

โหล



THAI NATIONAL ASSEMBLY LIBRARY



3961205850

73899

77961

| | |
|------------|------------|
| วันที่ | 28 ก.พ. 60 |
| เลขทะเบียน | 2129269 ฐ1 |
| | 2 |
| เลขหมู่ | 678.8.75 |

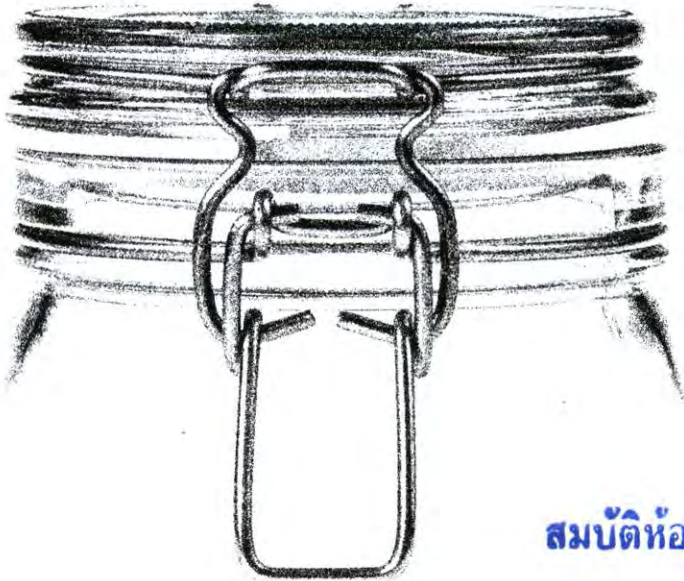
4911

2560

โหล

12 ปี ที่เคพาร์ค

สารพันเรื่องราว หลากหลายความคิด
ว่าด้วยการเรียนรู้ พื้นที่การเรียนรู้ และนวัตกรรมห้องสมุด



สมบัติห้องสมุดรัฐสภา



เปิดเล่ม

อินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีใหม่ทำให้พฤติกรรมและการแสวงหาข้อมูลความรู้และรูปแบบวิธีการเข้าถึงสารสนเทศเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม ส่งผลให้ห้องสมุดทั่วโลกได้รับผลกระทบรุนแรงมากน้อยแตกต่างกันไป ห้องสมุดหลายแห่งถึงกับต้องปิดตัวยุติการให้บริการ บ้างยังคงยืนหยัดอยู่ได้ท่ามกลางผู้ใช้อันเบาบาง คงมีเพียงจำนวนไม่มากนักที่สามารถปรับตัวตอบสนองต่อความต้องการที่เปลี่ยนแปลงและหลากหลายได้

ห้องสมุดที่มีแนวโน้มจะดำรงบทบาททางสังคมอยู่ได้นั้น ส่วนใหญ่แล้วจะเกิดกระบวนการแปลงโฉมและปรับเปลี่ยนการใช้ประโยชน์พื้นที่ (space utilization) อันเป็นผลมาจากการวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมความต้องการของผู้ใช้งาน และสอดคล้องกับบริบทชุมชนได้อย่างถูกต้อง

นักอนาคตวิทยาต่างเห็นตรงกันว่า 'ห้องสมุดอนาคต' นอกจากจะอำนวยความสะดวกในด้าน การสืบค้นข้อมูลสารสนเทศ และให้บริการทรัพยากรความรู้อันเป็นภารกิจตามปกติแล้ว ควรจะต้องให้ความสำคัญเพิ่มขึ้นกับนวัตกรรมการให้บริการที่สอดคล้องกับรูปแบบหรือวิธีการเรียนรู้ของผู้ใช้งานในโลกยุคดิจิทัล

สำหรับกลุ่มเป้าหมายคนรุ่นใหม่นั้น เนื่องจาก 'นวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์' คือแก่นสาระใจกลางของการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ดังนั้นห้องสมุดจึงควรมุ่งส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์และคิดสร้างสรรค์ อันเป็นพื้นฐานของความสามารถในการใช้ความรู้ไปสร้างนวัตกรรม

หากกล่าวอย่างถึงที่สุด องค์ความรู้สู่ห้องสมุดยุคใหม่ก็คือแนวคิดการใช้ประโยชน์พื้นที่แหล่งเรียนรู้เพื่อการพัฒนาคนหรือทุนมนุษย์นั่นเอง

ด้วยเหตุนี้การศึกษาประสบการณ์การปรับตัวของห้องสมุดหรือแหล่งเรียนรู้จากนานาประเทศที่เผชิญกับความเปลี่ยนแปลงมาก่อน รวมทั้งความเข้าใจเรื่องการเรียนรู้และทักษะที่จำเป็นของศตวรรษที่ 21 จึงเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการก่อรูปความคิดและนำมาเป็นแนวทางในการประยุกต์ใช้กับประเทศไทย

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

แม้เนื้อหาในเล่มจะไม่มีส่วนใดเกี่ยวข้องกับวาระโอกาสนี้ แม้แต่น้อย แต่ก็เฉกเช่นเดียวกับความมุ่งหมายในการสร้างสรรค์แหล่งเรียนรู้ภายใต้แนวคิด 'ห้องสมุดมีชีวิต' มาตลอด 12 ปี ผู้จัดทำหวังว่าเมื่อได้อ่านจนจบจะช่วยจุดประกายความคิดและนำไปสู่การลงมือเปลี่ยนแปลงและพัฒนาพื้นที่การเรียนรู้ในสังคมไทย ให้ก้าวทันยุคสมัยเอื้อประโยชน์ต่อคนส่วนใหญ่ และเคารพในศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์

ห้องสมุดและนวัตกรรม [INNOVATION & TREND]

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

ห้องสมุดกับอนาคต [FUTURE POSSIBLE]

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

โพล สารพันเรื่องราว หลากหลายความคิด ว่าด้วยการเรียนรู้ พื้นที่การเรียนรู้ และนวัตกรรมห้องสมุด **พิมพ์ครั้งแรก** มกราคม 2560 **จำนวนพิมพ์** 2,000 เล่ม **ISBN** 978-616-235-269-0

ที่ปรึกษา ราเชศ พรหมเย็น **บรรณาธิการ** วัฒนชัย วินิจจะกุล **กองบรรณาธิการ** ทศนีย์ แซ่ลิ้ม กิตติการ อินทุละหาน เมธาวี ระวีปัญญา วิชาศัย นิยมภา **สร้างสรรค์** ภิวัฒน์ ปั่นฉนวนดี **ปกและรูปเล่ม** วัฒนสินธุ์ สุวรัตนานนท์ **พิมพ์ที่** บริษัท สหมิตรพรินต์ติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด โทรศัพท 0 2903 8257-9 **จัดพิมพ์โดย** สำนักงานอุทยานการเรียนรู้ สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) สำนักงานนายกรัฐมนตรี เลขที่ 999/9 อาคารสำนักงานเซ็นทรัลเวิลด์ ชั้น 17 ถ.พระราม 1 แขวงปทุมวัน เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร 10330 โทรศัพท 0 2264 5963-5 โทรสาร 0 2264 5966 เว็บไซต์ www.tkpark.or.th

12

การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 [LEARNING 4.0]

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

สัพเพเหระสนทนา [MISCELLANEOUS TALK]

- นัก(ก)เรียนวิพากษ์... โรงเรียนและวัฒนธรรมการเรียนรู้ในสังคมไทย *[พริษฐ์ ชิวารักษ์]* 222
- จุดเปลี่ยนการศึกษาไทย คำตอบอยู่ที่...ห้องเรียน *[ผศ.ดร.ไมตรี อินทร์ประสิทธิ์]* 228
- Constructionism ทฤษฎีการเรียนรู้แห่งศตวรรษที่ 21 ทำลายระบบการศึกษาไทย *[ดร.สุชิน เพ็ชรรักษ์]* 234
- ความหลากหลาย เสรีภาพ การวิจารณ์ คือพื้นฐานของการเรียนรู้ *[วรงค์ วัฒนพานิชย์]* 242
- 'จัดการความรู้ 101' ปฏิบัติการเชื่อมโยงโลกวิชาการกับสังคม วิชาที่มหาวิทยาลัยไม่ได้สอน *[ปกบ็อง จันวิทย์]* 250
- Jump Space ชุมชนการเรียนรู้ของสตาร์ทอัพแดนดอกคูน *[อัจฉริยะ ดาโรจน์]* 260
- เมืองอัจฉริยะภูเก็ต เศรษฐกิจดิจิทัล แรงงานทักษะไอที *[ผศ.ดร.รัตนา เวทย์ประสิทธิ์]* 268
- ข้าวโพด เขาหัวโล้น เศรษฐกิจครัวเรือน บทเรียนการเรียนรู้แบบน่านๆ สู่เส้นทางความยั่งยืน *[ดร.ณัชชภัทร พานิช]* 278



12

13

0

cm



ห้องสมุดและนวัตกรรม
[INNOVATION & TREND]



การบริหารบุคลิกภาพแห่งนวัตกรรม เพื่อการสร้างนวัตกรรมห้องสมุด

คิมเบอร์ลี แมทริวส์

ผู้ช่วยผู้อำนวยการห้องสมุดประชาชนไมอามี-เดด

ดิฉันใช้เวลาเกือบทศวรรษในการทำงานเพื่อนำองค์กรเข้าสู่วัฒนธรรมแห่งนวัตกรรมรูปแบบใหม่ เมื่อใดก็ตามที่ดิฉันประสบอุปสรรค ดิฉันมักมองกลับเข้าไปข้างในมากกว่า กับสิ่งแวดล้อมภายนอก เพื่อแสวงหาความท้าทายที่อาจขัดขวางความสำเร็จหรือการบรรลุเป้าหมายของดิฉัน ผลที่ตามมาคือดิฉันใช้เวลาส่วนใหญ่ในแต่ละปีเหล่านั้นเรียนรู้ที่จะพัฒนาการบริหารจัดการรูปแบบภาวะผู้นำ (leadership style) ให้ 'สร้าง' หรืออย่างน้อยก็ 'เปิดโอกาส' หรือ 'สนับสนุน' สิ่งแวดล้อมซึ่งเอื้อต่อการเติบโตของงานของนวัตกรรม ดิฉันเข้าใจว่าองค์ประกอบขั้นต้นในความพยายามนี้ คือการหว่านเมล็ดพันธุ์เพื่อบ่มเพาะและการบริหารจัดการบุคคลแห่งนวัตกรรม (innovative people) เว้นเสียแต่ว่าคุณต้องการจะฉายเดี่ยว

ซึ่งดิฉันไม่สนับสนุน คุณต้องแวดล้อมตัวคุณด้วยบุคลิกภาพ ความคิด และบุคคลอื่นๆ ที่มีชุดทักษะ (skill sets) หลากหลายซึ่งหวังได้ว่าจะสอดประสานเป็นพลังที่สร้างและขับเคลื่อนนวัตกรรม

ในช่วงปีแห่งการพัฒนาของดิฉัน ดิฉันได้ค้นพบว่ามีสิ่งที่ยากที่สุดในการบริหารจัดการนวัตกรรมมักมีใช้ความล้มเหลวในการค้นหาบุคคลแห่งนวัตกรรม หรือความล้มเหลวในการสร้างวัฒนธรรมองค์กร ทว่าสิ่งที่ท้าทายคือการกุมบังเหียนผู้คนที่แข็งแกร่ง เป็นเอกเทศ และสร้างสรรค์ หากไม่ดำเนินการให้ดี ผู้จัดการ/ผู้นำอาจทำลายความคิดสร้างสรรค์ของพนักงานจนถึงจุดที่พวกเขาหยุดคิด และเปลี่ยนไปเป็นพลังที่ทำลายล้าง

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

มากกว่าสร้างสรรค์ หรือในที่สุดอาจทำให้พนักงานก้าวออกจากองค์กรของคุณไป!

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

เร็วๆ นี้ ดิฉันได้พบบทความยอดเยี่ยมชิ้นหนึ่งซึ่งให้มุมมองลึกซึ้งอย่างน่าอัศจรรย์เกี่ยวกับการบริหารจัดการบุคคลแห่งนวัตกรรม “ความย้อนแย้งที่หนีไม่พ้นในการบริหารจัดการความคิดสร้างสรรค์” (The Inescapable Paradox of Managing Creativity) ซึ่งตีพิมพ์ในวารสาร ‘บทปริทัศน์ธุรกิจของฮาร์วาร์ด’ (Harvard Business Review) ฉบับเดือนธันวาคม ปี พ.ศ. 2555 อภิปรายว่า:

“เมื่อเผชิญกับความท้าทายในการปลดปล่อยนวัตกรรมองค์กร ผู้นำหลายคนล้มเหลว บางคนพยายามช่วยให้ทีมงานเติบโตขึ้น

ด้วยการให้อิสระภาพที่เกือบไร้ข้อจำกัด เพียงเพื่อจะพบว่าพวกเขาได้สร้างความยุ่งเหยิง มิใช่สมรรถนะที่สูง บางคนก็พยายามกดดันให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในหมู่พนักงานผ่านโปรแกรมและกิจกรรมที่กำหนดไว้ ซึ่งอย่างดีที่สุดก็ส่งผลแบบเดิมๆ

กว่าสิบปีที่เราได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับผู้เชี่ยวชาญด้านการส่งเสริมนวัตกรรมองค์กร เราพบว่ามีความย้อนแย้งที่ฝังอยู่ในบทบาทของผู้นำ กล่าวคือ ผู้นำจะต้องปลดปล่อยพรสวรรค์ในแต่บุคคล แต่ในขณะเดียวกันก็ต้องควบคุมให้พรสวรรค์ที่หลากหลายนั้นสร้างผลงานที่เป็นประโยชน์อย่างสอดคล้องประสานกัน

การหาความคิดใหม่จำนวนมากเป็นสิ่งที่ทำได้ง่าย แต่การแปลงความคิดเหล่านั้นให้กลายเป็นสิ่งใหม่ที่แก้ปัญหาได้อย่างแท้จริงกลับเป็นสิ่งที่ยากกว่ามาก

ในฐานะผู้นำ คุณจะต้องหมั่นถามตัวเองว่า “ด้วยวิธีการใดซ้ำๆ จะ:

- ส่งเสริมความต้องการของแต่ละบุคคลที่มีอัตลักษณ์และต้องการการยอมรับ แต่ในขณะเดียวกันก็ใส่ใจกับความต้องการของหมู่คณะด้วย
- สนับสนุนให้สมาชิกในทีมส่งเสริมซึ่งกันและกัน และในขณะเดียวกันก็ท้าทายและกระตุ้นซึ่งกันและกันผ่านการอภิปรายที่เข้มข้น

- เกื้อหนุนให้เกิดการทดลอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง และสมรรถนะการทำงานที่สูง
- กำหนดระดับของโครงสร้าง ทั้งกฎเกณฑ์ ลำดับชั้น การวางแผน และสิ่งที่เกี่ยวข้อง ซึ่งจะช่วยสร้างกรอบในการทำงาน โดยไม่ขัดขวางการใช้ปฏิภาณในการปฏิบัติงาน
- ผสมผสานความอดทนเข้ากับการตระหนักถึงความจำเป็นเร่งด่วน
- สร้างสมดุลระหว่างการริเริ่มจากระดับล่างขึ้นบน กับการดำเนินการจากระดับบนลงล่าง

จุดยืน 'ที่ถูกต้อง' ณ เวลาใดก็ตาม ขึ้นอยู่กับสถานการณ์เฉพาะหน้า เป้าหมายคือการเลือกจุดยืนอะไรก็ตามที่จะช่วยให้ความร่วมมือ การทดลอง และการบูรณาการ ที่จำเป็นสำหรับการสร้างนวัตกรรม

ภาวะผู้นำแบบนี้ไม่ใช่สิ่งที่ง่าย โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับผู้นำที่ยึดติดกับแนวคิดภาวะผู้นำจากระดับบนลงล่างแบบโบราณ หรือผู้นำที่ไม่สบายใจกับความขัดแย้งหรือการสูญเสียอำนาจควบคุม แม้กระทั่งผู้นำการสร้างนวัตกรรมที่มีทักษะที่พบว่าเป็นเรื่องยากที่จะไม่เลือกความย้อนแย้งด้านหนึ่งให้สูงกว่าอีกด้านหนึ่ง งานสร้างสิ่งใหม่และเป็นประโยชน์ต้องอาศัยผู้นำที่รู้จักจัดลำดับความจำเป็นขององค์กรและรู้จักปรับพฤติกรรมของบุคลากรให้สอดคล้องกัน

ผู้นำจำนวนมากจำเป็นต้องคิดทบทวนเกี่ยวกับสิ่งที่พวกเขาปฏิบัติ หากต้องการองค์กรที่มีศักยภาพในการสร้างนวัตกรรมที่มากขึ้น การปลดปล่อยและควบคุมนวัตกรรมต้องการผู้นำที่ทรงพลัง พลังนี้คือพลังการบริหารจัดการความย้อนแย้งมากกว่าการรอชะตาลิขิต"

ภาวะผู้นำ

เราเชื่อว่าผู้นำที่ยิ่งใหญ่เป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างวัฒนธรรมแห่งนวัตกรรม แต่เราทราบหรือไม่ว่าผู้นำที่ยิ่งใหญ่คืออะไร คุณนึกถึงอะไรเมื่อคุณอ่านคำว่า 'ผู้นำ' หากภาพบรรณาธิการที่ปรากฏในความคิด มักเป็นสตรีวัยกลางคนที่ส่งเสียง 'จู้' ปากให้เงิบ ภาพนั้นคงตรงกันข้ามกับภาพของผู้นำ ซึ่งควรจะเป็นภาพของผู้ที่มีบุคลิกภาพแข็งแกร่ง กล้าตัดสินใจ ทรงอำนาจ และรอบรู้ ฯลฯ

บรรณาธิการมักไม่เคยนึกถึงตนเองในวันที่อาจก้าวขึ้นดำรงสถานะผู้นำ บุคคลส่วนใหญ่ที่ถูกตั้งตาคู่เข้ามาสู่อาชีพนี้มักจะเป็นคนเก็บตัว ชอบหนังสือมากกว่าผู้คน มีความหลงใหลในการอ่านมากกว่าการปฏิบัติ และพอใจที่ได้ร่วมงานกับผู้ที่ชอบหนังสือหน้าตาเหมือนๆ กัน ทั้งหมดเป็นคุณลักษณะอันสูงส่งแต่ล้วนไม่สัมพันธ์กับภาวะผู้นำ

นิยามของคำว่าผู้นำที่ดิฉันใช้มาตลอดหลายปีคือ:

บุคคลซึ่งมีบทบาทในการกำกับ มีและใช้อำนาจสั่งการ รวมทั้ง มีกลุ่มผู้ปฏิบัติตามความคิดใดๆ ผ่านตัวอย่าง พระสวรรค์ และ/หรือคุณสมบัติทางบุคลิกภาพ

ในทางตรงกันข้าม เพื่อให้เห็นภาพเทียบเคียงได้ชัดเจนขึ้น นิยามของคำว่าผู้จัดการคือ:

บุคคลซึ่งดำเนินการ กำกับ และดูแลกิจกรรมต่างๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งหน้าที่บริหารซึ่งเกี่ยวข้องกับการวางแผน การจัดการ การประสานงาน การกำกับ การควบคุม และการดูแลโครงการเชิงธุรกิจใดๆ เพื่อให้กิจกรรมที่อยู่ในความรับผิดชอบบรรลุผล

กล่าวโดยย่อ ลักษณะสามัญของผู้นำ คือ 'ทำสิ่งที่ถูกต้องเหมาะสม' ในขณะที่ผู้จัดการ 'ทำสิ่งต่างๆ อย่างถูกต้อง' ทั้งนี้ ไม่ได้หมายความว่าบทบาททั้งสองประการนั้นแยกออกจากกัน หรือเป็นสิ่งเดียวกันเสียทีเดียว บทบาททั้งสองประการนั้น คล้ายคลึงกันอย่างมาก และบทบาทหนึ่งยังมักต้องอาศัย องค์ประกอบบางประการของอีกบทบาทหนึ่ง นี่จึงเป็นสาเหตุว่าทำไมผู้คนมากมายจึงประสบปัญหาในการแยกผู้นำที่แท้จริง ออกจากผู้จัดการที่ดี

ทำไมจึงต้องเน้นความแตกต่างระหว่างผู้จัดการและผู้นำ เพราะนั่นเป็นสิ่งจำเป็น เมื่อคุณมีอำนาจมันเป็นเรื่องง่ายที่คุณจะบอกให้ผู้อื่นได้บังคับบัญชาทำอะไร อย่างไร เมื่อไหร่ และ

จะมีผลอย่างไรหากพวกเขาทำไม่ได้ นั่นเพราะคุณเป็นเจ้านายของพวกเขา พนักงานจะปฏิบัติตามคำสั่งของเจ้านาย เจ้านายมักประสบปัญหามากกว่าผู้นำในการบ่มเพาะบุคลิกภาพแห่งนวัตกรรม เนื่องจากเจ้านายยึดหยุ่นน้อยกว่าและปรับตัวให้เข้ากับบุคลิกภาพของพนักงานที่สร้างสรรค์ได้น้อยกว่า

ผู้นำที่แท้จริงสร้างผู้ตามได้แม้ไม่มีอำนาจเหนือผู้ตามเหล่านั้น พวกเขามีบทบาทในการกำกับ มีและใช้อำนาจสั่งการ หรือมีผู้ปฏิบัติตาม 'ผ่านตัวอย่าง พระสวรรค์ และ/หรือคุณสมบัติทางบุคลิกภาพ' ผู้นำที่แท้จริงไม่เพียงแต่ทำสิ่งที่ถูกต้อง แต่ยังชักจูงให้ผู้อื่นร่วมสนับสนุนงานจนสำเร็จลุล่วง ด้วยภาพในการชักจูงนี้เองเป็นสิ่งที่ทำให้พวกเขายอมรับและส่งเสริมพนักงานที่สร้างสรรค์ มากกว่าแค่ยอมรับกับอัตลักษณ์ของพนักงานเหล่านั้น

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

ห้องสมุด ผู้นำจะต้องพร้อมที่จะกระตุ้นแรงสนับสนุนจากผู้ตามเพื่อทำความฝันให้เป็นความจริงและสร้างแรงบันดาลใจที่จะทำให้เกิดนวัตกรรม

ผู้นำที่แท้จริงควรมีโฉมหน้าอย่างไร นี่คือคุณสมบัติ 10 ประการที่ผู้นำห้องสมุดที่ยิ่งใหญ่ควรจะมี

10. ผู้นำที่ยิ่งใหญ่ไม่ปฏิบัติตามตามลำพัง

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

“ไม่มีใครเลยที่จะขาดเสียมิได้” - แฟรงคลิน ดี รูสเวลท์
(Franklin D. Roosevelt)

9. ผู้นำที่ยิ่งใหญ่รู้จักแสดงความซาบซึ้งใจ

ผู้นำที่ยิ่งใหญ่จะไม่มีวันพลาดโอกาสแสดงความขอบคุณผู้ที่พยายามทำงานจนสำเร็จลุล่วง การแสดงความขอบคุณมีอำนาจ

มหาศาล เป็นสิ่งจูงใจที่ทรงพลัง งานวิจัยแสดงให้เห็นว่าเหตุผลแรกๆ ที่ทำให้บุคลากรละทิ้งองค์กรมีใช้ตัวเงิน แต่เป็นเพราะผู้นำล้มเหลวในการทำให้พนักงานรู้สึกมีคุณค่าและได้รับการยอมรับในการทำงาน คำวิพากษ์วิจารณ์ดูจะเป็นสิ่งที่ให้กันได้ง่ายที่สุดในโลก แต่การให้กำลังใจเป็นสิ่งที่ยิ่งใหญ่ทำได้โดยไม่ต้องใช้ความพยายามใดๆ เลย

“ชมฉัน แล้วฉันอาจไม่เชื่อคุณ วิพากษ์วิจารณ์ฉันแล้วฉันอาจไม่ชอบคุณ มองข้ามฉันแล้วฉันอาจไม่ให้อภัยคุณ ให้กำลังใจฉันแล้วฉันจะไม่มีวันลืมคุณ” - วิลเลียม อาเธอร์ วอร์ด
(William Arthur Ward)

8. ผู้นำที่ยิ่งใหญ่เข้าใจสิ่งจูงใจ

อะไรจูงใจคุณ อาจมีหลายอย่าง ใช้เงินหรือไม่? นักสังคมวิทยาชี้ให้เห็นว่าเงินไม่ใช่สิ่งจูงใจ แต่การขาดเงินอาจเป็นสิ่งทำลายแรงจูงใจได้ ใช้ค่าชมหรือไม่? ทุกคนปรารถนาจะได้รับคำชม เว้นแต่พวกเขาจะรู้สึกว่าคุณชมอย่างไม่จริงใจ ใช้ความหวังหรือไม่? สิ่งจูงใจที่ดีที่สุดของการทำงานเกี่ยวกับห้องสมุดคือคุณค่าของตัวเอง ผู้นำที่ยิ่งใหญ่ทราบถึงสิ่งที่จูงใจพนักงานแต่ละคน และพยายามเติมเต็มสิ่งจูงใจเหล่านั้นให้กับพนักงานทุกคน

“ผู้คนจะทำงานได้ดีเมื่อพวกเขาเชื่อว่าทำสิ่งที่ทำอยู่นั้นได้ดี - นีรนาม

7. ผู้นำที่ยิ่งใหญ่มอบอำนาจหน้าที่และให้อำนาจ

การมอบอำนาจหน้าที่ (delegation) มีใช้สิ่งเดียวกับการให้อำนาจ (empowerment) การมอบหมายอำนาจหน้าที่เป็นเรื่องเกี่ยวกับงานกิจกรรมตามตำแหน่งงาน การให้อำนาจหมายถึงการให้พนักงานมีสิทธิ์ทำงานอื่นนอกเหนือจากงานตามตำแหน่งหน้าที่ เพื่อบรรลุคุณค่าหลักขององค์กร ตัวอย่างเช่น การให้อำนาจกับเจ้าหน้าที่จัดชั้นหนังสือในการให้บริการที่ดีที่สุดแก่ลูกค้า ซึ่งอาจดูเหมือนเป็นเรื่องของพนักงานที่ทำงานกับลูกค้าโดยตรง แต่ทำไมละจึงไม่ให้อำนาจกับพนักงานห้องสมุดทั้งหมดในการทำให้ลูกค้าทุกคนพึงพอใจสูงสุดกับประสบการณ์ในห้องสมุดในทุกมิติ ผู้นำที่ยิ่งใหญ่ไม่เพียงแต่มอบอำนาจหน้าที่ แต่ยังให้อำนาจกับทุกคนในการทำให้ที่นั่นเป็นมากกว่าห้องสมุดโดยการมีส่วนร่วมของพวกเขา

“เมื่อเรามองไปข้างหน้าสู่ศตวรรษถัดจากนี้ ผู้นำจะเป็นบุคคลซึ่งให้อำนาจกับผู้อื่น” – บิลล์ เกตส์ (Bill Gates)

6. ผู้นำที่ยิ่งใหญ่เป็นผู้ใฝ่เรียนรู้

องค์กรธุรกิจและองค์กรสาธารณะต่างๆ เพิ่งจะให้การสนับสนุนงานด้านการเรียนรู้ตลอดชีวิต (life-long learning) ในช่วงไม่กี่ปีมานี้เนื่องด้วยความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยี ทำให้สังคมของเราเปลี่ยนผ่านไปสู่วิธีการเรียนรู้แบบ ‘ลองผิดลองถูก’ เราเรียนรู้วิธีใช้งานเทคโนโลยีโดยการเล่นกับมัน ปล่อยให้มันทำสิ่งใดก็ตามที่เราคิดว่ามันจะทำ และเรียนรู้ที่จะทำให้มันทำงาน ทั้งนี้ ผู้นำที่ยิ่งใหญ่เป็นผู้เรียนรู้ที่กระตือรือร้น

แสวงหาโอกาสพัฒนาวิชาชีพ รับฟังผู้คน โดยเฉพาะอย่างยิ่งพนักงาน และซึมซับความรู้โดยมีเป้าหมายเพื่อเป็นนักตัดสินใจที่เก่งขึ้น และเป็นผู้นำที่ดีขึ้น

“ผู้ไม่รู้หนังสือในอนาคตจะมีให้บุคคลซึ่งอ่านไม่ออก เขาจะเป็นบุคคลซึ่งไม่ได้เรียนรู้วิธีการเรียนรู้” – อัลวิน ทอฟฟ์เลอร์ (Alvin Toffler)

5. ผู้นำที่ยิ่งใหญ่เป็นนักแก้ปัญหา

การเข้าใจปัญหาเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการแก้ปัญหา การระบุปัญหาอย่างถูกต้องช่วยให้บุคคลสามารถตีวงปัญหาให้แคบจนถึงจุดที่แก้ปัญหาก็ได้ เพราะเรามักเห็นทางออกของปัญหาได้ก็ต่อเมื่อเราเข้าใจปัญหานั้น บ่อยแค่ไหนที่เราได้ยินข้อความประเภท ‘นั่นเยี่ยมมาก แต่คุณแก้ผิดปัญหา’ ไม่ว่าจะเป็นการถามความคิดเห็นในโรงเรียนหรือการดูแลธุรกิจ การเข้าใจปัญหาอย่างถูกต้องเป็นกุญแจสู่การแก้ปัญหาใดๆ และเราเห็นอีกครั้งว่า หนึ่งในคุณสมบัติของผู้นำคือการแก้ปัญหามากๆ ก่อนที่จะลุกลามเกินความควบคุมอย่างสิ้นเชิง ผู้นำที่ยิ่งใหญ่ทำสิ่งต่างๆ ได้สำเร็จโดยผนวกความรับผิดชอบกับการแก้ปัญหาก็ได้

“หนึ่งในบททดสอบภาวะผู้นำ คือความสามารถในการตระหนักถึงปัญหาก่อนที่จะกลายเป็นภาวะฉุกเฉิน” – อาร์โนลด์ เฮซกลาโซว์ (Arnold H. Glasow)

4. ผู้นำที่ยิ่งใหญ่เป็นนักตัดสินใจ

บ่อยแค่ไหนที่คุณเผชิญกับปัญหาที่รบกวนใจ แต่คุณไม่แน่ใจว่าจะจัดการกับปัญหานั้นอย่างไร หรือไม่คิดว่ามีเวลาจะจัดการกับปัญหานั้นทันที ณ ตอนนั้น หรือผัดวันประกันพรุ่งไปไม่ว่าด้วยเหตุผลใดก็ตาม แต่แล้วกลับเกิดปัญหาหนักหนาสาหัสกว่าเดิม ปัญหาไม่เคยลืมหูลืมตาในการสร้างปัญหา ปัญหาไม่ได้แก้ไขตัวมันเอง ไม่ว่าบางคนจะพูดอย่างไรก็ตาม จริงๆที่ว่า ‘การไม่ตัดสินใจถือเป็นการตัดสินใจอย่างหนึ่ง’ ถ้าคุณผัดวันประกันพรุ่งสิ่งใดนานพอ สถานการณ์จะเป็นตัวตัดสินใจแทนตัวคุณ และบ่อยครั้งที่ผลการตัดสินใจที่เกิดขึ้นไม่ใช่สิ่งที่พึงปรารถนา ประสบการณ์ชีวิตสอนพวกเราส่วนใหญ่ให้จัดการกับปัญหาให้เร็วที่สุดเมื่อพบ เพื่อป้องกันไม่ให้อาการลุกลามใหญ่โต และแก้ไขปัญหาโดยเร็วแทนที่จะรอช้า ผู้นำที่ยิ่งใหญ่ลงมือทำทันที

“เพื่อให้เรือเข้าถึงท่าเราต้องแล่นเรือ บางครั้งตามลมและบางครั้งต้านลม แต่เราต้องแล่นเรือ มิใช่ปล่อยให้โดนคลื่นซัดตามยถากรรมหรือนอนหงายพบที่สมเรือ” - โอลิเวอร์ เวนเดลล์ โฮล์มส์ (Oliver Wendell Holmes)

3. ผู้นำที่ยิ่งใหญ่มีความรับผิดชอบ

ความรับผิดชอบเป็นลักษณะพื้นฐานของมนุษย์ ซึ่งขับเคลื่อนให้องค์กรดำเนินไป บุคคลที่ตระหนักถึงความรับผิดชอบที่จะทำให้ดีที่สุดเท่าที่จะทำได้ รวมทั้งเห็นสิ่งที่จำเป็นต้องทำและรับผิดชอบต่อในการทำสิ่งนั้นให้สำเร็จถือเป็นเส้นโลหิตหลักของ

ห้องสมุด การมีความรู้สึกรับผิดชอบจึงให้บุคคลทำสิ่งที่ถูกต้อง เป็นปัจจัยสู่ความสำเร็จจำนวนมากที่เกิดขึ้นในโลก และการขาดความรู้สึกรับผิดชอบเป็นสาเหตุแห่งปัญหามากมายในโลก ผู้นำที่ยิ่งใหญ่รับผิดชอบต่อทุกสิ่งที่เกิดขึ้นกับห้องสมุด โดยไม่มีคำว่า ‘ถ้า’ และ ‘แต่’ ความรับผิดชอบจบอยู่ที่โต๊ะของผู้อำนวยความสะดวก

“ข้าพเจ้าเชื่อว่าทุกสิทธิมาพร้อมกับความรับผิดชอบ ทุกโอกาสมาพร้อมกับภาระ และทุกการครอบครองมาพร้อมกับหน้าที่” - จอห์น ดี ร็อกกี้เฟลเลอร์ จูเนียร์ (John D. Rockefeller, Jr.)

2. ผู้นำที่ยิ่งใหญ่มีวิสัยทัศน์

พวกเราทุกคนทราบ่า จูลส์ เวิร์น (Jules Verne) เป็นบุคคลที่มีจินตนาการสูง แต่ดิฉันพนันได้เลยว่าความคิดหลายอย่างของเขามาจาก ลีโอนาโด ดา วินชี (Leonardo da Vinci) ชายซึ่งมองเห็นเฮลิคอปเตอร์และร่มชูชีพ - ในช่วงวัยกลางคนดิฉันคิดว่า วอลท์ ดิสนีย์ (Walt Disney) จะต้องดำเนินรอยตามพวกเขาในการสร้างอาณาจักรแห่งเวทย์มนตร์ของตัวเอง และอีกหลายต่อหลายคนที่มีวิสัยทัศน์ในการสร้างเขื่อน สะพานขนาดใหญ่ ยานอวกาศ คอมพิวเตอร์ แชนชาเทียม และสิ่งอัศจรรย์ทางการแพทย์ทุกประเภท ดิฉันเชื่อว่าเวิร์นคงอยากให้มีใครสักคนทำสิ่งที่หวังให้บรรลุกลายเป็นจริง และก็มีผู้ทำได้จริง ผู้นำที่ยิ่งใหญ่มีวิสัยทัศน์ในการโน้มน้าวให้บุคคลอื่นรังสรรค์ความเป็นจริงผ่านทางศักยภาพการเป็นผู้นำของเขา

“อะไรก็ตามที่มนุษย์ผู้หนึ่งจินตนาการได้ ก็มีมนุษย์อีกหลายคนทำให้เป็นจริงได้” – จูลส์ เวิร์น (Jules Verne)

1. ผู้นำที่ยิ่งใหญ่มีคุณธรรม

ลองคิดถึงสถานการณ์ที่คุณจะทำอะไรบางอย่างได้โดยไม่มีวันที่ใครจะรู้หากคุณไม่ประกาศบอก จะดีหรือเลวก็ไม่สำคัญ สิ่งที่คุณทำจะไม่มีวันปรากฏ จะไม่มีหลักฐานเชิงประจักษ์ที่เชื่อมโยงถึงคุณ จะไม่มีผลสะท้อนใดๆ ต่อตัวคุณหรือคนที่คุณรู้จัก แต่ไม่ได้หมายความว่ากรกระทำของคุณจะไม่ส่งผลต่อใครเลย การกระทำส่งผลต่อใครคนใดคนหนึ่งหรือสิ่งใดสิ่งหนึ่งเสมอ เพียงแต่ไม่มีใครสามารถถกเถียงการกระทำกลับมที่คุณได้ คุณจะทำอะไร คำตอบของคำถามนี้คือสิ่งที่ประกอบเป็นคุณธรรมของบุคคล

“มาตรวัดคุณธรรมที่แท้จริงของบุคคล คือสิ่งที่เขาจะทำเมื่อทราบว่าจะไม่มีใครทราบว่าเขาทำ” – โทมัส แมคคอกเลย์ (Thomas Macaulay)

นวัตกรรมห้องสมุดแห่งศตวรรษที่ 21

ในวิชาชีพบรรณารักษ์ เรามักอาศัยอดีตเป็นแนวทางการคิด เราพยายามป้องกันความเสี่ยงเมื่อต้องตัดสินใจเลือกกิจกรรมในห้องสมุดและวิธีการให้บริการ คืบหน้าเหล่านั้นได้ผ่านพ้นไปแล้ว โดยเฉพาะอย่างยิ่งในอนาคตที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วนี้ เราไม่สามารถพึ่งพิงกลยุทธ์ล้าสมัยที่ว่า “เราทำแบบนี้มาโดยตลอด” และคาดหวังว่าจะอยู่รอด หากคุณคิดว่าสามารถ

ควบคุมความผันแปรภายในศาสตร์บรรณารักษ์ได้ คุณกำลังหลอกตัวเองเพื่อให้รู้สึกปลอดภัย อนาคตที่ไม่ชัดเจนดึงเอา ‘ศาสตร์’ ออกจากศาสตร์บรรณารักษ์ ซึ่งแทนที่ได้ด้วยเพียงภาวะผู้นำที่เข้มแข็งเท่านั้น

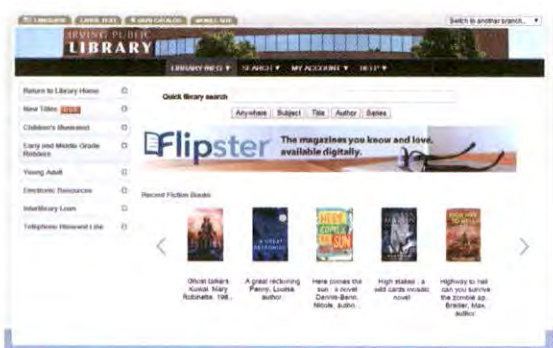
เราใช้เวลามากมายอภิปรายเกี่ยวกับนวัตกรรมและบรรณารักษศาสตร์ในศตวรรษที่ 21 เราพยายามนิยามว่าบรรณารักษศาสตร์คืออะไร และมีโฉมหน้าอย่างไร เราพยายามทำความเข้าใจบรรณารักษศาสตร์ให้กระจ่างราวกับผีเสื้อบนแผ่นกระดาษ ทำไม่หรือ เพราะเรากำลังมองหาแม่แบบ (ฉันควรทำอะไร) หรือบทพิสูจน์ (ฮ่า! ฉันเป็นบุคคลที่สร้างนวัตกรรม!) ผู้คนถามฉันเรื่อยๆ ว่า “แล้วอะไรเป็นนวัตกรรมห้องสมุดที่สำคัญในอนาคต” คำตอบของดิฉันยังเหมือนเดิมเสมอ “สำหรับห้องสมุดแห่งไหนหรือ”

สิ่งที่เป็นนวัตกรรมสำหรับชุมชนหนึ่งเป็นสิ่งที่ล้าหลังสำหรับอีกชุมชนหนึ่ง และเป็นความเสี่ยงสำหรับอีกชุมชนหนึ่ง ในการนิยามนวัตกรรม การรู้จักกลุ่มเป้าหมายของคุณ – ชุมชนของคุณเอง – เป็นสิ่งที่สำคัญอย่างยิ่งยวด สิ่งที่เราต้องทำเพื่อให้เห็นภาพเหล่านี้คือ การอ่านทวนพาดหัวข่าวประจำสัปดาห์

ห้องสมุดประชาชนเออร์วิงเผยแพร่รายการใหม่!!

ห้องสมุดประชาชนเออร์วิง (Irving Public Library) ประกาศการเปิดตัวระบบรายการออนไลน์ใหม่ที่ล้าสมัย นามว่า Polaris ซึ่งใช้ติดตามวัสดุห้องสมุดและบันทึกผู้ใช้บริการ

นอกจากนี้ ผู้ใช้บริการยังสามารถจองและทำรายการยืมหนังสือ อิเล็กทรอนิกส์ (eBooks) รวมทั้งตรวจสอบกิจกรรมที่เกิดขึ้นในบัญชีผู้ใช้ได้โดยตรงจากระบบรายการของห้องสมุด การใช้งานอื่นๆ ได้แก่ตัวเลือกการจัดเก็บประวัติการอ่าน การสร้างชื่อบัญชีผู้ใช้ด้วยตัวอักษรและตัวเลข และการรับข้อความแจ้งเตือน



ห้องสมุดประชาชนแห่งใหม่เปิดตัวในเอลค์ มาวนด์

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

เท็ด สตาร์ค (Ted Stark) ผู้อำนวยการห้องสมุดประชาชนเมโนโมนี (Menomonie Public Library) กล่าวกับผู้สื่อข่าวว่าอาคารหลังใหม่มีทรัพยากรทั้งหมดที่ห้องสมุดแห่งนี้มีระบบอินเทอร์เน็ตไร้สาย คอมพิวเตอร์ หนังสือ นิตยสารและ

อื่นๆ อีกมากมาย เขากล่าวว่าห้องสมุดแห่งนี้เชื่อมต่อกับห้องสมุดอื่นหลายแห่ง จึงเข้าถึงหนังสือได้ราว 1.5 ล้านเล่ม และห้องสมุดจะเปิดให้บริการตั้งแต่วันจันทร์ถึงวันพฤหัสบดี

Hoopla ในเมืองมินซี คืออะไร

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



ฐานข้อมูล Hoopla ซึ่งผู้ให้บริการสามารถดูหนัง ฟังเพลงหรือหนังสือเสียง โดยใช้รหัสของห้องสมุด



หุ่นยนต์จัดชั้นหนังสือ

หอสมุดเจมส์ บี ฮันท์ จูเนียร์ ณ มหาวิทยาลัยแห่งรัฐนอร์ทแคโรไลนา ก้าวสู่การให้บริการแบบไร้เล่มหนังสือ

หอสมุดเจมส์ บี ฮันท์ จูเนียร์ (James B. Hunt Jr. Library) ณ มหาวิทยาลัยแห่งรัฐนอร์ทแคโรไลนา (North Carolina State University) มีคำตอบต่อคำถามว่าห้องสมุดแห่งศตวรรษที่ 21 คืออะไร เจ้าหน้าที่มหาวิทยาลัยในเมืองราลี (Raleigh) ลงทุนเงินจำนวนกว่า 115 ล้านดอลลาร์เพื่อสร้างสิ่งที่ยังคงเรียกว่าห้องสมุดล้ำยุคที่สุดในโลก พวกเขาต้องการพื้นที่ (space) สำหรับทำงานร่วมกันและโอกาสในการเห็นข้อมูลในระดับใหญ่ลักษณะใดลักษณะหนึ่ง ด้วยความคิดดังกล่าว ทีมงานเริ่มสร้างพื้นที่รูปแบบใหม่ แต่พวกเขา



ห้อง Game Lab

ปรารถนามากกว่าการติดตั้งคอมพิวเตอร์เพิ่มขึ้นไม่กี่เครื่องและเก้าอี้ยาวเพิ่มขึ้นเพียงไม่กี่ตัว หากจะกล่าวหาว่าพวกเขามุ่งปฏิบัติห้องสมุดก็คงไม่เกินความจริงนัก

มันเป็นโครงสร้างเพริยวบางทันสมัยที่ดูเหมือนกับโดมิโนสีเงิน แถวแล้วแถวเล่าเรียงตัวบนทางลาด นักศึกษาสามารถยืมได้ทุกสิ่ง ทั้งไอแพด ไมโครไทล์ (microtiles) ไปจนถึงแว่นตาอัจฉริยะผสมเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์จากกูเกิล (Google glass) ฟังก์ชันยนต์เก็บรวบรวมหนังสือและจัดชั้นชั้นวาง มีห้องที่นักศึกษาสามารถสร้างแบบจำลอง หอสมุดเจมส์ บี ฮันท์ จูเนียร์ ต้องการสถานที่ให้นักศึกษาได้สร้างวิหารแห่งศตวรรษที่ 17 ขึ้นมาใหม่ด้วยระบบดิจิทัล นอกจากนี้ ทีมนักศึกษาและ

อาจารย์ยังใช้ระบบดิจิทัลจำลองสุนทรพจน์ของมาร์ติน ลูเธอร์ คิง จูเนียร์ (Martin Luther King Jr.) ณ คริสตจักรแบปติสต์ ไวท์ร็อค (White Rock Baptist Church) ในปี พ.ศ. 2503 จอภาพสูงจากพื้นจรดเพดานแสดงภาพสิ่งที่เราจะเห็นเมื่อเขาทอดตามองไปยังฝูงชน เทคโนโลยีไฮสปีดสัมผัส ปรับเสียงของ เขาให้นักศึกษารู้สึกว่ากำลังฟังสุนทรพจน์ของเขาจริงๆ

ในตอนแรก ผู้คนมิได้แม้กระทั่งคิดว่าพื้นที่นี้ควรจะเรียกว่า ห้องสมุด แต่ในทันทีที่ผู้คนก้าวเข้าไปภายใน พวกเขาก็รู้สึกทันทีว่านั่นเป็นจุดศูนย์กลางของชุมชน เป็นสถานที่ซึ่งนำผู้คนมาพบกันและให้เครื่องมือที่พวกเขาต้องการ เพื่อคิด สร้างสรรค์ และเรียนรู้

แต่ที่อีกชั่วโมงก็มีการถกเถียงว่า “ควรหรือไม่ควรมีหนังสือ”... คุณต้องไปดูที่บอสตัน

ทำไมห้องสมุดประชาชนบอสตันจึงผลจากหนังสือ

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

กล่าวว่า การตัดหนังสือออกเป็นงานมาตรฐานรายวันสำหรับห้องสมุดทุกแห่ง

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

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

แล้วตัวอย่างของ ‘นวัตกรรม’ มากมายและหลากหลายนี้หมายถึงอะไร เราจะประเมินประนีประนอมอย่างไรกับข้อเท็จจริงที่ว่า นวัตกรรมบางครั้งก็สอดประสานและบางครั้งก็ขัดแย้งกับแนวทางอื่นในการสร้างนวัตกรรมของห้องสมุด สิ่งที่เราควรระวังไว้เสมอคือ นวัตกรรม (คล้ายกับความงาม) นั้นแล้วแต่สายตาผู้มอง สำหรับชุมชนหนึ่งห้องสมุดที่เป็นระบบดิจิทัลเกือบทั้งหมดและพื้นที่ของนักทดลองปฏิบัติลงมือทำ (maker's space) ถือเป็นนวัตกรรม สำหรับอีกชุมชนหนึ่ง ขอแค่มีเพียง



ห้องสมุดก็นับเป็นนวัตกรรมแล้ว เมื่อได้รื้อตรงทุกอย่างแล้ว ความเกี่ยวเนื่องซึ่งคุณสร้างให้กับห้องสมุดของคุณในชุมชนของคุณต่างหากที่เป็นปัจจัยพิพากษานวัตกรรมของคุณอย่างแท้จริง

การส่งเสริมนวัตกรรมอาศัยห้องสมุดชั้นเลิศ

การส่งเสริมนวัตกรรมไม่เพียงแต่อาศัยผู้นำที่ยิ่งใหญ่ แต่ยังรวมถึงองค์กรชั้นเลิศ ความเป็นจริงที่โหดร้ายคือห้องสมุดส่วนใหญ่มิใช่ห้องสมุดชั้นเลิศที่มีศักยภาพเหนือกว่ามาตรฐานทัศนคติเชิงบวกของพนักงานทุกคน การให้บริการที่เยี่ยมยอด

สมบัติห้องสมุดรัฐสภา

การเห็นผู้รับบริการเป็นศูนย์กลาง การเป็นองค์กรประกอบสำคัญ ของชุมชน และการรับเอานวัตกรรม แม้จะมีเหตุผลมากมาย สำหรับปรากฏการณ์นี้ เป้าหมายของห้องสมุดทุกแห่งคือ การเป็นห้องสมุดที่ดีที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้

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

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

โมเดลโปรแกรมสร้างสมรรถนะขั้นสูงมีแนวคิดที่ว่าด้วย กระบวนการและกลยุทธ์ที่จะช่วยพลิกโฉมห้องสมุดให้กลายเป็นองค์กรสมรรถนะสูง โครงสร้างของโมเดลแสดงความสัมพันธ์แบบเกือหนุนพึ่งพากัน ระหว่างสมรรถนะระดับต่างๆ รวมทั้งสร้างความเข้าใจถึงความเป็นไปได้ของสมรรถนะระดับ

