

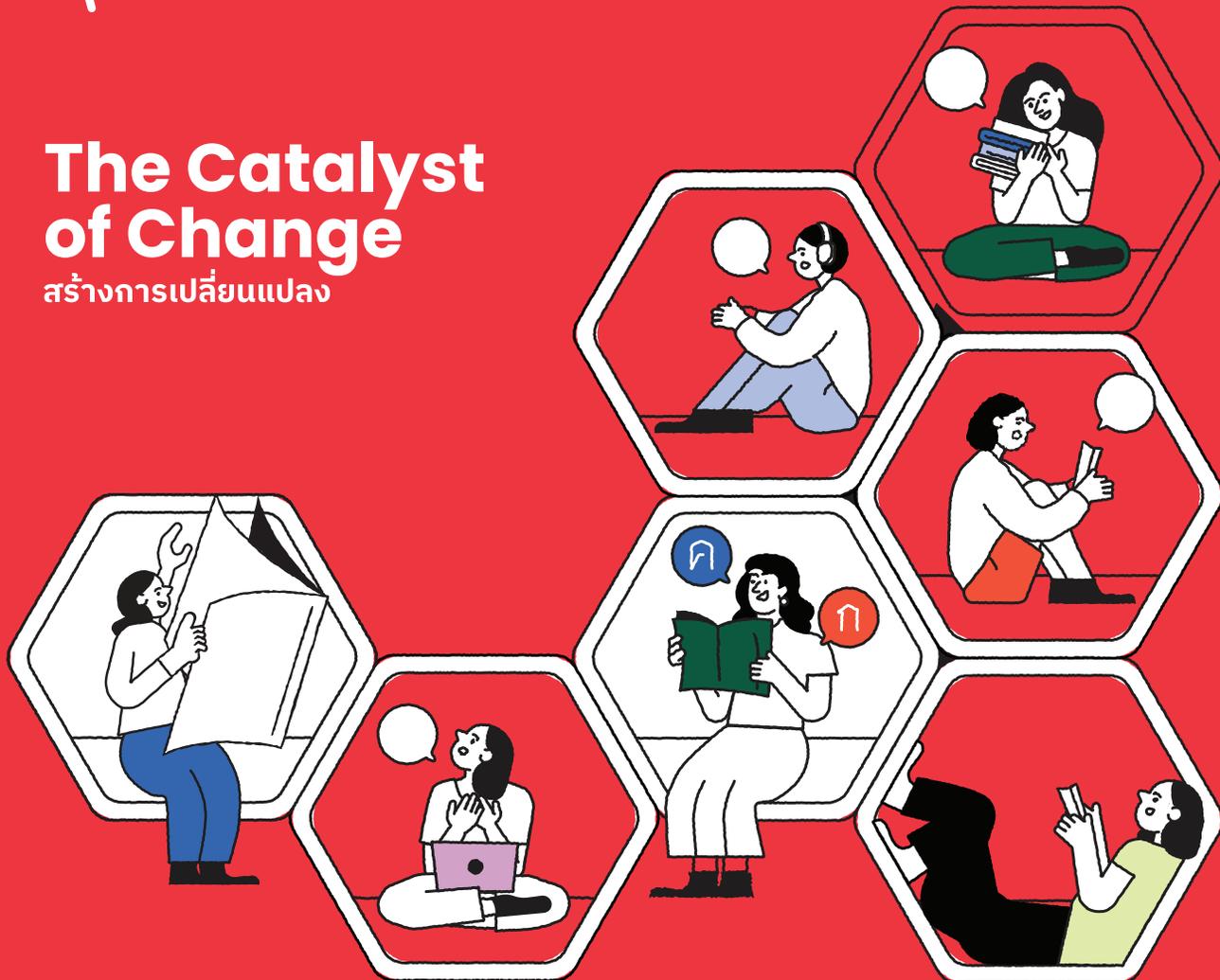
20 ปี

TKPark

LIFELONG
LEARNING
FOCUS 04

The Catalyst of Change

สร้างการเปลี่ยนแปลง







ก้าวสู่ทศวรรษที่สาม

TK Park กับการสร้างความเปลี่ยนแปลงในสังคมไทย

อุทยานการเรียนรู้ TK Park ก่อตั้งขึ้นมาเพื่อตอบโจทย์และแก้ไขปัญหาสำคัญของสังคมไทย เกี่ยวกับการพัฒนาคน ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญของการพัฒนาประเทศ อุปสรรคสำคัญคือ ระบบการศึกษาและการเรียนการสอนที่ยังไม่เอื้ออำนวยให้เด็กคิดเป็น ทำเป็น กล้าคิด กล้าทำ เยาวชนมีอัตราการอ่านหนังสือน้อย เพราะไม่ได้รับการปลูกฝังและส่งเสริมให้ รักการอ่าน รักการแสวงหาความรู้ รวมทั้งภาพลักษณ์ของห้องสมุดที่ไม่สามารถชักจูง ความสนใจให้ผู้คนเข้าไปใช้งาน

ด้วยความเชื่อว่าการเรียนรู้ไม่ได้มีเฉพาะการอ่านหนังสือ แต่ยังสามารถเรียนรู้ผ่าน สื่อต่างๆ เช่น ภาพยนตร์ ดนตรี เทคโนโลยี และการเข้าร่วมกิจกรรม เพื่อให้เยาวชนค้นพบ ตัวตน กิจกรรมส่วนใหญ่จะเน้นการลงมือปฏิบัติเพื่อให้เกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง และยังสามารถสร้างสรรค์ผลงานดีๆ ที่เป็นรูปธรรมออกไปสู่สังคมได้

การเป็นพื้นที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้ มีกิจกรรมความเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่อง เหมือนกับ การสร้างชุมชนใหม่ขึ้นมาในห้องสมุด จึงมีคนพูดถึง TK Park ว่าเป็น **'แหล่งมั่วสุม ทางปัญญาสำหรับเยาวชน'** และเวลาต่อมาจึงเรียกขานที่นี้ว่าเป็น **'ห้องสมุดมีชีวิต'**

การเกิดขึ้นและดำรงอยู่ของ TK Park เป็นเวลายาวนานถึง 20 ปี ส่งผลให้มุมมอง สาธารณะที่มีต่อห้องสมุดเปลี่ยนไปอย่างมีนัยสำคัญ สังคมมองเห็นบทบาทและคุณค่าของ ห้องสมุดมากยิ่งขึ้น เกิดกระแสความสนใจเรื่องการพัฒนาห้องสมุดอย่างไม่เคยปรากฏ มาก่อน ช่วยสร้างภาพลักษณ์ใหม่ให้ห้องสมุดเป็นสถานที่ที่มีชีวิตชีวา ทำให้ห้องสมุด หลายแห่งทั้งที่มีอยู่เดิมและก่อสร้างใหม่พยายามออกแบบปรับปรุงพัฒนาพื้นที่ บรรยากาศ และการบริการให้มีความดึงดูดทันสมัยน่าใช้งานมากขึ้น

หลักการที่ใช้ยึดถือในการดำเนินงานมาตั้งแต่ยุคแรกเริ่ม คือกระบวนการสร้าง การมีส่วนร่วมของผู้เกี่ยวข้องทุกภาคส่วน และการคำนึงถึงความต้องการของผู้ใช้เป็น ศูนย์กลาง หลักการทั้งสองประการนี้เองมีส่วนสำคัญที่ช่วยให้เกิดความหลากหลายและ ยืดหยุ่นสูงในการทำงาน แนวคิดห้องสมุดมีชีวิตจึงสามารถปรับตัวสอดคล้องไปกับ ความผันแปรของรูปแบบและพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อยู่เสมอ

สิบปีแรกของอุทยานการเรียนรู้ (พ.ศ. 2548-2557) เป็นยุคก่อร่างสร้างตัว ในฐานะผู้เล่นหน้าใหม่ที่เข้ามาเขย่ากรอบคิดในวงการห้องสมุด เป้าหมายในระยะแรกนี้คือการปลูกฝังและส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน กิจกรรมการเรียนรู้ในช่วงนั้นจึงผูกโยงเข้ากับหนังสือและการอ่าน มีการนำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเป็นเครื่องมือรวบรวมและกระจายองค์ความรู้ โดยใส่ความคิดสร้างสรรค์คิดแปลงเนื้อหาความรู้ให้สนุก มีสีสันดึงดูด เข้าถึงง่าย

ในขณะที่สิบปีที่สอง (พ.ศ. 2558-2567) เป็นยุคแห่งการปรับตัวตามแนวโน้มเทคโนโลยี และสร้างสรรค์นวัตกรรมให้ตอบโจทย์พฤติกรรมการเข้าถึงความรู้ของผู้เรียนที่กำลังเปลี่ยนไป โดยนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการให้บริการและส่งเสริมให้ผู้คนสามารถเข้าถึงองค์ความรู้ได้อย่างทั่วถึง นอกจากนี้ยังเป็นความเหมาะสมเจาะพอดีที่ TK Park วางบทบาทตัวเองอยู่ในระนาบของการศึกษาเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) ซึ่งมีห้องสมุดและพื้นที่สาธารณะเพื่อการเรียนรู้เป็นกลไกสำคัญในระบบนิเวศการเรียนรู้ ทำให้ TK Park กลายเป็นหนึ่งในภาคีหุ้นส่วนหลักอยู่ในหลากหลายโครงการกิจกรรมภายใต้กรอบนโยบายการเรียนรู้ตลอดชีวิตของประเทศ

ณ จุดเริ่มต้นของทศวรรษที่สาม แหล่งเรียนรู้ของไทยกำลังเผชิญกับความท้าทาย 4 เรื่องสำคัญ คือ 1) การเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วรุนแรงอันเกิดจาก Disruptive Technology และกระบวนการ Digital Transformation 2) การเปลี่ยนแปลงโครงสร้างประชากรและการเข้าสู่สังคมสูงวัยอย่างสมบูรณ์ 3) การเปลี่ยนแปลงกระบวนการปฏิรูปการศึกษาและกระบวนการเรียนรู้ 4) ผลกระทบจากความเหลื่อมล้ำทางสังคมและเศรษฐกิจ

TK Park เองก็หลีกเลี่ยงความท้าทายดังกล่าวนี้ไม่พ้น ดังนั้น นอกจากจะต้องปรับตัวก้าวให้ทันโลกเทคโนโลยีดิจิทัลที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและไม่หยุดนิ่งแล้ว ยังต้องวางกลยุทธ์เพื่อยกระดับบทบาทของห้องสมุดให้มีฐานะเป็นผู้เล่นสำคัญในนโยบายส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้นอกห้องเรียนให้ครอบคลุมและมีคุณภาพสูง โดยประสานความร่วมมือระหว่างองค์กรทั้งในและนอกภาครัฐ ร่วมกันปฏิรูประบบการศึกษาของประเทศให้มีความยืดหยุ่น เชื่อมการเรียนรู้นอกห้องเรียนเข้ากับการศึกษาในระบบแบบไร้รอยต่อ พัฒนาห้องสมุดและพื้นที่การเรียนรู้ให้เป็นกลไกสร้างการเปลี่ยนแปลงเชิงระบบ เพื่อลดความเหลื่อมล้ำของการเข้าถึงความรู้ ทำให้การเรียนรู้เป็นเครื่องมือสร้างโอกาสทางเศรษฐกิจ และช่วยปรับปรุงคุณภาพชีวิตและสังคม

ห้องสมุดเป็นหนึ่งในโครงสร้างพื้นฐานทางสังคม (Social Infrastructure) ไม่เพียงเป็นสถานที่เชื่อมต่อได้ในการจัดเก็บและสืบค้นข้อมูล การค้นคว้าหาความรู้ และส่งเสริมการเรียนรู้ แต่ยังเป็นกลไกสนับสนุนให้ผู้คนสามารถเข้าถึงสารสนเทศโดยไม่แบ่งแยกกีดกัน ปัจจุบัน ห้องสมุดยุคใหม่ยังเปิดพื้นที่ให้กับความคิดสร้างสรรค์และการแสดงออกทุกรูปแบบ จนอาจกล่าวได้ว่าโดยพื้นฐานแล้วเป็นสถาบันทางสังคมที่ให้ความสำคัญกับเรื่องของเสรีภาพและประชาธิปไตยมากที่สุดสถาบันหนึ่ง

เช่นนี้แล้ว สังคมที่มีห้องสมุดที่ดีมีคุณภาพ ย่อมสะท้อนถึงระดับความเป็นประชาธิปไตยของประเทศนั้นด้วยเช่นกัน

ระยะเวลา 20 ปีที่ผ่านมาอาจสั้นเกินไปที่จะเรียกว่าเป็นประวัติศาสตร์ แต่เรื่องราวและผลงานขององค์กรเล็กๆ แห่งนี้สมควรถูกกล่าวถึงและบันทึกไว้ในเส้นทางประวัติศาสตร์ พัฒนาการห้องสมุดของประเทศไทย

ก้าวต่อไปของ TK Park จะยังคงมุ่งมั่นเป็นส่วนหนึ่งในกระบวนการสร้างความเปลี่ยนแปลงทางสังคม ดังเช่นที่เคยเป็นมานับตั้งแต่วันแรกของการก่อกำเนิด ด้วยจิตวิญญาณของการเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลง และความเชื่อว่าการเปลี่ยนแปลงย่อมนำไปสู่นาคตใหม่ที่ดีกว่า

นี่คือคำสัญญาของเรา

วัฒนชัย วินิจจะกุล
ผู้ช่วยผู้อำนวยการสถาบันอุทยานการเรียนรู้
24 มกราคม 2568

Contents



Chapter

1

P.16

ต้นแบบ
ห้องสมุดมีชีวิต

Prototype
of a Living Library

Chapter

2

P.36

ประสบการณ์
คือการเรียนรู้ที่ดีที่สุด

Experience
is the best way to learn



Chapter 3

P.44

**ความรู้
คือเพื่อนแท้**

**Knowledge is
the lifelong companion**

Chapter 4

P.80

**ระบบนิเวศ
การเรียนรู้ตลอดชีวิต**

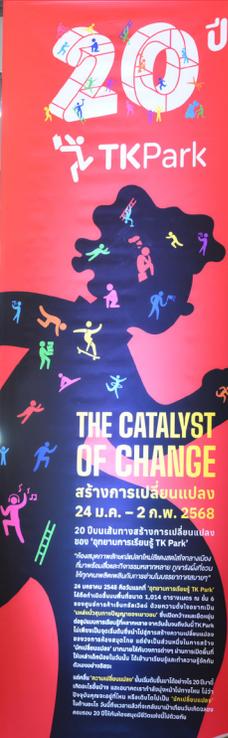
**Lifelong Learning
Ecosystem**

TK Park's 20th Anniversary

The Catalyst of Change

สร้างการเปลี่ยนแปลง

24 ม.ค. – 2 ก.พ. 2568









▶▶ ไปสการ์ด ถึง... TK Park ◀◀

ผู้เข้าชมนิทรรศการบรรยายความรู้สักที่มีต่อ TK Park ตลอดช่วงระยะเวลา 20 ปีที่ผ่านมา



Chronology of TK Park

กาลานุกรม
20 ปีที่เคพาร์ค

ท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงทางสังคมทั้งในระดับโลก และระดับประเทศมากมาย ตลอดระยะเวลา 20 ปี ที่ผ่านมาของ TK Park สะท้อนให้เห็นถึงการเติบโตและปรับตัวทั้งแนวทางการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับยุคสมัย รูปแบบการเรียนรู้ที่ผสมผสานเทคโนโลยี ซึ่งเป็น สิ่งยืนยันถึงความสร้างสรรค์เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ ตลอดชีวิต เกิดขึ้นกับ TK Park ด้วยเช่นกัน



การดำเนินงานของ TK Park

เหตุการณ์เด่นที่น่าสนใจ

- TK Park เปิดให้บริการ ณ ชั้น 6 ศูนย์การค้าเซ็นทรัลเวิลด์ (ฝั่งห้างสรรพสินค้า ZEN ในปัจจุบัน) บนพื้นที่ 1,014 ตารางเมตร
- ริเริ่มโครงการสารานุกรมดนตรี อิเล็กทรอนิกส์และเว็บไซต์เพลงพระราชนิพนธ์ 'คีตมหาราช'
- ริเริ่มโครงการ ชุมทรัพย์ของแผ่นดิน และ TK Audio Book
- ร่วมกับ สกว. จัดทำโครงการ จากงานวิจัย สู่อุทยานการเรียนรู้ นิทรรศการและกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ซึ่งพัฒนาเนื้อหาจากองค์ความรู้งานวิจัย

2548

- คณะรัฐมนตรี มีมติให้วันที่ 2 เมษายน ของทุกปีเป็นวันหนังสือเด็กแห่งชาติ
- กำเนิด YouTube
- สิงคโปร์เปิดตัวโครงการ Read Singapore! รณรงค์ให้ชาวสิงคโปร์ อ่านหนังสือเล่มเดียวกันและจัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนความคิดเห็น
- ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตทั่วโลกมีจำนวน 1 พันล้านคน

ย้ายบ้านใหม่ สู่ชั้น 8 ศูนย์การค้าเซ็นทรัลเวิลด์ Dazzle Zone บนพื้นที่กว่า 3,700 ตารางเมตร



- จัดทำโครงการ 'สร้างคน สร้างเกม สร้างงาน' และพัฒนาเกมเพื่อการเรียนรู้หลายชุด เช่น อยุธยา รามเกียรติ์ ฟ้าไทย
- จัดทำโครงการ TK Park Living Library Award ขยายแนวคิด 'ห้องสมุดมีชีวิต' ผ่านกระบวนการอบรมและประกวด
- จัดกิจกรรม 'Saturday Music Ed' หรือ 'TK Music Weekend' ในเวลาต่อมา

2549

- กำเนิด Twitter
- เกาหลีได้จัดตั้งหอสมุดแห่งชาติสำหรับเด็กและเยาวชน National Library for Children and Young Adults (NLCY)

'อุทยานการเรียนรู้ยะลา' เป็นอุทยานการเรียนรู้ภูมิภาค ต้นแบบแห่งแรก บริหารจัดการ โดยเทศบาลนครยะลา เปิดให้บริการ



จัดทำโครงการ 'ลับสมองประลองปัญญา' สรรหาหนูน้อยนักเล่านิทาน

จัดทำโครงการ 'ห้องสมุดเด็กไทยคิด'

2550

- Apple วางจำหน่าย iPhone
- กระทรวงไอซีที จัดตั้งศูนย์ การเรียนรู้ไอซีทีชุมชน
- เปิดตัวระบบปฏิบัติการ Android
- Amazon เปิดตัว Kindle อุปกรณ์อ่านหนังสือ อิเล็กทรอนิกส์ (E-book Reader)

'ห้องสมุดประชาชนเทศบาล นครระยอง' โดยเทศบาลนคร ระยอง เข้าร่วมเป็นเครือข่าย อุทยานการเรียนรู้



จัดสัมมนาเชิงปฏิบัติการ 'จุดประกายห้องสมุดมีชีวิต' และการอบรมบรรณารักษ์ 4 ภูมิภาค

จัดอบรมเยาวชนนักเขียน TK Young Writer Academy

พัฒนาชุดนิทรรศการเพื่อ การเรียนรู้ (Exhibition Kit)

2551

- หอศิลป์วัฒนธรรมแห่ง กรุงเทพมหานคร เปิดให้บริการ
- ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตทั่วโลกมี จำนวนมากกว่า 1.5 พันล้านคน และมีเว็บไซต์กว่า 1 ล้านล้าน URL

จัดทำโครงการ TK แจ็งเกิด



การศึกษาวิจัย 'นโยบายส่งเสริมการอ่าน ของไทยเปรียบเทียบกับต่างประเทศ'

จัดทำโครงการ TK FORUM



2552

- นโยบายการปฏิรูปการศึกษาในทศวรรษที่สอง (พ.ศ. 2552-2561) กำหนดวิสัยทัศน์ 'คนไทยได้เรียนรู้ตลอดชีวิต' อย่างมีคุณภาพ
- คณะรัฐมนตรีมีมติให้การอ่านเป็นวาระแห่งชาติ กำหนดให้ ปี 2552-2561 เป็นทศวรรษแห่ง การอ่าน และกำหนดให้วันที่ 2 เมษายนของทุกปี เป็น 'วันรักการอ่าน'
- เฟซบุ๊ก (Facebook) ได้รับความนิยมแพร่หลาย อย่างรวดเร็วในไทย (ปี 2552 มีผู้ใช้งานประมาณ 250,000 คน เพิ่มขึ้นเป็น 2,000,000 คน ในปี 2553)

'ศูนย์พิทักษ์ความรู้จังหวัดอ่างทอง' บริหารจัดการโดย เทศบาลเมืองอ่างทอง เปิดให้บริการ และเข้าร่วม เป็นเครือข่ายอุทยานการเรียนรู้



TK Park ได้รับความเสียหายจากเหตุเพลิงไหม้ ศูนย์การค้าเซ็นทรัลเวิลด์ สืบเนื่องจากการสลาย การชุมนุมย่านราชประสงค์

เปิดให้บริการ Mini TK ระหว่างการปิดปรับปรุง ซ่อมแซมพื้นที่ที่ได้รับความเสียหายจากเหตุ เพลิงไหม้

รายงานผลการศึกษาวิจัย ดัชนีการอ่านและ สถานการณ์การอ่านของไทย (TK Reading Index)

2553

- Apple วางจำหน่าย iPad รุ่นแรก
- กำเนิด Instagram
- ผลคะแนน PISA 2009 ด้านการอ่านของเด็กไทย ปรับตัวดีขึ้น แต่ยังคงพบว่าร้อยละ 43 มีความสามารถในการอ่านต่ำกว่าระดับพื้นฐาน
- คณะกรรมการว่าด้วยห้องสมุดประชาชนในสังคม ฐานความรู้ ประเทศเดนมาร์ก ตีพิมพ์รายงานและ นำเสนอ 'แบบจำลอง Four Space Model' ซึ่งถูก ทดลองประยุกต์ใช้กับห้องสมุดต่างๆ จนได้รับ ผลสำเร็จ และกลายเป็นแนวทางพัฒนา สำหรับห้องสมุดประชาชน

TK Park เปิดให้บริการเต็มรูปแบบอีกครั้ง จัดประชุมนานาชาติ Thailand Conference on Reading 2011

'อุทยานการเรียนรู้สมุทรสาคร' บริหาร จัดการโดยองค์การบริหารส่วนจังหวัด สมุทรสาคร เปิดให้บริการ



2554

- ยูเนสโก ประกาศให้กรุงเทพมหานคร ได้รับ เลือกเป็นเมืองหนังสือโลก (World Book Capital) ในปี 2013
- ยอดจำหน่ายอีบุ๊กของ Amazon แซงยอด จำหน่ายหนังสือปกตี ประมาณ 5% โดยยอดขายอีบุ๊กในช่วงหนึ่งปีที่ผ่านมา เพิ่มขึ้น 3 เท่า เทียบกับปีก่อนหน้า
- ผลการทดสอบ IQ เด็กไทย มีค่าเฉลี่ย 98.59 คืออยู่ในระดับปานกลาง ค่อนไปทางต่ำ

'อุทยานการเรียนรู้เทศบาลเมืองสตูล' บริหารจัดการโดยเทศบาลเมืองสตูล เปิดให้บริการ



เริ่มพัฒนา 'TK Application' แพลตฟอร์ม สื่อสร้างสรรค์ของ TK Park ที่สามารถ เข้าถึงได้ผ่านอุปกรณ์ไร้สายทุกระบบ

'อุทยานการเรียนรู้ระยอง' บริหารจัดการ โดยองค์การบริหารส่วนจังหวัดระยอง เปิดให้บริการ



2555

- รัฐบาลนำร่องโครงการแท็บเล็ตพีซีเพื่อ การศึกษาไทย (OTPC) แจกแท็บเล็ต ให้นักเรียนชั้น ป.1 กว่า 8 แสนคน
- สารานุกรม Britannica และ นิตยสาร Newsweek ยุติการพิมพ์ฉบับกระดาษ
- กสทช. ออกใบอนุญาตคลื่นความถี่ 3G เป็นระยะเวลา 15 ปี ทำให้คนไทยสามารถ ใช้อินเทอร์เน็ตที่มีประสิทธิภาพสูงขึ้น
- ห้องสมุดการ์ตูนแห่งแรกของไทยเปิดให้ บริการ

จัดทำโครงการ Read Thailand 'อ่านเถิด...เด็กไทย อ่านถวายเป็น เจ้าฟ้านักอ่าน' ประมวลโรงเรียนต้นแบบรักการอ่าน



ริเริ่มโครงการพัฒนาระบบห้องสมุดสาธารณะออนไลน์ (TK Public Online Library)

'อุทยานการเรียนรู้ตราด' บริหารจัดการโดย องค์การบริหารส่วนจังหวัดตราด เปิดให้บริการ

จัดประชุม IFLA Satellite Meeting 2013

'อุทยานการเรียนรู้และศูนย์การเรียนรู้ไอซีทีเทศบาลนครพิษณุโลก' โดยเทศบาลนครพิษณุโลก เข้าร่วมเป็นเครือข่ายอุทยานการเรียนรู้

2556

- คนกรุงเทพฯ มีสถิติการใช้เฟซบุ๊กสูงที่สุดในโลก
- เกิด 'เครือข่ายธุรกิจหนังสือสำหรับเด็ก' และมีการจัดงาน 'สัปดาห์ร้านหนังสืออิสระแห่งชาติ' ขึ้นเป็นครั้งแรก
- ผลประเมิน PISA 2012 ของเด็กนักเรียนไทยมีคะแนนเพิ่มสูงขึ้น ทุกด้าน
- สพฐ. สสำรวจพบ เด็ก ป.3 และ ป.6 อ่านหนังสือไม่ออก 4.5 หมื่นคน อ่านได้และเข้าใจเรื่องบ้างแต่ต้องปรับปรุง 3.6 แสนคน รวมเด็กสอง ระดับชั้นที่อ่านหนังสือไม่ออก และอ่านไม่แตกสูงถึงกว่า 4 แสนคน
- คนไทยใช้เวลาเล่นอินเทอร์เน็ต 16.6 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ มีผู้ใช้ อินเทอร์เน็ตกว่า 18 ล้านคน

จัดทำโครงการ 'เปิดตำราวิชา เนอะให้เนาะ'



'ศูนย์การเรียนรู้เมืองฉะเชิงเทรา' บริหารจัดการโดยเทศบาลเมืองฉะเชิงเทรา เปิดให้บริการ



2557

- นิตยสารสารสาร หรือ Reader's Digest ฉบับภาษาไทย ซึ่งตีพิมพ์มานาน 17 ปี ยุติการพิมพ์จำหน่าย
- กศน. สำรวจการรู้หนังสือและความต้องการ ทางการศึกษาของประชากรไทย พบว่า คนไทยไม่รู้หนังสือ 2.7 ล้านคน
- เปิดตัว YouTube.co.th ในไทย
- ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตทั่วโลกมีจำนวน 3 พันล้านคน คิดเป็น 40% ของประชากรโลก

'อุทยานการเรียนรู้นครหาดใหญ่' บริหารจัดการ โดยเทศบาลนครหาดใหญ่ เปิดให้บริการ

'อุทยานการเรียนรู้นครลำปาง' บริหารจัดการ โดยเทศบาลนครลำปาง เปิดให้บริการ

เปิดให้บริการ TK Public Online Library ห้องสมุดสาธารณะออนไลน์ สามารถอ่าน และยืมคืนอิบุ๊กภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ที่มีจำนวนมากกว่า 1 หมื่นรายการ

'อุทยานการเรียนรู้บ้านพรุ' บริหารจัดการ โดยเทศบาลเมืองบ้านพรุ เปิดให้บริการ



'อุทยานการเรียนรู้นครสงขลา' บริหารจัดการ โดยเทศบาลนครสงขลา เปิดให้บริการ (เริ่มแรกตั้งอยู่ภายในพื้นที่โรงสีแดง ถนนนครนอก ต่อมาย้ายไปยังชั้น 2 อาคาร ศูนย์บริการการท่องเที่ยว ถนนนางงาม)

2558

- กระทรวงศึกษาธิการเริ่มนโยบาย 'ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้'
- พ.ร.บ. กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและ สร้างสรรค์ มีผลบังคับใช้
- ห้องสมุดดุจดรุณบรรณาลัย ห้องสมุดเด็ก ปฐมวัยแห่งแรกของไทย เปิดให้บริการ

'อุทยานการเรียนรู้เชียงใหม่' บริหารจัดการโดยองค์การบริหาร ส่วนจังหวัดเชียงใหม่ เปิดให้บริการ

'อุทยานการเรียนรู้ร้อยเอ็ด' บริหารจัดการโดยองค์การบริหาร ส่วนจังหวัดร้อยเอ็ด เปิดให้บริการ



เริ่มนำบอร์ดเกมมาใช้เป็นเครื่องมือส่งเสริมการเรียนรู้ ผ่านกิจกรรม TK Board Game Club ก่อนที่จะขยายมาสู่การจัดหาบอร์ดเกมเพื่อให้เล่น ในห้องสมุด และให้บริการยืมคืนในเวลาต่อมา

2559

- เว็บไซต์ข่าวสารออนไลน์ผุดขึ้นมาจำนวนมาก เช่น The MATTER The Momentum The Standard The Cloud GM Live ขณะที่นิตยสาร ซึ่งอยู่คู่สังคมไทยมานานหลายสิบปีทยอยปิดตัวต่อเนื่องในห้วงเวลา เดียวกัน เช่น สกุลไทย บางกอกรายสัปดาห์ ภาพยนตร์บันเทิง อิมเมจ ขวัญเรือน ดิจนัล คู่สร้างคู่สม เนชั่นสุดสัปดาห์
- กระทรวงดิจิทัลฯ ยกย่องศูนย์การเรียนรู้ไอซีทีชุมชน เป็น ศูนย์ดิจิทัล ชุมชน ครอบคลุมทุกตำบลในประเทศไทย
- ผลประเมิน PISA 2015 ไทยมีคะแนนลดลงอยู่ในอันดับเกือบรั้งท้าย ทุกด้าน ในภาพรวมตกจากอันดับ 50 เป็นอันดับ 55 ขณะที่เวียดนาม มีคะแนนสูงขึ้นจากครั้งก่อน พุ่งขึ้นเป็นอันดับ 8

- ‘อุทยานการเรียนรู้บัวตาดานี’ บริหารจัดการโดยเทศบาลเมืองบัวตาดานี เปิดให้บริการ
- ‘อุทยานการเรียนรู้นครราชสีมา’ บริหารจัดการโดยเทศบาลนครราชสีมา เปิดให้บริการ



จัดประชุมสภาหนังสือเด็กและเยาวชนนานาชาติ ระดับภูมิภาคเอเชียและโอเชียเนีย ครั้งที่ 3 (Asia Oceania Regional IBBY Congress)

‘อุทยานการเรียนรู้แม่ฮ่องสอน’ บริหารจัดการโดยเทศบาลแม่ฮ่องสอน เปิดให้บริการ

จัดทำโครงการพัฒนาศูนย์เรียนรู้ระดับตำบล 200 แห่ง

‘อุทยานการเรียนรู้นครภูเก็ต’ บริหารจัดการโดยเทศบาลนครภูเก็ต เปิดให้บริการ



‘อุทยานการเรียนรู้อุดรธานี’ โดยเทศบาลนครอุดรธานีเข้าร่วมเป็นเครือข่ายอุทยานการเรียนรู้

2560

- เปิดตัว Thai MOOC แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ รองรับพื้นที่การศึกษาระบบเปิดสำหรับนักเรียนผู้ตลอดชีวิต
- หอสมุดเมืองกรุงเทพมหานคร เปิดให้บริการ
- กระทรวงวัฒนธรรม จัดทำแผนแม่บทส่งเสริมวัฒนธรรมการอ่านสู่สังคมแห่งการเรียนรู้ของไทย ปี 2560-2564

2561

จัดเทศกาลหนังสือนิทานภาพนานาชาติ
จัดทำโครงการ ‘ปันเสียง’ อบรมอาสาสมัครผลิตหนังสือเสียงในระบบเดซี (Daisy - Digital Accessible Information System) มอบให้กับห้องสมุดสำหรับผู้พิการทางสายตา



2562

‘อุทยานการเรียนรู้ศรีสะเกษ’ บริหารจัดการโดยองค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ เปิดให้บริการ



‘อุทยานการเรียนรู้นครราชสีมา’ บริหารจัดการโดยเทศบาลเมืองนครราชสีมา เปิดให้บริการ

TK Park ได้รับความเสียหายจากเหตุเพลิงไหม้บริเวณชั้น 8 ศูนย์การค้าเซ็นทรัลเวิลด์ จนต้องปิดปรับปรุงซ่อมแซมพื้นที่นานกว่า 26 เดือน

เปลี่ยนชื่อจาก ‘สำนักงานอุทยานการเรียนรู้’ เป็น สถาบันอุทยานการเรียนรู้

เปิดให้บริการ TK Alive พื้นที่ยืม คืน และนั่งอ่านหนังสือ ขนาด 150 ตารางเมตร ระหว่างรอฟื้นฟูพื้นที่ชั้น 8

สำนักงานสถิติแห่งชาติ เปิดเผยผลสำรวจการอ่านของประชากร ปี 2561 พบว่าประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไป อ่านหนังสือ 78.8% คิดเป็นจำนวน 49.7 ล้านคน เพิ่มขึ้นจากการสำรวจรอบที่แล้วประมาณ 1 ล้านคนเศษ ใช้เวลาในการอ่าน 80 นาทีต่อวัน เพิ่มขึ้นจากการสำรวจรอบก่อนหน้า และอ่านจากสื่อกระดาษ 88.0% อ่านจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์ 75.4%

รัฐบาลออกมาตรการช่วยเหลือชาติ กำหนดให้หนังสือและอีบุ๊กเป็นสินค้าที่ผู้ซื้อสามารถนำค่าใช้จ่ายมาหักลดหย่อนภาษีได้

‘อุทยานการเรียนรู้เมืองนครศรีธรรมราช’ โดยเทศบาลนครศรีธรรมราช เข้าร่วมเป็นเครือข่ายอุทยานการเรียนรู้



เริ่มให้บริการ TK Book Delivery ระบบการยืมคืนและจัดส่งหนังสือผ่านทางไปรษณีย์



‘อุทยานการเรียนรู้มิวเซียมลำปาง’ บริหารจัดการโดยเทศบาลนครลำปาง เปิดให้บริการ



2563

ไวรัสโควิด 19 แพร่ระบาดในประเทศไทย กิจกรรมทางสังคมและเศรษฐกิจทั้งหมดหยุดชะงักตามมาตรการควบคุมการแพร่ระบาดที่เข้มงวด

ผลของการกักตัวและทำงานที่บ้าน (Work from Home) ทำให้แอปพลิเคชันประชุมหรือสนทนาออนไลน์ได้รับความนิยมอย่างสูง เช่น Zoom, Microsoft Teams รวมทั้งแอปฯ ห้องสนทนาห้องใหม่อย่าง Clubhouse

2564

เปิดตัวสื่อออนไลน์ The KOMMON



TK Park ชั้น 8 กลับมาเปิดให้บริการ โดยปรับกิจกรรมเกือบทั้งหมดเป็นรูปแบบออนไลน์

เริ่มให้บริการ My TK แอปพลิเคชันสำหรับสมาชิกในการใช้บริการ TK Park ทุกประเภทในรูปแบบ Digital Service



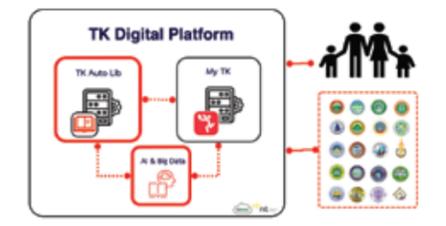
จัดทำนิตรรศการออนไลน์ Journey within You สำนวนและค้นหาตัวตนและแบบทดสอบออนไลน์ Journey to the Moon เว็บไซต์อินเทอร์เน็ตที่ฟ ทบทวนเป้าหมายชีวิตกับการพัฒนาศักยภาพของตนเอง



‘อุทยานการเรียนรู้จังหวัดกระบี่’ บริหารจัดการโดยองค์การบริหารส่วนจังหวัดกระบี่ เปิดให้บริการ

2565

ริเริ่มแนวคิด ‘ห้องสมุดเดียว’ โดยการจัดทำโครงการเชื่อมโยงระบบห้องสมุดและระบบสมาชิกกับเครือข่ายอุทยานการเรียนรู้ เข้าด้วยกันเพื่อให้สามารถยืมคืนหนังสือของ TK Park ที่ตั้งอยู่ใน กทม. และต่างจังหวัดได้ทุกแห่ง



(ปี 2566 เชื่อมระบบกับอุทยานการเรียนรู้เครือข่าย 5 แห่ง และในปี 2567 อีก 14 แห่ง แล้วเสร็จ รวมเป็น 19 แห่ง)

เปิดตัวแอปพลิเคชัน TK Read แพลตฟอร์มห้องสมุดออนไลน์ที่ทันสมัยและใช้งานง่าย มีหนังสืออีบุ๊กภาษาไทยที่ผ่านการคัดสรรแล้วนับหมื่นรายการ



- สถานการณ์โควิด 19 ของไทยและทั่วโลกเริ่มคลี่คลาย
- เปิดตัว ChatGPT

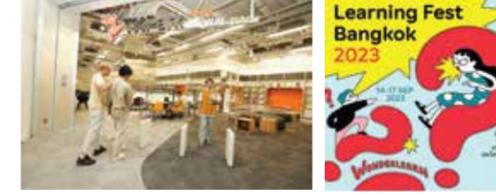
2566

‘อุทยานการเรียนรู้สุราษฎร์ธานี’ บริหารจัดการโดยองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุราษฎร์ธานี เปิดให้บริการ

‘อุทยานการเรียนรู้พะเยา’ บริหารจัดการโดยเทศบาลเมืองพะเยา เปิดให้บริการ

เปิด TK Park สาขา ทู ดิจิทัล พาร์ค

จัดเทศกาลการเรียนรู้กรุงเทพฯ Learning Fest Bangkok 2023 ขึ้นเป็นครั้งแรก และวางเป้าหมายให้เป็นเทศกาลสำคัญ ซึ่งจะจัดประจำทุกปี



‘อุทยานการเรียนรู้ปราจีนบุรี’ บริหารจัดการโดยองค์การบริหารส่วนจังหวัดปราจีนบุรี เปิดให้บริการ

ศูนย์บริการยืมคืนหนังสืออัตโนมัติ (TK Mini) ต้นแบบต้นแรกของไทย เปิดให้ทดลองใช้บริการที่ชั้น 1 อาคารสยามสแควป สยามสแควร์ (ตรงข้ามมานูญครอง)

ผลการประเมิน PISA 2022 ประเทศไทยมีคะแนนเฉลี่ยตกต่ำลงมากที่สุดในรอบ 20 ปี

รัฐบาลมีคำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์แห่งชาติ คณะกรรมการซอฟต์แวร์แห่งชาติ และคณะกรรมการอุตสาหกรรมเป้าหมายซอฟต์แวร์ด้านต่างๆ รวม 11 สาขา รวมถึงอุตสาหกรรมหนังสือ

พร้อมทั้งผลักดันกฎหมายจัดตั้งองค์กร THACCA หรือ Thailand Creative Culture Agency เพื่อดูแลการขับเคลื่อนงานซอฟต์แวร์ทั้งระบบ

เปิดตัวสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ‘LOOK AROUND THE SHELF’ ข้อมูลในรูปแบบ Data Visualization/Data Storytelling นำเสนอเรื่องราวตลาดหนังสือของไทย



เปิดตัวแคมเปญ Then and Now ตามหาคนจากภาพถ่ายกิจกรรมรณรงค์เนื่องในโอกาส 20 ปี TK Park

Learning Fest Nakhon เทศกาลการเรียนรู้ซึ่งจัดขึ้นเป็นครั้งแรกในต่างจังหวัด ที่จังหวัดนครศรีธรรมราช

เปิดตัวแคมเปญ ‘อ่านแล้ว อ่านอีก’ รับบริจาคหนังสือดี 1 ล้านเล่มภายใน 20 สัปดาห์เพื่อแจกจ่ายให้กับโรงเรียนและห้องสมุด 2,000 แห่งในพื้นที่ขาดแคลน เนื่องในโอกาสครบรอบ 20 ปี TK Park

2567

ประชากรไทยมีการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต 63.21 ล้านคน คิดเป็น 88.0% และมีผู้ใช้โซเชียลมีเดีย 49.10 ล้านคน หรือ 68.3% ของประชากรทั้งประเทศ โซเชียลมีเดียที่ได้รับความนิยมสูงสุด 3 อันดับแรก ได้แก่ Facebook (58 ล้านบัญชี), LINE (54.3 ล้านบัญชี) และ TikTok (49 ล้านบัญชี) ขณะที่ Youtube มีผู้ใช้ 44.2 ล้านบัญชี แต่เป็นแพลตฟอร์มที่คนไทยใช้เวลาอยู่ด้วยนานที่สุดต่อเดือน เฉลี่ยถึง 41 ชั่วโมง 21 นาที รองลงมาเป็น TikTok (38 ชั่วโมง 16 นาที) Facebook (24 ชั่วโมง 2 นาที) และ LINE (9 ชั่วโมง 52 นาที) ในขณะที่ Search Engine อันดับ 1 ได้แก่ Google ซึ่งมีผู้ใช้งาน 98.0% ของประชากร

สมาคมนักเขียนแห่งประเทศไทยรายงานว่าจำนวนผู้อ่านวรรณกรรมออนไลน์ของจีนสูงกว่า 500 ล้านราย และมีการเผยแพร่มากกว่า 30 ล้านเรื่อง รายได้รวมสูงถึง 3.4 หมื่นล้านหยวน หรือราว 1.77 แสนล้านบาท นอกจากนี้วรรณกรรมจีนออนไลน์ที่ส่งออกสู่ตลาดต่างประเทศในปี 2023 ยังมีมูลค่ารวมกว่า 4 พันล้านหยวน (ราว 2 หมื่นล้านบาท) ดึงดูดผู้อ่านจากประเทศต่างๆ เกือบ 200 ล้านราย

นักอ่านไทยเปลี่ยนพฤติกรรมการอ่านจากหนังสือกระดาษมาสู่อีบุ๊กเร็วที่สุดในโลก โดยมีสัดส่วนสูงถึง 42% ซึ่งถือเป็นอัตราที่สูงมากเมื่อเทียบกับค่าเฉลี่ยของนักอ่านทั่วโลกซึ่งอยู่ที่ 10%

ตลาดอีบุ๊กทั่วโลกเติบโตอย่างต่อเนื่อง มูลค่าตลาดเพิ่มจาก 7.63 แสนล้านบาทในปี 2561 เป็น 1.07 ล้านล้านบาทในปี 2565 อัตราการเติบโตเฉลี่ย 7.1% ต่อปี

มูลค่าตลาดอีบุ๊กในประเทศไทย ปี 2560-2565 เติบโตเฉลี่ยสูงถึง 14% ต่อปี คือเพิ่มจาก 2,960 ล้านบาท เป็น 5,705 ล้านบาท และมีอัตราการเติบโตเฉพาะปี 2565 สูงถึง 20%

นิตยสาร ‘ด้วย’ ตุน และ ‘ด้วย’ ตุน พิเศษ ยุติการจัดพิมพ์ ปิดฉากนิตยสารที่มีอายุยาวนาน 54 ปี และ 50 ปี ตามลำดับ



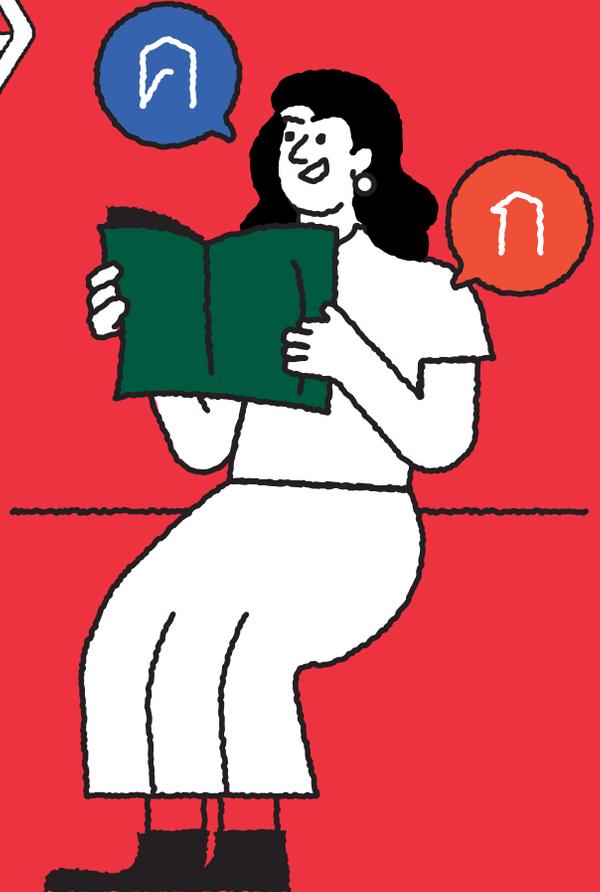
20 ปี บนเส้นทางสร้างการเปลี่ยนแปลงของ 'อุทยานการเรียนรู้ TK Park'

ห้องสมุดภาพลักษณ์แปลกใหม่สีแดงสดใสใจกลางเมือง ที่มาพร้อม
สื่อและกิจกรรมหลากหลาย ภูเขารังผึ้งที่ชวนให้ทุกคนเพลิดเพลิน
กับการอ่านในบรรยากาศสบายๆ

สิ่งเหล่านี้คงเป็นความทรงจำแสนดีในวัยเด็กของใครหลายคน
อย่างปฏิเสธไม่ได้ อาจฟังดูเหลือเชื่อ แต่ความทรงจำเหล่านั้นเดินทาง
ผ่านกาลเวลามาถึง 20 ปีเต็มแล้ว

24 มกราคม 2548 คือวันแรกที่ 'อุทยานการเรียนรู้ TK Park'
ได้ถือกำเนิดขึ้นบนพื้นที่ขนาด 1,014 ตารางเมตร ณ ชั้น 6 ของ
ศูนย์การค้าเซ็นทรัลเวิลด์ ด้วยความตั้งใจอยากเป็น 'แหล่งมั่วสุมทาง
ปัญญาของเยาวชน' ซึ่งเปิดกว้างและยืดหยุ่นต่อรูปแบบการเรียนรู้
ที่หลากหลาย จากวันนั้นจนถึงวันนี้ TK Park ไม่เพียงเป็นจุดเริ่มต้น
ซึ่งนำไปสู่การสร้างการเปลี่ยนแปลงของวงการห้องสมุดไทย
ผ่านการส่งเสริมและสนับสนุนให้เกิดสังคมแห่งการเรียนรู้แบบ
Active Learning และ Lifelong Learning แต่ยังเป็นส่วนหนึ่งใน
การสร้าง 'นักเปลี่ยนแปลง' มากมายให้กับวงการต่างๆ ผ่านการเปิด
พื้นที่ให้เหล่าเด็กน้อยในวันนั้นได้เข้ามาเรียนรู้และทำความรู้จักกับ
ตัวเองอย่างอิสระ

แต่คลื่น 'ความเปลี่ยนแปลง' นั้นเริ่มต้นขึ้นมาได้อย่างไร
20 ปีมานี้เกิดอะไรขึ้นบ้าง และอนาคตเรากำลังมุ่งหน้าไปทางไหน
ไม่ว่าปัจจุบันคุณจะอยู่ที่ไหน หรือเติบโตไปเป็น 'นักเปลี่ยนแปลง'
ในด้านอะไร วันนี้ถึงเวลาแล้วที่จะกลับมาเป่าเทียนวันเกิดฉลอง
ครบรอบ 20 ปีให้กับห้องสมุดมีชีวิตแห่งนี้ไปด้วยกัน





Prototype
of
a Living
Library

ต้นแบบ
ห้องสมุดมีชีวิต



24 มกราคม 2548

วันแรกของห้องสมุดมีชีวิต

จุดเริ่มต้นของการ 'เขย่า' วงการห้องสมุด เริ่มต้นขึ้นในปี 2547 เมื่อคณะรัฐมนตรีได้มีการจัดตั้ง 'สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้' หรือ OKMD ขึ้น โดยมีเป้าหมายเพื่อสร้างและเผยแพร่องค์ความรู้ที่มากกว่าแค่การเรียนรู้ในห้องเรียน OKMD แยกออกเป็นหลายหน่วยงานซึ่งรับผิดชอบสร้างสรรค์แหล่งเรียนรู้สาธารณะและองค์ความรู้ที่จำเป็นหลากหลายรูปแบบที่แตกต่างกันออกไป เช่น ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (TCDC), สถาบันวิทยาการการเรียนรู้, สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ รวมทั้งสำนักงานอุทยานการเรียนรู้ หรือ TK Park ผู้บุกเบิกริเริ่มห้องสมุดภาพลักษณ์แปลกใหม่ บรรยายภาคีชีวิตชีวา ทันสมัย แตกต่างจากห้องสมุดทั่วๆ ไปในยุคหนึ่ง

อุทยานการเรียนรู้ได้แรงบันดาลใจชั้นดีในการสร้างสรรค์บรรยายภาคีแห่งการเรียนรู้จากศูนย์ศิลปะและวัฒนธรรมแห่งชาติ จอร์จ ปอมปีดู ประเทศฝรั่งเศส, British Library และ Idea Store หรือ Library Learning Information ประเทศอังกฤษ, Sendai Mediatheque ประเทศญี่ปุ่น และ Jurong Regional Library รวมถึง Library@Orchard ประเทศสิงคโปร์ มาผสมผสานเข้าด้วยกัน

เพื่อเรียนรู้และสร้างสรรค์เป็นแนวทางใหม่ของตัวเองที่ตอบโจทย์กับบริบทการเรียนรู้ของเยาวชนไทย

และในที่สุด วันที่ 24 มกราคม 2548 'อุทยานการเรียนรู้ TK Park' ก็ได้เปิดตัวต่อสังคมไทยเป็นครั้งแรก บนพื้นที่ขนาด 1,014 ตารางเมตร ณ ชั้น 6 ของศูนย์การค้า เซ็นทรัลเวิลด์

the centre national d'art
et de culture
Georges-Pompidou



ศูนย์ศิลปะและวัฒนธรรมแห่งชาติ
จอร์จ ปอมปีดู ประเทศฝรั่งเศส
หนึ่งในแรงบันดาลใจต้นแบบของ
TK Park





ห้องสมุดมีชีวิต

ห้องสมุดที่ออกแบบมา
เพื่อรองรับ ‘ชีวิต’ ของทุกคน

**‘ห้องสมุด’ ในความทรงจำของคุณเป็นแบบไหน?
โถงทางเดินกว้างใหญ่ บรรณารักษ์หน้าดู หนังสือเล่มหนาเรียงราย
แถมเข้าไปก็โรยเกียบบจนแทบไม่กล้าหายใจ แบบนี้ใช้หรือเปล่า?**

ถ้า นั่นคือคำนิยามของห้องสมุดในสายตาคนส่วนใหญ่เมื่อสักประมาณ 20 ปีที่แล้ว เชื่อว่าวันนี้ภาพลักษณ์ความเป็นห้องสมุดในใจของทุกคน น่าจะเปลี่ยนแปลงไปไม่มากก็น้อย นับตั้งแต่วันที่คำว่า ‘ห้องสมุดมีชีวิต’ ถูกแนะนำให้รู้จักอย่างแพร่หลายในประเทศไทยผ่านการเกิดขึ้นของ ‘อุทยานการเรียนรู้ TK Park’ โดยเฉพาะในวงการบรรณารักษ์และการศึกษาไทยที่เกิดความตื่นตัวในการปรับเปลี่ยนภาพลักษณ์ของห้องสมุดแบบเดิมๆ ให้กลายมาเป็นพื้นที่ใหม่ที่ผู้ใช้งานสามารถเข้ามาค้นหาตัวตนและวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับความต้องการของตัวเองได้อย่างไร้ขีดจำกัด และนี่คือแนวคิดสำคัญของห้องสมุดมีชีวิต ห้องสมุดที่ออกแบบมาเพื่อทุกคน

TK Park ต่างจากห้องสมุดอื่นๆ เพราะตั้งใจพลิกแบบดั้งเดิมของห้องสมุดที่บริหารโดยรัฐ ซึ่งปกติจะให้ความสำคัญกับ ‘งบประมาณ’ ในขณะที่ปรัชญาแรกเริ่มจนถึงปัจจุบันของ TK Park คือให้ความสำคัญกับ ‘ผู้ใช้บริการเป็นศูนย์กลาง’ และเพื่อสร้างสรรค์ประสบการณ์ให้ตรงกับผู้ใช้บริการมากที่สุด ซึ่งหากจะกล่าวอย่างรวบรัด องค์ประกอบของห้องสมุดมีชีวิต ได้แก่ ‘การมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วน’ ‘การออกแบบพื้นที่เรียนรู้ให้ไร้ขอบเขต’ ‘การทำห้องสมุดให้เข้าถึงได้’ และ ‘การพัฒนาศักยภาพของบรรณารักษ์’

ห้องสมุดที่ร่วมกันสร้าง

ในระหว่างเตรียมการดำเนินงานจนถึงช่วงที่มีการเปิดให้บริการ TK Park ได้ตั้งคณะทำงานจากผู้เชี่ยวชาญหลากหลายด้าน เช่น คณะทำงานด้านยุทธศาสตร์และแผน คณะทำงานด้านกายภาพ คณะทำงานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะทำงานด้านดนตรี คณะทำงานด้านกิจกรรม คณะทำงานด้านหนังสือและสื่อ และบางคณะมี ‘เยาวชน’ เป็นองค์ประกอบสำคัญ เพื่อเป็นพื้นที่ให้ตัวแทนเยาวชนสามารถให้ข้อมูลหรือสะท้อนความคิดเห็น ช่วยให้คณะทำงานสามารถสร้างสรรค์พื้นที่และกิจกรรมที่ตอบโจทย์ ‘เยาวชน’ ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของห้องสมุดได้อย่างแท้จริง ไม่เพียงแค่นั้นคณะทำงานเท่านั้น หลายครั้ง TK Park ยังจัดให้มีกระดุมความคิดเห็น รวมถึงการออกไปสำรวจความคิดเห็นของเยาวชนในเมืองโดยตรงด้วยว่า ‘ผู้ใช้งานหลัก’ เหล่านี้ อยากอ่าน ฟัง ดู และเห็นอะไรใน TK Park แหล่งเรียนรู้แบบไหนที่วัยรุ่นอย่างพวกเขาต้องการในชีวิต

ประจำวัน พวกเขาอยากให้เว็บไซต์มีลักษณะแบบไหน หรือแม้กระทั่งว่าเด็กๆ อยากมีส่วนร่วมในการบริหารอุทยานการเรียนรู้หรือไม่ เพื่อนำกลับมาออกแบบและพัฒนาห้องสมุดแห่งนี้ให้ตอบโจทย์ตรงกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมายที่จะเข้ามาใช้งานจริงให้ได้มากที่สุด

พื้นที่เรียนรู้ไร้ขอบเขต

ถึงแม้จะชื่อว่าห้องสมุด แต่ที่นี่ไม่ได้เกิดจากความรู้ซึ่งผู้ใหญ่อยากหยิบยื่นให้ แต่เป็น ‘แหล่งมั่วสุมทางปัญญา’ ที่ดึงดูดให้เด็กและเยาวชนอยากมา ‘มั่วสุม’ กันได้ทั้งวัน ที่สำคัญคือสิ่งที่ได้กลับไปต้องไม่ใช่แค่ความสนุกเท่านั้น แต่ต้องได้รู้จักตัวเองมากขึ้น เพราะเมื่อได้รู้จักด้านที่สร้างสรรค์ของตัวเอง พวกเขาก็จะรู้ว่าควรใช้เวลาไปกับอะไรเพื่อให้ชีวิตมีความหมาย แนวคิดในการออกแบบพื้นที่ TK Park คือ ‘Relax Alert Environment’ ถึงจะมีการจัดสรรพื้นที่ แบ่งโซนชัดเจน แต่ก็สามารถมองเห็นได้ทั่วทั้งหมด ‘พื้นที่เรียนรู้ไร้ขอบเขต’ เปิดโอกาสให้เด็กๆ อยู่ในบรรยากาศที่ผ่อนคลายมากพอที่จะอยากเข้ามาทดลองเรียนรู้ ลองทำ ลองดู ลองอ่าน เพื่อรู้จักโลกให้มากยิ่งขึ้น

จากความตั้งใจนี้ ทีมออกแบบพื้นที่ได้ค้นคว้าข้อมูลเพื่อเข้าใจบริบทอย่างถ่องแท้ ไม่ว่าจะเป็นสัดส่วนประชากรวัยรุ่นในประเทศไทย เป้าหมายของสหประชาชาติว่าด้วยเรื่องของเด็กและเยาวชน สิทธิขั้นพื้นฐานของเด็ก กิจกรรมและชีวิตประจำวันที่ส่งผลดีต่อเด็กๆ เมื่อผสมรวมกับความตั้งใจแรกแล้ว จึงได้ออกมาเป็นการออกแบบพื้นที่ ‘ห้องสมุดมีชีวิต’ ที่เปิดกว้างและยืดหยุ่นต่อรูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลาย มีการจัดกิจกรรมมากมาย ผู้ใช้งานสามารถนั่งนอน วิ่งปั่นปาย ส่งเสียงดัง และหามุมส่วนตัวในการเรียนรู้ได้อย่างอิสระ

Relax Alert Environment

แนวคิดในการออกแบบพื้นที่ใน TK Park ซึ่งถึงจะมีการแบ่งโซนอย่างชัดเจน แต่ก็สามารถมองเห็นถึงกันได้หมด



มีลานสานฝันสำหรับใช้ในการจัดกิจกรรม มีห้องฉายหนัง และแสดงละคร มีพื้นที่ให้ใช้อินเทอร์เน็ตและดื่มเครื่องดื่มได้ นอกจากนี้ยังมีสื่อให้เลือกหลากหลายไม่ได้จำกัดอยู่แค่เฉพาะเล่มหนังสือเท่านั้น

ห้องสมุดที่เข้าถึงทุกคน

TK Park เป็นห้องสมุดรายแรกๆ ในไทยที่ทำให้การเรียนรู้เป็นสิ่งที่ไม่เข้าถึงได้ง่าย ด้วยแอปพลิเคชัน Online Library เปลี่ยนหนังสือเล่มให้กลายเป็น E-book ในชื่อ 'TK Read' ซึ่งนอกจากจะลดข้อจำกัดด้านระยะทางในการเข้าถึงหนังสือ และห้องสมุดแล้ว ยังเป็นการตอบรับพฤติกรรมกรอ่านที่เปลี่ยนแปลงไป รวมถึงการเข้าถึงของสื่อออนไลน์ที่เติบโตขึ้นทุกวัน และปัจจุบันนี้หนังสือที่เปิดให้ยืมอ่านทาง TK Read ก็มีให้บริการมากกว่าหนึ่งหมื่นเล่มแล้ว โดยนอกจากการทำห้องสมุดออนไลน์ TK Park ก็ยังมีบริการจัดส่งหนังสือให้ยืมคืนถึงบ้านผ่านไปรษณีย์ หรือบริการ 'TK Book Delivery' รวมถึงการทำตู้ยืมคืนหนังสืออัตโนมัติ หรือ 'TK Mini' ภายใต้แนวคิดการนำหนังสือไปให้ถึงมือคน โดยมีการทำต้นแบบ 1 ตู้เพื่อทดสอบพฤติกรรมการใช้งานและสำรวจผลการตอบรับจากผู้ใช้

เติมศักยภาพบรรณารักษ์

แม้ว่าจะออกแบบห้องสมุดมาอย่างดี แต่ถ้าขาดบุคลากรก็คงยากที่ห้องสมุดนี้จะมีชีวิต TK Park ให้ความสำคัญในการพัฒนาและเติมศักยภาพบรรณารักษ์อยู่เสมอ ทั้งบรรณารักษ์ของ TK Park และห้องสมุดอื่นๆ ทั่วประเทศ เพื่อหลายภาพลักษณ์บรรณารักษ์เครื่องขริมิให้กลายเป็น 'ผู้สนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้'

นำไปสู่แนวคิดในการจัดทำ 'โครงการอบรมและประกวดห้องสมุดมีชีวิต (TK Park Living Library Award)' ซึ่งมาพร้อมกับกิจกรรมอบรมบรรณารักษ์ของห้องสมุดต่างๆ ที่มาเข้าร่วมโครงการอย่างเข้มข้นเพื่อพัฒนาศักยภาพของบรรณารักษ์ตั้งแต่รากฐานของวิถีคิดและการทำงาน เช่น แนวคิดและกลยุทธ์ในการบริหารจัดการห้องสมุด การแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ การจัดระบบความคิดด้วยการใช้ Mind Mapping การสร้างการเรียนรู้ด้วยเครื่องมือใหม่ๆ การเขียนแผนงานโครงการแบบมุ่งเน้นผลลัพธ์ความสำเร็จ รวมถึงการปรับแนวคิดการดำเนินงานให้เป็นมิตรและให้ความสำคัญกับการมีผู้ใช้บริการเป็นศูนย์กลาง

นอกจากการอบรมทักษะแล้ว TK Park Living Library Award ยังเป็นการใช้การประกวดเป็นเครื่องมือจูงใจโดยห้องสมุดที่เข้าร่วมการอบรมทั้งหมดประมาณ 100 แห่งทั่วประเทศ จะถูกคัดเลือกให้เหลือประมาณ 6-12 แห่ง เพื่อรับโล่รางวัล เกียรติบัตร และเงินทุนในการนำแผนงานที่พัฒนาขึ้นตลอดการเข้าอบรมไปลงมือสร้างหรือปรับปรุงห้องสมุดที่มีชีวิตให้เกิดขึ้นได้จริง นอกจากนี้ยังมีการเยี่ยมเยียนและติดตามผลเพื่อร่วมกันพัฒนาห้องสมุดต่อไปในอนาคตได้อย่างมีทิศทางอีกด้วย



My TK Application

เป็นแอปพลิเคชันสำหรับอำนวยความสะดวกให้สมาชิก TK Park เพื่อใช้ในการเช่าออกพื้นที่ ยืม จอง และคืนหนังสือ รวมทั้งใช้บริการ TK Book Delivery เดิมเงินค่าประกันหนังสือชำระค่าปรับ และตรวจสอบประวัติธุรกรรมต่างๆ อัปเดตข่าวสารกิจกรรมและสิทธิประโยชน์สมาชิก



TK Mini



ตู้ยืมหนังสือในพื้นที่สาธารณะ เปิดบริการครั้งแรกในประเทศไทย ที่ชั้น 1 อาคาร SiamScape มีหนังสือให้บริการ 320 เล่ม ผู้ใช้บริการสามารถยืมและคืนหนังสือที่ตู้ TK Mini ผ่านแอปพลิเคชัน MyTK โดยยืมหนังสือได้สูงสุดครั้งละ 10 เล่ม นาน 14 วัน

Living Libraries Around the World

ต้นแบบห้องสมุดมีชีวิตทั่วโลก

ต้นแบบห้องสมุดมีชีวิตในโลกมีอยู่หลากหลายรูปแบบที่แตกต่างกันออกไปตามบริบทของประเทศ ประชากร ที่ตั้ง และวัตถุประสงค์ ดังนั้นไม่ว่าจะเป็นรูปร่างหน้าตา กิจกรรม แผนงาน หรือเอกลักษณ์จะแตกต่างกัน แต่จุดร่วมเดียวที่สำคัญที่สุดของ ‘ห้องสมุดมีชีวิต’ ก็คือการมี ‘ผู้ใช้งาน เป็นศูนย์กลาง’ และนี่คือส่วนหนึ่งของห้องสมุดมีชีวิตทั้ง 8 แห่งที่ส่งอิทธิพลไปยังห้องสมุดมีชีวิตทั่วโลก

01

Sendai Mediatheque
Japan, 2544



02

**Deichman
Bjørvika**
Norway, 2563



03

Dokki
Denmark, 2558



04 **Punggol Regional Library**
Singapore, 2566



05 **Stuttgart City Library**
Germany, 2554



06 **Forum Groningen**
Netherlands, 2562



07 **Oodi**
Finland, 2561



08 **Library of Birmingham**
United Kingdom, 2556

01

Sendai Mediatheque Japan, 2544

ห้องสมุดโปร่งใสแห่งความเท่าเทียม

ห้องสมุดทรงลูกบาศก์แก้วแสนสวยแห่งนี้ออกแบบโดย Toyo Ito สถาปนิกระดับโลก ถูกออกแบบโดยคิดมาเป็นอย่างดี เพื่อให้ห้องสมุดแห่งนี้เป็นมากกว่าแค่ที่เก็บหนังสือ แต่ยังเป็น ‘พื้นที่สาธารณะของประชาชน’ ด้วยการเปิดพื้นที่ภายในให้โล่งกว้างทั่วถึงกันทั้งชั้น ทำให้ทุกกิจกรรมสามารถเกิดขึ้นภายในพื้นที่เดียว คล้ายการใช้งานพื้นที่สวนสาธารณะ รวมถึงใช้ ‘ความใส’ ของกระจกมาเชื่อมต่อพื้นที่ทั้งภายในและภายนอกเข้าด้วยกัน ภาพของคุณลุงใจดีที่นั่งอ่านหนังสืออยู่บนเสื่อदानใน โดยมีเด็กๆ และน้องหมาวิ่งเล่นอยู่บนสนามหญ้าเคียงข้างกันจึงเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นได้จนชินตา

กระจกใสรอบตัวอาคารนี้ทำหน้าที่เป็น Window Shopping ชั้นดี ดึงดูดให้ผู้คนจากด้านนอกได้มองเข้ามาเห็นบรรยากาศและกิจกรรมดีๆ ภายในห้องสมุดมากขึ้น ภายในแบ่งพื้นที่ออกเป็นโซนที่รองรับกิจกรรมหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการอ่าน ศึกษาค้นคว้า ไปจนถึงการจัดแสดงศิลปะและดนตรี หนังสือที่เน้นสามกลุ่มหลัก ได้แก่ ดนตรี ศิลปะ และกิจกรรมสาธารณะ อีกทั้งยังมีพื้นที่สำหรับเด็กวัยโตเกม เครื่องเล่นเด็ก เปียโน และงานศิลปะที่เปิดให้ผู้ใช้บริการมีส่วนร่วม

ห้องสมุดแห่งนี้ถูกออกแบบโดยยึดหลัก Universal Design เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้อ่านเข้าถึงการอ่านได้อย่างเท่าเทียมและไม่มีเงื่อนไข ทำให้ที่นี่กลายเป็นห้องสมุดมีชีวิตอย่างแท้จริง

02

Deichman Bjørvika Norway, 2563

ห้องสมุดบุกเบิกย่านเมืองใหม่

กรุงออสโล เมืองหลวงของประเทศนอร์เวย์ กำลังพัฒนาอย่างก้าวกระโดด คุณภาพชีวิตของผู้คนจึงเป็นเรื่องที่สภาเมืองให้ความสำคัญ และเป็นที่มาของโครงการปรับปรุงพื้นที่สาธารณะริมอ่าวบยอริกา (Bjørvika) ซึ่งถูกกำหนดให้เป็นพื้นที่ทางวัฒนธรรมตามแผนการฟื้นฟูเมืองอันประกอบด้วย โปรเจกต์ทางวัฒนธรรมและศิลปะนำเสนอใจมากมาย ช่วยทำให้ย่านนี้เป็นแลนด์มาร์กแห่งใหม่ของชาวเมือง ซึ่งรวมถึงห้องสมุดไคค์มัน บยอริกา (Deichman Bjørvika) ที่เปิดให้บริการเมื่อปี 2563 แห่งนี้ด้วย

ตึกทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้าถูกรอบไว้ด้วยโครงสร้างยื่นยาว มีหน้าต่างคล้ายกล่องหนังสือวางซ้อนทับกัน ที่ผู้คนสามารถมองเห็นยอดสูงเหนือหลังคาได้จากกลางเมือง ห้องสมุดมีทางเข้า 3 ด้าน เพื่อต้อนรับผู้คนจากทุกสารทิศ พื้นที่ใช้สอยภายในมีทั้งหอประชุม โรงภาพยนตร์ คาเฟ่ ภัตตาคาร พื้นที่สำหรับเด็ก ห้องเวิร์กชอปและอุปกรณ์เทคโนโลยีที่ทันสมัยไว้ให้บริการ โถงพื้นที่นั่งอ่านออกแบบเป็นผนังกระจกให้สามารถชมวิวอ่าวออสโลได้แบบพาโนรามา และห้องแห่งความเงียบ (Silent Room) พื้นที่เก็บต้นฉบับของนักเขียนชื่อดังที่จะถูกนำออกมาเปิดเผยและตีพิมพ์ในอีก 100 ปีข้างหน้าโดยกระดาศที่ปลูกไว้ในพื้นที่ป่าของเมือง ภายใต้ชื่อ ‘Future Library’ โปรเจกต์ที่พร้อมส่งมอบการเรียนรู้เกี่ยวกับการอ่าน ห้องสมุดวรรณกรรม สิ่งแวดล้อม ผ่านพื้นที่สาธารณะให้กับคนรุ่นถัดไป

03

Dokk1 Denmark, 2558

ห้องสมุดมีชีวิตที่เติบโตตามชีวิตของผู้คน

ห้องสมุดนี้ใช้เวลาสร้างนานกว่า 10 ปี และให้ความสำคัญกับกระบวนการมีส่วนร่วมกับชุมชนหลากหลายรูปแบบ จึงปฏิเสธไม่ได้ว่า Dokk1 คือหนึ่งในห้องสมุดสำคัญของโลกที่เกิดขึ้นโดยประชาชนและเพื่อประชาชนอย่างเต็มรูปแบบ

นอกจากผู้ใช้งานจะสามารถจัดพื้นที่ในโซนต่างๆ ของห้องสมุดด้วยตนเองได้โดยไม่ฝ่าฝืนกฎระเบียบแล้ว Dokk1 ยังเป็นหนึ่งในไม่กี่ห้องสมุดที่เปิดให้สามารถเอาอาหารและเครื่องดื่มเข้ามาทานได้ แน่ใจว่าการมีกฎข้อนี้ย่อมทำให้เจ้าหน้าที่ลำบากไม่เบา และยังหมายถึงค่าใช้จ่ายในการทำความสะอาดไม่ใช่เล็กน้อย แต่ Dokk1 ก็ยังคงยืนยันที่จะทำให้เกิดขึ้นจริง เพื่อให้คนสามารถอยู่ในห้องสมุดได้นานขึ้น ไม่เฉพาะกับผู้ใช้งานเท่านั้น แต่ที่ Dokk1 บุคลากรห้องสมุดยังมีโอกาสนำเสนอบริการใหม่ๆ ในทุกช่วงฤดูใบไม้ผลิของปี และหากโครงการไหนได้รับคัดเลือก เจ้าของโครงการก็จะได้รับการยกเว้นจากการทำหน้าที่ส่วนอื่นๆ ในระยะเวลาหนึ่ง พร้อมทั้งได้รับงบประมาณราว 65,000 ยูโร เพื่อมาสานฝันให้โครงการของตัวเองเกิดขึ้นจริง โดยนอกจากโครงการของบุคลากรเองแล้ว ทางห้องสมุดยังมีการเปิดให้หน่วยงานที่สนใจ เข้ามาใช้พื้นที่ในการจัดกิจกรรมที่ไม่หวังผลกำไรได้ฟรี นอกจากนี้หน่วยงานต่างๆ จะมีพื้นที่ให้ใช้แล้ว ผู้ใช้งานห้องสมุดเองก็ยังสามารถผ่านกิจกรรมใหม่ๆ ที่เวียนกันเข้ามาจัดไปพร้อมกัน

04

Punggol Regional Library Singapore, 2566

ห้องสมุดเพื่อทุกคนในทุกมิติของชีวิต

สิงคโปร์เป็นประเทศที่มีการกำหนดแผนและทิศทางดำเนินงานของห้องสมุดทั่วประเทศ (Master Plan) เอาไว้อย่างชัดเจน โดยแผนฉบับปัจจุบัน หรือ 'LAB25' คือ แผนระยะ 5 ปี (2021-2025) เพื่อเป็นแกนในการบริหารจัดการและพัฒนาห้องสมุดให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคมที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วช่วงหลังการแพร่ระบาดของโควิด 19 และออกแบบขึ้นโดยมีการเชิญชวนพันธมิตร ทั้งรูปแบบของภาคธุรกิจและชุมชนให้มีส่วนร่วมในทุกขั้นตอน จนได้หัวใจสำคัญออกมาเป็นการสร้าง 'Future Economy, Smart Nation, Strong Singaporean Society' และหนึ่งในห้องสมุดสำคัญที่เกิดขึ้นในช่วงเวลานี้ก็คือ Punggol Regional Library ในฐานะต้นแบบห้องสมุดที่ให้ความสำคัญกับการเข้าถึงการเรียนรู้ของทุกคน ทั้งช่วงอายุ ความสนใจ และความต้องการที่แตกต่างเฉพาะบุคคล Punggol Regional Library จึงมีทั้งโซนห้องสมุดสำหรับเด็กที่ทำชั้นหนังสือในความสูงระดับที่เด็กเลือกและหยิบหนังสือเองได้, Study Zone สำหรับเรียนรู้และทำงาน พร้อมอุปกรณ์ให้ยืมใช้หลากหลาย, สิ่งอำนวยความสะดวกที่ครบครันสำหรับคนพิการ รวมถึงหนังสืออักษรเบรลล์, 'LAUNCH' Business Resource Centre สำหรับสนับสนุนธุรกิจขนาดเล็ก พร้อมพื้นที่ห้องประชุมที่สามารถจองเข้ามาใช้บริการได้ รวมถึงโซน 'MakeIT' หรือ Makerspace สำหรับบุคคลทั่วไป

05

Stuttgart City Library Germany, 2554

ห้องสมุดสุดสมาร์ต สวรรค์ของชาวอินโทรเวิร์ต

อะไรจะเท่ไปกว่าห้องสมุดสุดอัจฉริยะที่มาพร้อมระบบอัตโนมัติแบบครบวงจรเหมือนหลุดออกมาจากหนังสายลับ! และ Stuttgart City Library คือห้องสมุดที่ว่า เพราะที่นี่มาพร้อมสายพานสุดอลังการที่ทำหน้าที่คัดแยกหนังสือไปแต่ละชั้นตามหมวดต่างๆ ภายในตึก ก่อนบรรณารักษ์จะนำกลับไปใส่ชั้นหนังสือตามเดิม ทำให้สามารถนำหนังสือกลับเข้าชั้นได้รวดเร็วและประหยัดแรงงานคนมากที่สุดแห่งหนึ่ง

ไม่เพียงแค่นั้น Stuttgart City Library ยังมีระบบคืนหนังสือ 24 ชั่วโมงที่เครื่องคืนหนังสืออัตโนมัตินอกเวลาทำการของห้องสมุด ทำให้สะดวกสบายสำหรับผู้ใช้บริการ มีเครื่องยืมคืนอุปกรณ์เครื่องเขียนและทำงานสร้างสรรค์ รวมถึงเครื่องถ่ายเอกสารและสแกนหนังสือในรูปแบบ Self Service ที่ทุกคนสามารถเลือกใช้งานได้ง่ายๆ ด้วยการแตะบัตรสมาชิกอีกด้วย เรียกได้ว่าเป็นห้องสมุดแห่งชาวอินโทรเวิร์ตที่แท้จริง เพราะคุณสามารถเข้าถึงบริการทุกอย่างได้โดยไม่ต้องคุยกับคนเลยแม้แต่คำเดียว!

