



การออกแบบมาสคอตคาแรคเตอร์สำหรับสโมสรฟุตบอลกำแพงเพชร เอฟซี Character mascot design for Kamphaeng Phet FC football club

อานันดา บุญชื่น¹ และ พจนันธรณม ฌรณงวิทย์²
Arnunda Bunchuan¹ and Pojtom Narongwit²

¹นักศึกษาด้านเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

²อาจารย์ปรแกรมวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

บทคัดย่อ

วิจัยเรื่องการออกแบบมาสคอตคาแรคเตอร์สำหรับสโมสรกำแพงเพชร เอฟซี มีวัตถุประสงค์คือ 1) เพื่อออกแบบมาสคอตคาแรคเตอร์ของสโมสรกำแพงเพชร เอฟซี 2) เพื่อประเมินความพึงพอใจกลุ่มแฟนบอลสโมสรกำแพงเพชรเอฟซี ที่มีต่อมาสคอตคาแรคเตอร์ของสโมสรกำแพงเพชรเอฟซี อภิปรายผลการวิจัยเรื่องการออกแบบมาสคอตคาแรคเตอร์สำหรับสโมสรกำแพงเพชร เอฟซี พบว่า ตัวแทนบุคลากรและนักฟุตบอลสโมสรกำแพงเพชร เอฟซี มีความเห็นสอดคล้องกันว่า ม้าศึกพระเจ้าตาก มีความเหมาะสมในการเป็นมาสคอตคาแรคเตอร์ ให้กับสโมสรกำแพงเพชรเอฟซี มากที่สุด เนื่องจากเป็นรูปแบบของสิ่งมีชีวิตที่ปรากฏอยู่บนโลโก้ดั้งเดิมของสโมสรกำแพงเพชร เอฟซี คือ รูป “พระเจ้าตากทรงม้า” และม้าศึกพระเจ้าตาก ถือเป็นอาชาที่มีตำนาน และเรื่องราวที่น่าสนใจ น่าเกรงขาม คือ ม้าศึกพระเจ้าตาก (พระสุบินอาชา) ลักษณะ เหมือนกับนักรบสมัยก่อนที่มีรูปร่าง บึกบึน แข็งแรง หัวหาญ มีลักษณะสี น้ำตาลเข้มดำ และชุดที่สวมใส่นั้น ได้ผสมผสานนำ เครื่องทรงหรือชุดออกรบสมัยก่อนมารวมกับชุดบอลในปัจจุบัน

ผลการประเมินความพึงพอใจมาสคอตคาแรคเตอร์สำหรับสโมสรกำแพงเพชร เอฟซี โดยกลุ่มแฟนบอลของสโมสรกำแพงเพชร เอฟซี มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก ด้านความสอดคล้องกับหน่วยงาน/องค์กร มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ด้านความน่าจดจำ มีความพึงพอใจระดับมากที่สุดด้านมีลักษณะเฉพาะ มีความพึงพอใจในระดับมาก ด้านความเหมาะสมของอารมณ์และท่าทาง มีความพึงพอใจในระดับมาก ด้านความง่ายต่อการนำไปใช้ มีความพึงพอใจในระดับมาก

คำสำคัญ: การออกแบบ/มาสคอต/ สโมสรฟุตบอล

Abstract

Research into character design mascot for Kamphaeng Phet FC with the following objectives: 1) To design the mascot of Kamphaeng Phet FC 2) To assess the satisfaction of the fans of Kamphaeng Phet FC With the following mascot character of the Kamphaeng Phet FC club Discussing the research on the character design of the mascot for Kamphaeng Phet FC, it was found that personnel representatives and footballers of Kamphaeng Phet FC agreed that War Horse God Tak Is suitable as a character mascot It is the most exclusive to Kamphaeng Phet FC because it is the life style that is based on the original logo of Kamphaeng Phet FC, which is "Phra Chao Tak Song Horse" and Chao Tak War Horse Considered to be a mythical horse And an interesting and awesome story is that the horse wears God Tak (Phra Subin Asha) looks like an old-school warrior



with a tough, hard-wearing, black-brown appearance, and the outfit that has been combined to bring the old style or battle suit together with the ball suit present

The results of the evaluation of the character's mascot satisfaction for Kamphaeng Phet FC, the fans of Kamphaeng Phet FC have overall satisfaction at a high level. Conformity with agencies / organizations Overall satisfaction at the highest level. Memorable side Have the highest level of satisfaction There is a high level of satisfaction. The suitability of emotions and gestures There is a high level of satisfaction. Ease of use There is a high level of satisfaction.

