



# คิดทันโลก

ท้าทายกระบวนทัศน์ว่าด้วย

อนาคตห้องสมุด

และ ห้องสมุดในอนาคต



# คิดทันโลก

ท้าทายกระบวนทัศน์ว่าด้วย  
อนาคตห้องสมุด และ ห้องสมุดในอนาคต



# โลกเปลี่ยน คิดเปลี่ยน

ยุคสมัยเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งมีเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นรูปการณหลัก ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงต่อโลกใบนี้ในทุกด้านไม่เว้นแม้แต่การดำรงอยู่ของห้องสมุด ทั้ง ๆ ที่เป็นคลังความรู้ของมนุษยชาติมายาวนานก็ยังไม่อาจต้านทานความเปลี่ยนแปลงอันเกิดจากการกระจายตัวของข้อมูลความรู้ และพฤติกรรมของผู้คนในการเข้าถึงหรือแสวงหาข้อมูลความรู้

เสรีชนจีนจินบนอุปกรณ์ที่อยู่ในมือของปัจเจกบุคคลคือโลกห้องสมุดที่ทำให้แรงจูงใจหรือความจำเป็นให้คนเดินเข้าห้องสมุดที่เป็นพื้นที่กายภาพน้อยลงเรื่อย ๆ

ขณะที่ห้องสมุดทางวิชาการ อาทิ ห้องสมุดมหาวิทยาลัย ห้องสมุดเพื่อการอ้างอิง อาจมีความสามารถในการปรับตัวได้ก็เนื่องจากมีความเฉพาะเจาะจงทั้งในแง่ของเนื้อหาและทรัพยากร

ห้องสมุด ตลอดจนกลุ่มเป้าหมายหรือผู้ใช้บริการ ตรงกันข้ามกับห้องสมุดประชาชน (public library) การตอบสนองต่อความเปลี่ยนแปลงกลับไม่ค่อยทันการณ์ ส่งผลกระทบให้มีผู้ใช้ห้องสมุดน้อยลง ทำให้งบประมาณถูกตัดทอนจนไม่เพียงพอ แม้แต่ในประเทศที่พัฒนาแล้วก็ยังพบว่าห้องสมุดประชาชนทยอยปิดตัวลงเป็นจำนวนมาก

โลกวันนี้เปลี่ยนไปแล้ว เมื่อมองย้อนหลังกลับไป 10 - 20 ปี เราจะพบว่าเครื่องมือเครื่องมือและเทคโนโลยีหลายอย่างที่ใชกันอยู่ทุกวันนี้ไม่เคยมีอยู่ในอดีต อาชีพจำนวนมากไม่เคยปรากฏมาก่อนในทศวรรษที่ผ่านมา หรือแม้แต่พื้นที่ห้องสมุดที่โดยปกติมีไว้อ่านและยืมคืนหนังสือก็เปลี่ยนแปลงไป เพราะความต้องการของผู้ใช้บริการมีความหลากหลายมากขึ้นและไม่หยุดนิ่ง ทางรอดของห้องสมุดประชาชนในหลายประเทศคือ

---

## คิดกับโลก ถ้ากายกระบวนทัศน์ว่าด้วยอนาคตห้องสมุดและห้องสมุดในอนาคต

**พิมพ์ครั้งแรก** กรกฎาคม 2558 (ฉบับ E-BOOK) **บรรณาธิการ** วัฒนชัย วินิจจะกุล **กองบรรณาธิการ** ทศนีย์ จันอินทร์ วิภาชัย นิยมามาเมธาวี ระวีปัญญา **สร้างสรรค์** ภิวัฒน์ ปันณปาติ **ออกแบบจัดหน้า** วัฒนสินธุ์ สุวรรคานานท์ **จัดทำโดย** สำนักงานอุทยานการเรียนรู้ สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) เลขที่ 999/9 อาคารสำนักงานเซ็นทรัลเวิลด์ ชั้น 17 ถ.พระราม 1 แขวงปทุมวัน เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร 10330 โทรศัพท์ 0 2264 5963-5 โทรสาร 0 2264 5966 เว็บไซต์ [www.tkpark.or.th](http://www.tkpark.or.th)

การปรับรูปแบบการใช้งานพื้นที่ให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างมีนัยสำคัญ จนเกิดนวัตกรรมการจัดการห้องสมุดในฐานะที่เป็นพื้นที่เพื่อการเรียนรู้และสร้างแรงบันดาลใจ เป็นแหล่งแสวงหาความรู้เพื่อเพิ่มพูนประสบการณ์ ทักษะ และพัฒนาคุณภาพชีวิต

กล่าวสำหรับสังคมไทย แม้ว่าจะยังไม่ปรากฏข่าวคราวการล้มหายตายจากของห้องสมุดประชาชนดังเช่นที่เกิดขึ้นในประเทศอื่น แต่ไม่ช้าก็เร็ว ในที่สุดชะตากรรมก็อาจไม่แตกต่างกัน

เพื่อที่จะหลีกเลี่ยงผลลัพธ์อันไม่พึงปรารถนา ห้องสมุดประชาชนจะต้องเริ่มต้นคิดและเตรียมปรับตัวก่อนที่ผลกระทบจะมาถึง ประเด็นซึ่งต้องคิดวิเคราะห์ก็คือแนวโน้มในอนาคต 2 เรื่องได้แก่ *หนึ่ง* บทบาทของห้องสมุด *สอง* รูปแบบและ

การจัดการพื้นที่ห้องสมุด ส่วนการปรับตัวจะประสบความสำเร็จหรือไม่ขึ้นอยู่กับวิสัยทัศน์อย่างน้อย 3 ประการได้แก่ *หนึ่ง* ความเข้าใจและเท่าทันต่อความก้าวหน้าในโลกเทคโนโลยีและการกระจายตัวของข้อมูลสารสนเทศ *สอง* การเข้าใจพฤติกรรมและความต้องการที่หลากหลายของผู้ใช้บริการ และ *สาม* การปรับมุมมองวิถีคิดในการบริหารจัดการพื้นที่ของห้องสมุด

ว่ากันว่าเมื่อความคิดของมนุษย์เปลี่ยนไป สังคมโลกก็เกิดการเปลี่ยนแปลง เราจึงเห็นการเปลี่ยนผ่านจากยุคกลางสู่ยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการ จากความมั่งายสู่แนวคิดเหตุผลนิยม จากระบอบทระราชสู่ประชาธิปไตย

เช่นเดียวกัน เมื่อโลกเปลี่ยนแปลง ความคิดก็ต้องเปลี่ยนไปให้ทันโลก ห้องสมุดจึงต้องปรับเปลี่ยนตัวเอง มิฉะนั้นจะไม่ต่างไปจากโคโนเสาร์ยุคดิจิทัล ที่สักวันหนึ่งย่อมถึงเวลาสิ้นสุด



31

7



## อนาคตห้องสมุด : องค์กรความรู้

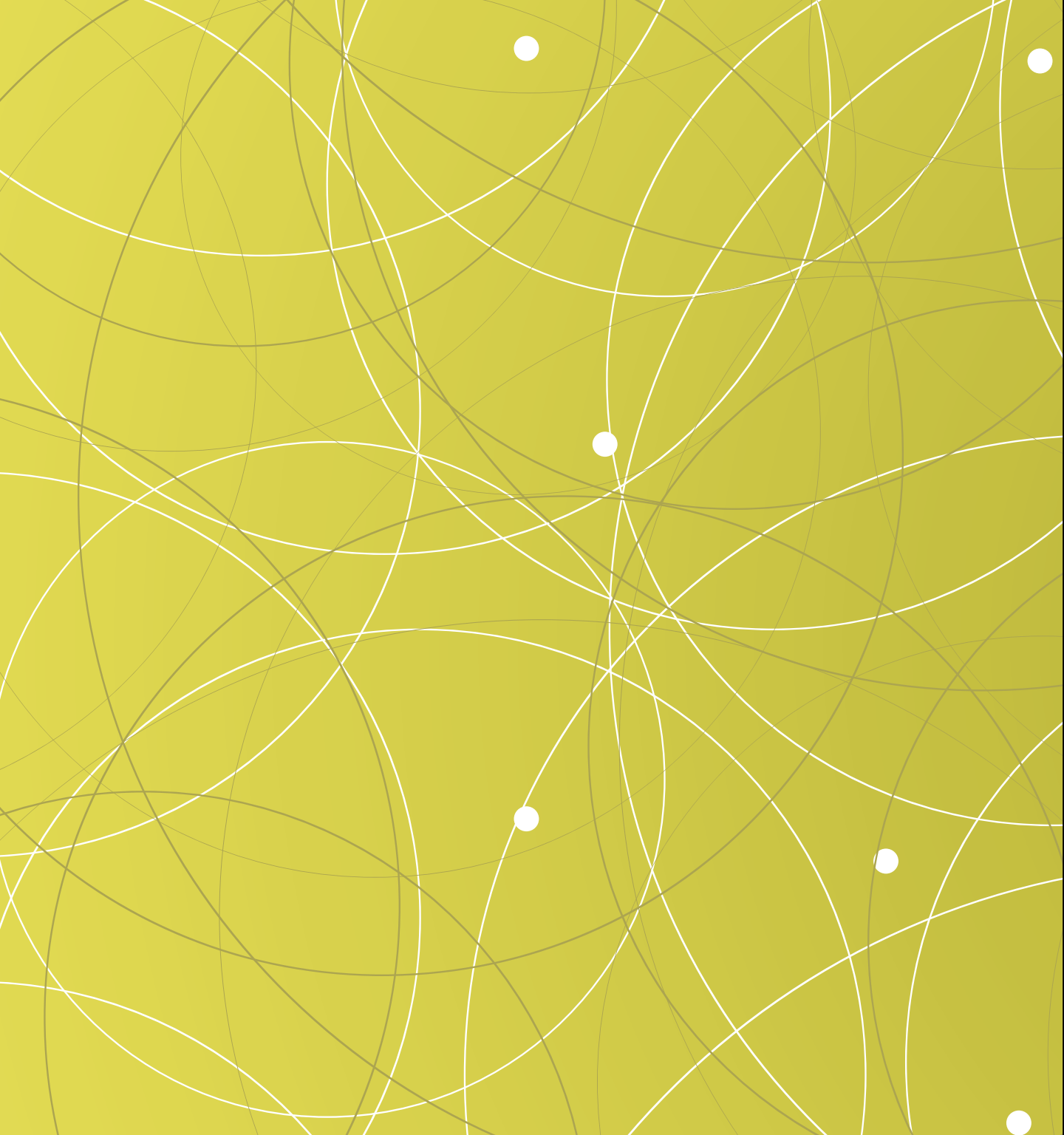
- 9 ▶ อนาคตของห้องสมุดและบรรณารักษ์ จากภัณฑารักษ์สู่ผู้สร้างสรรค์อุทยาน
- 23 ▶ ความท้าทายในการเปลี่ยนผ่านห้องสมุด จากองค์กรเน้นคลังหนังสือและข้อมูลไปสู่องค์กรที่มีผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง
- 41 ▶ แผนงานการปรับปรุงและชุบชีวิตห้องสมุดในแมนเชสเตอร์

## กระบวนการทัศน์ใหม่ : ปรากฏการณ์

- 65 ▶ Explore / Extend / Exchange พรเทพ ฉัตรภิญญาคุปต์ กับแนวคิดเบื้องหลังอาคาร KX 'พื้นที่แลกเปลี่ยนความรู้ นวัตกรรม ความคิดสร้างสรรค์'
- 73 ▶ C.A.M.P. สร้างสรรค์พื้นที่การอ่านให้เป็นแหล่งพบปะสังสรรค์หาความรู้
- 83 ▶ Maker Space พื้นที่สร้างความรู้ ด้วยวัฒนธรรมการคิด ทำ แบ่งปัน และเรียนรู้จากข้อผิดพลาด

## ห้องสมุดอนาคต : กรณีศึกษา

- 95 ▶ ห้องสมุดแนวใหม่ ก้าวข้ามแหล่งให้บริการยืมคืนหนังสือ
- 101 ▶ Renaissance of Space อนาคตห้องสมุด: โจทย์ใหม่ว่าด้วยพื้นที่การเรียนรู้
- 109 ▶ เก็บตกแนวคิด ห้องสมุดมีชีวิตสไตล์คัลท์ จุดนัดพบของผู้คนและความสัมพันธ์ สะพานเชื่อมความทรงจำและความรู้
- 119 ▶ ห้องสมุดสำหรับสังคมผู้สูงอายุ
- 125 ▶ 10 เคล็ดลับจัดพื้นที่ห้องสมุดให้ "ว้าว!" ประสบการณ์จากเยอรมนี



The background is a solid olive green color. It is decorated with a pattern of thin, white, overlapping circles of various sizes. Scattered throughout the background are several small, white, solid circles. In the center-right area, there is a larger, white, solid circle with a subtle drop shadow, containing Thai text.

อนาคต  
ห้องสมุด :  
องค์ความรู้







# อนาคตของห้องสมุด และบรรณารักษ์<sup>1</sup>

จากภัณฑารักษ์สู่ผู้รังสรรค์อุทยาน

Sohail Inayatullah

## นักพิมพ์ดีดผู้ทรงเกียรติ

ห้องสมุดทั่วโลกมิได้เป็นพื้นที่ที่สวยงาม อายุมัธยมฐานของบรรณารักษ์วิชาชีพชาวอเมริกันยังคงพุ่งสูงขึ้น (ในปี พ.ศ. 2548 บรรณารักษ์ราว 41% มีอายุในช่วง 50 ปี)<sup>2</sup> การทะลักของสารสนเทศไม่เพียงแต่นำไปสู่การถือกำเนิดของห้องสมุดไซเบอร์ (cybrary) หรือห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์ (e-library) แต่ยังเป็นสิ่งท้าทายยิ่งต่อแนวปฏิบัติเดิมในการบริหารจัดการ

<sup>1</sup> ภาคก่อนของบทความฉบับนี้ตีพิมพ์ในชื่อ "Library futures: from knowledge keeper to creators," The Futurist (November-December 2014). 25-28.

<sup>2</sup> Denis M. Davis, "Planning for 2015: the recent history and future supply of librarians," American Library Association, June 2009, [http://www.ala.org/research/sites/ala.org.research/files/content/librariansstats/recruitment/Librarians\\_supply\\_demog\\_analys.pdf](http://www.ala.org/research/sites/ala.org.research/files/content/librariansstats/recruitment/Librarians_supply_demog_analys.pdf), accessed 18 June 2014.

"ทรัพยากร" (collection) รวมทั้งบุคคลที่ทำหน้าที่จัดเก็บ และรวบรวมสารสนเทศ

หลายคนเชื่อว่าอนาคตของห้องสมุดนั้นมีคมน<sup>3</sup> จริงๆ แล้วว่ากันว่าผู้นำรัฐออสเตรเลียท่านหนึ่งถึงกับให้ความเห็นว่บรรณารักษ์เป็นนักพิมพ์ดีดผู้ทรงเกียรติ มีคุณค่าต่อเศรษฐกิจของรัฐค่ายิ่งกว่าพนักงานสุขาภิบาลเสียอีก<sup>4</sup> สำหรับผู้นำท่านนั้นแล้ว เห็นได้ชัดเจนว่าบรรณารักษ์เป็นต้นทุน มิใช่การลงทุนเพื่อเตรียมพร้อมสำหรับเศรษฐกิจฐานความรู้ของโลกที่กำลังปะทุขึ้น และสิ่งที่เสียตงอย่างยิงคือ งบประมาณที่จัดสรรให้พวกเขาจะลดลงไปเรื่อยๆ จนกระทั่งในปี พ.ศ. 2563 โดยประมาณ รัฐบาลท้องถิ่นจะยุติการให้การสนับสนุนด้านการเงินโดยสิ้นเชิง<sup>5</sup> ทัณฑ์ที่รับทราบข้อความนี้ บรรณารักษ์แห่งรัฐถึงกับตระหนกและแถลงกลยุทธ์ล่วงหน้า (strategy forward) เพื่อปฏิรูประบบห้องสมุด

บทวิเคราะห์และบทคาดการณ์ในบทความนี้สรุปรมาจากการฝักอบรวมเชิงปฏิบัติการที่จัดร่วมกับภาคประชาชน ผู้มีส่วนได้

ส่วนเสีย รวมทั้งบรรณารักษ์จากรัฐนี้และภูมิภาคอื่น ๆ อีกหลายแห่งทั่วโลก

การคาดการณ์อนาคตของห้องสมุดไม่ใช่สิ่งใหม่ เช่น การประชุมเชิงปฏิบัติการระดับเมืองครั้งหนึ่งก่อนหน้านี้ได้วิเคราะห์อนาคตของห้องสมุดไว้ 4 ประการ<sup>6</sup> ได้แก่ (1) ห้องสมุดจะกลายเป็นเครื่องจักรสารสนเทศที่บางและทรงประสิทธิภาพมุ่งสนองความต้องการของตลาด ถึงแม้นั้นอาจหมายถึงความเสี่ยงกับการกลายสภาพเป็น "ห้องสมุดแม็ค" (McLibrary) (2) การกลับคืนสู่ชุมชนและประชาชนผู้กำลังมีอารยะขึ้นเรื่อยๆ โดยห้องสมุดเป็นสถานที่ที่พบปะแทนที่จะเป็นเพียงศูนย์กลางการกระจายข้อมูล (3) การเป็นศูนย์กลางการขยายองค์ความรู้ โดยบรรณารักษ์ทำหน้าที่เป็นคั่นหนสู่องค์ความรู้ที่เชี่ยวชาญ (highly skilled knowledge navigators) และ (4) ศูนย์บริการข้อมูลข้ามประเทศ (offshore call center) จะถูกกลืนและจ้างเหมาในตลาดผู้ค้าเนื้อหาดิจิทัลระดับโลก ซึ่งปลายทางก็คือการล่มสลายของห้องสมุด สิ่งที่ชัดเจนคือห้องสมุดแบบที่เป็นอยู่ในปัจจุบันจะหายไปนที่สุด

<sup>3</sup> สำหรับบทวิเคราะห์ที่ลึกซึ้งเกี่ยวกับวิกฤตการณ์ปัจจุบัน ดูที่ Steve Coffman, "So now what: the future of librarians," (January-February 2013), <http://www.infotoday.com/OnlineSearcher/Articles/Features/So-Now-What-The-Future-for-Librarians-86856.shtml>, accessed 18 June 2014.

<sup>4</sup> การสนทนาส่วนตัวกับผู้จัดการอาวุโสของห้องสมุดรัฐแห่งหนึ่ง

<sup>5</sup> แน่แน่นอนว่า นายกรัฐมนตรีท่านนั้นไม่ได้รับการเลือกอีกต่อไปและห้องสมุดก็ยังให้บริการต่อไป

<sup>6</sup> Sohail Inayatullah, "Which futures for the libraries?" Foresight (Vol. 9, No. 3, 2007), 54.

## บริบท

บริบททางประวัติศาสตร์ของบทความและวิสัยทัศน์เพื่อ  
แผนอนาคตนี้คือ:

ถึงแม้ห้องสมุดจะมีเสถียรภาพ แต่ที่จริงกลับเปลี่ยน  
ผันมาตลอดในประวัติศาสตร์ จากพื้นที่สำหรับอภิชน  
เพียงไม่กี่คนที่อ่านหนังสือออก ไปสู่พื้นที่สาธารณะซึ่ง  
ได้รับการสนับสนุนด้านเงินทุนจากสาธารณชนแทนที่จะ  
เป็นจากผู้บริจาคที่มั่งคั่ง นอกจากการถือกำเนิดของ  
เครื่องพิมพ์ (printing press) ได้เปลี่ยนธรรมชาติของ  
ห้องสมุดออกจากเขตอารามและจากการจารึกด้วย  
ความยากลำบากของสงฆ์ การเข้าสู่โลกดิจิทัลที่เพิ่ง  
เกิดขึ้นก็นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงขนาดใหญ่ยิ่งกว่า

ประเด็นร่วมสมัยคั้งที่ประจักษ์ในความคิดเห็นของนายก  
รัฐมนตรีออสเตรเลีย คือ:

ห้องสมุดได้ก้าวเข้าสู่โลกแห่งความท้าทาย ทั้งในด้าน  
นิยามและบริการที่เสนอ แล้วใครกันเป็นผู้ให้นิยาม  
ใครกันให้การสนับสนุนด้านการเงิน และเป้าหมาย  
พื้นฐานของห้องสมุดคืออะไร นอกจากนี้ ด้วยกระแส  
สาระบันเทิง (edutainment) และการปฏิวัติความรู้ด้วย  
เครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่เครื่องลูกข่ายต่างก็มีโปรแกรม  
และไฟล์ข้อมูลเก็บไว้ใช้งานที่เครื่องตัวเองได้โดยไม่ต้อง  
พึ่งเซิร์ฟเวอร์ (peer-to-peer knowledge revolution)

ที่ก่อตัวขึ้น ห้องสมุดจะไม่เป็นเพียงแค่สถานที่แสวงหา  
ความรู้ แต่จะกลายเป็นสถานที่สำหรับสร้างองค์ความรู้  
ได้โดยตรงด้วยหรือไม่

การอบรมเชิงปฏิบัติการด้านกลยุทธ์ซึ่งพัฒนาโดยหัวหน้า  
บรรณารักษ์แห่งรัฐใช้ประโยชน์จากความคิดสร้างสรรค์ของ  
สมาชิกคณะกรรมการ บรรณารักษ์ และผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย  
หลายกลุ่ม (ประชาชน คณะกรรมการชุมชน องค์กร และอื่น ๆ)  
ในการกำหนดทิศทางการอนาคตที่อาจเกิดขึ้นกับห้องสมุด การ  
ดำเนินการขั้นตอนนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อป้องกันมิให้พวกเขา  
ก้าวสู่อุบัติเหตุด้วยกรอบแนวคิดอันคร่ำครึเกี่ยวกับอนาคตที่  
พวกเขาเคยชิน และมีให้ผู้ใช้วางแผนที่หลายปฏิบัติสิ่งเดิม ๆ  
ทั้งที่สิ่งนั้นไม่ตอบโจทย์โลกแห่งความเป็นจริงที่กำลังเปลี่ยนแปลง  
หรือไม่สอดคล้องกับวิสัยทัศน์ของพวกเขาอีกต่อไป  
นอกจากนั้น คณะผู้นำยังเห็นชัดเจนว่าในขณะที่บทความ  
เป็นส่วนหนึ่งของการแก้ปัญหา สิ่งที่สำคัญกว่านั้นคือการ  
แสวงหาวิธีเล่าเรื่องหรือการอธิบายใหม่ (new narrative)  
ที่จะช่วยสร้างการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมที่จำเป็นสำหรับ  
การรังสรรค์ห้องสมุดสำหรับอนาคต

การอบรมเชิงปฏิบัติการด้านการคาดการณ์อนาคตกระทำควบคู่  
ไปกับการสร้างนวัตกรรมในห้องสมุด ตัวอย่างเช่น การเปลี่ยนแปลง  
รูปแบบห้องสมุด (เพิ่มสีเขียวและบรรยากาศที่ไม่เป็น  
ทางการ) การใช้พื้นที่ร่วมกัน (ในศูนย์การค้า เป็นส่วนหนึ่ง  
ของการปรับแบบเมือง) การทดลองใช้เครื่องพิมพ์ 3 มิติ

ในขณะที่มีทิศทางคาดการณ์อนาคตของการเปลี่ยนแปลงเป็นปัจจัยสำคัญ แต่ก็มีใช้ทางออกสำเร็จรูปที่ปราศจากอุปสรรคเสียทีเดียว เป้าหมายของการคาดการณ์อนาคตคือการกระตุ้นให้เกิดวิสัยทัศน์ใหม่ๆ ในองค์กรจนนำไปสู่การปรับตัวให้พร้อมสำหรับภูมิทัศน์ที่กำลังวิวัฒน์ขึ้น (emerging evolutionary landscape) อีกปัจจัยความสำเร็จคือการที่หน่วยงานท้องถิ่นอื่น ๆ ร่วมลงนามแห่งการเปลี่ยนแปลงนี้ด้วย แน่แน่นอนว่าพวกเขาที่กำลังเผชิญกับอุปสรรคด้านงบประมาณและความท้าทายจากประชาชนในหลายด้าน รวมถึงปริมาณการยืมหนังสือที่ลดลงและความขัดแย้งกับสำนักพิมพ์ในด้านการจัดสรรปันส่วนกำไรและต้นทุนของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

กระบวนการที่นำไปสู่วิธีเล่าเรื่องหรือการอธิบายใหม่และการคาดการณ์อนาคตเรียกว่า "กระบวนการคาดการณ์อนาคตเสาหลัก 6 ด้านดัดแปลง" (modified six pillars foresight process)<sup>7</sup> ซึ่งประกอบด้วย (1) การสร้างแผนที่อนาคตพร้อมกับการแสวงหาปัจจัยผลักดันที่จำเป็น (critical pushes) ภาพปรากฏของอนาคต (images of the future) และตัวถ่วงน้ำหนักทางประวัติศาสตร์ (historical weights) (2) การคาดการณ์อนาคต เป็นการแสวงหาประเด็นที่กำลังผุดขึ้นใหม่ซึ่งท้าทายแผนที่อนาคตที่สร้างขึ้น (3) การกำหนดกรอบเวลาของอนาคต เป็นการแสวงหารูปแบบประวัติศาสตร์มหภาค

(macrohistorical patterns) ตั้งแต่การล่มสลายของ Khaldun สู่อารมณ์รุ่งเรืองของ Sorokin (4) การสร้างความเข้าใจที่ต่อเนื่องเกี่ยวกับอนาคต เป็นกรณีวิเคราะห์อุปลักษณะและความเชื่อหลักเกี่ยวกับห้องสมุดวันนี้และในอนาคต โดยใช้วิธีวิเคราะห์ชั้นสาเหตุ (causal layered analysis) (5) การสร้างทางเลือกผ่านกระบวนการวางแผนคาดการณ์ และ (6) การปฏิรูพออนาคตด้วยการกำหนดวิสัยทัศน์และการพยากรณ์ย้อนหลัง (backcasting)

ในกระบวนการนี้ มีเนื้อหา 2 ส่วนสำคัญ ประการแรกคือความเจ็บปวดและอุปสรรคส่วนบุคคลที่บรรณารักษ์เผชิญ ประการที่สองคืออนาคตทางเลือก สิ่งที่ปรากฏเด่นชัดที่สุดในช่วงปฏิบัติของการอบรม คือความปรารถนาที่จะเปลี่ยนแปลงไม่เพียงเพื่อตอบสนองความต้องการที่เปลี่ยนไปของประชาชนในยุคการทะเลาะของสารสนเทศ แต่ยังเพื่อร่วมสร้างให้ห้องสมุดเป็นพื้นที่แห่งการสร้างสรรค์ แตกต่างจากพิพิธภัณฑ์บรรจุนหนังสือที่หยุดอยู่กับที่

เรื่องเล่าที่โดดเด่นคือการที่บรรณารักษ์รู้สึก "ติดอยู่ระหว่างสองโลก" โลกหนึ่งคือทรัพยากร และอีกโลกแห่งกระแสโลกาภิวัตน์ซึ่งขับเคลื่อนโดยธุรกิจและผู้บริโภคที่กำลังก่อตัวขึ้น กอปรกับงบประมาณที่ลดลง สิ่งเหล่านี้มีใช้การปฏิเสธหรือ

<sup>7</sup> Sohail Inayatullah, "Six Pillars: futures thinking for transforming," Foresight (Vol. 10, No 1, 2008), 4–28.



การหันหลังให้กับโลกแห่งเศรษฐกิจฐานความรู้ แต่เป็นความเจ็บปวดที่พวกเขาประสบจริง

นี่มิใช่เพียงเรื่องเล่าเรื่องเดียว บางท่านกล่าวว่าห้องสมุดก็เหมือนผีเสื้อ อยู่ท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงขนานใหญ่ สำหรับพวกเขา นี่เป็นความตื่นตะลึงและการแสวงหา ในขณะที่บางท่านรู้สึกว่าคุณลักษณะผีเสื้อนั้นจะตายตัวเกินไป สิ่งที่เป็นจริงมากกว่าในภาวะที่บรรณารักษ์กำลังเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ที่ยังไม่เห็นปลายทางชัดเจน คือการที่ห้องสมุดเป็นเหมือนปริศนาซึ่งส่วนประกอบต่าง ๆ ยังไม่ได้รับการจัดระบบให้เข้าที่เข้าทาง แต่กำลังถูกสร้าง กำลังปรากฏ และปราศจากคำตอบสุดท้ายที่เป็นรูปธรรม บรรณารักษ์ท่านหนึ่งซึ่งเป็นผู้คลั่งไคล้ด้านวิทยาศาสตร์มองพวกเขาเองว่าเป็นผู้สร้าง

โลกจำลองเสมือนจริง (holodecks) ดังที่ปรากฏในภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ Star Trek พวกเขาสร้างปัจจัยด้านสารสนเทศและองค์ความรู้ให้ประชาชนได้สัมผัสกับโลกอื่น กล่าวได้ว่าห้องสมุดถูกวางโครงสร้างขึ้นพร้อมกับบทบาทของบรรณารักษ์ที่ชัดเจน แต่ภายในพื้นที่ดังกล่าว ประชาชนสามารถสำรวจและท่องไปใน "โลกใหม่ที่นำอัจฉริยภาพ" ได้ด้วยตนเอง

ยิ่งไปกว่านั้น บรรณารักษ์อีกท่านหนึ่งมองห้องสมุดแห่งอนาคตว่าเป็นความสัมพันธ์ระหว่างอะตอมและอิเล็กทรอนิกส์ หมายถึงการแลกเปลี่ยนพลังงานซึ่งกันและกัน<sup>๑</sup> สำหรับพวกพ่อนี้หมายถึงการเปลี่ยนแปลงจากโมเดลที่ผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้แบ่งหมวดหมู่และดูแลรักษาองค์ความรู้ ไปสู่โมเดลที่องค์ความรู้ถูกแบ่งปัน สร้างสรรค์ และดูแลรักษาพร้อมกัน แต่ละอุปลักษณะ

<sup>๑</sup> สำหรับข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับโมเดลนี้ ดูที่ R. David Lankes, *The Atlas of New Librarianship*, Cambridge, MA, MIT Press, 2011.



ที่กล่าวถึงนี้ล้วนขยายขอบเขตของห้องสมุดให้กว้างออกไปอีก  
อย่างไรก็ตาม อุปลักษณะหนึ่งที่นำโน้มน้าวใจและทรงพลังที่สุด  
คืออุปลักษณะ "ผู้รังสรรค์อุทยาน" (innovator in the gardens)  
ในเรื่องเล่านี้ บรรณารักษ์เป็นนักทดลองซึ่งเต็มใจที่จะเสี่ยง  
กับแนวคิด เพื่อแสดงและทบทวนบทบาทของสารสนเทศและ  
องค์ความรู้

แน่นอนว่าถึงแม้เรื่องเล่าเหล่านี้จะมาจากจินตนาการ แต่ก็  
สะท้อนความทุกข์ที่เกิดขึ้นจริง การเฝ้ามองแรงบีบจากตลาด  
กำลังทำลายบริการสาธารณะที่พวกเขาเชื่อว่าเป็นประโยชน์  
และเป็นธรรมนั้นบั่นทอนเกียรติและสร้างแรงกดดัน ในการ  
อบรมเชิงปฏิบัติการหลายครั้งและในหลายระดับการบริหาร  
บรรณารักษ์หลายคนปรารถนาที่จะอยู่ในโลกที่มั่นคงของการ  
จัดหมวดหมู่หนังสือและอ้างไว้ซึ่งประเพณีที่สืบทอดกันมา  
เกี่ยวกับสิ่งซึ่งเป็นความดี ความจริง และความงาม แต่พวกเขาก็  
ตระหนักดีว่าโลกภายนอกนั้นไม่เอื้อให้สิ่งที่ดำเนินมาในอดีต

สืบต่อไปในอนาคต อนาคตใหม่เป็นสิ่งจำเป็น เรื่องเล่าใหม่ที่  
เชื่อมโยงกับการเปลี่ยนแปลงเชิงระบบและการปรับโลกทัศน์  
เป็นสิ่งจำเป็น

เพื่อสร้างความตระหนักต่อพลังของการคาดการณ์อนาคตใน  
การสร้างอนาคตใหม่ เหล่าบรรณารักษ์ทำการวิเคราะห์ชั้น  
สาเหตุ<sup>9</sup> ของเรื่องเล่าเก่าและใหม่ ในอนาคตทางเลือกนั้น  
การวัดปริมาณการยืมคืนหนังสือจะเปลี่ยนมาเป็นการวัดปริมาณ  
หรือจำนวนประชาชนที่เข้าถึงพื้นที่ห้องสมุด (ทั้งกายภาพและ  
เสมือน) การเปลี่ยนแปลงเชิงระบบครอบคลุมถึงการหันจาก  
หนังสือสู่เทคโนโลยีใหม่และการที่ห้องสมุดถูกออกแบบใหม่  
ให้ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีอย่างสมบูรณ์ การปรับโลกทัศน์  
คือการเปลี่ยนมุมมองจากผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ร่วมสร้างสรรค์  
และท้ายที่สุดเรื่องเล่าก็เปลี่ยนจาก "ภัณฑารักษ์" (keeper of  
the collection) เป็น "ผู้รังสรรค์อุทยาน" (innovator in the  
gardens)

---

<sup>9</sup> สำหรับข้อมูลเพิ่มเติม ดูที่ Sohail Inayatullah and Ivana Milojevic, eds., CLA 2.0: Transformative Research in Theory and Practice. Tamsui, Tamkang University, 2015.



	ปัจจุบัน	อนาคต
การสนับสนุนด้านการเงิน	งบประมาณกำหนดจากจำนวนหนังสือที่ยืม	งบประมาณกำหนดจากปริมาณผู้ใช้งาน (people traffic)
ระบบ	หนังสือจัดหมวดหมู่ตามประเภท ควบคุมโดยบรรณารักษ์ และจัดสรรงบประมาณโดยรัฐบาล	การฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ, การพิมพ์ 3 มิติ, หมวกสร้างจินตภาพ (braincaps), โปรแกรมเสมือน (virtual programs), หนังสือและหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ รวมทั้งพื้นที่ห้องสมุดที่ออกแบบใหม่
โลกทัศน์	ผู้เชี่ยวชาญ	ผู้ร่วมดูแลรักษา, ผู้ร่วมสร้างสรรค์
ความเชื่อ/อุปนิสัย	ภัณฑารักษ์	ผู้รังสรรค์อุทยาน

การวิเคราะห์ห้ชั้นสาเหตุช่วยสร้างภาพแผนที่สำหรับเส้นทางข้างหน้า ทั้งเรื่องเล่าใหม่ โลกดิจิทัลใหม่ กลยุทธ์ใหม่ และวิธีการใหม่ในการประเมินอนาคต แต่ถึงแม้วิสัยทัศน์และกลยุทธ์จะเป็นปัจจัยสำคัญ ผู้อบรมกลุ่มนี้และห้องสมุดอื่น ๆ ที่ร่วมกระบวนการสำหรับอนาคตต่างก็ปรารถนาจะสำรวจอนาคตทางเลือกเพื่อลดความเสี่ยงและแสวงหาทางเลือกในการแก้ปัญหา

บทคาดการณ์อนาคตทางเลือก 4 สภาพการณ์ซึ่งพอจะปรากฏภาพให้เห็นบ้างแล้วในช่วงไม่กี่ปีมานี้ ได้แก่

**โคโนเสาร์ยุคดิจิทัล** ในบทคาดการณ์นี้ การสนทนาแลกเปลี่ยนเริ่มต้นที่ "ห้องสมุดเงียบงันกว่าที่เคย" ประชาชนยืมหนังสือน้อยลง อายุมัธยฐานของบรรณารักษ์เพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ

งบประมาณถูกตัดเนื่องจากผู้ตรากฎหมายเชื่อว่ากลไกตลาดจะตอบสนองความต้องการของประชาชนได้ดีกว่า ที่สุดแล้ว Google และเสิร์ชเอ็นจินรุ่นต่อไปจะไม่เป็นผู้จัดเก็บและรวบรวมสารสนเทศได้ดีกว่าหรือ นอกจากนี้ สำนักพิมพ์ยังไม่อนุญาตให้มีการแบ่งปันหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ระหว่างห้องสมุดท้องถิ่น ห้องสมุดเมือง และห้องสมุดรัฐ ซึ่งนับเป็นหายนะทำลายสุดด้านการเงิน อย่างไรก็ตาม ห้องสมุดยังคงบทบาทสำคัญในหลายพื้นที่ เช่น พื้นที่ชนบทหรือประเทศยากจนซึ่งต้นทุนค่าใช้จ่ายด้านโครงข่ายความเร็วสูงยังเป็นอุปสรรคและอัตราการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตยังอยู่ในระดับต่ำ

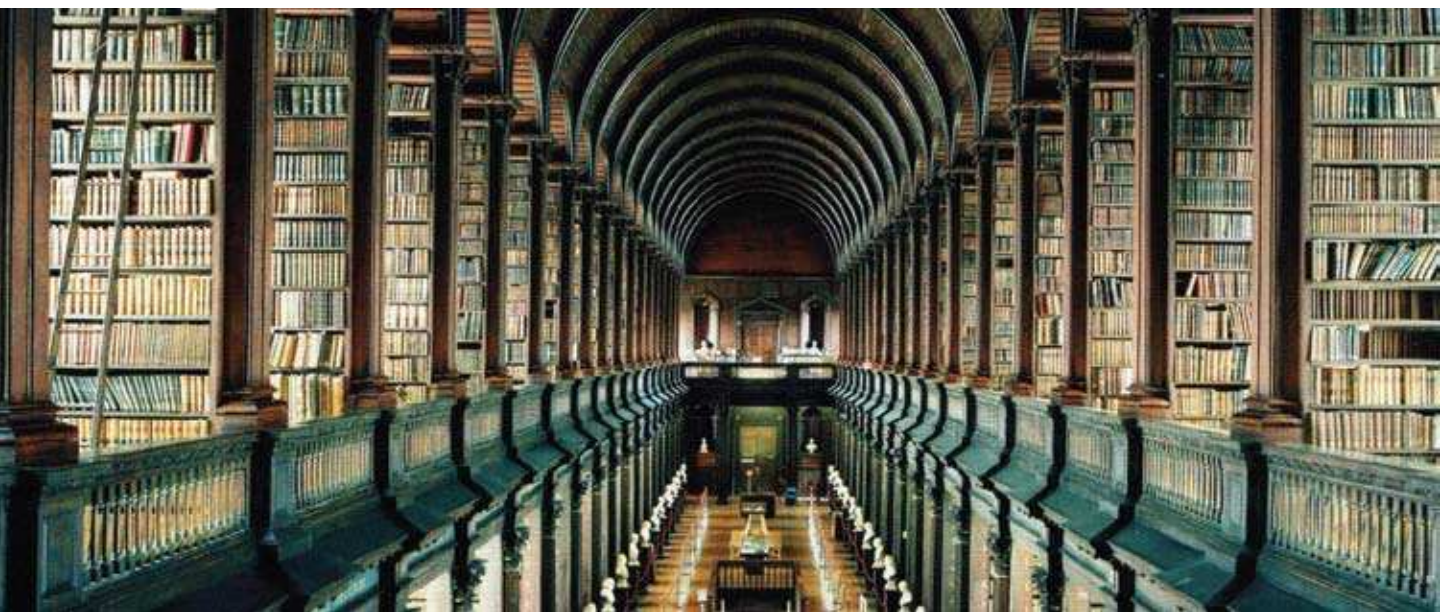
**ศูนย์บริการครบวงจร** ซึ่งอำนวยความสะดวกในการร่วมสร้างสรรค์ภายในชุมชน ในบทคาดการณ์นี้ การสนทนาแลกเปลี่ยนเปิดตัวด้วย "หัวใจของชุมชน" ถึงแม้ว่าประชาชนจะยืม

หนังสือน้อยลง แต่ผู้คนเข้ามาใช้ห้องสมุดทั้งที่เป็นห้องสมุดกายภาพและห้องสมุดห้องสมุดไซเบอร์มากขึ้น ห้องสมุดและประชาชนผู้ใช้บริการมีการสร้างสรรค์ร่วมกัน ปრაกฏการณ์นี้เกิดขึ้นในหลายรูปแบบ เช่น (1) การฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการสำหรับผู้สูงอายุว่าด้วยเรื่องการวางแผนทางการเงิน การสูงวัยอย่างมีคุณภาพ หรืออนาคตหลังการเกษียณ (2) พื้นที่ปลอดภัยสำหรับเด็กวัยรุ่น หรือพื้นที่ที่ผู้ปกครองอนุญาตให้วัยรุ่นใช้เวลาอยู่หลังเลิกเรียน (3) เครื่องพิมพ์ 3 มิติและอุปกรณ์เทคโนโลยีใหม่มากมาย เช่น หนังสืออินเตอร์แอกทีฟแบบพกพาและหุ่นยนต์ที่เป็นมิตร ในอนาคตบรรณารักษ์อาจจะต้องทำงานกับเด็กในการออกแบบโคโนเสาร์และหุ่นอื่น ๆ แล้วจึงพิมพ์ภาพ 3 มิติออกมา และเด็กจะกลับบ้านพร้อมกับภาพพิมพ์และหุ่นโคโนเสาร์พลาสติก (หรืออาจจะเป็นหุ่นโคโนเสาร์อัจฉริยะในกาลข้างหน้า) (4) ประเด็นสาธารณะอื่นที่สัมพันธ์กับการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ เช่น สาธารณสุข หรือแม้กระทั่งโยคะ

และ (5) การเคลื่อนย้ายห้องสมุดไปสู่พื้นที่เมืองในรูปแบบใหม่ เช่น การใช้ตู้โทรศัพท์ดั้งเดิมเป็นห้องสมุดขนาดเล็ก (mini-libraries) หรือใช้พื้นที่ส่วนหนึ่งของสนามบินเป็นห้องสมุด

บรรณารักษ์แห่งอนาคตนี้อาจต้องละทิ้งความเชี่ยวชาญบางประการ เปลี่ยนบทบาทจากผู้มีคำตอบ—ว่าหนังสือเล่มนี้อยู่ที่ไหน—มาสู่การค้นคว้าไปพร้อมกับประชาชนผู้ชำนาญด้านเทคโนโลยีเพื่อร่วมสร้างสรรค์ประสบการณ์ใหม่ พวกเขายังคงบริหารจัดการห้องสมุดอยู่ แต่ระยะความสนใจที่สั้นลงของประชาชนจะทำให้พวกเขาต้องรับบทบาทเป็นผู้นำและสนับสนุนนวัตกรรมอย่างต่อเนื่อง บรรณารักษ์ต้องถื่นชาวออสเตรเลียท่านหนึ่งสังเกตเห็นการเริ่มต้นของปรากฏการณ์อนาคตนี้เมื่อปริมาณการเข้าห้องสมุดสูงกว่าจำนวนหนังสือที่ยืม และคิดว่าการผูกโยงงบประมาณกับ "ผู้คนที่ผ่านเข้าประตูห้องสมุด" เป็นสิ่งชาญฉลาด





**โลกใหม่ที่ปลอดภัย** ในขณะที่อนาคต 2 รูปแบบแรกเชื่อมโยงกับปรากฏการณ์เฉพาะหน้า (immediate future) และปรากฏการณ์ระยะกลาง (medium-term future) อนาคตรูปแบบที่ 3 เป็นปรากฏการณ์ระยะยาว (longer-term future) เนื่องด้วยพัฒนาการด้านวิทยาศาสตร์สมองและความเป็นจริงเสมือน (virtual reality) (ซึ่งมีความเป็นไปได้มาหลายทศวรรษ) บรรณารักษ์เริ่มจะมองห้องสมุดเป็นสถานที่ปลอดภัยที่จะท่องไปในโลกเสมือนที่ไม่เคยมีใครไปถึงมาก่อน<sup>10</sup> ในบทความการณอนาคตนี้ บรรณารักษ์จะทำงานร่วมกับบริษัทพัฒนาปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) ในการสร้างพื้นที่การศึกษาเสมือน ซึ่งอาจอยู่ในรูปการจำลองเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์หรือสถานะโลกอนาคตที่เป็นไปได้ ถึงแม้บริษัทเอกชนจะเป็นผู้นำในด้านนี้ แต่ห้องสมุดจะเป็นพื้นที่ให้ยืม (หรือใช้งาน) อุปกรณ์สร้างโลกจำลองเสมือนจริงหรือหมวกสร้างจินตภาพ<sup>11</sup> ดังกล่าวกับสาธารณชนโดยไม่เรียกเก็บค่าใช้จ่าย และบรรณารักษ์จะเปลี่ยนบทบาทจากคันทันหนังสือแห่งความรู้ไปเป็นคันทันและผู้นำทางสู่โลกแห่งประสบการณ์และการเป็นผู้สร้าง

หัวใจสำคัญสำหรับบทความการณอนาคตแบบที่ 2 และ 3 คือความไว้วางใจ (trust)<sup>12</sup> ห้องสมุดยังคงเป็นพื้นที่บริการสาธารณะในโลกที่ขับเคลื่อนโดยตลาด ประชาชนต้องเชื่อมั่นว่าบรรณารักษ์จะปฏิบัติหน้าที่เพื่อรักษาผลประโยชน์ของสาธารณะ มีใช้เพื่อผลประโยชน์ส่วนตน ดังนั้นความชอบธรรมจึงเป็นปัจจัยพื้นฐานสำคัญ

และเพื่อให้แน่ใจว่าจะได้รับการสนับสนุนด้านเงินทุน องค์กรการกุศลจึงเป็นหน่วยงานที่สำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าเงินสนับสนุนจากรัฐ (ไม่ว่าจะเป็นระดับท้องถิ่น รัฐ ประเทศ หรือนานาชาติ) โดยปกติแล้ว เมื่อมีการหยิบยกประเด็นค่าธรรมเนียมขึ้นค่าขึ้นมาพูดคุย บรรณารักษ์จะตื่นตัวเป็นพิเศษ เนื่องจากเงินสนับสนุนเป็นปัญหาฉกรรจ์ อย่างไรก็ตาม จำเป็นจะต้องมีพื้นที่ให้บริการสารสนเทศโดยปราศจากค่าใช้จ่ายใด ๆ

บทความการณอนาคตบทสุดท้ายที่ปรากฏ คือ **ห้องสมุดในฐานะสำนักพิมพ์** บทความการณนี้มีได้พัฒนาโดยกลุ่มต่าง ๆ ในกระบวนการคาดการณ์อนาคต แต่เสนอโดยคณะทำงาน

<sup>10</sup> <http://www.psfk.com/2014/06/virtual-reality-filming-techniques.html#!0vyJL>, accessed 18 June 2014.

