



วารสารวิชาการ

หอสมุดแห่งชาติ

National Library of Thailand Journal

ปีที่ ๑๒ ฉบับที่ ๑ มกราคม - มิถุนายน ๒๕๖๗

Vol.12 No.1 January - June 2024

ISSN 2985-2668 (Print)

ISSN 2985-2676 (Online)



วารสารวิชาการ

หอสมุดแห่งชาติ

National Library of Thailand Journal

ปีที่ ๑๒ ฉบับที่ ๑ มกราคม - มิถุนายน ๒๕๖๗

Vol. 12 No. 1 January - June 2024



ISSN 2985-2668 (Print)

ISSN 2985-2676 (Online)

วัตถุประสงค์

- ส่งเสริมและเผยแพร่ความรู้วิชาการด้านบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ ภาษา เอกสาร หนังสือ และมรดกศิลปวัฒนธรรม
- เป็นสื่อกลางในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นทางด้านมรดกศิลปวัฒนธรรม วิชาชีพ และวิชาการ บรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์
- ประชาสัมพันธ์และเผยแพร่กิจกรรมการดำเนินงานของหอสมุดแห่งชาติ

กำหนดการเผยแพร่ ปีละ ๒ ฉบับ

ฉบับที่ ๑ มกราคม - มิถุนายน

ฉบับที่ ๒ กรกฎาคม - ธันวาคม

ข้อมูลการติดต่อ

กองบรรณาธิการวารสารวิชาการหอสมุดแห่งชาติ

กลุ่มวิจัยและพัฒนาห้องสมุด สำนักหอสมุดแห่งชาติ

ถนนสามเสน เขตดุสิต กรุงเทพฯ ๑๐๓๐๐

โทรศัพท์ และ โทรสาร ๐ - ๒๖๒๘ - ๕๑๙๒

E-mail: rldbkk.nlt@gmail.com

ทุกบทความได้รับการกลั่นกรองแบบ Double - blind peer review
จากผู้ทรงคุณวุฒิอย่างน้อย ๓ คน ตอบบทความ



ที่ปรึกษา

นายพนมบุตร จันทรโชติ

นางสาวเนาวรัตน์ ปัญญางาม

อธิบดีกรมศิลปากร

ผู้อำนวยการสำนักหอสมุดแห่งชาติ

บรรณาธิการเกียรติคุณ

รศ.ดร.น้ำทิพย์ วิภาวิน

แขนงวิชาสารสนเทศศาสตร์ สาขาวิชาศิลปศาสตร์

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช

บรรณาธิการ

ดร.ประสิทธิ์ชัย เลิศรัตนเคหกาล

บรรณารักษ์ชำนาญการพิเศษ สำนักหอสมุดแห่งชาติ

กองบรรณาธิการ

รศ.ดร.ภาวิณี แสนชนม์

สาขาวิชาสารสนเทศศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

ผศ.ดร.สนทยา สาลี

สาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

ผศ.ดร.จุฑาทิพย์ จันทรลุน

ภาควิชาบรรณารักษศาสตร์ คณะอักษรศาสตร์

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ดร.ภาธร นิลอาธิ

ภาควิชาสารสนเทศศาสตร์ คณะวิทยาการสารสนเทศ

มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

นางสาวเอมอร เขาวนสวน

นักภาษาโบราณเชี่ยวชาญ สำนักหอสมุดแห่งชาติ

นางสาววันัสสุตา ดิษยบุตร

บรรณารักษ์ชำนาญการพิเศษ สำนักหอสมุดแห่งชาติ

ฝ่ายจัดการวารสาร

นางสาวรวีวรรณ พุ่มซ้อน

บรรณารักษ์ชำนาญการพิเศษ สำนักหอสมุดแห่งชาติ

นางสาวสมัชญา เดชรุ่ง

บรรณารักษ์ชำนาญการ สำนักหอสมุดแห่งชาติ

นางสาวบุรฉกร จันทนราช

บรรณารักษ์ชำนาญการ สำนักหอสมุดแห่งชาติ

นางสาวเกศศิณี ผิวอ่อน

บรรณารักษ์ปฏิบัติการ สำนักหอสมุดแห่งชาติ

นางสาวศิริภัสสร ต่ายวัลย์

บรรณารักษ์ปฏิบัติการ สำนักหอสมุดแห่งชาติ

ศิลปกรรม นายชโย ทองลือ

นักวิชาการช่างศิลป์ชำนาญการ สำนักหอสมุดแห่งชาติ

พิมพ์ที่

สำนักพิมพ์คณะรัฐมนตรีและราชกิจจานุเบกษา

สี่แยกชิงอี ถนนสามเสน แขวงวชิรพยาบาล เขตดุสิต กรุงเทพฯ ๑๐๓๐๐

บทบรรณาธิการ

วารสารวิชาการหอสมุดแห่งชาติ เดินทางเข้าสู่ปีที่ ๑๒ ฉบับที่ ๑ ประจำเดือนมกราคม - มิถุนายน ๒๕๖๗ และเข้าสู่ปีที่ ๒ ของการเผยแพร่บทความผ่านฐานข้อมูลวารสารอิเล็กทรอนิกส์กลางของประเทศไทย (Thai Journals Online (ThaiJO)) เรายังคงมุ่งมั่นส่งเสริม และเผยแพร่ความรู้วิชาการด้านบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ ภาษา เอกสาร หนังสือ และมรดกศิลปวัฒนธรรม และเป็นพื้นที่สนับสนุนให้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นทางด้านวิชาชีพ รวมถึงเป็นเวทีสำหรับผู้สนใจนำเสนอบทความ อันจะนำมาซึ่งการสร้างสรรค์ ต่อยอด และพัฒนางานที่เกี่ยวข้องต่อไป

กองบรรณาธิการวารสารวิชาการหอสมุดแห่งชาติหวังเป็นอย่างยิ่งว่า วารสารฉบับนี้จะเป็นประโยชน์สำหรับผู้อ่านในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทางด้านวิชาชีพ ไม่ว่าจะเป็นบรรณารักษ์ นักเอกสารสนเทศ นักวิชาการ นักวิจัย นักเรียนนักศึกษา และผู้สนใจในแวดวงสารสนเทศทุกท่าน

ทีมงานวารสารขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่ให้ความกรุณาพิจารณาบทความของวารสารด้วยดีโดยตลอด สุดท้ายนี้ หากท่านใดสนใจต้องการส่งบทความเพื่อตีพิมพ์ในวารสารวิชาการหอสมุดแห่งชาติ สามารถส่งบทความผ่านระบบ Online Submission ได้ทางเว็บไซต์วารสารวิชาการหอสมุดแห่งชาติที่ <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/nlt> เรามีความมุ่งมั่นในการพัฒนาวารสารก้าวสู่มาตรฐานสากล

กองบรรณาธิการ



สารบัญ



๑

การเขียนเชิงวิชาการ ทักษะสำคัญสำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑

❖ ปรีดี ปลื้มสำราญกิจ
ปริญญา เงินพลอย



๒๔

ภาวะผู้นำแห่งสันติภาพกับการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมในฐานะผู้ดูแลรักษาข้อมูล

❖ ธนัชชา สุวรรณเวช



๓๙

ถอดบทเรียนห้องสมุดมนุษย์ ตอนแรงบันดาลใจสู่อาชีพ

❖ สุภาณี เลิศจิระประเสริฐ

สารบัญ (ต่อ)



- ๕๕ การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้
บนแพลตฟอร์มเมตาเวิร์ส Gather
Town ในเครือข่ายโรงเรียนขนาดเล็ก
และโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน
กรณีศึกษา เรื่อง ผจญภัยในแดน
Cleaning Land

❖ คม กันชูลี



- ๖๙ ก-ฮ : ๔๔ เรื่องราว และเรื่องเล่า
ของบรรณารักษ์

❖ สมปอง มีสิทธิ์



การเขียนเชิงวิชาการ ทักษะสำคัญสำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑
Academic Writing: Essential Skill for Learners in the 21st Century

ปรีดี ปลื้มสำราญกิจ^๑
Preedee Pluemsamrungsit
ปริญญา เงินพลอย^๒
Parinya Ngernploy

Received: 15 January 2024

Revised: 25 March 2024

Accepted: 27 March 2024

บทคัดย่อ

การเขียนเชิงวิชาการ เป็นทักษะสำคัญที่ผู้เรียนต้องฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง เพราะการเรียนการสอนในปัจจุบันจำเป็นต้องให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนจะได้ฝึกทักษะการเขียนทั้งการเขียนตอบในแบบฝึกหัดและแบบทดสอบลักษณะอัตนัย รวมถึงการนำเสนอผลการค้นคว้าในรูปแบบต่าง ๆ ผู้เรียนจึงควรศึกษาลักษณะการเขียนเชิงวิชาการที่ดี จริยธรรมการเขียนเชิงวิชาการ และการตรวจสอบการเขียนเชิงวิชาการ เพื่อเป็นพื้นฐานความรู้ที่จะนำไปสู่การเรียนรู้ที่ประสบความสำเร็จ และการศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น รวมถึงการทำงาน

คำสำคัญ: การเขียน, ผู้เรียน, ศตวรรษที่ ๒๑

^๑ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ภาควิชาบรรณารักษศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง อีเมล: preedee.p@ru.ac.th

Assistant Professor, Faculty of Humanities, Ramkhamhaeng University E-mail: preedee.p@ru.ac.th

^๒ อาจารย์ประจำสาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี อีเมล: parinya.n@lawasri.tru.ac.th

Lecturer, Faculty of Humanities and Social Sciences, Thepsatri Rajabhat University E-mail: parinya.n@lawasri.tru.ac.th

Abstract

Academic writing is an important skill that students must practice continuously because teaching and learning nowadays requires learners to study and seek knowledge on their own. Learners will practice writing skills in both written answers in exercises and subjective tests as well as the presentation of research results in various formats. Then students should know the characteristics of good academic writing, ethics in academic writing, and academic proofreading as a foundation of knowledge that will lead to successful learning higher education and work.

Keywords: Writing, Learner, 21st Century

บทนำ

การเขียนเป็นวิธีการสื่อสารประเภทหนึ่งของมนุษย์ซึ่งมีความสำคัญอย่างยิ่งในการถ่ายทอดความคิด ความรู้ และประสบการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจผ่านตัวอักษร และยังเป็นหลักฐานในบันทึกเรื่องราว เพื่อเก็บไว้ได้ในระยะยาว ก่อนจะเขียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้เรียนต้องอ่านงานเขียนเพื่อสะสมคำศัพท์ ที่ใช้ในการเขียนแต่ละประเภทไว้มากพอสมควร จึงจะนำมาถ่ายทอดได้ตรงตามความต้องการ

การเขียนเป็นหนึ่งในทักษะพื้นฐาน (Foundational Skill) ในศตวรรษที่ ๒๑ ควบคู่กับทักษะการอ่าน ดังภาพที่ ๑ เนื่องจากเป็นทักษะที่เกี่ยวข้องกับการใช้เหตุผล การใช้ความคิดเพื่อแก้ปัญหาและการคิดเชิงสร้างสรรค์ ผู้เรียนที่สำเร็จการศึกษาแล้วเข้าสู่ตลาดแรงงานนำทักษะนี้ไปใช้เพื่อเพิ่มรายรับได้มากถึง ๓๒ เปอร์เซ็นต์ ส่งผลต่อการพัฒนาประเทศและการก้าวพ้นจากกับดักประเทศรายได้ปานกลางอีกด้วย^๓ ในขณะนี้ ประเทศไทยประสบปัญหาเยาวชนและประชากรวัยแรงงานขาดแคลนสมรรถนะที่เป็นทักษะพื้นฐานชีวิต ต่ำกว่าเกณฑ์ ได้แก่ ทักษะการรู้หนังสือ (การอ่านออกเขียนได้) ทักษะด้านดิจิทัล และทักษะทางอารมณ์ และสังคม ส่งผลต่อความสูญเสียทางเศรษฐกิจสูงถึง ๓.๓ ล้านล้านบาท ของผลิตภัณฑ์รวมในประเทศ (GDP) โดยพิจารณาเพียงเฉพาะรายได้ที่สูญเสียไปจากกลุ่มทักษะน้อยในด้านการรู้หนังสือและด้านดิจิทัล^๔ จะเห็นได้ว่าทักษะการรู้หนังสือหรือทักษะการอ่านออกเขียนได้เป็นทักษะสำคัญประการหนึ่ง ซึ่งจำเป็นต่อ

^๓ กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา. ข้อเสนอ กสศ. ปลดล็อกความเหลื่อมล้ำ ยกระดับทักษะเยาวชนสู่ตลาดแรงงาน คุณภาพสูง. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๘ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๖, จาก: https://www.eef.or.th/foundation-skills-for-21st-century/?fbclid=IwAR3Mzr1_584gm80LUvrhslPQ34xWtaVrXfrWkDuPp_on2h_FdULvLvnFGA

^๔ กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา. ทิศทางพัฒนาทักษะทุนชีวิตเพื่ออนาคตที่เข้มแข็งและยั่งยืนของประเทศ. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๒๐ มีนาคม ๒๕๖๗, จาก: https://www.eef.or.th/wp-content/uploads/2024/02/ASAT-report_TH.pdf

การศึกษาของผู้เรียนที่จะเข้าสู่วัยทำงาน ดังนั้นการเขียนจึงเป็นทักษะที่สำคัญต่อการศึกษา การทำงาน และการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต ตลอดจนการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศไทยให้ดียิ่งขึ้น



ภาพที่ ๑ ทักษะพื้นฐานของแรงงานยุคใหม่

ที่มา : https://www.eef.or.th/foundation-skills-for-21st-century/?fbclid=IwAR3Mzr1_584gm80LuvrhlSPQ34xWtaVrXfrWikDuPp_on2h_FdULvLvnF

การเขียนเป็นทักษะที่จำเป็นอย่างยิ่งสำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑ โดยเฉพาะการเขียนเชิงวิชาการ ซึ่งมักจะใช้ในการนำเสนอผลการศึกษาค้นคว้า โดยอาจเผยแพร่อยู่ในรูปแบบรายงานวิชาการ รายงานการวิจัย บทความวิชาการ หรือแม้แต่การเขียนตอบในแบบฝึกหัดและข้อสอบประเภทอัตนัย ผู้เรียนควรฝึกฝนทักษะการเขียนเชิงวิชาการเพื่อนำไปใช้ในการศึกษา ตลอดจนนำไปใช้ในการทำงานหลังจากสำเร็จการศึกษา

ผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาต้องศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมและต้องนำเสนอผลการศึกษาค้นคว้าโดยการเขียนเชิงวิชาการ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการนำเสนอในรูปแบบรายงานวิชาการหรือภาคินพนธ์ แต่ผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาส่วนใหญ่ก็ยังประสบปัญหาในการเขียนรายงานวิชาการต่าง ๆ เช่น การเรียบเรียงข้อความหรือข้อเขียนขนาดยาวไม่ได้ การใช้ภาษาเพื่อการเขียนรายงานวิชาการยังไม่ชัดเจน การเรียบเรียงรายงานขาดเอกภาพ สัมพันธภาพ และสารัตถภาพ การไม่เขียนการอ้างอิงเอกสาร และการเขียนบรรณานุกรมไม่ถูกต้อง เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีการนำเสนอเนื้อหาไปเขียนรายงานวิชาการโดยขาดการเรียบเรียง

การเขียนบรรณานุกรมไม่สัมพันธ์กับการเขียนอ้างอิงในเนื้อหา ดังนั้นการเขียนเชิงวิชาการจึงเป็นประเด็นสำคัญที่ผู้สอนควรให้คำแนะนำนักศึกษา ตลอดจนการนำเสนอสารสนเทศไปใช้ และการเขียนการอ้างอิงเอกสารด้วย^๕

บทความนี้นำเสนอความหมายของการเขียนเชิงวิชาการ ลักษณะการเขียนเชิงวิชาการ จริยธรรมการเขียนเชิงวิชาการ และการตรวจสอบการเขียนเชิงวิชาการ เพื่อเป็นแนวทางให้ผู้เรียนได้นำไปปรับใช้ในการเขียนเชิงวิชาการรูปแบบต่าง ๆ ตามความเหมาะสม

ความหมายของการเขียนเชิงวิชาการ

การเขียนเชิงวิชาการ หมายถึง การเขียนที่เรียบเรียงความรู้ทางวิชาการอย่างเป็นระบบ ระบุแหล่งที่มาของการเขียนได้ถูกต้องตามรูปแบบการอ้างอิงเอกสาร โดยใช้ภาษาทางการหรือภาษาเขียนเพื่อการอธิบายเนื้อหาได้เหมาะสม อาจมีคำศัพท์เฉพาะ ภาพประกอบ แผนภูมิ ตาราง เพื่อให้เข้าใจเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้ผู้เขียนอาจสอดแทรกความคิดเห็นที่เกี่ยวข้องหรือประสบการณ์ที่สอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบันเพื่อให้เนื้อหาในงานเขียนเชิงวิชาการทันสมัย ผู้อ่านนำความรู้จากงานเขียนเชิงวิชาการไปใช้เพื่อการศึกษาและการค้นคว้าได้ตามต้องการ การเขียนเชิงวิชาการมีหลายประเภท เช่น รายงานวิชาการ ตำรา หนังสือ งานวิจัย บทความทางวิชาการ งานแปล เป็นต้น^๖ การเขียนเชิงวิชาการเป็นการเขียนเพื่อถ่ายทอดเนื้อหาของเอกสารทางวิชาการรูปแบบต่าง ๆ เพื่อนำเสนอเนื้อหาทางวิชาการที่มีระบบ ดังนั้นภาษาที่ใช้สำหรับงานเขียนเชิงวิชาการจึงควรเป็นภาษาทางการหรือภาษาเขียน

ลักษณะการเขียนเชิงวิชาการ

การเขียนเชิงวิชาการสำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษามักจะอยู่ในรูปแบบของเอกสารทางวิชาการต่าง ๆ เช่น รายงานวิชาการ รายงานการวิจัย บทความวิชาการ รวมถึงการเขียนตอบในแบบฝึกหัดและข้อสอบประเภทอัตนัย การเขียนเชิงวิชาการที่ดีควรมีลักษณะต่าง ๆ ดังนี้^๗

^๕ กณิกนันต์ สิงห์สานิตย์, การสำรวจพฤติกรรมการใช้ทรัพยากรสารสนเทศเพื่อการเขียนรายงานของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ภาคปกติ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์ : รายงานการวิจัย (อุดรดิตถ์: โครงการงานพัฒนกรรมการพัฒนานักวิจัยรุ่นใหม่มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์, ๒๕๕๓) ๕๘.

^๖ จิรวัดน์ เพชรรัตน์ และอัมพร ทองใบ, การอ่านและการเขียนทางวิชาการ (กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์, ๒๕๕๖) ๗๑-๗๒.

^๗ นภลัย สุวรรณธาดา. “หลักการทั่วไปเกี่ยวกับการเขียนงานวิชาการ.” ใน *แนวทางสร้างสรรค์งานวิชาการ*. (นนทบุรี: ฝ่ายตำราสำนักวิชาการ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, ๒๕๕๒) ๗๑-๙๕.

ภาณุมาศ ชัดเงางาม. “ข้อคิด ข้อความเห็น การสร้างงานเขียนและการประเมินงานเขียนทางวิชาการ.” ใน *แนวทางสร้างสรรค์งานวิชาการ*. (นนทบุรี: ฝ่ายตำรา สำนักวิชาการ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, ๒๕๕๒) ๙๖-๑๐๗.

สถิตาภรณ์ ศรีทิพย์, *เทคนิคการอ่านเชิงวิชาการ*. พิมพ์ครั้งที่ ๒. (พิษณุโลก: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยนเรศวร, ๒๕๖๐) ๔, ๗-๘.

๑. การใช้ภาษาดี การเขียนเชิงวิชาการต้องใช้ภาษาทางการ (ภาษาแบบแผน) ที่ถูกต้อง เข้าใจง่าย และสะกดคำได้ถูกต้อง เพื่อความน่าเชื่อถือ ตัวอย่างภาษาทางการที่ควรใช้แสดงไว้ในตารางที่ ๑

ตารางที่ ๑ เปรียบเทียบคำที่มีความหมายเหมือนกัน (ภาษาทางการ ภาษาไม่ทางการ และภาษาพูด)

ภาษาทางการ	ภาษาไม่ทางการ	ภาษาพูด
เก้านาฬิกา	เก้าโมงเช้า	สามโมงเช้า
เพียงนี้	เท่านี้	แค่นี้
จำนวนมาก	มากมาย	เยอะแยะ
ประสงค์ ประารถนา	ต้องการ	อยาก อยากได้
เป็นที่นิยม	ติดอันดับ	ฮิต
รับประทาน	รับ ทาน	กิน ยัด ฟาด
วิตกกังวล	กังวล	เครียด
อนุกรรยา	กรรยาน้อย	เมียน้อย
อุตสาหะ	อดทน	ทน

นอกจากนี้ควรใช้ภาษาให้ถูกต้องตามหลักภาษาด้วย เช่น การจัดลำดับคำโดยการใช้อยุทธนาม ควรระบุจำนวนก่อนตามด้วยลักษณะนาม การเลือกใช้คำบุพบทให้สอดคล้องกับบริบท การคำนึงถึงหลักภาษา เช่น ประธาน กริยา กรรม เป็นต้น การไม่นำคำนามมาใช้ในตำแหน่งของคำกริยา การระมัดระวังเรื่องชนิดของคำ อาทิ การเลือกใช้คำนามหรือคำสรรพนามเพื่อให้ประโยคสมบูรณ์ การใช้คำสันธานเพื่อเชื่อมประโยคให้ถูกต้อง ดังแสดงในตารางที่ ๒^๔

ตารางที่ ๒ การใช้ภาษาให้ถูกต้องตามหลักภาษา

การใช้ภาษาที่ไม่ถูกต้อง	การใช้ภาษาที่ถูกต้อง	เหตุผล
ห้าหนุ่ม	ชายหนุ่มห้าคน	การจัดลำดับคำโดยการใช้อยุทธนาม
ฉันเห็นด้วยตาว่าเธอขยันมาก	ฉันเห็นกับตาว่าเธอขยันมาก	การใช้คำบุพบทให้ถูกต้อง คำว่า “กับ” บอกอาการร่วมกันหรือตามกัน
เขาจินตนาการ	เขามีจินตนาการ	ประโยคขาดคำกริยา ทำให้ผิดหลักภาษา

^๔ รงค์ ประพันธ์พงศ์, คำ เครื่องมือช่วยการเขียน (กรุงเทพฯ: สถาพรบุ๊คส์, ๒๕๖๐) ๒๘-๓๑.

ตารางที่ ๒ (ต่อ) การใช้ภาษาให้ถูกต้องตามหลักภาษา

การใช้ภาษาที่ไม่ถูกต้อง	การใช้ภาษาที่ถูกต้อง	เหตุผล
อากาศเย็นสบายดี จึงควรออกเดินทางในวันนี้	อากาศเย็นสบายดี พวกเราจึงควรออกเดินทางในวันนี้	ประโยคขาดคำนามหรือคำสรรพนาม
ถึงแม้นักศึกษาจะต้องช่วยพ่อแม่ทำงานบ้านแต่ยังส่งการบ้านได้ทันเวลา	ถึงแม้นักศึกษาจะต้องช่วยพ่อแม่ทำงานบ้านแต่ก็ยังส่งการบ้านได้ทันเวลา	คำขาด คำว่า “ถึงแม้...แต่ก็” เป็นคำสันธาน ที่ใช้เชื่อมประโยคที่มีความขัดแย้งกัน ขาดคำว่า “ก็”

กรณีนำภาษาจากต่างประเทศมาเขียนในเอกสารภาษาไทย ควรแปลภาษาหรือปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมตามบริบท เพื่อให้สละสลวย เช่น เขาถูกยิงตายโดยปืนสั้น อาจใช้เพียงว่า เขาถูกยิงตาย อย่างไรก็ตามการใช้ภาษาให้ดีหรือสละสลวยที่สุดเป็นลักษณะเฉพาะของผู้เรียนแต่ละคน และถือเป็นการให้อิสระทางวิชาการ ไม่ได้มีกฎเกณฑ์ตายตัว แต่ควรใช้ภาษาที่เข้าใจง่ายและถ่ายทอดไปสู่ผู้อ่านได้ตรงตามวัตถุประสงค์

๒. การเขียนย่อหน้าที่ดี ย่อหน้าที่ดีมีลักษณะคือ เอกภาพ (มีใจความเพียงหนึ่งเดียว) สัมพันธภาพ (ความเชื่อมโยงกันระหว่างประโยค) สารัตถภาพ (นำเสนอสาระสำคัญให้ชัดเจน) โดยมีความยาวของย่อหน้าเหมาะสม หากจำเป็นต้องนำเสนอเนื้อหาขนาดยาวควรแบ่งย่อหน้า เพื่อให้ผู้อ่านได้พักสายตาและช่วยให้งานเขียนนั้นอ่านและมีความสมบูรณ์ (เนื้อหาครบถ้วน ครอบคลุมความคิดหลักและรายละเอียดต่าง ๆ) และยังเป็นส่วนสำคัญที่สะท้อนลำดับความคิดและการถ่ายทอดเนื้อหาอย่างเป็นระบบ ผู้อ่านจะเข้าใจและติดตามเนื้อหาได้ง่ายเมื่อการเขียนนั้นมีย่อหน้าที่ดี

ตัวอย่างการเขียนย่อหน้าที่ดี

รายงานวิชาการ หมายถึง เอกสารที่ได้จากการศึกษา ค้นคว้า สำรวจ รวบรวม หรือวิเคราะห์เรื่องราวทางวิชาการ เรื่องใดเรื่องหนึ่งอย่างละเอียดและมีเหตุผล แล้วนำมาเรียบเรียงด้วยภาษา และรูปแบบการนำเสนอที่เป็นแบบแผน ซึ่งอาจมีลักษณะเป็นรายงานจากการค้นคว้า ภาคนิพนธ์ วิทยานิพนธ์ หรือรายงานการวิจัย ดังนั้นการทำรายงานวิชาการจะต้องดำเนินการอย่างเป็นระบบระเบียบตั้งแต่ขั้นตอนการกำหนดหัวข้อที่ศึกษา การวางแผนโครงเรื่องในการเขียน การรวบรวมและบันทึกข้อมูล การจัดระเบียบข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล จนกระทั่งการเสนอผลการรายงานด้วยภาษาและรูปแบบที่เป็นระเบียบแบบแผน

ที่มา : คณะจารย์ภาควิชาภาษาไทย, การเขียนรายงานวิชาการ (กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัย ธรรมศาสตร์, ๒๕๕๔) ๒.^๙

^๙ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. คณะศิลปศาสตร์. คณะจารย์ภาควิชาภาษาไทย, การเขียนรายงานวิชาการ (กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, ๒๕๕๔) ๒.

๓. การมีเนื้อหาถูกต้องและเหมาะสม เนื้อหาที่นำมาใช้ในการเขียนเชิงวิชาการต้องมาจากแหล่งที่มาที่เชื่อถือได้ เหมาะสมกับผู้อ่านที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย สอดคล้องกับเหตุการณ์ปัจจุบันและความก้าวหน้าทางวิทยาการ รวมถึงการยกตัวอย่างที่เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมของผู้อ่าน โดยผ่านการเรียบเรียงอย่างเป็นกลางและแสดงความคิดเห็นทางวิชาการของผู้เรียนด้วย กรณีผู้เรียนอ่านเอกสารภาษาต่างประเทศ ซึ่งยกตัวอย่างสถานการณ์ในประเทศตามเอกสารนั้น อาจปรับเปลี่ยนตัวอย่างให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมของผู้อ่าน เพื่อให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น

ตัวอย่างการมีเนื้อหาถูกต้องและเหมาะสม

ตัวอย่างนี้มาจากเอกสารการบรรยายของผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นราธิป ปิติธนบดี ที่ได้นำเสนอไว้ในการสัมมนาวิชาการออนไลน์ “กว่าครึ่งศตวรรษ วารสารห้องสมุด” จัดโดยสมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทยฯ ร่วมกับสำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ เมื่อ ๒๔ ธันวาคม ๒๕๖๔

ผู้เขียนพิจารณาเอกสารการบรรยายดังกล่าวแล้วพบว่า ผู้เรียนในระดับบัณฑิตศึกษาของมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยาได้ค้นคว้าเอกสารทางวิชาการจากแหล่งต่าง ๆ แล้วนำมาอ้างอิงไว้ โดยเรียบเรียงเนื้อหาอย่างเป็นกลาง ถูกต้อง และเหมาะสม ด้วยการสังเคราะห์เนื้อหาจากเอกสารที่ได้อ่าน จากนั้นจึงเขียนสรุปเนื้อหานั้นใหม่โดยมีใจความตามต้นฉบับ ดังปรากฏในตำแหน่งที่มีเครื่องหมายปีกกา นั่นคือการสังเคราะห์ สาเหตุของโรคมะเร็งเต้านมจากเอกสารต่าง ๆ แล้วสรุปเนื้อหาได้ว่าสาเหตุของโรคดังกล่าวแบ่งเป็น ๒ ปัจจัย คือ ปัจจัยภายนอกและปัจจัยภายใน การเขียนเชิงวิชาการลักษณะนี้จึงเป็นตัวอย่างที่ดีที่ผู้เรียนควรศึกษาเป็นแบบอย่างและฝึกปฏิบัติให้เป็นนิสัย เพื่อหลีกเลี่ยงการคัดลอกข้อความจากเอกสารต้นฉบับ

3. สาเหตุของโรค

โรคมะเร็งเต้านมเกิดขึ้นจากหลายสาเหตุขึ้นอยู่กับพฤติกรรมและสุขภาพร่างกายของผู้หญิง จากการศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับโรคมะเร็งเต้านมพบว่าปัจจัยที่ทำให้เกิดโรคมะเร็งเต้านม มี 2 ปัจจัย ดังนี้ (ธนศ พัวพรพงษ์, 2555; นรินทร์ วรภูมิ, 2556; วราภรณ์ ยศทวี และคณะ, 2562; วิโรจน์ ไชวานิชกิจ, 2554; อัญชลี อุดร, 2554)

3.1 ปัจจัยภายนอก มี 2 ปัจจัย ได้แก่ (1) การใช้ยาคุมกำเนิดเป็นเวลานาน เนื่องจากผู้หญิงที่ใช้ยาคุมกำเนิดมากเกินไปจะทำให้ระดับฮอร์โมนมากขึ้นและกระตุ้นการเกิดมะเร็งเต้านม และ (2) การรับประทานอาหารที่มีไขมันสูงเป็นระยะเวลานานทำให้เสี่ยงเป็นมะเร็งเต้านมมากกว่าคนที่ไม่รับประทานถึง 3 เท่า

3.2 ปัจจัยภายใน มี 3 ปัจจัย ได้แก่ (1) การกลายพันธุ์ของยีน ยีนที่พบได้บ่อยที่สุด คือ ยีน BRCA1, BRCA2 (2) พันธุกรรม การที่มีคนในครอบครัวหรือญาติมีประวัติการเป็นมะเร็งเต้านม โดยพบว่าผู้ป่วยที่ค้นพบมีเพียงร้อยละ 20-30 ซึ่งมีประวัติคนในครอบครัวเคยเป็นมะเร็งเต้านม และ (3) การที่มีฮอร์โมนเพศหญิงมากเกินไป สตรีมีชื่อว่า เอสโตรเจน โดยทางการแพทย์พบว่าการที่มีเอสโตรเจนมากกว่าปกติจะมีผลต่อการกระตุ้นการเกิดมะเร็งเต้านมในเพศหญิง

๔. การเรียงลำดับเนื้อหาเป็นระบบ การเรียบเรียงเนื้อหาควรคำนึงถึงความเป็นระบบ โดยลำดับจากเรื่องพื้นฐานไปหรือจากง่ายก่อน โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็นหัวข้อหรือบทต่าง ๆ ตามลำดับความสำคัญและสม่ำเสมอ เช่น ระบบหัวข้อที่เป็นตัวเลขตามลำดับ ระบบตัวอักษรที่กำหนดขนาดให้แตกต่างกันได้ ระบบการเขียนที่นำเสนอเนื้อหาจากหลักการไปสู่สถานการณ์ต่าง ๆ หรือนำเสนอเนื้อหาจากสถานการณ์ไปสู่หลักการ นอกจากนี้การใช้ชื่อเฉพาะ ปี พ.ศ. ต้องเขียนให้เหมือนกันทุกแห่ง รวมถึงการใช้เครื่องหมายต่าง ๆ ด้วย

ตัวอย่างการเรียงลำดับเนื้อหาเป็นระบบ

๑. สารสนเทศดิจิทัลและผู้ใช้สารสนเทศ
 - ๑.๑ สารสนเทศดิจิทัล
 - ๑.๒ ผู้ใช้สารสนเทศ
๒. องค์ประกอบของคอลเล็กชันดิจิทัล
 - ๒.๑ วัตถุดิจิทัล
 - ๒.๒ เมทาดาตาและระเบียบเมทาดาตา
 - ๒.๓ คอลเล็กชันดิจิทัล
๓. บริการสำหรับคอลเล็กชันดิจิทัล
 - ๓.๑ การค้นหา
 - ๓.๒ การค้นดู
 - ๓.๓ การสร้างปฏิสัมพันธ์บนสื่อสังคม
๔. การจัดระบบสารสนเทศ
 - ๔.๑ ความสำคัญของการจัดระบบสารสนเทศ
 - ๔.๒ วิธีการจัดระบบคอลเล็กชันดิจิทัล

ที่มา : สมศักดิ์ ศรีบริสุทธิ์สกุล, พื้นฐานการจัดระบบคอลเล็กชันดิจิทัล (กรุงเทพฯ: โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๖๕) ค.^{๑๐}

ตัวอย่างนี้มาจากหนังสือของรองศาสตราจารย์ ดร.สมศักดิ์ ศรีบริสุทธิ์สกุล ภาควิชาบรรณารักษศาสตร์ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในหน้าสารบัญซึ่งจะแสดงให้เห็นโครงเรื่องของเนื้อหา

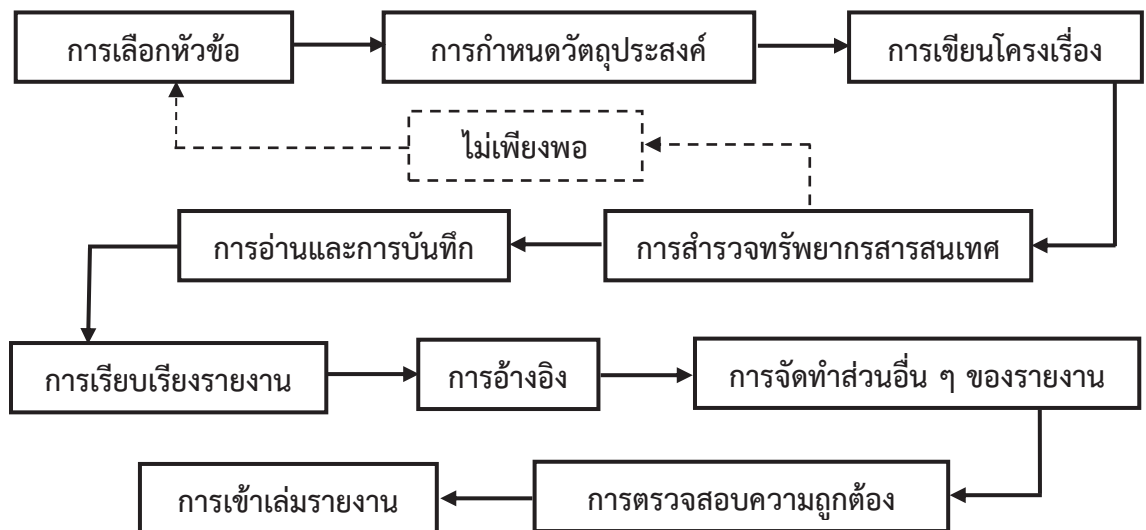
^{๑๐} สมศักดิ์ ศรีบริสุทธิ์สกุล, พื้นฐานการจัดระบบคอลเล็กชันดิจิทัล (กรุงเทพฯ: โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๖๕) ค.

ในหนังสือที่มีการเรียงลำดับเนื้อหาเป็นระบบ โดยลำดับจากเรื่องพื้นฐาน และแบ่งเนื้อหาเป็นบทต่าง ๆ ตามลำดับความสำคัญได้เสมอภาค

๕. รูปแบบการเขียนและการพิมพ์เหมาะสม รูปแบบการเขียนเชิงวิชาการโดยทั่วไปจะเป็นทางการ มีองค์ประกอบคือ ส่วนนำ ส่วนเนื้อเรื่อง และส่วนสรุป ลักษณะการเขียนเป็นการบรรยาย แบ่งประเด็นต่าง ๆ ออกเป็นหัวข้อให้ชัดเจน แต่ไม่ควรมีหลายหัวข้อย่อยมากเกินไป ควรใช้การจัดกลุ่มประเด็นที่เหมือนกัน จะให้อ่านเข้าใจได้ง่ายกว่า นอกจากนี้อาจมีสื่อประกอบ เช่น รูปภาพ ตาราง แผนภูมิ ประกอบด้วย เพื่อให้ผู้อ่านได้พักสายตาและเข้าใจเนื้อหาได้มากขึ้น ในขณะที่การพิมพ์ควรกำหนดขนาดอักษรอย่างเป็นระบบด้วยเช่นกัน

ตัวอย่างการใช้สื่อประกอบ

ตัวอย่างสื่อประกอบที่นำมาใช้เป็นแผนผังขั้นตอนการเขียนรายงานวิชาการและการใช้ตารางแสดงรายชื่อร้านจำหน่ายหนังสือศูนย์หนังสือและสำนักพิมพ์ ซึ่งจะทำให้ผู้อ่านได้พักสายตาและเข้าใจเนื้อหาได้มากขึ้น นอกเหนือจากการอ่านเนื้อหาที่เป็นตัวอักษรเพียงอย่างเดียว



ภาพที่ ๒ ขั้นตอนการเขียนรายงานวิชาการ

ที่มา : ปรีดี ปลื้มสำราญกิจ, การเขียนรายงานวิชาการ (นครสวรรค์: มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์, ๒๕๕๘) ๑๒.^{๑๑}

^{๑๑} ปรีดี ปลื้มสำราญกิจ, การเขียนรายงานวิชาการ (นครสวรรค์: มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์, ๒๕๕๘) ๑๒.

ตัวอย่างการใช้สื่อประกอบที่เป็นตาราง

ตารางที่ ๓ แสดงรายชื่อร้านจำหน่ายหนังสือ ศูนย์หนังสือและสำนักพิมพ์

ชื่อ	เว็บไซต์
ร้านนายอินทร์	https://www.naiin.com/
ร้านซีเอ็ดบุ๊คเซ็นเตอร์	https://www.se-ed.com/
ร้านขายหนังสือในนาม Amarinbooks	https://amarinbooks.com/
ร้านบีทูเอส	https://www.b2s.co.th/
ร้านหนังสือ Asia Books	https://www.asiabooks.com/
ศูนย์หนังสือแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	https://www.chulabook.com/
ศูนย์หนังสือนามมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์	http://bookstore.tu.ac.th/
สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยนเรศวร	https://www.nupress.grad.nu.ac.th/

ที่มา : เทอดศักดิ์ ไม่เท่าทอง, ทักษะการรู้สารสนเทศในศตวรรษที่ ๒๑ (กรุงเทพฯ: กรีน โกลฟ์ พรินติ้ง เฮ้าส์, ๒๕๖๓), ๔๗.^{๑๒}

๖. การอ้างอิงเอกสารชัดเจน การอ้างอิงแหล่งความรู้ที่นำมาใช้ในการเขียนเป็นการแสดงถึงความน่าเชื่อถือของการเขียนเชิงวิชาการ และเป็นการป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์ด้วย

๖.๑ รูปแบบการอ้างอิงมีทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ ผู้เรียนต้องเลือกรูปแบบการอ้างอิงก่อน แล้วใช้รูปแบบเดียวกันโดยตลอด โดยควรอ้างอิงเอกสารต้นฉบับเพื่อความน่าเชื่อถือ

๖.๒ กรณีนำนิยามหรือความหมายของเรื่องใดเรื่องหนึ่งจากแหล่งที่มาหลายแห่งโดยเรียงต่อกัน หลังจากอ้างอิงนิยาม ความหมาย หรือแนวคิดนั้นแล้ว ผู้เรียนควรสรุปนิยามหรือความหมายที่มาจากความคิดของตนเองไว้ด้วย เช่น จากความหมายของรายงานที่มีนักวิชาการต่าง ๆ ให้คำนิยามไว้ อาจกล่าวโดยสรุปได้ว่า รายงาน หมายถึง เป็นต้น

๖.๓ กรณีกล่าวถึงสถิติ ตัวเลข และรายงานผลการวิจัย หรือข้อเท็จจริงต่าง ๆ ที่นำมาสนับสนุนหรือโต้แย้งในงานเขียน ต้องอ้างอิงหรือระบุที่มาไว้ด้วย

๖.๔ กรณีต้องการขยายความหรืออธิบายเพิ่มเติมคำศัพท์หรือสำนวน อาจใช้การอ้างอิงเชิงอรรถท้ายหน้า โดยเลือกเฉพาะที่จำเป็นต้องอ้างอิงและเขียนให้กระชับ

^{๑๒} เทอดศักดิ์ ไม่เท่าทอง, ทักษะการรู้สารสนเทศในศตวรรษที่ ๒๑ (กรุงเทพฯ: กรีน โกลฟ์ พรินติ้ง เฮ้าส์, ๒๕๖๓), ๔๗.