Keywords: Design / Mascot / Football Club

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

สโมสรฟุตบอลกำแพงเพชร เอฟซี เกิดขึ้นจากการมุ่งมั่นศรัทธาของคนที่รักฟุตบอลและชาวจังหวัดกำแพงเพชรกลุ่มหนึ่ง ซึ่งถือกำเนิดเมื่อประมาณปี พ.ศ. 2542 ณ สนามกีฬาากลางจังหวัดกำแพงเพชรเก่า (หน้าอำเภอเมือง) โดยมีการร่วมกลุ่มกันระหว่างผู้ฝึกสอนกับเยาวชนและผู้ปกครอง รวมถึงประชาชนทั่วไปที่เล็งเห็นความสำคัญของเกมกีฬา ซึ่งมีช่วงที่ล้มบ้าง ลูกบ้าง สลับกันไป แต่ก็ไม่เคยย่อท้อต่ออุปสรรคจนกระทั่ง พ.ศ. 2550 ผู้ฝึกสอนจึงรวบรวมนักฟุตบอลที่ฝึกสอนมา เข้าเรียนที่โรงเรียนองค์การบริหารส่วนจังหวัดกำแพงเพชร มีการฝึกซ้อมอย่างเต็มกำลังจนมีความสามารถและพื้นฐานที่มั่นคง กระทั่งเมื่อปี พ.ศ.2552 สมาคมฟุตบอลแห่งประเทศไทยได้จัดการแข่งขันฟุตบอลลีกภูมิภาค ดิวิชั่น 2 โซนภาคเหนือ ทางสโมสรกำแพงเพชรเอฟซี หรือที่มีฉายา "นักรบชาวกังราว" ได้ส่งทีมเข้าร่วมการแข่งขันด้วย โดยมี พ.อ. เอกสรรศิริพงษ์ เป็นประธานสโมสรพร้อมกับเป็นกุนซือใหญ่ของทีมและร.อ. ส่งเสริม มาเพิ่ม เป็นที่ปรึกษาสโมสร โดยใช้สนามชาวกังราวริมปิงเป็นรังเหย้าในการแข่งขัน สำหรับนักเตะนั้นสโมสรกำแพงเพชร เอฟซี ได้ใช้นักเตะจากโรงเรียนองค์การบริหารส่วนจังหวัดกำแพงเพชร และมหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร ซึ่งส่วนใหญ่เป็นนักเตะระดับท้องถิ่นทั้งหมด เพื่อหวังพัฒนาศักยภาพคนจังหวัดกำแพงเพชรเพื่อให้มีคุณธรรมและความสามารถทัดเทียมกับจังหวัดอื่นๆ ในประเทศไทย และให้ก้าวไปเป็นอนาคตของชาติต่อไป

มาสคอตคาแรคเตอร์ เป็นรูปแบบของภาพกราฟิกที่มีบทบาทสำคัญในวงการฟุตบอลเป็นอย่างมาก เนื่องจากมาสคอตคาแรคเตอร์เหล่านี้ ทำให้เกิดภาพลักษณ์ที่ง่ายต่อการจดจำ ของทั้งกลุ่มแฟนบอล และบุคคลทั่วไป รวมไปถึงเป็นการสร้างความน่าสนใจให้กับทีมฟุตบอลต่าง ๆ จะเห็นได้ว่าสโมสรฟุตบอลที่มีชื่อเสียง จะมีการสร้างสรรค์มาสคอตคาแรคเตอร์ในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อเป็นการสร้างภาพลักษณ์ที่น่าจดจำ และถือเป็นเอกลักษณ์ขององค์กร ยกตัวอย่างเช่น ทีมสโมสรฟุตบอลระดับโลกฮัลลันด์ มีมาสคอตคาแรคเตอร์เป็นตัวการ์ตูนเสือ แมนยู มาสคอตคาแรคเตอร์เป็นปีศาจแดงที่มีอาวุธเป็นตรีศูร เป็นต้น จะเห็นได้ว่ามาสคอตคาแรคเตอร์เหล่านี้นอกจากมีบทบาทอยู่บนโลโก้ หรือแบรนด์ของสโมสรทีมฟุตบอลแล้ว ยังมีบทบาทในการถ่ายทอดลงบนผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ของสโมสรทีมฟุตบอล เพื่อเป็นการสร้างรายได้ให้กับองค์กร และเป็นผลิตภัณฑ์ที่นักสะสมผู้เป็นแฟนบอลต่อทีมฟุตบอลนั้นๆต้องการ

จากความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา ผู้วิจัยจึงประสงค์ที่จะออกแบบมาสคอตคาแรคเตอร์ เพื่อสโมสรกำแพงเพชร เอฟซี เพื่อประเมินความพึงพอใจกลุ่มแฟนบอลสโมสรกำแพงเพชรเอฟซี ที่มีต่อมาสคอตคาแรคเตอร์ของสโมสรกำแพงเพชรเอฟซี



วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อออกแบบมาสคอตคาแรคเตอร์ของสโมสรกำแพงเพชร เอฟซี
2. เพื่อประเมินความพึงพอใจกลุ่มแฟนบอลสโมสรกำแพงเพชรเอฟซี ที่มีต่อมาสคอตคาแรคเตอร์ของสโมสรกำแพงเพชรเอฟซี

กรอบแนวคิดการวิจัย

ผู้วิจัยใช้กรอบแนวคิดด้านการออกแบบมาสคอตคาแรคเตอร์ของ (มันส์สินี ล้ำสันเทียะ, 2557 : 36-39) ดังนี้

1. ความสอดคล้องกับหน่วยงาน/องค์กร
2. ความน่าจดจำ
3. มีลักษณะเฉพาะ
4. ความเหมาะสมของอารมณ์และท่าทาง
5. ง่ายต่อการนำไปใช้

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

การออกแบบมาสคอตคาแรคเตอร์สำหรับสโมสรฟุตบอลกำแพงเพชร เอฟซี ผู้วิจัยได้กำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

3.1.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1) เพื่อออกแบบมาสคอตคาแรคเตอร์ของสโมสรกำแพงเพชร เอฟซี ดังนี้

1) ประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการสนทนากลุ่มเพื่อหาแนวทางในการออกแบบมาสคอตคาแรคเตอร์สำหรับทีมสโมสรกำแพงเพชร FC ได้แก่

ประชากร ได้แก่ บุคลากรหรือนักฟุตบอลในสโมสรกำแพงเพชร เอฟซี

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ตัวแทนบุคลากรหรือนักฟุตบอลในสโมสรกำแพงเพชร เอฟซี จำนวน 20 คน

2) ประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการประเมินรูปแบบมาสคอตคาแรคเตอร์สำหรับทีมสโมสรกำแพงเพชร FC มีดังนี้

ประชากร ได้แก่ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบกราฟิก

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบกราฟิก จำนวน 3 ท่าน

3.1.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2) เพื่อประเมินความพึงพอใจกลุ่มแฟนบอลสโมสรกำแพงเพชรเอฟซี ที่มีต่อมาสคอตคาแรคเตอร์ของสโมสรกำแพงเพชรเอฟซี ดังนี้

1) ประชากรและกลุ่มตัวอย่างด้านเพื่อประเมินความพึงพอใจกลุ่มแฟนบอลสโมสรกำแพงเพชรเอฟซี ที่มีต่อมาสคอตคาแรคเตอร์ของสโมสรกำแพงเพชรเอฟซี

ประชากร ได้แก่ กลุ่มแฟนบอลทีมสโมสรกำแพงเพชร FC

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ กลุ่มแฟนบอลทีมสโมสรกำแพงเพชร FC จำนวน 100 คน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาข้อมูลปฐมและทุติยภูมิ เพื่อเป็นแนวทางของการออกแบบมาสคอตคาแรคเตอร์สำหรับสโมสรกำแพงเพชร เอฟซี



ขั้นตอนที่ 2 ออกแบบเครื่องมือการวิจัย ได้แก่ เครื่องมือการสนทนากลุ่ม เครื่องมือการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบกราฟิกและเครื่องมือการประเมินพึงพอใจแฟนบอลสโมสรกำแพงเพชรเอฟซี ที่มีต่อมาสคอตคาแรคเตอร์ของสโมสรกำแพงเพชรเอฟซี

ขั้นตอนที่ 3 หาความเที่ยงตรงของเครื่องมือโดยผู้ทรงคุณวุฒิ และอาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัย เพื่อให้ได้เครื่องมือการวิจัยที่มีความเที่ยงตรง มีประสิทธิภาพในการใช้ในงานวิจัยในขั้นตอนการลงพื้นที่ เพื่อเก็บข้อมูล

ขั้นตอนที่ 4 ลงพื้นที่เก็บข้อมูลโดยการสนทนากลุ่มแหล่งข้อมูล โดยการลงพื้นที่ไปสนทนากลุ่มนักฟุตบอลภายในทีมกำแพงเพชร เอฟซี เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลที่จะนำมาปฏิบัติการออกแบบมาสคอตคาแรคเตอร์สำหรับสโมสรกำแพงเพชร เอฟซี

ขั้นตอนที่ 5 สรุปข้อมูลจากการสนทนากลุ่ม โดยทำการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสนทนากลุ่ม โดยนำข้อมูลที่ได้จากเครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล เพื่อนำมาปฏิบัติการออกแบบมาสคอตคาแรคเตอร์สำหรับสโมสรกำแพงเพชร เอฟซี

