

การออกแบบกราฟิกบนบอร์ดเกมซ่าท้าผี

สรวิศ กนกพงศกร¹,ขวัญใจ สุขก้อน

^{1,2} สาขาวิชาออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

บทคัดย่อ

การออกแบบกราฟิกบนบอร์ดเกมซ่าท้าผีมีจุดประสงค์เพื่อออกแบบบอร์ดเกมให้มีรูปลักษณ์และรูปแบบกราฟิกที่เข้ากับจริตและลักษณะนิสัยของคนไทยที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวสามารถเข้าถึงได้ง่าย ดึงดูดความสนใจได้มากขึ้น เก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามที่จะใช้กับกลุ่มเป้าหมายและแบบสัมภาษณ์ ที่จะใช้กับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ (%) และ ค่าเฉลี่ย (MEAN) และการตอบแบบสัมภาษณ์จากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ จากผลการวิเคราะห์ ข้อมูลแสดงให้เห็นว่าบอร์ดเกมซ่าท้าผีที่เป็นเกมแนวปาร์ตี้สไตล์ไทยพบว่าตัวบอร์ดเกมจะต้องมี บุคลิกภาพตรงกับควมลึกลับ, ทำทาย, ตื่นเต้นและซับซ้อน โดยนี้ถึงรูปแบบการเล่นเป็นอันดับแรก เพราะ บอร์ดเกมจะมีความน่าสนใจน่าจดจำเพราะรูปแบบการเล่น กลุ่มเป้าหมายต้องการให้ภาพประกอบของ บอร์ดเกมเป็นภาพแบบคอมพิวเตอร์ไม่มีเส้นในส่วนของเนื้อเรื่องกลุ่มเป้าหมายชอบลักษณะเนื้อเรื่องแบบ ซับซ้อนซ่อนเงื่อนมากที่สุด ในส่วนของโลโก้เกมกลุ่มเป้าหมายชอบลักษณะโลโก้แบบชื่อที่มีทั้งตัวอักษร และรูปภาพ สุดท้ายกลุ่มเป้าหมายชอบคู่มือที่เป็นแบบแผ่นพับ

ผลการวิจัยพบว่าบอร์ดเกมซ่าท้าผีมีรูปลักษณ์และรูปแบบกราฟิกที่เข้ากับจริตและลักษณะนิสัยของ คนไทยและมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวสามารถเข้าถึงได้ง่ายดึงดูดความสนใจได้มากขึ้น

คำสำคัญ : บอร์ดเกม,ผี,ลึกลับ

Graphic design on board game Ghost Challenge

Sorawit Kanokpongsakorn¹Khwanchai Sukkon²

^{1,2}Department of Graphic and Multimedia Design, Faculty of Industrial Technology,
Suan Sunandha Rajabhat University

Abstract

The graphic design on the board game ghost challenge is intended to design the game board to have a look and graphic style that fits with the character and character of a unique Thai person, easily accessible. Attract more attention Collect data with questionnaires that will be used with the target group and interview form. To be used with design professionals Analyze the data obtained using basic statistics Including percentage (%) and average (MEAN) and interview responses from design experts From the results of the data analysis, it shows that the ghost board game that is a Thai-style party game, found that the game board must have a personality that matches the mystery, challenge, excitement and complexity. By thinking of playing patterns first, because the game board will be interesting, memorable because of the style of play The target group requires that the illustrations of the game board be computerized, with no lines in the storyline, the target group likes the complex story style, the most complicated. As for the game logo, the target group likes the logo, the name style, which has both letters and pictures. Finally, the target group likes the brochure.

The results of the research show that the game board is a ghost and has a unique image and graphic style that matches the character and character of Thai people and is unique, easily accessible, attracting more attention.

Keywords: Board game, Ghost, Mysterious

บทนำ

การเล่นเกมนับเป็นกิจกรรมที่ช่วยผ่อนคลายจิตใจและให้ความสนุกสนานถึงแม้ผู้ใหญ่หลายคนมองว่าเกมเป็นเรื่องไร้สาระ ทำให้เสียการเรียน เสียเวลา แต่ถ้าหากรู้จักการแบ่งเวลาที่ดี การเล่นเกมนจะเป็นสิ่งที่มีประโยชน์มากและการเล่นเกมนในปัจจุบันวัยรุ่นสามารถเข้าถึงได้ง่ายมีหลายช่องทางให้เลือกเล่นและประเภทของเกมที่มีมากมายให้เลือกเล่นไม่ว่าจะเป็นเกมออนไลน์ เกมออฟไลน์ เกมกระดาน เกมวางแผน และที่มียุคอีกมากมาย ซึ่งเกมแต่ละประเภทนั้นจะมีประโยชน์ ข้อดี ข้อเสีย ที่แตกต่างกันออกไปแต่ก็มีเกมอีกหนึ่งประเภทที่เป็นเกมออฟไลน์สามารถเล่นกันได้หลายคนกับกลุ่มเพื่อน นั่นก็คือ บอร์ดเกม