๖.๕ กรณีที่ไม่ต้องอ้างอิงเอกสาร เช่น การกล่าวถึงข้อเท็จจริงหรือข้อมูลทางประวัติศาสตร์ที่เป็นที่รู้จักโดยทั่วไป การแสดงความคิดเห็นหรือข้อสังเกตของผู้เขียน เป็นต้น

๖.๖ ตัวอย่างการนำงานลิขสิทธิ์มาใช้จะต้องแจ้งให้ทราบถึงชื่อเจ้าของลิขสิทธิ์ และ/หรือผู้สร้างสรรค์ผลงาน (ถ้ามี) หรือแหล่งที่มา (ถ้ามี) ด้วย มีตัวอย่างดังนี้^{๑๓}

ภาพวาด : ชื่อภาพ.....ผู้สร้างสรรค์.....จากหนังสือ.....

ภาพยนตร์ : ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง.....ผู้สร้าง.....

ภาพเหตุการณ์ : ได้รับการสนับสนุนจาก.....

ดนตรีกรรม : ชื่อเพลง.....

ผู้แต่งคำร้อง/ทำนอง/ผู้เรียบเรียงเสียงประสาน.....

วรรณกรรม : ข้อความจากหนังสือ.....ผู้ประพันธ์.....

ข้อมูล/ตัวเลข : ข้อมูลจัดทำโดย.....จากหนังสือ.....

โปรแกรมคอมพิวเตอร์ : ชื่อโปรแกรมคอมพิวเตอร์.....

ชื่อเจ้าของลิขสิทธิ์.....ผู้สร้างสรรค์.....

เว็บไซต์ : ที่มา : <http://www.....>

จริยธรรมการเขียนเชิงวิชาการ

ประเด็นเรื่องจริยธรรมเป็นสิ่งที่ผู้เรียนจำเป็นต้องตระหนักถึงความสำคัญในการเขียนเชิงวิชาการ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการอ้างอิงเอกสาร เพราะเป็นสิ่งที่แสดงถึงความน่าเชื่อถือของงานวิชาการ ช่วยให้ผู้อ่านเข้าถึงและค้นคว้าเอกสารที่นำมาใช้ในการเขียนเพิ่มเติมได้ และเป็นการให้เกียรติเจ้าของผลงานด้วย^{๑๔}

^{๑๓} กรมทรัพย์สินทางปัญญา, คู่มือการใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม (นนทบุรี: กรมทรัพย์สินทางปัญญา, ม.ป.ป.) ๑๗.

^{๑๔} นฤมล กิจไพศาลรัตน์, การอ้างอิงเอกสาร. พิมพ์ครั้งที่ ๕ แก้ไขปรับปรุง. (กรุงเทพฯ: โครงการผลิตตำราและเอกสารประกอบการสอน คณะรัฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๕๐). ๑-๒.

พิสนุ พองศรี, การเขียนรายงานวิจัยและวิทยานิพนธ์. (กรุงเทพฯ: ด้านสุขภาพการพิมพ์, ๒๕๕๓). ๒๑-๒๒.

นอกจากนี้ยังเป็นการป้องกันการลอกเลียนวรรณกรรม* ซึ่งเป็นการกระทำของผู้เรียนที่พบได้มากเป็นอันดับหนึ่งและพบได้บ่อยมากที่สุด^{๑๕} โดยมีสาเหตุมาจากความไม่รู้ เพราะขาดการปลูกฝังทางด้านจริยธรรมทางวิชาการ หรืออาจเนื่องจากความคาดหวังของผู้เรียนที่ต้องการได้รับคะแนนและผลการเรียนมากกว่าการได้รับความรู้^{๑๖} ดังนั้นจริยธรรมการเขียนเชิงวิชาการจึงเป็นเรื่องสำคัญที่ผู้เรียนควรคำนึงถึงทุกครั้งในการเขียนเชิงวิชาการและควรศึกษาการอ้างอิงเอกสารและลิขสิทธิ์ให้เข้าใจ

จริยธรรมการเขียนเชิงวิชาการเกี่ยวข้องกับการอ้างอิงเอกสารและลิขสิทธิ์ การอ้างอิงเอกสารแบ่งได้ ๒ รูปแบบ คือ การอ้างอิงในเนื้อหาและการอ้างอิงท้ายเล่ม (บรรณานุกรมหรือรายการอ้างอิง)** รูปแบบการอ้างอิงเอกสารแต่ละหน่วยงานหรือแต่ละรายวิชาอาจแตกต่างกัน ผู้เรียนจำเป็นต้องศึกษารูปแบบการอ้างอิงเอกสารก่อนเริ่มเขียนเอกสารวิชาการทุกครั้ง จึงจะทำให้การเขียนเชิงวิชาการเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพนอกจากนี้ยังมีประเด็นสำคัญอีกประการหนึ่งนั่นคือเรื่องลิขสิทธิ์ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้^{๑๗}

๑. การนำรูปภาพมาประกอบการเขียน การนำรูปภาพที่มีลิขสิทธิ์มาใช้ในเอกสารทางวิชาการจำเป็นต้องขออนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ก่อน แต่หากรูปภาพนั้นไม่มีลิขสิทธิ์ก็นำมาใช้ประกอบการเขียนได้ทันทีโดยไม่จำเป็นต้องขออนุญาต ทั้งนี้ควรระบุแหล่งที่มาของภาพด้วย อย่างไรก็ตามวิธีที่ดีที่สุดที่ควรกระทำคือ *การถ่ายภาพด้วยตนเอง* แต่ต้องพึงระวังการถ่ายรูปภาพที่เจ้าของไม่อนุญาตด้วย ดังนั้น ก่อนการถ่าย

*การลอกเลียนวรรณกรรมหรือการโจรกรรมทางวิชาการ (Plagiarism) คือ การลอกเลียนโดยมิชอบ เป็นการนำผลงานของผู้อื่น เช่น บทความ รูปภาพ สิ่งที่มีคุณค่าทางวิชาการ เป็นต้น มาเป็นของตนเองด้วยวิธีการที่ไม่ถูกต้อง เมื่อมีการคัดลอกคำจากต้นฉบับโดยตั้งใจหรือไม่ตั้งใจมากกว่าสี่คำหรือทั้งหมด อาจเป็นการนำผลงาน ความคิด ข้อความ หรือข้อค้นพบของผู้อื่น โดยปราศจากการใช้เครื่องหมายอัฒประกาศ หรือการถอดความในลักษณะแตกต่างจากเดิมแต่ยังมีความหมายเช่นเดิม ไม่มีการอ้างความคิดเห็นอย่างชัดเจนหรือไม่มีการเพิ่มเติมข้อความใหม่อย่างเข้าใจ (บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ๒๕๕๕; สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ, ๒๕๕๘, ๑๓; สมพร พุทธาพิทักษ์ผล, ๒๕๖๕, ๔)

^{๑๕} Sharpe, “Pathology Sections: The Four Chronic Diseases of Academic Corruption,” *Chinese Education and Society* 40, 6 (2007): 35-36.

^{๑๖} ชวิศ สราหุล, *การศึกษากิจการกรมศิลปะในระบบออนไลน์ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการของนักศึกษาศิลปะระดับปริญญาตรี*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศิลป์ สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๕๑) ๖๕.

**บรรณานุกรมหรือเอกสารอ้างอิง เป็นส่วนที่แสดงให้เห็นถึงคุณสมบัติของการค้นคว้าและการศึกษาสารสนเทศจากทรัพยากรสารสนเทศต่าง ๆ ที่ได้รวบรวมและเรียบเรียงมา สะท้อนถึงความน่าเชื่อถือของเอกสารงานวิชาการและความทันสมัยของผลงานได้เป็นอย่างดี แตกต่างกับคือบรรณานุกรมเป็นรายการทรัพยากรสารสนเทศทุกประเภทที่ได้ศึกษาค้นคว้ามาทั้งหมด แต่รายการอ้างอิงเป็นรายการทรัพยากรสารสนเทศที่ผู้เขียนคัดลอกหรือสรุปมาใช้ในเนื้อหาเท่านั้น (ชุดิมา สัจจามันท์ ๕๘).

^{๑๗} มานิตย์ จุมปา, *เขียนผลงานทางวิชาการอย่างไรจะไม่ละเมิดลิขสิทธิ์และไม่ลักลอกผลงาน (Plagiarism)* (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๕๘) ๕๕-๘๓.

รูปภาพจึงจำเป็นต้องขออนุญาตเจ้าของหรือสังเกตป้ายเตือนห้ามถ่ายภาพก่อนทุกครั้ง เมื่อได้รับอนุญาตให้ถ่ายรูปภาพแล้วก็ควรเขียนขอบคุณไว้ได้ภาพด้วย

๑.๑ รูปภาพจากอินเทอร์เน็ต สารสนเทศส่วนใหญ่ที่เผยแพร่อยู่ในอินเทอร์เน็ตมีลิขสิทธิ์ โดยเฉพาะสารสนเทศประเภทรูปภาพ ดังนั้นก่อนการนำภาพจากอินเทอร์เน็ตมาใช้ในเอกสารทางวิชาการ ควรพิจารณาให้ได้ว่ารูปภาพนั้นมีลิขสิทธิ์หรือไม่ โดยให้พิจารณาดังนี้

๑.๑.๑ รูปภาพที่ไม่มีการสร้างสรรค์ จะไม่มีลิขสิทธิ์ เช่น ภาพโต๊ะ ภาพเก้าอี้ ภาพอาคาร เป็นต้น โดยต้องพิจารณาลักษณะของรูปภาพด้วย เช่น ภาพถ่ายนั้นเป็นภาพที่ถ่ายได้ทั่วไปหรือไม่มีวิธีพิเศษในการถ่ายภาพ จึงจะถือได้ว่าเป็นภาพถ่ายที่ไม่มีการสร้างสรรค์หรือไม่มีลิขสิทธิ์ ทั้งนี้ควรระบุแหล่งที่มาของภาพด้วย

๑.๑.๒ รูปภาพที่มีการสร้างสรรค์ จะมีลิขสิทธิ์ เช่น ภาพพระอาทิตย์ตกดิน ภาพซุ้มประตูของวัดที่จัดแสงหรือปรับแต่งภาพเป็นพิเศษ เป็นต้น เพราะผู้ถ่ายภาพใช้ความรู้ความสามารถหรือความพยายามที่จะสร้างสรรค์ให้ภาพถ่ายออกมาตามความต้องการ

๑.๒ รูปภาพหน้าเว็บเพจ การนำรูปภาพจากหน้าเว็บเพจมาใช้ประกอบในเอกสารทางวิชาการ ต้องพิจารณาว่าการจัดทำหน้าเว็บเพจนั้นมีลิขสิทธิ์หรือไม่ ถ้าพิจารณาแล้วว่าการจัดทำหน้าเว็บเพจมีการสร้างสรรค์ การนำรูปภาพหน้าเว็บเพจนั้นมาใช้จะต้องได้รับอนุญาตจากผู้จัดทำเว็บเพจนั้นก่อน ถ้านำมาใช้โดยไม่ได้รับอนุญาตทั้งการนำมาใช้โดยไม่ดัดแปลงและการนำมาใช้โดยดัดแปลงก็จะเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์

อย่างไรก็ตามภาพบางภาพก็เผยแพร่ให้ใช้โดยไม่มีลิขสิทธิ์ จึงนำภาพนั้นมาใช้งาน โดยดัดแปลง แก้ไข และเผยแพร่ได้ด้วย เว็บไซต์ที่รวบรวมภาพที่ไม่มีลิขสิทธิ์ เช่น OpenClipart (<https://openclipart.org>) Unsplash (<https://unsplash.com/>) Pixabay (<https://pixabay.com/>) PicJumbo (<https://picjumbo.com/>) SplitShire (<http://www.splitshire.com/>) เป็นต้น

๒. การวิเคราะห์วรรณกรรม การวิเคราะห์วรรณกรรมประเภทต่าง ๆ ได้แก่ นิยาย เรื่องสั้น และกวีนิพนธ์ เพื่อหาแนวคิดและกลวิธีนำเสนอแนวคิด โดยนำข้อความหรือเนื้อหาในวรรณกรรมมาแสดงประกอบการวิเคราะห์ในแต่ละประเด็นแล้วอ้างอิงแหล่งที่มา ไม่เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ แต่หากนำข้อความหรือเนื้อหาวรรณกรรมทั้งเรื่องมาใช้วิเคราะห์จะส่งผลกระทบต่อการศึกษาประโยชน์จากเจ้าของลิขสิทธิ์ จึงนำมาใช้วิเคราะห์ไม่ได้ ดังนั้นการวิเคราะห์วรรณกรรมทั้งเรื่องจำเป็นต้องขออนุญาตจากเจ้าของวรรณกรรมนั้นก่อน ทั้งนี้หากการวิเคราะห์วรรณกรรมทั้งเรื่องนั้นไม่ได้นำข้อความหรือเนื้อหาในวรรณกรรมมาใช้ ก็ทำได้ ไม่เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์

๓. การนำสารสนเทศจากสื่อสิ่งพิมพ์มาประกอบการเขียน สารสนเทศจากสื่อสิ่งพิมพ์ที่นำมาประกอบการเขียนมีหลายรูปแบบ ได้แก่ วิทยานิพนธ์ ข้อมูลจากหน่วยงานของรัฐ บทความวารสาร และบทความของตนเอง ดังนั้นการนำมาใช้ควรคำนึงถึงลิขสิทธิ์ดังนี้

๓.๑ การนำวิทยานิพนธ์ของตนเองมาประกอบการเขียน ต้องพิจารณาเจ้าของลิขสิทธิ์ก่อน หากลิขสิทธิ์เป็นของผู้เขียนวิทยานิพนธ์ก็นำวิทยานิพนธ์นั้นมาใช้ได้โดยไม่ต้องขออนุญาต แต่หากลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัย ผู้เขียนวิทยานิพนธ์จำเป็นต้องขออนุญาตก่อน อย่างไรก็ตามแม้ว่าหน้าปกของวิทยานิพนธ์โดยทั่วไปจะมีข้อความว่า “ลิขสิทธิ์วิทยานิพนธ์นี้เป็นของมหาวิทยาลัย...” จึงอาจทำให้เกิดความเข้าใจว่าลิขสิทธิ์ของวิทยานิพนธ์เป็นของมหาวิทยาลัย แต่ลิขสิทธิ์ของวิทยานิพนธ์ยังเป็นของผู้เขียนวิทยานิพนธ์เพราะเป็นผู้สร้างสรรค์ผลงานขึ้นมาด้วยตนเอง ไม่ได้รับค่าจ้างจากมหาวิทยาลัย ดังนั้นผู้เขียนวิทยานิพนธ์จึงนำเนื้อหาในวิทยานิพนธ์มาใช้ได้โดยไม่เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ทั้งนี้ในทางปฏิบัติของสังคมไทย การนำวิทยานิพนธ์มาใช้มักจะทำเอกสารขออนุญาตจากมหาวิทยาลัยก่อน แล้วก็จะได้รับอนุญาตโดยไม่มีการเสียค่าใช้จ่าย

๓.๒ การนำสารสนเทศจากหน่วยงานของรัฐมาประกอบการเขียน สารสนเทศจากหน่วยงานของรัฐที่เป็นการสร้างสรรค์ ลิขสิทธิ์จะเป็นของหน่วยงานของรัฐนั้น การนำสารสนเทศมาใช้ในปริมาณพอสมควรแล้วระบุที่มาด้วยการอ้างอิง ก็จะไม่เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ แต่หากนำสารสนเทศมาใช้ในปริมาณมากหรือนำมาทั้งหมดก็จะเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ อย่างไรก็ตามหากสารสนเทศจากหน่วยงานรัฐอยู่ในรูปแบบข้อมูลสถิติหรือรายงานของทางราชการก็จะเป็นสิ่งที่ไม่มีลิขสิทธิ์ นำมาใช้ได้โดยไม่เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์แต่ก็ควรอ้างอิงด้วย

๓.๓ การนำบทความวารสารมาเป็นกรณีศึกษาหรือวิเคราะห์ บทความวารสารที่ตีพิมพ์ในวารสารต่าง ๆ เป็นสารสนเทศที่มีลิขสิทธิ์ โดยทั่วไปลิขสิทธิ์เป็นของผู้เขียนบทความ แต่อาจมีข้อตกลงให้ลิขสิทธิ์เป็นของวารสาร ดังนั้นการนำบทความวารสารมาเป็นกรณีศึกษาหรือวิเคราะห์ทั้งบทความ แม้จะอ้างอิงและระบุชื่อผู้แต่งไว้ชัดเจนแล้วก็เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ เพราะส่งผลต่อสิทธิของผู้แต่งบทความเกินสมควร หากจำเป็นต้องนำบทความวารสารมาใช้ในเอกสารทางวิชาการ จำเป็นต้องขออนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ก่อน

๔. การแปลสำนวน การแปลสำนวนหรือสุภาษิตจากภาษาหนึ่งไปอีกภาษาหนึ่งไม่เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ เพราะสำนวนหรือสุภาษิตเป็นข้อเท็จจริงที่รู้กันทั่วไป ค้นหาเจ้าของลิขสิทธิ์ไม่ได้ ทั้งนี้หากสำนวนหรือสุภาษิตนั้นได้รับการสร้างสรรค์ขึ้นจากเจ้าของ สำนวนหรือสุภาษิตนั้นก็จะมีลิขสิทธิ์ ดังนั้นการแปลสำนวนหรือสุภาษิตนี้จำเป็นต้องขออนุญาตจากเจ้าของก่อน

๕. การนำสารสนเทศจากอินเทอร์เน็ตที่อนุญาตให้ใช้โดยไม่มีค่าใช้จ่าย เป็นการกำหนดขอบเขตการใช้งานว่านำมาอ่านได้โดยไม่มีค่าใช้จ่าย หากสารสนเทศนั้นไม่มีลิขสิทธิ์ก็นำมาแปลหรือจัดเรียงใหม่ได้โดยไม่เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ แต่หากสารสนเทศนั้นมีการสร้างสรรค์ การนำมาใช้แปลหรือจัดเรียงใหม่จำเป็นต้องได้รับอนุญาตก่อน เพราะหากนำมาใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต แม้จะอ้างอิงไว้ชัดเจนแล้วก็ยังเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์

การนำสารสนเทศจากอินเทอร์เน็ตมาใช้อาจพิจารณาจากสัญญาอนุญาต (Creative Commons) ซึ่งเป็นสัญญาอนุญาตที่เจ้าของงานสร้างสรรค์ เช่น ข้อความ รูปภาพ เพลง วิดีทัศน์ เป็นต้น ในสื่อออนไลน์ต่าง ๆ อนุญาตให้นำไปใช้งานได้โดยไม่ต้องขออนุญาต แต่ต้องปฏิบัติตามเงื่อนไขที่เจ้าของลิขสิทธิ์กำหนด โดยมีสัญลักษณ์  หากต้องการค้นหาเว็บไซต์ที่มีสัญญาอนุญาต สืบค้นได้จาก <http://search.creativecommons.org/> ลักษณะการใช้งานสัญญาอนุญาตมีรูปแบบต่าง ๆ เช่น  อนุญาตให้ใช้เนื้อหาโดยเผยแพร่ ดัดแปลง ต้องระบุที่มา แต่ห้ามใช้เพื่อการค้า และต้องใช้สัญญาอนุญาตเดียวกัน^{๑๘}

การตรวจสอบการเขียนเชิงวิชาการ

การตรวจสอบการเขียนเชิงวิชาการเป็นขั้นตอนที่สำคัญก่อนที่ผู้เรียนจะส่งงานเขียนฉบับสมบูรณ์ ผู้เรียนควรเว้นช่วงเวลาสักระยะหนึ่งก่อน แล้วจึงกลับมาตรวจสอบด้วยตนเอง เนื่องจากจะค้นหาข้อควรปรับปรุงได้ดีกว่าการตรวจสอบความถูกต้องทันทีที่เขียนเสร็จ โดยควรอ่านซ้ำ เพื่อตรวจสอบการเขียนได้ครบถ้วนและสมบูรณ์ หากพบข้อผิดพลาดควรทำเครื่องหมายไว้แล้วกลับมาปรับปรุงแก้ไขภายหลัง ผู้เรียนอาจให้คนอื่นช่วยอ่านและให้คำแนะนำการเขียน เพื่อให้งานเขียนสมบูรณ์ยิ่งขึ้น^{๑๙} กรณีเป็นการเขียนรายงานวิชาการ ผู้เรียนอาจจัดทำแบบตรวจรูปแบบการพิมพ์รายงาน เพื่อตรวจสอบการพิมพ์รายงานให้ถูกต้องตามข้อกำหนดด้วยก็ได้

การตรวจสอบการเขียนเชิงวิชาการมีวัตถุประสงค์เพื่อลดความผิดพลาดในการสื่อสารผ่านทางข้อความ โดยการอ่านและการแก้ไขหลายครั้งซึ่งต้องใช้เหตุผลทางวิชาการมาพิจารณา ดังนี้^{๒๐}

^{๑๘} Creative Commons. **About.** [Online]. Retrieved 8 August 2021, from: <http://creativecommons.org/about>

^{๑๙} พูลสุข เอกไทยเจริญ, **การเขียนรายงานการค้นคว้า** (กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น, ๒๕๕๑) ๑๖๔-๑๖๕.

^{๒๐} ปรีชา ช่างขวัญยืน. “บทที่ ๗ ภาษา.” ใน **เทคนิคการเขียนและผลิตำรา**. พิมพ์ครั้งที่ ๖. (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๕๒) ๑๒๐-๑๒๓.

ณัฏชา พันธุ์เจริญ, **ชวนอาจารย์เขียนตำรา ตอน เส้นทางสู่ศาสตราจารย์ (ฉบับปรับปรุงเพิ่มเติม)** (กรุงเทพฯ: เอกะรัต, ๒๕๕๘) ๒๕-๒๗.

สุธีระ ประเสริฐทรัพย์, **เขียนคือคิด** (สงขลา: หน่วยจัดการกลาง โครงการเพาะพันธุ์ปัญญา ภาควิชาวิศวกรรมเครื่องกล คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่, ๒๕๖๒) ๖๓-๖๖.

๑. การลำดับเรื่อง ผู้เรียนต้องลำดับเรื่องให้ผู้อ่านเข้าใจง่ายที่สุด วิธีหนึ่งที่ตรวจสอบการลำดับเรื่องของการเขียนคือการอ่านซ้ำหลังจากการเขียนครั้งแรกเสร็จสิ้น แล้วพิจารณาตำแหน่งที่อาจเปลี่ยนลำดับเรื่อง จากนั้นอ่านเนื้อหาทั้งหมดอีกครั้ง เนื่องจากการเปลี่ยนลำดับเรื่องอาจส่งผลกระทบต่อเนื้อหาส่วนอื่น

๒. การใช้คำเชื่อม การเขียนเชิงวิชาการควรใช้ประโยคสันและมีคำเชื่อมแสดงความเป็นเหตุผลการระหว่างประโยคที่อยู่ติดกันอย่างน้อย ๒-๓ ประโยค เช่น เมื่อน้ำได้รับความร้อนก็จะระเหยกลายเป็นไอน้ำ แล้วลอยขึ้นไปในอากาศ ต่อมาไอน้ำปริมาณมากรวมตัวกันจะกลายเป็นเมฆฝนซึ่งเก็บไอน้ำนั้นต่อไปไว้ไม่ได้ แล้วจะหล่นลงมาบนพื้นดิน เรียกว่า ฝนตก

จากตัวอย่าง คำเชื่อมในตัวอย่างประโยคดังกล่าวคือ “ก็” “ต่อมา” “ซึ่ง” “แล้ว” หากไม่มีคำเชื่อมจะทำให้ผู้อ่านไม่เห็นความเป็นเหตุผลการระหว่างประโยค

อย่างไรก็ตามผู้เรียนควรหลีกเลี่ยงการใช้คำสันธาน “ที่ ซึ่ง อัน” มากเกินไป โดยให้พิจารณาจากการเว้นวรรค ถ้าประโยคนั้นสื่อความได้ดีแล้วให้ตัดคำสันธานออกได้ กรณีที่ใช้คำสันธานตัวใดตัวหนึ่งติดกันให้เขียนประโยคใหม่ โดยใช้ประธานซ้ำอีกครั้ง เช่น ผู้หญิงที่ได้รับรางวัลคือแม่ของฉัน กรณีนี้เป็นการใช้สันธานที่ถูกต้องและเหมาะสม หรือ แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อที่กำลังเกิดขึ้นพร้อมกับความก้าวหน้าของเทคโนโลยีการสื่อสาร แก้ไขโดยนำคำว่า “ที่” ออก หรือเปลี่ยนเป็นคำอื่นได้ดังนี้ แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อถือกำเนิดขึ้นพร้อมกับความก้าวหน้าของเทคโนโลยีการสื่อสาร

๓. การใช้ภาษา การเขียนเชิงวิชาการควรใช้ภาษาที่ชัดเจน กระชับรัด และมีการผันต่าง ๆ ที่ต้องพิจารณาดังต่อไปนี้

๓.๑ ไม่ควรใช้คำที่เป็นภาษาพูด เช่น ครับ ค่ะ นั้นเอง ผม ดิฉัน เป็นต้น

คำว่า เข้าทำ	ควรใช้ว่า	เหมาะสม
คำว่า ยังไง	ควรใช้ว่า	อย่างไร
คำว่า บาทเดียว	ควรใช้ว่า	เพียงบาทเดียว
คำว่า เรื่อย	ควรใช้ว่า	อย่างต่อเนื่อง
คำว่า ค่อย ๆ	ควรใช้ว่า	ทีละน้อย
คำว่า ผม/ดิฉัน	ควรใช้ว่า	ผู้เขียน ผู้แต่ง ผู้จัดทำ

๓.๒ หลีกเลี่ยงการใช้คำเกินหรือคำฟุ่มเฟือย เช่น ซึ่ง โดย สำหรับ มีความ เป็นต้น คำฟุ่มเฟือยที่พบมากในงานเขียนเชิงวิชาการ คือ ทำการ หน้าคำกริยา เช่น นักวิจัยเริ่ม ~~ทำการ~~เก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์ แล้ว ~~ทำการ~~บันทึกข้อมูลที่ได้ในแบบสัมภาษณ์ นอกจากนี้ยังควรหลีกเลี่ยงคำฟุ่มเฟือยต่าง ๆ

เช่น ในส่วนของ สามารถ อยู่แล้ว นั่นเอง เรื่องการ เป็นต้น แต่คำดังกล่าวช่วยสื่อความหมายก็ได้ ผู้เรียนควรอ่านประโยคที่ละคำฟุ่มเฟือย หากอ่านแล้วเข้าใจดีให้ตัดคำฟุ่มเฟือยเหล่านั้นได้

๓.๓ คำซ้ำเป็นคำที่มีความหมายซ้ำกัน ควรเขียนเพียงคำเดียว เช่น วางแผนล่วงหน้า เปิดเผยให้ทราบ ผลลัพธ์ในที่สุด เริ่มทำเป็นครั้งแรก ในประวัติศาสตร์ที่ผ่านมา เป็นต้น

๓.๔ ไม่ควรใช้คำโบราณที่ปรากฏในเอกสารเก่า อาจเป็นคำที่คนสมัยใหม่ไม่เข้าใจ เช่น สิ่งมีชีวิตอย่างกินอาหาร คนดีไม่พึงโกหก ~~สิ่ง~~ที่คนเราก็ดำเนินการใช้เหตุผล เป็นต้น

๓.๕ ไม่ควรใช้คำในภาษาเฉพาะกลุ่ม เพราะเป็นคำที่ใช้กันเพียงบางกลุ่ม ทำให้คนส่วนใหญ่ไม่เข้าใจ เช่น ภาษาถิ่น เป็นต้น

๓.๖ ไม่ควรใช้คำแสลง เนื่องจากเป็นคำที่นำมาใช้กันชั่วคราวหรือเป็นการสร้างคำขึ้นใหม่ เช่น เปี้ยว ช่า มั่นส์ ถึงแตก ไม่เอาไหน วัดดวง อย่างว่า ช่วยไม่ได้ เป็นต้น

๓.๗ การใช้เครื่องหมายต่าง ๆ

๓.๗.๑ เครื่องหมายวงเล็บ ให้ใช้วงเล็บคำศัพท์ภาษาต่างประเทศเฉพาะครั้งแรกที่ปรากฏ และใช้กรณีที่คำศัพท์ภาษาไทยสื่อความได้ไม่ชัดเจน เช่น ความสามารถในการเข้าถึงได้ทางเว็บ (Web Accessibility) เป็นต้น

๓.๗.๒ เครื่องหมายวรรคตอน ไม่ควรใช้เครื่องหมายจุลภาค (Comma) และเครื่องหมายวรรคตอนอื่น ๆ ในภาษาไทย ยกเว้นตัวอย่างที่ต้องใส่จุด เช่น พล.ต. (พลตรี) ม.ล. (หม่อมหลวง) เป็นต้น หรือใช้ไต่กรณีจำเป็น เช่น เมนูอิน, เฟอร์ลแมน เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจว่าไม่ใช่คนเดียวกัน

๓.๗.๓ เครื่องหมายไม้ยมก (ๆ) ไม่ควรใช้ไม้ยมกถ้าสื่อความได้ดีอยู่แล้ว แต่ถ้าอ่านแล้วสื่อความไม่เหมือนเดิมก็ให้ใส่ไว้ได้

๓.๗.๔ เครื่องหมายไปยาลน้อย (ฯ) มักปรากฏในพระนามของพระบรมวงศานุวงศ์ ต้องใช้ให้ถูกต้องตามแบบแผน หากไม่ต้องการใช้เครื่องหมายไปยาลน้อย ต้องเขียนเต็ม แต่บางกรณีก็ไม่นิยมเขียนพระนามเต็ม

๔. การใช้ภาษาต่างประเทศ การเขียนเชิงวิชาการที่เป็นภาษาไทย อาจมีคำภาษาต่างประเทศ ผู้เรียนควรพิจารณาใช้ภาษาต่างประเทศในกรณีการเขียนทับศัพท์ การใช้คำภาษาไทยแทน และการสะกดคำ ผู้เรียนต้องตรวจสอบคำศัพท์ที่ถูกต้องจากพจนานุกรมหรือพจนานุกรมคำศัพท์เฉพาะวิชาชีพ เพื่อใช้ภาษาได้ถูกต้องเสมอ การใช้ภาษาต่างประเทศมีข้อควรปฏิบัติดังนี้^{๒๑}

^{๒๑} สิทธิธีร์ ชีรสรณ์, เทคนิคการเขียนบทความวิชาการ. พิมพ์ครั้งที่ ๔. (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๕๘) ๑๕๑-๑๕๓.

๔.๑ การเขียนทับศัพท์ กรณีที่ไม่มีการบัญญัติศัพท์ภาษาต่างประเทศในภาษาไทยหรือกำหนดให้ใช้ ต้องเขียนทับศัพท์ โดยพิจารณาการเขียนทับศัพท์จากเอกสารหลักเกณฑ์การทับศัพท์ภาษาต่าง ๆ ที่ราชบัณฑิตยสถานกำหนดไว้ซึ่งมีให้บริการในระบบฐานข้อมูลคำทับศัพท์ของสำนักงานราชบัณฑิตยสภา (<https://transliteration.orst.go.th/search>) ตัวอย่างคำทับศัพท์ เช่น อิเล็กทรอนิกส์ ดิจิทัล อินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ อีเมล กราฟิก เพชบุรี เป็นต้น

๔.๒ การใช้คำภาษาไทยแทน กรณีมีการบัญญัติศัพท์หรือมีคำในภาษาไทย ควรใช้คำภาษาไทย ที่ราชบัณฑิตยสถานกำหนดไว้ซึ่งมีให้บริการในศัพท์บัญญัติสำนักงานราชบัณฑิตยสภา (<https://coined-word.orst.go.th/>) เช่น คำว่า “office” ใช้คำว่า “ที่ทำงาน” คำว่า “premium” ใช้คำว่า “เบี้ยประกัน หรือของสมนาคุณ” คำว่า “plot” ใช้คำว่า “โครงเรื่อง” เป็นต้น

๔.๓ การใช้คำตามภาษาเดิม กรณีต้องการใช้คำภาษาต่างประเทศอาจอยู่ในวงเล็บกำกับไว้หลังคำภาษาไทย และต้องสะกดให้ถูกต้องด้วย โดยอาจตรวจสอบคำภาษาต่างประเทศจาก Webster’s New World College Dictionary (<http://www.merriam-webster.com/>) เช่น การประชาสัมพันธ์ (Public Relations) สื่อหลายประเภท (Media) อินเทอร์เน็ต (Internet) เป็นต้น

๕. การรักษาความสม่ำเสมอ เป็นสิ่งที่ผู้เรียนควรกำหนดไว้ตั้งแต่แรกก่อนเริ่มเขียน หรืออาจต้องปฏิบัติตามข้อกำหนดของรายวิชา/หน่วยงานที่สังกัด การกำหนดความสม่ำเสมอในการเขียนที่ควรพึงปฏิบัติ มีดังนี้

๕.๑ รูปแบบอักษรและขนาดตัวอักษร ควรกำหนดให้สม่ำเสมอ เช่น หัวข้อใหญ่ใช้ตัวหนา ขนาด ๑๘ พอยต์ หัวข้อรองใช้ตัวหนาขนาด ๑๖ พอยต์ หัวข้อย่อยใช้ตัวเอียงขนาด ๑๖ พอยต์

๕.๒ ลักษณะของตัวอักษร กรณีเนื้อหา มีคำศัพท์ภาษาอังกฤษในวงเล็บ ต้องใช้อักษรพิมพ์ใหญ่ หรืออักษรพิมพ์เล็กให้สม่ำเสมอตลอดทั้งเล่ม เช่น ห้องสมุดประชาชน (Public Library) กรณีนี้ใช้อักษรพิมพ์ใหญ่เฉพาะอักษรแรกของคำ ทั้งนี้ผู้เรียนอาจกำหนดให้ใช้อักษรพิมพ์ใหญ่ทุกตัวหรืออักษรพิมพ์เล็กทุกตัวก็ได้ อย่างไรก็ตามคำนำหน้านาม (a, an, the) คำบุพบท (in, on, ...) คำเชื่อม (and, or, ...) ต้องใช้ตัวอักษรเล็กเท่านั้น บางกรณีคำในภาษาต่างประเทศบางภาษาอาจมีกฎเกณฑ์การใช้ลักษณะของตัวอักษรต่างจากภาษาอังกฤษ ผู้เรียนจึงจำเป็นต้องศึกษาลักษณะของตัวอักษรในภาษานั้นหรืออาจสอบถามจากผู้เชี่ยวชาญได้

๕.๓ ย่อหน้าและการเว้นวรรค ผู้เรียนควรกำหนดย่อหน้าทั้งย่อหน้าเล็กและย่อหน้าใหญ่ให้เท่ากันทุกครั้ง และควรกำหนดให้แต่ละย่อหน้าเป็น การกระจายคำแบบไทย เพื่อให้สอดคล้องกับลักษณะการพิมพ์เนื้อหาที่เป็นภาษาไทย สำหรับการเว้นวรรคอาจปฏิบัติตามเกณฑ์การเว้นวรรคที่สำนักงานราชบัณฑิตยสภา

กำหนดไว้ซึ่งมีทั้งการเว้นวรรคเล็กและการเว้นวรรคใหญ่ อย่างไรก็ตามการเว้นวรรคที่พิมพ์ด้วยคอมพิวเตอร์ต้องเว้นวรรคเล็ก (เว้นวรรคหนึ่งครั้ง) หากผู้เรียนต้องการเว้นวรรคใหญ่ต้องปรับแก้ภายหลังในขั้นตอนการจัดรูปเล่ม เพราะคอมพิวเตอร์แยกระหว่างการเว้นวรรคเล็กและการเว้นวรรคใหญ่ไม่ได้

๕.๔ การตัดคำท้ายบรรทัด การตัดคำท้ายบรรทัดจะใช้เครื่องหมายยัติภังค์หรือ hyphen (-) เพื่อแสดงว่าพยางค์หน้าและหลังเครื่องหมายยัติภังค์เชื่อมกัน โดยทั่วไปมักจะใช้กับคำสมาส เช่น วิทย์-ฐานะ ศิลป-กรรม คำภาษาต่างประเทศ เช่น คอน-เสิร์ต อย่างไรก็ตามหากผู้เรียนพิมพ์ให้คำอยู่บรรทัดเดียวกันได้ก็จะสะดวกกว่า

ผู้เขียนบทความขอเสนอวิธีที่ใช้ในการพิมพ์ด้วยคอมพิวเตอร์เพื่อตัดคำท้ายบรรทัดได้โดยใช้ปุ่ม Shift + Enter แทนการกดแป้นเคาะวรรค (Space Bar) นอกจากนี้ปุ่ม Shift + Enter ยังใช้ในการแบ่งยูอาร์แอล (URL) ที่มีความยาวเกินหนึ่งบรรทัดให้แยกส่วนออกจากกันได้ด้วย เพราะถ้ากดปุ่ม Enter เพียงอย่างเดียวจะทำให้ยูอาร์แอลแยกส่วนกันไม่ได้ ทั้งนี้ควรกระะยะให้ตำแหน่งที่ตัดพอดีกับบรรทัด และควรให้เครื่องหมายต่าง ๆ เช่น / - = _ & ? อยู่บรรทัดบน หรืออาจใช้ใช้แถบเครื่องมือ ตัวอักษร ซึ่งมีเมนูระยะห่างระหว่างตัวอักษร แล้วเปลี่ยนการเว้นระยะ ให้เป็น ปีบหรือขยาย แล้วแต่กรณีในย่อหน้าหรือบรรทัดนั้นก็ได้ กรณีต้องการการขึ้นหน้าใหม่ก่อนสิ้นสุดพื้นที่เอกสาร ให้ใช้ปุ่ม Ctra + Enter แทนการกดปุ่ม Enter นอกจากนี้กรณีการขึ้นหัวข้อใหม่ ถ้ามีบรรทัดสำหรับพิมพ์เนื้อหาต่อในเอกสารหน้านั้นน้อยกว่าหนึ่งบรรทัด ให้ขึ้นหัวข้อใหม่ในหน้าถัดไป เพื่อไม่ให้หัวข้อและเนื้อหาแยกจากกัน

เครื่องมือสำหรับการตรวจสอบการคัดลอกผลงานทางวิชาการ

เครื่องมือสำหรับการตรวจสอบการคัดลอกผลงานทางวิชาการเป็นเครื่องมือสำหรับการตรวจสอบเนื้อหาของผลงานทางวิชาการทุกรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นรายงานการวิจัย วิทยานิพนธ์ บทความทางวิชาการ หนังสือ และตำรา เพื่อให้ผู้เรียนได้ตรวจสอบความซ้ำซ้อนหรือการคัดลอกผลงานจากทรัพยากรสารสนเทศประเภทต่าง ๆ และยังช่วยให้ผู้สอนตรวจผลงานของผู้เรียนในด้านจริยธรรมทางวิชาการได้อีกด้วย เครื่องมือสำหรับการตรวจสอบการคัดลอกผลงานทางวิชาการในปัจจุบันที่ได้รับความนิยมในระดับอุดมศึกษาและแวดวงวิชาการ ได้แก่ อักษรวิสุทธิ์ CopyCatch และ Turn it in มีรายละเอียดเปรียบเทียบกันดังตารางที่ ๔

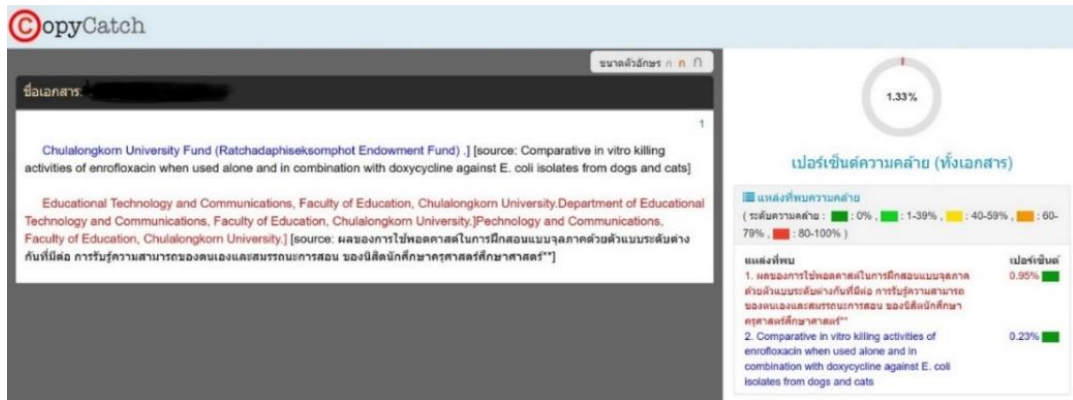
ตารางที่ ๔ การเปรียบเทียบลักษณะเครื่องมือสำหรับการตรวจสอบการคัดลอกผลงานทางวิชาการ

	อักขรวิสุทธิ์	CopyCatch	Turn it in
ผู้ผลิต/คิดค้น	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ	บริษัท Anti-Plagiarism Software
สิ่งที่ตรวจสอบได้	๑. ฐานข้อมูลวิทยานิพนธ์ รายงานการวิจัย ๒. บทความที่ตีพิมพ์ในวารสาร ทางวิชาการของจุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัยตั้งแต่ปี พ.ศ. ๒๕๔๘ ๓. บทความในเว็บไซต์วิกิพีเดีย ภาษาไทย ๔. ฐานข้อมูลวิทยานิพนธ์จาก มหาวิทยาลัยที่รวมลงนามความ ร่วมมือฯ	๑. วิทยานิพนธ์ ๒. ข้อเสนอโครงการ ๓. ผลงานวิชาการ ๔. เอกสารออนไลน์ บนอินเทอร์เน็ต	๑. บทความ ๒. ข้อมูลต้นฉบับซึ่ง เผยแพร่ทั้งปัจจุบัน และย้อนหลัง ประมาณ ๕ ปี ในฐานข้อมูลอ้างอิง ออนไลน์
ภาษาของเอกสารที่ตรวจสอบได้	ภาษาไทย ภาษาอังกฤษ	ภาษาไทย ภาษาอังกฤษ	ภาษาไทย ภาษาอังกฤษ
ค่าใช้จ่าย	ไม่มี (เฉพาะมหาวิทยาลัยที่ลงนาม ความร่วมมือกับจุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย)	ไม่มี	ไม่มี (เฉพาะหน่วยงานที่ จัดซื้อระบบนี้เท่านั้น)

ตัวอย่างการใช้เครื่องมือสำหรับการตรวจสอบการคัดลอกผลงานทางวิชาการ

การเขียนเชิงวิชาการนั้นหากเป็นการเขียนเพื่อการส่งเพื่อพิจารณาเผยแพร่ในวารสารวิชาการ มีการตรวจสอบการคัดลอกผลงานวิชาการ หรือการเผยแพร่ผลงานการวิจัยในรูปแบบวิทยานิพนธ์ รายงานการวิจัยหรือบทความวิจัย หน่วยงานที่ทำหน้าที่เผยแพร่ผลงานนั้นอาจกำหนดเป็นนโยบายการคัดลอก

ผลงานไว้เป็นร้อยละที่ผลงานนั้นไม่ควรมีความคล้ายคลึงเกินกำหนด เช่น ควรมีคะแนนความคล้ายคลึงรวมกันทุกรายการไม่เกินร้อยละ ๒๕ ควรมีความคล้ายคลึงแต่ละรายการไม่เกินร้อยละ ๒ เป็นต้น



ภาพที่ ๓ ตัวอย่างการแสดงผลเมื่อนำผลงานวิชาการตรวจสอบโดยใช้ CopyCatch

สรุป

ผู้เรียนจำเป็นต้องใช้ทักษะการเขียนเชิงวิชาการตลอดระยะเวลาขณะที่ศึกษาในสถาบันการศึกษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งการศึกษาในระดับอุดมศึกษาซึ่งจำเป็นต้องนำเสนอผลการค้นคว้าในรูปแบบต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นรายงานวิชาการ รายงานการวิจัย หรือบทความวิชาการ การเขียนเชิงวิชาการที่ดีควรใช้ภาษาและเขียนย่อหน้าที่ดี มีเนื้อหาถูกต้องและเหมาะสม เรียงลำดับเนื้อหาเป็นระบบ รูปแบบการเขียนและการพิมพ์เหมาะสม การอ้างอิงเอกสารชัดเจน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการคำนึงถึงจริยธรรมการเขียนเชิงวิชาการนั้นคือการอ้างอิงเอกสารและการตระหนักถึงลิขสิทธิ์ นอกจากนี้ผู้เรียนควรตรวจสอบการเขียนเชิงวิชาการด้วยตนเองหรือใช้เครื่องมือสำหรับการตรวจสอบการคัดลอกผลงานทางวิชาการ หากผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะการเขียนอย่างชำนาญ ก็จะทำให้แนะนำผลงานทางวิชาการได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้เรียนอาจศึกษาจากตัวอย่างเอกสารวิชาการที่มีอยู่แล้ว หรืออาจขอคำปรึกษาจากอาจารย์ประจำรายวิชา เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาทักษะการเขียนเชิงวิชาการให้ดียิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

กณิกนันต์ สิงห์สานิตย์. รายงานการวิจัยเรื่อง การสำรวจพฤติกรรมการใช้ทรัพยากรสารสนเทศเพื่อ

การเขียนรายงานของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ภาควิชา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์.

