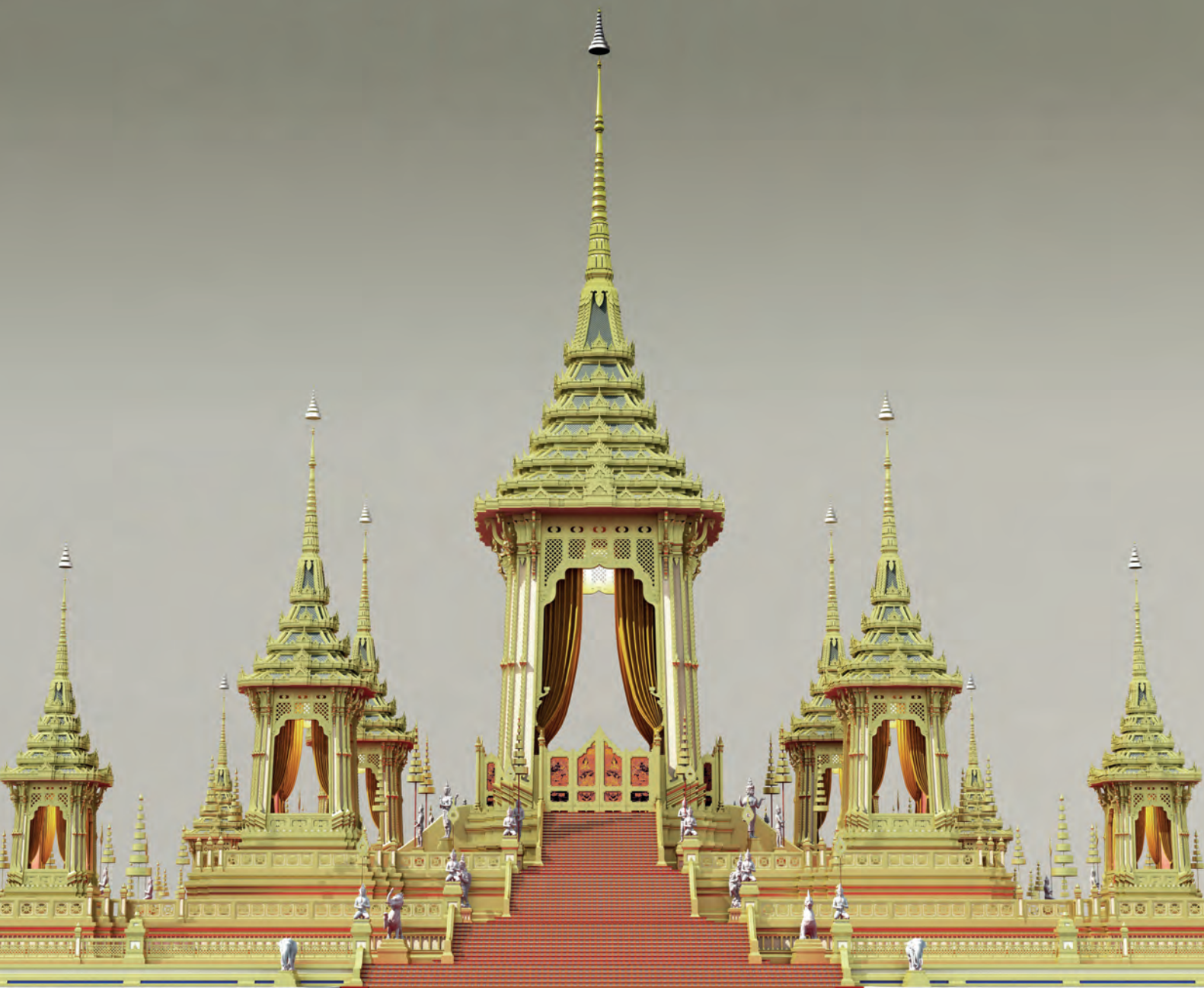




Services Sources Towards International
LIBRARY
WORLD
NEWS

บริการข้อมูลเพื่อก้าวสู่สากล

No.7 Vol. 3 April - June 2017

ปีที่ ๗ ฉบับที่ ๓ เมษายน - มิถุนายน ๒๕๖๐



Library World News

ปีที่ 7 ฉบับที่ 3 เมษายน - มิถุนายน 2560

ถ้อยแถลง

Library world News (LWN) ปีที่ 7 ฉบับที่ 3 เมษายน - มิถุนายน 2560 นำเสนอข่าวสาร ความรู้เชิงวิชาการ ความเคลื่อนไหวของหอสมุดแห่งชาติและหอสมุดแห่งชาติในต่างประเทศ

ฉบับนี้นำเสนอแนวความคิดการนำเกมคอมพิวเตอร์มาปรับใช้ในการให้บริการห้องสมุดยุคดิจิทัล ความสำคัญของการอ่านต่อการสร้างจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ ติดตามความก้าวหน้าของการสร้างพระเมรุมาศพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช เรียนรู้คำอุปมาอุปไมยในภาษาอังกฤษ และความรู้เกี่ยวกับ Malware ประเภทต่างๆ นอกจากนี้ยังนำเสนอข่าวความเคลื่อนไหวและกิจกรรมของหอสมุดแห่งชาติไทยและต่างประเทศอีกเช่นเคย

ท่านผู้อ่านสามารถติดตามข่าวห้องสมุด LWN ฉบับอิเล็กทรอนิกส์ได้ที่ D - Library หรือเข้าถึงได้จาก QR Code บนปกหน้า

2

Library World

เกมคอมพิวเตอร์กับการบริการห้องสมุดยุคดิจิทัล

7

Reading Room

การอ่านสร้างจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์
Imaginative and Creative reading



10

What's on NLT

พระเมรุมาศพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช

16

English Library

คำอุปมาอุปไมยในภาษาอังกฤษ
(ตอนที่ 2)

19

Life & Trends

มารู้จัก Malware กันเถอะ

21

Up to Date@NL

ข่าวสารแวดวงหอสมุดแห่งชาติ



เกมคอมพิวเตอร์กับการบริการห้องสมุดยุคดิจิทัล

วาสนา งามดวงใจ*

แนวความคิดการนำเกมคอมพิวเตอร์มาปรับใช้เพื่อประโยชน์ในการให้บริการห้องสมุด รวมถึงหน่วยงานที่ทำหน้าที่จัดการเรียนการสอน ด้วยคุณสมบัติที่ดีของเกมคอมพิวเตอร์จึงถูกนำมาใช้ประกอบการเรียนการสอนและส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนที่มีความแตกต่างกัน เพื่อพัฒนาและเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียนทั้งด้านสติปัญญา ด้านเจตคติ และด้านทักษะปฏิบัติ อันเป็นเป้าหมายสำคัญของการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ในด้านห้องสมุด จากงานแปลของ อัคร ชาญ (2557) เรื่อง “สังคมการเล่น การทำให้เป็นเกม หรือชีวิตที่สนุกของเกมคอมพิวเตอร์” (The Playful Society Gamification, or Life in the Age of the Computer Game) เขียนโดย โนรา ชดัมพ์ล์ นักวิเคราะห์แนวโน้มอนาคตและที่ปรึกษาด้านองค์กรเน้นจับประเด็นเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคมมาเขียนได้กล่าวถึงกระแสสังคมที่เกิดขึ้นในประเทศสหรัฐอเมริกาที่ชื่อว่า “การทำให้เป็นเกม” หมายถึงการใช้ระบบวิธีคิดแบบในเกมเพื่อปลุกแรงบันดาลใจของผู้คนและกระตุ้นให้ทำสิ่งต่าง ๆ โดยกระแสดังกล่าวได้ถูกนำไปปรับใช้ในโลกหนังสือเช่นกัน ดังตัวอย่างของห้องสมุดในสหรัฐอเมริกากับวิธีคิด “การทำให้เป็นเกม” เนื้อหาที่น่าสนใจส่วนหนึ่งมาจากบทความแปลของอัคร ชาญ (2557)

ในโลกยุคดิจิทัลเกมคอมพิวเตอร์ถือเป็นสื่อบันเทิงประเภทหนึ่งที่มีความนิยมสูงสุดในเด็กเยาวชน และคนวัยทำงาน เกมคอมพิวเตอร์เป็นผลผลิตหนึ่งจากความก้าวหน้าของการผสมผสานเทคโนโลยี (Technology Convergent) ซึ่งมีจุดมุ่งหมายแรกเริ่มเพื่อตอบสนองความต้องการด้านความบันเทิงให้แก่ผู้เล่น สำหรับประเทศไทยมีจำนวนผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์

เพิ่มมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง คำว่า “เกมคอมพิวเตอร์” ในที่นี้จะจำกัดความว่าเป็นเครื่องเล่นที่มี Microchip เป็นส่วนประกอบสำคัญของคอมพิวเตอร์ ครอบคลุมถึงเกมกด (เกมง่าย ๆ ซึ่งเป็นชนิดแรกของเกมคอมพิวเตอร์) ที่ระบาดเข้ามาในประเทศไทย การควบคุมเกมทำโดยการใช้นิ้วกด) วิดีโอเกม (เล่นกับเครื่องรับโทรทัศน์) เกมที่เล่นกับเครื่องคอมพิวเตอร์ รวมไปถึงเกมที่หยอดเหรียญ (เกมตู้) ที่เล่นตามศูนย์การค้าต่าง ๆ และล่าสุดเกมออนไลน์ที่กำลังเป็นที่นิยมในเด็กและวัยรุ่น หากแบ่งตามวิธีการเล่น ได้แก่ เกมแอคชั่น เกมผจญภัย เกมวางแผน เกมจำลอง เกมสวมบทบาท เป็นต้น

แน่นอนว่าเกมคอมพิวเตอร์นั้นมีทั้งข้อดีและข้อเสีย ในข้อดีเกมสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลิน คลายเครียด ฝึกทักษะ ทดสอบสมอง เช่น เกมกีฬา เกมฝึกพิมพ์ เกมฝึกภาษา เกมฝึกบิน ฝึกการรบในวงการทหาร เกมฝึกผ่าตัดในวงการแพทย์ ในด้านบวกเกมช่วยสร้างสรรค์และส่งเสริมการเรียนรู้ของมนุษย์ จากเว็บไซต์ Men's Health ได้หยิบยกผลการวิจัยจากหลายสถาบันชั้นนำที่มีผลออกมาตรงกันว่าการเล่นเกมนั้นเป็นประจำไม่ว่าเกมนั้นจะเป็นของแพลตฟอร์มใด ไม่ว่าจะเป็นเกมบนสมาร์ตโฟน แท็บเล็ต คอนโซล หรือเกมคอมพิวเตอร์ก็ตาม ผู้เล่นเกมจะได้รับผลประโยชน์จากเกมนั้น ๆ ส่วนข้อเสียเกมอาจทำให้เกิดโทษหากเลือกเล่นเกมไม่เหมาะสม ทำให้เสียสุขภาพ เสียการเรียน ขาดการเข้าสังคมและโอกาสในชีวิต ในด้านลบเกมอาจจะถูกมองว่าเป็นเรื่องไร้สาระและไม่สร้างประโยชน์อะไรให้กับผู้เล่นเลย ข้อเสนอแนะนี้น่าจะเป็นประเด็นที่รับรู้กันทั่วไปกับคำว่า “ปัญหาเด็กติดเกม” งานวิจัยหลายชิ้นระบุว่าการเล่นเกมนาน ๆ จนเข้าขั้นติดเกม