บอร์ดเกม เป็นเกมประเภทหนึ่ง que เล่นกันบนโต๊ะหรือพื้นที่กว้างๆ โลงๆ สามารถเล่นได้ครั้งละหลายๆคน มีตั้งแต่เกมที่มีกติกาไม่ซับซ้อน เด็กเล่นได้ ไปจนถึงเกมที่มีกติกาซับซ้อนต้องใช้การวางแผนคิดวิเคราะห์ ควบคุมด้วยสมองและสองมือของผู้เล่นเอง ซึ่งรูปแบบตัวเกม ก็จะแตกต่างกันไปตามแนวเกมนั้นๆ บอร์ดเกมจะมีการใช้รูปภาพประกอบที่เป็นตัวละครแตกต่างกันออกไป ความสนุกของบอร์ดเกมนั้นคือการได้เล่นกันเป็นกลุ่มเพื่อน มีความซับซ้อน มีกติกามากมาย ต้องใช้แผนการหรือยุทธวิธีเข้าช่วยเพื่อที่จะให้ตนเองชนะ คือบรรลุจุดประสงค์ของการเล่นเกม นั้น การเล่นเกมกระดานเป็นความบันเทิงอย่างหนึ่ง บางครั้งก็ใช้เกมกระดานสำหรับการแข่งขันในระดับชาติหรือนานาชาติ บอร์ดเกมนั้น จะมีตัวแปรการเล่นที่สำคัญๆหลายอย่าง เช่น การ์ดที่เป็นทั้งตัวแทนตัวละครนั้นๆ หรือ การ์ดคำสั่ง ที่คอยช่วยเหลือเราในการเล่นให้ง่ายยิ่งขึ้น ลูกเต๋าที่เป็นตัวดำเนินเกมไป

อย่างต่อเนื่อง เหยียดตรา หรือตัวเลขที่เป็นพลังชีวิตของผู้เล่น คะแนนของผู้เล่น หรือค่าเงินในเกม และในส่วนของภาพประกอบ การดีไซน์ตัวละครนั้นก็มีทั้งที่สร้างขึ้นเพื่อเป็นเรื่องเฉพาะเจาะจง

บอร์ดเกมในปัจจุบันนี้มีอยู่หลากหลายรูปแบบแต่ส่วนใหญ่มีรูปลักษณ์และรูปแบบกราฟิกรวมไปถึงแนวทางของบอร์ดเกมส่วนใหญ่จะเป็นสไตล์ต่างชาติทำให้ยังขาดรูปแบบของบอร์ดเกมที่มีการออกแบบให้มีเอกลักษณ์และแนวทางการเล่นที่ถูกจริตเหมาะสมสำหรับคนไทยซึ่งนิสัยของคนไทยนั้นขึ้นชื่อว่าเป็นชนชาติที่อารมณ์ดีและชอบความตลกขบขัน โดยจะสังเกตจากสื่อต่างๆ ที่มักจะแฝงความเฮฮาและตลกขบขันลงไปซึ่งรวมไปถึงความตลกของเรื่องราวแบบผิๆที่มักจะถูกนำมาใช้มักเป็นเรื่องเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผีตำนานผีไทยต่างๆ ที่ถูกนำมาผสมผสานดัดแปลงให้เป็นเรื่องสนุกได้

จากข้อมูลเบื้องต้นทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจศึกษาและจัดทำโครงการวิจัยออกแบบกราฟิกที่ใช้กับบอร์ดเกมในชื่อ “ซ่าท้าผี” เป็นบอร์ดเกมประเภท “ปาร์ตี้เกม (PartyGame)” ผู้วิจัยเล็งเห็นถึงโครงการการออกแบบบอร์ดเกมซ่าท้าผี นี้เป็นการพัฒนากราฟิกให้กับบอร์ดเกมให้มีความทันสมัย ดูน่าสนุก ตอบโจทย์ให้กับกลุ่มเป้าหมายที่ชื่นชอบการเล่นบอร์ดเกม ชื่นชอบเกมแนวปาร์ตี้ (PartyGame) และชื่นชอบการทำทาย จึงได้คิดจะออกแบบบอร์ดเกม ซ่าท้าผี ให้มีรูปลักษณ์และรูปแบบกราฟิกที่เข้ากับจริตและลักษณะนิสัยของคนไทยเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เล่น ช่วยการเข้าสังคมกับกลุ่มเพื่อนๆ ให้เล่นกันในช่วงเวลาว่างๆเพื่อผ่อนคลายและพูดคุยกับเพื่อนๆ ในระหว่างการเล่น เพราะ บอร์ดเกมนั้น เน้นเล่นกันเป็นกลุ่มๆ เพื่อได้สนุกกันอย่างเต็มที่