06

Forum Groningen Netherland, 2562

ห้างสรรพวัฒนธรรม

จำเป็นไหมที่พื้นที่ใจกลางเมืองจะต้องถูกพัฒนาให้เป็นย่านการค้าและห้างสรรพสินค้าเสมอไป? คำตอบของหลายเมืองอาจจะเป็นคำว่า “ใช่” แต่ไม่ใช่ที่โกรนิงเงน เพราะสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นในทำเลทองแห่งระยับใจกลางเมืองกลับกลายเป็นห้องสมุดและศูนย์วัฒนธรรมขนาดใหญ่ซึ่งควรถูกให้คำนิยามว่า ‘ห้างสรรพวัฒนธรรม’ เพราะ Forum Groningen นั้นไม่ได้ขายสินค้า แต่รวบรวมเอาพื้นที่ทางศิลปวัฒนธรรมหลากหลายแขนงเอาไว้ในทีเดียว

ไม่ว่าจะเป็น ห้องสมุด โรงภาพยนตร์ พื้นที่จัดนิทรรศการ ห้อง Auditorium Co-working Space หอจดหมายเหตุเมือง พิพิธภัณฑ์การ์ตูน เกม Interactive พื้นที่ Hackathon ไปจนถึงร้านอาหารบนชั้นดาดฟ้าซึ่งเปิดให้ประชาชนสามารถขึ้นไปชมวิวดูสวยๆ ของเมือง หรือแม้กระทั่งหามุมอุ่นๆ เพื่อจิบหลับได้ โดยความตั้งใจของสถาปนิกผู้ออกแบบก็คือ การทำพื้นที่นี้ให้กลายเป็นเสมือนห้องนั่งเล่นของผู้คนในเมืองที่สามารถแวะเวียนมาใช้เวลาของตัวเอง

07

Oodi Helsinki Central Library Finland, 2561

บทกวีแห่งวัฒนธรรม ความเท่าเทียม และเสรีภาพ

ห้องสมุดที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อเป็น ‘ของขวัญ’ ฉลองการมีเอกราชครบรอบ 100 ปีที่ฟินแลนด์เป็นอิสระจากรัสเซียบนท่าเลทองใจกลางเมืองอย่างพื้นที่ตรงข้ามรัฐสภา Oodi จึงไม่ได้เป็นเพียงส่วนหนึ่งของการเฉลิมฉลองศตวรรษแห่งอิสรภาพของฟินแลนด์ แต่ยังเป็นเสมือนบทกวีที่สะท้อนภาพการให้คุณค่าความเท่าเทียมระหว่างประชาชนกับภาครัฐโดยนาสิมา ราชมียะ รองนายกเทศมนตรีเมืองเฮลซิงกิอธิบายถึงการเลือกตำแหน่งที่ตั้งนี้เอาไว้ว่า “เมื่อผู้คนยืนอยู่บนระเบียงของห้องสมุด พวกเขาจะสามารถมองเห็นรัฐสภาอยู่ในความสูงระดับเดียวกันได้” (ชื่อ Oodi แปลว่า บทกวี)

ที่นี่ใช้เวลาในการก่อสร้างนานนับสิบปี เพราะต้องการสร้างกระบวนการมีส่วนร่วมและรับฟังความคิดเห็นของประชาชนในหลายแง่มุม ทั้งความต้องการ, การบริหารจัดการงบประมาณ, การออกแบบอาคาร ไปจนถึงชื่อของห้องสมุด

นอกจากจะมีทั้งหนังสือคุณภาพและสิ่งอำนวยความสะดวกที่หลากหลาย เช่น สนามเด็กเล่น เกม เครื่องพิมพ์สามมิติ จักรเย็บผ้า เครื่องตัดเลเซอร์ พื้นที่สำหรับงานเชื่อมโลหะ Co-working Space และอื่นๆ ให้เลือกใช้บริการแล้ว ห้องสมุด Oodi ยังเปิดพื้นที่ให้ประชาชนได้ออกไอดีถึงการพัฒนาเมืองเฮลซิงกิ และแลกเปลี่ยนถกเถียงถึงประเด็นทางสังคม คล้ายๆจะเป็นศาลาประชาคมขนาดย่อมๆ สมกับที่ตั้งอยู่เคียงข้างรัฐสภาอีกด้วย

08

Library of Birmingham United Kingdom, 2556

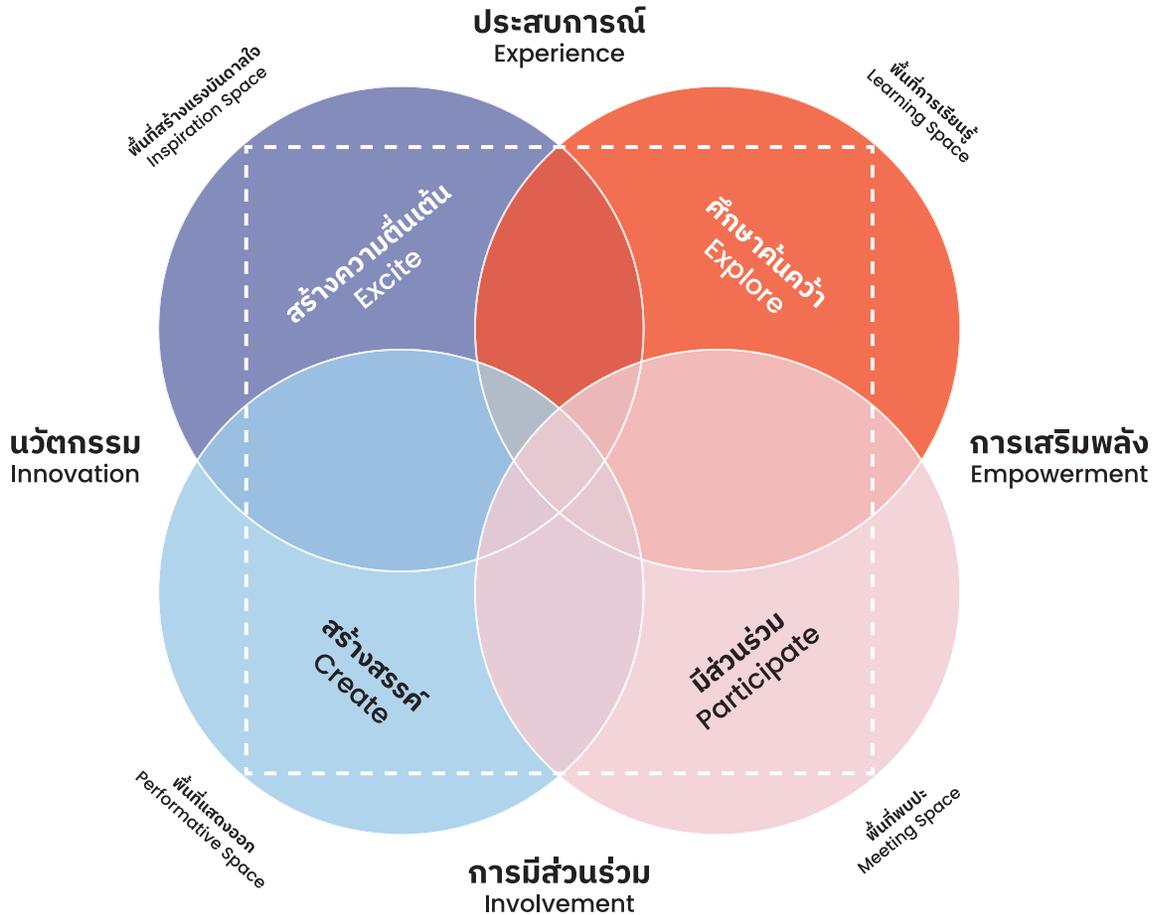
มากกว่าห้องสมุด แต่คือกลไกในการแก้ปัญหาเมือง

เบอร์มิงแฮมเป็นมหานครที่มีเปอร์เซ็นต์ประชากรที่เป็นคนหนุ่มสาวสูงที่สุดในยุโรป และมีความหลากหลายทางประชากรเป็นอันดับสองรองจากอัมสเตอร์ดัม จึงมีความท้าทายหลายด้าน ไม่ว่าจะเป็นปัญหาการว่างงาน แรงงานทักษะต่ำ ขาดความรู้หนังสือ และการใช้ชีวิตที่ขาดสุขภาพ การเกิดขึ้นของห้องสมุดเบอร์มิงแฮมจึงมาพร้อมกับเป้าหมายที่ชัดเจนในการใช้พื้นที่ที่เรียนรู้แห่งนี้เพื่อเป็นกลไกสำคัญในการแก้ปัญหาต่างๆ ของเมืองในแง่มุมที่สามารถทำได้

ห้องสมุดแห่งนี้จึงใช้กระบวนการออกแบบอย่างมีส่วนร่วม ซึ่งมีตัวแทนของประชากรที่หลากหลายในด้านอายุ เพศ เชื้อชาติ การศึกษา รวมถึงคนไร้บ้านและผู้ทุพพลภาพมาเป็น ‘ทูตชุมชน’ เพื่อทั้งออกความเห็นและนำเรื่องราวที่ห้องสมุดกำลังพยายามทำกลับไปสื่อสารในชุมชนของตัวเอง จนถึงช่วงเวลาก่อสร้าง แรงงานว่างงานจำนวนมากได้รับโอกาสให้เข้ามาทำงานก่อสร้างห้องสมุด และเมื่อเปิดทำการอย่างเต็มตัวก็ยังเปิดพื้นที่ให้ประชาชนกลุ่มต่างๆ ได้เข้ามามีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ ไม่ว่าจะเป็นผ่านงานอาสาสมัครหรือการเข้ามาเป็นพาร์ตเนอร์กับทางห้องสมุด เช่น การเปิดโอกาสให้กลุ่มการละครสามารถเข้ามาใช้โรงละครในการซ้อมได้โดยไม่คิดค่าเช่า แลกเปลี่ยนกับการเปิดแสดงละครให้ชมฟรีในห้องสมุด

Four Space Model

พื้นที่เรียนรู้ พื้นที่สร้างแรงบันดาลใจ
พื้นที่พบปะ และพื้นที่แสดงออก



ช่วงการเปลี่ยนผ่านเข้าสู่ศตวรรษที่ 21 เมื่อโลกดิจิทัลเริ่มเข้ามามีความสำคัญกับมนุษย์ในหลายๆ มิติ จนนักวิชาการส่วนหนึ่งออกมาให้ความเห็นว่า

“ความรู้ส่วนใหญ่ในโลกวันนี้ ไม่ใช่สิ่งที่เหมาะจะบรรจุเอาไว้ในชั้นหนังสืออีกต่อไปแล้ว แต่ห้องสมุดกลับยังเอาแต่ยึดติดอยู่กับห้องสมุดแบบเดิมๆ”

ไม่แปลกเลยที่จำนวนผู้ใช้งานห้องสมุดทั่วโลกจะลดน้อยลงจนน่าใจหาย

แต่ช่วงเวลานั้นเองได้กลายเป็นโอกาสให้คนทำงานห้องสมุดทั่วโลกต้องกลับมาตั้งคำถามกับตัวเองอีกครั้งว่า “จะทำห้องสมุดให้แตกต่างและสร้างคุณค่าให้กับผู้ใช้งานมากกว่าสื่อออนไลน์ได้อย่างไร?”

หนึ่งในคนที่กลับมาขบคิดเรื่องนี้ อย่างจริงจังจนออกมาเป็นงานวิจัยที่มีส่วนสำคัญในการเปลี่ยนแปลงอนาคตของห้องสมุดสาธารณะทั่วโลก ก็คือ ‘**เจนส์ ธอร์ฮาวเกอ**’ (Jens Thorhauge) ที่ปรึกษาการพัฒนาห้องสมุด ประเทศเดนมาร์ก

จากการศึกษา เจนส์พบว่าถึงแม้คนเดนมาร์กจะมีอัตราการอ่านและยืมหนังสือลดลงอย่างมีนัยสำคัญ แต่ยังคงมีกลุ่มหนึ่ง

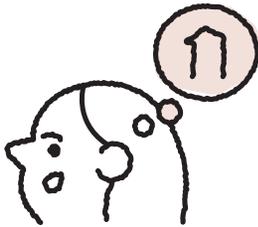
ที่เดินทางมายังห้องสมุดเป็นประจำ แต่ไม่ใช่เพียงเพื่อที่จะอ่านหนังสืออีกต่อไป เพราะบ้างก็มาเพื่อใช้เป็นพื้นที่นั่งทำงาน มาฟังบรรยาย หรือมาร่วมกิจกรรมต่างๆ ที่ทางห้องสมุดจัดขึ้น และด้วยการรวบรวมข้อมูลจากทั้งห้องสมุดระดับชาติและนานาชาติ เขาจึงนำเสนอ Framework การพัฒนาห้องสมุดประชาชนที่เรียกว่า ‘**Four Space Model**’ ออกสู่สายตาชาวโลก โดยมีห้องสมุดประชาชนเดนมาร์กเป็นผู้นำไปปรับใช้งานเป็นครั้งแรก

จุดมุ่งหมายของแนวคิดการพัฒนาพื้นที่ 4 ลักษณะ หรือ Four Space Model ภายในห้องสมุด มีทั้งหมด 4 ข้อ โดย 2 ข้อแรกให้ความสำคัญกับการสร้างสรรค์พื้นที่ให้เอื้อต่อการเกิดประสบการณ์ (Experience) และการมีส่วนร่วม (Involvement) ซึ่งนำไปสู่การเรียนรู้และทำความเข้าใจในตัวเองของผู้เรียนในระดับปัจเจก และ 2 ข้อหลังจะให้ความสำคัญ กับการเรียนรู้เพื่อเสริมพลัง (Empowerment) การใช้ชีวิตในสังคม รวมไปถึงเพื่อพัฒนาแนวคิดในการแก้ปัญหา รูปแบบใหม่ให้เกิดเป็นนวัตกรรม (Innovation)



Jens Thorhauge
เจนส์ ธอร์ฮาวเกอ

เขนส์อธิบายถึงลักษณะของพื้นที่ที่จำเป็นต้องมีในห้องสมุดไว้ 4 รูปแบบด้วยกัน ซึ่ง Four Space Model ไม่ได้หมายถึงการแบ่งพื้นที่กายภาพของห้องสมุดออกเป็น 4 ห้อง แต่หมายถึง ‘ความเป็นไปได้’ ทั้ง 4 ที่ควรจะหมุนเวียนกันเกิดขึ้นภายในห้องสมุด เพื่อตอบโจทย์การเรียนรู้ในรูปแบบที่แตกต่างกันออกไป



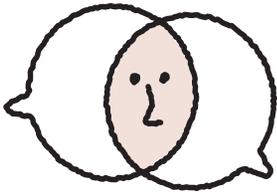
พื้นที่เรียนรู้ Learning Space

มุ่งเน้นให้เกิดการค้นคว้าและเรียนรู้สิ่งใหม่ เพื่อให้ผู้เรียนได้ขยายขอบเขตของสิ่งที่เคยรู้ หรือแม้กระทั่งโลกของตัวเองให้กว้างขวางขึ้นกว่าเดิม โดยอาจเป็นพื้นที่ทางกายภาพ พื้นที่เสมือน (E-learning) หรือจะมาในรูปแบบการจัดกิจกรรม เช่น พื้นที่ห้องสมุด การบรรยาย นิทรรศการ หรือการจัดกิจกรรมเวิร์กชอปในด้านต่างๆ



พื้นที่สร้างแรงบันดาลใจ Inspiration Space

พื้นที่ที่สร้างสรรค์ให้เกิดประสบการณ์พิเศษและน่าจดจำ ซึ่งเป็นส่วนสำคัญในการกระตุ้นให้เกิดแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ เช่น การหยิบเอาภาพยนตร์ ดนตรี ศิลปะ หรือบอร์ดเกม มาเป็นสื่อกลางในการเรียนรู้เรื่องราวใหม่ๆ เพราะ ‘การเล่น’ คือส่วนสำคัญที่ช่วยให้เด็กได้เรียนรู้และสัมผัสกับประสบการณ์โดยตรง



พื้นที่พบปะ Meeting Space

พื้นที่ที่เปิดโอกาสให้ทุกคนสามารถเข้ามาพบปะ แลกเปลี่ยน และเรียนรู้ซึ่งกันและกันได้อย่างอิสระ เพราะการเรียนรู้นั้น ไม่ได้เกิดขึ้นแค่จากการอ่าน ดู หรือฟัง ซึ่งเป็นการสื่อสารทางเดียวเท่านั้น แต่การได้ตอบโต้และเรียนรู้จากเพื่อนใหม่ที่มีมุมมองและประสบการณ์ชีวิตต่างไปจากเราก็สำคัญไม่แพ้กัน พื้นที่ในสวนนี้จึงอาจเป็นได้ทั้งห้องโถงสำหรับการได้วาทะ หรือพื้นที่เปิดวงพูดคุย



พื้นที่แสดงออก Performative Space

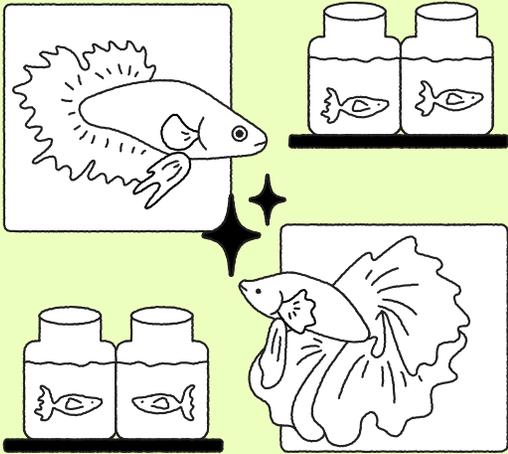
กระบวนการเรียนรู้ที่ดีที่สุดก็คือการได้ลงมือทำด้วยตัวเอง จนเกิดเป็นประสบการณ์ รวมถึงการส่งต่อความรู้ออกไปในวงกว้างยิ่งขึ้น พื้นที่แสดงออกจึงมักถูกออกแบบให้เป็นพื้นที่ที่นอกจากผู้เรียนจะสามารถเรียนรู้และลงมือทำงานได้จริงแล้วยังสามารถที่จะนำเสนอทักษะความรู้ที่ได้รับมาออกไปสู่สาธารณะได้ เช่น กิจกรรมเวิร์กชอปทั้งในรูปแบบของงานเขียน ภาพยนตร์ งานศิลปะ ดนตรี และอื่นๆ โดยมีห้องสมุดเป็นศูนย์กลางในการเปิดพื้นที่ รวมถึงจัดหาอุปกรณ์เพื่อสนับสนุนการสร้างสรรค์ผลงาน

EXPERIENCE
is the best way
to learn.

ประสบการณ์คือ
การเรียนรู้ที่ดีที่สุด









ลงมือทำ – ลงมือทำ – ลงมือทำ ประสบการณ์คือการเรียนรู้ที่ดีที่สุด



เข้านี้ห้องแพรว นักศึกษาชั้นปีที่ 2 ไม่ต้องเข้าไปที่มหาวิทยาลัย แต่มีนัดเข้าเรียนวิชาอาจารย์สมชายผ่านโปรแกรมซูม น้องเนยเรียนอยู่ชั้น ม.4 โรงเรียนเอกชนแห่งหนึ่ง ใช้เวลาระหว่างรอคุณแม่มารับที่โรงเรียนกินข้าวเย็นพร้อมกับเปิดดูรายการ *ไกลบ้าน* ของพี่ฟ้าโรสผ่านยูทูป ขณะที่ทุกวันหยุดคุณแม่จะให้น้องลินที่กำลังเรียนอยู่ชั้นอนุบาลเรียนรู้การวาดรูประบายสีผ่านแอปพลิเคชันในไอแพด

นี่คือวิถีชีวิตปกติธรรมดาที่เราเป็นกันอยู่ในทุกวันนี้ แต่รู้หรือไม่ว่าทั้งหมดนี้คือตัวอย่างรูปแบบที่เทคโนโลยีได้ก้าวเข้ามาเปลี่ยนแปลงรูปแบบการเรียนรู้ของคนรุ่นใหม่ไปอย่างสิ้นเชิง จากที่ก่อนหน้านี้ไม่กี่ปี ไม่ว่าเราจะทำกิจกรรมอะไรก็ต้องไปถึงสถานที่จริง แต่เดี๋ยวนี้ก็เป็นธรรมดาที่เราจะเรียนรู้และทำกิจกรรมอะไรต่อมิอะไรผ่านออนไลน์ หรือจากที่เคยต้องทำหรือดูรายการอะไรตามกำหนดเวลา แต่เทคโนโลยีก็ทำให้เรามีความสะดวกพอที่จะทำอะไรตอนไหนก็ได้ตามใจ

อิทธิพลของเทคโนโลยีไม่ได้หยุดอยู่แค่ที่วิธีการเรียนรู้และระบบการศึกษา แต่ยังส่งผลอย่างยิ่งใหญ่อีกไปยังทุกมิติในชีวิตของเรา ทั้งการรับข้อมูลข่าวสาร การรับชมคอนเทนต์ความบันเทิง ไปจนถึงอาชีพที่เราทำ

เมื่อเทคโนโลยีเปลี่ยนชีวิตเรามากขนาดนี้ คำถามก็คือ แล้วเราต้องทำอย่างไร?

นี่เป็นคำถามที่ TK Park พยายามตอบตลอดระยะเวลา 20 ปี นั่นคือการส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนมีรูปแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับสถานการณ์ของโลกที่เปลี่ยนแปลงไป สะท้อนผ่านการออกแบบห้องสมุดตามหลัก Four Space Model ให้พื้นที่ภายในห้องสมุดประกอบไปด้วยพื้นที่เรียนรู้ (Learning Space) พื้นที่พบปะ (Meeting Space) พื้นที่แสดงออก (Performative Space) และ พื้นที่สร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration Space)

นอกจากจะให้ความสำคัญกับการออกแบบพื้นที่เรียนรู้ TK Park ยังเน้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมต่อการสร้างทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ที่มีองค์ประกอบสำคัญตามหลัก 4E คือ ส่งเสริมให้เด็กได้ค้นหาความสนใจลงมือแสวงหาความรู้ (Exploring) ได้ทดลองลงมือทำหรือปฏิบัติจริง (Experiment) ได้เชื่อมต่อประสบการณ์เดิม สร้างประสบการณ์ใหม่ (Experience) และได้แบ่งปันความรู้แลกเปลี่ยนความคิดกับเพื่อนๆ ที่มาทำกิจกรรมด้วยกัน (Exchange) ซึ่งกระบวนการทั้งหมดนี้ช่วยให้เด็กๆ สามารถค้นพบตนเองว่ามีความชอบ ความหลงใหล และสนใจในเรื่องใด มีความถนัดในเรื่องใดเป็นพิเศษ และจะเป็นแรงผลักดันให้พวกเขาพยายามพัฒนาตนเองให้บรรลุถึงศักยภาพสูงสุด

หนึ่งในกิจกรรมที่ TK Park สร้างสรรค์ขึ้นมาเพื่อตอบโจทย์นี้ก็คือ โครงการจากงานวิจัยสู่อุทยานการเรียนรู้ ซึ่งร่วมกับสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) นำความรู้เชิงวิชาการจากงานวิจัยมาดัดแปลงเป็นนิทรรศการที่ทำให้เด็กและเยาวชนทำความเข้าใจเนื้อหาวิชาการที่ซับซ้อนได้ง่ายขึ้น เช่น นิทรรศการ ‘หิ่งห้อย...ร้อยรักษ์’ TK Park ก็นำเอาหิ่งห้อยจริงๆ มาจัดแสดงสร้างบรรยากาศล่อให้หิ่งห้อยกะพริบแสง เพื่อให้เด็กๆ ที่อาจจะไม่เคยเห็นความสวยงามของแสงไฟจากหิ่งห้อยตัวจริงมาก่อนได้เห็นกันจริงๆ เป็นครั้งแรก นิทรรศการ ‘เรื่องซี้ซี้’ นำเสนอเรื่องราวความสำคัญของซี้กับระบบนิเวศทางธรรมชาติ แถมด้วยกิจกรรมเหม็นๆ ที่ให้ผู้ชมนิทรรศการร่วมคุ้ยเขี่ยแยกซี้จากสิ่งมีชีวิตต่างๆ กว่า 20 สายพันธุ์ หรือนิทรรศการ ‘ข้าว...สลาย

“นอกจากจะให้ความสำคัญกับการออกแบบพื้นที่เรียนรู้ TK Park ยังเน้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมต่อการสร้างทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ที่มีองค์ประกอบสำคัญตามหลัก 4E”

4E

Exploring
Experiment
Experience
Exchange

อาเซียน' ที่เปิดโอกาสให้ได้เรียนรู้พันธุ์ข้าวชนิดต่างๆ และทดลองดู ดม ชิม ข้าวแต่ละสายพันธุ์ และเมนูพิเศษจากข้าวเพื่อสร้างประสบการณ์ใหม่ๆ

พูดง่าย ๆ ก็คือ พูดเรื่องข้าวก็ให้เห็นข้าว พูดเรื่องข้าวก็ต้องได้กินข้าวกันจริงๆ ไปเลย

นอกจากนั้นยังจัดให้มีกิจกรรมบ่มเพาะเยาวชนเพื่อการค้นพบศักยภาพ และเรียนรู้ฝึกฝนความถนัดของตนเอง เช่น โครงการที่เคแฉงเกิด โดยมี การจัดอบรมเชิงปฏิบัติการและพัฒนาทักษะเกี่ยวกับงานสร้างสรรค์ ไม่ว่าจะ เป็น การเขียน ดนตรี ภาพยนตร์ การตลาด กราฟิกแอนิเมชัน สื่อมัลติมีเดีย บอร์ดเกม ภายใต้อาจารย์ดูแลและให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิดจากผู้เชี่ยวชาญ แต่ละสาขาอาชีพ เพื่อเตรียมความพร้อมให้เยาวชนสามารถก้าวสู่โลกการทำงานจริงอย่างมืออาชีพ

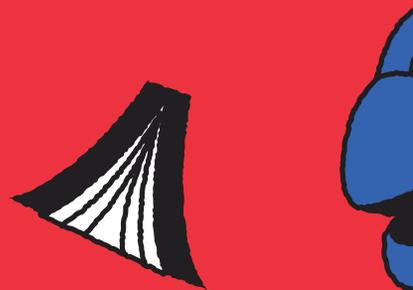
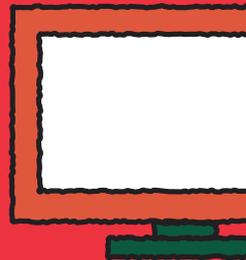
แม้แต่กิจกรรม TK Music Weekend ซึ่งดูเหมือนเป็นการแสดงดนตรี ธรรมดา แต่แท้จริงแล้วมีการสอดแทรกการเรียนรู้ทักษะด้านดนตรี ในรูปแบบ สาริตงานดนตรีจากศิลปินมืออาชีพ พร้อมพูดคุยแลกเปลี่ยนให้ความรู้ ด้านการสร้างสรรค์ผลงานดนตรี เทคนิคการร้อง การแต่งเพลง ตลอดจนสร้าง ประสบการณ์ด้านดนตรีเพื่อจุดประกายความฝันให้เยาวชนคนรุ่นใหม่

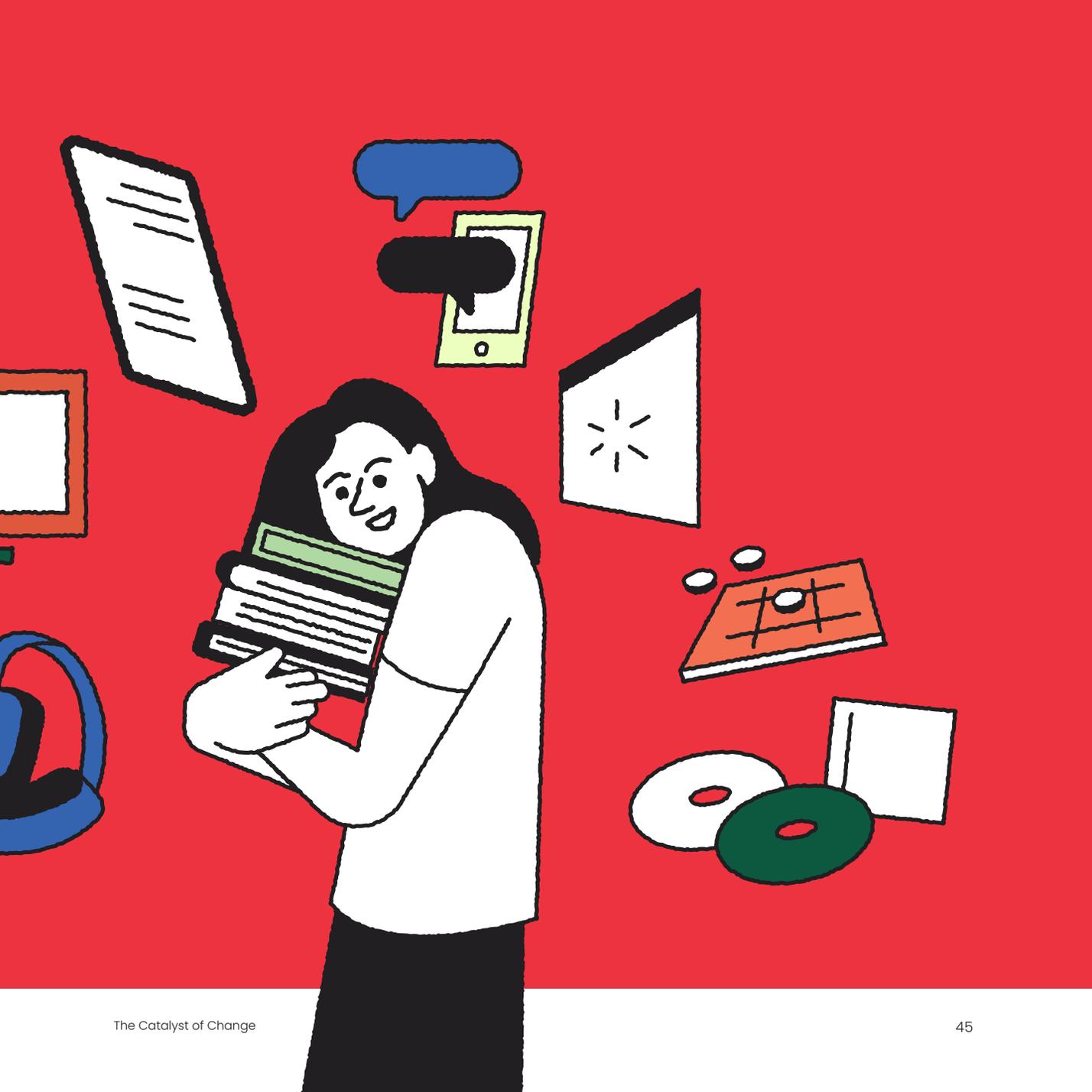
TK Park จัดกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้ไปแล้วกว่า 1,400 กิจกรรม โดยทุก กิจกรรมให้ความสำคัญกับการได้ลงมือทำจริง และเพราะการลงมือทำนี่เอง ทำให้เด็กและเยาวชนกลายเป็นนักเรียนรู้อที่แข็งแกร่งที่สุดในปฐพีพร้อมรับมือ กับความเปลี่ยนแปลงได้ทุกรูปแบบ



KNOWLEDGE
is the lifelong
companion

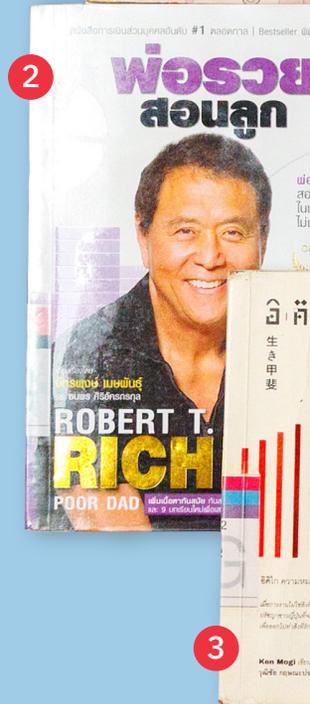
ความรู้คือเพื่อนแท้





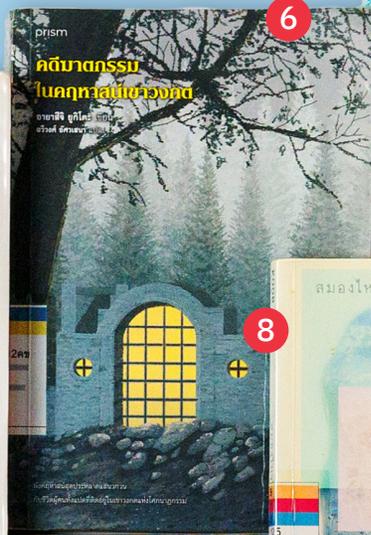
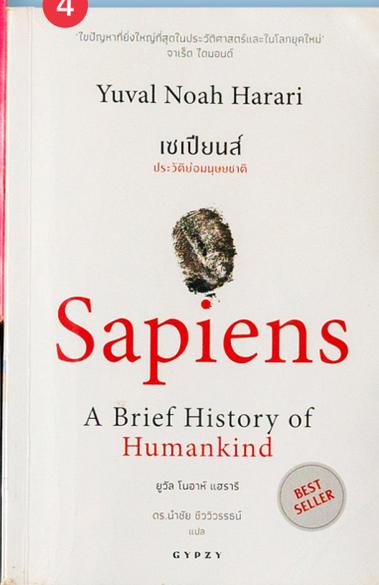
หนังสือและสื่อเรียนรู้ที่ได้รับ ความนิยมในรอบ 20 ปี คัดสรรโดยบรรณารักษ์ TK Park

หนังสือและสื่อเรียนรู้นี้เป็นตัวอย่างของหนังสือกลุ่มที่ถือว่าได้รับความนิยมสูงที่สุดในรอบ 20 ปีที่ผ่านมาของ TK Park ซึ่งพอจะทำให้เรามองเห็นร่องรอยของความเปลี่ยนแปลงรสนิยม และเป็นตัวสะท้อนถึงการให้คุณค่าต่างๆ ผ่านการอ่านหนังสือได้เป็นอย่างดี





4



6



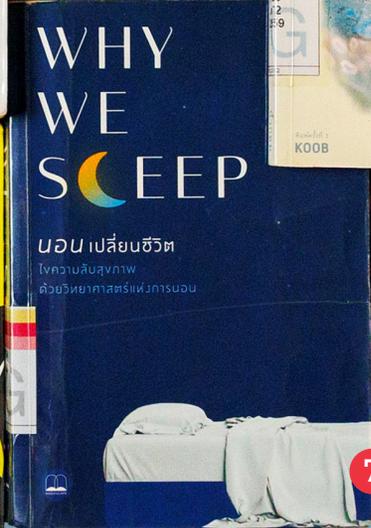
10



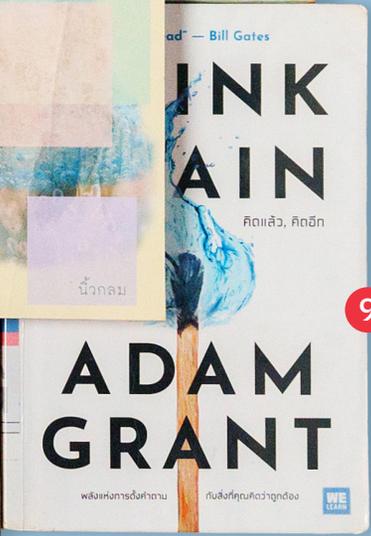
8



5



7



9

1 Actually, I'm an Introvert ก็จริงแล้ว ฉันเป็นคนเก็บตัวนะ

ผู้เขียน: นัมอินซุก
สำนักพิมพ์: Biblio

หนังสือที่เป็นกระแสช่วงปี 2564 เป็นหนังสืออ่านง่ายที่ทำให้หลายคนเข้าใจตัวเองมากขึ้นว่าคนที่รู้สึกตัวของตัวเองชอบอยู่คนเดียวไม่ได้เป็นเรื่องแปลก ช่วยให้ผู้อ่านได้ทบทวนตัวเองและรู้สึกสบายใจกับการเป็นตัวของตัวเองมากขึ้น สะท้อนสังคมไทยที่เริ่มให้ความสำคัญกับการทำความเข้าใจตนเองและการยอมรับความแตกต่างทางบุคลิกภาพ ตรงกับรายงานของศูนย์วิจัยด้านสังคมและธุรกิจ มหาวิทยาลัยมหิดล ในปี 2565 ที่พบว่าคนไทยวัยทำงานและนักศึกษาให้ความสำคัญกับการทำความเข้าใจตนเองและภาวะสุขภาพจิตมากขึ้น เกิดกระแสการอ่านที่ส่งเสริมความเข้าใจในตัวเองและผู้อื่น

2 Rich Dad Poor Dad พ่อรวยสอนลูก

ผู้เขียน: โรเบิร์ต คิโยซากิ
สำนักพิมพ์: ซีเอ็ดยูเคชั่น

ช่วงที่หนังสือเล่มนี้ได้รับความนิยมในประเทศไทยเป็นช่วงใกล้เคียงกับวิกฤตเศรษฐกิจในปี 2540 ทำให้ผู้คนต้องเริ่มปรับตัวเกี่ยวกับการจัดการทางการเงินในชีวิตประจำวันมากขึ้นหนังสือเล่มนี้จึงได้รับความนิยมต่อเนื่อง เพราะนำเสนอมุมมองใหม่เกี่ยวกับการลงทุนและการสร้างรายได้ จากสินทรัพย์ (Asset) เปิดมุมมองใหม่ให้แก่คนไทยเพื่อการเติบโตทางการเงินที่ยั่งยืนอย่างเข้าใจง่าย เป็นจุดเริ่มของซีรีส์การเงินที่สร้างแรงบันดาลใจให้ผู้อ่านรุ่นแล้วรุ่นเล่ามาจนถึงปัจจุบัน

3 Ikigai ความหมายของการมีชีวิตอยู่

ผู้เขียน: เคน โมจิ
สำนักพิมพ์: Move

ได้รับความนิยมสูงในห้องสมุดช่วงปี 2561-2563 นำเสนอปรัชญาญี่ปุ่นที่พูดถึง 'เหตุผลของการมีชีวิตอยู่' ซึ่งประกอบด้วย การทำในสิ่งที่รัก สิ่งในโลกต้องการ และ สิ่งที่สามารถสร้างรายได้ แนวคิดนี้ได้รับการตอบรับเพราะสังคมไทยกำลังเผชิญกับความเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคม ผู้คนมองหาความหมายและจุดมุ่งหมายในชีวิต แนวคิดคิไกช่วยให้ผู้อ่านทบทวนตนเองและค้นหาสิ่งที่ทำให้ชีวิตมีคุณค่าที่ทำให้ผู้คนพบกับความหมายและความสุขในชีวิตของตนเอง เกิดเทรนด์การใช้ชีวิตที่เรียบง่าย มีสมดุล และมีความสุขมากขึ้น ซึ่งเป็นสิ่งที่คนไทยให้ความสำคัญมากในยุคปัจจุบัน

4 Sapiens: A Brief History of Humankind เชปียนส์ ประวัติย่อมนุษยชาติ

ผู้เขียน: ยูวัล โนอาห์ แฮรารี
สำนักพิมพ์: อีปซี

หนังสือแนวสารคดี (Non-Fiction) เริ่มเป็นที่นิยมมากขึ้นในประเทศไทย หนังสือเล่มนี้จึงตอบใจที่ผู้อ่านที่ต้องการ 'อ่านเพื่อเข้าใจโลก' หนังสือเล่มนี้ใช้ภาษาที่เข้าใจง่ายและเล่าเรื่องในเชิงเปรียบเทียบที่น่าสนใจจึงสามารถเข้าถึงกลุ่มผู้อ่านที่หลากหลาย การประสบความสำเร็จอย่างสูงของหนังสือเล่มนี้ช่วยขยายตลาดของหนังสือแนวสารคดีวิทยาศาสตร์และประวัติศาสตร์ในไทย จนพูดได้ว่าหนังสือเล่มนี้สามารถเปลี่ยนพฤติกรรม การอ่านและวงการหนังสือไทยได้จริง

5 The First 20 Hours กฎ 20 ชั่วโมงแรก

ผู้เขียน: จอช คอฟแมน
สำนักพิมพ์: วีเลิร์น

เขียนโดย Josh Kaufman พูดถึงหลักการและเทคนิคในการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ อย่างมีประสิทธิภาพในช่วงเวลาเพียง 20 ชั่วโมงแรก หนังสือเล่มนี้ช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจว่าเพียงแค่เริ่มต้นฝึกฝนสิ่งใหม่ๆ ด้วยการตั้งเป้าหมายที่ชัดเจนและใช้วิธีการที่มีประสิทธิภาพก็สามารถเรียนรู้ทักษะใหม่ได้ในระยะเวลาที่สั้น ตอบสนองการเปลี่ยนแปลงในโลกของการทำงานและชีวิตส่วนตัวที่ผู้คนจำเป็นต้องเรียนรู้ทักษะใหม่ เพื่อรับมือกับความท้าทายต่างๆ

6 คณิตศาสตร์ ในคฤหาสน์ชาวทอด

ผู้เขียน: อายาสึ ยูกิโตะ
สำนักพิมพ์: prism

นิยายฆาตกรรมได้รับความนิยมในประเทศไทยเพิ่มมากขึ้นในระยะหลายปีมานี้ เนื่องจากผู้อ่านรุ่นใหม่มีความสนใจในรูปแบบการอ่านที่ไม่จำกัดแค่หนังสือที่มีเนื้อหามันเทิง แต่สนใจหนังสือที่มีเนื้อหาคำตอบจากสถานการณ์ต่างๆ ซึ่งช่วยพัฒนาทักษะการคิดและการวิเคราะห์ให้กลุ่มผู้อ่าน ซึ่งอาจสอดคล้องกับสถานการณ์ของสังคมไทยที่มีความไม่แน่นอนในหลากหลายด้าน เช่น การเมือง เศรษฐกิจ หรือปัญหาสังคมอื่นๆ คนไทยจึงพยายามมองหาหนทางในการแก้ปัญหาที่ซับซ้อนเหล่านี้ ซึ่งเล่มนี้สามารถสะท้อนถึงการต่อสู้เพื่อหาคำตอบในสถานการณ์ที่ไม่สามารถเข้าใจได้อย่างชัดเจน

