



คิดทันโลก

ท้าทายกระบวนการกับคุณว่าด้วย
อนาคตห้องสมุดและการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21



คิดกันโลก

ท้าทายกระบวนทัศน์ว่าด้วย
อนาคตห้องสมุดและการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21



โลกเปลี่ยน คิดเปลี่ยน

ยุคสมัยเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งมีเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นรูปการณหลัก ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงต่อโลกใบนี้ในทุกด้านไม่เว้นแม้แต่การดำรงอยู่ของห้องสมุด ทั้ง ๆ ที่เป็นคลังความรู้ของมนุษยชาติมายาวนานก็ยังไม่อาจต้านทานความเปลี่ยนแปลงอันเกิดจากการกระจายตัวของข้อมูลความรู้ และพฤติกรรมของผู้คนในการเข้าถึงหรือแสวงหาข้อมูลความรู้

เสรีชนจีนบนอุปกรณ์ที่อยู่ในมือของปัจเจกบุคคลคือโลกห้องสมุดที่ทำให้แรงจูงใจหรือความจำเป็นให้คนเดินเข้าห้องสมุดที่เป็นพื้นที่กายภาพน้อยลงเรื่อย ๆ

ขณะที่ห้องสมุดทางวิชาการ อาทิ ห้องสมุดมหาวิทยาลัย ห้องสมุดเพื่อการอ้างอิง อาจมีความสามารถในการปรับตัวได้ก็เนื่องจากมีความเฉพาะเจาะจงทั้งในแง่ของเนื้อหาและทรัพยากร

ห้องสมุด ตลอดจนกลุ่มเป้าหมายหรือผู้ใช้บริการ ตรงกันข้ามกับห้องสมุดประชาชน (public library) การตอบสนองต่อความเปลี่ยนแปลงกลับไม่ค่อยทันการณ์ ส่งผลกระทบให้มีผู้ใช้ห้องสมุดน้อยลง ทำให้งบประมาณถูกตัดทอนจนไม่เพียงพอ แม้แต่ในประเทศที่พัฒนาแล้วก็ยังพบว่าห้องสมุดประชาชนทยอยปิดตัวลงเป็นจำนวนมาก

โลกวันนี้เปลี่ยนไปแล้ว เมื่อมองย้อนหลังกลับไป 10 - 20 ปี เราจะพบว่าเครื่องมือเครื่องมือและเทคโนโลยีหลายอย่างที่ใชกันอยู่ทุกวันนี้ไม่เคยมีอยู่ในอดีต อาชีพจำนวนมากไม่เคยปรากฏมาก่อนในทศวรรษที่ผ่านมา หรือแม้แต่พื้นที่ห้องสมุดที่โดยปกติมิไ้ไว้อ่านและยืมคืนหนังสือก็เปลี่ยนแปลงไป เพราะความต้องการของผู้ใช้บริการมีความหลากหลายมากขึ้นและไม่หยุดนิ่ง ทางรอดของห้องสมุดประชาชนในหลายประเทศคือ

คิดกับโลก ถ้ากายกระบวนทัศน์ว่าด้วยอนาคตห้องสมุดและการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

พิมพ์ครั้งแรก กรกฎาคม 2558 (รูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์) จำนวน 500 แผ่น / **ธันวาคม 2558** (รูปแบบหนังสือ) จำนวน 2,000 เล่ม
เลขมาตรฐานสากล 978-616-235-245-4 **ที่ปรึกษา** อารยะ มาอินทร์ **บรรณาธิการ** วิวัฒน์ชัย วินิจจะกุล **กองบรรณาธิการ** ทศนีย์ จันอินทร์ เมธาวี ระวีปัญญา **สร้างสรรค์** วิวัฒน์ ปั่นณปาศิ **ออกแบบจัดหน้า** วิวัฒน์สินธุ์ สุวรรคานนท์ **พิมพ์ที่** บริษัท มาคา การพิมพ์ จำกัด
โทรศัพท์ 0 2923 5725 **จัดพิมพ์โดย** 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

การปรับรูปแบบการใช้งานพื้นที่ให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างมีนัยสำคัญ จนเกิดนวัตกรรมการจัดการห้องสมุดในฐานะที่เป็นพื้นที่เพื่อการเรียนรู้และสร้างแรงบันดาลใจ เป็นแหล่งแสวงหาความรู้เพื่อเพิ่มพูนประสบการณ์ ทักษะ และพัฒนาคุณภาพชีวิต

กล่าวสำหรับสังคมไทย แม้ว่าจะยังไม่ปรากฏข่าวคราวการล้มหายตายจากของห้องสมุดประชาชนดังเช่นที่เกิดขึ้นในประเทศอื่น แต่ไม่ช้าก็เร็ว ในที่สุดชะตากรรมก็อาจไม่แตกต่างกัน

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

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

ว่ากันว่าเมื่อความคิดของมนุษย์เปลี่ยนไป สังคมโลกก็เกิดการเปลี่ยนแปลง เราจึงเห็นการเปลี่ยนผ่านจากยุคกลางสู่ยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการ จากความมั่งงายสู่แนวคิดเหตุผลนิยม จากระบอบทระราชสู่ประชาธิปไตย

เช่นเดียวกัน เมื่อโลกเปลี่ยนแปลง ความคิดก็ต้องเปลี่ยนไปให้ทันโลก ห้องสมุดจึงต้องปรับเปลี่ยนตัวเอง มิฉะนั้นจะไม่ต่างไปจากโคโนเสาร์ยุคดิจิทัล ที่สักวันหนึ่งย่อมถึงเวลาสิ้นสุด



อนาคตห้องสมุด : องค์กรความรู้

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

กระบวนทัศน์ใหม่ : ปรากฏการณ์

- 65 ▶ ตามไปดู ! 4 จังหวัดขับเคลื่อนการอ่าน องค์กรความรู้จากกระบวนการทำงานเชิงพื้นที่
- 83 ▶ KX 'พื้นที่แลกเปลี่ยนความรู้ นวัตกรรม ความคิดสร้างสรรค์'
- 91 ▶ C.A.M.P. สร้างสรรค์พื้นที่การอ่านให้เป็นแหล่งพบปะสังสรรค์หาความรู้
- 101 ▶ Maker Space พื้นที่สร้างความรู้ ค่ายวัฒนธรรมการคิด ทำ แบ่งปัน และเรียนรู้จากข้อผิดพลาด
- 111 ▶ MadLab - CoderDojo วางรากฐาน Digital Economy ต้องส่งเสริมพื้นที่เรียนรู้ทุกชะติจิทัล

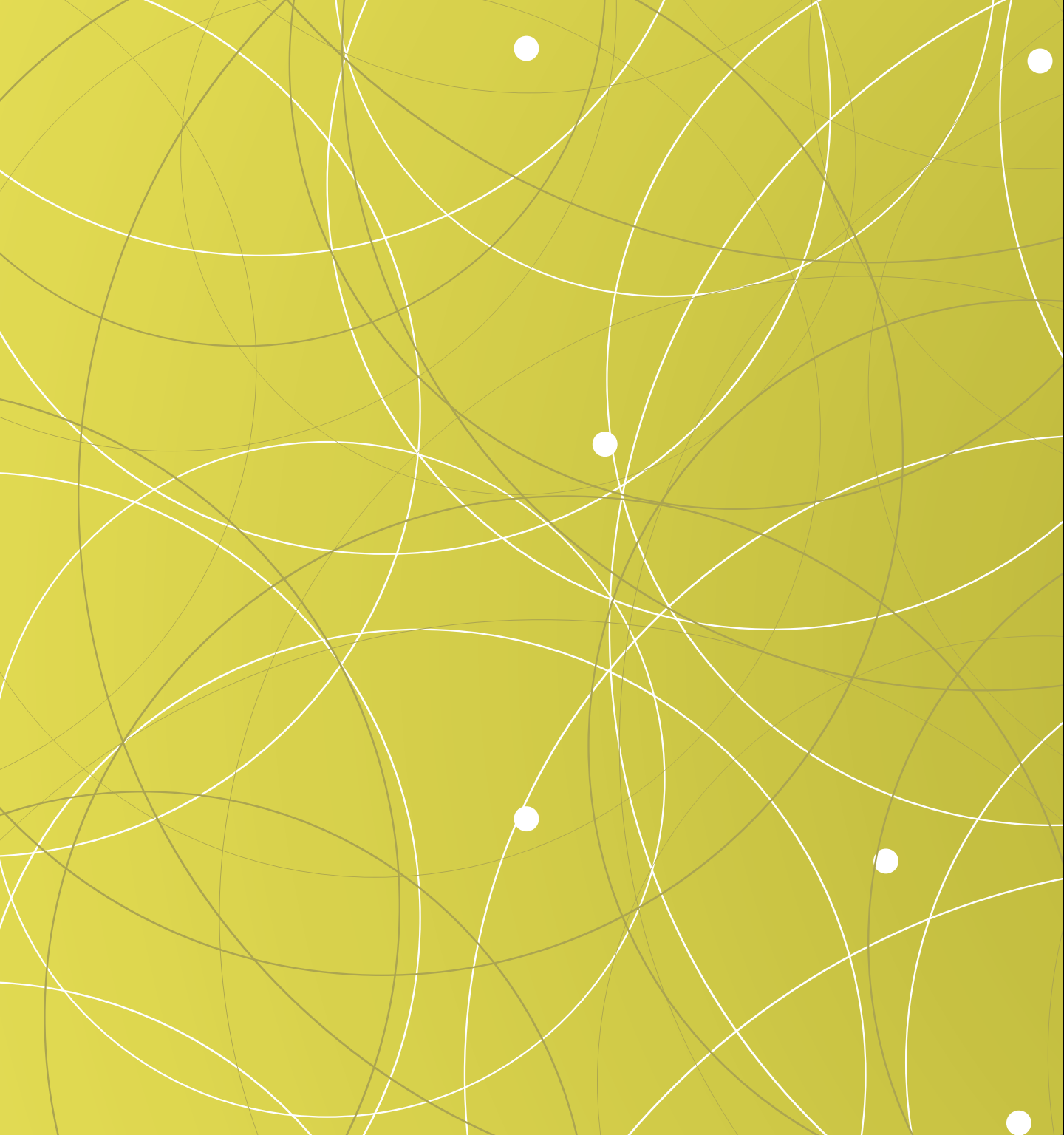


ห้องสมุดอนาคต : กรณีศึกษา

- 121 ▶ ห้องสมุดแนวใหม่ ก้าวข้ามแหล่งให้บริการยืมคืนหนังสือ
- 127 ▶ Renaissance of Space อนาคตห้องสมุด: โจทย์ใหม่ที่ช่วยพื้นที่การเรียนรู้
- 135 ▶ 7 ห้องสมุดสแกนดิเนเวีย การออกแบบบริการและจัดพื้นที่สาธารณะเพื่อตอบโจทย์สังคมเมือง
- 147 ▶ เก็บตกแนวคิด ห้องสมุดมีชีวิตสไตล์คัลท์ จุดนัดพบของผู้คนและความสัมพันธ์ สะพานเชื่อมความทรงจำและความรู้
- 157 ▶ Online - Onsite การเข้าถึงบริการห้องสมุดในยุคดิจิทัล
- 165 ▶ พัฒนาเมือง ด้วยห้องสมุดมีชีวิต ภูมิทัศน์การพัฒนาแนวใหม่ จากวิสัยทัศน์ผู้บริหารท้องถิ่น
- 179 ▶ ห้องสมุดเบอร์มิงแฮม ศูนย์กลางวัฒนธรรมของเมือง เปลี่ยนหลักคิดเรื่องห้องสมุด กับอนาคตที่เต็มไปด้วยอุปสรรค
- 187 ▶ ห้องสมุดสำหรับสังคมผู้สูงอายุ
- 193 ▶ 10 เคล็ดลับจัดพื้นที่ห้องสมุดให้ "วิ้าว!" ประสบการณ์จากเยอรมนี

ท้ายเล่ม

- 198 ▶ ห้องสมุดลดลง ความต้องการบรรณารักษ์ยิ่งเพิ่มขึ้น





อนาคต
ห้องสมุด :
องค์ความรู้





อนาคตของห้องสมุด และบรรณารักษ์¹

จากภัณฑารักษ์สู่ผู้รังสรรค์อุทยาน

Sohail Inayatullah

นักพิมพ์ดีดผู้ทรงเกียรติ

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

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

² 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, accessed 18 June 2014.

"ทรัพยากร" (collection) รวมทั้งบุคคลที่ทำหน้าที่จัดเก็บ และรวบรวมสารสนเทศ

หลายคนเชื่อว่าอนาคตของห้องสมุดนั้นมีคมน³ จริงๆ แล้วว่ากันว่าผู้นำรัฐออสเตรเลียท่านหนึ่งถึงกับให้ความเห็นว่บรรณารักษ์เป็นนักพิมพ์ดีดผู้ทรงเกียรติ มีคุณค่าต่อเศรษฐกิจของรัฐค่ายิ่งกว่าพนักงานสุขาภิบาลเสียอีก⁴ สำหรับผู้นำท่านนั้นแล้ว เห็นได้ชัดเจนว่าบรรณารักษ์เป็นต้นทุน มิใช่การลงทุนเพื่อเตรียมพร้อมสำหรับเศรษฐกิจฐานความรู้ของโลกที่กำลังปะทุขึ้น และสิ่งที่เสียตงอย่างยิงคือ งบประมาณที่จัดสรรให้พวกเขาจะลดลงไปเรื่อยๆ จนกระทั่งในปี พ.ศ. 2563 โดยประมาณ รัฐบาลท้องถิ่นจะยุติการให้การสนับสนุนด้านการเงินโดยสิ้นเชิง⁵ ทัณฑ์ที่รับทราบข้อความนี้ บรรณารักษ์แห่งรัฐถึงกับตระหนกและแถลงกลยุทธ์ล่วงหน้า (strategy forward) เพื่อปฏิรูประบบห้องสมุด

บทวิเคราะห์และบทคาดการณ์ในบทความนี้สรุปรมาจากการฝักอบรวมเชิงปฏิบัติการที่จัดร่วมกับภาคประชาชน ผู้มีส่วนได้

ส่วนเสีย รวมทั้งบรรณารักษ์จากรัฐนี้และภูมิภาคอื่น ๆ อีกหลายแห่งทั่วโลก

การคาดการณ์อนาคตของห้องสมุดไม่ใช่สิ่งใหม่ เช่น การประชุมเชิงปฏิบัติการระดับเมืองครั้งหนึ่งก่อนหน้าี้ได้วิเคราะห์อนาคตของห้องสมุดไว้ 4 ประการ⁶ ได้แก่ (1) ห้องสมุดจะกลายเป็นเครื่องจักรสารสนเทศที่บางและทรงประสิทธิภาพมุ่งสนองความต้องการของตลาด ถึงแม้นั้นอาจหมายถึงความเสี่ยงกับการกลายสภาพเป็น "ห้องสมุดแม็ค" (McLibrary) (2) การกลับคืนสู่ชุมชนและประชาชนผู้กำลังมีอารยะขึ้นเรื่อยๆ โดยห้องสมุดเป็นสถานที่ที่พบปะแทนที่จะเป็นเพียงศูนย์กลางการกระจายข้อมูล (3) การเป็นศูนย์กลางการขยายองค์ความรู้ โดยบรรณารักษ์ทำหน้าที่เป็นคั่นหนสู่องค์ความรู้ที่เชี่ยวชาญ (highly skilled knowledge navigators) และ (4) ศูนย์บริการข้อมูลข้ามประเทศ (offshore call center) จะถูกกลืนและจ้างเหมาในตลาดผู้ค้าเนื้อหาดิจิทัลระดับโลก ซึ่งปลายทางก็คือการล่มสลายของห้องสมุด สิ่งี่ชัดเจนคือห้องสมุดแบบที่เป็นอยู่ในปัจจุบันจะหายไปนที่สุด

³ 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.

⁴ การสนทนาส่วนตัวกับผู้จัดการอาวุโสของห้องสมุดรัฐแห่งหนึ่ง

⁵ แน่นอนว่า นายกรัฐมนตรีท่านนั้นไม่ได้รับการเลือกอีกต่อไปและห้องสมุดก็ยังให้บริการต่อไป

⁶ 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 ห้องสมุดจะไม่ใช่แค่สถานที่แสวงหา
ความรู้ แต่จะกลายเป็นสถานที่สำหรับสร้างองค์ความรู้
ได้โดยตรงด้วยหรือไม่

การอบรมเชิงปฏิบัติการด้านกลยุทธ์ซึ่งพัฒนาโดยหัวหน้า
บรรณารักษ์แห่งรัฐใช้ประโยชน์จากความคิดสร้างสรรค์ของ
สมาชิกคณะกรรมการ บรรณารักษ์ และผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย
หลายกลุ่ม (ประชาชน คณะกรรมการชุมชน องค์กร และอื่น ๆ)
ในการกำหนดทิศทางการอนาคตที่อาจเกิดขึ้นกับห้องสมุด การ
ดำเนินการขั้นตอนนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อป้องกันมิให้พวกเขา
ก้าวสู่อุบัติเหตุด้วยกรอบแนวคิดอันคร่ำครึเกี่ยวกับอนาคตที่
พวกเขาเคยชิน และมีให้ผู้ใช้วางแผนที่หลายปฏิบัติสิ่งเดิม ๆ
ทั้งที่สิ่งนั้นไม่ตอบโจทย์โลกแห่งความเป็นจริงที่กำลังเปลี่ยนแปลง
หรือไม่สอดคล้องกับวิสัยทัศน์ของพวกเขาอีกต่อไป
นอกจากนั้น คณะผู้ดำเนินงานยังเห็นชัดเจนว่าในขณะที่บทความ
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) อีกปัจจัยความสำเร็จคือการที่หน่วยงานท้องถิ่นอื่นๆ ร่วมลงนามแห่งการเปลี่ยนแปลงนี้ด้วย แน่ใจว่าพวกเขาที่กำลังเผชิญกับอุปสรรคด้านงบประมาณและความท้าทายจากประชาชนในหลายด้าน รวมถึงปริมาณการยืมหนังสือที่ลดลงและความขัดแย้งกับสำนักพิมพ์ในด้านการจัดสรรปันส่วนกำไรและต้นทุนของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

กระบวนการที่นำไปสู่วิธีเล่าเรื่องหรือการอธิบายใหม่และการคาดการณ์อนาคตเรียกว่า "กระบวนการคาดการณ์อนาคตเสาหลัก 6 ด้านดัดแปลง" (modified six pillars foresight process)⁷ 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 แตกต่างจากพิพิธภัณฑ์บรรณานุกรมที่หยุดอยู่กับที่

เรื่องเล่าที่โดดเด่นคือการที่บรรณารักษ์รู้สึก "ติดอยู่ระหว่างสองโลก" โลกหนึ่งคือทรัพยากร และอีกโลกแห่งกระแสโลกาภิวัตน์ซึ่งขับเคลื่อนโดยธุรกิจและผู้บริโภคที่กำลังก่อตัวขึ้น กอปรกับงบประมาณที่ลดลง สิ่งเหล่านี้มีใช้การปฏิเสธหรือ

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



การหันหลังให้กับโลกแห่งเศรษฐกิจฐานความรู้ แต่เป็นความเจ็บปวดที่พวกเขาประสบจริง

นี่มิใช่เพียงเรื่องเล่าเรื่องเดียว บางท่านกล่าวว่าห้องสมุดก็เหมือนผีเสื้อ อยู่ท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงขนานใหญ่ สำหรับพวกเขา นี่เป็นความตื่นเตนและการแสวงหา ในขณะที่บางท่านรู้สึกว่าคุณลักษณะผีเสื้อนั้นจะตายตัวเกินไป สิ่งที่เป็นจริงมากกว่าในภาวะที่บรรณารักษ์กำลังเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ที่ยังไม่เห็นปลายทางชัดเจน คือการที่ห้องสมุดเป็นเหมือนปริศนาซึ่งส่วนประกอบต่าง ๆ ยังไม่ได้รับการจัดระบบให้เข้าที่เข้าทาง แต่กำลังถูกสร้าง กำลังปรากฏ และปราศจากคำตอบสุดท้ายที่เป็นรูปธรรม บรรณารักษ์ท่านหนึ่งซึ่งเป็นผู้คลั่งไคล้ด้านนิยายวิทยาศาสตร์มองพวกเขาเองว่าเป็นผู้สร้าง

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

ยิ่งไปกว่านั้น บรรณารักษ์อีกท่านหนึ่งมองห้องสมุดแห่งอนาคตว่าเป็นความสัมพันธ์ระหว่างอะตอมและอิเล็กทรอนิกส์ หมายถึงการแลกเปลี่ยนพลังงานซึ่งกันและกัน^๑ สำหรับพวกพ่อนี้หมายถึงการเปลี่ยนแปลงจากโมเดลที่ผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้แบ่งหมวดหมู่และดูแลรักษาองค์ความรู้ ไปสู่โมเดลที่องค์ความรู้ถูกแบ่งปัน สร้างสรรค์ และดูแลรักษาร่วมกัน แต่ละอุปลักษณะ

^๑ สำหรับข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับโมเดลนี้ ดูที่ R. David Lankes, *The Atlas of New Librarianship*, Cambridge, MA, MIT Press, 2011.



ที่กล่าวถึงนี้ล้วนขยายขอบเขตของห้องสมุดให้กว้างออกไปอีก
อย่างไรก็ตาม อุปลักษณะหนึ่งที่น่าโน้มน้าวใจและทรงพลังที่สุด
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
สาเหตุ⁹ ของเรื่องเล่าเก่าและใหม่ ในอนาคตทางเลือกนั้น
การวัดปริมาณการยืมคืนหนังสือจะเปลี่ยนมาเป็นการวัดปริมาณ
หรือจำนวนประชาชนที่เข้าถึงพื้นที่ห้องสมุด (ทั้งกายภาพและ
เสมือน) การเปลี่ยนแปลงเชิงระบบครอบคลุมถึงการหันจาก
หนังสือสู่เทคโนโลยีใหม่และการที่ห้องสมุดถูกออกแบบใหม่
ให้ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีอย่างสมบูรณ์ การปรับโลกทัศน์
คือการเปลี่ยนมุมมองจากผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ร่วมสร้างสรรค์
และท้ายที่สุดเรื่องเล่าก็เปลี่ยนจาก "ภัณฑารักษ์" (keeper of
the collection) เป็น "ผู้รังสรรค์อุทยาน" (innovator in the
gardens)

⁹ 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

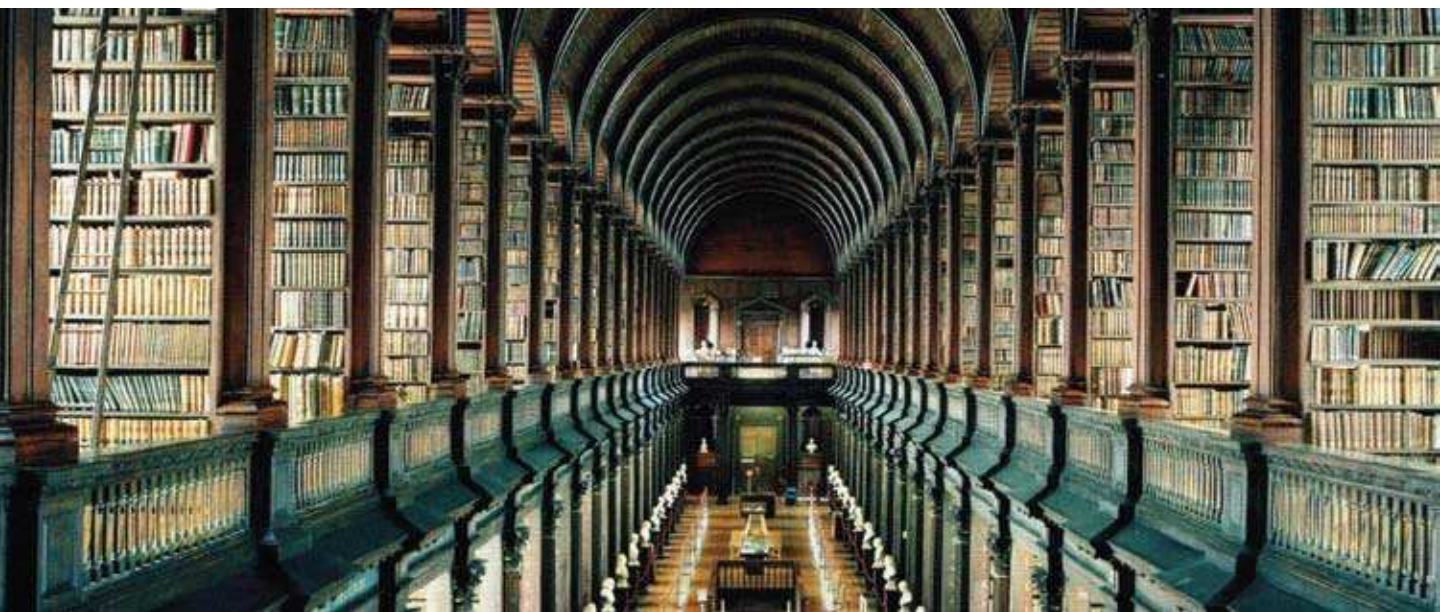
ศูนย์บริการครบวงจร ซึ่งอำนวยความสะดวกในการร่วมสร้างสรรค์ภายในชุมชน ในบทคาดการณ์นี้ การสนทนาแลกเปลี่ยนเปิดตัวด้วย "หัวใจของชุมชน" ถึงแม้ว่าประชาชนจะยืม

หนังสือน้อยลง แต่ผู้คนเข้ามาใช้ห้องสมุดทั้งที่เป็นห้องสมุดกายภาพและห้องสมุดห้องสมุดไซเบอร์มากขึ้น ห้องสมุดและประชาชนผู้ใช้บริการมีการสร้างสรรค์ร่วมกัน ปრაกฏการณ์นี้เกิดขึ้นในหลายรูปแบบ เช่น (1) การฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการสำหรับผู้สูงอายุว่าด้วยเรื่องการวางแผนทางการเงิน การสูงวัยอย่างมีคุณภาพ หรืออนาคตหลังการเกษียณ (2) พื้นที่ปลอดภัยสำหรับเด็ก 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 บรรณารักษ์ท้องถิ่นชาวออสเตรเลียท่านหนึ่งสังเกตเห็นการเริ่มต้นของปรากฏการณ์อนาคตนี้เมื่อปริมาณการเข้าห้องสมุดสูงกว่าจำนวนหนังสือที่ยืม และคิดว่าการผูกโยงงบประมาณกับ "ผู้คนที่ผ่านเข้าประตูห้องสมุด" เป็นสิ่งชาญฉลาด





โลกใหม่ที่ปลอดภัย ในขณะที่อนาคต 2 รูปแบบแรกเชื่อมโยงกับปรากฏการณ์เฉพาะหน้า (immediate future) และปรากฏการณ์ระยะกลาง (medium-term future) อนาคตรูปแบบที่ 3 เป็นปรากฏการณ์ระยะยาว (longer-term future) เนื่องด้วยพัฒนาการด้านวิทยาศาสตร์สมองและความเป็นจริงเสมือน (virtual reality) (ซึ่งมีความเป็นไปได้มาหลายทศวรรษ) บรรณารักษ์เริ่มจะมองห้องสมุดเป็นสถานที่ปลอดภัยที่จะท่องไปในโลกเสมือนที่ไม่เคยมีใครไปถึงมาก่อน¹⁰ ในบทความการณอนาคตนี้ บรรณารักษ์จะทำงานร่วมกับบริษัทพัฒนาปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) ในการสร้างพื้นที่การศึกษาเสมือน ซึ่งอาจอยู่ในรูปการจำลองเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์หรือสถานะโลกอนาคตที่เป็นไปได้ ถึงแม้บริษัทเอกชนจะเป็นผู้นำในด้านนี้ แต่ห้องสมุดจะเป็นพื้นที่ให้ยืม (หรือใช้งาน) อุปกรณ์สร้างโลกจำลองเสมือนจริงหรือหมวกสร้างจินตภาพ¹¹ ดังกล่าวกับสาธารณชนโดยไม่เรียกเก็บค่าใช้จ่าย และบรรณารักษ์จะเปลี่ยนบทบาทจากคันทันหนังสือแห่งความรู้ไปเป็นคันทันและผู้นำทางสู่โลกแห่งประสบการณ์และการเป็นผู้สร้าง

หัวใจสำคัญสำหรับบทความการณอนาคตแบบที่ 2 และ 3 คือความไว้วางใจ (trust)¹² ห้องสมุดยังคงเป็นพื้นที่บริการสาธารณะในโลกที่ขับเคลื่อนโดยตลาด ประชาชนต้องเชื่อมั่นว่าบรรณารักษ์จะปฏิบัติหน้าที่เพื่อรักษาผลประโยชน์ของสาธารณะ มีใช้เพื่อผลประโยชน์ส่วนตน ดังนั้นความชอบธรรมจึงเป็นปัจจัยพื้นฐานสำคัญ

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

บทความการณอนาคตบทสุดท้ายที่ปรากฏ คือ **ห้องสมุดในฐานะสำนักพิมพ์** บทความการณนี้มีได้พัฒนาโดยกลุ่มต่าง ๆ ในกระบวนการคาดการณ์อนาคต แต่เสนอโดยคณะทำงาน

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

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

¹² 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 มิใช่ักเขียนชื่อดังก้องโลก ในการตีพิมพ์ผลงานชิ้นแรกกับห้องสมุดชุมชน โดยเฉพาะอย่างยิ่งถ้างานเขียนนั้นนำเสนอประเด็นเรื่องราวภายในท้องถิ่น ประชาชนยังอาจมีส่วนร่วมในการ "กคโลก" ให้กับหนังสือหรือเผยแพร่หนังสือออกไปในวงกว้าง นอกจากนี้ ห้องสมุดอาจมีบทบาทเป็นผู้นำในเวทีการตีพิมพ์หนังสืออินเทอร์เน็ตที่อัจฉริยะแบบพกพาด้วย

แน่นอนว่าตลาดการณข้างคั้นทั้งหมดมิได้แยกจากกันเป็นเอกเทศ อาจมีห้องสมุดและบรรณารักษ์มากมายที่ยังคงเป็นประหนึ่งโคโนเสาร์ยุคดิจิทัล ซึ่งจะสูญพันธุ์ไปโดยเหล่า

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

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

¹³ Marc Prensky เป็นผู้บัญญัติศัพท์นี้ ดูที่ 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 สูญสลายและระออคยจุดจบของอนาคตที่พวกเขาคุ้นเคยก็ได้เช่นกัน

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
<https://friendsofthebrealibrary.files.wordpress.com/2013/05/cropped.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://www.architecture.com/Explore/Revealingthecollections/Assets/BackgroundImages/LibraryReadingRoom_IMG5028_1269x846px_V2.jpg
http://modelprogrammer.kulturstyrelsen.dk/uploads/tx_templavoila/Balagan_4_02.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.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
<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 กำหนดให้มีการวิเคราะห์ขอบเขตและทักษะของบรรณารักษ์ใหม่ สำหรับความท้าทายที่เลวร้ายเกินเยียวยา กำหนดให้มีการยอมรับความจำเป็นต่อการเปลี่ยนแปลงขนานใหญ่ (radical change) ในที่นี้ ความท้าทายที่เลวร้ายเกินเยียวยา หมายถึงอุปสรรคที่มีอาณานิยามหรือมีอาจจัดการแก้ไขได้

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

พร้อมต่อการตอบสนองความต้องการของสาธารณชนในวงกว้างด้วยบริการที่หลากหลายยิ่งขึ้น

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

บทความนี้นำเสนอโดยย่อเกี่ยวกับความเป็นมาและคำขอสำหรับความท้าทาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งที่เกี่ยวกับโครงการโมเดลแห่งเคนมาร์กสำหรับห้องสมุดประชาชน

ความเปลี่ยนแปลงของสังคม

มีการเปลี่ยนแปลงด้านประวัติศาสตร์หลายครั้งที่มีโครงสร้างเดียวกันถึงแม้จะเกิดต่างสถานที่ในโลกและต่างเวลา ตัวอย่างเช่น การปฏิวัติเกษตรกรรมไปสู่สังคมอุตสาหกรรมที่ได้กลายเป็นแนวทางการผลิตหลัก การเปลี่ยนแปลงครั้งนั้นนำไปสู่การที่ผู้คนจำนวนมากมายมหาศาลย้ายรกรากจากชนบทสู่เมืองและเปลี่ยนวิถีชีวิตไปอย่างสิ้นเชิง 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 นักวิจัยที่สุกโตงที่สุดที่สุดในหลายด้านท่านหนึ่งคือนักสังคมวิทยาชาวโปแลนด์-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 คาสเทลล์ (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 Spotify¹ 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 21st 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)

¹ 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) ผสานกับกิจกรรมการเรียนรู้ที่เคยมีมาช้านานเพื่อส่งเสริมการอ่าน นอกจากนี้ บทความชี้ถึงความจำเป็นในการทิ้งการมุ่งเน้นที่คลังข้อมูลไว้เบื้องหลัง และการมองไปข้างหน้าถึงบริการที่เน้นผู้ใช้งานมากขึ้น (customized services) ความน่าสนใจอีกประการหนึ่งของงานวิจัยชิ้นนี้คืองานได้รับการตอบรับอย่างจริงจัง ภาครัฐของประเทศเนเธอร์แลนด์มีส่วนร่วมด้วยห้องสมุดประชาชนมากขึ้นในด้านการแสวงหาการพัฒนาดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง ยิ่งไปกว่านั้น ห้องสมุดจำนวนมากยังทำงานด้านกิจกรรมการเรียนรู้หลากหลายประเภทอย่างเข้มข้นขึ้น

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) ซึ่งมีความหลากหลายอย่างยิ่งนั้นเป็นประเด็นหลักและเป็นลึกลับ แนวคิดใหม่คือการที่ไม่มีทางออกสากล ห้องสมุดแต่ละแห่งจะต้องพัฒนาวิสัยทัศน์และกลยุทธ์ของตนเองโดยมีพื้นฐานจากสถานะ ความจำเป็น ทุนส่วนและสมรรถนะในท้องถิ่น แนวทางหลักในวรรณกรรมด้านการวิจัยและพัฒนา คือการที่ห้องสมุดแบบดั้งเดิมอยู่ภายใต้แรงกดดันอย่างใหญ่หลวงเนื่องจากห้องสมุดได้สูญเสียสถานะที่เป็นเอกลักษณ์ของคนในฐานะแพลตฟอร์มผูกขาดในการเข้าถึงสารสนเทศ อินเทอร์เน็ตและการเปลี่ยนแปลงรูปแบบพฤติกรรมของประชาชนทำให้ห้องสมุดกลายเป็นเพียงหนึ่งในหลายแพลตฟอร์ม การยืมหนังสือที่ลดลงอย่างชัดเจนและต่อเนื่อง ก่อปรกกับการเปลี่ยนแปลงจากการใช้คลังหนังสือและข้อมูลอ้างอิงกลายเป็นทรัพยากรดิจิทัลบนปลายนิ้วได้ลดทอนบทบาทของคลังหนังสือและข้อมูล ในขณะเดียวกัน บริการรูปแบบใหม่ประเภทต่าง ๆ เช่น กิจกรรมการเรียนรู้ ข้อเสนอทางวัฒนธรรมสำหรับครอบครัวและเด็ก แคววಂಗารอ่าน ชมรม