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อออกแบบบอร์ดเกมให้มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว สามารถเข้าถึงได้ง่าย ดึงดูดความสนใจได้มากขึ้น

2. เพื่อออกแบบรูปลักษณ์และรูปแบบกราฟิกที่เข้ากับจริตและลักษณะนิสัยของคนไทย

ระเบียบวิธีวิจัย

1. ศึกษาข้อมูลทุติยภูมิจากหนังสือ เว็บไซต์ รวมทั้งงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบกราฟิกบนบอร์ดเกมซ่าท้าผี

2. สร้างเครื่องมือเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามที่จะใช้กับกลุ่มเป้าหมายและแบบสัมภาษณ์ที่จะใช้กับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ

3. เก็บข้อมูลปฐมภูมิด้วยการใช้แบบสอบถามกับกลุ่มเป้าหมายคือกลุ่มวัยรุ่นชาย-หญิง ที่ชื่นชอบการเล่นบอร์ดเกม จำนวน 50 คน

4. เก็บข้อมูลปฐมภูมิด้วยการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ จำนวน 5 คน

5. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากกลุ่มเป้าหมายโดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ (%) และค่าเฉลี่ย (MEAN) และใช้วิธีตีความจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ข้อมูลดังกล่าวจะถูกใช้เป็นโจทย์ทางการออกแบบซึ่งจะสอดคล้องกับพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย

6. ออกแบบกราฟิกบนบอร์ดเกมซ่าท้าผี

ผลการวิจัย

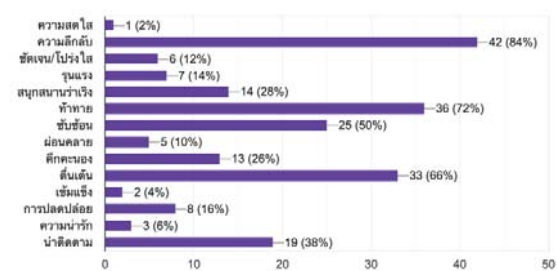
การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสอบถามผู้บริโภคในการออกแบบกราฟิกบนบอร์ดเกมซ่าท้าผี โดยลงพื้นที่เก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามกลุ่มตัวอย่างจำนวน 50 ราย ทำการวิเคราะห์ และ

สรุปผลการวิเคราะห์โดยลำดับการวิเคราะห์ข้อมูลเป็นลำดับ 2 ส่วน คือ 1) ข้อมูลทางประชากร และ 2) ข้อมูลด้านทัศนคติ รวมทั้งการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน มีรายละเอียดดังนี้

1) ข้อมูลทางประชากร กลุ่มเป้าหมายมีทั้งเพศชายและหญิง ในช่วงอายุ 19-22 ปี เป็นนักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ในช่วงปริญญาตรีมีรายได้น้อยกว่า 5,000บาท ต่อเดือน

2) ข้อมูลด้านทัศนคติ

กราฟที่ 1 มีกลุ่มคำบุคลิกภาพดังนี้คุณคิดว่าบอร์ดเกมซ่าท้าผี ที่เป็นบอร์ดเกมแนวปาร์ตี้สไตล์ไทยตรงกับกลุ่มคำบุคลิกภาพใดบ้าง(เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ) ใช้เกณฑ์ในการตัดสินมากกว่าร้อยละ 50



ตารางที่ 2 หากพูดถึงการเล่นบอร์ดเกมคุณนึกถึงสิ่งใดเป็นอันดับแรกจากข้อต่อไปนี้

สิ่งที่นึกถึง	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
เนื้อหาและเรื่องราว	6	12	3
รูปแบบการเล่น	32	64	1
ลวดลายกราฟิก	10	20	2
จำนวนผู้เล่น	2	4	4
รวม	50	100	

ตารางที่ 3 หากพูดถึงบอร์ดเกม จะมีความน่าสนใจ น่าจดจำเพราะสิ่งใดจากข้อต่อไปนี้

ความน่าสนใจน่าจดจำ	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
มีเนื้อเรื่องที่น่าสนใจ	10	20	2
มีตัวละครที่โดดเด่น	6	12	3
มีสีสันแปลกใหม่	4	8	4
รูปแบบการเล่น	30	60	1
รวม	50	100	