สูงสุด คำว่า 'โปรแกรม' ใช้เพื่อเน้นข้อเท็จจริงที่ว่าระดับสมรรถนะขององค์กรในปัจจุบันล้วนเป็นผลจากการดำเนินงานในอดีตทั้งทางตรงและทางอ้อม

ในทำนองเดียวกัน สมรรถนะในอนาคตย่อมถูกกำหนดโดยการวางรูปแบบวัฒนธรรมองค์กรในปัจจุบัน ประเด็นสำคัญยิ่งนี้เป็นกฎแจ่งสู่การปลดล็อกสมรรถนะขององค์กร ภาวะผู้นำเป็นกฎแจ่งสู่การวางรูปแบบวัฒนธรรมองค์กรและการบริหารจัดการ เพื่อการสร้างนวัตกรรม

องค์กรที่เผชิญกับความซับซ้อนและการเปลี่ยนแปลงที่เพิ่มขึ้น ดังเช่นห้องสมุดแห่งศตวรรษที่ 21 จะเติบโตไปสู่รูปแบบที่มีความเชื่อมโยงและมีบูรณาการมากขึ้น หรือไม่ก็ตกอยู่ในภาวะแตกออกเป็นเสี่ยงยิ่งขึ้นเรื่อยๆ ภาวะนี้ถูกเรียกว่าภาวะแบบตั้งรับ เนื่องจากองค์กรอยู่ในภาวะดิ้นรนเพียงเพื่ออยู่รอดแต่ก็กลับแตกออกเป็นเสี่ยง องค์กรที่ปรารถนาจะวิวัฒน์สู่ภาวะสมรรถนะสูงสามารถปฏิบัติตามโมเดลโปรแกรมสร้างสมรรถนะขั้นสูง ซึ่งนำเสนอแนวทางสำหรับผู้ดำเนินการคิดอย่างมีวิจรรย์ญาณ ว่าพวกเขาจะสร้างการเปลี่ยนแปลงเพื่อก้าวสู่ความเป็นเลิศได้อย่างไร

ห้องสมุดแบบตั้งรับ

ภาวะตั้งรับมีใช้ภาวะตั้งต้นขององค์กรส่วนใหญ่ อย่างไรก็ตาม นี่เป็นภาวะที่องค์กรจำนวนมากตกอยู่ในสภาพหยุดชะงักและดิ้นรนเพื่อความอยู่รอด ในองค์กรเหล่านี้ สมาชิกไม่ได้มี



เป้าหมายเดียวกัน ไม่มีความรู้สึกต้องการบรรลุผลสำเร็จ ไม่ได้รู้สึกว่าคุณนำให้ความสนใจอย่างแท้จริง ไม่ได้มีระบบค่านิยมร่วมกัน หรือไม่ได้แสดงคุณลักษณะของความเป็นเลิศ ผู้นำสวมบทบาทการบังคับใช้กฎและการปฏิบัติตามนโยบาย และกระบวนการ ผลที่ตามมาคือเพียงการอยู่รอดก็เป็นสิ่งจูงใจสำหรับบุคลากรส่วนใหญ่ การขาดเป้าหมายร่วมมีผลกระทบสำคัญยิ่งต่อโครงสร้างห้องสมุด ไม่ว่าจะมีความพร้อมอย่างไรบนกระดาษ ในความเป็นจริง โครงสร้างกลุ่มมีองค์ประกอบที่กระจัดกระจาย ซึ่งมักมีเป้าหมายขัดกันและแข่งขันกันเพื่อให้ได้มาซึ่งทรัพยากรและอาณาเขต

มิติที่อันตรายยิ่งอีกประการหนึ่งของห้องสมุดแบบตั้งรับ คือ การขาดความใส่ใจในบุคลากรเกือบจะสิ้นเชิง ผู้ที่บังคับบัญชาไม่เต็มใจจะเล่าข่าวร้ายกับผู้นำ ผู้นำแทบจะไม่ชมเชยบุคลากรสำหรับงานที่ดี เพราะหา “นั่นเป็นสิ่งที่พวกเขาได้รับเงินเดือนเพื่อให้ทำ” บุคลากรเริ่มไม่สนใจความเป็นไปใดๆ และ “ปิดตัวเอง” ในสิ่งแวดล้อมอันเจ็บปวดเหล่านี้ นอกจากนี้ ผู้นำยังมีส่วนทำให้สิ่งแวดล้อมประเภทนี้ดำรงอยู่ถาวรโดยการปิดหูปิดตากับบุคลากรและเน้นเพียงแต่ความสำเร็จที่รับรู้ระยะสั้นจาก “การใช้อำนาจ”

ห้องสมุดแบบตอบสนอง

การขับเคลื่อนห้องสมุดออกจากกรอบคิดแบบตั้งรับไปสู่ห้องสมุดที่มีกรอบคิดแบบตอบสนองต้องอาศัยวิธีการที่มีความสมดุลและรอบคอบ ซึ่งหมายถึงความอดทนและภาวะผู้นำ

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

การพลิกโฉมจากห้องสมุดแบบตั้งรับสู่แบบตอบสนองที่ประสบความสำเร็จจะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของโมเดลฯ สมาชิกมุ่งความสนใจไปที่การสร้างผลงานปัจจุบันผ่านกิจกรรมที่ได้รับ การวางแผนมาล่วงหน้าเพื่อบรรลุเป้าหมายองค์กรระยะสั้นที่ชัดเจน ผู้นำเป็นผู้แนะแนวและผู้ให้คำปรึกษาซึ่งจูงใจสมาชิกในกลุ่มด้วยการมีส่วนร่วมอย่างมีความหมาย ให้รางวัลผลงานที่ยอดเยี่ยมและสร้างสิ่งจูงใจบนพื้นฐานผลงาน

ห้องสมุดแบบดำเนินการเชิงรุก

กรอบคิดห้องสมุดแบบเชิงรุกต้องอาศัยการมองไปยังอนาคต การไขว่คว้า และการริเริ่ม ผู้นำต้องมีมุมมองต่ออนาคตในฐานะสิ่งที่ต้องเลือก มิใช่สิ่งที่รอวันเกิดขึ้น ปัจจัยสำคัญยิ่งในการก้าวออกจากกรอบคิดห้องสมุดแบบตอบสนองคือ ห้องสมุดต้องพัฒนาค่านิยมที่ดี ต้องมีการแบ่งปันวิสัยทัศน์แห่งอนาคตให้กว้างขวางในหมู่สมาชิกบรรณารักษ์ วิสัยทัศน์นั้นจะต้อง

สอดคล้องกับระบบค่านิยมของพวกเขาและเป็นพลังขับเคลื่อนที่ดึงดูดและมีพลัง ตัวอย่างเช่น ประธานาธิบดีจอห์น เอฟ. เคนเนดีได้นำเสนอวิสัยทัศน์เกี่ยวกับการเหยียดวงจันทร์ของมนุษย์ในปลายทศวรรษที่ 60 แลวินัล อาร์มสตรองก็ทำสิ่งนั้นได้สำเร็จในเดือนกรกฎาคม 1969 (พ.ศ. 2512)

วิสัยทัศน์แห่งอนาคตต้องมีการสื่อสารซึ่งให้คุณค่ากับบุคลากรอย่างสูง หรือที่เรียกว่าความใส่ใจ บุคลากรจะเต็มใจทุ่มเทความพยายามหากพวกเขา รู้สึกว่า ห้องสมุดนี้เป็นของพวกเขาเองและมันได้สร้างคุณค่าทั้งในด้านตัวบุคคลและด้านวิชาชีพ วิสัยทัศน์แห่งอนาคตจะต้องสะท้อนความมุ่งมั่นที่มีต่อคุณค่าของมนุษย์ ซึ่งทำให้บุคลากรเกิดความรู้สึกมีความหมายในตนเองและมีความพึงพอใจอย่างแท้จริง เป้าหมายระดับสูงมีรากฐานมาจากการสร้างคุณค่าระดับสูง ดังนั้น ผู้นำควรเปลี่ยนพลังงานมหาศาลที่อาจเคยทุ่มลงไปในการสร้าง ดำรงไว้ และบังคับใช้กฎอย่างเป็นทางการ แล้วปลดปล่อยมันเพื่อการบรรลุภาวะที่พึงประสงค์ในอนาคต

การสร้างวัฒนธรรมห้องสมุดที่ดำเนินงานแบบเชิงรุกต้องอาศัย 'ภาวะผู้นำในการเปลี่ยนแปลง' (transformational leadership) ซึ่งมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ตามในระดับที่เข้าถึงคุณค่าบุคคลมิใช่เพียงกระตุ้นพวกเขาในระดับวัตถุ แต่ผู้นำการเปลี่ยนแปลงจะต้องเชื่อมโยงกับผู้ตามแบบองค์รวมด้วยการแสวงหาหนทางเพื่อพัฒนาศักยภาพของพวกเขาและตอบสนองความต้องการในระดับที่สูงขึ้นไปของพวกเขา ภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงอย่าง

แท้จริงจะต้องมีรากฐานด้านคุณธรรมและความสุจริตที่แน่นแฟ้นซึ่งแสดงออก 'ผ่านพฤติกรรมที่สะท้อนออกมา' บทบาทของภาวะผู้นำห้องสมุดแบบดำเนินการเชิงรุก คือการสนับสนุนให้สมาชิกมีเป้าหมายและทักษะที่เหมาะสม

ห้องสมุดสมรรถนะสูง

มุมมองที่ก้าวหน้ามากขึ้นอันเกิดจากแนวคิดห้องสมุดเชิงรุกยังไม่เพียงพอสำหรับการสร้างองค์กรสมรรถนะสูง ลักษณะเฉพาะของห้องสมุดที่เป็นเลิศอยู่ที่พลังงานระดับสูงที่ปลดปล่อยจิตวิญญาณมนุษย์และนำไปสู่การพัฒนาด้านผลผลิตที่เด่นชัด ผู้นำห้องสมุดสมรรถนะสูงคือผู้ที่พบวิธีการบริหารจัดการกระแสพลังงานและจิตวิญญาณมนุษย์เหล่านั้น ให้ความใส่ใจกับดัชนีชี้วัดด้านความทุ่มเท อีกทั้งยังก้าวข้ามความทุ่มเทไปสู่ผลการปฏิบัติงานซึ่งเห็นได้ชัดเจนกว่า

สำหรับห้องสมุดสมรรถนะสูง งานของผู้นำเป็นการนำเชิงกลยุทธ์เพื่อให้ห้องสมุดเคลื่อนตัวไปตามเส้นทางที่กำหนดโดยมีวิสัยทัศน์และแผนระยะยาว ในทำนองเดียวกัน ระบบการบริหารผลงานที่จำเป็นสำหรับห้องสมุดแบบดำเนินการเชิงรุกคือการให้ความหมายเป็นพิเศษกับห้องสมุดที่มีสมรรถนะสูง เนื่องด้วยห้องสมุดประเภทนี้มีการออกแบบแผนเพื่อการวิวัฒนาการไปข้างหน้า

คุณลักษณะสำคัญอีกประการหนึ่งของกรอบคิดห้องสมุดเชิงรุก คือการมุ่งเน้นการพัฒนาอภีระระบบ (metasystems)

ไปพร้อมกับพัฒนาระบบแบบเป็นทางการ อภิระบบคือ โครงสร้างที่ไม่เป็นทางการของห้องสมุด เป็นสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรมที่เอื้อให้เกิดกลุ่มหรือพื้นที่แห่งความเป็นเลิศ โครงสร้างดังกล่าวสนับสนุนให้ผู้นำเริ่มสร้างระบบค่านิยมที่ปรารถนาและเริ่มฉายแววแห่งความสำเร็จ ผู้นำอาจใช้อภิระบบเป็นมันสมองเพื่อสร้างความคิดใหม่และการสื่อสารแบบสองทาง ผู้นำอย่างไม่เป็นทางการเหล่านี้มีอิทธิพลอันทรงคุณค่าที่มีอาจลดทอนความสำคัญหรือมองข้ามได้

ผู้นำชั้นเลิศต้องเห็นห้องสมุดของพวกเขาเป็นปัจจัยเกื้อหนุนในการมีส่วนร่วมที่สำคัญของชุมชน จุดมุ่งเน้นของห้องสมุดสมรรถนะสูงคือการบรรลุมาตรฐานความเป็นเลิศขั้นสูงผ่านกระบวนการแสวงหาความเป็นไปได้ใหม่ๆ การแสวงหาเส้นทางแห่งโอกาสสายใหม่ และการกระตุ้นจิตวิญญาณมนุษย์ นอกจากการพัฒนาทีมงานที่เหนียวแน่นและองค์ความรู้ที่สอดคล้องประสานกันแล้ว ผู้นำสมรรถนะสูงยังมองหาวิธีการสร้างความแข็งแกร่งด้วยการสร้างวัฒนธรรมที่เข้มแข็ง พวกเขาให้ความสนใจในเรื่องการใช้พิธีการและพิธีกรรมเพื่อสร้างและธำรงไว้ซึ่งตำนานดีๆ และประเพณีที่น่าภาคภูมิใจ สิ่งเหล่านี้เป็นมรดกอันน่าภูมิใจที่สมาชิกห้องสมุดแต่ละคนจะรักษาและถ่ายทอดความใส่ใจในวัฒนธรรมองค์กรนั้นๆ ทำให้ผู้นำสามารถสนับสนุนบุคลากรให้บรรลุความเป็นเลิศภายในกรอบเป้าหมายและวัตถุประสงค์ของห้องสมุด

ผู้นำห้องสมุดสมรรถนะสูงไม่เพียงแต่มีความสามารถอันเป็นเอกลักษณ์ในการมองการณ์ไกลไปในอนาคตและหลอมรวมห้องสมุดกับวิสัยทัศน์อันยอดเยี่ยมเท่านั้น แต่พวกเขายังมีศักยภาพและความกล้าหาญที่จะโน้มนำให้บุคลากรทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งให้เป็นจริง นั่นคือการสร้างนวัตกรรม! ผู้นำเหล่านี้นำองค์กรด้วยความสามารถและความเต็มใจของพวกเขาที่จะให้อำนาจกับผู้ตาม ผลักดันอำนาจไปสู่มือของบุคลากรเพื่อให้พวกเขามีพลังและเสรีภาพในการแสวงหาความท้าทาย ความสร้างสรรค์ และนวัตกรรม สิ่งที่สำคัญที่สุดคือผู้นำเหล่านี้นำองค์กรด้วยความเอาใจใส่ในตัวผู้ตามอย่างแท้จริง ซึ่งจะสร้างความรู้สึกร่วมและความจงรักภักดี อันเป็นจุดกำเนิดของความ เป็นเลิศ

กล่าวโดยสรุป โมเดลโปรแกรมการสร้างสมรรถนะระดับสูง เป็นกรอบคิดที่เป็นประโยชน์ในการทำความเข้าใจประสิทธิภาพ การปฏิบัติงานระดับต่างๆ ที่ห้องสมุดจะทำให้เกิดขึ้นได้ รวมทั้งกรอบอ้างอิงเชิงวัฒนธรรมที่สัมพันธ์กับแต่ละระดับ ที่ระดับตั้งรับ ห้องสมุดติดอยู่ในกับดักความจำเอน เนื่องจากผู้นำคำนึงถึงแต่เรื่องความอยู่รอด การบังคับใช้กฎ นโยบายเท่า รวมทั้งการรักษาระบบเดิมเป็นหลัก ที่ระดับตอบสนอง ห้องสมุดจัดการกับสิ่งจำเป็นได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากผู้นำคำนึงถึงการสร้างทีมงานที่ยืดหยุ่นเหนียวแน่นและการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นเป็นหลัก ที่ระดับดำเนินการเชิงรุก ห้องสมุดมุ่งเน้นการบรรลุผลลัพธ์ระยะยาวและผู้นำคำนึงถึงการพัฒนาระบบบุคลากรที่หลอมรวมและพัฒนาเพื่อการสร้างอนาคตที่ดี

มีเป้าหมายเป็นหลัก ที่ระดับสมรรถนะสูง ห้องสมุดขับเคลื่อนด้วยความตื่นตัวและจิตวิญญาณ เนื่องจากผู้นำคำนึงถึงการให้อำนาจเพิ่มเติมกับบุคลากรเพื่อให้พวกเขาสามารถร่วมกันสร้างคุณภาพที่สำคัญยิ่งต่อชุมชนที่พวกเขาใช้

แนวคิดหลักในโมเดลนี้ ผู้นำสามารถเลือกใช้สมรรถนะการทำงานระดับต่างๆ อย่างพึ่งพาสอดคล้องกันและมีประสิทธิภาพ ห้องสมุดแบบดำเนินการเชิงรุกต้องดำเนินงานแบบตอบสนองไปด้วย ในทำนองเดียวกัน ห้องสมุดสมรรถนะสูงก็ต้องดำเนินการเชิงรุกและมีการตอบสนองไปด้วย ผู้นำจะต้องไม่ยึดติดกับการบรรลุภาวะในอนาคตจนกระทั่งละเลยการเอาใจใส่ต่อความจำเป็นในปัจจุบัน รวมทั้งไม่ควรจะปลดปล่อยศักยภาพของบุคลากร หากไม่แน่ใจว่าพวกเขาได้หลอมรวมกับพันธกิจและวิสัยทัศน์ของห้องสมุดแล้วอย่างสมบูรณ์

บทสรุป

ห้องสมุดในศตวรรษที่ 21 อยู่ในสิ่งแวดล้อมที่ผันแปรตลอดเวลา ห้องสมุดจะรุ่งเรืองได้ต้องอาศัยแนวทางและแนวคิดใหม่อย่างสิ้นเชิง การสร้างทีมงานที่เข้มแข็งด้านวัฒนธรรมเป็นสิ่งจำเป็นในอย่างก้าวสู่อนาคต บุคคลเหล่านี้จะต้องมีความคิดสร้างสรรค์ ความหลงใหล ความมุ่งมั่น และความยืดหยุ่น การบริหารจัดการบุคลากรแห่งนวัตกรรมนี้ต้องใช้ผู้นำที่ยิ่งใหญ่และห้องสมุดสมรรถนะสูงซึ่งมุ่งเน้นความเป็นเลิศ การตระหนักและการบรรลุปัจจัยดังกล่าวมีความสำคัญต่อความสำเร็จ นอกจากนี้ การนำเพื่อการสร้างนวัตกรรมยังประกอบ

ด้วยการตระหนักถึงความหมายของนวัตกรรม ถึงแม้ว่าจะยังไม่มีกำหนดรูปโฉมที่มันจะเป็นก็ตาม เมื่อองค์ประกอบหลักเหล่านี้เกิดขึ้น การบริหารบุคลากรแห่งนวัตกรรมเพื่อสร้างห้องสมุดแห่งศตวรรษที่ 21 พร้อมไปกับการยกตัวอย่างชำนาญก็จะนำกลับน้อยลง!

บรรณานุกรม

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

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

Hersey and Blanchard (Management of Organizational Behavior, 1986)

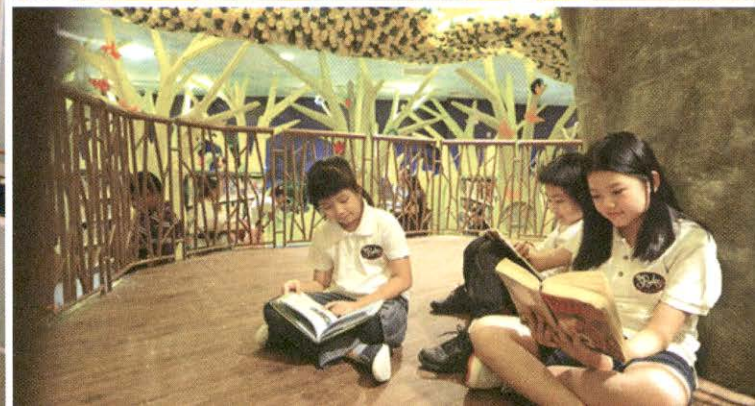
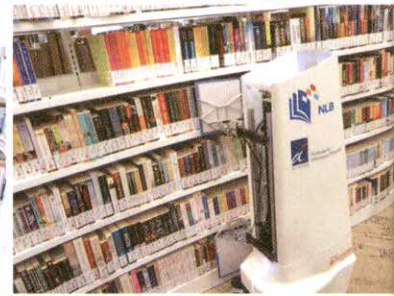
ภาพจาก

<http://irving.polarislibrary.com>

<http://thisbighappy.com>

<https://campustechnology.com>

<http://www.bostonmagazine.com>



นวัตกรรมการให้บริการ ของห้องสมุดแห่งชาติสิงคโปร์

เทียน เลก ซอ

ที่ปรึกษาคณะกรรมการห้องสมุดแห่งชาติสิงคโปร์

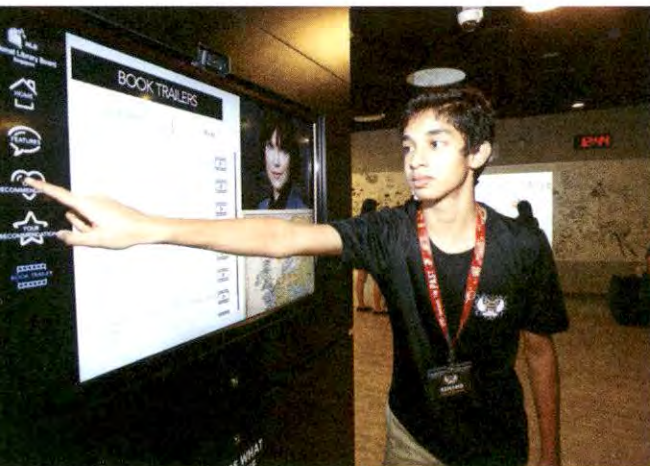
บทคัดย่อ:

ห้องสมุดประชาชนในประเทศสิงคโปร์ถือกำเนิดขึ้นกว่า 50 ปีมาแล้ว โดยนวัตกรรมการให้บริการเกิดขึ้นมากที่สุดในช่วง 20 ปีที่ผ่านมา ในยุคแรก การบริหารจัดการห้องสมุดใช้แรงงานบุคลากรเป็นหลัก เนื่องจากเทคโนโลยีเป็นสิ่งหายากและการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสำหรับห้องสมุดมีต้นทุนสูง อย่างไรก็ตาม ในระยะ 20 ปีหลัง ต้นทุนด้านเทคโนโลยีลดลง กอปรกับการใช้งานคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล คอมพิวเตอร์พกพา และอุปกรณ์พกพาแพร่หลายขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งความสะดวกในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต เพื่อนร่วมงานของข้าพเจ้าคนหนึ่งกล่าวว่าเมื่อเธอเดินทางโดยรถไฟ เธอสังเกต

ว่าผู้โดยสารเกือบทุกคนนั่งวนอยู่กับการใช้โทรศัพท์มือถือ เธอให้ข้อคิดเห็นว่าถ้าทุกคนเรียนหนังสือหนักเท่ากับที่ใช้อินเทอร์เน็ต ทั้งหมดน่าจะได้อ่าน 100 คะแนนเต็มในการสอบ

สิ่งที่เกิดขึ้นจริงคือ เมื่อประชาชนเกือบทุกคนเข้าถึงอินเทอร์เน็ตและโทรศัพท์มือถือ ห้องสมุดก็จำเป็นต้องปรับตัวให้ทันกับรูปแบบการดำเนินชีวิตที่เปลี่ยนไปของผู้ใช้บริการ ห้องสมุดประชาชนในประเทศสิงคโปร์ก็มีใช้ชื่อยกเว้น ห้องสมุดประชาชนต้องสร้างนวัตกรรมอย่างต่อเนื่องเพื่อให้สามารถให้บริการที่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้บริการและนำใช้

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



บริการ ในช่วง 10 ปีที่ผ่านมา คณะกรรมการห้องสมุดแห่งชาติสิงคโปร์ได้รุกคืบในการแปลงวัสดุต่างๆ ให้อยู่ในรูปแบบฐานข้อมูลดิจิทัล รวมทั้งการใช้เครือข่ายทางสังคมในการเข้าถึงประชาชนและผู้ให้บริการปลายทางเพื่อให้พวกเขาสามารถเข้าถึงวัสดุห้องสมุดได้ง่ายขึ้นผ่านทางอุปกรณ์พกพาทั้งในยามกลางวันและกลางคืน บทความฉบับนี้จะบรรยายถึงพัฒนาการเหล่านี้บางประการ รวมทั้งเสนอแนะข้อคิดเห็นเกี่ยวกับทิศทางที่ห้องสมุดจะดำเนินไปในอนาคตเพื่อให้แน่ใจว่าห้องสมุดจะยังคงมีบทบาทในชีวิตของประชาชนผู้ใช้บริการ และห้องสมุดจะเป็นศูนย์กลางในเส้นทางการเรียนรู้ตลอดชีวิตของผู้ใช้บริการปลายทาง

ความเป็นมา

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

ทั้งในและต่างประเทศผ่านหน่วยงานเชิงพาณิชย์ภายใต้ชื่อ
Cybrarian Ventures Private Limited

จากการเข้าถึงทางกายภาพสู่การเข้าถึง ผ่านระบบดิจิทัล

การเดินทางของ NLB จากการเข้าถึงเนื้อหาผ่านวิธีการทาง
กายภาพไปสู่ระบบดิจิทัลน่าจะคล้ายคลึงกับห้องสมุดส่วนใหญ่
ทั่วโลกในปัจจุบัน เนื่องจากการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตง่ายยิ่งขึ้น
เรื่อยๆ และการถือครองอุปกรณ์มือถือที่เพิ่มขึ้น ผู้ใช้บริการ
ล้วนเป็นปัจจัยผลักดันให้ห้องสมุดให้บริการที่สะดวกสบาย
ยิ่งขึ้นผ่านช่องทางดิจิทัล

ยุคที่ผู้ใช้บริการห้องสมุดต้องเดินทางไปยังห้องสมุดเพื่อสืบค้น
ข้อมูลที่ต้องการได้ผ่านพ้นไปแล้ว ตอนนี้ผู้ใช้บริการมีทางเลือก
ว่าจะเดินทางไปยังห้องสมุดเพื่อการสืบค้น หรือจะสืบค้นข้อมูล
ผ่านทางอินเทอร์เน็ต หากชื่อของห้องสมุดไม่ปรากฏในการ
สืบค้นข้อมูล วัสดุของห้องสมุดก็ไม่ได้ถูกใช้มากเท่าที่อยาก
ให้เป็น

ด้วยความตระหนักถึงความเป็นจริงนี้ NLB จึงเริ่มโครงการ
เชิงรุกในการขับเคลื่อนบริการห้องสมุดจากการให้บริการแบบ
กายภาพเพียงอย่างเดียวไปสู่การผสมผสานระหว่างการใช้
บริการแบบกายภาพและดิจิทัล ณ วันนี้ NLB ประสบความ



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

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

การยืมหนังสือ: ปฐมกาล

แตกต่างกับห้องสมุดอื่นส่วนใหญ่ การดำเนินการห้องสมุดในประเทศสิงคโปร์อาศัยแรงงานบุคลากรจนกระทั่งทศวรรษที่ 1990 ร้านหนังสือไม่ใช้สิ่งแพร่หลาย และแม้จะสามารถเข้าถึงร้านหนังสือได้ แต่หนังสือก็ยังมีราคาแพงสำหรับคนส่วนใหญ่ ผู้ใช้บริการต้องเดินทางไปยังห้องสมุดเพื่อจะได้เพลิดเพลินกับทรัพยากรและบริการห้องสมุด นอกจากนี้ การไปห้องสมุดก็ไม่ง่ายนักเนื่องจากมีห้องสมุดจำนวนไม่มากนัก ชาวเขายังจำได้ว่าตนเองจะไปห้องสมุดแห่งชาติได้เฉพาะวันหยุดเท่านั้น เนื่องจากห้องสมุดฯ อยู่ไกลจากบ้านออกไปถึง 10 กิโลเมตร ดังนั้น การไปห้องสมุดฯ จึงเปรียบเสมือนการทัศนศึกษาที่น่าจดจำสำหรับพวกเรา



เนื่องด้วยการดำเนินการห้องสมุดใช้แรงงานบุคลากรเป็นส่วนใหญ่ ผู้ใช้บริการจึงต้องต่อคิวเพื่อรับการบริการจากเจ้าหน้าที่ห้องสมุด หอสมุดแห่งชาติเติบโตอย่างแข็งแกร่งจากระบบที่มีหอสมุดแห่งชาติเพียงแห่งเดียวสู่ระบบที่ประกอบด้วยห้องสมุดจำนวน 10 แห่งระหว่างปี พ.ศ. 2503 และ 2537 แต่คิวผู้ให้บริการกลับยาวขึ้นทุกวัน และผู้ให้บริการก็ไม่พอใจที่บางครั้งต้องเข้าคิวนานนับชั่วโมงเพื่อยืมและคืนหนังสือ ยุคนั้นเป็นยุคที่ทั้งเจ้าหน้าที่ห้องสมุดและผู้ใช้บริการต่างก็ไม่มีความสุข

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

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

การแปลงโฉมการยืมหนังสือ

การยืมหนังสือเป็นหนึ่งในกิจกรรมที่เป็นที่นิยมสูงสุดในห้องสมุด ไม่ว่าจะในอดีตหรือปัจจุบัน เพื่ออำนวยความสะดวกในการยืมหนังสือ NLB เริ่มดำเนินการเชิงรุกโดยเปลี่ยนจากระบบบัตรรายการห้องสมุดที่ใช้แรงงานบุคลากรไปสู่อัตโนมัติเพื่อลดเวลาการรอคิว

NLB เริ่มทดลองระบบการยืมด้วยตนเองโดยใช้เครื่องยืมหนังสือด้วยตนเอง 3M (3M self-check machines) เครื่อง

ดังกล่าวเป็นอุปกรณ์เสริมผลิตภาพ ช่วยให้ผู้ใช้บริการและเจ้าหน้าที่ห้องสมุดไม่ต้องรออีกฝ่ายหนึ่งในขั้นตอนการยืมคืนหนังสือ ความท้าทายเพียงประการเดียวที่ผู้ใช้บริการเผชิญก็คือ พวกเขาต้องเรียนรู้วิธีการวางหนังสือในทิศทางที่ถูกต้องบนเครื่องยืมหนังสือ เพื่อให้เซ็นเซอร์สัญญาณไฟอ่านบาร์โค้ดบนหนังสือได้

แม้ว่าแนวทางดังกล่าวจะฟังดูง่าย แต่กลับไม่เป็นเช่นนั้น ผู้ใช้บริการจำนวนมากมีปัญหาในการวางหนังสือและบางครั้งต้องลองปรับทิศทางการวางหนังสือมากกว่าหนึ่งครั้งเพื่อให้เครื่องอ่านบาร์โค้ดได้และการยืมหนังสือผ่านเครื่องยืมหนังสือด้วยตนเองนั้นเสร็จสมบูรณ์ นอกจากนี้ การคืนหนังสือผ่านเครื่องยืมหนังสือด้วยตนเอง 3M ก็ไม่สะดวก

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



1998



2012

Sign up for myLibrary!



Use me to



Get instant alerts when your reserved items are available



Get reminders on loans that are due



Borrow library books & AV materials instantly
No more queuing!



Borrow library items for your whole family

Download our new NLB Mobile app!

Download NLB Mobile app on your smartphone at



or



NLB National Library Board Singapore

Got a question? ☎ 6338 2251 📧 helpdesk@nlb.gov.sg



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

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

การใช้โทรศัพท์มือถือในการยืมหนังสือ: นวัตกรรมอีกขั้นในการยืมหนังสือ

บริการยืมหนังสือด้วยตนเองนับเป็นความสำเร็จครั้งใหญ่ในการเพิ่มผลผลิตการบริการของ NLB ยิ่งไปกว่านั้นบริการนี้ยังทำให้ประสบการณ์ของผู้ใช้บริการห้องสมุดน่ารื่นรมย์ยิ่งขึ้น เพราะพวกเขาไม่ต้องรอคิวเพื่อยืมหรือคืนหนังสืออีกต่อไป แต่สามารถใช้เวลาส่วนใหญ่ในการอ่านและเรียนรู้ได้

หลังจากบรรลุผลดังกล่าว NLB ก็เริ่มแสวงหาประสบการณ์ยืมหนังสือรูปแบบใหม่

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

ในการใช้บริการยืมหนังสือผ่านโทรศัพท์มือถือ ผู้ใช้บริการห้องสมุดต้องดาวน์โหลด NLB Mobile App จาก App store และลงทะเบียนเป็นสมาชิก

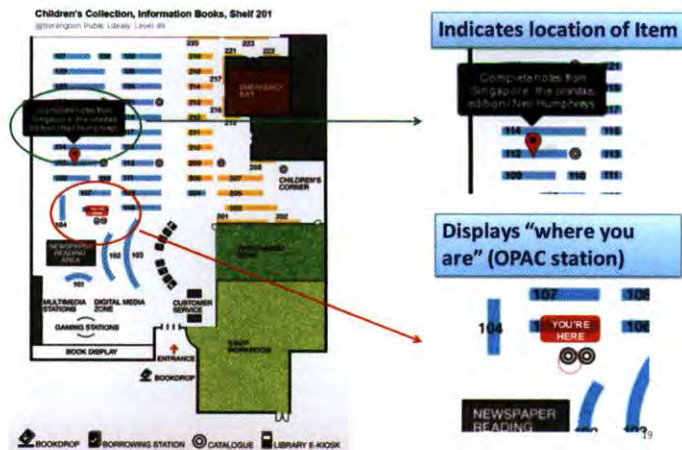
นวัตกรรมห้องสมุดเชิงกายภาพ

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

ป้ายห้องสมุดดิจิทัล : ด้วยความแพร่หลายของแพลตฟอร์มดิจิทัล ปัจจุบันนี้ NLB จึงให้ข้อมูลสำคัญเกี่ยวกับห้องสมุดผ่านป้ายห้องสมุดดิจิทัล การดำเนินการดังกล่าวช่วยให้ห้อง

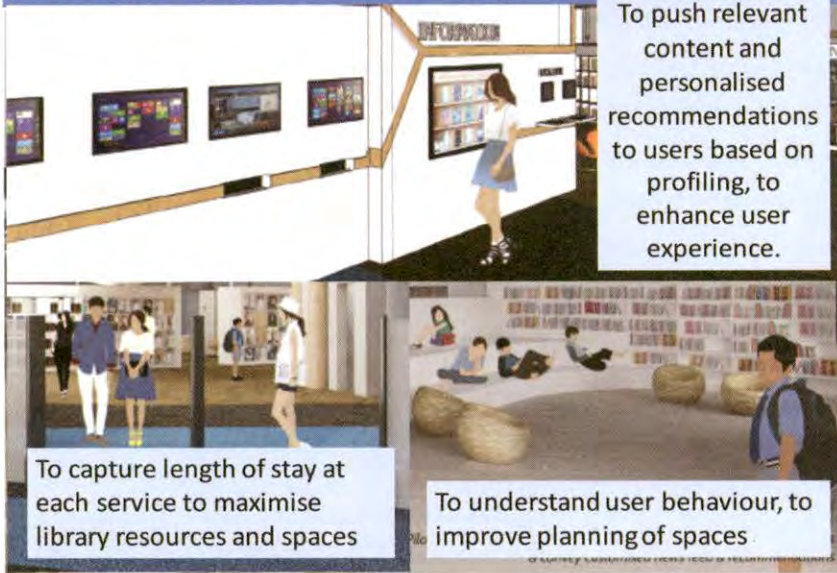
สมุดสามารถตัดสินใจได้ว่าควรประชาสัมพันธ์ข่าวสารให้กับผู้ที่เข้ามาใช้บริการในแต่ละวัน บริการดังกล่าวไม่เพียงแต่เพิ่มผลิตภาพในการทำงานแต่ยังทำให้ห้องสมุดสามารถให้ข้อมูลเกี่ยวกับห้องสมุดที่เป็นปัจจุบัน นอกจากนี้ การเปลี่ยนแปลงข้อมูลยังทำได้บ่อยครั้งขึ้น และการนำเสนอข้อมูลด้วยภาพทำได้มากขึ้น

อุปกรณ์ระบุตำแหน่งวัสดุห้องสมุดแบบออนไลน์ : อุปกรณ์นี้ทำให้ห้องสมุดลดระยะเวลาในการหาวัสดุที่ต้องการให้แก่ผู้ใช้บริการ โดยเมื่อผู้ใช้บริการสืบค้นวัสดุใดก็ตาม อุปกรณ์จะแสดงแผนที่ไปยังวัสดุนั้นบนระบบออนไลน์ทันที



แผนที่ระบุตำแหน่งวัสดุ

Video Analytics - Outcomes



To push relevant content and personalised recommendations to users based on profiling, to enhance user experience.

To capture length of stay at each service to maximise library resources and spaces

To understand user behaviour, to improve planning of spaces

ผลลัพธ์ของ
การใช้ระบบวิเคราะห์วิดีโอ

ระบบวิเคราะห์วิดีโอ : ผู้บริหารห้องสมุดทุกแห่งมักสนใจว่า ผู้ใช้บริการคนใดกำลังใช้บริการอะไร และผู้ใช้บริการกี่คนกำลังใช้บริการหนึ่งๆ อยู่ การได้ข้อมูลลักษณะนี้จะช่วยให้ห้องสมุดสามารถวางแผนได้แม่นยำเกี่ยวกับประเภทบริการที่จะตอบสนองความต้องการของผู้ใช้บริการได้ดียิ่งขึ้น ในห้องสมุดล่าสุดของ NLB ที่ PasirRis NLB ได้ติดตั้งกล้องวิดีโอเพื่อบันทึกโปรไฟล์ของผู้ใช้อย่างรอบด้านทุกวัน ข้อมูลที่เก็บรวบรวมด้วยอุปกรณ์นี้จะได้รับการวิเคราะห์จากคณะทำงานห้องสมุดเป็นประจำเพื่อกำหนดประเภทบริการที่ใช้งานได้ดีและที่ใช้งานได้ไม่ดีนัก ณ ชั่วโมงต่างๆ ในแต่ละวันหรือ ณ

วันต่างๆ ในแต่ละสัปดาห์ นอกจากนี้ ระบบนี้ยังทำให้สามารถระบุกลุ่มผู้ใช้บริการในแต่ละบริการด้วยการวิเคราะห์อายุเฉลี่ยของผู้ใช้บริการประเภทนั้นๆ

หุ่นยนต์อ่านชั้นหนังสือ : การทดลองใช้หุ่นยนต์อ่านชั้นหนังสือช่วยให้ NLB สามารถอ่านหนังสือบนชั้นทั้งหมดในห้องสมุดแห่งหนึ่งด้วยระบบดิจิทัล หุ่นยนต์สามารถระบุได้ว่าหนังสือเล่มใดอยู่บนชั้นที่ถูกต้อง หนังสือเล่มใดวางอยู่ผิดชั้น หรือหนังสือเล่มใดมาจากห้องสมุดอื่น กระบวนการทั้งหมดเสร็จสิ้นภายในคืนเดียว ซึ่งหากงานนี้ทำโดยคณะเจ้าหน้าที่ห้องสมุด



หุ่นยนต์อ่านชั้นหนังสือ

การตรวจสอบหนังสือทั้งหมดบนชั้นอาจกินเวลายาวนานอย่างยิ่ง นอกจากนี้ การค้นหาหนังสือต่างๆ ที่มาจากห้องสมุดอื่นก็ทำได้ยากหากมิได้เปิดหนังสือแต่ละเล่มเพื่อตรวจสอบข้อมูลภายใน ในการทดลองใช้งาน หุ่นยนต์ทำงานในเวลากลางวันหลังจากที่ห้องสมุดปิดทำการ และสร้างรายการหนังสือที่อยู่ผิดชั้นหรือมาจากห้องสมุดแห่งอื่น เจ้าหน้าที่ห้องสมุดจึงสามารถหาหนังสือที่อยู่ผิดชั้นแล้วนำไปจัดวางในชั้นที่ถูกต้องเพื่อให้ง่ายต่อการสืบค้นของผู้ใช้บริการ

นวัตกรรมด้านการวางแผน และดำเนินงานห้องสมุด

library@orchard : ก่อตั้งขึ้นเพื่อเป็นห้องสมุดสำหรับผู้ใช้บริการอายุระหว่าง 18 ถึง 35 ปีที่ไม่ได้ใช้บริการห้องสมุดอย่างสม่ำเสมอ เนื่องจากผู้ใช้บริการส่วนใหญ่ทำงานในเมืองและไม่สามารถเดินทางไปห้องสมุดของ NLB ซึ่งตั้งอยู่ในเขตที่พัก

อาศัยได้ ถ้าคุณเคยมาเยือนประเทศสิงคโปร์ คุณจะทราบว่าถนนออร์ชาร์ด (Orchard Road) เป็นถนนช้อปปิ้งหลักของประเทศที่ตลอดทั้งสายเรียงรายไปด้วยศูนย์การค้าขนาดใหญ่



library@orchard เปิดให้บริการในปี พ.ศ. 2557 นับเป็นห้องสมุดแห่งที่สองบนถนนนอร์ซาร์ต ในการก่อตั้งห้องสมุดแห่งนี้ NLB ใช้แนวทางใหม่ในการวางแผนและออกแบบโดยการประยุกต์ใช้กระบวนการคิดแบบนักร้องแบบ (design thinking process) การคิดแบบนี้คือการคิดแบบเป็นกระบวนการที่คำนึงถึงผู้ใช้เป็นหลักและให้ผู้ใช้บริการมีส่วนร่วมในทุกขั้นของกระบวนการออกแบบ ด้วยหลักการนี้ library@orchard บูรณาการความคิดต่างๆ ที่ผู้ใช้บริการเสนอเกี่ยวกับห้องสมุด ซึ่งรวมถึงพื้นที่ปฏิสัมพันธ์สำหรับกิจกรรมห้องสมุด ที่นั่งอ่านแบบรังใหม่เพื่อเป็นพื้นที่อ่านหนังสือส่วนบุคคล และการจัดวางนิตยสารให้เห็นหน้าปก ผลลัพธ์คือผู้ใช้ต่างพึงพอใจมากกับการออกแบบห้องสมุดแห่งนี้

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



สมัครซึ่งเต็มใจจะมาปฏิบัติงานในห้องสมุด และห้องสมุดก็เริ่มให้บริการได้นับจากนั้นเป็นต้นมา แน่นอนว่ามีความท้าทายในกระบวนการ แต่ความท้าทายที่เกิดขึ้นก็มีใช้อุปสรรคที่แก้ไขไม่ได้

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



Singapore Infopedia : Online encyclopedia on Singapore's history, culture, people and events, curated by librarians

<http://eresources.nlb.gov.sg/infopedia/>

Search Engine Optimisation

Pageviews increased from 400 to 200,000 per month



Mobile Access

Accessible on all devices, including mobile phones



การนำเสนอทรัพยากรของ NLB
สู่ผู้ใช้บริการอย่างชาญฉลาดและ
สะดวกสบายมากขึ้น

นวัตกรรมห้องสมุดดิจิทัล

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

ในยุคแรกที่อินเทอร์เน็ตอุบัติขึ้น NLB ไม่แน่ใจว่าจะใช้อินเทอร์เน็ตในการผลักดันทรัพยากรดิจิทัลสู่สาธารณชนอย่างไร ในปี พ.ศ. 2548 เมื่อ NLB เริ่มให้บริการเนื้อหาดิจิทัลแก่ประชาชนในรูปแบบฐานข้อมูลบทความกว่า 1,000 เรื่องที่บรรณารักษ์เขียนเกี่ยวกับประเทศสิงคโปร์ภายใต้ชื่อ Singa-

pore Infopedia การให้บริการเกิดขึ้นผ่านเว็บไซต์องค์กร เป็นหลัก โดยมีการใช้งานอยู่ในระดับต่ำเพียง 400 ครั้งต่อเดือน

หลังจากการพิจารณาบททวนภายในองค์กรและการเรียนรู้จากหน่วยงานในแวดวงเดียวกัน คณะทำงานห้องสมุดตัดสินใจว่าจะต้องเรียนรู้ให้มากขึ้นเกี่ยวกับการทำให้โปรแกรมค้นหาเกิดประโยชน์สูงสุด เพื่อให้การค้นหาทรัพยากรง่ายขึ้นในขณะที่ผู้ใช้บริการใช้โปรแกรมค้นหา เช่น Google และ Yahoo เจ้าหน้าที่ห้องสมุดได้เข้าอบรมหลักสูตรซึ่งสอนการเขียนเนื้อหาสำหรับอินเทอร์เน็ต และคณะทำงานเทคโนโลยีสารสนเทศได้ปรับโครงสร้างฐานข้อมูลให้มีความลึกไม่เกินกว่าสามชั้น ซึ่งเอื้อให้โปรแกรมการค้นหาบนอินเทอร์เน็ต (search engine) สามารถสืบค้นข้อมูลในฐานของ NLB ได้

ความพยายามเหล่านี้ช่วยเพิ่มการเข้าถึงทรัพยากรอย่างอ่อนแอ
อนันต์ การใช้เนื้อหาเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ทุกวันนี้การเข้าชม
หน้าเว็บไซต์ Singapore Infopedia เฉพาะในปี พ.ศ. 2557
ก็สูงถึง 3.4 ล้านครั้ง (page view) นับเป็นการใช้เนื้อหาที่
เพิ่มขึ้นถึง 700 เท่า

การแปลงระบบดิจิทัลครั้งใหญ่

ประสบการณ์เชิงบวกกับ Singapore Infopedia ทำให้ NLB
ดำเนินการเชิงรุกในการปรับโครงสร้างเว็บไซต์ทั้งหมดเป็น
เว็บไซต์ย่อย (microsites) ซึ่งรวมถึงเว็บไซต์หนังสือ ภาพ
และหนังสือพิมพ์ระบบดิจิทัล

การแปลงหนังสือพิมพ์ของประเทศสิงคโปร์เป็นระบบดิจิทัล
ครั้งใหญ่เริ่มขึ้นในปี พ.ศ. 2550 เมื่อ NLB ลงนามในข้อตกลง
กับสำนักพิมพ์หนังสือพิมพ์รายใหญ่ที่สุดในประเทศ ข้อตกลง
ดังกล่าวทำให้ NLB มีสิทธิให้บริการเข้าถึงระยะไกล (remote
access) สำหรับหนังสือพิมพ์ทุกฉบับของสำนักพิมพ์แก่ผู้ใช้
บริการ นับตั้งแต่ฉบับแรกที่ตีพิมพ์ในปี พ.ศ. 2388 จนถึงฉบับ
วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2532 สำหรับหนังสือพิมพ์ฉบับหลัง
จากนั้น ผู้ใช้บริการห้องสมุดสามารถหาอ่านได้ ณ ห้องสมุด
แห่งใดแห่งหนึ่งของ NLB

การเข้าถึงหนังสือพิมพ์ดิจิทัลแบบระยะไกลเป็นแรงเสริมที่
ยอดเยี่ยมสำหรับนักวิจัยที่ทำงานวิจัยเกี่ยวกับประเทศสิงคโปร์
ผลตอบรับเป็นบวกอย่างยิ่ง โดยนักวิจัยท่านหนึ่งระบุว่าบริการ

หนังสือพิมพ์ดิจิทัลได้ปฏิวัติการทำวิจัยเกี่ยวกับประเทศ
สิงคโปร์ เนื่องจากเหล่านักวิจัยสามารถเข้าถึงหนังสือพิมพ์ได้
ทุกที่ ทุกวันตลอด 24 ชั่วโมงอย่างง่ายดาย การใช้หนังสือพิมพ์
เพิ่มขึ้นอย่างก้าวกระโดดจากผู้ใช้งานเพียงจำนวน 3,000 คนต่อ
เดือนในยุคที่มีการให้บริการหนังสือพิมพ์ผ่านระบบไมโครฟิล์ม
ไปสู่การเข้าชม NewspaperSG สูงถึง 12.88 ล้านครั้งใน
ปัจจุบัน หรือเพิ่มขึ้นถึง 358 เท่าในปี พ.ศ. 2557

วันนี้ หนังสือพิมพ์กว่า 200 ฉบับถูกแปลงให้อยู่ในรูปแบบ
ดิจิทัล และการใช้งานทรัพยากรที่ล้ำค่าเหล่านี้ก็เติบโตขึ้นอย่าง
ต่อเนื่อง

ประสบการณ์เดียวกับที่ NLB ได้รับจากการแปลงทรัพยากร
ที่ทรงคุณค่าเกี่ยวกับประเทศสิงคโปร์ให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัล
และการนำทรัพยากรเหล่านั้นไปสู่ผู้ใช้บริการ ถูกนำไปประยุกต์
ใช้กับวัสดุในการครอบครองของหอจดหมายเหตุแห่งชาติ
สิงคโปร์ หรือ NAS (National Archives of Singapore)
เมื่อหอจดหมายเหตุฯ ผนวกเป็นส่วนหนึ่งของ NLB ในวันที่
1 พฤศจิกายน พ.ศ. 2555

