

## บทคัดย่อ

ชื่อรายงานการวิจัย : ปัจจัยการออกแบบบุคลิกตัวละครที่ส่งผลต่อการรับรู้ทางอารมณ์  
ชื่อผู้วิจัย : นางสาวสุภัทรา ลูกรักษ์  
ปีที่ทำการวิจัย : 2558

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยด้านการออกแบบ เรื่อง ปัจจัยการออกแบบบุคลิกตัวละครที่ส่งผลต่อการรับรู้ทางอารมณ์ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยองค์ประกอบของบุคลิกตัวละครที่ส่งผลต่อการรับรู้ข้อมูลข่าวสาร และสามารถเชื่อมโยงการรับรู้ของผู้บริโภคในการส่งเสริม ประชาสัมพันธ์ชุมชน โดยกำหนดปัจจัยการรับรู้ที่ส่งผลต่อการออกแบบบุคลิกตัวละคร ซึ่งคาดว่าจะได้แนวทางการออกแบบบุคลิกตัวละครที่น่าสนใจ และเป็นที่ยอมรับของเด็กและเยาวชนสมัยใหม่

วิธีดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวข้องและใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีหาค่าเฉลี่ยและค่าร้อยละ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่หลากหลาย ผู้วิจัยได้เลือกใช้กลุ่มตัวอย่าง 2 ประเภท คือ กลุ่มตัวอย่างต่างจังหวัด โดยเฉพาะภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย และกลุ่มตัวอย่างในกรุงเทพมหานคร เพื่อค้นหาความแตกต่างในการใช้สื่อประชาสัมพันธ์ด้วยงานกราฟิกของบุคลิกตัวละคร นอกจากนี้ผู้วิจัยยังแบ่งกลุ่มตัวอย่างกลุ่มใหญ่ดังกล่าวข้างต้นออกเป็นกลุ่มย่อย 3 กลุ่ม คือ เด็ก ผู้ใหญ่และ ผู้สูงอายุ เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับผู้บริโภค โดยนำข้อมูลที่ได้อาวิเคราะห์และทำการสังเคราะห์เพื่อค้นหาแนวทางการออกแบบบุคลิกตัวละครที่สามารถสื่อสาร ถ่ายทอดข้อมูล และประชาสัมพันธ์ได้อย่างรวดเร็วและตรงประเด็น

ผลของการวิจัยบุคลิกตัวละครที่ส่งผลต่อการรับรู้ทางอารมณ์ จากความต้องการกลุ่มเป้าหมายสามารถสร้างความดึงดูดความสนใจและสื่อสารเข้าถึงอารมณ์ได้เป็นอย่างดีในงานวิจัยนี้ ประกอบด้วยรูปลักษณะแบบสัตว์ มีบุคลิกภาพแบบเฉพาะตัวดูโดดเด่น เรื่องราวที่ถ่ายทอดแบบคู่หูผจญภัย สามีคิไม่โดดเด่นยว รวมทั้งการใช้วิถีชีวิตตามอย่างชุมชนนั้นๆ สื่อสารด้วยขนบธรรมเนียม ประเพณีวัฒนธรรมที่สนุกสนาน และอาหารรสจัดของคนอีสาน ซึ่งสามารถนำมาใช้ประโยชน์ด้านการออกแบบด้วยสีเส้นที่จัดจ้าน สื่อสารถึงความสนุกสนานให้กับงานประชาสัมพันธ์องค์กร ส่งเสริมสินค้าเพื่อการขาย และช่วยในการสืบสานสร้างภาพลักษณ์ที่ดีในแก่ชุมชนได้