ขั้นตอนที่ 6 ปฏิบัติการออกแบบมาสคอตคาแรคเตอร์สำหรับสโมสรกำแพงเพชร เอฟซี โดยการออกแบบมาสคอตคาแรคเตอร์สำหรับสโมสรกำแพงเพชร เอฟซี จำนวนไม่ต่ำกว่า 3 รูปแบบ เพื่อเสนอแบบร่างต่อผู้ทรงคุณวุฒิและผู้ทรงคุณวุฒิ

ขั้นตอนที่ 7 เสนอแบบร่างต่อผู้ทรงคุณวุฒิ โดยให้ผู้ทรงคุณวุฒิและผู้ทรงคุณวุฒิประเมิน เพื่อรับฟังความคิดเห็นและข้อเสนอจากผู้ทรงคุณวุฒิและผู้ทรงคุณวุฒิ

ขั้นตอนที่ 8 ปรับปรุงรูปแบบตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ โดยการปรับแก้แบบที่ผู้ทรงคุณวุฒิดูคิดว่าจะเป็นไปได้มากที่สุดเพื่อนำไปออกแบบเป็นมาสคอตคาแรคเตอร์

ขั้นตอนที่ 9 ดำเนินการถ่ายทอดมาสคอตคาแรคเตอร์สโมสรกำแพงเพชร เอฟซี ลงบนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเพื่อใช้สำหรับการประเมินความพึงพอใจกลุ่มแฟนบอลที่มีต่อมาสคอตคาแรคเตอร์

ขั้นตอนที่ 10 ประเมินความพึงพอใจ กลุ่มแฟนบอลสโมสรกำแพงเพชรที่มีต่อมาสคอตคาแรคเตอร์ของสโมสรกำแพงเพชรเอฟซี

ขั้นตอนที่ 11 วิเคราะห์ผลและสรุปผลการวิจัย โดยผู้ศึกษาได้ดำเนินการสอบถามและวิเคราะห์สรุปผลโดยใช้การหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน \bar{X} และ S.D. และบรรยายในลักษณะความเรียง

ขั้นตอนที่ 12 อภิปรายผล และข้อเสนอแนะในการวิจัยในครั้งต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูล โดยนำข้อมูลที่ได้จากเครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล ได้แก่ การสนทนากลุ่ม แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง แบบประเมินความพึงพอใจ มาทำการวิเคราะห์ซึ่งมีการแบ่งส่วนขั้นตอนการวิเคราะห์ ดังนี้

1. การสรุปผลที่ได้จากการสนทนากลุ่ม ของบุคลากรและนักฟุตบอลในสโมสรกำแพงเพชร เอฟซี ผ่านทางสื่อโซเชียลมีเดีย ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บข้อมูล และวิเคราะห์สรุปผลโดยใช้การวิเคราะห์จากการสนทนากลุ่ม ถึงประเด็นปัญหา และความต้องการของบุคลากรและนักฟุตบอลในสโมสรกำแพงเพชร เอฟซี โดยวิเคราะห์ในรูปแบบของความเรียง

2. การสรุปผลที่ได้จากแบบประเมินรูปแบบมาสคอตคาแรคเตอร์สำหรับสโมสรกำแพงเพชร เอฟซี โดยการสรุปและวิเคราะห์ผลการสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง และสังเคราะห์ในรูปแบบความเรียง

3. การสรุปผลการสอบถามเรื่องความพึงพอใจในรูปแบบมาสคอตคาแรคเตอร์สำหรับสโมสรกำแพงเพชร เอฟซี ดังนี้ การสรุปผลการประเมินความพึงพอใจ ผู้ศึกษาได้ดำเนินการสอบถามและวิเคราะห์สรุปผล



โดยใช้ตารางเปรียบเทียบโดยการหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน \bar{X} และ S.D. และบรรยายในลักษณะความเรียง

การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบประเมินความพึงพอใจ เป็นการวิเคราะห์โดยใช้หลักทางสถิติแบบคิดค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและแปลผลโดยการบรรยาย การเก็บรวบรวมข้อมูลในการประเมินนั้น อาจจะใช้คะแนนเฉลี่ยความคิดแต่ละช่วง เป็นเกณฑ์ในการตัดสินใจเกี่ยวกับข้อมูลโครงการ จากการใช้แบบประเมินค่าชนิด 5 ระดับ ดังนี้

- ระดับคะแนน 4.51 – 5.00 หมายถึง ผลการประเมินอยู่ในระดับ มากที่สุด
- ระดับคะแนน 3.51 – 4.50 หมายถึง ผลการประเมินอยู่ในระดับ มาก
- ระดับคะแนน 2.51 – 3.50 หมายถึง ผลการประเมินอยู่ในระดับ ปานกลาง
- ระดับคะแนน 1.51 – 2.50 หมายถึง ผลการประเมินอยู่ในระดับ น้อย
- ระดับคะแนน 1.00 – 1.50 หมายถึง ผลการประเมินอยู่ในระดับ น้อยที่สุด

