

การออกแบบมาสคอตประจำจังหวัดพิษณุโลก
PROVINCIAL MASCOT DESIGN FOR PHITSANULOK



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชานิเทศศิลป์ ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การออกแบบมาสคอตประจำจังหวัดพิษณุโลก
PROVINCIAL MASCOT DESIGN FOR PHITSANULOK

นายอิทธิราช ละออง
Mr. ATIRASH LA-ONG

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้
ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา
นิเทศศิลป์

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ *Orn* วันที่ 28 มิ.ย. 2563
(อาจารย์วรพล ยวงเงิน)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปะนิพนธ์	การออกแบบมาสคอตประจำจังหวัดพิษณุโลก PROVINCIAL MASCOT DESIGN FOR PHITSANULOK
ชื่อ	นายอธิราช ละออง
สาขาวิชา	นิเทศศิลป์
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2562
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์วรพล ยวงเงิน

บทคัดย่อ

จังหวัดพิษณุโลกเป็นจังหวัดหนึ่งที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว มีรูปแบบศิลปะ สถาปัตยกรรม และธรรมเนียมประเพณีที่งดงาม สถานที่ท่องเที่ยวทางธรรมชาติที่สมบูรณ์ แต่กระนั้นเองการโฆษณาและประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวที่มีอยู่ ยังเข้าถึงกลุ่มคนได้ไม่เต็มศักยภาพ หากมีการวางแผน สร้างสื่อโฆษณาที่สามารถเข้าถึงกลุ่มคนได้ หลากหลายชั้นกว่าที่มีอยู่ ก็จะเป็นโอกาสในการชักจูงกลุ่มลูกค้าให้มากขึ้น เกิดการขับเคลื่อนทางเศรษฐกิจ สร้างชื่อเสียงให้เป็นที่รู้จัก และเรียกนักท่องเที่ยวให้เข้ามาเยี่ยมชมจังหวัดพิษณุโลกมากขึ้นอีกได้ ประกอบกับความนิยมของมาสคอต หรือตัวละครนำโชค ที่ถูกนำมาใช้เพื่อประชาสัมพันธ์หน่วยงาน องค์กร ห้างร้าน หรือธุรกิจต่าง ๆ ได้รับความนิยมมากขึ้นเรื่อย ๆ ในระยะเวลาหลายปีที่ผ่านมา จึงเห็นช่องทางที่จะสามารถนำจุดเด่น และข้อดีของการใช้มาสคอตมาเป็นสื่อในการประชาสัมพันธ์

โครงการนี้จึงจัดขึ้นเพื่อนำเอาสื่อประเภทมาสคอต มาใช้ในการโฆษณา และประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวในจังหวัดพิษณุโลก ด้วยการออกแบบมาสคอตประจำจังหวัดมาถ่ายทอดเรื่องราว ความน่าสนใจ เอกลักษณ์ อัตลักษณ์ ประเพณี วัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวของจังหวัดพิษณุโลก ผ่านทางการเล่าเรื่องด้วยตัวละครมาสคอตประจำจังหวัดดังกล่าว โดยมุ่งกลุ่มเป้าหมายไปที่ชาย และหญิง อายุตั้งแต่ 18-30 ปี ที่มีความสนใจในตัวละคร การ์ตูน หรืออาร์ตทอย เพื่อใช้ตัวมาสคอตดึงดูดความสนใจและสามารถประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวในแง่มุมต่าง ๆ ของจังหวัดพิษณุโลกให้กับกลุ่มเป้าหมายได้

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบพระคุณครอบครัวที่ให้การสนับสนุนเงินทุนสำหรับการทำโครงการนี้ และให้การช่วยเหลือเพื่ออำนวยความสะดวกในการทำงานต่าง ๆ ตั้งแต่ขั้นตอนแรกของการทำโครงการ จนได้ผลงานเป็นผลสำเร็จอย่างราบรื่นไปได้ด้วยดี อีกทั้งยังเป็นกระบอกเสียงสำคัญที่ทำให้การดำเนินการหาข้อมูลเป็นไปได้ง่ายตายและรวดเร็วเกินกว่าที่คาดคิดเอาไว้

ขอขอบพระคุณคุณแม่ที่ช่วยนำแบบสอบถามแจกจ่ายให้เพื่อนร่วมงาน และเด็กฝึกงาน ผู้ตอบแบบสอบถามที่มาร่วมงานสวมหมวกกันน็อกทุกคน ขอขอบพระคุณคุณพ่อ เพื่อนร่วมงานของคุณพ่อ และพี่ ๆ ตำรวจในค่าย กก. ตชด. 31 ที่ช่วยทำแบบสอบถามให้เสร็จสมบูรณ์ได้อย่างรวดเร็ว

ขอขอบพระคุณอาจารย์ทุกท่านในภาควิชา ที่ให้การช่วยเหลือ คำแนะนำ โดยเฉพาะอาจารย์วรพล อันเป็นอาจารย์ที่ปรึกษา ที่ชี้แนะแนวทางการทำงาน ใส่ใจในการตรวจ ดูแลคุณภาพงาน และยังสละเวลาอนุเคราะห์บอร์ดเกมส์ให้นักศึกษาที่ในกลุ่มได้เล่นหลังจากการพูดคุยเรื่องงาน สร้างความเพลิดเพลิน และกำลังใจในการเรียนการทำงานได้เป็นอย่างมาก

ขอขอบพระคุณผอ. นายสธนา อันประเสริฐ ผู้อำนวยการ การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (ททท.) สำนักงานพิษณุโลก ที่สละเวลาให้ความรู้ แนวคิด ข้อคิดเห็นที่น่าสนใจ และมีประโยชน์ในมุมมองของการท่องเที่ยวในจังหวัดพิษณุโลก ซึ่งได้สร้างแนวทาง ความเข้าใจใหม่ ๆ ที่มีประโยชน์ในการออกแบบผลงานได้อย่างดีเยี่ยม

ขอขอบพระคุณญาติสนิท พี่สาว และคุณน้า ที่รับทวงเป็นธุระช่วยแจกจ่ายแบบสอบถามไปยังเพื่อนร่วมงาน ขอขอบพระคุณน้าตุ๋ ที่ช่วยแจกจ่ายแบบสอบถามให้กับเด็กเช่าห้อง เพื่อนบ้าน และลูกค้าร้านปรีนท์ และสละเวลาทำงานเพื่อช่วยพาเดินทางไปเก็บรวบรวมข้อมูลอยู่หลายชั่วโมง แล้วยังแนะนำ ช่วยเหลือด้านการพิมพ์แบบสอบถาม ช่วยจัดเตรียมจนเรียบร้อย

ขอขอบคุณจาว่า ที่ช่วยทำแบบสอบถามและแจกจ่ายให้เพื่อน ๆ และขอขอบพระคุณคุณแม่ คุณพ่อของจาว่า ที่ช่วยแจกจ่ายแบบสอบถามให้นักศึกษาในมหาวิทยาลัยนเรศวรช่วยทำได้เป็นจำนวนมาก และ ขอขอบคุณเพื่อน ๆ ที่ช่วยเหลือ แนะนำ ออกความเห็นเกี่ยวกับการทำงาน ชวนไปกินข้าว ดูหนัง ผ่อนคลายจากความเครียดในการทำงาน สร้างสีสัน และเป็นกำลังใจในการทำงานจนลุล่วงมาได้จนออกมาเป็นผลสำเร็จที่น่าภูมิใจ

สารบัญ

บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพ	จ
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของศิลปะนิพนธ์	1
1.2 วัตถุประสงค์โครงการ	1
1.3 กลุ่มเป้าหมาย.....	2
1.4 ขอบเขตของโครงการ	2
1.5 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย.....	2
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	3
บทที่ 2 จังหวัดพิษณุโลก และสัญลักษณ์	4
2.1 จังหวัดพิษณุโลก	4
2.2 สัญลักษณ์ประจำจังหวัดพิษณุโลก	4
2.3. สัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับจังหวัดพิษณุโลก	8
2.4 แบบสอบถามเพื่อการออกแบบมาสคอตประจำจังหวัดพิษณุโลก	11
บทที่ 3 มาสคอต	13
3.1 ความหมาย.....	13
3.2 คุณสมบัติของมาสคอต	13
บทที่ 4 การวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น.....	15
4.1 การเลือกสัญลักษณ์สำหรับออกแบบมาสคอต.....	15
4.2 การพัฒนามาสคอต	16
บทที่ 5 การดำเนินการออกแบบ	19
5.1 การออกแบบมาสคอต	19
5.2 การออกแบบโลโก้ชื่อมาสคอต	24

5.3 การออกแบบองค์ประกอบกราฟิก (Graphic Elements).....	26
5.4 การออกแบบสติ๊กเกอร์.....	27
5.5 การออกแบบใบปลิวประชาสัมพันธ์สถานที่ท่องเที่ยว.....	29
5.6 การออกแบบตัวอย่างตัว.....	33
5.7 การออกแบบหนังสือคู่มือการใช้งานตัวละคร.....	35
บทที่ 6 ผลงานสำเร็จ.....	36
6.1 มาสคอต.....	36
6.2 ลายสติ๊กเกอร์.....	37
6.3 หนังสือคู่มือการใช้งานตัวละคร.....	39
6.4 ใบปลิว.....	42
6.5 ตัว.....	43
6.6 อาร์ตทอย.....	43
6.6 ตุ๊กตา.....	45
6.7 ลายปกสมุดบันทึก.....	46
6.8 ลายกระเป๋าผ้า.....	46
6.9 ลายหมวก.....	47
บทที่ 7 บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	48
7.1 บทสรุป.....	48
7.2 ปัญหาและข้อจำกัด.....	48
7.3 ข้อเสนอแนะ.....	48
7.4 ประโยชน์ที่ได้รับ.....	49
บรรณานุกรม.....	50
ประวัติผู้วิจัย.....	51

สารบัญภาพ

เนื้อหา	หน้า
ภาพที่ 2.1 ตราประจำจังหวัดพิษณุโลก.....	5
ภาพที่ 2.2 ธงประจำจังหวัดพิษณุโลก.....	5
ภาพที่ 2.3 ต้นปีป.....	6
ภาพที่ 2.4 ดอกนนทรี.....	7
ภาพที่ 2.5 ไก่ชนพระนเรศวร.....	9
ภาพที่ 2.6 สุนัขบางแก้ว.....	10
ภาพที่ 2.7 ปูสองแคว.....	10
ภาพที่ 4.1 อันดับคะแนนความคิดเห็นจากแบบสอบถาม.....	15
ภาพที่ 5.1 แบบร่าง 1.....	19
ภาพที่ 5.2 แบบร่าง 2.....	20
ภาพที่ 5.3 แบบร่างสีที่ 1.....	21
ภาพที่ 5.4 แบบร่างสีที่ 2.....	21
ภาพที่ 5.5 แบบร่างสีที่ 3.....	22
ภาพที่ 5.6 แก้วแบบสำเร็จ.....	22
ภาพที่ 5.7 เหมินแบบสำเร็จ.....	23
ภาพที่ 5.8 มุม 4 ด้านของแก้ว.....	23
ภาพที่ 5.9 มุม 4 ด้านของเหมิน.....	24
ภาพที่ 5.10 แบบร่างโลโก้ 1.....	24
ภาพที่ 5.11 แบบร่างโลโก้ 2.....	25
ภาพที่ 5.12 โลโก้ภาษาไทยแบบสำเร็จ.....	25
ภาพที่ 5.13 โลโก้ภาษาอังกฤษแบบสำเร็จ.....	26
ภาพที่ 5.14 แบบร่างองค์ประกอบกราฟิก.....	26
ภาพที่ 5.15 องค์ประกอบกราฟิกแบบสำเร็จ.....	27
ภาพที่ 5.16 แบบร่างสติ๊กเกอร์ 1.....	27
ภาพที่ 5.17 แบบร่างสติ๊กเกอร์ 2.....	28
ภาพที่ 5.18 แบบร่างสติ๊กเกอร์ 3.....	28
ภาพที่ 5.19 ตัวอย่างสติ๊กเกอร์ 1.....	29
ภาพที่ 5.20 ตัวอย่างสติ๊กเกอร์ 2.....	29
ภาพที่ 5.21 แบบร่างใบปลิว 1.....	30
ภาพที่ 5.22 แบบร่างใบปลิว 2.....	30
ภาพที่ 5.23 ตัวอย่างใบปลิว 1.....	31