<sup>11</sup> <http://gadgets.ndtv.com/science/news/new-brain-cap-technology-could-let-pilots-fly-planes-by-thought-532165>, accessed 18 June 2014.

<sup>12</sup> สำหรับข้อมูลเพิ่มเติม ดูที่ Lee Rainie, "Seven questions librarians need to answer," <http://www.pewinternet.org/2014/04/10/the-future-of-libraries/> (10 April 2014), accessed 18 June 2014.

นวัตกรรมของห้องสมุดแห่งรัฐเอง พวกเขาแสวงหาการพิมพ์รูปแบบใหม่ ซึ่งจะทำให้ห้องสมุดเปลี่ยนแปลงไปอย่างสิ้นเชิงจากสถานที่เก็บรวบรวม จัดหมวดหมู่ และเก็บรักษาหนังสือที่ผู้อื่นตีพิมพ์ เป็นสถานที่ซึ่งเหล่าบรรณารักษ์รวมตัวสร้างสำนักพิมพ์เสียเอง ถึงแม้สภาพการณ์อนาคตนี้จะเผชิญอุปสรรคมากมาย แต่ก็มิู่ทางเป็นไปได้เมื่อพิจารณาส่วนต่างต้นทุนในการพิมพ์ด้วยตัวเองและต้นทุนของสำนักพิมพ์ข้ามชาติขนาดใหญ่

สำหรับห้องสมุด ความเชื่อใจและบัตรห้องสมุดของประชาชนนับล้านเป็นปัจจัยที่ทำให้การเติบโตในลู่ทางใหม่นี้มีความเป็นไปได้ นี่เป็นโอกาสสำหรับประชาชนรุ่นเยาว์และนักเขียนมือสมัครเล่นทั่วไป มีให้นักเขียนชื่อดังทั่วโลก ในการตีพิมพ์ผลงานชิ้นแรกกับห้องสมุดชุมชน โดยเฉพาะอย่างยิ่งถ้างานเขียนนั้นนำเสนอประเด็นเรื่องราวภายในท้องถิ่น ประชาชนยังอาจมีส่วนร่วมในการ "กคโลก" ให้กับหนังสือหรือเผยแพร่หนังสือออกไปในวงกว้าง นอกจากนี้ ห้องสมุดอาจมีบทบาทเป็นผู้แนะนำในเวทีการตีพิมพ์หนังสืออินเทอร์เน็ตที่ฟอจจริยะแบบพกพาด้วย

แน่นอนว่าตลาดการณข้างคั้นทั้งหมดมิได้แยกจากกันเป็นเอกเทศ อาจมีห้องสมุดและบรรณารักษ์มากมายที่ยังคงเป็นประหนึ่งโคโนเสาร์ยุคดิจิทัล ซึ่งจะสูญพันธุ์ไปโดยเหล่า

อุกกาบาตแห่งการปฏิวัติเทคโนโลยีดิจิทัลและสมอง รวมทั้งกระแสการครอบงำของโลกธุรกิจ และยังมีพื้นที่สำหรับห้องสมุดย้อนยุค (retro-libraries) เดกเช่นการที่แผ่นเสียงเล่นเพลงต่อเนื่องยังเป็นทางเลือกสำหรับคุณภาพและความเท่าเทียมกันทางสังคม อย่างไรก็ตาม การก้าวสู่ความเชื่อมโยงทางสังคมและการทบทวนเกี่ยวกับพื้นที่กายภาพของห้องสมุดจะเป็นหนทางสร้างการมีส่วนร่วมของคนจำนวนมาก ทั้งผู้ที่ไขว่คว้าความช่วยเหลือในโลกอิเล็กทรอนิกส์ (e-world) และผู้ที่แสวงหาพื้นที่ปลอดภัยในการก้าวสู่เวทีใหม่ในโลกเศรษฐกิจฐานความรู้ สภาพการณ์อนาคตที่เชื่อมโยงกับหมวกสร้างจินตภาพเป็นปรากฏการณ์ระยะยาวและต้องพึ่งพาเทคโนโลยีเสมือนที่ใช้งานได้จริงและการพัฒนาซอฟต์แวร์ที่สร้างพื้นที่แห่งองค์ความรู้ใหม่ได้ บทคาดการณ์อนาคตรูปแบบสุดท้ายคือห้องสมุดในฐานะสำนักพิมพ์อาจเป็นนวัตกรรมเฉพาะทาง (niche innovation) อย่างไรก็ตาม ปรากฏการณ์นี้อาจเป็นแหล่งรายได้และการเชื่อมโยงใหม่ที่ช่วยให้ห้องสมุดไม่เพียงแต่อยู่รอดได้ในอนาคตอันใกล้ แต่ยังคงเติบโตเฟื่องฟูในระยะยาวด้วย

นอกจากนี้ ยังมีสภาพการณ์อื่น ๆ จากมุมมองของชนยุคดิจิทัล (digital natives)<sup>13</sup> เช่น ห้องสมุดกลายเป็นเครือข่าย "สังคมนการแบ่งปันไฟล์" (bit-torrent) ระหว่างเครื่องคอมพิวเตอร์ลูกข่ายของแต่ละคน ซึ่งหนังสือทั้งหมดจะหาอ่านได้จากอุปกรณ์พกพาของตัวเอง

<sup>13</sup> Mark Prensky เป็นผู้บัญญัติศัพท์นี้ ดูที่ [www.marcprensky.com](http://www.marcprensky.com), accessed 12 April 2015.

## บรรณารักษ์

สิ่งที่ชัดเจนสำหรับบรรณารักษ์คือพวกเขาอาจเป็นศูนย์กลางการปฏิวัติองค์ความรู้ของโลกได้ อย่างไรก็ตาม พวกเขาจะต้องท้าทายเรื่องเล่าดั้งเดิมเกี่ยวกับการเป็นภัณฑารักษ์หรือผู้ดูแลเก็บรักษาทรัพยากร ไม่ว่าจะในกรณีใด ปรากฏการณ์นี้ใกล้ถึงจุดจบ เนื่องด้วย Google และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (bots) ทำหน้าที่นั้นได้ดีกว่ามาก (ถึงแม้ว่าจะยังเล่าเรื่องราวต่าง ๆ ไม่ได้ก็ตาม) แนวคิดผู้รังสรรค์อุทยานซึ่งมีแต้มต่อกว่าจะนำไปสู่เป้าหมายและความยืดหยุ่นมากขึ้น และช่วยวาดอนาคตใหม่ให้กับพวกเขา แนวคิดดังกล่าวยังช่วยเปิดกว้างต่ออนาคตทางเลือก รวมทั้งการยอมรับและการแสวงหาที่พึงพิงสำหรับไดโนเสาร์ยุคครีตัล (ผู้สูงวัย) ในขณะที่โลกใหม่ถูกสร้างและดำเนินไป

บรรณารักษ์ดำรงอยู่ตรงใจกลางของความซับซ้อนและการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและเทคโนโลยีมากกว่าอาชีพใด ๆ พวกเขาจะนำการเปลี่ยนแปลงและสร้างนวัตกรรมก็ได้ หรือพวกเขาจะเฝ้ามองค่านิยมหลักค่อย ๆ สูญสลายและรอคอยจุดจบของอนาคตที่พวกเขาคุ้นเคยก็ได้เช่นกัน

### แหล่งภาพ

<http://www.e-architect.co.uk/wp-content/uploads/2013/12/ningbo-library-competition-s091213-6.jpg>  
<http://gradstudio2015.blogspot.com/2015/02/digital-library-some-precedents-and.html>  
<http://www.trbimg.com/img-52cc33ba/turbine/la-et-jc-nations-first-bookless-public-library-001/2048/2048x1154>  
<http://www.arlnow.com/wp-content/uploads/2011/05/arlington-central-library.jpg>  
[http://www.slate.com/content/dam/slate/articles/life/design/2014/04/future\\_library/140409\\_DES\\_FUTLIB\\_Collage.jpg.CROP.original-original.jpg](http://www.slate.com/content/dam/slate/articles/life/design/2014/04/future_library/140409_DES_FUTLIB_Collage.jpg.CROP.original-original.jpg)  
<https://friendsofthebrealibrary.files.wordpress.com/2013/05/cropped.jpg>  
[http://progressivelibrarian.com/wp-content/uploads/2013/08/TFDL1stFloorCoffeeTables\\_May2012-1024x819.jpg](http://progressivelibrarian.com/wp-content/uploads/2013/08/TFDL1stFloorCoffeeTables_May2012-1024x819.jpg)  
<https://blog.law.cornell.edu/voxpop/files/2013/09/ULK-Digital-Library.jpg>  
<http://www.library.eiu.edu/lts/images/labop3.jpg>  
[http://4.bp.blogspot.com/-wTPRZkSoOZU/UtmP9QGL4nI/AAAAAAAAASIQ/mhb3IGjYPE/s1600/IMG\\_0948.JPG](http://4.bp.blogspot.com/-wTPRZkSoOZU/UtmP9QGL4nI/AAAAAAAAASIQ/mhb3IGjYPE/s1600/IMG_0948.JPG)  
[http://www.architecture.com/Explore/Revealingthecollections/Assets/BackgroundImages/LibraryReadingRoom\\_IMG5028\\_1269x846px\\_V2.jpg](http://www.architecture.com/Explore/Revealingthecollections/Assets/BackgroundImages/LibraryReadingRoom_IMG5028_1269x846px_V2.jpg)  
[http://modelprogrammer.kulturstyrelsen.dk/uploads/tx\\_templavoila/Balagan\\_4\\_02.jpg](http://modelprogrammer.kulturstyrelsen.dk/uploads/tx_templavoila/Balagan_4_02.jpg)  
[https://fopsl.files.wordpress.com/2012/04/img\\_1502.jpg](https://fopsl.files.wordpress.com/2012/04/img_1502.jpg)  
[http://www.umass.edu/gateway/sites/default/files/styles/feature\\_banner/public/LearningCommons.jpg?itok=MneWi7hy](http://www.umass.edu/gateway/sites/default/files/styles/feature_banner/public/LearningCommons.jpg?itok=MneWi7hy)  
[http://www.bustler.net/images/news2/jaja\\_daegu\\_gosan\\_library\\_02.jpg](http://www.bustler.net/images/news2/jaja_daegu_gosan_library_02.jpg)  
[http://www.architecturelist.com/wp-content/uploads/2013/01/New-Cultural-Centre-and-Library-Karlshamn\\_schmidt-hammer-lassen-architects\\_Rendering\\_002.jpg](http://www.architecturelist.com/wp-content/uploads/2013/01/New-Cultural-Centre-and-Library-Karlshamn_schmidt-hammer-lassen-architects_Rendering_002.jpg)  
<https://murri2020.files.wordpress.com/2013/02/trinity-e1361165469571.jpg>





# ความท้าทาย ในการเปลี่ยนผ่าน ห้องสมุด

จากองค์กรเน้นคลังหนังสือและข้อมูล  
ไปสู่องค์กรที่มีผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง

Jens Thorhauge

บทคัดย่อ: บทความนี้นำเสนอและอภิปรายกลไกบางประการที่ขับเคลื่อนการแปลงโฉมห้องสมุดประชาชนแบบดั้งเดิมพร้อมกับภาพอนาคตด้านสังคมศาสตร์และงานวิจัยล่าสุด รวมทั้งวรรณกรรมด้านพัฒนาการของศาสตร์ห้องสมุดประชาชน นอกจากนี้ บทความยังนำเสนอโครงการโมเดลแห่งเดนมาร์กสำหรับห้องสมุดประชาชน (Danish Model Program for Public Libraries) และความท้าทายบางประการในการประยุกต์ใช้แนวคิดห้องสมุดใหม่ (new library concept)

## ความท้าทายต่อห้องสมุดทั่วโลก

The New Media Consortium Horizon (NMC Horizon)  
เวทีวิจัยระดับนานาชาติที่มุ่งเน้นสื่อใหม่ (New Media)





ด้านการศึกษาและวิจัย คีทิมพ์รายงานประจำปีซึ่งรายงานทุกประเภที่มีโครงสร้างเดียวกัน ได้แก่ พัฒนาการหลัก 6 มิติ ความท้าทายสำคัญ 6 ประการ และเทคโนโลยี 6 ประเภท ในปี พ.ศ. 2557 เวทีวิจัยได้คีทิมพ์รายงานว่าด้วยห้องสมุดวิชาการ ความท้าทายได้ถูกแบ่งเป็น 3 ระดับ คือ แก้ไขได้ยากต่อการแก้ไข และเลวร้ายเกินเยียวยา สำหรับความท้าทายที่แก้ไขได้ กำหนดให้มีการไคร่ครวญบทบาทและทักษะของบรรณารักษ์ใหม่ สำหรับความท้าทายที่เลวร้ายเกินเยียวยา กำหนดให้มีการยอมรับความจำเป็นต่อการเปลี่ยนแปลงขนานใหญ่ (radical change) ในที่นี้ ความท้าทายที่เลวร้ายเกินเยียวยา หมายถึงอุปสรรคที่มีอาณานิยามหรือมีอาจจัดการแก้ไขได้

ท่าที่ต่อการเปลี่ยนแปลงที่ NMC ประกาศเป็นสิ่งที่น่าประหลาดใจ ข้าพเจ้าอยู่ในช่วงเวลา 15 ปีก่อนประกาศที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินการห้องสมุดวิจัยอิเล็กทรอนิกส์แห่งเดนมาร์ก (Danish Electronic Research Library) ซึ่งประสบความสำเร็จมาตลอดนับแต่บัดนั้น คังนั้น ทางออกจึงมีอยู่อย่างไรก็ตาม ข้าพเจ้าตระหนักว่าประกาศดังกล่าวสะท้อนสถานการณ์ซึ่งจำนวนความท้าทายต่อห้องสมุดนำไปสู่ความสับสนอย่างใหญ่หลวง รวมทั้งการขาดทางออกที่เป็นที่ตระหนักในวงกว้างหรือทางออกมาตรฐาน นอกจากนี้ ท่านอาจแย้งได้ว่าความท้าทายต่อห้องสมุดประชาชนนั้นซับซ้อนกว่านี้มาก เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายและขอบเขตของห้องสมุดวิชาการและห้องสมุดวิจัยนั้นแคบกว่าของห้องสมุดประชาชน ซึ่งควรจะ

พร้อมต่อการตอบสนองความต้องการของสาธารณชนในวงกว้างด้วยบริการที่หลากหลายยิ่งขึ้น

แน่นอนว่าสาระสำคัญของความท้าทายทั่วโลกต่อห้องสมุด โดยเฉพาะอย่างยิ่งห้องสมุดประชาชน คือการเปลี่ยนแปลงของเงื่อนไขการเข้าถึงสารสนเทศ อันเป็นผลสืบเนื่องจากอินเทอร์เน็ตและสื่อดิจิทัล ปรากฏการณ์จริงที่เกิดขึ้น ดังที่บิล เกตส์ (Bill Gates) ได้ทำนายไว้เมื่อ 25 ปีที่แล้ว คือสารสนเทศบนปลายนิ้วของเราได้เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของประชาชนที่เกี่ยวข้องกับห้องสมุดและสื่ออย่างสิ้นเชิง ประเด็นสำคัญจึงไม่ใช่เพียงผู้คนใช้เทคโนโลยีอย่างไร แต่เป็นชีวิตของผู้คนในเกือบทุกแวดวงถูกจัดวางโครงสร้างอย่างไร ผลกระทบคือความสงสัยต่อทิศทางในอนาคตและบทบาทของห้องสมุด เนื่องจากเป้าหมายดั้งเดิมคือการสร้างการเข้าถึงสารสนเทศในโลกดิจิทัล ห้องสมุดได้สูญเสียความศักดิ์สิทธิ์ในฐานะสถาบันที่เคยมีบทบาทสำคัญด้านเศรษฐกิจและวัฒนธรรมในสังคม ห้องสมุดได้กลายเป็นผู้ให้บริการสารสนเทศที่ต้องแข่งขันกับเทคโนโลยีพื้นฐานหรือแพลตฟอร์ม (platform) อื่นอีกหลายประเภท และสูญเสียฐานะผู้ผูกขาดไปโดยสิ้นเชิง ปรากฏการณ์นี้ นำไปสู่กระบวนการไตร่ตรองและออกแบบห้องสมุดใหม่ในฐานะสถาบันที่ดำเนินการไปทั่วโลก คำถามที่เราอาจถามคือ อินเทอร์เน็ตทำให้สถาบันที่สนับสนุนการค้นคว้าและให้อ่านร่วมกับประชาชนมีความจำเป็นน้อยลงกระนั้นหรือ? คำตอบคือแทบจะเป็นไปไม่ได้เลย แต่เรากำลังอยู่ในกระบวนการแสวงหาแนวทางใหม่ในการสร้างสถาบันอีกประเภทหนึ่งที่ตอบสนองความต้องการและรูปแบบชีวิตใหม่

บทความนี้นำเสนอโดยย่อเกี่ยวกับความเป็นมาและคำขอสำหรับความท้าทาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งที่เกี่ยวกับโครงการโมเดลแห่งเคนมาร์กสำหรับห้องสมุดประชาชน

## ความเปลี่ยนแปลงของสังคม

มีการเปลี่ยนแปลงด้านประวัติศาสตร์หลายครั้งที่มีโครงสร้างเดียวกันถึงแม้จะเกิดต่างสถานที่ในโลกและต่างเวลา ตัวอย่างเช่น การปฏิวัติเกษตรกรรมไปสู่สังคมอุตสาหกรรมที่ได้กลายเป็นแนวทางการผลิตหลัก การเปลี่ยนแปลงครั้งนั้นนำไปสู่การที่ผู้คนจำนวนมากมายมหาศาลย้ายรกรากจากชนบทสู่เมือง และเปลี่ยนวิถีชีวิตไปอย่างสิ้นเชิง ในทำนองเดียวกัน การเปลี่ยนแปลงจากสังคมอุตสาหกรรมเป็นสังคมสารสนเทศหรือสังคมความรู้ (knowledge society) ที่อุบัติขึ้นและลามไปทั่วโลกในขณะนี้ ก็เป็นสาเหตุของการเปลี่ยนแปลงด้านโครงสร้างที่คล้ายคลึงกันอันสืบเนื่องจากการพัฒนาด้านดิจิทัล ถึงข้าพเจ้าจะสามารถอธิบายได้แค่เพียงซีกโลกยุโรปตอนเหนือ (northern European world) แต่ดูเหมือนว่าการเปลี่ยนแปลงจะคล้ายคลึงกันในส่วนอื่นของโลก และเราอาจอยู่แค่ในช่วงต้นของสังคมดิจิทัล พฤติกรรมด้านวัฒนธรรม (cultural behavior) เปลี่ยนแปลงไปพร้อมกับการใช้สื่อ (media use) การเติบโตของการใช้สื่อดิจิทัลผ่านโทรศัพท์พกพาในมหาศาล ดังนั้น การบริโภคสื่อดิจิทัลของบุคคลจากบ้าน จากที่ทำงาน หรือในขณะที่เดินทางจึงพุ่งขึ้นอย่างสูง สำหรับชายหนุ่มชาวสแกนดิเนเวีย การบริโภคเช่นนี้ยาวนานเกือบถึง 4 ชั่วโมงต่อวัน



นอกจากนี้ ยังมีแนวโน้มที่จะเกิดกระบวนการโลกาภิวัตน์ด้านเนื้อหาสื่อดิจิทัล ถึงแม้ว่าการผลิตสารสนเทศในความหมายกว้าง ๆ ก็เกินประมาณอยู่แล้วในทุกที่ เห็นได้ชัดว่าการเปลี่ยนแปลงเหล่านี้กำลังนำไปสู่การล่มสลายของอัตลักษณ์ของชาติและท้องถิ่นแบบเดิม

การเปลี่ยนแปลงด้านโครงสร้างเหล่านี้ในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการที่เรียกกันว่าโลกาภิวัตน์ได้ถูกศึกษาวิจัยอย่างเข้มข้นในสังคมศาสตร์ ซึ่งการขยายตัวอย่างรวดเร็วและมหึมาของการแลกเปลี่ยนสินค้า บริการ สารสนเทศและวัฒนธรรมถูกพิจารณาว่าเป็นกรอบการเปลี่ยนแปลงด้านการสื่อสาร การปฏิบัติงาน การเรียนรู้ การวิจัย และการศึกษารวมทั้งสภาพจิตใจ ค่านิยม และความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์

ความเข้าใจของข้าพเจ้าต่อการเปลี่ยนแปลงในสังคมและความสัมพันธ์ระหว่างผู้คน รวมทั้งพฤติกรรมด้านวัฒนธรรมของเราได้รับอิทธิพลอย่างมากจากนักวิจัยหลายท่าน ในที่นี้ขอกล่าวถึงผลวิจัยของนักวิจัยเพียงไม่กี่ท่าน ดังนี้ นักสังคมวิทยาชาวเยอรมันนามโทมัส ซีเอ (Thomas Ziehe) เป็นท่านแรกที่บรรยายการปลดแอกด้านวัฒนธรรม (cultural liberation) ประการหนึ่งในหมู่มุขุ่นใหม่ ซึ่งมีผลทำให้ค่านิยม ความสัมพันธ์ และพฤติกรรมแบบเดิมถูกทิ้งไว้เป็นเพียงอดีต นอกจากนี้ยังนำไปสู่ภาวะใหม่ คือความท้าทายในการสร้างอัตลักษณ์ ค่านิยม และความสัมพันธ์แบบใหม่สำหรับตนเอง นักวิจัยท่านอื่นอีกหลายท่านได้ศึกษาเจาะลึกถึงสภาวะ

หลังยุคใหม่นี้ อาทิเช่น นักสังคมวิทยานาม แอนโธนี กิดเดนส์ (Anthony Giddens) ได้เผยถึงกระบวนการที่ประเพณีถูกลดทอนความสำคัญลงในหลายด้าน ที่ความไร้อำนาจ (powerlessness) เติบโตขึ้น ที่กระบวนการประชาธิปไตยถูกทำให้กลายเป็นพาณิชย์ และที่ความไม่แน่นอนก่อตัวสูงขึ้นเป็นที่ประจักษ์ได้ นักวิจัยที่สุดโต่งที่สุดในหลายด้านท่านหนึ่งคือนักสังคมวิทยาชาวโปแลนด์-อังกฤษนาม ซิกมุนท์ เบาว์มัน (Zygmunt Bauman) ผู้ซึ่งให้กำเนิดคำศัพท์ 'ความสมัยใหม่ที่เลื่อนไหล' (fluid modernity) เพื่อบรรยายลักษณะชีวิตสมัยใหม่ ประเด็นของท่านคือทุกอย่างอยู่ในกระบวนการเปลี่ยนแปลง ไม่มีประเพณี สถาบัน หรือค่านิยมใดที่ไม่เปลี่ยนแปลง (solid traditions, institutions, or values) หลงเหลืออยู่อีกต่อไป และมนุษย์ยุคใหม่ประสบกับปรากฏการณ์ปัญหา เทคโนโลยี ประดิษฐกรรม และคำศัพท์ใหม่อยู่เสมอ ซึ่งนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและการล่มสลายอยู่เสมอ งานอุโฆษอีกชิ้นคืองานของ มานูเอล คาสเทลส์ (Manuel Castells) ผู้ซึ่งบรรยายการเปลี่ยนแปลงสำคัญบางประการที่เกิดขึ้นในวิวัฒนาการจากสังคมอุตสาหกรรมสู่สังคมสารสนเทศ เขาวิเคราะห์กระบวนการที่การผลิตเปลี่ยนแปลงไปเนื่องจากเครือข่ายสารสนเทศที่รวดเร็วขึ้น และกระบวนการที่อำนาจรวมศูนย์ในกลุ่มบุคคลที่ควบคุมสารสนเทศ รวมทั้งกระบวนการที่ภัยคุกคามทวีความรุนแรงในกลุ่มบุคคลที่มีได้เป็นส่วนหนึ่งของเครือข่ายจนนำไปสู่ความล้มเหลว

ข้าพเจ้าอ้างอิงงานวิจัยเหล่านี้เพื่อแสดงให้เห็นถึงความจำเป็นอย่างมหาศาลของสารสนเทศ ความเข้าใจ การเรียนรู้ตลอดชีวิต อัจฉลักษณ์ทางวัฒนธรรม ความสัมพันธ์ และชุมชนที่เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน รวมทั้งความท้าทายใหม่ต่อการคืนรู้ที่กำลังเติบโตขึ้นอยู่ตรงหน้าพวกเรา

ประเด็นหลักประการหนึ่งในบทความนี้ คือการที่สถาบันต่าง ๆ ในสังคมของเราโดยรวมนั้นยากต่อการเปลี่ยนแปลง และมักจะล่าช้า ความจำเป็นใหม่มักไม่ได้รับการตอบสนองอย่างเหมาะสมจนกว่าจะปรากฏภาพชัด ตัวอย่างหนึ่งที่ระหอบยกมาอภิปราย คือความจำเป็นพื้นฐานในการบูรณาการสื่อดิจิทัล นั้นชัดเจนและสำคัญอย่างยิ่งต่อการคืนรู้ของประชาชน การสร้างสถานะสำหรับการเรียนรู้ควรเป็นงานของภาครัฐ หรือควระทั่งให้เป็นภารกิจของภาคเอกชนหรือองค์กรภาคประชาสังคม จริง ๆ แล้ว ทุกวันนี้สมรรถนะด้านดิจิทัล (digital competencies) กำลังสำคัญเท่าเทียมกับทักษะการอ่าน และเรามีสถาบันการศึกษาเพื่อการนั้นโดยเฉพาะ แต่การเรียนรู้ของประชาชนวัยผู้ใหญ่กำลังล่าช้า ข้าพเจ้าเชื่อว่าเราต้องการสถาบันรูปแบบใหม่เพื่อแก้ปัญหาคความท้าทายนั้น ห้องสมุดประชาชนอาจจะสามารถเปลี่ยนผ่านเป็นศูนย์กลางเพื่อการเรียนรู้อย่างแท้จริง และจัดการกับการเรียนรู้ตลอดชีวิต การสร้างชุมชน และความสัมพันธ์ของมนุษย์ด้วยวิถีทางใหม่

## งานวิจัยด้านห้องสมุดประชาชน

ความท้าทายต่อห้องสมุดประชาชนเป็นที่ตระหนักอย่างน้อยนับแต่การอุบัติขึ้นของอินเทอร์เน็ตเมื่อเกือบจะ 20 ปีที่แล้ว ตั้งแต่นั้นมา บทความและหนังสือจำนวนมากได้ศึกษาผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น การเปลี่ยนแปลงพื้นฐานที่สุดคือความจำเป็นของห้องสมุดในการแปรสภาพเป็นดิจิทัล ไม่เพียงแต่ใน ความหมายที่ห้องสมุดถูกดำเนินการผ่านและสื่อสารบน เครือข่ายอินเทอร์เน็ตเฉกเช่นเดียวกับสถาบันวิชาชีพอื่น แต่ ยังในความหมายที่ห้องสมุดนำเสนอและเผยแพร่สื่อดิจิทัล ดังที่ ทุกท่านทราบ นี่เป็นงานสำคัญใหญ่หลวงเต็มไปด้วยอุปสรรค ด้านกฎหมายและเศรษฐกิจเนื่องด้วยข้อจำกัดด้านลิขสิทธิ์ นี่ไม่ใช่ประเด็นหลักของข้าพเจ้าในบทความนี้ ข้าพเจ้าต้องการ กล่าวเพียงว่ายังไม่มีความชัดเจนในอุดมคติสำหรับจัดการกับการให้ ยืมสื่อที่ได้รับการคุ้มครองลิขสิทธิ์ อย่างไรก็ตาม บางโมเดล กำลังถูกทดสอบในหลายประเทศ ความท้าทายเฉพาะในด้านนี้ คือการแข่งขันจากบริการเชิงพาณิชย์ เช่น Netflix และ Spotify<sup>1</sup> นั้นรุนแรงยิ่งและเป็นความท้าทายใหม่ต่อห้องสมุด ประชาชน ถึงแม้ห้องสมุดจะอยู่ในสถานการณ์ที่ไม่สามารถ นำเสนอการเข้าถึงสื่อดิจิทัลที่สร้างขึ้นใหม่ แต่ก็ยังมีบทบาท ในการประชาสัมพันธ์ทรัพยากรคุณภาพสูงที่ไม่เสียค่าใช้จ่าย ที่พบได้บนอินเทอร์เน็ต ในทางหนึ่ง Google และ โปรแกรม

ค้นหา (search engines) อื่นได้ทำให้การค้นหาสารสนเทศ ง่ายขึ้นมาก แต่ในทางตรงกันข้าม ปริมาณของสื่อ นั้น มหาศาลจนกระทั่งมีความจำเป็นในการจัดระเบียบสารสนเทศ ห้องสมุดที่ปฏิบัติกันมาช้านาน (classical library information sorting)

วรรณกรรมด้านห้องสมุดจำนวนมากศึกษาเกี่ยวกับความ ท้าทายด้านดิจิทัล ตัวอย่างเช่น ห้องสมุดศตวรรษที่ 21 Peter Brophy (Peter Brophy The Library in the 21<sup>st</sup> Century) London (2007) ซึ่งชี้ให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงจุดมุ่งเน้นจาก ห้องสมุดคลังหนังสือและข้อมูลแบบดั้งเดิมไปสู่ห้องสมุดดิจิทัล และได้วิเคราะห์ความจำเป็นของสมรรถนะใหม่ในหมู่บุคลากร ห้องสมุด แต่หากคุณไล่อ่านรายการวรรณกรรมห้องสมุด ประชาชน จะพบว่าหลายเรื่องกล่าวถึงห้องสมุดว่าเป็นพื้นที่ การเรียนรู้ (learning space) ตัวอย่างเช่น งานของ Frederick Stielow ชื่อเรื่อง Reinventing the Library for Online Education (สมาคมห้องสมุดแห่งอเมริกา [American Library Association: ALA] ค.ศ. 2015) ซึ่งเขาประกาศว่าสารสนเทศ บนโลกนี้ไม่เหมาะกับชั้นหนังสือในห้องสมุดอีกต่อไป หรืองาน ของ Brian Edwards ชื่อเรื่อง Libraries and Learning Resource Centers (ลอนดอน ค.ศ. 2007)

<sup>1</sup> Netflix บริษัทเริ่มประกอบธุรกิจการให้เช่าวิดีโอแบบไม่มีหน้าร้านมาตั้งแต่ ปี พ.ศ. 2540 โดยพัฒนารูปแบบการให้บริการทางระบบออนไลน์ในปี พ.ศ. 2550 Spotify เป็นบริษัทที่ให้บริการฟังเพลงทางออนไลน์ (ผู้แปล)

ตัวอย่างน่าสนใจชิ้นหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ของห้องสมุดประชาชนได้รับการตีพิมพ์ในปี ค.ศ. 2008 ณ ประเทศเนเธอร์แลนด์ งานชิ้นนั้นชื่อ The Public Library Ten Years On ซึ่งก็หมายถึงช่วงเวลานั้นนั่นเอง งานวิจัยดำเนินการโดย the Dutch Institute for Social Sciences โดยงานมุ่งเน้นด้านหน้าที่ทางสังคมของห้องสมุดประชาชนและงานหลักดั้งเดิมของห้องสมุด งานวิจัยวิเคราะห์โครงสร้างทางประชากรและเศรษฐกิจสังคม รวมทั้งภูมิทัศน์ของสื่อที่กำลังเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว บทสรุปของบทความคือห้องสมุดประชาชนต้องเปลี่ยนแปลง มิฉะนั้นก็จะสูญสลายไป สำหรับทางออกบทความเสนอคลังหนังสือและข้อมูลแบบผสม (hybrid collections) ผสมกับกิจกรรมการเรียนรู้ที่เคยมีมาช้านานเพื่อส่งเสริมการอ่าน นอกจากนี้ บทความชี้ถึงความจำเป็นในการทิ้งการมุ่งเน้นที่คลังข้อมูลไว้เบื้องหลัง และการมองไปข้างหน้าถึงบริการที่เน้นผู้ใช้มากขึ้น (customized services) ความน่าสนใจอีกประการหนึ่งของงานวิจัยชิ้นนี้คืองานได้รับการตอบรับอย่างจริงจัง ภาครัฐของประเทศเนเธอร์แลนด์มีส่วนร่วมกับห้องสมุดประชาชนมากขึ้นในด้านการแสวงหาการพัฒนาดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง ยิ่งไปกว่านั้น ห้องสมุดจำนวนมากยังทำงานด้านกิจกรรมการเรียนรู้หลากหลายประเภทอย่างเข้มข้มขึ้น

หนึ่งในสำนักพิมพ์หนังสือและบทความที่ผลิตผลงานมากที่สุดด้านพัฒนาการของห้องสมุดประชาชน คือสมาคมห้องสมุดแห่งอเมริกา ตีพิมพ์ผลงานในชื่อเรื่องต่าง ๆ เช่น Planning



our future libraries: Blueprints for 2025 (ตีพิมพ์ปี ค.ศ. 2014) และ Reflecting on the future of academic and public libraries (ตีพิมพ์ปี ค.ศ. 2013) ในผลงานชิ้นหลังมีการให้ข้อเสนอแนะว่าห้องสมุดประชาชนควรดำเนินการพร้อมกับร่างภาพอนาคตสำหรับการวางแผนอนาคตห้องสมุด แนวคิดเบื้องหลังข้อเสนอแนะนี้ คือการที่ไม่มีทางออกมาตรฐานเพียงคำตอบเดียวสำหรับห้องสมุดประชาชนอีกต่อไป เนื่องจาก

กิจกรรมทางวัฒนธรรม สังคมและการเรียนรู้มีแนวโน้มที่จะเติบโตขึ้น และการใช้คลังหนังสือและข้อมูลกำลังลดลง (ซึ่งอย่างน้อยเป็นแนวโน้มที่ชัดเจนที่สุดในภูมิภาคยุโรปคอนเทินือและสหรัฐอเมริกา) ดังนั้น ห้องสมุดควรพิจารณาความจำเป็นของท้องถิ่นและหุ้นส่วนในชุมชนท้องถิ่นอย่างรอบคอบ เพื่อพัฒนาบริการใหม่ที่จะบรรลุวัตถุประสงค์ด้านการเรียนรู้โดยรวมของห้องสมุด และหากท่านได้อ่านบางบทความที่เสนอแนะ



บทบาทและงานใหม่สำหรับห้องสมุดประชาชน ท่านจะพบว่า มีแนวคิดบางประการที่ค่อนข้างตรงกันแต่ยังไร้ซึ่งฉันทามติ นี่เป็นสาเหตุที่การดำเนินการพร้อมภาพอนาคตแบบต่าง ๆ อาจจะเป็นทางออกที่ดี ในบรรดาข้อเสนอแนะด้านบทบาท ท่านมักจะพบบทบาทในฐานะศูนย์กลางการเรียนรู้อย่างไม่เป็นทางการ หรือสถานที่พบปะ ซึ่งบ่อยครั้งเชื่อมโยงกับแนวคิด บ้านหลังที่ 3 (the third place) หมายถึง พื้นที่สาธารณะแบบเปิดระหว่างที่ทำงานกับที่พำนักส่วนตัว ซึ่งถือเป็นห้องนั่งเล่นของชุมชนอย่างหนึ่ง บทบาทอีกประการหนึ่ง คือเป็นผู้ให้บริการกิจกรรมทางวัฒนธรรมหรือแม้กระทั่งผู้ให้บริการการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการที่สร้างสรรค์ ภาพอนาคต 4 แบบได้รับการอธิบายเป็นตัวอย่าง ดังนี้ ภาพอนาคตแบบสถานะปัจจุบัน (Status Quo Scenario) โดยหลักแล้วยึดโยงกับขอบเขตของห้องสมุดแบบดั้งเดิม ภาพอนาคตแบบห้องนั่งเล่นชุมชน (The Community Living Room Scenario) ซึ่งมีขอบเขตครอบคลุมพื้นที่สำหรับการพักผ่อนแบบสบาย ๆ ร้านกาแฟ กิจกรรมมากมาย และคลังหนังสือและข้อมูลที่ลดลง ภาพอนาคตแบบห้องสมุดปฏิบัติการ (The Happening Place Library) ซึ่งคล้ายคลึงกับอนาคตภาพแบบห้องนั่งเล่นชุมชน แต่เพิ่มการสนับสนุนปฏิสัมพันธ์และความร่วมมือทางสังคมด้วยการใช้สื่อ และภาพอนาคตแบบห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์ (The Electronic Library Scenario) ซึ่งเน้นการกลายเป็นพื้นที่ดิจิทัลที่ปราศจากคลังหนังสือและข้อมูลกายภาพ (physical collection) ภาพอนาคตเหล่านี้ควรพิจารณาเป็นประเด็นแรงบันดาลใจในการสร้างภาพอนาคตที่มีเอกลักษณ์เฉพาะประเภท

อื่น และแน่นอนว่าภาพอนาคตเหล่านี้ผสมผสานได้หลากหลายรูปแบบ

หากท่านศึกษาวรรณกรรมปริมาณมหาศาลเกี่ยวกับอนาคตของห้องสมุดประชาชนให้ลึกซึ้งต่อไป ท่านอาจจะพบอย่างรวดเร็วว่าข้อเสนอแนะสำหรับแนวคิดใหม่มีความหลากหลายอย่างยิ่ง และอาจสรุปว่าเราขาดซึ่งทางออกด้านแนวคิดห้องสมุดประชาชนในศตวรรษที่ 21 อย่างไรก็ตาม สมมติฐานของข้าพเจ้า คือหากเราพิจารณาอย่างลึกซึ้ง โมเดลและแผนข้อเสนอ (propositions) ซึ่งมีความหลากหลายอย่างย้งนั้นเป็นประเด็นหลักและเป็นลึขิต แนวคิดใหม่คือการที่ไม่มีทางออกสากล ห้องสมุดแต่ละแห่งจะต้องพัฒนาวิสัยทัศน์และกลยุทธ์ของตนเองโดยมีพื้นฐานจากสภาวะ ความจำเป็น ทุนส่วนและสมรรถนะในท้องถิ่น แนวทางหลักในวรรณกรรมด้านการวิจัยและพัฒนา คือการที่ห้องสมุดแบบดั้งเดิมอยู่ภายใต้แรงกดดันอย่างใหญ่หลวงเนื่องจากห้องสมุดได้สูญเสียสถานะที่เป็นเอกลักษณ์ของคนในฐานะแพลตฟอร์มผูกขาดในการเข้าถึงสารสนเทศ อินเทอร์เน็ตและการเปลี่ยนแปลงรูปแบบพฤติกรรมของประชาชนทำให้ห้องสมุดกลายเป็นเพียงหนึ่งในหลายแพลตฟอร์ม การยืมหนังสือที่ลดลงอย่างชัดเจนและต่อเนื่อง ก่อปรกกับการเปลี่ยนแปลงจากการใช้คลังหนังสือและข้อมูลอ้างอิงกลายเป็นทรัพยากรดิจิทัลบนปลายนิ้วได้ลดทอนบทบาทของคลังหนังสือและข้อมูล ในขณะเดียวกัน บริการรูปแบบใหม่ประเภทต่าง ๆ เช่น กิจกรรมการเรียนรู้ ข้อเสนอทางวัฒนธรรมสำหรับครอบครัวและเด็ก แคววงการอ่าน ชมรม



ผู้สูงอายุ พื้นที่สำหรับนักประดิษฐ์ (maker-spaces)<sup>2</sup> และห้องปฏิบัติการที่ทำให้บริการตัดต่อข้อมูลดิจิทัล (fab labs) เป็นต้น กำลังทำให้เกิดโมเดลธุรกิจใหม่ พร้อมกับบทบาทของคลังหนังสือและข้อมูลที่ฉีกแนวไปจากเดิม รวมทั้งการเน้นกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับความต้องการของผู้ใช้และแม้กระทั่งมีผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง บทสรุป คือความท้าทายพื้นฐานค่อนข้างจะคล้ายคลึงกัน แต่คำตอบที่ถูกต้องจะแตกต่างกันในแต่ละสถานที่ บนพื้นฐานความจำเป็นและเงื่อนไขของท้องถิ่น

## แบบจำลองโครงการสำหรับห้องสมุดประชาชน

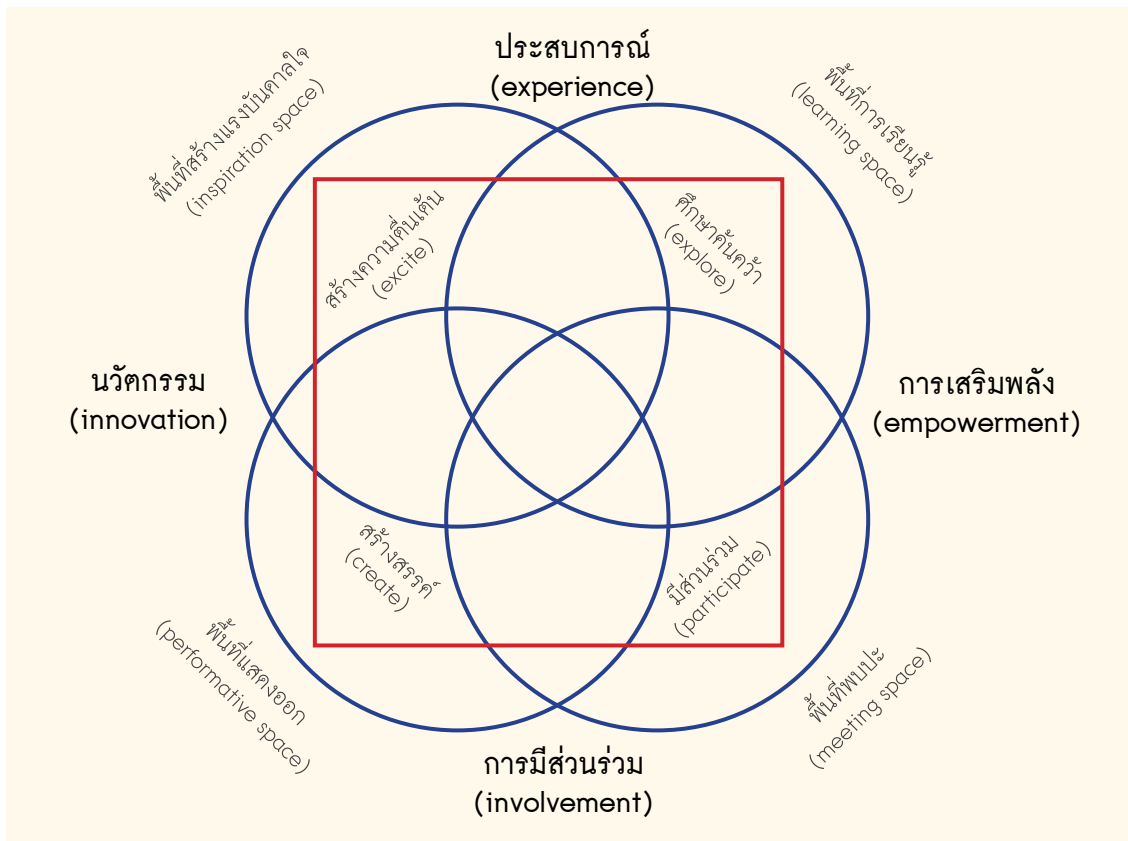
รายงานของประเทศเดนมาร์กชื่อเรื่อง "ห้องสมุดในสังคมฐานความรู้" (Public Libraries in the Knowledge Society คีพิมพ์ปี ค.ศ. 2010) พัฒนาจากวรรณกรรมจากนานาประเทศและประสบการณ์ระดับชาติในการพัฒนาแนวคิดใหม่ โดยรายงานแนะนำให้มีการสร้างห้องสมุดเปิดเพิ่มมากขึ้นเพื่อการเสนอบริการใหม่ การสร้างห้องสมุดประชาชนดิจิทัลภายในประเทศ และการพัฒนากิจกรรมในอนาคตว่าด้วยเรื่องการเป็นหุ้นส่วน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสนับสนุนการเสริมพลัง

นวัตกรรม ประสบการณ์และการมีส่วนร่วมสำหรับประชาชน โมเดลพื้นที่ 4 ประเภท (four space model) ได้ถูกนำเสนอเป็นเครื่องมือใหม่ชนิดหนึ่ง หลังจากนั้น โมเดลก็ถูกประยุกต์ใช้ในห้องสมุดต่าง ๆ ทัณฑ์ ผลตอบรับทางบวก นำไปสู่แนวคิดที่จะพัฒนาแบบจำลองโครงการสำหรับห้องสมุดประชาชนที่ดำเนินการในปี พ.ศ. 2556 โดยมี 'โมเดลพื้นที่ 4 ประเภท' เป็นจุดเปลี่ยน (turning point) (ข้อมูลอ้างอิงเพิ่มเติม: <http://modelprogrammer.kulturstyrelsen.dk/>)

ในกระบวนการพัฒนา ทั้งการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิง (desk research) และการศึกษาดูงาน (study tours) พิสูจน์ชี้ชัดว่าโมเดลพื้นที่ 4 ประเภทเป็นเครื่องมือเชิงโครงสร้างที่ดีที่สุดสำหรับบรรยายบทบาทของแนวคิดใหม่ว่าด้วยเรื่องห้องสมุดประชาชน โมเดลถูกพัฒนาโดยนักวิจัย 3 ท่านจากมหาวิทยาลัยห้องสมุด (The Royal School of Library) ผ่านกระบวนการอภิปรายระหว่างองค์กรสารสนเทศศาสตร์ (Information Science) และคณะกรรมการว่าด้วยห้องสมุดประชาชนในสังคมฐานความรู้ (Committee on the Public Libraries in Knowledge Society) โดยมีการตีพิมพ์รายงานที่รวมถึงโมเดลในปี ค.ศ. 2010 ด้วย<sup>3</sup>

<sup>2</sup> Makerspaces หรือบางทีเรียกว่า hackerspaces เป็นที่ที่ผู้คนมาพบปะกันเพื่อใช้พื้นที่ร่วมกันในการสร้างสรรค์งาน ตัวอย่างเช่น การใช้เทคโนโลยีในการสร้างงานเขียน งานประดิษฐ์ ฯลฯ ซึ่งส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ ทดลอง สร้างสรรค์ และได้แบ่งปันข้อมูลกับผู้อื่นด้วย แนวคิดนี้ดั้งเดิมเริ่มมาจากกลุ่มคนที่รวมตัวกันทำงานด้านวิศวกรรม คอมพิวเตอร์ และออกแบบกราฟิก

<sup>3</sup> นักวิจัยคือ Casper Hvenegaard Rasmussen, Henrik Jochumsen และ Dorte Skot-Hansen ปัจจุบันมหาวิทยาลัยห้องสมุดได้ควบรวม (merged) กับมหาวิทยาลัยโคเปนเฮเก้น (Copenhagen University) คณะกรรมการฯ ยื่นรายงานให้กับรัฐมนตรีกระทรวงวัฒนธรรมของประเทศเดนมาร์กในปี ค.ศ. 2010 และผู้แต่งบทความฉบับนี้เป็นประธานคณะกรรมการฯ



แบบจำลองโครงการได้ให้บรรดาธิบายและเสนอแนะหลักการด้านการออกแบบสำหรับพื้นที่ทั้ง 4 ประเภทไว้แล้ว กล่าวคือ

วัตถุประสงค์ในภาพรวมของห้องสมุดตามที่ระบุในโมเดลคือเพื่อสนับสนุนเป้าหมาย 4 ประการดังนี้ ประสบการณ์ (experience) การมีส่วนร่วม (involvement) การเสริมพลัง (empowerment) และนวัตกรรม (innovation) ในขณะที่

เป้าหมาย 2 ประการแรกเกี่ยวข้องกับการรับรู้ (perception) ประสบการณ์และการมีส่วนร่วมของบุคคลในการค้นหาความหมายและอัตลักษณ์ (quest for meaning and identity) ในสังคมที่ซับซ้อน เป้าหมาย 2 ประการหลังสนับสนุนเป้าหมายทางสังคมมากกว่า การเสริมพลังเกี่ยวข้องกับการพัฒนาประชาชนที่เข้มแข็งและพึ่งพาตนเองได้ (strong and independent citizens) ผู้ซึ่งสามารถแก้ปัญหาในชีวิต



ประจำวันได้ ส่วนนวัตกรรมเป็นเรื่องเกี่ยวกับการหาคำตอบใหม่ สำหรับปัญหาเชิงปฏิบัติ หรือการพัฒนาแนวคิด วิธีการหรือ การแสดงออกอย่างมีศิลปะ (artistic expressions) ที่เป็น สิ่งใหม่อย่างแท้จริง<sup>4</sup>

'พื้นที่ 4 ประเภทไม่ควรถูกมองว่าเป็น 'ห้อง' แบบเอกเทศ (concrete 'rooms') ในความหมายเชิงกายภาพ แต่เป็น ความเป็นไปได้ (possibilities) ที่จะบรรลุเป้าประสงค์ได้ทั้ง ในอาคารห้องสมุด (physical library) และไซเบอร์สเปซ (cyberspace)' (รายงาน "ห้องสมุดในสังคมฐานความรู้" (2010), หน้า 590)

พื้นที่การเรียนรู้เป็นพื้นที่ที่คุณสามารถศึกษาค้นคว้าและค้นพบ โลก การเรียนรู้เกิดขึ้นผ่านการเล่น หรืออาจจะเป็นกิจกรรม

เชิงศิลปะ หลักสูตร การอ่านและการใช้สื่อ รวมถึงกิจกรรม ชนิดอื่น ณ ที่นี้ คุณอาจพบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ไม่เป็นทางการ การเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (e-learning) การบรรยาย และการนำเสนอผลงาน การเข้าถึงทรัพยากรองค์ความรู้ บริการถามบรรณารักษ์ (ask-a-librarian services) และการจองเวลาพบบรรณารักษ์ (book a librarian) เป็นต้น

พื้นที่แรงบันดาลใจเป็นพื้นที่ที่คุณจะได้พบกับประสบการณ์ อันน่าตื่นตะลึง ซึ่งเกิดขึ้นด้วยการสร้างการแสดงออกอัน งดงามหลายประเภท แต่แน่นอนว่าการเรียนรู้เองนั้นก็สร้าง แรงบันดาลใจได้ ณ พื้นที่สร้างแรงบันดาลใจ คุณจะเข้าถึง วรรณกรรม ภาพยนตร์ คนตรี ศิลปะ การแสดง เกมส์ การละเล่น ละครเวที และการพบปะกับศิลปิน เป็นต้น

<sup>4</sup>Henrik Jochumsen, Casper Hvenegaard Rasmussen, and DorteSkot-Hansen. The four spaces-a new model for the public library. In New Library World, Vol. 113 no. 11/12, 2012, pp. 586-597.



พื้นที่พบปะเป็นพื้นที่สาธารณะแบบเปิด ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมในกิจกรรมและการได้วาทีในชุมชนท้องถิ่นของประชาชน ที่นี้ไม่ใช่เพียง 'บ้านหลังที่ 3' แต่ยังเป็นพื้นที่สำหรับการพบปะกันได้อย่างอิสระแบบไม่เป็นทางการ (informal spontaneous meeting) และงานอีเวนท์ที่จัดขึ้นเฉพาะ ห้องสมุดที่คีตวรจะนำเสนอพื้นที่พบปะหลากหลาย ตั้งแต่พื้นที่พบปะกันใกล้ชิดเรียกได้ว่าเป็นพื้นที่ส่วนตัว จนกระทั่งห้องโถงที่เอื้อสำหรับการได้วาทีสาธารณะในหลายรูปแบบ

พื้นที่แสดงออกมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมการแสดง การมีส่วนร่วม การเข้าร่วมและความคิดสร้างสรรค์ของผู้ใช้ พื้นที่ประเภทนี้เชื่อมโยงอย่างใกล้ชิดกับแนวทางการส่งเสริมนวัตกรรมในห้องสมุด คุณจะค้นพบแนวทางการแสดงออกในหลายรูปแบบ เช่น การฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการด้านการเขียน การฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการด้านภาพยนตร์ ร้านถ่ายภาพ กิจกรรมร่วมกับศิลปินประจำ (house artists) หรือแม้กระทั่ง

การฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการสำหรับทักษะอื่น หรืองานศิลปะ หัตถกรรม เป็นต้น

หลักการออกแบบสำหรับพื้นที่ทั้ง 4 ประเภทเน้น 3 ด้านหลัก นั่นคือ พื้นที่กายภาพ (physical space) การออกแบบภายใน (interior design) เฟอร์นิเจอร์และสิ่งอำนวยความสะดวกอื่น (furniture and other facilities) รวมทั้งกิจกรรมและรูปแบบพฤติกรรม (activities and behavioral patterns)

หลักการออกแบบในแบบจำลองโครงการกำลังถูกพัฒนาอย่างต่อเนื่อง วิธีการคิดสามารถอธิบายได้ด้วยตัวอย่างที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่สร้างแรงบันดาลใจ เป็นต้น ความท้าทายคือการนำผู้ใช้ไปสู่ประสบการณ์ใหม่ ผู้การค้นพบที่ไม่คาดฝัน ผู้แรงบันดาลใจใหม่ ตัวอย่าง 3 ประเภทของหลักการออกแบบ ถูกกำหนดระหว่างการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงหรือการศึกษาดูงาน ตัวอย่างแรก ในห้องสมุด Hjørring ทางตอนเหนือของ



เคนมาร์ก จะมีแถบสีแดงทำจากเครื่องดนตรีชนิดเป่าคืดทั่วทั้งห้องสมุด หากคุณเดินตามแถบไป จะพบกับภูมิภาคปศุสัตว์และพื้นที่ในห้องสมุด รวมทั้งสิ่งอื่นบางอย่างที่ห้องสมุดนำเสนอ เส้นทางจะนำคุณจากห้องสมุดบรรจุหนังสือแบบดั้งเดิมที่มีชั้นสูงพร้อมกับเก้าอี้มวยาว ผ่าน 'ห้องอ่านหนังสือใน Royal Library' ห้องปฏิบัติการเทคโนโลยีสารสนเทศ ห้องเล่นสำหรับเด็ก การฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการสำหรับกิจกรรมแสดงออกและอื่น ๆ อีกมากมาย



ตัวอย่างที่สอง พบได้ ณ ห้องสมุดท้องถิ่นใหม่ทางภาคตะวันตกเฉียงเหนือของเมืองโคเปนฮาเก้น ที่ซึ่งป้ายบนพื้นและผนังในพื้นที่ต่าง ๆ ถูกผสมผสานด้วยหลักการออกแบบที่แตกต่างกันอย่างชัดเจน ทั้งในด้านสี แสง รูปแบบเฟอร์นิเจอร์ บรรยากาศและกิจกรรม องค์กรประกอบการออกแบบเหล่านี้ส่งเสริมความหลากหลายของสิ่งที่น่าสนใจและสิ่งที่เป็นไปได้ภายในห้องสมุด



ตัวอย่างที่สาม พบได้ ณ ห้องสมุดแห่ง Ørestad ในเมืองโคเปนฮาเก้น ซึ่งเป็นอาคารใหม่ล่าสุดที่สร้างบนพื้นที่เปล่าในย่านนั้นเพื่อการเผยแพร่ข้อมูลผ่านระบบดิจิทัล คุณจะได้พบศิลปินพยนตร์ ได้ฟังการบรรยายนำเสนอและได้ดูภาพที่นำเสนอในสื่อของห้องสมุดนี้ ทุกชั้นมีการคิดค้นจออินเทอร์แอกทีฟที่แสดงเนื้อหาของชั้นนั้นๆ ทุกที่มีไอแพดแสดงคำแนะนำสำหรับการค้นคว้าเพิ่มเติมในหัวข้อที่คุณสนใจ หลักการออกแบบของที่นี่เชื่อมโยงกับปรัชญาที่ว่ากิจกรรมทั้งหมดในห้องสมุดควรจะถูกสะท้อนและนำเสนอบนเว็บ

แนวโน้มทั่วไปซึ่งชี้ไปที่แนวคิดห้องสมุดใหม่ที่คุ้นพบในประเทศ  
เคนมาร์กเป็นสิ่งที่เราเรียกว่า 'ห้องสมุดเปิด' (open libraries)  
แนวคิดคือพื้นที่ห้องสมุดควรจะเปิดให้ผู้ใช้ได้บริการตนเอง  
นอกเวลาทำการการปกติ ทำให้ประชาชนเข้าถึงบริการได้ตั้งแต่  
เช้าตรู่จนถึงคืน การเข้าถึงบริการต้องใช้บาร์โคด (bar code)  
ที่ประชาชนทุกคนมีและรหัสบุคคล (PIN code) จากห้องสมุด  
ห้องสมุดประชาชนส่วนใหญ่ในประเทศเคนมาร์กมีบริการนี้  
ทำให้ผู้อ่านสามารถอยู่กับตัวเองในห้องสมุดได้โดยปราศจาก  
อุปราศรัย นี่เป็นตัวอย่างของการสร้างสถาบันใหม่ที่มีลักษณะ  
เป็นประชาสังคมมากขึ้น (more civic society like institution)  
เนื่องจากห้องสมุดเป็นของประชาชน มีใช้ของบรรณารักษ์

## ความท้าทายในการดำเนินการ ตามแนวคิดใหม่

สิ่งที่สำคัญสำหรับข้าพเจ้าคือห้องสมุดแบบดั้งเดิมจะต้อง  
เชื่อมโยงอย่างไรใกล้ชิดกับรากทางประวัติศาสตร์ของห้องสมุด  
ในสังคมอุตสาหกรรมและมรดกที่ตกทอดมาจากห้องสมุด  
ประชาชนแบบไม่เสียค่าใช้จ่ายในยุคแรกของอเมริกา แนวคิด  
ห้องสมุดถูกพัฒนาและทำให้เข้มแข็งจนเกือบสมบูรณ์แบบใน  
ศตวรรษที่แล้ว แต่แนวคิดถูกทอนความสำคัญโดยกระบวนทัศน์  
สื่อแขนงใหม่ (new-media paradigm) และการเปลี่ยนแปลง  
พฤติกรรมด้านวัฒนธรรมของประชาชนตามที่อภิปราย  
ไว้ก่อนหน้านี้ ดังที่ Frederick Stielow กล่าวไว้ว่าสารสนเทศ  
บนโลกนี้ไม่เหมาะกับชั้นวางหนังสือในห้องสมุดอีกต่อไป

เป้าหมายของโครงการโมเดลแห่งเคนมาร์กสำหรับห้องสมุด  
ประชาชนคือการมีส่วนร่วมในการสร้างแนวคิดใหม่ที่มีความ  
สัมพันธ์ระหว่างห้องสมุดกับผู้นั้นเปิดและเป็นแบบสองทาง  
มากขึ้น แนวคิดใหม่ที่พื้นที่มีความยืดหยุ่นและพลวัต รวมทั้ง  
ถาวรหรือสถาบันที่มีลักษณะเป็นลำดับขั้นและเป็นเจ้าขุนมูลนาย  
แบบดั้งเดิมในศตวรรษที่ 20 แล้วสร้างสถาบันที่เป็นประชา  
สังคมมากกว่าเดิมขึ้นมาแทน บริการห้องสมุดแบบใหม่ต้อง  
สอดคล้องกับความต้องการของประชาชนที่อาศัยในสังคม  
สมัยใหม่ที่สั่นไหว (fluid modernity) ดังที่ซิกมุนท์ เบบาว์มัน  
(Zygmunt Bauman) ได้กล่าวไว้ แต่ธรรมชาติของสถาบัน  
ทั้ง 2 ประเภทนั้นแตกต่างกันอย่างยิ่ง ห้องสมุดแบบดั้งเดิมอยู่  
ภายใต้กรอบมาตรฐานนานาชาติไม่ทางใดก็ทางหนึ่งและคุณ  
สามารถหาทางออกที่เหมาะสมสำหรับห้องสมุดประเภทนี้ได้  
ในวรรณกรรม ในทางตรงกันข้าม ธรรมชาติของห้องสมุด  
ประชาชนแบบใหม่นั้นควรจะหยั่งรากในชุมชนท้องถิ่นและมี  
การร่วมสร้างและเชื่อมโยงกับแรงผลักดันอื่นในชุมชนท้องถิ่น  
รวมทั้งมีพลวัตในการตอบสนองต่อความต้องการใหม่ของ  
ชุมชนที่รับบริการ

การดำเนินการพัฒนาสถาบันประเภทใหม่ดังกล่าวจะต้องเป็น  
กระบวนการทดลองและแน่นอนว่าจะถูกกระทบจากการขาด  
ประสบการณ์พื้นฐานที่ชัดเจน อย่างไรก็ตาม ในบริบทของการ  
ปฏิบัติงานข้าพเจ้าพบว่ามีความตั้งใจอย่างแท้จริงที่จะสรรค์สร้าง  
บริการห้องสมุดใหม่ และบริการที่จะกระตุ้นความสนใจของ  
กลุ่มที่มีผู้ใช้ห้องสมุดแบบดั้งเดิมที่เน้นความเป็นคลังหนังสือ

แต่การดำเนินงานมักเผชิญกับปัญหาและแรงกดดัน สถานการณ์ที่ดีที่สุดที่จะสร้างกิจกรรมและกระบวนการใหม่คือการที่ห้องสมุดย้อนกลับไปเริ่มตั้งต้นใหม่จากขั้นแรก หรือการย้ายไปอาคารใหม่หรือเปลี่ยนสิ่งปลูกสร้างเดิมเป็นของใหม่ เนื่องจากภายใต้สถานการณ์ดังกล่าว บุคลากรน่าจะอยู่ในความรู้สึกร่วมกันที่พร้อมสำหรับการเปลี่ยนแปลง ผู้นำคนใหม่อาจจะกำหนดวาระใหม่ และก็ไม่ใช้เรื่องยากที่จะแสวงหาตัวอย่างวาระใหม่ที่ไม่เคยมีการปฏิบัติมาก่อนในการลงมือทำสิ่งใหม่และไม่ซ้ำสิ่งที่เคยปฏิบัติมาแล้ว

กระบวนการเปลี่ยนผ่านนั้นเต็มไปด้วยอุปสรรค ทั้งในด้านการกำหนดวิสัยทัศน์ใหม่สำหรับห้องสมุด การแบ่งปันแนวคิดเบื้องหลังการเปลี่ยนผ่านเป็นวิสัยทัศน์ร่วมกับบุคลากรทั้งหมด การวางกลยุทธ์สำหรับบรรณวิสัยทัศน์พร้อมกับการสร้างสมรรถนะใหม่ที่สำคัญสำหรับการสรรค์สร้างบริการใหม่ และการสื่อสารและทดสอบแนวคิด อุปสรรคสามัญที่สุดคือความจริงที่ว่ากระบวนการนั้นเริ่มต้นในองค์กรที่ไม่ได้สร้างขึ้นให้พร้อมสำหรับการเปลี่ยนแปลงตนเองเพื่อการเปลี่ยนผ่าน คำแก้ตัวที่มักได้ยินเมื่อไม่สามารถบรรลุเป้าหมายโครงการหรือไม่สามารถดำเนินการบริการใหม่ คือการมีเวลาไม่พอ ในแง่ปฏิบัติ โครงการถูกมองว่าเป็นงานพิเศษและสิ่งสำคัญประการแรกคือทำงานประจำวันให้เสร็จเสียก่อน บทเรียนที่ได้รับคือคุณอาจเปลี่ยนองค์กรไปพร้อมกับกระบวนการไปสู่แนวคิดใหม่ แต่ประเด็นปัญหาคือองค์กรส่วนใหญ่เน้นคลังหนังสือและข้อมูล และประกอบด้วยหลายฝ่ายและหลาย

ระดับชั้น หรือมีเช่นนั้นคุณอาจจำเป็นต้องก้าวกระโดดไปสู่องค์กรอีกรูปแบบหนึ่งที่มีความสำคัญกับงานเดิมน้อยลงและมุ่งสร้างกิจกรรมใหม่มากขึ้น ในทางทฤษฎี แนวคิดดังกล่าวเป็นเรื่องง่าย แต่ในทางปฏิบัติกลับเป็นเรื่องยาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งหากคุณมีบุคลากรที่ยึดติดกับห้องสมุดแบบเก่า ซึ่งชี้ให้เห็นความท้าทายอีกประการหนึ่ง นั่นคือทัศนคติของบุคลากร ในโครงสร้างหลายระดับชั้นแบบเก่า คำถามเชิงกลยุทธ์วางอยู่บนโต๊ะผู้อำนวยการ แต่จะเห็นได้ชัดว่ากลยุทธ์ที่ถูกวางแบบบนสู่ล่าง (top-down) จะเผชิญกับความล้มเหลวหากขัดแย้งกับบุคลากรเดิม ประสบการณ์พื้นฐานนี้ชี้ให้เห็นว่าในการสร้างองค์กรใหม่อย่างยั่งยืน กระบวนการควรจะเป็นแบบล่างสู่บน (bottom-up) และถึงกระนั้นก็ตาม นี่ก็หาใช้สิ่งที้ง่าย เนื่องจากบุคลากรจำนวนมากอาจต่อต้านการเปลี่ยนแปลง และถึงแม้บุคลากรอาจดูเหมือนยอมรับความจำเป็นในการเปลี่ยนแปลง แต่ก็อาจปฏิเสธการเปลี่ยนแปลงอย่างไม่รู้ตัว มีเหตุผลและความรู้สึกที่หลากหลายต่อจุดยืนนี้ ตั้งแต่ปกป้องคุณภาพบริการที่พวกเขาเชื่อ ไปจนถึงความกลัวการเปลี่ยนแปลงที่พวกเขาไม่มีคุณสมบัติพอ ความกลัวการสูญเสียงานและไม่ใช่สิ่งที่ต้องการอีกต่อไป

ทัศนคติของบุคลากรในห้องสมุดแบบเก่าต่อการเปลี่ยนแปลงมักจะเป็นลบ เนื่องจากชีวิตประจำวันของพวกเขาเต็มไปด้วยปัญหาเชิงปฏิบัติและงานมากมายที่ปฏิบัติจนเคยชิน รวมทั้งแนวคิดใหม่ก็เต็มไปด้วยความไม่แน่นอน นอกจากนี้ ประเพณีปฏิบัติในวิชาชีพอาจเป็นอุปสรรคอีกประการหนึ่ง คุณอาจ

แย้งว่าการเปลี่ยนแปลงจากห้องสมุดที่เน้นคลังหนังสือและข้อมูลเป็นการเปลี่ยนกระบวนทัศน์ (paradigm shift) และในห้องสมุดแบบดั้งเดิม บุคลากรเป็นผู้มีสมรรถนะสูงในศาสตร์เดิม เช่น การจำแนกหมวดหมู่ (classification) การจัดทำรายการ (cataloguing) หรืองานด้านการอ้างอิง (reference work) ซึ่งบุคลากรมักมีแนวโน้มจะยึดติดกับสมรรถภาพหลัก (core competencies) ของตน

ในทางปฏิบัติ ยังมีความท้าทายด้านผู้ใช้เดิม งานวิจัยเกี่ยวกับผู้ใช้ห้องสมุดชาวเคนมาร์ล่าสุดชิ้นหนึ่งแสดงให้เห็นว่า ร้อยละ 77 ของผู้ใช้ให้ความสำคัญกับหนังสือตีพิมพ์ (printed books) เป็นลำดับแรก แต่จริงๆ แล้ว ผู้ใช้ห้องสมุดเกินครึ่งในห้องสมุดของเคนมาร์ส่วนใหญ่ใช้ห้องสมุดโดยมิได้ยืมหนังสือ พวกเขาใช้บริการห้องสมุดด้วยเหตุผลหลากหลาย บ้างก็เกี่ยวกับคลังหนังสือและข้อมูล บ้างก็เกี่ยวกับสิ่งอำนวยความสะดวกในการทำงานหรือการประชุม บ้างก็เกี่ยวกับการเข้าร่วมชั้นเรียนหรือการนำเสนอผลงาน นอกจากนี้ กลุ่มที่เคยเป็นผู้ใช้ประจำมีแนวโน้มที่จะหายไป โดยเฉพาะอย่างยิ่ง นักเรียนและคนหนุ่มสาว ดังนั้น บุคลากรห้องสมุดอาจตกอยู่ในสถานการณ์ที่หน้าที่ประจำวันของตนมีแค่บริการแบบดั้งเดิมเช่นการบอกทางสู่คลังหนังสือและข้อมูล ยิ่งไปกว่านั้น งานวิจัยชิ้นหนึ่งพบว่า ผู้ใช้ห้องสมุดกลุ่มเดิมอายุมากขึ้น เด็กและคนหนุ่มสาวมีแนวโน้มจะเลิกใช้ห้องสมุด หากห้องสมุดไม่มีบริการดิจิทัลที่ทันสมัยหรือกิจกรรมอื่นที่ออกแบบมาสำหรับพวกเขา

อย่างไรก็ตาม กลยุทธ์นี้ก็มักกับค้ำฝางอยู่ ในหลายองค์กรมีแนวโน้มที่กลยุทธ์จะถูกวางอย่างค่อนข้างเป็นรูปธรรมและละเอียด ครอบคลุมระยะเวลา 3 - 4 ปี แต่เมื่อไม่กี่ปีมานี้ การณ์ชัดเจนว่ากลยุทธ์ประเภทนี้มักเสี่ยงต่อการล้มเหลวหลังจากเวลาผ่านไปเพียง 1 ปี และกลยุทธ์ที่ล้มเหลวนี้เร็วกว่าที่คิดว่าการไม่มีกลยุทธ์เลยเสียอีก ดังนั้น บทเรียนคือกลยุทธ์ที่พึงปรารถนาในปัจจุบันอาจกำหนดทิศทาง นิยามหลักชัยและแสดงความตระหนักในประเด็นที่เกี่ยวข้อง โดยกลยุทธ์นั้นควรถูกพัฒนาพร้อมกับแผนปฏิบัติงาน (action plans) ที่ครอบคลุมระยะเวลาประมาณ 1 ปี

สำหรับแผนปฏิบัติงาน ห้องสมุดในประเทศเคนมาร์บรรลุผลดีมาจากการแบ่งโครงการและการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ในรูปแบบโครงการย่อย แม้กระทั่งการดำเนินการสำหรับงานประจำวัน

อย่างไรก็ตาม ไม่มีโมเดลใดที่สมบูรณ์แบบ กฎเกณฑ์สู่ความสำเร็จคือการมีส่วนร่วมอย่างแท้จริงของท้องถิ่นและการพยายามอย่างต่อเนื่องไม่ลดละ







# แผนงานการปรับปรุง และชุบชีวิตห้องสมุด ในแมนเชสเตอร์

Neil MacInnes

## มาทำความรู้จักกับแมนเชสเตอร์กัน

แมนเชสเตอร์ตั้งอยู่ทางทิศตะวันตกเฉียงเหนือของประเทศอังกฤษ เป็นศูนย์กลางระดับโลกแห่งภูมิภาค เนื่องจากมหานครแมนเชสเตอร์เป็นเมืองที่มีประชากรหนาแน่นที่สุดเป็นอันดับสองของอังกฤษและมีมูลค่าทางเศรษฐกิจถึงสี่หมื่นแปดพันล้านปอนด์ ประชากร 2.6 ล้านคนและธุรกิจกว่า 90,000 แห่ง

เฉพาะในแมนเชสเตอร์เองมีการจ้างงานถึงเกือบ 400,000 ตำแหน่งงาน ซึ่งรวมถึง 19,000 ตำแหน่งงานที่สนามบินแมนเชสเตอร์ซึ่งปัจจุบันมีเที่ยวบินตรงไปยังฮ่องกงและสิงคโปร์ สนามบินแมนเชสเตอร์เป็นเสมือนประตูสู่ภาคเหนือของประเทศอังกฤษ



เมื่อไม่นานมานี้ตัวเมืองเองได้รับประโยชน์จากแผนงานลงทุนมูลค่า 1 พันล้านปอนด์เพื่อพัฒนาระบบการขนส่งสำหรับอนาคตและเพื่อเชื่อมสนามบินและพื้นที่รอบนอกตัวเมือง

การที่แมนเชสเตอร์มีการขยายตัวท่ามกลางความผันผวนทางเศรษฐกิจย่อมเป็นสิ่งที่ยืนยันถึงเศรษฐกิจที่มีขนาดใหญ่และมีความหลากหลาย แมนเชสเตอร์ยังเป็นผู้นำในระดับนานาชาติทางด้านวิทยาศาสตร์และการวิจัยและพัฒนาที่อาศัยเทคโนโลยีระดับสูง ดังจะเห็นได้จากการที่ในปี พ.ศ. 2547 นักวิทยาศาสตร์ประจำมหาวิทยาลัยแมนเชสเตอร์สามารถแยกกราฟีน ซึ่งเป็นวัสดุที่แข็งแกร่งที่สุดในโลกได้สำเร็จ<sup>1</sup>

การลงทุนในด้านอื่น ๆ ในเมืองแมนเชสเตอร์ยังรวมถึงการพัฒนาสถาบันวัสดุศาสตร์เซอร์เฮนรี รอยส์ (Sir Henry Royce Institute for Advanced Materials) อีกด้วย ส่วนภาคธุรกิจด้านงานสร้างสรรค์และดิจิทัล (Creative & Digital Sector)

มีการจ้างงานถึง 105,000 ตำแหน่งงาน สร้างมูลค่าเพิ่มรวม (Gross Value Added หรือ GVA) สูงถึง 4.7 พันล้านปอนด์ต่อปี ที่มีเฉพาะธุรกิจที่มีโอกาสการเติบโตสูงซึ่งมีศูนย์รวมอยู่ที่ MediaCityUK และ The Sharp Project<sup>2</sup>

การเติบโตและโอกาสที่พบได้ทั่วไปในมหานครแมนเชสเตอร์จะยิ่งขยายตัวมากขึ้นจากการที่แมนเชสเตอร์ได้รับมอบอำนาจเพิ่มเติมจากรัฐบาลในการดูแลบริหารกิจการงานด้านการขนส่ง ที่อยู่อาศัย ทักษะฝีมือแรงงาน สุขภาพ และการดูแลรักษาความสงบเรียบร้อยของชุมชน

เมื่อมองไปในอนาคตอีก 10 ปีข้างหน้า เราจะเห็นว่าแมนเชสเตอร์มีพื้นฐานที่มั่นคงสำหรับการเติบโต เงินลงทุนของภาครัฐ ประชากร โครงสร้างขั้นพื้นฐาน และธุรกิจที่ขยายตัวอย่างรวดเร็ว ต่างก็ให้ผลตอบแทนในรูปการจ้างงานและโอกาสในพื้นที่ รวมไปถึงชื่อเสียงในระดับนานาชาติ

<sup>1</sup> ศาสตราจารย์อองเดร โกรม์และศาสตราจารย์คอนสแตนติน โนโวสโลฟ ค้นพบวิธีการแยกชั้นกราฟีนออกจากกันโดยใช้เทปกาวยังเป็นผลสำเร็จในปี พ.ศ. 2553 ทำให้ได้รับรางวัลโนเบลสาขาฟิสิกส์ในปีเดียวกันนั่นเอง

<sup>2</sup> MediaCityUK คือศูนย์รวมที่พัก ที่เล่นกีฬา กิจกรรมเชิงวัฒนธรรม กิจกรรมเพื่อสุขภาพ โรงภาพยนตร์ ศูนย์การค้า และ The Sharp Project เป็นศูนย์รวมผู้ประกอบการและบริษัทที่รับผลคงานดิจิทัล เป็นแหล่งให้บริการพื้นที่สำนักงาน การผลิต และการจัดงานอีเวนท์



แมนเชสเตอร์เป็นที่รู้จักกันดีในฐานะเมืองแห่งห้องสมุด ห้องสมุดเซทแธม (Chetham's Library) ได้รับการก่อตั้งขึ้นในปี พ.ศ. 2196 และนับเป็นห้องสมุดประชาชนที่เก่าแก่ที่สุดในโลกตะวันตกที่ใช้ภาษาอังกฤษ และแมนเชสเตอร์ยังเป็นที่ตั้งของห้องสมุดจอห์น ไรแลนด์ส (John Rylands Library) ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของมหาวิทยาลัยแมนเชสเตอร์ มีห้องสมุดประชาชนเปิดให้บริการในแมนเชสเตอร์มาตั้งแต่ ปี พ.ศ. 2395 แล้ว โดยห้องสมุดสาธารณะแมนเชสเตอร์ (Manchester Free Library) เปิดให้บริการแบบไม่เสียค่าใช้จ่ายในห้องโถงแห่งวิทยาศาสตร์ (Hall of Science) ที่แคมป์ฟิลด์ (Campfield) ซึ่งปัจจุบันเป็นที่ตั้งของพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์และอุตสาหกรรม โดยมีผู้ที่มีชื่อเสียง เช่น ชาร์ลส์ ดิกкенส์ (Charles Dickens) และวิลเลียม แธคเคอเรย์ (William Thackeray) ได้มาร่วมงานและกล่าวสุนทรพจน์ในงานก่อตั้งห้องสมุดแมนเชสเตอร์อาศัยอานาจากพระราชบัญญัติพิพิธภัณฑ์และห้องสมุดประชาชน ค.ศ. 1850 หรือในปี พ.ศ. 2393 (Public Libraries and Museums Act of 1850) เป็นหน่วยงานระดับท้องถิ่นหน่วยงานแรกที่ก่อตั้งห้องสมุดที่ให้บริการยืมหนังสือและเป็นแหล่งอ้างอิงสำหรับประชาชนซึ่งบริหารงานโดยใช้เงินจากภาษีของประชาชน

## กลยุทธ์ของห้องสมุดเมือง

ผู้บริหารในสภาเทศบาลเมืองแมนเชสเตอร์ได้ลงมติเห็นชอบในยุทธศาสตร์ห้องสมุดเมืองล่าสุดเมื่อเดือนพฤษภาคม พ.ศ. 2556 และได้วางรูปแบบการให้บริการของห้องสมุดทั่วทั้งมหานครเพื่อทำให้มั่นใจว่าการจัดให้บริการด้านห้องสมุดทั่วพื้นที่คามที่บัญญัติไว้ตามกฎหมายมีความยั่งยืน ยุทธศาสตร์ดังกล่าวพัฒนาโมเดลใหม่ในการมอบบริการด้านห้องสมุด ข้อมูลและเอกสารสำคัญที่ทันสมัย มีคุณภาพ ยั่งยืน ครอบคลุมและมีประสิทธิภาพ ยุทธศาสตร์นี้ยังได้สร้างห้องสมุดที่มีหลายระดับที่มุ่งลงทุนในที่ตั้งที่ใช้ร่วมกัน รวมถึงการพัฒนาทางดิจิทัลและการมีส่วนร่วมอย่างกว้างขวางยิ่งขึ้นในชุมชน ซึ่งทำให้มั่นใจได้ว่าทรัพยากรต่าง ๆ และโอกาสด้านการลงทุน จะถูกนำไปใช้ประโยชน์อย่างสูงสุด

บริการที่ว่ามานี้ใช้รูปแบบกระจายออกจากศูนย์กลาง (hub and spoke) โดยห้องสมุดกลางจะเป็นจุดศูนย์กลางที่หนุนการให้บริการด้านห้องสมุดในพื้นที่ต่าง ๆ ของเมืองเอาไว้ เครือข่ายห้องสมุดในละแวกบ้านจำนวน 15 แห่งของเรายังคงมีบทบาทสำคัญในใจกลางชุมชนที่ตั้งอยู่ต่อไป และยังให้การ

สนับสนุนบริการห้องสมุดอเนกประสงค์ ที่มุ่งเน้นเนื้อหาทั้ง 5 ด้านอันได้แก่ การอ่าน ดิจิทัล ข้อมูล สุขภาพ และการเรียนรู้ อีกด้วย ห้องสมุดต่าง ๆ ในแมนเชสเตอร์กำลังพัฒนามาตรฐานแมนเชสเตอร์ (Manchester standards) และคำสัญญาที่จะสนับสนุนการให้บริการของห้องสมุดอเนกประสงค์ ห้องสมุดละแวกบ้าน (Neighbourhood Libraries) เป็นพื้นที่ชุมชนที่มีคุณค่าและมีหน้าที่เสมือนหน้าร้านและจุดที่สามารถเข้าถึงบริการด้านอื่น ๆ อันหลากหลายของสภาเทศบาลเมืองและองค์กรที่เป็นพันธมิตรต่างๆ นอกจากนี้เรายังมีห้องสมุดชุมชนอีก 6 แห่งที่ร่วมดำเนินการกับอาสาสมัครและองค์กรในท้องถิ่นในการให้ประชาชนสามารถเข้าถึงบริการของห้องสมุดที่ได้รับการสนับสนุนจากห้องสมุดแม่/ห้องสมุดคู่หู (parent/buddy library) อีกทีหนึ่ง

ห้องสมุดแมนเชสเตอร์รายงานข้อมูลการดำเนินงานประจำปี พ.ศ. 2557 - 2558 ดังนี้

- มีผู้เข้าใช้บริการ 2.7 ล้านครั้งต่อปี
- หนังสือใหม่จำนวน 1.3 ล้านเล่มต่อปี
- มีการใช้คอมพิวเตอร์ 464,980 ครั้งต่อปีบนคอมพิวเตอร์ที่จัดไว้สำหรับสาธารณชนจำนวน 600 เครื่อง
- มีสมาชิกที่ยืมหนังสือเป็นประจำ จำนวน 109,712 คน
- 15,475 คนสามารถเข้าถึงข้อมูลผลประโยชน์และสวัสดิการของรัฐ
- มีผู้เข้าร่วมงานต่าง ๆ จำนวน 115,196 คน
- เยาวชนเข้าร่วมงานด้านการศึกษาจำนวน 19,565 คน

- ให้บริการยืมหนังสือ 844,867 เล่ม
- มีการใช้ระบบ Wi-Fi 195,083 ครั้ง
- จำนวนชั่วโมงทำงานของอาสาสมัคร 17,140 ชั่วโมง
- สมาชิกที่มาใช้บริการเป็นประจำที่มีอายุระหว่าง 0 - 16 ปี จำนวน 25,015 คน

ในช่วง 10 ปีที่ผ่านมา ห้องสมุดในแมนเชสเตอร์ได้ผ่านการเปลี่ยนแปลงอย่างมากมาย สภาเทศบาลเมืองได้จัดสรรเงินลงทุนมูลค่าสูงเพื่อสร้างห้องสมุดผ่านแผนงานการก่อสร้าง การปรับปรุงให้ทันสมัย การเปลี่ยนแปลง/การปรับเปลี่ยน และการบูรณะต่างๆ ซึ่งส่งผลให้เครือข่ายห้องสมุดร้อยละ 75 ได้รับการพัฒนาขึ้นอย่างมาก

ห้องสมุดต่าง ๆ ในตัวเมืองเปิดให้บริการ 721 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ โดยห้องสมุดขนาดใหญ่เปิดให้บริการ 46 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (รวมถึงช่วงค่ำ 2 วันและทุกวันเสาร์) และห้องสมุดอื่น ๆ ที่อยู่ใกล้เคียงเปิดให้บริการ 30 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (ช่วงค่ำ 1 วันและทุกวันเสาร์) จุดแข็งของการบริการของห้องสมุดต่าง ๆ อยู่ที่คุณภาพและการกระจายทรัพยากร และในช่วงสองสามปีที่ผ่านมา เราก็ได้พยายามมองหาวิธีที่จะทำให้ผู้คนมาเข้าร่วมและมีส่วนมอบบริการห้องสมุดอย่างทั่วถึงในเขตเมืองและไม่ใช่ว่าเพียงแต่ภายในตัวอาคารห้องสมุดเท่านั้น

แผนงานการปรับปรุงห้องสมุดได้รับการสนับสนุนจากระบบที่ดียิ่งขึ้น เทคโนโลยีใหม่ ๆ และการพัฒนาบริการที่มุ่งเน้นผู้ใช้



บริการเป็นหลักอันหลากหลาย การเปลี่ยนแปลงนี้ทำให้  
ประหยัดค่าใช้จ่าย สะดวก และช่วยให้ผู้ใช้บริการสามารถ  
เข้าถึงข้อมูล ทรัพยากรของห้องสมุดและจัดการบัญชี  
ห้องสมุดของตนเองได้ง่ายดายและรวดเร็วยิ่งขึ้น เว็บไซต์ของ  
ห้องสมุดเองก็นับว่าเป็นส่วนสำคัญของบริการ ด้วยการที่ผู้ใช้  
บริการสามารถเข้าถึงทรัพยากรห้องสมุด หนังสือเกี่ยวกับ  
ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นและครอบครัวและ e-book ที่ให้ยืมได้  
ตลอด 24 ชั่วโมง นอกจากนี้ยังได้ติดตั้งระบบ Wi-Fi ในห้อง  
สมุดทุกแห่งทั่วมหานครและยังเริ่มให้บริการ App ห้องสมุดที่  
สามารถใช้กับโทรศัพท์มือถือ ซึ่งใช้ได้ทั้งระบบ iPhone,  
Android และ Blackberry ทำให้ผู้ใช้บริการเข้าถึงบัญชีของ  
ตนและรายการหนังสือและบริการได้สะดวกและง่ายดาย  
ยิ่งขึ้น

สิ่งสำคัญที่ทำให้เราสามารถมอบบริการคุณภาพที่กว้างขวาง  
และหลากหลายได้แก่การร่วมงานกับพันธมิตรและอาสา  
สมัครที่มาจากวงการต่าง ๆ กันได้อย่างมีประสิทธิภาพ การ  
ร่วมมือกันทั่วมหานครนี้ประกอบด้วยกลุ่มต่าง ๆ ตั้งแต่ชุมชน  
ในท้องถิ่น ไปจนถึงนายความผู้เชี่ยวชาญด้านทรัพย์สินทาง  
ปัญญาที่สละเวลามาให้การสนับสนุนผู้ประกอบการที่เพิ่งเริ่ม  
ตั้งตัวโดยไม่คิดค่าใช้จ่ายให้กับห้องสมุดบริติชไลบรารี  
(British Library) มหาวิทยาลัยแมนเชสเตอร์ เมโทรโพลิแทน  
(Manchester Metropolitan University) มหาวิทยาลัย  
แมนเชสเตอร์ (University of Manchester) สภามหาวิทยาลัย  
และศิลปศาสตร์แมนเชสเตอร์ ประเทศอังกฤษ (Manchester  
College and the Arts Council) เป็นต้น และยังไม่รวมถึง  
อาสาสมัครอีกกว่า 300 คนจากทั่วเมืองที่สละเวลาและ

แรงงานมาช่วยสนับสนุนการให้บริการของเรา ทั้งนี้ นับเป็นจำนวนชั่วโมงที่อาสาสมัครอุทิศให้ถึงเป็นจำนวน 17,000 ชั่วโมงในระหว่างปี พ.ศ. 2557-2558 การทำงานร่วมกันแบบพันธมิตรยังจะเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ เพื่อที่เราจะสามารถมอบบริการร่วมกันได้ และเพื่อทำให้มั่นใจว่าทรัพยากรที่มีอยู่ในมหานครแห่งนี้จะได้นำมาใช้ได้อย่างได้ประโยชน์สูงสุด

