

ห้องสมุดและพื้นที่เพื่อการเรียนรู้ที่เหนือกว่า – ทิศทางและแนวคิด

เลส วัตสัน (Les Watson)

ที่ปรึกษาด้านห้องสมุดและพื้นที่เพื่อการเรียนรู้

เมื่อบรรณารักษ์ได้รับมอบหมายให้ปรับปรุงห้องสมุด พวกเขา มักมอบความรับผิดชอบโครงการให้อยู่ในความดูแลของสถาปนิกหรือมัณฑนากร ในความเป็นจริงแล้ว โครงการจะสำเร็จหรือไม่ขึ้นอยู่กับความรู้และวิสัยทัศน์ของบรรณารักษ์ ซึ่งต้องผสมผสานความรู้ด้านวิชาชีพเข้ากับทิศทางและแนวคิดที่อุบัติขึ้นทั่วโลก รวมทั้งจะต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการสังเคราะห์ปัจจัยเหล่านี้เป็นวิสัยทัศน์แห่งอนาคต บทความนี้อธิบายเกี่ยวกับอุปสรรคท้าทายที่เกิดกับห้องสมุดในช่วงต้นศตวรรษที่ 21 รวมทั้งทิศทางและแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาพื้นที่ห้องสมุดเพื่อตอบสนองอุปสรรคท้าทายเหล่านั้น ซึ่งจะสร้างพื้นฐานในกระบวนการคิดใคร่ครวญถึงลักษณะที่เป็นไปได้ของห้องสมุดกายภาพแห่งอนาคต

ห้องสมุดกับการเรียนรู้

ห้องสมุดในสหราชอาณาจักรประสบกับภาวะยากลำบากเนื่องจากวิกฤติเศรษฐกิจในปี พ.ศ. 2551 ห้องสมุด 157 แห่งปิดตัวลง และห้องสมุดอีก 225 แห่งอยู่ในภาวะเสี่ยงต่อการปิดตัว ช่วงเวลาที่ปีบคั้นนี้เป็นปัจจัยหลักที่กระตุ้นการตั้งคำถามต่อการคงห้องสมุดไว้เป็นพื้นที่กายภาพ อีกปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลกระทบต่อห้องสมุดคือการเติบโตอย่างมโหฬารของทรัพยากรสารสนเทศบนอินเทอร์เน็ต คือไม่เพียงในแง่การเข้าถึงสารสนเทศ แต่เป็นการสร้างโอกาสสำหรับการเรียนรู้ส่วนบุคคลมากขึ้นกว่าที่เคยเป็นมา ดังนั้นการเน้นว่าห้องสมุดเป็นองค์ประกอบสำคัญของโครงสร้างพื้นฐานด้านการเรียนรู้ของชาติเสมือนกับโรงเรียน วิทยาลัย มหาวิทยาลัย หอจดหมายเหตุ และพิพิธภัณฑ์ จึงเป็นโอกาสให้กับห้องสมุดในการครองพื้นที่อยู่ในโครงสร้างการเรียนรู้ของชาติไปด้วย

ในช่วงปลายศตวรรษที่ 20 และต้นศตวรรษที่ 21 ทฤษฎีและโมเดลการรู้สารสนเทศได้ถูกพัฒนาขึ้นในบริบทห้องสมุด โดยเฉพาะความเชื่อว่าการเรียนรู้จะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อประสบการณ์และการเรียนรู้ผ่านระยะไตร่ตรอง (reflection) เพื่อเรียนรู้จากประสบการณ์นั้น รวมทั้งเพื่อวางแผนและรับประสบการณ์ครั้งใหม่

