

46151306 : สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์

คำสำคัญ : การแข่งขันกีฬา / ตราสัญลักษณ์ / สัญลักษณ์นำโชค / เครื่องหมายกีฬา

ยอดศักดิ์ ประชาราษฎร์ : การศึกษาแนวทางในการออกแบบสัญลักษณ์ที่ใช้ในการจัดการแข่งขันกีฬา.
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : อ.อนุชา โสภาคชวิจิตร และ ผศ.วิวัฒน์พันธุ์ ฤทธิ์เสนา. 325 หน้า.

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและจำแนกคุณลักษณะของสัญลักษณ์ที่ใช้ในการจัดการแข่งขันกีฬา กลุ่มตัวอย่างสัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ตราสัญลักษณ์จำนวน 189 ตราสัญลักษณ์, สัญลักษณ์นำโชคจำนวน 154 สัญลักษณ์นำโชค และเครื่องหมายกีฬาจำนวน 42 เครื่องหมาย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ แบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้วิธีการหาค่าร้อยละและการวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัยประเด็นที่ 1 สามารถจำแนกและแสดงจำนวนคุณลักษณะที่พบในตราสัญลักษณ์ ได้ดังนี้ ด้านรูปลักษณะที่มีที่มาจาก รูปคน 24.3%, รูปวัตถุด้านกีฬา 15.9% , รูปอักษรย่อและตัวเลข 14.3% , รูปอิสระหรือนามธรรม 10.1% , รูปวัตถุสิ่งของโดยมนุษย์ 8.5% , รูปตัวอักษรชื่อ 6.9% , รูปอุดมคติ 6.3%,รูปพืช ดอกไม้ 5.3% , รูปลักษณะสัตว์ 3.2% , รูปสิ่งแวดล้อมธรรมชาติ 3.2% และรูปเรขาคณิต 2.1% โดยมีการออกแบบที่ไม่ใช่ Brand Architect และสัญลักษณ์ของการแข่งขันกำกับ 31.7%, การใช้สัญลักษณ์ของการแข่งขันผสม 24.9%, การใช้ Brand Architect 23.3% และการใช้สัญลักษณ์ของการแข่งขันรอบนอก 20.1% ส่วนในด้านที่มาจากสี ตราสัญลักษณ์นั้น มีที่มาจากสีของธงชาติเจ้าภาพ 61.9% , มีที่มาจากสีของสัญลักษณ์ของการแข่งขัน 54.0% และมีที่มาจากเหตุผลอื่นๆ ร้อยละ 48.1%

ผลการวิจัยประเด็นที่ 2 สามารถจำแนกและแสดงจำนวนคุณลักษณะที่พบในสัญลักษณ์นำโชค ได้ดังนี้ ด้านรูปลักษณะที่มีที่มาจากรูปสัตว์ 72.4%, รูปคน 12.2%, รูปอิสระหรือนามธรรม 6.4%, รูปสิ่งแวดล้อมธรรมชาติ 4.5%, รูปพืชผักผลไม้ ดอกไม้ 2.6% และรูปวัตถุสิ่งของ 1.9% ในด้านที่มาจากสีสัญลักษณ์นำโชคนั้น มีที่มาจากสีจากเหตุผลอื่นๆพบ 77.3%, มีที่มาจากสีของธงชาติเจ้าภาพ 57.8% และมีที่มาจากสีของสัญลักษณ์ประจำการแข่งขัน 55.8% ด้านจำนวนของการใช้สัญลักษณ์นำโชคแบบ 1 ตัวพบ 85.7%, สัญลักษณ์นำโชคแบบ 2 ตัวพบ 11.0%, สัญลักษณ์นำโชคแบบ 3 ตัวพบ 1.9%, สัญลักษณ์นำโชคแบบ 4 ตัวพบ 0.6% และสัญลักษณ์แบบ 5 ตัวพบ 0.6%