เนื่องจาก NLB ได้สั่งสมประสบการณ์มากมายจากการแปลง
ระบบดิจิทัลครั้งใหญ่และการพัฒนาเว็บไซต์ย่อยเพื่อเสริม
การเข้าถึงทรัพยากร NAS จึงสามารถพัฒนาต่อยอดจาก
ประสบการณ์นี้ได้โดยไม่ต้องเริ่มต้นจากศูนย์ ในปีที่ผ่านมา
NAS ได้แปลงเนื้อหาที่ประชาชนเข้าถึงได้จำนวนมากให้อยู่ใน



ช่วง 5 ปีที่ผ่านมา เกิดความพยายามร่วมกันในการแปลงเนื้อหาที่มีคุณค่าเกี่ยวกับประเทศสิงคโปร์ ให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัลเพื่อสร้างการเข้าถึงผ่านระบบดิจิทัล

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

จากคอมพิวเตอร์พกพาสู่แท็บเล็ตและโทรศัพท์มือถือ

การพัฒนาขั้นต่อไปเน้นที่การย้ายเนื้อหาจากคอมพิวเตอร์และคอมพิวเตอร์พกพาไปสู่แท็บเล็ตและโทรศัพท์มือถือ เนื่องจากผู้ใช้บริการห้องสมุด NLB กำลังเปลี่ยนอุปกรณ์เข้าถึงทรัพยากรจากคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลและคอมพิวเตอร์พกพาเป็นอุปกรณ์มือถือ/พกพา

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

นอกจากที่ได้กล่าวมาแล้ว โสตทัศนวัสดุ (สื่อที่อยู่ในรูปแบบวิดีโอและเสียง) ยังถูกปรับให้เข้ากับอุปกรณ์พกพาของผู้ใช้

บริการห้องสมุด กระบวนการนี้ทำให้ NLB สามารถตอบสนองผู้ใช้บริการในรูปแบบที่พวกเขาจะเข้าถึงทรัพยากรที่หลากหลายของ NLB ได้อย่างพึงพอใจมากยิ่งขึ้น

การค้นหาแบบครั้งเดียว (OneSearch) สำหรับทรัพยากรทุกรูปแบบ

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



An online collection of photographs or artworks about Singapore

การสนับสนุนการแสดงผลหลายหน้าจอ: รูปแบบเว็บไซต์ที่ตอบสนองอุปกรณ์แสดงผล

วิดีโอ ภาพและเอกสารต้นฉบับ ระบบนี้เสร็จสมบูรณ์และเปิดตัวสู่สาธารณชนในเดือนสิงหาคม พ.ศ. 2557 ทำให้ผู้ใช้บริการสืบค้นข้ามทรัพยากรกายภาพและดิจิทัลของ NLB ทั้งหมดได้ง่ายยิ่งขึ้น

การอ่านแบบอิเล็กทรอนิกส์ (eReads): นวัตกรรมการแสดงรายการทรัพยากร

ในช่วง 10 ปีที่ผ่านมา NLB ได้เริ่มพัฒนาทรัพยากรดิจิทัลครั้งใหญ่ เนื่องจากเห็นได้ชัดว่าผู้ใช้บริการจำนวนมากนิยมใช้ทรัพยากรห้องสมุดรูปแบบดิจิทัลมากกว่า ด้วยระบบดิจิทัลผู้ใช้บริการสามารถเข้าถึงทรัพยากรของห้องสมุดได้ทุกที่ทุกเวลา

ตลอดระยะเวลาดังกล่าว NLB ได้ต่อยอดให้ทรัพยากรหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หนังสือพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์และวารสารอิเล็กทรอนิกส์ที่มีอยู่เดิมตอบสนองความต้องการของผู้ใช้บริการได้ดีขึ้น รวมทั้งเข้าถึงผู้ใช้บริการที่ไม่สามารถเดินทางมาห้องสมุดเพื่อเพลิดเพลินกับทรัพยากรและบริการของห้องสมุดได้ ในวันนี้ NLB มีหนังสืออิเล็กทรอนิกส์กว่า 3.5 ล้านเล่มที่ผู้ใช้บริการสามารถเข้าถึงได้ตลอดเวลา

ในโลกกายภาพ ไม่ง่ายที่ห้องสมุดจะจัดชั้นหนังสือใหม่ตามหมวดหมู่ที่ผู้ใช้บริการพึงใจสืบค้นทรัพยากร ซึ่งคล้ายกับวิธีการที่ร้านหนังสือจัดแสดงหนังสือในร้าน ปัจจุบันนี้ NLB จัดเรียงทรัพยากรกายภาพส่วนหนึ่งตามหมวดหมู่ที่เป็นที่นิยมในกลุ่มผู้ใช้บริการ ตัวอย่างหัวเรื่องในการจัดหมวดหมู่คือ

วิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์ การบริหาร ธุรกิจ การท่องเที่ยว และสุขภาพ อย่างไรก็ตาม ในโลกกายภาพ การจัดหัวเรื่องเหล่านี้ใหม่บ่อยๆ และการเคลื่อนย้ายหนังสือตามที่ใช้หรือเมื่อผู้ใช้บริการต้องการก็เป็นเรื่องที่ทำได้ยาก เนื่องจากเกี่ยวข้องกับงานปริมาณมหาศาล

ในโลกดิจิทัล ปริมาณงานจะลดน้อยกว่าเดิมมากหากมีการพัฒนาซอฟต์แวร์เพื่อการทำนี้ NLB ได้พัฒนาระบบบริการที่ช่วยให้บรรณารักษ์สามารถจัดเรียงทรัพยากรเป็นหมวดหมู่ต่างๆ ตามความสนใจของผู้ใช้บริการได้บ่อยครั้งเท่าที่ต้องการ ไม่ว่าจะทุกวันหรือทุกสัปดาห์ ผลลัพธ์คือการจัดหมวดหมู่ทรัพยากรใหม่ทำเสร็จสิ้นได้ในเวลาเพียงครึ่งวันผ่านระบบเสมือนงานกายภาพจึงไม่จำเป็นอีกต่อไปในการจัดเรียงทรัพยากรดิจิทัล

การนำทรัพยากรที่เกี่ยวข้องไปสู่ผู้ใช้ ปลายทาง

จนถึงเวลานี้ NLB พบว่ามีซอฟต์แวร์โอเพ่นซอร์สในห้องทดลองที่ทำให้ NLB สามารถแปลงการสืบค้นอิเล็กทรอนิกส์ทุกประเภทเป็นประสบการณ์ค้นคว้าที่มีคุณค่าที่ช่วยให้ผู้ใช้บริการไม่ต้องสืบค้นเพิ่มเติม NLB ได้ทดลองใช้ Mahout ซึ่งเป็นซอฟต์แวร์โอเพ่นซอร์สที่รวบรวมบทความหัวข้อเดียวกันเข้าไว้ด้วยกัน เช่น ประวัติศาสตร์สงครามของสิงคโปร์ จากบทความหนังสือพิมพ์ต่างๆ ที่อยู่ในรูปแบบดิจิทัล นับเป็นซอฟต์แวร์ที่ทำให้การสืบค้นเป็นได้โดยง่าย



Master Plan for Singapore - Central Area (1958)



The Cenotaph, located at Esplanade Park along Connaught Drive, is a war memorial which commemorates the sacrifice of the men who during World War I and World War II. It was unveiled on 31 March 1922 by the Prince of Wales. On 28 December 2010, it was gazetted as a national monument together with two other structures in...



Lim Bo Seng (Article)
Major-General Lim Bo Seng (b. 27 April 1909, Nan Ann, Fujian, China - d. 29 June...

Dalhousie Obelisk (Article)
Dalhousie Obelisk, landmark, located at Empress Place in the Central Region. The tall...

Gwee Peng Kwee
His daily routine school... Laying of foundation stone and unveiling of Cenotaph...

Newspaper articles

| | | | | |
|--|---|--|------------------------------------|---|
| <p>Singapore's War Memorial to the Glorious Dead (11 Nov 1920)</p> | <p>Singapore's War Memorial (21 Sep 1921)</p> | <p>Arrival of the Prince (31 Mar 1922)</p> | <p>Lest we forget (8 Nov 1953)</p> | <p>Singapore students learn to care about history (13 Jul 1997)</p> |
|--|---|--|------------------------------------|---|

การค้นพบเนื้อหาที่สัมพันธ์กันไม่ว่าจะเป็นข้อมูลจากแหล่งที่มาขององค์กรหรือสถาบันใด อยู่ในรูปแบบไหนและนำเสนอด้วยภาษาอะไร

Example:
Images without meta-data description



Similar images via content analytics:

| | |
|--|--|
| | <p>A 1982 photograph shows a single-story house built in Malay architectural style at no. 33 Scotts Road (property of Tan Yeok Nee family, now acquired).</p> |
| | <p>A 1982 photograph depicting house no. 33 Scotts Road (property of Tan Yeok Nee family, now acquired). The road mentioned is located in the Orchard Road area.</p> |
| | <p>This 1982 photograph shows house no. 40 Scotts Road. The road mentioned is located in the Orchard Road area.</p> |

การสืบค้นสิ่งที่สืบค้นไม่ได้ - ภาพที่ปราศจากคำบรรยายสารลักษณะ

อะไรจะเกิดขึ้นต่อไป?

ด้วยความพยายามที่กล่าวมาแล้วข้างต้น ผู้ใช้บริการเข้าถึงเนื้อหาของ NLB ได้ง่ายขึ้นมาก จากที่ได้ก็ได้แล้วด้วยอุปกรณ์ใดก็ได้ที่พวกเขาพกพา

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

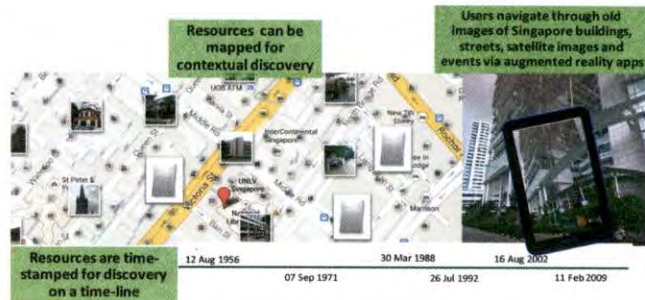
นอกจากนี้ NLB ยังกำลังดำเนินการพัฒนาระบบการรู้จำใบหน้า (facial recognition) ลักษณะเด่นของบุคคล (prominent personalities) การประทับเวลา (time-stamping) วิดีโอและไฟล์ตัวสฤ เพื่อให้การสืบค้นและค้นพบง่ายขึ้น การแปลภาษาด้วยเครื่องก็เป็นอีกศาสตร์หนึ่งที่ NLB กำลังศึกษา ซึ่งจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการเข้าถึงทรัพยากรของ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

สิ่งสุดท้ายที่ NLB สนใจ คือการพัฒนาระบบข้อมูลซึ่งถอนนและอาคารตามเวลาและตำแหน่ง ที่ปรากฏอัตโนมัติ เพื่อ

ให้ผู้ใช้บริการย้อนเวลากลับไปเรียนรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับสถานที่เหล่านั้นได้

บทสรุป

โดยสรุป ถึงแม้ว่า NLB จะผ่านการเดินทางนานหลายทศวรรษในการรังสรรค์งานห้องสมุดทุกด้าน และการทำให้การเข้าถึงและการใช้งานทรัพยากรห้องสมุดของผู้ใช้งานง่ายขึ้น แต่ก็ยังมีงานอีกมากที่จะต้องทำต่อไป เราตระหนักว่าหากเราสามารถรวบรวม จัดหมวดหมู่ และทำให้วัสดุห้องสมุดเข้าถึงได้อย่างสะดวกสบาย ผู้ใช้บริการปัจจุบันและรุ่นหลังจึงจะใช้ห้องสมุดและใช้บริการห้องสมุดอย่างต่อเนื่องไปในอนาคต



- ระบบอัตโนมัติเพื่อแสดงข้อมูล เช่น ชื่อถนนและอาคาร ตามเวลาและตำแหน่ง
- เวลาและตำแหน่งเป็นวิธีการพื้นฐานที่สุดสองประการที่เราจัดหมวดหมู่สิ่งต่างๆ
 - ระบบอัตโนมัติเพื่อแสดงข้อมูลอ้างอิงตามตำแหน่งและเวลา (geo-and time-based references) จากเนื้อหาฉบับสมบูรณ์ (full-text content) จะให้ข้อมูลได้มากกว่าการแท็กหรือการลงรหัสเพิ่มข้อมูลแบบไม่อัตโนมัติ (manual tagging)

ภาพจาก

<http://www.nlb.gov.sg>

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

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

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

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

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

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

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

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

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



แกะรอย NLB Labs กระบวนการสร้างสรรค์นวัตกรรม ห้องสมุดสิงคโปร์

เคยสงสัยกันหรือไม่ว่า เหตุใดห้องสมุดของประเทศสิงคโปร์จึงสามารถพลิกโฉมการให้บริการจากห้องสมุดแบบเก่า ให้สามารถตอบโจทย์ความต้องการของผู้ใช้บริการทั้งด้านเนื้อหา ช่องทางในการเข้าถึงสารสนเทศ และการบริหารจัดการห้องสมุด ภายในระยะเวลาเพียงไม่กี่ทศวรรษ จนกระทั่งได้รับการยอมรับระดับสากลว่าเป็นผู้นำในด้านการพัฒนาห้องสมุด อีกทั้งยังมีบทบาทในการให้คำปรึกษาและถ่ายทอดประสบการณ์ให้กับห้องสมุดหลายแห่งทั่วโลก

คำตอบนั้นคือ การสร้างนวัตกรรม

บทความนี้จะนำเสนอที่มาที่ไปของการสร้างนวัตกรรมห้องสมุด โดย NLB (National Library Board หรือคณะกรรมการหอสมุดแห่งชาติสิงคโปร์) องค์กรที่กำกับดูแลงานด้านห้องสมุดและจดหมายเหตุของประเทศ ซึ่งได้วางยุทธศาสตร์ไว้ทั้งในด้านโครงสร้างและกระบวนการ จนนำมาสู่ผลสำเร็จที่เป็นรูปธรรม

เพื่อบริการที่ก้าวไกล

NLB ได้ก่อตั้งหน่วยงานสนับสนุนงานด้านการพัฒนา นวัตกรรมห้องสมุดขึ้นโดยเฉพาะ เรียกชื่อว่า NLB Labs โดยมีศูนย์นวัตกรรมห้องสมุด (Library Innovation Centre - LIC) ทำหน้าที่สร้างต้นแบบและพิสูจน์สมมติฐานก่อนที่จะนำมาปรับใช้จริงกับห้องสมุดในสิงคโปร์ แนวคิดตั้งต้นในการพัฒนานวัตกรรมห้องสมุด มีทั้งมาจากความริเริ่มขึ้นเองภายในองค์กร การนำเทคโนโลยีของภาคอุตสาหกรรมมาประยุกต์ใช้ หรืออาจมาจากกรณีศึกษาของห้องสมุดแห่งอื่นทั่วโลก

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

เป็นฝ่ายเดินมาหาห้องสมุดเอง และน่าจะเป็นที่ชื่นชอบของผู้ใช้บริการ แต่นวัตกรรมนี้ก็ไม่ได้นำออกมาใช้จริงเนื่องจากมีปัญหาเรื่องการบริหารจัดการ อย่างไรก็ตามแทนที่จะละทิ้งแนวคิดที่ไม่ผ่านการพิสูจน์ NLB ก็ยังคงมีความพยายามค้นหาความเป็นไปได้อื่นๆ ในการสร้างจุดให้บริการตนเองที่เข้าถึงได้ง่าย

NLB ได้ทุ่มเททรัพยากรและและศักยภาพของเจ้าหน้าที่อย่างสูงสุดภายใต้ช่วงเวลาที่กำหนดไว้ ทำให้สามารถทดสอบและประเมินค่าความคิดออกมาเป็นสิ่งที่จับต้องได้จริง กระบวนการนี้จึงเป็นหัวใจในการสร้างนวัตกรรมของ NLAB Labs

บทเพาะวัฒนธรรมนวัตกรรมในองค์กร

สิ่งที่ขาดไม่ได้ในการขับเคลื่อนงานพัฒนานวัตกรรมห้องสมุดก็คือการสนับสนุนให้เกิดวัฒนธรรมนวัตกรรมขึ้นในสิ่งแวดล้อมการทำงาน NLAB กระตุ้นให้เจ้าหน้าที่กล้าที่จะก้าวออกมาจากอาณาเขตที่ปลอดภัยเพื่อค้นหาความเป็นไปได้ใหม่ๆ ในการพลิกโฉมห้องสมุดแบบหน้ามือเป็นหลังมือ นวัตกรรมเป็นมากกว่าเรื่องความคิดสร้างสรรค์ แต่เป็นการแปลงความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นสิ่งที่จับต้องได้และเกิดประโยชน์กับองค์กร NLAB เปลี่ยนหลักคิดเดิมๆ ที่เชื่อว่า การขับเคลื่อนที่สำคัญต้องมาจากการสั่งการระดับบน หากแต่จะต้องปลูกฝังความคิดริเริ่มให้กับบุคลากรให้กลายเป็นนักพัฒนานวัตกรรม

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

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

ในขั้นตอนการพิสูจน์สมมุติฐาน นักพัฒนานวัตกรรมห้องสมุดหน้าใหม่จะมีโอกาสได้ร่วมกันทำงานในศูนย์นวัตกรรมห้องสมุด (LIC) หรือที่เรียกอีกชื่อหนึ่งว่า Sandbox หรือกระบะทราย นักฝันทั้งหลายสามารถก่อปราสาททรายตามจินตนาการได้อย่างไม่รู้จบ เพราะมันเป็นเสมือน “ห้องทดลองที่สามารถล้มเหลวได้อย่างปลอดภัย” นอกจากนี้ภายใน LIC ยังประกอบด้วยพื้นที่นันทนาการเพื่อให้เพื่อนร่วมงานหรือผู้ที่สนใจสามารถเข้ามาศึกษาหรือเยี่ยมชมแนวคิดด้านนวัตกรรม ซึ่ง



กิจกรรมและนิทรรศการภายใน Library Innovation Centre

NLB เชื่อว่าจะเป็นส่วนหนึ่งที่จะช่วยสร้างประสบการณ์ “มองอนาคต” ร่วมกัน และกระตุ้นให้เกิดไอเดียอื่นๆ มากขึ้น

การอ่าน โดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มคนอายุ 18-35 ปี ซึ่งก่อนหน้านี้ไม่ค่อยเข้าห้องสมุด

นวัตกรรมห้องสมุด

กระบวนการดังกล่าวทำให้ NLB สามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมห้องสมุดขึ้นมากมายเพื่อตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้บริการ รูปธรรมดังต่อไปนี้คือผลผลิตที่เกิดขึ้นจากการพัฒนาของ NLB Labs

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

พาห้องสมุดไปหาคอนอ่าน

นับตั้งแต่ต้นทศวรรษที่ 1990 NLB ได้วางกลยุทธ์ในการก่อตั้งห้องสมุดร่วมกับศูนย์การค้าและศูนย์กลางชุมชนเพื่อนำห้องสมุดออกไปยังพื้นที่ทางสังคมและออกแบบบริการห้องสมุดที่มีลักษณะเฉพาะตามวิถีชีวิตของผู้คน จนกระทั่งประสบความสำเร็จในการดึงดูดชาวชุมชนและกลุ่มคนทำงานให้หันมาสนใจ



ต้นไม้หนังสือและพื้นที่อ่านหนังสือแบบกึ่งส่วนตัวหรือโรงใหม่ ใน Library@Orchard

เพิ่มช่องทางการเข้าถึงแบบดิจิทัล และเนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์

เมื่อปี 2005 ศูนย์ห้องสมุดคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของสิงคโปร์ ได้จัดทำรายงานเกี่ยวกับการรับรู้ของผู้ใช้บริการที่มีต่อทรัพยากรสารสนเทศ ซึ่งระบุว่าผู้ใช้บริการส่วนใหญ่เลือกค้นคว้าด้วย search engine มากกว่าใช้บริการของห้องสมุดด้วยเหตุนี้ นอกจาก NLB จะพาห้องสมุดไปหาผู้อ่านด้วยการขยายสาขาในเชิงกายภาพ จึงได้เริ่มต้นผลักดันให้เกิดช่องทางการเข้าถึงแบบดิจิทัลให้มีประสิทธิภาพควบคู่กับการสร้างเนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์ที่มีคุณภาพ เพื่อนำหนังสือและห้องสมุดบุกไปหาผู้อ่านถึงห้องนอน

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



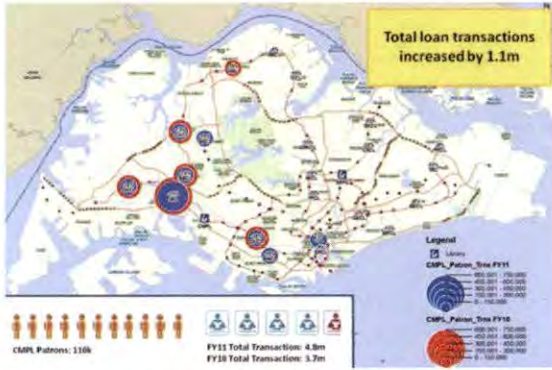
(ซ้าย) แอปพลิเคชัน Bookjetty (ขวา) แอปพลิเคชัน SG Library

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

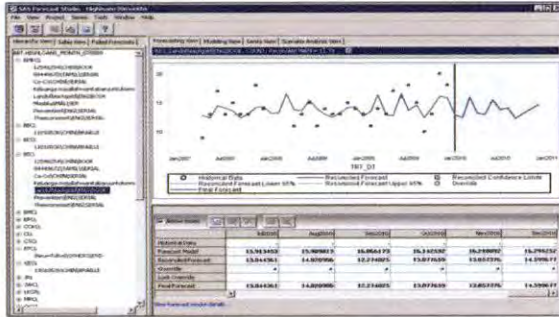
สิ่งที่น่าสนใจก็คือ NLB มิได้ผูกขาดการถือครองเนื้อหาและนวัตกรรม แต่มีนโยบายในการเปิดเผยนวัตกรรมทางปัญญา (Open Innovation Initiative) ทำให้พันธมิตรจากภาคอุตสาหกรรมหรือนักพัฒนาเทคโนโลยีสามารถนำชุดข้อมูลและบริการทางเว็บไซต์ไปต่อยอดเป็นนวัตกรรมใหม่ได้อย่างไม่สิ้นสุด ตัวอย่างผลงานแอปพลิเคชันที่สร้างสรรค์ขึ้นโดยนักพัฒนาอิสระ เช่น NCS nGage ซึ่งพัฒนาร่วมกับบริษัทด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ เน้นการเลือกเนื้อหาตามความต้องการ

ของผู้อ่านเฉพาะกลุ่ม เช่น เด็กนักเรียน หรือพนักงานของบริษัทองค์กรต่างๆ SG Library เป็นแอปพลิเคชันสำหรับระบบปฏิบัติการ iOS ซึ่งช่วยให้ผู้ใช้บริการค้นหาทรัพยากรของ NLB โดยจะทราบว่าสามารถยืมทรัพยากรนั้นได้จากที่ไหนและยังมีบทปริทัศน์ไว้ให้อ่านอีกด้วย *BookeeSG* แอปพลิเคชันสำหรับระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ซึ่งมุ่งเน้นให้ผู้ใช้บริการค้นหาทรัพยากรของ NLB ได้ง่ายและรวดเร็ว *Bookjetty* เครื่องช่วยสังคมของคนรักหนังสือ ซึ่งช่วยให้ผู้ใช้บริการสามารถค้นหาหนังสือจาก Amazon ไปพร้อมกับการตรวจสอบว่าหนังสือนั้นมีอยู่ในห้องสมุดหรือไม่

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



การใช้ภูมิศาสตร์สารสนเทศวิเคราะห์พฤติกรรมกรรมการยืมหนังสือของผู้ใช้บริการ



การวิเคราะห์ความต้องการทรัพยากรที่มีอยู่

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

ปรับปรุงบริการด้วย Big Data

ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีในปัจจุบันเอื้อให้ NLB ใช้ประโยชน์จาก Big Data ในการเจาะลึกสารสนเทศเพื่อวิเคราะห์แนวโน้มการอ่านของกลุ่มลูกค้า รูปแบบการยืมคืนและอุปสงค์เฉพาะด้านของผู้ใช้บริการ

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



ห้องสมุดต้นไม้ ตั้งอยู่ภายในอาคารของหอสมุดแห่งชาติสิงคโปร์

ผู้นำเทคโนโลยีสีเขียว

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

NLB ได้รับการคัดเลือกจาก InfoComm Development Authority ของสิงคโปร์ให้มีส่วนร่วมในโครงการศึกษานำร่องเกี่ยวกับการวัดและประเมินเทคโนโลยีสีเขียวในสถานประกอบการในประเทศสิงคโปร์ นำมาซึ่งการปรับปรุง

กรอบคิดว่าด้วยการวัดและประเมินผลให้ครอบคลุมถึงประสิทธิภาพการใช้ไฟฟ้า การใช้กระดาษ ของเสียจากเทคโนโลยี และการสื่อสารทางไกล ฯลฯ

กระบวนการสร้างสรรค์นวัตกรรม

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



NLB Labs มีบทบาทน้อยๆ เดียวกันกับห้องแล็บทดลองทางวิทยาศาสตร์ กล่าวคือนำกระบวนการทดสอบสมมุติฐานมาใช้ พิสูจน์นวัตกรรมทางสังคม เป็นการแปลงจินตนาการและแนวคิดให้กลายเป็นต้นแบบที่จับต้องได้ แล้วจัดทำเป็นโครงการนำร่องเพื่อทดลองปฏิบัติการในบริบทที่ซับซ้อนและมีตัวแปรใกล้เคียงกับความเป็นจริงมากที่สุดภายในระยะเวลา 6 เดือนซึ่งยาวนานพอจะเห็นผลลัพธ์ ก่อนที่ห้องสมุดจะรับนวัตกรรมดังกล่าวไปใช้จริงต่อไป

นวัตกรรมและการริเริ่มใหม่ๆ ไม่อาจงอกงามขึ้นได้ในองค์กรที่ทำงานโดยการสั่งการของคนที่มอำนาจเพียงไม่กี่คน หากแต่จะต้องแวดล้อมไปด้วยเสรีภาพทางความคิด การยอมรับใน

ความหลากหลาย และการเปิดโอกาสให้บุคลากรมีส่วนร่วมในการเปลี่ยนแปลงองค์กรในทิศทางที่สร้างสรรค์ แน่หน่อว่าการปฏิรูปวัฒนธรรมการทำงานแบบใหม่ไม่อาจทำแบบถอนรากถอนโคนได้ทันที เพราะธรรมชาติขององค์กรย่อมประกอบไปด้วย ผู้ที่พร้อมและสามารถเป็นผู้นำในการเปลี่ยนแปลง ผู้ที่เปลี่ยนแปลงได้ยาก และผู้ที่ยังสงวนท่าทีแต่หากมีการโน้มน้าวให้เห็นประโยชน์ก็พร้อมที่จะเปลี่ยนแปลง

NLB ใช้แนวทางสนับสนุนบุคลากรที่มีความพร้อมก่อนเป็นอันดับแรก โดยมีโครงการ BlackBox ช่วยสร้างแรงจูงใจในการก้าวออกมาจากรอบเดิมๆ และเมื่อเล็งเห็นว่าเจ้าหน้าที่เหล่านั้นมีศักยภาพก็ให้การสนับสนุนในด้านต่างๆ อย่างเต็มที่

เพื่อให้พวกเขากล้าทำสิ่งใหม่และไม่กลัวความล้มเหลว พื้นที่นิทรรศการนวัตกรรมห้องสมุดภายใน LIC เปรียบเสมือนสื่อกลางที่ถ่ายทอดคุณค่าของการริเริ่มและสร้างสรรค์สิ่งใหม่ระหว่างเพื่อนร่วมงาน เป็นพื้นที่ซึ่งบุคลากรในองค์กรสามารถเรียนรู้และชื่นชมวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ระหว่างกัน และจุดประกายความคิดริเริ่มให้แตกหน่อออกไปไม่สิ้นสุด

นอกจากนี้ NLB ไม่ได้ทำงานแบบหัวเดียวกระเทียมลีบ แต่มองหาพันธมิตรอย่างรอบด้าน ไม่ว่าจะเป็นการเชื่อมโยงข้อมูลระหว่างภาครัฐด้วยกัน การจับมือกับภาคธุรกิจเพื่อรวบรวมความรู้และสารสนเทศไว้ให้ครบถ้วน การเรียนรู้และแบ่งปันเทคโนโลยีกับภาคอุตสาหกรรม และการสร้างการมีส่วนร่วมกับชุมชนและผู้คนในการพัฒนาห้องสมุดเพื่อให้เป็นห้องสมุดสำหรับชาวสิงคโปร์ทุกคน

แหล่งข้อมูล

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

ภาพจาก

<https://www.nlb.gov.sg>

<http://thenewageparents.com/child-friendly-libraries-singapore/>

<http://www.greatdeals.com.sg/2014/10/28/library-orchard-reopens-orchard-gateway>

http://www.orgnix.com/orgnix_sb/blog/national-library-board-launches-quest/

<https://www.nlb.gov.sg/portals/0/IMG/About/About-NLB.jpg>

<http://www.channelnewsasia.com/image/1268944/1464163839000/large16x9/768/432/nlb-books.jpg>

<http://www.nlb.gov.sg/Portals/0/library/gallery/Yishun/Borrowing%20Stations%20-%20YIPL.jpg>

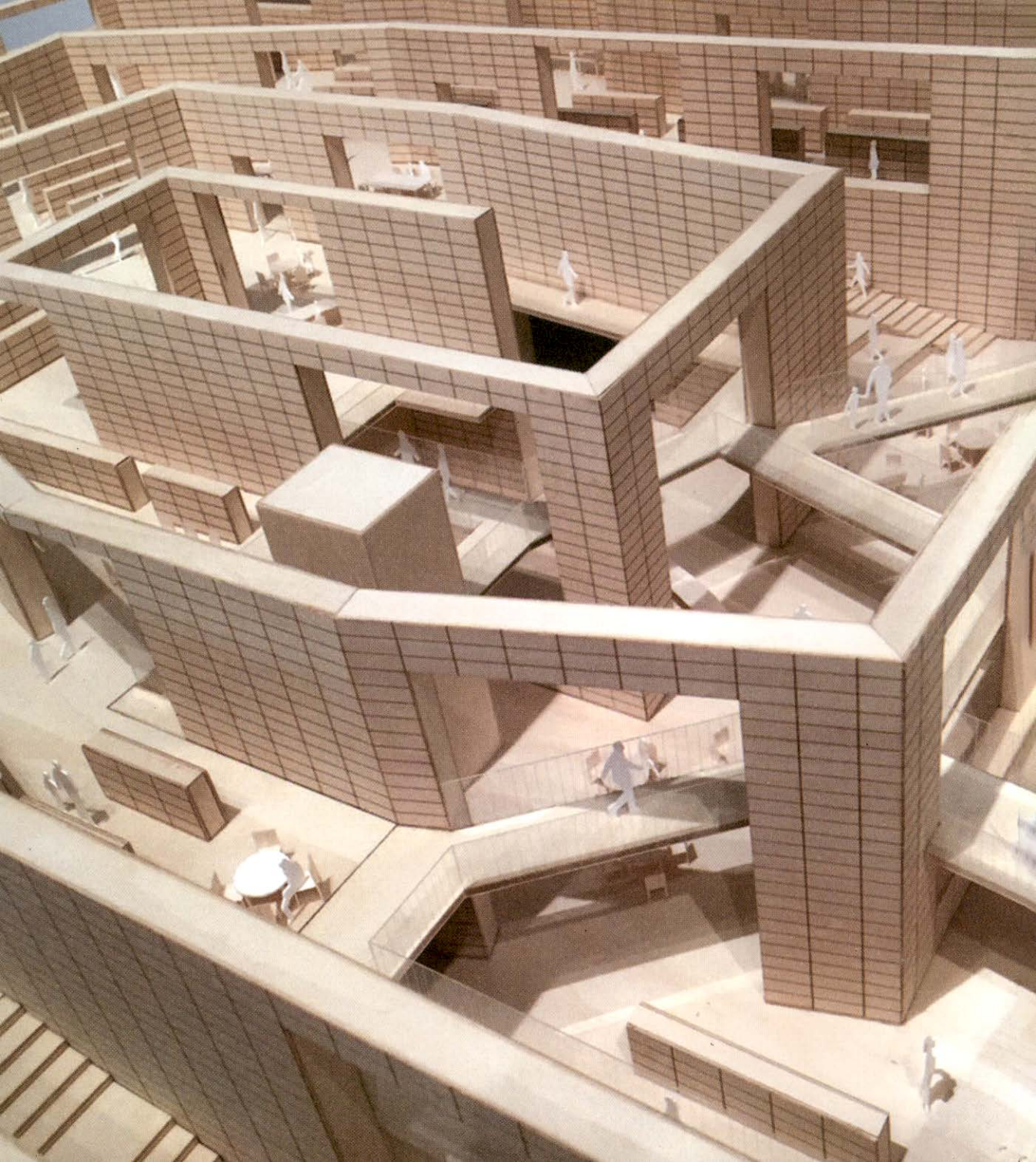
<http://www.channelnewsasia.com/blob/2083204/1440765250000/nlb-reservation-locker-data.jpg>

https://farm1.staticickr.com/125/422755700_8a29e303be_z.jpg?zz=1

<http://referenceteamlibrary.weebly.com/uploads/1/1/8/8/11887868/941558.jpg7735>

<http://www.las.org.sg/wp/sjlim/les/SPMaker3.jpg>

<http://citypatriots.com/Asia/singapore/tampines-library/Tampines-Library-3.jpg>



แนวคิดใหม่ในการพัฒนาพื้นที่ห้องสมุด

เลส วัตสัน

ที่ปรึกษาด้านห้องสมุดและพื้นที่เพื่อการเรียนรู้

บทนำ

คนมักทักท้วงกันเนื่องๆ ว่าสถาปนิกและมัณฑนากรเป็นผู้รับผิดชอบการก่อสร้างพื้นที่และอาคาร เมื่อบรรณารักษ์หรือนักการศึกษาได้รับมอบหมายให้ดำเนินงานโครงการปรับปรุงหรือบูรณะ พวกเขา มักมอบความรับผิดชอบในโครงการให้อยู่ในความดูแลของบรรดามีอาชีพที่มีความรู้และประสบการณ์มากกว่า

ในความเป็นจริง สถาปนิกหรือมัณฑนากรมีบทบาทในการตอบสนองความต้องการของลูกค้า ดังนั้น ในกรณีของห้องสมุด ความสำเร็จของโครงการท้ายที่สุดแล้วจะขึ้นอยู่กับความรู้และวิสัยทัศน์ของบรรณารักษ์ผู้รับบริการ (client librarians) ที่มีส่วนเกี่ยวข้องนั่นเอง การเป็นผู้รับบริการใน

โครงการปรับปรุงหรือบูรณะไม่ใช่งานที่ง่าย เขาหรือเธอต้องผสานทุกสิ่งที่คุณทราบเกี่ยวกับวิชาชีพของตนเองเข้ากับข้อควรตระหนักเกี่ยวกับทิศทางและแนวคิดที่อุบัติขึ้นทั่วโลก รวมทั้งจะต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการสังเคราะห์ปัจจัยเหล่านี้ เป็น 'วิสัยทัศน์แห่งอนาคต' ที่อธิบายและให้เหตุผลสนับสนุนได้เมื่อถูกท้าทายด้วยแนวคิดอื่นและวิสัยทัศน์คู่แข่ง การใช้สิ่งที่เรียนรู้จากอดีตและข้อมูลเกี่ยวกับปัจจุบันเพื่อคาดการณ์สิ่งที่จะเกิดขึ้นในอนาคตเป็นหน้าที่ที่เสี่ยงนอกจากนี้ ความประหวั่นต่อความล้มเหลวอาจรุนแรงมาจากผลักดันให้บรรณารักษ์ผู้รับบริการเลือกรับเอาแนวทางใหม่ๆ แต่ปลอดภัย ที่รังแต่จะสร้างความผิดหวังกับผู้สนับสนุนโครงการและผู้ใช้อาคาร

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

บทความนี้อธิบายเกี่ยวกับอุปสรรคท้าทายที่เกิดขึ้นกับห้องสมุดในช่วงต้นศตวรรษที่ 21 รวมทั้งทิศทางและแนวคิดที่อุบัติขึ้นเกี่ยวกับการพัฒนาพื้นที่ห้องสมุดเพื่อตอบสนองอุปสรรคท้าทายเหล่านั้น ซึ่งจะสร้างพื้นฐานในกระบวนการคิดใคร่ครวญถึงลักษณะที่เป็นไปได้ของห้องสมุดกายภาพแห่งอนาคต (future physical libraries) เนื้อหาบทความแบ่งเป็นสามส่วนหลัก ได้แก่ การเรียนรู้ เทคโนโลยี และประสบการณ์ ทิศทางและแนวคิดที่นำเสนอในบทความนี้มาจากหนังสือ “ห้องสมุดและพื้นที่เพื่อการเรียนรู้ที่เหนือกว่า: โครงการ ทิศทาง และแนวคิด” (Watson, 2013) ที่ข้าพเจ้าเป็นบรรณาธิการ ซึ่งนำเสนอความคิดของผู้แต่ง 26 ท่านจากหลายสาขาอาชีพ จึงไม่น่าแปลกหากบทความนี้จะเห็นเพียงเนื้อหาส่วนย่อยและมีได้ครอบคลุมแนวคิดหลากหลายที่นำเสนอโดยผู้แต่งจำนวนมากภายในหนังสือเล่มดังกล่าว

ความเป็นมา

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

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

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

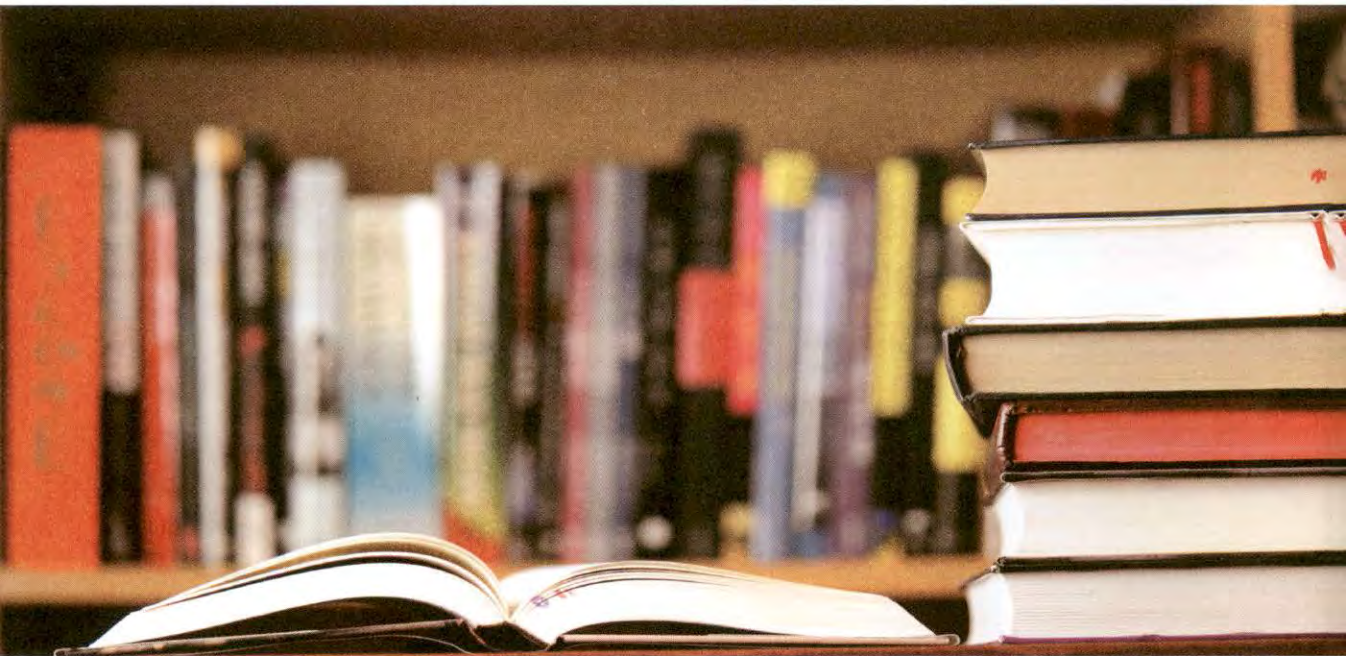
หรือการจำกัดการให้บริการห้องสมุดคัดค้านการเปลี่ยนแปลงห้องสมุดจากบทบาทของคลังเก็บหนังสือและพื้นที่เพื่อการอ่าน (book repository and place of reading) (Horn, 2008) ภาพที่พบบ่อยคือการที่รัฐบาลและหน่วยงานระดับท้องถิ่นเพิกเฉยต่อการชุมนุมประท้วงต่อต้านการลดหรือปิดห้องสมุด ในขณะที่สารสนเทศมีปริมาณมากมายกว่าที่เคยมีมา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

“ระหว่างการถือกำเนิดของโลกและปี พ.ศ. 2546 สารสนเทศปริมาณกว่าห้าเอกซะไบต์¹ ได้ถูกสร้างขึ้น [ขณะนี้] เราสร้างสารสนเทศปริมาณห้าเอกซะไบต์ทุกสองวัน” (King, 2013) และเนื่องด้วยระบบเศรษฐกิจผสมระหว่างสิ่งพิมพ์กระดาษและหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ คนอ่านหนังสือจึงเพิ่มจำนวนขึ้นมากมายกว่าที่เคยเป็น (The Guardian, 2011) ผลสำคัญประการหนึ่งที่มีการเติบโตอย่างมโหฬารของทรัพยากรสารสนเทศบนอินเทอร์เน็ตมีต่อห้องสมุด คือไม่เพียงสารสนเทศจะเป็นงานหลักของห้องสมุดและผู้ให้บริการห้องสมุดจะต้องการและปรารถนาจะเข้าถึงสารสนเทศ แต่ทรัพยากรสารสนเทศดังกล่าวได้สร้างโอกาสสำหรับการเรียนรู้ส่วนบุคคลตามอัธยาศัยมากขึ้นกว่าที่เคยเป็น สิ่งสำคัญคือการเน้นว่าห้องสมุดเป็น

องค์ประกอบสำคัญในโครงสร้างการเรียนรู้พื้นฐานของชาติ เช่นเดียวกับโรงเรียน วิทยาลัย มหาวิทยาลัย หอจดหมายเหตุ และพิพิธภัณฑ์ และเนื่องด้วยอินเทอร์เน็ตส่งผลต่อความต้องการการเรียนรู้ส่วนบุคคลให้ได้รับความสะดวกง่ายดาย และมีอิสระเพิ่มขึ้น มันก็สร้างโอกาสให้กับห้องสมุดในการครองพื้นที่อยู่ในโครงสร้างการเรียนรู้ของชาติไปพร้อมกัน

ตามที่ สจิว์วรีต แบรินด (Stewart Brand) (1995) ได้กล่าวไว้ อาคารใหม่ (หรือที่ผ่านการปรับปรุง) ทุกหลัง รวมทั้งห้องสมุด สะท้อน “การคาดการณ์เกี่ยวกับอนาคต” เนื่องจากพื้นที่ใหม่ไม่เพียงแต่จะต้องเหมาะสมกับเป้าหมายการใช้งานนับตั้งแต่วันแรกที่เปิดตัว แต่จะต้องเหมาะสมกับอนาคตซึ่งยังไม่เป็นที่ประจักษ์ด้วย ความเหมาะสมกับอนาคตเป็นอุปสรรคท้าทายยิ่งใหญ่ที่สุดที่การก่อสร้างใดๆ ต้องเผชิญ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เนื่องด้วย “การคาดการณ์ [เกี่ยวกับอนาคต] มักผิดพลาด!” ดังนั้นสิ่งที่แบรินดได้เขียนไว้ จึงมักไม่มีคำตอบที่ถูกต้องตายตัว วัตถุประสงค์สำคัญประการหนึ่งของบทความนี้ คือการสร้างความเข้าใจให้มากขึ้นเกี่ยวกับสิ่งที่กำลังเกิดขึ้นกับการเรียนรู้ เทคโนโลยีและประสบการณ์ ซึ่งเป็นข้อมูลของการพัฒนาห้องสมุดและพื้นที่เพื่อการเรียนรู้ในช่วงต้นของศตวรรษที่ 21 สำหรับใช้เป็นการบ่งชี้แนวทางในการคิดวิเคราะห์เพื่อการพัฒนาต่อไป

¹ เอกซะไบต์หรือเอกซะไบต์ (Exabyte) เป็นหน่วยวัดขนาดข้อมูลในคอมพิวเตอร์ในรูปแบบความจุของหน่วยความจำ เท่ากับหนึ่งล้านล้านล้าน (1,000,000,000,000,000,000) ไบต์ - ผู้แปล



คิดใคร่ครวญเกี่ยวกับการเรียนรู้

ตลอดมา ห้องสมุดเป็นพื้นที่เพื่อการเรียนรู้ซึ่งสนับสนุนการท่องไปของบุคคลในโลกแห่งสารสนเทศและความรู้ที่ทรัพยากรห้องสมุดบรรจุไว้ นอกจากนี้ ห้องสมุดยังเป็นพื้นที่เพื่อการเรียนรู้สำหรับนักวิจัยและสำหรับผู้เรียนในฐานะนักวิจัย คำแนะนำเกี่ยวกับวิธีการใช้ทรัพยากรห้องสมุดเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดและวิธีการเข้าถึงบริการไม่ว่าจะผ่านเอกสารแจกผู้ให้บริการหรือผ่านหลักสูตรฝึกอบรมเฉพาะก็ล้วนเป็นส่วนหนึ่งของงานห้องสมุด บทบาทนี้พัฒนาไปพร้อมกับการเติบโตของทรัพยากรอิเล็กทรอนิกส์ (e-resources)

โดยห้องสมุดทำหน้าที่เป็นนายหน้าสารสนเทศ (information brokers) ด้วย

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

ห้องสมุดเป็นก้าวสำคัญก้าวแรกในการแสดงบทบาทที่ยิ่งใหญ่
ขึ้นนี้

ในช่วงปลายศตวรรษที่ 20 และต้นศตวรรษที่ 21 ทฤษฎีและ
โมเดลการรู้สารสนเทศ (information literacy) ได้ถูกพัฒนา
ขึ้นในบริบทห้องสมุด ตัวอย่างเช่น ในสหราชอาณาจักร มีการ
พัฒนาโมเดลที่เป็นระบบสำหรับการให้บริการฝึกอบรมและ
ความรู้เกี่ยวกับการรู้สารสนเทศ บางโมเดลถูกพัฒนาจาก
ทฤษฎีการเรียนรู้ปัจจุบัน เช่น โมเดลเสาหลักเจ็ดประการ
SCONUL (SCONUL seven pillars model, 2011) ซึ่ง
คล้ายคลึงอย่างยิ่งกับโมเดลการเรียนรู้ของเดวิด คอลบ์
(David Kolb) (1984) ที่เชื่อว่าการเรียนรู้จะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อ
ประสบการณ์การเรียนรู้ผ่านระยะไตร่ตรอง (reflection) เพื่อ
เรียนรู้จากประสบการณ์นั้น รวมทั้งเพื่อวางแผนและรับ
ประสบการณ์ครั้งใหม่

แต่การเปลี่ยนผ่านจาก "ทัศนะของผู้บริโภค" ซึ่งมองห้องสมุด
เป็นช่องทางเข้าถึงทรัพยากรการเรียนรู้ สู่อารมณ์ที่ห้องสมุดแสดง
บทบาทเชิงรุกในกระบวนการเรียนรู้ นับเป็นหนึ่งในอุปสรรค
ท้าทายสำคัญอันดับแรกต่อโมเดลการรู้สารสนเทศและการมี
ส่วนร่วมอย่างแท้จริงของห้องสมุดในกระบวนการเรียนรู้
สิ่งสำคัญอันดับสองคือการเปลี่ยนมุมมอง กล่าวคือ ผู้บริโภค
ในห้องสมุดสมัยใหม่ (modern library) กลายเป็นผู้สร้าง
ดังที่ลอว์แคน เดมพ์ซี (Lorcan Dempsey) (2010) กล่าว
ไว้ว่าห้องสมุดแห่งอดีตซึ่งผู้ใช้ภายนอกเข้ามาใช้บริการจาก