ในศตวรรษที่ 21 ทักษะเทคโนโลยีได้กลายเป็นองค์ประกอบสำคัญในการเข้าถึงและการบริหารสารสนเทศ รวมทั้งการพัฒนาองค์ความรู้ใหม่ การขาดสมรรถนะด้านการใช้เทคโนโลยีเป็นอุปสรรคอย่างใหญ่หลวงต่อการเข้าถึงและใช้สารสนเทศ เราต้องคิดทบทวนเกี่ยวกับการให้บริการห้องสมุดและพื้นที่เพื่อการเรียนรู้ ซึ่งเป็นคุณูปการที่ห้องสมุดจะมีต่อชุมชนและบุคคลได้ นอกจากนี้ เราต้องปรับทัศนคติที่มีต่อผู้ใช้บริการจากผู้บริหารโรคสารสนเทศเป็นผู้สร้างและผู้ผลิตองค์ความรู้

การเปลี่ยนแปลงเข้าสู่ยุคสารสนเทศได้ก่อให้เกิดสังคมมโนทัศน์ (conceptual society) ซึ่งหมายถึงสังคมที่ให้คุณค่ากับลักษณะบุคคล เช่น ความคิดสร้างสรรค์และการเข้าใจถึงความรู้สึก ซึ่งประกอบกันเป็นพื้นฐานใหม่ของศักยภาพการแข่งขันของชาติ การศึกษาเป็นเพียงทรัพยากรเดียวซึ่งเรามีเพื่อใช้แข่งขันทาง

เศรษฐกิจ ดังนั้นห้องสมุดจึงควรเป็นส่วนต่อขยายของห้องเรียน และพื้นที่ห้องสมุดจะต้องก่อปรด้วยศิลปะ วิชาการสอนแนวใหม่ รวมถึงวิธีการที่สนับสนุนการเกื้อกูลและการมีปฏิสัมพันธ์

การเรียนรู้เป็นกระบวนการทางสังคมอย่างเห็นได้ชัด ในความเป็นจริง การเรียนรู้มิได้เกิดขึ้นเพราะ การสอน แต่เป็นผลจากกรอบทางสังคมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ การสนทนาเป็นองค์ประกอบสำคัญของ ปฏิสัมพันธ์ส่วนใหญ่ของมนุษย์ มีบทบาทหลักในกิจกรรมการเรียนรู้ (และการสอน) ทั้งหมด ห้องสมุดและพื้นที่ การเรียนรู้ใหม่สมควรสะท้อนความหลากหลายของรูปแบบการสนทนา เพื่อสร้างสมดุลระหว่างการสร้างความ เข้าใจผ่านกระบวนการทางสังคมและการสืบค้นสารสนเทศผ่านกระบวนการการเรียนการสอน ห้องสมุด ควรสร้างบรรยากาศและประสบการณ์ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนทำทหายและพัฒนากรอบความเข้าใจของพวกเขา ผ่านการสนทนาในหลายรูปแบบเท่าที่จะเป็นไปได้

พื้นที่เพื่อการเรียนรู้สามารถจำแนกเป็น 4 ประเภท ได้แก่

(1) พื้นที่เพื่อการเรียนรู้ในชุมชนซึ่งมีชีวิตชีวาและสร้างการมีส่วนร่วมอย่างมาก

(2) พื้นที่เพื่อการเรียนรู้ซึ่งสร้างการพึ่งพาและปฏิสัมพันธ์สำหรับการสืบค้นส่วนบุคคลและการทำงาน กลุ่ม

(3) พื้นที่เพื่อการเรียนรู้ซึ่งไม่มีใครจะมีชีวิตชีวาและค่อนข้างเงียบเชียบ เช่น ห้องและซุ้มหรือมุมสำหรับ อ่านหนังสือ

(4) พื้นที่เพื่อการเรียนรู้สำหรับการใคร่ครวญและดำดิ่งในห้วงความคิดอย่างเงียบเชียบ

ห้องสมุดแห่งศตวรรษที่ 21 ซึ่งประสบความสำเร็จจะต้องมีความสมดุลระหว่างพื้นที่ประเภทต่าง ๆ ซึ่งตอบสนองความต้องการของชุมชนที่ใช้บริการ อย่างไรก็ตาม ห้องสมุดแห่งศตวรรษที่ 21 ซึ่งประสบความสำเร็จอย่างแท้จริงจะมีวัตที่สมดุลในการปรับพื้นที่ประเภทต่างๆ ให้สอดคล้องกับวัฏจักรการใช้งาน ตลอดทั้งปีเพื่อตอบสนองความต้องการที่เกิดขึ้นในแต่ละช่วงเวลาได้