ผลการวิจัยประเด็นที่ 3 สามารถจำแนกและแสดงจำนวนคุณลักษณะที่พบในเครื่องหมายกีฬา ได้ดังนี้ มีการออกแบบที่ไม่ใช้ระบบกริดแบบเรขาคณิต 64.3% ส่วนการใช้ระบบกริดแบบเรขาคณิตพบ 35.7% ,มีการออกแบบโดยใช้รูปทรงอิสระพบ 52.4%, รูปทรงเรขาคณิตพบ 40.5% และรูปทรงธรรมชาติพบ 7.1% ,มีการออกแบบโดยใช้ระบบการแบ่งส่วนร่างกายพบ 71.4% ส่วนการไม่ใช้ระบบแบ่งส่วนร่างกายพบ 28.6% ,มีการใช้สีแบบภาพแบบเงาคำหรือภาพกลับ 85.7% ส่วนการใช้สีแบบคำนำหน้าหนักอ่อนแก่พบ 14.3% , มีการใช้กรอบรอบเครื่องหมายในรูปร่างสี่เหลี่ยมพบ 88.1% ส่วนการไม่ใช้กรอบในรูปร่างสี่เหลี่ยมพบ 11.9% , มีการใช้ที่มาจากตราสัญลักษณ์ประจำการแข่งขันพบ 26.8%, มีเนื้อหาด้านวัฒนธรรมพบ 26.8%, มีเนื้อหาด้านสภาพแวดล้อมพบ 19.0% และการใช้ที่มาจากสัญลักษณ์นำโชคการแข่งขันพบ 2.4%

46151306 : MAJOR : VISUAL COMMUNICATION DESIGN

KEY WORD : SPORT EVENTS / EMBLEM / MASCOT / PICTOGRAMS

YORTSAK PRACHARAT : A STUDY OF SYMBOLIC DESIGN FOR SPORT EVENTS.

THESIS ADVISORS : ANUCHA SOPAKVICHIT AND ASST.PROF.WATANAPAN KRUTASAEN.
325 pp.

The purposes of this research were to study and separate the characteristics of symbolic design for sports events. The samples were 189 of games's emblems, 154 of games's mascots and 42 of sport pictograms. The instrument used for gathering data was a set of questionnaire. The data were analyzed by using percentage and the method of content analysis.

First result of the research concluded that the characteristics of games's emblems design could be separated, represent by percentage of each characteristic as follows; Characteristic of emblem's form, 24.3% were human form, 15.9% were sport's object form, 14.3% were initial and number lettering form, 10.1% were free form or abstract form, 8.5% were man made object form, 6.9% were name lettering form, 6.3% were idol form, 5.3% were plant or flower form, 3.2% were environmental form and 2.1% were geometric form. Characteristic of emblem's design, 31.7% weren't used brand architect or games symbolic, 24.9% were placed games symbolic inner games's emblems, 23.3% were based on brand architect and 20.1% were placed games symbolic around games's emblems. Characteristic of emblem's color, 61.9% derived color from national flag, 54.0% derived color from games symbolic and 48.1% derived color from other reason.

Second result of the research concluded that the characteristics of mascots design could be separated, represent by percentage of each characteristic as follows; Characteristic of mascot's form, 72.4% were animal form, 12.2% were human form, 6.4% were free form or abstract form, 4.5% were environmental form, 2.6% were plant form and 1.9% were object form. Characteristic of mascot's color, 77.3% derived color from other reason, 57.8% derived color from national flag and 55.8% derived color from games's emblem. Characteristic of mascot's amount, 85.7% were single mascot, 11.0% were two mascots, 1.9% were three mascots, 0.6% were four and five mascots

Third result of the research concluded that the characteristics of sport pictograms design could be separated, represent by percentage of each characteristic as follows; Characteristic of pictogram's grid, 35.7% were used geometric grid system while 64.3% weren't. Characteristic of pictogram's form, 52.4% were free form, 40.5% were geometric form and 7.1% were natural form. Characteristic of pictogram's module, 71.4% were used module system while 28.6% weren't. Characteristic of pictogram's color, 85.7% were silhouette or negative while 14.3% were value. Characteristic of pictogram's frame, 88.1% were rectangular frame while 11.9% weren't. Characteristic of pictogram's content, 26.8% derived content from games's emblem, 26.8% derived content from culture, 19.0% derived content from environment and 2.4% derived content from games's mascot.