ภาพที่ 5.24 ตัวอย่างใบปลิว 2	31
ภาพที่ 5.25 ตัวอย่างใบปลิวแบบสำเร็จ 1	32
ภาพที่ 5.26 ตัวอย่างใบปลิวแบบสำเร็จ 2	32
ภาพที่ 5.27 แบบร่างตัวอุทยานฯ.....	33
ภาพที่ 5.28 แบบร่างตัวพิพิธภัณฑ์.....	33
ภาพที่ 5.29 ตัวอุทยานฯ แบบสำเร็จ.....	34
ภาพที่ 5.30 ตัวพิพิธภัณฑ์ แบบสำเร็จ.....	34
ภาพที่ 6.1 แก้ว	36
ภาพที่ 6.2 เหมิน	36
ภาพที่ 6.3 ลายสติ๊กเกอร์แก้ว 1	37
ภาพที่ 6.4 ลายสติ๊กเกอร์แก้ว 2	37
ภาพที่ 6.5 ลายสติ๊กเกอร์เหมิน 1.....	38
ภาพที่ 6.6 ลายสติ๊กเกอร์เหมิน 2.....	38
ภาพที่ 6.7 ภาพถ่ายสติ๊กเกอร์กระดาษ.....	39
ภาพที่ 6.8 หน้าปกหนังสือคู่มือการใช้งานตัวละคร.....	39
ภาพที่ 6.9 ตัวอย่างหนังสือคู่มือการใช้งานตัวละคร 1	40
ภาพที่ 6.10 ตัวอย่างหนังสือคู่มือการใช้งานตัวละคร 2	40
ภาพที่ 6.11 ตัวอย่างหนังสือคู่มือการใช้งานตัวละคร 3	41
ภาพที่ 6.12 ตัวอย่างหนังสือคู่มือการใช้งานตัวละคร 4	41
ภาพที่ 6.13 ภาพถ่ายใบปลิวเหมิน.....	42
ภาพที่ 6.14 ภาพถ่ายใบปลิวแก้ว	42
ภาพที่ 6.15 ภาพถ่ายตัว.....	43
ภาพที่ 6.16 ตัวอย่างโมเดลอาร์ตทอย 1.....	43
ภาพที่ 6.17 ตัวอย่างโมเดลอาร์ตทอย 2.....	44
ภาพที่ 6.18 ตัวอย่างโมเดลอาร์ตทอย 3.....	44
ภาพที่ 6.19 ตัวอย่างโมเดลอาร์ตทอย 4.....	45
ภาพที่ 6.20 ภาพถ่ายตุ๊กตาแก้ว และเหมิน.....	45
ภาพที่ 6.21 ภาพถ่ายปกสมุดบันทึก.....	46
ภาพที่ 6.22 ลายกระเป๋าผ้า.....	46
ภาพที่ 6.23 ลายหมวก.....	47

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของศิลปะนิพนธ์

จังหวัดพิษณุโลกเป็นจังหวัดหนึ่งที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว มีรูปแบบศิลปะ สถาปัตยกรรม และธรรมเนียมประเพณีที่งดงาม สถานที่ท่องเที่ยวทางธรรมชาติที่สมบูรณ์ แต่กระนั้นเองการโฆษณาและประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวที่มีอยู่ ยังเข้าถึงกลุ่มคนได้ไม่เต็มศักยภาพ หากมีการวางแผน สร้างสื่อโฆษณาที่สามารถเข้าถึงกลุ่มคนได้ หลากหลายชั้นกว่าที่มีอยู่ ก็จะเพิ่มโอกาสในการชักจูงกลุ่มลูกค้าให้มากขึ้น เกิดการขับเคลื่อนทางเศรษฐกิจ สร้างชื่อเสียงให้เป็นที่รู้จัก

และเรียกนักท่องเที่ยวให้เข้ามาเยี่ยมชมจังหวัดพิษณุโลกมากขึ้นอีกได้และในระยะ 8-9 ปี ที่ผ่านมา มาสคอตประจำจังหวัด หรือในภาษาญี่ปุ่นเรียกว่า “โกโด้จิ คยาระ” (ご当地キャラ) มีความหมายว่า “ตัวละครท้องถิ่น” ได้พิสูจน์ให้ทั่วโลกเห็นว่า การออกแบบตัวละครที่ประสบความสำเร็จนั้นสามารถประชาสัมพันธ์ สร้างภาพลักษณ์องค์กร และเพิ่มยอดนักท่องเที่ยวให้กับจังหวัดซึ่งไม่เป็นที่รู้จักในวงกว้างมาก่อนอย่างคุ้มค่าได้อย่างยอดเยี่ยม ด้วยการใช้มาสคอตที่มีชื่อว่า “คุมะมง” มาสคอตประจำจังหวัดคุมะโมโตะชนะเลิศอันดับที่หนึ่งในการโหวตระดับประเทศ และได้ทำให้การออกแบบมาสคอตแบบญี่ปุ่นเป็นที่รู้จักไปทั่วโลก

ด้วยเหตุนี้การออกแบบตัวละคร จึงมีความเหมาะสมที่จะนำมาใช้เป็นสื่อในการโฆษณาและประชาสัมพันธ์สร้างมูลค่าให้กับการท่องเที่ยวในจังหวัดพิษณุโลกเพื่อขยายกลุ่มเป้าหมายได้ เพราะนอกจากจะมีกลุ่มลูกค้าซึ่งเป็นนักท่องเที่ยวแล้ว ยังมีกลุ่มลูกค้าที่สนใจในตัวละคร ของสะสมประเภทต่าง ๆ

1.2 วัตถุประสงค์โครงการ

1. เพื่อศึกษาการออกแบบมาสคอต
2. เพื่อออกแบบสื่อสำหรับประชาสัมพันธ์สถานที่ท่องเที่ยวในจังหวัดพิษณุโลก

1.3 กลุ่มเป้าหมาย

1. เชิงประชากรศาสตร์ (Demographic Segmentation)ชายและหญิงอายุ 18-30 ปี
2. เชิงจิตวิทยา (Psychographic Segmentation)
 - 2.1 มีความสนใจในตัวละคร มีรสนิยมชอบของสะสม
 - 2.2 เป็นนักท่องเที่ยวนักช้อปปิ้ง

1.4 ขอบเขตของโครงการ

1. ตัวละคร 2 ตัว
2. หนังสือคู่มือการใช้งานตัวละคร (Character Manual Book)
3. สื่อสิ่งพิมพ์
 - 3.1 โบรชัวร์แนะนำสถานที่ท่องเที่ยว 6 สถานที่
 - 3.2 ตัวอย่างตัวสำหรับการเข้าชมพิพิธภัณฑ์บ้านจำทวี และอุทยานแห่งชาติภูหินร่องกล้า
4. สินค้า และผลิตภัณฑ์
 - 4.1 อาร์ตทอย (Art toy) และบรรจุภัณฑ์
 - 4.2 ตุ๊กตาจำนวน 2 ตัว
 - 4.3 สมุดบันทึก 8 ลาย
 - 4.4 กระเป๋าผ้า 4 ลาย
 - 4.5 หมวก 2 ลาย

1.5 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1. ศึกษาและรวบรวมข้อมูล
 - 1.1 ข้อมูลหลัก จัดทำแบบสอบถามเพื่อสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับสัญลักษณ์ที่เหมาะสมในการใช้ออกแบบมาสคอต (Mascot) และสถานที่ท่องเที่ยวแนะนำในจังหวัดพิษณุโลก ด้วยการจัดทำแบบสอบถาม (แบบสอบถามใบปลิว และแบบสอบถามออนไลน์)
 - 1.2 ข้อมูลสนับสนุน สืบค้นข้อมูลจากหนังสือ และเว็บไซต์ที่เป็นประโยชน์ในการออกแบบมาสคอต หรือการออกแบบตัวละคร (Character Design)
2. วิเคราะห์และสรุปข้อมูล
3. แบบร่าง (Sketch) ร่างแบบร่างของตัวละครในสไตล์ (Style) ต่าง ๆ เพื่อหาแนวทางความเป็นไปได้ที่เหมาะสมที่สุดในการใช้ออกแบบ
4. ออกแบบ (Design)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. ผลิต (Printing)

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. สามารถสร้างสื่อประชาสัมพันธ์สถานที่ท่องเที่ยวในจังหวัดพิษณุโลกที่น่าสนใจ
2. ได้ศึกษาเกี่ยวกับหลักการออกแบบมาสคอต เรียนรู้กระบวนการและวิธีคิดที่น่าสนใจสำหรับการออกแบบมาสคอต
3. ได้ศึกษาเกี่ยวกับจังหวัดพิษณุโลก



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

จังหวัดพิษณุโลก และสัญลักษณ์

2.1 จังหวัดพิษณุโลก

พิษณุโลก เป็นจังหวัดตั้งอยู่ในภาคกลางของประเทศไทย มีพื้นที่ 10,815.854 ตารางกิโลเมตร แบ่งการปกครองส่วนภูมิภาคออกเป็น 9 อำเภอ มีเทศบาลนครพิษณุโลกเป็นเขตเมืองศูนย์กลางของจังหวัดและเป็นที่ตั้งศาลากลางจังหวัด มีอาณาเขตติดต่อกับแขวงไชยบุรี ประเทศลาวทางทิศตะวันออกเฉียงเหนือของจังหวัด เป็นจังหวัดเดียวของภาคกลางที่มีอาณาเขตติดต่อกับประเทศลาว ชื่อของจังหวัดมาจากคำว่า พิษณุ หมายถึง "พระวิษณุ" เทพตามความเชื่อของชาวฮินดู รวมกับคำว่า โลก ทำให้มีความหมายเป็น "โลกแห่งพระวิษณุ" ในสมัยที่ยังปกครองด้วยระบบมณฑลเทศาภิบาล ชื่อของจังหวัดนั้นสะกดว่า พิศณุโลก

จังหวัดพิษณุโลกมีที่ตั้งทางอุดมศึกษาในภาคเหนือตอนล่าง สำหรับเกณฑ์การแบ่งภาคอย่างเป็นทางการของราชบัณฑิตยสถานอยู่ในเขตภาคกลาง โดยอยู่ทางตอนบนของภาค ห่างจากกรุงเทพมหานคร 368 กิโลเมตร