ทรัพยากรภายในสถานที่ (outside-in library) ได้กลายเป็นสภาพ
เป็นห้องสมุดซึ่งช่วยให้ผู้ใช้สามารถกลายเป็นผู้สร้างทรัพยากร
รวมทั้งนำเสนอผลิตภัณฑ์และบริการให้พร้อมใช้ได้ทุกแห่งโดย
ไม่จำกัดเพียงภายในอาคาร (inside-out library)

ในศตวรรษที่ 21 เทคโนโลยีได้กลายเป็นองค์ประกอบสำคัญ
ของทักษะที่จำเป็นต่อการเข้าถึงและการบริหารสารสนเทศ
รวมทั้งการพัฒนาองค์ความรู้ใหม่ เรากำลังก้าวสู่ระยะถัดไป
ในการรู้ดิจิทัล สื่อ และวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม (participatory
culture) (Jenkins, 2013) และต้องคิดทบทวน
เกี่ยวกับการให้บริการห้องสมุดและพื้นที่เพื่อการเรียนรู้ ซึ่งเป็น
คุณูปการที่ห้องสมุดจะสร้างให้กับการเรียนรู้ของชุมชนและ
บุคคล และที่สำคัญเราต้องปรับทัศนคติที่มีต่อผู้เรียนรู้จาก
ผู้บริโภคสารสนเทศเป็นผู้สร้างและผู้ผลิตองค์ความรู้

เรามีชีวิตอยู่ในยุคบอกซ์

เคน โรบินสัน (Ken Robinson) (2013) กล่าวว่า: **“ระบบการ
ศึกษาปัจจุบันไม่ได้ถูกออกแบบมาเพื่อตอบสนองอุปสรรค
ท้าทายที่เราเผชิญอยู่ในตอนนี้ ระบบการศึกษาเหล่านั้นถูก
พัฒนาขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการในยุคก่อน การปฏิรูปร
นั้นไม่เพียงพอ ระบบการศึกษาเหล่านั้นจะต้องถูกปฏิวัติ”**

การบริหารการศึกษาด้วยแนวทาง “อุตสาหกรรม” เป็นที่
คลางแคลงอย่างยิ่งในปัจจุบัน ในหนังสือของแดนเนียล พิงค์
(Daniel Pink) (2005) ชื่อ “ชุดความคิดใหม่” (A Whole

New Mind) ระบุว่า การเปลี่ยนผ่านทางสังคม ที่เกิดขึ้นในช่วงเวลา กว่า 200 ปี จากยุคกสิกรรม (agricultural age) สู่อยุควอุตสาหกรรม (industrial age) สิ้นสุดที่ยุคสารสนเทศ/ความรู้ (age of information/knowledge) สิ่งที่เราอ่านจำนวนมาก สิ่งที่กำหนดวิธีการออกแบบห้องสมุดของเรา และสิ่งที่เรา “สอน” ในห้องสมุดล้วนเชื่อมโยงกับสังคมสารสนเทศ นอกจากนี้ ระเบียบวิธี (methodologies) ที่เราใช้สอนได้รับข้อมูลจากแนวทางการสอนในยุคอุตสาหกรรม

พียงแต่ตระหนักถึงการเปลี่ยนแปลงทางสังคมขนาดใหญ่ครั้งใหม่ ในช่วงปีแรกๆ ของศตวรรษที่ 21 ที่เกิดขึ้นพร้อมกับการกำเนิดของสังคมมีโนทัศน์ (conceptual society) ซึ่งหมายถึงสังคมที่ให้คุณค่ากับลักษณะบุคคล เช่น ความคิดสร้างสรรค์และความเห็นอกเห็นใจ ว่าเป็นทรัพย์สินส่วนบุคคลและทรัพย์สินส่วนรวมของสังคม สังคมมีโนทัศน์เป็นการสอดประสานระหว่างศักยภาพด้านการสร้างสรรค์และสมรรถนะในการสร้างวิถีคิดและแนวคิดใหม่ๆ (new thinking and ideas) ซึ่งก่อกำเนิดเป็นพื้นฐานใหม่สำหรับการมีส่วนร่วมของบุคคลในสังคมโลกและสำหรับศักยภาพในการแข่งขันของชาติ (global individual participation and national competitiveness) หรือ “เศรษฐกิจระบบคิด” (idea economy)

การทบทวนวิธีการที่จะปฏิวัติระบบการศึกษาจากการเน้นการเรียนการสอนไปสู่การช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะ

พื้นฐานก็เป็นสิ่งท้าทาย การคิดอย่างจริงจังเกี่ยวกับห้องสมุดและพื้นที่เพื่อการเรียนรู้รูปแบบใหม่อาศัยการตระหนักถึงธรรมชาติที่เปลี่ยนแปลงในกิจกรรมต่างๆ ของทั้งครูผู้สอนและผู้เรียน เพื่อที่จะมั่นใจได้ว่าบริการและทรัพยากรถูกใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด ฟรีแมน (Freeman) (2005) มองว่าห้องสมุดเป็น “ส่วนต่อขยายของห้องเรียน” และสรุปว่า “พื้นที่ห้องสมุดจะต้องก่อปรดด้วยศิลปะวิทยาการสอนแนวใหม่ รวมถึงวิธีการแบบพึ่งพาและแบบมีปฏิสัมพันธ์ (collaborative and interactive modalities)”

ในช่วงไม่กี่ปีมานี้ มีการเน้นกระบวนการพัฒนาผู้เรียนด้วยการเรียนรู้ตามอัธยาศัยซึ่งเกิดขึ้นนอกห้องเรียน เช่น ผลกระทบของหลักสูตรออนไลน์ระบบเปิดที่รองรับผู้เรียนจำนวนมาก (Massively Open Online Courses หรือ MOOCs) ซึ่งกำลังเติบโตอย่างรวดเร็วในการอุดมศึกษาทั่วโลก เมื่อการบรรยายถูก “นำเสนอ” ในวงกว้างผ่านช่องทางออนไลน์ สิ่งที่เกิดขึ้นภายนอกบริบทนี้จึงถือเป็นการเรียนรู้ “อย่างแท้จริง” ผลที่ตามมาคือห้องสมุดและพื้นที่ในห้องสมุดทุกประเภทมีบทบาทสำคัญกว่าที่เคยมีมาในฐานะพื้นที่เพื่อการเรียนรู้ภายใต้ระบบการศึกษาที่เป็นไปเพื่อสาธารณชนอย่างแท้จริง ในห้องเรียน “กลับด้าน” (flipped classroom) ดังกล่าว ห้องสมุดทั้งในระบบการศึกษาและภาครัฐต้องการวิสัยทัศน์และเป้าหมายเกี่ยวกับประชาชนและวิธีการเรียนรู้ของพวกเขาเพื่อจะสามารถสร้างคุณภาพการอย่างแท้จริงต่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับสังคมมีโนทัศน์ ห้องสมุดแห่งศตวรรษที่ 21 ดำเนินงาน

ท่ามกลางกระแสของสารสนเทศและเศรษฐกิจระบบคิดซึ่งให้คุณค่าและสนับสนุนผู้เรียนในฐานะผู้สร้าง รวมทั้งตระหนักถึงความจริงแท้ของวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม [เจนคินส์ (Jenkins) (2013)]

เกิดอะไรขึ้นกับการเรียนรู้

จอห์น ซีลีย์ บราวน์ (John Seely Brown) (Brown and Duguid, 2000) เชื่อว่า “การเรียนรู้เป็นกระบวนการทางสังคมอย่างเห็นได้ชัด ในความเป็นจริง การเรียนรู้มิได้เกิดขึ้นตอบสนองการสอน แต่เป็นผลจากการอบทางสังคมที่ส่งเสริมการเรียนรู้” ความเป็นผลของปฏิสัมพันธ์ทางสังคมผ่านการสังสรรค์กันอย่างไม่เป็นทางการ (informal get-togethers) ซึ่งกิจกรรมหลักในการสังสรรค์กันดังกล่าวคือการสนทนา และดังที่เขากล่าวไว้ว่า

“การเรียนรู้ทุกประการเริ่มต้นที่การสนทนา”

จริงๆ แล้ว ข้อความสามัญที่ถูกกละเลียดได้ง่ายนี้บ่งบอกแนวคิดซึ่งทรงอิทธิพลและสำคัญอย่างยิ่งยวดที่เปิดโลกทัศน์ของเราว่า “สังคม” คืออะไร จากมิติทางสังคมของกระบวนการ

ปฏิสัมพันธ์ไปสู่มิติทางสังคมของการเรียนรู้ การสนทนาซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญในปฏิสัมพันธ์ส่วนใหญ่ของมนุษย์ มีบทบาทหลักในกิจกรรมการเรียนรู้ (และการสอน) ทั้งหมด การสนทนาไม่ได้เกิดเพียงกับเพื่อนและครูผู้สอนเท่านั้น แต่ยังกินความถึงการสนทนากับวัสดุการเรียนรู้ ทรัพยากรและเทคโนโลยีต่างๆ ด้วย (โปรดดู Laurillard (2002) สำหรับกรอบแนวคิดและการอภิปรายเกี่ยวกับการสนทนาอย่างละเอียด) นอกจากนี้ การสนทนายังเป็นองค์ประกอบสำคัญในทฤษฎีการเรียนรู้ปัจจุบันจำนวนมาก รวมถึง แนวคิดคอนสตรัคติวิสต์เชิงสังคม (social constructivism) (การนำเสนอและอธิบายของครูผู้สอน) แนวคิดการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (constructionism) (การสนทนากับตนเองซึ่งปรับเปลี่ยนกรอบแนวคิดของเรา) และการเรียนรู้ในบริบทจริง (situated learning) (การร่วมสร้างความรู้ในสถานการณ์ที่เราประสงค์ใช้ความรู้นั้น)



ความสำคัญของการสนทนต่อการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพนั้นชัดเจนทั้งในบริบททางสังคมและบุคคล โอกาสสำหรับห้องสมุดในฐานะพื้นที่เพื่อการเรียนรู้ คือการมีส่วนร่วมในการปรับสมดุลใหม่นี้ อุปสรรคท้าทายคือการใช้สิ่งอำนวยความสะดวกที่เราสร้างขึ้นและบริการที่เรานำเสนอในห้องสมุดและพื้นที่เพื่อการเรียนรู้ในการสร้างสมดุลใหม่ให้ระบบการศึกษาซึ่งเน้นการสอนมากเกินไป ห้องสมุดและพื้นที่การเรียนรู้ใหม่ใหม่ควรจะสะท้อนความหลากหลายของรูปแบบการสนทนาเพื่อสร้างสมดุลระหว่างการสร้างความเข้าใจผ่านกระบวนการทางสังคม และการสืบค้นสารสนเทศผ่านกระบวนการการเรียนการสอน ห้องสมุดควรสร้างบรรยากาศและประสบการณ์ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนท้าทายและพัฒนากรอบความเข้าใจของพวกเขาผ่านการสนทนาในหลายรูปแบบเท่าที่จะเป็นไปได้ ทั้งจากการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ไปจนถึงการไตร่ตรองตามลำพัง

นอกจากนี้กระบวนการที่บุคลากรห้องสมุดมีส่วนร่วมในการสนทนาและสร้างประสบการณ์ก็เป็นปัจจัยที่สำคัญยิ่งต่อประสิทธิภาพของพื้นที่เพื่อการเรียนรู้ บรรณารักษ์สามารถแสดงบทบาทสำคัญในการเรียนรู้ได้ เนื่องจากพวกเขามีความเข้าใจในทรัพยากรห้องสมุด ซึ่งเป็นวัสดุพื้นฐานในกระบวนการเรียนรู้ และในขณะนี้ ความหลากหลายของประเภททรัพยากรการศึกษาแบบเปิด (open education resources) กำลังขยายตัวขึ้นอย่างรวดเร็ว (Bonk, 2009) จึงสร้างพื้นฐานให้บรรณารักษ์ใช้ประโยชน์จากทักษะหลักของพวกเขาได้เป็น

อย่างดีในฐานะผู้อำนวยการการเรียนรู้ (learning facilitators) ของห้องสมุดเพื่อการเรียนรู้

ไม่ใช่เพียงความหลากหลายของการสนทนา แต่ยังรวมถึงปัญญาที่ก่อกำเนิดขึ้นจากการสนทนา

งานวิจัยด้านจิตวิทยาการศึกษาของโฮวาร์ด การ์ดเนอร์ (Howard Gardner) (2006, 1999, 1993) ซึ่งชี้ให้เห็นว่าปัญญาไม่ได้เป็นเอกเทศ (singular concept) และผู้เรียนทุกคนมีมิติแห่งปัญญาของตนเองที่หลากหลาย ดังนั้น ผู้เรียนทุกคนจึงมีปัญญาในด้านที่ต่างกัน ประเด็นที่ชัดเจนจากงานวิจัยของเขาคือการมีอยู่ของความแตกต่างระหว่างบุคคลและความต้องการของผู้เรียนที่มีความหลากหลายเป็นปกติวิสัย นอกจากนี้ ยังมีการยอมรับว่าการเรียนรู้มีองค์ประกอบด้านอารมณ์ด้วย อารมณ์ทางบวกและทางลบ เสริมหรือขัดขวางการเรียนรู้ได้ เจนเซน (Jensen) (2005) เตือนพวกเราว่าอารมณ์ไม่เพียงแต่จะเป็นแรงผลักดันและอุปสรรคสำคัญในการเรียนรู้ แต่ยังเกิดขึ้นตลอดเวลา เชื่อมโยงกับพฤติกรรมของเราและแปรเปลี่ยนได้อย่างต่อเนื่องตลอดเวลา

สิ่งที่ประจักษ์ชัดอีกประการหนึ่ง คือธรรมชาติแห่งพลวัตของความต้องการนั้นซับซ้อนเช่นเดียวกับอารมณ์ เมื่อออกปรกกับปัจจัยด้านบุคลิกภาพและปัญญา จะเกิดความซับซ้อนด้านบริบทส่วนบุคคลในกระบวนการเรียนรู้ ที่ทำให้เราต้องมุ่งมั่นอย่างไม่หยุดยั้งในการทำความเข้าใจซึ่งประสบการณ์ว่า สิ่งแวดล้อมแบบไหนอาจเสริมการเรียนรู้และสิ่งแวดล้อมแบบ

ไหนจะไม่เสริมการเรียนรู้ พื้นที่เพื่อการเรียนรู้ซึ่งเราสร้างขึ้น สามารถเสริมหรือขัดขวางการเรียนรู้ ครูและนักจิตวิทยาชาวอิตาลีคนหนึ่งนามว่า โลริส มาลากูซซี (Loris Malaguzzi) เชื่อว่าเด็กๆ มีพัฒนาการผ่านปฏิสัมพันธ์ เริ่มจากผู้ใหญ่ในชีวิตของพวกเขา ได้แก่ ผู้ปกครองและครู ตามด้วยเพื่อนของพวกเขา และสุดท้ายคือสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัวพวกเขา มาลากูซซีเชื่อว่าสิ่งแวดล้อมเป็นเสมือนครูคนที่สาม

นัยบางประการต่อพื้นที่ห้องสมุด

สิ่งแวดล้อมที่เราปฏิบัติงานและเรียนรู้ส่งผลอย่างยิ่งยวดต่อความรู้สึกและการเรียนรู้ของเรา ริซโซ่ (Rizzo) (2002) ชี้แนะแนวทางที่พัฒนาจากการศึกษาความคาดหวังของผู้ใช้บริการห้องสมุดวิชาการเกี่ยวกับประเภทของสิ่งแวดล้อมที่พวกเขาแสวงหา โดยริซโซ่ได้จำแนกพื้นที่เพื่อการเรียนรู้เป็นสี่ประเภทได้แก่

- (1) พื้นที่เพื่อการเรียนรู้ในชุมชนซึ่งมีชีวิตชีวาและสร้างการมีส่วนร่วมอย่างมาก
- (2) พื้นที่เพื่อการเรียนรู้ซึ่งสร้างการพึ่งพาและปฏิสัมพันธ์สำหรับการสืบค้นส่วนบุคคลและการทำงานกลุ่ม
- (3) พื้นที่เพื่อการเรียนรู้ซึ่งไม่มีใครจะมีชีวิตชีวาและค่อนข้างเงียบเชียบ เช่น ห้องและซุ้มหรือมุมสำหรับอ่านหนังสือ
- (4) พื้นที่เพื่อการเรียนรู้สำหรับการใคร่ครวญและดำดิ่งในห้วงความคิดอย่างเงียบเชียบ

ประเภทพื้นที่เพื่อการเรียนรู้แบบคร่าวๆ นี้เป็นกรอบแนวคิดซึ่งมีประโยชน์ในการคิดไตร่ตรองถึงสิ่งที่ห้องสมุดแห่งศตวรรษที่ 21 จะสร้างขึ้นได้ ประเภทเหล่านี้มิได้เบ็ดเสร็จหรือผูกขาด หากแต่เป็นจุดเริ่มต้นสู่การคาดการณ์ การต่อยอดและการผสมผสาน ขอบเขตของพื้นที่ประเภทสถานพบปะชุมนุม (marketplace type space) (ประเภทที่หนึ่งตามการจำแนกของริซโซ่) และพื้นที่ในศาสนสถาน (ประเภทที่สองตามการจำแนกของริซโซ่) รวมทั้งความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่เพื่อการเรียนรู้ทั้งสองประเภทอาจจะผันแปรไปตามห้องสมุดแต่ละแห่ง การคำนึงถึงความสมดุลระหว่างพื้นที่ประเภทต่างๆ หมายถึง การพิจารณาขอบเขตพื้นที่เพื่อการเรียนรู้ทางสังคมประเภทที่หนึ่งและประเภทที่สองซึ่งจอบแจและกำลังเป็นที่นิยมตามห้องสมุดหลายแห่งในสหราชอาณาจักร เมื่อเปรียบเทียบกับพื้นที่เพื่อการเรียนรู้ประเภทที่สามและประเภทที่สี่ในห้องสมุดแบบดั้งเดิม (traditional library) ความเป็นจริงด้านความคาดหวังของผู้ใช้บริการห้องสมุดที่แปรเปลี่ยนไปและแนวคิดด้านการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สนับสนุนการเปลี่ยนแปลงจากพื้นที่ประเภทที่สามและประเภทที่สี่ให้กลายเป็นพื้นที่ประเภทที่หนึ่งและประเภทที่สอง

แลงเคส (Lankes) (2013) แสดงออกซึ่งแนวคิดนี้อย่างชัดเจนว่า “ห้องสมุดที่ตีเลิศในปัจจุบันล้วนแต่กำลังแปลงโฉมจากอาคารเงียบงันซึ่งมีห้องให้ใช้เสียงดังได้หนึ่งหรือสองห้อง เป็นอาคารที่จอบแจซึ่งมีห้องห้ามใช้เสียงหนึ่งห้อง ห้องสมุดเหล่านั้นกำลังเปลี่ยนแปลงจากอาณาจักรของบรรณารักษ์เป็นอาณาจักร



ของชุมชน” ห้องสมุดแห่งศตวรรษที่ 21 ซึ่งประสบความสำเร็จจะต้องมีความสมดุลระหว่างพื้นที่ประเภทต่างๆ ซึ่งตอบสนองความต้องการของชุมชนที่ใช้บริการ อย่างไรก็ตาม ห้องสมุดแห่งศตวรรษที่ 21 ซึ่งประสบความสำเร็จอย่างแท้จริงจะมีพลวัตที่สมดุลซึ่งทำได้เกินกว่าความคาดหวังและปรับตัวตามวิถีการการใช้งานตลอดทั้งปีเพื่อตอบสนองความต้องการที่เกิดขึ้นในแต่ละช่วงเวลาได้

ตัวอย่างที่เห็นได้ชัด คือความต้องการพื้นที่อ่านหนังสือที่เงียบซึ่งเพิ่มขึ้นในหมู่องค์กรการศึกษาระหว่างการสอบ เมื่อเทียบกับความต้องการพื้นที่สำหรับการอ่านหนังสือร่วมกัน ระหว่างการทำโครงการ การสร้างการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวอาจทำได้ง่ายโดยเพียงกวดสวิตช์เปลี่ยนสีของพื้นที่ การเปลี่ยนหลอดไฟหรือการติดตั้งโครงสร้างหรือฉากกั้นแบบกึ่งส่วนตัว (semi-private structures or partitions) เพื่อสร้างความเป็นส่วนตัว หรือพื้นที่สำหรับกิจกรรมกลุ่มซึ่งป้องกันการรบกวนกิจกรรมของผู้อื่นที่อยู่ใกล้เคียง พื้นที่ซึ่งประสบความสำเร็จ

ลำเจ็ญน้อยที่สุดคือพื้นที่ซึ่งไม่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้บริการและไม่สามารถปรับตัวเข้ากับความต้องการระยะสั้นที่แปรเปลี่ยนได้

ความหลากหลายและความยืดหยุ่น

จากมุมมองการเรียนรู้ พื้นที่ประเภทต่างๆ ซึ่งคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล การเรียนรู้ผ่านการสนทนาและปัจจัยด้านอารมณ์ แทนที่เราจะละเลยมิติเหล่านั้น เรากลับจะต้องใช้แนวทางใหม่สู่สิ่งที่เราให้บริการในห้องสมุดและวิธีการนำเสนอบริการนั้น ความหลากหลายของความแตกต่างระหว่างบุคคลในกลุ่มผู้ใช้บริการห้องสมุดเกิดจากความต้องการของผู้เรียนที่มีความหลากหลายเป็นปกติวิสัย และความต้องการเหล่านี้แปรผันตามกาลเวลา อย่างไรก็ตาม ความหลากหลายนี้มีได้หมายถึงพื้นที่แยกเป็นสัดส่วนตามประเภท แต่หมายถึงการตระหนักว่าเราเป็นสัตว์สังคมที่ยังประโยชน์ในแบบของเรา นอกจากนี้ยังหมายถึงการที่เราสร้างกรอบความเข้าใจภายใต้อิทธิพลของการสนทนา ซึ่งครอบคลุมปฏิสัมพันธ์ที่เกิดกับทรัพยากรและเทคโนโลยี การฟัง การมีส่วนร่วม การสร้างประโยชน์ การไตร่ตรองและการสร้าง สิ่งที่ห้องสมุดจะต้องทำเพิ่มขึ้นคือการส่งเสริม กระตุ้นและสนับสนุนผู้สร้างองค์ความรู้แห่งอนาคต การผันตัวจากการเน้นพื้นที่ห้องสมุดไปสู่กิจกรรมของประชาชนในฐานะผู้เรียนและผู้สร้าง ภายใต้บริบทแห่งยุคโมโนทัศน์ที่กำลังเติบโตทำให้เราไม่เพียงจะต้องเข้าใจว่าผู้คนเรียนรู้อย่างไร แต่จะต้องเข้าใจด้วยว่าพื้นที่ที่เราสร้างขึ้นจะรองรับการเรียนรู้ของพวกเขาได้อย่างไร

เทคโนโลยีและห้องสมุด

ตลอดหลายปีที่ผ่านมา ห้องสมุดได้ใช้เทคโนโลยีเพื่อเสริมประสิทธิภาพเชิงปฏิบัติการด้วยการรับเอาระบบสารสนเทศซึ่งทำให้การปฏิบัติงานและบริการของห้องสมุดดำเนินไปอย่างอัตโนมัติ โดยเน้นการจัดหา การบริหารจัดการและการเผยแพร่ทรัพยากร จนถึงการขายขอบเขต (ที่ไม่ใคร่สมบูรณ์แบบนัก) ไปสู่การบริหารจัดการทรัพยากรดิจิทัล ในทางกลับกัน การใช้เทคโนโลยีกับพื้นที่ห้องสมุดค่อนข้างถูกละเลย การสร้างระบบฮาร์ดแวร์ การสร้างระบบเครือข่ายและอุปกรณ์บริการตนเอง กอปรกับการลงทุนในป้ายอิเล็กทรอนิกส์ (electronic signage) และจอแสดงผล (display screen) เป็นมิติที่เด่นชัดที่สุดของพื้นที่ที่มีการใช้เทคโนโลยีอย่างกว้างขวาง แนวคิดเกี่ยวกับศูนย์ประเภทต่างๆ เช่น ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศ (IT commons) และศูนย์สารสนเทศ (Information Commons) (Watson and Anderson, 2008) ได้วิวัฒนาการไปสู่อการติดตั้งคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะเชื่อมโยงผ่านเครือข่ายที่เรียงซ้อนกันดังที่พบในมหาวิทยาลัยส่วนใหญ่และห้องสมุดประชาชนหลายแห่ง ซึ่งทำให้อินเทอร์เน็ตถึงฟาร์มเลี้ยงไก่แบบกรงดับ (battery chicken style farms) สิ่งแวดล้อมที่ไม่น่าอภิรมย์เช่นนี้ นับว่ายังห่างไกลจากบรรยากาศที่ส่งเสริมการเรียนรู้ซึ่งบรรยายไว้ในส่วนที่แล้วของบทความนี้ การเสริมเทคโนโลยีในพื้นที่ห้องสมุดเดิมหรือแม้กระทั่งสร้างขึ้นใหม่โดยมากแล้ว เห็นได้ชัดว่าเป็นอุปสรรคต่อวิถีแก้ปัญหาและไม่ได้ช่วยเสริมพื้นที่แต่อย่างใด

เทคโนโลยีกำลังเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การจินตนาการสิ่งที่เทคโนโลยีจะทำให้เกิดขึ้นต่อไปในอนาคตจึงมิใช่เรื่องง่าย อุปสรรคท้าทายยิ่งกว่าที่เคยมีมา คือการคาดการณ์ได้ว่านวัตกรรมเทคโนโลยีใดจะมีแนวโน้มแพร่หลายและมีความสำคัญอย่างแท้จริงกับการพัฒนาพื้นที่ห้องสมุด คำถามที่เกิดขึ้นคือพัฒนาการด้านเทคโนโลยีสารสนเทศซึ่งตอนนี้ดูจะไม่เชื่อมโยงกับห้องสมุด เช่น ยานยนต์ไร้คนขับ (driverless cars) แว่นตา جوجل (google glass) เครื่องพิมพ์สามมิติ (3D printers) การประมวลผลแบบกลุ่มเมฆ (cloud computing) เครือข่ายทางสังคม (social web) อุปกรณ์สวมใส่ (wearable devices) หุ่นยนต์ (robots) ปัญญาจักรกล (machine intelligence) หรือผลิตภัณฑ์นาโนเทคโนโลยี (products of nanotechnology) จะส่งผลอย่างไรต่อห้องสมุด และปัจจัยใด (ถ้ามี) อาจสร้างอนาคตที่สดใสกว่าสำหรับห้องสมุดแห่งอนาคต? รายการสั้นๆ ที่ไม่ครบถ้วนเหล่านี้เป็นเพียงเทคโนโลยีที่เราได้อยู่ ณ ปัจจุบัน แต่ความเป็นจริงคือการพัฒนาเทคโนโลยีอย่างต่อเนื่องที่อัตราการเปลี่ยนแปลงยกกำลังสอง (change²) จะส่งผลอย่างใหญ่หลวงเกินกว่าที่เราจะจินตนาการได้

เรย์ เคิร์ชเวลล์ (Ray Kurzweil) (2006) คาดการณ์ว่าภายในปลายทศวรรษที่ 2020 คอมพิวเตอร์จะผ่านการทดสอบทัวริง (Turing Test) กล่าวคือ จักรกลจะสามารถร่วมการสนทนาได้อย่างเก่งกาจจนแทบคล้ายคลึงกับมนุษย์ เมื่อเป็นเช่นนั้นเราจะยังต้องการบุคลากรสำหรับทำให้คำปรึกษาและการตอบ



คำถามในห้องสมุดอยู่หรือไม่ พัฒนาการนี้และอื่นๆ ที่เกิดขึ้น จะผลักดันให้เราต้องก้าวจากเพียงการรับเอามาใช้หรือการปรับตัว ไปสู่การยอมรับและการสร้างความกลมกลืนกับเทคโนโลยี สิ่งที่จะเกิดขึ้นแน่นอนคือคอมพิวเตอร์จะสามารถซ่อมแซมตัวเอง ทำสำเนาตัวเอง และพัฒนาตัวเองได้ในอนาคตอันใกล้ ทำให้การเปลี่ยนแปลงยกกำลังสองยิ่งท้าทาย ผลสืบเนื่องของอัตราการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วนี้และความล้มเหลวของเราในการเห็นภาพการเปลี่ยนแปลงยกกำลังสอง คือการที่เทคโนโลยี

มีผลกระทบสำคัญต่อทุกมิติชีวิตอย่างมหาศาลและไม่คาดฝัน รวมทั้งห้องสมุดและการปฏิบัติงานของบรรณารักษ์ การเปลี่ยนแปลงนำมาซึ่งความไม่แน่นอนและชี้ให้เห็นว่าเราจะต้องทบทวนถึงขั้นฐานรากเกี่ยวกับรูปแบบและหน้าที่ของห้องสมุด ในฐานะพื้นที่ รวมถึงคำถามสำคัญว่า 'ทำไมผู้คนจึงเลือกไปห้องสมุด' การตอบคำถามนี้ภายใต้บริบทของเทคโนโลยี ห้องสมุดจะต้องประเมินความสัมพันธ์ระหว่างห้องสมุดและเทคโนโลยีอย่างใกล้ชิด

ห้องสมุดคือเทคโนโลยี

“เทคโนโลยีคือสิ่งใดก็ตามที่ประดิษฐ์ขึ้นหลังจากคุณเกิด” –
อลัน เคย์ (Alan Kay)

ห้องสมุดมักตอบสนองต่อเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารด้วยการเชื่อมโยงกับสิ่งอำนวยความสะดวกและบริการที่มีอยู่เดิมอย่างตื้นเขินเกินไป ส่วนใหญ่จะเป็นการรับเอาเทคโนโลยีมาใช้โดยมีการปรับตัวเพียงเล็กน้อย วิธีการนี้จะได้ผลดีกับเทคโนโลยีที่มีบทบาทเฉพาะด้าน เช่น แผ่นฟิล์มขนาดเล็กหรือไม่โครฟิช (microfiche) หรือเทคโนโลยีการพิมพ์ แต่การดำเนินงานจะนำผิดหวังเมื่อมีการรับเอาเทคโนโลยีสามัญอเนกประสงค์ (generic all-purpose technology) มาใช้ เช่น เครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล

เควิน เคลลีย์ (Kevin Kelly) (2010) ผู้ร่วมก่อตั้งเว็บไซต์ Wired² จำแนกเทคโนโลยีเป็นประเภทต่างๆ ภายใต้ระบบนิเวศเทคโนโลยีที่วิวัฒนาการอย่างรวดเร็ว ที่เขาเรียกว่า “อนุกรมเทคโนโลยี” (technium) สำหรับเคลลีย์ อนุกรมเทคโนโลยีคือระบบเทคโนโลยีซึ่ง “กินขอบเขตมากกว่าฮาร์ดแวร์มีนัลลาบครอบคลุมถึงวัฒนธรรม ศิลปะ สถาบันทางสังคมและการสร้างสรรค์ทางปัญญาทุกประเภท” ไม่เพียงกอบปรีย์ด้วยเครื่องมือทั้งหมดที่ถูกประดิษฐ์ขึ้นโดยมนุษยชาติ แต่ยัง

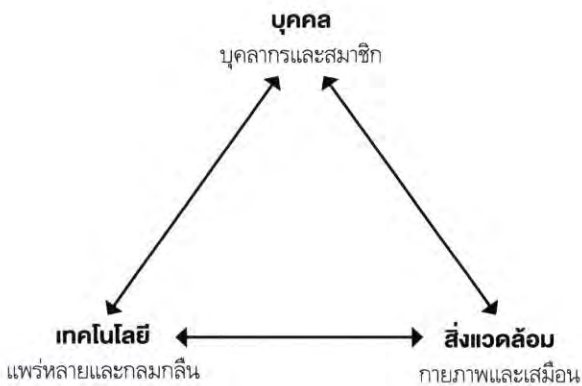
ครอบคลุมระบบทั้งหมดที่ทำให้เราสามารถบริหารจัดการพัฒนาและใช้เครื่องมือเหล่านี้ได้

เคลลีย์เชื่อว่าในช่วงหลายศตวรรษที่ผ่านมา อนุกรมเทคโนโลยีได้วิวัฒนาการคู่ขนานกับระบบชีววิทยา จากทัศนะนี้ ตัวห้องสมุดเองก็เป็นเทคโนโลยี กล่าวคือเป็นระบบภายใต้อนุกรมเทคโนโลยี ซึ่งอุบัติขึ้นเพื่อสร้างการใช้เทคโนโลยีต่างๆ อย่างต่อเนื่อง เช่น ศิลปินที่เขียนด้วยลายมือ ตัวอักษรตีพิมพ์ สิ่งประดิษฐ์ดิจิทัล และวัสดุสื่อประสม ดังนั้น คำถามที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้นสำหรับห้องสมุดคือรูปแบบถัดไปของเทคโนโลยีจะเป็นอย่างไร คำถามดังกล่าวมีนัยมากกว่าเพียงการพิจารณาถึงกลวิธีของห้องสมุดในการรับเอาเทคโนโลยีมาใช้และปรับตัวให้เข้ากับเทคโนโลยี สิ่งที่สำคัญสำหรับห้องสมุดคือการผสมและการสร้างความกลมกลืน กับเทคโนโลยีผนวกกับจินตนาการเพื่อนำพาเทคโนโลยีที่เราเรียกกัน ณ ตอนนี้อย่าง ‘ห้องสมุด’ ไปสู่อย่างก้าวต่อไป แทนที่จะคงสถานะเดิมที่ห้องสมุดเพียงแต่สร้างความเชื่อมโยงกับเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นเท่านั้น

หนึ่งในทิศทางของอนุกรมเทคโนโลยีของเคลลีย์ คืออนุกรมฯ นั้นวิวัฒนาการไปพร้อมกับการสร้างโอกาสที่เพิ่มขึ้น นั่นคือ โอกาสในการพัฒนามนุษย์ ผ่านการเพิ่มศักยภาพทางปัญญาและความคิดสร้างสรรค์ ผลที่ตามมาคือทางเลือกที่เพิ่มขึ้น เคลลีย์

² Wired เป็นเว็บไซต์ชั้นนำซึ่งรายงานข่าวสารเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ วัฒนธรรมและเทคโนโลยี รวมทั้งผลที่ปัจจัยเหล่านี้มีต่อแวดวงธุรกิจ การแสวงหาความบันเทิง การสื่อสาร วิทยาศาสตร์ การเมืองและวัฒนธรรม – ผู้แปล

เชื่อว่า “เรา (ในฐานะมนุษย์) ต้องการทางเลือกที่หลากหลาย ครอบคลุมซึ่งอนุกรมเทคโนโลยีสร้างขึ้นในการปลดปล่อยศักยภาพของพวกเราให้ถึงที่สุด” ในทัศนะของเขาเราควรจะ “ลงมือเพิ่มทางเลือกเสมอ” แนวคิดเช่นนี้ช่วยให้มุมมองใหม่เกี่ยวกับห้องสมุดในฐานะระบบเทคโนโลยี ซึ่งนำเราให้ก้าวพ้นจากการยึดติดการใช้เทคโนโลยีไปสู่การเน้นที่ผู้ใช้บริการและบุคลากรห้องสมุด การยึดติดแนวทางเดิมมีแนวโน้มจะนำไปสู่การรับเอาเทคโนโลยีมาใช้แต่เฉพาะเมื่อมีความปลอดภัย แต่แท้ที่จริงแล้วการผสมผสานและการสร้างความกลมกลืนกับเทคโนโลยีขององค์กรใดๆ ควรจะต้องมุ่งไปสู่อนาคตและสอดคล้องเป็นหนึ่งในเดียวกับกรอบกลยุทธ์ขององค์กร เทคโนโลยีจะต้องเสริมการปฏิบัติทางของบุคลากรในองค์กรและจะต้องถูกบูรณาการเข้ากับสิ่งแวดล้อมขององค์กร ดังที่แสดงในแผนภาพด้านล่าง



การพิจารณาปัจจัยเหล่านี้ไปพร้อมกันเพื่อที่จะสร้างความมั่นใจว่าปัจจัยต่างๆ จะทำงานสอดประสานกันและเพิ่มคุณค่าซึ่งกันและกันแทนที่จะขัดกันเอง ตัวอย่างง่ายๆ คือในอดีต ห้องสมุดมักวางเครื่องบริการตนเอง บนหรือใกล้กับโต๊ะยืม-คืนหนังสือ ทำให้บริเวณนั้นเกิดความแออัดและทำให้เกิดความไม่แน่ใจในกลุ่มบุคลากรและสมาชิกห้องสมุดว่าจะใช้สิ่งอำนวยความสะดวกชนิดใหม่เมื่อไหร่ หรือจะใช้หรือไม่ จะเห็นว่าเพียงแค่การวางเครื่องมือชนิดใหม่อย่างส่งผลลบต่อสิ่งแวดล้อมและทำให้ผู้คนรู้สึกสับสนได้ ดังนั้นการคิดให้รอบด้านถึงเป้าหมายองค์กรรวมทั้งแท้จริงของเทคโนโลยี กระบวนการที่เราประสงค์ให้เกิดขึ้นบนพื้นที่สร้างขึ้น และความคาดหวังที่เรามีต่อบุคลากรและสมาชิกห้องสมุด จะเป็นตัวชี้ว่าการตั้งเครื่องบริการตนเองต้องให้ห่างจากโต๊ะยืม-คืน และควรตั้งอยู่ ณ จุดแรกที่ใช้บริการก้าวเดินผ่านเข้าสู่อาคาร รวมทั้งควรจะต้องตั้งเครื่องบริการตนเองกระจายตลอดทั่วทั้งอาคาร จะเป็นทางออกที่ไม่เพียงเสริมสิ่งแวดล้อมพื้นที่ แต่ยังทำให้การใช้เทคโนโลยีเป็นที่ประจักษ์ต่อสมาชิกและบุคลากรห้องสมุด เนื่องจากวัตถุประสงค์หลักของกลยุทธ์บูรณาการเทคโนโลยี คือการสร้างพื้นที่ห้องสมุดซึ่งมีการใช้เทคโนโลยีอย่างกว้างขวางทั้งเชิงกายภาพและเชิงเสมือน ทำให้ผู้ใช้บริการมีทางเลือกด้านบริการที่มีฐานรากจากเทคโนโลยีซึ่งไม่เกาะกกระทาและบูรณาการเข้ากับประสบการณ์ห้องสมุดอย่างไว้ที่ติ

แล้วพื้นที่ห้องสมุดซึ่งมีการใช้เทคโนโลยี อย่างกว้างขวางมีรูปแบบอย่างไรในวันนี้?

ความแพร่หลาย

พื้นที่ห้องสมุดซึ่งมีการใช้เทคโนโลยีอย่างกว้างขวางในปัจจุบันมีการใช้ระบบเครือข่ายทั้งแบบผ่านสายเชื่อมต่อ (wired) และแบบไร้สาย (wireless) อย่างแพร่หลาย ทำให้สมาชิกห้องสมุดสามารถใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีต่าง ๆ ณ จุดใดก็ได้ภายในพื้นที่ อุปกรณ์เชื่อมต่อบางประเภทเป็นทรัพย์สินของห้องสมุด เช่น คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะซึ่งจัดวางในรูปแบบที่หลากหลายสำหรับการใช้งานของบุคคลและกลุ่มบุคคล แต่ที่สำคัญไปกว่านั้นคือ อุปกรณ์หลายประเภทเป็นทรัพย์สินของผู้ใช้บริการห้องสมุด กระแสนำอุปกรณ์ของตนเองมาห้องสมุด (Bring Your Own Device หรือ BYOD) ที่แพร่หลายในแวดวงอุดมศึกษาและการให้บริการยืมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ของห้องสมุดให้อิสระแก่ผู้ใช้บริการสามารถนำเครื่องคอมพิวเตอร์พกพาแท็บเล็ตและสมาร์ตโฟนมาใช้งานในห้องสมุด การเปลี่ยนแปลงจากการบังคับให้ผู้ใช้บริการห้องสมุดต้องใช้คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ “ของ” ห้องสมุดนี้ได้รับการตอบรับเป็นอย่างดี แนวทางเช่นนี้สะท้อนถึงธรรมชาติด้านบุคคลของเทคโนโลยี และทำให้ผู้ใช้บริการสามารถทำงานด้วยซอฟต์แวร์ประยุกต์ที่พวกเขาพึงใจและเข้าถึงหน่วยเก็บข้อมูลผ่านระบบคลาวด์ส่วนตัวได้ทันทีได้ตามเวลาจริง

“สิ่งที่บุคคลจะได้รับจากอุปกรณ์ยุคยุคในห้องสมุดประชาชนที่ติดตั้งซอฟต์แวร์คัดกรองบังคับ และไร้ซึ่งโอกาสสำหรับการจัดเก็บและเผยแพร่ข้อมูลจะหายไปเมื่อเทียบกับสิ่งที่บุคคลจะทำได้ด้วยคอมพิวเตอร์ที่บ้านซึ่งเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้อย่างอิสระ มีความแรงสูงและเชื่อมต่อได้ตลอดเวลา” – เจนคินส์ (Jenkins) (2013)

สิ่งที่สำคัญอีกประการหนึ่ง คือการใช้อุปกรณ์เหล่านี้จะทำให้ผู้ใช้บริการสามารถเลือกสถานที่ทำงานของพวกเขาภายในห้องสมุดและสิ่งแวดล้อมซึ่งเหมาะสมที่สุดกับความต้องการของพวกเขาได้ อย่างไรก็ตาม คักยภาพการย้ายเคลื่อนตำแหน่งการใช้งานในห้องสมุดยังคงถูกจำกัดโดยความจำเป็นด้านการเข้าถึงแหล่งจ่ายไฟ ห้องสมุดซึ่งมีการใช้เทคโนโลยีอย่างกว้างขวางพร้อมด้วยอุปกรณ์ที่เตรียมไว้เป็นอย่างดีจะต้องมีโครงข่ายไฟฟ้าใต้ดินและเต้ารับจ่ายไฟติดตั้งบนโต๊ะหรือข้างโซฟา นอกจากนี้ ห้องสมุดอาจจะส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีอย่างแพร่หลายด้วยบริการให้ยืมอุปกรณ์พกพาสำหรับใช้งานได้ทุกพื้นที่ภายในตัวอาคาร รวมทั้งการจัดหาอุปกรณ์บางประเภทสำหรับสมาชิกชุมชนซึ่งไม่สามารถเข้าถึงอุปกรณ์เหล่านี้ก็ได้ ในอนาคต การเพิ่มทางเลือกด้านเทคโนโลยีจะพึงพาการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีไร้สาย ซึ่งจะเกิดขึ้นในอนาคตอันใกล้ รวมทั้งอุปกรณ์สวมใส่พกพา (mobile wearable devices) ซึ่งกำลังกลายเป็นวิถีใหม่

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

การบริหารจัดการเทคโนโลยี

เช่นเดียวกับระบบเทคโนโลยีส่วนใหญ่ ห้องสมุดซึ่งมีการใช้เทคโนโลยีอย่างกว้างขวางในปัจจุบันประกอบด้วยทั้งเทคโนโลยี

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



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

ปฏิสัมพันธ์ระหว่างอาคาร และทรัพยากรภายในอาคาร

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

ขั้นโดยการติดตั้งบนโต๊ะอินเตอร์แอคทีฟ และเกิดเป็นวิธีใหม่ในการรับประสบการณ์สารสนเทศ ดังเช่นที่ใช้ในการศึกษา ทรัพยากรประวัติศาสตร์ของท้องถิ่น

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

การรับรู้เกี่ยวกับผู้ใช้บริการและความต้องการ ของพวกเขา

ห้องสมุดทุกแห่งต่างก็มุ่งแสวงหาข้อมูลเกี่ยวกับการใช้งานห้องสมุดของสมาชิกและวิธีการปรับปรุงอุปกรณ์อำนวยความสะดวกและการให้บริการ ในกระบวนการนี้ เทคโนโลยี

จะมีส่วนช่วยได้อย่างมาก ข้อมูลพื้นฐานนั้นอาจรวบรวมและเข้าใจได้ง่าย แต่ประสบการณ์ที่แท้จริงของผู้ใช้บริการห้องสมุดนั้นกลับซับซ้อนและเข้าใจได้ยาก ความยุ่งยากคือหากเรายึดติดกับความง่าย เราอาจแค่เก็บและวิเคราะห์ข้อมูล แต่หากเรามุ่งสร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้งเกี่ยวกับผู้ใช้บริการของเราและมองลึกลงไป การวิเคราะห์ที่เกี่ยวข้องนั้นล้วนซับซ้อนและยุ่งยาก

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

หุ่นยนต์กำลังเข้ามาจับบทบาท

หากกล่าวถึงหุ่นยนต์กับผู้คน ผลตอบรับต่อแนวคิดอาจเป็นความรังเกียจหรือความไม่เชื่อ แต่หุ่นยนต์กำลังเข้ามาจับบทบาทและจะถูกใช้ในห้องสมุดซึ่งมีการใช้เทคโนโลยีอย่างกว้างขวาง หุ่นยนต์เริ่มมีบทบาทแล้วในการจัดเก็บและสืบค้นหนังสือด้วยเทคโนโลยีระบุตัวตนด้วยคลื่นความถี่วิทยุ (radio frequency identification หรือ RFID) แขนกลของหุ่นยนต์ (robotic arms) ยังถูกใช้ในการวางอุปกรณ์พกหนังสือบนสายพาน

ในปัจจุบัน บรรณารักษ์ยังสืบค้นหนังสือด้วยเครื่องอ่าน RFID และอาจทำเช่นนี้ต่อไปได้อีกไม่นาน แต่อย่างน้อยก็นานจนกว่าหุ่นยนต์เคลื่อนที่ระบบปฏิบัติการแบบเดี่ยว/แบบลำพัง (stand alone mobile robot) ที่สืบค้นชั้นวางหนังสือได้จะถือกำเนิดขึ้น เราไม่อาจทราบได้ถึงรูปแบบของหุ่นยนต์แห่งอนาคตและเวลาที่หุ่นยนต์นั้นจะเป็นที่ยอมรับ แต่บรรณารักษ์ในห้องสมุดซึ่งมีการใช้เทคโนโลยีอย่างกว้างขวางควรจะเริ่มคิดใคร่ครวญได้แล้วว่าพวกเขาหวังจะให้หุ่นยนต์ปฏิบัติงานอะไร เพราะบรรณารักษ์ควรสร้างสิ่งแวดล้อมที่ดีที่สุดสำหรับผู้ใช้บริการ โดยพึ่งพาการใช้ทรัพยากรทั้งหมดที่มีในห้องสมุดให้เกิดประโยชน์สูงสุด อาร์เธอร์ ซี คลาร์ก (Arthur C. Clarke) เคยกล่าวไว้ว่า “ครุฑที่แทนที่ด้วยหุ่นยนต์ได้ก็ควรจะถูกแทนที่ด้วยหุ่นยนต์” ในทำนองเดียวกัน บรรณารักษ์คนใดก็ตามที่แทนที่ด้วยหุ่นยนต์ได้ก็ควรถูกแทนที่ด้วยหุ่นยนต์เช่นกัน เนื่องจากว่าบรรณารักษ์มีงานที่มีความหมายมากเกินกว่านั้นให้ทำ

ประสบการณ์จากพื้นที่กายภาพนั้นเป็นสิ่งสำคัญ

การสร้างสรรคเป็นหัวใจสำคัญของสังคมโนห์ตัน ฟลอริดา (Florida) (2013) เผยในงาน “ชนชั้นสร้างสรรค” (the creative class) ของเขาว่า ตรงข้ามกับความคาดหวังของเรา นักสร้างสรรคที่ตระหนักถึงประโยชน์ของอินเทอร์เน็ตยังคงเห็นคุณค่าของสถานที่อยู่:

“การทำนายถึงการสิ้นสุดของสถานที่ไม่สอดคล้องเลยกับคนจำนวนนับไม่ถ้วนที่ผมได้สัมภาษณ์ กลุ่มสนทนาที่ผมได้สังเกตการณ์ รวมทั้งงานวิจัยเชิงสถิติ พบว่า สถานที่และชุมชนเป็นปัจจัยสำคัญยิ่งกว่าที่เคยเป็นมา... แม้ระบบเศรษฐกิจเอ็งก็ก่อตัวเพิ่มขึ้นรอบๆ กลุ่มคนในสถานที่จริง”

แนวคิดนี้ชี้ถึงความจำเป็นในการดำรงห้องสมุดไว้ในฐานะพื้นที่ทางกายภาพ การทำงานกับกลุ่มสนทนาที่ชนชั้นสร้างสรรคเข้าร่วมทำให้ฟลอริดาเชื่อว่าสิ่งที่สำคัญคือ ‘ประสบการณ์’

“ประสบการณ์กำลังเข้ามาแทนที่สินค้าและบริการ เพราะประสบการณ์กระตุ้นทักษะตามธรรมชาติด้านความสร้างสรรค์ และเสริมศักยภาพด้านความสร้างสรรค์ รูปแบบชีวิตที่กระตือรือร้นและมุ่งการเรียนรู้จากประสบการณ์นี้กำลังแพร่ขยายและมีผลมากขึ้นในสังคม...”

บทความชื่อ “เศรษฐกิจประสบการณ์” (Experience Economy) ของ ไพน์ และกิลมอร์ (Pine and Gilmore)

(1999) บรรยายถึงพัฒนาการความต้องการของลูกค้าจาก โภคภัณฑ์ (commodities) สู่ผลิตภัณฑ์ (goods) บริการ (services) และที่สุดคือประสบการณ์ (experiences) ดังนั้น การมอบประสบการณ์ห้องสมุดที่ดีที่สุดนั้น ควรเป็นหนึ่งในเป้าหมายพื้นฐานของห้องสมุดหรือการพัฒนาพื้นที่ห้องสมุดใดก็ตาม ประสบการณ์ที่ผู้ใช้บริการได้รับขึ้นอยู่กับคุณภาพของพื้นที่ การจัดวางพื้นที่และบริการที่นำเสนอในพื้นที่ เนื่องด้วยพื้นที่และบริการแยกจากกันไม่ได้และพึ่งพาค้ำยันเมื่อใดก็ตามที่พื้นที่และบริการถูกออกแบบและบริหารจัดการให้ตอบสนองความคาดหวังได้อย่างสมบูรณ์แบบ รวมทั้งผันแปรตามความคาดหวังที่เปลี่ยนไป ผลลัพธ์ที่ได้จะเป็นประสบการณ์ที่ดีที่สุด

การทำให้อาคารห้องสมุดเป็น “ประสบการณ์” เป็นทักษะสุดใหม่ที่กวดดันให้เราใคร่ครวญเกี่ยวกับรูปลักษณ์และอารมณ์อย่างถี่ถ้วน งานของ ริชาร์ด ฟลอริดา (Richard Florida) แสดงให้เห็นว่าสถานที่ยังคงมีความสำคัญสำหรับผู้คนในยุค โนห์ตันและความสำคัญของอาคารในฐานะปัจจัยสร้างประสบการณ์เป็นสิ่งที่มองข้ามไม่ได้ นักออกแบบนาม คาริม ราชิด (Karim Rashid) แสดงออกซึ่งแนวคิดนี้เป็นอย่างดีในแถลงการณ์ข้อที่ 43 จากแถลงการณ์ 50 ข้อของเขาดังนี้: “ประสบการณ์เป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดในการดำรงชีวิตและที่แท้แล้ว ทั้งหมดที่มีคือการแลกเปลี่ยนแนวคิดและปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ พื้นที่และวัตถุ สามารถส่งเสริมหรือบั่นทอนประสบการณ์ได้” (www.karimrashid.com) วิถีคิด

ดังกล่าวพาเราก้าวข้ามการให้บริการลูกค้าไปสู่ความจำเป็นของความรู้เกี่ยวกับผู้ที่ใช้สถานที่ ซึ่งจะแปลงเป็นความเข้าใจต่อบัจจัยที่มีผลต่อการรับรู้ประสบการณ์ของพวกเขาและความรู้สึกที่พวกเขามีต่อประสบการณ์นั้น

ถ้อยคำเกี่ยวกับบ้านหลังที่สาม

มีการเขียนถึงแนวคิดบ้านหลังที่สาม (the Third Place) ของ โอลเดินเบิร์ก (Oldenburg) (1999) อย่างมากมาย:

“บ้านหลังที่สาม มิใช่ที่พำนักหรือที่ทำงานซึ่งเป็นเสมือนบ้านสองหลังแรก แต่เป็นสถานที่ต่างๆ เช่น ร้านกาแฟ ร้านหนังสือหรือร้านอาหารเล็กๆ (café) ที่เราพบปะกับคนรู้จักในบรรยากาศไม่เป็นทางการ สถานที่เหล่านี้ประกอบกันเป็น ‘หัวใจของพลังทางสังคมของชุมชน’ เป็นสถานที่ซึ่งผู้คนไปเพื่อหาเพื่อนร่วมสนทนาและการสนทนาที่มีชีวิตชีวา”

ความเสี่ยงในการประยุกต์ใช้โมเดลบ้านหลังที่สามกับห้องสมุดคือการที่โมเดลกล่าวถึงเพียงมิติทางสังคม การมีเพื่อนร่วมสนทนาและการสนทนาที่ดี แต่ไม่ได้กล่าวถึงการทำงานอย่างมีเป้าหมายและการเรียนรู้ผ่านการสนทนา แนวคิดบ้านหลังที่สามในฐานะบัจจัยกระตุ้นการพัฒนานั้นเป็นขั้นตอนหนึ่งในกระบวนการและเป็นดัชนีชี้วัดที่เป็นประโยชน์ อย่างไรก็ตามห้องสมุดแห่งอนาคตต้องการโมเดลที่ผสานแนวคิดบ้านหลังที่สามเข้ากับผลิิตภาพของบ้านหลังที่สอง คือที่ทำงาน และบ้านหลังแรก คือที่พำนัก ที่จริงแล้ว มิติสำคัญประการหนึ่งของ

พื้นที่ห้องสมุดมักจะเป็นการสร้าง “บ้านสำหรับอ่านหนังสือ” (study home) สำหรับผู้ใช้บริการที่ขาดพื้นที่ดังกล่าว

ความเป็นจริงบางประการ

ฮิวจ์ แอนเดอร์สัน (Hugh Anderson) และข้าพเจ้า (2008) ได้ทำการสำรวจสถาบันการศึกษาต่อเนื่องและสถาบันอุดมศึกษาในสหราชอาณาจักรจำนวนหนึ่งเพื่อศึกษาว่าบัจจัยที่จับต้องได้ (tangible factors) บัจจัยใดเป็นปัญหามากที่สุด เราพบว่าบัจจัยที่เป็นปัญหามากที่สุด คือระบบทำความร้อนและระบบระบายอากาศ ตามมาติดๆ ด้วยเสียงรบกวน ผู้ใช้บริการรู้สึกว่ห้องสมุดและพื้นที่เพื่อการเรียนรู้หลายแห่งร้อนเกินไปในฤดูร้อนและหนาวเกินไปในฤดูหนาว นอกจากนี้ ผู้ใช้บริการยังมักตำหนิเกี่ยวกับการที่พวกเขาไม่สามารถควบคุมระบบทำความร้อนและระบบระบายอากาศได้เอง

บัจจัยที่ผู้เข้าร่วมการสำรวจรู้สึกว่ไม่มีใครเป็นปัญหาคือระบบแสงและกลิ่น ถึงแม้ว่าผลการสำรวจจะชี้ว่มีความพึงพอใจโดยรวมต่อการจัดระบบแสง เรากลับรู้สึกว่ผลที่ออกมานี้ทำให้พลาดโอกาสในการเสริมผลลัพธ์ของพื้นที่ด้วยการใช้ระบบแสงเพื่อเพิ่มความน่าสนใจและการใช้สื่ ซึ่งเป็นบัจจัยสำคัญในการสร้างอารมณ์ที่จะส่งสัญญาณได้อย่างแยกคายคำแนะนำของเราคือควรพิจารณาเรื่องระบบแสงให้มากพอไม่เพียงแต่ในแง่การปฏิบัติตามมาตรฐาน แต่ยังรวมถึงในด้านการเพิ่มวิธีการเสริมผลด้านอารมณ์ของพื้นที่

เนื่องจากการอนุญาตให้นำอาหารและเครื่องดื่มแพร่หลายมากขึ้นในห้องสมุดและพื้นที่เพื่อการเรียนรู้ ซึ่งเกิดเป็นวิธีการสร้างพื้นที่เพื่อคืนความสดชื่น (refreshment facilities) จึงควรมีการดำเนินการเพื่อป้องกันกลิ่นรบกวนให้มากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ การวางแผนระบบระบายอากาศจึงควรคำนึงถึงปัจจัยด้านอาหารและเครื่องดื่มด้วย

แนวโน้มและความคิดเรื่องพื้นที่

พื้นที่เปิดโล่ง

สำหรับโครงการสร้างอาคารใหม่ แนวทางสมัยใหม่ที่นิยมมากที่สุดคือการสร้างพื้นที่เปิดโล่ง พื้นที่เปิดโล่งแก้ไขปัญหาคาใจที่ไม่แน่นอนบางประการที่กล่าวถึงในส่วนที่แล้ว รวมทั้งความเป็นไปได้ในการแปลงโครงสร้างใหม่ได้อย่างต่อเนื่องไม่สิ้นสุด การดำเนินงานพื้นที่เปิดโล่งที่ประสบความสำเร็จสูงสุดคือการได้ตรงอย่างรอบคอบเกี่ยวกับการเชื่อมต่อพื้นที่เหล่านี้ เพื่อเลี่ยงการจราจรที่ไม่จำเป็นผ่านตัวอาคาร ซึ่งอาจเกิดจากบันไดที่วางตำแหน่งไม่เหมาะสม หรือชั้นลอยที่ออกแบบวางแผนไว้อย่างอ่อนด้อย หรือช่องรับแสงครอบพื้นที่เปิดโล่งเพียงเพื่อผลทางสถาปัตยกรรม

พื้นที่เปิดโล่งซึ่งเสนอความเป็นไปได้ที่ไร้ขอบเขตช่วยให้การเตรียมรับสถานการณ์อนาคตผิดพลาดได้ยาก แต่พื้นที่เปิดโล่งก็ถูกวิจารณ์ในเรื่องของเสียงรบกวนและการขาดความเป็นส่วนตัว ดังนั้นความรอบคอบในการเลือกและการจัดวางเฟอร์นิเจอร์ รวมทั้งการกำหนดตำแหน่งชั้นหนังสือ จะช่วยเก็บ

กักเสียงรบกวนและสร้างพื้นที่ที่ถึงส่วนตัวได้ สิ่งสำคัญอีกประการหนึ่งคือพื้นที่เปิดโล่งสร้างโอกาสสำหรับ “การออกแบบพื้นที่ใหม่” ได้ตลอดเวลาด้วยการเพิ่มโครงสร้างและเฟอร์นิเจอร์ใหม่ หรือการจัดวางตำแหน่งใหม่ของเฟอร์นิเจอร์เดิม (ค่อนข้างไม่ซับซ้อน) หรือชั้นหนังสือเดิม (ยุ่งยากและใช้ทรัพยากรมากกว่า) พื้นที่เปิดโล่งมีข้อดีในเรื่องของความยืดหยุ่น แต่ก็ต้องมีการสร้างสมดุลด้วยกลยุทธ์การจัดการจัดอาณาเขตด้วย

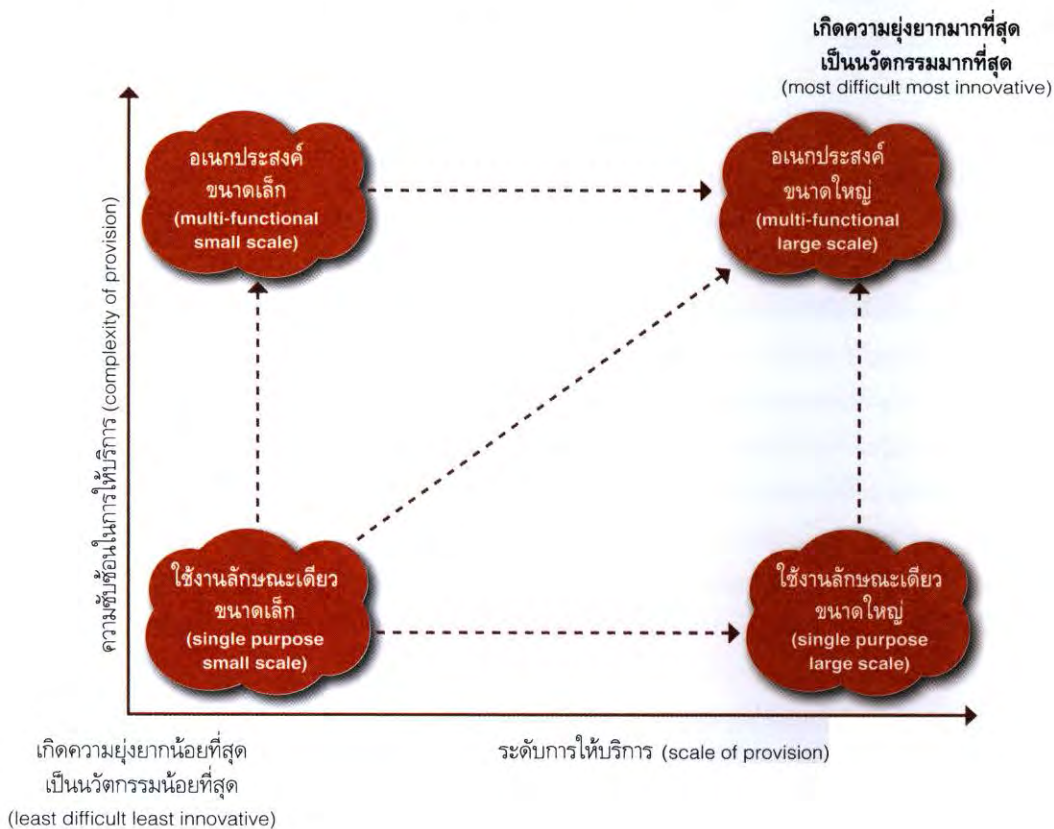
พื้นที่เปิดโล่งเทียบกับพื้นที่ปิด

ในพื้นที่ซึ่งมีการใช้เทคโนโลยีอย่างกว้างขวางประเภทเปิดโล่ง ลักษณะของพื้นที่จะกำหนดโดยเฟอร์นิเจอร์ เครื่องประกอบและอุปกรณ์ และจะปรับเปลี่ยนได้ง่ายด้วยการทดลองใช้งานพื้นที่ ปัจจุบันนี้ การออกแบบห้องสมุดและพื้นที่เพื่อการเรียนรู้ประสบกับแรงกดดันด้านการใช้งานพื้นที่ให้ยืดหยุ่นต่อแนวปฏิบัติงานที่เปลี่ยนแปลงและการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ ที่ผ่านมามีการผสมผสานความจำเป็นด้านความยืดหยุ่นและการใช้พื้นที่ให้เกิดประโยชน์เป็นไปอย่างตื่นตะลึง เช่น การสร้างพื้นที่สำนักงานเปิดโล่งใหญ่โตแต่อัดแน่นด้วยช่องกันฉาก (screened off cells) นำไปสู่ความอึดอัดเบื่อหน่ายและไม่มีความสุขของผู้ใช้งานพื้นที่นั้น

พื้นที่ห้องสมุดแบบเปิดโล่งสมัยใหม่อาจก่อปัญหาคล้ายคลึงกันหากขาดความหลากหลายและการออกแบบภายในอย่างเหมาะสม ในทางตรงกันข้าม พื้นที่เปิดซึ่งได้รับการออกแบบ

อย่างรอบคอบจะไม่เพียงยึดหยุ่นแต่จะสามารถรองรับความหลากหลาย การไหลเวียนของผู้ใช้งานและความซับซ้อนได้นอกจากนี้ พื้นที่เปิดโล่งที่ดียังสร้างแรงบันดาลใจ แรงกระตุ้น ความอยากรู้อยากเห็น ความสนใจ โอกาสการเรียนรู้จาก

ผู้อื่น สำนึกของความเป็นชุมชน รวมทั้งทางเลือกและความตื่นตัวในกลุ่มผู้ใช้พื้นที่ แผนภาพด้านล่าง (Watson and Anderson, 2008) แสดงการเปรียบเทียบระดับและความซับซ้อนของพื้นที่



แผนภาพแสดงให้เห็นว่าพื้นที่เปิดโล่งขนาดใหญ่จะนำมาซึ่งศักยภาพการรองรับการเปลี่ยนแปลงและนวัตกรรมที่เกิดขึ้น แต่ก็ได้เพิ่มความยุ่งยากในการบริหารจัดการด้วย โครงการใดก็ตามจะต้องพิจารณาแรงกดดันระหว่างความยุ่งยากในการบริหารจัดการกับศักยภาพการรองรับนวัตกรรม ณ ระยะเวลาวางแผน พื้นที่ซึ่งมีการใช้งานเทคโนโลยีอย่างกว้างขวางประเภทเปิดโล่งไม่ได้เป็นไอศกรอบจักรวาล หากไม่สามารถจัดหาทรัพยากรที่จำเป็นต่อการบริหารจัดการพื้นที่ได้ในอนาคต ก็ไม่เกิดประโยชน์ที่จะสร้างความยืดหยุ่นให้กับพื้นที่ดังกล่าว

ดังนั้นในการเลือกพื้นที่เปิดโล่งเมื่อเทียบกับพื้นที่แยกส่วน (cellular space) คำถามหลักที่ต้องพิจารณาคือเราปรารถนาให้กิจกรรมซึ่งพึ่งพาความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านประเภทใดดำเนินต่อไปในอนาคต หรือกิจกรรมใดต้องแยกพื้นที่ด้วยเหตุผลอื่น เพราะถึงแม้ว่าความยืดหยุ่นจะเป็นลักษณะที่พึงประสงค์ของพื้นที่และรองรับการสร้างนวัตกรรมและการทดลอง ทำให้พื้นที่รับสถานการณ์ในอนาคตได้ แต่ความยืดหยุ่นก็ก่อให้เกิดต้นทุนความยุ่งยากที่ไม่สิ้นสุดในการบริหารจัดการได้ด้วยเช่นกัน

ความยืดหยุ่น

สำหรับอาคารและพื้นที่ใหม่ ควรเลี่ยงการสร้างชั้นบางประเภท เช่น กำแพงแยกสัดส่วนภายในแบบถาวร (fixed internal dividing walls) ซึ่งมีอายุการใช้งานระยะกลางและอาจเป็นอุปสรรคต่อการรองรับกิจกรรมที่เปลี่ยนแปลงไป ดังที่กล่าว

ไว้ข้างต้น พื้นที่แยกส่วนซึ่งสร้างขึ้นแล้วจะกำจัดได้ยาก จึงควรคำนึงถึงศักยภาพโครงสร้างในการทำหน้าที่เป็นเฟอร์นิเจอร์และศักยภาพเฟอร์นิเจอร์ในการทำหน้าที่แยกสัดส่วนพื้นที่ ซึ่งสร้างความยืดหยุ่นในการออกแบบพื้นที่เปิดโล่งได้ดีกว่า ดังนั้นข้อเสนอแนะคือการลงทุนในเฟอร์นิเจอร์ เครื่องประกอบและอุปกรณ์ เพื่อการสร้างสิ่งแวดล้อมภายในและการแบ่งอาณาเขตพื้นที่ (ดูส่วนถัดไป) จะเพิ่มโอกาสการรองรับความยืดหยุ่นในอนาคต

การจัดสรรพื้นที่

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

ระยะห่างระหว่างเฟอร์นิเจอร์กับเพดานอาจแตกต่างกันตามความสูงของเฟอร์นิเจอร์และอุปกรณ์ที่เลือกนำมาติดตั้ง อย่างไรก็ตาม การจัดสรรพื้นที่มีข้อจำกัดทำให้ในการออกแบบ



ห้องสมุดและพื้นที่เพื่อการเรียนรู้ชิ้นใหม่นั้นจะต้องมีการตรวจสอบให้แน่ใจก่อนว่าสถาปัตยกรรมของอาคารนั้นสามารถจัดสรรพื้นที่ที่จำเป็นตามความแตกต่างของสิ่งแวดล้อมที่ต้องการได้

การจัดสรรพื้นที่เป็นวิธีหนึ่งในการสร้างทางเลือก มีความยืดหยุ่น ทำให้ผู้คนและกิจกรรมต่างๆ สามารถเคลื่อนย้ายไปในพื้นที่ต่างๆ ภายในอาคารได้ โดยไม่จำเป็นต้องมีการปรับเปลี่ยนพื้นที่เชิงกายภาพตลอดเวลา พื้นที่ที่มีการจัดสรรเป็นอย่างดีทำให้ผู้ใช้มีทางเลือกที่เข้าใจง่าย สนับสนุนให้เกิดปฏิสัมพันธ์ และป้องกันไม่ให้อาคารที่เข้ามาใช้งานบางรายแสดงความเป็นเจ้าของหรือครอบครองใช้พื้นที่ส่วนต่างๆ ในอาคารอย่างถาวร

พื้นที่กึ่งส่วนตัว

ในกลุ่มของ “อุปกรณ์สำหรับติดตั้งอื่นๆ” ซึ่งหมายถึงสิ่งที่ตั้งอยู่ในพื้นที่เปิด แต่มีคุณสมบัติในการสร้างความเป็นส่วนตัวในระดับหนึ่ง ที่เรียกว่า “พื้นที่กึ่งส่วนตัว” นั้นมีวัตถุประสงค์สองประการ ประการแรกคือเพื่อสร้างเกราะกำบังให้กับผู้ใช้จากพื้นที่อื่นๆ ของห้องสมุดที่มีการดำเนินการที่ไม่เป็นระเบียบเรียบร้อยนัก เช่น เครื่องบริการตนเอง เครื่องพิมพ์ และรถเข็นหนังสือ โดยจัดวางอุปกรณ์เหล่านี้ไว้หลังฉากกัน หรืออุปกรณ์อื่นๆ ที่มีโครงสร้างคล้ายคลึงกัน และประการที่สองคือ เพื่อแบ่งสมาชิกของห้องสมุดบางส่วนออกจากกันในพื้นที่เปิดขนาดใหญ่ ทำให้ผู้ใช้บริการเดี่ยวหรือกลุ่มผู้ใช้บริการสามารถทำงานในพื้นที่เปิดได้ และยังคงรู้สึกราวกับว่ากำลังทำงานในห้องส่วนตัว

โครงสร้างสำหรับวัตถุประสงค์ประการแรกอาจอยู่ในรูปของฉากกั้นพื้นที่สำหรับวางเครื่องพิมพ์ ลานจอดรถเข็น และพื้นที่สำหรับเครื่องบริการตนเอง ซึ่งไม่เพียงถูกใช้เป็นที่สำหรับ “แอบ” อุปกรณ์เหล่านี้เท่านั้น แต่ยังช่วยให้สภาพแวดล้อมดีขึ้นอีกด้วย ยกตัวอย่างเช่น ฉากกั้นพื้นที่สำหรับให้บริการเครื่องพิมพ์และเครื่องถ่ายเอกสาร ซึ่งมีเสียงจากการทำงานของเครื่องและไม่เป็นระเบียบเรียบร้อย แต่ก็ถือเป็นโอกาสในการสร้างความน่าสนใจผ่านลวดลายกราฟิกบนฉากกั้นที่ตั้งอยู่ในพื้นที่เปิด

ส่วนวัตถุประสงค์ที่สองมุ่งเน้นไปที่การแบ่งกลุ่มสมาชิกของห้องสมุดที่ต้องการทำงานคนเดียวหรือทำงานเป็นกลุ่มเล็กออกจากกัน สิ่งประดิษฐ์ใหม่ๆ ส่วนใหญ่มักจะอยู่ในรูปของม้านั่งบุวมหรือโต๊ะรับประทานอาหาร และกำแพงหนังสือดังที่ได้กล่าวถึงไปแล้วก่อนหน้านี้ โครงสร้างของพื้นที่กึ่งส่วนตัวมีหลากหลายรูปแบบซึ่งมีการปิดกั้นและการป้องกันเสียงรบกวนในระดับที่แตกต่างกัน เช่น หลังคากระโจมเคลื่อนที่ เตินท์โดมเปาล์มและร่ม ดังภาพตัวอย่างด้านล่างนี้



แนวความคิดการใช้ “โดมเปาล์ม” และ “ร่มบนท้องถนน” ที่ซัลท์ไฮเยอร์เซ็นเตอร์ (Saltire Centre) มหาวิทยาลัยกลาสโกว์ คาเลโดเนีย

โครงสร้างของ “พื้นที่กึ่งส่วนตัวชั่วคราว” นี้ มีลักษณะที่แตกต่างจากเฟอร์นิเจอร์และอุปกรณ์ตกแต่งอื่นๆ ในพื้นที่ และเนื่องจากการใช้งานกันมาอย่างต่อเนื่องและได้รับความนิยมมาก จึงเป็นเหตุให้ได้รับความสนใจจากผู้ใช้ในด้านอื่นๆ มากกว่าคุณสมบัติในการลดเสียงรบกวน ในเชิงของการออกแบบพื้นที่ อุปกรณ์เหล่านี้ช่วยสร้างโครงสร้างในพื้นที่ ซึ่งความยืดหยุ่นของอุปกรณ์ช่วยให้เกิดการรบกวนโครงสร้างหลักน้อยที่สุด ทำให้อุปกรณ์เหล่านี้ถูกนำมาใช้งานเหมือนเฟอร์นิเจอร์ เปิดโอกาสให้การออกแบบพื้นที่เปิดมีความยืดหยุ่นมากยิ่งขึ้น

การไหลเวียน

การสร้างพื้นที่ไม่เพียงเกี่ยวกับขอบเขตและสมดุลของพื้นที่ที่มีความหลากหลายเท่านั้น แต่ยังมี ความเกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์และการไหลเวียนจากพื้นที่หนึ่งไปยังอีกพื้นที่หนึ่งด้วย ประเด็นสำคัญคือทำให้อย่างไรให้สามารถหลีกเลี่ยงการทำให้เกิดความรู้สึกที่แปลกแยก งานเขียนมากมายเปรียบห้องสมุดเสมือนบ้านหลังที่สามดังที่กล่าวมาแล้วข้างต้น กล่าวคือเป็นสถานที่ที่ไม่ใช่ที่ทำงานและไม่ใช่บ้าน แต่มีความสำคัญเป็นพิเศษต่อผู้ที่เข้ามาเยี่ยมชมและใช้งาน มิกันดา (Mikunda) (2006) กล่าวว่า การสร้างบ้านหลังที่สามควรจะมี “เส้นด้ายสีทอง” (golden thread) (หมายถึง การไหลเวียน หรือ Flow) ที่ช่วยสนับสนุนให้ผู้ใช้เดินเข้าไปและสำรวจภายในนั้น โดยการใช้อธิบายให้เกิดความสงสัยใ้ใคร่รู้และการเปิดเผย ซึ่งสถานที่แบบนี้มักจะมีจุดสังเกตหรือมีสถานที่หลักที่เป็นจุดดึงดูดความ

สนใจเพื่อทำให้เกิดความอยากรู้อยากเห็น เป็นสิ่งที่เห็นแล้วจะ
ต้องร้อง “ว้าว” ซึ่งมักมีอยู่ในพื้นที่หรืออาคารใหม่ๆ การไหล
เวียนช่วยให้ผู้ใช้เดินผ่านพื้นที่ดังกล่าว ส่วนจุดสังเกตหรือ
จุดดึงดูดความสนใจถือเป็นเป้าหมาย

พื้นที่และบริการไม่อาจแยกออกจากกันได้

พื้นที่และบริการมีความเชื่อมโยงกันในเชิงชีวภาพ ขณะที่
การปรับเปลี่ยนและการพัฒนาการให้บริการในห้องสมุดใดๆ
สามารถทำได้อยู่เสมอ การพัฒนาการให้บริการของห้องสมุด
ในประเทศอังกฤษส่วนใหญ่สามารถมองเห็นได้ผ่านการใช้อุปกรณ์
อำนวยความสะดวกในการยืม-คืนหนังสือด้วยตนเอง การพัฒนา
มักมุ่งเน้นไปที่ระดับการให้บริการตนเองที่สูงขึ้นในส่วนที่
สามารถทำได้และการกำจัดอุปสรรคในการเข้าถึงบริการและการ
บูรณาการงานบริการ การจัดให้มีจุดบริการที่สามารถ “เพิ่มหรือลด”
พื้นที่ของโต๊ะสำหรับให้บริการได้ โดยให้เจ้าหน้าที่ที่รับผิดชอบ
งานในส่วนอื่นๆ มานั่งทำงานแทน ณ โต๊ะให้บริการในกรณีที่มี
ผู้ใช้บริการจำนวนมาก ช่วยตอบสนองความต้องการของผู้ใช้บริการ
ได้อย่างดี ยกตัวอย่างเช่น การมีโต๊ะกลาง (โต๊ะสำหรับเจ้าหน้าที่
หรือผู้ใช้) และโต๊ะอีก 2 ตัวในบริเวณใกล้เคียง ทำให้ในกรณีที่มี
ผู้เข้าแถวใช้บริการจำนวนมาก เจ้าหน้าที่จะมีพื้นที่ในการทำงาน
มากขึ้น และเมื่อไม่ได้ใช้งาน โต๊ะในบริเวณใกล้เคียง ผู้ใช้
บริการก็สามารถใช้พื้นที่นั้นได้

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าจะมีความพยายามให้โต๊ะเป็นสิ่งอำนวยความสะดวก
ที่เจ้าหน้าที่และผู้ให้บริการสามารถใช้ร่วมกันได้

แต่โต๊ะก็ยังคงเป็นฉากกั้นระหว่างเจ้าหน้าที่และผู้ให้บริการ
อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ความพยายามในการลดผลกระทบของ
โต๊ะสำหรับให้บริการและการทำให้เกิดความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่ง
ของการให้บริการยังปรากฏให้เห็นมากขึ้นในห้องสมุดต่างๆ
เช่น การใช้ฉากกั้นขนาดเล็กแบบไม่เป็นทางการในจุดที่สำคัญ
ในอาคาร ฉากกั้นขนาดเล็กเหล่านี้สามารถเคลื่อนย้ายได้ ทำให้
สามารถตั้งจุดบริการ “ชั่วคราว” ได้ง่าย คุณลักษณะที่มีความ
ยืดหยุ่นเช่นนี้ ทำให้สามารถใช้กลยุทธ์ในการให้บริการที่
สนับสนุนให้เจ้าหน้าที่ที่มีหน้าที่รับผิดชอบในจุดอื่นๆ เข้ามา
นั่งทำงานที่โต๊ะสำหรับให้บริการได้ตามความต้องการและ
ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้อย่างรวดเร็วทันเวลา

การบูรณาการงานบริการ

อีกกลยุทธ์หนึ่งที่เหมาะสมสำหรับอนาคตซึ่งมีทรัพยากรจำกัดคือ
การบูรณาการ อุปกรณ์อำนวยความสะดวกในห้องสมุดที่เพิ่มขึ้น
ทำให้เกิดบริการที่หลากหลายขึ้นสำหรับผู้ใช้ห้องสมุด และ
ก็ไม่ใช้เรื่องแปลกที่ห้องสมุดจะมีร้านกาแฟและร้านอาหารให้
บริการร่วมกับพิพิธภัณฑ์หรือห้องแสดงผลงานศิลปะ และเป็น
สถานที่สำหรับให้บริการจากทางภาครัฐอยู่ภายในห้องสมุด

การพัฒนาชุมชนแห่งการเรียนรู้

ความท้าทายอย่างหนึ่งที่พบในการพัฒนาการให้บริการการเรียนรู้
ผ่านเว็บและการเรียนรู้เสมือนจริงคือการสร้างสังคมแห่ง
การเรียนรู้ที่จะช่วยสนับสนุนการเรียนรู้รายบุคคลและการ
เรียนรู้ร่วมกันกลุ่มเพื่อน (peer group learning) เว็บไซต์

จำนวนมากพยายามใส่ข้อมูลเพื่อเพิ่มพูนทรัพยากรและสร้างชุมชนในกลุ่มผู้ใช้เพื่อระบุที่ตั้งและบริการ ซึ่งจะช่วยให้เชื่อมโยงสถานที่จริงกับสถานที่เสมือนเข้าด้วยกัน ความเป็นไปได้ในการสร้างและผสมผสานสิ่งแวดล้อมเสมือนและสิ่งแวดล้อมทางกายภาพ รวมถึงการสร้างและรักษาชุมชนแห่งการเรียนรู้ออนไลน์อย่างไร้ขีดจำกัดและในห้องสมุดจริงถือเป็นโอกาสในการพัฒนา ยกตัวอย่างเช่น หลักสูตรการเรียนแบบออนไลน์ (MOOCs) และห้องเรียนกลับด้าน (flipped classroom) จะมีประสิทธิภาพมากขึ้นหากเครือข่ายที่อยู่ในพื้นที่มีส่วนช่วยในการสนับสนุนประสบการณ์ดังกล่าว ยิ่งห้องสมุดสามารถสร้างพื้นที่ที่ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีสูงที่มีการให้บริการแบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลางอย่างทั่วถึงมากเท่าใด ห้องสมุดก็จะมีบทบาทเป็นสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้แบบเปิดที่จะนำมาซึ่งการพัฒนาของชุมชนของการเรียนรู้

การสร้างห้องสมุดแห่งศตวรรษที่ 21

ห้องสมุดแห่งศตวรรษที่ 21 มีบทบาทสำคัญกว่าในอดีตที่ผ่านมา และจำเป็นจะต้องพัฒนาบทบาทต่อไปในฐานะที่เป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้และชุมชน โดยการคิดใหม่เกี่ยวกับพื้นที่และบริการต่างๆ ของห้องสมุด ห้องสมุดแห่งศตวรรษที่ 21 นั้นเป็นมากกว่าพื้นที่ทางสังคมที่ไม่มีค่าใช้จ่าย แต่เปรียบเสมือนบ้านหลังที่สาม และเป็นส่วนประกอบที่สำคัญของโครงสร้างพื้นฐานการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ทั้งภายในมหาวิทยาลัยและภาครัฐทั้งในระดับท้องถิ่นและระดับชาติ ห้องสมุดแห่งศตวรรษที่ 21 ไม่ได้เป็นเพียงเพื่อนที่ดีและ

บทสนทนาที่สนุกสนาน แต่ด้วยการมีบริการที่ขยายวงกว้างขึ้นนั้น ห้องสมุดยังสามารถขยายขอบข่ายไปถึงการพบปะกันอย่างไม้อัดคิดมาก่อนและบทสนทนาโดยบังเอิญ ซึ่งเป็นหัวใจของผลกระทบ 'เมดิซี' (Medici) ของ โยฮันเซน (Johanssen) (2004) - วิวัฒนาการของความคิดสร้างสรรค์ใหม่ๆ สำหรับยุคใหม่ ห้องสมุดเป็นพื้นที่ที่มีความยืดหยุ่นและสามารถตอบสนองความต้องการได้ อีกทั้งยังเป็นพื้นที่ที่เติมไปด้วยพลังและความคิดสร้างสรรค์และไม่หยุดนิ่งสำหรับผู้ใช้บริการมีใช้สำหรับบรรณารักษ์

นอกจากนี้การพัฒนาและความสำเร็จของห้องสมุดแห่งศตวรรษที่ 21 ถือเป็นศิลปะมากกว่าเป็นวิทยาศาสตร์ ห้องสมุดแห่งศตวรรษที่ 21 ไม่ใช่บ้านหลังที่สาม แต่เป็นการผสมผสานกันอย่างชาญฉลาดของบ้านหลังที่หนึ่งและบ้านหลังที่สอง เป็นพื้นที่สำหรับการทำงาน การใช้เวลว่างและการเรียนรู้ที่ให้ความรู้สึกเหมือนอยู่ในบ้าน ซึ่งถือเป็นการใช้ความสามารถในการสร้างสรรค์ เปรียบเสมือนศิลปินที่สามารถระบายสีทับลงไปเพื่อเปลี่ยนแปลงผลงานศิลปะ เจ้าหน้าที่ห้องสมุดหลบเส้นแบ่งเขตแดนและสร้างทัศนคติใหม่ๆ โดยใช้ความยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นจากการใช้พื้นที่เปิด และการปรับเค้าโครงของเนื้อหาในพื้นที่โดยใช้จินตนาการ ห้องสมุดที่ประสบความสำเร็จในศตวรรษที่ 21 จะไม่หยุดอยู่ที่เค้าโครงของพื้นที่ที่ประสบความสำเร็จในครั้งแรกเท่านั้น แต่จะต้องมีการเปลี่ยนแปลงและปรับปรุงอย่างสม่ำเสมอเพื่อให้เป็นห้องสมุดที่ดียิ่งขึ้น

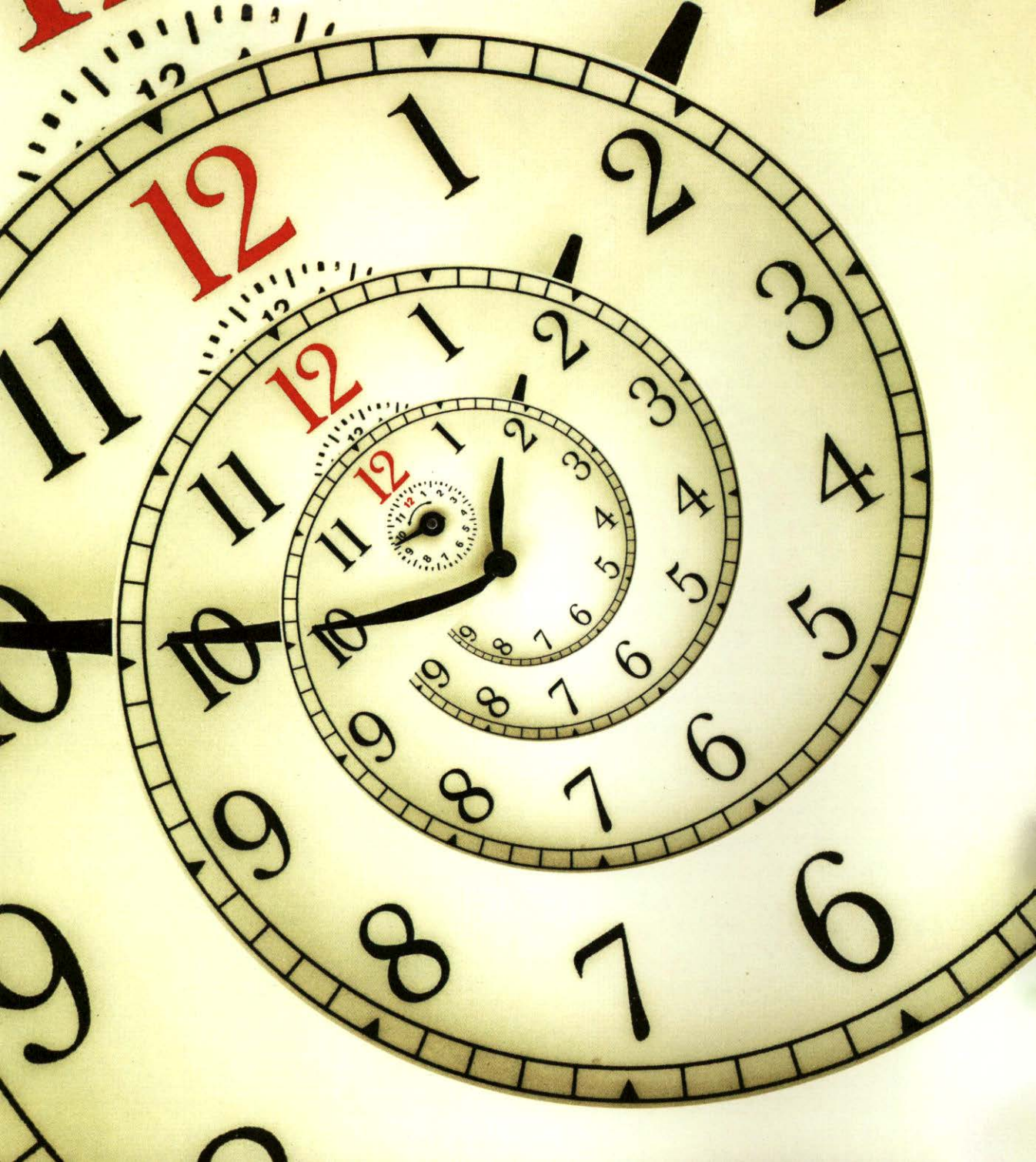
บรรณานุกรม

- Bonk C.J. (2009) *The World is Open*, Jossey Bass
- Brand, S. (1995) *How buildings learn-what happens to them after they are built*, Penguin
- Dempsey L. (2010) *Outside-in and Inside-out Redux*, Lorcan Dempsey's weblog, 6th June 2010, (accessed 19th November 2016)
- Feynman, R.P. (2000) *The Pleasure of Finding Things Out* (Penguin) London
- Florida, R. (2003) *The Rise of The Creative Class: And how it's Transforming Work, Leisure, Community and Everyday Life*: Basic Books
- Freeman, G. T. (2005) *Changes in Learning Patterns, Technology and Use*, In *Library as Place: Rethinking Roles, Rethinking Space*. Washington, DC: Council on Library and Information Resources
- Gardner, H. (2006) *The Development and Education of the Mind* (Routledge) Oxford
- Gardner, H. (1999) *Intelligence Reframed: Multiple Intelligences for the 21st Century* (Basic Books) New York
- Gardner, H. (1993) *Frames of Mind: the theory of multiple intelligences*. New York: Basic Books.
- Guardian, The (2011) *UK ebook sales rise 20% to 180m*, 3/05/2011
- Horn, C. (2008) *Authors Fight for UK Libraries*, *The Bookseller*, Issue 5348, 9th May
- Jenkins H. (2013) *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*, an occasional paper from The John D and Catherine T MacArthur Foundation, MIT
- Jensen, E. (2005) *Teaching with the Brain in Mind*. Alexandria, VA: ASCD Books.
- Johanssen, F. (2004) *The Medici Effect, Breakthrough Insights at the Intersection of Ideas, Concepts and Cultures*: HBS Press
- Kelly, K. (2010) *What Technology Wants*, Penguin
- King, B. (2013) *Too Much Content: a world of exponential information growth*, *The Huffington Post Tech*, 20th May, www.huffington.com/brett-king/too-much-content-a-world_b_809677.html (accessed 20th May 2013)
- Kolb D.A.(1984) *Experiential Learning: experience as a source of learning and development*. New Jersey: Prentice Hall
- Kurzweil R. (2006) *The Singularity is Near - When Humans Transcend*
- Lankes D. (2013) *Expect More: Demanding Better Libraries* (p.32)
- Laurillard, D. (2002) *Rethinking University Teaching: A Conversational Framework for the Effective Use of Learning Technologies*, Routledge/Falmer

- Maya Angelou quoted in Prahalad D. Sawhney R. (2011) Predictable Magic - Unleash the Power of Design Strategy to Transform Your Business, Wharton School Publishing
- Mikunda C. (2006) Brand Lands, Hot Spots & Cool Spaces - Welcome to the Third Place and the Total Marketing Experience, Kogan Page
- Oldenburg R (1999) The Great Good Place, Marlowe and Company
- Pass, S. (2004) Parallel Paths to Constructivism: Jean Piaget and Lev Vygotsky (Information Age Publishing)
- Pine J. B. Gilmore J.H., (1999) The Experience Economy, HBS Press
- Pink D.H., (2005) A Whole New Mind, How to thrive in the new conceptual age, Cyan Books
- Rizzo J.C. (2002) Finding Your Place in The Information Age Library, New Library World, Volume 103. Number 1182/1183 . pp 457466
- Robinson K. (2013), Out of Our Minds, Capstone Publishing
- SCONUL Working Group on Information Literacy (2011) SCONUL Seven Pillars of Information Literacy: core model for higher education. <http://www.sconul.ac.uk/sites/default/les/documents/coremodel.pdf> (accessed 3.5.2013)
- Seely Brown, J. and Duguid, P. (2000) The Social life of information. Harvard Business School Press.
- Sweeney, M. (2011), UK eBook Sales Rise 20% to 180 million, Guardian, 3rd May
- Watson L. Anderson H. (2008) The Design and Management of Open Plan Technology Rich Learning Space in Further and Higher Education in the UK, Joint Information Systems Committee, e-learning program, <http://www.jisc.ac.uk/whatwedo/projects/managinglearningspaces.aspx> (accessed 4/5/2013)
- Watson L. Ed.(2013) Better Library and Learning Space: Projects, Trends and Ideas, FACET publishing

مراجعہ

- <http://hyperallergic.com/wp-content/uploads/2016/03/GOMEZ-Fujimoto-Musashino-Library.jpg>
- <http://www.igniteafricalibrary.org/assets/img/preview/slider/library.jpg>
- http://www.montroseps.vic.edu.au/uploaded_les/media/laptops__classroom.jpg
- <http://learningpace.kmutt.ac.th/wp-content/uploads/2015/08/8A0A0060-1500x630.jpg>
- <http://modelprogrammer.slks.dk/udfordringer/rum-og-zoner/digitale-rum/>





ห้องสมุดกับอนาคต
[FUTURE POSSIBLE]



นครแห่งอนาคต ห้องสมุดแห่งอนาคต : ประสบการณ์และบทเรียน จากห้องสมุดเมืองเบอร์มิงแฮม

ไबरอัน แกมเบิลส์

อดีตผู้อำนวยการห้องสมุดเมืองเบอร์มิงแฮม

เป็นระยะเวลาสั้นๆ เพียง 18 เดือนหลังจากการเปิดตัวในเดือนกันยายน พ.ศ. 2556 ห้องสมุดเมืองเบอร์มิงแฮมกลายเป็นห้องสมุดสาธารณะที่ประสบความสำเร็จแบบไร้คูเปรียบในโลกห้องสมุดฯ ดึงดูดผู้มาเยือนนับล้านด้วยเป้าหมายใหม่และได้รับรางวัลจำนวนมากนับไม่ถ้วน มีการแปลงโฉมโมเดลการออกแบบและการบริการห้องสมุดสาธารณะ รวมทั้งทำให้ภาพลักษณ์ของเมืองเบอร์มิงแฮมเปลี่ยนแปลงไป ผมเองเป็นผู้กำกับโครงการซึ่งริเริ่มและรังสรรค์ห้องสมุดเมืองเบอร์มิงแฮม และนี่คือเรื่องราวของเรา

แนวทางในการออกแบบของเหล่าสถาปนิกยึดหลัก 3 ประการ ได้แก่ (ก) เพื่อให้ห้องสมุดฯ มีความเป็นมิตรและคนทุกกลุ่ม

ของชุมชนเข้าถึงได้ (ข) เพื่อบูรณาการห้องสมุดฯ ให้เป็นสมบัติสาธารณะส่วนหนึ่งของเมือง และ (ค) เพื่อเชื้อเชิญผู้เยี่ยมชมห้องสมุดฯ ให้เดินทางไปสู่การเรียนรู้และการค้นหา

การแปลงโฉมการให้บริการได้ดำเนินควบคู่ไปกับการพัฒนารูปแบบของห้องสมุดอย่างไร้รอยต่อ ซึ่งผมจะได้กล่าวถึงต่อไป

บรรณารักษ์คืออะไร หนังสือคืออะไร ห้องสมุดคืออะไร เนื้อหาที่ผมจะนำเสนอเกี่ยวข้องกับ การเรียนรู้และการแสวงหาทรัพยากรในโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การวิวัฒนาการเอง และบทบาทของเราถือเป็นความรับผิดชอบด้านวิชาชีพ

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

ห้องสมุดจำเป็นต้องเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 เนื่องด้วย วัสดุและแนวทางดำเนินการแบบดั้งเดิมเดินมาถึงทางตัน สิ่งที่สำคัญที่สุดคือ ห้องสมุดไม่ว่าจะเล็กหรือใหญ่ขนาดไหน ก็ถือเป็นส่วนหนึ่งของภูมิทัศน์เมือง (urban landscape) และ ส่วนหนึ่งของชุมชน นี่คือเหตุผลว่าทำไมห้องสมุดเมืองเบอร์มิงแฮมจึงให้ความสำคัญอยู่กับแนวคิดที่ว่าด้วยพื้นที่สาธารณะ ทั้งพื้นที่ภายในห้องสมุด ความสัมพันธ์ระหว่างห้องสมุดกับพื้นที่สาธารณะ และความเชื่อมโยงของพื้นที่ด้านนอกห้องสมุด ไม่ว่าจะเป็นระเบียง อัฒจันทร์ และแม้กระทั่งหลังคาสีน้ำตาล

ผมมักจะถูกถามบ่อยๆ ว่า กว่าจะมาเป็นห้องสมุดเมืองเบอร์มิงแฮม ห้องสมุดแห่งนี้สร้างแรงบันดาลใจให้กับคุณมากที่สุด เราได้ไปเยี่ยมชมห้องสมุดมากมาย ซึ่งทั้งหมดล้วนแต่ให้แนวคิดในการออกแบบพื้นที่ห้องสมุดหรือการ

ออกแบบบริการห้องสมุดในอนาคต ทั้งในเมืองซีแอตเติล เมืองแวนคูเวอร์ ในอเมริกาเหนือ ประเทศสิงคโปร์ เมืองอัมสเตอร์ดัม เมืองเฮลซิงกิ และห้องสมุดอีกหลายแห่งในประเทศฮอลแลนด์ เดนมาร์ก และสวีเดน นอกจากนี้ แนวคิดของเพื่อนร่วมอาชีพของเราในเมืองบาร์เซโลนา และเมืองออร์ฮูส¹ (Aarhus) ก็ช่วยทำให้เกิดแรงบันดาลใจด้วย แต่ผมใคร่จะอภิปรายเกี่ยวกับห้องสมุดสองแห่งที่ท่านอาจไม่เคยเห็นมาก่อนแต่น่าจะสร้างแรงบันดาลใจให้พวกเราทุกคน

¹ เมืองออร์ฮูส เป็นเมืองสำคัญด้านการค้า อุตสาหกรรมและเมืองทำนပ်เป็นเมืองใหญ่อันดับที่ 2 ของประเทศเดนมาร์ก



Alberto Manguel ได้กล่าวรากับบทกวีในบทความขนาดยาวอันน่าอัศจรรย์ของเขาเรื่อง "ห้องสมุดยามราตรี" (The Library at Night) ว่า:

"ในเวลากลางวัน ห้องสมุดเป็นโลกแห่งระเบียบ มีอักษรกำกับอยู่ตามทางเดิน ผมเคลื่อนตัวไปด้วยเป้าหมายที่ชัดเจน เผ่าสังเกตหนังสือต่างๆ ตามลำดับและประเภทของหนังสือเหล่านั้น สถานที่ที่มีโครงสร้างที่เด่นชัด เป็นเขาวงกตที่มีใช้เพื่อการหลงอยู่ภายในแต่เพื่อการค้นหา เป็นลำดับตามเหตุผล เป็นภูมิศาสตร์ที่อ่อนนุ่ม และเป็นลำดับขั้นที่น่าจดจำ แต่เมื่อราตรีกาลมาเยือนบรรยากาศก็เปลี่ยนไป ระเบียบที่ถูกกำหนดโดยบัญชีรายชื่อหนังสือเป็นเพียงวิถีซึ่งไร้เกียรติในเงามืด หนังสือเล่มหนึ่งร้องหาอีกเล่มหนึ่งอย่างน่าอัศจรรย์ เกิดเป็นพันธมิตรข้ามวัฒนธรรมและกาลเวลา หากห้องสมุดในยามทิวาเป็นเสมือนเสียงก้องแห่งระเบียบของโลกที่เข้มงวดและมีเป้าหมายอันเป็นเหตุเป็นผล ห้องสมุดยามราตรีก็ดูจะวิ่งเข้าไปในความวุ่นวายที่นำรี้นรมย์ของโลก"

คำกล่าวนี้ทำให้ผมอยากจะทำห้องสมุดยามราตรี ที่ซึ่งการค้นพบ ความบังเอิญ ความประหลาดใจ และการค้นหาเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุด

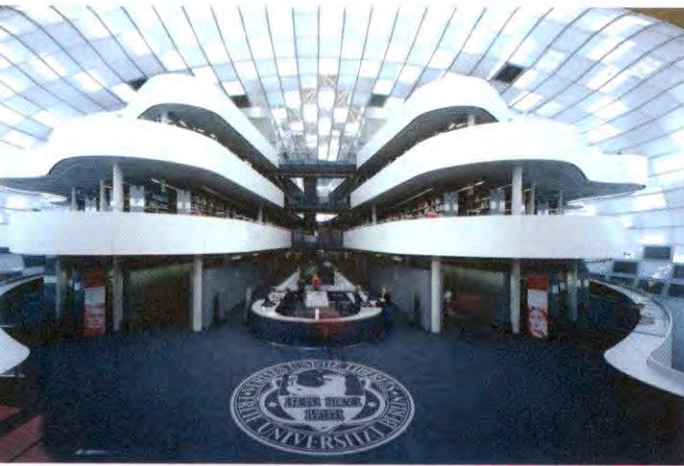
ห้องสมุดแห่งพงไพร (Library of the Forest) เป็นห้องสมุดที่ไม่ธรรมดาอีกแห่ง ณ ห้องสมุดแห่งนี้ ไม่ได้จัดหมวดหมู่ทรัพยากรไว้ตามหัวข้อหรือตามระบบดิวอี้ ห้องสมุดมีอายุราว 25 ปี แต่มีหนังสืออยู่ไม่เกิน 1,100 เล่มในการนับครั้งล่าสุด หนังสือแต่ละเล่มบันทึกการเดินทางด้วยเท้า อีกทั้งยังประกอบด้วยวัตถุและสารต่างๆ ที่เก็บได้ระหว่างเส้นทาง ไม่ว่าจะเป็นสาหร่าย หนังกู เกล็ดแร็กสลิปหิน ผลึกแรควอทซ์ เศษสน มอส หินเหล็กไฟที่ใช้แล้ว ละอองเกสรดอกไม้ ผลโอ๊ก ใบไม้ ห้องสมุดดำรงอยู่ในฐานะหนังสือแผนที่หลากหลายมิติและเส้นทางแห่งการค้นหา

การเยี่ยมชมครั้งสำคัญเกิดขึ้น ณ ห้องสมุดนอร์แมนฟอสเตอร์ (Norman Foster's Library) ที่มหาวิทยาลัยไฟรเออร์





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



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

สาระสำคัญของกฎดังกล่าว คือการเห็นความจำเป็นในการเปลี่ยนแปลงภายในมากกว่าการเปลี่ยนแปลงตัวสิ่งแวดล้อม ดร.รังกานาธานกล่าวว่าองค์กรห้องสมุดจะต้องสนับสนุนการเติบโตของบุคลากร ทรัพยากร และการใช้งานของผู้ใช้บริการ มิฉะนั้นอาคารเตรียมพร้อมสำหรับการเติบโตด้านกายภาพของอาคาร พื้นที่อ่านหนังสือ การจัดวางชั้นหนังสือ และบัญชี

รายชื่อหนังสือ นี่เป็นการเติบโตที่ทุกวันนี้ดูเหมือนไม่จำเป็น
ทำไม่ได้ และไม่พึงปรารถนาในมุมมองของพวกเขาหลายคน

อย่างไรก็ตาม ดร.รังกานาธาน ก็ยังมุ่งหวังที่จะเริ่มการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ในระบบห้องสมุด เขาได้เขียนเรื่องราวเหล่านั้น
เผยแพร่แก่ทุกคน งานเขียนดังกล่าวมีศักยภาพในการเสริม
พลังสาธารณชนและกระตุ้นการอภิปรายของพลเมือง (ซึ่งอาจ
จะนำไปสู่ความไม่เห็นด้วยก็เป็นได้) ถึงแม้จะไม่มีหลักฐานว่า
ดร.รังกานาธานทำสิ่งนี้ด้วยเหตุผลทางการเมืองหรือไม่ แต่
แนวคิดด้านห้องสมุดของเขาได้ส่งผลเปลี่ยนแปลงต่อการ
ให้การศึกษาแก่ประชาชน ในด้านการทำให้ทุกคนเข้าถึง
สารสนเทศ และช่วยเหลือสตรีและชนกลุ่มน้อยให้รู้จัก
กระบวนการแสวงหาข้อมูล

ดังนั้น ห้องสมุดมิได้เป็นเพียงเครื่องมือเพื่อการพัฒนาและ
เสริมพลังให้กับบุคคลและสังคม หรือเป็นเครื่องมือบ่อนทำลาย
เท่านั้น แต่ยังเป็นองค์ประกอบที่ต้องเปลี่ยนแปลงและพัฒนา
ตัวเอง ดังเช่นสมอง!

