

โครงการ การศึกษาและพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อเตรียมความพร้อมของเยาวชนไทย ในการเข้าสู่ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน

A STUDY AND DEVELOPMENT OF 2-D ANIMATION MEDIA DESIGN TO PREPARE THE YOUTH OF THAILAND FOR ENTERING THE ASEAN SOCIO-CULTURAL COMMUNITY

พรนัท เรืองสมวงศ์ / PORNALAT RUENGSMONGSE
สาขาวิชาเอกนวัตกรรมการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

MAJOR OF DESIGN INNOVATION, FACULTY OF FINE ARTS,
SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY

กรกมล คำสุข / KORAKLOD KUMSOOK¹

ยศไกร ไทรทอง / YOSSAKRAI SAITHONG²

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อการศึกษาและพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อเตรียมความพร้อมของเยาวชนไทย ในการเข้าสู่ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน

กล่าวคือเพื่อพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ในการเข้าสู่ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน นอกจากนั้น ผู้วิจัยได้นำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับด้านประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียนที่มีความเข้าใจง่าย นำเอาหลักการที่มีการใช้การออกแบบในลักษณะแบบอินโฟกราฟิก ซึ่งเป็นศาสตร์และศิลป์แห่งการสื่อสาร เป็นการนำข้อมูลที่มีความซับซ้อนมาทำให้เข้าใจได้ง่ายยิ่งขึ้น โดยใช้ภาพกราฟิกที่สวยงามเป็นตัวช่วยให้บริบทข้อมูลได้ง่ายและเร็วขึ้นสามารถนำมาใช้จูงใจกับกลุ่มเป้าหมายได้เป็นอย่างดี และยังนำหลักวิธีการสร้างสรรค์งานอินโฟกราฟิก ซึ่งมีองค์ประกอบ 3 ส่วนประกอบสำคัญ ดังนี้ 1) ติโจทย์ 2) คัดกรองเนื้อหา 3) วางแผนงานตามกรอบที่วางไว้มาใช้ในการลำดับเนื้อเรื่อง และนำเนื้อหาที่ได้ไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินด้านเนื้อหาอีกครั้งในเกณฑ์ดังนี้ 1) เนื้อหาที่มีความชัดเจนครบถ้วน เหมาะสมหรับเยาวชน มีค่าเฉลี่ย 4.33 2) เนื้อหาสามารถเพิ่มทัศนคติเชิงบวกสำหรับเยาวชนได้ มีค่าเฉลี่ย 4.33 3) ลำดับขั้นตอนการนำเสนอเนื้อหาเหมาะสม มีค่าเฉลี่ย 4.67 4) การใช้ภาษาเหมาะสมหรับเยาวชน มีค่าเฉลี่ย 4 ซึ่งโดยรวมเนื้อหามีความเหมาะสมมาก ด้านกราฟิกได้ทำการทบทวนวรรณกรรมเพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบและหลักการออกแบบกราฟิก จากหนังสือตามเกณฑ์ที่ผู้วิจัยตั้งขึ้น หนังสือเหล่านี้เป็นหนังสือที่มีความน่าเชื่อถือ และเป็นส่วนหนึ่งในการเรียนการสอนในโรงเรียนทั้งหมด 5 เล่ม และได้ค้นพบว่า องค์

ประกอบในการออกแบบตามเกณฑ์ที่ผู้วิจัยตั้งขึ้นมีส่วนประกอบสำคัญ ดังนี้ 1)จุด 2)เส้น 3)รูปร่าง 4)สี 5)พื้นผิว และหลักการออกแบบประกอบด้วย ส่วนประกอบสำคัญ ดังนี้ 1)เอกภาพ 2)ความสมดุล 3)ความกลมกลืน 4)จังหวะ 5)สัดส่วน 6)จุดเด่น 7)ตัวอักษร 8)น้ำหนัก ซึ่งทั้งหมดนี้ใช้เป็นเกณฑ์เพื่อเอามาวิเคราะห์ตามรูปแบบอินโฟกราฟิกที่เยาวชนเลือก ซึ่งในอนาคตจะได้นำเนื้อเรื่องและหลักการออกแบบ มาทำการออกแบบและวัดผลความพึงพอใจกับเยาวชนต่อไป

คำสำคัญ : แอนิเมชัน 2 มิติ ประชาคมสังคมและวัฒนธรรม อาเซียน เยาวชน

Abstract

This research aims to A study and develop of 2D animation media design to prepare Thai youths for entering the ASEAN socio-cultural community.

In other words, it intends to develop public relations media for entering the ASEAN socio-cultural community. In addition, the researcher proposes the easy-learning content about the ASEAN socio-cultural community. Infographic design concept, the art and science of communication, Were applied to simplify complex information. Nice graphics facilitates information digestion. It can be used to attract the target

¹อาจารย์ ดร. สาขาวิชาการออกแบบทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

²อาจารย์ สาขาวิชาการออกแบบทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

group. Infographic design concept consists of 3 major compositions as follows. 1) Interpretation 2) Content screening 3) Planning for the scope and use it for story composition. The content was assessed by the experts on these following criteria. 1) The content is clear, complete, and appropriate for youths, mean 4.33. 2) The content is able to improve positive attitude of youths, mean 4.33. 3) Presentation of the content is in appropriate steps, mean 4.67. 4) Use of language appropriate for youths, mean 4. In overall, the content is very appropriate. Regarding graphics, literature review was conducted to analyze compositions and graphic design concept based on text books considered eligible by the researcher. These 5 text books are reliable. They are part of schooling. It was revealed that design compositions based on the researcher's criteria consist of: 1) Dot 2) Line 3) Shape 4) Color 5) Texture. Design concept consists of these following compositions: 1) Unity 2) Balance 3) Harmony 4) Rhythm 5) Proportion 6) Distinctive point 7) Alphabet 8) Weight. All of these are used as criteria to analyze infographic design selected by youths. In the future, the story and design concept will be applied for work and measure youths' satisfaction.

Keywords : 2-D ANIMATION, ASEAN SOCIO-CULTURAL COMMUNITY, ASEAN, YOUTH

บทนำ

การกำหนดเป้าหมายให้ “อาเซียนเป็นหนึ่งใน” จึงต้องวางความร่วมมือโดยทำให้อาเซียนเป็นประชาคมสังคมและวัฒนธรรมแห่งอาเซียน (ASEAN Socio-Cultural Community – ASCC) ประชาคมเศรษฐกิจแห่งอาเซียน และประชาคมการเมืองและความมั่นคงแห่งอาเซียน ทั้ง 3 หลักการ มีเป้าหมายที่มุ่งให้ประเทศสมาชิกทั้ง 10 ประเทศ มีความร่วมมือในทุกด้านจนกล่าวได้ว่าเป็นกลุ่มก้อนเดียวกันและมีอิสระเสรีในการก้าวข้ามเขตแดนได้โดยสะดวก

การวางเป้าหมายให้อาเซียนเป็นประชาคมสังคมและวัฒนธรรมแห่งอาเซียน อาเซียนได้ตั้งเป้าเป็นประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน ในปี 2558 โดยมุ่งหวังเป็นประชาคมที่มีประชาชนเป็นศูนย์กลาง มีสังคมที่เอื้ออาทรและแบ่งปัน ประชากรอาเซียนมีสภาพความเป็นอยู่ที่ดีและมีการพัฒนาในทุกด้านเพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชน ส่งเสริมการใช้ทรัพยากรธรรมชาติอย่างยั่งยืน รวมทั้งส่งเสริมอัตลักษณ์อาเซียน (ASEAN Identity) เพื่อรองรับการเป็นประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน โดยได้จัดทำแผนงานการจัดตั้งประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน (ASEAN Socio-Cultural Community Blueprint) ซึ่งประกอบด้วยความร่วมมือใน 6 ด้าน ได้แก่ 1) การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ 2) การคุ้มครองและสวัสดิการสังคม 3) สิทธิและความยุติธรรมทางสังคม 4) ความยั่งยืนด้านสิ่งแวดล้อม 5) การมุ่งสร้างอัตลักษณ์อาเซียน และ 6) การลดช่องว่างทางการพัฒนา (ASEAN In Brief. 2557) (ก้าวสู่ประชาคม ASEAN. 2555). (แผนการจัดตั้งประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน. 2552). (กระทรวงวัฒนธรรม. 2557).

กระทรวงการต่างประเทศร่วมกับสถาบันบัณฑิต

พัฒนบริหารศาสตร์ ได้ดำเนินการสำรวจการรับรู้และรับทราบของเยาวชนในการก้าวสู่ประชาคมอาเซียนของไทย เพื่อนำผลสำรวจมาใช้เป็นแนวทางในการวางแผนการประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับประชาคมอาเซียนอย่างมีประสิทธิภาพ และตรงตามความต้องการของเยาวชนมากที่สุด (สำรวจระหว่างวันที่ 9–11 มกราคม 2556) พบว่าเด็กและเยาวชนไทยมีทัศนคติที่ดีต่อความเป็นไทยภูมิใจในศิลปและวัฒนธรรมไทยสู่ประชาคมอาเซียน เพียงร้อยละ 4.30 เท่านั้น อาจารย์ ดร.วิชัย รูปขำดี (นิดาโพล 18 มิ.ย.) ผู้อำนวยการศูนย์วิจัยการปฏิรูประบบราชการและการประเมินผลโครงการของภาครัฐ ได้ให้ทัศนะเกี่ยวกับผลสำรวจในครั้งนี้ว่าเยาวชนยังขาดความรู้ความเข้าใจที่ชัดเจน ทราบเพียงแต่ว่าจะมีการเข้าสู่ประชาคมอาเซียน ปี พ.ศ. 2558 โดยสื่อและกระแสสังคมเน้นไปในด้านเศรษฐกิจ (Economic) มากกว่าด้านวัฒนธรรม จึงควรมีการส่งเสริมและพัฒนาประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอย่างเร่งด่วน

ปี 2558 ซึ่งเป็นปีแห่งการเปิดประชาคมอาเซียนอย่างเป็นทางการ บุคคลที่จะได้รับผลกระทบมากที่สุดคือกลุ่มคนที่เกิดใน พ.ศ.2536-2540 ซึ่งเป็นช่วงอายุของเยาวชนที่ศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย เนื่องจากเมื่อถึงโอกาสดังกล่าว กลุ่มคนเหล่านี้จะสำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี หรือกำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีและกำลังจะเข้าสู่ภาวะวัยทำงาน ซึ่งอาชีพกลุ่มแรงงานตามที่ประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน กำหนดให้ถ่ายทอดระหว่างประเทศสมาชิกด้วยกันมีจำนวนทั้งสิ้น 8 อาชีพด้วยกันคือวิศวกร นักสำรวจ แพทย์ ทันตแพทย์ พยาบาล นักบัญชี และผู้ให้บริการเกี่ยวกับการท่องเที่ยวทั้งนี้ อาชีพอิสระที่ได้มาตรฐานได้รับการรับรองสามารถเคลื่อนย้ายไปทำงานในประเทศแถบอาเซียนได้ทันที ไม่มีการปิดกั้น คือ แพทย์ พยาบาล บัญชี สถาปนิก และวิศวกร โดยต้องมีความรอบรู้เชี่ยวชาญ และชำนาญในสาขาของตน หากนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายเหล่านั้นยังไม่มีความพร้อม ยังมีทัศนคติเชิงลบต่อกลุ่มประเทศอาเซียนด้วยกัน และยังไม่มีความรู้ต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคม หรือกระบวนการก้าวเข้าสู่ประชาคมอาเซียนอย่างเข้าใจถ่องแท้แล้ว ย่อมอาจทำให้พลาดโอกาสต่อการมีงานทำที่ดีต่อไปได้

นอกจากนี้ จากผลการวิจัยการใช้แอนิเมชัน 2 มิติ เป็นสื่อในด้านของการศึกษา พบว่า ช่วยทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงขึ้น และนักเรียนมีความพึงพอใจในบทเรียนอยู่ในเกณฑ์ดี (ชัชฎา ขวรางกูร, 2551) สอดคล้องกับที่ (ปิยกุล เลาว์ณศิริ. 2532; 931-932) ได้กล่าวว่า แอนิเมชันช่วยให้สามารถใช้จินตนาการได้อย่างไม่มีขอบเขต ช่วยให้สามารถอธิบายเรื่องที่ซับซ้อนและเข้าใจยากได้ง่ายขึ้น ใช้อธิบายหรือแสดงความคิดเห็นที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมได้ รวมทั้งใช้อธิบายหรือเน้นส่วนสำคัญให้ชัดเจนและกระชับขึ้นได้

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ได้กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยเล็งเห็นว่าการศึกษาและพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์แอนิเมชัน 2 มิติที่มีความเหมาะสม สามารถทำให้เยาวชนดูแล้วเข้าใจได้ง่ายในเวลารวดเร็วและชัดเจน โดยการผ่านกระบวนการนำข้อมูลหรือความรู้มาสรุปเป็นข้อมูลที่อธิบายได้ง่ายด้วยวิธีการสร้างสรรค์งานอินโฟกราฟิก จึงเหมาะสมที่จะนำมาใช้กับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเยาวชน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. นำเสนอและสร้างเนื้อเรื่องอาเซียนด้านประชาคมสังคมและวัฒนธรรมที่เหมาะสมสำหรับเยาวชนไทย
2. เพื่อศึกษาการหาองค์ประกอบและหลักการออกแบบกราฟิกที่เหมาะสมสำหรับเยาวชนไทย

3. เพื่อพัฒนารูปแบบสื่อ 2 มิติที่สามารถเผยแพร่และส่งเสริมความเข้าใจในเรื่องประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน สร้างความตระหนักรับรู้ให้กับเยาวชนไทย

อุปกรณ์และวิธีดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาจากเอกสาร เป็นการรวบรวมข้อมูลจากเอกสารต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาวัฒนธรรมอาเซียนและด้านการออกแบบอินโฟกราฟิก (infographic)

ขั้นตอนที่ 2 สร้างแบบสอบถามความคิดเห็นของเยาวชนจำนวน 84 คน โดยให้เลือกตอบคำถามเพียง 1 ข้อ จำนวน 3 ฉบับเพื่อให้ได้มาซึ่งเนื้อเรื่อง

ขั้นตอนที่ 3 สร้างแบบสอบถามความคิดเห็นเนื้อหาเกี่ยวกับด้านประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน สำหรับผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน จำนวน 1 ฉบับ

ขั้นตอนที่ 4 สร้างเนื้อเรื่องตามกระบวนการคิด วิธีการสร้างสรรค์งานอินโฟกราฟิก

ขั้นตอนที่ 5 สร้างแบบประเมินความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อหาด้านประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน สำหรับผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน จำนวน 1 ฉบับ

ขั้นตอนที่ 6 นำภาพอินโฟกราฟิกที่ได้รับการจัดอันดับ 1-70 ในปี 2013 จาก www.creativebloq.com มาให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน คัดเลือก 7 แบบที่มีความเหมาะสมกับเยาวชน และนำไปให้เยาวชนจำนวน 225 คน เลือกให้เหลือ 1 แบบ

ขั้นตอนที่ 7 นำภาพอินโฟกราฟิกที่เยาวชนเลือกมา

วิเคราะห์ตามเกณฑ์ที่ผู้วิจัยตั้งขึ้น

ขั้นตอนที่ 8 ออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์แอนิเมชัน 2 มิติ ตามกระบวนการวิเคราะห์องค์ประกอบและหลักการออกแบบกราฟิก เพื่อให้ได้มาซึ่งแบบร่าง จำนวน 12 แบบร่าง

ขั้นตอนที่ 9 สร้างแบบประเมินคิดเห็นเกี่ยวกับสื่อประชาสัมพันธ์ สำหรับผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน จำนวน 1 ฉบับ เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินทั้ง 12 แบบ จนเหลือ 1 แบบ

ขั้นตอนที่ 10 นำแบบที่ผู้เชี่ยวชาญเลือกมาทำการพัฒนาแบบ และปรับปรุงแก้ไขแบบ และผลิตต้นแบบของสื่อประชาสัมพันธ์แอนิเมชัน 2 มิติ

ขั้นตอนที่ 11 ให้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 33 คน ประเมินความพึงพอใจของสื่อประชาสัมพันธ์แอนิเมชัน 2 มิติ

ขั้นตอนที่ 12 เผยแพร่งานงานวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแต่ละตอนมีรายละเอียด ดังนี้

1. นำเสนอและสร้างเนื้อเรื่องอาเซียนด้านประชาคมสังคมและวัฒนธรรมที่เหมาะสมสำหรับเยาวชนไทย พบว่ากลุ่มเป้าหมายเลือกให้ความสนใจ การสร้างอัตลักษณ์อาเซียน มากที่สุดโดยได้คะแนนร้อยละ 30.95 ซึ่งได้นำมาให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน คัดเลือกเนื้อหาที่เหมาะสมที่สุดสำหรับการทำสื่อประชาสัมพันธ์ แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อเตรียมความพร้อมของเยาวชนไทย ในการเข้าสู่ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน ในหัวข้อเรื่อง การสร้างอัตลักษณ์อาเซียน ข้อที่ได้รับความนิยมมากที่สุดจากผู้เชี่ยวชาญมีด้วยกัน 7 ข้อ ได้ค่าร้อยละ 100

ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีการสร้างอัตลักษณ์อาเซียน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
1. สนับสนุนการเสริมสร้างความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง และการยอมรับระหว่างประชาชนอาเซียนที่ลึกซึ้งโดยผ่านการเจรจาหารือในเรื่องความเชื่อที่ต่างกัน และการประชาสัมพันธ์ผลการหารือที่สำคัญ	5	0	มากที่สุด
2. ส่งเสริมการใช้และขีดความสามารถในการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีทางด้านสื่อสารใหม่ อาทิการออกอากาศทางดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการตระหนักรู้เกี่ยวกับอาเซียนและอัตลักษณ์อาเซียน และการอำนวยความสะดวกให้กับการประสานงานของอุตสาหกรรมด้านสื่ออาเซียนเพื่อเป็นตัวอย่างของวัฒนธรรม การพัฒนาและความสามารถของประเทศสมาชิกอาเซียน	5	0	มากที่สุด
3. เผยแพร่วัฒนธรรมอาเซียน ประเพณีทางสังคมและค่านิยมโดยเฉพาะในหมู่เยาวชนโดยผ่านทางสื่อ	5	0	มากที่สุด
4. ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนรายการทีวีเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจทางวัฒนธรรมระหว่างประเทศสมาชิกอาเซียน	5	0	มากที่สุด
5. สนับสนุนการแลกเปลี่ยนเยาวชน เช่น การจัดค่ายเยาวชน และกิจกรรมที่คล้ายคลึงกันเพื่อส่งเสริมการแสดงศิลปะและวัฒนธรรมของอาเซียน การตระหนักรู้เกี่ยวกับอาเซียนและความรู้สึกเป็นประชาคม	5	0	มากที่สุด

6. บรรจุการศึกษาเกี่ยวกับศิลปะและวัฒนธรรมของอาเซียน รวมทั้งคำนิยามในหลักสูตรการศึกษาของโรงเรียน	5	0	มากที่สุด
7. สนับสนุนกิจกรรมในโรงเรียนในการส่งเสริมการตระหนักรู้เกี่ยวกับอาเซียน เช่น การให้ความสำคัญกับการจัดงานวันอาเซียนเป็นประจำทุกปี	5	0	มากที่สุด

จึงได้นำทั้ง 7 ข้อไปถามกลุ่มเป้าหมายจำนวน 34 คนเพื่อเลือกให้เหลือ 1 ข้อ และกลุ่มเป้าหมายได้เลือกหัวข้อ เผยแพร่ วัฒนธรรมอาเซียน ประเพณีทางสังคมและคำนิยามโดยเฉพาะในหมู่เยาวชนโดยผ่านทางสื่อ มากที่สุดโดยได้คะแนนร้อยละ 41.17 จึงได้นำหัวข้อนี้มาสร้างเป็นเนื้อหาโดยการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้เชี่ยวชาญ และผลการประเมินด้านเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน พบว่า

ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อการสร้างสรรค์เนื้อหาเรื่อง	$\bar{X}$	S.D	ความเหมาะสม
1. เนื้อหามีความชัดเจนครบถ้วน เหมาะสมหรับเยาวชน	4.67	0.58	เห็นด้วยมากที่สุด
2. เนื้อหาสามารถเพิ่มทัศนคติเชิงบวกสำหรับเยาวชนได้	4.67	0.58	เห็นด้วยมากที่สุด
3. ลำดับขั้นตอนการนำเสนอเนื้อหาเหมาะสม	4	0	เห็นด้วยมาก
4. การใช้ภาษาเหมาะสมหรับเยาวชน	4.33	0.58	เห็นด้วยมากที่สุด
รวม	4.42	0.29	เห็นด้วยมากที่สุด

ด้านวิเคราะห์องค์ประกอบและหลักการออกแบบกราฟิกจากการเลือกของเยาวชน ด้านเกณฑ์การซ้ำเนื้อหาของหนังสือ 5 เล่ม ดังนี้ 1) ศิลปะทัศนศิลป์ 2) องค์ประกอบศิลปะ 3) หลักการศิลปะ 4)องค์ประกอบของศิลปะ 5) สุนทรียะทางทัศนศิลป์ ได้ผลการวิเคราะห์สรุปดังนี้ (ฉัตรชัย อรรถปักษ์. 2550). (ชลุด นิมเสมอ. 2550). (ชัชฎา ชวรางกูร. 2551). (ธวัชชานนท์ ตาโธสง. 2546). (สุชาติ เกาทองและคณะ. 2545).

2. เพื่อศึกษาการหาองค์ประกอบและหลักการออกแบบกราฟิกที่เหมาะสมสำหรับเยาวชนไทย พบว่า รูปแบบการนำเสนออินโฟกราฟิก (infographic) แบบที่ 1 ได้รับความสนใจจากกลุ่มเป้าหมายมากที่สุดโดยได้คะแนนร้อยละ 21.77 ดังนี้

วิเคราะห์องค์ประกอบ ในการออกแบบกราฟิกจากแบบที่ 1

เกณฑ์ที่ใช้ในวิเคราะห์องค์ประกอบในการออกแบบกราฟิก	องค์ประกอบที่พบจากตัวอย่างด้านข้าง	รูปแบบที่เยาวชนเลือก แบบที่ 1
1. จุด	1. การจัดจุดให้เกิดลวดลาย	 The 12 Ways to Christmas Sanity BY ARJAN DE RAAF DECEMBER 6, 2011 [INFOGRAPHIC]
2. เส้น	1. เส้นตรง 2. เส้นนอน 3. เส้นนอนเฉียง 4. เส้นตัดกัน 5. เส้นโค้ง 6. เส้นคลื่น 7. เส้นประ	
3. รูปร่าง	1. รูปครึ่งวงกลม 2. รูปวงกลม 3. รูปสามเหลี่ยม 4. รูปสี่เหลี่ยม	
4. สี	1. สีเอกรงค์	
5. พื้นผิว	1. พื้นผิวที่สัมผัสได้ด้วยสายตา	
		The 12 Ways to Christmas Sanity [INFOGRAPHIC] BY ARJAN DE RAAF DECEMBER 6, 2011

วิเคราะห์หลักการออกแบบกราฟิกจากแบบที่1

เกณฑ์ที่ใช้ในวิเคราะห์หลักการออกแบบกราฟิก	องค์ประกอบที่พบจากตัวอย่างด้านข้าง	รูปแบบที่เยาวชนเลือก แบบที่ 1
1. เอกภาพ	1. นำมาใกล้ชิดกัน 2. การซ้ำกัน	
2. ความสมดุล	1. ดุลยภาพแบบสมมาตร	
3. ความกลมกลืน	1. ความกลมกลืนของขนาด รูปร่าง 2. ความกลมกลืนของสี	
4. จังหวะและการซ้ำ	1. การจัดแบบซ้ำกัน 2. การจัดจังหวะแบบเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ	
5. สัดส่วน	1. การจัดสัดส่วนของพื้นที่ว่าง	
6. จุดเด่น	1. การสร้างจุดเด่นด้วยขนาด 2. การสร้างจุดเด่นด้วยสี 3. การสร้างจุดเด่นด้วยบริเวณว่าง 4. การสร้างจุดเด่นด้วยความแตกต่าง 5. การสร้างจุดเด่นด้วยการแปรเปลี่ยน 6. การสร้างจุดเด่นด้วยทิศทางของสายตา	
7. ตัวอักษร	1. ตัวอักษรแบบประดิษฐ์ (Display Type) 2. ตัวอักษรแบบสมัยใหม่ (Modern Type) 3. ตัวอักษรแบบตัวเขียน (Script) 4. ตัวอักษรแบบไม่มีเชิง (Sans Serif)	
8. น้ำหนัก	1. ระดับความแตกต่างของค่าน้ำหนัก	
		The 12 Ways to Christmas Sanity [INFOGRAPHIC] BY ARJAN DE RAAF DECEMBER 6, 2011

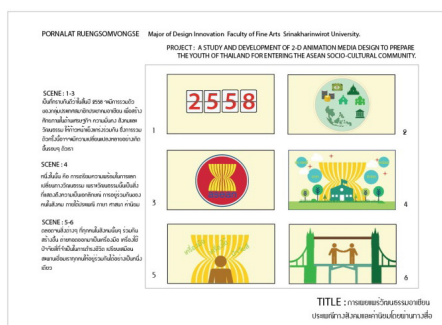
3. เนื้อเรื่องที่นำเสนอพัฒนาในรูปแบบสื่อ 2 มิติที่สามารถเผยแพร่และส่งเสริมความเข้าใจในเรื่องประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน สร้างความตระหนักรู้ให้กับเยาวชนไทย ผู้วิจัยได้ทำแบบสอบถามความพึงพอใจของเยาวชนเกี่ยวกับรูปแบบ Mood & Tone เพื่อทำสื่อประชาสัมพันธ์แอนิเมชัน 2 มิติ พบว่า กลุ่มเป้าหมายมีความสนใจ Mood & Tone 1. กระฉับกระเฉง 2. สนุกสนาน 3. เรียบง่าย มีคำร้อยละ 30 เท่ากัน จากนั้นหาความพึงพอใจของเยาวชนเกี่ยวกับน้ำเสียงที่จะใช้ในการทำสื่อประชาสัมพันธ์แอนิเมชัน 2 มิติ พบว่า น้ำเสียงวัยรุ่น หรืออายุใกล้เคียงกัน น้ำเสียงรู้สึกตื่นเต้นสนุกสนาน เป็นมิตร เพศชาย/หญิงก็ได้ ได้คำร้อยละ 87.5 และสุดท้ายเป็นผลการประเมินด้านอินโฟกราฟิกโดยผู้เชี่ยวชาญพบว่า แนวทางที่1 รูปแบบที่1 ได้รับการประเมินคะแนนมากที่สุด ดังนี้

$\bar{X}$ คะแนนความคิดเห็นแนวทางที่ 1 รูปแบบ
1-1

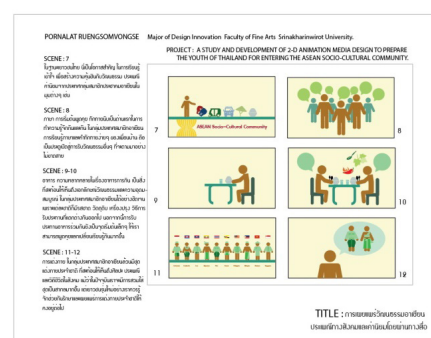
รูปแบบที่ 1-1

ด้านพัฒนาสื่อด้านอินโฟกราฟิก	S.D.	
1.การออกแบบมีความสวยงามเหมาะสมสำหรับเยาวชน	3.67	0.47
2.การออกแบบสามารถดึงดูดความสนใจจากเยาวชนได้	3.67	0.47
3.การออกแบบถูกต้องครบถ้วนตามองค์ประกอบและหลักการออกแบบอินโฟกราฟิก	3.67	0.47
4. การออกแบบมีความสอดคล้องกับเนื้อเรื่องที่นำเสนอ	4.00	0.82
รวม	3.75	0.17

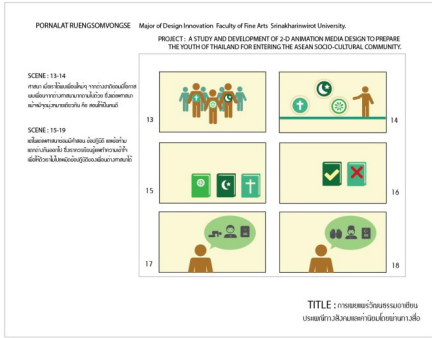
จึงได้นำแบบร่างแนวทางที่ 1 รูปแบบที่1 มาทำการปรับปรุงกราฟิกให้มีความทันสมัย สวยงาม และเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายมากยิ่งขึ้นตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ



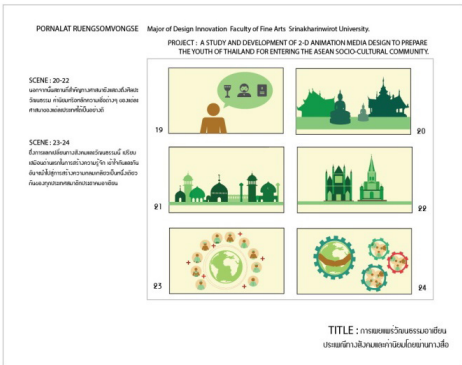
ภาพที่ 1 แบบร่างที่ได้รับการพัฒนาแล้วจากข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ
ที่มา : ภาพจากผู้วิจัย



ภาพที่ 2 แบบร่างที่ได้รับการพัฒนาแล้วจากข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ
ที่มา : ภาพจากผู้วิจัย



ภาพที่ 3 แบบร่างที่ได้รับการพัฒนาแล้วจากข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ
ที่มา : ภาพจากผู้วิจัย



ภาพที่ 4 แบบร่างที่ได้รับการพัฒนาแล้วจากข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ
ที่มา : ภาพจากผู้วิจัย



ภาพที่ 5 แบบร่างที่ได้รับการพัฒนาแล้วจากข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ
ที่มา : ภาพจากผู้วิจัย

สรุปผลการวิเคราะห์

การสรุปผลการวิเคราะห์เป็นการสรุปจากความมุ่งหมายของการวิจัย ดังนี้

1. เนื้อเรื่องอาเซียนด้านประชาคมสังคมและวัฒนธรรมที่เหมาะสมสำหรับเยาวชนไทย พบว่ากลุ่มเป้าหมายเลือกให้ความสนใจ หัวข้อ เผยแพร่วัฒนธรรมอาเซียน ประเพณีทางสังคมและค่านิยมโดยเฉพาะในหมู่เยาวชนโดยผ่านทางสื่อ มากที่สุดโดยได้คะแนนร้อยละ 41.17 (ASEAN Secretariat. 2009). จึงได้นำ

หัวข้อนี้มาสร้างเป็นเนื้อหาโดยการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้เชี่ยวชาญสรุปเนื้อเรื่องได้ ดังนี้ ในสิ้นปี 2558 จะมีการรวมตัวของกลุ่มประเทศสมาชิกประชาคมอาเซียน เพื่อสร้างศักยภาพในด้านเศรษฐกิจ ความมั่นคง สังคมและวัฒนธรรม ในฐานะเยาวชนไทยนี้เป็นโอกาสสำคัญ ในการเรียนรู้ เข้าใจ เพื่อสร้างความคุ้นชินกับวัฒนธรรม ประเพณี ค่านิยมจากประเทศกลุ่มสมาชิกประชาคมอาเซียนในมุมต่างๆ ทั้งในเรื่องของ ภาษา อาหาร การแต่งกาย ศาสนา ซึ่งการแลกเปลี่ยนทางสังคมและวัฒนธรรมนี้ เปรียบเสมือนด่านแรกในการสร้างความรู้จัก เข้าใจกันและกัน อันจะนำไปสู่การสร้างความกลมเกลียวเป็นหนึ่งเดียวกันของทุกประเทศสมาชิกประชาคมอาเซียน และผลการประเมินด้านเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญพบว่า 1. เนื้อหามีความชัดเจนครบถ้วน เหมาะสมสำหรับเยาวชน ค่าเฉลี่ย 4.67 อยู่ในระดับ เห็นด้วยมากที่สุด 2. เนื้อหาสามารถเพิ่มทัศนคติเชิงบวกสำหรับเยาวชนได้ ค่าเฉลี่ย 4.67 อยู่ในระดับ เห็นด้วยมากที่สุด 3. ลำดับขั้นตอนการนำเสนอเนื้อหาเหมาะสม ค่าเฉลี่ย 4 อยู่ในระดับ เห็นด้วยมากที่สุด 4. การใช้ภาษาเหมาะสมสำหรับเยาวชน ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ เห็นด้วยมากที่สุด

2. เพื่อศึกษาการหาคู่ประกอบและหลักการออกแบบกราฟิกที่เหมาะสมสำหรับเยาวชนไทย ผู้วิจัยได้นำภาพอินโฟกราฟิกที่ได้รับการจัดอันดับ 1-70 ในปี 2013 จาก www.creativebloq.com (70 best infographics on the web from <http://www.creativebloq.com>) มาให้ผู้เชี่ยวชาญคัดเลือก 7 แบบที่มีความเหมาะสมกับเยาวชน และนำไปให้เยาวชนเลือกให้เหลือ 1 แบบ จากนั้นได้นำรูปแบบอินโฟกราฟิกที่เยาวชนเลือกมาทำการวิเคราะห์หาคู่ประกอบและหลักการออกแบบกราฟิก ตามเกณฑ์ที่ผู้วิจัยตั้งขึ้นจากหนังสือ 5 เล่ม ได้เกณฑ์มาออกแบบดังนี้ (ฉัตรชัย อรรถปักษ์. 2550). (ชุลติ นิมเสมอ. 2550). (ชัชฎา ชวรางกูร. 2551). (รัชชานนท์ ตาโสง. 2546). (สุชาติ เกาทองและคณะ. 2545).

1) องค์ประกอบในการออกแบบกราฟิก มีเกณฑ์ดังนี้ 1. จุด มีการจัดจุดให้เกิดลวดลาย 2. เส้น มีการใช้เส้นตรง เส้นนอน เส้นนอนเฉียง เส้นตัดกัน เส้นโค้ง เส้นคลื่น เส้นประ 3. รูปร่าง มีการใช้รูปครึ่งวงกลม รูปวงกลม รูปสามเหลี่ยม รูปสี่เหลี่ยม 4. สี มีการใช้สีเอกรงค์ 5. พื้นผิว มีการใช้พื้นผิวที่สัมผัสได้ด้วยสายตา

2) หลักการออกแบบกราฟิก มีเกณฑ์ดังนี้ 1. เอกภาพ ได้แก่ นำมาใกล้ชิดกัน 2. ความสมดุล ได้แก่ ดุลยภาพแบบสมมาตร 3. ความกลมกลืน ได้แก่ ความกลมกลืนของขนาด รูปร่าง, สี 4. จังหวะ ได้แก่ การจัดแบบซ้ำกัน, การจัดจังหวะแบบเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ 5. สัดส่วน ได้แก่ การจัดสัดส่วนของพื้นที่ว่าง 6. จุดเด่น ได้แก่ การสร้างจุดเด่นด้วยขนาด, การสร้างจุดเด่นด้วยสี, การสร้างจุดเด่นด้วยบริเวณว่าง, การสร้างจุดเด่นด้วยความแตกต่าง, การสร้างจุดเด่นด้วยการแปรเปลี่ยน, การสร้างจุดเด่นด้วยทิศทางของสายตา 7. ตัวอักษร ได้แก่ ตัวอักษรแบบประดิษฐ์, ตัวอักษรแบบสมัยใหม่, ตัวอักษรแบบตัวเขียน, ตัวอักษรแบบไม่มีเชิง 8. น้ำหนัก ได้แก่ ระดับความแตกต่างของค่าน้ำหนัก ซึ่งทั้งหมดนี้เอาไปใช้ในการออกแบบร่างจำนวน 12 แบบ และนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินต่อไป

3. เนื้อเรื่องที่นำเสนอพัฒนาในรูปแบบสื่อ 2 มิติที่สามารถเผยแพร่และส่งเสริมความเข้าใจในเรื่องประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน สร้างความตระหนักรู้ให้กับเยาวชนไทยเป็นผลการประเมินด้านอินโฟกราฟิกโดยผู้เชี่ยวชาญพบว่าแนวทางที่1 รูปแบบที่ 1 ได้รับการประเมินคะแนนมากที่สุด ดังนี้ 1. การออกแบบมีความสวยงามเหมาะสมสำหรับเยาวชน 2. การออกแบบสามารถดึงดูดความสนใจจากเยาวชนได้ 3. การออกแบบ

ถูกต้องครบถ้วนตามองค์ประกอบและหลักการออกแบบอินโฟกราฟิก 4. การออกแบบมีความสอดคล้องกับเนื้อเรื่องที่นำเสนอ โดยมีค่าคะแนนรวมอยู่ที่ 3.75 จึงได้นำแบบร่างแนวทางที่ 1 รูปแบบที่ 1 มาทำการปรับปรุงกราฟิกให้มีความทันสมัย สวยงาม และเหมาะกับกลุ่มเป้าหมายมากขึ้นตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ และได้นำไปทดสอบกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเยาวชนจากโรงเรียนในเขตกรุงเทพมหานคร ทั้งหมด 33 คน ระดับชั้นมัธยมศึกษาศึกษาตอนปลาย อายุระหว่าง 16-18 ปี ผลการวัดทัศนคติก่อนทำแบบประเมินพบว่า ร้อยละ 72.72 มีความเข้าใจในเรื่องการเข้าสู่ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียนอยู่แล้ว และหลังจากรับชมสื่อประชาสัมพันธ์ แอนิเมชัน 2 มิติ พบว่ากลุ่มเป้าหมายทำคะแนนรวมได้มากขึ้นเป็นร้อยละ 91.66 คิดเป็นค่าดัชนีร้อยละ 18.93

การนำด้านเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับด้านสังคมและวัฒนธรรมอาเซียนและแนวความคิดด้านการออกแบบอินโฟกราฟิกนี้ ได้นำไปพัฒนาเป็นสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ที่สามารถเผยแพร่และส่งเสริมความเข้าใจในเรื่องประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน สร้างความตระหนักรู้ให้กับเยาวชนไทยที่ได้ผลงานที่มีความทันสมัย สวยงาม เยาวชนมีทัศนคติที่ดี และได้รับความรู้ด้านต่างๆ เกี่ยวกับอาเซียนด้านสังคมและวัฒนธรรม สามารถช่วยปรับเปลี่ยนทัศนคติให้มีมุมมองที่เข้าใจความแตกต่างทางวัฒนธรรม ประเพณีทางสังคม ค่านิยมที่มีคุณค่า และน่าสนใจ

อภิปรายผล

ผลของการศึกษาผู้วิจัยได้อภิปรายผลดังนี้

กลุ่มเป้าหมายมีความต้องการรับรู้สื่อประชาสัมพันธ์ แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อเตรียมความพร้อมของเยาวชนไทย ในการเข้าสู่ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน มีความต้องการรับรู้เรื่องเผยแพร่วัฒนธรรมอาเซียน ประเพณีทางสังคมและค่านิยมโดยเฉพาะในหมู่เยาวชนโดยผ่านทางสื่อ มากที่สุดโดยได้คะแนนร้อยละ 41.17 ผู้วิจัยได้นำแนวคิดสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน และเทคนิคการลำดับการเล่าเรื่องจากอินโฟกราฟิกมาสร้างเป็นเนื้อเรื่อง และยังมีแนวคิดการออกแบบอินโฟกราฟิก และแนวคิดด้านองค์ประกอบศิลป์และหลักในการออกแบบ มาวิเคราะห์จนได้เป็นหลักการออกแบบอินโฟกราฟิก จึงได้นำเนื้อเรื่องกับหลักการออกแบบอินโฟกราฟิก มาสร้างเป็นผลงานสื่อประชาสัมพันธ์แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อส่งเสริมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้วัฒนธรรมของประเทศเพื่อนบ้านในอาเซียน เมื่อกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเยาวชนได้รับชมสื่อประชาสัมพันธ์จากโรงเรียนในเขตกรุงเทพมหานคร ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย อายุระหว่าง 16-18 ปี ทั้งหมด 33 คน มีผลการประเมินก่อน-หลังดังนี้

ความรู้ก่อน วัด	ความรู้หลัง วัด	ค่าร้อยละของ คะแนนเมื่อทดสอบ เทียบก่อนทำและ หลังทำ
(N = 8)	(N = 8)	
72.72	91.66	18.93

สรุปได้ว่าสื่อประชาสัมพันธ์ แอนิเมชัน 2 มิติ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นนี้ ช่วยปรับเปลี่ยนทัศนคติให้มีมุมมองที่เข้าใจความแตกต่างทางวัฒนธรรม ประเพณีทางสังคม ค่านิยมที่มีคุณค่า

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทั่วไป

ข้อเสนอแนะในการนำไปพัฒนาต่อจากแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อเตรียมความพร้อมของเยาวชนไทย ในการเข้าสู่ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน ยังมีส่วนของเนื้อหาที่ยังไม่ครอบคลุมความในหัวข้ออื่นๆ อีก เนื่องจากเนื้อหาทางสังคมและวัฒนธรรมอาเซียนที่มีความกว้างและเนื้อหาที่จำนวนมาก ดังนี้ 1. การพัฒนามนุษย์ 2. การคุ้มครองและสวัสดิการ สังคม 3. สิทธิและความยุติธรรมทางสังคม 4. ความยั่งยืนด้านสิ่งแวดล้อม 5. การสร้างอัตลักษณ์อาเซียน และ 6. การลดช่องว่างทางการพัฒนา ณ ขณะนี้ผู้วิจัยได้เลือกทำจากส่วนที่เยาวชนเลือกให้ความสนใจมากที่สุด คือ เรื่องการสร้างอัตลักษณ์อาเซียน ในหัวข้อของการเผยแพร่วัฒนธรรมอาเซียน ประเพณีทางสังคมและค่านิยมโดยเฉพาะในหมู่เยาวชนโดยผ่านทางสื่อ ซึ่งผู้เชี่ยวชาญแนะนำในอนาคตถ้าอยากให้งานดูสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น อาจมีการเพิ่มเนื้อหาในส่วนอื่นๆ เข้าไปเพื่อให้งานสมบูรณ์แบบขึ้น และติดต่อความเข้าใจสำหรับเยาวชนที่มากขึ้น

ข้อเสนอแนะเพื่อการศึกษาค้นคว้า

สื่อประชาสัมพันธ์ แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อเตรียมความพร้อมของเยาวชนไทย ในการเข้าสู่ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน เป็นการทำให้ในรูปแบบอินโฟกราฟิกเท่านั้น ดังนั้นเพื่อการประยุกต์สื่อให้สามารถปรับเปลี่ยนทัศนคติให้มีมุมมองที่เข้าใจความแตกต่างทางวัฒนธรรมและสังคมมากขึ้นจึงขอเสนอแนะดังต่อไปนี้

1. สามารถนำสื่อประชาสัมพันธ์ แอนิเมชัน 2 มิติที่สร้างขึ้นนี้ ไปประยุกต์เป็นมัลติมีเดียประเภทอื่นๆ ได้ เช่น ในรูปแบบสารคดีทางโทรทัศน์ หรือออนไลน์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเพื่อเพิ่มศักยภาพการเข้าถึงของผู้ชม
2. สามารถนำสื่อประชาสัมพันธ์ แอนิเมชัน 2 มิติที่มีการวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์และหลักการออกแบบที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายแล้วไปทำตอนอื่นๆ ที่ผู้วิจัยยังไม่ได้ทำเนื่องจากเนื้อหาทางสังคมและวัฒนธรรมอาเซียนที่มีความกว้างและเนื้อหาที่มาก

เอกสารอ้างอิง

- ก้าวสู่ประชาคม ASEAN. 2555; 210-215; ASEAN In Brief. 2557; 21-24; แผนการจัดตั้งประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน. 2552; 1-4.
- Step into the community ASEAN. 2012; 210-215; ASEAN In Brief. 2014; 21-24; Establishment plan ASEAN Socio-Cultural Community. 2009; 1-4.
- กระทรวงวัฒนธรรม. (2557). เรียนรู้เพื่อนบ้าน ประชาคมอาเซียน. กรุงเทพฯ: สำนักความสัมพันธ์ต่างประเทศ. The Ministry of Culture. (2014). **Neighbors Asean Community Learned**. Bangkok: จัตุรชัย อรรถกฤษณ์. (2550). องค์ประกอบศิลปะ. กรุงเทพฯ:

วิทยพัฒน์.

Chatchai Autthapak . (2007). **Elements of Art**. Bangkok: Vidthayaphad.

ชลูด นิ่มเสมอ. (2550). องค์ประกอบของศิลปะ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์อมรินทร์.

Chalhood Nimsamher. (2007). **The elements of art**. Bangkok: Amarin Printing.

ชัชฎา ชวรางกูร. (2551). การพัฒนาวิทัศน์แอนิเมชันสามมิติ. กรุงเทพฯ

Chatchada Chawarangkoon. (2008). **The video developed a three-dimensional animation**. Bangkok

สุชาติ เกาทองและคณะ. (2545). ศิลปะทัศนศิลป์. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.

Suchart Thaonthong and Faculty. (2002). **Arts and Visual Arts**. Bangkok: Auksorncharenthat.

วิชชานนท์ ดาโสง. (2546). หลักการศิลปะ. กรุงเทพฯ: บริษัท สำนักพิมพ์วาดศิลป์.

Thawatchanon Tathaisong. (2003). **Principles of Art**. Bangkok: Vardsin Printing.

ASEAN Secretariat. (2009). **Roadmap for an ASEAN Community 2009 - 2015**. Jakarta: ASEAN Secretariat.

70 best infographics on the web. Retrieved september 20 2013 from <http://www.creativebloq.com>