ตารางที่ 4 คุณอยากให้ภาพประกอบของบอร์ดเกม

ซ้ำทำผีที่เป็นบอร์ดเกมแนวปาร์ตี้สไตล์ไทยเป็นแบบใด

ประเภทของภาพประกอบ	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
ภาพแบบการ์ตูน	4	8	3
ภาพแบบลายเส้น	4	8	3
ภาพแบบคอมพิวเตอร์เส้นผสม	30	60	1
ภาพเสมือนจริง	12	24	2
รวม	50	100	

ตารางที่ 5 ลักษณะชื่อบอร์ดเกมซ้ำทำผี ที่เป็นเกมแนวปาร์ตี้สไตล์ไทยแบบใดที่คุณชอบมากที่สุด

ลักษณะชื่อ	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
ภาพที่ 1 ชื่อที่มีแค่ตัวอักษร	11	22	3
ภาพที่ 2 ชื่อที่มีแค่ภาพ	13	26	2
ภาพที่ 3 ชื่อที่มีทั้งตัวอักษรและรูปภาพ	26	52	1
รวม	50	100	

ตารางที่ 6 คู่มือประกอบการเล่นเกม คุณชอบแบบใดมากที่สุด

ประเภทของคู่มือ	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
ภาพที่ 1 หนังสือคู่มือ	13	26	2
ภาพที่ 2 แผ่นพับคู่มือ	36	72	1
ภาพที่ 3 แผ่นกระดาษธรรมดา	1	2	3
รวม	50	100	

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน ได้ผลสรุปว่า โทนสีที่ควรใช้ คือ สีโทนสีกลับ น่าติดตาม ลักษณะตัวอักษรที่ควรใช้ คือ ตัวอักษรแบบมีเชิง (Serif) เนื้อเรื่องที่ควรจะเป็น คือ เอาชีวิตรอด ลักษณะชื่อของบอร์ดเกมที่ควรใช้คือ ชื่อที่มีทั้งตัวอักษรและรูปภาพ

สรุปและอภิปรายผล

จากตารางผลการวิเคราะห์ข้อมูลแสดงให้เห็นทราบว่าบอร์ดเกมซ้ำทำผีที่เป็นเกมแนวปาร์ตี้สไตล์ไทยเหมาะกับกลุ่มเป้าหมายทั้งเพศชายและหญิง ในช่วงอายุ 19-22 ปี เป็นนักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ในช่วงปริญญาตรีมีรายได้น้อยกว่า 5,000บาท ต่อเดือน เป็นงบประมาณที่น้อยและต้องใช้จ่ายอย่างคุ้มค่า ในการออกแบบกราฟิกบนบอร์ดเกมซ้ำทำผีตัวบอร์ดเกมจะต้องมีบุคลิกภาพตรงกับความรู้สึกกลัว, ทำทายเป็นต้นและซับซ้อน โดยนึกถึงรูปแบบการเล่นเป็นอันดับแรก เพราะ บอร์ดเกมจะมีความน่าสนใจน่าจดจำเพราะรูปแบบการเล่นกลุ่มเป้าหมายต้องการให้ภาพประกอบของบอร์ดเกมเป็นภาพแบบคอมพิวเตอร์ไม่มีเส้น ส่วนไอเท็มในเกมจะนำมาจากการปราบผีไทยที่กลุ่มเป้าหมายนึกถึงน้ำมันต์, สายสัญญาณ, สวดมนต์, สร้อยพระ, ผ้ายันต์, มีดหมอ, หม้อดิน, ข้าวสารเสก ในส่วนของเนื้อเรื่องกลุ่มเป้าหมายชอบลักษณะเนื้อเรื่องแบบซับซ้อนซ่อนเงื่อนมากที่สุด ในส่วนของโลโก้เกมกลุ่มเป้าหมายชอบลักษณะโลโก้แบบชื่อที่มีทั้งตัวอักษรและรูปภาพ สุดท้ายกลุ่มเป้าหมายชอบคู่มือที่เป็นแบบแผ่นพับ

แนวคิด (Concept) : ผีซ้ำทำมาเล่น
รูปแบบ (Mood and Tone) : ลึกลับ/ทำทายเป็นต้น/สนุก

องค์ประกอบทางการออกแบบ (Design Elements)

โทนสี : สีโทนสีกลับ น่าติดตาม

ลักษณะตัวอักษร : ตัวอักษรแบบมีเชิง (Serif)