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการสนทนากลุ่ม เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบมาสคอตคาแรคเตอร์สำหรับสโมสรกีฬาแพนเพอร์ เอฟซี

ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่สนทนากลุ่มแบบมีโครงสร้าง ตัวแทนบุคลากรและนักฟุตบอลสโมสรกีฬาแพนเพอร์ เอฟซี จำนวน 20 คน จากการวิเคราะห์รูปแบบจากการวิเคราะห์รูปแบบมาสคอตคาแรคเตอร์ที่มีอยู่ในปัจจุบัน ของสโมสรฟุตบอลภายในประเทศไทยและต่างประเทศ โดยนำอัตลักษณ์ขององค์กรหรือโลโก้ของสโมสร เพื่อการออกแบบมาสคอตคาแรคเตอร์ จะได้แรงบันดาลใจมาจากสิ่งมีชีวิตในพื้นที่และสิ่งมีชีวิตในตำนานหรือนวนิยายเป็นส่วนมาก เพื่อการออกแบบมาสคอตคาแรคเตอร์ จากการสนทนากลุ่มจึงได้มีการเสนอข้อมูลของคาแรคเตอร์ที่หลากหลาย ซึ่งได้ผลการวิเคราะห์ ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการสำรวจเกี่ยวกับรูปแบบมาสคอตคาแรคเตอร์ของสโมสรฟุตบอลกีฬาแพนเพอร์ เอฟซี

ลำดับ	ความถี่ (N=20)	ร้อยละ
1.ม้าศึกพระเจ้าตาก	17	80
2.ควาย	5	25
3.ไก่ชน	5	25
4.สิงห์พระอิศวร	4	20
5.พระเจ้าตาก	4	20
6.ช้างทรงเครื่อง	4	20
7.ช้าง	4	20
8.ปลาบึก	4	20
9.ท้าวแสนปม	3	15
10.กระต่าย	2	10

จากตารางที่ 1 ผลการสำรวจเกี่ยวกับรูปแบบมาสคอตคาแรคเตอร์ของสโมสรฟุตบอลกีฬาแพนเพอร์ เอฟซี พบว่า ตัวแทนบุคลากรและนักฟุตบอลสโมสรกีฬาแพนเพอร์ เอฟซี เห็นว่ามาสคอตคาแรคเตอร์ ม้าศึกพระเจ้าตาก



มีความเหมาะสมที่สุด คิดเป็นร้อยละ 80 รองลงมาคือ ควาย โกงขน คิดเป็นร้อยละ 25 รองลงมาคือ สิ่งพระอิศวร พระเจ้าตาก ช้างทรงเครื่อง ช้าง ปลาบึก คิดเป็นร้อยละ 20 รองลงมาคือ ท้าวแสนปม คิดเป็นร้อยละ 15 น้อยที่สุดคือ กระต่าย คิดเป็นร้อยละ 10

จากการสนทนากลุ่ม ตัวแทนบุคลากรและนักฟุตบอลสโมสรกำแพงเพชร เอฟซี มีความเห็นสอดคล้องกันว่า ม้าศึกพระเจ้าตาก มีความเหมาะสมในการเป็นมาสคอตคาแรคเตอร์ ให้กับสโมสรกำแพงเพชรเอฟซี มากที่สุด เนื่องจากเป็นรูปแบบของสิ่งมีชีวิตที่ปรากฏอยู่บนโลโก้ดั้งเดิมของสโมสรกำแพงเพชรเอฟซี คือ รูป “พระเจ้าตากทรงม้า” และม้าศึกพระเจ้าตาก ถือเป็นอาชาที่มีตำนาน และเรื่องราวที่น่าสนใจ น่าเกรงขาม คือ ม้าศึกพระเจ้าตาก (พระสุบินอาชา) ลักษณะ เหมือนกับนักรบสมัยก่อนที่มีรูปร่าง บึกบึน แข็งแรง ห้าวหาญ มีลักษณะสี น้ำตาลแซมดำ และชุดที่สวมใส่นั้น ได้ผสมผสานนำ เครื่องทรงหรือชุดออกรบสมัยก่อนมารวมกับชุดบอลในปัจจุบัน ซึ่งจากการสนทนากลุ่มสามารถสรุปแนวทางการออกแบบมาสคอตคาแรคเตอร์ ได้ ดังนี้