*บรรณารักษ์ชำนาญการพิเศษ หัวหน้ากลุ่มวิจัยและพัฒนาห้องสมุด



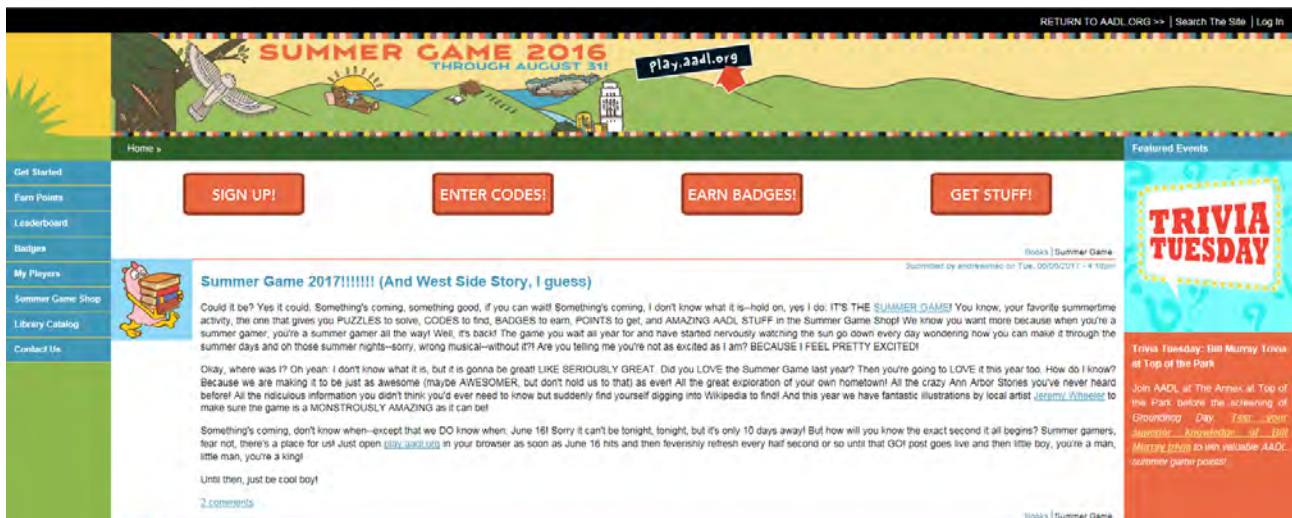
ภาพกิจกรรมโครงการใช้สื่อการสอน Dr. Ghosthacker หรือ “ห้องสมุดในยามค่ำคืน”

ที่มา: <http://www.spieleratgeber-nrw.de/site.4254.de.1.html>

<https://stadtbibliothekkoeln.blog/2015/03/10/minecraft-mario-kart-und-montagsmaler-nacht-der-bibliotheken>

ผู้เล่นจะมีการเหมือนคนติดสารเสพติด คือมีความสุขที่ได้เล่น กระหายที่จะได้เล่นตลอดเวลา จะหงุดหงิด โมโห จนถึงก้าวร้าวเมื่อไม่ได้เล่นหรือถูกขัดคอขณะเล่น เป็นต้น อย่างไรก็ตามเชื่อว่าการเล่นเกมเป็นเหมือนเหรียญ 2 ด้าน ที่หากเล่นให้เป็นประโยชน์มันก็จะประโยชน์ แต่หากเล่นให้เป็นโทษก็สามารถเป็นโทษได้เช่นกัน ดังนั้น พ่อแม่ ผู้ปกครองก็ควรจะดูแลสอดส่องคนใกล้ชิดให้เล่นเกมได้อย่างถูกวิธี เช่น การฝึกระเบียบวินัยและการควบคุมเวลา การเล่นเกมตั้งแต่เด็ก ย่อมเป็นการป้องกันที่ดีกว่าการมาตามแก้ไขกันเมื่อเด็กโตแล้วหรือติดเกมมากแล้ว หรือผู้เล่นก็ควรที่จะรู้เท่าทันเกมทั้งในแง่ของเนื้อหาของเกมและในแง่ของการตลาดเกม เพราะเกมถูกสร้างขึ้นมาให้ติด คือ สนุกสนาน สมจริง ทำลายสนองตอบความต้องการพื้นฐานหลายอย่างของมนุษย์ คนเล่นเกมจึงมักติดเกมได้ง่ายๆ ผู้เล่นเกมจะต้องเข้าใจว่าเกมเป็นเพียงเรื่องสมมติที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อความสนุกสนานบันเทิง ไม่ใช่เรื่องจริงที่ผู้เล่นจะซึมซับบทบาทหรือภารกิจที่ต้องทำในเกมออกมาใช้ในชีวิตจริง เป็นต้น

ในสมัยก่อนเรามักมองว่าการเล่นกับการเรียนเป็นเส้นขนานที่ไม่อาจมาบรรจบกัน คำกล่าวนี้เป็นจริงแค่เพียงไม่กี่กรณีเท่านั้น เนื่องจากผู้ที่เติบโตมากับเกมคอมพิวเตอร์ได้พิสูจน์แล้วว่าในการเล่น การเรียน และการทำงานสามารถเกิดขึ้นพร้อมกันได้ เพราะในโลกของเกมคอมพิวเตอร์นั้นผู้เล่นสามารถฝึกจัดการปัญหาที่ยากที่สุดด้วยความเพลิดเพลิน นอกจากนี้เกมคอมพิวเตอร์สามารถทำให้ผู้เล่นได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ที่สมฤทธิผล กล่าวคือ เกมคอมพิวเตอร์ตั้งและกำหนดเป้าหมายที่ชัดเจนสามารถแสดงผลการเล่นได้ทันที ช่วยให้ผู้เล่นบรรเทาความรู้สึกกลัวความล้มเหลว เปิดพื้นที่ให้จินตนาการและก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ยิ่งไปกว่านั้นโลกแห่งเกมนั้นสามารถลดความยุ่งยาก วุ่นวาย สนับสนุนการเรียนรู้ และการเรียนรู้ใหม่ๆ และเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้ลองทำสิ่งต่างๆ อีกด้วย ความสัมพันธ์ของการเรียนรู้ผ่านเกมคอมพิวเตอร์ถูกยึดโยงเข้ากับห้องสมุดด้วย เพราะนอกเหนือจากหนังสือแล้วเกมคอมพิวเตอร์ก็เป็นผลิตผลทางวัฒนธรรมที่เริ่มปรากฏในคลังของห้องสมุดหลายแห่งมีห้องสมุดจำนวน



เว็บเพจของห้องสมุดเมืองแอนน์อาร์เบอร์ ให้บริการเกมแก่ผู้ใช้บริการที่ชื่อว่า “Summer Game”
 ที่มา: <http://play.aadl.org>



เหรียญตราหรือเข็มกลัดที่ใช้ในเกมต่างๆ จากบริการ “Summer Game” มีความหลากหลายและน่าสนใจ ดึงดูดใจให้ผู้ใช้บริการอยากสะสมคะแนนเพื่อนำมาใช้ในการเล่นเกมของตนเอง

ที่มา: <http://play.aadl.org/badgelist>

มากขึ้นได้จัดพื้นที่สำหรับการเล่นเกมโดยเฉพาะ จึงเกิดคำถามตามมาว่า “เป็นไปได้หรือไม่ว่าการให้บริการห้องสมุดในอนาคตจะกลายเป็นการเล่นเกมรูปแบบหนึ่ง? วิถีคิดแบบในเกมเพื่อที่จะปลุกแรงบันดาลใจของผู้คน และกระตุ้นให้ทำสิ่งต่าง ๆ เกิดขึ้นกับห้องสมุดเมืองแอนน์อาร์เบอร์ ในรัฐมิชิแกน ประเทศสหรัฐอเมริกา โดยการเปิดโอกาสให้ผู้ใช้บริการได้สนุกกับเกมที่ชื่อว่า “Summer Game” และคิดค้นวิธีใหม่ในการนำเสนอบริการต่างๆ ของห้องสมุด รวมถึงสอนการค้นคว้าหาข้อมูลเพื่อดึงดูดให้ผู้คนเข้ามาใช้บริการห้องสมุดมากขึ้น แนวคิดจากเกมคอมพิวเตอร์ที่ว่านี้จะเปิดโอกาสให้ผู้ใช้สามารถสะสมคะแนนและเก็บกตจากการทำกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การสืบค้นชื่อเรื่องในแค็ตตาล็อกของห้องสมุดหรือการเขียนบทความในบล็อกซึ่งคะแนนที่ได้มายังสามารถนำไปแลกเป็นรางวัลต่างๆ ได้อีกด้วย โปรแกรม “Library Game” ก็มีลักษณะคล้ายกับเกมที่กล่าว โดยสามารถใช้ร่วมกับระบบภายในของห้องสมุดและสามารถทำให้การใช้ห้องสมุดกลายเป็นการเล่นเกมรูปแบบหนึ่งได้ เช่น การแจกรางวัลและประกาศผลเมื่อผู้ใช้ยืม - คืน แนะนำหรือวิจารณ์หนังสือ

นอกจากนี้ผู้ใช้บริการยังสามารถพัฒนาลำดับขั้นของตนเองในเกมขึ้นไปได้อย่างรวดเร็ว หากผู้ใช้สามารถทำชุดภารกิจได้สำเร็จ อาทิ เมื่อผู้ใช้ใช้บริการห้องสมุดสามครั้งในวันหยุดสุดสัปดาห์ อ่านหนังสือทุกเล่มของนักเขียนคนใดคนหนึ่ง หรือ เมื่อยืมหนังสือต่างสาขาให้ได้มากที่สุด กิจกรรมเหล่านี้จะกระตุ้นให้เกิดการแข่งขันในห้องสมุด และเนื่องจากเกมคอมพิวเตอร์เป็นสื่อที่มีความสำคัญอย่างมากในยุคดิจิทัล รวมถึงถูกจัดให้เป็นหนึ่งในผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมเช่นเดียวกับสื่อคลาสสิกอย่างหนังสือมาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2551 เกมคอมพิวเตอร์จึงมีบทบาทมากขึ้นเรื่อย ๆ ในการเผยแพร่วัฒนธรรมและความคิด ด้วยเหตุนี้ ห้องสมุดจึงต้องปรับปรุงและพัฒนาตนเองให้เป็นสถานที่ที่มีวัฒนธรรมของเกมตามยุคสมัยด้วย คริสทอฟ ดิก ผู้เขียนหนังสือเกมและห้องสมุด และที่ปรึกษาด้านสื่อสังคมและเกมกล่าวว่า “การเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมครั้งยิ่งใหญ่จึงเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้”

เมื่อห้องสมุดกลายเป็นสถานที่เล่นเกม ทุกวันนี้เกมคอมพิวเตอร์จึงเริ่มกลายเป็นวัสดุที่ห้องสมุดหลายแห่งมีให้บริการ ห้องสมุดแห่งแรก ๆ ที่เห็นความสำคัญของเกมคอมพิวเตอร์ได้ทดลองเปิดบริการห้องสมุดเล่นเกมให้ผู้คนเข้ามาเล่นร่วมกัน อาทิ ห้องสมุดเมืองโคโลญมีการจัดงานสำหรับนักเล่นเกมเป็นประจำ หรือห้องสมุดเขตคัลค์ เมืองโคโลญได้จัดทำโครงการนำร่องชื่อ Games 4kall เพื่อการเรียนรู้ผ่านการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ มีการจัดเกมโซนในห้องสมุด โดยทุกสัปดาห์จะมีบรรดานักทดลองเกมมาทดสอบ นอกจากนี้ทางห้องสมุดยังมีแผนการจัดกิจกรรมเล่นเกมแบบคละรูน อายุ และการแข่งขันเกมด้วย อีกตัวอย่างหนึ่ง ได้แก่ ห้องสมุดเมืองนอยเคียร์ เซน-ฟลิ้น ที่ได้เชิญชวนเด็ก ๆ และวัยรุ่นเข้าสู่ระบบ daddleBIB เพื่อทดลองเล่นเกมร่วมกันในห้องสมุด โดยมีเจ้าหน้าที่คอยดูแล นอกเหนือจากนี้ยังมีโครงการใช้สื่อการสอน Dr. Ghosthacker หรือ “ห้องสมุดในยามค่ำคืน” ซึ่งเป็นเกมที่ให้ผู้เล่นเกมและวัยรุ่นทำภารกิจตามหาตัวผู้ร้ายในห้องสมุด เกมนี้จะเปิดโอกาสให้พวกเขาได้ทำความรู้จักกับประเภทของสื่อที่ห้องสมุดมีให้บริการ รวมถึงเป็นการเสริมสร้างทักษะการใช้สื่อดังกล่าว



