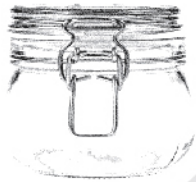
12

โหล

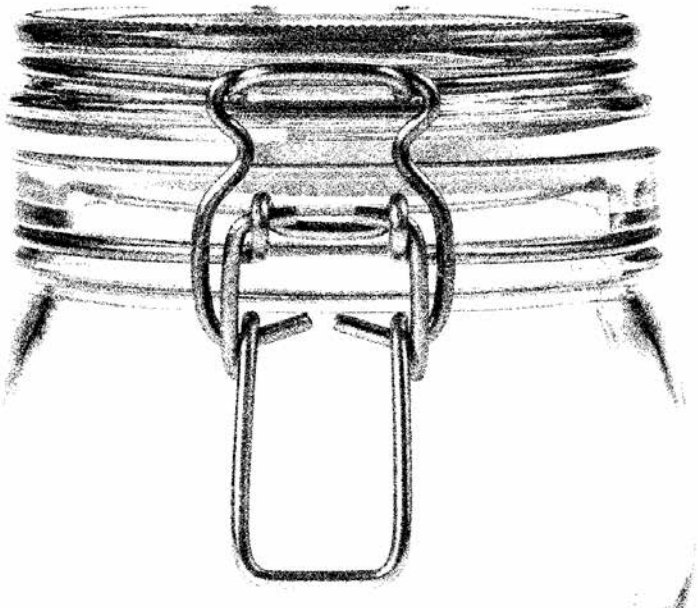


TK park

โหล

12 ปี ทีเคพาร์ค

สารพันเรื่องราว หลากหลายความคิด
ว่าด้วยการเรียนรู้ พื้นที่การเรียนรู้ และนวัตกรรมห้องสมุด



kmd กระตุกต่อมคิด
สำนักงานเลขาธิการและส่งเสริมการจัดการความรู้ (องค์การมหาชน)
TK park อุทยานการเรียนรู้

เปิดเล่ม

อินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีใหม่ทำให้พฤติกรรมการแสวงหาข้อมูลความรู้และรูปแบบวิธีการเข้าถึงสารสนเทศเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม ส่งผลให้ห้องสมุดทั่วโลกได้รับผลกระทบรุนแรงมากน้อยแตกต่างกันไป ห้องสมุดหลายแห่งถึงกับต้องปิดตัวยุติการให้บริการ บ้างยังคงยืนหยัดอยู่ได้ท่ามกลางผู้ใช้อันเบาบาง คงมีเพียงจำนวนไม่มากนักที่สามารถปรับตัวตอบสนองต่อความต้องการที่เปลี่ยนแปลงและหลากหลายได้

ห้องสมุดที่มีแนวโน้มจะดำรงบทบาททางสังคมอยู่ได้นั้นส่วนใหญ่แล้วจะเกิดกระบวนการแปลงโฉมและปรับเปลี่ยนการใช้ประโยชน์พื้นที่ (space utilization) อันเป็นผลมาจากการวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมความต้องการของผู้ใช้งานและสอดคล้องกับบริบทชุมชนได้อย่างถูกต้อง

นักอนาคตวิทยาต่างเห็นตรงกันว่า 'ห้องสมุดอนาคต' นอกจากจะอำนวยความสะดวกในด้านการสืบค้นข้อมูลสารสนเทศและให้บริการทรัพยากรความรู้อันเป็นภารกิจตามปกติแล้วควรจะต้องให้ความสำคัญเพิ่มขึ้นกับนวัตกรรมการให้บริการที่สอดคล้องกับรูปแบบหรือวิธีการเรียนรู้ของผู้ใช้งานในโลกยุคดิจิทัล

สำหรับกลุ่มเป้าหมายคนรุ่นใหม่นั้น เนื่องจาก 'นวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์' คือแก่นสาระใจกลางของการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ดังนั้นห้องสมุดจึงควรมุ่งส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์และคิดสร้างสรรค์ อันเป็นพื้นฐานของความสามารถในการใช้ความรู้ไปสร้างนวัตกรรม

หากกล่าวอย่างถึงที่สุด องค์ความรู้สู่ห้องสมุดยุคใหม่ก็คือแนวคิดการใช้ประโยชน์พื้นที่แหล่งเรียนรู้เพื่อการพัฒนาคนหรือทุนมนุษย์นั่นเอง

ด้วยเหตุนี้การศึกษาประสบการณ์การปรับตัวของห้องสมุดหรือแหล่งเรียนรู้จากนานาประเทศที่เผชิญกับความเปลี่ยนแปลงมาก่อน รวมทั้งความเข้าใจเรื่องการเรียนรู้และทักษะที่จำเป็นของศตวรรษที่ 21 จึงเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการก่อรูปความคิดและนำมาเป็นแนวทางในการประยุกต์ใช้กับประเทศไทย

หนังสือเล่มนี้จัดพิมพ์ขึ้นสำหรับงานประชุมวิชาการสหปาฐกถาประจำปี TK Forum 2017 หัวข้อ "Better Library and Learning Space: Trends and Ideas" ซึ่งจัดขึ้นในช่วงเวลาใกล้เคียงกับการเปิดให้บริการอุทยานการเรียนรู้มาเป็นเวลาครบ 12 ปี จึงเป็นที่มาของการตั้งชื่อหนังสือให้มีนัยพ้องกับห้วงเวลาที่มาบรรจบ

แม้เนื้อหาในเล่มจะไม่มีส่วนใดเกี่ยวข้องกับวาระโอกาสนี้แม้แต่น้อย แต่ก็เฉกเช่นเดียวกับความมุ่งหมายในการสร้างสรรค์แหล่งเรียนรู้ภายใต้แนวคิด 'ห้องสมุดมีชีวิต' มาตลอด 12 ปี ผู้จัดทำหวังว่าเมื่อได้อ่านจนจบจะช่วยจุดประกายความคิดและนำไปสู่การลงมือเปลี่ยนแปลงและพัฒนาพื้นที่การเรียนรู้ในสังคมไทย ให้ก้าวทันยุคสมัยเอื้อประโยชน์ต่อคนส่วนใหญ่ และเคารพในศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์

ห้องสมุดและนวัตกรรม [INNOVATION & TREND]

- การบริหารบุคลิกภาพแห่งนวัตกรรมเพื่อการสร้างนวัตกรรมห้องสมุด 9
- นวัตกรรมการให้บริการของห้องสมุดแห่งชาติสิงคโปร์ 27
- แกะรอย NLB Labs กระบวนการสร้างสรรค์นวัตกรรมห้องสมุดสิงคโปร์ 45
- แนวคิดใหม่ในการพัฒนาพื้นที่ห้องสมุด 55

ห้องสมุดกับอนาคต [FUTURE POSSIBLE]

- นครแห่งอนาคต ห้องสมุดแห่งอนาคต : ประสบการณ์และบทเรียน จากห้องสมุดเมืองเบอร์มิงแฮม 87
- การปรับตัวของห้องสมุดประชาชนเดนมาร์ก แปลงโฉมห้องสมุดที่เน้นคลังหนังสือ สู่พื้นที่การเรียนรู้ที่มีผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง 107
- โฉมหน้าใหม่ห้องสมุด เมื่อโลกมุ่งสู่ยุคดิจิทัล 117
- การเรียนรู้ สารสนเทศ ห้องสมุด : อนาคตที่เป็นไปได้ 129
- Nieuwe Bibliotheek ห้องสมุดหมุนทันโลก 137
- อาคารห้องสมุดคือมายา สิ่งแวดล้อมการเรียนรู้คือของจริง 143
- มิติใหม่ของการออกแบบและบริการห้องสมุดในกระแสอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม 151
- Libraries Without Borders ห้องสมุดไร้พรมแดน เพื่อมนุษยชาติ โอกาส และความเท่าเทียม 169

โหล สารพันเรื่องราว หลากหลายความคิด ว่าด้วยการเรียนรู้ พื้นที่การเรียนรู้ และนวัตกรรมห้องสมุด **พิมพ์ครั้งแรก** มกราคม 2560 **จำนวนพิมพ์** 2,000 เล่ม **ISBN** 978-616-235-269-0 **ที่ปรึกษา** ราเมศ พรหมเย็น **บรรณาธิการ** วัฒนชัย วินิจจะกูล **กองบรรณาธิการ** ทัศนีย์ แซ่ลิ้ม กิดากร อินทุละหาน เมธาวี ระวิปัญญา วิภาศัย นิยมาภา **สร้างสรรค์** ภิวัฒน์ ปัณณปาตี **ปกและรูปเล่ม** วัฒนสินธุ์ สุวรัตนานนท์ **พิมพ์ที่** บริษัท สหมิตรพริ้นติ้งแอนด์พับลิสซิ่ง จำกัด โทรศัพท์ 0 2903 8257-9 **จัดพิมพ์โดย** สำนักงานอุทยานการเรียนรู้ สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) สำนักนายกรัฐมนตรี เลขที่ 999/9 อาคารสำนักงานเซ็นทรัลเวิลด์ ชั้น 17 ถ.พระราม 1 แขวงปทุมวัน เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร 10330 โทรศัพท์ 0 2264 5963-5 โทรสาร 0 2264 5966 เว็บไซต์ www.tkpark.or.th

การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 [LEARNING 4.0]

- อ่านออก เขียนได้ คิดเลขเป็น ยังไม่พอ ! ต้องเขียนโค้ดเป็นด้วย !! 179
- การรู้ดิจิทัลกับทักษะไอทีเพื่อการสร้างสรรค์และนวัตกรรม 189
- Maker กระบวนการเรียนรู้และสร้างนวัตกรรมด้วยการทดลองทำ 201
- เรียนรู้แบบ Constructionism สร้างคนให้กล้าคิด ไม่ใช่ผลิตคนให้เชื่อง 211

สัพเพเหระสนทนา [MISCELLANEOUS TALK]

- นักเ(ก)รียนวิพากษ์... โรงเรียนและวัฒนธรรมการเรียนรู้ในสังคมไทย *[พริษฐ์ ชิวารักษ์]* 222
- จุดเปลี่ยนการศึกษาไทย คำตอบอยู่ที่...ห้องเรียน *[ผศ.ดร.ไมตรี อินทร์ประสิทธิ์]* 228
- Constructionism ทฤษฎีการเรียนรู้แห่งศตวรรษที่ 21 ท้าทายระบบการศึกษาไทย *[ดร.สุชิน เพ็ชรักษ์]* 234
- ความหลากหลาย เสรีภาพ การวิจารณ์ คือพื้นฐานของการเรียนรู้ *[รจเรข วัฒนพาณิชย์]* 242
- 'จัดการความรู้ 101' ปฏิบัติการเชื่อมโลกวิชาการกับสังคม วิชาที่มหาวิทยาลัยไม่ได้สอน *[ปกป้อง จันวิทย์]* 250
- Jump Space ชุมชนการเรียนรู้ของสตาร์ทอัพแดนดอกคูน *[อัจฉริยะ ดาโรจน์]* 260
- เมืองอัจฉริยะภูเก็ต เศรษฐกิจดิจิทัล แรงงานทักษะไอที *[ผศ.ดร.รัตนา เวทย์ประสิทธิ์]* 268
- ข้าวโพด เขาหัวโล้น เศรษฐกิจครัวเรือน บทเรียนการเรียนรู้แบบน่านๆ สู่เส้นทางความยั่งยืน *[ดร.ณัชชภัทร พานิช]* 278

12
13

ห้องสมุดและนวัตกรรม
[INNOVATION & TREND]

การบริหารบุคลิกภาพแห่งนวัตกรรม เพื่อการสร้างนวัตกรรมห้องสมุด

คิมเบอร์ลี่ แมทธิวส์
ผู้ช่วยผู้อำนวยการห้องสมุดประชาชนไมอามี่-เด้ด

ดิฉันใช้เวลาเกือบทศวรรษในการทำงานเพื่อนำองค์กรเข้าสู่วัฒนธรรมแห่งนวัตกรรมรูปแบบใหม่ เมื่อใดก็ตามที่ดิฉันประสบอุปสรรค ดิฉันมักมองกลับเข้าไปข้างในมากพอๆ กับสิ่งแวดล้อมภายนอก เพื่อแสวงหาความท้าทายที่อาจขัดขวางความสำเร็จหรือการบรรลุเป้าหมายของดิฉัน ผลที่ตามมาก็คือดิฉันใช้เวลาส่วนใหญ่ในเดือนปีเหล่านั้นเรียนรู้ที่จะพัฒนาการบริหารจัดการรูปแบบภาวะผู้นำ (leadership style) ให้ 'สร้าง' หรืออย่างน้อยก็ 'เปิดโอกาส' หรือ 'สนับสนุน' สิ่งแวดล้อมซึ่งเอื้อต่อการเติบโตงอกงามของนวัตกรรม ดิฉันเข้าใจว่าองค์ประกอบขั้นต้นในความพยายามนี้ คือการหว่านเมล็ดพันธุ์เพื่อบ่มเพาะและการบริหารจัดการบุคคลแห่งนวัตกรรม (innovative people) เว้นเสียแต่ว่าคุณต้องการจะฉายเดี่ยวซึ่งดิฉันไม่สนับสนุน คุณต้องแวดล้อมตัวคุณด้วยบุคลิกภาพ ความคิด และบุคคลอื่นๆ ที่มีชุดทักษะ (skill sets) หลากหลายซึ่งหวังได้ว่าจะสอดประสานเป็นพลังที่สร้างและขับเคลื่อนนวัตกรรม

ในช่วงปีแห่งการพัฒนาของดิฉัน ดิฉันได้ค้นพบว่ามิติที่ยากที่สุดในการบริหารจัดการนวัตกรรมมักมิใช่ความล้มเหลวในการเฟ้นหาบุคคลแห่งนวัตกรรม หรือความล้มเหลวในการสร้างวัฒนธรรมองค์กร ทว่าสิ่งที่ท้าทายคือการกุมบังเหียนผู้คนที่แข็งแกร่ง เป็นเอกเทศ และสร้างสรรค์ หากไม่ดำเนินการให้ดี ผู้จัดการ/ผู้นำอาจทำลายความคิดสร้างสรรค์ของพนักงานจนถึงจุดที่พวกเขาหยุดคิด และเปลี่ยนไปเป็นพลังที่ทำลายล้าง

ปรับปรุงและเรียบเรียงจากบทความเรื่อง "การบริหารบุคลิกภาพแห่งนวัตกรรมเพื่อการสร้างนวัตกรรมห้องสมุดที่ประสบความสำเร็จ" (Managing Innovative Personalities for Successful Library Innovation) เอกสารประกอบการบรรยายในงานประชุมวิชาการ TK Forum 2016

มากกว่าสร้างสรรค์ หรือในที่สุดอาจทำให้พนักงานก้าวออกจากองค์กรของคุณไป!

การสร้างจังหวะที่สมดุลให้กับการบริหารจัดการ/ภาวะผู้นำเป็นงานที่เปราะบางและซับซ้อน ดิฉันพบว่าจังหวะไม่เคยเกิดซ้ำในลักษณะเดียวกัน โดยพื้นฐานแล้ว หากคุณอ่านสัญญาณขาดและตัดสินใจอย่างเหมาะสม มันจะเป็นจังหวะที่คุณได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์ สิ่งเหล่านี้จะทำให้คุณสามารถบริหารจัดการบุคลากรแห่งนวัตกรรมของคุณอย่างสมดุล ประสบการณ์เหล่านั้นได้มาอย่างลำบากและเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นเฉพาะบุคคลและในแต่ละสถานการณ์ มันจึงไม่ง่ายนักที่จะสื่อสารออกมาเป็นสูตรหรือโมเดลให้ผู้อื่นเข้าใจ นั่นก็เพราะมันมักจะประกอบด้วยตัวแปร เงื่อนไข และผลตอบสนองจำนวนเหลือคณานับ ทำให้โมเดลนั้นยุ่งยากเกินกว่าจะใช้ประโยชน์ได้จริง

เร็วๆ นี้ ดิฉันได้พบบทความยอดเยี่ยมชิ้นหนึ่งซึ่งให้มุมมองลึกซึ้งอย่างน่าอัศจรรย์เกี่ยวกับการบริหารจัดการบุคคลแห่งนวัตกรรม "ความย้อนแย้งที่หนีไม่พ้นในการบริหารจัดการความสร้างสรรค์" (The Inescapable Paradox of Managing Creativity) ซึ่งตีพิมพ์ในวารสาร 'บทปริทัศน์ธุรกิจของฮาร์วาร์ด' (Harvard Business Review) ฉบับเดือนธันวาคม ปี พ.ศ. 2555 อภิปรายว่า:

"เมื่อเผชิญกับความท้าทายในการปลดปล่อยนวัตกรรมองค์กร ผู้นำหลายคนล้มเหลว บางคนพยายามช่วยให้ทีมงานเติบโตขึ้นด้วยการให้อิสรภาพที่เกือบไร้ข้อจำกัด เพียงเพื่อจะพบว่าพวกเขาได้สร้างความยุ่งเหยิง มิใช่สมรรถนะที่สูง บางคนก็พยายามกดดันให้เกิดความสร้างสรรค์ในหมู่พนักงานผ่านโปรแกรมและกิจกรรมที่กำหนดไว้ ซึ่งอย่างดีที่สุดก็ส่งผลแบบเดิมๆ

กว่าสิบปีที่เราได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับผู้เชี่ยวชาญด้านการส่งเสริมนวัตกรรมองค์กร เราพบว่ามีความย้อนแย้งที่ฝังอยู่ในบทบาทของผู้นำ กล่าวคือ ผู้นำจะต้องปลดปล่อยพรสวรรค์ในแต่บุคคล แต่ในขณะเดียวกันก็ต้องควบคุมให้พรสวรรค์ที่หลากหลายนั้นสร้างผลงานที่เป็นประโยชน์อย่างสอดประสานกัน

การหาความคิดใหม่จำนวนมากเป็นสิ่งที่ทำได้ง่าย แต่การแปลงความคิดเหล่านั้นให้กลายเป็นสิ่งใหม่ที่แก้ปัญหาได้อย่างแท้จริงกลับเป็นสิ่งที่ยากกว่ามาก

ในฐานะผู้นำ คุณจะต้องหมั่นถามตัวเองว่า "ด้วยวิธีการใด ข้าพเจ้าจะ:

- *ส่งเสริมความต้องการของแต่ละบุคคลที่มีอัตลักษณ์และต้องการการยอมรับ แต่ในขณะเดียวกันก็ใส่ใจกับความต้องการของหมู่คณะด้วย*
- *สนับสนุนให้สมาชิกในทีมส่งเสริมซึ่งกันและกัน และในขณะเดียวกันก็ท้าทายและกระตุ้นซึ่งกันและกันผ่านการอภิปรายที่เข้มข้น*

- *เกื้อหนุนให้เกิดการทดลอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง และสมรรถนะการทำงานที่สูง*
- *กำหนดระดับของโครงสร้าง ทั้งกฎเกณฑ์ ลำดับขั้นการวางแผน และสิ่งที่เกี่ยวข้อง ซึ่งจะช่วยสร้างกรอบในการทำงาน โดยไม่ขัดขวางการใช้ปฏิภาณในการปฏิบัติงาน*
- *ผสมผสานความอดทนเข้ากับการตระหนักถึงความจำเป็นเร่งด่วน*
- *สร้างสมดุลระหว่างการริเริ่มจากระดับล่างขึ้นบน กับการดำเนินการจากระดับบนลงล่าง*

จุดยืน 'ที่ถูกต้อง' ณ เวลาใดก็ตาม ขึ้นอยู่กับสถานการณ์เฉพาะหน้า เป้าหมายคือการเลือกจุดยืนอะไรก็ตามที่จะช่วยให้เกิดความร่วมมือ การทดลอง และการบูรณาการ ที่จำเป็นสำหรับการสร้างนวัตกรรม

ภาวะผู้นำแบบนี้ไม่ใช่สิ่งที่ง่าย โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับผู้นำที่ยึดติดกับแนวคิดภาวะผู้นำจากระดับบนลงล่างแบบโบราณ หรือผู้นำที่ไม่สบายใจกับความขัดแย้งหรือการสูญเสียอำนาจควบคุม แม้กระทั่งผู้นำการสร้างนวัตกรรมที่มีทักษะก็พบว่าเป็นเรื่องยากที่จะไม่เลือกความย้อนแย้งด้านหนึ่งให้สูงกว่าอีกด้านหนึ่ง งานสร้างสิ่งใหม่และเป็นประโยชน์ต้องอาศัยผู้นำที่รู้จักจัดลำดับความจำเป็นขององค์กรและรู้จักปรับพฤติกรรมของบุคลากรให้สอดคล้องกัน

ผู้นำจำนวนมากจำเป็นต้องคิดทบทวนเกี่ยวกับสิ่งที่พวกเขาปฏิบัติ หากต้องการองค์กรที่มีศักยภาพในการสร้างนวัตกรรมที่มากขึ้น การปลดปล่อยและควบคุมนวัตกรรมต้องการผู้นำที่ทรงพลัง พลังนี้คือพลังการบริหารจัดการความย้อนแย้งมากกว่าการรอชะตาลิขิต"

ภาวะผู้นำ

เราเชื่อว่าผู้นำที่ยิ่งใหญ่เป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างวัฒนธรรมแห่งนวัตกรรม แต่เราทราบหรือไม่ว่าผู้นำที่ยิ่งใหญ่คืออะไร คุณนึกถึงอะไรเมื่อคุณอ่านคำว่า 'ผู้นำ' หากภาพบรรณารักษ์ที่ปรากฏในความคิด มักเป็นสตรีวัยกลางคนที่ส่งเสียง 'จุ๊' ปากให้เงียบ ภาพนั้นคงตรงกันข้ามกับภาพของผู้นำ ซึ่งควรจะเป็นภาพของผู้ที่มีบุคลิกภาพแข็งแกร่ง กล้าตัดสินใจ ทรงอำนาจ และรอบรู้ ฯลฯ

บรรณารักษ์มักไม่เคยนึกถึงตนเองในวันที่อาจก้าวขึ้นดำรงสถานะผู้นำ บุคคลส่วนใหญ่ที่ถูกดึงดูดเข้ามาสู่อาชีพนี้มักจะเป็นคนเก็บตัว ชอบหนังสือมากกว่าผู้คน มีความหลงใหลในการอ่านมากกว่าการปฏิบัติ และพอใจที่ได้ร่วมงานกับผู้ที่ชอบหนังสือหนังหาเหมือนๆ กัน ทั้งหมดเป็นคุณลักษณะอันสูงส่งแต่ล้วนไม่สัมพันธ์กับภาวะผู้นำ

นิยามของคำว่าผู้นำที่ดีฉันใช้มาตลอดหลายปีคือ:

บุคคลซึ่งมีบทบาทในการกำกับ มีและใช้อำนาจสั่งการ รวมทั้งมีกลุ่มผู้ปฏิบัติตามความคิดใดๆ ผ่านตัวอย่าง พรสวรรค์ และ/หรือคุณสมบัติทางบุคลิกภาพ

ในทางตรงกันข้าม เพื่อให้เห็นภาพเทียบเคียงได้ชัดเจนขึ้น นิยามของคำว่าผู้จัดการคือ:

บุคคลซึ่งดำเนินการ กำกับ และดูแลกิจกรรมต่างๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งหน้าที่บริหารซึ่งเกี่ยวพันกับการวางแผน การจัดการ การประสานงาน การกำกับ การควบคุม และการดูแลโครงการเชิงธุรกิจใดๆ เพื่อให้กิจกรรมที่อยู่ในความรับผิดชอบบรรลุผล

กล่าวโดยย่อ ลักษณะสามัญของผู้นำ คือ 'ทำสิ่งที่ถูกต้องเหมาะสม' ในขณะที่ผู้จัดการ 'ทำสิ่งต่างๆ อย่างถูกต้อง' ทั้งนี้ไม่ได้หมายความว่าบทบาททั้งสองประการนั้นแยกออกจากกันหรือเป็นสิ่งเดียวกันเสียทีเดียว บทบาททั้งสองประการนั้นคล้ายคลึงกันอย่างมาก และบทบาทหนึ่งยังมักต้องอาศัยองค์ประกอบบางประการของอีกบทบาทหนึ่ง นี่จึงเป็นสาเหตุว่าทำไมผู้คนมากมายจึงประสบปัญหาในการแยกผู้นำที่แท้จริงออกจากผู้จัดการที่ดี

ทำไมจึงต้องเน้นความแตกต่างระหว่างผู้จัดการและผู้นำ เพราะนั่นเป็นสิ่งจำเป็น เมื่อคุณมีอำนาจมันเป็นเรื่องง่ายที่คุณจะบอกให้ผู้ใต้บังคับบัญชาทำอะไร อย่างไร เมื่อไหร่ และจะมีผลอย่างไรหากพวกเขาทำไม่ได้ นั่นเพราะคุณเป็นเจ้านายของพวกเขา พนักงานจะปฏิบัติตามคำสั่งของเจ้านาย เจ้านายมักประสบปัญหามากกว่าผู้นำในการบ่มเพาะบุคลิกภาพแห่งนวัตกรรม เนื่องจากเจ้านายยืดหยุ่นน้อยกว่าและปรับตัวให้เข้ากับบุคลิกภาพของพนักงานที่สร้างสรรค์ได้น้อยกว่า

ผู้นำที่แท้จริงสร้างผู้ตามได้แม้ไม่มีอำนาจเหนือผู้ตามเหล่านั้น พวกเขามีบทบาทในการกำกับ มีและใช้อำนาจสั่งการ หรือมีผู้ปฏิบัติตาม 'ผ่านตัวอย่าง พรสวรรค์ และ/หรือคุณสมบัติทางบุคลิกภาพ' ผู้นำที่แท้จริงไม่เพียงแต่ทำสิ่งที่ถูกต้อง แต่ยังชักจูงให้ผู้อื่นร่วมสนับสนุนงานจนสำเร็จลุล่วง ศักยภาพในการชักจูงนี้เองเป็นสิ่งที่ทำให้พวกเขายอมรับและส่งเสริมพนักงานที่สร้างสรรค์ มากกว่าแค่ยอมทนกับอัตลักษณ์ของพนักงานเหล่านั้น

ผู้นำที่แท้จริงของห้องสมุดทำให้องค์กรอยู่ในภาวะที่ดีที่สุดเท่าที่จะเป็นได้ พร้อมกับโน้มน้าวพนักงาน คณะกรรมการบริหาร ผู้สนับสนุน และลูกค้าให้ร่วมมือกันเพื่อบรรลุเป้าหมาย การเชื่อมโยงห้องสมุดกับอนาคตในศตวรรษที่ 21 จำเป็นต้องอาศัยผู้นำที่แท้จริงในวิชาชีพบรรณารักษ์ อนาคตเป็นภาพที่กำกวมเพราะสิ่งต่างๆ เปลี่ยนแปลงอย่างไม่หยุดยั้ง ผู้นำจะต้องสามารถสร้างวิสัยทัศน์และแบ่งปันวิสัยทัศน์นั้นกับสมาชิกห้องสมุดทุกคน ผู้นำจะต้องสามารถโน้มน้าว สอน ให้คำปรึกษา ให้คำแนะนำ และเต็มใจที่จะมีบทบาทหลักในการกำกับ

ห้องสมุด ผู้นำจะต้องพร้อมที่จะกระตุ้นแรงสนับสนุนจากผู้ตามเพื่อทำความฝันให้เป็นความจริงและสร้างแรงบันดาลใจที่จะทำให้เกิดนวัตกรรม

ผู้นำที่แท้จริงควรมีโฉมหน้าอย่างไร นี่คือคุณสมบัติ 10 ประการที่ผู้นำห้องสมุดที่ยิ่งใหญ่ควรจะมี

10. ผู้นำที่ยิ่งใหญ่ไม่ปฏิบัติงานตามลำพัง

เมื่อสมาชิกคนใดก็ตามในทีมกลายเป็นดาวเด่น ควรจะจำให้มั่นว่าผู้นำที่แท้จริงทุกคนต้องมีผู้ตาม และไม่ใช่เพียงแค่ผู้ตามทั่วไปเท่านั้น แต่เป็นบุคคลซึ่งสามารถและจะเป็นส่วนหนึ่งของทีม งานที่หนักที่สุดทำโดยทีม งานที่ดีที่สุดบรรลุโดยทีมที่เชื่อในห้องสมุดและรู้สึกเป็นเจ้าของวิสัยทัศน์ของห้องสมุด เราทุกคนปรารถนาที่จะเป็นส่วนที่ขาดไม่ได้ขององค์กร แต่ดิฉันเชื่อว่า เมื่อเราเดินออกมาจากองค์กรแล้ว ชีวิตก็ดำเนินต่อไป และงานก็ดำเนินต่อไปในทิศทางใหม่ๆ ได้ดี โดยไม่จำเป็นต้องมีพวกเรา

"ไม่มีใครเลยที่จะขาดเสียมิได้" – แฟรงคลิน ดี รูสเวลท์ (Franklin D. Roosevelt)

9. ผู้นำที่ยิ่งใหญ่รู้จักแสดงความซาบซึ้งใจ

ผู้นำที่ยิ่งใหญ่จะไม่มีวันพลาดโอกาสแสดงความขอบคุณผู้ที่พยายามทำงานจนสำเร็จลุล่วง การแสดงความขอบคุณมีอำนาจมหาศาล เป็นสิ่งจูงใจที่ทรงพลัง งานวิจัยแสดงให้เห็นว่าเหตุผลแรกๆ ที่ทำให้บุคลากรละทิ้งองค์กรมิใช่ตัวเงิน แต่เป็นเพราะผู้นำล้มเหลวในการทำให้พนักงานรู้สึกมีคุณค่าและได้รับการยอมรับในการทำงาน คำวิพากษ์วิจารณ์ดูจะเป็นสิ่งที่ให้กันได้ง่ายที่สุดในโลก แต่การให้กำลังใจเป็นสิ่งที่ผู้นำที่ยิ่งใหญ่ทำได้โดยไม่ต้องใช้ความพยายามใดๆ เลย

"ชมฉัน แล้วฉันอาจไม่เชื่อคุณ วิพากษ์วิจารณ์ฉันแล้วฉันอาจไม่ชอบคุณ มองข้ามฉันแล้วฉันอาจไม่ให้อภัยคุณ ให้กำลังใจฉันแล้วฉันจะไม่มีวันลืมคุณ" – วิลเลียม อาเธอร์ วอร์ด (William Arthur Ward)

8. ผู้นำที่ยิ่งใหญ่เข้าใจสิ่งจูงใจ

อะไรจูงใจคุณ อาจมีหลายอย่าง ใช่เงินหรือไม่? นักสังคมวิทยาชี้ให้เห็นว่าเงินไม่ใช่สิ่งจูงใจ แต่การขาดเงินอาจเป็นสิ่งทำลายแรงจูงใจได้ ใช่คำชมหรือไม่? ทุกคนปรารถนาจะได้รับคำชม เว้นแต่พวกเขาจะรู้สึกว่าถูกชมอย่างไม่จริงใจ ใช่ความหวังหรือไม่? สิ่งจูงใจที่ดีที่สุดของการทำงานเกี่ยวกับห้องสมุดคือคุณค่าของตัวงานเอง ผู้นำที่ยิ่งใหญ่ทราบถึงสิ่งที่จูงใจพนักงานแต่ละคน และพยายามเติมเต็มสิ่งจูงใจเหล่านั้นให้กับพนักงานทุกคน

ผู้คนจะทำงานได้ดีเมื่อพวกเขาเชื่อว่าทำสิ่งที่ทำอยู่นั้นได้ดี – นิรนาม

7. ผู้นำที่ยิ่งใหญ่มอบอำนาจหน้าที่และให้อำนาจ

การมอบอำนาจหน้าที่ (delegation) มิใช่สิ่งเดียวกับการให้อำนาจ (empowerment) การมอบหมายอำนาจหน้าที่เป็นเรื่องเกี่ยวกับงานกิจวัตรตามตำแหน่งงาน การให้อำนาจหมายถึงการให้พนักงานมีสิทธิ์ทำงานอื่นนอกเหนือจากงานตามตำแหน่งหน้าที่ เพื่อบรรลุคุณค่าหลักขององค์กร ตัวอย่างเช่น การให้อำนาจกับเจ้าหน้าที่จัดชั้นหนังสือในการให้บริการที่ดีที่สุดแก่ลูกค้า ซึ่งอาจดูเหมือนเป็นเรื่องของพนักงานที่ทำงานกับลูกค้าโดยตรง แต่ทำไมล่ะจึงไม่ให้อำนาจกับพนักงานห้องสมุดทั้งหมดในการทำให้ลูกค้าทุกคนพึงพอใจสูงสุดกับประสบการณ์ในห้องสมุดในทุกมิติ ผู้นำที่ยิ่งใหญ่ไม่เพียงแต่มอบอำนาจหน้าที่ แต่ยังให้อำนาจกับทุกคนในการทำให้ที่นั่นเป็นมากกว่าห้องสมุดโดยการมีส่วนร่วมของพวกเขา

"เมื่อเรามองไปข้างหน้าสู่ศตวรรษถัดจากนี้ ผู้นำจะเป็นบุคคลซึ่งให้อำนาจกับผู้อื่น" – บิลล์ เกตส์ (Bill Gates)

6. ผู้นำที่ยิ่งใหญ่เป็นผู้ใฝ่เรียนรู้

องค์กรธุรกิจและองค์กรสาธารณะต่างๆ เพิ่งจะให้การสนับสนุนงานด้านการเรียนรู้ตลอดชีวิต (life-long learning) ในช่วงไม่เกิน 20 ปีมานี้เนื่องด้วยความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีทำให้สังคมของเราเปลี่ยนผ่านไปสู่วิธีการเรียนรู้แบบ 'ลองผิดลองถูก' เราเรียนรู้วิธีใช้งานเทคโนโลยีโดยการเล่นกับมัน ใช้ให้มันทำสิ่งใดก็ตามที่เราคิดว่ามันจะทำ และเรียนรู้ที่จะทำให้มันทำงาน ทั้งนี้ ผู้นำที่ยิ่งใหญ่เป็นผู้เรียนรู้ที่กระตือรือร้นแสวงหาโอกาสพัฒนาวิชาชีพ รับฟังผู้คน โดยเฉพาะอย่างยิ่งพนักงาน และซึมซับความรู้โดยมีเป้าหมายเพื่อเป็นนักตัดสินใจที่เก่งขึ้น และเป็นผู้นำที่ดีขึ้น

"ผู้ไม่รู้หนังสือในอนาคตจะมิใช่บุคคลซึ่งอ่านไม่ออก เขาจะเป็นบุคคลซึ่งไม่ได้เรียนรู้วิธีการเรียนรู้" – อัลวิน ทอฟฟ์เลอร์ (Alvin Toffler)

5. ผู้นำที่ยิ่งใหญ่เป็นนักแก้ปัญหา

การเข้าใจปัญหาเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการแก้ปัญหา การระบุปัญหาอย่างถูกต้องช่วยให้บุคคลสามารถตีวงปัญหาให้แคบจนถึงจุดที่แก้ปัญหาได้ เพราะเรามักเห็นทางออกของปัญหาได้ก็ต่อเมื่อเราเข้าใจปัญหานั้น บ่อยแค่ไหนที่เราได้ยินข้อความประเภท 'นั่นเยี่ยมมาก แต่คุณแก้ผิดปัญหา' ไม่ว่าจะเป็นคำถามคณิตศาสตร์ในโรงเรียนหรือการดูแลธุรกิจ การเข้าใจปัญหาอย่างถูกต้องเป็นกุญแจสู่การแก้ปัญหาใดๆ และเราเห็นอีกครั้งว่า หนึ่งในคุณสมบัติของผู้นำคือการแก้ปัญหาต่างๆ ก่อนที่จะลุกลามเกินความควบคุมอย่างสิ้นเชิง ผู้นำที่ยิ่งใหญ่ทำสิ่งต่างๆ ได้สำเร็จโดยผนวกความรับผิดชอบกับการแก้ปัญหา!

"หนึ่งในบททดสอบภาวะผู้นำ คือความสามารถในการตระหนักถึงปัญหาก่อนที่จะกลายเป็นภาวะฉุกเฉิน" – อาร์โนลด์ เอช กลาโซว์ (Arnold H. Glasow)

4. ผู้นำที่ยิ่งใหญ่เป็นนักตัดสินใจ

บ่อยแค่ไหนที่คุณเผชิญกับปัญหาที่รอการแก้ไข แต่คุณไม่แน่ใจว่าจะจัดการกับปัญหานั้นอย่างไร หรือไม่คิดว่ามีเวลาจะจัดการกับปัญหานั้นทันที ณ ตอนนั้น หรือผัดวันประกันพรุ่งไปไม่ว่าด้วยเหตุผลใดก็ตาม แต่แล้วกลับเกิดปัญหาหนักหนาสาหัสกว่าเดิม ปัญหาไม่เคยล้มเหลวในการสร้างปัญหา ปัญหาไม่ได้แก้ไขตัวมันเอง ไม่ว่าบางคนจะพูดอย่างไรก็ตาม จริงที่ว่า 'การไม่ตัดสินใจถือเป็นการตัดสินใจอย่างหนึ่ง' ถ้าคุณผัดวันประกันพรุ่งสิ่งใดนานพอ สถานการณ์จะเป็นตัวตัดสินแทนตัวคุณ และบ่อยครั้งที่ผลการตัดสินใจที่เกิดขึ้นไม่ใช่สิ่งที่พึงปรารถนา ประสบการณ์ชีวิตสอนพวกเราส่วนใหญ่ให้จัดการกับปัญหาให้เร็วที่สุดเมื่อพบ เพื่อป้องกันไม่ให้ปัญหาลุกลามใหญ่โต และแก้ไขปัญหาโดยเร็วแทนที่จะรอช้า ผู้นำที่ยิ่งใหญ่ลงมือทำทันที

"เพื่อให้เรือเข้าถึงท่าเราต้องแล่นเรือ บางครั้งตามลมและบางครั้งต้านลม แต่เราต้องแล่นเรือ มิใช่ปล่อยเรือให้โดนคลื่นซัดตามยถากรรมหรือนอนพังพาบที่สมอเรือ" – โอลิเวอร์ เวนเดลล์ โฮล์ม (Oliver Wendell Holmes)

3. ผู้นำที่ยิ่งใหญ่มีความรับผิดชอบ

ความรับผิดชอบเป็นลักษณะพื้นฐานของมนุษย์ ซึ่งขับเคลื่อนให้องค์กรดำเนินไป บุคคลที่ตระหนักถึงความรับผิดชอบที่จะทำให้ดีที่สุดเท่าที่จะทำได้ รวมทั้งเห็นสิ่งที่จำเป็นต้องทำและรับผิดชอบในการทำสิ่งนั้นให้สำเร็จถือเป็นเส้นโลหิตหลักของห้องสมุด การมีความรู้สึกรับผิดชอบจูงใจให้บุคคลทำสิ่งที่ถูกต้อง เป็นปัจจัยสู่ความสำเร็จจำนวนมากที่เกิดขึ้นในโลก และการขาดความรู้สึกรับผิดชอบเป็นสาเหตุแห่งปัญหามากมายในโลก ผู้นำที่ยิ่งใหญ่รับผิดชอบต่อทุกสิ่งที่เกิดขึ้นกับห้องสมุด โดยไม่มีคำว่า 'ถ้า' 'และ' 'แต่' ความรับผิดชอบจบอยู่ที่โต๊ะของผู้อำนวยการห้องสมุด

"ข้าพเจ้าเชื่อว่าทุกสิทธิมาพร้อมกับความรับผิดชอบ ทุกโอกาสมาพร้อมกับภาระ และทุกการครอบครองมาพร้อมกับหน้าที่" – จอห์น ดี ร็อกกี้เฟลเลอร์ จูเนียร์ (John D. Rockefeller, Jr.)

2. ผู้นำที่ยิ่งใหญ่มีวิสัยทัศน์

พวกเราทุกคนทราบว่า จูลส์ เวิร์น (Jules Verne) เป็นบุคคลที่มีจินตนาการสูง แต่ดิฉันพนันได้เลยว่าความคิดหลายอย่างของเขามาจาก ลีโอนาโด ดา วินชี (Leonardo da Vinci) ชายซึ่งมองเห็นเฮลิคอปเตอร์และร่มชูชีพ – ในช่วงวัยกลางคนดิฉันคิดว่า วอลท์ ดิสนีย์ (Walt Disney) จะต้องดำเนินรอยตามพวกเขาในการสร้างอาณาจักรแห่งเวทย์มนตร์ของตัวเอง และอีกหลายต่อหลายคนที่มีวิสัยทัศน์ในการสร้างเขื่อน สะพานขนาดใหญ่ ยานอวกาศ คอมพิวเตอร์ แขนขาเทียม และสิ่งอัศจรรย์ทางการแพทย์ทุกประเภท ดิฉันเชื่อว่าเวิร์นคงอยากให้ใครสักคนทำสิ่งที่หวังให้บรรลุกลายเป็นจริง และก็มีผู้ทำได้จริง ผู้นำที่ยิ่งใหญ่มีวิสัยทัศน์ในการโน้มน้าวให้บุคคลอื่นรังสรรค์ความเป็นจริงผ่านทางศักยภาพการเป็นผู้นำของเขา

"อะไรก็ตามที่มนุษย์ผู้หนึ่งจินตนาการได้ ก็มีมนุษย์อีกหลายคนทำให้เป็นจริงได้" – จูลส์ เวิร์น (Jules Verne)

1. ผู้นำที่ยิ่งใหญ่มีคุณธรรม

ลองคิดถึงสถานการณ์ที่คุณจะทำอะไรบางอย่างได้โดยไม่มีวันที่ใครจะรู้หากคุณไม่ปริปากบอก จะดีหรือเลวก็ไม่สำคัญ สิ่งที่คุณทำจะไม่มีวันปรากฏ จะไม่มีหลักฐานเชิงประจักษ์ที่เชื่อมโยงถึงคุณ จะไม่มีผลสะท้อนใดๆ ต่อตัวคุณหรือคนที่คุณรู้จัก แต่ไม่ได้หมายความว่าการกระทำของคุณจะไม่ส่งผลต่อใครเลย การกระทำส่งผลต่อใครคนใดคนหนึ่งหรือสิ่งใดสิ่งหนึ่งเสมอ เพียงแต่ไม่มีใครสามารถแกะรอยการกระทำกลับมาที่คุณได้ คุณจะทำอะไร คำตอบของคำถามนี้คือสิ่งที่ประกอบเป็นคุณธรรมของบุคคล

"มาตรวัดคุณธรรมที่แท้จริงของบุคคล คือสิ่งที่เขาจะทำเมื่อทราบว่าจะไม่มีใครทราบว่าเขาทำ" – โธมัส แมคคอเลย์ (Thomas Macaulay)

นวัตกรรมห้องสมุดแห่งศตวรรษที่ 21

ในวิชาชีพบรรณารักษ์ เรามักอาศัยอดีตเป็นแนวทางการคิด เราพยายามป้องกันความเสี่ยงเมื่อต้องตัดสินใจเลือกกิจกรรมในห้องสมุดและวิธีการให้บริการ คืนวันเหล่านั้นได้ผ่านพ้นไปแล้ว โดยเฉพาะอย่างยิ่งในอนาคตที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วนี้ เราไม่สามารถพึ่งพิงกลยุทธ์ล้าสมัยที่ว่า *"เราทำแบบนี้มาโดยตลอด"* และคาดหวังว่าจะอยู่รอด หากคุณคิดว่าสามารถควบคุมความผันแปรภายในศาสตร์บรรณารักษ์ได้ คุณกำลังหลอกตัวเองเพื่อให้รู้สึกปลอดภัย อนาคตที่ไม่ชัดเจนดึงเอา 'ศาสตร์' ออกจากศาสตร์บรรณารักษ์ ซึ่งแทนที่ได้ด้วยเพียง*ภาวะผู้นำที่เข้มแข็ง*เท่านั้น

เราใช้เวลามากมายอภิปรายเกี่ยวกับนวัตกรรมและบรรณารักษศาสตร์ในศตวรรษที่ 21 เราพยายามนิยามว่าบรรณารักษศาสตร์คืออะไร และมีโฉมหน้าอย่างไร เราพยายามทำความเข้าใจบรรณารักษศาสตร์ให้กระจ่างราวกับผีเสื้อบนแผ่นกระดาน ทำไมหรือ เพราะเรากำลังมองหาแม่แบบ (ฉันควรทำอะไร) หรือบทพิสูจน์ (ฮ้า! ฉันเป็นบุคคลที่สร้างนวัตกรรม!) ผู้คนถามฉันเนืองๆ ว่า "แล้วอะไรเป็นนวัตกรรมห้องสมุดที่สำคัญในอนาคต" คำตอบของดิฉันยังเหมือนเดิมเสมอ "สำหรับห้องสมุดแห่งไหนหรือ"

สิ่งที่เป็นนวัตกรรมสำหรับชุมชนหนึ่งเป็นสิ่งล้าหลังสำหรับอีกชุมชนหนึ่ง และเป็นความเสียสติสำหรับอีกชุมชนหนึ่ง ในการนิยามนวัตกรรม การรู้จักกลุ่มเป้าหมายของคุณ – ชุมชนของคุณเอง – เป็นสิ่งที่สำคัญอย่างยิ่งยวด สิ่งที่เราต้องทำเพื่อให้เห็นภาพเหล่านี้คือ การอ่านทวนพาดหัวข่าวประจำสัปดาห์

ห้องสมุดประชาชนเออร์วิงเผยรายการใหม่!!

ห้องสมุดประชาชนเออร์วิง (Irving Public Library) ประกาศการเปิดตัวระบบรายการออนไลน์ใหม่ที่ล้ำสมัย นามว่า Polaris ซึ่งใช้ติดตามวัสดุห้องสมุดและบันทึกผู้ใช้บริการ

นอกจากนี้ ผู้ใช้บริการยังสามารถจองและทำรายการยืมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (eBooks) รวมทั้งตรวจสอบกิจกรรมที่เกิดขึ้นในบัญชีผู้ใช้ได้โดยตรงจากระบบรายการของห้องสมุด การใช้งานอื่นๆ ได้แก่ตัวเลือกการจัดเก็บประวัติการอ่าน การสร้างชื่อบัญชีผู้ใช้ด้วยตัวอักษรและตัวเลข และการรับข้อความแจ้งเตือน

ห้องสมุดประชาชนแห่งใหม่เปิดตัวในเอลค์ มาวนด์

หลังการทำงานมาหลายปีเมืองเอลค์ มาวนด์ก็มีห้องสมุดเป็นของตนเอง อาคารห้องสมุดประชาชนเอลค์ มาวนด์ (Elk Mound Public Library) ใหม่นี้เปิดตัวอย่างเป็นทางการในวันจันทร์ เป็นห้องสมุดเครือข่ายที่มีฐานอยู่นอกเมืองเมโนโมนี

เท็ด สตาร์ค (Ted Stark) ผู้อำนวยการห้องสมุดประชาชนเมโนโมนี (Menomonie Public Library) กล่าวกับผู้สื่อข่าวว่าอาคารหลังใหม่มีทรัพยากรทั้งหมดที่ห้องสมุดแห่งอื่นมีระบบอินเทอร์เน็ตไร้สาย คอมพิวเตอร์ หนังสือ นิตยสารและอื่นๆ อีกมากมาย เขากล่าวว่าห้องสมุดแห่งนี้เชื่อมต่อกับห้องสมุดอื่นหลายแห่ง จึงเข้าถึงหนังสือได้ราว 1.5 ล้านเล่ม และห้องสมุดจะเปิดให้บริการตั้งแต่วันจันทร์ถึงวันพฤหัส

Hoopla ในเมืองมันซี คืออะไร

ตอนนี้ ห้องสมุดประชาชนมันซี (Muncie Public Library) กำลังนำเสนอ Hoopla ซึ่งเป็นบริการสตรีมมิ่งดิจิทัลแบบเดียวกับ Netflix การเพิ่ม Hoopla เข้าไปในบริการของห้องสมุดเป็นอีกก้าวในพันธกิจที่ประกาศว่าจะปรับตัวให้ทันกับรูปแบบที่เติบโตและพฤติกรรมของผู้ใช้บริการที่เปลี่ยนแปลง ผู้อำนวยการห้องสมุด เวอร์จิเนีย นิลส์ (Virginia Nilles) เรียกการเพิ่มบริการสตรีมมิ่งว่าเป็น 'ก้าวธรรมชาติ' ในการรับเทคโนโลยีเข้ามาใช้ของห้องสมุด เธอกล่าวว่า "เราสนใจในเทคโนโลยีก่อนที่มันจะถือกำเนิดขึ้น"

ฐานข้อมูล Hoopla ซึ่งผู้ใช้บริการสามารถดูหนัง ฟังเพลงหรือหนังสือเสียง โดยใช้รหัสของห้องสมุด

หุ่นยนต์จัดชั้นหนังสือ

ห้อง Game Lab

หอสมุดเจมส์ บี ฮันท์ จูเนียร์ ณ มหาวิทยาลัยแห่งรัฐนอร์ธแคโรไลนา ก้าวสู่การให้บริการแบบไร้เล่มหนังสือ

หอสมุดเจมส์ บี ฮันท์ จูเนียร์ (James B. Hunt Jr. Library) ณ มหาวิทยาลัยแห่งรัฐนอร์ธแคโรไลนา (North Carolina State University) มีคำตอบต่อคำถามว่าห้องสมุดแห่งศตวรรษที่ 21 คืออะไร เจ้าหน้าที่มหาวิทยาลัยในเมืองราลี (Raleigh) ลงทุนเงินจำนวนกว่า 115 ล้านเหรียญสหรัฐ เพื่อสร้างสิ่งที่บางคนเรียกว่าห้องสมุดล้ำยุคที่สุดในโลก พวกเขาต้องการพื้นที่ (space) สำหรับทำงานร่วมกันและโอกาสในการเห็นข้อมูลในระดับใหญ่ลักษณะใดลักษณะหนึ่ง ด้วยความคิดดังกล่าว ทีมงานเริ่มสร้างพื้นที่รูปแบบใหม่ แต่พวกเขาปรารถนามากกว่าการติดตั้งคอมพิวเตอร์เพิ่มขึ้นไม่กี่เครื่องและเก้าอี้ยาวเพิ่มขึ้นเพียงไม่กี่ตัว หากจะกล่าวว่าพวกเขามุ่งปฏิวัติห้องสมุดก็คงไม่เกินความจริงนัก

มันเป็นโครงสร้างเพรียวบางทันสมัยที่ดูเหมือนกับโดมิโนสีเงินแถวแล้วแถวเล่าเรียงตัวบนทางลาด นักศึกษาสามารถยืมได้ทุกสิ่ง ทั้งไอแพด ไมโครไทล์ (microtiles) ไปจนถึงแว่นตาอัจฉริยะผสานเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์จากกูเกิล (Google glass) ฝูงหุ่นยนต์เก็บรวบรวมหนังสือและจัดขึ้นชั้นวาง มีห้องที่นักศึกษาสามารถสร้างแบบจำลอง หอสมุดเจมส์ บี ฮันท์ จูเนียร์ ต้องการสถานที่ให้นักศึกษาได้สร้างวิหารแห่งศตวรรษที่ 17 ขึ้นมาใหม่ด้วยระบบดิจิทัล นอกจากนี้ ทีมนักศึกษาและ

อาจารย์ยังใช้ระบบดิจิทัลจำลองสุนทรพจน์ของมาร์ติน ลูเธอร์ คิง จูเนียร์ (Martin Luther King Jr.) ณ คริสตจักรแบปทิสต์ไวท์ร็อค (White Rock Baptist Church) ในปี พ.ศ. 2503 จอภาพสูงจากพื้นจรดเพดานแสดงภาพสิ่งที่คิงจะเห็นเมื่อเขาทอดตามองไปยังฝูงชน เทคโนโลยีโสตสัมผัส ปรับเสียงของเขาให้นักศึกษารู้สึกว่ากำลังฟังสุนทรพจน์ของเขาจริงๆ

ในตอนแรก ผู้คนมิได้แม้กระทั่งคิดว่าพื้นที่นี้ควรจะเรียกว่าห้องสมุด แต่ในทันทีที่ผู้คนก้าวเข้าไปภายใน พวกเขาก็รู้สึกทันทีว่านั่นเป็นจุดศูนย์กลางของชุมชน เป็นสถานที่ซึ่งนำผู้คนมาพบกันและให้เครื่องมือที่พวกเขาต้องการ เพื่อคิด สร้างสรรค์และเรียนรู้

แต่ที่อีกขั้วหนึ่งก็มีการถกเถียงว่า “ควรหรือไม่ควรมีหนังสือ”... คุณต้องไปดูที่บอสตัน

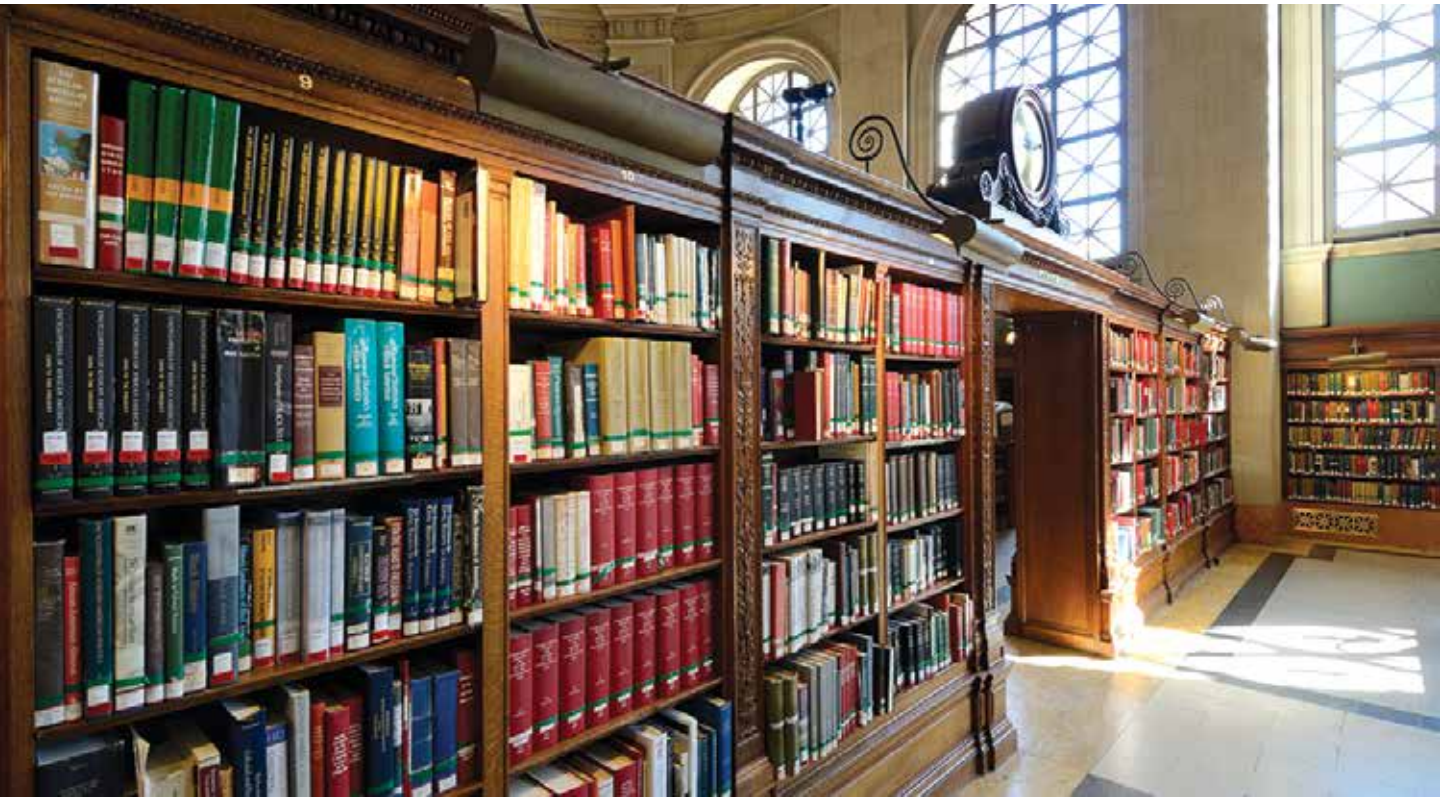
ทำไมห้องสมุดประชาชนบอสตันจึงผละจากหนังสือ

วันนั้นเป็นวันทำความสะอาดห้องสมุดประชาชนบอสตัน (Boston Public Library) หนังสือหลายหมื่นเล่มถูกดึงออกจากชั้นวางในสาขาต่างๆ ทั้งเมือง มีห้องสมุดเพียงแห่งเดียวในอเมริกาที่มีปริมาณหนังสือมากกว่าของห้องสมุดบอสตัน หรือมากกว่า 19 ล้านเล่ม ซึ่งก็คือห้องสมุดรัฐสภาแห่งอเมริกา (Library of Congress) เอมี ไรอัน (Amy Ryan) ซึ่ง ณ ตอนนั้นดำรงตำแหน่งหัวหน้าห้องสมุดประชาชนบอสตันกล่าวว่าการคัดหนังสือออกเป็นงานมาตรฐานรายวันสำหรับห้องสมุดทุกแห่ง

แต่หนังสือจำนวนมากที่ถูกคัดออกก็เป็นหนังสือที่มีเนื้อหาสมบูรณ์และอยู่ในสภาพดี เพียงแต่ไม่มีผู้ยืมเท่านั้น ห้องสมุดฯ เน้นคัดหนังสือที่ไม่มีการยืมเป็นเวลา 4-6 ปี ออกจากห้องสมุด และนี่ทำให้ชาวบอสตันรู้สึกกังวล ชายคนหนึ่งกล่าวว่า “ในขณะที่ห้องสมุดแห่งอนาคตอาจมีรูปลักษณ์แบบนั้น เรากำลังก้าวเร็วเกินไป เรากำลังเร่งจากจุด ก. ข้ามไปยังจุด ค.”

นวัตกรรมยังเป็นสิ่งที่เสี่ยงด้วย! ไม่ใช่การทดลองทุกอย่างกับนวัตกรรมจะประสบความสำเร็จ! ความล้มเหลวเป็นปัจจัยเสี่ยงที่ต้องคำนึงถึงในการสร้างนวัตกรรม ควรลงทุนแต่ในสิ่งที่คุณยังอยู่รอดได้แม้ว่าจะสูญเสียไป และอย่ากลัวที่จะบอกว่าความพยายามของคุณล้มเหลว... อย่างน้อยที่สุด คุณก็ได้พยายาม!

แล้วตัวอย่างของ ‘นวัตกรรม’ มากมายและหลากหลายนี้หมายถึงอะไร เราจะประนีประนอมอย่างไรกับข้อเท็จจริงที่ว่านวัตกรรมบางครั้งก็สอดประสานและบางครั้งก็ขัดแย้งกับแนวทางอื่นในการสร้างนวัตกรรมของห้องสมุด สิ่งที่ควรระลึกไว้เสมอคือ นวัตกรรม (คล้ายกับความงาม) นั้นแล้วแต่สายตาผู้มอง สำหรับชุมชนหนึ่งห้องสมุดที่เป็นระบบดิจิทัลเกือบทั้งหมดและพื้นที่ของนักทดลองปฏิบัติลงมือทำ (maker’s space) ถือเป็นนวัตกรรม สำหรับอีกชุมชนหนึ่ง ขอแค่มีเพียง



ห้องสมุดก็นับเป็นนวัตกรรมแล้ว เมื่อไตร่ตรองทุกอย่างแล้ว ความเกี่ยวเนื่องซึ่งคุณสร้างให้กับห้องสมุดของคุณในชุมชนของคุณต่างหากที่เป็นปัจจัยพิพากษานวัตกรรมของคุณอย่างแท้จริง

การส่งเสริมนวัตกรรมอาศัยห้องสมุดชั้นเลิศ

การส่งเสริมนวัตกรรมไม่เพียงแต่อาศัยผู้นำที่ยิ่งใหญ่ แต่ยังรวมถึงองค์กรชั้นเลิศ ความเป็นจริงที่โหดร้ายคือห้องสมุดส่วนใหญ่มิใช่ห้องสมุดชั้นเลิศที่มีศักยภาพเหนือกว่ามาตรฐาน ทัศนคติเชิงบวกของพนักงานทุกคน การให้บริการที่เยี่ยมยอด

การเน้นผู้รับบริการเป็นศูนย์กลาง การเป็นองค์ประกอบสำคัญของชุมชน และการรับเอานวัตกรรม แม้จะมีเหตุผลมากมายสำหรับปรากฏการณ์นี้ เป้าหมายของห้องสมุดทุกแห่งคือการเป็นห้องสมุดที่ดีที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้

วิธีการบรรลุความเป็นเลิศท่ามกลางสถานการณ์ปัจจุบันที่เกิดขึ้นกับห้องสมุดของคุณเป็นประเด็นปัญหาสำคัญ ขั้นแรกในความพยายามดังกล่าว คือการตระหนักถึงจุดที่คุณยืนอยู่ในฐานะองค์กร ขั้นที่สอง คือการตัดสินใจว่าคุณอยากเป็นองค์กรประเภทไหน โมเดลโปรแกรมสร้างสมรรถนะขั้นสูง (High Performance Programming model หรือ HPP model) ซึ่งถูกสร้างโดย ลินดา นีลสัน (Linda Nelson) และแฟรงค์ เบิร์น (Frank Burns) (Organization Transformation, 1983) นำเสนอมุมมองในการประเมินองค์กรห้องสมุดประเภทต่างๆ

- แบบตั้งรับ (reactive)
- แบบตอบสนอง (responsive)
- แบบดำเนินการเชิงรุก (proactive)
- แบบสมรรถนะสูง (ดีเยี่ยม)

โมเดลโปรแกรมสร้างสมรรถนะขั้นสูงมีแนวคิดว่าด้วยกระบวนการและกลยุทธ์ที่จะช่วยพลิกโฉมห้องสมุดให้กลายเป็นองค์กรสมรรถนะสูง โครงสร้างของโมเดลแสดงความสัมพันธ์แบบเกื้อหนุนพึ่งพากัน ระหว่างสมรรถนะระดับต่างๆ รวมทั้งสร้างความเข้าใจถึงความเป็นไปได้ของสมรรถนะระดับสูงสุด คำว่า 'โปรแกรม' ใช้เพื่อเน้นข้อเท็จจริงที่ว่าระดับสมรรถนะขององค์กรในปัจจุบันล้วนเป็นผลจากการดำเนินงานในอดีตทั้งทางตรงและทางอ้อม

ในทำนองเดียวกัน สมรรถนะในอนาคตย่อมถูกกำหนดโดยการวางรูปแบบวัฒนธรรมองค์กรในปัจจุบัน ประเด็นสำคัญยิ่งนี้เป็นกุญแจสู่การปลดล็อกสมรรถนะขององค์กร ภาวะผู้นำเป็นกุญแจสู่การวางรูปแบบวัฒนธรรมองค์กรและการบริหารจัดการเพื่อการสร้างนวัตกรรม

องค์กรที่เผชิญกับความซับซ้อนและการเปลี่ยนแปลงที่เพิ่มขึ้นดังเช่นห้องสมุดแห่งศตวรรษที่ 21 จะเติบโตไปสู่รูปแบบที่มีความเชื่อมโยงและมีบูรณาการมากขึ้น หรือไม่ก็ตกอยู่ในภาวะแตกออกเป็นเสี่ยงยิ่งขึ้นเรื่อยๆ ภาวะนี้ถูกเรียกว่า*ภาวะแบบตั้งรับ* เนื่องจากองค์กรอยู่ในภาวะดิ้นรนเพียงเพื่ออยู่ความรอดแต่ก็กลับแตกออกเป็นเสี่ยง องค์กรที่ปรารถนาจะวิวัฒน์สู่ภาวะสมรรถนะสูงสามารถปฏิบัติตามโมเดลโปรแกรมสร้างสมรรถนะขั้นสูง ซึ่งนำเสนอแนวทางสำหรับผู้นำในการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ว่าพวกเขาจะสร้างการเปลี่ยนแปลงเพื่อก้าวสู่ความเป็นเลิศได้อย่างไร

ห้องสมุดแบบตั้งรับ

ภาวะตั้งรับมิใช่ภาวะตั้งต้นขององค์กรส่วนใหญ่ อย่างไรก็ตามนี่เป็นภาวะที่องค์กรจำนวนมากตกอยู่ในสภาพหยุดชะงักและดิ้นรนเพื่อความอยู่รอด ในองค์กรเหล่านี้ สมาชิกไม่ได้มี

เป้าหมายเดียวกัน ไม่มีความรู้สึกต้องการบรรลุผลสำเร็จ ไม่ได้รู้สึกว่าผู้นำให้ความสนใจอย่างแท้จริง ไม่ได้มีระบบค่านิยมร่วมกัน หรือไม่ได้แสดงคุณลักษณะของความเป็นเลิศ ผู้นำสวมบทบาทการบังคับใช้กฎและการปฏิบัติตามนโยบายและกระบวนการ ผลที่ตามมาคือเพียงการอยู่รอดก็เป็นสิ่งจูงใจสำหรับบุคลากรส่วนใหญ่ การขาดเป้าหมายร่วมมีผลกระทบสำคัญยิ่งต่อโครงสร้างห้องสมุด ไม่ว่าจะมีภาพรวมอย่างไรบนกระดาษ ในความเป็นจริง โครงสร้างกลุ่มมีองค์ประกอบที่กระจัดกระจาย ซึ่งมักมีเป้าหมายขัดกันและแข่งขันกันเพื่อให้ได้มาซึ่งทรัพยากรและอาณาเขต

มิติที่อันตรายยิ่งอีกประการหนึ่งของห้องสมุดแบบตั้งรับ คือการขาดความใส่ใจในบุคลากรเกือบจะสิ้นเชิง ผู้ใต้บังคับบัญชาไม่เต็มใจจะเล่าข่าวร้ายกับผู้นำ ผู้นำแทบจะไม่ชมเชยบุคลากรสำหรับงานที่ดี เพราะว่า “นั่นเป็นสิ่งที่พวกเขาได้รับเงินเดือนเพื่อให้ทำ” บุคลากรเริ่มไม่สนใจความเป็นไปใดๆ และ “ปิดตัวเอง” ในสิ่งแวดล้อมอันเจ็บปวดเหล่านี้ นอกจากนี้ ผู้นำยังมีส่วนทำให้สิ่งแวดล้อมประเภทนี้ดำรงอยู่ถาวรโดยการปิดหูปิดตากับบุคลากรและเน้นเพียงแต่ความสำเร็จที่รับรู้ระยะสั้นจาก “การใช้อำนาจ”

ห้องสมุดแบบตอบสนอง

การขับเคลื่อนห้องสมุดออกจากกรอบคิดแบบตั้งรับไปสู่ห้องสมุดที่มีกรอบคิดแบบตอบสนองต้องอาศัยวิธีการที่มีความสมดุลและรอบคอบ ซึ่งหมายถึงความอดทนและภาวะผู้นำ การเปลี่ยนแปลงต้องเกิดขึ้นกับสมาชิกและขององค์กรไปพร้อมกัน ภาวะผู้นำเชิงบวกจะนำมาซึ่งแนวทางที่สร้างความไว้วางใจซึ่งกันและกันเพื่อให้เป้าหมาย ค่านิยม และคุณค่าของบุคคลเกิดความกระจ่าง โมเดลสมรรถนะขั้นสูงเสนอว่าผู้นำจะต้องเริ่มต้นด้วยการรวมศูนย์องค์กรให้มีเป้าหมายที่ชัดเจน การสร้างแผนปฏิบัติการ การแก้ปัญหา การสร้างทีมงาน และการใช้โมเดล ‘ผู้นำตามสถานการณ์’ (situational leadership) ที่พัฒนาโดยเฮอร์ซีย์ (Hersey) และ แบลนชาร์ด (Blanchard) (Management of Organizational Behavior, 1986)

การพลิกโฉมจากห้องสมุดแบบตั้งรับสู่แบบตอบสนองที่ประสบความสำเร็จจะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของโมเดลฯ สมาชิกมุ่งความสนใจไปที่การสร้างผลงานปัจจุบันผ่านกิจกรรมที่ได้รับการวางแผนมาล่วงหน้าเพื่อบรรลุเป้าหมายองค์กรระยะสั้นที่ชัดเจน ผู้นำเป็นผู้แนะแนวและผู้ให้คำปรึกษาซึ่งจูงใจสมาชิกในกลุ่มด้วยการมีส่วนร่วมอย่างมีความหมาย ให้รางวัลผลงานที่ยอดเยี่ยมและสร้างสิ่งจูงใจบนพื้นฐานผลงาน

ห้องสมุดแบบดำเนินการเชิงรุก

กรอบคิดห้องสมุดแบบเชิงรุกต้องอาศัยการมองไปยังอนาคต การไขว่คว้า และการริเริ่ม ผู้นำต้องมีมุมมองต่ออนาคตในฐานะสิ่งที่ต้องเลือก มิใช่สิ่งที่รอวันเกิดขึ้น ปัจจัยสำคัญยิ่งในการก้าวออกจากกรอบคิดห้องสมุดแบบตอบสนองคือ ห้องสมุดต้องพัฒนาค่านิยมที่ดี ต้องมีการแบ่งปันวิสัยทัศน์แห่งอนาคตให้กว้างขวางในหมู่สมาชิกบรรณารักษ์ วิสัยทัศน์นั้นจะต้อง

สอดคล้องกับระบบค่านิยมของพวกเขาและเป็นพลังขับเคลื่อนที่ดึงดูดและมีพลัง ตัวอย่างเช่น ประธานาธิบดีจอห์น เอฟ เคนเนดีได้นำเสนอวิสัยทัศน์เกี่ยวกับการเหยียบดวงจันทร์ของมนุษย์ในปลายทศวรรษที่ 60 แล้วนีล อาร์มสตรองก็ทำสิ่งนั้นได้สำเร็จในเดือนกรกฎาคม 1969 (พ.ศ. 2512)

วิสัยทัศน์แห่งอนาคตต้องมีการสื่อสารซึ่งให้คุณค่ากับบุคลากรอย่างสูง หรือที่เรียกว่า*ความใส่ใจ* บุคลากรจะเต็มใจทุ่มเทความพยายามหากพวกเขารู้สึกว่า ห้องสมุดนี้เป็นของพวกเขาเองและมันได้สร้างคุณค่าทั้งในด้านตัวบุคคลและด้านวิชาชีพ วิสัยทัศน์แห่งอนาคตจะต้องสะท้อนความมุ่งมั่นที่มีต่อคุณค่าของมนุษย์ ซึ่งทำให้บุคลากรเกิดความรู้สึกมีความหมายในตนเองและมีความพึงพอใจอย่างแท้จริง เป้าหมายระดับสูงมีรากฐานมาจากการสร้างคุณค่าระดับสูง ดังนั้น ผู้นำควรเปลี่ยนพลังงานมหาศาลที่อาจเคยทุ่มลงไปในการสร้าง ดำรงไว้ และบังคับใช้กฎอย่างเป็นทางการ แล้วปลดปล่อยมันเพื่อการบรรลุภาวะที่พึงประสงค์ในอนาคต

การสร้างวัฒนธรรมห้องสมุดที่ดำเนินงานแบบเชิงรุกต้องอาศัย 'ภาวะผู้นำในการเปลี่ยนแปลง' (transformational leadership) ซึ่งมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ตามในระดับที่เข้าถึงคุณค่าบุคคล มิใช่เพียงกระตุ้นพวกเขาในระดับวัตถุ แต่ผู้นำการเปลี่ยนแปลงจะต้องเชื่อมโยงกับผู้ตามแบบองค์รวมด้วยการแสวงหาหนทางเพื่อพัฒนาศักยภาพของพวกเขาและตอบสนองความต้องการในระดับที่สูงขึ้นไปของพวกเขา ภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงอย่างแท้จริงจะต้องมีรากฐานด้านคุณธรรมและความสุจริตที่แน่วแน่ ซึ่งแสดงออก 'ผ่านพฤติกรรมที่สะท้อนออกมา' บทบาทของภาวะผู้นำห้องสมุดแบบดำเนินการเชิงรุก คือการสนับสนุนให้สมาชิกมีเป้าหมายและทักษะที่เหมาะสม

ห้องสมุดสมรรถนะสูง

มุมมองที่ก้าวหน้ามากขึ้นอันเกิดจากแนวคิดห้องสมุดเชิงรุกยังไม่เพียงพอสำหรับการสร้างองค์กรสมรรถนะสูง ลักษณะเฉพาะของห้องสมุดที่เป็นเลิศอยู่ที่พลังงานระดับสูงที่ปลดปล่อยจิตวิญญาณมนุษย์และนำไปสู่การพัฒนาด้านผลผลิตที่เด่นชัด ผู้นำห้องสมุดสมรรถนะสูงคือผู้ที่พบวิธีการบริหารจัดการกระแสพลังงานและจิตวิญญาณมนุษย์เหล่านั้น ให้ความใส่ใจกับดัชนีชี้วัดด้านความทุ่มเท อีกทั้งยังก้าวข้ามความทุ่มเทไปสู่ผลการปฏิบัติงานซึ่งเห็นได้ชัดเจนกว่า

สำหรับห้องสมุดสมรรถนะสูง งานของผู้นำเป็นการนำเชิงกลยุทธ์เพื่อให้ห้องสมุดเคลื่อนตัวไปตามเส้นทางที่กำหนดโดยมีวิสัยทัศน์และแผนระยะยาว ในทำนองเดียวกัน ระบบการบริหารผลงานที่จำเป็นสำหรับห้องสมุดแบบดำเนินการเชิงรุกคือการให้ความหมายเป็นพิเศษกับห้องสมุดที่มีสมรรถนะสูง เนื่องด้วยห้องสมุดประเภทนี้มีการออกแบบแผนเพื่อการวิวัฒน์ไปข้างหน้า

คุณลักษณะสำคัญอีกประการหนึ่งของกรอบคิดห้องสมุดเชิงรุก คือการมุ่งเน้นการพัฒนาอภิระบบ (metasystems)

ไปพร้อมกับพัฒนาระบบแบบเป็นทางการ อภิระบบคือโครงสร้างที่ไม่เป็นทางการของห้องสมุด เป็นสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรมที่เอื้อให้เกิดกลุ่มหรือพื้นที่แห่งความเป็นเลิศ โครงสร้างดังกล่าวสนับสนุนให้ผู้นำเริ่มสร้างระบบค่านิยมที่ปรารถนาและเริ่มฉายแววแห่งความสำเร็จ ผู้นำอาจใช้อภิระบบเป็นมันสมองเพื่อสร้างความคิดใหม่และการสื่อสารแบบสองทาง ผู้นำอย่างไม่เป็นทางการเหล่านี้มีอิทธิพลอันทรงคุณค่าที่มิอาจลดทอนความสำคัญหรือมองข้ามได้

ผู้นำชั้นเลิศต้องเห็นห้องสมุดของพวกเขาเป็นปัจจัยเกื้อหนุนในการมีส่วนร่วมที่สำคัญของชุมชน จุดมุ่งเน้นของห้องสมุดสมรรถนะสูงคือการบรรลุมาตรฐานความเป็นเลิศขั้นสูงผ่านกระบวนการแสวงหาความเป็นไปได้ใหม่ๆ การแสวงหาเส้นทางแห่งโอกาสสายใหม่ และการกระตุ้นจิตวิญญาณมนุษย์ นอกจากการพัฒนาทีมงานที่เหนียวแน่นและองคาพยพที่สอดประสานกันแล้ว ผู้นำสมรรถนะสูงยังมองหาวิธีการสร้างความแข็งแกร่งด้วยการสร้างวัฒนธรรมที่เข้มแข็ง พวกเขามีความเข้าใจในเรื่องการใช้พิธีการและพิธีกรรมเพื่อสร้างและธำรงไว้ซึ่งตำนานดีๆ และประเพณีที่น่าภาคภูมิ สิ่งเหล่านี้เป็นมรดกอันน่าภูมิใจที่สมาชิกห้องสมุดแต่ละคนจะรักษาและถ่ายทอด ความใส่ใจในวัฒนธรรมองค์กรนี้จะทำให้ผู้นำสามารถสนับสนุนบุคลากรให้บรรลุความเป็นเลิศภายในกรอบเป้าหมายและวัตถุประสงค์ของห้องสมุด

ผู้นำห้องสมุดสมรรถนะสูงไม่เพียงแต่มีความสามารถอันเป็นเอกลักษณ์ในการมองการณ์ไกลไปในอนาคตและหลอมรวมห้องสมุดกับวิสัยทัศน์อันยอดเยี่ยมเท่านั้น แต่พวกเขายังมีศักยภาพและความกล้าหาญที่จะโน้มนำให้บุคลากรทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งให้เป็นจริง นั่นคือการสร้างนวัตกรรม! ผู้นำเหล่านี้นำองค์กรด้วยความสามารถและความเต็มใจของพวกเขาที่จะให้อำนาจกับผู้ตาม ผลักดันอำนาจไปสู่มือของบุคลากรเพื่อให้พวกเขามีพลังและเสรีภาพในการแสวงหาความท้าทาย ความสร้างสรรค์ และนวัตกรรม สิ่งที่สำคัญที่สุดคือผู้นำเหล่านี้นำองค์กรด้วยความเอาใจใส่ในตัวผู้ตามอย่างแท้จริง ซึ่งจะสร้างความรู้สึกร่วมและความจงรักภักดี อันเป็นจุดกำเนิดของความเป็นเลิศ

กล่าวโดยสรุป โมเดลโปรแกรมการสร้างสมรรถนะระดับสูงเป็นกรอบคิดที่เป็นประโยชน์ในการทำความเข้าใจประสิทธิภาพการปฏิบัติงานระดับต่างๆ ที่ห้องสมุดจะทำให้เกิดขึ้นได้ รวมทั้งกรอบอ้างอิงเชิงวัฒนธรรมที่สัมพันธ์กับแต่ละระดับ ที่ระดับตั้งรับ ห้องสมุดติดอยู่ในกับดักความจำเป็น เนื่องจากผู้นำคำนึงถึงแต่เรื่องความอยู่รอด การบังคับใช้กฎ นโยบายเก่ารวมทั้งการรักษาระบบเดิมเป็นหลัก ที่ระดับตอบสนองห้องสมุดจัดการกับสิ่งจำเป็นได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากผู้นำคำนึงถึงการสร้างทีมงานที่ยึดโยงเหนียวแน่นและการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นเป็นหลัก ที่ระดับดำเนินการเชิงรุก ห้องสมุดมุ่งเน้นการบรรลุผลลัพธ์ระยะยาวและผู้นำคำนึงถึงการพัฒนาระบบบุคลากรที่หลอมรวมและพัฒนาเพื่อการสร้างอนาคตที่ดี

มีเป้าหมายเป็นหลัก ที่ระดับสมรรถนะสูง ห้องสมุดขับเคลื่อนด้วยความตื่นเต้นและจิตวิญญาณ เนื่องจากผู้นำคำนึงถึงการให้อำนาจเพิ่มเติมกับบุคลากรเพื่อให้พวกเขาสามารถร่วมกันสร้างคุณูปการที่สำคัญยิ่งต่อชุมชนที่พวกเขารับใช้

แนวคิดหลักในโมเดลนี้ ผู้นำสามารถเลือกใช้สมรรถนะการทำงานระดับต่างๆ อย่างพึ่งพาสอดคล้องกันและมีประสิทธิภาพ ห้องสมุดแบบดำเนินการเชิงรุกต้องดำเนินงานแบบตอบสนองไปด้วย ในทำนองเดียวกัน ห้องสมุดสมรรถนะสูงก็ต้องดำเนินการเชิงรุกและมีการตอบสนองไปด้วย ผู้นำจะต้องไม่ยึดติดกับการบรรลุภาวะในอนาคตจนกระทั่งละเลยการเอาใจใส่ต่อความจำในเป็นปัจจุบัน รวมทั้งไม่ควรจะปลดปล่อยศักยภาพของบุคลากร หากไม่แน่ใจว่าพวกเขาได้หลอมรวมกับพันธกิจและวิสัยทัศน์ของห้องสมุดแล้วอย่างสมบูรณ์

บทสรุป

ห้องสมุดในศตวรรษที่ 21 อยู่ในสิ่งแวดล้อมที่ผันแปรตลอดเวลา ห้องสมุดจะรุ่งเรืองได้ต้องอาศัยแนวทางและแนวคิดใหม่อย่างสิ้นเชิง การสร้างทีมงานที่เข้มแข็งด้านวัฒนธรรมเป็นสิ่งจำเป็นในย่างก้าวสู่อนาคต บุคคลเหล่านี้จะต้องมีความคิดสร้างสรรค์ ความหลงใหล ความมุ่งมั่น และความยืดหยุ่น การบริหารจัดการบุคลิกภาพแห่งนวัตกรรมนี้ต้องใช้ผู้นำที่ยิ่งใหญ่และห้องสมุดสมรรถนะสูงซึ่งมุ่งเน้นความเป็นเลิศ การตระหนักและการบรรลุปัจจัยดังกล่าวมีความสำคัญต่อความสำเร็จ นอกจากนั้น การนำเพื่อการสร้างนวัตกรรมยังประกอบด้วยการตระหนักถึงความหมายของนวัตกรรม ถึงแม้ว่าจะยังไม่มีการกำหนดรูปโฉมที่มันจะเป็นก็ตาม เมื่อองค์ประกอบหลักเหล่านี้เกิดขึ้น การบริหารบุคลิกภาพแห่งนวัตกรรมเพื่อสร้างห้องสมุดแห่งศตวรรษที่ 21 พร้อมไปกับการย่างก้าวอย่างชำนาญก็จะน่ากลัวน้อยลง!

บรรณานุกรม

Hill, Linda, Greg Brandeau, Emily Ruelove, and Kent Lineback. “The Inescapable Paradox of Managing Creativity.” *Harvard Business Review* 12 Dec. 2012. Print.

The High Performance Programming (HPP) model was created by Linda Nelson and Frank Burns (Organization Transformation, 1983)

Hersey and Blanchard (Management of Organizational Behavior, 1986)

ภาพจาก

http://irving.polarislibrary.com

http://thisbighappy.com

https://campustechnology.com

http://www.bostonmagazine.com

FICTION

นวัตกรรมการให้บริการของห้องสมุดแห่งชาติสิงคโปร์

เหงียน เลก ซอ
ที่ปรึกษาคณะกรรมการห้องสมุดแห่งชาติสิงคโปร์

บทคัดย่อ:

ห้องสมุดประชาชนในประเทศสิงคโปร์ถือกำเนิดขึ้นกว่า 50 ปีมาแล้ว โดยนวัตกรรมการให้บริการเกิดขึ้นมากที่สุดในช่วง 20 ปีที่ผ่านมา ในยุคแรก การบริหารจัดการห้องสมุดใช้แรงงานบุคลากรเป็นหลัก เนื่องจากเทคโนโลยีเป็นสิ่งหายากและการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสำหรับห้องสมุดมีต้นทุนสูง อย่างไรก็ตาม ในระยะ 20 ปีหลัง ต้นทุนด้านเทคโนโลยีลดลงกอปรกับการใช้งานคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล คอมพิวเตอร์พกพา และอุปกรณ์พกพาแพร่หลายขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งความสะดวกในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต เพื่อนร่วมงานของข้าพเจ้าคนหนึ่งกล่าวว่าเมื่อเธอเดินทางโดยรถไฟ เธอสังเกตว่าผู้โดยสารเกือบทุกคนง่วนอยู่กับการใช้โทรศัพท์มือถือ เธอให้ข้อคิดเห็นว่าถ้าทุกคนเรียนหนังสือหนักเท่ากับที่ใช้อินเทอร์เน็ต ทั้งหมดน่าจะได้ 100 คะแนนเต็มในการสอบ

สิ่งที่เกิดขึ้นจริงคือ เมื่อประชาชนเกือบทุกคนเข้าถึงอินเทอร์เน็ตและโทรศัพท์มือถือ ห้องสมุดก็จำเป็นต้องปรับตัวให้ทันกับรูปแบบการดำเนินชีวิตที่เปลี่ยนไปของผู้ใช้บริการ ห้องสมุดประชาชนในประเทศสิงคโปร์ก็มิใช่ข้อยกเว้น ห้องสมุดประชาชนต้องสร้างนวัตกรรมอย่างต่อเนื่องเพื่อให้สามารถให้บริการที่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้บริการและน่าใช้

ปรับปรุงและเรียบเรียงจากบทความเรื่อง "นวัตกรรมการให้บริการของห้องสมุด: การเดินทางของคณะกรรมการห้องสมุดแห่งชาติสิงคโปร์" (Library Service Innovations: The National Library Board of Singapore's Journey) เอกสารประกอบการบรรยายในงานประชุมวิชาการ TK Forum 2016

บริการ ในช่วง 10 ปีที่ผ่านมา คณะกรรมการห้องสมุดแห่งชาติสิงคโปร์ได้รุกคืบในการแปลงวัสดุต่างๆ ให้อยู่ในรูปแบบฐานข้อมูลดิจิทัล รวมทั้งการใช้เครือข่ายทางสังคมในการเข้าถึงประชาชนและผู้ใช้บริการปลายทางเพื่อให้พวกเขาสามารถเข้าถึงวัสดุห้องสมุดได้ง่ายขึ้นผ่านทางอุปกรณ์พกพาทั้งในยามกลางวันและกลางคืน บทความฉบับนี้จะบรรยายถึงพัฒนาการเหล่านี้บางประการ รวมทั้งเสนอแนะข้อคิดเห็นเกี่ยวกับทิศทางที่ห้องสมุดจะดำเนินไปในอนาคตเพื่อให้แน่ใจว่าห้องสมุดจะยังคงมีบทบาทในชีวิตของประชาชนผู้ใช้บริการและห้องสมุดจะเป็นศูนย์กลางในเส้นทางการเรียนรู้ตลอดชีวิตของผู้ใช้บริการปลายทาง

ความเป็นมา

คณะกรรมการห้องสมุดแห่งชาติสิงคโปร์ หรือ NLB (National Library Board of Singapore) เป็นคณะกรรมการตามกฎหมาย ภายใต้กระทรวงการสื่อสารและสารสนเทศ (Ministry of Communications and Information) NLB มีความเป็นมาไม่ยาวนานนัก โดยถือกำเนิดในยุคแรกที่หอสมุดแห่งชาติก่อตั้งขึ้นเมื่อปี พ.ศ. 2503 ตลอด 55 ปีที่ผ่านมา หอสมุดแห่งชาติได้จัดตั้งระบบห้องสมุดประชาชนจำนวน 26 แห่งเพื่อให้บริการประชาชนที่พำนักอยู่ในเขตที่พักอาศัยต่างๆ ซึ่งแต่ละเขตมีประชากรระหว่าง 100,000 ถึง 300,000 คน ณ วันนี้ NLB บริหารงานหอสมุดแห่งชาติ หอจดหมายเหตุแห่งชาติ ห้องสมุดประชาชน 26 แห่ง และห้องสมุดพิเศษ 9 แห่ง นอกจากนั้น NLB ยังมีหน่วยให้บริการที่เรียกเก็บค่าธรรมเนียมกับลูกค้า

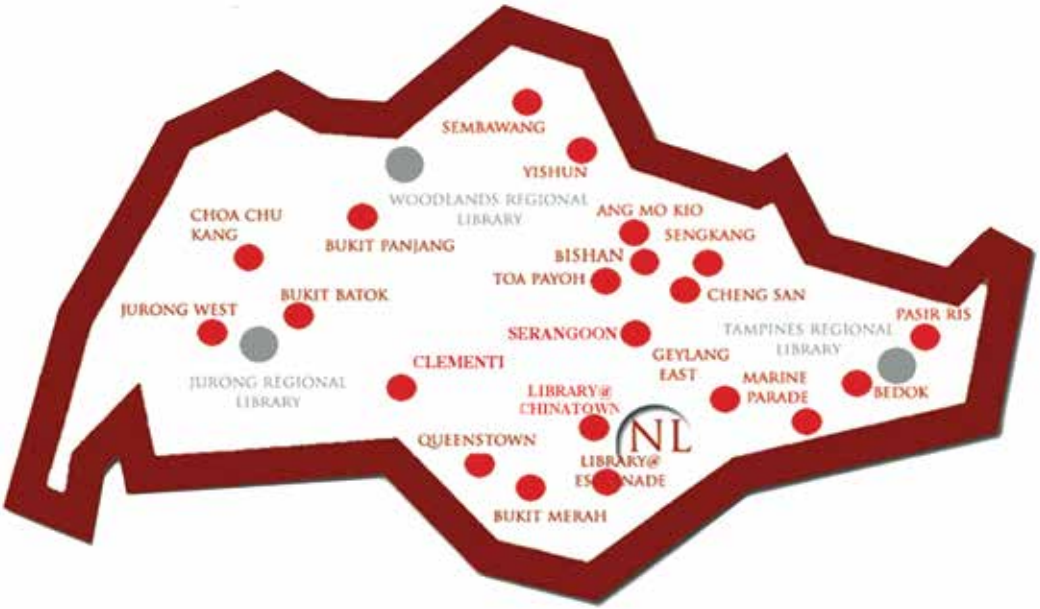
ทั้งในและต่างประเทศผ่านหน่วยงานเชิงพาณิชย์ภายใต้ชื่อ Cybrarian Ventures Private Limited

จากการเข้าถึงทางกายภาพสู่การเข้าถึงผ่านระบบดิจิทัล

การเดินทางของ NLB จากการเข้าถึงเนื้อหาผ่านวิธีการทางกายภาพไปสู่ระบบดิจิทัลน่าจะคล้ายคลึงกับห้องสมุดส่วนใหญ่ทั่วโลกในปัจจุบัน เนื่องจากการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตง่ายยิ่งขึ้นเรื่อยๆ และการถือครองอุปกรณ์มือถือที่เพิ่มขึ้น ผู้ใช้บริการล้วนเป็นปัจจัยผลักดันให้ห้องสมุดให้บริการที่สะดวกสบายยิ่งขึ้นผ่านช่องทางดิจิทัล

ยุคที่ผู้ใช้บริการห้องสมุดต้องเดินทางไปยังห้องสมุดเพื่อสืบค้นข้อมูลที่ต้องการได้ผ่านพ้นไปแล้ว ตอนนี้ผู้ใช้บริการมีทางเลือกว่าจะเดินทางไปยังห้องสมุดเพื่อการสืบค้น หรือจะสืบค้นข้อมูลผ่านทางอินเทอร์เน็ต หากชื่อของห้องสมุดไม่ปรากฏในการสืบค้นข้อมูล วัสดุของห้องสมุดก็จะไม่ได้ถูกใช้มากเท่าที่อยากให้เป็น

ด้วยความตระหนักถึงความเป็นจริงนี้ NLB จึงเริ่มโครงการเชิงรุกในการขับเคลื่อนบริการห้องสมุดจากการให้บริการแบบกายภาพเพียงอย่างเดียวไปสู่การผสมผสานระหว่างการให้บริการแบบกายภาพและดิจิทัล ณ วันนี้ NLB ประสบความ



สำเร็จในด้านการใช้บริการทรัพยากรทั้งประเภทกายภาพและดิจิทัล เนื่องด้วยระบบอินเทอร์เน็ตและซอฟต์แวร์โอเพ่นซอร์ส (Open source หรือ ซอฟต์แวร์แบบรหัสเปิด) ซึ่งทำให้ NLB ช่วยให้ผู้ใช้บริการเข้าถึงเนื้อหาผ่านทั้งทางเว็บไซต์ของ NLB และโปรแกรมค้นหาบนอินเทอร์เน็ต (internet search engines)

การยืมแบบกายภาพเพิ่มขึ้นจาก 10 ล้านครั้งในปี พ.ศ. 2538 เป็น 33.2 ล้านครั้งในปี พ.ศ. 2557 และการใช้งานแบบดิจิทัลนับได้ 13.5 ล้านครั้งในปี พ.ศ. 2557 การสืบค้นแบบอิเล็กทรอนิกส์สูงเป็นประวัติการณ์ถึง 52.8 ล้านครั้งในปีเดียวกัน

การยืมหนังสือ: ปฐมกาล

เฉกเช่นเดียวกับห้องสมุดอื่นส่วนใหญ่ การดำเนินการห้องสมุดในประเทศสิงคโปร์อาศัยแรงงานบุคลากรจนกระทั่งทศวรรษที่ 1990 ร้านหนังสือไม่ใช่สิ่งแพร่หลาย และแม้จะสามารถเข้าถึงร้านหนังสือได้ แต่หนังสือก็ยังมีราคาแพงสำหรับคนส่วนใหญ่ ผู้ใช้บริการต้องเดินทางไปยังห้องสมุดเพื่อจะได้เพลิดเพลินกับทรัพยากรและบริการห้องสมุด นอกจากนี้ การไปห้องสมุดก็ไม่ง่ายนักเนื่องจากมีห้องสมุดจำนวนไม่มากนัก ข้าพเจ้ายังจำได้ว่าตนเองจะไปหอสมุดแห่งชาติได้เฉพาะวันหยุดเท่านั้น เนื่องจากหอสมุดฯ อยู่ไกลจากบ้านออกไปถึง 10 กิโลเมตร ดังนั้น การไปหอสมุดฯ จึงเปรียบเสมือนการทัศนศึกษาที่น่าจดจำสำหรับพวกเรา

เนื่องด้วยการดำเนินการห้องสมุดใช้แรงงานบุคลากรเป็นส่วนใหญ่ ผู้ใช้บริการจึงต้องต่อคิวเพื่อรับการบริการจากเจ้าหน้าที่ห้องสมุด หอสมุดแห่งชาติเติบโตอย่างแข็งแกร่งจากระบบที่มีหอสมุดแห่งชาติเพียงแห่งเดียวสู่ระบบที่ประกอบด้วยห้องสมุดจำนวน 10 แห่งระหว่างปี พ.ศ. 2503 และ 2537 แต่คิวผู้ใช้บริการกลับยาวขึ้นทุกวัน และผู้ใช้บริการก็ไม่พอใจที่บางครั้งต้องเข้าคิวนานนับชั่วโมงเพื่อยืมและคืนหนังสือ ยุคนั้นเป็นยุคที่ทั้งเจ้าหน้าที่ห้องสมุดและผู้ใช้บริการต่างก็ไม่มีความสุข

ราวปี พ.ศ. 2538 หอสมุดแห่งชาติกลายเป็นคณะกรรมการตามกฎหมายและได้มีโอกาสเสนอแผนการลงทุนในโครงสร้างทรัพยากร และบริการให้กับรัฐบาล เพื่อปรับปรุงคุณภาพการให้บริการห้องสมุดครั้งใหญ่ NLB ได้รับการอนุมัติงบประมาณจำนวนหนึ่งล้านดอลลาร์สิงคโปร์จากรัฐบาลสิงคโปร์เพื่อการแปลงโฉม ขยาย และปรับปรุงบริการ ด้วย

งบประมาณจำนวนนี้ NLB ได้ยกระดับการบริการของห้องสมุดประชาชนจำนวน 10 แห่งที่มีอยู่เดิมและก่อตั้งห้องสมุดประชาชนเพิ่มอีก 10 แห่ง ห้องสมุดส่วนใหญ่ตั้งอยู่ในศูนย์การค้าที่ชาวสิงคโปร์ใช้บริการยามว่าง หรือใช้พื้นที่ร่วมกับสถาบันชุมชนหรือพลเมืองอื่นๆ ยิ่งไปกว่านั้น ทรัพยากรและบริการยังได้ถูกยกระดับ รวมทั้งนวัตกรรมการออกแบบการให้บริการและกระบวนการออกแบบใหม่ก็ได้ถูกทดลองและนำมาใช้เป็นต้นแบบด้วย

การแปลงโฉมการยืมหนังสือ

การยืมหนังสือเป็นหนึ่งในกิจกรรมที่เป็นที่นิยมสูงสุดในห้องสมุด ไม่ว่าจะในอดีตหรือปัจจุบัน เพื่ออำนวยความสะดวกในการยืมหนังสือ NLB เริ่มดำเนินการเชิงรุกโดยเปลี่ยนจากระบบบัตรรายการห้องสมุดที่ใช้แรงงานบุคลากรไปสู่บริการอัตโนมัติเพื่อลดเวลาการรอคิว

NLB เริ่มทดลองระบบการยืมด้วยตนเองโดยใช้เครื่องยืมหนังสือด้วยตนเอง 3M (3M self-check machines) เครื่องดังกล่าวเป็นอุปกรณ์เสริมผลิตภาพ ช่วยให้ผู้ใช้บริการและเจ้าหน้าที่ห้องสมุดไม่ต้องรออีกฝ่ายหนึ่งในขั้นตอนการยืมคืนหนังสือ ความท้าทายเพียงประการเดียวที่ผู้ใช้บริการเผชิญก็คือ พวกเขาต้องเรียนรู้วิธีการวางหนังสือในทิศทางที่ถูกต้องบนเครื่องยืมหนังสือ เพื่อให้เซ็นเซอร์สัญญาณไฟอ่านบาร์โค้ดบนหนังสือได้

แม้ว่าแนวทางดังกล่าวจะฟังดูง่าย แต่กลับไม่เป็นเช่นนั้น ผู้ใช้บริการจำนวนมากมีปัญหาในการวางหนังสือและบางครั้งต้องลองปรับทิศทางการวางหนังสือมากกว่าหนึ่งครั้งเพื่อให้เครื่องอ่านบาร์โค้ดได้และการยืมหนังสือผ่านเครื่องยืมหนังสือด้วยตนเองนั้นเสร็จสมบูรณ์ นอกจากนี้ การคืนหนังสือผ่านเครื่องยืมหนังสือด้วยตนเอง 3M ก็ไม่สะดวก

ดังนั้น NLB จึงตัดสินใจจะเปลี่ยนไปใช้ป้าย RFID (radio frequency identification tags) เพื่ออำนวยความสะดวกในการยืมและคืนวัสดุห้องสมุด เนื่องจากการทำรายการด้วย RFID ไม่ต้องพึ่งพาทิศทางการวางบาร์โค้ดกับเซ็นเซอร์

NLB Mobile App ได้รับรางวัลเกียรติคุณจากสมาคมห้องสมุดแห่งอเมริกา (American Library Association) ด้านโครงการนวัตกรรมห้องสมุดนานาชาติปี พ.ศ.2558

NLB โชคดีที่มีผู้จัดจำหน่ายท้องถิ่นที่พร้อมจะพัฒนาบริการดังกล่าวไปด้วยกัน การบริการยืมคืนหนังสือด้วยตนเองผ่านระบบ RFID จึงถูกพัฒนาและทดลองใช้ในในปี พ.ศ. 2541 ณ ห้องสมุดสาขาล่าสุดของ NLB ในตอนนั้นที่ Bukit Batok ถึงแม้ทั้งเจ้าหน้าที่และผู้ใช้บริการห้องสมุดจะเผชิญกับอุปสรรคในช่วงแรก แต่โครงการก็ประสบความสำเร็จภายในเวลาเพียงหนึ่งปี ทั้งเจ้าหน้าที่และผู้ใช้บริการต่างรู้สึกว่าใช้บริการได้ง่ายและระยะเวลารอคิวเพื่อยืมและคืนวัสดุห้องสมุดยังลดจาก 90 นาทีเหลือ 0 นาที สิ่งนี้ถือเป็นความสำเร็จครั้งใหญ่สำหรับ NLB หลังจากการทดลองใช้และปรับปรุงแก้ไขบริการ ระบบ RFID ก็ถูกนำไปใช้ในห้องสมุดประชาชนแห่งอื่นๆ ทั้งหมด ของ NLB

การใช้โทรศัพท์มือถือในการยืมหนังสือ: นวัตกรรมอีกขั้นในการยืมหนังสือ

บริการยืมหนังสือด้วยตนเองนับเป็นความสำเร็จครั้งใหญ่ในการเพิ่มผลิตภาพการบริการของ NLB ยิ่งไปกว่านั้นบริการนี้ยังทำให้ประสบการณ์ของผู้ใช้บริการห้องสมุดน่ารื่นรมย์ยิ่งขึ้น เพราะพวกเขาไม่ต้องรอคิวเพื่อยืมหรือคืนหนังสืออีกต่อไป แต่สามารถใช้เวลาส่วนใหญ่ในการอ่านและเรียนรู้ได้

หลังจากบรรลุผลดังกล่าว NLB ก็เริ่มแสวงหาประสบการณ์ยืมหนังสือรูปแบบใหม่

ราว 5 ปีที่แล้ว การใช้อินเทอร์เน็ตและอุปกรณ์พกพาเพิ่มขึ้นอย่างมหาศาล ชาวสิงคโปร์เกือบทุกคนพกโทรศัพท์มือถือ ดังนั้น NLB จึงเริ่มพิจารณาความเป็นไปได้ในการให้บริการผ่านทางโทรศัพท์มือถือ ระบบบริการผ่านทางโทรศัพท์มือถือพัฒนาสำเร็จและเริ่มใช้จริงในห้องสมุดของ NLB ในปี พ.ศ. 2557 ปัจจุบันนี้ ผู้ใช้บริการห้องสมุดไม่ต้องมองหาเครื่องยืมหนังสือด้วยตนเองเพื่อยืมวัสดุห้องสมุดอีกต่อไป พวกเขาแค่หยิบโทรศัพท์มือถือออกมาและยืมหนังสือได้ไม่ว่าจะอยู่ ณ ที่ใดในห้องสมุด

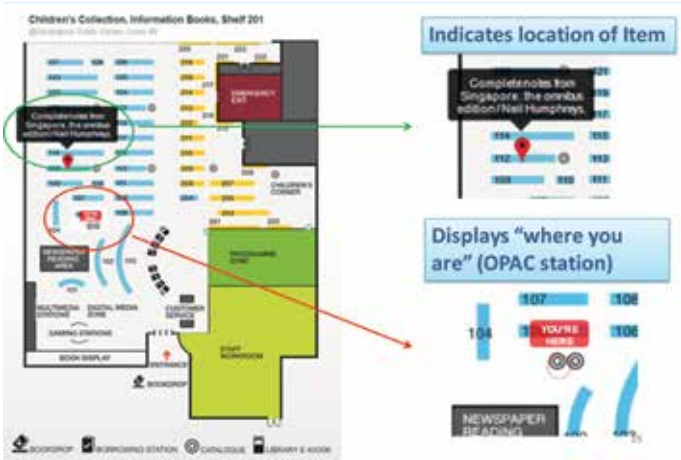
ในการใช้บริการยืมหนังสือผ่านโทรศัพท์มือถือ ผู้ใช้บริการห้องสมุดต้องดาวน์โหลด NLB Mobile App จาก App store และลงทะเบียนเป็นสมาชิก

นวัตกรรมห้องสมุดเชิงกายภาพ

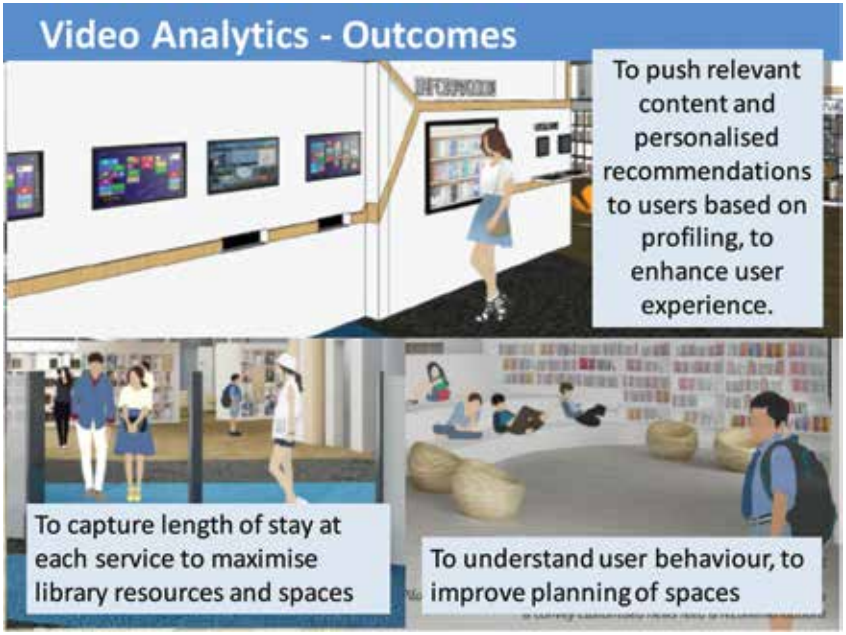
ในส่วนนี้ ข้าพเจ้าจะอภิปรายนวัตกรรมที่เกี่ยวเนื่องกับป้ายห้องสมุดดิจิทัล (digital library signage) อุปกรณ์ระบุตำแหน่งวัสดุห้องสมุดแบบออนไลน์ (online library item locator) การใช้ระบบวิเคราะห์วิดีโอ (video analytics) และกระบวนการทดสอบหุ่นยนต์อ่านชั้นหนังสือ (proof-of-concept of a shelf-reading robot)

ป้ายห้องสมุดดิจิทัล : ด้วยความแพร่หลายของแพลตฟอร์มดิจิทัล ปัจจุบันนี้ NLB จึงให้ข้อมูลสำคัญเกี่ยวกับห้องสมุดผ่านป้ายห้องสมุดดิจิทัล การดำเนินการดังกล่าวช่วยให้ห้องสมุดสามารถตัดสินใจได้ว่าควรประชาสัมพันธ์ข่าวสารใดกับผู้ที่เข้ามาใช้บริการในแต่ละวัน บริการดังกล่าวไม่เพียงแต่เพิ่มผลิตภาพในการทำงานแต่ยังทำให้ห้องสมุดสามารถให้ข้อมูลเกี่ยวกับห้องสมุดที่เป็นปัจจุบัน นอกจากนี้ การเปลี่ยนแปลงข้อมูลยังทำได้บ่อยครั้งขึ้น และการนำเสนอข้อมูลด้วยภาพทำได้มากขึ้น

อุปกรณ์ระบุตำแหน่งวัสดุห้องสมุดแบบออนไลน์ : อุปกรณ์นี้ทำให้ห้องสมุดลดระยะเวลาในการหาวัสดุที่ต้องการให้แก่ผู้ใช้บริการ โดยเมื่อผู้ใช้บริการสืบค้นวัสดุใดก็ตาม อุปกรณ์จะแสดงแผนที่ไปยังวัสดุนั้นบนระบบออนไลน์ทันที