7 Why We Sleep นอนเปลี่ยนชีวิต

ผู้เขียน: แมตธิว วอลส์เกอร์
สำนักพิมพ์: บ็อคสเปป

หนังสือที่พูดถึงเรื่องการนอนหลับและผลกระทบที่การนอนหลับมีต่อสุขภาพทั้งร่างกายและจิตใจ ชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการนอนที่เพียงพอและมีคุณภาพ รวมถึงการบำบัดปัญหาสุขภาพต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการนอน เป็นหนังสือที่เป็นกระแสช่วงปี 2564-2565 เพราะในช่วงหลายปีที่ผ่านมามีสังคมไทยเริ่มตระหนักถึงปัญหาการนอนหลับไม่เพียงพอและผลกระทบจากการนอนหลับไม่ดีต่อสุขภาพจิตและร่างกาย เนื่องจากการทำงานหนัก ความเครียด และการใช้เทคโนโลยีต่างๆ ก่อนนอน หนังสือเล่มนี้จึงได้รับความนิยมในช่วงเวลาที่คนไทยเริ่มสนใจวิธีการดูแลสุขภาพที่เป็นธรรมชาติและมีประสิทธิภาพ โดยที่ไม่ต้องใช้อยาหรือเข้ารับการรักษาเพื่อเป็นแนวทางหนึ่งในการปรับเปลี่ยนวิถีชีวิตให้ดีขึ้น

8 สมองไหวในฮ่องกง

ผู้เขียน: นิวกุลม
สำนักพิมพ์: KOOB

หนังสือเล่มนี้เกี่ยวข้องกับพัฒนาการของสายการบินโลว์คอสต์ในประเทศไทยอย่างมาก เพราะในช่วงปี 2550 เป็นยุคที่สายการบินโลว์คอสต์ขยายตัวอย่างรวดเร็วในไทยทำให้ค่าตัวเครื่องบินเดินทางไปต่างประเทศมีราคาถูกลงอย่างมาก ทำให้แนวคิดเรื่องการเดินทางเพื่อ 'แสวงหาประสบการณ์' ได้รับความนิยมมากขึ้น โดยเฉพาะในกลุ่มวัยรุ่นและคนวัยทำงาน หนังสือ *สมองไหวในฮ่องกง* ที่มีเนื้อหาพูดถึงการเดินทางในมุมมองใหม่ๆ ของนักเดินทางรุ่นใหม่ที่มีมองหาความหมายมากกว่าการไปช้อปปิ้งหรือเที่ยวตาม 'ไกด์บุ๊ก' หนังสือ *สมองไหวในฮ่องกง* จึงไม่ได้เป็นเพียงแค่นั่งหนังสือท่องเที่ยว แต่เป็นหัวขบวนที่สำคัญของหนังสือแนวสารคดีเดินทางในรอบ 20 ปีที่ผ่านมา

9 Think Again คิดแล้ว, คิดอีก

ผู้เขียน: อדם แกรนต์
สำนักพิมพ์: วีเลิร์น

ได้รับการยกย่องจาก Financial Times ว่าเป็นหนึ่งในหนังสือธุรกิจที่น่าสนใจ และมาได้รับความนิยมมากในประเทศไทยเพราะเป็นหนังสือที่ ดร.ชัชชาติ สิทธิพันธุ์ แนะนำให้อ่านในช่วงที่กำลังเดินสายหาเสียงผู้ว่าราชการกรุงเทพฯ เมื่อหลายปีก่อน โดย ดร.ชัชชาติให้เหตุผลว่า หนังสือเล่มนี้ชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการ 'คิดใหม่' ซึ่งจะช่วยให้เราไปต่อกับโลกที่หมุนไว่นี้ได้ โดยเฉพาะกับเมืองไทยที่เต็มไปด้วยความขัดแย้ง นอกจากนี้หนังสือเล่มนี้ยังชี้ให้เห็นการเปลี่ยนแปลงความคิดตัวเองให้ยากแกรงในความไม่รู้ และให้ถ่อมตนกับความรู้ การเปิดรับฟังเหตุผล รับฟังความคิดใหม่ๆ อยู่เสมอ กระตุ้นให้หันมาคิดอย่างยืดหยุ่นและกล้าเปลี่ยนมุมมองมากขึ้น

10 The Life-Changing Magic of Tidying Up ชีวิตดีขึ้นทุกๆ ด้านด้วยการจัดบ้านแค่ครั้งเดียว

ผู้เขียน: คนโด มารีเอะ
สำนักพิมพ์: วีเลิร์น

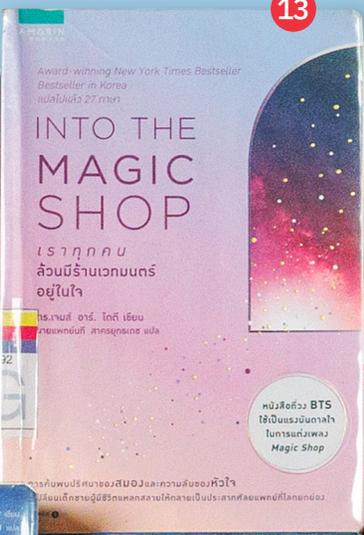
หนังสือของ คนโด มารีเอะ เล่มนี้เปิดตัวครั้งแรกในญี่ปุ่นปี 2553 และกลายเป็นปรากฏการณ์ระดับโลกเมื่อได้รับการแปลเป็นภาษาอังกฤษในปี 2557 ทำให้แนวคิดเรื่องการจัดบ้านโดยเลือกเก็บเฉพาะสิ่งที่ Spark Joy หรือทำให้มีความสุขได้รับความนิยมอย่างกว้างขวาง ทำให้เธอกลายเป็นนักเขียนและที่ปรึกษาด้านการจัดบ้านที่มีอิทธิพลระดับโลก กระแสนี้ขยายตัวต่อเนื่องจากหนังสือไปสู่นิตยสาร *Tidying Up with Marie Kondo* ส่งให้แนวคิด

การจัดบ้านเป็นที่รู้จักไปทั่วโลก รวมถึงในเมืองไทยเองความสนใจแนวคิด Minimalism ก็ได้รับความนิยมสอดคล้องกับการมาของหนังสือเล่มนี้ อาจจะเป็นเพราะสอดคล้องกับไลฟ์สไตล์ของคนรุ่นใหม่ที่พักอาศัยในคอนโดมิเนียม หรือความนิยมในแบรนด์เฟอร์นิเจอร์มินิมอลอย่าง Muji และ IKEA สอดคล้องกับแนวคิดการมีของน้อย แต่มีคุณค่า กระแสการบริจาคข้าวของที่ไม่ใช้แล้ว เช่น การบริจาคเสื้อผ้า หนังสือ และข้าวของให้มูลนิธิหรือองค์กรการกุศล

11



13



15



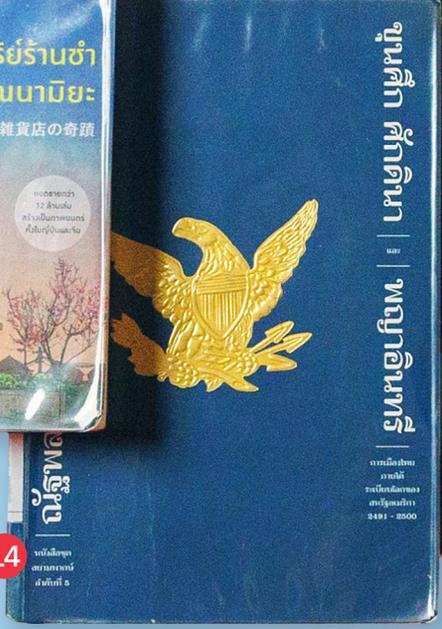
12



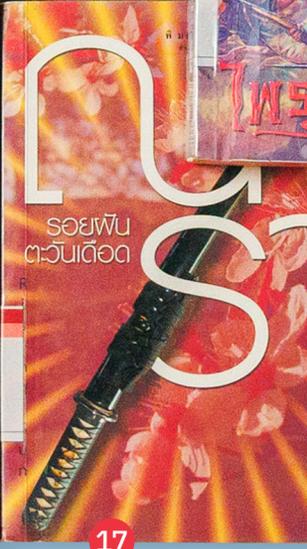
16

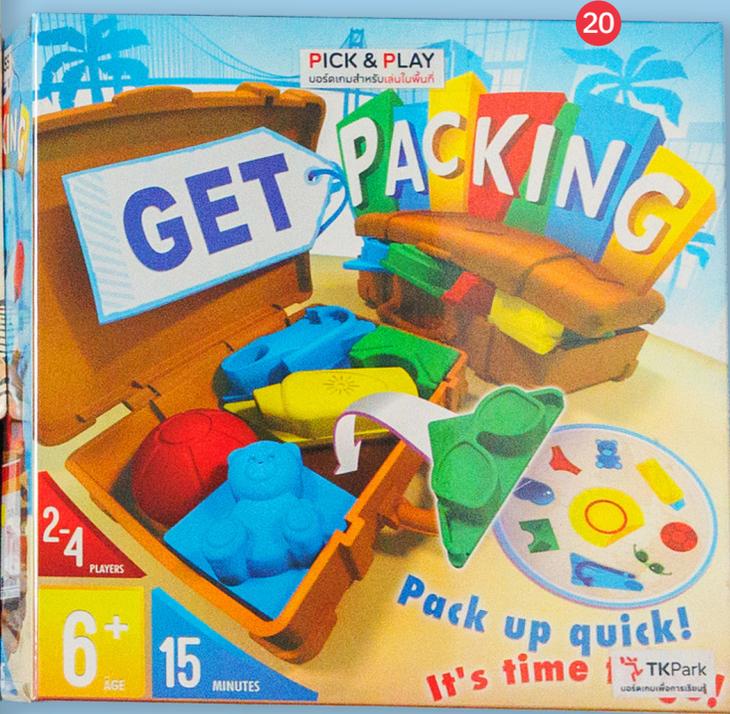


14



17





11 **เมื่อแมวที่บ้านคุณ**
ผันตัวมาเป็นไลฟ์โค้ช
ผู้เขียน: สเตฟาน การ์นิเยร์
สำนักพิมพ์: วิลสัน

กระแสทาสแมวในเมืองไทยได้รับความนิยมถึงขีดสุด ลามไปถึงวงการหนังสือที่มีหนังสือแนวการพัฒนาตนเองที่มีแมวเป็นจุดขายเล่มนี้ได้รับความนิยมจากคนที่เป็นทาสแมวและไม่เป็นทาสแมว หนังสือเล่มนี้แตกต่างจากหนังสือแนว How To ทั่วไป โดยเขาใช้พฤติกรรมของแมวเป็นแบบอย่างให้ผู้อ่านมองหามุมมองใหม่ๆ ในการปรับปรุงชีวิตของตัวเอง เปรียบเทียบพฤติกรรมและลักษณะนิสัยของแมวกับการดำเนินชีวิตของมนุษย์ชี้ให้เห็นว่าการนำคุณลักษณะของแมว เช่น ความสงบ ความเป็นตัวของตัวเอง และการไม่กังวลกับอดีตหรืออนาคตมาใช้ในชีวิตประจำวันสามารถทำให้ชีวิตของเราง่ายและเบาสบายขึ้น หนังสือได้รับความนิยมในหลายประเทศและได้รับการแปลไปหลายภาษา ยืนยันว่าความเป็นทาสแมวนั้นเป็นเรื่องสากล

14 **ขุนศึก ศักดินา และพญาอินทรี**
ผู้เขียน: ณัฐพล ใจจริง
สำนักพิมพ์: ฟ้ามุข

ขุนศึก ศักดินา และพญาอินทรี หนังสือประวัติศาสตร์การเมืองไทยที่เป็น ทอล์ก ออฟ เดอะ ทาวน์ เมื่อไม่กี่ปีที่ผ่านมา อันดับแรกคือเนื้อหาที่เข้มข้นที่เป็นการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างกองทัพไทยระบบศักดินา และอิทธิพลของสหรัฐอเมริกาต่อการเมืองไทยในช่วงสงครามเย็น หนังสือพยายามอธิบายบทบาทของกองทัพไทยในการเมืองไทยยุคร่วมสมัย และความสัมพันธ์เชิงอำนาจกับกลุ่มชนชั้นนำ รวมถึงการสนับสนุนจากสหรัฐอเมริกาที่มีต่อผู้นำทางทหารของไทย ที่พูดได้ว่ามีอิทธิพลทางความคิดสอดประสาน

12 **The Miracles of the Namiya**
General Store ปากีหารีย์ร้านชำ
ของคุณนามิยะ
ผู้เขียน: ฮิงาชิโนะ เคิจิ
สำนักพิมพ์: น้พู่

นิยายที่เล่าเรื่องราวของร้านขายของชำเก่าที่มีตู้รับจดหมายลึกลับซึ่งสามารถเชื่อมโยงจดหมายจากอดีตและอนาคตเข้าหากันได้ ผู้คนที่กำลังเผชิญปัญหาในชีวิตสามารถเขียนจดหมายเพื่อขอคำปรึกษาและจดหมายนั้นจะถูกตอบกลับจากคุณนามิยะ แม้ว่าร้านจะปิดตัวลงไปนานแล้วก็ตาม หนังสือเล่มนี้ได้รับความนิยมอย่างมากในญี่ปุ่นและถูกแปลเป็นหลายภาษา เช่นเดียวกับในประเทศไทยที่วรรณกรรมญี่ปุ่นได้รับความนิยมในหมู่นักอ่านไทยมาโดยตลอด หนังสือเล่มนี้ยังสะท้อนถึงแนวคิดของการให้คำปรึกษา การรับฟัง และการช่วยเหลือกัน ทำให้สามารถดึงดูดผู้อ่านที่ต้องการหนังสือที่ให้มุมมองเชิงบวกเกี่ยวกับชีวิต โดยเฉพาะในกลุ่มคนที่สนใจวรรณกรรมที่ช่วยเยียวยาจิตใจ

13 **Into The Magic Shop**
เราทุกคนล้วนมี
ร้านเวทมนตร์อยู่ในใจ
ผู้เขียน: ดร.เจมส์ อาร์. โคดี
สำนักพิมพ์: Amarin HOW-TO

หนังสือแนวจิตวิทยาและการพัฒนาตนเองอีกเล่มที่ถูกใจนักอ่านของ TK Park อย่างมาก อาจจะเป็นเพราะด้วยกระแส #BTS อ่าน ที่มีสมาชิกของวงบอยแบนด์ BTS ของเกาหลีใช้หนังสือเล่มนี้เป็นแรงบันดาลใจในการแต่งเพลงชื่อว่า *'Magic Shop'* จึงทำให้หนังสือเล่มนี้ขึ้นเป็นหนังสือขายดีอันดับหนึ่งที่เกาหลีทันที แต่นอกจากนั้นสิ่งที่ทำให้หนังสือเล่มนี้เป็นหนังสือแนวจิตวิทยาและพัฒนาตนเองที่ได้รับความนิยมมากในหมู่ผู้อ่านไทยก็คือเนื้อหาที่เล่าประสบการณ์ของศัลยแพทย์ด้านประสาทวิทยาชื่อดังที่ผสมผสานระหว่างเรื่องราวชีวิตจริงกับหลักการทางจิตวิทยาที่จับต้องได้ ความนิยมของหนังสือเล่มนี้ทำให้สำนักพิมพ์ในไทยเริ่มให้ความสนใจแปลและเผยแพร่หนังสือแนวจิตวิทยาเชิงบวกมากขึ้นด้วย

15 ครอบครัวตั้งหน้าตั้งตา

สำนักพิมพ์: นานมีบุ๊คส์

ซีรีส์การ์ตูนความรู้เล่มดังจากเกาหลี เล่าเรื่องราวของครอบครัวหนึ่งที่มีวิถีชีวิต ประหยัดและมีความคิดสร้างสรรค์ในการ จัดการทรัพยากร โดยสอดแทรกความรู้ ด้านเศรษฐศาสตร์ การเงิน และการใช้ชีวิต อย่างพอเพียง ได้รับความนิยมอย่างแพร่ หลายในหลายประเทศ รวมถึงประเทศไทย เนื่องจากเนื้อหาที่สนุกสนานและให้ความรู้ ที่เป็นประโยชน์ต่อเด็กและเยาวชนส่งเสริม ให้เกิดนิสัยรักการอ่านไปโดยไม่รู้ตัว

18 My Husband Turned Into My Uncle สามีข้ากลายเป็นทอาเสียแล้ว

ผู้เขียน: ฉางไวล้วยวี่
สำนักพิมพ์: แ่งมิโถ

นิยายจีนที่แค่ชื่อเรื่องก็กินขาด ชวนให้ตั้ง ชื่อสังเกตว่าการตั้งชื่อนิยายจีนเปลี่ยนใน ยุคหลังเน้นการตั้งชื่อเรื่องที่ยาวและมีความหมายในตัวเอง เพื่ออธิบายพล็อต คร่าวๆไปในตัว ช่วยสร้างจุดขายและทำให้ เรื่องดูน่าติดตามมากขึ้น เป็นนิยายแนว โรแมนติกดราม่าย้อนยุคที่เต็มไปด้วย อารมณ์เข้มข้น ตัวเรื่องมีความซับซ้อน ทั้งด้านความสัมพันธ์ตัวละคร นิยายจีน แปลงในไทยได้รับความนิยมมากในช่วง หลายปีที่ผ่านมา โดยนิยายเรื่องนี้ถูก ตีพิมพ์ในรูปแบบนิยายออนไลน์มาก่อน ซึ่งเป็นช่องทางที่ช่วยให้เข้าถึงผู้อ่านจำนวนมากในยุคที่ E-book และ Web Novel กำลังเติบโต สะท้อนถึงพฤติกรรมของ นักอ่านไทยที่หันมาอ่านนิยายผ่านสื่อ ดิจิทัลมากขึ้น

16 เพชรพระอุมา

ผู้เขียน: พนมเทียน
สำนักพิมพ์: ฅนบ้านวรรณกรรม

วรรณกรรมไทยระดับตำนาน นับได้ว่า เป็นนวนิยายแนวผจญภัยที่ได้รับความนิยม สูงสุดในประวัติศาสตร์วรรณกรรม ไทย ได้รับความนิยมต่อเนื่องตั้งแต่การ ตีพิมพ์ครั้งแรก มีการพิมพ์ซ้ำหลายครั้ง และกลายเป็นหนังสือที่นักอ่านไทยต้อง อ่านสักครั้งในชีวิต แม้จะเป็นวรรณกรรม เก่าหลายทศวรรษ แต่ก็ยังมีฐานแฟนคลับ เหนียวแน่น นอกจากความสนุกสนานแล้ว คุณภาพของเพชรพระอุมายังทำให้ผู้อ่าน เกิดความสนใจเกี่ยวกับธรรมชาติและป่าไม้ เมืองไทย เกิดกิจกรรมการเดินป่า ปลุภูมิ ภูมิ และในยุคนี้นิยายแนวคิดการอนุรักษ์ธรรมชาติ และในยุคที่ หนังสือเล่มได้รับความนิยมน้อยลง เพชร พระอุมา เป็นหนึ่งในหนังสือที่ช่วยปลุกฝั่ง นิสัยรักการอ่านในคนไทย ซึ่งด้วยจำนวน ของนิยายชุดนี้ที่มีมากถึง 48 เล่มทำให้ ไม่มากครั้งที่ทั้งหมดนี้จะอยู่บนหิ้งครบ ทุกเล่มพร้อมกัน

19 เจ็บหวอ จอมนางคู่แผ่นดิน

ผู้เขียน: หลิวเสียนจื่อ
สำนักพิมพ์: สยามอินเตอร์บุ๊คส์

เป็นหนึ่งในนิยายจีนแนวพีเรียดที่ได้รับความนิยมสูงในไทย ด้วยพล็อตที่เข้มข้น ซับซ้อน และสะท้อนบทบาทของสตรีใน วั่งหลังทำให้ผู้อ่านให้ความสนใจอย่างมาก นอกจากนี้ยังเป็นตัวอย่างของนิยาย ที่ได้รับอิทธิพลจากความนิยมของซีรีส์ ซึ่งช่วยขยายตลาดหนังสือจีนแปลในไทย ในช่วงปี 2553 ให้เติบโตอย่างต่อเนื่อง

17 รอยฝันตะวันเดือด

ผู้เขียน: ณาตรา
สำนักพิมพ์: พิมพ์คำ

หนึ่งในนิยายชุดมาเฟียตระกูลโอเน็ตที่ ได้รับความนิยมอย่างมากจนถูกนำไป ทำเป็นละครโทรทัศน์ช่อง 3 ในปี 2557 เนื้อหาของนิยายเล่าถึงความรักต้องห้าม ท่ามกลางความขัดแย้งของสองตระกูล ญาติที่มีอิทธิพลในญี่ปุ่น ตัวละครมีความ ซับซ้อนและมีการพัฒนาตัวตนอย่างลึกซึ้ง โดยเฉพาะตัวเอกที่ต้องเผชิญกับอุปสรรค ทั้งจากครอบครัวและศัตรู ซึ่งถือเป็น เอกลักษณะของณาตราผู้เขียนเรื่องนี้ ณาตรา เป็นนักเขียนที่มีชื่อเสียงด้านนวนิยายแนว โรแมนติกดราม่าผสมแอ็กชันโดดเด่นด้วย พล็อตที่เข้มข้น มีการค้นคว้าข้อมูลอย่าง ละเอียด และสามารถสร้างเสน่ห์ให้กับ ตัวละครได้อย่างน่าประทับใจงานเขียนของ ณาตรามักมีโครงเรื่องที่ผสมผสานความรัก ความเป็นจริงและการต่อสู้เชิงจิตวิทยาเข้าด้วยกัน จึงทำให้นิยายเล่มนี้และผลงานเด่นอื่นๆ ของณาตราไม่ค่อยอยู่บนหิ้งนานนัก

20 Get Packing Board Game

บอร์ดเกมแนวปริศนาเชิงตรรกะ (Logic Puzzle) ออกแบบมาเพื่อท้าทายผู้เล่น ให้จัดสัมภาระลงกระเป๋าเดินทางได้พอดี นอกจากจะเป็นเกมที่สนุกและท้าทาย แล้ว ยังช่วยพัฒนาการคิดเชิงพื้นที่และการแก้ปัญหา เล่นได้ตั้งแต่เด็กไปจนถึง ผู้ใหญ่ สะท้อนแนวคิดของการเลือก เฉพาะสิ่งที่จำเป็นและจัดการพื้นที่จำกัด ให้เกิดประโยชน์สูงสุด

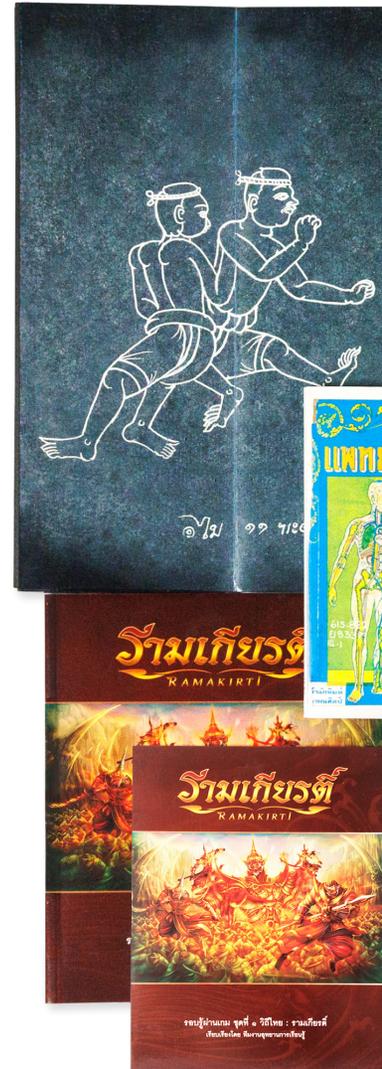
หมายเหตุ : ขอขอบคุณบรรณาธิการ TK Park และสำนักพิมพ์บุ๊คส์เคป

Knowledge is the Best Friend ความรู้เป็นเพื่อนที่ดีที่สุด

อีกหนึ่งบทบาทสำคัญของ TK Park คือ ‘การส่งเสริมการเข้าถึงองค์ความรู้’ ทำให้คนสามารถหาความรู้ที่ตัวเองสนใจได้ง่ายขึ้น และมีช่องทางในการเข้าถึงความรู้ที่หลากหลายขึ้น ทั้งการให้ความสำคัญกับสื่อดั้งเดิมและสื่อใหม่ควบคู่กันไปเสมอ โดยนำองค์ความรู้ที่อยู่ในรูปแบบของหนังสือเก่า โบราณวัตถุ เอกสารโบราณ การจัดทำหนังสือที่เล่าเรื่องราวของพิพิธภัณฑสถานจากคำบอกเล่าของภัณฑารักษ์ หนังสือเสียง เกมสร้างสรรค์ ฯลฯ ปรับเปลี่ยนให้เป็นแพลตฟอร์มออนไลน์ เช่น อีบุ๊ก สื่อมัลติมีเดีย เว็บไซต์ แอปพลิเคชัน ฯลฯ เพื่อส่งเสริมให้เกิดการเข้าใช้งานได้ง่าย และใช้คุณสมบัติของสื่ออิเล็กทรอนิกส์อย่างเต็มที่ เช่น เพิ่มเติมภาพเคลื่อนไหว เสียงประกอบ ใส่เสียงดนตรีเพิ่มความน่าสนใจ และเมื่อมีโครงการสร้างสรรค์รวบรวมองค์ความรู้ในรูปแบบสื่อใหม่ก็จะมีกรณีเนื้อหาองค์ความรู้เหล่านั้นกลับมาเป็นสื่อดั้งเดิมเสมอ เพื่อเป็นประโยชน์ในการเก็บรวบรวมอย่างเป็นรูปธรรม เป็นการพยายามทำให้ ‘ความรู้’ เป็นเรื่องน่าสนุกและเข้าถึงง่าย และเป็นเพื่อนกับเราทุกคนได้อย่างแท้จริง



20 ปีที่ผ่านมา TK Park จึงทำให้ความรู้เป็นคล้ายกับเพื่อน เป็นเพื่อนหลากหลายแบบที่เราอยากคบหาในช่วงเวลาที่แตกต่างกัน เป็นเพื่อนที่ไปมาหาสู่ได้ง่ายๆ ในเวลาที่เราต้องการ และเป็นเพื่อนที่คอยช่วยเหลือสนับสนุนเราได้ไปจนตลอดชีวิต





ความรู้อิเล็กทรอนิกส์

TK Park ร่วมกับกรมศิลปากรนำหนังสือเก่าและเอกสารหายากหลายชิ้นมาจัดการใหม่ให้เหมาะสมกับยุคสมัยบางชิ้นเอามาทำเป็นตัวจำลองเสมือนจริงให้สามารถจับได้ถือได้ไม่ต้องกังวลว่าจะเสียหายหลุดหรือฉีกขาดคามือ บางชิ้นนำมาตัดแปลงเป็นอีบุ๊กนำไปใส่ไว้ในเว็บไซต์ของ TK Park ซึ่งมีทั้งหมด 30 เรื่อง ยกตัวอย่างเช่น ตำราภาพปริวักระบวนพยุหยาตราทางชลมารคสมเด็จพระนารายณ์มหาราช, คัมภีร์ครุฑรักรักษาของหมอบรัดเล, จดหมายเหตุประะพาสต้นของรัชกาลที่ 5, จดหมายเหตุการเสด็จประพาสรอบแหลมมลายูของรัชกาลที่ 5



ความรู้นอกพิพิธภัณฑ์

เราจะทำอย่างไรกับความรู้อีกมากมายที่มีอยู่ในพิพิธภัณฑ์เป็นเรื่องที่เข้าถึงได้ง่าย TK Park ชวนภัณฑารักษ์นำเรื่องราวของวัตถุโบราณในพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติจากทั่วประเทศมาเขียนใหม่ให้เป็นซีรีส์ความรู้ในชุด ทะลุมิติค้นหาตัวตน จากอดีต สู่อัจฉริยะ และอนาคต ได้แก่ กิน อยู่ อย่างไทย, คนก่อนประวัติศาสตร์บนดินแดนไทย, ปัจจัย 4 ของชีวิต นำเสนอทั้งในรูปแบบหนังสือ 3 เล่ม, CD และ E-Book ด้วย

หนังสือเสียง

“หนังสือเสียง” (Audio Book) นิทานภาพสำหรับเด็ก หนังสือที่อ่านสนุกมีคุณค่า เช่น นิทานเรื่อง แม่ไก่สีแดง นกนางเขน จัดทำเป็นภาพเคลื่อนไหวพร้อมเสียงพากย์ มีตัวอักษรและดนตรีประกอบเพื่อเพิ่มรรถรสในการอ่านนิทานให้มีความสนุกสนานเพลิดเพลินมากยิ่งขึ้น ตลอดจนมีคำถามเพื่อทบทวนความเข้าใจ และเกมสร้างสรรค์ฝึกทักษะพัฒนาสมองท้ายหนังสือทุกเล่ม



ห้องสมุดดนตรี

เพลงและดนตรีเป็นสิ่งที่เด็กและวัยรุ่นสนใจในลำดับแรกๆ TK Park จึงจัดทำ ‘ห้องสมุดดนตรีสำหรับเด็กทรอนิกส์’ เพื่อรวบรวมองค์ความรู้ด้านดนตรีของไทยและสากล ทั้งประวัติความเป็นมาของดนตรีในยุคสมัยต่างๆ ประเภทเครื่องดนตรี เกร็ดความรู้ทางดนตรีและแนวดนตรีที่หลากหลาย โดยจำแนกเป็นหมวดหมู่ให้ง่ายต่อการค้นหาและตามความสนใจ ได้แก่ เพลงไทยลูกทุ่ง เพลงไทยลูกกรุง เพลงไทยพื้นบ้าน เพลงไทยเดิม เพลงคลาสสิก เพลงแจ๊ซ เพลงร็อก เพลงฮิปฮอป เป็นต้น



เกมสร้างสรรค์

เพราะเด็กกับเกมเป็นของคู่กัน TK Park จึงใช้ประโยชน์จากความสนุกสนานนำความรู้ด้วยการออกแบบ ‘เกมสร้างสรรค์’ ที่มีเนื้อหาสาระความเป็นไทย โดยมุ่งหวังให้เด็กและเยาวชนได้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่สนุกสนานไปพร้อมกับการเรียนรู้วิถีวัฒนธรรมหรือสาระความเป็นไทยจากเกมเหล่านั้น ได้แก่ เกมอยุธยา เกมสุโขทัย เกมรามเกียรติ์ เกมก๊กก๊กก๊ก...คนสู้ผี เกมไดโนไดโน ผนจัญญ์โลกไดโนเสาร์ไทย และ เกมสตาร์ช็อคเกอร์ ฟลิกฟ้าล่าดวงดาว ซึ่งทุกเกม TK Park จัดทำ 2 ภาษา พร้อมหนังสือประกอบที่จัดพิมพ์อย่างสวยงาม ผู้เล่นจึงได้รับทั้งความสนุกสนานจากเกมและข้อมูลความรู้จากหนังสือไปพร้อมกัน

ความรู้ที่ออกแบบมาเฉพาะ

สื่อสาระท้องถิ่น

ตามแบบฉบับของ TK Park

หลักคิดสำคัญในการทำงานขยายเครือข่ายอุทยานการเรียนรู้ TK Park ไปยังจังหวัดต่างๆ นอกจากการให้คำปรึกษาแก่องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นในการจัดตั้งศูนย์การเรียนรู้และห้องสมุดมีชีวิตแล้ว ยังให้การสนับสนุนในเรื่องกระบวนการสร้างความรับรู้และการมีส่วนร่วมกับผู้คนที่มีส่วนได้ส่วนเสียในพื้นที่

ไม่ว่าจะเป็นการสัมมนาเชิงปฏิบัติการ จัดเวิร์กช็อป และที่โดดเด่นเป็นพิเศษคือ การจัดพิมพ์ ‘สื่อสาระท้องถิ่น’ ในรูปแบบหนังสือนิทานภาพสำหรับเด็กและวรรณกรรมเยาวชน เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวที่มาจากกรณีศึกษาปัญหาและวัฒนธรรมท้องถิ่น นำเสนอผ่านรูปลักษณะที่ทันสมัย มีความเป็นสากล ให้เด็กและเยาวชนได้เรียนรู้และเข้าใจ เกิดความรักความภาคภูมิใจในชุมชนท้องถิ่นของตนเอง

โครงการจัดทำสื่อสาระท้องถิ่น ดำเนินการมาอย่างต่อเนื่องนับตั้งแต่ปี 2549 เมื่อมีแนวคิดการจัดตั้ง TK Park ในแต่ละภูมิภาค เริ่มจากสาระท้องถิ่นจังหวัดยะลาเป็นลำดับแรก และมีการจัดพิมพ์หนังสือในลักษณะเดียวกันนี้ต่อมาในอีกหลายจังหวัดซึ่งมี TK Park ตั้งอยู่ จุดเปลี่ยนที่น่าสนใจของโครงการสร้างสรรค์สื่อสาระท้องถิ่น เกิดขึ้นราวปี 2563 เมื่อมีการริเริ่มโครงการอ่านทั้งเมืองเรื่องเดียวกันเชียงราย





เล่าอย่างกระชับ โครงการอ่านทั้งเมือง เรื่องเดียวกัน ได้แรงบันดาลใจจากโครงการ One Book One City ที่ริเริ่มโดยแนนซี เพิร์ล (Nancy Pearl) บรรณารักษ์ห้องสมุดประชาชนซีแอตเทิล เมื่อปี 2541 สิ่งที่ทำก็คือคัดเลือกหนังสือขึ้นมา 1 เล่ม แล้วก็ชักชวนให้คนทั้งเมืองร่วมกันอ่านและร่วมกันพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่มีต่อหนังสือเล่มนั้น



Nancy Pearl

แนนซี เพิร์ล บรรณารักษ์ห้องสมุดประชาชนซีแอตเทิล ผู้ริเริ่มโครงการ If All Seattle Read The Same Book ปี 2541

สิ่งที่แนนซีทำ สมาคมห้องสมุดอเมริกัน (American Library Association - ALA) เห็นดีด้วย และนำแนวคิดนี้ไปขยายผลกับห้องสมุดอีกหลายแห่ง รวมถึงขยายผลด้วยการจัดทำคู่มืออธิบายขั้นตอนการจัดกิจกรรมในพื้นที่และวิธีการเลือกหนังสือให้เป็นกิจจะลักษณะมากขึ้น ทำให้กิจกรรม One Book One City นี้แพร่หลายออกไปมาก ยิ่งขึ้นทั้งในสหรัฐอเมริกา เมืองเอดินบะระ (สกอตแลนด์) เมืองดับลิน (ไอร์แลนด์) ออสเตรเลีย (อังกฤษ) และอีกหลายเมืองในทวีปยุโรป มีการต่อยอดรูปแบบกิจกรรม

จากการอ่านและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับหนังสือเล่มที่ช่วยกันเลือกมา ไปสู่การจัดฉายภาพยนตร์ งานเสวนา และอีกหลายๆ กิจกรรม

โครงการ One Book One City ไม่ใช่การที่คนทั้งเมืองช่วยกันเลือกหนังสือขึ้นมาสักเล่มหนึ่งแล้วเอามาอ่านกันเพลินๆ แต่หนังสือถูกใช้เป็นเครื่องมือที่ทำให้คนจำนวนมากได้เรียนรู้ ขบคิด ไปจนถึงถกเถียงโต้แย้งจากประเด็นที่แต่ละคนได้จากสารของหนังสือเล่มนั้น

ซึ่งในที่นี้มันอาจหมายถึงมุมมองต่อสิ่งรอบตัว การให้ความสำคัญกับสิ่งต่างๆ ครอบคลุมไปจนถึงเรื่องใหญ่อย่างการให้คุณค่าในชีวิตที่แต่ละคนยึดถือ

สิ่งที่โครงการนี้คาดหวังไม่ใช่การทำให้คิดเหมือนกันหมดทั้งเมือง หากแต่เป็นการได้เรียนรู้ที่จะเคารพความคิดเห็นที่แตกต่าง พยายามทำความเข้าใจซึ่งกันและกันมากขึ้น จนอยู่ร่วมกันได้อย่างราบรื่น

แนวคิดของโครงการ One Book One City ถูกนำมาเป็นเครื่องมือในการส่งเสริมการอ่านในประเทศไทยอย่างเป็นทางการเมื่อกลุ่มเชียงใหม่อ่านได้จัดทำโครงการอ่านโดยสุเทพขึ้นในราวปี 2560 โดยนำแนวคิด One Book One City มาประยุกต์ใช้ แทนที่จะคัดเลือกหนังสือหนึ่งเล่มมาอ่านร่วมกันเหมือนในต่างประเทศ แต่เลือกนำประเด็นร่วมอย่างน้อย 1 ประเด็นมาสร้างสรรค์เนื้อหาและจัดทำเป็นหนังสือนิทานภาพสำหรับเด็ก เพราะเชื่อว่าการส่งเสริมและปลูกฝังนิสัยรักการอ่านอย่างยั่งยืนต้องเริ่มต้นที่เด็กปฐมวัย ผลของการดำเนินงานปรากฏเป็นหนังสือนิทานภาพสำหรับเด็กปฐมวัยจำนวน 3 เรื่อง ที่เกิดขึ้นจากความร่วมมือของนักสร้างสรรค์สื่อ นักเขียน นักวาดภาพประกอบ หน่วยงานรัฐ และองค์กรภาคประชาสังคม มีการจัดพิมพ์หนังสือนิทานชุดนี้แจกจ่ายให้กับศูนย์พัฒนาเด็กเล็กสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น 633 แห่ง ผลลัพธ์เป็นที่น่าพอใจและยังขยายผลไปทำกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การผลิตคลิปส่งเสริมการอ่าน การประกวดหนังสือทำมือ การพัฒนาคู่มือการเรียนรู้ การจัดนิทรรศการ และการจัดงานมหกรรมนิทานสร้างเมือง

ในปี 2563 TK Park จึงร่วมมือกับกลุ่มเชียงใหม่ นำองค์ความรู้จากการทำงานเชิงพื้นที่ในเชียงใหม่ มาทดลองจัดกิจกรรมในลักษณะเดียวกันที่เชียงราย เนื่องจากเป็นเมืองแรกของประเทศไทยที่ได้รับการคัดเลือกให้เป็นสมาชิกเครือข่ายเมืองแห่งการเรียนรู้ของยูเนสโก ในชื่อโครงการ ‘อ่านทั้งเมืองเรื่องเดียวกันเชียงราย’

ตลอดระยะเวลา 10 เดือนของการดำเนินโครงการ มีหน่วยงานต่างๆ ทั้งภาครัฐ เอกชน ภาคประชาสังคมในจังหวัดเชียงรายส่งตัวแทนมาร่วมกิจกรรมอย่างพร้อมเพรียง ตรงกับหลักการที่ให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมของคนในพื้นที่

อย่างเข้มข้น ทุกคนต่างช่วยกันระดมความคิดจนได้ข้อสรุปร่วมกันว่าหนังสือนิทานในโครงการอ่านทั้งเมืองเรื่องเดียวกัน เชียงราย ควรมีกลุ่มเป้าหมายเป็นกลุ่มเด็กปฐมวัยและเด็กวัยเรียนระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา และที่สำคัญควรมีเนื้อหาว่าด้วยวัฒนธรรมและความหลากหลาย ซึ่งเป็นจุดเด่นและอัตลักษณ์ที่สำคัญมากของจังหวัดเชียงราย