ในด้านโครงสร้างการวางแผนทางยุทธศาสตร์ เราได้ยึดมติร่วมในระดับชาติว่าห้องสมุดควรจะมอบบริการเนื้อหา 5 หัวข้อหลักที่ขาดไม่ได้สำหรับผู้ใช้ ได้แก่ การอ่าน สุขภาพ คณิตศาสตร์ ข้อมูล และการเรียนรู้ นี่จะทำให้มั่นใจได้ว่าเราจะสามารถมอบสิ่งที่ผู้ใช้บริการในยุคนี้และในอนาคตต้องการ บริการห้องสมุดยังสนับสนุนจุดมุ่งหมายหลักของสภาเทศบาลเมืองแมนเชสเตอร์ เช่น การยกระดับความสามารถในการรู้หนังสือ (ทั้งในด้านทักษะการอ่านและด้านคณิตศาสตร์) การลดการพึ่งพาผู้อื่น การรักษาไว้ซึ่งชุมชนละแวกบ้าน ท้องถิ่น และสร้างการเติบโตทางเศรษฐกิจ ห้องสมุดยังให้ผู้ใช้บริการเข้าถึงบริการของสภาเทศบาลเมืองแมนเชสเตอร์และพันธมิตรที่หลากหลาย อันทำให้ประชาชนสามารถเข้าถึงบริการเหล่านี้ได้จากในระดับท้องถิ่น

ห้องสมุดต่าง ๆ ในแมนเชสเตอร์มีบทบาทหลักที่สำคัญในการสนับสนุนสิ่งที่สภาเทศบาลเมืองแมนเชสเตอร์จัดความสำคัญเป็นอันดับต้น ๆ ได้แก่ การเติบโต การปฏิรูป และสถานที่

## การเติบโต

- สิ่งอำนวยความสะดวกในห้องสมุดเป็นสิ่งสนับสนุนชุมชนและอาจมีประโยชน์อย่างยิ่งต่อชุมชนที่เพิ่งจะมาอยู่ในเมืองได้ไม่นาน ห้องสมุดถือเป็นจุดติดต่อแห่งแรกที่ผู้มาใหม่ได้สัมผัสและเป็นสถานที่ที่ปลอดภัยซึ่งผู้คนสามารถมาใช้บริการหรือใช้คอมพิวเตอร์ได้ด้วยความสบายใจ
- ห้องสมุดเป็นแหล่งทรัพยากรสำหรับเด็ก ๆ และเยาวชน พ่อแม่ผู้ปกครองและครูอาจารย์ในท้องถิ่น ผ่านทางหนังสือคอมพิวเตอร์ และทรัพยากรอื่น ๆ เป็นพื้นที่เพื่อการศึกษาหรือความบันเทิงและเป็นทรัพยากรด้านการเรียนการสอนสำหรับโรงเรียนผ่านการเข้าเยี่ยมชมห้องสมุด
- ช่วยให้ชาวเมืองได้มีโอกาสได้เข้ารับการอบรม การอบรมทักษะ และโอกาสในการเข้าถึงการจ้างงาน อันเป็นหน้าที่หลักของห้องสมุด
- ห้องสมุดถือเป็นแหล่งข้อมูลสำหรับผู้ที่กำลังคิดจะเริ่มค้นหาธุรกิจของตนเอง และสำหรับความต้องการด้านธุรกิจอื่น ๆ อันหลากหลายซับซ้อน นอกจากนี้ห้องสมุดยังเป็นหนทางสู่การสนับสนุนทางธุรกิจแบบเร่งรัดอีกด้วย

## การปฏิรูป

- สิ่งอำนวยความสะดวกในห้องสมุดมีบทบาทอย่างยิ่งต่อการปฏิรูปโดยผ่านการจัดให้มีคอมพิวเตอร์ไว้ให้บริการโดยไม่เก็บค่าใช้จ่าย ประชาชนสามารถเข้าถึงข้อมูลผลประโยชน์/สวัสดิการต่าง ๆ (benefit validation) และการให้คำปรึกษา

- บริการและหน่วยงานต่าง ๆ ทั้งในและนอกสภาเมืองล้วนอาศัยห้องสมุดในการเผยแพร่ข้อมูลและรับข้อมูลป้อนกลับจากชุมชน และยังเป็นสถานที่จัดกิจกรรมต่าง ๆ อีกด้วย
- ห้องสมุดมีบทบาททางสุขภาพโดยให้สิ่งกระตุ้นทางจิตใจและช่วยคลายความเหงา ซึ่งล้วนแต่เป็นปัจจัยหลักที่ช่วยลดการเกิดโรคสมองเสื่อมและภาวะซึมเศร้า การแทรกแซงเพื่อช่วยเหลือตั้งแต่เนิ่นๆ นี้จะสามารถช่วยลดค่าใช้จ่ายที่ต้องเสียในอนาคตโดยการทำให้ประชาชนมีสุขภาพร่างกายและจิตใจที่แข็งแรงสมบูรณ์และพึ่งพาตนเองได้
- ผู้คนจำนวนมากเพิ่มขึ้นเข้าร่วมเป็นอาสาสมัครและมีส่วนร่วมกับชีวิตชุมชนผ่านทางห้องสมุดและสถานที่เก็บรักษาเอกสารสำคัญ ช่วยให้ห้องสมุดสามารถมอบบริการพื้นฐานให้แก่ผู้เข้าใช้บริการเอาไว้ได้และยังขยายบริการให้มีหลากหลายประเภทยิ่งขึ้น
- ห้องสมุดเป็นสถานที่ที่มีความปลอดภัยซึ่งเหมาะกับพ่อแม่ผู้ปกครองและผู้ดูแลเด็กที่อายุต่ำกว่า 5 ขวบ พร้อมพร้อมด้วยหนังสือและกิจกรรมสำหรับเด็ก กิจกรรมเล่นนิทาน และมีนโยบายที่จะทำให้การไปเยือนห้องสมุดเป็นประจำเป็นสิ่งที่ดีสำหรับทั้งพ่อแม่ผู้ปกครองและเด็ก ๆ

## สถานที่

- ห้องสมุดเป็นศูนย์กลางของชุมชน เป็นพื้นที่ในการพบปะสังสรรค์ที่มักเปิดให้เข้าใช้ได้ในช่วงเย็นและวันเสาร์ ในขณะที่สถานที่อื่น ๆ ในท้องที่ปิดทำการแล้ว โดยกิจกรรมหลากหลายตั้งแต่กิจกรรมสำหรับเด็กอายุต่ำกว่า 5 ขวบ

และพ่อแม่ผู้ปกครอง การสังสรรค์ในหมู่ผู้สูงอายุในชุมชน โอกาสที่จะได้อาสาหรือเข้าร่วมในชมรมอาชีพ นอกจากนี้ยังให้ผู้ใช้บริการสามารถเข้าถึงข้อมูลทั้งด้านสุขภาพและข้อมูลต่าง ๆ ในท้องถิ่นอีกด้วย

- มีบริการของสภาเมืองผ่านทางเครือข่ายห้องสมุด ตัวอย่างเช่น การเรียนรู้ของผู้ใหญ่ รวมทั้งการเรียนรู้ที่ออกแบบมาเป็นพิเศษเพื่อช่วยให้ผู้คนสามารถกลับเข้าทำงานอีกครั้ง กิจกรรมสำหรับเยาวชน การพบปะกับผู้แทนราษฎรในเขตการให้คำแนะนำด้านผลประโยชน์และสวัสดิการ และกิจกรรมการให้คำแนะนำด้านอื่น ๆ
- ในปัจจุบันห้องสมุดจำนวนมากตั้งอยู่ร่วมกับบริการอื่น ๆ โดยใช้สถานที่ พนักงาน และทรัพยากรร่วมกันในสถานที่เพื่อนันทนาการ โรงเรียน และสถานที่อำนวยความสะดวกอื่น ๆ ซึ่งทำให้เพิ่มประสิทธิภาพและความร่วมมือกันในการมอบบริการด้านห้องสมุดและสถานที่เก็บเอกสารสำคัญ/เอกสารจดหมายเหตุ
- บทบาทของห้องสมุดในฐานะศูนย์กลางด้านวัฒนธรรมจะได้รับการพัฒนา โดยความร่วมมือกันกับพันธมิตรทางวัฒนธรรม เป็นสถานที่สำหรับกิจกรรมทางวัฒนธรรมและการมีส่วนร่วม





## เยาวชนและการเข้าถึงบริการ

ห้องสมุดแมนเชสเตอร์ ศูนย์ข้อมูลและหอจดหมายเหตุ (Manchester Libraries, Information and Archives) มีบริการแบบครอบครัววาล์ให้กับเด็กและเยาวชนในแมนเชสเตอร์ โดยเป็นพันธมิตรหลักกับโรงเรียนในการเพิ่มความสำเร็จทางการศึกษา และมีบทบาทสำคัญในการสร้างวัฒนธรรมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต เรื่องนี้สำคัญมากเนื่องจากแมนเชสเตอร์ยังมีเด็กด้อยโอกาสจำนวนมากในหลายๆ เขตปกครอง สิ่งที่เรานำเสนอแก่เยาวชนได้แก่:

- โรงเรียนพานักเรียนมาทัศนศึกษา
- นักเขียนมาเยือนห้องสมุด
- กิจกรรมการอ่านเป็นกลุ่ม
- กิจกรรมในช่วงวันหยุด - โอกาสที่จะได้ร่วมในกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้ระหว่างโรงเรียนปิด
- กิจกรรมแข่งขันอ่านหนังสือในช่วงฤดูร้อน
- กิจกรรมซึ่งจัดร่วมกับโรงเรียนในการจูงใจให้เยาวชนสนใจการอ่าน
- ช่วงเวลาเล่นนิทานสำหรับเด็กอายุต่ำกว่า 5 ขวบ รวม 16 ช่วงต่อสัปดาห์
- โครงการหนังสือเล่มแรกสำหรับเด็กและพ่อแม่ (Bookstart)
- สื่อที่ใช้ในการทำการบ้านและชมรมทำการบ้าน
- คอมพิวเตอร์ที่จัดไว้สำหรับเยาวชน

- ห้องสมุดดิจิทัลสำหรับเยาวชนและส่วนที่แนะนำให้เด็กได้สัมผัสและทำความคุ้นเคยกับเทคโนโลยี (Tech Petting Zoos)
- ชมรมการเขียนรหัสคำสั่งคอมพิวเตอร์ (Coding clubs)<sup>3</sup>

## การถือกำเนิดใหม่ของห้องสมุดกลางแห่งแมนเชสเตอร์

ในปี พ.ศ. 2551 ได้มีมติที่จะบูรณะห้องสมุดกลางแห่งแมนเชสเตอร์ ซึ่งเป็นอาคารสิ่งก่อสร้างที่เป็นสัญลักษณ์ของเมืองด้วยเงินลงทุน 48,000,000 ปอนด์ การบูรณะและปรับปรุงทางกายภาพของห้องสมุดเสร็จสิ้นลงในปี พ.ศ. 2557 และอาคารแห่งนี้ก็ได้กลายเป็นอัญมณีทางสถาปัตยกรรมที่งดงามในใจกลางเมืองแมนเชสเตอร์ ห้องสมุดแห่งนี้ได้ถูกปิดไปเป็นเวลา 4 ปี และความสำเร็จในการบูรณะเห็นได้อย่างชัดเจนจากการสร้างสรรค์ห้องสมุดทันสมัยระดับโลกที่ไม่เหมือนใครและคู่ควรกับมหานครระดับโลกแห่งนี้

นอกจากการปรับปรุงทางกายภาพแล้ว บริการที่มอบให้ยังได้รับการปรับปรุงอย่างมากอีกด้วยเพื่อให้ห้องสมุดกลางแห่งนี้เป็นสถานที่ ๆ มีบทบาทในการสนับสนุนชีวิตด้านวัฒนธรรม

และความคิดสร้างสรรค์ของภูมิภาค เพิ่มความมีชีวิตชีวาและความดึงดูดใจของแมนเชสเตอร์ในฐานะเมืองที่เหมาะสมสำหรับการอยู่อาศัย ศึกษา ทำงาน และเยี่ยมเยียน

ห้องสมุดกลางแห่งแมนเชสเตอร์เปิดให้บริการอีกครั้งเมื่อวันที่ 22 มีนาคม พ.ศ. 2557 และได้ต้อนรับผู้มาเยือนถึง 1.4 ล้านคนในปีแรก ห้องสมุดแห่งนี้ได้กลายเป็นจุดหมายปลายทางหลักด้านวัฒนธรรมและเป็นสถานที่ซึ่งผู้คนจะต้องแวะมาเยี่ยมชม ความพิเศษอยู่ที่การบริการแบบครบวงจร (one-stop shop) และเป็นศูนย์กลางแห่งความเป็นเลิศด้านประวัติศาสตร์ ครอบครัวยุคใหม่ และพื้นที่เมือง โดยจะเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับแมนเชสเตอร์ และผู้คนที่ย้ายอยู่ที่นี้ผ่านทางสื่อสิ่งพิมพ์ ดิจิทัล ภาพถ่าย และภาพยนตร์

ห้องสมุดกลางนับเป็นสิ่งที่สร้างความมั่นใจให้กับเครือข่ายห้องสมุดโดยรวม โดยทำหน้าที่เสมือนเป็นจุดศูนย์กลางที่ให้การสนับสนุนห้องสมุดชุมชนและห้องสมุดละแวกบ้านที่อยู่ห่างไกล การปรับปรุงจอร์จเซนต์ปีเตอร์ (St Peter's Square) การสร้างถนนข้ามเมืองสายที่สอง บริการรถราง Metrolink ที่ถูกขยายต่อออกไปและเส้นทางรถโดยสารข้ามเมืองล้วนแต่ช่วยให้ผู้ใช้บริการสามารถเข้าถึงห้องสมุดกลางได้สะดวกและ

<sup>3</sup> ชมรมกิจกรรมหลังเลิกเรียนที่ริเริ่มขึ้นในปี พ.ศ. 2555 โดย แคลร์ ซัทคลิฟ และ ลินคา แซนค็อก และดำเนินงานโดยอาสาสมัครในธุรกิจด้านเทคโนโลยีโดยมุ่งหวังให้เยาวชนรุ่นใหม่โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักเรียนระดับประถมศึกษาให้รู้จักอะไหล่ใหม่ ๆ สำหรับเศรษฐกิจดิจิทัลในยุคศตวรรษที่ 21 อันได้แก่การเขียนรหัสคำสั่งคอมพิวเตอร์ เด็ก ๆ จะได้ฝึกสร้างเกมส์คอมพิวเตอร์ แอนิเมชัน และสร้างเว็บไซต์



ง่ายคายยิ่งขึ้นไม่ว่าจากจุดใดในตัวเมืองหรือพื้นที่ห่างไกลออกไปในภูมิภาค

## กองทุนเพื่อการพัฒนาห้องสมุดกลางแห่งแมนเชสเตอร์

นับแต่การก่อตั้งมูลนิธิการกุศลที่ไม่สังกัดกับหน่วยงานใดก็ได้มีการจดทะเบียน "กองทุนพัฒนาห้องสมุดกลางแห่งแมนเชสเตอร์" (Manchester Central Library Development Trust) ไว้กับคณะกรรมการดำเนินงานการกุศลเมื่อเดือนธันวาคม พ.ศ. 2555 ทั้งนี้เงินทุนดังกล่าวมีมูลค่ากว่า 800,000 ปอนด์ ประกอบด้วยเงินช่วยเหลือและรางวัลจากกองทุนและมูลนิธิเพื่อการกุศลทั้งในระดับท้องถิ่นและระดับชาติ ทั้งนี้เงิน

ดังกล่าวจะถูกใช้เพื่อปรับปรุงสิ่งอำนวยความสะดวกและบริการในห้องสมุดกลางเพื่อประโยชน์แก่ประชาชนชาวแมนเชสเตอร์ ห้องสมุดไม่อาจได้รับเงินช่วยเหลือและรางวัลเหล่านี้หากไม่มีการก่อตั้งมูลนิธิการกุศลในรูปแบบเช่นนี้

เมื่อไม่นานมานี้กองทุนได้เปิดเผยรายงานประจำปีฉบับแรก โดยสรุปผลการดำเนินงานจนถึงวันที่ 31 พฤษภาคม ทั้งนี้สามารถดูรายงานดังกล่าวได้บนเว็บไซต์ใหม่ [www.manchesterlibrarytrust.org](http://www.manchesterlibrarytrust.org) ตั้งแต่วันที่ 30 กันยายน เป็นต้นไป

กองทุนพัฒนาห้องสมุดฯ ได้จัดให้มีการนำชมและงานเลี้ยงต้อนรับผู้คนที่ในแวดวงธุรกิจและผู้มีจิตกุศลหลายต่อหลายครั้ง และประสบความสำเร็จในการทำให้ประชาชนรับรู้ถึงการ

เปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับห้องสมุดกลาง นอกจากนั้นยังได้นำเสนอและจัดงานโอกาสต่าง ๆ เพื่อให้ผู้คนกลุ่มนี้เข้ามามีส่วนร่วมให้การสนับสนุนด้านเงินทุน สิ่งของ หรืออื่น ๆ เพื่อจัดกิจกรรมในอนาคต

## บริการด้านข้อมูลและธุรกิจ

บริการทางด้านข้อมูลและธุรกิจทำหน้าที่เป็น "ศูนย์กลางแห่งข้อมูล" เพื่อตอบคำถามที่ซับซ้อนและลงลึกในรายละเอียด เจ้าหน้าที่จะให้บริการข้อมูลทั้งที่เป็นการตอบคำถามแบบเห็นหน้า ทางโทรศัพท์ และทางอีเมล รวมทั้งบริการตอบคำถามระบบอัตโนมัติทางโทรศัพท์ ส่วนนี้ของห้องสมุดยังเก็บหนังสืออ้างอิง หนังสือพิมพ์และวารสารที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องดังต่อไปนี้

- ข้อมูลทางธุรกิจและการเข้าถึงแหล่งงาน
- สิทธิของประชาชน
- ข้อมูลการเงินส่วนบุคคล (รวมทั้งหนี้และการเข้าถึงสิทธิประโยชน์/สวัสดิการต่าง ๆ)
- ข้อมูลพื้นที่และชุมชน
- การเข้าถึงสื่อต่าง ๆ ตลอด 24 ชั่วโมง รวมถึง ข้อมูลอ้างอิง ซึ่งครอบคลุมทั้ง Oxford Reference; Go Citizen; Community Information; Enquire
- จุดเริ่มต้นของการค้นหาข้อมูลข้อเท็จจริงและตัวเลข (วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ประวัติศาสตร์ เป็นต้น)
- ข้อมูลช่วยในการเรียนรู้/ทำการบ้านสำหรับเยาวชน

- สิ่งสนับสนุนพิเศษสำหรับผู้พิการทางสายตาเพื่อสามารถเข้าถึงข้อมูลและบริการต่าง ๆ

บริการในส่วนนี้เป็นที่ตั้งของศูนย์ธุรกิจและทรัพย์สินทางปัญญาแห่งใหม่ของแมนเชสเตอร์ หรือ Manchester Business and Intellectual Property Centre (BIPC) ซึ่งเป็นส่วนที่ค่อยอดมาจากห้องสมุดพาณิชย์ (Commercial Library) ที่ก่อตั้งขึ้นตั้งแต่ พ.ศ. 2462 โดยความร่วมมือกับห้องสมุดบริติชไลบรารี (British Library) นำมาซึ่งทรัพยากร เงินสนับสนุน และการตลาดที่เพิ่มขึ้น และเป็นส่วนหนึ่งของโครงการห้องสมุดวิสาหกิจ (Enterprising Libraries) ที่สนับสนุนโดยรัฐมนตรีกระทรวงชุมชนและองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น

## ห้องสื่อ (Media Lounge) และเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร (ICT)

ห้องสมุดกลางทำหน้าที่เป็นจุดศูนย์กลางทางดิจิทัลของเมืองแมนเชสเตอร์ ให้บริการด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่ใช้เทคโนโลยีขั้นสูงโดยผู้ใช้ไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย ห้องสมุดได้รับเงินช่วยเหลือจาก Broadband UK (BDUK) ในฐานะที่เป็นโครงการสาธิต ซึ่งการส่งข้อมูลผ่านเครือข่ายความเร็วสูงหรือบรอดแบนด์ความเร็วสูงพิเศษมีประโยชน์มากสำหรับผู้ประกอบการขนาดกลางและขนาดย่อม (SMEs) รวมถึงบริษัทที่จัดตั้งใหม่ (start ups) ส่วนต่อขยายของบริการด้าน



ธุรกิจของเรานี้ นำเสนอกิจกรรมและข้อมูลที่หลากหลายให้กับธุรกิจท้องถิ่นต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นบริการตอบคำถามทางธุรกิจ โดยไม่ต้องนัดหมายล่วงหน้า (drop in sessions) และการประชุมเชิงปฏิบัติการเกี่ยวกับการประมวลผลแบบกลุ่มเมฆ (cloud computing) การใช้โซเชียลมีเดียในการทำการตลาด และการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อปรับปรุงการสื่อสารและเพิ่มประสิทธิภาพ บริการนี้ยังมอบโอกาสที่จะได้สัมผัสประสบการณ์เทคโนโลยีล่าสุดทางการสื่อสาร เช่นการประชุมหรือการสัมมนาผ่านทางเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (video conferencing) กล้องถ่ายวิดีโอและโทรทัศน์แบบ 4K<sup>4</sup> ซึ่งมีความคมชัดสูง และแว่นตา Google Glass และในอีกไม่นาน

จะมีบริการเครื่องพิมพ์ 3 มิติให้ธุรกิจต่าง ๆ ได้ทดลองและเรียนรู้เกี่ยวกับโอกาสที่จะสร้างความร่วมมือต่าง ๆ ด้วย

ห้องสมุดนี้เป็นศูนย์กลางที่สนับสนุนการเรียนรู้และการพัฒนาทางดิจิทัลในสภาพแวดล้อมที่เป็นมิตรต่อผู้เข้าใช้บริการ โดยมีเจ้าหน้าที่ที่มีความรู้ให้ความช่วยเหลือประชาชนชาวเมืองผู้ที่ต้องการพัฒนาทักษะของตนเอง

ห้องสื่อ (Media Lounge) มีบทบาทหลักในการสนับสนุนและพัฒนานวัตกรรมในแมนเชสเตอร์ เป็นพื้นที่เพื่อการเรียนรู้ที่มีชีวิตชีวาภายในห้องสมุดกลาง ช่วยสร้างแรงบันดาลใจให้เกิด

<sup>4</sup> โทรทัศน์แบบ 4K หมายถึงโทรทัศน์ที่มีความละเอียดของหน้าจอระดับสูงมาก หรืออีกชื่อหนึ่งคือ Ultra High Definition

ความคิดสร้างสรรค์และการทำงานร่วมกัน พื้นที่นี้เป็นพื้นที่ที่จัดไว้เป็นพิเศษ มีเทคโนโลยีที่ช่วยในการเรียนรู้ สร้างสรรค์ และแสวงหาความบันเทิง กลุ่มผู้ใช้บริการที่คาดว่าจะเป็เป้าหมายหลัก 3 กลุ่มได้แก่

- กลุ่มครีเอทีฟ (รวมถึงนักดนตรี ช่างภาพ ศิลปินด้านทัศนศิลป์ เป็นต้น)
- ผู้ที่ต้องการทำงานในสาขาสื่อดิจิทัล
- ผู้ประกอบการและผู้สร้างนวัตกรรม

ห้องสื่อเป็นส่วนที่สัมพันธ์ใกล้ชิดกับบริการอื่น ๆ ที่มีอยู่ในห้องสมุด ตัวอย่างเช่น ห้องสมุดดนตรี เฮนรี วัตสัน (Henry Watson Music Library) มีซอฟต์แวร์ที่ใช้สร้างดนตรี และผู้มาใช้บริการสามารถแต่งและบันทึกเพลงของตนได้ที่นี่ จากนั้นก็ไปยังห้องสื่อเพื่อแบ่งปัน ร่วมงานกับผู้อื่น ออกแบบอาร์ตเวิร์ค และอัปโหลดเพลงไว้บนเว็บไซต์ของตน เป็นต้น ผู้ประกอบการที่มาใช้บริการในศูนย์ธุรกิจและทรัพย์สินทางปัญญาในห้องสมุดกลางยังสามารถใช้ห้องสื่อเพื่อสร้างแคมเปญการตลาดออนไลน์หรือออกแบบตราผลิตภัณฑ์ (branding) ของตน หรือใช้บริการเครื่องพิมพ์ 3 มิติ

## บริการต่างๆ สำหรับเด็กและเยาวชน

จากเงินช่วยเหลือจำนวนมากที่มีผู้มอบให้กับกองทุนเพื่อการพัฒนาห้องสมุดกลาง เราจึงสามารถสร้างสภาพแวดล้อมที่มีคุณภาพภายในห้องสมุดของเด็กและโปรแกรมกิจกรรมที่นำ

ต้นเต็นที่จะเป็นแรงบันดาลใจให้เด็ก ๆ ในมหานครแมนเชสเตอร์สนใจการเรียนรู้และการรู้หนังสือ

เงินสนับสนุนที่ได้รับจากมูลนิธิการ์ฟิลด์ เวสตัน (Garfield Weston Foundation) ทำให้เราสามารถแปลงสภาพห้องสมุดสำหรับเด็กแบบเดิม ๆ ให้เป็นพื้นที่ที่น่าสนใจและเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาด้วยเทคโนโลยีและการฉายภาพ เด็ก ๆ จะสามารถค้นหนังสือ อ่าน พบปะกับนักเขียน และได้แรงบันดาลใจจากสิ่งต่าง ๆ ที่จัดเตรียมไว้เพื่อเด็ก ๆ โดยผ่านทางสื่อดิจิทัลเชิงโต้ตอบ (digital interactives)

## โปรแกรมการจัดกิจกรรม

การจัดตั้งห้องสมุดกลางขึ้นเพื่อเป็นสถานที่จุดหมายทางด้านวัฒนธรรมสำหรับนักท่องเที่ยว นับเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อความสำเร็จของแผนงานเปลี่ยนแปลงนี้ ก่อนหน้านี้ห้องสมุดกลางมีการจัดงาน กิจกรรม และนิทรรศการต่าง ๆ ที่หลากหลาย ซึ่งจะว่าไปแล้วก็เป็นหน้าที่ของห้องสมุดอยู่แล้ว

การจัดให้มีพื้นที่ใหม่สำหรับการแสดงบริเวณชั้นล่างของห้องสมุด (ซึ่งสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 โซน) พื้นที่สำหรับจัดนิทรรศการใหม่ที่ขึ้นได้คืน ชั้นวางสินค้าที่จัดนิทรรศการและการซ่อมแซมห้องคณะกรรมการมรดกทางวัฒนธรรม (heritage committee room) ห้องรับรองและสำนักงานบรรณารักษ์อันใหญ่โต และห้องประชุมใหม่อีก 3 ห้องบน



ชั้นหนึ่ง นับเป็นโอกาสที่ดีเยี่ยมที่ทำให้เราสามารถพัฒนาห้องสมุดให้กลายเป็นสถานที่ ๆ สามารถใช้เป็นที่จัดกิจกรรมรองรับองค์กร ผลงานทางวัฒนธรรมต่าง ๆ ได้อย่างหลากหลาย และเพิ่มโอกาสที่จะส่งเสริมทรัพยากรที่มีอยู่ในห้องสมุดอีกด้วย

## ห้องสมุดเสมือน

ห้องสมุดแมนเชสเตอร์เป็นผู้นำด้านการปฏิบัติทางดิจิทัลด้วยการใช้เทคโนโลยีเพื่อให้บริการห้องสมุดเสมือน ซึ่งเดิมตั้งอยู่บนเว็บไซต์ของสภาเทศบาลเมืองแมนเชสเตอร์ เป็นส่วนที่มี

ผู้เข้าใช้บริการมากที่สุดส่วนหนึ่งในเว็บไซต์ของสภาเทศบาลเมืองและเติบโตขึ้นอย่างต่อเนื่อง สมาชิกห้องสมุดสามารถเข้าถึงทรัพยากรออนไลน์ที่มีคุณภาพที่สุดผ่านทางหน้าเว็บ ทรัพยากรดังกล่าวประกอบด้วย พจนานุกรม สารานุกรม ข่าว และแหล่งข้อมูลต่างๆ ที่หลากหลาย ผู้ใช้สามารถเข้าถึงทรัพยากรเหล่านี้ได้ผ่านทางแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ ซึ่งกำลังเป็นที่นิยมมากขึ้นเรื่อยๆ

ทรัพยากรออนไลน์ยังรวมถึงดนตรี หนังสือที่ตีพิมพ์โดยสำนักพิมพ์ Oxford, Who's Who, British Standards, Citizenship and Driving และหนังสือพิมพ์ The Guardian, Observer, Times และหนังสือพิมพ์ภาษาอังกฤษระดับภูมิภาค ประเทศและนานาชาติฉบับย้อนหลังอีกมาก

มีผู้เข้าใช้บริการเสมือนที่ให้บริการตลอด 24 ชั่วโมงของเรากว่า 9 ล้านครั้ง รวมถึงการเข้าไปสืบค้นเอกสารจดหมายเหตุและประวัติศาสตร์ท้องถิ่น 7.5 ล้านครั้ง และเข้าเว็บไซต์ [www.manchesterzoom.com](http://www.manchesterzoom.com) อีก 44,000 ครั้ง ซึ่งเว็บไซต์นี้เป็นเว็บที่กลุ่มชุมชนใช้ประชาสัมพันธ์กิจกรรมที่กำลังจะจัดขึ้น

ทรัพยากรที่มีไว้สนับสนุนผู้ประกอบการและธุรกิจขนาดเล็ก ซึ่งรวบรวมเอาไว้ที่เว็บไซต์ [www.askaboutbusiness.org](http://www.askaboutbusiness.org) ก็ได้รับความนิยมเช่นกัน โดยมีผู้เข้าชมประมาณ 46,000 ครั้ง และผู้คนกว่า 75,000 คนก็เข้ามาค้นเอกสารอ้างอิง

ทั่วไป และเข้าใช้บริการทดสอบทฤษฎีการขับขี้ออนไลน์ (Driving Theory Test) อีกด้วย

บริการหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) และ e-audio มีอยู่เกือบถึง 35,000 รายการในปี พ.ศ. 2557-2558 ในขณะที่ผู้เข้าใช้บริการกว่า 8,000 รายก็ดาวน์โหลดแอปพลิเคชันห้องสมุดไว้ใช้งาน แอปพลิเคชันที่ [www.yourlibraryapp.co.uk/manchester](http://www.yourlibraryapp.co.uk/manchester) ทำให้ผู้ใช้บริการสามารถค้นหาหนังสือ e-book และ audio-book ที่มีมากมายได้จากบนสมาร์ตโฟนหรือแท็บเล็ต และยังสามารถใช้สแกนบาร์โค้ดของหนังสือใด ๆ ก็ตามเพื่อตรวจสอบว่ามีอยู่ที่ห้องสมุดของแมนเชสเตอร์หรือไม่ และหนังสือนั้นมีอยู่ในห้องสมุด ณ ขณะนั้นหรือไม่ จากนั้นสมาชิกก็สามารถจองหนังสือเล่มดังกล่าวและไปรับตัวเล่มจากห้องสมุดที่ใกล้ที่สุดได้

การเข้าถึงบริการห้องสมุดต่าง ๆ ทางดิจิทัลไม่ใช่เรื่องยากอีกต่อไป ร้อยละ 22 ของการยืมหนังสือต่อสามารถทำได้ทางออนไลน์ เช่นเดียวกับร้อยละ 69 ของการจองหนังสือ ประมาณร้อยละ 70 ของการยืมทั้งหมดในห้องสมุดในปัจจุบันสมาชิกสามารถทำได้ด้วยตัวเองผ่านเครื่องบริการอัตโนมัติ ทำให้เจ้าหน้าที่ประจำห้องสมุดมีเวลามากขึ้นที่จะให้คำแนะนำแก่ผู้มาใช้บริการที่ต้องการความช่วยเหลือซึ่งมีจำนวนเพิ่มขึ้นถึงร้อยละ 85

## Archives +

สำนักงานทะเบียนประวัติแห่งมหานครแมนเชสเตอร์ หรือ Greater Manchester County Record Office (GMCRO) อยู่ภายใต้การดูแลของสภาเทศบาลเมืองแมนเชสเตอร์ ทำหน้าที่เก็บรักษาเอกสารสำคัญ/เอกสารจดหมายเหตุ รวมทั้งการระบุที่มา รวบรวม เก็บรักษา และสนับสนุนให้ประชาชนสามารถเข้าถึงมรดกทางประวัติศาสตร์ในรูปแบบของเอกสารหายากเกี่ยวกับมหานครแมนเชสเตอร์ สภาเทศบาลเมืองยังมีห้องเก็บเอกสารสำคัญและบริการประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของตนเองกระจายอยู่ทั่วไปในตัวเมือง โดยใช้ชื่อเรียกว่าห้องจดหมายเหตุแมนเชสเตอร์และการศึกษาในท้องถิ่น (Manchester Archives and Local Studies)

หน่วยงานแห่งนี้เก็บรวบรวมบันทึกประวัติของชุมชน สมาคมองค์กร สถานที่สำคัญทางศาสนา ธุรกิจ หน่วยงานราชการ ส่วนท้องถิ่น หนังสือและภาพถ่ายประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของแมนเชสเตอร์ โดยห้องสมุดกลางยังเป็นกรุสมบัติแห่งหนังสือหายาก หนังสือที่จัดพิมพ์ครั้งแรก และหนังสือที่จัดพิมพ์เป็นกรณีพิเศษอีกด้วย

การพัฒนาห้องสมุดกลางขึ้นใหม่นับว่าเป็นโอกาสอันดีที่จะได้นำเอาสมบัติดั้งเดิมของแมนเชสเตอร์มาแสดงให้เห็นให้ผู้คนทั่วไปได้เห็น โดยการผสมผสานบริการเก็บเอกสารสำคัญของทั้งสองหน่วยงานข้างต้นที่ตั้งอยู่ในใจกลางเมืองและพันธมิตร



อื่น ๆ เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของบริการ Archives+ ซึ่งเป็นบริการจัดเก็บเอกสารสำคัญสำหรับทั้งแมนเชสเตอร์และแคว้นแมนเชสเตอร์

Archives+ เป็นสถานที่เก็บรักษาและจัดแสดงเอกสารสำคัญและประวัติศาสตร์ครอบครัวของภูมิภาค นับเป็นครั้งแรกที่ระเบียบประวัติจำนวนหลายพันของภูมิภาคได้ถูกจัดเก็บรวบรวมไว้ในที่เดียวกันเพื่อสร้างบริการที่ไม่มีใครเทียบได้ในด้านทรัพยากรห้องสมุดและการให้ผู้ใช้บริการสามารถเข้าถึงและมีส่วนร่วม บริการดังกล่าวยังรวมถึงการร่วมเป็นพันธมิตรกับผู้ให้บริการด้านเอกสารสำคัญและประวัติศาสตร์ครอบครัวรายอื่น ๆ ในภูมิภาคเสมือนกับเป็นป้ายบอกทางให้กับชาวเมืองแมนเชสเตอร์และผู้มาเยือนให้สามารถค้นพบข้อมูลด้านมรดกและวัฒนธรรมที่มั่งคั่งจากทั่วมหานครแมนเชสเตอร์

สภาเทศบาลเมืองแมนเชสเตอร์ได้ยื่นใบสมัครรอบที่สองสำหรับ Archives+ ไปยังกองทุนสลาเกินแบง (Heritage Lottery Fund- HLF) เมื่อเดือนมิถุนายน พ.ศ. 2555 การสมัครครั้งนี้ประสบความสำเร็จและได้รับเงินช่วยเหลือจำนวน 1.55 ล้านปอนด์จากกองทุนนี้ ส่วนต่างๆ ภายใน Archives+ ที่ได้รับเงินสนับสนุนจากกองทุน HLF นี้ สร้างความตระหนักในกลุ่มผู้ใช้บริการทั้งที่เป็นผู้ใช้บริการเดิมและกลุ่มผู้ใช้บริการ

รายใหม่ที่กว้างขวางที่สุดเท่าที่เป็นไปได้ และทำให้พวกเขาสามารถเข้าถึงประวัติศาสตร์ของเราได้อย่างง่ายดายยิ่งขึ้นโดยผ่านทางพื้นที่การจัดนิทรรศการในห้องสมุดกลาง อาศัยเทคโนโลยีดิจิทัลที่ทันสมัยที่สุดเพื่อให้ได้ผลสูงสุด และดำเนินการศึกษา/แผนงานสู่ภายนอก (outreach program) กับกลุ่มผู้ใช้บริการใหม่รวมถึงครอบครัว โรงเรียน นักท่องเที่ยวเยาวชน และชุมชนอิงสถานที่<sup>5</sup> (placed based communities) ต่าง ๆ

## Archives+ นิทรรศการดิจิทัลและกายภาพ

Archives+ ได้จัดพื้นที่นิทรรศการที่น่าตื่นตาตื่นใจภายในห้องสมุดกลางเพื่อมอบโอกาสใหม่ๆ ให้ผู้ที่เข้าใช้บริการจำนวนมากยิ่งขึ้นได้ค้นพบความกว้างใหญ่ไพศาลของห้องเก็บเอกสารสำคัญ/เอกสารจดหมายเหตุ แลกเปลี่ยนเรื่องราวของคุณและพบกับประสบการณ์ประวัติศาสตร์แห่งมหานครแมนเชสเตอร์ด้วยตนเอง

การจัดแสดงในส่วน The Archives+ ได้รับความนิยมนอย่างสูงในปีแรก ตัวอย่างเช่น

<sup>5</sup> Placed based community หมายถึงความสัมพันธ์ของชุมชนในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาที่ผู้เรียนจะเรียนรู้สิ่งต่างๆ จากชุมชนหรือสถานที่ที่ตนอาศัยอยู่

- ประมาณร้อยละ 70 ของผู้ที่มาเยือนห้องสมุดกลางได้เข้าชมนิทรรศการ Archives+ ด้วย
- หอภาพยนตร์นอร์ทเวสต์ (North West Film Archive) และห้องชมภาพยนตร์ BFI Mediatheque มีผู้เข้าใช้บริการ 8,800 ครั้ง จำนวนภาพยนตร์ที่ฉาย 37,500 เรื่อง
- Postcard interactive (มุมส่งอีเมลไปสการ์คประวัติศาสตร์ถึงเพื่อน) มีการส่งไปสการ์ค 5,840 ฉบับ
- ผู้ที่มาเยือนห้องสมุดกลางร้อยละ 25 มาจากนอกแคว้นตะวันตกเฉียงเหนือ
- เยาวชนร้อยละ 90 เห็นว่าห้องสมุดกลาง "เป็นมิตร" ต่อเยาวชน
- มีการใช้คอมพิวเตอร์ค้นประวัติศาสตร์ครอบครัว/พื้นเมือง 30,000 ครั้ง
- มีผู้เข้าเยี่ยมชมโต๊ะข้อมูลประวัติศาสตร์ครอบครัว 3,000 ราย (ดูแลโดยอาสาสมัครจากสมาคมประวัติศาสตร์ครอบครัวแห่งแมนเชสเตอร์และแลงคาเชียร์) มีผู้เข้าร่วมงานประวัติศาสตร์ครอบครัว ที่จัดขึ้นกว่า 1,000 ราย
- มีปริมาณผู้เข้าใช้บริการค้นข้อมูลเอกสารสำคัญและหนังสือหายากเพิ่มขึ้นร้อยละ 120 หรือมีการสืบค้น 8,200 รายการ

แผนงานสนับสนุนการเรียนรู้และบริการสู่ภายนอกแผนใหม่ที่ครอบคลุมพื้นที่ทั่วมหานครช่วยให้ประชาชนได้เรียนรู้และเห็นคุณค่าหนังสือที่มีความสำคัญระดับชาติ แผนงานนี้ได้ทำให้เกิดการจัดงานและกิจกรรมกว่า 300 งานให้กับผู้คนจำนวน 20,842 คน รวมถึง 2,520 ครอบครัวและเยาวชน 2,299 คนในพื้นที่นอกเขตเมืองและภูมิภาค



## การพัฒนาทรัพยากรห้องสมุด

เป้าหมายประการหนึ่งของบริการได้แก่การทำให้มั่นใจว่าทรัพยากรต่างๆ ของห้องสมุดสะท้อนให้เห็นถึงแมนเชสเตอร์ในศตวรรษที่ 21 ในปี พ.ศ. 2557 - 2558 เราได้สะสมเอกสารสำคัญและหนังสือที่สำคัญเช่น

- **หนังสือของชุมชนในพื้นที่** - หนังสือหลากหลายประเภทมีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับชุมชนที่หลากหลายของแมนเชสเตอร์ อันเป็นการเฉลิมฉลองชีวิตของผู้คนที่อาศัยอยู่ในเมืองแห่งนี้
- **ศูนย์ทรัพยากรด้านความสัมพันธ์ระหว่างชาติพันธุ์ อามัค อิกบาล อัลลาลห์ (Ahmed Iqbal Ullah Race Relations Resource Center)** เก็บรักษาเอกสารสำคัญเกี่ยวกับ

ความเคลื่อนไหวของเยาวชนเชื้อสายเอเชีย ประวัติศาสตร์ จากคำบอกเล่าของชาว Lisapo Congolese ศูนย์เก็บรักษา เอกสารสำคัญเกี่ยวกับประชากรผิวสีในแมนเชสเตอร์ ทางเหนือ และบรรดาหนังสือเกี่ยวกับศิลปะของชนผิวดำ

- **เอกสารสำคัญค้ำประกันการควบคุมการก่อสร้าง** - ระเบียบ ควบคุมการก่อสร้างของสภาเทศบาลนครย้อนหลังไปถึงปี พ.ศ. 2433 ปัจจุบันถูกจัดเก็บไว้ที่ห้องสมุดกลาง เดิมข้อมูล ดังกล่าวจะถูกเก็บไว้ที่ส่วนต่อขยายห้องใต้ดินที่ศาลาว่าการ เมือง ห้องเก็บนี้มีมีความสำคัญอย่างยิ่งทางสถาปัตยกรรม และประวัติศาสตร์ และเรากำลังหาทางระดมทุนร่วมกับ มหาวิทยาลัยแมนเชสเตอร์ ภาพถ่ายที่ช่างภาพประจำ ศาลาว่าการเมืองเคยถ่ายไว้ก็ถูกโอนไปเก็บไว้ที่ห้องสมุด เช่นกัน โดยภาพเหล่านี้บันทึกเหตุการณ์ในช่วงปี พ.ศ. 2493 - 2543 และเป็นการบันทึกภาพเมืองและผลงานของ สภาเทศบาลนครไว้ในรูปแบบภาพถ่ายไว้ได้อย่างโดดเด่น

ศูนย์เก็บรักษาข้อมูลสำคัญในรูปแบบเสียง หรือหอแถบบันทึก เสียงนอร์ธเวสต์ (The North West Sound Archive-NWSA) คือสถานที่ที่บันทึก เก็บรวบรวม และรักษาเสียงของชีวิต ประวัติศาสตร์ และขนบธรรมเนียมประเพณีของภูมิภาค ตะวันตกเฉียงเหนือของประเทศอังกฤษที่เคยได้บันทึกเสียง เอาไว้ และเมื่อไม่นานมานี้ได้ถูกโอนไปให้สำนักงานทะเบียน ประวัติในห้องสมุดกลางแห่งมหานครแมนเชสเตอร์เก็บรักษา บันทึกเสียงเหล่านี้เป็นส่วนเสริมข้อมูลที่อยู่ในรูปกระดาษ

ภาพถ่าย และภาพยนตร์ที่ได้รับการจัดเก็บไว้ ณ ห้องสมุดนี้ อยู่ก่อนแล้ว

นับแต่เดือนพฤศจิกายน พ.ศ. 2557 เป็นต้นมา เอกสารการ จดทะเบียนการเกิด สมรส และการมรณะในแมนเชสเตอร์ ตลอด 100 ปีที่ผ่านมาได้ถูกนำไปเก็บรักษาไว้ที่ห้องสมุดกลาง แห่งแมนเชสเตอร์ และประชาชนก็สามารถขอสำเนาเอกสาร ที่เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ของครอบครัวได้ที่ห้องสมุดแห่งนี้

## การเก็บรักษาข้อมูลในรูปดิจิทัล: เข้าถึงทางออนไลน์ได้ง่ายดายยิ่งขึ้น

มีบริการโปรแกรมแปลงสื่อให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัลเพื่อทำให้ หนังสือและสื่อจำนวนมากที่มีอยู่ในห้องสมุดสามารถเข้าถึง ทางออนไลน์ ปัจจุบันนี้สื่อดังกล่าวประกอบด้วย