แผนที่ระบุตำแหน่งวัสดุ



ผลลัพธ์ของ
การใช้ระบบวิเคราะห์วิดีโอ

ระบบวิเคราะห์วิดีโอ : ผู้บริหารห้องสมุดทุกแห่งมักสนใจว่าผู้ใช้บริการคนใดกำลังใช้บริการอะไร และผู้ใช้บริการกี่คนกำลังใช้บริการหนึ่งๆ อยู่ การได้ข้อมูลลักษณะนี้จะช่วยให้ห้องสมุดสามารถวางแผนได้แม่นยำเกี่ยวกับประเภทบริการที่จะตอบสนองความต้องการของผู้ใช้บริการได้ดียิ่งขึ้น ในห้องสมุดล่าสุดของ NLB ที่ PasirRis NLB ได้ติดตั้งกล้องวิดีโอเพื่อบันทึกโปรโฟล์ของผู้ใช้อย่างรอบด้านทุกวัน ข้อมูลที่เก็บรวบรวมด้วยอุปกรณ์นี้จะได้รับการวิเคราะห์จากคณะทำงานห้องสมุดเป็นประจำเพื่อกำหนดประเภทบริการที่ใช้งานได้ดีและที่ใช้งานได้ไม่ดีนัก ณ ชั่วโมงต่างๆ ในแต่ละวันหรือ ณ วันต่างๆ ในแต่ละสัปดาห์ นอกจากนี้ ระบบนี้ยังทำให้สามารถระบุกลุ่มผู้ใช้บริการในแต่ละบริการด้วยการวิเคราะห์อายุเฉลี่ยของผู้ใช้บริการประเภทนั้นๆ

หุ่นยนต์อ่านชั้นหนังสือ : การทดลองใช้หุ่นยนต์อ่านชั้นหนังสือช่วยให้ NLB สามารถอ่านหนังสือบนชั้นทั้งหมดในห้องสมุดแห่งหนึ่งด้วยระบบดิจิทัล หุ่นยนต์สามารถระบุได้ว่าหนังสือเล่มใดอยู่บนชั้นที่ถูกต้อง หนังสือเล่มใดวางอยู่ผิดชั้น หรือหนังสือเล่มใดมาจากห้องสมุดอื่น กระบวนการทั้งหมดเสร็จสิ้นภายในคืนเดียว ซึ่งหากงานนี้ทำโดยคณะเจ้าหน้าที่ห้องสมุด

หุ่นยนต์อ่านชั้นหนังสือ

การตรวจสอบหนังสือทั้งหมดบนชั้นอาจกินเวลายาวนานอย่างยิ่ง นอกจากนี้ การค้นหาหนังสือต่างๆ ที่มาจากห้องสมุดอื่นก็ทำได้ยากหากมิได้เปิดหนังสือแต่ละเล่มเพื่อตรวจสอบข้อมูลภายใน ในการทดลองใช้งาน หุ่นยนต์ทำงานในเวลากลางคืนหลังจากที่ห้องสมุดปิดทำการ และสร้างรายการหนังสือที่อยู่ผิดชั้นหรือมาจากห้องสมุดแห่งอื่น เจ้าหน้าที่ห้องสมุดจึงสามารถหาหนังสือที่อยู่ผิดชั้นแล้วนำไปจัดวางในชั้นที่ถูกต้องเพื่อให้ง่ายต่อการสืบค้นของผู้ใช้บริการ

นวัตกรรมด้านการวางแผนและดำเนินงานห้องสมุด

library@orchard : ก่อตั้งขึ้นเพื่อเป็นห้องสมุดสำหรับผู้ใช้บริการอายุระหว่าง 18 ถึง 35 ปีที่ไม่ได้ใช้บริการห้องสมุดอย่างสม่ำเสมอ เนื่องจากผู้ใช้บริการส่วนใหญ่ทำงานในเมืองและไม่สามารถเดินทางไปห้องสมุดของ NLB ซึ่งตั้งอยู่ในเขตที่พักอาศัยได้ ถ้าคุณเคยมาเยือนประเทศสิงคโปร์ คุณจะทราบว่าถนนออร์ชาร์ด (Orchard Road) เป็นถนนช็อปปิ้งหลักของประเทศที่ตลอดทั้งสายเรียงรายไปด้วยศูนย์การค้าขนาดใหญ่

library@orchard เปิดให้บริการในปี พ.ศ. 2557 นับเป็นห้องสมุดแห่งที่สองบนถนนออร์ชาร์ด ในการก่อตั้งห้องสมุดแห่งนี้ NLB ใช้แนวทางใหม่ในการวางแผนและออกแบบโดยการประยุกต์ใช้กระบวนการคิดแบบนักออกแบบ (design thinking process) การคิดแบบนักออกแบบเป็นกระบวนการที่คำนึงถึงผู้ใช้เป็นหัวใจสำคัญและให้ผู้ใช้บริการมีส่วนร่วมในทุกขั้นของกระบวนการออกแบบ ด้วยหลักการนี้ library@orchard บูรณาการความคิดต่างๆ ที่ผู้ใช้บริการเสนอกับห้องสมุด ซึ่งรวมถึงพื้นที่ปฏิสัมพันธ์สำหรับกิจกรรมห้องสมุด ที่นั่งอ่านแบบรังไหมเพื่อเป็นพื้นที่อ่านหนังสือส่วนบุคคล และการจัดวางนิตยสารให้เห็นหน้าปก ผลลัพธ์คือผู้ใช้ต่างพึงพอใจมากกับการออกแบบห้องสมุดแห่งนี้

library@chinatown : ก่อตั้งขึ้นในเดือนมกราคม ปี พ.ศ. 2556 ในกระบวนการนี้ NLB โชคดียิ่งที่ผู้สนับสนุนสองรายพร้อมที่จะระดมทุนสำหรับการก่อตั้งและดำเนินงานห้องสมุดเป็นระยะเวลา 10 ปี นับเป็นข้อเสนอที่ NLB มิอาจปฏิเสธได้ เพื่อให้โครงการโดดเด่นยิ่งขึ้น NLB ตัดสินใจวางแผนก่อตั้งห้องสมุดซึ่งดำเนินการโดยอาสาสมัครอย่างแท้จริง หลังการตัดสินใจ งานสรรหาอาสาสมัครก็เริ่มขึ้นตั้งแต่ต้นกระบวนการวางแผน เนื่องด้วย NLB ต้องใช้เวลานานตั้งแต่ต้นจนจบกระบวนการ ในการสรรหาและฝึกฝนอาสาสมัครจำนวนมากพอที่ยินดีจะอุทิศเวลาให้กับการดำเนินงานห้องสมุดแห่งนี้ ปรากฏว่าแผนงานปฏิบัติได้จริง NLB สามารถสรรหาอาสา

สมัครซึ่งเต็มใจจะมาปฏิบัติงานในห้องสมุด และห้องสมุดก็เริ่มให้บริการได้นับจากนั้นเป็นต้นมา แน่นอนว่ามีความท้าทายในกระบวนการ แต่ความท้าทายที่เกิดขึ้นก็มิใช่อุปสรรคที่แก้ไขไม่ได้

library@orchard ได้เรียนรู้ประสบการณ์ของ library@chinatown จึงได้รับเอาแนวทางการให้อาสาสมัครมีส่วนร่วมในการดำเนินงานห้องสมุดมาใช้ด้วยและความพยายามก็ประสบผล โดยส่วนใหญ่แล้ว ผู้เป็นอาสาสมัครมักเป็นผู้ใช้ห้องสมุดต่างๆ ของ NLB อย่างสม่ำเสมอ

การนำเสนอทรัพยากรของ NLB สู่ผู้ใช้บริการอย่างชาญฉลาดและสะดวกสบายมากขึ้น

นวัตกรรมห้องสมุดดิจิทัล

ในส่วนนี้ ข้าพเจ้าจะอภิปรายกระบวนการของประเทศสิงคโปร์ในการแปลงเนื้อหาให้อยู่ในรูปแบบระบบดิจิทัลเพื่อเพิ่มการเข้าถึง การพัฒนาเทคโนโลยี OneSearch และ eReads เพื่อให้การค้นหาและเลือกวัสดุห้องสมุดง่ายขึ้น รวมทั้งระบบวิเคราะห์เนื้อหาบทความ (text analytics) เพื่อป้อนเนื้อหาที่เกี่ยวข้อง (relevant content) ให้กับผู้ใช้ได้รวดเร็วยิ่งขึ้น

ในยุคแรกที่อินเทอร์เน็ตอุบัติขึ้น NLB ไม่แน่ใจว่าจะใช้อินเทอร์เน็ตในการผลักดันทรัพยากรดิจิทัลสู่สาธารณชนอย่างไร ในปี พ.ศ. 2548 เมื่อ NLB เริ่มให้บริการเนื้อหาดิจิทัลแก่ประชาชนในรูปแบบฐานข้อมูลบทความกว่า 1,000 เรื่องที่บรรณารักษ์เขียนเกี่ยวกับประเทศสิงคโปร์ภายใต้ชื่อ Singapore Infopedia การให้บริการเกิดขึ้นผ่านเว็บไซต์องค์กร เป็นหลัก โดยมีการใช้งานอยู่ในระดับต่ำเพียง 400 ครั้งต่อเดือน

หลังจากการพิจารณาทบทวนภายในองค์กรและการเรียนรู้จากหน่วยงานในแวดวงเดียวกัน คณะทำงานห้องสมุดตัดสินใจว่าจะต้องเรียนรู้ให้มากขึ้นเกี่ยวกับการทำให้โปรแกรมค้นหาเกิดประโยชน์สูงสุด เพื่อให้การค้นคว้าทรัพยากรง่ายขึ้นในขณะที่ผู้ใช้บริการใช้โปรแกรมค้นหา เช่น Google และ Yahoo เจ้าหน้าที่ห้องสมุดได้เข้าอบรมหลักสูตรซึ่งสอนการเขียนเนื้อหาสำหรับอินเทอร์เน็ต และคณะทำงานเทคโนโลยีสารสนเทศได้ปรับโครงสร้างฐานข้อมูลให้มีความลึกไม่เกินกว่าสามชั้น ซึ่งเอื้อให้โปรแกรมการค้นหาบนอินเทอร์เน็ต (search engine) สามารถสืบค้นข้อมูลในฐานของ NLB ได้

ความพยายามเหล่านี้ช่วยเพิ่มการเข้าถึงทรัพยากรอย่างอเนกอนันต์ การใช้เนื้อหาเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ทุกวันนี้การเข้าชมหน้าเว็บไซต์ Singapore Infopedia เฉพาะในปี พ.ศ. 2557 ก็สูงถึง 3.4 ล้านครั้ง (page view) นับเป็นการใช้เนื้อหาที่เพิ่มขึ้นถึง 700 เท่า

การแปลงระบบดิจิทัลครั้งใหญ่

ประสบการณ์เชิงบวกกับ Singapore Infopedia ทำให้ NLB ดำเนินการเชิงรุกในการปรับโครงสร้างเว็บไซต์ทั้งหมดเป็นเว็บไซต์ย่อย (microsites) ซึ่งรวมถึงเว็บไซต์หนังสือ ภาพ และหนังสือพิมพ์ระบบดิจิทัล

การแปลงหนังสือพิมพ์ของประเทศสิงคโปร์เป็นระบบดิจิทัลครั้งใหญ่เริ่มขึ้นในปี พ.ศ. 2550 เมื่อ NLB ลงนามในข้อตกลงกับสำนักพิมพ์หนังสือพิมพ์รายใหญ่ที่สุดในประเทศ ข้อตกลงดังกล่าวทำให้ NLB มีสิทธิให้บริการเข้าถึงระยะไกล (remote access) สำหรับหนังสือพิมพ์ทุกฉบับของสำนักพิมพ์แก่ผู้ใช้บริการ นับตั้งแต่ฉบับแรกที่ตีพิมพ์ในปี พ.ศ. 2388 จนถึงฉบับวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2532 สำหรับหนังสือพิมพ์ฉบับหลังจากนั้น ผู้ใช้บริการห้องสมุดสามารถหาอ่านได้ ณ ห้องสมุดแห่งใดแห่งหนึ่งของ NLB

การเข้าถึงหนังสือพิมพ์ดิจิทัลแบบระยะไกลเป็นแรงเสริมที่ยอดเยี่ยมสำหรับนักวิจัยที่ทำงานวิจัยเกี่ยวกับประเทศสิงคโปร์ ผลตอบรับเป็นบวกอย่างยิ่ง โดยนักวิจัยท่านหนึ่งระบุว่าบริการหนังสือพิมพ์ดิจิทัลได้ปฏิวัติการทำวิจัยเกี่ยวกับประเทศสิงคโปร์ เนื่องจากเหล่านักวิจัยสามารถเข้าถึงหนังสือพิมพ์ได้ทุกที่ ทุกวันตลอด 24 ชั่วโมงอย่างง่ายดาย การใช้หนังสือพิมพ์เพิ่มขึ้นอย่างก้าวกระโดดจากผู้ใช้เพียงจำนวน 3,000 คนต่อเดือนในยุคที่มีการให้บริการหนังสือพิมพ์ผ่านระบบไมโครฟิล์มไปสู่การเข้าชม NewspaperSG สูงถึง 12.88 ล้านครั้งในปัจจุบัน หรือเพิ่มขึ้นถึง 358 เท่าในปี พ.ศ. 2557

วันนี้ หนังสือพิมพ์กว่า 200 ฉบับถูกแปลงให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัล และการใช้งานทรัพยากรที่ล้ำค่าเหล่านี้ก็เติบโตขึ้นอย่างต่อเนื่อง

ประสบการณ์เดียวกับที่ NLB ได้รับจากการแปลงทรัพยากรที่ทรงคุณค่าเกี่ยวกับประเทศสิงคโปร์ให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัล และการนำทรัพยากรเหล่านั้นไปสู่ผู้ใช้บริการ ถูกนำไปประยุกต์ใช้กับวัสดุในการครอบครองของหอจดหมายเหตุแห่งชาติสิงคโปร์ หรือ NAS (National Archives of Singapore) เมื่อหอจดหมายเหตุฯ ผนวกเป็นส่วนหนึ่งของ NLB ในวันที่ 1 พฤศจิกายน พ.ศ. 2555

เนื่องจาก NLB ได้สั่งสมประสบการณ์มากมายจากการแปลงระบบดิจิทัลครั้งใหญ่และการพัฒนาเว็บไซต์ย่อยเพื่อเสริมการเข้าถึงทรัพยากร NAS จึงสามารถพัฒนาต่อยอดจากประสบการณ์นี้ได้โดยไม่ต้องเริ่มต้นจากศูนย์ ในปีที่ผ่านมา NAS ได้แปลงเนื้อหาที่ประชาชนเข้าถึงได้จำนวนมากให้อยู่ใน

ช่วง 5 ปีที่ผ่านมา เกิดความพยายามร่วมกันในการแปลงเนื้อหาที่มีคุณค่าเกี่ยวกับประเทศสิงคโปร์ ให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัลเพื่อสร้างการเข้าถึงผ่านระบบดิจิทัล

รูปแบบดิจิทัล เช่น สุนทรพจน์ของหน่วยงานของรัฐ ภาพและแผนที่ นอกจากนั้น ทรัพยากรเหล่านี้ยังถูกเชื่อมโยงกับโปรแกรมค้นหาบนอินเทอร์เน็ตเพื่อให้ผู้ใช้บริการสามารถค้นคว้าและสร้างดัชนีค้นหาได้ และเนื่องจากเนื้อหาดิจิทัลได้ผ่านกระบวนการทำให้โปรแกรมค้นหาเกิดประโยชน์สูงสุด การใช้ทรัพยากรจึงเพิ่มขึ้นจากการเข้าชมเพียง 0.5 ล้านครั้งเป็น 3.7 ล้านครั้งในระยะเวลา 10 เดือน นับเป็นสถิติการเพิ่มขึ้นที่สูงถึง 750%

จากคอมพิวเตอร์พกพาสู่แท็บเล็ตและโทรศัพท์มือถือ

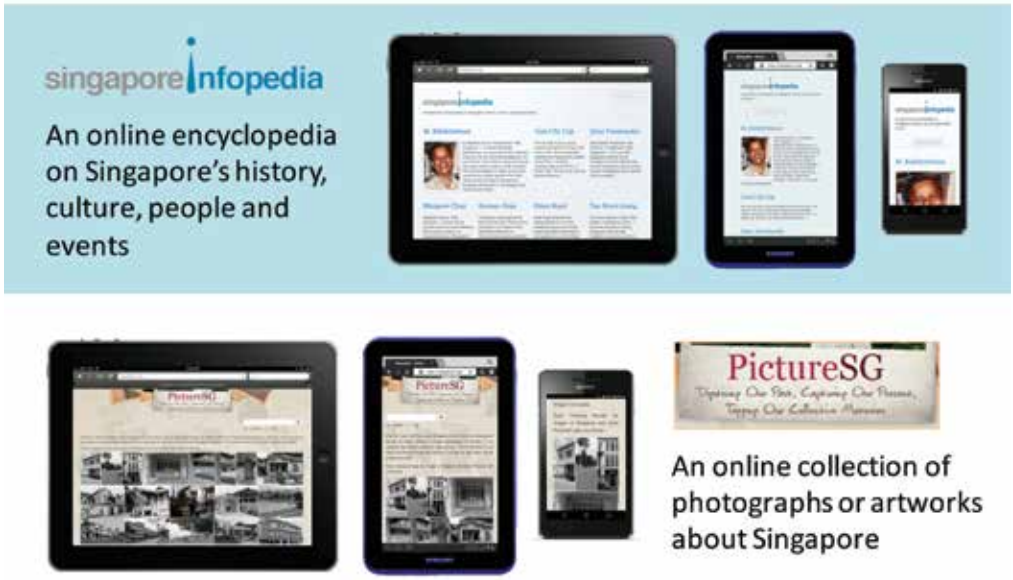
การพัฒนาขั้นต่อไปเน้นที่การย้ายเนื้อหาจากคอมพิวเตอร์และคอมพิวเตอร์พกพาไปสู่แท็บเล็ตและโทรศัพท์มือถือ เนื่องจากผู้ใช้บริการห้องสมุด NLB กำลังเปลี่ยนอุปกรณ์เข้าถึงทรัพยากรจากคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลและคอมพิวเตอร์พกพาเป็นอุปกรณ์มือถือ/พกพา

คณะทำงานด้านนวัตกรรมของ NLB ได้พัฒนาวิธีการนำเสนอเนื้อหาสำหรับผู้ใช้บริการให้อยู่ในรูปแบบสนับสนุนการแสดงผลหลายหน้าจอ (multi-screen support) ซึ่งทำให้แน่ใจได้ว่าเนื้อหาจะถูกนำเสนอในลักษณะที่อ่านง่าย นอกจากนี้ยังมีการสร้างรูปแบบเว็บไซต์ที่ตอบสนองอุปกรณ์แสดงผล (responsive web design) ที่ช่วยให้ NLB สามารถนำเสนอเนื้อหาใหม่ๆ ได้โดยไม่ต้องออกแบบหน้าเว็บไซต์สำหรับอุปกรณ์แสดงผลขนาดเล็กแบบใหม่

นอกจากที่ได้กล่าวมาแล้ว โสตทัศนวัสดุ (สื่อที่อยู่ในรูปแบบวิดีโอและเสียง) ยังถูกปรับให้เข้ากับอุปกรณ์พกพาของผู้ใช้บริการห้องสมุด กระบวนการนี้ทำให้ NLB สามารถตอบสนองผู้ใช้บริการในรูปแบบที่พวกเขาจะเข้าถึงทรัพยากรที่หลากหลายของ NLB ได้อย่างพึงพอใจมากยิ่งขึ้น

การค้นหาแบบครั้งเดียว (OneSearch) สำหรับทรัพยากรทุกรูปแบบ

หลังจากแปลงเนื้อหาให้ใช้งานได้กับอุปกรณ์พกพาหลายประเภทแล้ว NLB ก็เริ่มงานเพื่อให้ผู้ใช้บริการสามารถสืบค้นเนื้อหาทั้งหมดข้ามฐานอย่างจริงจัง ตั้งแต่หนังสือ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ จนถึงฐานข้อมูลเชิงพาณิชย์ รวมทั้งทรัพยากรดิจิทัลของ NLB ทั้งหนังสือ หนังสือพิมพ์ แผนที่ โสตวัสดุ



การสนับสนุนการแสดงผลหลายหน้าจอ: รูปแบบเว็บไซต์ที่ตอบสนองอุปกรณ์แสดงผล

วิดีโอ ภาพและเอกสารต้นฉบับ ระบบนี้เสร็จสมบูรณ์และเปิดตัวสู่สาธารณชนในเดือนสิงหาคม พ.ศ. 2557 ทำให้ผู้ใช้บริการสืบค้นข้ามทรัพยากรกายภาพและดิจิทัลของ NLB ทั้งหมดได้ง่ายยิ่งขึ้น

การอ่านแบบอิเล็กทรอนิกส์ (eReads): นวัตกรรมการแสดงรายการทรัพยากร

ในช่วง 10 ปีที่ผ่านมา NLB ได้เริ่มพัฒนาทรัพยากรดิจิทัลครั้งใหญ่ เนื่องจากเห็นได้ชัดว่าผู้ใช้บริการจำนวนมากนิยมใช้ทรัพยากรห้องสมุดรูปแบบดิจิทัลมากกว่า ด้วยระบบดิจิทัลผู้ใช้บริการสามารถเข้าถึงทรัพยากรของห้องสมุดได้ทุกที่ทุกเวลา

ตลอดระยะเวลาดังกล่าว NLB ได้ต่อยอดให้ทรัพยากรหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หนังสือพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์และวารสารอิเล็กทรอนิกส์ที่มีอยู่เดิมตอบสนองความต้องการของผู้ใช้บริการได้ดีขึ้น รวมทั้งเข้าถึงผู้ใช้บริการที่ไม่สามารถเดินทางมาห้องสมุดเพื่อเพลิดเพลินกับทรัพยากรและบริการของห้องสมุดได้ ในวันนี้ NLB มีหนังสืออิเล็กทรอนิกส์กว่า 3.5 ล้านเล่มที่ผู้ใช้บริการสามารถเข้าถึงได้ตลอดเวลา

ในโลกกายภาพ ไม่ง่ายที่ห้องสมุดจะจัดชั้นหนังสือใหม่ตามหมวดหมู่ที่ผู้ใช้บริการพึงใจสืบค้นทรัพยากร ซึ่งคล้ายกับวิธีการที่ร้านหนังสือจัดแสดงหนังสือในร้าน ปัจจุบันนี้ NLB จัดเรียงทรัพยากรกายภาพส่วนหนึ่งตามหมวดหมู่ที่เป็นที่นิยมในกลุ่มผู้ใช้บริการ ตัวอย่างหัวเรื่องในการจัดหมวดหมู่คือวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์ การบริหาร ธุรกิจ การท่องเที่ยวและสุขภาพ อย่างไรก็ตาม ในโลกกายภาพ การจัดหัวเรื่องเหล่านี้ใหม่บ่อยๆ และการเคลื่อนย้ายหนังสือตามที่ผู้ใช้หรือเมื่อผู้ใช้บริการต้องการก็เป็นเรื่องที่ทำได้ยาก เนื่องจากเกี่ยวข้องกับงานปริมาณมหาศาล

ในโลกดิจิทัล ปริมาณงานจะลดน้อยกว่าเดิมมากหากมีการพัฒนาซอฟต์แวร์เพื่อการนี้ NLB ได้พัฒนาระบบบริการที่ช่วยให้บรรณารักษ์สามารถจัดเรียงทรัพยากรเป็นหมวดหมู่ต่างๆ ตามความสนใจของผู้ใช้บริการได้บ่อยครั้งเท่าที่ต้องการ ไม่ว่าจะทุกวันหรือทุกสัปดาห์ ผลลัพธ์คือการจัดหมวดหมู่ทรัพยากรใหม่ทำเสร็จสิ้นได้ในเวลาเพียงครึ่งวันผ่านระบบเสมือน งานกายภาพจึงไม่จำเป็นอีกต่อไปในการจัดเรียงทรัพยากรดิจิทัล

การนำทรัพยากรที่เกี่ยวข้องไปสู่ผู้ใช้ปลายทาง

จนถึงเวลานี้ NLB พบว่ามีซอฟต์แวร์โอเพ่นซอร์สในท้องตลาดที่ทำให้ NLB สามารถแปลงการสืบค้นอิเล็กทรอนิกส์ทุกประเภทเป็นประสบการณ์ค้นคว้าที่มีคุณค่าที่ช่วยให้ผู้ใช้บริการไม่ต้องสืบค้นเพิ่มเติม NLB ได้ทดลองใช้ Mahout ซึ่งเป็นซอฟต์แวร์โอเพ่นซอร์สที่รวบรวมบทความหัวข้อเดียวกันเข้าไว้ด้วยกัน เช่น ประวัติศาสตร์สงครามของสิงคโปร์ จากบทความหนังสือพิมพ์ต่างๆ ที่อยู่ในรูปแบบดิจิทัล นับเป็นซอฟต์แวร์ที่ทำให้การสืบค้นเป็นได้ได้โดยง่าย

การค้นพบเนื้อหาที่สัมพันธ์กันไม่ว่าจะเป็นข้อมูลจากแหล่งที่มาขององค์กรหรือสถาบันใด อยู่ในรูปแบบไหนและนำเสนอด้วยภาษาอะไร

การสืบค้น'สิ่งที่สืบค้นไม่ได้'– ภาพที่ปราศจากคำบรรยายสารลักษณ์

อะไรจะเกิดขึ้นต่อไป?

ด้วยความพยายามที่กล่าวมาแล้วข้างต้น ผู้ใช้บริการเข้าถึงเนื้อหาของ NLB ได้ง่ายขึ้นมาก จากที่ใดก็ได้และด้วยอุปกรณ์ใดก็ได้ที่พวกเขาพกพา

ขณะนี้ NLB กำลังแสวงหาวิธีการเพื่อให้ผู้ใช้บริการสามารถสืบค้นเนื้อหาที่เดิมสืบค้นไม่ได้ เช่น รูปภาพที่ไม่มีคำบรรยาย ซึ่งวิธีการหนึ่งคือการจับกลุ่มภาพที่เหมือนกัน หากกลุ่มภาพแสดงวัตถุเดียวกัน อภิข้อมูล (metadata) ที่มีอยู่สำหรับภาพหนึ่งจะสามารถใช้กับภาพอื่นที่แสดงวัตถุเดียวกันได้

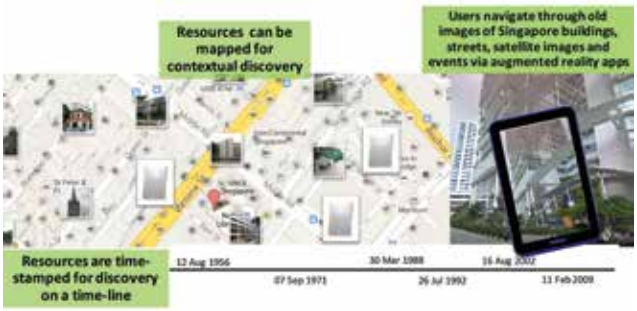
นอกจากนี้ NLB ยังกำลังดำเนินการพัฒนาระบบการรู้จำใบหน้า (facial recognition) ลักษณะเด่นของบุคคล (prominent personalities) การประทับเวลา (time-stamping) วิดีโอและโสตวัสดุ เพื่อให้การสืบค้นและค้นพบง่ายขึ้น การแปลภาษาด้วยเครื่องก็เป็นอีกศาสตร์หนึ่งที่ NLB กำลังศึกษา ซึ่งจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการเข้าถึงทรัพยากรของ NLB ที่ปัจจุบันนี้ประกอบด้วย 4 ภาษา ได้แก่ ภาษาอังกฤษ ภาษาจีน ภาษามลายูและภาษาทมิฬ

สิ่งสุดท้ายที่ NLB สนใจ คือการพัฒนาระบบข้อมูลชื่อถนนและอาคารตามเวลาและตำแหน่ง ที่ปรากฏอัตโนมัติ เพื่อ

ให้ผู้ใช้บริการย้อนเวลากลับไปเรียนรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับสถานที่เหล่านั้นได้

บทสรุป

โดยสรุป ถึงแม้ว่า NLB จะผ่านการเดินทางนานหลายทศวรรษในการรังสรรค์งานห้องสมุดทุกด้านและการทำให้การเข้าถึงและการใช้งานทรัพยากรห้องสมุดของผู้ใช้งานง่ายยิ่งขึ้น แต่ก็ยังมีงานอีกมากที่จะต้องทำต่อไป เราตระหนักว่าหากเราสามารถรวบรวม จัดหมวดหมู่ และทำให้วัสดุห้องสมุดเข้าถึงได้อย่างสะดวกสบาย ผู้ใช้บริการปัจจุบันและรุ่นหลังจึงจะใช้ห้องสมุดและใช้บริการห้องสมุดอย่างต่อเนื่องไปในอนาคต



ระบบอัตโนมัติเพื่อแสดงข้อมูล เช่น ชื่อถนนและอาคาร ตามเวลาและตำแหน่ง

- *เวลาและตำแหน่งเป็นวิธีการพื้นฐานที่สุดสองประการที่เราจัดหมวดหมู่สิ่งต่างๆ*
- *ระบบอัตโนมัติเพื่อแสดงข้อมูลอ้างอิงตามตำแหน่งและเวลา (geo-and time-based references) จากเนื้อหาฉบับสมบูรณ์ (full-text content) จะให้ข้อมูลได้มากกว่าการแท็กหรือการลงรหัสแฟ้มข้อมูลแบบไม่อัตโนมัติ (manual tagging)*

ภาพจาก

http://www.nlb.gov.sg

https://www.mci.gov.sg/web/department/libraries/features/libraryspaces

http://www.straitstimes.com/tech/e-books-click-with-more-library-users-in-singapore

http://www.libraryhub.in.th/wp-content/uploads/2016/02/Lib_1a.jpg

http://www.happyreading.in.th/_le/images/450px-National_library_interior.jpg

http://www.creativemove.com/wp-content/uploads/2013/09/Untitled-130.jpg

http://www.libraryhub.in.th/wp-content/uploads/2013/12/Bishan-Public-Library-18.jpg

http://www.libraryhub.in.th/wp-content/uploads/2016/02/Lib-8a.jpg

http://www.opengovasia.com/ext/resources/images/landignpages-images/topic-new-images/23-Nov/pasir-ris-library-robot.jpg

https://twoweeksinsingapore.les.wordpress.com/2010/07/p1020031.jpg

MAKERSPACE

Children's Section

Sembawang
COLLECT

แกะรอย NLB Labs กระบวนการสร้างสรรค์นวัตกรรมห้องสมุดสิงคโปร์

เคยสงสัยกันหรือไม่ว่า เหตุใดห้องสมุดของประเทศสิงคโปร์จึงสามารถพลิกโฉมการให้บริการจากห้องสมุดแบบเก่า ให้สามารถตอบโจทย์ความต้องการของผู้ใช้บริการทั้งด้านเนื้อหา ช่องทางในการเข้าถึงสารสนเทศ และการบริหารจัดการห้องสมุด ภายในระยะเวลาเพียงไม่กี่ทศวรรษ จนกระทั่งได้รับการยอมรับระดับสากลว่าเป็นผู้นำในด้านการพัฒนาห้องสมุด อีกทั้งยังมีบทบาทในการให้คำปรึกษาและถ่ายทอดประสบการณ์ให้กับห้องสมุดหลายแห่งทั่วโลก

คำตอบนั้นคือ การสร้างนวัตกรรม

บทความนี้จะนำเสนอที่มาที่ไปของการสร้างนวัตกรรมห้องสมุดโดย NLB (National Library Board หรือคณะกรรมการหอสมุดแห่งชาติสิงคโปร์) องค์กรที่กำกับดูแลงานด้านห้องสมุดและจดหมายเหตุของประเทศ ซึ่งได้วางยุทธศาสตร์ไว้ทั้งในด้านโครงสร้างและกระบวนการ จนนำมาสู่ผลสำเร็จที่เป็นรูปธรรม

เฟ้นหาสมมุติฐานที่ใช่

NLB ได้ก่อตั้งหน่วยงานสนับสนุนงานด้านการพัฒนานวัตกรรมห้องสมุดขึ้นโดยเฉพาะ เรียกชื่อว่า NLB Labs โดยมีศูนย์นวัตกรรมห้องสมุด (Library Innovation Centre - LIC) ทำหน้าที่สร้างต้นแบบและพิสูจน์สมมุติฐานก่อนที่จะนำมาปรับใช้จริงกับห้องสมุดในสิงคโปร์ แนวคิดตั้งต้นในการพัฒนานวัตกรรมห้องสมุด มีทั้งมาจากความริเริ่มขึ้นเองภายในองค์กร การนำเทคโนโลยีของภาคอุตสาหกรรมมาประยุกต์ใช้ หรืออาจมาจากกรณีศึกษาของห้องสมุดแห่งอื่นทั่วโลก

NLB เชื่อว่าไม่ใช่ทุกแนวคิดที่อยู่ในกระดาษจะประสบความสำเร็จในการนำมาใช้จริง จึงได้นำวิธีการทางวิทยาศาสตร์มาใช้ในการสร้างต้นแบบจำลองแล้วทำการพิสูจน์สมมติฐาน (Proof-of-Concepts หรือ PoCs) อย่างเป็นระบบ ยกตัวอย่างเช่น การจัดทำเครื่องกระจายหนังสือเพื่ออำนวยความสะดวกให้กับผู้ใช้บริการที่อยู่ทั่วเกาะสิงคโปร์ เป็นแนวคิดที่สอดคล้องกับหลักการของ NLB ที่ทำงานเชิงรุกโดยไม่รอคอยให้ผู้ใช้บริการ

เป็นฝ่ายเดินมาหาห้องสมุดเอง และน่าจะเป็นที่ชื่นชอบของผู้ใช้บริการ แต่นวัตกรรมนี้ก็ไม่ได้นำออกมาใช้จริงเนื่องจากมีปัญหาเรื่องการบริหารจัดการ อย่างไรก็ตามแทนที่จะละทิ้งแนวคิดที่ไม่ผ่านการพิสูจน์ NLB ก็ยังคงมีความพยายามค้นหาความเป็นไปได้อื่นๆ ในการสร้างจุดให้บริการตนเองที่เข้าถึงได้ง่าย

NLB ได้ทุ่มเททรัพยากรและและศักยภาพของเจ้าหน้าที่อย่างสูงสุดภายใต้ช่วงเวลาที่กำหนดไว้ ทำให้สามารถทดสอบและประเมินค่าความคิดออกมาเป็นสิ่งที่จับต้องได้จริง กระบวนการนี้จึงเป็นหัวใจในการสร้างนวัตกรรมของ NLB Labs

บ่มเพาะวัฒนธรรมนวัตกรรมในองค์กร

สิ่งที่ขาดไม่ได้ในการขับเคลื่อนงานพัฒนานวัตกรรมห้องสมุดก็คือการสนับสนุนให้เกิดวัฒนธรรมนวัตกรรมขึ้นในสิ่งแวดล้อมการทำงาน NLB กระตุ้นให้เจ้าหน้าที่กล้าที่จะก้าวออกมาจากอาณาเขตที่ปลอดภัยเพื่อค้นหาความเป็นไปได้ใหม่ๆ ในการพลิกโฉมห้องสมุดแบบหน้ามือเป็นหลังมือ นวัตกรรมเป็นมากกว่าเรื่องความคิดสร้างสรรค์ แต่เป็นการแปลงความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นสิ่งที่จับต้องได้และเกิดประโยชน์กับองค์กร NLB เปลี่ยนหลักคิดเดิมๆ ที่เชื่อว่า การขับเคลื่อนที่สำคัญต้องมาจากการสั่งการระดับบน หากแต่จะต้องปลูกฝังความคิดริเริ่มให้กับบุคลากรให้กลายเป็นนักพัฒนานวัตกรรม

โครงการกล่องดำ (BlackBox Programme) เกิดขึ้นเมื่อปี 2006 เป็นเสมือนงาน “ปล่อยของ” ที่ริเริ่มมาจากบุคลากรของ NLB ความโดดเด่นของกิจกรรมนี้อยู่ที่การประกวดนวัตกรรมห้องสมุด ซึ่งเจ้าหน้าที่ห้องสมุดจะมีโอกาสนำเสนอแนวคิดตั้งต้นต่อผู้บริหารอาวุโสโดยตรง ทีมที่ชนะจะได้รับการสนับสนุนในด้านต่างๆ รวมถึงด้านทรัพยากร เพื่อพิสูจน์แนวคิดตามกระบวนการ PoCs เป็นระยะเวลา 6 เดือน

ทีมที่ชนะการประกวดในปี 2008 ได้ออกแบบเกมไพ่ซึ่งมีเป้าหมายเพื่อเพิ่มอัตราการอ่านในกลุ่มเด็กผู้ชายอายุระหว่าง 8-11 ขวบ เพราะเด็กผู้ชายเป็นกลุ่มที่ไม่ชอบอ่านหนังสือ มันเป็นนวัตกรรมที่เรียบง่าย ทว่าประสบความสำเร็จอย่างเหลือเชื่อ ส่วนทีมที่ชนะเลิศในปี 2010 ได้พัฒนาโมบายแอพพลิเคชั่น StreetSG ที่ผสมผสาน Augmented Reality (AR) โดยเชื่อมโยงสถานที่ที่น่าสนใจในสิงคโปร์เข้ากับทรัพยากรที่มีในห้องสมุด

ในขั้นตอนการพิสูจน์สมมุติฐาน นักพัฒนานวัตกรรมห้องสมุดหน้าใหม่จะมีโอกาสได้ร่วมกันทำงานในศูนย์นวัตกรรมห้องสมุด (LIC) หรือที่เรียกอีกชื่อหนึ่งว่า Sandbox หรือกระบะทรายนักฝันทั้งหลายสามารถก่อปราสาททรายตามจินตนาการได้อย่างไม่รู้จบ เพราะมันเป็นเสมือน “ห้องทดลองที่สามารถล้มเหลวได้อย่างปลอดภัย” นอกจากนี้ภายใน LIC ยังประกอบด้วยพื้นที่นิทรรศการเพื่อให้เพื่อนร่วมงานหรือผู้ที่สนใจสามารถเข้ามาศึกษาหรือเยี่ยมชมแนวคิดด้านนวัตกรรม ซึ่ง

กิจกรรมและนิทรรศการภายใน Library Innovation Centre

NLB เชื่อว่าจะเป็นส่วนหนึ่งที่ช่วยสร้างประสบการณ์ "มองอนาคต" ร่วมกัน และกระตุ้นให้เกิดไอเดียอื่นๆ มากขึ้น

นวัตกรรมห้องสมุด

กระบวนการดังกล่าวทำให้ NLB สามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมห้องสมุดขึ้นมากมายเพื่อตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้บริการ รูปธรรมดังต่อไปนี้คือผลผลิตที่เกิดขึ้นจากการพัฒนาของ NLB Labs

พาห้องสมุดไปหาคนอ่าน

นับตั้งแต่ต้นทศวรรษที่ 1990 NLB ได้วางกลยุทธ์ในการก่อตั้งห้องสมุดร่วมกับศูนย์การค้าและศูนย์กลางชุมชนเพื่อนำห้องสมุดออกไปยังพื้นที่ทางสังคมและออกแบบบริการห้องสมุดที่มีลักษณะเฉพาะตามวิถีชีวิตของผู้คน จนกระทั่งประสบความสำเร็จในการดึงดูดชาวชุมชนและกลุ่มคนทำงานให้หันมาสนใจการอ่าน โดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มคนอายุ 18-35 ปี ซึ่งก่อนหน้านี้ไม่ค่อยเข้าห้องสมุด

ตัวอย่างเช่น Library@Orchard เปิดให้บริการเมื่อปี 1999 สะท้อนถึงความพยายามของ NLB ในการสร้างแบรนด์และแนวคิดว่าด้วยประสบการณ์ห้องสมุดแบบใหม่ Library@Chinatown เริ่มให้บริการในเดือนมกราคม 2013 สร้างภาพลักษณ์และบทบาทใหม่ให้ห้องสมุดในฐานะที่เป็นพื้นที่แห่งการเรียนรู้ โดยยึดจุดแข็งเรื่องสำนึกชุมชนของสิงคโปร์ อีกทั้งยังมีการบริหารจัดการโดยอาสาสมัครในทุกกระบวนการ และ Sembawang Public Library ปรับปรุงและเปิดให้บริการอีกครั้งเมื่อเดือนพฤศจิกายน 2014 สร้างให้มีบรรยากาศเหมือนท่าเรือและโกดังเนื่องจากสอดคล้องกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่น รวมทั้งมีกระบวนการพัฒนาห้องสมุดโดยอาศัยเสียงสะท้อนจากผู้ใช้บริการห้องสมุดที่อยู่ในชุมชนอย่างจริงจัง

ต้นไม้หนังสือและพื้นที่อ่านหนังสือแบบกึ่งส่วนตัวหรือรังไหม ใน Library@Orchard

เพิ่มช่องทางการเข้าถึงแบบดิจิทัล และเนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์

เมื่อปี 2005 ศูนย์ห้องสมุดคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของสิงคโปร์ได้จัดทำรายงานเกี่ยวกับการรับรู้ของผู้ใช้บริการที่มีต่อทรัพยากรสารสนเทศ ซึ่งระบุว่าผู้ใช้บริการส่วนใหญ่เลือกค้นคว้าด้วย search engine มากกว่าใช้บริการของห้องสมุด ด้วยเหตุนี้ นอกจาก NLB จะพาห้องสมุดไปหาผู้อ่านด้วยการขยายสาขาในเชิงกายภาพ จึงได้เริ่มต้นผลักดันให้เกิดช่องทางการเข้าถึงแบบดิจิทัลให้มีประสิทธิภาพควบคู่กับการสร้างเนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์ที่มีคุณภาพ เพื่อนำหนังสือและห้องสมุดบุกไปหาผู้อ่านถึงห้องนอน

เริ่มต้นด้วยการเปิดตัวแอพพลิเคชั่น Library in Your Pocket (LiYP) เมื่อปี 2009 ซึ่งผู้ใช้บริการสามารถเข้าถึงฐานข้อมูลและบริการของห้องสมุดได้ง่ายๆ ด้วยอุปกรณ์โมบาย ความสำเร็จของการทดลองและพัฒนาเทคโนโลยีนี้ ทำให้เกิดการต่อยอดเป็นแอพพลิเคชั่นอื่นๆ ตามมาอีกหลายแอพพลิเคชั่น เช่น MobileRead ซึ่งใช้กับกิจกรรม Read! Singapore ที่รณรงค์ให้ชาวสิงคโปร์อ่านหนังสือด้วยกันทั้งประเทศ ผู้ใช้บริการสามารถเข้าถึงเนื้อหาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ผ่านทางสมาร์ทโฟนได้มากกว่า 300 เรื่องโดยไม่มีค่าใช้จ่าย และยังมี NLB Mobile ที่มีจุดเด่นตรงที่ผู้ใช้บริการสามารถสแกนบาร์โค้ดที่ติดอยู่กับทรัพยากรห้องสมุดเพื่อยืม-คืนหนังสือ อีกทั้ง

(ซ้าย) แอพพลิเคชั่น Bookjetty (ขวา) แอพพลิเคชั่น SG Library

ยังนำเทคโนโลยีระบุตำแหน่งมาใช้เพื่ออำนวยความสะดวกแก่ผู้ใช้บริการในการค้นหาหนังสือจากห้องสมุดที่อยู่ใกล้พวกเขาที่สุด นับเป็นจุดสูงสุดของการพัฒนาเครื่องมือสำหรับบริการตนเอง (ดูการใช้งาน NLB Mobile ได้ที่ https://www.youtube.com/watch?v=gd64tInIvXw)

สิ่งที่น่าสนใจก็คือ NLB มิได้ผูกขาดการถือครองเนื้อหาและนวัตกรรม แต่มีนโยบายในการเปิดเผยนวัตกรรมทางปัญญา (Open Innovation Initiative) ทำให้พันธมิตรจากภาคอุตสาหกรรมหรือนักพัฒนาเทคโนโลยีสามารถนำชุดข้อมูลและบริการทางเว็บไซต์ไปต่อยอดเป็นนวัตกรรมใหม่ได้อย่างไม่สิ้นสุด ตัวอย่างผลงานแอพพลิเคชั่นที่สร้างสรรค์ขึ้นโดยนักพัฒนาอิสระ เช่น *NCS nGage* ซึ่งพัฒนาร่วมกับบริษัทด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ เน้นการเลือกเนื้อหาตามความต้องการของผู้อ่านเฉพาะกลุ่ม เช่น เด็กนักเรียน หรือพนักงานของบริษัทองค์กรต่างๆ SG Library เป็นแอพพลิเคชั่นสำหรับระบบปฏิบัติการ iOS ซึ่งช่วยให้ผู้ใช้บริการค้นหาทรัพยากรของ NLB โดยจะทราบว่าสามารถยืมทรัพยากรนั้นได้จากที่ไหนและยังมีบทปริทัศน์ไว้ให้อ่านอีกด้วย *BookeeSG* แอพพลิเคชั่นสำหรับระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ซึ่งมุ่งเน้นให้ผู้ใช้บริการค้นหาทรัพยากรของ NLB ได้ง่ายและรวดเร็ว *Bookjetty* เครือข่ายสังคมของคนรักหนังสือ ซึ่งช่วยให้ผู้ใช้บริการสามารถค้นหาหนังสือจาก Amazon ไปพร้อมกับการตรวจสอบว่าหนังสือนั้นมีอยู่ในห้องสมุดหรือไม่

ส่วนเนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์ซึ่ง NLB ได้พัฒนาขึ้นเองได้แก่ คลังบทความ Infopedia จดหมายเหตุออนไลน์ eResources, NewspaperSG และ Singapore Memories ซึ่งมีทั้งหนังสือ

การใช้ภูมิศาสตร์สารสนเทศวิเคราะห์พฤติกรรมการยืมหนังสือของผู้ใช้บริการ

การวิเคราะห์ความต้องการทรัพยากรที่มีอยู่

อิเล็กทรอนิกส์ ภาพ แผนที่ สุนทรพจน์ ปาฐกถา บทความ และหนังสือพิมพ์อีกมากกว่า 20 ล้านหัวข้อซึ่งครอบคลุมทุกช่วงของประวัติศาสตร์สิงคโปร์ เทคโนโลยีที่ NLB นำมาใช้เป็นตัวช่วยเพื่ออำนวยความสะดวกในการสืบค้นก็คือ search engine ที่ชื่อว่า OneSearch ซึ่งเมื่อพิมพ์ข้อความที่ต้องการค้นหาก็จะสามารถพบตำแหน่งของทรัพยากรหลากหลายประเภท ทั้งหนังสือ นิตยสาร หนังสือพิมพ์ ฯลฯ ได้อย่างง่ายดาย

ปรับปรุงบริการด้วย Big Data

ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีในปัจจุบันเอื้อให้ NLB ใช้ประโยชน์จาก Big Data ในการเจาะลึกสารสนเทศเพื่อวิเคราะห์แนวโน้มการอ่านของกลุ่มลูกค้า รูปแบบการยืมคืน และอุปสงค์เฉพาะด้านของผู้ใช้บริการ

NLB ได้ร่วมมือกับ Singapore Land Authority (SLA) เพื่อออกแบบเครื่องมือการวัดโดยใช้ภูมิศาสตร์สารสนเทศ ซึ่งช่วยในการกำหนดนิยามและกลุ่มเป้าหมายของห้องสมุดแต่ละแห่ง และสามารถวางแผนทรัพยากรให้อยู่บนพื้นฐานความต้องการและพฤติกรรมของลูกค้า เช่น สามารถติดตามความเคลื่อนไหวของทรัพยากรได้แบบเรียลไทม์หรือเกือบเรียลไทม์ สามารถจัดการทรัพยากรทั้งหมดที่อยู่ในศูนย์จัดหาของห้องสมุดและโกดังภายนอกอีกหลายแห่ง และช่วยจัดการทรัพยากรสารสนเทศสำหรับผู้ใช้บริการได้เป็นรายบุคคล

ห้องสมุดต้นไม้ ตั้งอยู่ภายในอาคารของหอสมุดแห่งชาติสิงคโปร์

ผู้นำเทคโนโลยีสีเขียว

หลายปีที่ผ่านมา NLB ยึดถือการสร้างสมดุลระหว่างความต้องการเทคโนโลยีกับความรับผิดชอบต่อสิ่งแวดล้อมผ่านโครงการเทคโนโลยีสีเขียว (Green Technology) และนับเป็นหนึ่งในหน่วยงานแรกๆ ของสิงคโปร์ที่ส่งเสริมเรื่องดังกล่าว โดยมีนโยบายมากมายเกี่ยวกับการจัดการวงจรชีวิตของระบบไอที เลือกใช้เซิร์ฟเวอร์เสมือน cloud computing และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม รวมทั้งก่อตั้งศูนย์ข้อมูลสีเขียว และ “ห้องสมุดต้นไม้” (My Tree House) ซึ่งเป็นห้องสมุดสีเขียวสำหรับเด็กแห่งแรกของโลก

NLB ได้รับการคัดเลือกจาก InfoComm Development Authority ของสิงคโปร์ให้มีส่วนร่วมในโครงการศึกษานำร่องเกี่ยวกับการวัดและประเมินเทคโนโลยีสีเขียวในสถานประกอบการในประเทศสิงคโปร์ นำมาซึ่งการปรับปรุงกรอบคิดว่าด้วยการวัดและประเมินผลให้ครอบคลุมถึงประสิทธิภาพการใช้ไฟฟ้า การใช้กระดาษ ของเสียจากเทคโนโลยี และการสื่อสารทางไกล ฯลฯ

กระบวนการสร้างสรรค์นวัตกรรม

ความสำเร็จในการพัฒนาห้องสมุดของสิงคโปร์มีส่วนสำคัญมาจากการกำหนดโครงสร้างอย่างชัดเจนให้ NLB Labs และ Library Innovation Centre – LIC มีบทบาทโดยตรงในด้านการพัฒนานวัตกรรมห้องสมุด กระบวนการเฝ้าสังเกตพฤติกรรมของผู้ใช้บริการหรือกลุ่มเป้าหมายหลักของห้องสมุดอย่างจริงจังและเป็นระบบ ไปสู่การนิยามปัญหาที่ชัดเจนเพื่อใช้ตั้งโจทย์ในการพัฒนาห้องสมุดให้ดียิ่งขึ้น เช่น มีการติดตั้งกล้องวิดีโอทั่วห้องสมุดเพื่อสังเกตลักษณะการใช้พื้นที่แต่ละส่วนและพฤติกรรมการใช้งานของลูกค้า เพื่อมองหาจุดอ่อนของการให้บริการแล้วพัฒนาให้ดียิ่งขึ้น เป็นต้น

NLB Labs มีบทบาทนัยยะเดียวกันกับห้องแล็บทดลองทางวิทยาศาสตร์ กล่าวคือนำกระบวนการทดสอบสมมุติฐานมาใช้พิสูจน์นวัตกรรมทางสังคม เป็นการแปลงจินตนาการและแนวคิดให้กลายเป็นต้นแบบที่จับต้องได้ แล้วจัดทำเป็นโครงการนำร่องเพื่อทดลองปฏิบัติการในบริบทที่ซับซ้อนและมีตัวแปรใกล้เคียงกับความเป็นจริงมากที่สุดภายในระยะเวลา 6 เดือนซึ่งยาวนานพอจะเห็นผลลัพธ์ ก่อนที่ห้องสมุดจะรับนวัตกรรมดังกล่าวไปใช้จริงต่อไป

นวัตกรรมและการริเริ่มใหม่ๆ ไม่อาจงอกงามขึ้นได้ในองค์กรที่ทำงานโดยการสั่งการของคนที่มีอำนาจเพียงไม่กี่คน หากแต่จะต้องแวดล้อมไปด้วยเสรีภาพทางความคิด การยอมรับในความหลากหลาย และการเปิดโอกาสให้บุคลากรมีส่วนร่วมในการเปลี่ยนแปลงองค์กรในทิศทางที่สร้างสรรค์ แน่นอนว่าการปฏิรูปวัฒนธรรมการทำงานแบบใหม่ไม่อาจทำแบบถอนรากถอนโคนได้ทันที เพราะธรรมชาติขององค์กรย่อมประกอบไปด้วย ผู้ที่พร้อมและสามารถเป็นผู้นำในการเปลี่ยนแปลง ผู้ที่เปลี่ยนแปลงได้ยาก และผู้ที่ยังสงวนท่าทีแต่หากมีการโน้มน้าวให้เห็นประโยชน์ก็พร้อมที่จะเปลี่ยนแปลง

NLB ใช้แนวทางสนับสนุนบุคลากรที่มีความพร้อมก่อนเป็นอันดับแรก โดยมีโครงการ BlackBox ช่วยสร้างแรงจูงใจในการก้าวออกมาจากกรอบเดิมๆ และเมื่อเล็งเห็นว่าเจ้าหน้าที่เหล่านั้นมีศักยภาพก็ให้การสนับสนุนในด้านต่างๆ อย่างเต็มที่

เพื่อให้พวกเขากล้าทำสิ่งใหม่และไม่กลัวความล้มเหลว พื้นที่นิทรรศการนวัตกรรมห้องสมุดภายใน LIC เปรียบเสมือนสื่อกลางที่ถ่ายเทคุณค่าของการริเริ่มและสร้างสรรค์สิ่งใหม่ระหว่างเพื่อนร่วมงาน เป็นพื้นที่ซึ่งบุคลากรในองค์กรสามารถเรียนรู้และชื่นชมวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ระหว่างกัน และจุดประกายความคิดริเริ่มให้แตกหน่อออกไปไม่สิ้นสุด

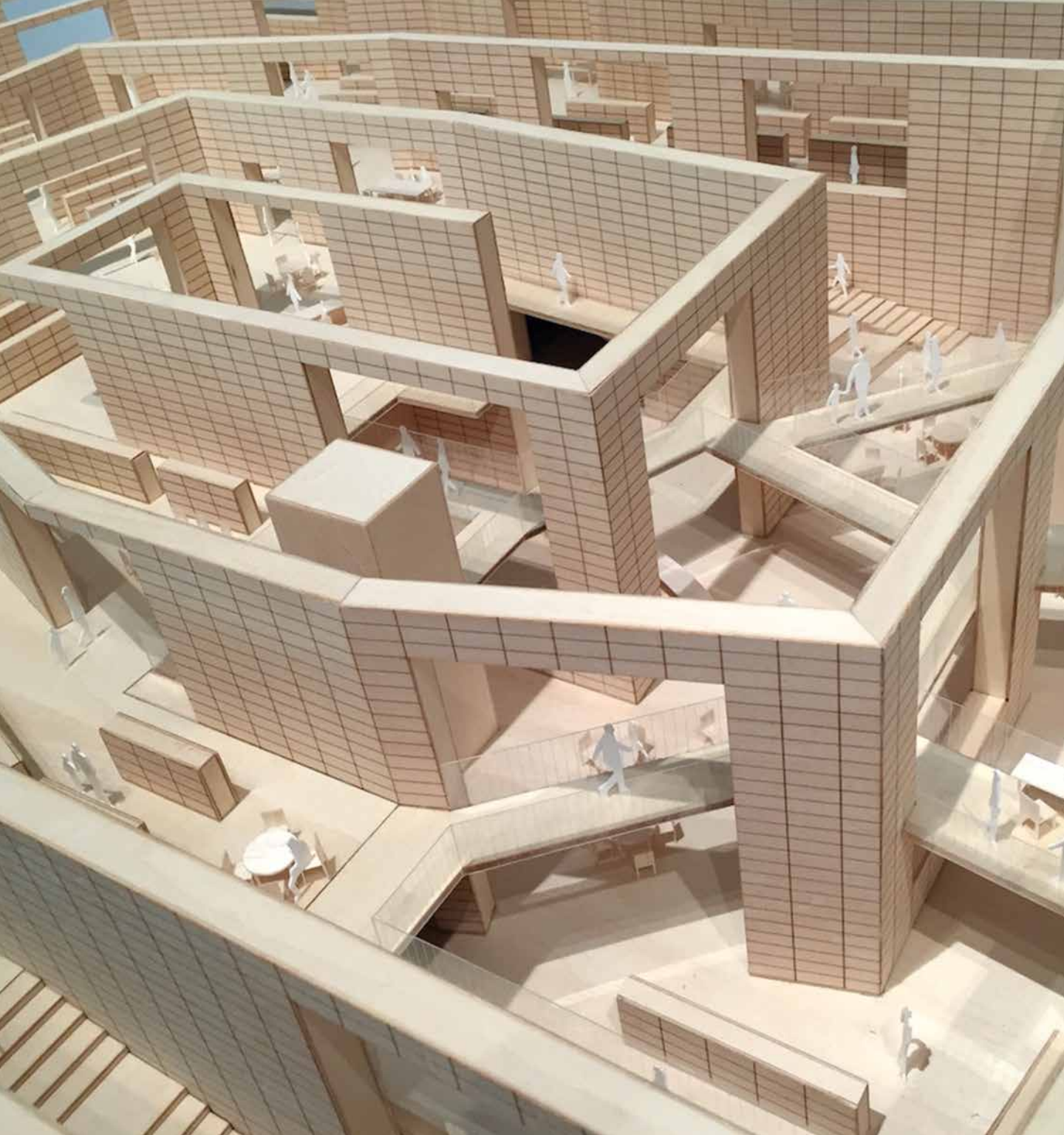
นอกจากนี้ NLB ไม่ได้ทำงานแบบหัวเดียวกระเทียมลีบ แต่มองหาพันธมิตรอย่างรอบด้าน ไม่ว่าจะเป็นการเชื่อมโยงข้อมูลระหว่างภาครัฐด้วยกัน การจับมือกับภาคธุรกิจเพื่อรวบรวมความรู้และสารสนเทศไว้ให้ครบถ้วน การเรียนรู้และแบ่งปันเทคโนโลยีกับภาคอุตสาหกรรม และการสร้างการมีส่วนร่วมกับชุมชนและผู้คนในการพัฒนาห้องสมุดเพื่อให้เป็นห้องสมุดสำหรับชาวสิงคโปร์ทุกคน

แหล่งข้อมูล

http://www.nlb.gov.sg/Labs/

ภาพจาก

https://www.nlb.gov.sg
http://thenewageparents.com/child-friendly-libraries-singapore/
http://www.greatdeals.com.sg/2014/10/28/library-orchard-reopens-orchard-gateway
http://www.orgnix.com/orgnix_sb/blog/national-library-board-launches-quest/
https://www.nlb.gov.sg/portals/0/IMG/About/About-NLB.jpg
http://www.channelnewsasia.com/image/1268944/1464163839000/large16x9/768/432/nlb-books.jpg
http://www.nlb.gov.sg/Portals/0/library/gallery/Yishun/Borrowing%20Stations%20-%20YIPL.jpg
http://www.channelnewsasia.com/blob/2083204/1440765250000/nlb-reservation-locker-data.jpg
https://farm1.staticickr.com/125/422755700_8a29e303be_z.jpg?zz=1
http://referenceteamlibrary.weebly.com/uploads/1/1/8/8/11887868/941558.jpg?735
http://www.las.org.sg/wp/sjlim/les/SPMaker3.jpg
http://citypatriots.com/Asia/singapore/tampines-library/Tampines-Library-3.jpg



แนวคิดใหม่ในการพัฒนาพื้นที่ห้องสมุด

เลส วัตสัน
ที่ปรึกษาด้านห้องสมุดและพื้นที่เพื่อการเรียนรู้

บทนำ

คนมักทึกทักกันเนืองๆ ว่าสถาปนิกและมัณฑนากรเป็นผู้รับผิดชอบการรื้อสร้างพื้นที่และอาคาร เมื่อบรรณารักษ์หรือนักการศึกษาได้รับมอบหมายให้ดำเนินงานโครงการปรับปรุงหรือบูรณะ พวกเขามักมอบความรับผิดชอบในโครงการให้อยู่ในความดูแลของบรรดามืออาชีพที่มีความรู้และประสบการณ์มากกว่า

ในความเป็นจริง สถาปนิกหรือมัณฑนากรมีบทบาทในการตอบสนองความต้องการของลูกค้า ดังนั้น ในกรณีของห้องสมุด ความสำเร็จของโครงการท้ายที่สุดแล้วจะขึ้นอยู่กับความรู้และวิสัยทัศน์ของบรรณารักษ์ผู้รับบริการ (client librarians) ที่มีส่วนเกี่ยวข้องนั่นเอง การเป็นผู้รับบริการในโครงการปรับปรุงหรือบูรณะไม่ใช่งานที่ง่าย เขาหรือเธอต้องผสานทุกสิ่งที่ตนทราบเกี่ยวกับวิชาชีพของตนเองเข้ากับข้อควรตระหนักเกี่ยวกับทิศทางและแนวคิดที่อุบัติขึ้นทั่วโลก รวมทั้งจะต้องใช้ความสร้างสรรค์ในการสังเคราะห์ปัจจัยเหล่านี้ เป็น 'วิสัยทัศน์แห่งอนาคต' ที่อธิบายและให้เหตุผลสนับสนุนได้เมื่อถูกท้าทายด้วยแนวคิดอื่นและวิสัยทัศน์คู่แข่ง การใช้สิ่งที่เรียนรู้จากอดีตและข้อมูลเกี่ยวกับปัจจุบันเพื่อคาดการณ์สิ่งที่จะเกิดขึ้นในอนาคตเป็นหน้าที่ที่เสี่ยง นอกจากนี้ ความประหวั่นต่อความล้มเหลวอาจรุนแรงมากจนผลักดันให้บรรณารักษ์ผู้รับบริการเลือกรับเอาแนวทางพื้นๆ แต่ปลอดภัย ที่รังแต่จะสร้างความผิดหวังกับผู้สนับสนุนโครงการและผู้ใช้อาคาร

ปรับปรุงและเรียบเรียงจากบทความเรื่อง "ห้องสมุดและพื้นที่การเรียนรู้ที่เหนือกว่า: ทิศทางและแนวคิด" (Better Library and Learning Space - Trends and Ideas) เอกสารประกอบการบรรยายในงานประชุมวิชาการ TK Forum 2017

บทความนี้อภิปรายเกี่ยวกับอุปสรรคท้าทายที่เกิดกับห้องสมุดในช่วงต้นศตวรรษที่ 21 รวมทั้งทิศทางและแนวคิดที่อุบัติขึ้นเกี่ยวกับการพัฒนาพื้นที่ห้องสมุดเพื่อตอบสนองอุปสรรคท้าทายเหล่านั้น ซึ่งจะสร้างพื้นฐานในกระบวนการคิดใคร่ครวญถึงลักษณะที่เป็นไปได้ของห้องสมุดกายภาพแห่งอนาคต (future physical libraries) เนื้อหาบทความแบ่งเป็นสามส่วนหลัก ได้แก่ การเรียนรู้ เทคโนโลยี และประสบการณ์ ทิศทางและแนวคิดที่นำเสนอในบทความนี้นำมาจากหนังสือ "ห้องสมุดและพื้นที่เพื่อการเรียนรู้ที่เหนือกว่า: โครงการ ทิศทาง และแนวคิด" (Watson, 2013) ที่ข้าพเจ้าเป็นบรรณาธิการ ซึ่งนำเสนอความคิดของผู้แต่ง 26 ท่านจากหลายสาขาอาชีพ จึงไม่น่าแปลกหากบทความนี้จะเป็นเพียงเนื้อหาส่วนย่อยและมิได้ครอบคลุมแนวคิดหลากหลายที่นำเสนอโดยผู้แต่งจำนวนมากมายในหนังสือเล่มดังกล่าว

ความเป็นมา

ไม่น่ากังขาเลยว่าสิ่งแวดล้อมและพัฒนาการของห้องสมุดในสหราชอาณาจักรและประเทศอื่นๆ ประสบกับภาวะยากลำบากเนื่องจากวิกฤติเศรษฐกิจในปี พ.ศ. 2551 ในช่วง 15 ปีแรกของศตวรรษนี้ เกิดความเปลี่ยนแปลงทางการเงินอย่างรุนแรงจากความรุ่งเรืองสู่การล่มสลาย ซึ่งลดทอนความพร้อมด้านทรัพยากร โดยเฉพาะอย่างยิ่งในภาครัฐ ก่อผลกระทบอย่างใหญ่หลวงต่อห้องสมุดประชาชน

ในสหราชอาณาจักร *เอ็ด เวซีย์* (Ed Vaizey) รัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรม การสื่อสารและอุตสาหกรรมความคิดสร้างสรรค์ (Ministry of Culture, Communications and Creative Industries) ของสหราชอาณาจักร กล่าวอ้างในปาฐกถาครั้งหนึ่งในปี พ.ศ. 2555 ว่าสิ่งที่เกิดขึ้นนั้นดีกว่าที่คาดการณ์กันไว้มาก กล่าวคือ ห้องสมุดเพียง 157 แห่งปิดตัวลง และห้องสมุดอีกเพียง 225 แห่งอยู่ในภาวะเสี่ยงต่อการปิดตัว ไม่ว่าจำนวนที่เกิดขึ้นจริงจะเป็นเท่าใด ช่วงเวลาที่บีบคั้นนี้เป็นปัจจัยหลักที่กระตุ้นการตั้งคำถามต่อการคงห้องสมุดไว้เป็นพื้นที่กายภาพ รวมไปถึงการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ในด้านเทคโนโลยี สารสนเทศ สังคมและพฤติกรรม ก็นำไปสู่คำถามเกี่ยวกับความจำเป็นในการดำรงไว้ซึ่งห้องสมุดกายภาพด้วย

อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณารายงานที่ปรากฏในสื่อสิ่งพิมพ์และโทรทัศน์ในช่วงไม่กี่ปีนี้ ปัจจัยการเงินการคลังดูจะเป็นอุปสรรคท้าทายหนึ่งเดียวที่ส่งผลรุนแรงที่สุดต่อห้องสมุดในสหราชอาณาจักร โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ห้องสมุดประชาชนระดับท้องถิ่นขนาดเล็ก ถึงแม้ห้องสมุดเหล่านี้จะยังไม่ได้ปิดตัวลง แต่ก็ได้รับเงินสนับสนุนลดลงโดยเฉลี่ยถึง 7% ระหว่างปี พ.ศ. 2551 - 2552 และปี พ.ศ. 2554 - 2555 (LAMPOST, 2013) จนตกอยู่ภายใต้แรงกดดันเข้าใกล้กาลอวสานมากขึ้นเรื่อยๆ แต่รายงานในสื่อสิ่งพิมพ์และโทรทัศน์ก็ระบุด้วยว่าห้องสมุดเปลี่ยนแปลงไปเพียงเล็กน้อยในช่วงเวลา 50 ปีที่ผ่านมา ซึ่งสอดคล้องกับการที่กลุ่มต่อต้านการปิดห้องสมุด

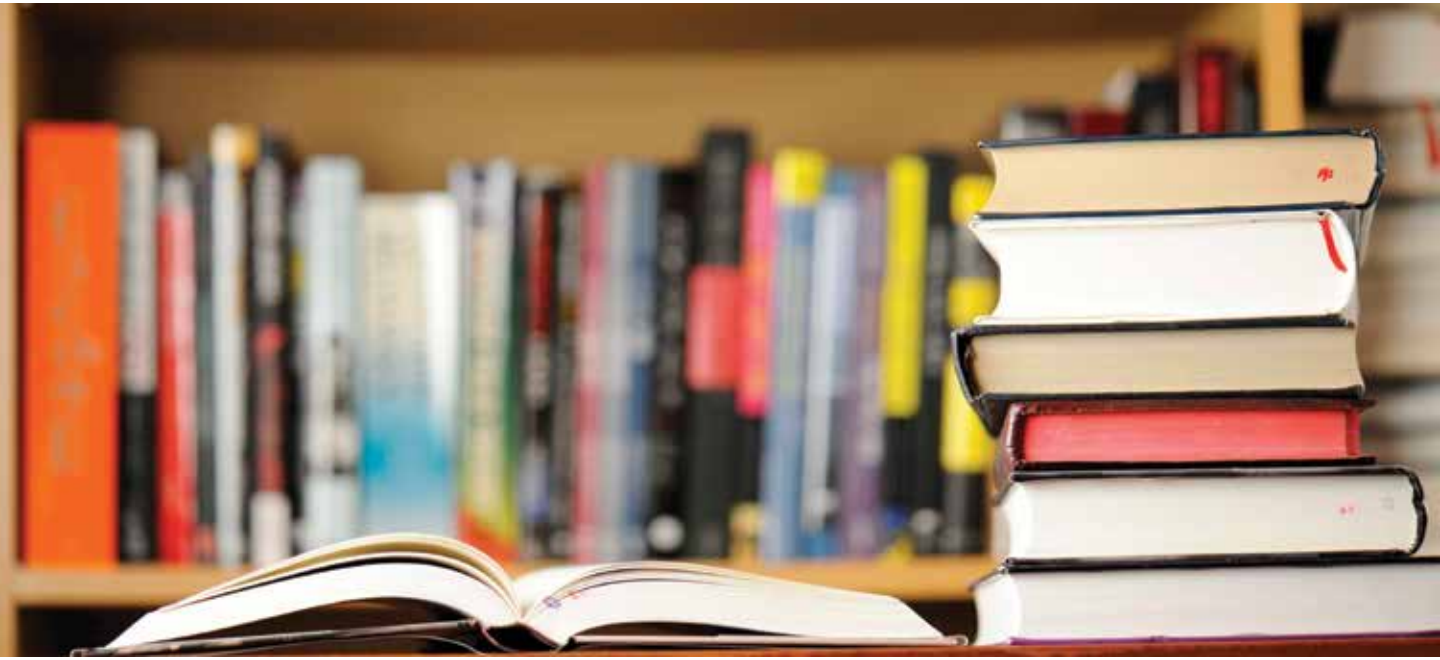
หรือการจำกัดการให้บริการห้องสมุดคัดค้านการเปลี่ยนแปลงห้องสมุดจากบทบาทของคลังเก็บหนังสือและพื้นที่เพื่อการอ่าน (book repository and place of reading) (Horn, 2008) ภาพที่พบบ่อยคือการที่รัฐบาลและหน่วยงานระดับท้องถิ่นเพิกเฉยต่อการชุมนุมประท้วงต่อต้านการลดหรือปิดห้องสมุดในยุคที่สารสนเทศมีปริมาณมากมายกว่าที่เคยมีมา สามารถสืบค้นได้จากช่องทางมากมายกว่าที่เคยมีมา และสืบค้นโดยผู้คนมากมายกว่าที่เคยเป็นมา

"ระหว่างการถือกำเนิดของโลกและปี พ.ศ. 2546 สารสนเทศปริมาณกว่าห้าเอกซะไบต์ [1] ได้ถูกสร้างขึ้น [ขณะนี้] เราสร้างสารสนเทศปริมาณห้าเอกซะไบต์ทุกสองวัน" (King, 2013) และเนื่องด้วยระบบเศรษฐกิจผสมระหว่างสิ่งพิมพ์กระดาษและหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ คนอ่านหนังสือจึงเพิ่มจำนวนขึ้นมากมายกว่าที่เคยเป็น (The Guardian, 2011) ผลสำคัญประการหนึ่งที่การเติบโตอย่างมโหฬารของทรัพยากรสารสนเทศบนอินเทอร์เน็ตมีต่อห้องสมุด คือไม่เพียงสารสนเทศจะเป็นงานหลักของห้องสมุดและผู้ใช้บริการห้องสมุดจะต้องการและปรารถนาจะเข้าถึงสารสนเทศ แต่ทรัพยากรสารสนเทศดังกล่าวได้สร้างโอกาสสำหรับการเรียนรู้ส่วนบุคคลตามอัธยาศัยมากขึ้นกว่าที่เคยเป็น สิ่งสำคัญคือการเน้นว่าห้องสมุดเป็นองค์ประกอบสำคัญในโครงสร้างการเรียนรู้พื้นฐานของชาติเช่นเดียวกับโรงเรียน วิทยาลัย มหาวิทยาลัย หอจดหมายเหตุและพิพิธภัณฑ์ และเนื่องด้วยอินเทอร์เน็ตส่งผลต่อความต้องการการเรียนรู้ส่วนบุคคลให้ได้รับความสะดวกง่ายดายและมีอิสระเพิ่มขึ้น มันก็สร้างโอกาสให้กับห้องสมุดในการครองพื้นที่อยู่ในโครงสร้างการเรียนรู้ของชาติไปพร้อมกัน

ตามที่ *สจ๊วร์ต แบรนด์* (Stewart Brand) (1995) ได้กล่าวไว้ อาคารใหม่ (หรือที่ผ่านการปรับปรุง) ทุกหลัง รวมทั้งห้องสมุด สะท้อน "การคาดการณ์เกี่ยวกับอนาคต" เนื่องจากพื้นที่ใหม่ไม่เพียงแต่จะต้องเหมาะสมกับเป้าหมายการใช้งานนับตั้งแต่วันแรกที่เปิดตัว แต่จะต้องเหมาะสมกับอนาคตซึ่งยังไม่เป็นที่ประจักษ์ด้วย ความเหมาะสมกับอนาคตเป็นอุปสรรคท้าทายยิ่งใหญ่ที่สุดที่การรื้อสร้างใดๆ ต้องเผชิญ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เนื่องด้วย "การคาดการณ์ [เกี่ยวกับอนาคต] มักผิดพลาด!" ดังนั้นสิ่งที่แบรนด์ได้เขียนไว้ จึงมักไม่มีคำตอบที่ถูกต้องตายตัว วัตถุประสงค์สำคัญประการหนึ่งของบทความนี้ คือการสร้างความเข้าใจให้มากขึ้นเกี่ยวกับสิ่งที่กำลังเกิดขึ้นกับการเรียนรู้ เทคโนโลยีและประสบการณ์ ซึ่งเป็นข้อมูลของการพัฒนาห้องสมุดและพื้นที่เพื่อการเรียนรู้ในช่วงต้นของศตวรรษที่ 21 สำหรับใช้เป็นกรอบแนวทางในการคิดวิเคราะห์เพื่อการพัฒนาต่อไป

---

[1] เอกซะไบต์หรือเอกซาไบต์ (Exabyte) เป็นหน่วยวัดขนาดข้อมูลในคอมพิวเตอร์ในรูปแบบความจุของหน่วยความจำ เท่ากับหนึ่งล้านล้านล้าน (1,000,000,000,000,000,000) ไบต์ – ผู้แปล



คิดใคร่ครวญเกี่ยวกับการเรียนรู้

ตลอดมา ห้องสมุดเป็นพื้นที่เพื่อการเรียนรู้ซึ่งสนับสนุนการท่องไปของบุคคลในโลกแห่งสารสนเทศและความรู้ที่ทรัพยากรห้องสมุดบรรจุไว้ นอกจากนี้ ห้องสมุดยังเป็นพื้นที่เพื่อการเรียนรู้สำหรับนักวิจัยและสำหรับผู้เรียนในฐานะนักวิจัย คำแนะนำเกี่ยวกับวิธีการใช้ทรัพยากรห้องสมุดเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดและวิธีการเข้าถึงบริการไม่ว่าจะผ่านเอกสารแจกผู้ใช้บริการหรือผ่านหลักสูตรฝึกอบรมเฉพาะก็ล้วนเป็นส่วนหนึ่งของงานห้องสมุด บทบาทนี้พัฒนาไปพร้อมกับการเติบโตของทรัพยากรอิเล็กทรอนิกส์ (e-resources) โดยห้องสมุดทำหน้าที่เป็นนายหน้าสารสนเทศ (information brokers) ด้วย

ลักษณะดังกล่าว ห้องสมุดจึงเป็นส่วนหนึ่งในโครงสร้างพื้นฐานการเรียนรู้ระดับชาติและระดับนานาชาติอยู่แล้ว อย่างไรก็ตาม ห้องสมุดยังแสดงบทบาทได้อีกมากในการเรียนรู้ของชุมชนสังคมและบุคคล ผ่านการพัฒนาการสนับสนุนผู้เรียนและการเรียนรู้ของพวกเขาในห้องสมุดกายภาพและห้องสมุดเสมือน (physical and virtual library) ความเข้าใจในการสนับสนุนการเรียนรู้ซึ่งก้าวล้ำกว่าการให้เพียงคำแนะนำเกี่ยวกับการใช้

ห้องสมุดเป็นก้าวสำคัญก้าวแรกในการแสดงบทบาทที่ยิ่งใหญ่ขึ้นนี้

ในช่วงปลายศตวรรษที่ 20 และต้นศตวรรษที่ 21 ทฤษฎีและโมเดลการรู้สารสนเทศ (information literacy) ได้ถูกพัฒนาขึ้นในบริบทห้องสมุด ตัวอย่างเช่น ในสหราชอาณาจักร มีการพัฒนาโมเดลที่เป็นระบบสำหรับการให้บริการฝึกอบรมและความรู้เกี่ยวกับการรู้สารสนเทศ บางโมเดลถูกพัฒนาจากทฤษฎีการเรียนรู้ปัจจุบัน เช่น โมเดลเสาหลักเจ็ดประการ SCONUL (SCONUL seven pillars model, 2011) ซึ่งคล้ายคลึงอย่างยิ่งกับโมเดลการเรียนรู้ของเดวิด คอล์บ (David Kolb) (1984) ที่เชื่อว่าการเรียนรู้จะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อประสบการณ์การเรียนรู้ผ่านระยะไตร่ตรอง (reflection) เพื่อเรียนรู้จากประสบการณ์นั้น รวมทั้งเพื่อวางแผนและรับประสบการณ์ครั้งใหม่

แต่การเปลี่ยนผ่านจาก "ทัศนะของผู้บริโภค" ซึ่งมองห้องสมุดเป็นช่องทางเข้าถึงทรัพยากรการเรียนรู้ สู่การที่ห้องสมุดแสดงบทบาทเชิงรุกในกระบวนการเรียนรู้ นับเป็นหนึ่งในอุปสรรคท้าทายสำคัญอันดับแรกต่อโมเดลการรู้สารสนเทศและการมีส่วนร่วมอย่างแท้จริงของห้องสมุดในกระบวนการเรียนรู้ สิ่งสำคัญอันดับสองคือการเปลี่ยนมุมมอง กล่าวคือ ผู้บริโภคในห้องสมุดสมัยใหม่ (modern library) กลายเป็นผู้สร้าง ดังที่*ลอร์แคน เด็มพ์ซีย์* (Lorcan Dempsey) (2010) กล่าวไว้ว่าห้องสมุดแห่งอดีตซึ่งผู้ใช้ภายนอกเข้ามารับบริการจากทรัพยากรภายในสถานที่ (outside-in library) ได้กลายสภาพเป็นห้องสมุดซึ่งช่วยให้ผู้ใช้สามารถกลายเป็นผู้สร้างทรัพยากรรวมทั้งนำเสนอผลิตภัณฑ์บริการให้พร้อมใช้ได้ทุกแห่งโดยไม่จำกัดเพียงภายในอาคาร (inside-out library)

ในศตวรรษที่ 21 เทคโนโลยีได้กลายเป็นองค์ประกอบสำคัญของทักษะที่จำเป็นต่อการเข้าถึงและการบริหารสารสนเทศรวมทั้งการพัฒนาองค์ความรู้ใหม่ เรากำลังก้าวสู่ระยะถัดไปในการรู้ดิจิทัล สื่อ และวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม (participatory culture) (Jenkins, 2013) และต้องคิดทบทวนเกี่ยวกับการให้บริการห้องสมุดและพื้นที่เพื่อการเรียนรู้ ซึ่งเป็นคุณูปการที่ห้องสมุดจะสร้างให้กับการเรียนรู้ของชุมชนและบุคคล และที่สำคัญเราต้องปรับทัศนะที่มีต่อผู้เรียนรู้จากผู้บริโภคสารสนเทศเป็นผู้สร้างและผู้ผลิตองค์ความรู้

เรามีชีวิตอยู่ในยุคมโนทัศน์

เคน โรบินสัน (Ken Robinson) (2013) กล่าวว่า: *"ระบบการศึกษาปัจจุบันไม่ได้ถูกออกแบบมาเพื่อตอบสนองอุปสรรคท้าทายที่เราเผชิญอยู่ในตอนนี้ ระบบการศึกษาเหล่านั้นถูกพัฒนาขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการในยุคก่อน การปฏิรูปนั้นไม่เพียงพอ ระบบการศึกษาเหล่านั้นจะต้องถูกปฏิวัติ"*

การบริหารการศึกษาด้วยแนวทาง "อุตสาหกรรม" เป็นที่คลางแคลงอย่างยิ่งในปัจจุบัน ในหนังสือของแดเนียล พิงค์ (Daniel Pink) (2005) ชื่อ "ชุดความคิดใหม่" (A Whole

New Mind) ระบุว่าการเปลี่ยนผ่านทางสังคม ที่เกิดขึ้นในช่วงเวลากว่า 200 ปี จากยุคกสิกรรม (agricultural age) สู่ยุคอุตสาหกรรม (industrial age) สิ้นสุดที่ยุคสารสนเทศ/ความรู้ (age of information/knowledge) สิ่งที่เราอ่านจำนวนมาก สิ่งที่กำหนดวิธีการออกแบบห้องสมุดของเรา และสิ่งที่เรา "สอน" ในห้องสมุดล้วนเชื่อมโยงกับสังคมสารสนเทศ นอกจากนี้ ระเบียบวิธี (methodologies) ที่เราใช้สอนได้รับข้อมูลจากแนวทางการสอนในยุคอุตสาหกรรม

พิงค์ตระหนักถึงการเปลี่ยนแปลงทางสังคมขนานใหญ่ครั้งใหม่ในช่วงปีแรกๆ ของศตวรรษที่ 21 ที่เกิดขึ้นพร้อมกับการกำเนิดของสังคมมโนทัศน์ (conceptual society) ซึ่งหมายถึงสังคมที่ให้คุณค่ากับลักษณะบุคคล เช่น ความคิดสร้างสรรค์และความเห็นอกเห็นใจ ว่าเป็นทรัพย์ส่วนบุคคลและทรัพย์ส่วนรวมของสังคม สังคมมโนทัศน์เป็นการสอดประสานระหว่างศักยภาพด้านการสร้างสรรค์และสมรรถนะในการสร้างวิถีคิดและแนวคิดใหม่ๆ (new thinking and ideas) ซึ่งกอปรกันเป็นพื้นฐานใหม่สำหรับการมีส่วนร่วมของบุคคลในสังคมโลกและสำหรับศักยภาพในการแข่งขันของชาติ (global individual participation and national competitiveness) หรือ "เศรษฐกิจระบบคิด" (idea economy)

การทบทวนวิธีการที่จะปฏิวัติระบบการศึกษาจากการเน้นการเรียนการสอนไปสู่การช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะพื้นฐานก็เป็นสิ่งท้าทาย การคิดอย่างจริงจังเกี่ยวกับห้องสมุดและพื้นที่เพื่อการเรียนรู้รูปแบบใหม่อาศัยการตระหนักถึงธรรมชาติที่เปลี่ยนแปลงในกิจกรรมต่างๆ ของทั้งครูผู้สอนและผู้เรียน เพื่อที่จะมั่นใจได้ว่าบริการและทรัพยากรถูกใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด ฟรีแมน (Freeman) (2005) มองว่าห้องสมุดเป็น "ส่วนต่อขยายของห้องเรียน" และสรุปว่า "พื้นที่ห้องสมุดจะต้องกอปรด้วยศิลปะวิทยาการสอนแนวใหม่ รวมถึงวิธีการแบบพึ่งพาและแบบมีปฏิสัมพันธ์ (collaborative and interactive modalities)"

ในช่วงไม่กี่ปีมานี้ มีการเน้นกระบวนการพัฒนาผู้เรียนด้วยการเรียนรู้ตามอัธยาศัยซึ่งเกิดขึ้นนอกห้องเรียน เช่น ผลกระทบของหลักสูตรออนไลน์ระบบเปิดที่รองรับผู้เรียนจำนวนมาก (Massively Open Online Courses หรือ MOOCs) ซึ่งกำลังเติบโตอย่างรวดเร็วในการอุดมศึกษาทั่วโลก เมื่อการบรรยายถูก "นำเสนอ" ในวงกว้างผ่านช่องทางออนไลน์ สิ่งที่เกิดขึ้นภายนอกบริบทนี้จึงถือเป็นการเรียนรู้ "อย่างแท้จริง" ผลที่ตามมาก็คือห้องสมุดและพื้นที่ในห้องสมุดทุกประเภทมีบทบาทสำคัญกว่าที่เคยมีมาในฐานะพื้นที่เพื่อการเรียนรู้ภายใต้ระบบการศึกษาที่เป็นไปเพื่อสาธารณชนอย่างแท้จริง ในห้องเรียน "กลับด้าน" (flipped classroom) ดังกล่าว ห้องสมุดทั้งในระบบการศึกษาและภาครัฐต้องการวิสัยทัศน์และเป้าหมายเกี่ยวกับประชาชนและวิธีการเรียนรู้ของพวกเขาเพื่อจะสามารถสร้างคุณูปการอย่างแท้จริงต่อการเรียนรู้ที่เหมาะกับสังคมมโนทัศน์ ห้องสมุดแห่งศตวรรษที่ 21 ดำเนินงาน

ท่ามกลางกระแสของสารสนเทศและเศรษฐกิจระบบคิดซึ่งให้คุณค่าและสนับสนุนผู้เรียนในฐานะผู้สร้าง รวมทั้งตระหนักถึงความจริงแท้ของวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม [เจนคินส์ (Jenkins) (2013)]

เกิดอะไรขึ้นกับการเรียนรู้

จอห์น ซีลีย์ บราวน์ (John Seely Brown) (Brown and Duguid, 2000) เชื่อว่า "การเรียนรู้เป็นกระบวนการทางสังคมอย่างเห็นได้ชัด ในความเป็นจริง การเรียนรู้มิได้เกิดขึ้นตอบสนองการสอน แต่เป็นผลจากกรอบทางสังคมที่ส่งเสริมการเรียนรู้" ความรู้เป็นผลของปฏิสัมพันธ์ทางสังคมผ่านการสังสรรค์กันอย่างไม่เป็นทางการ (informal get-togethers) ซึ่งกิจกรรมหลักในการสังสรรค์กันดังกล่าวคือการสนทนา และดังที่เขากล่าวไว้ว่า

"การเรียนรู้ทุกประการเริ่มต้นที่การสนทนา"

จริงๆ แล้ว ข้อความสามัญที่ถูกละเลยได้ง่ายนี้บ่งบอกแนวคิดซึ่งทรงอิทธิพลและสำคัญอย่างยิ่งยวดที่เปิดโลกทัศน์ของเราว่า "สังคม" คืออะไร จากมิติทางสังคมของกระบวนการปฏิสัมพันธ์ไปสู่มิติทางสังคมของการเรียนรู้ การสนทนาซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญในปฏิสัมพันธ์ส่วนใหญ่ของมนุษย์ มีบทบาทหลักในกิจกรรมการเรียนรู้ (และการสอน) ทั้งหมด การสนทนามิได้เกิดเพียงกับเพื่อนและครูผู้สอนเท่านั้น แต่ยังกินความถึงการสนทนากับวัสดุการเรียนรู้ ทรัพยากรและเทคโนโลยีต่างๆ ด้วย (โปรดดู Laurillard (2002) สำหรับกรอบแนวคิดและการอภิปรายเกี่ยวกับการสนทนาอย่างละเอียด) นอกจากนี้ การสนทนายังเป็นองค์ประกอบสำคัญในทฤษฎีการเรียนรู้ปัจจุบันจำนวนมาก รวมถึง แนวคิดคอนสตรัค-ติวิสต์เชิงสังคม (social constructivism) (การนำเสนอและอธิบายของครูผู้สอน) แนวคิดการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (constructionism) (การสนทนากับตนเองซึ่งปรับเปลี่ยนกรอบแนวคิดของตัวเรา) และการเรียนรู้ในบริบทจริง (situated learning) (การร่วมสร้างความรู้ในสถานการณ์ที่เราประสงค์ใช้ความรู้นั้น)

ความสำคัญของการสนทนาต่อการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพนั้นชัดเจนทั้งในบริบททางสังคมและบุคคล โอกาสสำหรับห้องสมุดในฐานะพื้นที่เพื่อการเรียนรู้ คือการมีส่วนร่วมในการปรับสมดุลใหม่นี้ อุปสรรคท้าทายคือการใช้สิ่งอำนวยความสะดวกที่เราสร้างขึ้นและบริการที่เรานำเสนอในห้องสมุดและพื้นที่เพื่อการเรียนรู้ในการสร้างสมดุลใหม่ให้ระบบการศึกษาซึ่งเน้นการสอนมากเกินไป ห้องสมุดและพื้นที่การเรียนรู้โฉมใหม่ควรจะสะท้อนความหลากหลายของรูปแบบการสนทนาเพื่อสร้างสมดุลระหว่างการสร้างความเข้าใจผ่านกระบวนการทางสังคม และการสืบค้นสารสนเทศผ่านกระบวนการการเรียนการสอน ห้องสมุดควรสร้างบรรยากาศและประสบการณ์ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนท้าทายและพัฒนากรอบความเข้าใจของพวกเขาผ่านการสนทนาในหลายรูปแบบเท่าที่จะเป็นไปได้ ทั้งจากการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ไปจนถึงการไตร่ตรองตามลำพัง

นอกจากนั้นกระบวนการที่บุคลากรห้องสมุดมีส่วนร่วมในการสนทนาและสร้างประสบการณ์ก็เป็นปัจจัยที่สำคัญยิ่งต่อประสิทธิภาพของพื้นที่เพื่อการเรียนรู้ บรรณารักษ์สามารถแสดงบทบาทสำคัญในการเรียนรู้ได้ เนื่องจากพวกเขามีความเข้าใจในทรัพยากรห้องสมุด ซึ่งเป็นวัสดุพื้นฐานในกระบวนการเรียนรู้ และในขณะนี้ ความหลากหลายของประเภททรัพยากรการศึกษาแบบเปิด (open education resources) กำลังขยายตัวขึ้นอย่างรวดเร็ว (Bonk, 2009) จึงสร้างพื้นฐานให้บรรณารักษ์ใช้ประโยชน์จากทักษะหลักของพวกเขาได้เป็นอย่างดีในฐานะผู้อำนวยการการเรียนรู้ (learning facilitators) ของห้องสมุดเพื่อการเรียนรู้

ไม่ใช่เพียงความหลากหลายของการสนทนา แต่ยังรวมถึงปัญญาที่เกิดขึ้นจากการสนทนา

งานวิจัยด้านจิตวิทยาการศึกษาของ*โฮวาร์ด การ์ดเนอร์* (Howard Gardner) (2006, 1999, 1993) ชี้ให้เห็นว่าปัญญามิได้เป็นเอกทัศน์ (singular concept) และผู้เรียนทุกคนมีมิติแห่งปัญญาของตนที่หลากหลาย ดังนั้น ผู้เรียนทุกคนจึงมีปัญญาในด้านที่ต่างกัน ประเด็นที่ชัดเจนจากงานวิจัยของเขาคือการมีอยู่ของความแตกต่างระหว่างบุคคลและความต้องการของผู้เรียนที่มีความหลากหลายเป็นปกติวิสัย นอกจากนี้ ยังมีการยอมรับว่าการเรียนรู้มีองค์ประกอบด้านอารมณ์ด้วย อารมณ์ทางบวกและทางลบ เสริมหรือขัดขวางการเรียนรู้ได้ *เจนเซ่น* (Jensen) (2005) เตือนพวกเราว่าอารมณ์ไม่เพียงแต่จะเป็นแรงผลักดันและอุปสรรคสำคัญในการเรียนรู้ แต่ยังเกิดขึ้นตลอดเวลา เชื่อมโยงกับพฤติกรรมของเราและแปรเปลี่ยนได้อย่างต่อเนื่องตลอดเวลา

สิ่งที่ประจักษ์ชัดอีกประการหนึ่ง คือธรรมชาติแห่งพลวัตของความต้องการนั้นซับซ้อนเช่นเดียวกับอารมณ์ เมื่อกอปรกับปัจจัยด้านบุคลิกภาพและปัญญา จะเกิดความซับซ้อนด้านบริบทส่วนบุคคลในกระบวนการเรียนรู้ ที่ทำให้เราต้องมุ่งมั่นอย่างไม่หยุดยั้งในการทำความเข้าใจเชิงประสบการณ์ว่าสิ่งแวดล้อมแบบไหนอาจ*เสริมการเรียนรู้*และสิ่งแวดล้อมแบบ

ไหนจะไม่เสริมการเรียนรู้ พื้นที่เพื่อการเรียนรู้ซึ่งเราสร้างขึ้นสามารถเสริมหรือขัดขวางการเรียนรู้ ครูและนักจิตวิทยาชาวอิตาเลียนนามว่า *โลริส มาลากุซซี่* (Loris Malaguzzi) เชื่อว่าเด็กๆ มีพัฒนาการผ่านปฏิสัมพันธ์ เริ่มจากผู้ใหญ่ในชีวิตของพวกเขา ได้แก่ ผู้ปกครองและครู ตามด้วยเพื่อนของพวกเขา และสุดท้ายคือสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัวพวกเขา มาลากุซซี่เชื่อว่าสิ่งแวดล้อมเป็นเสมือนครูคนที่สาม

นัยบางประการต่อพื้นที่ห้องสมุด

สิ่งแวดล้อมที่เราปฏิบัติงานและเรียนรู้ส่งผลอย่างยิ่งยวดต่อความรู้สึกและการเรียนรู้ของเรา ริซโซ่ (Rizzo) (2002) ชี้แนะแนวทางที่พัฒนาจากการศึกษาความคาดหวังของผู้ใช้บริการห้องสมุดวิชาการเกี่ยวกับประเภทของสิ่งแวดล้อมที่พวกเขาแสวงหา โดยริซโซ่ได้จำแนกพื้นที่เพื่อการเรียนรู้เป็นสี่ประเภท ได้แก่

(1) พื้นที่เพื่อการเรียนรู้ในชุมชนซึ่งมีชีวิตชีวาและสร้างการมีส่วนร่วมอย่างมาก
(2) พื้นที่เพื่อการเรียนรู้ซึ่งสร้างการพึ่งพาและปฏิสัมพันธ์สำหรับการสืบค้นส่วนบุคคลและการทำงานกลุ่ม
(3) พื้นที่เพื่อการเรียนรู้ซึ่งไม่ใคร่จะมีชีวิตชีวาและค่อนข้างเงียบเชียบ เช่น ห้องและซุ้มหรือมุมสำหรับอ่านหนังสือ
(4) พื้นที่เพื่อการเรียนรู้สำหรับการใคร่ครวญและดำดิ่งในห้วงความคิดอย่างเงียบเชียบ

ประเภทพื้นที่เพื่อการเรียนรู้แบบคร่าวๆ นี้เป็นกรอบแนวคิดซึ่งมีประโยชน์ในการคิดไตร่ตรองถึงสิ่งที่ห้องสมุดแห่งศตวรรษที่ 21 จะสร้างขึ้นได้ ประเภทเหล่านี้มิได้เบ็ดเสร็จหรือผูกขาด หากแต่เป็นจุดเริ่มต้นสู่การคาดการณ์ การต่อยอดและการผสมผสาน ขอบเขตของพื้นที่ประเภทสถานพบปะชุมนุม (marketplace type space) (ประเภทที่หนึ่งตามการจำแนกของริซโซ่) และพื้นที่ในศาสนสถาน (ประเภทที่สี่ตามการจำแนกของริซโซ่) รวมทั้งความสมดุลระหว่างพื้นที่เพื่อการเรียนรู้ทั้งสองประเภทอาจจะผันแปรไปตามห้องสมุดแต่ละแห่ง การคำนึงถึงความสมดุลระหว่างพื้นที่ประเภทต่างๆ หมายถึงการพิจารณาขอบเขตพื้นที่เพื่อการเรียนรู้ทางสังคมประเภทที่หนึ่งและประเภทที่สองซึ่งจอแจและกำลังเป็นที่นิยมตามห้องสมุดหลายแห่งในสหราชอาณาจักร เมื่อเปรียบกับพื้นที่เพื่อการเรียนรู้ประเภทที่สามและประเภทที่สี่ในห้องสมุดแบบดั้งเดิม (traditional library) ความเป็นจริงด้านความคาดหวังของผู้ใช้บริการห้องสมุดที่แปรเปลี่ยนไปและแนวคิดด้านการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สนับสนุนการเปลี่ยนแปลงจากพื้นที่ประเภทที่สามและประเภทที่สี่ให้กลายเป็นพื้นที่ประเภทที่หนึ่งและประเภทที่สอง

แลงเคส (Lankes) (2013) แสดงออกซึ่งแนวคิดนี้อย่างชัดเจนว่า "ห้องสมุดที่ดีเลิศในปัจจุบันล้วนแต่กำลังแปลงโฉมจากอาคารเงียบงันซึ่งมีห้องให้ใช้เสียงดังได้หนึ่งหรือสองห้อง เป็นอาคารที่จอแจซึ่งมีห้องห้ามใช้เสียงหนึ่งห้อง ห้องสมุดเหล่านั้นกำลังเปลี่ยนแปลงจากอาณาจักรของบรรณารักษ์เป็นอาณาจักร

ของชุมชน" ห้องสมุดแห่งศตวรรษที่ 21 *ซึ่งประสบความสำเร็จ*จะต้องมีความสมดุลระหว่างพื้นที่ประเภทต่างๆ ซึ่งตอบสนองความต้องการของชุมชนที่ใช้บริการ อย่างไรก็ตาม ห้องสมุดแห่งศตวรรษที่ 21 *ซึ่งประสบความสำเร็จอย่างแท้*จริงจะมีพลวัตที่สมดุลซึ่งทำได้เกินกว่าความคาดหวังและปรับตัวตามวัฏจักรการใช้งานตลอดทั้งปีเพื่อตอบสนองความต้องการที่เกิดขึ้นในแต่ละช่วงเวลาได้

ตัวอย่างที่เห็นได้ชัด คือความต้องการพื้นที่อ่านหนังสือที่เงียบเชียบซึ่งเพิ่มขึ้นในหมู่องค์กรการศึกษาระหว่างการสอบ เมื่อเทียบกับความต้องการพื้นที่สำหรับการอ่านหนังสือร่วมกันระหว่างการทำโครงการ การสร้างการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวอาจทำได้ง่ายโดยเพียงกดสวิตช์เปลี่ยนสีของพื้นที่ การเปลี่ยนหลอดไฟหรือการติดตั้งโครงสร้างหรือฉากกั้นแบบกึ่งส่วนตัว (semi-private structures or partitions) เพื่อสร้างความเป็นส่วนตัว หรือพื้นที่สำหรับกิจกรรมกลุ่มซึ่งป้องกันการรบกวนกิจกรรมของผู้อื่นที่อยู่ใกล้เคียง พื้นที่ซึ่งประสบความสำเร็จน้อยที่สุดคือพื้นที่ซึ่งไม่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้บริการและไม่สามารถปรับตัวเข้ากับความต้องการระยะสั้นที่แปรเปลี่ยนได้

ความหลากหลายและความยืดหยุ่น

จากมุมมองการเรียนรู้ พื้นที่ประเภทต่างๆ ซึ่งคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล การเรียนรู้ผ่านการสนทนาและปัจจัยด้านอารมณ์ แทนที่เราจะละเลยมิติเหล่านั้น เรากลับจะต้องใช้แนวทางใหม่สู่สิ่งที่เราให้บริการในห้องสมุดและวิธีการนำเสนอบริการนั้น ความหลากหลายของความแตกต่างระหว่างบุคคลในกลุ่มผู้ใช้บริการห้องสมุดเกิดจากความต้องการของผู้เรียนที่มีความหลากหลายเป็นปกติวิสัย และความต้องการเหล่านี้แปรผันตามกาลเวลา อย่างไรก็ตาม ความหลากหลายนี้มิได้หมายถึงพื้นที่แยกเป็นสัดส่วนตามประเภท แต่หมายถึงการตระหนักว่าเราเป็นสัตว์สังคมที่ยังประโยชน์ในแบบของเรา นอกจากนี้ยังหมายถึงการที่เราสร้างกรอบความเข้าใจภายใต้อิทธิพลของกรอบการสนทนา ซึ่งครอบคลุมปฏิสัมพันธ์ที่เกิดกับทรัพยากรและเทคโนโลยี การฟัง การมีส่วนร่วม การสร้างประโยชน์ การไตร่ตรองและการสร้าง สิ่งที่ห้องสมุดจะต้องทำเพิ่มขึ้นคือการส่งเสริม กระตุ้นและสนับสนุนผู้สร้างองค์ความรู้แห่งอนาคต การผันตัวจากการเน้นพื้นที่ห้องสมุดไปสู่กิจกรรมของประชาชนในฐานะผู้เรียนและผู้สร้าง ภายใต้บริบทแห่งยุคมโนทัศน์ที่กำลังเติบโตทำให้เราไม่เพียงจะต้องเข้าใจว่าผู้คนเรียนรู้อย่างไร แต่จะต้องเข้าใจด้วยว่าพื้นที่ที่เราสร้างขึ้นจะรองรับการเรียนรู้ของพวกเขาได้อย่างไร

เทคโนโลยีและห้องสมุด

ตลอดหลายปีที่ผ่านมา ห้องสมุดได้ใช้เทคโนโลยีเพื่อเสริมประสิทธิผลเชิงปฏิบัติการด้วยการรับเอาระบบสารสนเทศซึ่งทำให้การปฏิบัติงานและบริการของห้องสมุดดำเนินไปอย่างอัตโนมัติ โดยเน้นการจัดหา การบริหารจัดการและการเผยแพร่ทรัพยากร จนถึงการขยายขอบเขต (ที่ไม่ใคร่สมบูรณ์แบบนัก) ไปสู่การบริหารจัดการทรัพยากรดิจิทัล ในทางกลับกันการใช้เทคโนโลยีกับพื้นที่ห้องสมุดค่อนข้างถูกละเลย การสร้างระบบฮาร์ดแวร์ การสร้างระบบเครือข่ายและอุปกรณ์บริการตนเอง กอปรกับการลงทุนในป้ายอิเล็กทรอนิกส์ (electronic signage) และจอแสดงผล (display screen) เป็นมิติที่เด่นชัดที่สุดของพื้นที่ที่มีการใช้เทคโนโลยีอย่างกว้างขวาง แนวคิดเกี่ยวกับศูนย์ประเภทต่างๆ เช่น ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศ (IT commons) และศูนย์สารสนเทศ (Information Commons) (Watson and Anderson, 2008) ได้วิวัฒน์ไปสู่การติดตั้งคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะเชื่อมโยงผ่านเครือข่ายที่เรียงซ้อนกันดังที่พบในมหาวิทยาลัยส่วนใหญ่และห้องสมุดประชาชนหลายแห่ง ซึ่งทำให้นึกถึงฟาร์มเลี้ยงไก่แบบกรงตับ (battery chicken style farms) สิ่งแวดล้อมที่ไม่น่าอภิรมย์เช่นนี้ นับว่ายังห่างไกลจากบรรยากาศที่ส่งเสริมการเรียนรู้ซึ่งบรรยายไว้ในส่วนที่แล้วของบทความนี้ การเสริมเทคโนโลยีในพื้นที่ห้องสมุดเดิมหรือแม้กระทั่งที่สร้างขึ้นใหม่โดยมากแล้วเห็นได้ชัดว่าเป็นอุปสรรคต่อวิธีแก้ปัญหาและไม่ได้ช่วยเสริมพื้นที่แต่อย่างใด

เทคโนโลยีกำลังเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การจินตนาการสิ่งที่เทคโนโลยีจะทำให้เกิดขึ้นต่อไปในอนาคตจึงมิใช่เรื่องง่าย อุปสรรคท้าทายยิ่งกว่าที่เคยมีมา คือการคาดการณ์ได้ว่านวัตกรรมเทคโนโลยีใดจะมีแนวโน้มแพร่หลายและมีความสำคัญอย่างแท้จริงกับการพัฒนาพื้นที่ห้องสมุด คำถามที่เกิดขึ้นคือพัฒนาการด้านเทคโนโลยีสารสนเทศซึ่งตอนนี้ดูจะไม่เชื่อมโยงกับห้องสมุด เช่น ยานยนต์ไร้คนขับ (driverless cars) แว่นตากูเกิ้ล (google glass) เครื่องพิมพ์สามมิติ (3D printers) การประมวลผลแบบกลุ่มเมฆ (cloud computing) เครือข่ายทางสังคม (social web) อุปกรณ์สวมใส่ (wearable devices) หุ่นยนต์ (robots) ปัญญาจักรกล (machine intelligence) หรือผลิตภัณฑ์นาโนเทคโนโลยี (products of nanotechnology) จะส่งผลอย่างไรต่อห้องสมุด และปัจจัยใด (ถ้ามี) อาจสร้างอนาคตที่สดใสกว่าสำหรับห้องสมุดแห่งอนาคต? รายการสั้นๆ ที่ไม่ครบถ้วนเหล่านี้เป็นเพียงเทคโนโลยีที่เรามีอยู่ ณ ปัจจุบัน แต่ความเป็นจริงคือการพัฒนาเทคโนโลยีอย่างต่อเนื่องที่อัตราการเปลี่ยนแปลงยกกำลังสอง (change[2]) จะส่งผลอย่างใหญ่หลวงเกินกว่าที่เราจะจินตนาการได้

เรย์ เคิร์ซเวลล์ (Ray Kurzweil) (2006) คาดการณ์ว่าภายในปลายทศวรรษที่ 2020 คอมพิวเตอร์จะผ่านการ*ทดสอบทัวริง* (Turing Test) กล่าวคือ จักรกลจะสามารถร่วมการสนทนาได้อย่างเก่งกาจจนแทบคล้ายคลึงกับมนุษย์ เมื่อเป็นเช่นนั้นเราจะยังต้องการบุคลากรสำหรับการให้คำปรึกษาและการตอบ

คำถามในห้องสมุดอยู่หรือไม่ พัฒนาการนี้และอื่นๆ ที่เกิดขึ้นจะผลักดันให้เราต้องก้าวจากเพียงการรับเอามาใช้หรือการปรับตัว ไปสู่การยอมรับและการสร้างความกลมกลืนกับเทคโนโลยี สิ่งที่จะเกิดขึ้นแน่นอนคือคอมพิวเตอร์จะสามารถซ่อมแซมตัวเอง ทำสำเนาตัวเอง และพัฒนาตัวเองได้ในอนาคตอันใกล้ ทำให้การเปลี่ยนแปลงยกกำลังสองยิ่งท้าทาย ผลสืบเนื่องของอัตราการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วนี้และความล้มเหลวของเราในการเห็นภาพการเปลี่ยนแปลงยกกำลังสอง คือการที่เทคโนโลยีมีผลกระทบสำคัญต่อทุกมิติชีวิตอย่างมหาศาลและไม่คาดฝัน รวมทั้งห้องสมุดและการปฏิบัติงานของบรรณารักษ์ การเปลี่ยนแปลงนำมาซึ่งความไม่แน่นอนและชี้ให้เห็นว่าเราจะต้องทบทวนถึงขั้นฐานรากเกี่ยวกับรูปแบบและหน้าที่ของห้องสมุดในฐานะพื้นที่ รวมถึงคำถามสำคัญว่า 'ทำไมผู้คนจึงเลือกไปห้องสมุด' การตอบคำถามนี้ภายใต้บริบทของเทคโนโลยี ห้องสมุดจะต้องประเมินความสัมพันธ์ระหว่างห้องสมุดและเทคโนโลยีอย่างใกล้ชิด

ห้องสมุดคือเทคโนโลยี

"เทคโนโลยีคือสิ่งใดก็ตามที่ประดิษฐ์ขึ้นหลังจากคุณเกิด" – *อลัน เคย์* (Alan Kay)

ห้องสมุดมักตอบสนองต่อเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารด้วยการเชื่อมโยงกับสิ่งอำนวยความสะดวกและบริการที่มีอยู่เดิมอย่างตื้นเขินเกินไป ส่วนใหญ่จะเป็นการรับเอาเทคโนโลยีมาใช้โดยมีการปรับตัวเพียงเล็กน้อย วิธีการนี้จะได้ผลดีกับเทคโนโลยีที่มีบทบาทเฉพาะด้าน เช่น แผ่นฟิล์มขนาดเล็กหรือไมโครฟิช (microfiche) หรือเทคโนโลยีการพิมพ์ แต่การดำเนินงานจะน่าผิดหวังเมื่อมีการรับเอาเทคโนโลยีสามัญอเนกประสงค์ (generic all-purpose technology) มาใช้ เช่น เครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล

เควิน เคลลีย์ (Kevin Kelly) (2010) ผู้ร่วมก่อตั้งเว็บไซต์ Wired [2] จำแนกเทคโนโลยีเป็นประเภทต่างๆ ภายใต้ระบบนิเวศเทคโนโลยีที่วิวัฒน์อย่างรวดเร็ว ที่เขาเรียกว่า "อนุกรมเทคโนโลยี" (technium) สำหรับเคลลีย์ อนุกรมเทคโนโลยีคือระบบเทคโนโลยีซึ่ง "กินขอบเขตมากกว่าฮาร์ดแวร์มันปลาบครอบคลุมถึงวัฒนธรรม ศิลปะ สถาบันทางสังคมและการสร้างสรรค์ทางปัญญาทุกประเภท" ไม่เพียงกอปรด้วยเครื่องมือทั้งหมดที่ถูกประดิษฐ์ขึ้นโดยมนุษยชาติ แต่ยังครอบคลุมระบบทั้งหมดที่ทำให้เราสามารถบริหารจัดการพัฒนาและใช้เครื่องมือเหล่านี้ได้

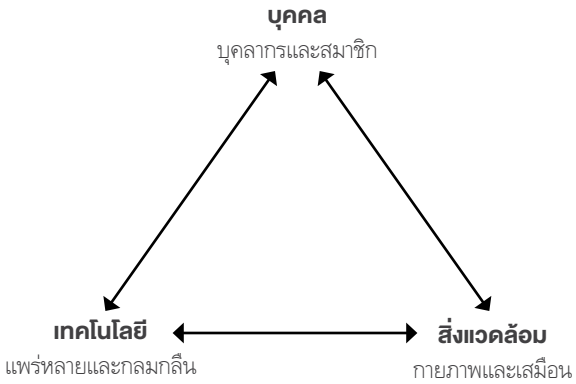
*เคลลีย์*เชื่อว่าในช่วงหลายศตวรรษที่ผ่านมา อนุกรมเทคโนโลยีได้วิวัฒน์คู่ขนานกับระบบชีววิทยา จากทัศนะนี้ ตัวห้องสมุดเองก็เป็นเทคโนโลยี กล่าวคือเป็นระบบภายใต้อนุกรมเทคโนโลยีซึ่งอุบัติขึ้นเพื่อสร้างการใช้เทคโนโลยีต่างๆ อย่างต่อเนื่อง เช่น ศิลาจารึก ต้นฉบับที่เขียนด้วยลายมือ ตัวอักษรตีพิมพ์ สิ่งประดิษฐ์ดิจิทัล และวัสดุสื่อประสม ดังนั้น คำถามที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้นสำหรับห้องสมุดคือรูปแบบถัดไปของเทคโนโลยีจะเป็นอย่างไร คำถามดังกล่าวมีนัยมากกว่าเพียงการพิจารณาถึงกลวิธีของห้องสมุดในการรับเอาเทคโนโลยีมาใช้และปรับตัวให้เข้ากับเทคโนโลยี สิ่งที่จำเป็นสำหรับห้องสมุดคือการผสานและการสร้างความกลมกลืน กับเทคโนโลยีผนวกกับจินตนาการเพื่อนำพาเทคโนโลยีที่เราเรียกกัน ณ ตอนนี้ว่า 'ห้องสมุด' ไปสู่ย่างก้าวต่อไป แทนที่จะคงสถานะเดิมที่ห้องสมุดเพียงแค่สร้างความเชื่อมโยงกับเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นเท่านั้น

หนึ่งในทิศทางของอนุกรมเทคโนโลยีของเคลลีย์ คืออนุกรมฯ นั้นวิวัฒน์ไปพร้อมกับการสร้างโอกาสที่เพิ่มขึ้น นั่นคือ โอกาสในการพัฒนามนุษย์ ผ่านการเพิ่มศักยภาพทางปัญญาและความคิดสร้างสรรค์ ผลที่ตามมาคือทางเลือกที่เพิ่มขึ้น เคลลีย์

---

[2] Wired เป็นเว็บไซต์ชั้นนำซึ่งรายงานข่าวสารเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ วัฒนธรรมและเทคโนโลยี รวมทั้งผลที่ปัจจัยเหล่านี้มีต่อแวดวงธุรกิจ การแสวงหาความบันเทิง การสื่อสาร วิทยาศาสตร์ การเมืองและวัฒนธรรม – ผู้แปล

เชื่อว่า “เรา [ในฐานะมนุษย์] ต้องการทางเลือกที่หลากหลายครบถ้วนซึ่งอนุกรมเทคโนโลยีสร้างขึ้นในการปลดปล่อยศักยภาพของพวกเราให้ถึงที่สุด” ในทัศนะของเขาเราควรจะ “ลงมือเพิ่มทางเลือกเสมอ” แนวคิดเช่นนี้ช่วยให้มุมมองใหม่เกี่ยวกับห้องสมุดในฐานะระบบเทคโนโลยี ซึ่งนำเราให้ก้าวพ้นจากการยึดติดการใช้เทคโนโลยีไปสู่การเน้นที่ผู้ใช้บริการและบุคลากรห้องสมุด การยึดติดแนวทางเดิมมีแนวโน้มจะนำไปสู่การรับเอาเทคโนโลยีมาใช้แต่เฉพาะเมื่อมีความปลอดภัย แต่แท้ที่จริงแล้วการผสานและการสร้างความกลมกลืนกับเทคโนโลยีขององค์กรใดๆ ควรจะต้องมุ่งไปสู่อนาคตและสอดคล้องเป็นหนึ่งเดียวกับกรอบกลยุทธ์ขององค์กร เทคโนโลยีจะต้องเสริมการปฏิบัติงานของบุคลากรในองค์กรและจะต้องถูกบูรณาการเข้ากับสิ่งแวดล้อมขององค์กร ดังที่แสดงในแผนภาพด้านล่าง



การพิจารณาปัจจัยเหล่านี้ไปพร้อมกันเพื่อที่จะสร้างความมั่นใจว่าปัจจัยต่างๆ จะทำงานสอดประสานกันและเพิ่มคุณค่าซึ่งกันและกันแทนที่จะขัดกันเอง ตัวอย่างง่ายๆ คือในอดีต ห้องสมุดมักวางเครื่องบริการตนเอง บนหรือใกล้กับโต๊ะยืม-คืนหนังสือ ทำให้บริเวณนั้นเกิดความแออัดและทำให้เกิดความไม่แน่ใจในกลุ่มบุคลากรและสมาชิกห้องสมุดว่าจะใช้สิ่งอำนวยความสะดวกชนิดใหม่เมื่อไหร่ หรือจะใช้หรือไม่ จะเห็นว่าเพียงแค่การวางเครื่องมือชนิดใหม่ยังอาจส่งผลลบต่อสิ่งแวดล้อมและทำให้ผู้คนรู้สึกสับสนได้ ดังนั้นการคิดให้รอบด้านถึงเป้าหมายองค์รวมที่แท้จริงของเทคโนโลยี กระบวนการที่เราประสงค์ให้เกิดขึ้นบนพื้นที่สร้างขึ้น และความคาดหวังที่เรามีต่อบุคลากรและสมาชิกห้องสมุด จะเป็นตัวชี้ว่าการตั้งเครื่องบริการตนเองต้องให้ห่างจากโต๊ะยืม-คืน และควรตั้งอยู่ ณ จุดแรกที่ผู้ใช้บริการก้าวเดินผ่านเข้าสู่อาคาร รวมทั้งควรจะตั้งเครื่องบริการตนเองกระจายตลอดทั่วทั้งอาคาร จะเป็นทางออกที่ไม่เพียงเสริมสิ่งแวดล้อมพื้นที่ แต่ยังทำให้การเลือกใช้เทคโนโลยีเป็นที่ประจักษ์ต่อสมาชิกและบุคลากรห้องสมุด เนื่องจากวัตถุประสงค์หลักของกลยุทธ์บูรณาการเทคโนโลยี คือการสร้างพื้นที่ห้องสมุดซึ่งมีการใช้เทคโนโลยีอย่างกว้างขวางทั้งเชิงกายภาพและเชิงเสมือน ทำให้ผู้ใช้บริการมีทางเลือกด้านบริการที่มีฐานรากจากเทคโนโลยีซึ่งไม่เกะกะรกตาและบูรณาการเข้ากับประสบการณ์ห้องสมุดอย่างไร้ที่ติ

แล้วพื้นที่ห้องสมุดซึ่งมีการใช้เทคโนโลยีอย่างกว้างขวางมีรูปลักษณ์อย่างไรในวันนี้?