อุดรดิตถ์: โครงการนวัตกรรมการพัฒนานักวิจัยรุ่นใหม่มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์, ๒๕๕๓.

กรมทรัพย์สินทางปัญญา. คู่มือการใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม. นนทบุรี: กรมทรัพย์สินทางปัญญา, [ม.ป.ป.].

กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา. ข้อเสนอ กศศ. ปลดล็อกความเหลื่อมล้ำ ยกระดับทักษะ

เยาวชนสู่ตลาดแรงงานคุณภาพสูง. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๘ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๖, จาก:

https://www.eef.or.th/foundation-skills-for-21st-century/?fbclid=IwAR3Mzr1_584gm80LUvrhsIPQ34xWtaVrXfrWikDuPp_on2h_FdULvLvnFGA ๒๕๖๖

----- ทิศทางพัฒนาทักษะทุนชีวิตเพื่ออนาคตที่เข้มแข็งและยั่งยืนของประเทศ. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๒๐ มีนาคม ๒๕๖๗, จาก: https://www.eef.or.th/wp-content/uploads/2024/02/ASAT-report_TH.pdf

จิรวัดน์ เพชรรัตน์ และอัมพร ทองใบ. การอ่านและการเขียนทางวิชาการ. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์, ๒๕๕๖.

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. บัณฑิตวิทยาลัย. Plagiarism สิ่งพิมพ์ วิทยานิพนธ์ การคัดลอก ผลงานวิจัย ประเด็นสำคัญที่ควรรู้. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๑๗ มิถุนายน ๒๕๖๖, จาก: <http://www.grad.chula.ac.th/download/files/Plagiarism.pdf>

ชวิส ราหุล. การศึกษากิจกรรมศิลปะในระบบออนไลน์ที่ส่งเสริมจริยธรรมวิชาการของนักศึกษาศิลปะ ระดับปริญญาตรี. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต (ศิลปศึกษา). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๕๑. ฉบับอัดสำเนา

ชุตินา สัจจามันท์. “ความรู้เรื่องการเขียนตำรา.” ใน แนวทางการสร้างสรรค์งานวิชาการ. นนทบุรี: ฝ่ายตำรา สำนักวิชาการ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, ๒๕๕๒.

ณัชชา พันธุ์เจริญ. ขวนอาจารย์เขียนตำรา ตอน เส้นทางสู่ศาสตราจารย์ (ฉบับปรับปรุงเพิ่มเติม). กรุงเทพฯ: เกศกะรัต, ๒๕๕๘.

เทอดศักดิ์ ไม้เท้าทอง. ทักษะการรู้สารสนเทศในศตวรรษที่ ๒๑. กรุงเทพฯ: กรีน โลฟ ฟรินดิง เฮาส์, ๒๕๖๓.

นภาลัย สุวรรณธาดา. “หลักการทั่วไปเกี่ยวกับการเขียนงานวิชาการ.” ใน แนวทางการสร้างสรรค์งานวิชาการ. นนทบุรี: ฝ่ายตำรา สำนักวิชาการ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, ๒๕๕๒.

นฤมล กิจไพศาลรัตน์. การอ้างอิงเอกสาร. พิมพ์ครั้งที่ ๕ แก้ไขปรับปรุง. กรุงเทพฯ: โครงการผลิตตำรา และเอกสารประกอบการสอน คณะรัฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๕๐.

ปรีชา ช่างขวัญยืน. “บทที่ ๗ ภาษา.” ใน เทคนิคการเขียนและผลิตตำรา. พิมพ์ครั้งที่ ๖. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๕๒.

ปรีดี ปลื้มสำราญกิจ. การเขียนรายงานวิชาการ. นครสวรรค์: มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์, ๒๕๕๘.

พิสนุ พองศรี. การเขียนรายงานวิจัยและวิทยานิพนธ์. กรุงเทพฯ: ด้านสุทธาการพิมพ์, ๒๕๕๓.

พลสุข เอกไทยเจริญ. การเขียนรายงานการค้นคว้า. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น, ๒๕๕๑.

ภาณุมาศ ชัดเงางาม. “ข้อคิด ข้อความเห็น การสร้างงานเขียนและการประเมินงานเขียนทางวิชาการ.” ใน **แนวทางสร้างสรรค์งานวิชาการ**. นนทบุรี: ฝ่ายตำรา สำนักวิชาการมหาวิทยาลัยสุโขทัย
ธรรมาธิราช, ๒๕๕๒.

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. คณะศิลปศาสตร์. คณาจารย์ภาควิชาภาษาไทย. **การเขียนรายงานวิชาการ**.
กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, ๒๕๕๔.

มานิตย์ จุมปา. **เขียนผลงานทางวิชาการอย่างไรไม่ละเมิดลิขสิทธิ์และไม่ลักลอกผลงาน (Plagiarism)**.
กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๕๘.

รงค์ ประพันธ์พงศ์. **คำ เครื่องมือช่วยการเขียน**. กรุงเทพฯ: สถาพร, ๒๕๖๐.

สถิตาภรณ์ ศรีหิรัญ. **เทคนิคการอ่านเชิงวิชาการ**. พิมพ์ครั้งที่ ๒. พิษณุโลก: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัย
นเรศวร, ๒๕๖๐.

สมพร พุทธาพิทักษ์ผล. “การโจรกรรมทางวรรณกรรม : วิธีหลีกเลี่ยง.” **วารสารห้องสมุด**. ๖๖, ๑
(๒๕๖๕): ๑-๒๐.

สมศักดิ์ ศรีบริสุทธิสกุล. **พื้นฐานการจัดระบบคอลเล็กชันดิจิทัล**. กรุงเทพฯ: โครงการเผยแพร่ผลงาน
วิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๖๕.

สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ. **คู่มือมาตรฐานการเผยแพร่ผลงานวิจัยและผลงานทางวิชาการ**.
กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ, ๒๕๕๘.

สิทธิ์ อีสรณ์. **เทคนิคการเขียนบทความวิชาการ**. พิมพ์ครั้งที่ ๔. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย, ๒๕๕๘.

สุธีระ ประเสริฐสรรพ. **เขียนคือคิด**. สงขลา: หน่วยจัดการกลาง โครงการเพาะพันธุ์ปัญญา ภาควิชา
วิศวกรรมเครื่องกล คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่, ๒๕๖๒.

Creative Commons. **About**. [Online]. Retrieved 8 August 2023, from: <http://creativecommons.org/about>

Sharpe, M.E. “Pathology Sections: The Four Chronic Diseases of Academic Corruption.”
Chinese Education and Society. 40, 6 (2007): 35-36.

ภาวะผู้นำแห่งสันติภาพกับการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมในฐานะผู้ดูแลรักษาข้อมูล Peace Leadership with Cultural Heritage Conservation as Data Curator

ธัญชา สุวรรณเวช^๑

Thanachcha Suwannavach

Received: 11 April 2024

Revised: 14 May 2024

Accepted: 14 May 2024

บทคัดย่อ

บทความเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเกี่ยวกับภาวะผู้นำแห่งสันติภาพในบริบทของผู้ดูแลรักษาข้อมูลในยุคการเปลี่ยนผ่านทางดิจิทัล โดยเนื้อหาในบทความประกอบด้วย แนวคิดเกี่ยวกับภาวะผู้นำแห่งสันติภาพ ภาวะผู้นำกับการสร้างแรงจูงใจในการสร้างนวัตกรรม และตัวอย่างของโครงการของผู้ดูแลรักษาข้อมูลที่น่าเทคโนโลยีมาประยุกต์กับการสร้างสันติภาพ

คำสำคัญ: ภาวะผู้นำแห่งสันติภาพ, ผู้ดูแลรักษาข้อมูล, การเปลี่ยนผ่านทางดิจิทัล

Abstract

The aim of this article studies about the concept of peace leadership in the context of data curator in the digital transformation. The article focuses on peace Leadership concept and motivation for innovation and examples of data curator projects that apply technology to peacebuilding.

Keyword: Peace leadership, Data curator, Digital transformation

^๑ บรรณารักษ์ปฏิบัติการ กลุ่มบริการทรัพยากรสารสนเทศ สำนักหอสมุดแห่งชาติ กรมศิลปากร อีเมล: Thanachcha.suwanavach@gmail.com

Librarian, Practitioner Level, Information Service Group, National Library of Thailand, Fine Arts Department,

E-mail: Thanachcha.suwanavach@gmail.com

บทนำ

โลกในศตวรรษที่ ๒๑ เป็นสังคมที่ก้าวเข้าสู่เทคโนโลยีและเป็นยุคแห่งการเริ่มต้นของปัญญาประดิษฐ์หรือเรียกสั้น ๆ ว่า AI (artificial intelligence : AI) ซึ่งสิ่งนี้ได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของประชาชนมากขึ้น ถึงแม้ว่าโลกในยุคปัจจุบันจะเจริญก้าวหน้าด้วยวิทยาการทางเทคโนโลยีมากกว่าในอดีต แต่ก็ปฏิเสธไม่ได้ว่าโลกในยุคนี้กำลังจะย้อนกลับเข้าสู่ภาวะสงครามที่อาจจะทวีความรุนแรงมากกว่าในศตวรรษที่ ๒๐ วิฤตการณ์เหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงปัญหาที่ถูกซ่อนไว้ได้พรมมาเป็นระยะเวลาอันนานและได้ปะทุออกมาส่งผลกระทบต่อประชาชนเป็นวงกว้าง สอดคล้องกับคำอธิบายของ Stevin Pinker ที่ได้ อธิบายว่าความรุนแรง คือแรงกดดันภายในตัวบุคคลและสังคม เมื่อถึงจุดหนึ่งจะระเบิดออกมา^๒ โดยสงครามระหว่างประเทศและการก่อการร้ายที่กำลังเกิดขึ้น ณ ขณะนี้ เช่น สงครามระหว่างอิสราเอลกับปาเลสไตน์ และสงครามระหว่างรัสเซียกับยูเครน ล้วนมีสาเหตุมาจากความขัดแย้งในอดีตที่ไม่สามารถจัดการหรือหาแนวทางแก้ไขปัญหาได้ในระยะยาว จึงส่งผลกระทบต่อปัจจุบัน ซึ่งรูปแบบของสงครามในยุคสมัยนี้มักจะอยู่ในรูปแบบสงครามพันทาง (hybrid warfare) ที่เน้นการใช้พลังอำนาจทางทหารทั้งในระดับยุทธการและยุทธวิธีในการทำสงคราม โดยใช้เครื่องมือทั้งกองกำลังในเครื่องบินนอกเครื่องแบบ การทุบ และข้อมูลข่าวสาร เพื่อให้บรรลุเป้าหมายและสันคลอนเสถียรภาพของฝ่ายตรงข้าม

หนึ่งในกลยุทธ์ของการทำสงครามที่เห็นได้ชัดคือ การทำลายอัตลักษณ์และประวัติศาสตร์ของฝ่ายตรงข้าม โดยเฉพาะสถาปัตยกรรมที่แสดงถึงภูมิปัญญาและสถานที่อันเป็นแหล่งความรู้ของชาติพันธุ์ เช่น หอสมุด พิพิธภัณฑ์ โบสถ์ แม้ว่าในปัจจุบันจะมีอนุสัญญาว่าด้วยการคุ้มครองมรดกโลกทางวัฒนธรรมและทางธรรมชาติ (the world heritage convention) และกฎหมายสงครามหรือกฎหมายมนุษยธรรมระหว่างประเทศ (international humanitarian law : IHL) เพื่อป้องกันการทำลายแหล่งมรดกโลกและกำหนดขอบเขตความเสียหายที่อาจเกิดขึ้น รวมถึงกำหนดวิธีปฏิบัติต่อพลรบและพลเรือนอย่างมีมนุษยธรรมในระหว่างการทำสงคราม^๓ แต่กลับมีหลายประเทศไม่ปฏิบัติตาม ซึ่งความหมายของทรัพย์สินทางวัฒนธรรมได้ครอบคลุมถึงผลงานศิลปะ และแหล่งโบราณคดี เพราะฉะนั้นการโจมตีสิ่งที่อยู่ภายใต้การคุ้มครองตามกฎหมายมนุษยธรรมระหว่างประเทศจึงถือเป็นการละเมิดข้อตกลง^๔

^๒ Snyder, "War No More: Why the World Has Become More Peaceful," *Foreign Affairs* 91 (2012): 153-159.

^๓ กระทรวงการต่างประเทศ. กรมสนธิสัญญาและกฎหมาย. *กฎหมายมนุษยธรรมระหว่างประเทศ*. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๒๘ มีนาคม ๒๕๖๗, จาก: https://treaties.mfa.go.th/th/content/กฎหมายมนุษยธรรมระหว่างประเทศ?cate=63d1f3c67_edb2e31af2af453

^๔ ICRC. *กฎหมายสงครามทำงานอย่างไร รวมทั้งข้อสงสัยเกี่ยวกับกฎหมายมนุษยธรรมระหว่างประเทศ*. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๒๗ มีนาคม ๒๕๖๗, จาก <https://blogs.icrc.org/th/2022/07/06/ihl-rules-of-war-faq-geneva-conventions/>

ทรัพย์สินทางวัฒนธรรมถือเป็นมรดกตกทอดจากบรรพบุรุษอันแสดงถึงองค์ความรู้หรือภูมิปัญญาที่ถูกสั่งสมมาตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบันและยังเป็นสิ่งที่สะท้อนถึงอัตลักษณ์และประวัติศาสตร์ของชาติพันธุ์ ดังนั้นจึงเป็นหน้าที่ของผู้ดูแลรักษาข้อมูลในการอนุรักษ์และสงวนรักษาข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรม ทั้งที่สัมผัสไม่ได้ (intangible) และสัมผัสได้ (tangible) ไม่ให้ถูกทำลายหรือถูกกลืนไปจากความทรงจำของมวลมนุษยชาติ ซึ่งการสร้างสันติภาพในบริบทของผู้ดูแลรักษาข้อมูลในยุคการเปลี่ยนผ่านทางดิจิทัล (digital transformation) สามารถนำทฤษฎีภาวะผู้นำแห่งสันติภาพมาประยุกต์ในการจัดทำนโยบายและการปฏิบัติหน้าที่ได้ อาทิ การคัดเลือกและการประเมินคุณค่า (appraisal) ข้อมูลที่จะอนุรักษ์และสงวนรักษา ทั้งนี้การนำแนวคิดของภาวะผู้นำแห่งสันติภาพมาปรับใช้ในงานของผู้ดูแลรักษาข้อมูล อาจไม่ใช่วิธีการแก้ปัญหาความขัดแย้งที่ต้นเหตุ แต่การเปิดโอกาสให้ผู้แพ่งสงครามหรือผู้ที่เสียเปรียบในความขัดแย้งสามารถบันทึกประวัติศาสตร์ในมุมมองของตนเองได้ ก็สามารถสร้างแรงบันดาลใจและแรงจูงใจให้สังคมโลกได้ตระหนักถึงความสำคัญในการอนุรักษ์และสงวนรักษาข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมได้เป็นอย่างดี

แนวคิดเกี่ยวกับภาวะผู้นำแห่งสันติภาพ

ภาวะผู้นำแห่งสันติภาพ (peace leadership) เป็นทฤษฎีการศึกษาภาวะผู้นำแบบสมัยใหม่ มีรากฐานมาจากการศึกษาด้านสันติภาพและการเปลี่ยนแปลงทางความขัดแย้ง (transformational conflict) รวมถึงจิตวิทยาด้านสันติภาพ^๕ ซึ่งคำว่าสันติภาพนั้นไม่มีคำนิยามที่ชัดเจนเพราะปรับเปลี่ยนไปตามมุมมองและการรับรู้ของบุคคลแต่ละกลุ่ม Peggy L. Chinn ได้ให้คำนิยามของสันติภาพไว้ว่าคือเจตนา กระบวนการ และผลลัพธ์ อีกทั้งได้อธิบายเพิ่มเติมว่า จุดประสงค์ของสันติภาพคือ การเห็นพ้องต้องกัน ในกำหนดค่านิยมและการปฏิบัติอันจะนำไปสู่ความสามัคคี ความเชื่อใจ และแนวทางการแก้ปัญหาต่อความขัดแย้งหรือความคิดเห็นที่ไม่ตรงกัน ซึ่งกระบวนการของสันติภาพคือผลของการปฏิสัมพันธ์จากการสร้างข้อตกลงร่วมกัน และผลลัพธ์ที่ได้คือความสัมพันธ์ระหว่างความสามัคคี ความเชื่อใจ และแนวทางการแก้ปัญหาที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งสันติภาพคือสิ่งที่เราเลือกมาให้เป็นต้นแบบของค่านิยมและสามารถปฏิบัติตามได้^๖

สันติภาพแบ่งออกเป็น ๒ ประเภท ได้แก่ สันติภาพเชิงลบ (negative peace) คือ การไม่มีความรุนแรงและความกลัวที่จะเกิดความรุนแรงขึ้น ส่วนสันติภาพเชิงบวก (positive peace) คือ ทศนคติและโครงสร้าง

^๕ McIntyre Miller, W. and Alomair, M. O., “Understanding integral peace leadership in practice: Lessons and learnings from women PeaceMaker narratives,” *Peace and Conflict: Journal of Peace Psychology* 28, 4 (2022): 437-448.

^๖ Van Zyl, E. and Campbell, A., *Peace Leadership : Self-transformation to Peace* (South Africa: KR Publishing, 2019) 2-14.

ทางสถาบันที่สามารถสร้างสังคมแห่งสันติภาพและทำให้สังคมแห่งสันติภาพนั้นคงอยู่^๗ สันติภาพเชิงลบมักเกิดขึ้นหลังจากสงครามได้เริ่มขึ้นแล้ว ในขณะที่สันติภาพเชิงบวกจะเน้นไปที่การสร้างสันติภาพแม้ในช่วงเวลาที่ปราศจากสงคราม ดังนั้นสันติภาพเชิงบวกจึงเป็นปัจจัยหลักที่ทำให้ผู้นำแห่งสันติภาพสามารถสร้างสันติภาพได้อย่างยั่งยืน^๘

McIntyre Miller^๙ ได้ให้คำนิยามของภาวะผู้นำแห่งสันติภาพไว้ว่า ภาวะผู้นำแห่งสันติภาพคือความสามารถในการปฏิสัมพันธ์เพื่อให้บุคคลและกลุ่มคนสามารถเผชิญหน้ากับความท้าทายต่อความขัดแย้งที่รุนแรง และสร้างระบบในสังคมให้มีทัศนคติเชิงบวกเพิ่มขึ้น ในขณะที่ Van Zyl and Campbell^{๑๐} ได้สรุปความหมายของภาวะผู้นำแห่งสันติภาพในเบื้องต้นไว้คือ ความสามารถในการมีอิทธิพลต่อตนเอง กลุ่มคน และทรัพยากร และใช้อิทธิพลนั้นส่งเสริมให้เกิดสันติภาพขึ้นทั้งต่อตนเองและกลุ่มคน รวมถึงเพื่อยกระดับสังคมให้ดีขึ้น นอกจากนี้ยังกล่าวถึงความท้าทายในการเผชิญหน้ากับความขัดแย้ง และการแผ่ขยายแนวคิดด้านสันติภาพให้เจริญงอกงามในสังคมโลก โดยสรุปแล้วภาวะผู้นำแห่งสันติภาพคือความสามารถในการสร้างอิทธิพลทั้งต่อตนเองและผู้อื่นให้เกิดแนวคิดหรือการปฏิบัติเพื่อแก้ไขปัญหาความขัดแย้งด้วยแนวคิดแห่งสันติภาพ

การบูรณาการระหว่างแนวคิด ทฤษฎี และวิธีปฏิบัติของภาวะผู้นำแห่งสันติภาพสามารถนำเสนอผ่านกรอบทฤษฎีแบบองค์รวม (holon) หรือ Four-quadrant integral theory framework ของ Wilber และ McIntyre Miller and Alomair^{๑๑} ดังนี้

- ปัจจัยภายใน (innerwork) (Wilber's I quadrant) เป็นปัจจัยที่บุคคลเน้นไปในส่วนของตัวเอง ประสบการณ์และการพึ่งพาตนเองเพื่อพัฒนาตนเองให้เป็นผู้ดำเนินสันติภาพ เช่น การเคารพตนเอง การเคารพผู้อื่น และการให้อภัย

^๗ Institute for Economics & Peace Measuring peace in a complex world, "Positive peace," GLOBALPEACE INDEX 2023 23, 90 (2023): 61.

^๘ Van Zyl, E. and Campbell, A., **Peace Leadership : Self-transformation to Peace** (South Africa: KR Publishing, 2019) 2-14.

^๙ McIntyre Miller, W., "Toward a scholarship of peace leadership," **International Journal of Public Leadership** 12 (2016): 216-226.

^{๑๐} Van Zyl, E., & Campbell, A., **Peace Leadership : Self-transformation to Peace** (South Africa: KR Publishing, 2019) 2-14.

^{๑๑} Wilber, K., **A theory of everything : an integral vision for business, politics, science, and spirituality** (N.P.: Shambhala Publication, 2000).

McIntyre Miller, W., and Alomair, M. O., "Understanding integral peace leadership in practice: Lessons and learnings from women PeaceMaker narratives," **Peace and Conflict: Journal of Peace Psychology** 28, 4 (2022): 437-448.

- ชุมชน (community) (Wilber’s WE quadrant) คือ ประสบการณ์เกี่ยวกับภาวะผู้นำแห่งสันติภาพแบบร่วมกันของกลุ่มคนหรือชุมชน ได้แก่ แนวทางปฏิบัติและกระบวนการที่เป็นประชาธิปไตย, การสร้างขีดความสามารถขององค์กร, การส่งเสริมความหลากหลาย, การสร้างความสัมพันธ์, การสร้างพันธมิตร, การส่งเสริมทุนมนุษย์และทุนทางสังคม, การสร้างความไว้วางใจ และการใช้แนวทางปฏิบัติด้านภาวะผู้นำแบบปรับตัว

- องค์ความรู้ (knowledge) (Wilber’s IT quadrant) คือ ปัจจัยภายนอกของตัวบุคคล เน้นไปที่ทักษะ แนวปฏิบัติ และประสบการณ์ที่จำเป็นต่อทักษะของภาวะผู้นำด้านสันติภาพ รวมถึงแนวปฏิบัติที่แสดงถึงความเข้าใจต่อความรุนแรงและการสร้างสันติภาพ โดยมีแนวทางปฏิบัติ เช่น การเป็นผู้นำที่มีศีลธรรม การวางกลยุทธ์อย่างสร้างสรรค์ และประยุกต์หลักปฏิบัติของภาวะผู้นำแบบผู้รับใช้ รวมถึงทักษะในการเปลี่ยนแปลงความขัดแย้งไปสู่ความปรองดอง

- สภาพแวดล้อม (environment) (Wilber’s ITS quadrant) เน้นไปที่ปัจจัยภายนอกของกลุ่มคน เช่น แนวปฏิบัติด้านสันติภาพต่อสังคม และการสร้างวัฒนธรรมและความร่วมมือด้านสันติภาพ

ปัจจัยภายใน (innerwork: I) • โลกทัศน์ (worldview) • ความรุนแรงส่วนบุคคลและสันตินิยม (personal violence and pacifism) • การให้อภัย (forgiveness) • ความเห็นอกเห็นใจ (empathy) • ความสามารถในการปรับตัว (adaptability) • การมีสติ (mindfulness) • วิสัยทัศน์ (vision) • ภาวะผู้นำที่แท้จริง (authentic leadership) • การมองโลกในแง่ดีและมีความหวัง (optimism and hope)	องค์ความรู้ (knowledge: IT) • การเข้าใจถึงความรุนแรงและการรุกราน (understanding violence and aggression) • การสร้างสันติภาพ (peacebuilding) • การไม่ใช้ความรุนแรง (nonviolence) • ภาวะผู้นำแบบจริยธรรม (moral leadership) • กลยุทธ์ในการสร้างสรรค์ (creative strategization) • ภาวะผู้นำแบบผู้รับใช้ (servant leadership) • การสนทนาและการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ (effective dialogue and communication) • การเจรจา (negotiation) • การไกล่เกลี่ย (mediation) • การสร้างโครงสร้างที่มีประสิทธิภาพ (creating effective structures) • การปรองดอง (reconciliation) • การแปรเปลี่ยนความขัดแย้ง (conflict transformation)
ชุมชน (community: WE) • แนวปฏิบัติและกระบวนการทางประชาธิปไตย (democratic practices and processes) • การเสริมสร้างขีดความสามารถขององค์กร (organizational capacity building) • การส่งเสริมความหลากหลาย (fostering diversity) • การสร้างความสัมพันธ์ (creating relationships) • การสร้างสัมพันธมิตร (building coalitions) • การส่งเสริมทุนทางสังคมและทุนมนุษย์ (fostering social and human capital) • สร้างความเชื่อใจ (building trust) • ภาวะผู้นำแบบปรับตัว (adaptive leadership) • การมองโลกในแง่ดีและมีความหวัง (optimism and hope)	สภาพแวดล้อม (environment: ITS) • การส่งเสริมให้สังคมปราศจากความรุนแรง (nonviolence social movement) • การสร้างวัฒนธรรมแห่งสันติภาพ (creating culture of peace) • การสร้างเคลื่อนไหวและการสนับสนุน (activism and advocacy) • การปรับเปลี่ยนระบบและโครงสร้าง (shifting systems and structures) • ภาวะผู้นำแบบสร้างเครือข่ายและกระจายความเป็นผู้นำ (networked and distributed leadership) • ทฤษฎีความซับซ้อนและความอลวน (complexity and chaos theory)

ภาพที่ ๑ กรอบทฤษฎีแบบองค์รวมของการบูรณาการภาวะผู้นำแห่งสันติภาพ

จากปัจจัยข้างต้นการนำทฤษฎีมาบูรณาการกับการปฏิบัติทำให้เห็นภาพของภาวะผู้นำแห่งสันติภาพได้ชัดเจนมากขึ้น และการนำภาวะผู้นำแห่งสันติภาพไปปฏิบัติสามารถแบ่งออกเป็น ๓ ระดับ ได้แก่ ๑) การนำตนเอง (lead self) คือ ความสามารถในการนำตนเองโดยใช้ความฉลาดทางอารมณ์ (emotional intelligence) เป็นตัวขับเคลื่อนในการพัฒนาตนเองไปสู่การเป็นผู้นำแห่งสันติภาพที่สามารถนำผู้อื่นในสังคมได้ ๒) การนำผู้อื่น (lead with other) ผู้นำแห่งสันติภาพต้องสามารถนำผู้อื่นได้แม้อยู่ในสถานการณ์ที่ไม่แน่นอนและยากต่อการสร้างสันติภาพ ๓) การนำชุมชน (lead community) ผู้นำแห่งสันติภาพจะต้องสร้างความร่วมมือระหว่างภาครัฐและเอกชนได้แม้จะอยู่ในสภาพแวดล้อมแห่งความขัดแย้ง เพื่อปฏิรูปให้สังคมเกิดความโปร่งใสและมีธรรมาภิบาลอันนำไปสู่การพัฒนาสันติภาพได้อย่างยั่งยืน โดยบทบาทหน้าที่ของผู้นำที่สามารถสร้างสันติภาพและคุณลักษณะของผู้นำแห่งสันติภาพมีดังนี้^{๑๒}

๑. กำหนดแนวทาง พัฒนาวิสัยทัศน์เพื่อกำหนดทิศทางในอนาคต เพราะวิสัยทัศน์สามารถสร้างกลยุทธ์ให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่จำเป็น เพื่อให้บรรลุตามเป้าหมายที่ได้กำหนดไว้ อีกทั้งวิสัยทัศน์เป็นแนวทางหนึ่งที่สามารถนำไปสู่การสร้างสันติภาพได้

๒. ทำให้ผู้คนในสังคมเห็นด้วย การสื่อสารอย่างตรงไปตรงมาจะทำให้เกิดความเข้าใจและได้รับความร่วมมือจากผู้คนในสังคมนั้นได้ ซึ่งผู้นำจำเป็นจะต้องสื่อสารให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียเกิดความเข้าใจต่อวิสัยทัศน์ และวิธีการดำเนินการเพื่อให้เป้าหมายสำเร็จตามวิสัยทัศน์ที่ได้กำหนดไว้

๓. สร้างแรงจูงใจและแรงบันดาลใจ ปลุกพลังให้ประชาชนเอาชนะอุปสรรคทางการเมืองและข้อจำกัดด้านทรัพยากร เพราะการสร้างควมพึงพอใจขั้นพื้นฐานนั้นมักจะไม่สามารถเติมเต็มความปรารถนาของมนุษย์ได้ ดังนั้นผู้นำควรจะต้องสร้างแรงจูงใจและแรงบันดาลใจให้กับผู้ใต้บังคับบัญชาเข้ามามีส่วนร่วมในการสร้างวิสัยทัศน์ด้านสันติภาพ

๔. สร้างความเปลี่ยนแปลงและสร้างวิสัยทัศน์ด้านสันติภาพ

๕. คุณลักษณะของผู้นำแห่งสันติภาพ

๑) สามารถเผชิญหน้ากับความขัดแย้งที่ท้าทายได้

๒) เป็นแบบอย่างให้ผู้คนสามารถมีทัศนคติที่ดีต่อกัน (positive peace)

๓) สนับสนุนให้สังคมเจริญรุ่งเรืองและมีมนุษยธรรมมากขึ้น

๔) สนับสนุนให้เกิดวัฒนธรรมแห่งสันติภาพทั้งต่อตนเองและผู้อื่น

๕) สร้างพื้นที่ในการแสดงความคิดเห็นร่วมกันเพื่อทำให้สังคมเจริญรุ่งเรือง

^{๑๒} Van Zyl, E., and Campbell, A., *Peace Leadership : Self-transformation to Peace* (South Africa: KR Publishing, 2019) 2-16.

๖) นำทางให้ผู้คนไปสู่ความสำเร็จด้านสันติภาพ

๗) สร้างแรงบันดาลใจและทำให้สังคมเป็นหนึ่งเดียวกัน

ตัวอย่างของผู้ที่มีภาวะผู้นำแห่งสันติภาพคือ Nelson Mandela ประธานาธิบดีผิวสีคนแรกของประเทศแอฟริกาใต้ เขาได้เปลี่ยนบทบาทของตัวเองจากนักการเมืองและนักสู้เพื่อเสรีภาพสู่การเป็นผู้นำแห่งสันติภาพ โดยเขาได้เรียนรู้จากประสบการณ์ว่าความสามารถในการนำตนเองเป็นจุดเริ่มต้นที่สำคัญในการเป็นผู้นำแห่งสันติภาพ เมื่อรู้จักตัวเองและมีความมั่นใจในสิ่งที่ทำอยู่กระบวนการนี้จะเป็นพลังนำไปสู่ความสำเร็จ ยิ่งไปกว่านั้นการมีทักษะในการเข้าใจตนเองและความฉลาดทางอารมณ์สามารถช่วยให้เข้าใจในสิ่งที่สำคัญได้อย่างลึกซึ้ง^{๑๓}

ภาวะผู้นำกับการสร้างแรงจูงใจในการสร้างนวัตกรรม

การจัดทำโครงการดูแลรักษาข้อมูลให้สอดคล้องกับแนวคิดของภาวะผู้นำแห่งสันติภาพเป็นเรื่องที่ผู้นำองค์กรมีความสำคัญอย่างมากในการส่งเสริมและดึงศักยภาพของผู้ปฏิบัติงานให้เกิดความคิดสร้างสรรค์และสามารถสร้างนวัตกรรมในการทำงานให้ก้าวทันต่อการเปลี่ยนผ่านทางดิจิทัล (digital transformation) โดยเฉพาะการสร้างสรค์นวัตกรรมผ่านการจัดทำโครงการเพื่ออนุรักษ์และสงวนรักษาข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมให้ผู้คนทุกระดับ ทุกศาสนา และทุกเชื้อชาติในสังคมโลกสามารถบันทึกประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของตนเอง รวมทั้งสามารถเข้าถึงข้อมูลนั้นได้ทุกช่วงเวลาที่ต้องการใช้งานโดยปราศจากอุปสรรค

ปัจจุบันภารกิจของผู้ดูแลรักษาข้อมูลได้ขยายขอบเขตในการอนุรักษ์และสงวนรักษาข้อมูลมากกว่าในอดีต เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีข้อมูลจึงไม่ถูกจำกัดอยู่ในรูปแบบทางกายภาพ (physical form) หรือแอนะล็อกเพียงอย่างเดียวเท่านั้นแต่ยังรวมไปถึงรูปแบบดิจิทัลด้วย รูปแบบของข้อมูลดิจิทัลแบ่งออกเป็น ๒ ประเภทคือ ๑) เป็นดิจิทัลตั้งแต่เริ่มสร้าง (born-digital) ๒) เป็นตัวแทนของข้อมูลที่อยู่ในรูปแบบกายภาพหรือแอนะล็อก (digital surrogates of analog material)^{๑๔} ด้วยเหตุนี้ความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นสิ่งสำคัญต่อผู้ดูแลรักษาข้อมูลและยังเป็นหนึ่งในองค์ประกอบของพฤติกรรมการสร้างสรค์นวัตกรรม (innovative behavior) ซึ่งมีความสำคัญในการสร้างความเปลี่ยนแปลงทั้งระดับองค์กรและระดับโลก เพราะฉะนั้นการเป็นผู้นำที่ดีจำเป็นต้องสนับสนุนและกระตุ้นให้ผู้ปฏิบัติงานเกิดพฤติกรรมนี้ได้

^{๑๓} Van Zyl, E., and Campbell, A., **Peace Leadership : Self-transformation to Peace** (South Africa: KR Publishing, 2019) 3-4.

^{๑๔} Sandusky, R. J., "How recordkeeping ensures trust in digital archives," **Proceedings of the Association for Information Science and Technology** 54, 1 (2017): 96-797.

พฤติกรรมการสร้างสรค์นวัตกรรม (innovative behavior) หมายถึง พฤติกรรมของบุคคลที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการสร้างนวัตกรรม โดยพฤติกรรมการสร้างนวัตกรรมจะประกอบด้วย การตระหนักถึงปัญหาและหาทางออก การแสวงหาการสนับสนุนทางความคิด และการทำให้เกิดต้นแบบ^{๑๕} ประเวศ ชุ่มเกษรกุลกิจ และศรีมาจ ฦ วิเชียร^{๑๖} กล่าวว่า ปัจจัยที่ทำให้เกิดการสร้างพฤติกรรมสร้างนวัตกรรมในการทำงานแบ่งออกเป็น ๔ ปัจจัย ได้แก่ ปัจจัยด้านบุคคล ปัจจัยด้านลักษณะงาน ปัจจัยด้านคุณลักษณะทางสังคม และปัจจัยด้านคุณลักษณะขององค์กร และแบ่งมิติของการทำงานออกเป็น ๓ มิติ ได้แก่

๑. การสร้างความคิด (idea generation) หมายถึง การสร้างความคิดที่แปลกใหม่และมีประโยชน์ ขั้นตอนนี้จะเริ่มจากการที่บุคคลรับรู้ปัญหาเกี่ยวกับงานในด้านต่าง ๆ และพยายามหาแนวทางในการแก้ไขปัญหาจนเกิดเป็นความคิดที่แปลกใหม่

๒. การสนับสนุนความคิด (idea promotion) หมายถึง การที่บุคคลหนึ่งได้สร้างความคิดใหม่ขึ้นมาและต้องการหาผู้มีอำนาจหรือผู้สนับสนุนความคิดใหม่นั้นโดยการทำกิจกรรมทางสังคมบางอย่างเพื่อให้บุคคลเหล่านี้สนับสนุนความคิดใหม่ของเขา เพื่อให้ความคิดใหม่นั้นสามารถออกมาเป็นรูปธรรมได้

๓. การทำให้ความคิดเป็นจริง (idea realization and innovation) เป็นพฤติกรรมต่อเนื่องจาก ๒ มิติข้างต้น โดยมีมตินี้คือขั้นตอนการทำความคิดใหม่นั้นให้เป็นรูปธรรม โดยส่วนใหญ่จะสร้างเป็นโมเดลต้นแบบ ทำให้นวัตกรรมที่สร้างอยู่ในรูปแบบที่จับต้องได้

จากบทความข้างต้นสังเกตได้ว่ามิติของการสนับสนุนความคิดในข้อที่ ๒ เป็นส่วนจำเป็นเพราะทำให้ความคิดสร้างสรรค์ที่เกิดจากพฤติกรรมสร้างนวัตกรรมในการทำงานเป็นรูปธรรมมากขึ้น โดยบทบาทของผู้นำคือการสร้างแรงจูงใจ และช่วยสนับสนุนให้ผู้ปฏิบัติงานสามารถสร้างสรค์นวัตกรรมและนำนวัตกรรมนั้นมาใช้ในการทำงานและแก้ไขความขัดแย้งได้และอาจนำไปสู่การสร้างภาวะผู้นำแห่งสันติภาพ ซึ่งสุธีรา นิมิตรนิวัฒน์^{๑๗} ได้กล่าวว่ารูปแบบการบริหารและบรรยากาศในการทำงาน เช่น รูปแบบความเป็นผู้นำ และการสนับสนุนจากผู้บริหาร เป็นปัจจัยหนึ่งของสังคมและองค์กรที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการสร้างนวัตกรรม

^{๑๕} Scott, S. G. and Bruce, R. A., "Determinants of innovative behavior: A path model of individual innovation in the workplace," *Academy of Management Journal* 37, 1 (1994): 580-607.