- **การแปลงข้อมูลประวัติศาสตร์ครอบครัวไว้ในรูปแบบ ดิจิทัล** เป็นความร่วมมือกับ findmypast.co.uk และ ancestry.co.uk เพื่อทำให้ประวัติศาสตร์ครอบครัวที่เป็นที่ รู้จักกันดีของเราจำนวนกว่า 10,000,000 ครอบครัวอยู่ใน รูปแบบดิจิทัล รวมทั้งทะเบียนผู้เสียภาษี (rate books) ประวัติสถานสงเคราะห์ (workhouse records) ระเบียบ โรงเรียน ระเบียบของโบสถ์ ระเบียบการฝังศพ และ ระเบียบเรือนจำ ในปี พ.ศ. 2557 - 2558 มีผู้เข้าชมภาพถ่าย และ สำเนาหลักฐานกว่า 4.1 ล้านชิ้น ทั้งนี้ผู้สนใจสามารถ

เข้าถึงข้อมูลเหล่านี้ได้โดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายที่ห้องสมุด  
ทุกแห่งในแมนเชสเตอร์

- **ภาพถ่าย** - ผู้สนใจสามารถเข้าชมภาพถ่ายโบราณของเมืองแมนเชสเตอร์จำนวนกว่า 100,000 ภาพ ได้ที่ Local Images Collection ([www.images.manchester.gov.uk](http://www.images.manchester.gov.uk)) และ Archives+ Flickr photostream<sup>6</sup> ในปี พ.ศ. 2557 - 2558 มีผู้เข้าชมภาพถ่ายกว่า 5.7 ล้านภาพบน Archives+ Flickr Photstream
- **แค็ตตาล็อก** - Greater Manchester Lives เป็นแค็ตตาล็อกร้านค้าที่ให้ผู้ใช้งานสามารถหาทุกสิ่งได้ในที่เดียวและเป็นช่องทางที่ให้ผู้ใช้งานสามารถเข้าถึงเอกสารสำคัญด้านการศึกษาเกี่ยวกับท้องถิ่นและภาพถ่ายที่มีการสะสมไว้ในหอเก็บเอกสารสำคัญในมหานครแมนเชสเตอร์ ปัจจุบันมีกว่า 1,000,000 รายการอยู่ในแค็ตตาล็อก และภาพถ่ายกว่า 100,000 รูป ในปี พ.ศ. 2557 - 2558 มีผู้เข้าเยี่ยมชม 23,592 ครั้งและมีการเข้าชมเอกสาร 101,028 หน้า
- **Archives+ blog** - คีพิมพ์เรื่องราวและเนื้อหาจากการค้นคว้ารวบรวมของอาสาสมัคร มีผู้เข้าชมจำนวน 37,188 ครั้ง ในปี พ.ศ. 2557-2558

## สิ่งสำคัญลำดับต้น ๆ ในอนาคต

รายการสรุปสิ่งที่เป็นความสำคัญลำดับต้น ๆ ในอนาคตของบริการห้องสมุด ได้แก่

- **รายได้ / การบริหารเชิงพาณิชย์** - เราประสบความสำเร็จในการสร้างรายได้จากช่องทางใหม่ๆ ผ่านทางการค้าปลีก ร้านกาแฟ การให้ใบอนุญาต/การอนุญาตให้ผลิตซ้ำ (licensing / reproduction) และการค้นคว้าเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ครอบครัว ขณะนี้เราอยู่ระหว่างการหาช่องทางใหม่ๆ เพิ่มเติมสำหรับการให้บริการเชิงพาณิชย์และหารายได้สำหรับแผนกเก็บเอกสารสำคัญ Archives+ และห้องสมุดกลาง (Central Library)
- **โอกาสการระดมทุนและหาผู้ให้การสนับสนุน** - เรามองหาผู้ให้การสนับสนุนอย่างต่อเนื่องและขอเงินช่วยเหลือเพื่อช่วยให้เราสามารถดำเนินการพัฒนาโปรแกรมกิจกรรมสำหรับห้องสมุดกลางต่อไปได้ และทำให้เราสามารถนำทรัพยากรและหนังสือต่าง ๆ ที่เก็บไว้มาหถึงมือผู้ใช้บริการตามชุมชนทั่วแมนเชสเตอร์ เราทำงานร่วมกับมหาวิทยาลัยแมนเชสเตอร์เพื่อแสวงหาความเป็นไปได้ทางด้านการเงินทุนในการคัดแปลงเอกสารและหนังสือสำคัญที่รวบรวมไว้ให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัล

<sup>6</sup> <https://www.flickr.com/people/manchesterarchiveplus/>

- **มุ่งเน้นที่ละแวกบ้าน** พัฒนาศาสตร์ผ่านการทำให้เป็นดิจิทัลและการมีส่วนร่วมเพื่อให้สามารถนำเสนอเอกสารสำคัญและหนังสือที่เก็บไว้ในห้องสมุดกลาง ออกไปสู่ชุมชนและละแวกบ้านในพื้นที่ต่าง ๆ ทั่วมหานครแมนเชสเตอร์ โดยเฉพาะกับกลุ่มเยาวชน ครอบครัว และโรงเรียน
- **แผนงานทางวัฒนธรรม** ต่อยอดความสำเร็จจากห้องสมุดกลางในฐานะสถานที่ทางวัฒนธรรมสำคัญของเมือง และชักชวนให้ศิลปินใช้ผลงานของพวกเขาในการสร้างแรงบันดาลใจในการสร้างผลงานทางศิลปะ เพื่อช่วยทำให้ห้องสมุดละแวกบ้านเป็นศูนย์กลางทางวัฒนธรรมภายในชุมชน
- **รูปแบบดิจิทัล** ร่วมงานกับพันธมิตรอย่างต่อเนื่องในการแปลงสิ่งที่เก็บรักษาไว้ในห้องสมุดให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัล และให้ผู้ให้บริการสามารถเข้าถึงได้ทางออนไลน์
- **การเก็บรักษาในรูปแบบดิจิทัล** เอกสารสำคัญในอนาคตจะถูกสร้างขึ้นในรูปแบบดิจิทัล การทำให้มั่นใจว่าข้อมูลในรูปแบบดิจิทัลที่มีคุณค่าจะยังสามารถนำมาใช้ได้ในอนาคตข้างหน้าเป็นสิ่งที่ทำหาย เราทำงานร่วมกับหน่วยบริการเก็บรักษาเอกสารสำคัญทั่วภูมิภาคตะวันตกเฉียงเหนือเพื่อสร้างมาตรฐานและเครื่องมือสำหรับการนี้
- **การให้อ่าน** อาศัยทักษะและประสบการณ์ที่หลากหลายของอาสาสมัครมาใช้ในการให้บริการด้านห้องสมุดที่กว้างขวางขึ้น พยายามขยายฐานอาสาสมัครโดยเฉพาะอย่างยิ่งในหมู่เยาวชนเพื่อเป็นการพัฒนาทักษะและช่วย

ปูทางสู่อาชีพ ทำให้ชุมชนเข้ามามีบทบาทด้วยโครงการมรดกชุมชนและโครงการจิตอาสา (community and voluntary heritage projects) ในระดับละแวกบ้านต่อไป

- **การเรียนรู้** ทำงานร่วมกับโรงเรียน เยาวชน และพันธมิตรอย่างต่อเนื่องเพื่อให้มั่นใจว่าเอกสารสำคัญที่จัดเก็บไว้จะถูกใช้เพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้เกิดการเรียนรู้ พัฒนาทักษะใหม่ ๆ และสร้างความสำนึกในถิ่นที่อยู่อาศัย (sense of place)
- **การเป็นหุ้นส่วนหรือพันธมิตร** ขยายขีดความสามารถต่อไปโดยการร่วมเป็นหุ้นส่วนกับพันธมิตรของเราและอีก 9 เขตในพื้นที่มหานครแมนเชสเตอร์ (Greater Manchester)

## อุปสรรค

บริการด้านห้องสมุดในแมนเชสเตอร์ได้ปฏิรูปตัวเอง และความเปลี่ยนแปลงนี้เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว การบริการของห้องสมุดในปัจจุบันได้รับความเชื่อถือในระดับสูงและถูกมองว่ามีบทบาทสำคัญเป็นใจกลางของทุกชุมชนในพื้นที่เมือง ห้องสมุดต่าง ๆ ในแมนเชสเตอร์ได้ผ่านการปฏิรูปอย่างมีนัยยะสำคัญในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา ส่วนหนึ่งที่ได้รับการพัฒนาได้แก่การลงทุนก้อนใหญ่ในการก่อสร้างอาคารห้องสมุดต่าง ๆ ทั้งนี้เพื่อทำตามวิสัยทัศน์ที่ต้องการให้เกิดบริการห้องสมุดสำหรับประชาชนที่ทันสมัย มีคุณภาพ ยั่งยืน และครอบคลุม ทั้งนี้เพื่อให้บริการผ่านแผนงานที่ทำให้เกิดความทันสมัย การตกแต่งและ

เปลี่ยนอาคารห้องสมุดเสียใหม่ โดยมุ่งเน้นการใช้ที่ตั่งร่วมกัน การพัฒนาด้านดิจิทัล การมีส่วนร่วมมากขึ้นของชุมชน และการเป็นพันธมิตร เพื่อให้มั่นใจว่าทรัพยากรและโอกาสด้านการลงทุนจะถูกใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด ทำให้ขณะนี้พื้นที่ห้องสมุดร้อยละ 70 ได้รับการปรับปรุงให้ดียิ่งขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ

สิ่งที่เปรียบเสมือนอัญมณีประดับยอดมงกุฎสำหรับห้องสมุดทั้งหลายในแมนเชสเตอร์ก็คือห้องสมุดกลางที่ได้รับการบูรณะและต่อขยายซึ่งเปิดให้บริการอีกครั้งในเดือนมีนาคม พ.ศ. 2557 หลังจากปิดเพื่อปรับปรุงและตกแต่งใหม่นาน 4 ปีด้วยงบประมาณ 48,000,000 ปอนด์ ห้องสมุดแห่งนี้เป็นส่วนที่สร้างความแข็งแกร่งให้กับบริการด้านห้องสมุดทั่วประเทศแมนเชสเตอร์ ปัจจุบันห้องสมุดแห่งนี้ประกอบด้วยห้องเก็บเอกสารสำคัญและศูนย์ความเป็นเลิศแห่งใหม่ซึ่งใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการส่งเสริมสิ่งที่เก็บไว้ในห้องสมุดให้กับกลุ่มผู้ใช้บริการใหม่ๆ พร้อมทั้งให้ความสนใจเป็นพิเศษกับกลุ่มเด็ก โรงเรียน ครอบครัว และชุมชนอันมีความหลากหลาย นอกจากนี้ห้องสมุดดังกล่าวยังเป็นที่ตั้งของห้องสมุดคนตรีเฮนรี วัตสัน (Henry Watson) ซึ่งรวบรวมงานคนตรีที่มีคุณค่าที่สุดชุดหนึ่งของห้องสมุดในประเทศอังกฤษ และยังพัฒนาแผนงานทางวัฒนธรรมอันประกอบด้วยกิจกรรมและนิทรรศการที่ดึงดูดผู้เยี่ยมชมกว่า 1,400,000 คนในปีแรกที่กลับมาเปิดให้บริการ

นี่เป็นช่วงเวลาที่น่าตื่นเต้นและท้าทายสำหรับห้องสมุดในมหานครแมนเชสเตอร์ ทั้งในด้านการสานต่อผลงานที่เป็นเลิศที่ได้เคยทำเอาไว้แล้ว และด้านการพัฒนาในอนาคต รวมถึงการก่อสร้างอาคารหลังใหม่ ๆ การร่วมมือกับหน่วยงานอื่น การเป็นพันธมิตร และเทคโนโลยีใหม่ๆ ท่ามกลางสภาวะที่ยังคงต้องมัลย์สตร์เช่นในปัจจุบัน



The background is a solid teal color. It is decorated with a network of thin white lines that form various overlapping circles and arcs. Small white dots are scattered throughout the design, some at the intersections of the lines and others in open spaces.

กระบวนทัศน์ใหม่ :  
ปรากฏการณ์





# Explore / Extend / Exchange

พรินพ วัตรภิญญาคุปต์ กับแนวคิดเบื้องหลังอาคาร KX  
'พื้นที่แลกเปลี่ยนความรู้ นวัตกรรม ความคิดสร้างสรรค์'

อีกไม่กี่เดือนข้างหน้าพื้นที่การเรียนรู้เพื่อการสร้างสรรค์ นวัตกรรมและเทคโนโลยีแห่งใหม่ กำลังจะเปิดให้บริการใน ย่านฝั่งธนบุรี กล่าวกันว่ามีความก้าวหน้าทางความคิดไม่ ยิ่งหย่อนไปกว่า Knowledge Capital ที่เมืองโอซาก้า ประเทศ ญี่ปุ่น ซึ่งเพิ่งเปิดตัวเมื่อปีที่ผ่านมา

พรเทพ ฉัตรภิญญาคุปต์ คือผู้จุดประกาย ผักกาดัน และ ออกแบบอาคาร Knowledge Xchange (KX) ของมหาวิทยาลัย เทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี (มจอ.) บอกเล่าถึงความเป็นมา ของแนวคิดและฟังก์ชันการใช้งานภายในอาคาร KX ที่กำลัง จะกลายเป็นพื้นที่ใหม่สำหรับ Creative Entrepreneur และ

SMEs ไทยเพื่อค้นหา แลกเปลี่ยน แบ่งปันประสบการณ์ความรู้ ในการออกแบบสร้างสรรค์นวัตกรรมสินค้าและบริการ

## Bangkok CODE เปลี่ยนบรรยากาศห้องเรียน เป็นห้องแลกเปลี่ยน

เมื่อสัปดาห์ที่แล้วเรื่องชุมชนแห่งการเรียนรู้ หรือการสร้างพื้นที่ แห่งการเรียนรู้ เป็นแนวคิดที่ใหม่มากสำหรับสังคมไทย แต่ ด้วยการตั้งคำถามของคณาจารย์ มจอ. กลุ่มหนึ่ง ว่าจริงหรือ ที่การเรียนรู้จำเป็นต้องดึงลูกศิษย์ไว้กับห้องเรียน กระดานดำ

และการบรรยาย จนในที่สุดจึงกลายมาเป็นการทดลองสร้างพื้นที่สนุกๆ ในเมือง จากโกดังเก่านำมาปรับปรุงตกแต่งใหม่ ใช้ชื่อว่า Bangkok CODE (Collaborative Development Unit) ซึ่งในอีกหนึ่งทศวรรษต่อมาได้ขยายกลายเป็นแนวคิดของอาคาร KX

"เราพบว่าที่นั่นมันมีบรรยากาศที่น่าสนใจมาก เราพยายามทำให้การเรียนรู้ไม่จำเป็นต้องเหมือนอยู่ในห้องเรียน เพราะเวลาที่เราสอนในห้องเรียนเด็ก ๆ มักไม่ถาม เพราะคนไทยขี้อายไม่อยากจะอยู่ในสเปคโพลท์ อาจารย์อยู่ระดับนี้ เด็กอยู่อีกระดับนี้ แต่พอสอนจบอาจารย์เดินเข้าห้องน้ำหรือเดินไปกินข้าว เด็กจะเดินตามมาถามคำถามเยอะแยะไปหมด ดังนั้นการสร้างบรรยากาศให้เด็กกับอาจารย์อยู่ในระดับเดียวกันเลยทำให้เรามีโอกาสได้คุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันมากขึ้น"

อาจารย์พรเทพ เล่าย้อนถึงจุดเริ่มต้นของ Bangkok CODE ในวันนี้ให้ฟังว่า "เพราะเรากำลังจะทำในสิ่งที่คนอื่นเขายังไม่ทำ เราก็เลยยังไม่แน่ใจว่าเรากำลังทำอะไร อันนี้ผมพูดจริง ๆ เลยว่าเราลองผิดลองถูก... สมัยนั้นยังไม่มี co-working space เมื่อเด็กของเราเรียนจบ ถ้าคิดจะเปิดบริษัทก็เป็นเรื่องใหญ่ อุปกรณ์ทางวิทยาศาสตร์ก็มีราคาสูง เราจึงคิดต่อด้วยการสร้างพื้นที่ตรงนี้รองรับให้เด็ก ๆ ได้มาทำงานกัน และจัดอบรมในเรื่องที่พวกเขาสนใจ นอกเหนือจากการใช้เพื่อการเรียนการสอน"



## เรียนรู้จากการทำงาน

กระบวนการสำคัญที่สุดของ Bangkok CODE คือ Project-based Learning ซึ่งมหาวิทยาลัยรับโครงการจริงจากภาคธุรกิจ นำมาให้อาจารย์และนักศึกษาได้ทำงานร่วมกับผู้ประกอบการ กระบวนการเช่นนี้ทำให้ลูกศิษย์ได้เรียนรู้อย่างมืออาชีพ อาจารย์ได้เปิดกว้างสู่ความรู้และความเคลื่อนไหวใหม่ ๆ อีกทั้งยังได้ช่วยพัฒนาขีดความสามารถและความคิดสร้างสรรค์ของ



Stil Styled Steel

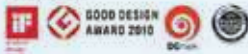
The long life of Stil Styled Steel has been transformed from the original stainless steel curved bench design to a modern design in brushed steel and it was the only design to be awarded a gold medal through the design award. This has led to Stil Styled Steel being used in the outdoor area of the hotel and the house has been featured in the press and on the TV. The design has been developed and used in the hotel and the house and is the only one to be awarded a gold medal in the design award.

**CURVE**

DESIGN "nature"

With the green roof, CURVE has been designed to reduce the use of the energy used in the manufacturing process and create energy over its life span. 30 tonnes have been reduced by designing the new assembly mechanism. From the user side, the first assembly approach has been introduced to avoid manual energy consumption from having the door open while the user has to use back hand for carrying.

IF AWARD FOR DESIGNER 2010 awarded the designer for the award in the category of Furniture - 2010  
 Demark Award - 2010  
 IF DESIGN AWARD 2010



โตชิบา Curve ตู้เย็นดีไซน์เก๋ที่ไม่มีหูจับ

ผู้ประกอบการ ซึ่งเป็นการยกระดับมาตรฐานการผลิตของไทยในเวทีการแข่งขันนานาชาติอีกด้วย ตัวอย่างผลงานความสำเร็จที่ปมเพาะขึ้นในพื้นที่แห่งนี้ อาทิ ผลงานออกแบบเครื่องใช้ไฟฟ้าหลายชนิดให้กับบริษัทโตชิบา การช่วยสร้างทีมเวิร์คให้กับบริษัทรับจ้างผลิตชิ้นส่วนโลหะ NSC Steel จนสามารถเพิ่มมูลค่าหลายเท่าตัวด้วยความรู้ด้านการดีไซน์ ผลงานการออกแบบตึกที่สูงที่สุดในโลกซึ่งเป็นโจทย์สนุก ๆ ในการเรียน แต่สามารถคว้ารางวัลด้านการออกแบบจากฝรั่งเศสและสมุทรีไซเคิล 0.4921 ซึ่งถูกออกแบบให้มีขนาดช่องไฟที่เกิดอรรถประโยชน์สูงสุดในการใช้งาน

อาจารย์พรเทพสะท้อนให้ฟังว่า "ที่ผ่านมามคนไทยจบโปรคักต์ ดีไซน์ถ้าทำงานในบริษัทเครื่องใช้ไฟฟ้า อย่างมากก็ได้แค่ ออกแบบลายหม้อหุงข้าว ทำกล่อง ทำกราฟิก ทำสติ๊กเกอร์ ไม่เคยได้ทำโปรคักต์ เมื่อก่อนโตชิบาจะทำดีไซน์อะไรก็ต้องส่งกลับไปที่คุณยออกแบบที่โตเกียว เขาเคยบอกว่าย่าให้คนไทยลองเลยเสียเวลาเปล่า ส่งไปเมืองจีนเถอะ ส่งไปที่นั่นที่นี้เถอะ คิดว่าคนไทยทำไม่ได้ แต่สุดท้ายเราก็ได้พิสูจน์ให้ผู้ประกอบการในบ้านเรานั้นใจขึ้นว่าคนไทยทำได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการออกแบบตู้เย็นโตชิบา Curve ซึ่งได้รับรางวัลด้านการออกแบบหลายรางวัล ทั้ง IF Award, Good Design Award 2010 และ Demark ทุกวันนี้โตชิบาประเทศไทยไม่ได้ส่งงานไปที่ศูนย์ออกแบบที่ญี่ปุ่นมาเป็นเวลาหลายปีแล้ว และสุดท้ายเราสามารถโน้มน้าวโตชิบาให้ย้ายฐานการผลิตเครื่องซักผ้าจากอินโดนีเซียมาอยู่ที่ปราจีนบุรีได้สำเร็จ"



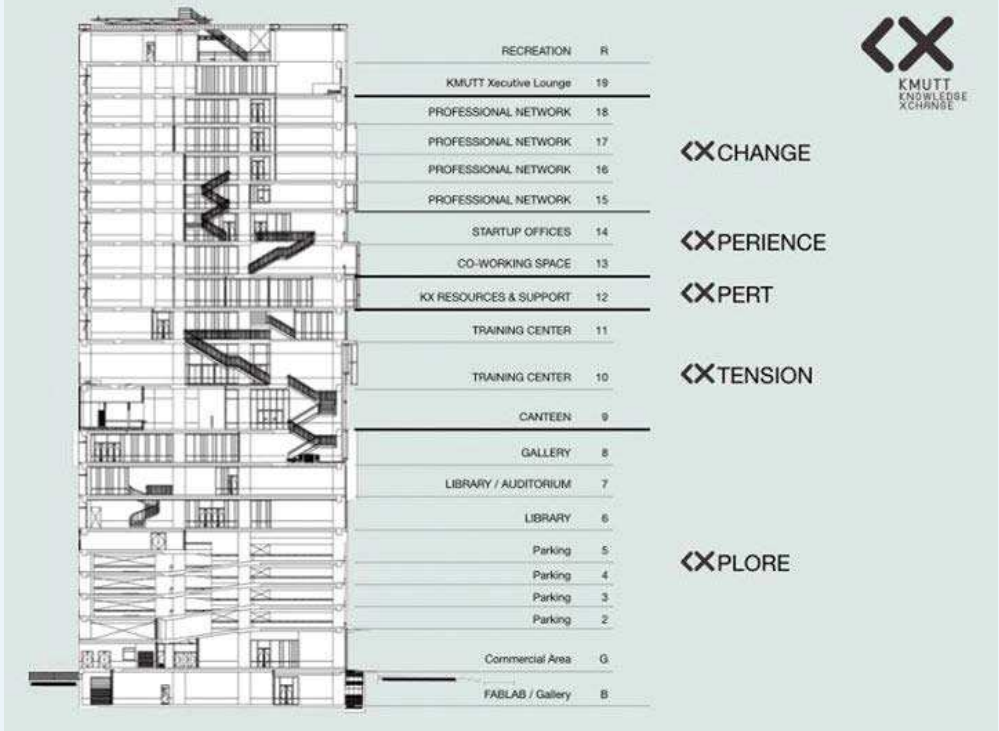
## เสกสรรค์นวัตกรรมบนพื้นที่แห่ง ความล้มเหลว

การลงทุนสร้างพื้นที่แห่งใหม่สำหรับสนับสนุนการวิจัยและพัฒนาด้านเทคโนโลยี ที่เป็นโจทย์ตั้งต้นของการสร้างอาคาร KX ก็คือ ความล้มเหลวเป็นเรื่องธรรมชาติของการทำงานวิจัยและพัฒนา และหน่วยงานภาครัฐควรจะต้องมองถึงการช่วยธุรกิจขนาดย่อมโดยเข้ามาช่วยแบ่งเบาความล้มเหลวนั้น ด้วยการสนับสนุนพื้นที่และเครื่องมือสำหรับพัฒนาผลงาน องค์กรความรู้ที่จำเป็น รวมถึงประสบการณ์ที่จะเป็นประโยชน์ในการเริ่มต้นธุรกิจ

"มีการวิจัยพบว่าการทำโครงการที่ไม่เคยมีใครทำมาก่อนมีโอกาสล้มเหลวถึง 97% เพราะฉะนั้นมันถึงเหลือบริษัทใหญ่ ๆ ไม่กี่แห่งที่พร้อมจะล้มเหลว คำถามก็คือ SME จะล้มได้กี่ครั้ง สมมุติชิ้นงานหนึ่งถ้าเอาไปจ้างทำต้นแบบต้องเสียเงิน 30,000 บาท ถ้าผมมีไอเดียที่อยากสร้างนวัตกรรมแต่การลองผลงานที่หนึ่งต้องเสียเงิน ขนาดนี้ มันก็ทดลองทีเดียวให้มันผ่านเลยดีกว่า เราก็ต้องปรับดีไซน์ให้ซัวร์ อันที่ยังซัวร์ก็คืออันที่คนอื่นเขาทำกันมาหมดแล้วมันถึงได้ซัวร์ขนาดนั้น แต่ถ้าสามารถลองทำต้นแบบได้ในราคาต้นทุนแค่ชิ้นละ 800 บาท ผมก็อาจจะลองสัก 100 ดีไซน์ ต่อให้เสียสัก 90 ก็ยังเหลืออีกตั้งหลายแบบ ไอเดียใหม่ ๆ ก็จะเกิดขึ้นได้ตลอด

"กลไกในบ้านเรามันทำให้คนไม่กล้าวิ่งเพราะกลัวหกล้มเนื่องจากล้มไปแล้วมันลุกไม่ขึ้น แต่ที่นี่เราพยายามจะสร้างบรรยากาศให้คนกล้าที่จะทำ กล้าที่จะล้มแล้ววิ่ง ล้ม แล้วลุกขึ้นมาปักฝุ่น ยืนพักแป๊บนึงแล้ววิ่งต่อ อย่าเอาแต่เดินเนิบๆ แล้วรอคอยคนอื่นเดินไปทางไหนแล้วเราวิ่งตาม พอคุณได้ explore แล้ว คุณได้รู้ว่าคุณไม่รู้อะไร ถ้าคุณสนใจจะเรียนรู้ คุณก็มา extend มาเรียนรู้ มาลองผิดลองถูก พอวันนึงคุณเรียนรู้จนเป็นที่ใหญ่แล้ว ขอให้คุณ exchange ให้คนอื่นด้วย หัวใจสำคัญของที่นี่ก็คือ learning working และ sharing ได้ ความรู้ ได้งาน และต้องได้เพื่อน" อาจารย์พรเทพ กล่าวถึงแนวคิดของพื้นที่การเรียนรู้แห่งใหม่ พร้อมกับวิจารณ์ทั้งท้ายถึงวิถีคิดของคนทำงานภาครัฐว่า

"คนทำงานภาครัฐมีจุดตายอยู่อย่างหนึ่งคือ KPI หรือดัชนีชี้วัดความสำเร็จ ไม่สำเร็จไม่ได้ ผมไปช่วยงานหน่วยงานภาครัฐหลายแห่งที่ทำโครงการกระตุ้นให้คนไทยสร้างนวัตกรรม แต่กลับมีแค่โครงการวิศวกรรมย้อนรอย (reverse engineering) เอาเทคโนโลยีจากประเทศอื่นมารี้ออก จากนั้นก็เอามารวมร่างใหม่ แล้วบอกว่านี่คือนวัตกรรม ปรากฏการณ์อย่างนี้มันเกิดขึ้นเพราะ KPI เราน่าจะทำดัชนีชี้วัดความล้มเหลวบ้าง ให้รัฐมาช่วยแบกรับความล้มเหลวแทนเอกชน ให้เราเจ็บแทนเขาแล้วให้เขาเอาบทเรียนของเราไปทำอย่าให้ล้มเหลวอีก"



## ทำความเข้าใจ KX

ชั้นใต้ดินของอาคาร KX เป็นพื้นที่ของ Fab Lab (Fabrication Laboratory) ซึ่งนำแนวคิดมาจากมหาวิทยาลัย MIT มีอุปกรณ์เครื่องใช้ที่จำเป็นสำหรับทดลองผลิตต้นแบบผลงาน เช่น เครื่องพิมพ์สามมิติ เครื่องตัดวัสดุ ฯลฯ หากผู้ใช้บริการพบว่าตนเองยังมีความรู้ไม่เพียงพอ ก็สามารถไปเรียนรู้ในโซนฝึกอบรมที่ชั้น 10 - 11 และห้องสมุดชั้น 6 - 7 แล้วจึงกลับไปทดลองใหม่ พื้นที่ชั้น 13 เป็น co-working space สำหรับทำโครงการ ส่วนชั้น 14 เป็นออฟฟิศสำหรับผู้เริ่มต้นธุรกิจ ชั้น 15 - 18 เป็นเครือข่ายของพื้นที่ใหญ่ในวงการทั้งไทยและเทศซึ่งจะสามารถแลกเปลี่ยนประสบการณ์ให้กับรุ่นน้อง โรงอาหารของตึกอยู่บนชั้น 9 เป็น co-kitchen ซึ่งผู้ที่เรียนด้านการทำอาหารจะเข้ามาทดลองและพัฒนาทำก่อนออกไปประกอบกิจการจริง ส่วนชั้นบนสุดของอาคารเป็นพื้นที่สำหรับพักผ่อนหย่อนใจ ออกกำลังกาย และอาจทดลองปลูกพืชบนคาเฟ่

"KX ไม่ใช่ออฟฟิศให้เช่าและไม่ใช่แคมปัสของมหาวิทยาลัย เราออกแบบตึกนี้กันเอง คณะสถาปัตย์คงไม่มีโอกาสได้ออกแบบตึกที่ฟุ้งชานขนาดนี้ เราเน้นเรื่องความสัมพันธ์เชื่อมโยง (Connectivity) เป็นสำคัญ คือทำอย่างไรให้คนออกจากชั้นของตัวเองบ้าง ออกมาจากงานของเขาเองบ้าง แล้วมาแฮงค์เอาท์มาสร้างมิตรภาพกัน มันจะทำให้เกิดการไหลเวียนของความรู้ นวัตกรรมจึงจะเกิด ฝรั่งเขามีวัฒนธรรม

ในการแบ่งปันความรู้กันอยู่แล้ว เขาเคารพกันว่าคนอื่นจะไม่เอาความคิดของเขาไป เพราะฉะนั้นเขาก็ไม่กลัวที่จะระเบิดไอเดียออกมา ก็เลยเป็นเรื่องที่ทำหายสำหรับคนไทย เพราะเราต้องสร้างบรรยากาศของความไว้วางใจให้เกิดขึ้น"

อุตสาหกรรมที่เป็นเป้าหมายของ KX คือ อาหาร เครื่องใช้ ไฟฟ้าอิเล็กทรอนิกส์ ยานยนต์ และพลังงานสีเขียว เนื่องจากเป็นอุตสาหกรรมใหญ่ที่จะมีผลกระทบต่อกระตุ่นเศรษฐกิจส่วนอื่นได้เป็นวงกว้าง ดังที่อาจารย์พรเทพให้ความเห็นว่า "ถ้าเรารคน้ำจากข้างบนมันก็จะไหลรินลงมาข้างล่าง แต่ถ้าเรารคน้ำจากข้างล่าง ยังไงข้างบนมันก็ไม่เปียก สิ่งที่เราพยายามอย่างมากเลย คือเราต้องการสร้างระบบนิเวศด้านนวัตกรรม (innovation ecosystem) เพราะตอนนี้ภาคอุตสาหกรรม ภาคการลงทุน ภาคการศึกษา ภาครัฐ ต่างคนต่างอยู่กัน คำถามคือจะสร้างกลไกให้ส่วนต่าง ๆ เหล่านี้บูรณาการกันได้อย่างไร สามารถมาทำงานร่วมกันได้อย่างไร มันจะน่าสนใจมากถ้าหากคู่แข่งทางธุรกิจมานั่งทำงานร่วมโต๊ะกัน แล้วแบ่งปันประสบการณ์กัน โดยที่มีคนอื่น ๆ ร่วมแลกเปลี่ยนอยู่ด้วย"







## C.A.M.P.

### สร้างสรรค์พื้นที่การอ่านให้เป็น แหล่งพบปะสังสรรค์หาความรู้

นิยามและรูปลักษณะของพื้นที่การอ่านเป็นสิ่งที่แปรเปลี่ยนไปตามวิถีชีวิตของคนในสังคม คนในยุคหนึ่งอาจนึกถึงห้องสมุด มุมสงบในบ้าน หรือใต้อาคารของมหาวิทยาลัย แต่คนอีกสมัยหนึ่งอาจอยากอ่านหนังสือในสถานที่ที่มีบรรยากาศผ่อนคลาย และสามารถให้แรงบันดาลใจในการคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ที่ไม่ใช่ที่บ้าน ที่ทำงาน หรือโรงเรียน หรือที่เรียกกันในปัจจุบันว่าแหล่งพักพิงที่สาม (Third Place) กระแสความนิยมนี้เติบโตขึ้นอย่างค่อเนื่องโดยเฉพาะในเมืองใหญ่ ที่ผู้คนมีไลฟ์สไตล์สมัยใหม่ คงจะเห็นว่าหนุ่มสาวรุ่นใหม่มักพบปะสนทนา นั่งแองก์เอาท์ อ่านหนังสือ หรือพูดคุยงาน ตามร้านกาแฟที่ตกแต่งอย่างมีสไตล์

C.A.M.P. - Creative and Meeting Place จังหวัดเชียงใหม่ ตั้งอยู่บริเวณชั้น 5 ศูนย์การค้าเมญา มีพื้นที่ 737 ตารางเมตร เป็นหนึ่งในพื้นที่การอ่านสไตล์ชิปๆ ที่ตอบโจทย์คนรุ่นใหม่ได้อย่างตรงใจ มีผู้ใช้บริการแวะเวียนไปนั่งอ่านหนังสือหรือทำงาน



ภานุวัจน์ ทองร่มโพธิ์ (ซ้าย)  
ทิวรินทร์ ไชตินันท์ (ขวา)

วันละนับพันคน ซึ่งสูงกว่าห้องสมุดประชาชนของรัฐหลายแห่ง ที่สำคัญคือสถานที่แห่งนี้เปิดให้บริการตลอด 24 ชั่วโมง ควบคู่ไปกับการให้บริการอาหาร เครื่องดื่มและของว่าง และห้องประชุม 5 ห้องเพื่อรองรับการสนทนาหรือการทำงานในรูปแบบหมู่คณะ

ภานุวัจน์ ทองร่มโพธิ์ ในฐานะผู้ก่อตั้ง C.A.M.P. และทิวรินทร์ ไชตินันท์ ผู้อำนวยการสำนักบริหารแบรนด์ไอเอส บริษัท แอควานซ์ อินโฟร์ เซอร์วิส จำกัด (มหาชน) ซึ่งเป็นพันธมิตรทางธุรกิจ ร่วมกันบอกเล่าถึงเบื้องหลังแนวความคิดในการริเริ่ม ออกแบบ และสร้างอาณาจักรแห่งการเรียนรู้ให้โดนใจคนรุ่นใหม่

## โจทย์แรกคือทำเลที่ตั้ง

ศูนย์การค้าเมญาตั้งอยู่ที่ถนนนิมมานเหมินท์ ศูนย์กลางทางเศรษฐกิจที่ไม่เคยหลับใหลของเมืองเชียงใหม่ คึกคักไปด้วยนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและต่างประเทศ รวมทั้งชาวคิซิทัล อีปซีหรือคนทำงานอิสระซึ่งพร้อมจะนั่งทำงานที่ไหนก็ได้ทั่วโลกขอเพียงแค่อินเทอร์เน็ต นอกจากนี้ยังอยู่ใกล้มหาวิทยาลัยเชียงใหม่และโรงเรียนหลายแห่ง C.A.M.P. จึงมีลูกค้าซึ่งเป็นคนรุ่นใหม่รอใช้บริการจำนวนมหาศาล

ในมุมของธุรกิจ ศักยภาพของพื้นที่ดูเหมือนจะเป็นประเด็นแรก ๆ ที่จำเป็นต้องวิเคราะห์หรืออย่างรอบคอบ เพราะส่งผลต่อ

ความคุ้มค่าในการลงทุน ในกรณีของ C.A.M.P. ซึ่งแม้จะเป็นพื้นที่ไม่แสวงหากำไร แต่ก็เริ่มต้นด้วยวิถีคิดเดียวกัน

"Third Place ต้องเป็นที่ที่คนเข้าถึงได้ง่าย หากตั้งอยู่ใกล้ก็คงไม่มีใครไป เพราะต้องลำบากขับรถไป หรือถ้าเป็นเด็กก็ต้องใช้เวลาในการเดินทางไปกลับเมื่อเทียบกับการอ่านหนังสือเพียง 3 ชั่วโมง" ภาณุรัตน์กล่าว

## 3C : หัวใจของการออกแบบพื้นที่ การอ่าน

ภาณุรัตน์เริ่มคิดออกแบบ C.A.M.P. โดยที่ไม่มีภาพห้องสมุดหรือแหล่งเรียนรู้ใดเป็นต้นแบบในใจ เพื่อไม่ให้เกิดภาพจำของที่อื่นแล้วสลัดไม่หลุด แต่เขาค่อย ๆ ขบคิดขึ้นจากประสบการณ์

เมื่อวัยเยาว์ ซึ่งเคยพบเจอข้อจำกัดของพื้นที่การอ่านที่ยังไม่สามารถตอบสนองการเรียนรู้ได้เต็มที่

"เวลาผมอยากอ่านหนังสือ ผมไม่มีที่อ่าน ร้านกาแฟบางร้านก็ไม่ได้เหมาะเพราะมีเสียงรบกวนตลอดเวลา ผมอยากได้สถานที่ที่เสียงไม่ดัง แล้วทุกคนให้เกียรติซึ่งกันและกัน ซึ่งในเมืองไทยมีอยู่ไม่กี่แห่ง แต่ที่เชียงใหม่ยังไม่มีที่แบบนี้เลย เราต้องการจะตอบโจทย์ให้กับคนที่ไม่มีพื้นที่อ่านหนังสือ เพราะไม่ใช่ทุกคนที่จะมีที่อ่านหนังสือสบาย ๆ ในบ้าน คังนั้นเขาก็ต้องเสียเงินไปหาที่นั่งตามร้านกาแฟซึ่งเป็นพื้นที่เชิงพาณิชย์หรือกลุ่มคนทำงานฟรีแลนซ์เขาต้องจ่ายค่าเช่าออฟฟิศหรือค่า co-working space เป็นรายวัน ทั้ง ๆ ที่เขาอาจจะต้องการทำงานแค่ไม่กี่ชั่วโมง





"การออกแบบของ C.A.M.P. เรายึดหลัก 3C ไว้ตั้งแต่ต้น คือ Clean Convenient และ Comfortable ถ้าผมเป็นพ่อแม่ก็อยากให้อ่านหนังสือในที่ที่มีสิ่งอำนวยความสะดวกและไม่มีมุมอับ ที่นี้ก็เลยทำให้พ่อแม่หรืออาจารย์สบายใจ แม้ว่าห้างจะปิดตั้งแต่สี่ทุ่ม แต่โซนสำหรับอ่านหนังสือเปิดให้บริการ 24 ชั่วโมง ทำงานเสร็จคึก ๆ ก็มาที่นี่ได้ เรามีทางเข้าออกเฉพาะ และมีพนักงานรักษาความปลอดภัยดูแลตลอดเวลา"

เสียงใหม่ได้ชื่อว่าเป็นเมืองของการ์ตูนและความสร้างสรรค์ C.A.M.P. จึงเป็นมากกว่าพื้นที่อ่านหนังสือที่มีแค่โต๊ะเก้าอี้ตั้งอยู่ โดยได้ใส่ใจมิติด้านการออกแบบอย่างพิถีพิถัน ชื่อที่ชวนให้นึกถึงการตั้งแคมป์ในป่าเป็นแรงคลาใจให้สถาปนิกออกแบบภูเขาไว้กลางร้าน มีที่นั่งเป็นชั้นเนินไล่ระดับ มีบ้านต้นไม้สำหรับ

อ่านหนังสือมุมสูง มีที่นั่งเอาท์ดอร์ไว้เอกเขนกชมคอยสุเทพ ตกแต่งพื้นที่ด้วยหญ้าเทียม และใช้วัสดุตกแต่งภายในที่ทำจากไม้เพื่อให้ความรู้สึกที่เป็นธรรมชาติ องค์กรประกอบเหล่านี้ได้กลายเป็นเอกลักษณ์ของ C.A.M.P. ที่โดดเด่นและสร้างความรู้สึกแปลกใหม่ให้แก่ผู้ใช้บริการ

## Free Form = Free Mind

C.A.M.P. เป็นคอนเซ็ปต์ที่ผสมผสานกันระหว่างห้องสมุดกับ co-working space มีการออกแบบกำแพงหนังสือไว้คิดคดผนัง พื้นที่ส่วนใหญ่จัดไว้สำหรับเป็นที่นั่งทำงานหรืออ่านหนังสือ ทั้งที่นั่งแบบคนเดียว โต๊ะทำงานเป็นกลุ่ม ห้องประชุม และพื้นที่นั่งกับพื้น รวมประมาณ 340 ที่นั่ง ทุกอณูของ



C.A.M.P. จึงมีความยืดหยุ่นในการใช้งานตามวัตถุประสงค์ของผู้ใช้บริการ ภาณุวัจนเล่าถึงรายละเอียดของการออกแบบพื้นที่สำหรับการเรียนรู้ว่ามีอิสระว่า

"การไม่ fix form คือจะขยับโต๊ะเก้าอี้อย่างไรก็ได้ จะนั่งกับพื้นก็ได้ ไม่จำกัดว่าต้องนั่งอย่างไร ให้ลูกค้าเขาไปจัดการตัวเอง ไม่มีป้ายห้าม ไม่มีกติกอะไร ที่อื่นอาจจะต้องแลกบัตรประชาชน ที่นี่ใครอยากทำอะไรทำ พอไม่มีกฎ ไม่มีเงื่อนไขทุกอย่างเปิดหมด ก็ทำให้คนที่เข้ามา รู้สึกว่ามันยิ่งใหญ่ รู้สึกอิสระ เหมือนกับที่เราเองก็ชอบที่จะทำอะไรก็ได้ สิ่งที่ผมเซอร์ไพรส์มาก ๆ เลยคือ เวลาเด็กสั่งน้ำสั่งขนมไปทานในบริเวณที่อ่านหนังสือ เสร็จแล้วเขาจะหิ้วภาชนะกลับมาวางคืนด้วย น้ำหกเขาก็เอาผ้าไปเช็ด เด็กเขาจัดการเองหมด แต่ถ้าเรา fix เด็กก็อาจจะคิดและทำอีกอย่างก็ได้"

"ถ้าเปรียบเทียบกับការอ่านหนังสือในมหาวิทยาลัย ambience มันไม่ได้ แม้จะปรับให้ดูโมเดิร์น แต่มันให้ความรู้สึกที่เคร่ง-เครียด เหมือนต้องเข้าไปเพื่อรับทำงานหรือทำการบ้าน แต่การมาที่ third place มันให้ความรู้สึกที่ผ่อนคลายกว่า บางทีทำอะไรด้วยความผ่อนคลายกลับได้ผลที่มากกว่า เพราะไม่มีใครอยู่ข้างหลังมาบอกให้เราทำนู่นทำนี่"

ภาณุวัจนยังกล่าวเสริมถึงการสร้างสภาพแวดล้อมที่สนใจให้คนรุ่นใหม่เกิดความกระหายอยากรู้ว่า "ผมว่ามันเกิดจากการเห็นคน คือเราเห็นคนรอบตัวเราขยัน เห็นคนรอบตัวเราเก่ง ถ้าเราเป็นคนธรรมดาเหมือนถูกกระตุ้นว่าเราต้องพยายามทำอะไรบางอย่าง สังเกตคิ ๆ กลุ่มคนที่มาใช้บริการ C.A.M.P. จะไม่มีลูกค้ำมานั่งเล่นสนุกสนาน หรือพูดคุยเสียงดัง มันเป็น



สภาพแวดล้อมที่ช่วยสร้างแรงบันดาลใจและเพิ่มประสิทธิภาพของการเรียนรู้"

## เปิดประตูต้อนรับชุมชนดิจิทัล

เมื่อแรกเริ่ม C.A.M.P. เป็นสถานที่สำหรับอ่านหนังสืออย่างเรียบง่าย ต่อมาห้างเมญาได้พบกับพันธมิตรที่ได้เข้ามาช่วยสนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้ที่ทันสมัยและเปิดกว้างอย่างไร้พรมแดน นั่นคือ บริษัท AIS ซึ่งเข้ามาวางโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลให้คนรุ่นใหม่สามารถใช้เทคโนโลยีเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการสื่อสารและทำงาน อาทิ การให้บริการ super wi-fi โครงข่าย gigabit broadband คุณภาพสูงสำหรับการจัดการประชุมผ่านวิดีโอ (Video Conference) ออนไลน์ บัญชีโทรศัพท์ที่มีหนังสือฟรีหมื่นเล่มมาให้บริการนับร้อยรายการ และทุกเดือนจะมีการจัดกิจกรรมแบ่งปันประสบการณ์และแรงบันดาลใจจากบุคคลที่เป็นไอคอนของวัยรุ่นมาร่วมเสวนาพูดคุย