ภาพกิจกรรมการเล่นเกมในห้องสมุดเมืองโคโลญ ประเทศเยอรมนี

ที่มา: <https://www.goethe.de/ins/th/th/kul/mag/20383834.html>

จำนวนที่เพิ่มมากขึ้นของห้องสมุดได้ทำให้เราตระหนักว่าเกมคอมพิวเตอร์สามารถใช้เป็นสื่อดึงดูดผู้ใช้ โดยเฉพาะกลุ่มวัยรุ่นให้เข้ามาใช้บริการ นอกจากนี้เรายังสามารถใช้เกมเหล่านี้เพื่อเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับคอร์ดูลา เนทเชลมันน์ หัวหน้าแผนกระบบห้องสมุดอิสระประจำเมืองโคโลญ กล่าวว่า อย่างไรก็ตามระบบและอุปกรณ์ต่างๆ ของห้องสมุดในประเทศเยอรมนีทุกวันนี้ยังไม่มี การผสมผสานให้กับสื่อการเรียนแบบเกมคอมพิวเตอร์ แต่เมื่อมีต้นแบบอย่าง Summer Game ที่สามารถทำให้คลังหนังสือในห้องสมุดกลายเป็นเกม และทำให้การสืบค้นข้อมูลเป็นเรื่องน่าสนุกแล้ว วิธีการเรียนรูปแบบใหม่จึงน่าจะเกิดขึ้นในไม่ช้า และในท้ายที่สุดเมื่อผู้ใช้สนุกกับการค้นคว้าหาข้อมูลแล้ว การเรียนรู้ต่างๆ ย่อมเกิดขึ้นไปพร้อม ๆ กัน

บทสรุป

การเรียนรู้ด้วยตนเองเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่สำคัญในยุคดิจิทัล ซึ่งส่งผลให้มีการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์มาใช้ในการส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างกว้างขวาง เนื่องจากการจัดการเรียนการสอนด้วยเกมคอมพิวเตอร์เป็นศิลปะการสอนที่อาศัยการบูรณาการการเรียนรู้ความสนุกสนานและการยอมรับของผู้เรียนเข้าด้วยกัน เกมคอมพิวเตอร์เป็นสื่อทางเลือกหนึ่งที่สำคัญสำหรับการจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา เหมาะสมกับความสามารถ ความสนใจ และวิธีการของผู้เรียน เมื่อห้องสมุดมีความสัมพันธ์ยึดโยงกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง การเปลี่ยนห้องสมุดเป็นสถานที่เล่นเกมจึงเป็นเรื่องท้าทายของห้องสมุดในอนาคตสำหรับประเทศไทยแนวคิดเรื่อง “การทำให้เป็นเกม” ยังอาจไม่เป็นที่นิยมนัก แต่ด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีและการเข้าสู่สังคมดิจิทัลอย่างเต็มรูปแบบที่

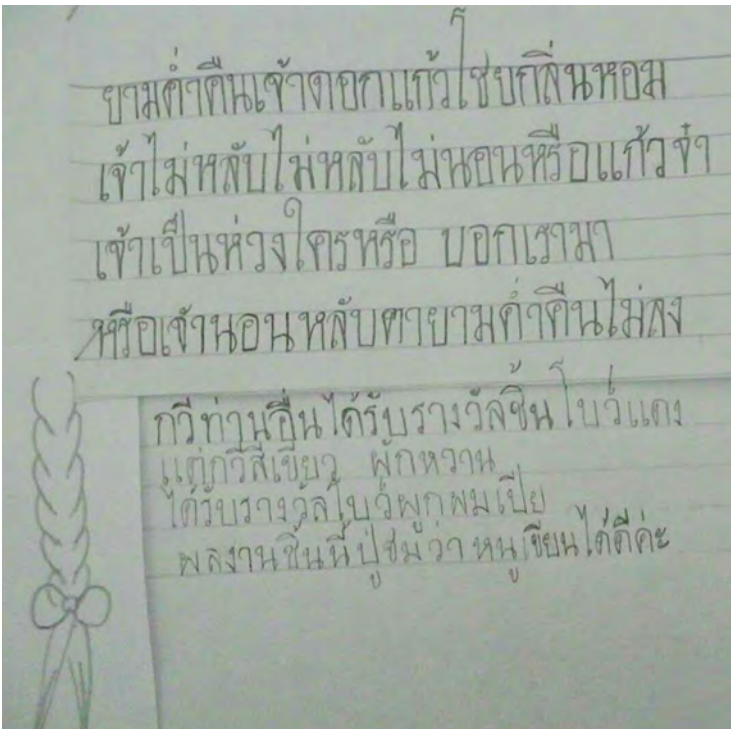
สอดคล้องกับวิถีชีวิตของคนรุ่นใหม่ ก็น่าจะเป็นปัจจัยที่ทำให้ห้องสมุดเกิดการปรับตัวให้มีลักษณะการใช้งานที่เหมาะสมกับยุคสมัย กล่าวคือ ห้องสมุดหลายแห่งเริ่มมีพื้นที่สำหรับการทำงานเป็นกลุ่ม มีมุมกาแฟสำหรับนั่งพูดคุย มีมุมสำหรับการให้บริการเกมและเกมคอมพิวเตอร์สำหรับเด็กบ้างแล้ว และในอนาคตการใช้เกมคอมพิวเตอร์กับแนวคิด “การทำให้เป็นเกม” เพื่อสร้างห้องสมุดในบรรยากาศใหม่ที่จูงใจกว่าเพื่อการส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองให้เกิดขึ้น ผู้บริหารห้องสมุด ผู้บริหารสถานศึกษานักวิจัยเกี่ยวกับเกม นักวิจัยทางบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ บรรณารักษ์ อาจารย์หรือครูผู้สอนในสถานศึกษาจะต้องคำนึงถึงการเลือกหรือพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์มาใช้เพื่อวัตถุประสงค์การส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนหรือผู้ใช้บริการด้วย

เอกสารอ้างอิง

- ชินวร ฟาดิชฐิ. เด็กกับเกมออนไลน์ การครอบงำของอุตสาหกรรมวัฒนธรรม. สืบค้นจาก <https://prachatai.com/journal/2007/09/14049> (16 พฤษภาคม 2560).
- เทิดศักดิ์ ไม้เท้าทอง. บทปริทัศน์หนังสือ Designing Online Information Literacy Games Students Want to Play. สืบค้นจาก https://www.tci-thaijo.org/index.php/tla_research/article/view/59208/53308 (15 พฤษภาคม 2560).
- ธนกร วุฒิสารชกุล. เกมคอมพิวเตอร์ : นวัตกรรมแห่งยุคอิทธิพลต่อสังคมไทย. สืบค้นจาก <http://y34.wikidot.com/it-report01-051> (12 พฤษภาคม 2560).
- โนรา ซดัมพล์. สังคมการเล่น การทำให้เป็นเกมหรือชีวิตที่ยุคของเกมคอมพิวเตอร์ =The Playful Society Gamification, or Life in Age of the Computer Game. สืบค้นจาก <https://www.goethe.de/ins/th/th/kul/mag/20383834.html> (15 พฤษภาคม 2560).
- 8 ประโยชน์ของการเล่นเกม ที่ได้อ่านแล้วต้องร้องเออว่ะ!. สืบค้นจาก <https://notebookspec.com/A1/243336> (16 พฤษภาคม 2560).
- มุมมองของบรรณารักษ์กับการบริการในอนาคต. สืบค้นจาก <http://library.stou.ac.th/blog/2017/02/23/7338> (16 พฤษภาคม 2560).
- สมพร เพชรสงค์. ห้องสมุดบรรยากาศใหม่ที่จูงใจกว่า. สืบค้นจาก <https://www.gotoknow.org/posts/84776> (16 พฤษภาคม 2560).
- สุไม บิลไบ และ ศศิฉาย ณะมัย. (2557). เกมคอมพิวเตอร์กับการเรียนรู้ยุคดิจิทัล = Computer Games with Learning in Digital Age. วารสารวิชาการครุศาสตร์อุตสาหกรรม พระจอมเกล้าพระนครเหนือ. 5(1): 177-181.
- อรรณณ สีนารุณ. แก้ปัญหาเด็กติดเกมส์. สืบค้นจาก http://mcpswis.mcp.ac.th/html_edu/cgi-bin/mcp/main_php/print_informed.php?id_count_inform=11285 (16 พฤษภาคม 2560).

การอ่านสร้างจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ : Imaginative and Creative Reading

บุบผา ชูชาติ*



“ดอกแก้ว” ผลงานฉบับลายมือ ชูดอกไม้ โดย ผักหวาน กวีสีเขียว

การอ่านมีความสำคัญต่อชีวิตมนุษย์ทุกคน เพราะการอ่านเป็นพื้นฐานของการพูดและการเขียน การอ่านข้อมูลข่าวสารทุกประเภทช่วยให้บุคคลเหล่านั้นสามารถรับรู้ข้อมูลข่าวสารที่เกิดขึ้นบนโลกใบนี้ได้อย่างเท่าเทียมกัน และเป็นไปตามความต้องการของผู้อ่านแต่ละบุคคล ปัจจุบันข้อมูลข่าวสารได้ถูกถ่ายทอดเผยแพร่ผ่านสื่อต่าง ๆ มากมายหลายรูปแบบให้เราได้เข้าถึงได้อย่างสะดวก รวดเร็ว งานวิจัยหลายชิ้นได้สรุปผลอภิปรายผล ถึงข้อดี และประโยชน์ของการอ่านไว้มากมาย

โดยเฉพาะข้อดีต่อการพัฒนาการทางด้านสติปัญญาและด้านภาษา การสื่อสารโดยใช้ภาษาพูด การอ่าน และการเขียน โดยเฉพาะการสื่อสารกับเด็กที่อยู่ในช่วงปฐมวัย ซึ่งเป็นช่วงที่มีพัฒนาการที่ต่อเนื่องและเริ่มตั้งแต่วัยทารก ส่วนหนึ่งเกิดจากการที่พ่อ แม่ บุคคลใกล้ชิด ผู้เลี้ยงดูได้พูดคุย ชี้ชวน บ้างก็อ่านให้ฟัง ชวนให้อ่านไปด้วยกัน จนทำให้เด็กเกิดการซึมซับและประพฤติปฏิบัติตามอย่างเห็นได้ชัด

*บรรณารักษ์ชำนาญการพิเศษ กลุ่มวิจัยและพัฒนาห้องสมุด

เด็กๆ มีความฝัน ความมุ่งมั่นและรอยเท้าของตัวเอง เหมือนเรื่องราวของเด็กผู้หญิงคนหนึ่งที่มีความรักต่อการอ่าน จนนำมาสู่การเขียน ผู้เขียนบทความได้เข้าไปติดตาม Facebook ของเด็กผู้หญิงที่ใช้นามปากกาในการเขียนถ่ายทอดเรื่องราวที่ได้จากการอ่านของตนเองผ่านสื่อบนโลกอินเทอร์เน็ตว่า “ผักหวาน กวีสีเขียว” เธอมีอายุเพียง 8 ขวบ เกิดมาในครอบครัวที่มีคุณปู่รักการอ่าน และรักการเขียน โดยเฉพาะการเขียนบทกวี เพื่อเล่าเรื่องราวต่างๆ

ปัจจุบันคุณปู่ของผักหวานเป็นบรรณาธิการหนังสือพิมพ์ท้องถิ่นและมีงานเขียนประจำ คุณปู่เล่าให้ฟังว่าผักหวานชอบอ่านหนังสือตั้งแต่เริ่มอ่านหนังสือเป็น เริ่มอ่านเข้าใจและสร้างสรรค์ถ้อยคำเหล่านั้นออกมาเป็นบทกลอน ข้อคิด ข้อเขียน และผักหวานชอบสื่อสารสิ่งเหล่านั้นด้วยลายมือของตัวเอง เขียนด้วยดินสอที่ตัวเองถนัด ผักหวานเล่าให้เราฟังว่า ไม่รู้เหมือนกันว่าความรักที่มีต่องานเขียนของผักหวานเกิดขึ้นตอนไหน เมื่อไหร่ รู้แต่ว่าผักหวานชอบอ่านหนังสือ ชอบเขียนสิ่งที่ได้จากการอ่าน ผักหวานเห็นคุณปู่อยู่กับหนังสือด้วยรอยยิ้มและความสุขตลอดเวลา จนทำให้ผักหวานได้รับการซึมซับจนเกิดเป็นความรักโดยไม่รู้ตัว