2.2 สัญลักษณ์ประจำจังหวัดพิษณุโลก

ประกอบไปด้วยสัญลักษณ์ 5 อย่าง อันได้แก่

1. ตราประจำจังหวัด: พระพุทธชินราช

พระพุทธรูปซึ่งประดิษฐานอยู่ ณ วิหารด้านตะวันตกในวัดพระศรีรัตนมหาธาตุวรมหาวิหาร จังหวัดพิษณุโลก สันนิษฐานว่าสร้างขึ้นในปี พ.ศ. 1900 ตรงกับรัชสมัยพระมหาธรรมราชาที่ 1 (ลิไทย) พระมหากษัตริย์แห่งกรุงสุโขทัย พร้อมกับพระพุทธชินสีห์ พระศรีศากดา และพระเหลือ พระพุทธชินราชได้รับการยอมรับว่าเป็นพระพุทธรูปที่มีพุทธลักษณะงดงามที่สุดองค์หนึ่งและยังเป็นพระพุทธรูปที่นิยมจำลองกันมากที่สุดใน

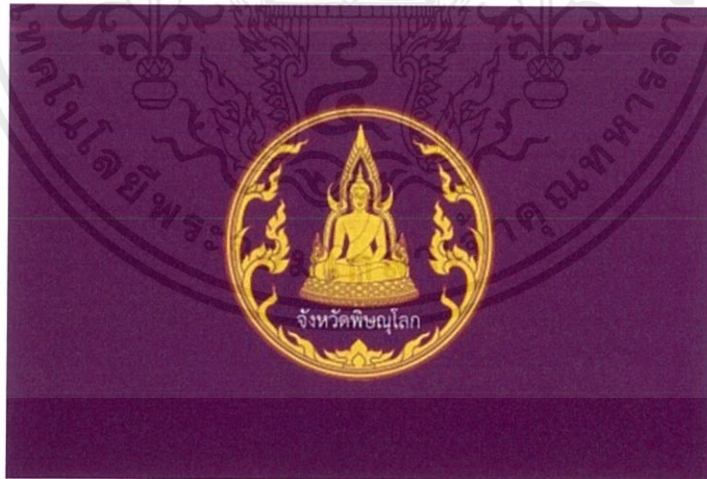
ประเทศไทย นอกจากนี้ยังเป็นพระพุทธรูปที่ประชาชนชาวไทยศรัทธาและนิยมเดินทางมากราบไหว้มากที่สุดองค์หนึ่งด้วย



ภาพที่ 2.1 ตราประจำจังหวัดพิษณุโลก

2. ธงประจำจังหวัด

ธงพื้นสีม่วง กลางธงเป็นตราประจำจังหวัดคือรูปพระพุทธชินราชในวงกลม



ภาพที่ 2.2 ธงประจำจังหวัดพิษณุโลก

3. คำขวัญประจำจังหวัด

พระพุทธชินราชงามเลิศ ถิ่นกำเนิดพระนเรศวร สองฝั่งน่านล้วนเรือนแพ หวานฉ่ำแท้กล้วยตาก ถ้ำและน้ำตกหลากตระการตา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. ต้นไม้ประจำจังหวัด: ป๊อป

ไม้ยืนต้นขนาดกลาง สูง 5- 20 เมตร ทรงพุ่มโปร่ง ใบประกอบแบบขนนก 2-3 ชั้น เรียงตรงข้าม ใบย่อยรูปไข่แกมใบหอกกว้าง 1.5- 2.5 ซม. ยาว 3- 5 ซม. ขอบใบหยักห่างๆ ดอกของต้นป๊อป เป็นดอกช่อแบบ panicle สีขาว กลิ่นหอม ออกรวมกันเป็นช่อโตๆตามปลายกิ่ง แตกกิ่งก้านแผ่กว้าง แต่ละดอกมีรูปร่าง เป็นหลอดรูปแตรเรียวยาวถึง 6 ซม. ปลายหลอดจะ แยกบานเป็น 5 แฉก แต่ละดอกจะมีเกสรผู้ 4 อันกับ หลอดท่อเกสรตัวเมีย 1 หลอด ยาวพ้นปากหลอดออก มาเล็กน้อย ตัวดอกห้อยลง ดอกจะบานในตอนกลางคืน พอเช้าดอกจะร่วงเกลื่อนใต้โคนต้น ฤดูดอก คือ ช่วงเดือน ม.ค. - มี.ค. ผลของต้นป๊อป เป็นผลเดี่ยว ประเภท ผลแห้งแบบ legume เป็นฝักแบน ตรง หัวแหลมท้ายแหลม ขนาด กว้าง 2 ซม.ยาว 30 ซม. เป็นฝักแบน เมื่อแก่จะแตกเป็น 2 ซีก เมล็ดมีรูปร่างแบนบางสีขาว และมีครีบเป็นปีก เพื่อประโยชน์ในการปลิวไปตามลมได้ไกล ขนาดรวมทั้งปีกประมาณ 1.3 x 2.5 ซม. เมล็ดมีปีกเพื่อประโยชน์ในการขยายพันธุ์

ปลูกเป็นไม้ประดับ เพราะมีใบ และดอกสวย โดยนิยมปลูกไว้ตามทางเข้าบ้าน หรือตามมุมบ้าน ดอกให้กลิ่นหอม คนสมัยโบราณนิยมเก็บดอกป๊อปมาผสมบุหรี นัยว่า ให้รสชาติหอมชื่นใจ แต่ตามตำราสมุนไพร พืชบ้านบอกว่า ดอกป๊อปมีฤทธิ์รักษาโรคหอบ หืด โดยให้มวลเป็นบุหรีสูบ สารระเหยในดอกป๊อปมีฤทธิ์ขยายหลอดลมได้



ภาพที่ 2.3 ต้นป๊อป

5. ดอกไม้ประจำจังหวัด: ดอกนนทรี

นนทรีเป็นไม้ต้นขนาดกลางถึงขนาดใหญ่ ผลัดใบ เรือนยอดทรงกลมหรือรูปไข่ เปลือกต้น สีเทาอ่อนค่อนข้างเรียบหรือแตกเป็นสะเก็ดเล็ก ๆ ตามกิ่งก้านอ่อนมีขนสีน้ำตาลแดง ใบประกอบแบบขนนกสองชั้นเรียงเวียนสลับ ช่อใบหลักยาว 20-30 เซนติเมตร ช่อแขนงใบย่อยเรียงตรงข้าม 9-16 คู่ ใบรูปไข่แกมรูปขอบขนาน กว้าง 3-7 เซนติเมตร ยาว 10-18 เซนติเมตร ปลายใบมน เว้าเข้าเล็กน้อย โคนใบเบี้ยว ดอกสีเหลือง มีกลิ่นหอมอ่อนๆ ออกเป็นช่อแบบช่อกระจุกที่ซอกใบใกล้ปลายกิ่ง ช่อดอกยาว 20-30 เซนติเมตร กลีบเลี้ยง 5 กลีบ ด้านนอกมีขน กลีบดอก 5 กลีบ ดอกบานเต็มที่ กว้าง 1.6-1.8 เซนติเมตร ผลแห้งแก่ไม่แตก เป็นฝักแบนๆ รูปรี ปลายและโคนผลสอบแหลม สีน้ำตาลอมม่วง เมื่อแก่สีน้ำตาลดำ มี 1-4 เมล็ดต่อฝัก

มีชื่อแตกต่างกันไปตามภาษาถิ่น เช่น กระถินแดง (ตราด) กระถินป่า (ตราด, สุโขทัย) และสารเงิน (เชียงใหม่, เหนือ)

นนทรีเป็นพืชสมุนไพร ชาวโอรังอัซลีในรัฐเปรัก ประเทศมาเลเซีย ใช้เปลือกบดเป็นผงรักษาโรคสะเก็ดเงิน



ภาพที่ 2.4 ดอกนนทรี

2.3. สัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับจังหวัดพิษณุโลก

1. ไก่ชนพระนเรศวร

ไก่ชนพันธุ์หัวเหลืองหางขาว เป็นสัตว์ซึ่งปรากฏอยู่ในตำนานการชนไก่ระหว่าง สมเด็จพระนเรศวรมหาราชและพระมหาอุปราชา เมื่อครั้งยังทรงเป็นเชลยในกรุงหงสาวดี ดังปรากฏใน “คำให้การขุนหลวงหาวัด” ความว่า “...พระนเรศวรมาอยู่หงษาได้ ๕ ปีพระชนม์ ๑๕ พรรษา เมื่อจะมีเหตุใหญ่นั้น พระนเรศวรกับอุปราชาชนไก่กัน ไก่ข้างอุปราชา นั้นแพ้ไก่พระนเรศวร...” แสดงถึงความสามารถในการต่อสู้ของไก่ชนสายพันธุ์นี้

ลักษณะทั่วไปของไก่ชนพระนเรศวร เป็นพันธุ์ที่มีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักกันมากที่สุด คือ พันธุ์เหลืองหางขาว ตามตำรากล่าวว่า ไก่เหลืองหางขาว หรือไก่เจ้าเลี้ยง ในทุกพื้นที่ที่มีการเล่นไก่ชน ไก่เหลืองหางขาวมักจะเป็นตัวเอกทุกๆ สังเวียนอยู่เสมอ หรือแทบจะเรียกได้ว่าไก่พันธุ์นี้อยู่ในความครอบครองของนักเลงไก่อยู่เสมอ ไก่เหลืองหางขาวจัดว่าเป็นไก่ที่มีสกุลและมีลักษณะเด่นมาก จากประวัติฝีมือความสามารถ ทำให้มีการพูดเสมอในวงพนันว่า ไก่เหลืองหางขาวกินเหล้าเชื่อ หมายความว่าเมื่อนำไก่สีนี้ไปตี สามารถที่จะเชื่อมั่นได้ว่า จะต้องเป็นฝ่ายชนะอย่างแน่นอนอนสามารถสั่งเหล้าเงินเข้ามา กินก่อนได้เลย

ไก่เหลืองหางขาวที่มีลักษณะตรงตามตำรา คือ

- 1) หน้าหงอนบาง กลางหงอนสูง สร้อยระย้า หน้านคยง ออกชัน ห้วนชิด หงอนบิต ปากร่อง พัดเจ็ด ปีกสิบเอ็ด เกล็ดยี่สิบสอง ถือเป็นไก่ชั้นเยี่ยม
- 2) ออกชัน คือ ยืนยี่ดอกหรือเข็ดอก อันจะทำให้ด้านท้ายของตัวลาดลงต่ำ แสดงถึงความเป็นไก่อันธพาล
- 3) ห้วนชิด คือ ขวงหางอยู่ชิดหรือติดกับบั้นท้ายตรงบริเวณเชิงกราน ทำให้ช่องว่างระหว่างบั้นท้ายกับเชิงกรานแคบแสดงถึงความอึดอดทน
- 4) หงอนบิต คือ หงอนไม่ตรงบิตเอียงไปด้านข้างเล็กน้อยแต่ไม่ใช่พับเอียงมากเกินไปเพราะจะเป็นลักษณะที่ไม่ดี แต่จะเชื่อกันว่าหงอนที่เอียงบิตไปทางขวาเป็นไก่ที่มีฝีมือตามตำราแต่หากเอียงทางซ้ายจะไม่นิยม
- 5) ปากร่อง คือ ที่บริเวณงอยปาก จะมีร่องเป็นร่องลึกเข้าไปทั้งสองข้างออกจากรูจมูก อันแสดงถึงความเข้มแข็งไม่หลุดหักง่าย
- 6) พัดเจ็ด คือ ที่บริเวณจะพบขนที่เรียกว่าขนพัดข้างละ 7 เส้น
- 7) ปีกสิบเอ็ด คือ ขนปีกท่อนนอกมีข้างละ 11 เส้น ช่วยในการบินได้ดี
- 8) เกล็ดยี่สิบสอง คือ เกล็ดที่นิ้วกลางนับรวมกันได้ 22 เกล็ด จัดเป็นไก่มีสกุลดี เจ็บตีหนัก รุนแรง