ความแพร่หลาย

พื้นที่ห้องสมุดซึ่งมีการใช้เทคโนโลยีอย่างกว้างขวางในปัจจุบันมีการใช้ระบบเครือข่ายทั้งแบบผ่านสายเชื่อมต่อ (wired) และแบบไร้สาย (wireless) อย่างแพร่หลาย ทำให้สมาชิกห้องสมุดสามารถใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีต่าง ๆ ณ จุดใดก็ได้ภายในพื้นที่ อุปกรณ์เชื่อมต่อบางประเภทเป็นทรัพย์สินของห้องสมุด เช่น คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะซึ่งจัดวางในรูปแบบที่หลากหลายสำหรับการใช้งานของบุคคลและกลุ่มบุคคล แต่ที่สำคัญไปกว่านั้น คืออุปกรณ์หลายประเภทเป็นทรัพย์สินของผู้ใช้บริการห้องสมุด กระแสการนำอุปกรณ์ของตนเองมาห้องสมุด (Bring Your Own Device หรือ BYOD) ที่แพร่หลายในแวดวงอุดมศึกษา และการให้บริการยืมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ของห้องสมุดให้อิสระแก่ผู้ใช้บริการสามารถนำเครื่องคอมพิวเตอร์พกพา แท็บเล็ตและสมาร์ทโฟนมาใช้ทำงานในห้องสมุด การเปลี่ยนแปลงจากการบังคับให้ผู้ใช้บริการห้องสมุดต้องใช้คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ "ของ" ห้องสมุดนี้ได้รับการตอบรับเป็นอย่างดี แนวทางเช่นนี้สะท้อนถึงธรรมชาติด้านบุคคลของเทคโนโลยี และทำให้ผู้ใช้บริการสามารถทำงานด้วยซอฟต์แวร์ประยุกต์ที่พวกเขาพึงใจและเข้าถึงหน่วยเก็บข้อมูลผ่านระบบคลาวด์ส่วนตัวได้ทันใดตามเวลาจริง

"สิ่งที่บุคคลจะได้รับจากอุปกรณ์ตกยุคในห้องสมุดประชาชนที่ติดตั้งซอฟต์แวร์คัดกรองบังคับ และไร้ซึ่งโอกาสสำหรับการจัดเก็บและเผยแพร่ข้อมูลจะหมองไปเมื่อเทียบกับสิ่งที่บุคคลจะทำได้ด้วยคอมพิวเตอร์ที่บ้านซึ่งเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้อย่างอิสระ มีความแรงสูงและเชื่อมต่อได้ตลอดเวลา" – เจนคินส์ (Jenkins) (2013)

สิ่งที่สำคัญอีกประการหนึ่ง คือการใช้อุปกรณ์เหล่านี้จะทำให้ผู้ใช้บริการสามารถเลือกสถานที่ทำงานของพวกเขาภายในห้องสมุดและสิ่งแวดล้อมซึ่งเหมาะสมที่สุดกับความต้องการของพวกเขาได้ อย่างไรก็ตาม ศักยภาพการย้ายเคลื่อนตำแหน่งการใช้งานในห้องสมุดยังคงถูกจำกัดโดยความจำเป็นด้านการเข้าถึงแหล่งจ่ายไฟ ห้องสมุดซึ่งมีการใช้เทคโนโลยีอย่างกว้างขวางพร้อมด้วยอุปกรณ์ที่เตรียมไว้เป็นอย่างดีจะต้องมีโครงข่ายไฟฟ้าใต้ดินและเต้ารับจ่ายไฟติดตั้งบนโต๊ะหรือข้างโซฟา นอกจากนี้ ห้องสมุดอาจจะส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีอย่างแพร่หลายด้วยบริการให้ยืมอุปกรณ์พกพาสำหรับใช้งานได้ทุกพื้นที่ภายในตัวอาคาร รวมทั้งการจัดหาอุปกรณ์บางประเภทสำหรับสมาชิกชุมชนซึ่งไม่สามารถเข้าถึงอุปกรณ์เหล่านั้นก็ได้ ในอนาคต การเพิ่มทางเลือกด้านเทคโนโลยีจะพึ่งพาการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีไร้สาย ซึ่งจะเกิดขึ้นในอนาคตอันใกล้ รวมทั้งอุปกรณ์สวมใส่พกพา (mobile wearable devices) ซึ่งกำลังกลายเป็นวิถีใหม่

บรรณารักษ์มักเป็นผู้รับเอาเทคโนโลยีกลุ่มแรกเสมอมา (ตัวอย่างเช่น ใช้บัตรเจาะรูและไมโครฟิล์ม ระบบการออกเลขหนังสือ การจัดทำดัชนี และการอนุรักษ์หนังสือพิมพ์ ในช่วงต้นทศวรรษ 1960) และบทบาทที่เด่นชัดของห้องสมุดในการตรวจสอบและการจัดแสดงเทคโนโลยีใหม่ๆ ดังนั้น การใช้งานกระดานอัจฉริยะสามมิติ (3D smart boards) และมีเครื่องพิมพ์สามมิติในห้องสมุดเป็นที่แรก จึงเป็นสิ่งที่ผู้ใช้บริการคาดหมาย

การบริหารจัดการเทคโนโลยี

เช่นเดียวกับระบบเทคโนโลยีส่วนใหญ่ ห้องสมุดซึ่งมีการใช้เทคโนโลยีอย่างกว้างขวางในปัจจุบันประกอบด้วยทั้งเทคโนโลยีที่เพิ่งถือกำเนิดและที่เป็นตำนาน รวมถึงหนังสือ ห้องสมุดจะดำเนินแนวทางที่พิจารณาอย่างรอบคอบเพื่อสร้างความสมดุลระหว่างพื้นที่สำหรับหนังสือและพื้นที่สำหรับผู้ใช้บริการ โดยรับเอากลยุทธ์ต่างๆ เช่น การปรับปรุงคลังหนังสือประจำปี และการกำจัดหรือยกเลิกรายการที่ไม่มีผู้ใช้งาน ความรู้ที่ถี่ถ้วนเกี่ยวกับการใช้งานคลังหนังสือ (ตัวอย่างเช่น จากสถิติการยืม) เป็นสิ่งจำเป็นในการให้ข้อมูลสำหรับการดำเนินกลยุทธ์นี้ รวมทั้งเพื่อการต่อยอดกลยุทธ์ไปสู่นโยบายการบริหารจัดการเชิงรุก อาทิ การใช้งานชั้นหนังสือเปิด (open access shelving) ชั้นหนังสือขนาดเล็ก (compact shelving) และคลังหนังสือแยกส่วน (remote book stores) เพื่อเพิ่มพื้นที่สำหรับผู้ใช้บริการ

นอกจากนี้ ทางออกที่สร้างสรรค์สำหรับการคงคลังหนังสือในห้องสมุดควรจะเป็นส่วนหนึ่งของกลยุทธ์ด้านเทคโนโลยี ตัวอย่างเช่น การใช้หนังสือเพื่อกั้นอาณาเขต (zones) ภายในห้องสมุด การใช้กำแพงหนังสือเพื่อสร้างความเป็นส่วนตัวและกันเสียงรบกวน และการใช้หนังสือเพื่อสร้างแรงบันดาลใจภายในห้องสมุด การรับเอาและการใช้งานทรัพยากรอิเล็กทรอนิกส์และการสร้างข้อมูลดิจิทัล (digitization) ทำให้ห้องสมุดที่มีการใช้เทคโนโลยีอย่างกว้างขวางสามารถเพิ่มพื้นที่สำหรับประชาชนและขยายขอบเขตทรัพยากรห้องสมุดไปพร้อมกันได้

ปฏิสัมพันธ์ระหว่างอาคารและทรัพยากรภายในอาคาร

เทคโนโลยีอาจถูกฝังตัว (embedded) และถูกใช้เพื่อสร้างการสนทนาที่ต่อเนื่องกับสมาชิกห้องสมุดในขณะที่พวกเขาเคลื่อนจากพื้นที่หนึ่งไปยังอีกพื้นที่หนึ่งภายในอาคาร ในระดับพื้นฐาน ป้ายอิเล็กทรอนิกส์อาจถูกใช้เพื่อให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ เกี่ยวกับตัวห้องสมุดกับผู้ใช้บริการ รวมทั้งงานกิจกรรมที่จัดขึ้น นอกจากนี้ ห้องสมุดบางแห่งใช้รหัสบาร์โค้ดสองมิติหรือคิวอาร์โค้ด (QR code) ที่ทำให้เข้าถึงข้อมูลเชิงลึกได้จากสมาร์ทโฟน หรือจุดให้บริการสามารถส่งข้อมูลสู่อุปกรณ์พกพาผ่านระบบการเชื่อมต่อกับบลูทูธในขณะที่ผู้ใช้บริการเดินผ่าน จอแสดงผลแบบอินเตอร์แอคทีฟ (interactive displays) ซึ่งพัฒนาจากเทคโนโลยีพื้นผิว (surface technology) อาจถูกใช้เพื่อยกระดับป้ายอิเล็กทรอนิกส์ไปอีกขั้นโดยการติดตั้งบนโต๊ะอินเตอร์แอคทีฟ และเกิดเป็นวิธีใหม่ในการรับประสบการณ์สารสนเทศ ดังเช่นที่ใช้ในการศึกษาทรัพยากรประวัติศาสตร์ของท้องถิ่น

ห้องสมุดหลายแห่งใช้เทคโนโลยีสร้างแสงสว่าง (lighting technology) ในการเสริมภาพและอารมณ์ (look and feel) ของพื้นที่ห้องสมุด กล่าวคือ การใช้ดวงไฟเพื่อปรับสีของพื้นที่ในแต่ละช่วงวันจะมีอิทธิพลอย่างยิ่งยวดต่ออารมณ์และพฤติกรรม และเป็นทางเลือกที่พึงปรารถนาเมื่อเทียบกับการตกแต่งด้วยแสงสีตายตัว (fixed color décor) ในทำนองเดียวกัน ภาพกราฟิกอาจถูกใช้ในการสร้างสิ่งแวดล้อมประเภทต่างๆ ภายในห้องสมุดเพื่อเสริมความกระตือรือร้นในการทำงานกลุ่มหรือพฤติกรรมสงบเสงี่ยม อุปกรณ์เสียง (audio devices) สามารถเพิ่มความหลากหลายให้กับวิธีการนำเสนอข้อมูล ตัวอย่างเช่น การใช้เสียง ณ ทางเข้าพื้นที่เพื่อสร้างประสบการณ์ให้กับผู้ใช้บริการ อาจอยู่ในรูปแบบการเล่นเสียงจุ๊ปาก เมื่อผู้ใช้บริการเข้าสู่พื้นที่ห้ามใช้เสียง หรือการเล่นเสียงจำลองบรรยากาศสถานพบปะชุมนุมเมื่อผู้ใช้บริการเข้าสู่พื้นที่สำหรับปฏิสัมพันธ์กลุ่ม

การรับรู้เกี่ยวกับผู้ใช้บริการและความต้องการของพวกเขา

ห้องสมุดทุกแห่งต่างก็มุ่งแสวงหาข้อมูลเกี่ยวกับการใช้งานห้องสมุดของสมาชิกและวิธีการปรับปรุงอุปกรณ์อำนวยความสะดวกและการให้บริการ ในกระบวนการนี้ เทคโนโลยี

จะมีส่วนช่วยได้อย่างมาก ข้อมูลพื้นฐานนั้นอาจรวบรวมและเข้าใจได้ง่าย แต่ประสบการณ์ที่แท้จริงของผู้ใช้บริการห้องสมุดนั้นกลับซับซ้อนและเข้าใจได้ยาก ความยุ่งยากคือหากเรายึดติดกับความง่าย เราอาจแค่เก็บและวิเคราะห์ข้อมูล แต่หากเรามุ่งสร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้งเกี่ยวกับผู้ใช้บริการของเราและมองลึกลงไป การวิเคราะห์ที่เกี่ยวข้องนั้นล้วนซับซ้อนและยุ่งยาก

โปรแกรม Big Data ซึ่งเป็นพัฒนาการด้านศักยภาพข้อมูลล่าสุด ไม่เพียงมีศักยภาพในแง่การรวบรวมข้อมูลปริมาณมหาศาล แต่รวมถึงการใช้งานตัวเทคโนโลยีเองผ่านชุดคำสั่งซับซ้อน (complex algorithms) และอำนาจการคำนวณที่ทวีขึ้น ทำให้การวิเคราะห์และเข้าใจข้อมูลลักษณะนี้กำลังเริ่มเป็นไปได้ สำหรับห้องสมุดซึ่งมีการใช้เทคโนโลยีอย่างกว้างขวาง พัฒนาการนี้ช่วยให้เราทำความเข้าใจกับ "ประสบการณ์ห้องสมุด" ของผู้ใช้บริการได้ง่ายขึ้น ลองจินตนาการดูว่าหากใช้อุปกรณ์พกพาในยุคปัจจุบันผสานกับโปรแกรม Big Data ในการสร้างความเข้าใจที่แท้จริงเกี่ยวกับประสบการณ์ห้องสมุดโดยรวบรวมข้อมูลตามเวลาจริง (real time data) กล่าวคือ แทนที่จะเน้นสิ่งที่เกิดขึ้นในอดีต (การสำรวจเก็บข้อมูล ณ ช่วงเวลาหนึ่ง แล้วนำมาวิเคราะห์) เทคโนโลยีใหม่กลับให้ข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งที่ดำเนินอยู่ตอนนี้ รวมทั้งการวิเคราะห์และสังเคราะห์ผลการศึกษาด้วยโปรแกรม Big Data จะทำให้เข้าใจได้ทันทีว่าผู้ใช้บริการรู้สึกอย่างไรกับสถานที่และบริการของเรา

หุ่นยนต์กำลังเข้ามามีบทบาท

หากกล่าวถึงหุ่นยนต์กับผู้คน ผลตอบรับต่อแนวคิดอาจเป็นความรังเกียจหรือความไม่เชื่อ แต่หุ่นยนต์กำลังเข้ามามีบทบาทและจะถูกใช้ในห้องสมุดซึ่งมีการใช้เทคโนโลยีอย่างกว้างขวาง หุ่นยนต์เริ่มมีบทบาทแล้วในการจัดเก็บและสืบค้นหนังสือด้วยเทคโนโลยีระบุตัวตนด้วยคลื่นความถี่วิทยุ (radio frequency identification หรือ RFID) แขนกลของหุ่นยนต์ (robotic arms) ยังถูกใช้ในการวางอุปกรณ์พักหนังสือบนสายพาน

ในปัจจุบัน บรรณารักษ์ยังสืบค้นหนังสือด้วยเครื่องอ่าน RFID และอาจทำเช่นนี้ต่อไปได้อีกไม่นาน แต่อย่างน้อยก็นานจนกว่าหุ่นยนต์เคลื่อนที่ระบบปฏิบัติการแบบเดี่ยว/แบบลำพัง (stand alone mobile robot) ที่สืบค้นชั้นวางหนังสือได้จะถือกำเนิดขึ้น เราไม่อาจทราบได้ถึงรูปแบบของหุ่นยนต์แห่งอนาคตและเวลาที่หุ่นยนต์นั้นจะเป็นที่ยอมรับ แต่บรรณารักษ์ในห้องสมุดซึ่งมีการใช้เทคโนโลยีอย่างกว้างขวางควรจะเริ่มคิดใคร่ครวญได้แล้วว่าพวกเขาหวังจะให้หุ่นยนต์ปฏิบัติงานอะไร เพราะบรรณารักษ์ควรสร้างสิ่งแวดล้อมที่ดีที่สุดสำหรับผู้ใช้บริการโดยพึ่งพาการใช้ทรัพยากรทั้งหมดที่มีในห้องสมุดให้เกิดประโยชน์สูงสุด อาร์เธอร์ ซี คลาร์ก (Arthur C. Clarke) เคยกล่าวไว้ว่า "ครูที่แทนที่ด้วยหุ่นยนต์ได้ก็ควรจะถูกแทนที่ด้วยหุ่นยนต์" ในทำนองเดียวกัน บรรณารักษ์คนใดก็ตามที่แทนที่ด้วยหุ่นยนต์ได้ก็ควรถูกแทนที่ด้วยหุ่นยนต์เช่นกัน เนื่องจากว่าบรรณารักษ์มีงานที่มีความหมายมากเกินกว่านั้นให้ทำ

ประสบการณ์จากพื้นที่กายภาพนั้นเป็นสิ่งสำคัญ

ความสร้างสรรค์เป็นหัวใจสำคัญของสังคมมโนทัศน์ ฟลอริดา (Florida) (2013) เผยในงาน "ชนชั้นสร้างสรรค์" (the creative class) ของเขาว่า ตรงข้ามกับความคาดหวังของเรา นักสร้างสรรค์ที่ตระหนักถึงประโยชน์ของอินเทอร์เน็ตยังคงเห็นคุณค่าของสถานที่อยู่:

"การทำนายถึงการสิ้นสูญของสถานที่ไม่สอดคล้องเลยกับคนจำนวนนับไม่ถ้วนที่ผมได้สัมภาษณ์ กลุ่มสนทนาที่ผมได้สังเกตการณ์ รวมทั้งงานวิจัยเชิงสถิติ พบว่า สถานที่และชุมชนเป็นปัจจัยสำคัญยิ่งกว่าที่เคยเป็นมา... แม้ระบบเศรษฐกิจเองก็ก่อตัวเพิ่มขึ้นรอบๆ กลุ่มคนในสถานที่จริง"

แนวคิดนี้ชี้ถึงความจำเป็นในการดำรงห้องสมุดไว้ในฐานะพื้นที่ทางกายภาพ การทำงานกับกลุ่มสนทนาที่ชนชั้นสร้างสรรค์เข้าร่วมทำให้ฟลอริดาเชื่อว่าสิ่งที่สำคัญคือ 'ประสบการณ์'

"ประสบการณ์กำลังเข้ามาแทนที่สินค้าและบริการ เพราะประสบการณ์กระตุ้นทักษะตามธรรมชาติด้านความสร้างสรรค์และเสริมศักยภาพด้านความสร้างสรรค์ รูปแบบชีวิตที่กระตือรือร้นและมุ่งการเรียนรู้จากประสบการณ์นี้กำลังแพร่ขยายและมีผลมากขึ้นในสังคม..."

บทความชื่อ "เศรษฐกิจประสบการณ์" (Experience Economy) ของ ไพน์ และกิลมอร์ (Pine and Gilmore) (1999) บรรยายถึงพัฒนาการความต้องการของลูกค้าจากโภคภัณฑ์ (commodities) สู่ผลิตภัณฑ์ (goods) บริการ (services) และที่สุดคือประสบการณ์ (experiences) ดังนั้นการมอบประสบการณ์ห้องสมุดที่ดีเลิศนั้น ควรเป็นหนึ่งในเป้าหมายพื้นฐานของห้องสมุดหรือการพัฒนาพื้นที่ห้องสมุดใดก็ตาม ประสบการณ์ที่ผู้ใช้บริการได้รับขึ้นอยู่กับคุณภาพของพื้นที่ การจัดวางพื้นที่และบริการที่นำเสนอในพื้นที่เนื่องด้วยพื้นที่และบริการแยกจากกันไม่ได้และพึ่งพาอาศัยกัน เมื่อใดก็ตามที่พื้นที่และบริการถูกออกแบบและบริหารจัดการให้ตอบสนองความคาดหวังได้อย่างสมบูรณ์แบบ รวมทั้งผันแปรตามความคาดหวังที่เปลี่ยนไป ผลลัพธ์ที่ได้จะเป็นประสบการณ์ที่ดีเลิศ

การทำให้อาคารห้องสมุดเป็น "ประสบการณ์" เป็นทัศนะสดใหม่ที่กดดันให้เราใคร่ครวญเกี่ยวกับรูปลักษณ์และอารมณ์อย่างถี่ถ้วน งานของ *ริชาร์ด ฟลอริดา* (Richard Florida) แสดงให้เห็นว่าสถานที่ยังคงมีความสำคัญสำหรับผู้คนในยุคมโนทัศน์และความสำคัญของอาคารในฐานะปัจจัยสร้างประสบการณ์เป็นสิ่งที่มองข้ามไม่ได้ นักออกแบบนาม *คาริม ราชิด* (Karim Rashid) แสดงออกซึ่งแนวคิดนี้เป็นอย่างดีในแถลงการณ์ข้อที่ 43 จากแถลงการณ์ 50 ข้อของเขาดังนี้: "ประสบการณ์เป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดในการดำรงชีวิตและที่แท้แล้ว ทั้งหมดที่มีคือการแลกเปลี่ยนแนวคิดและปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ พื้นที่และวัตถุ สามารถส่งเสริมหรือบั่นทอนประสบการณ์ได้" (www.karimrashid.com) วิถีคิด

ดังกล่าวพาเราก้าวข้ามการให้บริการลูกค้าไปสู่ความจำเป็นของความรู้เกี่ยวกับผู้ที่ใช้สถานที่ ซึ่งจะแปลงเป็นความเข้าใจต่อปัจจัยที่มีผลต่อการรับรู้ประสบการณ์ของพวกเขาและความรู้สึกที่พวกเขามีต่อประสบการณ์นั้น

ถ้อยคำเกี่ยวกับบ้านหลังที่สาม

มีการเขียนถึงแนวคิดบ้านหลังที่สาม (the Third Place) ของโอลเด็นเบิร์ก (Oldenburg) (1999) อย่างมากมาย:

"บ้านหลังที่สาม มิใช่ที่พำนักหรือที่ทำงานซึ่งเป็นเสมือนบ้านสองหลังแรก แต่เป็นสถานที่ต่างๆ เช่น ร้านกาแฟ ร้านหนังสือ หรือร้านอาหารเล็กๆ (caf) ที่เราพบปะกับคนรู้จักในบรรยากาศไม่เป็นทางการ สถานที่เหล่านี้ประกอบกันเป็น 'หัวใจของพลังทางสังคมของชุมชน' เป็นสถานที่ซึ่งผู้คนไปเพื่อหาเพื่อนร่วมสนทนาและการสนทนาที่มีชีวิตชีวา"

ความเสี่ยงในการประยุกต์ใช้โมเดลบ้านหลังที่สามกับห้องสมุดคือการที่โมเดลกล่าวถึงเพียงมิติทางสังคม การมีเพื่อนร่วมสนทนาและการสนทนาที่ดี แต่มิได้กล่าวถึงการทำงานอย่างมีเป้าหมายและการเรียนรู้ผ่านการสนทนา แนวคิดบ้านหลังที่สามในฐานะปัจจัยกระตุ้นการพัฒนานี้เป็นขั้นตอนหนึ่งในกระบวนการและเป็นดัชนีชี้วัดที่เป็นประโยชน์ อย่างไรก็ตาม ห้องสมุดแห่งอนาคตต้องการโมเดลที่ผสานแนวคิดบ้านหลังที่สามเข้ากับผลิตภาพของบ้านหลังที่สอง คือที่ทำงาน และบ้านหลังแรก คือที่พำนัก ที่จริงแล้ว มิติสำคัญประการหนึ่งของพื้นที่ห้องสมุดมักจะเป็นการสร้าง "บ้านสำหรับอ่านหนังสือ" (study home) สำหรับผู้ใช้บริการที่ขาดพื้นที่ดังกล่าว

ความเป็นจริงบางประการ

ฮิวจ์ แอนเดอร์สัน (Hugh Anderson) และข้าพเจ้า (2008) ได้ทำการสำรวจสถาบันการศึกษาต่อเนื่องและสถาบันอุดมศึกษาในสหราชอาณาจักรจำนวนหนึ่งเพื่อศึกษาว่าปัจจัยที่จับต้องได้ (tangible factors) ปัจจัยใดเป็นปัญหามากที่สุด เราพบว่าปัจจัยที่เป็นปัญหามากที่สุด คือระบบทำความร้อนและระบบระบายอากาศ ตามมาติดๆ ด้วยเสียงรบกวน ผู้ใช้บริการรู้สึกว่าห้องสมุดและพื้นที่เพื่อการเรียนรู้หลายแห่งร้อนเกินไปในฤดูร้อนและหนาวเกินไปในฤดูหนาว นอกจากนี้ ผู้ใช้บริการยังมักตำหนิเกี่ยวกับการที่พวกเขาไม่สามารถควบคุมระบบทำความร้อนและระบบระบายอากาศได้เอง

ปัจจัยที่ผู้เข้าร่วมการสำรวจรู้สึกว่าไม่ใคร่เป็นปัญหานักคือระบบแสงและกลิ่น ถึงแม้ว่าผลการสำรวจจะชี้ว่ามีความพึงพอใจโดยรวมต่อการจัดระบบแสง เรากลับรู้สึกว่าผลที่ออกมานี้ทำให้พลาดโอกาสในการเสริมผลลัพธ์ของพื้นที่ด้วยการใช้ระบบแสงเพื่อเพิ่มความน่าสนใจและการใช้สี ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างอารมณ์ที่จะส่งสัญญาณได้อย่างแยบคาย คำแนะนำของเราคือควรพิจารณาเรื่องระบบแสงให้มากพอ ไม่เพียงแต่ในแง่การปฏิบัติตามมาตรฐาน แต่ยังรวมถึงในด้านการเพิ่มวิธีการเสริมผลด้านอารมณ์ของพื้นที่

เนื่องจากการอนุญาตให้นำอาหารและเครื่องดื่มแพร่หลายมากขึ้นในห้องสมุดและพื้นที่เพื่อการเรียนรู้ ซึ่งเกิดเป็นวิถีการสร้างพื้นที่เพื่อคืนความสดชื่น (refreshment facilities) จึงควรมีการดำเนินการเพื่อป้องกันกลิ่นรบกวนให้มากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ การวางแผนระบบระบายอากาศจึงควรจะคำนึงถึงปัจจัยด้านอาหารและเครื่องดื่มด้วย

แนวโน้มและความคิดเรื่องพื้นที่

พื้นที่เปิดโล่ง

สำหรับโครงการสร้างอาคารใหม่ แนวทางสมัยใหม่ที่นิยมมากที่สุดคือการสร้างพื้นที่เปิดโล่ง พื้นที่เปิดโล่งแก้ไขปัญหาความไม่แน่นอนบางประการที่กล่าวถึงในส่วนที่แล้ว รวมทั้งความเป็นไปได้ในการแปลงโครงสร้างใหม่ได้อย่างต่อเนื่องไม่สิ้นสุด การดำเนินงานพื้นที่เปิดโล่งที่ประสบความสำเร็จสูงสุดคือการไตร่ตรองอย่างรอบคอบเกี่ยวกับการเชื่อมต่อพื้นที่เหล่านี้ เพื่อเลี่ยงการจราจรที่ไม่จำเป็นผ่านตัวอาคาร ซึ่งอาจเกิดจากบันไดที่วางตำแหน่งไม่เหมาะสม หรือชั้นลอยที่ออกแบบวางแผนไว้อย่างอ่อนด้อย หรือช่องรับแสงครอบพื้นที่เปิดโล่งเพียงเพื่อผลทางสถาปัตยกรรม

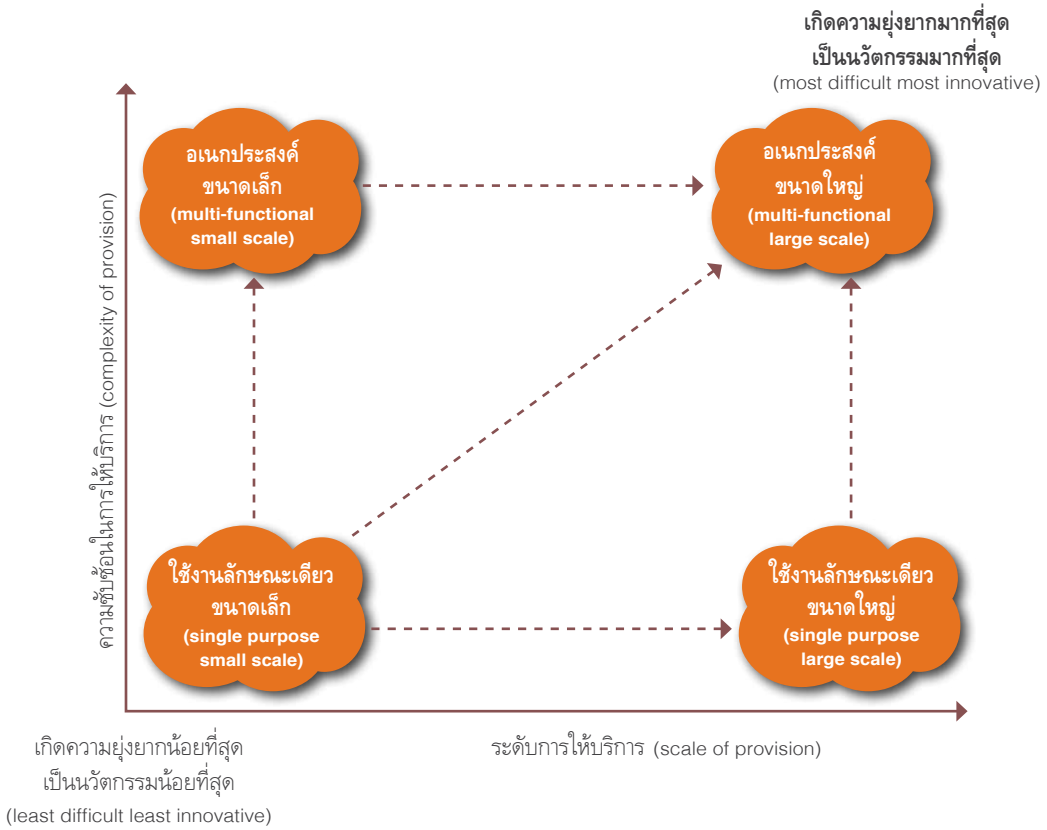
พื้นที่เปิดโล่งซึ่งเสนอความเป็นไปได้ที่ไร้ขอบเขตช่วยให้การเตรียมรับสถานการณ์อนาคตผิดพลาดได้ยาก แต่พื้นที่เปิดโล่งก็ถูกวิจารณ์ในเรื่องของเสียงรบกวนและการขาดความเป็นส่วนตัว ดังนั้นความรอบคอบในการเลือกและการจัดวางเฟอร์นิเจอร์ รวมทั้งการกำหนดตำแหน่งชั้นหนังสือ จะช่วยเก็บกักเสียงรบกวนและสร้างพื้นที่กึ่งส่วนตัวได้ สิ่งสำคัญอีกประการหนึ่งคือพื้นที่เปิดโล่งสร้างโอกาสสำหรับ “การออกแบบพื้นที่ใหม่” ได้ตลอดเวลาด้วยการเพิ่มโครงสร้างและเฟอร์-นิเจอร์ใหม่ หรือการจัดวางตำแหน่งใหม่ของเฟอร์นิเจอร์เดิม (ค่อนข้างไม่ซับซ้อน) หรือชั้นหนังสือเดิม (ยุ่งยากและใช้ทรัพยากรมากกว่า) พื้นที่เปิดโล่งมีข้อดีในเรื่องของความยืดหยุ่น แต่ก็ต้องมีการสร้างสมดุลด้วยกลยุทธ์การจัดอาณาเขตด้วย

พื้นที่เปิดโล่งเทียบกับพื้นที่ปิด

ในพื้นที่ซึ่งมีการใช้เทคโนโลยีอย่างกว้างขวางประเภทเปิดโล่ง ลักษณะของพื้นที่จะกำหนดโดยเฟอร์นิเจอร์ เครื่องประกอบและอุปกรณ์ และจะปรับเปลี่ยนได้ง่ายด้วยการทดลองใช้งานพื้นที่ ปัจจุบันนี้ การออกแบบห้องสมุดและพื้นที่เพื่อการเรียนรู้ประสบกับแรงกดดันด้านการใช้งานพื้นที่ให้ยืดหยุ่นต่อแนวทางปฏิบัติงานที่เปลี่ยนไปและการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ ที่ผ่านมาการผสานความจำเป็นด้านความยืดหยุ่นและการใช้พื้นที่ให้เกิดประโยชน์เป็นไปอย่างตื้นเขิน เช่น การสร้างพื้นที่สำนักงานเปิดโล่งใหญ่โตแต่อัดแน่นด้วยช่องกั้นฉาก (screened off cells) นำไปสู่ความอึดอัดเบื่อหน่ายและไม่มีความสุขของผู้ใช้งานพื้นที่นั้น

พื้นที่ห้องสมุดแบบเปิดโล่งสมัยใหม่อาจก่อปัญหาคล้ายคลึงกันหากขาดความหลากหลายและการออกแบบภายในอย่างเหมาะสม ในทางตรงกันข้าม พื้นที่เปิดซึ่งได้รับการออกแบบ

อย่างรอบคอบจะไม่เพียงยืดหยุ่นแต่จะสามารถรองรับความหลากหลาย การไหลเวียนของผู้ใช้งานและความซับซ้อนได้ นอกจากนี้ พื้นที่เปิดโล่งที่ดียังสร้างแรงบันดาลใจ แรงกระตุ้นความอยากรู้อยากเห็น ความสนใจ โอกาสการเรียนรู้จากผู้อื่น สำนึกของความเป็นชุมชน รวมทั้งทางเลือกและความตื่นเต้นในกลุ่มผู้ใช้พื้นที่ แผนภาพด้านล่าง (Watson and Anderson, 2008) แสดงการเปรียบเทียบระดับและความซับซ้อนของพื้นที่



แผนภาพแสดงให้เห็นว่าพื้นที่เปิดโล่งขนาดใหญ่จะนำมาซึ่งศักยภาพการรองรับการเปลี่ยนแปลงและนวัตกรรมที่เกิดต่อเนื่อง แต่ก็เพิ่มความยุ่งยากในการบริหารจัดการด้วย โครงการใดก็ตามจะต้องพิจารณาแรงกดดันระหว่างความยุ่งยากในการบริหารจัดการกับศักยภาพการรองรับนวัตกรรม ณ ระยะวางแผน พื้นที่ซึ่งมีการใช้งานเทคโนโลยีอย่างกว้างขวางประเภทเปิดโล่งมิได้เป็นโอสถครอบจักรวาล หากไม่สามารถจัดหาทรัพยากรที่จำเป็นต่อการบริหารจัดการพื้นที่ได้ในอนาคต ก็ไม่เกิดประโยชน์ที่จะสร้างความยืดหยุ่นให้กับพื้นที่ดังกล่าว

ดังนั้นในการเลือกพื้นที่เปิดโล่งเมื่อเทียบกับพื้นที่แยกส่วน (cellular space) คำถามหลักที่ต้องพิจารณาคือเราปรารถนาให้กิจกรรมซึ่งพึ่งพาความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านประเภทใดดำเนินต่อไปในอนาคต หรือกิจกรรมใดต้องแยกพื้นที่ด้วยเหตุผลอื่น เพราะถึงแม้ว่าความยืดหยุ่นจะเป็นลักษณะที่พึงประสงค์ของพื้นที่และรองรับการสร้างนวัตกรรมและการทดลอง ทำให้พื้นที่รับสถานการณ์ในอนาคตได้ แต่ความยืดหยุ่นก็ก่อให้เกิดต้นทุนความยุ่งยากที่ไม่สิ้นสุดในการบริหารจัดการได้ด้วยเช่นกัน

ความยืดหยุ่น

สำหรับอาคารและพื้นที่ใหม่ ควรเลี่ยงการสร้างชั้นบางประเภท เช่น กำแพงแยกสัดส่วนภายในแบบถาวร (fixed internal dividing walls) ซึ่งมีอายุการใช้งานระยะกลางและอาจเป็นอุปสรรคต่อการรองรับกิจกรรมที่เปลี่ยนแปลงไป ดังที่กล่าวไว้ข้างต้น พื้นที่แยกส่วนซึ่งสร้างขึ้นแล้วจะกำจัดได้ยาก จึงควรคำนึงถึงศักยภาพโครงสร้างในการทำหน้าที่เป็นเฟอร์นิเจอร์และศักยภาพเฟอร์นิเจอร์ในการทำหน้าที่แยกสัดส่วนพื้นที่ ซึ่งสร้างความยืดหยุ่นในการออกแบบพื้นที่เปิดโล่งได้ดีกว่า ดังนั้นข้อแนะนำคือการลงทุนในเฟอร์นิเจอร์ เครื่องประกอบและอุปกรณ์ เพื่อการสร้างสิ่งแวดล้อมภายในและการแบ่งอาณาเขตพื้นที่ (ดูส่วนถัดไป) จะเพิ่มโอกาสการรองรับความยืดหยุ่นในอนาคต

การจัดสรรพื้นที่

แนวโน้มในภาพรวมของห้องสมุด แม้กระทั่งห้องสมุดที่มีอยู่เดิม มักใช้พื้นที่แบบเปิดมากกว่าการแบ่งซอยพื้นที่ออกเป็นส่วนย่อย ในปัจจุบันพื้นที่แบบเปิดกลายเป็นพื้นที่สำหรับชั้นวางหนังสือซึ่งมีคุณสมบัติที่สามารถนำมาใช้ในกลยุทธ์การจัดสรรพื้นที่ได้ โดยแบ่งพื้นที่จากพื้นขึ้นไปจนใกล้ถึงเพดานออกเป็นส่วนย่อยที่มีขนาดเท่าๆ กัน เปิดโอกาสให้ห้องสมุดมีการใช้ชั้นวางหนังสือที่เหลือเป็น “กำแพงหนังสือ” เพื่อสร้างพื้นที่ใช้สอยได้อย่างมีประสิทธิภาพ กลายเป็น “ห้อง” ขนาดเล็กหลายห้องภายในพื้นที่เปิด ตามหลักการแล้ว แม้แต่ในพื้นที่เปิด พื้นที่แต่ละส่วนก็สามารถเกิดขึ้นได้จากเค้าโครงตามธรรมชาติของอาคาร

ระยะห่างระหว่างเฟอร์นิเจอร์กับเพดานอาจแตกต่างกันตามความสูงของเฟอร์นิเจอร์และอุปกรณ์ที่เลือกนำมาติดตั้ง อย่างไรก็ตาม การจัดสรรพื้นที่มีข้อจำกัดทำให้ในการออกแบบ

ห้องสมุดและพื้นที่เพื่อการเรียนรู้ขึ้นใหม่นั้นจะต้องมีการตรวจสอบให้แน่ใจก่อนว่าสถาปัตยกรรมของอาคารนั้นสามารถจัดสรรพื้นที่ที่จำเป็นตามความแตกต่างของสิ่งแวดล้อมที่ต้องการได้

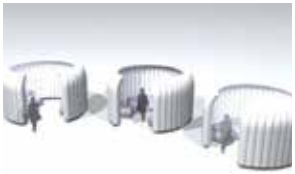
การจัดสรรพื้นที่เป็นวิธีหนึ่งในการสร้างทางเลือก มีความยืดหยุ่น ทำให้ผู้คนและกิจกรรมต่างๆ สามารถเคลื่อนย้ายไปในพื้นที่ต่างๆ ภายในอาคารได้ โดยไม่จำเป็นต้องมีการปรับเปลี่ยนพื้นที่เชิงกายภาพตลอดเวลา พื้นที่ที่มีการจัดสรรเป็นอย่างดีทำให้ผู้ใช้มีทางเลือกที่เข้าใจง่าย สนับสนุนให้เกิดปฏิสัมพันธ์ และป้องกันไม่ให้กลุ่มคนที่เข้ามาใช้งานบางรายแสดงความเป็นเจ้าของหรือครอบครองใช้พื้นที่ส่วนต่างๆ ในอาคารอย่างถาวร

พื้นที่กึ่งส่วนตัว

ในกลุ่มของ "อุปกรณ์สำหรับติดตั้งอื่นๆ" ซึ่งหมายถึงสิ่งที่ตั้งอยู่ในพื้นที่เปิด แต่มีคุณสมบัติในการสร้างความเป็นส่วนตัวในระดับหนึ่ง ที่เรียกว่า "พื้นที่กึ่งส่วนตัว" นั้นมีวัตถุประสงค์สองประการ ประการแรกคือเพื่อสร้างเกราะกำบังให้กับผู้ใช้จากพื้นที่อื่นๆ ของห้องสมุดที่มีการดำเนินการที่ไม่เป็นระเบียบเรียบร้อยนัก เช่น เครื่องบริการตนเอง เครื่องพิมพ์ และรถเข็นหนังสือ โดยจัดวางอุปกรณ์เหล่านี้ไว้หลังฉากกั้น หรืออุปกรณ์อื่นๆ ที่มีโครงสร้างคล้ายคลึงกัน และประการที่สองคือ เพื่อแบ่งสมาชิกของห้องสมุดบางส่วนออกจากกันในพื้นที่เปิดขนาดใหญ่ ทำให้ผู้ใช้บริการเดี่ยวหรือกลุ่มผู้ใช้บริการสามารถทำงานในพื้นที่เปิดได้ และยังคงรู้สึกราวกับว่ากำลังทำงานในห้องส่วนตัว

โครงสร้างสำหรับวัตถุประสงค์ประการแรกอาจอยู่ในรูปของฉากกั้นพื้นที่สำหรับวางเครื่องพิมพ์ ลานจอดรถเข็น และพื้นที่สำหรับเครื่องบริการตนเอง ซึ่งไม่เพียงถูกใช้เป็นที่สำหรับ "แอบ" อุปกรณ์เหล่านี้เท่านั้น แต่ยังช่วยให้สภาพแวดล้อมดีขึ้นอีกด้วย ยกตัวอย่างเช่น ฉากกั้นพื้นที่สำหรับให้บริการเครื่องพิมพ์และเครื่องถ่ายเอกสาร ซึ่งมีเสียงจากการทำงานของเครื่องและไม่เป็นระเบียบเรียบร้อย แต่ก็ถือเป็นโอกาสในการสร้างความน่าสนใจผ่านลวดลายกราฟิกบนฉากกั้นที่ตั้งอยู่ในพื้นที่เปิด

ส่วนวัตถุประสงค์ที่สองมุ่งเน้นไปที่การแบ่งกลุ่มสมาชิกของห้องสมุดที่ต้องการทำงานคนเดียวหรือทำงานเป็นกลุ่มเล็กออกจากกัน สิ่งประดิษฐ์ใหม่ๆ ส่วนใหญ่มักจะอยู่ในรูปของม้านั่งบุนวมหรือโต๊ะรับประทานอาหาร และกำแพงหนังสือดังที่ได้กล่าวถึงไปแล้วก่อนหน้านี้ โครงสร้างของพื้นที่กึ่งส่วนตัวมีหลากหลายรูปแบบซึ่งมีการปิดกั้นและการป้องกันเสียงรบกวนในระดับที่แตกต่างกัน เช่น หลังคากระโจมเคลื่อนที่ เต็นท์โดมเป่าลมและร่ม ดังภาพตัวอย่างด้านล่างนี้



แนวความคิดการใช้ "โดมเป่าลม" และ "ร่มบนท้องถนน" ที่ซัลไทเยอร์เซ็นเตอร์ (Saltire Centre) มหาวิทยาลัยกลาสโกว์ คาเลโดเนีย

โครงสร้างของ "พื้นที่กึ่งส่วนตัวชั่วคราว" นี้ มีลักษณะที่แตกต่างจากเฟอร์นิเจอร์และอุปกรณ์ตกแต่งอื่นๆ ในพื้นที่และเนื่องจากมีการใช้งานกันมาอย่างต่อเนื่องและได้รับความนิยมมาก จึงเป็นเหตุให้ได้รับความสนใจจากผู้ใช้ในด้านอื่นๆ มากกว่าคุณสมบัติในการลดเสียงรบกวน ในเชิงของการออกแบบพื้นที่ อุปกรณ์เหล่านี้ช่วยสร้างโครงสร้างในพื้นที่ ซึ่งความยืดหยุ่นของอุปกรณ์ช่วยให้เกิดการรบกวนโครงสร้างหลักน้อยที่สุด ทำให้อุปกรณ์เหล่านี้ถูกนำมาใช้งานเหมือนเฟอร์นิเจอร์ เปิดโอกาสให้การออกแบบพื้นที่เปิดมีความยืดหยุ่นมากยิ่งขึ้น

การไหลเวียน

การสร้างพื้นที่ไม่เพียงเกี่ยวกับขอบเขตและสมดุลของพื้นที่ที่มีความหลากหลายเท่านั้น แต่ยังมีความเกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์และการไหลเวียนจากพื้นที่หนึ่งไปยังอีกพื้นที่หนึ่งด้วย ประเด็นสำคัญคือทำให้อย่างไรให้สามารถหลีกเลี่ยงการทำให้เกิดความรู้สึกที่แปลกแยก งานเขียนมากมายเปรียบห้องสมุดเสมือนบ้านหลังที่สามดังที่กล่าวมาแล้วข้างต้น กล่าวคือเป็นสถานที่ที่ไม่ใช่ที่ทำงานและไม่ใช่บ้าน แต่มีความสำคัญเป็นพิเศษต่อผู้ที่เข้ามาเยี่ยมชมและใช้งาน *มิกันดา* (Mikunda) (2006) กล่าวว่าการสร้างบ้านหลังที่สามควรจะมี "เส้นด้ายสีทอง" (golden thread) (หมายถึง การไหลเวียน หรือ Flow) ที่ช่วยสนับสนุนให้ผู้ใช้เดินเข้าไปและสำรวจภายในนั้น โดยการใช้วิธีทำให้เกิดความสงสัยใคร่รู้และการเปิดเผย ซึ่งสถานที่แบบนี้มักจะมีจุดสังเกตหรือมีสถานที่หลักที่เป็นจุดดึงดูดความ

สนใจเพื่อทำให้เกิดความอยากรู้อยากเห็น เป็นสิ่งที่เห็นแล้วจะต้องร้อง "ว้าว" ซึ่งมักมีอยู่ในพื้นที่หรืออาคารใหม่ๆ การไหลเวียนช่วยให้ผู้ใช้เดินผ่านพื้นที่ดังกล่าว ส่วนจุดสังเกตหรือจุดดึงดูดความสนใจถือเป็นเป้าหมาย

พื้นที่และการบริการไม่อาจแยกออกจากกันได้

พื้นที่และบริการมีความเชื่อมโยงกันในเชิงชีวภาพ ขณะที่การปรับเปลี่ยนและการพัฒนาการให้บริการในห้องสมุดใดๆ สามารถทำได้อยู่เสมอ การพัฒนาการให้บริการของห้องสมุดในประเทศอังกฤษส่วนใหญ่สามารถมองเห็นได้ผ่านการใช้อุปกรณ์อำนวยความสะดวกในการยืม-คืนหนังสือด้วยตนเอง การพัฒนามักมุ่งเน้นไปที่ระดับการให้บริการตนเองที่สูงขึ้นในส่วนที่สามารถทำได้และการกำจัดอุปสรรคในการเข้าถึงบริการและการบูรณาการงานบริการ การจัดให้มีจุดบริการที่สามารถ "เพิ่มหรือลด" พื้นที่ของโต๊ะสำหรับให้บริการได้ โดยให้เจ้าหน้าที่ที่รับผิดชอบงานในส่วนอื่นๆ มานั่งทำงานแทน ณ โต๊ะให้บริการในกรณีที่มีผู้ใช้บริการจำนวนมาก ช่วยตอบสนองความต้องการของผู้ใช้บริการได้อย่างดี ยกตัวอย่างเช่น การมีโต๊ะกลาง (โต๊ะสำหรับเจ้าหน้าที่หรือผู้ใช้) และโต๊ะอีก 2 ตัวในบริเวณใกล้เคียง ทำให้ในกรณีที่มีผู้เข้าแถวใช้บริการจำนวนมากขึ้น เจ้าหน้าที่จะมีพื้นที่ในการทำงานมากขึ้น และเมื่อไม่ได้ใช้งานโต๊ะในบริเวณใกล้เคียง ผู้ใช้บริการก็สามารถใช้พื้นที่นั้นได้

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าจะมีความพยายามให้โต๊ะเป็นสิ่งอำนวยความสะดวกที่เจ้าหน้าที่และผู้ใช้บริการสามารถใช้ร่วมกันได้ แต่โต๊ะก็ยังคงเป็นฉากกั้นระหว่างเจ้าหน้าที่และผู้ใช้บริการอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ความพยายามในการลดผลกระทบของโต๊ะสำหรับให้บริการและการทำให้เกิดความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของการให้บริการยังปรากฏให้เห็นมากขึ้นในห้องสมุดต่างๆ เช่น การใช้ฉากกั้นขนาดเล็กแบบไม่เป็นทางการในจุดที่สำคัญในอาคาร ฉากกั้นขนาดเล็กเหล่านี้สามารถเคลื่อนย้ายได้ ทำให้สามารถตั้งจุดบริการ "ชั่วคราว" ได้ง่าย คุณลักษณะที่มีความยืดหยุ่นเช่นนี้ ทำให้สามารถใช้กลยุทธ์ในการให้การบริการที่สนับสนุนให้เจ้าหน้าที่ที่มีหน้าที่รับผิดชอบในจุดอื่นๆ เข้ามานั่งทำงานที่โต๊ะสำหรับให้บริการได้ตามความต้องการและตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้อย่างรวดเร็วทันเวลา

การบูรณาการงานบริการ

อีกกลยุทธ์หนึ่งที่เหมาะสำหรับอนาคตซึ่งมีทรัพยากรจำกัดคือการบูรณาการ อุปกรณ์อำนวยความสะดวกในห้องสมุดที่เพิ่มขึ้นทำให้เกิดบริการที่หลากหลายขึ้นสำหรับผู้ใช้ห้องสมุด และก็ไม่ใช่เรื่องแปลกที่ห้องสมุดจะมีร้านกาแฟและร้านอาหารให้บริการร่วมกับพิพิธภัณฑ์หรือห้องแสดงผลงานศิลปะ และเป็นสถานที่สำหรับให้บริการจากทางภาครัฐอยู่ภายในห้องสมุด

การพัฒนาชุมชนแห่งการเรียนรู้

ความท้าทายอย่างหนึ่งที่พบในการพัฒนาการให้บริการการเรียนรู้ผ่านเว็บและการเรียนรู้เสมือนจริงคือการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ที่จะช่วยสนับสนุนการเรียนรู้รายบุคคลและการเรียนรู้ร่วมกันกลุ่มเพื่อน (peer group learning) เว็บไซต์

จำนวนมากพยายามใส่ข้อมูลเพื่อเพิ่มพูนทรัพยากรและสร้างชุมชนในกลุ่มผู้ใช้เพื่อระบุที่ตั้งและบริการ ซึ่งจะช่วยเชื่อมโยงสถานที่จริงกับสถานที่เสมือนเข้าด้วยกัน ความเป็นไปได้ในการสร้างและผสมผสานสิ่งแวดล้อมเสมือนและสิ่งแวดล้อมทางกายภาพ รวมถึงการสร้างและรักษาชุมชนแห่งการเรียนรู้ออนไลน์อย่างไร้ขีดจำกัดและในห้องสมุดจริงถือเป็นโอกาสในการพัฒนา ยกตัวอย่างเช่น หลักสูตรการเรียนแบบออนไลน์ (MOOCs) และห้องเรียนกลับด้าน (flipped classroom) จะมีประสิทธิภาพมากขึ้นหากเครือข่ายที่อยู่ในพื้นที่มีส่วนช่วยในการสนับสนุนประสบการณ์ดังกล่าว ยิ่งห้องสมุดสามารถสร้างพื้นที่ที่ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีสูงที่มีการให้บริการแบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลางอย่างทั่วถึงมากเท่าใด ห้องสมุดก็จะยิ่งมีบทบาทเป็นสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้แบบเปิดที่จะนำมาซึ่งการพัฒนาของชุมชนของการเรียนรู้

การสร้างห้องสมุดแห่งศตวรรษที่ 21

ห้องสมุดแห่งศตวรรษที่ 21 มีบทบาทสำคัญกว่าในอดีตที่ผ่านมา และจำเป็นจะต้องพัฒนาบทบาทต่อไปในฐานะที่เป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้และชุมชน โดยการคิดใหม่เกี่ยวกับพื้นที่และบริการต่างๆ ของห้องสมุด ห้องสมุดแห่งศตวรรษที่ 21 นั้นเป็นมากกว่าพื้นที่ทางสังคมที่ไม่มีค่าใช้จ่าย แต่เปรียบเสมือนบ้านหลังที่สาม และเป็นส่วนประกอบที่สำคัญของโครงสร้างพื้นฐานการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ทั้งภายในมหาวิทยาลัยและภาครัฐทั้งในระดับท้องถิ่นและระดับชาติ ห้องสมุดแห่งศตวรรษที่ 21 ไม่ได้เป็นเพียงเพื่อนที่ดีและบทสนทนาที่สนุกสนาน แต่ด้วยการมีบริการที่ขยายวงกว้างขึ้นนั้น ห้องสมุดยังสามารถขยายขอบข่ายไปถึงการพบปะกันอย่างไม่คาดคิดมาก่อนและบทสนทนาโดยบังเอิญ ซึ่งเป็นหัวใจของผลกระทบ 'เมดิซี' (Medici) ของ โยฮันเซน (Johanssen) (2004) – วิวัฒนาการของความคิดสร้างสรรค์ใหม่ๆ สำหรับยุคใหม่ ห้องสมุดเป็นพื้นที่ที่มีความยืดหยุ่นและสามารถตอบสนองความต้องการได้ อีกทั้งยังเป็นพื้นที่ที่เต็มไปด้วยพลังและความคิดสร้างสรรค์และไม่หยุดนิ่งสำหรับผู้ใช้บริการ มิใช่สำหรับบรรณารักษ์

นอกจากนี้การพัฒนาและความสำเร็จของห้องสมุดแห่งศตวรรษที่ 21 ถือเป็นศิลปะมากกว่าเป็นวิทยาศาสตร์ ห้องสมุดแห่งศตวรรษที่ 21 ไม่ใช่บ้านหลังที่สาม แต่เป็นการผสมผสานกันอย่างชาญฉลาดของบ้านหลังที่หนึ่งและบ้านหลังที่สอง เป็นพื้นที่สำหรับการทำงาน การใช้เวลาว่างและการเรียนรู้ที่ให้ความรู้สึกเหมือนอยู่ในบ้าน ซึ่งถือเป็นการใช้ความสามารถในการสร้างสรรค์ เปรียบเสมือนศิลปินที่สามารถระบายสีทับลงไปเพื่อเปลี่ยนแปลงผลงานศิลปะ เจ้าหน้าที่ห้องสมุดลบเส้นแบ่งเขตแดนและสร้างทัศนคติใหม่ๆ โดยใช้ความยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นจากการใช้พื้นที่เปิด และการปรับเค้าโครงของเนื้อหาในพื้นที่โดยใช้จินตนาการ ห้องสมุดที่ประสบความสำเร็จในศตวรรษที่ 21 จะไม่หยุดอยู่ที่เค้าโครงของพื้นที่ที่ประสบความสำเร็จในครั้งแรกเท่านั้น แต่จะต้องมีการเปลี่ยนแปลงและปรับปรุงอย่างสม่ำเสมอเพื่อให้เป็นห้องสมุดที่ดียิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

Bonk C.J. (2009) The World is Open, Jossey Bass

Brand, S. (1995) How buildings learn-what happens to them after they are built, Penguin

Dempsey L. (2010) Outside-in and Inside-out Redux, Lorcan Dempsey's weblog, 6th June 2010, (accessed 19th November 2016)

Feynman, R.P. (2000) The Pleasure of Finding Things Out (Penguin) London

Florida, R. (2003) The Rise of The Creative Class: And how it's Transforming Work, Leisure, Community and Everyday Life: Basic Books

Freeman, G. T. (2005) Changes in Learning Patterns, Technology and Use, In Library as Place: Rethinking Roles, Rethinking Space. Washington, DC: Council on Library and Information Resources

Gardner, H. (2006) The Development and Education of the Mind (Routledge) Oxford

Gardner, H. (1999) Intelligence Reframed: Multiple Intelligences for the 21st Century (Basic Books) New York

Gardner, H. (1993) Frames of Mind: the theory of multiple intelligences. New York: Basic Books.

Guardian, The (2011) UK ebook sales rise 20% to 180m, 3/05/2011

Horn, C. (2008) Authors Fight for UK Libraries, The Bookseller, Issue 5348, 9th May

Jenkins H. (2013) Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century, an occasional paper from The John D and Catherine T MacArthur Foundation, MIT

Jensen, E. (2005) Teaching with the Brain in Mind. Alexandria, VA: ASCD Books.

Johanssen, F. (2004) The Medici Effect, Breakthrough Insights at the Intersection of Ideas, Concepts and Cultures: HBS Press

Kelly, K. (2010) What Technology Wants, Penguin

King, B. (2013) Too Much Content: a world of exponential information growth, The Huffington Post Tech, 20th May, www.huffington.com/brett-king/too-much-content-a-world-_b_809677.html (accessed 20th May 2013)

Kolb D.A.(1984) Experiential Learning: experience as a source of learning and development. New Jersey: Prentice Hall

Kurzweil R. (2006) The Singularity is Near – When Humans Transcend

Lankes D. (2013) Expect More: Demanding Better Libraries (p.32)

Laurillard, D. (2002) Rethinking University Teaching: A Conversational Framework for the Effective Use of Learning Technologies, Routledge/Falmer

Maya Angelou quoted in Prahalad D. Sawhney R. (2011) Predictable Magic – Unleash the Power of Design Strategy to Transform Your Business, Wharton School Publishing

Mikunda C. (2006) Brand Lands, Hot Spots & Cool Spaces – Welcome to the Third Place and the Total Marketing Experience, Kogan Page

Oldenburg R (1999) The Great Good Place, Marlowe and Company

Pass, S. (2004) Parallel Paths to Constructivism: Jean Piaget and Lev Vygotsky (Information Age Publishing)

Pine J. B. Gilmore J.H., (1999) The Experience Economy, HBS Press

Pink D.H., (2005) A Whole New Mind, How to thrive in the new conceptual age, Cyan Books

Rizzo J.C. (2002) Finding Your Place in The Information Age Library, New Library World, Volume 103. Number 1182/1183 . pp 457466

Robinson K. (2013), Out of Our Minds, Capstone Publishing

SCONUL Working Group on Information Literacy (2011) SCONUL Seven Pillars of Information Literacy: core model for higher education. http://www.sconul.ac.uk/sites/default/les/documents/coremodel.pdf (accessed 3.5.2013)

Seely Brown, J. and Duguid, P. (2000) The Social life of information. Harvard Business School Press.

Sweeney, M. (2011), UK eBook Sales Rise 20% to 180 million, Guardian, 3rd May

Watson L. Anderson H. (2008) The Design and Management of Open Plan Technology Rich Learning Space in Further and Higher Education in the UK, Joint Information Systems Committee, e-learning program, http://www.jisc.ac.uk/whatwedo/projects/managinglearningspaces.aspx (accessed 4/5/2013)

Watson L. Ed.(2013) Better Library and Learning Space: Projects, Trends and Ideas, FACET publishing

ภาพจาก

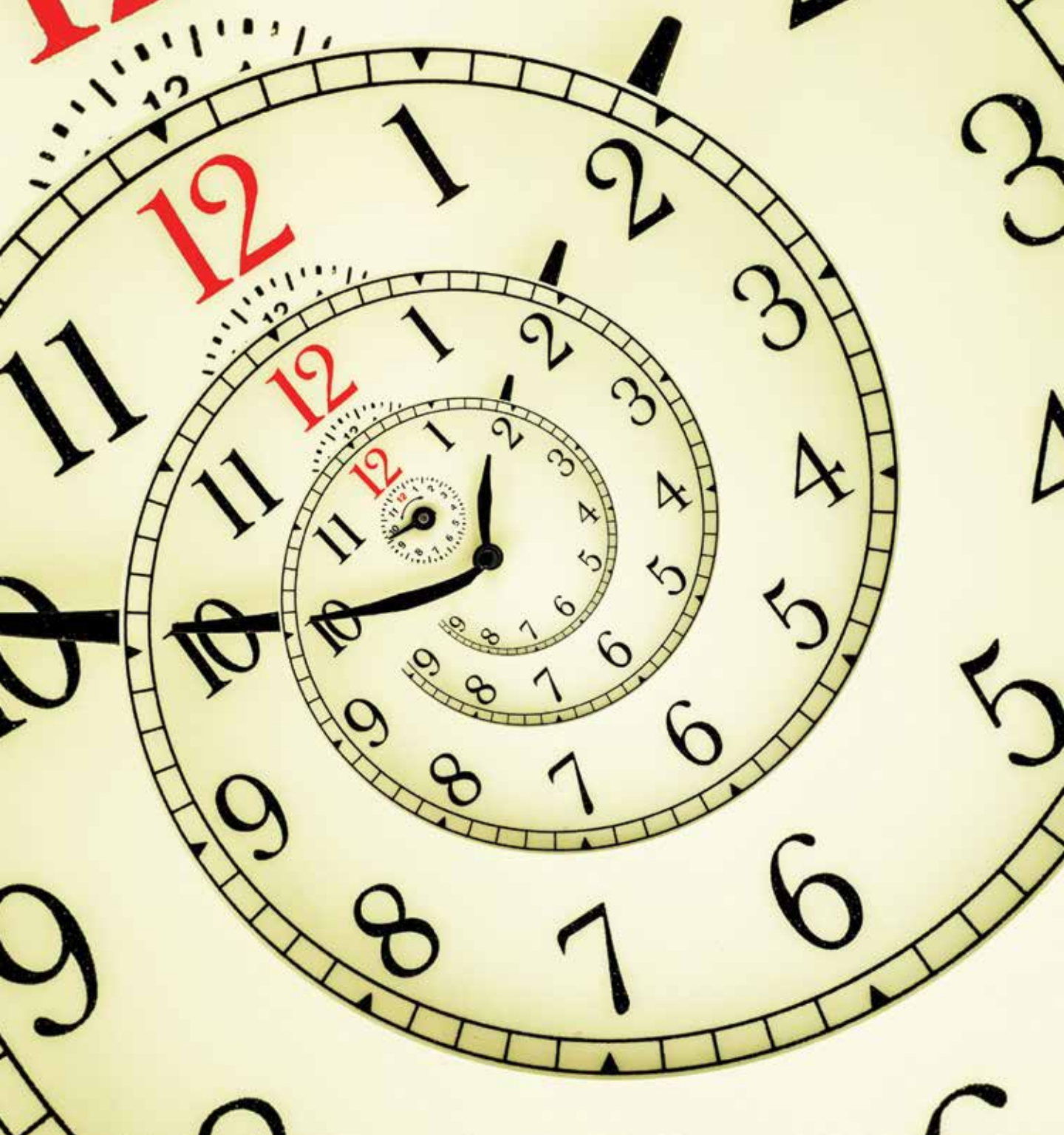
http://hyperallergic.com/wp-content/uploads/2016/03/GOMEZ-Fujimoto-Musashino-Library.jpg

http://www.igniteafricalibrary.org/assets/img/preview/slider/library.jpg

http://www.montroseps.vic.edu.au/uploaded_les/media/laptops__classroom.jpg

http://learningspace.kmutt.ac.th/wp-content/uploads/2015/08/8A0A0060-1500x630.jpg

http://modelprogrammer.slks.dk/udfordringer/rum-og-zoner/digitale-rum/



ห้องสมุดกับอนาคต
[FUTURE POSSIBLE]

นครแห่งอนาคต ห้องสมุดแห่งอนาคต: ประสบการณ์และบทเรียน จากห้องสมุดเมืองเบอร์มิงแฮม

ไบรอัน แกมเบิลส์
อดีตผู้อำนวยการห้องสมุดเมืองเบอร์มิงแฮม

เป็นระยะเวลาสั้นๆ เพียง 18 เดือนหลังจากการเปิดตัวในเดือนกันยายน พ.ศ. 2556 ห้องสมุดเมืองเบอร์มิงแฮมกลายเป็นห้องสมุดสาธารณะที่ประสบความสำเร็จแบบไร้คู่เปรียบในโลก ห้องสมุดฯ ดึงดูดผู้มาเยือนนับล้านด้วยเป้าหมายใหม่และได้รับรางวัลจำนวนนับไม่ถ้วน มีการแปลงโฉมโมเดลการออกแบบและการบริการห้องสมุดสาธารณะ รวมทั้งทำให้ภาพลักษณ์ของเมืองเบอร์มิงแฮมเปลี่ยนแปลงไป ผมเองเป็นผู้กำกับโครงการซึ่งริเริ่มและรังสรรค์ห้องสมุดเมืองเบอร์มิงแฮม และนี่คือเรื่องราวของเรา

แนวทางในการออกแบบของเหล่าสถาปนิกยึดหลัก 3 ประการ ได้แก่ (ก) เพื่อให้ห้องสมุดฯ มีความเป็นมิตรและคนทุกกลุ่มของชุมชนเข้าถึงได้ (ข) เพื่อบูรณาการห้องสมุดฯ ให้เป็นสมบัติสาธารณะส่วนหนึ่งของเมือง และ (ค) เพื่อเชื้อเชิญผู้เยี่ยมชมห้องสมุดฯ ให้เดินทางไปสู่การเรียนรู้และการค้นหา

การแปลงโฉมการให้บริการได้ดำเนินควบคู่ไปกับการพัฒนารูปแบบของห้องสมุดอย่างไร้รอยต่อ ซึ่งผมจะได้กล่าวถึงต่อไป

บรรณารักษ์คืออะไร หนังสือคืออะไร ห้องสมุดคืออะไร เนื้อหาที่ผมจะนำเสนอเกี่ยวข้องกับการเรียนรู้และการแสวงหาทรัพยากรในโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การวิวัฒน์ตนเองและบทบาทของเราถือเป็นความรับผิดชอบด้านวิชาชีพ

ปรับปรุงและเรียบเรียงจากบทความเรื่อง "นครแห่งอนาคต ห้องสมุดแห่งอนาคต: ประสบการณ์และบทเรียนที่ได้รับจากห้องสมุดเมืองเบอร์มิงแฮม" (Future City, Future Library: Experiences and Lessons Learned from the Library of Birmingham) เอกสารประกอบการบรรยายในงานประชุมวิชาการ TK Forum 2016

ห้องสมุดจำเป็นต้องเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 เนื่องด้วยวัสดุและแนวทางดำเนินการแบบดั้งเดิมเดินมาถึงทางตัน สิ่งที่สำคัญที่สุดคือ ห้องสมุดไม่ว่าจะเล็กหรือใหญ่ขนาดไหน ก็ถือเป็นส่วนหนึ่งของภูมิทัศน์เมือง (urban landscape) และส่วนหนึ่งของชุมชน นี่คือเหตุผลว่าทำไมห้องสมุดเมืองเบอร์มิงแฮมจึงให้ความสำคัญยิ่งกับแนวคิดว่าด้วยพื้นที่สาธารณะทั้งพื้นที่ภายในห้องสมุด ความสัมพันธ์ระหว่างห้องสมุดกับพื้นที่สาธารณะ และความเชื่อมโยงของพื้นที่ด้านนอกห้องสมุด ไม่ว่าจะเป็นระเบียง อัฒจันทร์ และแม้กระทั่งหลังคาสีน้ำตาล

ผมมักจะถูกถามบ่อยๆ ว่า กว่าจะมาเป็นห้องสมุดเมืองเบอร์มิงแฮม ห้องสมุดแห่งไหนสร้างแรงบันดาลใจให้กับคุณมากที่สุด เราได้ไปเยี่ยมเยือนห้องสมุดมากมาย ซึ่งทั้งหมดล้วนแต่ให้แนวคิดในการออกแบบพื้นที่ห้องสมุดหรือการออกแบบบริการห้องสมุดในอนาคต ทั้งในเมืองซีแอตเติล เมืองแวนคูเวอร์ ในอเมริกาเหนือ ประเทศสิงคโปร์ เมืองอัมสเตอร์ดัม เมืองเฮลซิงกิ และห้องสมุดอีกหลายแห่งในประเทศฮอลแลนด์ เดนมาร์ก และสวีเดน นอกจากนี้ แนวคิดของเพื่อนร่วมอาชีพของเราในเมืองบาร์เซโลนา และเมืองออร์ฮูส[1] (Aarhus) ก็ช่วยทำให้เกิดแรงบันดาลใจด้วย แต่ผมใคร่จะอภิปรายเกี่ยวกับห้องสมุดสองแห่งที่ท่านอาจไม่เคยเห็นมาก่อนแต่น่าจะสร้างแรงบันดาลใจให้พวกเราทุกคน

[1] เมืองออร์ฮูส เป็นเมืองสำคัญด้านการค้า อุตสาหกรรมและเมืองท่า นับเป็นเมืองใหญ่อันดับที่ 2 ของประเทศเดนมาร์ก

Alberto Manguel ได้กล่าวราวกับบทกวีในบทความขนาดยาวอันน่าอัศจรรย์ของเขาเรื่อง “ห้องสมุดยามราตรี” (The Library at Night) ว่า:

“ในเวลากลางวัน ห้องสมุดเป็นโลกแห่งระเบียบ มีอักษรกำกับอยู่ตามทางเดิน ผมเคลื่อนตัวไปด้วยเป้าหมายที่ชัดเจน เฝ้าสังเกตหนังสือต่างๆ ตามลำดับและประเภทของหนังสือเหล่านั้น สถานที่มีโครงสร้างที่เด่นชัด เป็นเขาวงกตที่มิใช่เพื่อการหลงอยู่ภายในแต่เพื่อการค้นหา เป็นลำดับตามเหตุผล เป็นภูมิศาสตร์ที่อ่อนน้อม และเป็นลำดับขั้นที่น่าจดจำ แต่เมื่อราตรีกาลมาเยือนบรรยากาศก็เปลี่ยนไป ระเบียบที่ถูกกำหนดโดยบัญชีรายชื่อหนังสือเป็นเพียงวิถีซึ่งไร้เกียรติในเงามืด หนังสือเล่มหนึ่งร้องหาอีกเล่มหนึ่งอย่างน่าอัศจรรย์ เกิดเป็นพันธมิตรข้ามวัฒนธรรมและกาลเวลา หากห้องสมุดในยามทิวาเป็นเสมือนเสียงก้องแห่งระเบียบของโลกที่เข้มงวดและมีเป้าหมายอันเป็นเหตุเป็นผล ห้องสมุดยามราตรีก็ดูจะเริงร่าไปในความวุ่นวายที่น่ารื่นรมย์ของโลก”

คำกล่าวนี้ทำให้ผมอยากจะสร้างห้องสมุดยามราตรี ที่ซึ่งการค้นพบ ความบังเอิญ ความประหลาดใจ และการค้นหาเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุด

ห้องสมุดแห่งพงไพร (Library of the Forest) เป็นห้องสมุดที่ไม่ธรรมดาอีกแห่ง ณ ห้องสมุดแห่งนี้ ไม่ได้จัดหมวดหมู่ทรัพยากรไว้ตามหัวข้อหรือตามระบบดิวอี้ ห้องสมุดมีอายุราว 25 ปี แต่มีหนังสืออยู่ไม่เกิน 1,100 เล่มในการนับครั้งล่าสุด หนังสือแต่ละเล่มบันทึกการเดินทางด้วยเท้า อีกทั้งยังประกอบด้วยวัตถุและสารต่างๆ ที่เก็บได้ระหว่างเส้นทาง ไม่ว่าจะเป็นสาหร่าย หนังงู เกล็ดแร่กลีบหิน ผลึกแร่ควอทซ์ เศษสน มอส หินเหล็กไฟที่ใช้แล้ว ละอองเกสรดอกไม้ ผลโอ๊ก ใบไม้ ห้องสมุดดำรงอยู่ในฐานะหนังสือแผนที่หลากมิติและเส้นทางแห่งการค้นหา

การเยี่ยมชมครั้งสำคัญเกิดขึ้น ณ ห้องสมุดนอร์แมนฟอสเตอร์ (Norman Foster’s Library) ที่มหาวิทยาลัยไฟรเออร์

(Freier Universität หรือ Free University) ในกรุงเบอร์ลิน ตัวอาคารถูกเรียกด้วยชื่อเล่นที่สะท้อนความรักว่า 'มันสมองแห่งเบอร์ลิน' เนื่องจากมีโครงสร้างที่น่าสนใจรูปกะโหลกศีรษะ และมีบทบาทสำคัญด้านวิชาการของมหาวิทยาลัย ห้องสมุดมีการออกแบบที่งดงาม นับเป็นห้องสมุดที่สวยงามแห่งหนึ่งของโลก นอกจากนี้ ห้องสมุดยังมีประสิทธิภาพด้านการใช้งาน จากการเดินทางมากมาย ผมได้เรียนรู้หลายสิ่งเกี่ยวกับสถาปัตยกรรมที่มีการออกแบบช่วยชี้นำ และเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์ของห้องสมุด รวมถึงสิ่งที่ได้ผลและไม่ได้ผล แต่ไม่มีสถานที่แห่งใดเลยที่ทำให้ผมหยุดคิดได้มากเท่าที่นี่

สิ่งแรกที่ผมนึกถึง คือกฎข้อที่ 5 ของรังกานาธานผู้ยิ่งใหญ่ (the Great Ranganathan's Fifth Law) นั่นคือ ห้องสมุดเป็นองคาพยพที่เติบโต หมายความว่าห้องสมุดควรจะเป็นสถาบันที่เปลี่ยนแปลงไปไม่สิ้นสุด ไม่หยุดนิ่งในด้านแนวคิด หนังสือ วิธีการ และกายภาพของห้องสมุดควรจะได้รับการปรับปรุงให้ดีขึ้นเมื่อเวลาผ่านไป

สาระสำคัญของกฎดังกล่าว คือการเน้นความจำเป็นในการเปลี่ยนแปลงภายในมากกว่าการเปลี่ยนแปลงตัวสิ่งแวดล้อม ดร.รังกานาธานกล่าวว่าองค์กรห้องสมุดจะต้องสนับสนุนการเติบโตของบุคลากร ทรัพยากร และการใช้งานของผู้ใช้บริการ มิตินี้อาศัยการเตรียมพร้อมสำหรับการเติบโตด้านกายภาพของอาคาร พื้นที่อ่านหนังสือ การจัดวางชั้นหนังสือ และบัญชี

รายชื่อหนังสือ นี่เป็นการเติบโตที่ทุกวันนี้ดูเหมือนไม่จำเป็น ทำไม่ได้ และไม่พึงปรารถนาในมุมมองของพวกเราหลายคน

อย่างไรก็ตาม ดร.รังกานาธาน ก็ยังมุ่งหวังที่จะเริ่มการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ในระบบห้องสมุด เขาได้เขียนเรื่องราวเหล่านั้นเผยแพร่แก่ทุกคน งานเขียนดังกล่าวมีศักยภาพในการเสริมพลังสาธารณชนและกระตุ้นการอภิปรายของพลเมือง (ซึ่งอาจจะนำไปสู่ความไม่เห็นด้วยก็เป็นได้) ถึงแม้จะไม่มีหลักฐานว่า ดร.รังกานาธานทำสิ่งนี้ด้วยเหตุผลทางการเมืองหรือไม่ แต่แนวคิดด้านห้องสมุดของเขาได้ส่งผลเปลี่ยนแปลงต่อการให้การศึกษาแก่ประชาชน ในด้านการทำให้ทุกคนเข้าถึงสารสนเทศ และช่วยเหลือสตรีและชนกลุ่มน้อยให้รู้จักกระบวนการแสวงหาข้อมูล

ดังนั้น ห้องสมุดมิได้เป็นเพียงเครื่องมือเพื่อการพัฒนาและเสริมพลังให้กับบุคคลและสังคม หรือเป็นเครื่องมือบ่อนทำลายเท่านั้น แต่ยังเป็นองคาพยพที่ต้องเปลี่ยนแปลงและพัฒนาตัวเอง ดังเช่นสมอง!

ผมเชื่ออย่างสนิทใจว่าบทเรียนแรกสำหรับการออกแบบห้องสมุดและโครงการแปลงโฉมใดๆ ก็ตาม คือการรู้จักชุมชนของคุณเอง ดังนั้น ผมควรจะใช้เวลาเพื่อบอกคุณเกี่ยวกับเมืองเบอร์มิงแฮม นครที่มีขนาดใหญ่เป็นอันดับสองของประเทศอังกฤษ เป็นที่พำนักของประชากรราวหนึ่งล้านคน เป็นนครใหญ่ในทวีปยุโรป เป็นเมืองหลวงในภูมิภาคซึ่งมีขนาดเท่ากับประเทศขนาดเล็กในทวีปยุโรปอย่างเดนมาร์กหรือนอร์เวย์ นครเบอร์มิงแฮมตั้งอยู่ตอนกลางของประเทศอังกฤษ ขาดการเชื่อมต่อทางทะเลและปราศจากทรัพยากรธรรมชาติใดๆ ไม่ว่าจะเป็นแม่น้ำหรือสินแร่ใต้ดิน ถึงแม้ว่าในยุคต่างๆ นครเบอร์มิงแฮมจะเป็นศูนย์กลางเครือข่ายการขนส่งของประเทศด้วยคลอง รถไฟ และถนน ทว่าการเติบโตส่วนใหญ่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์และความชาญฉลาดของชาวเมือง จึงกล่าวได้ว่าประชาชนนั้นเองเป็นผู้สร้างเมือง

เบอร์มิงแฮมเป็นโฉมหน้าแห่งอนาคตของเมืองในยุโรปทั้งหมด ข้อมูลด้านประชากรเป็นสิ่งสำคัญที่กำหนดความเป็นไปของห้องสมุด เราเป็นมหานครที่มีเปอร์เซ็นต์เด็กและคนหนุ่มสาวอายุน้อยกว่า 25 ปีสูงที่สุดในยุโรป รวมทั้งเป็นเมืองที่มีความหลากหลายที่สุดเป็นอันดับสองรองจากเมืองอัมสเตอร์ดัม ซึ่งมีเปอร์เซ็นต์ประชากรชนกลุ่มน้อยสูงกว่า

คุณลักษณะเหล่านี้เป็นโอกาสสำคัญสำหรับเมืองสมัยใหม่และเป็นสิ่งท้าทายที่ยิ่งใหญ่ไปพร้อมๆ กัน ความเยาว์วัยและความหลากหลายมาพร้อมกับความท้าทายด้านการว่างงาน ทักษะแรงงานต่ำ การขาดการรู้หนังสือ การใช้ชีวิตที่ขาดสุขภาวะ และภาพลักษณ์ที่ไม่น่ารื่นรมย์ของเมือง ต่อโลกภายนอก

และผมเชื่อว่านี่เป็นคำตอบสำหรับคำถามที่ว่า ห้องสมุดควรดำเนินไปในทิศทางใด ผมขอสนับสนุนการสร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้งเกี่ยวกับสิ่งที่เมืองและประชากรของเมืองต้องการเพื่อเป็นหนทางผลักดันการเปลี่ยนแปลง ประชาชนต้องการเครื่องนำทางและแรงบันดาลใจในการเรียนรู้มากกว่าข้อมูลเชิงวัตถุวิสัย เมืองต้องการให้ประชากรรู้หนังสือมากขึ้น มีทักษะที่ดีขึ้น ดำเนินชีวิตอย่างมีสุขภาวะมากขึ้น และใฝ่หาความสมานฉันท์มากขึ้น เราเรียกสิ่งนี้ว่าทุนทางสังคม ไม่มีใครจะทำหน้าที่สร้างความตระหนักในเรื่องเหล่านี้ได้เหมาะสมกว่าห้องสมุด

การให้ความสำคัญต่อห้องสมุดเมืองเบอร์มิงแฮมในการเปลี่ยนแปลงเมืองเริ่มต้นจากการกำหนดตำแหน่งที่ตั้ง ถึงแม้ว่าที่ตั้งของเราจะไม่ได้เป็นที่ตั้งในอุดมคติในหลายด้านด้วยกัน ทั้งในแง่อุปสรรคด้านการเข้าถึงและขนาด แต่ห้องสมุดเมืองเบอร์มิงแฮมก็มีข้อได้เปรียบสำคัญบางประการในด้านความเป็นศูนย์กลางของประสบการณ์ฟื้นฟูสังคม ห้องสมุดฯ หันหน้าสู่แยกหลักของเมือง อยู่ประชิดกับถนนคนเดินหลักที่พาดผ่านตัวเมือง และอยู่ติดกับอาคารเชิงวัฒนธรรมอื่นๆ ได้แก่ โรงมหรสพ พิพิธภัณฑ์ และหอแสดงคอนเสิร์ตและนิทรรศการ ปัจจัยเหล่านี้เอาชนะข้อโต้แย้งใดๆ เกี่ยวกับการเลือกที่ตั้ง จริงๆ แล้ว ที่ตั้งนี้เคยใช้เป็นที่จอดรถมากว่า 70 ปี ซึ่งไม่ใช่การใช้งานที่ดินใจกลางเมืองอย่างที่สมควรจะเป็น

ในเรื่องของการออกแบบพื้นที่ห้องสมุด สิ่งซึ่งควรตระหนักถึงเป็นลำดับแรกคือ คุณอาจจะไม่ได้ทำสิ่งที่ถูกต้องไปเสียทุกอย่าง มีการประนีประนอมที่ต้องทำเสมอ แต่เราควรจะตั้งเป้าให้สูง และรับเอาหลักการที่ชัดเจนในการใช้ระบบป้ายสัญลักษณ์เพื่อบอกเส้นทาง การให้ข้อมูลการบริการที่อยู่ใกล้เคียง และการระบุที่ตั้งที่ดีที่สุดสำหรับการบริการแต่ละมิติ บทเรียนแรกคือเราปรารถนาจะให้ทุกสิ่งอยู่ที่ชั้นหนึ่ง ซึ่งเป็นไปไม่ได้ ดังนั้น การหาวิธีกระจายผู้ใช้บริการให้ทั่วทั้งอาคารจึงเป็นสิ่งสำคัญ เราได้ศึกษาการไหลเวียนของผู้ใช้บริการไม่เพียงแต่ในห้องสมุด แต่ยังรวมถึงโรงแรม สนามบิน และพิพิธภัณฑ์

ในปี พ.ศ. 2551 นักวิจัยชาวเดนมาร์กได้ศึกษาสิ่งที่เขาเรียกว่าความแตกต่างระหว่าง 'การค้นหาสารสนเทศ' (information recovery) และ 'การค้นพบสารสนเทศ' (information discovery) กล่าวอย่างสามัญก็คือ การค้นหาสารสนเทศเกี่ยวข้องกับสารสนเทศที่ผู้สืบค้นมีความรู้มาก่อนเกี่ยวกับการดำรงอยู่ของสารสนเทศนั้น ในขณะที่การค้นพบสารสนเทศเกี่ยวข้องกับข้อมูลที่ผู้สืบค้นไม่เคยตระหนักถึงมาก่อน

นักวิจัยท่านนั้นตั้งคำถามว่า การออกแบบพื้นที่ห้องสมุดจะสนับสนุนการค้นพบสารสนเทศที่ดีที่สุดได้อย่างไร ห้องสมุดได้พัฒนาเครื่องมืออย่างหลากหลายเพื่อสนับสนุนการค้นหาสารสนเทศ เช่น บัญชีรายชื่อหนังสือ ระบบจำแนกประเภทและชั้นวางหนังสือ แต่สิ่งที่สำคัญที่สุดคือจะทำอย่างไรให้ห้องสมุดสนับสนุนการค้นหาสารสนเทศ ไปพร้อมกับสร้างโอกาสสำหรับความบังเอิญที่ผู้ใช้บริการจะพบวัสดุและสารสนเทศที่ตนเองไม่ได้วางแผนการค้นคว้ามาก่อนล่วงหน้า

ดังนั้น รูปลักษณ์หน้าตาของห้องสมุดอาจถูกออกแบบเพื่อเชื้อเชิญให้ผู้ใช้บริการที่มีพื้นที่ความสนใจต่างๆ มีปฏิสัมพันธ์กับทรัพยากรมนุษย์ กายภาพ และสารสนเทศดิจิทัลที่หลากหลายภายในห้องสมุด สิ่งนี้มีอิทธิพลต่อกระบวนการคิดของเราอย่างใหญ่หลวง

ถ้อยคำของ มาร์ค ทเวน (Mark Twain) นักเขียนชาวอเมริกัน นำทางชีวิตของผมและนำทางความปรารถนาและแนวทางการจัดการความเสี่ยงในการออกแบบและดำเนินการห้องสมุดเมืองเบอร์มิงแฮม นอกจากนี้ ยังมีถ้อยคำของ มาลาลา ยูแซฟไซ (Malala Yousafzai) ผู้ได้รับรางวัลโนเบลสาขาสันติภาพในโอกาสการเปิดตัวห้องสมุดเมืองเบอร์มิงแฮม เธอกล่าวว่า "เมืองที่ปราศจากห้องสมุดก็เสมือนสุสาน และขอให้เราไม่ลืมว่าหนังสือเพียงเล่มเดียว ปากกาเพียงด้ามเดียว เด็กเพียงคนเดียว และครูเพียงคนเดียว ก็เปลี่ยนแปลงโลกได้ ปากกาและหนังสือเป็นอาวุธที่สร้างความปราชัยต่อการก่อการร้ายได้"

ดังที่โสเครติส (Socrates) กล่าวไว้ เราต้องรามือจากการสู้รบกับอดีตและมุ่งไปที่อนาคต

แดเนียล เบิร์นแฮม (Daniel Burnham) สถาปนิกและนักวางแผนชาวอเมริกัน ผู้ประพันธ์ 1909 Plan of Chicago

สนับสนุนให้พวกเราทุกคน “ไม่ควรวางแผนเล็ก แผนเล็กไร้ซึ่งเวทมนตร์ที่จะกระตุ้นมนุษย์และตัวแผนเองก็อาจจะไม่ถูกทำให้บรรลุ ควรวางแผนให้ใหญ่ ตั้งเป้าให้สูงทั้งด้านความหวังและการปฏิบัติงาน”

ห้องสมุดเป็นสถานที่ทรงพลัง จงอย่าจำกัดความทะเยอทะยานของคุณ พวกเราทุกคนควรหวังจะรังสรรค์ห้องสมุดที่ดีที่สุดในโลก

เรากำลังสร้างพื้นที่สาธารณะขึ้นมาใหม่ ให้ประชาชนได้ใช้ wifi โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย มีพื้นที่ที่สะดวกสบาย และมีโอกาสในการซื้อกาแฟดีๆ แล้วพวกเขาจะมา! แน่นอนว่าจะต้องมีอะไรมากกว่านั้น แต่นั่นเป็นจุดเริ่มต้น เรื่องราวจากนี้เป็นจุดเริ่มต้นง่ายๆ สู่การอภิปรายเกี่ยวกับห้องสมุดสาธารณะในฐานะแหล่งรายได้เชิงพาณิชย์ที่มั่นคง เช่น การค้าปลีกและบริการจัดเตรียมอาหาร แต่หากบริการเหล่านี้ไม่ได้ดำเนินการในระดับใหญ่มาก กำไรสุทธิมักจะค่อนข้างต่ำ การให้บริการห้องประชุมพร้อมบริการจัดเตรียมอาหารที่หลากหลายจะสร้างรายได้ที่สูงขึ้น เนื่องจากสินทรัพย์ถูกใช้เพื่อสร้างรายได้อย่างเข้มข้นขึ้นเป็นเวลานานขึ้น ธุรกิจที่มีกำไรงามที่สุดคืองานกิจกรรมที่เกิดขึ้นครั้งเดียวจบ เช่น งานกาลาดินเนอร์ งานแต่งงาน งานกิจกรรมองค์กร

แต่มีคำเตือนประการหนึ่งคือ คุณต้องลงทุนในการบริหารแบบมืออาชีพ เนื่องจากผู้ที่จ่ายแพงกว่าย่อมคาดหวังงานที่มี

คุณภาพแบบไร้ข้อผิดพลาด หากการลงทุนลักษณะนี้เกิดขึ้น คุณภาพและความริเริ่มจะนำมาซึ่งรางวัลเชิงพาณิชย์

แม้กระนั้นก็ตาม อย่าประเมินระดับรายได้หรือประโยชน์สูงเกินไปจนอาศัยเป็นรากฐานด้านการเงินของห้องสมุด เพราะตราบเท่าที่ห้องสมุดยังมีเป้าหมายหลักด้านการศึกษาแบบไม่มีค่าใช้จ่าย ตราบนั้นห้องสมุดจะไม่มีวันสร้างกำไรได้ และห้องสมุดก็ไม่ควรจะสร้างกำไร เพราะห้องสมุดดำเนินการเพื่อสาธารณประโยชน์

แล้วเราได้อะไรจากภาพลักษณ์เหล่านี้ ข้อความอ้างอิงที่เป็นที่รู้จักดีมีมากมาย:

จารึกเหนือประตูห้องสมุดแห่งนครธีบส์ (Thebes) ปรากฏข้อความว่า “ห้องสมุด: ลิ้นชักโอสถสำหรับจิตวิญญาณ” และซิเซโร (Cicero) นักปราศรัยชาวโรมันผู้ยิ่งใหญ่รังสรรค์ข้อความ

ที่โด่งดังว่า "หากท่านครอบครองสวนและห้องสมุด ท่านก็ได้ครองทุกสิ่งที่ท่านต้องการ"

ข้อความเหล่านี้ชี้ให้เห็นถึงสถานที่เพื่อความปลอดภัย เพื่อการเยียวยา เพื่อการฟื้นฟู เพื่อการพักผ่อน แต่ผมชอบภาพลักษณ์ของห้องสมุดที่ทันสมัยและท้าทายกว่านั้นมากกว่า

ข้อเขียนใน The Denver Post เมื่อปี พ.ศ.2546 ระบุว่า "ห้องสมุดมิได้เป็นสถานที่ปลอดภัย เหตุผลก็เพราะว่ามีความคิดบางอย่างอาจจะถูกค้นพบได้ที่นั่น"

วิลลี่ รัสเซลล์ (Willy Russell) นักเขียนบทละครและนักประพันธ์เพลงผู้ยิ่งใหญ่ชาวอังกฤษเคยเขียนไว้ว่า "ผมสวดอ้อนวอนให้บุตรหลานของผมไม่เหยียบย่างไปในสถานที่อย่างห้องสมุด ห้องสมุดเป็นสถานที่อันตรายที่สุดจริงๆ เธอหรือเขาที่ถูกลวงไปในสถานที่อันแออัดด้วยความเพลิดเพลินแรงกระตุ้น ข้อเท็จจริง ความหลงใหล และความสนุกสนานอย่างห้องสมุดถือเป็นผู้โชคร้าย"

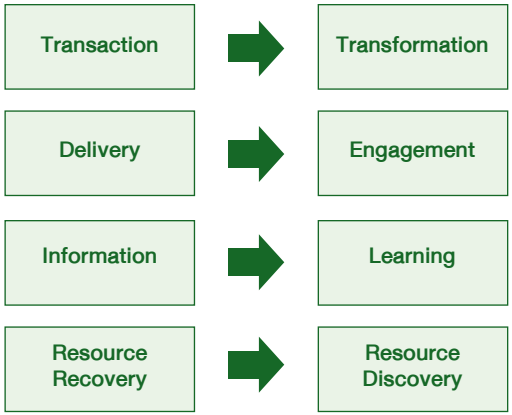
ห้องสมุดแห่งศตวรรษที่ 21 ยังคงเป็น... ห้องสมุด แต่ก็เป็นมากกว่านั้น เรามิได้พยายามหาชื่อใหม่ แต่เราพยายามหานิยามใหม่ให้กับแนวคิด 'ห้องสมุด' ขอให้ผมได้ถ่ายทอดแนวคิดบางประการสู่พวกคุณ เทคโนโลยีปัจจุบันทำให้เราสามารถเข้าถึงสารสนเทศปริมาณมหาศาลได้อย่างไม่เคยปรากฏมาก่อน สารสนเทศนั้นมีทั้งที่คุณภาพยอดเยี่ยมไปจนถึงน่าคลางแคลงใจอย่างยิ่ง แต่การสร้างเสรีภาพแห่งสารสนเทศผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งไม่ว่าจะจัดเรียบเรียงด้วยระบบดิวอี้หรือด้วยเครื่องมือสืบค้นข้อมูลแบบสมัยใหม่ ก็ล้วนบรรจุด้วยเมล็ดพันธุ์แห่งการทำลายตนเอง นั่นก็คือภาวะสารสนเทศท่วมท้น (information overload) ในทางทฤษฎีเราน่าจะได้รับข้อมูลที่น่าสนใจหรือมีคุณค่าด้วยความบังเอิญจากการค้นหาไปเรื่อยๆ ทว่าในทางปฏิบัติมุมมองของผู้ใช้บริการยังคงถูกจำกัดอยู่ในวงแคบ

ภาวะสารสนเทศท่วมท้นหมายถึงความยากลำบากที่บุคคลหนึ่งอาจประสบในการทำความเข้าใจกับประเด็นใดๆ และการตัดสินใจ อันเนื่องมาจากการปรากฏของสารสนเทศมากเกินไป คำศัพท์นี้ถูกทำให้เป็นที่รู้จักในวงกว้างโดยอัลวิน ทอฟฟ์เลอร์ (Alvin Toffler) ในหนังสือชื่อ Future Shock ของเขา นักจิตวิทยาได้ตระหนักเป็นเวลานานแล้วว่ามนุษย์มีศักยภาพจำกัดในการจัดเก็บ ย่อย และประมวลข้อมูลในระบบความจำ เมื่อมนุษย์ก้าวล่วงขอบเขตดังกล่าว 'ภาวะท่วมท้น' จะเกิดขึ้นตามมา ภายในสภาวะนี้มนุษย์จะเริ่มสับสนและมีแนวโน้มที่จะตัดสินใจได้แย่ลง

ดังนั้น ห้องสมุดแห่งอนาคตจึงมีบทบาทประการหนึ่ง นั่นคือปลดปล่อยผู้คนจากข้อจำกัดของสารสนเทศเสรี และทำให้ผู้คนสามารถแปลงข้อมูลให้กลายเป็นความรู้ผ่านกระบวนการเรียนรู้และค้นหา ทั้งของตนเอง ของผู้อื่น และของโลก

แนวคิดที่เราเสนอคือ ห้องสมุดแห่งอนาคตควรจะสร้างพื้นที่ทางสังคม ซึ่งความรู้ (มิใช่สารสนเทศ) ถูกทำให้เสรี ห้องสมุดอาจเปิดทางให้กับปฏิสัมพันธ์ทางสังคม การได้มาซึ่งความรู้ การร่วมสร้าง ความคิดสร้างสรรค์ รวมไปถึงการพัฒนาตนเองและชุมชน ความหลากหลายของผู้คน มุมมอง และสารสนเทศควรได้รับการสนับสนุน เพื่อให้เครือข่ายผู้คน ความรู้รูปแบบใหม่ ความเข้าใจใหม่ และนวัตกรรมมีโอกาสเกิดขึ้นได้มากกว่า

เราคาดการณ์ถึงการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่เกี่ยวกับการใช้บริการห้องสมุดเมืองเบอร์มิงแฮม จริงๆ แล้วมีผู้ใช้บริการเพียง 15% ที่มาห้องสมุดเพื่อ 'ทำธุรกรรม' เกี่ยวกับหนังสือ อย่างไรก็ตาม จะเห็นได้ว่าเกือบ 85% ของทรัพยากรห้องสมุดถูกมุ่งไปเพื่อ 'ธุรกรรม' เหล่านี้ ปรากฏการณ์นี้ทำให้เราสร้างแนวทางการเปลี่ยนแปลงที่เรียบง่ายแต่มีวิสัยทัศน์ จากธุรกรรมสู่การแปลงโฉม (from transactions to transformations) จากสารสนเทศสู่การเรียนรู้ (from information to learning) จากการให้บริการสู่การมีส่วนร่วม (from service delivery to engagement) และจากการค้นหาทรัพยากรสู่การค้นพบทรัพยากร (from resource recovery to resource discovery) เป้าหมายของห้องสมุดฯ คือเพื่อการพัฒนาชีวิตของผู้ใช้บริการ เพื่อเปลี่ยนชะตากรรมของพวกเขา และเพื่อสร้างแรงบันดาลใจสำหรับอนาคตกับพวกเขา สิ่งเหล่านี้อาศัยการที่ห้องสมุดเชื้อเชิญให้ผู้ใช้บริการผละจากเส้นทางสายสารสนเทศสู่เส้นทางสายการเรียนรู้เพื่อให้ได้ผลลัพธ์เป็นการบรรลุความรู้ของตน



ต่อไปผมจะกล่าวถึงกระบวนการวางแผนสำหรับห้องสมุดเมืองเบอร์มิงแฮม หัวใจสำคัญของกระบวนการนี้คือแนวคิดเรื่องการมีส่วนร่วมของชุมชน ห้องสมุดเมืองเบอร์มิงแฮมคงไม่มีวันประสบความสำเร็จ ถ้าหลายฝ่ายที่มีส่วนได้ส่วนเสียในการพัฒนาห้องสมุดไม่ได้เข้ามามีส่วนร่วมในการออกแบบกายภาพและการบริการ การวิเคราะห์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียจึงเป็นขั้นตอนที่จำเป็นในการวางแผนสำหรับพวกเรา การดึงจิตวิญญาณของชุมชนให้เข้ามามีส่วนร่วมทำให้ห้องสมุดฯ ไม่ได้เป็นของพวกเราแต่เป็นของประชาชน หรือที่สถาปนิกของเราเรียกว่า 'ทำเนียบของประชาชน' (People's Palace)

เราใช้คำว่า 'การมีส่วนร่วม' แทนคำว่า 'การปรึกษาหารือ' เพื่อไม่ให้เกิดความคาดหวังในระหว่างการออกแบบ และเราก็ไม่

ขอความเห็นอีกในช่วงที่การออกแบบกำลังพัฒนาไป สิ่งที่สำคัญมากกว่านั้นคือ การประสานงานกับพลเมืองเกี่ยวกับความคาดหวังที่พวกเขามีต่อห้องสมุดสาธารณะแห่งศตวรรษที่ 21 การดำเนินการภายใต้วัตถุประสงค์ด้านการมีส่วนร่วมที่ได้ตั้งไว้ การสร้างความตระหนักเกี่ยวกับห้องสมุดแห่งใหม่ การสร้างการมีส่วนร่วมของสาธารณชนในกระบวนการคิดเกี่ยวกับการใช้งานห้องสมุดแห่งใหม่ การให้ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบบริการใหม่ และการทำให้แน่ใจว่าอาคารและรูปแบบการบริการที่วิวัฒน์ขึ้นสอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้บริการและผู้ที่อาจมาใช้บริการในอนาคต

เรามีความสนใจอย่างมากในการใช้งานเชิงปฏิบัติการของอาคารขนาดใหญ่ ลำดับความสำคัญที่ห้องสมุดฯ ควรคำนึงถึง ได้แก่ บริการจัดเตรียมอาหาร สิ่งที่จัดหาเพื่อให้บริการคนหนุ่มสาว พื้นที่สำหรับจัดนิทรรศการ การออกแบบที่นั่ง ซึ่งข้อมูลที่เข้มข้นทั้งหมดได้มาจากสาธารณชน

นอกจากนี้ยังควรคำนึงถึงการธำรงไว้ซึ่งจุดสนใจด้านการออกแบบซึ่งเน้นสิ่งที่สำคัญต่อสาธารณชนอย่างแท้จริง สิ่งที่น่าสนใจอีกประการหนึ่งคือ เราได้ให้ความใส่ใจต่อประเด็นที่หลากหลาย ตั้งแต่การระดมทุน ความเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมของอาคาร การเข้าถึงบริการได้ของผู้ทุพพลภาพ ไปจนถึงความสนใจในการระบุประโยชน์ของห้องสมุดสาธารณะต่อเมือง พวกเรามุ่งความสนใจไปที่เรื่องเหล่านี้และใคร่ครวญมันอย่างรอบคอบเสมอ

'ความสำเร็จที่ยิ่งใหญ่ของห้องสมุดฯ เกิดจากความคิดของทูตชุมชน (Community Ambassadors) จำนวน 26 คน ซึ่งเป็นตัวแทนของประชากรที่หลากหลายของเมืองในด้านอายุ เพศ เชื้อชาติ ทั้งยังประกอบด้วยชายไร้บ้านคนหนึ่งและผู้ทุพพลภาพขั้นรุนแรงคนหนึ่ง บ้างก็เป็นผู้เชี่ยวชาญในวิชาชีพ ทั้งหมดมีส่วนร่วมในการนำสิ่งที่กำลังเกิดขึ้นที่ห้องสมุดฯ ไปบอกเล่าแก่ชุมชนของพวกเขา เรื่องราวที่เล่าผ่านคำพูดของพวกเขา ไม่ใช่ของผม เป็นเรื่องราวที่ทรงอำนาจกว่ามาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งเรื่องราวของเอียน (Ian) หนุ่มไร้บ้านซึ่งเคยร่อนเร่อาศัยตามท้องถนน แต่เมื่อเขาได้เข้ามาเป็นทีมงานก่อสร้างห้องสมุดฯ ก็ได้เรียนรู้ทักษะใหม่ ได้เพื่อนใหม่ และตอนนี้เขาได้งานใหม่อีกงาน มีบ้าน และเป็นกวีที่มีผลงานตีพิมพ์ นี่คืออานุภาพของห้องสมุด

เรามีพันธสัญญาที่ชัดแจ้งในการฟื้นฟูเศรษฐกิจและสังคม ตลอดระยะเวลาการก่อสร้างห้องสมุด 5 ปี นอกเหนือจากการลงทุนจำนวนมหาศาลในภาคการก่อสร้าง เราได้ทำสัญญาจ้างงานเพื่อสร้างโอกาสการมีงานทำให้ชาวชุมชนที่ว่างงานมาเป็นเวลานาน นอกจากนี้ยังมีโครงการฝึกงานสำหรับคนหนุ่มสาว งานสำหรับคนไร้บ้านและอดีตผู้ต้องขัง นอกจากนี้ เรายังเชิญชาวเมืองนับพันคนเข้าเยี่ยมชมไซต์งานก่อสร้าง และให้เด็กนักเรียนมากมายมีส่วนร่วมกับกระบวนการก่อสร้าง ทั้งหมดนี้ช่วยให้โครงการได้รับแรงสนับสนุนจากประชาชน

การใช้เทคโนโลยีและสื่อสังคม (social media) มีความสำคัญอย่างยิ่งยวดในการแสวงหาวิธีการใหม่ๆ เพื่อสื่อสารกับคนหนุ่มสาว คนกลุ่มนี้เป็นอนาคตของเมือง แต่จากผลการสำรวจกลับพบว่าพวกเขาตระหนักและมีส่วนร่วมกับห้องสมุดแห่งใหม่น้อยที่สุด เทคโนโลยีได้วิวัฒน์ไปอย่างรวดเร็ว เราได้

สร้างห้องสมุดเสมือน รวมทั้งใช้เฟซบุ๊คและเทคนิคด้านเกมเพื่อสร้างการมีส่วนร่วมของกลุ่มเป้าหมายของเรา

เป้าหมายของเราคือทำให้ทุกภาคส่วนของชุมชนภาคภูมิใจในห้องสมุดเมืองเบอร์มิงแฮม ในวันเปิดห้องสมุดฯ เป็นครั้งแรกที่พวกเราแน่ใจว่าได้สร้างตำนานแห่งความสำเร็จ ผู้คนเข้าแถวรอใช้บริการยาวขึ้นเรื่อยๆ แต่ละวันในสัปดาห์แรกมีคนคอยเข้าห้องสมุดฯ ไม่น้อยกว่า 500 คน พวกเขายินดีจะรอเพราะทราบดีว่า นี่หมายถึงความสำเร็จของห้องสมุดที่พวกเขาภูมิใจ

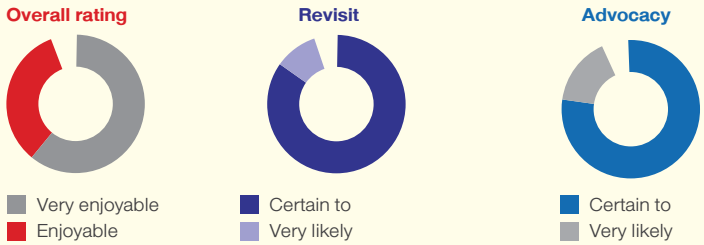
ห้องสมุดฯ ได้กลายเป็นสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่มีผู้เข้าเยี่ยมชมมากที่สุดแห่งหนึ่งของสหราชอาณาจักรและเป็นสถานที่ท่องเที่ยวชั้นนำนอกนครลอนดอน ผมภูมิใจอย่างยิ่งกับการจัดอันดับความนิยมของทุกมิติของห้องสมุดซึ่งได้คะแนนสูงกว่า 90% จากผลงานวิจัยเชิงสำรวจในเดือนตุลาคม ปี พ.ศ. 2557

ประเด็นถัดไปที่ผมอยากจะกล่าวถึงคือ ความสัมพันธ์ระหว่างบทบาทของบุคลากรห้องสมุดฯ กับการให้บริการโฉมใหม่

โดยมุ่งเน้นไปที่การให้บริการแบบมีส่วนร่วมและการช่วยให้ประชาชนบรรลุผลลัพธ์ที่ต้องการ มากกว่าการให้บริการด้านการทำธุรกรรมห้องสมุด ปรากฏการณ์นี้มีนัยลึกซึ้งหลายประการ ประการแรก คือเราจะต้องดำเนินการสรรหา

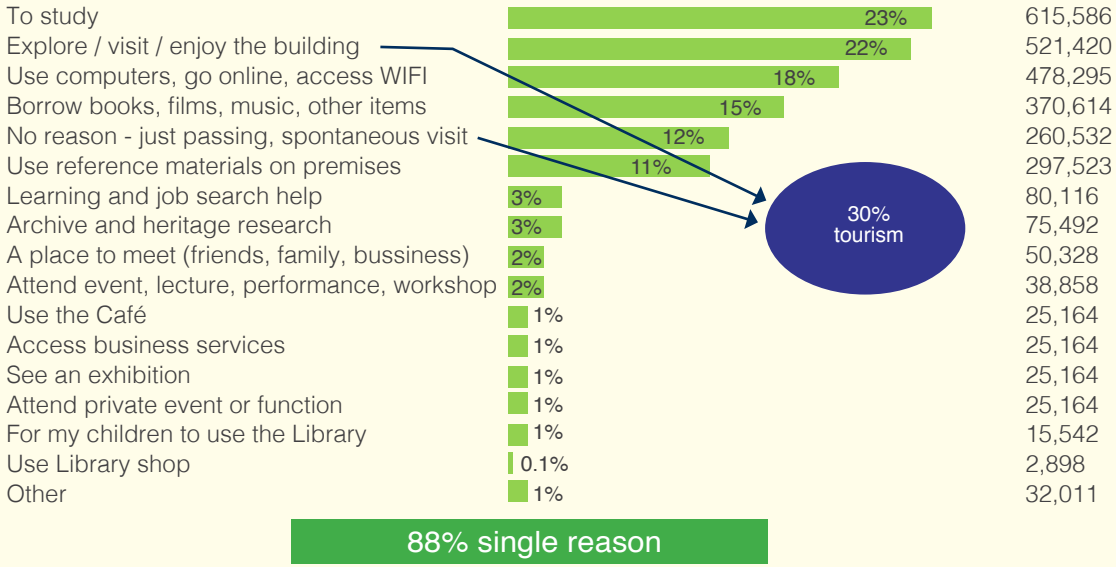
Success?