คุณปู่บอกกับผักหวานเสมอว่า ผักหวานโชคดีมากที่เกิดมาอ่านออก เขียนได้ และที่สำคัญผักหวานรักการอ่านและรักการเขียน เพราะการอ่านมีประโยชน์มากมายจริง ๆ ช่วยพัฒนาตัวเราเอง พัฒนาการเรียน การศึกษา พัฒนาอาชีพ ทำให้คุณภาพชีวิตของคน ๆ นั้นดีขึ้น เป็นคนทันสมัย ทนต่อเหตุการณ์ ประเทศชาติ



จะพัฒนาไปได้และเจริญรุ่งเรือง ก้าวหน้าก็ต้องอาศัยคนที่มีความรู้ ความสามารถ ซึ่งความรู้เหล่านั้นก็ได้มาจากการอ่านนั่นเอง ผักหวานโชคดีกว่าเด็กคนอื่น ๆ ที่อ่านออก เขียนได้ เด็กบางคนเกิดมาพร้อมกับความโชคร้ายที่เจอกับโรคบกพร่องทางการอ่าน ที่ศัพท์วิชาการเรียกว่า โรคดิสเล็กเซีย (Dyslexia) หรือโรคอ่านหนังสือไม่ออก ซึ่งในความเป็นจริงไม่ได้ถึงขั้นอ่านไม่ออก แต่มีความบกพร่องทางการอ่านเท่านั้น เช่น บางครั้งมักจะสะกดคำไม่ได้ อ่านไม่ได้ เนื่องจากการมองเห็นตัวอักษรเท่านั้น หรือตัวอักษรนั้นสลับตำแหน่งไปมาตลอด ผักหวานโชคดีที่ได้ทำตามความฝันของตัวเอง

“ดอกชบา”

ดอกชบาต้นระบำตามจังหวะของสายลม
สวयสมตามสายลมที่พัดพา
ก๊อนแมชชมว้างามตา
เคลื่อนไหวช้าช้า
ชวนให้พระอาทิตย์มาชม

“ดอกลำไย”

ดอกลำไยส่งเสียงไปตามสาย
ต้นได้แล้วเจ้าพระอาทิตย์
ดอกไม้บานชนิด
ต้องการแสงอาทิตย์มาเติมสี

“ดอกบานเย็น - ดอกบานชื่น”

บานชื่นหรือบานเย็นก็แบ่งบาน
ฉันไม่รู้ว่าเป็นบานเย็นหรือบานชื่น
หรือบานเย็นนั้นบานก่อนคำฉัน
หรือบานชื่นนั้นบานแล้วชื่นใจ

“ดอกคุณนายตื่นสาย”

สายงามก็ไม่มีค่า เพราะตื่นขึ้นมาเวลาสาย
วันนี้ฉันตั้งใจว่ามีค่า นำไปทำเป็นน้ำดื่มได้
ท่านนายก ชิมแล้วชมว่าชื่นใจ
ต่อไปฉันจะตื่นขึ้นมา เวลาที่เห็นแสงตะวัน

ผลงานชุดดอกไม้ โดย ผักหวาน กวีสีเขียว

ด้วยเหตุผลหลายประการดังที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น รวมทั้งตัวอย่างของเด็กน้อยคนหนึ่งที่มีความรักต่อการอ่าน ที่เกิดจากการปลูกฝังของคนใกล้ชิด คนในครอบครัว และสังคมแห่งการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้เขาได้มีพื้นที่ในการแสดงออกทางความคิด ผ่านการบันทึกและสื่อสารสู่โลกภายนอก

ปัจจุบันหน่วยงานภาครัฐและองค์กรเอกชนหลาย ๆ หน่วยงาน ได้ให้ความสำคัญกับการพัฒนาบ้านเมืองโดยใช้การอ่านเป็นปัจจัยพื้นฐาน เป็นเครื่องมือสนับสนุนความคิดของคนในบ้านเมือง จึงได้กำหนดนโยบายด้านการส่งเสริมการอ่านให้กับคนในชาติ ในปี พ.ศ. 2552 – 2561 มอบหมายให้หน่วยงานรัฐบาลกำหนดให้เป็นทศวรรษแห่งการอ่าน เพื่อพัฒนาการอ่านและรู้หนังสือโดยได้กำหนดเป้าหมาย ให้คนไทยอายุ 15 ปี ขึ้นไป สามารถอ่านออกเขียนได้ ร้อยละ 95 รวมถึงให้ค่าเฉลี่ยการอ่านหนังสือของคนไทย เพิ่มขึ้นจากปีละ 5 เล่มเป็น 10 เล่ม แม้วันนี้ สิ่งที่เรา กำลังส่งเสริม สนับสนุน ปลูกพลังให้เด็ก เยาวชน และพลเมืองไทย มีความรักต่อการอ่านให้เพิ่มมากยิ่งขึ้น แม้ผลที่เกิดขึ้นในวันนี้ จะไม่ได้มากมายดังคาดหวัง แต่เราคือส่วนหนึ่งที่เป็นจุดเริ่มต้น จากตัวเราเอง จากครอบครัว ไปสู่สังคม ที่จะเริ่มต้นสร้างแรงจูงใจให้กับลูกหลานเรารักการอ่าน การอ่านเริ่มต้นง่าย ๆ เริ่มที่ตัวเรา...คุณละ..วันนี้ เริ่มอ่านหนังสือหรือยัง..?



พระเมรุมาศพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช

ปริศนา ตุ่มชัยพร*

พระราชพิธีถวายพระเพลิงพระบรมศพพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช เป็นพระราชพิธีที่รัฐบาลไทยจัดขึ้นเพื่อถวายความอาลัยเป็นครั้งสุดท้ายแด่พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช กำหนดจัดขึ้น ณ ราชวัตรพระเมรุมาศ มณฑลพิธีท้องสนามหลวง ระหว่างวันที่ 25 – 29 ตุลาคม พ.ศ. 2560 โดยวันที่ 26 ตุลาคม พ.ศ. 2560 เป็นวันถวายพระเพลิง

การเตรียมงานพระราชพิธีถวายพระเพลิงพระบรมศพ เริ่มเตรียมการตั้งแต่เดือนพฤศจิกายน พ.ศ. 2559 เป็นต้นมา ประกอบด้วยการสร้างพระเมรุมาศและอาคารประกอบ การบูรณปฏิสังขรณ์พระมหาพิชัยราชรถ ราชยาน และเครื่องประกอบพระราชพิธี รวมถึงการเตรียมงานมหรสพในงานออกพระเมรุ ในคอลัมน์ What's NLT ฉบับนี้จะนำเสนอรายละเอียดเกี่ยวกับการสร้างพระเมรุมาศพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช โดยกรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม เป็นหน่วยงานหลักที่ดำเนินการสร้างพระเมรุมาศนี้

ตามธรรมเนียมที่สืบทอดกันมาจากการสร้าง “พระเมรุมาศ” จะถูกเตรียมการทันทีที่พระเจ้าอยู่หัวสวรรคต โดยมีข้อกำหนดตามโบราณราชประเพณีที่สืบทอดยาวนาน มีพัฒนาการในแต่ละยุคสมัยภายใต้คติ ความเชื่อ และวัฒนธรรมอันซับซ้อนที่ปรากฏเป็นผลงานทางศิลปะและสถาปัตยกรรมอันงดงาม และยิ่งใหญ่แห่งยุคสมัย โดยพระเมรุมาศพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดชนี้ ออกแบบโดยนายก่อเกียรติ ทองผุด นายช่างศิลปกรรม กรมศิลปากร ใช้เวลาดำเนินการประมาณเดือนเศษนับแต่วันเสด็จสวรรคต ผ่านการเสนอคณะรัฐมนตรี และผ่านการทูลเกล้าฯ ถวายสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี เพื่อทรงพระวินิจฉัย ซึ่งทรงมีพระดำริว่า “ไม่ให้เหมือนก่อน” หมายถึงไม่ให้

เหมือนแบบที่เคยผ่านมา และควรมีพื้นที่สำหรับเตาเผา นอกจากนี้ยังให้อิสระกับผู้ออกแบบในการออกแบบรูปแบบของศิลปกรรมอีกด้วย โดยมีรับสั่งว่า “ปล่อยให้ไปตามจินตนาการของผู้ออกแบบ”

แนวคิดในการออกแบบพระเมรุมาศ

การออกแบบพระเมรุมาศ อาคารประกอบ และศิลปกรรมประกอบพระเมรุมาศในงานพระราชพิธีถวายพระเพลิงพระบรมศพ พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช กรมศิลปากรได้ยึดหลักแนวคิดในการออกแบบ ดังนี้

1. ออกแบบและจัดสร้างพระเมรุมาศอย่างสมพระเกียรติ เพื่อถวายแด่พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช
2. ศึกษาและออกแบบตามหลักโบราณราชประเพณีการสร้างพระเมรุมาศของพระมหากษัตริย์ไทยในสมัยกรุงรัตนโกสินทร์
3. ศึกษาและออกแบบโดยใช้แนวคิดคติไตรภูมิตามคัมภีร์พระพุทธศาสนา และคติความเชื่อเรื่องพระมหากษัตริย์ในสถานะเสมือนสมมติเทพ

รูปแบบพระเมรุมาศ

พระเมรุมาศพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช ประกอบด้วยอาคารทรงบุษบก จำนวน 9 องค์ ตั้งอยู่บนฐานชาลารูปทรงสี่เหลี่ยมจัตุรัส 3 ชั้น มีบันไดทางขึ้น 4 ทิศ ทิศตะวันตกหันหน้าเข้าพระที่นั่งทรงธรรม ทิศตะวันออกติดตั่งลิฟต์ ทิศเหนือติดตั่งสะพานเกรินสำหรับเชิญพระบรมโกศจากราชรถปืนใหญ่ขึ้นบนพระเมรุมาศ

*บรรณารักษ์ปฏิบัติการ กลุ่มวิจัยและพัฒนาห้องสมุด



แบบจำลอง 3 มิติ ของพระเมรุมาศ พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช

บุษบกองค์ประธานตั้งอยู่ที่จุดกึ่งกลางฐานชालาชั้นบนสุด เป็นอาคารทรงบุษบกยอดมณฑปชั้นเชิงกลอน 7 ชั้น ที่ยอดบนสุดประดิษฐานนพปฎลมหาเศวตฉัตร (ฉัตรขาว 9 ชั้น) ภายในมีพระจิตกาธานเป็นที่ประดิษฐานพระบรมโกศ ผนังโดยรอบเปิดโล่ง ติดตั้งพระวิสูตร และฉากบังเพลิงเขียนภาพพระนารายณ์อวตารตอนบนและภาพโครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริตอนล่าง ฐานบุษบกประธานประดับประติมากรรมเทพชุมนุมโดยรอบรองรับด้วยฐานสิงห์ซึ่งประดับประติมากรรมครุฑยุคนาค โดยรอบอีกชั้นหนึ่ง มุมทั้ง 4 ของฐาน ชั้นที่ 3 นี้ เป็นที่ตั้งของช่างทรงบุษบกยอดมณฑปชั้นเชิงกลอน 5 ชั้น ใช้เป็นที่สำหรับพระพิธีธรรม 4 สำหรับ นั่งสวดพระอภิธรรม สลับกันไปตลอดนับตั้งแต่พระบรมศพประดิษฐานบนพระจิตกาธาน จนกระทั่งถวายพระเพลิงพระบรมศพเสร็จ ถัดลงมา บนฐานชานชลาชั้นที่ 2 มีหอเปลื้องทรง