ภาพที่ 2.5 ไก่ชนพระนเรศวร

2. สุนัขพันธุ์บางแก้ว

สุนัขที่มีถิ่นกำเนิดที่บ้านบางแก้ว ตำบลท่านางงาม อำเภอบางระกำ จังหวัดพิษณุโลก สุนัขพันธุ์บางแก้ว เป็นสายเลือดผสมระหว่างสุนัขพันธุ์ไทยพื้นบ้านกับสุนัขป่า เนื่องจากภูมิประเทศ แถบบ้านบางแก้วสมัยก่อน มีป่าไม้หนาแน่นเป็นที่อาศัยของพวกสุนัขจิ้งจอก และสุนัขไน หรือที่เรียกว่า “หมาไน” ทำให้เกิดผสมพันธุ์กันระหว่างสุนัขทั้ง 3 สายพันธุ์ จนในที่สุดก็ได้เป็น ที่มีลักษณะหลายสีเหมือนสุนัขบ้าน มีขนยาวสองชั้นเหมือนสุนัขป่า หูป้องไปข้างหน้าเหมือนสุนัขจิ้งจอก คุ้รักถิ่นฐานเหมือนสุนัขบ้าน และกล้าหาญเหมือนสุนัขไน มีลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์ คือ

- 1) หน้าสิงห์ มีแผงคอคล้ายสิงโต
- 2) แข้งสิงห์ มีขนแข้งยาวออกด้านหลัง
- 3) ขนหางยาว เป็นพวงสีขาวตั้งแต่โคนถึงปลาย
- 4) สี ขาว-น้ำตาล หรือขาว-ดำ หรือขาว-เทา ได้ผสมดูกันทั้งด้านซ้ายและขวา ทั้งใบหน้าและลำตัว



ภาพที่ 2.6 สุนัขบางแก้ว

3. ปูสองแคว

หรือปูแป้ง มีเอกลักษณ์คือเป็นปูที่มีสีส้มสดใส ชอบใบเตยดวงตาของปูจะมีเส้นสีขาวโค้งรับกับลูกตา ก้ามปูมีสีน้ำตาลเงินเข้มตลอดก้าม บางตัวมีก้ามมีสี เช่น ปลายสุดของก้ามมีสีฟ้า โคนก้ามเป็นสีฟ้าอ่อน บางตัวมีก้ามสีเหลือง และก้ามสีส้มสด ส่วนกระดองปูบางตัวมีสีเทา และบางตัวมีสีดำสนิท มีขนาดลำตัวประมาณ 5 - 6 เซนติเมตร กินพืชผักและแมลงเป็นอาหาร ออกหากินบนบกในเวลากลางวัน



ภาพที่ 2.7 ปูสองแคว

4. กล้วยตาก

กล้วยตากที่นิยมรับประทานกันในปัจจุบัน ถูกคิดค้นมาตั้งแต่สมัยโบราณแล้ว แต่ที่มีการบันทึกหรือกล่าวถึงกล้วยตากนั้นได้เริ่มมาจากจังหวัดพิษณุโลก ในชื่อของ “กล้วยตากบางกระทุ่ม” ที่เริ่มเมื่อประมาณปี 2547 โดยมีนางเป็ว สิงห์ลักษณ์ ที่อพยพมาจากจังหวัดฉะเชิงเทราเป็นผู้คิดค้น โดยเริ่มจากการเข้ามาจับจองที่บริเวณบ้านเกาะคู

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เป็นที่พิกอาศัย และประกอบอาชีพ ซึ่งขณะนั้นได้ปลูกกล้วยน้ำว้าพันธุ์มะลิอ่อนในสวน ซึ่งเป็นกล้วยที่นำมาด้วยจากฉะเชิงเทรา เมื่อกล้วยออกเครือมากจนเหลือกินนั้นจึงได้นำกล้วยมาตากบนฝื่อตากปลา

ซึ่งเมื่อรับประทานจะมีรสหอมหวาน ชุ่มซ่ำกว่ากล้วยสุกทั่วไป จึงเริ่มเป็นที่นิยมทำเพื่อรับประทาน ต่อมาเมื่อเริ่มทำกล้วยตากเพื่อการจำหน่ายขึ้น โดยบุคคลที่มีส่วนริเริ่ม และพัฒนากล้วยตากเพื่อการค้า ได้แก่ หมอหิรัญ วาทยานนท์ ที่รับราชการเป็นเสนาธิการในขณะนั้น จนถึงปี 2484 มีการผลิต และพัฒนากล้วยตากเพื่อการค้ามากขึ้น โดยมี นายไผ่ และนางเปา เป็นพ่อค้าคนกลางสำคัญ จนกล้วยตากเป็นที่รู้จัก และแพร่กระจายไปสู่พื้นที่อื่นตั้งแต่นั้นมา (ปฐมาภรณ์, 2542)

5. ขนมวง

ข้าวหนมวง หรือขนมวง คือขนมที่ทำด้วยแป้งเป็นรูปวงกลมแบบเดียวกับขนมโดนัท มีน้ำอ้อยหยอดไปโดยรอบตามกึ่งกลางด้านบน ปัจจุบันไม่ค่อยมีขายในท้องตลาดในเมือง แต่มักจะพบในตลาดแถวชานเมือง (รัตนา พรหมพิชัย, 2542, หน้า 824)

2.4 แบบสอบถามเพื่อการออกแบบมาสคอตประจำจังหวัดพิษณุโลก

จากการแจกจ่ายแบบสอบถาม “เพื่อการออกแบบมาสคอตประจำจังหวัดพิษณุโลก” ให้กับผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 207 คน จากกลุ่มเป้าหมายจากสถานที่ต่าง ๆ ดังนี้

- 1) นักเรียนและบุคลากรโรงเรียนอนุบาล
- 2) พนักงานสำนักงานการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย
- 3) พนักงานบริษัท
- 4) ข้าราชการตำรวจ, ข้าราชการสำนักงานจังหวัด
- 5) แม่ค้าและบุคคลทั่วไปในงานเทศกาลสวนชมม่าน
- 6) นักศึกษามหาวิทยาลัยนเรศวร

โดยการให้ผู้ตอบแบบสอบถามให้คะแนนระดับความเหมาะสมของสัตว์และอาหารจากตัวเลือกลงกล่าวว่ามีเหมาะสมจะนำมาใช้เป็นมาสคอตประจำจังหวัดมากแค่ไหน? มีคะแนนระดับความเหมาะสมตั้งแต่ 1 (น้อยที่สุด), 2 (น้อย), 3 (ปานกลาง), 4 (มาก) และ 5 (มากที่สุด) ได้ผลออกมาดังนี้

ปูสองแคว มีคะแนนรวม 515

ขนมวง มีคะแนนรวม 465

ไก่ชน มีคะแนนรวม 875

กล้วยตาก มีคะแนนรวม 684

สุนัขบางแก้ว มีคะแนนรวม 893
ดอกนันทรี มีคะแนนรวม 529
จากคะแนนรวมทั้งหมด 1035



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

มาสคอต

3.1 ความหมาย

ตัวนำโชค หรือ การ์ตูนสัญลักษณ์ หรือ แมสคอต หรือ มาสคอต (mascot) คือสิ่งมีชีวิตหรือสิ่งของบางอย่าง (โดยส่วนใหญ่แล้วมักจะเป็นสัตว์หรือตัวละครที่เป็นมนุษย์) ที่ถูกใช้นำมาแนะนำหรือเป็นตัวแทนสู่สาธารณชน ส่วนใหญ่แล้วมักจะถูกใช้โดยโรงเรียน มหาวิทยาลัย (ในประเทศไทย บริษัทธุรกิจต่าง ๆ ได้มีการใช้แมสคอตเช่นกัน) ตัวนำโชคยังถูกเรียกแทนชื่อโรงเรียนหรือมหาวิทยาลัยนั้น ๆ เลยกี่ได้เช่นกัน (ตัวอย่าง ช้าง สามารถใช้เรียกมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เป็นต้น)

ในวงการกีฬา เช่น การแข่งขันกีฬาโอลิมปิก (Olympic Games) ได้มีการจัดทำตัวนำโชคแตกต่างกันไปในแต่ละปีเพื่อสื่อถึงที่มาและความสำคัญของประเทศเจ้าภาพ เช่น เอเชียนเกมส์ 2010 ณ เมืองกว่างโจว ประเทศจีน ได้จัดทำตัวนำโชคเป็นแพะ 5 ตัว ซึ่งหมายถึง "สันติภาพ, สามัคคี และความสุข ในทุก ๆ อย่างที่คุณปรารถนา"

3.2 คุณสมบัติของมาสคอต

1. ดึงดูดความสนใจ

มาสคอตที่ถูกสร้างขึ้นมานั้นจะกลายเป็นเหมือนตัวแทนของสินค้า ที่จะช่วยเพิ่มความน่าสนใจให้ผู้บริโภคหันมามองและเกิดเป็นภาพจำของแบรนด์ได้ ปัจจุบันอุตสาหกรรมโฆษณา ผู้ให้บริการ ผู้ผลิตสินค้า หรือแม้แต่ผู้สร้างแอปพลิเคชันนิยมนำมาสคอตมาใช้มากขึ้น สามารถพบเห็นได้จากงานแสดงสินค้าและบริการต่างๆ ซึ่งถ้าหากมาสคอตเหล่านั้นมีการออกแบบที่ดีจะส่งผลให้มีอิทธิพลส่งผลต่อยอดขายสินค้า และบริการซึ่งมักเกิดจากความชอบแรกเห็นของผู้บริโภคก่อนจนเกิดเป็นความผูกพันขึ้นและส่งผลให้เกิดความรู้สึกดีๆ ต่อยอดสู่การเพิ่มยอดขายในที่สุด

นอกจากที่มาสคอตจะมีภาพลักษณ์ที่ดึงดูด สามารถทำให้เป้าหมายสนุกสนาน และเพลิดเพลินแล้ว ยังมีเสน่ห์ในการดึงดูดใจ เพราะมาสคอตจะลดความความตึงเครียด ให้กับสภาน หรือข้อความบางประเด็น ช่วยปรับภาพลักษณ์ขององค์กร หรือแบรนด์ให้ดู ผ่อนคลายมากขึ้น

2. ตัวแทนองค์กร

บางครั้งสินค้าหรือบริการบางอย่างก็ไม่เหมาะกับการใช้พีริเซนเตอร์ที่เป็นบุคคลจริง ๆ จึงสามารถนำเอามาสคอตมาใช้แทนได้ และมาสคอตเมื่อถูกออกแบบมาแล้วยังมี ประโยชน์ คือสามารถนำไปใช้เพื่อรณรงค์ ประชาสัมพันธ์โครงการต่าง ๆ แทน ภาพลักษณ์ที่เป็นบุคคลจริงที่มีข้อจำกัดหลาย ๆ ประการ เช่น ตารางเวลา การเดินทาง ฯลฯ มาสคอตสามารถผลิตซ้ำได้หลายครั้ง จึงสามารถปรากฏตัวได้หลายแห่งพร้อมกัน และลดข้อจำกัดของการมีตัวแทนภาพลักษณ์องค์กรเป็นบุคคลจริง