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

แบบจำลองโครงการสำหรับห้องสมุดประชาชน

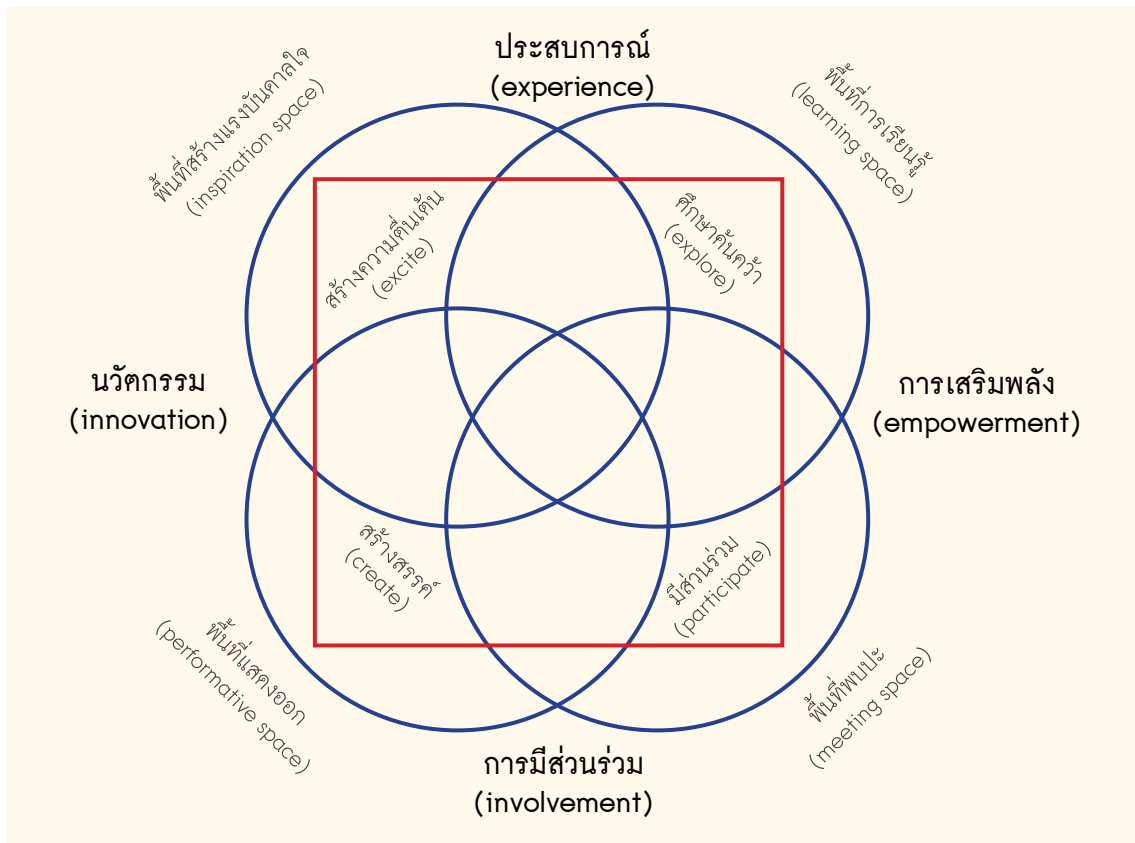
รายงานของประเทศเดนมาร์กชื่อเรื่อง "ห้องสมุดในสังคมฐานความรู้" (Public Libraries in the Knowledge Society คีพิมพ์ปี ค.ศ. 2010) พัฒนาจากรรณกรรมจากนานาประเทศและประสบการณ์ระดับชาติในการพัฒนาแนวคิดใหม่ โดยรายงานแนะนำให้มีการสร้างห้องสมุดเปิดเพิ่มมากขึ้นเพื่อการเสนอบริการใหม่ การสร้างห้องสมุดประชาชนดิจิทัลภายในประเทศ 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 ท่านจากราชวิทยาลัยห้องสมุด (The Royal School of Library) ผ่านกระบวนการอภิปรายระหว่างองค์กรสารสนเทศศาสตร์ (Information Science) และคณะกรรมการว่าด้วยห้องสมุดประชาชนในสังคมฐานความรู้ (Committee on the Public Libraries in Knowledge Society) โดยมีการตีพิมพ์รายงานที่รวมถึงโมเดลในปี ค.ศ. 2010 ด้วย³

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

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



แบบจำลองโครงการได้ให้บรรยายและเสนอแนะหลักการด้านการออกแบบสำหรับพื้นที่ทั้ง 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 สิ่งใหม่อย่างแท้จริง⁴

'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

⁴Henrik Jochumsen, Casper Hvenegaard Rasmussen, and Dorte Skot-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 เส้นทางจะนำคุณจากห้องสมุดบรรจุหนังสือแบบดั้งเดิมที่มีชั้นสูงพร้อมกับเก้าอี้นวมยาว ผ่าน 'ห้องอ่านหนังสือใน Royal Library' ห้องปฏิบัติการเทคโนโลยีสารสนเทศ ห้องเล่นสำหรับเด็ก การฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการสำหรับกิจกรรมแสดงออกและอื่น ๆ อีกมากมาย



ตัวอย่างที่สอง พบได้ ณ ห้องสมุดท้องถิ่นใหม่ทางภาคตะวันตกเฉียงเหนือของเมืองโคเปนเฮเก้น ที่ซึ่งป้ายบนพื้นและผนังในพื้นที่ต่าง ๆ ถูกผสมผสานด้วยหลักการออกแบบที่แตกต่างกันอย่างชัดเจน ทั้งในด้านสี แสง รูปแบบเฟอร์นิเจอร์ บรรยากาศและกิจกรรม องค์ประกอบด้านการออกแบบเหล่านี้ส่งเสริมความหลากหลายของสิ่งที่น่าสนใจและสิ่งที่เป็นไปได้ภายในห้องสมุด



ตัวอย่างที่สาม พบได้ ณ ห้องสมุดแห่ง Ørestad ในเมืองโคเปนเฮเก้น 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
รวมทั้งมีพลวัตในการตอบสนองต่อความต้องการใหม่ของผู้
ชุมชนที่รับบริการ

การดำเนินการพัฒนาสถาบันประเภทใหม่ดังกล่าวจะต้องเป็น
กระบวนการทดลองและแน่นอนว่าจะถูกกระทบจากการขาด
ประสบการณ์พื้นฐานที่ชัดเจน อย่างไรก็ตาม ในบริบทของการ
ปฏิบัติงานข้าพเจ้าพบว่ามีความตั้งใจอย่างแท้จริงที่จะสรรค์สร้าง
บริการห้องสมุดใหม่ และบริการที่จะกระตุ้นความสนใจของ
กลุ่มที่มีผู้ใช้ห้องสมุดแบบดั้งเดิมที่เน้นความเป็นคลังหนังสือ

แต่การดำเนินงานมักเผชิญกับปัญหาและแรงกดดัน สถานการณ์ที่ดีที่สุดที่จะสร้างกิจกรรมและกระบวนการใหม่คือการที่ห้องสมุดย้อนกลับไปเริ่มตั้งต้นใหม่จากขั้นแรก หรือการย้ายไปอาคารใหม่หรือเปลี่ยนสิ่งปลูกสร้างเดิมเป็นของใหม่ เนื่องจากภายใต้สถานการณ์ดังกล่าว บุคลากรน่าจะอยู่ในความรู้สึกร่วมสำหรับการเปลี่ยนแปลง ผู้นำคนใหม่อาจจะกำหนดวาระใหม่ และก็ไม่ใช้เรื่องยากที่จะแสวงหาตัวอย่างวาระใหม่ที่ไม่เคยมีการปฏิบัติมาก่อนในการลงมือทำสิ่งใหม่และไม่ซ้ำสิ่งที่เคยปฏิบัติมาแล้ว

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

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

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 ซึ่งเป็นวัสดุที่แข็งแกร่งที่สุดในโลกได้สำเร็จ¹

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 Project²

การเติบโตและโอกาสที่พบได้ทั่วไปในมหานครแมนเชสเตอร์จะยิ่งขยายตัวมากขึ้นจากการที่แมนเชสเตอร์ได้รับมอบอำนาจเพิ่มเติมจากรัฐบาลในการดูแลบริหารกิจการงานด้านการขนส่ง ที่อยู่อาศัย ทักษะฝีมือแรงงาน สุขภาพ และการดูแลรักษาความสงบเรียบร้อยของชุมชน

เมื่อมองไปในอนาคตอีก 10 ปีข้างหน้า เราจะเห็นว่าแมนเชสเตอร์มีพื้นฐานที่มั่นคงสำหรับการเติบโต เงินลงทุนของภาครัฐ ประชากร โครงสร้างขั้นพื้นฐาน และธุรกิจที่ขยายตัวอย่างรวดเร็ว ต่างก็ให้ผลตอบแทนในรูปการจ้างงานและโอกาสในพื้นที่ รวมไปถึงชื่อเสียงในระดับนานาชาติ

¹ ศาสตราจารย์อองเดร โทมัส และศาสตราจารย์คอนสแตนติน โนวอสลอฟ ค้นพบวิธีการแยกชั้นกราฟีนออกจากกันโดยใช้เทปกาวยึดเป็นผลสำเร็จในปี พ.ศ. 2553 ทำให้ได้รับรางวัลโนเบลสาขาฟิสิกส์ในปีเดียวกันนั่นเอง

² MediaCityUK คือศูนย์รวมที่พัก ที่เล่นกีฬา กิจกรรมเชิงวัฒนธรรม กิจกรรมเพื่อสุขภาพ โรงภาพยนตร์ ศูนย์การค้า และ The Sharp Project เป็นศูนย์รวมผู้ประกอบการและบริษัทที่รับผลคงานดิจิทัล เป็นแหล่งให้บริการพื้นที่สำนักงาน การผลิต และการจัดงานอีเวนต์



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 (Carnfield) 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 และได้วางรูปแบบการให้บริการของห้องสมุดทั่วทั้งมหานครเพื่อทำให้มั่นใจว่าการจัดให้บริการด้านห้องสมุดทั่วพื้นที่ตามที่บัญญัติไว้ตามกฎหมายมีความยั่งยืน ยุทธศาสตร์ดังกล่าวพัฒนาโมเดลใหม่ในการมอบบริการด้านห้องสมุด ข้อมูลและเอกสารสำคัญที่ทันสมัย มีคุณภาพ ยั่งยืน ครอบคลุมและมีประสิทธิภาพ ยุทธศาสตร์นี้ยังได้สร้างห้องสมุดที่มีหลายระดับที่มุ่งลงทุนในที่ตั้งที่ใช้ร่วมกัน รวมถึงการพัฒนาทางดิจิทัลและการมีส่วนร่วมอย่างกว้างขวางยิ่งขึ้นในชุมชน ซึ่งทำให้มั่นใจได้ว่าทรัพยากรต่าง ๆ และโอกาสด้านการลงทุนจะถูกนำไปใช้ประโยชน์อย่างสูงสุด

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 แห่งที่ร่วมดำเนินการกับอาสาสมัครและองค์กรในท้องถิ่น ในการให้ประชาชนสามารถเข้าถึงบริการของห้องสมุดที่ได้รับการสนับสนุนจากห้องสมุดแม่/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 นี้จะสามารถช่วยลดค่าใช้จ่ายที่ต้องเสียในอนาคตโดยการทำให้ประชาชนมีสุขภาพร่างกายและใจที่แข็งแรงสมบูรณ์และพึ่งพาตนเองได้
- ผู้คนจำนวนมากเพิ่มขึ้นเข้าร่วมเป็นอาสาสมัครและมีส่วนร่วมกับชีวิตชุมชนผ่านทางห้องสมุดและสถานที่เก็บรักษาเอกสารสำคัญ ช่วยให้ห้องสมุดสามารถมอบบริการพื้นฐานให้แก่ผู้เข้าใช้บริการเอาไว้ได้และยังขยายบริการให้มีหลากหลายประเภทยิ่งขึ้น
- ห้องสมุดเป็นสถานที่ที่มีความปลอดภัยซึ่งเหมาะกับพ่อแม่ผู้ปกครองและผู้ดูแลเด็กที่อายุต่ำกว่า 5 ขวบ พร้อมพร้อมด้วยหนังสือและกิจกรรมสำหรับเด็ก กิจกรรมเล่นนิทาน และมีนโยบายที่จะทำให้การไปเยือนห้องสมุดเป็นประสบการณ์ที่ดีสำหรับทั้งพ่อแม่ผู้ปกครองและเด็ก 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) มีบริการแบบครอบครัววอลให้กับเด็กและเยาวชนในแมนเชสเตอร์ 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)³

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 และผู้คนที่อยู่ที่นี่ผ่านทางสื่อสิ่งพิมพ์ ดิจิทัล ภาพถ่าย และภาพยนตร์

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

³ ชมรมกิจกรรมหลังเลิกเรียนที่ริเริ่มขึ้นในปี พ.ศ. 2555 โดย แคลร์ ซัทคลิฟ และ ลินคา แซนค็อก และดำเนินงานโดยอาสาสมัครในธุรกิจด้านเทคโนโลยีโดยมุ่งหวังให้เยาวชนรุ่นใหม่โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักเรียนระดับประถมศึกษาให้รู้จักอะไหล่ที่จำเป็นสำหรับเศรษฐกิจดิจิทัลในยุคศตวรรษที่ 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 ตั้งแต่วันที่ 30 กันยายน เป็นต้นไป

กองทุนพัฒนาห้องสมุดฯ ได้จัดให้มีการนำชมและงานเลี้ยงต้อนรับผู้คนในแวดวงธุรกิจและผู้มีจิตกุศลหลายต่อหลายครั้ง 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 4K⁴ ซึ่งมีความคมชัดสูง และแว่นตา Google Glass และในอีกไม่นาน

จะมีบริการเครื่องพิมพ์ 3 มิติให้ธุรกิจต่าง ๆ ได้ทดลองและเรียนรู้เกี่ยวกับโอกาสที่จะสร้างความร่วมมือต่าง ๆ ด้วย

ห้องสมุดนี้เป็นศูนย์กลางที่สนับสนุนการเรียนรู้และการพัฒนาทางดิจิทัลในสภาพแวดล้อมที่เป็นมิตรต่อผู้เข้าใช้บริการ โดยมีเจ้าหน้าที่ที่มีความรู้ให้ความช่วยเหลือประชาชนชาวเมืองผู้ที่ต้องการพัฒนาทักษะของตนเอง

ห้องสื่อ (Media Lounge) มีบทบาทหลักในการสนับสนุนและพัฒนานวัตกรรมในแมนเชสเตอร์ เป็นพื้นที่เพื่อการเรียนรู้ที่มีชีวิตชีวาภายในห้องสมุดกลาง ช่วยสร้างแรงบันดาลใจให้เกิด

⁴ 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) พื้นที่สำหรับจัดนิทรรศการใหม่ที่ชั้นใต้ดิน ชั้นวางสินค้าที่จัดนิทรรศการและการซ่อมแซมห้องคณะกรรมการมรดกทางวัฒนธรรม (heritage committee room) ห้องรับรองและสำนักงานบรรณารักษ์อันใหญ่โต และห้องประชุมใหม่อีก 3 ห้องบน



ชั้นหนึ่ง นับเป็นโอกาสที่ดีเยี่ยมที่ทำให้เราสามารถพัฒนาห้องสมุดให้กลายเป็นสถานที่ ๆ สามารถใช้เป็นที่จัดกิจกรรมรองรับองค์กร ผลงานทางวัฒนธรรมต่าง ๆ ได้อย่างหลากหลาย และเพิ่มโอกาสที่จะส่งเสริมทรัพยากรที่มีอยู่ในห้องสมุดอีกด้วย

ห้องสมุดเสมือน

ห้องสมุดแมนเชสเตอร์เป็นผู้นำด้านการปฏิวัติทางดิจิทัลด้วยการใช้เทคโนโลยีเพื่อให้บริการห้องสมุดเสมือน 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 ชั่วโมงของเรา กว่า 9 ล้านครั้ง รวมถึงการเข้าไปสืบค้นเอกสารจดหมายเหตุและประวัติศาสตร์ท้องถิ่น 7.5 ล้านครั้ง และเข้าเว็บไซต์ www.manchesterzoom.com อีก 44,000 ครั้ง ซึ่งเว็บไซต์นี้เป็นเว็บที่กลุ่มชุมชนใช้ประชาสัมพันธ์กิจกรรมที่กำลังจะจัดขึ้น

ทรัพยากรที่มีไว้สนับสนุนผู้ประกอบการและธุรกิจขนาดเล็ก ซึ่งรวบรวมเอาไว้ที่เว็บไซต์ 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 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

การพัฒนาห้องสมุดกลางขึ้นใหม่นับว่าเป็นโอกาสอันดีที่จะได้นำเอาสมบัติดั้งเดิมของแมนเชสเตอร์มาแสดงให้เห็นให้ผู้คนที่ทั่วไปได้เห็น 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 และชุมชนอิงสถานที่⁵ (placed based communities) ต่าง ๆ

Archives+ นิทรรศการดิจิทัลและกายภาพ

Archives+ ได้จัดพื้นที่นิทรรศการที่น่าตื่นตาตื่นใจภายในห้องสมุดกลางเพื่อมอบโอกาสใหม่ๆ ให้ผู้ที่เข้าใช้บริการจำนวนมากยิ่งขึ้นได้ค้นพบความกว้างใหญ่ไพศาลของห้องเก็บเอกสารสำคัญ/เอกสารจดหมายเหตุ แลกเปลี่ยนเรื่องราวของคุณและพบกับประสบการณ์ประวัติศาสตร์แห่งมหานครแมนเชสเตอร์ด้วยตนเอง

การจัดแสดงในส่วน The Archives+ ได้รับความนิยมนอย่างสูงในปีแรก ตัวอย่างเช่น

⁵ 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

เข้าถึงข้อมูลเหล่านี้ได้โดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายที่ห้องสมุดทุกแห่งในแมนเชสเตอร์

- **ภาพถ่าย** - ผู้สนใจสามารถเข้าชมภาพถ่ายโบราณของเมืองแมนเชสเตอร์จำนวนกว่า 100,000 ภาพ ได้ที่ Local Images Collection (www.images.manchester.gov.uk) และ Archives+ Flickr photostream⁶ ในปี พ.ศ. 2557 - 2558 มีผู้เข้าชมภาพถ่ายกว่า 5.7 ล้านภาพบน Archives+ Flickr Photstream
- **แคตตาล็อก** - Greater Manchester Lives เป็นแคตตาล็อกร้านค้าที่ให้ผู้ใช้งานสามารถหาทุกสิ่งได้ในที่เดียวและเป็นช่องทางที่ให้ผู้ใช้งานสามารถเข้าถึงเอกสารสำคัญด้านการศึกษาเกี่ยวกับท้องถิ่นและภาพถ่ายที่มีการสะสมไว้ในหอเก็บเอกสารสำคัญในมหานครแมนเชสเตอร์ ปัจจุบันมีกว่า 1,000,000 รายการอยู่ในแคตตาล็อก 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

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

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 ที่เก็บไว้มาให้ถึงมือผู้ใช้บริการตามชุมชนทั่วแมนเชสเตอร์ เราทำงานร่วมกับมหาวิทยาลัยแมนเชสเตอร์เพื่อแสวงหาความเป็นไปได้ทางด้านการเงินในการคัดแปลงเอกสารและหนังสือสำคัญที่รวบรวมไว้ให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัล

- **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 ท่ามกลางสภาวะที่ยังคงต้องมัลติสแต็คเช่นในปัจจุบัน





กระบวนทัศน์ใหม่ :
ปรากฏการณ์



ตามไปดู !

4 จังหวัดขับเคลื่อนการอ่าน องค์ความรู้จากกระบวนการทำงานเชิงพื้นที่

การส่งเสริมการอ่าน การรู้หนังสือ และอ่านออกเขียนได้ เป็นภารกิจของรัฐที่ต้องทำหน้าที่จัดให้มีระบบการศึกษา ตลอดจนส่งเสริมและสนับสนุนการอ่านออกเขียนได้และการรู้หนังสือให้เกิดขึ้นอย่างทั่วถึง กล่าวเฉพาะคำว่า *ส่งเสริมการอ่าน* ก็มีขอบเขตกว้างขวางไม่เฉพาะเพียงการศึกษาในระบบหรือตามโรงเรียนเท่านั้น แต่ครอบคลุมถึงการศึกษานอกระบบและการเรียนรู้ตามอัธยาศัยด้วย ดังนั้น ภารกิจในส่วนนี้จึงเป็นงานหลักที่สำคัญของ กศน. หรือ สำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย ในสังกัดกระทรวงศึกษาธิการ

นอกจากนี้ยังมีหน่วยงานภาครัฐและองค์กรเอกชนอีกหลายแห่ง ต่างจัดทำโครงการส่งเสริมการอ่านกระจายอยู่ในพื้นที่ต่างๆ ครอบคลุมทั่วประเทศ บางพื้นที่อาจทำงานแยกส่วนเป็นเอกเทศ ขณะที่บางพื้นที่มีการบูรณาการความร่วมมือการทำงานอย่างเข้มแข็ง เกิดผลลัพธ์รูปธรรมเป็นที่น่าพอใจ ดังกรณี

ตัวอย่างของ 4 จังหวัดอันได้แก่ ฉะเชิงเทรา ลำปาง กระบี่ และเชียงใหม่ มีความโดดเด่นและเป็นแบบอย่างของกระบวนการทำงานเชิงพื้นที่ (Area-based) ที่น่าจะนำไปประยุกต์ใช้กับพื้นที่อื่นๆ ได้

หนังสือมีงา เดินไปหาคนอ่าน ที่ฉะเชิงเทรา

หากห้องสมุดเป็นสถานที่เดียวที่มีหนังสือให้อ่าน ก็อาจมีจำนวนไม่มากที่จะสามารถเข้าถึงหนังสือ การอ่านก็คงเป็นสิ่งที่แปลกแยกจากชีวิต และสร้างเสริมวัฒนธรรมการอ่านให้เกิดขึ้นได้ยาก ในพื้นที่จังหวัดฉะเชิงเทรามีโครงการส่งเสริมการอ่านหลายโครงการที่พยายามทำให้หนังสือไปถึงมือคนอ่าน แทนที่จะรอให้คนเดินเข้ามาที่ห้องสมุดเพียงอย่างเดียว



"บ้านบุญญะ" บ้านหนังสืออัครริยะ ตำบลเทพราช ซึ่งได้รับรางวัลบ้านหนังสือดีเด่นระดับประเทศ

ปี 2553 จังหวัดฉะเชิงเทราได้รับการคัดเลือกให้เป็น 1 ใน 5 จังหวัด "นครแห่งการอ่าน" จึงเป็นโอกาสที่ กศน. จังหวัดฉะเชิงเทรา ได้จัดกระบวนการเพื่อแก้ไขปัญหาการอ่านออกเขียนได้ ส่งเสริมการอ่านเพื่อนำไปใช้ในการทำงานและชีวิตประจำวัน และเพิ่มแหล่งการอ่านในพื้นที่ กลไกที่เป็นหัวใจหลักก็คือแหล่งเรียนรู้และบุคลากรด้านการศึกษาของ กศน. ที่ทำงานเชื่อมโยงกันตั้งแต่ระดับจังหวัด อำเภอ ตำบล และชุมชน

จังหวัดฉะเชิงเทรามีห้องสมุดอยู่ทุกตำบล ซึ่งได้รับหนังสือที่หมุนเวียนมาจากห้องสมุดประชาชนอำเภอ โดยครู กศน. ตำบลเป็นหัวเรือใหญ่ในการจัดหนังสือและกิจกรรมให้ลงไปถึงระดับหมู่บ้าน ด้วยแนวคิด "ทุกที่ที่มีคน จะต้องหนังสือ" มีการสำรวจพื้นที่ที่เหมาะสม เช่น บ้านผู้นำชุมชน ร้านค้า โรงพยาบาล สถานประกอบการ ฯลฯ เพื่อจัดทำเป็น "บ้าน

หนังสือ" จนครอบคลุมพื้นที่ทุกหมู่บ้าน แต่ละแห่งมีหนังสือให้บริการไม่น้อยกว่า 50 เล่มรวมถึงหนังสือพิมพ์รายวัน และนิตยสารรายสัปดาห์ และรายปักษ์ หนังสือจะถูกหมุนเวียนระหว่างบ้านหนังสือเป็นประจำทุกเดือน เพื่อให้ชาวบ้านได้อ่านหนังสือเรื่องใหม่โดยไม่ต้องใช้งบประมาณจัดซื้อเพิ่มเติม

แหล่งอ่านหนังสือระดับชุมชนเกิดขึ้นควบคู่ไปกับ "เครือข่ายอาสาสมัครส่งเสริมการอ่าน" ซึ่งเป็นการทำงานด้วยจิตอาสาของผู้ที่สนใจงานด้านการอ่านและอยู่ใกล้ชิดกับชุมชน อาทิ เจ้าของบ้านหนังสือ อาสาสมัครสาธารณสุขประจำหมู่บ้าน (อสม.) ครู ผู้ใหญ่บ้าน แพทย์ประจำตำบล ฯลฯ โดยอาสาสมัครจะได้เรียนรู้เทคนิคการส่งเสริมการอ่าน และการเก็บข้อมูลความต้องการด้านการอ่านของชาวบ้านเพื่อส่งต่อไปยัง กศน. ตำบล



กิจกรรมเล่านิทานและตอบปัญหาอะไรเอ่ย โดยห้องสมุดประชาชนอำเภอสนามชัยเขต ร่วมกับ กศน. ตำบลคูยาศหมี ณ โรงเรียนเทศบาลบางมะเฟือง

กศน. จังหวัดฉะเชิงเทรา มีรถบัสห้องสมุดเคลื่อนที่ ซึ่งนำหนังสือไปสู่ชุมชนและโรงเรียนเกือบทุกวันแทบไม่ได้หยุดพัก ผสมผสานกับกิจกรรมที่สอดคล้องกับความสนใจของกลุ่มเป้าหมายแต่ละแห่ง เช่น การเล่านิทาน การส่งเสริมสุขภาพ การทำงานศิลปะ ฯลฯ ส่วน กศน. อำเภอหรือตำบลก็ได้นำแนวคิดห้องสมุดเคลื่อนที่ไปประยุกต์เป็นรถซาเล้งหนังสือ หรือคอกะร่าหนังสือ ออกให้บริการในจุดที่มีคนมารวมตัวกันจำนวนมาก เช่น ตลาดนัด ร้านค้า หรือสนามเด็กเล่น



รถห้องสมุดเคลื่อนที่ ณ โรงเรียนสุเหร่าสมอเซ ต.คลองเปรง อ.เมืองฉะเชิงเทรา

แม้ว่าฉะเชิงเทราจะผ่านพ้นวาระนครแห่งการอ่านไปแล้วหลายปี แต่ *สมิง เสมียนรัมย์* รองผู้อำนวยการสำนักงาน กศน. จังหวัดฉะเชิงเทรา ประเมินว่า กลไกส่งเสริมการอ่านที่ได้วางรากฐานไว้อย่างมีประสิทธิภาพ และกำลังใจของอาสาสมัครที่เห็นผลออกเงยจากการทำงาน ส่งผลให้บ้านหนังสือส่วนใหญ่

ยังคงดำเนินการต่อมาจนถึงปัจจุบัน ทั้งนี้ ในปีงบประมาณ 2559 อาจจะเป็นช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อที่สำคัญของโครงการบ้านหนังสือในหลายๆ จังหวัด เนื่องจากถูกตัดงบประมาณในการจัดซื้อหนังสือพิมพ์และนิตยสารจากส่วนกลาง



ป่วยก็อ่านได้ ไม่ป่วยก็อ่านดี ที่ รพสต. เขาหินซ้อน

โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลเขาหินซ้อน อำเภอนมสรวง เป็นโรงพยาบาลชุมชนขนาดเล็ก แต่มีบุคลากรและเครื่องมือทางการแพทย์ที่พร้อมให้บริการตลอด 24 ชั่วโมง เนื่องจากตั้งอยู่ใกล้เขตอุตสาหกรรมหลายแห่งของจังหวัดฉะเชิงเทราและปราจีนบุรี จึงทำให้โรงพยาบาลแห่งนี้มีผู้ป่วยปริมาณมาก หลากหลายเชื้อชาติ ทั้งไทย จีน ญี่ปุ่น เขมร พม่า ลาว เวียดนาม ฯลฯ รวมถึงลูกหลานหรือญาติของผู้ป่วย

หน้าห้องรอตรวจจึงเป็นที่ตั้งของ "มุมหนังสือเยาวชนอัจฉริยะ" ซึ่งเน้นให้บริการหนังสือสำหรับเด็ก นิยายสาร และหนังสือพิมพ์รายวัน มีสื่อการเรียนรู้จำลองเกี่ยวกับอาหารประเภทต่างๆ เพื่อให้ความรู้ด้านโภชนาการแบบง่ายๆ ไม่น่าเบื่อ บัณฑิตของโรงพยาบาลแห่งนี้ ไม่ใช่เศษกระดาษใบเล็กๆ แต่เป็นใบความรู้แผ่นโตสีส้มสวยงาม เพื่อให้ผู้ป่วยได้รับความรู้ในการดูแลสุขภาพให้แข็งแรงไม่เจ็บป่วย

พื้นที่อ่านหนังสือของ รพสต. เขาหินซ้อน ดูแลโดยครู กศน. ตำบล ซึ่งช่วยทำหน้าที่หมุนเวียนหนังสือระหว่างบ้านหนังสือแห่งอื่นๆ รวมทั้งเข้ามาจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านให้กับเด็กเป็นระยะๆ เช่น การใช้เกม หนังสือเสียง และหนังสือแบบ interactive ที่ดึงดูดใจ แม้ในปีงบประมาณ 2559 กศน. จะไม่มีโครงการจัดซื้อหนังสือพิมพ์และนิยายสาร แต่โรงพยาบาลก็จะจัดหางบประมาณจากส่วนอื่นมาทดแทน เพื่อไม่ให้บรรยากาศการอ่านหนังสือของมุมหนังสืออัจฉริยะต้องซบเซาลง

แจ้ห่มโมเดล บทเรียนจากอำเภอ วิกฤต สู่ต้นแบบ “นครการอ่าน” ลำปาง

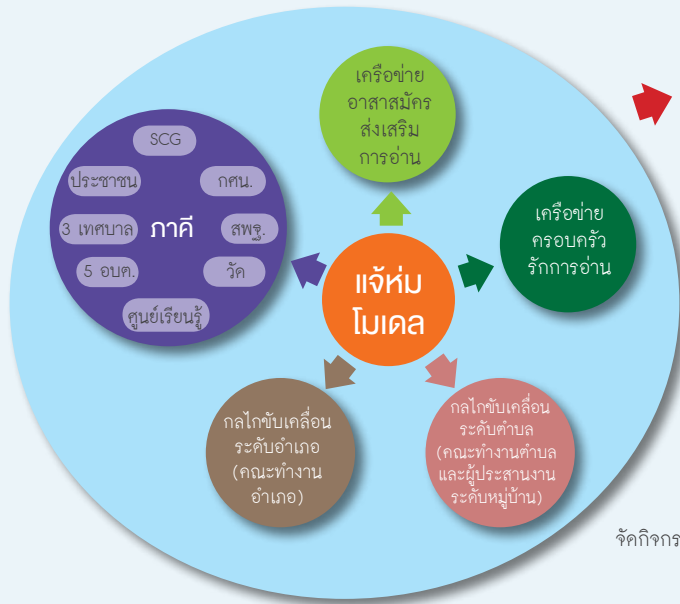
ผลการสำรวจของจังหวัดลำปางระบุว่า อำเภอแจ้ห่มเป็นพื้นที่ที่เด็กมีระดับความฉลาดทางปัญญาหรือไอคิวต่ำกว่าพื้นที่อื่น เมื่อวิเคราะห์ถึงปัจจัยแวดล้อมทางสังคมก็พบว่า เด็กและครูมีอัตราการอ่านหนังสือต่ำ ผู้ปกครองใช้เวลาว่างในการดูทีวีและมักปล่อยให้เด็กอยู่กับเกมตามลำพัง เด็กไม่สนใจการอ่านและอ่านหนังสือไม่ออก ทางด้านชุมชนก็ขาดแหล่งเรียนรู้และพื้นที่อ่านหนังสือ ในศูนย์เด็กเล็กไม่มีหนังสือนิทานหรือหนังสือสำหรับเด็ก

จากวิกฤตได้กลายมาเป็นโอกาสในการเปลี่ยนแปลง หลายหน่วยงานทั้งสถานศึกษา โรงพยาบาล องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น และภาคประชาสังคม ได้ร่วมกันเข้าไปแก้ไขปัญหา ดังกล่าว ปลายปี 2554 ศูนย์เรียนรู้เพื่อครอบครัวเข้มแข็ง ซึ่งเป็นองค์กรพัฒนาเอกชนที่ขับเคลื่อนงานด้านสุขภาวะครอบครัวในอำเภอแจ้ห่ม ได้ริเริ่มเวทีประชาคมเพื่อสร้างความเข้าใจกับผู้นำของหน่วยงานต่างๆ ถึงปัญหาเด็กและเยาวชนที่อำเภอแจ้ห่มกำลังเผชิญอยู่ จนกระทั่งมีการตั้งคณะทำงานเพื่อดำเนินงานร่วมกัน กลุ่มเป้าหมายของการดำเนินงานก็คือ ผู้ปกครองและครูซึ่งดูแลเด็กเล็ก เนื่องจากทฤษฎีพัฒนาการเด็กเชื่อว่าเด็กอายุ 0-6 ปี เป็นช่วงวัยที่สมองเปิดรับการเรียนรู้ได้ดีที่สุด ช่วยให้เด็กได้ซึมซับทักษะทางภาษา และมีพัฒนาการด้านสังคม อารมณ์ และจิตใจ ไปพร้อมๆ กัน



บรรยากาศการส่งเสริมการอ่านหนังสือในครอบครัว
ของบ้านสบฟ้า อำเภอแจ้ห่ม

ผู้ปกครองและครูศูนย์เด็กเล็กจำนวน 80 คนได้เข้าร่วมการอบรมหลายหัวข้ออย่างต่อเนื่องทุกปี เช่น การพัฒนาสมองของเด็ก การคัดเลือกหนังสือที่เหมาะสมกับช่วงวัย เทคนิคการเล่านิทาน การทำหนังสือทำมือ ฯลฯ จนกระทั่งผู้ผ่านการอบรมได้เป็นกำลังสำคัญในการสานต่อความรู้ด้านการส่งเสริม



ผลที่เกิดขึ้น

- ระดับบุคคล
- ระดับครอบครัว
- ระดับชุมชน
- บรรลุจรรยาการอ่านเข้าสู่แผนปฏิบัติการราชการของ อปท.
- พัฒนาเป็น "พื้นที่ต้นแบบ" 2 แห่ง

ประชาชนตระหนักเห็นคุณค่า และใช้ความรู้ในการสร้างเสริมคุณภาพชีวิต

จัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านเป็นตัวขับเคลื่อนโดยทุกภาคส่วนมีส่วนช่วยให้ลูกหลานมีนิสัยรักการอ่าน