ถึงแม้เป้าหมายการทำงานของโครงการอ่านทั้งเมืองเรื่องเดียวกันเชียงราย จะเป็นการทำหนังสือนิทานสำหรับเด็กๆ แต่ในกระบวนการทำงานนั้นมีการลงรายละเอียดด้านข้อมูลอย่างละเอียดทุกขั้นตอน มีการคัดเลือกผู้เขียนเรื่องและผู้วาดภาพประกอบเป็นชาวเชียงราย ขณะเดียวกันก็จัดให้มีผู้เชี่ยวชาญเข้ามาให้ความรู้เกี่ยวกับลักษณะของภูมิประเทศและเส้นน้ำของเมืองเชียงราย มีการให้ข้อมูลเกี่ยวกับความหลากหลายทางกายภาพของกลุ่มชาติพันธุ์เพื่อความถูกต้องของข้อมูลที่จะปรากฏอยู่ในหนังสือนิทาน

โครงการอ่านทั้งเมืองเรื่องเดียวกันเชียงรายจึงเป็นผลงานที่คิดโดยคนเชียงราย ทำโดยคนเชียงราย ออกมาเป็นหนังสือนิทานให้คนเชียงรายได้อ่าน 2 เรื่อง คือนิทานเรื่อง **‘ทรายน้ำกก’** เรื่องและภาพโดยคุณพจวรรณ พันธุ์จินดา เล่าเรื่องประเพณีการชนทรายเข้าวัดในวันปีใหม่ นำเสนอวัฒนธรรมของเชียงรายที่ผูกพันกับพุทธศาสนาและธรรมชาติและนิทานเรื่อง **‘มาลีแอมดอย’** เรื่องโดยคุณนันท์ ภูโพธิ์เกตุ ภาพโดยคุณผู้กพันธ์ ไชยรัตน์ เรียนรู้ความหลากหลายทางชาติพันธุ์ผ่านการละเล่นและเครื่องแต่งกาย มีการจัดพิมพ์นิทานทั้ง 2 เรื่องนี้เรื่องละ 1,000 เล่ม และยังจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านตามมาอย่างต่อเนื่องอีกหลายอย่าง เช่น การประกวดหนังสือทำมือ กิจกรรมอบรมครูปฐมวัย ครูอนุบาล ผู้ดูแลเรื่องการออกแบบการใช้หนังสือนิทาน

การจัดงานมหกรรม 'เสียงราย เมืองแห่งการเรียนรู้' ภายใต้แนวคิด 'อ่านทั้งเมืองเรื่องเดียวกัน' ต่อยอดสู่การเรียนรู้ใหม่ๆ จากนิทาน เช่น การแต่งเพลงจากนิทาน ฐานการเล่นจากนิทาน เป็นไปตามคอนเซ็ปต์การเรียนรู้สมัยใหม่ว่าการเรียนรู้ไม่จำเป็นต้องอยู่แต่ในห้องเรียน และไม่จำเป็นว่าความรู้จะต้องมาจากการอ่านหนังสืออย่างเดียว

ถ้ามองด้วยแว่นตาของคนทำงานส่งเสริมการอ่าน โครงการอ่านทั้งเมืองเรื่องเดียวกันเสียงรายนั้น ถึงแม้จะถอดแนวคิดและกระบวนการมาจากโครงการอ่านคอยสุเทพที่เชียงใหม่ แต่ก็ได้มีการปรับวิธีการทำงานให้เหมาะสมตามบริบทของพื้นที่ เช่นเดียวกับที่ทั้งสองโครงการได้รับอิทธิพล

จากกิจกรรม One Book One City จากต่างประเทศ แต่จะเห็นได้ว่ามีการปรับวิธีการและวัตถุประสงค์ของการทำกิจกรรมจนแทบจะไม่เหลือเค้าเดิม อย่างไรก็ตามก็ยังสามารถสร้างสิ่งดีๆ ที่เกิดขึ้นจากการอ่านและการเรียนรู้ได้ไม่ต่างกัน

ทั้งหมดนี้ก็จะเห็นได้ว่าการเรียนรู้นั้นสามารถเกิดขึ้นได้โดยไม่ต้องมีสิ้นสุด เราสามารถ 'ปรับ' และ 'เปลี่ยน' วิธีการเรียนรู้ที่เคยมีให้เหมาะสมกับตัวเรา ชุมชน และสังคมของเราได้เสมอ ขณะเดียวกันเราก็สามารถ 'ปรุง' ความรู้ที่เหมาะสมกับขนบธรรมเนียมและวิถีชีวิตของเราขึ้นได้ด้วยตัวเราเอง เพราะวิธีการเรียนรู้และความรู้ที่ผุดขึ้นมารากของเราเองนั้นจะพาเราเติบโตไปได้อย่างมั่นคง



การเรียนรู้นั้นสามารถเกิดขึ้นได้อย่างไม่มีสิ้นสุด เราสามารถ 'ปรับ' และ 'เปลี่ยน' วิธีการเรียนรู้ที่เคยมีให้เหมาะสมกับตัวเรา ชุมชน และสังคมของเราได้ ◀

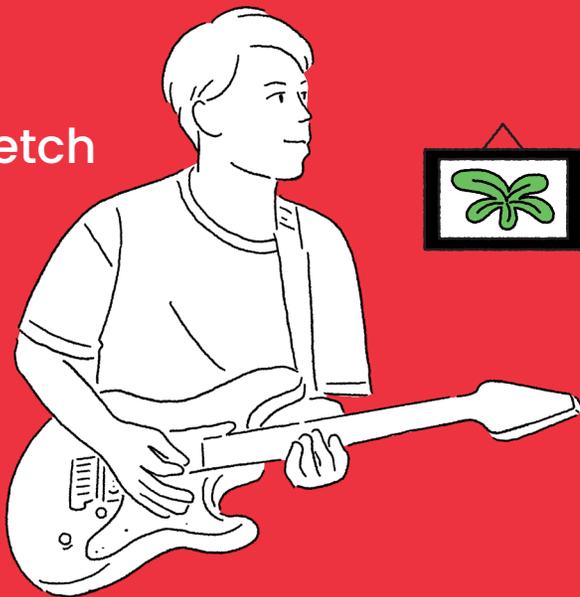


THEN & NOW

จากวันนั้น ... ถึงวันนี้

ตลอดระยะเวลา 20 ปีที่ผ่านมา TK Park เป็นจุดเริ่มต้นในการสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้คนมากมาย ผ่านกิจกรรมอันหลากหลาย ตัวอย่างเยาวชนทั้ง 7 คนนี้คือรูปธรรมของน้องๆ ที่นำแรงบันดาลใจไปต่อยอดการเรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง และสร้างสรรค์เส้นทางชีวิตของตนได้อย่างสวยงาม

Petch



Tonliew



Can





Bowling



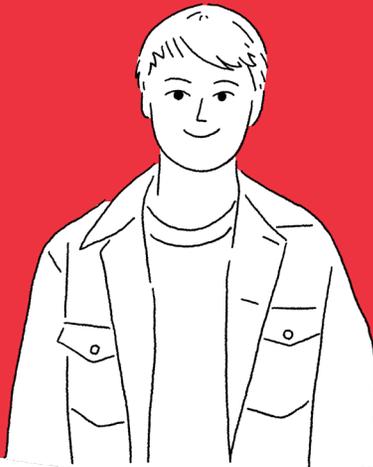
Pigeon



James



Romklao





แคน กอมณี (แคน)

อายุ 36 ปี

อาชีพ อาจารย์สาขาวิชานิทัศน์

คณะแพทยศาสตร์

มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ร่วมกิจกรรมที่ TK Park : อายุ 21 ปี

โครงการขบวนการขีดเงารุ่น 2



สแกนเพื่อฟังเสียงสัมภาษณ์

เริ่มเข้ามาทำกิจกรรมที่ TK Park ตั้งแต่เมื่อไหร่?

จริงๆ ผมเคยเข้าไปที่ TK Park แค่ครั้งเดียวในชีวิตครับ เพราะตอนนั้นผมเรียนอยู่ที่คณะสถาปัตยกรรม สาขาออกแบบอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยขอนแก่น ทำให้โอกาสที่จะได้เข้าไปที่ TK Park มีน้อยมาก แต่มีอยู่ปีนึงผมจะต้องไปหาที่ฝึกงาน ผมจึงไปสมัครฝึกงานที่บริษัท Imagimax Animation Studio ซึ่งปีนั้นเขาทำโครงการสร้างนักทำแอนิเมชันชื่อว่า โครงการขบวนการขีดเงา ร่วมกับ TK Park ในขณะที่ฝึกงานอยู่ที่นั่น ผมจึงได้มีโอกาสฝึกฝนเรียนรู้การทำงานแอนิเมชันกับพี่ๆ ที่บริษัท Imagimax ทุกขั้นตอน ตั้งแต่การคิด Storyboard การทำ Pre-Production ขึ้นตอน Production และการทำ Post-Production ได้นำเสนองานทุกขั้นตอนให้กับพี่ๆ TK Park ด้วย เพราะการฝึกงานจะแบ่งเป็นทีมให้แต่ละทีมทำแอนิเมชัน 1 เรื่อง ความยาว 3-5 นาที ปรากฏว่าผมได้อันดับที่ 5 ซึ่งเป็นอันดับที่ได้รับรางวัล เลยมีโอกาสได้เข้าไปที่ TK Park เพื่อรับรางวัลนั้น นั่นคือครั้งเดียวที่ได้เข้าไปที่ TK Park ครับ

บรรยากาศของ TK Park ที่จำได้ เป็นยังไงบ้าง?

ชอบมากครับ รู้สึกอีกจากคนกรุงเทพฯ ที่มีสถานที่แบบนี้ในการสนับสนุนการเรียนรู้

กิจกรรมนั้นเปลี่ยนแปลงชีวิตในเวลาต่อมายังไงบ้าง?

นอกจากให้รางวัลแล้ว TK Park ยังสนับสนุนให้ผมกับเพื่อนๆ ได้ไปดูงานแอนิเมชันที่เกาหลีด้วย ซึ่งทำให้ผมได้เปิดโลกมากขึ้น เพราะได้ไปดูงานพัฒนาด้านแอนิเมชันของต่างประเทศหลายๆ ชาติที่มาออกงานที่นั่น ทำให้ผมประทับใจมาก และเป็นจุดเริ่มต้นชีวิตในวงการแอนิเมชันของผมเลยก็ว่าได้ ผมไม่ได้เรียนด้านนี้มาโดยตรง แต่ด้วยความชื่นชอบส่วนตัว ทำให้ผมศึกษาเพิ่มเติม แล้วการได้มีโอกาสไปร่วมโครงการชบวนกรชาติก็เป็นจุดพลิกผันของชีวิตที่ทำให้เรามั่นใจมากขึ้น การได้ไปดูงานที่ต่างประเทศก็ทำให้ผมเปลี่ยนทัศนคติไปมาก จากเดิมที่แค่ชอบงานแอนิเมชันเฉยๆ แต่พอไปเห็นงานระดับโลกทำให้ผมได้เห็นว่างานแอนิเมชันนั้นมีความเป็นไปได้ที่หลากหลายมาก มันไม่ได้มีแค่การ์ตูนอย่างเดียว มันยังเกี่ยวกับเกม ภาพยนตร์ รวมถึงเกี่ยวกับการศึกษาด้วย พอเรียนจบปริญญาตรี ผมก็กลับมาสมัครงานกับ Imagimax ทำงานที่ Imagimax อยู่ 2 ปีผมก็ไปเรียนต่อด้านแอนิเมชันที่ประเทศอังกฤษ พอจบมาผมก็ยังกลับมาทำงานด้านแอนิเมชันอยู่ระยะหนึ่งแล้วก็หันเหมาเป็นอาจารย์

ตอนนี้ผมเป็นอาจารย์อยู่ที่สาขาเวชนิทัศน์ คณะแพทยศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น เนื้อหาที่ผมสอนก็เกี่ยวข้องกับงานด้านแอนิเมชัน เพียงแต่ว่าเนื้อหาหลักๆ เป็นแอนิเมชันด้านการแพทย์ คือถ้าพูดถึงเทคนิคกระบวนการในการผลิตก็เหมือนกัน เพียงแต่ว่าเนื้อหาจะต่างกัน ถ้าการ์ตูนแอนิเมชันเขาก็จะเน้นในเรื่องของจินตนาการความคิดสร้างสรรค์ เนื้อเรื่องที่สนุกสนาน และความสวยงามของแสงและเงา ขณะที่แอนิเมชันด้านภาพยนตร์ก็จะเน้น Realistic แต่สำหรับแอนิเมชันทางการแพทย์จะใช้จินตนาการได้ค่อนข้างน้อย เพราะเราจะอิงตามเนื้อหาที่ถูกต้อง 100% ลี แสง เท็กซ์เจอร์ เน้นความสมจริง รวมถึงลักษณะของ

มูฟเมนต์ของแอนิเมชัน ก็จะไม่ได้อยู่เหมือนการ์ตูน เช่น ถ้าเราทำแอนิเมชันที่เกี่ยวข้องกับการผ่าตัดหัวใจ เท็กซ์เจอร์ของหัวใจก็ต้องเป็นหัวใจจริงๆ แล้วมูฟเมนต์ของมันก็จะไม่ได้หวือหวาเหมือนกับทางฝั่งฟิล์มหรือการ์ตูน มันจะเป็นมูมกลิ่งนิ่งๆ ที่แสดงให้เห็นลักษณะการผ่าตัดที่ชัดเจน ไม่สลับไปสลับมาเยอะ นี่น่าจะเป็นความแตกต่างที่เห็นได้ชัด

ในมุมมองของคุณ TK Park มีประโยชน์กับเด็กๆ ยังไงบ้าง?

พูดได้ว่าชีวิต ณ จุดปัจจุบันของผม มันเริ่มมาจากจุดที่ผมได้เข้าไปร่วมโครงการชบวนกรชาติที่เราได้รับการสนับสนุนจาก TK Park ตอนนั้น และอย่างที่บอก ผมรู้สึกอิจฉาคนกรุงเทพฯ ที่มีสถานที่ที่สนับสนุนการเรียนรู้ให้กับเด็กและเยาวชนแบบนี้ ผมหวังว่าในอนาคตจะมีองค์กรที่สนับสนุนการเรียนรู้แบบนี้ให้เด็กต่างจังหวัดได้เรียนรู้อะไรใหม่ๆ ได้เปิดมุมมองใหม่ๆ โดยที่ไม่ต้องเดินทางเข้ากรุงเทพฯ ผมเชื่อว่าในอนาคตสิ่งเหล่านี้จะค่อยๆ ขยายออกมาถึงต่างจังหวัดมากขึ้นครับ



นอกจากให้รางวัลแล้ว TK Park ยังได้สนับสนุนให้ผมกับเพื่อนๆ ไปดูงานแอนิเมชันที่เกาหลีด้วย ซึ่งทำให้ผมเปิดโลกมากขึ้น เพราะได้ไปดูงานพัฒนาด้านแอนิเมชันของต่างประเทศหลายๆ ชาติที่มาออกงานที่นั่น ทำให้ผมประทับใจมาก และเป็นจุดเริ่มต้นชีวิตในวงการแอนิเมชันของผมเลยก็ว่าได้ ◀



ร่มเกล้า ช่างน้อย

อายุ 35 ปี

อาชีพ ครูโรงเรียนเทศบาลประชาสรรค์

ร่วมกิจกรรมที่ TK Park : อายุ 23 ปี

กิจกรรม TK Band



สแกนเพื่อฟังเสียงสัมภาษณ์

เริ่มเข้ามาทำกิจกรรมที่ TK Park ตั้งแต่เมื่อไหร่?

ครั้งแรกที่ผมเข้าไป TK Park น่าจะประมาณ 12 ปีที่แล้ว ที่ผมเข้าไปอบรมแต่งเพลง TK Band ผมคุ้นๆ ว่าน่าจะอยู่ปี 5 ของการเรียน ตอนนั้นผมเรียนอยู่ที่คณะครุศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย น่าจะกำลังฝึกสอนพอดีครับ ผมเข้าไปเรียนแต่งเพลงเพราะอยากให้เพลงตัวเองถูกเปิดในคลื่นวิทยุสักที ก่อนหน้านั้นผมก็ทำเพลงของตัวเองอยู่แล้ว และเคยส่งไปแต่ว่าไม่เคยถูกเปิดเลย

บรรยากาศของ TK Park ที่จำได้ เป็นยังไงบ้าง?

จำได้ว่ากิจกรรมทั้งหมดใช้ระยะเวลาประมาณ 1 เดือน 4 ครั้ง พี่จ้อย ศุ บุญเลี้ยง เป็นคนพาทำกิจกรรมต่างๆ มีพี่โก้มาสอนเขียนเพลง พี่เจี๊ยบ วรรณนา มาสอนการเขียนเส้นเรื่อง และช่วงท้ายของการอบรมก็ได้ทำอัลบั้ม ได้ไปอัดเพลงกัน ตัวผมเองไม่ได้มีเพลงในอัลบั้ม แต่ก็ได้ไปช่วยเพื่อนๆ ร้องด้วย



สิ่งที่ TK Park เป็นอาจจะคล้ายๆ กับชุมนุมในโรงเรียน เด็กที่มาเข้าชุมนุมไม่ได้แปลว่าเขาชอบกิจกรรมในชุมนุมทั้งหมดนะครับ เข้ามาแล้วพอได้เรียนไป เขาก็อาจจะไม่ชอบแล้วก็ได้ แต่ไม่ชอบไม่ได้แปลว่าไม่ดี อาจจะแค่ไม่ใช่สำหรับเขาแล้วก็ได้ซึ่งก็ดีแล้ว เพราะการที่เราได้เข้าไปอยู่ในหลักสูตรสั้นๆ แล้วพบว่ามันไม่ใช่ เราจะได้ไม่ต้องตั้งคำถามกับตัวเองอีกแล้วว่าสิ่งนี้เหมาะกับตัวฉันหรือเปล่า ฉะนั้นการที่เขาได้ไปสำรวจอะไรหลายๆ แบบมันยอดเยี่ยมที่ได้รู้ว่าอันไหนที่คิดว่าใช้ก็คิดเก็บเอาไว้ นี่เป็นเรื่องสำคัญไม่เฉพาะกับเด็กเท่านั้นผู้ใหญ่ก็ยังมีต้องค้นหาตัวเอง



กิจกรรมนั้นเปลี่ยนแปลงชีวิตในเวลาต่อมา ยังไบบ้าง?

หลังจากอบรมเสร็จ ผมกลับมาทำเพลงแล้วส่งไปที่คลื่น Cat Radio จากที่ก่อนหน้านี้เคยส่งเพลงไปแต่ไม่เคยถูกเปิดเลย เพราะเขายกว่าคุณภาพยังไม่ดี แต่เราไม่เชื่อ แต่พอไปอบรม TK Band ถึงได้รู้ว่ามันไม่ได้จริงๆ คราวนี้เลยส่งไปทั้งหมด 6 เพลง ได้เปิด 5 เพลง ผมโคตรดีใจเลยครับ เหมือนเป้าหมายในชีวิตผมไม่ได้มีอะไรเยอะ อย่างหนึ่งคืออยากให้เพลงได้เปิดในคลื่นวิทยุ เพราะผมรู้สึกว่ามันเท่ครับ เท่ในเชิงที่เราได้เอาความคิดของเรามาแต่งเป็นเพลง ได้แปลงเพลงที่เป็นสัญญาณเสียงไปเป็นสัญญาณคอมพิวเตอร์ แล้ววันหนึ่งมันถูกแปลงไปเป็นสัญญาณวิทยุ ผมรู้สึกว่ามันเจ๋งมาก เป้าหมายอีกอย่างคือผมคิดว่าผมจะใช้ชีวิตยังไงให้เป็นประโยชน์กับคนอื่น ผมเลยเลือกสอบบรรจุครู ผมคิดว่าปัญหาการศึกษาไทยเป็นปัญหาที่ไม่มีวันหมด ดังนั้นผมก็เลยเลือกเป็นครูในระบบโรงเรียนรัฐเพราะปัญหามันเยอะดี

ทุกอย่างมันเปลี่ยนไปหมดจากจุดที่เราไปเรียนแต่งเพลงวันนั้น สำหรับผมการทำเพลงกับการเป็นครูเชื่อมโยงกัน เพราะผมรู้สึกว่ามันคือการสร้างอะไรบางอย่างเหมือนกัน เช่น การไปสอนก็ทำให้เราได้สร้างห้องเรียนใหม่ๆ สร้างสื่อการสอนใหม่ๆ จริงๆ เพลงก็คือการประดิษฐ์คือการเล่าเรื่องราวที่เราอยากเล่า ผมรู้สึกว่าคุณค่าตรงนี้ทำให้ผมไปต่อได้

ในมุมมองของคุณ TK Park มีประโยชน์กับ เด็กๆ ยังไบบ้าง?

ผมว่าสำคัญมาก สิ่งที TK Park เป็นอาจจะคล้ายๆ กับชุมนุมในโรงเรียน เด็กที่มาเข้าชุมนุม ไม่ได้แปลว่าเขาชอบกิจกรรมในชุมนุมทั้งหมดนะครับ เข้ามาแล้วพอได้เรียนไปเขาก็อาจจะไม่ชอบแล้วก็ได้ แต่ไม่ชอบไม่ได้แปลว่าไม่ดี อาจจะแค่ไม่ใช่สำหรับเขาแล้วก็ได้ซึ่งก็ดีแล้ว เพราะการที่เขาได้เข้าไปอยู่ในหลักสูตรสั้นๆ แล้วพบว่ามันไม่ใช่ เราจะได้ไม่ต้องตั้งคำถามกับตัวเองอีกแล้วว่าสิ่งนี้เหมาะกับตัวฉันหรือเปล่า ฉะนั้นการที่เขาได้ไปสำรวจอะไรหลายๆ แบบ มันยอดเยี่ยมที่ได้รู้ว่าอันไหนที่คิดว่าใช่ก็คิดเก็บเอาไว้ นี่เป็นเรื่องสำคัญไม่เฉพาะกับเด็กเท่านั้น ผู้ใหญ่ก็ยังคงค้นหาตัวเอง เพราะบางคนทำงานไปจนถึงอายุ 50 แล้วอาจจะไม่ชอบก็ได้ ไม่ใช่ทุกคนที่ทำงานไปถึงเกษียณแล้วจะชอบงานตัวเองทั้งหมด ฉะนั้นการที่เราค้นหาตัวเองไปเรื่อยๆ มันจะทำให้ชีวิตเราไปต่อได้ เป็นชีวิตที่มีความหมายและสนุก ผมว่ามันต่อเติมซึ่งกันและกัน ถ้าวันนั้นผมไม่ไปเรียนแต่งเพลง วันนี้อาจจะไม่ได้มองเพลงแบบทุกวันนี้ ผมสนุกกับการฟังเพลงหรือการแต่งเพลงมากขึ้น แล้วผมก็เอารื่องพวกนี้ไปเล่าให้เด็กฟังได้ ครูที่มีประสบการณ์เยอะๆ มันมีมติดกว่าการที่ทำงานสอนแต่ในโรงเรียนครับ



รศพรพรรณ พูลศรี (ต้นหลิว)

อายุ 24 ปี

อาชีพ ครูสอนดนตรี

ร่วมกิจกรรมที่ TK Park : อายุ 7 ขวบ

โครงการลับสมองประลองปัญญา

สหราชอาณาจักร ครั้งที่ 1



สแกนเพื่อฟังเสียงสัมภาษณ์

เริ่มเข้ามาทำกิจกรรมที่ TK Park ตั้งแต่เมื่อไหร่?

ตอนนั้นต้นหลิวน่าจะอายุ 7 ขวบค่ะ TK Park มีแข่งโครงการลับสมองประลองปัญญาสหราชอาณาจักรสำหรับเด็กนักเรียน ครั้งที่ 1 ต้นหลิวสมัครมาจากหาดใหญ่ โดยเขามีรอบคัดเลือกก่อนที่ภาคใต้ แล้วก็ผ่านมาแข่งรอบชิงที่กรุงเทพฯ เป็นครั้งแรกที่มาห้างเซ็นทรัลเวสต์ แล้วก็ครั้งแรกที่ได้มา TK Park ค่ะ

บรรยากาศของ TK Park ที่จำได้ เป็นยังไงบ้าง?

ต้นหลิวไม่เคยมากรุงเทพฯ มาก่อน จำได้ว่ามาถ่ายรูปกับโลโก้ TK Park อันใหญ่ๆ ต้นหลิวยืนเกาะตรงตัว K ตอนก่อนมาเขาออกกับต้นหลิวว่า TK Park เป็นห้องสมุด แต่พอมาจริงๆ มันไม่เหมือนห้องสมุดอย่างที่เราคิดได้เลยค่ะ ห้องสมุดที่นี่มีคอมพิวเตอร์ และที่ต้นหลิวชอบที่สุดคือห้องที่มีรังผึ้งให้ปีนขึ้นไปอ่านหนังสือ เป็นความฝันของต้นหลิวกับน้องชายเลย ต้นหลิวกับน้องได้ปีนขึ้นไปอ่านการ์ตูนอยู่บนรังผึ้งด้วยประทับใจมาก ตอนแข่งเล่นนิทาน ต้นหลิวไม่ตื่นเต้นเลย เพราะว่าบริเวณที่เล่นนิทานเป็นบ่อบอลที่ให้เด็กๆ ไปนั่งอยู่ในบ่อแล้วก็อ่านหนังสือไปด้วย บางคนก็อ่านหนังสืออยู่กับคุณพ่อคุณแม่ แล้วเราก็เล่นนิทาน เป็นการประกวดที่ไม่กดดันเลย เพราะว่าทุกคนกำลังเอนจอยกับกิจกรรมของตัวเอง แล้วก็เสียงเราที่อ่านนิทานให้ฟังอยู่เท่านั้นเองค่ะ

กิจกรรมนั้นเปลี่ยนแปลงชีวิตในเวลาต่อมา ยังไบบ้าง?

เปลี่ยนแปลงเยอะคะ หลังจากที่ต้นหลิวแข่งเล่านิทานได้ที่ 1 พี่ๆ ที่ TK Park ก็ชวนมาทำกิจกรรมต่อ ทำให้ต้นหลิวได้ทำกิจกรรมเล่านิทานต่อเนื่องมาอยู่เรื่อยๆ พอโตขึ้นต้นหลิวก็ได้สะสมประสบการณ์จากการเล่านิทานมาต่อยอดออกไปทำงานพิธีกร ทำจิตอาสา แล้วก็เอาประสบการณ์ไปใช้กับการเรียนได้ด้วยคะ ที่ดีที่สุดคือการมีประสบการณ์ทำงานตั้งแต่ยังเด็ก เพราะทำให้ต้นหลิวฝึกการมีความรับผิดชอบมาตั้งแต่เด็กๆ ต้นหลิวได้รู้ว่าต้องเตรียมตัวในการทำงานยังไง ขั้นตอนการทำงานเป็นยังไง มันสร้างวินัยสร้างความรับผิดชอบให้เราตั้งแต่เด็ก การมาทำกิจกรรมที่ TK Park ทำให้เราได้เจอคนมากขึ้น ได้ทำงานกับผู้ใหญ่ ได้เจอเพื่อนๆ เด็กๆ ทุกวันนี้อาชีพที่ต้นหลิวทำอยู่คือการสอนดนตรีให้เด็กๆ ต้นหลิวจึงเข้าใจพื้นฐานจิตใจและอารมณ์ของเด็กๆ ได้ดีคะ

ในมุมมองของคุณ TK Park มีประโยชน์กับ เด็กๆ ยังไบบ้าง?

กิจกรรมที่นี้ทุกอย่างทำให้ต้นหลิวได้รู้ตัวตนเร็วคะ มีเวทีให้เราได้ลองวิชา ทำให้เราได้รู้ตัวตนเร็วว่าเราชอบอะไร พอรู้ว่าชอบอะไรก็ทำให้เรามุ่งมั่นไปทางนั้นได้อย่างจริงจัง ต้นหลิวชอบอ่านหนังสือเล่มหนึ่งชื่อ *อิคิไก* คะ มันพูดถึงการที่เราจะทำอาชีพหนึ่งนั้นต้องประกอบไปด้วย การเป็นงานที่เราชอบ เป็นงานอดิเรกที่ทำแล้วมีความสุข มีประโยชน์ต่อสังคม แล้วก็ต้องเป็นอาชีพที่ไม่ผิดกฎหมายและสามารถหารายได้ ต้นหลิวว่า TK Park ทำให้ต้นหลิวเจออิคิไกของตัวเองตั้งแต่เด็กเลย ทำให้เราไม่ลังเล ฟุ้งตรงไปที่ความฝันของเราได้โดยไม่เสียเวลา แถมยังมีประสบการณ์มากอีกด้วยคะ



ต้นหลิวได้สะสมประสบการณ์จากการเล่านิทานมาต่อยอดออกไปทำงานพิธีกร ทำจิตอาสา แล้วก็เอาประสบการณ์ไปใช้กับการเรียนด้วย ที่ดีที่สุดคือการมีประสบการณ์ทำงานตั้งแต่ยังเด็ก เพราะทำให้ต้นหลิวฝึกการมีความรับผิดชอบ ได้รู้ว่าต้องเตรียมตัวในการทำงาน ยังไงขั้นตอนการทำงานเป็นยังไง มันสร้างวินัยสร้างความรับผิดชอบให้เราตั้งแต่เด็ก การมาทำกิจกรรมที่ TK Park ทำให้เราได้เจอคนมากขึ้น ได้ทำงานกับผู้ใหญ่ ได้เจอเพื่อนๆ และเพื่อนๆ ทุกวันนี้อาชีพที่ต้นหลิวทำอยู่คือการสอนดนตรีให้กับเด็ก จึงเข้าใจพื้นฐานจิตใจและอารมณ์ของเด็กได้ดี





กิตติธัช ไกรวุฒิวงศ์ (พีเจ้น)

อายุ 25 ปี

อาชีพ พนักงานบริษัทและนักแสดง
ร่วมกิจกรรมที่ TK Park : อายุ 8 ขวบ
อ่านหนังสือ ร่วมกิจกรรม Stack



สแกนเพื่อฟังเสียงสัมภาษณ์

เริ่มเข้ามาทำกิจกรรมที่ TK Park ตั้งแต่เมื่อไหร่?

น่าจะช่วงประมาณ ป.3-ป.4 ครับ ช่วงอายุ 8-9 ขวบ เดิมทีผมเป็นเด็กที่ค่อนข้างเกรงไม่ค่อยตั้งใจเรียน แม่ก็เลยพาผมมา TK Park กับน้องสาวเพื่อให้มีสมาธิในการอ่านหนังสือ

บรรยากาศของ TK Park ที่จำได้ เป็นยังไงบ้าง?

ตอนนั้น TK Park มีจัดกิจกรรมทุกเสาร์อาทิตย์ มีอยู่สัปดาห์หนึ่งมีกิจกรรมกีฬา Stack ผมเพิ่งเคยเห็นครั้งแรก เห็นเขาเอาแก้วมาเรียงๆ กันก็ไปลองเล่น มีคนมาสอนให้ ทีมงานเห็นว่าเราสีแฉวงก็เลยชวนไปซ้อม พอเดือนถัดมามีการแข่งขันชิงแชมป์ประเทศไทย ผมก็ไปแข่งได้มา 1 เหรียญทอง 2 เหรียญเงิน เป็นแชมป์รุ่นอายุ 7-12 ปี ตอนนั้นมีคนแข่งประมาณ 50-60 คน ผมรู้สึกกีฬาที่น่าสนใจน่าจะดีกว่าการนั่งเล่นเกม PSP ไปวันๆ ที่บ้านเขาก็พยายามสนับสนุน ซื้ออุปกรณ์มาให้ฝึกซ้อม เราก็ไปลองแข่งดูเล่นๆ เกินคาดเหมือนกันครับ

กิจกรรมนั้นเปลี่ยนแปลงชีวิตในเวลาต่อมา ยังไงบ้าง?

กีฬา Stack นี้หลักๆ เบสิกคือการเล่นคนเดียว การอยู่กับตัวเอง เอาชนะตัวเอง เอาชนะใจตัวเองว่าต้องทำสถิติให้มากขึ้น ต้องมีการคิดวิเคราะห์ว่าจะทำยังไงให้เล่นได้เร็วมากขึ้นบ้าง นอกจากนั้นก็ต้องฝึกประสาทสัมผัส เพราะต้องเล่นได้ทั้งมือซ้ายและมือขวา มีการฝึกกล้ามเนื้อ พอเล่นไปนานๆ จากเดิม

ที่เราเป็นเด็กเสียๆ เล่นแต่เกมอยู่ในมุมของเรา พอมาเล่นกีฬา เราได้เจอสังคมมากขึ้น ต้องสื่อสารมากขึ้น เริ่มมีความกล้า แสดงออกมากขึ้น มีการพัฒนาบุคลิกภาพของเรามากขึ้น เพราะว่าตอนนั้น Stack เป็นกีฬาที่ใหม่มาก เลยได้รับความสนใจจากนักข่าวอยู่เรื่อยๆ ผมจึงมีคนมาสัมภาษณ์ได้ไปออกรายการอยู่บ่อยๆ

ต่อมาผมเริ่มจริงจังมากขึ้น เลิกเรียนก็จะมาซ้อมที่บ้านอย่างน้อย 2-3 ชั่วโมงหลังจากทำการบ้านแล้ว เวลามีนงานแข่ง เราก็จะไปร่วมตลอด พอขึ้นชั้นมัธยม ผมย้ายไปโรงเรียนที่สนับสนุนกีฬาประเภทนี้จนได้เป็นนักกีฬาทีมโรงเรียน แต่ก่อนหน้านั้นผมเคยไปแข่งที่ต่างประเทศมาแล้วในรายการ World Sport Stacking Championships 2010 ที่อเมริกา ได้เหรียญทองแดง พอมาเป็นทีมกีฬาโรงเรียนก็ซ้อมหนักขึ้น จนได้ไปแข่งชิงแชมป์โลกอีกในปี 2011 ได้อันดับที่ 2 ของโลกในรุ่นอายุ 12 ปี แต่ปี 2014 แข่งที่เกาหลีใต้ ผมได้ 2 แชมป์โลกในประเภทคู่และทีม International Challenge

ในช่วงหลังความสนใจของผมเปลี่ยนไป จากเดิมที่การเป็นนักกีฬา Stack ทำให้ผมได้ไปออกรายการหลายรายการ ทำให้ผมเริ่มรู้สึกว่าการแข่งขันน่าสนใจ ผมเลยเริ่มฝึกพูด ฝึกการเป็นพิธีกร ฝึกการแสดง หันไปสนใจกิจกรรมการทำรายการสารคดีต่างๆ ซึ่งเป็นหนทางใหม่ๆ ที่เราอยากเข้าไปเรียนรู้

ในมุมมองของคุณ TK Park มีประโยชน์กับเด็กๆ ยังไงบ้าง?

สำหรับผม TK Park เป็นสถานที่ที่สำคัญมากๆ ครับ เพราะว่าถ้าแม่ไม่พาผมมาที่นี่ ผมก็ไม่รู้เหมือนกันว่าตัวเองจะออกมา

จากลูกของการเป็นเด็กติดเกมได้หรือเปล่า เพราะผมเล่นเกมอยู่อย่างนั้นได้ทั้งวัน แล้วการเรียนก็ไม่ดีด้วย ถ้าผมไม่ได้มาทำกิจกรรมที่ TK Park ผมอาจจะจะเป็นเด็กที่ทำอะไรไม่เป็นเลย อาจจะเป็นเด็กที่ไม่ได้สนใจหาความรู้ไม่ได้ให้ความสำคัญกับอะไรเลยนอกจากความสนุกในเครื่องเกมนั้นๆ ที่นี่เปิดโอกาสให้ผมมีแรงบันดาลใจ มีเป้าหมาย หรือมีเส้นทางที่เราต้องการจะเดิน ทำให้เราโตขึ้น ในมุมมองของผม ผมคิดว่าโรงเรียนไม่ใช่สถานที่ที่จะให้ความรู้หรือสนับสนุนเด็กให้ทำกิจกรรมอะไรได้มาก แต่ที่ TK Park เป็นสถานที่ที่ดีมากสำหรับเด็กๆ ที่ยังไม่แน่ใจว่าตัวเองชอบอะไร ผมอยากให้ลองมาดูที่ TK Park เพราะที่นี้มีหนังสือให้อ่าน มีกิจกรรมมากมายให้ลองทำ มีคนมาแนะนำช่องทางที่เราควรจะไปต่อในสิ่งที่เราชอบที่จะทำให้ความสนใจของน้องๆ ชัดเจนขึ้น เปิดกว้างมากขึ้น ทำให้ประสบการณ์ของเรา ชีวิตของเรา ความสนใจของเรา มัน Open มากขึ้น

▶▶ สำหรับผม TK Park เป็นสถานที่ที่สำคัญมากๆ เลยครับ เพราะว่าถ้าแม่ไม่พาผมมาที่นี่ ผมก็ไม่รู้เหมือนกันว่าตัวเองจะออกมาจากลูกของการเป็นเด็กติดเกมได้หรือเปล่า เพราะผมเล่นเกมอยู่อย่างนั้นได้ทั้งวัน แล้วการเรียนก็ไม่ดีด้วย ถ้าผมไม่ได้มาทำกิจกรรมที่ TK Park ผมอาจจะจะเป็นเด็กที่ทำอะไรไม่เป็นเลย อาจจะเป็นเด็กที่ไม่ได้มองหาความรู้ ไม่ได้ให้ความสำคัญกับอะไรเลยนอกจากความสนุกในเครื่องเกมนั้นๆ ที่นี่เปิดโอกาสให้ผมมีแรงบันดาลใจ มีเป้าหมาย ทำให้เราโตขึ้น ◀◀



เพชร สุขพลัม (เพชร)

อายุ 31 ปี

อาชีพ Production Designer

ร่วมกิจกรรมที่ TK Park : อายุ 17 ปี
กิจกรรม TK Band



สแกนเพื่อฟังเสียงสัมภาษณ์

เริ่มเข้ามาทำกิจกรรมที่ TK Park ตั้งแต่เมื่อไหร่?

ผมเข้ามาที่ TK Park ตั้งแต่ช่วง ม.ปลาย ครั้งแรกของการไป TK Park คือการไปสมัคร TK Band ครับ ผมอ่านเจอมาจากในอินเทอร์เน็ตว่ามีโครงการดนตรีอะไรสักอย่างอยู่ที่เซ็นทรัลเวิลด์ ผมก็เลยเดินเข้าไปสมัครแบบงงๆ กับเพื่อน

บรรยากาศของ TK Park ที่จำได้ เป็นยังไงบ้าง?