^{๑๖} ประเวศ ชุ่มเกษรกุลกิจ และศรีมาจ ฦ วิเชียร, "พฤติกรรมการสร้างนวัตกรรมในการทำงาน: แนวคิด ปัจจัยเชิงสาเหตุความท้าทาย," *วารสารพฤติกรรมศาสตร์เพื่อการพัฒนา* ๑๐, ๑ (๒๕๖๑): ๒๖-๓๗.

^{๑๗} สุธีรา นิมิตรนิวัฒน์, "การรับรู้ความสามารถของตนเองพลั้งขับเคลื่อนสู่พฤติกรรมสร้างนวัตกรรม," *วารสารศิลปศาสตร์ปริทัศน์* ๑๔, ๒ (๒๕๖๒): ๑๓๖-๑๔๘.

หน้าที่หนึ่งของผู้นำที่ดีคือ สามารถผลักดันและพัฒนาทักษะในด้านต่าง ๆ ของผู้ปฏิบัติงานหรือลูกน้องได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงสร้างสังคมหรือบรรยากาศให้เหมาะสมต่อการทำงาน ซึ่งสิ่งสำคัญคือการสร้างแรงจูงใจให้กับผู้ตาม ทั้งนี้ผู้นำต้องมีทักษะและกลยุทธ์ในการสื่อสารเพื่อสร้างการมีส่วนร่วมและทำให้ผู้ตามตระหนักถึงคุณค่าในตนเอง โดยทฤษฎีการสร้างแรงจูงใจ (reinforcement theory of motivation) ของ Burrhus Frederic Skinner นักจิตวิทยาชาวอเมริกัน ได้กล่าวถึงวิธีการส่งเสริมให้เกิดแรงจูงใจ ๔ ประการ ได้แก่^{๑๘}

๑. แรงเสริมทางบวก (positive reinforcement) คือ การกระทำที่ส่งเสริมและกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมทางบวกทั้งในปัจจุบันและอนาคต เช่น การเลื่อนขั้น และการขึ้นเงินเดือน

๒. การหลีกเลี่ยง (avoidance) หรือ แรงเสริมทางลบ (negative) เกิดขึ้นเมื่อผู้ตามทำพฤติกรรมทางลบและไม่เหมาะสม ผู้นำจึงต้องใช้การหลีกเลี่ยงหรือแรงเสริมทางลบในการแก้ปัญหา เช่น ออกคำสั่งหรือนโยบายเพื่อห้ามพฤติกรรมนั้น

๓. การลงโทษ (punishment) คือ การลงโทษเพื่อยุติพฤติกรรมที่ไม่ถูกต้อง เช่น ละเมิดกฎเกณฑ์ของหน่วยงาน แต่ทั้งนี้การเสริมแรงในลักษณะนี้ไม่ควรใช้บ่อย เพราะผู้ตามจะไม่เกรงกลัว

๔. การเพิกเฉย (extinction) คือ การไม่ให้คุณค่ากับพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์เพื่อลดการกระทำของพฤติกรรมนั้น

อย่างไรก็ตามการนำทฤษฎีการสร้างแรงจูงใจไปปรับใช้ในองค์กรอาจไม่ได้ผลเสมอไป ผู้นำควรเรียนรู้และทำความเข้าใจกับความต้องการของผู้ปฏิบัติงาน ไม่ว่าจะเป็นด้านลักษณะนิสัยและด้านทฤษฎีความต้องการ เช่น ทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการของ Maslow (Maslow's hierarchy of needs) และทฤษฎี ๒ ปัจจัยของ Herzberg (Herzberg's two-factor theory) เพื่อกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจที่ตรงกับความต้องการของผู้ปฏิบัติงานและนำไปสู่ความสำเร็จในการสร้างนวัตกรรมให้กับองค์กร โดยในหัวข้อถัดไปจะเป็นตัวอย่างของโครงการอนุรักษ์และสงวนรักษาขององค์กรที่เกี่ยวข้องกับการดูแลรักษาข้อมูลซึ่งแสดงให้เห็นว่าผู้นำขององค์กรเหล่านั้นได้ตระหนักถึงความสำคัญของข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมในสังคมโลกที่กำลังจะถูกทำลายหายไปเนื่องจากภาวะสงคราม และเปิดโอกาสให้ผู้ปฏิบัติงานด้านการดูแลรักษาข้อมูลสามารถสร้างสรรค์โครงการที่สอดคล้องกับแนวคิดของภาวะผู้นำแห่งสันติภาพได้

^{๑๘} StudySmarter. **Reinforcement Theory**. [Online]. Retrieved 1 April 2024, from: <https://www.studysmarter.co.uk/explanations/business-studies/human-resources/reinforcement-theory/>

ตัวอย่างโครงการของผู้ดูแลรักษาข้อมูลที่น่าเทคโนโลยีมาประยุกต์กับการสร้างสันติภาพ

ภารกิจของผู้นำด้านการดูแลรักษาข้อมูลในปัจจุบันต้องเผชิญหน้ากับความท้าทายต่อความเปลี่ยนแปลงทั้งการเปลี่ยนผ่านทางดิจิทัลและความต้องการของผู้ใช้บริการ ประกอบกับสถานการณ์ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นทั่วโลก ส่งผลให้การดูแลรักษาข้อมูลต้องปรับเปลี่ยนกลยุทธ์และนโยบายเพื่อให้ก้าวทันกับความเปลี่ยนแปลงนี้ ซึ่งในหัวข้อนี้ได้ยกตัวอย่างของโครงการที่เกี่ยวกับการดูแลรักษาข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมมาจำนวน ๒ โครงการได้แก่ โครงการ Backup Ukraine และโครงการอนุรักษ์มรดกวัฒนธรรมของชาวยูเครนในรูปแบบออนไลน์ (Saving Ukrainian Cultural Heritage Online: SUCHO) มีรายละเอียดดังนี้

ตัวอย่างแรกของการนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ให้เข้ากับการรักษาสันติภาพ คือ Polycam หนึ่งในแอปพลิเคชันของโครงการ Backup Ukraine หรือโครงการฐานข้อมูลเพื่ออนุรักษ์มรดกวัฒนธรรมในยูเครน โดยโครงการนี้เกิดจากความร่วมของ ๓ องค์กร ได้แก่ Virtue Worldwide, Blues shield Danish และคณะกรรมการแห่งชาติเดนมาร์กขององค์การการศึกษา วิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (Danish United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization National Commission)^{๑๙} โดยโครงการนี้ได้เริ่มขึ้นหลังจากยูเครนถูกรุกรานโดยรัสเซียเมื่อเดือนเมษายน พ.ศ. ๒๕๖๕ มีจุดประสงค์เพื่ออนุรักษ์มรดกวัฒนธรรมที่จับต้องได้ของประเทศยูเครนด้วยการจัดเก็บผ่านระบบดิจิทัล เปรียบเสมือนเป็นพื้นที่ที่ไม่อาจถูกทำลายจากสงครามได้ จุดเด่นของแอปพลิเคชันคือเปิดโอกาสให้ประชาชนได้เป็นผู้บันทึกเหตุการณ์และมีส่วนร่วมในการเก็บข้อมูลทางมรดกวัฒนธรรม^{๒๐} กล่าวคือประชาชนสามารถบันทึกภาพสถานที่หรือสิ่งของ เช่น อาคารบ้านเรือนที่ถูกทำลาย ซากรถถัง อนุสาวรีย์ ตลอดจนข้าวของเครื่องใช้ต่าง ๆ ผ่านแอปพลิเคชัน Polycam บนโทรศัพท์มือถือของตนเอง ซึ่งตัวแอปพลิเคชันได้ใช้ซอฟต์แวร์สร้างโมเดล ๓ มิติ ที่มีคุณภาพสูง จากนั้นภาพถ่าย ๓ มิติจะถูกจัดเก็บภายในคลังดิจิทัลอย่างถาวรในรูปแบบ Augmented reality หรือ AR ซึ่งเป็นเทคโนโลยีที่ผสานโลกแห่งความเป็นจริงเข้ากับโลกเสมือนผ่านอุปกรณ์ทางด้านฮาร์ดแวร์รวมกับการใช้ซอฟต์แวร์ต่าง ๆ ทำให้สามารถมองเห็นภาพที่มีลักษณะเป็นวัตถุแสดงผลในจอภาพกลายเป็นวัตถุ

^{๑๙} Tucker, E. Ukrainians are using 3D technology to preserve hundreds of cultural Artifacts in adigital archive, far away from Russia's attacks. [Online]. Retrieved 28 April 2024, from: <https://edition.cnn.com/style/article/ukraine-uses-3d-technology-to-preserve-cultural-heritage/index.html#:~:text=The%20app's%20software%20generates%20a,the%20reach%20of%20Russian%20attacks>

^{๒๐} Campaigns of the world. Backup Ukraine – Preserving Ukraine's Cultural Heritage: A Digital Backup in the Cloud. [Online]. Retrieved 27 March 2024 from: <https://campaignsoftheworld.com/outdoor/backup-ukraine/>

๓ มิติลอยอยู่เหนือพื้นผิวจริง^{๒๑} นอกจากนี้เจ้าของแอปพลิเคชันได้แนะนำให้ประชาชนบันทึกวิดีโอและเคลื่อนไหววัตถุเหล่านั้นอย่างช้า ๆ และถ่ายจากทุกมุมที่สามารถทำได้เพื่อเก็บรายละเอียด

ผู้ริเริ่มโครงการได้กล่าวว่าด้วยคุณภาพระดับสูงของเทคโนโลยีทำให้โมเดล ๓ มิติที่ถูกสร้างขึ้นโดยแอปพลิเคชันสามารถสำรวจและศึกษาได้เสมือนวัตถุและสถานที่ต้นแบบ ด้วยวิธีการฉายแสดงในขนาดเทียบเท่ากับพื้นที่จริง รวมถึงยังสามารถใช้สร้างสิ่งประดิษฐ์ทางมรดกวัฒนธรรมที่ครั้งหนึ่งเคยถูกทำลายไปแล้วให้สามารถสร้างขึ้นใหม่ได้เหมือนต้นแบบ ในช่วงเริ่มต้นโครงการได้เปิดรับอาสาสมัคร ซึ่งมีผู้สมัครมากกว่า ๒๕๐ คน รวมถึงประชาชนชาวยูเครนเองก็ได้มีการติดตั้งแอปพลิเคชันนี้ไปแล้วมากกว่า ๖,๐๐๐ คน^{๒๒} ด้วยการได้รับความสนใจเป็นวงกว้างจากประชาชน ดังนั้นผู้นำของโครงการจึงได้ติดต่อกับ Heritage Emergency Rescue Initiative ซึ่งเป็นหน่วยงานที่อยู่ภายใต้กระทรวงวัฒนธรรมของยูเครนและประสานงานไปยังผู้เชี่ยวชาญในอุตสาหกรรมการสแกนแบบ ๓ มิติ ทั้งในยูเครนและทั่วโลก เพื่อให้แอปพลิเคชันสามารถสแกนภาพได้ใหญ่ขึ้นและรวดเร็วมากกว่าเดิม

แอปพลิเคชัน Polycam ได้รับรางวัล Grand Prix จาก Cannes Lion Award ในสาขา Digital Craft ซึ่งเป็นรางวัลสูงสุด^{๒๓} ถึงแม้ว่าในปัจจุบันแอปพลิเคชันนี้อาจจะไม่ได้อยู่ในกระแสท่ามกลางที่ผ่านมา แต่สิ่งที่ต้องยอมรับคือการสร้างโครงการฐานข้อมูลเพื่อบริการมรดกวัฒนธรรมในยูเครนได้กระตุ้นให้เกิดความตระหนักรู้ต่อผู้คนทั่วโลกในคุณค่าของมรดกวัฒนธรรมและเป็นจุดเริ่มต้นของประเด็นเกี่ยวกับการนำเทคโนโลยีนี้ไปใช้ในประเทศที่กำลังเผชิญหน้ากับความขัดแย้งและภาวะสงครามเหมือนกรณีรัสเซีย-ยูเครน รวมถึงประชาชนชาวยูเครนก็ได้ตระหนักถึงความสำคัญในการปกป้องประวัติศาสตร์ศิลปะ และวัฒนธรรมของชาติพันธุ์ตนเองมากยิ่งขึ้น ซึ่งยูเครนโดนทำลายทรัพย์สินทางมรดกวัฒนธรรมไปแล้วไม่ต่ำกว่า ๓๖๗ ครั้ง อาทิ พิพิธภัณฑ์ หอสมุด สุสานชาวยิวที่มีอายุมากกว่าร้อยปี โดย Iain Thomas ผู้อำนวยการฝ่าย Creative ของบริษัท Virtue Worldwide และเป็นหนึ่งในผู้ก่อตั้งโครงการได้กล่าวว่าพวกเขาได้สร้างระบบที่เป็นต้นแบบในการปกป้องสิ่งประดิษฐ์ทางมรดกวัฒนธรรมซึ่งผู้คนทั่วโลกสามารถใช้ได้ในอนาคตเมื่อต้องเผชิญหน้ากับความขัดแย้งที่รุนแรง “We’ve created a precedent here in terms

^{๒๑} จิราภรณ์ ปกรณ์. AR (Augmented Reality) เทคโนโลยีโลกเสมือนผสานโลกแห่งความจริง. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๓๐ มีนาคม ๒๕๖๗, จาก: <https://www.scimath.org/article-technology/item/7755-ar-augmented-reality>

^{๒๒} The MATTER. ยูเครนใช้วิธีสร้างโมเดล ๓ มิติออนไลน์ ที่ระเบิดรัสเซียก็ทำลายไม่ได้ เพื่อรักษาไว้ซึ่งมรดกทางวัฒนธรรมของชาติ. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๒๙ มีนาคม ๒๕๖๗ จาก: <https://thematter.co/brief/177719/177719>

^{๒๓} Blue Shield International. Backup Ukraine wins award. [Online]. Retrieved 26 March 2024, from: <https://theblueshield.org/backup-ukraine-wins-award/>

of protecting cultural artifacts and a model, a system that people can use going forward as conflict develops”^{๒๔}

ตัวอย่างที่สอง คือ Internet Archive ได้จัดกิจกรรมบรรยายทางออนไลน์ในหัวข้อ AI @ IA: Research in the Age of Artificial Intelligence หรือการวิจัยในยุคปัญญาประดิษฐ์ ซึ่งโครงการวิจัย SUCHO (Saving Ukrainian Cultural Heritage Online) หรือ โครงการอนุรักษ์มรดกวัฒนธรรมของชาวยูเครนในรูปแบบออนไลน์บรรยายโดย Quinn Dombrowski และ Alyssa Virker^{๒๕} เป็นโครงการที่เปิดรับอาสาสมัครในระดับนานาชาติเพื่อทำหน้าที่ปกป้องข้อมูลดิจิทัลของประเทศยูเครนในเชิงมรดกวัฒนธรรม โครงการนี้ได้เปิดตัวเมื่อวันที่ ๑ มีนาคม พ.ศ. ๒๕๖๕ และได้รับการสนับสนุนจากอาสาสมัคร ๑,๐๐๐ คนภายในสัปดาห์แรกที่เปิดตัวโครงการ

จุดประสงค์หลักของโครงการคือ การจัดเก็บและสงวนรักษาข้อมูลดิจิทัลเชิงมรดกวัฒนธรรมในรูปแบบออนไลน์ของชาวยูเครน เพราะเมื่อภาวะสงครามสิ้นสุดลงข้อมูลดิจิทัลเหล่านี้ก็จะถูกกู้คืนและเก็บรักษาไว้ดังเดิม ซึ่งสงครามไม่เพียงแต่สร้างความเสียหายหรือทำลายมรดกวัฒนธรรมทางกายภาพเท่านั้น แต่ยังสร้างความเสี่ยงให้กับข้อมูลดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับมรดกวัฒนธรรมอีกด้วย ข้อมูลดิจิทัลทั้งในรูปแบบ Born digital และข้อมูลที่ผ่านการแปลงเป็นดิจิทัล (digitized) รวมไปถึงภาพถ่ายและไฟล์อื่น ๆ ซึ่งถูกจัดเก็บไว้ในเซิร์ฟเวอร์ ล้วนอาจถูกทำลายหรือเกิดความเสียหายในระหว่างการโดนโจมตีหรือไฟฟ้านดับ แม้แต่เว็บไซต์ที่มีเจ้าของ (host) อยู่นอกยูเครน ตัวเว็บไซต์ก็อาจจะสูญหายหรือโดนทำลายด้วยเช่นกัน หากเจ้าของเว็บไซต์ไม่สามารถรับผิดชอบค่าใช้จ่ายได้ สิ่งที่น่าสนใจในการบรรยายออนไลน์ของโครงการนี้คือ การจัดเก็บคอลเล็กชัน Meme เกี่ยวกับสถานการณ์สงครามรัสเซีย-ยูเครนที่ประชาชนโพสต์ลงในสื่อสังคมออนไลน์ภายใต้มุมมองของชาวยูเครน และนำมาเรียงเป็นภาพติดต่อกันหรือที่เรียกว่า Memes Wall จากนั้นจึงสร้างคำอธิบาย (annotation) ในแต่ละภาพเป็นภาษาอังกฤษ ซึ่งโครงการอยู่ในขั้นตอนการพัฒนาเครื่องตีความทางภาษาและบริบททางวัฒนธรรม (machine interpretability)

^{๒๔} Tucker, E. Ukrainians are using 3D technology to preserve hundreds of cultural Artifacts in a digital archive, far away from Russia's attacks. [Online]. Retrieved 28 April 2024, from: <https://edition.cnn.com/style/article/ukraine-uses-3d-technology-to-preserve-cultural-heritage/index.html#:~:text=The%20app's%20software%20generates%20a,the%20reach%20of%20Russian%20attacks>

^{๒๕} Internet Archive. AI @ IA: Research in the Age of Artificial Intelligence — Internet Archive's Annual Celebration. [Online]. Retrieved 12 October 2023, from: <https://www.youtube.com/watch?v=USKMXT6t42w>

โดย Meme ไม่ใช่เพียงแค่มุกตลกแต่ Meme ยังสะท้อนถึงความคิดเห็นและมุมมองทางวัฒนธรรม เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงสถานการณ์ของคน สัตว์ หรือสิ่งต่าง ๆ ที่สร้างความขบขันในวัฒนธรรมนั้น ๆ^{๒๖}

Alyssa Virker หนึ่งในผู้ก่อตั้งโครงการและผู้บรรยายได้กล่าวว่า “การสงวนรักษา Memes ถือเป็นการจัดเก็บประวัติศาสตร์และบริบททางอารมณ์ รวมไปถึงมุมมองต่อสถานการณ์ที่เกิดขึ้นร่วมกันของชาว ยูเครน ณ ช่วงเวลาแห่งสงครามได้” โดย SUCHO และ Internet Archive ได้ร่วมมือกันต่อต้านเป้าหมายของรัสเซียในการลบวัฒนธรรมของชาวยูเครนออกจากประวัติศาสตร์ของสังคมโลก ปัจจุบัน SUCHO ได้ใช้พื้นที่ในการจัดเก็บและสงวนรักษาเว็บไซต์ของยูเครนไปแล้วกว่า ๕๐ เทราไบต์ (terabytes)^{๒๗}

สรุป

การสร้างสันติภาพให้กับโลกในยุคดิจิทัลไม่จำกัดเพียงแต่การเป็นผู้นำทางด้านการเมือง การปกครองเท่านั้น แต่ผู้นำด้านอื่น ๆ ก็สามารถสร้างสันติภาพในแนวทางของตนเองได้เช่นกัน ดังในกรณีของผู้นำด้านการดูแลรักษาข้อมูลอย่าง Internet Archive ที่ได้สนับสนุนโครงการเพื่ออนุรักษ์ข้อมูลและสงวนรักษามรดกวัฒนธรรมของรัฐที่ตกเป็นรองในภาวะสงคราม โดยโครงการดังกล่าวสามารถสร้างแบบอย่างที่ดีและสนับสนุนให้สังคมได้เห็นแนวทางการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เพราะผู้ดูแลรักษาข้อมูลได้คำนึงถึงความเสมอภาคในการคัดเลือกและประเมินคุณค่าของข้อมูลที่จะอนุรักษ์และสงวนรักษา แม้สิ่งนี้จะเป็นการแก้ปัญหาที่ปลายเหตุแต่การสนับสนุนให้ผู้คนในสังคมได้เห็นถึงความสำคัญและร่วมมือกันสงวนรักษาและอนุรักษ์มรดกวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ ไปจนถึงภาษาของรัฐที่มีอำนาจน้อยกว่าและกำลังเผชิญกับความอยุติธรรมก็สามารถสร้างค่านิยมและบรรทัดฐานแห่งศีลธรรมให้สังคมในโลกยุคดิจิทัลได้เป็นอย่างดี เพราะการบันทึกข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมต้องไม่ถูกจำกัดอยู่เพียงแค่ผู้ที่ชนะสงครามอย่างเดียวเท่านั้น แต่ผู้ที่แพ้สงครามก็มีสิทธิ์ที่จะบันทึกข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมของตนเองไว้ในความทรงจำของมวลมนุษยชาติได้เช่นเดียวกัน

บรรณานุกรม

กระทรวงการต่างประเทศ. กรมสนธิสัญญาและกฎหมาย. **กฎหมายมนุษยธรรมระหว่างประเทศ.**

[ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๒๘ มีนาคม ๒๕๖๗, จาก: <https://treaties.mfa.go.th/th/content/กฎหมายมนุษยธรรมระหว่างประเทศ?cate=63d1f3c67edb2e31af2af453>

^{๒๖} ไทยรัฐออนไลน์. **มีม (Meme) คืออะไร? เปิดที่มาจุดเริ่มต้นมีม มุกขำขันบนโลกออนไลน์.** [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๓๐ มีนาคม ๒๕๖๗, จาก: <https://www.thairath.co.th/lifestyle/life/2689753>

^{๒๗} SUCHO. **About SUCHO.** [Online]. Retrieved 30 March 2024, from: <https://www.sucho.org/>

จิราภรณ์ ปกรณ์. **AR (Augmented Reality) เทคโนโลยีโลกเสมือนผสมผสานโลกแห่งความจริง.**

[ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๓๐ มีนาคม ๒๕๖๗, จาก: <https://www.scimath.org/article-technology/item/7755-ar-augmented-reality>

ไทยรัฐออนไลน์. **มีม (Meme) คืออะไร? เปิดที่มาจุดเริ่มต้นมีม มุกขำขันบนโลกออนไลน์.** [ออนไลน์].

สืบค้นเมื่อ ๓๐ มีนาคม ๒๕๖๗, จาก: <https://www.thairath.co.th/lifestyle/life/2689753>

ประเวศ ชุ่มเกสรกุลกิจ และศรีมาจ ฦ วิเชียร. “พฤติกรรมกรรมการสร้างนวัตกรรมในการทำงาน: แนวคิด

ปัจจัยเชิงสาเหตุความท้าทาย.” **วารสารพฤติกรรมศาสตร์เพื่อการพัฒนา.** ๑๐, ๑ (๒๕๖๑): ๒๖-๓๗.

ศิริน เลขาวิจิตร และรัชนิวรรณ วนิชย์ถนอม. “ความสัมพันธ์ระหว่างภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงต่อพฤติกรรมการ

สร้างสรรค์นวัตกรรมของข้าราชการครู โดยมีสภาพแวดล้อมในการทำงานเป็นตัวแปรสื่อและการเสริมสร้าง

พลังอำนาจในเชิงจิตวิทยาเป็นตัวแปรกำกับ.” **วารสารพฤติกรรมศาสตร์.** ๒๓ (๒๕๖๐): ๔๑-๕๔.

สุธีรา นิมิตรนิวัฒน์. “การรับรู้ความสามารถของตนเองพลังขับเคลื่อนสู่พฤติกรรมสร้างนวัตกรรม.”

วารสารศิลปศาสตร์ปริทัศน์. ๑๔, ๒ (๒๕๖๒): ๑๓๖-๑๔๘.

Blue Shield International. **Backup Ukraine wins award.** [Online]. Retrieved 26 March 2024,

from: <https://theblueshield.org/backup-ukraine-wins-award/>

Campaigns of the world. **Backup Ukraine – Preserving Ukraine’s Cultural Heritage:**

A Digital Backup in the Cloud. [Online]. Retrieved 27 March 2024, from:

<https://campaignsoftheworld.com/outdoor/backup-ukraine/>

ICRC. **กฎหมายสงครามทำงานอย่างไร รวมทุกข้อสงสัยเกี่ยวกับกฎหมายมนุษยธรรมระหว่างประเทศ.**

[ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๒๗ มีนาคม ๒๕๖๗, จาก <https://blogs.icrc.org/th/2022/07/06/ihl-rules-of-war-faq-geneva-conventions/>

Internet Archive. **AI @ IA: Research in the Age of Artificial Intelligence — Internet**

Archive's Annual Celebration. [Online]. Retrieved 12 October 2023, from:

<https://www.youtube.com/watch?v=USKMXT6t42w>.

McIntyre Miller, W. “Toward a scholarship of peace leadership.” **International Journal**

of Public Leadership. 12 (2016): 216-226.

McIntyre Miller, W. and Alomair, M. O. “Understanding integral peace leadership in

practice: Lessons and learnings from women PeaceMaker narratives.” **Peace**

and Conflict: Journal of Peace Psychology. 28, 4 (2022): 437-448.

- Northouse, P. G. **Leadership : theory and practice**. Sage publication: N.P., 2004.
- Sandusky, R. J. “How recordkeeping ensures trust in digital archives.” **Proceedings of the Association for Information Science and Technology**. 54, 1 (2017): 96-797.
- Scott, S. G. and Bruce, R. A. “Determinants of innovative behavior: A path model of individual innovation in the workplace.” **Academy of Management Journal**. 37, 1 (1994): 580-607.
- Snyder, T. “War No More: Why the World Has Become More Peaceful.” **Foreign Affairs**. 91 (2012): 153-159.
- StudySmarter. **Reinforcement Theory**. [Online]. Retrieved 1 April 2024, from: <https://www.studysmarter.co.uk/explanations/business-studies/human-resources/reinforcement-theory/>
- SUCHO. **About SUCHO**. [Online]. Retrieved 30 March 2024, from: <https://www.sucho.org/>
- Tekulu, F. B. “The effect of war on basic infrastructures of Eastern Tigray, Ethiopia” **GeoJournal**. 89, 1 (2024): 1-12.
- The MATTER. **ยูเครนใช้วิธีสร้างโมเดล 3 มิติออนไลน์ ที่ระเบิดรัสเซียก็ทำลายไม่ได้ เพื่อรักษาไว้ซึ่งมรดกทางวัฒนธรรมของชาติ**. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๒๙ มีนาคม ๒๕๖๗, จาก: <https://thematter.co/brief/177719/177719>
- Tucker, E. **Ukrainians are using 3D technology to preserve hundreds of cultural Artifacts in A digital archive, far away from Russia’s attacks**. [Online]. Retrieved 28 April 2024, from: <https://edition.cnn.com/style/article/ukraine-uses-3d-technology-to-preserve-cultural-heritage/index.html#:~:text=The%20app's%20software%20generates%20a,the%20reach%20of%20Russian%20attacks>
- Van Zyl, E. and Campbell, A. **Peace Leadership : Self-transformation to Peace**. South Africa: KR Publishing, 2019.
- Wilber, K. **A theory of everything : an integral vision for business, politics, science, and spirituality**. N.P.: Shambhala Publication, 2000.

ถอดบทเรียนห้องสมุดมนุษย์ ตอนแรงบันดาลใจสู่อาชีพ

The Human Library: Turning Pages in Human Lives: Career Inspiration from Human Library Experience

สุภาณี เลิศจิระประเสริฐ^๑

Supanee Lertjiraprasert

Received: 11 May 2024

Revised: 10 June 2024

Accepted: 12 June 2024

บทคัดย่อ

ห้องสมุดมนุษย์ (Human Library) นิยามคำจำกัดความ คือ การนำหนังสือหรือคนที่เชี่ยวชาญด้านใดด้านหนึ่งมาให้คำปรึกษา พูดคุย เล่าเรื่องราวในหนังสือให้กับผู้มาฟัง รอผู้มาคุยด้วย ในประเทศไทยมีการจัดทำในห้องสมุดมหาวิทยาลัย และห้องสมุดประชาชน ต่างประเทศมีการทำกิจกรรม Human Library กันมากในอเมริกา ยุโรป และเอเชีย (สิงคโปร์ ฟิลิปปินส์ อินเดีย) สำหรับห้องคลังความรู้ได้จัดทำกิจกรรม Human Library ตอน แรงบันดาลใจสู่อาชีพเป็นตอนที่ ๒ ในปี ๒๕๖๖ หลังจากครั้งแรกได้ทำเรื่อง ห้องสมุดมนุษย์ ตอน เรียนรู้ชีวิตผ่านประสบการณ์ เมื่อปี ๒๕๖๕ และตอนแรงบันดาลใจสู่อาชีพนี้มาจากแนวคิดเรื่องการนำเสนอสาระ Content ให้กับกลุ่มเป้าหมายผู้รับสารของพิพิธภัณฑ์มิวเซียมสยาม ซึ่งเป็นกลุ่มเยาวชน คนรุ่นใหม่หรือผู้ที่เพิ่งจบการศึกษาได้รับสารโดยตรงผ่านการรับชมทาง Museum Siam Facebook page ใช้รูปแบบการทำบนออนไลน์ คือ จัดทำเป็นคลิปวิดีโอสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญแทนการเชิญมานั่งให้คำปรึกษาที่ห้องสมุด

สำหรับผู้ที่เป็นตัวแทนอาชีพจำนวน ๔ อาชีพ คือ เซฟ ยูทูบเบอร์ สตรีมเมอร์เกม และบิวตี้บล็อกเกอร์ ทำการคัดเลือกมาจากการชมเพจของผู้ที่ทำอาชีพเหล่านั้น ผู้อ่านหรือผู้ฟังจะได้เรียนรู้ประสบการณ์การทำงานอาชีพที่จะช่วยสร้างแรงบันดาลใจในการเป็นความรู้ รู้จักอาชีพที่คนเหล่านี้ทำอยู่ในสภาพชีวิตจริง เป็นการเรียนรู้จากเรื่องราวของเจ้าของอาชีพนั้น ๆ โดยตรง เป็นบทเรียนให้ผู้อ่านที่เป็นเยาวชน คนรุ่นใหม่และผู้สนใจทั่วไปได้รู้จักอย่างแท้จริง

คำสำคัญ: ห้องสมุดมนุษย์, เซฟ, ยูทูบเบอร์, สตรีมเมอร์เกม, บิวตี้บล็อกเกอร์

^๑ ผู้ช่วยผู้อำนวยการฝ่าย ห้องคลังความรู้ สถาบันพิพิธภัณฑการเรียนรู้แห่งชาติ (มิวเซียมสยาม) อีเมล: supanee@ndmi.or.th

Assistant Director, Department of Space and Service, National Discovery Museum Institute E-mail: supanee@ndmi.or.th

Abstract

Human library activities across America, Europe, and Asia-including Singapore, the Philippines, and India-feature human books who engage in meaningful conversations with readers. The project titled “The Human Library: Turning Pages in Human Lives: Career Inspiration from Human Library Experience” has proven particularly impactful. It resonates with young teenagers of Generation Z and early-career professionals, who are key target audiences at Museum Siam. The human books selected for this initiative are role models from non-traditional careers, namely a Chef, YouTuber, Game Streamer and Beauty Blogger. Through their stories, readers gain insights into these unique professions, which not only provide a glimpse into diverse career paths but also have the potential to inspire the next generation.

Keywords: Human Library, Chef, Youtuber, Game Streamer, Beauty Blogger

บทนำ

ห้องสมุดมนุษย์เป็นกระบวนการสร้างเสริมความรู้ความเข้าใจอันดีระหว่างบุคคลหรือกลุ่มชนที่มีความขัดแย้งกันด้วยการจัดกิจกรรมให้กลุ่มบุคคลดังกล่าวได้มีโอกาสมาพบปะพูดคุยหรือสนทนากันในสถานที่ที่มีบรรยากาศเป็นมิตร ผลที่ได้จากการจัดกิจกรรมดังกล่าว คือ บุคคลกลุ่มต่าง ๆ ที่เข้าร่วมกิจกรรมมีความพึงพอใจในประโยชน์ที่ได้รับ ซึ่งได้แก่ การที่ได้รับความรู้ ความเข้าใจ แนวคิด ประสบการณ์ และแรงบันดาลใจ มีประโยชน์ที่ได้อีกน้อย ๆ คือ “อย่าตัดสินหนังสือด้วยเพียงหน้าปก (Don’t judge a book by its cover)”^๒ แต่วัตถุประสงค์หลักก็จะแตกต่างกันออกไป กล่าวคือ ส่วนใหญ่มีวัตถุประสงค์หลักคือ มุ่งจัดให้บุคลากรจากสาขาอาชีพต่าง ๆ ที่เป็นจิตอาสาได้มาพบปะสนทนากันเพื่อถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจ แนวคิด การสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้สนใจตามช่วงวันเวลาที่ได้กำหนดไปจนถึงรูปแบบของการจัด

ห้องสมุดมนุษย์ เป็นสิ่งช่วยเติมเต็มในด้านการเข้าถึงสารนิเทศเฉพาะบางอย่าง บางเรื่องที่ห้องสมุดต้องการนำเสนอแก่ผู้ใช้บริการ ในปี ๒๕๖๖ ห้องคลังความรู้ มิวเซียมสยาม ได้จัดทำโครงการห้องสมุดมนุษย์ต่อเนื่องเป็นปีที่ ๒ ต่อจากปี ๒๕๖๕ ที่นำเสนอห้องสมุดมนุษย์ ตอน เรียนรู้ประสบการณ์ชีวิต

^๒ Bryan, Jane and Dobbins, Kerry, “Food for the Soul: Applying the human library concept to academic professional development,” *Journal of Perspectives in Applied Academic Practice* 11, 2 (2023): 24.

สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ หรือที่เรียกกันว่า มิวเซียมสยาม เป็นพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แนวใหม่ที่ให้เข้าศึกษาและเกิดการเรียนรู้ ค้นพบด้วยตนเอง ในแนว Discovery Learning ผู้มาใช้บริการมีหลากหลายกลุ่ม ตั้งแต่เด็ก เยาวชน กลุ่มวัยรุ่น กลุ่มคนทำงาน กลุ่มครอบครัว และผู้สูงอายุ นักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและต่างประเทศ ในบรรดากลุ่มที่มาใช้บริการซึ่งเป็นกลุ่มใหญ่มักเป็นกลุ่มเยาวชน คนรุ่นใหม่

การสื่อสารถึงกลุ่มเป้าหมายหนึ่งของผู้มาใช้บริการมิวเซียมสยามในกลุ่มเยาวชน คนรุ่นใหม่และกลุ่มผู้ที่เริ่มจบการศึกษาและเริ่มเข้าสู่การทำงาน (First Jobber) นั้น ความสนใจหนึ่งคือเรื่องงานอาชีพ ที่ปัจจุบันสถานการณ์ในตลาดแรงงานพบว่าผู้ที่อยู่ในวัยแรงงาน ประชากรช่วงอายุ ๓๐-๖๐ ปี หรือมากกว่า ๖๐ ปี ในบางกลุ่มอาชีพมีเป็นจำนวนมากในประชาคมโลก รวมถึงในประเทศไทย ดังนั้นกลุ่มคนรุ่นใหม่ (New Generation) ได้มุ่งไปสู่ผู้ที่เกิดหลัง ค.ศ. ๒๐๐๐ หรือที่เราเรียกกันว่า Generation Z^๓ ที่มีคุณลักษณะโดดเด่นประเภทเกิดมาพร้อมเทคโนโลยี (Born to Digital) ที่จะเป็กำลังสำคัญในตลาดแรงงานต่อไปในอนาคต จึงนำมาสู่การจัดทำหนังสือมนุษย์ในด้านการงานอาชีพ ที่จะช่วยสร้างแรงบันดาลใจ “กิจกรรม Human Library หอสมุดมนุษย์” ที่จัดทำผ่านคลิปวิดีโอ จำนวน ๔ เรื่อง ซึ่งมีองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับทักษะสำคัญในศตวรรษที่ ๒๑

ทักษะสำคัญสำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑^๔ ประกอบไปด้วยทักษะ ๓ ด้าน ดังนี้ ๑) ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ประกอบด้วยความคิดสร้างสรรค์ ใส่ใจนวัตกรรม มีวิจรณ์ญาณ แก้ปัญหาเป็นสื่อสารดี เต็มใจร่วมมือ ๒) ทักษะสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี ประกอบด้วยอัปเดตทุกข้อมูลข่าวสาร รู้เท่าทันสื่อ รอบรู้เทคโนโลยีสารสนเทศ ฉลาดสื่อสาร และ ๓) ทักษะชีวิตและอาชีพ ประกอบด้วยมีความยืดหยุ่น รู้จักปรับตัว ริเริ่มสิ่งใหม่ ใส่ใจดูแลตัวเอง รู้จักเข้าสังคม เรียนรู้วัฒนธรรม มีความเป็นผู้นำรับผิดชอบหน้าที่ พัฒนาอาชีพ หมั่นหาความรู้รอบด้าน

รูปแบบงานอาชีพที่อยู่ในความสนใจของคนรุ่นใหม่คือ ประเภทการงานอาชีพที่มั่นคง ประเภทอาชีพในฝัน และประเภทอาชีพที่โดดเด่นอยู่ในความสนใจแห่งยุค จากผลสำรวจของ Adecco^๕ (บริษัททางด้านการงาน) “อาชีพในฝันของเด็กไทย” ปี ๒๕๖๓ จากกลุ่มสำรวจตัวอย่างเด็กไทยอายุ ๗-๑๔ ปี จำนวน ๔,๐๕๐ คน จากทั่วภูมิภาค พบว่าอาชีพในฝันอันดับ ๑-๓ คือ แพทย์ ครู ยูทูบเบอร์ โดยเด็กไทย

^๓ Chayapon Soontornwiwattana, “Workforce Expectations of the New Generation: A case Study of Thai Social Science Pre-Graduates,” *ASEAN Journal of Management & Innovation* 10, 1 (2023): 96.

^๔ สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน). *ทักษะสำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑*. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๒๐ เมษายน ๒๕๖๗, จาก: <https://www.okmd.or.th/okmd-opportunity/new-gen/262/>

^๕ ศูนย์บริหารข้อมูลตลาดแรงงานภาคตะวันออกเฉียงเหนือ, “อาชีพในฝัน-ยูทูบเบอร์อาชีพมาแรงแห่งปี” *Smart Job Magazine* วารสารข่าวสารตลาดแรงงาน ๒๗, ๒ (๒๕๖๓): ๑๑.