การอ่านสำหรับเด็กให้กับคนในชุมชน เช่น เข้าไปช่วยจัดกิจกรรมในศูนย์เด็กเล็กทุกแห่งในอำเภอแจ้ห่มจำนวน 25 ศูนย์

ภาคีเครือข่ายได้ร่วมกันพัฒนาพื้นที่การอ่านและจัดหาทรัพยากรการอ่านให้เพียงพอกับความต้องการ เน้นการทำมุมอ่านหนังสือในบ้าน ซึ่งเกิดขึ้นกว่า 75 หลังคาเรือน โรงเรียนบางแห่งให้ความสนใจกับแนวคิดนี้มาก ผู้อำนวยการโรงเรียนก็ได้กระตุ้นให้ผู้ปกครองเห็นถึงความสำคัญ จนกระทั่งบ้านของนักเรียนทุกคนมีมุมอ่านหนังสือ ทรัพยากรหนังสือที่หมุนเวียนระหว่างบ้านหนังสือแต่ละแห่ง ได้มาจากการประสานความร่วมมือไปยังหน่วยงานภายนอก เช่น แผนงานสร้างเสริมวัฒนธรรม-

การอ่าน และสมาคมผู้จัดพิมพ์และจัดจำหน่ายหนังสือ- แห่งประเทศไทย รวมทั้งมีการจัดทำผ้าป่าหนังสือใน 12 หมู่บ้าน เพื่อหาทุนทรัพย์มาจัดซื้อหนังสือที่สอดคล้องกับความต้องการของเด็กๆ

มีการถอดบทเรียนในการทำงานส่งเสริมการอ่านในพื้นที่อำเภอแจ้ห่ม จนได้กลายมาเป็น "แจ้ห่มโมเดล" ซึ่งเป็นการพัฒนาพื้นที่ต้นแบบส่งเสริมการอ่านในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กของท้องถิ่น โดยการขับเคลื่อนอย่างมีส่วนร่วมของหน่วยงานในพื้นที่ เช่น สถานศึกษาทั้งในและนอกระบบโรงเรียน โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น เพื่อกลุ่มเป้าหมายก็คือเด็กปฐมวัย

หลักคิดในการสร้างสังคมที่มีวัฒนธรรมการอ่านของแจ้ห่ม โมเดลก็คือ จะต้องมีส่วนที่กายภาพที่เอื้อต่อนิสัยรักการอ่าน มีทรัพยากรการอ่านที่เพียงพอ มีกลไกขับเคลื่อนกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง และมีการถ่ายทอดคุณค่าการอ่านจากรุ่นสู่รุ่น กระบวนการทำงานจึงมีทั้งการเพิ่มพื้นที่การอ่าน การจัดกระบวนการเรียนรู้ให้กับชุมชน เพื่อให้ชุมชนสามารถประยุกต์การจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านได้ด้วยตนเองเพื่อให้เกิดความยั่งยืนในพื้นที่ ตัวอย่างกิจกรรม อาทิ การผลิตนิทานทำมือ กิจกรรมสร้างอาสาสมัครส่งเสริมการอ่านรุ่นเยาว์ การจัดตั้งกองทุนและระบบสวัสดิการหนังสือที่ดำเนินการโดยชุมชน ตลาดนัดการอ่าน ฯลฯ

ผลสำเร็จที่สำคัญของแจ้ห่มโมเดลก็คือ มีพื้นที่การอ่านเพิ่มขึ้น ทั้งที่บ้าน ชุมชน และสถานศึกษา มีหนังสือเพิ่มขึ้นทั้งสื่อที่ผลิตขึ้นเอง จากการจัดหาของกลุ่มรักการอ่าน ท้องถิ่น และจากการสนับสนุนของภาคี องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นได้บรรจุกิจกรรมส่งเสริมการอ่านไว้ในข้อบัญญัติของท้องถิ่น ความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับคนในพื้นที่ก็คือ แก่นนำมีศักยภาพในการทำกิจกรรมส่งเสริมการอ่านได้ด้วยตนเอง เด็กและครอบครัวอ่านหนังสือมากขึ้น มีความสุข มีจิตอาสา กล้าแสดงออก รวมทั้งมีบุคคลต้นแบบที่สามารถสร้างแรงบันดาลใจให้แก่คนอื่นฯ

จังหวัดลำปาง ได้รับการคัดเลือกให้เป็น "นครแห่งการอ่าน" ถึง 2 ครั้ง ครั้งแรกเมื่อปี 2553 และอีกครั้งหนึ่งในปี 2558

ในครั้งหลังนี้มีการปรับคณะกรรมการส่งเสริมการอ่านใหม่ มีประธานมาจากมูลนิธิโยนกซึ่งเป็นองค์กรภาคประชาชน ทำงานร่วมกับภาคีทั้งภาครัฐ ส่วนท้องถิ่น และเอกชนอีกหลายแห่ง ทิศทางในการทำงานส่งเสริมการอ่านร่วมกันก็คือ "รักลูก รักครอบครัว รักลำปาง รักการอ่าน" โดยมี "แจ้ห่มโมเดล" เป็นต้นแบบของการทำงานระดับพื้นที่ด้านการส่งเสริมการอ่านสำหรับเด็กปฐมวัย

โครงการส่งเสริมการอ่านที่น่าสนใจของลำปาง เช่น โครงการเล่าเรื่องป่าเก่า (เล่าเรื่องอดีต) โครงการเร่งรัดพัฒนาการอ่านรู้เรื่องและสื่อสารได้ โครงการคำยภาษาพัฒนาการอ่านเขียน โครงการเล่าเรื่องเมืองนิทานสร้างจินตนาการสานคุณธรรม โครงการหมอภาษาพัฒนาเยาวชน ฯลฯ ปัจจุบันจังหวัดลำปางมีห้องสมุดประชาชนจำนวน 14 แห่ง มีอาสาสมัครส่งเสริมการอ่านในทุกตำบลจำนวนกว่า 1,000 คน มีบ้านหนังสือชุมชนกว่า 400 แห่ง คิดเป็นประมาณร้อยละ 50 ของจำนวนหมู่บ้านที่มีทั้งหมด

นอกจากพื้นที่อำเภอแจ้ห่มแล้ว ลำปางยังมีกรณีศึกษาของอำเภออื่นๆ ที่ประสบความสำเร็จอีกหลายแห่ง ซึ่ง กชน. จังหวัดลำปาง มีบทบาทเก็บรวบรวมบทเรียนดังกล่าว เพื่อก่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้ทำงานด้านการส่งเสริมการอ่านแต่ละพื้นที่ ซึ่งในอนาคตอาจเกิดเป็นโมเดลใหม่ๆ สำหรับประยุกต์ใช้ในการดำเนินงานระดับจังหวัดอีกก็เป็นได้



พรทิพย์ มีมานะ กับบ้านหนังสือชุมชน

พรทิพย์ มีมานะ เป็นผู้ที่รักการแสวงหาความรู้จากการอ่านหนังสือ เธอได้ยืมหนังสือด้านการเกษตรจากห้องสมุดประชาชน มาอ่าน คบคู่กับการหาความรู้จากอินเทอร์เน็ต การสอบถามจากผู้รู้ และลองฝึกลองดู จนกระทั่งประสบความสำเร็จในการทำ ไร่สับปะรดด้วยปุ๋ยชีวภาพ น้องใหม่ ลูกชายของพรทิพย์ก็เป็นเด็กที่ชอบอ่านหนังสือเช่นกัน จึงเกิดเป็นมุมหนังสือเล็กๆ ในบ้าน ที่มีหนังสือสำหรับเด็กและนิยายสารคดีในบ้านชั้นซอบ

น้องใหม่ จะคอยออกไอดีว่า อยากจะปรับเปลี่ยนพื้นที่ให้เป็นแบบไหน อยากอ่านหนังสืออะไรบ้าง ทั้งยังชักชวนเพื่อนๆ ให้มา อ่านหนังสือ เล่นสนุก และทำงานศิลปะที่บ้านของตน ผลงานที่ทำเสร็จแล้วถูกคิคอยู่ใต้ถุนบ้าน เมื่อเด็กๆ ได้เห็นก็เกิดคววมุมิใจ

เมื่อได้รับการคัดเลือกให้เป็น "บ้านหนังสืออัจฉริยะ" บ้านของพรทิพย์ก็ได้รับการสนับสนุนหนังสือหลากหลายประเภทจาก กศน. เช่น หนังสือพิมพ์รายวัน ขวัญเรือน คู่สร้างคู่สม ฯลฯ ทำให้มีชาวบ้านแวะเวียนมาอ่านหนังสือที่บ้านเพิ่มขึ้นทั้งเด็กและผู้ใหญ่ โดย พรทิพย์ มีบทบาทเป็น "อาสาสมัครส่งเสริมการอ่าน" ตัวอย่างกิจกรรมที่ช่วยกระตุ้นการอ่านให้กับชุมชนด้วยบรรยากาศที่เป็นสุข ก็คือ การพาเด็กๆ ไปอ่านหนังสือให้ผู้ป่วยและคนแก่ฟัง

ปี 2558 พรทิพย์ มีมานะ เจ้าของบ้านหนังสือชุมชนบ้านสบฟ้า อำเภอแจ้ห่ม จังหวัดลำปาง ได้รับโลรางวัลพื้นที่สร้างสรรค์อันดับ 1 เพื่อพัฒนาเด็กเยาวชนและครอบครัว สาขาสร้างเสริมวัฒนธรรมการอ่าน จากสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริม สุขภาพ

กระบี่ เมืองแห่งการเรียนรู้ และสร้างสรรค์

จังหวัดกระบี่ได้กำหนดวิสัยทัศน์ 2020 เพื่อที่จะเป็น "เมืองท่องเที่ยวคุณภาพระดับนานาชาติ เกษตรอุตสาหกรรมยั่งยืน สังคมน่าอยู่ และปรับตัวเท่าทันคอบริบทการเปลี่ยนแปลง" โดยได้วางแนวทางการดำเนินงานออกเป็น "12 วาระกระบี่" ซึ่งหนึ่งในนั้นมีวาระที่ว่าด้วย "กระบี่...เมืองแห่งการเรียนรู้และสร้างสรรค์" ดังนั้นในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมากระบี่จึงมีกิจกรรมส่งเสริมการอ่านควบคู่ไปกับการสร้างแหล่งเรียนรู้ใหม่ๆ หลายแห่ง ทั้งห้องสมุด แหล่งเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ ศิลปะ และทรัพยากรธรรมชาติ

ศูนย์การเรียนรู้วัฒนธรรมอันค้ำม้น ก่อตั้งโดยเทศบาลเมืองกระบี่ กำลังจะเปิดให้บริการอย่างเป็นทางการปลายปี 2559 เป็นแหล่งเรียนรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมทั้งแบบโบราณและร่วมสมัย ประกอบด้วยพิพิธภัณฑ์ลูกปัด ซึ่งเป็นผลงานศิลปะที่สะท้อนความรุ่งเรืองด้านงานช่างและการค้าขายของจังหวัดชายทะเลอันค้ำม้นของไทย จัดแสดงลูกปัดโบราณล้ำค่าที่ขุดพบจากแหล่งคลองท่อม นำเสนอด้วยสื่อ interactive ที่น่าสนใจคือจะมีโรงลูกปัดให้ผู้สนใจได้เรียนรู้การผลิตลูกปัดตามกรรมวิธีแบบโบราณด้วยการลงมือปฏิบัติจริง อาคารอีกส่วนหนึ่งเป็นหอศิลป์อันค้ำม้น ซึ่งมีผลงานศิลปะของศิลปินจากทั่วประเทศและศิลปินต่างชาติที่มีชื่อเสียง รวมทั้งแกลลอรี่สำหรับจัดนิทรรศการหมุนเวียน



พิพิธภัณฑ์ลูกปัดและหอศิลป์ภายในศูนย์การเรียนรู้วัฒนธรรมอันค้ำม้น



ทั้งเมืองกระบี่มี **ประติมากรรมสาธารณะ** ประดับอยู่ตามสี่แยก ริมฟุตบาท และจุดท่องเที่ยวสำคัญ ซึ่งนอกจากจะสร้างความ สุนทรียะแล้วยังสื่อความหมายถึงสิ่งที่มีคุณค่าของจังหวัดให้ ชนรุ่นหลังได้เรียนรู้ เช่น ประติมากรรมนกออกบิเวณจุดชม วิวเขาขนานบน้ำที่สะท้อนบุคลิกของคนกระบี่ที่ว่า "บินให้สูง มองให้ไกล ไปให้ถึง" ประติมากรรมมนุษย์โบราณ ซึ่งสะท้อน ให้เห็นถึงความเป็นมาที่เก่าแก่ของท้องถิ่น ประติมากรรม ช้างชูกระบี่ ซึ่งบอกเล่าว่าครั้งหนึ่งกระบี่เคยเป็นจังหวัดที่มี ช้างป่ามากที่สุดในประเทศไทย

ใกล้กับท่าเรือคลองจิหลาดซึ่งเป็นจุดหลักที่นักท่องเที่ยวเดินทางไปยังหมู่เกาะต่างๆ กำลังมีการก่อสร้างแหล่งเรียนรู้ที่ สำคัญ ได้แก่ การคัดแปลง**เรือรบหลวงลันตา**ที่เสียหายจาก เพลิงไหม้ให้กลายเป็นพื้นที่เรียนรู้ที่ทันสมัยสำหรับเยาวชน กระบี่ ประกอบด้วยพิพิธภัณฑ์ว่าด้วยประวัติเรือและประวัติ- ศาสตร์เมืองกระบี่ และแหล่งเรียนรู้ที่เน้นให้เยาวชนมีพื้นที่ใน

การแสดงออก เช่น ห้องจำลองการเป็นพิธีกร ห้องฉาย ภาพยนตร์ ห้องดนตรี นิทรรศการ และลานกิจกรรมสาธารณะ ฯลฯ จากเรือรบหลวงลันตาสามารถเดินเชื่อมไปยัง **TK park กระบี่** หรืออุทยานการเรียนรู้กระบี่ (อยู่ระหว่างการจัดสร้าง) ซึ่งเป็นส่วนเติมเต็มการเรียนรู้ด้วยตนเองของเยาวชนให้สมบูรณ์ ยิ่งขึ้น เมื่อมีแรงบันดาลใจหรือได้ค้นพบสิ่งที่ตนเองสนใจแล้ว ก็สามารถแสวงหาความรู้เพิ่มเติมจากห้องสมุด อินเทอร์เน็ต และสื่อการเรียนรู้ที่ทันสมัย

ปัจจุบัน องค์การบริหารส่วนจังหวัดกระบี่อยู่ระหว่างการสร้างความรับรู้แก่เยาวชน ชาวกระบี่ และนักท่องเที่ยว เกี่ยวกับ พิพิธภัณฑ์เรือรบหลวงลันตาที่กำลังจะเปิดให้บริการเร็วๆ นี้ และสร้างกระบวนการมีส่วนร่วมในการพัฒนาห้องสมุด TK park ซึ่งกำลังเริ่มก่อสร้าง ทั้งนี้ **สมศักดิ์ กิตติอรกุล** นายก- องค์การบริหารส่วนจังหวัดกระบี่คาดว่า จุดนี้จะกลายเป็น แหล่งเรียนรู้ที่สำคัญไม่ใช่เพียงของจังหวัดแต่เป็นของกลุ่ม

จังหวัดภาคใต้ฝั่งอันดามัน เพราะจังหวัดใกล้เคียงยังขาดพื้นที่ การเรียนรู้ที่ทันสมัย โดยวางแผนให้การบริหารพิพิธภัณฑ์ คำเนินการโดยผู้เชี่ยวชาญมืออาชีพเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพ สูงสุด

ในปี 2558 จังหวัดกระบี่ได้รับการคัดเลือกให้เป็น "นครแห่ง การอ่าน" บรรยาภาการศึกษาเรียนรู้ของกระบี่จึงมีความคึกคักยิ่งขึ้น และเป็นโอกาสที่ภาคส่วนต่างๆ ที่ทำงานด้านการส่งเสริม การอ่านอยู่แล้วได้ร่วมมือกันอย่างบูรณาการ ทั้ง กศน. โรงเรียน ศูนย์เด็กเล็ก สาธารณสุข และองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น

การส่งเสริมการอ่านของจังหวัดกระบี่เน้นการปลูกฝังวัฒนธรรม การอ่านให้กับเด็กเล็ก มีโครงการ "แรกเกิดเริ่มอ่าน" ซึ่งจัด อบรมความรู้ด้านการสร้างนิสัยการอ่านให้กับแม่ อาสาสมัคร สาธารณสุขประจำหมู่บ้าน (อสม.) และครูศูนย์เด็กเล็ก โดยมี อุทยานการเรียนรู้กระบี่ ที่กำลังจัดตั้งจะช่วยเข้ามาอุดช่องว่าง ด้านการส่งเสริมการอ่านและทักษะในการค้นคว้าข้อมูลให้กับ กลุ่มวัยรุ่น

ในส่วนของ กศน. จังหวัดกระบี่ มีโครงการสำคัญคือการนำ รถบัสห้องสมุดเคลื่อนที่ออกไปจัดกิจกรรมร่วมกับครู กศน. ตำบล ในปีงบประมาณ 2559 กระบี่จะมีรถโมบายเพิ่มอีก 9 คัน ซึ่งจะสามารถรองรับโครงการ "คาราวานส่งเสริมการอ่าน เคลื่อนที่สู่ชุมชนทั้ง 8 อำเภอ" เพื่อกระจายโอกาสในการ เข้าถึงทรัพยากรการอ่านและกิจกรรมที่สร้างสรรค์



กิจกรรมสร้างความรับรู้เกี่ยวกับการก่อตั้งอุทยานการเรียนรู้กระบี่



กิจกรรมส่งเสริมการอ่านกับการพับกระดาษคู่มือครูปลัดศรี โดยรถบัสห้องสมุดเคลื่อนที่ ณ ลานวัฒนธรรม หลังศาลากลางจังหวัดกระบี่

ประวัติกร ทับเที่ยง ผอ.กศน. จังหวัดกระบี่กล่าวถึงปัจจัยที่ทำให้การส่งเสริมการอ่านของกระบี่มีรากฐานที่มั่นคงกว่า เป็นผลจากการมีนโยบายที่ชัดเจนเรื่อง "วาระกระบี่" การมีคณะกรรมการขับเคลื่อน "กระบี่นครแห่งการอ่าน" ที่เป็นรูปธรรม ผู้นำทั้งระดับจังหวัดและระดับท้องถิ่นมีความเข้มแข็งและเอาใจใส่งานด้านการศึกษา การจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านควบคู่กับการสร้างแหล่งเรียนรู้ รวมทั้งการประสานความร่วมมือกับหน่วยงานนอกพื้นที่ เช่น สำนักงานอุทยานการเรียนรู้ และแผนงานสร้างเสริมวัฒนธรรมการอ่าน สสส.

“เชียงใหม่อ่าน” เมื่อพลเมืองไม่รอรัฐ ลุกขึ้นปฏิบัติการด้วยตนเอง

การขับเคลื่อนงานส่งเสริมการอ่านของจังหวัดเชียงใหม่ แตกต่างจากความสำเร็จของพื้นที่จังหวัดอื่นๆ ตรงที่ไม่ได้เป็นการดำเนินงานโดยกลไกของหน่วยงานรัฐ แต่เป็นการลุกขึ้นมาจับมือกันของภาคีภาคประชาชน ที่มองเห็นปัญหาการอ่านของคนเชียงใหม่ เช่น คนรุ่นใหม่เริ่มหันไปใช้เทคโนโลยีมากขึ้นจนละเลยการอ่านซึ่งเป็นพื้นฐานของการแสวงหาความรู้ ผู้ที่อาศัยอยู่ในพื้นที่ห่างไกลยังขาดโอกาสและเข้าไม่ถึงทรัพยากรการอ่าน พื้นที่การอ่านที่มีอยู่ในจังหวัดเชียงใหม่ ไร้ชีวิตชีวา และขาดหนังสืออ่านสำหรับเด็กและเยาวชน

"ในเชียงใหม่มีกลุ่มที่สนใจงานด้านส่งเสริมการอ่านและทำงานด้านนี้อยู่แล้ว แต่ต่างคนต่างทำในพื้นที่ของตัวเอง ไม่ได้ช่วยกัน เรามองว่าการทำงานกันเป็นเครือข่ายจะทำให้งานมีพลังขึ้น" **ทัทยา อนุสรราชกิจ** เล่าถึงจุดเริ่มต้นของโครงการ "เชียงใหม่อ่าน" เมื่อปลายปี 2556 ซึ่งองค์กรในเชียงใหม่ทั้งรัฐ เอกชน และภาคประชาชนกว่า 70 แห่งได้หารือและกลั่นกรองกระบวนการทำงานร่วมกัน จนในที่สุดมีองค์กร 11 แห่งที่เป็นแกนหลักในการขับเคลื่อนงาน ได้แก่ กลุ่มบ้านเรียน โรงเรียนชุมชนมอวาคี ชุมชนสมเค็จยา โรงเรียนโຈະมาโลลือหล่า ห้างสมุกพื้นบ้านย่านเวียง เชียงใหม่เขียวสวยหอม โฮงเฮียนสืบสานภูมิปัญญาล้านนา TISM สโมสรนักเขียนเชียงใหม่ กลุ่มบ้านใหม่สามัคคี และร้านเล่า โดยมีหนังสือพิมพ์ไทยนิรส์เข้ามาเป็นแนวร่วมด้านการประชาสัมพันธ์

"ตอนแรกเราพยายามเชื่อมต่อกับหน่วยงานราชการด้วย เราคาดหวังว่าเมื่อได้มาร่วมกันทำงานแล้วภาครัฐจะเห็นความสำคัญ นำไปสู่การยกระดับเป็นนโยบายจังหวัด แต่พอทำงานด้วยกันจริงๆ บางหน่วยงานมีนโยบายของตัวเองอยู่แล้ว อะไรที่อยู่นอกเหนือแนวทางเดิมที่ทำอยู่ เขาก็ไม่เอา" ทัทยา กล่าว

เป้าหมายโครงการเชียงใหม่อ่านก็คือการทำให้เชียงใหม่เป็น "นครแห่งการอ่าน" เกิดพื้นที่ส่งเสริมการอ่านและมีกิจกรรมส่งเสริมการอ่านที่หลากหลายตั้งแต่ระดับจังหวัด ชุมชน โรงเรียน และครอบครัว เกิดแกนนำส่งเสริมการอ่าน รวมทั้งกระตุ้นให้คนเชียงใหม่เกิดวัฒนธรรมการอ่าน เพื่อผลลัพธ์



ปลายทางในการสร้างสังคมที่เป็นสุขจากการอ่าน คือ เด็กมีแรงบันดาลใจและสามารถต่อยอดความรู้จากการอ่าน ครอบครัวได้สานสัมพันธ์กันด้วยกิจกรรมการอ่านและการเรียนรู้ร่วมกัน โรงเรียนมีห้องสมุดมีชีวิตที่ช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ และชุมชนมีส่วนร่วมด้านการส่งเสริมการอ่านที่สัมพันธ์กับวัฒนธรรมของท้องถิ่น



โครงการส่งเสริมการอ่านของภาคีเครือข่าย 11 องค์กร ซึ่งกระจายตัวอยู่ในพื้นที่ต่างๆ ทั่วเชียงใหม่ มีลักษณะที่ต่างกัันมาก เพราะแต่ละแห่งมีบริบททางสังคมที่ต่างกัน ทั้งในพื้นที่เมือง พื้นที่ชนบท และพื้นที่ชนเผ่า ภายหลังจากดำเนินงานไปแล้ว 1 ปี จึงได้ร่วมกันถอดบทเรียนในการทำงาน จนได้ข้อสรุปเป็นนวัตกรรมส่งเสริมการอ่าน 4 รูปแบบ เพื่อขยายผลในการทำงานต่อไป

ในการทำงานปีที่ 2 มีพันธมิตรเข้าร่วมเครือข่ายมากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มที่ทำงานในพื้นที่ต่างอำเภอ เช่น บ้านหนังสือเชียงดาว (ปัจจุบันปิดตัวแล้ว) และกลุ่มมะขามป้อม อำเภอเชียงดาว ห้องสมุดครึ่งใหม่ อำเภอพร้าว กลุ่มคนวัยใส อำเภอสารภี โรงเรียนแม่แจ่มวิทยา อำเภอแม่แจ่ม ฯลฯ รวมทั้งได้มีการเชื่อมต่อกับเครือข่ายภาคประชาชนที่อยู่ในจังหวัดเชียงราย ซึ่งกำลังพยายามรวมตัวกันเพื่อให้เกิดพลังในการขับเคลื่อนงานส่งเสริมการอ่าน ดังเช่นที่ได้เกิดขึ้นในเชียงใหม่

ภาพรวมของการทำงาน "เชียงใหม่อ่าน" มีแนวโน้มที่จะขยายพื้นที่กว้างขวางออกไปตามปัจจัยของภาคีที่เข้าร่วม และเป็นที่ยอมรับของคนเชียงใหม่มากขึ้น อย่างไรก็ตามการทำงานของภาคประชาชนที่มีลักษณะการรวมตัวอย่างหลวมๆ ซึ่งต่างจากหน่วยงานรัฐที่มีโครงสร้างและงบประมาณที่แน่นอน ก็ย่อมจะมีจุดอ่อนที่ภาคีเครือข่ายต้องช่วยกันแก้ไขต่อไป โดยเฉพาะอย่างยิ่งความต่อเนื่องของการร่วมกันจัดกิจกรรม การให้ความสำคัญกับการสื่อสารระหว่างกลุ่มเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และการสื่อสารไปสู่สาธารณะ

นวัตกรรมส่งเสริมการอ่าน จาก “เชียงใหม่อ่าน”

การเสริมสร้างพื้นที่นำอ่าน ซึ่งไม่ได้จำกัดอยู่ในห้องสมุด เน้นพื้นที่ที่ทุกคนสามารถเข้าถึงหนังสือได้ง่าย สะดวก ทั่วถึง เป็นพื้นที่การอ่านที่มีชีวิต มีบรรยากาศที่เอื้อต่อการอ่านและการเรียนรู้ พร้อมกันนั้นก็ได้จัดหาหนังสือดีและสร้างสรรค์ ให้มีปริมาณเพียงพอต่อความต้องการของชุมชน และวางระบบบริหารจัดการห้องสมุดที่เหมาะสม โดยมีอาสาสมัครส่งเสริมการอ่านช่วยดูแลพื้นที่การอ่าน ตัวอย่างการเสริมสร้างพื้นที่นำอ่านเช่น หลอดข้าวหนังสือ หรือตู้หนังสือชุมชนที่กระจายอยู่ในชุมชนเมืองเชียงใหม่ 13 แห่ง ห้องสมุดที่บ้านย่านเวียงเชียงใหม่ มุมหนอนนิทานชุมชนในหมู่บ้านสบลาน พื้นที่นำอ่านในชุมชนบ้านห้วยอีค่างและแม่ขะปู ฯลฯ



(ซ้าย) หลอดข้าวหนังสือหรือตู้หนังสือชุมชน
(ขวา) กิจกรรม หนังสือเดินทาง ซึ่งนำหนังสือนิทานพื้นบ้าน 3 ภาษาไปเล่าให้กับเด็กฯ ทั้ง

การส่งเสริมการอ่านผ่านการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งนิทานท้องถิ่น ซึ่งสามารถนำไปสู่กระบวนการเรียนรู้ โดยการฟัง เล่า เขียน และพูดคุยแลกเปลี่ยนเรียนรู้ รวมทั้งช่วยปลูกฝังความรักและภูมิใจในชุมชน ตัวอย่างเช่น การสืบค้นและเล่านิทานพื้นบ้านกะฉิ่น ของศูนย์ส่งเสริมภาษาและวัฒนธรรมบ้านใหม่สามัคคี กิจกรรมผู้เฒ่าเล่านิทานและการผลิตนิทานชุมชนของโรงเรียนโงะมาโลลือหล่า การระดมหนังสือทำมือจากนิทานพื้นบ้านของโรงเรียนชุมชนมอวาทิ

การส่งเสริมการอ่านผ่านการเล่า เป็นการพบปะระหว่างนักเขียนและนักอ่าน ซึ่งได้ร่วมกันบอกเล่าและเขียนเพื่อกระตุ้นให้คนทั่วไปเกิดความสนใจในการอ่าน เช่น กิจกรรมอ่านแล้วเอามาเล่า ของสโมสรนักเขียนเชียงใหม่ กิจกรรมสร้างแรงบันดาลใจในการอ่านผ่านล้อมวงเล่ากับเหล่านักเขียนคนโปรด ซึ่งจัดโดยร้านเล่า กิจกรรมอ่านข้ามบ้าน ซึ่งส่งเสริมการอ่านร่วมกันระหว่างเยาวชนใน 2 พื้นที่

การส่งเสริมการอ่านในบ้าน โดยทำให้หนังสือเป็นสภาพแวดล้อมรอบตัวตั้งแต่ยังเด็ก และมีพ่อแม่เป็นแบบอย่างในการอ่าน เช่น กิจกรรมส่งเสริมให้ลูกอ่านหนังสือแล้วนำมาพูดคุยแลกเปลี่ยนกับพ่อแม่ กิจกรรมตะกร้าหนังสือเวียน และการให้ความรู้เกี่ยวกับการส่งเสริมการอ่านสำหรับเด็กปฐมวัย

เราเรียนรู้ะไรจากพื้นที่ 4 จังหวัด

กรณีของ **ฉะเชิงเทรา** จะเห็นได้ว่าสังคมการอ่านนั้นเริ่มต้นง่ายๆ โดยการสร้างบรรยากาศการอ่านให้เกิดขึ้นทุกที่ เมื่อหนังสือถูกนำไปไว้ใกล้มือ อุปสรรคในการเข้าถึงหนังสือก็ลดลง โดยเฉพาะอย่างยิ่งชาวบ้านในพื้นที่ห่างไกล รวมถึงเด็กและคนชรา ที่ไม่สามารถเดินทางไปยังห้องสมุดด้วยตนเอง นอกจากนี้ภาวะขาดแคลนหนังสือในชนบทยังคงเป็นปัญหาสำคัญ ดังนั้นการมีระบบจัดการที่ดี เช่น การหมุนเวียนหนังสือจากห้องสมุดระดับอำเภอลงไปสู่ตำบลและหมู่บ้าน การหมุนเวียนหนังสือระหว่างบ้านหนังสือ ก็ช่วยกระจายโอกาสการเข้าถึงหนังสือได้มากขึ้นภายใต้งบประมาณที่มีอยู่จำกัด

ประสบการณ์ของจังหวัดฉะเชิงเทรา แสดงให้เห็นถึงองค์ประกอบสามขาที่ยังนำไปสู่ความสำเร็จของแนวคิด 'นำหนังสือไปให้ถึงมือคน' ได้แก่ บ้านหนังสือชุมชน ระบบการหมุนเวียนหนังสือ และห้องสมุดเคลื่อนที่ ซึ่งเมื่อใช้กลไกส่งเสริมการอ่านที่เป็นตัวบุคคลกระจายลงถึงระดับตำบลและชุมชน เช่น ครู กศน. ตำบล และเจ้าหน้าที่ อสม. ก็ส่งผลให้หนังสือและกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน หยั่งรากลึกถึงตัวผู้อ่านได้อย่างเห็นผลเป็นรูปธรรม

ส่วนกรณีจังหวัด**ลำปาง** เงื่อนไขความสำเร็จประการสำคัญอยู่ที่องค์กรภาคสังคมซึ่งทำงานเกาะคึดพื้นที่อย่างยาวนาน จนสามารถสังเคราะห์และถอดบทเรียนออกมาเป็นแนวปฏิบัติ

ที่ดี (Best Practice) แล้วนำไปผลักดันผ่านโครงสร้างการทำงานแบบทางการในระดับจังหวัด ทำให้สามารถขยายผลการส่งเสริมการอ่านจากพื้นที่อำเภอยกระดับสู่การขับเคลื่อนงานครอบคลุมทั้งจังหวัดได้ อนึ่ง การทำงานในรูปแบบของภาคีเครือข่ายนั้น 'ความไว้วางใจกัน' นับว่าสำคัญอย่างยิ่งที่จะทำให้ความร่วมมือประสบความสำเร็จ เห็นได้จากกลไกความร่วมมือแบบสามประสาน (รัฐ เอกชน และประชาสังคม) ได้แก่ คณะกรรมการส่งเสริมการอ่าน ซึ่งแต่งตั้งโดยผู้ว่าราชการจังหวัดนั้น ผู้ดำรงตำแหน่งประธานมาจากองค์กรภาคเอกชน มีผู้ใช้บริหารจากหน่วยงานภาครัฐ ดังที่มักจะเห็นกันจนเคยชิน

ความโดดเด่นของจังหวัด**กระบี่** เกิดจากองค์ประกอบที่มาบรรจบพร้อมกันสามประการ ได้แก่ 1. วิสัยทัศน์และทิศทางที่ชัดเจนของจังหวัด 2. ผู้นำทุกระดับมีเป้าหมายในการทำงานที่สอดคล้องกัน มุ่งสู่วิสัยทัศน์และทิศทางเดียวกัน 3. ภาคีสนับสนุนที่เข้มแข็งและเอาจริงเอาจัง ซึ่งการบรรลุถึงเงื่อนไขทั้งสามประการนี้พร้อมกันไม่ใช่เรื่องที่เกิดขึ้นได้ง่ายนัก นับเป็นจุดแข็งของจังหวัด**กระบี่** ในการขับเคลื่อนงานส่งเสริมการอ่านการเรียนรู้ของจังหวัดต่อไปข้างหน้า

พื้นที่สุดท้ายคือจังหวัด**เชียงใหม่** รูปแบบการรณรงค์ส่งเสริมการอ่านของภาคสังคมโดยไม่พึ่งภาครัฐ ทำให้ความ

เชื่อว่ารัฐต้องเป็นแกนนำในเรื่องนี้จึงจะส่งผลสะท้อนวงกว้าง และประสบความสำเร็จไม่เป็นจริงเสมอไป

"ปฏิบัติการเชียงใหม่อ่าน" อาจไม่ได้ชี้ให้เห็นอย่างเป็นระบบมากนักถึงลักษณะการเชื่อมร้อยภาคี เนื่องจากใช้หลักความสมัครใจ แต่จุดเด่นนั้นอยู่ที่การทำงานและสรุปบทเรียน

ถอดองค์ความรู้จากการปฏิบัติ มีการจัดการความรู้จนกระทั่งสังเคราะห์ออกมาเป็นนวัตกรรมส่งเสริมการอ่านได้ถึง 4 รูปแบบซึ่งสอดคล้องตามบริบทแวดล้อมของจังหวัดเชียงใหม่ ดังนั้น เมื่อการดำเนินโครงการยังคงมีความต่อเนื่องต่อไป ก็เชื่อได้ว่าด้วยกระบวนการทำงานเช่นนี้จะนำมาสู่องค์ความรู้และนวัตกรรมใหม่ๆ เพิ่มขึ้นในอนาคต