- **2.4 m visitors (Top Ten UK Destination)**
- Over **90%** of visitors rate each aspect of Library as good or excellent



- Customer Survey validating vision for the library
- Multiple award winning
- popular ownership-pride in their library

Original reason(s) for Visiting the Library



ผู้เชี่ยวชาญด้วยวิธีการทางธุรกิจมากขึ้น เราคาดหวังว่าบรรณารักษ์และนักจดหมายเหตุจะสันทัดด้านการตลาด การทำงานกับคนหนุ่มสาว การจัดการประชุม การบริหารงานกิจกรรม สิ่งอำนวยความสะดวก เป็นต้น

ประการที่สอง คือเราจะต้องแน่ใจว่าเราได้ใช้ทักษะเฉพาะทางตามความจำเป็น เราพบว่าบรรณารักษ์วิชาชีพใช้เวลามากเกินไปในงานตอบคำถามที่เกิดซ้ำๆ ซึ่งไม่จำเป็นต้องใช้บุคลากรผู้มีความชำนาญ ดังนั้น เราได้จัดรูปแบบการให้บริการใหม่ทั้งหมดเพื่อให้ทรัพยากรที่เหมาะสม อยู่ในตำแหน่งที่เหมาะสมในเวลาที่เหมาะสม

ประการที่สาม คือเราคาดหวังให้การเยี่ยมชมของผู้ใช้บริการเพิ่มขึ้นอย่างน้อยสองเท่า ซึ่งก็ประสบผล นั่นหมายความว่าเราจะต้องให้บริการแก่ผู้ใช้บริการจำนวนเพิ่มขึ้นสองเท่าด้วยบุคลากรจำนวนเท่าเดิม การเปลี่ยนแปลงห้องสมุดไปสู่การให้บริการตนเองและการใช้ทรัพยากรให้มีประสิทธิผลมากขึ้นจึงเป็นเรื่องจำเป็นอย่างยิ่ง

ในการจัดทำวิจัยเพื่อสำรวจการใช้บริการห้องสมุด มีการระบุเหตุผลหลายประการที่ประชาชนเข้าเยี่ยมชมห้องสมุดฯ ผลวิจัยที่สำคัญที่สุดสำหรับผม คือผู้ใช้บริการเพียง 15% มาห้องสมุดเพื่อยืมหนังสือ ผมไม่ได้มองว่าเด็กๆ จะไม่ยืมหนังสือจากห้องสมุดอีกต่อไป แต่ข้อมูลนี้ทำให้ผมเชื่อมั่นอย่างยิ่งว่าถึงแม้ว่าผู้ใหญ่จะไม่มาห้องสมุดเพื่อยืมหนังสืออีก แต่ห้องสมุดประชาชนจะยังคงมีสิ่งดึงดูดอีกมากมายที่ทำให้ผู้คนมาใช้บริการ

ความเชื่อดังกล่าวทำให้เรากำหนดสิ่งแวดล้อมและรูปแบบการดำเนินการ ซึ่งเปี่ยมด้วยงานกิจกรรม ที่มุ่งเน้นการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์และช่วยให้ผู้ใช้บริการสามารถร่วมสร้าง (co-create) งานกิจกรรมในพื้นที่ห้องสมุดฯ ด้วยการกำหนดแนวทาง “แบบไม่เคร่งครัดจนเกินไปหรือแบบผ่อนคลาย”

มิติการวางโปรแกรมงานกิจกรรมที่คุณต้องพิจารณา คือระดับที่คุณสร้างความร่วมมือกับองค์กรอื่น คุณจะให้การ “ร่วมผลิต” (co-production) งานกิจกรรมกับองค์กรชุมชนเกิดขึ้นมากแค่ไหน คุณจะกล้าหาญและเสี่ยงเพียงใด และใครเป็นผู้ควบคุม มีตัวอย่างงานกิจกรรมที่ควบคุมไม่ได้ ตอนนั้นเราได้มอบอำนาจการตัดสินใจ (authority) ให้กับคนหนุ่มสาวกลุ่มหนึ่งในการผลิตแผ่นพับโฆษณากิจกรรมเกี่ยวกับบาทหลวงเจสซี แจ็คสัน (Jesse Jackson) นักการเมืองชาวอเมริกัน

เราเพียงแต่กำหนดประเภทกิจกรรมอย่างกว้างๆ ซึ่งช่วยด้านประสิทธิผลและการวางแผนเชิงกลยุทธ์ระยะยาว กิจกรรมอาจจัดขึ้นโดยห้องสมุดเอง หรือด้วยความร่วมมือกับองค์กรอื่นๆ เช่น กลุ่มงานศิลปะและกลุ่มชุมชน โรงเรียน มหาวิทยาลัย หรือเพียงได้รับการอนุมัติจากห้องสมุดฯ (หมายความว่าเราอนุมัติให้งานกิจกรรมเกิดขึ้นได้โดยไม่มีบทบาทในการ

ดำเนินการ) และที่สุดโต่งที่สุดคือกิจกรรมซึ่งห้องสมุดฯ ไม่เคยรู้จักมาก่อน อย่างเช่นการรวมกลุ่มเพื่อเคลื่อนไหวที่มีวัตถุประสงค์เฉพาะเป็นเวลาสั้นๆ (flashmob)

การดำเนินการของเราที่กล่าวมานี้น่าจะสนับสนุนให้ผู้จัดการห้องสมุดตั้งคำถามสำคัญเกี่ยวกับความเป็นเจ้าของพื้นที่ห้องสมุด รวมทั้งการบริหารจัดการวัฒนธรรมและสภาพแวดล้อมห้องสมุด และถามตัวเองว่าพวกเขาพร้อมรับความเสี่ยงขนาดไหนในการสร้างสิ่งแวดล้อมที่นำโดยชุมชน ความเสี่ยงทั้งในด้านเสียง การรบกวน ความไม่เป็นระเบียบ และความเสี่ยงในการสร้างความไม่พึงพอใจต่อผู้ใช้บริการรายอื่น ท้ายที่สุดแล้ว ห้องสมุดเป็นของใคร? ไม่มีคำตอบถูกผิด แต่ผมก็อยากกระตุ้นให้คุณตั้งคำถามเหล่านี้

สิ่งต่อไปนี้เป็นเพียงไม่กี่ตัวอย่างเรื่องความเสี่ยง อย่างเช่น การมอบความรับผิดชอบในการจัดงานนิทรรศการทั้งหมด ทั้งการออกแบบ วัตถุจัดแสดง และการนำเสนอ ให้แก่คนหนุ่มสาว อนุญาตให้วงดนตรีร็อคแสดงดนตรีในห้องสมุดฯ หรือที่สวนข้างระเบียงห้องสมุดฯ และการสนับสนุนการตั้งรูปปั้นที่ล่อแหลมนอกห้องสมุดฯ

ความหลากหลายในการวางโปรแกรมเป็นสิ่งจำเป็น ส่วนผสมด้านเพศ เชื้อชาติ สังคมและความสามารถของเมืองจะต้องได้รับการคำนึงถึงอย่างแท้จริง เพื่อให้บรรลุผลไม่เพียงแต่ในด้านการเข้าถึงกลุ่มผู้ใช้เป้าหมายสูงสุด แต่รวมถึงด้านการสร้างความเชื่อมั่นกับประชากรของเมืองด้วย

ยังมีตัวอย่างอื่นๆ ที่สนับสนุนการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนในชุมชน ดังเช่นงานกาลาดินเนอร์สำหรับผู้นำธุรกิจ กิจกรรมสำหรับเด็กซึ่งจัดที่ระเบียงห้องสมุดฯ งานนิทรรศการภาพถ่ายที่คนหนุ่มสาวเป็นผู้ดูแลวัตถุจัดแสดง ซึ่งทั้งหมดมีความสำคัญในการสร้างความเป็นเจ้าของห้องสมุดฯ ในจิตวิญญาณของประชากรของเมือง

ความอัศจรรย์ใจเป็นองค์ประกอบสำคัญในการวางโปรแกรมงานกิจกรรมสำหรับห้องสมุดฯ เราสนับสนุนคำถามว่า "ทำไมจะไม่...ล่ะ" แทนที่จะเป็นคำถามว่า "ทำไม" เสมอ และคำตอบประการแรกคือเราทำได้ ประการที่สองคือกิจกรรมเหล่านี้ทั้งหมดส่งเสริมความรู้สึกเป็นเจ้าของชุมชน แม้กระทั่งในเมืองหลายวัฒนธรรมขนาดใหญ่ ดังนั้น จึงเป็นเรื่องถูกต้องที่ห้องสมุดฯ จะช่วยให้ประชาชนได้เฉลิมฉลองงานกิจกรรมสำคัญๆ ในชีวิต เช่น การจบการศึกษา งานแต่งงาน รวมทั้งสร้างชื่อเสียงจากการบรรจบกันอย่างเหมาะสมของผู้คนและความคิดที่น่าสนใจ

เราได้รับบทเรียนมากมายจากการจัดงานกิจกรรมในระยะแรก โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อสิ่งต่างๆ ผิดพลาด สิ่งสำคัญประการ

แรกคือการมีบุคลากรที่เหมาะสมในจำนวนที่เหมาะสมสำหรับการบริหารจัดการแต่ละงานกิจกรรม ประการต่อมาคือต้องมีความเข้าใจในตัวอาคาร เนื่องจากงานกิจกรรมอาจถูกทำลายโดยระบบแสงที่ด้อยคุณภาพ ระบบเสียงที่ไม่เพียงพอ หรือความผิดพลาดเกี่ยวกับป้ายและการต้อนรับ นอกจากนี้ยังต้องรู้จักกลุ่มเป้าหมายของคุณและทำการตลาดให้ถูกต้อง รวมทั้งจัดการกับกลยุทธ์ด้านราคา และการจำหน่ายบัตรเข้าชมตั้งแต่เนิ่นๆ ซึ่งคนส่วนใหญ่มักให้ความสำคัญกับคุณค่าที่ได้รับจากเงินที่จ่ายไปมากกว่าราคาจริง

เราไม่เคยมีประสบการณ์ด้านการวางโปรแกรมงานนิทรรศการมาก่อน แต่เราสามารถแบ่งปันบทเรียนมากมายในเรื่องนี้ สิ่งสำคัญคือการแต่งตั้งผู้จัดการงานนิทรรศการ เพื่อประสานงานด้านต่างๆ มากมายในการจัดงานนิทรรศการ การประเมินปริมาณเวลาและทรัพยากรให้เหมาะสม ดูแลวัตถุจัดแสดง รวมทั้งเตรียมการและรังสรรค์งานนิทรรศการซึ่งจะนำไปสู่ทั้งเสียงชื่นชมและความสนใจจากประชาชน

พัฒนาการสำคัญคือการเกิดขึ้นของกลุ่มที่รวมตัวขึ้นเอง ห้องสมุดฯ ได้กลายเป็นที่ประชุมสำหรับชุมชนภายในเมือง และพัฒนาการนี้ตอกย้ำถึงความจำเป็นที่ประชาชนจะต้องรู้สึกถึงการเป็นเจ้าของทรัพย์สินชุมชน มิใช่รู้สึกว่าจะต้องขออนุญาตเพื่อดำเนินการใดๆ ภายในห้องสมุด ทั้งนี้แน่นอนว่าการดำเนินการดังกล่าวต้องอยู่ในขอบเขตของกฎหมาย

ตอนนี้ ห้องสมุดฯ ได้กลายเป็นจุดหมายทางเลือกสำหรับประชาชนในการจัดเทศกาลต่างๆ ของเมือง ทั้งเทศกาลดนตรี วรรณกรรม และการแสดง นับเป็นการเพิ่มสิ่งดึงดูดที่หลากหลายให้กับห้องสมุดฯ

มิติสำคัญของเส้นทางการแปลงโฉมจากการให้บริการสู่การมีส่วนร่วมก็คือ ทรัพยากรจดหมายเหตุถูกใช้โดยบุคลากรห้องสมุดในการส่งเสริมความเข้าใจภายในชุมชนเกี่ยวกับมรดกตกทอดทั้งส่วนบุคคลและส่วนรวมและอัตลักษณ์ของพวกเขา ผ่านการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ งานกิจกรรม และโปรแกรมการฝึกอบรม นี่เป็นแนวทางเชิงรุกที่ได้รับการออกแบบเพื่อให้กลุ่มชุมชนท้องถิ่นสามารถพึ่งตนเองได้

อีกมิติหนึ่งที่มีความสำคัญเช่นกัน คือการมีส่วนร่วมของอาสาสมัครในการให้บริการ เราดำเนินไปอย่างช้าๆ ด้วยสาเหตุ

สำคัญคือการต่อต้านอย่างหนักหน่วงของสหภาพแรงงานต่อคนงานอาสาสมัคร ความสำเร็จแรกเริ่มต้นที่อาสาสมัครทำงานในสวนซึ่งช่วยดูแลรักษาระเบียงด้วย ตอนนี้ ประชาชนกว่า 250 คน ได้ลงทะเบียนแสดงความจำนงที่จะทำงานกับห้องสมุดฯ ในฐานะอาสาสมัคร ซึ่งนับเป็นสิ่งสำคัญต่อความสำเร็จในอนาคต

การปรับรูปแบบวิธีการให้บริการและการเรียนรู้ของเราเป็นกรณีศึกษาที่ดีเกี่ยวกับเส้นทางการแปลงโฉม กล่าวคือ จากการเริ่มต้นด้วยการให้บริการสารสนเทศแบบดั้งเดิม เราพบว่าบริการนี้กำลังเผชิญความเสี่ยงเมื่ออินเทอร์เน็ตเข้ามามีบทบาทอย่างสูงในบริการถ่ายโอนเนื้อหาสารสนเทศ ดังนั้นจึงปรับจุดเน้นงานบริการของเราไปยังกลุ่มผู้ประกอบการที่อยู่ในช่วงก่อนการก่อตั้งธุรกิจ ประชาชนที่ต้องการดำเนินธุรกิจแต่ขาดความรู้และ/หรือทักษะที่จำเป็น และประชาชนที่แสวงหางานหรือความก้าวหน้าในอาชีพหรือเชิงเศรษฐกิจ

บริการใหม่นี้ประสบความสำเร็จในการวางตำแหน่งตนเองใหม่ในฐานะส่วนหนึ่งของเศรษฐกิจฐานความรู้ (knowledge economy) ของเมือง มิใช่เพียงการให้บริการด้านสารสนเทศอีกต่อไป บุคลากรห้องสมุดได้รับการฝึกฝนใหม่เพื่อให้เป็นที่ปรึกษาด้านธุรกิจและการเรียนรู้ พวกเขามีความสามารถริเริ่มนำเสนอและดำเนินการได้ทั้งงานบรรยายพูดคุยให้คำแนะนำ การฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ การสัมมนา และงานกิจกรรมสร้างเครือข่ายพันธมิตร

ผมได้กล่าวถึงการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่มากมายที่เกิดขึ้นกับทัศนะแบบดั้งเดิมเกี่ยวกับห้องสมุดและหอจดหมายเหตุ บทบาทของผู้นำห้องสมุดจำเป็นต้องตั้งคำถามว่า บุคลากรสนับสนุนเป้าหมายการแปลงโฉมกิจการหรือไม่ พวกเขาเข้าใจธรรมชาติของรูปแบบหรือโมเดลการดำเนินการในอนาคตหรือไม่ และพวกเขาจะปรับตัวให้เข้ากับโมเดลอย่างไร และจะทำสิ่งใดเพื่อให้เกิดการมีส่วนร่วมสูงสุดกับกระบวนการเปลี่ยนแปลง

ข้อจำกัดด้านเวลาทำให้ผมไม่สามารถตอบคำถามเหล่านี้ได้ทั้งหมด แต่เพียงพอที่จะกล่าวว่าเรามีความเชื่อมั่นได้ว่าในองค์กรใดก็ตามที่ประสบกับการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมขนานใหญ่ บุคลากรจะแตกเป็นสามกลุ่ม มักจะเป็นอัตราส่วนต่อไปนี้แต่ไม่เสมอไป คือ 20% จะเข้าใจและสนับสนุนความจำเป็นในการเปลี่ยนแปลง 60% จะไม่เห็นความจำเป็นในการเปลี่ยนแปลงแต่ก็ไม่คัดค้าน และ 20% จะต่อต้าน

ความผิดพลาดของเราและเราไม่ใช่คนแรกที่ผิดพลาดในเรื่องนี้ คือการใช้เวลามากเกินไปในช่วงต้นของกระบวนการเพื่อจะโน้มน้าวผู้ต่อต้าน นั่นถือว่าผิด เราควรปล่อยพวกเขาไว้ และหันไปทุ่มเทพลังงานของคุณเพื่อทำงานกับคนกลุ่มใหญ่ที่ยังคลางแคลง และทำให้พวกเขาหันมาอยู่ในกลุ่มผู้สนับสนุน เราไม่อาจโน้มน้าวผู้ต่อต้านได้และในที่สุดแล้วคนกลุ่มนี้ก็ต้องออกจากองค์กรไป

วันนี้ ห้องสมุดเมืองเบอร์มิงแฮมเป็นสถานที่ซึ่งลดบทบาทลงอย่างมาก มีกิจกรรมและความตื่นเต้นน้อยลง ดวงตะวันแห่งความรุ่งเรืองของห้องสมุดสาธารณะได้เคลื่อนตัวลง เป็นช่วงเวลาที่ยากลำบาก มีทรัพยากรเหลือน้อยมากที่จะทำให้ห้องสมุดมีชีวิตชีวา อย่างไรก็ตาม สิ่งหนึ่งกลับแน่นอน เมื่อดวงตะวันคล้อยต่ำลง วันพรุ่งนี้ มันจะลอยสูงขึ้น ผมมั่นใจว่าวันคืนที่ยิ่งใหญ่ของห้องสมุดเมืองเบอร์มิงแฮมจะกลับมาอีกครั้ง

ภาพจาก

http://www.fosterandpartners.com/
http://www.birminghampost.co.uk/
http://www.birminghammail.co.uk/
http://www.photobobuk.co.uk/
https://thejazzbreakfast.com
https://territoriesofarttherapy.wordpress.com
http://www.ndmeaconference.com/VenueImages/2155698797/Rooms/51400/4c7dfd42-7603-4fa2-a60e-423e054d5d16-bookrotunda.jpg
http://www.frostslandscapes.co.uk/cache/imgsizer/uploads/casestudies/LOB5-w-680x400.jpg

การปรับตัวของห้องสมุดประชาชนเดนมาร์ก แปลงโฉมห้องสมุดที่เน้นคลังหนังสือ สู่พื้นที่การเรียนรู้ที่มีผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง

มีความท้าทายนานาประการกำลังเกิดขึ้นกับห้องสมุดประชาชนทั่วโลก อันเป็นผลมาจากความเปลี่ยนแปลงในการเข้าถึงสารสนเทศด้วยอินเทอร์เน็ตและสื่อดิจิทัล ซึ่งไม่เพียงแต่เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการใช้ห้องสมุดเท่านั้น แต่ยังได้เปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของผู้คนไปด้วย ส่งผลให้ห้องสมุดสูญเสียฐานะผู้ผูกขาดในการให้บริการสารสนเทศ และต้องแข่งขันกับเทคโนโลยีพื้นฐานหรือแพลตฟอร์มอื่นๆ อีกหลายประเภท

เยนส์ ธอร์ฮาวเกอ (Jens Thorhauge) ที่ปรึกษาการพัฒนาห้องสมุด จากประเทศเดนมาร์ก ให้ข้อมูลว่า คนรุ่นใหม่ในเดนมาร์กใช้สื่อออนไลน์เฉลี่ย 3.5-4 ช่วโมงต่อวัน ในขณะที่อัตราการอ่านหนังสือลดลง มีเด็กซึ่งออกจากโรงเรียนกลางคันถึง 15% อันเนื่องมาจากปัญหาการอ่านออกเขียนได้ ทั้งๆ ที่เมื่อ 20 ปีก่อนห้องสมุดเต็มไปด้วยเด็กๆ แต่ตอนนี้คนกลุ่มนี้หายไปอย่างเห็นได้ชัด ห้องสมุดประชาชนมีอัตราการยืมหนังสือลดลงอย่างต่อเนื่องประมาณ 6% ต่อปี อาจเป็นเวลาที่ต้องนับถอยหลังไปสู่วันที่ไม่มีคนยืมหนังสืออีกแล้วก็ได้

แต่ข่าวดีก็คือในช่วง 10 ปีที่ผ่านมานี้จำนวนผู้ที่เข้ามาใช้บริการห้องสมุดกลับเพิ่มขึ้น หมายความว่าชาวเดนิชยังคงนิยมเข้าห้องสมุด แต่ไม่ใช่เพื่อยืมหนังสือ พวกเขามาใช้บริการด้วยเหตุผลที่หลากหลายออกไป เช่น ต้องการใช้สถานที่ที่มีสิ่งอำนวยความสะดวกด้านการศึกษาค้นคว้า มาประชุม เข้า

เรียบเรียงจากการบรรยายเรื่อง “Challenges in transforming libraries from collection centered to user centered organisations” โดย Jens Thorhauge ในงานประชุมวิชาการ TK Forum 2015

ฟังการบรรยาย หรือทำกิจกรรมต่างๆ มีนักวิชาการวิเคราะห์ไว้ว่า ความรู้ส่วนใหญ่ในโลกปัจจุบันไม่ใช่สิ่งที่เหมาะจะบรรจุไว้ในชั้นหนังสืออีกแล้ว ในขณะที่ห้องสมุดกลับยังคงยึดติดอยู่กับหนังสือแบบกายภาพ

ในสถานการณ์เช่นนี้ ห้องสมุดมีทางออกอยู่ 3 ทาง คือ

ทางที่ 1 รักษาการให้บริการรูปแบบเดิมไว้ ซึ่งยังสามารถสร้างความพึงพอใจให้กับผู้ใช้บริการจำนวนมากที่ยังคุ้นเคยกับการเข้ามาที่ห้องสมุดเพื่ออ่านหนังสือ แต่จะค่อยๆ สูญเสียผู้ใช้บริการที่เป็นคนรุ่นใหม่ ทั้งยังเสี่ยงที่จะถูกปรับลดงบประมาณและปิดตัวไปในที่สุด

ทางที่ 2 ปรับตัวให้กลายเป็นห้องสมุดดิจิทัล โดยการต่อยอดการให้บริการสารสนเทศดิจิทัลไปพร้อมกับการรักษาสถานภาพของห้องสมุดแบบที่เคยเป็นมา ดูเหมือนเป็นแนวทางที่น่าจะใช้การได้และสมเหตุสมผลหากสามารถเอาชนะอุปสรรคด้านลิขสิทธิ์ แต่มันก็ไม่ใช่เรื่องง่ายนัก อีกทั้งยังต้องแข่งขันกับผู้ให้บริการในเชิงพาณิชย์อีกหลายราย

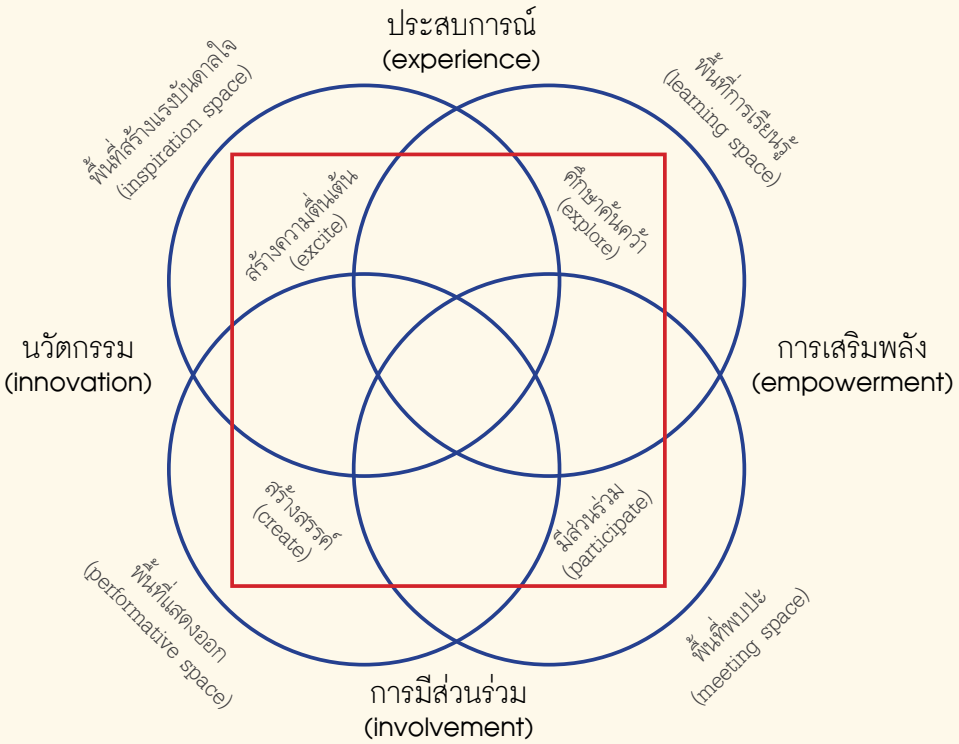
ทางที่ 3 ออกแบบการให้บริการของห้องสมุดเสียใหม่ ให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้คนที่อยู่ในโลกโลกาภิวัตน์และยุคสมัยดิจิทัล โดยอาจต้องละทิ้งการมุ่งเน้นทรัพยากรหนังสือ แล้วหันไปให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้มากยิ่งขึ้น ซึ่งแม้จะเป็นแนวทางที่ยากที่สุดแต่น่าจะเป็นหนทางที่ยั่งยืนที่สุดสำหรับห้องสมุดประชาชน

ห้องสมุดประชาชนเดนมาร์กเลือกเผชิญกับความท้าทายของยุคสมัยตามแนวทางที่ 3 ภายใต้**โครงการโมเดลแห่งเดนมาร์ก** ด้วยการออกแบบแนวคิดใหม่เพื่อสร้างบริการใหม่ๆ ที่มุ่งตอบสนองความต้องการของผู้คนอย่างแท้จริง แนวคิดที่ว่านี้เรียกว่า**แบบจำลองจัตวกาศ** หรือ **Four Spaces Model** ซึ่งถูกพัฒนามาจากการทบทวนประสบการณ์ของห้องสมุดทั้งระดับชาติและนานาชาติ ก่อนที่จะนำไปประยุกต์ใช้และกลายเป็นจุดเปลี่ยนที่สำคัญของห้องสมุดต่างๆ ทั่วประเทศเดนมาร์ก

ห้องสมุดประชาชนตามโมเดลนี้เป็นไปเพื่อ **เป้าหมาย 4 ประการ** คือ *ประสบการณ์* (experience) *การมีส่วนร่วม* (involvement) *การเสริมพลัง* (empowerment) และนวัตกรรม (innovation) เป้าหมาย 2 ประการแรกเกี่ยวเนื่องกับการรับรู้ระดับปัจเจก คือการสนับสนุนประสบการณ์และการมีส่วนร่วมของบุคคลในการค้นหาความหมายและอัตลักษณ์ในสังคมที่ซับซ้อน เป้าหมาย 2 ประการหลังเน้นการสนับสนุนเป้าหมายทางสังคม คือการเสริมพลังเกี่ยวเนื่องกับการพัฒนาประชาชนที่เข้มแข็งและพึ่งพาตนเองได้ สามารถแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้ สนับสนุนการหาคำตอบใหม่สำหรับแก้ปัญหาเชิงปฏิบัติ หรือการพัฒนาแนวคิดที่เป็นสิ่งใหม่

เพื่อให้เป็นไปตามเป้าหมายดังกล่าว ห้องสมุดจำเป็นต้องมี **พื้นที่ 4 ลักษณะ** เพื่อรองรับกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะเกิดขึ้นได้แก่

พื้นที่การเรียนรู้ (learning space) เพื่อให้เกิดการศึกษาค้นคว้าและค้นพบโลก ซึ่งอาจจะมีรูปแบบเป็นพื้นที่ทางกายภาพหรือพื้นที่เสมือนก็ได้ เช่น e-learning อาจเพิ่มบริการการให้คำปรึกษาในชีวิตประจำวันหรือการทำงานโดยการมีส่วนร่วมของผู้ที่มีจิตอาสา ห้องสมุดแห่งหนึ่งของเดนมาร์กเห็นปัญหาของเด็กที่เป็นบุตรหลานของผู้อพยพหรือแรงงานต่างชาติ ซึ่งประสบปัญหาการเรียนเพราะครอบครัวใช้ภาษาเดนิช



ได้ไม่ดีนัก จึงได้จัดกิจกรรมสอนการบ้านให้กับเด็กๆ 2-3 ชั่วโมงหลังเลิกเรียน

พื้นที่สร้างแรงบันดาลใจ (inspiration space) เพื่อสร้างประสบการณ์ที่น่าประทับใจ โดยเน้นไปที่การจัดกิจกรรมที่มีความหลากหลาย สำหรับเด็กๆ การเล่นเป็นการสร้างแรงบันดาลใจอย่างหนึ่ง ห้องสมุดจึงอาจสร้างสนามเด็กเล่นไว้ด้วยก็ได้ นอกจากนี้อาจนำสื่อสมัยใหม่มาช่วยสร้างสีสันในการนำเสนอเนื้อหาสาระ

พื้นที่พบปะ (meeting space) เป็นพื้นที่สาธารณะแบบเปิดเพื่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม รวมทั้งการพบปะกัน

อย่างอิสระแบบไม่เป็นทางการ ซึ่งมักถูกประเมินค่าต่ำกว่าความเป็นจริง ทั้งๆ ที่มีความสำคัญอย่างยิ่งยวด คนในสังคมตะวันตกค่อนข้างมีความโดดเดี่ยวในจิตใจเมื่อเปรียบเทียบกับสังคมตะวันออก ดังนั้นจึงเป็นเรื่องสำคัญมากที่ห้องสมุดจะมีพื้นที่เพื่อเปิดโอกาสให้คนได้มีปฏิสัมพันธ์กันมากขึ้น

พื้นที่แสดงออก (performative space) มุ่งเน้นการสนับสนุนกิจกรรมเพื่อให้เกิดการสร้างสรรค์ ห้องสมุดอาจจัดหาอุปกรณ์เพื่ออำนวยความสะดวก เช่น เครื่องพิมพ์สามมิติ หรือโปรแกรมซอฟต์แวร์ที่จำเป็น มีการจัดเวิร์คช็อปเพื่อพัฒนาความรู้และประสบการณ์ รวมทั้งมีพื้นที่สำหรับจัดแสดงผลงาน เช่น ภาพถ่าย ภาพวาด หรือผลงานจากเครื่องพิมพ์สามมิติ

การออกแบบพื้นที่ทั้ง 4 ลักษณะ มีองค์ประกอบ 3 ด้านที่พึงพิจารณาให้มีความสอดคล้องกัน คือ

(1) พื้นที่กายภาพ (physical space)

(2) การออกแบบภายใน (interior design) และ

(3) เฟอร์นิเจอร์และสิ่งอำนวยความสะดวก (furniture and other facilities) รวมทั้งกิจกรรมและรูปแบบพฤติกรรมของผู้ใช้ (activities and behavioral patterns)

ทั้งนี้ ความท้าทายคือการนำผู้ใช้ไปสู่ประสบการณ์ใหม่ สู่การค้นพบที่ไม่คาดฝัน สู่แรงบันดาลใจใหม่ ตัวอย่างของห้องสมุดประชาชนเดนมาร์กที่มีการทดลองปรับปรุงเปลี่ยนแปลงแล้ว 3 แห่ง ได้แก่

Hjørring Central Library

ซึ่งมีแถบสีแดงเป็นเส้นนำทางผู้ใช้บริการไปพบกับภูมิสถาปัตย์และพื้นที่ในห้องสมุด จากห้องสมุดบรรจุหนังสือแบบดั้งเดิมที่มีชั้นสูงพร้อมกับเก้าอี้นวมยาว ผ่านไปยังห้องอ่านหนังสือใน Royal Library ห้องปฏิบัติการเทคโนโลยีสารสนเทศ ห้องเล่นสำหรับเด็ก การฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการสำหรับกิจกรรมแสดงออก และอื่นๆ อีกมากมาย

The Rentermestervej Library

ห้องสมุดสีทอง ทางภาคตะวันออกเฉียงเหนือของเมืองโคเปนฮาเกน ที่ซึ่งป้ายบนพื้นและผนังในพื้นที่ต่างๆ ถูกผสานด้วยหลักการออกแบบที่แตกต่างกันอย่างชัดเจน ทั้งในด้านสี แสง รูปแบบเฟอร์นิเจอร์ บรรยากาศ และกิจกรรม องค์ประกอบด้านการออกแบบเหล่านี้ส่งเสริมความหลากหลายของสิ่งที่นำเสนอและสิ่งที่เป็นไปได้ภายในห้องสมุด

Ørestad Library

ในเมืองโคเปนฮาเกน ซึ่งเป็นอาคารใหม่ล่าสุดที่สร้างบนพื้นที่เปล่าในย่านนั้นเพื่อการเผยแพร่ข้อมูลผ่านระบบดิจิทัล ผู้ใช้บริการจะได้ชมคลิปภาพยนตร์ ได้ฟังการบรรยายและได้ดูภาพที่นำเสนอในสื่อของห้องสมุดนี้ ทุกชั้นมีการติดตั้งจออินเทอร์แอคทีฟที่แสดงเนื้อหาของชั้นนั้น ทุกพื้นที่มีไอแพดให้คำแนะนำสำหรับการค้นคว้าเพิ่มเติมในหัวข้อที่ผู้ใช้สนใจ หลักการออกแบบของที่นี่เชื่อมโยงกับปรัชญาที่ว่ากิจกรรมทั้งหมดในห้องสมุดควรจะถูกสะท้อนและนำเสนอบนเว็บ

นอกจากนี้ แนวโน้มของห้องสมุดในแถบยุโรปตอนเหนือยังมีมุมมองต่อห้องสมุดในฐานะที่เป็นพื้นที่ที่สร้างความเปลี่ยนแปลงในเชิงบวกต่อสังคม นักการเมืองหรือผู้กำหนดนโยบายไม่ได้คิดว่าห้องสมุดเป็นเพียงเครื่องมือสำหรับนำเสนอสารสนเทศหรือสิ่งอำนวยความสะดวกด้านการเรียนรู้แก่พลเมือง แต่มองไปไกลถึงขั้นว่า ห้องสมุดจะต้องเป็นกลไกสำคัญที่จะผลักดันเมืองไปสู่การสร้างสิ่งแวดล้อมที่ดี เป็นเมืองที่มีความยั่งยืน และเป็นมิตรต่อมวลมนุษย์ นี่อาจจะเรียกได้ว่าเป็นพื้นที่ลักษณะที่ 5 (The Fifth Space) ของห้องสมุดประชาชน

มีห้องสมุดประชาชนของเดนมาร์กหลายแห่งที่ได้มีบทบาทต่อการพัฒนาเมือง ดังเช่นตัวอย่างของห้องสมุด 3 แห่ง คือ

Helsingr Library

ก่อตั้งขึ้นในเขตเมืองอุตสาหกรรมที่มีจำนวนประชากรเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว ชาวเมืองเล็งเห็นว่าพวกเขาขาดแคลนพื้นที่สาธารณะเพื่อความงอกงามของชีวิต จึงริเริ่มปรับปรุงพื้นที่ของอู่จอดเรือให้กลายเป็นอุทยานทางวัฒนธรรมและห้องสมุด

The Rentermestervej Library

ซึ่งดัดแปลงลานจอดรถที่ใหญ่โตให้เป็นมีเดียเฮ้าส์และพื้นที่สร้างแรงบันดาลใจให้กับชาวเมือง มีพื้นที่สำหรับเล่นกีฬา สนามเด็กเล่น และการจัดกิจกรรมทางวัฒนธรรม

Herning library

เกิดจากการปรับปรุงซูเปอร์มาร์เก็ตที่ปิดกิจการแล้วให้กลายเป็นห้องสมุดที่มีชีวิตชีวา และใกล้ชิดกับวิถีชีวิตของชาวเมือง เนื่องจากตั้งอยู่บนเส้นทางสัญจรผ่านไปยังสถานีรถไฟฟ้าและแหล่งจับจ่ายใช้สอยในชีวิตประจำวัน

เยนส์ ธอร์ฮาวเกอ กล่าวว่า **โครงการโมเดลแห่งเดนมาร์ก** และ **แบบจำลองจัตวกาศ** ไม่ใช่เป็นคู่มือสำเร็จรูปเพื่อให้ห้องสมุดในบริบทสังคมอื่นปฏิบัติตาม หากแต่เป็นเสมือนตัวอย่างที่ให้แรงบันดาลใจ อันที่จริงแล้วธรรมชาติของห้องสมุดประชาชนแบบใหม่ควรจะหยั่งรากในชุมชนท้องถิ่นและมีการร่วมสร้างและเชื่อมโยงกับแรงผลักดันอื่นในชุมชนท้องถิ่น รวมทั้งมีพลวัตในการตอบสนองต่อความต้องการใหม่ของชุมชนที่รับบริการ

หากอยากเปลี่ยนแปลงห้องสมุดจากการเน้นคลังหนังสือและข้อมูล ไปสู่องค์กรที่มีผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง ผู้ที่ทำงานจะต้องเรียนรู้เองด้วยการลงมือปฏิบัติ ทุกคนจะต้องเตรียมพร้อมสำหรับการเดินทางที่ยาวไกล โดยการกำหนดวิสัยทัศน์ใหม่ มีการแลกเปลี่ยนกันระหว่างเจ้าหน้าที่ทั้งหมด ทุ่มเทศักยภาพใหม่ในการปฏิบัติงาน รวมทั้งต้องหมั่นตรวจสอบผลจากการทดลองทำ อุปสรรคที่รออยู่ข้างหน้าก็คือ ทุกภาคส่วนขององค์กรอาจไม่ได้พร้อมที่จะเปลี่ยนแปลง โดยเฉพาะอย่างยิ่งทัศนคติด้านลบของบุคลากรที่เติบโตมาพร้อมกับโครงสร้างแบบเก่า ดังนั้นอาจจะต้องค่อยๆ เปลี่ยนแปลงองค์กรไปพร้อมกับกระบวนทัศน์ใหม่ และบางครั้งอาจเปิดรับการมีส่วนร่วมจากชุมชนหรืออาสาสมัครที่มีวิสัยทัศน์ไปในทิศทางเดียวกัน

ภาพจาก

http://www.dezeen.com/2012/09/25/the-library-by-cobe-and-transform/
http://www.rosanbosch.com/en/project/hj%C3%B8rring-central-library
http://www.schulzspeyer.com/projects/projects/denmark/copenhagen/orestaden
http://modelprogrammer.kulturstyrelsen.dk/en/cases-for-inspiration/aktuelle-cases-til-inspiration/case-oerestad-library-copenhagen/#.Vax9mfntmLM
http://kollision.dk/en/oerestad_library
http://modelprogrammer.kulturstyrelsen.dk/en/design-challenges/bibliotekets-funktioner/the-librarys-interplay-with-the-urban-space/#.Va3RYPntmLM
http://missdesignsays.tumblr.com/post/92820373947/library-rentemestervej-copenhagen-architecture-cobe-tran
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/0e/SHL_-_Black_Diamond.jpg
http://img.xcitefun.net/users/2011/08/260606,xcitefun-royal-library-17.jpg
http://www.bestdesignbooks.eu/wp-content/uploads/2013/05/THE-BLACK-DIAMOND-library-DENMARK.jpg
http://www.lovethesepics.com/wp-content/uploads/2013/02/The-Black-Diamond-The-Royal-Library-Denmark-Det-Kongelige-Bibliotek.jpg
http://www.prachachat.net/gallery/fullimages/2016/08
http://www.allposters.com/-sp/Black-Diamond-Library-Copenhagen-Denmark-Scandinavia-Posters_i2666285_.htm
https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/7b/8c/bb/7b8cbb88d4c1cf18b1c598d69b3ca135.jpg
https://i.ytimg.com/vi/9ZgojsBak_0/maxresdefault.jpg
http://www.librarybuildings.info/sites/default/les/royal-library-reading-area.jpg

โฉมหน้าใหม่ห้องสมุด เมื่อโลกมุ่งสู่ยุคดิจิทัล

อะไรคือสิ่งที่หายไปจากห้องสมุดทั้ง 4 ภาพนี้ ?

ราวศตวรรษที่ 20 ซึ่งเป็นยุคทองของห้องสมุดอเมริกัน บริษัท *สนิ้ด* (Snead Bookshelf Company) ได้พัฒนาระบบจัดการชั้นหนังสือขนาดใหญ่ ทุกวันนี้ผลงานดังกล่าวยังสามารถพบเห็นได้ในห้องสมุดมีชื่อเสียงหลายแห่ง เช่นที่ฮาร์วาร์ด โคลัมเบีย วาติกัน และไบรอันพาร์คในเมืองนิวยอร์ก นอกเหนือจากการจัดระบบมัดหนังสือเก่าๆ จำนวนมหาศาล สนิ้ดยังมีบริการขนย้ายหนังสือออกจากห้องสมุดก่อนที่ชั้นหนังสือจะพังลงมา แล้วนำไปจัดเก็บยังสถานที่ที่มีโครงสร้างแข็งแรงพอ

ไม่นานมานี้ห้องสมุดสาธารณะนิวยอร์กพยายามจะย้ายชั้นหนังสือออกจากห้องสมุดสาขาหลัก โดยเหลือหนังสือให้บริการในพื้นที่เพียงเล็กน้อย และถ่ายเทหนังสือหมวดการวิจัยออกไปไว้ที่นิวเจอร์ซีย์ ทั้งนี้เพื่อให้เป็นไปตามแผนปรับเปลี่ยนห้องสมุดจากสถานที่ที่มุ่งเก็บหนังสือเป็นหลัก เปิดกว้างไปสู่พื้นที่ที่มุ่งเน้นการให้บริการเป็นหลัก อย่างไรก็ตามการกำจัดชั้นหนังสือซึ่งเป็นเสมือนหัวใจของ **โถงกุหลาบ** (Rose Reading Room) ถูกวิจารณ์จากวิศวกรว่า "เป็นเหมือนการเลื่อยขาโต๊ะดินเนอร์ในขณะที่อาหารกำลังเสิร์ฟ" เสียงคัดค้านจากเหล่านักปราชญ์และกลุ่มผู้มีแนวคิดอนุรักษ์นิยม ทำให้การบูรณะห้องสมุดสาธารณะนิวยอร์กต้องหยุดชะงัก มีการทบทวนแผนการปรับปรุงห้องสมุดอีกครั้ง โดยเสนอให้ยังคงเก็บรักษาหนังสือไว้ในพื้นที่ให้บริการ

เสาแห่งอารยธรรม ของห้องสมุดประชาชนนิวยอร์ก, 1907

การตัดสินใจครั้งนี้เป็นเพียงก้าวย่างหนึ่งท่ามกลางวิกฤตอัตลักษณ์ของห้องสมุดในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ในยุคของ*สนี้ด*ห้องสมุดที่ไม่มีหนังสือเป็นเรื่องซึ่งอยู่นอกเหนือจินตนาการ แต่มันกลับเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นแล้วในปัจจุบัน ห้องสมุดก็ไม่ต่างจากสถาบันอันทรงเกียรติอื่นๆ ทั้งสำนักพิมพ์ นิตยสาร และมหาวิทยาลัย ที่ล้วนกำลังยืนอยู่ริมโตรกผาในยามรุ่งอรุณของยุคดิจิทัล ห้องสมุดจะทำหน้าที่อะไร หากไม่ใช่เก็บรักษาและให้บริการยืมคืนหนังสือ? เมื่อส่วนที่เป็นหัวใจถูกเชือดเฉือนออกไป ห้องสมุดจะอยู่รอดต่อไปได้อย่างไร?

ไม่กี่ปีที่ผ่านมา นโยบายรัดเข็มขัดเริ่มส่งผลกระทบด้านลบต่อห้องสมุดสาธารณะ ปี 2012 งบประมาณสำหรับห้องสมุดลดลงถึง 40% ต่อเนื่องเป็นปีที่สาม ในปี 2009 สภาท้องถิ่นลงมติให้ปิดห้องสมุดฟิลาเดลเฟีย ซึ่งเป็นหนึ่งในห้องสมุดระบบคาร์เนกีของรัฐเพนซิลเวเนีย ส่วนฝั่งสหราชอาณาจักรก็ไม่ยิ่งหย่อนกว่ากัน ในปี 2012 ห้องสมุดสาธารณะกว่า 200 แห่งจำเป็นต้องปิดตัวลง

นี่ไม่ใช่ยุคถดถอยครั้งแรกของห้องสมุด ครั้งหนึ่งอาณาจักรโรมันได้สร้างห้องสมุดกระจายทั่วตั้งแต่สเปนไปจนถึงตะวันออกไกล แต่เมื่อเข้าสู่ต้นยุคกลางก็ถูกต่อต้านและทำลาย ดังที่หนังสือ **ห้องสมุด: ประวัติศาสตร์ที่ไม่เงียบงัน** ของแมทธิว *แบทเทิลส์* (Matthew Battles) เรียกหายนะนี้ว่า **biblioclasms**

หากกล่าวถึงความตกต่ำของห้องสมุด คนโดยทั่วไปคงจะนึกถึงเหตุการณ์เพลิงไหม้ห้องสมุดอเล็กซานเดรีย ซึ่งคาดว่าเก็บรักษาจารึกชุดยิ่งใหญ่ที่สุดเท่าที่เคยมีมาของยุคเฮเลนนิก ทำให้เรื่องราวจำนวนมากสูญหายไปจากหน้าประวัติศาสตร์ มีข้อสันนิษฐานที่โน้มเอียงว่า ผู้ลอบวางเพลิงน่าจะเป็นคริสเตียนผู้คลั่งศาสนา ซึ่งมองว่าการเผาห้องสมุดเป็นการตอบโต้ผู้บุกรุกนอกรีตชาวอาหรับ อย่างไรก็ตาม ห้องสมุดยุคโบราณหาได้มอดไหม้ไปเพราะน้ำมือของคนบางคนหรือบางกลุ่ม หากแต่เพราะสายลมแห่งประวัติศาสตร์ ซึ่งเกี่ยวพันกับการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการอ่าน ความไม่มีเสถียรภาพทางการเมือง และการไม่เห็นชอบของรัฐบาลท้องถิ่น

ในยุคดิจิทัลห้องสมุดจะหมดความสำคัญหรือไม่? สิ่งแรกๆ ที่น่าจะเกิดขึ้นก็คือ หน้าจอและอุปกรณ์การสื่อสารจะเบียดขับหนังสือจนหมดไป แต่ในอีกด้านหนึ่งอุปกรณ์เล็กๆ ที่มาพร้อมกับการสืบค้นทางอินเทอร์เน็ต จะช่วยให้คนสามารถเข้าถึงความรู้ที่กว้างขวางและหลากหลายไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าห้องสมุดอเล็กซานเดรีย ถ้าการอุบัติของดิจิทัลในปัจจุบันได้นำมาซึ่งแสงสว่างใหม่ๆ ซึ่งยังคงร่องรอยของห้องสมุดอยู่ นี่จะไม่เรียกว่าเป็นการพัฒนาไปอีกขั้นหรอกหรือ?

ภาพการเผาห้องสมุดอเล็กซานเดรียที่จินตนาการขึ้นในศตวรรษที่ 19

จริงอยู่ว่าห้องสมุดนั้นมีมายาวนานตั้งแต่สมัยอเล็กซานเดรีย แต่เมื่อย้อนมองไปไม่กี่ร้อยปีที่ผ่านมา ก็มีอีกหลายเหตุการณ์สำคัญ ที่ได้ช่วยวางรากฐานของห้องสมุดให้มั่นคงมาจนถึงปัจจุบัน

ปี 1888 นักอุตสาหกรรมชาวอเมริกัน-สก็อตทิช นามว่า *แอนดรูว์ คาร์เนกี* (Andrew Carnegie) ได้อุปถัมภ์ห้องสมุดในเบรดด็อค เพนซิลเวเนีย ซึ่งมีอุโมงค์ใต้ดินเชื่อมต่อกับโรงงานเหล็กของเขา เมื่อครั้งที่คาร์เนกียังเป็นแรงงานอพยพ เขาได้รับประโยชน์มหาศาลจากห้องสมุดที่พิทส์เบิร์ก หนึ่งทศวรรษถัดมาเมื่อเขากลายเป็นผู้ร่ำรวยที่สุดคนหนึ่งของโลก คาร์เนกีจึงอุทิศทรัพย์สมบัติมากมายเพื่อก่อสร้างห้องสมุด ซึ่งต่อมาเป็นเสมือนกระดูกสันหลังของระบบห้องสมุดสาธารณะในอเมริกา กล่าวคือ มีห้องสมุดคาร์เนกีประมาณ 2,500 แห่ง กระจายจากรัฐเมนไปจนถึงรัฐแคลิฟอร์เนีย

แม้ว่ารสนิยมและแนวทางการออกแบบจะเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา แต่แนวคิดบางอย่างของห้องสมุดคาร์เนกีก็ยังคงอยู่

(ซ้าย) ห้องสมุดคาร์เนกีแห่งแรก ที่เบรดด็อค เพนซิลเวเนีย ซึ่งปิดตัวลงเมื่อไม่นานมานี้
(ขวา) ห้องสมุดในวอลมาร์ท ที่แม็คอัลเลน รัฐเท็กซัส

ในหัวใจของผู้คนในปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็นการออกแบบบันไดที่พาผู้อ่านโบยบินขึ้นไปยังโถงอาคารอันงดงามราวกับอยู่ในวิหารแห่งการเรียนรู้ การจัดเรียงชั้นหนังสือที่เอื้อต่อการสุ่มหาหนังสือ และสิ่งที่สำคัญที่สุดก็คือ การยึดหลักให้ห้องสมุดเป็นพื้นที่แห่งความเสมอภาคของมนุษย์และเปิดกว้างสำหรับทุกคน ห้องสมุดคาร์เนกีเป็นตัวอย่างที่นักสังคมวิทยาเรียกว่า **พื้นที่ที่สาม** (Third Place) ที่ซึ่งไม่ใช่ที่ทำงาน บ้าน หรือมหาวิทยาลัย ที่ซึ่งพลเมืองสามารถเข้าถึงเพื่อรวมตัวกันเสวนาอย่างเสรี อุดมคตินี้ยังคงพบเห็นได้ในการออกแบบของห้องสมุดในปัจจุบัน แม้ว่าจะถูกสร้างอยู่ในย่านการค้าหรือวอลมาร์ทก็ตาม

แน่นอนว่า เป้าหมายพื้นฐานของการออกแบบห้องสมุดคาร์เนกีคือการเข้าถึงขุมทรัพย์ความรู้ที่มีค่าและจินตนาการ แต่หากว่า

เมคเกอร์สเปซหรือเรียกอีกชื่อว่าแฟ็บแล็บ (Fab Lab) ที่ห้องสมุดสาธารณะในเมืองฟาแยตต์วิลล์

ไอเดียบ็อกซ์ ที่ห้องสมุดประชาชนโอ๊คพาร์ค รัฐอิลลินอยส์ พื้นที่สำหรับจัดนิทรรศการแบบมีปฏิสัมพันธ์หมุนเวียนและที่พักอาศัยของศิลปิน

คาร์เนกียังคงมีชีวิตอยู่จนทุกวันนี้ การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตและโปรแกรมการให้บริการอีบุ๊คดีๆ อาจจะเพียงพอสำหรับความฝันที่กว้างไกลของเขาก็เป็นได้

ท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี ห้องสมุดพยายามสร้างพันธกิจใหม่โดยการสนับสนุนให้ผู้ใช้บริการสามารถเข้าถึงเทคโนโลยี ดังเช่นการติดตั้งเครื่องคอมพิวเตอร์ให้กระจายอย่างกว้างขวางในช่วง 2 ทศวรรษที่ผ่านมา แต่อาจดูเหมือนว่ามันจะมากจนเกินไป ปัจจุบันชาวอเมริกันสามในสี่สามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ที่บ้านทั้งจากบรอดแบนด์และเครือข่ายโทรศัพท์ ซึ่งมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว ดังนั้น การให้บริการออนไลน์สาธารณะในพื้นที่ห้องสมุด ก็อาจยังไม่ใช่แนวทางที่เหมาะกับทศวรรษนับแต่นี้ต่อไป

ห้องสมุดต้องเริ่มหาตัวตนที่สมเหตุสมผลเพื่อความอยู่รอดขององค์กร โดยการเป็นหน่วยย่อยที่ช่วยสร้างประโยชน์สาธารณะ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเป็น **พื้นที่ที่สาม** ที่เน้นเรื่องการเรียนรู้ ทั่วสหรัฐอเมริกา บรรณารักษ์ได้ทดลองหนทางขยายภารกิจห้องสมุดออกไป เช่นการเปิด **เมกเกอร์สเปซ** (maker space) ซึ่งอาจปราศจากชั้นหนังสือ แต่ได้รวมเอาเทคโนโลยีทั้งเก่าและใหม่ ตั้งแต่จักรเย็บผ้าไปจนถึงเครื่องพิมพ์สามมิติ และสนับสนุนให้ผู้ใช้บริการพัฒนาและแบ่งปันทักษะซึ่งไม่สามารถฝึกฝนผ่านทางอินเทอร์เน็ต

บรรณารักษ์รุ่นใหม่ที่สนใจด้านศิลปะได้รวมตัวกันก่อตั้งห้องสมุดในฐานะโครงการบ่มเพาะ เพื่อที่จะนำเสนอสิ่งที่ต่างออกไป แม้ว่าจะไม่เกี่ยวข้องกับแนวคิดพื้นที่ที่สามก็ตาม มีการรวบรวมโครงการที่เกี่ยวเนื่องกับงานศิลปะจากห้องสมุดจากทั่วประเทศ เช่น โครงการดนตรีท้องถิ่น ของห้องสมุดสาธารณะไอโอวา ซึ่งบรรณารักษ์ได้บันทึกบทเพลงของศิลปินท้องถิ่นและให้บริการออนไลน์ฟรีแก่สมาชิก ส่วนห้องสมุดศิลปะ บรูคลินมี **โครงการสเกตช์บุ๊ค** รถหนังสือเคลื่อนที่ซึ่งจัดแสดงผลงานภาพสเกตช์ของศิลปินมืออาชีพ เพื่อให้คนทั่วประเทศได้ชื่นชม นี่จึงไม่ใช่เรื่องยากที่จะจินตนาการถึงห้องสมุดชุมชนในฐานะสถานที่เยียวยาจิตวิญญาณและสวนสนุกแห่งจินตนาการ หลังจากวันที่หนังสือเล่มได้หายไปจากห้องสมุดแล้ว

ทั้งเมกเกอร์สเปซและห้องสมุดในฐานะศูนย์บ่มเพาะได้ทำให้เห็นว่า งานศิลปะสามารถสร้างการมีส่วนร่วมให้ผู้ใช้บริการสร้างเนื้อหาได้ด้วยตนเอง ห้องสมุดที่มีงบประมาณเริ่มเป็นแม่ข่ายเทคโนยีด้านการตีพิมพ์หนังสือเอง (self-publishing) และการตีพิมพ์ตามคำสั่งซื้อ (print-on-demand) เช่น Espresso Book Machine นี่ก็อาจเรียกได้ว่าเป็นยุคเปลี่ยนผ่านเทคโนโลยี ซึ่งพื้นที่ห้องสมุดสามารถให้บริการเพื่อการสร้างสรรค์มากขึ้น และเฉื่อยชาน้อยกว่าห้องสมุดแบบเดิมที่มีเพียงกิจกรรมอ่านและดูเท่านั้น

ในระดับที่กว้างขึ้น ห้องสมุดสาธารณะบอสตันได้จัดทำ **ห้องสมุดดิจิทัลสาธารณะแห่งอเมริกา** โดยรวบรวมทรัพยากรดิจิทัลด้านประวัติศาสตร์ทั่วประเทศ ทั้งจากห้องสมุดและคอลเลกชั่นส่วนตัว จำพวกภาพถ่ายครอบครัว หรือกล่องเก็บจดหมายเก่าๆ ผู้ก่อตั้งคือ*แดน โคเฮน* (Dan Cohen) มีความมุ่งหมายที่จะทำงานร่วมกับห้องสมุดท้องถิ่นเพื่อจัดเก็บทรัพยากร และนำเสนอด้วยเทคโนโลยีผ่านทางหน้าจอแบบสัมผัส ซึ่งออกแบบให้ผู้ใช้บริการสามารถค้นคว้าประวัติศาสตร์ที่เฉพาะเจาะจงของชุมชน “เราหลงรักแนวคิดที่จะสร้างความเชื่อมโยงระหว่างอาณาจักรของดิจิทัลและโลกกายภาพ” เขากล่าว

การให้ความสำคัญกับเนื้อหาที่ผู้ใช้บริการได้สร้างขึ้น ตรงกับอุดมคติบางด้านของห้องสมุดอเล็กซานเดรีย ซึ่งได้รวบรวมความรู้ จินตนาการ ภูมิปัญญา และประสบการณ์ของมนุษย์ ห้องสมุดท้องถิ่นเป็นจุดเชื่อมต่อชุมชนให้ได้สัมผัสกับเรื่องราวไกลโพ้น เป็นสถานที่ซึ่งผู้คนสามารถเรียนรู้วัฒนธรรมอื่นไปพร้อมกับแผ่กระจายวัฒนธรรมของตน

ในขณะที่ห้องสมุดสาธารณะต้องการปรับตัวไปสู่ยุคดิจิทัลด้วยการให้บริการเทคโนโลยีและพื้นที่ที่สามแต่กลับต้องอยู่ภายใต้นโยบายรัดเข็มขัด ห้องสมุดมหาวิทยาลัยซึ่งมีอุดมคติเดียวกันแต่มีเงินทุนมากกว่า ได้นำหน้าไปอย่างรวดเร็วและมีสิ่งก่อสร้างที่โดดเด่น เช่น ห้องสมุดเจมส์ บี ฮันท์ และห้องสมุดเจอาร์ ที่มหาวิทยาลัยแห่งรัฐนอร์ธแคโรไลนา ซึ่งสะท้อนให้

บริเวณด้านหน้าห้องสมุดฮันท์ ซึ่งจัดการห้องสมุดด้วยระบบหุ่นยนต์

นักศึกษาเรียนรู้สถานการณ์จำลองด้านการจราจร ในห้อง Visualization Lab

เห็นถึงความมั่นใจว่า ห้องสมุดมหาวิทยาลัยจะเป็นสถานที่ที่เหมาะสำหรับการทำงานแบบร่วมมือและเป็นจุดเข้าถึงเทคโนโลยี

ห้องสมุดฮันท์ สร้างเสร็จเมื่อปีต้นปี 2013 จัดเก็บหนังสือหลากหลายสาขาโดยใช้หุ่นยนต์คล้ายกับระบบของศูนย์กระจายสินค้าดังเช่นวอลมาร์ท หุ่นยนต์ทำงาน 24 ชั่วโมงต่อวัน สามารถลำเลียงหนังสือตามคำสั่งคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์โมบายภายใน 2-5 นาที ห้องสมุดตั้งหุ่นยนต์ไว้ด้านหน้าทางเข้าตึก มันกลายเป็นวัตถุจัดแสดงที่กระตุ้นความอยากรู้อยากเห็นของนักศึกษาวิศวกรรมศาสตร์และเด็กๆ

ห้องสมุดได้ทดลองพัฒนาพื้นที่ให้อุดมไปด้วยเทคโนโลยีที่สนับสนุนการทำงานแบบร่วมมือ ผู้ใช้บริการสามารถขีดเขียนกำแพงและเฟอร์นิเจอร์ มีห้องเงียบและห้องที่สามารถใช้เสียงได้ ภาพลักษณ์ของห้องสมุดไม่ได้น่าเกรงขามเช่นเดิม ห้องสมุดฮันท์พยายามสร้างรูปแบบการใช้งานพื้นที่ที่หลากหลายพร้อมทั้งเทคโนโลยีเฉพาะด้านให้เพียงพอต่อการรองรับหลักสูตรการศึกษาของมหาวิทยาลัย “เราพบว่านักศึกษาแต่ละสาขาวิชามีพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีที่ไม่เหมือนกัน” *ซูซาน นัทเทอร์* (Susan Nutter) บรรณารักษ์ของมหาวิทยาลัยกล่าว

ตัวอย่างเช่น การสร้างห้อง Visualization Lab จำนวน 4 ห้อง ซึ่งนักศึกษาและผู้เชี่ยวชาญสามารถใช้หน้าจอ Micro tiles เพื่อทำโครงงานร่วมกัน เทคโนโลยีนี้ช่วยให้เห็นภาพเอกสาร วิดีโอ และเว็บไซต์ จำนวนมาก เป็นที่สนใจของหน่วยงานซึ่งจัดฝึกอบรมนักศึกษาวิชาทหารโดยการจำลอง

ห้องสมุดอนุสรณ์กรัมชี่ ตั้งอยู่ที่เขตบรองซ์ มหานครนิวยอร์ก

สถานการณ์การรบแบบเสมือนจริง นอกจากนี้ อุตสาหกรรมเกมในท้องถิ่น ยังขอใช้ห้องแล็บเพื่อการศึกษาวิจัยร่วมกับผู้เชี่ยวชาญของมหาวิทยาลัย

ห้องสมุดสุดไฮเทคสำหรับอนาคตอาจเป็นเช่นห้องสมุดฮันท์ แต่หากตอนนี้เราเดินเข้าไปที่ห้องสมุดสาธารณะของอเมริกา เราจะพบกับการให้บริการหลักๆ ของห้องสมุด 3 ด้าน คือ เก็บทรัพยากรหนังสือกระดาษที่ถูกใช้งานน้อยเต็มที สนับสนุนผู้ใช้บริการให้ใช้เฟซบุ๊คด้วยคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ และเป็นที่พักพิงของคนไร้บ้าน

ที่ห้องสมุดสาธารณะนิวยอร์ก กระแสเทคโนโลยีได้ผลักชั้นหนังสือออกไปตั้งอยู่ในมุมที่ไม่มีใครสนใจ แทบดูไม่ออกเลยว่าครั้งหนึ่งมันเคยยึดกุมพื้นที่นี้มายาวนาน คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะยังคงมีความสำคัญและจำเป็นสำหรับคนจนหรือผู้สูงอายุ ซึ่งไม่สามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้จากที่บ้านหรืออุปกรณ์เคลื่อนที่ แต่ขณะนี้กราฟจำนวนผู้ที่ไม่มีสมาร์ทโฟนใช้กับจำนวนคนไร้บ้านในอเมริกาแทบจะใกล้เคียงกัน

การอุดช่องว่างทางสังคมโดยการให้แหล่งพักพิง ห้องอาบน้ำและบริการพื้นฐานสำหรับคนตกยากไม่ใช่ส่วนหนึ่งของพันธกิจห้องสมุด และอาจลดทอนเป้าหมายที่แท้จริงซึ่งควรจะเกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชน บางทีนี่อาจจะเป็นเหตุผลให้ห้องสมุดในออร์เรนจ์เคาน์ตี้ รัฐแคลิฟอร์เนีย ออกข้อห้ามไม่ให้นอนในห้องสมุดและไม่ให้ผู้มีกลิ่นตัวเข้ามาใช้บริการ อย่างไรก็ตาม ในระยะยาวห้องสมุดมีวาระสำคัญที่จะนำ

ความรู้ไปให้ถึงมือคนจน ผู้อพยพ และผู้ที่หลุดออกจากระบบการศึกษา ถ้าไม่มีทรัพยากรที่ดีพอความเหลื่อมล้ำทางสังคมก็ไม่อาจหมดไป

แน่นอนว่า การปรับปรุงห้องสมุดสาธารณะนิวยอร์กสาขาหลักยังคงดำเนินต่อไป คาดกันว่าแนวทางที่จะออกมาก็คือการอนุรักษ์ชั้นหนังสือแบบสนิ้ดไว้ให้เป็นส่วนหนึ่งของห้องสมุด แม้ว่ามันจะมีข้อจำกัดในการใช้งานในปัจจุบัน บางทีห้องสมุดสาธารณะนิวยอร์กอาจมีโมเดลเดียวกับพิพิธภัณฑ์ซึ่งแนวคิดแบบโหยหาอดีตและอนาคตนิยมมาบรรจบกันคล้ายกับที่ห้องสมุดในนอร์ธแคโรไลนา ครอบครัวพากันมาดูหุ่นยนต์ที่น่าตื่นตาตื่นใจ ดังนั้นแล้วนักท่องเที่ยวในศตวรรษหน้าก็อาจมาที่นี่เพื่อชื่นชมชั้นหนังสือ ที่ครั้งหนึ่งเคยเป็นสิ่งโอบอุ้มความรุ่งเรืองทางปัญญาของเมืองนี้

ตั้งแต่สมัยอเล็กซานเดรีย เราไปห้องสมุดเพื่อมองย้อนกลับไปยังภูมิปัญญาและจินตนาการในอดีต สิ่งเหล่านี้ถูกผูกติดกับสัญญะของหนังสือมานับศตวรรษ แต่มันก็สามารถแปรเปลี่ยน

Bibliotheca Alexandrina ห้องสมุดอเล็กซานเดรียที่เพิ่งสร้างขึ้นใหม่

Book Mountain ประเทศเนเธอร์แลนด์

ไปได้ในยุคปัจจุบัน ห้องสมุดในอนาคตควรเป็นสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ ที่เราทุ่มเทเวลาเพื่อมองหาสิ่งใดสิ่งหนึ่ง จนลืมนึกถึงโทรศัพท์ที่อยู่ในกระเป๋าหรือภาระนับร้อยพันที่รออยู่

ท่ามกลางการท้าทายของยุคดิจิทัล หากยังคงมีห้องสมุดที่เน้นหนังสือเหลือรอดอยู่บ้าง ที่แห่งนั้นก็ควรได้รับการยกย่องให้เป็นอาศรมสำหรับการเรียนรู้เรื่องราวยุคโบราณ ตัวอย่างเช่น ห้องสมุด **Book Mountain** ของเนเธอร์แลนด์ที่เพิ่งสร้างไม่นานมานี้ ซึ่งภาคภูมิใจกับการมีหนังสือกระดาษ ห้องสมุดตั้งอยู่ติดกับย่านที่พักอาศัยที่เรียกว่า **Library Quarter** ซึ่งเป็นหนึ่งในภารกิจของ **วิหารแห่งปัญญา**

การรักษาห้องสมุดให้ยังคงเป็นสถาบันที่อยู่คู่กับชุมชน จำเป็นต้องได้รับการสนับสนุนทั้งด้านการเงินและสำนึกการมีส่วนร่วมของพลเมือง ถ้าวันหนึ่งข้างหน้าคนต้องการเทคโนโลยีมากกว่าหนังสือกระดาษ ห้องสมุดก็จำเป็นต้องตอบสนองตาม แม้ว่ามันจะทำให้ความหมายของห้องสมุดเปลี่ยนไป

แมทธิว แบทเทิลส์ ผู้ตีพิมพ์หนังสือว่าด้วยประวัติศาสตร์ห้องสมุดเชื่อว่าอนาคตของห้องสมุดจะต้องไม่ถูกกำหนดโดยปราชญ์ผู้โหยหาอดีตหรือบรรณารักษ์ที่หวังแต่จะรักษาการงานของตัวเอง แต่จำเป็นจะต้องมีการสื่อสารทำความเข้าใจร่วมกับชุมชน “บรรณารักษ์ นักปราชญ์ และผู้กำหนดนโยบายต้องเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของวงสนทนา แต่จะต้องคำนึงถึงบริบทของชุมชนเป็นสำคัญ” เขากล่าว

“ถ้าคุณไม่ทำเช่นนี้ จะเสียเวลาไปกับการประชุมร่วมกับผู้บริหารห้องสมุด สุดท้ายแล้วก็จะวกกลับไปหาวิธีการที่จะรักษาห้องสมุดเอาไว้ ใครๆ ก็จะพูดว่า ‘เรารู้ว่าเราต้องเปลี่ยน แต่เราไม่รู้จะเริ่มต้นอย่างไร’ แล้วบทสนทนาก็จะวนในอ่างอยู่อย่างนั้น”

ในปี 1990 รัฐบาลอียิปต์ภายใต้การปกครองของฮอสนี มูบารัค ตัดสินใจที่จะสร้างห้องสมุดอเล็กซานเดรียขึ้นมาใหม่ ออกแบบโดยบริษัทจากนอร์เวย์ สร้างเสร็จเมื่อปี 2002 ด้วยมูลค่าประมาณ 220 ล้านเหรียญสหรัฐ แม้ว่าห้องสมุดแห่งใหม่จะถูกคาดหวังให้เป็นภาพสะท้อนของอดีต แต่ก็มีแนวทางหลายอย่างที่ทันสมัย ห้องสมุดร่วมมือกับหน่วยจัดเก็บข้อมูลอินเทอร์เน็ต เพื่อสำเนาเนื้อหาเว็บไซต์ที่จัดทำตั้งแต่ปี 1996 เก็บเป็นไฟล์ออนไลน์ ที่นี่ยังเป็นศูนย์กลางของโครงการดิจิไทซ์จดหมายเหตุอียิปต์และอาหรับโบราณอีกด้วย

แต่ใช่ว่าทุกอย่างจะราบรื่น ในช่วงเริ่มต้นห้องสมุดประสบกับปัญหางบประมาณ ทรัพยากรหนังสือยังด้อยกว่าห้องสมุดแห่งชาติ บางครั้งก็จัดเก็บข้อมูลเป็นภาษาละติน ในขณะเดียวกันได้เกิดความไม่สงบทางการเมือง กลุ่มผู้ประท้วงรัฐบาลบุกเข้าทำลายห้องสมุดบางส่วน ผู้อำนวยการห้องสมุดถูกสอบสวนเกี่ยวกับการคอร์รัปชั่น เงินบริจาคสูญหายไป และไม่นานมานี้มีการทวีตภาพร้านขายของที่ระลึกของห้องสมุดที่เต็มไปด้วยเศษแก้วแตกกระจายอันเนื่องมาจากกระสุนปืน และมีเจ้าหน้าที่ห้องสมุดได้รับบาดเจ็บจากเหตุการณ์ครั้งนั้นด้วย

ประวัติศาสตร์อาจเกิดขึ้นซ้ำรอย ห้องสมุดจะอยู่รอดได้ถ้าสามารถตอบสนองความต้องการของชุมชน มันคงเป็นโศกนาฏกรรมทางประวัติศาสตร์ หากระบบห้องสมุดสาธารณะซึ่งคาร์เนกีได้ริเริ่มและทุ่มเทต้องพังครืนในทศวรรษที่กำลังจะมาถึง แต่มันก็มีความเป็นไปได้เช่นนั้นจริงๆ ท้ายที่สุดแล้วมันขึ้นอยู่กับเราทุกคน ที่จะยกระดับอนุสรณ์ที่ได้สร้างมาให้ก้าวหน้ายิ่งขึ้นไป

แปลและเรียบเรียงจาก

What Will Become of the Library? How it will evolve as the world goes digital เขียนโดย Michael Agresta, 2014

ภาพจาก

http://www.slate.com/articles/life/design/2014/04/the_future_of_the_library_how_they_ll_evolve_for_the_digital_age.html

การเรียนรู้ สารสนเทศ ห้องสมุด : อนาคตที่เป็นไปได้

ธอมัส เฟรย์ (Thomas Frey) นักอนาคตวิทยา (Futurist) กล่าวไว้ว่าห้องสมุดเป็นองคาพยพที่น่าอัศจรรย์ คล้ายกับสิ่งมีชีวิตที่มีสัญชาตญาณในการอยู่รอด สามารถปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลง จนสามารถดำรงอยู่ข้ามกาลเวลามายาวนานกว่า 4,000 ปี

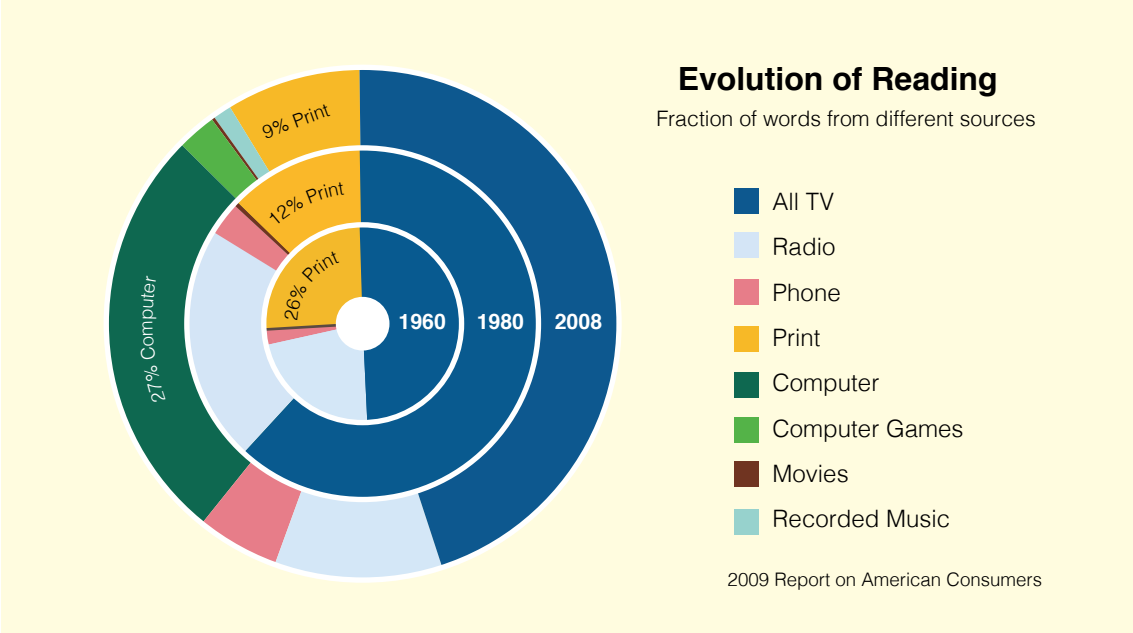
ทุกวันนี้ความหมายและเนื้อหาของการเรียนรู้และสารสนเทศกำลังเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ห้องสมุดจึงกำลังเผชิญกับความท้าทายครั้งใหญ่ แม้ว่าจะมีสัญญาณบ่งบอกถึงความพยายามปรับตัวอย่างชัดเจนเกิดขึ้นทั่วทุกมุมโลก ซึ่งทำให้เขาเชื่อมั่นว่าห้องสมุดจะต้องดำรงอยู่ต่อไปอย่างแน่นอน แต่ห้องสมุดในวันข้างหน้าย่อมไม่เหมือนกับในวันนี้ และพวกเราต่างก็กำลังเป็นส่วนหนึ่งของวิวัฒนาการครั้งสำคัญ จึงไม่มีเหตุผลสมควรที่เราจะยึดมั่นอยู่กับภาพของห้องสมุดที่เคยคุ้นชิน

และนี่คือมุมมองที่มีต่อห้องสมุดในอนาคตของนักอนาคตวิทยาผู้นี้...

นิยามของการอ่านออกเขียนได้

ปัจจุบัน เมื่อคนพูดถึง “การรู้หนังสือ” มักจะมีสมมุติฐานเกี่ยวกับเรื่องความสามารถในการอ่านการเขียนและการสื่อสารยุค 1.0 ที่มีรากฐานอยู่กับน้ำหมึกบนกระดาษ แต่ที่จริงแล้วการสื่อสารกำลังจะวิวัฒน์ไปสู่รูปแบบอื่นๆ อีกนับหมื่นนับพันรูปแบบ หากเราพิจารณาเรื่องการอ่านออกเขียนได้จากปริมาณคำที่หลั่งไหลเข้ามาในสมองของเรา ก็จะพบว่า เราบริโภคคำจากสื่อสิ่งพิมพ์ไม่มากนัก เมื่อเทียบกับคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์ หรือโทรทัศน์

การอ่านออกเขียนได้ของชนรุ่นอนาคตจึงไปไกลกว่านิยามเดิมๆ ที่มีอยู่ในตำรา เราอาจจะทำความเข้าใจมันได้จากบริบทซับซ้อนที่แวดล้อมเราอยู่ การอ่านออกเขียนได้จึงอาจเป็นเรื่องเกี่ยวกับด้านคอมพิวเตอร์ การท่องเว็บ การใช้สมาร์ทโฟน ภาษากาย การจัดการการเงิน การซื้อขายออนไลน์ ความปลอดภัยทางอินเทอร์เน็ต กราฟิก แอนิเมชั่น สื่อโสตทัศน์ เครือข่ายสังคมออนไลน์ โลกเสมือน รวมทั้งด้านวัฒนธรรม



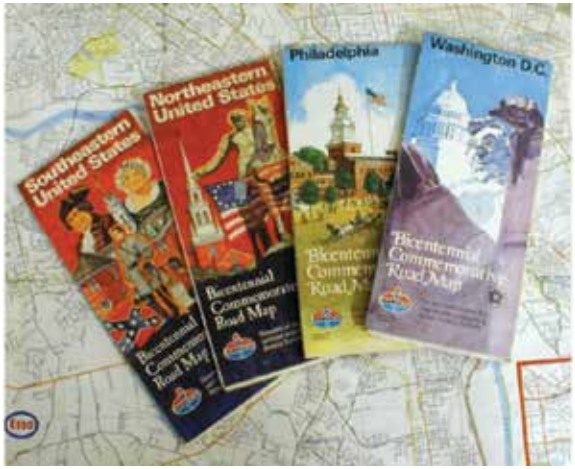
นอกจากนี้ การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์กำลังจะกลายเป็นอีกหนึ่งภาษา ซึ่งเราจะต้องเรียนรู้คำ การสะกดคำ ความหมาย การเขียนประโยค การตีความ เพื่อใช้ในการควบคุมและสร้างสรรค์เทคโนโลยี

สารสนเทศแห่งอนาคต

มีความตื่นตระหนกกันว่าห้องสมุดกำลังจะตาย เพราะหนังสือถูกแทนที่ด้วยสารสนเทศดิจิทัล แต่หากลองไตร่ตรองดูให้ดี ห้องสมุดไม่ได้เป็นเรื่องของหนังสือ และมันก็ไม่เคยเป็นอย่างนั้น

ห้องสมุดมีไว้เพื่อการเข้าถึงสารสนเทศ ในยุคสมัยที่ผ่านมา หนังสืออาจจะเป็นรูปลักษณ์ที่มีประสิทธิภาพที่สุดในการส่งต่อสารสนเทศจากคนหนึ่งไปยังคนอื่นๆ แต่วันนี้สารสนเทศรูปแบบใหม่ๆ เกิดขึ้นมากมายและกำลังจะเข้ามาแทนที่หนังสือ

หลายสิบปีก่อนที่สหรัฐอเมริกา คนที่ต้องเดินทางไกลต้องคอยแวะสถานีบริการน้ำมันทีละเมืองๆ เพื่อหยิบแผนที่ซึ่งตีพิมพ์และวางแจกไว้ฟรี แต่ปัจจุบัน GPS และสมาร์ทโฟนกลายเป็นคู่มือสำเร็จรูปในการเดินทาง แผนที่กระดาษยังหลงเหลืออยู่เพียงเล็กน้อยสำหรับคนที่ปรารถนาจะเก็บรักษาความทรงจำ



ไม่ให้จางหายไปตามยุคสมัย ใช่หรือไม่ว่า อีกไม่นานหนังสือกระดาษก็อาจจะอยู่ในสภาวะเดียวกัน?

เมื่อรูปลักษณ์และระบบการเข้าถึงสารสนเทศเปลี่ยนไป ความสัมพันธ์ระหว่างเรากับสารสนเทศก็เปลี่ยนแปลงไปด้วย การเปลี่ยนผ่านรูปแบบสารสนเทศที่ไม่ใช่กระดาษเกิดขึ้นแล้วมานับทศวรรษ แต่อาจไม่ใช่การเข้ามาแทนที่หนังสือโดยตรง เพียงแต่เป็นทางเลือกสำหรับการสื่อสารที่เพิ่มเข้ามา อาทิ เกม หนังสือดิจิทัล หนังสือเสียง หนังสือพิมพ์ออนไลน์ แมกกาซีนออนไลน์ เพลง ภาพ วิดีโอ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ วิทยุ บล็อก podcast แอพพลิเคชั่น สไลด์ บทเรียนออนไลน์ และเครือข่ายสังคมออนไลน์ แน่นอนว่า สารสนเทศเหล่านี้ก็จะเข้ายึดกุมห้องสมุดในอนาคตด้วย ไม่ว่าหนังสือจะยังคงมีอยู่หรือสาบสูญไปก็ตาม

มกราคม 2011 สตีฟ จ็อบส์ ได้พัฒนาซอฟต์แวร์ iCloud ขึ้นเพื่อรองรับการเข้าถึงสารสนเทศที่หลากหลายได้สะดวกและรวดเร็ว ห้องสมุดในอนาคตแต่ละแห่งจะต้องพัฒนากลยุทธ์ cloud ไม่ช้าก็เร็ว ยกตัวอย่างเช่น ห้องสมุดแห่งหนึ่งอาจจะมี Kindle 50 เครื่อง Nook 50 เครื่อง ซึ่งบรรณารักษ์ประสบปัญหาว่า สำนักพิมพ์เจ้าของอีบุ๊คอนุญาตให้อุปกรณ์เข้าถึงอีบุ๊คและดาวน์โหลดได้เพียง 10 เครื่อง หากว่าห้องสมุดใช้ระบบ cloud การบริหารและจัดการเนื้อหาดิจิทัลก็จะทำได้ง่ายขึ้น

แม้ว่าโลกจะหมุนไปไกลขนาดไหน แต่อีกด้านหนึ่งสารสนเทศที่เกี่ยวกับเรื่องราวความทรงจำในอดีตกลับยิ่งมีความสำคัญมากขึ้น ในเวลานี้หนังสือพิมพ์ สถานีวิทยุ และสถานีโทรทัศน์หลายแห่งอาจค่อยๆ ล้มหายตายจาก สารสนเทศที่สื่อเหล่านั้น

เคยเก็บรักษาก็มีโอกาสสูญหายไปด้วย ห้องสมุดสามารถเข้ามามีบทบาทในการจัดเก็บและให้บริการสารสนเทศจดหมายเหตุชุมชน เพื่อช่วยให้ผู้คนสามารถย้อนรำลึกถึงคุณค่าของท้องถิ่นและเชื่อมโยงตัวตนเข้ากับรากเหง้าในอดีตได้ กระบวนการที่จำเป็นก็คือการเข้าไปแปลงสารสนเทศแบบเดิมให้กลายเป็นดิจิทัล (digitize) เพื่อความสะดวกต่อการเก็บรักษาและเผยแพร่

เว็บไซต์จดหมายเหตุภาพยนตร์และโทรทัศน์ ของ University of California, Los Angeles

ห้องสมุดในฐานะประตูสู่โอกาสทางธุรกิจ

ตั้งแต่อดีตมาจนถึงปัจจุบัน ผู้คนเข้าใช้บริการห้องสมุดด้วยเรื่องของสารสนเทศ ไม่ว่าจะเป็นหนังสือกระดาษหรือจะเปลี่ยนเป็นสารสนเทศดิจิทัล แต่นั่นเพียงพอแล้วหรือไม่สำหรับสังคมในวันข้างหน้า ห้องสมุดชั้นนำย่อมมีวิสัยทัศน์ในการมองความเป็นไปได้กว้างไกลกว่านั้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสร้างบทบาทห้องสมุดให้เป็นเชื้อเพลิงในการขับเคลื่อนความเติบโตทางเศรษฐกิจด้วยการเพิ่มบริการระดับพรีเมี่ยมให้ลูกค้ามีโอกาสเลือกมากขึ้น

ลองจินตนาการดูว่าจะดีแค่ไหนหากห้องสมุดมีบริการการค้นคว้าแบบมืออาชีพ ทั้งสารสนเทศแบบดิจิทัลและไม่ใช่ดิจิทัลด้วยฐานข้อมูลที่หลากหลายและหาไม่ได้ใน Google บริการ*ให้คำปรึกษาอย่างใกล้ชิดในการพัฒนาสื่อสมัยใหม่* เช่น เว็บไซต์ วิดีโอ มี*ชุดเครื่องมือสำหรับก่อตั้งธุรกิจ* เช่นแบบฟอร์มและขั้นตอนในการจดทะเบียนด้านต่างๆ ต่อภาครัฐ *บริการเครื่องพิมพ์ 3 มิติ* เพื่อให้นักออกแบบได้พัฒนาผลิตภัณฑ์ หรือมี*บริการจัดทำหนังสือสัญญาและเอกสารมรดก* ฯลฯ

หากทุกคนมีเครื่องมือในการผลิต ทุกคนก็จะกลายเป็นผู้ผลิต ในอนาคตผู้ใช้บริการของห้องสมุดกำลังจะเปลี่ยนจากผู้บริโภคสารสนเทศสู่ผู้ผลิตสารสนเทศ จากผู้อ่านกลายเป็นผู้เขียน จากผู้ฟังกลายเป็นผู้ประพันธ์ และจากผู้ดูวิดีโอกลายเป็นผู้สร้างเนื้อหาวิดีโอ ห้องสมุดจึงจำเป็นต้องสนับสนุนการเข้าถึงเครื่องมือในการผลิตเหล่านั้น

“The Edge” ความเป็นไปได้ที่แตกต่าง

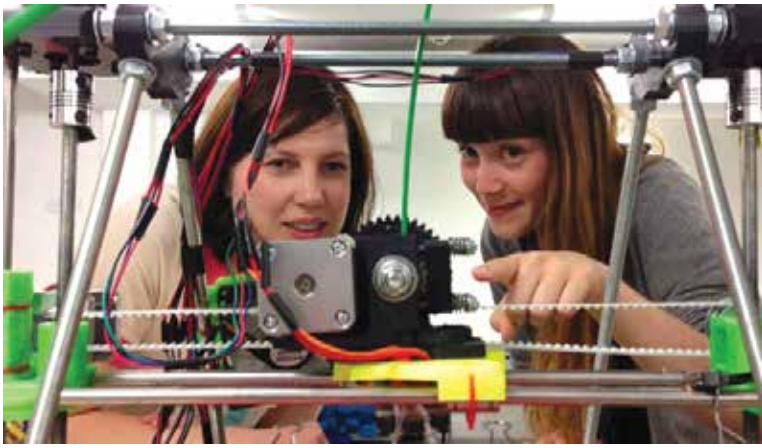
ห้องสมุดรัฐควีนส์แลนด์ ประเทศออสเตรเลีย เป็นหนึ่งในกรณีศึกษาที่นักอนาคตวิทยาให้ความสนใจ ในฐานะห้องสมุดที่มีวิสัยทัศน์และมองหาความเป็นไปได้ใหม่ๆ ซึ่งสามารถทำให้เกิดขึ้นจริงได้

ห้องสมุดแห่งนี้ตั้งอยู่ขนานกับแม่น้ำบริสเบน ใจกลางย่านวัฒนธรรมของเมือง ห้องสมุดมีบริการให้เช่าพื้นที่ลานกิจกรรมและห้องประชุม โถงจัดแสดงนิทรรศการ และร้านค้าซึ่งมีสินค้า

หลากหลาย เช่น หนังสือ เกม เครื่องเขียน และของที่ระลึก อีกทั้งยังมีร้านอาหารเลิศรสพร้อมไวน์และเบียร์ท่ามกลางบรรยากาศที่รื่นรมย์

ความโดดเด่นของห้องสมุดรัฐควีนส์แลนด์อยู่ที่ "The Edge" ซึ่งเป็นพื้นที่แห่งนวัตกรรมและความสร้างสรรค์ที่เต็มเปี่ยมไปด้วยทรัพยากรและสิ่งอำนวยความสะดวกทั้งด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ศิลปะ และการประกอบธุรกิจ กลุ่มผู้ใช้บริการมีทั้งนักวิจัย ศิลปิน แฮคเกอร์ นักประดิษฐ์ (maker) และผู้ที่ชื่นชอบงานอดิเรก ซึ่งเข้ามานั่งทำงานของตนเอง หรือร่วมกันพัฒนาโครงงานเป็นทีม

ภายใน The Edge มีห้องแล็บจำนวน 3 ห้อง ห้องที่ 1 ให้บริการสำหรับพัฒนางานสร้างสรรค์ของมืออาชีพ ซึ่งลูกค้าสามารถจองเครื่องแม็คบุ๊คที่มีโปรแกรมซอฟต์แวร์ด้านการออกแบบไว้อย่างครบครัน ห้องที่ 2 มีลักษณะเป็น co-working space สามารถทำโครงงานร่วมกันเป็นกลุ่มได้มากกว่า 40 คน อาจเป็นงานด้านการก่อสร้าง การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ หรืองานออกแบบและสร้างผลิตภัณฑ์ อีกทั้งยังจัดเวิร์คช็อปเพื่อยกระดับทักษะแรงงานสร้างสรรค์ ส่วนห้องที่ 3 เป็นห้องแล็บที่รองรับงานผลิตเพลงและภาพยนตร์ มีทั้งห้องอัดเสียง เครื่องมือและซอฟต์แวร์เกือบเทียบเท่าระดับมืออาชีพ ทั้งนี้ผู้ที่จะขอใช้บริการพื้นที่จะต้องเป็นผู้ที่เคยผ่านหลักสูตรอบรมของห้องแล็บหมายเลข 3 เสียก่อน



นอกจากนี้ยังมีห้องปฏิบัติการด้านวิทยาศาสตร์และการพัฒนาผลิตภัณฑ์เฉพาะทาง และห้อง Citizen Newsroom สำหรับนักข่าวพลเมืองได้ทดลองผลิตสิ่งตีพิมพ์และ new media ประเภทอื่นๆ โดยมีเจ้าหน้าที่คอยดูแลและให้คำแนะนำตลอดเวลาทำการ คุณค่าประการสำคัญของห้องนักข่าวก็คือการเสริมพลังชุมชนด้านทัศนะวิพากษ์วิจารณ์ในการตรวจสอบรัฐบาล นโยบายการพัฒนา การดำเนินธุรกิจ และวิถีประชาธิปไตย ห้องสมุดรัฐควีนส์แลนด์จึงเป็นเสมือนจุดบรรจบระหว่างสารสนเทศ การศึกษา และธุรกิจท้องถิ่น ที่ช่วยหนุนเสริมให้เกิดผู้ประกอบการหน้าใหม่ (startup) ซึ่งสร้างมูลค่าให้กับชุมชนได้นับพันล้านเหรียญ

แหล่งข้อมูล

http://www.futuristspeaker.com

ภาพจาก

https://www.flickr.com/photos/cornellaap/8246466451/in/album-72157632178206996/

http://www.metropolismag.com/July-August-2015/Sculptural-Stacks/

http://ruta-33.blogspot.com/2015/02/biblioteca-beinecke-de-libros-raros-y-manuscritos.html

bibliotheek!
openbare bibliotheek

Nieuwe Bibliotheek
ห้องสมุดหมุนทันโลก

แนวโน้มผู้ใช้บริการห้องสมุดเนเธอร์แลนด์มีจำนวนดำดิ่งลงเรื่อยๆ ทำให้ผู้บริหารห้องสมุดในเขตเมืองใหม่ของอัลเมียเร่อะ (Almere) พยายามหาหนทางเปลี่ยนแปลงห้องสมุดแบบถอนรากถอนโคน เพื่อให้ห้องสมุดยังคงอยู่รอดต่อไปในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ

ในปี 2010 มีการเปิดตัว "ห้องสมุดใหม่" (Nieuwe Bibliotheek) ซึ่งมีรูปลักษณ์คล้ายร้านหนังสือมากกว่าจะดูเหมือนห้องสมุด ทว่าห้องสมุดแห่งนี้ได้กลายเป็นจุดศูนย์รวมที่คึกคักของชุมชน

สองเดือนแรกที่เปิดให้บริการมีผู้มาเยี่ยมชมห้องสมุดแบบทะลักทลายนับแสนคน อีกทั้งยังได้รับการกล่าวถึงว่าเป็นห้องสมุดที่มีนวัตกรรมยอดเยี่ยมที่สุดแห่งหนึ่งของโลก

เคยมีการสำรวจครั้งใหญ่เกี่ยวกับความคิดเห็นของประชากรที่มีต่อห้องสมุด พบว่าผู้ใช้บริการมองห้องสมุดเป็นสิ่งล้าสมัยและน่าเบื่อ คนร้อยละ 70-75 ที่มีความสนใจเฉพาะทางจะไม่เดินเข้าห้องสมุด พวกเขาเลือกใช้วิธีค้นคว้าทางอินเทอร์เน็ต สิ่งนี้ยืนยันว่าห้องสมุดจะต้องรู้จักวิธีการชักจูงลูกค้าเพื่อให้เข้ามาใช้บริการห้องสมุดมากขึ้นและใช้เวลาอยู่ในห้องสมุดนานขึ้น

การปฏิรูปห้องสมุดในเมืองใหม่จึงยึดถือความต้องการของผู้ใช้บริการที่เปลี่ยนแปลงไปในปัจจุบัน รวมทั้งการให้ความสำคัญกับการออกแบบพื้นที่และบริการให้สอดคล้องและสามารถตอบสนองความต้องการที่แตกต่างหลากหลายของกลุ่มคนในสังคม

"ห้องสมุดใหม่" ลบล้างแบบแผนเดิมๆ ในการจัดการห้องสมุด แล้วออกแบบรายละเอียดปลีกย่อยเพื่อสร้างแรงบันดาลใจ โดยได้ไอเดียการปรับปรุงห้องสมุดมาจากโมเดลและเทคนิคของร้านค้า เช่น การหันปกหนังสือเข้าหาลูกค้า การออกแบบสัญลักษณ์ ภาพ และกราฟิกต่างๆ การตกแต่งโดยเติมสีสัน

ห้องสมุดให้ดูดีมีสไตล์ รวมทั้งการอบรมเจ้าหน้าที่ให้เข้าใจเรื่องการตลาด รู้จักบริการเชิงรุก และเน้นความเป็นมิตรกับลูกค้า

ชั้นหนังสือที่นี่ไม่ได้จัดตามระบบทางบรรณารักษศาสตร์ แต่ได้รวมหนังสือ fiction และ non-fiction ไว้ด้วยกัน บรรณารักษ์อาจทำงานยากขึ้น แต่สำหรับผู้ใช้บริการแล้วพวกเขากลับหาหนังสือได้ง่ายขึ้น พื้นที่ในห้องสมุดมีหลายลักษณะ ทั้งคาเฟ่จอแจที่ให้บริการขนมและเครื่องดื่ม และมุมอ่านหนังสือในสวนรื่นรมย์ นอกจากให้บริการหนังสือแล้ว ห้องสมุดยังอัดแน่นไปด้วยกิจกรรมและการแสดงดนตรี มีนิทรรศการ เกม หรือแม้กระทั่งเปียโนไว้ให้บริการ

"ห้องสมุดใหม่" ได้ร่วมมือกับองค์กร Seat2meet เปิดพื้นที่คล้ายกับ co-working space เพื่อให้ลูกค้าเข้ามานั่งทำงานและแบ่งปันประสบการณ์ระหว่างกัน ติดตั้งเครื่อง S2M สำหรับบริการฐานข้อมูลบุคคลในด้านความรู้และทักษะอาชีพ โดยผู้ที่สนใจสามารถลงทะเบียนและใส่รายละเอียดของตนเองไว้ เพื่อช่วยให้ผู้คนที่มีความสนใจตรงกันสามารถพบปะกันและมีปฏิสัมพันธ์ได้ง่ายขึ้น รวมทั้งเพิ่มโอกาสในการจ้างงานที่ตรงกับความต้องการของผู้ว่าจ้างหรือเจ้าของกิจการด้วย