มองว่าอาชีพยูทูบเบอร์เป็นอาชีพที่ได้ทำในสิ่งที่ชอบ สบาย รายได้สูง อิสระ มีชื่อเสียง และคิดว่าตัวเองมีทักษะและความสามารถในการทำอาชีพนี้ได้ หลายคนได้รับแรงบันดาลใจจากยูทูบเบอร์และนักแคสต์เกมที่ตนชื่นชอบ

๔ อาชีพที่เลือกมาเป็นหนังสือมนุษย ได้แก่ เชฟ คือ ๑) คุณนันทวัฒน์ จรรย์ลิขิต หรือเชฟแมกซ์ จาก Thailand Master Chef Season III ๒) คุณปริญญา หรือคุณวงศกร เขยสุวรรณ ยูทูบเบอร์ด้านเทคนิค/ทริคการใช้เครื่องมือไอที ๓) คุณภรณ์ ยิงเพิ่มทรัพย์ หรือ KS ๑๓๙ นักแคสต์เกม หรือสตรีมเมอร์เกมที่เป็นที่รู้จักกันอย่างกว้างขวางในหมู่นักเล่นเกม และ ๔) คุณธีรณย์ แสนยาวุฒิ ควีนส์เดอะเทีย บิวตี้บล็อกเกอร์ เจ้าของเพจ Tia The Kweenz นักแต่งหน้าสร้างสรรค์

นิยามคำจำกัดความ

“ห้องสมุดมนุษย” หมายถึง พื้นที่ที่ปลอดภัยสำหรับตั้งคำถามยาก ๆ โดยไม่ตัดสิน เป็นความพยายามที่จะทำความเข้าใจยิ่งขึ้นในชีวิตของผู้คนที่คุณคิดว่าคุณรู้ แต่คุณไม่รู้ รอนนี่ อาเบอร์เกิล (Ronni Abergel) คือหนึ่งในผู้ริเริ่มแนวคิดห้องสมุดมนุษย^๖

“ห้องสมุดมนุษย” หรือ “ห้องสมุดมีชีวิต” (Living Library) เนื่องจากเป็นสถานที่สำหรับห้องสมุดที่มีการจัดบริการหนังสือมีชีวิต (Living Book) หรือหนังสือมนุษย (Human Book) ได้แก่ บุคคลผู้มีความรู้ในเรื่องต่าง ๆ และประสงค์จะถ่ายทอดความรู้ แนวคิด ประสบการณ์ แก่ผู้อื่น ไว้บริการผู้อ่านที่สนใจ ในวัน เวลา และสถานที่ที่กำหนด โดยมีกระบวนการดำเนินงานการพัฒนาหนังสือมีชีวิตและการให้บริการคล้ายห้องสมุดทั่วไป^๗

“เชฟ” คือ ผู้ที่คอยบริหารจัดการงานในครัว คิดค้นออกแบบสร้างสรรค์สูตรอาหารใหม่ ๆ คัดเลือกวัตถุดิบที่ต้องใช้ คิดคำนวณต้นทุนกำไร ออกแบบการตกแต่งจาน ตลอดจนวางแผนและแจกจ่ายงานให้กับสมาชิกคนอื่นในทีมครัว โดยรายละเอียดของงานนั้นจะแตกต่างออกไปตามลักษณะของสถานที่ที่ทำงานอยู่ เช่น โรงแรม ภัตตาคาร หรือร้านอาหารส่วนตัว และอาจแบ่งออกเป็นครัวเย็น ครัวร้อน ตามลักษณะอาหารที่รับผิดชอบได้อีกด้วย^๘

^๖ Abergel, Ronni. **Settings for a Human Library**. [Online]. Retrieved 12 March 2024, from: <http://humanlibrary.org>

^๗ คงศักดิ์ สังฆมานนท์. **ประวัติห้องสมุดมนุษย**. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๙ ธันวาคม ๒๕๖๖, จาก: <https://library.oarit.rmuti.ac.th/lib/humanlibrary/historyhl>

^๘ หรูกปฏัญญา. **อาชีพเชฟ**. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๒๐ เมษายน ๒๕๖๗ จาก: <https://www.truelookpanya.com/explorer/occupation-step3/47>

“ยูทูบเบอร์” คือ อาชีพที่อัปโหลดวิดีโอลงในเว็บไซต์ Youtube.com เพื่อแสวงหากำไร บางคนมีผู้เข้าชมและผู้ติดตามนับล้าน ซึ่งแต่ละวิดีโอที่ได้อัปโหลดไปนั้นต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ของเจ้าของช่องเพื่อให้ได้วิดีโอที่สะดุดตา แปลกใหม่ สร้างสรรค์ ตามสไตล์ของผู้อัปโหลด และความสำเร็จของยูทูบเบอร์ขึ้นอยู่กับยอดผู้ชมที่ติดตามและเข้าชมวิดีโอของเขาจนทำให้เกิดรายได้มากมาย^๙

“สตรีมเมอร์เกม” คือ ผู้เล่นเกมออนไลน์และมีการถ่ายทอดสด (Live Streaming) แบบเรียลไทม์ผ่านช่องทางต่าง ๆ อาทิ YouTube Facebook หรือ Twitter ซึ่งในขณะที่เล่นเกมออนไลน์ถ่ายทอดสดนั้น ก็จะพูดคุยเรื่องราวต่าง ๆ ทั้งที่อาจจะเกี่ยวกับเกมหรือไม่เกี่ยวกับเกม เพื่อให้ผู้รับชมเกิดความสนุกสนาน โดยเนื้อหาที่น่าสนใจในการพูดคุยอาจจะเป็นการสอนวิธีการเล่นเกม เทคนิคการเล่นเกม เคล็ดลับการเล่นให้ชนะ เปรียบเสมือนพิธีกรจัดรายการถ่ายทอดสด ส่วนทักษะการพูดนั้นถือเป็นสิ่งสำคัญของอาชีพสตรีมเมอร์ เพราะการถ่ายทอดสดแต่ละครั้ง นอกจากจะเล่นเกมไปด้วย ซึ่งต้องใช้การประสานงานระหว่างสมอง สายตา นิ้วมือแล้ว ยังต้องพูดคุยสื่อสารกับผู้ชมไปในขณะเดียวกัน ดังนั้นการพูดคุยเล่าเรื่องราวต่าง ๆ จึงต้องทำให้เข้าใจง่าย ชัดเจน มีความลื่นไหลและสนุกสนาน โดยคำนึงถึงเรื่องที่จะสื่อสารออกไปและพูดโต้ตอบกับผู้ชมให้น่าสนใจและอยากติดตามต่อไป^{๑๐}

“บิวตี้บล็อกเกอร์” คือ ผู้ที่มานำเสนอและรีวิวผลิตภัณฑ์ความงามทั้งหลาย รวมไปถึงการสอนแต่งหน้า ทำผม แต่งตัว ซึ่งหากเป็นรีวิวผลิตภัณฑ์ก็ต้องทดลองใช้จริงและรีวิวผลตามความเป็นจริงเป็นอาชีพที่อิสระ อาจใช้วิธีเขียนบล็อกหรือถ่ายคลิปวิดีโอลงยูทูบได้^{๑๑}

วัตถุประสงค์

๑. เพื่อถอดองค์ความรู้ด้านเนื้อหาทางห้องสมุดมนุษย์ของห้องคลังความรู้ กิจกรรมที่ประกอบ การเรียนรู้ของสถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

๒. เพื่อจัดเก็บและเผยแพร่ในรูปแบบคลังดิจิทัลของสถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ ในรูปแบบคลังทรัพยากรเปิด (Open Resources)

^๙ สตราฟิช. ทำไมอาชีพ Youtuber จึงเป็นอาชีพที่นิยมของเด็กยุคนี้. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๒๐ เมษายน ๒๕๖๗, จาก: <https://www.starfishlabz.com/blog/58>

^{๑๐} การินา อคาเดมี่. สตรีมเมอร์เกม. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๒๐ เมษายน ๒๕๖๗, จาก: <https://www.garenaacademy.com/job/game-player-caster/streamer>

^{๑๑} หุบลูกปัญญา. Beauty Blogger อาชีพใหม่ของคุณผู้หญิง. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๒๐ เมษายน ๒๕๖๗, จาก: <https://www.truelookpanya.com/dhamma/content/63617>

๓. เพื่อเป็นการจัดการความรู้ในองค์กร (Knowledge Management-KM) ส่งต่อความรู้นั้น ให้ได้รับการเผยแพร่สู่องค์กรและสาธารณะ

ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงาน

๑. ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับองค์ความรู้ด้านอาชีพที่น่าสนใจของคนรุ่นใหม่
๒. รวบรวมข้อมูลการทำห้องสมุดมนุษย์ พ.ศ. ๒๕๖๖ ของห้องคลังความรู้ มิวเซียมสยาม
๓. วิเคราะห์จากเอกสารและคลิปวิดีโอที่จัดทำ
๔. สรุปรายงานและข้อเสนอแนะ

วิธีการศึกษา

ศึกษาจากเอกสารบทความวิชาการและรายงานการวิจัยเกี่ยวกับองค์ความรู้ด้านอาชีพที่น่าสนใจของคนรุ่นใหม่ ๔ อาชีพ ซึ่งจะเห็นได้ว่าเป็นอาชีพที่แตกต่างจากภาพการรับรู้เดิมที่เป็นอาชีพแพทย์ ครู พยาบาล ทหาร เป็นต้น อาชีพเหล่านี้มีความโดดเด่นในแง่ความร่วมมือกับผู้คนในยุคเรียนรู้วิธีการทำงาน วัตถุประสงค์ที่ทำ ผลลัพธ์ของการจัดกิจกรรมมีส่วนสำคัญที่จะตอบโจทย์ของงานที่ห้องสมุดต้องการ

ปรัทัศน์วรรณกรรม

งานห้องสมุดมนุษย์มีงานเขียนทั้งในต่างประเทศและประเทศไทย แบ่งเป็น ๒ หัวข้อ ดังนี้

๑. งานวิจัยต่างประเทศ

๑.๑ การก่อกำเนิด^{๑๒}

ห้องสมุดมนุษย์ (Human Library) มีการจัดขึ้นครั้งแรกที่ประเทศเดนมาร์กปี ค.ศ. ๒๐๐๐ และจัดขึ้นในหลาย ๆ แห่ง แต่การจัดครั้งแรกยังไม่เป็นที่แพร่หลายนัก การจัดที่เดนมาร์กนั้นดำเนินการโดยองค์กรนานาชาติที่มีความมุ่งหวังที่จะชี้ถึงการแบ่งแยกเชื้อชาติ โดยรอนนี่ อาเบอร์เกล และคนอื่น ๆ มีวัตถุประสงค์หลักในระยะแรก ๆ คือ การหยุดความรุนแรง (Stop the Violence) โดยกระบวนการสร้างเสริมความรู้ ความเข้าใจอันดีระหว่างบุคคลหรือกลุ่มชนที่มีความขัดแย้งกันด้วยการจัดกิจกรรมให้กลุ่มบุคคลดังกล่าวได้มีโอกาสมาพบปะพูดคุยหรือสนทนากันในสถานที่ที่มีบรรยากาศเป็นมิตร ผลที่ได้จากการจัดกิจกรรมดังกล่าว คือ บุคคลกลุ่มต่าง ๆ ที่เข้าร่วมกิจกรรมมีความพึงพอใจในประโยชน์ที่ได้รับ ซึ่งได้แก่ การที่ได้รับความรู้ ความเข้าใจ แนวคิด ประสบการณ์ และแรงบันดาลใจ แต่เดิมนี่ อาเบอร์

^{๑๒} Safdar, M., Siddique, N., and Khan, M. A, "A systematic review of literature on human libraries: Objectives, benefits, and challenges," *Journal of Librarianship and Information Sciences* (2023).

เกล ใช้ชื่อว่ากิจกรรมห้องสมุดมีชีวิต ต่อมาเปลี่ยนเป็นห้องสมุดมนุษย์ การพัฒนาห้องสมุดมนุษย์ได้ขยายตัวไปสู่ประเทศอื่น ๆ ในทวีปยุโรปและทวีปอื่น ๆ มีทั้งอเมริกา ออสเตรเลีย และเอเชีย

๑.๒ รูปแบบการจัด

รูปแบบการจัดของห้องสมุดมนุษย์ บางแห่งจัดแบบให้ผู้เล่าและผู้ฟังมานั่งพูดคุยกันแบบ Face to Face กิจกรรมดังกล่าวได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษามหาวิทยาลัยโคเปนเฮเกนกำหนดให้นักศึกษาชั้นปีแรกของสถาบันผลิตนักสังคมสงเคราะห์ (Institute for Social Worker) เป็นนักอ่านของห้องสมุดมนุษย์ เพื่อให้มีโอกาสสัมผัสสมมติความเป็นมนุษย์ รวมถึงเรื่องราวที่อยู่เบื้องหลังชีวิตของแต่ละคน โดยจัดเป็นกิจกรรมปีละ ๒ ครั้ง ครั้งละ ๑ สัปดาห์ มีการนำผู้เชี่ยวชาญจากหลากหลายสาขาอาชีพมาพูดคุยให้คำปรึกษา เช่น นักจิตวิทยา แพทย์ พระ ครู อาจารย์ มหาวิทยาลัย เชฟทำอาหาร เป็นต้น สำหรับประเทศไทยมีการศึกษาวิจัยกรณีของห้องสมุดมนุษย์ที่สถาบันราชภัฏสกลนคร พบว่า ช่วงของการจัดกิจกรรมที่เหมาะสมและสอดคล้องที่สุด คือ การจัดในช่วงเทศกาล รูปแบบการจัดแบบออนไลน์ และมีการนำเสนอผ่านเว็บไซต์และผ่านยูทูบ^{๓๓} ซึ่งจะนำไปสู่วิธีการจัดการเกี่ยวกับหนังสือที่นำมาจัด

โดยส่วนใหญ่รูปแบบการจัดพบว่าเป็นการจัดชนิดให้ผู้ที่เป็นหนังสือมนุษย์มาพบกันกับผู้อ่าน (Readers) มีการพูดคุยกัน เสนอหน้ากัน และจากการจัดในหลาย ๆ แห่ง มีการศึกษาถึงสภาพแวดล้อมการจัดที่จะให้มีสภาวะที่เป็นพื้นที่สร้างสรรค์และปลอดภัยในการพูดคุยที่ไม่อึดอัด สบาย เป็นกันเอง ประสบการณ์ของผู้เล่าเรื่องและผู้อ่านได้แลกเปลี่ยนกันอย่างอิสระ มากกว่าจะเป็นการสื่อสารทางเดียว

๒. งานวิจัยในประเทศไทย

๒.๑ ว่าด้วยเรื่อง สถานการณ์ของกลุ่มแรงงานรุ่นใหม่

ความท้าทายเนื่องจากช่องว่างหรือความต่างระหว่างวัยของพนักงานเป็นเรื่องหนึ่งที่ผู้นำและผู้บริหารให้ความสนใจ เพราะพนักงานรุ่นใหม่เข้ามามีบทบาทสำคัญในองค์กรมากขึ้น ข้อมูลจากสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการลงทุน ชี้ว่าในไตรมาส ๒/๒๕๖๕ จำนวนแรงงานในประเทศไทยมี ๓๙.๗๗ ล้านคน โดยแรงงานหลักมีอายุต่ำกว่า ๓๕ ปี และในแต่ละปีจะมีแรงงานเพิ่มขึ้นราว ๘๐๐,๐๐๐ คน หมายความว่า คนทำงานรุ่นใหม่จะเข้าสู่ตลาดแรงงานเพิ่มมากขึ้น และบุคคลเหล่านี้น่าจะกลายเป็นกำลัง

^{๓๓} อุบลศิลป์ โพธิ์พรม, ภูณิชาพัชร อุ่มภูธร และภควัต ชัยวินิจ, “การจัดกิจกรรมที่เหมาะสมในห้องสมุดมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร,” Pulinet Journal ๔, ๓ (๒๕๖๐): ๖.

สำคัญในการทำงานในองค์กร ดังนั้นการเข้าใจถึงความต้องการและความคาดหวังของกลุ่มคนเหล่านี้จึงมีความสำคัญต่อผู้นำและองค์กรในการบริหารจัดการบุคคลและกลยุทธ์ในการจัดการองค์กร^{๑๔}

๒.๒ ว่าด้วยเรื่องเทรนด์อาชีพของคนรุ่นใหม่

ผลสำรวจอาชีพในฝันของเด็กไทย โดยคุณธิดารัตน์ กาญจนวัฒน์ ประธานเจ้าหน้าที่บริหารกลุ่มบริษัท อีเด็คโก้ ประเทศไทย กล่าวว่า “ในกลุ่มเด็กอายุ ๗-๑๔ ปี ซึ่งแบ่งเป็น ๒ Generations คือ Gen Z และ Gen Alpha ซึ่งเป็นกลุ่มที่เติบโตมากับเทคโนโลยี คำนึงกับการใช้สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ตมาตั้งแต่เด็ก จึงไม่แปลกใจที่เห็นคำตอบจะมีความเป็นดิจิทัลมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นอาชีพยูทูบเบอร์ที่มาแรงและมีแนวโน้มสูงขึ้นทุกปี” รวมถึงพฤติกรรมของเด็กยุคนี้ที่ชอบเล่นเกม สื่อสารผ่านโซเชียลมีเดีย ค้นหาความรู้ทางอินเทอร์เน็ต ล้วนสะท้อนเห็นถึงความเป็น Digital Native ของเด็กไทยในปัจจุบัน

การที่พวกเขาเกิดพร้อมกับโอกาสในการเข้าถึงเทคโนโลยีและข้อมูลข่าวสาร Mark McCrindle นักประชากรศาสตร์และนักวิจัยทางสังคมมีการพยากรณ์ว่า Gen Alpha หรือเด็กที่มีอายุต่ำกว่า ๑๐ ปี จะเป็น Generation ได้รับการศึกษาที่ดีที่สุด และเป็น Gen ที่ฉลาดที่สุด และใช้เทคโนโลยีเก่งที่สุด เมื่อเทียบกับ Gen อื่นๆ ตอนมีอายุรุ่นราวคราวเดียวกัน ขณะที่ Gen Z หรือผู้ที่ปัจจุบันมีอายุตั้งแต่ ๒๖ ปี ลงไป งานวิจัยจากต่างประเทศรายงานว่า Gen Z ก็จะถูกเข้ามาเป็นแรงขับเคลื่อนที่สำคัญขององค์กร โดยจะมีสัดส่วนเป็นร้อยละ ๒๗ ของแรงงานทั้งหมด ภายในอีก ๕ ปีข้างหน้า Gen Z มีแนวโน้มที่จะได้เลือกอาชีพที่ได้เป็นส่วนหนึ่งในการขับเคลื่อนและเปลี่ยนแปลงสังคมโลก ทั้งการพัฒนาเทคโนโลยีและการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ รวมถึงสนใจในการเป็นผู้ประกอบการและทำอาชีพอิสระ ซึ่งเป็นมุมมองการเลือกอาชีพที่แตกต่างไปจากคนรุ่นก่อน

เด็กในรุ่นนี้จะโตมากับอนาคตของโลกการทำงานที่เปลี่ยนไป หลายอาชีพถูกแทนที่ด้วยเทคโนโลยีและปัญญาประดิษฐ์ แต่ก็จะมีอีกหลายอาชีพเกิดขึ้นใหม่เช่นเดียวกัน มีการคาดการณ์ว่าภายในปี ๒๐๒๕ ร้อยละ ๖๐ ของแรงงานจะทำงานในอาชีพที่ไม่มีอยู่ในปัจจุบัน จึงเป็นหน้าที่ของผู้ใหญ่ที่จะช่วยกันพัฒนาศักยภาพเด็ก โดยเฉพาะอย่างยิ่งทักษะการใช้ชีวิตและทักษะทางสังคม ซึ่งเป็นทักษะที่หุ่นยนต์ไม่สามารถทดแทนได้ รวมทั้งปลูกฝังค่านิยมการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อให้พวกเขาสามารถที่จะ

^{๑๔} รัชนิภา ลิฬหา. ค่านิยม ความคาดหวังต่อการทำงานและสถานที่ทำงานของคน Gen Z. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๒๐ เมษายน ๒๕๖๗,

เรียนรู้และต่อยอดองค์ความรู้เดิมที่มีอยู่ เพราะในอนาคตความรู้ใหม่ ๆ จะมีความสำคัญมากกว่าใบปริญญา^{๑๕}

ก่อนที่จะมาถึงประเด็นชี้การทำงานของคนรุ่นใหม่ มาทำความเข้าใจกับความแตกต่างของคนแต่ละรุ่นด้วยการมองถึงการแบ่งช่วงของวัย ดังนี้ ๑) Baby Boomers ๒) Generation X ๓) Millennials, Generation Y และ ๔) Generation Z

- Baby Boomers ผู้ที่เกิดช่วง ๑๙๔๖-๑๙๖๔ รู้จักกันดีในแง่การยึดมั่นอุดมคติ อุทิศชีวิตให้กับการทำงาน จงรักภักดีกับองค์กร

- Generation X ผู้ที่เกิดช่วง ๑๙๖๕-๑๙๘๐ พึ่งพาตนเอง ปรับตัวได้ดี เติบโตมาในช่วงสถานการณ์เศรษฐกิจเริ่มมั่นคงขึ้นแล้ว

- Millennials ผู้ที่เกิดช่วง ๑๙๘๑-๑๙๙๖ ปรับตัวเก่ง มองโลกในแง่ดี ชอบเรียนรู้เทคโนโลยีเป็นกลุ่มแรกที่เติบโตมากับอินเทอร์เน็ตและโซเชียลมีเดีย

- Generation Z ผู้ที่เกิดมาในช่วงกลางยุค ๑๙๙๐ และต้น ๒๐๐๐ เป็นกลุ่มที่เกิดมาพร้อมดิจิทัล มีความคุ้นเคยกับเทคโนโลยีอย่างมากและมีความต้องการเป็นผู้ประกอบการสูง กระตือรือร้นที่จะเปลี่ยนแปลงสังคม

ดังที่กล่าวในช่วงต้น คนรุ่นใหม่ในกลุ่มเป้าหมายหนึ่งของมิวเซียมสยาม จึงเป็นกลุ่มผู้ที่เป็น Generation Z แต่หลังจากเกิดการระบาดของโรคโควิด-๑๙ ในปี ๒๐๒๐ ผลสำรวจของ The Wall V. ๒๐๒๐ Generation Face Off During The Pandemic เรื่องความคิดเห็นและการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของคนกลุ่ม Gen ทั้ง ๔ จากผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน ๖๒๖ คน ๔๒% ของคนกลุ่ม Gen Z ก่อนช่วงวิกฤตกังวลเรื่องสุขภาพจนจิตตกไปจนถึงซึมเศร้า และมีความกังวลในการติดเชื้อโรคระบาดสูงสุด ๗๘% ของคนกลุ่ม Gen Z รู้สึกว่าชีวิตลำบากและรายได้ลดลงอย่างมากในช่วงโรคระบาด มีการใช้เงินอย่างระมัดระวังมากขึ้น โดยเฉพาะในกลุ่ม First Jobber ที่เจอสถานการณ์ในช่วงที่เพิ่งเข้างานพอดี นอกจากนี้ ๙๖% ของคนกลุ่มนี้ให้ความสำคัญกับสิ่งแวดล้อม และร่วมกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม ให้ความสำคัญกับสุขภาพจิต และคำนึงถึงเรื่อง Work-Life Balance^{๑๖} ด้วย

^{๑๕} ศูนย์บริหารข้อมูลตลาดแรงงานภาคตะวันออกเฉียงเหนือ, “อาชีพในฝัน-ยูทูบเบอร์อาชีพมาแรงแห่งปี,” Smart Job Magazine วารสารข่าวสารตลาดแรงงาน ๒๗, ๒ (๒๕๖๓): ๑๑.

^{๑๖} รัชนิภา ลีพิลา. ค่านิยม ความคาดหวังต่อการทำงานและสถานที่ทำงานของคน Gen Z. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๒๐ มิถุนายน ๒๕๖๗, จาก: <https://blog.happily.ai/th/gen-z-workforce-values-and-expectations-towards-work-and-the-workplace-th/>

จากการที่สังคมการทำงานคนวัย Baby Boomer กำลังจะหายไปจากการเกษียณอายุการทำงาน และถูกแทนที่ด้วยคน Gen Z บริษัท Deloitte ซึ่งเป็นบริษัททางด้านการวิจัยกำลังคน ได้มีการศึกษาว่า คนกลุ่ม Gen Z ที่จะกลายเป็นกลุ่มแรงงานขนาดใหญ่ของสังคมโลกนั้น มีการศึกษาสำรวจถึงคุณลักษณะ ค่านิยมของกลุ่ม Gen Z ไว้ดังนี้ คน Gen Z ต้องการรับโอกาส ความหลากหลายของการนำเสนองานเป็นผู้ประกอบการ แต่ก็ยังคงมีความจงรักภักดีต่อองค์กรอยู่ ต้องการงานรับผิดชอบด้วยตัวเองคนเดียว (Independent) มากกว่าการทำงานแบบกลุ่ม และไม่ได้ต้องการแยกออกไปแบบโดดเดี่ยว (Isolation) ให้ความสำคัญต่อจริยธรรม บทบาทขององค์กรที่มีต่อสังคมมากกว่าการเน้นย้ำคุณภาพผลิตภัณฑ์/สินค้า เน้นให้ความสำคัญกับความมั่นคงทางการเงินมากกว่าความสำเร็จส่วนบุคคลที่จะได้รับ^{๑๗} การที่ทำงานหนังสือ มนุษย์เรื่องอาชีพ เพื่อตอบโจทย์ความต้องการของคนรุ่นใหม่ในกลุ่มคน Gen Z นี้ อาจจะเป็นความท้าทายใหม่ของห้องคลังความรู้ มิวเซียมสยามได้

ห้องสมุดมนุษย์ : ตอนแรงบันดาลใจสู่อาชีพ ที่จัดโดยห้องคลังความรู้ มิวเซียมสยาม

เมื่อ พ.ศ. ๒๕๖๕ ห้องคลังความรู้ได้เริ่มทำกิจกรรมห้องสมุดมนุษย์ขึ้นครั้งแรก โดยในปีนั้นเป็นปีที่อาคารกระทรวงพาณิชย์ ซึ่งคือที่ทำการของสถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ มิวเซียมสยามครบรอบการก่อตั้ง ๑๐๐ ปี มิวเซียมสยามจึงได้จัดโครงการ ๑๐๐ ปีตีกร้าวขึ้น และได้มีการจัดนิทรรศการและกิจกรรมเพื่อเป็นการร่วมเฉลิมฉลองในด้านประวัติศาสตร์ การพาณิชย์ สถาปัตยกรรม ศิลปะ สังคมในยุคเมื่อ ๑๐๐ ปีที่แล้ว รวมถึงงานกิจกรรมของห้องสมุดก็ได้เข้าสู่อการจัดทำห้องสมุดมนุษย์ โดยเน้นเรื่องราวของเจ้าของกิจการที่มีอายุของสถานประกอบการร่วม ๑๐๐ ปี จึงเป็นที่มาของการเล่าเรื่องราวของหนังสือมนุษย์จาก ๘ กิจการ ที่มีการก่อกำเนิดในยุคเดียวกับการตั้งกระทรวงพาณิชย์ในสมัยนั้น โดยตั้งชื่อตอนว่า “เรียนรู้ชีวิตผ่านประสบการณ์ชีวิต”

สำหรับในปี พ.ศ. ๒๕๖๖ ห้องคลังความรู้ได้ดำเนินการโครงการหนังสือมนุษย์ Human Library ตอนแรงบันดาลใจสู่อาชีพ โดยเลือกอาชีพจากที่เยาวชน คนรุ่นใหม่ให้ความสนใจในปัจจุบัน จำนวน ๔ อาชีพ ทั้งนี้ใช้วิธีการสืบค้นจากอินเทอร์เน็ตและติดต่อโดยตรงไปยังผู้ที่เป็นเจ้าของเพจ/รายการนั้น ๆ โดยทำจดหมายเชิญแบบพร้อมโครงการห้องสมุดมนุษย์ส่งไป โดยแบ่งเป็นอาชีพ เชฟ ยูทูบเบอร์ด้านเทคนิค การใช้เครื่องมือไอที สตริมเมอร์เกม และบิวตี้บล็อกเกอร์ มาให้ความรู้เรื่องการทำงานพื้นฐานการทำงาน การศึกษาของผู้ทำ การแก้ไขปัญหา แรงบันดาลใจที่ทำอยู่ มีอาชีพหลักรองรับหรือไม่ งานดังกล่าวเป็นอาชีพ

^{๑๗} Gomez, Karianne, Mawhiney Tiffany and Betts, Kimberly. **Welcome to Generation Z.** [Online]. Retrieved

1 February 2024, from: <https://www.voced.edu.au/content/ngv%3A93842>

หลักได้เลยหรือไม่ รายได้ที่สามารถแจ้งได้ ข้อคิดการเตรียมตัวสำหรับผู้ที่จะเข้าสู่อาชีพนี้ เป็นต้น แนวคำถามของแต่ละคนอาจปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสม ทั้งนี้เพื่อให้ข้อมูล วิธีการเล่าเรื่องของผู้ที่ป็นหนังสือมนุษยมีความลื่นไหลเป็นธรรมชาติ และคงเนื้อหาสาระของแก่นอาชีพนั้น ๆ ผู้ที่เป็นหนังสือมนุษยจะต้องเตรียมตัวข้อมูลมาพร้อม บรรณารักษ์จะแจ้งวัตถุประสงค์ ขอข้อมูลที่มีประกอบวิดีโอ ส่งแนวคำถามให้พิจารณาปรับเพื่อทำสคริปต์ และนัดวันสัมภาษณ์ถ่ายวิดีโอ เพื่อเผยแพร่ผ่านช่องทาง Facebook Museum Siam ระยะเวลาดำเนินงานและออกอากาศตั้งแต่มีนาคม-กันยายน ๒๕๖๖ หนังสือมนุษยทั้ง ๔ อาชีพ (เรื่อง) มีดังนี้

๑. ห้องสมุดมนุษยตอน อาหาร : นักปรุง สูตรสำเร็จหรือพรสวรรค์ โดยเชฟแมกซ์ คุณนันทวัฒน์ จรรย์ลิขิต เชฟผู้ชนะเลิศจากรายการมาสเตอร์เชฟ Thailand Master Chef Season III กล่าวถึงจาก ความชื่นชอบในการรับประทานอาหารอร่อย แรงบันดาลใจในวัยเยาว์ การทำอาหารประเภทขนมเป็นงานอดิเรก จนพัฒนาเรียนรู้ที่จะทำอาหารหลากหลาย การทำอาหารที่ถือเป็นศิลปะอย่างหนึ่งของชีวิต ตลอดจนความสุขที่ได้รับจากงานที่ทำ แม้ว่าจะมีอาชีพหลักคือการเป็นพนักงานต้อนรับบนเครื่องบิน แต่การทำอาหารก็สามารถเป็นอาชีพหนึ่งที่เขายังคงทำเป็นอาชีพที่สองได้

นอกจากนี้เชฟแมกซ์ได้เล่าถึงความยากของการทำเมนูรอบ Final ก่อนเข้าสู่การเป็น Master Chef ใน Season III ตลอดจนเมนูที่ภาคภูมิใจที่สุดจากการดัดแปลงจากความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งผู้อ่านหรือผู้ฟังก็จะได้รับรู้ซึมซับความรู้สึก บรรยากาศของการสัมภาษณ์พร้อมวิดีโอประกอบรายการที่ทางห้องคลังความรู้จัดเตรียมประกอบไปด้วย



ภาพที่ ๑ เชฟแมกซ์

๒. ห้องสมุดมนุษย์ตอน เคล็ด(ไม่)ลับกับยูทูบเบอร์ โดยคุณปริญญ์ ยูทูบเบอร์ เพจ Pinnary Prin หรือคุณวงศกร เขยสุวรรณ ผู้ที่มาแนะนำทริคเครื่องมือไอทีทั้งสมาร์ทโฟน คอมพิวเตอร์ โน้ตบุ๊ก เทคนิคการจดโน้ตที่ได้ใจความ และเทคนิคการเรียนรู้ด้วยไอแพด ในการสัมภาษณ์ดังกล่าว ได้ให้คุณปริญญ์สาธิตยกตัวอย่างการจดโน้ต ทริคการใช้ apple pencil ในรายการไปด้วย



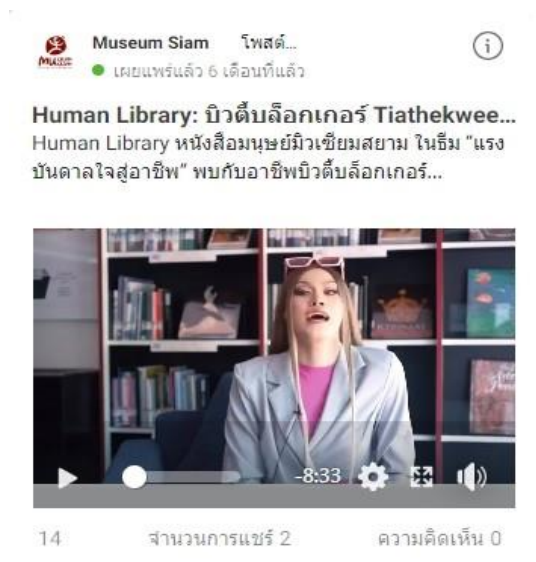
ภาพที่ ๒ คุณปริญญ์

๓. ห้องสมุดมนุษย์ ตอน Streamer : Adventurer บนโลกออนไลน์ โดยคุณเอก หรือฉายาในหมู่นักเล่นเกม KS๑๓๙ หรือ K Seek เพจ KS๑๓๙ คุณภริญญ์ ยิ่งเพิ่มทรัพย์ สตรีมเมอร์เกมที่มีผู้ชื่นชอบเป็นจำนวนมาก คุณเอกมีอาชีพหลักอื่นอยู่ และได้อธิบายการเป็นสตรีมเมอร์นี้ไว้ว่า สตรีมเมอร์มี ๒ ประเภท คือ Full time Streamer หรือคนที่เป็สตรีมเมอร์แบบเต็มเวลา ทำงานประจำกับ Part time Streamer ซึ่งตนเองเป็นแบบหลัง คุณเอกยังได้เล่าวิธีการทำงาน สไตล์ของตนเอง ไม่พูดคำหยาบคาย พยายามรักษาแนวทางการเป็นสตรีมเมอร์ที่มีหลักการ ซึ่งที่ผ่านมาคุณเอกเป็นตัวอย่างที่ดีแก่น้อง ๆ และผู้ติดตามชื่นชอบในตัวคุณเอกเป็นอย่างมากจนยอดวิว การกดไลก์ และการเข้าชมตอนออกอากาศใน Facebook Museum Siam ห้องสมุดมนุษย์ ตอน Streamer : Adventurer บนโลกออนไลน์ของคุณเอกนั้นมียูติติดตามสูงที่สุด



ภาพที่ ๓ คุณเอก

๔. ห้องสมุดมนุษย์ ตอน Make up Creators โดยคุณเทีย ชีรณย์ แสนยาวุฒิ บิวตี้บล็อกเกอร์
 ผู้เป็นเจ้าของเพจ Tia the Kweenz ผู้กล้าแสดงความเป็นตัวตน เปิดเผยและทำสิ่งที่ตนเองรัก หลงใหล
 ในเรื่องราวของความสวยความงามทั้งหลายและเขียนถ่ายทอดผ่านบล็อกและเพจ



ภาพที่ ๔ คุณเทีย

ตารางแสดงลำดับการมีส่วนร่วมของผู้เข้าใช้งาน Facebook Museum Siam ที่รับชมห้องสมุด มนุษย์ ตอน แรงบันดาลใจสู่อาชีพในแต่ละช่วงที่ออกอากาศ โดยเซฟแมกซ์ออกอากาศเดือนมีนาคม ๒๕๖๖ คุณปริญญ์เดือนเมษายน ๒๕๖๖ คุณเอกเดือนมิถุนายน ๒๕๖๖ และคุณเทียเดือนกันยายน ๒๕๖๖ (ช่วงระยะเวลาแต่ละตอนประมาณ ๑๐-๑๕ นาที นานครั้งละ ๑๔ วัน)

ตารางที่ ๑ แสดงผลการตอบรับผ่านช่องทาง Facebook Museum Siam ช่วงเวลา มีนาคม-กันยายน ๒๕๖๖

ผลตอบรับ(หน่วย/ครั้ง)	เซฟแมกซ์	ปริญญ์	เอก KS๑๓๙	Tia the Kweenz
การมีส่วนร่วม Engagement	๒๙๒	๑๓๐	๑๘,๐๐๐	๑๖
การแชร์	๒๑	๑๔	๒๒,๐๐๐	๒
การแสดงความเห็น	๓๕	๔	๑๑๔	๐
กดไลค์	๒๓๖	๑๑๒	๑๕,๐๐๐	๑๔

ความรู้จากหนังสือมนุษย์ทั้ง ๔ เล่มนี้ ล้วนเป็นความรู้ร่วมสมัยในปัจจุบันที่เยาวชนนิยมรับสาร กันมากซึ่งเนื้อหาของสื่อจะมีอิทธิพลต่อการตอบสนองความอยากรู้ในรายละเอียดของอาชีพที่ตนสนใจ ในเวลาเดียวกับที่มีผู้ที่เป็นหนังสือมนุษย์นั้นเป็นต้นแบบทางความคิด หรือไอดอลที่ชื่นชอบของตนเองด้วย เมื่อผู้ที่มาฟังหนังสือมนุษย์เหล่านี้ได้ฟังเรื่องราวต่าง ๆ ที่เป็นทั้งเรื่องการริเริ่มทำงานอาชีพ วิธีการที่เขา เหล่านั้นทำตลอดจนการยกตัวอย่างประกอบ ย่อมทำให้เกิดแรงบันดาลใจในประสบการณ์ที่ได้รับฟัง เทียบเท่ากับการได้อ่านหนังสือ โดยมีเจ้าของเพจมาเป็นผู้อ่านให้เราฟัง ประสบการณ์ที่ได้รับอาจช่วย เสริมสร้างกำลังใจและเป็นคำตอบสำหรับคนรุ่นต่อไปให้เห็นตัวอย่างของคนต้นแบบอาชีพที่สอดคล้อง กับความสนใจเฉพาะตนได้

สรุปและข้อเสนอแนะ

Human Library ห้องสมุดมนุษย์เป็นการนำผู้เชี่ยวชาญเปรียบเป็นหนังสือมนุษย์ หรือผู้มีความรู้ ทางด้านใดด้านหนึ่งมาให้คำปรึกษาที่ห้องสมุด แล้วผู้สนใจ ผู้มาใช้บริการห้องสมุดอยากจะพูดคุยปรึกษา ขอข้อมูล ก็จะทำให้การนัดผ่านทางห้องสมุด/บรรณารักษ์ เพื่อมาพูดคุยขอความรู้ จนกระทั่งแลกเปลี่ยน ประสบการณ์กัน ห้องคลังความรู้ได้ใช้วิธีการสัมภาษณ์โดยเรียงเรียงคำถามที่เป็นแนวทางที่ตอบกับโจทย์ ด้านความรู้ของอาชีพที่อยู่ในความสนใจของเยาวชน เพื่อเป็นการสร้างแรงบันดาลใจต่อไป การเตรียมพร้อม รับมือกับการเปลี่ยนแปลงในยุคปัจจุบันที่มีเทคโนโลยีขับเคลื่อนในงานทุกด้าน ประกอบกับช่วงวัยของ คนทำงาน กลุ่มแรงงานใหม่ที่เข้าสู่ตลาดแรงงานก็จะเป็นกลุ่มคน Gen Z มากขึ้น อาชีพจึงมีการเปลี่ยนผ่าน

จากรูปแบบอาชีพเดิมในตลาดแรงงานเดิม แล้วบันทึกคลิปวิดีโอมาเผยแพร่ แทนการเชิญมาให้พูดคุยในห้องสมุด ซึ่งเท่ากับเป็นการขยายโอกาสการเข้าถึงหนังสือมนุษยนี้มากขึ้น ผู้สนใจสามารถนำมาชมได้เมื่อเวลาที่สะดวก ทั้งนี้คลิปวิดีโอดังกล่าวได้นำมาจัดทำเป็นคลังดิจิทัลในห้องคลังความรู้อีกด้วย ถ้าหากห้องสมุดในประเทศไทยมีการจัดกิจกรรมห้องสมุดมนุษย์ในเชิงที่ช่วยตอบโจทย์ทางสังคมก็จะเป็นการสร้างทางเลือกให้ผู้อ่านในห้องสมุดได้อีกทางหนึ่ง

บรรณานุกรม

- การีนา อคาเดมี่. **สตรีมเมอร์เกม**. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๒๐ เมษายน ๒๕๖๗, จาก:
<https://www.garenaacademy.com/job/game-player-caster/streamer>
- คงศักดิ์ สังฆมานนท์. **ประวัติห้องสมุดมนุษย์**. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๙ ธันวาคม ๒๕๖๖, จาก:
<https://library.oarit.rmuti.ac.th/lib/humanlibrary/historyhl>
- ทรูปลูกปัญญา. **Beauty Blogger อาชีพใหม่ของคุณผู้หญิง**. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๒๐ เมษายน ๒๕๖๗, จาก: <https://www.truelookpanya.com/dhamma/content/63617>
- **อาชีพเซฟ**. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๒๐ เมษายน ๒๕๖๗, จาก: <https://www.truelookpanya.com/explorer/occupation-step3/47>
- รัชนิญา สีลิล. **ค่านิยม ความคาดหวังต่อการทำงานและสถานที่ทำงานของคน Gen Z**. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๒๐ เมษายน ๒๕๖๗, จาก: <https://blog.happily.ai/th/gen-z-workforce-values-and-expectations-towards-work-and-the-workplace-th/>
- ศูนย์บริหารข้อมูลตลาดแรงงานภาคตะวันออกเฉียงเหนือ. “อาชีพในฝัน-ยูทูบเบอร์อาชีพมาแรงแห่งปี.” **Smart Job Magazine วารสารข่าวสารตลาดแรงงาน**. ๒๗, ๒ (๒๕๖๓): ๑๑.
- สตาร์ฟิช. **ทำไมอาชีพ Youtuber จึงเป็นอาชีพที่นิยมของเด็กยุคนี้**. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๒๐ เมษายน ๒๕๖๗, จาก: <https://www.starfishlabz.com/blog/58>
- สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน). **ทักษะสำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑**. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๒๐ เมษายน ๒๕๖๗, จาก: <https://www.okmd.or.th/okmd-opportunity/new-gen/262/>
- อุบลศิลป์ โพธิ์พรม, ภิญญาพัชร อุ่มภูธร และภควัต ชัยวินิจ. “การจัดกิจกรรมที่เหมาะสมในห้องสมุดมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.” **Pulinet Journal**. ๔, ๓ (๒๕๖๐): ๑-๑๐.

Abergel, Ronni. **Settings for a Human Library**. [Online]. Retrieved 12 March 2024, from: <http://humanlibrary.org>

Bryan, Jane and Dobbins, Kerry. “Food for the Soul: Applying the human library concept to academic professional development.” **Journal of Perspectives in Applied Academic Practice**. 11, 2 (2023): 24-29.

Chayapon Soontornwiwattana. “Workforce Expectations of the New Generation: A case Study of Thai Social Science Pre-Graduates.” **ASEAN Journal of Management & Innovation**. 10, 1 (2023): 96-107.

Gomez, Karianne, Mawhiney Tiffany and Betts, Kimberly. **Welcome to Generation Z**. [Online]. Retrieved 1 February 2024, from: <https://www.voced.edu.au/content/ngv%3A93842>

Safdar, M., Siddique, N., and Khan, M. A. “A systematic review of literature on human libraries: Objectives, benefits, and challenges.” **Journal of Librarianship and Information Sciences**. (2023).

การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้บนแพลตฟอร์มเมตาเวิร์ส Gather Town
ในเครือข่ายโรงเรียนขนาดเล็กและโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน
กรณีศึกษา เรื่อง ผจญภัยในแดน Cleaning Land
Developing Learning Innovations on the Gather Town Metaverse Platform
in a Network of Small Schools and Border Patrol Academies
Case Study: Adventures in Cleaning Land

คม กันชูลี^๑
Khom Gunchulee

Received: 14 June 2024

Revised: 18 June 2024

Accepted: 20 June 2024

บทคัดย่อ

การศึกษาในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ ๑) เพื่อพัฒนาสื่อการรู้สารสนเทศบนแพลตฟอร์มเมตาเวิร์ส Gather Town ๒) เพื่อประเมินผลการใช้สื่อการรู้สารสนเทศ กลุ่มเป้าหมายประกอบด้วยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ในเขตจังหวัดพิษณุโลก สุโขทัย และโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน จำนวน ๕ โรงเรียน รวม ๓๖ คน และผู้เชี่ยวชาญ จำนวน ๓ ท่าน ผลการวิจัยพบว่า การประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาของสื่อการรู้สารสนเทศเรื่อง การผจญภัยในแดน Cleaning Land อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๖๗ ด้านการออกแบบสื่อการรู้สารสนเทศ ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๔๓ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความพึงพอใจต่อการใช้งานสื่อการรู้สารสนเทศ ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๖๘ เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ผู้ใช้งานมีความพึงพอใจ อยู่ในระดับมากที่สุด คือ เกมผจญภัยในแดน Cleaning Land มีประโยชน์ สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ ค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๙๔ รองลงมาคือ คลิปวิดีโอเรื่องการคัดแยกขยะ ใช้ภาษาเข้าใจง่าย ค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๗๒ ตามลำดับ

คำสำคัญ: นวัตกรรมการเรียนรู้, เมตาเวิร์ส, Gather Town

^๑ สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม อีเมล: khomgun@psru.ac.th

Academic Resource and Information Technology Center, Pibulsongkram Rajabhat University E-mail: khomgun@psru.ac.th

Abstract

The objectives of this study were: 1) to develop information literacy media on the Gather Town metaverse platform. 2) to evaluate the use of information literacy media. The target group consisted of 6th-grade students in Phitsanulok, Sukhothai, and Border Patrol Police schools, 5 schools, 36 people, and 3 experts. The research results found that evaluating the content quality of information literacy media on Adventures in the Cleaning Land is at the highest level. The average was 4.67 in the areas of information literacy and media design. The overall picture is at a high level. The average was 4.43. Participants were satisfied with the use of information literacy media. The overall picture is at its highest level. The average value was 4.68. When considering each item, it was found that users were satisfied. At the highest level, there is an adventure game in Cleaning Land. It is useful and can be used in everyday life. The average was 4.94, followed by a video clip about waste separation. Use easy-to-understand language. The average is equal to 4.72, respectively.

Keyword: Learning Innovations, Metaverse, Gather Town

บทนำ

ปัจจุบันเราอยู่ในยุคที่ความรู้และข้อมูลมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาโดยเฉพาะในด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ การเปลี่ยนแปลงนี้ขับเคลื่อนโดยการใช้เทคโนโลยีเพื่อเชื่อมโยงข้อมูลจากทุกภาคส่วนทั่วโลก ส่งผลให้เกิดเครื่องมือที่หลากหลายในการเข้าถึงความรู้ประเภทต่าง ๆ เครื่องมือเหล่านี้ให้บริการทั้งด้านวิชาการและความบันเทิง ด้วยเหตุนี้ การศึกษาจึงต้องปรับตัวอย่างรวดเร็วตามความต้องการที่เปลี่ยนแปลงไปของผู้เรียน สอดคล้องกับโลกที่เป็นจริงทั้งในปัจจุบันและในอนาคตที่ยังเข้มข้นขึ้น “.....จากการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นทำให้เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันเราจนแยกไม่ออก โดยหนึ่งในการเปลี่ยนแปลงที่มีความเกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีนั้นจะปรากฏคำว่า สื่อ (Media) ซึ่งเป็นคำหนึ่งที่ทุกคนมีความคุ้นเคย เช่น สื่อสังคม (Social) สื่อมัลติมีเดีย สื่อออนไลน์ สื่อดิจิทัล เป็นต้น โดยในวงการการศึกษานั้นจะพบว่าคำว่า สื่อการเรียนการสอน สื่อการสอน”^๒ “.....เครื่องมือที่ช่วยเป็นสื่อกลาง

^๒ สุทธิวรรณ ดันตริจนวงศ์, “ทิศทางการจัดการศึกษาในศตวรรษที่ ๒๑,” Veridian E-Journal, Silpakorn University สาขาภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์สังคมศาสตร์ และศิลปะ ๑๐, ๒ (๒๕๖๐): ๒๘๔๓-๒๘๕๔.

ให้เกิดการเรียนรู้ ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน โดยสื่อการสอนอาจอยู่ในรูปแบบวัสดุ อุปกรณ์ วิธีการ รวมไปถึงแหล่งเรียนรู้ ซึ่งช่วยถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์ไปยังผู้เรียน ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงด้านพฤติกรรมตามที่ต้องการ ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง และบรรลุตามวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนการสอน”^๓

การพัฒนาของเทคโนโลยีการสื่อสารและการสร้างโลกเสมือนจริงที่เรียกว่า เมตาเวิร์ส (Metaverse) เป็นการผสมผสานระหว่างโลกเสมือน และเทคโนโลยีในชีวิตจริง ทำให้ผู้คนสามารถมีปฏิสัมพันธ์และทำกิจกรรมร่วมกันผ่านตัวตนที่เป็นอวตาร (Avatar) ในรูปแบบกราฟิก ๓ มิติ ซึ่งให้ความรู้สึกเหมือนกับชีวิตจริงมากกว่าโซเชียลมีเดียที่ใช้ในปัจจุบัน ตัวอย่างของการใช้เทคโนโลยีนี้คือโปรแกรม Gather Town ที่เป็นแอปพลิเคชันสำหรับการประชุมออนไลน์และการสร้างห้องเรียนเสมือนจริง ผู้ใช้สามารถสร้างตัวละครอวตาร และสวมบทบาทในสถานการณ์ต่าง ๆ มีการออกแบบที่มีความละเอียดตัวละครและสถานที่ในรูปแบบ ๘ บิต ทำให้ผู้ใช้รู้สึกเหมือนกับการเล่นเกมทั่วไปและเข้าถึงได้ง่าย โปรแกรมนี้สามารถเชื่อมต่อกับแอปพลิเคชันอื่น ๆ เช่น Google Slides, PowerPoint Online และ YouTube ตลอดจนเว็บไซต์ต่าง ๆ ได้โดยไม่ต้องเปลี่ยนหน้าจอในขณะที่อยู่ใน Gather Town และมีความสามารถในการตั้งห้องทำงานได้หลายประเภท รองรับผู้ใช้ตั้งแต่ ๒ ถึง ๕๐๐ คน ให้บริการในรูปแบบฟรีหรือมีค่าบริการตามช่วงเวลาที่ใช้งาน เช่น รายชั่วโมง, รายวัน หรือรายเดือน

การรู้สารสนเทศของนักเรียนเป็นเรื่องสำคัญที่ต้องได้รับการส่งเสริม เช่น ด้านสิ่งแวดล้อม เนื่องจากนักเรียนมักขาดความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับประเด็นสิ่งแวดล้อม ทั้งในด้านผลกระทบของการกระทำต่าง ๆ ต่อธรรมชาติ การจัดการขยะ และการจัดการทรัพยากรอย่างยั่งยืน นักเรียนหลายคนยังขาดทักษะในการใช้เทคโนโลยี และเครื่องมือดิจิทัลเพื่อค้นคว้าข้อมูลสิ่งแวดล้อม ทำให้นักเรียนไม่สามารถเข้าถึงข้อมูลที่มีประโยชน์ และเชื่อถือได้ อันเป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาความรับผิดชอบ และการมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งจากปัญหาดังกล่าว ผู้พัฒนาได้เล็งเห็นถึงแนวทางในการนำเสนอสารสนเทศรูปแบบใหม่เพื่อส่งเสริม และสนับสนุนให้ผู้เรียนสามารถการเรียนรู้ด้วยตนเอง คิด วิเคราะห์ และใช้สารสนเทศเพื่อประกอบการเรียน จนเกิดทักษะการรู้สารสนเทศควบคู่ไปกับการใช้เทคโนโลยีเมตาเวิร์สสามารถนำไปใช้ประกอบการเรียน ศึกษาค้นคว้าอย่างอิสระได้ อันจะส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิตต่อไป

^๓ วราพร บุญมี, “สื่อการสอนกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑,” วารสารการบริหารนิเทศบุคคลและนวัตกรรมท้องถิ่น ๗, ๙ (๒๕๖๔): ๓๗๓-๓๘๖.

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๑. เพื่อพัฒนาสื่อการรู้สารสนเทศบนแพลตฟอร์มเมตาเวิร์ส Gather Town ในเครือข่ายโรงเรียนขนาดเล็กและโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน
๒. เพื่อประเมินผลการใช้สื่อการรู้สารสนเทศบนแพลตฟอร์มเมตาเวิร์ส Gather Town ในเครือข่ายโรงเรียนขนาดเล็กและโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน

วิธีดำเนินการวิจัย

การพัฒนาครั้งนี้มุ่งออกแบบ และพัฒนาสื่อการรู้สารสนเทศบนแพลตฟอร์มเมตาเวิร์ส Gather Town กรณีศึกษา เรื่อง ผจญภัยในแดน Cleaning Land โดยเน้นการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่น่าสนใจและมีส่วนร่วมผ่านการใช้เทคโนโลยีและแพลตฟอร์มเสมือนจริง เช่น เมตาเวิร์ส โดยมีเป้าหมายเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจและทักษะด้านสิ่งแวดล้อมให้นักเรียน การออกแบบสื่อเน้นการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Interactive Learning) ผ่านกิจกรรมและเกมที่จำลองสถานการณ์จริง ซึ่งช่วยให้นักเรียนสามารถเห็นผลกระทบของการกระทำต่าง ๆ ต่อสิ่งแวดล้อมอย่างชัดเจน ใช้ฟีเจอร์ที่หลากหลาย เช่น การโต้ตอบกับวัตถุ และการทำภารกิจในเกม ช่วยกระตุ้นความสนใจ และทำให้การเรียนรู้เป็นเรื่องสนุกและมีความหมาย ใช้เนื้อหาที่ทันสมัยและเชื่อถือได้ รวมถึงการประเมินผลการเรียนรู้เพื่อปรับปรุงสื่อให้เหมาะสมและมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น โดยผู้ออกแบบและพัฒนาสื่อการรู้สารสนเทศ ได้วางแผน ออกแบบ และกำหนดรูปแบบของสื่อการรู้สารสนเทศ เรื่อง ผจญภัยในแดน Cleaning Land บนแพลตฟอร์มเมตาเวิร์ส Gather Town ซึ่งสื่อการรู้สารสนเทศดังกล่าว ประกอบด้วย เกมแบบทดสอบก่อน-หลังเรียน คลิปให้ความรู้เกี่ยวกับการคัดแยกขยะ และเกมทบทวนความรู้ โดยสื่อการรู้สารสนเทศ เรื่อง ผจญภัยในแดน Cleaning Land เป็นสื่อออนไลน์สามารถใช้งานผ่าน URL : <https://bit.ly/3xbWmbM> สำหรับการออกแบบและพัฒนาสื่อการรู้สารสนเทศเรื่อง ผจญภัยในแดน Cleaning Land โดยใช้ ADDIE Model^๔ ประกอบด้วย ๕ ขั้นตอน ดังนี้

๑. ศึกษาข้อมูล รวบรวมข้อมูล สื่อประเภทต่าง ๆ ข้อมูลสิ่งแวดล้อมด้านขยะ เพื่อให้เหมาะสมกับผู้เรียนหรือผู้ใช้สื่อการรู้สารสนเทศ
๒. ออกแบบสื่อการรู้สารสนเทศในรูปแบบโลกเสมือนจริงบนแพลตฟอร์มเมตาเวิร์ส Gather Town จัดทำข้อมูล องค์ประกอบต่าง ๆ ได้แก่ เกม คลิปแอนิเมชัน

^๔ Kurt, Serhat, ADDIE Model: Instructional Design. [Online]. Retrieved 15 June 2023, from: <https://bit.ly/3RyMqUR>

๓. พัฒนาสื่อการรู้สารสนเทศในรูปแบบโลกเสมือนจริงบนแพลตฟอร์มเมตาเวิร์ส Gather Town เรื่อง ผจญภัยในแดน Cleaning Land สื่อประกอบด้วยประเด็นหลัก ๆ ดังนี้

๓.๑ หน้าแรกสื่อการรู้สารสนเทศเรื่อง ผจญภัยในแดน Cleaning Land ที่นักเรียนทุกคนต้องสร้างตัวตนที่เป็นอวตาร (Avatar) เพื่อเข้ามาใช้งานสื่อการรู้สารสนเทศ



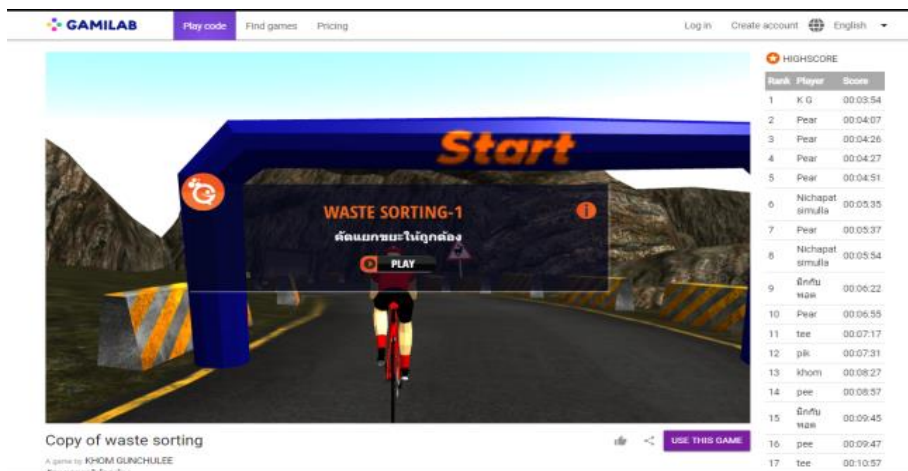
ภาพที่ ๑ หน้าแรกสื่อการรู้สารสนเทศเรื่อง ผจญภัยในแดน Cleaning Land

๓.๒ ดินแดน Cleaning Land บนแพลตฟอร์มเมตาเวิร์ส Gather Town นักเรียนต้องทำกิจกรรมภายในแผนที่ให้ครบถึงจะได้รับใบประกาศนียบัตร เช่น เกมปั่นจักรยาน (คำถามก่อนเรียน), คลิปวิดีโอการคัดแยกขยะ, เกมเสริมทักษะการคัดแยกขยะ และเกมตอบคำถาม (คำถามหลังเรียน) เป็นต้น



ภาพที่ ๒ ส่วนประกอบในดินแดน Cleaning Land บนแพลตฟอร์มเมตาเวิร์ส Gather Town

๓.๓ เกมแบบทดสอบก่อนเรียนด้วย โปรแกรม Gamilab



ภาพที่ ๓ เกมแบบทดสอบก่อนเรียน ด้วยโปรแกรม Gamilab

๓.๔ คลิปวิดีโอการคัดแยกขยะ ประกอบด้วยเนื้อหาที่แสดงกระบวนการและวิธีการคัดแยกขยะ มีเนื้อหาที่อธิบายและแสดงตัวอย่างของขยะการคัดแยก รวมถึงวิธีการนำขยะกลับมาใช้ใหม่ และขยะที่ไม่สามารถนำกลับมาใช้ใหม่ได้ เป็นต้น



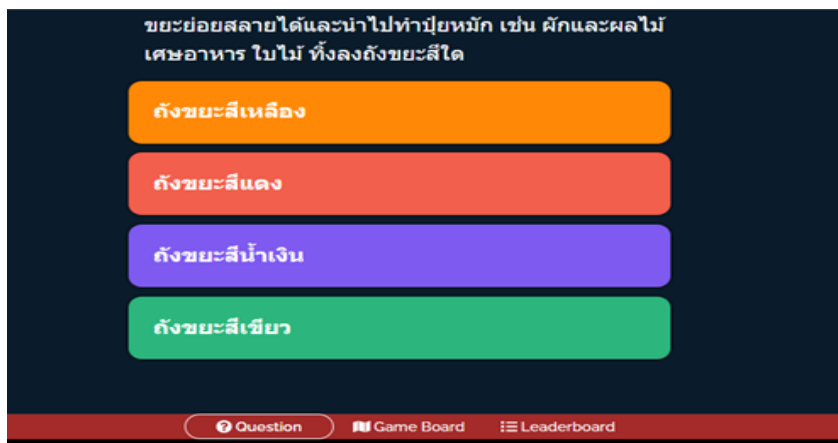
ภาพที่ ๔ คลิปวิดีโอการคัดแยกขยะ ด้วยโปรแกรม Animaker

๓.๕ เกมเสริมทักษะการคัดแยกขยะ โดยลากและวางขยะลงในถังที่ต้องตามประเภท เป็นต้น



ภาพที่ ๕ เกมเสริมทักษะการคัดแยกขยะ ด้วยโปรแกรม Construct ๒

๓.๖ แบบทดสอบหลังเรียน หลังจากที่นักเรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับการคัดแยกขยะผ่านเกมเสริมทักษะการคัดแยกขยะ การทดสอบนี้จะช่วยให้ทราบว่านักเรียนเข้าใจและเรียนรู้เกี่ยวกับเนื้อหาและสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้



ภาพที่ ๖ แบบทดสอบหลังเรียน ด้วยโปรแกรม quizwhizzer

๔. นำสื่อการเรียนรู้ที่พัฒนามาทดลองใช้กับนักเรียนประเมินความเหมาะสมและความเข้าใจของผู้เรียน

๕. ประเมินคุณภาพของสื่อการรู้สารสนเทศ โดยนำสื่อการรู้สารสนเทศให้ผู้เชี่ยวชาญ ด้านการออกแบบและด้านเนื้อหาจำนวน ๓ ท่าน ประเมินคุณภาพด้านการออกแบบและด้านเนื้อหา นำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงแก้ไข

สรุปผลการวิจัย

จากการออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้สารสนเทศบนแพลตฟอร์มเมตาเวิร์ส Gather Town กรณีศึกษา เรื่อง ผจญภัยในแดน Cleaning Land นั้น ได้ดำเนินการประเมินคุณภาพของสื่อการเรียนรู้ด้วยแบบประเมินคุณภาพด้านการออกแบบและด้านเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน ๓ ท่าน และแบบประเมินความพึงพอใจการใช้สื่อการเรียนรู้สารสนเทศเรื่อง เรื่อง ผจญภัยในแดน Cleaning Land สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ในเขตจังหวัดพิษณุโลก สุโขทัย และโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน จำนวน ๕ โรงเรียน รวมทั้งหมด ๓๖ คน ซึ่งการวิเคราะห์ผลการประเมินตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย มีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ ๑ ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสื่อการเรียนรู้สารสนเทศบนแพลตฟอร์มเมตาเวิร์ส Gather Town กรณีศึกษา เรื่อง ผจญภัยในแดน Cleaning Land

ประเด็นคำถาม	ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ		
	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
๑. การเข้าสู่ฐานข้อมูลมีความสะดวก รวดเร็ว	๔.๖๗	๐.๕๘	มากที่สุด
๒. การออกแบบแถบเมนู เห็นได้ชัดเจน ช่วยให้เข้าถึงข้อมูลได้ง่าย ใช้งานสะดวก	๔.๓๓	๐.๕๘	มาก
๓. การออกแบบหน้าจอมีความสวยงาม เหมาะสม	๔.๖๗	๐.๕๘	มากที่สุด
๔. ภาพประกอบมีขนาดที่พอดี และมีปริมาณที่เหมาะสม	๔.๖๗	๐.๕๘	มากที่สุด
๕. ภาพประกอบมีความชัดเจน	๔.๖๗	๐.๕๘	มากที่สุด
๖. รูปแบบตัวอักษรที่ใช้มีความเหมาะสม อ่านง่าย	๔.๐๐	๑.๐๐	มาก
๗. ขนาดของตัวอักษรมีความเหมาะสม อ่านง่าย	๔.๐๐	๑.๐๐	มาก
๘. ตัวอักษรมีความชัดเจน เหมาะสมกับสีพื้นหลัง	๔.๐๐	๑.๐๐	มาก
๙. การออกแบบหน้าจอมีความสวยงาม เหมาะสม	๔.๖๗	๐.๕๘	มากที่สุด
๑๐. การออกแบบหน้าจอมีความน่าสนใจ	๔.๖๗	๐.๕๘	มากที่สุด
รวม	๔.๔๓	๐.๗๐	มาก

จากตาราง ๑ แสดงว่า ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสื่อการรู้สารสนเทศบนแพลตฟอร์มเมตาเวิร์ส Gather Town กรณีศึกษา เรื่อง ผจญภัยในแดน Cleaning Land พบว่า โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}=๔.๔๓$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ผู้เชี่ยวชาญมีระดับความคิดเห็นในทุกข้ออยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}=๔.๔๓$) ยกเว้น ในข้อการออกแบบแถบเมนู เห็นได้ชัดเจน ช่วยให้เข้าถึงข้อมูลได้ง่าย ใช้งานสะดวก มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}=๔.๔๓$) สำหรับข้อที่มีระดับความคิดเห็นน้อยที่สุดคือ ข้อรูปแบบ ขนาดของตัวอักษรมีความเหมาะสม อ่านง่าย ตัวอักษรมีความชัดเจน และเหมาะสมกับสีพื้น ($\bar{x}=๔.๔๐$)

ตารางที่ ๒ ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาสื่อการรู้สารสนเทศบนแพลตฟอร์มเมตาเวิร์ส Gather Town กรณีศึกษา เรื่อง ผจญภัยในแดน Cleaning Land

ประเด็นคำถาม	ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ		
	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
๑. เนื้อหาของการคัดแยกขยะมีความชัดเจน ถูกต้อง	๕.๐๐	๐.๐๐	มากที่สุด
๒. เนื้อหามีความน่าเชื่อถือ	๕.๐๐	๐.๐๐	มากที่สุด
๓. ปริมาณของข้อมูลในแต่ละด้านมีความเหมาะสม	๔.๖๗	๐.๕๘	มากที่สุด
๔. ลำดับขั้นตอนการนำเสนอรายการข้อมูลมีความเหมาะสม	๔.๓๓	๐.๕๘	มาก
๕. รูปแบบการนำเสนอข้อมูลมีความน่าสนใจ	๔.๓๓	๐.๕๘	มาก
รวม	๔.๖๗	๐.๓๕	มากที่สุด

จากตาราง ๒ แสดงว่า ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาของสื่อการรู้สารสนเทศบนแพลตฟอร์มเมตาเวิร์ส Gather Town กรณีศึกษา เรื่อง ผจญภัยในแดน Cleaning Land พบว่า โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}=๔.๖๗$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ผู้เชี่ยวชาญมีระดับความคิดเห็นในข้อเนื้อหาของ การคัดแยกขยะมีความชัดเจน ถูกต้อง และความน่าเชื่อถือมากที่สุด อยู่ในระดับมาก ($\bar{x}=๔.๐๐$) รองลงมา คือ ปริมาณของข้อมูลในแต่ละด้านมีความเหมาะสม อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}=๔.๖๗$) สำหรับข้อที่น้อยที่สุดคือปริมาณของข้อมูลในแต่ละฐานมีความเหมาะสมและลำดับขั้นตอนการนำเสนอรายการข้อมูล มีความเหมาะสม ($\bar{x}=๔.๓๓$) ตามลำดับ

ตารางที่ ๓ ผลประเมินการใช้งานสื่อการรู้สารสนเทศบนแพลตฟอร์มเมตาเวิร์ส Gather Town
กรณีศึกษา เรื่อง ผจญภัยในแดน Cleaning Land

ประเด็นคำถาม	ระดับความคิดเห็นของผู้ใช้สื่อ การรู้สารสนเทศ		
	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
๑. ขนาดของตัวอักษรมีความเหมาะสม	๔.๖๗	๐.๔๗	มากที่สุด
๒. รูปภาพประกอบมีความสวยงาม เหมาะสม	๔.๖๑	๐.๖๔	มากที่สุด
๓. คลิปวิดีโอเรื่องการคัดแยกขยะ ใช้ภาษาเข้าใจง่าย	๔.๗๒	๐.๕๑	มากที่สุด
๔. การใช้งาน สะดวก และเข้าใจง่าย	๔.๖๗	๐.๕๓	มากที่สุด
๕. ระยะเวลาในการเล่นต่อเกม มีความเหมาะสม	๔.๖๗	๐.๕๘	มากที่สุด
๖. ระบบเสียงชัดเจน	๔.๕๐	๐.๗๖	มากที่สุด
๗. เกมผจญภัยในแดน Cleaning Land มีประโยชน์ สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	๔.๙๔	๐.๒๓	มากที่สุด
รวม	๔.๖๘	๐.๕๓	มากที่สุด

จากตารางที่ ๓ แสดงว่า ผู้ใช้มีความพึงพอใจต่อการใช้งานสื่อการรู้สารสนเทศบนแพลตฟอร์มเมตาเวิร์ส Gather Town กรณีศึกษา เรื่อง ผจญภัยในแดน Cleaning Land โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.68$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ผู้ใช้สื่อสารสนเทศมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุดทุกข้อ โดยข้อที่มีความพึงพอใจมากที่สุดคือ เรื่อง เกมผจญภัยในแดน Cleaning Land มีประโยชน์สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ ($\bar{x} = 4.94$) รองลงมาคือเรื่อง คลิปวิดีโอเรื่องการคัดแยกขยะ ใช้ภาษาเข้าใจง่าย ($\bar{x} = 4.72$) ส่วนความพึงพอใจน้อยที่สุดคือ ระบบเสียงชัดเจน ($\bar{x} = 4.50$)

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยมีประเด็นสำคัญที่ควรนำมาอภิปรายดังรายละเอียดต่อไปนี้

๑. ในการพัฒนาสื่อการรู้สารสนเทศบนแพลตฟอร์มเมตาเวิร์ส Gather Town กรณีศึกษา เรื่อง ผจญภัยในแดน Cleaning Land ด้านการออกแบบ ผู้เชี่ยวชาญที่ได้ทดลองการใช้สื่อการรู้สารสนเทศพบว่า โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ผู้เชี่ยวชาญมีระดับความคิดเห็นในทุกข้อ

อยู่ในระดับมากที่สุด ยกเว้นในข้อการออกแบบแถบเมนู เห็นได้ชัดเจน ช่วยให้เข้าถึงข้อมูลได้ง่าย ใช้งานสะดวก มีระดับความคิดเห็นในอยู่ในระดับมาก สำหรับข้อที่มีระดับความคิดเห็นน้อยที่สุดคือข้อ รูปแบบตัวอักษรที่ใช้มีความเหมาะสม อ่านง่าย ขนาดของตัวอักษรมีความเหมาะสม อ่านง่าย และตัวอักษรมีความชัดเจน เหมาะสมกับสีพื้นหลัง จะเห็นได้ว่าผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นถึงความเหมาะสมที่จะนำเสนอและเทคโนโลยีโลกเสมือนจริงเมตาเวิร์สมาใช้ในการพัฒนาสื่อการรู้สารสนเทศแต่อาจยังต้องมีการปรับรูปแบบของลักษณะอักษรให้มีความสอดคล้องกับระดับของผู้ใช้สื่อให้มากยิ่งขึ้น “.....ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้เรื่อง เครื่องดำเนินทำนองหลักในวงปีพาทย์ไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒”^๕ ผลการวิจัยพบว่า สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ที่ผ่านการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญมีคุณภาพอยู่ในระดับดี เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นด้านเนื้อหาอยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 4.28$) ด้านคุณภาพและเสียงอยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 4.27$) และด้านการใช้ภาษาอยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 4.22$)

สำหรับด้านเนื้อหานั้น ผู้เชี่ยวชาญที่ได้ทดลองการใช้สื่อการรู้สารสนเทศบนแพลตฟอร์มเมตาเวิร์ส Gather Town กรณีศึกษา เรื่อง ผจญภัยในแดน Cleaning Land พบว่า ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาที่มีความคิดเห็นโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า เนื้อหาของการคิดแยกขยะ มีความชัดเจนถูกต้อง และความน่าเชื่อถืออยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ ปริมาณของข้อมูลในแต่ละด้านมีความเหมาะสม อยู่ในระดับมากที่สุด สำหรับข้อที่น้อยที่สุดคือปริมาณของข้อมูลในแต่ละด้านมีความเหมาะสมและลำดับขั้นตอนการนำเสนอรายการข้อมูลมีความเหมาะสม อยู่ในระดับมาก ตามลำดับ จากผลการวิจัยจะเห็นได้ว่าผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นเห็นว่าเนื้อหาที่นำเสนอในสื่อการรู้สารสนเทศนั้นเหมาะสมกับการระดับการศึกษา และวัย ของผู้ใช้สื่อและเป็นความรู้พื้นฐานที่ควรปลูกฝังให้เกิดจิตสำนึกตั้งแต่ระดับประถมศึกษาเพื่อให้ผู้ใช้สื่อสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ ซึ่งเป็นเรื่องใกล้ตัวสำหรับทุกคน “.....ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยเรื่องความรู้และทัศนคติที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการลดขยะชุมชนแม่กา อำเภอเมืองจังหวัดพะเยา”^๖ ผลการวิจัยพบว่า ระดับความรู้ของชุมชนในการลดขยะตามหลัก ๕R ได้แก่ การลดการใช้ การซ้ำ การนำกลับมาใช้ใหม่ การซ่อมแซม การปฏิเสธไม่ใช้ อยู่ในระดับมาก มีทัศนคติและพฤติกรรมในการลดขยะในการซื้อของตามความจำเป็น หลัก ๕R และการจัดการขยะตามลำดับขั้นการจัดการ

^๕ นันทินี นักดนตรี, การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง เครื่องดำเนินทำนองหลักในวงปีพาทย์ไทยสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ : รายงานการวิจัย (กรุงเทพฯ: กลุ่มวิชาคณิตศาสตร์และดนตรี โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, ๒๕๖๖).

^๖ จอมจันทร์ นวัตกรรม และวิชัย เทียนถาวร, “ความรู้และทัศนคติที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการลดขยะชุมชนแม่กา อำเภอเมือง จังหวัดพะเยา,” วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ๒๕, ๒ (๒๕๖๐): ๓๑๖-๓๓๐.

ขยะ อยู่ในระดับเห็นด้วยและระดับมาก ปัจจัยที่มีความแตกต่างและส่งผลต่อพฤติกรรมการลดขยะพบว่า ลักษณะส่วนบุคคล ได้แก่ อายุ สื่อที่รับข่าวสาร ชนิดของขยะ การศึกษา สถานภาพ อาชีพ มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญ ความรู้เรื่องได้แก่ การลดการใช้ การใช้ซ้ำ การปฏิเสธไม่ใช้ การซ่อมแซม ลำดับขั้นการจัดการขยะ มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญ และทัศนคติไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญต่อพฤติกรรมการลดขยะ

๒. การประเมินความพึงพอใจการใช้สื่อการเรียนรู้บนแพลตฟอร์ม เมตาเวิร์ส Gather Town กรณีศึกษา เรื่อง ผจญภัยในแดน Cleaning Land โดยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ในเขตจังหวัดพิษณุโลก สุโขทัย และโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน พบว่า ผู้ใช้สื่อการเรียนรู้สารสนเทศมีความพึงพอใจต่อการใช้งานสื่อการเรียนรู้สารสนเทศบนแพลตฟอร์มเมตาเวิร์ส Gather Town กรณีศึกษา เรื่อง ผจญภัยในแดน Cleaning Land ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดทุกข้อ โดยข้อที่มีความพึงพอใจมากที่สุดคือ เกมผจญภัยในแดน Cleaning Land มีประโยชน์ สามารถนำไปใช้ในชีวิตรประจำวันได้ รองลงมาคือเรื่อง คลิปวิดีโอเรื่องการคัดแยกขยะ ใช้ภาษาเข้าใจง่าย ส่วนความพึงพอใจน้อยที่สุดคือ ระบบเสียงชัดเจน จากผลการวิจัยจะเห็นได้ว่า การนำเทคโนโลยีและสื่อต่าง ๆ มาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนนั้น สามารถกระตุ้นและส่งเสริมให้เกิดทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองตลอดจน สะท้อนให้เห็นว่าเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันทุกระดับ ทุกเพศ ทุกวัย “.....ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยเรื่องการพัฒนาแบบการจัดการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์ด้วยการเรียนแบบโครงงานเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถม ศึกษาตอนปลาย”^๗ ผลการวิจัยที่พบว่า ผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์ที่พัฒนาขึ้น พบว่า ๑) ดัชนีประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ มีค่าเท่ากับ .๐๖๘๔๑ คิดเป็นร้อยละ ๖๘.๔๑ ๒) นักเรียนมีทักษะการเรียนรู้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๑ ๓) นักเรียนมีผลการประเมินโครงงานคอมพิวเตอร์ อยู่ในระดับดีมาก ๔) นักเรียนมีพฤติกรรมการรู้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร อยู่ในระดับดีมาก ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ ๗๕ ที่กำหนดไว้ และมีผลการศึกษาคความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์ พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ อยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = ๔.๑๔$, $S.D.=๐.๖๖$) ในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้สารสนเทศบนแพลตฟอร์มเมตาเวิร์ส Gather Town

^๗ ชนนัทธิดา ประพิน และคนอื่น ๆ, “การพัฒนาแบบการจัดการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์ด้วยการเรียนแบบโครงงานเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย,” วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ๒๑, ๑ (๒๕๖๒): ๓๐-๔๗.

ในเครือข่ายโรงเรียนขนาดเล็กและโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน กรณีศึกษา เรื่อง ผจญภัยในแดน Cleaning Land นั้น เป็นสื่อการเรียนรู้สารสนเทศที่กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ ผู้ใช้สื่อมีความรู้ความเข้าใจในการใช้สื่อได้อย่างเหมาะสมและสามารถนำไปใช้ให้เกิดทักษะการเรียนรู้ด้านสิ่งแวดล้อมในเรื่องของการจัดการขยะ ที่นำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ อันเป็นการช่วยปลูกฝังจิตสำนึกที่ดีให้แก่เยาวชนต่อไป “.....สอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง การออกแบบและการใช้งานเกมจำลองการจำแนกขยะเสมือนจริงโดยใช้ Unity 3D”^๔ ที่ออกแบบเกมจำลองเสมือนจริง เกมคัดแยกขยะ ที่เน้นการจำแนกขยะซึ่งใช้เทคโนโลยี Unity 3D เทคโนโลยีการจำลองเสมือนจริงสามารถเพิ่มความสนใจของผู้คนในการเรียนรู้ในเกมได้ ในขณะเดียวกันก็อาจทำให้ผู้คนเมื่อเล่นเกมคัดแยกขยะมีความสนุกสนานมากขึ้น และด้วยวิธีนี้ จะสามารถทำให้ผู้คนได้รับความรู้เกี่ยวกับการจำแนกขยะอย่างลึกซึ้งมากขึ้นเมื่อได้เล่นเกม

ข้อเสนอแนะ

๑. การวิจัยในครั้งต่อไปนั้นอาจเลือกพัฒนาสื่อการเรียนรู้สารสนเทศในระดับสูงขึ้น เช่น โรงเรียนมัธยม ปริญญาตรี โดยปรับปรุงแบบให้เหมาะสมตามแต่ละระดับการรองรับเทคโนโลยีเพื่อให้งานสื่อการเรียนรู้สารสนเทศที่พัฒนาขึ้นนั้นได้มีการเข้าใช้อย่างเต็มประสิทธิภาพ
๒. สามารถนำเมตาเวิร์สไปประยุกต์ใช้ในรูปแบบอื่น ๆ ตามรูปแบบของหน่วยงาน เช่น โรงเรียนที่มีอุปกรณ์พร้อมนำไปใช้ในการผลิตสื่อการสอนวิชาอื่น ๆ ได้เพื่อเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมได้ หรือนำมาผลิตสื่อในด้านอื่น ๆ เช่น นิทรรศการ การแนะนำข้อมูลต่าง ๆ เป็นต้น

การนำไปใช้ประโยชน์

๑. สามารถนำสื่อการเรียนรู้สารสนเทศบนแพลตฟอร์มเมตาเวิร์ส Gather Town ในเครือข่ายโรงเรียนขนาดเล็กและโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน ไปจัดกิจกรรมส่งเสริมสนับสนุนการเรียนรู้ในโรงเรียนที่ส่งผลให้นักเรียนมีระดับการรู้สารสนเทศได้อย่างเหมาะสมและส่งเสริมคุณลักษณะผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑ และเป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้สารสนเทศของนักเรียนให้ดียิ่งขึ้นไป
๒. สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนวิชาต่าง ๆ หรือกิจกรรม อื่น ๆ เช่น นิทรรศการ การทดสอบวัดความรู้ ของนักเรียนระดับประถมศึกษาได้

^๔ Li, Y, “Design and Implementation of Garbage Classification Virtual Simulation Game Based on Unity 3D,” in Proceedings of the World Conference on Intelligent and 3-D Technologies (WC3DIT 2022). China, 24-26 May 2022. pp. 545–556.

บรรณานุกรม

- จอมจันทร์ นทีวัฒนา และวิชัย เทียนถาวร. “ความรู้และทัศนคติที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการลดขยะชุมชนแม่กา อำเภอมือง จังหวัดพะเยา.” วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. ๒๕, ๒ (๒๕๖๐): ๓๑๖-๓๓๐.
- ชนันท์ธิดา ประพิน และคนอื่น ๆ. “การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์ด้วยการเรียนแบบโครงงานเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย.” วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร. ๒๑, ๑ (๒๕๖๒): ๓๐-๔๗.
- นันทินี นักดนตรี. รายงานการวิจัย เรื่อง การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง เครื่องดำเนินการของหลักในวงปีพาทย์ไทยสำหรับนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ ๒. กรุงเทพฯ: กลุ่มวิชาคณิตศาสตร์และดนตรี โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, ๒๕๖๖.
- วรพร บุญมี. “สื่อการสอนกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑.” วารสารการบริหารนิติบุคคลและนวัตกรรมท้องถิ่น. ๗, ๙ (๒๕๖๔): ๓๗๓-๓๘๖.
- สุทธิวรรณ ตันติธินางค์. “ทิศทางการจัดการศึกษาในศตวรรษที่ ๒๑.” Veridian E-Journal, Silpakorn University สาขาภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์สังคมศาสตร์ และศิลปะ. ๑๐, ๒ (๒๕๖๐): ๒๘๔๓-๒๘๕๔.
- Construct (Version 2). [Online]. Retrieved 15 June 2022, from: <https://www.construct.net>
- Gamilab. [Online]. Retrieved 15 June 2022, from: <https://gamilab.com>
- Gather Town. [Online]. Retrieved 15 June 2022, from: <https://app.gather.town>
- Kurt, Serhat. ADDIE Model: Instructional Design. [Online]. Retrieved 15 June 2023, from: <https://bit.ly/3RyMqUR>
- Li, Y. “Design and Implementation of Garbage Classification Virtual Simulation Game Based on Unity 3D.” in Proceedings of the World Conference on Intelligent and 3-D Technologies (WC3DT 2022). China, 24-26 May 2022. pp. 545-556.
- Quizwhizzer. [Online]. Retrieved 15 June 2022, from: <https://quizwhizzer.com/>

ก-ฮ : ๔๔ เรื่องราว และเรื่องเล่าของบรรณารักษ์

The Stories of Librarian through 44 Thai Consonants

สมปอง มิสสิตะ^๑

Sompong Missita

Received: 4 June 2024

Revised: 14 June 2024

Accepted: 17 June 2024

บทคัดย่อ

“ก-ฮ : ๔๔ เรื่องราว และเรื่องเล่าของบรรณารักษ์” เป็นบันทึกประสบการณ์การทำงาน และความเห็นที่มีต่อการดำเนินงานตามวิชาชีพบรรณารักษ์จากมุมมองของผู้เขียน รวมถึงได้ศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อสนับสนุนความคิดต่อเรื่องนั้น ๆ โดยนำเสนอแต่ละประเด็นผ่านพยัญชนะไทยทั้ง ๔๔ ตัว ซึ่งเนื้อหาจะเห็นบริบท ร่องรอยความคิด และภาพของการทำงานในห้องสมุด ถือเป็นเกร็ดความรู้ที่สามารถนำไประดมสมอง หรือเป็นหัวข้อของการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ทั้งนี้เพื่อเป็นการพัฒนาวิชาชีพ ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต และวิธีการนี้ทุกคนสามารถนำไปเป็นแนวทางเพื่อสร้างบันทึกของตนเอง

คำสำคัญ: บรรณารักษ์, ห้องสมุด, เรื่องเล่า

Abstract

“The stories of librarian through 44 Thai consonants” is a record of work experiences and opinions on the profession from the perspective of the author. Some stories have been added information to support ideas for that matter. The author presents each issue through all 44 Thai consonants and the reader will realize the context, traces of ideas and images of work in the library. The stories are considered bits of knowledge that can brainstorm or as topics for exchanging knowledge for professional development and promote lifelong learning. Moreover, everyone can use this method as a guideline to create their own records.