บุษบกรูปแบบเดียวกันตั้งอยู่ที่มุมทั้งสี่ ใช้สำหรับจัดเก็บพระโกศทองใหญ่และพระโกศไม้จันทน์รวมถึงอุปกรณ์สำหรับงานพระราชพิธี ฐานชานชลาชั้นที่ 1 ซึ่งเป็นชั้นล่างสุด ล้อมด้วยรั้วราชวัตร ประดับด้วยแดดรและเทวดา นั้ถือบังแทรก ที่มุมทั้ง 4 ของฐานมีประติมากรรมท้าวจตุโลกบาล ประทับยืนหันหน้าเข้าสู่บุษบกประธาน รอบฐานพระเมรุมาศมีสระน้ำและเขามอจำลอง ประดับด้วยประติมากรรมสัตว์หิมพานต์ตระกูลต่าง ๆ

การก่อสร้างพระเมรุมาศ รวมถึงอาคารหรือสิ่งปลูกสร้างประกอบในพระราชพิธี จะอาศัยกรรมวิธีและเทคนิคของงานสถาปัตยกรรมแบบจำลอง (ชั่วคราว) กล่าวคือเป็นการสร้างโดยใช้โครงเหล็กรูปพรรณที่สามารถประกอบได้ง่ายและรวดเร็ว ตั้งแต่หลังคาของบุษบกซึ่งใช้โครงเหล็กถัก (Truss) ถ่ายน้ำหนักลงสู่เสาเหล็กประกอบ 4 ชุด รองรับด้วยโครงเหล็กถักขนาดใหญ่

(Super truss) โครงสร้างทั้งหมดนี้จะตั้งอยู่บนฐานรากแผ่คอนกรีตหล่อในที่ ซึ่งรับน้ำหนักบุษบกแยกกันทั้ง 9 องค์ ส่วนซาลาและบันไดจะวางบนฐานรากคอนกรีตสำเร็จรูป โครงเหล็กทั้งหมดจะกรุด้วยแผ่นวัสดุสำเร็จรูปและไม้อัด ตกแต่งด้วยผ้าทองย่นฉลุลายสอดแววซึ่งเป็นวัสดุชั่วคราว รวมทั้งงานประติมากรรมที่ประดับโดยรอบพระเมรุมาศก็ขึ้นรูปด้วยการถอดพิมพ์ต้นแบบและหล่อเรซินแล้วตกแต่งสีให้เหมือนโลหะ

นอกจากนี้สิ่งที่พิเศษในการออกแบบพระเมรุมาศในครั้งนี้ได้มีการปรับเปลี่ยนรายละเอียดไปจากประเพณีดั้งเดิม เช่น รูปปั้นเทวดาที่มีสัดส่วนและใบหน้ามีความเป็นมนุษย์มากขึ้น มีการสร้างรูปปั้นสัตว์อย่าง วัว ม้า ช้าง แทรกกับสัตว์หิมพานต์ การใช้ “เสาศรุษ” ทั้งหมด แทนจากเดิมซึ่งนิยมทำเสาหงส์ เพราะครุฑเป็นสัญลักษณ์ของพระนารายณ์ ที่มีความสอดคล้องกับพระนามเต็มของพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช ที่ใช้คำว่า “รามธิบดี” การปรับสีพระเมรุมาศจากสีทองทั้งองค์ เพิ่มสีขาว น้ำเงิน ชมพู เขียว ซึ่งมีความสัมพันธ์กับรัชกาลที่ 9 การสอดแทรกเรื่องราวพระราชกรณียกิจเกี่ยวกับโครงการพระราชดำรินในงานประดับฉากบังเพลิง งานศิลปกรรมประกอบพระเมรุมาศในการจำลองสระอโนดาตเสมือนจริงที่จะถูกขุดขึ้น รวมถึงการออกแบบพระเมรุมาศให้มีเตาเผาอยู่กึ่งกลางพื้นที่สำหรับประดิษฐานหีบพระบรมศพนั้น ก็เป็นสิ่งใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อน

งานสถาปัตยกรรมที่ต้องก่อสร้างอาคาร แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ

1. กลุ่มอาคารในมณฑลพิธี ณ ท้องสนามหลวง ประกอบด้วย “พระเมรุมาศ” เป็นประธานในมณฑลพิธี ออกแบบโดยยึดถือคติตามโบราณราชประเพณีรูปแบบเฉพาะสำหรับพระมหากษัตริย์ เป็นพระเมรุมาศทรงบุษบก สูง 50.49 เมตร มีชั้นเชิงกลอน 7 ชั้น ผังพื้นที่ใช้งานเป็นสี่เหลี่ยมจัตุรัส ขนาดกว้างด้านละ 60 เมตร มีบันไดทั้งสองด้าน ฐานยกพื้นสูงมี 7 ชั้น ชั้นบนที่มุมทั้งสี่ประกอบด้วยช่างทรงบุษบก ชั้นเชิงกลอน 5 ชั้น สำหรับพระพิธีธรรมสวดพระอภิธรรม ฐานชั้นที่ 2 ประกอบด้วยซุ้มทรงบุษบกรูปแบบเดียวกัน รวมถึงก่อสร้างมีเครื่องยอดนับรวมได้ 9 ยอด





1

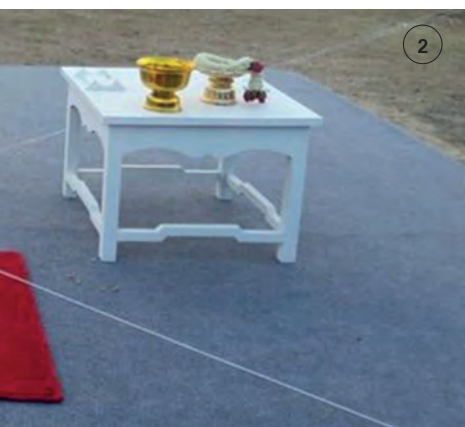
1 โครงสร้างพระเมรุมาศพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช

2 บริเวณมณฑลพิธี แสดงถึงตำแหน่งบริเวณจุดกึ่งกลางของยอดพระเมรุมาศ

3 มณฑลพิธีและมณฑลพิธีที่ใช้ในพิธีปักหมุดการก่อสร้างพระเมรุมาศ

4 การแสดงรำบวงสรวงในพิธีบวงสรวงและยกเสาเอกพระเมรุมาศ ผู้แสดงเป็นนาฏศิลป์หญิงตามจารีตละครหลวงของราชสำนักชั้นใน (พระ - นาง) จำนวน 9 คู่ มีความหมายแสดงถึงพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช ซึ่งเป็นพระมหากษัตริย์รัชกาลที่ 9 แห่งราชวงศ์จักรี

5 การบวงสรวงบูชาสิ่งศักดิ์สิทธิ์เพื่อขอขมาและนำความเป็นสิริมงคลมาสู่พิธี โดย พล.อ. ประยุทธ์ จันทร์โอชา นายกรัฐมนตรี ประธานในพิธีบวงสรวงและยกเสาเอกพระเมรุมาศ



2



3



4



5



- 1 ประติมากรรมประดับพระเมรุมาศ ที่มีการปรับเปลี่ยนรายละเอียดไปจากประเพณีดั้งเดิม จากภาพเป็นรูปหล่อของมหาเทพที่มีสัดส่วนและใบหน้าที่มีความเป็นมนุษย์มากขึ้น
- 2 พระโกศจันทน์ที่ใช้ในงานพระราชพิธีถวายพระเพลิงพระบรมศพ พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช ผลิตจากไม้จันทน์หอม

“พระที่นั่งทรงธรรม” เป็นอาคารชั้นเดียว ยกฐานสูงขนาด 44.50 เมตร ยาว 155 เมตร ตั้งอยู่กึ่งกลางด้านทิศตะวันตกของพระเมรุมาศ สำหรับเป็นที่ประทับและบำเพ็ญพระราชกุศลในการพระราชพิธี และเป็นที่สำคัญสำหรับข้าราชการชั้นผู้ใหญ่เฝ้า โดยเตรียมพื้นที่สำหรับผู้เข้าร่วมพระราชพิธีประมาณ 2,800 ที่นั่ง ซึ่งเป็นพระที่นั่งที่มีขนาดใหญ่กว่าทุกครั้งที่ผ่านมา เพื่อรองรับพระราชอาคันตุกะและอาคันตุกะที่จะเดินทางมาร่วมพระราชพิธีจำนวนมาก นอกจากนั้นยังมี “ศาลาลูกขุน” เป็นที่เฝ้าของข้าราชการ “ทับเกษตร” ใช้เป็นที่สำหรับข้าราชการที่มาในพระราชพิธีพักและฟังสวดพระอภิธรรม และ “ทิม” เป็นที่พักสำหรับเจ้าพนักงาน พระสงฆ์ แพทย์หลวง และใช้เป็นที่ตั้งเครื่องประโคมและทำเป็นห้องสุชา

2. กลุ่มอาคารนอกมณฑลพิธี ได้แก่ “เกยลา” บริเวณกำแพงแก้ว พระที่นั่งดุสิตมหาปราสาท พลับพลาหน้าวัดพระเชตุพนวิมลมังคลาราม พลับพลาหน้าพระที่นั่ง

สุทโธสวรรยปราสาท และพลับพลาหน้ามณฑลพิธีท้องสนามหลวง

การดำเนินการก่อสร้างพระเมรุมาศนั้น เริ่มมีการเตรียมการตั้งแต่ช่วงเดือนพฤศจิกายน 2559 โดยเริ่มจากการปรับพื้นที่บริเวณท้องสนามหลวงให้รองรับกับการจัดงานพระราชพิธี และมีพิธีปักหมุดการก่อสร้างพระเมรุมาศเมื่อวันที่ 26 ธันวาคม 2559 มี พล.อ. ธนะศักดิ์ ปฏิมาประกร รองนายกรัฐมนตรี เป็นประธานในพิธี ซึ่งหมุดพระเมรุมาศนี้ มีด้วยกันจำนวน 9 หมุด เป็นไม้มงคลประกอบด้วยหมุดหลักทำจากไม้ทองหลวง จำนวน 1 หมุด และหมุดรองทำจากไม้พะยุง จำนวน 8 หมุด การปักหมุดเป็นสัญลักษณ์ในการกำหนดเขตก่อสร้างที่กำหนดตำแหน่งอ้างอิงในการวางผัง เพื่อทำการก่อสร้างให้เป็นไปตามแนวคิดหลักของการออกแบบวางผัง โดยในทางการออกแบบสามารถกำหนดได้หลายวิธีตามความเหมาะสม

หลังจากนั้นในวันที่ 27 กุมภาพันธ์ 2560 กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม จัดพิธีบวงสรวงการก่อสร้างและยกเสาเอกพระเมรุมาศ งานพระราชพิธีถวายพระเพลิงพระบรมศพ พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช เพื่อความเป็นสิริมงคลและสร้างขวัญกำลังใจให้กับเจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติงาน โดยมี พล.อ. ประยุทธ์ จันทร์โอชา นายกรัฐมนตรี เป็นประธานในพิธี พร้อมด้วยคณะรัฐมนตรี ผู้แทนจาก 4 เหล่าทัพ และผู้เกี่ยวข้องกว่า 500 คน เข้าร่วมในพิธี ซึ่งพิธีบวงสรวงและยกเสาเอกพระเมรุมาศประกอบด้วยพิธีสงฆ์ พิธีพราหมณ์ พิธีเจริญชัยมงคลคาถา การรำบวงสรวง จำนวน 9 คู่ และพิธีการทำบุญทางศาสนาเพื่อถวายเป็นพระราชกุศล โดยเสาเอกพระเมรุมาศมีความสูง 21.90 เมตร น้ำหนัก 19 ตัน/ตัน ภายหลังจากพิธียกเสาเอกพระเมรุมาศ เจ้าหน้าที่ได้ทำการยกเสาที่เหลืออีก 3 ตัน ให้แล้วเสร็จภายในวันเดียวกัน เพื่อให้โครงสร้างพระเมรุมาศมีความมั่นคงแข็งแรงทั้ง 4 มุม โดยลักษณะการตั้งเสาจะเอียงโน้มเข้าหาศูนย์กลาง เป็นไปตามรูปทรงอาคารบุษบกของพระเมรุมาศ