เทคโนโลยีและห้องสมุด

ห้องสมุดมักตอบสนองต่อเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างตื่นเงินกันไป ส่วนใหญ่เป็นการรับเอาเทคโนโลยี มาใช้โดยมีการปรับตัวเพียงเล็กน้อย ในขณะที่การใช้เทคโนโลยีกับพื้นที่ห้องสมุดค่อนข้างถูกละเลย อันที่จริง แล้ว ตัวห้องสมุดเองก็เป็นเทคโนโลยี กล่าวคือเป็นระบบภายใต้อนุกรมเทคโนโลยี (technium) ซึ่งอุบัติขึ้น เพื่อสร้างการใช้เทคโนโลยีต่างๆ อย่างต่อเนื่อง เช่น ศิลาจารึก ต้นฉบับที่เขียนด้วยลายมือ ตัวอักษรตีพิมพ์ สิ่งประดิษฐ์ดิจิทัล และวัสดุสื่อประสม ดังนั้น คำถามที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้นสำหรับห้องสมุดคือรูปแบบถัดไปของ เทคโนโลยีจะเป็นอย่างไร คำถามดังกล่าวมีนัยมากกว่าเพียงการพิจารณาถึงกลวิธีของห้องสมุดในการรับเอา เทคโนโลยีมาใช้และปรับตัวให้เข้ากับเทคโนโลยี สิ่งที่ทำจำเป็นสำหรับห้องสมุดคือการผสมและการสร้างความ กลมกลืนกับเทคโนโลยีผนวกกับจินตนาการเพื่อไปสู่อย่างก้าวต่อไป ขณะที่ห้องสมุดโดยส่วนใหญ่เพียงแค่สร้าง ความเชื่อมโยงกับเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นเท่านั้น

หนึ่งในทิศทางของอนุกรมเทคโนโลยีที่ควรจะเป็นคือการวิวัฒน์ไปพร้อมกับการสร้างโอกาสที่เพิ่มขึ้น นั่นคือโอกาสในการพัฒนามนุษย์ ผ่านการเพิ่มศักยภาพทางปัญญาและความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งผลที่ตามมาคือ

ทางเลือกที่เพิ่มขึ้น แนวคิดเช่นนี้ช่วยให้มุมมองใหม่เกี่ยวกับห้องสมุดในฐานะระบบเทคโนโลยี ซึ่งนำเราให้ก้าวพ้นจากการยึดติดการใช้เทคโนโลยีไปสู่การเน้นที่ผู้ใช้บริการและบุคลากรห้องสมุด เทคโนโลยีควรมุ่งไปสู่อนาคตและสอดคล้องเป็นหนึ่งในเดียวกับกรอบกลยุทธ์ขององค์กร เทคโนโลยีควรเสริมการปฏิบัติงานของบุคลากรและถูกบูรณาการเข้ากับสิ่งแวดล้อมขององค์กร เพื่อผลลัพธ์คือการ “เพิ่มทางเลือกเสมอ”

พื้นที่ห้องสมุดซึ่งมีการใช้เทคโนโลยีอย่างกว้างขวางในปัจจุบันมีการใช้ระบบเครือข่ายทั้งแบบผ่านสายเชื่อมต่อและแบบไร้สาย ทำให้สมาชิกห้องสมุดสามารถใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีต่างๆ ณ จุดใดก็ได้ภายในพื้นที่ กระแสการนำอุปกรณ์ของตนเองมาห้องสมุด (Bring Your Own Device หรือ BYOD) แพร่หลายยิ่งขึ้น การใช้อุปกรณ์เหล่านี้จะทำให้ผู้ใช้บริการสามารถเลือกสถานที่ทำงานของพวกเขาภายในห้องสมุดและสิ่งแวดล้อมซึ่งเหมาะสมที่สุดกับความต้องการของพวกเขาได้ หากว่าห้องสมุดได้จัดสิ่งอำนวยความสะดวกเช่นจุดจ่ายไฟเอาไว้ให้