3. ไร้กาล

มาสคอตไม่มีวันหมดอายุไซ ไม่แก่ ไม่ตาย จึงเป็นข้อได้เปรียบในการนำมาใช้เป็นภาพจำของสินค้า เพราะภาพลักษณ์ทางกายภาพของมาสคอตตัวการ์ตูนจะไม่ เปลี่ยนแปลงไป แม้จะใช้ไปนานเท่าไรก็ตาม ทำให้ผู้บริโภคสามารถจดจำแบรนด์ หรือ องค์กรได้ง่าย และทรงพลังมากขึ้น

บทที่ 4

การวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น

4.1 การเลือกสัญลักษณ์สำหรับออกแบบมาสคอต

หลังจากได้รวบรวมข้อมูลผลการสำรวจความคิดเห็นจากแบบสอบถาม “เพื่อการออกแบบมาสคอตประจำจังหวัดพิษณุโลก” ได้ข้อสรุปเป็นอันดับความนิยม โดยมีคะแนนเต็มเท่ากับ 5 ดังนี้

- อันดับที่ 1 สุนัขบางแก้ว ด้วยค่าเฉลี่ย 4.3
- อันดับที่ 2 ไก่ชน ด้วยค่าเฉลี่ย 4.2
- อันดับที่ 3 กล้วยตาก ด้วยค่าเฉลี่ย 3.3
- อันดับที่ 4 ปูสองแคว และดอกนนทรี ด้วยค่าเฉลี่ย 2.5
- อันดับที่ 5 ขนมง ด้วยค่าเฉลี่ย 2.2



ภาพที่ 4.1 อันดับคะแนนความคิดเห็นจากแบบสอบถาม

จึงได้ข้อสรุปว่า สุนัขบางแก้ว และไก่ชน เป็นสัญลักษณ์ที่มีความเหมาะสมจะนำมาออกแบบเป็นมาสคอตประจำจังหวัดพิษณุโลกมากที่สุด ด้วยเหตุผลหลายประการคือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 1) ทั้งสองสัญลักษณ์เป็นที่รู้จัก และได้รับคะแนนความเหมาะสมจากกลุ่มสอบถามมากที่สุด
- 2) ทั้งสองสัญลักษณ์อยู่ในหมวดหมู่ประเภทเดียวกัน คือเป็นสัตว์
- 3) สัญลักษณ์ทั้งสองตัวมีเอกลักษณ์ มีความโดดเด่น รูปร่าง ภาพลักษณ์ และความ เป็นมาที่น่าสนใจ เหมาะสมในด้านการออกแบบเป็นอย่างมาก

4.2 การพัฒนามาสคอต

เมื่อได้ข้อสรุปว่า จะนำสุนัขบางแก้ว และไก่ชน มาออกแบบเป็นมาสคอต จึงได้พัฒนา สร้างบุคลิก และเรื่องราวพื้นหลังของทั้งสองตัวละคร โดยมีแนวคิดที่ “ทั้งสองตัวเป็นชาว พิษณุโลกที่จะนำพาผู้คนจากต่างแดน หรือนักท่องเที่ยว ไปทำความรู้จักกับการท่องเที่ยวใน จังหวัด ด้วยความรู้สึกเหมือนเพื่อนที่พาเพื่อนไปเที่ยว ด้วยความกระตือรือร้น และเต็มเปี่ยมไป ด้วยความรู้สึก รู้จริงของพื้นที่”

ดังนั้น มาสคอตทั้งสองจึงต้องมีบุคลิก และภาพลักษณ์ที่เป็นมิตร เข้าหาคนง่าย กระตือรือร้น อีกทั้งยังมีความน่าเชื่อถือ ให้ความรู้สึกมั่นใจว่าเป็นผู้ที่รู้จักเกี่ยวกับจังหวัด พิษณุโลกอย่างแท้จริง ด้วยเหตุนี้ มาสคอตทั้งสองตัวจึงจะมีเรื่องราวเกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน มีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกันเหมือนเพื่อนหรือคู่หู แต่เพื่อให้เกิดความน่าสนใจ ทั้งสองจะต้องมีบุคลิก ที่เป็นเอกลักษณ์ แตกต่างจากกันชัดเจน ทั้งความชอบ รสนิยม ท่าทาง และการแสดงออก

1. การตั้งชื่อมาสคอต

จากการค้นหา คิด และทบทวนชื่อที่เหมาะสมกับมาสคอต จึงได้ชื่อ “แก้ว” สำหรับ สุนัขบางแก้ว และ “เหิน” สำหรับไก่ โดยชื่อแก้ว มีที่มาจากชื่อสายพันธุ์สุนัขบางแก้ว และชื่อเหิน มีที่มาจากกริยาอาการของไก่ ที่มีปีกและสามารถบินในระยะทางไกล ๆ ใน ระดับความสูงต่ำ ซึ่งสามารถเรียกได้ว่าการเหิน

2. แก้ว (KAEW)

บุคลิก: เป็นผู้รักสนุก ความตื่นเต้น ความท้าทาย มีจิตใจใฝ่การผจญภัย การใช้แรง กีฬาและกิจกรรมที่ต้องใช้ร่างกาย เมื่อมีกิจกรรมเขาจะเป็นคนแรกที่ออกตัวขออาสาทำ เสมอ มีพลังงานล้นเหลือ รักเพื่อนฝูง ไปไหนไปกัน อยู่ร่วมกันเป็นกลุ่ม สังสรรค์เฮฮา ชอบเที่ยวในสถานที่ท่องเที่ยวที่ต้องใช้แรง มีการเดินทางต้องเหนื่อยเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ น่าพอใจ เช่น การเดินเขา การเดินป่า การตั้งแคมป์ เทียนน้ำตก ฯลฯ

เรื่องราว: แก้วเป็นสุนัขพันธุ์บางแก้วขนสีขาวสวยงาม ตามลักษณะของสายพันธุ์ มี ลายสีน้ำตาลอ่อนตามใบหน้า แก้วเกิดในจังหวัดพิษณุโลก เกิดในครอบครัวยุคใหม่

เติบโตในจังหวัด รู้จักสถานที่ท่องเที่ยวที่เหล่าเด็กวัยรุ่นมักจะไปสังสรรค์เป็นอย่างดี ด้วยเกิดในครอบครัวรุ่นใหม่ จึงเข้ากันได้ดีกับเพื่อนๆ วัยเดียวกัน แก้วชอบที่จะพาเพื่อน ๆ ของเขาไปท่องเที่ยวตามสถานที่ต่าง ๆ ที่เขาชื่นชอบ และจะตื่นเต้นที่ได้ร่วมทริปไปกับเพื่อนที่มาจากจังหวัดอื่น หรือคนที่ไม่รู้จักพิษณุโลกมาก่อน ยินดีที่จะเล่าเรื่องราวความน่าสนใจของสถานที่เหล่านั้นอย่างกระตือรือร้น จนกระทั่งวันหนึ่ง แก้วได้พบกับไก๊ชนในชุดราชปะแตนทั้งคู่ได้กลายมาเป็นเพื่อนสนิทกัน แม้จะมีรสนิยม ความคิดที่ต่างกันด้วยไก๊ตัวนั้นอายุมากกว่า แต่ทั้งคู่ก็มีความหลงใหลในสิ่งเดียวกัน นั่นคือจังหวัดพิษณุโลก แก้วจึงตัดสินใจออกเดินทางไปกับเหินเพื่อให้ความรู้ แบ่งปันประสบการณ์ในการท่องเที่ยวให้แก่เพื่อนักท่องเที่ยวต่อไป

3. เหิน (HOEN)

บุคลิก: เป็นผู้มีเชื้อสายผู้ดีเก่า มีความรู้ ประสบการณ์ จึงมีความสุขุม ใจเย็น สงบ มีสง่าชอบสิ่งสวยงาม รักวัฒนธรรม ความละเอียดปราณีต ชอบชมงานศิลปะ ดิมีด้าบรรยากาศที่ผ่อนคลาย แต่แม้จะดูเป็นคนใจดี เหินก็เคยเป็นนักสู้ จึงมีความกล้าบ้าบิ่น แฝงอยู่ในตัวทำให้สามารถอยู่กับแก้วได้ ชอบเที่ยวในสถานที่ท่องเที่ยวที่เต็มไปด้วยความทรงจำ หรือความสุนทรีย์ ศิลปะ ของเก่า หรือแม้แต่ตลาด ซึ่งแสดงถึงวิถีชีวิตของชาวบ้าน การพักผ่อนหย่อนใจ คาเฟ่ อาหาร ฯลฯ

เรื่องราว: เหินเป็นไก๊ชนสายพันธุ์ชั้นสูง มีนามตระกูลว่า “ไก๊ชนห้าพระองค์” มีรูปลักษณะสง่างามมีลักษณะตรงตามไก๊ชนที่ได้รับการยกย่องว่าใจกล้าเด็ดเดี่ยว ในสมัยยังเป็นวัยรุ่น เหินคือไก๊ชนที่โด่งดัง ชนะในการต่อยมวยและห้าวหาญมาก แต่เมื่อเติบโตขึ้นเหินเรียนรู้ที่จะมีความสุขกับการพักผ่อน และซึมซับในความงดงามละเอียดละออมากกว่าความตื่นเต้นของการต่อสู้ ซึ่งได้กลายเป็นอดีตของเขาไปแล้ว เหินมักจะท่องเที่ยวไปหาเพื่อนเก่า รำลึกความหลง และมีความสุขกับปัจจุบันไปพร้อมๆ กัน ชอบนั่งในร้านคาเฟ่บรรยากาศดี ชมวัด ทำบุญ เรียนรู้บรรพบุรุษในพิพิธภัณฑ์ต่างๆ มีความสุขกับการได้เห็นแสงสีสะท้อนวิถีชีวิตของผู้คน จนกระทั่งวันหนึ่ง เหินได้พบกับสุนัขพันธุ์บางแก้วผู้เลิศจร่อนและเต็มไปด้วยความกระตือรือร้น แก้ว เหินแนะนำให้เขารู้จักกับความสวยงามทางด้วยศิลปวัฒนธรรมของจังหวัด ในขณะที่อีกฝ่ายก็แบ่งปันความตื่นเต้นของการผจญภัยในสถานที่ท่องเที่ยวที่เหินก็ไม่เคยนึกถึง พวกเขาจึงร่วมมือกันเผยแพร่ความงดงามของจังหวัดพิษณุโลกต่อไป

4. สถานที่ท่องเที่ยว

เนื่องจากการออกแบบมาสอดคล้องเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยว จำเป็นต้องมีการแสดงตัวอย่างการประชาสัมพันธ์ จึงได้คัดเลือกสถานที่ท่องเที่ยวที่เหมาะสมจะนำมาเป็น

ตัวอย่าง โดยแบ่งออกเป็น 1) สถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม คือสถานที่ที่แสดงถึง ศิลปะวัฒนธรรม ประเพณี รากเหง้า การใช้ชีวิต ของชาวจังหวัดพิษณุโลก เช่น วัด, พิพิธภัณฑ์ โบราณสถาน ตลาด ชุมชน ฯลฯ และ 2) สถานที่ท่องเที่ยวทางธรรมชาติ คือ สถานที่ท่องเที่ยวที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ หรือมีสภาพแวดล้อมเป็นภูมิทัศน์ทางธรรมชาติ เช่น น้ำตก, ภูเขา, อ่างเก็บน้ำ, ป่า, อุทยานแห่งชาติ ฯลฯ ดังนี้