ขอขอบคุณ

คเชนทร์ มะโนใจ ผู้อำนวยการสำนักงาน กศน. จังหวัดลำปาง
ประวิตร ทับเที่ยง ผู้อำนวยการสำนักงาน กศน. จังหวัดกระบี่
สมิง เสมียนรัมย์ รองผู้อำนวยการสำนักงาน กศน. จังหวัดฉะเชิงเทรา
บังอร ฝ่ายสัจจา ผู้อำนวยการ กศน. อำเภอ พนมสารคาม
อนันต์ คัมภีร์ ผู้อำนวยการ กศน. อำเภอแปลงยาว
สมศักดิ์ กิตติอรกุล นายองค์การบริหารส่วนจังหวัดกระบี่
เบญจวรรณ ชำนาญช่าง ผู้อำนวยการโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลเขาคันทรง
ปาริชาติ ป้อมไธสง นักวิชาการศึกษานาฏการ สำนักงาน กศน. จังหวัดลำปาง
วรารุช โกรนที นักวิชาการศึกษา องค์การบริหารส่วนจังหวัดกระบี่
พันธ์ศักดิ์ คำแก้ว ประธานคณะทำงาน ศูนย์เรียนรู้เพื่อครอบครัวเข้มแข็ง จังหวัดลำปาง
ปุ่นบุษ กรมขุนทด ศูนย์เรียนรู้เพื่อครอบครัวเข้มแข็ง จังหวัดลำปาง
กันยกร คู่ยวงค์ษา ศูนย์เรียนรู้เพื่อครอบครัวเข้มแข็ง จังหวัดลำปาง
องอาจ ฤทธิปริษา (เจ้าของนามปากกา ราชยา ผลกรรมาศ) เครือข่ายเชียงใหม่อ่าน
ทัทยา อนุสรราชกิจ เครือข่ายเชียงใหม่อ่าน

แหล่งข้อมูล

รายงาน นวัตกรรมส่งเสริมการอ่านในเชียงใหม่ โดย เครือข่ายเชียงใหม่อ่าน
รายงาน โครงการลำปางนครแห่งการอ่าน โดย สำนักงาน กศน. จังหวัดลำปาง, 2558

แหล่งภาพ

กศน. จังหวัดกระบี่ <http://krabi.nfe.go.th>
กศน. อำเภอแจ้ห่ม www.nfechaehom.com
กศน. จังหวัดฉะเชิงเทรา www.padrew.net
เฟซบุ๊กพิพิธภัณฑ์เรือหลวงลันตา www.facebook.com/พิพิธภัณฑ์เรือหลวงลันตา-อบจกระบี่
เฟซบุ๊ก บ้านบุญญะ www.facebook.com/บ้านหนังสืออจฉะ-บ้านบุญญะ-ฉะเชิงเทรา
เฟซบุ๊ก TK park กระบี่ <https://th-th.facebook.com/tparkkrabi>



KX ‘พื้นที่แลกเปลี่ยนความรู้ นวัตกรรม ความคิดสร้างสรรค์’

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

พรเทพ ฉัตรวิญญาคุปต์ คือผู้จุดประกาย ผลักดัน 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

เมื่อสิบปีที่แล้วเรื่องชุมชนแห่งการเรียนรู้ 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 เพราะคนไทยขี้อายไม่อยากจะอยู่ในสเปคโกลท์ 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



โตชิบา Curve ตู้เย็นดีไซน์เก๋ที่ไม่มีหูจับ

ผู้ประกอบการ ซึ่งเป็นการยกระดับมาตรฐานการผลิตของไทยในเวทีการแข่งขันนานาชาติอีกด้วย ตัวอย่างผลงานความสำเร็จที่ปมเพาะขึ้นในพื้นที่แห่งนี้ อาทิ ผลงานออกแบบเครื่องใช้ไฟฟ้าหลายชนิดให้กับบริษัทโตชิบา การช่วยสร้างทีมเวิร์คให้กับบริษัทรับจ้างผลิตชิ้นส่วนโลหะ NSC Steel จนสามารถเพิ่มมูลค่าหลายเท่าตัวด้วยความรู้ด้านการดีไซน์ ผลงานการออกแบบค็อกเทลที่สูงที่สุดในโลกซึ่งเป็นโจทย์สนุก ๆ ในการเล่น แต่สามารถคว้ารางวัลด้านการออกแบบจากฝรั่งเศสและสมุทรีไซเคิล 0.4921 ซึ่งถูกออกแบบให้มีขนาดช่องไฟที่เกิดอรรถประโยชน์สูงสุดในการใช้งาน

อาจารย์พรเทพสะท้อนให้ฟังว่า "ที่ผ่านมามคนไทยจบโปรคักต์ดีไซน์ถ้าทำงานในบริษัทเครื่องใช้ไฟฟ้า อย่างมากก็ได้แค่ออกแบบลายหม้อหุงข้าว ทำกล่อง ทำกราฟิก ทำสติ๊กเกอร์ไม่เคยได้ทำโปรคักต์ เมื่อก่อนโตชิบาจะทำดีไซน์อะไรก็ต้องส่งกลับไปให้ศูนย์ออกแบบที่โตเกียว เขาเคยบอกว่าย่าให้คนไทยลองเลยเสียเวลาเปล่า ส่งไปเมืองจีนเถอะ ส่งไปที่นั่นที่นี้เถอะคิดว่าคนไทยทำไม่ได้ แต่สุดท้ายเราก็ได้พิสูจน์ให้ผู้ประกอบการในบ้านเรานั้นใจขึ้นว่าคนไทยทำได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการออกแบบตู้เย็นโตชิบา Curve ซึ่งได้รับรางวัลด้านการออกแบบหลายรางวัล ทั้ง IF Award, Good Design Award 2010 และ Demark ทุกวันนี้โตชิบาประเทศไทยไม่ได้ส่งงานไปที่ศูนย์ออกแบบที่ญี่ปุ่นมาเป็นเวลาหลายปีแล้ว และสุดท้ายเราสามารถโน้มน้าวโตชิบาให้ย้ายฐานการผลิตเครื่องซักผ้าจากอินโดนีเซียมาอยู่ที่ปราจีนบุรีได้สำเร็จ"



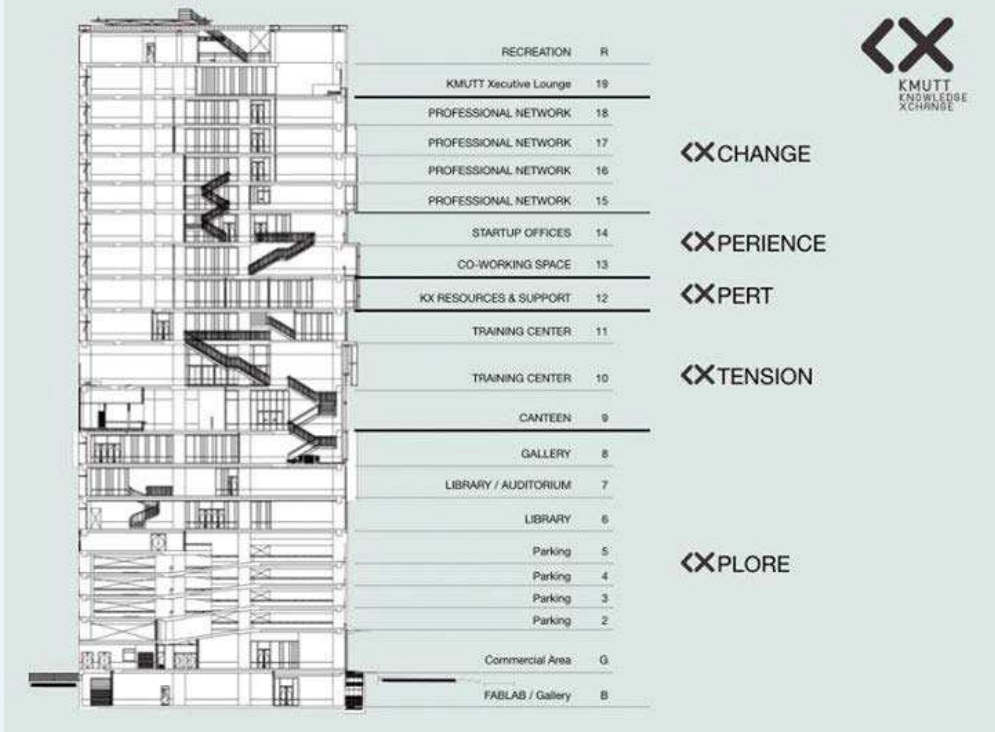
เสกสรรค์นวัตกรรมบนพื้นที่แห่ง ความล้มเหลว

การลงทุนสร้างพื้นที่แห่งใหม่สำหรับสนับสนุนการวิจัยและพัฒนาด้านเทคโนโลยี ที่เป็นโจทย์ตั้งต้นของการสร้างอาคาร KX ก็คือ ความล้มเหลวเป็นเรื่องธรรมชาติของการทำงานวิจัยและพัฒนา และหน่วยงานภาครัฐควรจะต้องมองถึงการช่วยธุรกิจขนาดย่อมโดยเข้ามาช่วยแบ่งเบาความล้มเหลวนั้น ด้วยการสนับสนุนพื้นที่และเครื่องมือสำหรับพัฒนาผลงาน องค์กรความรู้ที่จำเป็น รวมถึงประสบการณ์ที่จะเป็นประโยชน์ในการเริ่มต้นธุรกิจ

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

"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 พร้อมกับวิจารณ์ทั้งที่ายถึงวิถีคิดของคนทำงานภาครัฐว่า

"คนทำงานภาครัฐมีจุดตายอยู่อย่างหนึ่งคือ KPI หรือดัชนีชี้วัดความสำเร็จ ไม่สำเร็จไม่ได้ ผมไปช่วยงานหน่วยงานภาครัฐหลายแห่งที่ทำโครงการกระตุ้นให้คนไทยสร้างนวัตกรรม แต่กลับมีแต่โครงการวิศวกรรมย้อนรอย (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 คือทำอะไรให้คนออกจากชั้นของตัวเองบ้าง ออกมาจากงานของเขาเองบ้าง แล้วมาแฮงค์เอาที่มาสร้างมิตรภาพกัน มันจะทำให้เกิดการไหลเวียนของความรู้ นวัตกรรมจึงจะเกิด ฝรั่งเศสมีวัฒนธรรม

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 โดยที่มึคนอื่น 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 แม้ว่าห้องจะปิดตั้งแต่สี่ทุ่ม 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 มีการออกแบบกำแพงหนังสือไว้คิดค้นพื้นที่ส่วนใหญ่จัดไว้สำหรับเป็นที่นั่งทำงานหรืออ่านหนังสือ ทั้งที่นั่งแบบคนเดียว โต๊ะทำงานเป็นกลุ่ม ห้องประชุม และพื้นที่นั่งกับพื้น รวมประมาณ 340 ที่นั่ง ทุกอณูของ



C.A.M.P. จึงมีความยืดหยุ่นในการใช้งานตามวัตถุประสงค์ของผู้ใช้บริการ ภาณุวัฒน์เล่าถึงรายละเอียดของการออกแบบพื้นที่สำหรับการเรียนรู้อย่างมีอิสระว่า

"การไม่ fix form คือจะขยับโต๊ะเก้าอี้อย่างไรก็ได้ จะนั่งกับพื้นก็ได้ ไม่จำกัดว่าต้องนั่งอย่างไร ให้ลูกเค้าไปจัดการตัวเอง 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"

ภาณุวัฒน์ยังกล่าวเสริมถึงการสร้างสภาพแวดล้อมที่สนใจให้คนรุ่นใหม่เกิดความกระหายอยากรู้ว่า "ผมว่ามันเกิดจากการเห็นคน คือเราเห็นคนรอบตัวเราขยัน เห็นคนรอบตัวเราเก่ง ถ้าเราเป็นคนธรรมดาเหมือนถูกกระตุ้นว่าเราต้องพยายามทำอะไรบางอย่าง สังเกตดี ๆ กลุ่มคนที่มาใช้บริการ C.A.M.P. จะไม่มีลูกค้ำมานั่งเล่นสนุกสนาน หรือพูดคุยเสียดัง 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"

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

การออกแบบพื้นที่การอ่านที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นวัยรุ่นหรือคนรุ่นใหม่ จำเป็นต้องทำความเข้าใจในตัวคนและพฤติกรรม การเรียนรู้ที่เปลี่ยนแปลงไป ที่จินตนาการถึงลักษณะของชนรุ่นดิจิทัลไว้ว่า "คนรุ่นใหม่สามารถรับข้อมูลข่าวสารได้หลากหลายช่องทาง ดังนั้นถ้าอยากเรียนรู้อะไรต้องได้รู้ทันที ไม่มีทางที่จะนั่งรออีกแล้ว เรียกได้ว่าเป็น Now Generation" สอดคล้องกับความเห็นของภาณุวัจน์ที่เห็นว่า "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 มีคตินี้เป็นผลทางอ้อมที่ส่งผลกระทบกว้างกว่าการวัดขีดความสามารถประเทศด้วยตัวเลขทางเศรษฐกิจเพียงอย่างเดียว"

ทีจึนนั้เสริมว่าการปรับเปลี่ยนห้องสมุดให้สอดคล้องกับยุคเทคโนโลยีดิจิทัล ไม่ได้หมายความว่าทุกอย่างจะต้องทันสมัยหรือเปลี่ยนไปให้บริการอิเล็กทรอนิกส์ทั้งหมด เพราะห้องสมุดในแต่ละพื้นที่ย่อมมีกลุ่มผู้ใช้บริการที่หลากหลายและมีความต้องการทรัพยากรความรู้ที่แตกต่างกันออกไป

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

"บรรณารักษ์ก็ต้องปรับบทบาทตัวเองด้วย นอกจากการทำหน้าที่แนะนำหนังสือ เขาคงจะมีทักษะคอมพิวเตอร์และการใช้อินเทอร์เน็ตได้อย่างคล่องแคล่ว สามารถให้คำแนะนำหรือช่วยสืบค้นข้อมูลที่ใช้ต้องการได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว ต้องยอมรับว่าเทคโนโลยีมีอิทธิพลต่อโลก คนสมัยใหม่มีพฤติกรรมที่เปลี่ยนไปแล้ว ถ้าเขาอยากหาข้อมูลแล้วเขาหาที่บ้านไม่เจอเมื่อมาที่ห้องสมุด 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 "เมกเกอร์ไม่ใช่แค่คนที่สามารถใช้เครื่องพิมพ์สามมิติหรือเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ 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

"หากผู้ประกอบการในบ้านเราเอาวัฒนธรรมของเมกเกอร์ไปใช้อุตสาหกรรมที่เข้มแข็งอยู่แล้วก็จะยิ่งเข้มแข็งมากไปกว่านี้อีก

ถ้าไม่ได้มองว่าคนอื่นเป็นคู่แข่ง แต่ทุกคนแบ่งปันข้อมูลกัน มันก็จะทำให้ player ทุกคนมีศักยภาพอยู่ในระดับที่สูงกว่าเดิม และแข่งขันกับประเทศอื่นได้ง่ายขึ้น เพราะคนที่ยังไม่เก่งก็จะเก่งขึ้น และคนที่เก่งอยู่แล้วก็จะเก่งมากขึ้นอีก เพราะอาจจะมีบางอย่างที่คนเก่งไม่รู้ แต่คนไม่เก่งอาจจะรู้และแบ่งปันให้ก็ได้

"สังคมไทยคนส่วนใหญ่ไม่ได้เปิดใจยอมรับหรือการกล้าที่จะแบ่งปัน แต่วัฒนธรรมแบบนี้จะต้องเปลี่ยน ไม่อย่างนั้นคนที่เก่งก็จะอยู่เป็นกลุ่มก้อนเล็ก ๆ สังคมก็ไม่พัฒนาไปไหน หรือถ้ามีการแชร์แต่ไม่มีการเปิดรับความเห็นหรือความรู้ของผู้อื่นก็ไม่เกิดประโยชน์ 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 และได้รับการกล่าวถึงว่าเป็นเคลสที่ก้าวหน้าแห่งหนึ่งในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

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

โมเดลทางธุรกิจของเมกเกอร์สเปซ

ชุมชนของเมกเกอร์มีอุดมคติที่จะเป็นพื้นที่แห่งการแบ่งปันและเป็นมิตร แต่ก็ปฏิเสธไม่ได้ว่าอีกด้านหนึ่งก็ต้องหารายได้เพื่อความอยู่รอดทางธุรกิจตามแนวทางที่สอดคล้องกับจุดยืนของแต่ละแห่ง เช่นกรณีของร้าน TechShop ซึ่งมีสาขาอยู่นับสิบแห่งและเป็นเซนที่ใหญ่ที่สุดในสหรัฐอเมริกา 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

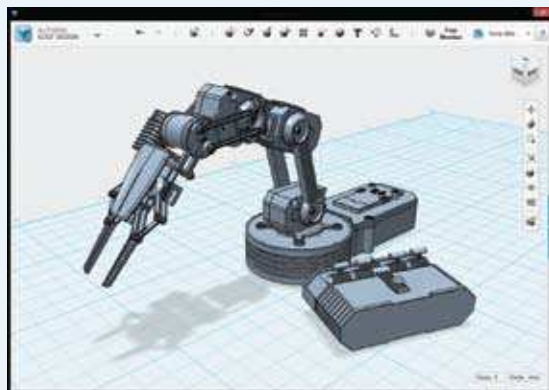
ภัทรพร กล่าวว่า "สิ่งที่เมกเกอร์สเปซขายก็คือประสบการณ์ในการเรียนรู้ เป็นพื้นที่ที่สามารถพัฒนาคน และช่วยพัฒนาธุรกิจด้วย ดังนั้นเราก็เน้นที่การขายเวิร์คช็อป หรือขายโปรแกรมเพื่อการเรียนรู้ ถ้าเราหาจุดขายของเราได้ ก็จะเกิดสมดุลระหว่างการหารายได้กับการพยายามสร้างชุมชนที่ทุกคนได้เข้ามาเป็นเพื่อนและแบ่งปันความรู้กัน"

เมื่อนักสร้างสรรค์ถูกท้าทายด้วยนักถือปี่

มีหลายกลไกที่เกิดขึ้นในระยะเดียวกันกับ 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 อาจะฟรีสำหรับการใช้งานส่วนบุคคล 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

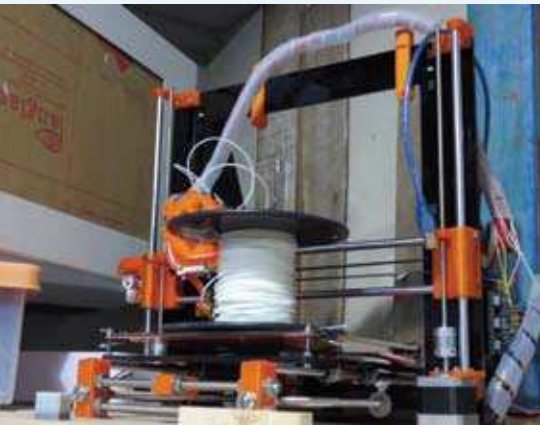
แม้ว่าทีและภัทรพรจะเป็นผู้ประกอบการด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรม แต่ทั้งสองก็มีความสนใจงานด้านการศึกษาด้วย เพราะมองเห็นจุดร่วมของโรงเรียนและเมกเกอร์สเปซในเรื่องกระบวนการเรียนรู้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเรื่อง Learning by doing ซึ่งเมกเกอร์สเปซสามารถช่วยเติมเต็มมิติที่ยังขาดหายไป ในโรงเรียน

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

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

ส่วนภัทรพร เห็นว่า "เด็กสมัยนี้ไม่ค่อยมีโอกาสได้เรียนรู้จากประสบการณ์หรือการลงมือปฏิบัติมากนัก ไม่ว่าจะในห้องเรียน พอเด็กเข้ามัธยมก็เริ่มต้องกวควิชากันแล้ว เรื่องพวกนั้นอาจจะสำคัญ แต่สุดท้ายแล้วคนที่จะอยู่ได้บนโลกนี้ก็คือคนที่รู้จักเรียนรู้จากปัญหา กระบวนการเรียนรู้ไม่จำเป็นต้องเกิดขึ้นในมหาวิทยาลัย กระบวนการคิดมันเกิดขึ้นได้จากชีวิตประจำวัน ถ้าโรงเรียนเข้ามาช่วยได้ตั้งแต่จุดนี้ก็จะดี

"มีโรงเรียนนานาชาติหลายแห่งในประเทศไทยที่เริ่มสร้างเมกเกอร์สเปซในโรงเรียน ซึ่งเริ่มค้งง่าย ๆ โดยการจัดหาเครื่องมือตามเนื้อหาที่จำเป็นจะใช้ในการเรียนการสอน อาจจะมีวงจรไฟฟ้า หัวแรง หรือพวกเครื่องมือช่าง สุดท้ายแล้วไม่จำเป็นเลยว่โรงเรียนจะต้องจะมีเครื่องพิมพ์สามมิติหรือเครื่องมือที่ทันสมัย สิ่งที่สำคัญที่สุดคือเนื้อหาที่จะสอนเครื่องมือก็เป็นแค่เพียงวัตถุหนึ่งซึ่งต้องรู้จักวิธีนำไปใช้เพื่อให้เกิดอรรถประโยชน์สูงสุดทางการศึกษา ดังนั้นเราต้องสร้าง



การออกแบบผลงานในไอแพดก่อนจะสั่งพิมพ์เป็นต้นแบบวัตถุด้วยเครื่องพิมพ์สามมิติ

โปรแกรมการเรียนรู้เสียก่อน คือคิดว่าควรจะสอนเนื้อหาอะไรให้เด็กแต่ละชั้น แล้วจึงนำเครื่องมีอมาใช้ตอบโจทย์"

แน่นอนว่าหากสถานการณ์ยังคงเช่นนี้ต่อไปเรื่อย ๆ ก็จะเกิดความเสียมูลค่าทางเศรษฐกิจตามมา

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
<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>





MadLab - CoderDojo

วางรากฐาน Digital Economy ต้องส่งเสริมพื้นที่เรียนรู้ทักษะดิจิทัล

ในสังคมอนาคต การเขียนโปรแกรมจะกลายเป็นการรู้หนังสือพื้นฐานด้านที่สี่ (fourth literacy) ที่จำเป็นสำหรับมนุษย์ เหตุก็เพราะ การทำความเข้าใจตรรกะที่อยู่เบื้องหลังเทคโนโลยีเป็นพื้นฐานในการควบคุมสิ่งเหล่านั้น ทั้งยังเป็นเครื่องมืออันทรงพลังที่จะเชื่อมโยงมนุษย์เข้ากับประเด็นระดับโลกและสามารถสร้างสรรค์ความเปลี่ยนแปลงในวงกว้าง มีสถิติระบุถึงความขาดแคลนคนที่มีทักษะคอมพิวเตอร์ว่า ทั่วโลกมีความต้องการนักเขียนโปรแกรมถึง 1.4 ล้านอัตรา ในขณะที่มีคนเรียนจบด้านนี้เพียง 4 แสนคน ปัจจุบันมีโรงเรียนเพียง 1 ใน 10 เท่านั้นที่สอนด้านวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์

แมนเชสเตอร์ เมืองซึ่งไม่ได้มีชื่อเสียงแค่ทีมฟุตบอล หรือห้องสมุดสุดทันสมัย แต่ยังเกิดขบวนการเคลื่อนไหวด้านการเรียนรู้ดิจิทัลทั่วทุกหัวระแหง และมีองค์กรภาคประชาสังคมซึ่งดำเนินไปด้วยพลังจิตอาสาของกรุ่นใหม่ จนเกิดแหล่งเรียนรู้ที่มุ่งส่งเสริมให้เกิดแรงงานทักษะสูงในสายงานเทคโนโลยี



MadLab ตั้งอยู่ในตึกแถว 3 ชั้น แบบเรียบง่าย บริเวณ Northern Quarter ซึ่งเคยเป็นย่านอุตสาหกรรมเก่า

ดิจิทัล ซึ่งเชื่อว่าจะสร้างความแข็งแกร่งทางเศรษฐกิจให้กับเมืองในระยะยาว พื้นที่การเรียนรู้ของคนรุ่นใหม่ในแมนเชสเตอร์ที่น่าสนใจ 2 แห่ง ได้แก่ MadLab แหล่งบ่มเพาะนักสร้างสรรค์เทคโนโลยีเลือดใหม่ ซึ่งมุ่งสร้างความเท่าเทียมทางสังคมด้วยการเปิดโอกาสให้ทุกคนสามารถเข้าถึงเทคโนโลยีได้อย่างเท่าเทียม และ CoderDojo Manchester พื้นที่สอนการเขียนโปรแกรมให้กับเด็กตั้งแต่อายุเพียง 7 ขวบ ทั้งยังเป็นชุมชนการเรียนรู้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใหญ่ที่สุดในโลก

MadLab ‘ห้องทดลองของหนุ่มสาวดิจิทัล พื้นที่แห่งความเท่าเทียม’

การเติบโตขึ้นของชุมชนออนไลน์และการแบ่งปันความรู้ในยุคดิจิทัล เป็นปรากฏการณ์ใหม่ที่แสดงให้เห็นว่า ความร่วมมือ

เป็นคุณค่าสำคัญที่จะนำไปสู่เปลี่ยนแปลงสังคม ในโลกที่ซับซ้อนและเชื่อมโยง ทำให้ผู้คนที่มั่งมีหลังและประสบการณ์ที่หลากหลายพบเจอกันง่ายขึ้น ได้ร่วมแก้ไขปัญหาและเรียนรู้ร่วมกันอย่างมีความสุข เช่นเดียวกับบรรยากาศการเรียนรู้ของ MadLab หรือ Manchester Digital Laboratory

MadLab เป็นองค์กรนวัตกรรมระดับรากหญ้าที่สนใจด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี รวมถึงศิลปะและวัฒนธรรม มุ่งสนับสนุนผู้คนให้เป็นนักสร้างสรรค์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านดิจิทัล (Digital Making) ซึ่งมีนิยามทั้งการสร้างผลิตภัณฑ์ดิจิทัล และการสร้างสิ่งต่างๆ โดยใช้ดิจิทัลเป็นเครื่องมือ

ห้องทดลองแห่งนี้เชื่อว่า ทางลัดในการทำความเข้าใจนวัตกรรมเทคโนโลยีในเวลาอันสั้นก็คือ การเข้าไปเกี่ยวข้องกับมันผ่านการทดลองและเล่นสนุก MadLab กระตุ้นให้คนรุ่นใหม่กล้าที่จะลองเจาะโปรแกรม (Hacking) หรืออุปกรณ์ดิจิทัลออกเป็นส่วนๆ เพื่อทำความเข้าใจระบบการทำงานของมัน จากนั้นก็ให้ลองตั้งเป้าหมายและจินตนาการใหม่ โดยแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับคนในชุมชน ที่นี้ยังสนับสนุนให้นักสร้างสรรค์ได้มีทักษะและประสบการณ์ในการใช้เครื่องมือที่จำเป็น เช่น เครื่องเชื่อมโลหะ เครื่องพิมพ์สามมิติ กล้องถ่ายภาพซอฟต์แวร์สำหรับงานออกแบบ เครื่องตัดเลเซอร์ ฯลฯ

องค์กรแห่งการเรียนรู้ดำเนินไปอย่างคึกคัก เต็มไปด้วยโปรเจกต์และการสนทนา มีผู้เข้ามาใช้บริการกว่า 60 กลุ่ม ภาพบรรยากาศเช่นนี้ได้จุดประกายให้ห้องสมุดเมืองแมนเชสเตอร์คิดทบทวนถึงทิศทางของห้องสมุด จนกระทั่งร่วมจับมือกันเป็นภาคีในที่สุด ไม่เพียงแต่บรรณารักษ์จะฝังตัวเข้าไปอยู่ใน MadLab นักสร้างสรรค์จาก MadLab เองก็ได้ก้าวเข้ามาในห้องสมุดด้วย เมื่อคนรุ่นใหม่ที่เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและการจัดการข้อมูลได้พบกับคลังภาพประวัติศาสตร์อันทรงคุณค่าเกือบแสนรายการในห้องสมุด ก็เกิดทั้งความประทับใจระคนหงุดหงิดใจ นำมาซึ่งการร่วมพัฒนาฐานข้อมูลประวัติศาสตร์เมืองให้เป็นระบบ ทันสมัย และน่าสนใจยิ่งขึ้น นอกจากนี้ทั้งสองหน่วยงานยังร่วมกันตั้งชมรมนักอ่านวรรณกรรมวิทยาศาสตร์ (Manchester Sci-Fi Book Club) เพื่อสร้างแรงบันดาลใจด้านเทคโนโลยีด้วยการส่งเสริมการอ่าน



กิจกรรมการเรียนรู้ด้านอิเล็กทรอนิกส์และดิจิทัล ที่ MadLab



นักพัฒนาจาก MadLab ได้คิดค้น DIYBio ซึ่งได้รับรางวัลนวัตกรรมวิทยาศาสตร์ระดับยุโรป



กิจกรรมเสริมสมรรถนะด้านเทคโนโลยีดิจิทัลให้แก่ผู้หญิงของเมืองแมนเชสเตอร์

ปฏิเสธไม่ได้ว่าปัจจุบันยังคงมีช่องว่างทางเพศในวงการเทคโนโลยีดิจิทัล คือมีสัดส่วนเพศชายที่ทำงานด้านนี้สูงกว่าผู้หญิงถึง 6 เท่า MadLab จึงร่วมกับห้องสมุดเมืองแมนเชสเตอร์ และ Manchester Girl Geeks จัดโครงการส่งเสริมทักษะดิจิทัลให้กับผู้หญิง เพื่อเพิ่มโอกาสในเส้นทางอาชีพนี้และเป็นการยกระดับคุณภาพชีวิตให้สูงขึ้นด้วย หลักสูตรเริ่มต้นเมื่อปี 2013 ในห้องสมุด 5 แห่ง เนื้อหาประกอบด้วยเรื่องทักษะไอทีพื้นฐาน โซเชียลมีเดีย การพัฒนาเว็บไซต์เบื้องต้น และการเขียนโปรแกรมเบื้องต้น เมื่อต้นปี 2015 มีสถิติว่า มีสัดส่วนผู้หญิงเข้ามาใช้บริการ MadLab ประมาณร้อยละ 30

การเรียนรู้ด้านดิจิทัลที่มีบรรยากาศต่างไปจากชนบเดิมๆ ที่มีแต่ "คนผิวขาว ผู้ชาย และวิศวกร" โดยเปิดโอกาสอย่างเท่าเทียมให้กับผู้หญิง ผู้เกษียณอายุ ผู้อพยพ ผู้ที่มองหารายได้

เสริม และคุณแม่วัยใส ผู้เข้าอบรมรายหนึ่งกล่าวว่า เธอเข้ามาร่วมโครงการในช่วงที่ชีวิตตกต่ำพอดี คือไม่มีงานและเป็นคุณแม่เลี้ยงเดี่ยว เธอได้พบกับคนฉลาดๆ ในหลักสูตรที่ยอเยียม ซึ่งได้เสริมพลังให้เกิดความมั่นใจในตนเอง จนในที่สุดเธอได้ทำงานสอนทักษะอาชีพในโรงเรียนที่อยู่ใกล้บ้าน

MadLab ยังเป็นสะพานเชื่อมระหว่างธุรกิจดิจิทัลกับคนรุ่นใหม่ โดยประสานกับมหาวิทยาลัยท้องถิ่นและเครือข่ายที่มีนักศึกษาเป็นสมาชิกกว่า 2,000 คน ทุกปีจะมีกิจกรรม "วันแห่งพรสวรรค์" ให้หนุ่มสาวกว่า 1,300 คนที่กำลังมองหางาน ได้ทำความรู้จักกับบริษัทและผู้ประกอบการด้านดิจิทัลและเทคโนโลยี และยังจัดตั้ง Manchester Digital Peer Club ให้คนที่อยู่ในแวดวงเดียวกัน ได้พบปะแลกเปลี่ยนประเด็นระหว่างกัน โดยมีภาคอุตสาหกรรมช่วยเป็นที่เลี้ยงคอยให้คำปรึกษา



James Whelton เด็กหนุ่มผู้ก่อตั้ง CoderDojo และเป็นไอค่อนของโปรแกรมเมอร์รุ่นใหม่

CoderDojo ‘เวทย์มนตร์แห่ง coding ที่เรียนรู้ได้ตั้งแต่เด็ก’

ไม่กี่ปีมานี้การเขียนโปรแกรมเริ่มได้รับความสนใจอย่างแพร่หลาย จากเรื่องที่เป็นทักษะเฉพาะทางของคนเฉพาะกลุ่มขยายออกไปสู่คนทั่วไปรวมถึงเด็กและเยาวชนด้วย แม้แต่ประธานาธิบดีของสหรัฐอเมริกาก็ได้วางนโยบายให้สอนการเขียนโค้ดในโรงเรียน ส่วนเอสโทเนียซึ่งแม้จะเป็นประเทศเล็กๆ แต่ก็เป็นที่แรกในยุโรปที่ได้วางระบบเทคโนโลยีการสื่อสารข้อมูลความเร็วสูงผ่านสายโทรศัพท์ (DSL) ในทุกโรงเรียน และได้สอนการเขียนโปรแกรมให้กับเด็กตั้งแต่อายุ 11 ปี

เมื่อปี 2011 นักเรียนอายุ 18 ปี ชาวไอริชคนหนึ่ง ได้เจาะระบบ iPod Nano สำเร็จ ซึ่งสร้างความฮือฮาให้กับคนในวงการ

เทคโนโลยีและเด็กรุ่นใหม่ที่ไม่ฝืนจะเป็นโปรแกรมเมอร์ เหตุการณ์ในครั้งนั้นกลายมาเป็นจุดเริ่มต้นของการก่อตั้ง CoderDojo ชุมชนอาสาสมัครจิตอาสาเพื่อเด็กและเยาวชนที่กว้างขวางที่สุดในโลก

อังกฤษเป็นประเทศหนึ่งที่ขานรับแนวคิดของ CoderDojo อย่างเต็มที่ โดยมีสาขาย่อยกว่า 300 แห่ง สำหรับ CoderDojo สาขาแมนเชสเตอร์ ก่อตั้งขึ้นในปี 2012 และปีต่อมาได้ย้ายที่ตั้งไปอยู่ใน Sharp Project เมืองเทคโนโลยีซึ่งเป็นศูนย์รวมผู้ประกอบการคิดริเริ่มกว่า 50 ราย นับว่าเป็นการเลือกตำแหน่งที่ตั้งได้อย่างเหมาะสม เพราะเหล่าผู้มาประกอบการณ์ที่เรียกตัวเองว่า SharpFuture ซึ่งทำงานในสายอุตสาหกรรมไอทีได้เป็นกำลังหลักในการจัดกิจกรรม เป็นอาสาสมัครถ่ายทอดความรู้ และเป็นทีปรีक्षाโปรเจกต์ให้กับเด็ก



บรรยากาศของ CoderDojo แมนเชสเตอร์



ไม่ใช่เรื่องเหลือเชื่อที่เด็กจะเรียนรู้เทคโนโลยี มีการค้นพบว่า เกมหรือแอปพลิเคชันที่สื่อสารเรื่องภาษาการเขียนโปรแกรม โดยเน้นการมองเห็น (visual) สามารถสอนแนวคิดและตรรกะการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้ก่อนที่เด็กจะอ่านหนังสือออกเสียอีก CoderDojo มีความเชื่อว่า เด็กควรจะได้รับโอกาสที่จะได้สัมผัสสมรรถนะที่อยู่อ่เบื้องหลังเทคโนโลยี นั่นก็คือการเขียนรหัสเพื่อสรรค์สร้างสิ่งต่างๆ ขึ้นมา โดยการช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นประสบการณ์ และไม่ละทิ้งสายสัมพันธ์กับชุมชนและสังคม