นอกจากนี้เทคโนโลยีอาจถูกฝังตัวและถูกใช้เพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ต่อเนื่องกับสมาชิกห้องสมุดในขณะที่พวกเขาเคลื่อนจากพื้นที่หนึ่งไปยังอีกพื้นที่หนึ่งภายในอาคาร เช่น การใช้คิวอาร์โค้ด (QR code) เพื่อเข้าถึงข้อมูลเชิงลึกด้วยสมาร์ตโฟน การติดตั้งป้ายอิเล็กทรอนิกส์แสดงผลแบบอินเตอร์แอคทีฟ การใช้เทคโนโลยีแสงในการเสริมภาพและอารมณ์ให้กับพื้นที่ และการใช้เสียงเพื่อสร้างประสบการณ์ให้กับผู้ใช้บริการ เป็นต้น

แนวโน้มและความคิดเรื่องพื้นที่

แนวทางการสร้างอาคารแบบสมัยใหม่ที่นิยมมากที่สุดคือการสร้างพื้นที่เปิดโล่ง ซึ่งช่วยแก้ไขปัญหาคือความไม่แน่นอนในการใช้งาน รวมทั้งสร้างความเป็นไปได้ในการแปลงโครงสร้างใหม่ได้อย่างต่อเนื่องไม่สิ้นสุด ความยืดหยุ่นต่อสถานการณ์อนาคตเป็นลักษณะพึงปรารถนาของพื้นที่เหล่านี้ ลักษณะของพื้นที่เปิดโล่งถูกกำหนดโดยเฟอร์นิเจอร์และอุปกรณ์ ซึ่งปรับเปลี่ยนได้ง่ายด้วยการทดลองใช้งานพื้นที่ หากมีการออกแบบที่ดีและรอบคอบ พื้นที่เปิดโล่งจะมีความยืดหยุ่นในการใช้งาน รองรับความหลากหลายและการไหลเวียนของผู้ใช้งานได้ อีกทั้งยังช่วยสร้างแรงบันดาลใจ แรงกระตุ้น ความอยากรู้อยากเห็น ความสนใจ โอกาสการเรียนรู้จากผู้อื่น สำนึกของความเป็นชุมชน รวมทั้งทางเลือกและความตื่นตัวในกลุ่มผู้ใช้พื้นที่ อย่างไรก็ตาม ความยืดหยุ่นก็อาจมาพร้อมกับความยุ่งยากในการบริหารจัดการ และการใช้งานพื้นที่เปิดโล่งอย่างสุดโต่งก็อาจก่อให้เกิดภาวะจำนวนผู้ใช้บริการล้นเกิน เมื่อเปรียบเทียบกับพื้นที่ที่แยกเป็นสัดส่วน

แนวโน้มในภาพรวมของห้องสมุด มักใช้พื้นที่แบบเปิดมากกว่าการแบ่งซอยพื้นที่ออกเป็นส่วนย่อย อาจนำชั้นวางหนังสือมาเป็นกลยุทธ์ในการจัดสรรพื้นที่ ด้วยการใช้ “กำแพงหนังสือ” เพื่อสร้างพื้นที่ใช้สอยที่สามารถใช้งานได้มีประสิทธิภาพ กลายเป็น “ห้อง” ขนาดเล็กหลายห้องภายในพื้นที่เปิด

ห้องสมุดสามารถนำ “อุปกรณ์สำหรับติดตั้งอื่นๆ” ไว้นในพื้นที่แบบเปิด ซึ่งมีคุณสมบัติในการสร้างความเป็นส่วนตัวในระดับหนึ่ง เรียกว่าพื้นที่กึ่งส่วนตัว มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างเกราะกำบังให้กับผู้ใช้จากพื้นที่อื่นๆ ของห้องสมุดที่มีการดำเนินการที่ไม่เป็นระเบียบเรียบร้อยนัก และเพื่อแบ่งสมาชิกของห้องสมุดบางส่วน