ในระยะเริ่มต้นของการริเริ่มห้องสมุดแบบแหวกแนวเช่นนี้ มีเสียงคัดค้านจากบรรณารักษ์แบบหัวชนฝา ทุกคนเคยชินกับระบบห้องสมุดแบบเดิมๆ มาหลายต่อหลายปี และไม่อยากเดินออกมาจากโลกใบนั้น

แต่ "ห้องสมุดใหม่" ก็พยายามสร้างการมีส่วนร่วมของเจ้าหน้าที่ให้มากที่สุด เมื่อทุกคนได้เห็นผลตอบรับในทางบวกจากผู้ใช้บริการก็กระตือรือร้นในการทำงานมากขึ้น และการทำงานในสถานที่ที่ได้รับการตกแต่งอย่างมีสีสันสวยงามก็เปลี่ยนให้ทุกอย่างกลายเป็นเรื่องสนุก

ในอดีตผู้ใช้บริการเข้ามาห้องสมุดเพื่อยืมหนังสือ ซีดี หรือดีวีดี แล้วก็จากไป แต่วันนี้สิ่งที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างชัดเจนก็คือ ทั้งผู้ที่เป็นสมาชิกและไม่ได้เป็นสมาชิกต่างก็อยู่ในห้องสมุดนานขึ้นเพื่อพบปะกัน ค้นหาหนังสือและสื่อ จิบกาแฟ ปรึกษากัน นั่งทำงาน ค้นคว้าและเรียนรู้ ฯลฯ "ห้องสมุดใหม่" กลายเป็นพื้นที่ที่สาม (third place) ของชุมชนซึ่งคนมาแฮงก์เอาท์กัน

"ห้องสมุดใหม่" เป็นองค์กรวัฒนธรรมที่ใหญ่ที่สุดและประสบความสำเร็จมากที่สุดของเมือง โดยทั่วไปแล้วเมืองใหม่ในเนเธอร์แลนด์มักมีภาพลักษณ์ในทางลบ เช่น ถูกมองว่าเป็นพื้นที่ที่ไร้รากทางประวัติศาสตร์วัฒนธรรม และมักเกิดขึ้นจากนโยบายที่ถูกสั่งการมาจากเบื้องบนโดยขาดการมีส่วนร่วมของประชาชน

"ห้องสมุดใหม่" ได้สร้างภาพลักษณ์ที่ดีขึ้นให้แก่เมืองและเป็นความภาคภูมิใจของทุกคน ผู้คนจากทั่วเนเธอร์แลนด์และจากทั่วโลกหลั่งไหลมาที่เมืองนี้เพื่อเยี่ยมชมห้องสมุด หากกล่าวอย่างถ่อมตัว "ห้องสมุดใหม่" ของเมืองอัลเมียเร่อะได้สร้างคุณค่ามหาศาลให้กับสังคมไม่ต่างไปจากพิพิธภัณฑ์กุกเก้นไฮม์ (Guggenheim) แห่งเมืองบิลเบา (Bilbao) ประเทศสเปน

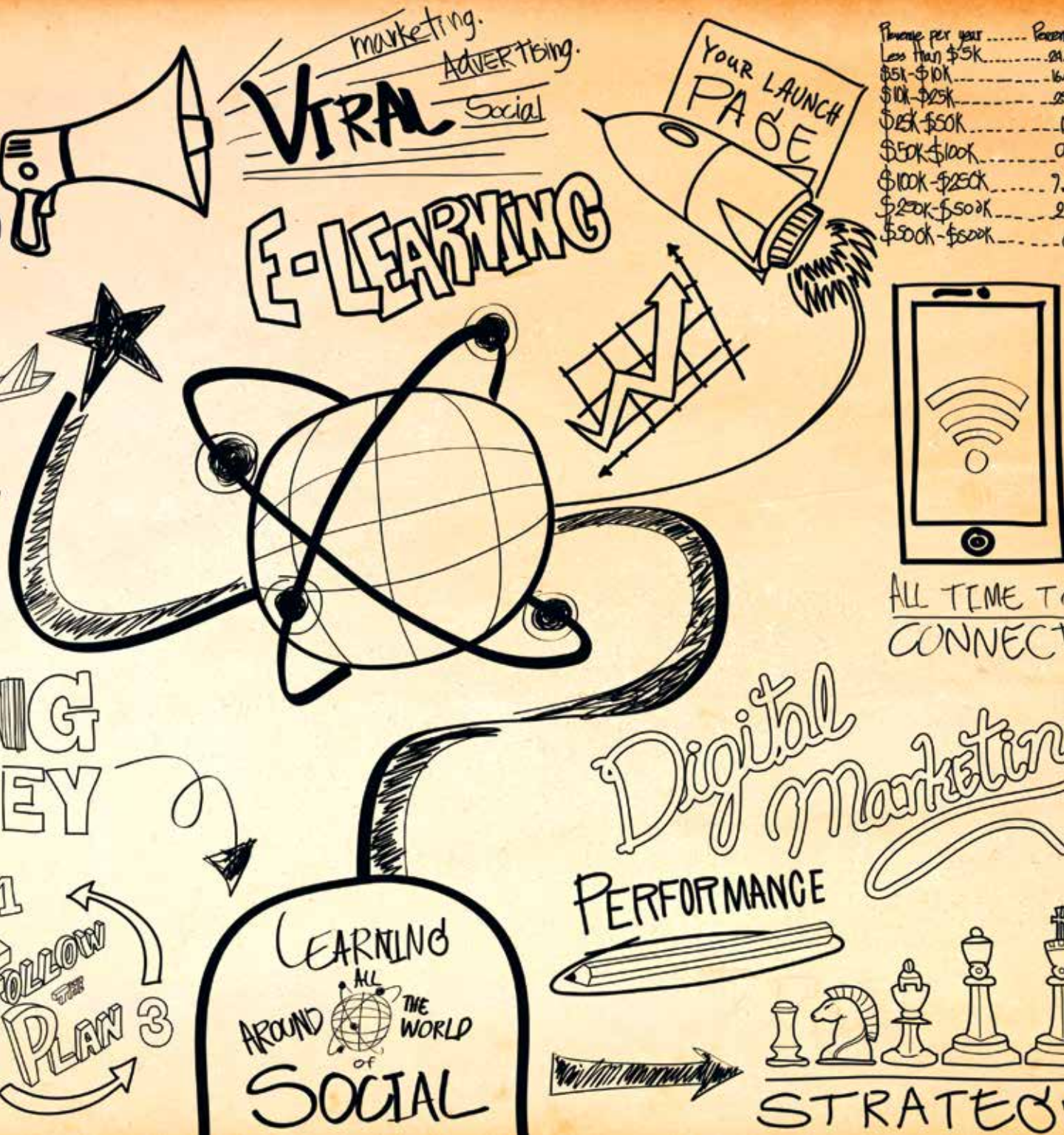
สำหรับก้าวต่อไปในอนาคต "ห้องสมุดใหม่" ได้วางแนวทางที่จะเป็นสะพานเชื่อมระหว่างเทคโนโลยีดิจิทัลและการยกระดับรายได้ของชุมชน ทั้งผู้ที่เป็นสมาชิกและไม่ได้เป็นสมาชิกสามารถใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตได้ฟรี ซึ่งช่วยให้ทุกคนสามารถเข้าถึงเทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่ได้อย่างไม่มีอุปสรรค

ห้องสมุดให้บริการอีบุ๊คและสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งมีการวางระบบเชื่อมโยงกับห้องสมุดทั่วประเทศเนเธอร์แลนด์ จัดกิจกรรมพิเศษเพื่อการอ่านออกเขียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ เวิร์คช็อปและบริการให้คำปรึกษาเพื่อพัฒนาความรู้คอมพิวเตอร์พื้นฐาน รวมทั้งการพัฒนาทักษะดิจิทัล

เหนือสิ่งอื่นใดภารกิจที่สำคัญที่สุดก็คือ การยืนหยัดพิสูจน์ให้เห็นว่า แม้เทคโนโลยีดิจิทัลและเครือข่ายอินเทอร์เน็ตจะพัฒนาไปไกลแค่ไหน แต่ห้องสมุดยังคงเป็นสิ่งที่ควรมีอยู่ต่อไปและไม่มีวันที่จะสูญหายไปไหน

แปลและเรียบเรียงจาก

How a New Dutch Library Smashed Attendance Records เขียนโดย Cat Johnson, 2014


marketing.
Advertising.
VIRAL
Social
YOUR LAUNCH PAGE
E-LEARNING
Revenue per year ..... Percent
Less than $5K 21
$5K-$10K 16
$10K-$25K 25
$25K-$50K 0
$50K-$100K 0
$100K-$250K 7
$250K-$500K 2
$500K-$500K 0
ALL TIME T
CONNECT
IG
EY
Digital Marketin
PERFORMANCE
1
FOLLOW THE PLAN 3
LEARNING ALL AROUND THE WORLD OF SOCIAL
STRATEG

อาคารห้องสมุดคือมายา สิ่งแวดล้อมการเรียนรู้คือของจริง

การแสวงหาหนทางใหม่ๆ ในการนำเสนอคอลเลกชั่นของห้องสมุดให้น่าตื่นตาตื่นใจเป็นการเพิ่มมูลค่าอย่างมีนัยสำคัญ และทำให้การแบ่งปันความรู้ร่วมกันของผู้คนเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นได้จริง ในอนาคตเราจำเป็นต้องมองหากฎเกณฑ์ใหม่ๆ ที่จะนำไปสู่การออกแบบห้องสมุดที่แตกต่างออกไปอย่างสิ้นเชิงด้วยความช่วยเหลือของผู้เชี่ยวชาญหลากหลายสาขา

บทความชิ้นนี้จะนำพาผู้อ่านออกไปจากอาณาเขตที่ถูกตีกรอบไว้ ด้วยการชวนให้ตั้งคำถามว่า ห้องสมุดต้องการอาคารจริงหรือไม่ บรรณารักษ์สามารถทำงานโดยปราศจากเงื่อนไขของห้องสมุดแบบเดิมๆ ได้หรือไม่ และเทคโนโลยีที่ทันสมัยสามารถปลดปล่อยห้องสมุดจากความคับแคบและการนำเสนอคอลเลกชั่นแบบเฉื่อยชาได้หรือไม่

เราจะสำรวจประเด็นเหล่านี้ด้วยการอ้างอิงถึงกรณีตัวอย่าง 2 โครงการ โครงการแรกคือ “ห้องสมุดบริบท” (Context Library) ซึ่งได้ออกแบบกลยุทธ์การค้นหาทรัพยากรของห้องสมุดประชาชนให้สอดคล้องกับวิธีการอันหลากหลายที่ผู้คนดูดซับความรู้และสารสนเทศ โครงการที่สองคือ “สถาปัตยกรรมความรู้” (The Architecture of Knowledge-TAOK) ซึ่งมีวิถีทางในการจัดการสารสนเทศและการแลกเปลี่ยนความรู้ที่แตกต่างออกไปจากเดิม ทั้งสองโครงการทำให้เห็นถึงความเป็นไปได้ใหม่ๆ ที่นำไปสู่การทบทวนวิธีการนำเสนอทรัพยากรห้องสมุด และอาจรวมไปถึงการทบทวนความจำเป็นในการมีอยู่ของตัวอาคารห้องสมุดอีกด้วย

ห้องสมุดบริบท

แต่ดั้งเดิมมาแล้ว คอลเลกชั่นของห้องสมุดถูกจัดวางไว้บนชั้นหนังสือโดยบรรณารักษ์ตามหลักการที่เก่าแก่นับศตวรรษ มันยังคงเป็นวิธีเก็บรักษาหนังสือที่มีประสิทธิภาพ แต่ไม่เชิญชวนให้ผู้ใช้บริการอยากค้นหาหรือค้นพบความเชื่อมโยงที่เปี่ยมด้วยความหมาย David Lankes กล่าวไว้ว่า “ห้องสมุด

ควรมีทัศนะต่อตัวมันเองไม่ใช่แค่ร้านขายของชำ แต่เป็นห้องครัว" ห้องสมุดควรจะมอบโอกาสให้ผู้ใช้บริการสามารถ "ปรุง" สิ่งต่างๆ อย่างมีคุณค่า และ สามารถจัดคอลเลกชั่นได้ตามความต้องการ ความเชี่ยวชาญ และความจำเป็นของพวกเขา

ในปี 2005 Rob Bruijnzeels เปิดตัวโครงการห้องสมุดบริบท ซึ่งมีเป้าหมายเพื่อออกแบบเส้นทางการค้นคว้าแบบใหม่ผ่านคอลเลกชั่นของห้องสมุดประชาชน เขาเกิดแรงบันดาลใจขึ้นเพราะเห็นถึงศักยภาพของเทคโนโลยี RFID (Radio-frequency identification) ห้องสมุดจำนวนมากในเนเธอร์แลนด์มีระบบที่เน้นการให้บริการตนเอง นับตั้งแต่ปี 2004 เป็นต้นมาหนังสือทุกเล่มถูกติดชิป RFID ห้องสมุดจึงสามารถติดตามหนังสือได้ตลอดเวลาหากว่ามีเครื่องรับสัญญาณ RFID (ในขณะนั้นใช้เครื่องช่วยดิจิทัลส่วนบุคคล หรือ PDA) ห้องสมุดสามารถแนะนำทรัพยากรมากมายผ่านอุปกรณ์ดังกล่าว สิ่งเหล่านี้ช่วยเพิ่มหนทางใหม่ในการนำเสนอทรัพยากรด้วยบรรทัดฐานที่แตกต่างออกไป

ในการจัดการห้องสมุดแบบดั้งเดิม ทรัพยากรที่มีหัวข้อเดียวกันจะถูกจัดวางไว้ใกล้กัน หนังสือมี

ความหมายก็เพราะตำแหน่งที่มันถูกจัดวางไว้ท่ามกลางหนังสือเล่มอื่นๆ ในหมวดหมู่เดียวกัน คำสำคัญ (Keyword) ในแคตตาล็อกที่ถูกกำหนดขึ้นตามหลักเกณฑ์ของห้องสมุด เป็นตัวช่วยให้ผู้ใช้บริการสามารถค้นหาทรัพยากรที่เกี่ยวข้อง

ในขณะที่ Context Library ให้อิสระแก่ผู้ใช้บริการเพื่อหลีกหนีออกจากระบบการจัดการที่เป็นทางการและค้นหาความรู้ของพวกเขาได้ด้วยตนเอง โดยการกำหนดเส้นทางของทรัพยากรทั้งหลายในห้องสมุดที่มีความหมายต่อชีวิตหรือสะท้อนถึงพัฒนาการของตัวตน

ตัวอย่างเช่น ผู้ใช้บริการอาจจะเลือกธีม “ฮีโร่” แล้วบอกเล่าชีวิตของพวกเขาผ่านคอลเลกชั่นหนังสือ ไม่ว่าจะเป็น ฮีโร่แบบคลาสสิกหรือทันสมัย ฮีโร่ที่ตายในสนามรบ และประเด็นเรื่องความกล้าหาญและการอุทิศตน จากนั้นก็แบ่งปันเรื่องเล่าให้กับผู้ใช้บริการคนอื่นเพื่อเปิดรับการมีปฏิสัมพันธ์ สิ่งที่สำคัญที่สุดก็คือผู้ใช้บริการสามารถสร้างความหมายให้แก่บริบทที่เป็นอัตวิสัยซึ่งผู้อื่นสามารถค้นหาและมีส่วนร่วม

José Remijn ได้อธิบายเพิ่มเติมถึงแนวคิดเกี่ยวกับห้องสมุดบริบท เพื่อสร้างเส้นทางการเรียนรู้ตามธีมที่หลากหลายสำหรับห้องสมุดประชาชนอัมสเตอร์ดัม หนึ่งในแนวทางดังกล่าวตั้งใจออกแบบสำหรับนักเรียนอายุ 12-16 ปีโดยเฉพาะ นักเรียนที่เข้าใช้บริการห้องสมุดจะจับคู่กันเพื่อใช้งานคอมพิวเตอร์แท็บเล็ต พวกเขาอาจจะเลือกเส้นทางโรสายแมนติก เส้นทางสายสยองขวัญ หรืออาจจะเป็นเส้นทางสายศิลปิน แท็บเล็ตจะนำพาพวกเขาไปยังทรัพยากรชุดแรก หลังจากแสกน QR code พวกเขาจะได้พบกับสารสนเทศเกี่ยวกับหัวข้อนั้น ทั้งรูปแบบสิ่งพิมพ์ เว็บไซต์ วิดีโอ ภาพ และเกม

เมื่อพวกเขาก้าวหน้าขึ้น มันจะเริ่มเปลี่ยนไปสู่การเดินทางเพื่อการค้นพบอย่างแท้จริงผ่านคอลเลกชั่น นักเรียนสามารถเพิ่มสิ่งที่เป็นตัวของเขาเองเข้าไปในแต่ละคอลเลกชั่น เช่น คำแนะนำในการอ่าน ภาพยนตร์ เพลง หรือเว็บไซต์ ตอนจบของการเดินทางนักเรียนสามารถให้ผลตอบกลับแก่บรรณารักษ์ว่า ยังมีสิ่งใดในเส้นทางดังกล่าวที่ขาดหายไป หรือพวกเขาได้ช่วยเติมสิ่งใดลงไป ซึ่งบรรณารักษ์สามารถนำความเห็นดังกล่าวไปปรับปรุงเส้นทางแห่งการค้นหาให้สร้างแรงบันดาลใจและกระตุ้นการเรียนรู้

เมืองในฐานะห้องสมุด

ห้องสมุดยังคงเป็นสถานที่สำหรับยืมหนังสือ เป็นสถานที่ซึ่งชั้นหนังสือตั้งอยู่ในตะแกรงที่น่าเบื่อหน่าย หนังสือทั้งหลายต่างก็มีความ(ไม่)สำคัญเท่าๆ กัน เราอาจเห็นความพยายามอยู่บ้างในการล้มเลิกภาพลักษณ์เช่นนั้นของห้องสมุด บางคนอาจมองว่าห้องสมุดถูกครอบงำจากความทรงจำของตัวมันเอง ทว่าความทรงจำเหล่านั้นสามารถเจิดจรัสและให้ความคิดใหม่ๆ แก่เรา และจะปกป้องเราจากสิ่งที่กำลังคืบคลานเข้ามา เราต้องการความรู้จากผู้เชี่ยวชาญในศาสตร์สาขาอื่น ไม่ว่าจะเป็นนักออกแบบ ศิลปิน ฯลฯ ผู้ซึ่งสามารถมองไปที่กระบวนการห้องสมุดด้วยทัศนะที่เปิดกว้าง และมองหาทางออกด้วยมุมมองใหม่อย่างสิ้นเชิง

นี่คือสิ่งที่เกิดขึ้นในโครงการที่เรียกว่า “สถาปัตยกรรมความรู้” ซึ่งริเริ่มขึ้นเมื่อปี 2009 โดยสมาคมห้องสมุดประชาชนแห่งเนเธอแลนด์ร่วมกับสถาบันสถาปัตยกรรมแห่งเนเธอร์แลนด์ ประกอบไปด้วยชุดการบรรยายและการอบรมเชิงปฏิบัติการเป็นเวลา 2 สัปดาห์สำหรับกลุ่มนักศึกษานานาชาติจากภูมิหลังทางการศึกษาที่หลากหลาย เช่น ดนตรี ศิลปะ สื่อสมัยใหม่ และการออกแบบอุตสาหกรรม วัตถุประสงค์หลักคือเพื่อค้นหาความเป็นไปได้ใหม่ๆ และใช้ความเป็นไปได้เหล่านั้นเป็นกรอบคิดหรือจุดเริ่มต้นสำหรับสถาปนิกเพื่อห้องสมุดในอนาคต

นักออกแบบอุตสาหกรรม Jurgen Bey และ Esther van de Wiel ได้เข้าร่วมกับนักศึกษาเพื่อช่วยเชื่อมโยงปัญหาที่ว่าห้องสมุดสามารถมีรูปแบบได้เพียงอย่างเดียวคืออาคารใช่หรือไม่ ในขณะที่มีความตระหนักถึงความสำคัญของห้องสมุดในฐานะพื้นที่สาธารณะและสถานที่สำหรับพบปะและแลกเปลี่ยน พวกเขาสรุปว่า มีการแลกเปลี่ยนความรู้และสารสนเทศที่เพิ่มมากขึ้น แต่ไม่ใช่ในห้องสมุด มันเกิดขึ้นในสถานที่แห่งอื่นหรือพื้นที่ในอินเทอร์เน็ตที่ไม่สามารถจับต้องได้

พวกเขาตั้งคำถามกับตัวเองว่า จะเป็นอย่างไรหากเมืองกลายมาเป็นห้องสมุดประชาชน เราสามารถรักษาเอกลักษณ์ของพื้นที่สาธารณะควบคู่ไปกับการใช้ความรู้และสารสนเทศซึ่งมีอยู่มากมายในเมืองได้หรือไม่ ดังนั้นคำถามที่สำคัญก็คือกระบวนการห้องสมุดสามารถเกิดขึ้นภายนอกอาคารได้หรือไม่ และหากเป็นเช่นนั้นคอลเลกชั่นก็อาจจะกระจายอยู่ทั่วทุกหนแห่งในเมืองใช่หรือไม่

พวกเขาเลือกเมืองรอตเตอร์ดัมเป็นพื้นที่สำหรับฉายภาพความคิดให้ออกมาเป็นรูปธรรม ที่นั่นมีทางรถไฟเก่าที่ไม่ได้ใช้งานแล้วพาดผ่านใจกลางเมือง มีชื่อว่าทางรถไฟสายฮอฟเพล็น (Hofplein) ห้องสมุดประชาชนแห่งใหม่จึงเป็นพื้นที่ซึ่งขนานไปกับเมือง

นักศึกษาได้ออกแบบภูมิทัศน์ห้องสมุดที่แสนวิเศษ ทุกสิ่งทุกอย่างที่อยู่ในเส้นทางดังกล่าวกลายเป็นส่วนหนึ่งของคอลเลกชั่น อาทิ ร้านค้า โรงพยาบาล โบสถ์ สุเหร่า โรงเรียน แปลงเกษตร ฯลฯ มันอยู่บนพื้นฐานความคิดว่า ผู้ใช้บริการต้องการสถาบัน ผู้คน และสิ่งอำนวยความสะดวกที่หลากหลายเพื่อสั่งสมเป็นความรู้ หากมีการพินิจพิเคราะห์เอาใจใส่ต่อผู้คนที่อยู่ระหว่างเส้นทางในฐานะ “บรรณารักษ์” ความรู้ท้องถิ่นเหล่านั้นก็จะกลายเป็นสิ่งที่จับต้องได้และเข้าถึงได้สำหรับทุกคน ตัวอย่างเช่น ผู้ที่ต้องการค้นหาสารสนเทศสาธารณสุขก็ควรจะค้นหามันได้ในโรงพยาบาล หรือเกษตรกรก็ควรจะสามารถบอกเล่าสิ่งจำเป็นให้แก่ผู้ที่สนใจเกี่ยวกับการปลูกพืชผัก

เมืองในฐานะห้องสมุดไม่เหมือนกับ “ห้องสมุดมีชีวิต” ซึ่งนำผู้คนเข้าไปแทนที่หนังสือ แต่เมืองในฐานะห้องสมุดมีทำเลที่ตั้งเป็นพื้นฐาน ซึ่งประกอบด้วยสถานที่ คอลเลกชั่น และผู้มีความเชี่ยวชาญ

(ซ้าย) ทางรถไฟสายฮอฟเพล็น เมืองรอตเตอร์ดัม (ขวา) นักศึกษาจากศาสตร์สาขาต่างๆ ร่วมกันออกแบบเมืองห้องสมุดซึ่งขนานไปตามทางรถไฟ

การประยุกต์สำหรับอนาคต

ในอนาคต ห้องสมุดอาจจะกลายเป็นแนวคิดว่าด้วยสิ่งแวดล้อมสำหรับการสร้างสรรค์ที่มุ่งเน้นการเชื่อมโยงแบบใหม่ระหว่างผู้คน ทรัพยากร และความคิด ตัวอย่างเช่นห้องสมุดบริบทซึ่งมีจุดเริ่มต้นมาจากการมองว่ามนุษย์แต่ละคนมีพรสวรรค์เป็นของตนเอง ความเชื่อมโยงกันอย่างน่าอัศจรรย์ของคอลเลกชั่นก่อให้เกิดประสบการณ์แก่พวกเขาซึ่งสามารถแบ่งปันให้กับผู้อื่น ห้องสมุดจึงกลายเป็นสถานที่ซึ่งผู้คนสามารถค้นพบมุมมองใหม่ๆ และความคิดที่แตกต่าง เป็นหนทางในการติดตามสิ่งที่ตนชื่นชอบใน 'ยุคแห่งความคิดสร้างสรรค์และความเข้าใจถึงความรู้สึก' (conceptual age)

หนทางแห่งการเรียนรู้ดังกล่าวต้องการอาคารห้องสมุดที่ชัดเจนกับคอลเลกชั่นจริงหรือไม่ โครงการสถาปัตยกรรมความรู้ดูเหมือนจะระบุว่าไม่เป็นเช่นนั้น ที่นั่นห้องสมุดได้ละทิ้งตัวอาคารและโบยบินอย่างเสรีไปสู่เมือง ในขณะที่ยังคงมีความเกี่ยวข้องกับกระบวนการของห้องสมุดอยู่ ท้ายที่สุดแล้ว สิ่งนี้ยังเป็นสิ่งแวดล้อมที่ซึ่งผู้คนสามารถจัดการเส้นทางการเรียนรู้ของพวกเขาเอง

ในโครงการสถาปัตยกรรมความรู้ ห้องสมุดได้กลายเป็นชุดของการผจญภัยส่วนบุคคลท่ามกลางสถานที่และผู้คนของเมือง เป็นที่ซึ่งความรู้สามารถถูกค้นพบและรวบรวม ห้องสมุดเชื่อมโยงผู้คนเข้ากับความคิด เรื่องเล่า ข้อความ และคนอื่นๆ มันแสดงให้ผู้ใช้บริการเห็นถึงวัฒนธรรมที่พวกเขาเป็นส่วนหนึ่งและวัฒนธรรมที่พวกเขามิได้เป็นส่วนหนึ่ง เป็นห้องสมุดที่อนุญาตให้ผู้คนมีส่วนร่วม มองดูผู้คนในโลกที่ไม่คุ้นเคย เพื่อค้นหา เพื่อจินตนาการ เพื่อมีประสบการณ์และมีชีวิต

ทั้งห้องสมุดบริบทและห้องสมุดที่สร้างขึ้นในโครงการสถาปัตยกรรมความรู้ได้นำเสนอความเป็นไปได้แบบใหม่และ

ร่วมสมัยให้กับผู้คนเพื่อการเรียนรู้และการค้นพบ เป็นสถานที่และโอกาสที่ผู้ใช้บริการจะเห็นในสิ่งที่อาจไม่เคยพบเห็น

ในอนาคต ห้องสมุดจะปรากฏตัวในรูปลักษณ์ที่หลากหลาย เช่น ห้องสมุดที่จับต้องไม่ได้ซึ่งประกอบไปด้วยเครือข่ายสารสนเทศและคอลเลกชั่นที่เชื่อมโยงกัน ห้องสมุดจะมีอยู่ในทุกรูปแบบที่เราปรารถนาในทุกที่และทุกเวลา และห้องสมุดที่จับต้องได้ซึ่งจะไม่ใช่นิยามว่าต้องเป็นตัวอาคารอีกต่อไป โครงการสถาปัตยกรรมความรู้แสดงให้พวกเราเห็นว่าห้องสมุดสามารถอยู่ในทุกหนทุกแห่งที่เราพบปะกับสารสนเทศและความรู้ จะไม่มีคำถามอีกต่อไปว่าห้องสมุดในอนาคตต้องการพื้นที่ชนิดใด คำถามจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับวิธีการจัดการพื้นที่และสร้างสิ่งแวดล้อมที่บูรณาการอย่างเหมาะสม ซึ่งบุคคลสามารถปรึกษาเรื่องทรัพยากรสารสนเทศ (ไม่ว่าในรูปแบบใดก็ตาม) เพื่อสร้างความรู้และบริบทใหม่ แล้วแบ่งปันสิ่งนั้นกับผู้อื่น

แปลและเรียบเรียงจาก

Joyce Sternheim and Rob Bruijnzeels. The library has left the building. Better Library and Learning Space: Projects, Trends, Ideas. Facet Publishing: London, 2013.

ภาพจาก

https://www.youtube.com/watch?v=d5t-LI4xjB4

http://www.studiosesam.be/

https://librarybroadsabroad.les.wordpress.com

http://www.nicospilt.com/

http://www.mickfortune.com/

มิติใหม่ของการออกแบบและบริการห้องสมุดในกระแสอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม

ปัจจุบันทั่วโลกต่างตระหนักถึงภาวะวิกฤติอันเนื่องมาจากธรรมชาติถูกคุกคาม ซึ่งส่งผลต่อความเปลี่ยนแปลงของสภาพอากาศและการดำรงชีวิต เรื่องนี้อาจดูเหมือนเป็นเรื่องห่างไกลจากวงการห้องสมุด แต่อันที่จริงแล้วห้องสมุดในฐานะขุมทรัพย์ทางสารสนเทศสามารถเป็นสื่อกลางอันทรงพลังในการสร้างความเปลี่ยนแปลงกับโลกในอนาคตได้โดยตรง ด้วยการให้ความรู้ ปลูกฝังเจตคติในการอนุรักษ์ธรรมชาติ กระตุ้นให้เกิดกระบวนการคิดเชิงวิพากษ์ ผสานกับการส่งเสริมทักษะการรู้สารสนเทศ (information literacy)

จุดเริ่มต้นของห้องสมุดกับการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมเริ่มเกิดขึ้นอย่างชัดเจนเมื่อต้นทศวรรษ 1990 สถาบันอุดมศึกษากว่า 40 ประเทศได้ร่วมลงนามในสัตยาบันแตลลัวส์ (Talloires Declaration) นำไปสู่การวางแผนการศึกษาเพื่อสร้างพลเมือง

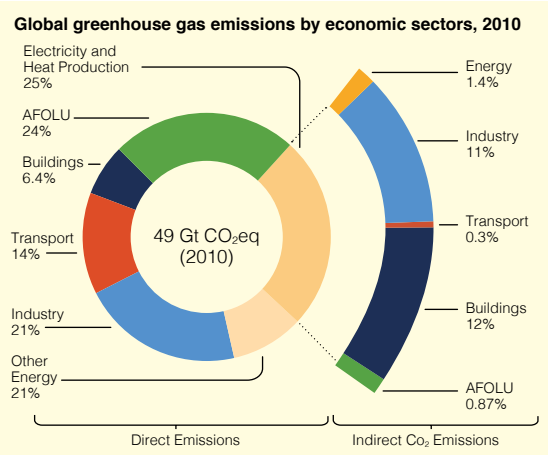
ห้องสมุดสาธารณะกลางสวน ส่วนหนึ่งของงานเทศกาลศิลปะเบลเยี่ยม จัดขึ้นเมื่อเดือนกันยายน ปี 2012

ที่มีความรับผิดชอบต่อสิ่งแวดล้อม ทำงานด้วยความตระหนักถึงความยั่งยืนของธรรมชาติ รวมทั้งวางแนวทางให้ห้องสมุดของมหาวิทยาลัยเหล่านั้นเปลี่ยนเป็นห้องสมุดรักษ์โลก **ขบวนการเคลื่อนไหวห้องสมุดสีเขียว** (Green Library Movement) จึงเกิดขึ้นเพื่อแสวงหาแนวทางลดผลกระทบจากการดำเนินงานของห้องสมุดที่มีต่อสิ่งแวดล้อม

นี่แหละ ! ห้องสมุดสีเขียว

สถาปัตยกรรมสีเขียว เมื่อกล่าวถึงห้องสมุดที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม เรื่องของอาคารย่อมเป็นสิ่งแรกๆ ที่คนจะนึกถึง ทั้งนี้ก็เพราะตัวอาคารเป็นปัจจัยที่สำคัญที่สุดในการปล่อยก๊าซเรือนกระจกออกสู่ธรรมชาติ เช่นในสหรัฐอเมริกา อาคารเป็นปัจจัยซึ่งบริโภคกระแสไฟฟ้าประมาณร้อยละ 70 ของการใช้พลังงานทั้งหมด และผลิตก๊าซคาร์บอนไดออกไซด์ถึงร้อยละ 40 ดังนั้นห้องสมุดสีเขียวจึงต้องหาหนทางลดการใช้พลังงานของตัวอาคาร โดยพิจารณาเรื่องไฟส่องสว่าง การถ่ายเทอากาศ การควบคุมอุณหภูมิ การออกแบบตกแต่งภายในที่เหมาะสม พลังงานทดแทน ระบบกำจัดและหมุนเวียนของเสีย การใช้วัสดุจากธรรมชาติ ฯลฯ

พฤติกรรมสีเขียว เป็นเรื่องของมนุษย์โดยเฉพาะอันจะต้องอาศัยความร่วมใจของเจ้าหน้าที่และผู้มาใช้บริการห้องสมุด เช่น ใช้แสงจากธรรมชาติ การลดหรือนำกระดาษกลับมาใช้ใหม่ (reuse) การใช้บันไดแทนการใช้ลิฟท์ การใช้ผลิตภัณฑ์ที่หาได้ในท้องถิ่น ปิดไฟที่ไม่ใช้งาน ใช้หมึกเครื่องพริ้นเตอร์



แบบเติมซ้ำได้และเลือกใช้หมึกที่ไม่เป็นพิษต่อสิ่งแวดล้อม ใช้จอแบบ LCD การคัดแยกขยะ ลดการใช้อุปกรณ์การสื่อสารอิเล็กทรอนิกส์ เป็นต้น

หนังสือสีเขียว เราอาจพิจารณาถึงคุณลักษณะของทรัพยากรห้องสมุดที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อมโดยมีหลัก 3 ประการคือ

หนึ่ง เลือกทรัพยากรที่มีเนื้อหาที่ให้ความรู้เกี่ยวกับการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม เช่น การทำสวนออร์แกนิก พลังงาน ปัญหาโลกร้อน เทคโนโลยีสีเขียว ฯลฯ

สอง ใช้ทรัพยากรอย่างรู้คุณค่า โดยการจำหน่ายออกหนังสือเก่าหรือทรัพยากรที่ไม่ใช้แล้วด้วยการหาทางรียูสหรือรีไซเคิลแทนที่จะทิ้ง เช่น นำไปขายหรือบริจาค กรณีของหนังสือ

(ซ้าย) กิจกรรมเพาะปลูกพืชชุมชนของห้องสมุดเซ็นต์หลุยส์เคาน์ตี้ สหรัฐอเมริกา
(ขวา) ห้องสมุดประชาชนเบ็นสัน สหรัฐอเมริกา ริเริ่มบทบาทด้านการเป็นศูนย์รวบรวมและเผยแพร่เมล็ดพันธุ์ แต่ต่อมารัฐบาลท้องถิ่นมีคำสั่งให้ยุติกิจกรรมนี้ เนื่องจากขัดต่อกฎหมายด้านการควบคุมพันธุ์พืช

กระดาษจะสามารถนำไปหมุนเวียนได้ง่ายกว่าสื่อและอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์

สาม เลือกรูปแบบทรัพยากรที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม ปัจจุบันมีข้อถกเถียงที่ยังไม่ยุติว่า ระหว่างหนังสือกระดาษกับทรัพยากรอิเล็กทรอนิกส์อะไรที่ก่อให้เกิดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมมากกว่า หนังสือกระดาษใช้ต้นไม้และพลังงานในการผลิตและขนส่ง ปัจจุบันสำนักพิมพ์หลายแห่งจึงพยายามผลิตสิ่งพิมพ์สีเขียว โดยใช้กระดาษรีไซเคิลและดำเนินการปลูกต้นไม้ทดแทน ในขณะที่ทรัพยากรอิเล็กทรอนิกส์ช่วยลดพลังงานในการเข้าถึงสารสนเทศ แต่ในขณะเดียวกันการผลิตอุปกรณ์และการใช้งานก็บริโภคกระแสไฟฟ้าจำนวนมาก อย่างไรก็ตามห้องสมุดสีเขียวก็ต้องหาแนวทางลดการใช้พลังงานจากทรัพยากรทั้ง 2 ประเภทไปพร้อมๆ กัน

บริการและกิจกรรมสีเขียว กระแสห้องสมุดสีเขียวกระตุ้นให้บรรณารักษ์ริเริ่มบริการและกิจกรรมเพื่อสิ่งแวดล้อมใหม่ๆ ให้กับชุมชน นอกเหนือไปจากบทบาทพื้นฐานในการจัดหาทรัพยากรและสารสนเทศด้านวิถีชีวิตสีเขียว

ห้องสมุดสาธารณะหลายแห่งเริ่มมีบทบาทเป็นศูนย์การศึกษาเพื่อการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม มีการจัดกิจกรรมทางการศึกษาและเวิร์คช็อปเพื่อให้ผู้ใช้บริการมีแนวทางที่จะดำเนินชีวิตแบบสีเขียว เช่น การรีไซเคิล ความปลอดภัยทางอาหาร ฯลฯ ห้องสมุดบางแห่งมีบริการให้ยืมเครื่องมือทำการเกษตรและให้ยืมอุปกรณ์ตรวจวัดกระแสไฟฟ้า บรรณารักษ์ของห้องสมุดบางแห่งสามารถให้ความรู้และสารสนเทศเกี่ยวกับการปลูกพืชผัก การใช้ยาสมุนไพร และการดูแลสุขภาพแบบทางเลือก เป็นต้น

ระบบสารสนเทศสีเขียว ICT ได้กลายเป็นส่วนสำคัญของห้องสมุดเพื่อการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม เนื่องจากการใช้เทคโนโลยีที่เพิ่มขึ้นหมายถึงการบริโภคพลังงานและการปล่อยก๊าซเรือนกระจกที่มากขึ้นด้วย มีการวิจัยที่พิสูจน์ให้เห็นว่าการใช้ ICT อย่างเหมาะสมสามารถช่วยลดปริมาณก๊าซเรือนกระจกได้ แนวทางที่จะนำไปสู่ระบบสารสนเทศสีเขียวก็คือ กระบวนการประมวลผลที่ได้มาตรฐาน การแบ่งปันทรัพยากรอิเล็กทรอนิกส์ รียูสเครื่องมือและเนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์ และพฤติกรรมการใช้ ICT ที่คำนึงถึงการประหยัดพลังงาน

ทักษะการเรียนรู้ เพื่อการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม

การให้บริการสารสนเทศเพื่อสิ่งแวดล้อมที่ยั่งยืนภายในห้องสมุดมีปริมาณเติบโตขึ้นเรื่อยๆ แต่แง่มุมที่ยังมีการกล่าวถึงกันไม่มากนักก็คือ บทบาทของห้องสมุดในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ที่จะนำไปสู่กระบวนการคิดอย่างยั่งยืน อันได้แก่ ทักษะการรู้สารสนเทศ (information literacy skill) และทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ (critical thinking skill)

ทักษะการค้นหาสารสนเทศที่คล่องแคล่วช่วยลดระยะเวลาและทรัพยากรในการแสวงหาความรู้ได้ทางอ้อม ห้องสมุดอาจลองนำเสนอข้อเท็จจริงและผลกระทบทางสิ่งแวดล้อม ซึ่งเกิดขึ้นจากการใช้เทคโนโลยี เช่น ปริมาณการปล่อยก๊าซคาร์บอนไดออกไซด์ซึ่งเกิดขึ้นขณะใช้งานเว็บไซต์ และสอนวิธีการพัฒนากลยุทธ์ในการค้นหาอย่างมีประสิทธิภาพ หรืออาจนำเสนอข้อมูลปริมาณการใช้พลังงานหรือปริมาณของเสียอื่นๆ ที่เกิดขึ้นอยู่ทุกขณะที่เราดำเนินชีวิตประจำวัน เพื่อก่อให้เกิดความตระหนักถึงต้นทุนทางสิ่งแวดล้อมซึ่งมีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้นเรื่อยๆ ในอนาคต

กระบวนการที่สำคัญคือการกระตุ้นให้ผู้ใช้บริการรู้จักคิดเชื่อมโยงระหว่างการกระทำและผลกระทบที่จะเกิดขึ้นกับสิ่งแวดล้อม จนกระทั่งท้ายที่สุดแล้วสามารถตัดสินและประเมินคุณค่าว่าจะดำรงชีวิตร่วมกับธรรมชาติในยุคที่ต้องพึ่งพาเทคโนโลยีได้อย่างไรให้เกิดความยั่งยืนที่สุด

สำรวจห้องสมุดสีเขียว

ห้องสมุดอาราเบียน (Arabian Library)
แอริโซน่า, สหรัฐอเมริกา

ห้องสมุดอาราเบียนเป็นสาขาของห้องสมุดเมืองสก็อตส์เดล สร้างขึ้นเมื่อปี 2003 ท่ามกลางภูมิประเทศที่โอบล้อมด้วยทะเลทรายในมลรัฐแอริโซน่า จุดมุ่งหมายของห้องสมุดแห่งนี้คือการเป็นพื้นที่เรียนรู้ของคนรุ่นใหม่ที่มีความสามารถในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อค้นหาสารสนเทศด้วยตัวเอง สถาปนิกจึงออกแบบอาคารให้สวยงามน่าเข้ามาใช้บริการ มีภาพลักษณ์ที่ดูทันสมัยพร้อมกับสร้างความรู้สึกที่กลมกลืนกับธรรมชาติ

เมืองสก็อตส์เดลวางเป้าหมายให้อาคารหลายแห่งของเมืองได้รับการรับรองมาตรฐาน LEED* ห้องสมุดอาราเบียนเป็นอาคารรุ่นแรกๆ ที่พัฒนาขึ้นในระยะนำร่องและได้รับการรับรองระดับเงิน นอกจากนี้ห้องสมุดยังได้รับรางวัล IIDA/Metropolis Smart Environments Award ในปี 2008

ห้องสมุดอาราเบียนก่อสร้างด้วยวัสดุที่หาได้ในท้องถิ่น โครงสร้างหลักประกอบด้วยเหล็กและหินแกรนิต ฉนวนกันความร้อนทำด้วยฝ้ายรีไซเคิลจากเมืองใกล้เคียงในแอริโซน่า เพดานทำมาจากกระดานไม้อัดรีไซเคิล ดวงไฟแขวนสามารถยกเคลื่อนย้ายตำแหน่งได้ตามต้องการ ห้องสมุดเลือกใช้สีทาผนังที่มีสารเคมีต่ำ และออกแบบให้มีระบบการไหลเวียนอากาศที่ดี ทั้งยังมีบริการชาร์จไฟสำหรับยานพาหนะที่ใช้กระแสไฟฟ้า

---

* หลักมาตรฐานสากล LEED เป็นมาตรวัดประสิทธิภาพของอาคารสีเขียว แบ่งเป็น 4 ระดับ คือ ระดับผ่านมาตรฐาน ระดับเงิน ระดับทอง และระดับแพลทตินัม

การจัดวางหนังสือในห้องสมุดอาราเบียนพยายามให้ดูคล้ายกับร้านหนังสือ ผู้อำนวยการห้องสมุดมองว่า ห้องสมุดนั้นไม่ต่างอะไรกับร้านค้า ซึ่งต้องการดึงดูดให้คนเข้ามาแล้วเกิดความสนใจในตัวสินค้า สิ่งที่จำเป็นก็คือการสร้างความน่าสนใจให้กับตัวสินค้าให้มากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ และทลายข้อจำกัดในการซื้อ/ยืมหนังสือออกไปให้มากที่สุด

ห้องสมุดเพิ่งค้นพบว่าเคาน์เตอร์บรรณารักษ์นอกจากจะไม่มีความจำเป็นแล้วยังเป็นสิ่งขวางกั้นปฏิสัมพันธ์ที่ใกล้ชิดกับผู้ใช้บริการ สุดท้ายแล้วจึงเปลี่ยนเป็นคืออสสืบค้นฐานข้อมูลและยืมคืนด้วยตนเองโดยมีบรรณารักษ์คอยยืนข้างๆ ให้คำแนะนำ ลูกค้าสามารถจองหนังสือออนไลน์แล้วเดินเข้าไปรับในช่อง “drive through” ที่สะดวกรวดเร็วได้ทันที

ห้องสมุดประชาชนวียานูเอวา (Villanueva Library), โคลอมเบีย

โคลอมเบียเป็นประเทศที่ขาดเสถียรภาพและมีความไม่ปลอดภัยสูงที่สุดในภูมิภาคละตินอเมริกา อันเนื่องมาจากกองกำลังติดอาวุธต่อต้านรัฐบาลและกลุ่มแบ่งแยกดินแดน ห้องสมุดประชาชนวียานูเอวาทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางให้บริการเครือข่ายอินเทอร์เน็ตท่ามกลางไฟปะทุของสงครามและความรุนแรง และเป็นเสมือนสื่อกลางในการแสวงหาสันติภาพด้วยการเยียวยาและบูรณะสังคมทางอ้อม

ความไม่มั่นคงทางการเมืองฉุดรั้งให้เศรษฐกิจโคลอมเบียเติบโตอย่างเชื่องช้า ประชากรนับร้อยหมู่บ้านทั่วประเทศมองไม่เห็นช่องทางในการศึกษาระดับสูง วียานูเอวาเป็นหนึ่งในพื้นที่ซึ่งกระทรวงวัฒนธรรมเข้ามาสร้างเครื่องมือเพื่อยกระดับคุณภาพในการเรียนรู้ มีการประกวดการออกแบบพื้นที่การเรียนรู้ซึ่งมีโจทย์ให้สามารถสร้างอรรถประโยชน์สารพัดอย่างให้กับชุมชน ทีมสถาปนิกหน้าใหม่อายุเพียง 20 กว่าๆ จากมหาวิทยาลัยโบโกต้าชนะการประกวดครั้งนี้ พวกเขาออกแบบให้ห้องสมุดตั้งอยู่ชั้นบนของอาคาร ส่วนชั้นล่างเป็นห้องฉายภาพยนตร์ ห้องสมุดเด็ก ออฟฟิศสำนักงาน ห้องอาบน้ำ และมีระเบียงทางเดินรายรอบที่สามารถประยุกต์เป็นโถงสำหรับจัดกิจกรรมได้อีกด้วย

หากว่าแนวคิดการก่อสร้างที่ยั่งยืนหมายถึงการใช้วัสดุในท้องถิ่น แรงงานท้องถิ่น ใช้ต้นทุนที่จำกัด สอดคล้องกับสภาพอากาศ และต้องการการดูแลซ่อมแซมต่ำ ห้องสมุดประชาชนวียานูเอวาก็ถือว่าได้รวมเอานิยามเหล่านั้นไว้อย่างครบถ้วนในอาคารเดียว

งบประมาณที่มีอยู่อย่างจำกัดกลับนำมาซึ่งทางออกที่มีคุณภาพที่สุดและเปี่ยมไปด้วยความสร้างสรรค์ โครงสร้างหลักของอาคารทำมาจากหินแม่น้ำนำมาบรรจุในตะแกรงเหล็ก กรุผนังด้วยไม้ระแนงซึ่งนำมาจากป่าสนที่ได้รับการควบคุมมาตรฐานด้านระบบนิเวศ การใช้วัสดุที่หาได้ในท้องถิ่นมีส่วนช่วยลดต้นทุนในการขนส่ง อาคารมีความแข็งแกร่งในขณะเดียวกันก็เต็มไปด้วยช่องว่างระหว่างหินและไม้ซึ่งเอื้อต่อการไหลเวียนของอากาศ

สถาปนิกมุ่งเน้นให้กระบวนการก่อสร้างใช้วิธีการที่เรียบง่ายที่สุด ไม่จำเป็นต้องใช้แรงงานที่มีทักษะการก่อสร้างขั้นสูง แค่เพียงจัดเวิร์คช็อปประยะสั้นให้แก่ชาวบ้านละแวกนั้นงานก่อสร้างก็เริ่มต้นได้แล้ว พื้นผิวที่มีเนื้อหนังไม่ได้เรียบสนิทดูเหมือนจะหยอกล้อกับแสงและเงาสลัวก่อให้เกิดสถาปัตยกรรมอันสุนทรียะ เหนือสิ่งอื่นใด อาคารที่สร้างขึ้นจากแนวคิดความยั่งยืนทางสิ่งแวดล้อมแห่งนี้ ได้จุดประกายให้เกิดกิจกรรมเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืนในท้องถิ่นอีกหลายโครงการ โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านการแก้ไขปัญหาความยากจนและความไม่เท่าเทียมกันทางสังคม

ห้องสมุดบ้านต้นไม้ (My Tree House) หอสมุดแห่งชาติ, สิงคโปร์

ห้องสมุดบ้านต้นไม้เป็นห้องสมุดสีเขียวสำหรับเด็กแห่งแรกของโลก ตั้งอยู่ภายในอาคารหอสมุดแห่งชาติสิงคโปร์ แนวคิดของห้องสมุดบ้านต้นไม้คือการเป็นแหล่งเรียนรู้ด้านสิ่งแวดล้อม (environmental literacy) ของเด็กๆ และท้าทายให้พวกเขาใส่ใจเรื่องธรรมชาติสิ่งแวดล้อมด้วยบรรยากาศที่สนุกสนานอย่างมีปฏิสัมพันธ์

สีสันของพรมสื่อถึงรากของต้นไม้ที่แผ่กระจายไปยังชั้นหนังสือที่อยู่รายรอบ เฉกเช่นเดียวกับรากทางความคิดที่แตกหน่อกลายเป็นสติปัญญาที่เติบใหญ่ กลางโถงห้องสมุดมี "ต้นไม้วิเศษ" ส่องแสงเรืองรอง ซึ่งหากมองดูอย่างถี่ถ้วนจะพบว่าทำมาจากขวดพลาสติกที่ใช้แล้วกว่า 3,000 ใบ ซึ่งเก็บมาจากพื้นที่สาธารณะของเมือง ส่วนลำต้นทำจากแกนเหล็กหุ้มด้วยไม้อัดรีไซเคิล

ภายในห้องสมุดบ้านต้นไม้มีหนังสือให้บริการกว่า 45,000 รายการ เหมาะสำหรับเด็กอายุ 4-12 ปี ครอบคลุมทั้ง 4 ภาษาที่ใช้ในประเทศสิงคโปร์ ร้อยละ 30 ของหนังสือจำนวนนี้มุ่งเน้นเรื่องธรรมชาติ เช่น สัตว์ พืช น้ำ ทรัพยากร อากาศ สิ่งแวดล้อม การรีไซเคิล การเปลี่ยนแปลงของสภาพอากาศ ฯลฯ ส่วนหนังสือประเภทเทพนิยายหรือเรื่องเล่าพื้นบ้านก็เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับป่ากว่าร้อยละ 70

ภายในห้องสมุดมีคีออสสำหรับอ่านอีบุ๊คและเกมการศึกษาที่เกี่ยวกับธรรมชาติ มีฟังก์ชั่นช่วยอ่านออกเสียงให้กับเด็กๆ ที่ยังอ่านหนังสือไม่คล่อง และเน้นให้เด็กได้มีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกับเนื้อหา นอกจากนี้ยังมี "ตอไม้พยากรณ์" ซึ่งติดตั้งข้อมูลมัลติมีเดียเกี่ยวกับสภาพอากาศแบบเรียลไทม์ ทั้งอุณหภูมิ ความเร็วลม ความชื้นในอากาศ และปริมาณน้ำฝน โดยใช้สัญลักษณ์ที่สามารถเข้าใจได้ง่ายๆ อาทิ "วงปี" เตือนให้ระลึกถึงการเปลี่ยนแปลงของสิ่งแวดล้อมที่ธรรมชาติได้เก็บบันทึกไว้ สีน้ำเงินและสีแดงบ่งบอกอุณหภูมิระหว่าง 20-35 องศา ความสั้นยาวของเส้นตรงบ่งบอกถึงความเร็วลม ปริมาณน้ำฝนดูได้จากคลื่นกระเพื่อมที่ปรากฏบนตอไม้

ผนังด้านหนึ่งของห้องสมุดบ้านต้นไม้เป็น "ต้นไม้แห่งความรู้" นำเสนอโดยใช้จอภาพขนาดใหญ่ซึ่งออกแบบให้เด็กๆ มีปฏิสัมพันธ์กับภาพผืนป่า เช่น ทำให้ต้นไม้วิเศษงอกและเติบโต

เพื่อสร้างความตระหนักให้พวกเขารู้ว่าการกระทำของมนุษย์ล้วนก่อให้เกิดผลกระทบกับธรรมชาติ

นอกจากนี้ คณะกรรมการหอสมุดแห่งชาติสิงคโปร์ (NLB) ยังร่วมกับสำนักงานเลขาธิการการเปลี่ยนแปลงของสภาพอากาศแห่งชาติ ในการริเริ่มกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม เช่น กิจกรรมเล่านิทานซึ่งจัดขึ้นทุกสัปดาห์ เกมและศิลปะจากวัสดุรีไซเคิล และกิจกรรมทัศนศึกษาซึ่งช่วยเชื่อมโยงความรู้ให้เข้ากับประสบการณ์ชีวิต

ห้องสมุดมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีแห่งเดลฟท์ (Delft University of Technology Library – TU Delft), เนเธอร์แลนด์

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีแห่งเดลฟท์ เป็นมหาวิทยาลัยด้านเทคโนโลยีที่เก่าแก่ที่สุด ใหญ่ที่สุด และมีสาขาหลากหลายที่สุดของเนเธอร์แลนด์ มุ่งเน้นศาสตร์ด้านพลังงาน ยานยนต์ การก่อสร้าง สุขภาพ และสิ่งแวดล้อม ห้องสมุดก่อตั้งมาตั้งแต่ทศวรรษ 1960 เอกลักษณ์อันโดดเด่นอยู่ที่ยอดทรงกรวยซึ่งสื่อความหมายถึงพลังของเทคโนโลยีที่ทะลุทะลวงออกมาจากห้องสมุด

ห้องสมุดมีพื้นที่ 15,000 ตารางเมตร อาคารแบ่งออกเป็น 5 ชั้นประกอบด้วยห้องอ่านหนังสือ ห้องเก็บรักษาหนังสือ สำนักพิมพ์ของมหาวิทยาลัย สำนักงาน คลังหนังสือประวัติศาสตร์นิทรรศการ ห้องเรียน และร้านหนังสือ ห้องสมุดมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีแห่งเดลฟท์ได้รับรางวัล National Steel Award ในปี 1998 และ Corus Construction Award ในปี 2000

องค์ประกอบของอาคารเป็นไปตามมาตรฐานด้านความยั่งยืน แสงธรรมชาติสามารถส่องลงมายังห้องสมุดผ่านสถาปัตยกรรมทรงกรวยและผนังกระจก ภายในอาคารใช้สีทาผนังที่ปราศจากสารโคบอลต์ ผนังด้านชั้นวางหนังสือเลือกใช้สีน้ำเงินเข้มช่วยสร้างเสน่ห์น่าค้นหาเช่นเดียวกับโรงภาพยนตร์ ส่วนพื้นสีน้ำตาลได้แรงบันดาลใจมาจากทะเลทรายซาฮาร่า หลังคามีทั้งแผงโซลาร์เซลล์ผลิตไฟฟ้าพลังแสงอาทิตย์และผืนหญ้าน้ำหนักเบาที่หยั่งรากลึก 6 นิ้วซึ่งช่วยกักเก็บความร้อนและความเย็น อีกทั้งยังเป็นสถานที่อาบแดดยอดนิยมในฤดูหนาวมาหลายทศวรรษ

ปัจจุบันห้องสมุดแห่งนี้เป็นประตูด้านดิจิทัล (digital gateway) ที่สำคัญของเมืองเดลฟท์ พร้อมไปกับบทบาทดั้งเดิมของห้องสมุดในด้านการเข้าถึงความรู้และสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เยี่ยมยอด มีโต๊ะสำหรับนั่งทำงานกว่า 300 ตัว ซึ่งเปลี่ยนภาพของสถานที่อ่านหนังสือให้กลายเป็นห้องแล็บขนาดใหญ่ รองรับนักศึกษาและนักวิชาการที่มาใช้บริการมากกว่า 3,000 คนต่อวัน

หอสมุดแห่งชาติคิงฟาฮัด (King Fahad National Library), ซาอุดิอาระเบีย

หอสมุดแห่งชาติคิงฟาฮัด เมืองริยาห์ด เป็นส่วนหนึ่งของนโยบายในการพัฒนาเมืองผ่านโครงการทางวัฒนธรรม เพิ่งบูรณะครั้งใหญ่เสร็จสิ้นปลายปี 2013 กลายเป็นสถาปัตยกรรมด้านวัฒนธรรมที่สำคัญที่สุดของซาอุดิอาระเบีย ห้องสมุดตั้งอยู่บริเวณจุดตัดระหว่างถนนหลักสองสายของเมืองหลวง ย่านที่รัฐบาลมีแนวทางจะพัฒนาพื้นที่สาธารณะเพื่องสร้างชีวิตชีวาให้กับเมืองเสมือนกับเป็นโอเอซิสท่ามกลางทะเลทราย

ในการปรับปรุงห้องสมุดครั้งใหญ่สถาปนิกไม่ได้ทุบทำลายอาคารห้องสมุดหลังเก่า แต่ได้แอบซ่อนมันไว้อยู่ใจกลางอาคารที่ทันสมัยเพื่อแสดงถึงความเคารพในคุณค่าของเก่าดั้งเดิม อีกทั้งยังพยายามผสมผสานแนวคิดทางศิลปะของโลกอาหรับให้ยังคงอยู่ในสถาปัตยกรรมสมัยใหม่ หน้าที่หลักของโครงสร้างอาคารหลังเก่าคือจัดเก็บหนังสือและมีเดีย ชั้นต่างๆ และดาดฟ้าอาคารเดิมกลายเป็นพื้นที่อ่านหนังสือ ส่วนที่ต่อเติมออกมารอบๆ เป็นร้านอาหาร ร้านหนังสือ และพื้นที่แสดงนิทรรศการ

อาคารห้องสมุดมีรูปทรงสี่เหลี่ยมลูกบาศก์ ปกคลุมด้วยผืนผ้าใบโปร่งแสงรูปสี่เหลี่ยมคดโค้ง ช่วยป้องกันแสงแดดและเพิ่มการหมุนเวียนของลมบริเวณผนังอาคาร ซึ่งสามารถลดความร้อนได้ถึงร้อยละ 7 ในขณะที่ยังสามารถใช้ประโยชน์จากแสงสว่างได้อย่างเต็มที่ ทำให้มีความจำเป็นในการใช้พลังงานต่ำมาก จนได้รับรางวัล Global Award ปี 2015 สาขานวัตกรรมสถาปัตยกรรมการก่อสร้าง ทั้งยังเป็นความหวังสำหรับการออกแบบในอนาคตที่กำลังเผชิญหน้ากับภาวะโลกร้อน เพราะอาคารนี้สามารถรับมือกับอุณหภูมิสูงกว่า 50 องศาของภูมิภาคตะวันออกกลางได้อย่างสบาย

ห้องสมุดประชาชนไทเป สาขาเป่ยโถว
(Taipei Public Library, Beitou Branch), ไต้หวัน

ห้องสมุดประชาชนไทเปมีสาขาหลัก 12 แห่ง ครอบคลุมพื้นที่ทั่วทั้งเมือง บางสาขายังมีห้องสมุดย่อยที่มีลักษณะเฉพาะ แยกให้บริการอีกด้วย ซึ่งจะมีขนาดแตกต่างกัน และบางแห่งก็มีจุดเน้นและคอลเลกชั่นเด่นของตัวเอง สำหรับห้องสมุดสาขาเป่ยโถวเปิดให้บริการอย่างเป็นทางการมาตั้งแต่ปี 2006 ห้องสมุดได้รับการออกแบบให้เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อมและใช้พลังงานอย่างมีประสิทธิภาพที่สุดแห่งหนึ่งในเอเชียตะวันออก ได้รับการรับรองมาตรฐาน LEED และได้รับการกล่าวถึงว่าเป็นห้องสมุดที่สวยที่สุดแห่งหนึ่งของโลก

โครงสร้างอาคารส่วนใหญ่สร้างขึ้นจากไม้เนื้อแข็ง มองดูแล้วมีส่วนคล้ายกับสถาปัตยกรรมของญี่ปุ่น ซึ่งในช่วงหนึ่งของประวัติศาสตร์เคยเข้ามาปกครองไต้หวัน มีหน้าต่างขนาดใหญ่ช่วยให้แสงจากธรรมชาติส่องสว่างมายังห้องสมุด และทำให้อากาศถ่ายเทได้สะดวก ลดการใช้พลังงานไฟฟ้าจากพัดลมหรือเครื่องปรับอากาศ บนหลังคาติดตั้งแผงโซลาร์เซลล์ วัสดุหลังคาบุด้วยดินหนา 20 เซนติเมตรเพื่อเป็นฉนวนกันความร้อนในฤดูร้อนและเก็บกักความอบอุ่นในฤดูหนาว แต่ละชั้นมีระเบียงไม้ล้อมรอบซึ่งช่วยลดรังสีความร้อนที่จะผ่านเข้าไปยังตัวอาคารโดยตรง หลังคาลาดเอียงของห้องสมุดช่วยกักเก็บน้ำฝนไว้รดน้ำต้นไม้และใช้ในห้องส้วม

บริเวณจุดยืมคืนหนังสือมีกระดานอิเล็กทรอนิกส์ที่แสดงปริมาณกระแสไฟฟ้าซึ่งถูกใช้ในห้องสมุด และยังมีข้อมูลเกี่ยวกับความชื้น ระดับก๊าซคาร์บอนไดออกไซด์ และอุณหภูมิของแต่ละส่วนในห้องสมุดด้วยมาตราที่ละเอียดถึง 1/10,000 องศา

ห้องสมุดเปยโถวมีพื้นที่ใช้สอย 3 ชั้น รวม 2,145 ตารางเมตร ชั้นล่างออกแบบให้เป็นพื้นที่สำหรับเด็กและสื่อโสตทัศน์ ชั้นที่ 2-3 เป็นพื้นที่สำหรับอ่านหนังสือซึ่งมีทั้งภาษาจีนและภาษาต่างประเทศกว่า 40,000 รายการ นอกจากนี้ยังมีพื้นที่สำหรับหนังสือเกี่ยวกับการอนุรักษ์ธรรมชาติโดยเฉพาะ มีที่นั่งหลากหลายรูปแบบ ชั้นหนังสือออกแบบให้มีความสูงเพียง 110 เซนติเมตรเพื่อให้ความรู้สึกเปิดโล่งไม่อึดอัด รายรอบห้องสมุดเป็นต้นไม้ใหญ่เขียวขจี ผู้ใช้บริการจึงสามารถดื่มด่ำอรรถรสในการอ่านไปพร้อมกับความสงบงามของธรรมชาติ

ห้องสมุดสีเขียว (Green Library)
ลาดกระบัง, กรุงเทพฯ

ห้องสมุดสีเขียว เป็นหนึ่งในห้องสมุดเพื่อการเรียนรู้ของกรุงเทพมหานคร ตั้งอยู่ภายในสวนเฉลิมพระเกียรติ 60 พรรษา สมเด็จพระนางเจ้าพระบรมราชินีนาถ เขตลาดกระบัง เป็นห้องสมุดแห่งแรกของประเทศไทยที่ออกแบบเป็นอาคาร

ประหยัดพลังงาน และได้รับการรับรองมาตรฐาน LEED ระดับแพลทตินัม

อาคารมีลักษณะเป็นศาลาชั้นเดียวทรงแปดเหลี่ยม ใช้หลักการออกแบบตามภูมิปัญญาดั้งเดิมของไทยที่พิจารณาถึงสภาพแวดล้อมและภูมิอากาศ รอบอาคารเต็มไปด้วยต้นไม้และแหล่งน้ำ ต้นไม้มีส่วนช่วยลดผลกระทบจากแสงแดด ส่วนน้ำช่วยลดไอความร้อนในอากาศ ห้องสมุดทาด้วยสีที่มีคุณสมบัติกันความร้อน ใต้ฝ้ามีฉนวนกันความร้อน ด้านข้างอาคารติดตั้งแผงกันแดดซึ่งทำจากไม้และกระจกรีไซเคิล ระบบไฟฟ้าในอาคารเป็นแบบเปิด-ปิดอัตโนมัติ และยังมีระบบเก็บกักน้ำฝนไว้ใต้ดินเพื่อหมุนเวียนนำกลับมาใช้ใหม่ กระจกอาคารเป็นกระจกสองชั้นเพื่อลดความร้อน และเน้นการใช้แสงจากธรรมชาติ

ภูมิสถาปัตยกรรมออกแบบเป็นรูปหยดน้ำสื่อถึงความอุดมสมบูรณ์ ทางเดินวนไปมาคล้ายเขาวงกตใช้สำหรับพักผ่อนและจัดกิจกรรม ภายในอาคารแบ่งพื้นที่เป็น 4 ส่วนหลัก ได้แก่ นิทรรศการซึ่งให้ความรู้เรื่องอาคารเพื่อความยั่งยืน นำเสนอด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์แบบมีปฏิสัมพันธ์ เคาน์เตอร์ประชาสัมพันธ์และยืมคืนหนังสือ ห้องหนังสือสำหรับเด็กและนิตยสารซึ่งสามารถปรับใช้เป็นพื้นที่อเนกประสงค์สำหรับจัดกิจกรรม และห้องอ่านหนังสือ เฟอร์นิเจอร์ภายในห้องสมุดทำมาจากวัสดุที่ได้จากกระบวนการรีไซเคิล

ห้องสมุดสีเขียวจัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องการอนุรักษ์พลังงานและสิ่งแวดล้อมให้กับเด็กๆ เป็นประจำ ทั้งการเรียนรู้จากหนังสือในห้องสมุด การสำรวจธรรมชาติภายในสวนสาธารณะ และการทดลองปฏิบัติที่สามารถนำไปประยุกต์กับชีวิตประจำวัน เช่น การทำน้ำหมักชีวภาพ การปลูกและดูแลต้นไม้ การประดิษฐ์ของใช้จากวัสดุรีไซเคิล ฯลฯ การเรียนรู้ที่นี่จึงสนุกไม่น่าเบื่อ และทำให้ห้องสมุดสีเขียวมียอดผู้ใช้บริการสูงที่สุดในกลุ่มห้องสมุดสังกัดของกรุงเทพมหานคร

จากย่างก้าวแรกที่ประสบความสำเร็จ กรุงเทพมหานครจึงมีแนวทางที่จะสร้างห้องสมุดสีเขียวแห่งที่ 2 ภายในอาคารอนุรักษ์ซึ่งสร้างตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 4 ที่สวนสราญรมย์ เขตพระนคร โดยวางแนวคิดให้เป็นห้องสมุดดิจิทัลที่ส่งเสริมความรู้ด้านพฤกษศาสตร์และการอนุรักษ์พันธุ์ไม้หายาก

ห้องสมุดเพื่อชีวิตและสิ่งแวดล้อม (KU Eco Library) มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, กรุงเทพฯ

มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ได้รับการจัดอันดับให้เป็นมหาวิทยาลัยสีเขียวอันดับ 1 ของประเทศ และอันดับที่ 44 ของโลก ได้ริเริ่มพัฒนา Eco-Library เพื่อให้เป็นต้นแบบของแหล่งเรียนรู้ด้านการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมทั้งด้านการประหยัดพลังงาน การใช้วัสดุและอุปกรณ์ที่เป็นมิตรต่อธรรมชาติ รวมถึงการออกแบบเฟอร์นิเจอร์จากวัสดุเหลือใช้ เมื่อผู้ใช้บริการเดินเข้ามาที่ KU Eco Library สิ่งแรกที่จะได้พบก็คือตู้ใส่บัตรรายการหนังสือซึ่งเป็นภาพตัวแทนของสิ่งที่อาจจะไร้ประโยชน์สำหรับห้องสมุดยุคดิจิทัล แต่เมื่อนำกลับมาทาสีใหม่ก็กลายเป็นป้ายชื่อห้องสมุดที่ดูเก๋ไก๋แบบคลาสสิก

ห้องสมุดเพื่อชีวิตและสิ่งแวดล้อมมีพื้นที่เพียง 250 ตารางเมตร แต่อัดแน่นไปด้วยแนวคิดรักษ์โลก แบ่งพื้นที่การอ่านเป็น 3 โซน ได้แก่ *ต้นไม้แห่งการเรียนรู้* (Tree of Forest) ให้บริการนวนิยายและหนังสือเกี่ยวกับ Eco Design ชั้นหนังสือทำมาจากเศษไม้ที่ไม่ผ่านการตรวจคุณภาพการส่งออก นำมาออกแบบให้มีรูปทรงลักษณะคล้ายต้นไม้ที่ยืนตระหง่านโอบอุ้มความรู้ *น้ำตกแห่งองค์ความรู้อัจฉริยะ* (Waterfall of Intelligent) เป็นมุมอ่านหนังสือที่ตกแต่งด้วยผ้าม่านสลับสีเย็บให้มีช่องสำหรับใส่หนังสือ ชุดโซฟาทำจากเศษยางพารารองเท้ายางเก่า และเศษผ้าจากแคตตาล็อก *มุมแห่งการค้นพบ* (Canyon of Discovery) เหมาะสำหรับนั่งทำงาน ประดับประดาด้วยโคมไฟลูกตุ้มซึ่งทำจากเศษผ้าไหม และมีหนังสือเรียงรายอยู่ชิดฝาผนัง นอกจากนี้ยังมี Kid's Play-space ให้บริการหนังสือสำหรับเด็ก ปลอดภัยจากมุมโต๊ะและมุมชั้นวางที่เป็นเหล็ก พร้อมทั้งมีโซฟาขนาดใหญ่ที่นำเศษผ้าม่านเหลือใช้มาเย็บต่อกัน

ดังนั้นไม่ว่าจะมองไปทางไหนของห้องสมุดก็จะเห็นวัสดุที่ได้มาจากกระบวนการรีไซเคิล ห้องสมุดยอมรับว่าหากคิดเป็นมูลค่าทางการเงิน การออกแบบและผลิตของใช้ดังกล่าวย่อมมีราคาสูงกว่าการซื้อสินค้าที่ผลิตขึ้นใหม่ แต่ในกระบวนการทำงานก็ได้ก่อให้เกิดแนวทางใหม่ๆ ในการใช้ทรัพยากรธรรมชาติอย่างยั่งยืน รวมทั้งเป็นรูปธรรมที่จะช่วยปลูกฝังเรื่องการอนุรักษ์ธรรมชาติได้เป็นอย่างดี ผู้ใช้บริการอาจได้รับแรงบันดาลใจที่มีคุณค่า เมื่อกลับไปบ้านก็อาจจะอยากเริ่มเปลี่ยนแปลงโลกใบนี้ด้วยมือของตนเองก็เป็นได้

นอกเหนือจากการใช้ทรัพยากรอย่างมัธยัสถ์แล้ว KU Eco Library ยังมองไปถึงการพึ่งพาตนเองทางด้านเทคโนโลยี โดยการพัฒนาระบบห้องสมุดอัตโนมัติจากซอฟต์แวร์แบบเปิดเผยรหัส (open source) แทนที่ระบบซึ่งซื้อจากต่างประเทศมูลค่านับสิบล้านบาทต่อปี คาดว่าในอนาคตจะสามารถพัฒนาให้สามารถใช้งานกับห้องสมุดของมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์อีกด้วย

แหล่งข้อมูล

Serap Kurbanoglu, Sonja piranec, Esther Grassian, Diane Mizrachi, Ralph Catts. Information Literacy: Lifelong Learning and Digital Citizenship in the 21st century, ECIL 2014, Dubrovnik: Croatia, 2014.

http://www.archdaily.com/13853/villanueva%25e2%2580%2599s-public-library-meza-pinol-ramirez-torres
http://www.dezeen.com/2008/04/13/villanueva-public-library-colombia/
http://www.littledayout.com/2013/06/01/my-tree-house-worlds-rst-green-library-for-kids/
http://www.greenroofs.com/blog/2012/01/11/gpw-delft-university-of-technology-library/
http://www.archdaily.com/469088/king-fahad-national-library-gerber-architekten
http://www.chinapost.com.tw/travel/2007/11/01/129117/Beitous-green.htm
https://www.youtube.com/watch?v=l5hsdHGVwGg
http://www.manager.co.th/QOL/ViewNews.aspx?NewsID=9550000058490
http://ns.ftpi.or.th/th/knwinf_pcornerdetail.php?pdtlid=1136
http://www.sarakadee.com/2014/07/29/green-library/

ภาพจาก

http://www.feeldesain.com/bookyard-outdoor-public-library.html
http://news.stlpublicradio.org/post/st-louis-county-library-district-seeds-community-gardening-effort
http://www.wvgazettemail.com/article/20141229/ARTICLE/141229402
http://inhabitat.com/arabian-library-by-richard-and-bauer/
http://www.e-architect.co.uk/america/arabian-library-scottsdale
http://www.dezeen.com/2008/04/13/villanueva-public-library-colombia/
http://www.thewackyduo.com/2013/06/my-tree-house-world-1st-green-library.html
http://www.mecanoo.nl/Projects/project/27/Library-Delft-University-of-Technology?t=0
http://www.archdaily.com/469088/king-fahad-national-library-gerber-architekten
https://www.architecture.com/Explore/Stories/LibrarySpaces.aspx
https://www.facebook.com/ห้องสมุดสีเขียว-Green-Library-กรุงเทพมหานคร
https://www.facebook.com/KUecolibrary/photos

IDEASBOX

Libraries Without Borders
ห้องสมุดไร้พรมแดน
เพื่อมนุษยชาติ โอกาส และความเท่าเทียม

ทุกวันนี้มีประชากรทั่วโลกที่อ่านไม่ออกเขียนไม่ได้ถึง 795 ล้านคน มีเด็กกว่า 72 ล้านคนที่ไม่ได้ไปโรงเรียน และมีผู้คนนับร้อยล้านคนที่ไม่สามารถเข้าถึงหนังสือหรือทรัพยากรความรู้ ประเทศที่กำลังพัฒนาหลายประเทศแทบจะไม่มีรากฐานของงานด้านวรรณกรรมและวิทยาศาสตร์ หรือหากมีก็มักเป็นงานเก่านับครึ่งศตวรรษ ส่วนบางภูมิภาคไม่มีห้องสมุดแม้แต่แห่งเดียว

สำหรับประชากรที่ยากไร้ ห้องสมุดคือสิ่งที่กำหนดชะตากรรมในอนาคต หนังสือเป็นมากกว่าการถ่ายทอดความรู้หรือการเปิดมุมมองใหม่ๆ แต่มันเป็นเครื่องมือที่จำเป็นสำหรับการฝึกฝนทัศนะการวิพากษ์วิจารณ์และการศึกษาเพื่อความเป็นประชาธิปไตย และท้ายที่สุดแล้วหนังสือยังเป็นสิ่งสำคัญในการขับเคลื่อนการพัฒนาที่ยั่งยืน

อุปสรรคในการเข้าถึงความรู้และสารสนเทศอย่างเท่าเทียมกันเป็นจุดเริ่มต้นของ Libraries Without Borders (LWB) องค์กรพัฒนาเอกชนซึ่งทำงานด้านการส่งเสริมการศึกษาที่สามารถเข้าถึงผู้คนหลายล้านคนทั่วโลก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในค่ายผู้ลี้ภัยซึ่งบางแห่งผู้คนมีชีวิตอยู่อย่างไร้ความหวังและไม่เคยได้รับการศึกษาหรือเข้าถึงหนังสือเลยสักเล่มเป็นระยะเวลาเกือบ 20 ปี

จุดเริ่มต้นของ Libraries Without Borders เกิดขึ้นในปี 2007 เมื่อแพทริค วิล (Patrick Weil) นักประวัติศาสตร์และนักรัฐศาสตร์ชาวฝรั่งเศสเดินทางไปยังค่ายผู้อพยพที่แอฟริกา เขาพบว่าค่ายพักได้จัดหาเต็นท์พัก อาหาร น้ำ และเสื้อผ้า แต่ไม่มีอะไรที่เกี่ยวกับความงอกงามทางปัญญาเลย สิ่งที่ได้พบเห็นตรงกันกับเนื้อหาในภาพยนตร์สารคดีซึ่งถ่ายทำในค่ายผู้ลี้ภัยที่บุรุนดี ชายหนุ่มที่ได้รับผลกระทบจากความขัดแย้งใน

สภาพค่ายผู้ลี้ภัยกลางทะเลทรายที่ประเทศจอร์แดน ซึ่งรองรับผู้อพยพชาวอิรักและซีเรีย

คองโกกล่าวว่า 'วันคืนของพวกเราส่วนใหญ่หมดไปที่บ้านพัก หรือไม่ก็เดินไปมาในแคมป์เพราะไม่มีอะไรทำ เราถูกโดดเดี่ยวจากโลกทั้งมวล สิ่งที่เราโหยหาที่สุดก็คือวัฒนธรรม' นั่นเป็นภาพและคำพูดที่สร้างความสะเทือนใจแก่เขาอย่างมาก

"พวกเขาเหล่านั้นมิได้ต้องการเพียงมีอาหารให้กินอิ่มท้องวันละสามมื้อ หลายคนต้องเผชิญกับความทุกข์ระทมจากความรู้สึกโดดเดี่ยว ความเป็นอื่น และความหดหู่ พวกเขาต้องการติดต่อกับโลกภายนอกเพื่อจะบอกให้ผู้อื่นได้รับรู้ว่าเกิดอะไรขึ้นที่นี่ และต้องการมองเห็นเป้าหมายของชีวิตในอนาคต"

เมื่อแพทริคกลับมายังฝรั่งเศส เขาได้บอกเล่าประสบการณ์และความคิดเห็นของเขาให้สาธารณชนได้รับรู้เพื่อเร่งหาหนทางช่วยเหลือภายใต้โครงการรณรงค์ที่ชื่อว่า The Urgency of Reading

เขาได้ลงนามความร่วมมือกับนักเขียนและนักการศึกษาจำนวนมาก รวมทั้งผู้ที่ได้รับรางวัลโนเบลอีก 8 คน ในช่วงแรกเริ่ม Libraries Without Borders ดำเนินการขอรับบริจาคหนังสือมือสองจากชาวฝรั่งเศสเพื่อจัดส่งไปยังค่ายผู้ลี้ภัย กิจกรรมนี้ยังคงดำเนินเรื่อยมาจนกระทั่งถึงปัจจุบัน ในโกดังของ LWB มีหนังสือมากกว่า 4 แสนเล่ม ซึ่งได้รับการจัดหมวดหมู่อย่างเป็นระบบพร้อมที่จะจัดส่งไปยังพื้นที่ที่ต้องการทั่วโลก

ในเหตุการณ์แผ่นดินไหวครั้งใหญ่ที่เฮติเมื่อปี 2010 LWB ได้เข้าไปตั้งเต็นท์ช่วยเหลือผู้ประสบภัยก่อนที่ยูนิเซฟจะร้องขอ โดยติดตั้งห้องสมุดเคลื่อนที่ให้กับเด็กๆ รวมทั้งจัดหนังสือภาษาฝรั่งเศสและภาษาครีโอลมากพอที่จะให้ครูเริ่มต้นสอนหนังสือได้อีกครั้ง แต่เขาต้องพบกับความจริงอันแสนเจ็บปวดว่า หนังสือจำนวนมากเสียหายเพราะถูกโยนลงจากเครื่องบินและถูกสายฝนกระหน่ำ

โกดังเก็บหนังสือบริจาคของ Libraries Without Borders

กล่องห้องสมุด Ideas box

ข่าวสารเกี่ยวกับอุปสรรคดังกล่าวไปถึงหูของฟิลิปป์ สตาร์ก (Philippe Starck) มัณฑนากรชาวฝรั่งเศสซึ่งออกแบบเฟอร์นิเจอร์และอุปกรณ์ในครัวให้กับแบรนด์ดัง เขาจึงรับอาสาออกแบบกล่องห้องสมุดแบบป้องกันฝนให้กับ LWB โดยไม่คิดมูลค่า หลัก 6 ข้อในการออกแบบคือ ต้องเป็นอุปกรณ์ที่ได้มาตรฐานเพื่อใช้บรรจุเทคโนโลยีที่สามารถย่อหรือขยายส่วนได้ มีเนื้อหาที่สามารถปรับให้เหมาะกับชุมชนที่มีภาษาและวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน ขนย้ายและติดตั้งง่าย ดำเนินงานได้ง่ายเพียงแค่อบรมเบื้องต้นให้กับเจ้าหน้าที่ ใช้พลังงานต่ำ และมีต้นทุนไม่แพง

กล่องห้องสมุดนี้มีชื่อว่า Ideas box กล่องแต่ละส่วนถูกจำแนกด้วยสีสันต่างๆ ตามฟังก์ชั่นการใช้งาน มีขนาดตรงกับมาตรฐานบรรจุภัณฑ์สำหรับขนส่งสินค้าทั่วไป ใช้เวลาในการติดตั้งเพียง 20 นาที* เมื่อทุกอย่างถูกคลี่ออกจะกลายเป็นห้องสมุดเคลื่อนที่ซึ่งประกอบด้วย โต๊ะซึ่งสามารถชาร์จไฟผ่านช่องเสียบ USB เก้าอี้พับ 24 ตัว แท็บเล็ต 15 เครื่องและคอมพิวเตอร์ 4 เครื่องซึ่งเชื่อมต่อสัญญาณอินเทอร์เน็ตผ่านดาวเทียม เครื่องอ่านอิเล็กทรอนิกส์ (e-reader) 50 เครื่องซึ่งมีอีบุ๊คกว่า 5,000 รายการ หนังสือจำนวน 250 เล่ม MOOCs โทรทัศน์พร้อมเครื่องฉาย ภาพยนตร์กว่า 100 เรื่อง วิดีโอเกมและและบอร์ดเกม กล้องความละเอียดสูง 5 ตัวสำหรับกิจกรรมทำหนังและสิ่งพิมพ์ อุปกรณ์ GPS 3 เครื่องสำหรับเรียนรู้เรื่องแผนที่ และวัสดุทำหรับทำงานประดิษฐ์และศิลปะ

ต้นทุนของ Ideas box 1 ชุดมีราคาประมาณ 50,000 ยูโร ซึ่งสำนักงานข้าหลวงใหญ่ผู้ลี้ภัยแห่งสหประชาชาติ (UNHCR) ได้เข้ามาสนับสนุนส่วนหนึ่ง และได้รับการสนับสนุนจากเอกชนหรือมูลนิธิต่างๆ อีกส่วนหนึ่ง

ห้องสมุดไร้พรมแดนเพื่อโลกที่เท่าเทียม

ในค่ายผู้ลี้ภัยที่ประเทศบุรุนดีมีผู้ประสบภัยที่อพยพมาจากคองโกกว่า 37,000 คน “เราหนีมาจากประเทศของเราเพราะที่นั่นไม่ปลอดภัย กฎหมายระบุไว้ว่า เด็กมีสิทธิที่จะได้รับการศึกษา แต่เราไม่สามารถเข้าถึงทรัพยากรทางการศึกษา ...เราได้แต่หวังว่าวันพรุ่งนี้หรือวันข้างหน้าประเทศของเราคงจะ

---

* ชมวิดีโอ การติดตั้ง Ideas box ได้ที่ https://www.youtube.com/watch?v=9PiL1I1cBJI

สงบสุข เด็กๆ เหล่านี้จะได้กลับไปเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาคองโก" ครูในค่ายผู้ลี้ภัยกล่าวอย่างมีความหวัง

พื้นที่นี้เป็นแห่งแรกที่ LWB นำ Ideas box เข้าไปติดตั้ง เพื่อสร้างการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตให้ชุมชนสามารถติดต่อสื่อสารกับโลกภายนอกและเชื่อมต่อกับสารสนเทศ และเพื่อพัฒนาคุณภาพทางการศึกษา อุปกรณ์การเรียนรู้ของห้องสมุดช่วยเข้าไปสนับสนุนวิธีการสอนใหม่ๆ ในการเรียนรู้เรื่องดิจิทัลในโรงเรียน และใช้จัดหลักสูตรอบรมอาชีพและการเรียนรู้ด้วยตนเองสำหรับผู้ใหญ่ นอกจากนี้ยังนำไปใช้เพื่อพัฒนาชีวิตความเป็นอยู่และชุมชน กล่าวคือสามารถทำกิจกรรมถ่ายภาพ ผลิตวีดิทัศน์ งานศิลปะ งานเขียนและบล็อก ซึ่งมีส่วนในการสรรค์สร้างวัฒนธรรมของชุมชนให้กลับมามีชีวิตชีวาอีกครั้ง รวมถึงยังสนับสนุนความสมานฉันท์ให้กับผู้คนได้เป็นอย่างดี

"มีงานศึกษาที่แสดงให้เห็นว่า ผลกระทบทางสังคมระยะยาวอันเกิดจากห้องสมุดคือการลดความไม่เท่าเทียมกันของสังคม ห้องสมุดกลายเป็นบ้านหลังที่สอง – ที่ซึ่งผู้คนสามารถเรียนรู้ได้อย่างอิสระและรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน ห้องสมุดยังช่วยทลายอุปสรรคทางสังคม เป็นสถานที่ซึ่งพวกเขาจะได้พบปะพลเมืองที่มาจากหลากหลายภูมิหลัง เราได้ยินเรื่องราวนับไม่ถ้วนจากผู้ยากไร้และชนกลุ่มน้อย ถึงหนทางที่ห้องสมุดช่วยเหลือพวกเขาให้พ้นจากความยากจน เมื่อสารสนเทศกลายเป็นทรัพยากรที่มีค่า ห้องสมุดก็ยิ่งทวีบทบาทในการสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิตและประชาธิปไตย" แพทริคกล่าว

Ideas box เป็นเครื่องมือสำคัญที่ LWB ใช้ในการทำงานส่งเสริมการการศึกษาและอ่านออกเขียนได้ในหลายพื้นที่ เช่น ค่ายที่เลบานอนและจอร์แดนซึ่งเต็มไปด้วยผู้ลี้ภัยสงครามจาก

ซีเรีย ส่วนที่ออสเตรเลียมันถูกติดตั้งอยู่ในชุมชนของชาวอะบอริจิน นอกจากนี้ LWB ยังนำ Ideas box ไปติดตั้งในชุมชนที่มีรายได้ต่ำในเขตเมืองของประเทศพัฒนาแล้ว หรือชุมชนที่ห้องสมุดยังดูเหมือนเป็นพื้นที่น่ากลัวหรือขาดสิ่งอำนวยความสะดวก เช่นที่เมืองกาเลส์ ประเทศฝรั่งเศส และย่านบรองซ์ ในกรุงนิวยอร์ก สหรัฐอเมริกา และมีการทดลองนำ Ideas box ไปใช้กับกลุ่มผู้ย้ายถิ่นหรือผู้ที่ไม่ได้รับความเท่าเทียมทางสังคมในอังกฤษ ซึ่งมีผลการวิจัยว่าเด็กอังกฤษถึงหนึ่งในสี่มีอัตราการอ่านที่ต่ำกว่าเกณฑ์ และหนึ่งในสามไม่มีหนังสือเป็นของตัวเอง

ภายหลังจากเหตุแผ่นดินไหวที่เฮติ ห้องสมุดชุมชนที่อยู่ในเมืองหลวงปอร์โตแปรงซ์ก็แทบไม่สามารถเปิดให้บริการได้ ในขณะที่ประชากรมีอัตราการอ่านออกเขียนได้น้อยกว่าร้อยละ 50 LWB จึงปักหลักทำโครงการต่อเนื่องนอกเหนือจาก Ideas Box เช่น การดัดแปลงรถกระบะโดยสารในท้องถิ่นให้กลายเป็นรถห้องสมุดเคลื่อนที่ BiblioTaptap ออกเดินทางเพื่อให้บริการชุมชนที่อยู่ระหว่างเส้นทาง รถห้องสมุดมีทรัพยากรการเรียนรู้ทั้งสำหรับเด็กและผู้ใหญ่ สามารถจัดกิจกรรมที่หลากหลายเช่น การส่งเสริมการอ่าน การอภิปราย และเวิร์คช็อป ปัจจุบันเฮติมี BiblioTaptap จำนวน 3 คันให้บริการใน 3 ภูมิภาค

การทำงานที่นี่ยังทำให้ LWB เรียนรู้ถึงความจำเป็นในการเตรียมความพร้อมของอุปกรณ์และเนื้อหาที่บรรจุไว้ใน Ideas box เพื่อว่าหากเกิดภัยพิบัติทางธรรมชาติองค์กรจะสามารถเข้าไปทำงานได้อย่างรวดเร็วที่สุด ทั้งนี้ ทีมงานจะต้องมีกระบวนการวิเคราะห์ร่วมกับชุมชนถึงความจำเป็นและความต้องการ ทั้งในด้านเนื้อหา ภาษา และประเด็นสาธารณสุข

ผลกระทบทางสังคม และก้าวต่อไปในอนาคต

กระบวนการทำงานของ Libraries Without Borders มิได้มุ่งให้เกิดเพียงกายภาพของห้องสมุด แต่ยังให้ความสำคัญกับกระบวนการฝึกอบรมบรรณารักษ์ การขนส่งหนังสือ การจัดอบรมนักเขียน การสนับสนุนสำนักพิมพ์ในท้องถิ่น และการสร้างเครือข่ายห้องสมุด เพื่อให้ประเทศกำลังพัฒนามีศักยภาพในการริเริ่มการก่อตั้งห้องสมุดด้วยตนเอง และเกิดวัฏจักรในการขับเคลื่อนวงการหนังสือให้ก้าวหน้ายิ่งขึ้น

โครงการกล่องห้องสมุด Ideas box ของ Libraries Without Borders ได้รับรางวัลชนะเลิศ World Innovation Summit for Education หรือ WISE Awards 2016 ในฐานะโครงการนวัตกรรมที่ส่งผลกระทบเชิงบวกต่อสังคมและสามารถสร้างทางออกให้กับความท้าทายด้านการศึกษาในปัจจุบัน

ทุกวันนี้ LWB ทำงานกระจายอยู่ใน 20 ประเทศ มีเจ้าหน้าที่ 30 คนและอาสาสมัครทั่วโลกกว่า 500 คน จัดส่งหนังสือไปยังผู้ขาดโอกาสกว่า 5 หมื่นเล่มต่อปี อบรมให้ความรู้แก่บรรณารักษ์ในท้องถิ่นกว่า 500 คน และมีผู้ได้รับประโยชน์จากการดำเนินการกว่า 5 ล้านคน

แพทริคกล่าวถึงการทำงานเกี่ยวกับห้องสมุดในอนาคตต่อไปว่า "เราต้องการพื้นที่ที่สามารถเข้าถึงทรัพยากรการเรียนรู้ได้ 24 ชั่วโมง และมันควรจะเป็นห้องหนึ่งในห้องสมุดประชาชนทุกเมืองในสหรัฐอเมริกามีห้องสมุด สิ่งที่จำเป็นส่วนใหญ่มีการลงทุนไว้หมดแล้ว การเตรียมพร้อมสำหรับอนาคตไม่ได้ต้องการอะไรมาก แค่เพียงจัดหาการเข้าถึงเทคโนโลยีใหม่ๆ เพื่อแสวงหาความรู้ อาจจัดสรรพื้นที่เสียใหม่ และจัดหาทรัพยากรบุคคลที่มีความสามารถมาดำเนินงาน โดยทั่วไปแล้วห้องสมุดมีมูลค่าน้อยกว่ากิจกรรมอื่นๆ แต่องค์กรระหว่างประเทศกลับไม่ได้สนับสนุนเงินทุนด้านนี้ มีผู้คนมากมายที่สูญเสียความเชื่อมั่นที่มีต่อห้องสมุดในอนาคต แต่ผมอยากจะพูดสิ่งที่ตรงกันข้ามนั่นก็คือ เครื่องมือหลักในการสร้างโอกาสและความเท่าเทียมก็คือห้องสมุด"

อย่างไรก็ตาม ในบางพื้นที่ที่มีลักษณะเฉพาะ ห้องสมุดที่เป็นความหวังสำหรับอนาคตซึ่งเน้นการใช้เทคโนโลยีในการเข้าถึงสารสนเทศอาจเป็นภาพที่ดูจะไม่สอดคล้องกับสภาพที่เป็นจริง "ในแอฟริกา เราเคยจัดเวทีการประชุมและวงเสวนาเกี่ยวกับลำดับความสำคัญในการให้ความช่วยเหลือในรูปแบบหนังสือหรือทรัพยากรเทคโนโลยีสมัยใหม่ หลายคนให้คำตอบตรงกันว่า 'ลองคิดดูสิว่าเราอยู่ภายใต้การปกครองแบบเผด็จการ เราอาจถูกตัดสัญญาณอินเทอร์เน็ตเมื่อไหร่ก็ได้... แต่หนังสือนั้นเก็บซ่อนได้ มันเป็นสิ่งที่พวกเขาไม่สามารถกำจัดให้หมดสิ้นไปได้ง่ายๆ' ในสถานการณ์แบบนี้ หนังสือมีความสำคัญมากยิ่งกว่าอีบุ๊ค ดังนั้นเพื่อที่จะรักษาประชาธิปไตยให้ยังคงอยู่ เราจึงต้องปกปักรักษาหนังสือต่อไป"

แหล่งข้อมูล

www.librarieswithoutborders.org/

Tools for Global Equality: Symposium Focuses on Future of Libraries ใน www.smith.edu/news/symposium-on-future-of-libraries/

All hail the pop-up library ใน www.researchinformation.info/news/analysis-opinion/all-hail-pop-library

ภาพจาก

http://www.abc.net.au/news/2015-04-30/an-oasis-of-learning-in-a-desert-refugee-camp-in-jordan/6434630

http://www.psfk.com/2014/04/ideas-box-modular-library.html

http://www.librarieswithoutborders.org/

https://i.ytimg.com/vi/mfpUuYRdA6Y/hqdefault.jpg

https://www.smith.edu/news/gatenew/wp-content/uploads/2016/01/socialgoodweek-centrepompidou-600x293.png

http://www.slq.qld.gov.au/__data/assets/image/0010/296389/varieties/w440h285.jpg

http://image.slidesharecdn.com/ncompasslive-librarieswithoutborders-160629184159/95/ncompass-live-innovating-access-to-information-with-libraries-without-borders-ideas-box-17-638.jpg?cb=1467225798

https://farm8.staticickr.com/7389/13123174435_d19c42bafe.jpg

http://voices.nationalgeographic.com/les/2014/05/ideasbox2.jpg

http://sonarplusd.com/wp-content/uploads/2015/06/ideas-box_workshop_sonard_2015-1.jpg

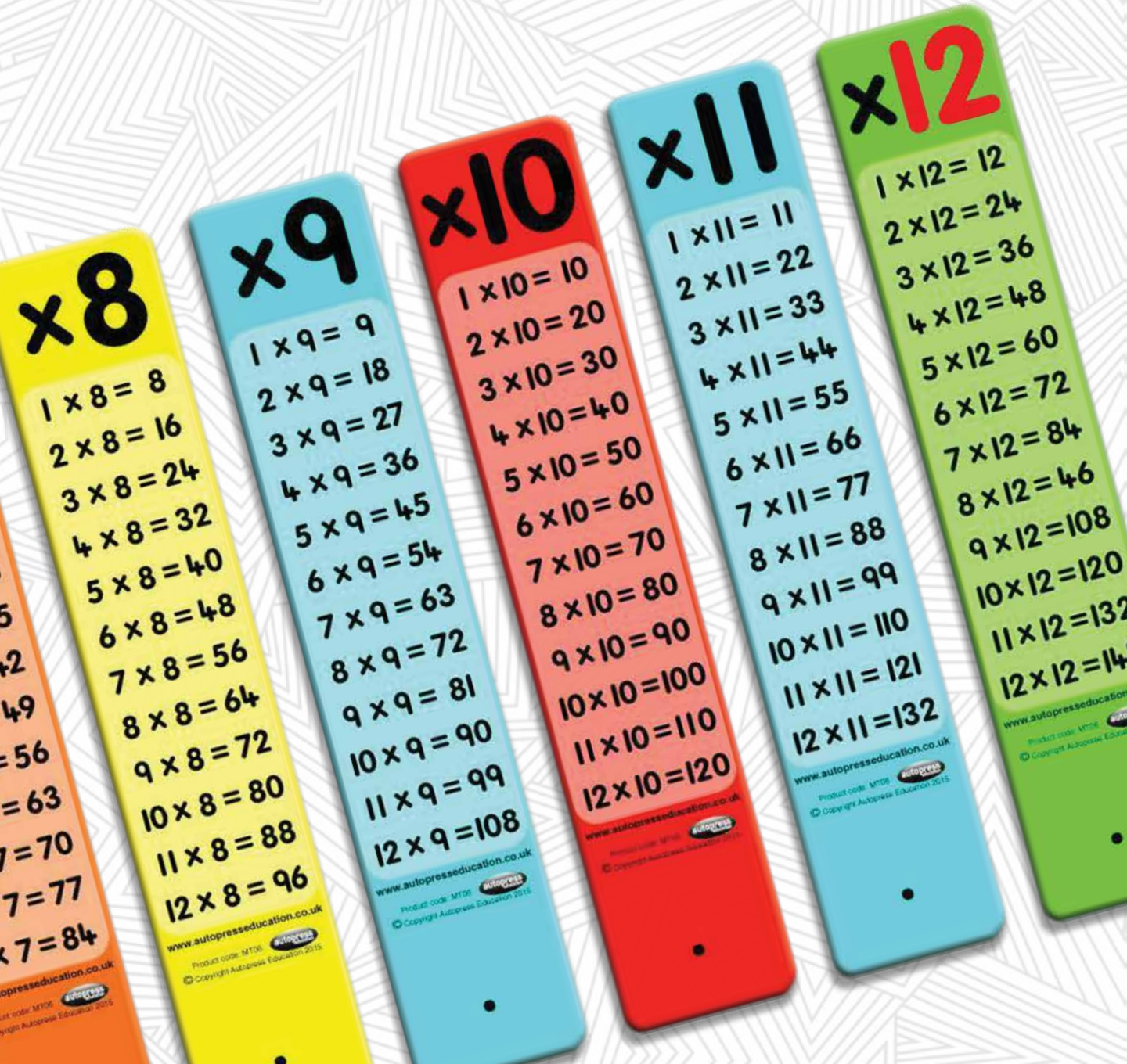
https://design_with_benets.s3.amazonaws.com/medium_project_voting_bar_36670a02-c863-44e8-aa56-332f6f79ad49.jpg

https://si.wsj.net/public/resources/images/NY-CX479_BOX_G_20140324181617.jpg

http://zdnet4.cbsistatic.com/hub/i/r/2014/12/24/8f13f947-ad8b-48f7-879b-9b11c0bfdbc9/resize/770xauto/025b-8b27e2edd75a9c18b21868960906/ideas-box-in-action-burundi-nov-2014.jpg

http://www.clownswithoutborders.org/wp-content/uploads/2014/09/IMG_7266.jpg

https://5a035a1b4e1d715c77b3-e8e29c80272bb5eb63a958c9de11b7e2.ssl.cf2.rackcdn.com/2016/nalists/libraries-without-borders.jpg


x8
1 x 8 = 8
2 x 8 = 16
3 x 8 = 24
4 x 8 = 32
5 x 8 = 40
6 x 8 = 48
7 x 8 = 56
8 x 8 = 64
9 x 8 = 72
10 x 8 = 80
11 x 8 = 88
12 x 8 = 96
www.autopresseducation.co.uk
x9
1 x 9 = 9
2 x 9 = 18
3 x 9 = 27
4 x 9 = 36
5 x 9 = 45
6 x 9 = 54
7 x 9 = 63
8 x 9 = 72
9 x 9 = 81
10 x 9 = 90
11 x 9 = 99
12 x 9 = 108
www.autopresseducation.co.uk
x10
1 x 10 = 10
2 x 10 = 20
3 x 10 = 30
4 x 10 = 40
5 x 10 = 50
6 x 10 = 60
7 x 10 = 70
8 x 10 = 80
9 x 10 = 90
10 x 10 = 100
11 x 10 = 110
12 x 10 = 120
x11
1 x 11 = 11
2 x 11 = 22
3 x 11 = 33
4 x 11 = 44
5 x 11 = 55
6 x 11 = 66
7 x 11 = 77
8 x 11 = 88
9 x 11 = 99
10 x 11 = 110
11 x 11 = 121
12 x 11 = 132
www.autopresseducation.co.uk
x12
1 x 12 = 12
2 x 12 = 24
3 x 12 = 36
4 x 12 = 48
5 x 12 = 60
6 x 12 = 72
7 x 12 = 84
8 x 12 = 46
9 x 12 = 108
10 x 12 = 120

การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
[LEARNING 4.0]

AMIGA
TOSHIBA
HELLO

อ่านออก เขียนได้ คิดเลขเป็น ยังไม่พอ ! ต้องเขียนโค้ดเป็นด้วย !!

เทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาเป็นส่วนสำคัญของชีวิตมนุษย์จนพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับดิจิทัลกำลังจะกลายเป็นวัฒนธรรมของสังคมอนาคต เราใช้สมาร์ทโฟนกันอย่างแพร่หลาย เว็บไซต์อย่างเช่น YouTube, Google และ Wikipedia เป็นช่องทางแรกๆ ที่คนใช้ค้นหาข้อมูล อีเมลและโซเชียลเน็ตเวิร์คเป็นวิธีการสื่อสารที่สำคัญระหว่างผู้คนทั่วโลก เราสามารถซื้อขายสินค้าแบบออนไลน์ แม้แต่การให้บริการของภาครัฐก็พยายามที่จะปรับเปลี่ยนให้เป็นดิจิทัลเช่นกัน

เด็กและคนรุ่นใหม่มิอาจหลีกเลี่ยงบริบทนี้ได้ พวกเขาเติบโตไปกับมัน เรียนรู้ ใช้งาน และรู้จักควบคุมเทคโนโลยี แต่คนที่เกิดในยุคก่อนดิจิทัลก็ยังมีข้อกังขาที่จะอนุญาตให้เด็กคลุกคลีกับคอมพิวเตอร์ ด้วยเหตุผลด้านความไม่สอดคล้องกับพัฒนาการตามช่วงวัย ผลกระทบด้านสุขภาพ และพิษภัยที่อาจมาพร้อมกับเทคโนโลยี รวมทั้งคำถามว่าเด็กควรจะเริ่มเรียนรู้คอมพิวเตอร์ตั้งแต่อายุเท่าใด

ในขณะที่ข้อถกเถียงดังกล่าวยังไม่มีข้อยุติ โลกแห่งการเรียนรู้กำลังเคลื่อนไปข้างหน้าไม่หยุดยั้ง กระบวนการและเครื่องมือการเรียนรู้แบบใหม่ๆ สำหรับเด็กยุคดิจิทัลเกิดขึ้นอย่างหลากหลายและรวดเร็วในหลายประเทศทั่วโลก เป้าหมายสำคัญคือการยกระดับความสามารถด้านความรู้ความเข้าใจดิจิทัล (Digital Literacy) ของ “ผู้ใช้เทคโนโลยี” ในปัจจุบันให้กลายเป็น “ผู้สร้างเทคโนโลยี” ในอนาคต

เด็กเขียนโค้ด : The Fourth Literacy ของชนรุ่นดิจิทัล

ทักษะการเขียนโค้ดหรือโปรแกรมคอมพิวเตอร์อาจดูเหมือนเป็นทักษะซับซ้อนของวิชาชีพเฉพาะด้าน หรือวิชาที่เรียนกันในสถาบันการศึกษา แต่คาดว่าอีกไม่เกิน 10 ปีข้างหน้ามันจะเป็นทักษะพื้นฐานในชีวิตประจำวันที่ใครๆ ต่างก็ใช้เพื่อการริเริ่มและสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ ที่อยู่รอบตัว เปรียบเป็น ***‘การรู้หนังสือด้านที่ 4’*** นอกเหนือไปจากทักษะการอ่าน การเขียน และ

การคิดคำนวณ ที่สำคัญก็คือเด็กที่เกิดและเติบโตขึ้นในสิ่งแวดล้อมแบบดิจิทัล หรือที่เรียกว่า Digital Native มีศักยภาพเรียนรู้ทักษะการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้ตั้งแต่อายุประมาณ 7 ขวบ

ไม่ว่าจะเป็นเด็กในยุคสมัยไหนต่างก็ชอบการเล่น ดังนั้นการสร้างเนื้อหาการเรียนรู้จะต้องสนุกจึงจะสามารถจูงใจให้เด็กจดจ่อกับสิ่งนั้นได้ การออกแบบกระบวนการเรียนรู้ของเยาวชนในยุคดิจิทัลจึงได้นำเอาหลักการและกลไกของเกม (Gamification) เข้ามาใช้ โดยการนำเอาพื้นฐานความต้องการของมนุษย์มาเป็นแรงผลักดัน นั่นคือ ความต้องการประสบผลสำเร็จ ความต้องการแข่งขันเพื่อเอาชนะ ความต้องการได้รับการยอมรับ การแสดงออกถึงความเป็นตัวตน ความต้องการได้รับรางวัลตอบแทน และการแสดงน้ำใจให้แก่กัน สื่อการเรียนรู้ที่มีคุณสมบัติเช่นนี้จะช่วยจูงใจให้เด็กๆ พยายามฝึกฝนทักษะคอมพิวเตอร์ซ้ำแล้วซ้ำเล่าจนเกิดความก้าวหน้าในการเรียนรู้อย่างรวดเร็ว

ปี 2007 MIT Media Lab ได้พัฒนาซอฟต์แวร์ชื่อ สแครตช์ (Scratch) เพื่อให้เด็กๆ และคนทั่วไปที่ไม่ใช่โปรแกรมเมอร์สามารถสร้างเกม แอนิเมชั่น งานศิลปะ เพลง และเรื่องราวของตัวเองในรูปแบบดิจิทัลและแบ่งปันให้กับผู้อื่นในสังคมออนไลน์ มีโครงการและกิจกรรมนับล้านๆ ที่เกิดขึ้นด้วยสแครตช์ ทั้งโครงงานวิทยาศาสตร์ในโรงเรียน การ์ตูน การเล่นเลโก้ เกมต่างๆ โพลทางการเมือง บทเรียนตรีโกณมิติออนไลน์

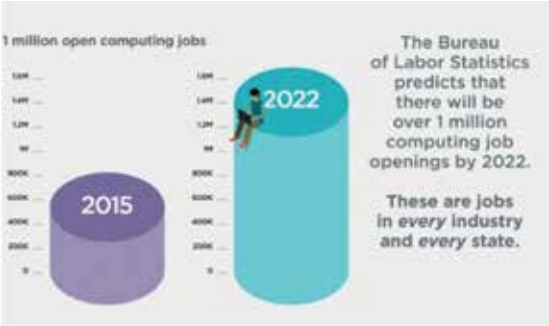
ตัวอย่างการป้อนชุดคำสั่งง่ายๆ ให้แอนิเมชั่นทำงาน ปัจจุบันสแครตช์รองรับการใช้งานเป็นภาษาไทยแล้ว

การ์ดอวยพรอิเล็กทรอนิกส์ ฯลฯ เวลาที่เด็กๆ เรียนเรื่องตัวแปรในวิชาคณิตศาสตร์หรือวิทยาศาสตร์ พวกเขาอาจเบื่อหน่ายที่จะทำความเข้าใจเพราะมองไม่เห็นบริบทที่มีความหมาย แต่เด็กซึ่งเล่นสนุกผ่านสแครตช์กลับรู้สึกมหัศจรรย์ที่ได้ใส่ตัวแปรอันเป็นเหตุแล้วเห็นผลลัพธ์ซึ่งส่งผลให้งานของเขาเคลื่อนไหวได้ สแครตช์ยังช่วยให้เด็กเรียนรู้กระบวนการออกแบบโดยการทดลองแนวคิดใหม่ๆ รู้จักแยกความคิดที่ซับซ้อนออกเป็นส่วนย่อยที่เรียบง่าย รู้จักค้นหาและแก้ไขสิ่งที่ผิดพลาด หรือแม้แต่เรียนรู้ที่จะรับมือกับความผิดหวังเมื่อผลงานไม่ออกมาอย่างที่คาดไว้

Coding Club ของมหาอำนาจเทคโนโลยี

ในสหรัฐอเมริกา มีการพยากรณ์ว่าในปี 2022 ความต้องการแรงงานในสายคอมพิวเตอร์จะเพิ่มขึ้นนับล้านอัตรา รายได้ตลอดชีวิตของผู้ที่สำเร็จการศึกษาด้านคอมพิวเตอร์จะสูงกว่าค่าเฉลี่ยของผู้ที่จบสาขาอื่นถึง 40% ผู้ปกครอง 9 ใน 10 รายต้องการให้บุตรหลานเรียนวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์ แต่มีโรงเรียนเพียง 1 ใน 4 เท่านั้นที่สอนวิชานี้ เห็นได้ชัดเจนว่าสังคมอนาคตกำลังขาดแคลนผู้ที่มีความเชี่ยวชาญด้านคอมพิวเตอร์

กระแสความตื่นตัวเรื่องการส่งเสริมให้เด็กเรียนรู้การเขียนโค้ดปรากฏอย่างชัดเจนในสหรัฐอเมริกาเมื่อปี 2013 เมื่อ Code.org ซึ่งเป็นองค์กรไม่แสวงหากำไรได้ก่อตั้งขึ้น เป้าหมายคือ



เพื่อขยายโอกาสการเข้าถึงการเรียนรู้วิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์โดยเฉพาะกลุ่มนักเรียนหญิง นักเรียนผิวสี และนักเรียนจากหลากหลายเชื้อชาติวัฒนธรรม ด้วยความเชื่อว่าเทคโนโลยีสามารถมีส่วนช่วยในการยกระดับคุณภาพชีวิตและลดความเหลื่อมล้ำทางสังคม

Code.org เริ่มต้นด้วยการจัดทำคลิปวิดีโอรณรงค์ให้สังคมเห็นความจำเป็นของการสอนให้เด็กเขียนโค้ด โดยผู้มีชื่อเสียงด้านเทคโนโลยีมาเป็นพรีเซนเตอร์ เช่น มาร์ก ซักเคอร์เบิร์ก บิลล์ เกตส์ และแจ็ค ดอร์ซีย์ จากนั้นได้รุกคืบเข้าไปยังโรงเรียนโดยจัดแคมเปญ “Hour of Code” เพื่อกระตุ้นให้โรงเรียนทดลองจัดกิจกรรมการเขียนโค้ด พร้อมทั้งได้จัดทำสื่อการเรียนรู้ที่ทำให้การเขียนโค้ดคอมพิวเตอร์กลายเป็นเรื่องง่ายๆ แม้แต่เด็กๆ ยังสามารถสร้างผลงานเสร็จได้ภายใน 1 ชั่วโมง นักเรียนที่สนใจสามารถเรียนคอร์สวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์พื้นฐานด้วยตนเองจากเว็บไซต์ แบ่งเป็นคอร์ส

สำหรับเด็ก 4-6 ขวบ, 6 ขวบ-18 ปี, 8 ขวบ-18 ปี และ 10 ขวบ-18 ปี

บริษัทด้านเทคโนโลยีต่างๆ ได้ร่วมบริจาคเงินทุนจำนวนมหาศาลและสนับสนุนอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ให้กับโรงเรียนหลายแห่งที่เข้าร่วมโครงการ Hour of Code นอกจากนี้ยังมีการเปิดระดมเงินทุนผ่านเว็บไซต์ Crowdfunding ที่ชื่อ Indiegogo ซึ่งได้รับเงินสูงสุดเป็นประวัติการณ์ ไม่ใช่เพียงเด็กอเมริกันเท่านั้นที่ได้รับประโยชน์ แต่กิจกรรม Hour of Code ได้เกิดขึ้นทั่วโลกเกือบ 2 แสนกิจกรรม ในกว่า 180 ประเทศ มีผู้เข้าร่วมอายุตั้งแต่ 4 ขวบ จนถึง 104 ปี

ฝันอันยิ่งใหญ่ของ Code.org คือการล็อบบี้ให้ทุกมลรัฐแก้ไขหลักสูตรการศึกษาของท้องถิ่น โดยบรรจุการสอนวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์ไว้เป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรแกนกลาง เพื่อให้เด็กตั้งแต่ชั้นอนุบาลจนถึงมัธยมศึกษาปีที่ 6 สามารถเข้าถึงความรู้อันเป็นพื้นฐานของการสร้างสรรค์เทคโนโลยี ปัจจุบันการขับเคลื่อนดังกล่าวประสบความสำเร็จแล้วใน 28 มลรัฐจากทั้งหมด 50 มลรัฐ

ไม่ใช่เรื่องยากที่โรงเรียนจะเริ่มต้นปรับหลักสูตร เพราะครูสามารถดาวน์โหลดตัวอย่างหลักสูตรและคู่มือการสอนได้จากเว็บไซต์ นอกจากนี้ Code.org ยังได้รวบรวมสื่อการเรียนรู้จากแหล่งอื่นเพื่อเป็นทางเลือกให้กับครู ทั้งแบบฟรีและแบบมีค่าใช้จ่าย เช่น ScratchEd, Tynker, Bootstrap, Project Lead the Way ฯลฯ ซึ่งมีการวิเคราะห์อย่างละเอียดว่าเครื่องมือแต่ละชนิดเหมาะกับการเรียนรู้ของเด็กช่วงวัยใด

สื่อการเรียนรู้ของ Hour of Code ดัดแปลงตัวการ์ตูนมาจากเรื่องราวที่เด็กๆ ชื่นชอบ เช่น Frozen, Angry Bird, Plant vs. Zombies และ Star War

ประธานาธิบดีบารัก โอบามา ให้ความสำคัญกับการส่งเสริมให้เยาวชนเรียนรู้การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ด้วย Hour of Code

ในระยะเวลาเพียง 2 ปี Code.org เป็นกำลังหลักในการนำเนื้อหาความรู้ที่จำเป็นกับสังคมอนาคตเผยแพร่สู่สังคมอเมริกันในวงกว้าง มุ่งเน้นอำนวยความสะดวกให้ทั้งเด็กและครูสามารถเข้าถึงเครื่องมือและความรู้ที่มีประสิทธิภาพได้อย่างไม่มีอุปสรรค พร้อมกับสนับสนุนให้เกิดความเปลี่ยนแปลงในระบบการศึกษาแบบค่อยเป็นค่อยไป ตามความพร้อมของการบริหารของแต่ละท้องถิ่น

Coding Club ในดินแดนผู้ดี

ด้านความเคลื่อนไหวของฟากฝั่งประเทศอังกฤษ การสอนการเขียนโปรแกรมให้แก่เยาวชนแพร่หลายสู่วงกว้างด้วยพลังการทำงานของกลุ่มอาสาสมัครและองค์กรที่อยู่นอกระบบโรงเรียน ปี 2012 Code Club ก่อตั้งขึ้นเพื่อทดลองสอนการเขียนโปรแกรมหลังเลิกเรียนให้กับนักเรียนอายุ 9-11 ปี อาสาสมัครกระจายกันทำงานในโรงเรียนกว่า 3,500 แห่งทั่วอังกฤษ ครอบคลุมนักเรียนกว่า 5 หมื่นคน Code Club ยังได้จัดหาสื่อการเรียนรู้เพื่อให้เด็กหัดเขียนโปรแกรมเกม เว็บไซต์ และแอนิเมชั่น รวมทั้งจัดอบรมทักษะการสอนคอมพิวเตอร์ให้กับครูระดับประถมศึกษา

อีกองค์กรหนึ่งซึ่งทำงานร่วมกับโรงเรียนก็คือบริษัทเทคโนโลยียักษ์ใหญ่ เดล (Dell) ซึ่งได้ออกแบบแอพพลิเคชั่น App for Good ให้เป็นสะพานเชื่อมประสานระหว่างอาสาสมัครกับโรงเรียนมัธยม เพื่อที่จะเข้าไปสอนนักเรียนให้สร้างแอพพลิเคชั่นด้วยตนเอง ทุกปีจะมีการจัดประกวดผลงาน

ผลงานแอพพลิเคชั่นของเด็กๆ ที่ได้รับรางวัลจากบริษัทเดล

แอพพลิเคชั่นจากฝีมือของเด็กๆ ด้วย นับตั้งแต่ก่อตั้งเมื่อปี 2010 มีผู้เชี่ยวชาญจากวงการอุตสาหกรรมดิจิทัลเข้าร่วมทำงานจิตอาสากว่า 1,200 คนจากกว่า 40 ประเทศทั่วโลก

อังกฤษเป็นประเทศแรกของโลกที่บรรจุวิชาวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์ไว้ในหลักสูตรทุกระดับชั้น เด็กทุกคนที่ผ่านการศึกษาภาคบังคับตั้งแต่ 5 ขวบจนถึง 16 ปี จะได้เรียนรู้การเขียนโค้ด ตรรกะง่ายๆ สำหรับใช้ภาษาคอมพิวเตอร์ และการแก้ปัญหาด้านคอมพิวเตอร์ การเรียนรู้แบ่งออกเป็น 4 ระยะ ผลลัพธ์ที่คาดไว้ก็คือ เมื่อเรียนรู้ระยะที่ 1 จบแล้ว นักเรียนจะสามารถใช้เทคโนโลยีได้อย่างปลอดภัยและมีวิจารณญาณ โดยสามารถสร้างและแก้ปัญหาด้านโปรแกรมอย่างง่ายๆ ในระยะที่ 2 เด็กๆ จะได้เรียนรู้การออกแบบและ

เขียนโปรแกรมแบบเฉพาะเจาะจงยิ่งขึ้น เช่น การควบคุมและบังคับวัตถุด้วยคอมพิวเตอร์ การเรียนรู้ระยะที่ 1 และ 2 นี้อยู่ในหลักสูตรระดับประถมศึกษา เมื่อขึ้นชั้นมัธยมศึกษาเข้าสู่การเรียนรู้ระยะที่ 3 จะสนับสนุนให้เด็กเข้าใจระบบการคิดคำนวณที่อยู่เบื้องหลังโลกคอมพิวเตอร์ เรียนรู้ฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ของระบบปฏิบัติการที่หลากหลาย และวิธีการสื่อสารกับระบบเหล่านั้น ส่วนระยะที่ 4 จะเป็นการเรียนรู้แบบเปิดซึ่งให้อิสระแก่ผู้เรียนในการเลือกเนื้อหาการเรียน โดยมุ่งไปที่ทักษะคอมพิวเตอร์ระดับสูงและอาชีพการงานในอนาคต

แม้ว่าการบังคับใช้หลักสูตรใหม่จะทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงทั้งองคาพยพของระบบการศึกษา แต่ในอีกด้านหนึ่งก็มีเสียงสะท้อนอย่างรุนแรงของครูถึงความไม่พร้อม เพราะยังขาดการพัฒนาความรู้และทักษะในการสอนตามแนวทางที่ถูกกำหนดไว้ จากการสำรวจพบว่า มีครูเพียง 15% ที่รอบรู้และใช้งานคอมพิวเตอร์ได้อย่างคล่องแคล่ว ครูส่วนใหญ่ไม่เห็นด้วย ไม่มีความสุข และมองไม่เห็นหนทางที่จะพัฒนาการเรียนการสอนแบบใหม่ และมีครูเพียง 40% ที่เชื่อมั่นว่าตนมีความรู้ดีพอที่จะทำงานตามภารกิจที่ได้รับ ในขณะที่เด็กจำนวนไม่น้อยมีความคล่องแคล่วในการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ (Tech Savvy) ก้าวล้ำไปกว่าครู ห้องเรียนจึงอาจเป็นสิ่งที่น่าเบื่อสำหรับพวกเขา ระบบการศึกษาของอังกฤษจึงยังมีความท้าทายรออยู่ข้างหน้า

Coding Club ขวัญใจมหาชนสัญชาติไอริช

ชมรมการเขียนโค้ดที่มีสาขากว้างขวางที่สุดในโลกเวลานี้คือ Coder Dojo สาขาแรกก่อตั้งขึ้นเมื่อปี 2011 ที่ศูนย์ซอฟต์แวร์แห่งชาติ เมืองคอร์ก ประเทศไอร์แลนด์ โดยสนับสนุนให้เด็กๆ อายุระหว่าง 7-17 ปี ได้พัฒนาทักษะการเขียนโค้ดคอมพิวเตอร์ เว็บไซต์ แอพพลิเคชั่น คนจำนวนมากเดินทางไกลจากเมืองดับลินมาเข้าร่วมกิจกรรมอย่างสม่ำเสมอ ทำให้หลังจากนั้นไม่นานจึงต้องเปิดสาขาที่เมืองหลวงด้วย

กระบวนการเรียนรู้ของ Coder Dojo แตกต่างไปจากการเรียนคอมพิวเตอร์ในห้องเรียน ด้วยความเชื่อพื้นฐานว่า หากเยาวชนมีโอกาสได้ใช้เวลาด้วยกันในสถานที่ปลอดภัย แวดล้อมไปด้วยบรรยากาศแบบร่วมมือ พวกเขาจะมีความสามารถเรียนรู้สิ่งที่สนใจได้ด้วยตนเอง และยังคอยช่วยเหลือเพื่อนๆ ให้ได้เรียนรู้ไปด้วยกัน นอกเหนือไปจากการเรียนรู้ทักษะคอมพิวเตอร์ Coder Dojo ยังมุ่งให้เด็กๆ ได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ สำนึกของการอยู่ร่วมกันเป็นชุมชน การทำงานแบบร่วมมือกัน และมองเห็นประโยชน์ของการเขียนโค้ดที่จะสร้างความเปลี่ยนแปลงที่สร้างสรรค์ให้กับสังคมอนาคต

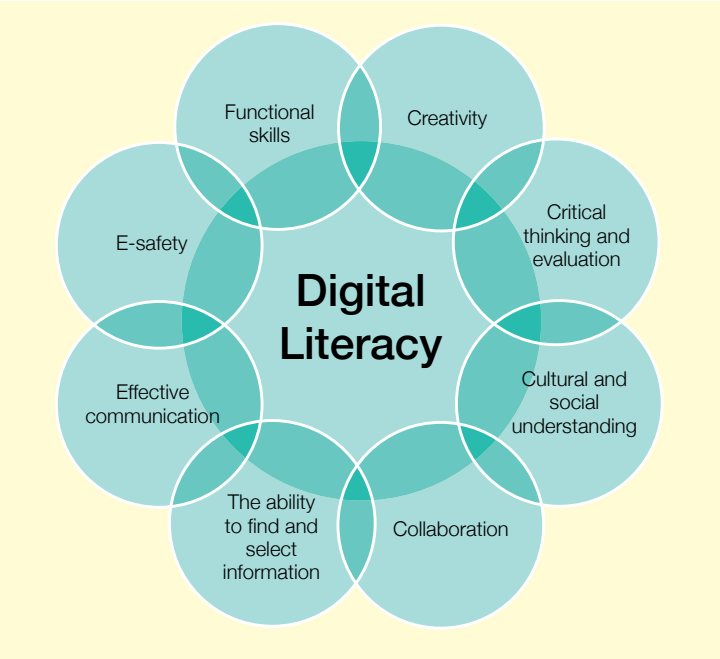
ที่ Coder Dojo Erode ประเทศอินเดีย เด็กๆ ได้เรียนรู้คำสั่งการเขียนโค้ดจากผังจำลองซึ่งวาดไว้บนลานวัด

เด็กๆ ได้รับการสนับสนุนให้รู้จักค้นหาเนื้อหาและเครื่องมือเพื่อใช้ในการทำงานด้วยตนเอง ซึ่งปัจจุบันมีแหล่งรวบรวมทรัพยากรการเรียนรู้ที่เปิดกว้างและมีคุณภาพมากมาย เช่น Codecademy และ Nominet Trust 100 นอกจากนี้ก็ยังมี Minecraft Edu ซึ่งช่วยให้แรงบันดาลใจและทำให้กระบวนการเรียนรู้ผ่านเกมสนุกๆ ประสบความสำเร็จอย่างสูง

Coder Dojo เป็นเหมือนแฟรนไชส์ของ Coding Club ที่ไม่แสวงหาผลกำไร ผู้ประกอบการที่อยู่ในแต่ละท้องถิ่นสามารถก่อตั้ง Coder Dojo ได้เองตามคำแนะนำจากคู่มือ ซึ่งมีทั้งด้านการตั้งทีมงาน การจัดการสถานที่ การวางแผนดำเนินงาน แนวทางการโปรโมท เครื่องมือและคลังความรู้ที่จำเป็นในการสอนเด็กเขียนโค้ด ปัจจุบัน Coder Dojo มีสาขาเกือบพันแห่งในกว่า 60 ประเทศทั่วโลก ซึ่งล้วนขับเคลื่อนด้วยโปรแกรมเมอร์อาสาสมัคร และกลายเป็นหนึ่งในปรากฏการณ์สำคัญที่ถูกจารึกไว้ในหน้าประวัติศาสตร์ของยุคดิจิทัล

The Fourth Literacy for All

มิตช์ เรสนิก (Mitch Resnick) หนึ่งในทีมงานผู้พัฒนาซอฟต์แวร์สแครตช์กล่าวว่า เยาวชนจำนวนมากในวันนี้คุ้นเคยกับใช้งานเทคโนโลยีสมัยใหม่ แต่มีน้อยมากที่จะสามารถริเริ่มสร้างสรรค์และแสดงตัวตนออกมาผ่านเทคโนโลยี เปรียบเสมือนว่าเยาวชนเหล่านั้นสามารถอ่านออกแต่ไม่สามารถเขียนได้ การเรียนรู้การเขียนโค้ดจะช่วยเปิดโอกาสในการเรียนรู้สิ่งอื่นๆ อีกมากมาย ช่วง 1-2 ปีที่ผ่านมาองค์กรและเว็บไซต์ที่ให้ความสำคัญกับการส่งเสริมให้เด็กเรียนรู้ทักษะการเขียนโปรแกรมจึงเกิดขึ้นนับร้อยแห่ง และมีผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีมากมายที่พร้อมจะอุทิศเวลาเพื่อวางรากฐานอันยิ่งใหญ่ให้กับสังคมวันพรุ่งนี้



กรณีตัวอย่างข้างต้นสะท้อนให้เห็นถึงแนวโน้มของการเรียนรู้ทั้งในและนอกระบบโรงเรียน ซึ่งเริ่มจะมุ่งไปสู่การรู้ดิจิทัล (Digital Literacy) ที่เป็นมากกว่าเรื่องการสอนทักษะการใช้คอมพิวเตอร์และซอฟต์แวร์ หากแต่มีมิติหลากหลายและครอบคลุมไปถึงการส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ สร้างสรรค์ และมีวิจารณญาณในการนำเทคโนโลยีมาใช้ในชีวิตประจำวันอย่างเหมาะสม มองเห็นโอกาสและความท้าทายอันเป็นผลมาจากยุคดิจิทัล มีสำนึกทางสังคม มีความเข้าใจข้ามวัฒนธรรม รวมทั้งมีทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่น ดังนั้นจึงไม่จำเป็นว่าเด็กที่ผ่านกระบวนการเรียนรู้ดังกล่าวจะเติบโตขึ้นมาแล้วต้องประกอบอาชีพในสายงานดิจิทัลเสมอไป เพราะในระหว่างหนทางของการเรียนรู้นั้น พวกเขาได้รับทักษะที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 เรียบร้อยแล้ว

แหล่งข้อมูล

https://scratch.mit.edu/about/

https://code.org/about

https://coderdojo.com/

https://www.ted.com/talks/mitch_resnick_let_s_teach_kids_to_code?language=en#t-771384

http://www.forbes.com/sites/nickmorrison/2013/12/27/teach-kids-how-to-code-and-you-give-them-a-skill-for-life/#6a86c99f13cb

https://www.gov.uk/government/publications/national-curriculum-in-england-computing-programmes-of-study/national-curriculum-in-england-computing-programmes-of-study

ภาพจาก

http://www.bbc.com/news/business-26437730

http://www.techonemedia.com/hour-of-code-event-2014/

http://socialtech.org.uk/blog/a-global-movement-of-free-coding-clubs-for-young-people/

http://www2.futurelab.org.uk/resources/documents/handbooks/digital_literacy.pdf

http://www.thesharpproject.co.uk/assets/coder-dojo-header-2500x660.jpg

SEARCH ENGINE OPTIMIZATION
DIGITAL
SEO
DATA
SEARCH

การรู้ดิจิทัลกับทักษะไอที เพื่อการสร้างสรรค์และนวัตกรรม

ครั้งหนึ่งการอ่านออกเขียนได้ (literacy) มีนิยามครอบคลุมทักษะการเรียนรู้ 3 ด้าน คือ การอ่าน การเขียน และการคิดคำนวณ แต่ในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศได้มีแนวคิดให้เพิ่ม **'การรู้ดิจิทัล'** (Digital Literacy) เป็นทักษะการอ่านออกเขียนได้ด้านที่สี่

ประเทศไทยตระหนักถึงการเตรียมพร้อมสังคมในการก้าวสู่ยุคโลกาภิวัตน์มานานนับสิบปี ด้วยการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยีและการส่งเสริมให้เกิดทักษะการเรียนรู้ไอซีทีซึ่งอาจพิจารณาขอบเขตงานได้เป็น 4 ระยะ

ระยะที่หนึ่ง การสร้างความเท่าเทียมในการเข้าถึงเทคโนโลยีด้วยการสร้างแหล่งเรียนรู้ที่ให้บริการอุปกรณ์คอมพิวเตอร์และเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เช่น ศูนย์การเรียนรู้ไอซีทีชุมชนและห้องสมุดที่ทันสมัย เนื่องจากในอดีตอุปกรณ์คอมพิวเตอร์และค่าบริการเครือข่ายมีราคาสูง แต่ปัจจุบันนี้แหล่งเรียนรู้กระจายตัวออกไปค่อนข้างทั่วถึงประกอบกับเทคโนโลยีมีราคาถูกลง จึงกล่าวได้ว่าประเด็นปัญหาอุปสรรคในการเข้าถึงเทคโนโลยีของไทยได้คลี่คลายลงแล้วเป็นลำดับ

ระยะที่สอง การให้ความรู้ด้านวิธีใช้งานเทคโนโลยีและคอมพิวเตอร์เบื้องต้น เช่น การสืบค้นข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต การใช้โปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อการทำงาน การใช้แผนที่นำทาง การสื่อสารด้วยอีเมลและโซเชียลมีเดีย ฯลฯ เยาวชนรุ่นใหม่ซึ่งเป็นชนรุ่นดิจิทัล (digital native) ต่างก็คุ้นเคยกับการใช้เครื่องมือดิจิทัลพื้นฐานเหล่านี้เป็นอย่างดี ทั้งยังมีโอกาสได้เรียนรู้ทักษะการใช้คอมพิวเตอร์จากสถาบันการศึกษา ส่วนคนรุ่นก่อนยุคมิลเลนเนียมซึ่งเป็นผู้อพยพทางดิจิทัล (digital immigrant) จำเป็นต้องเรียนรู้ด้วยตนเองหรือผ่านระบบการศึกษาตามอัธยาศัยและนอกระบบโรงเรียน

ระยะที่สาม การสนับสนุนให้มีการนำเทคโนโลยีไปประยุกต์ใช้ในทางที่สร้างสรรค์ แก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน รวมทั้งยกระดับการทำงานหรือคุณภาพชีวิต อาทิ การซื้อขายทางอินเทอร์เน็ต การออกแบบงานศิลป์ด้วยคอมพิวเตอร์ การตลาดออนไลน์ ฯลฯ ผู้ใช้งานเทคโนโลยีที่มีทักษะในเชิงประยุกต์หรือ “smart user” คือกลไกสำคัญของการเพิ่มมูลค่าในการผลิต ซึ่งเป็นหลักการของเศรษฐกิจดิจิทัลที่รัฐบาลวางเป้าหมายว่าจะให้เกิดขึ้นในอีก 3-5 ปีข้างหน้า

ระยะที่สี่ การสร้างนักพัฒนา (developer) ซึ่งมีความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านในการเขียนโปรแกรมสำหรับสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ๆ ในหลายประเทศได้ส่งเสริมทักษะการเขียนคำสั่ง (coding) และโปรแกรมมิ่งให้กับเยาวชนตั้งแต่ยังเล็ก เนื่องจากเล็งเห็นความสำคัญของคนกลุ่มนี้ในฐานะผู้ที่จะเปลี่ยนแปลงสังคมจาก “ผู้บริโภคเทคโนโลยี” ไปสู่ “ผู้ผลิตเทคโนโลยี” ซึ่งจะสร้างความได้เปรียบในเชิงเศรษฐกิจ สำหรับประเทศไทย การสร้างทักษะดังกล่าวนี้เริ่มได้รับการส่งเสริมจากหน่วยงานเอกชนและสถาบันอุดมศึกษาเพิ่มมากขึ้น แต่ยังขาดแนวทางที่ชัดเจนในการบรรจุไว้ในกิจกรรมการเรียนการสอนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

การส่งเสริมทักษะดิจิทัลทั้ง 4 ระยะไม่จำเป็นต้องเกิดขึ้นแบบเรียงตามลำดับ หากแต่การส่งเสริมให้ประชาชนส่วนใหญ่เข้าถึงเทคโนโลยีและมีทักษะการใช้งานที่คล่องแคล่วและสร้างสรรค์ จะเป็นบันไดไปสู่การสร้างนักพัฒนาด้านไอทีได้ง่ายขึ้น

บทบาทของภาครัฐและเอกชนในการส่งเสริมส่งเสริมทักษะดิจิทัล มีหลายกรณีตัวอย่างที่น่าสนใจดังต่อไปนี้

แท็บเล็ตโรงเรียน OTPC

โครงการแท็บเล็ตพีซีเพื่อการศึกษาไทยเป็นนโยบายรัฐบาลที่เริ่มดำเนินการตั้งแต่ปี 2555 เป็นการจัดซื้อแท็บเล็ตระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ทั่วประเทศ สอดคล้องกับแนวโน้มของเทคโนโลยีซึ่งอุปกรณ์โมบายจะมีอิทธิพลกับชีวิตของคนทุกคนมากขึ้น และเป็นเครื่องมือสำหรับเปิดโลกทัศน์ในการเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา

แต่ในทางปฏิบัตินโยบายดังกล่าวมีปัญหาและอุปสรรคเกิดขึ้นนานัปการ ตั้งแต่กระบวนการจัดซื้อโดยเฉพาะอย่างยิ่งล็อตปี 2556 ซึ่งถูกตรวจสอบเรื่องการฮั้วประมูล และผู้ขายบางรายขอยกเลิกสัญญา ทำให้การส่งมอบเครื่องให้กับโรงเรียนบางเขตมีความล่าช้าไม่ทันกับการเรียนการสอนในภาคการศึกษานั้น หลังจากอุปกรณ์ถูกแจกจ่ายไปเพียงปีเดียวมียอดเครื่องชำรุดกว่า 8.6 แสนเครื่องหรือราว 30% การส่งเครื่องคืนเพื่อซ่อมจึงทำให้โอกาสในการเรียนรู้ของเด็กๆ ขาดหายไป และเครื่องที่รอซ่อมในที่สุดก็กลายเป็นขยะอิเล็กทรอนิกส์

บทเรียนสำคัญอีกเรื่องหนึ่งของโครงการนี้ก็คือปัญหาความพร้อมด้านเนื้อหาสาระสำหรับการเรียนรู้ เนื่องจากเนื้อหาที่บรรจุในอุปกรณ์แท็บเล็ตส่วนใหญ่เป็นเพียงการสแกนตำราเรียนมาไว้ในเครื่อง แต่ขาดแอพพลิเคชั่นเนื้อหาสาระที่ดึงดูดและสอดคล้องกับการเรียนรู้ตามช่วงวัย นอกจากนั้นเครื่องแท็บเล็ตที่แจกจ่ายให้ในปีแรกยังล็อคไม่ให้นักเรียน

เข้าใช้ search engine เพื่อสืบค้นทางอินเทอร์เน็ต เพราะเกรงว่าเด็กจะนำไปใช้ในทางที่ไม่เกิดประโยชน์

ในปี 2558 รัฐบาลชุดใหม่ประกาศให้มีการเรียกคืนแท็บเล็ตจากโครงการดังกล่าวไม่ให้มีการถือครองเป็นส่วนตัว เพื่อนำมาตรวจเช็คสภาพและแจกจ่ายให้กับห้องเรียนที่ขาดแคลน โดยวางแนวทางให้นำงบประมาณที่เหลือไปใช้จัดซื้ออุปกรณ์รับสัญญาณอินเทอร์เน็ตให้กับโรงเรียนตามความจำเป็น

แปลงโฉม 'ศูนย์การเรียนรู้ไอซีทีชุมชน' เป็น 'ศูนย์ดิจิทัลชุมชน'

ศูนย์การเรียนรู้ไอซีทีชุมชนเป็นกลไกหลักของภาครัฐที่สร้างความเท่าเทียมในการเข้าถึงคอมพิวเตอร์ให้กับประชาชนทั้งประเทศ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ไอซีที)* ได้ดำเนินโครงการดังกล่าวมาตั้งแต่ปี 2550 ด้วยการสนับสนุนการตั้งศูนย์ในพื้นที่ชุมชน ซึ่งอาจจะเป็นโรงเรียน ที่ทำการองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ศูนย์ กศน. หรืออาคารใจกลางหมู่บ้าน มีการจัดซื้อเครื่องคอมพิวเตอร์ อบรมเจ้าหน้าที่ดูแลศูนย์ และอุดหนุนค่าอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงในปีแรก จากนั้นแต่ละศูนย์จะต้องบริหารจัดการเอง

ปัจจุบันศูนย์การเรียนรู้ไอซีทีชุมชนมี 1,980 แห่งทั่วประเทศ แบ่งตามศักยภาพออกเป็น 4 ระดับ คือ ระดับ A ร้อยละ 14.3 ระดับ B ร้อยละ 40.8 ระดับ C ร้อยละ 34.4 ระดับ D ร้อยละ 0.1 ที่เหลือยังประเมินผลไม่ได้

ในปี 2559 กระทรวงไอซีทีมีนโยบายยกระดับศูนย์ไอซีทีชุมชน ซึ่งเน้นให้บริการเครื่องคอมพิวเตอร์ เปลี่ยนเป็นแหล่งเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนาทักษะการนำเทคโนโลยีมาใช้เพื่อการเรียนรู้ตามอัธยาศัยและสนับสนุนการประกอบอาชีพ โดยคัดเลือกศูนย์เกรด A และเกรด B ที่มีความพร้อม 268 แห่ง แปลงโฉมเป็น "ศูนย์ดิจิทัลชุมชน" อีกทั้งยังมีแนวทางที่จะปรับเปลี่ยนบรรยากาศของศูนย์จากห้องที่มีคอมพิวเตอร์เรียงรายเหมือนห้องเรียน ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ที่มีพื้นที่ในการพูดคุยและมีบรรยากาศที่เชิญชวนให้ผู้คนมาแลกเปลี่ยนความรู้และมีปฏิสัมพันธ์กันมากยิ่งขึ้น

---

* ปัจจุบันคือกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม

เน็ตอาสา เชื่อมโยงคน ขยายโอกาส พัฒนาอาชีพ

Connect the Unconnected เป็นโครงการ CSR ของดีแทค ที่สนับสนุนให้คนรุ่นใหม่ซึ่งมีทักษะการใช้เทคโนโลยีที่คล่องแคล่วได้ร่วมทำงานอาสา พบปะกับชาวบ้านในชนบทด้วยการเดินไปหาถึงประตูบ้านเพื่อแนะนำวิธีการใช้งานสมาร์ทโฟนและอินเทอร์เน็ต โจทย์สำคัญของโครงการมี 3 ด้านคือ การเชื่อมโยงคนในครอบครัวเข้าด้วยกัน การสร้างเครือข่ายความร่วมมือในชุมชน และการสร้างอาชีพและเพิ่มมูลค่าให้ผลิตภัณฑ์

ผลลัพธ์ที่น่าสนใจได้แก่ กรณีครอบครัวชาวประมงอำเภอบางพระ จังหวัดชลบุรี ซึ่งเรียนรู้การสร้างเฟซบุ๊คแฟนเพจเพื่อใช้ขยายตลาด ช่วยเพิ่มกลุ่มลูกค้ารายย่อยให้ซื้อสินค้าจากชาวประมงโดยตรง กรณีชุมชนบ้านกร่าง จังหวัดพิษณุโลก ซึ่งผู้นำชุมชนเรียนรู้การใช้ไลน์กรุ๊ปเพื่อสื่อสารข่าวภายในชุมชน เช่น การเรียกประชุม การระดมความร่วมมือ และการแจ้งเหตุด่วนเหตุร้าย กรณีวิสาหกิจชุมชนอำเภอสารภี จังหวัดเชียงใหม่ ซึ่งเรียนรู้แอพพลิเคชั่น Farmer Info แหล่งข้อมูลที่ตอบสนองความจำเป็นให้แก่เกษตรกร เช่น การตรวจสอบราคากลางพืชผลเกษตร ร้านค้าออนไลน์ และความรู้ด้านการเพาะปลูก กรณีครู กศน. อำเภอเมืองสมุทรสาคร ซึ่งเรียนรู้การสืบค้นข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตเพื่อใช้ปรับปรุงเนื้อหาการเรียนการสอนและต่อยอดอาชีพ รวมทั้งสนับสนุนให้นักศึกษา กศน. ได้แสวงหาความรู้ด้วยตัวเอง

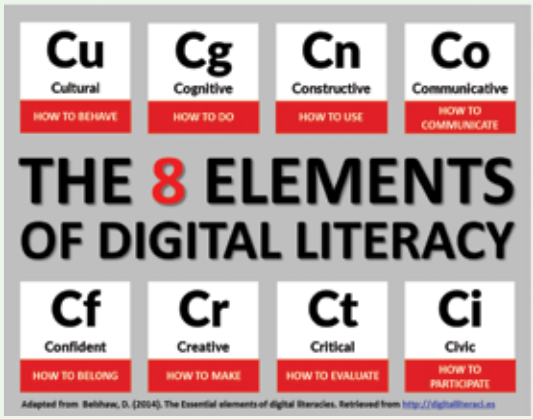
แม่ฮ่องสอนไอทีวัลเล่ย์ ห่างไกล แต่เป็นไปได้

แม่ฮ่องสอนเป็นหนึ่งในจังหวัดที่ห่างไกลและทุรกันดารที่สุด ประชากรมีรายได้ต่อหัวต่ำ อีกทั้งยังมีความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงความรู้และสารสนเทศ ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติหรือ NECTEC จึงได้ริเริ่มโครงการแม่ฮ่องสอนไอทีวัลเล่ย์ขึ้น เมื่อปี 2549 เพื่อเปลี่ยนเมืองหลังเขาให้กลายเป็นหุบเขาไฮเทค

โครงการย่อยประกอบด้วย โครงการพัฒนาทักษะคอมพิวเตอร์ของครูและนักเรียนระดับมัธยมศึกษา โครงการพัฒนาโครงงานวิทยาศาสตร์เมืองในหมอก โครงการนำร่องระบบเตือนภัยดินถล่ม โครงการสื่อสัมพันธ์ไทย-ญี่ปุ่น ซึ่งเป็นการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมและความรู้ด้านวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์และอินเทอร์เน็ต ทั้งนี้ ในปี 2553 รัฐบาลญี่ปุ่นได้สนับสนุนระบบการสื่อสารที่ครอบคลุมพื้นที่ห่างไกลโดยไม่ต้องใช้สายเชื่อม (WiMAX) ทำให้โรงเรียน หน่วยงานราชการ และองค์กรส่วนท้องถิ่น 3 อำเภอหลักมีอินเทอร์เน็ตใช้แม้ว่าจะเป็นพื้นที่ที่ไม่มีสัญญาณโทรศัพท์ ได้แก่ อำเภอปาย อำเภอเมือง และอำเภอแม่สะเรียง

แนวคิดเชิงกลยุทธ์ของแม่ฮ่องสอนไอทีวัลเล่ย์มี 3 ด้านคือ **สร้างคน** ด้วยการอบรมการใช้คอมพิวเตอร์ อบรมการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ภาษาซี อบรมการออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิกให้กับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายและครูสอนวิชาคอมพิวเตอร์ **สร้างงาน** โดยบริษัทซอฟต์แวร์ซึ่งเติบโตมาพร้อมๆ กับแม่ฮ่องสอนไอทีวัลเล่ย์ มีบทบาทในการรับงานด้านการพัฒนาเทคโนโลยีจากกรุงเทพฯ ส่งต่อมาให้เยาวชนในแม่ฮ่องสอนได้ทำ และจัดฝึกอบรมพัฒนาทักษะอาชีพไอที รวมทั้งให้ทุนการศึกษา **สร้างเครือข่าย** เกิดเป็นความร่วมมือระหว่างภาครัฐ ภาคการศึกษา องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น องค์กรพัฒนาเอกชนในท้องถิ่น และผู้ประกอบการในจังหวัด รวมแล้วนับสิบองค์กร

คุณลักษณะ 8 ประการของการรู้ดิจิทัล (The 8 elements of digital literacy)



Doug Belshaw ได้สร้างโมเดล The 8 elements of digital literacy เพราะมองเห็นข้อจำกัดของการสอนทักษะดิจิทัลที่เกิดขึ้นในโรงเรียนและแหล่งเรียนรู้อย่างห้องสมุด ซึ่งมุ่งให้การเรียนรู้เพียงด้านเดียวคือด้านความรู้ (Cognitive) แต่ยังขาดมุมมองอย่างเป็นองค์รวมที่เชื่อมโยงให้เห็นคุณลักษณะที่ควรจะเป็นของผู้เรียนในยุคดิจิทัล ซึ่งยังมีองค์ประกอบอื่นๆ อีกหลายด้าน ได้แก่

1. **วิถีชีวิต (Cultural)** คือความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมของโลกอินเทอร์เน็ตและสิ่งแวดล้อมดิจิทัล เช่น การ

รู้ว่าควรจะมีพฤติกรรมในโลกออนไลน์อย่างไร เข้าใจบริบทของโลกออนไลน์แต่ละแห่งซึ่งมีความแตกต่างกัน สามารถแยกแยะความน่าเชื่อถือของข้อมูล

2. **ความรู้ (Cognitive)** เป็นเรื่องของทักษะไอที คือสามารถใช้งานอุปกรณ์ ซอฟต์แวร์ หรือแพลตฟอร์มดิจิทัลได้อย่างหลากหลาย มีความคุ้นเคยกับฟีเจอร์ทั่วไปของเครื่องมือดิจิทัลซึ่งจะทำให้สามารถเรียนรู้ซอฟต์แวร์ที่ไม่เคยใช้มาก่อนได้ มีความเข้าใจแนวคิดหรือสัญลักษณ์ของโลกดิจิทัล เช่น แท็ก แชร์ แฮชแท็ก
3. **การใช้งาน (Constructive)** เข้าใจเรื่อง "การสร้างสรรค์ผลงาน" ในสิ่งแวดล้อมดิจิทัล โดยเฉพาะอย่างยิ่งการนำเนื้อหาของผู้อื่นมาใช้งานอย่างเหมาะสม สามารถใช้งานเทคโนโลยีอย่างมีความรับผิดชอบ เคารพในทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น จำแนกได้ระหว่างการนำงานของผู้อื่นมาทำซ้ำและประยุกต์ใช้
4. **การสื่อสาร (Communicate)** เข้าใจวัตถุประสงค์ที่หลากหลายของเครื่องมือออนไลน์ชนิดต่างๆ และรู้จักที่จะสื่อสารในพื้นที่ดิจิทัลอย่างเหมาะสมกับค่านิยมและอัตลักษณ์ของแต่ละแห่ง
5. **ความเชื่อมั่นในตัวเอง (Confident)** เกี่ยวกับความรู้สึกมีส่วนร่วมหรือเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนดิจิทัล มีการแบ่งปันความรู้หรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในพื้นที่ดิจิทัลสาธารณะ เข้าใจถึงความแตกต่างระหว่างวิถีชีวิตในโลกออนไลน์และโลกออฟไลน์
6. **การสร้างสรรค์ (Creative)** เรียนรู้วิธีการสร้างสรรค์แนวทางใหม่ๆ โดยใช้เครื่องมือและบริบทแบบดิจิทัล สามารถจินตนาการ คิดวิเคราะห์ และเพิ่มคุณค่า จนสามารถสร้างสรรค์เป็นนวัตกรรม และแบ่งปันความรู้ให้แก่ผู้อื่น
7. **การวิเคราะห์และประเมินค่า (Critical)** มีความใกล้เคียงกับทักษะสารสนเทศและกระบวนการวิจัย ได้แก่ทักษะการตั้งคำถามอย่างมีเหตุผล วิเคราะห์ พิจารณาอย่างถี่ถ้วน และประเมินค่าเนื้อหาหรือเครื่องมือดิจิทัล รู้จักค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ รู้จักจำแนกแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือและไม่น่าเชื่อถือ
8. **การมีส่วนร่วม (Civic)** รู้จักใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและขับเคลื่อนสิ่งที่กว้างไกลกว่าเรื่องของตนเอง เช่น เข้าใจถึงสิทธิและความรับผิดชอบ มีส่วนร่วมในประเด็นด้านประชาธิปไตยผ่านช่องทางของโลกออนไลน์ และเตรียมพร้อมที่จะมีส่วนร่วมอย่างเต็มตัวในการเปลี่ยนแปลงสังคมที่ดำรงชีวิตอยู่จริง

บัณฑิต นิลอุดมศักดิ์ นักธุรกิจชาวแม่ฮ่องสอนและผู้ประสานงานโครงการกล่าวถึงประโยชน์ที่จังหวัดแม่ฮ่องสอนได้รับว่า "คนแม่ฮ่องสอบเรียนจบแล้วมักออกไปทำงานที่จังหวัดอื่น เหลือแต่คนสูงอายุกับเด็กอยู่ในชุมชน ไอทีเป็นศาสตร์ที่ทำงานที่ไหนก็ได้ เขาสามารถทำเว็บไซต์หรือเขียนซอฟต์แวร์แล้วก็ส่งงานผ่านทางอินเทอร์เน็ต โดยที่ยังอาศัยอยู่ในจังหวัดแม่ฮ่องสอน ซึ่งจะช่วยกระตุ้นเศรษฐกิจได้ทางหนึ่งและทำให้สังคมน่าอยู่ยิ่งขึ้น"

บรรยากาศการส่งเสริมทักษะไอทีของจังหวัดแม่ฮ่องสอนที่คึกคักขึ้น เป็นแรงผลักดันให้มีการปรับปรุงอาคารเชิงพาณิชย์ของเทศบาลให้กลายเป็นศูนย์พัฒนาทักษะและการเรียนรู้ ICT ซึ่งเป็นศูนย์กลางทำหน้าที่จัดหลักสูตรพัฒนาทักษะดิจิทัลเป็นประจำสม่ำเสมอทุกสัปดาห์ให้กับผู้ใช้บริการหลากหลายกลุ่ม ทั้งผู้ที่ต้องการทักษะระดับพื้นฐานและผู้ที่ต้องการต่อยอดไปสู่นักพัฒนาไอทีในอนาคต

โครงการแม่ฮ่องสอนไอทีวัลเล่ย์ได้รับรางวัลโครงการดีเด่นของชาติ สาขาพัฒนาเศรษฐกิจ ประจำปี 2557 โดยยังคงดำเนินงานอย่างต่อเนื่องมาเป็นปีที่ 11 และมีการจัดกิจกรรมนิทรรศการและการนำเสนอผลงานของเยาวชนที่เข้าร่วมโครงการเป็นประจำทุกปี

ภูเก็ต ต้นแบบเมืองดิจิทัล

ธุรกิจท่องเที่ยวของจังหวัดภูเก็ตที่เติบโตและเป็นที่รู้จักในระดับสากล เป็นตัวกระตุ้นความต้องการเทคโนโลยีดิจิทัล จนทำให้ภูเก็ตเป็นเมืองที่มีความทันสมัยเป็นรองเพียงแค่กรุงเทพฯ ที่ผ่านมาภาครัฐได้ระดมโครงการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศลงไปที่ภูเก็ตมากมาย ทั้ง Phuket Digital Paradise โครงการ Phuket ICT City และล่าสุดโครงการ Phuket Smart City นอกจากนี้ยังมีการก่อตั้งศูนย์พัฒนาทักษะและการเรียนรู้ ICT และสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (SIPA) สาขาภูเก็ต นับว่าเป็นจังหวัด

ซึ่งมีทิศทางการพัฒนาและหน่วยงานเจ้าภาพที่ชัดเจนในการขับเคลื่อนงานส่งเสริมทักษะไอที

ทุกวันนี้ ภูเก็ตมองก้าวข้ามไปถึงเรื่องการสร้างผู้ใช้งานเทคโนโลยีที่ชาญฉลาดหรือ smart user เพื่อเป็นกลไกในการขับเคลื่อนนวัตกรรมของเมืองอัจฉริยะหรือสมาร์ทซิตี้ที่มีความเป็นรูปธรรมมากขึ้นเรื่อยๆ รวมทั้งการสร้างนักพัฒนาไอที ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าภูเก็ตมีความพร้อมในการก้าวไปสู่อุตสาหกรรมดิจิทัลได้ไม่ยาก

ประชา อัศวธีระ ผู้จัดการ SIPA ภูเก็ต กล่าวถึงจุดแข็งของ Tech Startup ในภูเก็ตว่า “แม้ว่าที่นี่จะมีนักพัฒนาจำนวนไม่มากเพราะเป็นจังหวัดที่มีประชากรน้อย แต่คนรุ่นใหม่ของภูเก็ตมีมุมมองที่แหลมคมและตีโจทย์แตก โดยเฉพาะเรื่องการท่องเที่ยว เพราะเขาอยู่ใกล้ชิดกับผู้ใช้งาน หลายคนอยู่ในอุตสาหกรรมท่องเที่ยวอยู่แล้วและผันตัวมาเป็น Startup จึงสามารถสร้างนวัตกรรมที่สอดคล้องกับความต้องการ ตัวอย่างเช่น Travelism ซึ่งเป็นตู้อัตโนมัติที่นักท่องเที่ยวสามารถจองที่พัก ซื้อแพ็คเกจทัวร์ และดูโปรโมชั่นต่างๆ และยังมีแอพพลิเคชั่นการท่องเที่ยวภูเก็ตสำหรับนักท่องเที่ยวที่นิยมเดินทางท่องเที่ยวด้วยตนเอง (FIT- Foreign Individual Tourist)”

แหล่งเรียนรู้ทักษะดิจิทัลแห่งใหม่ล่าสุดของภูเก็ตคือ Phuket Smart City Innovation Park เป็นสื่อกลางที่ให้ความรู้ความเข้าใจเรื่องสมาร์ทซิตี้ ส่งเสริมให้ผู้ประกอบการในท้องถิ่นประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อเพิ่มมูลค่าผลผลิต รวมทั้งอำนวยความสะดวกด้านการลงทุนร่วมกับ BOI

นักเขียนโค้ดรุ่นจิ๋ว

ทักษะดิจิทัลขั้นสูงสุดนั้นคือความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม ซึ่งหากเปรียบเทียบกับการอ่านการเขียนหนังสือก็คล้ายกับความสามารถเป็นนายภาษา จนนำทักษะการเขียนไปต่อยอดเป็นงานสร้างสรรค์ประเภทต่างๆ เช่นงานวรรณกรรม งานโฆษณา หรือบทภาพยนตร์ ฯลฯ แต่สำหรับผู้ที่มีความสามารถในภาษาคอมพิวเตอร์จะนำทักษะของตนไปประยุกต์สร้างเป็นผลงานทั้งเว็บไซต์ แอนิเมชั่น แอพพลิเคชั่น ฯลฯ เพื่อตอบสนองความต้องการใหม่ๆ ในยุคดิจิทัล

คุณสมบัติของนักพัฒนาไอทีจำเป็นต้องมีความคิดเชิงตรรกะและมีพื้นฐานความรู้ด้านการคำนวณ ซึ่งควรได้รับการปลูกฝังส่งเสริมตั้งแต่วัยเด็ก ในประเทศตะวันตกมีการออกแบบสื่อการเรียนรู้และโปรแกรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมกระบวนการคิดเชิงตรรกะพร้อมไปกับทักษะไอทีให้กับเด็กตั้งแต่อายุ 7 ขวบ ดังเช่นกิจกรรม Hour of Code ซึ่งออกแบบเป็นกิจกรรมที่สอนให้เด็กเรียนรู้เรื่องการเขียนคำสั่งคอมพิวเตอร์อย่างง่ายๆ ได้ในระยะเวลาเพียง 1 ชั่วโมง และเป็นสื่อการเรียนรู้ที่เปิดกว้างให้คนทั่วโลกสามารถนำไปใช้งานได้โดยไม่มีค่าใช้จ่าย

สำหรับประเทศไทย การสอนให้เด็กเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ยังไม่แพร่หลายนัก ส่วนใหญ่เปิดสอนเป็นรายวิชาในระดับมหาวิทยาลัย อาจมาจากหลายปัจจัยเช่น ทัศนะของผู้ใหญ่ที่มองว่าคอมพิวเตอร์เป็นสื่ออันตรายสำหรับเด็ก รวมทั้งการไม่เชื่อมั่นในศักยภาพของเด็กที่สามารถเรียนรู้สิ่งที่ซับซ้อนหรือสร้างสรรค์นวัตกรรมได้ นอกจากนี้ยังขาดแคลนนักพัฒนาที่จะทำหน้าที่อาสาสมัครในการถ่ายทอดความรู้ให้กับโปรแกรมเมอร์รุ่นเยาว์

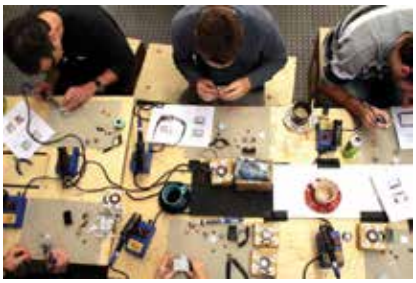
กระนั้นก็ดี มีตัวอย่างกิจกรรมที่น่าสนใจและควรสนับสนุนให้แพร่ขยายวงกว้างกว่าที่เป็นอยู่นี้ อาทิ โครงการ YouthSpark ของไมโครซอฟท์ (ประเทศไทย) ซึ่งเป็นกิจกรรมเสริมสร้างทักษะการแก้ไขปัญหาและการคิดเชิงคำนวณอย่างเป็นระบบ (Computational Thinking) รวมทั้งแนะแนวทางให้เยาวชนวางแผนศึกษาต่อในระดับมหาวิทยาลัยไปจนถึงตั้งเป้าหมายทางด้านอาชีพของตนเอง การเกิดขึ้นขององค์กรไม่แสวงหากำไรอย่างเช่น code.org Thailand ซึ่งเริ่มจัดกิจกรรม Hour of Code ให้กับเยาวชนในหลายภูมิภาค นอกจากนี้ Maker Space หลายแห่งที่มีความเชี่ยวชาญในสายวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์ก็จัดกิจกรรมการเรียนรู้การเขียนโปรแกรมเพื่อประดิษฐ์นวัตกรรมให้กับผู้สนใจอยู่เป็นระยะ

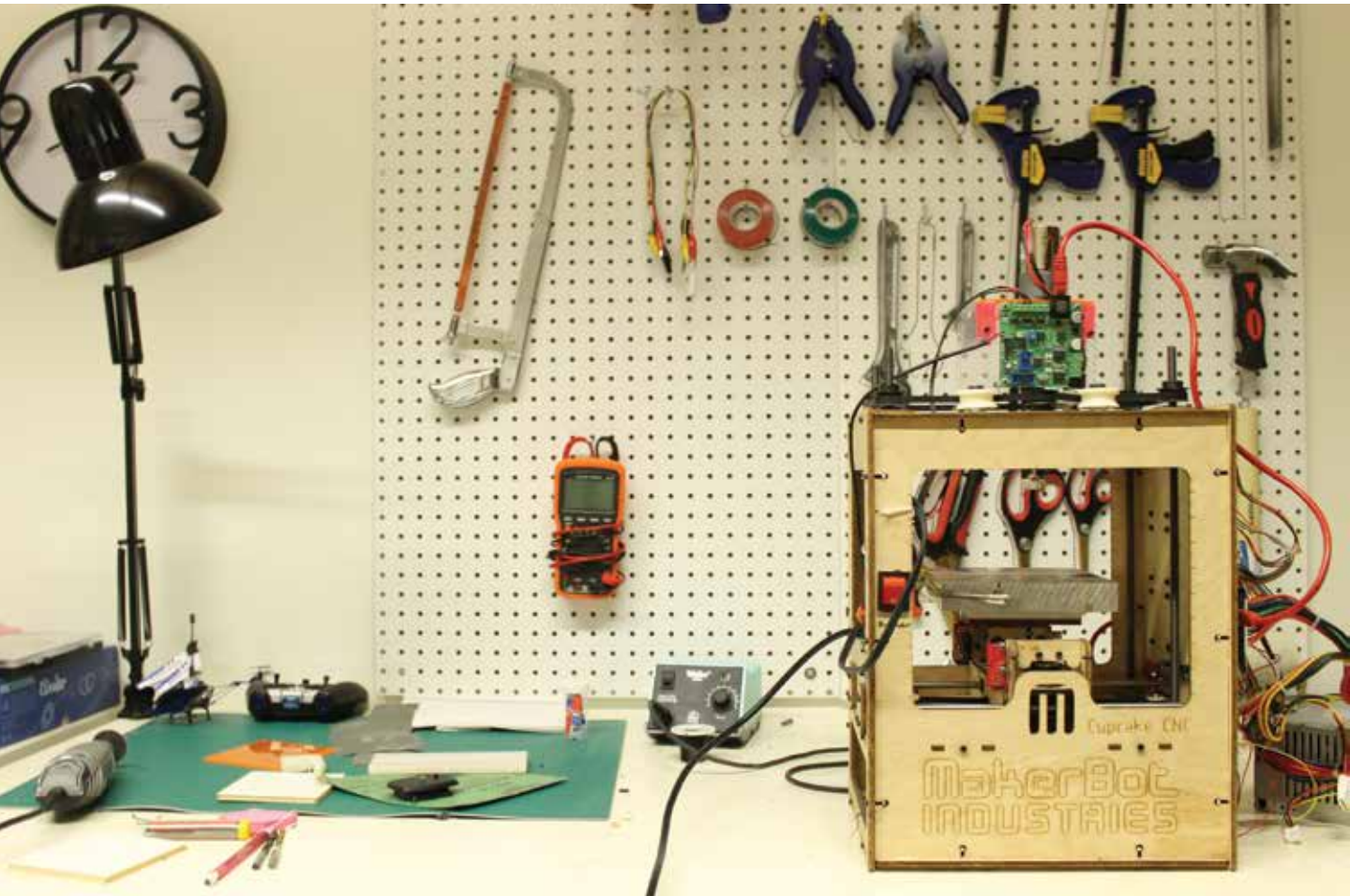
ข้อมูลจาก

https://findingheroes.co.nz
วีดิทัศน์ dtac “connect the unconnected”
แปลงโฉม “ไอซีทีชุมชน” อัพเกรดสู่ ศูนย์การเรียนรู้ดิจิทัล เว็บไซต์ประชาชาติ http://www.prachachat.net/
แท็บเล็ต...กระดานชนวนยุคใหม่กับปัญหาที่มองเห็น เว็บไซต์วิชาการ http://www.vcharkarn.com

ภาพจาก

https://findingheroes.co.nz
http://www.vcharkarn.com
https://www.facebook.com/mhsitvalley
http://4.bp.blogspot.com/-EXZDXpsyEsI/UAew-UqJFBI/AAAAAAAABys/bpeqi219Tqw/s1600/IMG_2023.JPG
https://3.bp.blogspot.com/-H_ndOlDOYa4/V3_DJ9E3RkI/AAAAAAAAAMk/LBBwm7sK8iwH3x5aUsiR9kl5ga61Mn06ACLcB/s1600/13575571_1147369255286250_29185546_o.jpg
http://www.sth.go.th/images/gallery/PR/27/IMG_1093.JPG
http://phuket.sipa.or.th/sites/default/les/news/images/11_43.jpg
https://www.facebook.com/citizenshipmsthai

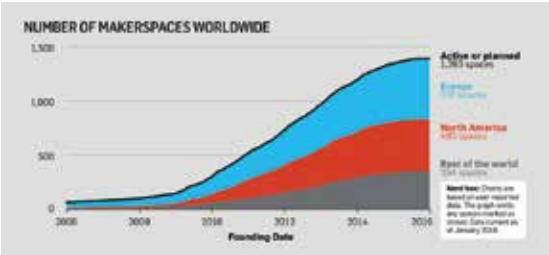


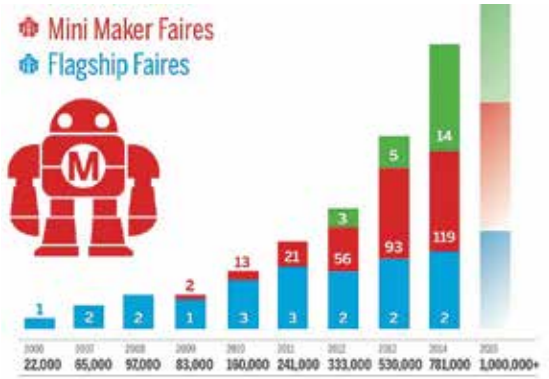

Cupcake CNC
MakerBot
INDUSTRIES

Maker กระบวนการเรียนรู้ และสร้างนวัตกรรมด้วยการทดลองทำ

วัฒนธรรมเมกเกอร์ (Maker Culture) เป็นกระแสวัฒนธรรมที่โดดเด่นที่สุดกระแสหนึ่งในยุคเทคโนโลยีดิจิทัล เป็นความเคลื่อนไหวที่สืบเนื่องมาจากวัฒนธรรม DIY (Do It Yourself) ซึ่งเป็นค่านิยมแบบ “อยากได้ต้องทำเอง” เมื่อวิทยาการต่างๆ ก้าวหน้าขึ้น และคนสามารถเข้าถึงความรู้และเครื่องมือได้ง่ายขึ้น ไม่ว่าจะเป็นซอฟต์แวร์ในการออกแบบ เครื่องตัดเลเซอร์ หรือเครื่องพิมพ์สามมิติ ผลผลิตของชาวเมกเกอร์จึงมีความซับซ้อนหลากหลาย และสามารถต่อยอดผลิตภัณฑ์ต้นแบบให้กลายเป็นนวัตกรรมใหม่ๆ และสร้างมูลค่าในเชิงพาณิชย์ได้ไม่ยาก

ในช่วง 10 ปีที่ผ่านมา เมกเกอร์สเปซ (Maker Space) เติบโตเพิ่มขึ้นถึง 14 เท่าตัว ปัจจุบันมีเมกเกอร์สเปซอยู่ราว 1,300 แห่งกระจายอยู่ทั่วโลก รัฐบาลบางประเทศเข้ามาให้การสนับสนุนกระแสเมกเกอร์อย่างเต็มที่ เพราะเล็งเห็นแล้วว่าวัฒนธรรมเมกเกอร์จะนำพาสังคมไปไกลกว่าเพียงแค่การพึ่งพาตนเองได้ แต่จะปูทางไปสู่การเป็นมหาอำนาจทางด้านนวัตกรรมได้ในอนาคต ด้วยการเปลี่ยนพลเมืองที่เป็น





(บน) จำนวนเมกเกอร์สเปซที่เติบโตขึ้นในช่วง 10 ปี
(ล่าง) จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมเมกเกอร์แฟร์ซึ่งเพิ่มสูงขึ้นเป็นหลักล้านคนต่อปี

(บน) งานเมกเกอร์แฟร์ในทำเนียบขาว สหรัฐอเมริกา, 2014
(ล่าง) เด็กหญิงเล่นสนุกกับการลงมือสร้างสรรค์

ผู้บริโภคให้กลายเป็นผู้ผลิตที่มีความสร้างสรรค์ ดังเช่นกรณีสหรัฐอเมริกา มีการประมาณการว่าประชากรชาวอเมริกันกว่า 135 ล้านคนหรือมากกว่าครึ่งประเทศมีคุณลักษณะและทักษะแบบเมกเกอร์ จึงริเริ่มนโยบายส่งเสริมการพัฒนาที่เรียกว่า Nation of Makers Initiative เพื่อสนับสนุนให้เกิดผู้ผลิตรุ่นใหม่ที่จะสร้างงานและธุรกิจซึ่งสอดคล้องไปกับยุคเศรษฐกิจใหม่ (new economy)

ทฤษฎีการเรียนรู้แบบเมกเกอร์

การเรียนรู้แบบเมกเกอร์ตอกย้ำถึงความสำคัญของการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงด้วยการลงมือปฏิบัติ ดังที่นักการศึกษาสำนักพิพัฒนาการนิยม (Progressivism) จอห์น ดิวอี้ (John Dewey) ได้นำเสนอเรื่อง “Learning by Doing” ไว้ราวร้อยปีก่อน และจนถึงปัจจุบันก็ยังคงเป็นแนวคิดสำคัญที่อยู่เบื้องหลังของการปฏิรูปการศึกษาทั่วโลก

มีการเปรียบเทียบกันว่าการเรียนรู้แบบเมกเกอร์น่าจะมีความคล้ายคลึงกับการศึกษาแบบ STEM (Science, Technology, Engineering and Mathematics) ที่กำลังเป็นที่นิยมอยู่ในปัจจุบันและระบบการศึกษาไทยก็กำลังส่งเสริมหลักสูตรดังกล่าว ทว่าเมื่อพิจารณาในรายละเอียดของการเรียนรู้ทั้งสองแบบแล้ว แม้จะมีการบูรณาการเนื้อหาด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่หลากหลายแขนงเช่นเดียวกัน แต่การเรียนรู้แบบเมกเกอร์ดูเหมือนจะมีศักยภาพในการกระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนและนำทางไปสู่ประเด็นปัญหาที่มีชีวิตชีวาและสร้าง

ความกระตือรือร้นได้มากกว่า เพราะเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เป็นอิสระและอยู่ในสภาพแวดล้อมทางสังคมที่กว้างขวางกว่า

การเรียนรู้ของเมกเกอร์มีลักษณะที่ไม่เป็นทางการ เป็นการเรียนรู้แบบเครือข่าย มีพี่เลี้ยงที่เป็นผู้เชี่ยวชาญคอยให้คำแนะนำไม่ใช่ผู้สอน เป็นการเรียนรู้แบบแบ่งปันในลักษณะยิ่งให้ยิ่งเกิดการเรียนรู้ สามารถล้มเหลวได้โดยไม่ถูกลงโทษหรือไม่เสียคะแนน มีความสนุกเป็นแรงจูงใจ อีกทั้งยังเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เติมเต็มตัวตนให้กับผู้เรียน เพราะทุกคนสามารถเลือกลงมือทำงานที่ตนเองสนใจใคร่รู้และลองผิดลองถูกจนกระทั่งออกมาเป็นผลงานที่เป็นรูปธรรม

กระแสเมกเกอร์ในประเทศไทย

ความตื่นตัวเรื่องเมกเกอร์ในไทยเพิ่งเริ่มต้นขึ้นไม่นานเพียง 3-4 ปี เมื่อปี 2557 มีเมกเกอร์สเปซเปิดให้บริการ 3 แห่ง ทั้งหมดอยู่ในกรุงเทพมหานคร ได้แก่ Maker Zoo ตั้งอยู่ที่เอกมัยซอย 4 ทีมงานเป็นคนรุ่นใหม่ที่เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาผลิตภัณฑ์และงานอิเล็กทรอนิกส์ Home of Maker อยู่ที่ Fortune IT mall พระราม 9 ทีมงานส่วนใหญ่เป็นวิศวกรคอมพิวเตอร์ และ FabCafé ตั้งอยู่ที่อารีย์ซอย 1 เป็นสาขาย่อยของ MIT's global Fab Lab network เน้นด้านงานออกแบบและศิลปะ

เมื่อเกิดพื้นที่การเรียนรู้แบบกายภาพ สิ่งที่ตามมาคือการเกิดพื้นที่การเรียนรู้ในโลกออนไลน์ควบคู่กันไปด้วย เพราะจิต

กิจกรรมการเรียนรู้ใน FabCafé

วิญญาณของเมกเกอร์ก็คือการแบ่งปันองค์ความรู้ ซึ่งเป็นได้ทั้งการสอนการให้คำแนะนำกับสมาชิกหน้าใหม่ และการสรุปบทเรียนของตนเองอันได้แก่กระบวนการทำงานและการออกแบบหรือแม้กระทั่งความผิดพลาด แล้วเผยแพร่ผ่านทางช่องทางเว็บไซต์หรือเฟซบุ๊คของกลุ่มเมกเกอร์

ในปี 2558 มีการจัดงาน Bangkok Mini Maker Faire ขึ้นที่กรุงเทพมหานคร ซึ่งมีทั้งหน่วยงานภาคเอกชนและภาครัฐให้การสนับสนุน “งานปล่อยของ” ครั้งนี้นับเป็นความเคลื่อนไหวที่สำคัญ เพราะเมกเกอร์จากทั่วประเทศได้มารวมตัวกัน ได้เห็นความเคลื่อนไหวของงานที่ต่างคนต่างทำอยู่ และเริ่มเกาะกลุ่มกันเป็นเครือข่าย นอกจากนี้ แม้แต่เด็กๆ หรือผู้ปกครองที่ได้เข้ามาร่วมงานก็เกิดความรู้ความเข้าใจใหม่ว่าการเรียนรู้แบบเมกเกอร์หรือการเรียนรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติจนเกิดเป็นผลงานเทคโนโลยีต่างๆ ไม่ใช่เรื่องของผู้ใหญ่ที่ต้องเรียนจบวิศวกรรมศาสตร์หรือเป็นผู้เชี่ยวชาญวิชาชีพ แต่เป็น

ผลงานที่จัดแสดงในงาน Bangkok Mini Maker Faire ครั้งที่ 2 (บน) ชุดเกราะบังคับ (ล่าง) หุ่นยนต์ทศกัณฐ์

กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นได้กับคนทุกเพศ ทุกวัย ทุกอาชีพ ขอเพียงมีใจรักและมีความตั้งใจในการเรียนรู้

ประเด็นที่น่าสนใจ คือการเกิดขึ้นของเมกเกอร์คลับในหลายภูมิภาคทั่วประเทศไทย พื้นที่ดังกล่าวเปิดโอกาสให้เมกเกอร์ได้เข้าไปนั่งทำงาน ใช้เครื่องไม้เครื่องมือ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้วยกันโดยไม่มีค่าใช้จ่าย แต่จะแบ่งปันความรู้และประสบการณ์ที่ตนได้รับให้กับผู้อื่นต่อ อาจจะอยู่ในรูปแบบการให้คำแนะนำกับเมกเกอร์หน้าใหม่ การช่วยงานเป็นอาสาสมัครในกิจกรรมต่างๆ หรือบอกเล่าเรื่องราวในโลกออนไลน์ โดยไม่ได้มีเงื่อนไขบังคับว่าผู้ที่ใช้บริการจะต้องทำสิ่งเหล่านี้ ทว่าเป็นวิถีที่เมกเกอร์ยึดถือร่วมกันในการแบ่งปันความรู้และเกื้อกูลกัน

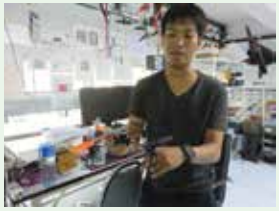
โจทย์ต่อไปของการส่งเสริมการเรียนรู้แบบเมกเกอร์ในประเทศไทยก็คือ ปัจจุบันการเรียนรู้ดังกล่าวเป็นการเรียนรู้ด้วยตนเองตามอัธยาศัยของผู้ที่สามารถเข้าถึงเมกเกอร์สเปซและวิทยาการความรู้ที่ทันสมัย ซึ่งหากว่ามีการเชื่อมประสานให้ชาวเมกเกอร์ซึ่งเป็นคนกลุ่มเล็กๆ แต่มีพลังในการแบ่งปันความรู้ ได้มีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอนหรือกิจกรรมเสริมหลักสูตรในโรงเรียน อาทิ ช่วง ‘ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้’ ของโรงเรียนต่างๆ ก็จะเป็นการเติมเต็มช่องว่างให้กับเยาวชนอีกจำนวนมหาศาลที่ยังไม่มีโอกาสเข้าถึงความรู้หรือพื้นที่การเรียนรู้ดังกล่าว และอาจจะเป็นตัวแปรสำคัญที่ช่วยกระตุ้นให้เกิดการเปลี่ยนแปลงการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของยุคสมัย

เชียงใหม่เมกเกอร์คลับ

เชียงใหม่เมกเกอร์คลับ เกิดขึ้นในช่วงเวลาไล่เลี่ยกับเมกเกอร์สเปซในกรุงเทพฯ ตั้งอยู่บนชั้น 2 ของอาคารสำนักงาน ซึ่งได้รับการสนับสนุนพื้นที่จากหมอจิมมี่ ภานุทัต เตชะเสน ผู้มีบทบาทสำคัญในการบุกเบิกวงการเมกเกอร์ของไทย ส่วนชั้น 1 ของอาคารเดียวกันเป็นที่ตั้งของ PINN Creative Space ซึ่งถือว่าเป็นเมกเกอร์สเปซด้านงานออกแบบและงานฝีมือ

เมื่อเดินเข้าไปภายในเชียงใหม่เมกเกอร์คลับ นอกเหนือจากอุปกรณ์และเครื่องมือของชาวเมกเกอร์ที่มีอยู่เต็มไปหมดแล้ว สิ่งที่สะดุดตาก็คือต้นแบบโดรนที่แขวนระโยงระยางอยู่หลายสิบตัว ซึ่งทีมงานได้พัฒนาจนเป็นชุด Drone Kit ซึ่งผู้ที่สนใจสามารถนำไปเรียนรู้ในการสร้างโดรนได้ด้วยตนเอง นอกจากนี้ยังมีการพัฒนานวัตกรรมอื่นๆ อีกหลายชิ้น เช่น Balancing Robot รถขนาดเล็กที่ใช้พลังงานไฟฟ้า อีกทั้งยังสามารถสร้างเครื่องพิมพ์สามมิติได้เองและมีแผนจะวางจำหน่ายเร็วๆ นี้

ณัฐ วีระวรรณ์ ผู้ก่อตั้งเชียงใหม่เมกเกอร์คลับเล่าว่า ในเชียงใหม่มีเมกเกอร์และผู้สนใจด้านนี้จำนวนมาก นอกจากที่นี่แล้วก็ยังมี Thailand Maker Club ซึ่งก็เป็นคลับขนาดใหญ่และมีเครื่องมือที่เพียบพร้อม รวมถึงเครื่องมือด้านงานช่างและงานไม้ด้วย การจัดงาน Chiang Mai Maker Party เมื่อปี



2558 ซึ่งแต่แรกคาดว่าจะมีผู้เข้าร่วมกิจกรรมไม่เกิน 100 คน แต่กลับมีเมกเกอร์ชาวเชียงใหม่และจากจังหวัดอื่นๆ เข้าร่วมกว่า 500 คน

ณัฐ สะท้อนว่า ธรรมชาติของเมกเกอร์นั้นเป็นคนเก่งที่มีความสนใจและทักษะเฉพาะด้าน แต่จะค่อนข้างเก็บตัว หรือที่เรียกว่า “กี๊ก” (geek) หรือ “เนิร์ด” (Nerd) จึงเป็นงานท้าทายที่จะสร้างกระบวนการหรือกิจกรรมให้พวกเขาเปิดตัวเองออกมาและเรียนรู้ร่วมกัน เนื้องานของเมกเกอร์นั้นจำเป็นต้องใช้ความรู้วิทยาศาสตร์และเทคโลยีบูรณาการกันหลายแขนง จึงเป็นเงื่อนไขไปโดยปริยายว่า เมกเกอร์ที่ดีจะต้องรู้จักเรียนรู้จากผู้อื่นและแบ่งปันความรู้ให้แก่ผู้อื่นด้วย

ปัจจุบัน เชียงใหม่เมกเกอร์คลับมีสมาชิกขาประจำที่มาใช้บริการเกือบทุกวัน และมีน้องๆ นักศึกษาจากมหาวิทยาลัยเชียงใหม่เป็นทีมงาน คนรุ่นใหม่กลุ่มนี้มีความกระตือรือร้นสูงจนเรียกได้ว่าเป็นการทำงานอดิเรกที่จริงจังและเต็มไปด้วย passion ที่มีพลัง การสร้างสรรค์ร่วมกันของทีมเกิดเป็น

ผลงานนวัตกรรมที่ชนะการประกวดมาแล้วหลายรางวัล รวมทั้งยังได้เข้าไปช่วยจัดกิจกรรม IoT Camp ให้กับศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ หรือ NECTEC โดยมีเยาวชนในหลายจังหวัดของภาคเหนือเข้าร่วม

ภูเก็ตเมกเกอร์คลับ

ภูเก็ตเมกเกอร์คลับ ก่อตั้งขึ้นเมื่อปี 2558 เป็นการรวมตัวกันอย่างไม่เป็นทางการของคนที่ชอบงานแบบเมกเกอร์ ต่อมาได้รับการสนับสนุนจากสโมสรโรตารี่ให้ใช้พื้นที่ศูนย์การเรียนรู้คอมพิวเตอร์ของสโมสรฯ เป็นสถานที่ดำเนินงาน ตั้งอยู่ตรงข้ามกับที่ทำการไปรษณีย์ภูเก็ต

ภูเก็ตเมกเกอร์คลับให้ความสนใจเป็นพิเศษในเรื่อง Internet of Things (IoT) และ Mobile Application โดยจัดทำ IoT Kit สำหรับผู้เริ่มต้น ซึ่งผู้สนใจสามารถเรียนรู้ได้ในระยะเวลาเพียง 3 ชั่วโมง นอกจากนี้ยังมีส่วนร่วมในการจัดทำห้องความรู้เรื่อง IoT ภายในอาคารศูนย์ Phuket Smart City Innovation Park ของสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (SIPA) สาขาภูเก็ต

สิทธิชัย เหล่าวีระกุล หนึ่งในผู้ก่อตั้งภูเก็ตเมกเกอร์คลับ กล่าวว่า ภูเก็ตเป็นพื้นที่ที่เหมาะกับการตั้งเมกเกอร์คลับ เนื่องจากมีประชากรไม่มาก และเป็นเมืองที่มีทิศทางการพัฒนาชัดเจนในด้านธุรกิจท่องเที่ยวและอสังหาริมทรัพย์ ประกอบกับกำลังจะก้าวไปสู่การเป็น Smart City ทำให้มีอุปสงค์ด้านนวัตกรรมเทคโนโลยีที่จะเข้าไปช่วยตอบโจทย์ของภาคธุรกิจ และมีความจำเป็นที่จะต้องวางรากฐานด้านทักษะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีให้กับคนในท้องถิ่น

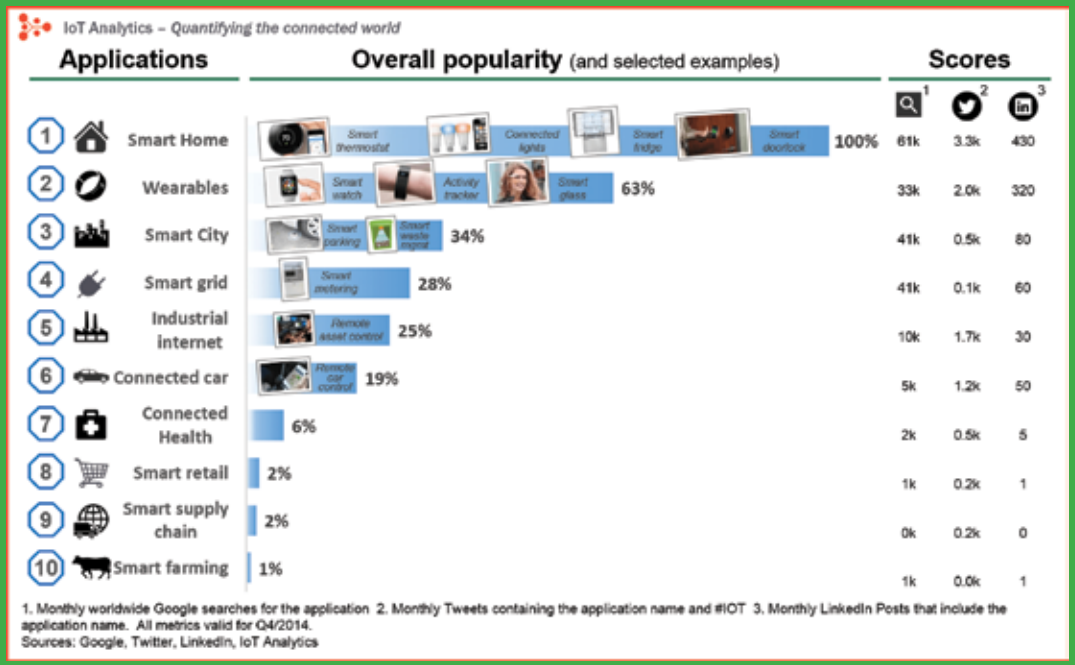
ภูเก็ตเมกเกอร์คลับเน้นกลุ่มเป้าหมายตั้งแต่เด็กอายุ 8-9 ขวบไปจนถึงมัธยมศึกษา ไม่เน้นกลุ่มนักศึกษาระดับอุดมศึกษา เพราะมีจำนวนน้อยเนื่องจากในภูเก็ตมีสถาบันอุดมศึกษาเพียง 2 แห่ง เด็กส่วนใหญ่เมื่อเรียนจบมัธยมปลายก็มักนิยมไปเรียนต่อยังจังหวัดอื่น ตัวอย่างเมกเกอร์วัยเยาว์ที่ไม่ยอมทิ้งบ้านเกิด แต่เลือกเดินเส้นทางสายนี้ ได้แก่ น้องอาร์ต ยศภาส บัวอ่อน ซึ่งเรียนรู้เรื่องการเขียนโปรแกรมกับทีมงานที่ก่อตั้งภูเก็ตเมกเกอร์คลับมาตั้งแต่ยังเรียนอยู่ชั้น ม.2 ปัจจุบันเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 3 ซึ่งสนใจการออกแบบแอพพลิเคชั่นบ้านอัจฉริยะโดยใช้อุปกรณ์มือถือควบคุมอุปกรณ์เครื่องใช้ไฟฟ้าภายในบ้าน และกำลังจะเปิดตัวผลงานนวัตกรรมของตนเองเร็วๆ นี้

IoT คืออะไร

Internet of Things (IoT) เป็นคำที่เราจะเริ่มคุ้นหูมากขึ้นเรื่อยๆ เพราะเป็นแนวโน้มที่กำลังเกิดขึ้นและจะเกี่ยวข้องกับทุกอณูของการดำเนินชีวิตในอนาคตอันใกล้

IoT เป็นสภาพแวดล้อมที่สรรพสิ่งถูกเชื่อมโยงไว้ด้วยอินเทอร์เน็ต มันจะทำให้เราสามารถควบคุมสิ่งต่างๆ โดยสั่งการจากที่ไหนก็ได้ที่มีสัญญาณ WiFi ยกตัวอย่างเช่น การกำหนดให้เครื่องใช้ไฟฟ้าทำงานเองอัตโนมัติเมื่อเซ็นเซอร์ตรวจจับได้ว่ามีคนเข้าไปในห้อง การรายงานสัญญาณชีพผู้ป่วยไปยังโรงพยาบาล ซึ่งจะมีข้อความส่งไปเรียกรถพยาบาลฉุกเฉินทันทีที่สัญญาณถึงขั้นอันตราย และแอพพลิเคชั่นที่สามารถบอกข้อมูลได้ว่าที่จอดรถตำแหน่งใดในห้างสรรพสินค้ายังว่างอยู่ เป็นต้น

มีการวิเคราะห์ว่าอีก 5 ปีข้างหน้า สิ่งของในโลกนับแสนล้านชิ้นจะถูกโยงใยไว้ด้วยระบบดังกล่าว โดยเฉพาะอย่างยิ่งเครื่องใช้ภายในบ้านและอุปกรณ์อัจฉริยะแบบสวมใส่ (Smart Wearable Device) และ IoT จะเป็นปัจจัยสำคัญที่ผลักดันให้กระบวนการผลิตเปลี่ยนไปสู่อุตสาหกรรมแบบ 4.0



ภูเก็ตเมกเกอร์คลับเคยพยายามเดินสายสร้างความเข้าใจกับโรงเรียนทั่วภูเก็ตเกี่ยวกับการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ด้วยการลงมือปฏิบัติ แต่พบว่ายังมีอุปสรรคอยู่มาก ไม่ว่าจะเป็นค่านิยมในการเรียนเพื่อการสอบมากกว่าการเรียนเพื่อพัฒนาทักษะของเด็ก รวมทั้งข้อจำกัดของครูสอนคอมพิวเตอร์ที่มีทักษะในระดับใช้งานแต่ไม่มีทักษะแบบนักพัฒนาเทคโนโลยี

ขอนแก่นเมกเกอร์คลับ

ขอนแก่นเมกเกอร์คลับ เป็นเมกเกอร์คลับน้องใหม่ล่าสุดที่เพิ่งเริ่มเปิดดำเนินการเมื่อปี 2559 ตั้งอยู่เยื้องกับมหาวิทยาลัยขอนแก่น มีพื้นที่ครอบคลุมอาคาร 2 คูหา จำนวน 2 ชั้น ซึ่งได้รับการสนับสนุนจากบริษัทเอกชน โดยมีแรงบันดาลใจและใช้โมเดลการดำเนินงานมาจากเมกเกอร์คลับเชียงใหม่

คมเดช เผือดผุด นักศึกษาปริญญาโทคณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ผู้ก่อตั้งขอนแก่นเมกเกอร์คลับ กล่าวว่านิยามเรื่องเมกเกอร์ยังไม่เป็นที่รู้จักของคนขอนแก่นเท่าไรนัก แต่เขาเชื่อว่ามนุษย์ทุกคนมีจิตวิญญาณของเมกเกอร์หรือความเป็นผู้สร้างอยู่ในตัว และน่าจะมีเมกเกอร์อยู่จำนวนไม่น้อยในจังหวัดเนื่องจากได้เห็นผลงานและความเคลื่อนไหวปรากฏอยู่ตามสื่อท้องถิ่นอยู่เป็นระยะๆ

เขาบอกว่าอยากเห็นคนอีสานมีเครื่องมือที่ทันสมัยที่ช่วยอำนวยความสะดวกในการทำมาหากินหรือยกระดับคุณภาพชีวิต ซึ่งจากการเปิดพื้นที่เมกเกอร์คลับมาได้ระยะหนึ่งก็มีผู้เข้ามาเรียนรู้และประดิษฐ์ผลงานที่น่าสนใจหลายชิ้น เช่น โรงเพาะเห็ดอัจฉริยะซึ่งควบคุมความชื้นและอุณหภูมิด้วยมือถือ แอพพลิเคชั่นที่ช่วยควบคุมการเปิดปิดวาล์วรดน้ำต้นไม้โดยไม่ต้องเดินทางไปที่แปลงเกษตรด้วยตนเอง

ปัจจุบัน ขอนแก่นเมกเกอร์คลับมีผู้มาใช้บริการทั้งแบบขาจรคือมีโจทย์สิ่งที่อยากทำแล้วมาเรียนรู้จนสำเร็จเป็นชิ้นๆ และสมาชิกขาประจำซึ่งเป็นกลุ่มผู้สนใจทำโปรเจ็คระยะยาว บางคนก็เข้ามาช่วยเป็นอาสาสมัครดูแลบริหารพื้นที่ คมเดชมองว่าพื้นที่การเรียนรู้ลักษณะนี้ยังมีความจำเป็นแม้ว่าความรู้หลายอย่างจะมีอยู่แล้วในมหาวิทยาลัยก็ตาม เนื่องจากอาจารย์แต่ละคนแต่ละสาขามักจะมีความรู้เฉพาะทาง ในขณะที่เมกเกอร์คลับเป็นชุมชนของคนที่มีทักษะและความรู้หลากหลายมาอยู่รวมกันและมีความเกื้อกูลกัน เพราะฉะนั้นจึงสามารถให้คำแนะนำที่รอบด้าน รวมไปถึงเรื่องซึ่งไม่ใช่วิชาการ เช่น ราคาวัสดุ โปรแกรมใหม่ๆ การหาซื้ออุปกรณ์บางชนิด หรือช่องทางที่จะต่อยอดในเชิงธุรกิจ

แหล่งข้อมูล

www.wikipedia.org

http://www.prachachat.net

ภาพจาก

http://www.popsci.com/

https://twitter.com/WhiteHouse

http://thehustle.co/

www.partsandcrafts.org

https://www.facebook.com/pg/fabcafebangkok

http://www.manager.co.th/

https://iot-analytics.com

http://careers2030.cst.org/app/uploads/2015/03/The-Future-of-Maker-Culture-and-DIY.jpg

http://bloximages.chicago2.vip.townnews.com/host.madison.com/content/tncms/assets/v3/editorial/1/2d/12d2f-6ba-ea54-11e2-beca-001a4bcf887a/51deec2b9bb91.image.jpg

https://cdn.psfk.com/wp-content/uploads/2014/08/MakersManual-KeyTakeaways11603_n.jpg

http://blogs.arts.ac.uk/london-college-of-communication/les/2014/11/LCC_Mini_Maker_Faire_06_07_2013__by_Ana_Escobar_077.jpg

http://4.bp.blogspot.com/-pzI--jtQNHg/UwEWYA0t7eI/AAAAAAAAEdY/qMUdyDc7y8Y/s1600/1+Maker+culture.jpg

http://www.japantrends.com/japan-trends/wp-content/uploads/2016/03/makers-base-tokyo-2.jpg

http://cdn.static-economist.com/sites/default/les/imagecache/full-width/images/print-edition/20111203_TQP011_0.jpg

http://www.siliconhillsnews.com/wp-content/uploads/2015/11/20151016EG277.jpg

http://www.vcharkarn.com/media/images/78655f81bb1431e3f909fc8f5ec8fe33.png

http://news.yale.edu/sites/default/les/DSC_1248_0.JPG

https://makerfairesingapore.les.wordpress.com/2015/06/one-maker-group1.jpg

เรียนรู้แบบ Constructionism สร้างคนให้กล้าคิด ไม่ใช่ผลิตคนให้เชื่อง

ในสังคมศตวรรษที่ 21 สิ่งที่สำคัญกว่าความรู้ก็คือทักษะในการเรียนรู้ ทักษะในการทำงาน และทักษะการดำรงชีวิต โดยเฉพาะอย่างยิ่งการรู้จักคิดวิเคราะห์และแก้ไขปัญหา ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้คนเราสามารถเผชิญกับสถานการณ์ที่ท้าทายและหลากหลาย

แต่ทว่า การเรียนการสอนของไทยส่วนใหญ่ยังคงเป็นกระบวนการที่เน้นท่องจำเนื้อหา แบ่งความรู้ออกเป็นสาระวิชา ซึ่งนักการศึกษาหลายฝ่ายต่างก็เห็นพ้องตรงกันว่าส่งผลเชิงลบต่อการคิดสร้างสรรค์ ผู้เรียนขาดความสามารถในการคิดวิเคราะห์ และไม่สามารถแก้ปัญหาที่ซับซ้อนได้ ระบบการศึกษาไทยจึงเดินมาถึงจุดที่ต้องเปลี่ยนกระบวนทัศน์ไปสู่ทางออกอื่นๆ ที่เป็นไปได้มากกว่าที่เป็นอยู่

ทฤษฎีการเรียนรู้เพื่อสร้างสรรค์ด้วยปัญญา (Constructionism) เป็นหนึ่งในแนวทางที่สอดคล้องกับการเรียนรู้ในบริบทแวดล้อมร่วมสมัย มูลนิธิไทยคมและมูลนิธิศึกษาพัฒน์นับเป็นหน่วยงานแรกๆ ที่เอาจริงเอาจังและเริ่มจุดประกายการเรียนรู้ตามแนวทางดังกล่าวในประเทศไทยมานานเกือบ 20 ปี แม้จะยังอยู่ในแวดวงจำกัดและมีลักษณะเป็นต้นแบบหรือกรณีศึกษา แต่ก็ได้รับความสนใจมากขึ้น มีการขยายผลนำไปใช้ในหลายโรงเรียน และยังประยุกต์ใช้กับการพัฒนาบุคลากรในองค์กรภาคอุตสาหกรรม รวมถึงการพัฒนาคุณภาพชีวิตของคนในชุมชนอีกด้วย

แนวคิด Constructionism มีแก่นความเชื่อสำคัญว่า ความรู้ไม่ได้มาจากการสอนของครูหรือผู้สอนเพียงอย่างเดียว แต่มนุษย์ทุกคนมีความสามารถสร้างความรู้ได้ด้วยตนเองภายใต้เงื่อนไขสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวย ได้แก่ (1) การมีอิสระในการเลือกเรียนรู้ในสิ่งที่ตนเองสนใจหรือถนัด มิใช่การบังคับให้ต้องเรียนเหมือนๆ กัน มีพฤติกรรมแบบเดียวกันหรือบรรลุผลที่เหมือนกัน (2) การมีกระบวนการเรียนรู้ที่มีความหมายกับผู้เรียน ด้วยการสนับสนุนให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติหรือคิดแก้ไขปัญหาต่างๆ เอง ซึ่งจะนำไปสู่การสร้างความเชื่อมโยง

ระหว่างความรู้ที่มีอยู่กับประสบการณ์หรือความรู้ใหม่ เกิดเป็นองค์ความรู้ที่สร้างขึ้นด้วยตนเอง (3) การสามารถเข้าถึงสารสนเทศที่สอดคล้องกับความต้องการได้อย่างสะดวก เช่น หนังสือ สารสนเทศอิเล็กทรอนิกส์ ผู้รู้หรือปราชญ์ชาวบ้าน และแหล่งเรียนรู้ต่างๆ

ผู้ทำหน้าที่อำนวยการเรียนรู้ หรือ Facilitator ที่มีประสบการณ์สูง เป็นปัจจัยสำคัญยิ่งต่อคุณภาพของกระบวนการเรียนรู้ บุคคลดังกล่าวมิได้มีหน้าที่สอนความรู้เหมือนครู แต่เป็นผู้ที่คอยจัดสิ่งแวดล้อมให้เอื้อต่อการเรียนรู้ เป็นผู้กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการตั้งคำถามจนกลายเป็นโจทย์หรือโครงงานที่ตนสนใจ จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีผู้เรียนเป็นศูนย์กลางเพื่อจะนำไปสู่การแก้ปัญหาหรือการแสวงหาคำตอบของผู้เรียน แนะนำแหล่งสารสนเทศที่มีคุณภาพและรอบด้านเพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาด้วยตนเอง รวมทั้งสนับสนุนผู้เรียนให้มีโอกาสนำเสนอความรู้หรือแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน

อย่างไรก็ตาม การเผยแพร่และนำเอาทฤษฎีการเรียนรู้เพื่อสร้างสรรค์ด้วยปัญญามาใช้กับโรงเรียนในประเทศไทยเป็นเวลาเกือบสองทศวรรษ หากกล่าวอย่างถึงที่สุดก็ต้องยอมรับว่าแนวทางการเรียนรู้นี้ยังคงเป็นกระแสรองในระบบการศึกษา เหตุผลนั้นเนื่องมาจากอุปสรรคอย่างน้อย 3 ประการ คือ

1. โครงสร้างระบบการศึกษาไทยเปรียบเสมือนโรงงานผลิตทรัพยากรมนุษย์แบบเหมาโหล สังคมคาดหวังให้ผู้ที่จบการศึกษามีคุณลักษณะที่มีมาตรฐานแบบเดียวกัน คือมีความรู้ที่แม่นยำตามตำราที่เรียนมาเพื่อที่จะสอบเข้าศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้นไปได้ ซึ่งจะเป็นสะพานไปสู่การมีอาชีพการงานที่มั่นคงในอนาคต

ในขณะเดียวกันผู้เรียนที่เป็นไปตามมาตรฐานก็เป็นตัวชี้วัดถึงมาตรฐานของสถานศึกษาด้วย หนทางที่ผู้เรียนจะสามารถเลือกเรียนตามความสนใจของตนจึงถูกวางเงื่อนไขให้แคบลงเรื่อยๆ อีกทั้งการวัดประเมินนักเรียนไม่ได้คำนึงถึงพัฒนาการในมิติต่างๆ ของนักเรียนแต่ละคน แนวทางการศึกษาที่เชื่อมั่นในความหลากหลายของมนุษย์จึงเกิดขึ้นได้ยากในโครงสร้างการศึกษาที่ไม่ยืดหยุ่นเช่นนี้

2. วัฒนธรรมห้องเรียนของไทยอยู่บนความเชื่อที่ว่า ครูเป็นผู้รู้และมีหน้าที่ให้ความรู้ ส่วนนักเรียนเป็นภาชนะว่างเปล่าที่รอคอยการถ่ายเทความรู้ ทำให้ครูกลายเป็นผู้ผูกขาดความรู้แต่เพียงผู้เดียว ครูมีอำนาจในการตัดสินชี้ถูกชี้ผิดผู้เรียนด้วยการให้คะแนน รวมทั้งมีสิทธิขาดในการกำหนดกติกาในห้องเรียนและการลงโทษ

ภายใต้วัฒนธรรมดังกล่าวเด็กนักเรียนไม่ได้ถูกมองว่าพวกเขามีศักยภาพในเรียนรู้เท่าเทียมกับผู้ใหญ่ และไม่ได้รับการสนับสนุนให้เกิดเงื่อนไขที่เหมาะสมกับการสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการมีประสบการณ์ที่มีความหมายซึ่งเชื่อมโยงพวกเขากับองค์ความรู้ต่างๆ

การปฏิรูปการศึกษาเป็นนโยบายที่ดำเนินการมานับสิบปี จึงยังอยู่ห่างไกลจากผลลัพธ์เป้าหมายที่คาดหวัง ตราบใดที่วัฒนธรรมในห้องเรียนยังยึดติดกับความเชื่อเดิมๆ และครูยังไม่เปลี่ยนบทบาทจากผู้สอนเป็นผู้เอื้ออำนวยให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ก็ไม่สามารถเกิดห้องเรียนที่มีนักเรียนเป็นศูนย์กลางได้

3. โดยทั่วไปแล้วการทำงานของครูในด้านการเรียนการสอนมักมีลักษณะเป็นการทำงานเพียงลำพัง สาระการเรียนรู้ที่ถูกจำแนกออกเป็นรายวิชาทำให้ครูแต่ละคนสามารถดูแลชั้นเรียนของตนเองอย่างอิสระและแยกส่วน แต่กระบวนการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานหรือการเรียนรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติซึ่งบูรณาการความรู้หลายศาสตร์ไว้ด้วยกัน ครูเพียงคนเดียวย่อมไม่สามารถจัดกระบวนการเรียนรู้ให้กับนักเรียนได้อย่างทั่วถึง และย่อมจะพบกับข้อจำกัดในการเชื่อมโยงความรู้ที่หลากหลายเกินกว่าประสบการณ์หรือความเชี่ยวชาญที่มีอยู่

ดังนั้นจึงจำเป็นอย่างยิ่งที่ครูจะต้องทำงานร่วมกันเป็นทีม และมีการวางแผนการสอนร่วมกันเพื่อให้นักเรียนสามารถบรรลุถึงเป้าหมายในการทำโครงงานต่างๆ ไปพร้อมกับการได้เรียนรู้เนื้อหาที่สัมพันธ์กับสาระวิชาตามหลักสูตร

ขณะที่ในด้านการบริหาร โรงเรียนจะต้องมีลักษณะเป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้ ที่ทั้งผู้บริหารโรงเรียนและครูได้มีโอกาสแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ให้คำแนะนำซึ่งกันและกัน และร่วมกันแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในชั้นเรียนอย่างสม่ำเสมอ

สำหรับองค์กรธุรกิจที่ต้องการนำทฤษฎีการเรียนรู้เพื่อสร้างสรรค์ด้วยปัญญาไปประยุกต์ใช้ในการยกระดับประสิทธิภาพในการทำงาน ก็จำเป็นต้องมีการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมในการทำงานเช่นกัน ผู้บริหารระดับสูงขององค์กรจะต้องเปิดกว้างและยอมรับความคิดเห็นที่แตกต่างหลากหลาย ฝ่ายงานที่รับผิดชอบด้านการพัฒนาทรัพยากรบุคคลจะต้องปรับมุมมองที่มีต่อการอบรมให้ความรู้

มีการวิเคราะห์ว่าการเรียนรู้ของคนเรานั้นเกิดขึ้นจากการเรียนหรือการอบรมที่เป็นทางการเพียง 10% เท่านั้น ส่วนอีก 20% เป็นการเรียนรู้จากการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น และอีก 70% เกิดจากการเรียนรู้ด้วยการมีประสบการณ์หรือการลงมือปฏิบัติจริง

ดังนั้นการพัฒนาบุคลากรโดยการจัดหลักสูตรอบรมความรู้อาจแทบไม่ตอบโจทย์บริบทของธุรกิจในอนาคตซึ่งแข่งขันกันที่ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม องค์กรจึงจำเป็นต้องมองหารูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลายยิ่งขึ้น โดยมีหัวใจอยู่ที่การสร้างทักษะและคุณลักษณะบุคลากรที่สามารถนำพาองค์กรฟันฝ่าความท้าทายใหม่ๆ ที่จะผ่านเข้ามาได้

การศึกษาและการเรียนรู้นั้นเป็นกระบวนการที่มองเห็นผลได้ในระยะยาว แน่นอนว่าผลลัพธ์ในท้ายที่สุดนั้นมิได้ตกอยู่กับเหล่าผู้ริเริ่มลงมือเปลี่ยนแปลงกระบวนการเรียนรู้ หากย่อมตกอยู่กับผู้เรียนซึ่งจะเป็นกำลังในการพัฒนาสังคมและประเทศชาติในวันข้างหน้า กรณีตัวอย่างดังต่อไปนี้คือบทพิสูจน์ถึงการทลายอุปสรรคและข้อจำกัดของการเรียนรู้แบบเดิมๆ เป็นความสำเร็จที่ไม่ได้เกิดขึ้นชั่วข้ามคืน แต่เป็นผลมาจากความทุ่มเทและการทำงานหนักอย่างต่อเนื่อง

โรงเรียนบ้านสันกำแพง

โรงเรียนบ้านสันกำแพง อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่ เป็นโรงเรียนขนาดใหญ่เปิดสอนระดับอนุบาลถึงประถมศึกษาปีที่ 6 ได้รับฉายาว่า “โรงเรียนแห่งความสุข” และเป็นที่รับรู้ของชาวเชียงใหม่ว่ามีคุณภาพการศึกษาทัดเทียมกับโรงเรียนที่มีชื่อเสียงในอำเภอเมือง

เดิมทีเดียวโรงเรียนบ้านสันกำแพงมีวิธีจัดการเรียนการสอนไม่ต่างจากโรงเรียนทั่วไป กล่าวคือมุ่งเน้นการเรียนตามสาระวิชา จนกระทั่งได้เข้าร่วมโครงการกับมูลนิธิไทยคมและส่งบุคลากรไปอบรมที่สำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยจังหวัดลำปาง นับเป็นโรงเรียนรัฐบาลแห่งแรกที่นำทฤษฎี Constructionism มาประยุกต์ใช้

โสภาพรรณ ชื่นทองคำ หนึ่งในครูที่ได้เรียนรู้แนวทางดังกล่าวเป็นรุ่นแรกตั้งแต่ปี 2542 ได้เล่าให้ฟังถึงบรรยากาศเมื่อนำแนวทาง Constructionism มาทดลองจัดกระบวนการเรียนการสอนเป็นครั้งแรกในห้องเรียนชั้น ป.3/5 ว่า

“เด็กๆ ได้ทำกิจกรรมตลอดเวลา มีทั้งการร้องเพลง เล่นเกม ดูวิดีโอ ลงมือปฏิบัติ ทำโครงงาน และออกไปแหล่งเรียนรู้ อย่างเช่นการเรียนเรื่องการคูณในวิชาคณิตศาสตร์ก็เรียนรู้โดยการเขียนโปรแกรมให้ตัวการ์ตูนขยับ เด็กห้องอื่นๆ ที่เดินผ่านไปผ่านมามักมาเกาะดูที่ริมประตู แล้วกลับไปเล่าให้

ผู้ปกครองฟัง ผู้ปกครองก็มาถามผู้อำนวยการว่า ทำไมนักเรียนห้องอื่นๆ ถึงไม่ได้เรียนแบบนี้บ้าง”

กระบวนการเรียนรู้แบบ Constructionism ของโรงเรียนบ้านสันกำแพงประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ

1. **จุดประกายความคิด** (Sparkling) ครูใช้กิจกรรม วิธีการหรือสื่อ กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความอยากรู้ เห็นแนวทางในการแสวงหาความรู้ นำไปสู่ความรู้และความเข้าใจในเนื้อหาสาระ
2. **สะกิดให้ค้นคว้า** (Searching) ใช้กิจกรรม หัวข้อ หรือเรื่องราวที่น่าสนใจ ชวนให้ศึกษาค้นคว้าหาคำตอบด้วยตนเอง
3. **นำพาสู่การปฏิบัติ** (Studying) ฝึกให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติ ทั้งการเรียนรู้ด้วยตนเองเป็นกลุ่มและเป็นรายบุคคล จนเกิดทักษะและสามารถแก้ปัญหาด้วยตนเอง
4. **จัดองค์ความรู้** (Summarizing) มุ่งเน้นให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจจากการเรียนรู้ จนสามารถสรุปเป็นองค์ความรู้ของตนเองได้อย่างเป็นระบบ
5. **นำเสนอควบคู่การประเมิน** (Show and Sharing) ฝึกให้นักเรียนนำเสนอความรู้และผลงานของตนเองอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ และรู้จักการแลกเปลี่ยนเรียนรู้

โรงเรียนบ้านสันกำแพงได้ขยายผลห้องเรียน Constructionism จาก 1 ห้องจนกระทั่งครอบคลุมทุกห้องเรียนและทุกวิชาในปี 2548 โดยมีโจทย์มากมายที่โรงเรียนต้องขบคิดและหาทางออก ไม่ว่าจะเป็นการจูงใจให้ครูทุกคนเห็นถึงผลดีอันจะเกิดขึ้นกับลูกศิษย์หากครูยอมเหนื่อยที่จะเปลี่ยนแปลงตนเอง ความจำเป็นที่ต้องจัดหาครูผู้ช่วยซึ่งทำหน้าที่เป็น Facilitator อีกอย่างน้อยห้องละ 1 คน การหาจุดสมดุลระหว่างการเรียนรู้ที่มุ่งทักษะการคิดและการแก้ไขปัญหา กับเงื่อนไขด้านการวัดประเมินผลการศึกษาและการศึกษาต่อของนักเรียน ฯลฯ ซึ่งอุปสรรคดังกล่าวลุล่วงไปได้ก็ด้วยการเรียนรู้และร่วมกันทำงานอย่างเกื้อกูลของครู ความเปิดกว้างของผู้บริหาร และการสนับสนุนอย่างต่อเนื่องของภาคเอกชน

ปัจจุบันโรงเรียนบ้านสันกำแพงมีผลงานและผลิตภัณฑ์จากห้องเรียนปีละกว่า 200 โครงการ และมีบทบาทในการถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านการจัดกระบวนการเรียนการสอนตามแนวทาง Constructionism ให้กับโรงเรียนอื่นๆ อาทิ เครือข่ายสถานศึกษาโรงเรียนในอำเภอเกาะยาว จังหวัดพังงา

ครูโสภาพรรณ กล่าวทิ้งท้ายไว้ว่า “ชีวิตทุกคนต้องเจอกับปัญหา แต่ครูเชื่อว่าเด็กที่ได้ผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบ Constructionism จะไม่กลัวปัญหา และจะพยายามหาวิธีการแก้ไขจนกระทั่งพบทางออกของปัญหาด้วยตัวเองได้”

โรงเรียนบ้านสามขา

โรงเรียนบ้านสามขา อำเภอแม่ทะ จังหวัดลำปาง เป็นโรงเรียนขนาดเล็ก มีนักเรียนประมาณ 60 คน เปิดสอนระดับอนุบาลถึงประถมศึกษาปีที่ 6 หากใครได้ไปเยือนจะสามารถสัมผัสได้ทันทีว่าเด็กๆ ที่นั่นมีบุคลิกภาพแตกต่างจากเด็กที่อื่น พวกเขาไม่กลัวคนแปลกหน้า กล้าแสดงออก และกล้าเข้ามาพูดคุยไถ่ถามด้วยอัธยาศัยไมตรีที่เป็นกันเอง

ย้อนกลับไปเมื่อ 10 กว่าปีก่อนโรงเรียนบ้านสามขาขาดแคลนทั้งครูและทรัพยากรในการจัดการเรียนการสอน มีครูเพียง 2 คน ซึ่งต้องสลับกันทำหน้าที่ผู้อำนวยการ โรงเรียนตัดสินใจเข้าร่วมโครงการ Constructionism ของมูลนิธิไทยคมเมื่อปี 2546 เพราะเล็งเห็นว่าจะได้รับการสนับสนุนเครื่องคอมพิวเตอร์และสื่อการเรียนรู้ที่ทันสมัย และนั่นเป็นจุดพลิกผันที่ทำให้โรงเรียนและชุมชนบ้านสามขาได้เรียนรู้วิธีการคิดแก้ปัญหาและริเริ่มสิ่งใหม่ๆ จนกระทั่งกลายเป็นชุมชนต้นแบบที่ผู้คนหลั่งไหลกันเข้ามาศึกษาดูงาน

กระบวนการเรียนรู้แบบ Constuctionism ที่ชุมชนบ้านสามขาได้เรียนรู้ประกอบด้วยการคิด (think) วางแผน (plan) ลงมือปฏิบัติ (do) และการสะท้อนผลการเรียนรู้ (reflection) ซึ่งขั้นตอนสุดท้ายนี้มีความสำคัญอย่างยิ่งและไม่อาจละเลยเพราะเป็นกระบวนการคิดเพื่อที่จะคิดต่อ (thinking about thinking) ซึ่งทำให้การเรียนรู้ไม่มีวันจบสิ้น

ครูศรีนวล วงศ์ตระกูล วิเคราะห์ถึงองค์ประกอบที่มีผลต่อการเรียนรู้ตามแนวทาง Constructionism ว่า “ครูต้องเปิดใจรับการเรียนรู้และความเปลี่ยนแปลงใหม่ๆ บางครั้งความเชื่อที่สืบต่อกันมาก็เป็นอุปสรรคที่ขัดขวางการเรียนรู้ เช่น ในชั้นเรียนถ้ามีเด็กยกมือแล้วบอกว่า ‘ผมคิดว่านี่มันไม่ใช่ มันไม่ถูก’ ครูทั่วๆ ไปก็คงรู้สึกหน้าแตกและคิดว่าเป็นเด็กก็ต้องฟังผู้ใหญ่ หรือผู้ปกครองบางคนมองว่าเด็กที่กล้าแสดงความคิดเห็นเป็นเด็กที่ไม่มีสัมมาคารวะ ทั้งๆ ที่เป็นสิ่งที่ดีแต่ผู้ใหญ่หลายคนกลับไม่เข้าใจ นอกจากนี้จุดสำคัญที่ต้องพึงระวังก็คือ Constructionism สอนเรื่องการคิดเป็นแต่ไม่ได้สอนให้คนเป็นคนดี ดังนั้นครูจึงจำเป็นต้องเติมเต็มเรื่องคุณธรรมจริยธรรมให้กับนักเรียนด้วย”

ปัจจุบัน โรงเรียนบ้านสามขาใช้แนวคิด Constructionism ในกิจกรรมการเรียนรู้โครงงานเท่านั้น ไม่ได้ครอบคลุมการเรียนการสอนในวิชาทั่วไป เนื่องมาจากข้อจำกัดด้านจำนวนครูและผู้ที่ทำหน้าที่เป็น Facilitator แต่ก็ยังเป็นโรงเรียนที่มีผลการประเมินดีเด่นติด 1 ใน 5 หรือ 1 ใน 10 อันดับแรกของอำเภอเสมอมา นักเรียนสามารถสอบผ่านการคัดเลือกเข้าเรียนต่อในโรงเรียนประจำจังหวัดแม้ว่าจะไม่มีทุนทรัพย์ที่จะไปเรียนโรงเรียนเหล่านั้นได้จริงก็ตาม และเป็นโรงเรียนขนาดเล็กที่ยังสามารถดำเนินการสอนได้โดยไม่ต้องถูกยุบตามนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการ

"เราจัดกระบวนการเรียนรู้ที่ผสมผสานกัน การเรียนรู้แนวใหม่ทำให้เด็กกล้าคิด รู้จักวิธีการนำเสนอ และทำงานได้อย่างมีความสุข แต่ในขณะเดียวกันครูก็ต้องเน้นวิชาการด้วย หลังจากลงพื้นที่เพื่อเรียนรู้ ครูต้องกลับมาสรุปถึงความเชื่อมโยงกับวิชาต่างๆ ไม่ใช่ว่าพาเด็กไปตะลอนๆ แล้วคะแนนโอเน็ตตกหรือนักเรียนสอบเรียนต่อที่ไหนไม่ได้หรืออ่านเขียนไม่คล่อง แบบนั้นก็ไม่ได้" ครูศรีนวลกล่าว

บริษัทปูนซิเมนต์ไทย ลำปาง

เมื่อปี 2540 ประเทศไทยประสบกับวิกฤตเศรษฐกิจซึ่งกระทบต่อธุรกิจทั้งรายใหญ่และรายย่อยในวงกว้าง รวมถึงอุตสาหกรรมในเครือปูนซิเมนต์ไทยด้วย เมื่อเครื่องจักรไม่สามารถเดินกำลังการผลิตได้เต็มที่ องค์กรจึงพลิกวิกฤตเป็นโอกาสด้วยการสร้างแนวทางการเรียนรู้แบบใหม่ๆ ที่แตกต่างไปจากการจัดอบรมให้ความรู้ แต่เน้นให้บุคลากรพัฒนากระบวนการคิด สามารถแก้ปัญหาเป็นและมีความริเริ่มสร้างสรรค์ โดยคำนึงถึงการเรียนรู้ที่ตนสนใจ

เป้าหมายของการพัฒนาบุคลากรเป็นไปตามแนวคิดการสร้างวินัย 5 ประการของปีเตอร์ เซงเก้ (Peter Senge) ประกอบด้วย

1) Personal mastery อ่านตนออก บอกตนได้ ใช้ตนเป็น เห็นตนชัด พัฒนาตนอย่างสม่ำเสมอ

2) Mental model รับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างของผู้อื่นได้ด้วยความเข้าใจและใจเป็นสุข
3) Shared vision สามารถสร้างวิสัยทัศน์และเป้าหมายร่วมกับผู้อื่นได้
4) Team learning เป็นผู้ที่สามารถทำงานเป็นทีมได้อย่างเป็นกัลยาณมิตร
5) Systems thinking คิดเป็นระบบครบวงจร

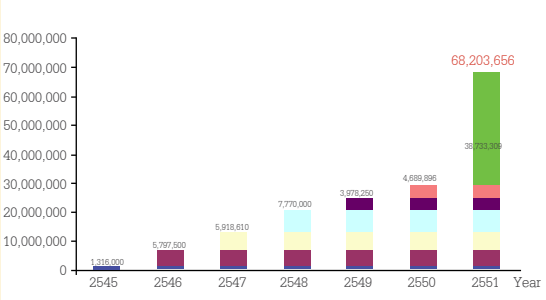
ศูนย์การเรียนรู้ บริษัทปูนซิเมนต์ไทย ลำปาง จัดกระบวนการเรียนรู้ในลักษณะของค่ายระยะยาว 2 เดือนให้กับบุคลากรจากหลากหลายส่วนงานและหลากหลายตำแหน่ง รุ่นละประมาณ 14 คนมากินอยู่และเรียนรู้ชีวิตร่วมกัน เริ่มต้นด้วยการปฏิบัติธรรมประมาณ 5-7 วัน เพื่อละลายอัตตาของตนลง และปรับโหมดจากการทำงานมาสู่โหมดการเรียนรู้และโหมดการใช้ชีวิต นอกจากนี้ยังมีกระบวนการเรียนรู้กับชุมชนและปราชญ์ชาวบ้าน เพื่อเปิดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ให้กว้างไกลกว่าห้องอบรมหรือสถานประกอบการ

กระบวนการที่เป็นหัวใจของการอบรมคือการเรียนรู้แบบ Project-based Learning ซึ่งในขั้นตอนนี้ใช้ระยะเวลาประมาณ 1 เดือน บุคลากรจะได้เรียนรู้กระบวนการการคิด (Plan) การลงมือทำ (Do) การทบทวนความคิด (Check) และการปรับปรุงพัฒนาให้ดียิ่งขึ้น (Action) หรือเรียกว่าวงจร PDCA

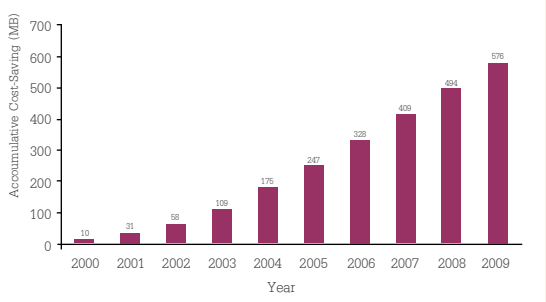
ธรรมจักร แสงทอง ผู้จัดการศูนย์การเรียนรู้กล่าวว่า “ผู้เข้าร่วมอบรมสามารถสร้างสรรค์โครงงานได้ตามที่ตนเองสนใจ บางคนทำบ่อเลี้ยงปลาดุกโดยนำน้ำจากระบบปรับอากาศมาใช้ หลายคนอาจจะมองว่านี่ไม่เห็นจะเกี่ยวกับการทำงาน แต่จริงๆ แล้วประเด็นอยู่ที่บุคลากรได้เรียนรู้วิธีคิดและแก้ไขปัญหาในสิ่งที่ตัวเขาสนใจ ซึ่งทักษะการคิดต่างหากเป็นสิ่งสำคัญที่นำไปใช้พัฒนางานต่อได้ นอกจากนั้นผู้ที่ผ่านการอบรมยังรู้จักการทำงานร่วมกันมากขึ้น ไม่ใช่แค่ลักษณะแบบ team work แต่เป็น team learning

เมื่อเวลาผ่านไประยะหนึ่งได้มีการศึกษาถึงผลกระทบจากการเรียนรู้แนวใหม่ พบว่าต้นทุนการผลิตของบริษัทในเครือลดลงนับพันล้านบาท บางกรณียังก่อเกิดเป็นนวัตกรรมที่สามารถแตกออกไปสร้างเป็นธุรกิจใหม่ ผลลัพธ์เหล่านี้พิสูจน์ให้เห็นว่าธุรกิจจะอยู่ได้ก็ด้วยการอาศัยคนที่มีศักยภาพในการคิดนวัตกรรม โดยไม่จำเป็นต้องใช้เงินไปซื้อเทคโนโลยีใหม่เสมอไป”

ธรรมจักรวิเคราะห์ว่าปัจจัยสำคัญที่ทำให้กระบวนการเรียนรู้ประสบความสำเร็จคือผู้บริหารที่มีความเข้าใจและสนับสนุนให้กิจกรรมค่ายสามารถดำเนินไปได้อย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้เมื่อผู้ผ่านการอบรมกลับไปอยู่ในสภาพแวดล้อมการทำงานตามตำแหน่งและหน้าที่ของตน ก็ยังได้รับโอกาสจากผู้บังคับบัญชาในการนำเสนอความคิดเห็นหรือนวัตกรรมใหม่ๆ ทำให้



ต้นทุนลดลงสะสมของกลุ่มธุรกิจอุตสาหกรรมเยื่อและกระดาษ



ต้นทุนลดลงสะสมของกลุ่มธุรกิจอุตสาหกรรมปิโตรเคมี

พวกเขาสามารถนำทักษะกระบวนการคิดที่ได้รับจากการอบรมมาใช้ในชีวิตการทำงานได้

ทุกวันนี้คำว่า 'OK, do it' จึงกลายเป็นแนวคิดหลักในการทำงาน หมายความว่าถ้าหากมีการเสนองานใหม่ๆ ที่ปลอดภัย ไม่เป็นอันตรายต่อองค์กรหรือผู้อื่น ก็สามารถอนุมัติให้ทำได้ โดยยังไม่จำเป็นต้องคิดถึงผลกำไรขาดทุนเป็นตัวตั้ง

แหล่งข้อมูล

เอกสาร ดรุณสิกขาลัย โรงเรียนนวัตกรรมแห่งการเรียนรู้เพื่อสร้างสรรค์ด้วยปัญญา (Constructionism) โดยโรงเรียนดรุณสิกขาลัย จัดทำเนื่องในโอกาสครบรอบ 50 ปี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี ปี 2554

ห้องเรียน Constructionism เว็บไซต์ https://sites.google.com/site/hxngreiynkhruhaemm

ภาพจาก

เอกสาร ดรุณสิกขาลัย โรงเรียนนวัตกรรมแห่งการเรียนรู้เพื่อสร้างสรรค์ด้วยปัญญา (Constructionism) โดยโรงเรียนดรุณสิกขาลัย จัดทำเนื่องในโอกาสครบรอบ 50 ปี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี ปี 2554

เว็บไซต์หนังสือพิมพ์ผู้จัดการ http://www.manager.co.th

เฟซบุ๊คโรงเรียนบ้านสันกำแพง https://www.facebook.com/bskonline/

เฟซบุ๊คโรงเรียนบ้านสามขา https://www.facebook.com/BanSamkhaSchool/

CHEAPER BY THE DOZEN

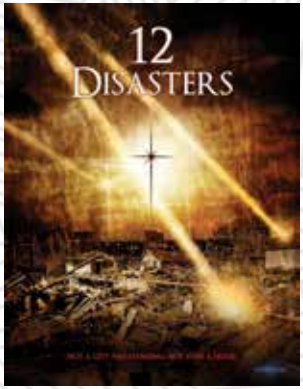
2012

Beneath the 12-Mile Reef

12/12/12

12 O'CLOCK BOYS

LIFE IS IN THEIR HANDS--
DEATH IS ON THEIR MINDS!
12 ANGRY MEN
IT EXPLODES LIKE 12 STICKS OF DYNAMITE!