ภายหลังจากพิธีบวงสรวงการก่อสร้างและยกเสาเอกพระเมรุมาศ กรมศิลปากรได้ดำเนินการก่อสร้างพระเมรุมาศ ซึ่งปัจจุบันภาพรวมการก่อสร้างมีความคืบหน้าไปกว่า 50% นอกจากองค์พระเมรุมาศแล้ว ยังมีสิ่งปลูกสร้าง

ประกอบพระเมรุมาศในพระราชพิธี ได้แก่ พระที่นั่งทรงธรรม ศาลาลูกขุน 1, 2 และ 3 ทับเกษตร ทิมพลับพลายกสนามหลวง พลับพลาหน้าพระที่นั่งสุทไธสวรรยปราสาท และพลับพลาหน้าวัดพระเชตุพนวิมลมังคลาราม และเกยลา ซึ่งส่วนใหญ่แล้วเสร็จไปกว่า 50% เช่นกัน

ในด้านประติมากรรมประดับพระเมรุมาศ การดำเนินการในขั้นตอนการหล่อและปั้นเสร็จเรียบร้อยแล้ว อยู่ในช่วงการเขียนสี การปั้นแต่งเก็บรายละเอียด การขัดแต่งผิว การปรับแต่งแก้รายละเอียดเครื่องทรง การประกอบและปั้นส่วนฐาน การประดับลวดลาย เป็นต้น นอกจากนี้การบูรณปฏิสังขรณ์ราชรถและพระยานมาศ การจัดสร้างพระโกศจันทน์และซุ้มไม้จันทน์ จิตรกรรมฉากบังเพลิง จิตรกรรมโครงการพระราชดำริ ภายใพระที่นั่งทรงธรรม ในภาพรวมอยู่ระหว่างการดำเนินการแล้วเสร็จไปกว่า 70%

การก่อสร้างพระเมรุมาศนี้คาดว่าจะแล้วเสร็จในเดือนกันยายน พ.ศ. 2560 เพื่อให้ทันตามกำหนดการพระราชพิธีถวายพระเพลิงพระบรมศพพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช ที่จะจัดขึ้นในระหว่างวันที่ 25 – 29 ตุลาคม พ.ศ. 2560 ซึ่งเป็นงานพระราชพิธีที่สำคัญยิ่งของปวงชนชาวไทย และจะถูกจารึกไว้เป็นส่วนหนึ่งของประวัติศาสตร์ไทยไปตราบนาน

เอกสารอ้างอิง

กรมศิลปากร. ธรรมเนียมปฏิบัติเกี่ยวกับการจัดงานพระบรมศพ. กรุงเทพฯ: กรมศิลปากร, 2560.

การก่อสร้างพระเมรุมาศสดุดีหน้า. สืบค้นจาก <http://www.finearts.go.th/promotion/ข่าวประชาสัมพันธ์/ข่าวประชาสัมพันธ์/item/การก่อสร้างพระเมรุมาศสดุดีหน้า.html> (18 พฤษภาคม 2560).

ความคืบหน้าการจัดสร้างพระเมรุมาศ สิ่งปลูกสร้างประกอบพระเมรุมาศ และการบูรณปฏิสังขรณ์ราชรถและ พระยานมาศฯ. สืบค้นจาก <http://www.finearts.go.th/promotion/ข่าวประชาสัมพันธ์/ข่าวประชาสัมพันธ์/item/ความคืบหน้าการจัดสร้างพระเมรุมาศ-สิ่งปลูกสร้างประกอบพระเมรุมาศ-และการบูรณปฏิสังขรณ์ราชรถและ-พระยานมาศฯ.htm> (18 พฤษภาคม 2560).

ปักหมุด 9 จุดสนามหลวงสร้างพระเมรุมาศ. สืบค้นจาก <http://www.posttoday.com/kingbhumibol/news/472315> (18 พฤษภาคม 2560).

เปิดใจเจ้าของแบบร่าง”พระเมรุมาศ” ก่อเกียรติ ทองผุด มือขวา “อาวุธ เงินชูกลิ่น”. สืบค้นจาก <https://www.matichon.co.th/news/384252> (16 พฤษภาคม 2560).

ยกเสาเอกพระเมรุมาศ. สืบค้นจาก <http://www.bbc.com/thai/thailand-39100272> (16 พฤษภาคม 2560).

คำอุปมาอุปไมยในภาษาอังกฤษ (ตอนที่ 2)

ปยุตต์ ภูษาศาคร*

จาก LWN ฉบับที่แล้วนำเสนอการใช้คำอุปมาอุปไมยของชาวต่างชาติที่น่าสนใจและคาดว่าผู้อ่านจะนำไปใช้ได้ตามโอกาสต่าง ๆ LWN ฉบับนี้จึงขอนำเสนอคำอุปมาอุปไมยภาษาอังกฤษ เป็นตอนที่ 2 ต่อไป

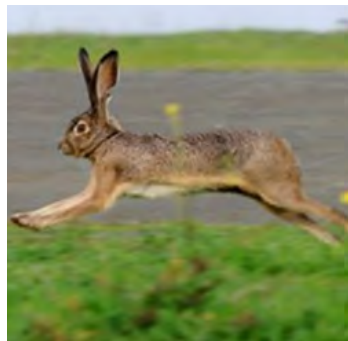
คำอุปมาอุปไมยเป็นภาษาภาพพจน์ (figurative language) หรือการใช้ภาษาในเชิงเปรียบเทียบเป็นกลวิธีหลักในการแสดงความหมายให้กินใจ สื่อให้เห็นภาพพจน์ซึ่งอาจเป็นนามธรรมและเข้าใจยากหรือสลับซับซ้อนให้กลายเป็นสิ่งที่จับต้องได้หรือเป็นรูปธรรมยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ คำอุปมาอุปไมยเป็นการใช้ภาษาเชิงสร้างสรรค์และมุ่งให้เห็นภาพพจน์ที่ชัดเจนและสามารถเข้าใจได้อย่างลึกซึ้ง



1. As round as an apple กลมเหมือนผลแอปเปิ้ล

เช่น Your body shape as round as an apple if you have average to big bust.



2. As fast as a hare

ปราดเปรียวหรือว่องไว
เหมือนกระต่ายป่า

เช่น The decision of young director is as fast as a hare for the meeting.



3. As heavy as sand หนักเหมือนทราย

เช่น She carry many things on her handbag, so it is as heavy as sand.

*บรรณารักษ์ชำนาญการ กลุ่มวิจัยและพัฒนาห้องสมุด



4. As tricky as a monkey

มีเล่ห์เหลี่ยม กลับกลอก หลอกลวงเหมือนลิง

เช่น If someone is as tricky as a monkey, you have to watch them closely or they will have got what they want before you know it!



5. As black as coal

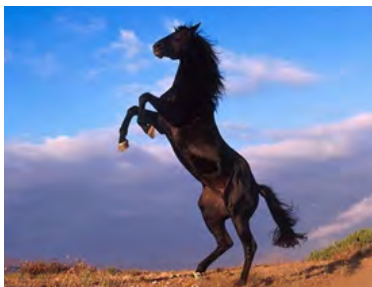
ดำเหมือนถ่านหิน

เช่น She had eyes that were black as coal.



6. As stupid as a donkey โง่เหมือนลา

เช่น He is as stupid as a donkey.



7. As strong as a horse

แข็งแรงเหมือนม้า

เช่น My car broke down, it's sitting out on the street. Get Sam to help you push it because he is as strong as a horse.



8. As graceful as a swan

งามสง่าเหมือนหงส์

เช่น I became a spiritual ballerina. I was as graceful as a swan or any professional ballerina that danced professionally.



9. As gentle as a lamb

อ่อนโยน บอบบางเหมือนลูกแกะ

เช่น She is as gentle as a lamb. That's why everybody likes her.



10. As cunning as a fox ฉลาดแกมโกงเหมือนสุนัขจิ้งจอก

เช่น They knew he was as cunning as a fox, so they would need a very good plan to win.



11. As brave as a lion ใจกล้าเหมือนสิงโต

เช่น On the You were as brave as a lion.



12. As brittle as glass เปราะเหมือนแก้ว

เช่น It is a happiness which appears beautiful but is brittle as glass.



13. As loud as thunder

เสียงดังเหมือนสายฟ้าฟาด

เช่น The race car is as loud as thunder.

เอกสารอ้างอิง

สืบค้นจาก <http://everydayenglish.pwa.co.th> (17 กุมภาพันธ์ 2560)

มารู้จัก Malware กันเถอะ

วิภาณันท์ ลำงาม*

เคยหรือไม่ที่เวลาใช้คอมพิวเตอร์แล้วเครื่องค้าง เครื่องดับโดยไม่ทราบสาเหตุ ข้อมูลในเครื่องเสียหาย หรืออยู่ๆ ก็หาไม่เจอ เครื่องขึ้นจอฟ้า หรือที่เรียกกันเล่นๆ ว่า Blue Screen of Death ซึ่งในยุคนี้นี้คำว่า Virus เป็นคำที่ได้ยินจนคุ้นหูกันแล้ว แต่สำหรับคำว่า Malware อาจจะเป็นคำที่ไม่ได้ยินบ่อยนัก หรืออาจจะสงสัยว่ามันคืออะไรกันแน่ คำว่า Malware เกิดจากคำสองคำมารวมกัน คือคำว่า Malicious และคำว่า Software ซึ่งหมายถึงซอฟต์แวร์หรือโปรแกรมที่มีความประสงค์ร้าย นั้นแสดงว่า Malware นี้ก็คือโปรแกรมชนิดหนึ่งที่ถูกเขียนขึ้นมา โดยมีจุดประสงค์ในการมุ่งร้ายต่อคอมพิวเตอร์ไม่ว่าจะเป็นการทำลายข้อมูลในระบบคอมพิวเตอร์ การดักเก็บข้อมูลการใช้งานของเจ้าของเครื่อง หรือแม้แต่การขโมยข้อมูลส่วนตัวก็ตาม โดย Malware ที่มากมายหลายชนิด แต่ละชนิดมีจุดประสงค์แตกต่างกันออกไป และไวรัสก็เป็นหนึ่งในมัลแวร์ด้วยเช่นกัน ซึ่ง Malware สามารถแยกเป็นประเภทได้ดังนี้

1. Adware เป็นโปรแกรมที่มักติดตั้งมาโดยที่เราไม่ได้ตั้งใจ มักจะมาจากการที่เราไปดาวน์โหลดโปรแกรมฟรีตามเว็บไซต์ต่างๆ ซึ่งโปรแกรมฟรีเหล่านี้เองที่ผู้สนับสนุนได้ทำการแฝงตัวโฆษณาหรือโปรแกรมอื่น ๆ มาไว้ในขั้นตอนการ Install ด้วย และหากเราไม่ได้สังเกตหรืออ่านข้อมูลให้ดี ในขั้นตอนการติดตั้งเราก็อาจเผลอยอมรับการติดตั้งโปรแกรมเหล่านั้นไปโดยปริยายนั่นเอง นอกจากนี้ Adware บางตัวยังเป็นโปรแกรมที่อันตรายและไม่ได้คุณภาพจึงอาจส่งผลทำให้เครื่องคอมพิวเตอร์ของเราเกิดอาการผิดปกติ เครื่องช้า เนื่องจากโปรแกรมเหล่านั้นถูกเปิดอยู่ตลอดเวลาโดยที่เราไม่รู้

2. Bot เป็นคำที่ย่อมาจากคำว่า “Robot” ซึ่งเป็นโปรแกรมที่ทำงานในลักษณะที่เรียกว่า Agent โดยจะรอคำสั่งจากเครื่องหรือโปรแกรมอื่นที่สั่งหรือปลุกให้เครื่องที่มี Bot ติดตั้งอยู่ทำงาน ถ้าเครื่องของเราถูก Bot