- 1) วัดพระศรีรัตนมหาธาตุวรมหาวิหาร หรือวัดใหญ่
 - 2) พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจ่าทวี
 - 3) ตลาดไดโนเสาร์
 - 4) ภูหินร่องกล้า
 - 5) น้ำตกชาติตระการ
 - 6) หุ่นแสดงหลวง
5. เนื้อหาประชาสัมพันธ์สถานที่ท่องเที่ยว
6. กลุ่มเป้าหมาย
- 6.1 เชิงประชากรศาสตร์ (Demographic Segmentation) ชายและหญิง อายุ 18-30 ปี
 - 6.2 เชิงจิตวิทยา (Psychographic Segmentation) มีความสนใจในตัวละคร มีรสนิยมชอบของสะสม และเป็นนักท่องเที่ยว

บทที่ 5

การดำเนินการออกแบบ

5.1 การออกแบบมาสคอต

ทำการร่างแบบมาสคอต ในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อค้นหาไอเดีย และแนวคิดที่น่าสนใจขึ้นต้น ด้วยรูปทรง และสัดส่วนที่หลากหลาย ประกอบกับเป็นการค้นหาสัญลักษณ์กว้าง ๆ สำหรับมาสคอต โดยได้ร่างแบบออกมาทั้งหมด ตัวละ 14 แบบร่าง โดยพยายามดึงเอาเอกลักษณ์ของสัตว์ทั้งสองชนิดออกมาให้ชัดเจน โดยยังคงแนวคิดหลักในการออกแบบเอาไว้

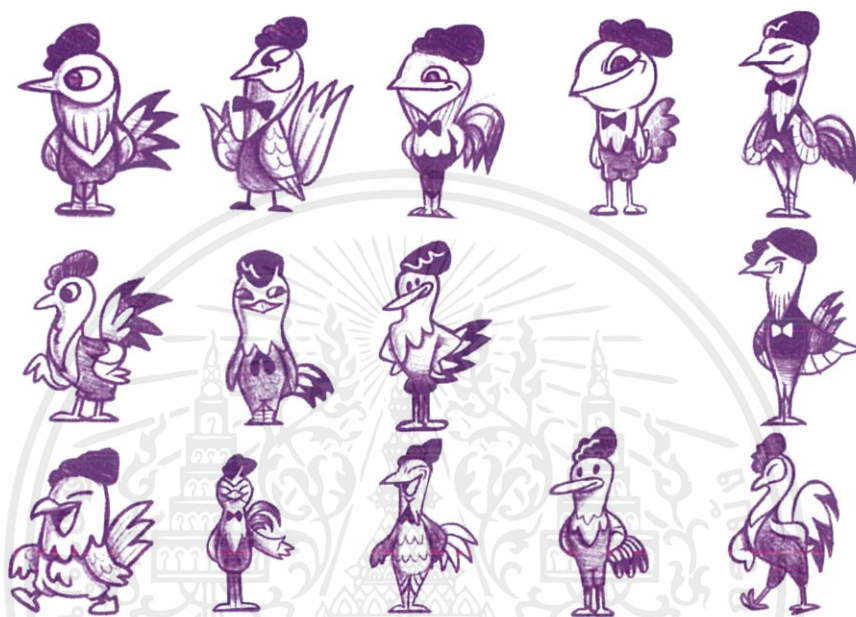


ภาพที่ 5.1 แบบร่าง 1

ในการร่างแบบแก้ว หรือสุนัขบางแก้ว ได้มีการทดลองค้นหารูปทรง และรูปร่างต่าง ๆ หลากหลายอารมณ์ และความรู้สึก แต่มีบรรทัดฐานที่กำหนดไว้ คือจะต้องมีลักษณะเด่นของสุนัข

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บางแก้ว นั้นคือชนพู่ และลวดลายบริเวณใบหน้า และกลางหลังจนมาถึงสีข้าง บางแบบจะมีการแสดงเขี้ยว หรือฟันแหลมของสุนัข แบบร่างส่วนใหญ่จะไม่มีเครื่องแต่งกาย เพราะต้องการจะแสดงลวดลายบนตัวของมาสคอต ให้เห็นเด่นชัดเพื่อเน้นย้ำเอกลักษณ์



ภาพที่ 5.2 แบบร่าง 2

ในการร่างแบบเหิน หรือไก่ชน ก็มีการร่างแบบที่ให้อารมณ์ที่หลากหลาย แต่สิ่งที่เป็นพื้นฐานเดียวกัน คือลักษณะเด่นของไก่ หงอน หาง ปีก รูปร่างสูงเพรียว และยังมีรายละเอียดที่น่าสนใจ คือการออกแบบให้ลายขนไก่ คล้ายคลึงกับชุดเสื้อสูท เสื้อกั๊ก หรือเสื้อที่สุภาพ ซึ่งเหมาะกับลักษณะนิสัย บุคลิกของเหิน อีกทั้งยังออกแบบให้หงอนของเหิน มีรูปร่างคล้ายกับผมที่จัดแต่งในแฟชั่นย้อนยุค เพื่อขับเน้นบุคลิกของผู้ตีไก่ที่มีอายุ

เมื่อทำการออกแบบร่างทั้งหมดแล้ว จึงได้คัดเลือกแบบร่าง 3 ชุด ของทั้ง 2 มาสคอต ที่มีความน่าสนใจ เหมาะสมจะนำมาพัฒนาต่อให้ตรงตามเป้าหมายมากที่สุด โดยได้ทำการเลือกแบบและพัฒนาคูลี่ ซึ่งนำมาจากลักษณะสีขนของสัตว์ทั้งสองชนิดจริง ๆ โดยเฉพาะเหิน ซึ่งมีรายละเอียดสีขนของสายพันธุ์ที่ระบุเอาไว้อย่างชัดเจน ทำให้จำเป็นต้องคงลักษณะสีเอาไว้ เพื่อบ่งบอกว่าเป็นสายพันธุ์ “ไก่ชนหัวเหลืองหางขาว” หรือ “ไก่ชนพระนเรศวร” การใช้สีที่ผิดไปจากลักษณะที่บันทึกอาจทำให้สับสนกับไก่ชนสายพันธุ์อื่นได้

อีกทั้งเมื่อทำการพัฒนาแบบร่างแล้ว ยังเพิ่มรายละเอียด ไปที่กางเกงของเหินให้กลายเป็นโจงกระเบน แสดงภาพลักษณ์ของผู้ตีไทย

ในส่วนของแก้ว เนื่องจากสุนัขบางแก้วมีสีของลายหลายแบบ ตั้งแต่เทา ไปจนถึงน้ำตาล จึงได้เลือกสีน้ำตาล-ขาวมาพัฒนาเป็นหลัก เพื่อให้มาสอดคล้องดูสดใสกว่าแบบที่มีสีเทา-ขาว



ภาพที่ 5.3 แบบร่างสีที่ 1

แบบร่างแบบที่ 1 มีลักษณะคือ ใช้เส้นโค้งเว้ามาก เหลี่ยมคมน้อย สัดส่วนตัวเล็ก หน้าตรงเป็นหลัก มีการใส่ไฟ และเส้นขาวบนหงอนของเหิน มีความเหมาะสมกับกลุ่มคนอายุน้อย เพราะมีรูปร่างป้อม น่ารัก เป็นลักษณะเด่น



ภาพที่ 5.4 แบบร่างสีที่ 2

แบบร่างแบบที่ 2 มีลักษณะคือ มีสัดส่วนหัวที่ใหญ่ เมื่อเทียบกับขนาดตัว ดวงตา และใบหน้าเด่นชัดด้วยขนาด หันหน้าข้างเป็นหลัก แก้วไม่มีปาก ดวงตาคมดูดุตัน จริงจัง แขนและขาเป็นเส้นโค้ง ไม่มีข้อพับที่ชัดเจน เหินมีเส้นขีดสีขาวแทนผมหงอนอกบนหงอน ถือไม้เท้า และมีหูกระต่ายผูกอยู่ที่คอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.5 แบบร่างสีที่ 3

แบบร่างแบบที่ 3 มีลักษณะคือ สัดส่วนสูงที่สุดในแบบร่างแบบอื่น ๆ มีร่างกายใกล้เคียงกับมนุษย์มากที่สุด แก้วมีคิ้ว แขนและขามีข้อต่อชัดเจน มีเหลี่ยมมุม ส่วนเห็นมีขนสองเส้น และเส้นขีดขาวบนหงอน มีรูปลักษณะใกล้เคียงกับไก่จริงมากที่สุด เน้นเส้นโค้ง มีรูปร่างเพรียวสูง ปีกไม่มีนิ้วชัดเจน แต่มีรูปร่างล้อกับความโค้งของลำตัว

และจากแบบร่างทั้ง 3 ได้ตัดสินใจเลือกแบบร่างแบบที่ 3 เป็นแบบร่างที่จะนำไปพัฒนาเป็นมาสคอตต่อไป ด้วยสัดส่วนที่สวยงาม ลงตัว และมีเอกลักษณ์ เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายที่ตั้งไว้ โดยได้ทำการพัฒนาปรับปรุงแก้ไขอย่างละเอียดคือ

- 1) แก้ว ทำการเพิ่มองค์ประกอบให้ดูมีขนที่หนาฟูมากขึ้น ปรับสีขนให้กลมกลืนกับคู่มาสคอตอีกตัวมากขึ้น



ภาพที่ 5.6 แก้วแบบสำเร็จ

2) เเห็น ทำการปรับปรุงหน้าตา รอยยิ้ม ดวงตา ให้มีความเป็นมิตรมากขึ้น



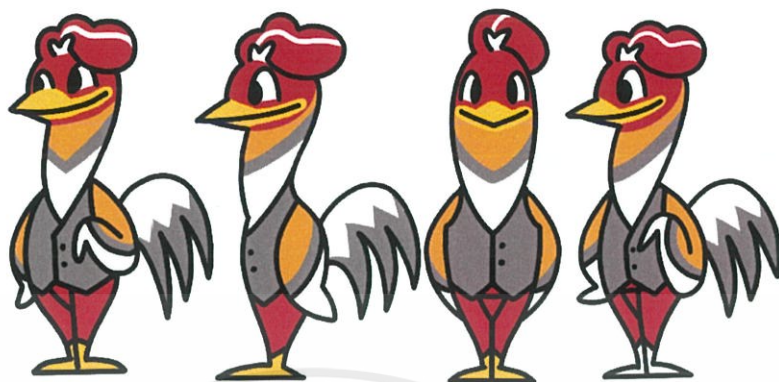
ภาพที่ 5.7 เเห็นแบบสำเร็จ

ต่อมาจึงพัฒนาออกแบบตัวละครในมุมมองทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ด้านหน้า ด้านข้าง ด้านหลัง และมุมเอียง เพื่อแสดงรูปร่างของมาสคอตในทุกมุมมอง



ภาพที่ 5.8 มุม 4 ด้านของแก้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.9 มุม 4 ด้านของเหิน

5.2 การออกแบบโลโก้ชื่อมาสคอต

ทำการร่างแบบชื่อแก้ว และเหิน เป็นโลโก้ตัวอักษร หรือ Logo Type เพื่อใช้ควบคู่กับมาสคอตในสื่อประเภทต่าง ๆ โดยจะต้องมีทั้งโลโก้ที่เป็นภาษาไทย และภาษาอังกฤษ ได้ศึกษาหาแนวทางที่หลากหลายเพื่อหาความเป็นไปได้ที่เหมาะสม

แก้ว & เหิน แก้ว เหิน
Kâew & Hěn Kaew Herf

ภาพที่ 5.10 แบบร่างโลโก้ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.11 แบบร่างโลโก้ 2