Keywords: Librarian, Library, Storytelling

^๑ ประธานชมรมบรรณารักษ์สถาบันอุดมศึกษา สมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทยฯ อีเมล: missitaa@gmail.com

President of The Academic Librarians Group, Thai Library Association E-mail: missitaa@gmail.com

บนเส้นทางของบรรณารักษ์

ภาพจำของบรรณารักษ์ที่เป็นสตรีผมมวย มองลอดแว่น ใช้นิ้วชี้ไว้ที่ปากส่งสัญญาณเพื่อให้ผู้ใช้เงียบกริบ เป็นภาพที่ไม่เร้าอารมณ์ ได้ค่อย ๆ จางหายไปพร้อมกับ การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีที่เข้าไปมีบทบาทในชีวิต ปัจจุบันห้องสมุดได้เพิ่มคุณค่าของการดำเนินงานด้วยการพัฒนาและปรับเปลี่ยนแนวคิดหรือวิธี การทำงาน กิจกรรม การใช้สื่อสังคมออนไลน์ การจัดการพื้นที่ ฯลฯ มองเห็นความสัมพันธ์ระหว่างห้องสมุดกับชีวิตผู้คน สามารถสร้างสรรค์งานหรือกิจกรรมให้ไปไกลแบบเหนือความคาดหมาย และพร้อมไปต่ออย่างไมเคอะเขิน เพื่อให้ห้องสมุดยังคงเป็นองค์กรที่น่าเชื่อถือ และจำเป็นต้องรักษาไว้

การเสวนาเรื่อง ความเป็นไปได้ในการพัฒนามาตรฐานวิชาชีพบรรณารักษ์ไทย กล่าวถึงบรรณารักษ์ว่านอกจากต้องพัฒนาทักษะพื้นฐานในวิชาชีพทั้งเรื่องของการจัดการสารสนเทศ การจัดการห้องสมุด และคลังความรู้สถาบันแล้ว ยังต้องพัฒนาทักษะอื่นเพื่อสนับสนุนการทำงานให้สอดคล้องเป้าหมายขององค์กร โดยเฉพาะทักษะด้านการวิเคราะห์ข้อมูล การรักษาความปลอดภัยของข้อมูล ทักษะทางด้านเทคโนโลยี รวมไปถึงทักษะด้านการสื่อสารและการทำงานร่วมกับวิชาชีพอื่น ๆ อีกด้วย^๒ และด้วยวิถีชีวิตของห้องสมุดที่แวดล้อมไปด้วยปัจจัยต่าง ๆ ได้แก่ ปัจจัยด้านทรัพยากรสารสนเทศ ปัจจัยด้านการจัดบริการ ปัจจัยด้านนักวิชาชีพสารสนเทศ ปัจจัยด้านผู้ใช้ห้องสมุด ปัจจัยด้านระบบและเทคโนโลยีสารสนเทศ ปัจจัยด้านพื้นที่บริการ ปัจจัยด้านสิ่งอำนวยความสะดวก และปัจจัยด้านการบริหารจัดการห้องสมุด^๓ ทำให้วิถีชีวิตของบรรณารักษ์ และผู้ปฏิบัติในห้องสมุดต้องพบปะกับเหตุการณ์มากมายที่ใช้สำนวนภาษาในยุคปัจจุบันว่า หนึ่งวันนับพันเรื่อง และเพื่อเป็นการบันทึกภาพการทำงานในห้องสมุด จึงนำพยัญชนะไทยทั้ง ๔๔ ตัวเป็นกรอบความคิดซึ่งเป็นวิธีที่เคยทำมาแล้วตั้งแต่ปี ๒๕๕๔ ในเว็บบล็อกของหอสมุดพระราชวังสนามจันทร์ ซึ่งเป็นที่ทำงานเก่าแต่เขียนถึง ณ เท่านั้น การเขียนครั้งนี้จึงเป็นโอกาสในการทบทวนความคิดในรอบสิบกว่าปีที่ผ่านมา

คิดแบบ ก-ฮ

ก-ก้าว : ขอใช้คำว่า ก้าว กับพยัญชนะไทยตัวแรก เพราะถือเป็นจุดเริ่มต้นที่มี เป็นคำแสบวกที่มักใช้เพื่อปลุกปลอบสร้างกำลังใจ หรือเพิ่มพลังให้กับชีวิตเพื่อให้ไปสู่เส้นทางความก้าวหน้าในสายอาชีพ

^๒ กนกวรรณ บัวงาม และสมพงษ์ มิสลิตะ, “แนวทางการพัฒนามาตรฐานวิชาชีพบรรณารักษ์ไทย บทสรุปจากการเสวนาเรื่อง ความเป็นไปได้ในการพัฒนามาตรฐานวิชาชีพบรรณารักษ์ไทย ชมรมบรรณารักษ์สถาบัน อุดมศึกษา ๑๙ ธันวาคม ๒๕๖๒,” วารสารห้องสมุด ๖๔, ๑ (๒๕๖๓): ๙๒-๑๐๔.

^๓ ปริญญ์ ขวัญเรียง และก้องกิตติกร บุญช่วย, “ปัจจัยที่มีผลต่อความสำเร็จในการใช้บริการของผู้ใช้ห้องสมุดมหาวิทยาลัยในกำกับของรัฐในจังหวัดภาคใต้,” วารสารห้องสมุด ๖๘, ๑ (๒๕๖๗): ๓๘-๕๖.

ซึ่งควรเรียนรู้ แล้วรู้จักทำแผนพัฒนาตนเอง และเป็นคำตอบว่าเหตุใดหน่วยงานจึงผลักดันให้มีกระบวนการพัฒนาบุคลากรในหลากหลายรูปแบบ

ข-เขียน : เป็นทักษะจำเป็นเพื่อก้าวหน้าในหน้าที่การงาน สมัยก่อนบรรณารักษ์ยุคเบบี้บูมมักเริ่มจากเขียนหนังสือราชการ ตามด้วยการเขียนโครงการ ที่ต้องอาศัยอ่านจากสำเนาเรื่องเก่า ๆ ในแฟ้ม ซึ่งต้องมีการร่างด้วยดินสอ และมีการตรวจทานจากหัวหน้าก่อนการพิมพ์ หากสมัยนี้ต่างมีพื้นที่ของตนเอง เช่น ในสื่อสังคมออนไลน์ หรือหน่วยงานจัดพื้นที่ไว้ให้ และสิ่งสำคัญประการหนึ่งคือการหาแนวคิดที่จะเขียน รวมถึงมีผู้อ่านมาช่วยขัดเกลาผลงาน สิ่งสำคัญคือต้องอดทน มีความเพียรพยายามฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง

ข-ขาด : เป็นพยัญชนะไทยที่เลิกใช้ไปแล้ว หากในชีวิตของการทำงานเท่าที่ผ่านมาพบว่า มีคำถามอยู่ ๒ คำถาม คือ ๑) ข-ขาด อยู่ตรงไหนของแป้นพิมพ์ ให้จำว่าอยู่ริมสุดด้านขวามือที่ใช้นิ้วก้อยในระบบการพิมพ์สัมผัส ซึ่งแป้นพิมพ์บางยี่ห้อไม่มีพยัญชนะนี้กำกับไว้ รวมถึงในโทรศัพท์มือถือที่แทบจะไม่มีการใช้งาน ทำให้หาไม่พบ และ ๒) เหตุผลของการยกเลิกพยัญชนะ ข สามารถสืบค้นจากกูเกิล เพราะมีผู้เรียบเรียงไว้หลายแห่ง สิ่งที่ยากฝากไว้คือการแนะนำให้ผู้ใช้บริการตามไปดูหลักฐานฉบับจริงของนักวิชาการท่านแรก ๆ ด้วย เช่น เรื่อง ข, ค หายไปไหน ? ของคุณหญิงสุริยา รัตนกุล, ตำนานอักษรไทย ของศาสตราจารย์ ยอร์ช เซเดส์ เพราะจะทำให้รู้จักทั้งประวัติศาสตร์อักษรไทย และประวัติศาสตร์การพิมพ์

ค-คิด : การคิดเป็นกระบวนการของสมองที่ใช้ประมวลผลข้อมูลที่ได้จากประสบการณ์ สิ่งเร้า ข้อมูล และสิ่งแวดล้อม เพื่อตัดสินใจ แก้ปัญหา แสวงหาคำตอบ หรือสร้างสรรค์สิ่งใหม่ เป็นทักษะหนึ่งที่มีการนำไปพัฒนาบุคลากรในห้องสมุดเพื่อให้ผลของกระบวนการยังประโยชน์ต่อการทำงาน ซึ่งทักษะการคิด มีการนำไปจำแนก ขยายความในเชิงวิชาการมากมาย เช่น การแบ่งทักษะการคิดออกเป็น ๗ รูปแบบ คือ^๔ การคิดสร้างสรรค์ การคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีเหตุผล การคิดเชิงกลยุทธ์ การคิดเชิงบวก การคิดเชิงนวัตกรรม และการคิดเชิงระบบ หลายหน่วยงานได้นำทักษะเหล่านี้ไปสอบถามถึงเรื่องทักษะที่ต้องการพัฒนากับบุคลากร เพื่อทำโครงการต่อไป

ค-คน : ค เช่นเดียวกับ ข ที่เลิกใช้ไปเพราะมีปัจจัยเรื่องเสียงที่มีความคล้ายคลึงกันระหว่าง ข-ข และ ค-ค และในเรื่องภาษาไทยยืมคำศัพท์จากวัฒนธรรมอื่นมาใช้ เช่น ภาษาเขมร ภาษาสันสกฤต ซึ่งภาษาเหล่านี้ไม่มีเสียง ข และ ค การยืมคำจากภาษาเหล่านี้ทำให้มีคำที่ใช้ ข และ ค เพิ่มในภาษาไทย

^๔ สมเดช รุ่งศรีสวัสดิ์. **ทักษะการคิด**. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๒๑ พฤษภาคม ๒๕๖๗, จาก: https://elabs.ssrui.ac.th/somdech_ru/pluginfile.php/46/block_html/content/ทักษะการคิด.pdf

มากขึ้น และคำที่มีใช้อยู่เดิมก็ออกเสียงคล้ายกันจึงเกิดความสับสนในการเขียน^๕ ในห้องสมุดมีหนังสือที่ใช้คำว่า “คน” มากมาย ข้อควรระวังคือความถูกต้องการชื้อหนังสือในระบบ และรวมถึงการจดจำของคนที่ทำงานที่ต้องใช้คำนี้เพื่อการสืบค้นในอนาคต

ข-โฆษก : ห้องสมุดควรมีการสร้างทีมงานโฆษก โดยมีกระบวนการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง เช่น การสร้างสถานการณ์จำลอง บทบาทสมมุติ การสอบถามข้อมูลของหน่วยงานให้แม่นยำ ทันสมัย และไปในทิศทางเดียวกัน รวมถึงความพร้อมที่จะปรากฏตัวต่อหน้าสาธารณชนได้อย่างประทับใจ ทั้งในสถานการณ์ปกติและภาวะวิกฤติ โดยคุณสมบัติของผู้ปฏิบัติงานต้องคำนึงถึง ๑) คุณลักษณะพื้นฐาน หมายถึง เพศสภาพ อายุ การศึกษา และอุปนิสัย และ ๒) ความสามารถในการสื่อสาร การใช้วงจภาษาและอวัจนภาษาที่ผ่านคุณภาพของการใช้น้ำเสียง การใช้สายตาที่ใช้กับคู่สนทนาหรือคนรอบข้าง การเคลื่อนไหวร่างกาย และบุคลิกภาพภายนอก^๖

ง-งบประมาณ : หมายถึง เงินที่ต้องวางแผนการใช้ตามช่วงเวลาที่กำหนดในแต่ละปีงบประมาณ เริ่มตั้งแต่ ๑ ตุลาคม จนถึง ๓๐ กันยายนของปีถัดไป การใช้งบประมาณต้องปฏิบัติตามระเบียบของกระทรวงการคลัง รวมถึงบางหน่วยงานอาจกำหนดกติการายาทเพิ่มเติมโดยไม่ขัดกับระเบียบข้างต้น สิ่งที่ต้องเรียนรู้คือคำศัพท์เฉพาะเพื่อความเข้าใจที่ตรงกัน รายละเอียดและความถูกต้องของเอกสารแต่ละเรื่อง รวมถึงการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกันอย่างสม่ำเสมอเพื่อให้การทำงานร่วมกันกับบุคลากรในฝั่งสำนักงานหรืองานธุรการเป็นไปอย่างราบรื่น

จ-จรรยาบรรณ : วิชาชีพต่าง ๆ มีการกำหนดจรรยาบรรณเพื่อเป็นแนวทาง และสร้างความเข้าใจให้ผู้ปฏิบัติงานเข้าใจบริบทของการทำงานแบบรอบด้าน ซึ่งในห้องสมุดมีจรรยาบรรณสำหรับบรรณารักษ์และผู้ปฏิบัติงานห้องสมุดทุกตำแหน่ง ที่สมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทยฯ ได้กำหนดขึ้นไว้ โดยแบ่งเป็น ๕ หมวด คือ หมวดที่ ๑ จรรยาบรรณต่อผู้ใช้ หมวดที่ ๒ จรรยาบรรณต่อวิชาชีพ หมวดที่ ๓ จรรยาบรรณต่อเพื่อนร่วมงาน หมวดที่ ๔ จรรยาบรรณต่อสถาบัน และหมวดที่ ๕ จรรยาบรรณต่อสังคม^๗ นอกจากนี้หน่วยงาน

^๕ วัชรภรณ์ อนันต์. ข ค หายไปไหน ทำไมจึงเลิกใช้. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๒๑ พฤษภาคม ๒๕๖๗, จาก: <https://www.sti.chula.ac.th/knowledge/4988/>

^๖ ธนสิน ชุตินธรรานนท์, “การคัดเลือกโฆษกเพื่อสื่อสารในภาวะวิกฤติ,” วารสารศรีปทุมปริทัศน์ ฉบับมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ๒๑, ๑ (๒๕๖๔): ๑๘๙-๒๐๓.

^๗ สมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทยฯ. จรรยาบรรณสำหรับบรรณารักษ์. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๒๑ พฤษภาคม ๒๕๖๗, จาก: <https://www.tla.or.th/index.php/th/1/ethics>

ยังกำหนดจรรยาบรรณให้บุคลากรในทุกตำแหน่งเพื่อใช้ร่วมกันเป็นภาพรวมอีกด้วย เช่น จรรยาบรรณของมหาวิทยาลัย หน่วยงาน และอาจมีแบบสอบถามเพื่อเป็นคำตอบว่าบุคลากรในหน่วยงานมีการรับรู้และเข้าใจในเรื่องนี้อยู่ในระดับใด

ฉ-เฉลียวฉลาด : คำพูดที่ได้ยินบ่อย ๆ คือ ฉลาดแต่ขาดเฉลียว หรือ เฉลียวคือสติ ฉลาดคือปัญญา ทำให้นึกถึงเรื่องความเฉลียวฉลาดทางอารมณ์ อันเป็นคุณลักษณะที่บุคลากรพึงมี เพราะในบุคลากรในห้องสมุดควรมีทัศนคติที่ดี จับความรู้สึกที่เกิดขึ้นในแต่ละเหตุการณ์ได้อย่างฉับไว จนพร้อมรับมือจัดการข้อร้องเรียนต่าง ๆ ด้วยปฏิภาณและไหวพริบอย่างมีสติ ขณะเดียวกันก็สามารถจัดการกับอารมณ์ของตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ แล้วไม่ลืมที่จะสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น ความพร้อมเหล่านี้นอกจากฝึกฝนจากสถานการณ์จริงแล้ว การอ่านหนังสือเกี่ยวกับการรับมือกับผู้ใช้บริการหรือการบริหารความขัดแย้งแล้วนำไปประดมสมอง หรือแลกเปลี่ยนเรียนรู้จะเป็นทางเลือกให้กับคุณ รวมถึงรู้จักตัวเองด้วยการทำแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์ทางออนไลน์ ซึ่งผลจะทำให้ทราบลักษณะทางอารมณ์ของเรา ซึ่งจะทำให้เรารู้จักตัวเองแล้วสามารถวางแผนเพื่อจัดการชีวิตได้

ช-ชั้นหนังสือ : แม้ห้องสมุดจะมีความดิจิทัลมากขึ้น หากชั้นหนังสือยังคงอยู่ให้ผู้ที่รับผิดชอบต้องบริหารจัดการในขั้นตอนใดขั้นตอนหนึ่ง เช่น การจัดซื้อ การติดตั้ง การใช้ การบำรุงรักษา และการจำหน่ายออก ซึ่งแต่ละขั้นตอนมีรายละเอียด ระเบียบปฏิบัติ และวิธีการเฉพาะ เช่น การขยายชั้น การถอดประกอบชั้น ล้วนเกิดจากประสบการณ์แล้วสั่งสมเป็นความรู้ภายในตัวตนของเจ้าของงานผู้รับผิดชอบมากกว่าขีดเขียนให้เป็นระบบ การบันทึกองค์ความรู้ในรูปแบบอื่นเข้ามาดำเนินการ หลายหน่วยงานจึงได้อาศัยกระบวนการจัดการความรู้เข้าไปดำเนินงานกับลักษณะงานเดียวกันนี้

ซ-ซ่อมแซม : ห้องสมุดมีการซ่อมแซมอาคาร วัสดุ และครุภัณฑ์ให้อยู่ในสภาพดี และพร้อมใช้งาน โดยเฉพาะอย่างยิ่งหากอยู่ในส่วนของการให้บริการ ดังนั้นจึงต้องมีการตรวจสอบสิ่งต่าง ๆ อย่างสม่ำเสมอเพื่อให้สามารถจัดลำดับความสำคัญ และทำแผนบำรุงรักษาได้ หากละเลยการซ่อมเล็กน้อย ซ่อมประจำปี จะกลายเป็นซ่อมฉุกเฉินไปทั้งหมด สิ่งสำคัญประการหนึ่งคือต้องแจ้งให้ผู้ใช้ทราบ บอกสาเหตุวันที่ซ่อมแซม และกำหนดวันสิ้นสุด เพื่อให้กลับมาใช้ได้ตามปกติ

ฌ-เจอ : ในพจนานุกรมไทยมีคำที่ใช้พยัญชนะตัวนี้ คือ ฌาน ฌาปนกิจ เจอแอม และเจอ นอกจากนี้ยังเห็นคนชื่อ ฌอน หรือ ฌอห์น ซึ่งมีผู้อธิบายความหมายและที่มาในกูเกิลมากมาย สำหรับห้องสมุดแล้วความเป็นเจอจะสร้างทัศนียภาพให้ดูสดชื่น หากเกินกำลังคนทำงานจะมอบให้กับบุรุษกรดูเล ซึ่งต้องเตรียมงบประมาณตามรอบที่กำหนด นอกจากนี้ต้นไม้แต่ละต้นยังสร้างโอกาสให้ห้องสมุดสร้างเนื้อหา และกิจกรรมห้องสมุดสีเขียว สิ่งที่ต้องไม่ลืมคือทุกต้นมีวงจรชีวิต การเติบโตของต้นไม้ต้องอยู่ในสายตาเพื่อให้อยู่ร่วมกัน

โดยไม่มีใครบาดเจ็บกายจากสิ่งที่ไม่คาดคิด หรือบาดเจ็บในความรู้สึก แล้วอย่าลืมบริหารจัดการต้นไม้ใบหญ้า ทั้งในและนอกห้องสมุด รวมถึงที่จัดหามาตกแต่งตามเวลาและโอกาสว่าควรจะทำอย่างไรให้เป็นมิตรและยั่งยืน

ญ-ญาติ : คำว่า ญาติ ทำให้นึกถึงการทำงานแบบครอบครัว ซึ่งปัจจุบันดูจะเป็นข้อก้ำกึ่งในการนำไปใช้ พูดหรือแสดงความคิดเห็น เนื่องจากมีมุมมองใหม่ของความรู้สึกอันเกิดจากบุคลากรที่ต้องการใช้ชีวิตแบบมีอาชีพในองค์กรมากกว่าการให้ความสนิทชิดเชื้อกระทั่งบดบังปัญหา หากก็ยังคงมีบางเรื่อง บางเหตุการณ์ ที่ต้องการความรู้สึกแบบญาติมิตร ซึ่งทั้งหมดเป็นเรื่องทั้งบวกและลบภายในจิตใจ อารมณ์ ความรู้สึก และความพึงพอใจในชีวิต หลายแห่งจึงมีการประเมินความสุขของบุคลากร (Happinometer) ใน ๙ มิติ ได้แก่ สุขภาพกายดี ผ่อนคลายดี น้ำใจดี จิตวิญญาณดี ครอบครัวดี สังคมดี ใฝ่รู้ดี สุขภาพเงินดี และการงานดี (ความพึงพอใจ ความผูกพัน และสมดุลชีวิตกับการทำงาน) เพื่อเห็นภาพรวมที่สะท้อนความสุขขององค์กร แล้วนำไปสู่การสร้างองค์กรแห่งความสุข^๔

ฎ-ชฎา และ ฎ-ปฎัก : พยัญชนะไทยที่มีคล้ายคลึงกันมากคือ ข กับ ช, ค กับ ศ และ ฎ กับ ฏ แต่สองคู่แรกคือ ข กับ ศ แทบไม่มีการใช้ จึงทำให้ปัญหาของการทำงานมีน้อยมาก เพียงแค่พบแล้วระวัง เช่น จากชื่อหนังสือ ส่วน ฎ กับ ฏ หน้าตาคล้ายกันแต่ออกเสียงต่างกันเป็น ด และ ต แล้วยังใช้กันอยู่ในชีวิตประจำวัน ทำให้ผู้เขียน และผู้ตรวจสอบการใช้ภาษาต้องรอบคอบ รู้จักจดจำกลุ่มคำที่ใช้ ฎ-ชฎา สะกด เช่น กฎ กฎหมาย กฎเกณฑ์ กฎข้อบังคับ ส่วนคำที่สะกดด้วย ฎ-ปฎัก เช่น กบฎ ปราบฎ ราชฎัญ และยังมีคำว่า มกุฎ ที่ใช้ฎ-ปฎัก ในชื่อเฉพาะคือ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย และวัดมกุฏกษัตริยารามราชวรวิหาร ซึ่งคนส่วนใหญ่ชินกับคำว่า มกุฎ สำหรับข้อแนะนำคือ ให้ทำเครื่องหมายไว้ที่แป้นพิมพ์ว่า ฎ-ชฎา และ ฎ-ปฎัก อยู่ตรงไหน เมื่อต้องอ่านให้ขยายขนาดของตัวอักษรจนมองเห็นรอยหยัก รวมถึงใช้โปรแกรมช่วยตรวจสอบทั้งเอกสารในขั้นตอนสุดท้าย

ฐ-ฐานข้อมูล : สำนักงานบริหารเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อพัฒนาการศึกษา กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม เป็นหน่วยงานของรัฐที่สนับสนุนการให้บริการการสืบค้นฐานข้อมูลออนไลน์ในต่างประเทศ เพื่อการใช้ทรัพยากรตามเกณฑ์มาตรฐานเดียวกัน และเข้าถึงข้อมูลสารสนเทศตลอดจนเอกสารฉบับเต็มได้สะดวก รวดเร็ว ผ่านเครือข่ายสารสนเทศเพื่อพัฒนาการศึกษา UniNet ซึ่งฐานข้อมูลที่ให้บริการประกอบด้วย ฐานข้อมูลอ้างอิง (Reference Database) จำนวน ๙ ฐาน (ข้อมูลปี

^๔ มหาวิทยาลัยมหิดล. สถาบันวิจัยประชากรและสังคม. Happinometer เครื่องมือวัดความสุขด้วยตนเอง. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๒๕ พฤษภาคม ๒๕๖๗, จาก: <https://www.happinometer.com/2022/msdhs3/indexText.php>

๒๕๖๗)^๙ นอกจากใช้ และให้บริการฐานข้อมูลเหล่านี้แล้ว บรรณารักษ์ควรติดตามข่าวสาร และให้คำแนะนำแหล่งตีพิมพ์ให้กับผู้ใช้บริการตามหลักเกณฑ์การพิจารณาวารสารทางวิชาการ สำหรับการเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ ทั้งระดับชาติและระดับนานาชาติ ว่าควรจะไปเผยแพร่ที่ใด และที่นั้น ๆ มีเงื่อนไขอย่างไร

ท-ภัณฑารักษ์ : นอกจากชื่อตำแหน่งภัณฑารักษ์ กับบรรณารักษ์จะคล้ายกันแล้ว สถานที่ทำงาน คือพิพิธภัณฑ์กับห้องสมุดต่างก็เป็นแหล่งเรียนรู้ จึงมีแนวคิดที่ทำงานร่วมกันกับองค์กรทางวัฒนธรรมอื่น ๆ คือ หอศิลป์ และหอจดหมายเหตุ แล้วเรียกว่า GLAM ที่มาจากอักษรตัวแรกของคำว่า Galleries, Libraries, Archives, Museums โดยหวังว่าการผสานความร่วมมือจะเป็นพลังไปสู่การสร้างสรรค์ ต่อยอด และประยุกต์ทรัพยากรทางวัฒนธรรมที่มีจำนวนมากในองค์กรดังกล่าว^{๑๐} การทำงานห้องสมุดอาจต้องออกไปหาพันธมิตร เพื่อร่วมกันสร้างสรรค์งาน

ณ-วุฒิการศึกษา : การสรรหาบุคลากรเป็นกระบวนการกลั่นกรอง และคัดเลือกผู้ที่มีคุณสมบัติ คุณวุฒิทางการศึกษา มีความรู้ความสามารถ และมีทักษะเหมาะสมเพื่อให้เข้ามาปฏิบัติงานตามตำแหน่งงานที่กำหนด การกำหนดวุฒิการศึกษาต้องระบุชื่อที่ตรงกับหลักสูตรที่แต่ละมหาวิทยาลัยกำหนด เช่น บรรณารักษ์ มีชื่อสาขาที่ผลิตบัณฑิตออกมา อาทิ บรรณารักษศาสตร์, บรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์, บรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์, บรรณารักษ์ศึกษา, สารนิเทศศึกษา, การจัดการสารนิเทศ และในประกาศรับสมัครงาน บางหน่วยงานอาจมีข้อความกลาง ๆ ที่ยืดหยุ่นไว้ล่วงหน้า เช่น “สาขาวิชาอื่นที่เกี่ยวข้อง” เพื่อจะได้ไม่ยุ่งยากหากมีชื่อสาขาใหม่ ๆ เกิดขึ้น

ณ-ณ : ณ เป็นหนึ่งในอักษรตัวเดียวแทนคำที่ไม่ต้องมีเครื่องหมายมหัพภาค (.) เนื่องจากไม่ใช่อักษรย่อ ดังนั้นคือ ๑) อักษร ณ มีสองความหมายคือ เป็นคำบ่งเวลา หรือสถานที่, ใช้ที่นำหน้าสกุลหมายความว่า แห่ง เช่น ณ อยู่อยุธยา ๒) อักษร ณ (อ่านว่า ทะ) ที่ใช้แทนคำ เป็นคำสรรพนามบุรุษที่ ๓ ซึ่งใช้ในบทร้อยกรอง แปลว่า ท่าน เธอ เช่น ณ ประสงค์ใจจงสฤษดิ์ดังห้วงวรหทัย ๓) อักษร บ (อ่านว่า บอ) หรือ บ (อ่านว่า บ่อ) แปลว่า ไม่ ๔) อักษร ณ (อ่านว่า ณอ ณ้อ ณะ) แปลว่า หก ส่วนจะอ่านออกเสียงอย่างไร มีกำหนดไว้ในพจนานุกรม เช่น ณกษัตริย์ (ฉ่อกะสัด หรือ ฉ่อกะสัด) หมายถึง กษัตริย์หกพระองค์ หรือชื่อภักดิ์ที่ ๑๒ ของมหาชาติ และ ๕) อักษร อ (อ่านว่า อะ) เป็นอักษรใช้นำหน้าคำที่มาจากภาษาบาลีและ

^๙ สำนักงานบริหารเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อพัฒนาการศึกษา. สืบค้นฐานข้อมูล. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๒๕ พฤษภาคม ๒๕๖๗, จาก: <https://www.uni.net.th/index.php/reference-database/>

^{๑๐} อุทยานการเรียนรู้ TK Park. ไม่มีห้องสมุดที่ดีที่สุด-มีแต่ห้องสมุดที่ดีกว่าเดิม. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๒๕ พฤษภาคม ๒๕๖๗, จาก: https://www.tkpark.or.th/tha/articles_detail/348/ไม่มีห้องสมุดที่ดีที่สุด-มีแต่ห้องสมุดที่ดีกว่าเดิม

สันสกฤต บอกความปฏิเสธหรือตรงกันข้าม แปลว่า ไม่ หรือ ไม่ใช่ เช่น อสุภ (ไม่งาม) อธรรม (ไม่ใช่ธรรม)^{๑๑} คำพิเศษแบบนี้บรรณารักษ์ควรรู้ไว้ใช้ว่า

ด-ดุลพินิจ : ในการทำงานจริงไม่สามารถเขียนรายละเอียดของทุกเรื่องได้ ดังนั้นจึงต้องใช้ดุลพินิจในการตัดสินใจ ซึ่งต้องมีกรอบของกฎ กติกา และเป็นแนวทาง แม้จะบอกว่าผู้นั้นสามารถใช้อำนาจการตัดสินใจได้ แต่ความเห็นอาจต่างกันไป กระบวนการประเมินคุณธรรมและความโปร่งใสในการดำเนินงานของภาครัฐ (Integrity and Transparency Assessment: ITA) เข้ามา จึงเห็นมาตรการในการส่งเสริมการลดการใช้ดุลพินิจ และตรวจสอบการใช้ดุลพินิจ รวมถึงความพยายามของหน่วยงานในการใช้เทคโนโลยีเข้าไปช่วยดำเนินการ ซึ่งทุกอย่างต้องคนทำงานจะต้องช่วยกันจัดทำทั้งสิ้น

ด-ตัวเลข : หอสมุดเต็มไปด้วยตัวเลขมากมายที่แทรกอยู่ทุกกระบวนการของการดำเนินงาน ซึ่งต้องจัดทำไว้เพื่อรายงานผล วางแผน หรือประกอบการตัดสินใจ ซึ่งต้องมีการเก็บข้อมูลให้เป็นระบบ นำเทคโนโลยีเข้าไปจัดการ ส่งเสริมบุคลากรให้ทำงานบนพื้นฐานของการคิดวิเคราะห์จากข้อมูลในมือ รวมถึงศึกษาศาสตร์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น เช่น การทำเหมืองข้อมูล การวิเคราะห์แนวโน้ม การทำนายเชิงตัวเลขอนาคต ควบคู่กับการคิดเชิงวิเคราะห์ และการร่วมกันทำงานของทุกภารกิจในการวิเคราะห์ เพื่อให้สามารถดึงข้อมูลเชิงลึกไปช่วยพัฒนาการทำงาน แล้วสร้างเป็นตัวชี้วัดได้อย่างตรงจุดและเห็นพ้องต้องกัน

ด-ถกแถลง : “ถก” หมายถึง ยกเอาขึ้นมาพิจารณาด้วยเหตุผล และ “แถลง” คือ บอกเล่า แจ้งให้ทราบ หรืออธิบาย คำนี้พบไม่บ่อยที่เห็นใช้จะเป็นเรื่องของรายงานถกแถลง และบทความวิชาการโดยเป็นเรื่องของละครถกแถลง (Dialogue Theater) และประชาธิปไตยแบบถกแถลง (Deliberative Democracy) จึงเห็นว่ามีการใช้คำภาษาอังกฤษที่ต่างกันระหว่าง dialogue คือ สนทนา กับ deliberative หมายถึง การไตร่ตรอง การปรึกษาหารือ การใคร่ครวญ สุขุม รอบคอบ ใคร่ครวญ สำหรับผู้ที่มีประสบการณ์ในเรื่องการจัดการความรู้จะคุ้นเคย และแปล dialogue ว่าสุนทรีสนทนา อันเป็นการฝึกฝนให้ฟังแบบลึกซึ้ง (Deep Listening) แบบใจต้องนิ่งไม่ด่วนสรุป^{๑๒} ทั้งนี้คำอธิบายของศาสตราจารย์ ดร. เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ บอกว่า ถกแถลง ไม่ใช่ ถกเถียง จึงไม่ได้มุ่งหมายเพื่อเอาชนะ แต่เพื่อให้เกิดความเข้าใจ

^{๑๑} แสงจันทร์ แสนสุภา. **อักษรตัวเดียวแทนคำ**. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๒๕ พฤษภาคม ๒๕๖๗, จาก: <http://legacy.orst.go.th/?knowledge=อักษรตัวเดียวแทนคำ-๑-มีน>

^{๑๒} สมปอง มิสสิตะ. **ถกแถลง**. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๒๑ พฤษภาคม ๒๕๖๗, จาก: <http://www.snclib. su.ac.th/snclibblog/?p=58419>

อันดีระหว่างกัน ไม่ได้มุ่งหมายเพื่อนำไปสู่ความขัดแย้ง แต่มุ่งหมายเพื่อนำไปสู่ความร่วมมือ และการหาทางออกที่ดีที่สุจริตร่วมกัน^{๑๓} ในชีวิตจริงวิธีการนี้มีประโยชน์มากต่อการทำงาน

ท-ใบแทรกคำผิด : ในการตีพิมพ์หนังสือบางครั้งมีข้อผิดพลาดเกิดขึ้นจนต้องทำใบแทรกแก้ข้อผิดพลาดจากสำนักพิมพ์แนบกับตัวเล่มแจ้งให้ผู้อ่านทราบ การทำงานจึงต้องมีความรอบคอบตั้งแต่การตรวจสอบสภาพตัวเล่มหนังสือ เพราะใบแทรกเช่นนั้นง่ายต่อการหล่นหาย และห้องสมุดควรกำหนดวิธีให้ชัดเจนว่าจะดำเนินการอย่างไรทั้งกับตัวเล่มหนังสือ กับการลงรายการในระบบห้องสมุด เช่น บางแห่งกำหนดให้หน้าใบแทรกคำผิดติดที่ตัวเล่มด้านหลัง ส่วนในระบบลงเป็นรายการโน้ต

ร-ธนาคาร : การเปิดบัญชีธนาคารกับส่วนงานมีข้อปฏิบัติทั้งจากหน่วยงานต้นสังกัด และจากธนาคาร ในรายละเอียดต่าง ๆ เช่น ชื่อบัญชี และเอกสารส่วนตัวของผู้ที่ต้องไปดำเนินการ บางแห่งต้องเปลี่ยนตามวาระการดำรงตำแหน่งของผู้บริหาร วิธีการเบิกจ่าย การรายงานความเคลื่อนไหว ดังนั้นการซ่อมความเข้าใจเป็นระยะ ปัจจุบันมีการพัฒนาให้รับ-จ่ายเงินด้วยการโอนออนไลน์ รวมถึงมีการพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่ออำนวยความสะดวกสบายให้กับผู้ใช้บริการ ส่วนงานเบื้องหลังระหว่างห้องสมุด ต้นสังกัด และธนาคาร มีหลายขั้นตอนมาก ผู้รับผิดชอบควรเก็บทุกขั้นตอนของประสบการณ์ถ่ายทอดให้กับเพื่อนร่วมงาน

น-วันนักขัตฤกษ์ : เป็นวันหยุดราชการที่ไม่ใช่ที่หยุดปกติแบบวันเสาร์หรือวันอาทิตย์ วันนักขัตฤกษ์นั้นถือเป็นวันหยุดพักผ่อนตามปฏิทิน บ้างเป็นวันสำคัญทางศาสนา เทศกาล งานประเพณี หรือวันเกี่ยวกับสถาบันพระมหากษัตริย์ ทั้งนี้การกำหนดวันหยุดนักขัตฤกษ์ของแต่ละปีจะผ่านความเห็นชอบและการประกาศจากคณะรัฐมนตรี^{๑๔} ในประกาศของห้องสมุดหลายแห่งใช้คำว่า หยุดเสาร์-อาทิตย์ และวันนักขัตฤกษ์ กระนั้นยังมีคำถามจากผู้ใช้บริการถามว่าคือวันอะไร การเรียนรู้เรื่องการใช้คำจึงเกิดขึ้น โดยเฉพาะศัพท์เฉพาะที่คนทำงานพูดติดปาก แต่ผู้ใช้บริการไม่เข้าใจ จึงควรเก็บเป็นกรณีศึกษาและแก้ไขเช่นกัน นอกจากนี้การลาของบุคลากรในช่วงที่มีวันหยุดติดต่อกัน หากห้องสมุดยังคงให้บริการก็ควรพูดคุยให้เข้าใจร่วมกัน

บ-บรรณารักษศาสตร์ : วารสารห้องสมุด ฉบับแรกเมื่อปี ๒๕๐๐ บอกว่า “บรรณารักษศาสตร์คือวิชาที่ว่าด้วยหนังสืออย่างกว้างขวาง และวิธีปฏิบัติงานทุกชนิดในห้องสมุด เพื่ออำนวยความสะดวกให้แก่ผู้ใช้ห้องสมุดแท้จริง เช่น การเลือกซื้อหนังสือและอุปกรณ์ต่าง ๆ ให้เหมาะสมแก่ความต้องการ การจัดหมวด

^{๑๓} เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. อารยชนร่วมกันมอง. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๒๑ พฤษภาคม ๒๕๖๗, จาก: <https://www.kriengsak.com/Aryabhata%20discussed%3A%20sharing%20different%20angles%20of%20view>.

^{๑๔} เด็กชายผกอีเล็ด. รูปนามและความหมาย “นักขัตฤกษ์” วันหยุดราชการที่ไม่ใช่เสาร์-อาทิตย์. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๒๑ พฤษภาคม ๒๕๖๗, จาก: https://www.silpa-mag.com/culture/article_98910

หนังสือ และการทำบัตรรายการเพื่อช่วยให้ค้นหาหนังสือได้สะดวก การให้บริการแก่ผู้อ่านทั้งในด้าน การค้นคว้าและแนะนำการใช้หนังสือ การบริหารงานในห้องสมุด วิธีการชักชวน และจูงใจให้คนมาใช้ ห้องสมุด” และผู้ที่เรียนในสาขานี้จะสามารถทำการค้นคว้าเรื่องราวใหญ่น้อยทุกประเภททั้งภาษาไทย และภาษาต่างประเทศได้อย่างง่ายดาย^{๑๕} แม้เวลาผ่านไปจะมีผลให้ชื่อหลักสูตรเดิมมีการเปลี่ยนแปลง หากความชัดเจนในการกิจของวิชาชีพนี้ยังคงอยู่ การกลับไปเรียนรู้องค์ความรู้ของคนทำงานในยุคเก่า จะทำให้เราเข้าใจความคิดดั้งเดิม และเห็นพัฒนาการมากขึ้น

ป-ประกาศ : เป็นข้อความที่ห้องสมุดประสงค์สื่อสารออกไปให้ผู้ใช้บริการทราบ ตามหลักการแล้ว จะต้องมีการใช้ถ้อยคำชัดเจน การใช้ภาษาที่ถูกต้อง และสละสลวย นอกจากนี้ผู้ปฏิบัติงานควรสะท้อน ความฉลาดทางอารมณ์ผ่านการสื่อสารเชิงบวกด้วยคิดก่อนเขียน พยายามการใช้คำพูดเชิงบวกในการเขียน เรื่องกฎ กติกาและมารยาท มีการออกแบบป้ายประกาศที่เป็นอัตลักษณ์ของหน่วยงาน รวมถึงเก็บป้ายต่าง ๆ ที่พ้นการใช้งานออกไป

ผ-ผนัง : ห้องสมุดจัดพื้นที่นั่งอ่านให้กับผู้ใช้บริการตามมุมต่าง ๆ มีการจัดหาเก้าอี้ตามกำลัง งบประมาณที่ได้รับ และมุมที่ใช้บริการชอบคือหันหน้าเข้าผนัง หากโต๊ะไม้ที่หักเก่าด้านได้ หรือที่มิกัน เน้นนอนว่าความสบายและการนั่งเพลิน ๆ ผนังบริเวณนั้นจะมีรอยคาบดำแบบไม่ได้ตั้งใจ เพราะสะสมจาก คนแล้วคนเล่า คงต้องช่วยกันดู และหาวิธีแก้ไข ไม่ว่าจะด้วยการเคลื่อนย้ายเก้าอี้ เปลี่ยนมุมใหม่ หรือได้ โต๊ะตัวใหม่ที่มีที่กันเท้ามาแทน เพราะการปรับพฤติกรรมของคนจำนวนมากและหลากหลายเป็นเรื่องยาก

ผ-ฝาของ : บริการรับฝากของยังคงมีให้บริการในห้องสมุด และมีบางเปลี่ยนเป็น Smart Locker ทั้งควรตั้งระเบียบปฏิบัติในรายละเอียดในเรื่องที่ไม่อนุญาตไว้ด้วย เช่น วัตถุอันตราย อาวุธ สิ่งผิดกฎหมาย สิ่งที่เกิดกลิ่นรบกวน อาหารและเครื่องดื่ม และเวลาปิดบริการ รวมถึงบอกวิธีการที่จะดำเนินงาน เช่น จัดการ ตามดุลพินิจโดยไม่แจ้งให้ทราบล่วงหน้า บางห้องสมุดจะจัดพื้นที่ไว้ให้วางอาหารและเครื่องดื่มไว้ที่ด้านหน้า อาคารเพื่ออำนวยความสะดวก และลดข้อขัดแย้งในการสื่อสารกับคำถามว่า เหตุใดจึงไม่รับฝากของดังกล่าว

พ-พรอมต์ : ในยุคที่ AI เข้ามามีบทบาทต่อชีวิตมนุษย์ เราจึงต้องเรียนรู้และรู้จักใช้สิ่งเหล่านั้น ให้เป็นเครื่องมือในการทำงาน พรอมต์ หรือ Prompt ซึ่งหมายถึง ข้อความ หรือคำถาม ที่ทำหน้าที่ เป็นคำสั่งที่ให้ AI หาคำตอบ หรือผลงาน สำหรับคนทำงานนอกจากรู้จักคุณสมบัติของ AI แล้ว ควรใช้พรอมต์ ให้เป็นประโยชน์ ขณะเดียวกันต้องใช้หลักการในวิชาชีพของบรรณารักษ์เข้าไปพิจารณาข้อมูล/ชิ้นงานที่ได้จาก

^{๑๕} “บรรณารักษศาสตร์คืออะไร และงานสำหรับผู้สำเร็จวิชานี้,” วารสารห้องสมุด ๑, ๑ (๒๕๐๐): ๖๒.