12 DISASTERS

OCEAN'S TWELVE

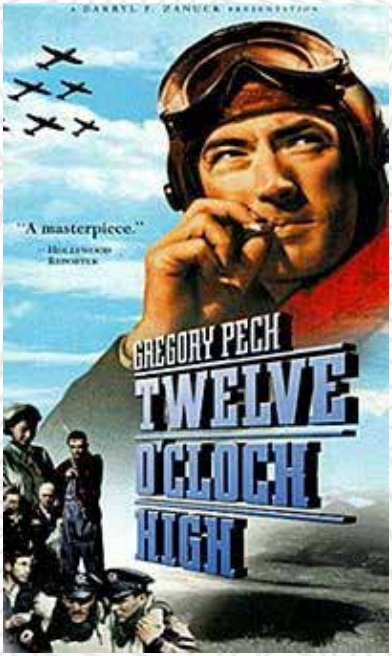
WILLIS STONE PITT
12 MONKEYS

12 YEARS A SLAVE
SOLOMON NORTHUP

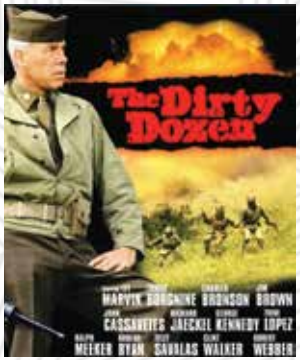
MIRANDA HART
twelve in a box

12 Days of Christmas

RANDY ORTON
12 DESAFIOS 2
RECARGADO


A DARRYL F. ZANUCK PRESENTATION
"A masterpiece."
— Hollywood Reporter
GREGORY PECK
TWELVE O'CLOCK HIGH

12


The Dirty Dozen
MARVIN BORGNINE BRONSON BROWN
CASSAVETES JAECKEL KENNEDY LOPEZ
MEEKER RYAN SADALAS WALKER WEBER

12 DOG DAYS TILL CHRISTMAS

สัพเพเหระสนทนา

[MISCELLANEOUS TALK]

เมื่อคุณคิดแล้ว
คุณพูดไม่ได้
คุณจะเรียนไปทำไม
ขันก็ท่องตาม
ที่เขาว่ามาก็พอ

นักเ(ก)รียนวิพากษ์... โรงเรียนและวัฒนธรรมการเรียนรู้ในสังคมไทย

พริษฐ์ ชิวารักษ์

สังคมไทยชอบพร่ำพูดถึงความสำคัญของเยาวชน แต่ระบบโรงเรียนและวิถีวัฒนธรรมแบบอุปถัมภ์กลับสร้างเงื่อนไขหรือสิ่งแวดล้อมที่จำกัดและทำลายความคิดสร้างสรรค์ของพวกเขา บ่อยครั้งที่เยาวชนพยายามสะท้อนถึงความเจ็บปวดและอุปสรรคที่พวกเขาต้องเผชิญ ก็ดูเหมือนว่าผู้ใหญ่อาจ "ได้ยิน" แต่ไม่เคย "รับฟัง" กระทั่ง...เด็กนักเรียน ม.ปลายคนหนึ่ง กล้าที่จะลุกขึ้นมาส่งเสียงผ่านตัวอักษรไม่กี่ตัวบนกระดาษไม่กี่แผ่น นั่นถึงกับทำให้ผู้ใหญ่ที่มีบทบาทแถวหน้าของประเทศต้องตกใจ! (แล้วสุดท้ายก็ยังไม่ยอมฟังเด็กอยู่นั่นเอง!!)

โรงเรียนไม่ใช่ที่ของการแสวงหาความรู้
ไม่ใช่ที่ของการสร้างสรรค์
มันเป็นที่ของการบังคับให้ทำ บังคับให้เชื่อ

คิดอย่างไรกับคำพูดที่ว่า เด็กรุ่นใหม่ไม่ค่อยรักการอ่าน

ผมคิดว่าเด็กรุ่นใหม่เรียนรู้มากกว่าคนรุ่นก่อนด้วยซ้ำ เพราะมีทรัพยากรที่ทำให้คนรุ่นใหม่มีโอกาสเข้าถึงข้อมูลได้มากกว่า จึงเรียนรู้ได้มากกว่า ก่อนหน้านี้เวลาเราจะอ่านอะไรก็ต้องไปห้องสมุด ซึ่งห้องสมุดสมัยก่อนคงไม่มีแนวคิดเรื่องการจัดสภาพแวดล้อมให้น่าอ่าน สมัยนี้เราไม่จำเป็นต้องออกจากบ้านไปหาความรู้ที่ห้องสมุดแล้ว แค่ปาดๆ มือถือสองสามนาทีเราก็ได้สิ่งที่เราอยากรู้ แล้วการแข่งขันที่สูงขึ้นก็เป็นเงื่อนไขที่บีบให้คนรุ่นใหม่ต้องเรียนรู้มากขึ้น ต้องขยายความรู้ให้กว้าง

ผมรู้สึกว่าคนรุ่นใหม่มีภูมิคุ้มกันความรู้สูงกว่าคนรุ่นเก่า คือมีความเข้าใจในการเคลื่อนไหวของข้อมูลมากกว่า สังเกตนะครับเดี๋ยวนี้เราจะไม่ค่อยเห็นคนรุ่นใหม่ส่งต่อความเข้าใจผิดๆ ทาง Line กันแล้ว ส่วนมากจะมาจากคุณลุงคุณป้า ซึ่งเราก็โทษเขาไม่ได้

คนรุ่นใหม่อาจจะรู้กว้างกว่าเพราะเข้าถึงทรัพยากรได้ง่ายและรวดเร็วกว่า แล้วด้านความลึกล่ะ

คุณจะไปคาดหวังให้นักเรียนนักศึกษาอายุ 18 มีความรู้เท่าผู้ใหญ่อายุ 60 ได้ยังไง มันเทียบไม่ได้ แต่สภาพสังคมในตอนนี้ความลุ่มลึกอาจจะมีความสำคัญน้อยลงเมื่อเทียบกับความกว้าง ทักษะเฉพาะทางอาจมีความสำคัญน้อยลง แต่ความคิดสร้างสรรค์และการเชื่อมโยงประเด็นจะมีความสำคัญมากขึ้น ผมคิดว่าความรู้ที่กว้างขวางมันจะนำพาไปสู่ความลุ่มลึกเอง

โดยทั่วไปบรรยากาศหรือสภาพแวดล้อมของโรงเรียนเอื้อต่อการส่งเสริมการเรียนรู้แบบกว้างหรือไม่

โรงเรียนไทยไม่ได้เป็นแบบนั้น ปัญหามีสองส่วน หนึ่ง จำนวนนักเรียนที่เยอะเกินไปจนไม่ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ ลองนึกภาพห้องเรียนห้องละ 40-50 คน แต่มีครูแค่คนเดียว

มันไม่สามารถที่จะมีนวัตกรรมหรือกระบวนการอะไรใหม่ๆ ได้เลยในห้องเรียน สอง ครูส่วนมากมักจะสอนเหมือนกับที่ตัวเองถูกสอนมา ไม่ได้สอนอย่างที่ตัวเองเรียนมา ในขณะที่โลกนี้มีวิธีการสอนใหม่ๆ เกิดขึ้นตั้งมากมาย เช่น ทักษะการเป็นวิทยากร การนำกระบวนการ หรือกระบวนการละคร ซึ่งน่าจะดีกว่าวิธีการสอนของครูเมื่อ 70-80 ปีที่แล้ว

ผมว่า สิ่งที่ทำลายชีวิตครูก็คือระบบราชการ ซึ่งมันค่อนข้างจะมั่นคงแล้วทำให้ครูตกร่อง คือครูจะยึดติดกับวิธีคิดวิธีสอนแบบเดิมๆ ซึ่งถ้าเราเปรียบเทียบความสดใหม่ของนิสิตฝึกสอนกับครูที่อายุ 40-50 เนี่ยจะต่างกันมาก จึงควรจะมีวิธีทำให้ครูตื่นตัวอยู่ตลอดเวลา

ผมรู้สึกว่า โรงเรียนไม่ใช่ที่ของการแสวงหาความรู้ ไม่ใช่ที่ของการสร้างสรรค์ มันเป็นที่ของการบังคับให้ทำบังคับให้เชื่อ แต่ที่แน่ๆ คือไม่มีใครอยากถูกบังคับ ดังนั้นความกระตือรือร้นในการเรียนหรือความคิดสร้างสรรค์มันก็เกิดขึ้นไม่ได้ อย่างที่เห็น วันนี้ผมใส่ชุดนักเรียนแล้วก็ถูกบังคับให้ตัดผม และอื่นๆ อีกมากมาย เพราะผู้ใหญ่ต้องการฝึกให้เด็กมีวินัย แต่มันเป็นวินัยที่ถูกกำหนดมาแล้ว ซึ่งก็ต้องถกกันอีกว่าสรุปแล้วคำว่าวินัยแปลว่าอะไร ผมคิดว่าสังคมนี้สับสนระหว่างคำว่า “คำสั่ง” กับคำว่า “วินัย” คือวินัยน่าจะหมายถึงการรู้จักผิดชอบด้วยตนเอง ถ้าเด็กจบออกไปทำการทำงานแล้วไม่ได้รู้สึกว่าจะต้องไถผมเกรียน แสดงว่านั่นไม่ใช่วินัยแล้ว จริงมั้ยครับ?

โรงเรียนต้องปรับตัวเองให้เป็นที่ที่น่าเข้ามา ยังไม่ต้องน่าเรียนก็ได้ เอาแค่น่าเข้ามาก็พอ ต้องเย้ายวนใจให้นักเรียนเข้ามาแล้วเกิดการเรียนรู้และได้แสดงตัวตน

ปัจจุบันก็มีโรงเรียนทางเลือกหลายแห่งที่พยายามจะแก้ปัญหาพวกนี้

ก็ได้ แต่เราก็ต้องยอมรับก่อนว่าโรงเรียนทางเลือกมันไม่ใช่โรงเรียนสำหรับสาธารณชน ไม่ใช่ทุกคนที่มีปัญญาจ่ายค่าเทอมเป็นหมื่นเป็นแสนเพื่อเข้าโรงเรียนทางเลือก มันอาจจะตอบโจทย์เรื่องการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ แต่มันก็ยังไม่สามารถตอบโจทย์อะไรบางอย่างที่มีอยู่และใหญ่โตกว่าได้

ควรจะเริ่มแก้ปัญหาที่ตรงไหน

ไปเริ่มที่จุดใดจุดหนึ่งคงจะยาก คือมันเป็นวงจรอุบาทว์ มันต้องขยับไปทีละก้าวจากหลายๆ จุด เริ่มจากจุดที่ทำได้ แต่ว่าสุดท้ายมันต้องค่อยๆ เดินไปทีละจุด ไม่สามารถที่จะตั้งสิ่งหนึ่งไว้นิ่งๆ แล้วรอให้อีกสิ่งหนึ่งเดินไป

ขยับมามองภาพในระดับที่ใหญ่ขึ้น สังคมไทยมีบรรยากาศหรือสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้บ้างไหม

สังคมไทยไม่ได้ให้คุณค่ากับปัจเจก สองสิ่งที่จะต้องเอาออกไปก็คือ วัฒนธรรมห้ามคิดกับวัฒนธรรมอุปถัมภ์ ในสังคมไทยมีข้อห้ามมากเกินไป ห้ามคิดนู่นห้ามคิดนี่ บางทีก็ห้ามพูดนู่น

ห้ามพูดนี่ ผมรู้สึกว่าเรื่องนี้อันตราย เพราะเมื่อคุณคิดแล้วคุณพูดไม่ได้ คุณจะเรียนไปทำไม งั้นก็ท่องตามที่เขาว่ามาก็พอ ถ้าเปลี่ยนตรงนี้ได้จะเป็นจุดเริ่มต้นของการเปลี่ยนทุกอย่าง ส่วนอันตรายของวัฒนธรรมอุปถัมภ์ก็คือ คนไม่ต้องคิดเป็นหรือมีความรู้มากนักก็ได้ในสังคมที่พึ่งพาอำนาจแค่รู้จักแอบอิงใกล้ชิดรับใช้คนมีอำนาจที่คอยอุปถัมภ์ก็อยู่รอดได้สบาย ดังนั้นสังคมการเรียนรู้ไม่ทางเกิดขึ้นได้จริงตราบใดที่ระบบอุปถัมภ์ยังคงอยู่

ทำไมระบบอุปถัมภ์ถึงยังดำรงอยู่ได้ในสังคมไทย ทั้งๆ ที่ใครต่อใครก็เห็นว่ามันเป็นปัญหาที่กระทบต่อการเรียนรู้

ถ้ามองสังคมเป็นขนมเค้กก้อนหนึ่ง ทุกคนไม่ได้เป็นเจ้าของเท่ากัน ทุกคนไม่เสมอกัน ดังนั้นคนที่ได้ส่วนแบ่งมาน้อยก็พยายามจะเข้าหาคนที่ได้ส่วนแบ่งมากเผื่อเขาจะแบ่งให้ แล้วผมรู้สึกว่าอำนาจในการช่วงชิงหรืออำนาจในการรักษาผลประโยชน์ของตัวเองมันก็ไม่เท่ากันอีก คือคนที่ได้ส่วนแบ่งน้อยก็ไม่มีพลังในการลุกขึ้นมาโวยวายว่าฉันได้ส่วนแบ่งมาน้อย ทำไมไม่เอามาให้ฉันเพิ่ม

ทำอย่างไรถึงจะลดอำนาจของคนที่มีอำนาจมาก และเพิ่มอำนาจของคนที่มีอำนาจน้อย

คนที่มีอำนาจน้อยก็อุปมาเหมือนหยดน้ำในมหาสมุทร แต่ละคนเป็นหยดน้ำซึ่งเมื่อรวมตัวกันจะเป็นมหาสมุทรและคว่ำเรือได้ ผมคิดว่าจะต้องมีแพลตฟอร์ม (Platform) ให้คนเล็กๆ สามารถเชื่อมร้อยกันและได้อยู่เป็นกลุ่มก้อนมากขึ้น ทุกอย่างไม่ได้มาจากฟ้า การจะไปคาดหวังให้คนมีอำนาจปรับตัวเองแล้วเปิดพื้นที่ให้คงจะไม่ได้ เราไม่อาจคาดหวังจากคนที่เป็นเรือ เราอาจจะคาดหวังจากคนที่เป็นหยดน้ำได้มากกว่า

เด็กโดนผู้ใหญ่กดขี่ก็เพราะถูกมองว่าเป็นเด็กทำอะไรไม่ได้ มันก็มีทางออกอยู่ แล้วแต่ว่าจะเลือกอะไร ถ้าเราถูกมองว่าทำไม่ได้ ก็พิสูจน์สิว่าเราทำได้ นั่นก็เป็นทางเลือกหนึ่ง การที่เยาวชนลุกขึ้นมาเรียกร้องหรือเคลื่อนไหวเพื่ออะไรบางอย่างเป็นสิ่งที่ดี แต่อาจเป็นประเด็นเฉพาะ ระยะสั้น ไม่ใช่กรณีที่เป็นเรื่องระยะยาว อย่างเช่น กรณีที่เนติวิทย์ (-เนติวิทย์ โชติภัทร์ไพศาล อดีตแกนนำนักเรียนนักเคลื่อนไหวทางสังคม ปัจจุบันเป็นนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย) ตั้งสมาพันธ์นักเรียนแล้วเรียกร้องให้แก้กฎกระทรวงเรื่องทรงผม อย่างน้อยมันก็กระตุ้นให้กระทรวงเกิดความเคลื่อนไหว

ถ้าร่วมสมัยหน่อย ก็มีหลายครั้งที่มีม็อบนักเรียนเกิดขึ้น เมื่อปีที่แล้วที่โรงเรียนประจำอำเภอในโคราช ประธานนักเรียนเป็นแกนนำในการประท้วงขับไล่ผู้อำนวยการ เพราะนักเรียนไม่พอใจที่โรงเรียนเก็บเงินเพิ่ม แล้ว ผอ.ก็ตบบ้องหูนักเรียน นี่เป็นม็อบที่สะท้อนความต้องการของนักเรียนจริงๆ ผมฟังสิ่งที่เขาพูดแล้วประทับใจในแง่ที่ว่า เขามีความพยายามที่จะลุกขึ้นมาสู้ แต่ที่ตลกร้ายก็คือ ผอ.โดนย้ายเพราะแรงกดดันของสังคม แต่ครูทั้งหลายกลับเอาดอกไม้ไปให้กำลังใจ ผอ.ว่าทำดีแล้ว

เพนกวิ้นเพิ่งอายุ 18 รู้สึกกดดันไหมภายใต้ระบบสังคมวัฒนธรรรมแบบไทยๆ

ก่อนหน้านี้ผมก็ไม่ได้รู้สึกกดดันมาก คือกดดันในระดับปกติแบบชินชาไปแล้ว แต่มีอยู่วันหนึ่งหน่วยงานด้านนโยบายการศึกษาเชิญผมและเพื่อนไปประชุมเพื่อให้ความเห็น แต่เขากลับใช้เพื่อนผมไปเขียนกระดานไปหยิบนู่นหยิบนี่ให้ เพราะเขามองเราเป็นเด็กนักเรียน และยังพูดอีกว่าขอบคุณที่มาวันนี้เป็นสีสันให้กับวงมากๆ มันเหมือนตบหน้าเรา เราจึงเข้าใจว่าทำไมงานเยาวชนในประเทศนี้ถึงเดินหน้าไปได้ยากนัก เพราะผู้ใหญ่ที่ถืออำนาจยังมองและปฏิบัติกับเยาวชนแบบนี้

มองแหล่งเรียนรู้ที่มีอยู่ในสังคมไทยปัจจุบันนี้อย่างไร

โรงเรียนและแหล่งเรียนรู้อื่นๆ รวมถึงห้องสมุดและพิพิธภัณฑ์มักทำตัวเฉื่อยชา คือมองว่าความรู้อยู่ที่นี่นะ คนจะเข้าหรือไม่เข้าก็แล้วแต่ แต่ลืมไปว่าคุณมีพันธกิจในการส่งเสริมการเรียนรู้หรือให้การศึกษาแก่ผู้คน พวกคุณไม่ได้เป็นแค่แหล่งทรัพยากร แหล่งเรียนรู้เหล่านี้กุมความรู้ไว้กับตัวจนลืมไปว่าจริงๆ แล้วในโลกเวลานี้ ใครๆ ก็สร้างความรู้ได้ด้วยตนเองแล้ว

พิพิธภัณฑ์บางแห่งทำไว้ดีมาก ผมเป็นคนลำปาง ที่นั่นมีหอปูมละกอน ผมชอบมากเลยนะ เนื้อหาชวนให้ตั้งคำถามและจัดนิทรรศการถาวรได้ดี แล้วก็มีประวัติศาสตร์ของสามัญชน แต่ปัญหาก็คือไม่มีกิจกรรมอะไรเลย รอให้คนเข้ามาหา แล้วผลก็ออกมาว่ามีคนเข้าไปใช้บริการวันละไม่กี่คน

มีอะไรอยากฝากถึงทีเคพาร์คบ้าง

ทีเคพาร์คเป็นแหล่งเรียนรู้ที่ดี ตอนเด็กๆ เวลาได้เข้ากรุงเทพฯ ผมก็จะไปที่นั่น แต่เพลงที่ผมเคยฟังเมื่ออายุ 6-7 ขวบตอนนี้ก็ยังมีให้ฟังอยู่แค่นั้น ส่วนกิจกรรมที่จัดก็ไม่ได้เน้นที่วัยรุ่นเท่าไหร่ เอนไปทางกิจกรรมสำหรับเด็กมากกว่า แล้วยิ่งปัจจุบันเกิด space ประเภทร้านให้นั่งอ่านหนังสือขึ้นมาจำนวนมาก ผมว่า TK Park ก็ต้องปรับตัว

พริษฐ์ ชิวารักษ์ หรือ เพนกวิ้น นักเรียนชั้น ม.6 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษา เยาวชนคนรุ่นใหม่ที่มีความตื่นตัวและใส่ใจต่อประเด็นทางสังคมโดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านการศึกษา เคยดำรงตำแหน่งเลขาธิการกลุ่มการศึกษาเพื่อความเป็นไท สนใจเรียนรู้เรื่องราวประวัติศาสตร์ รักการอ่าน มีฝีไม้ลายมือในการเขียนโคลงกลอนถึงขั้นที่เคยปะทะคมปากกากับกวีและนักเขียนรุ่นใหญ่มาแล้ว เป็นหนึ่งในนักเรียนที่ออกมาเคลื่อนไหวเรื่องสิทธิของเยาวชนที่จะได้รับการสนับสนุนด้านการศึกษาจากรัฐ

ถ้าคุณปฏิเสธ
ความคิดของเขา
ก็แปลว่าคุณปฏิเสธ
ความเป็นคนของเขาด้วย

จุดเปลี่ยนการศึกษาไทย คำตอบอยู่ที่...ห้องเรียน

ผศ.ดร.ไมตรี อินทร์ประสิทธิ์

ในขณะที่ทั่วโลกกำลังพูดถึงการศึกษาศตวรรษที่ 21 ซึ่งว่าด้วยการปลูกฝังทักษะความรู้เพื่อเตรียมพร้อมให้เยาวชนสามารถรับมือกับความท้าทายอันเกิดมาจากความซับซ้อนของสังคมและปัญหาใหม่ๆ ที่ยังไม่เคยพบมาก่อน ระบบการศึกษาไทยยังคงประสบกับวิกฤติที่แก้ไม่ตก การวัดประเมินผลทางการศึกษาด้วยมาตรวัดต่างๆ พบว่านักเรียนไทยมีผลสัมฤทธิ์การเรียนต่ำอยู่ในระดับรั้งท้ายของการจัดอันดับนานาชาติ อีกทั้งยังไม่สามารถตอบสนองความต้องการด้านแรงงานที่เปลี่ยนแปลงไปตามโลกาภิวัตน์

ไม่ว่าจะจับไปที่จุดใดก็ดูเหมือนจะพบแต่ปัญหา ถ้าเช่นนั้นแล้วความหวังที่จะออกจากวังวนดังกล่าวมีหรือไม่ คืออะไร?

โลกการเรียนการสอนกำลังเปลี่ยนไปแล้วไทยล่ะ?

ญี่ปุ่นเป็นชาติแรกๆ ของโลกที่มองเห็นจุดอ่อนของการเรียนการสอนในชั้นเรียนที่เน้นเนื้อหาสาระวิชา และเริ่มเปลี่ยนแปลงไปสู่การสอนซึ่งเน้นที่กระบวนการคิดของนักเรียน เริ่มตั้งแต่ช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่สองเป็นต้นมา เมื่อญี่ปุ่นจำเป็นต้องเร่งพัฒนาคุณภาพทรัพยากรมนุษย์เพื่อเข้าสู่สังคมอุตสาหกรรมด้วยทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัด หลักสูตรที่เกิดขึ้นในช่วงทศวรรษที่ 1950 ได้กำหนดเรื่องการสอนทักษะการคิดไว้อย่างชัดเจน ก่อนหน้าที่ทั่วโลกจะเกิดความตื่นตัวในประเด็นดังกล่าวเกือบ 50 ปี แม้แต่ในรายวิชาคณิตศาสตร์ซึ่งดูเหมือนศาสตร์ที่มีคำตอบถูกผิดไว้อย่างตายตัว ก็ยังสอนให้เด็กนักเรียนพัฒนากระบวนการคิดในเชิงตรรกะ (Mathematical Thinking) ไม่ใช่การสอนคำนวณเพื่อหาผลลัพธ์สุดท้าย

การเรียนการสอนที่เน้นกระบวนการคิด หรือ **"กระบวนทัศน์ใหม่ของการเรียนการสอนในห้องเรียน"** เริ่มปรากฏให้เห็นจากฝั่งยุโรป ดังเช่นที่เนเธอร์แลนด์ ฮังการี จากนั้นจึงข้ามฝั่งมายังอเมริกา ส่วนสิงคโปร์เพิ่งเริ่มต้นปรับชั้นเรียนเมื่อหลังปี 2000 แต่ก็มีการพลิกโฉมก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว ปัจจุบันทั้งญี่ปุ่น สิงคโปร์ ฟินแลนด์ เกาหลีใต้ ฮ่องกง ไต้หวัน ฯลฯ ล้วนตกผลึกความรู้ด้านการจัดการเรียนการสอนแบบไม่เน้นการท่องจำ จนเกิดเป็นตำราและคู่มือครูที่มีคุณภาพและมาตรฐาน และกลายเป็นผู้นำด้านการศึกษาที่ทั่วโลกอยากดำเนินรอยตาม

"ถ้าการศึกษาไทยยังไม่เปลี่ยน คนจะขาดความสามารถในการคิดเชิงแก้ไขปัญหา เอาผลมาเป็นเหตุเอาเหตุมาเป็นผล มั่วไปหมด ระบบการศึกษาของหลายประเทศทั่วโลกกำลังติดอยู่ในกับดักแบบเดียวกันนี้ แนวโน้มความเคลื่อนไหวเพื่อการเปลี่ยนแปลงจึงมุ่งไปที่การสอนด้วยวิธีแก้ไขปัญหา (Problem Solving Approach) เพื่อให้นักเรียนมีทักษะการคิดและสามารถแก้ปัญหาด้วยตนเอง"

เปลี่ยน 'วัฒนธรรมอำนาจ' ในห้องเรียน

ปัญหาคุณภาพการศึกษามักจะถูกเชื่อมโยงไปยังบทบาทและคุณภาพของครูผู้สอน แต่ทัศนะเช่นนี้กลับจะทำให้ครูตกเป็นจำเลยของสังคม ซึ่งไม่ใช่หนทางที่นำไปสู่การแก้ไขปัญหา แน่นอนว่าจุดเปลี่ยนของปัญหานี้อยู่ที่การเปลี่ยนแปลงในระดับห้องเรียน แต่จะต้องมองชั้นเรียนในฐานะที่เป็นชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community-PLC)

"การแก้ไขปัญหาการศึกษา เราต้องปักหมุดไปที่โรงเรียน แต่ให้ครูทำงานฝ่ายเดียวไม่ได้ ผู้อำนวยการโรงเรียนจะต้องมานั่งหัวโต๊ะทุกสัปดาห์ด้วย เพื่อมาวางแผนการทำงานร่วมกับครู ให้ครูนำเสนอแผนการสอนเป็นรายคาบแล้วมาร่วมกันสะท้อนความเห็น (Reflection) ผู้อำนวยการโรงเรียนต้องทำหน้าที่ศึกษานิเทศก์ร่วมกับครูชำนาญการ ครูเชี่ยวชาญ ก่อนเปิดภาคเรียนก็ต้องร่วมกันวางแผน ครูห้ามทำงานคนเดียว ครู ป.1-ป.3 ต้องจัดเป็นทีมเดียวกัน ป.4-ป.6 อีกทีมหนึ่ง เพราะการทำงานคนเดียวทำให้เกิดนวัตกรรมไม่ได้

ทุกวันนี้ แต่ละโรงเรียนต่างคนก็ต่างอยู่ไม่เกี่ยวข้องอะไรกัน ผู้อำนวยการก็วิ่งไปเขตไปนู่นไปนี่ ศึกษานิเทศก์ที่มีกว่าสี่พันคนก็มักจะอยู่ตามเขตคอยทำงานส่งกระทรวง เขาไม่ค่อยลงไปโรงเรียนอยู่แล้ว ครูจึงยังไม่มีวิธีการสอนที่ดีและไม่มีกระบวนการปรับปรุงการทำงาน"

นอกเหนือจากการเปลี่ยนแปลงวิธีการทำงานของครู ให้มีการศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนอย่างต่อเนื่องแล้ว วัฒนธรรมเชิงอำนาจระหว่างครูกับศิษย์ก็ต้องเปลี่ยนแปลง

"ห้องเรียนไทยไม่เคยให้ความสำคัญกับเรื่องสิทธิมนุษยชน เวลาครูโยนคำถามแล้วนักเรียนแสดงความคิดเห็นกลับมา ครูบางคนบอกว่ารับไม่ได้ ความคิดแบบนั้นผิด เขาจะผิดได้ยังไงล่ะเพราะเขายังไม่ได้ให้เหตุผลเลย ถ้าอย่างนั้นแปลว่า

ความคิดของทุกคนควรจะถูก เพราะมันคือการยอมรับความมีเหตุผลของเขา ซึ่งเท่ากับยอมรับความเป็นคน ถ้าคุณปฏิเสธความคิดของเขาก็แปลว่าคุณปฏิเสธความเป็นคนของเขาด้วย”

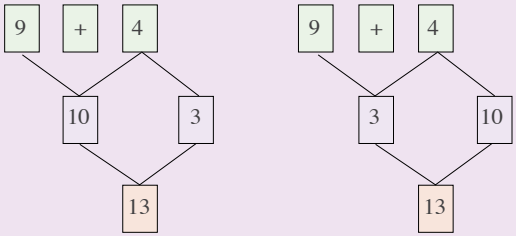
ห้องเรียนที่ดีจึงเป็นพื้นที่ที่นักเรียนได้พูด ได้แสดงความคิดเห็น และมีโอกาสทำงานเป็นกลุ่มเพื่อแก้ไขปัญหาที่ตั้งขึ้นมาเป็นโจทย์ ชั้นเรียนที่ครูเป็นผู้กุมบทบาทในการพูดมากกว่า 50 เปอร์เซ็นต์ของคาบเรียนไม่มีวันนำนักเรียนไปสู่การแก้ปัญหา ครูจึงต้องรู้จัก “เอาเทปปิดปากตัวเองไว้” เปลี่ยนบทบาทเป็นผู้สังเกตห้องเรียนแล้วคอยจัดการกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น

จุดอ่อนของการบริหารการศึกษาแบบรวมศูนย์

ระบบการบริหารแบบราชการที่ครอบงำโรงเรียนอยู่เป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อการบริหารการศึกษา การที่ส่วนกลางไม่ได้กระจายอำนาจการบริหารที่แท้จริงลงไปยังพื้นที่นับเป็นอุปสรรคในการขับเคลื่อนพัฒนาการศึกษา ซึ่งหากเปรียบเทียบกับหลายประเทศที่ประสบ

ตัวอย่างการสอนให้ 'คิด' 9+4 เท่ากับเท่าไหร่?

"ครูสอนว่า 9+4 ต้องเป็น 13 ถ้าเป็นอย่างอื่นคือผิด แต่สำหรับเด็ก 6 ขวบหรือ ป.1 ประโยคสัญลักษณ์แบบนี้มันเป็นนามธรรมสูงมาก ผมเคยพิสูจน์กับเด็กในโรงเรียนตั้งแต่เหนือจรดใต้ ถามเด็กว่า ใครคิดว่า 9+4 ได้มากกว่า 10 มีเด็กเพียงไม่กี่คนที่ยกมือ เพราะเด็กรู้จักเลขแค่ 1 ถึง 10 แต่ครูก็พยายามบีบคอให้เขารู้ เท่ากับข้ามขั้นตอนไป เด็กก็เลยไม่เข้าใจคุณค่าของระบบฮินดูอารบิกซึ่งมีเลขอยู่ 10 ตัว



แต่ถ้าแยกจำนวนมาตัวหนึ่งมาผสมกันให้ได้ 10 กรณีนี้คือแยก 1 มาจาก 4 ก็จะกลายเป็น 10 และ 3 เด็กจะท้าทายวิธีคิดของตัวเอง อาจจะเอา 6 มาจาก 9 แล้วไปผสม เด็กก็จะได้เรื่อง How to ซึ่งไปไกลกว่าเรื่องการคำนวณ แต่ขยายไปเกี่ยวข้องกับทักษะในการคิด"

ความสำเร็จในการปฏิรูปการศึกษาจะพบว่าไม่ได้เป็นระบบแบบรวมศูนย์

"เรามีความพยายามในการวางรากฐานด้านการศึกษามาตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 5 และนับแต่นั้นมาโรงเรียนของเราไม่เคยเปลี่ยน เพราะเราฝึกโรงเรียนให้เป็นระบบราชการ กลไกที่บริหารจัดการก็เป็นระบบราชการ และเป้าหมายก็เป็นไปเพื่อราชการ มันจึงมีปัญหา ที่ญี่ปุ่นใครก็สั่งให้ครูออกไปทำงานอย่างอื่นนอกโรงเรียนไม่ได้ แต่ของเราผู้อำนวยการสั่งงดการเรียนการสอนเพื่อไปทำงานอย่างอื่นนอกโรงเรียนได้ และส่วนกลางก็สามารถดึงครูออกจากห้องเรียนไปอบรมอะไรต่อมิอะไรได้เต็มไปหมด"

นอกจากนั้น นโยบายการศึกษาที่เปลี่ยนแปลงไปตามนโยบายของฝ่ายการเมือง ทำให้การพัฒนาการศึกษาไทยขาดทั้งทิศทางที่ชัดเจนและความต่อเนื่องในระดับปฏิบัติ ดังนั้น จึงควรมีการบัญญัติกฎหมายควบคุมดังเช่นที่เกาหลีใต้กำหนดไม่ให้มีการเปลี่ยนแปลงหลักสูตรแกนกลางภายใน 7 ปี ญี่ปุ่นกำหนดมิให้เปลี่ยนแปลงไว้ถึง 10 ปี ทั้งนี้เพื่อเป็นบรรทัดฐานในการปรับใช้กับหลักสูตรสถานศึกษาและหลักสูตรระดับผู้เรียน ก็จะทำให้เกิดความต่อเนื่องและสามารถวัดประเมินผลได้จริง

สถาบันผลิตครู แสงสว่างที่ปลายอุโมงค์

ปัจจุบัน ประเทศไทยมีคณะครุศาสตร์และคณะศึกษาศาสตร์ที่ขึ้นทะเบียนกับคุรุสภาประมาณ 80 แห่ง เมื่อนับรวมสถาบันอุดมศึกษาเอกชนเข้าไปด้วยจะมีสถาบันผลิตบุคลากรทางการศึกษาประมาณ 150 แห่ง คิดเป็นจำนวนครูที่ป้อนเข้าสู่ระบบ

ถึงปีละกว่า 50,000 คน หากสถาบันผลิตครูเอาจริงเอาจังด้านคุณภาพและมาตรฐาน และปลูกฝังกระบวนทัศน์ใหม่ทางการศึกษาให้กับบัณฑิต แน่นอนว่าจะเป็นความหวังในการแก้ไขปัญหาการศึกษาไทยได้

"คณะครุศาสตร์หรือศึกษาศาสตร์ทั้งประเทศไม่ได้ตระหนักตรงนี้ หลักสูตรฝึกหัดครูไม่ได้ให้เครื่องมือที่จำเป็นและยังเน้นการสอนเนื้อหาอยู่เหมือนเดิม ...ผมไม่เห็นด้วยเรื่องเรียนจบหลักสูตร 5 ปีแล้วทุกคนสามารถได้ใบประกอบวิชาชีพครูทันทีทั้งๆ ที่ทั่วโลกการได้ใบอนุญาตประกอบวิชาชีพไม่ได้เกี่ยวกับหลักสูตรเลย แต่ทุกคนต้องผ่านกระบวนการสอบเพื่อวัดคุณภาพอีกครั้ง คนที่จบสาขาอื่นแล้วอยากมาเป็นครูก็มีสิทธิรับการอบรมและสอบเป็นครูได้ บางประเทศในบางสาขาวิชาเขาถึงกับกำหนดว่าถ้าบัณฑิตสอบใบประกอบวิชาชีพได้ไม่ถึง 25% สถาบันนั้นจะต้องถูกยุบ แต่วิชาชีพครูของบ้านเราบางมหาวิทยาลัยอาจสอบไม่ได้เลย แต่ก็ยังอยู่ในสนามได้เพราะคุณเปิดหลักสูตร 5 ปี เรียกว่ามีคนมาเดินเข้าออกให้ครบ 5 ปีแล้วก็แจกตั๋วไปคนละใบ เพราะฉะนั้นการให้ใบประกอบวิชาชีพครูของไทยจึงไม่ make sense"

ข้อเสนอต่อประเด็นนี้คือ สถาบันผลิตครูควรจะเข้าไปมีส่วนช่วยพัฒนาการเรียนการสอนในโรงเรียน นั่นคือให้สถาบันอุดมศึกษาวางแผนการผลิตครูร่วมกับจังหวัด เพื่อให้จำนวนครูแต่ละสาขาสอดคล้องกับความต้องการของพื้นที่ และนำเอากระบวนทัศน์ใหม่เข้าไปใช้กับการเรียนการสอนในห้องเรียน พร้อมกันนั้นก็ต้องปรับเปลี่ยนหลักสูตรฝึกหัดครูจากเดิมซึ่งการเรียน 4 ปีแรกไม่ได้เน้นภาคปฏิบัติ ให้มีโอกาสร่วมปฏิบัติงานจริงกับครูในโรงเรียนตั้งแต่เข้าศึกษาชั้นปีที่ 1

"ถ้าระดมกำลังของสถาบันผลิตครูที่มีอยู่ลงไปที่ชั้นเรียนได้หมด การศึกษาของเราจะไปได้เร็วกว่าประเทศรอบๆ ข้าง ทั้งประเทศเรามีโรงเรียนประมาณสามหมื่นโรง เฉลี่ยแล้วให้แต่ละสถาบันฯ ไปดูแลรับผิดชอบแห่งละ 200 โรง ทำไมจะทำไม่ได้ ผมเชื่อว่าแค่ 5 ปีก็เห็นหน้าเห็นหลังแล้ว เรามีคนที่สามารถเข้าไปช่วยมากมายแต่เราพัฒนาไม่เป็น... ถามว่าท้อไหมที่ไม่ค่อยเห็นการศึกษาไทยเปลี่ยนแปลง ผมไม่ท้อเพราะรู้ว่าเราทำไม่ถูกทางเฉยๆ แต่ถ้าทำถูกทาง ทุกอย่างจะเปลี่ยน"

ไมตรี อินทร์ประสิทธิ์ คณบดีคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ครูผู้ปฏิวัติชั้นเรียนคณิตศาสตร์แนวใหม่ โดยใช้แนวทางการจัดการเรียนการสอนแบบปลายเปิด (Open Approach) จากญี่ปุ่น ซึ่งเป็นประเทศแรกที่เปลี่ยนแปลงวิธีการเรียนการสอนไปสู่การให้ความสำคัญกับกระบวนการคิด และเชื่อว่าความถูกต้องไม่ได้อยู่ที่คำตอบแต่อยู่ที่การให้เหตุผล ประสบการณ์กว่า 30 ปีของอาจารย์ได้พิสูจน์ให้เห็นว่า แนวทางการจัดการเรียนการสอนที่ลดบทบาทการ "สอน" ของครู แต่เพิ่มการ "ถาม" เพื่อกระตุ้นให้เด็กรู้จักคิด สามารถเกิดขึ้นได้จริงในบริบทสังคมไทย เป็นที่ประจักษ์ในโรงเรียนนับร้อยแห่ง

Constructionism ทฤษฎีการเรียนรู้แห่งศตวรรษที่ 21 ท้าทายระบบการศึกษาไทย

ดร.สุชิน เพ็ชรักษ์

ความคิดและความเชื่อเกี่ยวกับความรู้ ผู้สอน ผู้เรียน ห้องเรียน และวิธีการเรียนรู้ ล้วนมีทฤษฎีและแนวคิดทางการศึกษาซ่อนอยู่เบื้องหลัง การจัดการเรียนการสอนของโรงเรียนนั้นคือรูปธรรมของความเชื่อหรือแนวความคิดเหล่านั้น หากต้องการแก้ไขปัญหาการศึกษาด้วยการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงวิธีการเรียนการสอน จึงต้องขุดลึกลงไปเปลี่ยนกระบวนทัศน์เดิมอันผิดรูป ซึ่งเป็นเสมือนสิ่งที่อยู่ใต้ภูเขาน้ำแข็งอันเป็นฐานรากของปัญหาที่แท้จริง

จุดเริ่มต้น Constructionism ในประเทศไทย

เมื่อปี 2539 ซึ่งเป็นช่วงที่สังคมไทยเริ่มปรับตัวเข้าสู่ยุคโลกาภิวัตน์และสารสนเทศ ได้เกิดวงเสวนาอย่างไม่เป็นทางการว่าด้วยปัญหาการศึกษา และทักษะการใช้เทคโนโลยีกับบุคลิกลักษณะนักเรียนไทยที่ไม่กล้าถาม ไม่กล้าคิด ไม่กล้าแสดงออก โดยมีนักวิชาการด้านการศึกษาและบุคลากรจากภาคเอกชนเข้าร่วมหลายท่าน อาทิ ดร.พารณ อิศรเสนา ณ อยุธยา และ ดร.คุณหญิงกษมา วรวรรณ ณ อยุธยา สืบเนื่องจากงานเสวนาดังกล่าวได้มีการเชิญนักการศึกษาสายปัญญานิยม ซีมัวร์ แพเพิร์ต (Seymour Papert) จากมหาวิทยาลัย MIT ให้เดินทางมาเยี่ยมชมโรงเรียนที่มีชื่อเสียงหลายแห่งและร่วมวิเคราะห์ปัญหาการศึกษาของไทย นับจากนั้นเป็นต้นมาทฤษฎีการเรียนรู้เพื่อสร้างสรรค์ด้วยปัญญา (Constructionism) จึงได้เข้ามาเผยแพร่ทดลองใช้ในเมืองไทย

การกล่อมให้คนเชื่อ
อย่างนั้นอย่างนี้
เป็นสิ่งที่บั่นทอน
ศักยภาพคนอย่างมหาศาล

ถ้าคุณไม่ลงมือทำคุณจะรู้ได้อย่างไร ถ้าทำไม่ได้ก็ลองดูลองถามคนอื่นสิ อย่านั่งอยู่เฉยๆ จบด็อกเตอร์จะไปรู้อะไรนักหนา คนอื่นอาจจะรู้มากกว่าเราก็ได้

"สิ่งที่ ซีมัวร์ แพเพิร์ต มองเห็นก็คือโรงเรียนของเราเป็นโรงเรียนสำหรับสอน (School for teaching) ไม่ใช่โรงเรียนสำหรับการเรียนรู้ (School for learning) บางโรงเรียนมีอุปกรณ์และเทคโนโลยีการเรียนรู้ที่ทันสมัยครบครัน แต่มันถูกใช้เพื่อการเรียนการสอนตามหลักสูตร เด็กได้เรียนคอมพิวเตอร์แค่สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง เรียกว่าดื่มน้ำแก้วหนึ่งยังไม่ทันดับกระหายก็หมดเวลาแล้ว และการศึกษาของเราเน้นไปที่การทำตาม เน้นไปที่วิธีการแก้ปัญหาที่ครูกำหนด เด็กไม่มีโอกาสที่จะแก้ปัญหาด้วยตัวเอง

เขาบอกว่าทาง MIT ไม่สามารถจะมาชี้ได้ว่าประเทศไทยควรทำอะไร คนไทยต้องคิดเอง สิ่งที่ควรจะทำเราก็ทำอยู่เยอะแยะแล้วและไม่สามารถละทิ้งได้ แต่เรื่องที่ไม่ควรทำคือทำไปแล้วไม่ได้ส่งเสริมให้เด็กกล้าคิดกล้าแสดงออกก็ต้องเลิกเสียบ้าง และต้องเปลี่ยนทัศนะความเชื่อ (mindset) ของนักการศึกษาไทยซึ่งมีความอนุรักษ์นิยมสูงพอสมควรในระดับปฏิบัติการ"

ประภาคารทางปัญญา

ในระยะแรกมีการเผยแพร่ทฤษฎี Constructionism ให้กับกลุ่มนักการศึกษากลุ่มเล็กๆ ชื่อ 'โครงการประภาคาร' (Lighthouse Project) ซึ่งดำเนินงานนำร่องโดยการจัดอบรมให้กับบุคลากรของ กศน. เนื่องจากมีการวิเคราะห์แล้วว่าโรงเรียนเป็นสถานที่ที่มุ่งเน้นเรื่องการเรียนการสอน อาจไม่สามารถบ่มเพาะแนวคิดดังกล่าวให้งอกงามได้เท่าที่ควร ในขณะที่ กศน. มุ่งเน้นกระบวนการเรียนรู้เพื่อยกระดับชีวิตความเป็นอยู่ ซึ่งผู้ที่พลาดโอกาสทางการศึกษาจำเป็นจะต้องเรียนรู้และลงมือปฏิบัติด้วยตนเองเป็นส่วนใหญ่

"ผมเป็นคนหนึ่งที่ได้เข้าร่วมการอบรมที่ กศน. เชียงรายในครั้งนั้น ซึ่ง ซีมัวร์ แพเพิร์ต มาเป็นวิทยากรเองร่วมกับลูกศิษย์ที่กำลังทำปริญญาเอก เครื่องมือที่ใช้ก็คือโปรแกรม Micro Lego ซึ่งเป็นการสร้างหุ่นยนต์โดยป้อนคำสั่งเข้าไปในชิ้นส่วนตัวต่อ และการทำนิตยสารอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Magazine)

Behaviorism – Constructivism – Constructionism

ทฤษฎีการศึกษาที่อยู่เบื้องหลังการจัดกระบวนการเรียนรู้ในโลกนี้มีอยู่หลายสำนัก ความแตกต่างของแต่ละสำนักอิงอยู่กับคำถามที่สำคัญตามแนวคิดพื้นฐานทางปรัชญา 3 ประการ ก็คือ หนึ่ง มีความจริงแท้สูงสุด (Ultimate reality) หรือไม่ สอง มีญาณวิทยา (Epistemology) หรือวิธีศึกษาความรู้นั้นอย่างไร และสาม มีเกณฑ์การตัดสินความดีและความงาม (Ethics-Aesthetics) อย่างไร

การศึกษาส่วนใหญ่ของโลกเดินตามแนวคิดแบบ **พฤติกรรมนิยม (Behaviorism)** ซึ่งมีมุมมองว่านักเรียนเป็นเหมือนภาชนะที่ว่างเปล่า ครูซึ่งเป็นผู้รู้จึงมีหน้าที่จัดประสบการณ์และป้อนความรู้ให้ด้วยการกระตุ้นเสริมแรงและการลงโทษ กระบวนการเรียนรู้ตามแนวคิดดังกล่าวจึงไม่เอื้อต่อการพัฒนาให้ผู้เรียนมีความสร้างสรรค์ รู้จักแก้ปัญหา หรือพร้อมที่จะรับมือกับความเปลี่ยนแปลงใหม่ๆ ทำได้เพียงปฏิบัติงานให้ลุล่วงตามวิธีการหรือขั้นตอนที่ถูกกำหนดไว้แล้ว

ภายหลังได้เกิดสำนักคิดอีกกลุ่มหนึ่งที่มีแนวคิดพื้นฐานแตกต่างออกไป นั่นคือกลุ่มปัญญานิยม (Cognitivism) ซึ่งเชื่อว่าการแสดงออกของมนุษย์เป็นกระจกที่ส่องสะท้อนกระบวนการคิด กระบวนการเรียนรู้ตามแนวคิดนี้จึงมุ่งเน้นการทำโครงงานตามลำดับขั้นตอนอย่างมีเหตุมีผล รวมถึงการถกเถียงอภิปราย โดยมีครูเป็นผู้ช่วยในการให้คำแนะนำและสนับสนุนสารสนเทศที่จำเป็น ทฤษฎีการศึกษาในกลุ่มนี้ได้แก่ **ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism)** ซึ่งต่อมาถูกต่อยอดเป็น **ทฤษฎีการเรียนรู้เพื่อสร้างสรรค์ด้วยปัญญา (Constructionism)**

การสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน

"การสอน การบอกให้ฟัง การบอกให้เชื่อแบบ Behaviorism ไม่ได้ช่วยให้คนเกิดการเรียนรู้ได้ ไม่เคยสนใจว่าคนเราคิดอย่างไร การกล่อมให้คนเชื่ออย่างนั้นอย่างนี้เป็นสิ่งที่บั่นทอนศักยภาพคนอย่างมหาศาล

ภาพจาก เอกสาร ดรุณสิกขาลัย โรงเรียนนวัตกรรมแห่งการเรียนรู้เพื่อสร้างสรรค์ด้วยปัญญา (Constructionism), 2554.

"ผมสมาทานในแนวคิด Constructionism เพราะมันเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เป็นธรรมชาติ ถ้าความรู้ใหม่ที่เรารับมาสอดคล้องกับสิ่งที่มีอยู่แล้ว มันก็งอกเป็นความรู้ใหม่ได้

"สาระเบื้องลึกของ Constructionism ก็คือ คุณจะต้องมีความคิด ความคิดนั้นจะต้องเป็นของคุณไม่ใช่เอาความคิดของคนอื่นมา และจะต้องมีเครื่องมือในการเปลี่ยนผ่านความคิดให้เกิดเป็นโครงการที่เป็นรูปธรรม"

เครื่องมือเรียนรู้ของ Constructionism

Constructionism ไม่ได้กำหนดลักษณะของเครื่องมือหรือสื่อการเรียนรู้เอาไว้ตายตัว ผู้จัดกระบวนการสามารถเลือกประยุกต์ใช้ได้ตามความเหมาะสมกับลักษณะของผู้เรียน อย่างไรก็ตามควรจะเป็นชิ้นงานที่มีความยากเล็กน้อยเพื่อท้าทายและกระตุ้นศักยภาพผู้เรียนให้เกิดความพยายามในการคิดและแก้ปัญหาจนสำเร็จลุล่วง และสร้างโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น

กระบวนการเรียนรู้ตามแนว Constructionism นิยมนำสื่อการเรียนรู้หรือโครงงานที่ต้องใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยมาเป็นโจทย์หรือเครื่องมือในการแก้ไขปัญหา เนื่องจากมองเห็นถึงบริบทการเรียนรู้ในอนาคตซึ่งมีเทคโนโลยีเป็นองค์ประกอบสำคัญ ตัวอย่างเช่น **การทำวารสารอิเล็กทรอนิกส์ (E-Magazine)** ซึ่งผู้เรียนจะได้เรียนรู้อย่างบูรณาการทั้งการถ่ายภาพ การเก็บข้อมูลและสรุปประเด็น ทักษะการเขียน การออกแบบสิ่งพิมพ์ และการทำงานเป็นทีม

โครงงาน Mindstorm หุ่นยนต์จากตัวต่อเลโก้ ซึ่งผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์จินตนาการและเรียนรู้การเขียนโปรแกรมเพื่อให้หุ่นยนต์ทำงาน

โปรแกรม Scratch เป็นโปรแกรมการเขียนคำสั่งแอนิเมชั่น ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ทั้งเรื่องของการออกแบบกราฟิกและการคิดเชิงตรรกะหรือขั้นตอนวิธี (algorithm) ได้อย่างสนุกสนานในรูปแบบเกม ซึ่งการคิดเชิงตรรกะนั้นถือว่าเป็นพื้นฐานสำคัญในการต่อยอดไปสู่การเขียนโค้ดและเขียนโปรแกรม*

** กิจกรรมส่งเสริมให้เยาวชนเรียนรู้การเขียนโค้ดและโปรแกรมคอมพิวเตอร์กำลังเกิดขึ้นอย่างแพร่หลายในต่างประเทศ เพราะเล็งเห็นว่าการสร้างทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 นั้นล้วนแล้วแต่รวมอยู่ในกระบวนการเขียนโค้ดแทบทั้งสิ้น ไม่ว่าจะเป็นทักษะการคิดอย่างเป็นระบบ (Systematic Thinking) การคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) การคิดแก้ปัญหา (Problem-solving Thinking) และการทำงานร่วมกับผู้อื่น (Collaboration) ซึ่งทักษะเหล่านี้แทบไม่ต่างไปจากทักษะอันควรเกิดขึ้นกับผู้เรียนรู้ตามแนวคิด Constructionism*

(ซ้ายไปขวา) ศาสตราจารย์ซีมัวร์ แพเพิร์ต ดร.คุณหญิงกษมา วรวรรณ ณ อยุธยา ดร.พารณ อิศรเสนา ณ อยุธยา ส่วนหนึ่งของนักการศึกษากลุ่มแรกๆ ที่มีบทบาทในการนำแนวคิด Constructionism เข้ามาทดลองใช้ในไทย

เขามาสาธิตการป้อนคำสั่งนิดๆ หน่อยๆ แล้วให้เราลองทำเองอยู่สองวัน ส่วนตัวเขาบินไปกรุงเทพฯ พอกลับมาก็ไถ่ถามความคืบหน้าและชวนให้สะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflection) ตอนนั้นก็...งง! รู้สึกแย่มากเลย ไม่เคยเจออะไรอย่างนี้มาก่อน

เพราะที่ผ่านมาเราเข้าใจว่าการอบรมก็คือต้องมีวิทยากรมาบรรยาย คอยตอบคำถาม แต่พอวิทยากรไม่อยู่ก็ไม่รู้จะถามใคร ก็ต้องทำเอง ดูคนอื่นบ้าง หารู้ไม่ว่านั่นแหละเป็นสิ่งแวดล้อมในการเรียนรู้ ถ้าคุณไม่ลงมือทำคุณจะรู้ได้อย่างไร ถ้าทำไม่ได้ก็ลองดูลองถามคนอื่นสิ อย่านั่งอยู่เฉยๆ จบด็อกเตอร์จะไปรู้อะไรนักหนา คนอื่นอาจจะรู้มากกว่าเราก็ได้ มันเป็นแค่เรื่องของอัตตา”

กระบวนการเรียนรู้ที่ต้องการ “พี่เลี้ยง” มากกว่า “ครู”

กระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือทำและสร้างความรู้ด้วยตนเอง ไม่อาจเกิดขึ้นได้ในชั้นเรียนที่ครูเป็นผู้กุมความรู้เอาไว้ผู้เดียว และป้อนความรู้นั้นให้นักเรียนทุกคนพร้อมๆ กันในแบบเดียวกัน แต่จำเป็นจะต้องอาศัยผู้ที่ช่วยสร้างสิ่งแวดล้อมให้เหมาะแก่การเรียนรู้ ซึ่งเรียกว่าเป็นผู้อำนวยความสะดวกหรือพี่เลี้ยง (Facilitator)

“พี่เลี้ยงจะเป็นคนที่คอยจุดไฟเติมพลังให้คนเกิดความคิดว่าอยากจะทำอะไร ถ้าไม่มีความคิดโครงงานก็ไม่มีความหมาย Facilitator ที่ดีจะหยิบฉวยเครื่องมืออะไรมาใช้ก็ได้ ในโลกยุคไอซีทีเขาก็ควรจะใช้เครื่องมือที่ทันสมัย เขาจะต้องช่วยให้ผู้เรียนสามารถสร้างโลกการเรียนรู้ของตัวเอง คนที่จะสร้างอะไรขึ้นมาได้จะต้องมีโลกของตัวเอง เพื่อจะดื่มด่ำกับสิ่งที่คิดและสิ่งที่ทำ ในขณะเดียวกันก็เปิดตัวเองออกไปแลกเปลี่ยนกับคนอื่นอย่างเป็นกัลยาณมิตร”

บ่อยครั้งที่มีการจัดอบรมความรู้หรือจัดกิจกรรมดูงานกรณีศึกษาที่ประสบความสำเร็จจากกระบวนการเรียนรู้แบบ Constructionism แต่ผู้อบรมหลายคนกลับประสบความ

ปล่อยเด็กคิด ชีวิตผู้ใหญ่เปลี่ยน
‘ธนาคารของเยาวชน’ ชุมชนบ้านสามขา จ.ลำปาง

“ปกติแล้วเด็กเป็นคนที่ไม่มีค่าไม่มีความหมายในสายตาผู้ใหญ่ คิดอะไรก็ไม่ได้ ทำอะไรก็ไม่ได้ ทำได้อย่างเดียวคือเรียนหนังสือ กว่าเด็กจะสามารถแสดงตัวตนว่ามีความหมายก็เมื่อโตแล้ว แต่ทำไมระหว่างทางก่อนหน้านั้นเราไม่รีบฉุดเขาขึ้นมาหรือสร้างภูมิคุ้มกันให้เขาล่ะ ถ้าเราไม่ทำแล้วเขาจะเติบโตขึ้นอย่างแข็งแกร่งได้อย่างไร

ผมนำเงินค่าตอบแทนวิทยากรที่ได้มา 30,000 บาท ไปให้กับเด็กที่บ้านสามขาเพื่อให้นำไปทำโครงการที่เป็นประโยชน์ ไม่ได้สนใจกำไรหรือขาดทุน ขอให้เด็กได้เกิดการเรียนรู้ แล้วให้เด็กคิดเองจริงๆ ครูห้ามไปยุ่ง ผู้ใหญ่ห้ามไปยุ่ง

พวกเขาก็ไปคิดกันว่า เวลาที่เด็กๆ อย่างพวกเขาจัดค่ายหรือจัดกิจกรรมอะไร ผู้ใหญ่ในชุมชนที่แม้จะยากจนแต่ก็มีน้ำใจมาช่วยเหลือตลอด แล้วทำไมเด็กจึงจะไม่ช่วยผู้ใหญ่บ้าง จึงเกิดเป็น ‘ธนาคารของเยาวชน’ ที่ผู้ใหญ่อยากเอาเงินไปทำโครงการอะไรก็ต้องเขียนแผนและมาอภิปรายต่อหน้าเด็ก ให้เด็กเป็นผู้พิจารณา เราไม่เคยเห็นเหตุการณ์แบบนี้มาก่อนในชีวิต มีแต่เด็กต้องไปอ้อนวอนผู้ใหญ่ขอทำนั่นทำนี่ แต่นี่ผู้ใหญ่ต้องมาขอจากเด็ก

เด็กเขามองโลกไม่เหมือนกับเรา บางรายผู้ใหญ่ที่อยู่นอกวงบอกว่าไม่ควรช่วย แต่เด็กมองว่าคนที่เคยผิดพลาดใช่ว่าจะพลาดไปตลอดชีวิต ทำไมการกู้เงินจะต้องมีหลักทรัพย์ค้ำประกัน ในเมื่ออยู่ในชุมชนเดียวกันจะไม่รู้เลยหรือว่าเขาเป็นคนดีหรือไม่ดี ส่วนดอกเบี้ยไม่ต้องพูดถึงเพราะนั่นเป็นเรื่องของผู้ใหญ่ สิ่งตอบแทนอาจไม่ใช่เงินแต่อาจเป็นการถ่ายทอดความรู้ให้กับเด็กหรือทำประโยชน์ให้ชุมชน กองทุนนี้จึงไม่มีการทวงหนี้เพราะนั่นเป็นการขูดรีดแบบที่ผู้ใหญ่ทำกัน เห็นไหมว่าโลกของผู้ใหญ่โหดเหี้ยม ไม่รู้ว่าเราเอาอะไรมาตัดสินกัน

ชาวบ้านบางคนกู้เงินไปให้ลูกขายก๋วยเตี๋ยวแต่ยังไม่มีเงินมาคืน พอเห็นเด็กๆ ก็หลบเลี่ยง พวกเด็กๆ ก็เลยคุยกันว่าตกเย็นจะกลับไปขอเงินแม่คนละ 10 บาท เพื่อเอาไปซื้อก๋วยเตี๋ยว เสร็จแล้วก็ตกลงกับร้านว่าจะไม่จ่ายเงินแต่จะเอาเงิน 10 บาทนั้นไปใช้หนี้ให้แทน

วันนี้เงิน 30,000 บาทจากเมื่อครั้งเริ่มต้น เพิ่มขึ้นเป็นแสนจากการบริจาคของผู้ที่เข้ามาศึกษาดูงาน ผมแนะนำให้เด็กคิดไปให้ไกลกว่าเรื่องการออม พวกเขาจึงนำเงินไปลงทุนทำร้านค้าสหกรณ์ที่บ้านพักลองสเตย์ (Long Stay) ของหมู่บ้าน”

ล้มเหลวในการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ สาเหตุสำคัญก็เนื่องมาจากวงการการศึกษาไทยยังขาด Facilitator ที่ดีที่จะช่วยเป็นพี่เลี้ยงและให้คำแนะนำกับผู้ที่ทำงานในระดับปฏิบัติได้อย่างเพียงพอ เพราะการอบรมหรือดูงานนั้นเป็นเพียงกระบวนการขั้นแรกๆ เท่านั้น เมื่อจะเข้าสู่การลงมือปฏิบัติจริงยังจำเป็นต้องอาศัยพี่เลี้ยงคอยให้คำปรึกษาอย่างต่อเนื่อง

"เท่ากับว่าพวกเขาต้องเริ่มจากศูนย์ อบรมดูงานกลับไปก็ไม่รู้ว่าจะทำอย่างไรต่อ เพราะฉะนั้นถ้าไม่มีพี่เลี้ยงการเปลี่ยนแปลงก็เกิดขึ้นไม่ได้ แล้วถามว่ามีหน่วยงานราชการไหนบ้างที่จะรับเป็น Facilitator ...ไม่มี เพราะการพัฒนาพี่เลี้ยงขึ้นมานั้นยากมากๆ เขาต้องมาเป็นผู้ช่วยในการจัดอบรม ช่วยสาธิตงานและจัดกระบวนการ หลังจากจบงานในทุกๆ วันจะต้องมานั่งถกกันต่ออย่างจริงจังอีกอย่างน้อย 2-3 ชั่วโมง ว่าบรรยากาศการเรียนรู้เป็นอย่างไร สังเกตว่าผู้เรียนแต่ละคนเป็นอย่างไร มีอะไรบกพร่องบ้าง และในวันต่อไปควรจะต้องเติมเต็มตรงไหน จึงถือว่าเป็นการเคี่ยวกรำเพื่อพัฒนาตนเองที่เหนื่อยสาหัส"

จุดประกายจากจุดเล็กๆ

ภายหลังจากโครงการประภาคาร ต่อมาได้มีการก่อตั้งโรงเรียนแนว Constructionism ขึ้นมาโดยเฉพาะ คือโรงเรียนดรุณสิกขาลัย ซึ่งครูทุกคนในทุกชั้นเรียนใช้ทฤษฎีนี้ในการจัดการเรียนการสอน แม้จะดูเหมือนว่า Constructionism เป็นทฤษฎีที่ตอบโจทย์ความท้าทายของสังคมศตวรรษที่ 21 และเป็นที่รู้จักในเมืองไทยระดับหนึ่งมานานถึง 20 ปีแล้ว แต่การนำแนวคิดนี้ไปประยุกต์ใช้ก็ยังอยู่ในวงจำกัด แม้แต่องค์กรที่เคยนำแนวคิดดังกล่าวไปประยุกต์ใช้จนประสบผล ก็ยังจำเป็นต้องอาศัยปัจจัยหลายด้านเพื่อที่จะยังคงรักษากระบวนการเรียนรู้เช่นนั้นไว้ได้ เช่น การสนับสนุนของภาคเอกชน ความเข้าใจของผู้บริหารที่หมุนเวียนมาดำรงตำแหน่งตามวาระ รวมทั้งการทำงานอย่างต่อเนื่องของผู้นำและผู้ประสานงาน

"ตอนนี้วัฒนธรรมองค์กรมันไม่เปลี่ยน สิ่งแวดล้อมในการทำงานไม่เปลี่ยน ในระดับใหญ่ขึ้นมากระทรวงศึกษาธิการมีงบประมาณมากก็จริง แต่ว่ามีโรงเรียนถึง 30,000 กว่าแห่ง เหมือนคนมีลูกมากก็ได้เงินไปคนละเล็กละน้อย ถ้าจะทำพร้อมกันทุกแห่งก็เป็นไปได้ยาก และยิ่งหากมีการตีความไปอีกว่า โรงเรียนแบบ Constructionism จะต้องมีคอมพิวเตอร์ มีเทคโนโลยีที่ทันสมัยก็ยิ่งไม่รู้ว่าจะเอาเงินมาจากไหน มันจึงยังไม่สามารถเป็นการศึกษากระแสหลักของไทย คนที่ทำได้จึงเริ่มต้นทำในระดับที่ไม่ใหญ่โต ถ้าใหญ่ไปแล้วมันจาง เหมือนกาแฟจางไปก็ไม่อร่อย ไม่ได้เป็นเป้าหมายที่คนอยากจะไปถึง"

สุชิน เพ็ชรักษ์ อดีตครูชำนาญการพิเศษ กศน. ภาคเหนือ จังหวัดลำปาง ผู้มีความเชี่ยวชาญด้านกระบวนการเรียนรู้แบบ Constructionism มีบทบาทสำคัญในการบุกเบิกเผยแพร่องค์ความรู้ดังกล่าวมาตั้งแต่ยุคแรกเริ่มจนกระทั่งถึงปัจจุบัน โดยเป็นวิทยากรและผู้ให้คำปรึกษาแนะนำแก่องค์กรทั้งสถาบันการศึกษาและภาคเอกชน ภายหลังเกษียณอายุราชการยังคงทำงานเกี่ยวกับกระบวนการสร้างองค์ความรู้ในชุมชน ร่วมกับฝ่ายวิจัยเพื่อท้องถิ่น สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.)

ถ้าคนไม่ได้ถูกสอน ให้รู้จักการคิดวิเคราะห์
ให้ลองคิดลองลงมือทำ หรือการริเริ่มสร้างสรรค์
ก็คงมองได้แค่ตัวเองกับวงกลมรอบตัวเท่านั้น

ความหลากหลาย เสรีภาพ การวิจารณ์ คือพื้นฐานของการเรียนรู้

รจเรข วัฒนพาณิชย์

เป้าหมายของการส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ไม่ได้อยู่ที่สถิติว่าคนไทยอ่านหนังสือมากแค่ไหน หรือสอบแข่งขันได้อันดับที่เท่าไหร่ของโลก แต่ยังจำเป็นต้องพิจารณาถึงคุณภาพเนื้อหาสิ่งที่อ่านและกระบวนการเรียนรู้ที่กระตุ้นให้คนมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ มีความคิดสร้างสรรค์ เพื่อนำไปสู่ผลลัพธ์ปลายทางในการพัฒนาตนเองและสังคม ทว่ากระบวนการและผลลัพธ์ดังกล่าวคงไม่สามารถเกิดขึ้นได้หากปราศจากบรรยากาศทางสังคมและวัฒนธรรมที่เปิดกว้างสำหรับการอ่านและการเรียนรู้

การใช้อำนาจเป็นเรื่องของชนชั้นนำ อำนาจอาจจะเปลี่ยนรูปแบบไปเรื่อยๆ แต่สิ่งที่ไม่เปลี่ยนไปเลยก็คือการปิดกั้นบรรยากาศของการวิพากษ์วิจารณ์และการรับฟังความหลากหลาย

มีความเห็นอย่างไรต่อคำว่าสังคมฐานความรู้ และสังคมไทยจะก้าวไปสู่สังคมแห่งการเรียนรู้ได้หรือไม่

ความรู้ไม่ใช่เรื่องของการท่องจำ ความรู้ต้องมาจากการวิพากษ์วิจารณ์ มาจากการถกเถียงกันอย่างเต็มที่บนฐานของความเป็นเหตุเป็นผลหรือข้อเท็จจริง แต่ระบบการศึกษาไทยไม่ได้เอื้อให้คนของเรามีพื้นฐานในการวิพากษ์วิจารณ์ มีแต่การท่องจำเพื่อสอบทำคะแนน เสร็จแล้วก็จบไป และไม่ได้มีการสอนว่าความรู้หรือสิ่งที่เราท่องจำจะสามารถประยุกต์ใช้กับชีวิต หรือนำมาแก้ปัญหาในสังคมได้อย่างไร

ทำไมสังคมไทยจึงไม่มีวัฒนธรรมการวิจารณ์

เราไม่อยากเรียกว่าวัฒนธรรมไทยเป็นแบบนี้นะ เพราะจริงๆ แล้ววัฒนธรรมเป็นสิ่งที่เลื่อนไหลไปได้เรื่อยๆ วัฒนธรรมไม่ใช่สิ่งตายตัว สังคมสามารถสร้างวัฒนธรรมใหม่เพื่อให้เกิดความรู้ชุดใหม่ ซึ่งทำให้ประเทศเคลื่อนไปข้างหน้าได้ เหตุที่ทำให้สังคมไม่ค่อยคุ้นเคยกับการวิพากษ์วิจารณ์อาจเป็นเพราะสังคมไทยถูกสอนให้คิดเหมือนกัน คำว่าให้รู้รักสามัคคีจริงๆ แล้วเป็นคำที่มีความหมายดีมาก แต่ในความเป็นจริงกลายเป็นว่าทุกคนต้องคิดเหมือนกัน ต้องเดินไปในทิศทางเดียวกัน ถึงจะเป็นการรู้รักสามัคคี ดังนั้นวาทกรรมต่างๆ ที่เราได้ยินมาตั้งแต่เด็กมันทำให้คนต้องคิดแบบเดียวเท่านั้น ถ้าคิดต่างก็กลายเป็นอื่นไป

ลักษณะโดยทั่วไปของสังคมไทยที่ไม่ค่อยยอมรับการวิพากษ์วิจารณ์และความคิดที่แตกต่าง ใช่หรือไม่ว่าเป็นเพราะวัฒนธรรมดั้งเดิมของชนชั้นนำไทยเองนั่นแหละที่ไม่ยอมเปลี่ยนแปลงเลื่อนไหล

ถ้าชนชั้นนำไม่ต้องการให้อำนาจถูกยักย้ายไปสู่คนอื่นก็จะกอดวัฒนธรรมการใช้อำนาจเอาไว้ การใช้อำนาจเป็นเรื่องของชนชั้นนำ อำนาจอาจจะเปลี่ยนรูปแบบไปเรื่อยๆ แต่สิ่งที่ไม่

เปลี่ยนไปเลยก็คือการปิดกั้นบรรยากาศของการวิพากษ์วิจารณ์และการรับฟังความหลากหลาย

ส่วนที่มีความเลื่อนไหลอย่างต่อเนื่องคือวัฒนธรรมของภาคประชาชน ซึ่งเราเชื่อว่ามันไม่เหมือนเดิมแน่ๆ การที่สังคมเคลื่อนจากอนาล็อกไปสู่สังคมดิจิทัล ทำให้ข้อมูลไหลเวียนรวดเร็วขึ้นมาก เกิดความรู้ชุดใหม่เข้ามาแทนที่ความรู้ชุดเก่าและคนก็เข้าถึงข้อมูลได้มากขึ้น ในขณะที่ประชาชนข้างล่างเลื่อนไหลแต่คนที่ควบคุมอำนาจไม่ยอมเลื่อนไหล มันก็เกิดเป็นแรงเสียดทาน และในที่สุดชนชั้นนำจะคงอำนาจไว้ยากขึ้น เราคิดว่าวันข้างหน้าจะต้องเกิดการเปลี่ยนแปลง เพียงแต่ว่าจะเกิดแบบไหนและอย่างไร

หากมองในระดับที่เล็กลงมา โรงเรียนเป็นพื้นที่ที่ส่งเสริมวัฒนธรรมการวิพากษ์วิจารณ์หรือไม่

ในโรงเรียนก็มีปัญหา อย่างที่บอกว่ามันถูกควบคุม ชนชั้นนำอยากให้นักเรียนรู้ประวัติศาสตร์แบบไหนก็ใส่เข้ามา เราไม่อยากใช้คำว่าโฆษณาชวนเชื่อ (propaganda) อย่างตอนนี้หลักสูตรต้องการให้ลบชื่อนักการเมืองบางคนออกจากสารบบก็สามารถเอาออกจากหลักสูตรได้ทันที ทั้งๆ ที่คนไทยควรจะได้เรียนรู้ทั้งในด้านดีและไม่ดี ดังนั้นการเปลี่ยนแปลงประวัติศาสตร์เพื่อให้เกิดผลทางการเมืองจึงมักเกิดขึ้นกับหลักสูตรการศึกษา

ระบบการศึกษาไทยต้องรื้อถอนกันใหม่ในระดับโครงสร้าง ทั้งเรื่องหลักสูตรและวิธีการสอน กฎหมายหรือแบบแผนของกระทรวงศึกษาหลายเรื่องมีมาตั้งแต่ยุคร้อยปีที่แล้วโดยไม่มีการปรับเปลี่ยน แล้วยังบริหารด้วยระบบราชการที่แข็งตัวไม่ยืดหยุ่นหนุนเสริมกระบวนการที่ทำให้ประชาชนได้เติบโตเอง แต่กลับยึดหยุ่นเรื่องที่เอื้อต่อผลประโยชน์ของตัวเอง

การให้ภาคประชาสังคมมีส่วนร่วมในเรื่องการจัดการศึกษาหรือการร่างหลักสูตรจะเป็นทางออกที่ดีไหม

โรงเรียนเองก็เปิดโอกาสให้ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการเรียนวิชาที่เป็นหลักสูตรท้องถิ่น อย่างตอนบ่ายวันศุกร์ก็จะมีสอนรำดาบ สอนฟ้อนเล็บ สอนซอพื้นบ้าน ซึ่งไม่ใช่ว่าไม่ดีนะ แต่เราคิดว่าไปเน้นการสอนเรื่องที่เป็นพื้นบ้านเกินไป คือมันไม่ได้ทำให้การเรียนรู้กว้างไปกว่านั้น ไม่ได้ช่วยในการปรับเปลี่ยนวิธีคิด โรงเรียนไม่ได้สอนให้คนคิดว่าจะเอาความรู้ไปใช้กับชีวิตจริงอย่างไร แล้วก็ไม่ได้ช่วยแก้ไขปัญหาสังคมที่เขาเผชิญอยู่

แต่มองอีกด้านหนึ่ง มีคนมากมายที่เป็นผลลัพธ์ของระบบการศึกษาแบบเดิมๆ แต่สังคมไทยก็ยังคงอยู่มาได้จนถึงทุกวันนี้

ใช่ มันขึ้นอยู่กับว่าเราอยากเห็นสังคมเป็นแบบไหน ถ้ามองแค่ตัวเราตื่นเช้ามาก็ไปทำงานเสร็จแล้วก็กลับบ้าน อย่างนี้ก็ไม่ได้รับผลกระทบอะไรหรอก แต่ถ้ามองให้กว้างไกลออกไป

จากตัวเรา เราก็คงอยากจะเห็นสังคมที่ดีกว่านี้ ถ้าทำเรื่องการเรียนรู้ให้ดีกว่านี้ มีการวิพากษ์วิจารณ์กันมากกว่านี้ คนครึ่งค่อนประเทศคงจะอยากเห็นสังคมดีขึ้น แต่ถ้าคนไม่ได้ถูกสอนให้รู้จักการคิดวิเคราะห์ (critical thinking) ไม่ได้ถูกสอนให้ลองคิดลองลงมือทำ หรือรู้จักการริเริ่มสร้างสรรค์ ก็คงมองได้แค่ตัวเองกับวงกลมรอบตัวเท่านั้นเอง

มีความหวังต่อการปฏิรูปศึกษาและการเรียนรู้มากน้อยแค่ไหน เมื่อมองอย่างสัมพันธ์กับสถานการณ์ทางสังคมในปัจจุบัน

มี เราไม่เคยสิ้นหวัง อาจเป็นเพราะว่าตอนนี้เป็นยุคดิจิทัลไม่ใช่ยุคอนาล็อก หลายคนเห็นข้อมูลใหม่ๆ แล้วเขาตั้งคำถามเป็น ในขณะที่บางคนกำลังสนใจเรื่องนี้อยู่พอดี การได้รับข้อมูลข่าวสารก็ช่วยเปิดทางให้เขา เป็นพื้นฐานความคิดให้เขา

คนรุ่นใหม่อ่านหนังสือกันเยอะขึ้นนะ ทีแรกที่เปิดร้านหนังสือก็ไม่คิดหรอกว่าจะมีเด็กนักเรียนเข้ามาหาหนังสือเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ สังคม การเมือง แต่เด็กเขาพยายามค้นคว้าแล้วเขาก็ได้รู้ เพียงแต่เขาแสดงออกมากไม่ได้โดยเฉพาะอย่างยิ่งในโลกโซเชียลมีเดีย แต่ในโลกออฟไลน์เขาสนใจเรื่องราวทางสังคมที่กว้างกว่าแค่เรื่องรอบตัว ถามว่าเขาอยู่เฉยๆ ไหม ตอบได้เลยว่าไม่

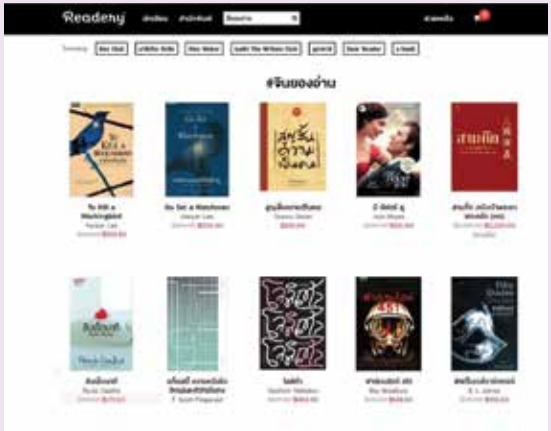
การเปิดร้านหนังสือก็เลยเหมือนเป็นการสำรวจพฤติกรรมความเป็นไปของคนร่วมสมัยไปด้วย เรียกว่าเป็นจังหวะชีวิตที่ลงตัว

ใช่ แต่ไม่ใช่ลงตัวในแง่กำไรทางธุรกิจ อยากบอกใครต่อใครว่าถ้าอยากรวยอย่ามาเปิดร้านหนังสือ เพราะจะไม่ได้อะไร แต่การได้มาอยู่ตรงนี้ มันตอบสนองตัวเราในด้านการมองเห็นสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปผ่านคนที่เข้ามาซื้อหนังสือ บางทีมีคนเข้ามาแล้วถามว่าหนังสือเล่มนี้เนื้อหาเป็นอย่างไร หรือบางคนบอกว่าสนใจเรื่องการเมืองควรจะเริ่มต้นอ่านหนังสือเล่มไหน หรือหนังสือประวัติศาสตร์เล่มไหนที่อ่านแล้วรู้เรื่องเลยไม่ต้องไปหาอ่านเล่มอื่นอีก เราก็ให้คำแนะนำไป

ปรากฏการณ์ #จินยองอ่าน

"เมื่อเร็วๆ นี้มีกระแส #จินยองอ่าน จินยองเป็นนักร้องวง GOT7 ของเกาหลีซึ่งโด่งดังในเมืองไทย เขาอายุแค่ 19 แต่เป็นคนที่อ่านหนังสือเยอะมาก มีการทำบัญชีรายชื่อหนังสือที่เขาอ่านซึ่งเป็นหนังสือดีๆ ทั้งนั้นเลย อย่างเรื่อง โลลิต้า (ผลงานชิ้นเอกของ วลาดิเมียร์ นาโบคอฟ นักเขียนและนักวิจารณ์ชาวรัสเซีย) หรือเรื่อง ก่อนโลกจะขานรับ (ผลงานของวิลเลียม ซอมเมอร์เซ็ท มอห์ม เนื้อหาได้รับแรงบันดาลใจจากโกแกงศิลปินเอกของโลก) หรืองานของมูราคามิ เขาก็อ่าน

"เมื่อวันก่อนมีคุณพ่อพาลูกมาที่ร้าน Book Re:public ถามหาหนังสือเล่มที่จินยองอ่าน แล้วก็ถามว่าแต่ละเล่มมีเนื้อหาเกี่ยวกับอะไร เด็กๆ เขาไม่มีวันที่จะได้เข้าไปคุยกับไอดอลตัวจริง แต่เขาสามารถทำความรู้จักและใกล้ชิดไอดอลของเขามากขึ้นผ่านการอ่าน พอเขาตามอ่านหนังสือที่ไอดอลอ่าน เขาจะรู้ว่า อ๋อ ความคิดของไอดอลเขาเป็นแบบนี้ ซึ่งเราเชื่อว่าเขาซื้อไปอ่านจริงๆ ไม่ได้ซื้อไปเก็บ นี่เป็นปรากฏการณ์การอ่านของคนรุ่นใหม่ที่น่าสนใจ"



ภาพจาก ร้านหนังสือออนไลน์รี้ดเดอรี่ https://readery.co/

ถ้าใช้ความรู้บนหลักการแบบอำนาจเบ็ดเสร็จ
คือปิดกั้นไม่ให้คนตั้งคำถาม ยัดเยียดให้ท่องจำอย่างเดียว
มันก็เป็นได้แค่ความรู้แบนๆ แต่ไม่ใช่การเรียนรู้ที่ลึกซึ้ง

หลังจากได้รับรางวัล International Women of Courage แล้ว ชีวิตเปลี่ยนแปลงไปอย่างไรบ้าง

ก็เหมือนเดิมนะ เพราะว่าพอได้รับรางวัลกลับมาไม่ถึงเดือนก็ถูกทหารเรียกตัว เพียงเพราะว่าไปจัดกิจกรรม "ยืนเฉยๆ" ที่ประตูท่าแพ รางวัลคงไม่ได้ช่วยอะไรมาก อาจจะช่วยได้ในแง่ที่ว่าพอเกิดเรื่องปุ๊ป ทางกงสุลเขาก็ไปไถ่ถามทหารเกี่ยวกับความเป็นไปของเรา เลยแค่เป็นการเรียกไปคุยไม่ได้ถึงกับมีปัญหาอะไรมาก

ตอนถูกเรียกตัวไปค่ายทหาร เราบอกว่าเราไม่เคยขายหนังสือต้องห้าม คือถ้าจะจับเพราะขายหนังสือแบบนี้คุณต้องมีกฎหมายออกมาก่อนว่าหนังสือเล่มนั้นห้ามขาย แต่นี่ไม่มีกฎอะไรห้าม หนังสือที่วางขายในร้านของเราก็มีวางขายในร้านอื่นๆ เหมือนกันทุกร้าน

ส่วนกิจกรรมก็ยังจัดอยู่ตลอด เราคิดว่าเราไม่ได้ทำอะไรผิดกฎหมายเลย ทุกอย่างทำอย่างเปิดเผย มีประชาสัมพันธ์ก่อนงาน คุยเสร็จก็ยังเอาลงยูทูบอีกเพราะถือว่าไม่มีอะไรที่ต้องกังวล เราอยากให้สังคมเป็นแบบนี้ สังคมที่ทุกคนมีส่วนร่วมและเอาเรื่องทางสังคมมาแบ่งปันกัน จริงๆ แล้วทุกๆ เรื่องในชีวิตประจำวันก็เป็นการเมืองหมดนั่นแหละ แม้แต่เรื่องอาหาร หนังสือ สิ่งแวดล้อม ฯลฯ แต่เจ้าหน้าที่เขาไม่สนใจเรื่องพวกนี้ เราจัดเสวนาที่เป็นเรื่องการเมืองตรงๆ มีแค่ 20% เท่านั้นแต่กลับถูกมองว่าอาจจะทำลายความมั่นคงของชาติ

คิดว่าจำเป็นต้องปรับลักษณะของกิจกรรมที่ทำอยู่บ้างไหม

ก็ต้องรู้จักเซ็นเซอร์ตัวเอง ยิ่งอยู่ในสถานการณ์แบบนี้ยิ่งต้องรักษาฐานที่มั่นสุดท้าย ถ้าต้องเสียพื้นที่ร้านหนังสือไปอีกมันก็ไม่ไหว เราจึงต้องสื่อสารเรื่องทางสังคมผ่านกิจกรรมรูปแบบอื่นบ้าง อย่างเช่นงานศิลปะ

ภาพจาก สำนักข่าวประชาธรรม http://www.prachatham.com

เราเชื่อในอำนาจของความรู้ ทีนี้มันขึ้นอยู่กับว่า คนที่ใช้ความรู้เหล่านั้นตั้งตนอยู่บนหลักการอะไร ถ้าใช้ความรู้บนหลักการแบบอำนาจเบ็ดเสร็จ คือปิดกั้นไม่ให้คนตั้งคำถาม ยัดเยียดให้ท่องจำอย่างเดียว มันก็เป็นได้แค่ความรู้แบนๆ แต่ไม่ใช่การเรียนรู้ที่ลึกซึ้ง

การเรียนรู้จำเป็นต้องมีพื้นที่ในลักษณะที่เป็น public space หรือไม่

การมีพื้นที่ก็สำคัญ ยิ่งในยุคแบบนี้คนไม่รู้จะไปแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันที่ไหน พื้นที่ในอากาศ (cyber space) มันไม่พอสำหรับการมีปฏิสัมพันธ์กัน แต่สำหรับนักเคลื่อนไหวรุ่นใหม่ๆ เขาใช้พื้นที่ทางกายภาพน้อยเพราะมันไม่มีที่ทางให้เขาจริงๆ ขนาดมหาวิทยาลัยยังไม่สามารถปกป้องพื้นที่ทางวิชาการหรือพื้นที่การเรียนรู้ของตัวเองได้ การหาพื้นที่ข้างนอกยิ่งเป็นเรื่องยากขึ้นไปอีก

ที่ยังยืนหยัดเปิดร้านหนังสืออยู่ก็เพราะต้องการจะบอกว่าเรายังต้องการพื้นที่ของการร่วมกันวิพากษ์วิจารณ์อย่างมีเหตุมีผล การสร้างพื้นที่ให้เกิดการเรียนรู้มันผิดตรงไหน เราเคยถูกกดดันให้ต้องปิดตัวไปครั้งหนึ่ง แต่ก็ต้องเปิดอีกครั้งเพื่อให้คนเห็นว่าพื้นที่แบบนี้มันยังมีอยู่

รจเรข วัฒนพาณิชย์ เจ้าของและผู้ร่วมก่อตั้งร้านหนังสือ Book Re:public จังหวัดเชียงใหม่ ผู้ริเริ่มจัดทำโครงการห้องเรียนประชาธิปไตย (Café Democracy) ซึ่งเป็นกิจกรรมเสวนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นอย่างเสรี ในประเด็นหลากหลายทั้งด้านการพัฒนา สิทธิมนุษยชน ประชาธิปไตย และความเท่าเทียมทางเพศ หลังการรัฐประหารปี 2557 เคยถูกเรียกตัวไปปรับทัศนคติ 2 ครั้ง จนต้องตัดสินใจพักกิจการร้านหนังสือและกิจกรรมต่างๆ ก่อนจะเปิดร้านขึ้นใหม่อีกครั้งเมื่อปลายปี 2558 รจเรขเป็นคนไทยคนแรกที่ได้รับรางวัล “ผู้หญิงกล้า” หรือ International Women of Courage Award จากกระทรวงการต่างประเทศของสหรัฐอเมริกาประจำปี 2559

'จัดการความรู้ 101' ปฏิบัติการเชื่อมโลกวิชาการกับสังคม วิชาที่มหาวิทยาลัยไม่ได้สอน

ปกป้อง จันวิทย์

บทบาทของมหาวิทยาลัยในการเป็นแหล่งผลิตความรู้เพื่อตอบโจทย์ปัญหาของสังคม ผันแปรไปตามการเปลี่ยนแปลงด้านเศรษฐกิจการเมือง ในระยะหลัง สถาบันระดับอุดมศึกษาทั้งเก่าและเกิดใหม่หลายแห่งแปรสภาพเป็นธุรกิจการศึกษา เคยแม้แต่ถูกเรียกอย่างเข้าอกเข้าใจว่าเป็นเพียงโรงเลี้ยงเด็กของชนชั้นกลางที่ซึ่งนักศึกษาส่วนใหญ่ขาดสายใยและสำนึกผูกพันกับชนชั้นผู้เสียเปรียบ ขณะที่มหาวิทยาลัยชั้นนำถูกมองว่าเป็น "หอคอยงาช้าง" อยู่ห่างไกลจากวิถีชีวิตประชาชน ทำงานผลิตความรู้ทางวิชาการอันทรงคุณค่าที่คนทั่วไปเข้าถึงยากและไม่สามารถเข้าใจได้

และแล้ว... ก็มีผู้บุกเบิกสร้างสะพานเชื่อมพรมแดนสองฟากฝั่งระหว่างมหาวิทยาลัยกับสังคม ด้วยหวังจะช่วยลดทอนความศักดิ์สิทธิ์ของความรู้ ทำความรู้ให้เคี้ยวง่าย เชื่อมโยงความรู้ทางวิชาการให้เป็นฐานทางนโยบายหรือแนวทางการแก้ไขปัญหา ที่ใครๆ ก็เข้าใจได้ คิดได้ วิพากษ์วิจารณ์เสนอแนะได้ เป็นการสร้างพื้นฐานทางวัฒนธรรมการเรียนรู้ที่เชื่อมั่นในศักยภาพทางปัญญาของคนทุกคน

ปัญหาก็คือว่า
ประเทศนี้ไม่ได้กำหนด
นโยบายด้วยความรู้
ประเทศนี้กำหนด
นโยบายด้วยอำนาจ

เมื่อก่อนเราคิดว่าการจัดการความรู้คือทำให้ง่าย
แต่จริงๆ แล้วมันไม่ใช่แค่นั้น เราต้องดูด้วยว่าคนรับความรู้เป็นใคร
ต้องใช้ช่องทางการสื่อสารแบบไหน
และช่องทางการสื่อสารแต่ละแบบก็มีไวยากรณ์ไม่เหมือนกัน

ช่วยเล่าประสบการณ์ในการทำงานสื่อสารความรู้ทางวิชาการว่ามีความเป็นมาอย่างไร

เมื่อผมย้อนมองดูประสบการณ์การทำงานของตัวเองในช่วง 10 ปีที่ผ่านมาตั้งแต่ยังเป็นอาจารย์ที่คณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ จนถึงการทำงานร่วมกับทีดีอาร์ไอ (สถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย) และการออกมาตั้งบริษัทดิวันโอวันเปอร์เซนต์ มันกลายเป็นจิ๊กซอว์ที่ต่อจุดกันได้หมดเลย นั่นก็คือการเชื่อมโลกของวิชาการและองค์ความรู้ต่างๆ กับโลกของมวลชนและประชาชนวงกว้างเข้าด้วยกัน

ที่ผ่านมานักวิชาการไทยทำงานดีๆ ไว้เยอะ งานวิจัยบางชิ้นใช้เวลาทำเป็นปีๆ ใช้งบประมาณเป็นล้านบาท แต่ปรากฏว่าคนที่ได้อ่านหรือเข้าถึงก็คือคนในวงการเดียวกันเอง ส่วนใหญ่อยู่ในห้องสมุด อยู่บนชั้นหนังสือ จึงมาคิดว่าทำอย่างไรถึงจะทำให้ของดีๆ พวกนี้แพร่กระจายไปสู่สังคมวงกว้าง มันเป็น passion ที่เกิดจากความรู้สึกเสียดายของดี อยากให้มีคนมาอ่านมีคนมาดู

ตอนอยู่ที่มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ผมได้เข้าไปทำหน้าที่ผู้อำนวยการคณะทำงานสัมมนาและเผยแพร่ของคณะเศรษฐศาสตร์ ตั้งใจไว้ตั้งแต่แรกเลยว่าคณะฯ จะไม่ใช่ที่ที่ให้คำตอบทางสังคมเฉพาะกับนักศึกษาที่มีโอกาสได้เข้ามาเรียนปีละไม่กี่ร้อยคน แต่จะต้องให้ความรู้เศรษฐศาสตร์กับสังคมวงกว้าง มีเหตุการณ์เกิดขึ้นในบ้านเมืองเยอะแยะ คณะฯ ควรจะมีส่วนช่วยในการผลิตคำอธิบายที่มีต่อเหตุการณ์เหล่านั้น ชี้ว่าอะไรคือประเด็นน่าสนใจที่ควรจะตั้งคำถาม แล้วก็มี

คำตอบให้กับประเด็นคำถามที่หลายคนสงสัยจึงคิดว่าจำเป็นต้องมีการสร้างบรรยากาศทางวิชาการที่คึกคัก นำมาสู่การจัดกิจกรรมเสวนาทุกสัปดาห์ในหลายๆ รูปแบบ

หมายความว่าที่ผ่านมามหาวิทยาลัยเป็นแหล่งความรู้ที่เปิดประตูความรู้สู่สังคมน้อยเกินไป

ใช่ครับ ผมคิดว่าทุกคนอยู่ในพื้นที่ที่เป็น comfort zone ซึ่ง comfort zone หนึ่งสำหรับนักวิชาการก็คือการทำวิจัย บางคนอาจจะคิดว่างานวิจัยที่ดีมีคุณภาพถือว่าเป็นจุดหมายปลายทางแล้ว แต่ผมอยากจะชวนคิดต่อว่านั่นไม่ใช่จุดหมายปลายทาง ผมเชื่อในปรัชญาของธรรมศาสตร์ว่าเป็นตลาดวิชา ถ้าเราบอกว่างานวิจัยเป็นเครื่องมือในการทำความเข้าใจโลก มันควรจะต้องถูกใช้สอนคนนอกรั้วมหาวิทยาลัยด้วย การสอนไม่ใช่แค่พาคนมาดูของดี แต่ต้องสื่อสารต้องเล่าเรื่องเป็นด้วย เพราะว่าการเขียนงานวิชาการกับการเล่าเรื่องมีรูปแบบวิธีการที่ไม่เหมือนกัน

