

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของการวิจัย

การส่งเสริมคุณภาพชีวิตที่ดีให้กับชุมชนมีด้วยกันหลากหลายรูปแบบขึ้นอยู่กับว่าจะช่วยเหลือหรือส่งเสริมศักยภาพในด้านใด ไม่ว่าจะเป็นการส่งเสริมการประกอบอาชีพ การประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยว หรือแม้แต่การแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารกันภายในชุมชนให้เกิดความเข้มแข็งสามารถนำเสนอชุมชนที่มีลักษณะเด่นที่แตกต่างสู่ภายนอก

งานออกแบบเป็นศาสตร์หนึ่งซึ่งช่วยส่งเสริมและสร้างความแตกต่างได้อย่างมีเอกลักษณ์ ซึ่งเป็นแนวทางหนึ่งในการเพิ่มศักยภาพที่มีในชุมชนให้โดดเด่น มีความชัดเจนมากขึ้น ทั้งยังสามารถปลูกกระแสความนิยมให้กับคนในชุมชนตนเองและชุมชนอื่นได้เป็นอย่างดี แต่การนำแนวคิดในการออกแบบสิ่งใดมาใช้ได้อย่างเหมาะสมกับแต่ละชุมชนนั้น จำเป็นต้องศึกษาหาข้อมูลที่มีความจำเพาะเจาะจงของแต่ละชุมชนเพื่อนำไปปรับใช้ในงานออกแบบบุคลิกตัวละคร หรือที่เรียกว่า คาแรกเตอร์ เป็นตัวกลางทางด้านการออกแบบที่จะช่วยสื่อสารข้อมูลภายในด้วยตัวเองและยังสามารถนำเสนอส่งสู่สังคมภายนอกให้ได้เปิดใจรับรู้ได้ง่าย ดูแล้วให้อารมณ์สบายๆ เข้าถึงได้ง่ายกับคนทั่วไปโดยศึกษาปัจจัยและองค์ประกอบของบุคลิกตัวละครที่ส่งผลต่อการรับรู้ข้อมูลข่าวสารเชื่อมโยงการรับรู้ของผู้บริโภคในการส่งเสริมและประชาสัมพันธ์ชุมชน แล้วเสนอแนวทางการกำหนดปัจจัยการรับรู้ที่ส่งผลต่อการออกแบบบุคลิกตัวละครเพื่อให้ได้มาซึ่งแนวทางการออกแบบที่เหมาะสมกับแต่ละชุมชนจากกลุ่มตัวอย่างจังหวัดในแต่ละภูมิภาคของประเทศ ที่สามารถใช้เป็นต้นแบบได้

จากกรณีศึกษาที่หลากหลายในการใช้บุคลิกตัวละครหรือคาแรกเตอร์เพื่อการค้า ส่งเสริมการขาย การประชาสัมพันธ์ที่แตกแขนงออกไปด้วยงานออกแบบ คาดว่าจะได้ปัจจัยและองค์ประกอบของบุคลิกตัวละครที่ส่งผลต่อการรับรู้ข้อมูลข่าวสารเชื่อมโยงการรับรู้ของผู้บริโภคในการส่งเสริมและประชาสัมพันธ์ชุมชน สามารถเสนอแนวทางการกำหนดปัจจัยที่ส่งผลต่อการออกแบบบุคลิกตัวละครที่น่าสนใจได้

### 1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1.2.1 เพื่อศึกษาปัจจัยและองค์ประกอบของบุคลิกตัวละครที่ส่งผลต่อการรับรู้ข้อมูลข่าวสาร
- 1.2.2 เพื่อศึกษาการเชื่อมโยงการรับรู้ของผู้บริโภคในการส่งเสริมและประชาสัมพันธ์ชุมชน
- 1.2.3 เพื่อเสนอแนวทางการกำหนดปัจจัยการรับรู้ที่ส่งผลต่อตัวการออกแบบบุคลิกตัวละคร

### 1.3 ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยมุ่งศึกษาปัจจัยและองค์ประกอบของบุคลิกตัวละครที่เป็นตัวกำหนดการรับรู้ข้อมูลข่าวสารของผู้บริโภคในการเชื่อมโยงการส่งเสริมและประชาสัมพันธ์ชุมชนเพิ่มความสามารถในการรับรู้ของผู้บริโภคได้ดีขึ้น ซึ่งมีลักษณะงานวิจัยในการศึกษาเชิงคุณภาพร่วมกับการศึกษาเชิงปริมาณ ดังนั้นขอบเขตในการวิจัยจึงกำหนดได้ดังนี้

- 1.3.1 เพื่อศึกษาปัจจัยและองค์ประกอบของบุคลิกตัวละครที่ส่งผลต่อการรับรู้
- 1.3.2 เพื่อศึกษาการเชื่อมโยงการรับรู้ของผู้บริโภคในการส่งเสริมประชาสัมพันธ์ชุมชน

### 1.4 ขอบเขตของการศึกษาวิจัย

- 1.4.1 รวบรวมข้อมูลเอกสาร
- 1.4.2 ศึกษา สํารวจข้อมูล
- 1.4.3 สํารวจ สังเกตสัมภาษณ์ สอบถาม
- 1.4.4 วิเคราะห์ข้อมูลและประมวลผล
- 1.4.5 สรุปแนวทาง จัดพิมพ์ เผยแพร่

### 1.5 ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย

- 1.5.1 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยการออกแบบบุคลิกตัวละครที่ส่งผลต่อการรับรู้ทางอารมณ์
- 1.5.2 สรุปปัจจัยที่คาดว่าจะมีผลต่อการรับรู้ทางอารมณ์จากข้อมูลที่เกี่ยวข้อง
- 1.5.3 จัดทำแบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยการรับรู้ทางอารมณ์เพื่อสำรวจความต้องการ
- 1.5.4 ลงพื้นที่เพื่อสำรวจความต้องการปัจจัยด้านการออกแบบบุคลิกตัวละคร
- 1.5.5 สรุปปัจจัยที่มีผลต่อการออกแบบบุคลิกตัวละคร
- 1.5.6 สรุปแนวทางการออกแบบบุคลิกตัวละครที่ส่งผลต่อการรับรู้ทางอารมณ์

### 1.6 ผลที่คาดว่าจะได้รับเมื่อดำเนินงานเสร็จสิ้น

- 1.6.1 ได้ปัจจัยและองค์ประกอบของบุคลิกตัวละครที่ส่งผลต่อการรับรู้ข้อมูลข่าวสาร
- 1.6.2 ได้การเชื่อมโยงการรับรู้ของผู้บริโภคในการส่งเสริมและประชาสัมพันธ์ชุมชน
- 1.6.3 ได้เสนอแนวทางการกำหนดปัจจัยที่ส่งผลต่อการออกแบบบุคลิกตัวละคร