จากนั้นจึงได้คัดเลือกแบบร่างที่ดีที่สุด สำหรับการใช้เป็นโลโก้มาสคอต โดยคำนึงถึง ความสวยงาม ความชัดเจน อ่านง่าย ให้ความรู้สึกเป็นมิตร เข้ากันกลมกลืนกับสายเส้นของตัวละครที่จะนำไปใช้ควบคู่กัน และได้เป็นแบบสุดท้าย

แก้ว
เหน็บ

ภาพที่ 5.12 โลโก้ภาษาไทยแบบสำเร็จ

Keauw Hoeh

ภาพที่ 5.13 โลโก้ภาษาอังกฤษแบบสำเร็จ

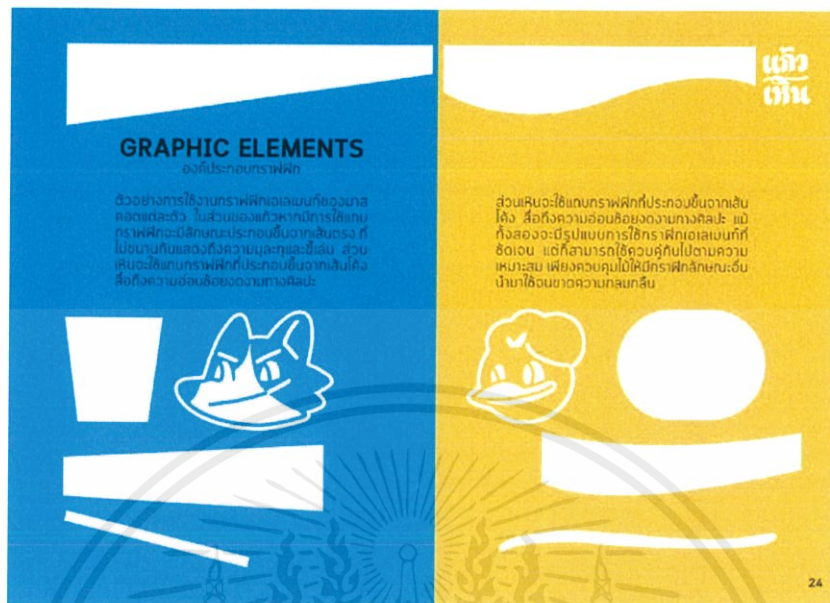
5.3 การออกแบบองค์ประกอบกราฟิก (Graphic Elements)

องค์ประกอบกราฟิกที่ใช้กับมาสคอตแต่ละตัว โดยได้กำหนดให้การใช้องค์ประกอบกราฟิกของทั้งสองมาสคอตมีความแตกต่างกันเพื่อข้้นนบุคลิก และเนื้อหาที่นำเสนอ โดยแก้วจะมีองค์ประกอบทางกราฟิกที่ให้ความรู้สึก เท่ ผจญภัย ส่วนเหินจะใช้องค์ประกอบทางกราฟิกที่ให้ความรู้สึกอ่อนช้อย เกี่ยวข้องกับศิลปะวัฒนธรรม



ภาพที่ 5.14 แบบร่างองค์ประกอบกราฟิก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.15 องค์ประกอบกราฟิกแบบสำเร็จ

5.4 การออกแบบสติ๊กเกอร์

การออกแบบสติ๊กเกอร์ ซึ่งแสดงท่าทาง บุคลิก กิจกรรมต่าง ๆ ที่แก้วและเหินทำเพื่อแสดงความรู้สึกนึกคิด สร้างลักษณะนิสัยให้มาสคอตมีชีวิต

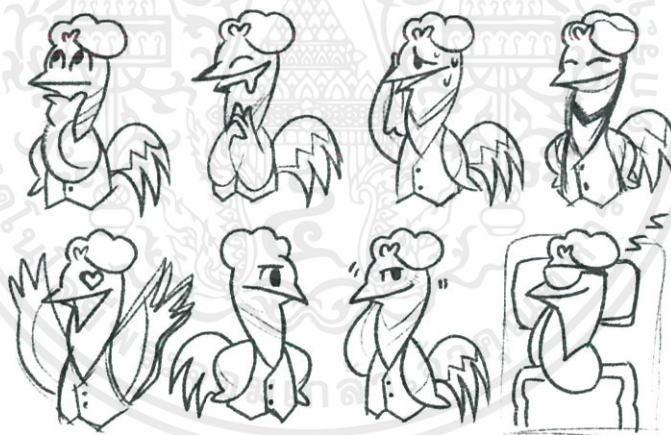


ภาพที่ 5.16 แบบร่างสติ๊กเกอร์ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.17 แบบร่างสตีกเกอร์ 2



ภาพที่ 5.18 แบบร่างสตีกเกอร์ 3

จากนี้จึงนำแบบร่างมาออกแบบจนสำเร็จ เป็นสตีกเกอร์แสดงท่าทางทั้งหมด 32 ท่าทาง โดยแต่ละท่าทางสามารถนำไปใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ สำหรับการพูดคุยผ่านโปรแกรมแชท (Chating) และยังเป็น การนำเสนอบุคลิก อุปนิสัยของแก้ว และเห็นได้เป็นอย่างดีด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.19 ตัวอย่างสติ๊กเกอร์ 1



ภาพที่ 5.20 ตัวอย่างสติ๊กเกอร์ 2

5.5 การออกแบบใบปลิวประชาสัมพันธ์สถานที่ท่องเที่ยว

ใบปลิว หรือโบรชัวร์ เป็นสื่อโฆษณาอีกประเภทหนึ่งที่สามารถใช้ในการโฆษณาการท่องเที่ยว และมาสกอตได้ โดยจะทำการออกแบบใบปลิวเพื่อแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวที่มีชื่อเสียง หรือเป็นจุดเด่นของการท่องเที่ยวในจังหวัดพิษณุโลก โดยใช้มาสกอตดึงดูดความสนใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สามารถใช้แจกจ่ายในบริเวณที่อยู่ในเส้นทางการเดินทาง เช่น สนามบิน, สถานีเติมน้ำมัน, จุดขนส่งผู้โดยสารต่าง ๆ ฯลฯ เพื่อเพิ่มโอกาสในการสร้างการมองเห็นกับกลุ่มเป้าหมายนักท่องเที่ยว



ภาพที่ 5.21 แบบร่างใบปลิว 1



ภาพที่ 5.22 แบบร่างใบปลิว 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.25 ตัวอย่างใบปลิวแบบสำเร็จ 1



ภาพที่ 5.26 ตัวอย่างใบปลิวแบบสำเร็จ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.6 การออกแบบตัวอย่างตัว

นอกจากสื่อประชาสัมพันธ์ไปพลีแล้ว ยังมีการร่วมมือกันระหว่างหน่วยงานของสถานที่ท่องเที่ยวต่าง ๆ เพื่อร่วมกันประชาสัมพันธ์ โดยการใช้มาสคอตของเราไปอยู่ร่วมกับสถานที่ท่องเที่ยวดังกล่าวนั้น ในโครงการนี้ ได้นำตัวอย่างสถานที่ท่องเที่ยว 2 แห่ง คือ พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจ่าทวี และอุทยานแห่งชาติภูหินร่องกล้า



ภาพที่ 5.27 แบบร่างตั๋วอุทยานฯ



ภาพที่ 5.28 แบบร่างตั๋วพิพิธภัณฑ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.29 ตั๋วอุทยานฯ แบบสำเร็จ



ภาพที่ 5.30 ตั๋วพิพิธภัณฑสถานฯ แบบสำเร็จ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.7 การออกแบบหนังสือคู่มือการใช้งานตัวละคร

Rule Book หรือหนังสือคู่มือของมาสกอต เป็นหนังสือรวบรวมข้อมูลในแง่มุมทุกแง่มุมของมาสกอต ทั้งข้อมูล เรื่องราว การใช้งาน ซึ่งภายในเล่มจะประกอบไปด้วยเนื้อหา ดังนี้

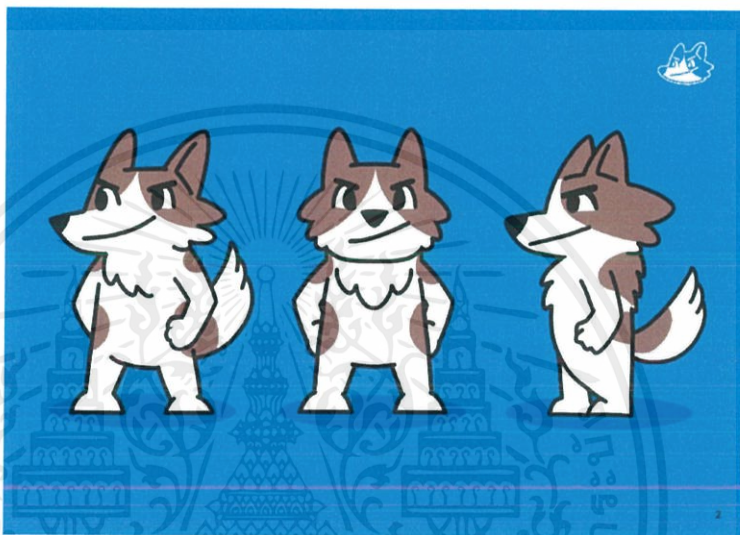
1. ข้อมูลพื้นฐาน บอกรายละเอียดของมาสกอต ด้านต่าง ๆ สัดส่วนความสูง
2. เรื่องราว บอกเล่าเรื่องราวความเป็นมาของมาสกอต
3. บุคลิก และลักษณะนิสัย เล่าบุคลิก ความชอบ การแสดงออกว่าเป็นอย่างไร
4. การใช้งานทางเนื้อหา การนำมาสกอตไปใช้งานกับเนื้อหาแบบต่าง ๆ
5. การใช้งานทางภาพ การกำหนดสี แนวภาพ ทั้งวิธีใช้งาน และข้อห้าม
6. โลโก้ แสดงภาพโลโก้ และการจัดวางของโลโก้ แต่ละแบบ
7. ตัวอย่างการนำไปใช้งาน



บทที่ 6

ผลงานสำเร็จ

6.1 มาสกอต



ภาพที่ 6.1 แก้ว



ภาพที่ 6.2 เหิน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.2 ลายสติ๊กเกอร์

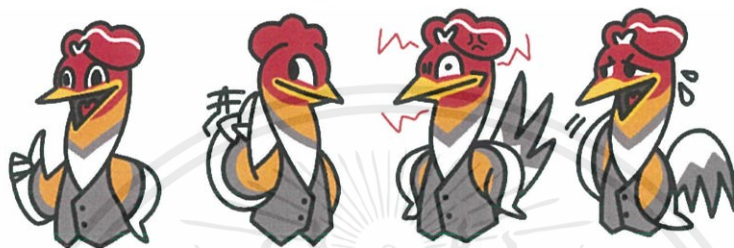


ภาพที่ 6.3 ลายสติ๊กเกอร์แก้ว 1



ภาพที่ 6.4 ลายสติ๊กเกอร์แก้ว 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.5 ลายสติ๊กเกอร์เห็น 1