ที่เรานับว่าถึงความสำคัญของเทคโนโลยีที่มีผลต่อการเรียนรู้ของคนในปัจจุบันว่า "โครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลเป็นเครื่องมือที่จะทำให้การเข้าถึงข้อมูลเกิดขึ้นจากที่ไหนก็ได้ ต่อไปในอนาคตอินเทอร์เน็ตจะกลายเป็นสาธารณูปโภคที่ทุกบ้านจะต้องมีไม่ต่างจากน้ำประปาหรือไฟฟ้า สมัยก่อนคนในแต่ละพื้นที่หรือแต่ละชุมชนอาจมีวัฒนธรรมหรือตัวตนที่แตกต่างกันมาก แต่พอเริ่มมีเทคโนโลยีความแตกต่างนั้นก็เริ่มน้อยลงเดี๋ยวนี้คนต่างจังหวัดก็ไม่ได้ต่างจากคนกรุงเทพฯ มากนัก

เพราะเทคโนโลยีเข้าไปเป็นตัวเชื่อมต่อ ทำให้เรามีพฤติกรรมหรือความคิดความอ่านใกล้เคียงกับคนที่อยู่ในเมืองมากขึ้น ในขณะที่คนที่มีความสนใจเฉพาะด้านจะหากันเจอได้ง่ายขึ้น เกิดเป็น virtual community"

ส่วนภาวนุวัจน์ซึ่งเป็นตัวแทนของคนรุ่นใหม่ให้ความเห็นว่า "สำหรับผมความรู้ไม่เคยอยู่ใน physical form ผมอาจจะดู TEDx TEDtalk หรือเรียนออนไลน์ก็ได้ นอกจากห้องสมุดยังมีช่องทางอีกเยอะมาก ซึ่งขึ้นอยู่กับว่าเราจะเข้าไปหามันรีเปล่า ข้อดีของยุคดิจิทัลคือ พออินเทอร์เน็ตเข้ามาเรามีสิทธิเรียนรู้มากกว่า physical form และความรู้สมัยนี้มันเปิดกว้างมาก จนแม้แต่เด็กที่สงสัยสักแคไหน คำตอบก็มีให้เสมอ"

การออกแบบพื้นที่การอ่านที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นวัยรุ่นหรือคนรุ่นใหม่ จำเป็นต้องทำความเข้าใจในตัวคนและพฤติกรรม การเรียนรู้ที่เปลี่ยนแปลงไป ทิวทัศน์ที่กล่าวถึงลักษณะของชนรุ่นดิจิทัลไว้ว่า "คนรุ่นใหม่สามารถรับข้อมูลข่าวสารได้หลากหลายช่องทาง ดังนั้นถ้าอยากเรียนรู้อะไรต้องได้รู้ทันที ไม่มีทางที่จะนั่งรออีกแล้ว เรียกได้ว่าเป็น Now Generation" สอดคล้องกับความเห็นของภาวนุวัจน์ที่เห็นว่า "คนรุ่นใหม่เป็นคนใจร้อนมาก ถ้าต้องการหาอะไรต้องเจอ อยากจะค้นหาหนังสือก็ต้องทำได้เร็ว เร็วอย่างเดียวยังไม่พอ ถ้าเดินไปที่ชั้นหนังสือก็ต้องหาเจอด้วย ไม่อย่างนั้นก็ต้องระบุตั้งแต่คอนค้นหาว่าหนังสือเล่มนั้นๆ ถูกยืมออกไปแล้ว ถ้าเสิร์ชเจอแต่ไม่เจอที่ชั้นจะหงุดหงิด เพราะเขาอุตส่าห์เสียเวลาเดินทางมาถึงที่ห้องสมุด"







## มุมมองต่อห้องสมุด

C.A.M.P. ไม่ใช่ห้องสมุด แต่มีลักษณะเป็นพื้นที่สร้างสรรค์สำหรับเยาวชนคนรุ่นใหม่ แม้จะเป็นการลงทุนที่ไม่ก่อให้เกิดผลกำไรที่เป็นตัวเงิน แต่ก็มีความสุขจากการเห็นผู้คนตื่นตัวกับการแสวงหาความรู้ และเดินทางมาพบปะสังสรรค์กันด้วยจุดมุ่งหมายที่ก่อให้เกิดประโยชน์ อย่างไรก็ตาม เมื่อถูกถามถึงมุมมองที่มีต่อห้องสมุด ทั้งคู่ได้แสดงความคิดเห็นไว้อย่างน่าสนใจว่า

"ห้องสมุดในอนาคตอาจไม่ใช่ที่มีหนังสือเยอะแยะเต็มไปหมด ผู้ใช้บริการอาจไม่จำเป็นต้องเข้ามาในห้องสมุดก็ได้ ในอนาคตจะกลายเป็นห้องสมุดเสมือน (virtual library)

สำหรับเข้าถึงข้อมูล ส่วนพื้นที่ทางกายภาพอาจจะใช้ประโยชน์เพื่อการปฏิสัมพันธ์มากกว่า คือพอเราได้ความรู้ผ่านทางออนไลน์แล้วก็ใช้ห้องสมุดเป็นพื้นที่พูดคุยอภิปรายกัน หรือต่อยอดให้ความรู้เกิดเป็นผลลัพธ์ออกมา" ทิฉินันท์กล่าว

ขณะที่ภาณุวัฒน์ให้ความเห็นต่อประเด็นนี้ว่า "ห้องสมุดคือคลังความรู้ที่เป็น destination ในตัวของมันเองอยู่แล้ว แต่การลงทุนทำห้องสมุดนั้นภาครัฐจะต้องเป็นตัวหลัก อาจส่งเสริมหรือดึงภาคเอกชนเข้ามาก็ได้ แต่ต้องตั้งหลักคิดเหมือนการทำถนนหรือทำทางด่วนว่าทำไปแล้วมันไม่ได้คืนทุนเป็นตัวเงิน เพราะเป็นการลงทุนทำเพื่อเปิดให้คนทุกคนเข้าถึงข้อมูลความรู้ มิเช่นนั้นคนที่ได้เปรียบก็คือคนที่มีความรู้หรือมีความรู้มากกว่า แต่ผลตอบแทนจากการทำห้องสมุดอาจได้คืนกลับมาเป็น

จำนวนผู้ประกอบการที่มีคุณภาพ หรือสถิติคนที่อ่านออกเขียนได้เพิ่มขึ้น อาจมีส่วนช่วยลดปัญหาสังคม ดึงเยาวชนออกจากแหล่งมั่วสุมที่เป็นอันตราย หรือลดปัญหายาเสพติด มิฉะนั้นเป็นผลทางอ้อมที่ส่งผลกระทบกว้างกว่าการวัดขีดความสามารถประเทศด้วยตัวเลขทางเศรษฐกิจเพียงอย่างเดียว"

ทีจูนันทเสริมว่าการปรับเปลี่ยนห้องสมุดให้สอดคล้องกับยุคเทคโนโลยีดิจิทัล ไม่ได้หมายความว่าทุกอย่างจะต้องทันสมัยหรือเปลี่ยนไปให้บริการอีบุ๊กเสียทั้งหมด เพราะห้องสมุดในแต่ละพื้นที่ย่อมมีกลุ่มผู้ใช้บริการที่หลากหลายและมีความต้องการทรัพยากรความรู้ที่แตกต่างกันออกไป

"สำหรับคนที่อยู่ใกล้ชิดกับเทคโนโลยี โอกาสที่จะหาข้อมูลเป็นเรื่องง่าย เขาก็ไม่จำเป็นต้องมาห้องสมุด แต่ถ้าเป็นชาวบ้านหรือประชาชนทั่วไปห้องสมุดแบบที่มีหนังสือไว้ให้บริการก็อาจยังมีความจำเป็น ประเด็นสำคัญก็คือทำอย่างไรจึงจะทำให้สภาพของห้องสมุดดีขึ้นกว่านี้ และตอบสนองให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของคน ตัวอย่างเช่นถ้าเรานำเอา wi-fi ความเร็วสูงเข้าไปเสริม เพื่อให้ผู้ใช้บริการสามารถเข้าถึงข้อมูลหรือความรู้ได้มากกว่าหนังสือที่มีอยู่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในหมู่บ้านที่คนยังไม่สามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ต ผมคิดว่าห้องสมุดที่มี wi-fi ดี ๆ จะเปลี่ยนไปทันที เพราะจะกลายเป็นแหล่งหรือศูนย์กลางของหมู่บ้านที่คนเข้ามาหาความรู้ด้วยกัน มาพบปะเจอกัน คุยกัน แลกเปลี่ยนความรู้กัน" ทีจูนันทกล่าว พร้อมทั้งท้ายว่า

"บรรณารักษ์ก็ต้องปรับบทบาทตัวเองด้วย นอกจากการทำหน้าที่แนะนำหนังสือ เขาคงจะมีทักษะคอมพิวเตอร์และการใช้อินเทอร์เน็ตได้อย่างคล่องแคล่ว สามารถให้คำแนะนำหรือช่วยสืบค้นข้อมูลที่ใช้ต้องการได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว ต้องยอมรับว่าเทคโนโลยีมีอิทธิพลต่อโลก คนสมัยใหม่มีพฤติกรรมที่เปลี่ยนไปแล้ว ถ้าเขาอยากหาข้อมูลแล้วเขาหาที่บ้านไม่เจอ เมื่อมาที่ห้องสมุด บรรณารักษ์ต้องทำหน้าที่ตรงนั้นได้"





## Maker Space พื้นที่สร้างความรู้

ด้วยวัฒนธรรมการคิด ทำ แบ่งปัน  
และเรียนรู้จากข้อผิดพลาด

Maker movement หรือกระแสความเคลื่อนไหวของกลุ่มคนที่นิยมสร้างสรรค์หรือซ่อมแซมสิ่งของต่าง ๆ เองโดยอาศัยเทคโนโลยีที่ทันสมัย เป็นปรากฏการณ์ที่เพิ่งจะแพร่หลายในสหรัฐอเมริกาไม่ถึงสิบปี วิถีของเมกเกอร์แตกหน่อมาจากวัฒนธรรม DIY (Do it by yourself) หรือ "อยากได้ต้องทำเอง" ซึ่งฝังรากอยู่แล้วในสังคมชนชั้นกลางของอเมริกา เพราะสามารถแสดงออกถึงความเป็นตัวตนของคนเองผ่านงานอดิเรกและข้าวของที่ทำขึ้นเพื่อใช้ในชีวิตประจำวัน

Maker movement มีคุณค่าอย่างเด่นชัดในมิติทางเศรษฐกิจ เพราะเป็นปัจจัยที่เอื้อต่อการผลักดันเศรษฐกิจด้วยนวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์ กล่าวคือการสร้างผลิตภัณฑ์ที่ซับซ้อนทำได้ง่ายขึ้น ก่อให้เกิดอาชีพประเภทใหม่ ๆ และเพิ่มโอกาสในการก้าวสู่การเป็นผู้ประกอบการให้แก่คนรุ่นใหม่ นอกจากนี้ หากมองในมิติทางการศึกษา สังคมของเมกเกอร์ยังเป็นรูปธรรมสำคัญของชุมชนแห่งการเรียนรู้ มุ่งเน้นการเรียนรู้

จากการลงมือทำและประสบการณ์ ซึ่งแนวคิดนี้ถูกพูดถึงกันมานานหลายสิบปีแต่ก็เกิดขึ้นจริงไม่มากนักในรั้วโรงเรียน

สำหรับประเทศไทย การรับรู้เรื่องเมกเกอร์ยังอยู่ในวงจำกัด ธุรกิจ Maker Space หรือ Hacker Space สำหรับพบปะและสร้างสรรค์งานของชาวเมกเกอร์เพิ่งเริ่มเกิดขึ้นในช่วง 1 - 2 ปีนี้ สถาบันอุดมศึกษาและโรงเรียนบางแห่งเริ่มพัฒนาพื้นที่สำหรับการทำโครงการควบคู่กับกระบวนการเรียนการสอน โดยอาจถูกเรียกด้วยชื่ออื่น ๆ ไม่ว่าจะเป็น Fab Lab (Fabrication Laboratory) หรือ Incubator ฯลฯ

ภัทรพร โปธิ์สุวรรณ ผู้ก่อตั้ง Maker Zoo ย่านเอกมัย และ นที แสง ผู้ก่อตั้งบริษัท เมกเกอร์สเปซ จำกัด ที่จังหวัดเชียงใหม่ มาช่วยกันบอกเล่าถึงความหมายและที่มาของเมกเกอร์ ตลอดจน เมกเกอร์คัลเจอร์ ที่กำลังก่อตัวขึ้นทีละน้อยในสังคมไทย ซึ่งปรากฏการณ์นี้อาจเป็นการเปลี่ยนผ่านที่นำไปสู่การก่อเกิดพื้นที่การเรียนรู้แนวใหม่ในอนาคตอันใกล้

## เมกเกอร์คือใคร

นที เริ่มต้นอธิบายนิยามของเมกเกอร์ให้เข้าใจอย่างง่าย ๆ ว่า "เมกเกอร์ไม่ใช่แค่คนที่สามารถใช้เครื่องมือสามมิติหรือเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ ไม่จำเป็นต้องเป็นวิศวกรหรือมืออาชีพ นักประดิษฐ์ จริง ๆ แล้วเมกเกอร์หมายถึงคนที่มีจิตนาการ มีความคิดสร้างสรรค์ แล้วลงมือสร้างผลงานนั้นออกมา ดังนั้น

ช่างไม้ก็เป็นเมกเกอร์ ช่างเฟอร์นิเจอร์ก็เป็นเมกเกอร์ คนชอบทำอาหารก็เป็นเมกเกอร์อยู่แล้ว โลกนี้มีเมกเกอร์อยู่เต็มไปหมด ส่วนคนไทยก็มีธรรมชาติของความเป็นเมกเกอร์ เพราะใช้มือเก่ง ผลิตเก่ง และมีความคิดสร้างสรรค์สูง"

ภัทรพร กล่าวเสริมว่า "ลักษณะนิสัยของคนที่เป็นเมกเกอร์ มักจะไม่ได้มองข้อจำกัดของปัญหามากนัก คือจะคิดว่า ฉันอยากทำแบบนี้ มันน่าจะทำได้ ฉันก็ลองทำดู ถ้าฉันรู้ว่ามันผิดฉันก็แก้ไข แล้วพอถึงจุดหนึ่งถ้าเขาารู้สึกว่ามีความรู้ไม่พอที่จะพัฒนางานต่อ เขาก็จะไปอ่านหนังสือหรือคุยกับคนที่รู้จริงแล้วค่อยกลับมาแก้งานดีไซน์ของตัวเองอีกครั้ง เป็นกระบวนการเรียนรู้แบบ Learning by doing ซึ่งใช้เวลาน้อยแต่ได้ผลที่สุด"

## เมกเกอร์สเปซ ชุมชนแห่งการแบ่งปัน

การพัฒนาต้นแบบงานของนักสร้างสรรค์รุ่นใหม่ต้องการพื้นที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้และอุปกรณ์ที่เหมาะสม เช่น เครื่องมือช่าง อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เครื่องพิมพ์สามมิติ เครื่องตัดเลเซอร์ ฯลฯ ซึ่งเครื่องมือบางชิ้นมีราคาสูงเกินกว่าจะซื้อหาไว้ใช้เอง พื้นที่ที่เรียกว่าเมกเกอร์สเปซจึงเกิดขึ้นเพื่ออำนวยความสะดวกและช่วยลดต้นทุนให้กับนักพัฒนา รวมทั้งยังมีมิตรสหายที่พร้อมจะแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ การทำงาน DIY จึงกลายเป็น DIT หรือ Do it together



บรรยากาศการทำงานพร้อมกับการเรียนรู้ที่ Maker Zoo



ภัทรพร เล่าว่าวัฒนธรรมที่เป็นหัวใจของชาวเมกเกอร์ก็คือ การแบ่งปัน "เมกเกอร์สเปซคือชุมชนของผู้คนที่มีความสนใจ และความถนัดที่หลากหลาย อาจจะรวมทั้งคนที่เชี่ยวชาญ และคนที่ยังไม่มีความรู้ในสิ่งที่ตนอยากทำ หรือยังใช้เครื่องมือต่าง ๆ ไม่เป็น คนที่รู้อยู่แล้วก็จะทำหน้าที่ช่วยสอนคนที่ทำไม่เป็น"

วัฒนธรรมการแบ่งปันสิ่งของเป็นสิ่งมีอยู่แล้วในวัฒนธรรมไทย แต่เรื่องการแบ่งปันความรู้อาจยังไม่ใช้สิ่งที่สังคมเราคำนึงเคย อย่างไรก็ตามทิศทางการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 บอกเราว่าการวางแผนความรู้ หรือค่านิยมการแข่งขันไม่ใช่สิ่งที่จะทำให้คนรุ่นใหม่อยู่รอดได้ในสังคมอนาคต การเปลี่ยนแปลงวิธีการเรียนรู้ไปสู่การแบ่งปันและการร่วมมือกันจึงเป็นสิ่งจำเป็นที่ต้องเริ่มต้นกันตั้งแต่วันนี้

"หากผู้ประกอบการในบ้านเราเอาวัฒนธรรมของเมกเกอร์ไปใช้ อุตสาหกรรมที่เข้มแข็งอยู่แล้วก็จะยิ่งเข้มแข็งมากไปกว่านี้อีก

ถ้าไม่ได้มองว่าคนอื่นเป็นคู่แข่ง แต่ทุกคนแบ่งปันข้อมูลกัน มันก็จะทำให้ player ทุกคนมีศักยภาพอยู่ในระดับที่สูงกว่าเดิม และแข่งขันกับประเทศอื่นได้ง่ายขึ้น เพราะคนที่ยังไม่เก่งก็จะเก่งขึ้น และคนที่เก่งอยู่แล้วก็จะเก่งมากขึ้นอีก เพราะอาจจะมีบางอย่างที่คนเก่งไม่รู้ แต่คนไม่เก่งอาจจะรู้และแบ่งปันให้ก็ได้

"สังคมไทยคนส่วนใหญ่ไม่ได้เปิดใจยอมรับหรือการกล้าที่จะแบ่งปัน แต่วัฒนธรรมแบบนี้จะต้องเปลี่ยน ไม่อย่างนั้นคนที่เก่งก็จะอยู่เป็นกลุ่มก้อนเล็ก ๆ สังคมก็ไม่พัฒนาไปไหน หรือถ้ามีการแชร์แต่ไม่มีการเปิดรับความเห็นหรือความรู้ของผู้อื่น ก็ไม่เกิดประโยชน์ ในสังคมของเมกเกอร์เรามีความสุขกับการเจอกัน แลกเปลี่ยนความคิดกัน ใครก็ตามที่เข้ามาในชุมชนของเรา เราก็ไม่ได้ปล่อยให้เขาเข้ามาทำงานให้สำเร็จอย่างเดียว แต่จะสอดแทรกคุณค่าเรื่องการแบ่งปันนี้ด้วย"



กิจกรรม Chiang Mai Maker Party จัดขึ้นเมื่อเดือนมีนาคม 2558 เป็นงาน Maker Faire หรืองาน "ปล่อยของ" สำหรับชาวเมกเกอร์ งานแรกๆ ของเมืองไทย

นที ได้ยกตัวอย่างถึงกลุ่มเชียงใหม่เมกเกอร์คลับ ชุมชนที่ชาวเมกเกอร์ได้ร่วมกันเรียนรู้และแบ่งปันความรู้ใหม่ ๆ ทั้งในพื้นที่ทางกายภาพและพื้นที่โลกออนไลน์ ปัจจุบันมีสมาชิกกว่าร้อยคน และได้รับการกล่าวถึงว่าเป็นเอสทีก็้าวหน้าแห่งหนึ่งในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

"ที่นี่ทุกคนสามารถเข้ามาใช้พื้นที่ได้โดยไม่ต้องเสียเงิน เรามีคนที่ช่วยสอนวิธีการใช้เครื่องมือให้ แต่มีเงื่อนไขว่าผลงานที่สร้างขึ้นจะต้องเป็น Open source และผู้พัฒนาจะต้องเขียนวิธีการทำผลงานนั้นเผยแพร่ผ่านบล็อก (Blog) เพื่อให้คนอื่นนำไปเรียนรู้ต่อได้ ประสบการณ์ที่ผ่านมาทำให้เรารู้ว่ายิ่งเราสอนคนอื่นเราก็จะยิ่งมีความรู้เพิ่มขึ้นด้วย"

## โมเดลทางธุรกิจของเมกเกอร์สเปซ

ชุมชนของเมกเกอร์มีอุดมคติที่จะเป็นพื้นที่แห่งการแบ่งปันและเป็นมิตร แต่ก็ปฏิเสธไม่ได้ว่าอีกด้านหนึ่งก็ต้องหารายได้เพื่อความอยู่รอดทางธุรกิจตามแนวทางที่สอดคล้องกับจุดยืนของแต่ละแห่ง เช่นกรณีของร้าน TechShop ซึ่งมีสาขาอยู่นับสิบแห่งและเป็นเซนโหลที่ใหญ่ที่สุดในสหรัฐอเมริกา เลือกใช้วิธีการหารายได้จากการเก็บค่าสมาชิกในอัตรา 150 เหรียญต่อเดือน สามารถสร้างรายได้หลายล้านเหรียญต่อสาขา และได้รับการจัดอันดับว่าเป็นหนึ่งในธุรกิจที่เติบโตสูงที่สุดในอเมริกา แต่ก็มีเมกเกอร์สเปซอีกหลายแห่งที่ใช้โมเดลทางธุรกิจแบบเดียวกันนี้ แต่กลับไม่ประสบความสำเร็จหรือต้องปิดกิจการในที่สุด



การทำงานของเมกเกอร์ ที่เมกเกอร์สเปซ เชียงใหม่

นที กล่าววิจารณ์ถึงจุดอ่อนของแนวทางการหารายได้ที่กำลังเป็นโมเดลกระแสหลักในขณะนี้ว่า "ผมคิดว่าแนวทางนี้ไม่มีความยั่งยืน เพราะลูกค้าจะรู้สึกแกว่าได้เข้ามาใช้เครื่องมือของร้านเพื่อผลิตของหรือทำธุรกิจแล้วก็กลับไป เมื่อไหร่ที่ลูกค้าเริ่มรู้สึกว่าค่าบริการแพงไม่คุ้มกับการที่เขาแค่เดินเข้ามาใช้งานเครื่องมือในร้าน ธุรกิจก็ไปไม่รอด เพราะทางร้านมีแหล่งรายได้เพียงแหล่งเดียวคือค่าเมมเบอร์ จริงๆ แล้วยังมีโมเดลการหารายได้แบบอื่นๆ อีกสำหรับเมกเกอร์สเปซ เช่น การเป็นแล็บ

ที่รับบริการพัฒนางานต้นแบบ การเป็นศูนย์รวมงานออกแบบหรือการขายผลงานที่ผลิตขึ้นในเมกเกอร์สเปซ"

ทั้งบริษัทเมกเกอร์สเปซ และ Maker Zoo เลือกที่จะไม่เก็บค่าสมาชิกเพราะมองว่าการให้บริการสถานที่และเครื่องมืออาจยังไม่มีมูลค่ามากพอที่จะนำมาคิดเป็นค่าบริการ อีกทั้งค่าสมาชิกอาจกลายเป็นอุปสรรคของเมกเกอร์หน้าใหม่หรือกลุ่มธุรกิจเอสเอ็มอี



ภัทรพร กล่าวว่า "สิ่งที่เมกเกอร์สเปซขายก็คือประสบการณ์ในการเรียนรู้ เป็นพื้นที่ที่สามารถพัฒนาคน และช่วยพัฒนาธุรกิจด้วย ดังนั้นเราก็เน้นที่การขายเวิร์คช็อป หรือขายโปรแกรมเพื่อการเรียนรู้ ถ้าเราหาจุดขายของเราได้ ก็จะเกิดสมดุลระหว่างการหารายได้กับการพยายามสร้างชุมชนที่ทุกคนได้เข้ามาเป็นเพื่อนและแบ่งปันความรู้กัน"

## เมื่อนักสร้างสรรค์ถูกท้าทาย ด้วยนักถือปี่

มีหลายกลไกที่เกิดขึ้นในระยะเดียวกับ Maker movement ซึ่งเป็นตัวช่วยให้เหล่าเมกเกอร์สามารถสร้างสรรค์สิ่งที่ซับซ้อนได้ง่ายขึ้น ไม่ว่าจะ Open source และ Open hardware ซึ่งเป็นการแชร์ซอฟต์แวร์หรือวิธีการผลิตสิ่งของเพื่อให้ผู้อื่นสามารถนำไปพัฒนาต่อ แต่บางครั้งทรัพย์สินทางปัญญาเหล่านี้ก็ถูกถือปี่นำไปใช้เพื่อการผลิตในเชิงพาณิชย์ ซึ่งไม่ตรงตามเจตนารมณ์ของผู้ที่อยู่ในสังคมแห่งการแบ่งปัน

ภัทรพร ให้ความเห็นเกี่ยวกับประเด็นนี้ว่า "เราแชร์เพื่อให้เกิดการพัฒนาขึ้นในสังคม ในมุมมองนักสร้างสรรค์ที่เขาสนใจก็คือเกิด Crowd sourcing หรือพลังสมองที่จะช่วยให้ผลผลิตถูกพัฒนาไปอย่างต่อเนื่อง การมี Open source ไม่ได้แปลว่าทุกอย่างฟรีหมด หรือใครจะเอาไปถือปี่ก็ได้ อาจจะมีบางอย่างไม่เราแชร์ และมีบางอย่างที่เราไม่แชร์ หรือบาง license อาจจะมีฟรีสำหรับการใช้งานส่วนบุคคล แต่ถ้านำไปใช้ในเชิงพาณิชย์

ก็ต้องเสียค่าใช้จ่าย มันก็มีกระบวนการที่ควบคุมอยู่ระดับหนึ่ง แต่ถ้าสุดท้ายแล้วยังถูกถือปี่ก็ไม่เป็นไร เพราะเมื่อสินค้าออกมาสู่ตลาดก็จะแข่งขันกันที่คุณภาพของผลิตภัณฑ์"



ซอฟต์แวร์ 123D Design เป็นหนึ่งใน Open source ยอดนิยมนับด้านการออกแบบสามมิติ ที่นักพัฒนาสามารถนำไปใช้พัฒนาผลงานต้นแบบได้อย่างสะดวก

ส่วนนี้ มีความเห็นว่า "คนที่เป็นศิลปินต้องเข้าใจธรรมชาติ ว่า ในโลกของการสร้างสรรค์มีการถือป้้เติมไปหมด มันเป็นเรื่องช่วยไม่ได้ แต่เราก็ต้องสร้างสรรค์ต่อไป ถ้าเราเป็นคนที่มีความคิดสร้างสรรค์สูง เราไม่จำเป็นต้องกลัวเรื่องแบบนี้ เพราะนี่เป็นแค่หนึ่งไอเดียที่เรามี คนที่เป็นนักพัฒนานวัตกรรมจริงก็ต้องสามารถผลิตสิ่งใหม่ออกมาได้อีก"

## เมกเกอร์สเปซกับการเรียนรู้ในระบบโรงเรียน

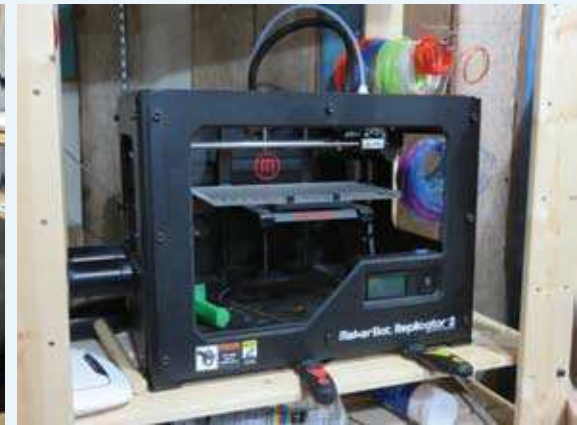
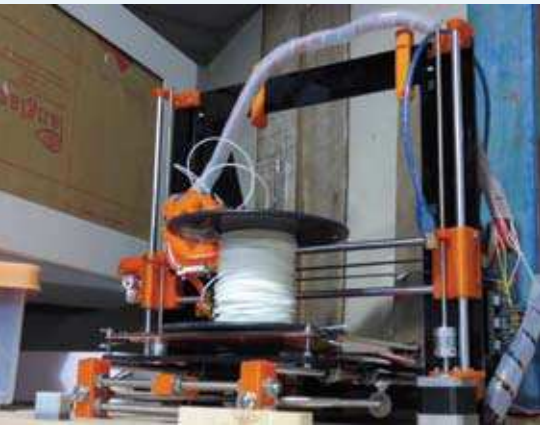
แม้ว่าทีและภัทรพรจะเป็นผู้ประกอบการด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรม แต่ทั้งสองก็มีความสนใจงานด้านการศึกษาด้วย เพราะมองเห็นจุดร่วมของโรงเรียนและเมกเกอร์สเปซในเรื่องกระบวนการเรียนรู้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเรื่อง Learning by doing ซึ่งเมกเกอร์สเปซสามารถช่วยเติมเต็มมิติที่ยังขาดหายไป ในโรงเรียน

"การศึกษาปัจจุบันกำลังล้มเหลว มหาวิทยาลัยกลายเป็นโรงงานที่ปั้มนคนไม่มีคุณภาพออกมาป้อนระบบ ในอดีตเราเชื่อว่าคนที่สำเร็จปริญญาถึงจะมีงานทำ แต่ปัจจุบันโลกไม่ได้เป็นอย่างนั้นแล้ว เรียนจบสูงก็ไม่แน่ว่าจะมีงานทำ ในขณะที่ยังมีการเรียนรู้นอกห้องเรียนอีกมากมาย แนวโน้มเนื้อหาการเรียนในอนาคตนั้นคือวิชาหลักที่เรียกย่อๆ ว่า STEM (Science, Technology, Engineering and Mathematics) แต่ปัญหาก็คือโรงเรียนในไทยยังเรียนจากตำรากันอย่างเดียว... เป็นไปได้ยังไงที่เราเรียนวิทยาศาสตร์กันโดยขาดแคลนห้องแล็บ!

เมกเกอร์สเปซเป็นสิ่งที่เหมาะเจาะกับเนื้อหาวิชาเรียนสำหรับอนาคต เพราะทำให้คนได้ลงมือปฏิบัติจริงจากสิ่งที่เรียนจากตำรา เด็ก ๆ สามารถเข้าถึงเครื่องมือไฮเทคในชุมชนที่อยู่บนรากฐานของความรู้ โดยโรงเรียนไม่ต้องใช้เงินลงทุนโครงสร้างพื้นฐานเอง บางโรงเรียนมาหาเราแล้วบอกว่าอยากให้เด็กได้เรียนรู้เนื้อหาเรื่องนั้นเรื่องนี้ เราก็มีหน้าที่สร้างโครงการให้เด็กคิดและทดลองทำ เช่น การเรียนฟิสิกส์โดยสอนให้เด็กสร้างจรวด ซึ่งได้เรียนรู้ทั้งการดีไซน์ การทำโมเดล และเรื่องสารเคมีที่ใช้เป็นเชื้อเพลิง" นทีกล่าว

ส่วนภัทรพร เห็นว่า "เด็กสมัยนี้ไม่ค่อยมีโอกาสได้เรียนรู้จากประสบการณ์หรือการลงมือปฏิบัติมากนัก ไม่ว่าจะในห้องเรียน พอเด็กเข้ามัธยมก็เริ่มต้องทวนวิชากันแล้ว เรื่องพวกนั้นอาจจะสำคัญ แต่สุดท้ายแล้วคนที่จะอยู่ได้บนโลกนี้ก็คือคนที่รู้จักเรียนรู้จากปัญหา กระบวนการเรียนรู้ไม่จำเป็นต้องเกิดขึ้นในมหาวิทยาลัย กระบวนการคิดมันเกิดขึ้นได้จากชีวิตประจำวัน ถ้าโรงเรียนเข้ามาช่วยได้ตั้งแต่จุดนี้ก็จะดี

"มีโรงเรียนนานาชาติหลายแห่งในประเทศไทยที่เริ่มสร้างเมกเกอร์สเปซในโรงเรียน ซึ่งเริ่มค้งง่าย ๆ โดยการจัดหาเครื่องมือตามเนื้อหาที่จำเป็นจะใช้ในการเรียนการสอน อาจจะมีวงจรไฟฟ้า หัวแรง หรือพวกเครื่องมือช่าง สุดท้ายแล้วไม่จำเป็นเลยว่โรงเรียนจะต้องจะมีเครื่องพิมพ์สามมิติหรือเครื่องมือที่ทันสมัย สิ่งที่สำคัญที่สุดคือเนื้อหาที่จะสอนเครื่องมือก็เป็นแค่เพียงวัตถุหนึ่งซึ่งต้องรู้จักวิธีนำไปใช้เพื่อให้เกิดอรรถประโยชน์สูงสุดทางการศึกษา ดังนั้นเราต้องสร้าง



การออกแบบผลงานในไอแพดก่อนจะสั่งพิมพ์เป็นต้นแบบวัตถุด้วยเครื่องพิมพ์สามมิติ

โปรแกรมการเรียนรู้เสียก่อน คือคิดว่าควรจะสอนเนื้อหาอะไรให้เด็กแต่ละชั้น แล้วจึงนำเครื่องมื่อมาใช้ตอบโจทย์"

แน่นอนว่าหากสถานการณ์ยังคงเช่นนี้ต่อไปเรื่อย ๆ ก็เกิดความเสียหายต่อเศรษฐกิจตามมา

## เรียนรู้จากความล้มเหลว สร้าง Maker และ Innovator

เทคโนโลยีมีอิทธิพลต่อวิถีชีวิตของคนในปัจจุบันมากขึ้นทุกที แต่ประเทศไทยอยู่ในฐานะผู้บริโภคนเทคโนโลยีมาโดยตลอด

"เราผลิตน้อยลง คิดอะไรเองน้อยลงทุกที เราแม้แต่นำเข้าสินค้าต่างๆ ที่ของบางอย่างเราสามารถพัฒนาขึ้นเองได้ ในอนาคตโรงงานอุตสาหกรรมจะเล็กลง คนก็มีโอกาสที่จะผลิตสิ่งของตัวเองมากขึ้น พวกเขาอยากสร้างนักพัฒนานวัตกรรมเทคโนโลยีให้มากกว่านี้เพราะเชื่อว่าจะช่วยให้สังคมดีขึ้น อย่างเช่นแต่ก่อน

มีธุรกิจที่ไม่เคยคิดว่าจะต้องใช้เครื่องพิมพ์สามมิติเข้ามาหาเรา แล้วเขาก็พบว่าเมกเกอร์สเปซช่วยลดต้นทุนเขาได้เยอะ หรือเราไปเจอเด็กนักศึกษาสถาปัตย์ที่คืองทำโมเดลส่งอาจารย์ ซึ่งที่ผ่านมาเขาทำโครงการโดยใช้เครื่องเลเซอร์ รอบหนึ่งเสียเงิน 4-5 หมื่น แต่พอมาใช้เครื่องพิมพ์สามมิติต้นทุนเหลือแค่หมื่นกว่าบาท แล้วก็ไม่ต้องไปนั่งประกอบแบบด้วย

"ที่ Maker Zoo เราเน้นกลุ่มที่เป็นเมกเกอร์มือใหม่เพราะอยากให้คนเห็นว่าเทคโนโลยีเป็นเรื่องใกล้ตัว ไม่ว่าจะคุณจะเป็นใครก็สามารถสนุกกับการเรียนรู้เทคโนโลยีได้ เราเพิ่งจัดงาน 'หุ่นยนต์เหย่' เพื่อทำลายกำแพงในการเข้าถึงเทคโนโลยีใหม่ๆ ทำให้เห็นว่าคนที่ไม่ใช่วิศวกรหรือคนที่ไม่มีความรู้ซับซ้อนก็สามารถเป็นเมกเกอร์ได้ มาสร้างหุ่นยนต์แข่งกันได้ ชื่อ 'เหย่' มันบ่งบอกถึงความล้มเหลว เพราะความล้มเหลวเป็นขั้นหนึ่งของความสำเร็จ สังคมเอเชียอย่างเช่นสังคมของบ้านเรามักจะกลัวความผิดพลาด กลัวความล้มเหลว เป็นสังคมอนุรักษ์นิยม ก็เลยไม่อยากโชว์ ไม่กล้าแสดงออก เพราะกลัวคนอื่นดูถูก แต่พวกเราอยากให้คนเห็นว่า ในความล้มเหลวมันมีแง่มุมของความคิดสร้างสรรค์ ทุกคนได้สนุกกับมัน ได้เจอกับสิ่งที่ตัวเองไม่ได้คิดมาก่อน แล้วก็ได้เรียนรู้จากการแก้ปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้น" ภัทรพรกล่าวถึงความตั้งใจและผลลัพธ์ที่อยากให้เกิดขึ้นกับสังคม ผ่านเมกเกอร์สเปซและวิถีของเมกเกอร์คัลเจอร์

ส่วน นที ได้กล่าวทิ้งท้ายว่า "ตอนผมเป็นนักเรียนถูกสอนมาว่าประเทศไทยเป็นประเทศกำลังพัฒนา รุ่นพ่อแม่ของเราก็



บรรยากาศการแข่งขัน Hebocon หรือ หุ่นยนต์เหย่

ถูกสอนมาเหมือนๆ กัน นั่นหมายความว่าตลอด 60 ปีที่ผ่านมาประเทศเราไม่ได้พัฒนาเลย เมกเกอร์สเปซคือพื้นที่สำหรับการพัฒนาในโลกยุคปัจจุบัน ถ้ากระแสการขับเคลื่อนนี้มีพลังมากพอ ก็หวังว่าสักวันหนึ่งจะช่วยเปลี่ยนประเทศไทยให้เป็นประเทศที่พัฒนาแล้วเสียที"


#### แหล่งข้อมูล

[http://www.techshop.ws/press\\_releases.html?action=detail&press\\_release\\_id=47](http://www.techshop.ws/press_releases.html?action=detail&press_release_id=47)  
<https://www.blognone.com/node/58961>

#### แหล่งภาพ

<https://www.facebook.com/makerzoo>  
<https://thainetizen.org/2015/04/chiang-mai-maker-party-part1/>  
<http://www.thairobotics.com/2015/04/23/hebocon-thailand/>  
<http://www.progressth.org/2015/04/maker-movement.html>  
<http://www.123dapp.com/design>  
<http://www.chiangmaicitylife.com/citylife-articles/makerspace-the-future-will-be-open-source/>  
<https://www.facebook.com/makerspaceth>



The background is a solid orange color with a pattern of thin, white, overlapping circles and small white dots scattered across the surface. A large white circle is positioned in the upper right quadrant, containing the text.