ที่นี่มีสมาชิกที่เป็นเด็กและวัยรุ่นกว่า 80 คน ซึ่งมาเล่นเกมและเรียนรู้ที่จะสร้างเกมขึ้นมา เช่น Minecraft และ Angry Birds รวมทั้งการพัฒนาเว็บไซต์ แอปพลิเคชัน ฯลฯ กิจกรรมจัดขึ้นทุกวันอาทิตย์ที่สองของเดือน ซึ่งมีผู้สำรองที่นั่งจนเต็มหลังจากเปิดแคชกับตกรเพียง 2 ชั่วโมง และมีผู้เข้าร่วมกว่า 500

คน ในช่วงปิดเทอมฤดูร้อนที่มีการจัด Tech camp ขึ้นในบริเวณพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์และอุตสาหกรรม และยังมีหลักสูตรแบบ 1 สัปดาห์ที่ชื่อว่า Fire Tech ซึ่งเดินสายทั่วอังกฤษ

ผู้ปกครองคนหนึ่งสะท้อนพัฒนาการของลูกสาวในวัย 7 ขวบว่า ครอบครัวของเขาไปที่ CoderDojo แมนเชสเตอร์ เพียงเพื่ออยากหากิจกรรมสนุกๆ ให้ลูกทำ แต่คิดไม่ถึงว่าได้ทำให้ตัวเขามองเห็นแง่มุมที่สุกฉกรรจ์ซึ่งแฝงอยู่ในตัวเด็กน้อย Isobel ผู้เริ่มต้นเล่นสนุกด้วยโปรแกรม Scratch กับกลุ่มเพื่อนที่อายุมากกว่า ได้เข้าห้องเรียน ICT เพื่อเรียนรู้ที่จะหาทางแก้ปัญหาที่ค่อยๆ ยากขึ้น โดยมีผู้ใหญ่คอยช่วยเหลือเป็นที่เลี้ยง หลังจากนั้นเธอได้เปลี่ยนเป็นเด็กที่กระหายที่จะเรียนรู้และมีวินัยในตนเองสูง ทุกวันเมื่อกลับถึงบ้านไม่มีอะไรที่สำคัญไปกว่าการขบคิดเพื่อแก้ไขโปรแกรมให้ดีขึ้นเรื่อยๆ

โดยสื่อบันเทิงก็ไม่อาจดึงความสนใจของเธอไปได้ การทำงานร่วมกันระหว่างเด็กและผู้ใหญ่ใน CoderDojo จึงเป็นสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ที่เปี่ยมด้วยพลัง เด็กๆ ได้รับทักษะที่หลากหลาย ทั้งความสร้างสรรค์ การสร้างนวัตกรรม การสื่อสาร การร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และความเป็นผู้นำ

กระแสการเรียนรู้ด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์สำหรับเด็กที่เติบโตขึ้นอย่างรวดเร็ว ก่อปรกับการเห็นความสำคัญของรางวัลรากฐานการศึกษาเพื่อมุ่งสู่สังคมเศรษฐกิจดิจิทัล ทำให้รัฐบาลอังกฤษประกาศบังคับใช้หลักสูตรการศึกษาในระดับชาติฉบับใหม่เมื่อเดือนกันยายนปี 2014 โดยได้บรรจุวิชาไอซีทีและการเขียนโปรแกรมสำหรับเด็กอายุตั้งแต่ 14 ปี

อย่างไรก็ตาม มีการสำรวจว่าครูส่วนใหญ่ไม่เห็นด้วย ไม่มีความสุข และมองไม่เห็นหนทางที่จะพัฒนาการเรียนการสอนแบบใหม่ มีครูเพียง 15% ที่รอบรู้และใช้งานคอมพิวเตอร์ได้อย่างคล่องแคล่ว แต่ตัวแทนของรัฐบาลก็ยืนยันว่า ประเทศอังกฤษไม่สามารถปล่อยให้เวลาสูญเปล่าไปอีก 10 ปี เพราะเมื่อนั้นเด็กอายุ 5 ขวบ ก็กลายเป็นผู้ใหญ่อายุ 16 ที่เข้าสู่ตลาดแรงงานแล้ว ในขณะที่มหาวิทยาลัยและนายจ้างต่างก็คาดหวังให้โรงเรียนพื้นฐานด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้น อย่างมากที่สุดครูควรมีเวลาปรับตัวและเรียนรู้เพื่อที่จะเปลี่ยนแปลงอีกไม่เกิน 3-4 ปีเท่านั้น



Isobel กับเกมลิงที่เธอลงมือวาดตัวการ์ตูนและเขียนโปรแกรมด้วยตัวเอง


แหล่งข้อมูล

<https://coderdojo.com/>
<http://mrcoderdojo.org.uk/contact-us/>
<http://madlab.org.uk/about-us/>
<http://www.tynker.com/blog/articles/ideas-and-tips/four-reasons-why-kids-should-learn-programming/>
<http://www.lizhannaford.com/coding/my-seven-year-old-daughters-first-ever-coderdojo-manchester-madlabuk/>
<http://www.ibtimes.co.uk/coding-classroom-how-has-uk-curriculum-overhaul-fared-six-months-1489714>

แหล่งภาพ

<https://coderdojo.com/>
<http://www.360spin.com/madlab/>
<http://www.meetup.com/Ladies-Who-Code-Manchester/photos/25923758/434427084/>
<http://www.artscatalyst.org/news/madlab-and-arts-catalyst-win-european-kiics-award-arts-and-science-innovation>
<http://www.manchestereveningnews.co.uk/news/manchester-kids-learn-how-create-7420860>
<http://www.eventbrite.co.uk/e/coderdojo-manchester-24-tickets-17386603800>
<http://www.lizhannaford.com/coding/my-seven-year-old-daughters-first-ever-coderdojo-manchester-madlabuk/>



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 นำมาสู่นวัตกรรมก้าวถึง ความรู้ที่ทำให้โลกหนังสือและการอ่านเปลี่ยนแปลงไป ผลกระทบที่เป็นรูปธรรมซึ่งกำลังเกิดขึ้นในเวลานี้คือห้องสมุด หลายแห่งเริ่มล้มหายตายจากไป อันเป็นสภาวะที่เกิดขึ้น พร้อมกับการที่อุปกรณ์ไอทีได้เข้ามามีบทบาทและอิทธิพลต่อ วิถีการใช้ชีวิตของผู้คนอย่างแนบแน่น

อย่างไรก็ตาม ว่ากันว่าในสวนลึกของปัจเจกบุคคลนั้นยังคงมีความรู้สึกโหยหาถึงคุณค่าบางอย่าง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ การสร้างอัตลักษณ์หรือตัวตน การแบ่งปัน หรือการพึ่งพาตนเอง ฯลฯ แหล่งเรียนรู้ที่เรียกว่า ห้องสมุดในโลกตะวันตกจึงอยู่ในช่วงที่กำลังปรับตัวขนานใหญ่ เพื่อสร้างสมดุลและรับมือกับความเปลี่ยนแปลงที่เป็น โจทย์ท้าทายทั้งในระดับมหภาค (เช่น ความก้าวหน้าทาง

เทคโนโลยี) และจุลภาค (เช่น พฤติกรรมการใช้ชีวิตของ ประชาชน)

ปรากฏการณ์ห้องสมุดที่ก้าวข้ามกรอบคิดของความเป็นห้องสมุดแบบเดิม ๆ และไปไกลกว่าเรื่องของแหล่งให้บริการยืมคืนหนังสือ ได้ก่อตัวขึ้นแล้วในซีกโลกตะวันตก และความเปลี่ยนแปลงของห้องสมุดที่นำมาเป็นกรณีตัวอย่างดังต่อไปนี้ น่าจะค่อย ๆ เคลื่อนตัวมาถึงโลกตะวันออกในไม่ช้า

Learning STEM by Doing

Piscataway Public Library, รัฐนิวเจอร์ซีย์ สหรัฐอเมริกา

ห้องสมุดแห่งนี้มีแนวคิดที่ชัดเจนว่า ห้องสมุดไม่ควรจะเป็น แหล่งเรียนรู้แบบ Book Centric ที่มีหนังสือเป็นศูนย์กลาง อีกต่อไป เพราะความรู้ไม่ได้ผูกพันในหนังสือ และทุกคน สามารถค้นหาความรู้ทั่ว 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

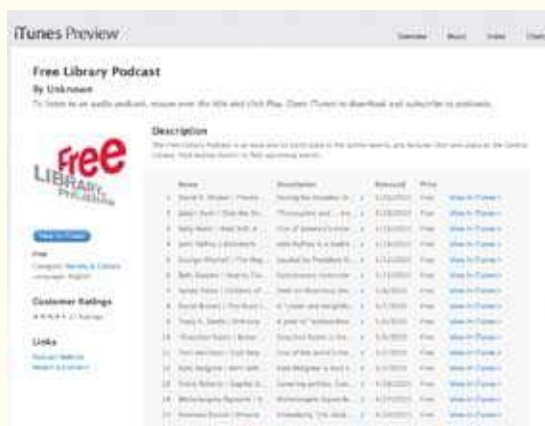
สัปดาห์ ซึ่งเป็นงานที่สามารถนำกลับไปทำต่อที่บ้านได้ หัวข้อที่เรารู้ เช่น ผลงานแสงอาทิตย์ พุทธศาสตร์ ทุนยงค์คนตรี ฯลฯ นอกจากนี้ยังมีนิทรรศการแสดงผลงานเป็นระยะ ๆ อีกด้วย

Podcast เรียบง่ายแต่ใช้เลย

Free Library of Philadelphia,
รัฐเพนซิลวาเนีย สหรัฐอเมริกา

ห้องสมุดส่วนใหญ่น่าจะคุ้นเคยกับการจัดกิจกรรมนักร้องนักเขียน แต่เชื่อว่าทุกคนจะสะดวกเดินทางมาที่ห้องสมุดเพื่อที่จะร่วมกิจกรรมนั้น 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 เครื่องไม้เครื่องมือบางอย่างก็มีราคาสูงเกินกว่าธุรกิจขนาดย่อมจะหาซื้อได้ 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 ก็มีสิทธิที่จะผลัดเปลี่ยนเข้ามาทำร่วมกันทำกับข้าวอย่างสนุกสนาน ได้ลองฝึกลองถูกในการคิดค้นสูตรอาหารใหม่ๆ กับเพื่อน เกิดการแลกเปลี่ยนประสบการณ์และเรียนรู้เรื่องราวใหม่ๆ การทำอาหารที่นี่จึงเป็นมากกว่าเรื่องโภชนาการหรือแคลอรี แต่ยังเป็นกิจกรรมทางสังคมและส่งเสริมการใช้เวลาอย่างมีคุณค่า

ห้องสมุดของคนทำหนังสือ

Spokane Public Library, รัฐวอชิงตัน สหรัฐอเมริกา

ในบรรดาศิลปะแขนงต่าง ๆ ศิลปะภาพยนตร์ดูเหมือนจะเป็นงานที่มีต้นทุนค่าอุปกรณ์สูงที่สุด จึงเป็นอุปสรรคต่อผู้ที่มีความใฝ่ฝันอยากจะเป็นนักทำหนังสืออาชีพ Spokane Public Library ได้รับสนับสนุนเงินทุนในการจัดหาอุปกรณ์ถ่ายทำภาพยนตร์คุณภาพดีเพื่อให้บริการแก่ประชาชนทั่วไปในโครงการ Community Cameras อาทิ กล้องวิดีโอ ความละเอียดสูง ไมโครโฟนไวเสียง ขาคังกล้อง 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
<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

4th 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

4th Floor เป็นเหมือน Maker Space ที่อยู่ในห้องสมุด มีเครื่องพิมพ์ 3 มิติ เครื่องตัดเลเซอร์ เครื่องวาดไวลดิ 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 ได้บ่มเพาะโครงการงาน 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 แต่สำหรับห้องสมุดทั่วไปไม่ใช่เรื่องง่ายเลยที่จะปฏิรูปอย่างถอนรากถอนโคน 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 ประสบการณ์การก่อตั้งวงดนตรี การให้คำแนะนำเกี่ยวกับการเตรียมอุปกรณ์และการจัดแสดง ฯลฯ จนท้ายที่สุดชาวเมืองได้รวมตัวกันจัดนิทรรศการคนตรียุคเทปคาสเซ็ทและการบันทึกเสียงด้วยแถบแม่เหล็ก ในชื่อ "Magnetic Groove Memories" ขึ้นมา ประสบการณ์นี้แสดงให้เห็นว่า ห้องสมุดไม่ใช่แค่พื้นที่ที่เปิดโอกาสให้ผู้ใช้บริการมีปฏิสัมพันธ์กันเองเท่านั้น แต่ถ่างมวลงสนสัมผัสเป็นบทบาทที่จำเป็นสำหรับห้องสมุดในอนาคตด้วย

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 วิธีการดาวน์โหลดทรัพยากรอิเล็กทรอนิกส์

พื้นที่ห้องสมุดได้รับการออกแบบเป็นพิเศษให้ดูสะอาดตาและมีสีสันสดใส คำหนึ่งถึงด้านสุนทรียภาพ สร้างบรรยากาศที่เชิญชวนให้ผู้ให้บริการใช้เวลาอยู่ในพื้นที่นาน ๆ และที่สำคัญคือจะต้องสอดคล้องกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ได้อย่างลงตัว

การโยนหินถามทางของห้องสมุดไร้หนังสือแห่งแรกได้รับเสียงตอบรับที่ดีจากผู้ใช้บริการ 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://publiclibrariansonline.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/chatlibrary/15745368118/in/album-72157631269756074/>
<http://chattlibrary.org/4th-floor>
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
https://c2.staticflickr.com/8/7290/9158321734_8707760037_b.jpg
http://api.ning.com/files/iHf*csLe*MLd93KskNmsEej0N4yoXaDWPbn0DM-5VpmH--WbnzJHEBqjUKwCtzFpISxTR3n3SwKPIRDqT55mstf5*glRti/techlab.jpg
<https://www.flickr.com/photos/qaqb/8448732278/in/photostream/>





7 ห้องสมุดสแกนดิเนเวีย

การออกแบบบริการและจัดพื้นที่สาธารณะเพื่อตอบโจทย์สังคมเมือง

ในช่วง 20 ปีที่ผ่านมา หลายประเทศในยุโรปให้ความสำคัญกับการลงทุนเพื่อสร้างพื้นที่สาธารณะ (Public Space) ให้ชาวเมืองยังสามารถดำรงคุณค่าในการมีวิถีชีวิตอันสัมพันธ์เกื้อกูลกัน และได้เรียนรู้ทักษะและเจตคติใหม่ๆ ที่จำเป็นสำหรับการมีชีวิตในสังคมอนาคต ในอีกด้านหนึ่ง ภาครัฐยังสามารถใช้พื้นที่สาธารณะเป็นกลไกในการรักษาสมดุลทางเศรษฐกิจสังคม โดยประยุกต์นโยบายเพื่อกระจายความเป็นอยู่ที่ดีให้กับคนหมู่มากอย่างทั่วถึง

ดินแดนยุโรปเหนือหรือกลุ่มประเทศแถบสแกนดิเนเวีย ซึ่งได้ชื่อว่าเป็นกลุ่มประเทศที่มีรัฐสวัสดิการดีที่สุดในโลกนั้น ได้บัญญัติให้เรื่องของพื้นที่สาธารณะเป็นสิทธิสามัญตามกฎหมาย โดยมีห้องสมุดเป็นกลไกเชิงพื้นที่รูปแบบหนึ่งที่มีบทบาทช่วยยกระดับชีวิตของคนเมือง ไม่ว่าจะเป็นด้านการศึกษาและการเรียนรู้ ทั้งการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการเรียนรู้เพื่อเตรียมพร้อมสำหรับยุคดิจิทัล ด้านการวางรากฐานทางเศรษฐกิจและสังคม เช่น

ช่วยเหลือด้านการหางาน การพัฒนาฝีมือแรงงาน และสนับสนุนเครื่องมือที่จำเป็นสำหรับผู้ประกอบการในอนาคต รวมไปถึงด้านปฏิสัมพันธ์ทางสังคม เช่น การออกแบบพื้นที่สำหรับการพบปะพูดคุยหรือทำกิจกรรมที่มีสุนทรียะร่วมกัน ฯลฯ

Malmö City Library, สวีเดน

วัฒนธรรมหลากหลาย เรียนรู้ไร้พรมแดน

เมืองในยุโรปตอนเหนือเต็มไปด้วยผู้คนหลากหลายเชื้อชาติ หลายวัฒนธรรม อันเป็นผลมาจากการอพยพย้ายถิ่นรวมทั้งการเคลื่อนย้ายแรงงาน เช่นเดียวกับเมืองมัลเมอ (Malmö) ประเทศสวีเดน เมืองนี้ประกอบด้วยคนกว่า 170 เชื้อชาติ ใช้ภาษากว่า 50 ภาษา ประชากรครึ่งหนึ่งเป็นคนรุ่นใหม่ที่อยู่ต่ำกว่า 35 ปี และกว่าร้อยละ 38 เป็นรุ่นลูกหลานของผู้ย้ายถิ่น



20 ปีที่ผ่านมาเมืองมัลเมอได้เปลี่ยนแปลงไปอย่างชัดเจน จากเมืองอุตสาหกรรมกลายเป็นเมืองที่โดดเด่นทางวัฒนธรรมและการศึกษา ซึ่งมีทั้งห้องสมุด มหาวิทยาลัย สถาปัตยกรรม อาคารที่งดงาม ทั้งยังเต็มไปด้วยพิพิธภัณฑ์และโรงละคร

ห้องสมุดเมืองมัลเมอ ซึ่งเป็นห้องสมุดที่มีขนาดใหญ่ที่สุดในกลุ่มประเทศสแกนดิเนเวีย ได้รับผลกระทบจากพฤติกรรม การยืมหนังสือที่ลดลงอย่างมีนัยยะสำคัญเช่นเดียวกับห้องสมุดแห่งอื่นๆ ทั่วยุโรป จึงมีการปรับปรุงและออกแบบใหม่ โดยมุ่งสร้างสรรค์พื้นที่แห่งประสบการณ์ที่เชิญชวนให้คนกลับเข้ามาใช้บริการห้องสมุด อาคารปราสาทโบราณที่เคยล้นไปด้วยชั้นหนังสือ ถูกรีอ็อกให้กลายเป็นพื้นที่สำหรับการเรียนรู้และการถกเถียงอภิปราย ด้วยการจัดหาที่นั่งรูปแบบต่างๆ และเพิ่มห้องที่มีเวทีขนาดเล็กซึ่งสามารถรองรับกิจกรรมสำหรับผู้เข้าร่วมประมาณ 70 คน



ส่วนอาคารกระจกทรงลูกบาศก์ดีไซน์สมัยใหม่ถูกพัฒนาเป็นพื้นที่เปิด (Open Space) สำหรับกิจกรรมหลากหลายแขนง ชั้นหนังสือถูกออกแบบให้มีล้อ เพื่อให้สามารถเลื่อนไปรวมกันแล้วเกิดเป็นห้องว่างขนาดใหญ่ซึ่งจุคนได้ราว 650 คน

ห้องสมุดเมืองมัลเมอมีพื้นที่และสื่อดิจิทัลสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี ซึ่งมาใช้บริการกันครั้งละนับร้อยคน โดยพยายาม

ออกแบบให้เด็ก ๆ ไม่รู้สึกอึดอัดกับกฎระเบียบของห้องสมุด จนเกินไป ขณะเดียวกันก็ไม่รบกวนหรือละเมิดผู้ใช้บริการคนอื่น เด็กสามารถเดินเล่นเท้าเปล่าเพื่อสัมผัสความคึกคักที่ห้อง ลอยน้ำ และหากต้องการอ่านหนังสือเจี๊ยบ ๆ ก็สามารถหา มุมสงบได้เช่นกัน นอกจากนี้ยังมีห้องย่อยสำหรับกิจกรรมอ่าน ออกเสียง เพื่อให้เด็กรุ่นใหม่ที่มาจากสังคมและวัฒนธรรมที่ หลากหลายได้เรียนรู้ภาษาแม่อย่างมีประสิทธิภาพ

เพื่อให้ตอบโจทย์ด้านการเรียนรู้ตลอดชีวิตของคนทุกกลุ่ม ห้องสมุดเมืองมัลเมอได้เปิดศูนย์การเรียนรู้ ที่จัดสรรสิ่ง อำนวยความสะดวกค้ำไอทีไว้อย่างครบครัน มีการร่วมมือ ด้านการศึกษาผู้ใหญ่กับสถาบันการศึกษาต่างๆ เพื่อให้บริการ คำปรึกษาและกิจกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิต อาทิ การค้นหา ข้อมูล การท่องเที่ยวอินเทอร์เน็ต การพิมพ์งาน การเตรียมตัว สมัครงาน มีพื้นที่ส่วนหนึ่งให้ผู้ประกอบการในท้องถิ่นสามารถใช้ห้องสมุดเป็นสถานประกอบการชั่วคราว ในแต่ละวันมี ผู้สนใจเข้าใช้บริการด้านการเรียนรู้ตลอดชีวิตกว่า 200 คน

Garaget in Malmö, สวีเดน

พบปะกันอย่างสร้างสรรค์
ในบรรยากาศห้องนั่งเล่น

Garaget เป็นห้องสมุดที่น่าสนใจอีกแห่งหนึ่งของเมืองมัลเมอ เพิ่งก่อตั้งเมื่อปี 2008 โดยได้บูรณะพื้นที่เดิมซึ่งเป็นโรงอาคาร



อุตสาหกรรม ห้องสมุดตั้งอยู่บริเวณรอยต่อของเขตการ ปกครองถึง 3 แห่งจึงมีกลุ่มลูกค้าที่กว้างขวาง

ในวันแรกที่เปิดให้บริการ ชั้นหนังสือของห้องสมุดมีแต่ความ ว่างเปล่า เพื่อเปิดรับการมีส่วนร่วมของผู้ใช้บริการ ซึ่งช่วยกัน เลือกและเสนอให้ห้องสมุดสั่งซื้อหนังสือที่พวกเขาอยากอ่าน จริงๆ ล่าสุดเมื่อปี 2012 ห้องสมุด Garaget เพิ่งมีการ ปรับปรุงอาคารใหม่ โดยจัดสรรพื้นที่ออกเป็น 3 ส่วนหลักๆ



คือ พื้นที่เงียบสำหรับอ่านหนังสือ พื้นที่สำหรับคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล และพื้นที่สำหรับการพบปะสนทนา สิ่งที่แตกต่างกันจากห้องสมุดทั่วไปก็คือหนังสือที่ห้องสมุดแห่งนี้ไม่ได้ถูกจัดหมวดหมู่ตามระบบทางบรรณารักษศาสตร์ หากแต่จัดวางไว้คล้ายกับกับคอลเล็กชันส่วนบุคคลเสียมากกว่า โดยให้เหตุผลว่า ประสงค์จะรักษาจิตวิญญาณของสถานที่ซึ่งมีสายสัมพันธ์แนบแน่นอยู่กับผู้คนในชุมชน

Garaget ดำเนินงานโดยประสานความร่วมมือกับหลายหน่วยงาน เพื่อมอบบริการที่หลากหลายให้สอดคล้องกับความต้องการและความสนใจของชาวเมือง เช่น **เวิร์คช็อปสร้างสรรค์** ที่ทั้งเด็กและผู้ใหญ่สามารถร่วมกันทำงานเย็บปักถักร้อย วาดภาพ หรือแม้แต่ทำอาหารหรือขนม **เวทีการแสดง** ซึ่งในแต่ละวันมีการทำกิจกรรมต่างๆ ไม่ว่างเว้น **ออร์แกนิกคาเฟ่** ให้บริการอาหารและเครื่องดื่มที่ใส่ใจต่อสุขภาพ และมีบรรยากาศเหมาะกับการนั่งอ่านหนังสือพิมพ์อย่างผ่อนคลายหรือทำการบ้าน **ห้องแล็บสานเสวนา** ศูนย์ความรู้เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของกลุ่มผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทางและพลเมือง เช่น ข้าราชการของสภาเมืองที่กำลังพัฒนาโครงการสาธารณะ นอกจากนี้ยังมีบริการให้คำปรึกษาและเคล็ดลับด้านการตลาด และห้องสำหรับทำงานหรือประชุมเป็นกลุ่ม เรียกได้ว่า Garaget เป็นภาคส่วนหนึ่งที่ร่วมตอบโจทย์ยุทธศาสตร์ของเมืองมัลเมอ ตามสโลแกนที่ว่า "ความหลากหลาย การพบปะ และความเป็นไปได้"

การออกแบบ Garaget อีกหลักการพื้นฐานด้านความยืดหยุ่นและการพัฒนา "พื้นที่ในพื้นที่" ให้มีบรรยากาศที่อบอุ่น น่าสบายเหมือนบ้าน ตกแต่งด้วยเฟอร์นิเจอร์มือสอง มีห้องนั่งเล่นที่กลุ่มนั่งคัวยอลเปเปอร์ภาพต้นไม้ดอกไม้ รวมทั้งการตกแต่งอื่นๆ ที่นำเสนอถึงแนวคิดด้านความยั่งยืนทางสิ่งแวดล้อม

Library 10, ฟินแลนด์ ห้องสมุดของคนมึนดนตรีในหัวใจ

เชื่อหรือไม่ว่าศูนย์กลางสำหรับทำกิจกรรมที่เป็นที่นิยมที่สุดของเมืองเฮลซิงกิไม่ใช่สถานเริงรมย์แต่เป็นห้องสมุดที่ชื่อว่า Library 10 ซึ่งตั้งอยู่ในอาคารไปรษณีย์เก่าใกล้กับสถานีรถไฟ ห้องสมุดได้รับการบูรณะให้มีบรรยากาศที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวและสามารถจัดกิจกรรมต่างๆ แม้จะมีพื้นที่จำกัดเพียง 800 ตารางเมตร โดยจัดสรรพื้นที่ 20% สำหรับวางข้าวของเครื่องใช้ และ 80% สำหรับการใช้งานของผู้มาใช้บริการ

ห้องสมุดแห่งนี้มีความโดดเด่นด้านดนตรีและเทคโนโลยีสารสนเทศที่แปลกใหม่ ทรัพยากรที่ให้บริการมีทั้งด้านเพลง การท่องเที่ยว คอมพิวเตอร์ และวรรณกรรม และผู้ใช้บริการยังสามารถมาที่ห้องสมุดเพื่อสร้างสรรค์และเผยแพร่ผลงาน วัฒนธรรมของตน

Library 10 สร้างความร่วมมือกับโรงเรียน ศิลปิน และหน่วยงานอื่นๆ จนเกิดเป็นชมรมที่ผู้คนมาร่วมกิจกรรมดนตรีกันทุกวันอาทิตย์กับดีเจ มีการลงทุนเทคโนโลยีไร้สายและการออกแบบตกแต่งภายในเพื่อให้สอดคล้องกับกระบวนการใช้งาน ชั้นหนังสือมีล้อเลื่อน สามารถปรับขนาดเวทีให้จัดนิทรรศการขนาดเล็ก หรือทำกิจกรรมที่มีชีวิตชีวาได้ เจ้าหน้าที่ 28 คนถูกกลั่นกรองคุณภาพให้มีความรู้เฉพาะด้าน เช่น การตัดต่อวิดีโอ



การใช้อุปกรณ์แสงเสียง การนำเสนออีเว้นท์และคอนเสิร์ต
เจ้าหน้าที่ที่เพิ่งเข้ามาใหม่จะถูกอบรมทั้งด้านมีเดียและ
บรรณารักษศาสตร์

ห้องสมุดยอมรับถึงความเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้ใช้
บริการ ใดๆ ก็สามารถค้นหาทรัพยากรที่ต้องการผ่านทาง
อินเทอร์เน็ต ดังนั้นห้องโถงจึงเป็นจุดรับหนังสือที่ผู้ใช้บริการ
สั่งจองไว้ล่วงหน้าและเป็นจุดให้บริการด้วยตนเอง ภายใน
ห้องสมุดมีพื้นที่ทำงานจำนวน 40 ที่นั่งทั้งแบบเดี่ยวและ
แบบกลุ่มสำหรับผู้ที่นำคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์โมบายมาเอง
โดยมีอุปกรณ์อำนวยความสะดวกไว้ให้บริการ เช่น ชุดหูฟัง
เครื่องสแกนเอกสาร เครื่องเล่นคีวีดี ฯลฯ

นอกจากนี้ห้องสมุดยังจัดหาอุปกรณ์และให้ความช่วยเหลือผู้ที่
ต้องการตีพิมพ์หนังสือ ผลิตวีดิทัศน์และเพลง ส่วนผู้ที่สนใจ
สาขาการแสดงก็สามารถยืมอุปกรณ์ต่างๆ และใช้ห้องฝึกซ้อม
ได้ เมื่อมีทักษะที่ชำนาญแล้วพวกเขาสามารถขึ้นแสดงบน
เวทีให้ผู้อื่นได้รับชม รวมทั้งเผยแพร่ผ่านช่องทางดิจิทัล เช่น
โซเซียลมีเดียหรือ Youtube บรรณารักษ์ของ Library 10 ได้
เปลี่ยนบทบาทของตนเป็นโค้ชให้แก่ผู้ที่ต้องการพัฒนาทักษะ
ดังกล่าว จนถึงกับสามารถจัดโปรแกรมให้คำแนะนำแนวเพลง
สมัยใหม่ที่หลากหลายได้อีกด้วย



Entresnen Library, ฟินแลนด์ ห้องสมุดไร้แคตตาล็อกช่องว่างระหว่างผู้ใช้ กับบรรณารักษ์

เมืองเอสโปมีประชากรที่มีรายได้ต่ำกว่าเมืองอื่นๆ ในฟินแลนด์
ทั้งยังมีพ่อแม่เลี้ยงเดี่ยวและประชากรผู้อพยพจำนวนมาก
ห้องสมุด Entresnen เลือกที่จะตั้งอยู่ในห้างสรรพสินค้า เพื่อ

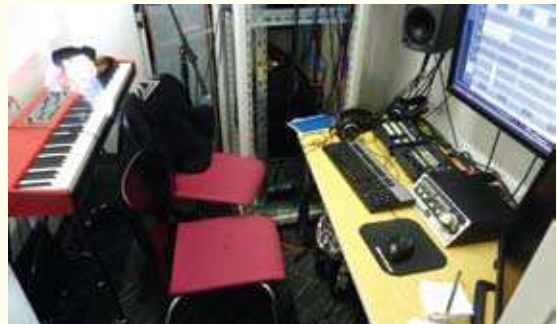
ไม่ให้เป็นอุปสรรคในการเดินทางมาใช้บริการ และดูกลมกลืนกับชีวิตประจำวันของชาวเมือง

ห้องสมุดแห่งนี้ไม่มีเคาน์เตอร์ แต่เจ้าหน้าที่ในชุดเครื่องแบบจะเดินอยู่โดยรอบห้องสมุด ก่อให้เกิดความรู้สึกที่เท่าเทียมและใกล้ชิด ง่ายต่อการให้ความช่วยเหลือและคำแนะนำ และทำให้ห้องสมุดเป็นพื้นที่ที่มีความปลอดภัย เจ้าหน้าที่ของห้องสมุดสามารถพูดได้ถึง 13 ภาษา และมีความรู้พิเศษเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวรรณกรรมของหลายประเทศ มีผู้อพยพจำนวนมากที่ห้องสมุดเพื่อเรียนภาษาฟินนิช และใช้คอมพิวเตอร์ติดต่อกับผู้คนในดินแดนที่เขาจากมา พร้อมกับการเรียนรู้เทคโนโลยีเพื่อสร้างชีวิตใหม่ที่

ห้องสมุดให้บริการยืม-คืนหนังสือ เพลง และภาพยนตร์ มีเวทีการแสดงและจอขนาดใหญ่ ซึ่งสามารถใช้สำหรับจัดกิจกรรมการสอน และการประชุม การออกแบบตกแต่งภายในมีความเรียบง่ายและมีประสิทธิภาพในการใช้งาน เน้นโทนสีอบอุ่น เช่นสีเหลือง ส้ม และแดง ส่วนห้องสำหรับเด็กเป็นพื้นที่นรมเพื่อให้เด็กกลาน ในขณะที่มุมสำหรับเด็กโตมีเกม Wii ให้บริการ ห้องสมุด Entressen ได้อนุโลมกฎระเบียบให้เหลือน้อยที่สุด ผู้ใช้บริการจะวิ่ง ค่อยโทรศัพท์ หรือหัวเราะเสียงดังก็ได้ บางครั้งพื้นที่จึงอาจมีเสียงอ้ออึงแต่ก็เต็มไปด้วยชีวิตชีวาที่นี้จึงเป็นสถานที่พักผ่อนหย่อนใจอย่างไม่เป็นทางการของชาวเมืองเอสโป

Mylypuro Media Library, ฟินแลนด์ ส่วนผสมของห้องสมุดกับดิจิทัล มีเดีย สตูดิโอ

Mylypuro Media Library เป็นพื้นที่ดำเนินโครงการนำร่องการให้บริการที่ทันสมัยของห้องสมุดกลางเมืองเฮลซิงกิ มีลักษณะเป็นศูนย์การเรียนรู้ขนาดเล็ก ตั้งอยู่ใจกลางแหล่งช้อปปิ้งของเมือง มีพื้นที่เพียง 150 ตารางเมตร ซึ่งไม่สามารถ



จุฬารักษ์กรหนังสือได้มากนัก ทว่าสามารถให้บริการที่ทันสมัย แบบจัดเต็มไม่น้อยหน้าใคร

ห้องสมุดแห่งนี้สนับสนุนให้ผู้อยู่อาศัยของเมืองเป็นประชากรที่ กระตือรือร้นต่อโลกเทคโนโลยีสมัยใหม่ ให้บริการทรัพยากร ดิจิทัลทั้งอุปกรณ์โมบายและอีบุ๊ก ให้ยืมกล้องวิดีโอและสตูดิโอ สำหรับตัดต่อภาพ ใครมีสื่อที่เป็นเทคโนโลยีสมัยเก่า เช่น เทป คาสเสต หรือแผ่นเสียงไวเนล ก็สามารถมาที่ห้องสมุดนี้เพื่อใช้ เครื่องมือแปลงเสียงให้กลายเป็นไฟล์ดิจิทัลได้ และยังมีของ แลกที่ไม่น่าหยาบได้จากห้องสมุด เช่น อุปกรณ์การกีฬาที่ ทันสมัย เครื่องวัดอัตราการเต้นของหัวใจ อุปกรณ์นับจำนวน ก้าว นาฬิกา GPS และเข็มทิศ

ผู้ใช้บริการสามารถนัดหมายผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อเทคโนโลยีของ ห้องสมุด สำหรับให้คำแนะนำ ทั้งด้านการตกแต่งภาพถ่าย การตัดต่อวิดีโอ การบันทึกไฟล์สื่อ การพิมพ์และสแกน นอกจากนี้ห้องสมุดยังร่วมมือกับองค์กรชุมชนในการเปิดให้ ประชาชนทั่วไปมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมต่างๆ