- 1) คาแรคเตอร์ซึ่งได้แรงบันดาลใจมาจาก ม้าศึกพระเจ้าตาก
- 2) ชื่อของมาสคอต คือ “พีแก่” ซึ่งเป็นชื่อเล่นของ พระสุบินอาชา หรือม้าศึกพระเจ้าตาก เพื่อให้ผู้คนทั่วไปเข้าถึงมาสคอตได้ง่ายมากขึ้น มากกว่าการใช้ชื่อที่เกี่ยวข้องกับศตวรรษที่
- 3) “พีแก่” จะเป็นลักษณะของม้า ที่สามารถยืนสองขาและมีมือเหมือนมนุษย์
- 4) สีของพีแก่ จะต้องเป็นสีน้ำตาลแซมดำ สอดคล้องตามพงศาวดาร
- 5) เครื่องแต่งกายของพีแก่ จะเป็นเสื้อนักกีฬาฟุตบอล แบบผสมผสานกับเครื่องทรงร่วมสมัย
- 6) ลักษณะจะต้องดู ดุดัน น่าเกรงขาม เพื่อสื่อถึงความแข็งแกร่ง และข่มขวัญศัตรูได้
- 7) พีแก่ จะไม่ถือดาบเพื่อสื่อถึงความเป็นนักรบ แต่จะมีองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับการเชียร์บอลมาแทน เช่น ลูกฟุตบอล ธงเชียร์ หรือ ถ้วยรางวัล เป็นต้น
- 8) ท่าทางของพีแก่ จะต้องเป็นท่าทางที่ใช้สำหรับถ่ายทอดลงบนสื่อพระชาสัมพันธ์และของที่ระลึกได้ และจะต้องสื่อถึงกีฬาฟุตบอล เช่น ท่าทางการเลี้ยงบอล การโศกกับลูกฟุตบอล ท่าทางดีใจจากการทำประตู ท่ายิงประตู ท่าทางของการเป็นผู้รักษาประตู ท่าทางฮีกเอ็ม ท่าทางดีใจ ท่าทางในอารมณ์ให้กำลังใจ เป็นต้น

ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบมาสคอตคาแรคเตอร์ ของสโมสรกำแพงเพชร เอฟซี ในชื่อ “พีแก่” จำนวน 3 รูปแบบ เพื่อใช้ในการประเมินรูปแบบโดยผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบ 3 ท่าน ดังนี้



ภาพที่ 1 ผลการออกแบบมาสคอตคาแรคเตอร์สโมสรกำแพงเพชรเอฟซี พีแก่ รูปแบบที่ 1



ภาพที่ 2 ผลการออกแบบมาสคอตคาแรคเตอร์สโมสรกำแพงเพชรเอฟซี พีแก็่ รูปแบบที่ 2



ภาพที่ 3 ผลการออกแบบมาสคอตคาแรคเตอร์สโมสรกำแพงเพชรเอฟซี พีแก็่ รูปแบบที่ 3

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการประเมินรูปแบบมาสคอตคาแรคเตอร์โดยผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการประเมินรูปแบบมาสคอตคาแรคเตอร์โดยผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 3 ท่าน

จากผลการสัมภาษณ์ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบมีความเห็นสอดคล้องกันว่า รูปแบบของมาสคอตคาแรคเตอร์ “พีแก็่” ซึ่งได้ดึงนำอัตลักษณ์ของม้าศึกพระเจ้าตากที่เรียกว่า “พระสุบินอาษา” ทั้งหมด 3 รูปแบบ เห็นควรว่ารูปแบบที่ 1 มีความเหมาะสมสอดคล้องกับการเป็นมาสคอตคาแรคเตอร์สโมสรฟุตบอลมากที่สุด เนื่องจากม้าศึกรูปแบบที่ 1 มีรูปลักษณ์ที่ดูแข็งแกร่ง และสง่างามกว่า เมื่อเทียบกับรูปแบบที่ 2 และรูปแบบที่ 3 ที่ดูน่ารักมากเกินไป เนื่องจากมาสคอตคาแรคเตอร์ นอกจากทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์ที่จดจำของแฟนบอลแล้ว ควรจะต้องมีภาพลักษณ์ที่ดูดี และข่มขวัญกับคู่แข่งได้



จากการพิจารณามาสคอตคาแรคเตอร์รูปแบบที่ 1 เห็นควรว่าควรมีการปรับปรุงรูปแบบของคาแรคเตอร์ให้มีมิติมากยิ่งขึ้น เนื่องจากรูปแบบเดิมยังมีความเป็นคาแรคเตอร์การ์ตูน 2 มิติมากเกินไป จึงสามารถสรุปการแก้ไขมาสคอตคาแรคเตอร์ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

- 1) ควรเพิ่มมิติให้ตัวละคร แสง และเงา ต่างๆ เพื่อให้ตัวละครดูสมจริงและสง่างามมากขึ้น
- 2) ควรแก้ไขและปรับปรุงให้มาสคอตคาแรคเตอร์ มีแววตาที่สมจริงเป็นประกายมากขึ้น
- 3) ควรปรับปรุงแก้ไขสีของมาสคอตคาแรคเตอร์ให้เป็นสีน้ำตาลเข้ม ให้เหมือนกับสีของขนม้ามากขึ้น