ห้องสมุด  
อนาคต :  
กรณีศึกษา



# ห้องสมุดแนวใหม่ ก้าวข้ามแหล่งให้บริการยืมคืนหนังสือ

ประวัติศาสตร์ของโลกยุคใหม่ ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี มักเริ่มต้นจากประเทศฟากฝั่งตะวันตก ไม่ว่าจะเป็นอเมริกา หรือยุโรป เทคโนโลยีใหม่ๆ นำมาสู่นวัตกรรมการเข้าถึง ความรู้ที่ทำให้โลกหนังสือและการอ่านเปลี่ยนแปลงไป ผลกระทบที่เป็นรูปธรรมซึ่งกำลังเกิดขึ้นในเวลานี้คือห้องสมุด หลายแห่งเริ่มล้มหายตายจากไป อันเป็นสภาวะที่เกิดขึ้น พร้อมกับการที่อุปกรณ์ไอทีได้เข้ามามีบทบาทและอิทธิพลต่อ วิถีการใช้ชีวิตของผู้คนอย่างแนบแน่น

อย่างไรก็ตาม ว่ากันว่าในสวนลึกของปัจเจกบุคคลนั้นยังคงมีความรู้สึกโหยหาถึงคุณค่าบางอย่าง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ การสร้างอัตลักษณ์หรือตัวตน การแบ่งปัน หรือการพึ่งพาตนเอง ฯลฯ แหล่งเรียนรู้ที่เรียกว่าห้องสมุดในโลกตะวันตกจึงอยู่ในช่วงที่กำลังปรับตัวขนานใหญ่ เพื่อสร้างสมดุลและรับมือกับความเปลี่ยนแปลงที่เป็นโจทย์ท้าทายทั้งในระดับมหภาค (เช่น ความก้าวหน้าทาง

เทคโนโลยี) และจุลภาค (เช่น พฤติกรรมการใช้ชีวิตของปัจเจกชน)

ปรากฏการณ์ห้องสมุดที่ก้าวข้ามกรอบคิดของความเป็นห้องสมุดแบบเดิม ๆ และไปไกลกว่าเรื่องของแหล่งให้บริการยืมคืนหนังสือ ได้ก่อตัวขึ้นแล้วในซีกโลกตะวันตก และความเปลี่ยนแปลงของห้องสมุดที่นำมาเป็นกรณีตัวอย่างดังต่อไปนี้ น่าจะค่อย ๆ เคลื่อนตัวมาถึงโลกตะวันออกในไม่ช้า

## Learning STEM by Doing

Piscataway Public Library, รัฐนิวเจอร์ซีย์ สหรัฐอเมริกา

ห้องสมุดแห่งนี้มีแนวคิดที่ชัดเจนว่า ห้องสมุดไม่ควรจะเป็นแหล่งเรียนรู้แบบ Book Centric ที่มีหนังสือเป็นศูนย์กลางอีกต่อไป เพราะความรู้ไม่ได้อยู่แค่ในหนังสือ และทุกคนสามารถค้นหาความรู้ทั่ว ๆ ไปได้ด้วยตัวเอง แต่ควรจะเป็น





เปลี่ยนเป็น Learning Centric คือนำการเรียนรู้เป็นตัวตั้ง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการให้ห้องสมุดได้ทำหน้าที่สนับสนุนการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนของเด็กและวัยรุ่น ซึ่งความรู้ที่จะมีความสำคัญต่อเศรษฐกิจโลกในอนาคตได้แก่ STEM - Science, Technology, Engineering, Mathematics

ห้องสมุดแห่งนี้ดึงดูดให้เด็ก ๆ ได้ทำงานร่วมกัน เกิดประสบการณ์จากการลงมือทำ ได้ทดลอง คิด ค้นคว้า เพื่อทำโครงการให้สำเร็จ โดยมีวิทยากรที่มีความรู้ในสาขาวิชาต่าง ๆ มากมายช่วยเป็นที่ปรึกษา โดยห้องสมุดจะจัดหาเครื่องมือเครื่องมือนำทันสมัยมาไว้อำนวยความสะดวกและให้แรงบันดาลใจใหม่ ๆ เช่น หุ่นยนต์ เครื่องจักรออกแบบลายผ้า เครื่องพิมพ์ 3 มิติ จนทำให้ที่นี่กลายเป็นพื้นที่ทำงานที่สนุก น่าตื่นเต้น และจับต้องได้ ผู้บริหารของห้องสมุดกล่าวว่า เป็นเรื่องวิเศษที่จะทำให้เด็ก ๆ ได้เรียนรู้วิธีการประดิษฐ์และสร้างสรรค์สิ่งของต่าง ๆ ตั้งแต่ยังเยาว์ รวมทั้งสนับสนุนให้ชุมชนเข้าถึงเครื่องมือเครื่องมือนวัตกรรม และทรัพยากร เพราะจะเป็นรากฐานสำคัญของการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

ห้องสมุดเปิดให้บริการส่วน Makerspace ทุกวันอังคาร 19.00 - 21.00 น. วันพุธ 15.00 - 17.00 น. และวันพฤหัสบดี 17.00 - 21.00 น. หากต้องการใช้งานนอกเวลาก็สามารถนัดหมายได้เพิ่มเติม มีเวิร์คช็อปโดยผู้เชี่ยวชาญเดือนละ 1 - 2 ครั้ง แต่ละปีจะจัดค่าย Summer of MAKE เพื่อให้นักเรียนเกรด 4 - 12 ได้ทำโครงการ STEM ร่วมกันสัปดาห์ละ 3 วัน ยาว 8

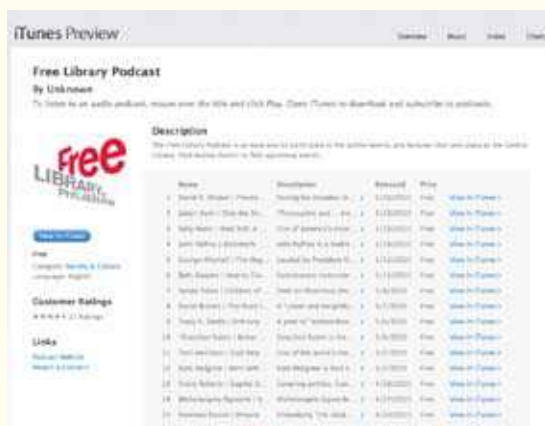
สัปดาห์ ซึ่งเป็นงานที่สามารถนำกลับไปทำต่อที่บ้านได้ หัวข้อที่เรารู้ เช่น พลังงานแสงอาทิตย์ พุทธศาสตร์ ทุนยงค์คนตรี ฯลฯ นอกจากนี้ยังมีนิทรรศการแสดงผลงานเป็นระยะ ๆ อีกด้วย

## Podcast เรียบง่ายแต่ใช้เลย

Free Library of Philadelphia,  
รัฐเพนซิลวาเนีย สหรัฐอเมริกา

ห้องสมุดส่วนใหญ่น่าจะคุ้นเคยกับการจัดกิจกรรมนักร้องนักเขียน แต่เชื่อว่าทุกคนจะสะดุดเค้นทางมาที่ห้องสมุดเพื่อที่จะร่วมกิจกรรมนั้น Free Library of Philadelphia จึงจัดทำ Free Library Podcast เพื่อบันทึกเสียงงานเสวนาแล้วเผยแพร่ในรูปแบบ podcast MP3 ซึ่งไม่ซับซ้อนและเป็นเทคโนโลยีที่คล่องตัวมากกว่าการถ่ายทอดสดหรือวิดีโอ เพราะดาวน์โหลดเมื่อไหร่ก็ได้ สามารถเปิดฟังขณะเดินทางหรือขณะที่ทำกิจกรรมอื่น ๆ ไปด้วย หากใช้งานผ่าน iTunes ซอฟต์แวร์จะมีการแจ้งเตือนอัตโนมัติเมื่อมีการอัปเดตไฟล์เสียงใหม่ ๆ เข้าไปในระบบ

จุดแข็งของ Free Library Podcast อยู่ที่คุณภาพของเนื้อหาที่มีความหลากหลายตอบสนองความสนใจของผู้อ่าน ทั้งการคุยเรื่อง fiction และ non-fiction กว่า 1,200 หัวข้อ อีกทั้งยังเป็นการเสวนาที่ผู้อ่านและนักเขียนได้อภิปรายแลกเปลี่ยนทางความคิดที่ลึกซึ้ง หัวข้อที่ได้รับความนิยมสูงสุด 10 อันดับ



รูปแบบการใช้งาน Free Library Podcast ผ่านเว็บไซต์และ iTunes

แรก มีทั้งหนังสือวรรณกรรม สังคมวิทยา ประวัติศาสตร์ จิต-วิญญาณ ฯลฯ ไฟล์ที่มีผู้ฟังมากที่สุดคืองานเสวนาหนังสือของ Alan Greenspan อดีตประธานธนาคารกลางสหรัฐฯ ซึ่งเขียนหนังสือเรื่อง "The Map and the Territory: Risk, Human Nature, and the Future of Forecasting"



## Make it Yourself วัสดุนี้มาแป้

Oakland Public Library, รัฐแคลิฟอร์เนีย สหรัฐอเมริกา

MiY - Make it Yourself เป็นกระแสที่กำลังเติบโตในสหรัฐอเมริกา จากสถิติพบว่าชาวอเมริกันกว่า 57% เป็น Maker คือสามารถลงมือทำหรือซ่อมแซมสิ่งต่าง ๆ ได้ด้วยตนเอง มีทักษะการใช้งานเครื่องมือเครื่องมือนานาชนิด ซึ่งช่วยลดการพึ่งพาช่างมืออาชีพและลดค่าใช้จ่ายในชีวิตประจำวัน กล่าวกันว่าในโลกอนาคต MiY จะไม่ใช่แค่งานอดิเรกแต่จะกลายเป็นธุรกิจอย่างแท้จริง ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์และรู้จักลงมือทำจะสามารถสร้างงานสร้างอาชีพจนกลายเป็นผู้ประกอบการหน้าใหม่ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว

ทว่า เครื่องไม้เครื่องมือบางอย่างก็มีราคาสูงเกินกว่าธุรกิจขนาดเล็กจะหาซื้อได้ จึงเกิดแนวคิดที่เรียกว่า Sharing Economy ในการแบ่งปันหรือแลกเปลี่ยนทรัพยากรกันใช้ หน่วยงานภาครัฐรวมทั้งห้องสมุดก็ขานรับแนวคิดนี้ด้วย ดังเช่น

ที่ Oakland Public Library ซึ่งถือได้ว่าเป็นสวรรค์ของเมกเกอร์และนักประดิษฐ์ เพราะมีเครื่องมือช่างให้บริการกว่า 3,500 ชิ้น มีเวิร์คช็อป วิดีโอ และหนังสือฮาวทูเกี่ยวกับการซ่อมแซมบ้าน งานสวน งานก่อสร้าง ฯลฯ ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้อย่างไม่ขาดตกบกพร่อง

## จะทำกับข้าวหรือ? ไปห้องสมุดสิ!

Toronto Kitchen Library, รัฐออนแทรีโอ แคนาดา

ชีวิตคนในสังคมเมืองมีแนวโน้มที่จะห่างเหินจากการทำอาหารทานเองที่บ้าน ทั้งปัจจัยด้านวิถีชีวิตที่รีบเร่ง พื้นที่ครัวในคอนโดที่มีอยู่อย่างจำกัด และค่าใช้จ่ายสูงหากทำในปริมาณน้อย คนเมืองจึงพึ่งพาอาหารนอกบ้านมากขึ้นและขาดความใส่ใจ



เกี่ยวกับโภชนาการ Toronto Kitchen Library ห้องสมุดขององค์กรไม่แสวงหากำไรซึ่งเพิ่งก่อตั้งขึ้นเมื่อปลายปี 2013 มีความเชื่อว่ารายได้และขนาดพื้นที่ไม่ควรจะเป็นอุปสรรคต่อการทำอาหารที่ดีต่อสุขภาพ จึงกลายมาเป็นไอเดียทำห้องสมุดที่มีพื้นที่สำหรับทำครัวร่วมกัน สามารถยืมอุปกรณ์ทำอาหารกลับบ้าน มีเวิร์คช็อป และให้บริการตำราอาหาร

ผู้ก่อตั้งห้องสมุดกล่าวว่า อยากเห็นที่นี่เป็นเหมือนม้าหมุนในสนามเด็กเล่น ที่ใคร ๆ ก็มีสิทธิที่จะผลัดเปลี่ยนเข้ามาด้วยกันทำกับข้าวอย่างสนุกสนาน ได้ลองฝึกลองถูกในการคิดค้นสูตรอาหารใหม่ๆ กับเพื่อน เกิดการแลกเปลี่ยนประสบการณ์และเรียนรู้เรื่องราวใหม่ๆ การทำอาหารที่นี่จึงเป็นมากกว่าเรื่องโภชนาการหรือแคลอรี แต่ยังเป็นกิจกรรมทางสังคมและส่งเสริมการใช้เวลาอย่างมีคุณค่า

## ห้องสมุดของคนทำหนังสือ

Spokane Public Library, รัฐวอชิงตัน สหรัฐอเมริกา

ในบรรดาศิลปะแขนงต่าง ๆ ศิลปะภาพยนตร์ดูเหมือนจะเป็นงานที่มีต้นทุนค่าอุปกรณ์สูงที่สุด จึงเป็นอุปสรรคต่อผู้ที่มีความใฝ่ฝันอยากจะเป็นนักทำหนังมืออาชีพ Spokane Public Library ได้รับสนับสนุนเงินทุนในการจัดหาอุปกรณ์ถ่ายทำภาพยนตร์คุณภาพดีเพื่อให้บริการแก่ประชาชนทั่วไปในโครงการ Community Cameras อาทิ กล้องวิดีโอ ความละเอียดสูง ไมโครโฟนไวเสียง ขาตั้งกล้อง สายเคเบิล

ส่งสัญญาณ ฯลฯ โดยให้ยืมได้ไม่เกิน 7 ชั่วโมง ระยะเวลาไม่เกิน 3 สัปดาห์ นอกจากนี้ห้องสมุดยังให้บริการคอมพิวเตอร์และซอฟต์แวร์ในการตกแต่งภาพและตัดต่อภาพยนตร์ด้วย

---

### แหล่งข้อมูล

[http://www.huffingtonpost.com/chris-barnes/five-libraries-that-go-be\\_b\\_6518280.html](http://www.huffingtonpost.com/chris-barnes/five-libraries-that-go-be_b_6518280.html)  
<https://libwww.freelibrary.org/podcast/>  
<http://oaklandlibrary.org/locations/tool-lending-library>  
<http://news.nationalpost.com/2013/11/29/how-to-borrow-share-and-learn-your-way-to-a-home-cooked-meal/>  
<http://thekitchenlibrary.ca/about/media-room/>  
<http://www.spokanelibrary.org/>

### แหล่งภาพ

<http://piscatawaylibrary.org/miy>  
<https://libwww.freelibrary.org/podcast/>  
<https://itunes.apple.com/us/podcast/free-library-podcast/id267898471?mt=2>  
<http://myplasticfreelife.com/2009/02/mowing-my-weeds-why-buy-when-you-can/>  
<http://thekitchenlibrary.ca/about/media-room/>  
<http://www.spokanelibrary.org/>



# Renaissance of Space

## อนาคตห้องสมุด : โจทย์ใหม่ว่าด้วยพื้นที่การเรียนรู้

ประเด็นที่กำลังเป็นโจทย์ท้าทายห้องสมุดทั่วโลก คือ "อนาคตของห้องสมุดสาธารณะในโลกดิจิทัล" เนื่องด้วยลักษณะของสารสนเทศที่เปลี่ยนแปลงไป จากรูปแบบหนังสือไปสู่ข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ รวมทั้งความต้องการของผู้ใช้บริการที่หลากหลายขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งความต้องการพื้นที่เพื่อการแลกเปลี่ยนความรู้ความคิด และการลงมือสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ ๆ ในพื้นที่ที่มีสิ่งอำนวยความสะดวกครบครัน

การปรับตัวของห้องสมุดจึงเกิดขึ้นอย่างกว้างขวาง และแนวโน้มหนึ่งที่ปรากฏชัดเจนขึ้นเรื่อย ๆ คือการปรับเปลี่ยนและออกแบบการใช้พื้นที่ (Space) ให้สอดคล้องกับความต้องการและพฤติกรรมของผู้ใช้บริการ ถึงกับกล่าวกันว่านี่คือ "ยุคฟื้นฟูใหม่ของพื้นที่" หรือ Renaissance of Space ของโลกห้องสมุดเลยทีเดียว

ต่อไปนี่คือกรณีตัวอย่างห้องสมุด 4 แห่ง ที่สะท้อนให้เห็นถึงแนวโน้มดังกล่าวได้อย่างน่าสนใจ

### The Topic room

#### มาห้องนี้มีเรื่องแน่ !

Central and Regional Library Berlin (ZLB) ห้องสมุดสาธารณะที่ใหญ่ที่สุดของเยอรมนี เป็นแหล่งค้นคว้าสำคัญด้านวัฒนธรรม สังคม และการศึกษา นอกจากผู้ใช้บริการจะเลือกอ่านหนังสือตามอัธยาศัยและความสนใจของตนเอง ZLB ยังมีแนวคิดที่จะนำเสนอประเด็นทางวัฒนธรรมที่สังคมควรตระหนัก ด้วยการบูรณาการทรัพยากรสารสนเทศที่ทันสมัย เกิดเป็นโครงการ "The Topic room" (ภาษาเยอรมัน เรียก Themenraum)

หัวข้อสำหรับ The Topic Room แต่ละเดือนถูกคัดสรรอย่างพิถีพิถันจากฝ่ายพัฒนาคอลเลกชัน บางหัวข้อก็สัมพันธ์กับเหตุการณ์สำคัญหรือบริบททางสังคมในช่วงเวลานั้น ๆ อาทิ



บรรยากาศ The Topic Room เมื่อเดือนกุมภาพันธ์ 2013 หัวข้ออิสราเอลหลังการเลือกตั้ง และกิจกรรมเสวนากับนักเขียนชาวอิสราเอล



การผสมผสานทรัพยากรสารสนเทศที่ทันสมัยใน The Topic Room เช่น เว็บลิงก์ แอปพลิเคชันในไอแพด และทวีตเตอร์วอลล์

อิสราเอลหลังการเลือกตั้ง ความยากจนและความร่ำรวย วิกฤติยุโรป วัฒนธรรมอิสลาม เทพนิยาย ฯลฯ

บทเรียนจากการทำงานของ ZLB พบว่า เป็นไปไม่ได้เลยที่ห้องสมุดจะนำเสนอเนื้อหาที่รอบด้านและสดใหม่ หากปราศจากแหล่งข้อมูลดิจิทัลออนไลน์ที่มีพลวัตอยู่ตลอดเวลา เมื่อคัดเลือกหัวข้อแล้วบรรณารักษ์จะช่วยนำเสนอแหล่งค้นคว้าทั้งที่เป็นหนังสือ ฐานข้อมูล ซีดี เว็บไซต์ สารคดี ภาพยนตร์ ฯลฯ จัดแสดงรวมกันไว้ในห้อง มีเกมคำถามเพื่อทดสอบความเข้าใจและทำให้เกิดบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุก อีกทั้งยังพัฒนาแอปพลิเคชันที่ช่วยรวบรวมแหล่งสืบค้นดิจิทัลไว้อย่างเป็นระบบ สามารถเชื่อมต่อกับ blog และ twitter เพื่อให้เกิดพื้นที่แลกเปลี่ยนความเห็นออนไลน์

ใช้ว่าการจัดหาอุปกรณ์และแหล่งค้นคว้าที่ทันสมัยจะเพียงพอแล้วในการให้บริการ ห้องสมุดยังจำเป็นต้องให้ความรู้เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีแก่ผู้ใช้ที่ไม่ได้เป็นชนรุ่นดิจิทัล เช่น การนำชมและอธิบายการใช้งานอุปกรณ์ในห้อง The Topic Room การให้คำปรึกษาเรื่องอีบุ๊ก เวอร์คช็อปเกี่ยวกับการรักษาความปลอดภัยของข้อมูลในอุปกรณ์โมบาย ฯลฯ การมีทักษะดิจิทัลที่คล่องแคล่วจะหนุนเสริมให้ผู้ใช้บริการสามารถแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้ในหลากหลายมิติมากขึ้น

## 4<sup>th</sup> Floor

### สวรรค์ชั้น 4 ของเหล่า Maker

ห้องสมุดสุดเค็ม สะเปะสะปะ และขาดการบริหารจัดการที่ดี เป็นภาพลักษณ์ในอดีตของ Chattanooga Public Library - CPL สหรัฐอเมริกา แต่วันนี้ CPL เปลี่ยนไปแบบหน้ามือเป็นหลังมือด้วยการบริหารของ Corinne Hill จนห้องสมุดกลายเป็นจักรเพื่อสำคัญในการขับเคลื่อนเมือง Western Hemisphere ไปสู่วัฒนธรรมแห่งการสร้างสรรค์นวัตกรรม

พื้นที่ประมาณ 12,000 ตารางเมตรบริเวณชั้น 4 ได้รับการปรับปรุงเป็นห้องแล็บสาธารณะที่เต็มไปด้วยสิ่งอำนวยความสะดวกทางการศึกษา ทั้งเครื่องมือ ผู้เชี่ยวชาญ โปรแกรม กิจกรรม และการประชุม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสาขาสารสนเทศ การออกแบบ เทคโนโลยี และศิลปะประยุกต์ ผู้ที่นิยมชมชอบการสร้างสรรค์ผลงาน หรือ Maker จึงสามารถใช้พื้นที่นี้สำหรับผลิตผลงาน พบปะพูดคุย แบ่งปันเครื่องมือและความรู้ระหว่างกัน

4<sup>th</sup> Floor เป็นเหมือน Maker Space ที่อยู่ในห้องสมุด มีเครื่องพิมพ์ 3 มิติ เครื่องตัดเลเซอร์ เครื่องวาดไวโอล เครื่องทอผ้า ฯลฯ จุดเด่นคือ GigLab ซึ่งให้บริการอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่มี Bandwidth สูงสุดของเมือง สามารถสนับสนุนผู้ประกอบการด้านเทคโนโลยีที่เข้ามาพัฒนาและทดสอบซอฟต์แวร์หรือแอปพลิเคชัน



พื้นที่หลากหลายลักษณะของ 4th Floor มีทั้งโต๊ะสำหรับนั่งทำงาน พื้นที่โล่งสำหรับงานสร้างสรรค์ อุปกรณ์อำนวยความสะดวกต่างๆ





Zine Library ใน 4th Floor มี Zine Making Lab สำหรับ ออกแบบและตีพิมพ์นิตยสารเอง โดยความร่วมมือกับอาจารย์จาก มหาวิทยาลัยเทนเนสซี

นับตั้งแต่เปิดให้บริการเมื่อปี 2012 GigLab ได้บ่มเพาะโครงการ นวัตกรรม จนกระทั่งได้รับเงินทุนสนับสนุนเพื่อต่อยอดทาง ธุรกิจแล้วถึง 8 โครงการ

การปรับเปลี่ยนพื้นที่และการให้บริการของ CPL เป็นเสมือน การสร้างระบบนิเวศทางดิจิทัลที่สำคัญ จนได้รับการกล่าวถึง ใน National Journal ว่า นี่คือนวัตกรรมและบทบาทของห้อง สมุดที่ควรจะเป็นในอนาคต เนื่องจากสังคมอเมริกันหลังปี 2008 ได้ก้าวเข้าสู่สังคมเศรษฐกิจใหม่ (New Economy) แล้วอย่าง เต็มตัว

## People's Lab พื้นที่สร้างนวัตกรรม ไม่จ้อ Maker Space

ความตื่นตัวในการลงมือสร้างผลงานด้วยตนเอง หรือ Maker Movement กำลังเป็นกระแสที่มาแรงในสังคมตะวันตกทั้ง ยุโรปและอเมริกา จนกล่าวกันว่า Maker Culture จะเป็น รากฐานสำคัญสำหรับสังคมที่จะเป็นผู้นำด้านนวัตกรรม และ ช่วยให้เกิดผู้ประกอบการหน้าใหม่ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว

ประเทศเดนมาร์กเพิ่งจะได้รับการจัดอันดับให้เป็นประเทศที่มี อัตราการสร้างนวัตกรรมสูงที่สุดในยุโรป ตั้งแต่ปี 2010 ผู้ประกอบการในประเทศกว่าร้อยละ 55 สามารถพัฒนาสินค้า และบริการใหม่ๆ ออกสู่ตลาด โรงเรียนของรัฐกำหนดให้มีการสอนเกี่ยวกับนวัตกรรม การคิดสร้างสรรค์ และการเป็น



กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทักษะนวัตกรรมของโครงการ People's Lab

ผู้ประกอบการตั้งแต่วัยเยาว์ ห้องสมุดหลายแห่ง รวมทั้ง Library of Roskilde จึงต้องเริ่มขบคิดที่จะปรับบทบาทให้สอดคล้องกับเป้าหมายดังกล่าว

แนวคิดในการสร้าง Maker Space ดูเหมือนจะเป็นคำตอบที่ห้องสมุดกำลังมองหา แต่สำหรับห้องสมุดทั่วไปไม่ใช่เรื่องง่ายเลยที่จะปฏิรูปร่างอย่างถอนรากถอนโคน ทั้งข้อจำกัดในด้านกายภาพ การจัดหาเครื่องมือทันสมัยที่มีราคาแพง รวมถึงทักษะในการใช้เทคโนโลยีใหม่ๆ ที่อยู่เหนือขีดความสามารถของบรรณารักษ์ Library of Roskilde จึงใช้จุดแข็งของห้องสมุดที่ถนัดในด้านการอำนวยความสะดวกให้ผู้คนมาพบปะกัน สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ และจัดหาทรัพยากรสารสนเทศที่เพียงพอแล้วริเริ่มโครงการ People's Lab (หรือ Folkelab ในภาษาเดนมาร์ก) ให้คนรุ่นใหม่ได้มีพื้นที่

แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญหรือพวกหัวกะทิที่มีประสบการณ์ด้านการสร้างนวัตกรรม

ในการสร้าง Maker Culture นั้น มีหลักคิดที่สำคัญอยู่ 3 ประการ ก็คือ การแบ่งปัน การสร้างสรรค์ และการมีส่วนร่วม สำหรับการแบ่งปันนั้นเป็นเรื่องสามัญที่เกิดขึ้นไม่ยากเย็นนักในห้องสมุด แต่การจะกระตุ้นให้ผู้ใช้บริการเกิดการสร้างสรรค์ และการมีส่วนร่วมนั้นถือว่าเป็นงานหินเลยทีเดียว

Roskilde เป็นเมืองแห่งบทเพลงและเสียงดนตรี มีผู้คนที่หลากหลายที่ชื่นชอบแนวดนตรีแตกต่างกัน ทั้งร็อก เมทัล แร็ป โฟล์ค ฯลฯ ห้องสมุดจึงได้จัดกิจกรรมระดมความคิดเห็นเพื่อให้เมืองนี้เป็นเมืองที่ยอดเยี่ยที่สุดสำหรับศิลปินและวงดนตรี โดยทำหน้าที่เป็นกาวใจเชื่อมผู้คนหลากหลายกลุ่มให้ทำ

กิจกรรมร่วมกันอย่างเป็นทางการเป็นธรรมชาติ เช่น การบอกเล่า ประสบการณ์การก่อตั้งองค์กร การให้คำแนะนำเกี่ยวกับการเตรียมอุปกรณ์และการจัดแสดง ฯลฯ จนท้ายที่สุดชาวเมืองได้รวมตัวกันจัดนิทรรศการคนตรียุคเทปคาสเซ็ทและการบันทึกเสียงด้วยแถบแม่เหล็ก ในชื่อ "Magnetic Groove Memories" ขึ้นมา ประสบการณ์นี้แสดงให้เห็นว่า ห้องสมุดไม่ใช่แค่พื้นที่ที่เปิดโอกาสให้ผู้ใช้บริการมีปฏิสัมพันธ์กันเองเท่านั้น แต่ถ่างมวลชนสัมพันธ์เป็นบทบาทที่จำเป็นสำหรับห้องสมุดในอนาคตด้วย

## BiblioTech ห้องสมุดไร้หนังสือ

ห้องสมุดสาธารณะดิจิทัลที่ไม่มีหนังสือแห่งแรกของสหรัฐอเมริกาเปิดให้บริการเมื่อปี 2013 ที่รัฐเท็กซัส เมื่อแรกเริ่มนั้น BiblioTech ตั้งอยู่ที่ท่ามกลางชุมชนที่ครัวเรือนเพียงร้อยละ 40 เท่านั้นที่มีคอมพิวเตอร์ และยังขาดแคลนเครือข่ายระบบอินเทอร์เน็ตที่ครอบคลุม ห้องสมุดแห่งนี้จึงเล็งเห็นความจำเป็นของห้องสมุดดิจิทัล เพื่อให้ผู้ที่ขาดโอกาสสามารถเข้าถึงบริการได้อย่างเท่าเทียม และหลายอุปสรรคด้านการอ่านออกเขียนได้ ซึ่งปัจจุบันได้ขยายนิยามครอบคลุมถึงทักษะดิจิทัลด้วย

BiblioTech ให้บริการอีบุ๊กกว่า 25,000 รายการ หนังสือเสียง 400 รายการ รวมทั้งภาพยนตร์ คนตรี รายการโทรทัศน์



นิทรรศการคนตรี "Magnetic Groove Memories"

นิตยสารอิเล็กทรอนิกส์ ฐานข้อมูล และซอฟต์แวร์การศึกษา มีอุปกรณ์อ่านอีบุ๊ก 600 เครื่อง อุปกรณ์อ่านอีบุ๊กสำหรับเด็ก 200 เครื่อง ไอแพด 40 เครื่อง และคอมพิวเตอร์กว่า 50 เครื่อง

นอกเหนือไปจากการจัดหาอุปกรณ์ไฮเทค สิ่งที่ห้องสมุดสำหรับอนาคตจำเป็นต้องตระหนักคือการสร้างพื้นที่ที่มีฟังก์ชันทางสังคมให้ผู้คนได้มีปฏิสัมพันธ์กัน พื้นที่ 4,000 ตารางฟุตของ BiblioTech สามารถจัดอบรม ประชุม ทิวหนังสือ ทำกิจกรรมส่งเสริมการอ่านสำหรับเด็ก มีห้องสำหรับการทำโครงการเป็นกลุ่ม และห้องพักผ่อน คล้ายกับแนวคิด Third Place ที่เริ่มมีอิทธิพลต่อการออกแบบพื้นที่สาธารณะ และพื้นที่ทางธุรกิจมากขึ้น

เมื่อห้องสมุดไม่มีหนังสือ บทบาทของเจ้าหน้าที่ห้องสมุดจึงไม่ใช่บรรณารักษ์ที่ต้อง่วนอยู่กับการจัดชั้นหนังสือ หากแต่มีหน้าที่หลักในการทุ่มเทเวลาแนะนำการใช้งานห้องสมุดให้แก่มือใช้บริการแบบตัวต่อตัว ได้แก่ วิธีการใช้อุปกรณ์ วิธีการค้นคว้าข้อมูล วิธีการควมน์ไหลททรัพยากรอิเล็กทรอนิกส์

พื้นที่ห้องสมุดได้รับการออกแบบเป็นพิเศษให้ดูสะอาดตาและมีสีสันสดใส คำหนึ่งถึงด้านสุนทรียภาพ สร้างบรรยากาศที่เชิญชวนให้ผู้ให้บริการใช้เวลาอยู่ในพื้นที่นาน ๆ และที่สำคัญคือจะต้องสอดคล้องกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ได้อย่างลงตัว

การโยนหินถามทางของห้องสมุดไร้หนังสือแห่งแรกได้รับเสียงตอบรับที่ดีจากผู้ให้บริการ และประเมินกันว่าทำให้อัตราการมีงานทำของคนในชุมชนขยายตัวเพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน เนื่องจากห้องสมุดช่วยให้คนได้เรียนรู้สิ่งใหม่ๆ ซึ่งเป็นโอกาสให้ยกระดับความสามารถของคนเอง ในปี 2014 BiblioTech ขยายสาขาเพิ่มอีก 1 แห่ง ซึ่งเป็นห้องสมุดดิจิทัลที่ไม่มีหนังสือเช่นเดียวกัน

#### แหล่งข้อมูล

บทความและสไลด์ประกอบการประชุม IFLA 2014 เรื่อง tear down the wall between physical and digital: ZLB Topic Room  
บทความและสไลด์ประกอบการประชุม IFLA 2014 เรื่อง Overcoming barriers to change and growth  
บทความและสไลด์ประกอบการประชุม IFLA 2014 เรื่อง Making without a maker space: the people's La in Roskilde, Denmark  
บทความและสไลด์ประกอบการประชุม IFLA 2014 เรื่อง Bexar County BiblioTech -Bringing the library to the publicLaura  
Second BiblioTech Coming to Bexar County Housing Development จากเว็บไซต์ <http://lj.libraryjournal.com/2014/12/industry-news/second-bibliotech-coming-to-bexar-county-housing-development/>  
The first bookless library: BiblioTech offers only e-books จากเว็บไซต์ <http://money.cnn.com/2013/10/08/technology/innovation/bibliotech-ebook-library/>  
The Nation's First Fully Digital Public Library: How a Texas County Made it Happen จากเว็บไซต์ <http://publiclibrariesonline.org/2014/05/the-nations-first-fully-digital-public-library-how-a-texas-county-made-it-happen/>  
<http://chattlibrary.org/4th-floor>

#### แหล่งภาพ

บทความและสไลด์ประกอบการประชุม IFLA 2014 เรื่อง tear down the wall between physical and digital: ZLB Topic Room  
บทความและสไลด์ประกอบการประชุม IFLA 2014 เรื่อง Making without a maker space: the people's La in Roskilde, Denmark  
<https://twitter.com/chattzinefest>  
<https://www.flickr.com/photos/chattlibrary/15745368118/in/album-72157631269756074/>  
<http://chattlibrary.org/4th-floor>  
[http://skaparbibliatn.tumblr.com/resa\\_tre](http://skaparbibliatn.tumblr.com/resa_tre)  
<http://www.gazettenet.com/home/10060339-95/texas-library-offers-glimpse-of-bookless-future>  
<http://www.mysanantonio.com/news/local/article/More-turn-out-for-insurance-help-4986679.php>  
<http://www.mysanantonio.com/bibliotech/>  
[http://api.ning.com/files/iHf\\*csLe\\*MLd93KskNmsEej0N4yoXaDWPbn0DM-5VpmH--WbnzJHEBqjUKwCtzFpISxTR3n3SwKPIRDqT55mstf5\\*glRti/techlab.jpg](http://api.ning.com/files/iHf*csLe*MLd93KskNmsEej0N4yoXaDWPbn0DM-5VpmH--WbnzJHEBqjUKwCtzFpISxTR3n3SwKPIRDqT55mstf5*glRti/techlab.jpg)  
[https://c2.staticflickr.com/8/7290/9158321734\\_8707760037\\_b.jpg](https://c2.staticflickr.com/8/7290/9158321734_8707760037_b.jpg)  
[http://api.ning.com/files/iHf\\*csLe\\*MLd93KskNmsEej0N4yoXaDWPbn0DM-5VpmH--WbnzJHEBqjUKwCtzFpISxTR3n3SwKPIRDqT55mstf5\\*glRti/techlab.jpg](http://api.ning.com/files/iHf*csLe*MLd93KskNmsEej0N4yoXaDWPbn0DM-5VpmH--WbnzJHEBqjUKwCtzFpISxTR3n3SwKPIRDqT55mstf5*glRti/techlab.jpg)  
<https://www.flickr.com/photos/qaqb/8448732278/in/photostream/>





# เก็บตกแนวคิด ห้องสมุดมีชีวิตสไตล์ดัตช์ จุดนัดพบของผู้คนและความสัมพันธ์ สะพานเชื่อมความทรงจำและความรู้

ความตระหนักต่อการเปลี่ยนแปลงบทบาทของห้องสมุดเริ่มต้นเมื่อกลางทศวรรษ 1990 ซึ่งเป็นช่วงที่เครือข่ายอินเทอร์เน็ตเติบโตและเริ่มส่งอิทธิพลต่อวิถีชีวิตของคนทั่วโลก ประเด็นที่ท้าทายคือห้องสมุดยังเป็นสิ่งจำเป็นต่ออนาคตหรือไม่ เมื่อใคร ๆ ก็สามารถเข้าถึงข้อมูลความรู้ผ่านทางอินเทอร์เน็ตได้ทุกที่ทุกเวลา

มีนักคิดและบรรณารักษ์จำนวนหนึ่งได้เสนอวิสัยทัศน์ใหม่เกี่ยวกับห้องสมุดในอนาคตว่า ห้องสมุดไม่ใช่แค่เรื่องของ "พื้นที่การอ่าน" หรือ "การยืมคืนหนังสือ" อีกต่อไป แต่ควรจะมีลักษณะเป็นชุมชนเพื่อการสร้างสรรค์และแบ่งปันความรู้ เป็นสถานที่เหมาะสำหรับการพบปะสนทนา รวมทั้งเป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาสังคม ด้วยการอำนวยความสะดวกเพื่อให้เกิดการสร้างความรู้

ห้องสมุดชั้นนำหลายแห่งของโลกเห็นพ้องกับแนวคิดนี้ และได้ออกแบบนวัตกรรมห้องสมุดให้มีชีวิตชีวาผ่านปฏิสัมพันธ์ของผู้คน ความทรงจำ เรื่องเล่าอันทรงพลัง พร้อมกับการให้บริการข้อมูลความรู้ที่มีประสิทธิภาพและเท่าทันยุคสมัย ดังกรณีตัวอย่างห้องสมุดสาธารณะ 2 แห่งในเนเธอร์แลนด์ คือ DOK Library Concept Center และ Noord Oost Brabantse Bibliotheken

ประสบการณ์และแนวคิดจากห้องสมุดสไตล์ดัตช์ทั้งสองแห่งนี้ ดูเหมือนว่าจะก้าวไปไกลกว่าความเป็นห้องสมุดมีชีวิตที่สังคมไทยคุ้นเคยมากกว่าสิบปี และอาจมีประเด็นชวนคิดให้ลองนำมาปรับใช้กับการพัฒนาห้องสมุดในบ้านเมืองของเราได้บ้าง



สีส้มและแสงช่วยกระตุ้นบรรยากาศการอ่านที่แตกต่างกันออกไป เช่น ห้องกวีสีแดง ห้องวรรณกรรมเยาวชนสีน้ำเงิน

## ห้องสมุดในฐานะผู้ตีแผ่เรื่องเล่า และความทรงจำ :

### DOK Library Concept Center

DOK Library Concept Center ตั้งอยู่ใจกลางเมืองเคิลฟท์ซึ่งเป็นเมืองเก่าแก่ของเนเธอร์แลนด์ มีประชากรประมาณ 100,000 คน ก่อตั้งขึ้นเมื่อปี 2007 ในพื้นที่ที่ผู้ใช้บริการสามารถเข้าถึงได้ง่าย ห้องสมุดแบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ ส่วนเพลงและภาพยนตร์ (Discotake in Dutch) ส่วนห้องสมุด (Openbare Bibliotheek) และส่วนศิลปะ (Kunstcentrum)

ความโดดเด่นของ DOK Library Concept Center อยู่ที่การออกแบบสถาปัตยกรรมที่ตั้งคู่คซายตา สามารถรองรับกิจกรรมการเรียนรู้ในพื้นที่ โครงสร้างอาคารดัดแปลงมาจาก

ซูเปอร์มาร์เก็ต เน้นการออกแบบให้โปร่งโล่งเปิดพื้นที่ให้แสงจากด้านต่าง ๆ เข้าถึงผู้ใช้บริการ แต่ละห้องมีสีส้มและการตกแต่งที่แตกต่างกันออกไป ห้องสมุดเต็มไปด้วยสิ่งอำนวยความสะดวกที่ตอบสนองกับพฤติกรรมการเรียนรู้ของคนในยุคสมัยปัจจุบัน อาทิ โซฟาที่นั่งสบาย ห้องประชุม สัญญาณอินเทอร์เน็ต จุดเชื่อมต่อปลั๊กไฟ มุมกาแฟ หรือแม้กระทั่งเครื่องเล่นเพลย์สเตชันและนินเทนโดวี ที่นี้มีแนวคิดที่ว่า ถ้าห้องสมุดสามารถทำให้คนมีความสุข ทั้งเด็กและผู้ใหญ่ก็จะใช้เวลาอยู่ในห้องสมุดนานขึ้น เมื่อนั้นห้องสมุดก็จะมีอนาคตต่อไปได้

มูลเหตุที่กล่าวได้ว่า DOK Library Concept Center เป็นห้องสมุดที่ก้าวหน้าที่สุดในโลก ไม่ใช่เพียงเรื่องทางกายภาพและการให้บริการที่ทันสมัย แต่เป็นเพราะการพลิกแนวคิดเกี่ยวกับบทบาทและปฏิสัมพันธ์ของห้องสมุดที่ควรจะมีต่อผู้คนชาวเมือง



เคลฟท์ ห้องสมุดพยายามที่จะเป็นแหล่งสร้างแรงบันดาลใจ โดยคำนึงถึงพื้นฐานที่สัมพันธ์กับอนาคต อาศัยความสร้างสรรค์ นวัตกรรม ความรู้ทางวิทยาศาสตร์ และการสื่อสารที่มีคุณภาพ ห้องสมุดจึงได้ริเริ่มโครงการและกิจกรรมซึ่งมุ่งเน้นการเก็บเกี่ยว เรื่องเล่าความทรงจำ และความสัมพันธ์ระหว่างผู้คน แล้ว แบ่งปันอย่างก้าวแห่งชีวิตเหล่านั้นโดยใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ ได้แก่โครงการ Delft Cultural Heritage Browser, DOK-Agora และ Tank U

### Delft Cultural Heritage Browser

มรดกทางวัฒนธรรมของเมืองถูกเก็บรักษาอยู่ในวัตถุ เอกสาร รูปภาพ โปสเตอร์ ภาพยนตร์ เทปเสียง ฯลฯ ซึ่งห้องสมุดได้ รวบรวมและคัดแปลงให้กลายเป็นไฟล์อิเล็กทรอนิกส์ไว้ หลายหมื่นรายการ ในระยะแรกเริ่มไฟล์เหล่านี้ถูกเผยแพร่

ผ่านเว็บไซต์เพียงอย่างเดียว แต่ต่อมาห้องสมุดได้ทำการวิจัย ร่วมกับมหาวิทยาลัย TU Delft เพื่ออธิบายเรื่องราวที่ปรากฏ ในหลักฐานจดหมายเหตุ อีกทั้งยังร่วมกับพิพิธภัณฑ์หลายแห่ง ในเมืองเคลฟท์เพื่อสร้างแอปพลิเคชันจดหมายเหตุเมือง และ ร่วมกับบริษัทด้านเทคโนโลยี Street Map เพื่อจัดทำแผนที่ จดหมายเหตุดิจิทัล

ห้องสมุด DOK ได้นำ Microsoft Surface Table ซึ่งเป็นโต๊ะที่มีหน้าจอแบบสัมผัสมาใช้ในการนำเสนอเนื้อหา โดยตั้งไว้ใกล้ ทางเข้าห้องสมุดในจุดที่ผู้ใช้บริการมองเห็นได้อย่างสะดวกตา ผลปรากฏว่าโต๊ะตัวนี้แทบไม่เคยว่าง รูปภาพที่อยู่ในฐานข้อมูล มีอัตราการเปิดดูจากโต๊ะอัจฉริยะสูงกว่าการใช้งานผ่านเว็บไซต์ เสียอีก



## DOK-Agora

เป็นหนึ่งในโครงการที่ใหญ่ที่สุดว่าด้วยการตีแผ่เรื่องเล่าและความทรงจำ (story publisher) ของเมืองเคลฟท์ มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้าง-สรรคการสื่อสารระหว่างห้องสมุดกับคน และระหว่างคนกับคน ผ่านพลังจากเรื่องเล่าและการสนทนา ลองจินตนาการว่า จะเป็นเรื่องพิเศษขนาดไหนหากลูกหลานฉลองวันเกิดให้กับปู่ย่าตายาย โดยนำเรื่องราวอันทรงคุณค่าของพวกเขามาจัดแสดงไว้ที่ห้องสมุด กระบวนการก็คือ

เจ้าหน้าที่จากห้องสมุดจะไป สัมภาษณ์ญาติและเพื่อน ๆ ของเจ้าของเรื่องราว ไปเก็บข้อมูลยังสถานที่ที่เขาเคยอาศัยหรือเคยทำงาน เติมเต็มข้อมูลทางประวัติศาสตร์ด้วยวัตถุชิ้นเยี่ยมจากโครงการ Delft Cultural Heritage Browser นำมาตัดต่อเนื้อหา ใส่เพลงหรือภาพศิลปะที่พวกเขาชื่นชอบ แล้วมอบให้เป็นของขวัญแก่ชาวเมืองที่มีชีวิตอยู่ในปัจจุบันและอนาคต

นอกจากนี้ในพื้นที่ห้องสมุดยังมีสถานีเรื่องเล่า ซึ่งมีลักษณะเป็นตู้บันทึกและอัปโหลดวิดีโอด้วยตนเอง รวมทั้งมีสตูดิโอเคลื่อนที่สำหรับถ่ายทำสารคดีซึ่งตระเวนไปเยี่ยมเยียนโรงเรียน



ตู้บันทึกและอัปโหลดเรื่องเล่า และกำแพงจอภาพวิดีโอ (video wall)



มัธยม เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ลองหัดสร้างวิดีโอเรื่องเล่าของตนเอง หรือสร้างสรรค์สปอตโฆษณาเพื่อรณรงค์ป้องกันปัญหาที่มักเกิดกับวัยรุ่น ผลลัพธ์จากกระบวนการนี้ ทำให้เด็ก ๆ ได้เรียนรู้เรื่องการเขียนสคริปต์ การทำสตอรี่บอร์ด ทักษะด้านมัลติมีเดีย ฯลฯ อย่างสนุกสนาน และเป็นการดึงเยาวชนรุ่นใหม่ให้ยังคงเห็นคุณค่าของห้องสมุด

เรื่องราวที่ถูกเก็บบันทึกไว้จะได้รับการเผยแพร่ในหลากหลายช่องทาง ไฮไลท์คือการใช้งานกำแพงจอภาพวิดีโอขนาดยักษ์ 33x10 ฟุต ส่วนช่องทางอื่น ๆ ได้แก่ เว็บไซต์ โซเชียลมีเดีย หรือใช้เป็นวิดีโอประกอบนิทรรศการหรืองานเสวนา ผู้ที่มาใช้บริการในห้องสมุดจะได้รับรู้เรื่องราวความทรงจำที่ถูกแบ่งปันก่อให้เกิดสำนึกและความเป็นหนึ่งเดียวกันของสังคม

ทั้งนี้การนำเสนอวิดีโอที่บันทึกไว้จะคัดสรรให้สอดคล้องกับหัวข้อ (theme) ที่กำหนดไว้ซึ่งจะเปลี่ยนทุก ๆ 3 เดือน ห้องสมุดได้ร่วมมือกับ TOP (Techniek Ontmoetings Punt หรือ Technical Meeting Point) ซึ่งเป็นองค์กรที่สนับสนุนการจัดประชุมให้นักวิทยาศาสตร์และศิลปินที่มีนวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์ ในการคิดหัวข้อซึ่งมีความเป็นไปได้ว่าจะส่งอิทธิพลต่อเมืองในอนาคตข้างหน้า เมื่อเปลี่ยนหัวข้อใหม่ห้องสมุดจะจัดงานประชาสัมพันธ์ร่วมกับสภาเมืองเคิลท์เพื่อสร้างการรับรู้ให้กับชาวเมือง และเมื่อจะเปิดตัวแต่ละหัวข้อก็จะมีการจัดกิจกรรมและงานเสวนา เพื่อให้ผู้ใช้บริการได้เข้าถึงแก่นของเนื้อหาที่ปรากฏอยู่ในเรื่องเล่าเหล่านั้น

ไกลไปจากเมืองเคิลท์ ห้องสมุดได้ทดลองทำโครงการลักษณะคล้ายกันในต่างประเทศด้วย คือ Shanachie Tour 2007 (Shanachie เป็นชื่อนักเล่านิยายปรัมปราชาวไอร์แลนด์ ซึ่งเดินทางเล่านิทานไปทั่วประเทศเพื่อแลกกับอาหารและที่พัก) บรรณารักษ์ 3 คน ได้รับมอบหมายให้เดินทางไปทั่วสหรัฐอเมริกาเป็นเวลา 3 สัปดาห์กว่า 5 พันไมล์ด้วยรถ RV เพื่อเก็บเกี่ยวเรื่องเล่า สร้างเพื่อนใหม่ และแลกเปลี่ยนความคิดที่มีค่าซึ่งกันและกัน

## Tank U

DOK Library Concept Center เชื่อว่ารูปแบบของข้อมูลและความรู้ในรุ่นลูกรุ่นหลานจะต้องเปลี่ยนไป หนังสืออาจกลายเป็นของหายากที่มีเก็บไว้ที่บ้าน ส่วนห้องสมุดจะเป็นที่เก็บข้อมูลดิจิทัล โครงการ Delft Cultural Heritage Browser และ DOK-Agora ดังกล่าวข้างต้นมุ่งเน้นการพาชาวเมืองย้อนกลับไปยังอดีต ส่วนโครงการ Tank U เกิดขึ้นเพื่อที่จะพาผู้อ่านกลับมาถึงปัจจุบันซึ่งเป็นยุคสมัยของเทคโนโลยี เพราะเล็งเห็นว่าอุปกรณ์โมบายเป็นเครื่องมือสำคัญที่จะเชื่อมคนและเรื่องราวของพวกเขาเข้าไว้ด้วยกัน

Tank U เป็นจุดความรู้ไหลคห้องสมุดฉบับกระเป๋าตั้งอยู่ในพื้นที่สาธารณะทั่วมือง เช่น สนามบิน สถานีรถไฟ โรงพยาบาล โรงภาพยนตร์ ซูเปอร์มาร์เก็ต ฯลฯ บรรณารักษ์ได้คัดเลือกเนื้อหาทั้งที่เป็นแมกกาซีน หนังสือพิมพ์ หนังสือเสียง รายการโทรทัศน์ ภาพยนตร์ ข้อมูลการท่องเที่ยว โดยการประสานความร่วมมือจากหลายฝ่ายเพื่อให้เนื้อหาที่มีคุณภาพ มีความ