ผมเรียกว่านี่เป็นการจัดการความรู้ คือเอาความรู้จากงานวิจัยสามสี่ร้อยหน้ามาดูว่าจะจัดการกับมันอย่างไรเล่าเรื่องแบบไหนคล้ายๆ เอาวัตถุดิบมาปรุงรสให้อร่อย แล้วก็ทำให้เป็นระบบ พอจัดการความรู้เสร็จก็ต้องพิจารณาว่าจะสื่อสารกับสาธารณะอย่างไร ผ่านช่องทางไหน จังหวะเวลาใดเพราะนักวิจัยจำนวนมากไม่รู้จักวิธีทำงานร่วมกับสื่อมวลชน ถ้าเราทำหน้าที่เป็นสะพานเชื่อมตรงนี้ดีๆ สุดท้ายสังคมก็ได้ประโยชน์ได้ฟังความรู้จากตัวละครที่ทำงานวิจัยจริงๆ ในแบบที่เข้าใจได้ เห็นความเชื่อมโยงกับเขาและสนุกรื่นรมย์

ในอีกด้านหนึ่งการนำความรู้ออกไปหาคนหมู่มาก สุดท้ายมันย้อนกลับมาทำให้งานวิชาการเข้มแข็ง เพราะถ้าเรามีเพื่อนเยอะขึ้นได้คุยกับคนเยอะขึ้นเราก็ฉลาดขึ้นด้วยใช่ไหมครับ นักวิชาการก็จะตั้งโจทย์ที่สนุกขึ้นคมขึ้นได้ อย่างที่อาจารย์อัมมาร สยามวาลา บอกว่า เราไม่สามารถหาคำตอบได้จากโจทย์ที่ไม่ดี คำตอบที่ดีมาจากโจทย์ที่ดีเท่านั้น เพราะฉะนั้นการออกไปปะทะกับสังคมไปเจอผู้คนช่วยขยายโลกของนักวิชาการได้กว้างขึ้น

อาจารย์มองว่าสังคมไทยมีความรู้มากมาย เพียงแต่ต้องรู้จักนำของเดิมที่มีอยู่มาจัดการให้มีประสิทธิภาพ

ใช่ครับ เราทำงานวิจัยกันเยอะมากเราตั้งคำถามกับโจทย์สำคัญๆ ของประเทศเยอะมาก แล้วก็มีข้อเสนอเชิงนโยบายที่มาจากฐานวิชาการแทบจะทุกเรื่อง แต่ปัญหาก็คือว่าประเทศนี้ไม่ได้กำหนดนโยบายด้วยความรู้ ประเทศนี้กำหนดนโยบายด้วยอำนาจ ที่ผ่านมานักวิชาการจำนวนหนึ่งที่มีความรู้ก็หาวิธีการผลักดันความรู้ไปสู่นโยบายด้วยการเข้าหาอำนาจ เอางานวิจัยของตัวเองไปยื่นใส่มือผู้มีอำนาจไปกระซิบข้างหูผู้มีอำนาจ แล้วก็หวังว่าผู้มีอำนาจจะเอาไปปฏิบัติ มันถึงไม่เคยเวิร์คไงครับ เพราะปัญหามันอยู่ที่ผู้มีอำนาจเขาไม่มีเหตุ

คนมักจะคิดว่างานวิชาการคืองานศักดิ์สิทธิ์ ตำราคือความจริงแท้ เราต้องทำให้คนเห็นก่อนว่างานวิชาการไม่ใช่เรื่องศักดิ์สิทธิ์ ...ถ้ามีทฤษฎีใหม่ๆ ที่อธิบายความจริงได้ดีกว่า ทฤษฎีเก่าก็ถูกล้มล้างไป ความรู้จึงพัฒนาต่อยอดไปได้

อะไรต้องเอาความรู้พวกนี้ไปทำต่อ เพราะว่าการเปลี่ยนแปลงมันกระทบกับฐานะอำนาจของเขา มันทำให้เขาทำงานยากขึ้น ทำให้เขาเหนื่อยขึ้นทำให้ผลประโยชน์เขาหายไป

เพราะฉะนั้นถ้าคุณต้องการเปลี่ยนประเทศนี้โจทย์สำคัญคือ โลกของการเมืองมันเปลี่ยนไปจากเมื่อก่อนแล้ว เทคโนแครตที่ฝันอยากจะทำประโยชน์เพื่อประชาชนอาจจะเป็นไปได้ในยุคต้นของการพัฒนาที่โจทย์มันยังไม่ซับซ้อน แต่ในยุคนี้ปัญหาประเทศมันซับซ้อนเราต้องพัฒนาประเทศด้วยการคำนึงถึงคนในประเทศที่หลากหลายไม่มีใครเป็นเทวดาที่จะรู้ทุกอย่าง เพราะฉะนั้นมันก็ต้องใช้พลังประชาชนในการขับเคลื่อน

ฉะนั้นสิ่งที่ผมพยายามทำทั้งที่คณะเศรษฐศาสตร์ ทีดีอาร์ไอ รวมถึงสิ่งที่กำลังทำอยู่เวลานี้ก็คือการพยายามเชื่อมั่นในพลังของประชาชน เราไม่ต้องวิ่งตรงไปหาผู้มีอำนาจ เราพยายามสื่อสารโดยตรงกับประชาชน แล้วเราก็หวังว่าประชาชนจะย้อนกลับมาช่วยเราในการเข้าไปกำกับ ไปบังคับ ไปกดดันผู้มีอำนาจให้ต้องปฏิรูปประเทศบนวิถีทางประชาธิปไตยเพราะเราไม่สามารถปฏิรูปประเทศนี้จากผู้มีอำนาจได้ เราต้องปฏิรูปประเทศจากฐานข้างล่าง

มีวิธีในการสื่อสารความรู้ยากๆ ให้คนทั่วไปเข้าใจอย่างไร

นักวิชาการทำวิจัยมาเป็นปีทุกคนก็จะหวงงานที่ตัวเองทำมา อยากจะเอาทุกอย่างที่ทำใน 1 ปียัดลงไปในอินโฟกราฟิก

1 แผ่น แรกๆ เราก็ทำอย่างนั้น สุดท้ายมันสื่อสารกับใครไม่ได้เลย เราก็ต้องรู้จักวิธีไฮไลท์ ทุกคนมันเรียนรู้ด้วยกันหมดนะครับ ทั้งนักวิชาการรวมถึงดีไซเนอร์ที่ทำอินโฟกราฟิกเองก็ต้องมาอ่านข้อมูล ต้องมีคนประสานงานตรงกลางมาทำงานด้วยกัน เหล่านี้เป็นประสบการณ์ที่เราต้องคิดทั้งนั้นเลย ต้องเรียนรู้ว่าเขียนข่าวอย่างไรให้น่าสนใจ ต้องมีวิธีพาดหัวอย่างไร นักข่าวต้องการข่าวแบบไหน ประชาชนต้องการอะไร Feedback เป็นอย่างไร เนื้อหาแบบไหนที่คนแชร์เยอะ จะรักษาความน่าเชื่อถืออย่างไร ถ้าผิดพลาดต้องทำอย่างไร

เมื่อก่อนเราคิดว่าการจัดการความรู้คือทำให้ง่าย แต่จริงๆ แล้วมันไม่ใช่แค่นั้น เราต้องดูด้วยว่าคนรับความรู้เป็นใครต้องใช้ช่องทางการสื่อสารแบบไหน และช่องทางการสื่อสารแต่ละแบบก็มีไวยากรณ์ (grammar) ไม่เหมือนกัน ทีวีมีไวยากรณ์แบบของมัน งานวิจัยมีไวยากรณ์แบบของมัน ผมถึงปิ๊งตรงนี้ มันเปลี่ยนให้เราไปต่อได้อีกชั้นเลยว่า สอนหนังสือนี่คือไวยากรณ์แบบหนึ่ง เขียนงานวิจัยไวยากรณ์แบบหนึ่ง เขียนต้นฉบับบทความไวยากรณ์อีกแบบหนึ่ง จัดรายการโทรทัศน์ไวยากรณ์ก็อีกแบบหนึ่ง แม้แต่โซเชียลมีเดียแต่ละชนิดก็มีไวยากรณ์คนละแบบ เราต้องหารูปแบบการสื่อสารความรู้ให้เหมาะสมกับช่องทางแต่ละแบบ ไม่ใช่แค่สรุปงานวิจัยให้สั้นและง่ายเท่านั้น ถ้าเป็นทีวีก็ต้องคิดว่าจะใช้ประโยชน์จากการ

ใช้ภาพเล่าเรื่องอย่างไร หรือการเอางานวิจัยไปใช้สอนหนังสือก็ไม่จำเป็นต้องเดินเรื่องตามโครงสร้างของงานวิจัยเป๊ะๆ

ในอนาคตมหาวิทยาลัยยังจะเป็นสถาบันที่เป็นแหล่งความรู้ให้กับสังคมสามารถพึ่งพาได้อยู่หรือไม่

ผมว่ามหาวิทยาลัยเมืองนอกปรับตัวเยอะนะครับ แต่มหาวิทยาลัยเมืองไทยแทบจะไม่ปรับตัวเพราะมีสาเหตุอยู่ 2-3 ประเด็น ประเด็นที่หนึ่งก็คือมหาวิทยาลัยไทยถูกทำลายด้วยระบบราชการ และเรื่องเกี่ยวกับการประกันคุณภาพต่างๆ ที่ทำลายคุณภาพ มันเป็นเรื่องของเปลือกทั้งหมด ความงี่เง่ามันเยอะขึ้นอย่างที่เกินกว่าจะจินตนาการ ระบบราชการที่แข็งกระด้างและรวมศูนย์ไม่สามารถจะสร้างสรรค์สิ่งใหม่ได้

ประเด็นที่สองคือในช่วง 10 ปีที่ผ่านมา มหาวิทยาลัยเข้าไปอยู่บนเส้นทางของความขัดแย้งทางการเมือง เป็นสนามของการเมือง บางแห่งก็เล่นการเมืองระดับชาติ บางแห่งก็เล่นการเมืองภายใน ผู้บริหารมหาวิทยาลัยแทบไม่ทำหน้าที่บริหารมหาวิทยาลัยอย่างที่ควรจะทำ กลับใช้ตำแหน่งเป็นบันไดไต่เต้าทางการเมือง ส่วนอาจารย์ที่เป็นนักเปลี่ยนแปลง ก็ไม่ค่อยมีที่ทางในมหาวิทยาลัย อาจารย์เหล่านั้นยอมเหนื่อยเพื่อที่จะให้สังคมเปลี่ยนแปลง ให้มหาวิทยาลัยเปลี่ยนแปลง ให้ห้องเรียนเปลี่ยนแปลง แต่ระบบแทบไม่เคยช่วยคนพวกนี้เลย ทุกอย่างถูกผลักให้เป็นภาระส่วนตัว

ประเด็นที่สามคือในต่างประเทศไม่คิดว่ามหาวิทยาลัยเป็นที่ผูกขาดความรู้ เขามี Think Tank สารพัด มีองค์กรพัฒนาเอกชนทำงานเชิงประเด็นและสะสมองค์ความรู้มากมาย สื่อมวลชนทำหน้าที่อย่างมีคุณภาพ เพราะฉะนั้นความรู้จึงกระจายและหลากหลาย ไม่มีใครผูกขาดความงามความดีความจริง แต่เมืองไทยถ้าพูดถึงสถาบันวิจัยก็ต้องนึกถึงมหาวิทยาลัย ถ้าคนข้างนอกไปแข่งแทบไม่ชนะเลย เพราะมันไปติดอยู่กับชื่อกับบุญเก่า วัฒนธรรมของเราไปให้คุณค่ากับมหาวิทยาลัยเยอะ งบประมาณด้านความรู้ไปกระจุกอยู่ที่มหาวิทยาลัย พอมหาวิทยาลัยไม่ฟังก์ชั่นมันก็ตาย

ทำอย่างไรจึงจะทำให้สังคมไทยเป็นสังคมอุดมปัญญา

มันเชื่อมโยงกันอยู่หลายเรื่อง ในด้านวัฒนธรรมคนมักจะคิดเสมอว่างานวิชาการคืองานศักดิ์สิทธิ์ ตำราคือความจริงแท้ เราต้องทำให้คนเห็นก่อนว่างานวิชาการไม่ใช่เรื่องศักดิ์สิทธิ์ ทฤษฎีก็คือเรื่องเล่าชุดหนึ่งที่พยายามอธิบายและเข้าถึงความจริงให้มากที่สุด มันไม่ใช่ความจริงแท้อันสมบูรณ์ เพราะฉะนั้นถ้ามีทฤษฎีใหม่ๆ ที่อธิบายความจริงได้ดีกว่า ทฤษฎีเก่าก็ถูกล้มล้างไป ความรู้จึงพัฒนาต่อยอดไปได้

ด้านที่สองก็คือต้องทำให้คนกล้าท้าทาย กล้าวิพากษ์วิจารณ์ถึงสิ่งที่เป็นอยู่ ถ้าสังคมยิ่งเต็มไปด้วยสิ่งที่เราตั้งคำถามไม่ได้มากเท่าไร วัฒนธรรมการวิพากษ์วิจารณ์วัฒนธรรมการท้าทายเพื่อ

เรียนรู้ ‘เสรีนิยมประชาธิปไตย’ ผ่านรายการ “วัฒนธรรมชุบแป้งทอด”

สปิริตของ ‘วัฒนธรรมชุบแป้งทอด’ คือการตั้งคำถามให้เห็นว่าทุกเรื่องในโลกเป็นความรู้ทั้งนั้น และการตั้งคำถามที่คมและน่าสนใจจะนำมาซึ่งการเปลี่ยนแปลง เราเริ่มต้นจากการตั้งคำถามเรื่องรอบตัว ให้เห็นว่าทุกเรื่องมีมิติเศรษฐกิจ การเมือง สังคมเชื่อมโยงกันอย่างแยกไม่ออก เพราะฉะนั้นถ้าคุณจะเข้าใจสังคมคุณต้องรู้มิติต่างๆ ไม่ใช่รู้แค่ศาสตร์ใดศาสตร์หนึ่ง

ทีมงานเบื้องหลังมีแนวทางการทำงานว่าเราไม่ได้ทำสื่อเพื่อผลักดันความคิดความเชื่อของตัวเรา เพื่อให้ทุกคนเป็นเหมือนเรา แต่เราทำเพื่อตั้งคำถาม เสนอคำตอบที่หลากหลาย ให้คนดูเอากลับไปคิดต่อ ให้สังคมเกิดการอภิปรายถกเถียงกัน จุดยืนของคนทำสื่อไม่ใช่การออกมาประกาศว่าอะไรถูกผิด เราอยากสร้างแพลตฟอร์ม สร้างพื้นที่ทางปัญญามากกว่า

พวกเราเป็นเสรีนิยม (liberal) มีพื้นฐานความเชื่อในเรื่องความหลากหลาย กระทั่งทีมงานเราเองยังมีความชอบหรือความสนใจในเรื่องที่แตกต่างกัน เราก็ต้องเชิญคนที่มีความคิดเห็นแตกต่างหลากหลาย แล้วก็นำเสนอในสิ่งที่เขาเป็นอย่างเป็นธรรมกับเขา ให้เขาได้พูดในสิ่งที่คิดอย่างครบถ้วนรอบด้าน แล้วคนดูจะเป็นคนตัดสินในแต่ละเรื่องเอง เราเชื่อมั่นในพลังของคนดู เราอยากให้รายการเป็นการผจญภัยทางปัญญาของคนดู

รายการนี้มีวิธีแต่งตัวหลายชั้น มันห่อเนื้อหาด้วยลูกเล่นด้วยวิธีการเล่าเรื่องให้ดูมีสไตล์ มีรสอร่อย หีบห่อสวยงาม เมื่อมันสนุก เด็กๆ ก็เปิดดู ครูบาอาจารย์ก็เอาไปใช้สอนหนังสือได้ แก่นของวัฒนธรรมชุบแป้งทอดคือเราต้องการจะผลักดันวัฒนธรรมแบบเสรีนิยมประชาธิปไตยนี่แหละ เพราะเราถือว่านี่คือฐานของการเรียนรู้และความคิดสร้างสรรค์

จริงๆ แล้ววัฒนธรรมชุบแป้งทอดก็คือปฏิบัติการทางการเมืองในเชิงวัฒนธรรม เรากำลังจะทำรายการที่ไม่ได้สื่อสารเฉพาะกับคนที่สนใจสังคมเชิงลึกอยู่แล้ว เราอยากนำความรู้เชิงลึกออกสู่มวลชนวงกว้าง โจทย์ก็คือทำอย่างไรให้ความรู้พวกนี้ออกไปสู่คนดูทั่วไปได้สำเร็จ ทำอย่างไรถึงจะสื่อสารกับกลุ่มนี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เล่าเรื่องอย่างไรให้ดึงดูด ทำอย่างไรให้คนรุ่นใหม่ดู ทำอย่างไรให้ชนชั้นกลางในเมืองดูแล้วมองเห็นคุณค่าความหมายของประชาธิปไตยในระดับวิธีคิดและวิถีชีวิต

ถ้าสังคมยิ่งเต็มไปด้วยสิ่งที่เราตั้งคำถามไม่ได้มากเท่าไร วัฒนธรรมการวิพากษ์วิจารณ์วัฒนธรรมการท้าทาย เพื่อแสวงหาความจริงก็ไม่เกิด

แสวงหาความจริงก็ไม่เกิด เพราะฉะนั้นเราต้องดูว่าเราเรียนรู้กันอย่างไรในครอบครัวในโรงเรียนในระดับสังคม และเรารับสื่อแบบไหน ถ้าสื่อกลัวอำนาจแล้วสื่อไม่พูดถึงความจริงที่แตกต่างคนก็จะไม่รู้จักตั้งคำถาม ทุกคนก็ถูกครอบงำด้วยอุดมการณ์ที่ถูกผลิตซ้ำแบบนี้ หรือถ้าเราตั้งคำถามแล้วแต่ถูกปฏิบัติด้วยความรุนแรงกลับมา สิ่งต่างๆ พวกนี้จะเกิดขึ้นมาได้อย่างไร ผมคิดว่าเรื่องเหล่านี้เป็นเรื่องใหญ่ คือเราจะเป็นไทยแลนด์ 4.0 หรือ Creative Economy ไม่ได้ ถ้าสังคมไม่มีเสรีภาพและไม่เป็นประชาธิปไตย

อาจารย์คิดว่าสังคมไทยจะเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้นได้หรือไม่

แน่นอนครับ แต่ก็ต้องทำงานหนักขึ้นเพราะเรากำลังสู้กับอะไรที่ใหญ่มาก แล้วเราคาดหวังการเปลี่ยนแปลงแบบพลิกฟ้าคว่ำแผ่นดินไม่ได้ สิ่งที่เราทำอยู่มันค่อยๆ รุกคืบไปข้างหน้า ความสำเร็จสำหรับผมไม่ได้อยู่ที่จุดหมายปลายทางแต่อยู่ที่ระหว่างทาง บนเส้นทางห้าปีของดิวันโอวันเปอร์เซนต์ผมคิดว่าคนที่นี่เก่งขึ้น ผมเองก็ค่อยๆ เก่งขึ้น แต่เรายังมีพื้นที่ให้เรียนรู้ต่อ

มีอยู่เรื่องหนึ่งที่ทำให้ผมยังมองเห็นความหวังเสมอทุกเทอมที่ผมสอนหนังสือ ผมจะมีตัวชี้วัดส่วนตัวอันหนึ่งที่ใช้ประเมินความสำเร็จของตัวเอง นั่นคือ การที่นักศึกษาเดินมาหาท้ายชั้นเรียนด้วยสีหน้าคับข้องใจและแววตาที่มีความหมาย แล้วถามว่า ‘อาจารย์เราจะปล่อยให้บ้านเมืองเป็นแบบนี้ได้อย่างไร เราทำอะไรได้บ้าง’ ผมไม่มีคำตอบสำเร็จรูปให้ แต่มักตอบไป

ว่าเป็นหน้าที่ของคุณไง อีกสี่ปีในรั้วมหาวิทยาลัยลองหาคำตอบของตัวเองต่อคำถามเมื่อกี้นี้ นี่เป็นจุดเริ่มต้นของเส้นทางทางปัญญาเลยนะ และทุกปีผมยังเจอเด็กที่เดินมาหาผมแบบนี้

ดูเหมือนว่างานสอนเป็นงานที่อาจารย์ถนัดและรักที่จะทำ ทำไมถึงตัดสินใจลาออกแล้วมาเปิดบริษัทดิวันโอวันเปอร์เซนต์

ชีวิตนี้ผมไม่เคยคิดว่าต้องทำบริษัทเอกชนคิดว่าจะเป็นอาจารย์ไปทั้งชีวิต ตอนแรกผมก็ประหลาดใจในชะตากรรมของตัวเอง แต่สุดท้ายก็ไม่ได้คิดว่าที่ทำอยู่มันคือธุรกิจเพื่อแสวงหากำไรสูงสุดเข้าตัวเอง แต่มันคือการที่เราลุกขึ้นมาทำงานความรู้ด้วยตัวเองและสร้างสถาบันให้มันอยู่ได้อย่างยั่งยืน ไม่ได้พึ่งระบบราชการระบบมหาวิทยาลัยอีกต่อไป

ผมคิดว่างานทั้งหมดที่ตัวเองทำ ไม่ว่าจะสอนหนังสือ ทำวิจัย ทำงานจัดการความรู้ ทำสารคดีโทรทัศน์ มันมีแก่นเดียวกัน คือเรื่องของความรู้ทั้งสิ้น ถึงตอนนี้เราอยากทำงานที่เราใส่แรง 100 มันได้ 100 หรือได้ใกล้ๆ 100 สมัยอยู่มหาวิทยาลัยเราก็ทำงานกันหนักมากแต่ทำไมมันขยับไปได้น้อย สู้กับระบบเสร็จ สู้กับคนอีก ไม่รู้กี่ด่านทุ่มไม่รู้กี่ครั้งใช้เวลาไม่รู้เท่าไร หรืออย่างทีดีอาร์ไอก็มีข้อจำกัดทางวัฒนธรรมในการทำงานบางเรื่อง ก็เลยมาคิดว่าแทนที่เราจะไปทำงานให้องค์กรนั้นองค์กรนี้ เราน่าจะสร้างสถาบันของเราเองแบบที่เราดูแลรับผิดชอบมันได้เต็มรูปแบบ ทำตามความคิดความฝันของตัวเองได้เต็มที่ขึ้น

ที่ตั้งชื่อดิวันโอวันเปอร์เซนต์ก็เพราะว่า 101 คือรหัสวิชาความรู้พื้นฐาน เราอยากผลักความรู้ด้านต่างๆ ออกไปสู่สังคมวงกว้างอย่างสร้างสรรค์ อีกด้านหนึ่งหมายถึงเราทำงานเกินร้อย โลโก้ก็สะท้อนถึงสปิริตของงานที่เราทำคือ knowledge ยกกำลังด้วย creativity เพราะเราเชื่อว่าความรู้เป็นฐานในการทำความเข้าใจการเปลี่ยนแปลงของสังคม และเราก็เชื่อว่าถ้าเราเอาความคิดสร้างสรรค์ไปยกกำลัง มันจะช่วยเพิ่มพลังความรู้อีกเป็นทวีคูณ

ปกป้อง จันวิทย์ อดีตอาจารย์คณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และอดีตที่ปรึกษาด้านการจัดการความรู้และสื่อสารสาธารณะ สถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย (ทีดีอาร์ไอ) หนึ่งในผู้ก่อตั้งและบรรณาธิการอำนวยการสำนักพิมพ์ openworlds และผู้ก่อตั้งเว็บไซต์โรงเรียนไท ตลาดวิชาสาธารณะออนไลน์ ปัจจุบันทำงานที่บริษัทดิวันโอวันเปอร์เซนต์อย่างเต็มตัวในตำแหน่งประธานกรรมการบริหารและกรรมการผู้จัดการด้านวิจัยและจัดการความรู้ มีผลงานที่รู้จักกันดีทางสถานีโทรทัศน์ Thai PBS คือ รายการ 'วัฒนธรรมชุบแป้งทอด' และสารคดี 'ป๋วย อึ๊งภากรณ์: จากครรภ์มารดาถึงเชิงตะกอน'

Jump Space ชุมชนการเรียนรู้ของสตาร์ทอัพแดนดอกคูน

อัจฉริยะ ดาโรจน์

ทุกวันนี้ พรมแดนของแหล่งการเรียนรู้มิได้มีเพียงโรงเรียน ห้องสมุด พิพิธภัณฑ์ หรือศูนย์การเรียนรู้ที่เป็นทางการเท่านั้น เพราะไม่ว่าสถานที่ใดก็ตามที่คนมีโอกาสมาพบปะพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิด สร้างแรงบันดาลใจ และจุดประกายไอเดีย การเรียนรู้ก็พร้อมจะเกิดขึ้นได้เสมอ

มีการวิเคราะห์กันว่าแม้คนรุ่นใหม่จะเติบโตขึ้นในโลกของดิจิทัล แต่อย่างไรเสียก็ยังคงต้องการพื้นที่การเรียนรู้ที่ผู้คนได้มีปฏิสัมพันธ์ควบคู่กันไปด้วย แนวโน้มหนึ่งซึ่งกำลังเติบโตอย่างชัดเจนก็คือพื้นที่การทำงานที่เรียกว่า co-working space ซึ่งผุดขึ้นมากมายตามหัวเมืองใหญ่ๆ ในประเทศไทย

ล่าสุดคือ Jump Space จังหวัดขอนแก่น ซึ่งบุกเบิกโดยคนหนุ่มไฟแรงแห่งเมืองหมอแคนที่มีความคิดแตกต่างจากคนทำธุรกิจทั่วไป เพื่อหวังจะสร้างพื้นที่พบปะแลกเปลี่ยนเรียนรู้ให้เกิดเป็นชุมชนวิชาชีพของชนรุ่นดิจิทัล ณ ดินแดนศูนย์กลางการค้าของภาคอีสาน

เราบังคับให้ต้องเป็น
อย่างที่อยากจะเห็นไม่ได้
เพราะเมื่อไหร่ที่เราไปบีบบังคับ
มันจะไม่ใช่ชุมชน
แต่จะกลายเป็นการครอบงำ

แนวคิดและโมเดลธุรกิจ co-working space ยังใหม่มาก แม้แต่ในกรุงเทพฯ เองก็เพิ่งจะเกิดขึ้นได้ไม่นาน อะไรคือจุดเริ่มต้นที่สนใจทำธุรกิจนี้ในต่างจังหวัด

ผมเคยไปเยี่ยมชม Hubba co-working space ที่กรุงเทพฯ รู้สึกว่าเป็นสถานที่ที่ cool ดีเพราะทำให้คนได้มาเจอกัน ก็เลยคิดว่าน่าจะมีสถานที่อย่างนี้ที่ขอนแก่นบ้าง ตอนนั้นยังไม่ค่อยเข้าใจหรอกว่า co-working space คืออะไร จนเมื่อได้เรียนรู้กับโรงเรียนบ่มเพาะผู้ประกอบการสตาร์ทอัพไทยหรือ Disrupt University จึงเริ่มเข้าใจว่าการที่สตาร์ทอัพจะเติบโตได้ต้องมีนิเวศ (ecosystem) ที่เหมาะสมเพื่อให้คนหลายๆ แบบหรือพวก 3H ได้มาเจอกัน ทั้งที่เป็นนักคิด (Hustler) นักออกแบบ (Hipster) และนักประดิษฐ์ (Hacker) ซึ่งคน 3 แบบนี้มีโอกาสมาเจอกันยากมาก เพราะปกติแล้วคนที่ทำงานอิสระมักจะนั่งทำงานตามร้านกาแฟ แต่ทุกคนที่เข้าไปร้านกาแฟก็ต่างคนต่างกิน ต่างคนก็ต่างอยู่ มันเป็นไปไม่ได้ที่พวกเขาจะมาทำความรู้จักกัน

พื้นที่หรือระบบนิเวศที่สตาร์ทอัพต้องการมีลักษณะอย่างไร

สำหรับคนที่จะเป็นสตาร์ทอัพ ก่อนอื่นคุณต้องกล้าที่จะพูดสิ่งที่คิดอยู่ในใจหรือไอเดียที่มีอยู่ หลายคนอาจจะมโนเองว่าสิ่งที่คิดมันเจ๋งมากเลยไม่ได้พูดออกมา แต่ถ้าคุณอยากพูดขึ้นมาคุณจะไปพูดกับใครในเมื่อไม่มีสถานที่ซึ่งมีคนอยากฟังสิ่งที่คุณพูด

co-working space มีหน้าที่สร้างสภาพแวดล้อมให้เกิดการแบ่งปันความคิด แต่ไม่ได้กำหนดว่ามันจะต้องเกิด เราเหมือนคนที่เตรียมน้ำ เตรียมดิน เตรียมแสง ช่วยปรับอากาศ เราไม่รู้หรอกว่าจะเกิดอะไรขึ้น เพราะคนที่มาเจอกันพร้อมที่จะพากัน

ภาพจาก https://www.facebook.com/pg/jumpspacethailand

ไปทางไหนก็ได้ เรามีความคาดหวังแต่เราบังคับให้ต้องเป็นอย่างที่อยากจะเห็นไม่ได้ เพราะถ้าเมื่อไหร่ที่เราไปบีบบังคับมันจะไม่ใช่ชุมชนแล้วแต่จะกลายเป็นการครอบงำ

ดังนั้นสิ่งที่เราต้องทำคือเตรียมปัจจัยไว้เฉยๆ แล้วให้คนในชุมชนนำมันไปเอง เราเรียกคนที่สร้างองค์ประกอบแบบนี้ว่า community builder ชุมชนอาจจะมีหลายแบบทั้งที่เป็นกลุ่มนักพัฒนาเทคโนโลยี กลุ่มเมกเกอร์ หรือกลุ่มศิลปิน ผมก็จะคอยกระตุ้นให้ผู้นำในแต่ละกลุ่มสร้างกิจกรรมของพวกเขาขึ้นมา

กระบวนการที่จัดให้คนได้มาพบปะกันมีอะไรบ้าง

พูดตรงๆ เลยว่าทำทุกรูปแบบ ไม่มีตายตัว จัดปาร์ตี้ริมสระว่ายน้ำก็มี มันเป็นเรื่องของการสร้างเครือข่ายในรูปแบบใหม่ที่ไม่ใช่การเชิญนักวิชาการมานั่งคุยกันในห้องประชุมสี่เหลี่ยมแล้วเชิญผู้ใหญ่มาเปิดงาน ผมไม่ชอบอย่างนั้นก็เลยริเริ่มงาน Kaen Talk ขึ้นมา เป็นเหมือนดินเนอร์ปาร์ตี้คือแทนที่จะคุยกันตอนกลางวัน ก็เปลี่ยนมาคุยกันตอนเย็นแทน

งานนี้จัดมาแล้ว 3 ครั้ง ครั้งแรกจัดเป็นงานเล็กๆ ในโรงแรมเพื่อคุยกันเรื่องสตาร์ทอัพ ได้รับการสนับสนุนวิทยากรจาก SIPA (สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ) มีการประชาสัมพันธ์ไปยังคนทั้งในและนอกวงการไอที ปรากฏว่ามีคนมาจากไหนก็ไม่รู้ ทั้งพนักงานออฟฟิศ พนักงานธนาคาร คนทำหอพัก ฯลฯ เราเองก็ไม่คิดมาก่อนว่าจะมีคนสนใจเรื่องอย่างนี้มากขนาดนี้ Kaen Talk 2 เป็นกิจกรรมทอล์คเกี่ยวกับงานด้านหุ่นยนต์ ส่วน Kaen Talk 3 จัดเรื่อง What is startup? เป็นกิจกรรมทอล์คตอนกลางวันและงานปาร์ตี้ตอนกลางคืน

ขอนแก่นมีความต้องการพื้นที่แบบ co-working space มากน้อยแค่ไหน

ประมาณ 3 ปีที่แล้ว Hubba เคยมาสำรวจพื้นที่ดูลู่ทางการลงทุนและวิเคราะห์ว่าขอนแก่นยังไม่พร้อม คือยังมองเห็นกลุ่มผู้บริโภคไม่ชัดว่ามีตัวตนจริงหรือเปล่า อยู่ที่ไหนและมีพฤติกรรมอย่างไร สถานที่อย่างเช่นร้านกาแฟหรือคอมมูนิตี้มอลล์ยังสามารถตอบโจทย์ชีวิตของคนรุ่นใหม่ของที่นี่ได้ และอาจจะไม่ได้ต้องการสถานที่ที่มีกิจกรรมพบปะหรือแลกเปลี่ยนความคิดกับคนอื่น Hubba ก็เลยตัดสินใจชะลอการลงทุน

ถึงแม้ว่ากิจกรรม Kaen Talk พิสูจน์ให้เห็นว่าขอนแก่นมีกลุ่มคนที่สนใจเรื่องสตาร์ทอัพอยู่จริง แต่ไม่มีอะไรรับรองได้ว่าจำเป็นต้องมีพื้นที่อย่าง co-working space หรือไม่ ก็ถือได้ว่าเป็นการเริ่มต้นที่มีความเสี่ยงอยู่ ทำให้เราลงทุนเองคนเดียวไม่ได้

ผมเป็นคนที่อยู่ในวงการเทคสตาร์ทอัพ (tech startup) ก็พอจะมองเห็นว่าโลกมันกำลังเปลี่ยนไปอย่างไร กรุงเทพฯ เปลี่ยนไปอย่างไร ผมเองพยายามจะทำความเข้าใจกับนักลงทุนให้เห็นภาพอย่างที่ผมเห็น แล้วชวนให้เขามองต่อไปว่าในอนาคตขอนแก่นจะต้องมีอะไรบ้าง

ผมคิดว่าคนขอนแก่นจะต้องรวมตัวกันเพื่อรักษาอะไรบางอย่างในพื้นที่ไว้ เปรียบเทียบง่ายๆ ว่าถ้ามีต่างชาติมาบุกประเทศไทยแล้วเราไม่ทำอะไรเลยเราก็โดนกินหมด ซึ่งตอนนี้กรุงเทพฯ กำลังจะมาบุกขอนแก่น เราก็ต้องตั้งหลักไว้ก่อน

แล้วในที่สุดกลายมาเป็น Jump Space ได้อย่างไร

จริงๆ แล้ว co-working space เป็นสถานที่อย่างไรก็ได้ ไม่จำเป็นต้องหรูหรา ไม่ต้องสวยก็ได้ ขอเพียงมีกิจกรรมให้คนได้มารวมตัวกัน ในต่างประเทศบางที่ก็ใช้โกดังเก่าๆ บางที่ก็สร้างริมทุ่งนา ผมเลยคิดว่าถ้าอย่างนั้นน่าจะหาคนมาร่วมกันลงทุนรายละไม่กี่แสนบาทก็น่าจะทำได้

บังเอิญว่าตอนนั้นผู้บริหารของบริษัทขอนแก่นพัฒนาเมือง (KKTT)* กำลังมองหานักพัฒนาระบบ Mobile Application สำหรับติดตามรถชัตเทิลบัสของมหาวิทยาลัยขอนแก่น จึงติดต่อมาทางกลุ่มคนทำงานไอทีในจังหวัดเพื่อสอบถามว่า

---

* บริษัทขอนแก่นพัฒนาเมือง เป็นการระดมทุนกันของนักธุรกิจท้องถิ่นกว่า 20 ราย ด้วยทุนจดทะเบียน 200 ล้านบาท เพื่อพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานและออกแบบการพัฒนาเมืองตามหลักวิชาการโดยไม่รองบประมาณจากภาครัฐ เช่น รถไฟฟ้ารางเบา นิคมอุสาหกรรมสีเขียว การบริหารจัดการน้ำ ศูนย์การประชุมนานาชาติ ฯลฯ ในอนาคตมีแนวทางที่จะเปิดให้ชาวขอนแก่นร่วมถือหน่วยลงทุนในกองทุนก่อนที่จะนำเข้าระดมทุนในตลาดหลักทรัพย์ต่อไป

สามารถทำระบบแบบนี้ได้ไหม เราเข้าไปพบและบอกว่าทำได้ แล้วก็ถือโอกาสคุยไอเดียที่อยากจะทำ co-working space ไปด้วย สุดท้ายกลายเป็นว่าในวันนั้นวันเดียวมี 2 บริษัทเกิดขึ้นใหม่พร้อมกันคือ Jump Up ซึ่งทำเรื่องสมาร์ทซิตี้ กับ Jump Space ที่ทำเรื่อง co-working space

กลุ่มเป้าหมายของ Jump Space คือใคร

ตอนแรกเรามองที่กลุ่ม Tech SME ก่อน ซึ่งเขามีการจัดประชุมพบปะกันเป็นระยะๆ อยู่แล้วตามร้านกาแฟ คิดว่าเขาน่าจะต้องการพื้นที่แบบนี้และน่าจะเปลี่ยนพฤติกรรม แต่ปรากฏว่าเขาไม่เปลี่ยน ส่วนหนึ่งคงเป็นเพราะธุรกิจเหล่านี้อยู่มานานเกิน 5 ปีแล้ว แต่ละบริษัทเริ่มมีที่ทางเป็นของตัวเอง ไม่จำเป็นต้องมาใช้บริการพื้นที่แบบเรา ส่วนกลุ่มนักศึกษาก็มีเข้ามาบ้าง แต่คิดว่าคงต้องรอเวลาให้เขาเติบโตกลายเป็นสตาร์ทอัพ เพื่อเราจะได้ตอบโจทย์ความต้องการของเขาได้จริงๆ

Jump Space เกิดขึ้นเร็วเกินไปไหม

ผมว่ากำลังพอดี อาจจะเร็วไปแค่หลักเดือน เพราะเราเห็นแล้วว่าแนวโน้มแบบนี้กำลังมา ตอนนี้การดำเนินงานของเราติดลบก็จริง แต่เรารู้ว่าทำไมถึงติดลบ เราติดลบเพื่อรอบางอย่างอยู่

ด้านหนึ่งเราก็อยากให้ภาครัฐเข้ามาช่วยสนับสนุนพื้นที่ในลักษณะนี้บ้าง ซึ่งยังมองเห็นนโยบายไม่ชัดเท่าไรนัก จริงๆ งบประมาณจากภาครัฐก็มีลงมาที่ขอนแก่นตลอด แต่มันไปอยู่ในภาคส่วนอื่นและยังทำแบบเดิมๆ เช่น การอบรมเขียนแผนธุรกิจ ซึ่งเป็นเรื่องที่อยู่ในกระดาษ

ผมกำลังเขียนโครงการบ่มเพาะธุรกิจเพื่อขอทุนสนับสนุนจากหน่วยงานรัฐ ซึ่งจะไม่ใช่รูปแบบการอบรมแบบเดิมๆ สิ่งที่เราเสนอคือการให้ผู้เข้าร่วมอบรมได้เข้าใจกระบวนการทางธุรกิจจากประสบการณ์จริงที่มาจากการพูดคุยแลกเปลี่ยนกับกลุ่มคนในแวดวงเดียวกันหรือจากผู้รู้ที่มีประสบการณ์มาก่อน

ทำความรู้จักสตาร์ทอัพ

สตาร์ทอัพคือธุรกิจรูปแบบใหม่ที่เกิดขึ้นในยุคเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งเน้นการใช้นวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์เพื่อตอบโจทย์ปัญหาใหม่ๆ ที่ยังไม่เคยมีใครทำ ต่างจากเอสเอ็มอีที่เติบโตตามกำไรที่ลงทุนเช่นการขยายสาขาร้านก๋วยเตี๋ยวออกไปเรื่อยๆ แต่สินค้าและบริการของสตาร์ทอัพนั้นเป็นสิ่งที่เติบโตได้อย่างรวดเร็วโดยการทำซ้ำได้ เช่น เฟซบุ๊คซึ่งทำเพียงครั้งเดียวแต่มีผู้ใช้งานได้นับพันล้านคน โดยที่ต้นทุนค่าใช้จ่ายไม่ได้เพิ่มขึ้นตามจำนวนผู้ใช้งาน

แหล่งเงินทุนในการขยายกิจการธุรกิจสตาร์ทอัพมักไม่ได้มาจากธนาคารเหมือนกับผู้ประกอบการรายย่อยอื่นๆ แต่ใช้วิธีการระดมทุนสาธารณะ (Crowdfunding) ซึ่งมีทั้งรูปแบบการบริจาค การสนับสนุน การให้กู้ และการเข้าหุ้น ซึ่งประเทศไทยกำลังจะมีกฎหมายขึ้นมารองรับการระดมทุนประเภทนี้อย่างถูกต้อง

กล่าวกันว่า สตาร์ทอัพเป็นธุรกิจที่มีโอกาสเติบโตได้สูงแบบก้าวกระโดด และถือเป็นอีกหนึ่งกำลังสำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจดิจิทัล ปัจจุบันทั้งภาคเอกชนและภาครัฐจึงต่างตื่นตัวและให้ความสำคัญกับการส่งเสริมสตาร์ทอัพ ความ

เคลื่อนไหวที่น่าสนใจเช่นการจัดงาน Startup Thailand 2016 ทั่วทุกภูมิภาคเพื่อให้ความรู้และจุดประกายเรื่องสตาร์ทอัพให้กับคนรุ่นใหม่ การก่อตั้งโรงเรียนสอนสตาร์ทอัพ Disrupt University และกองทุนสตาร์ทอัพ 500 TukTuks โดยเรืองโรจน์ พูนผล ผู้บุกเบิกวงการสตาร์ทอัพเมืองไทย นอกจากนี้ผู้ประกอบการยังมีการรวมตัวกันเป็นสมาคม Thailand Tech Startup เป็นต้น

ในปี 2555 ประเทศไทยมีธุรกิจสตาร์ทอัพอยู่เพียง 3 ราย แต่มาถึงปี 2559 จำนวนเพิ่มขึ้นเป็นมากกว่า 30 บริษัท มียอดการระดมทุนประมาณ 3 พันล้านบาท อย่างไรก็ดีสตาร์ทอัพส่วนใหญ่ยังอยู่ในระยะตั้งไข่ มีเพียงไม่ถึง 10 รายที่แข็งแกร่งและสามารถก้าวเข้าสู่ตลาดทุนหรือเวทีธุรกิจระดับภูมิภาค

ข้อมูลจาก *สรุปภาพรวมสตาร์ทอัพไทย 2016 : แรงจริงหรือแค่กระแส รวยเร็วไหม และเราจะไปทางไหนกันต่อ!? http://themomentum.co*
ภาพจาก *http://www.thailandstartup.org*

มาเรียนรู้ฝึกฝนให้รู้จักการตั้งสมมติฐานและการทดสอบตลาดกันจริงๆ ซึ่งจะเป็นวิธีการบ่มเพาะสร้างธุรกิจแบบใหม่

จุดแข็งของขอนแก่นอยู่ที่ไหน

ผมว่าอยู่ที่ภาคเอกชน ภาคเอกชนในขอนแก่นเราทำงานร่วมกันเพื่อขอนแก่น เรามีความเป็นขอนแก่นสูงมาก ภาคเอกชนของที่นี่ไม่รอภาครัฐแล้ว เราลองผิดลองถูกกันเลย

ส่วน co-working space ที่นี่ก็มีความเป็นท้องถิ่นมาก ไม่เหมือนที่อื่นอย่างที่ภูเก็ต หาดใหญ่ หรือพัทยาซึ่งเป็นเมืองท่องเที่ยว จริงๆ แล้วการมีชาวต่างชาติมานั่งทำงานเป็นเรื่องดีอยู่แล้ว แต่ที่เหล่านั้นมักจะขาด community builder ก็จะคล้ายกับเป็นแค่สถานที่นั่งทำงานเฉยๆ ขณะที่ Jump Space พยายามสร้างพื้นที่ด้วยปรัชญาที่อยากให้เป็นชุมชนของคนในท้องถิ่น

ปัจจัยสำคัญที่สนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้คืออะไร

ผมคิดว่าทัศนคติ (mindset) เป็นสิ่งสำคัญที่สุด คือคุณต้องยอมรับความคิดของคนอื่น ต้องเข้าใจว่าความสำเร็จทางธุรกิจไม่ได้เกิดจากปัจจัยหรือองค์ประกอบอย่างใดอย่างหนึ่งเพียงอย่างเดียว ความหลากหลายต่างหากที่จะทำให้คุณอยู่รอดในทางธุรกิจ

แต่ก่อนนี้ทุกคนอาจจะเก่งหรือเชี่ยวชาญเฉพาะทาง แล้วทำในสิ่งที่เก่งจนประสบความสำเร็จ แต่ทุกวันนี้ไม่ใช่ มันเป็นเรื่องของการบูรณาการ ถ้าคุณมี mindset ที่ยอมรับความคิดเห็นที่แตกต่างหลากหลาย คุณถึงจะทำงานร่วมกันกับคนอื่นได้ ทำให้ทีมแข็งแกร่งขึ้นได้ และไม่ได้หมายความว่าเมื่อเติบโตขึ้นทุกคนจะต้องกลายเป็นผู้ประกอบการ แต่การมีความเข้าใจอย่างนี้มันทำให้คุณสามารถขับเคลื่อนองค์กรที่มีนวัตกรรมได้

อัจฉริยะ ดาโรจน์ ผู้ก่อตั้ง Jump Space ซึ่งเป็น co-working space แห่งแรกของจังหวัดขอนแก่น ทำธุรกิจด้านไอที ในตำแหน่งกรรมการผู้จัดการบริษัทเมกาจีเนียส และเป็นกรรมการ Thailand Tech Startup Association หรือสมาคมการค้าเพื่อส่งเสริมผู้ประกอบการเทคโนโลยีรายใหม่ สนใจติดตามความเคลื่อนไหวของธุรกิจสตาร์ทอัพและพยายามสร้างพื้นที่หรือนิเวศที่เอื้อต่อการเรียนรู้การคิดสร้างสรรค์และการสร้างนวัตกรรมสำหรับคนขอนแก่นรุ่นใหม่

เมืองอัจฉริยะภูเก็ต
เศรษฐกิจดิจิทัล แรงงานทักษะไอที

ผศ.ดร.รัตนา เวทย์ประสิทธิ์

เพียงระยะไม่นานมานี้เอง ผู้คนต่างพูดถึงแนวนโยบายประเทศไทย 4.0 ซึ่งมุ่งปรับโครงสร้างเศรษฐกิจให้พัฒนาเติบโตจากฐานความรู้และความคิดสร้างสรรค์เพื่อสร้างนวัตกรรม แต่สำหรับภาพที่เล็กลงมาในระดับจังหวัดนั้น ภูเก็ตถูกกำหนดทิศทางการพัฒนาสู่การเป็นเกาะอัจฉริยะมานานนับสิบปีแล้ว ซึ่งหมายถึงความพร้อมของโครงสร้างพื้นฐานไอทีและพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพควรเป็นสิ่งที่น่าจะมองเห็นรูปธรรมได้บ้างไม่มากก็น้อย

อย่างไรก็ตาม หนทางสู่ 'เมืองอัจฉริยะ' (Smart City) นั้นมิได้ราบเรียบ ถึงแม้ทั้งภาครัฐและเอกชนจะพยายามร่วมมือกันอย่างไร แต่ก็ยังไม่ทันต่อพัฒนาการทางเทคโนโลยีที่ก้าวหน้าเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว อีกทั้งระบบบริหารงานและงบประมาณภาครัฐที่มีระเบียบขั้นตอนปฏิบัติล่าช้านับเป็นอุปสรรคต่อการเปลี่ยนโฉมหน้าของภูเก็ตจากภาพความฝันสู่ความจริง

วันนี้ ทิศทางการพัฒนาระดับชาติกำลังเดินมาบรรจบกับเส้นทางการพัฒนาของจังหวัด หากความพยายามของภูเก็ตประสบความสำเร็จ อาจกลายเป็นโมเดลตัวอย่างที่นำไปใช้ในหลายพื้นที่จนกระทั่งบรรลุเป้าหมายสู่ประเทศไทย 4.0 ก็เป็นไปได้

ถ้าอยากจะวางรากฐาน
ด้านดิจิทัล เราต้องมองไปข้างหน้า
คำนวณคาดการณ์ความต้องการ
นักพัฒนา และวางแผนผลิต
นักพัฒนาที่มีคุณภาพ

ICT คือลมหายใจของเมืองท่องเที่ยว

ภูเก็ตเป็นเมืองท่องเที่ยวทางทะเลที่มีชื่อเสียงติดอันดับโลก ด้วยทรัพยากรที่สวยงาม กิจกรรมท่องเที่ยวที่หลากหลาย และการให้บริการที่มีมาตรฐานระดับสากล อีกทั้งยังเป็นแม่ข่ายที่เชื่อมโยงการท่องเที่ยวของจังหวัดฝั่งทะเลอันดามัน รองรับนักท่องเที่ยวมากถึง 13-15 ล้านคนต่อปี สร้างเม็ดเงินได้มากกว่าปีละ 4 แสนล้านบาท การพัฒนาอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวจึงเป็นหนึ่งในประเด็นสำคัญของการขับเคลื่อนนโยบายดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมของภูเก็ต

"ภูเก็ตเติบโตขึ้นจากธุรกิจท่องเที่ยว ซึ่งเป็นธุรกิจที่ใช้ไอทีมากที่สุด ต่อไปนักท่องเที่ยวกลุ่มหลักจะเป็นกลุ่ม FIT (Foreign Individual Tourist) คือนักท่องเที่ยวที่ไม่อาศัยเอเย่นต์ ไม่ซื้อแพ็กเกจทัวร์ เขาจะศึกษาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตมาก่อนว่าอยากจะไปเที่ยวที่ไหน ตรงไหนมีอะไรน่าดู แล้วก็จองตั๋วเครื่องบินเองจองโรงแรมเอง เพราะฉะนั้นจะเห็นได้ว่าไอทีเป็นสิ่งที่ขับเคลื่อนธุรกิจท่องเที่ยว โจทย์ก็คือจะทำอย่างไรให้เขาเข้ามาท่องเที่ยวได้สะดวก มีข้อมูลให้เขาได้ศึกษาก่อนเดินทาง มาถึงแล้วสามารถใช้อินเทอร์เน็ตที่เร็ว และมีแผนที่ช่วยนำทาง"

ภาคเอกชนของภูเก็ตนั้นได้นำเอาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมาใช้ให้สอดคล้องกับพฤติกรรมของบรรดานักท่องเที่ยวมานานแล้ว การเตรียมพร้อมและนำ ICT มาสนับสนุนการพัฒนาศักยภาพทางเศรษฐกิจเกิดขึ้นทั้งในระดับสถานประกอบการและระดับเมือง ตัวอย่างการดำเนินงานระดับสถานประกอบการที่เห็นชัดเจนคือการยกระดับมาตรฐานการบริการท่องเที่ยวให้ทันสมัยและสะดวกสบาย อาทิ การสร้างระบบการจองที่พักหรือแพ็คเกจท่องเที่ยวออนไลน์ การให้บริการ wi-fi การติดตั้งกล้องวงจรปิดเพื่อรักษาความปลอดภัยบริเวณโรงแรมที่พัก การพัฒนาแอพพลิเคชั่นและตู้คิออสที่ให้บริการด้านการท่องเที่ยวอย่างเบ็ดเสร็จ

ส่วนการดำเนินงานระดับเมือง เพิ่งจะมีการก่อตั้งบริษัทภูเก็ตพัฒนาเมือง ซึ่งเป็นการลงขันกันระหว่างเอกชนเพื่อพัฒนาจังหวัดให้มีความน่าอยู่ด้วยนวัตกรรมและเป็นโครงสร้างพื้นฐานสำหรับการท่องเที่ยว เช่น รถไฟฟ้ารางเบา เรือสำราญดิจิทัล ท่าจอดเรือที่ทันสมัย ฯลฯ

ทิศทางการพัฒนาชัด ปลดล็อคอุปสรรคงบประมาณ บูรณาการสารสนเทศ

การพัฒนาด้านไอทีในจังหวัดภูเก็ตเกิดขึ้นมานับสิบปี ในระยะแรกดำเนินการโดยภาครัฐ มุ่งสนับสนุนให้ประชาชนสามารถเข้าถึงสารสนเทศอย่างเท่าเทียม เนื่องจากในอดีตคอมพิวเตอร์ยังมีราคาแพง เครือข่ายอินเทอร์เน็ตยังไม่ทั่วถึงและเทคโนโลยีอุปกรณ์โมบายยังไม่แพร่หลาย ภาครัฐจึงเน้นไปที่การวางโครงสร้างพื้นฐานและการสร้างแหล่งเรียนรู้ไอที

เมืองอัจฉริยะ (Smart City)

เมืองอัจฉริยะ หรือ Smart City เป็นแนวคิดในการพัฒนาเมืองโดยบูรณาการเทคโนโลยีสารสนเทศและ Internet of Things (IoT) เพื่อแก้ปัญหาหรือจัดการทรัพยากรของเมือง โดยมีเป้าหมายสูงสุดอยู่ที่การยกระดับคุณภาพชีวิตของประชากรอย่างชาญฉลาด คุณลักษณะสำคัญของเมืองอัจฉริยะ ได้แก่ การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานให้มีประสิทธิภาพด้วยการใช้การวิเคราะห์ข้อมูล (data analysis) และ ปัญญาประดิษฐ์ (Articial Intelligence หรือ AI) เชื่อมโยงคนในท้องถิ่นให้ใกล้ชิดกับหน่วยงานของท้องถิ่นด้วยการใช้นวัตกรรมแบบเปิดและการมีส่วนร่วมผ่านช่องทางอิเล็กทรอนิกส์ รวมทั้งการพัฒนาบริบทของเมืองให้เอื้อต่อการเรียนรู้ การประยุกต์ และการสร้างสรรค์นวัตกรรม

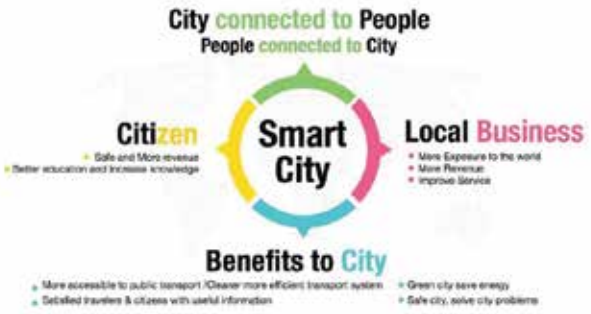
เมืองอัจฉริยะชั้นแนวหน้าของโลก ได้แก่ ซูวอนและเขตกังนัมของโซล ประเทศเกาหลีใต้ สต็อกโฮล์ม ประเทศสวีเดน วอเตอร์ลูและออนแทรีโอ ประเทศแคนาดา ไทเป ประเทศไต้หวัน มิตะกะ ประเทศญี่ปุ่น กลาสโกว์ สก็อตแลนด์ นิวยอร์ก สหรัฐอเมริกา และประเทศสิงคโปร์ เป็นต้น

ในกรณีของประเทศไทย โครงการส่งเสริมพื้นที่พิเศษสำหรับเศรษฐกิจดิจิทัลหรือสมาร์ทซิตี้ของกระทรวงเทคโนโลยี

สารสนเทศและการสื่อสาร* มีโมเดลมาจากประเทศเกาหลีใต้ โดยกำหนดให้ภูเก็ตเป็นเมืองนำร่องภายในปี 2563 ด้วยงบประมาณ 200 ล้านบาท ก่อนที่จะเป็นต้นแบบในการขยายผลไปสู่จังหวัดอื่นๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมืองท่องเที่ยว เช่น จังหวัดเชียงใหม่

สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (SIPA) ได้วางแนวทางไปสู่ภูเก็ตเมืองอัฉริยะคือ 1. มุ่งส่งเสริมให้เกิดอุตสาหกรรมเทคโนโลยีและส่งเสริมให้อุตสาหกรรมท่องเที่ยวหันมาใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัย 2. นำเทคโนโลยีมาช่วยให้ผู้คนมีชีวิตอยู่อย่างมีสวัสดิภาพและปลอดภัย เช่นการใช้ภาพจาก CCTV มาใช้ร่วมกับเทคโนโลยีตรวจจับใบหน้า ระบบติดตามและรักษาความปลอดภัยในการเดินเรือ 3. การใช้เทคโนโลยีเซ็นเซอร์และ IoT มาใช้ในการตรวจสอบคุณภาพสิ่งแวดล้อม

** ปัจจุบันคือกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม*



ต่อมาเมื่อเทคโนโลยีดิจิทัลก้าวหน้ามากขึ้น ภาครัฐจึงวางแนวทางการพัฒนาจังหวัดที่เชื่อมโยงกับการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวอย่างต่อเนื่อง ไม่ว่าจะเป็นโครงการ Phuket Digital Paradise โดย NECTEC โครงการ Phuket ICT City ที่ได้รับการสนับสนุนจาก SIPA และล่าสุดโครงการ Phuket Smart City ของกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร* ซึ่งโครงการเหล่านี้ล้วนบ่งชี้ให้เห็นทิศทางการพัฒนาเมืองภูเก็ตที่มีความชัดเจนมายาวนานระยะหนึ่ง

ทุกวันนี้ภูเก็ตได้ชื่อว่าเป็นเมืองที่มีความทันสมัยรองจากกรุงเทพฯ และเริ่มมองการพัฒนาไอทีในแง่ที่เป็นเครื่องมือในการยกระดับความเป็นอยู่ของคนในพื้นที่ โดยมีเป้าหมายให้ภูเก็ตเป็นเมืองที่มีความสุข ฉลาด และยั่งยืน (Smile Smart และ Sustainable)

"สำหรับภูเก็ตแล้วไอทีไม่ได้เป็นเรื่องแปลกปลอม เป็นสิ่งที่ทุกคนเคยชิน เพียงแต่อาจจะยังนำมาประยุกต์ใช้ไม่เต็มที่ ภูเก็ตมีการพัฒนาด้านไอทีอย่างต่อเนื่องโดยภาคเอกชนต่างคนต่างทำ แต่สิ่งที่ควรจะเป็นก็คือทั้งภาครัฐและภาคเอกชนควรจะไปด้วยกัน เพราะระบบบางอย่างเป็นเรื่องที่เอกชนทำฝ่ายเดียวไม่ได้ จนกระทั่งล่าสุดเกิดนโยบายภูเก็ตสมาร์ทซิตี้ แผนงานโครงการต่างๆ จึงเป็นรูปเป็นร่างมากขึ้น

* ปัจจุบันคือกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม

Phuket Smart City Innovation Park

Phuket Smart City Innovation Park เป็นแหล่งเรียนรู้ด้านเทคโนโลยีแห่งใหม่ล่าสุดของภูเก็ตที่เพิ่งเปิดตัวเมื่อปี 2559 ก่อตั้งโดยกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร* และสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (องค์การมหาชน) หรือ SIPA เพื่อสร้างระบบนิเวศที่เอื้อให้เกิดปัจจัยที่จะนำไปสู่การเป็นสมาร์ทซิตี้ นั่นก็คือการบ่มเพาะผู้ประกอบการเทคโนโลยี (Tech Startup) และผู้ประกอบการสร้างสรรค์ รวมทั้งเป็นศูนย์การเรียนรู้ที่สร้างความเข้าใจให้กับประชาชนเกี่ยวกับภาพของเมืองภูเก็ตที่กำลังจะพัฒนาไปในอนาคต

พื้นที่ชั้นล่างประกอบด้วย video wall ที่จำลองภาพเมืองอัจฉริยะออกมาให้เห็นเป็นรูปธรรม เช่น เรื่องระบบรักษาความปลอดภัยซึ่งภาพกล้องวงจรปิดทั่วทั้งเกาะสามารถนำมาประมวลผลร่วมกัน การใช้เซ็นเซอร์ตรวจวัดคุณภาพสิ่งแวดล้อมทั่วจังหวัด หรือระบบติดตามเรือท่องเที่ยวทุกลำของภูเก็ต มีห้องสาธิตนวัตกรรมซอฟต์แวร์จากผลงานของคนภูเก็ต อีกทั้งยังเป็นศูนย์ประสานงานด้านการลงทุนร่วมกับ BOI เพื่ออำนวยความสะดวกให้กับนักลงทุนไม่ต้องเดินทางไปยังกรุงเทพฯ หรือสุราษฎร์ธานีซึ่งเคยเป็นศูนย์ย่อยแห่งเดียวของภาคใต้

พื้นที่ชั้นสองเป็นห้องสำหรับจัดอบรมเชิงปฏิบัติการความจุประมาณ 30 คน รวมทั้งพื้นที่ co-working space ซึ่งมีเครือข่ายอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเหมาะกับการใช้งานทดสอบประสิทธิภาพของซอฟต์แวร์ ส่วนชั้นสามเป็นพื้นที่ให้เช่าระยะยาวสำหรับบริษัทซอฟต์แวร์ที่สนใจ

พื้นที่ชั้นสี่ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์วางแผนจะพัฒนาเป็นศูนย์การเรียนรู้สำหรับ SME ในลักษณะของหลักสูตรอบรมระยะสั้น ซึ่งอาจไม่ใช่ผู้ประกอบการด้านดิจิทัล แต่เป็นการส่งเสริมให้ธุรกิจเหล่านั้นได้ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีอย่างเต็มที่

** ปัจจุบันคือกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม*

"นโยบายรัฐที่ออกมาถือว่าสอดคล้องกับบริบทของพื้นที่ เพราะมาจากการรับฟังความคิดเห็นของภาคเอกชน แต่การสนับสนุนของภาครัฐที่ผ่านมายังมีข้อจำกัดโดยเฉพาะอย่างยิ่งความคล่องตัวในการบริหารและการจัดสรรงบประมาณ แต่ในปีงบประมาณ 2561 เป็นต้นไปทุกอย่างน่าจะดีขึ้น เพราะเริ่มมีการบริหารโดยใช้งบยุทธศาสตร์ที่จัดสรรแบบใช้พื้นที่เป็นฐาน (area-based) ซึ่งจะทำให้การจัดสรรงบประมาณเป็นไปอย่างรวดเร็วขึ้นและจะช่วยให้การขับเคลื่อนเรื่องสมาร์ทซิตี้เป็นไปได้มากยิ่งขึ้น

"ส่วนในระดับปฏิบัติ บริการของภาครัฐยังจำเป็นต้องบูรณาการสารสนเทศอย่างเป็นระบบให้มากกว่าเดิม เช่น ในเรื่องความปลอดภัย ภูเก็ตมีกล้องวงจรปิดไม่รู้กี่พันตัว แต่เราไม่เคยสามารถประมวลผลภาพร่วมกันแล้วนำมาวิเคราะห์ให้เกิดประโยชน์ได้เต็มที่ เพราะต่างคนต่างซื้อ ต่างก็มีระบบเป็นของตัวเอง นี่เป็นตัวอย่างหนึ่งที่จะต้องพยายามทำให้สำเร็จ"

อุปสงค์-อุปทานแรงงานทักษะไอที กับคุณภาพนักพัฒนา

เห็นได้อย่างชัดเจนว่าเกาะภูเก็ตกำลังมีความต้องการด้านดิจิทัลเพิ่มมากขึ้น โดยเฉพาะความต้องการทรัพยากรมนุษย์ที่มีทักษะดิจิทัลซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างเมืองอัจฉริยะ และต้องมีชนชั้นสร้างสรรค์ (creative class) ที่เป็นผู้สร้างนวัตกรรมเพื่อตอบสนองความต้องการในอนาคตภายใต้สิ่งแวดล้อมดิจิทัล

"10 ปีที่ผ่านมาภูเก็ตเปลี่ยนแปลงไปมากและไปไกลกว่าจังหวัดอื่นเยอะ อย่างเช่นเรื่องกราฟิกแอนิเมชั่นซึ่งเคยเป็นเรื่องใหม่สำหรับประเทศไทย ภูเก็ตจัดอบรมเรื่องนี้มาอย่างต่อเนื่องและ

ซอฟต์แวร์พาร์คภูเก็ต

ซอฟต์แวร์พาร์คภูเก็ตหรือเขตอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ภูเก็ต ได้ชื่อว่าเป็นเขตอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ที่เล็กที่สุดในโลก ก่อตั้งขึ้นเมื่อปี 2552 โดยการลงทุนของภาคเอกชน เพื่อขานรับนโยบายภาครัฐด้านเทคโนโลยี ซึ่งลงมาที่จังหวัดภูเก็ตอย่างต่อเนื่องหลายโครงการ วัตถุประสงค์หลักคือเป็นสถานประกอบการของคนทำงานไอที เพื่อสร้างโอกาสทางธุรกิจนวัตกรรม และการจ้างงาน และเป็นหน่วยวิจัยและพัฒนาเพื่อสร้างนวัตกรรม

ปัจจุบันซอฟต์แวร์พาร์คภูเก็ตเป็นแหล่งรวมของบริษัทด้านเทคโนโลยีกว่า 10 บริษัท ในบรรยากาศการทำงานที่ผ่อนคลายและกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ พื้นที่กว่า 50% ถูกรักษาไว้เป็นโซนสีเขียว และสร้างลู่วิ่งไว้รอบสระน้ำซึ่งครั้งหนึ่งเคยเป็นเหมืองดีบุก ภายในอาคารออกแบบตกแต่งอย่างมีสีสัน มีพื้นที่สำหรับพักผ่อนอิริยาบถ สนทนา และจัดประชุม

ซอฟต์แวร์พาร์คภูเก็ตคาดหวังที่จะสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ ซึ่งคนที่ทำงานในสายงานใกล้เคียงกันได้ทำกิจกรรมและเกิดการแลกเปลี่ยนทักษะความรู้ระหว่างกัน แต่ภาพดังกล่าวยังเกิดขึ้นไม่ชัดเจนนักเนื่องจากขาดผู้นำกระบวนการหรือ Community Builder ที่มีความสามารถในการทำงานประสานเครือข่าย

ซอฟต์แวร์พาร์คภูเก็ตยังมีบทบาทด้านพัฒนาทักษะไอซีทีให้กับคนรุ่นใหม่ในภูเก็ต โดยการก่อตั้งศูนย์สร้างสรรค์นวัตกรรมภูเก็ต การจัดกิจกรรมอบรมต่างๆ และใช้โซเชียลมีเดียเป็นสื่อกลางในการกระจายข้อมูลด้านการพัฒนาทักษะไอซีทีที่จัดขึ้นโดยหน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชนในภูเก็ต

เห็นความเปลี่ยนแปลงในการนำเรื่องพวกนี้มาใช้อย่างชัดเจน ก่อนหน้านี้วงการอสังหาริมทรัพย์ไม่ว่าจะนำเสนองานอะไร ก็มักจะใช้รูปถ่ายหรือวิดีโอ แต่ตอนนี้หันมาใช้ภาพสามมิติกันหมด ถ้าไม่ใช้ก็ขายไม่ออก"

ในขณะที่ภูเก็ตมีอุปสงค์ (demand) หรือความต้องการแรงงานด้านไอทีเพิ่มสูงขึ้น แต่กลับมีอุปทาน (supply) หรือปริมาณแรงงานที่มีทักษะด้านไอทีไม่เพียงพอ สถาบันอุดมศึกษาในจังหวัดภูเก็ตนั้นมีอยู่เพียง 2 แห่งยังไม่สามารถผลิตแรงงานที่มีทักษะในสาขาที่ตรงกับความต้องการของตลาดแรงงานได้

"ตอนนี้นักพัฒนาด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ (IT Developer) ของภูเก็ตมีไม่พอ ไม่ใช่ไม่พอในแง่จำนวนที่สถาบันการศึกษาผลิตได้ แต่ไม่พอในแง่จำนวนคนที่เรียนจบออกไปแล้วสามารถทำงานได้ตรงกับที่ตลาดต้องการหรือตรงกับที่ได้เรียนมา เพราะว่าธรรมชาติของศาสตร์ด้านโปรแกรมมิ่งเป็นเรื่องที่ยากและเครียด บางคนทนเรียนจนจบแล้วก็ไม่อยากทำงานด้านนี้ไปเลยก็มี

"คนที่จะเป็นนักพัฒนาต้องเก่งเรื่องตรรกะและมีความรู้คณิตศาสตร์ที่ดี ซึ่งเป็นวิชาที่เด็กไทยไม่ค่อยเข้มแข็ง เดี๋ยวนี้ที่อเมริกาเขาสอนเขียนโปรแกรมตั้งแต่ชั้นประถม ใช้เกมในเว็บไซต์สอนวิธีคิดเชิงตรรกะ ซึ่งถือเป็นพื้นฐานของการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์ที่จะนำไปสู่การเป็นนักพัฒนาด้านไอที

"ถ้าอยากจะวางรากฐานด้านดิจิทัล เราต้องมองไปข้างหน้าว่าต้องการสร้างมูลค่าทางธุรกิจดิจิทัลเท่าไหร่ แล้วคำนวณคาดการณ์ความต้องการนักพัฒนาออกมา จากนั้นก็วางแผนผลิตนักพัฒนาที่มีคุณภาพให้เพียงพอรองรับกับความต้องการนั้น... การสร้างนักพัฒนาด้านไอทีที่มีคุณภาพจะต้องเปลี่ยนวิธีการสอนใหม่ และไม่ใช่สอนวิชาด้านคอมพิวเตอร์อย่างเดียวแต่ยังต้องฝึกฝนให้เชี่ยวชาญภาษาต่างประเทศด้วย"

ปัญหาค่าครองชีพสูงในจังหวัดภูเก็ตนับเป็นปัจจัยลบต่อวงการนักพัฒนาด้านไอที เนื่องจากอาชีพโปรแกรมเมอร์ในภูเก็ตได้รับค่าตอบแทนน้อยกว่าคนในสายงานแอนิเมชั่น ดังนั้นผู้ประกอบอาชีพโปรแกรมเมอร์จึงไหลออกไปทำงานที่กรุงเทพฯ ทำให้ภูเก็ตต้องนำเข้านักพัฒนาจากจังหวัดใกล้เคียงเช่นหาดใหญ่

แต่การใช้แรงงานข้ามจังหวัดย่อมไม่ใช่ทางออกที่ยั่งยืน เนื่องจากหัวเมืองใหญ่ในแต่ละภูมิภาคต่างก็มีทิศทางการพัฒนาเมืองที่ต้องใช้ไอทีหรือเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นองค์ประกอบสำคัญ ทำให้ความต้องการแรงงานที่มีทักษะไอทีเพิ่มสูงขึ้นในหลายพื้นที่ การสร้างนักพัฒนาด้านไอทีที่มีความคิดสร้างสรรค์และสามารถสร้างนวัตกรรมได้จึงเป็นความท้าทายที่ไม่ได้เกิดขึ้นเฉพาะกับภูเก็ต หากแต่เป็นโจทย์ใหญ่ระดับประเทศ

"เคยมีการวิเคราะห์กันว่าคนไทยมีความคิดสร้างสรรค์ แต่มักจะเอียงไปทางด้านงานหัตถกรรมหรือศิลปวัฒนธรรม ไม่ค่อยโน้มเอียงมาทางไอทีหรือดิจิทัล... เราคงต้องหาบุคคลต้นแบบ (role model) ให้กับเด็กรุ่นใหม่ ถ้าเมื่อไหร่ที่เมืองไทยมีคนแบบสตีฟ จอบส์ เด็กก็คงรู้สึกว่าอยากจะเป็นแบบนั้นบ้าง"

รัตนา เวทย์ประสิทธิ์ ผู้ช่วยอธิการบดีฝ่ายเทคโนโลยีสารสนเทศ และอาจารย์ประจำสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตภูเก็ต ก่อนหน้านี้เคยทำหน้าที่ผู้จัดการสำนักงาน SIPA สาขาภูเก็ต ปัจจุบันยังดำรงตำแหน่งเป็นผู้อำนวยการวิทยาลัยชุมชนภูเก็ต และที่ปรึกษาเขตอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ภูเก็ต (Software Park Phuket) อีกด้วย

ข้าวโพด เขาหัวโล้น เศรษฐกิจครัวเรือน บทเรียนการเรียนรู้แบบน่าน ๆ สู่เส้นทางความยั่งยืน

ดร.ณัชชภัทร พานิช

น่าน กำลังเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว จากเมืองเล็กแสนสงบที่เคยตั้งอยู่ไกลปืนเที่ยง การเดินทางแสนลำบาก มาสู่เมืองอันเป็นหมุดหมายทั้งด้านเศรษฐกิจและการท่องเที่ยว มีความโดดเด่นทั้งเรื่องวัฒนธรรมและธรรมชาติ การคมนาคมสะดวกสบาย อย่างไรก็ตาม กระแสการพัฒนาได้นำพาปัญหาหลายประการที่จังหวัดเล็กๆ แห่งนี้ ไม่เคยประสบมาก่อน ไม่ว่าจะเป็นการทำเกษตรเชิงเดี่ยวในพื้นที่ขนาดใหญ่ การใช้สารเคมีในภาคเกษตรอย่างเข้มข้น การรุกทำลายป่า สิ่งแวดล้อมเสื่อมโทรม

แม้ว่าการเปลี่ยนแปลงทั้งหลายนั้นยากจะปิดกั้นและไม่อาจใช้เวลาฟื้นฟูกลับคืนมาได้ดังเดิมในเร็ววัน แต่ห้วงเวลาของการรับมือกับความเปลี่ยนแปลงนี้ได้กลายเป็นโอกาสของการเรียนรู้และสร้างสรรค์องค์ความรู้ขึ้นใหม่ ด้วยการวิเคราะห์ข้อมูลขุดลึกลงไปที่ฐานรากของปัญหา เรียนรู้และจัดการความรู้ด้วยความตระหนักเข้าใจถึงเงื่อนไขทางเศรษฐกิจสังคมของชาวบ้านและชุมชน กล้าลองผิดลองถูก และทดลองสร้างโมเดลความสำเร็จจากจุดเล็กๆ ก่อนที่จะคิดใหญ่และขยายวงกว้างออกไป

วันนี้ งานจัดการความรู้และการเรียนรู้ของชาวน่านยังไม่สิ้นสุด แต่ประสบการณ์การเรียนรู้ท่ามกลางปัญหาได้ก่อเกิดเส้นทางสายใหม่ที่มั่นใจได้ว่า อนาคตของจังหวัดจะเป็นการเติบโตที่มั่นคงและยั่งยืน

เราให้ความรู้ที่ไม่ตรง
กับความต้องการของผู้เรียน
เราพยายามยัดเยียดความรู้ให้เขา
เขาก็ไม่ได้รับไป
เพราะมันไม่มีประโยชน์

สำหรับจังหวัดน่าน โจทย์สำคัญสำหรับการเรียนรู้ในปัจจุบันคืออะไร

ตอนนี้เรามีปัญหาเรื่องการทำเกษตรเชิงเดี่ยว มีปัญหาเรื่องภูเขาหัวโล้น ตั้งแต่ไหนแต่ไร น่านเป็นสังคมเกษตรกรรม ปลูกข้าวไร่ซึ่งใช้พื้นที่ไม่เยอะ ปกติแล้วครอบครัวหนึ่งจะมี 5-6 แปลง ปีนี้ทำแปลงนี้ปีต่อไปก็ย้ายไปอีกแปลงหนึ่ง พอครบ 4-5 ปี ก็จะวนกลับมาที่เดิม หรือที่เรียกกันว่าทำไร่เลื่อนลอย ที่ทำอย่างนี้ก็เพราะว่าการปลูกพืชในที่เดิมซ้ำๆ กันจะทำให้ดินเสื่อม วัชพืชขึ้นง่าย แต่ถ้าเวียนไปปลูกพืชที่อื่น ดินในแปลงเดิมจะเริ่มฟื้นตัวและมีความสมบูรณ์ระดับหนึ่ง

แต่ปัจจุบันคนน่านหันมาปลูกข้าวโพด ซึ่งราคาผลผลิตต่อไร่ต่ำ หนึ่งไร่ได้ไม่เกิน 3,000 บาท เพราะฉะนั้นทำ 10 ไร่ก็ได้เงินแค่ 30,000 บาท มันไม่พอ ก็ต้องทำ 200-300 ไร่ มีสถิติว่าปี 2553 น่านมีไร่ข้าวโพดประมาณ 3 แสนไร่ แต่พอปี 2558 มีถึง 1.3 ล้านไร่ คือเพิ่มขึ้นกว่าหนึ่งล้านไร่ภายใน 5 ปี เดี๋ยวนี้เขาไม่ได้ถือมีดคนละด้ามไปถางป่าบุกเบิกที่ทำกินเหมือนคนสมัยก่อน แต่บรรทุกยาฆ่าหญ้าใส่ถัง 200 ลิตรต่อกับเครื่องปั๊มแล้วราดรดลงบนผืนดิน ไร่หนึ่งต้องใช้ยาฆ่าแมลงอย่างน้อย 3 ลิตร ต่อเนื่องกัน 3 ครั้ง ลองคิดดูว่าพื้นที่ล้านไร่ต้องใช้ยาฆ่าหญ้ามากมากแค่ไหน แล้วมันไปไหนหมด คำตอบก็คือไหลลงแม่น้ำเจ้าพระยา

การเรียนรู้จะเข้าไปช่วยแก้ปัญหาภูเขาหัวโล้นได้อย่างไร

ประเด็นเรื่องการปลูกข้าวโพดกับภูเขาหัวโล้น จริงๆ แล้วมันเป็นเพียงแค่เนื้อหาเชิงปรากฏการณ์เท่านั้นเอง แต่หัวใจก็คือระบบเศรษฐกิจของครัวเรือน เราต้องเข้าไปศึกษาว่าครัวเรือนเขามีความต้องการในการดำรงชีวิตอย่างไร จึงจะจัดการเรียนรู้ในเรื่องนั้นๆ ให้กับพวกเขาได้ เรียกว่าเป็น Family-Based Learning จึงจะไปลดจำนวนไร่ข้าวโพดลงได้

แต่กระแสทุนที่นี่แรงมาก ผมอยากเปรียบเทียบให้เห็นว่าปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงอยู่ในนโยบายชาติ อยู่ในแผนพัฒนาเศรษฐกิจฯ มาหลายสิบปีแล้ว จนถึงวันนี้ก็ยังเป็นไปในแนวทางนั้นไม่ได้ แต่เรื่องการปลูกข้าวโพดนี่ไม่มีหน่วยงานไหนสอนเลย แต่มันลามไปไวมาก ถามว่าเขาเรียนรู้มาจากไหน หนึ่งคือเรียนรู้จากพ่อค้าคนกลางที่ตลาด สองคือเรียนรู้จากเพื่อนบ้าน อันที่สามสำคัญที่สุดคือ เขามีแรงจูงใจในการเรียนรู้ เห็นบ้านนั้นได้เงินหลายแสนเห็นบ้านนี้ได้รถคันใหม่

นี่คือตัวอย่างที่เราต้องวิเคราะห์แล้วนำมาเป็นต้นแบบการเรียนรู้ เราจะเห็นได้ว่า หนึ่ง การแสวงหาความรู้เกิดมาจากการมีแรงบันดาลใจ อย่างที่สองนี่ชัดเจนเลยว่า ถ้าอยากจะปลูกข้าวโพดก็สามารถทำได้ง่ายๆ แค่มีที่ดินทำกิน ปัจจัยการผลิตก็มาส่งให้ถึงบ้านเลย ทั้งเมล็ดพันธุ์ ปุ๋ย และยาฆ่าแมลง พอปลูกเสร็จแค่วางข้าวโพดไว้ที่ไร่ก็มีคนมาขนไป จัดการให้

เรียบร้อยคิดเงินให้เสร็จสรรพ โดยที่เขาไม่ต้องควักเงินลงทุน แต่ถ้าเขาจะเลี้ยงหมูหลุมสักคอกหนึ่ง ต้องคิดเองหมดเลยว่าจะต้องหาเงินจากไหน ซื้อพันธุ์ที่ไหน เลี้ยงอย่างไร แล้วจะต้องหาตลาดที่ไหน

หน่วยงานภาครัฐจึงควรเข้ามาทำเรื่องการจัดการความรู้ โดยเฉพาะเรื่องเศรษฐกิจพอเพียง ชุดความรู้เรามีอยู่แล้วแต่ทำให้เข้าใจง่าย ลงมือทำได้ง่าย และให้ชาวบ้านมองเห็นว่าทำแล้วได้ประโยชน์

การปลูกพืชเชิงเดี่ยวส่งผลกระทบต่อเศรษฐกิจครัวเรือนอย่างไร

ถ้าเกษตรกรปลูกข้าวโพดอย่างเดียวเป็นจำนวนมากๆ หากผลผลิตล้นราคาอาจจะตกต่ำลง ก็ไปกระทบกับรายได้ครัวเรือน หรือหากมองในแง่ความเสี่ยงเมื่อผลผลิตชนิดนั้นราคาตก การปลูกพืชหลายชนิดนั้นก็ช่วยกระจายความเสี่ยงได้ดีกว่า อีกอย่างหนึ่งคือสหภาพยุโรปซึ่งเป็นลูกค้าผลิตภัณฑ์อาหารสัตว์เริ่มตระหนักถึงปัญหาสิ่งแวดล้อม และเพิ่งออกมาตรการไม่รับซื้อข้าวโพดจากที่ดินที่ไม่มีกรรมสิทธิ์หรือที่ดินจากการรุกป่า ตรงนี้กำลังจะเป็นแรงกดดันต่อบริษัทที่รับซื้อข้าวโพดอีกทางหนึ่ง

แม้ว่าน่านเป็นจังหวัดเกษตรกรรม แต่เราต้องนำเข้าอาหารมาจากจังหวัดอื่นๆ ทั้งเนื้อสัตว์ ปลา และพืชผัก เพราะเรากลายเป็นจังหวัดผลิตข้าวโพด แล้วก็ส่งออกไป จากนั้นจึงค่อยนำเงินกลับมาซื้ออาหาร ลองวิเคราะห์ดูว่า เราปลูกข้าวโพด เราซื้อปุ๋ยซื้อยา นี่คือการขาดทุนครั้งที่หนึ่ง พอเก็บเกี่ยวแล้วเอาไปขายต่อให้พ่อค้าเราขาดทุนแล้วครั้งที่สอง แล้วเวลานำเงินไปซื้อข้าวปลาอาหารเราก็ต้องขาดทุนอีกเป็นครั้งที่สาม เพราะพ่อค้าซื้อขายของก็ต้องเอากำไร แต่ถ้าเราหันมาเพาะปลูกพืชให้หลากหลาย โดยเฉพาะผลิตสิ่งที่เราต้องกินประจำ อย่างข้าว พริก มะเขือ เราลงทุนปัจจัยการผลิตแค่ครั้งเดียว ไม่ต้องเสียเงินอีกระหว่างทาง

วิทยาลัยชุมชนเข้ามีมาบทบาทอย่างไรในการแก้ปัญหาที่กำลังวิกฤตินี้

เราเริ่มจากในระดับเล็กก่อน เราได้เข้าไปศึกษาเชิงลึกถึงความต้องการของครัวเรือน โดยมีผู้เชี่ยวชาญด้านการทำการเกษตรมาช่วยวิเคราะห์ เช่น ควรจะปลูกพืชอะไรบ้าง พื้นที่ที่มีความชันระดับต่างๆ เหมาะจะปลูกพืชชนิดใด หรือระบบจัดการน้ำควรจะเป็นอย่างไร แล้วทุกฝ่ายมาร่วมกันออกแบบแปลงเกษตรที่ตรงกับความต้องการในการดำรงชีวิตของเขาจริงๆ

วิทยาลัยชุมชนมีแนวทางในการทำห้องเรียนการเกษตรเพื่อให้ชาวบ้านได้เรียนรู้จากการปฏิบัติ โดยให้ครอบครัว 8-15 ครัวเรือนจัดสรรพื้นที่แปลงเล็กๆ ไว้ ซึ่งเมื่อคิดรวมกันแล้วอาจจะมีประมาณ 100 ไร่ วิทยาลัยชุมชนจะเข้าไปมีบทบาทเหมือนกับนักจัดการความรู้ เป็น Facilitator คอยจัดเนื้อหาให้สอดคล้องกับสิ่งที่พวกเขาต้องการเรียนรู้

อาจารย์คิดว่าการจัดการความรู้และจัดกระบวนการเรียนรู้ดังกล่าวจะสามารถเปลี่ยนแปลงวิถีการเกษตรของน่านให้มีความยั่งยืนได้หรือไม่

จริงๆ แล้วนอกจากการส่งเสริมความรู้ด้านการผลิตยังมีปัญหาอื่นๆ รออยู่อีก เราขับเคลื่อนเรื่องเกษตรอินทรีย์หรือผักปลอดภัยไม่ค่อยได้ เราเข้าไปสอนกลุ่มชาวบ้านบางหมู่บ้านจนเขาเชี่ยวชาญมากเรื่องการปลูกผัก แต่สุดท้ายแล้วก็ยังมีปัญหาเรื่องการตลาดและการจัดการ

ถ้าเราดูเส้นทางอาหารว่าผลิตเสร็จแล้วไปไหน ยกตัวอย่างเช่นกะหล่ำปลีซึ่งปลูกที่น่านเยอะ พอปลูกเสร็จไม่มีการจัดการที่ดีพ่อค้าคนกลางก็จะรับกะหล่ำปลีจากแต่ละดอยใส่รถไปที่ตลาดพิษณุโลก เอาไปกองอยู่ตรงนั้น แล้วพ่อค้าก็แบ่งเอากลับมาขายที่น่านอีกครั้ง ราคาก็เพิ่มสูงขึ้นไปอีก เป็นที่รู้กันว่าน่านไม่มีตลาดกลางการเกษตร ดังนั้นแล้วผมคิดว่าหน่วยงานราชการตั้งแต่ระดับนโยบายลงมาถึงระดับปฏิบัติ คงต้องคุยกันอย่างจริงจังเพื่อช่วยกันแก้ปัญหาด้านการตลาดและการจัดการ เช่นความเป็นไปได้ในการจัดตั้งตลาดกลางสินค้าเกษตรขึ้นมาในจังหวัด

ในส่วนของวิทยาลัยชุมชน เรากำลังทดลองทำเรื่องตลาดสีเขียวหรือตลาดปลอดภัย คือพยายามจะสร้างตลาดขึ้นมาสักแห่ง

หนึ่งเพื่อให้ชาวบ้าน 60-70 ครัวเรือนที่อยู่ในโครงการของเรามีจุดกระจายสินค้าในจังหวัดน่านและส่งออกไปยังจังหวัดอื่นๆ เช่น เราไปส่งเสริมให้ชาวบ้านปลูกข่า ตะไคร้ มะกรูด พืชพวกนี้ปลูกแล้วดินไม่เสีย และสามารถเก็บผลผลิตไว้ได้นาน เราจะลองหาตลาดให้เขาประมาณสัปดาห์ละ 3,000 กิโลกรัม แล้ววางแผนกับชุมชนว่าใครจะปลูกอะไรเป็นสัดส่วนเท่าไหร่ ถ้าพืชชนิดหนึ่งราคาลดลงก็ยังมีชนิดอื่นที่ยังขายได้

ถ้าแปลงที่เราเข้าไปทำ 5-6 แปลง มีสักแปลงหนึ่งที่อยู่รอดและอยู่กินกับมันได้ มันก็จะเป็นการสร้างแรงบันดาลใจให้กับคนอื่น เรามองว่านี่คือความยั่งยืนในระดับครัวเรือนมากกว่าการมองในเรื่องการหาเงิน แต่จากตรงนี้ก็เป็นโอกาสที่ชาวบ้านจะสามารถสร้างรายได้ต่อไปได้ด้วย

นอกจากเรื่องการเกษตรที่เป็นรากฐานของจังหวัดน่านแล้ว ยังมีประเด็นอะไรที่สำคัญ หรือเป็นเรื่องท้าทายที่กำลังจะเกิดขึ้นในอนาคต

เรื่องที่ใกล้ตัวเรามากที่สุดคือเรื่องอาเซียน เพราะเราอยู่ติดกับชายแดนลาว จากลาวก็สามารถเชื่อมต่อไปที่เดียนเบียนฟูของเวียดนามได้ไม่ไกล ส่วนชาติที่กำลังมีบทบาทกับเรามากที่สุดก็คือจีน เพราะอยู่ห่างกันแค่ 300 กิโลเมตร เรียกว่าเราสามารถไปถึงเขาเขาสามารถมาถึงเราได้ภายในวันเดียว

เรายังไม่รู้ว่าในอนาคตข้างหน้าจะต้องเจอกับสถานการณ์อะไรบ้าง แต่เรื่องพื้นฐานที่เราจำเป็นต้องรู้คือเรื่องภาษาและวัฒนธรรม เพื่อให้เราสื่อสารกับคนในประเทศรอบข้างได้รู้เรื่อง อีกประเด็นหนึ่งคือปัญหาแรงงาน ตอนนี้เราอาศัยแรงงานจากประเทศเพื่อนบ้าน แต่ในอนาคตพวกเขามีขีดความสามารถที่จะยกระดับตัวเองจนกลายเป็นผู้ประกอบการและมีบทบาทในธุรกิจท้องถิ่นของเราได้ ดังนั้นถ้าหากเราไม่เตรียมตัวและไม่วางแผนกันให้ดี สุดท้ายเราอาจจะต้องกลายไปเป็นแรงงานให้เขาแทน

การรับมือที่ไม่ใช่เชิงรับแต่เป็นเชิงรุกมีหรือไม่

มีหลายเรื่องที่วิทยาลัยชุมชนจะทำ เช่น เรื่องการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ซึ่งจังหวัดน่านมีเอกลักษณ์เป็นของตนเอง และสามารถเชื่อมกับการท่องเที่ยวของเพื่อนบ้าน เช่น สิบสองปันนา หลวงพระบาง และเดียนเบียนฟู โดยมีจังหวัดน่านเป็นประตูการท่องเที่ยว

วิทยาลัยชุมชนน่านมีแผนจะเปิดหลักสูตรอนุปริญญาด้านการท่องเที่ยว ซึ่งพยายามจะประชาสัมพันธ์ให้มีนักศึกษาแลกเปลี่ยนจากประเทศเพื่อนบ้าน เพื่อที่ในอนาคตจะกลายเป็นสายสัมพันธ์ที่สามารถเชื่อมโยงกันด้านธุรกิจท่องเที่ยว

ไร่ข้าวโพดกับปัญหาภูเขาหัวโล้น

จังหวัดน่านมีพื้นที่ป่าสงวนแห่งชาติถึง 16 แห่ง และเป็นต้นน้ำสำคัญ ได้แก่แม่น้ำยมและแม่น้ำน่าน แต่ปัจจุบันเป็นพื้นที่ที่มีอัตราการบุกรุกป่าเป็นอันดับต้นๆ ของประเทศ พื้นที่ป่าสงวนกลายสภาพเป็นป่าเสื่อมโทรมมากกว่า 1.2 ล้านไร่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการบุกรุกป่าเพื่อทำเป็นไร่ข้าวโพด

ข้าวโพดเป็น 1 ใน 4 พืชเศรษฐกิจสำคัญเนื่องจากเป็นวัตถุดิบหลักในการผลิตอาหารสัตว์ที่มีตลาดรองรับทั้งภายในและต่างประเทศ โรดแม็ปข้าวโพดเลี้ยงสัตว์ถูกวางระยะเวลาไว้ 12 ปี นับตั้งแต่ปี 2557-2569 เป้าหมายก็คือเพิ่มผลผลิตให้เพียงพอต่อความต้องการของธุรกิจอาหารสัตว์ ในขณะเดียวกันก็มีแนวทางในการลดพื้นที่การเพาะปลูกที่ไม่เหมาะสม เพื่อให้สอดคล้องกับความพยายามในการแก้ไขปัญหาทรัพยากรธรรมชาติและทิศทางการตลาดของโลก ไม่ว่าจะเป็นปัญหาหมอกควัน การบุกรุกป่า การขาดแคลนน้ำและการใช้สารเคมี

ในระยะเวลา 5 ปีที่ผ่านมา มีหลายปัจจัยที่ส่งผลให้การปลูกข้าวโพดเลี้ยงสัตว์ในพื้นที่สูงชันขยายตัวอย่างรวดเร็ว ทั้งแรงจูงใจเชิงนโยบายได้แก่ นโยบายด้านเงินกู้ นโยบายทางรายได้ เช่นการรับจำนำและประกันราคาข้าวโพด นอกจากนี้ยังมีการ

ภาพจาก รายการสามัญชนคนไทย ตอน คนไทยกินป่าเป็นอาหาร (30 พฤษภาคม 2558) สถานีโทรทัศน์ Thai PBS

สนับสนุนปัจจัยการผลิต เช่น ปุ๋ยและสารเคมีจากภาคเอกชน เงื่อนไขเหล่านี้มีส่วนทำให้พื้นที่ภูเขาข้าวโพดปรากฏเด่นชัดในหลายพื้นที่

การลดพื้นที่ปลูกข้าวโพดในพื้นที่สูงชันและลดการรุกล้ำป่าเป็นประเด็นที่สังคมกำลังให้ความสนใจ เพราะพื้นที่ดังกล่าวเป็นนิเวศที่เปราะบาง และอาจก่อให้เกิดผลกระทบทางสังคมและสิ่งแวดล้อมตามมาอีกหลายด้าน อาทิ ภัยพิบัติ น้ำแล้ง น้ำท่วม ดินถล่ม และหมอกควัน นับตั้งแต่ต้นปี 2559 บริษัทเอกชนในต่างประเทศซึ่งเป็นคู่ค้าที่รับซื้อข้าวโพดเลี้ยงสัตว์ เริ่มมีแนวทางไม่รับซื้อสินค้าการเกษตรจากที่ดินที่ไม่มีกรรมสิทธิ์

ข้อมูลจาก รายการเสียงประชาชนเปลี่ยนประเทศไทย: ข้าวโพด บาดแผลการพัฒนา (16 ตุลาคม 2558) สถานีโทรทัศน์ Thai PBS

อยากให้อาจารย์ช่วยสรุปถึงเงื่อนไขหรือสิ่งแวดล้อมที่สนับสนุนให้การเรียนรู้ประสบผลสำเร็จ

การเรียนรู้ที่จะประสบผลสำเร็จมากที่สุด ก็คือการเรียนรู้ที่ทำให้ทุกคนได้รับประโยชน์ เราต้องศึกษาว่าเนื้อหาที่เราจัดการเรียนรู้ตรงกับความต้องการของเขาจริงๆ ถ้าผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ จะทำให้เขาเกิดการยอมรับ และนำผลจากการเรียนรู้ไปต่อยอดจนเกิดประโยชน์

การหาความสอดคล้องระหว่างเนื้อหากับความต้องการอาจไม่ใช่เรื่องง่าย บางครั้งเรามองว่าความรู้นี้ดี น่าจะให้เขาได้เรียนรู้ แต่พอจัดกระบวนการเรียนรู้จริงๆ ชาวบ้านอาจจะบอกว่าไม่ใช่ ที่ผ่านมาเราให้ความรู้ที่ไม่ตรงกับความต้องการของผู้เรียน เราพยายามยัดเยียดความรู้ให้เขา เขาก็ไม่ได้รับไป เพราะมันไม่มีประโยชน์กับเขา แม้แต่การศึกษาตามอัธยาศัยก็ยังเป็นเช่นนั้น เขาไม่ชอบสิ่งนั้นแต่ก็ยังต้องเรียน

อีกประการหนึ่งคือเรื่องบรรยากาศของการเรียนรู้ต้องมีความสัมพันธ์กับเนื้อหาที่เรียน เช่นเรียนเรื่องการทำนาก็ควรจะไปจัดกระบวนการเรียนรู้ในแปลงนาเลย ไม่จำเป็นต้องให้ชาวบ้านเข้ามาเรียนในศูนย์การเรียนรู้แล้วเอาความรู้ไปใส่ให้เขา

ณัชชภัทร พานิช ผู้อำนวยการวิทยาลัยชุมชนน่าน เคยดำรงตำแหน่งสาธารณสุขอำเภอภูเพียง จังหวัดน่าน สนใจงานด้านการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ในชุมชนและการพัฒนาคุณภาพชีวิต โดยเริ่มต้นจากรากฐานครอบครัว มีผลงานวิจัยที่สำคัญ ได้แก่ “การสืบทอดวัฒนธรรมการจัดการทรัพยากรป่าไม้ในชุมชนไทลื้อ: กรณีศึกษา ตำบลงอบ อำเภอทุ่งช้าง จังหวัดน่าน”

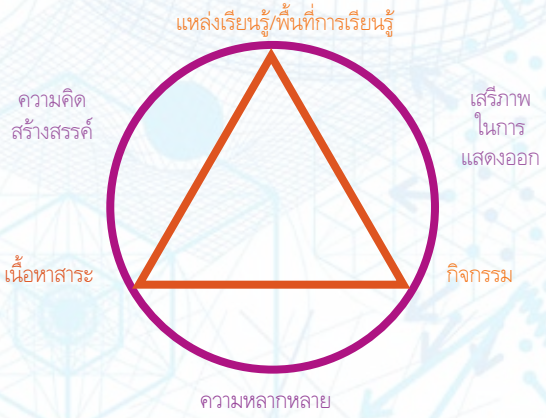
ท้ายเล่ม

สภาพแวดล้อมการเรียนรู้สร้างสรรค์: สังเคราะห์แนวคิดจากบริบทไทย

จุดประสงค์ประการหนึ่งในการจัดทำหนังสือเล่มนี้คือความพยายามที่จะประมวลข้อมูลและสรุปแนวคิดเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมการเรียนรู้สร้างสรรค์ของสังคมไทย ส่วนหนึ่งเป็นการรวบรวมความรู้ที่ต่อเนื่องมาจากหนังสือ 'คิดทันโลก' ซึ่งจัดพิมพ์ไปเมื่อปีที่แล้ว อีกส่วนหนึ่งมาจากการอ่าน แปล และสัมภาษณ์ผู้คนในแวดวงต่างๆ อีกหลายสิบคน

โดยทั่วไป แนวคิดเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ (Learning Environment) มักเกี่ยวข้องกับการพัฒนาปรับปรุงบรรยากาศในชั้นเรียนและสิ่งแวดล้อมของโรงเรียน ส่วนอีกคำหนึ่งที่มีให้เห็นคือระบบนิเวศการเรียนรู้ (Learning Ecosystem) มีความหมายที่ขยายขอบเขตมากกว่าพื้นที่โรงเรียน แต่ครอบคลุมไปถึงสถานที่ทำงาน ชุมชน ซึ่งแวดล้อมด้วยทรัพยากร ผู้คน และเทคโนโลยี ซึ่งล้วนมีส่วนในการสนับสนุนให้เกิดสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ทั้งแง่บวกและแง่ลบ

อย่างไรก็ดี มโนทัศน์ของคำว่า "สภาพแวดล้อมการเรียนรู้" มักถูกโน้มนำให้นึกถึงเพียงแค่การปรับปรุงลักษณะทางกายภาพ ดังเช่นอาคารสถานที่หรือสิ่งที่จับต้องได้ ซึ่งไม่เพียงพอในการทำความเข้าใจถึงองค์ประกอบที่สนับสนุนหรือเป็นอุปสรรคต่อการเรียนรู้สร้างสรรค์ ดังนั้นการขยับมุมมองไปยังมิติเชิงวัฒนธรรม รวมถึงระบบโครงสร้างการศึกษา แล้วนำมาทดลองสังเคราะห์ จึงพอจะสรุปแนวคิดเบื้องต้นว่าด้วยสภาพแวดล้อมการเรียนรู้สร้างสรรค์ได้ ดังแผนภาพ



จากรูป สภาพแวดล้อมการเรียนรู้สร้างสรรค์ ควรมีองค์ประกอบที่จำเป็น 6 ประการได้แก่

1. แหล่งเรียนรู้หรือพื้นที่การเรียนรู้ ที่มีทรัพยากรหลากหลายและเพียงพอตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ นี่คือมุมมองในเรื่องพื้นที่กายภาพซึ่งคุ้นเคยกันดี
2. เนื้อหาสาระ หรือ Content แบ่งได้เป็นสองส่วน ส่วนที่หนึ่งคือองค์ความรู้ของแหล่งเรียนรู้นั้นๆ และส่วนที่สองคือสื่อการเรียนรู้ เป็นตัวกลางที่นำองค์ความรู้ไปสู่ผู้เรียนหรือผู้ใช้
3. กิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ ในลักษณะที่เป็นทั้งโครงการ อีเว้นท์ และการรณรงค์ ซึ่งควรเน้นการสร้างประสบการณ์แก่ผู้ใช้ในลักษณะของการลงมือปฏิบัติเพื่อสร้างความรู้ด้วย

ตนเอง และส่งเสริมให้มีวัฒนธรรมการแบ่งปันความรู้หรือบทเรียนจากการลงมือทำไม่ว่าจะสำเร็จหรือล้มเหลว

4. ความหลากหลาย หมายถึงการยอมรับในความแตกต่างทั้งความคิดและวิถีชีวิต เคารพในอัตลักษณ์ย่อยไม่ให้ถูกกลืนหาย โดยไม่จำเป็นต้องแสวงหาความเป็นหนึ่งเดียวเสมอไป
5. ความคิดสร้างสรรค์ โดยส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ คิดเชิงตรรกะ คิดเป็นระบบ และความมีเหตุผล ซึ่งเป็นพื้นฐานการคิดสร้างสรรค์ที่สามารถใช้แก้ไขปัญหาหรือกระทั่งต่อยอดจนเกิดนวัตกรรม
6. เสรีภาพในการแสดงออกทั้งการคิดการเขียนและการพูด โดยตระหนักถึงความรับผิดชอบในการใช้เสรีภาพที่จะต้องไม่กระทบสิทธิเสรีภาพของผู้อื่นหรือคนส่วนใหญ่

อุปสรรคของการสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้สร้างสรรค์ในสังคมไทยนั้นดูเหมือนว่าจะไม่ได้อยู่ที่องค์ประกอบสามประการแรก (แน่นอนว่ามิใช่หมายความว่าองค์ประกอบเหล่านี้ไม่มีปัญหาในเชิงคุณภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งปัญหาในการจัดการความรู้เพื่อสร้างต้นแบบหรือแนวปฏิบัติที่ดี การเข้าถึง และผลกระทบทางสังคม) แต่อยู่ที่องค์ประกอบสามประการหลังซึ่งอาจเรียกรวมกันไปว่า 'บริบทที่ส่งเสริมการเรียนรู้สร้างสรรค์'

ปัญหาระดับรากฐานที่สุดคือสังคมไทยขาดการส่งเสริมให้คนรู้จักคิดวิเคราะห์คิดเป็นระบบและคิดอย่างมีเหตุผล หรือที่พูดกันจนแทบจะเป็นที่ยอมรับกันไปแล้วว่าเด็ก (นักเรียน) ไทยคิดไม่เป็น ซึ่งทักษะการคิดดังกล่าวจะฝึกฝนเรียนรู้กันได้ก็ต่อเมื่อระบบการศึกษามีบรรยากาศเปิดกว้าง ใช้อำนาจน้อย ลดการเรียนรู้เชิงเทคนิคและการท่องจำ ให้น้ำหนักกับการสร้างทักษะการเรียนรู้และปรับตัวของผู้เรียนให้สามารถพัฒนาตนเองได้ ย้ายความรู้ที่มีศูนย์กลางอยู่ที่ครูผู้สอนไปสู่ผู้เรียน ด้วยความเชื่อว่านักเรียนสามารถสร้างความรู้ได้ด้วยตัวเอง โดยครูทำหน้าที่เป็นเพียงผู้กระตุ้นและคอยให้คำแนะนำ

ระบบอุปถัมภ์และลักษณะอำนาจนิยมในสังคมไทยยังเป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่บั่นทอนการคิดวิเคราะห์และคิดสร้างสรรค์อย่างร้ายแรง ทำให้รากฐานการวิจารณ์อ่อนแอ ขาดนิสัยการใช้เหตุผล หลักการไม่หนักแน่น คนไม่เห็นความจำเป็นของความรู้และความสามารถในการคิดเป็น ยอมรับความสัมพันธ์เชิงอำนาจ เน้นอยู่ในพื้นที่ปลอดภัยภายใต้การอุปถัมภ์ของผู้มีอำนาจเหนือกว่า ไม่กล้าแสดงความคิดเห็นและลงมือทำเพราะกลัวถูกตำหนิหรือกลัวล้มเหลว

ทางออกของปัญหาและอุปสรรคดังข้างต้นปรากฏอยู่ในหนังสือเล่มนี้แล้ว บางประเด็นอาจไม่ได้ชี้ให้เห็นอย่างตรงไปตรงมา แต่ได้สะท้อนอย่างชัดเจนแล้วว่าอะไรคือต้นตอของปัญหา

บทสังเคราะห์นี้อาจเป็นข้อสรุปที่ออกจะรวบรัดและมองโลกในแง่ร้าย และเป็นไปได้ว่าอาจยังไม่ครอบคลุมรอบด้าน หรือแม้กระทั่งอาจไม่ใช่เรื่องใหม่ที่ไม่มีใครเคยรู้

แต่ใช่หรือไม่ว่าทั้งๆ ที่รู้ เราต่างก็ปล่อยปละละเลยปัญหาเหล่านี้มานานจนเกินไปแล้ว

ค่านิยม 12 ประการ

หนึ่งรักชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ **สอง**ซื่อสัตย์ เสียสละ อดทนได้
สามกตัญญู พ่อแม่ สุดหัวใจ **สี่**มุ่งใฝ่ เล่าเรียน เพียรวิชา
ห้ารักษา วัฒนธรรม ประจำชาติ **หก**ไม่ขาด ศีลธรรม ศาสนา
เจ็ดเรียนรู้ อธิปไตย ของประชา **แปด**รักษา วินัย กฎหมายไทย
เก้าปฏิบัติ ตามพระ ราชดำรัส **สิบ**ไม่ขาด พอเพียง เลี้ยงชีพได้
สิบเอ็ดต้อง เข้มแข็ง ทั้งกายใจ **สิบสอง**ไซร้ คิดอะไร ให้ส่วนรวม

TKFORUM 2017

สารพันเรื่องราว หลากหลายความคิด ว่าด้วยการเรียนรู้ พื้นที่การเรียนรู้ และนวัตกรรมห้องสมุด

สำนักงานอุทยานการเรียนรู้ สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) สำนักนายกรัฐมนตรี
เลขที่ 999/9 อาคารสำนักงานเซ็นทรัลเวิลด์ ชั้น 17 ถ.พระราม 1 แขวงปทุมวัน เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร 10330
โทรศัพท์ 0 2264 5963-5 โทรสาร 0 2264 5966
ส่วนบริการ : อุทยานการเรียนรู้ ศูนย์การค้าเซ็นทรัลเวิลด์ ชั้น 8 Dazzle Zone โทรศัพท์ 0 2257 4300
www.tkpark.or.th