เนื่องจากสีเดิมเป็นสีน้ำตาลอ่อน ซึ่งลักษณะที่ถูกต้องตามจารีกได้ระบุไว้ว่าพระสุบินอาชา มีขนเป็นสีน้ำตาลเข้มดำ

ผู้วิจัยจึงดำเนินการปรับปรุงแก้ไขรูปแบบมาสคอตคาแรคเตอร์รูปแบบที่ 1 ตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบ และนำไปประเมินความพึงพอใจต่อกลุ่มแฟนบอล ดังนี้



ภาพที่ 4 ผลการออกแบบมาสคอตคาแรคเตอร์สโมสรกีฬาแพนเพชเชอพีซี พีแก็ รูปแบบที่ 1 ที่ได้รับการปรับปรุงแก้ไข จากข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการประเมินความพึงพอใจ ของกลุ่มผู้บริโภคที่มีต่อมาสคอตคาแรคเตอร์ สำหรับสโมสรกีฬาแพนเพชเชอพีซี

จากการวิจัยเรื่องการออกแบบมาสคอตคาแรคเตอร์สำหรับสโมสรกีฬาแพนเพชเชอพีซี ผู้วิจัยได้นำมาสคอตคาแรคเตอร์ ไปประเมินความพึงพอใจกลุ่มแฟนบอลสโมสรกีฬาแพนเพชเชอพีซี จำนวน 100 คน ได้ผลการประเมินความพึงพอใจ ดังนี้



ตารางที่ 2 วิเคราะห์สถานภาพผู้ตอบแบบสอบถาม ที่มีต่อมาสคอตคาแรคเตอร์สำหรับสโมสรกำแพงเพชร เอฟซี

รายละเอียดข้อมูล	จำนวน N=100	ร้อยละ
1. เพศ		
ชาย	52	52
หญิง	48	48
รวม	100	100
2. อายุ		
ต่ำกว่า 20 ปี	41	41
21 - 30 ปี	28	28
31 - 40 ปี	24	24
41 - 50 ปี	4	4
51 ปี ขึ้นไป	3	3
รวม	100	100
3.ระดับการศึกษา		
ต่ำกว่าปริญญาตรี	52	52
ปริญญาตรี	48	48
ปริญญาโท	0	0
สูงกว่าปริญญาโท	0	0
รวม	100	100

จากตารางที่ 2 วิเคราะห์สถานภาพผู้ตอบแบบสอบถาม ที่มีต่อมาสคอตคาแรคเตอร์สำหรับสโมสรกำแพงเพชร เอฟซี พบว่า กลุ่มแฟนบอลเป็นเพศชายมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 52 รองลงมาคือ เพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 48 อายุต่ำกว่า 20 ปี มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 41 รองลงมาคือ 21-30 ปี คิดเป็นร้อยละ 28 รองลงมาคือ 31-40 ปี คิดเป็นร้อยละ 24 รองลงมา 41 - 50 ปี คิดเป็นร้อยละ 4 น้อยที่สุด 51 ปี ขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 3 ระดับการศึกษา มากที่สุด ปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 52 น้อยที่สุดคือต่ำกว่าปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 48

ตารางที่ 3 แสดงผลการประเมินความพึงพอใจมาสคอตคาแรคเตอร์สำหรับสโมสรกำแพงเพชร เอฟซี โดยกลุ่มแฟนบอลของสโมสรกำแพงเพชร เอฟซี

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ผู้บริโภค (n=20)		
		\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
1	ความสอดคล้องกับหน่วยงาน/องค์กร	4.65	0.48	มากที่สุด
2	ความน่าจดจำ	4.57	0.50	มากที่สุด
3	มีลักษณะเฉพาะ	3.88	0.66	มาก
4	ความเหมาะสมของอารมณ์และท่าทาง	3.91	0.60	มาก
5	ง่ายต่อการนำไปใช้	3.93	0.62	มาก
	ค่าเฉลี่ยรวมการประเมินรูปแบบผลิตภัณฑ์	4.19	0.67	มาก



จากตารางที่ 3 แสดงผลการประเมินความพึงพอใจมาศคอตคาแรคเตอร์สำหรับสโมสรกำแพงเพชร เอฟซี โดยกลุ่มแฟนบอลของสโมสรกำแพงเพชร เอฟซี มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.19$) ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.=0.67) ด้านความสอดคล้องกับหน่วยงาน/องค์กร มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.65$) ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.=0.48) ด้านความน่าจดจำ มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.57$) ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.=0.50) ด้านมีลักษณะเฉพาะ มีความพึงพอใจในระดับมาก ($\bar{X} = 3.88$) ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.=0.66) ด้านความเหมาะสมของอารมณ์และท่าทาง มีความพึงพอใจในระดับมาก ($\bar{X} = 3.91$) ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.=0.60) ด้านง่ายต่อการนำไปใช้ มีความพึงพอใจในระดับมาก ($\bar{X} = 3.93$) ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.=0.62)