ห้องสมุดมีเจ้าหน้าที่ประจำ 3 คน และอาสาสมัคร 2 คน ทั้งหมดได้รับการคัดสรรให้มีความรู้ในการใช้งานสื่อทันสมัย และการแก้ไขปัญหาทางเทคนิค ห้องสมุดพยายามสร้างความ สัมพันธ์ใหม่ๆ และทดลองพัฒนาการให้บริการอย่างต่อเนื่อง นั้นจึงหมายความว่าบรรณารักษ์ก็จำเป็นที่จะต้องพัฒนา ศักยภาพของคนด้วย

Meeting Point, ฟินแลนด์ ห้องสมุดปลอดหนังสือ

ปรากฏการณ์ห้องสมุดไร้หนังสือเริ่มปรากฏให้เห็นมากขึ้น เรื่อยๆ ในยุคดิจิทัล เช่นเดียวกับ Meeting Point ประเทศ ฟินแลนด์ซึ่งเป็นองค์กรที่ทดลองตั้งขึ้นโดยความร่วมมือของรัฐ และเอกชน มีเป้าหมายที่ชัดเจนว่า ต้องการสนับสนุนและให้ คำแนะนำที่เป็นประโยชน์แก่ผู้อยู่อาศัยในเมืองในการใช้ เครื่องมือไอทีเพื่อดำเนินชีวิตในสังคมดิจิทัล



Meeting Point ได้ลงทุนเทคโนโลยีไร้สาย สื่อมัลติมีเดีย สำหรับคอมพิวเตอร์ อุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับไอที และชุดความรู้- โหลดข้อมูล ผู้ใช้สามารถใช้บริการคอมพิวเตอร์ของห้องสมุด หรือจะนำมาเองก็ได้ ซึ่งหากเกิดปัญหาระหว่างการใช้งานก็สามารถเรียก "หมอคอมฯ" มาช่วยวิเคราะห์ปัญหา ให้คำแนะนำในการแก้ไข หรือแม้แต่ช่วยอัปเดตซอฟต์แวร์ให้

ที่นี่มีชมรมคอมพิวเตอร์ซึ่งผู้สูงอายุมารวมตัวกันสัปดาห์ละครั้ง เพื่อพัฒนาศักยภาพด้านไอที ลงชื่อของออนไลน์ คู่มือวีดิทัศน์ อินเทอร์เน็ต ฯลฯ และยังมีมุมทำงานซึ่งเจ้าหน้าที่จะช่วยให้คำแนะนำเครื่องมือในการค้นหาทางอินเทอร์เน็ตด้วย

อีกบทบาทหนึ่ง Meeting Point ยังทำหน้าที่เป็นออฟฟิศ สาธารณะประจำเมือง เชื้อเชิญให้ประชาชนมานั่งทำงานหรือ ประชุมในห้องสมุดได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย ตามระยะเวลาที่ ห้องสมุดกำหนดเงื่อนไขไว้ การให้บริการนี้เป็นประโยชน์อย่างยิ่งกับกลุ่มผู้ประกอบการหน้าใหม่ที่ไม่สามารถเช่าออฟฟิศ ใจกลางเมืองได้ ทั้งยังเพิ่มโอกาสในการสร้างเครือข่าย อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่มีความเป็นมืออาชีพ เป็นสถานที่ ทำงานอัจฉริยะซึ่ง ไอเดีย สารสนเทศ และความสามารถมา บรรจบกัน

ในระยะยาว Meeting Point วางแนวทางที่จะเปิด Fab Lab ซึ่งเป็นหน่วยหนึ่งของเมกเกอร์สเปซ เพื่อให้บริการพื้นที่สร้าง ต้นแบบผลิตภัณฑ์โดยใช้เครื่องพิมพ์สามมิติ และทำให้การ ออกแบบงานสร้างสรรค์กลายเป็นเรื่องง่าย

Arendal Library, นอร์เวย์ ปรับตัวให้ทันยุคสมัยอย่างใส่ใจสุนทรีย์:

ห้องสมุด Arendal เปิดให้บริการมายาวนานกว่า 17 ปี รองรับผู้มาใช้บริการถึงกว่า 4 ล้านคน และตกอยู่ในสภาพทรุดโทรม จนกระทั่งปี 2015 จึงได้มีการขบคิดหาแนวทางบูรณะห้องสมุดไว้ในอาคารเดิมโดยไม่ใช้วิธีทุบทำลายแล้วสร้างใหม่ เน้นการออกแบบให้กายภาพของห้องสมุดมี





ปฏิสัมพันธ์กับสิ่งที่อยู่รายรอบ เคารพต่อรูปแบบสถาปัตยกรรม
ที่มีมาแต่เดิมและมีความสวยงาม

ในการออกแบบห้องสมุดขนาดใหญ่จำเป็นต้องทำให้ผู้มาใช้
บริการเกิดความรู้สึกว่า นี่เป็นสถานที่สำหรับคนทุกคน ทุกกลุ่ม
อายุ ทุกระดับการศึกษา ขนาดของเฟอร์นิเจอร์ของห้องสมุด
Arendal จึงสร้างให้มีสัดส่วนที่เหมาะสมกับสรีระของมนุษย์ไม่ว่า
จะเล็กหรือใหญ่ ทุกคนสามารถนั่ง เอกเขนก เดินเตร็ดเตร่
ยืน หรือคลาน ได้อย่างไม่มีข้อจำกัด

เฟอร์นิเจอร์และอุปกรณ์ต่างๆ ล้วนเป็นสัญญาณซึ่งตอบสนอง
ความต้องการใช้งานที่แท้จริง ห้องสมุด Arendal จึงพยายาม
ออกแบบให้มีความเรียบง่ายที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ โดย
ประมวลผลข้อมูลจากการสำรวจความคิดเห็น ทั้งจากการ



ประชุมสนทนากับผู้ใช้งาน หน่วยงานราชการ และเจ้าหน้าที่
ของห้องสมุด

หลักการที่ละเลยไม่ได้ก็คือ ความยืดหยุ่น ซึ่งไม่ได้หมายถึง
การเคลื่อนย้ายเฟอร์นิเจอร์หรือจัดนิทรรศการได้รอบห้อง แต่
เป็นการวางเงื่อนไขให้สามารถใช้งานเฟอร์นิเจอร์และอุปกรณ์
ต่างๆ เพื่อวัตถุประสงค์ที่หลากหลาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งพื้นที่
บริเวณด้านหน้าของห้องสมุดซึ่งมีความสำคัญมาก อาจจะใช้
สำหรับจัดนิทรรศการ ตั้งเวทีการแสดง หรือจัดวางเก้าอี้นั่งให้
ผู้ใช้บริการมารวมตัวกัน นั่งจิบกาแฟหรืออ่านหนังสือพิมพ์
โต๊ะอ่านหนังสือของที่นี่สามารถรองรับผู้ใช้บริการกลุ่มใหญ่ มี
ปลั๊กไฟและสิ่งอำนวยความสะดวกที่สามารถตอบสนองความ
ต้องการได้อย่างครบถ้วน ส่วนเวทีการแสดงก็สามารถใช้
สำหรับการจัดนิทรรศการ กิจกรรมทางวัฒนธรรม คนตรี
ภาพยนตร์ หรือละครหุ่น

ในขณะที่ห้องสมุดหลายประเทศทั่วโลกกำลังกังวลว่า ยุคดิจิทัลที่กำลังมาถึงจะเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการอ่านของคน เมื่อคนใช้บริการลดลงในที่สุดห้องสมุดก็จะตาย แต่ห้องสมุดของกลุ่มประเทศสแกนดิเนเวียกลับมีสมมุติฐานที่แตกต่างออกไป โดยมองว่าพฤติกรรมและความต้องการของผู้ใช้บริการนั้นมีความหลากหลาย และสามารถเปลี่ยนแปลงไปตามบริบทของ

สังคมได้เป็นธรรมดา หากห้องสมุดไม่ได้มีนิยามเพียงสถานที่เก็บรักษาหนังสือ ก็ควรวิเคราะห์ปัญหาและมีบทบาทเพิ่มเติม สิ่งที่ยังขาดหายไปของสังคม สิ่งสำคัญคือการพร้อมที่จะเปิดรับกับการปรับเปลี่ยนรูปแบบการให้บริการเพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายเหล่านั้น แม้จะเป็นบทบาทที่ยังไม่เคยทำมาก่อนก็ตาม

แหล่งเนื้อหา

<http://modelprogrammer.kulturstyrelsen.dk/>

แหล่งภาพ

<http://modelprogrammer.kulturstyrelsen.dk/>

<http://www.buzzfeed.com/jamiejones/libraries-all-book-lovers-will-want-to-visit#.ufARLjNx4>

<http://mentalfloss.com/article/31607/9-more-gorgeous-european-libraries>

<https://www.flickr.com/photos/entressenkirjasto/7866740200/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 อยู่ที่การออกแบบสถาปัตยกรรมที่ตั้งจุดสายตา สามารถรองรับกิจกรรมการเรียนรู้ในพื้นที่ โครงสร้างอาคารดัดแปลงมาจาก

ซูเปอร์มาร์เก็ต เน้นการออกแบบให้โปร่งโล่งเปิดพื้นที่ให้แสงจากด้านต่าง ๆ เข้าถึงผู้ใช้บริการ แต่ละห้องมีสีส้มและการตกแต่งที่แตกต่างกันออกไป ห้องสมุดเต็มไปด้วยสิ่งอำนวยความสะดวกที่ตอบสนองกับพฤติกรรมมารการเรียนรู้ของคนในยุคสมัยปัจจุบัน 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 ซึ่งห้องสมุดได้รวบรวมและคัดแปลงให้กลายเป็นไฟล์อิเล็กทรอนิกส์ไว้หลายหมื่นรายการ ในระยะแรกเริ่มไฟล์เหล่านี้ถูกเผยแพร่

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

ห้องสมุด DOK ได้นำ Microsoft Surface Table ซึ่งเป็นโต๊ะที่มีหน้าจอแบบสัมผัสมาใช้ในการนำเสนอเนื้อหา โดยตั้งไว้ใกล้ทางเข้าห้องสมุดในจุดที่ผู้ใช้บริการมองเห็นได้อย่างสะดวกตา ผลปรากฏว่าโต๊ะตัวนี้แทบไม่เคยว่าง รูปภาพที่อยู่ในฐานข้อมูล มีอัตราการเปิดดูจากโต๊ะอัจฉริยะสูงกว่าการใช้งานผ่านเว็บไซต์เสียอีก

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 รวมทั้งมีสตูดิโอเคลื่อนที่สำหรับถ่ายทำสารคดีซึ่งตระเวนไปเยี่ยมชมโรงเรียน



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) ซึ่งเป็นองค์กรที่สนับสนุนการจัดประชุมให้นักวิทยาศาสตร์และศิลปินที่มีนวัตกรรมและความสร้างสรรค์ ในการคิดหัวข้อซึ่งมีความเป็นไปได้ว่าจะส่งอิทธิพลต่อเมืองในอนาคตข้างหน้า เมื่อเปลี่ยนหัวข้อใหม่ห้องสมุดจะจัดงานประชาสัมพันธ์ร่วมกับสภาเมืองเคิลท์เพื่อสร้างการรับรู้ให้กับชาวเมือง และเมื่อจะเปิดตัวแต่ละหัวข้อก็จะมีภารกิจกรรมและงานเสวนา 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 สถานีรถไฟฯ 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 ในขณะที่ผู้คนและชุมชนเป็นจุมพทรัพย์ของความรู้และประสบการณ์อันประเมินค่ามิได้ ดังนั้นห้องสมุด



ในอนาคตไม่ควรจะหยุดบทบาทของตัวเองอยู่กับการเป็นแค่ผู้ส่งผ่านข้อมูลข่าวสาร แต่ควรสร้างโอกาสที่จะสัมผัสและสัมพันธ์กับชีวิตของชุมชนให้มากขึ้น

The Stalwart Readers

เป็นบุคคลที่แตกต่างออกไปจากชนบเดิม ๆ ที่คนในพื้นที่



บล็อกของชุมชนนักอ่าน The Stalwart Readers หรือ Lezers van Stavast ในภาษาดัตช์

เดียวกันมักจะอ่านหนังสือเรื่องเดียวกันในเวลาเดียวกัน แต่เป็นโครงการที่ชวนหนังสือมารวมกันเพื่ออ่านงาน 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 บ้างก็ชักชวนกันไปโรงละครหรือไปฟังการบรรยายที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อหลักของหนังสือหรือคนที่ชอบอ่านหนังสือคนเดียวก็อาจจะรวมตัวกันแยกไปเป็นกลุ่มย่อย ๆ

นอกจากนี้ ห้องสมุดยังได้สร้างชุมชนนักอ่านในโลกออนไลน์ในรูปแบบเว็บไซต์ โดยนำเสนอเนื้อหาโดยสังเขปเกี่ยวกับหนังสือแต่ละเล่มที่อยู่ในรายชื่อ คัดลอกเนื้อหาบางตอนที่น่าสนใจ และบรรยายถึงคุณค่าที่ทำให้หนังสือเล่มนี้ได้เข้ามาอยู่ในโครงการปัจจุบันรายชื่อหนังสือของเหล่านักอ่านมีถึงกว่า 2,000 เล่ม

The Stalwart Readers เป็นโครงการที่ได้รับรางวัลชนะเลิศ การประกวดนวัตกรรมห้องสมุดแห่งชาติ ของเนเธอร์แลนด์ เมื่อปี 2013

Wisdom in times of crisis

ในช่วงที่สหภาพยุโรปประสบกับปัญหานี้ สาธารณะซึ่งส่งผลกระทบต่อชาวคัตซ์จำนวนหนึ่งคองตองาน 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 สมาชิกก็จะอภิปรายเกี่ยวกับคุณค่าของความคิดงามที่มีคุณค่าและสังคม และยกตัวอย่างเรื่องราวจากประสบการณ์ หนังสือ เพลง หรือภาพยนตร์ ที่สะท้อนถึงคุณค่าเหล่านั้น บรรณารักษ์จะจัดทำรายชื่อหนังสือที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อการสนทนา พร้อมทั้งบอกเหตุผลว่าหนังสือเหล่านั้นเกี่ยวข้องกับความคิดงามอย่างไร 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

แหล่งภาพ

<http://ij.libraryjournal.com/2010/09/technology/whats-your-story-dutch-library-doks-new-cutting-edge-community-tech-projects/>
<http://www.seniorlivingmag.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.nobb.nl/component/content/article/65-algem1/4312-nieuwbouw-bibliotheek-berghem>



Online - Onsite

การเข้าถึงบริการห้องสมุดในยุคดิจิทัล

วัฒนธรรมแห่งศตวรรษที่ 21 และการเปลี่ยนผ่านสู่ยุคดิจิทัล ทำให้ผู้นำด้านห้องสมุดต้องทบทวนและปรับเปลี่ยนการให้บริการเพื่อให้สอดคล้องกับสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนไป ผู้ใช้บริการยุคนี้คุ้นเคยกับระบบอัตโนมัติ ชอบการวิพากษ์วิจารณ์ และต้องการมีส่วนร่วมในการบริการมากขึ้น อุปกรณ์โมบายกลายเป็นส่วนสำคัญในการเข้าถึงข้อมูล การบริการ และแบ่งปันประสบการณ์ที่สดใหม่ ซึ่งควรจะทำให้ทำได้ทุกที่ทุกเวลาอย่างไม่มีข้อจำกัด ในขณะที่พื้นที่ทางกายภาพก็ยังคงเป็นหัวใจหลักซึ่งใช้สำหรับเป็นจุดพบปะของชุมชน ดังนั้นการให้บริการออนไลน์และการให้บริการในพื้นที่จึงมีความสัมพันธ์เกี่ยวเนื่องกัน อย่างไม่สามารถขาดสิ่งหนึ่งสิ่งใดไปได้

ด้วยความตระหนักถึงความเปลี่ยนแปลงอันท้าทาย ห้องสมุดบาร์เซโลนา ประเทศสเปน ได้มุ่งความสนใจเป็นพิเศษไปที่การวิวัฒนาการของโลกดิจิทัล โดยเฉพาะอย่างยิ่งการตอบสนอง

ความต้องการด้านข้อมูลข่าวสารด้วยการนำเสนอบริการใหม่ๆ บริการใดก็ตามที่มีในพื้นที่ห้องสมุดก็ควรจะเป็นไปได้ในโลกเสมือนด้วย ห้องสมุดบาร์เซโลนาได้เริ่มต้นจากการจัดทำเว็บไซต์ ต่อมาได้สร้างบล็อกเพื่อเปิดรับความคิดและความเห็นอย่างมีส่วนร่วม การนำเสนอข่าวสารความเคลื่อนไหวผ่านโซเชียลเน็ตเวิร์คต่างๆ จัดทำจดหมายข่าวอิเล็กทรอนิกส์ รวมทั้งพัฒนาแอปพลิเคชันและบริการสำหรับอุปกรณ์โมบาย ฯลฯ

ความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นไม่ใช่การลดความสำคัญของการให้บริการแบบเดิม หากแต่เป็นการเพิ่มช่องทางการเข้าถึงห้องสมุดที่หลากหลายให้แก่ผู้ใช้บริการ จนกลายเป็นความสมดุลระหว่างบริการทั้งสองด้าน แนวคิดพื้นฐานของห้องสมุดบาร์เซโลนาก็คือ ควรจะสร้างประสบการณ์ให้ลูกค้าสามารถใช้บริการข้อมูลดิจิทัลได้ทั้งก่อนจะมาห้องสมุด ขณะที่อยู่ในห้องสมุด และหลังกลับจากห้องสมุด



มีจุดเชื่อมต่อข้อมูลข่าวสารกระจายทั่วทุกบริเวณ หากผู้ใช้บริการต้องการสอบถามข้อมูลโดยตรงกับเจ้าหน้าที่ก็ควรจะทำได้อย่างสะดวกเช่นเดียวกัน นอกจากนี้ ในห้องสมุดยังมีแผ่นพับข้อมูลข่าวสารของห้องสมุดแห่งอื่นๆ เผยแพร่ด้วย

หลังจากออกจากห้องสมุด ผู้ใช้บริการสามารถแบ่งปันข้อมูลและความคิดเห็นผ่านแอปพลิเคชัน BibliosBCN เว็บไซต์ และโซเชียลเน็ตเวิร์ค ทั้งเฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ อินสตาแกรม และยูทูป

ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับห้องสมุด

ก่อนจะมาถึงห้องสมุด ผู้ใช้บริการสามารถค้นหาข้อมูลของห้องสมุด จำนวน 40 แห่ง ที่อยู่ในเครือข่ายของห้องสมุดบาร์เซโลนาผ่านทางเว็บไซต์ เช่น เวลาเปิด-ปิด วิธีการเดินทาง การจองรถ ไปรแกรมกิจกรรม การลิงก์ไปยังโซเชียลเน็ตเวิร์ค วิดีทัศน์ รายงานประจำปี สถิติ กติกาในการใช้ห้องสมุด ฯลฯ ห้องสมุดยังมีแอปพลิเคชัน BibliosBCN สำหรับระบบแอนดรอยด์และ iOS ที่ให้ข้อมูลอย่างละเอียดเกี่ยวกับห้องสมุดที่อยู่ใกล้ผู้ใช้บริการมากที่สุด

เมื่อมาถึงห้องสมุด ผู้ใช้บริการสามารถเลือกใช้บริการข้อมูลด้วยวิธีที่หลากหลาย Contactless Point เป็นจุดให้บริการตนเองโดยใช้เทคโนโลยี QR code และชิป NFC เพื่อเข้าถึงรายละเอียดภายในห้องสมุดด้วยอุปกรณ์โมบาย ห้องสมุดควร

การเข้าถึงทรัพยากรห้องสมุด

ก่อนจะมาถึงห้องสมุด ผู้ใช้บริการสามารถค้นหาทรัพยากรผ่านห้องสมุดออนไลน์ เพื่อตรวจสอบสถานที่จัดเก็บและสถานะของหนังสือ ทั้งการค้นหาพื้นฐานและการค้นหาขั้นสูงจากผู้แต่ง หัวข้อ คำสำคัญ ห้องสมุด เมือง ชนิดของทรัพยากร และภาษา ผลการค้นหาจะปรากฏทั้งปกหนังสือ เนื้อหาโดยสังเขป และการเข้าถึงเว็บเพจของผู้เขียน สำหรับทรัพยากรประเภทหนังสือเสียง ผู้ใช้บริการสามารถดาวน์โหลดไฟล์ mp3 ได้เลย นอกจากนี้ก็ยังมีนิตยสารอิเล็กทรอนิกส์ของท้องถิ่นไว้ให้บริการด้วย



เมื่อมาที่ห้องสมุด ผู้ใช้บริการสามารถยืมสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์เพื่ออ่านในพื้นที่ โดยห้องสมุดบาร์เซโลนาได้ใช้ระบบ QR code เป็นหลัก หากผู้บริการนำอุปกรณ์คอมพิวเตอร์มาเอง ก็สามารถเชื่อมต่อกับ wi-fi ของห้องสมุดได้ หากพบหนังสือที่สนใจบนชั้นก็สามารถพูดคุยกับบรรณารักษ์เกี่ยวกับเนื้อหาในหนังสือหรือแง่มุมอื่นที่อาจไม่ปรากฏในเว็บไซต์

หลังจากกลับจากห้องสมุด ผู้ใช้บริการสามารถประเมินและให้ความเห็นเกี่ยวกับเอกสารและทรัพยากรออนไลน์ โดยต้องลงทะเบียนและระบุหมายเลขสมาชิก ความเห็นเหล่านั้นจะยังไม่ปรากฏทันทีเพราะต้องรอการกลั่นกรองจากผู้ดูแลระบบเสียก่อน

การแนะนำหนังสือ เพลง และภาพยนตร์

ก่อนจะมาที่ห้องสมุด ผู้ใช้บริการสามารถอ่านบทแนะนำหนังสือได้จากเว็บไซต์ Bibarnabloc.cat พื้นที่ดิจิทัลที่เปิดบริการมีส่วนร่วมระหว่างผู้เชี่ยวชาญของห้องสมุดบาร์เซโลนากับผู้บริการ โดยการสืบค้นจากประเภทหนังสือและชื่อผู้แต่ง ยิ่งไปกว่านั้นข้อมูลจะบ่งบอกด้วยว่าหนังสือเล่มนั้นมีอยู่ที่ห้องสมุดแห่งใดบ้างในเมือง เว็บไซต์นี้เริ่มจัดทำตั้งแต่ปี 2011 มีผู้เชี่ยวชาญของห้องสมุดที่เขียนบทความตั้งแต่วันจันทร์ถึงศุกร์จำนวน 60 คน ห้องสมุดยังได้จัดทำคู่มือการอ่านและจดหมายข่าวอิเล็กทรอนิกส์เผยแพร่ทางเว็บไซต์



ควบคู่ไปกับเอกสารฉบับตีพิมพ์ ภายในคู่มือและเอกสารอิเล็กทรอนิกส์มีลิงก์เชื่อมโยงไปยังบริการแนะนำหนังสือและทรัพยากรอิเล็กทรอนิกส์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง นอกจากนี้ผู้ใช้บริการยังสามารถฟังเพลงที่ห้องสมุดได้คัดสรรแล้วทางเว็บไซต์ BibliotequesBCN ซึ่งมีรายชื่อเพลงทั้งของวงดนตรีท้องถิ่น เพลงประกอบภาพยนตร์ เพลงล่าสุดที่กำลังอยู่ในกระแส เพลงที่เกี่ยวข้องกับเทศกาลของเมือง ฯลฯ

เมื่อมาที่ห้องสมุด ผู้ใช้บริการจะได้พบกับ Bookmovies วิดีทัศน์แนะนำหนังสือบนจอขนาดใหญ่ ห้องสมุดบาร์เซโลนาเคยทดลองแนะนำหนังสือหนึ่งเล่มผ่านหลายช่องทางพร้อมๆ กัน



ทั้งสื่อโทรทัศน์ นิทรรศการ เว็บบล็อก และโซเชียลมีเดีย พบว่าสถิติการยืมหนังสือเล่มนั้นๆ เพิ่มสูงขึ้นสอดคล้องกับการประชาสัมพันธ์ ห้องสมุดทั่วไปมักจัดแสดงหนังสือใหม่หรือหนังสือแนะนำบนชั้น ส่วนห้องสมุดบาร์เซโลนาได้พื้นที่พิเศษเพื่อแนะนำหนังสือบนเว็บไซต์ Bibarnabloc.cat ซึ่งผู้ใช้บริการสามารถปะสติ๊กเกอร์ออนไลน์ให้กับหนังสือที่ชื่นชอบ กิจกรรมนี้เป็นการเชื่อมโยงหนังสือแบบกายภาพให้เข้ากับการอ้างอิงในโลกเสมือน ซึ่งเป็นการกระตุ้นให้นักอ่านใช้งานเว็บบล็อก นอกจากนี้ ในพื้นที่ห้องสมุดยังมีบริการให้คำแนะนำค่านหนังสือโดยผู้เชี่ยวชาญตามที่ผู้ใช้บริการประสงค์

หลังจากกลับจากห้องสมุด ผู้ใช้บริการสามารถแบ่งปันข้อมูลข่าวสารและพูดคุยผ่านทางโซเชียลเน็ตเวิร์ก สามารถให้ความเห็นและส่งต่อข้อมูลไปให้ผู้อื่นผ่านทางเว็บไซต์ และสามารถชมวิดีโอแนะนำหนังสือได้ทางยูทูป

บริการยืม-คืน

ก่อนจะมาที่ห้องสมุด ผู้ใช้บริการสามารถจองหรือยืมต่อหนังสือผ่านทางแคตตาล็อกออนไลน์ ผู้ใช้บริการจะเห็นสถานะของหนังสือ สถานที่จัดเก็บ และจำนวนคนที่รอจอง สามารถเข้าดูประวัติการยืมคืนของคนและกำหนดส่งคืนหนังสือ นอกจากนี้ห้องสมุดยังมีบริการแจ้งเตือนเมื่อใกล้ถึงกำหนดคืนหนังสือ ขณะนี้ห้องสมุดบาร์เซโลนายังไม่มีแพลตฟอร์มสำหรับการยืม-คืนอิเล็กทรอนิกส์ จึงมีเพียงบริการให้การอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ผ่านทางเว็บลิงก์เท่านั้น

เมื่อมาที่ห้องสมุด ผู้ใช้บริการสามารถยืมหนังสือ จอง และยืมต่อ ที่เคาน์เตอร์ซึ่งมีเจ้าหน้าที่คอยให้บริการ จนเมื่อปี 2013 ได้มีการติดตั้งจุดให้บริการยืม-คืนด้วยตนเองซึ่งใช้เทคโนโลยี

RFID ทั้งนี้ตู้คืนหนังสือมีระบบอัตโนมัติช่วยคัดแยกประเภทหนังสือเพื่อหมุนแรงบรรณารักษ์ด้วย

หลังจากกลับจากห้องสมุด ผู้ใช้บริการสามารถแบ่งปันข้อมูลข่าวสารผ่านทางโซเชียลเน็ตเวิร์ค เป็นเรื่องปกติที่พวกเขา มักจะถ่ายรูปหนังสือที่อ่านหรือยืมให้เพื่อนในเฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ หรืออินสตาแกรมได้รับรู้

กิจกรรมทางวัฒนธรรม

ก่อนจะมาถึงห้องสมุด ผู้ใช้บริการสามารถเข้าเว็บไซต์ของห้องสมุดเพื่อค้นหาข้อมูลกิจกรรมที่กำลังจะจัดขึ้นได้ล่วงหน้า ประมาณ 1 เดือน มีเครื่องมือที่ช่วยค้นหาได้จากวัน หัวข้อ และห้องสมุดที่จัดกิจกรรม หากใช้งานผ่านแอปพลิเคชันก็จะมีเครื่องมือแนะนำเส้นทางและวิธีการเดินทางไปยังห้องสมุดเป้าหมายด้วย ผู้ใช้บริการสามารถเลือกเข้าร่วมกิจกรรมที่กำลังจัดขึ้นด้วยตนเอง และแบ่งปันให้กับผู้อื่นผ่านทางอีเมลหรือโซเชียลเน็ตเวิร์ค

เมื่อมาถึงห้องสมุด ผู้ใช้บริการสามารถรับข้อมูลจาก Contactless Point ด้วยเทคโนโลยี QR code และชิป NFC ซึ่งมีข้อมูลกิจกรรมของห้องสมุดที่อยู่ในรัศมี 2 กิโลเมตร ในขณะที่ข่าวสารรูปแบบอื่น เช่น โบปลิทหรือโปสเตอร์ ก็จะประชาสัมพันธ์อยู่ตามจุดต่างๆ ของห้องสมุด ผู้เข้าร่วมกิจกรรมส่วนใหญ่จำเป็นต้องเข้ามาในพื้นที่ของห้องสมุด แต่ก็มีบางกิจกรรมที่



เกิดขึ้นทางออนไลน์ เช่น **ชมรมการอ่านเสมือน** ซึ่งเป็นกิจกรรมทางไกลร่วมกันระหว่างห้องสมุดบาร์เซโลนา กับ เมเดลลิน

หลังจากกลับจากห้องสมุด ผู้ใช้บริการสามารถอ่านจดหมายข่าวอิเล็กทรอนิกส์ได้ทางเว็บไซต์ เพื่อติดตามข่าวกิจกรรมอื่นๆ



และบางครั้งก็ยังสามารถได้รับส่วนลดพิเศษในการเข้าร่วมกิจกรรม ผู้ใช้บริการสามารถแบ่งปันข้อมูลและพูดคุยเกี่ยวกับห้องสมุดผ่านทางโซเชียลเน็ตเวิร์คโดยใช้เครื่องหมายแฮชแท็กของห้องสมุดเครือข่ายแต่ละแห่ง

การจองอุปกรณ์ไอทีและการอบรม

ก่อนจะมาที่ห้องสมุด ผู้ใช้บริการสามารถเข้าเว็บไซต์และแอปพลิเคชันของห้องสมุดเพื่อตรวจสอบหลักสูตรการอบรมทักษะเทคโนโลยี รวมทั้งการลงทะเบียนเข้าร่วมกิจกรรม หรือจองการใช้งานอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ ห้องสมุดบาร์เซโลนามีบริการแนะนำวิธีการใช้งานเทคโนโลยีในห้องสมุด เช่น การค้นหาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต การใช้อีเมล การใช้เครื่องพิมพ์ และเครื่องสแกน ฯลฯ โดยใช้สื่อที่เข้าใจง่าย เช่น คลิปวิดีโอ ผู้ใช้บริการสามารถขอคำแนะนำในการเข้ารับการอบรม และยังมีบริการทดสอบความรู้เพื่อใช้ประกอบการตัดสินใจเลือกหลักสูตรอบรม ทั้งนี้ ห้องสมุดบาร์เซโลนายังเผยแพร่แนวคิดพื้นฐานของการเรียนรู้เหล่านั้นผ่านทางยูทูบด้วย



เมื่อมาที่ห้องสมุด ผู้ใช้บริการสามารถจองใช้งานเครื่องคอมพิวเตอร์และลงทะเบียนเข้าร่วมการอบรมโดยตรงกับเจ้าหน้าที่ห้องสมุด และยังสามารถนำอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ส่วนตัวมาเชื่อมต่อกับเครื่องพิมพ์และเครื่องสแกนผ่าน wi-fi ของห้องสมุด ทั้งยังสามารถขอรับการปรึกษาด้านเทคโนโลยีและการวัดผลกับเจ้าหน้าที่ห้องสมุด 1-3 วันต่อสัปดาห์

หลังจากจากห้องสมุด ผู้ใช้บริการสามารถใช้บริการห้องเรียน
ดิจิทัลและทำแบบทดสอบความรู้ที่ได้รับจากการเข้าร่วมอบรม



ภาพลักษณ์ของห้องสมุดถูกกำหนดขึ้นจากการรับรู้ของผู้ใช้
บริการเกี่ยวกับสิ่งอำนวยความสะดวก ทรัพยากร และการ
ปฏิบัติต่อลูกค้า การให้บริการในพื้นที่ของห้องสมุดบาร์เซโลนา
ได้รับการกล่าวถึงในทิศทางที่คืออย่างค่อเนื่องทุกปี และได้รับ
การจัดอันดับสูงสุดโดยชาวบาร์เซโลนา ห้องสมุดจึงพยายามที่
จะรักษามาตรฐานการให้บริการแบบออนไลน์ให้ยอดเยี่ยม
ไม่ยิ่งหย่อนกว่ากัน โดยสร้างความรู้ด้านการมีส่วนร่วม
ความเป็นประชาธิปไตย เพื่อเสริมพลังให้ผู้ให้บริการอยาก
จะแสดงความคิดเห็นผ่านโซเชียลเน็ตเวิร์ก ดังนั้น ช่องทาง



การสื่อสารออนไลน์จึงสามารถช่วยสร้างอัตลักษณ์ดิจิทัล
ตลอดจนคุณค่าของการบริการและการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้
บริการได้มากยิ่งขึ้น

แหล่งและเนื้อหา

เอกสารเรื่อง Online or onsite settings, two ways of reaching the users of Barcelona Libraries โดย Anna Bröll, Anna Cabré and Dolores Gándara ปรระยอบการประชุม IFLA Public Libraries
Section 2014 Satellite Conference

แหล่งภาพ

<https://1001libraries.files.wordpress.com/2014/08/biblioteques-de-barcelona-jordi-casac3b1as-2.jpg>

<https://1001libraries.files.wordpress.com/2014/09/jaume-fuster-library-3.jpg>

http://samdemaconsulting.com/wp-content/gallery/libraries/img_2135_1.jpg

<http://agenda.ge/uploads/news/36982/catalonia-national-library-barcelona-catalonia-spain.jpg>

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/c/c4/Wikipedia_workshop_for_libraries_from_Barcelona_04.jpg/640px-Wikipedia_workshop_for_libraries_from_Barcelona_04.jpg

<http://interartive.org/wp-content/uploads/C-Mitrentse-Add-To-My-Library-BCN-1.jpg>

http://www.frameweb.com/media/files/jmlib-08-a-ramirez-206739_slide.jpg

<http://www.bcnatfilmcommission.com/sites/default/files/styles/location-gallery/public/locations/Universitat%20Barcelona-Biblioteca%20Central%20.jpg?itok=099ACj37>

http://www.itla-toylibraries.org/czusys_modules/IMAGEGALLERY_00101/gallerycontents/ImgGalgallery/Full_ImgEl_Dau_Barcelona_Spain.jpg?Un=1378827467

http://static.barcelona.com/var/plain/storage/images/barcelona_directory/gay_barcelona/shops/complices/complices_barcelona_11/8396767-1-eng-GB/complices_barcelona_11_place-full.jpg





พัฒนาเมือง ด้วยห้องสมุดมีชีวิต

ภูมิทัศน์การพัฒนาใหม่
จากวิสัยทัศน์ผู้บริหารท้องถิ่น



ใครที่คิดว่าห้องสมุดทันสมัยมีอยู่เพียงแค่เฉพาะในกรุงเทพฯ...
คงจะต้องคิดใหม่ และเปลี่ยนความเข้าใจ !