ตอนที่ไปเข้า TK Band แรกๆ เขาจะไม่ได้รวมเป็นวงเท่าไร มีความ Individual นิดหนึ่ง เช่น คนนี้เล่นกีตาร์ได้นะ แต่งเพลงได้นะ ไม่จำเป็นต้องมาเป็นวง แล้วผมก็เป็นมือกีตาร์คนเดียวของวงตอนที่เข้าร่วมโครงการ พอไปอยู่ใน TK Band มันทำให้เห็นความเป็นไปได้ของสิ่งที่เราทำได้ ในวัยนั้นมุมมองของเด็ก ม.ปลาย คนหนึ่งที่เล่นกีตาร์ได้ มันจะถูกจำกัดว่าคุณเป็นมือกีตาร์ต้องเล่นกีตาร์นะ คิดไลน์โซโลนะ แต่ที่ TK Band ทำให้ผมเห็นว่าจริงๆ สิ่งที่เราทำได้มันเป็นไปได้มากกว่าที่เรามองเห็น ความคิดผมโตขึ้นจากการร่วมกิจกรรม TK Band เยอะมากๆ ได้ทำหลายๆ อย่าง ได้รวมวง เรียนแต่งเพลงไปเข้าค่าย ไปสัมมนา มันก็เลยกลายเป็นว่าจากที่ตีความว่าตัวเองเล่นแค่กีตาร์ควรจะอยู่ในวงดนตรี ก็เห็นว่า อ้อ ขอบข่ายของสิ่งที่ทำได้มันกว้างมาก เริ่มมี Input เข้ามาเยอะ ผมว่ามันน่าจะเป็นจุดเริ่มต้นของความคิดว่าเราสามารถทำงานอยู่ในวงดนตรีได้โดยที่เราไม่จำเป็นต้องเล่นดนตรีก็ได้

กิจกรรมนั้นเปลี่ยนแปลงชีวิตในเวลาต่อมา ยังไบบ้าง?

กิจกรรม TK Band ทำให้ผมได้ทำเวิร์กช็อปเยอะมาก ทั้งเวิร์กช็อปการแสดง เวิร์กช็อปแต่งเพลง ตอนนั้นผมเป็นเด็ก ม.ปลาย เลยสงสัยว่าแล้วเราจะได้เล่นดนตรีตอนไหน เขาพาเรามาทำอะไรเนี่ย ตอนนั้นผมค่อนข้างสับสน แต่ก็ไปเข้าร่วมด้วยตลอด เพราะรู้สึกสงสัยพร้อมกับอินไปด้วยว่านี่พามาทำอะไร ในวงการดนตรีเขาต้องทำแบบนี้กันด้วยหรอ มันช่วยเราได้จริงๆ หรอ ตอนนั้นที่จุ้ย ศุ บุญเลี้ยง เป็นคนดูแล TK Band ที่จุ้ยให้เริ่มต้นจากการอ่านหนังสือ ผมสงสัยว่า เอ๊ะเรามาเป็นนักดนตรีแต่ทำไมชวนเราอ่านหนังสือเล่มไหนเล่มนี้ ผมเข้าใจว่าเราจัดกิจกรรมในห้องสมุด แต่ผมก็คิดว่าไม่เห็นเกี่ยวกับการมาเล่นดนตรีเลย แต่ต่อมาผมก็เข้าใจว่าที่จุ้ยกำลังจะสอนว่ามันไม่ใช่แค่เรื่องดนตรี แต่มันเป็นเรื่องของการสื่อสาร หรืออย่างทำไมเราต้องตั้งวงคุยกันเรื่องนั้นเรื่องนี้ ทำไมต้องไปฟังวงเสวนาต่างๆ แต่ต่อมาผมก็เพลินมาก พอทำไปเรื่อยๆ มันไม่ค่อยได้คิดแล้วว่าเรามาร่วมโครงการดนตรีหรืออะไร แต่รู้สึกว่ามันสนุกดี แล้วหลังจากนั้นผมก็เริ่มอ่านหนังสือไปโดยปริยาย เริ่มให้ความสำคัญกับการใช้ชีวิตคิดค่อนข้างเยอะ

เรื่องดนตรีก็เช่นกันครับ TK Band ทำให้ผมได้อยู่กับคนที่หลากหลาย ดังนั้นวิธีการเข้าใจชีวิตและมุมมองเรื่องเพลงก็จะแตกต่างกัน มันก็เลยมีการแลกเปลี่ยนกัน ทำให้เห็นว่าดนตรีมันกว้าง ผมเริ่มสนใจเพลงยังการี เพลงเวียดนาม เพลงอินเดีย กลายเป็น Hard Skill น้อยลง แต่มี Soft Skill เกี่ยวกับดนตรีมากขึ้น

ในมุมมองของคุณ TK Park มีประโยชน์กับ เด็กๆ ยังไบบ้าง?

ผมว่าถ้าผมไม่ได้มา TK Band ผมน่าจะเป็นคนที่ล้มเหลวทางการศึกษาคนหนึ่ง แต่พี่ๆ ที่ TK Park เขาให้คุณค่ากับเด็กๆ ทุกคน เขาเปิดโอกาสให้เราได้พูดคุยทุกเรื่อง เขาไม่ตัดสิน เขาพาท่าอะไรผมก็ทำ พอทำแล้วเขาก็มาถามว่าเป็นยังไงบ้าง ชอบไหม ถ้ามีอีกเอาไหม แนะนำได้นะ เขาค่อนข้างที่จะเปิดกว้าง ผมก็เลยทำมาเรื่อยๆ เพราะผมอยากไปเจอเขา อยากไปเจอกลุ่มคนที่เข้าใจผม ต่อมาผมก็ได้เข้าไปช่วยเล่นดนตรี เป็นสต๊าฟ ค่อยๆ ขยายออกไป คงมาจากสิ่งแวดล้อมที่ทุกอย่างเอื้ออำนวยให้ผมเป็นคนอยากเรียนรู้ด้วยส่วนหนึ่ง บรรยากาศมันพร้อมที่จะทำให้เราารู้สึกว่าเราเองได้ เราไม่รู้ได้



ถ้าผมไม่ได้มา TK Band ผมน่าจะเป็นคนที่ล้มเหลวทางการศึกษาคนหนึ่ง แต่พี่ๆ ที่ TK Park เขาให้คุณค่ากับเด็กๆ ทุกคน เขาเปิดโอกาสให้เราได้พูดคุยทุกเรื่องเขาไม่ตัดสิน เขาพาท่าอะไรผมก็ทำ พอทำแล้วเขาก็มาถามว่าเป็นยังไงบ้าง ชอบไหม ถ้ามีอีกเอาไหม แนะนำได้นะ เขาค่อนข้างที่จะเปิดกว้าง ผมก็เลยทำมาเรื่อยๆ เพราะผมอยากไปเจอเขา อยากไปเจอกลุ่มคนที่เข้าใจผม สิ่งแวดล้อมทุกอย่างเอื้ออำนวยให้ผมเป็นคนอยากเรียนรู้ บรรยากาศมันพร้อมที่จะทำให้เราารู้สึกว่าเราเองได้ เราไม่รู้ได้





ณัฐวิภ พรวลานามัย (เจมส์)

อายุ 22 ปี

นักศึกษาคณะแพทยศาสตร์ ชั้นปีที่ 4
โรงพยาบาลรามารินทร์

ร่วมกิจกรรมที่ TK Park : อายุ 9 ขวบ
อ่านหนังสือ



สแกนเพื่อฟังเสียงสัมภาษณ์

เริ่มเข้ามาทำกิจกรรมที่ TK Park ตั้งแต่เมื่อไหร่?

เท่าที่จำได้ น่าจะสัก 10 กว่าปีก่อนครับ ตั้งแต่ตอน ป.4 คุณแม่จะพาไปอ่านหนังสือที่ TK Park พร้อมกับน้องสาว ทุกวันอาทิตย์ครับ จะไปถึงประมาณสิบโมง แม่เขาก็จะอ่านหนังสือรออยู่ข้างนอก ผมกับน้องก็จะเข้าไปหาหนังสืออ่านกันเอง พอเที่ยงแม่ก็จะพาไปกินข้าว กินเสร็จก็ขึ้นไปใหม่ แล้วก็กลับบ้านประมาณสี่โมงเย็น เป็นอย่างนี้ทุกสัปดาห์ ถ้าไม่ใช่ช่วงที่มีสอบ

บรรยากาศของ TK Park ที่จำได้ เป็นยังไงบ้าง?

ความพิเศษของห้องสมุด TK Park ที่ผมรู้สึกในตอนนั้นคือ มีหนังสือการ์ตูนให้อ่านเยอะกว่าที่อื่นครับ เพราะห้องสมุดที่อื่นจะมีแต่หนังสือเรียน แต่ที่ TK Park จะมีหนังสือสำหรับเด็ก เยอะ ไม่ว่าจะเป็นการ์ตูนที่เสริมสร้างความรู้ทางวิทยาศาสตร์ หรือความรู้รอบตัว หนังสือพวกนี้เป็นเหมือนการเปิดโลกให้กับเด็กว่ามีเรื่องแบบนี้ด้วย หนังสือการ์ตูนแบบนี้ช่วยให้ผมเข้าใจเรื่องต่างๆ ได้ง่ายขึ้น และที่ TK Park ก็มีหนังสือแบบนี้ เยอะมากจนผมอ่านยังไม่หมด

พอโตมาแล้วมองย้อนกลับไป ผมคิดว่าสิ่งหนึ่งที่ทำให้ TK Park พิเศษกว่าที่อื่นคือที่นี่ไม่เหมือนห้องสมุดปกติครับ ห้องสมุดปกติเวลาเราเข้าไปทุกคนจะนั่งเงียบๆ แต่ที่ TK Park จะมีอีเวนต์ต่างๆ มีกิจกรรมต่างๆ ให้คนที่เข้ามาใช้งาน ได้เข้าร่วมด้วย มีหนังสือฉายด้วย คือเป็นมากกว่าแค่ห้องสมุด และมันอาจจะเป็นสิ่งที่ทำให้ TK Park เข้าถึงง่ายกว่าห้องสมุด

ทั่วๆ ไป ตอนนั้นผมยังเป็นเด็ก ถ้าเข้าห้องสมุดไปแล้วเป็นห้องที่มีผู้ใหญ่นั่งกันเงียบๆ ก็อาจจะรู้สึกกดดันและอาจจะทำให้ไม่ค่อยมีความสุขในการอ่านเท่าไร แต่ TK Park มีห้องสำหรับเด็ก ได้เจอเพื่อนใหม่ๆ ได้อ่านหนังสือการ์ตูนก็เป็นความสนุกอีกแบบหนึ่งในตอนนั้นครับ

กิจกรรมนั้นเปลี่ยนแปลงชีวิตในเวลาต่อมา ยังไปบ้าง?

TK Park มีส่วนกับชีวิตผมมากครับ เพราะทำให้ผมรู้ว่าการไปห้องสมุดไม่ใช่เรื่องที่ต้องเคร่งเครียด แต่มันมีกิจกรรมที่สนุกๆ ทุกสัปดาห์ผมจะลุ้นว่าวันนี้เขาจะจัดอะไรหรือเปล่า มีกิจกรรมอะไรที่เราเข้าร่วมได้บ้างไหม ที่ผมจำได้อีกเรื่องหนึ่งคือ TK Park เป็นที่เดียวที่มีเกมสารไทยที่เป็นเกมแนวผจญภัยของไทย ตอนนั้นผมชอบเข้าไปเล่นเกมนี้ด้วย มองย้อนกลับไปตอนที่ผมโตแล้วผมว่ามันเป็นเกมที่วางระบบมาดีพอสมควรเอาความเป็นไทยมาใส่ในระบบเกมที่ทำให้ทั้งความรู้และความสนุกสนาน ผมชอบเล่นมากตอนนั้น สมัยนั้นหาเกมไทยๆ เล่นไม่ได้ เกมที่มีความเป็นไทยแบบนี้น่าจะไม่มีในไทยตอนนั้น ส่วนหนังสือก็ต้องยอมรับว่าตอนแรกๆ ผมก็อ่านแค่การ์ตูนแล้วต่อมาก็เริ่มอ่านหนังสืออื่นไปเรื่อยๆ ปัจจุบันนี้ผมก็ยังเป็นสมาชิกของ TK Park อยู่ครับ แต่เวลาที่เข้าไป ผมก็ไม่ได้อ่านหนังสือใน TK Park เป็นหลัก แต่เข้าไปนั่งอ่านเลกเซอร์ เพราะว่าบรรยากาศของ TK Park ในโซนของผู้ใหญ่ก็ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้เหมือนกัน

ในมุมมองของคุณ TK Park มีประโยชน์กับ เด็กๆ ยังไปบ้าง?

ข้อดีอย่างหนึ่งของ TK Park คือที่นี้ทำให้ผมเป็นคนที่ชอบหาความรู้เพิ่มเติมเรื่อยๆ ทุกวันนี้เวลาที่ผมอ่านเลกเซอร์สักชั่วโมงสองชั่วโมงแล้วเหนื่อย ผมก็จะออกไปเดินหาหนังสือบนชั้น อาจจะเป็นนิยายหรือหนังสือเที่ยวรอบโลกหรือหนังสือที่น่าสนใจด้านอื่นๆ มาอ่าน กล่าวโดยสรุปก็คือว่า การไปร่วมกิจกรรมหรือเข้าไปใช้ประโยชน์จากห้องสมุดที่เป็นห้องสมุดของ TK Park มันส่งเสริมต่อการเติบโตและส่งผลต่อการชอบการเรียนรู้ของเด็กคนหนึ่งมาจนถึงทุกวันนี้ครับ



TK Park มีส่วนกับชีวิตผมมากครับ เพราะทำให้ผมรู้ว่าการไปห้องสมุดไม่ใช่เรื่องที่ต้องเคร่งเครียด แต่มันมีกิจกรรมที่สนุกๆ ทุกสัปดาห์ผมจะลุ้นว่าวันนี้เขาจะจัดอะไรหรือเปล่า มีกิจกรรมอะไรที่เราเข้าร่วมได้บ้างไหม ส่วนหนังสือก็ต้องยอมรับว่าตอนแรกๆ ผมก็อ่านแค่การ์ตูน แล้วต่อมามีก็เริ่มอ่านหนังสืออื่นไปเรื่อยๆ ปัจจุบันนี้ผมก็ยังเป็นสมาชิกของ TK Park อยู่ครับ แต่เวลาที่เข้าไปผมก็ไม่ได้อ่านหนังสือใน TK Park เป็นหลัก แต่เข้าไปนั่งอ่านเลกเซอร์ เพราะว่าบรรยากาศของ TK Park ในโซนของผู้ใหญ่ก็ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้เหมือนกัน





ปรีศนา กัมพูสิริ (โบว์ลิ่ง)

อายุ 38 ปี

อาชีพ อาจารย์มหาวิทยาลัย พิธีกร

และนักแสดงอิสระ

ร่วมกิจกรรมที่ TK Park : อายุ 19 ปี

กิจกรรม TK Teen



สแกนเพื่อฟังเสียงสัมภาษณ์

เริ่มเข้ามาทำกิจกรรมที่ TK Park ตั้งแต่เมื่อไหร่?

สมัยเรียน โบว์ลิ่งเป็นเด็กกิจกรรม ชอบเข้าค่าย เป็นกรรมการนักเรียน แต่ที่ไม่ค่อยได้ออกไปเที่ยวข้างนอกเท่าไรไม่ค่อยได้ไปเดินห้าง สยามก็ไม่ค่อยได้ไปนอกจากไปเรียนพิเศษ เป็นเด็กน้อยที่โลกแคบมาก เพราะฉะนั้นจึงไม่เคยรู้จัก TK Park เลย แต่พอเข้ามามหาวิทยาลัย มีรุ่นพี่ที่เคยมาทำกิจกรรมกับ TK Park แล้วเขามาชวนว่าโบว์ลิ่งสนใจไหม ด้วยความที่เราก็คือคนชอบทำกิจกรรมอยู่แล้วก็เลยลองไปดู เลยได้รู้จัก TK Park เป็นครั้งแรกค่ะ

บรรยากาศของ TK Park ที่จำได้ เป็นยังไงบ้าง?

โบว์ลิ่งมาทำกิจกรรม TK Teen ซึ่งเป็นเวิร์กช็อปเกี่ยวกับการทำโทรทัศน์ค่ะ ตอนที่โบว์ลิ่งเรียนมหาวิทยาลัย โบว์ลิ่งเรียนเอกการแสดงและกำกับการแสดง เราก็ชอบงานแสดง ชอบงานพูด ชอบเป็นพิธีกรอยู่แล้ว รุ่นพี่เลยถามว่าเราสนใจทำทีวีไหม ถ้าสนใจก็น่าจะเข้ามาหาความรู้ด้วยกัน ก็เลยเข้ามาอบรมทำรายการทีวีที่ TK Park เขามีเวิร์กช็อปหลายตำแหน่งเลยคะ มีเด็กเข้ามาร่วมเยอะมาก พี่ๆ เขาแบ่งเด็กออกเป็นกลุ่มๆ ในกลุ่มหนึ่งก็จะมีคนที่อยากทำสคริปต์ อยากเป็นโปรดิวเซอร์ อยากเป็นคนถ่าย อยากเป็นพิธีกร เราก็ได้ทำงานกับเพื่อนๆ เพราะเป็นโครงการที่เข้าร่วมแบบต่อเนื่องทุกสัปดาห์ โบว์ลิ่งทำหน้าที่เป็นพิธีกร แต่ตอนนั้นทุกคนก็ช่วยกันทำทุกตำแหน่ง เพียงแต่ว่าใครตำแหน่งหลักตรงไหน เพราะทุกคนก็อยากเรียนรู้งานในทุกๆ ฝ่าย

กิจกรรมนั้นเปลี่ยนแปลงชีวิตในเวลาต่อมา ยังไบบ้าง?

ตอนที่อบรม TK Teen ตอนนั้น TK Park มีรายการชื่อ *TK Teen, Teen Life Teen Style* ที่ช่อง 11 ค่ะ บังเอิญพี่ที่เป็นพิธีกรไปเรียนต่อต่างประเทศ โบว์ลิ่งก็เลยมีโอกาสไปแคสต์ตั้ง และได้เป็นพิธีกรรายการนี้ ช่วงที่ทำพิธีกรรายการนี้เป็นช่วงที่ได้เรียนรู้เยอะมาก และยังต้องไปสออบไปผู้ประกาศกับกรมประชาสัมพันธ์ด้วย ซึ่งยากมาก โบว์ลิ่งไปสออบรอบแรกด้วยความตั้งใจเต็มเปี่ยม แต่ตกค่ะ แต่ก็สู้จนสออบผ่านได้ในที่สุด

พอเปิดเทอมกลับไปเรียนที่มหาวิทยาลัย ทุกคนบอกว่าเราพูดเปลี่ยนไป วิธีการใช้เสียงดีขึ้น เพราะเรารู้วิธีการออกเสียงเต็มเสียง ใช้กล้ามเนื้อทุกส่วน อ้าปากกว้างขึ้น ใช้เสียงที่มีพลังมากขึ้นกว่าเดิม เราก็เลยรู้สึกว่าการมาทำกิจกรรมกับ TK Park ไม่ได้ให้แค่โอกาส แต่เขาให้ความรู้ให้ทักษะเรา ผลักดันให้เราดีขึ้นได้จริงๆ

พอโบว์ลิ่งพูดชัดขึ้น โบว์ลิ่งรู้สึกว่าคุณคลิกเปลี่ยนมันทำให้เราโตขึ้น พูดจาวุ่นเชื่อถือขึ้น จึงเปิดโอกาสให้เราได้ไปทำงานที่จริงจังมากขึ้น เช่น ได้รับการคัดเลือกให้เป็นพิธีกรของธนาคารกสิกรไทย รวมถึงการประกวดนางสาวไทยที่ได้ใช้ประสบการณ์ทั้งหมดอย่างเต็มที่ ซึ่งเป็นประตูที่เปิดกว้างให้เราได้ทำงานที่หลากหลายขึ้น ทั้งการที่ได้อ่านข่าวที่ช่อง 9 ทำพิธีกร และเป็นนักแสดงที่ช่อง 8 อยู่หลายปีค่ะ

ในมุมมองของคุณ TK Park มีประโยชน์กับ เด็กๆ ยังไบบ้าง?

การเรียนรู้ไม่ได้มีแค่ในห้องเรียน เราสามารถเรียนรู้ได้จากหลายที่มากๆ ในฐานะอาจารย์เรามองว่าโรงเรียนในระบบก็จำเป็น เพราะมันสามารถฝึกฝนเรื่องการมีวินัย การรู้จักกฎระเบียบ ส่วนการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนโบว์ลิ่งว่ามันให้ความรู้ลึกซึ้งของการเรียนรู้อีกแบบ ซึ่งจำเป็นเหมือนกัน เพราะส่วนหนึ่งเราต้องเรียนรู้การอยู่ภายใต้กฎเกณฑ์ การอยู่ในระบบ อยู่ในระเบียบ แต่ว่าการเรียนรู้นอกระบบห้องเรียนจะให้เรื่องความคิดสร้างสรรค์ ตอนไปฝึกที่ TK Park เรารู้สึกเลยว่าเป็นพื้นที่ที่อิสระมาก ไม่มีถูก ไม่มีผิด ไม่มี การตัดเกรด เราอยากลองทำอะไรก็ได้โดยที่เราไม่ต้องกลัวพลาด เพราะอบรมสั้นๆ ถ้าชอบ เราก็ไปหากิจกรรมแบบนี้ทำอีก แต่ถ้าเกิดไม่ชอบเราก็หยุด มันไม่มีอะไรเสียหาย โบว์ลิ่งคิดว่า TK Park เป็นพื้นที่ที่เด็กสามารถลองให้เต็มที่ ได้เลยว่าจะชอบหรือไม่ชอบอะไร การที่เราเริ่มทำอะไรจากความสนุก โบว์ลิ่งว่าเราจะทำได้ดีกว่าการถูกบังคับ

▶▶ **ตอนที่อบรม TK Teen ตอนนั้น TK Park มีรายการชื่อ TK Teen, Teen Life Teen Style ที่ช่อง 11 ค่ะ โบว์ลิ่งมีโอกาสไปแคสต์ตั้ง และได้เป็นพิธีกรรายการนี้ เป็นช่วงที่ได้เรียนรู้เยอะมาก พอเปิดเทอมกลับไปเรียนที่มหาวิทยาลัย ทุกคนบอกเราพูดเปลี่ยนไป วิธีการใช้เสียงดีขึ้น เราก็เลยรู้สึกว่าการมาทำกิจกรรมกับ TK Park ไม่ได้ให้แค่โอกาส แต่เขาให้ความรู้ ให้ทักษะเรา ผลักดันให้เราดีขึ้นได้จริงๆ** ◀◀





LIFELONG LEARNING Ecosystem

ระบบนิเวศการเรียนรู้ตลอดชีวิต

‘การเรียนรู้ตลอดชีวิต’

คือ การเรียนรู้ที่เริ่มต้นจากความอยากรู้และต้องการหาคำตอบด้วยตัวเอง โดยอาจมีจุดมุ่งหมายได้หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นเพื่อการสอบ เพื่อพัฒนาตัวเอง เพื่อสร้างอาชีพ หรือแม้กระทั่งเพื่อความสนุกที่ได้ลองเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ และที่สำคัญก็คือ ‘จะต้องเป็นการเรียนรู้ที่ไม่มีวันสิ้นสุด’ โดยไม่มีอายุ สถานที่ หรือปัจจัยอื่นๆ มาเป็นข้อจำกัด

การเรียนรู้ตลอดชีวิตเป็นเป้าหมายและทิศทางส่วนหนึ่งในการพัฒนาการศึกษาไทยที่มีการประกาศไว้ตั้งแต่ปี 2542 และเพื่อให้สิ่งนี้เกิดขึ้นได้จริง ‘การสร้างระบบนิเวศ’ เพื่อการเรียนรู้ที่ครอบคลุมความต้องการของผู้คนอย่างทั่วถึงจึงเป็นสิ่งที่สำคัญมาก โดยระบบนิเวศที่ว่าสามารถเกิดขึ้นได้จาก 3 องค์ประกอบที่สำคัญ คือ



POLICY & SUPPORT

การสนับสนุนผ่านนโยบายและมาตรการ

หน่วยงานต่างๆ ในสังคมสามารถช่วยกันส่งเสริมได้หลายรูปแบบ เช่น นโยบาย, มาตรการส่งเสริมในรูปแบบเงินทุน, หลักสูตรนอกห้องเรียนที่สอดคล้องกับความต้องการ, การสนับสนุนสื่อการเรียนรู้, การพัฒนาบุคลากรที่มีความพร้อมที่จะเป็นนักออกแบบการเรียนรู้หรือนักกิจกรรมการเรียนรู้



LEARNING SPACE ALIVE

พื้นที่เรียนรู้

เราคงเรียนรู้และพัฒนาตัวเองให้ดีขึ้นอย่างต่อเนื่องไม่ได้ ถ้าขาด 'พื้นที่เรียนรู้' ไม่ว่าจะในรูปแบบของกายภาพและแพลตฟอร์มออนไลน์ที่เหมาะสม เข้าถึงได้ง่าย และตอบโจทย์ความต้องการที่แตกต่างกันไปของแต่ละคน ระบบนิเวศการเรียนรู้ต้องมี พื้นที่ และกระบวนการที่ส่งเสริมให้เกิดกลุ่มก้อนของผู้คนที่สนใจและเชี่ยวชาญในสิ่งเดียวกัน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และแลกเปลี่ยนอย่างสร้างสรรค์อยู่เสมอนั่นเอง



CHARACTERISTICS OF LEARNER

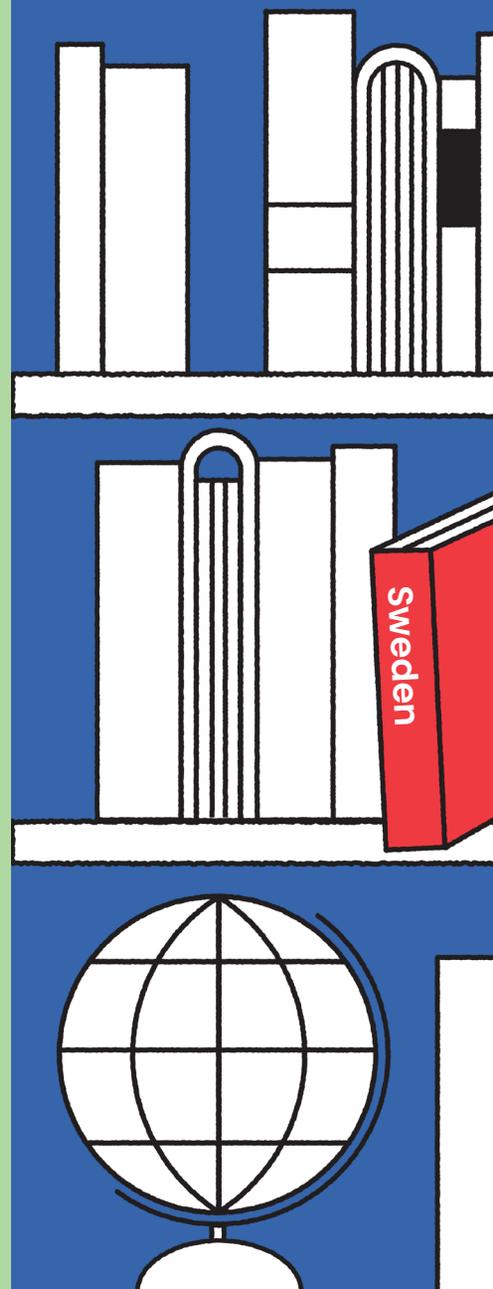
คุณลักษณะของนักเรียนรู้

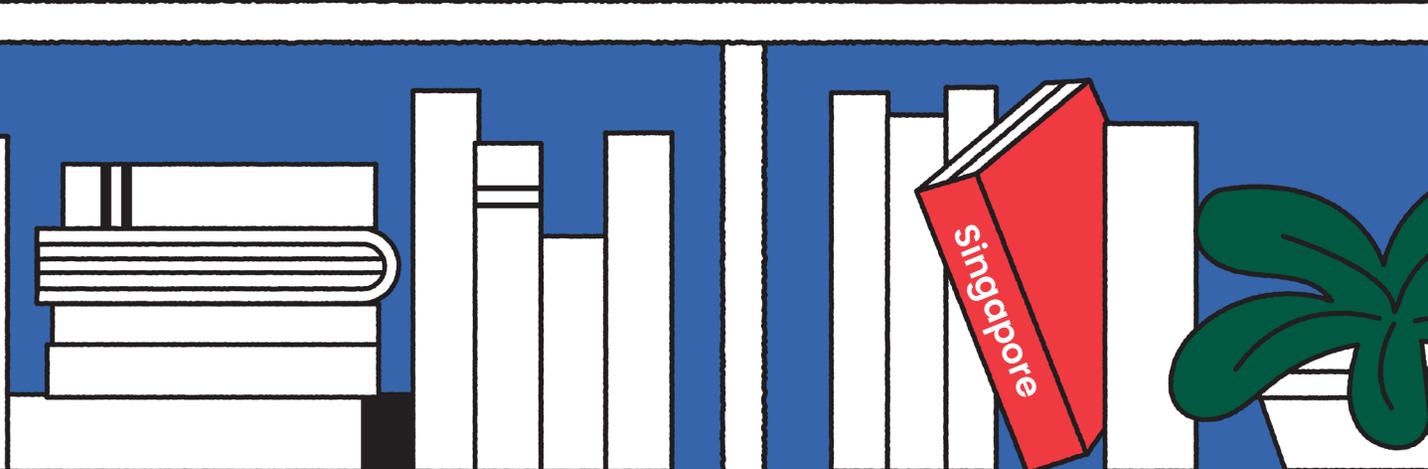
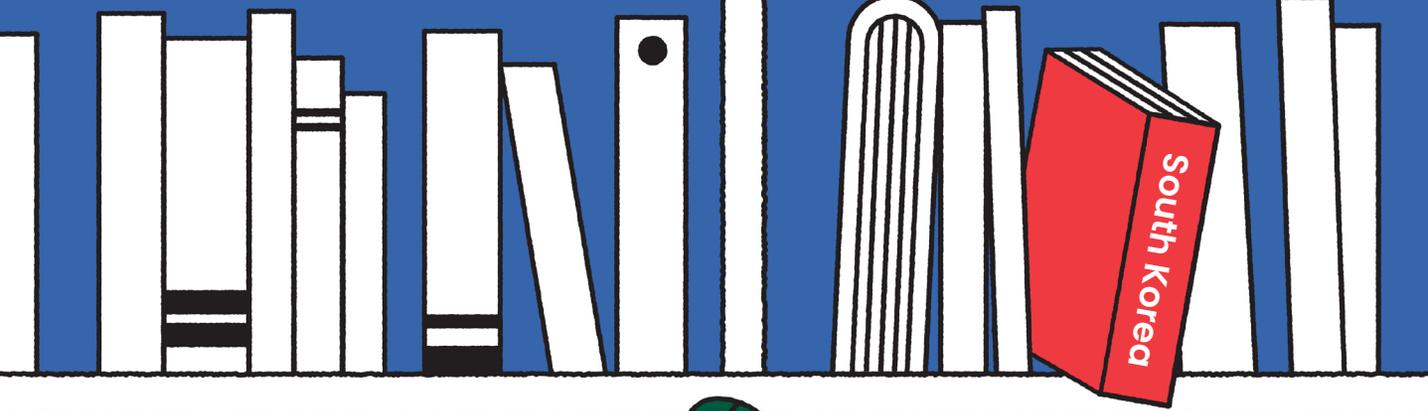
เพราะทุกสิ่งทุกอย่างเริ่มต้นขึ้นจากตัวเรา องค์ประกอบแรกของระบบนิเวศคือ Mindset ที่เริ่มต้นจากตัวเรา ถ้าเรามี Growth Mindset (กรอบคิดแบบเติบโต) และรู้อย่างชัดเจนว่าต้องการจะพัฒนาตัวเองในด้านไหน หรือเรียนรู้อะไร (Self-directed Learner) จึงจะไปถึงเป้าหมาย เราก็มีแนวโน้มที่จะสามารถสร้างการเรียนรู้ใหม่ๆ ที่มีความหมายได้อย่างสม่ำเสมอตลอดชีวิต

Policy & Support

สนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิต ผ่านการศึกษานโยบายและงานวิจัย

การส่งเสริมการอ่านเป็นรากฐานสำคัญของการพัฒนาสังคมแห่งการเรียนรู้ ตลอดช่วงเวลา 20 ปีที่ผ่านมา นอกจากงานด้านการพัฒนาพื้นที่เรียนรู้และจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน สิ่งที่ TK Park ไม่เคยหยุดให้ความสำคัญ คืองานนโยบายและการเรียนรู้จากงานวิจัย เพื่อพัฒนาออกมาเป็นแนวทางส่งเสริมการอ่านที่ตอบโจทย์บริบทของประเทศไทยที่สุด โดยศึกษาลงลึกถึงนโยบายการอ่านของประเทศต่างๆ ทั้งฝั่งตะวันตกและเอเชีย เช่น ‘เกาหลีใต้’ ‘สวีเดน’ และ ‘สิงคโปร์’ ซึ่งมีแนวทางที่แตกต่างแต่ล้วนช่วยเสริมสร้างวัฒนธรรมการอ่านได้อย่างน่าสนใจ







เกาหลีใต้ กับนโยบายอ่านสร้างชาติ

‘เกาหลีใต้’ ในช่วงปี 1910-1945 เคยมีอัตราการอ่านออกเขียนได้ของประชากรเพียงร้อยละ 20 ช่วงระยะเวลา 60 ปีผ่านไป ไม่เพียงเกาหลีใต้ จะกลายมาเป็นผู้นำของเอเชียในหลากหลายมิติและเป็นที่ยอมรับในเวทีโลก แต่เกาหลีใต้ยังมาพร้อมกับสถิติอัตราการอ่านออกเขียนได้มากถึงร้อยละ 93.5 ครองอันดับที่ 17 ของโลก (United Nations, 2007-2008) รวมถึงกลายมาเป็นประเทศที่เยาวชนอายุ 15 ปี มีทักษะความเข้าใจในการอ่านสูงเป็นอันดับที่ 1 ของโลก เกิดอะไรขึ้นในห้วงเวลานั้น และแนวคิดแบบไหน ที่อยู่เบื้องหลังการสร้างชาติด้วยการอ่านของเกาหลีใต้

เริ่มก่อนมีชัยไปกว่าครึ่ง

รู้หรือไม่? เกาหลีใต้มีนโยบายส่งเสริมการอ่าน มาตั้งแต่สมัยพระเจ้าเซจงมหาราช ผู้ประดิษฐ์ อักษรเกาหลีในปี 1443 จากหลักฐานพบว่า พระเจ้าเซจง กษัตริย์องค์ที่ 4 แห่งราชวงศ์ โชซอน เคยกล่าวถึงวัตถุประสงค์ของการประดิษฐ์อักษรเกาหลีขึ้นเพื่อให้แทนตัวอักษรจีนว่า เพื่อให้ประชาชนชาวเกาหลีได้อ่านออก เขียนได้

นอกจากนี้ในสมัยโชซอนยังมีกฎหมาย ที่เกี่ยวข้องกับนโยบายส่งเสริมการอ่านด้วย นั่นคือ การเก็บภาษีคนที่ไม่รู้หนังสือในอดีตที่ สูงกว่าคนอ่านออกเขียนได้ ซึ่งนโยบายนี้ส่งผล ให้หลายครอบครัวพยายามหาทางส่งลูกหลาน ไปเรียนหนังสือมากขึ้น

ประวัติศาสตร์บ่งบอกว่าเกาหลีใต้ให้ ความสำคัญกับนโยบายส่งเสริมการอ่านมา ตั้งแต่อดีต ด้วยความเชื่อว่าการอ่านหนังสือ จะเป็นกลไกที่ทำให้ประชาชนเกิดการเรียนรู้ นำไปสู่การพัฒนาประเทศ ทำให้ตลอดระยะเวลาที่ผ่านมามีการออกนโยบายการส่งเสริม การอ่านและการพัฒนาระบบการศึกษา ควบคู่ไปกับการพัฒนาห้องสมุดและส่งเสริม การเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อให้ประชาชนทุกกลุ่ม มีโอกาสเข้าถึงการอ่านและการเรียนรู้ได้โดย ไม่มีข้อจำกัดเรื่องอายุ อาชีพ และสถานที่

ช่วงก่อนปี ค.ศ. 1988 วางรากฐานการอ่าน

ค.ศ. 1945

หลังได้รับการปลดปล่อยจากการยึดครองของญี่ปุ่น เกาหลีได้จัดตั้งหอสมุดแห่งชาติเกาหลี (The National Library of Korea) เพื่อเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้และการอ่านของประชาชน

ค.ศ. 1955

ก่อตั้งสมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทยเกาหลี (The Korean Library Association) เพื่อดูแลและพัฒนาห้องสมุดทั่วประเทศ

ค.ศ. 1970

หอสมุดแห่งชาติและสมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทยเกาหลีร่วมกันจัดโครงการณรงค์สัปดาห์แห่งการอ่าน (Reading Week Campaign) เพื่อกระตุ้นนิสัยรักการอ่านให้ประชาชน

ค.ศ. 1971

ห้องสมุดประชาชนเริ่มจัดกิจกรรมชั้นเรียนการอ่านเพื่อส่งเสริมการอ่านในชุมชน

ค.ศ. 1980

ออกกฎหมายการศึกษาผู้ใหญ่และการศึกษานอกกระบบ เพื่อเปิดโอกาสให้ประชาชนทุกวัยสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้

ค.ศ. 1982

ออกกฎหมายห้องสมุด เพื่อเป็นช่องทางให้ประชาชนศึกษาและเรียนรู้เพิ่มเติม

ค.ศ. 1988-2008 พัฒนานโยบายและ โครงการส่งเสริมการอ่าน

ค.ศ. 1990

รัฐบาลประกาศวิสัยทัศน์ให้เกาหลีเป็นประเทศชั้นนำทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ส่งผลให้นโยบายการศึกษาตลอดชีวิตและการส่งเสริมการอ่านได้รับการพัฒนาให้สอดคล้องกับยุคดิจิทัล

ค.ศ. 1995

ปฏิรูปการศึกษาที่เน้นการศึกษตลอดชีวิตเพื่อสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้

ค.ศ. 2003

จัดโครงการ 1 เมือง 1 เล่ม (One City One Book Project) เพื่อส่งเสริมการอ่านในระดับท้องถิ่น และโครงการห้องสมุดแห่งปาฏิหาริย์ (Miracle Library Project) ที่มุ่งเน้นการสร้างห้องสมุดสำหรับเด็กและเยาวชน

ค.ศ. 2004

โครงการโซลเมืองแห่งการอ่าน (Reading Seoul Project) ที่มีสโลแกน 'ชาวโซลและกรุงโซลเป็นหนึ่งเดียวด้วยหนังสือ' เพื่อกระตุ้นการอ่านในเมืองหลวง

ค.ศ. 2005-2007

ออกกฎหมายส่งเสริมการอ่านและห้องสมุดหลายฉบับ เช่น กฎหมายห้องสมุดโรงเรียน กฎหมายส่งเสริมการอ่านของเด็กและเยาวชน และกฎหมายส่งเสริมวัฒนธรรมการอ่าน เพื่อสร้างโครงสร้างพื้นฐานที่แข็งแกร่งสำหรับการอ่านในสังคม

ปัจจุบัน

การสร้างวัฒนธรรมการอ่านอย่างยั่งยืน

หัวใจของการอ่านสร้างชาติ

ไม่เพียงแต่เรื่องของระยะเวลาเท่านั้นที่ส่งผลให้เกาหลีใต้กลายเป็นประเทศที่มีอัตราการอ่านออกเขียนได้มากถึงร้อยละ 93.5 (United Nations, 2007-2008) แต่การวางแผนเพื่อส่งเสริมการอ่านอย่างเป็นระบบและยั่งยืนในเชิงคุณภาพก็สำคัญและน่าถอดบทเรียนไม่แพ้กัน