ติดเข้าไป เครื่องของเราก็จะถูกโปรแกรมหรือบุคคลอื่น ๆ สั่งงานให้ทำงานอย่างใดอย่างหนึ่งตามเจ้านายหรือบุคคลสั่ง เช่น ให้ส่งข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้งาน ไม่ว่าจะเป็นชื่อนามสกุล หรือข้อมูลบัตรเครดิต รวมไปถึงการเก็บข้อมูลจากการที่เรากดแป้นคีย์บอร์ด นอกจากนี้ยังบันทึกหรือส่งข้อมูลต่าง ๆ มาเก็บที่เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ตกเป็นเหยื่ออีกด้วย

3. Ransomware เป็นมัลแวร์ประเภทหนึ่งที่มีลักษณะการทำงานที่แตกต่างกับมัลแวร์ประเภทอื่นๆ คือไม่ได้ถูกออกแบบมาเพื่อขโมยข้อมูลของผู้ใช้งานแต่อย่างใด แต่จะทำการเข้ารหัสหรือล็อกไฟล์ไม่ว่าจะเป็นไฟล์เอกสาร รูปภาพ วิดีโอ ผู้ใช้งานจะไม่สามารถเปิดไฟล์ใด ๆ ได้เลย หากไฟล์เหล่านั้นถูกเข้ารหัส ซึ่งการถูกเข้ารหัสหมายความว่า จะต้องใช้คีย์ในการปลดล็อกเพื่อกู้ข้อมูลคืนมา ผู้ใช้งานจะต้องทำการจ่ายเงินตามข้อความ “เรียกค่าไถ่” ที่ปรากฏจำนวนเงินค่าไถ่ก็จะแตกต่างกันไป และการชำระเงินจะต้องชำระผ่านระบบที่มีความยากต่อการตรวจสอบหรือติดตาม เช่น การโอนเงินผ่าน Paysafecard หรือ Bitcoin เป็นต้น

4. Rootkit เป็นมัลแวร์ที่เป็นชุดโปรแกรมที่สามารถซ่อนตัวอยู่ในคอมพิวเตอร์หรือเพื่อซ่อนมัลแวร์ตัวอื่น ๆ ให้ทำงานอยู่ในคอมพิวเตอร์ได้ยาวนานขึ้น นอกจากนี้ Rootkit อาจถูกนำมาใช้ได้ทั้งในทางดีและไม่ดีต่อเครื่องคอมพิวเตอร์ เช่น ซอฟต์แวร์บางอย่างใช้ Rootkit เป็นส่วนหนึ่งของการติดตั้งหรือใช้ Rootkit เพื่อการป้องกันลิขสิทธิ์ แต่อาจมีผู้ไม่หวังดีนำ Rootkit มาใช้เพื่อติดตามดักจับข้อมูลส่วนตัวของเจ้าของคอมพิวเตอร์เครื่องนั้น เป็นต้น

5. Spyware คือ โปรแกรมเล็กๆ ที่ถูกเขียนขึ้นมาสอดส่องการใช้งานเครื่องคอมพิวเตอร์ของคุณ อาจจะเพื่อโฆษณาสินค้าต่างๆ สปายแวร์บางตัวก็สร้างความรำคาญเพราะจะเปิดหน้าต่างโฆษณาบ่อยๆ แต่บางตัวร้ายกว่านั้นคือ ทำให้คุณใช้อินเทอร์เน็ตไม่ได้เลย ไม่ว่าจะเป็นไปเว็บไหน

*บรรณารักษ์ปฏิบัติการ กลุ่มวิจัยและพัฒนาห้องสมุด

ก็จะโชว์หน้าต่างโฆษณา หรืออาจจะเป็นเว็บประเภทลามกอนาจาร พร้อมกับบ๊อปอัพหน้าต่างเป็นสิบ ๆ หน้าต่าง

6. Trojan เป็นโปรแกรมที่ถูกโหลดเข้าไปในคอมพิวเตอร์เพื่อปฏิบัติการ “ล้วงความลับ” เช่น รหัสผ่าน Username และข้อมูลส่วนตัวเกี่ยวกับการ Login ระบบที่ถูกพิมพ์ผ่านคีย์บอร์ดโดยผู้ใช้งาน นอกจากนี้ Trojan ยังได้มีการหลอกให้ผู้ใช้อำนาจ Trojan เข้ามาในเครื่องด้วยตัวผู้ใช้อเอง เช่น ระหว่างที่คุณกำลังนั่งเล่นอินเทอร์เน็ตอยู่ ๆ ก็มีบ๊อปอัพขึ้นมากลางหน้าจอแจ้งว่า “เครื่องคุณกำลังตกอยู่ในภาวะอันตราย คลิกที่นี่เพื่อให้โปรแกรมช่วยคุณดูแลคุณ” คนที่ไม่ได้ศึกษามาก่อนก็จะหลงเชื่อและกดตามโน้ลด์ตามที่หน้าจอแจ้งเตือน ซึ่งไม่ต่างกับการเปิดประตูเชิญผู้ร้ายเข้ามาในบ้านเลย ดังนั้นโปรดตั้งสติคิดให้ดีก่อนจะกดตามโน้ลด์ลิงค์ที่เราไม่เคยรู้จักมาก่อน

7. Virus คือ มัลแวร์ประเภทหนึ่งที่มีความสามารถในการสำเนาตัวเองเข้าไปติดอยู่ในระบบคอมพิวเตอร์ได้ และถ้ามีโอกาสก็สามารถแทรกเข้าไประบาดในระบบคอมพิวเตอร์อื่นๆ ซึ่งอาจเกิดจากการนำเอาดิสก์ที่ติดไวรัสจากเครื่องหนึ่งไปใช้อีกเครื่องหนึ่ง หรืออาจผ่านระบบเครือข่ายหรือระบบสื่อสาร ข้อมูลไวรัสก็อาจแพร่ระบาดได้เช่นกัน ซึ่งจุดกำเนิดของไวรัสตัวแรกของโลกชื่อว่า Creeper มีขึ้นหลังอินเทอร์เน็ตกำเนิดขึ้นในโลกไม่นาน หรือเมื่อสมัยหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ประมาณ 70 ปีที่แล้ว ซึ่งการก่อตัวของมันคือการแพร่กระจายตัวเองสู่ระบบควบคุม และขึ้นข้อความที่หน้าจอว่า “ถ้าแท้จริง ก็จับฉันให้ได้!” แต่สุดท้ายก็สิ้นสุดเพราะถูกปราบจนได้ด้วยโปรแกรมที่ชื่อว่า Reaper

8. Worm หรือหนอนคอมพิวเตอร์ เป็นมัลแวร์ที่พบเจอได้ง่ายที่สุดด้วยวิธีการแพร่กระจายผ่านระบบเน็ตเวิร์คหรืออินเทอร์เน็ตผ่านทางช่องโหว่ของระบบปฏิบัติการ และสามารถแพร่กระจายตัวเองได้อย่างรวดเร็วเพื่อเข้าไปสร้างความเสียหายในระบบหรือเครื่อง

คอมพิวเตอร์ ด้วยการลบไฟล์ สร้างไฟล์ หรือขโมยข้อมูลส่วนใหญ่หนอนคอมพิวเตอร์จะแพร่กระจายผ่านการส่งอีเมลที่แนบไฟล์ที่มีหนอนคอมพิวเตอร์อยู่ไปยังผู้ติดต่อของเครื่องที่โดนติดตั้ง ผลกระทบเมื่อโดน worm เล่นงานเครื่องคอมของคุณจะทำงานช้าลง หรืออาจใช้งานไม่ได้ไม่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตหรือเข้าถึงข้อมูลในเครือข่ายวิธีการป้องกัน worm นั้น สามารถทำได้ง่ายๆ เพียงแค่ติดตั้งโปรแกรม Antivirus ที่ได้มาตรฐาน และหมั่นอัปเดตเวอร์ชันให้ล่าสุดอยู่เสมอ

อันตรายของ Malware มีอยู่หลายอย่าง เช่น

1. มัลแวร์จะทำลายเครื่องคอมพิวเตอร์ทั้งฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ รวมถึงข้อมูลในเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ติดมัลแวร์ไปแล้ว
2. มัลแวร์จะพยายามทำให้เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ติดมัลแวร์เป็นตัวกระจายมัลแวร์สู่ผู้ใช้อื่นด้วยการแอบใช้อีเมลเพื่อส่งไฟล์ไปยังรายชื่อที่อยู่ในอีเมลของเรา
3. มัลแวร์พยายามจะล้วงข้อมูลที่เป็นความลับให้กับผู้ไม่ประสงค์ดีด้วยการเปิดช่องโหว่ให้เข้ามายุ่งระบบปฏิบัติการได้ หรือไม่ก็แอบส่งข้อมูลเหล่านี้ผ่านอีเมลก็เป็นไปได้
4. มัลแวร์จะก่อความรำคาญให้กับผู้ใช้งานอยู่ตลอดเวลา

จากที่กล่าวมาทำให้เราพอจะทราบประเภทและอันตรายของมัลแวร์กันไปแล้ว จะเห็นได้ว่าการติดมัลแวร์นั้นเข้ามาได้แทบทุกช่องทางบนโลกอินเทอร์เน็ต สิ่งที่สำคัญคือต้องป้องกันให้ได้ โดยเลี่ยงการดาวน์โหลดโปรแกรมจากเว็บที่ไม่น่าเชื่อถือ เลี่ยงการเข้าเว็บที่มีความเสี่ยง คิดก่อนคลิกทุกครั้งเพื่อความปลอดภัยที่มากขึ้น

ฉบับหน้าเรารู้จัก มัลแวร์ WannaCry ที่กำลังโด่งดังและสร้างความปั่นป่วนให้แก่ระบบคอมพิวเตอร์และโลกไซเบอร์ขณะนี้กว่า 90 ประเทศทั่วโลก

เอกสารอ้างอิง

ทำความรู้จักกับมัลแวร์ (Malware) และวิธีการป้องกันง่าย ๆ ด้วยตัวคุณเอง. สืบค้นจาก <https://www.it.chula.ac.th/th/node/3084> (22 มิถุนายน 2560).

อะไรคือ มัลแวร์ WannaCry “อยากร้องไห้” ที่กำลังปั่นโลกไซเบอร์ขณะนี้. 15 พฤษภาคม 2560. สืบค้นจาก <http://www.nationtv.tv/main/content/social/378547465/> (22 มิถุนายน 2560).

Ransomware คืออะไร?. สืบค้นจาก <https://www.it.chula.ac.th/th/node/3351> (22 มิถุนายน 2560).