ผมเชื่ออย่างสนิทใจว่าบทเรียนแรกสำหรับการออกแบบ
ห้องสมุดและโครงการแปลงโฉมใดๆ ก็ตาม คือการรู้จักชุมชน
ของคุณเอง ดังนั้น ผมควรจะใช้เวลาเพื่อบอกคุณเกี่ยวกับเมือง
เบอร์มิงแฮม นครที่มีขนาดใหญ่เป็นอันดับสองของประเทศ
อังกฤษ เป็นที่พำนักของประชากรราวหนึ่งล้านคน เป็น
นครใหญ่ในทวีปยุโรป เป็นเมืองหลวงในภูมิภาคซึ่งมีขนาด

เท่ากับประเทศขนาดเล็กในทวีปยุโรปอย่างเดนมาร์กหรือ
นอร์เวย์ นครเบอร์มิงแฮมตั้งอยู่ตอนกลางของประเทศอังกฤษ
ขาดการเชื่อมต่อทางทะเลและปราศจากทรัพยากรธรรมชาติ
ใดๆ ไม่ว่าจะเป็นแม่น้ำหรือสินแร่ได้ดิน ถึงแม้ว่าในยุคต่างๆ
นครเบอร์มิงแฮมจะเป็นศูนย์กลางเครือข่ายการขนส่งของ
ประเทศด้วยคลอง รถไฟ และถนน ทว่าการเติบโตส่วนใหญ่
เกิดจากความคิดสร้างสรรค์และความชาญฉลาดของชาวเมือง
จึงกล่าวได้ว่าประชาชนนั่นเองเป็นผู้สร้างเมือง

เบอร์มิงแฮมเป็นโฉมหน้าแห่งอนาคตของเมืองในยุโรปทั้งหมด
ข้อมูลด้านประชากรเป็นสิ่งสำคัญที่กำหนดความเป็นไปของ
ห้องสมุด เราเป็นมหานครที่มีเปอร์เซ็นต์เด็กและคนหนุ่มสาว
อายุน้อยกว่า 25 ปีสูงที่สุดในยุโรป รวมทั้งเป็นเมืองที่มีความ
หลากหลายที่สุดเป็นอันดับสองรองจากเมืองอัมสเตอร์ดัม
ซึ่งมีเปอร์เซ็นต์ประชากรชนกลุ่มน้อยสูงกว่า



คุณลักษณะเหล่านี้เป็นโอกาสสำคัญสำหรับเมืองสมัยใหม่และเป็นสิ่งท้าทายที่ยิ่งใหญ่ไปพร้อมๆ กัน ความเยาว์วัยและความหลากหลายมาพร้อมกับความท้าทายด้านการว่างงานทักษะแรงงานต่ำ การขาดการรู้หนังสือ การใช้ชีวิตที่ขาดสุขภาพ และภาพลักษณ์ที่ไม่น่ารื่นรมย์ของเมือง ต่อโลกภายนอก

และผมเชื่อว่านี่เป็นคำตอบสำหรับคำถามที่ว่า ห้องสมุดควรดำเนินไปในทิศทางใด ผมขอสนับสนุนการสร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้งเกี่ยวกับสิ่งที่เมืองและประชากรของเมืองต้องการเพื่อเป็นหนทางผลักดันการเปลี่ยนแปลง ประชาชนต้องการเครื่องนำทางและแรงบันดาลใจในการเรียนรู้มากกว่าข้อมูลเชิงวัตถุวิสัย เมืองต้องการให้ประชากรรู้หนังสือมากขึ้น มีทักษะที่ดีขึ้น ดำเนินชีวิตอย่างมีความสุขมากขึ้น และใส่ใจความสมานฉันท์มากขึ้น เราเรียกสิ่งนี้ว่าทุนทางสังคม

ไม่มีใครจะทำหน้าที่สร้างความตระหนักในเรื่องเหล่านี้ได้เหมาะสมกว่าห้องสมุด

การให้ความสำคัญต่อห้องสมุดเมืองเบอร์มิงแฮมในการเปลี่ยนแปลงเมืองเริ่มต้นจากการกำหนดตำแหน่งที่ตั้ง ถึงแม้ว่าที่ตั้งของเราจะไม่ได้เป็นที่ตั้งในอุดมคติในหลายด้านด้วยกัน ทั้งในแง่อุปสรรคด้านการเข้าถึงและขนาด แต่ห้องสมุดเมืองเบอร์มิงแฮมก็มีข้อได้เปรียบสำคัญบางประการในด้านความเป็นศูนย์กลางของประสบการณ์ฟื้นฟูสังคม ห้องสมุดฯ หันหน้าสู่แยกหลักของเมือง อยู่ประชิดกับถนนคนเดินหลักที่พาดผ่านตัวเมือง และอยู่ติดกับอาคารเชิงวัฒนธรรมอื่นๆ ได้แก่ โรงมหรสพ พิพิธภัณฑ์ และหอแสดงคอนเสิร์ตและนิทรรศการ บังคับเหล่านี้เอาชนะข้อโต้แย้งใดๆ เกี่ยวกับการเลือกที่ตั้งจริงๆ แล้ว ที่ตั้งนี้เคยใช้เป็นที่จอดรถมากกว่า 70 ปี ซึ่งไม่ใช่การใช้งานที่ดินใจกลางเมืองอย่างเหมาะสมจะเป็น



ในเรื่องของการออกแบบพื้นที่ห้องสมุด สิ่งซึ่งควรตระหนักถึงเป็นลำดับแรกคือ คุณอาจจะไม่ได้อำนาจที่ถูกต้องไปเสียทุกอย่าง มีการประนีประนอมที่ต้องทำเสมอ แต่เราควรจะต้องเข้าไปให้สูง และรับเอาหลักการที่ชัดเจนในการใช้ระบบป้ายสัญลักษณ์เพื่อบอกเส้นทาง การให้ข้อมูลการบริการที่อยู่ใกล้เคียง และการระบุที่ตั้งที่ดีที่สุดสำหรับการบริการแต่ละมิติ บทเรียนแรกคือ เราปรารถนาจะให้ทุกสิ่งอยู่ที่ชั้นหนึ่ง ซึ่งเป็นไปไม่ได้ ดังนั้น การหาวิธีการกระจายผู้ใช้บริการให้ทั่วทั้งอาคารจึงเป็นสิ่งสำคัญ เราได้ศึกษาการไหลเวียนของผู้ใช้บริการไม่เพียงแต่ในห้องสมุด แต่ยังรวมถึงโรงแรม สนามบิน และพิพิธภัณฑ์

ในปี พ.ศ. 2551 นักวิจัยชาวเดนมาร์กได้ศึกษาสิ่งที่เขาเรียกว่า ความแตกต่างระหว่าง 'การค้นหาสารสนเทศ' (information recovery) และ 'การค้นพบสารสนเทศ' (information discovery) กล่าวอย่างสามัญก็คือ การค้นหาสารสนเทศเกี่ยวข้องกับสารสนเทศที่ผู้ใช้สืบค้นมีความรู้มาก่อนเกี่ยวกับการดำรงอยู่ของสารสนเทศนั้น ในขณะที่การค้นพบสารสนเทศเกี่ยวข้องกับข้อมูลที่ผู้ใช้สืบค้นไม่เคยตระหนักถึงมาก่อน

นักวิจัยท่านนั้นตั้งคำถามว่า การออกแบบพื้นที่ห้องสมุดจะสนับสนุนการค้นหาสารสนเทศที่ดีที่สุดได้อย่างไร ห้องสมุดได้พัฒนาเครื่องมืออย่างหลากหลายเพื่อสนับสนุนการค้นหาสารสนเทศ เช่น บัญชีรายชื่อหนังสือ ระบบจำแนกประเภท และชั้นวางหนังสือ แต่สิ่งที่สำคัญที่สุดคือจะอย่างไรให้ห้องสมุดสนับสนุนการค้นหาสารสนเทศ ไปพร้อมกับสร้างโอกาส

สำหรับความบังเอิญที่ผู้ใช้บริการจะพบวัสดุและสารสนเทศที่ตนเองไม่ได้วางแผนการค้นคว้ามาก่อนล่วงหน้า

ดังนั้น รูปลักษณะหน้าตาของห้องสมุดอาจถูกออกแบบเพื่อเชื่อมโยงให้ผู้ใช้บริการที่มีพื้นที่ความสนใจต่างๆ มีปฏิสัมพันธ์กับทรัพยากรมนุษย์ กายภาพ และสารสนเทศดิจิทัลที่หลากหลายภายในห้องสมุด สิ่งนี้มีอิทธิพลต่อกระบวนการคิดของเราอย่างใหญ่หลวง

ถ้อยคำของ มาร์ค ทเวน (Mark Twain) นักเขียนชาวอเมริกัน นำทางชีวิตของผมและนำทางความปรารถนาและแนวทางการจัดการความเสี่ยงในการออกแบบและดำเนินการห้องสมุดเมืองเบอร์มิงแฮม นอกจากนี้ ยังมีถ้อยคำของ มาลาลา ยูแซฟไซ (Malala Yousafzai) ผู้ได้รับรางวัลโนเบลสาขาสันติภาพในโอกาสการเปิดตัวห้องสมุดเมืองเบอร์มิงแฮม เธอกกล่าวว่า "เมืองที่ปราศจากห้องสมุดก็เหมือนสุสาน และขอให้เราไม่ลืมว่าหนังสือเพียงเล่มเดียว ปากกาเพียงด้ามเดียว เด็กเพียงคนเดียว และครูเพียงคนเดียว ก็เปลี่ยนแปลงโลกได้ ปากกาและหนังสือเป็นอาวุธที่สร้างความปรชาชย์ต่อการก่อการร้ายได้"

ดังที่โสเครตีส (Socrates) กล่าวไว้ เราต้องรามือจากการสู้รบกับอดีตและมุ่งไปสู่ออนาคต

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

สนับสนุนให้พวกเราทุกคน “ไม่ควรวางแผนเล็ก แผนเล็กไว้ ซึ่งเวทมนตร์ที่จะกระตุ้นมนุษย์และตัวแผนเองก็อาจจะไม่ถูก ทำให้บรรลุ ควรวางแผนให้ใหญ่ ตั้งเป้าให้สูงทั้งด้านความหวัง และการปฏิบัติงาน”

ห้องสมุดเป็นสถานที่ทรงพลัง จงอย่าจำกัดความทะเยอทะยานของคุณ พวกเราทุกคนควรหวังจะรังสรรค์ห้องสมุดที่ดีที่สุดในโลก

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

แต่มีคำเตือนประการหนึ่งคือ คุณต้องลงทุนในการบริหารแบบมืออาชีพ เนื่องจากผู้ที่จ่ายแพคเกจย่อมคาดหวังงานที่มี



คุณภาพแบบไร้ข้อผิดพลาด หากการลงทุนลักษณะนี้เกิดขึ้น คุณภาพและความริเริ่มจะนำมาซึ่งรางวัลเชิงพาณิชย์

แม้กระนั้นก็ตาม อย่าประเมินระดับรายได้หรือประโยชน์สูงเกินไปจนอาศัยเป็นรากฐานด้านการเงินของห้องสมุด เพราะตราบเท้าที่ห้องสมุดยังมีเป้าหมายหลักด้านการศึกษาแบบไม่มีค่าใช้จ่าย ตราบนั้นห้องสมุดจะไม่มีวันสร้างกำไรได้ และห้องสมุดก็ไม่ควรจะสร้างกำไร เพราะห้องสมุดดำเนินการเพื่อสาธารณประโยชน์

แล้วเราได้อะไรจากภาพลักษณ์เหล่านี้ ข้อความอ้างอิงที่เป็นที่รู้จักดีมีมากมาย:

จาร์จิกเทนีอประดูห้องสมุดแห่งนครธีบส์ (Thebes) ปรากฏข้อความว่า “ห้องสมุด: ลินชักโอสถสำหรับจิตวิญญาณ” และ ซิเซโร (Cicero) นักปราศรัยชาวโรมันผู้ยิ่งใหญ่รังสรรค์ข้อความ

ที่โด่งดังว่า “หากท่านครอบครองสวนและห้องสมุด ท่านก็ได้ครอบครองทุกสิ่งที่ท่านต้องการ”

ข้อความเหล่านี้ชี้ให้เห็นถึงสถานที่เพื่อความปลอดภัย เพื่อการเยียวยา เพื่อการฟื้นฟู เพื่อการพักผ่อน แต่ผมชอบภาพลักษณ์ของห้องสมุดที่ทันสมัยและท้าทายกว่านั้นมากกว่า

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

วิลลี รัสเซลล์ (Willy Russell) นักเขียนบทละครและนักประพันธ์เพลงผู้ยิ่งใหญ่ชาวอังกฤษเคยเขียนไว้ว่า “ผมสวดอ้อนวอนให้บุตรหลานของผมไม่เหยียบย่างไปในสถานที่อย่างห้องสมุด ห้องสมุดเป็นสถานที่อันตรายที่สุดจริงๆ เธอหรือเขาที่ถูกลงไปในสถานที่อันแออัดด้วยความเพริศเพรินแรงกระตุ้น ข้อเท็จจริง ความหลงใหล และความสนุกสนานอย่างห้องสมุดถือเป็นผู้โชคร้าย”

ห้องสมุดแห่งศตวรรษที่ 21 ยังคงเป็น... ห้องสมุด แต่ก็เป็นมากกว่านั้น เรามิได้พยายามหาข้อใหม่ แต่เราพยายามหานิยามใหม่ให้กับแนวคิด “ห้องสมุด” ขอให้ผมได้ถ่ายทอดแนวคิดบางประการสู่พวกคุณ เทคโนโลยีปัจจุบันทำให้เราสามารถเข้าถึงสารสนเทศปริมาณมหาศาลได้อย่างไม่เคยปรากฏมาก่อน สารสนเทศนั้นมีทั้งที่คุณภาพยอดเยี่ยมไปจนถึงน่ากลัวยิ่ง

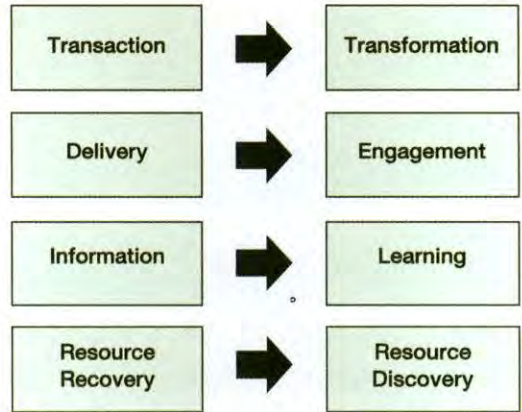
ใจอย่างยิ่ง แต่การสร้างเสรีภาพแห่งสารสนเทศผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งไม่ว่าจะจัดเรียงเรียงด้วยระบบคิวหรือด้วยเครื่องมือสืบค้นข้อมูลแบบสมัยใหม่ ก็ล้วนบรรจุด้วยเมล็ดพันธุ์แห่งการทำลายตนเอง นั่นก็คือภาวะสารสนเทศท่วมท้น (information overload) ในทางทฤษฎีเราน่าจะได้รับข้อมูลที่ที่น่าสนใจหรือมีคุณค่าด้วยความบังเอิญจากการค้นหาไปเรื่อยๆ ทว่าในทางปฏิบัติมุมมองของผู้ใช้บริการยังคงถูกจำกัดอยู่ในวงแคบ

ภาวะสารสนเทศท่วมท้นหมายถึงความยากลำบากที่บุคคลหนึ่งอาจประสบในการทำความเข้าใจกับประเด็นใดๆ และการตัดสินใจ อันเนื่องมาจากการปรากฏของสารสนเทศมากเกินไป คำศัพท์นี้ถูกทำให้เป็นที่รู้จักในวงกว้างโดยอัลวิน ทอฟฟ์เลอร์ (Alvin Toffler) ในหนังสือชื่อ Future Shock ของเขา นักจิตวิทยาได้ตระหนักเป็นเวลานานแล้วว่ามนุษย์มีศักยภาพจำกัดในการจัดเก็บ ย่อย และประมวลข้อมูลในระบบความจำ เมื่อมนุษย์ก้าวล่วงขอบเขตดังกล่าว ‘ภาวะท่วมท้น’ จะเกิดขึ้นตามมา ภายในสภาวะนี้มนุษย์จะเริ่มสับสนและมีแนวโน้มที่จะตัดสินใจได้แย่งลง

ดังนั้น ห้องสมุดแห่งอนาคตจึงมีบทบาทประการหนึ่ง นั่นคือปลดปล่อยผู้คนจากข้อจำกัดของสารสนเทศเสรี และทำให้ผู้คนสามารถแปลงข้อมูลให้กลายเป็นความรู้ผ่านกระบวนการเรียนรู้และค้นหา ทั้งของตนเอง ของผู้อื่น และของโลก

แนวคิดที่เราเสนอคือ ห้องสมุดแห่งอนาคตควรสร้างพื้นที่ทางสังคม ซึ่งความรู้ (มิใช่สารสนเทศ) ถูกทำให้เสรี ห้องสมุดอาจเปิดทางให้กับปฏิสัมพันธ์ทางสังคม การได้มาซึ่งความรู้ การร่วมสร้าง ความคิดสร้างสรรค์ รวมไปถึงการพัฒนาตนเอง และชุมชน ความหลากหลายของผู้คน มุมมอง และสารสนเทศ ควรได้รับการสนับสนุน เพื่อให้เครือข่ายผู้คน ความรู้รูปแบบใหม่ ความเข้าใจใหม่ และนวัตกรรมมีโอกาสดำเนินไปได้มากกว่า

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



ต่อไปผมจะกล่าวถึงกระบวนการวางแผนสำหรับห้องสมุดเมืองเบอร์มิงแฮม หัวใจสำคัญของกระบวนการนี้คือแนวคิดเรื่องการมีส่วนร่วมของชุมชน ห้องสมุดเมืองเบอร์มิงแฮมคงไม่มีวันประสบความสำเร็จ ถ้าหลายฝ่ายที่มีส่วนได้ส่วนเสียในการพัฒนาห้องสมุดไม่ได้เข้ามามีส่วนร่วมในการออกแบบกายภาพและการบริการ การวิเคราะห์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียจึงเป็นขั้นตอนที่จำเป็นในการวางแผนสำหรับพวกเรา การตั้งจิตวิญญาณของชุมชนให้เข้ามามีส่วนร่วมทำให้ห้องสมุดฯ ไม่ได้เป็นของเรา แต่เป็นของประชาชน หรือที่สถาบันของเราเรียกว่า 'ทำเนียบของประชาชน' (People's Palace)

เราใช้คำว่า 'การมีส่วนร่วม' แทนคำว่า 'การปรึกษาหารือ' เพื่อไม่ให้เกิดความคาดหวังในระหว่างการออกแบบ และเราก็ไม่

ขอความเห็นอีกในช่วงที่การออกแบบกำลังพัฒนาไป สิ่งที่สำคัญมากกว่านั้นคือ การประสานงานกับพลเมืองเกี่ยวกับความคาดหวังที่พวกเขามีต่อห้องสมุดสาธารณะแห่งศตวรรษที่ 21 การดำเนินการภายใต้วัตถุประสงค์ด้านการมีส่วนร่วมที่ได้ตั้งไว้ การสร้างความตระหนักเกี่ยวกับห้องสมุดแห่งใหม่ การสร้างการมีส่วนร่วมของสาธารณชนในกระบวนการคิดเกี่ยวกับการใช้งานห้องสมุดแห่งใหม่ การให้ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบบริการใหม่ และการทำให้แน่ใจว่าอาคารและรูปแบบการบริการที่วิวัฒน์ขึ้นสอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้บริการและผู้ใช้อาจมาใช้บริการในอนาคต

เรามีความสนใจอย่างมากในการใช้งานเชิงปฏิบัติการของอาคารขนาดใหญ่ ลำดับความสำคัญที่ห้องสมุดฯ ควรคำนึงถึง ได้แก่ บริการจัดเตรียมอาหาร สิ่งจัดหาเพื่อให้บริการคนหนุ่มสาว พื้นที่สำหรับจัดนิทรรศการ การออกแบบที่นั่ง ซึ่งข้อมูลทั้งหมดนี้ทั้งหมดได้มาจากสาธารณชน

นอกจากนี้ยังควรคำนึงถึงการธำรงไว้ซึ่งจุดสนใจด้านการออกแบบซึ่งเน้นสิ่งที่สำคัญต่อสาธารณชนอย่างแท้จริง สิ่งที่น่าสนใจอีกประการหนึ่งคือ เราได้ให้ความใส่ใจต่อประเด็นที่หลากหลาย ตั้งแต่การระดมทุน ความเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมของอาคาร การเข้าถึงบริการได้ของผู้ทุพพลภาพ ไปจนถึงความสนใจในการระดมประโยชน์ของห้องสมุดสาธารณะต่อเมือง พวกเรามุ่งความสนใจไปที่เรื่องเหล่านี้และใคร่ครวญมันอย่างรอบคอบเสมอ

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



เรามีพันธสัญญาที่ชัดเจนในการฟื้นฟูเศรษฐกิจและสังคมตลอดระยะเวลาการก่อสร้างห้องสมุด 5 ปี นอกเหนือจากการลงทุนจำนวนมหาศาลในภาคการก่อสร้าง เราได้ทำสัญญาจ้างงานเพื่อสร้างโอกาสการมีงานทำให้ชาวชุมชนที่ว่างงานมาเป็นเวลานาน นอกจากนี้ยังมีโครงการฝึกงานสำหรับคนหนุ่มสาว งานสำหรับคนไร้บ้านและอดีตผู้ต้องขัง นอกจากนี้ เรายังเชิญชาวเมืองนับพันคนเข้าเยี่ยมชมไซต์งานก่อสร้าง และให้เด็กนักเรียนมากมายมีส่วนร่วมกับการก่อสร้างทั้งหมดนี้ช่วยให้โครงการได้รับแรงสนับสนุนจากประชาชน

การใช้เทคโนโลยีและสื่อสังคม (social media) มีความสำคัญอย่างยิ่งยวดในการแสวงหาวิธีการใหม่ๆ เพื่อสื่อสารกับคนหนุ่มสาว คนกลุ่มนี้เป็นอนาคตของเมือง แต่จากผลการสำรวจกลับพบว่าพวกเขาตระหนักและมีส่วนร่วมห้องสมุดแห่งใหม่น้อยที่สุด เทคโนโลยีได้วิวัฒนาการอย่างรวดเร็ว เราได้



สร้างห้องสมุดเสมือน รวมทั้งใช้เฟซบุ๊กและเทคนิคด้านเกมเพื่อสร้างการมีส่วนร่วมของกลุ่มเป้าหมายของเรา

เป้าหมายของเราคือทำให้ทุกภาคส่วนของชุมชนภาคภูมิใจในห้องสมุดเมืองเบอร์มิงแฮม ในวันเปิดห้องสมุดฯ เป็นครั้งแรกที่พวกเราแน่ใจว่าได้สร้างตำนานแห่งความสำเร็จ ผู้คนเข้าแถวรอใช้บริการยาวขึ้นเรื่อยๆ แต่ละวันในสัปดาห์แรกมีคนคอยเข้าห้องสมุดฯ ไม่น้อยกว่า 500 คน พวกเขายินดีจะรอเพราะทราบดีว่า นี่หมายถึงความสำเร็จของห้องสมุดที่พวกเขาภูมิใจ

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

ประเด็นถัดไปที่ผมอยากจะกล่าวถึงคือ ความสัมพันธ์ระหว่างบทบาทของบุคลากรห้องสมุดฯ กับการให้บริการใหม่ๆ

โดยมุ่งเน้นไปที่การให้บริการแบบมีส่วนร่วมและการช่วยให้ประชาชนบรรลุผลลัพธ์ที่ต้องการ มากกว่าการให้บริการด้านการทำธุรกรรมห้องสมุด ปรัชญาการณีนี้นับยี่สิบปีซึ่งหลายประการ ประการแรก คือเราจะต้องดำเนินการสรรหา

Success?

• 2.4 m visitors (Top Ten UK Destination)

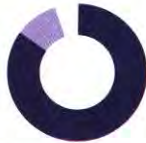
- Over **90%** of visitors rate each aspect of Library as good or excellent

Overall rating



Very enjoyable
Enjoyable

Revisit



Certain to
Very likely

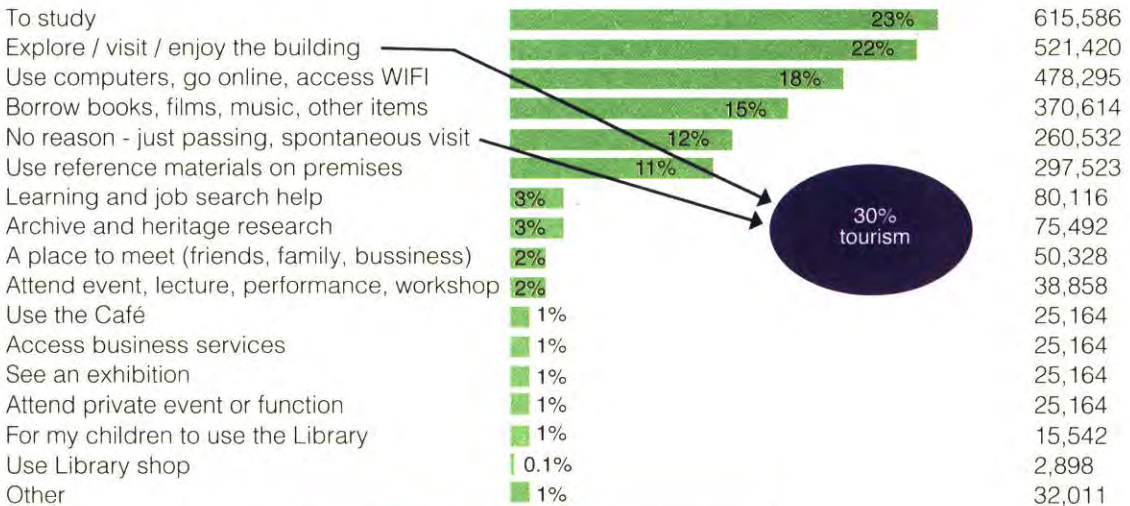
Advocacy



Certain to
Very likely

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

Original reason(s) for Visiting the Library



88% single reason

ผู้เชี่ยวชาญด้วยวิธีการทางธุรกิจมากขึ้น เราคาดหวังว่า บรรณารักษ์และนักจดหมายเหตู่จะสั่งตัดด้านการตลาด การทำงานกับคนหนุ่มสาว การจัดการประชุม การบริหารงาน กิจกรรม สิ่งอำนวยความสะดวก เป็นต้น

ประการที่สอง คือเราจะต้องแน่ใจว่าเราได้ใช้ทักษะเฉพาะทาง ตามความจำเป็น เราพบว่าบรรณารักษ์วิชาชีพใช้เวลามากเกินไปในงานตอบคำถามที่เกิดซ้ำๆ ซึ่งไม่จำเป็นต้องใช้บุคลากร ผู้มีความชำนาญ ดังนั้น เราได้จัดรูปแบบการให้บริการใหม่ ทั้งหมดเพื่อให้ทรัพยากรที่เหมาะสม อยู่ในตำแหน่งที่เหมาะสม ในเวลาที่เหมาะสม

ประการที่สาม คือเราคาดหวังให้การเยี่ยมชมของผู้ใช้บริการ เพิ่มขึ้นอย่างน้อยสองเท่า ซึ่งก็ประสบผล นั่นหมายความว่าเรา จะต้องให้บริการแก่ผู้ใช้บริการจำนวนเพิ่มขึ้นสองเท่าด้วย บุคลากรจำนวนเท่าเดิม การเปลี่ยนแปลงห้องสมุดไปสู่การให้บริการตนเองและการใช้ทรัพยากรให้มีประสิทธิภาพมากขึ้นจึง เป็นเรื่องจำเป็นอย่างยิ่ง

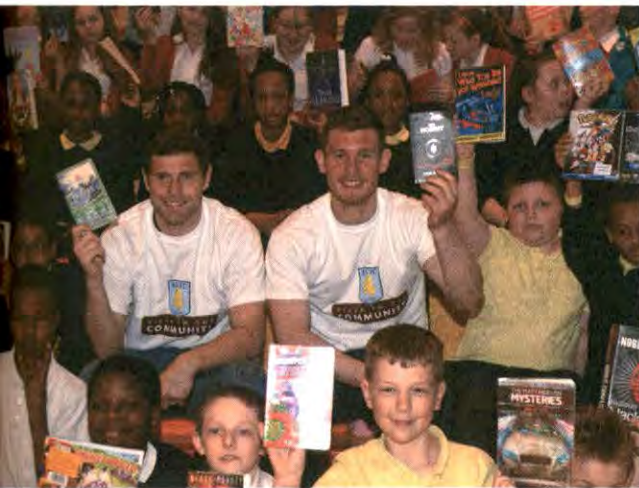
ในการจัดทำวิจัยเพื่อสำรวจการใช้บริการห้องสมุด มีการระบุ เหตุผลหลายประการที่ประชาชนเข้าเยี่ยมชมห้องสมุดฯ ผลวิจัยที่สำคัญที่สุดสำหรับผม คือผู้ใช้บริการเพียง 15% มาห้องสมุดเพื่อยืมหนังสือ ผมไม่ได้มองว่าเด็กๆ จะไม่ยืมหนังสือ จากห้องสมุดอีกต่อไป แต่ข้อมูลนี้ทำให้ผมเชื่อมั่นอย่างยิ่งว่า ถึงแม้ว่าผู้ใหญ่จะไม่มาห้องสมุดเพื่อยืมหนังสืออีก แต่ห้อง

สมุดประชาชนจะยังคงมีสิ่งดึงดูดอีกมากมายที่ทำให้ผู้คนมาใช้บริการ

ความเชื่อดังกล่าวทำให้เรากำหนดสิ่งแวดล้อมและรูปแบบ การดำเนินการ ซึ่งเปี่ยมด้วยงานกิจกรรม ที่มุ่งเน้นการเรียนรู้ ผ่านประสบการณ์และช่วยให้ผู้ใช้บริการสามารถร่วมสร้าง (co-create) งานกิจกรรมในพื้นที่ห้องสมุดฯ ด้วยการกำหนด แนวทาง “แบบไม่เคร่งครัดจนเกินไปหรือแบบผ่อนคลาย”

มิติการวางโปรแกรมงานกิจกรรมที่คุณต้องพิจารณา คือระดับ ที่คุณสร้างความร่วมมือกับองค์กรอื่น คุณจะให้การ “ร่วมผลิต” (co-production) งานกิจกรรมกับองค์กรชุมชนเกิดขึ้นมากแค่ไหน คุณจะกล้าหาญและเสี่ยงเพียงใด และใครเป็นผู้ควบคุม มีตัวอย่างงานกิจกรรมที่ควบคุมไม่ได้ ตอนนั้นเราได้มอบอำนาจการตัดสินใจ (authority) ให้กับคนหนุ่มสาว กลุ่มหนึ่งในการผลิตแผ่นพับโฆษณากิจกรรมเกี่ยวกับ บาทหลวงเจสซี แจ็คสัน (Jesse Jackson) นักการเมือง ชาวอเมริกัน

เราเพียงแต่กำหนดประเภทกิจกรรมอย่างกว้างๆ ซึ่งช่วยด้าน ประสิทธิภาพและการวางแผนเชิงกลยุทธ์ระยะยาว กิจกรรมอาจ จัดขึ้นโดยห้องสมุดเอง หรือด้วยความร่วมมือกับองค์กรอื่นๆ เช่น กลุ่มงานศิลปะและกลุ่มชุมชน โรงเรียน มหาวิทยาลัย หรือเพียงได้รับการอนุมัติจากห้องสมุดฯ (หมายความว่า เรานุมัติให้งานกิจกรรมเกิดขึ้นได้โดยไม่มีบทบาทในการ



ดำเนินการ) และที่สุดโด่งดังที่สุดคือกิจกรรมซึ่งห้องสมุดฯ ไม่เคยรู้จักมาก่อน อย่างเช่นการรวมกลุ่มเพื่อเคลื่อนไหว ที่มีวัตถุประสงค์เฉพาะเป็นเวลานับนาที (flashmob)

การดำเนินการของเราที่กล่าวมานี้ น่าจะสนับสนุนให้ผู้จัดการห้องสมุดตั้งคำถามสำคัญเกี่ยวกับความเป็นเจ้าของพื้นที่ห้องสมุด รวมทั้งการบริหารจัดการวัฒนธรรมและสภาพแวดล้อมห้องสมุด และถามตัวเองว่าพวกเขาพร้อมรับความเสี่ยงขนาดไหนในการสร้างสิ่งแวดล้อมที่น่าโดยชุมชน ความเสี่ยงทั้งในด้านเสียง การรบกวน ความไม่เป็นระเบียบ และความเสี่ยงในการสร้างความไม่พึงพอใจต่อผู้ใช้บริการรายอื่นท้ายที่สุดแล้ว ห้องสมุดเป็นของใคร? ไม่มีคำตอบถูกผิด แต่ผมก็อยากกระตุ้นให้คุณตั้งคำถามเหล่านี้

สิ่งต่อไปนี้เป็นเพียงไม่กี่ตัวอย่างเรื่องความเสี่ยง อย่างเช่น การมอบความรับผิดชอบในการจัดงานนิทรรศการทั้งหมด ทั้งการออกแบบ วัตถุประสงค์แสดง และการนำเสนอ ให้แก่คนหนุ่มสาว อนุญาตให้วงดนตรีร็อกแสดงดนตรีในห้องสมุดฯ หรือที่สวนข้างระเบียบห้องสมุดฯ และการสนับสนุนการตั้งรูปปั้นที่ล้อแหลมนอกห้องสมุดฯ

ความหลากหลายในการวางโปรแกรมเป็นสิ่งจำเป็น ส่วนผสมด้านเพศ เชื้อชาติ สังคมและความสามารถของเมืองจะต้องได้รับการคำนึงถึงอย่างแท้จริง เพื่อให้บรรลุผลไม่เพียงแต่ในด้านการเข้าถึงกลุ่มผู้ใช้เป้าหมายสูงสุด แต่รวมถึงด้านการสร้างความเชื่อมั่นกับประชากรของเมืองด้วย

ยังมีตัวอย่างอื่นๆ ที่สนับสนุนการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนในชุมชน ดังเช่นงานกาลาดินเนอร์สำหรับผู้อนุรักษ์ กิจกรรมสำหรับเด็กซึ่งจัดที่ระเบียงห้องสมุดฯ งานนิทรรศการภาพถ่ายที่คนหนุ่มสาวเป็นผู้ดูแลจัดแสดง ซึ่งทั้งหมดมีความสำคัญในการสร้างความเป็นเจ้าของห้องสมุดฯ ในจิตวิญญาณของประชากรของเมือง

ความอัศจรรย์ใจเป็นองค์ประกอบสำคัญในการวางโปรแกรมงานกิจกรรมสำหรับห้องสมุดฯ เราสนับสนุนคำถามว่า “ทำไมจะไม่...ล่ะ” แทนที่จะเป็นคำถามว่า “ทำไม” เสมอ และคำตอบ

ประการแรกคือเราทำได้ ประการที่สองคือกิจกรรมเหล่านี้ทั้งหมดส่งเสริมความรู้สึกเป็นเจ้าของชุมชน แม้กระทั่งในเมืองหลายวัฒนธรรมขนาดใหญ่ ดังนั้น จึงเป็นเรื่องถูกต้องที่ห้องสมุดฯ จะช่วยให้ประชาชนได้เฉลิมฉลองงานกิจกรรมสำคัญๆ ในชีวิต เช่น การจบการศึกษา งานแต่งงาน รวมทั้งสร้างชื่อเสียงจากการบรรจบกันอย่างเหมาะสมของผู้คนและความคิดเห็นที่น่าสนใจ

เราได้รับบทเรียนมากมายจากการจัดงานกิจกรรมในระยะแรก โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อสิ่งต่างๆ ผิดพลาด สิ่งสำคัญประการ





รวมทั้งเตรียมการและรังสรรค์งานนิทรรศการซึ่งจะนำไปสู่
ทั้งเสียงชื่นชมและความสนใจจากประชาชน

พัฒนาการสำคัญคือการเกิดขึ้นของกลุ่มที่รวมตัวขึ้นเอง
ห้องสมุดฯ ได้กลายเป็นที่ประชุมสำหรับชุมชนภายในเมือง
และพัฒนาการนี้ต่อยอดถึงความจำเป็นที่ประชาชนจะต้องรู้สึก
ถึงการเป็นเจ้าของทรัพย์สินชุมชน มิใช่รู้สึกว่าจะต้องขอ
อนุญาตเพื่อดำเนินการใดๆ ภายในห้องสมุด ทั้งนี้แน่นอน
ว่าการดำเนินการดังกล่าวต้องอยู่ในขอบเขตของกฎหมาย

แรกคือการมีบุคลากรที่เหมาะสมในจำนวนที่เหมาะสมสำหรับ
การบริหารจัดการแต่ละงานกิจกรรม ประการต่อมาคือต้องมีความ
เข้าใจในตัวอาคาร เนื่องจากงานกิจกรรมอาจถูกทำลาย
โดยระบบแสงที่ด้อยคุณภาพ ระบบเสียงที่ไม่เพียงพอ หรือ
ความผิดพลาดเกี่ยวกับป้ายและการต้อนรับ นอกจากนี้
ยังต้องรู้จักกลุ่มเป้าหมายของคุณและทำการตลาดให้ถูกต้อง
รวมทั้งจัดการกับกลยุทธ์ด้านราคา และการจำหน่ายบัตรเข้า
ชมตั้งแต่เนิ่นๆ ซึ่งคนส่วนใหญ่มักให้ความสำคัญกับคุณค่า
ที่ได้รับจากเงินที่จ่ายไปมากกว่าราคาจริง

เราไม่เคยมีประสบการณ์ด้านการวางโปรแกรมงานนิทรรศการ
มาก่อน แต่เราสามารถแบ่งปันบทเรียนมากมายในเรื่องนี้ สิ่ง
สำคัญคือการแต่งตั้งผู้จัดการงานนิทรรศการ เพื่อประสานงาน
ด้านต่างๆ มากมายในการจัดงานนิทรรศการ การประเมิน
ปริมาณเวลาและทรัพยากรที่เหมาะสม ดูแล้วตลึงตลึงแสดง

ตอนนี้ ห้องสมุดฯ ได้กลายเป็นจุดหมายทางเลือกสำหรับ
ประชาชนในการจัดเทศกาลต่างๆ ของเมือง ทั้งเทศกาลดนตรี
วรรณกรรม และการแสดง นับเป็นการเพิ่มสิ่งดึงดูดที่หลากหลาย
ให้กับห้องสมุดฯ

มิติสำคัญของเส้นทางการแปลงโฉมจากการให้บริการสู่การมี
ส่วนร่วมก็คือ ทรัพยากรจัดหมายเหตุถูกใช้โดยบุคลากรห้อง
สมุดในการส่งเสริมความเข้าใจภายในชุมชนเกี่ยวกับมรดก
ตกทอดทั้งส่วนบุคคลและส่วนรวมและอัตลักษณ์ของพวกเขา
ผ่านการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ งานกิจกรรม และโปรแกรม
การฝึกอบรม นี่เป็นแนวทางเชิงรุกที่ได้รับการออกแบบเพื่อให้
กลุ่มชุมชนท้องถิ่นสามารถพึ่งตนเองได้

อีกมิติหนึ่งที่มีความสำคัญเช่นกัน คือการมีส่วนร่วมของ
อาสาสมัครในการให้บริการ เราดำเนินไปอย่างช้าๆ ด้วยสาเหตุ



สำคัญคือการต่อต้านอย่างหนักหน่วงของสหภาพแรงงานต่อ
คนงานอาสาสมัคร ความสำเร็จแรกเริ่มต้นที่อาสาสมัครทำงาน
ในส่วนซึ่งช่วยดูแลรักษากระเบื้องด้วย ตอนนี้อยู่ประชาชนกว่า
250 คน ได้ลงทะเบียนแสดงความจำนงที่จะทำงานกับ
ห้องสมุดฯ ในฐานะอาสาสมัคร ซึ่งนับเป็นสิ่งสำคัญต่อความ
สำเร็จในอนาคต

การปรับปรุงแบบวิธีการให้บริการและการเรียนรู้ของเราเป็น
กรณีศึกษาที่ดีเกี่ยวกับเส้นทางการแปลงโฉม กล่าวคือ จาก
การเริ่มต้นด้วยการให้บริการสารสนเทศแบบดั้งเดิม เราพบว่า
บริการนี้กำลังเผชิญความเสี่ยงเมื่ออินเทอร์เน็ตเข้ามามีบทบาท
อย่างสูงในบริการถ่ายโอนเนื้อหาสารสนเทศ ดังนั้นจึงปรับ
จุดเน้นงานบริการของเราไปยังกลุ่มผู้ประกอบการที่อยู่ในช่วง
ก่อนการก่อตั้งธุรกิจ ประชาชนที่ต้องการดำเนินธุรกิจแต่ขาด
ความรู้และ/หรือทักษะที่จำเป็น และประชาชนที่แสวงหางาน
หรือความก้าวหน้าในอาชีพหรือเชิงเศรษฐกิจ

บริการใหม่นี้ประสบความสำเร็จในการวางตำแหน่งตนเองใหม่
ในฐานะส่วนหนึ่งของเศรษฐกิจฐานความรู้ (knowledge
economy) ของเมือง มีใช้เพียงการให้บริการด้านสารสนเทศ
อีกต่อไป บุคลากรห้องสมุดได้รับการฝึกฝนใหม่เพื่อให้เป็นที่
ปรึกษาด้านธุรกิจและการเรียนรู้ พวกเขามีความสามารถริเริ่ม
นำเสนอและดำเนินการได้ทั้งงานบรรยายพูดคุยให้คำแนะนำ
การฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ การสัมมนา และงานกิจกรรมสร้าง
เครือข่ายพันธมิตร