กล่าวได้ว่า ในรอบสิบปีที่ผ่านมา แนวคิดห้องสมุดมีชีวิตได้
แพร่หลายกระจายไปทั่วสังคมไทย ส่งผลกระทบทำให้เกิดการ
เปลี่ยนแปลงของห้องสมุดทั่วประเทศ องค์กรปกครองท้องถิ่น
หลายแห่งลุกขึ้นมาปรับปรุงห้องสมุดและแหล่งเรียนรู้กัน
ขนานใหญ่ ในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาคนและ
คุณภาพการศึกษาการเรียนรู้ จนปัจจุบันปรากฏห้องสมุด
รูปแบบใหม่อันน่าตื่นตาในหลายจังหวัด

แต่ทว่า "ห้องสมุด" นั้นไม่อาจดำรงอยู่ได้ตามลำพังอย่างโดดๆ
โดยปราศจากบริบทแวดล้อมรองรับ การเกิดขึ้นและคงอยู่ของ
ห้องสมุดรูปแบบใหม่ ย่อมขึ้นอยู่กับความสามารถของผู้บริหาร
ท้องถิ่นและผู้เกี่ยวข้องในการทำความเข้าใจถึงพฤติกรรม
การแสวงหาความรู้และความต้องการของผู้ใช้บริการในพื้นที่

ตลอดจนวิสัยทัศน์ในการมองเห็นถึงบทบาทความสำคัญและแนวโน้มความเปลี่ยนแปลงที่กำลังเกิดขึ้นกับห้องสมุดในโลกยุคใหม่

องค์กรปกครองท้องถิ่นของไทยจำนวนไม่น้อยเป็นตัวอย่างที่น่าสนใจและน่าจับตามอง เนื่องจากได้วางบทบาทของห้องสมุดไว้เคียงคู่ไปกับการพัฒนาเมือง เพราะการพัฒนาสู่เมืองสมัยใหม่ จำเป็นต้องมีพลเมืองซึ่งมีทักษะความสามารถในการเผชิญกับความท้าทายใหม่ๆ อันเกิดจากกระแสโลกาภิวัตน์ที่จะส่งผลกระทบมาสู่การเปลี่ยนแปลงในระดับท้องถิ่น ห้องสมุดหรือแหล่งเรียนรู้ต่างๆ จึงต้องทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางความรู้และประสบการณ์การเรียนรู้ที่หลากหลายและเท่าทันต่อความเปลี่ยนแปลงให้แก่พลเมืองในท้องถิ่น

เวลานี้ ภูมิทัศน์การพัฒนาเมืองกำลังเปลี่ยนไป จากเดิมที่มุ่งเน้นการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานทางเศรษฐกิจ อย่างเช่น ถนน ไฟฟ้า ประปา มาสู่แนวคิดใหม่ในการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานทางปัญญา โดยใช้ "ห้องสมุดเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาเมือง" เป็นเมืองแห่งการเรียนรู้และสร้างสรรค์ หรือเมืองยุคใหม่ของศตวรรษที่ 21

TK park ยะลา พื้นที่สันติภาพ และแหล่งค้นหาคคุณค่าของท้องถิ่น

แนวคิดในการสร้าง TK park ยะลา ให้เป็นห้องสมุดมีชีวิตต้นแบบระดับภูมิภาคเริ่มต้นขึ้นเมื่อปี 2548 ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่สถานการณ์ความรุนแรงในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ได้ปะทุขึ้นอย่างเด่นชัด และผู้คนต่างวัฒนธรรมเกิดความไม่ไว้วางใจกันและกัน ห้องสมุดแห่งนี้เปิดให้บริการเมื่อเดือนกุมภาพันธ์ 2550 นอกจากจะเป็นแหล่งแสวงหาคำรู้และพื้นที่ส่งเสริมการอ่านแล้ว ยังเข้ามามีบทบาทในการเป็นพื้นที่สันติภาพเพื่อการก้าวข้ามความรู้สึกแปลกแยกที่เกิดขึ้นในจิตใจ

"TK park ยะลา ได้เข้ามาในจังหวัดที่มีวิกฤตการณ์ และกลายมาเป็นสะพานเชื่อมความแตกต่างให้เข้ามาอยู่ด้วยกัน ทำให้คนสองวัฒนธรรมสามารถเดินไปมาหาสู่กันได้ เป็นพื้นที่ที่ไม่ได้อิงกับฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง แต่เป็นพื้นที่กลางสำหรับการเรียนรู้ของทุกคน และที่นี้ยังเป็นพื้นที่ของการให้โอกาสให้ความรู้ และให้แรงบันดาลใจ ทุกคนสามารถเข้ามาค้นหาตัวเองจากกิจกรรมที่ห้องสมุดจัดขึ้น คนในภาคใต้มักรู้สึกว่าเขาไม่ทัดเทียมกับคนอื่น เพราะเป็นพื้นที่ที่ไม่ค่อยมีใครเข้ามาดูแล แต่เมื่อไหร่ก็ตามที่เขาหาตัวเองเจอว่าเขาเป็นคนมีความสามารถ มันจะเป็นแรงผลักดันให้เขาเห็นว่าเขาทัดเทียมกับคนอื่น" พงษ์ศักดิ์ ยิ่งชนม์เจริญ นายกเทศมนตรีนครยะลา กล่าวถึงบทบาทของห้องสมุด TK park ยะลา ที่เปิดให้บริการมาแล้วเป็นปีที่ 8

ทำความรู้จัก TK park ยะลา

พื้นที่ TK park ยะลา ประกอบด้วยอาคาร 2 หลัง อาคารแรกเป็นโซนห้องสมุดมีชีวิตที่ออกแบบตกแต่งให้ดูน่าใช้บริการ ตรงจากประตูทางเข้าเป็นพื้นที่สำหรับจัดนิทรรศการหมุนเวียน ซึ่งปัจจุบันได้จัดทำเป็นศูนย์เรียนรู้สุขภาวะภูมิภาค ด้านในสุดของอาคารเป็นมุมกาแฟที่สามารถนั่งอ่านหนังสือในบรรยากาศสบายๆ ไปพร้อมกับทานขนมและกาแฟ มีห้องเงียบสำหรับผู้ที่ต้องการอ่านหนังสืออย่างมีสมาธิ มีโซนให้บริการคอมพิวเตอร์พร้อมเกมและสื่อการเรียนรู้สร้างสรรค์ และด้านข้างของอาคารเดียวกันเป็นห้องชมภาพยนตร์ที่เปิดฉายทุกวันเสาร์-อาทิตย์ ส่วนอาคารอีกหลังหนึ่งเป็นห้องสมุดสำหรับเด็ก ซึ่งน้องๆ สามารถอ่านหนังสือหรือเล่นสนุกได้โดยไม่รบกวนผู้ที่เข้ามาอ่านหนังสือ ระหว่างอาคารทั้ง 2 หลังเป็นลานกิจกรรมซึ่งด้วยหลังคาผ้าใบสูงโปร่ง สามารถใช้เป็นเวทีเพื่อให้เยาวชนได้แสดงออก และจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านต่างๆ

TK park ยะลาให้ความสำคัญอย่างยิ่งกับการศึกษาความต้องการด้านการเรียนรู้ของชาวยะลา เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางจัดกิจกรรมให้สอดคล้องเหมาะสม ทุกๆ ปีจะมีการระดมความเห็นกลุ่มเยาวชนและผู้ใช้บริการไม่ต่ำกว่า 4-6 ครั้ง อาทิ การให้ผู้บริการสะท้อนความพึงพอใจในการใช้งานห้องสมุด หรือการให้น้องๆ จากสภาเยาวชน และนักเรียนที่มาช่วยงานเทศบาลในช่วงปิดเทอม ได้แสดงความคิดเห็นเรื่องการออกแบบเมือง การออกแบบห้องสมุด และการออกแบบกิจกรรมตามที่เขาต้องการ

กิจกรรมที่ผู้ใช้บริการให้ความสนใจเข้าร่วมจนเต็มเกือบทุกครั้ง ส่วนใหญ่เป็นกิจกรรมประเภทเวิร์คช็อป ซึ่ง TK park ยะลาได้นำเรื่องที่อยู่ใกล้ตัวมาออกแบบเป็นกระบวนการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง (Learning by Doing) มีทั้ง





กิจกรรมสำหรับเด็กและผู้ใหญ่ทุกสัปดาห์ เช่น การอบรมคอมพิวเตอร์ การทำร้านกาแฟ การทำไอศกรีม งานประดิษฐ์ การออกแบบลายผ้า และศิลปะ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเวิร์คช็อปเกี่ยวกับการประกอบอาชีพและการสร้างรายได้ และห้องสมุดยังได้จัดหาหนังสือที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับกิจกรรมเพื่อการค้นคว้าเพิ่มเติมด้วยตนเองอีกด้วย

วัชร วัฒนถวิล ผู้จัดการ TK park ยะลา กล่าวถึงผลสำเร็จของห้องสมุดที่เกิดขึ้นกับเยาวชนยะลาว่า "เด็กที่มาที่นี่ชีวิตเขาไปได้สวย เขาได้เป็นสิ่งที่เขาต้องการ เราอาจไม่ใช่ผู้สร้าง

เขาทั้งหมดแต่ก็คงเป็นส่วนหนึ่งที่ช่วยจุดประกายให้กับเขา เด็กบางคนที่อาศัยอยู่ในชุมชนเสี่ยง ทุกวันเสาร์อาทิตย์ผู้ปกครองจะพามาไว้ที่นี่ เราพาเขาเข้าโครงการส่งเสริมการอ่าน คนที่ชอบละครเราก็พาเข้าโครงการ reader theater หรือละครส่งเสริมการอ่าน เด็กที่เล่นิทานเก่งเราก็ส่งเสริมให้ประกวดแข่งขันระดับจังหวัด บางคนอยากเล่นอูคูเลเล่เราก็ตั้งโครงการโดยดึงผู้ปกครองมาเป็นอาสาสมัครสอนให้ ตอนนี้เขาขึ้นชั้นมัธยมเขาก็ยังเล่นดนตรีต่อ ได้เข้าวงออเคสตรา เด็กบางคนที่เคยมาใช้พื้นที่เราเดินแรพเดินบ๊อบย ตอนนี้เขาได้ออกอัลบั้มของตัวเอง แล้วเขาก็กลับมาสอนน้องๆ ต่อกันไปเป็นรุ่นๆ"

เพื่อให้ชาวเมืองยะลามีโอกาสในการเข้าถึงห้องสมุดเพิ่มมากขึ้น ในปี 2559 TK park ยะลา กำลังขยายสาขาห้องสมุดมีชีวิตออกไปยัง 4 มุมเมือง โดยใช้พื้นที่ของโรงเรียนในสังกัดเทศบาลนครยะลา 4 แห่ง เปิดให้บริการตั้งแต่เจ็ดโมงเช้า ซึ่งเป็นเวลาที่ห้องสมุดโรงเรียนยังไม่เปิดให้บริการ และปิดช่วงค่ำเพื่อรองรับประชาชนทั่วไปที่จะมาใช้บริการหลังเลิกงาน โดยจะเป็นระบบการให้บริการแบบ one stop service ซึ่งมีบริการจัดส่งและหมุนเวียนหนังสือระหว่างสาขา





มาถึงวันนี้ปัญหาความรุนแรงในพื้นที่จังหวัดยะลาที่มีความคลี่คลายลง เทศบาลเมืองยะลาก็เริ่มมองบทบาทของ TK park ยะลา ขยับไปสู่การวางรากฐานด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เนื่องจากเศรษฐกิจของยะลามีอัตราการเติบโตที่ลดลงอย่างต่อเนื่องด้วยหลายปัจจัย ทั้งปัญหาความไม่สงบและราคาผลผลิตทางการเกษตรตกต่ำ โดยจะใช้แนวทาง 3R ในการสร้างความเปลี่ยนแปลงให้กับเมืองยะลา ได้แก่ การปรับโครงสร้างเมือง (Restructure) ทั้งทางเศรษฐกิจ การศึกษา การเชื่อมโยงกัน และสิ่งแวดล้อม เพื่อนำไปสู่เป้าหมายใหม่ (Repositioning) ก็คือการทำให้ยะลาเป็น Harmonize City ซึ่งหมายถึงการอยู่ร่วมกันอย่างสันติทั้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ และมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม และการปรับเปลี่ยนสภาพลักษณะ (Reimage) ด้วยการทำกิจกรรมร่วมกันระหว่างผู้คนในสังคม

"ยะลามีทุนเดิมเรื่องความสะอาด เป็นเมืองที่สะอาดที่สุดในประเทศไทย มีทุนเรื่องความเป็นระเบียบเรียบร้อย ทุนด้านสิ่งแวดล้อม ทุนด้านวัฒนธรรม ทุนด้านการศึกษา ในอดีต



ยะลาคือคักคิลาของภาคใต้ TK park ยะลา จะต้องเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างความเข้าใจว่าอะไรคือลมหายใจของเมือง ให้คนค้นหาคุณค่าของท้องถิ่นให้เจอ ให้เขาเกิดความเข้าใจเกี่ยวกับบ้านเมือง และมีวิสัยทัศน์ในการพัฒนาเมืองยะลาพร้อมกัน" นายกเทศมนตรีกล่าว

KCC บริการเชิงรุกมุ่งสู่ “เมืองการอ่าน”

KCC หรือศูนย์การเรียนรู้เมืองฉะเชิงเทราเป็นศูนย์การเรียนรู้ที่ใหญ่ที่สุดของภูมิภาคตะวันออก แรกเริ่มเดิมที KCC มีแนวคิดที่จะเป็นแหล่งเรียนรู้ที่ทันสมัยเหมือนกับ TK park ห้องสมุดมีชีวิตต้นแบบที่กรุงเทพฯ แต่หลังจากเปิดให้บริการมาเป็นปีที่ 2 ได้ลองผิดลองถูกและวิเคราะห์หับริบของกลุ่มเป้าหมาย ก็ค้นพบแนวทางการดำเนินงานที่เป็นตัวของตัวเอง จึงไม่น่าแปลกใจหากในความรับรู้ของชาวแปดริ้ว KCC จะ "ไม่ใช่ห้องสมุด" อย่างที่พวกเขาเคยเข้าใจมาก่อนหน้านี้



กลุ่มผู้ใช้บริการหลักของ KCC คือเด็กและเยาวชน ในขณะที่เดียวกันก็มีเป้าหมายที่จะเป็นแหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิตของคนทุกกลุ่ม *วิโรจน์ ศรีโกทา* รองนายกเทศมนตรีเมืองฉะเชิงเทรา กล่าวถึงทิศทางของ KCC ว่า "ศูนย์การเรียนรู้ฉะเชิงเทราจะต้องเป็น Life Center หรือศูนย์แห่งชีวิต นอกเหนือไปจากสถาบันหลักก็คือบ้าน วัด โรงเรียน ศูนย์การเรียนรู้นี้จะต้องมีผลวัดด้วยกิจกรรมที่ตอบสนองความต้องการของคนทุกเพศทุกวัยได้ตลอดชีวิต และทันต่อการเปลี่ยนแปลง ในอนาคต KCC จะต้องเป็นแลนด์มาร์กที่สำคัญของเมือง เป็นสถานที่ท่องเที่ยวที่ให้ความเจริญงอกงามทางปัญญา"

นอกเหนือจากการให้บริการภายในอาคารศูนย์การเรียนรู้แล้ว KCC จะเป็นกลไกสำคัญของเทศบาลเมืองฉะเชิงเทราในการทำงานเชิงรุกไปยังสถานศึกษาและชุมชน เพื่อเป็นการเตรียม

พร้อมรองรับแคมเปญ "เมืองแห่งการอ่าน" ที่กำลังจะเริ่มในปี 2559 ขณะนี้เทศบาลได้ลงนามความร่วมมือด้านการส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้กับสถานศึกษาเมืองฉะเชิงเทรา 14 แห่ง ครอบคลุมเยาวชนที่เป็นกลุ่มเป้าหมายถึง 3 หมื่นคน ทั้งอนุบาล ประถมศึกษา มัธยมศึกษา อาชีวศึกษา และอุดมศึกษา

ในช่วง 3 ปีแรกของการรณรงค์ "เมืองแห่งการอ่าน" จะเน้นด้านการสร้างความรับรู้ถึงความสำคัญของการอ่านและการเข้ามาใช้บริการ KCC หลังจากนั้นจะเน้นการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านให้กับชุมชน และตั้งเป้าหมายที่จะขยายความร่วมมือออกไปเชื่อมต่อกับหน่วยงานที่ทำงานส่งเสริมการอ่านระดับจังหวัด กิจกรรมน่าสนใจที่กำลังจะเกิดขึ้น อาทิ การสร้าง "ตู้หนังสือสาธารณะ" ตามชุมชนควบคู่กับ "ยวทูตการอ่าน" ที่ทำหน้าที่กระตุ้นให้คนในชุมชนสนใจ

ทำความรู้จัก KCC

แม้รูปทรงภายนอกของ KCC จะมีดีไซน์ที่ทันสมัย แต่เนื้อหาสาระภายในศูนย์การเรียนรู้มีความผสมผสานกัน ทั้งด้านความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี การแสวงหาความรู้ใหม่ๆ และด้านที่เป็นรากเหง้าของท้องถิ่น เมื่อก้าวผ่านประตูเข้ามา ผู้ใช้บริการจะได้พบกับ "หอประวัติเมือง" นิทรรศการถาวรที่นำเสนอคุณค่าสำคัญของฉะเชิงเทรา 4 ประการ นั่นก็คือ "แม่น้ำบางปะกงแหล่งชีวิต พระศักดิ์สิทธิ์หลวงพ่อโสธร พระยาศรีสุนทรปราชญ์ภาษาไทย อ่างฤๅไนป่าสมบูรณ์" ซึ่งผู้ให้บริการสามารถเรียนรู้จากการมีปฏิสัมพันธ์ผ่านเกมและสื่อมัลติมีเดีย

ปัจจุบัน KCC เปิดให้บริการแล้ว 2 ชั้น พื้นที่ใช้สอย 2,700 ตารางเมตร จากอาคารทั้งหมด 4 ชั้น บริเวณกลางโถงชั้น 1 เป็นลานอเนกประสงค์สำหรับจัดกิจกรรม บางครั้งหลังเลิกเรียนก็จะมีนักเรียนมาใช้ช้อปปิ้งนาฏศิลป์หรือการแสดง ส่วนหลังเคาน์เตอร์เป็นพื้นที่อ่านหนังสือบรรยากาศสบาย มีห้องวารสารและร้านขนม ซึ่งเป็นมุมโปรดที่ผู้สูงอายุนั่งอ่านหนังสือพิมพ์จิบกาแฟคุยกัน หรือเป็นที่นั่งทำการบ้านคอนเซ็ปต์ ของเด็กนักเรียน ส่วนชั้น 2 เป็นพื้นที่ห้องสมุดมีชีวิต มุมไอที สตูดิโอที่สามารถใช้เรียนรู้และฝึกซ้อมดนตรี และห้องมินิเธียเตอร์ที่ทันสมัย

อาคาร KCC ออกแบบให้ดูเหมือนหนังสือที่วางซ้อนกัน 4 เล่ม

KCC





หอประวัติเมืองฉะเชิงเทรา



ลานกิจกรรมอเนกประสงค์ ซึ่งมีจรวดลำโตเป็นซิกเนเจอร์ของพื้นที่

ทุกวันนี้มีผู้เข้ามาใช้บริการ KCC กว่า 2 แสนครั้งต่อปี ส่วนในวันเสาร์และอาทิตย์มีลูกค้าประมาณพันคน ซึ่งเต็มศักยภาพการรองรับของพื้นที่เท่าที่เปิดใช้อยู่ จึงเตรียมขยายพื้นที่สำหรับการอ่านหนังสือเพิ่มเติมบริเวณชั้น 3 ทั้งชั้น ส่วนชั้น 4 จะจัดทำเป็นห้องประชุม ทั้งห้องย่อยและห้องขนาดใหญ่ที่จุได้ถึง 400 คน เพื่อรองรับกิจกรรมที่หลากหลายขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งการพบปะ การทำงาน หรือการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันเป็นกลุ่มตามความสนใจ ซึ่งเป็นความต้องการที่มีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้น

คณบดี ทักษิณาวรรณ ผู้จัดการ KCC วิเคราะห์ถึงพฤติกรรมกรมการอ่านของผู้ใช้บริการห้องสมุดในต่างจังหวัด ว่าอาจไม่สูงเท่ากับคนกรุงเทพฯ ดังนั้นหากศูนย์การเรียนรู้มุ่งเน้นแต่เรื่อง การอ่านหนังสือ ก็จะสามารถตอบสนองความต้องการผู้ใช้บริการได้เพียงบางกลุ่ม ซึ่งอาจเป็นคนตั้งแต่ชนชั้นกลางขึ้นไป ในขณะที่การทำให้ห้องสมุดมีบรรยากาศสบายๆ เปิดกว้างให้เด็กเข้ามาเล่นหรือทำกิจกรรมสนุกๆ ได้ จะช่วยดึงเด็กให้เข้ามา เติบโตในพื้นที่สีขาวได้ง่ายขึ้น ลดความเสี่ยงที่จะไปมีตัวตนในพื้นที่อบายมุข

KCC จัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง โดยเปลี่ยนหัวข้อทุกๆ เดือน บรรยายกาศของศูนย์การเรียนรู้คล้ายกับดินแดนจินตนาการ ที่ทุกคนสามารถเข้ามาค้นหาและแสดงออกในสิ่งที่เป็นตัวของตัวเองอย่างเต็มที่ และแสวงหาความรู้ได้อย่างไม่มีวันเบื่อ ห้องสมุดมีบทบาทในการเสริมพลังให้ผู้ใช้บริการเกิดความมั่นใจในตัวเอง รวมทั้งคอยจัดหาทรัพยากร เพื่อให้ผู้ใช้มีทักษะในการแสวงหาและต่อยอดความรู้ได้ต่อไป เช่น การจัดกิจกรรมเกี่ยวกับการ์ตูน ก็จะนำเสนอเรื่องราวของผู้ที่ประสบความสำเร็จในวงการการ์ตูน เปิดเวทีให้เยาวชนได้แสดงออกตามที่ตนเองสนใจ และเชื่อมโยงกิจกรรมกับหนังสือเกี่ยวกับการวาดรูปหรือการวาดการ์ตูน เป็นต้น



กิจกรรมการสร้างความรู้คู่กันความสำคัญของการอ่าน
ของเทศบาลเมืองฉะเชิงเทรา



การอ่านหนังสือ โดยมีบรรณารักษ์ช่วยหมุนเวียนหนังสือและ
ทำกิจกรรมส่งเสริมการอ่านเป็นระยะๆ โครงการ "ครอบครัว
การอ่าน" เพื่อปลูกฝังวัฒนธรรมการอ่านให้ลงไปสู่สถาบัน
ครอบครัว และ "โครงการถนนการอ่าน" เป็นต้น

LK park เชื่อมต่อเติมเต็ม แหล่งเรียนรู้ของเมืองประวัติศาสตร์

จังหวัดลำปางมีความโดดเด่นด้านประวัติศาสตร์และศิลป-
วัฒนธรรม ซึ่งสะท้อนให้เห็นผ่านวิถีชีวิตของผู้คน วัฒน
อาราม และบ้านเรือนแบบโบราณ เขตตัวเมืองลำปางเป็น
ศูนย์กลางด้านเศรษฐกิจ สังคม การศึกษา และสาธารณสุข
จึงมีประชากรเข้ามาอาศัยอยู่อย่างหนาแน่น ประเด็นเรื่อง
คุณภาพทรัพยากรมนุษย์ได้กลายเป็นโจทย์สำคัญของเมือง
และเป็นที่มาของแนวคิดในการพัฒนาแหล่งการเรียนรู้นอก
ระบบโรงเรียนให้มีคุณภาพทัดเทียมกับการศึกษาในระบบ
โรงเรียน

กิติศภูมิ นามวงศ์ นายกเทศมนตรีนครลำปาง กล่าวว่า
เทศบาลนครลำปางมียุทธศาสตร์ที่จะเชื่อมร้อยแหล่งเรียนรู้
ทั้งหมดที่มีอยู่ในเมืองลำปางเข้าไว้ด้วยกัน เพื่อให้แหล่งเรียนรู้
เป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตคนลำปาง และคนลำปางเกิด
จิตสำนึกรักการเรียนรู้ตลอดชีวิต "นครลำปางจะเป็นแหล่ง
เรียนรู้ทั้งเมือง ตอนนี้เรามีทีมปั่นจักรยานออกไปสำรวจเมือง
เพื่อบันทึกต้นไม้โบราณและบ้านเก่าๆ ซึ่งสามารถเชื่อมโยง
เข้ากับคุณค่าทางประวัติศาสตร์ เพื่อให้เมืองทั้งเมืองเป็น
อุทยานการเรียนรู้อย่างแท้จริง โดยมีห้องสมุด LK park เป็น
จุดเชื่อมต่อที่สำคัญระหว่างแหล่งเรียนรู้ต่างๆ"



หอปฐมละคอน



มิวเซียมลำปาง แหล่งเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในมุมมองที่ไม่จำเจ

แหล่งเรียนรู้ของเมืองลำปางที่เกิดขึ้นภายใต้การผลักดันของเทศบาลนครลำปาง ได้แก่ **หอปฐมละคอน** ตั้งอยู่บริเวณหอนาฬิกา เป็นพิพิธภัณฑ์ที่บอกเล่าความเป็นมาของนครลำปาง ซึ่งเผชิญความเปลี่ยนแปลงแต่ละยุคสมัย ด้วยการนำเสนอที่แปลกใหม่ **มิวเซียมลำปาง**หรือพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ลำปาง (อยู่ระหว่างการปรับปรุงภายในอาคาร) เป็นการคัดแปลงศาลาว่าการจังหวัดหลังเดิมให้กลายเป็นพิพิธภัณฑ์ที่ทันสมัย ด้วยแนวคิด "ค้นหาตัวตนคนลำปาง" ภายในจัดแสดงวัตถุโบราณ สำเนาภาพประวัติศาสตร์ และสื่อการเรียนรู้แบบ interactive รวมทั้งมีห้องประชุมและห้องสมุดประวัติศาสตร์ **ช่วงฝนญา** บริเวณศาลเจ้าพ่อหลักเมือง ซึ่งเป็นพื้นที่สำหรับการแสดงออกด้านศิลปวัฒนธรรมล้านนา **ศูนย์อบรมภูมิปัญญาล้านนา** ซึ่งกำลังจะก่อตั้งขึ้นในพื้นที่ของสำนักงานยาสูบลำปาง รวมทั้งห้องสมุด LK park ซึ่งเกิดจากการปรับปรุงอาคารเดิมของห้องสมุดประชาชนเทศบาลนครลำปาง ให้มีบรรยากาศการเรียนรู้ที่มีชีวิตชีวา และเพิ่มบริการใหม่ ๆ ที่จะสามารถตอบสนองความต้องการของชาวลำปางในอนาคต

เทศบาลนครลำปางกำลังจะขยายสาขาของห้องสมุด LK park ออกไปยังอาคารของมิวเซียมลำปาง โดยเน้นให้บริการหนังสือด้านประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม ศาสนา เพื่อเติมเต็มมิติด้านการแสวงหาความรู้จากการอ่านให้กับพิพิธภัณฑ์ นอกจากนี้ยังมีแนวทางให้ LK park เป็นต้นแบบองค์ความรู้ด้านห้องสมุดมีชีวิต เพื่อการพัฒนาปรับปรุงห้องสมุดของโรงเรียน 6 แห่งในสังกัดเทศบาลนครลำปาง ทั้งด้านกายภาพ วิถีคิด และการจัดการห้องสมุด

ขอขอบคุณ

พงษ์ศักดิ์ ยิ่งชมมีเจริญ นายเทศมนตรีนครยะลา
 กิตติภูมิ นามวงษ์ นายเทศมนตรีนครลำปาง
 วิโรจน์ ศรีโคคา รองนายกเทศมนตรีเมืองฉะเชิงเทรา
 วุฑฒิ ถ้วนวล ผู้จัดการ TK park ยะลา
 สิริรัตนา เสโหล่ นักวิชาการ สำนักงานเทศบาลนครลำปาง
 คนธ์ ทักคินาวรรณ ผู้จัดการศูนย์การเรียนรู้เมืองฉะเชิงเทรา (KCC)

แหล่งภาพ

เฟซบุ๊ก TK park ยะลา <http://www.tkparkyala.com/>
 เฟซบุ๊ก เทศบาลเมืองฉะเชิงเทรา <https://www.facebook.com/เทศบาลเมืองฉะเชิงเทรา>
 เฟซบุ๊ก ศูนย์การเรียนรู้เมืองฉะเชิงเทรา (KCC) <https://www.facebook.com/kccofchachoengsao>
 เฟซบุ๊ก มิวเซียมลำปาง <https://www.facebook.com/museumlampang>
 ภาพศูนย์การเรียนรู้เมืองฉะเชิงเทรา โดย พลท.ชัชวาลย์ วัชรวิทย์นันท์, อานาจ เกตุชื่น และเสกสรรค์ วสุวิค

ทำความเข้าใจ LK park



พื้นที่อ่านหนังสือบริเวณโถงของห้องสมุด

ตั้งแต่วันแรกที่ห้องสมุด LK park เปิดให้บริการ ห้องสมุดก็มีการขยายตัวที่ถี่กึกเพราะมีปริมาณผู้ใช้บริการเพิ่มขึ้นอย่างเห็นได้ชัด ราวสี่สัปดาห์ของห้องสมุด LK park คึงดูเด็กๆ ให้ไม่กลัวที่จะเดินเข้ามาอ่านหนังสือและเล่นในห้องสมุด อีกทั้งยังชักชวนให้พ่อแม่พามาอ่านนิทานให้ฟัง เกิดเป็นพื้นที่สำหรับทำกิจกรรมของครอบครัวอย่างอบอุ่น

ลูกค้ากลุ่มเดิมที่เคยมานั่งอ่านหนังสือพิมพ์ภายหลังจากออกกำลังกายตอนเช้าที่สวนสาธารณะเขาลงกันครกก็ยังคงมาใช้บริการที่ LK park แต่อ่านหนังสือนานขึ้นและสนใจเนื้อหาหลากหลายประเภทมากขึ้น ผู้สูงอายุค่อยๆ เรียนรู้ระบบการให้บริการแบบใหม่ เช่น การสืบค้นหนังสือด้วยคอมพิวเตอร์ หรือการจองหนังสือที่ต้องการอ่าน ห้องสมุดเปิดให้บริการถึง



ห้องหนังสือทั่วไปบริเวณชั้นล่างของห้องสมุด

หนึ่งมุม เพื่อรองรับกลุ่มนักเรียนจะมาทำการบ้านหรือรอผู้ปกครองมารับ

โครงสร้างอาคารเดิมถูกตกแต่งให้ดูทันสมัย มีการจัดแบ่งพื้นที่ให้บริการออกเป็นสัดส่วน ชั้น 1 เป็นโถงสำหรับนั่งอ่านหนังสือ มีที่นั่งทั้งแบบกลุ่มและแบบเดี่ยว มีทั้งโต๊ะทำงานและโซฟาน้ำสบาย ด้านในเป็นห้องเด็ก ซึ่งสามารถนอนเอกเขนกอ่านนิทานหรือขอยืมเกมมาเล่นด้วยกัน หลังเคาน์เตอร์บรรณารักษ์เป็นห้องหนังสือทั่วไป บรรยากาศโปร่งตาเพราะรับแสงจากภายนอกผ่านผนังกระจก ส่วนชั้น 2 มีโซนคอมพิวเตอร์และห้องศูนย์การเรียนรู้ไอซีทีชุมชน โซนหนังสืออ้างอิงและหนังสือประวัติศาสตร์ลำปาง รวมทั้งห้องเนกประสงค์ที่สามารถปรับเปลี่ยนเป็นห้องประชุม ทำกิจกรรม จัดเวิร์คช็อป หรือจัดนิทรรศการขนาดย่อม ด้านนอกอาคารมีพื้นที่โล่งที่สามารถจัดกิจกรรมกลางแจ้งได้

LK park จะเริ่มจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านอย่างเต็มรูปแบบในปีงบประมาณ 2559 โดยมีการทบทวนผลของการจัดกิจกรรมเพื่อนำมาพัฒนาให้มีความน่าสนใจขึ้น มีทั้งกิจกรรมตามวาระสำคัญต่างๆ บริการห้องสมุดเคลื่อนที่ การอบรมคอมพิวเตอร์ เวิร์คช็อปงานประดิษฐ์ การสอนภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน การเรียนรู้เรื่องอาเซียน การสอนศิลปะ ฯลฯ โดยมีน้องๆ จากสภาเยาวชนจังหวัดลำปางมาร่วมเสนอแนะแนวทางการจัดกิจกรรม



ศิริรัตนา เสโลห์ นักวิชาการ สำนักงานเทศบาลนครลำปาง ตั้งข้อสังเกตว่า ผู้ใช้บริการในปัจจุบันมีความต้องการใช้พื้นที่ห้องสมุดที่หลากหลายขึ้น เช่น มีกลุ่มผู้ประกอบการขอใช้ห้องอเนกประสงค์เพื่อประชุมพูดคุยงานด้านธุรกิจ และในช่วงใกล้สอบน้องๆ นักเรียนจะใช้พื้นที่ห้องสมุดเป็น "จุดนัด

พบ" เพื่อคิหนังสือ โดยมีการจัดสรรพื้นที่กันเองว่า กลุ่มโรงเรียนไหนจะรวมตัวอยู่มุมไหนของห้องสมุด อาจเป็นไปได้ว่าปรากฏการณ์นี้จะเป็นโจทย์สำคัญสำหรับการปรับเปลี่ยนพื้นที่และการให้บริการของห้องสมุดในอนาคตข้างหน้า



ห้องสมุดเบอร์มิงแฮม

ศูนย์กลางวัฒนธรรมของเมือง

เปลี่ยนหลักคิดเรื่องห้องสมุด กับอนาคตที่เต็มไปด้วยอุปสรรค

ห้องสมุดเมืองเบอร์มิงแฮมเปิดให้บริการอย่างเป็นทางการเมื่อต้นเดือนกันยายน พ.ศ.2556 ด้วยเงินลงทุนในการปรับปรุงใหม่ถึง 189 ล้านปอนด์ แยกคนสำคัญที่มาร่วมงานในวันเปิดคือมาลาลา ยูซุฟไซ เด็กหญิงวัยรุ่นชาวปากีสถาน ผู้ทำงานรณรงค์ส่งเสริมสิทธิด้านการศึกษาของผู้หญิง จนถูกยิงที่ศีรษะโดยนักรบกลุ่มตาลีบัน และต่อมาเธอได้รับรางวัลโนเบลสาขาสันติภาพ

ในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของพิธีเปิดห้องสมุด เด็กหญิงผู้เป็นแรงบันดาลใจของคนทั่วโลกได้มอบหนังสือเรื่อง *The Alchemist* เขียนโดย เปาโล โคเอลโย (แปลเป็นภาษาไทยแล้วในชื่อ *ชุมทรัพย์ที่ปลายฝัน* โดย ชัยวัฒน์ สถาอานันท์) ให้กับห้องสมุดเป็นเล่มสุดท้ายที่นำไปขึ้นวางบนชั้น (ส่วนเล่มแรกที่นำขึ้นชั้นวาง คือ *The Hobbit* เขียนโดย เจ. อาร์. อาร์. โทลคีน)



