาพแบบสอบ ถามโดยผู้เชี่ยวชาญ

ประกอบการทำวิจัย ระดับปริญญาโท ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการ
ออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปีการศึกษา 2556
งานวิจัยเรื่อง การศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชันอินเทอร์เน็ตเพื่อส่งเสริมการอ่าน กรณีศึกษา
หนังสือประเภทบันเทิงคดี

คำชี้แจง แบบประเมินคุณภาพแบบสอบถามโดยผู้เชี่ยวชาญฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อให้
ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพของแบบสอบถามในความเที่ยงตรงและเหมาะสมกับการนำไปใช้งาน
เพื่อเก็บข้อมูลผู้บริโภคร เพื่อใช้ในการวิจัยต่อไป โดยแบบประเมินแบบนี้จะประกอบด้วย 2 ส่วน ดังนี้
ตอนที่ 1 การประเมินคุณภาพแบบสอบถาม
ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ตอนที่ 1 การประเมินคุณภาพแบบสอบถาม

คำชี้แจง กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงในตารางที่ตรงกับความเห็นของท่านมากที่สุด และเขียน
บรรยายเพิ่มเติมได้ในช่อง "คำแนะนำ"

เกณฑ์การประเมิน: **ผ่าน** หมายถึง คำถามมีความเที่ยงตรง เหมาะสมและสัมพันธ์
กับ หัวข้อและเนื้อหาการวิจัย
แก้ไข หมายถึง คำถามยังมีความคลาดเคลื่อน ยังไม่สัมพันธ์กัน
หัวข้อและเนื้อหาการวิจัย ต้องแก้ไขปรับปรุง
ไม่ผ่าน หมายถึง คำถามขาดความเที่ยงตรง ไม่เหมาะสม ไม่
สัมพันธ์กับหัวข้อและเนื้อหาการวิจัย ควรนำออกจาก

แบบสอบถาม

คำถาม ที่	ผลการประเมิน			คำแนะนำ
	ผ่าน	แก้ไข	ไม่ผ่าน	
ตอนที่ 1				
1.1				
1.2				

1.3				
1.4				
1.5				
1.6				
ตอนที่ 2				
2.1				
2.2				
2.3				
2.4				
2.5				
2.6				
2.7				
2.8				
2.9				
2.1				
ตอนที่ 3 หัวข้อที่ 1				
3.1.1				
3.1.2				
3.1.3				
3.1.4				
3.1.5				
3.1.6				
ตอนที่ 3 หัวข้อที่ 2				
3.2.1				

ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับแบบสอบถาม

.....

ลงชื่อ

(.....)

เชี่ยวชาญ



ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล

นางสาวณัฐฉิณี แสงงาม

วันเดือนปีเกิด

24 เมษายน 2529

สถานที่อยู่ปัจจุบัน

101/75 หมู่ 2 หมู่บ้านมณียา ถนนรัตนธิเบศร์
อำเภอเมือง ตำบลไทรมา จังหวัดนนทบุรี

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2550

ศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวรรณกรรมสำหรับเด็ก

จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

พ.ศ. 2557

ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาวัตกรรมการออกแบบ

จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