AI และสนทนากับผู้ใช้โดยเชื่อมโยงไปยังทรัพยากรสารสนเทศ บริการและกิจกรรม รวมถึงวางแผนให้ทุกคนในองค์กรรู้จัก และมี AI Literacy

ฟ-ไฟฉาย : เมื่อฝนตกอาจจะตามด้วยไฟดับ การทำงานในห้องสมุดยุคก่อนมีไฟฉายเป็นเครื่องมือปัญหาต่อมาคือไม่ได้ใช้นาน สลิมนำถ่านไฟฉายออก ทำให้เนาและเสียจนต้องทิ้งไฟ เทคโนโลยีต่อมาคือไฟฉุกเฉินที่ติดอยู่ตามมุมต่าง ๆ ของอาคาร แต่ไฟฉายก็ยังคงใช้งานอยู่ เพราะสามารถนำติดตัวไปได้ รวมถึงส่องได้ใกล้ชิด เช่น วันกำหนดส่ง ปัจจุบันไฟฉายเลิกใช้งานแล้ว เรื่องนี้อาจเป็นเรื่องเล็ก ส่วนเรื่องที่ใหญ่กว่าคือกระบวนการในยามที่ไฟฟ้าดับ การทำแผนงานอาจเริ่มจากงานเล็ก ๆ ให้ทุกคนมีส่วนร่วมเพื่อนำไปสู่แผนใหญ่จะได้ “ความ” ครบ

ภ-ภาษา : ภาษาอังกฤษเป็นทักษะที่พัฒนาอย่างต่อเนื่องในห้องสมุด จากประสบการณ์เมื่อมองกลับไปพบว่า ภาษาอังกฤษที่ใช้ในตำแหน่งต่าง ๆ แตกต่างกันทั้งในเรื่องของเนื้อหา การฟัง พูด อ่าน เขียน รวมถึงพื้นฐานที่มีการพัฒนาทักษะมักกำหนดให้บุคลากรเรียนรู้เป็นกลุ่ม ใช้บทบาทสมมติ ใช้สถานการณ์จริง เน้นที่งานบริการ การส่งเสริมให้เรียนแบบออนไลน์ หากสิ่งแวดล้อมที่ใช้ภาษาอังกฤษยังคงเดิม ผู้เรียนขาดความคงทนในการจำคำศัพท์ จึงอยู่ในสภาพที่ไม่รู้จักคำศัพท์จึงฟังไม่สามารถฟัง ฟังรู้เรื่องแต่ได้ตอบไม่ได้ อ่านเข้าใจแต่พูดไม่ได้ ซึ่งในหน่วยงานควรช่วยกันพิจารณาถึงรูปแบบการฝึกทักษะที่ผ่านมา แล้วนำกลับมาพิจารณาอย่างตรงไปตรงมา มีการออกแบบการเรียนรู้ให้เหมาะกับทุกคนพร้อมทั้งสร้างแรงบันดาลใจ

ม-เมียงมอง : คืออาการชาตาตุ่ม ใช้เพื่อการสังเกตเรื่องราวต่าง ๆ ซึ่งผู้ปฏิบัติงานควรเป็นคนช่างสังเกตเพื่อจับความรู้สึกของผู้ใช้บริการ การสังเกตเกิดขึ้นได้เสมอเพราะมนุษย์นั้นการสังเกตในสิ่งที่ผิดปกติหรือสิ่งที่สนใจเป็นพิเศษ เมื่อสังเกตจะได้รับข้อมูลเชิงปรากฏการณ์ที่เห็น หากนำไปจัดระบบเชื่อมโยงกับองค์ความรู้เดิมจะทำให้เกิดการเรียนรู้เชิงวิเคราะห์ และองค์ความรู้ใหม่ ซึ่งระดับการสังเกตประกอบด้วย การสังเกตระดับ ๑ เพื่อให้เห็นว่าเป็นอะไรเป็นอะไร การสังเกตระดับ ๒ เป็นการสังเกตที่ต้องการรายละเอียดของข้อมูลมากขึ้น อาศัยกระบวนการศึกษาจากฐานความคิดเชิงระบบ การสังเกตระดับ ๓ จะช่วยให้ได้ข้อมูลเชิงประจักษ์มากขึ้น และการสังเกตระดับ ๔ เพื่อการวิจัยและพัฒนาและตรวจสอบเชิงลึกมากขึ้น^{๑๖} และการเมียงมองเป็นเรื่องที่ทุกคนในองค์กรช่วยกันได้

ย-ย็อกเย็ก : เป็นอาการที่แสดงถึงความไม่แข็งแรงของครุภัณฑ์ หากขึ้นใช้จะเป็นอันตรายได้ จึงต้องมีการสำรวจให้พร้อมใช้งาน ควรกำหนดรอบของการตรวจสอบ เช่น ภาคการศึกษาละ ๑ ครั้ง วิธี

^{๑๖} ปรีชา สามัคคี และปัญญา เลิศไกร, “เทคนิคการสังเกตสำหรับการวิจัยและพัฒนา,” วารสารนาครบุตริทรรศน์ ๖,๑ (๒๕๕๗): ๕๘-๖๖.

การทำงานคือพิจารณาจากรูปลักษณะภายนอกด้วยสายตา จับแก้อ้อ/โต๊ะ/ตู้ โยกเพื่อประเมินความยืดหยุ่นว่าสมควรจะส่งซ่อมหรือไม่ และเนื่องจากการส่งซ่อมครุภัณฑ์อาจใช้เวลาที่ยาว ดังนั้นจึงต้องพิจารณาว่ามีผลต่อผู้ใช้บริการในช่วงที่นำไปส่งซ่อมหรือไม่ รวมทั้งอาจฝึกทักษะงานช่างให้กับเจ้าหน้าที่ในการซ่อมแบบชั่วคราว

ร-รา : สิ่งเล็ก ๆ ที่เรียกว่ารา เป็นเรื่องน่ากลัว เพราะสามารถเกิดได้ทุกที่ในห้องสมุด หลาย ๆ ที่ยังมีมาตรการควบคุมทั้งในเรื่องของการทำความสะอาด การควบคุมอุณหภูมิภายในอาคาร และมีการตรวจสอบอย่างสม่ำเสมอ เมื่อพบต้องแยกออกมาแล้วกำจัดให้ถูกต้อง หรือหาวิธีป้องกัน เช่น บางแห่งไม่รับหนังสือที่เปียกน้ำ เพราะถือเป็นแหล่งเพาะเชื้อรา ตรวจสอบท่อระบายน้ำเพื่อมิให้น้ำขัง

ล-ลวงเวลา : การทำงานล่วงเวลา เป็นการทำงานนอกเหนือจากเวลาทำงานปกติ ซึ่งหน่วยงานราชการเริ่มตั้งแต่เวลา ๑๖.๓๐ น. โดยมีค่าตอบแทนพิเศษนอกเหนือจากเงินเดือนซึ่งต้องดำเนินงานตามระเบียบของกระทรวงการคลัง และของหน่วยงาน กระบวนการทำงานเริ่มตั้งแต่กำหนดหน้าที่และจำนวนผู้ปฏิบัติงาน ทำตารางรายชื่อปฏิบัติงานเบิกจ่าย ซึ่งมักทำเดือนละครั้ง และรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นลายลักษณ์อักษรให้ผู้บังคับบัญชาทราบในวันรุ่งขึ้น นอกจากนี้ยังมีงานด่วน และงานโครงการ

ว-เวลา : ทุกคนมีเวลาเท่ากันคือ ๒๔ ชั่วโมง ในการทำงานองค์กรอยากได้ความสามารถสูงสุดจากเวลาที่ปฏิบัติ แม้ว่าในรอบหนึ่งปีของการทำงานจะมีภาระงาน และกำหนดการที่คล้ายกับปีก่อน หากปัญหาเรื่องเวลายังคงอยู่ จึงเกิดทักษะด้านบริหารเวลาขึ้นมา ซึ่งมีคำแนะนำมากมาย เช่น การจัดลำดับความสำคัญ การแบ่งเวลาด้วยตัวเอง หรือใช้เครื่องมือทางเทคโนโลยีเข้าช่วย การตั้งเป้าหมายในชีวิต การหาเวลาส่วนตัว เพื่อพักผ่อน เรื่องเวลามีค่ามากมาย ลองทบทวนแล้วเลือกมาปรับใช้ให้เข้ากับจังหวะและความสมดุลของชีวิต

ศ-ศักยภาพ : การแสดงออกในการทำงานของบุคลากรที่เห็นอาจไม่ใช่ความสามารถสูงสุด รวมถึงการเปลี่ยนแปลงของโลกโดยเฉพาะด้านเทคโนโลยี ทำให้เกิดกระบวนการพัฒนาศักยภาพเพื่อให้ผู้ปฏิบัติงานสามารถทำได้ดีขึ้นกว่าเดิมกระทั่งเต็มศักยภาพรองรับวิธีหรือวิธีการทำงานที่ต่างไปจากเดิม ซึ่งสำนักงาน ก.พ. สถาบันพัฒนาข้าราชการพลเรือน ได้จัดทำแนวทางการพัฒนาศักยภาพภาครัฐ เพื่อใช้เป็นแนวปฏิบัติในการพัฒนาองค์กรและพัฒนาศักยภาพ รวมถึงให้บุคลากรใช้เป็นแนวปฏิบัติในการวางแผนการพัฒนาตนเองและพัฒนางาน โดยมุ่งเน้นให้มีการเรียนรู้และพัฒนา การประเมินและปรับปรุงการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง^{๑๗}

^{๑๗} สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน (สำนักงาน ก.พ.). คู่มือการกำหนดความรู้ความสามารถ ทักษะและสมรรถนะสำหรับตำแหน่ง. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๑๑ พฤษภาคม ๒๕๖๗, จาก: <https://www2.ocsc.go.th/download/2553/คู่มือการกำหนดความรู้ความสามารถ-ทักษะ-และสมรรถนะสำหรับตำแหน่ง-เผยแพร่-2553#gsc.tab=0>

ช-รักษา : หน่วยงานที่มีเงินสด กระทรวงการคลังอนุญาตให้เก็บไว้ที่ตู้নিরায়ที่ตู้เหล็กอันมั่นคง ซึ่งใช้สำหรับเก็บรักษาเงินของทางราชการ ต้องมีกรรมการเก็บรักษาเงินและถือกุญแจ และกรรมการตรวจสอบการรับจ่ายเงิน โดยมีคำสั่งแต่งตั้งจากหน่วยงาน ส่วนภารกิจและวิธีทำเกี่ยวกับเรื่องการเงินต้องยึดตามกระทรวงการคลังอย่างเคร่งครัด และพึงระลึกเสมอว่าทุกอย่างต้องถูกต้อง และตรวจสอบได้

ส-สมรรถนะ : สำนักงาน ก.พ. บอกว่า สมรรถนะ หมายถึง คุณลักษณะเชิงพฤติกรรมที่เป็นผลมาจากความรู้ความสามารถ ทักษะ และคุณลักษณะอื่น ๆ ที่ทำให้บุคคลสร้างผลงานได้โดดเด่นในองค์กร พร้อมทั้งจัดทำคู่มือการกำหนดความรู้ ความสามารถ ทักษะ และสมรรถนะสำหรับตำแหน่ง และสมรรถนะยังเป็นองค์ประกอบหนึ่งของการประเมินผลการปฏิบัติงาน ซึ่งแต่ละองค์กรจะกำหนดหลักเกณฑ์โดยให้บุคลากรมีส่วนร่วมในการเลือกว่าประสงค์ใช้สมรรถนะเรื่องใดบ้าง ดังนั้นจึงต้องศึกษาและทำความเข้าใจเพื่อจะได้ใช้โอกาสอย่างคุ้มค่า รวมถึงปฏิบัติตนได้อย่างเหมาะสมเมื่อถึงเวลาที่ต้องทำหน้าที่เป็นผู้ประเมิน มีงานวิจัยที่ศึกษาภาพรวมของสมรรถนะที่พึงประสงค์ของบรรณารักษ์โดยศึกษาจากประกาศรับสมัครงานพบสมรรถนะใน ๖ ด้าน คือ ด้านเทคโนโลยี ด้านทรัพยากรสารสนเทศ ด้านงานบริการห้องสมุด ด้านการบริหาร งานห้องสมุดทางด้านบุคคล/ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และด้านภาษา และยังพบว่าทักษะ สมรรถนะและหน้าที่รับผิดชอบของตำแหน่งบรรณารักษ์ที่มีการระบุในประกาศรับสมัครงานกับการปฏิบัติงานจริง มีความสอดคล้องกันในระดับปานกลางไปจนถึงค่อนข้างต่ำ^{๑๔} จึงเป็นโจทย์ใหญ่ให้กับผู้ผลิตบัณฑิต และผู้ใช้บัณฑิตทีเดียว

ห-ห้วงหาย : การระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา ๒๐๑๙ (COVID-๑๙) ที่ผ่านมา ทำให้คนเราต้องใช้ชีวิตแบบปกติใหม่ ที่มีรูปแบบการดำเนินชีวิตอย่างใหม่แตกต่างจากอดีตทั้งในเรื่องของวิถีคิด วิถีเรียนรู้ วิธีสื่อสาร วิถีปฏิบัติและการจัดการ เช่น “ห่าง” ระหว่างบุคคลที่ยังคงระมัดระวังจนเป็นนิสัย “ห่าง” ที่ต้องอาศัยโปรแกรมการประชุมออนไลน์เพื่อจัดการเรื่องอบรม สัมมนา หรือประชุม และในชีวิตของการทำงานคงห่างต่อไป เมื่อห่างไปเรื่อย ๆ ที่สุดจะหายไปแบบไม่ตั้งใจ ในช่วงสองสามปีที่ผ่านมาทุกห้องสมุดต่างสร้างสรรค์เนื้อหา และเครื่องมือต่าง ๆ มากมาย เพื่อสื่อสารกับผู้ใช้บริการว่าห้องสมุดอยู่ตรงนี้ และผู้ใช้บริการไม่เคย “หาย” ไปจากวิถีการทำงานของห้องสมุด

พ-นาฬิกา : หน้าที่ของนาฬิกาถือเป็นเครื่องมือบอกเวลา หน่วยงานควรกำหนดว่าใช้นาฬิกาเรือนไหนเป็นตัวกำกับ แล้วมีรอบของการตรวจสอบความเที่ยงตรงเป็นอย่างไร เพื่อขจัดข้อขัดแย้งที่อาจเกิดขึ้นได้ เพราะเมื่อเกิดปัญหาต่างจะยึดถือนาฬิกาของตนเองเป็นที่ตั้งความ “ช้า” หรือ “เร็ว” เพียงเสียวินาทีกับ

^{๑๔} ปริญญช วรรณิเชต, “การศึกษาความสอดคล้องกันของทักษะ สมรรถนะและหน้าที่รับผิดชอบของตำแหน่งบรรณารักษ์จากประกาศรับสมัครงานกับการปฏิบัติงานจริง,” Silpakorn University e-Journal (Social Sciences, Humanities, and Arts) ๔๔, ๒ (๒๕๖๗): ๓๖-๔๖.

ความรู้สึกของคนอาจเป็นเรื่องใหญ่ หลายแห่งใช้วิธีสื่อสารเพิ่มเติมด้วย “เสียง” อีกชั้น เช่น ประกาศเตือนว่า กำลังจะปิดห้องสมุด หรือกำลังจะปิดบริการยืมหนังสือ ข้อเสนอคือหน่วยงานควรช่วยกันสำรวจนาฬิกาอยู่ที่ไหน แล้วใช้ทำอะไรในกระบวนการไหน บางที่อาจพบว่าเก่า สภาพพร้อมจำหน่าย เวลาเพี้ยน หรือ อยู่ในที่ ๆ ไม่มีความจำเป็นต้องใช้ เป็นต้น

อ-เอ๊ะ : “เอ๊ะ” เป็นการตั้งคำถามเพื่อแสวงหาคำตอบ ความถี่ของ “เอ๊ะ” ยิ่งมากเท่าใดจะทำให้เกิดการฝึกฝนมากขึ้นเท่านั้น และสะสมเป็นองค์ความรู้ เป็นคลังทางสติปัญญาที่พร้อมใช้ดึงออกมาใช้ แม้อาจจะไม่ทันทีแต่ก็ใช้การเริ่มต้นจากศูนย์ การเอ๊ะจะเป็นเรื่องที่บีบคั้นมาก ถ้าถูกบังคับ ในแวดวงการฝึกอบรม ไม่ว่าจะเป็นเรื่องอะไรก็ชวนให้คนรวมกันเอ๊ะแล้วหาคำตอบด้วยการระดมสมอง เป็นต้น^{๑๙} ในปี ๒๕๖๖ สถาบันอุทยานการเรียนรู้ (TK Park) ร่วมกับกรุงเทพมหานคร และเครือข่ายการเรียนรู้จัดงาน “Learning Fest Bangkok ๒๐๒๓” ภายใต้ธีม “Wonderlearn-สงสัยให้สุด เป็นมนุษย์ไม่หยุดเอ๊ะ” และมอบรางวัลมนุษย์เอ๊ะด้านต่าง ๆ ให้กับบุคคลที่สร้างความเป็นไปได้ใหม่ ๆ และความเปลี่ยนแปลงขับเคลื่อนสังคมได้^{๒๐}

ฮ-เฮ้อ : แม้ว่าการถอนหายใจเป็นกลไกทางธรรมชาติ หากได้เสียง “เฮ้อ” ทั้งจากตัวเราและจากคนรอบข้างจะเป็นความรู้สึกทางลบเป็นที่รวมของความรู้สึกที่เครียด เบื่อ เซ็ง โดยกรมสุขภาพจิตได้แนะนำเคล็ดลับการหายใจแบบพิเศษ เพื่อช่วยลดความเครียด ให้มีความใจเย็น และสมองแจ่มใส คือ ๑) การหายใจแบบสลับรูจมูก คือ ใช้นิ้วอุดรูจมูกข้างขวา หายใจเข้าออกทางรูจมูกซ้าย แล้วทำสลับข้างไปเรื่อย ๆ ช่วยให้มีสติจดจ่อที่ลมหายใจมากขึ้น และ ๒) การหายใจเข้าทางจมูกและหายใจออกทางปาก โดยสูดลมหายใจเข้าทางจมูกเข้าอย่างช้า ๆ ลึก ๆ แล้วกลั้นไว้สักครู่ จากนั้นให้เป่าลมหายใจออกทางปากแรง ๆ ผลดีของการหายใจแบบนี้จะทำให้เรารู้สึกตื่นตัว กระฉับกระเฉง ใช้แก้อาการง่วงได้อีกด้วย^{๒๑} และอย่าลืมนสร้างความสุขในการใช้ชีวิต และทำงานด้วยความเอื้อเฟื้อ

ก-ฮ ไม่มีบทสรุป

ก-ฮ เป็นการให้ปัญญาชนไทยที่จะช่วยให้เริ่มต้นคิดถึงเรื่องต่าง ๆ ในห้องสมุดง่ายขึ้น ก-ฮ จะไม่มีบทสรุป เพราะทุกคน ทุกวัย ทุกตำแหน่งต่างมีประสบการณ์การทำงาน และสามารถสร้างเรื่องราวจาก ก-ฮ ได้แบบอิสระตามความถนัด และความสนใจของตนเอง ขณะเดียวกันเรื่องเล่า และเรื่องราวของ ก-ฮ

^{๑๙} สมปอง มิสิตะ. เอ๊ะ. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๒๕ พฤษภาคม ๒๕๖๗, จาก: <http://www.snc.lib.su.ac.th/kmblog/?p=5904>

^{๒๐} มติชนออนไลน์. รู้จัก ‘10 มนุษย์เอ๊ะ’ บุคคลต้นแบบตั้งคำถามดี สงสัยให้สุด เอ๊ะก่อนได้เปรียบ. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๒๕ พฤษภาคม ๒๕๖๗, จาก: https://www.matichon.co.th/lifestyle/social-women/news_4191768

^{๒๑} กรมสุขภาพจิต. ๒ เคล็ดลับ “หายใจแบบพิเศษ” ช่วยลดเครียด ใจเย็นขึ้น สมองแจ่มใส. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๑๒ มิถุนายน ๒๕๖๗, จาก: <https://dmh.go.th/news-dmh/view.asp?id=29958>

ก็อยู่แบบโดดเดี่ยวในเนื้อหาเพราะมีความเชื่อมโยงส่งเสริมกัน ไม่ต่างจากประสมคำ หรือสร้างประโยคแล้วนำไปใช้ จะดีไม่น้อยหากมาช่วยกันสร้างเรื่องราวแล้วนำผลไปตั้งวงสนทนาให้ด้วยกันขบคิดบางที่อาจมีความรู้ใหม่ มีนวัตกรรม หรือช่วยย้ำความมั่นใจในความรู้เดิม ก็น่าจะช่วยพัฒนาวิชาชีพของบรรณารักษ์ได้ไม่น้อย

บรรณานุกรม

- กนกวรรณ บัวงาม และสมปอง มิสสิตะ. “แนวทางการพัฒนามาตรฐานวิชาชีพบรรณารักษ์ไทย บทสรุปจากการเสวนาเรื่อง ความเป็นไปได้ในการพัฒนามาตรฐานวิชาชีพบรรณารักษ์ไทย ชมรมบรรณารักษ์สถาบันอุดมศึกษา ๑๙ ธันวาคม ๒๕๖๒.” **วารสารห้องสมุด**. ๖๔, ๑ (๒๕๖๓): ๙๒-๑๐๔.
- กรมสุขภาพจิต. ๒ เคล็ดลับ “หายใจแบบพิเศษ” ช่วยลดเครียด ใจเย็นขึ้น สมองแจ่มใส. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๑๒ มิถุนายน ๒๕๖๗, จาก: <https://dmh.go.th/news-dmh/view.asp?id=29958>
- เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. อารยถกแถลง : ต่างมุม ร่วมกันมอง. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๒๑ พฤษภาคม ๒๕๖๗, จาก: <https://www.kriengsak.com/Aryabhata%20discussed%3A%20sharing%20different%20angles%20of%20view>.
- เด็กชายฝักอีเลิด. รูปนามและความหมาย “นักขัตฤกษ์” วันหยุดราชการที่ไม่ใช่เสาร์-อาทิตย์. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๒๑ พฤษภาคม ๒๕๖๗, จาก: https://www.silpa-mag.com/culture/article_98910
- ธนสิน ชุตินธรานนท์. “การคัดเลือกโฆษณาเพื่อสื่อสารในภาวะวิกฤต.” **วารสารศรีปทุมปริทัศน์ ฉบับมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์**. ๒๑, ๑ (๒๕๖๔): ๑๘๙-๒๐๓.
- “บรรณารักษศาสตร์คืออะไร และงานสำหรับผู้ที่เรียนสำเร็จวิชานี้.” **วารสารห้องสมุด**. ๑, ๑ (๒๕๐๐): ๖๒.
- ปริญญ์ ชวัญเรียง และก้องกิตากร บุญช่วย. “ปัจจัยที่มีผลต่อความสำเร็จในการใช้บริการของผู้ใช้ห้องสมุดมหาวิทยาลัยในกำกับของรัฐในจังหวัดภาคใต้.” **วารสารห้องสมุด**. ๖๘, ๑ (๒๕๖๗): ๓๘-๕๖.
- ปรีชา สามัคคี และปัญญา เลิศไกร. “เทคนิคการสังเกตสำหรับการวิจัยและพัฒนา.” **วารสารนาคบุตรปริทรรศน์**. ๖, ๑ (๒๕๕๗): ๕๘-๖๖.
- ปริญญ์ วรวิโฆษิต. “การศึกษาความสอดคล้องกันของทักษะ สมรรถนะและหน้าที่รับผิดชอบของตำแหน่งบรรณารักษ์จากประกาศรับสมัครงานกับการปฏิบัติงานจริง.” **Silpakorn University e-Journal (Social Sciences, Humanities, and Arts)**. ๔๔, ๒ (๒๕๖๗): ๓๖-๔๖.
- มติชนออนไลน์. รู้จัก ‘10 มนุษย์เอ๊ะ’ บุคคลต้นแบบตั้งคำถามดี สงสัยให้สุด เอ๊ะก่อนได้เปรียบ. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๒๕ พฤษภาคม ๒๕๖๗, จาก: https://www.matichon.co.th/lifestyle/social-women/news_4191768

มหาวิทยาลัยมหิดล. สถาบันวิจัยประชากรและสังคม. **Happinometer เครื่องมือวัดความสุขด้วยตนเอง.**

[ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๒๕ พฤษภาคม ๒๕๖๗, จาก: <https://www.happinometer.com/2022/msdhs3/indexText.php>

วัชรภรณ์ อนันต์. **ข ค หายไปไหน ทำไมจึงเลิกใช้.** [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๒๑ พฤษภาคม ๒๕๖๗, จาก: <https://www.sti.chula.ac.th/knowledge/4988/>

สมเดช รุ่งศรีสวัสดิ์. **ทักษะการคิด.** [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๒๑ พฤษภาคม ๒๕๖๗, จาก: https://elabs.ssrui.ac.th/somdech_ru/pluginfile.php/46/block_html/content/ทักษะการคิด.pdf

สมปอง มิสสิตะ. **ถกเถียง.** [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๒๑ พฤษภาคม ๒๕๖๗, จาก: <http://www.snclib.su.ac.th/snclibblog/?p=58419>

----- . “เรื่องของเจนเนอเรชันในทัศนะของบรรณารักษ์ยุคเบบี้บูมเมอร์.” **วารสารห้องสมุด.** ๖๓, ๒ (๒๕๖๒): ๕๐-๖๑.

----- . **เอ๊ะ.** [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๒๕ พฤษภาคม ๒๕๖๗, จาก: <http://www.snc.lib.su.ac.th/kmblog/?p=5904>

สมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทยฯ. **จรรยาบรรณสำหรับบรรณารักษ์.** [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๒๑ พฤษภาคม ๒๕๖๗, จาก: <https://www.tla.or.th/index.php/th/1/ethics>

สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน (สำนักงาน ก.พ.). **คู่มือการกำหนดความรู้ความสามารถ ทักษะ และสมรรถนะสำหรับตำแหน่ง.** [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๒๑ พฤษภาคม ๒๕๖๗, จาก: <https://www2.ocsc.go.th/download/2553/คู่มือการกำหนดความรู้ความสามารถ-ทักษะ-และสมรรถนะสำหรับตำแหน่ง-เผยแพร่-2553#gsc.tab=0>

สำนักงานบริหารเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อพัฒนาการศึกษา. **สืบค้นฐานข้อมูล.** [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๒๕ พฤษภาคม ๒๕๖๗, จาก: <https://www.uni.net.th/index.php/reference-database/>

แสงจันทร์ แสนสุภา. **อักษรตัวเดียวแทนคำ.** [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๒๕ พฤษภาคม ๒๕๖๗, จาก: <http://legacy.orst.go.th/?knowledges=อักษรตัวเดียวแทนคำ-๑-มีน>

อุทยานการเรียนรู้ TK Park. **ไม่มีห้องสมุดที่ดีที่สุด-มีแต่ห้องสมุดที่ดีกว่าเดิม.** [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๒๕ พฤษภาคม ๒๕๖๗, จาก: https://www.tkpark.or.th/tha/articles_detail/348/ไม่มีห้องสมุดที่ดีที่สุด-มีแต่ห้องสมุดที่ดีกว่าเดิม

ข้อกำหนดการส่งบทความเพื่อเผยแพร่ วารสารวิชาการหอสมุดแห่งชาติ

นโยบายการรับบทความ

๑. เป็นบทความประเภท บทความวิชาการ บทความวิจัยหรือบทความวิจัยจากวิทยานิพนธ์ บทความปริทัศน์ และบทวิจารณ์หนังสือ ทั้งในภาษาไทย และภาษาอังกฤษ
๒. เป็นบทความที่ไม่เคยเผยแพร่ในวารสารใดมาก่อน และไม่อยู่ระหว่างการพิจารณาของวารสารใดเพื่อเผยแพร่บทความ รวมทั้งไม่มีการละเมิดหรือคัดลอกผลงานอื่นใด
๓. เนื้อหาบทความทางด้านบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ ภาษา เอกสาร หนังสือ และมรดกศิลปวัฒนธรรม หรือสาขาวิชาอื่นที่เกี่ยวข้อง
๔. บทความจะได้รับการประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาที่เกี่ยวข้อง อย่างน้อยบทความละ ๓ คน ด้วยวิธีการประเมินแบบปกปิดชื่อผู้เขียนและชื่อผู้ประเมิน (Double-blind peer review process) และได้รับการพิจารณาให้เผยแพร่จากกองบรรณาธิการ
๕. ผู้เขียนบทความอนุญาตให้หอสมุดแห่งชาติเผยแพร่บทความทั้งในรูปแบบการตีพิมพ์เล่มวารสารและเผยแพร่ทางออนไลน์ผ่านเว็บไซต์ของวารสาร (<https://so04.tci-thaijo.org/index.php/nlt>)
๖. กองบรรณาธิการขอสงวนสิทธิ์ไม่พิจารณาคัดเลือกบทความที่ผู้เขียนมิได้แก้ไขปรับปรุงคุณภาพให้เป็นไปตามความเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิและกองบรรณาธิการ และผลการพิจารณาของกองบรรณาธิการถือเป็นที่สุด
๗. บทความที่ไม่ผ่านการพิจารณาให้เผยแพร่ กองบรรณาธิการจะแจ้งให้ผู้เขียนทราบ แต่จะไม่ส่งต้นฉบับคืนผู้เขียน

การจัดเตรียมต้นฉบับ

การตั้งค่าบทความ

๑. บทความจัดพิมพ์ด้วยโปรแกรม Microsoft Word ตัวอักษร TH SarabunPSK ขนาด ๑๖ พ้อยต์ ระยะห่างระหว่างบรรทัด 1 บรรทัด (Single) จัดเรียงแบบกระจาย แบบไทย (Thai Distributed) ความยาวไม่เกิน ๑๕ หน้า
๒. การตั้งค่าหน้ากระดาษ
ขนาดกระดาษ : กว้าง ๑๘.๕ ซม. ยาว ๒๖ ซม.
ระยะขอบ : ขอบบน ๒.๕ ซม. ขอบล่าง ๒.๐ ซม. ขอบซ้าย ๑.๕ ซม. ขอบขวา ๑.๕ ซม.

ส่วนประกอบบทความ

๑. ชื่อบทความ ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ จัดกลางหน้ากระดาษ ตัวอักษรแบบหนา (Bold) ขนาด ๑๘ พ้อยต์
๒. ชื่อผู้เขียนทุกคน ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ จัดกลางหน้ากระดาษ ตัวอักษรแบบเอน (Italic) ขนาด ๑๖ พ้อยต์ (ด้านหลังชื่อผู้เขียนทุกคนภาษาไทย ให้จัดทำเชิงอรรถ (Footnote) ข้อมูลของผู้เขียน)
๓. ข้อมูลของผู้เขียนทุกคน ได้แก่ ชื่อตำแหน่ง หน่วยงานต้นสังกัด อีเมล ของผู้เขียนทุกคน ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ จัดทำเป็นเชิงอรรถ (Footnote) ด้านล่างหน้าแรกของบทความ ตัวอักษรขนาด ๑๒ พ้อยต์
๔. บทคัดย่อและคำสำคัญ ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ควรมีความยาวอย่างละไม่เกิน ๒๐๐ คำ
๕. ตัวเลข ใช้เลขไทยในการเขียน ยกเว้นการเขียนชื่อเฉพาะหรือการอ้างอิงที่มีแหล่งที่มาของข้อมูลเป็นภาษาอังกฤษให้ใช้เลขอารบิก
๖. การอ้างอิงในเนื้อหาและรายการอ้างอิง ใช้รูปแบบการอ้างอิงตามที่หอสมุดแห่งชาติกำหนด
การอ้างอิงในเนื้อหา : ใช้การอ้างอิงแบบเชิงอรรถ
การอ้างอิงท้ายบทความ : ตามรูปแบบการอ้างอิงของหอสมุดแห่งชาติ
๗. ระบุหมายเลขคำบรรยายและที่มา (ถ้ามี) ของภาพประกอบ ตาราง แผนภาพ ฯลฯ ที่ใช้ประกอบบทความ

การส่งต้นฉบับบทความ

ส่งไฟล์ต้นฉบับบทความผ่านระบบ Online Submission ของระบบฐานข้อมูลวารสารอิเล็กทรอนิกส์กลางของประเทศไทย Thai Journals Online (ThaiJO) ได้ที่เว็บไซต์วารสารวิชาการหอสมุดแห่งชาติ <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/nlt>

การอ้างอิงเอกสาร

๑. การอ้างอิงในเนื้อหา ให้ใช้เชิงอรรถอ้างอิงที่แสดงถึงแหล่งที่มาของข้อมูล ตามรูปแบบที่หอสมุดแห่งชาติกำหนด

ตัวอย่าง

ในสังคมไทย มีคติความเชื่อเรื่องการสร้างพระเมรุมาศ ซึ่งเป็นสิ่งแสดงพระเกียรติยศในวาระสุดท้ายแห่งพระชนม์ชีพที่ได้รับอิทธิพลมาจากศาสนาพุทธและพราหมณ์^๑

^๑ กรมศิลปากร, ๑๐๗ ปี แห่งการสถาปนากรมศิลปากร (กรุงเทพฯ: กรมศิลปากร, ๒๕๖๑) ๓๒.

๑.๑ เชิงอรรถสำหรับหนังสือ

รูปแบบ /////^๑ ผู้แต่ง,/ชื่อเรื่อง/(สถานที่:/สำนักพิมพ์,/ปีพิมพ์)/หน้า.

ตัวอย่าง

^๑ พระยาอนูมานราชชน, **แหลมอินโดจีนสมัยโบราณ** (พระนคร: คลังวิทยา, ๒๔๙๗) ๓๐๕.

^๒ Luang Boribal Buribhand and A.B. Griswold, **The Royal Monasteries and Their Significance** (Bangkok: Fine Arts Department, 1959) 5.

๑.๒ เชิงอรรถสำหรับวารสาร

รูปแบบ /////^๑ ชื่อผู้แต่ง,/“ชื่อบทความ,”/ชื่อวารสาร/ปีที่,/ฉบับที่/(ปีพิมพ์):/เลขหน้า.

ตัวอย่าง

^๑ พวงพร ศรีสมบูรณ์, “กรมศิลปากรกับการอนุรักษ์คัมภีร์อัลกุรอาน,” **วารสารวิชาการหอสมุดแห่งชาติ** ๗, ๑ (๒๕๖๑): ๔๙.

^๒ Bruce G. Link and Jo C. Phelan, “Conceptualizing Stigma,” **Annual Review of Sociology** 27 (2001): 363-385.

๑.๓ เชิงอรรถสำหรับวิทยานิพนธ์

รูปแบบ /////^๑ ชื่อผู้แต่ง,/ชื่อวิทยานิพนธ์./(ระดับปริญญา/สาขาวิชา/คณะ/มหาวิทยาลัย,/ปี)/หน้า.

ตัวอย่าง

^๑ ณัฐกิตติ์ ศิริพงศ์ธาริน, **การขยายสิทธิการแปลของสำนักพิมพ์ไทยออกต่างประเทศ**. (วิทยานิพนธ์ ปริญญาโทบริหารศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารสื่อสารมวลชน คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, ๒๕๖๐) ๑๐.

^๒ Christopher Stewart, **The academic library building in the digital age: A study of new library construction and planning, design, and use of new library space**. (Degree of Doctor of Education University of Pennsylvania, 2009) 54.

๑.๔ เจริญรุดสำหรับสื่ออินเทอร์เน็ต

รูปแบบ ////^๑ ชื่อผู้แต่ง././ชื่อเรื่อง././[ออนไลน์]././สืบค้นเมื่อ วัน เดือน ปี./จาก:/แหล่งข้อมูล
ตัวอย่าง

^๑ คอสีเยาะ วาจิ. **ห้องสมุดดิจิทัล**. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๒๘ สิงหาคม ๒๕๕๒, จาก:
<https://www.l3nr.org/posts/296358>

๒. การอ้างอิงท้ายบทความ ใช้ตามรูปแบบของหอสมุดแห่งชาติกำหนด

๒.๑ หนังสือ

รูปแบบ ชื่อผู้แต่ง././ชื่อเรื่อง././ครั้งที่พิมพ์././สถานที่พิมพ์:/สำนักพิมพ์,/ปีที่พิมพ์.
ตัวอย่าง

สุณี เลิศแสวงกิจ และพิศิษฐ์ กาญจนพิมาย. **ห้องสมุดกับการรู้สารสนเทศ**. กรุงเทพฯ: วังอักษร, ๒๕๔๖.

๒.๒ หนังสือแปล

รูปแบบ ชื่อผู้แต่งเดิม././ชื่อเรื่อง././แปลโดย/ชื่อผู้แปล (ถ้ามี)././ครั้งที่พิมพ์././สถานที่พิมพ์: สำนักพิมพ์,/ปีที่พิมพ์.
ตัวอย่าง

ริซัล, โฮเซ. **อันลวงละเมอฝันได้**. แปลโดย จิตรารมณ์ ตันรัตนกุล. กรุงเทพฯ: มูลนิธิโครงการตำรา
สังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์, ๒๕๔๘.

๒.๓ วารสาร

รูปแบบ ผู้เขียนบทความ././“ชื่อบทความ.”/./ชื่อวารสารหรือนิตยสาร././ปีที่,/ฉบับที่/(วัน เดือน ปี):/เลขหน้า.
ตัวอย่าง

ปรีดี ปลื้มสำราญกิจ. “ห้องสมุดสีเขียว: ห้องสมุดประชาชนเพื่อการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมแห่งแรก
ในประเทศไทย.” **วารสารห้องสมุด**. ๖๐, ๑ (๒๕๕๙): ๔๗-๕๖.

๒.๔ วิทยานิพนธ์

รูปแบบ

ชื่อผู้แต่ง./ชื่อเรื่องวิทยานิพนธ์./ชื่อปริญญา (สาขาหรือวิชาเอก)./สถานที่พิมพ์:/สถาบันผู้รับผิดชอบ./
////ปีพิมพ์./ฉบับอัดสำเนา.

ตัวอย่าง

สุคนธ์ทิพย์ จันทะลุน. การจัดการหนังสือหายากของหอสมุดแห่งชาติในประเทศไทย.

วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (สารสนเทศศึกษา). เชียงใหม่: บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, ๒๕๖๐. ฉบับอัดสำเนา.

Stevandic, Srdjan. **Modelling, Control and Simulation of a Grid-Connected Fuel
Cell Power Plant.** Thesis the Master of Engineering Science (Faculty of Graduate
Studies). London: The University of Western Ontario, 2004. Photocopied.

๒.๕ หนังสือพิมพ์

รูปแบบ ชื่อผู้แต่ง./“ชื่อหัวข้อข่าว หรือชื่อบทความ.”/ชื่อหนังสือพิมพ์./ปีที่,ฉบับที่/(วัน เดือน ปี)/เลขหน้า.

ตัวอย่าง

ปาริชาติ บุญเอก. “โควิด-๑๙ เปลี่ยนบ้านเป็นโรงเรียนเรียนออนไลน์ Learn from Home.”

กรุงเทพธุรกิจ. ๓๓, ๑๑๕๔๙ (๖ พฤษภาคม ๒๕๖๓): ๑๕.

Nakaso, Dan. “Hawaii rattles, then loses power.” **Honolulu Advertiser.** (16 October
2015): A1.

๒.๖ สื่ออินเทอร์เน็ต

รูปแบบ ชื่อผู้แต่ง./ชื่อเรื่อง./[ประเภทของสื่อที่เข้าถึง]/สืบค้นเมื่อ วัน เดือน ปี,/จาก: แหล่งข้อมูล

ตัวอย่าง

กรมเอเชียใต้ ตะวันออกกลางและแอฟริกา. **สาธารณรัฐสังคมนิยมประชาธิปไตยศรีลังกา=**

Democratic Socialist Republic of Sri Lanka. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๑ สิงหาคม ๒๕๕๘,
จาก: <http://sameaf.mfa.go.th/th/country/south-asia/detail.php?ID=11>