โครงการอ่านเป็นเล่นสนุก สร้างความสุขให้ทุกคน



กิจกรรมส่งเสริมการอ่านเพื่อสร้างความสุขให้กับประชาชนในโครงการอ่านเป็นเล่นสนุก สร้างความสุขให้ทุกคน จัดขึ้นโดยสำนักหอสมุดแห่งชาติตั้งแต่ปี 2557 ในปี 2560 สำนักหอสมุดแห่งชาติยังคงสร้างสรรค์กิจกรรมดีๆ เพื่อมอบความสุขให้กับประชาชนอย่างต่อเนื่อง



โครงการอ่านเป็นเล่นสนุก สร้างความสุขให้ทุกคน ประจำปี 2560 กำหนดจัดครั้งที่ 2 เมื่อวันที่ 25 เมษายน 2560 ณ บริเวณลานกิจกรรมหน้าสำนักหอสมุดแห่งชาติ ภายในงานประกอบด้วยกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน กิจกรรมมอบหนังสือและนิตยสารจากหนังสือ การแสดงดนตรีจากสำนักการสังคีต การจัดแสดงรถพิพิธภัณฑ์เคลื่อนที่จากสำนักพิพิธภัณฑ์ และกิจกรรมช่างศิลป์จากสำนักช่างสิบหมู่ ภายใต้กรมศิลปากร

นอกจากการจัดกิจกรรมภายในส่วนกลางแล้ว กิจกรรมนี้ยังมีการสัญจรไปยังหอสมุดแห่งชาติส่วนภูมิภาค

โดยจัด ณ หอสมุดแห่งชาตินครศรีธรรมราช จังหวัด นครศรีธรรมราช เมื่อวันที่ 22 พฤษภาคม 2560 กิจกรรมภายในงานประกอบด้วยกิจกรรมส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้มากมาย ที่ส่งมอบความสุขและสาระประโยชน์ให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรม

โครงการกิจกรรมเยาวชนวัฒนธรรมภาคฤดูร้อน “พฤษภาคมหาสนุก”



โครงการกิจกรรมเยาวชนวัฒนธรรมภาคฤดูร้อนของสำนักหอสมุดแห่งชาติ เป็นกิจกรรมที่จัดต่อเนื่องเป็นประจำทุกปี ในปี 2560 นี้ จัดขึ้นในหัวข้อ “พฤษภาคมหาสนุก” ในวันที่ 9 พฤษภาคม 2560 ณ ห้องสมุดดนตรี หอสมุดดนตรี กรมส่งเสริมวัฒนธรรม สำนักหอสมุดแห่งชาติ ประกอบด้วยกิจกรรมส่งเสริมการอ่านโดยการใช้หนังสือเป็นสื่อในการเล่น การเล่า และการเรียนรู้อย่างมีสีสัน เกิดความสนุกสนาน ได้ฝึกฝนทักษะทั้งศิลปะ และการคิดอย่างสร้างสรรค์ ตลอดจนส่งเสริมให้ใช้การอ่านเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ต่อไป

กิจกรรมเสวนาบุชาสักการะเอกสารโบราณ



สำนักหอสมุดแห่งชาติ โดยกลุ่มหนังสือตัวเขียน และจารึก จัดกิจกรรมเสวนาสักการะเอกสารโบราณ เมื่อวันที่ 16 พฤษภาคม 2560 ณ ห้องจัดแสดงดนตรี ชั้น 2 หอสมุดดนตรีพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 9 กิจกรรมประกอบด้วย การสวดสาธยายธรรม และเจริญพระพุทธมนต์ การเสวนาสักการะเอกสารโบราณ ในฐานะเป็นมรดกภูมิปัญญาอันทรงคุณค่า และการบรรยาย บุชาสักการะเอกสารโบราณเชิงสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา โดยวิทยากรผู้ทรงคุณวุฒิ

การแสดงดนตรีนาสาระ ครั้งที่ 2 “เธอคือรอยยิ้มของฉัน She is my Smile”



หอสมุดดนตรีพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 9 และห้องสมุดดนตรีพุทธระหม่อมสิรินธร

สำนักหอสมุดแห่งชาติ ร่วมกับสำนักสวัสดิการทหาร กองบัญชาการกองทัพไทย จัดกิจกรรมเพื่อน้อมรำลึก และถวายความอาลัยแด่พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช ในโครงการดนตรีนาสาระ ครั้งที่ 2 รายการแสดงดนตรี “เธอคือรอยยิ้มของฉัน She is my Smile” เป็นบทเพลงแห่งความรักของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 9 และสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ บรรเลงโดย วงดนตรีกองดุริยางค์ สำนักสวัสดิการทหาร กองบัญชาการกองทัพไทย เมื่อวันที่ 27 พฤษภาคม 2560 ณ ห้องจัดแสดงดนตรี ชั้น 2 หอสมุดดนตรีพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 9 สำนักหอสมุดแห่งชาติ

การประชุม Mid - Way Meeting ในโครงการ International Network of Emerging Library Innovators - Association of Southeast Asian Nations (INELI-ASEAN)



หอสมุดแห่งชาติฟิลิปปินส์จัดประชุมกลางปี 2560 (Mid - Way Meeting) ในโครงการ International Network of Emerging Library Innovators - Association of Southeast Asian Nations (INELI - ASEAN) โดยโครงการนี้เป็นความร่วมมือระหว่างหอสมุดแห่งชาติ และห้องสมุดประชาชนทางด้านผู้นำห้องสมุด ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศ การแลกเปลี่ยน การแบ่งปัน และเครือข่ายห้องสมุดในภูมิภาคอาเซียน ซึ่งเป็นโครงการต่อเนื่องตั้งแต่ปี พ.ศ. 2558

การประชุมครั้งนี้ มีนางสาวปณณภา สุขสาคร บรรณารักษ์ชำนาญการ และนางสาวลินดา พิชสี บรรณารักษ์ปฏิบัติการ กลุ่มวิจัยและพัฒนาห้องสมุด สำนักหอสมุดแห่งชาติ เข้าร่วมการประชุม ระหว่างวันที่ 25 – 27 เมษายน 2560 ณ หอสมุดแห่งชาติอินโดนีเซีย เมืองจาการ์ ประเทศอินโดนีเซีย

การประชุมคณะกรรมการบริหารโครงการความร่วมมือด้านห้องสมุดประชาชนในอาเซียน



โครงการความร่วมมือด้านห้องสมุดประชาชนในอาเซียน หรือ ASEAN Public Libraries Information Network (APLIN) เป็นโครงการใหม่ซึ่งก่อตั้งขึ้นภายใต้โครงการ INEILI - ASEAN มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความร่วมมือระหว่างห้องสมุดประชาชนในอาเซียน มุ่งเน้นด้านวิชาการห้องสมุด โดยมีการพัฒนาและใช้ทรัพยากรสารสนเทศร่วมกัน การพัฒนาวิชาชีพ การฝึกอบรม การแลกเปลี่ยนบุคลากร การเชื่อมโยงระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ และการประชุมวิชาการระหว่างสมาชิกในอาเซียน โดยมีหอสมุดแห่งชาติฟิลิปปินส์เป็นเจ้าภาพ และสำนักงานเลขานุการ มีตัวแทนจากประเทศไทย คือ นางสาวปณณภา สุขสาคร บรรณารักษ์ชำนาญการ กลุ่มวิจัยและพัฒนาห้องสมุด สำนักหอสมุดแห่งชาติ ได้รับเลือกตั้งให้ดำรงตำแหน่งเลขานุการคณะกรรมการบริหารโครงการ

โดยการประชุมคณะกรรมการบริหารโครงการความร่วมมือด้านห้องสมุดประชาชนในอาเซียนครั้งนี้

เป็นการเลือกตั้งคณะกรรมการบริหารฯ ซึ่งมีวาระการดำรงตำแหน่ง 4 ปี (พ.ศ. 2560 - 2563) ประกอบด้วยสมาชิก 9 ตำแหน่ง จาก 8 ประเทศ พิธีสาบานตนเพื่อรับตำแหน่ง (Oath-taking) โดยผู้อำนวยการหอสมุดแห่งชาติฟิลิปปินส์ และการพิจารณาร่างความร่วมมือในโครงการฯ และแผนการดำเนินงานระยะ 4 ปี

การประชุมคณะกรรมการบริหารสภาบรรณารักษ์แห่งเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ครั้งที่ 17 วาระที่ 2



นางสาวเนาวรัตน์ ปัญญาภาม บรรณารักษ์ชำนาญการพิเศษ หัวหน้ากลุ่มบริการทรัพยากรสารสนเทศ สำนักหอสมุดแห่งชาติ เป็นผู้แทนเข้าร่วมประชุมคณะกรรมการบริหารสภาบรรณารักษ์แห่งเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ครั้งที่ 17 วาระที่ 2 (The 2nd Executive Board of CONSAL XVII: EB2) ระหว่างวันที่ 7 – 10 พฤษภาคม 2560 ณ เมืองย่างกุ้ง สหภาพเมียนมา

การประชุมผู้อำนวยการหอสมุดแห่งชาติในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้และโอเชียเนีย (CDNL-AO) ครั้งที่ 25



นางสาววาสนา งามดวงใจ บรรณารักษ์ชำนาญการพิเศษ หัวหน้ากลุ่มวิจัยและพัฒนาห้องสมุด สำนักหอสมุดแห่งชาติ เป็นผู้แทนเข้าร่วมประชุมผู้อำนวยการหอสมุดแห่งชาติในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้และโอเชียเนีย ครั้งที่ 25 (The 25th Conference of Directors of National Libraries in Asia and Oceania) ภายใต้หัวข้อ “Building Sustainable Regional Network of the National Libraries” ระหว่างวันที่ 16 – 19 พฤษภาคม 2560 ณ เมืองปักกิ่ง สาธารณรัฐประชาชนจีน

การศึกษาดูงานของคณะผู้แทนกระทรวงวัฒนธรรมสาธารณรัฐประชาชนบังคลาเทศ



คณะผู้แทนกระทรวงวัฒนธรรมสาธารณรัฐประชาชนบังคลาเทศ จาก Department of Public Library, Ministry of Cultural Affairs of Bangladesh พร้อมด้วยเจ้าหน้าที่สถานเอกอัครราชทูตสาธารณรัฐประชาชนบังคลาเทศประจำประเทศไทย เข้าศึกษาดูงานสำนักหอสมุดแห่งชาติ เมื่อวันที่ 25 พฤษภาคม 2560

การแต่งตั้งผู้บริหารหอสมุดแห่งชาติในต่างประเทศ

ในรอบไตรมาสนี้มีการเปลี่ยนแปลงผู้บริหารหอสมุดแห่งชาติในต่างประเทศ ได้แก่ หอสมุดแห่งชาติฟิลิปปินส์ และหอสมุดแห่งชาติอินโดนีเซีย ดังนี้

หอสมุดแห่งชาติฟิลิปปินส์

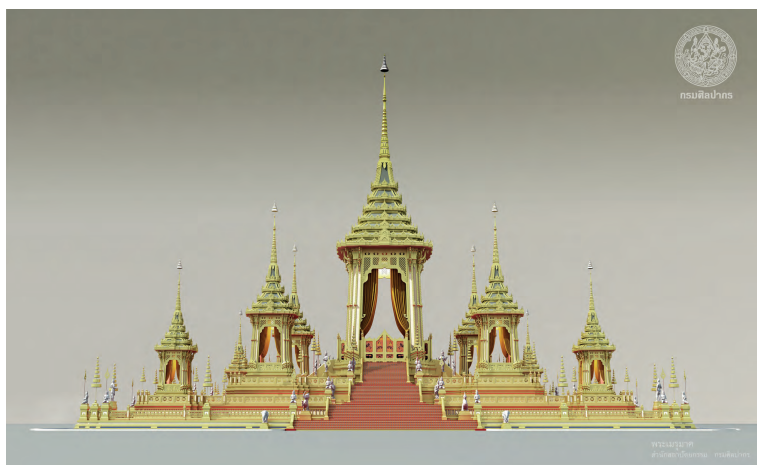


หอสมุดแห่งชาติฟิลิปปินส์ แต่งตั้ง Mr. Cesar Gilbert Q. Adriano ให้ดำรงตำแหน่งผู้อำนวยการหอสมุดแห่งชาติฟิลิปปินส์ เมื่อวันที่ 17 มีนาคม 2560

หอสมุดแห่งชาติอินโดนีเซีย



Mr. Muhammad Syarif Bando ได้รับการแต่งตั้งให้ดำรงตำแหน่งผู้อำนวยการหอสมุดแห่งชาติอินโดนีเซีย



พระเมรุมาศ : สำนักสถาปัตยกรรม กรมศิลปากร



www.nlt.go.th



 National Library of Thailand

หอสมุดแห่งชาติ : ทุนทรัพย์แห่งปัญญา National Library : Treasure of Wisdom

LWN มีวัตถุประสงค์เพื่อเผยแพร่ข่าวสาร ความเคลื่อนไหวเชิงวิชาการ
ของหอสมุดแห่งชาติทั่วโลก เป็นรายไตรมาส

ที่ปรึกษา นางสาวกนกอร ศักดาเดช (ผู้อำนวยการสำนักหอสมุดแห่งชาติ)
จัดทำโดย กลุ่มวิจัยและพัฒนาห้องสมุด
สำนักหอสมุดแห่งชาติ ถนนสามเสน เขตดุสิต กรุงเทพฯ 10300
โทรศัพท์ 0 2628 5192 โทรสาร 0 2281 7543
www.nlt.go.th
พิมพ์ที่ สำนักพิมพ์คณะรัฐมนตรีและราชกิจจานุเบกษา
โทรศัพท์ 0 2243 0613 โทรสาร 0 2243 1820