ลักษณะของภาพ : ภาพคอมพิวเตอร์เส้นผสม

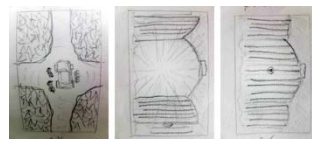
ขั้นตอนการออกแบบกราฟิกบนบอร์ดเกมซ่าท้าผี

1.สรุปข้อมูลที่ได้จากกลุ่มเป้าหมายและผู้เชี่ยวชาญ

2.ทำแบบร่างกราฟิกบนบอร์ดเกมซ่าท้าผี เช่น ออกแบบ Logo เกม กระดานบอร์ดเกม หน้าปกเกม บรรจุภัณฑ์บอร์ดเกม การ์ดเกม



ภาพที่ 5 การ์ดตัวละคร



ภาพที่ 6 การ์ดจุดเริ่ม,การ์ดทางออก,การ์ดทางตัน



ภาพที่ 7 การ์ดใช้งาน,การ์ดแก้ทาง



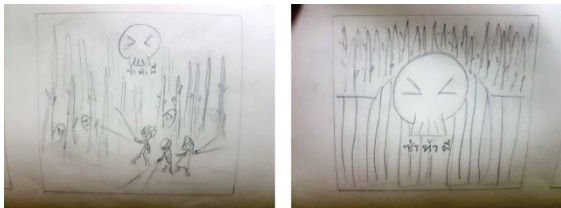
ภาพที่ 8 การ์ดเส้นทาง



ภาพที่ 1 สเกตมือ Logo เกม



ภาพที่ 2 Layout กระดานบอร์ดเกม



ภาพที่ 3 สเกตมือหน้าปกเกม



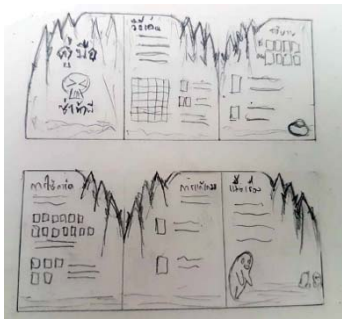
ภาพที่ 4 ดัมมี่บรรจุภัณฑ์สำหรับใส่บอร์ดเกม



ภาพที่ 9 การ์ดเส้นทาง,หลังการ์ดทั่วไป,หลังการ์ดตัวละคร



ภาพที่ 10 สเกตแบบลงสีตามประเภทการ์ด



ภาพที่ 11 สเกตมือแผ่นพับ

เอกสารอ้างอิง

ประเภทของบอร์ดเกม SALMONBOOKS,(2016), ความแจ้งและประเภทของบอร์ดเกม, สืบค้นเมื่อ 1 ธันวาคม 2561 จาก/https://minimore.com/b/boardgame/3

ข้อมูลเกี่ยวกับบอร์ดเกมปาร์ตี้ (Saboteur) LANDMARKBOARDGAME,REVIEW บอร์ดเกมส์ SABOTEUR เพื่อนรักนักขุดทอง,(2018), สืบค้นเมื่อ 1 ธันวาคม 2561 จาก/https://landmarkboardgame.com/review-boardgame-saboteur/

พื้นฐานองค์ประกอบการออกแบบ

GRAPPIK,(2015),สืบค้นเมื่อ 2 ธันวาคม 2561 จาก

<https://www.grappik.com/10-basic-elements-of-design/>

การใช้สี และโทนสี rajsima.ac.th,(2018), สืบค้นเมื่อ 2 ธันวาคม 2561

จาก

<https://sites.google.com/a/rajsima.ac.th/digitalmedia/home/2-si-ni-kar-xxkbaeb>

การจัดวางกับงานออกแบบ

SUPREMEPRINT,(2010),สืบค้นเมื่อ 8 ธันวาคม 2561

จาก

<http://www.supremeprint.net/index.php?lay=show&ac=article&Id=538976617>

ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบบรรจุภัณฑ์ Digital

Gravure Packagin,สืบค้นเมื่อ 15 ธันวาคม 2561 จาก<http://www.packingsiam.com/index.php>

ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบภาพประกอบ

Graphicmama,(2017),สืบค้นเมื่อ4มกราคม2561 จาก

<https://graphicmama.com/blog/types-of-illustration/>

พฤติกรรมผู้บริโภคและช่องทางการตลาดของ Generation ต่างๆ

สำนักงานส่งเสริมการค้าในต่างประเทศ ณ นคร ลอสแอนเจลิส,(2559),สืบค้นเมื่อ5มกราคม2561

จาก

<https://www.thaitradeusa.com/home/?p=21482>