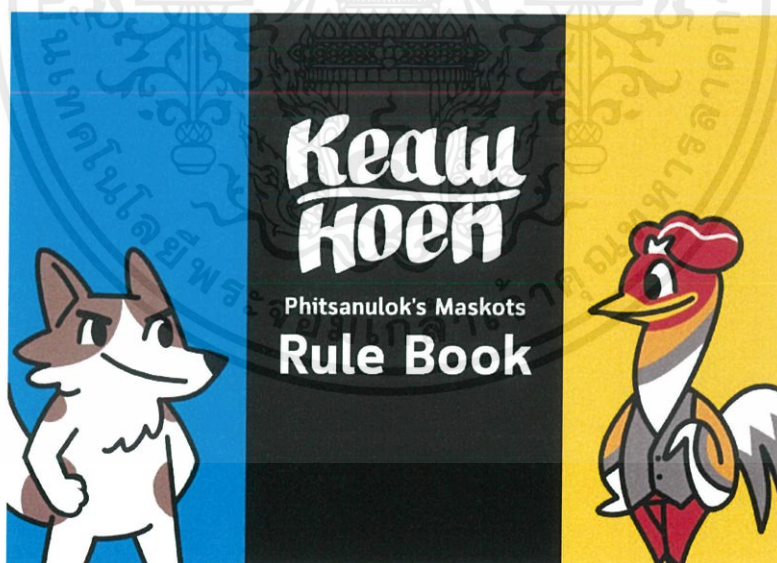
ภาพที่ 6.6 ลายสติ๊กเกอร์เห็น 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.7 ภาพถ่ายสติ๊กเกอร์กระดาษ

6.3 หนังสือคู่มือการใช้งานตัวละคร



ภาพที่ 6.8 หน้าปกหนังสือคู่มือการใช้งานตัวละคร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



KAEW Personality

เกี่ยวข้องผู้รักสนุก ความขี้เล่น ความรักกาย ชีวิตที่ไม่มีการพลุกพล่าน การใส่แอมป์ ที่ผ่านกิจกรรมที่ถือธงธงกาย เมื่อมีกิจกรรมเขาจะเป็นคนแรกที่ออกตัวออกจากรายการของ มีพลังงั้นแหละ รักความสนุก ไม่ชอบทำอะไรซ้ำกันเป็นกลุ่ม สิวสรรคัสเซา ชอบเที่ยวไม่สลับที่ท่องเที่ยวหรือใช้แรง มีการเดินทางท่องเที่ยวเพื่อจะได้สัมผัสกับพลาทอน การเดินทาง การเดินทาง การเดินทาง เที่ยวบ้าง ๙๙๙

ภาพที่ 6.11 ตัวอย่างหนังสือคู่มือการใช้งานตัวละคร 3



KAEW Promotes

NATURE - ACTIVITIES

เกี่ยวข้องกับการไปสถานที่ท่องเที่ยวหรือวิ่งออกกำลังกาย การเดินทางเล่นกีฬากลางแจ้ง ล่องแก่ง ดำน้ำเล่นตื้น ปีนเขา ขี่จักรยาน หรือกีฬาประเภทอื่นๆ อันรวมถึงสกี สกียู ลุยเรือ ฯลฯ มีเรื่องกิจกรรมการพักผ่อนหรือกิจกรรมที่ขี้เล่นเพื่อความบันเทิง ล่องเรือ ตกปลา เล่นเรือหรือเล่นกีฬาเป็นนัยอยู่บ่อยๆ

13

ภาพที่ 6.12 ตัวอย่างหนังสือคู่มือการใช้งานตัวละคร 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.4 ใบปลิว



ภาพที่ 6.13 ภาพถ่ายใบปลิวเหิน



ภาพที่ 6.14 ภาพถ่ายใบปลิวแก้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.5 ตั๋ว



ภาพที่ 6.15 ภาพถ่ายตัว

6.6 อาร์ตทอย



ภาพที่ 6.16 ตัวอย่างโมเดลอาร์ตทอย 1

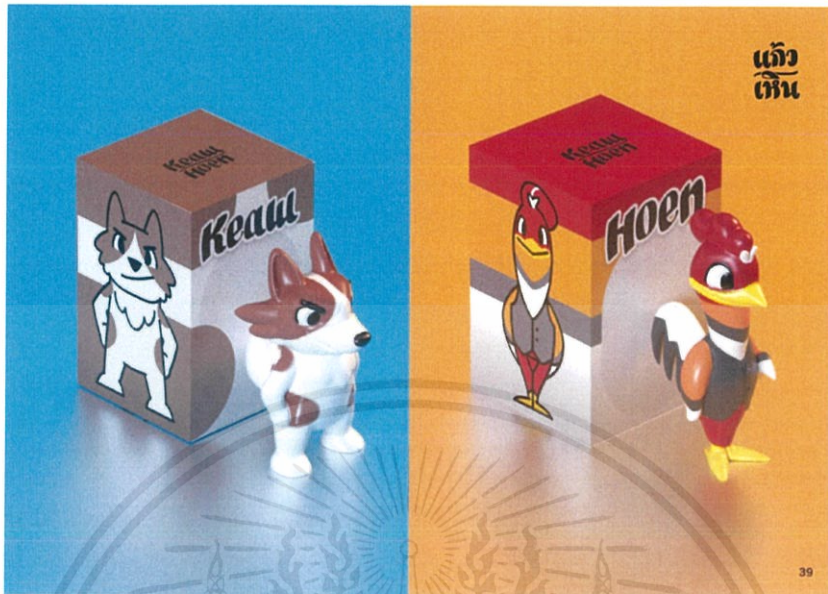
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.17 ตัวอย่างโมเดลอาร์ตทอย 2

ภาพที่ 6.18 ตัวอย่างโมเดลอาร์ตทอย 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.19 ตัวอย่างโมเดลอาร์ตทอย 4

6.6 ตุ๊กตา



ภาพที่ 6.20 ภาพถ่ายตุ๊กตาแก้ว และเหิน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.7 ลายปกสมุดบันทึก



ภาพที่ 6.21 ภาพถ่ายปกสมุดบันทึก

6.8 ลายกระเป๋าผ้า



ภาพที่ 6.22 ลายกระเป๋าผ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.9 ลายหมวก



ภาพที่ 6.23 ลายหมวก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

7.1 บทสรุป

การออกแบบมาสคอตประจำจังหวัด สำเร็จออกมาเป็นผลงานอย่างสมบูรณ์เรียบร้อย ได้ค้นคว้าหาข้อมูล ศึกษาถึงกระบวนการออกแบบมาสคอต จนได้เป็นมาสคอตคู่ทั้งสองตัวที่สามารถสื่อถึงจังหวัด และยังออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ในรูปแบบต่าง ๆ โดยใช้มาสคอตจังหวัดพิษณุโลกได้ครบถ้วน

7.2 ปัญหาและข้อจำกัด

ในการออกแบบมาสคอตประจำจังหวัดพิษณุโลก ได้พบปัญหาในกระบวนการทำงานดังนี้

1. ในการค้นคว้าหาข้อมูลก่อนจะทำโครงการ จำเป็นที่จะต้องมีแหล่งสืบค้น หรือแหล่งข้อมูลที่เพียงพอต่อการใช้งาน เพื่อให้การทำโครงการมีพื้นฐานที่ดี เหมาะสม ต่อการพัฒนาตัวมาสคอตที่สามารถสร้างความรู้สึกผูกพันกับคนในท้องถิ่น ในการทำโครงการนี้ ข้อมูลที่ได้ยังมาจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย แต่มีเนื้อหาเพียงพอแค่สามารถทำให้สำเร็จได้ แต่ยังไม่หนักแน่นที่สุด
2. ยังขาดการทดลองนำไปใช้จริง เพื่อดูว่าการออกแบบได้ทำหน้าที่สำเร็จครบถ้วนตามวัตถุประสงค์หรือไม่ ทั้งความดึงดูดสายตา ความสวยงาม ฯลฯ จึงยังเป็นผลงานที่บกพร่องในด้านของการทดสอบนำไปใช้จริง
3. การควบคุมคุณภาพของผลิตภัณฑ์ หรือการจ้างทำผลิตภัณฑ์ที่คาดการณ์คุณภาพได้ยาก จำเป็นต้องมีการสื่อสารและการวางแผนที่ดีอย่างยิ่ง เพราะปัจจัยภายนอกอย่างการจ้างทำสิ่งของต่าง ๆ อาจไม่ได้ผลลัพธ์เป็นไปตามที่วางแผน ทั้งในเรื่องการแสวงหาผู้รับจ้างที่มีความเป็นมืออาชีพ มีฝีมือ ราคาตอบแทน เวลา ล้วนเป็นข้อจำกัดที่ทำให้มีผลกระทบมากในการสร้างผลงานที่จำเป็นต้องพึ่งบุคคลนอกในการทำให้สำเร็จ

7.3 ข้อเสนอแนะ

1. สามารถพัฒนาการออกแบบมาสคอตให้ครอบคลุมถึงการสร้างแคมเปญ หรือการสร้างอิเวนต์ที่จะประชาสัมพันธ์มาสคอตให้เป็นที่รู้จักในวงกว้าง ด้วยการศึกษาจากกรณีศึกษาอย่างมาสคอตประจำจังหวัดคุเมโมโตะ ประเทศญี่ปุ่นที่ชื่อว่า “คุเมมง” เป็นต้น

2. พัฒนาการทำสินค้า ด้วยการเพิ่มประเภทสินค้าแบบต่าง ๆ ที่ใช้มาสคอตเป็นจุดเด่น โดยอาจจะคิดเป็นกลุ่มสินค้าที่ออกมาในเทศกาล หรือวาระพิเศษต่าง ๆ กัน เพื่อสร้างความน่าสนใจและความหลากหลาย

3. เมื่อทำการออกแบบร่างแล้ว ทดลอง หรือขอความคิดเห็นจากบุคคลที่หลากหลายเพื่อนำมาปรับปรุง พัฒนามาสคอตให้มีคุณภาพมากยิ่งขึ้น เพราะการออกแบบที่ดีจะสื่อสารกับคนหมู่มาก การขอความเห็นหรือคำแนะนำจากคนอื่นจึงมีประโยชน์ในการออกแบบเป็นอย่างมาก

7.4 ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ได้ศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบมาสคอต หลักการ ความหมาย และขั้นตอนต่าง ๆ ในการออกแบบมาสคอต หรือตัวละคร

2. สามารถสร้างสื่อประชาสัมพันธ์สถานที่ท่องเที่ยวในจังหวัดพิษณุโลกที่น่าสนใจได้



บรรณานุกรม

“จังหวัดพิษณุโลก” 2563. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/จังหวัดพิษณุโลก/>

“ต้นไม้ประจำจังหวัด: ป๊อป” [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://sites.google.com/site/phvssastr54/tn-pip/>

“ดอกไม้ประจำจังหวัด: ดอกนนทรี” 2563. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/ดอกลอนทรี>

“คุณสมบัติของมาสคอต” 2560. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <http://mrmeestudio.com/มาสคอต-mascot-ช่วยสร้างภาพจำ/>

“ความหมายของมาสคอต” 2559. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/ตัวนำโชค/>



ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ - สกุล

อติราช ละออง

ที่อยู่

180/8 หมู่ 3 ตำบลท่าโพธิ์ อำเภอเมืองพิษณุโลก

จังหวัดพิษณุโลก รหัสไปรษณีย์ 65000

การติดต่อ

Email: netattirash@gmail.com

Tel. 088 164 9650

ประวัติการศึกษา

- พ.ศ. 2550 (ปีการศึกษา 2549) ประถมศึกษา โรงเรียนโรจนวิทย์มาลาเปียง
 พ.ศ. 2556 (ปีการศึกษา 2555) มัธยมศึกษา โรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร
 พ.ศ. 2559 (ปีการศึกษา 2558) มัธยมศึกษา โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร
 พ.ศ. 2563 (ปีการศึกษา 2562) สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง