

Services Sources Towards International

LIBRARY WORLD NEWS

บริการข้อมูลเพื่อก้าวสู่สากล



No. 6 Vol. 4 July - September 2016

ปีที่ ๖ ฉบับที่ ๔ กรกฎาคม - กันยายน ๒๕๕๙



ตัวอย่าง

Library World News (LWN) นำเสนอข่าวสารความเคลื่อนไหวของหอสมุดแห่งชาติทั่วโลกในเชิงวิชาการ ปีที่ 6 ฉบับที่ 4 กรกฎาคม - กันยายน 2559 ฉบับนี้มีเนื้อหาที่น่าสนใจเกี่ยวกับผลกระทบของเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีต่อมนุษย์ อาชญากรรมคอมพิวเตอร์ และจริยธรรมในการใช้คอมพิวเตอร์ ตามติดเกาะกระแสมาแรงแข่งทุกเกมกับ Pokemon Go และความร่วมมือในการแบ่งปันทรัพยากรสารสนเทศดิจิทัลที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมของหอสมุดแห่งชาติในภูมิภาคอาเซียน ในโครงการ ASEAN Digital Library

เรียนรู้เกี่ยวกับการใช้ Question Words ใน English Library และติดตามข่าวความเคลื่อนไหวและกิจกรรมของหอสมุดแห่งชาติทั้งในประเทศและต่างประเทศ รวมถึงเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมห้องสมุดและการเรียนรู้ใหม่ๆ อีกเช่นเคย

ท่านผู้อ่านสามารถติดตามข่าวห้องสมุด LWN ฉบับอิเล็กทรอนิกส์ได้ที่ D-Library หรือเข้าถึงได้จาก QR Code จากปกหน้า

วัตถุประสงค์

เพื่อเผยแพร่ข่าวสาร ความเคลื่อนไหวเชิงวิชาการของหอสมุดแห่งชาติทั่วโลกเป็นรายไตรมาส

ที่ปรึกษา

นางสาวกนกอร ศักดาเดช
ผู้อำนวยการสำนักหอสมุดแห่งชาติ

จัดทำโดย

กลุ่มวิจัยและพัฒนาห้องสมุด
สำนักหอสมุดแห่งชาติ ถนนสามเสน
เขตดุสิต กรุงเทพฯ 10300
โทรศัพท์ : 0 2628 5192
โทรสาร : 0 2281 7543
www.nlt.go.th



2

Library World

เทคโนโลยีสารสนเทศส่งผลกระทบต่อมนุษย์ในด้านบวกอย่างใดหรือไม่มี?

6

Reading Room

Pokemon Go ฟีเวอร์

แค่เกม...หรือการเปลี่ยนแปลงของยุคใหม่



11

What's on NLT

ASEAN Digital Library

เครือข่ายความร่วมมือการแบ่งปันทรัพยากรสารสนเทศดิจิทัลของหอสมุดแห่งชาติในอาเซียน



English Library

การใช้ Question Words

15

Book about Thailand & ASEAN

หนังสือเกี่ยวกับประเทศไทยและอาเซียน

18

Up to Date@NL

ความเคลื่อนไหวหอสมุดแห่งชาติ

20

Library World News | 3
ปีที่ 6 ฉบับที่ 4 กรกฎาคม - กันยายน 2559

4. เทคโนโลยีสารสนเทศกับสิ่งแวดล้อม

การจัดการทรัพยากรธรรมชาติหลายอย่างจำเป็นต้องใช้สารสนเทศ เช่น การดูแลรักษาป่า จำเป็นต้องใช้ข้อมูล มีการใช้ภาพถ่ายดาวเทียม การติดตามข้อมูลสภาพอากาศ การพยากรณ์อากาศ การจำลองรูปแบบสภาวะสิ่งแวดล้อมเพื่อปรับปรุงแก้ไข การเก็บรวบรวมข้อมูลคุณภาพน้ำในแม่น้ำต่าง ๆ การตรวจวัดมลภาวะ ตลอดจนการใช้ระบบการตรวจวัดระยะไกลมาช่วย ที่เรียกว่าโทรมาตร เป็นต้น

5. เทคโนโลยีสารสนเทศกับการป้องกันประเทศ

กิจการทางด้านการทหารมีการใช้เทคโนโลยี อาวุธยุทโธปกรณ์สมัยใหม่ล้วนแต่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์และระบบควบคุม มีการใช้ระบบป้องกันภัย ระบบเฝ้าระวังที่มีคอมพิวเตอร์ควบคุมการทำงาน

6. การผลิตในอุตสาหกรรม และการพาณิชย์กรรม

การแข่งขันทางด้านการผลิตสินค้าอุตสาหกรรมจำเป็นต้องหาวิธีการในการผลิตให้ได้มาก ราคาถูกลง เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เข้ามามีบทบาทมาก มีการใช้ข้อมูลข่าวสารเพื่อการบริหารและการจัดการ การดำเนินการและยังรวมไปถึงการให้บริการกับลูกค้า เพื่อให้ซื้อสินค้าได้สะดวกขึ้น

7. เทคโนโลยีสารสนเทศมีผลเกี่ยวข้องกับ

ทุกเรื่องในชีวิตประจำวัน บทบาทเหล่านี้มีแนวโน้มที่สำคัญมากยิ่งขึ้น ด้วยเหตุนี้เยาวชนคนรุ่นใหม่จึงควรเรียนรู้ และเข้าใจเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อจะได้เป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศให้ก้าวหน้าและเกิดประโยชน์ต่อประเทศต่อไป

ผลกระทบด้านลบ

1. ก่อให้เกิดความเครียดในสังคมมากขึ้น

เนื่องจากมนุษย์ไม่ชอบการเปลี่ยนแปลง เคยทำอะไรแบบใด มักจะชอบทำแบบนั้น ไม่ชอบการเปลี่ยนแปลง แต่เทคโนโลยีสารสนเทศเข้าไปเปลี่ยนแปลง บุคคลที่รับการเปลี่ยนแปลงไม่ได้ จึงเกิดความวิตกกังวล จนกลายเป็นความเครียด กล่าวหาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศจะทำให้คนตกงาน เพราะสิ่งเหล่านี้จะเข้ามาทดแทนมนุษย์

2. ก่อให้เกิดการรับวัฒนธรรม หรือการแลกเปลี่ยน

วัฒนธรรมของคนในสังคมโลก ทำให้พฤติกรรมที่แสดงออกด้านการแต่งกายและการบริโภคเปลี่ยนแปลงไป การมอมเมาเยาวชนในรูปของเกมอิเล็กทรอนิกส์ ส่งผลกระทบต่อการพัฒนาอารมณ์และจิตใจของเยาวชน เกิดการกลืนวัฒนธรรมดั้งเดิมซึ่งแสดงถึงเอกลักษณ์ของสังคมนั้น

3. ก่อให้เกิดผลด้านศีลธรรม บทบาทเหล่านี้

มีแนวโน้มที่สำคัญมากยิ่งขึ้นด้วยเหตุนี้เยาวชนคนรุ่นใหม่จึงควรเรียนรู้และเข้าใจเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อจะได้เป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศให้ก้าวหน้าและเกิดประโยชน์ต่อประเทศต่อไป

4. การมีส่วนร่วมของคนในสังคมลดน้อยลง

การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศทำให้เกิดความสะดวกรวดเร็วในการสื่อสารและการทำงาน แต่ในอีกด้านหนึ่งการมีส่วนร่วมของกิจกรรมทางสังคมที่มีการพบปะสังสรรค์กันจะน้อยลง ผู้คนมักอยู่แต่ที่บ้านหรือที่ทำงานของตนเองมากขึ้น

5. การละเมิดสิทธิเสรีภาพส่วนบุคคลโดย

การเผยแพร่ข้อมูลหรือรูปภาพต่อสาธารณชน ซึ่งข้อมูลบางอย่างอาจไม่เป็นความจริงหรือยังไม่ได้พิสูจน์ความถูกต้อง ออกสู่สาธารณชน ก่อให้เกิดความเสียหายต่อบุคคลโดยไม่สามารถป้องกันตนเองได้ การละเมิดสิทธิส่วนบุคคลเช่นนี้ ต้องมีกฎหมายออกมากำมคุมครองเพื่อให้นำข้อมูลต่าง ๆ มาใช้ในทางที่ถูกต้อง

6. เกิดช่องว่างทางสังคม การใช้เทคโนโลยี

สารสนเทศจะเกี่ยวข้องกับการลงทุน ผู้ใช้จึงเป็นชนชั้นในอีกระดับหนึ่งของสังคม ในขณะที่ชนชั้นระดับรองลงมา มีจำนวนมากกลับไม่มีโอกาสใช้และผู้ยากจนก็ไม่มีโอกาสรู้จักกับเทคโนโลยีสารสนเทศ

7. อาชญากรรมบนเครือข่าย ความก้าวหน้า

ทางเทคโนโลยีสารสนเทศก่อให้เกิดปัญหาใหม่ขึ้น เช่น ปัญหาอาชญากรรม ตัวอย่างเช่น อาชญากรรมในรูปของการขโมยความลับ การขโมยข้อมูลสารสนเทศ การให้บริการสารสนเทศที่มีการหลอกลวง รวมถึงการบ่อนทำลายข้อมูลและไวรัส

8. ก่อให้เกิดปัญหาด้านสุขภาพ นับตั้งแต่คอมพิวเตอร์เข้ามามีบทบาทในการทำงาน การศึกษา บันเทิง ฯลฯ การจ้องมองคอมพิวเตอร์เป็นเวลานาน มีผลเสียต่อสายตา ซึ่งทำให้สายตาผิดปกติ มีอาการ แสบตา เวียนศีรษะ นอกจากนี้ยังมีผลต่อสุขภาพจิต เกิดโรคทางจิตประสาท

กล่าวโดยสรุป คอมพิวเตอร์ก็เปรียบเสมือน เครื่องมือเครื่องใช้อื่น ๆ ซึ่งมีทั้งคุณและโทษ แล้วแต่เราจะเลือกใช้ในทางใดถ้านำไปใช้ในทางที่เป็นภัย เช่น ในการ ทำสงคราม ผลกระทบในทางลบก็มีมาก อย่างไรก็ตาม เมื่อมองดูผลกระทบโดยรวมแล้ว จะเห็นว่าคอมพิวเตอร์ มีคุณประโยชน์มากกว่าโทษ โลกของเรานี้จะไม่มีการพัฒนา ก้าวหน้ามาสู่ระดับนี้ได้เลยถ้าปราศจากคอมพิวเตอร์ และ ในอนาคตที่กำลังจะมาถึงนี้ตัวเราเองก็อาจจะไม่ประสบความสำเร็จในอาชีพถ้าหากไม่มีความรู้เรื่องคอมพิวเตอร์

อาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ (Computer Crime)

อาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์คือ

1. การกระทำการใด ๆ เกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์ อันทำให้เหยื่อได้รับความเสียหายและผู้กระทำได้รับ ผลประโยชน์ตอบแทน

2. การกระทำความผิดกฎหมายใด ๆ ซึ่งใช้เทคโนโลยี คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือในการสืบสวนสอบสวนของ เจ้าหน้าที่เพื่อนำผู้กระทำความผิดมาดำเนินคดีต้องใช้ความรู้ ทางเทคโนโลยีเช่นเดียวกัน

การประกอบอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ ได้ก่อให้เกิดความเสียหายต่อเศรษฐกิจของประเทศ จำนวนมหาศาล อาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์จึงจัดเป็น อาชญากรรมทางเศรษฐกิจหรืออาชญากรรมทางธุรกิจ รูปแบบหนึ่งที่มีความสำคัญ

อาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ ได้แก่

1. พวกเด็กหัดใหม่ (Novice)
2. พวกวิกลจริต (Deranged persons)
3. อาชญากรที่รวมกลุ่มกระทำความผิด (Organized crime)
4. อาชญากรอาชีพ (Career)
5. พวกหัวพัฒนา มีความก้าวหน้า (Con artists)

6. พวกคลั่งลัทธิ (Dremer)/พวกช่างคิดช่างฝัน (Ideologues)

7. ผู้ที่มีความรู้และทักษะด้านคอมพิวเตอร์อย่างดี (Hacker/Cracker)

Hacker หมายถึง บุคคลผู้ที่เป็นอัจฉริยะ มีความรู้ ในระบบคอมพิวเตอร์เป็นอย่างดี สามารถเข้าไปถึงข้อมูล ในคอมพิวเตอร์โดยเจาะผ่านระบบ รักษาความปลอดภัย ของคอมพิวเตอร์ได้ แต่อาจไม่แสวงหาประโยชน์

Cracker หมายถึง ผู้ที่มีความรู้และทักษะ ทางคอมพิวเตอร์เป็นอย่างดี จนสามารถเข้าสู่ระบบได้ เพื่อเข้าไปทำลายหรือลบแฟ้มข้อมูล หรือทำให้เครื่อง คอมพิวเตอร์เสียหายรวมทั้งการทำลายระบบปฏิบัติการ ของเครื่องคอมพิวเตอร์

รูปแบบของอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์

ปัจจุบันทั่วโลก ได้จำแนกประเภทอาชญากรรม ทางคอมพิวเตอร์ได้ 9 ประเภท (ตามข้อมูลคณะอนุกรรมการ เฉพาะกิจร่างกฎหมายอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์)

1. การขโมยข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต รวมถึง การขโมยประโยชน์ในการลักลอบใช้บริการ

2. การปกปิดความผิดของตัวเองโดยใช้ระบบ การสื่อสาร

3. การละเมิดลิขสิทธิ์ ปลอมแปลงรูปแบบ เลียนแบบระบบซอฟต์แวร์โดยมิชอบ

4. การเผยแพร่ภาพ เสียง ลามก อนาจาร และ ข้อมูลที่ไม่เหมาะสม

5. การฟอกเงิน

6. การก่อวินาศกรรมระบบคอมพิวเตอร์ เช่น ทำลาย ระบบสาธารณูปโภค เช่น ระบบจ่ายน้ำ จ่ายไฟ จราจร

7. การหลอกลวงให้ร่วมค้าขาย หรือลงทุนปลอม (การทำธุรกิจที่ไม่ชอบด้วยกฎหมาย)

8. การลักลอบใช้ข้อมูลเพื่อแสวงหาผลประโยชน์ ในทางมิชอบ เช่น การขโมยรหัสบัตรเครดิต

9. การใช้คอมพิวเตอร์ในการโอนบัญชีผู้อื่น เป็นของตัวเอง



ที่มา : <http://www.gettyimages.com/detail/illustration/online-communication-free-illustration/517424701>

จริยธรรมและคุณธรรมในทางคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ

จริยธรรม หรือ ethic ในที่นี้หมายถึง “หลักศีลธรรมจรรยาที่กำหนดขึ้นเพื่อใช้เป็นแนวทางปฏิบัติหรือควบคุมการใช้ระบบคอมพิวเตอร์และสารสนเทศ”

บัญญัติสิบประการของการใช้คอมพิวเตอร์ โดย ลินดา เฮอร์ndon

1. ไม่ใช้คอมพิวเตอร์ทำร้ายผู้อื่น
2. ไม่รบกวนงานคอมพิวเตอร์ของผู้อื่น
3. ไม่แอบดูแฟ้มข้อมูลของผู้อื่น
4. ไม่ใช้คอมพิวเตอร์เพื่อลักขโมย
5. ไม่ใช้คอมพิวเตอร์เพื่อเป็นพยานเท็จ
6. ไม่ใช้หรือทำสำเนาซอฟต์แวร์ที่ตนไม่ได้ซื้อสิทธิ์
7. ไม่ใช้คอมพิวเตอร์ของผู้อื่นโดยไม่มีอำนาจ

หน้าที่

8. ไม่ฉวยทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่นมาเป็นของตน
9. คิดถึงผลต่อเนื้อหาทางสังคมของโปรแกรมที่เขียน
10. ใช้คอมพิวเตอร์ในทางที่แสดงถึงความใคร่ครวญและเคารพจรรยาวิชาชีพ

เมื่อสังคมก้าวหน้ารับเทคโนโลยีเราต้องตระหนักว่าเราจะถูกคุกคามจากเทคโนโลยี ซึ่งผลกระทบของเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีต่อบุคคล องค์กรและสังคมไม่ใช่เรื่องใหม่ แต่เกิดขึ้นมานานแล้วตั้งแต่ปี ค.ศ. 1830 และถึงแม้มนุษย์จะรู้ว่าเราอาจจะถูกคุกคามจากวิวัฒนาการของเทคโนโลยี แต่ก็มีอาจที่จะปฏิเสธมันได้เมื่อเราเปิดใจที่จะรับเทคโนโลยี สังคมก็จะต้องมีการควบคุมการนำเทคโนโลยีมาใช้ที่เหมาะสม มีการศึกษาการใช้เทคโนโลยี และเลือกใช้อย่างสร้างสรรค์มากกว่าที่จะทำลายเพื่อไม่ให้เกิดปัญหาตามมา

เอกสารอ้างอิง

จริยธรรมในการใช้เทคโนโลยี. 9 กรกฎาคม 2555. สืบค้นจาก <http://fernviza.blogspot.com/2012/07/blog-post.html> (15 มิถุนายน 2559).

เทคโนโลยีสารสนเทศกับแนวโน้มของโลกในอนาคต. สืบค้นจาก <https://www.gotoknow.org/posts/32540> (15 มิถุนายน 2559).

Pokemon GO ฟีเวอร์! แค่เกม...หรือการเปลี่ยนแปลงของยุคใหม่

วิภาณันท์ ลำงาม*



Pokemon GO เป็นเกมที่สร้างกระแสจนดังไปทั่วโลก จนคนที่ไม่เคยเล่นเกมยังต้องสนใจว่ามันคืออะไร ทำไมคนถึงได้กล่าวถึงกันนัก หลายคนถึงกับลือขอลองเล่นสักครั้ง ดูซิว่ามันสนุกยังงี้ (แต่ยังไม่เล่นไม่ได้ในไทย) อ้าว! ยังเล่นไม่ได้แล้วทำไมเป็น Talk of The Town ขนาดนี้ หลังจากปล่อยให้มีการเล่นกันในออสเตรเลีย นิวซีแลนด์ และสหรัฐอเมริกา ก็สร้างความแตกตื่นปั่นป่วนไปทั่ว ทั้งโลกในเกม โลกโซเชียล และโลกความจริง ด้วยความนิยมของเกมนี้เองทำให้เกิดปัญหาตามมาในการใช้งาน นั่นก็คือปัญหาในเรื่องของเซิร์ฟเวอร์ที่ล่มบ่อย กระแสความความนิยมนี้ทางบริษัท Niantic ซึ่งเป็นบริษัทที่ผลิตเกมนี้ก็ไม่เคยคิดมาก่อนว่าคนทั่วโลกจะให้ความสนใจขนาดนี้ ถึงกับมียอดดาวน์โหลดใน Google Play มากกว่า 5 ล้านครั้งแล้ว

นอกจากนี้เกม Pokemon GO ได้รับการจัดอันดับจาก Survey Monkey Intelligence ว่าเป็นเกมอันดับหนึ่ง

ของปี ค.ศ. 2016 เมื่อพิจารณาจากจำนวนผู้เล่น ขณะที่บริษัท Sensor Tower ซึ่งทำหน้าที่ตรวจสอบการใช้โทรศัพท์มือถือระบุว่า ปัจจุบันผู้คนใช้เวลากับ Pokemon GO นานกว่า Facebook และ Snapchat

เรื่องราวข่าวที่เกิดขึ้นในปัจจุบันที่พูดถึงเกี่ยวกับเกมนี้ ทำให้เกิดพฤติกรรมบางอย่างในหมู่วัยรุ่น เด็ก รวมถึงผู้สูงอายุ เริ่มให้ความสนใจ บางคนเริ่มเล่น บางคนออกไปจับโปเกมอน แม้ว่าการออกไล่หาจับโปเกมอนเพื่อเอามาต่อสู้กันระหว่าง Trainer (คนที่จับโปเกมอน เรียกว่า Trainer มีหน้าที่หาจับโปเกมอน ที่อยู่ในสถานที่ต่าง ๆ มาเพื่อทำการเพาะเลี้ยง เพิ่มพลัง ฝึกฝนผ่าน Pokemon Gym) แล้วนำไปต่อสู้กัน แต่ดูเหมือนตอนนี้ผู้คนยังสนุกกับไล่ล่าหาจับโปเกมอนมากกว่า นอกจากนี้หลายคนยังบอกว่า “ยุคสังคมก้มหน้าได้สิ้นสุดลงแล้ว” มันคือยุคใหม่ที่ออนไลน์สร้างวัฒนธรรมใหม่ สร้างพฤติกรรมใหม่ และแน่นอนสร้างธุรกิจใหม่ ๆ ให้เกิดขึ้นหลังจากนี้แน่นอน เรามาทำความรู้จัก Pokemon GO กันดีกว่า

*บรรณารักษ์ปฏิบัติการ กลุ่มวิจัยและพัฒนาห้องสมุด

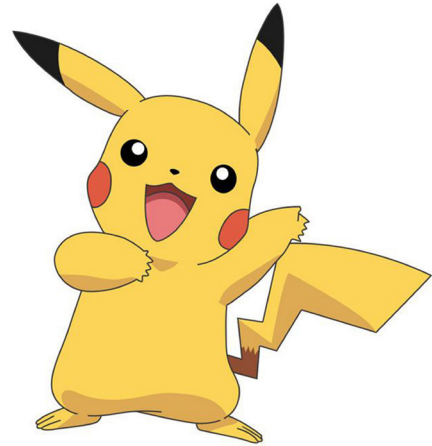
เมื่อประสบการณ์นานนับทศวรรษจาก 2 ฟังโลกมารวมกัน

ฝั่งตะวันออก จุดเริ่มต้นของโปเกมอน

Pokemon เป็นชื่อย่อของ Pocket Monster เป็นผลิตภัณฑ์ของบริษัท Nintendo ซึ่งเป็นผู้ผลิตเกมยักษ์ใหญ่จากญี่ปุ่น (เจ้าของแฟรนไชส์ มาริโอ วิดีโอเกมชื่อดัง) ซึ่งได้แนวคิดการพัฒนาเริ่มต้นมาจาก ซาโตชิ ทาจิริ ซึ่งมีการผลิตออกมาหลายรูปแบบ ได้แก่ การ์ตูนอนิเมะ หนังสือการ์ตูน และวิดีโอเกม ซึ่งเนื้อหาไม่ได้เกี่ยวข้องกัน

จุดเริ่มต้นความสำเร็จของ Pokemon นั้นเกิดขึ้นตั้งแต่ 20 ปีก่อน ในปี 1996 เมื่อเกมโปเกมอนชุดแรกคือ Pokemon Red และ Green ได้วางตลาดบนเครื่อง Game Boy และประสบความสำเร็จทันที สามารถทำยอดขายได้มากกว่า 20 ล้านชุดทั่วโลก สร้างแฟรนไชส์เกมและสื่อที่แข็งแกร่งที่สุดในโลกซีรีส์หนึ่งขึ้นมาได้สำเร็จ ทำรายได้รวมจากทุกสื่อ เช่น เกม อนิเมชั่น และภาพยนตร์ เป็นต้นมากกว่า 46,200 ล้านดอลลาร์สหรัฐ ซาโตชิ ทาจิริ ผู้สร้างเริ่มได้ไอเดียเกมโปเกมอนตั้งแต่ช่วงปี 1990 โดยนำประสบการณ์วัยเด็กของเขาที่ชอบสะสมแมลง เอาแมลงมาแข่งกัน หรือแลกเปลี่ยนตัวแมลงกับเพื่อน มาสานต่อให้เด็กรุ่นปัจจุบันที่ไม่มีโอกาสได้เล่นกับแมลงมาเล่นในรูปแบบเกม ซึ่งก็ใช้เวลาพัฒนาแนวคิดและตัวเกมนานกว่า 6 ปี

เกมโปเกมอนได้สร้างรูปแบบการเล่นแบบใหม่ให้ผู้เล่นเกมทั่วโลกด้วยแนวคิดการเทรดตัวโปเกมอน ซึ่ง Shigeru Miyamoto ผู้สร้างมาริโอเป็นคนออกไอเดียให้สร้างเกม 2 เวอร์ชันที่มีตัวโปเกมอนต่างกัน ผู้เล่นจะได้เอามาเทรดกันได้ ทำให้เกิดเป็นสังคมนักเล่นเกมที่ได้ประจันหน้ากันจริงๆ เพราะการเทรดในยุค Game Boy คือจะต้องต่อสายเชื่อมระหว่างเครื่อง ซึ่งถือว่าความตั้งใจของ ซาโตชิ ทาจิริ ที่พาความสนุกของการสะสมแมลงสมัยเด็กมาให้เด็ก ๆ ในยุคใหม่นั้นประสบความสำเร็จอย่างงดงาม



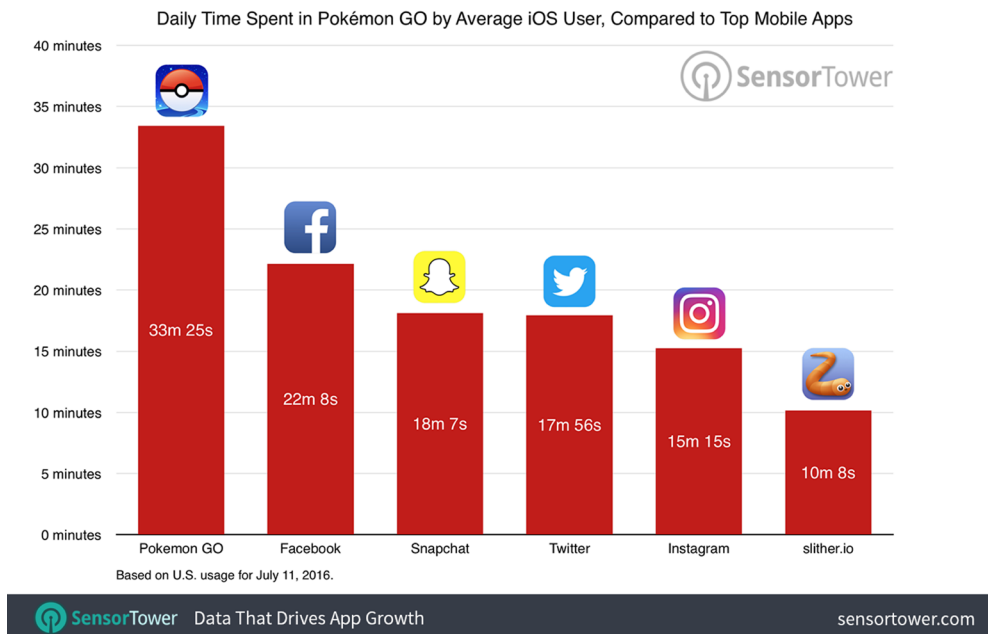
ปัจจุบัน Pokemon ได้เดินทางมาถึงเกมยุคที่ 7 (คือภาค Pokemon Sun and Moon ที่จะออกปลายปีนี้) และมีโปเกมอนให้ผู้เล่นได้สะสมถึง 721 ตัว (นับถึงเกมยุคที่ 6) ซึ่งถือเป็นความผูกพันกับผู้เล่นที่ยาวนาน จึงไม่แปลกใจเลยที่เกมในชื่อ Pokemon จะได้รับการต้อนรับอย่างดีจากผู้เล่นเสมอมา

ฝั่งตะวันตก การเดินทางคาบเกี่ยวมิติของ John Hanke

John Hanke เป็นซีอีโอของบริษัท Niantic เป็นผู้พัฒนาเกม Pokemon GO วันที่ John Hanke เริ่มข้ามมิติคือวันที่เขาเริ่มก่อตั้งบริษัท Niantic ซึ่งเป็นบริษัทลูกของกูเกิลที่เน้นพัฒนาซอฟต์แวร์และเกมที่เกี่ยวข้องกับ AR: Augmented Reality และระบบ Location Base ซึ่งต่อมาในปี 2012 Niantic ได้เปิดตัว Ingress เป็นเกมที่ทำขึ้นมาทดสอบแนวคิดการผสมโลกของเกมเข้าไปซ้อนทับโลกจริง ให้ผู้เล่นได้เดินทางไปยังสถานที่ต่าง ๆ บนโลกและข้ามมิติผ่านสมาร์ตโฟนเพื่อยึดพื้นที่ ปกป้องพวกของตัวเอง ซึ่ง Ingress นั้นมีความสำคัญกับ Pokemon GO มาก เพราะฐานข้อมูลสถานที่สำคัญ หรือตำแหน่งของยิมต่าง ๆ ที่ปรากฏบนพื้นโลก ก็ได้มาจากข้อมูลที่เก็บเกี่ยวมานานนับปีจาก Ingress นี้เอง



Pokemon GO Plus มีลักษณะคล้ายกับ Wearable หรืออุปกรณ์สวมใส่แบบพกพาได้สะดวก หรือที่รู้จักกันในนาม Smartwatch Google Glasses และกำไลข้อมือสุขภาพ โดยทำการเชื่อมต่อบลูทูธเข้ากับสมาร์ตโฟน เพื่อแจ้งเตือนผู้เล่นถึงกิจกรรมที่เกิดในเกม เช่น การแจ้งเตือนว่ามี Pokemon ปรากฏขึ้นมาในพื้นที่ใกล้เคียง



Graph of daily time spent on Pokemon GO by the average iOS user compared to top mobile Apps

ที่มา: <https://sensortower.com/blog/pokemon-GO-usage-data>

เกม Pokemon GO คืออะไร?

เกม Pokemon GO เป็นเกมที่ใช้เทคโนโลยี AR: **Augmented Reality** หรือเทคโนโลยีเสมือนจริง และระบบ Location Base ซึ่งเป็นการนำแผนที่จริง ๆ ที่ปรากฏอยู่ใน GPS มาใช้ประกอบกับภาพตัวการ์ตูน Pokemon ที่ปรากฏออกมาให้เห็นผ่านกล้องที่ติดมากับโทรศัพท์มือถือแต่ละเครื่อง ผู้เล่นจะต้องออกเดินทางตัว Pocket Monsters หรือเรียกสั้น ๆ ว่า Pokemon ไปตามสถานที่ต่าง ๆ และเมื่อตัวสัตว์ประหลาด Pokemon ปรากฏออกมาให้เห็นทางหน้าจอโทรศัพท์ ผู้เล่นจะสามารถจับตัวโปเกมอนนั้นเอาไว้เพื่อฝึกฝน และต่อสู้กับสัตว์ประหลาดตัวอื่น ๆ

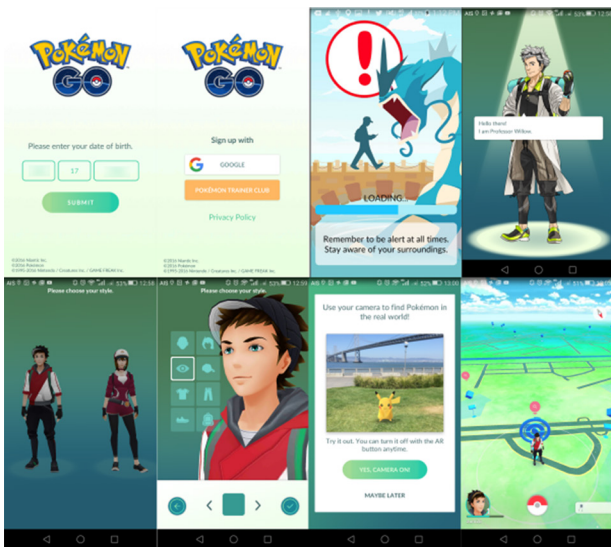
แนวคิดง่าย ๆ เกม Pokemon คือ ตัวละคร (ผู้เล่นเกม) เดินทางเก็บรวบรวมตัวโปเกมอน ทำการเลี้ยงดู ฝึกฝน พัฒนา ผ่านการสู้กับผู้เล่นโปเกมอนอื่น ๆ ในเกม

(ที่เป็นคอมพิวเตอร์) และสามารถเชื่อมต่อไปกับผู้เล่นจริงคนอื่น เพื่อมาสู้กัน จากนั้นจะต้องเข้าไปต่อสู้กับยิมลีดเดอร์ หรือหัวหน้ายิม ซึ่งมีทั้งหมด 8 ยิม พร้อมกับการปราบเหล่าร้ายระหว่างทาง ถ้าชนะได้ทั้ง 8 ยิม จะได้สิทธิ์เข้าแข่งขันในโปเกมอนลีกประจำภูมิภาค ซึ่งควบคุมโดย 4 จตุรเทพ ถ้าเอาชนะได้ จะได้สิทธิ์ทำสู้กับแชมป์เปี้ยนประจำภูมิภาค (Regional Champion) ถ้าเอาชนะได้ก็จะกลายเป็น Pokemon Master ซึ่งเนื้อเรื่องหลักของ Pokemon ในภาคหลักจะเหมือนกันคือ ผ่าน 8 ยิม และเข้าแข่งในลีก ความสนุกคือ การค้นพบและฝึกฝนโปเกมอน ดังนั้น ผู้เล่นบางคนก็อาจเลือกที่จะสะสมโปเกมอนแบบต่าง ๆ ให้ครบหรือมุ่งไปสู้ชัยชนะเป็นแชมป์เปี้ยนก็ได้ ซึ่งภาคหลักของ Pokemon จนถึงตอนนี้เดินทางมาถึง 6th Generation แล้ว

ความวุ่นวายและสิ่งที่เกิดขึ้นพร้อม Pokemon GO ในประเทศต่างๆ

- สถานีตำรวจในออสเตรเลีย ได้ถูกกำหนดให้เป็น PokeStop หรือจุดเก็บของและยิม ทำให้มีผู้เล่นเกมขึ้นไปบนสถานีตำรวจเป็นจำนวนมาก สุดท้ายเจ้าหน้าที่ต้องประกาศว่าไม่ต้องเข้ามาในสถานีก็สามารถเก็บไอเทมได้

- ความนิยมของ Pokemon GO สูงเกินกว่าที่ Niantic Lab คาดไว้ ทำให้ต้องเร่งแก้ปัญหาเซิร์ฟเวอร์ ส่งผลให้การเปิดให้บริการในประเทศอื่น ๆ เลื่อนออกไป



- ความนิยมของ Pokemon GO ทำให้หุ้นของ Nintendo ในตลาดหลักทรัพย์โตเกียวเพิ่มขึ้นทันที 10% ต้องบอกว่า Pokemon GO ไม่ใช่ผลงานของ Nintendo โดยตรง แต่เป็นความร่วมมือระหว่าง The Pokemon Company International ที่ Nintendo ถือหุ้นเพียง 1 ใน 3 (ที่เหลือถือโดย Game Freak และ Creatures บริษัทที่พัฒนาเกมในซีรีส์ Pokemon) และ Niantic Labs ผู้พัฒนาเกม Ingress ที่แยกตัวมาจาก Google แต่คนส่วนใหญ่ก็จดจำได้ว่าแบรนด์ Pokemon เป็นของ Nintendo

- บริษัท Niantic ซึ่งเป็นผู้ผลิตเกมแจ้งว่าจะเปิดให้บริการ Pokemon GO ในอีก 200 ประเทศเร็ว ๆ นี้ ซึ่งหนึ่งในนั้นก็จะมีประเทศไทยอยู่ด้วย

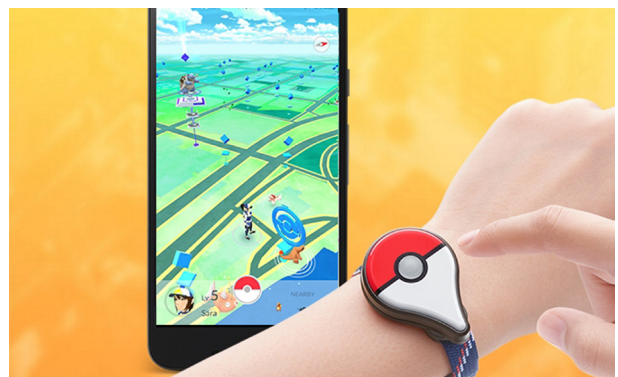
- ยอดผู้ใช้งาน Pokemon GO ต่อวันสูงกว่า Twitter

- เกิดธุรกิจใหม่ บริการขับรถพาผู้เล่นไล่ตระเวนจับ Pokemon ซึ่งเกิดขึ้นแล้วในสหรัฐอเมริกาและแคนาดา

- มีการใช้ Pokemon GO เพื่อประโยชน์ทางการตลาด เช่น ร้านกาแฟ ร้านอาหาร ที่ยินดีต้อนรับผู้เล่น Pokemon ให้เข้ามาใช้บริการ ลองนึกว่าถ้ามีโปรโมชั่นเด็ด ๆ หรือมีการติดตั้ง PokeStop, Gym หรือกิจกรรมอื่นใดเพื่อดึงดูดผู้เล่น รับรองว่าร้านนั้นระเบิดแน่นอน

- มีการคาดการณ์ว่า Pokemon GO จะสามารถทำรายได้มากกว่า 1,000 ล้านดอลลาร์ได้ ด้วยการขายไอเทมในเกมเป็นหลัก โดยเฉพาะ Poke Ball

- มีการผลิตอุปกรณ์ Pokemon GO Plus ซึ่งคล้ายกับ Wearable หรืออุปกรณ์สวมใส่แบบพกพาได้สะดวก (หรือที่รู้จักกันคือ Smartwatch Google Glasses และกำไลข้อมือสุขภาพ) โดยทำการเชื่อมต่อบลูทูธเข้ากับสมาร์ทโฟน เพื่อแจ้งเตือนผู้เล่นถึงกิจกรรมที่เกิดขึ้นในเกม เช่น การแจ้งเตือนว่ามี Pokemon ปรากฏขึ้นมาในพื้นที่ใกล้เคียง



นอกจากนี้ยังมีการวิพากษ์วิจารณ์มากมาย ถึงอันตรายที่แฝงมากับเกม เช่น การที่ผู้เล่นมัวแต่ก้มหน้ามองโทรศัพท์มือถือโดยไม่มองสิ่งที่เกิดขึ้นรอบตัว ทำให้อาจถูกฉกชิงโทรศัพท์ ถูกรถเฉี่ยวชน ถูกล่อลวงไปในสถานที่เปลี่ยว หรือแม้แต่เดินตกหน้าผาขณะที่มัวแต่หาตัวโปเกม่อน และมีรายงานอุบัติเหตุทางรถยนต์หลายครั้งที่มีสาเหตุจากการที่ผู้ขับขี่มัวแต่มองหาตัวโปเกม่อนในจอโทรศัพท์มือถือ ทำให้ทางตำรวจสหรัฐฯ ต้องมีคำเตือนออกมา 6 ข้อ สำหรับผู้เล่นเกม ดังนี้

1. ผู้เล่นเกมต้องมีการตื่นตัวตลอดเวลา
2. ผู้เล่นเกมควรตระหนักถึงสภาพแวดล้อมรอบตัว
3. ผู้เล่นเกมควรพยายามเล่นให้เป็นกลุ่มเพื่อความปลอดภัย
4. ห้ามขับขี่ยานพาหนะขณะเล่น
5. ห้ามบุกรุกเข้าไปในสถานที่ส่วนบุคคล
6. ผู้เล่นเกมควรระวังการถูกล่อลวงเข้าไปในสถานที่เปลี่ยว

ถึงกระนั้นผู้เล่นเกม Pokemon GO บอกว่าข้อดีของการเล่นเกมนี้มีมากมาย เช่น การได้เดินออกกำลังกาย และได้เดินสำรวจสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ที่คุณอาจไม่เคยสำรวจมาก่อน ซึ่งต่างจากการเล่นเกมในอดีตที่ต้องอุดอู้อยู่ภายในบ้าน ที่สำคัญคือการได้ออกมาพบปะกับคนอื่น

ที่เล่นเกมเดียวกัน และได้พูดคุยแลกเปลี่ยนข่าวสารเกี่ยวกับเกม รวมไปถึงการเชื่อว่าเกม Pokemon GO คือจุดเริ่มต้นของเทคโนโลยีเกมดิจิทัลแห่งอนาคต และเชื่อว่าเทคโนโลยีเสมือนจริง หรือ Augmented Technology จะส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิตมนุษย์ในแทบทุกด้าน ไม่ว่าจะเป็นความบันเทิง การค้า การแพทย์ หรือความปลอดภัย

บทสรุป Pokemon GO สิ่งที่เป็นมากกว่าแค่ “เกม”

อาจกล่าวได้ว่าเวลานี้บรรดาผู้เล่น Pokemon ในไทยคงตั้งหน้าตั้งตารอคอยการเปิดตัว Pokemon GO อย่างใจจดใจจ่อ หลังจากที่ Pokemon GO ททยอยเปิดเซิร์ฟเวอร์ทั่วโลก และทยอยเปิดออนไลน์ให้เริ่มเกมในหลายประเทศในฝั่งยุโรป ล่าสุดวันที่ 22 กรกฎาคม 2016 ก็เริ่มเกมในเอเชีย โดยญี่ปุ่นเป็นประเทศแรกสุดที่ได้เริ่มเกม Pokemon GO ก่อนใครในเอเชีย และจะทยอยเปิดเรื่อย ๆ ทำให้คนไทยเริ่มมีความหวังที่จะรอคอยเริ่มเกม Pokemon GO ในไทยเร็ว ๆ นี้ และเชื่อว่าจะดึงดูดเงินของคนไทย รวมถึงผู้เล่นทั่วโลกได้อย่างมหาศาล อย่างไรก็ตาม แม้หัวใจสำคัญของเทคโนโลยีเสมือนจริง หรือ Augmented Technology คือการดึงบางสิ่งในโลกดิจิทัลออกสู่โลกความจริง แต่ในที่สุดแล้วตัวคุณเองก็ยังต้องอยู่ในโลกความจริง ดังนั้นสิ่งสำคัญคือเราต้องรู้เท่าทันและอย่าให้เทคโนโลยีมาเป็นตัวกำหนดชีวิตเรา

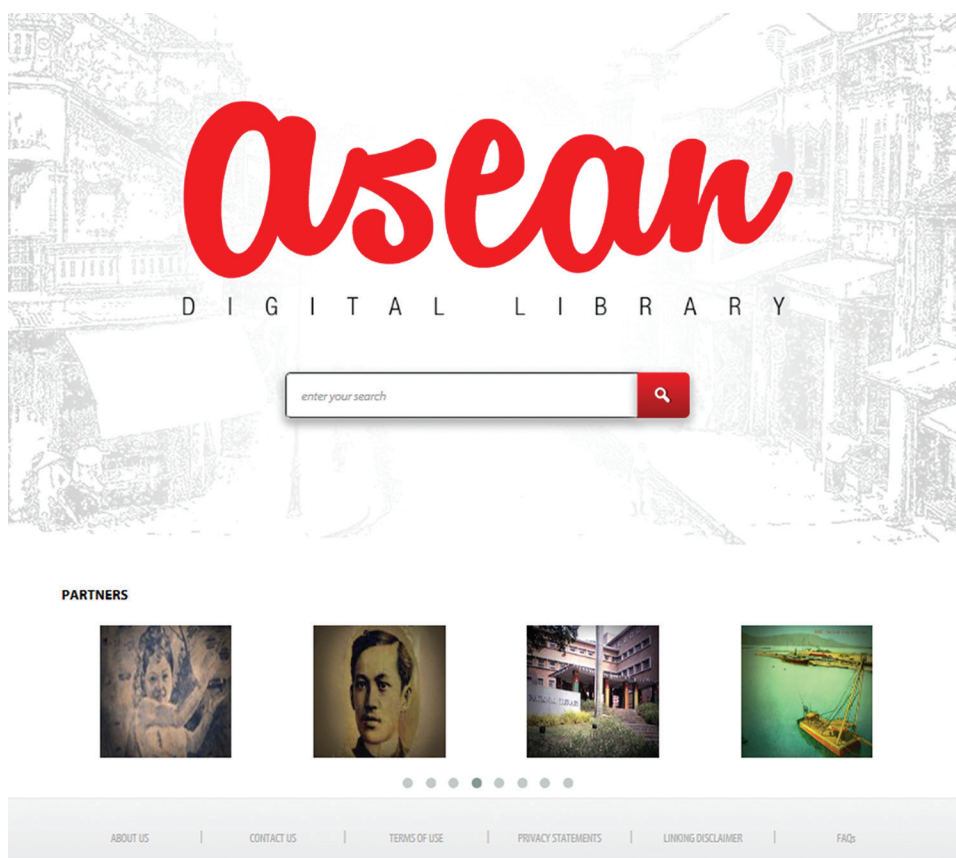
เอกสารอ้างอิง

- กระทาะเปลือกความสำเร็จ Pokemon Go. 15 กรกฎาคม 2559. สืบค้นจาก <https://www.beartai.com/article/game-article/108356> (28 กรกฎาคม 2559).
- ตำรวจอเมริกามีคำเตือน 6 ข้อสำหรับผู้ชอบเล่นเกม “Pokémon Go”. 20 กรกฎาคม 2559. สืบค้นจาก <http://www.voathai.com/a/pokemon-augmented-reality/3426615.html> (28 กรกฎาคม 2559).
- [บทสรุป] ทำไม Pokémon GO ถึงดังขนาดนี้ มาทำความเข้าใจกับเกมนี้กันดีกว่า. 19 กรกฎาคม 2559. สืบค้นจาก <https://brandinside.asia/pokemongo-the-evolution-game-ar/> (28 กรกฎาคม 2559).
- Mobile Users Are Spending More Time in Pokémon GO Than Facebook. 16 July 2016. สืบค้นจาก <https://sensortower.com/blog/pokemon-go-usage-data> (28 กรกฎาคม 2559).
- Pokemon GO! ตามล่าโปเกมอนบนโลกจริงด้วยสมาร์ตโฟน เปิดตัววันโหลดเล่นแล้ว. 6 กรกฎาคม 2559. สืบค้นจาก <http://www.it24hrs.com/2016/pokemon-go-launch-ios-android/> (28 กรกฎาคม 2559).
- Pokemon GO พืเวอร์! ไม่ใช่แค่เกม แต่มันคือการเปลี่ยนแปลงของยุคใหม่. 20 กรกฎาคม 2559. สืบค้นจาก <http://www.leaderwings.co/business/pokemon-go-fever/> (28 กรกฎาคม 2559).
- Pokemon GO! เริ่มเกมในญี่ปุ่นแล้ว เป็นแห่งแรกในเอเชีย. 22 กรกฎาคม 2559. สืบค้นจาก <http://www.it24hrs.com/2016/pokemon-go-launch-japan/> (28 กรกฎาคม 2559).

ASEAN Digital Library

เครือข่ายความร่วมมือการแบ่งปันทรัพยากรสารสนเทศดิจิทัล ของหอสมุดแห่งชาติในอาเซียน

ปริศนา ตุ่มชัยพร*



ภาพการแสดงผลหน้าหลักของเว็บเพจระบบห้องสมุดดิจิทัล ASEAN Digital Library (ADL)
เข้าถึงได้จาก <http://www.aseanlibrary.org>

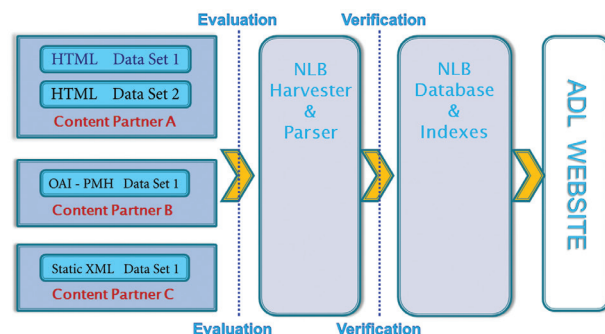
What's on NLT ฉบับนี้ ขอเสนอโครงการเครือข่ายความร่วมมือด้านห้องสมุดดิจิทัลในภูมิภาคอาเซียน ได้แก่ โครงการ ASEAN Digital Library หรือ ADL เป็นโครงการเครือข่ายความร่วมมือในการแบ่งปันทรัพยากรสารสนเทศดิจิทัลที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของแต่ละชาติใน 10 ประเทศอาเซียน

*บรรณารักษ์ปฏิบัติการ กลุ่มวิจัยและพัฒนาห้องสมุด

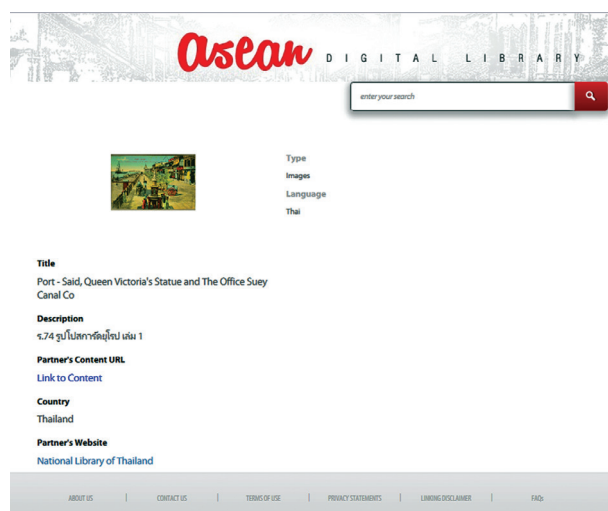
โครงการ The ASEAN Digital Library (ADL) จัดตั้งขึ้นภายใต้ความร่วมมือในโครงการ The National Library Asia Pacific (NL - AP) ระหว่างหอสมุดแห่งชาติ นิวซีแลนด์และหอสมุดแห่งชาติสิงคโปร์เมื่อปี พ.ศ. 2557 ซึ่งเป็นโครงการต้นแบบที่มีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ในการพัฒนาระบบเชื่อมโยงข้อมูลเนื้อหาดิจิทัลของ ทรัพยากรสารสนเทศมรดกทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญา ของชาติในประเทศจากภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก ทั้งนี้ หอสมุดแห่งชาติสิงคโปร์ทำหน้าที่เป็นผู้บริหารจัดการ ทรัพยากรสารสนเทศดิจิทัลที่ได้รับจากประเทศสมาชิก ในภูมิภาคอาเซียนภายใต้โครงการดังกล่าว เพื่อพัฒนา ไปสู่ศูนย์กลางทรัพยากรสารสนเทศดิจิทัลที่ใหญ่ที่สุด ในเอเชียแปซิฟิก

ADL มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างเครือข่าย ความร่วมมือในการแลกเปลี่ยนและแบ่งปันทรัพยากร สารสนเทศดิจิทัลที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมและ ภูมิปัญญาของชาติในประเทศจากภูมิภาคอาเซียน 10 ประเทศ ได้แก่ บรูไนดารุสซาลาม กัมพูชา อินโดนีเซีย ลาว มาเลเซีย เมียนมา ฟิลิปปินส์ ไทย เวียดนาม และ สิงคโปร์ โดยมีหอสมุดแห่งชาติของแต่ละประเทศ เป็นผู้แทนในความร่วมมือนี้ซึ่งทรัพยากรสารสนเทศดิจิทัล ที่แบ่งปัน ได้แก่ หนังสือ หนังสือหายาก เอกสารต้นฉบับ คัมภีร์ไบเบิล แผนที่ ภาพถ่าย ภาพวาด ไฟล์เสียง วิดีทัศน์ หนังสือพิมพ์ คอลเลกชันบุคคลสำคัญของ ประเทศ ราชกิจจานุเบกษา เป็นต้น โดยสามารถสืบค้น และเข้าถึงข้อมูลทรัพยากรสารสนเทศดิจิทัลผ่านเว็บไซต์ <http://www.aseanlibrary.org>

สำนักหอสมุดแห่งชาติได้มีการพัฒนาห้องสมุด ดิจิทัล D-library (<http://www.digital.nlt.go.th>) เพื่อ จัดเก็บทรัพยากรสารสนเทศดิจิทัลของหอสมุดแห่งชาติ D - Library นี้เป็นระบบที่สามารถรองรับมาตรฐาน Open Archives Initiatives Protocol for Metadata Harvesting (OAI - PMH) ซึ่งเป็นมาตรฐานเปิดสำหรับการเก็บเกี่ยวเมตาเดตา เมื่อทำการเชื่อมโยงระบบกับ ADL แล้ว ADL จะเก็บเกี่ยวเพียงเมตาเดตาของ ทรัพยากรสารสนเทศที่แบ่งปันจากระบบ D - Library และแสดงผลในเว็บไซต์ <http://www.aseanlibrary.org> เท่านั้น



ขั้นตอนการประมวลผลในการเก็บเกี่ยวเมตาเดตาของ ADL



ภาพจอแสดงผลของ ADL เมื่อทำการสืบค้นข้อมูล

ทรัพยากรสารสนเทศที่สำนักหอสมุดแห่งชาติ ได้ร่วมแบ่งปันกับ ADL ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2557 ได้แก่ คอลเลกชันภาพถ่ายของหอสมุดดำรงราชานุภาพ จำนวน 200 ภาพ และทรัพยากรสารสนเทศที่จะร่วมแบ่งปัน ในปี พ.ศ. 2559 นี้ ได้แก่ หนังสือหายาก จำนวน 700 รายการ และหนังสือพิมพ์เก่า จำนวน 1,700 รายการ



ภาพโปสการ์ดส่วนพระองค์ในสมเด็จพระยาดำรงราชานุภาพจากคอลเลกชันดำรงราชานุภาพ
ที่สำนักหอสมุดแห่งชาติได้ร่วมแบ่งปันในโครงการ ADL



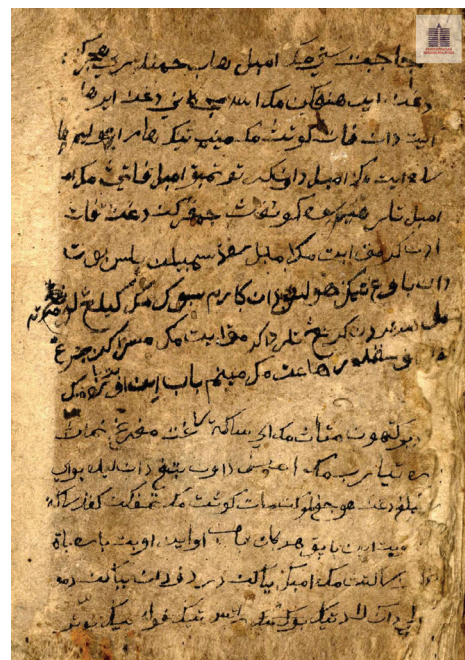
ภาพวาดจากคอลเลกชัน Katalog Perpustakaan Nasional RI ที่ได้รับการแบ่งปันจากหอสมุดแห่งชาติอินโดนีเซีย

ผู้ใช้สามารถเข้าถึงทรัพยากรสารสนเทศดิจิทัลของหอสมุดแห่งชาติในอาเซียนผ่านเว็บไซต์ ADL ซึ่งทรัพยากรสารสนเทศที่ร่วมแบ่งปันนั้นมีคอลเลกชันที่โดดเด่นของแต่ละประเทศที่น่าสนใจ เช่น คอลเลกชันเอกสารคัมภีร์ไบเบิลของประเทศลาว คอลเลกชันภาพเขียนของศิลปินผู้มีชื่อเสียง Johannes Rach ของประเทศอินโดนีเซีย หนังสือหายากและเอกสารต้นฉบับภาษามลายูของประเทศมาเลเซีย คอลเลกชัน Otley Beyer Ethnographic และคอลเลกชัน Rizalana ของประเทศฟิลิปปินส์ เป็นต้น

โครงการ The ASEAN Digital Library นี้ ช่วยก่อให้เกิดความสัมพันธ์อันดีในด้านเครือข่ายความร่วมมือห้องสมุดดิจิทัลของหอสมุดแห่งชาติในประเทศอาเซียน โดย ADL มีการจัดประชุมและติดตามผลการดำเนินงานอย่างต่อเนื่องทุกปี เพื่อให้ทราบถึงความก้าวหน้าในการพัฒนาห้องสมุดดิจิทัลของแต่ละประเทศ ปัญหาและอุปสรรคในการพัฒนาห้องสมุดดิจิทัล รวมถึงปัญหาในการแปลงเอกสารต้นฉบับ และแผนการแบ่งปันทรัพยากรสารสนเทศดิจิทัลของหอสมุดแห่งชาติทั้ง 10 ประเทศที่จะมีขึ้นในอนาคต นอกจากจะเป็นการแลกเปลี่ยนและแบ่งปันทรัพยากรสารสนเทศแล้ว ยังเป็นการเผยแพร่องค์ความรู้และมรดกภูมิปัญญาของแต่ละชาติโดยอ้อมอีกด้วย จึงนับได้ว่าโครงการนี้เป็นก้าวแรกที่ดีของการพัฒนาเครือข่ายห้องสมุดดิจิทัลในภูมิภาคอาเซียน อันจะนำไปสู่ความก้าวหน้าในการพัฒนาเครือข่ายห้องสมุดดิจิทัลของอาเซียนต่อไป



Tamnan pha mettainya
เอกสารต้นฉบับคัมภีร์ไบเบิลของประเทศลาว



Kitab tib (manuskrip)
ต้นฉบับเอกสารโบราณของหอสมุดแห่งชาติมาเลเซีย

เอกสารอ้างอิง

ASEAN Digital Library – A Regional Project on Digital Resource Sharing. สืบค้นจาก <http://www.consalxvi.org/sites/default/files/14-Lee%20Mei%20Chen.pdf> (29 กรกฎาคม 2559).

ASEAN Digital Library. สืบค้นจาก <http://www.aseanlibrary.org> (25 กรกฎาคม 2559).

การใช้ Question Words

ปณณภา สุขสาคร*

ห้องสมุดภาษาฉบับนี้เป็นเนื้อหาเกี่ยวกับการแต่งประโยคคำถาม ผู้เขียนขอเน้นย้ำถึงคำถาม โดยการแนะนำคำที่ใช้แสดงคำถามหรือ Question words อย่างง่ายในการฝึกฝน Question words คือ คำที่ใช้แสดงคำถามเมื่อจะนำไปใช้ถามสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ให้นำ Question words ไปเรียงไว้ลำดับแรกของประโยค ฉบับนี้ ผู้เขียนจะแนะนำการใช้ Question words ทั้งหมด 9 คำ ได้แก่

WHAT

1. What (อะไร) ใช้เพื่อถามถึงคน สัตว์ สิ่งของโดยทั่วไป สามารถใช้โดยลำพังเป็นประธาน กรรม และคำสรรพนามหรือคำขยายคำอื่นก็ได้

ตัวอย่าง

What is your name? (คุณชื่ออะไร)

What do you feel about that book?

(คุณมีความรู้สึกเกี่ยวกับหนังสือเล่มนั้นอย่างไร)

What time is it? (เวลาเท่าไร)

WHO

2. Who (ใคร) ใช้ถามถึงคนหรือบุคคลที่เป็นประธาน

ตัวอย่าง

Who is that librarian?

(บรรณารักษ์คนนั้นคือใคร)

Who can show me the newspaper section?

(ใครสามารถบอกดิฉันได้ว่าหนังสือพิมพ์อยู่ส่วนไหน)

Who is checking that book-boxes?

(ใครกำลังเช็คกล่องหนังสือ)

WHOM

3. Whom (ใคร) ใช้ถามถึงบุคคล ทำหน้าที่เป็นกรรมของคำกริยาและคำบุรพบท ซึ่งสามารถใช้คำกริยาเช่นเดียวกับประโยคคำถาม yes/no

ตัวอย่าง

Whom do you want to meet?

(คุณต้องการพบใคร)

Whom will he marry?

(เขาจะแต่งงานกับใคร)

Whom would you like to talk with?

(คุณต้องการพูดกับใคร)

Whom are we waiting for?

(เรากำลังคอยใคร)

*บรรณารักษ์ปฏิบัติการ กลุ่มวิจัยและพัฒนาห้องสมุด

WHOSE

4. Whose (ของใคร) ใช้ถามถึงเจ้าของของสิ่งของ หรือการแสดงความเป็นเจ้าของ ซึ่งเป็นได้ทั้งคำสรรพนาม คำคุณศัพท์ และสามารถใช้อย่างอื่นได้

ตัวอย่าง

Whose is this notebook? (โน้ตบุ๊กนี้ของใคร)

Whose are those books? (หนังสือโน้ตบุ๊กเป็นของใคร)

Whose handbag is the most expensive?

(กระเป๋าของใครราคาแพงที่สุด)

Whose phone number do you want to know?

(คุณต้องการทราบหมายเลขโทรศัพท์ของใคร)

WHICH

5. Which (คนไหน, อันไหน) ใช้ถามถึงคน สัตว์ และสิ่งของทั่วไป แต่เป็นการถามแบบชี้เฉพาะให้ชัดเจนว่าคนไหน อันไหน หรือสิ่งไหน เป็นได้ทั้งคำสรรพนาม คำคุณศัพท์ และสามารถทำหน้าที่ทั้งประธานและกรรม

ตัวอย่าง

Which is better, the red or white?

(อันไหนดีกว่า, สีแดงหรือสีขาว)

Which one would you like to take?

(คุณต้องการอันไหน)

Which bus can I take to get to the library?

(ฉันต้องนั่งรถเมล์คันไหนไปห้องสมุด)

WHERE

6. Where (ที่ไหน) ใช้ถามถึงสถานที่และเป็นคำกริยาวิเศษณ์ อาจใช้เป็นส่วนสมบูรณ์ของประโยคได้

ตัวอย่าง

Where is your house?

(บ้านของคุณอยู่ที่ไหน)

Where is the nearest post office?

(ที่ทำการไปรษณีย์ที่ใกล้ที่สุดอยู่ที่ไหน)

Where have you been?

(คุณไปไหนมา)

Where should we go after class?

(หลังจากเลิกเรียนแล้วเราควรไปที่ไหนกัน)

Where did you buy this book?

(คุณซื้อหนังสือเล่มนี้ที่ไหน)

7. When (เมื่อไร) ใช้ถามถึงเวลาและใช้เป็นส่วนสมบูรณ์ของประโยคได้เช่นเดียวกับ where เป็นการถามถึงเวลาอย่างกว้าง ๆ

ตัวอย่าง

When is the closed time of the library?

(ห้องสมุดปิดเมื่อไร)

When will she leave for USA?

(เธอจะเดินทางไปสหรัฐอเมริกาเมื่อไร)

When does the first flight arrive Bangkok?

(เที่ยวบินแรกมาถึงกรุงเทพเมื่อไร)

WHEN

WHY

8. Why (ทำไม) เป็นคำกริยาวิเศษณ์ ใช้ถามถึงเหตุผลว่าทำไมจึงเป็นอย่างนั้นอย่างนี้หรือไม่เป็นอย่างนั้นอย่างนี้

ตัวอย่าง

Why are you always late for class? (ทำไมคุณจึงมาเรียนสายเป็นประจำ)

Why will we go to visit that place? (ทำไมเราจึงจะไปเยี่ยมชมสถานที่นั้น)

Why did she speak to him like that? (ทำไมเธอจึงพูดกับเขาเช่นนั้น)

Why don't you come along with us? (ทำไมคุณจึงไม่ไปกับพวกเรา)

9. How (อย่างไร) ใช้ถามถึงวิธีหรือขั้นตอนหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นใด ๆ อย่างไร อาจจะใช้โดยลำพัง คือขยายกริยาได้เลย หรือใช้ขยายคำคุณศัพท์หรือกริยาวิเศษณ์ตัวอื่นก็ได้ นอกจากนี้การใช้ how แยกได้ ดังนี้

HOW

(1) ใช้ขยายคำกริยา (verb to be) เป็นการถามถึงอาการ เช่น

How are you today? (วันนี้คุณเป็นอย่างไรบ้าง)

How is the weather today? (วันนี้อากาศเป็นอย่างไร)

How was the meeting yesterday? (การประชุมเมื่อวานนี้เป็นอย่างไร)

(2) ใช้ขยายคำกริยาอื่น (verb to do) ถามถึงวิธีการของการกระทำนั้น ๆ เช่น

How do you spell your name again, please? (ชื่อของคุณสะกดอย่างไร)

How can I borrow this book? (ฉันจะยืมหนังสือเล่มนี้ได้อย่างไร)

How did she find her wallet yesterday?

(เมื่อวานนี้เธอหากระเป๋าเงินเจออย่างไร)

(3) ใช้ขยายคำอื่นซึ่งอาจเป็นคำคุณศัพท์หรือคำกริยาวิเศษณ์ก็ได้

ซึ่งมีความหมายว่าเท่าไร เช่น

How old are you? (คุณอายุเท่าไร)

How much are these shoes? (รองเท้าคู่นี้ราคาเท่าไร)

How long will they stay here? (พวกเขาจะพักกันอยู่ที่นี่นานเท่าไร)

(4) ใช้กับ much และ many ขยายคำนามอีกทีหนึ่ง มีความหมายว่า มากเท่าไร ซึ่งการใช้แตกต่างกันคือ How much ใช้กับนามนับไม่ได้ (uncountable) ส่วน How many ใช้กับนามนับได้ (countable) และเป็นพหูพจน์

ตัวอย่าง

How much water is left in the bottle? (มีน้ำเหลือมากเท่าไรในขวด)

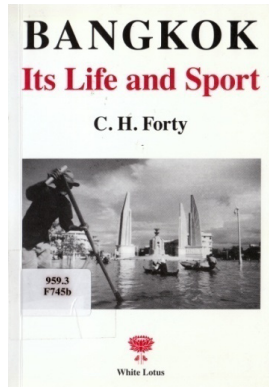
How much money is there this trip? (ในการเดินทางนี้ คุณมีเงินเท่าไร)

How many brothers do you have? (คุณมีพี่น้องด้วยกันกี่คน)

Book about Thailand

ปณณภา สุขสาคร*

Bangkok its life and sport



Forty, C.H.

Bangkok: White Lotus, 2010.

206 p.: illus; 21 cm.

ISBN: 978 974 4801 56 2

This book can be regarded as a good guide of the late 1920s for newcomers in Thailand when Bangkok had a population of 450,000 inhabitants. The first 3 chapters deal with all aspects of life in Bangkok and the rural area in central Thailand as perceived by the author, a Lieut. Col. of the British army and as considered worth while knowing. In the remaining chapters the author deals with all aspects of hunting, mainly snipe. Several chapters are devoted to guns, loading and handling them, to kit and ammunition.

หนังสือเล่าเรื่องราวของนายทหารชาวอังกฤษที่มาใช้ชีวิตในกรุงเทพฯ และท้องถิ่นชนบททางภาคกลางของประเทศไทย ตั้งแต่ พ.ศ. 2445

Guidebook Wat Pho



Rumphaipun Kaewsuriyaya

Bangkok : Tourism Authority of Thailand, 2007.

99 p. : illus ; 21 cm.

ISBN : 974 2726 12 4

The guidebook of Wat Pho or Wat Phra Chetuphon Vimolmangklaram Rajwaramahaviharn which includes background information such as a historical study of Wat Pho, interesting places in Wat Pho, Plan of Wat Phra Chetuphon, a map of Rattanakosin area, communities around the temple, tourist information and tips for temple visitors.

หนังสือวัดโพธิ์หรือวัดพระเชตุพนวิมลมังคลาราม ประกอบด้วยประวัติความเป็นมาของวัด แผนที่บริเวณเกาะรัตนโกสินทร์ รวมถึงชุมชนต่างๆ ที่อยู่รายรอบวัด และข้อมูลการท่องเที่ยวอื่น ๆ

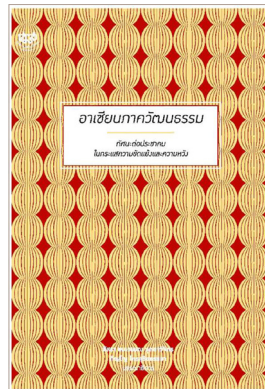
*บรรณารักษ์ปฏิบัติการ กลุ่มวิจัยและพัฒนาห้องสมุด



ที่สุดของอาเซียน

ศักัญญา มกราวุธ.
กรุงเทพฯ : อมรินทร์, 2556.
154 หน้า.
ISBN : 978 974 2896 97 3

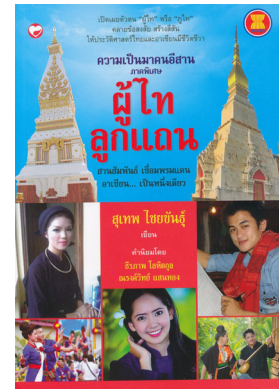
หนังสือรวบรวมข้อมูลที่ควรรู้และน่าสนใจของแต่ละประเทศในอาเซียน นำเสนอในรูปแบบความเป็นที่รู้ของด้านต่าง ๆ เช่น ประวัติศาสตร์ สถาปัตยกรรม ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมในระดับภูมิภาคอาเซียน รวมถึงความเป็นที่รู้ระดับโลกที่ได้รับการจัดอันดับจากเว็บไซต์ นิตยสาร และหนังสือท่องเที่ยวที่มีชื่อเสียง ซึ่งจะช่วยให้เข้าใจภาพรวมและจุดเด่นของประเทศต่าง ๆ ในอาเซียนได้ง่ายและชัดเจนมากยิ่งขึ้น



อาเซียนภาควัฒนธรรม : ทศนะต่อประชาคมในกระแสความขัดแย้งและความหวัง

กรุงเทพฯ : ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน), 2555.
256 หน้า.
ISBN : 978 616 7154 10 7

นำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับประชาคมอาเซียนในมุมมองทางสังคม วัฒนธรรม ผ่านนักมานุษยวิทยา นักสิทธิมนุษยชน นักวิทยาศาสตร์ นักปรัชญา สื่อมวลชน ในรูปแบบของบทสนทนา ถาม - ตอบ เพื่อเปิดประเด็นสำคัญในวาระของการเข้าสู่ประชาคมอาเซียน



ผู้ไท ลูกแดน สานสัมพันธ์เชื่อมพรมแดนอาเซียน

สุเทพ ไชยจันทร์.
กรุงเทพฯ : สุขภาพใจ, 2556.
384 หน้า.
ISBN : 978 616 7246 67 3

หนังสือรวบรวมเรื่องราวประวัติความเป็นมาของชาวผู้ไท ซึ่งเป็นกลุ่มประชากรที่โยกย้ายมาตั้งถิ่นฐานที่สามจังหวัดภาคอีสาน และกระจายอยู่ในจังหวัดอื่นๆ รวม 16 จังหวัด นอกจากนี้ทำให้ทราบถึงความสัมพันธ์สองฝั่งโขง บทบาทด้านเศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรมของผู้ไทต่อสังคมไทยและกลุ่มประเทศอาเซียน

*บรรณารักษ์ปฏิบัติการ กลุ่มวิจัยและพัฒนาห้องสมุด

“โครงการและกิจกรรมภายในสำนักหอสมุดแห่งชาติ”

โครงการอ่านเป็นเล่นสนุก สร้างความสุขให้ทุกคน ครั้งที่ 3 ประจำปี 2559



สำนักหอสมุดแห่งชาติร่วมกับสำนักงานสัคดี สำนักช่างสิบหมู่ และสำนักพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ กรมศิลปากร จัดกิจกรรมโครงการอ่านเป็นเล่นสนุก สร้างความสุขให้ทุกคน ครั้งที่ 3 ประจำปี 2559 ภายใต้แนวคิดด้วยกิจกรรมสร้างความสุข เสริมความรู้ ต้อนรับเปิดเทอม เมื่อวันที่ 26 พฤษภาคม 2559 ณ บริเวณลานกิจกรรมหน้าสำนักหอสมุดแห่งชาติ

“กิจกรรมทวิปัญญา” ประจำปี 2559 ครั้งที่ 2

การอภิปรายและแสดงละครเสภา เรื่อง “ขุนช้าง ขุนแผน ตอน แต่งงานพระไวย”

สำนักหอสมุดแห่งชาติ จัดโครงการเผยแพร่พระเกียรติคุณในพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 6 “กิจกรรมทวิปัญญา” ประจำปี 2559 ครั้งที่ 2 เมื่อวันที่ 8 มิถุนายน 2559 ณ ห้องจัดแสดงดนตรี ชั้น 2 หอสมุดดนตรีพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 9 สำนักหอสมุดแห่งชาติ โดยวิทยากรและคณะศิลปินจากสำนักการสังคีต กรมศิลปากร



การเสวนาวิชาการ เรื่อง “สมเด็จพระยาดำรงราชานุภาพ : พระประทีปแห่งประวัติศาสตร์ไทย”

เมื่อวันที่ 15 มิถุนายน 2559 สำนักหอสมุดแห่งชาติ จัดการเสวนาทางวิชาการ เรื่อง “สมเด็จพระยาดำรงราชานุภาพ : พระประทีปแห่งประวัติศาสตร์ไทย” ณ ห้องประชุมหอสมุดดนตรีพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 9 กิจกรรมประกอบด้วย การเสวนาโดยวิทยากรผู้ทรงคุณวุฒิ และปาฐกถาพิเศษ โดยรัฐมนตรีประจำสำนักนายกรัฐมนตรี หม่อมหลวงปนัดดา ดิสกุล



โครงการการบรรยาย - อภิปรายเนื่องในวันสุนทรภู่ ประจำปี 2559

การเล่นสัควากลอสอดประกอบการแสดงดนตรีไทย เรื่อง “ขุนช้างขุนแผน ตอน กำเนิดพลายงาม”



สำนักหอสมุดแห่งชาติ จัดกิจกรรมในโครงการบรรยาย อภิปรายเนื่องในวันสุนทรภู่ ประจำปี 2559 เมื่อวันที่ 28 มิถุนายน 2559 ณ ห้องจัดแสดงดนตรี ชั้น 2 หอสมุดดนตรีพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 9 และห้องสมุดดนตรี หอสมุดแห่งชาติ กรมศิลปากร สำนักหอสมุดแห่งชาติ” วิทยากรโดย กวีจากสโมสรสยามวรรณศิลป์ และนักแสดงจากสำนักการสังคีต กรมศิลปากร

“กิจกรรมฝึกอบรมและศึกษาดูงาน”

การประชุมโครงการ The ASEAN Digital Library (ADL)



หอสมุดแห่งชาติสิงคโปร์ (National Library Board: NLB) จัดการประชุมเรื่อง ASEAN Digital Library 2nd Regional Meetings ภายใต้ชื่อโครงการ The ASEAN Digital Library (ADL) เมื่อวันที่ 17 - 19 พฤษภาคม 2559 ณ หอสมุดแห่งชาติสิงคโปร์ ประเทศสิงคโปร์ โดยมีผู้แทนหอสมุดแห่งชาติจาก 10 ประเทศเข้าร่วมการประชุมดังกล่าว ซึ่งหอสมุดแห่งชาติไทยมีนายประสิทธิ์ชัย เลิศรัตนเคหกาล บรรณารักษ์ชำนาญการ และนางสาวงามเพ็ญ ยาวงษ์ บรรณารักษ์ปฏิบัติการ เข้าร่วมการประชุมดังกล่าว

โครงการส่งเสริมการวิจัยด้านบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ของหอสมุดแห่งชาติ ประจำปี 2559

สำนักหอสมุดแห่งชาติ จัดโครงการส่งเสริมการวิจัยด้านบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ของหอสมุดแห่งชาติ ประจำปี 2559 ระหว่างวันที่ 21 - 22 มิถุนายน 2559 ณ ห้องมุขลินทร์ 1 โรงแรมวังสวนสุนันทา กิจกรรมประกอบด้วย การบรรยาย การเสวนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับการวิจัยทางด้านบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ ของหอสมุดแห่งชาติ วิทยากรโดยผู้ทรงคุณวุฒิด้านบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์



โครงการเผยแพร่ทางวิชาการ ประจำปี 2559 ครั้งที่ 2

เรื่อง “เทคนิคและวิธีประพันธ์บทความวิชาการและบทความวิจัยเพื่อการเผยแพร่ความรู้”

เมื่อวันที่ 23 มิถุนายน 2559 สำนักหอสมุดแห่งชาติ จัดโครงการเผยแพร่ทางวิชาการ ประจำปี 2559 ครั้งที่ 2 เรื่อง เทคนิคและวิธีประพันธ์บทความวิชาการและบทความวิจัยเพื่อการเผยแพร่ความรู้ ณ ห้องจัดแสดงดนตรี ชั้น 2 หอสมุดดนตรีพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 9 วิทยากรโดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เทอดศักดิ์ ไม้เท้าทอง และ ดร. สุวรรณ จันทิวาสารกิจ



เทคโนโลยี นวัตกรรมห้องสมุดและการเรียนรู้ “นวัตกรรมสุดล้ำของสิงคโปร์ นำหุ่นยนต์มาใช้ในห้องสมุด”



เมื่อโลกแห่งเทคโนโลยีเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว แหล่งเรียนรู้ในห้องสมุดจะยังคงรักษาบทบาท และ ศักยภาพในการตอบสนองความต้องการของผู้ใช้บริการ ในสังคมสมัยใหม่ได้หรือไม่ อนาคตของห้องสมุด จะเป็นเช่นไรหากปรับตัวไม่ทันต่อความเปลี่ยนแปลง ที่เกิดขึ้น เชื่อว่าหลายคนคงมีคำถามนี้ และในงาน “TK Forum 2016” ที่สำนักงานอุทยานการเรียนรู้ จัดขึ้น ในหัวข้อ “นวัตกรรมห้องสมุดกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21” ก็เป็นส่วนที่ทำให้เห็นคำตอบบางอย่าง เพราะมีหน่วยงาน ที่ลงมือปรับเปลี่ยนแปลงโฉมห้องสมุดในหลายประเทศ มานำเสนอแนวคิดและนวัตกรรมต่าง ๆ ให้เห็นอย่าง เป็นรูปธรรม เชื่อมโยงความรู้ของโลกให้เข้ากับบริบท ในสังคมไทย รวมถึงประเทศบ้านใกล้เรือนเคียงที่มีความ น่าสนใจอย่างมาก เช่น “สิงคโปร์”

“เหียน เลก ซอ” ที่ปรึกษาคณะกรรมการ “หอสมุดแห่งชาติสิงคโปร์ (NLB)” หนึ่งในวิทยากร เสนอแนะว่า ห้องสมุดและหอจดหมายเหตุจะต้องสร้าง นวัตกรรมอย่างต่อเนื่อง เพื่อรักษาความเชื่อมโยงผูกพัน กับผู้ใช้บริการ โดยเฉพาะในยุคที่เครื่องมือสืบค้น ทางอินเทอร์เน็ตและอุปกรณ์สื่อสารแบบพกพากลายเป็น สิ่งแพร่หลาย โดยสิงคโปร์เตรียมให้บริการเข้าถึงข้อมูล ผ่านอุปกรณ์ไร้สาย หรือ Mobile Device เมื่อประมาณ 5 ปีที่ผ่านมา เนื่องจากพฤติกรรมของผู้ใช้เปลี่ยนไป ส่วนการแปลงข้อมูลเป็นดิจิทัลและการนำระบบคอมพิวเตอร์ เข้ามาใช้เกิดขึ้นมานานมากกว่า 10 ปีแล้ว

ล่าสุดที่ NLB กำลังดำเนินการคือนวัตกรรมห้องสมุด เชิงกายภาพที่นำมาใช้ ได้แก่ **อุปกรณ์ระบุตำแหน่ง แบบออนไลน์** ที่ช่วยลดระยะเวลาในการหาสิ่งที่ต้องการ ของผู้ใช้บริการ โดยเมื่อผู้ใช้บริการต้องการสืบค้นเรื่องใด อุปกรณ์จะแสดงแผนที่ไปยังหนังสือหรือวัสดุชิ้นนั้นบนระบบ ออนไลน์ทันที และ **“หุ่นยนต์อ่านชั้นหนังสือ”** ช่วย ในการสำรวจทรัพยากรสารสนเทศบนชั้น โดยหุ่นยนต์ สามารถระบุได้ว่าหนังสือเล่มใดอยู่บนชั้นที่ถูกต้อง และเป็นหนังสือของห้องสมุดนี้หรือห้องสมุดอื่นวางผิดชั้น หรือไม่ กระบวนการทั้งหมดสามารถทำเสร็จสิ้นภายใน คืบเดียว ซึ่งหากงานนี้ทำโดยเจ้าหน้าที่ห้องสมุด การตรวจสอบหนังสือทั้งหมดบนชั้นอาจใช้เวลายาวนาน ในการทดลองใช้งานนี้ หุ่นยนต์ทำงานในเวลากลางคืน หลังจากที่ห้องสมุดปิดทำการแล้ว

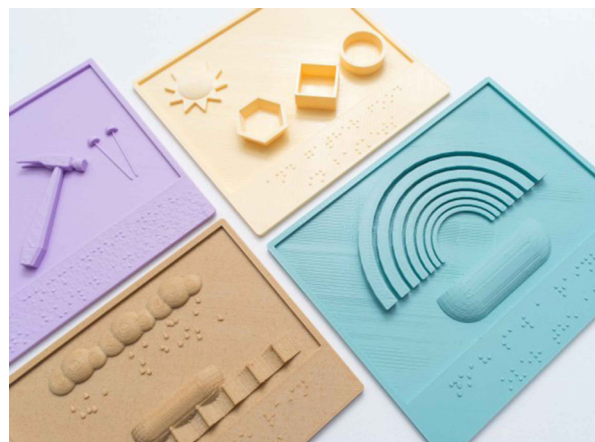
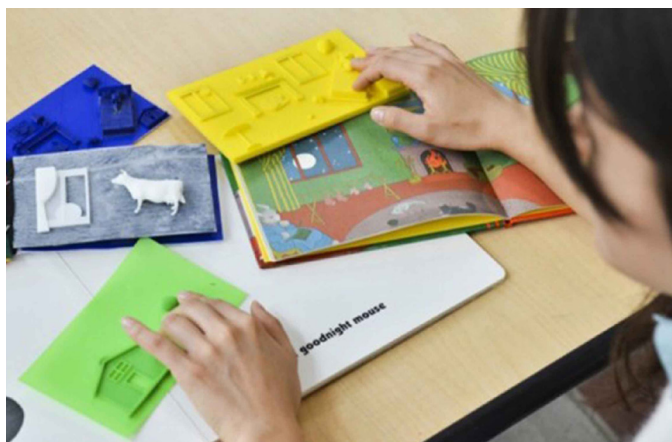
ในส่วนของการยืมคืน การใช้โทรศัพท์มือถือ ในการยืมคืนเริ่มมีใช้ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2557 และปัจจุบันนี้ ผู้ใช้บริการสามารถยืมคืนผ่านโทรศัพท์มือถือด้วย “NLB Mobile App” ซึ่งแอปพลิเคชันนี้ได้รับรางวัลเกียรติคุณ จากสมาคมห้องสมุดแห่งอเมริกา (American Library Association) ด้านโครงการนวัตกรรมห้องสมุดนานาชาติ พ.ศ. 2558

ปัจจุบัน NLB กำลังแสวงหาวิธีการเพื่อให้ ผู้ใช้บริการสามารถสืบค้นเนื้อหาที่เดิมสืบค้นไม่ได้ เช่น รูปภาพที่ไม่มีคำบรรยาย ซึ่งวิธีการหนึ่งคือการจับกลุ่ม ภาพที่เหมือนกัน นอกจากนี้ยังกำลังดำเนินการพัฒนา ระบบการรู้จำใบหน้า (facial recognition) ลักษณะเด่น ของบุคคล (prominent personalities) การประทับเวลา (timestamping) วิดีโอและโซเชียลมีเดีย เพื่อให้สามารถ สืบค้นได้ง่ายขึ้น การแปลภาษาด้วยเครื่อง (machine translation) เป็นอีกศาสตร์หนึ่งที่ NLB กำลังศึกษา ซึ่งจะประโยชน์อย่างยิ่งต่อการเข้าถึงทรัพยากร ของ NLB ที่ปัจจุบันนี้ประกอบด้วย 4 ภาษา ได้แก่ ภาษา อังกฤษ ภาษาจีน ภาษามลายู และภาษาทมิฬ

ที่มา : นวัตกรรมสุดล้ำของสิงคโปร์ นำหุ่นยนต์มาใช้ในห้องสมุด.

18 เมษายน 2559. สืบค้นจาก <http://teen.mthai.com/education/110424.html> (20 กรกฎาคม 2559).

“Tactile Picture Book นิทานสำหรับเด็กตาบอดจากเครื่องพิมพ์สามมิติ”



คำกล่าวที่ว่า “ภาพหนึ่งภาพแทนคำพูดนับพันคำ” นั้นเป็นจริงเสมอ แต่ใช้ได้เฉพาะกับคนทั่วไปที่ไม่ได้บกพร่องทางสายตา สำหรับเด็กตาบอด คำกล่าวข้างต้นแทบไม่มีความหมายอะไรเลยกับพวกเขา แต่ด้วยเทคโนโลยีเครื่องพิมพ์ 3 มิติ ที่ได้รับการพัฒนาจากมหาวิทยาลัยโคโรลาโด โดย Tom Yeh นักวิชาการและผู้เชี่ยวชาญด้านคอมพิวเตอร์พร้อมทีมงานได้จัดทำโครงการที่มีชื่อว่า Tactile Picture Book โดยการนำเครื่องพิมพ์ 3 มิติ มาผลิตหนังสือนิทานสำหรับเด็กตาบอด มีแนวคิดหลักคือการผลิตหนังสือนิทานแบบเข้าใจง่าย แม้กระทั่งคนปกติ

ทั่วไปก็สามารถดูออกและเล่าเรื่องให้เด็กตาบอดฟังได้

โครงการนี้หยิบนิทานชื่อดังซึ่งเป็นที่ยอดนิยมของเด็กทั่วไปมาทำ เช่น Goodnight Moon, Harold and the Purple Crayon และ Dear Zoo โดยรูปร่างหน้าตาของหนังสือนิทานสำหรับเด็กตาบอดจะเป็นแผ่นรูปภาพหลากหลายสี ประกอบด้วยอักษรเบรลล์ เพื่อให้เด็กตาบอดสามารถอ่านนิทานจากอักษรเบรลล์ และจับรูปภาพเพื่อจินตนาการไปด้วยได้ ที่สำคัญโครงการนี้จัดทำซอฟต์แวร์ฟรีเปิดให้คนทั่วไปสามารถดาวน์โหลดไปใช้ได้

ที่มา : Tactile Picture Book นิทานสำหรับเด็กตาบอดจากเครื่องพิมพ์ 3 มิติ. 1 มิถุนายน 2559. สืบค้นจาก <http://www.creativemove.com/design/tactile-picture-book-project> (30 มิถุนายน 2559).

ตุ๊กตารื่องสั้นในฝรั่งเศส มุ่งสร้างนิยามใหม่ให้กับสังคมก้มหน้า

สภาบริหารเมือง Grenoble ประเทศฝรั่งเศส ชวนให้ชาวเมืองย้อนกลับสู่อดีตอีกครั้งผ่านนวัตกรรมที่เรียกว่า “ตุ๊กตารื่องสั้น” คิดค้นโดย Christophe Sibieude แห่งบริษัท Short Edition โดยได้แนวความคิดมาจากตุ๊กต่าน้ำและตุ๊กตาค็อกเทลที่เราเห็นกันทั่วไป ตุ๊กตารื่องสั้นนี้สามารถมากดเรื่องสั้นความยาว 1-5 นาที มาอ่านได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย ซึ่งเรื่องสั้นที่มีให้บริการนั้นแต่งโดยนักเขียนสมาชิกของ Short Edition มีให้บริการ 8 จุดทั่วเมือง Grenoble ทั้งศาลากลาง สำนักงานท่องเที่ยว ห้องสมุด ไปจนถึงศูนย์สนทนาการต่าง ๆ หากใครเบื่อจ้องจอโทรศัพท์มือถือก็สามารถเปลี่ยนมาอ่านเรื่องสั้นได้ หรือจะกดไปอ่านระหว่างเดินทางก็ได้



ที่มา : ตุ๊กตารื่องสั้นในฝรั่งเศส มุ่งสร้างนิยามใหม่ให้กับสังคมก้มหน้า. 29 พฤศจิกายน 2558. สืบค้นจาก <http://www.creativemove.com/creative/short-edition>. (4 กรกฎาคม 2559).

12 สิ่ง “ชนยุคดิจิทัล” ต้องการเห็นในห้องสมุดยุคใหม่

“ชนยุคดิจิทัล” (Digital Natives) หรือกลุ่มคนในยุคศตวรรษที่ 21 ที่เกิดและเติบโตในยุคเทคโนโลยีดิจิทัล และคุ้นเคยกับการใช้คอมพิวเตอร์ อุปกรณ์ดิจิทัลและอินเทอร์เน็ต มีความคาดหวังจากการบริการของห้องสมุดยุคใหม่ เพื่อตอบสนองต่อความต้องการของพวกเขาอย่างไร นี่เป็น 12 สิ่งที่รวบรวมจากข้อคิดเห็นของพวกเขา



1. มีระบบการค้นหาข้อมูลที่ทันสมัย
2. สามารถเพิ่มข้อมูลที่พวกเขาสนใจได้
3. สามารถแชร์ข้อความหรือบทความต่อได้
4. เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตและโทรศัพท์มือถือได้
5. การแท็กเชิงความหมาย (Semantic tagging)

เป็นวิสัยทัศน์ของทิศทางการพัฒนาเทคโนโลยีเว็บในยุคถัดไป ที่ข้อมูลมีการเชื่อมโยงกันมากยิ่งขึ้นในลักษณะของเครือข่ายเชิงความหมาย

6. การให้ข้อมูลแบบฉับไว ณ ปัจจุบัน (Real-time information) ซึ่งเป็นหนึ่งในเทคโนโลยีที่มีความสำคัญสำหรับเรื่องที่ต้องการความถูกต้องแม่นยำและรวดเร็วเพื่อแข่งขันกับเวลา

7. การแท็กด้านภูมิสารสนเทศ (Geospatial tagging) สามารถจัดเก็บ วิเคราะห์และแสดงข้อมูลอ้างอิงทางภูมิศาสตร์ได้

8. จอภาพระบบสัมผัส (Interactive touch-screen) ที่ผู้ใช้สามารถโต้ตอบกับเครื่องได้ทันที

9. สื่อมัลติมีเดีย (Multimedia)

10. เครื่องมือค้นหาที่ “รวดเร็วและไม่ซับซ้อน”

11. ข้อมูลที่ได้จากการรวบรวมเนื้อหาหรือบริการจากหลายแหล่งข้อมูลเข้าไว้ด้วยกัน (Mashed-up content)

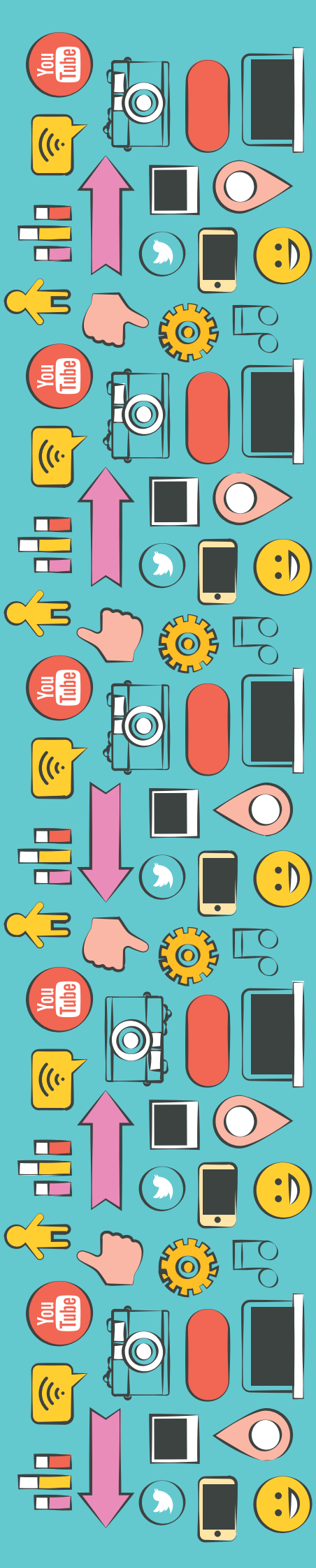
12. Augmented reality หรือ AR เป็นเทคโนโลยีล้ำสมัยที่ผสมผสานเอาโลกแห่งความเป็นจริง (Real) เข้ากับโลกเสมือน (Virtual) โดยผ่านทางอุปกรณ์ เช่น เว็บแคม กล้องโทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ ร่วมกับการใช้ Software ต่าง ๆ ซึ่งจะทำให้ภาพที่เห็นในจอภาพเป็นภาพ 3 มิติ มีมุมมองถึง 360 องศาเลยทีเดียว

ที่มา : 12 สิ่ง “ชนยุคดิจิทัล” ต้องการเห็นในห้องสมุดยุคใหม่. สืบค้นจาก http://www.tkpark.or.th/tha/articles_detail/225/12

(5 กรกฎาคม 2559.)

12 Things Digital Natives Want From A Library. 15 มกราคม 2556. สืบค้นจาก <http://www.teachthought.com/pedagogy/literacy/12-things-digital-natives-want-from-a-library> (5 กรกฎาคม 2559).

ภาพประกอบจาก : <http://cohort21.com/ashleybailey/2015/01/05/wait-what-or-the-digital-natives-and-their-ways>



National Library of Thailand
- Treasure of Wisdom -



www.nlt.go.th



National Library of Thailand