อภิปรายผลการวิจัย

อภิปรายผลวิจัยเรื่องการออกแบบมาศคอตคาแรคเตอร์สำหรับสโมสรกำแพงเพชร เอฟซี พบว่าตัวแทนบุคลากรและนักฟุตบอลสโมสรกำแพงเพชร เอฟซี มีความเห็นสอดคล้องกันว่า ม้าศึกพระเจ้าตาก มีความเหมาะสมในการเป็นมาศคอตคาแรคเตอร์ ให้กับสโมสรกำแพงเพชรเอฟซี มากที่สุด เนื่องจากเป็นรูปแบบของสิ่งมีชีวิตที่ประกอบอยู่บนโลกใต้ดินเดิมของสโมสรกำแพงเพชรเอฟซี คือ รูป “พระเจ้าตากทรงม้า” และม้าศึกพระเจ้าตาก ถือเป็นอาชาที่มีตำนาน และเรื่องราวที่น่าสนใจ น่าเกรงขาม คือ ม้าศึกพระเจ้าตาก (พระสุบินอาชา) ลักษณะ เหมือนกับนักรบสมัยก่อนที่มีรูปร่าง บึกบึน แข็งแรง หัวอาหาร มีลักษณะสี น้ำตาลแซมดำ และชุดที่สวมใส่นั้น ได้ผสมผสานนำเครื่องทรงหรือชุดออกรบสมัยก่อนมารวมกับชุดบอลในปัจจุบัน สอดคล้องกับ (มนัสสินี ลำสันเทียะ, 2557 หน้า 36-39) ได้มีแนวคิดที่ดีในการออกแบบมาศคอตคาแรคเตอร์ที่ดี ต้องมีความเหมาะสมในด้านความสอดคล้องกับหน่วยงาน/องค์กรความน่าจดจำมีลักษณะเฉพาะความเหมาะสมของอารมณ์และท่าทาง และง่ายต่อการนำไปใช้

ผลการประเมินความพึงพอใจมาศคอตคาแรคเตอร์สำหรับสโมสรกำแพงเพชร เอฟซี โดยกลุ่มแฟนบอลของสโมสรกำแพงเพชร เอฟซี มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก ด้านความสอดคล้องกับหน่วยงาน/องค์กร มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ด้านความน่าจดจำ มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุดด้านมีลักษณะเฉพาะ มีความพึงพอใจในระดับมาก ด้านความเหมาะสมของอารมณ์และท่าทาง มีความพึงพอใจในระดับมาก ด้านความง่ายต่อการนำไปใช้ มีความพึงพอใจในระดับมาก สอดคล้องกับ (ศิริพรรณ ปีเตอร์, 2549 หน้า 35-37) เกี่ยวกับการเชื่อมโยงสัมพันธ์ เกี่ยวกับการประยุกต์การเชื่อมโยงกราฟิกกับสภาพแวดล้อมต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความพึงพอใจต่อผู้ใช่มากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. งานวิจัยนี้มุ่งเน้นการศึกษาและออกแบบมาศคอตคาแรคเตอร์สำหรับสโมสรกำแพงเพชร เอฟซี ซึ่งรูปแบบมาศคอตคาแรคเตอร์อาจเปลี่ยนแปลงไปตามอัตลักษณ์ของสโมสรกำแพงเพชร เอฟซี
2. รูปแบบลวดลายกราฟิกบนมาศคอตคาแรคเตอร์สะท้อนให้เห็นเกี่ยวกับข้อมูลที่สืบค้น และที่มาของมาศคอตคาแรคเตอร์ ดังนั้นรูปแบบมาศคอตคาแรคเตอร์ประเภทอื่นๆ จะใช้ลวดลายกราฟิกที่แตกต่างกันไป

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์มาศคอตคาแรคเตอร์ของสโมสรกำแพงเพชร เอฟซี ให้เป็นที่รู้จักในวงกว้างมากขึ้น



2. ควรมีการส่งเสริมการพัฒนามาตรฐานของมาศคอตคาแรคเตอร์ของสโมสรกำแพงเพชร เอฟซี ให้ได้รับมาตรฐานเป็นที่ยอมรับมากขึ้น

เอกสารอ้างอิง

มนัสสินี ลำสันเทียะ.(2557). Workshop illustrator CS6 graphic design. กรุงเทพฯ : รีไวว่า
ศิริพรรณ ปีเตอร์.(2549). ออกแบบกราฟิก. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์