หลากหลาย และมีพลวัตอยู่ตลอดเวลา ผู้ที่มีอุปกรณ์โมบายสามารถดาวน์โหลดผ่านบลูทูธไว้อ่านที่ใดเมื่อใดก็ได้

บทเรียนสำคัญจากประสบการณ์การทำงานของ DOK Library Concept Center ก็คือ บรรณารักษ์สำหรับศตวรรษที่ 21 จะกลายเป็น media guide ทำหน้าที่ช่วยให้คนได้ค้นหาข้อมูลอย่างไม่มีอุปสรรคขวางกั้น ซึ่งแนะนำการใช้งานเทคโนโลยีใหม่ๆ ที่กำลังจะก้าวเข้ามา เป็นผู้ที่มีความสำคัญกับการเรียนรู้ตลอดชีวิต และไม่ลืมที่จะนำเทคโนโลยีมาใช้เพื่อที่จะเชื่อมโยงผู้คนให้มีปฏิสัมพันธ์ มีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน และเกิดแรงบันดาลใจในการดำเนินชีวิต

## ชุมชนนักอ่านในศตวรรษที่ 21 : Noord Oost Brabantse Bibliotheken

ห้องสมุดแห่งนี้ตั้งอยู่ทางทิศใต้ของเนเธอร์แลนด์ ประกอบไปด้วยห้องสมุดสาขา 14 แห่ง ครอบคลุมพื้นที่ให้บริการประชากรคน 2 แสนคน ซึ่ง 1 ใน 4 เป็นสมาชิกห้องสมุด มีเจ้าหน้าที่ทั้งหมด 150 คน

Noord Oost Brabantse Bibliotheken เชื่อว่า ห้องสมุดในอนาคตควรมีหนังสือน้อยลงแล้วให้คุณค่ากับความสัมพันธ์เพิ่มขึ้น (less collection, more connection) เพราะหนังสือเป็นความรู้ทุกยุคทุกสมัย ในขณะที่ผู้คนและชุมชนเป็นชุมทรัพย์ของความรู้และประสบการณ์อันประเมินค่ามิได้ ดังนั้นห้องสมุด



ในอนาคตไม่ควรจะหยุดบทบาทของตัวเองอยู่กับการเป็นแค่ผู้ส่งผ่านข้อมูลข่าวสาร แต่ควรสร้างโอกาสที่จะสัมผัสและสัมพันธ์กับชีวิตของชุมชนให้มากขึ้น

## The Stalwart Readers

เป็นบุคคลที่แตกต่างออกไปจากชนบเดิม ๆ ที่คนในพื้นที่



บล็อกของชุมชนนักอ่าน The Stalwart Readers หรือ Lezers van Stavast ในภาษาดัตช์

เดียวกันมักจะอ่านหนังสือเรื่องเดียวกันในเวลาเดียวกัน แต่เป็นโครงการที่หนอนหนังสือมารวมกันเพื่ออ่านงาน non-fiction ซึ่งเลือกจากรายชื่อหนังสือที่บรรณารักษ์ได้คัดสรรไว้อย่างอิสระตามที่คนสนใจสัปดาห์ละหนึ่งเล่ม โครงการนี้เริ่มมาตั้งแต่ปี 2012 มีสมาชิกคน 40 คน อายุระหว่าง 30-70 ปี ระยะเวลาดำเนินงานแต่ละรอบประมาณ 1 ปี รวมแล้วสมาชิกแต่ละคนจะอ่านหนังสือประมาณ 40 เล่ม เป้าหมายของโครงการคือ เพื่อสร้างนวัตกรรมที่ดึงดูดให้คนสนใจหนังสือ อยากที่จะแบ่งปันความคิดจากการอ่าน รวมทั้งสร้างความผูกพันระหว่างผู้ใช้บริการกับห้องสมุด

รายชื่อหนังสือจัดทำโดยบรรณารักษ์ซึ่งมีความเชี่ยวชาญเกี่ยวกับหนังสือประเภท non-fiction และมีนิสัยเป็นนักอ่านด้วย คืออ่านหนังสืออย่างน้อยสัปดาห์ละ 2 เล่ม หัวข้อหลักของหนังสือสำหรับโครงการนี้มี 3 เรื่อง คือ เรื่องเล่าในยุคของเรา ความเป็นมนุษย์ และเรื่องเกี่ยวกับอนาคต ซึ่งหนังสือเหล่านี้จะช่วยเปิดโลกทัศน์ให้กับผู้อ่าน เกิดความคิดใหม่ ๆ มีแรงบันดาลใจในชีวิต และพร้อมที่จะก้าวไปสู่สังคมศตวรรษที่ 21

เมื่อโครงการดำเนินไปได้ระยะหนึ่ง บรรณารักษ์ได้พบปรากฏการณ์ที่น่าสนใจว่า ชุมชนนักอ่าน The Stalwart Readers จะ

เริ่มเห็นข้อจำกัดบางด้านของห้องสมุด เพราะความรู้จากการอ่านหนังสือแต่เพียงอย่างเดียวยังไม่เพียงพอที่จะตอบสนองต่อเรื่องราวที่พวกเขาสนใจ บางครั้งสมาชิกจึงนำข่าวสารปัจจุบันมาอธิบายร่วมกับหนังสือที่เขาอ่าน บ้างก็ชักชวนกันไปโรงละครหรือไปฟังการบรรยายที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อหลักของหนังสือหรือคนที่ชอบอ่านหนังสือก็อาจรวมตัวกันแยกไปเป็นกลุ่มย่อย ๆ

นอกจากนี้ ห้องสมุดยังได้สร้างชุมชนนักอ่านในโลกออนไลน์ในรูปแบบเว็บไซต์ โดยนำเสนอเนื้อหาโดยสังเขปเกี่ยวกับหนังสือแต่ละเล่มที่อยู่ในรายชื่อ คัดลอกเนื้อหาบางตอนที่น่าสนใจ และบรรยายถึงคุณค่าที่ทำให้หนังสือเล่มนี้ได้เข้ามาอยู่ในโครงการปัจจุบันรายชื่อหนังสือของเหล่านักอ่านมีถึงกว่า 2,000 เล่ม

The Stalwart Readers เป็นโครงการที่ได้รับรางวัลชนะเลิศ การประกวดนวัตกรรมห้องสมุดแห่งชาติ ของเนเธอร์แลนด์ เมื่อปี 2013

## Wisdom in times of crisis

ในช่วงที่สหภาพยุโรปประสบกับปัญหาหนี้สาธารณะซึ่งส่งผลกระทบต่อชาวคัตซ์จำนวนหนึ่งคองตงกัน Noord Oost Brabantse Bibliotheken มองเห็นโอกาสที่จะสร้างบทบาทใหม่ให้แก่ห้องสมุดในการเป็นที่พึ่งทางปัญญาในยามวิกฤตให้กำลังใจผู้ที่กำลังเผชิญปัญหาให้เห็นทางออกของชีวิต นั่นคือโครงการ Wisdom in times of crisis

โครงการนี้ริเริ่มขึ้นในปี 2013 ห้องสมุดเห็นว่าผู้ที่ตกงานมีทั้งวัยหนุ่มสาวไปจนถึงวัยสูงอายุ ซึ่งเต็มไปด้วยเรื่องราวความเปลี่ยนแปลงของชีวิตที่ยากจะทนให้ผู้อื่นรับฟัง ในขณะที่ห้องสมุดสามารถช่วยเหลือโดยแนะนำหนังสือที่เต็มไปด้วยอารมณ์ขัน มุมมองใหม่ ๆ และความรู้ที่จะมีส่วนช่วยให้พวกเขาสามารถผ่านพ้นปัญหาไปได้ด้วยดี ดังนั้นคงจะดีไม่น้อยหากมีวงสนทนาที่ได้ผสมภูมิปัญญาจากหนังสือและภูมิปัญญาจากผู้อ่านเข้าไว้ด้วยกัน

ห้องสมุดเปิดรับผู้เข้าร่วมโครงการครั้งละไม่เกิน 15 คน เพื่อให้กระบวนการสนทนาสามารถดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ พวกเขาจะมาพบปะกันที่ห้องสมุดทุก ๆ 3 สัปดาห์ เพื่อร่วมแบ่งปันประสบการณ์ตามหัวข้อที่ห้องสมุดได้กำหนดขึ้นแต่ละครั้ง เช่น เรื่องความดีงาม 10 ประการสำหรับยุคทันสมัย สมาชิกก็จะอภิปรายเกี่ยวกับคุณค่าของความดีงามที่มีคุณค่าและสังคม และยกตัวอย่างเรื่องราวจากประสบการณ์ หนังสือ เพลง หรือภาพยนตร์ ที่สะท้อนถึงคุณค่าเหล่านั้น บรรณารักษ์จะจัดทำรายชื่อหนังสือที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อการสนทนา พร้อมทั้งบอกเหตุผลว่าหนังสือเหล่านั้นเกี่ยวข้องกับความดีงามอย่างไร สมาชิกโครงการ Wisdom in times of crisis เกิดความประทับใจในกิจกรรมนี้มาก เนื่องจากได้เรียนรู้สิ่งที่ไม่เคยได้อ่านหรือได้รับฟังมาก่อน โครงการมีระยะเวลาดำเนินงาน 7 เดือน สมาชิกสะท้อนสิ่งที่ได้รับจากโครงการว่า เขาเคารพผู้อื่นมากขึ้น ได้เรียนรู้ที่จะมีความอ่อนโยน มีความอดทนมากขึ้น มีโลกทัศน์ที่เปิดกว้างขึ้น และได้อ่านหนังสือมากขึ้น



ห้องสมุดสาขาของ Noord Oost  
Brabantse Bibliotheken

ในปี 2014 เกิดโครงการต่อเนื่องชื่อ Wisdom of Stories ซึ่งเน้นเรื่องคุณค่าของศิลปะกับการเยียวยา ซึ่งจะมีการแบ่งปันเรื่องเล่าที่สามารถสร้างแรงบันดาลใจ และวิเคราะห์ว่าเรื่องเล่านั้นได้ช่วยให้ผู้คนมีชีวิตที่ยืนหยัดอย่างมั่นคงได้อย่างไร

ทั้งโครงการ The Stalwart Readers และ Wisdom in times of crisis ของ Noord Oost Brabantse Bibliotheken ต่างก็มุ่งเน้นให้ห้องสมุดสาธารณะมีบทบาทต่อพลเมืองและสังคม ในด้านการสนับสนุนพื้นที่และความรู้ โดยเป็นสะพานเชื่อมคนและหนังสือเข้าไว้ด้วยกัน ก่อให้เกิดเป็นกลุ่มหรือชุมชนนักอ่านที่มีอัตลักษณ์ มีการพึ่งพาอาศัยกัน มีการแสวงหาความรู้ มีการรวมกลุ่มสนทนาและรับฟังกัน

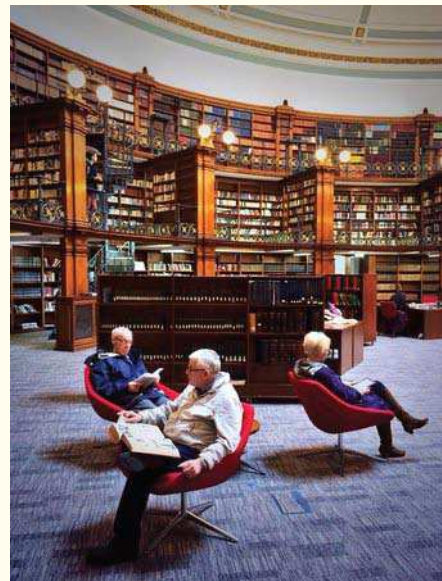
บรรณารักษ์ คือหัวใจของชุมชนนักอ่านที่เกิดขึ้น ดังนั้นบรรณารักษ์ยุคใหม่จึงไม่ใช่แค่เพียงเสมียนที่ทำงานในห้องสมุด แต่จำเป็นต้องมีวิสัยทัศน์ทางสังคม เป็นทั้งนักล่าข้อมูล ผู้นำทางปัญญา ครู และผู้เชื่อมประสานอาณาจักรของข้อมูลกับความต้องการของผู้ใช้บริการ

**แหล่งข้อมูล**

เอกสาร Community building for public libraries in the 21st century: examples from The Netherlands โดย Marina Polderman MSc, Hans van Duijnhoven, Fransje School MA, prof. dr. Frank Huysmans  
<http://ij.libraryjournal.com/2010/09/technology/whats-your-story-dutch-library-doks-new-cutting-edge-community-tech-projects/>  
[http://modelprogrammer.kulturstyrelsen.dk/en/cases-for-inspiration/aktuelle-cases-til-inspiration/case-dok-library-concept-center-delft/#.VWU\\_GM\\_1mLN](http://modelprogrammer.kulturstyrelsen.dk/en/cases-for-inspiration/aktuelle-cases-til-inspiration/case-dok-library-concept-center-delft/#.VWU_GM_1mLN)

**แหล่งภาพ**

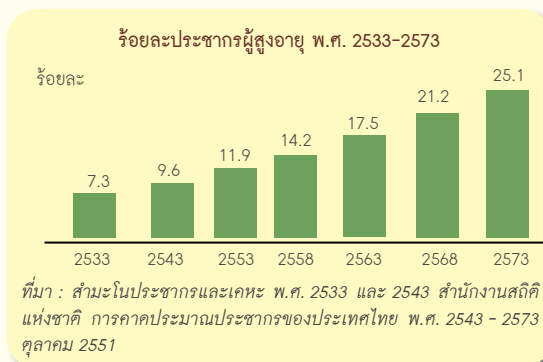
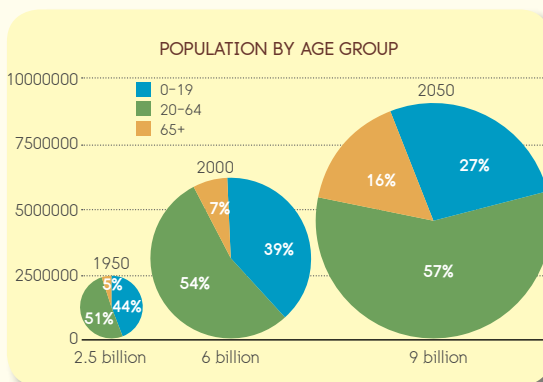
<http://ij.libraryjournal.com/2010/09/technology/whats-your-story-dutch-library-doks-new-cutting-edge-community-tech-projects/>  
<http://www.senioringivingmag.com/10-benefits-of-joining-a-book-club>  
<http://conversations.aaschool.ac.uk/night-school-book-club-satire-and-the-city/>  
<http://lezersvanstavast.blogspot.com/>  
[http://www.boogweb.nl/?page\\_id=226](http://www.boogweb.nl/?page_id=226)  
<http://www.nobb.nl/component/content/article/65-algem1/4312-nieuwbouw-bibliotheek-berghem>



## ห้องสมุดสำหรับสังคมผู้สูงอายุ

องค์การสหประชาชาติประเมินสถานการณ์ว่าปี 2001 - 2100 (พ.ศ. 2544 - 2643) จะเป็นศตวรรษแห่งผู้สูงอายุ หมายถึง การมีประชากรอายุ 60 ปีขึ้นไปมากกว่าร้อยละ 10 ของประชากรรวมทั่วโลก และมีแนวโน้มว่าประชากรผู้สูงอายุเหล่านี้ จะมีฐานะยากจน สำหรับประเทศไทย ปัจจุบันมีประชากรที่อายุมากกว่า 60 ปี กว่า 10 ล้านคนจากประชากร 65 ล้านคน คิดเป็นร้อยละ 15.4 สำนักงานสถิติแห่งชาติคาดการณ์ว่า ภายในปี 2573 สัดส่วนของประชากรสูงอายุจะเพิ่มขึ้นเป็น ร้อยละ 25.1

ผลการสำรวจการอ่านของประชากร โดยสำนักงานสถิติแห่งชาติ ทุกๆ ครั้ง พบว่า กลุ่มผู้สูงอายุเป็นกลุ่มที่อ่านหนังสือน้อยที่สุดในขณะที่การสำรวจสุขภาพจิตกับการอ่านหนังสือของประชากรสูงอายุ 2554 พบว่า พฤติกรรมการอ่านหนังสือมีความสัมพันธ์กับสุขภาพจิตของผู้สูงอายุ กล่าวคือผู้สูงอายุที่อ่านเนื้อหาประเภทความรู้วิชาการจะมีคะแนนสุขภาพจิตสูงกว่าการอ่านเนื้อหาประเภทอื่นๆ ซึ่งอาจเป็นเพราะความรู้วิชาการส่งผลต่อ







บรรยายภาคการอ่านหนังสือของผู้สูงอายุ ในห้องสมุดของแคว้น Norfolk ประเทศอังกฤษ

การนำมาใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น การสื่อสาร การเพิ่มพูนความรู้ การตัดสินใจที่ถูกต้อง การทราบข้อมูลที่แท้จริงเพื่อใช้ในการวางแผนชีวิต เช่นเดียวกับผลการทดลองของสหรัฐอเมริกาที่ยืนยันว่า การอ่านหนังสือพิมพ์ การเขียนจดหมาย การเข้าห้องสมุด การเล่นเกม เช่น หมากระดาน เป็นกิจกรรมง่ายๆ ที่ช่วยสร้างใยประสาทซึ่งส่งผลดีต่อสมองของผู้สูงวัย

ผู้สูงอายุเป็นกลุ่มคนที่มีเวลาว่าง และจำนวนมากยังคงเป็นผู้ที่สนใจในการแสวงหาความรู้ แต่ในขณะที่เดียวกันก็เป็นวัยที่ต้องการการพึ่งพาที่สูงขึ้นเนื่องจากอาจมีภาวะการเจ็บป่วยและทุพพลภาพ จุดยืนของห้องสมุดท่ามกลางคลื่นมหาชนสูงวัยก็คือ การปรับตัวให้เป็นองค์กรเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตบนหลักการของการเข้าถึงและเท่าเทียม กรณีที่โดดเด่นมาก



บรรณารักษ์ทำหน้าที่แนะนำการใช้คอมพิวเตอร์พื้นฐานเพื่อให้ผู้สูงอายุรู้จักใช้งาน และเข้าถึงข้อมูลได้ด้วยตัวเอง

คือออสเตเรียซึ่งมีนโยบายที่ชัดเจนและห้องสมุดระดับท้องถิ่นต่างก็ดำเนินการสอดคล้องกันอย่างถ้วนหน้า นอกจากนี้ก็ยังมีอังกฤษ และสหรัฐอเมริกา ที่ต่างก็กำลังมีความเคลื่อนไหวที่น่าสนใจ

ตัวอย่างคุณลักษณะและการให้บริการห้องสมุดเพื่อการรองรับความต้องการของผู้สูงอายุ ได้แก่

**พื้นที่ห้องสมุด** ควรตั้งอยู่ใกล้เส้นทางคมนาคมโดยรถสาธารณะได้สะดวกและอยู่ใกล้ที่จอดรถ มีความปลอดภัย ให้ความรู้สึกสบายเป็นธรรมชาติ ทุกบริเวณสามารถเข้าถึงได้โดยวีลแชร์ รวมทั้งควรออกแบบโต๊ะให้อยู่ในระดับเดียวกับวีลแชร์ด้วย มีลิฟท์ระหว่างชั้น และจำเป็นต้องมีห้องน้ำภายในห้องสมุด



การบริการส่งหนังสือที่บ้านของ Tamworth Regional Council ประเทศออสเตรเลีย



คุณป้า Louise Brown วัย 91 ปีชาวอังกฤษ ยืม Large Book จากห้องสมุดสปีคาค่าละนับสิบลบาท

กิจกรรม มีเนื้อหาหลากหลายในแต่ละช่วงของวัน เช่น ชมรมนักอ่าน กิจกรรมพูดคุยกับนักเขียน วงเสวนาเรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่น กิจกรรมเย็บปักถักร้อย และงานฝีมือ เป็นต้น

บริการสารสนเทศ บรรณารักษ์จำเป็นต้องมีทักษะการสืบค้นด้วยอินเทอร์เน็ตอย่างคล่องแคล่ว เพื่อที่จะช่วยตอบคำถามผู้สูงอายุเกี่ยวกับงานอดิเรก การท่องเที่ยว ประวัติของเครื่องบิน หรือสวัสดิการผู้สูงอายุ โดยเฉพาะอย่างยิ่งข้อมูลเรื่องสุขภาพ นอกจากนี้ยังควรเตรียมคอมพิวเตอร์ไว้ให้บริการ และมีเจ้าหน้าที่คอยให้คำแนะนำการใช้งานพื้นฐาน อาจจัดหลักสูตรเทคโนโลยีสำหรับเรียนรู้เป็นกลุ่ม เช่น การใช้เฟซบุ๊ก หรือการซื้อของออนไลน์



ในต่างประเทศมีการตีพิมพ์หนังสือรวมทั้งอีบุ๊คที่มีตัวอักษรขนาดใหญ่อย่างแพร่หลาย



Picture the Past ฐานข้อมูลภาพประวัติศาสตร์ท้องถิ่นออนไลน์จัดทำโดย Derbyshire County Council ประเทศอังกฤษ สามารถดูภาพออนไลน์โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย และมีบริการพิมพ์ภาพลงกระดาษ แก้วน้ำ ผืนผ้าใบ และของที่ระลึกอื่นๆ

**การบริการส่งหนังสือที่บ้าน** เพื่ออำนวยความสะดวกให้ผู้ที่ไม่สามารถเดินทางมายังห้องสมุดได้ ห้องสมุดที่มีงบประมาณไม่มากอาจจับมือกับภาคีภาคเอกชนด้านขนส่ง หรือบางแห่งอาจจัดเก็บค่าบริการในราคาย่อมเยา

ทรัพยากรการอ่านสำหรับผู้มีปัญหาด้านการมองเห็น เช่น หนังสือที่มีขนาดตัวอักษรใหญ่กว่าปกติ (Large Book) หนังสือเสียง ห้องสมุดบางแห่งอาจมีเครื่องช่วยอ่านหนังสือหรือจัดตั้งกลุ่มอาสาสมัครอ่านหนังสือหรือพูดคุยเรื่องเนื้อหาหนังสือให้แก่ผู้สูงอายุ

**อาสาสมัครห้องสมุด** คนในชุมชนสามารถมีส่วนร่วมเป็นอาสาสมัครส่งเสริมการอ่านให้แก่ผู้สูงอายุ เช่น ช่วยจัดหนังสือสำหรับส่งไปตามบ้าน ให้คำแนะนำผู้สูงอายุในการใช้คอมพิวเตอร์ เป็นต้น

**ห้องภาพประวัติศาสตร์** ห้องสมุดสามารถสร้างความรู้สึกผูกพันกับผู้สูงอายุได้ง่ายๆ โดยการจัดทำห้องภาพ

ประวัติศาสตร์ชุมชน หรือฐานข้อมูลภาพเก่า เพื่อให้ผู้สูงวัยได้รำลึกและบอกเล่าเรื่องราวความหลังที่คนเคยมีประสบการณ์ร่วม ถือเป็นส่วนหนึ่งของการจัดทำบันทึกอดีตจากคำบอกเล่าซึ่งมีคุณค่าในแง่ประวัติศาสตร์ความทรงจำทางสังคม และเป็นแหล่งข้อมูลให้นักประวัติศาสตร์หรือผู้สนใจได้เข้ามาสืบค้น ตรวจสอบ วิจัยและศึกษา

แม้ว่าส่วนใหญ่แล้วผู้สูงอายุจะอยู่ในฐานะผู้รอรับบริการจากห้องสมุด แต่ก็ยังมีอีกมโนทัศน์หนึ่งที่มองเห็นถึงศักยภาพและความกระตือรือร้นของ Active Older ที่ยังมีสุขภาพแข็งแรง และสามารถเข้ามามีส่วนร่วมกับห้องสมุดในงานสาธารณประโยชน์ อาทิ โครงการ "Grandparents and Books" ของห้องสมุดสาธารณะลอสแอนเจลิส สหรัฐอเมริกา ที่เปิดรับอาสาสมัครเรียกว่า "Library Grandparents" ซึ่งจะได้รับการอบรมทักษะการเล่านิทานให้เด็กๆ ฟังในช่วงหลังเลิกเรียน หรือกรณีของออสเตรเลีย ได้ยกระดับคุณค่าของห้องสมุดโดยเพิ่มการบริการข้อมูลและจัดหางานจิตอาสาให้กับผู้สูงอายุ ผ่านความร่วมมือกับองค์กรอาสาสมัครระดับชาติ



และระดับท้องถิ่น เช่น Volunteer Australia ซึ่งช่วยอบรม และเพิ่มทักษะแกนนำอาสาสมัคร เพื่อให้ผู้สูงอายุสามารถ เป็นหัวหน้าในการสานต่องานอาสาสมัครในชุมชน เป็นต้น

#### แหล่งข้อมูล

Active Engaged Valued Older People and NSW Public Libraries by Mylee Joseph Aging Society จากเว็บไซต์ <http://wisdom.unu.edu/en/Reading, Writing and Playing Games May Help Aging Brains Stay Healthy> จัดทำโดย Radiological Society of North America (RSNA) จากเว็บไซต์ [http://www2.rsna.org/timssnet/media/pressreleases/pr\\_target.cfm?id=620](http://www2.rsna.org/timssnet/media/pressreleases/pr_target.cfm?id=620) สำนักงานสถิติแห่งชาติ <http://service.nso.go.th> ส่วนท้องถิ่นเมืองนอตคิงแฮม <http://www.nottinghamcity.gov.uk/>

#### แหล่งภาพ

<http://www.tamworth.nsw.gov.au/News-articles-Archive/March-2009/Home-Library-Service-is-Books-on-Wheels-for-TRC/default.aspx>  
<http://www.telegraph.co.uk/news/newstoppers/howaboutthat/5932159/Britains-most-avid-reader-91-has-borrowed-25000-library-books.html>  
<http://www.picturethepast.org.uk/>  
[http://service.nso.go.th/nso/nsopublish/citizen/news/news\\_older.jsp](http://service.nso.go.th/nso/nsopublish/citizen/news/news_older.jsp)  
[http://www.gannett-cdn.com/-mm-/21b841dce6f99710a493b7e636f7a739102a16a6/c=0-0-3264-2448&r=x383&c=540x380/local/-/media/2015/06/09/1thaca/B9317662921Z.1\\_20150609130228\\_000\\_G3381FS2F.1-0.jpg](http://www.gannett-cdn.com/-mm-/21b841dce6f99710a493b7e636f7a739102a16a6/c=0-0-3264-2448&r=x383&c=540x380/local/-/media/2015/06/09/1thaca/B9317662921Z.1_20150609130228_000_G3381FS2F.1-0.jpg)  
<http://photography.londonerater.com/wp-content/uploads/2010/09/Pope-Visit-124.jpg>  
<http://www.stuff.co.nz/content/dam/images/1/2/m/6/v/4/image.related.StufLandscapeSixteenByNine.620x349.12m6tw.png/1421014268250.jpg>  
<http://www.getcaerphillyonline.org.uk/wp-content/uploads/2013/01/Jan-11th-13-Risca3-e1359633476352.jpeg>  
<http://ak.picdn.net/shutterstock/videos/2327936/preview/stock-footage-portrait-of-old-retired-man-choosing-book-in-library-and-taking-it-from-shelf-dolly-shot.jpg>  
<http://graphics8.nytimes.com/images/2012/12/12/nyregion/12noa-ipad/12noa-ipad-blog480.jpg>  
<http://media-cdn.tripadvisor.com/media/photo-s/05/7f/13/73/people-relaxing-this.jpg>  
<https://agescotland.files.wordpress.com/2012/06/boddam-library.jpg>  
<http://www.alsc.alta.org/blog/wp-content/uploads/2013/05/Grandparents-Storytime-December-019.jpg>  
<http://blogs.uww.edu/library/files/2013/04/Song.jpg>  
[http://transform.fairfaxregional.com.au/transform/v1/crop/frm/storypad-SXxisSeUazLQeUK4SswLry/222478c3-697d-4784-a36f-8edcef05ed3c.JPG/r0\\_240\\_4608\\_2832\\_w1200\\_h676\\_fmax.jpg](http://transform.fairfaxregional.com.au/transform/v1/crop/frm/storypad-SXxisSeUazLQeUK4SswLry/222478c3-697d-4784-a36f-8edcef05ed3c.JPG/r0_240_4608_2832_w1200_h676_fmax.jpg)  
<http://patersontimes.com/wp-content/uploads/2013/07/grandparents-as-parents-meeting.jpg>  
[http://storage.lfpress.com/v1/dynamic\\_resize/sws\\_path/suns-prod-images/1297378941034\\_ORIGINAL.jpg?quality=80&size=650x&stmp=1361321634585](http://storage.lfpress.com/v1/dynamic_resize/sws_path/suns-prod-images/1297378941034_ORIGINAL.jpg?quality=80&size=650x&stmp=1361321634585)



# 10 เคล็ดลับจัดพื้นที่ห้องสมุดให้ “ว้าว!”

## ประสบการณ์จากเยอรมนี

ดร.เกลาส์ อูลริช แวร์เนอร์\*

### 1. เหมาะสมกับการใช้งาน (Functional)

พื้นที่ห้องสมุดควรออกแบบให้สามารถใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเกิดประโยชน์สูงสุด เนื่องจากห้องสมุดเป็นพื้นที่สำหรับการเรียนรู้ การสื่อสาร และค้นคว้าวิจัยต่าง ๆ การจัดพื้นที่จึงต้องทำให้ผู้ใช้บริการเข้าถึงทรัพยากรที่มีอยู่ใน

\* ปรินซ์จากมหาวิทยาลัยไฟรบวร์ก (Freiburg) เคยดำรงตำแหน่งต่าง ๆ ในห้องสมุดในสังกัดของ Freie Universität Berlin กระทั่งปี ค.ศ. 2000 เข้ายรับหน้าที่เป็นผู้อำนวยการห้องสมุด The Berlin Brain ซึ่งออกแบบโดยสถาปนิก นอร์มัน ฟอสเตอร์ และดำเนินการปรับปรุงก่อสร้างใหม่จนถึงปี ค.ศ. 2005 จึงเปิดให้บริการ โดยเขายังคงเป็นผู้อำนวยการมาจนถึงปัจจุบัน

นอกจากนี้ เขายังดำรงตำแหน่งเป็นสมาชิกคณะกรรมการให้คำปรึกษาด้านการก่อสร้างห้องสมุดและหอเก็บเอกสารของสถาบันมาตรฐานแห่งเยอรมนี (German Institute for Standardization) รวมทั้งยังเป็นบรรณาธิการให้กับหนังสืออีกหลายเล่ม โดยเขียนบทความเกี่ยวกับการออกแบบและการจัดการห้องสมุด เป็นอาจารย์และที่ปรึกษาให้กับห้องสมุดต่างๆ ทั้งในและต่างประเทศ หนังสือที่ได้รับการตีพิมพ์เล่มล่าสุดเมื่อปี 2013 ชื่อ The Green Library: The Challenge of Environmental Sustainability



*Stuttgart Municipal Library* ห้องสมุดที่นำเอาบันไดเป็นตัวเชื่อมทางเดินแต่ละชั้นอย่างต่อเนื่องกลมกลืน เพื่อให้ผู้ใช้บริการเดินหาและหยิบหนังสือได้สะดวก



โต๊ะคอมพิวเตอร์ทรงโค้งที่โอบล้อมผู้ใช้บริการเอื้อต่อการมีปฏิสัมพันธ์กันมากกว่าโต๊ะที่จัดเรียงแถวอย่างเป็นระเบียบเรียบร้อย

ห้องสมุดได้อย่างสะดวก สามารถตอบสนองต่อความต้องการใช้งานที่เปลี่ยนไปของผู้ใช้ได้อย่างทัน่วงที

## 2. ปรับเปลี่ยนได้ (Adaptable)

การออกแบบพื้นที่ที่ดี ควรมีความยืดหยุ่น รองรับการเปลี่ยนแปลงที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต สามารถปรับเปลี่ยนพื้นที่ให้รองรับการใช้งานในลักษณะต่าง ๆ เช่น การจัดโต๊ะหรือเก้าอี้ให้เคลื่อนย้ายได้ตามประเภทการใช้งาน การขยายหรือปรับพื้นที่เพื่อใช้ทำกิจกรรมต่าง ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งพัฒนาการของไอที ดังนั้น การจัดเรียงโต๊ะและที่นั่งควรสามารถปรับเปลี่ยนได้หลายรูปแบบ การเดินสายสัญญาณเชื่อมต่อควรมีความยืดหยุ่น หลีกเลี่ยงการติดตั้งฮาร์ดแวร์แบบถาวร เพราะไม่มีใครทราบล่วงหน้าว่าผู้คนจะใช้งานห้องสมุดแตกต่างออกไปอย่างไรในอีกไม่กี่ปีข้างหน้า การออกแบบพื้นที่เพื่อให้สามารถรองรับน้ำหนักหนังสือและตั้งวางชั้นหนังสือไว้ที่ไหนก็ได้ตลอดทั้งอาคารก็อาจไม่มีความจำเป็น เนื่องจากการให้บริการเนื้อหาในรูปแบบดิจิทัลจะเพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ

## 3. เข้าถึงได้ง่ายและเชิญชวนให้เข้า (Accessible and inviting)

ห้องสมุดเป็นพื้นที่ทางสังคมที่ควรออกแบบให้ใช้งานได้ง่าย ควรทำให้เกิดความรู้สึกเหมือนอยู่บ้าน มีพื้นที่โล่งและเปิดให้แสงธรรมชาติเข้ามามากที่สุดเท่าที่จะทำได้ มีบริเวณพักผ่อนที่ทำให้เกิดบรรยากาศผ่อนคลายและกระตุ้นให้เกิดการสื่อสารแลกเปลี่ยน



ห้องสมุดโอเพ่นแอร์ตั้งอยู่ริมถนนใจกลางชุมชน เมือง Magdeburg ได้รับรางวัลการออกแบบพื้นที่สาธารณะระดับภูมิภาคยุโรป

#### 4. หลากหลาย (Varied)

ห้องสมุดควรสร้างสภาพแวดล้อมที่หลากหลายสำหรับผู้ใช้นี้ที่มีพฤติกรรมและความต้องการแตกต่างกัน อุปกรณ์และเฟอร์นิเจอร์ที่เหมาะสมกับทางเลือกแบบต่าง ๆ เช่น การนั่งอ่านคนเดียวหรือกับผู้อื่น การทำงานเดี่ยวหรือเป็นกลุ่ม นั่งใกล้หน้าต่าง นั่งในมุมส่วนตัว นั่งอ่านแบบผ่อนคลายบนโซฟา นั่งบนพื้น นั่งรวมกลุ่มทิวหนังสือในห้องโถง หรือแยกต่างหากในโต๊ะอ่านหนังสือเฉพาะบุคคล หรือในห้องทำงานกลุ่ม ผู้ใช้ควรมีทางเลือกจากความเป็นไปได้เหล่านี้ตามความพึงพอใจของตน

ส่วนอุปกรณ์สำหรับสื่อชนิดต่าง ๆ ห้องสมุดควรออกแบบรองรับรูปแบบการเรียนรู้ส่วนบุคคลและการเรียนรู้ร่วมกัน รูปแบบและแนวทางการเรียนรู้ในปัจจุบันมีความหลากหลาย

มาก ดังนั้นความหลากหลายของอุปกรณ์และเฟอร์นิเจอร์เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมที่เป็นไปได้จึงเป็นประเด็นสำคัญสำหรับบริการของห้องสมุดในยุคนี้

#### 5. มีปฏิสัมพันธ์ (Interactive)

ห้องสมุดควรออกแบบพื้นที่ที่ทำให้ผู้ใช้บริการสามารถมีปฏิสัมพันธ์ การติดต่อ ซักถามกับบรรณารักษ์ได้อย่างสะดวก เช่น มีมุมตอบคำถามและช่วยการค้นคว้า อยู่ในพื้นที่ที่เห็นเด่นชัด เคาน์เตอร์บริการยืมคืนอยู่ในพื้นที่ที่เข้าออกสะดวก เป็นต้น การออกแบบพื้นที่ให้เป็นมิตรกับผู้ที่ไม่ใช่เป็นแค่การออกแบบเพื่อความสวยงาม แต่ถือเป็นหน้าที่ที่ต้องทำเลยทีเดียว

#### 6. จูงใจและกระตุ้น (Motivating and stimulating)

พื้นที่ห้องสมุดควรสร้างบรรยากาศที่ให้ความสะดวกสบาย นำมาใช้บริการ จูงใจให้อยู่ให้อ่าน ให้ค้นคว้า ให้รู้สึกสบายและรู้สึกดี ชั้นหนังสือที่เรียงเป็นแถวนั้นไม่เพียงพอที่จะทำให้เกิดสภาพ-



เฟอร์นิเจอร์น่าสบายสีสันสดใสของห้องสมุดการแพทย์ O.A.S.E. เมือง Düsseldorf

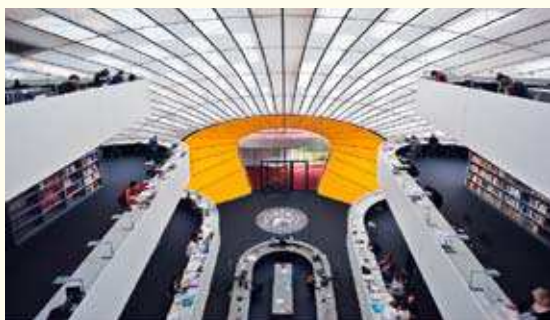


แวดล้อมที่สร้างแรงบันดาลใจ และไม่เพียงแต่บรรยากาศภายในห้องสมุดเท่านั้น แต่รวมถึงวัสดุอุปกรณ์ เฟอร์นิเจอร์ที่น่าใช้งาน และการออกแบบที่ทันสมัยด้วย

## 7. สภาพแวดล้อมที่เหมาะสม (Environmentally suitable)

นอกจากทรัพยากรที่ทันสมัยและตรงกับความต้องการแล้ว บรรยากาศและสภาพแวดล้อมที่ดีจะเป็นส่วนหนึ่งที่จะสร้างความประทับใจให้กับผู้ใช้บริการ เช่น เรื่องของแสงสว่าง อุณหภูมิและการระบายอากาศ การควบคุมเสียงรบกวนจากภายนอกและลดเสียงรบกวนที่เกิดขึ้นภายในอาคาร

สำหรับประเทศในยุโรป แสงธรรมชาติเป็นหัวข้อสำคัญที่สุดหัวข้อหนึ่ง ซึ่งการใช้แสงธรรมชาติถือเป็นทางเลือกลำดับแรก เช่นเดียวกับการระบายอากาศตามธรรมชาติ ถือเป็นแนวทาง



ห้องสมุดมหาวิทยาลัย Freie เมืองเบอร์ลิน ออกแบบให้ดูคล้ายกับก้อนสมอง เป็นกระจกทรงโดมเพื่อรับแสงจากภายนอก และสามารถเปิดรับอากาศจากภายนอกในวันที่สภาพอากาศดี

ที่เหมาะสมเชิงนิเวศมากที่สุดสำหรับห้องสมุดส่วนใหญ่ในเยอรมนีทุกวันนี้

## 8. ปลอดภัยและมั่นคง (Safe and secure)

มีระบบรักษาความปลอดภัย ทั้งในเรื่องของทรัพยากรห้องสมุด คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ต่าง ๆ ของห้องสมุด และทรัพย์สินของเจ้าหน้าที่และผู้ให้บริการ โดยเฉพาะอย่างยิ่งห้องสมุดบางแห่งในเยอรมนีเปิดให้บริการทั้ง 7 วัน โดยเปิดให้บริการตลอด 24 ชั่วโมง ยิ่งจำเป็นต้องมีระบบป้องกันการโจรกรรมและการใช้งานที่ผิด ดังนั้นการออกแบบภายในที่ทำให้ทุกคนรู้สึกสะดวกสบายและปลอดภัยจึงเป็นเรื่องที่ต้องให้ความสำคัญเป็นพิเศษ ถึงแม้ว่ามาตรการด้านความปลอดภัยในบางครั้งอาจจะรบกวนหรือขัดแย้งกับเงื่อนไขเรื่องสุนทรียภาพไปบ้างก็ตาม



ห้องสมุด Karlsruhe Institute of Technology (KIT) เมือง Stuttgart เปิดให้บริการ 24 ชั่วโมง ออกแบบอย่างเรียบง่าย มีความโปร่งโล่ง ได้รับการจัดอันดับเมื่อปี 2011 ให้เป็น Third Place ที่น่าใช้บริการที่สุดในเยอรมนี

## 9. มีประสิทธิภาพ (Efficient)

การจัดพื้นที่ห้องสมุดควรคำนึงถึงสิ่งแวดล้อมและลดต้นทุนในการดำเนินงาน เช่น การประหยัดไฟในบางห้อง โดยเปิดหน้าต่างช่วยเพิ่มแสงสว่างในช่วงเช้าแทนการเปิดไฟ หรือการเปิดหน้าต่างเพื่อช่วยระบายอากาศในบางพื้นที่ หรือการจัดพื้นที่ให้ง่ายต่อการดูแลรักษาความสะอาด

## 10. เหมาะสมกับ ICT (Suitable for ICT)

การจัดพื้นที่สำหรับอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ให้เหมาะสมนั้นเป็นเรื่องจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับห้องสมุดสมัยใหม่ ควรจัดเป็นสัดส่วนแบ่งตามประเภทการใช้งานอย่างชัดเจน เช่น คอมพิวเตอร์สำหรับการทำงาน คอมพิวเตอร์สำหรับค้นหาข้อมูล/ข่าวสารจากอินเทอร์เน็ต หรือคอมพิวเตอร์เพื่อความบันเทิงต่าง ๆ แต่ในขณะเดียวกันก็ต้องคำนึงถึงการจัดการพื้นที่ให้มีความยืดหยุ่นสอดคล้องกับความต้องการที่ไม่ได้คาดไว้ ซึ่งอาจจะเกิดขึ้นเมื่อไรก็ได้ การปรับพื้นที่คอมพิวเตอร์ได้อย่างยืดหยุ่นจะทำให้ฮาร์ดแวร์คอมพิวเตอร์เป็นทั้งส่วนหลักของห้องสมุดและเป็นสิ่งที่สร้างความพึงพอใจแก่ผู้ใช้บริการในแง่สุนทรียภาพอีกด้วย



*การเดินทางที่ร้อยสายไฟแนวดิ่งจากบนเพดาน ทำให้การเคลื่อนย้ายอุปกรณ์คอมพิวเตอร์สามารถทำได้ง่ายยิ่งขึ้น*

### แหล่งภาพ

<http://hedgehogsvsfoxes.com/architecture-stuttgart-municipal-library/>

<http://bluesyemre.com/2013/04/28/stadtbibliothek-stuttgart-the-stuttgart-municipal-library/stuttgart4/>

<http://www.dezeen.com/2009/10/28/open-air-library-by-karo/>

<http://www.totocommunity.de/pc/pc/display/21241078>

[http://www.zlb.de/fachinformation/spezialbereiche/bibliotheksbauchiv/baudokumentation.html?tx\\_constructedocs\\_pi1%5Buid%5D=37](http://www.zlb.de/fachinformation/spezialbereiche/bibliotheksbauchiv/baudokumentation.html?tx_constructedocs_pi1%5Buid%5D=37)

<http://www.jinbiban.com/appealing-enchanting-engaging-showcased-by-o-a-s-e-medical-library-in-dusseldorf-germany-sets-inspiring-astounding-medical-library-picture-green-buildings-council-new-home-designs-pictures-india-modern-architecture-examples-home-interior-stores-architecture-design-competitions-for-students-building-arc/>

<http://www.bibliothek.kit.edu/galerie/KIT-Bibliothek-Sued/Innenansichten/index.php>



# LIBRARY FUTURES: Challenges and Trends

## สำนักงานอุทยานการเรียนรู้

สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) สำนักนายกรัฐมนตรี

เลขที่ 999/9 อาคารสำนักงานเซ็นทรัลเวิลด์ ชั้น 17

ถ.พระราม 1 แขวงปทุมวัน เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร 10330

โทรศัพท์ 0 2264 5963-5 โทรสาร 0 2264 5966

**ส่วนบริการ:** อุทยานการเรียนรู้ ศูนย์การค้าเซ็นทรัลเวิลด์ ชั้น 8 Dazzle Zone

โทรศัพท์ 0 2257 4300

[www.tkpark.or.th](http://www.tkpark.or.th)  
<http://tkforum.tkpark.or.th>