ออกจากกันในพื้นที่เปิดขนาดใหญ่ ทำให้ผู้ใช้บริการสามารถทำงานในพื้นที่เปิดได้ โดยยังคงรู้สึกราวกับว่ากำลังทำงานในห้องส่วนตัว

การสร้างพื้นที่ไม่เพียงเกี่ยวกับขอบเขตและสมดุลของพื้นที่ที่มีความหลากหลายเท่านั้น แต่ยังมีความเกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์และการไหลเวียนจากพื้นที่หนึ่งไปยังอีกพื้นที่หนึ่งด้วย ประเด็นสำคัญคือต้องหลีกเลี่ยงการทำให้เกิดความรู้สึกที่แปลกแยก งานเขียนมากมายกล่าวถึงห้องสมุดว่าเปรียบเสมือนบ้านหลังที่สาม (third place) และกล่าวว่าห้องสมุดควรมี “เส้นด้ายสีทอง” (golden thread) ที่ช่วยสนับสนุนให้ผู้ใช้เดินเข้าไปและสำรวจภายในนั้น โดยทำให้เกิดความสงสัยใคร่รู้และการเปิดเผย มักมีจุดสังเกตหรือจุดดึงดูดความสนใจเพื่อทำให้เกิดความอยากรู้อยากเห็น ยกตัวอย่างเช่น งานศิลปะ ลานกลางอาคารที่น่าทึ่ง และเฟอร์นิเจอร์ที่จัดวางอยู่ในพื้นที่นั่นเอง การไหลเวียนช่วยให้ผู้ใช้เดินผ่านพื้นที่ดังกล่าว ส่วนจุดสังเกตหรือจุดดึงดูดความสนใจถือเป็นเป้าหมาย

ห้องสมุดแห่งศตวรรษที่ 21 มีบทบาทสำคัญกว่าในอดีตที่ผ่านมา และจำเป็นต้องพัฒนาบทบาทต่อไปในฐานะที่เป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้และชุมชน โดยการคิดใหม่เกี่ยวกับพื้นที่และบริการ ห้องสมุดเป็นส่วนประกอบที่สำคัญของโครงสร้างพื้นฐานการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นพื้นที่ที่มีความยืดหยุ่นและสามารถตอบสนองความต้องการได้ อีกทั้งยังเป็นพื้นที่ที่เต็มไปด้วยพลังและความคิดสร้างสรรค์และไม่หยุดนิ่งสำหรับผู้ให้บริการ มิใช่สำหรับบรรณารักษ์

การพัฒนาและความสำเร็จของห้องสมุดแห่งศตวรรษที่ 21 ถือเป็นศิลปะมากกว่าเป็นวิทยาศาสตร์ เจ้าหน้าที่ห้องสมุดต้องใช้ความสามารถลงเส้นแบ่งเขตแดนของบ้านหลังที่หนึ่งและสองหรือพื้นที่สำหรับการทำงาน และสร้างทัศนคติใหม่ๆ โดยใช้ความยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นจากการใช้พื้นที่แบบเปิด รวมถึงการปรับเค้าโครงของเนื้อหาในพื้นที่โดยใช้จินตนาการ การพัฒนาห้องสมุดหรือพื้นที่เพื่อการเรียนรู้ขึ้นใหม่ถือเป็นการใช้ความสามารถในการสร้างสรรค์ แทนที่จะถอยหลังกลับไปเป็นสถานที่สบายๆ ที่คุ้นเคย ซึ่งเหมือนกับสิ่งเดิมที่รู้มาก่อนแล้ว เราจำเป็นต้องทดลองโครงการต่างๆ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งในการทำให้เกิดวิวัฒนาการของระบบนิเวศในห้องสมุด ซึ่งจะเป็นพื้นฐานของนวัตกรรมในอนาคต