ในช่วงเวลาแห่งการเปลี่ยนผ่านซึ่งเกาหลีใต้เปลี่ยนแปลงตัวเองจากประเทศที่มีประชากรอ่านออกเขียนได้เพียงร้อยละ 20 สู่การทำให้คนเกือบทั้งประเทศเข้าถึงการอ่านเขียน นอกจากนี้จะเกิดขึ้นจากการส่งเสริมร่วมกันแบบองค์รวมในทุกมิติแล้ว ยังมาจากความร่วมมือของทุกภาคส่วน ไม่ว่าจะเป็นภาครัฐ เอกชน องค์กรไม่แสวงหากำไร สถาบันการศึกษา รวมถึงในระดับครอบครัว แบ่งออกได้เป็น 3 ประเด็น คือ



โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์กิจกรรมส่งเสริมการอ่านของประเทศไทยที่ได้ในปี 2003

1 การกำหนดมาตรฐาน และคุณภาพงานห้องสมุด

เมื่อเริ่มนโยบายส่งเสริมการอ่านในหมู่ประชาชนทั่วไป สิ่งที่เราหาได้ให้ความสำคัญคือ การกำหนดและพัฒนา มาตรฐานของงานห้องสมุดให้มีคุณภาพเป็นไปในทิศทาง เดียวกันทั้งประเทศ โดยมีการจัดตั้งสมาคมและโครงการ ต่างๆที่เกี่ยวข้องกับมิติต่างๆ ของงานห้องสมุด ไม่ว่าจะเป็น สมาคมบรรณารักษ์, สมาคมห้องสมุดขนาดเล็ก, สมาคม วิจัยห้องสมุดแคชเชอร์, องค์การเอกชนที่มีจุดประสงค์เพื่อ ศึกษาวิจัยนโยบายและสนับสนุนการพัฒนาห้องสมุด, โครงการ ห้องสมุดแห่งชาติสำหรับเด็กและเยาวชน, หลักสูตร พัฒนาระบบบรรณารักษ์ห้องสมุดเด็กและเยาวชน, สมาคม ห้องสมุดและวรรณกรรมสำหรับเด็ก ไปจนถึงการจัดตั้ง คณะกรรมการสนับสนุนห้องสมุด (Library Support Committee) ขึ้นเพื่อบริหารงานห้องสมุดทั่วประเทศ

Siheung City Central Library



ห้องสมุดขนาดเล็กให้บริการยืมหนังสือแก่ประชาชน ในท้องถิ่น มีบริการยืมหนังสือโดยตรงจากห้องสมุด และผ่านแอปฯ มือถือเพื่อความสะดวกของผู้ใช้บริการ

2 การออกกฎหมายส่งเสริมการอ่าน

สิ่งที่เกิดขึ้นควบคู่กันก็คือการออกกฎหมายและปรับปรุง กฎหมายเพื่อผลักดันให้เกิดสังคมแห่งการอ่าน เช่น ยกเลิกค่าบริการห้องสมุดทุกแห่งทั่วประเทศในปี 1992 กำหนดให้ผู้สอบเข้ามหาวิทยาลัยต้องสอบข้อเขียน วิชาวรรณกรรม 1 เรื่อง แก้กฎหมายกำหนดห้ามลด ราคาหนังสือออกใหม่จนกว่าจะวางขายไปแล้ว 18 เดือน จึงจะลดราคาได้ 10% ประกาศแผนส่งเสริมอุตสาหกรรม การพิมพ์ กำหนดนโยบายที่มุ่งเน้นการศึกษาในระบบ โรงเรียนและการศึกษาตลอดชีวิต ฯลฯ

ในปี 2007 เกาหลีใต้ยังมีการแยกกฎหมาย ส่งเสริมวัฒนธรรมการอ่านออกจากกฎหมายห้องสมุด เพื่อแยกบทบาทหน้าที่ในด้านส่งเสริมการอ่านและการ พัฒนาห้องสมุดออกจากกันให้ชัดเจนอีกด้วย

3 การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน และกิจกรรมเพื่อการอ่าน

เกาหลีใต้ทำให้คนเข้าถึงหนังสือด้วยการลงทุนกับ โครงสร้างพื้นฐานเพื่อการอ่านและการเรียนรู้ โดยรัฐบาล มีการอุดหนุนงบประมาณจำนวนมากเพื่อเพิ่มจำนวน หนังสือ วัสดุอุปกรณ์ และปรับปรุงสิ่งอำนวยความสะดวก ให้ห้องสมุดที่มีอยู่เดิมทั่วประเทศทันสมัยนำใช้ งานมากขึ้น การขยายจำนวนห้องสมุดขนาดเล็กในชุมชน มากกว่า 35,000 แห่ง การเปิดให้บริการห้องสมุดแห่งชาติ สำหรับเด็กโดยเฉพาะ ซึ่งมุ่งเป้ากระตุ้นให้เด็กอยาก

เข้าห้องสมุดผ่านการสร้างประสบการณ์การอ่านอย่างมีความสุข การปรับปรุงห้องสมุดโรงเรียนทั่วประเทศ การสร้างความร่วมมือกับภาคเอกชนจัดทำโครงการห้องสมุดปฎิหาริย์ ห้องสมุดรูปแบบใหม่ที่ออกแบบให้บรรยากาศเอื้อต่อการหาความรู้ และเปิดพื้นที่ให้เด็กได้เล่นและใช้จินตนาการอย่างอิสระ รวมไปถึงการเริ่มลงทุนทำ Network Backbone เพื่อผลักดันหอสมุดแห่งชาติไปสู่การเป็นห้องสมุดดิจิทัล

นอกจากโครงสร้างพื้นฐานแล้ว ตลอดหลายปีที่ผ่านมา มีการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านมากมายไม่เฉพาะงานวันหนังสือแห่งชาติ แต่รวมถึง กิจกรรมห้องสมุดเคลื่อนที่, โครงการค่ายการอ่าน, โครงการ 1 เมือง 1 เล่ม, โครงการโซลเมืองแห่งการอ่าน ฯลฯ โดยควบคู่ไปกับกลุ่มเด็กและเยาวชน ทำให้การอ่านเป็นสิ่งที่ทุกคนสามารถเข้าถึงได้โดยมีการสนับสนุนการอ่านสำหรับผู้มีรายได้น้อยหรือผู้พิการ เช่น การจัดตั้งศูนย์ผลิตหนังสือให้กับผู้มีรายได้น้อยและผู้พิการ การจัดมุมหนังสือสำหรับคนชรา ผู้ป่วย และทหารเกณฑ์ การจัดมุมหนังสือในสถานรับเลี้ยงเด็กกำพร้า และเรือนจำ

นโยบายและโครงการเหล่านี้สะท้อนถึงความมุ่งมั่นในการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้และวัฒนธรรมการอ่านที่ยั่งยืน นอกจากนี้เกาหลีใต้ยังให้ความสำคัญกับการพัฒนาและส่งเสริมนักเขียนและผลงานวรรณกรรม เช่นความสำเร็จของฮัน คัง (Han Kang) ที่ได้รับรางวัลโนเบลสาขาวรรณกรรม ในปี 2024 ซึ่งเป็นนักเขียนหญิงคนแรกของเอเชียที่ได้รับรางวัลนี้ รวมถึงยังส่งเสริมแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจด้านวัฒนธรรมด้วยการ

ผลักดันให้เกิดโครงการเมืองหนังสือพาจู (Paju Book City) ให้เป็นเมืองศูนย์รวมอุตสาหกรรมสิ่งพิมพ์แบบครบวงจร ตั้งแต่สำนักพิมพ์ โรงพิมพ์ บริษัทผลิตกระดาษ ร้านหนังสือ ห้องสมุด แกลเลอรี รวมถึงพิพิธภัณฑ์ เมืองนี้ได้รับการออกแบบให้มีสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมวัฒนธรรมการอ่านอย่างเป็นระบบ และเป็นจิ๊กซอว์สำคัญในการผลักดันพลังทางวัฒนธรรมของเกาหลีในช่วงสองทศวรรษที่ผ่านมา

จากวันแรกที่มีอัตราอ่านออกเขียนได้ทั่วประเทศอยู่ที่เพียงร้อยละ 20 จนถึงวันนี้ที่ชาวเกาหลีเติบโตมา โดยได้รับการปลูกฝังนิสัยรักการอ่านในทุกช่วงเวลาของชีวิต หากถามว่าการลงทุนลงแรงไปกับนโยบายส่งเสริมการอ่านอย่างจริงจังให้อะไรตอบแทนกลับมา ก็ต้องบอกว่า การที่ทุกวันนี้เกาหลีได้กลายเป็นประเทศที่มีความเจริญเติบโตในทุกๆ ด้าน ทั้งทางสังคม เศรษฐกิจ และอุตสาหกรรม แต่ขณะเดียวกันก็ยังคงอนุรักษ์ภูมิปัญญา วิถีชีวิต และศิลปวัฒนธรรมดั้งเดิมเอาไว้ได้เป็นอย่างดี ส่วนสำคัญก็มาจากการที่ประชากรเกาหลีได้ให้ความสำคัญอย่างยิ่งกับการศึกษา การอ่าน และการเรียนรู้นั่นเอง



นโยบายการอ่าน
และการเรียนรู้
สวีเดน



เพราะวรรณกรรมคุณภาพ
ต้องเข้าถึงได้อย่างเท่าเทียม

‘สวีเดน’ เป็นประเทศที่มีอัตราการอ่านออกเขียนได้ของประชากรสูงถึงร้อยละ 80 มายาวนานตั้งแต่ปี 1820 และมากถึงร้อยละ 99 ในปี 2007 เรื่อยมาจนถึงปัจจุบัน นโยบายส่งเสริมการอ่านแบบไหนที่ซ่อนตัวอยู่เบื้องหลังเลขสถิติสวยๆ และระบบการศึกษาที่คนทั่วโลกชื่นชม มาเรียนรู้จาก ‘สวีเดน’ ไปด้วยกัน

‘วรรณกรรม’

หนังสือที่ไม่เพียงให้ความรู้ แต่คือการเข้าใจมนุษย์

สิ่งที่ทำให้นโยบายส่งเสริมการอ่านของสวีเดนโดดเด่นแตกต่างจากประเทศอื่นทั่วโลก คือการให้ความสำคัญกับหนังสือประเภท ‘วรรณกรรม’ เป็นแกนหลัก โดยมุ่งเป้าสร้างสรรค์และผลิตวรรณกรรมคุณภาพให้กระจายเข้าถึงประชาชนทุกคนในประเทศได้อย่างเท่าเทียม

รัฐบาลสวีเดนเลือกหยิบหนังสือวรรณกรรมมาใช้ในกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน เพราะวรรณกรรมไม่เพียงแต่ทำให้คนอ่านออกเสียงได้อย่างคล่องแคล่วยิ่งขึ้น แต่วรรณกรรมมักจะสะท้อนถึงความแตกต่างและความคิดเห็นที่ขัดแย้งกัน จนนำไปสู่การตั้งคำถามในประเด็นที่เชื่อมโยงถึงคุณค่าของชีวิตและโครงสร้างทางสังคม งานวรรณกรรมที่มีเนื้อหาลุ่มลึกจึงไม่เพียงให้ความรู้และความบันเทิง แต่นำไปสู่การคิดในเชิงวิเคราะห์ การพัฒนาจินตนาการ รวมไปถึงการเรียนรู้ที่จะยอมรับในความคิดเห็นที่ต่างกักันของผู้คนที่หลากหลาย ด้วยความตั้งใจนี้ จะเรียก่านนโยบายการอ่านของสวีเดนถูกออกแบบโดยมี ‘วรรณกรรม’ เป็นจุดศูนย์กลางที่ไม่ผิดนัก

พัฒนาการ

ที่เริ่มต้นจากความเข้าใจ

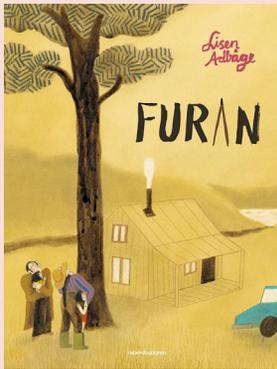
นโยบายและแนวทางส่งเสริมการอ่านของสวีเดนเริ่มต้นจากการพยายามเรียนรู้จากอดีตและปัจจุบันเพื่อทำความเข้าใจในภาพกว้าง ก่อนจะนำมาก่อร่างขึ้นเป็นแนวทางของอนาคต

การศึกษาวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการอ่านในสังคมสวีเดนนั้นเริ่มต้นมาอย่างต่อเนื่องนานกว่าร้อยปี โดยมีงานวิจัยเด่นๆ ที่ยังคงถูกอ้างอิงถึงในฐานะรากฐานของความรู้ทั้งในแวดวงวิชาการและในฐานะของอิทธิพลที่สำคัญต่อการกำหนดนโยบายการอ่านของประเทศอยู่มากมาย ไม่ว่าจะเป็น การค้นคว้าวิจัยถึงจุดมุ่งหมายและแรงจูงใจในการอ่านของชาวสวีเดน, การศึกษาถึงผลลัพธ์ของการนำนโยบายการอ่านออกเสียงได้ (Literary Policy) ไปปรับใช้ทั่วประเทศ, การสำรวจและจัดทำฐานข้อมูลห้องสมุดประชาชนทั่วประเทศ โดยในช่วงปี 1960 ได้มีการทำวิจัยครั้งใหญ่ในชื่อ Litteraturutredningen ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อแนะนำวิธีการเลือกอ่านหนังสือ วิธีการกระจายหนังสือ และการผลิตวรรณกรรม งานวิจัยนี้มีจำนวนหลายพันหน้า จึงต้องตีพิมพ์แยกออกมาเป็นเล่มถึง 5 เล่ม และกลายเป็นคัมภีร์สำคัญของคนทำงานในแวดวงหนังสือต่อมาจนถึงปัจจุบัน

เส้นทางสร้างโอกาส เข้าถึงการอ่านที่เท่าเทียม

กว่าจะมีวันนี้ที่อุตสาหกรรมหนังสือ ห้องสมุด ร้านหนังสืออิสระ และวรรณกรรมคุณภาพเบ่งบานเพื่อทุกคนอย่างเท่าเทียม เส้นทางพัฒนานโยบายการอ่านของสวีเดนไม่ได้โรยด้วยกลีบกุหลาบ แต่ผ่านการล้มลุกคลุกคลาน ทดลองและปรับตัวมาแล้วหลากหลายรูปแบบ โดยมี 4 แนวทางหลักนี้เป็นหัวใจและจุดหมายที่นำไปสู่การเปลี่ยนแปลง

Furan (Pine, 2021)
by Lisen Adbåge



หนังสือภาพ *Furan* (Pine, 2021) ของ Lisen Adbåge มีเนื้อหาพูดถึงต้นไม้ที่ถูกโค่นต้นหนึ่งที่คอยหลอกหลอนครอบครัวชนชั้นกลางที่กำลังพยายามสร้างบ้านในฝันของพวกเขา ชวนผู้อ่านที่เป็นเด็กให้ตระหนักถึงปัญหาความยั่งยืนทางระบบนิเวศ

1 การควบคุมราคาหนังสือ

ก่อนปี 1970 รัฐบาลสวีเดนใช้นโยบายควบคุมราคาหนังสือในตลาดและราคาส่วนลดแบบคงที่ (Fix Pricing) จึงทำให้ตลาดหนังสือไม่ค่อยมีการแข่งขัน และร้านหนังสือมีจำนวนน้อย สิ่งนี้นำไปสู่ความผันผวนของตลาดหนังสือในช่วงปี 1970 จนทำให้ยอดขายหนังสือลดลงมากในรอบหลายปีเพื่อแก้ไขปัญหานี้ รัฐบาลสวีเดนตัดสินใจเปลี่ยนจากนโยบายควบคุมราคาหนังสือแบบคงที่มาเป็นแบบการเปิดเสรี (Free Pricing) ซึ่งเปิดโอกาสให้สำนักพิมพ์ ผู้จัดจำหน่าย และร้านหนังสือ สามารถต่อรองราคาขายและส่วนลดได้อย่างอิสระ แต่ในครั้งนั้นผลก็ยังไม่ออกมาราบรื่นอย่างที่หวังอีกเช่นกัน เพราะการเปิดเสรีทำให้นักพิมพ์ขนาดใหญ่รวมตัวตั้งราคาและส่วนลดที่บีบให้นักพิมพ์ขนาดเล็กไม่สามารถต่อสู้ได้ไหวตามกลไกราคาและต้องปิดตัวลงเป็นจำนวนมาก

สิ่งที่เข้ามาแก้ไขสถานการณ์ก็คือการเกิดขึ้นของ 'ชมรมหนังสือ' หรือ The Book Club โดย The Book Club ได้ถูกจัดตั้งขึ้นโดยรัฐบาลสวีเดนเพื่อเป็น 'ผู้เล่นรายใหม่' ในตลาดหนังสือเสรี เพื่อแทรกแซงราคาให้มีการแข่งขันมากยิ่งขึ้น โดยทำหน้าที่จัดพิมพ์วรรณกรรมประเภทนวนิยายคุณภาพ และวางขายในราคาที่ถูกลงถึง 'ครึ่งหนึ่ง' ของราคาหนังสือปกติในตลาด! จากการอุดหนุนโดยตรงของรัฐบาลสวีเดน The Book Club จึงค่อยๆ เปลี่ยนโฉมตลาดหนังสือให้กลับมามีความหลากหลายของทั้งประเภทผู้เล่น และราคา เปิดโอกาสให้มีการแข่งขันทางการตลาดในระดับปกติได้สำเร็จ

2 การสนับสนุนการมีอยู่ ของวรรณกรรมคุณภาพ

เพื่อมุ่งหน้าไปสู่เป้าหมายอย่างการ ‘กระจายวรรณกรรมคุณภาพสู่ประชาชนทุกคนอย่างเท่าเทียม’ ไม่เพียงแค่ออกเงินอุดหนุน The Book Club เพื่อแก้ไขปัญหาตลาดเท่านั้น แต่สวีเดนยังมีการตั้งคณะกรรมการระดับชาติขึ้นเพื่อพิจารณารายชื่อหนังสือที่จะอุดหนุนการจัดพิมพ์อย่างต่อเนื่องเป็นประจำทุกปี เพื่อให้ตลาดหนังสือมีความหลากหลาย มีการแข่งขันที่เป็นธรรม และมีหนังสือดีราคาถูกลงที่ประชาชนทุกคนสามารถเข้าถึงได้ออกสู่ตลาดอย่างสม่ำเสมอ

โดยในปี 1975 สวีเดนมีการแต่งตั้งคณะกรรมการพิจารณาให้เงินอุดหนุนแก่นักพิมพ์เป็นคณะกรรมการระดับชาติเพื่อรักษาคุณภาพและความหลากหลายของหนังสือ ผ่านการประเมินด้วยเกณฑ์ที่เป็นมาตรฐานและคัดเลือกโดยกลุ่มผู้ชำนาญการอิสระจากหลากหลายวงการ ไม่ว่าจะเป็น นักเขียน นักแปล นักวิจารณ์ ครู บรรณาธิการ ฯลฯ และมีการให้เงินอุดหนุนในการจัดพิมพ์หนังสือดีวรรณกรรมคุณภาพ และวรรณกรรมเด็ก เพื่อวางขายในราคาที่ถูกลงกว่าหนังสือประเภทอื่นๆ โดยที่ผ่านมารัฐบาลสวีเดนได้ให้เงินสนับสนุนในการจัดพิมพ์วรรณกรรมเฉลี่ยมากถึง 700-750 เรื่องต่อปีเลยทีเดียว!

3 การลดภาษีหนังสือ

อีกหนึ่งนโยบายสำคัญที่จะขาดไปไม่ได้เลยและนับว่าเป็นการขยับตัวครั้งยิ่งใหญ่ที่สุดของสวีเดนก็คือการลดภาษีหนังสือ!

ครั้งหนึ่งสวีเดนเคยเป็นหนึ่งในสองประเทศของยุโรปที่มีอัตราภาษีมูลค่าเพิ่ม (VAT) สำหรับหนังสือสูงที่สุดคือ ร้อยละ 25 โดยประมาณการว่ารัฐบาลมีรายได้จาก VAT ที่เก็บจากอุตสาหกรรมหนังสือมากถึงปีละประมาณ 3,000 ล้านบาทเลยทีเดียว ในปี 2002 รัฐบาลสวีเดนตัดสินใจลดภาษีมูลค่าเพิ่มลงจากร้อยละ 25 เหลือเพียงร้อยละ 6 เท่านั้น เพื่อส่งเสริมการอ่านให้กับประชาชนอย่างจริงจังด้วยราคาหนังสือที่จับต้องได้

การลดภาษีในครั้งนี้ส่งผลทางตรงต่อราคาหนังสือและพฤติกรรมการอ่าน ทำให้ยอดขายหนังสือของสวีเดนเพิ่มสูงขึ้นเป็นประวัติการณ์ โดยหนึ่งปีหลังการลดภาษีมูลค่าเพิ่ม พบว่ายอดขายรวมของสมาชิกสมาคมผู้จัดพิมพ์สูงมากถึง 40 ล้านเล่ม ซึ่งถือเป็นสถิติการจำหน่ายสูงสุดเท่าที่เคยมีการบันทึกเอาไว้ ยิ่งไปกว่านั้นนโยบายนี้ยังส่งผลทางอ้อมต่อการเพิ่มจำนวนขึ้นอย่างเป็นธรรมชาติของร้านหนังสือจากยอดขายและผลตอบแทนที่เพิ่มขึ้นอีกด้วย

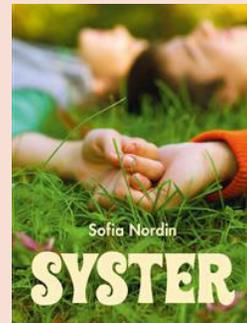
4 การทำให้การอ่าน เป็นเรื่องง่ายสำหรับทุกคน

สวีเดนทำให้ทุกคนสามารถเข้าถึงการอ่านหนังสือได้ง่ายขึ้นผ่าน 2 แนวทางสำคัญคือการเพิ่ม 'การเข้าถึงพื้นที่อ่านหนังสือ' และ 'การเข้าถึงหนังสือที่อ่านได้ง่าย'

'การเข้าถึงพื้นที่อ่านหนังสือ' ก็คือการสนับสนุนและพัฒนาห้องสมุดประชาชนให้มีทั้งจำนวนที่เพียงพอและคุณภาพที่เหมาะสม ควบคู่ไปกับการอุดหนุนเงินให้มีการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านภายในโรงเรียนและห้องสมุดโรงเรียนนั่นเอง โดยในปี 1997 รัฐบาลสวีเดนได้ออก **กฎหมายห้องสมุด (Library Law)** กำหนดให้ทุกเทศบาลเมืองต้องมีห้องสมุดประชาชนที่มีคุณภาพเป็นของตัวเอง ดังนั้นปัจจุบันเทศบาลจำนวน 289 แห่งของสวีเดนจึงมีห้องสมุดอยู่อย่างน้อย 1 แห่ง พร้อมเงินอุดหนุนร้อยละ 40 ของงบประมาณด้านการศึกษาและวัฒนธรรม

'การเข้าถึงหนังสือที่อ่านได้ง่าย' คือการสนับสนุนให้เกิดการตีพิมพ์หนังสือที่คนทุกเพศ ทุกวัย ทุกชาติพันธุ์ทุกระดับการศึกษา และสภาพร่างกาย สามารถอ่านได้ง่ายที่สุด โดยตัวเอกที่คอยขับเคลื่อนประเด็นนี้ภายใต้กรอบนโยบายของรัฐบาลสวีเดนก็คือ '**สำนักพิมพ์ Easy to Read**' ที่เกิดขึ้นเพื่อผลิตและผลักดันการขยายโอกาสในการเข้าถึงวรรณกรรมและข่าวสารของกลุ่มคนที่ขาดทักษะทางภาษา เช่น คนวัยผู้ใหญ่ที่ไม่เข้าใจภาษากลาง กลุ่มชาติพันธุ์ที่มีภาษาของตัวเอง กลุ่มไร้การศึกษา กลุ่มผู้อพยพ ไปจนถึงกลุ่มผู้มีความบกพร่องทางการอ่าน ด้วยการจัดพิมพ์หนังสือในภาษาที่คนกลุ่มต่างๆ สามารถเข้าใจได้ง่ายขึ้นนั่นเอง

Syster (Sister) by Sofia Nordin



นิยายสำหรับวัยรุ่น Syster (Sister) ของ Sofia Nordin มีเนื้อหาพูดถึงประเด็นการสำรวจความรุนแรงในครอบครัว

ท่ามกลางการเดินทางที่ยาวนานเพื่อตามหาแบบฉบับนโยบายที่เหมาะสมกับตัวเอง วันนี้สวีเดนมีหนังสือใหม่ที่จัดพิมพ์เฉลี่ยกว่า 11,000 เรื่องต่อปี พร้อมยอดขายหมุนเวียนในตลาดประมาณกว่า 5,400 ล้านสวีดิชโครน หรือประมาณ 21,600 ล้านบาท มีสำนักพิมพ์ขนาดใหญ่และเล็กมากกว่า 100 แห่งที่สามารถอยู่ได้อย่างมั่นคง มีร้านหนังสือขนาดกลางและใหญ่รวมกว่า 350 แห่ง แม้กระทั่งในร้านค้าปลีกขนาดเล็ก ร้านขายของชำ ปุ่มน้ำมัน Supermarket และ Hypermarket ทั่วประเทศเอง ก็มีการจัดพื้นที่สำหรับขายหนังสือ หากจะพูดว่าวันนี้สวีเดนทำสำเร็จแล้วในการผลักดันให้หนังสือและวรรณกรรมดีๆ กลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของผู้คน ก็คงจะไม่ผิดนัก



นโยบายการอ่าน
และการเรียนรู้
สิงคโปร์



พัฒนาด้วย ‘แผนระยะสั้น’
ที่พร้อมปรับเปลี่ยนและเติบโตไปกับทุกคน

แนวทางการพัฒนาและการส่งเสริมการอ่านของแต่ละประเทศล้วนแตกต่างกันไปตามบริบทของสังคม แต่เอกลักษณ์ที่ทำให้ ‘สิงคโปร์’ เดินหน้าได้อย่างโดดเด่นไม่เหมือนใคร คือการเลือกใช้ ‘แผนพัฒนาระยะสั้น’ ที่ดำเนินการจัดทำเพียงไม่กี่ปีก่อนจะประกาศใช้ มาเป็นตัวกำหนดแนวทางในการพัฒนา เพื่อให้แผนทุกฉบับยืดหยุ่น ปรับเปลี่ยนได้ และเท่าทันกระแสสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วที่สุด ได้แก่ Library 2000, Library 2010, Library 2020 และ The Libraries and Archives Blueprint 2021-2025 (LAB25)

Library @ Orchard, Singapore

Library 2000

พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานการอ่าน

แผนพัฒนาระยะสั้นฉบับแรกของสิงคโปร์ว่าด้วยสิ่งที่เป็นรากฐานสำคัญที่สุดในการสร้างสังคมแห่งการอ่านและการเรียนรู้ นั่นคือการ 'พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานการอ่าน' ไม่ว่าจะเป็นการพัฒนาสถานที่ สิ่งอำนวยความสะดวก และทรัพยากรของห้องสมุดทั่วประเทศ รวมถึงการก่อตั้งคณะกรรมการเพื่อการดูแลการดำเนินงานด้านหอสมุด และส่งเสริมการอ่านของชาติโดยตรง อย่าง 'คณะกรรมการหอสมุดแห่งชาติสิงคโปร์' หรือ 'National Library Board (NLB)' ขึ้นอย่างเป็นทางการ รับผิดชอบในการจัดตั้งห้องสมุดสาธารณะ จัดหาหนังสือที่เหมาะสม และจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้

นโยบายสำคัญที่เกิดขึ้นในยุคนี้ควบคู่ไปกับการก่อตั้ง NLB ส่วนใหญ่ล้วนเน้นหนักไปที่ 'การเปลี่ยนแปลงลักษณะและพัฒนาประสบการณ์การใช้งานห้องสมุด' เพื่อให้ตอบโจทย์ชีวิตประจำวันของผู้คนมากยิ่งขึ้น ไม่ว่าจะเป็น 'กลยุทธ์การก่อตั้งห้องสมุดในห้างสรรพสินค้า' เพื่อนำห้องสมุดออกมาใกล้ชิดกับประชาชน ซึ่งพลิกประสบการณ์ของผู้ใช้งานและเปลี่ยนแปลงลักษณะของห้องสมุดที่เคยถูกมองว่าเป็นสถานที่น่าเบื่ออันเต็มไปด้วยชั้นวางหนังสือเก่าๆ ให้กลายเป็นสถานที่ที่เข้าถึงได้ง่ายและมีบรรยากาศสบายๆ ใกล้เคียงกับร้านหนังสือ, การพัฒนาระบบยืมคืนหนังสืออัตโนมัติ (Self-service Borrowing Machines) ไปจนถึงการสร้างความรู้สึกเป็นเจ้าของร่วม โดยการจัดทำระบบอาสาสมัครที่เปิดโอกาสให้ชุมชนเข้ามาร่วมแบ่งปัน แลกเปลี่ยน พัฒนาและบริหารห้องสมุดใกล้ตัว



National Library,
Singapore

หอสมุดแห่งชาติสิงคโปร์หนึ่งในผลงานความสำเร็จของคณะกรรมการหอสมุดแห่งชาติ (NLB) ในการกิจด้านการส่งเสริมการอ่าน การเรียนรู้และประวัติศาสตร์ ผ่านเครือข่ายห้องสมุด 28 แห่งทั่วสิงคโปร์ NLB ก่อตั้งเมื่อปี 2548 ปัจจุบันมีทรัพยากรดิจิทัลมากกว่า 1.7 ล้านรายการ มีการยืมสื่อจากห้องสมุดมากกว่า 37.9 ล้านรายการต่อปี



Library 2010 ขยายฐานักอ่านทุกเพศทุกวัยด้วยคุณภาพ และความน่าสนใจ

ด้วยโครงสร้างพื้นฐานทั้งทางกายภาพและเทคโนโลยีที่ถูกจัดเตรียมเอาไว้ตามแผน Library 2000 จำนวนห้องสมุดสาธารณะในสิงคโปร์เพิ่มขึ้นมากกว่าเท่าตัวจาก 10 แห่ง เป็น 22 แห่ง และการนำแนวคิดของห้องสมุดรูปแบบใหม่ที่ตอบโจทย์ผู้คนมาใช้ในการออกแบบยังทำให้จำนวนครั้งในการเข้าใช้บริการห้องสมุดเพิ่มขึ้นถึงเกือบหกเท่า คือจากประมาณ 5.5 ล้านครั้งในปี 1995 เป็น 31.2 ล้านครั้งในปี 2004

เพื่อต่อยอดความสำเร็จนี้ NLB ได้กำหนดแผน Library 2010 โดยมุ่งเป้าไปที่การทำให้หนังสือเข้าถึงกลุ่มประชากรได้หลากหลายมากยิ่งขึ้น ผ่านการเริ่มจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านในรูปแบบต่างๆ ที่น่าสนใจ รวมไปถึงการ

ปรับปรุงห้องสมุดดิจิทัลให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของไลฟ์สไตล์และความต้องการข้อมูลของประชาชน เช่น การเปิดตัวแอปพลิเคชัน Library in Your Pocket และ MobileRead, การมาถึงของโครงการ 'READ! Singapore' ในปี 2005 ซึ่งจัดขึ้นโดยมีหลักการง่ายๆ นั่นคือการเลือกวรรณกรรมหรือเรื่องสั้น 'เรื่องเดียวกัน' มาใช้ส่งเสริมการอ่านผ่านกลยุทธ์หลากหลายรูปแบบ เช่น การเปิดให้ทุกคนอ่านหนังสือได้โดยไม่มีค่าใช้จ่ายผ่านแอปฯ, การนำหนังสือไปแปลงเป็นบทละครและจัดแสดงเพื่อเพิ่มความน่าสนใจ ไปจนถึงการร่วมมือกับสายการบินให้ผู้โดยสารสามารถขอยืมหนังสือเล่มนั้นๆ เพื่ออ่านระหว่างเที่ยวบินได้ สิ่งก็ตามมาจากการเลือกใช้หนังสือเล่มเดียวกันก็คือการ 'สร้างบทสนทนา' ให้เกิดขึ้นระหว่างคนในสังคม ซึ่งก่อให้เกิดชมรมการอ่านเกือบ 100 ชมรม ในหลากหลายหน่วยงานและองค์กรในช่วงเวลานั้น

Library 2020 สร้างระบบนิเวศเพื่อผู้อ่านตลอดชีวิต

เมื่อทุกคนสามารถเข้าถึงโอกาสในการอ่านหนังสือได้อย่างทั่วหน้าแล้ว แผน Library 2020 จึงมาพร้อมกับการเป้าหมายที่ยั่งยืนยิ่งขึ้นในการมุ่งสร้าง 'นักอ่านตลอดชีวิต' ชุมชนแห่งการเรียนรู้และประเทศที่ทรงปัญญา' โดยมุ่งเข้าไปที่การ 'ส่งเสริมการอ่านอย่างมีสติ มีการคิดวิเคราะห์ และมีคุณภาพ' ตั้งแต่วัยแรกเกิดจนถึงตลอดชีวิต รวมไปถึงการยกระดับห้องสมุดและหอจดหมายเหตุทั้งในรูปแบบกายภาพและดิจิทัลให้ตอบโจทย์การเปลี่ยนแปลงของสังคมยิ่งขึ้น

ในปี 2012 สิงคโปร์ได้เพิ่ม Thematic Collection 'คอลเลกชันวรรณกรรมเด็กเอเชีย' ที่ Woodlands Regional Library และมีแผนพลิกโฉมห้องสมุด 23 แห่ง ตามแผน The Libraries of the Future (LoTF) ให้มีศักยภาพในการแข่งขันกับแหล่งเรียนรู้อื่นๆ ในยุคดิจิทัล โดยในปี 2024 ได้ดำเนินการแล้วรวม 9 แห่ง รวมถึงการเปิดให้บริการห้องสมุดแห่งใหม่คือ Punggol Regional Library ในปี 2023 ควบคู่ไปกับการริเริ่มโครงการเพื่อสร้างนักอ่านที่มีคุณภาพและเพิ่มอัตราการรู้หนังสือในเยาวชน เช่น โครงการ Early READ สำหรับเด็กเล็กวัย 0-6 ปี โครงการ kidsREAD สำหรับเด็กวัย 4-8 ปีที่มาจากครอบครัวรายได้ต่ำ และโครงการ READ@School สำหรับส่งเสริมการอ่านในนักเรียนอายุ 7-17 ปี





LAB-25

LIBRARIES
AND
ARCHIVES
BLUEPRINT
2025

LAB25 สร้างสังคมแห่งการปรับตัวที่ไม่สิ้นสุด

ปิดท้ายด้วยแผน The Libraries and Archives Blueprint 2021-2025 (LAB25) หรือแผนฉบับปัจจุบันที่ได้ออกแบบเอาไว้เพื่อใช้เป็นแกนในการบริหารจัดการและพัฒนาห้องสมุดให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคมในช่วงปี 2021-2025 ที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะอย่างยิ่งช่วงหลังการแพร่ระบาดของโควิด 19

หัวใจสำคัญของ LAB25 คือการดึงเครือข่ายและพันธมิตรมาร่วมทดลอง สร้างสรรค์ ออกแบบ และให้บริการที่ตอบสนองความต้องการของสังคม ดังนั้น NLB จึงเริ่มต้นเชิญชวนพันธมิตร ทั้งในรูปแบบของภาคธุรกิจและชุมชนให้เข้ามามีส่วนร่วมในทุกขั้นตอน ตั้งแต่การระดมสมองและจัดทำไฟท์สกริปเพื่อวางทิศทางของแผน จนในที่สุดก็สรุปออกมาได้เป็น 4 กลยุทธ์หลักที่สนองตอบความต้องการของประชากรในปัจจุบัน

กลยุทธ์ที่ 1

Learning Marketplace

: เรียนรู้ในสิ่งที่คุณต้องการในแบบที่คุณต้องการ

ในวันที่โลกและความต้องการทางเศรษฐกิจเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ทักษะเดิมที่เคยทันสมัยย่อมไม่ตอบโจทย์ตลาดแรงงานเสมอไป การ Upskill และ Reskill จึงเป็นสิ่งที่ผู้คนขาดไม่ได้ โดย NLB ได้ส่งเสริมให้ห้องสมุดทำหน้าที่เป็น ‘แพลตฟอร์มเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต’ ผ่านการเชื่อมต่อระหว่างผู้สอนและผู้เรียนเข้าด้วยกัน

‘LearnX’ คือแพลตฟอร์มที่ NLB เรียกว่า Learning Pathways ซึ่งรวบรวมทรัพยากรการเรียนรู้จาก NLB และเครือข่ายเอาไว้ให้ผู้เรียนเลือกขอไปเรียนรู้อะไรก็ได้โดยผู้เรียนสามารถกำหนดโปรแกรมการเรียนรู้เองได้ว่าจะเรียนอะไร เมื่อไหร่ อย่างไร ผ่าน 8 หัวข้อการเรียนรู้ที่เปิดให้บริการ คือ ดิจิทัล อาชีพ ความยั่งยืน การอ่าน วิทยาศาสตร์ สิ่งแวดล้อม สุขภาวะ และศิลปะ ซึ่งนอกจากจะทำให้ทุกคนสามารถออกแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับรูปแบบชีวิตและความต้องการของตัวเองได้แล้ว พื้นที่นี้ยังเปิดโอกาสให้กลุ่มคนที่มีความสนใจใกล้เคียงกันได้มาทำความรู้จักและแลกเปลี่ยนกันอีกด้วย

กลยุทธ์ที่ 2

สร้างประชากรที่ฉลาดรู้เรื่องข้อมูล
: Informed Citizenry เปิดรับมุมมองใหม่
ในแบบของคุณ

เพราะทุกวันนี้ มีข้อมูลข่าวสารมากมายไหลเวียนอยู่ในโลกของการสื่อสาร บ้างก็เป็นข้อมูลที่ถูกต้องและเป็นประโยชน์ บ้างก็เป็นข้อมูลที่คลาดเคลื่อน กลยุทธ์นี้เน้นการบ่มเพาะให้ประชาชนรู้จักคิดวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้รับจากสื่อแขนงต่างๆ มีความฉลาดรู้ในด้านการเสพข้อมูล มีช่องทางเข้าถึงเนื้อหาที่มีคุณภาพ เพื่อให้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของโลก ผ่านโครงการ S.U.R.E. ซึ่งเป็นการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับเทรนด์ต่างๆ ที่สำคัญต่อการดำเนินชีวิต มีเนื้อหาที่สำคัญทั้งบทความ วิดีโอ มาเรียบเรียงจัดระเบียบการนำเสนอแบบเข้าใจง่าย ข้อมูลเหล่านี้มาจากหลากหลายมุมมอง ไม่เอนเอียงไปในทิศทางใดทิศทางหนึ่ง เพื่อให้ผู้อ่านได้รับทราบข้อมูลอย่างครอบคลุมและเป็นกลาง โดยประเด็นที่น่าสนใจเป็นประเด็นร้อนในแต่ละช่วงเวลา เช่น Metaverse, Generative AI, ความยั่งยืน, ชีวิตหลังเกษียณ