ผมได้กล่าวถึงการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่มากมายที่เกิดขึ้นกับทัศนคติแบบดั้งเดิมเกี่ยวกับห้องสมุดและทอจดหมายเหตุนโยบายของผู้นำห้องสมุดจำเป็นต้องตั้งคำถามว่า บุคลากรสนับสนุนเป้าหมายการเปลืองใหม่กิจการหรือไม่ พวกเขาเข้าใจธรรมชาติของรูปแบบหรือโมเดลการดำเนินการในอนาคตหรือไม่ และพวกเขาจะปรับตัวให้เข้ากับโมเดลอย่างไร และจะทำสิ่งใดเพื่อให้เกิดการมีส่วนร่วมสูงสุดกับกระบวนการเปลี่ยนแปลง

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

ความผิดพลาดของเราและเราไม่ใช่คนแรกที่เกิดพลาดในเรื่องนี้ คือการใช้เวลามากเกินไปในช่วงต้นของกระบวนการเพื่อจะโน้มน้าวผู้ต่อต้าน นั่นถือว่าผิด เราควรปล่อยพวกเขาไว้ และหันไปทุ่มเทพลังงานของคุณเพื่อทำงานกับคนกลุ่มใหญ่ที่ยังคลางแคลง และทำให้พวกเขาหันมาอยู่ในกลุ่มผู้สนับสนุน เราไม่อาจโน้มน้าวผู้ต่อต้านได้และในที่สุดแล้วคนกลุ่มนี้ก็จะต้องออกจากองค์กรไป

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

ภาพจาก

<http://www.fosterandpartners.com/>

<http://www.birminghampost.co.uk/>

<http://www.birminghammail.co.uk/>

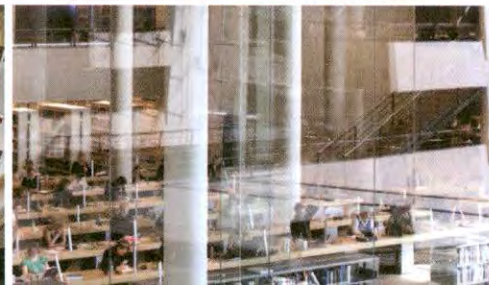
<http://www.photobobuk.co.uk/>

<https://thejazzbreakfast.com>

<https://territoriesofarttherapy.wordpress.com>

<http://www.ndmeaconference.com/VenueImages/2155698797/Rooms/51400/4c7dfd42-7603-4fa2-a60e-423e054d5d16-bookrotunda.jpg>

<http://www.frostslandscapes.co.uk/cache/imgsizer/uploads/casestudies/LOB5-w-680x400.jpg>



การปรับตัวของห้องสมุดประชาชนเดนมาร์ก แปลงใจห้องสมุดที่เน้นคลังหนังสือ สู่พื้นที่การเรียนรู้ที่มีผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง

มีความท้าทายนานาประการกำลังเกิดขึ้นกับห้องสมุดประชาชนทั่วโลก อันเป็นผลมาจากความเปลี่ยนแปลงในการเข้าถึงสารสนเทศด้วยอินเทอร์เน็ตและสื่อดิจิทัล ซึ่งไม่เพียงแต่เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการใช้ห้องสมุดเท่านั้น แต่ยังได้เปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของผู้คนไปด้วย ส่งผลให้ห้องสมุดสูญเสียฐานะผู้ผูกขาดในการให้บริการสารสนเทศและต้องแข่งขันกับเทคโนโลยีพื้นฐานหรือแพลตฟอร์มอื่นๆ อีกหลายประเภท

เจนส์ ธอร์ฮาวเกอ (Jens Thorhaug) ที่ปรึกษาการพัฒนาห้องสมุด จากประเทศเดนมาร์ก ให้ข้อมูลว่า คนรุ่นใหม่ในเดนมาร์กใช้สื่อออนไลน์เฉลี่ย 3.5-4 ชั่วโมงต่อวัน ในขณะที่

อัตราการอ่านหนังสือลดลง มีเด็กซึ่งออกจากโรงเรียนกลางคันถึง 15% อันเนื่องมาจากการอ่านออกเขียนได้ ทั้งๆ ที่เมื่อ 20 ปีก่อนห้องสมุดเต็มไปด้วยเด็กๆ แต่ตอนนี้คนกลุ่มนี้หายไปอย่างเห็นได้ชัด ห้องสมุดประชาชนมีอัตราการยืมหนังสือลดลงอย่างต่อเนื่องประมาณ 6% ต่อปี อาจเป็นเวลาที่ต้องหนับทอยหลังไปสู่วันที่ไม่มีคนยืมหนังสืออีกแล้วก็ได้

แต่ข่าวดีก็คือในช่วง 10 ปีที่ผ่านมาจำนวนผู้ที่เข้ามาใช้บริการห้องสมุดกลับเพิ่มขึ้น หมายความว่าชาวเดนมาร์กยังคงนิยมเข้าห้องสมุด แต่ไม่ใช่เพื่อยืมหนังสือ พวกเขามาใช้บริการด้วยเหตุผลที่หลากหลายออกไป เช่น ต้องการใช้อาคารที่มีสิ่งอำนวยความสะดวกด้านการศึกษาค้นคว้า มาประชุม เข้า

เรียบเรียงจากการบรรยายเรื่อง "Challenges in transforming libraries from collection centered to user centered organisations" โดย Jens Thorhaug ในงานประชุมวิชาการ TK Forum 2015

ฟังการบรรยาย หรือทำกิจกรรมต่างๆ มีนักวิชาการวิเคราะห์ไว้ว่า ความรู้ส่วนใหญ่ในโลกปัจจุบันไม่ใช่สิ่งที่เหมาะสมจะบรรจุไว้ในชั้นหนังสืออีกแล้ว ในขณะที่ห้องสมุดกลับยังคงยึดติดอยู่กับหนังสือแบบกายภาพ

ในสถานการณ์เช่นนี้ ห้องสมุดมีทางออกอยู่ 3 ทาง คือ

ทางที่ 1 รักษาการให้บริการรูปแบบเดิมไว้ ซึ่งยังสามารถสร้างความพึงพอใจให้กับผู้ใช้บริการจำนวนมากที่ยังคุ้นเคยกับการเข้ามาที่ห้องสมุดเพื่ออ่านหนังสือ แต่จะค่อยๆ สูญเสียผู้ใช้บริการที่เป็นคนรุ่นใหม่ ทั้งยังเสี่ยงที่จะถูกปรับลดงบประมาณและปิดตัวไปในที่สุด

ทางที่ 2 ปรับตัวให้กลายเป็นห้องสมุดดิจิทัล โดยการต่อยอดการให้บริการสารสนเทศดิจิทัลไปพร้อมกับการรักษาคุณภาพของห้องสมุดแบบที่เคยเป็นมา ดูเหมือนเป็นแนวทางที่น่าจะใช้งานได้และสมเหตุสมผลหากสามารถเอาชนะอุปสรรคด้านลิขสิทธิ์ แต่มันก็ไม่ใช่เรื่องง่ายนัก อีกทั้งยังต้องแข่งขันกับผู้ให้บริการในเชิงพาณิชย์อีกหลายราย

ทางที่ 3 ออกแบบการให้บริการของห้องสมุดเสียใหม่ ให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้คนที่อยู่ในโลกโลกาภิวัตน์ และยุคสมัยดิจิทัล โดยอาจต้องละทิ้งการมุ่งเน้นทรัพยากรหนังสือ แล้วหันไปให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้มากยิ่งขึ้น ซึ่งแม้จะเป็นแนวทางที่ยากที่สุดแต่น่าจะเป็นหนทางที่ยั่งยืนที่สุดสำหรับห้องสมุดประชาชน





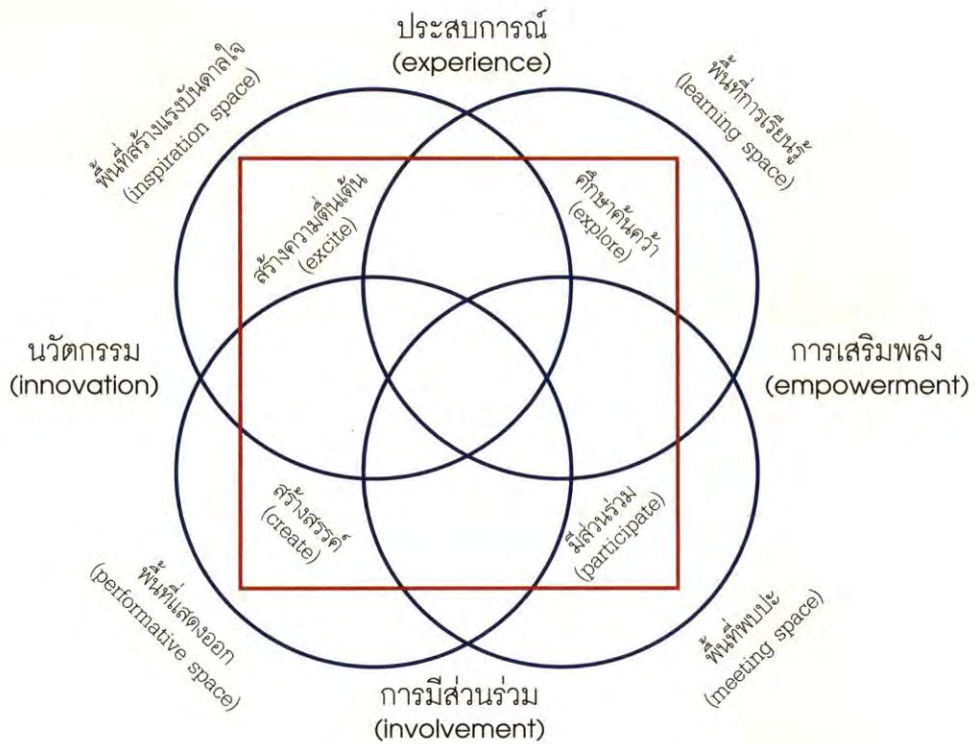
ห้องสมุดประชาชนเดนมาร์กเลือกเผชิญกับความท้าทายของยุคสมัยตามแนวทางที่ 3 ภายใต้**โครงการโมเดลแห่งเดนมาร์ก** ด้วยการออกแบบแนวคิดใหม่เพื่อสร้างบริการใหม่ๆ ที่มุ่งตอบสนองความต้องการของผู้คนอย่างแท้จริง แนวคิดที่ว่านี้เรียกว่า**แบบจำลองจัตุรัส** หรือ **Four Spaces Model** ซึ่งถูกพัฒนามาจากการทบทวนประสบการณ์ของห้องสมุดทั้งระดับชาติและนานาชาติ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

ห้องสมุดประชาชนตามโมเดลนี้เป็นไปเพื่อ **เป้าหมาย 4 ประการ** คือ **ประสบการณ์** (experience) **การมีส่วนร่วม** (involvement) **การเสริมพลัง** (empowerment) และ **นวัตกรรม** (innovation) เป้าหมาย 2 ประการแรกเกี่ยวข้องกับ**การรับรู้ระดับปัจเจก** คือการสนับสนุนประสบการณ์และการมีส่วนร่วมของบุคคลในการค้นหาความหมายและอัตลักษณ์ในสังคมที่ซับซ้อน เป้าหมาย 2 ประการหลังเน้นการสนับสนุน

เป้าหมายทางสังคม คือการเสริมพลังเกี่ยวเนื่องกับการพัฒนาประชาชนที่เข้มแข็งและพึ่งพาตนเองได้ สามารถแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้ สนับสนุนการหาคำตอบใหม่สำหรับแก้ปัญหาเชิงปฏิบัติ หรือการพัฒนาแนวคิดที่เป็นสิ่งใหม่

เพื่อให้เป็นไปตามเป้าหมายดังกล่าว ห้องสมุดจำเป็นต้องมี **พื้นที่ 4 ลักษณะ** เพื่อรองรับกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะเกิดขึ้นได้แก่

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



ได้ไม่ตื่นัก จึงได้จัดกิจกรรมสอนการบ้านให้กับเด็กๆ 2-3 ชั่วโมงหลังเลิกเรียน

พื้นที่สร้างแรงบันดาลใจ (inspiration space) เพื่อสร้างประสบการณ์ที่น่าประทับใจ โดยเน้นไปที่การจัดกิจกรรมที่มีความหลากหลาย สำหรับเด็กๆ การเล่นเป็นการสร้างแรง

บันดาลใจอย่างหนึ่ง ห้องสมุดจึงอาจสร้างสนามเด็กเล่นไว้ด้วยก็ได้ นอกจากนี้อาจนำสื่อสมัยใหม่มาช่วยสร้างสีสันในการนำเสนอเนื้อหาสาระ

พื้นที่พบปะ (meeting space) เป็นพื้นที่สาธารณะแบบเปิดเพื่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม รวมทั้งการพบปะกัน

อย่างอิสระแบบไม่เป็นทางการ ซึ่งมักถูกประเมินค่าต่ำกว่าความเป็นจริง ทั้งๆ ที่มีความสำคัญอย่างยิ่งยวด คนในสังคมตะวันตกก่อนข้างมีความโดดเด่นในจิตใจเมื่อเปรียบเทียบกับสังคมตะวันออก ดังนั้นจึงเป็นเรื่องสำคัญมากที่ห้องสมุดจะมีพื้นที่เพื่อเปิดโอกาสให้คนได้มีปฏิสัมพันธ์กันมากขึ้น

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

การออกแบบพื้นที่ทั้ง 4 ลักษณะ มีองค์ประกอบ 3 ด้านที่พึงพิจารณาให้มีความสอดคล้องกัน คือ

- (1) พื้นที่กายภาพ (physical space)
- (2) การออกแบบภายใน (interior design) และ
- (3) เฟอร์นิเจอร์และสิ่งอำนวยความสะดวก (furniture and other facilities) รวมทั้งกิจกรรมและรูปแบบพฤติกรรมของผู้ใช้ (activities and behavioral patterns)

ทั้งนี้ ความท้าทายคือการนำผู้ใช้ไปสู่ประสบการณ์ใหม่ สู่การค้นพบที่ไม่คาดฝัน สู่แรงบันดาลใจใหม่ ตัวอย่างของห้องสมุดประชาชนเดนมาร์กที่มีการทดลองปรับปรุงเปลี่ยนแปลงแล้ว 3 แห่ง ได้แก่



Hjørring Central Library

ซึ่งมีแถบสีแดงเป็นเส้นนำทางผู้ใช้บริการไปพบกับภูมิสถาปัตยกรรมและพื้นที่ในห้องสมุด จากห้องสมุดบรรจุหนังสือแบบดั้งเดิมที่มีชั้นสูงพร้อมกับเก้าอี้นวมยาว ผ่านไปยังห้องอ่านหนังสือใน Royal Library ห้องปฏิบัติการเทคโนโลยีสารสนเทศ ห้องเล่นสำหรับเด็ก การฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการสำหรับกิจกรรมแสดงออก และอื่นๆ อีกมากมาย



The Rentermestervej Library

ห้องสมุดสีทอง ทางภาคตะวันออกเฉียงเหนือของเมืองโคเปนฮาเกน ที่ซึ่งป้ายบนพื้นและผนังในพื้นที่ต่างๆ ถูกผสมผสานด้วยหลักการออกแบบที่แตกต่างกันอย่างชัดเจน ทั้งในด้านสี แสง รูปแบบเฟอร์นิเจอร์ บรรยากาศ และกิจกรรม องค์ประกอบด้านการออกแบบเหล่านี้ส่งเสริมความหลากหลายของสิ่งที่น่าสนใจและสิ่งที่เป็นไปได้ภายในห้องสมุด



Ørestad Library

ในเมืองโคเปนฮาเกน ซึ่งเป็นอาคารใหม่ล่าสุดที่สร้างบนพื้นที่เปล่าในย่านนั้นเพื่อการเผยแพร่ข้อมูลผ่านระบบดิจิทัล ผู้ใช้บริการจะได้ชมคลิปภาพยนตร์ ได้ฟังการบรรยายและได้ดูภาพที่น่าสนใจในสื่อของห้องสมุดนี้ ทุกชั้นมีการติดตั้งจออินเตอร์แอคทีฟที่แสดงเนื้อหาของชั้นนั้น ทุกพื้นที่มีไอแพดให้คำแนะนำสำหรับการค้นคว้าเพิ่มเติมในหัวข้อที่ผู้ใช้สนใจ หลักการออกแบบของที่นี่เชื่อมโยงกับปรัชญาที่ว่ากิจกรรมทั้งหมดในห้องสมุดควรจะถูกสะท้อนและนำเสนอบนเว็บ

นอกจากนี้ แนวโน้มของห้องสมุดในแถบยุโรปตอนเหนือยังมีมุมมองต่อห้องสมุดในฐานะที่เป็นพื้นที่ที่สร้างความเปลี่ยนแปลงในเชิงบวกต่อสังคม นักการเมืองหรือผู้กำหนดนโยบายไม่ได้คิดว่าห้องสมุดเป็นเพียงเครื่องมือสำหรับนำเสนอสารสนเทศหรือสิ่งอำนวยความสะดวกด้านการเรียนรู้แก่พลเมือง แต่มองไปไกลถึงขั้นว่า ห้องสมุดจะต้องเป็นกลไกสำคัญที่จะผลักดันเมืองไปสู่การสร้างสิ่งแวดล้อมที่ดี เป็นเมือง

ที่มีความยั่งยืน และเป็นมิตรต่อมวลมนุษยชน นี่อาจจะเรียกได้ว่าเป็นพื้นที่ลักษณะที่ 5 (The Fifth Space) ของห้องสมุดประชาชน

มีห้องสมุดประชาชนของเดนมาร์กหลายแห่งที่ได้มีบทบาทต่อการพัฒนาเมือง ดังเช่นตัวอย่างของห้องสมุด 3 แห่ง คือ



Helsingør Library

ก่อตั้งขึ้นในเขตเมืองอุตสาหกรรมที่มีจำนวนประชากรเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว ชาวเมืองเล็งเห็นว่าพวกเขาขาดแคลนพื้นที่สาธารณะเพื่อความงามของชีวิต จึงริเริ่มปรับปรุงพื้นที่ของอู่จอดเรือให้กลายเป็นอุทยานทางวัฒนธรรมและห้องสมุด



The Rentermestervej Library

ซึ่งดัดแปลงลานจอดรถที่ใหญ่โตให้เป็นมีเดียฮอลล์และพื้นที่สร้างแรงบันดาลใจให้กับชาวเมือง มีพื้นที่สำหรับเล่นกีฬา สนามเด็กเล่น และการจัดกิจกรรมทางวัฒนธรรม



Herning library

เกิดจากการปรับปรุงซูเปอร์มาร์เก็ตที่ปิดกิจการแล้วให้กลายเป็นห้องสมุดที่มีชีวิตชีวา และใกล้ชิดกับวิถีชีวิตของชาวเมือง เนื่องจากตั้งอยู่บนเส้นทางสัญจรผ่านไปยังสถานีรถไฟและแหล่งจ่ายใช้สอยในชีวิตประจำวัน

เยนส์ ชอร์ฮาวเกอ กล่าวว่า **โครงการโมเดลแห่งเดนมาร์ก** และ **แบบจำลองจัตุรัส** ไม่ใช่เป็นคู่มือสำเร็จรูปเพื่อให้ห้องสมุดในบริบทสังคมอื่นปฏิบัติตาม หากแต่เป็นเสมือนตัวอย่างที่ให้แรงบันดาลใจ อันที่จริงแล้วธรรมชาติของห้องสมุดประชาชนแบบใหม่ควรจะหยั่งรากในชุมชนท้องถิ่นและมีการร่วมสร้างและเชื่อมโยงกับแรงผลักดันอื่นในชุมชนท้องถิ่น รวมทั้งมีพลวัตในการตอบสนองต่อความต้องการใหม่ของผู้ชมชนที่รับบริการ

หากอยากเปลี่ยนแปลงห้องสมุดจากการเน้นคลังหนังสือและข้อมูล ไปสู่องค์กรที่มีผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง ผู้ที่ทำงานจะต้องเรียนรู้เองด้วยการลงมือปฏิบัติ ทุกคนจะต้องเตรียมพร้อมสำหรับการเดินทางที่ยาวไกล โดยการกำหนดวิสัยทัศน์ใหม่ มีการแลกเปลี่ยนกันระหว่างเจ้าหน้าที่ทั้งหมด ทุ่มเทศกายภาพใหม่ในการปฏิบัติงาน รวมทั้งต้องหมั่นตรวจสอบผลจากการทดลองทำ อุปสรรคที่รออยู่ข้างหน้าก็คือ ทุกภาคส่วนขององค์กรอาจไม่ได้พร้อมที่จะเปลี่ยนแปลง โดยเฉพาะอย่างยิ่งทัศนคติด้านลบของบุคลากรที่เติบโตมาพร้อมกับโครงสร้างแบบเก่า ดังนั้นอาจจะต้องค่อยๆ เปลี่ยนแปลงองค์กรไปพร้อมกับกระบวนการทัศน์ใหม่ และบางครั้งอาจเปิดรับการมีส่วนร่วมจากชุมชนหรืออาสาสมัครที่มีวิสัยทัศน์ไปในทิศทางเดียวกัน

ภาพจาก

<http://www.dezeen.com/2012/09/25/the-library-by-cobe-and-transform/>
<http://www.rosanbosch.com/en/project/hj%C3%B8rring-central-library>
<http://www.schulzspeyer.com/projects/projects/denmark/copenhagen/orestaden>
<http://modelprogrammer.kulturstyrelsen.dk/en/cases-for-inspiration/aktuelle-cases-til-inspiration/case-oerestad-library-copenhagen/#.Vax9mfntm-LM>
http://kollision.dk/en/oerestad_library
<http://modelprogrammer.kulturstyrelsen.dk/en/design-challenges/bibliotekets-funktioner/the-libraris-interplay-with-the-urban-space/#.Va3RYPntmLM>
<http://missdesignsays.tumblr.com/post/92820373947/library-rentemestervej-copenhagen-architecture-cobe-tran>
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/0e/SHL_-_Black_Diamond.jpg
<http://img.xcitefun.net/users/2011/08/260606,xcitefun-royal-library-17.jpg>
<http://www.bestdesignbooks.eu/wp-content/uploads/2013/05/THE-BLACK-DIAMOND-library-DENMARK.jpg>
<http://www.lovethepics.com/wp-content/uploads/2013/02/The-Black-Diamond-The-Royal-Library-Denmark-Det-Kongelige-Bibliotek.jpg>
<http://www.prachachat.net/gallery/fullimages/2016/08>
http://www.allposters.com/-sp/Black-Diamond-Library-Copenhagen-Denmark-Scandinavia-Posters_i2666285_.htm
<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/7b/8c/bb/7b8cbb88d4c1cf18b1c598d69b3ca135.jpg>
https://i.ytimg.com/vi/9ZgojsBak_0/maxresdefault.jpg
<http://www.librarybuildings.info/sites/default/files/royal-library-reading-area.jpg>



โฉมหน้าใหม่ห้องสมุด เมื่อโลกมุ่งสู่ยุคดิจิทัล



อะไรคือสิ่งที่หายไปจากห้องสมุดทั้ง 4 ภาพนี้ ?

ราวศตวรรษที่ 20 ซึ่งเป็นยุคทองของห้องสมุดอเมริกัน บริษัท สเนด (Snead Bookshelf Company) ได้พัฒนาระบบจัดการ ชั้นหนังสือขนาดใหญ่ ทุกวันนี้ผลงานดังกล่าวยังสามารถ พบเห็นได้ในห้องสมุดมีชื่อเสียงหลายแห่ง เช่นที่ฮาร์วาร์ด

โคลัมเบีย วาติกัน และไบรอันพาร์คในเมืองนิวยอร์ก นอกเหนือจากการจัดระบบมัดหนังสือเก่าๆ จำนวนมหาศาล สเนด ยังมีบริการขนย้ายหนังสือออกจากห้องสมุดก่อนที่ชั้นหนังสือ จะพังลงมา แล้วนำไปจัดเก็บยังสถานที่ที่มีโครงสร้างแข็งแรงพอ

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



เสาแห่งอารยธรรม ของห้องสมุดประชาชนนิวยอร์ก, 1907

การตัดสินใจครั้งนี้เป็นเพียงก้าวอย่างหนึ่งท่ามกลางวิกฤตอัตลักษณ์ของห้องสมุดในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ในยุคของสื่อนี้ห้องสมุดที่ไม่มีหนังสือเป็นเรื่องซึ่งอยู่นอกเหนือจินตนาการ แต่มักกลับเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นแล้วในปัจจุบัน ห้องสมุดก็ไม่ต่างจากสถาบันอันทรงเกียรติอื่นๆ ทั้งสำนักพิมพ์ นิตยสาร และมหาวิทยาลัย ที่ล้วนกำลังยืนอยู่ริมโตรกผาในยามรุ่งอรุณของยุคดิจิทัล ห้องสมุดจะทำหน้าที่อะไร หากไม่ใช่เก็บรักษาและให้บริการยืมคืนหนังสือ? เมื่อส่วนที่เป็นหัวใจถูกเชือดเฉือนออกไป ห้องสมุดจะอยู่รอดต่อไปได้อย่างไร?

ไม่กี่ปีที่ผ่านมา นโยบายรัดเข็มขัดเริ่มส่งผลกระทบต่อห้องสมุดสาธารณะ ปี 2012 งบประมาณสำหรับห้องสมุดลดลงถึง 40% ต่อเนื่องเป็นปีที่สาม ในปี 2009 สภาท้องถิ่นลงมติให้ปิดห้องสมุดพิลาเดลเฟีย ซึ่งเป็นหนึ่งในห้องสมุดระบบคาร์เนกีของรัฐเพนซิลเวเนีย ส่วนฝั่งสหราชอาณาจักรก็ไม่ยิ่งหย่อนกว่ากัน ในปี 2012 ห้องสมุดสาธารณะกว่า 200 แห่งจำเป็นต้องปิดตัวลง

นี่ไม่ใช่ยุคถดถอยครั้งแรกของห้องสมุด ครั้งหนึ่งอาณาจักรโรมันได้สร้างห้องสมุดกระจายทั่วตั้งแต่สเปนไปจนถึงตะวันออกไกล แต่เมื่อเข้าสู่ต้นยุคกลางก็ถูกต่อต้านและทำลายดังที่หนังสือ **ห้องสมุด: ประวัติศาสตร์ที่ไม่เจียบงัน** ของแมทธิว แบทเทิลส์ (Matthew Battles) เรียกทายนะนี้ว่า

biblioclasms

หากกล่าวถึงความตกต่ำของห้องสมุด คนโดยทั่วไปคงจะนึกถึงเหตุการณ์เพลิงไหม้ห้องสมุดอเล็กซานเดรีย ซึ่งคาดว่าเก็บรักษาจารึกชุดยิ่งใหญ่ที่สุดเท่าที่เคยมีมาของยุคเฮเลนนิค ทำให้เรื่องราวจำนวนมากสูญหายไปจากหน้าประวัติศาสตร์ มีข้อสันนิษฐานที่ใหม่เอียงว่า ผู้ลอบวางเพลิงน่าจะเป็นคริสเตียนผู้คลั่งศาสนา ซึ่งมองว่าการเผาห้องสมุดเป็นการตอบโต้ผู้บุกรุกนอกรีตชาวอาหรับ อย่างไรก็ตาม ห้องสมุดยุคโบราณหาได้มอดไหม้ไปเพราะน้ำมือของคนบางคนหรือบางกลุ่ม หากแต่เพราะสายลมแห่งประวัติศาสตร์ ซึ่งเกี่ยวพันกับการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมมารอ่าน ความไม่มีเสถียรภาพทางการเมืองและการไม่เห็นชอบของรัฐบาลท้องถิ่น

ในยุคดิจิทัลห้องสมุดจะหมดความสำคัญหรือไม่? สิ่งแรกๆ ที่น่าจะเกิดขึ้นก็คือ หน้าจอและอุปกรณ์การสื่อสารจะเบียด



ภาพการเผาห้องสมุดอเล็กซานเดรียที่จินตนาการขึ้นในศตวรรษที่ 19

ขับหนังสือจนหมดไป แต่ในอีกด้านหนึ่งอุปกรณ์เล็กๆ ที่มาพร้อมกับการสืบค้นทางอินเทอร์เน็ต จะช่วยให้คนสามารถเข้าถึงความรู้ที่กว้างขวางและหลากหลายไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าห้องสมุดอเล็กซานเดรีย ถ้าการอุบัติของดิจิทัลในปัจจุบันได้นำมาซึ่งแสงสว่างใหม่ๆ ซึ่งยังคงร่องรอยของห้องสมุดอยู่นี้จะไม่เรียกว่าเป็นการพัฒนาไปอีกขั้นหรือ?

จริงอยู่ว่าห้องสมุดนั้นมีมายาวนานตั้งแต่สมัยอเล็กซานเดรีย แต่เมื่อย้อนมองไปไม่กี่ร้อยปีที่ผ่านมา ก็มีอีกหลายเหตุการณ์สำคัญ ที่ได้ช่วยวางรากฐานของห้องสมุดให้มั่นคงมาจนถึงปัจจุบัน

ปี 1888 นักอุตสาหกรรมชาวอเมริกัน-สก็อตทิช นามว่า แอนดรูว์ คาร์เนกี (Andrew Carnegie) ได้อุปถัมภ์ห้องสมุดในเบรดด็อค เพนซิลเวเนีย ซึ่งมีโมเมนต์ได้ดินเชื่อมต่อกับโรงงานเหล็กของเขา เมื่อครั้งที่คาร์เนกียังเป็นแรงงานอพยพ เขาได้รับประโยชน์มหาศาลจากห้องสมุดที่พิทส์เบิร์ก หนึ่งทศวรรษถัดมาเมื่อเขากลายเป็นผู้ร่ำรวยที่สุดคนหนึ่งของโลก คาร์เนกิจึงอุทิศทรัพย์สินสมบัติมากมายเพื่อก่อสร้างห้องสมุด ซึ่งต่อมาเป็นเสมือนกระดูกสันหลังของระบบห้องสมุดสาธารณะในอเมริกา กล่าวคือ มีห้องสมุดคาร์เนกีประมาณ 2,500 แห่งกระจายจากรัฐเมนไปจนถึงรัฐแคลิฟอร์เนีย

แม้ว่าธรรมเนียมและแนวทางการออกแบบจะเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา แต่แนวคิดบางอย่างของห้องสมุดคาร์เนกียังคงอยู่



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

ในหัวใจของผู้คนในปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็นการออกแบบบันไดที่พาผู้อ่านโอบนขึ้นไปยังโถงอาคารอันงดงามราวกับอยู่ในวิหารแห่งการเรียนรู้ การจัดเรียงชั้นหนังสือที่เอื้อต่อการค้นหาหนังสือ และสิ่งที่สำคัญที่สุดก็คือ การยึดหลักให้ห้องสมุดเป็นพื้นที่แห่งความเสมอภาคของมนุษย์และเปิดกว้างสำหรับทุกคน ห้องสมุดคาร์เนกีเป็นตัวอย่างที่นักสังคมวิทยาเรียกว่า **พื้นที่ที่สาม** (Third Place) ที่ซึ่งไม่ใช่ที่ทำงาน บ้าน หรือ

มหาวิทยาลัย ที่ซึ่งพลเมืองสามารถเข้าถึงเพื่อรวมตัวกันสรวนอย่างเสรี อุดมคตินี้ยังคงพบเห็นได้ในการออกแบบของห้องสมุดในปัจจุบัน แม้ว่าจะถูกสร้างอยู่ในย่านการค้าหรือวอลมาร์ทก็ตาม

แน่นอนว่า เป้าหมายพื้นฐานของการออกแบบห้องสมุดคาร์เนกีคือการเข้าถึงชุมชนทรัพยากรความรู้ที่มีค่าและจินตนาการ แต่หากว่า



เมคเกอร์สเปซหรือเรียกอีกชื่อว่าแฟ็บแล็บ (Fab Lab) ที่ห้องสมุดสาธารณะในเมืองฟายแอตต์วิลล์

คาร์เนกียังคงมีชีวิตอยู่จนทุกวันนี้ การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตและโปรแกรมการให้บริการอันทันสมัย อาจจะเพียงพอสำหรับความฝันที่กว้างไกลของเขาก็เป็นได้

ท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี ห้องสมุดพยายามสร้างพันธกิจใหม่โดยการสนับสนุนให้ผู้ใช้บริการสามารถเข้าถึงเทคโนโลยี ดังเช่นการติดตั้งเครื่องคอมพิวเตอร์ให้กระจายอย่างกว้างขวางในช่วง 2 ทศวรรษที่ผ่านมา แต่อาจดูเหมือนว่ามันจะมากจนเกินไป ปัจจุบันชาวอเมริกันสามในสี่สามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ที่บ้านทั้งจากบรอดแบนด์และเครือข่ายโทรศัพท์ ซึ่งมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว ดังนั้น การให้



ไอเดียบ็อกซ์ ที่ห้องสมุดประชาชนไอด์ฟาร์ค รัฐอิลลินอยส์ พื้นที่สำหรับจัดนิทรรศการแบบมีปฏิสัมพันธ์หมุนเวียนและที่พักอาศัยของศิลปิน

บริการออนไลน์สาธารณะในพื้นที่ห้องสมุด ก็อาจยังไม่ใช่วิธีที่เหมาะสมกับทศวรรษนับแต่นี้ต่อไป

ห้องสมุดต้องเริ่มหาตัวตนที่สมเหตุสมผลเพื่อความอยู่รอดขององค์กร โดยการเป็นหน่วยย่อยที่ช่วยสร้างประโยชน์สาธารณะ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเป็น **พื้นที่ที่สาม** ที่เน้นเรื่องการเรียนรู้ทั่วสหรัฐอเมริกา บรรณารักษ์ได้ทดลองหนทางขยายภารกิจห้องสมุดออกไป เช่นการเปิด **เมคเกอร์สเปซ** (maker space) ซึ่งอาจปราศจากชั้นหนังสือ แต่ได้รวมเอาเทคโนโลยีทั้งเก่าและใหม่ ตั้งแต่จักรเย็บผ้าไปจนถึงเครื่องพิมพ์สามมิติ และสนับสนุนให้ผู้ใช้บริการพัฒนาและแบ่งปันทักษะซึ่งไม่สามารถฝึกฝนผ่านทางอินเทอร์เน็ต

บรรณารักษ์รุ่นใหม่ที่น่าสนใจด้านศิลปะได้รวมตัวกันก่อตั้งห้องสมุดในฐานะโครงการบ่มเพาะ เพื่อที่จะนำเสนอสิ่งที่ต่างออกไป แม้ว่าจะไม่เกี่ยวข้องกับแนวคิดพื้นที่ที่สามก็ตาม มีการรวบรวมโครงการที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปะจากห้องสมุดจากทั่วประเทศ เช่น โครงการดนตรีท้องถิ่น ของห้องสมุดสาธารณะไอโอวา ซึ่งบรรณารักษ์ได้บันทึกบทเพลงของศิลปินท้องถิ่นและให้บริการออนไลน์ฟรีแก่สมาชิก ส่วนห้องสมุดศิลปะ บรูคลินมี **โครงการสเกตซ์บุ๊ก** รถหนังสือเคลื่อนที่ซึ่งจัดแสดงผลงานภาพสเกตซ์ของศิลปินมีอาชีพ เพื่อให้คนทั่วประเทศได้ชื่นชม นี่จึงไม่ใช่เรื่องยากที่จะจินตนาการถึงห้องสมุดชุมชนในฐานะสถานที่เยียวยาจิตวิญญาณและสวนสนุกแห่งจินตนาการ หลังจากวันที่หนังสือเล่มได้หายไปจากห้องสมุดแล้ว

ทั้งเมกเกอร์สเปซและห้องสมุดในฐานะศูนย์บ่มเพาะได้ทำให้เห็นว่า งานศิลปะสามารถสร้างการมีส่วนร่วมให้ผู้ให้บริการสร้างเนื้อหาได้ด้วยตนเอง ห้องสมุดที่มีงบประมาณเริ่มเป็นแม่ข่ายเทคโนโลยีด้านการตีพิมพ์หนังสือเอง (self-publishing) และการตีพิมพ์ตามคำสั่งซื้อ (print-on-demand) เช่น Espresso Book Machine นี้ก็อาจเรียกได้ว่าเป็นยุคเปลี่ยนผ่านเทคโนโลยี ซึ่งพื้นที่ห้องสมุดสามารถให้บริการเพื่อการสร้างสรรคมากขึ้น และเฉื่อยชาน้อยกว่าห้องสมุดแบบเดิมที่มีเพียงกิจกรรมอ่านและดูเท่านั้น

ในระดับที่กว้างขึ้น ห้องสมุดสาธารณะบอสตันได้จัดทำ **ห้องสมุดดิจิทัลสาธารณะแห่งอเมริกา** โดยรวบรวมทรัพยากรดิจิทัลด้านประวัติศาสตร์ทั่วประเทศ ทั้งจากห้องสมุดและคอลเลกชันส่วนตัว จำพวกภาพถ่ายครอบครัว หรือกล่องเก็บจดหมายเก่าๆ ผู้ก่อตั้งคือแดน โคเฮน (Dan Cohen) มีความมุ่งหมายที่จะทำงานร่วมกับห้องสมุดท้องถิ่นเพื่อจัดเก็บทรัพยากร และนำเสนอด้วยเทคโนโลยีผ่านทางหน้าจอแบบสัมผัส ซึ่งออกแบบให้ผู้ให้บริการสามารถค้นคว้าประวัติศาสตร์ที่เฉพาะเจาะจงของชุมชน “เราหลงรักแนวคิดที่จะสร้างความเชื่อมโยงระหว่างอาณาจักรของดิจิทัลและโลกกายภาพ” เขากล่าว

การให้ความสำคัญกับเนื้อหาที่ผู้ใช้บริการได้สร้างขึ้น ตรงกับอุดมคติบางด้านของห้องสมุดเล็กซานเดรีย ซึ่งได้รวบรวมความรู้ จินตนาการ ภูมิปัญญา และประสบการณ์ของมนุษย์ ห้องสมุดท้องถิ่นเป็นจุดเชื่อมต่อชุมชนให้ได้สัมผัสกับเรื่องราวไกลโพ้น เป็นสถานที่ซึ่งผู้คนสามารถเรียนรู้วัฒนธรรมอื่นไปพร้อมกับแผ่กระจายวัฒนธรรมของตน

ในขณะที่ห้องสมุดสาธารณะต้องการปรับตัวไปสู่ยุคดิจิทัลด้วยการให้บริการเทคโนโลยีและพื้นที่ที่สามแต่กลับต้องอยู่ภายใต้นโยบายรัดเข็มขัด ห้องสมุดมหาวิทยาลัยซึ่งมีอุดมคติเดียวกันแต่มีเงินทุนมากกว่า ได้นำหน้าไปอย่างรวดเร็วและมีสิ่งก่อสร้างที่โดดเด่น เช่น ห้องสมุดเจมส์ บี ฮันท์ และห้องสมุดเจอร์ ทิมมหาวิทยาลัยแห่งรัฐนอร์ทแคโรไลนา ซึ่งสะท้อนให้



บริเวณด้านหน้าห้องสมุดยัณฑ์ ซึ่งจัดการห้องสมุดด้วยระบบหุ่นยนต์

เห็นถึงความมั่นใจว่า ห้องสมุดมหาวิทยาลัยจะเป็นสถานที่ที่เหมาะสมสำหรับการทำงานแบบร่วมมือและเป็นจุดเข้าถึงเทคโนโลยี

ห้องสมุดยัณฑ์ สร้างเสร็จเมื่อปีต้นปี 2013 จัดเก็บหนังสือหลากหลายสาขาโดยใช้หุ่นยนต์คล้ายกับระบบของศูนย์กระจายสินค้าดังเช่นวอลมาร์ท หุ่นยนต์ทำงาน 24 ชั่วโมงต่อวันสามารถลำเลียงหนังสือตามคำสั่งคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์โมบายภายใน 2-5 นาที ห้องสมุดตั้งหุ่นยนต์ไว้ด้านหน้าทางเข้าตึก มังกลายเป็นวัตถุจัดแสดงที่กระตุ้นความอยากรู้อยากเห็นของนักศึกษาวิศวกรรมศาสตร์และเด็กๆ

ห้องสมุดได้ทดลองพัฒนาพื้นที่ให้อุดมไปด้วยเทคโนโลยีที่สนับสนุนการทำงานแบบร่วมมือ ผู้ใช้บริการสามารถขีดเขียน



นักศึกษาเรียนรัฐสถานการณ์จำลองด้านการจราจรในห้อง Visualization Lab

กำแพงและเฟอร์นิเจอร์ มีห้องเงียบและห้องที่สามารถใช้เสียงได้ ภาพลักษณ์ของห้องสมุดไม่ได้น่าเกรงขามเช่นเดิม ห้องสมุดยัณฑ์พยายามสร้างรูปแบบการใช้งานพื้นที่ที่หลากหลายพร้อมทั้งเทคโนโลยีเฉพาะด้านให้เพียงพอต่อการรองรับหลักสูตรการศึกษาของมหาวิทยาลัย “เราพบว่านักศึกษาแต่ละสาขาวิชามีพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีที่ไม่เหมือนกัน” ซูซาน นัทเทอร์ (Susan Nutter) บรรณารักษ์ของมหาวิทยาลัยกล่าว

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



ห้องสมุดอนุสรณ์กริมมี่ ตั้งอยู่ที่เขตบรองซ์ มหานครนิวยอร์ก

สถานการณ์การรบบแบบเสมือนจริง นอกจากนี้ อุตสาหกรรมเกมในท้องถิ่น ยังขอใช้ห้องแล็บเพื่อการศึกษาวิจัยร่วมกับผู้เชี่ยวชาญของมหาวิทยาลัย

ห้องสมุดสุดไฮเทคสำหรับอนาคตอาจเป็นเช่นห้องสมุดขั้นถัด แต่หากตอนนี้เราเดินเข้าไปที่ห้องสมุดสาธารณะของอเมริกา เราจะพบกับการให้บริการหลักๆ ของห้องสมุด 3 ด้าน คือ เก็บทรัพยากรหนังสือกระดาษที่ถูกใช้งานน้อยเต็มที่ สนับสนุนผู้ใช้บริการให้ใช้เฟชบุ๊คด้วยคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ และเป็นที่พักพิงของคนไร้บ้าน

ที่ห้องสมุดสาธารณะนิวยอร์ก กระแสเทคโนโลยีได้ผลักดันหนังสือออกไปตั้งอยู่ในมุมที่ไม่มีใครสนใจ แทบจะไม่ออกเลยสักครั้งหนึ่งมันเคยยึดกุมพื้นที่นี้มายาวนาน คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะยังคงมีความสำคัญและจำเป็นสำหรับคนจนหรือผู้สูงอายุ ซึ่งไม่สามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้จากที่บ้านหรืออุปกรณ์เคลื่อนที่ แต่ขณะนี้กราฟจำนวนผู้ใช้ที่ไม่มีสมาร์ตโฟนใช้ก็บ่งชี้ว่าคนไร้บ้านในอเมริกาแทบจะใกล้เคียงกัน

การอุดช่องว่างทางสังคมโดยการให้แหล่งพักพิง ห้องอาบน้ำและบริการพื้นฐานสำหรับคนตกยากไม่ใช่ส่วนหนึ่งของพันธกิจห้องสมุด และอาจลดทอนเป้าหมายที่แท้จริงซึ่งควรจะเกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชน บางทีนี่อาจจะเป็นเหตุผลให้ห้องสมุดในออร์เรนจ์เคาน์ตี รัฐแคลิฟอร์เนีย ออกข้อห้ามไม่ให้นอนในห้องสมุดและไม่ให้ผู้มีกลิ่นตัวเข้ามาใช้บริการอย่างไรก็ตาม ในระยะยาวห้องสมุดมีวาระสำคัญที่จะนำ

ความรู้ไปถึงมือคนจน ผู้อพยพ และผู้ที่หลุดออกจากระบบการศึกษา ถ้าไม่มีทรัพยากรที่ดีพอความเหลื่อมล้ำทางสังคมก็ไม่อาจหมดไป

แน่นอนว่า การปรับปรุงห้องสมุดสาธารณะนิวยอร์กสาขาหลักยังคงดำเนินต่อไป คาดกันว่าแนวทางที่จะออกมาก็คือการอนุรักษ์ชั้นหนังสือแบบส่นัดไว้ให้เป็นส่วนหนึ่งของห้องสมุด แม้ว่ามันจะมีข้อจำกัดในการใช้งานในปัจจุบัน บางทีห้องสมุดสาธารณะนิวยอร์กอาจมีโมเดลเดียวกับพิพิธภัณฑ

ซึ่งแนวคิดแบบโทยหาอดีตและอนาคตนิยมมาบรรจบกัน คล้ายกับที่ห้องสมุดในนอร์ธแคโรไลนา ครอบครัวยุคหนึ่งมาดูหุ่นยนต์ที่น่าตื่นตาตื่นใจ ดังนั้นแล้วนักท่องเที่ยวในศตวรรษหน้าก็อาจมาที่นี่เพื่อชื่นชมชั้นหนังสือ ที่ครั้งหนึ่งเคยเป็นสิ่งโอบอุ้มความรู้เรื่องทางปัญญาของเมืองนี้

ตั้งแต่สมัยอเล็กซานเดรีย เราไปห้องสมุดเพื่อมองย้อนกลับไป ยังภูมิปัญญาและจินตนาการในอดีต สิ่งเหล่านี้ถูกผูกติดกับสัญญาของหนังสือมานับศตวรรษ แต่มันก็สามารถแปรเปลี่ยน



Bibliotheca Alexandrina ห้องสมุดอเล็กซานเดรียที่เพิ่งสร้างขึ้นใหม่



Book Mountain ประเทศเนเธอร์แลนด์

ไปได้ในยุคปัจจุบัน ห้องสมุดในอนาคตควรเป็นสถานที่
ศักดิ์สิทธิ์ที่เราทุ่มเทเวลาเพื่อมองหาสิ่งใดสิ่งหนึ่ง จนลืมนึกถึง
โทรศัพท์ที่อยู่ในกระเป๋าหรือภาระนับร้อยพันที่รออยู่

ท่ามกลางการทำลายของยุคดิจิทัล หากยังคงมีห้องสมุดที่เน้น
หนังสือเหลือรอดอยู่บ้าง ที่แห่งนั้นก็ควรได้รับการยกย่องให้
เป็นอาคารสำหรับการเรียนรู้เรื่องราวยุคโบราณ ตัวอย่างเช่น
ห้องสมุด **Book Mountain** ของเนเธอร์แลนด์ที่เพิ่งสร้าง
ไม่นานมานี้ ซึ่งภาคภูมิใจกับการมีหนังสือกระดาษ ห้องสมุด
ตั้งอยู่ติดกับย่านที่พักอาศัยที่เรียกว่า **Library Quarter** ซึ่ง
เป็นหนึ่งในภารกิจของ **วิหารแห่งปัญญา**

การรักษาห้องสมุดให้ยังคงเป็นสถาบัน
ที่อยู่คู่กับชุมชน จำเป็นต้องได้รับการ
สนับสนุนทั้งด้านการเงินและสำนึกการ
มีส่วนร่วมของพลเมือง ถ้าวันหนึ่งข้าง
หน้าคนต้องการเทคโนโลยีมากกว่า
หนังสือกระดาษ ห้องสมุดก็จำเป็นต้อง
ตอบสนองตาม แม้ว่ามันจะทำให้ความ
หมายของห้องสมุดเปลี่ยนไป

แมทธิว เบทเทิลส์ ผู้ตีพิมพ์หนังสือว่า
ด้วยประวัติศาสตร์ห้องสมุดเชื่อว่า

อนาคตของห้องสมุดจะต้องไม่ถูกกำหนดโดยปราชญ์
ผู้โยนหาอดีตหรือบรรณารักษ์ที่หวังแต่จะรักษาการงานของ
ตัวเอง แต่จำเป็นจะต้องมีการสื่อสารทำความเข้าใจร่วมกับ
ชุมชน “บรรณารักษ์ นักปราชญ์ และผู้กำหนดนโยบายต้อง
เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของวงสนทนา แต่จะต้องคำนึงถึงบริบท
ของชุมชนเป็นสำคัญ” เขากล่าว

“ถ้าคุณไม่ทำเช่นนั้น จะเสียเวลาไปกับการประชุมร่วมกับ
ผู้บริหารห้องสมุด สุดท้ายแล้วก็จะวกกลับไปหาวิธีการที่จะ
รักษาห้องสมุดเอาไว้ ใดๆ ก็จะมีพูดว่า ‘เรารู้ว่าเราต้องเปลี่ยน
แต่เราไม่รู้จะเริ่มต้นอย่างไร’ แล้วบทสนทนาจึงจะวนในอ่างอยู่
อย่างนั้น”