มาลาลา ยูซุฟไซ ผู้ได้รับรางวัลโนเบลสาขาสันติภาพ พ.ศ.2557 ร่วมกล่าวในพิธีเปิดห้องสมุด

"หนังสือเป็นสิ่งมีค่า หนังสือบางเล่มทำให้คุณเดินทางย้อนเวลากลับไปหลายศตวรรษ และบางเล่มก็นำคุณไปยังอนาคต บางเล่มนำพาคุณสู่แก่นกลางด้านในของหัวใจ และบางเล่มก็นำคุณออกไปไกลโพ้นสู่อวกาศแสนกว้างใหญ่ มีคนเขียนไว้ว่า



ห้องซึ่งปราศจากหนังสือก็เหมือนร่างกายไร้ซึ่งวิญญาณ เมืองที่ไร้ห้องสมุดก็คงเหมือนกับป่าช้าหรือสุสาน" มาลากาลกล่าว

ว่ากันว่ารูปลักษณ์อาคารเดิมของห้องสมุดเมืองเบอร์มิงแฮม นั้นดูน่าเกลียด เก้าและค่อนข้างทรุดโทรม ถึงกับมีคนวิจารณ์ถึงประชดว่าคล้ายอาคารจอดรถที่คนขับต้องคิดแล้วคิดอีกว่าจะเสี่ยงเอารถเข้าไปจอดทิ้งไว้ข้างในดีหรือไม่ บ้างก็ว่าเหมือนตึกร้างน่ากลัวอย่างที่เห็นในหนังเรื่อง 'Attack the Block' แม้แต่เจ้าฟ้าชายชาร์ลส์ก็ยังเคยเอ่ยถึงห้องสมุดแห่งนี้ว่า มองดูเหมือนสถานที่ที่เก็บหนังสือซึ่งเตรียมจะเอาไปเผาทิ้งมากกว่าที่จะมีหนังสือเอาไว้อ่าน

การแปลงโฉมอาคารห้องสมุด ได้รับการออกแบบใหม่โดยสถาปนิกชาวคัทซ์จากบริษัท Mecanoo พื้นที่ใช้สอยกว่า 31,000 ตารางเมตร ใหญ่กว่าพื้นที่เดิมประมาณ 20% ทำให้กลายเป็นห้องสมุดประชาชนที่ใหญ่ที่สุดในอังกฤษและยุโรป มีหนังสือมากถึงหนึ่งล้านเล่ม (ข้อมูลบางแหล่งระบุว่ามากกว่าสองล้านเล่ม) แต่ให้บริการยืมคืนประมาณ 4 แสนเล่ม (อีกจำนวนหลายแสนเล่มถูกเก็บไว้ในห้องเก็บเอกสารสำคัญ)

ห้องสมุดแห่งใหม่มีความโดดเด่นด้านสถาปัตยกรรมจนเป็นสถานที่อันเป็นหมุดหมายสำคัญในเมืองอุตสาหกรรมอย่างเบอร์มิงแฮม เมืองซึ่งมีศิลปะและวัฒนธรรมเจริญรุ่งเรืองอยู่



ห้องสมุดคือแหล่งหนังสือมาเป็นแหล่งศึกษาค้นคว้าแสวงหาความรู้ ซึ่งการคิดเช่นนี้ไม่ได้ทำให้มีต้นทุนใดๆ เพิ่มขึ้น ยกตัวอย่างเช่น การอนุญาตให้กลุ่มละครเข้ามาใช้ห้องที่ยังไม่มีคนจองโดยไม่คิดค่าเช่า แล้วแลกเปลี่ยนเป็นการแสดงที่เปิดให้ชมฟรีในช่วงเวลาเย็นสักครั้งหนึ่ง ในทางกลับกันห้องสมุดสามารถเชื่อมโยงการแสดงฟรีกับกิจกรรมส่งเสริมการอ่านหนังสือเกี่ยวกับหนังสือหรือละครที่มีอยู่ในห้องสมุดได้ด้วยซ้ำ เรื่องเช่นนี้ขอเพียงให้มีนวัตกรรมความคิดบวกกับจินตนาการอีกเล็กน้อยก็ทำได้ไม่ยาก

แล้ว แนวคิดโดยย่อของการออกแบบอาคารประกอบด้วย แนวความคิดเชิงวิสัยทัศน์สามข้อ (1) จะต้องเชื่อเชิญต้อนรับและเข้าถึงง่าย (2) จะต้องเป็นส่วนหนึ่งของพื้นที่สาธารณะและผสมผสานกลมกลืนไปกับที่ตั้งศูนย์กลางเมือง (3) คึงดูคผู้ใช้ให้ก้าวเข้ามาสู่การเดินทางแห่งการเรียนรู้และการสำรวจค้นหา

การบูรณะปรับปรุงที่อยู่เรียบง่ายมากๆ อย่างหนึ่งคือ การทำผนังเป็นกระจก ซึ่งให้ความรู้สึกเชิญชวนผู้คนที่จะเดินผ่านไปมากกว่า สิ่งนี้แสดงให้เห็นถึงหลักคิดที่เปลี่ยนไปจากเดิมว่า

พร้อมๆ กับการปรับปรุงอาคารใหม่ ภาพลักษณ์ห้องสมุดเมืองเบอร์มิงแฮมก็ถูกปรับเปลี่ยนไปเป็น "หน้าร้านของเมืองวัฒนธรรมของเมือง" ทั้งนี้เพราะห้องสมุดแห่งนี้ตั้งอยู่ในย่านที่มีผู้คนหนาแน่นมากที่สุด บริเวณจัตุรัสเซนทีนารี (Centenary Square) ใจกลางเมือง เป็นอาคารสูง 10 ชั้น มีทางเดินบนคาถฟ้าหลังคาซึ่งตกแต่งไว้ด้วยสวนต้นไม้ร่มรื่น ส่วนยอดเป็นโดมสีทอง อุปมาเปรียบคั้งกระโจมไฟสัญญาณ (ทางวัฒนธรรม) ที่กำลังส่องแสง พื้นที่ชั้นล่างของอาคารจะมีทางเดินเชื่อมกับ Birmingham Repertory Theatre โดยแบ่งใช้เคาน์เตอร์ต้อนรับร่วมกันสำหรับทั้งสองหน่วยงาน



ห้องเชคสเบียร์รำลึก

ห้องสมุดเป็นโครงการสำคัญ (flagship project) ของสภาเมือง เบอร์มิงแฮมตามแผนพัฒนาเมืองใหญ่ระยะ 20 ปี และเป็นตัวอย่างที่ชี้ให้เห็นว่าห้องสมุดสามารถกลายเป็นส่วนสำคัญที่ตั้งอยู่ใจกลางพื้นที่ของชุมชนได้ วิธีการซึ่งถูกนำมาใช้บริหารภายใต้แนวคิดดังกล่าวคือการกำหนดให้ห้องสมุดมีฐานะเป็นศูนย์กลางทางวัฒนธรรม (cultural hub) ดังนั้นจึงต้องมีคอลเลกชันระดับโลก (world-class) ทั้งที่เป็นเอกสารจดหมายเหตุ รูปภาพ และหนังสือหายาก ตัวอย่างเช่นการจัดทำห้องเชคสเบียร์รำลึก รวบรวมหนังสือของเชคสเบียร์ไว้มากกว่า 4 หมื่นเล่ม รวมทั้งต้นฉบับผลงานของมหากวีผู้นี้ครบชุด

นับตั้งแต่การพิมพ์ครั้งที่หนึ่งถึงสี่ นอกจากนั้นยังมีพื้นที่สำหรับนักอ่านวรรณกรรมที่คุ้นเคยกับเครื่องมือดิจิทัล ไม่ว่าจะเป็นแท็บเล็ต จอภาพระบบสัมผัส และไอแพด มีห้องสมุดสำหรับเด็ก ห้องจัดแสดงนิทรรศการและงานศิลปะ ห้องประชุมสำหรับจัดกิจกรรมหรือฉายภาพยนตร์ขนาด 300 ที่นั่ง ห้องสมุดดนตรีและห้องปฏิบัติการทางดนตรี ศูนย์รวมมัลติมีเดียลานกิจกรรมการแสดงและอัมเจอร์รี่ที่นั่งชม ร้านกาแฟ ร้านจำหน่ายของที่ระลึก ทั้งหมดนี้บ่งชี้ว่าห้องสมุดเป็นไปได้อย่างมากายทั้งการส่งออกเชิงสร้างสรรค์และการแสดงในฐานะที่เป็นการเรียนรู้

ไบรอัน แกมเบลล์ ผู้อำนวยการห้องสมุดเมืองเบอร์มิงแฮม กล่าวว่า "เราต้องการกระตุ้นให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ ผู้คนสามารถสืบค้นข้อมูลสารสนเทศได้จากทุกแหล่ง ไม่ใช่เพียงหนังสือ แต่รวมถึงแหล่งที่เพิ่มพูนทักษะในการเรียนรู้ด้วย เช่น คนตรี ภาพยนตร์ รวมถึงสิ่งต่างๆ มากมายเท่าที่จะเป็นไปได้ที่เกี่ยวข้องกับการคิด หนังสือเป็นเครื่องมือชั้นเลิศในการจับประเด็นและสื่อสารการคิด แต่หนังสือไม่ใช่เครื่องมือเพียงชนิดเดียว เวลานี้ข้อมูลสารสนเทศที่ส่งมอบแก่ผู้ใช้กำลังกลายเป็นดิจิทัลมากขึ้น บทบาทของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-books) ในห้องสมุดอนาคตจะทวีความสำคัญขึ้น แต่ห้องสมุดยังเตรียมการเกี่ยวกับเรื่องนี้ไม่รอบคอบและลงมือทำน้อยเกินไป เราจะต้องพยายามสร้างรูปแบบการดำเนินงานที่รองรับการขยายตัวของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ให้มากขึ้น

"จุดมุ่งหมายของห้องสมุดควรจะเป็นไปเพื่อการปรับปรุงคุณภาพชีวิตของประชาชน เปลี่ยนชะตากรรมของพวกเขา และให้แรงบันดาลใจแก่พวกเขาสำหรับอนาคต ดังนั้นห้องสมุดจึงต้องเชิญชวนผู้คนให้มาร่วมเดินทางจากข้อมูลสารสนเทศ (ค้นหา) ไปสู่การเรียนรู้ (ค้นพบ) เพื่อบรรลุถึงผลลัพธ์คือ การสร้างความรู้สำหรับตนเอง จุดเน้นของห้องสมุดสมัยใหม่นั้นอยู่ที่การค้นคว้าและเรียนรู้ เพราะคนเราเรียนรู้ได้มากมายหลายวิธีนอกเหนือไปจากตำรา พวกเขาสามารถเรียนรู้จากสิ่งแวดล้อมที่เขายู่ ผ่านการสนทนากับคนอื่น ๆ ผ่านการสอนในรูปแบบบรรยายหรือเวิร์คช็อป หรือผ่านบางสิ่งที่ไม่ใช่การเรียนรู้โดยตรง เช่น ภาพยนตร์หรือแม้แต่การเดินร่ำ ผู้คน



ไบรอัน แกมเบลล์

เรียนรู้ด้วยการตีความและแปลความหมายของสารสนเทศทางวัฒนธรรมตามโลกทัศน์ของเขาให้กลายเป็นความรู้ของตัวเอง" ไบรอันอธิบาย

"เราเคยเถียงกันว่าควรจะเรียกสิ่งนี้ว่า 'ห้องสมุด' หรือไม่? ผมคิดว่าแนวความคิดโดยรวมเกี่ยวกับมโนทัศน์ 'ห้องสมุด' จำเป็นต้องถูกสร้างและนำเสนอขึ้นใหม่ อันที่จริงรูปแบบการดำเนินงานที่เกี่ยวข้องกับหนังสือและสารสนเทศไม่ได้เปลี่ยนไปมากกว่าเดิมสักเท่าไรนักหรอก แต่สถานที่แห่งนี้ไปไกลกว่าความเป็น 'ห้องสมุด' เสียแล้ว เพราะได้กลายเป็น 'ศูนย์กลางความรู้' (knowledge hub) อย่างแท้จริง"



ห้องสมุดเมืองเบอร์มิงแฮมคือหนึ่งในห้องสมุดสายพันธุ์ใหม่ที่เป็นห้องสมุดขนาดยักษ์ ซึ่งเกิดขึ้นมาในขณะที่ห้องสมุดขนาดเล็กกำลังต่อสู้เพื่อความอยู่รอด โดยมีขอบเขตการให้บริการที่กว้างขวางขึ้น มีพื้นที่และสิ่งอำนวยความสะดวกมากมาย ด้วยแนวคิดที่ว่าห้องสมุดขนาดใหญ่ซึ่งมีฟังก์ชันการใช้งานหลากหลายย่อมดีกว่าและเหมาะสมกับความต้องการของชุมชนและผู้ใช้ที่มีความแตกต่างหลากหลาย อีกทั้งยังสามารถนำเสนอกิจกรรมวัฒนธรรมและความบันเทิงนอกเหนือไปจากการเรียนรู้และการเข้าถึงข้อมูลสารสนเทศ

กระนั้นก็ตาม เพียงแค่ปีเศษหลังจากเปิดให้บริการห้องสมุดเมืองเบอร์มิงแฮมแห่งใหม่ วิกฤติด้านงบประมาณก็ส่งผลกระทบต่อห้องสมุด ในเดือนธันวาคม 2557 สภาเมืองเบอร์มิงแฮมแถลงถึงแผนงานพัฒนาห้องสมุด โดยประกาศลดเวลาการให้บริการลงจาก 73 ชั่วโมง เหลือ 40 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ และจะเลิกจ้างเจ้าหน้าที่ซึ่งทำงานซ้ำซ้อนและมีอยู่มากเกินไปประมาณครึ่งหนึ่งหรือกว่า 100 ตำแหน่ง เพื่อที่จะ

สามารถตัดงบประมาณค่าใช้จ่ายด้านการบริหารจัดการลงได้ปีละ 1.5 ล้านปอนด์จากทั้งหมด 10 ล้านปอนด์

ภายหลังการแถลงของสภาเมือง *ไบรอัน แกมเบลล์* ก็ประกาศจะลาออกจากตำแหน่งผู้อำนวยการห้องสมุดในต้นปี 2558

ก่อนหน้านี้ *ไบรอัน*เคยให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับประเด็นการตัดงบประมาณห้องสมุดไว้ว่า เขาก่อนข้างสงสัยว่าเหตุใดห้องสมุดจึงมักจะเป็นหน่วยงานลำดับแรกๆ ที่ถูกตัดงบประมาณ ในขณะที่ข้อเท็จจริงก็ชัดเจนว่าห้องสมุดประชาชนได้รับงบประมาณเป็นสัดส่วนที่น้อยมากๆ เมื่อเทียบกับเงินรายได้ของรัฐ "ต่อให้คุณตัดรายการเกี่ยวกับห้องสมุดประชาชนทั้งหมดออกจากงบประมาณ มันก็แทบจะไม่ได้ช่วยแก้ไขปัญหาวิกฤติงบประมาณที่เรากำลังเผชิญกันอยู่นี้เลย"

ปัญหาด้านงบประมาณน่าจะส่อเค้าลางให้เห็นมาก่อนหน้านี้แล้ว จากการให้สัมภาษณ์หลังเปิดให้บริการห้องสมุดแห่งใหม่

เพียงไม่กี่เดือนว่า "เราจำเป็นต้องหาหนทางสร้างรายได้ในเชิงพาณิชย์ให้มากขึ้น ต้องคิดหาวิธีนำเอาทรัพย์สินบางส่วนไปใช้ก่อให้เกิดมูลค่า ไม่ว่าจะเป็นการให้เช่าเครื่องมือ เครื่องมือ เปิดให้เช่าพื้นที่เป็นร้านค้าหรือขายเครื่องมือและของว่าง รวมไปถึงการหาผู้สนับสนุนทางการเงินจากภาคธุรกิจหรือองค์กรการกุศลเอกชน และถ้าหากมีการลดชั่วโมงการให้บริการและลดจำนวนเจ้าหน้าที่ห้องสมุด การให้ยืมอุปกรณ์หรือสิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ อาจจะต้องนำระบบบริการตนเองเข้ามาแทน"

นอกจากนี้ เขายังบอกเล่าให้ฟังถึงแผนการที่จะดึงหน่วยงานพันธมิตรเข้ามาใช้ประโยชน์ร่วมในอาคารแห่งนี้ โดยอาศัยฐานลูกค้าที่เข้ามาใช้ห้องสมุด ซึ่งประมาณการว่าจะสูงถึง 3.5-4 ล้านคนในปีแรกที่เปิดบริการ มาเป็นปัจจัยดึงดูด ในเวลานั้นมีข้อตกลงร่วมกันแล้วกับ 2 หน่วยงาน คือ British Film Institute ซึ่งจะจัดภาพยนตร์เก่าหายากมาไว้ให้กับห้องสมุดสำหรับจัดฉาย และความร่วมมือกับหน่วยงานพัฒนาวรรณกรรม ชื่อ Writing West Midlands เทรียมการจัดงานเทศกาลหนังสือเบอร์มิงแฮม (Birmingham Book Festival) ส่วนรายอื่นๆ ที่อยู่ระหว่างการเจรจามีทั้งมหาวิทยาลัย บริษัทเทคโนโลยีระดับสูงของเอกชน ธุรกิจและผู้ให้บริการด้านสุขภาพ

แปลและเรียบเรียงจาก

<https://dawnoftheunread.wordpress.com/2013/09/09/library-of-birmingham-or-library-of-the-future/>
<http://www.thebookseller.com/feature/inside-library-birmingham>
<http://www.vvbad.be/future-cities-future-libraries>
<http://www.economist.com/blogs/prospero/2013/09/library-birmingham> (6 September 2013)
www.birminghampost.co.uk (11 December 2014)

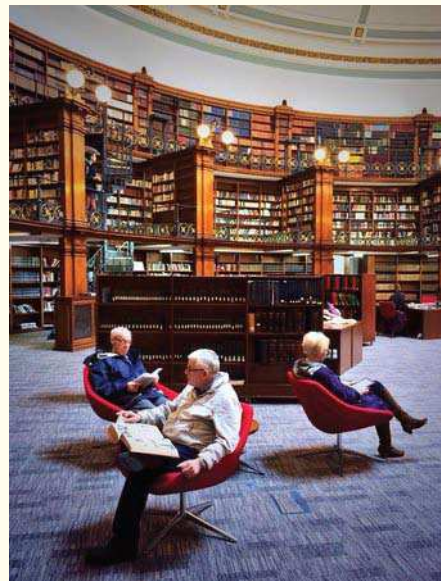
แหล่งรูป

library of Birmingham

แผนดำเนินการหลายอย่างอาจหยุดชะงักหลังจากที่สภาเมืองประกาศตัดงบประมาณ แต่อาคารห้องสมุดที่ออกแบบปรับปรุงใหม่จนกลายเป็นหมุดหมายของเมือง (landmark) ทั้งด้านวัฒนธรรมและแหล่งท่องเที่ยว มีผู้ใช้บริการจำนวนมหาศาล และกิจกรรมที่ตอบสนองพฤติกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายคือรูปธรรมซึ่งแสดงให้เห็นว่าความปรารถนามุ่งมั่นที่จะเป็นห้องสมุดแห่งอนาคต สำหรับเมืองแห่งอนาคต คงไม่ได้เปลี่ยนแปลงไปง่ายๆ ดังเช่นที่ *ไบรอัน แกมเบลล์* เคยตั้งความหวังเอาไว้ว่า

"สิ่งสำคัญที่เราทำไม่ใช่แค่การก่อสร้างห้องสมุด แต่เราเป็นส่วนหนึ่งของการฟื้นฟูก่อร่างสร้างชีวิตใหม่ให้กับเมืองเบอร์มิงแฮม เราเป็นส่วนหนึ่งของการเก็บรักษาและสืบทอดมรดกที่ได้รับมาจากบรรพบุรุษซึ่งจะยืนยงคงอยู่ต่อไปอีกหลายทศวรรษ และด้วยความหวังว่าวัฒนธรรมของเมืองจะให้นิยามความหมายใหม่แก่ห้องสมุด นั่นคือสิ่งซึ่งเป็นความภาคภูมิใจอย่างแท้จริง"

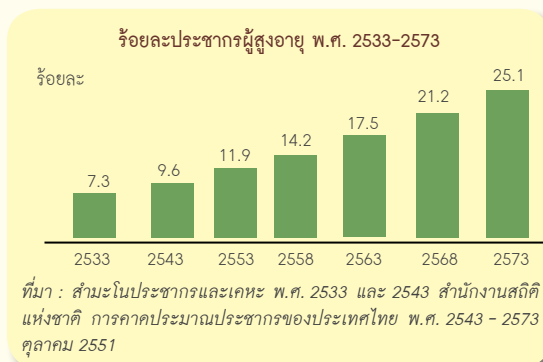
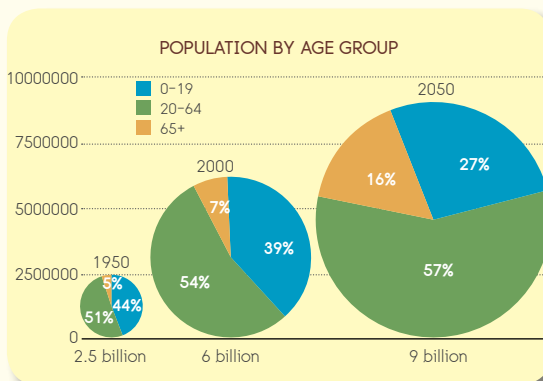
ชะตากรรมของห้องสมุดเมืองเบอร์มิงแฮมจะเดินหน้าต่อไปสู่จุดหมายที่วาดหวังไว้ได้หรือไม่และอย่างไร จึงน่าสนใจและน่าติดตามอย่างยิ่ง



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





บรรยากาศการอ่านหนังสือของผู้สูงอายุ ในห้องสมุดของแคว้น Norfolk ประเทศอังกฤษ

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

ผู้สูงอายุเป็นกลุ่มคนที่มีเวลาว่าง และจำนวนมากยังคงเป็นผู้ที่สนใจในการแสวงหาความรู้ แต่ในขณะที่เดียวกันก็เป็นวัยที่ต้องการการพึ่งพาที่สูงขึ้นเนื่องจากอาจมีภาวะการเจ็บป่วยและทุพพลภาพ จุดยืนของห้องสมุดท่ามกลางคลื่นมหาชนสูงวัยก็คือ การปรับตัวให้เป็นองค์กรเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต บนหลักการของการเข้าถึงและเท่าเทียม กรณีที่โดดเด่นมาก



บรรณารักษ์ทำหน้าที่แนะนำการใช้คอมพิวเตอร์พื้นฐานเพื่อให้ผู้สูงอายุรู้จักใช้งาน และเข้าถึงข้อมูลได้ด้วยตัวเอง

คือออสเตเลียซึ่งมีนโยบายที่ชัดเจนและห้องสมุดระดับท้องถิ่นต่างก็ดำเนินการสอดคล้องกันอย่างถ้วนหน้า 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 จากห้องสมุดสปีคอาล์ละนับสิบเล่ม

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 เพื่อให้ผู้สูงอายุได้รำลึกและบอกเล่าเรื่องราวความหลังที่ตนเคยมีประสบการณ์ร่วม ถือเป็นส่วนหนึ่งของการจัดทำบันทึกอดีตจากคำบอกเล่าซึ่งมีคุณค่าในแง่ประวัติศาสตร์ความทรงจำทางสังคม และเป็นแหล่งข้อมูลให้นักประวัติศาสตร์หรือผู้สนใจได้เข้ามาสืบค้น ตรวจสอบ วิจัยและตีความ

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 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://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://patersonimes.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



10 เคล็ดลับจัดพื้นที่ห้องสมุดให้ “ว้าว!”

ประสบการณ์จากเยอรมนี

ดร.เกลาส์ อูลริช แวร์เนอร์*

1. เหมาะสมกับการใช้งาน (Functional)

พื้นที่ห้องสมุดควรออกแบบให้สามารถใช้งานได้มีประสิทธิภาพ 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)

ห้องสมุดควรสร้างสภาพแวดล้อมที่หลากหลายสำหรับผู้ที่มีพฤติกรรมและความต้องการแตกต่างกัน 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.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>

ท้ายเล่ม



ห้องสมุดลด ความต้องการ บรรณารักษ์ยิ่งขึ้น

ในภาวะที่ข้อมูลสารสนเทศจำนวนมากไหลเวียนผ่านทางออนไลน์ ห้องสมุดดั้งเดิมกำลังสูญเสียบทบาทในฐานะที่เป็นผู้ให้บริการสารสนเทศ แต่บทบาทของบรรณารักษ์กลับจะมีความสำคัญมากยิ่งขึ้นกว่าที่เคยเป็นมา นี่คือนิพจน์ซึ่งอาร์. เดวิด แลนเคส (R. David Lankes) ผู้เขียนหนังสือชื่อ *The Atlas of New Librarianship* (สำนักพิมพ์ MIT Press, 2011) ได้กล่าวถึงไว้ในหนังสือเล่มนี้

เดวิด แลนเคส เป็นบรรณารักษ์และนักอนาคตศึกษาด้านห้องสมุด ดำรงตำแหน่งผู้อำนวยการโครงการห้องสมุดและสารสนเทศศาสตร์แห่งมหาวิทยาลัยชิราคิวส์ และยังเป็นรองศาสตราจารย์ประจำคณะสารสนเทศศึกษาของมหาวิทยาลัยแห่งนี้ เขามองว่าบทบาทของบรรณารักษ์กำลังวิวัฒน์ก้าวหน้าไปสู่สิ่งที่เรียกว่า "ผู้อำนวยให้เกิดการสนทนาพูดคุย" ซึ่งก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์กับชุมชนในการสนับสนุนความต้องการข้อมูลข่าวสารและการเรียนรู้ของคนแต่ละคน

"ห้องสมุดจำเป็นต้องมีอะไรที่มากกว่าหนังสือ เพราะเวลานี้เด็ก ๆ กำลัง 'อ่าน' กันจริงๆ มากกว่าที่ได้เคยอ่านมาก่อน ซึ่งมันเป็นมากกว่าหนังสือ ตัวอย่างเช่นเว็บไซต์และเกมออนไลน์..."

"คนจำนวนมากมักจะมองห้องสมุดในฐานะที่เป็นสถานที่เพื่อการเข้าถึงและบริโศกสารสนเทศเท่านั้น ไม่ใช่สถานที่เพื่อการสื่อสารพูดคุยแลกเปลี่ยนความรู้ ดังนั้นห้องสมุดจึงควรที่จะค่อยๆ ปรับบทบาทหรือสถานที่ให้เกี่ยวข้องกับกิจกรรมที่มีการคิดต่อสัมพันธ์กันหรือการสื่อสารพูดคุยกันให้มากขึ้น"

เขากล่าวว่าถ้าหากเรามีมุมมองต่อ 'บรรณารักษ์' ว่าเป็นเพียงผู้รวบรวมและดูแลระบบหนังสือซึ่งเป็นสิ่งที่จับต้องได้ทางกายภาพเท่านั้น ความต้องการบรรณารักษ์ก็คงจะลดน้อยลงในโลกที่เป็นจริง เนื่องจากจำนวนห้องสมุดมีแนวโน้มลดลง แต่ถ้าเรามองการเปลี่ยนแปลงในโลกดิจิทัลซึ่งมีข้อมูลสารสนเทศจำนวนมากที่จำเป็นต้องถูกจัดการและจัดระบบให้สามารถสืบค้นง่าย ก็เท่ากับว่ามีห้องสมุดอีกหลายแห่งกำลังเปิดใหม่ และนั่นหมายความว่าความต้องการบรรณารักษ์จะต้องเพิ่มขึ้น

"ผมให้ความสนใจหลักอยู่ที่บรรณารักษ์ ไม่ใช่ห้องสมุด เพราะว่า 'คน' ต่างหากละที่เป็นผู้สร้างบางสิ่งให้เกิดขึ้น ผมทำนายว่าในอนาคตจะเหลือห้องสมุดน้อยลง แต่บรรณารักษ์ยุคใหม่จะเพิ่มมากขึ้น ในขณะที่สิ่งอำนวยความสะดวกหรือบริการทั้งหลายกำลังเกิดการเปลี่ยนผ่าน ห้องสมุดกายภาพจะกลายเป็นสถานที่ที่ซึ่งชุมชนได้มาพบปะสนทนาและรวมกลุ่มแลกเปลี่ยน

ความคิดกัน พื้นที่ที่บรรณารักษ์ทำงานจะเป็นแค่สถานที่ซึ่งเรียบง่ายแค่พอมีที่ให้บรรณารักษ์นั่ง ส่วนสื่ออิเล็กทรอนิกส์คือสิ่งซึ่งมีไว้ให้ผู้ใช้บริการได้ใช้ค้นคว้าและอ่าน"

แลนเคส เห็นว่าการเปลี่ยนแปลงไปสู่ยุคดิจิทัลเป็นผลดีต่อผู้ใช้บริการห้องสมุด แต่ทักษะที่มีต่อบทบาทภารกิจของห้องสมุดจะต้องเปลี่ยนไปด้วย

"ถ้าคุณพิจารณาห้องสมุดในฐานะที่เป็นแหล่งเก็บหนังสือเล่มที่นับวันจะเพิ่มมากขึ้นจนแออัดและกำลังถูกยัดไว้จนเต็มชั้นวางนั้นเป็นภาพที่ชวนให้น่าขนลุกมากนะ แต่เรื่องพวกนี้กลับถูกมองว่าไม่ใช่อะไรที่ต้องขบคิด ในทางกลับกัน มันจะวิเศษมากสักแค่ไหนถ้าคุณพิจารณาภารกิจของห้องสมุดในฐานะที่เป็นแหล่งเพิ่มพูนความรู้ให้แก่ชุมชน โดยเชื่อว่าผู้ใช้บริการสามารถสร้างความรู้ได้ด้วยตัวเอง แสดงว่ายังมีสารสนเทศมากขึ้นและสามารถเข้าถึงได้อย่างสะดวกหรือมีช่องทางหลากหลายเท่าไร ก็จะต้องมากขึ้นกับการสร้างความรู้ ซึ่งก็มีเพียงห้องสมุดเสมือนในโลกดิจิทัลเท่านั้นที่สามารถตอบสนองบทบาทภารกิจดังกล่าว และตอบโต้ภัยความต้องการสารสนเทศและการสร้างความรู้ของผู้คนได้"

แปลและเรียบเรียงใหม่จาก

<http://www.wfs.org/content/futurist-interviews-librarian-futurist-david-lankes>
<http://mitpress.mit.edu/books/atlas-new-librarianship>

แหล่งภาพ

<http://i0.wp.com/retrofitmagazine.com/wp-content/uploads/2015/08/Library-technology-updates-2-photo1.png>
<http://quartz.syr.edu/blog/wp-content/uploads/2012/04/SmallAtlas.jpg>

The Atlas of New Librarianship

แผนที่นำทางสู่การเป็นบรรณารักษ์ยุคใหม่

ห้องสมุดดำรงอยู่มาเป็นเวลานานนับพันปี แต่ทุกวันนี้ห้องสมุดกำลังค้นหาขอบเขตงานตนเอง เพื่อให้มีที่ยืนอันมั่นคงในสภาพแวดล้อมของข้อมูลสารสนเทศซึ่งกระจายตัวหลากหลาย และกลายเป็นดิจิทัลมากขึ้นเรื่อยๆ วิชาชีพบรรณารักษ์คืออะไรในเมื่อนับวันแทบจะไม่หลงเหลือความเกี่ยวข้องกันเกี่ยวกับงานเกี่ยวกับหนังสือในห้องสมุด

หนังสือเล่มนี้ *เควิด แลนเคส* มีข้อเสนอต่อภูมิทัศน์ใหม่สำหรับบรรณารักษ์ปฏิบัติทั้งหลาย เขาอธิบายว่าความเป็นบรรณารักษ์แนวใหม่ไม่ได้วางอยู่บนฐานของเรื่องหนังสือและวัตถุที่มีมนุษย์สร้างขึ้น แต่วางอยู่บนฐานของเรื่องความรู้และการเรียนรู้ เขาแนะนำว่าภารกิจใหม่ของบรรณารักษ์คือการส่งเสริมสังคมให้ดีขึ้นผ่านการสนับสนุนหรืออำนวยความสะดวกให้เกิดการสร้างความรู้ในชุมชน วิสัยทัศน์สำหรับวิชาชีพบรรณารักษ์แนวใหม่ต้องก้าวไปไกลกว่าการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีสารสนเทศและอินเทอร์เน็ตที่เกี่ยวข้องกับห้องสมุด แต่จะต้องจัดเตรียมรากฐานอันมั่นคงสำหรับการส่งเสริมให้เกิดการสร้างความรู้

แลนเคสได้สร้างความหมายของบรรณารักษ์ขึ้นมาใหม่ รวมถึงแนวปฏิบัติของห้องสมุด โดยใช้แนวคิดพื้นฐานที่ว่าความรู้ถูกสร้างขึ้นได้แม้จะเป็นเพียงแค่การสนทนากัน บรรณารักษ์แนวใหม่จะต้องทำงานในลักษณะคล้ายกับเป็นผู้เอื้ออำนวยให้เกิดการสนทนาพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เสาะแสวงหาสิ่งที่คิดว่า จับประเด็น เก็บรวบรวมความรู้ และกระจายเผยแพร่เนื้อหาสาระการเสวนาของชุมชน

เพื่อที่จะช่วยนำทางบรรณารักษ์ไปสู่ภูมิภาคใหม่ดังกล่าว แลนเคสเสนอแผนที่อันเป็นตัวแทนภาพของลักษณะงานที่สามารถนำไปใช้เป็นการสำรวจและค้นพบแนวทางการทำงานใหม่ๆ โดยมีข้อตกลงเกี่ยวกับวิชาชีพบรรณารักษ์ซึ่งเป็นที่ยอมรับกันมากกว่า 140 ข้อ เริ่มตั้งแต่ทฤษฎีไปจนถึงตัวอย่างวิธีปฏิบัติ แล้วร้อยเรียงเรื่องราวอย่างสมเหตุสมผลด้วยการจัดกลุ่มข้อตกลงทั้งหลายให้เป็นระบบ เพื่อที่จะอธิบายถึงแนวความคิดหลัก การสร้างมโนทัศน์ รวมไปถึงทักษะและคุณค่าต่างๆ

ผู้เขียนไม่มีเจตนาให้หนังสือเล่มนี้เป็นคัมภีร์ แต่ตั้งใจให้ผู้อ่านนำไปใช้เป็นเครื่องมือชนิดหนึ่งตามแต่จุดประสงค์ ไม่ว่าจะใช้เป็นตำรา เป็นคู่มือสำหรับการสนทนา เป็นแนวทางสำหรับการสร้างภาคีเครือข่าย หรือกระทั่งเป็นข้อเรียกร้องให้ลงมือทำ





สำนักงานอุทยานการเรียนรู้

สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) สำนักงานนายกรัฐมนตรียุคใหม่

เลขที่ 999/9 อาคารสำนักงานเซ็นทรัลเวิลด์ ชั้น 17

ด.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