กลยุทธ์ที่ 3

สร้างนักเล่าเรื่องเมืองสิงคโปร์ : Singapore Storytellers

กลยุทธ์ที่แผนพัฒนาห้องสมุดหลายฉบับให้ความสำคัญ อยู่เสมอ คือการ “สร้างความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งในสังคม และชุมชน” ผ่านการนำเสนอความสำคัญของอัตลักษณ์ และมรดกวัฒนธรรมสิงคโปร์ที่ไม่เหมือนกับประเทศไหนๆ โดย NLB รับหน้าที่ในการรวบรวมเรื่องราวเกี่ยวกับสิงคโปร์ มานำเสนอในรูปแบบต่างๆ ที่ย่อยง่ายและสื่อสารกับผู้คน ได้หลากหลายกลุ่ม ไม่ว่าจะเป็นผ่านวิดีโอซีรีส์ เว็บไซต์ ภาพถ่าย แผนที่ บทสัมภาษณ์ รายการทีวี ฯลฯ รวมถึงยัง มีการส่งเสริมและสนับสนุนให้เกิด ‘นักเล่าเรื่องเมือง สิงคโปร์’ (Singapore Storytellers) หรือผู้คนที่พร้อมจะ หยิบเอาเรื่องราวต่างๆ ของเมืองไปถ่ายทอดต่อในรูปแบบ ต่างๆ ที่ตัวเองถนัด ไม่ว่าจะเป็นการทำแผนที่อินเทอร์ แอคทีฟ นิทรรศการ และอื่นๆ รวมถึงเป็นตัวเชื่อมใน การเชื่อมโยงเครือข่ายต่างๆ ที่สนใจเข้าด้วยกันอีกด้วย



กลยุทธ์ที่ 4

สร้างความเท่าเทียมในการเข้าถึงความรู้ : Equalizer

กลยุทธ์สุดท้ายคือการเติมเต็มช่องว่างในการเข้าถึง การเรียนรู้ในสังคม โดยไม่ทอดทิ้งกลุ่มเปราะบางเอาไว้ ข้างหลัง โดยไฮไลต์สำคัญของกลยุทธ์นี้ คือการเปิดตัว ห้องสมุด Punggol Regional Library ในปี 2023 ซึ่งมา พร้อมกับคอนเซปต์ ‘การเข้าถึง’ (Accessibility) ในทุกมิติ ‘ไม่ว่าจะเป็นการเข้าถึงทาง ‘กายภาพ’ ของกลุ่มผู้บกพร่อง ทางร่างกาย การเข้าถึง ‘การเรียนรู้ตลอดชีวิต’ ของทุกเพศ ทุกวัย และการเข้าถึง ‘ตัวตน’ ของฟังก์ชันและสิงคโปร์ ผ่านนิทรรศการและทรัพยากรทางประวัติศาสตร์

ทั้ง 4 กลยุทธ์นี้ คือที่สิ่ง NLB ออกแบบขึ้นเพื่อตอบสนอง การเปลี่ยนแปลงของสังคมและเทคโนโลยี และเดินหน้า เชิงรุกเตรียมความพร้อมบุคลากร เพิ่มความพร้อมให้ ห้องสมุดได้ทำหน้าที่เป็นพื้นที่เป็นพื้นที่สำคัญในการขับเคลื่อน ประเทศ โดยทุกกลยุทธ์จะดำเนินการภายใต้แนวคิดหลัก ของ LAB25 นั่นคือ ‘การไม่ผูกขาดการจัดการความรู้ โดยห้องสมุด’ แต่จะพยายามดึงภาคส่วนต่างๆ เข้ามา มีส่วนร่วมกับการบริหารจัดการให้ได้มากที่สุด ไม่ว่าจะ ในรูปแบบอาสาสมัคร การบริจาค แลกเปลี่ยนความรู้ หรือแม้กระทั่งมาร่วมระดมสมองกับ NLB Lab เพื่อให้ แน่ใจว่าห้องสมุดจะเป็นกลไกสำคัญในการสร้างประชากร ที่มีคุณภาพให้กับสิงคโปร์ได้จริงๆ

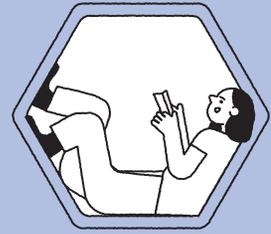
Robots in S'pore's Libraries



หุ่นยนต์ลำเลียงหนังสือที่ห้องสมุดแทมปีเนส ประเทศสิงคโปร์
อำนวยความสะดวกแก่ผู้ใช้บริการ



จากจุดเริ่มต้นด้วยการพัฒนาโครงสร้าง พื้นฐานด้านสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวกของห้องสมุด ผู้จัดการ กิจกรรมส่งเสริมการอ่านและพัฒนา การบริการด้วยเทคโนโลยีที่ทันสมัยใน ยุคดิจิทัล ตามด้วยการพัฒนาทรัพยากร บุคคลของประเทศ และการสร้างสังคม แห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต แนวทาง การพัฒนาในอนาคตของสิงคโปร์ จะดำเนินต่อไปทิศทางใด จึงเป็นเรื่อง ที่น่าจับตามองเป็นอย่างยิ่ง



Learning Space Alive

พื้นที่เรียนรู้มีชีวิต

ในช่วงรอยต่อของการเปลี่ยนผ่านเข้าสู่ศตวรรษที่ 21 เมื่อจำนวนผู้ใช้งานห้องสมุดทั่วโลกลดน้อยลงอย่างน่าใจหาย นักวิชาการส่วนหนึ่งออกมาให้ความเห็นว่า “ความรู้ส่วนใหญ่ในโลกวันนี้ไม่ใช่สิ่งที่เหมาะจะบรรจุเอาไว้ในชั้นหนังสืออีกต่อไป แต่ห้องสมุดกลับยังเอาแต่ยึดติดอยู่กับหนังสือแบบกายภาพ

อาจฟังดูน่าตกใจ แต่ช่วงเวลาแบบนี้เองที่ได้กลายมาเป็นโอกาสให้คนทำงานห้องสมุดทั่วโลก ต้องกลับมาตั้งคำถามกับตัวเองอีกครั้งว่าจะไปต่อในบทบาทดั้งเดิมอย่างการเป็น ‘แหล่งเก็บรักษาหนังสือและการให้บริการยืมคืนหนังสือ’ ซึ่งเป็นภารกิจตามปกติที่มีลักษณะแบบตั้งรับ หรือจะมุ่งหน้าไปสู่การเป็น ‘แหล่งเรียนรู้ที่มีผู้ใช้งานเป็นศูนย์กลาง’ ซึ่งมีลักษณะเชิงรุก และนำไปสู่ความเป็นไปได้ใหม่ๆ อย่างไม่สิ้นสุดของเนื้อหาและรูปแบบการให้บริการ ไม่ว่าจะเป็นการเกิดขึ้นของห้องสมุดมีชีวิตที่ไม่ได้ยึดติดอยู่กับแค่เล่มหนังสือ, การผนวกการเรียนรู้เข้าไปในพื้นที่สาธารณะเพื่อให้ทุกคนเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ได้สะดวกยิ่งขึ้น ไปจนถึงการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ เพื่อนำเสนอทางเลือกใหม่ให้กับผู้คนในปัจจุบันซึ่งใช้ชีวิตส่วนใหญ่อยู่บนโลกอินเทอร์เน็ต



ในช่วง 20 ปีที่ผ่านมา การปรับตัวของแหล่งเรียนรู้ทั่วโลกแทบทั้งหมดมีลักษณะร่วมกันอย่างน้อย 2 ประการ คือ

1 การออกแบบพื้นที่ให้มีความยืดหยุ่น (Flexibility)

เพื่อให้สามารถปรับเปลี่ยนการใช้งานพื้นที่ให้สอดคล้องได้หลากหลายรูปแบบตามจุดประสงค์ของการใช้งาน

2 การทำความเข้าใจถึงความต้องการเชิงลึก (Insight) ของผู้ใช้

เพื่อออกแบบพื้นที่ให้ตอบโจทย์และสอดคล้องกับบริบทของชุมชน







อุทยานการเรียนรู้ TK Park

จากบทเรียนและประสบการณ์ 20 ปีของ TK Park สามารถสรุปแนวทางการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ให้มีชีวิตได้อย่างน้อย 6 ข้อ ดังนี้

1

ทำความเข้าใจความต้องการเชิงลึกของทั้งผู้ใช้เดิมและกลุ่มเป้าหมายใหม่

2

จัดพื้นที่ของแหล่งเรียนรู้ให้สอดคล้องกับบริบทของชุมชนซึ่งแหล่งเรียนรู้ตั้งอยู่

3

ปรับภารกิจและบทบาทของแหล่งเรียนรู้ให้เชื่อมโยงกับผู้เรียนชุมชน และเมือง

4

จัดสรรพื้นที่ใช้สอยของแหล่งเรียนรู้ให้มีความยืดหยุ่น ปรับเปลี่ยนง่าย และรองรับกิจกรรมได้หลากหลายรูปแบบ

5

ผู้ใช้บริการและชุมชนควรมีส่วนร่วมกับการออกแบบพื้นที่เรียนรู้มากที่สุด ไม่ว่าจะเป็นในแง่ของการบริหารจัดการ โปรแกรมกิจกรรม และอื่นๆ

6

การเรียนรู้สามารถเกิดขึ้นได้ด้วยการผสมผสานรูปแบบทั้ง 'กายภาพ' และ 'ออนไลน์' เข้าด้วยกัน เพื่อให้สอดคล้องกับพฤติกรรมมารการเรียนรู้ของกลุ่มเป้าหมาย

ในอนาคตการนำบทสรุปเหล่านี้ไปปฏิบัติอย่างต่อเนื่องย่อมสามารถสร้างห้องสมุดมีชีวิตที่เกิดประโยชน์ต่อกลุ่มเป้าหมายและชุมชนได้มากขึ้น รวมถึงการแสวงหาคำคิดใหม่ๆ ที่จะเกิดขึ้นตลอดเส้นทางการทำงานในอนาคตก็สามารถนำมาปรับใช้เป็นวิธีการทำงานให้เกิดประสิทธิภาพได้ยิ่งขึ้นตามบริบทที่เปลี่ยนแปลงไปตลอดเวลา

อ่านใกล้ตัว

All you is ‘ที่อ่านหนังสือใกล้ฉัน’



ถ้าอยากให้ทุกคนอ่านหนังสือ
ก็ต้องทำหนังสือให้เข้าถึงทุกคน



ไม่ใช่ทุกคนที่จะมีเวลาว่างยามบ่ายไปนั่งอ่านหนังสือ
ในห้องสมุดประชาชนที่เปิด-ปิดในเวลาราชการ

ไม่ใช่ทุกคนที่จะมีบ้านที่เงียบสงบนั่งสบาย
เหมาะแก่การใช้สมาธิ

ไม่ใช่ทุกคนที่จะมีเงินซื้อหนังสือเล่มใหม่ได้เสมอ
ทุกครั้งที่อยากได้

หนึ่งในสิ่งที่จะช่วยเติมเต็มระบบนิเวศการอ่านให้เกิดขึ้น
ได้จริงจึงเป็น ‘การนำหนังสือเข้ามาอยู่ในชีวิตประจำวัน
ของผู้คน’ ไม่ว่าจะในรูปแบบของชั้นวางหนังสือเล็กๆ
ตามสถานที่ต่างๆ ห้องสมุดประชาชนที่ตอบโจทย์การใช้งาน
ไปจนถึงศูนย์การเรียนรู้ขนาดใหญ่ที่รวบรวมประสบการณ์
การเรียนรู้หลากหลายด้านเอาไว้ในทีเดียว

และนี่คือตัวอย่างความเป็นไปได้ของพื้นที่เรียนรู้
ขนาดเล็ก กลาง และใหญ่ เพื่อสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้
ตลอดชีวิตให้เกิดขึ้นได้จริง

พื้นที่เรียนรู้ขนาดเล็ก

“เชื่อไหมว่าพื้นที่เล็กแค่นี้ก็เป็นพื้นที่เรียนรู้ได้?”

ถ้าไม่เชื่อ ชวนมาทำความรู้จักกับ 3 ไอเดีย

จาก 3 เมืองทั่วโลกนี้ไปด้วยกัน

1 Wash and Read - New Bedford, USA

Wash and Read คือโครงการที่เปลี่ยนพื้นที่นั่งรอในร้านซักรีดให้กลายเป็นมุมเรียนรู้ ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจมาจากสถิติการใช้เวลาในร้านซักรีดของชาว New Bedford ที่สูงถึง 2.5 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ โดยทางโครงการได้คัดเลือกหนังสือและนิทานไปจัดไว้ในมุมหนึ่งของร้านซักรีดทั่วเมือง เพื่อขยายโอกาสให้ประชาชนรายได้น้อยสามารถเข้าถึงหนังสือได้ใกล้ตัว และช่วยเปลี่ยนช่วงเวลาน่าเบื่อหน่ายให้กลายเป็นช่วงเวลาคุณภาพที่ทั้งครอบครัวสามารถเข้าร่วมกันได้อีกด้วย



Wash and Read
New Bedford, USA



Book Stop
Jurong, Singapore



Donkou Kissa Fang
Kyoto, Japan

2 Book Stop - Jurong, Singapore

ไหนๆ ก็ต้องใช้เวลาที่ป้ายรถเมล์ ทำไมไม่เปลี่ยนให้มันเป็นช่วงเวลาที่มีประโยชน์ล่ะ? ป้ายรถเมล์สีส้มสดใสที่ตั้งอยู่ในย่าน Jurong ประเทศสิงคโปร์ นอกจากจะทันสมัยด้วยจอบอกเวลารถเข้าออก, ข่าวประจำวัน, สภาพอากาศ และกิจกรรมต่างๆ ภายในย่านแล้ว ยังถือเป็น “ครึ่งป้ายรถเมล์ ครึ่งพื้นที่เรียนรู้” ซึ่งรวบรวมเอาทั้งชั้นหนังสือ, ที่จอดจักรยาน, ที่ชาร์จโทรศัพท์, ชิงช้า, สวนบนหลังคา แคมด้วย QR Code สำหรับสแกนเข้าถึงอีบุ๊กจากห้องสมุดออนไลน์เอาไว้ในทีเดียว!

3 Donkou Kissa Fang - Kyoto, Japan

บางทีคนเราก็ไม่ได้ต้องการอะไรมากไปกว่าการได้นั่งอ่านหนังสือพร้อมฟังความเจิบในพื้นที่ที่สงบและเรียบง่ายที่สุด Donkou Kissa Fang ไม่ใช่ห้องสมุด แต่คือ “พื้นที่เข้าอ่านหนังสือ” ซึ่งถูกออกแบบขึ้นในบ้านเก่าหลังหนึ่งกลางเกียวโต เพื่อให้ผู้คนได้มาใช้เวลาเจิบๆ ต้มเครื่องดื่มและอ่านหนังสือในบรรยากาศที่เหมาะสมที่สุด ไม่ว่าจะเป็นการจำกัดจำนวนคนให้เข้าได้เพียงครั้งละไม่เกิน 6 คน เท่านั้น การออกแบบแสง เสียง และอุณหภูมิไปจนถึงวิวพื้นที่สีเขียวสบายตานอกหน้าต่างที่ได้รับการดูแลเป็นอย่างดี แล้วนักอ่านอย่างเราจะยังต้องการอะไรมากไปกว่านี้อีก?

พื้นที่เรียนรู้ขนาดกลาง

‘พื้นที่เรียนรู้ขนาดกลาง’ คือห้องสมุดที่เราชินตากันมากที่สุด ไม่ว่าจะเป็น ห้องสมุดประชาชน ห้องสมุดโรงเรียน ห้องสมุดชุมชน ห้องสมุดเอกชน รวมไปถึงศูนย์การเรียนรู้ อย่าง TK Park, TCDC และอื่นๆ อีกมากมาย

ห้องสมุดในบางประเทศได้รับการสนับสนุนด้านงบประมาณและการสร้างเครือข่ายจากนโยบายระดับประเทศ ระดับเมือง หรือบางครั้งก็ระดับนานาชาติ แม้ประเทศไทยจะยังไม่มีความหมายนโยบายหรือแผนแม่บท

ที่ช่วยกำหนดทิศทางและสนับสนุนการทำงานของห้องสมุดอย่างเป็นทางการในรูปแบบรูปธรรม แต่ปัจจุบันห้องสมุดชุมชนหลายแห่งก็ได้รับการดำเนินงาน มุ่งทำงานเพื่อเปลี่ยนแปลงสังคม โดยเริ่มต้นจากทรัพยากรเล็กๆ น้อยๆ ที่มี ร่วมกับน้ำพักน้ำแรงของเครือข่ายเพื่อขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงเชิงบวกต่อสังคมรอบข้าง

ห้องสมุดชุมชน 3 แห่งนี้ คือห้องสมุดตัวอย่างที่เริ่มสร้างความเปลี่ยนแปลงจากตัวเองและมีเอกลักษณ์โดดเด่นไม่เหมือนใคร



1 ห้องสมุดรังไหม, เชียงใหม่

กิจกรรมที่โดดเด่นของห้องสมุดรังไหมคือ ห้องสมุดเคลื่อนที่ในรูปแบบ “คาราวานนอนหนังสือ” ซึ่งยกห้องสมุดคุณภาพมาอยู่ส่วนใดในหนึ่งคันรถ บรรทุกหนังสือดีๆ กว่า 6,000 เล่มที่เหมาะสมสำหรับผู้่านทุกช่วงวัย ซีดีภาพยนตร์หลากหลาย และพื้นที่นั่งนอนอ่านสุดชิลล์ เข้าไปจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านให้เยาวชนผู้ด้อยโอกาสในพื้นที่ห่างไกลเพื่อลดช่องว่างในการเข้าถึงการเรียนรู้

2 ห้องสมุดแมวหางกิ้นส์, อุบลราชธานี

จากหนังสือหนึ่งคันรถ ที่ตระดมมาด้วยตนเอง และแมวหนึ่งฝูง สู่ห้องสมุดเล็กๆ ในอาคารชั้นเดียวขนาด 56 ตารางเมตร ซึ่งไม่เพียงเติมไปด้วยหนังสือดีรอการค้นพบ แต่ยังเป็นพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรคที่ชวนเด็กๆ มาเรียนรู้ผ่านกิจกรรมอย่างสม่ำเสมอ ไม่ว่าจะเป็น วิชาศิลปะ, การพัฒนาตนเอง หรือการสำรวจผืนป่าเพื่อเข้าใจธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

3 ห้องสมุดยิบ เอียน ด่วย, สงขลา

จากโกดังข้าวที่ถูกทิ้งร้าง สู่ห้องรับแขกของย่านเมืองเก่าสงขลา เปิดกว้างให้ผู้คนทั้งในและนอกพื้นที่เข้ามาร่วมดำเนินกิจกรรมสร้างสรรค์ จัดแสดงงานศิลปะวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์และภูมิปัญญาของย่านให้คงอยู่ โดยไม่ได้จำกัดว่ากิจกรรมเหล่านั้นจะต้องอยู่ในรูปแบบของหนังสือเพราะที่ยับเขียนค่อยสิ่งที่มีคุณค่าไม่แพ้ตัวอักษรในเล่ม ก็คือเรื่องราวของผู้คนซึ่งแวะเวียนกันมาร่วมแบ่งปันในพื้นที่แห่งนี้



พื้นที่เรียนรู้ขนาดใหญ่

ศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ

ก้าวใหม่จากบทเรียนโลกและบทเรียนเราตลอด 20 ปี

ในโอกาสครบรอบ 20 ปีแห่งการเรียนรู้ของ TK Park ประสบการณ์จากการทำงาน การค้นคว้าและถอดบทเรียนจากต้นแบบในต่างประเทศ ทั้งหมดนี้กำลังจะเกิดเป็นผลลัพธ์ใหม่ ได้แก่ ศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ ที่จะเป็นการยกระดับการพัฒนา ศักยภาพการศึกษาครั้งสำคัญของคนไทย

‘ศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ’ คือแหล่งเรียนรู้สาธารณะสมัยใหม่ภายใต้การผลักดันและดูแลโครงการของ OKMD ที่จะเชื่อมโยงองค์ความรู้จากวิถีชีวิตและภูมิปัญญาของชาติเข้ากับเทคโนโลยีและองค์ความรู้สมัยใหม่ เพื่อสร้างแรงบันดาลใจ จุดประกายความอยากรู้อยากเห็น ปลุกฝังนิสัยรักการเรียนรู้ตลอดชีวิต และส่งเสริมให้ค้นพบศักยภาพเพื่อพัฒนาตัวเองผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายและสร้างสรรค์สำหรับคนในทุกช่วงวัย

แหล่งเรียนรู้แห่งใหม่นี้จะสร้างขึ้น ณ พื้นที่สำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล (เดิม) และอาคารอนุรักษ์ที่ตั้งอยู่ติดกัน พื้นที่รวมกว่า 20,000 ตารางเมตร บนถนน

ราชดำเนิน ใจกลางเกาะรัตนโกสินทร์ ท่ามกลางบรรยากาศที่รายล้อมไปด้วยย่านเก่าชุมชนที่ยังมีผู้อยู่อาศัย แหล่งเรียนรู้และพิพิธภัณฑ์ สถาบันศึกษาและหน่วยงานราชการโดยไม่เพียงตั้งเป้าเพื่อพัฒนาและสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ให้กับผู้คน แต่ยังคงคาดหวังว่าจะเป็นการฟื้นฟูเกาะรัตนโกสินทร์ให้กลับมามีชีวิตชีวาในฐานะย่านประวัติศาสตร์ของกรุงเทพฯ

การจัดสรรพื้นที่ภายในศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ ประกอบด้วย พื้นที่ห้องสมุด (Living Library) พื้นที่เรียนรู้และพัฒนาทักษะ (Learning Space) พื้นที่เพื่อการแสดงออก (Expression Space) และพื้นที่บริการวิชาการ



**พื้นที่ห้องสมุด
Living Library**

ห้องสมุดที่เป็นมากกว่าห้องสมุด ให้บริการทั้งหนังสือและสื่ออิเล็กทรอนิกส์ พร้อมห้องประชุมขนาดเล็ก พื้นที่สำหรับครอบครัว พื้นที่ทำงาน พื้นที่ Interactive Virtual Space และ E-Sport รวมถึงพื้นที่การเรียนรู้สำหรับผู้บกพร่องทางร่างกาย

**พื้นที่เรียนรู้
และพัฒนากิจกรรม
Learning Space**

ในรูปแบบของ Maker Space หลากหลายมิติ เช่น ด้านนวัตกรรม (Fab Lab) ด้านงานฝีมือ (Craft and Lifestyle Workshop) ด้านสื่อ (Digital Media Center) รวมถึงพื้นที่พัฒนากิจกรรมสำหรับเด็กโดยเฉพาะ (Kid's Maker Space)

**การจัดสรรพื้นที่
ภายในศูนย์การเรียนรู้
แห่งชาติ
ประกอบด้วย**

**พื้นที่
เพื่อการแสดงออก
Expression Space**

พื้นที่แสดงออกและแลกเปลี่ยนความรู้ ทั้งในรูปแบบหอประชุมอนุภาคประสงค์ ขนาด 300-350 ที่นั่ง และพื้นที่จัดนิทรรศการ

**พื้นที่บริการวิชาการ
และพื้นที่สำนักงาน**

พื้นที่อนุภาคประสงค์เพื่อการเรียนรู้และทดสอบนวัตกรรมด้านการเรียนรู้

โดยนอกจากพื้นที่ถาวรทั้งสี่ส่วนแล้ว ศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติยังมีแผนในการ 'จัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์' อย่างต่อเนื่องร่วมกับแหล่งเรียนรู้เครือข่ายภาครัฐและเอกชน เช่น การจัดทำหนังสือเดินทางสร้างความรู้ ชวนเที่ยวแหล่งเรียนรู้ทั่วทั้งย่านใน 1 วัน หรือการจัดกิจกรรมร่วมกับชุมชนในละแวกถนนราชดำเนินที่แสดงถึงวิถีชีวิตเอกลักษณ์ และมีการต่อยอดจากมรดกวัฒนธรรมในพื้นที่เพื่อส่งเสริมภูมิปัญญาไทยและเศรษฐกิจชุมชน

Characteristic of Learner



7 คุณลักษณะ นักเรียนผู้ตลอดชีวิต

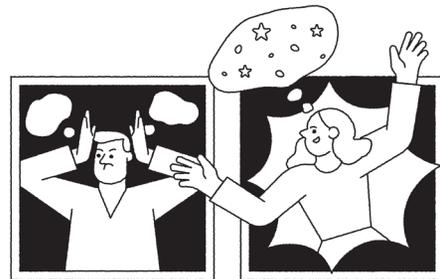
โลกในศตวรรษที่ 21 นอกจากจะต้องการทักษะการเรียนรู้หลากหลายแขนงแล้ว อีกหนึ่งสก็ลที่ทำให้เราสามารถตั้งรับและยืดหยุ่นมากพอในการปรับตัวไปกับโลกที่ผันผวนในศตวรรษที่ 21 คือการมีคุณสมบัติของนักเรียนผู้ตลอดชีวิตหรือ Lifelong Learner

หัวใจสำคัญในการพัฒนาตัวเองให้เป็นนักเรียนผู้ตลอดชีวิตที่ดี เริ่มจากเรื่องง่ายๆ คือ 'การรู้จักตัวเอง' รู้ว่าอยากเรียนรู้เรื่องอะไร เรียนไปเพื่ออะไร เช่น บางคนอาจจะอยากนำความรู้ที่ได้ไปใช้พัฒนาชีวิตให้ก้าวหน้า นำความรู้ไปประยุกต์ใช้กับงานที่ทำ หรือนำไปสร้างประโยชน์กับผู้อื่น

บางคนอาจจะคิดว่าการเป็นนักเรียนผู้ตลอดชีวิตเป็นความสามารถเฉพาะตัว แต่แท้จริงแล้วการเป็นนักเรียนผู้ตลอดชีวิตเป็นหนึ่งในทักษะที่สามารถฝึกฝนได้

ที่มา: บทความของ Jacqueline Brassey, Nick van Dam and Katie Coates. Seven essential elements of a lifelong-learning mind-set. 2019. จากเว็บไซต์ mckinsey.com [Online]

พัฒนา Growth Mindset



แคโรล ดเว็ค (Carol Dweck) นักจิตวิทยาจากมหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ดกล่าวว่า นักเรียนรู้แบ่งออกได้เป็นสองกลุ่มตามกรอบความคิด คือ คนที่มี 'Fixed Mindset' (กรอบความคิดแบบตายตัว) ซึ่งมักจะเชื่อว่าความสามารถในการเรียนรู้ไม่สามารถพัฒนาให้เปลี่ยนแปลงไปได้ และคนที่มี 'Growth Mindset' (กรอบความคิดแบบเติบโต) ซึ่งจะมองสิ่งที่ตัวเองไม่เก่งหรือไม่ถนัดเป็นความท้าทายและโอกาสที่จะนำไปสู่การเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ

ซึ่งมนุษย์สามารถพัฒนา Mindset ของตัวเองได้เสมอ ลองค้นหาสาเหตุดูว่าเพราะอะไรเราถึงมี Fixed Mindset และเริ่มแก้ปัญหาจากจุดนั้น การลองรับมือกับปัญหาด้วยวิธีคิดแบบใหม่ๆ ก็เป็นคนที่มี Growth Mindset แล้วนะ!

รู้ให้ลึกและรู้ให้กว้าง



โลกของการทำงานจะทำให้เราเกิดทักษะเฉพาะทางจนกลายเป็นความเชี่ยวชาญที่ลงลึกในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง สิ่งนั้นคือ 'ความรู้ลึกแบบรูปตัว T' (T-shaped) แต่ในปัจจุบัน การมีเพียงความเชี่ยวชาญแบบ T-shaped อาจจะไม่เพียงพออีกต่อไป เราจึงควรพัฒนาทักษะและความรู้ในเชิงกว้าง หรือ 'ความรู้ลึกแบบรูปตัว M' (M-shaped) ควบคู่กันไปด้วยนั่นคือเปลี่ยนจากการรู้เชิงลึกในเรื่องที่เฉพาะเจาะจงเพียงเรื่องเดียว เป็นการเรียนรู้ให้มีความเชี่ยวชาญเชิงลึกที่หลากหลายและกว้างขวางยิ่งขึ้น

ออกจาก Comfort Zone



วิธีที่จะทำให้การเรียนรู้กลับมาเป็นเรื่องน่าสนุกอีกครั้งก็คือ การก้าวออกจากพื้นที่ปลอดภัย (Comfort Zone) นั่นเอง เพราะการทำสิ่งที่ไม่ถนัดหรือไม่คุ้นเคย จะทำให้เราก้าวเข้าสู่พื้นที่แห่งการเรียนรู้ (Learning Zone) การก้าวเท้าออกจากพื้นที่ปลอดภัยมักจะน่ากลัวและทำให้เกิดความเครียดอยู่เสมอ แต่ 'ความเครียด' ที่ว่านี้แหละที่จะทำให้ประสิทธิภาพในการเรียนรู้ของเราเพิ่มขึ้น

กฎของเยอร์คส-ดอดสัน (Yerkes–Dodson Law) พูดเอาไว้ว่า เมื่อต้องเผชิญหน้ากับสิ่งใหม่ๆ ผู้คนจะรู้สึกถึง 'ความเครียดที่ดี' ที่จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน แต่หากมีความเครียดมากเกินไปจนกระทั่งส่งผลต่อร่างกายและจิตใจ ก็อาจนำไปสู่ 'ความเครียดที่ไม่ดี' ได้

สร้างแบรนด์ให้ตัวเอง



หนังสือ *Leadership Brand: Developing Customer-Focused Leaders to Drive Performance and Build Lasting Value* ซึ่งเป็นหนังสือเกี่ยวกับการพัฒนาภาวะผู้นำกล่าวว่า เราสามารถสร้างแบรนด์ให้ตัวเองได้! โดยเริ่มจากวิธีง่ายๆ คือการตั้งเป้าหมายให้ชัดเจนว่าอยาก让别人อื่นรู้จักและยอมรับตัวเราในรูปแบบไหน จากนั้นค่อยประกาศความมุ่งมั่นนี้ให้คนรอบตัวได้รับรู้ผ่านการกระทำที่จะพาเราไปสู่เป้าหมายที่วางไว้

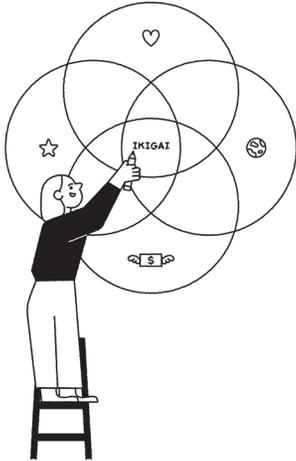
แบรนด์ของตัวเองไม่ใช่สิ่งที่เปลี่ยนแปลงไม่ได้ แต่เป็นสิ่งที่ควรพัฒนาไปพร้อมกับการเติบโตของเรา ไม่ว่าจะเป็นอย่างที่ท้าทายใหม่ๆ หรือบทบาทการทำงานที่เปลี่ยนแปลงไป

พัฒนาตนเองอย่างสม่ำเสมอ



นักเรียนไม่ควรหยุดพัฒนาตัวเอง โดยเริ่มจากการตั้งเป้าหมาย ทบทวน และประเมินความรู้ที่มีอยู่ และวางแผนให้ตรงจุดและรอบคอบ ประเมินความก้าวหน้าของตัวเองอยู่เสมอ จะได้ว่าต้องพัฒนาอะไรอีกบ้าง หาที่ปรึกษาที่พร้อมรับฟังและให้คำปรึกษาอย่างจริงจัง ลงทุนกับตัวเอง ไม่ว่าจะด้วยเงินหรือเวลาเพื่อเรียนรู้และพัฒนาตัวเองในด้านนั้น

ทำสิ่งที่รักและมีความหมาย



ในหนึ่งชีวิตของมนุษย์ ช่วงเวลาของการทำงาน มักจะยาวนานถึง 40-50 ปี คุณภาพชีวิตที่ดีจึงผูกพันกับการได้ทำงานในสิ่งที่เรารักและให้คุณค่า

ในภาษาญี่ปุ่นเรียกแนวคิดแบบนี้ว่า 'อิกิไก' (Ikigai) หมายถึง 'เหตุผลของการมีชีวิตอยู่' โดยวิธีง่ายๆ ในการค้นหาอิกิไกของเราก็คือการค้นหาสิ่งที่ประกอบขึ้นจากทั้ง 'ความต้องการของเรา' 'ความต้องการของโลก' 'สิ่งที่ทำแล้วได้เงิน' และ 'สิ่งที่เราถนัด' เข้าด้วยกันนั่นเอง

ใช้ชีวิตอย่างกระตือรือร้น



การใช้ชีวิตด้วยความกระตือรือร้นส่งผลต่อพัฒนาการในหลายด้านของชีวิต เพราะจะเป็นสิ่งที่ช่วยกระตุ้นให้เราอยากตื่นแต่เช้า กินอาหารที่ดี ใส่น้ำ ออกกำลังกาย นอนหลับพักผ่อนอย่างเพียงพอ ฯลฯ จนกลายเป็นกิจวัตร และเมื่อทำอย่างต่อเนื่อง เราก็จะมีร่างกายและจิตใจที่แจ่มใส มีสมาธิ มีความคิดสร้างสรรค์ และพร้อมที่จะเรียนรู้สิ่งต่างๆ อย่างมีชีวิตชีวา ดังนั้นจงอย่าใช้ชีวิตอย่างซึ่มเซา และมาหาความสุขจากเรื่องเล็กๆ ในชีวิตกัน

ย่อโลกการเรียนรู้ไว้ในมือคุณ

เข้าถึงองค์ความรู้จากสุดยอดอู่กิกของทีเคพาร์ค
เพียงแค่สแกน QR Code ก็ได้หนังสือดีมาอ่าน คิด ถกเถียง และอ้างอิง



รวมมิตร คิด เรื่อง การเรียนรู้ : ทำความเข้าใจการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล และประสบการณ์ภาคปฏิบัติจากคนยุคแอนะล็อกถึงชนรุ่นดิจิทัล



เต็มสิบ: รวบรวมปรากฏการณ์การอ่านและการเรียนรู้ของสังคมไทยในรอบ 10 ปี พร้อมทั้งวิเคราะห์แนวโน้มการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมกรอ่านและการเรียนรู้ของคนไทย



คิดทันโลก (CD Edition) : ทำทนายกระบวนทัศน์เกี่ยวกับอนาคตห้องสมุดและการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ในยุคของการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและแนวคิดใหม่เรื่องการจัดการพื้นที่



คิดทันโลก (2nd Edition) : ทำทนายกระบวนทัศน์เกี่ยวกับอนาคตห้องสมุดและการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ปรับปรุงและเพิ่มเติมเนื้อหาจากการพิมพ์ครั้งแรก



โหล : สารพันเรื่องราว หลากหลายความคิด ว่าด้วยการเรียนรู้ พื้นที่การเรียนรู้ และนวัตกรรมห้องสมุด จุดประกายสู่การลงมือเปลี่ยนแปลงและพัฒนาพื้นที่การเรียนรู้ในสังคมไทย



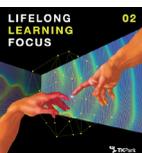
กล่อง : ก้าวออกจากกรอบคิดเดิมของห้องสมุดและแหล่งเรียนรู้ สู่ขอบฟ้าใหม่ของโลกการเรียนรู้ ความคิดสร้างสรรค์ การคิดนอกกรอบ และประสบการณ์จากการลงมือทำ



เบิ้ม : ผลสำรวจการอ่านประชากร ปี 2561 ประมวลข้อมูล ข้อสังเกต และปรากฏการณ์สำคัญ พร้อมบทวิเคราะห์ในรอบ 10 ปี สืบเนื่องจากทศวรรษแห่งการอ่าน พ.ศ. 2552-2561



Lifelong Learning Focus issue 01 : เหลียวมองโลกย้อนมองไทย เจาะลึกหล้ามิติการเรียนรู้ตลอดชีวิตและทิศทางในอนาคต ผ่านข้อมูล ผลสำรวจและบทวิเคราะห์ พร้อมก้าวไปข้างหน้าอย่างรู้ทันโลก



Lifelong Learning Focus issue 02 : รวบรวมข้อมูลสารสนเทศและกรณีศึกษาทั้งในไทยและต่างประเทศ ที่ทำให้เห็นถึงความเป็นไปได้ใหม่ๆ ของนวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ตลอดชีวิต



Lifelong Learning Focus issue 03 : การส่งเสริมความสงสัยและกระหายใ้รู้ ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้ตลอดชีวิต ด้วยกระบวนการเรียนรู้สร้างสรรค์ที่ชวนให้คิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาเป็น



Lifelong Learning Focus issue 04 : ถอดบท เรียน และ ประส บ การณ์ “ห้องสมุดมีชีวิต” ของอุทยานการเรียนรู้ TK Park เนื่องในโอกาสครบรอบ 20 ปีกับการสร้างความเปลี่ยนแปลงในสังคม



Tiny Space, Big Learning : ใก้ดีบุก นำทางคนทวยวัยไปท่ความรู้ก 12 พันที่ การเรียนรู้ขนาดเล็กลงกรุงเทพฯ แม้มี่ขนาดไม่ใหญ่แต่สร้างการเรียนรู้ได้มหาศาล

Lifelong Learning Focus issue 04

ฉบับพิเศษ 20 ปีทีเคพาร์ค

The Catalyst of Change สร้างการเปลี่ยนแปลง

พิมพ์ครั้งแรก เมษายน 2568

จำนวนพิมพ์ 1,000 เล่ม

ISBN 978-616-8162-27-9

ที่ปรึกษา

ทวารัฐ สูตะบุตร

บรรณาธิการ

วิวัฒน์ชัย วินิจจะกุล

นภาพร มาลาศรี

กองบรรณาธิการ

ณัฐจรัส เองมหัสสกุล

นนท์ทิวา เวสสะประวีณเวช

กฤษเทพ ศรศิลป์

ศรันย์ภัทร โชติมนกุล

เน รัชอำนวยวงษ์

ภวิวัฒน์ ปันณปาตี

ออกแบบรูปเล่มและกราฟิก

Studio Dialogue

พิมพ์ที่

บริษัท เปเปอร์มอร์ (ประเทศไทย) จำกัด

22 ซอยบรมราชชนนี 62/6 ถนนบรมราชชนนี แขวงศาลาธรรมสพน์ เขตทวีวัฒนา กรุงเทพมหานคร 10170

จัดพิมพ์โดย

สถาบันอุทยานการเรียนรู้ สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) สำนักนายกรัฐมนตรี

เลขที่ 999/9 อาคารดิ ออฟฟิศแคส แอท เซ็นทรัลเวิลด์ ชั้น 17

ถนนพระราม 1 แขวงปทุมวัน เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร 10330

โทรศัพท์ 0 2264 5963-5 โทรสาร 0 2264 5966

เว็บไซต์ www.tkpark.or.th

ข้อมูลทางบรรณานุกรมของสำนักหอสมุดแห่งชาติ

สถาบันอุทยานการเรียนรู้.

Lifelong Learning Focus issue 04 ฉบับพิเศษ 20 ปีทีเคพาร์ค The Catalyst of Change สร้างการเปลี่ยนแปลง.-- กรุงเทพฯ :

สถาบันอุทยานการเรียนรู้ สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน), 2568.

120 หน้า.

1. การเรียนรู้. I. ชื่อเรื่อง.

370.1523

ISBN 978-616-8162-27-9

20^{ปี}



TKPark

สถาบันอุทยานการเรียนรู้

สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) สำนักนายกรัฐมนตรี
999/9 อาคารดี ออฟฟิศเอส แอท เซ็นทรัลเวิลด์ ชั้น 17
ถนนพระราม 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