ในปี 1990 รัฐบาลอียิปต์ภายใต้การปกครองของฮอสนี มุบารัค ตัดสินใจที่จะสร้างห้องสมุดอเล็กซานเดรียขึ้นมาใหม่ ออกแบบโดยบริษัทจากนอร์เวย์ สร้างเสร็จเมื่อปี 2002 ด้วยมูลค่าประมาณ 220 ล้านดอลลาร์สหรัฐ แม้ว่าห้องสมุดแห่งใหม่จะถูกคาดหวังให้เป็นภาพสะท้อนของอดีต แต่ก็มีแนวทางหลายอย่างที่ทันสมัย ห้องสมุดร่วมมือกับหน่วยจัดเก็บข้อมูลอินเทอร์เน็ต เพื่อสำเนาเนื้อหาเว็บไซต์ที่จัดทำตั้งแต่ปี 1996 เก็บเป็นไฟล์ออนไลน์ ที่นี่ยังเป็นศูนย์กลางของโครงการดิจิทัลจัดหมายเหตุอียิปต์และอาหรับโบราณอีกด้วย

แต่เชื่อว่าทุกอย่างจะราบรื่น ในช่วงเริ่มต้นห้องสมุดประสบกับปัญหางบประมาณ ทรัพยากรหนังสือยิ่งน้อยกว่าห้องสมุดแห่งชาติ บางครั้งก็จัดเก็บข้อมูลเป็นภาษาละติน ในขณะที่เดียวกันได้เกิดความไม่สงบทางการเมือง กลุ่มผู้ประท้วง

รัฐบาลบุกเข้าทำลายห้องสมุดบางส่วน ผู้อำนวยการห้องสมุดถูกสอบสวนเกี่ยวกับการคอร์รัปชัน เงินบริจาคสูญหายไป และไม่านมานี้มีการทวีตภาพร้านขายของที่ระลึกของห้องสมุดที่เต็มไปด้วยเศษแก้วแตกกระจายอันเนื่องมาจากกระสุนปืน และมีเจ้าหน้าที่ห้องสมุดได้รับบาดเจ็บจากเหตุการณ์ครั้งนั้นด้วย

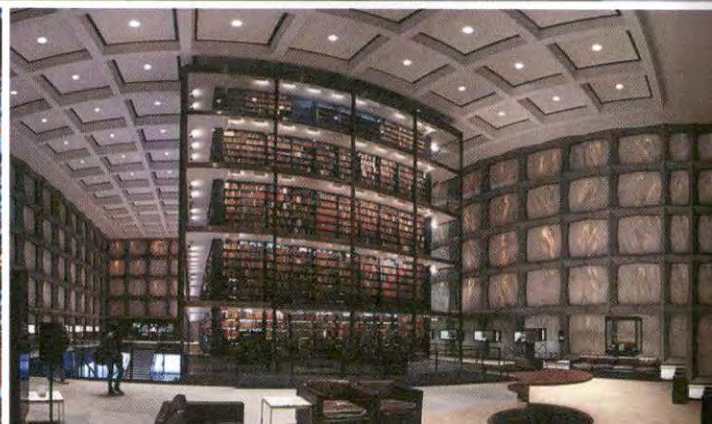
ประวัติศาสตร์อาจเกิดขึ้นซ้ำรอย ห้องสมุดจะอยู่รอดได้ถ้าสามารถตอบสนองความต้องการของชุมชน มันคงเป็นโศกนาฏกรรมทางประวัติศาสตร์ หากระบบห้องสมุดสาธารณะซึ่งคาร์เนกีได้ริเริ่มและทุ่มเทต้องพังครืนในทศวรรษที่กำลังจะมาถึง แต่มันก็มีความเป็นไปได้เช่นนั้นจริงๆ ท้ายที่สุดแล้วมันขึ้นอยู่กับเราทุกคน ที่จะยกระดับอนุสรณ์ที่ได้สร้างมาให้ก้าวหน้ายิ่งขึ้นไป

แปลและเรียบเรียงจาก

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

ภาพจาก

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



การเรียนรู้ สารสนเทศ ห้วงสมุด : อนาคตที่เป็นไปได้

ทอมัส เฟรย์ (Thomas Frey) นักอนาคตวิทยา (Futurist) กล่าวไว้ว่าห้วงสมุดเป็นองคาพยพที่นำอัจฉริยภาพ คล้ายกับสิ่งมีชีวิตที่มีสัญชาตญาณในการอยู่รอด สามารถปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลง จนสามารถดำรงอยู่ข้ามกาลเวลามายาวนานกว่า 4,000 ปี

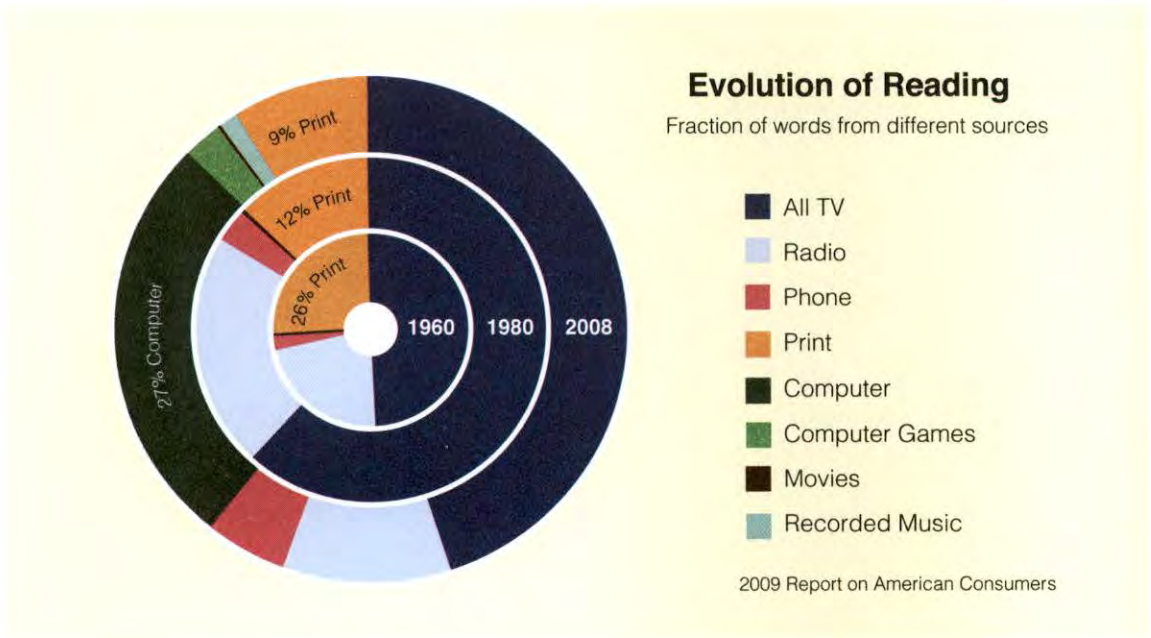
ทุกวันนี้ความหมายและเนื้อหาของการเรียนรู้และสารสนเทศกำลังเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ห้วงสมุดจึงกำลังเผชิญกับความท้าทายครั้งใหญ่ แม้ว่าจะมีสัญญาณบ่งบอกถึงความพยายามปรับตัวอย่างชัดเจนเกิดขึ้นทั่วทุกมุมโลก ซึ่งทำให้เขาเชื่อมั่นว่าห้วงสมุดจะต้องดำรงอยู่ต่อไปอย่างแน่นอน แต่ห้วงสมุดในวันข้างหน้าย่อมไม่เหมือนกับในวันนี้ และพวกเราต่างก็กำลังเป็นส่วนหนึ่งของวิวัฒนาการครั้งสำคัญ จึงไม่มีเหตุผลสมควรที่เราจะยึดมั่นอยู่กับภาพของห้วงสมุดที่เคยคุ้นชิน

และนี่คือมุมมองที่มีต่อห้วงสมุดในอนาคตของนักอนาคตวิทยาผู้นี้...

นิยามของการอ่านออกเขียนได้

ปัจจุบัน เมื่อคนพูดถึง “การรู้หนังสือ” มักจะมีสมมุติฐานเกี่ยวกับเรื่องความสามารถในการอ่านการเขียนและการสื่อสารยุค 1.0 ที่มีรากฐานอยู่กับน้ำหมึกบนกระดาษ แต่ที่จริงแล้วการสื่อสารกำลังจะวิวัฒนาการไปสู่รูปแบบอื่นๆ อีกนับหมื่นนับพันรูปแบบ หากเราพิจารณาเรื่องการอ่านออกเขียนได้จากปริมาณค่าที่ล้นไหลเข้ามาในสมองของเรา ก็พบว่า เราบริโภคค่าจากสื่อสิ่งพิมพ์ไม่มากนัก เมื่อเทียบกับคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์ หรือโทรทัศน์

การอ่านออกเขียนได้ของชนรุ่นอนาคตจึงไปไกลกว่านิยามเดิมๆ ที่มีอยู่ในตำรา เราอาจจะทำความเข้าใจมันได้จากบริบทซับซ้อนที่แวดล้อมเราอยู่ การอ่านออกเขียนได้จึงอาจเป็นเรื่องเกี่ยวกับด้านคอมพิวเตอร์ การท่องเว็บ การใช้สมาร์ตโฟน ภาษากาย การจัดการการเงิน การซื้อขายออนไลน์ ความปลอดภัยทางอินเทอร์เน็ต กราฟิก แอนิเมชัน สื่อโซเชียลมีเดีย เครือข่ายสังคมออนไลน์ โลกเสมือน รวมทั้งด้านวัฒนธรรม



นอกจากนี้ การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์กำลังจะกลายเป็นอีกหนึ่งภาษา ซึ่งเราจะต้องเรียนรู้คำ การสะกดคำ ความหมาย การเขียนประโยค การตีความ เพื่อใช้ในการควบคุมและสร้างสรรค์เทคโนโลยี

สารสนเทศแห่งอนาคต

มีความตื่นตระหนกกันว่าห้องสมุดกำลังจะตาย เพราะหนังสือถูกแทนที่ด้วยสารสนเทศดิจิทัล แต่หากลองไตร่ตรองดูให้ดี ห้องสมุดไม่ได้เป็นเรื่องของหนังสือ และมันก็ไม่เคยเป็นอย่างนั้น

ห้องสมุดมีไว้เพื่อการเข้าถึงสารสนเทศ ในยุคสมัยที่ผ่านมา หนังสืออาจจะเป็นรูปลักษณะที่มีประสิทธิภาพที่สุดในการส่งต่อสารสนเทศจากคนหนึ่งไปยังคนอื่น ๆ แต่วันนี้สารสนเทศรูปแบบใหม่ๆ เกิดขึ้นมากมายและกำลังจะเข้ามาแทนที่หนังสือ

หลายสิบปีก่อนที่สหรัฐอเมริกา คนที่ต้องเดินทางไกลต้องคอยแวะสถานีบริการน้ำมันที่ละเมืองๆ เพื่อหยิบแผนที่ซึ่งตีพิมพ์และวางแจกไว้ฟรี แต่ปัจจุบัน GPS และสมาร์ตโฟนกลายเป็นคู่มือสำเร็จรูปในการเดินทาง แผนที่กระดาษยังหลงเหลืออยู่เพียงเล็กน้อยสำหรับคนที่ปรารถนาจะเก็บรักษาความทรงจำ



ไม่ให้จางหายไปตามยุคสมัย ใช่หรือไม่ว่า อีกไม่นานหนังสือกระดาษก็อาจจะอยู่ในสถานะเดียวกัน?

เมื่อรูปลักษณ์และระบบการเข้าถึงสารสนเทศเปลี่ยนไป ความสัมพันธ์ระหว่างเรากับสารสนเทศก็เปลี่ยนแปลงไปด้วย การเปลี่ยนผ่านรูปแบบสารสนเทศที่ไม่ใช่กระดาษเกิดขึ้นแล้ว มานับทศวรรษ แต่อาจไม่ใช่การเข้ามาแทนที่หนังสือโดยตรง เพียงแต่เป็นทางเลือกสำหรับการสื่อสารที่เพิ่มเข้ามา อาทิ เกม หนังสือดิจิทัล หนังสือเสียง หนังสือพิมพ์ออนไลน์ แมกกาซีนออนไลน์ เพลง ภาพ วิดีโอ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ วิทยุ บล็อก podcast แอปพลิเคชัน สไลด์ บทเรียนออนไลน์ และเครือข่ายสังคมออนไลน์ แน่นอนว่า สารสนเทศเหล่านี้ก็จะเข้ายึดกุมห้องสมุดในอนาคตด้วย ไม่ว่าจะหนังสือจะยังคงมีอยู่หรือสาบสูญไปก็ตาม

มกราคม 2011 สตีฟ จ๊อบส์ ได้พัฒนาซอฟต์แวร์ iCloud ขึ้น เพื่อรองรับการเข้าถึงสารสนเทศที่หลากหลายได้สะดวกและรวดเร็ว ห้องสมุดในอนาคตแต่ละแห่งจะต้องพัฒนากลยุทธ์ cloud ไม่ช้าก็เร็ว ยกตัวอย่างเช่น ห้องสมุดแห่งหนึ่งอาจจะมี Kindle 50 เครื่อง Nook 50 เครื่อง ซึ่งบรรณารักษ์ประสบปัญหาว่า สำนักพิมพ์เจ้าของอื๋นุกอนุญาตให้อุปกรณ์เข้าถึงอื๋นุกและดาวน์โหลดได้เพียง 10 เครื่อง หากว่าห้องสมุดใช้ระบบ cloud การบริหารและจัดการเนื้อหาดิจิทัลก็จะทำได้ง่ายขึ้น

แม้ว่าโลกจะหมุนไปไกลขนาดไหน แต่อีกด้านหนึ่งสารสนเทศที่เกี่ยวกับเรื่องราวความทรงจำในอดีตกลับยังมีความสำคัญมากขึ้น ในเวลานี้หนังสือพิมพ์ สถานีวิทยุ และสถานีโทรทัศน์หลายแห่งอาจค่อยๆ ล้มหายตายจาก สารสนเทศที่สื่อเหล่านั้น

เคยเก็บรักษาที่มีโอกาสสูญหายไปด้วย ห้องสมุดสามารถเข้ามาจับบทบาทในการจัดเก็บและให้บริการสารสนเทศจดหมายเหตุชุมชน เพื่อช่วยให้ผู้คนสามารถย้อนรำลึกถึงคุณค่าของท้องถิ่นและเชื่อมโยงตัวตนเข้ากับรากเหง้าในอดีตได้ กระบวนการที่จำเป็นก็คือการเข้าไปแปลงสารสนเทศแบบเดิมให้กลายเป็นดิจิทัล (digitize) เพื่อความสะดวกต่อการเก็บรักษาและเผยแพร่



เว็บไซต์จดหมายเหตุภาพยนตร์และโทรทัศน์ ของ University of California, Los Angeles

ห้องสมุดในฐานะประตูสู่โอกาสทางธุรกิจ

ตั้งแต่อดีตมาจนถึงปัจจุบัน ผู้คนเข้าใช้บริการห้องสมุดด้วยเรื่องของสารสนเทศ ไม่ว่าจะเป็นหนังสือกระดาษหรือจะเปลี่ยนเป็นสารสนเทศดิจิทัล แต่นั่นเพียงพอแล้วหรือไม่สำหรับสังคมในวันข้างหน้า ห้องสมุดชั้นนำย่อมมีวิสัยทัศน์ในการมองความเป็นไปได้กว้างไกลกว่านั้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสร้างบทบาทห้องสมุดให้เป็นเชื้อเพลิงในการขับเคลื่อนความเติบโตทางเศรษฐกิจด้วยการเพิ่มบริการระดับพรีเมียมให้ลูกค้ามีโอกาสเลือกมากขึ้น

ลองจินตนาการดูว่าจะดีแค่ไหนหากห้องสมุดมีบริการการค้นคว้าแบบมีอาสาชีพ ทั้งสารสนเทศแบบดิจิทัลและไม่ใช้ดิจิทัลด้วยฐานข้อมูลที่หลากหลายและหาไม่ได้ใน Google บริการให้คำปรึกษาอย่างใกล้ชิดในการพัฒนาสื่อสมัยใหม่ เช่น เว็บไซต์ วิดีโอ มีชุดเครื่องมือสำหรับก่อตั้งธุรกิจ เช่นแบบฟอร์มและขั้นตอนในการจดทะเบียนด้านต่างๆ ต่อภาครัฐ บริการเครื่องพิมพ์ 3 มิติ เพื่อให้พนักงานออกแบบได้พัฒนาผลิตภัณฑ์หรือมีบริการจัดทำหนังสือสัญญาและเอกสารมรดก ฯลฯ

หากทุกคนมีเครื่องมือในการผลิต ทุกคนก็จะกลายเป็นผู้ผลิต ในอนาคตผู้ใช้บริการของห้องสมุดกำลังจะเปลี่ยนจากผู้บริโภคสารสนเทศสู่ผู้ผลิตสารสนเทศ จากผู้อ่านกลายเป็นผู้เขียน จากผู้ฟังกลายเป็นผู้ประพันธ์ และจากผู้ใช้วิดีโอกลายเป็นผู้สร้างเนื้อหาวิดีโอ ห้องสมุดจึงจำเป็นต้องสนับสนุนการเข้าถึงเครื่องมือในการผลิตเหล่านั้น



“The Edge” ความเป็นไปได้ที่แตกต่าง

ห้องสมุดรัฐควีนส์แลนด์ ประเทศออสเตรเลีย เป็นหนึ่งในกรณีศึกษาที่นักอนาคตวิทยาให้ความสนใจ ในฐานะห้องสมุดที่มีวิสัยทัศน์และมองหาความเป็นไปได้ใหม่ๆ ซึ่งสามารถทำให้เกิดขึ้นจริงได้

ห้องสมุดแห่งนี้ตั้งอยู่ชานกับแม่น้ำบริสเบน ใจกลางย่านวัฒนธรรมของเมือง ห้องสมุดมีบริการให้เข้าพื้นที่ลานกิจกรรม และห้องประชุม โถงจัดแสดงนิทรรศการ และร้านค้าซึ่งมีสินค้า



หลากหลาย เช่น หนังสือ เกม เครื่องเขียน และของที่ระลึก อีกทั้งยังมีร้านอาหารเลิศรสพร้อมไวน์และเบียร์ท่ามกลางบรรยากาศที่รื่นรมย์

ความโดดเด่นของห้องสมุดรัฐควีนส์แลนด์อยู่ที่ “The Edge” ซึ่งเป็นพื้นที่แห่งนวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์ที่เติมเต็มไปด้วยทรัพยากรและสิ่งอำนวยความสะดวกทั้งด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ศิลปะ และการประกอบธุรกิจ กลุ่มผู้ใช้บริการมีทั้งนักวิจัย ศิลปิน แฮคเกอร์ นักประดิษฐ์ (maker) และผู้ที่ชื่นชอบงานอดิเรก ซึ่งเข้ามานั่งทำงานของตนเอง หรือร่วมกันพัฒนาโครงการเป็นทีม

ภายใน The Edge มีห้องเสิร์ฟจำนวน 3 ห้อง ห้องที่ 1 ให้บริการสำหรับพัฒนางานสร้างสรรค์ของมืออาชีพ ซึ่งลูกค้าสามารถจองเครื่องมือคีย์บอร์ดที่มีโปรแกรมซอฟต์แวร์ด้านการออกแบบได้อย่างครบครัน ห้องที่ 2 มีลักษณะเป็น co-working space สามารถทำโครงการร่วมกันเป็นกลุ่มได้มากกว่า 40 คน อาจเป็นงานด้านการก่อสร้าง การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ หรืองานออกแบบและสร้างผลิตภัณฑ์ อีกทั้งยังจัดเวิร์คช็อปเพื่อยกระดับทักษะแรงงานสร้างสรรค์ ส่วนห้องที่ 3 เป็นห้องเสิร์ฟที่รองรับงานผลิตเพลงและภาพยนตร์ มีทั้งห้องอัดเสียง เครื่องมือและซอฟต์แวร์เกือบเทียบเท่าระดับมืออาชีพ ทั้งนี้ผู้ใช้บริการพื้นที่จะต้องเป็นผู้ที่เคยผ่านหลักสูตรอบรมของห้องเสิร์ฟหมายเลข 3 เสียก่อน



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

แหล่งข้อมูล

<http://www.futuristspeaker.com>

ภาพจาก

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

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

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



bibliotheek!

nieuwe bibliotheek

Nieuwe Bibliotheek

ห้องสมุดหมุนเวียนโลก

แนวโน้มผู้ใช้บริการห้องสมุดเนเธอร์แลนด์มีจำนวนกำลังลดลงเรื่อยๆ ทำให้ผู้บริหารห้องสมุดในเขตเมืองใหม่ของอัลเมียร์เรอะ (Almere) พยายามหาหนทางเปลี่ยนแปลงห้องสมุดแบบถอนรากถอนโคน เพื่อให้ห้องสมุดยังคงอยู่รอดต่อไปในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ

ในปี 2010 มีการเปิดตัว “ห้องสมุดใหม่” (Nieuwe Bibliotheek) ซึ่งมีรูปลักษณ์คล้ายร้านหนังสือมากกว่าจะดูเหมือนห้องสมุด ทว่าห้องสมุดแห่งนี้ได้กลายเป็นจุดศูนย์รวมที่คึกคักของชุมชน

สองเดือนแรกที่เปิดให้บริการมีผู้มาเยี่ยมชมห้องสมุดแบบทะลักหลายนับแสนคน อีกทั้งยังได้รับการกล่าวถึงว่าเป็นห้องสมุดที่มีนวัตกรรมยอดเยี่ยมที่สุดแห่งหนึ่งของโลก

เคยมีการสำรวจครั้งใหญ่เกี่ยวกับความคิดเห็นของประชากรที่มีต่อห้องสมุด พบว่าผู้ใช้บริการมองห้องสมุดเป็นสิ่งล้ำสมัย

และน่าเบื่อ คนร้อยละ 70-75 ที่มีความสนใจเฉพาะทางจะไม่เดินเข้าห้องสมุด พวกเขาเลือกใช้วิธีค้นคว้าทางอินเทอร์เน็ต สิ่งนี้ยืนยันว่าห้องสมุดจะต้องรู้จักวิธีการชักจูงลูกค้าเพื่อให้เข้ามาใช้บริการห้องสมุดมากขึ้นและใช้เวลาอยู่ในห้องสมุดนานขึ้น

การปฏิรูปห้องสมุดในเมืองใหม่จึงยึดถือความต้องการของผู้ใช้บริการที่เปลี่ยนแปลงไปในปัจจุบัน รวมทั้งการให้ความสำคัญกับการออกแบบพื้นที่และบริการให้สอดคล้องและสามารถตอบสนองความต้องการที่แตกต่างหลากหลายของกลุ่มคนในสังคม

“ห้องสมุดใหม่” ลบล้างแบบแผนเดิมๆ ในการจัดการห้องสมุด แล้วออกแบบรายละเอียดปลีกย่อยเพื่อสร้างแรงบันดาลใจ โดยได้เฝ้าเดี่ยวการปรับปรุงห้องสมุดมาจากโมเดลและเทคนิคของร้านค้า เช่น การหันปกหนังสือเข้าหาลูกค้า การออกแบบสัญลักษณ์ ภาพ และกราฟิกต่างๆ การตกแต่งโดยเติมสีสัน



ห้องสมุดให้ดูดีมีสไตล์ รวมทั้งการอบรมเจ้าหน้าที่ให้เข้าใจเรื่องการตลาด รู้จักบริการเชิงรุก และเน้นความเป็นมิตรกับลูกค้า

ชั้นหนังสือที่นี่ไม่ได้จัดตามระบบทางบรรณารักษศาสตร์ แต่ได้รวมหนังสือ fiction และ non-fiction ไว้ด้วยกัน บรรณารักษ์อาจทำงานยากขึ้น แต่สำหรับผู้ใช้บริการแล้วพวกเขา

เขากลับหาหนังสือได้ง่ายขึ้น พื้นที่ในห้องสมุดมีหลายลักษณะ ทั้งคาเฟ่จอบรรยากาศให้บริการขนมและเครื่องดื่ม และมุมอ่านหนังสือในสวนรื่นรมย์ นอกจากนี้ให้บริการหนังสือแล้ว ห้องสมุดยังอัดแน่นไปด้วยกิจกรรมและการแสดงดนตรี มีนิทรรศการ เกม หรือแม้กระทั่งเปียโนไว้ให้บริการ

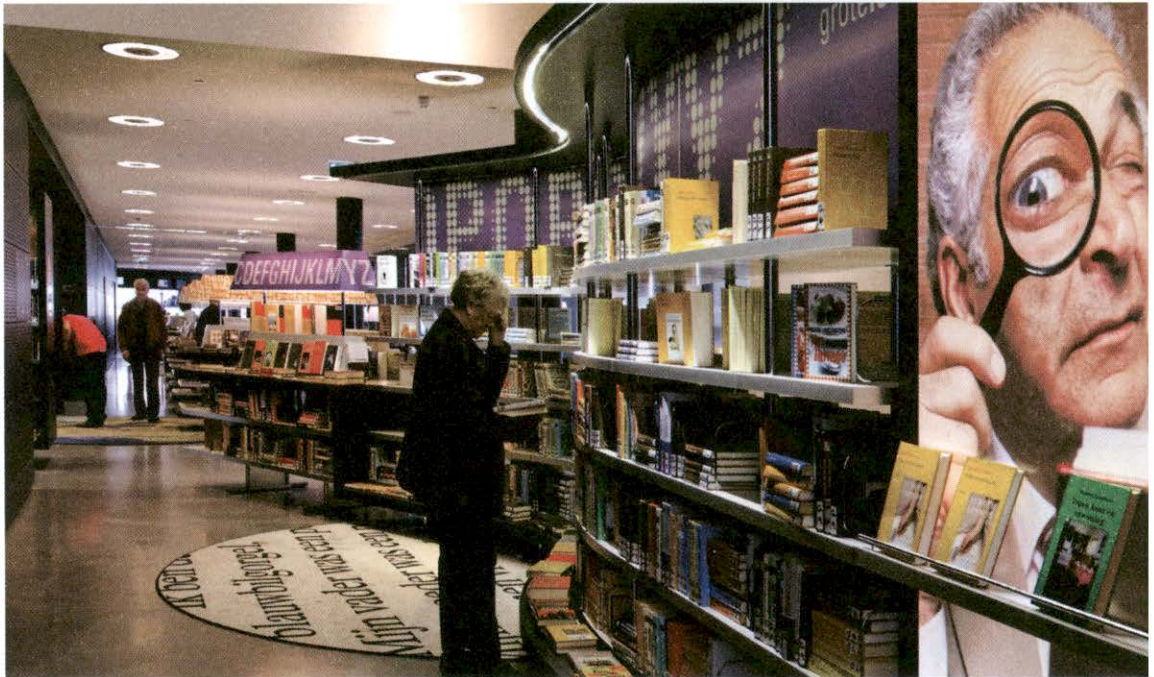
“ห้องสมุดใหม่” ได้ร่วมมือกับองค์กร Seat2meet เปิดพื้นที่คล้ายกับ co-working space เพื่อให้ลูกค้าเข้ามานั่งทำงาน และแบ่งปันประสบการณ์ระหว่างกัน ติดตั้งเครื่อง S2M สำหรับบริการฐานข้อมูลบุคคลในด้านความรู้และทักษะอาชีพ โดยผู้ที่สนใจสามารถลงทะเบียนและใส่รายละเอียดของตนเองไว้ เพื่อช่วยให้ผู้คนที่มีความสนใจตรงกันสามารถพบปะกัน และมีปฏิสัมพันธ์ได้ง่ายขึ้น รวมทั้งเพิ่มโอกาสในการจ้างงานที่ตรงกับความต้องการของผู้ว่าจ้างหรือเจ้าของกิจการด้วย

ในระยะเริ่มต้นของการริเริ่มห้องสมุดแบบแหวกแนวเช่นนี้ มีเสียงคัดค้านจากบรรณารักษ์แบบหัวชนฝา ทุกคนเคยชินกับระบบห้องสมุดแบบเดิมๆ มาหลายต่อหลายปี และไม่ยอมเดินออกมาจากโลกใบนั้น

แต่ “ห้องสมุดใหม่” ก็พยายามสร้างการมีส่วนร่วมของเจ้าหน้าที่ให้มากที่สุด เมื่อทุกคนได้เห็นผลตอบรับในทางบวก จากผู้ใช้บริการก็กระตือรือร้นในการทำงานมากขึ้น และการทำงานในสถานที่ที่ได้รับการตกแต่งอย่างมีสีสันสวยงาม ก็เปลี่ยนให้ทุกอย่างกลายเป็นเรื่องสนุก

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





“ห้องสมุดใหม่” เป็นองค์การวัฒนธรรมที่ใหญ่ที่สุดและประสบความสำเร็จมากที่สุดของเมือง โดยทั่วไปแล้วเมืองใหม่ในเนเธอร์แลนด์มักมีภาพลักษณ์ในทางลบ เช่น ถูกมองว่าเป็นพื้นที่ที่ไร้รากทางประวัติศาสตร์วัฒนธรรม และมักเกิดขึ้นจากนโยบายที่ถูกล้มการมาจากเบื้องบนโดยขาดการมีส่วนร่วมของประชาชน

“ห้องสมุดใหม่” ได้สร้างภาพลักษณ์ที่ดีขึ้นให้แก่เมืองและเป็นความภาคภูมิใจของทุกคน ผู้คนจากทั่วเนเธอร์แลนด์และจากทั่วโลกหลั่งไหลมาที่เมืองนี้เพื่อเยี่ยมชมห้องสมุด หากกล่าวอย่างถ่อมตัว “ห้องสมุดใหม่” ของเมืองอัลเมียร์อะได้สร้างคุณค่ามหาศาลให้กับสังคมไม่ต่างไปจากพิพิธภัณฑ์กุกเกนไฮม์ (Guggenheim) แห่งเมืองบิลเบา (Bilbao) ประเทศสเปน

สำหรับก้าวต่อไปในอนาคต “ห้องสมุดใหม่” ได้วางแนวทางที่จะเป็นสะพานเชื่อมระหว่างเทคโนโลยีดิจิทัลและการยกระดับ

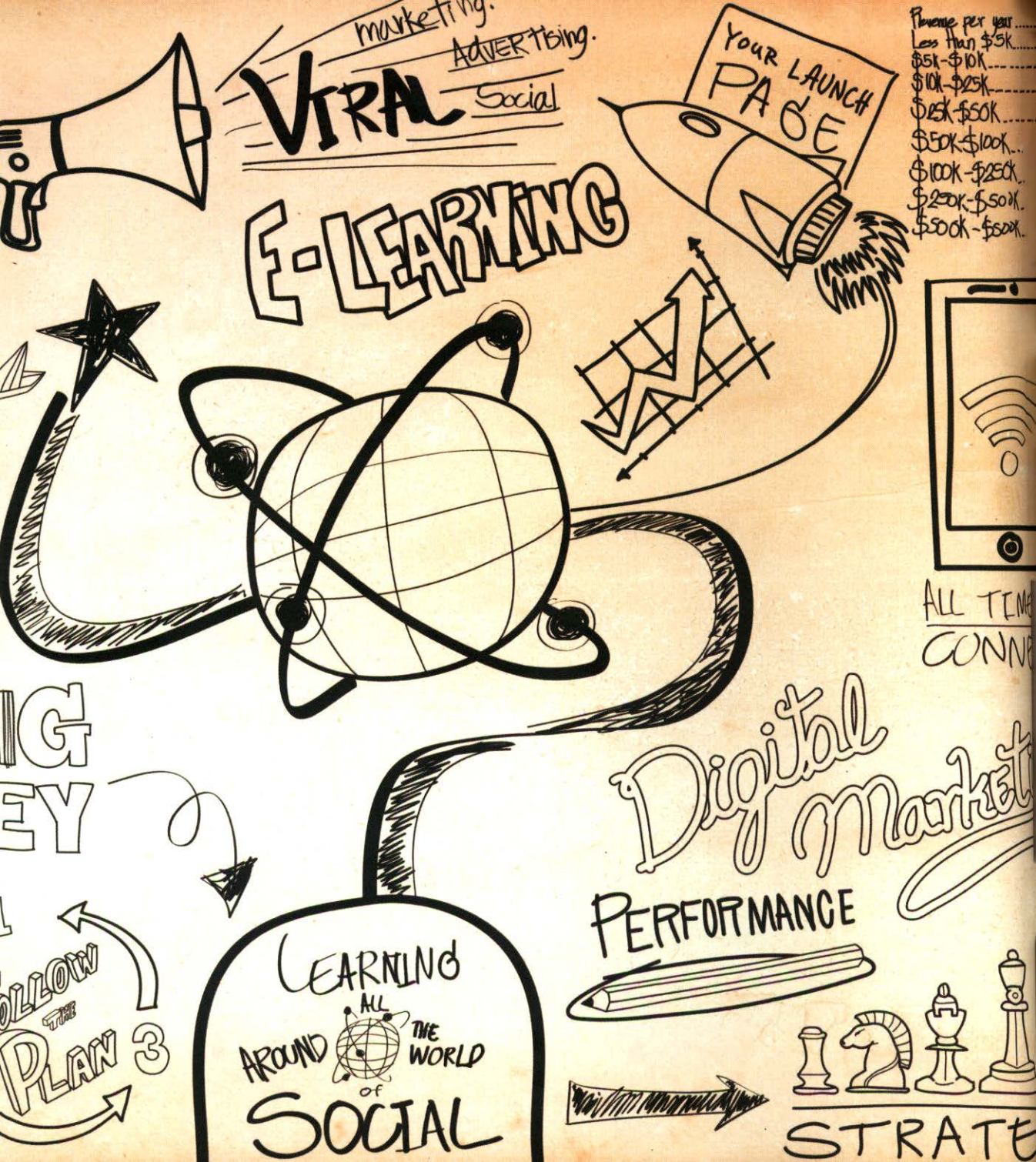
รายได้ของชุมชน ทั้งผู้ที่เป็นสมาชิกและไม่ได้เป็นสมาชิกสามารถใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตได้ฟรี ซึ่งช่วยให้ทุกคนสามารถเข้าถึงเทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่ได้อย่างไม่มีอุปสรรค

ห้องสมุดให้บริการอีบุ๊กและสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งมีการวางระบบเชื่อมโยงกับห้องสมุดทั่วประเทศเนเธอร์แลนด์ จัดกิจกรรมพิเศษเพื่อการอ่านออกเขียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ เวิร์คช็อปและบริการให้คำปรึกษาเพื่อพัฒนาความรู้คอมพิวเตอร์พื้นฐาน รวมทั้งการพัฒนาทักษะดิจิทัล

เหนือสิ่งอื่นใดภารกิจที่สำคัญที่สุดก็คือ การยืนหยัดพิสูจน์ให้เห็นว่า แม้เทคโนโลยีดิจิทัลและเครือข่ายอินเทอร์เน็ตจะพัฒนาไปไกลแค่ไหน แต่ห้องสมุดยังคงเป็นสิ่งที่ควรมีอยู่ต่อไปและไม่มีวันที่จะสูญหายไปไหน

แปลและเรียบเรียงจาก

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



marketing.
Advertising.
VIRAL Social

E-LEARNING

YOUR LAUNCH
PAGE

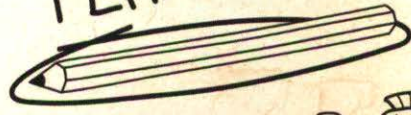
Revenue per year
Less than \$5K
\$5K-\$10K
\$10K-\$25K
\$25K-\$50K
\$50K-\$100K
\$100K-\$250K
\$250K-\$500K
\$500K-\$500K



ALL TIME
CONN

Digital Market

PERFORMANCE



STRATE

LEARNING
AROUND ALL THE WORLD
OF
SOCIAL

GIG EY

FOLLOW THE PLAN 3
PLAN 3

อาคารห้องสมุดคือมายา สิ่งแวดล้อมการเรียนรู้คือของจริง

การแสวงหาหนทางใหม่ๆ ในการนำเสนอคอลเลกชันของห้องสมุดให้หน้าตื่นตาตื่นใจเป็นการเพิ่มมูลค่าอย่างมีนัยสำคัญ และทำให้การแบ่งปันความรู้ร่วมกันของผู้คนเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นได้จริงในอนาคตเราจำเป็นต้องมองหาภูมิภาคใหม่ๆ ที่จะนำไปสู่การออกแบบห้องสมุดที่แตกต่างออกไปอย่างสิ้นเชิงด้วยความช่วยเหลือของผู้เชี่ยวชาญหลากหลายสาขา

บทความชิ้นนี้จะนำพาผู้อ่านออกไปจากอาณาเขตที่ถูกตีกรอบไว้ ด้วยการชวนให้ตั้งคำถามว่า ห้องสมุดต้องการอาคารจริงหรือไม่ บรรณารักษ์สามารถทำงานโดยปราศจากเงื่อนไขของห้องสมุดแบบเดิมๆ ได้หรือไม่ และเทคโนโลยีที่ทันสมัยสามารถปลดปล่อยห้องสมุดจากความคับแคบและการนำเสนอคอลเลกชันแบบเฉื่อยชาได้หรือไม่

เราจะสำรวจประเด็นเหล่านี้ด้วยการอ้างอิงถึงกรณีตัวอย่าง 2 โครงการ โครงการแรกคือ “ห้องสมุดบริบท” (Context

Library) ซึ่งได้ออกแบบกลยุทธ์การค้นหาทรัพยากรของห้องสมุดประชาชนให้สอดคล้องกับวิธีการอันหลากหลายที่ผู้คนดูดซับความรู้และสารสนเทศ โครงการที่สองคือ “สถาปัตยกรรมความรู้” (The Architecture of Knowledge-TAOK) ซึ่งมีวิถีทางในการจัดการสารสนเทศและการแลกเปลี่ยนความรู้ที่แตกต่างออกไปจากเดิม ทั้งสองโครงการทำให้เห็นถึงความเป็นไปได้ใหม่ๆ ที่นำไปสู่การทบทวนวิธีการนำเสนอทรัพยากรห้องสมุด และอาจรวมไปถึงการทบทวนความจำเป็นในการมีอยู่ของตัวอาคารห้องสมุดอีกด้วย

ห้องสมุดบริบท

แต่ดั้งเดิมมาแล้ว คอลเลกชันของห้องสมุดถูกจัดวางไว้บนชั้นหนังสือโดยบรรณารักษ์ตามหลักการที่เก่าแก่นับศตวรรษ มันยังคงเป็นวิธีเก็บรักษาหนังสือที่มีประสิทธิภาพ แต่ไม่เชิญชวนให้ผู้ใช้บริการอยากค้นหาหรือค้นพบความเชื่อมโยงที่เปี่ยมด้วยความหมาย David Lanke กล่าวไว้ว่า “ห้องสมุด



ควรมีทักษะต่อตัวมันเองไม่ใช่แค่ร้านขายของชำ แต่เป็นห้องครัว” ห้องสมุดควรจะมีโอกาสให้ผู้ใช้บริการสามารถ “ปรุง” สิ่งต่างๆ อย่างมีคุณค่า และสามารถจัดคอลเลกชันได้ตามความต้องการ ความเชี่ยวชาญ และความจำเป็นของพวกเขา

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

ในการจัดการห้องสมุดแบบดั้งเดิม ทรัพยากรที่มีหัวข้อเดียวกันจะถูกจัดวางไว้ใกล้กัน หนังสือมี

ความหมายก็เพราะตำแหน่งที่มันถูกจัดวางไว้ท่ามกลางหนังสือเล่มอื่นๆ ในหมวดหมู่เดียวกัน คำสำคัญ (Keyword) ในแคตตาล็อกที่ถูกกำหนดขึ้นตามหลักเกณฑ์ของห้องสมุด เป็นตัวช่วยให้ผู้ใช้บริการสามารถค้นหาทรัพยากรที่เกี่ยวข้อง

ในขณะที่ Context Library ให้อิสระแก่ผู้ใช้บริการเพื่อหลีกเลี่ยงจากระบบการจัดการที่เป็นทางการ และค้นหาความรู้ของพวกเขาได้ด้วยตนเอง โดยการกำหนดเส้นทางของทรัพยากรทั้งหลายในห้องสมุดที่มีความหมายต่อชีวิตหรือสะท้อนถึงพัฒนาการของตัวตน

ตัวอย่างเช่น ผู้ใช้บริการอาจจะเลือกถีม “ฮีโร่” แล้วบอกเล่าชีวิตของพวกเขาผ่านคอลเลกชันหนังสือ ไม่ว่าจะเป็น ฮีโร่แบบคลาสสิกหรือทันสมัย ฮีโร่ที่ตายในสนามรบ และประเด็นเรื่องความกล้าหาญและการอุทิศตน จากนั้นก็แบ่งปันเรื่องเล่าให้กับผู้ใช้บริการคนอื่นเพื่อเปิดรับการมีปฏิสัมพันธ์ สิ่งที่สำคัญที่สุดก็คือผู้ใช้บริการสามารถสร้างความหมายให้แก่บริบทที่เป็นอัตวิสัยซึ่งผู้อื่นสามารถค้นหาและมีส่วนร่วม





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

เมื่อพวกเขาก้าวหน้าขึ้น มันจะเริ่มเปลี่ยนไปสู่การเดินทางเพื่อการค้นพบอย่างแท้จริงผ่านคอลเลกชัน นักเรียนสามารถเพิ่มสิ่งที่เป็นตัวของเขาเองเข้าไปในแต่ละคอลเลกชัน เช่น คำแนะนำในการอ่าน ภาพยนตร์ เพลง หรือเว็บไซต์ ตอนจบของการเดินทางนักเรียนสามารถให้ผลตอบกลับแก่บรรณารักษ์ว่า ยังมีสิ่งใดในเส้นทางดังกล่าวที่ขาดหายไป หรือ

พวกเขาได้ช่วยเติมสิ่งใดลงไป ซึ่งบรรณารักษ์สามารถนำความเห็นดังกล่าวไปปรับปรุงเส้นทางแห่งการค้นหาให้สร้างแรงบันดาลใจและกระตุ้นการเรียนรู้

เมืองในฐานะห้องสมุด

ห้องสมุดยังคงเป็นสถานที่สำหรับยืมหนังสือ เป็นสถานที่ซึ่งชั้นหนังสือตั้งอยู่ในตะแกรงที่นำเมือหน่วย หนังสือทั้งหลายต่างก็มีความ(ไม่)สำคัญเท่าๆ กัน เราอาจเห็นความพยายามอยู่บ้างในการล้มเลิกภาพลักษณ์เช่นนั้นของห้องสมุด บางคนอาจมองว่าห้องสมุดถูกครอบงำจากความทรงจำของตัวเอง ทว่าความทรงจำเหล่านั้นสามารถเจ็ดจรัสและให้ความคิดใหม่ๆ แก่เรา และจะปกป้องเราจากสิ่งที่กำลังคืบคลานเข้ามา เราต้องการความรู้จากผู้เชี่ยวชาญในศาสตร์สาขาอื่น ไม่ว่าจะป็นนักออกแบบ ศิลปิน ฯลฯ ผู้ซึ่งสามารถมองไปที่กระบวนการห้องสมุดด้วยทัศนคติที่เปิดกว้าง และมองหาทางออกด้วยมุมมองใหม่อย่างสิ้นเชิง

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

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

พวกเขาตั้งคำถามกับตัวเองว่า จะเป็นอย่างไรหากเมืองกลายมาเป็นห้องสมุดประชาชน เราสามารถรักษาเอกลักษณ์ของพื้นที่สาธารณะควบคู่ไปกับการใช้ความรู้และสารสนเทศซึ่งมีอยู่มากมายในเมืองได้หรือไม่ ดังนั้นคำถามที่สำคัญก็คือกระบวนการห้องสมุดสามารถเกิดขึ้นภายนอกอาคารได้หรือไม่

และหากเป็นเช่นนั้นคอลเลกชันก็อาจจะกระจายอยู่ทั่วทุกหนแห่งในเมืองใช่หรือไม่

พวกเขาเลือกเมืองรอตเตอร์ดัมเป็นพื้นที่สำหรับฉายภาพความคิดให้ออกมาเป็นรูปธรรม ที่นั่นมีทางรถไฟเก่าที่ไม่ได้ใช้งานแล้วพาดผ่านใจกลางเมือง มีชื่อว่าทางรถไฟสายฮอฟเพลิน (Hofplein) ห้องสมุดประชาชนแห่งใหม่จึงเป็นพื้นที่ซึ่งขนานไปกับเมือง

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

เมืองในฐานะห้องสมุดไม่เหมือนกับ “ห้องสมุดมีชีวิต” ซึ่งนำผู้คนเข้าไปแทนที่หนังสือ แต่เมืองในฐานะห้องสมุดมีทำเลที่ตั้งเป็นพื้นฐาน ซึ่งประกอบด้วยสถานที่ คอลเลกชัน และผู้มีความเชี่ยวชาญ



(ซ้าย) ทางรถไฟสายฮอฟเฟลีน เมืองรอตเตอร์ดัม (ขวา) นักศึกษาจากศาสตร์สาขาต่างๆ ร่วมกันออกแบบเมืองห้องสมุดซึ่งขนานไปตามทางรถไฟ

การประยุกต์สำหรับอนาคต

ในอนาคต ห้องสมุดอาจจะกลายเป็นแนวคิดด้วยสิ่งแวดล้อม สำหรับการสร้างสรรค์ที่มุ่งเน้นการเชื่อมโยงแบบใหม่ระหว่าง ผู้คน ทรัพยากร และความคิด ตัวอย่างเช่นห้องสมุดบริบท ซึ่งมีจุดเริ่มต้นมาจากการมองว่ามนุษย์แต่ละคนมีพรสวรรค์ เป็นของตนเอง ความเชื่อมโยงกันอย่างน่าอัศจรรย์ของ คอลเลกชันก่อให้เกิดประสบการณ์แก่พวกเขาซึ่งสามารถ แบ่งปันให้กับผู้อื่น ห้องสมุดจึงกลายเป็นสถานที่ซึ่งผู้คน สามารถค้นพบมุมมองใหม่ๆ และความคิดที่แตกต่าง เป็น หนทางในการติดตามสิ่งที่ตนชื่นชอบใน ‘ยุคแห่งความคิด สร้างสรรค์และความเข้าใจถึงความรู้สึก’ (conceptual age)

หนทางแห่งการเรียนรู้ดังกล่าวต้องการอาคารห้องสมุดที่ชัดเจน กับคอลเลกชันจริงหรือไม่ โครงการสถาปัตยกรรมความรู้ ดูเหมือนจะระบุว่าไม่เป็นเช่นนั้น ที่นั่นห้องสมุดได้ละทิ้งตัว อาคารและโอบยิบกันอย่างเสรีไปสู่เมือง ในขณะที่ยังคงมีความ

เกี่ยวข้องกับกระบวนการของห้องสมุดอยู่ ท้ายที่สุดแล้ว สิ่งนี้ ยังเป็นสิ่งแวดล้อมที่ซึ่งผู้คนสามารถจัดการเส้นทางการเรียนรู้ ของพวกเขาเอง

ในโครงการสถาปัตยกรรมความรู้ ห้องสมุดได้กลายเป็นชุด ของการผจญภัยส่วนบุคคลท่ามกลางสถานที่และผู้คนที่ของ เมือง เป็นที่ซึ่งความรู้สามารถถูกค้นพบและรวบรวม ห้องสมุด เชื่อมโยงผู้คนเข้ากับความคิด เรื่องเล่า ข้อความ และคนอื่นๆ มันแสดงให้เห็นถึงวัฒนธรรมที่พวกเขาเป็นส่วนหนึ่ง และวัฒนธรรมที่พวกเขาไม่ได้เป็นส่วนหนึ่ง เป็นห้องสมุดที่ อนุญาตให้ผู้คนมีส่วนร่วม มองดูผู้คนในโลกที่ไม่คุ้นเคย เพื่อ ค้นหา เพื่อจินตนาการ เพื่อมีประสบการณ์และมีชีวิต

ทั้งห้องสมุดบริบทและห้องสมุดที่สร้างขึ้นในโครงการ สถาปัตยกรรมความรู้ได้นำเสนอความเป็นไปได้แบบใหม่และ



ร่วมสมัยให้กับผู้คนเพื่อการเรียนรู้และการค้นพบ เป็นสถานที่และโอกาสที่ผู้ใช้บริการจะเห็นในสิ่งทีอาจไม่เคยพบเห็น

ในอนาคต ห้องสมุดจะปรากฏตัวในรูปแบบที่หลากหลาย เช่น ห้องสมุดที่จับต้องไม่ได้ซึ่งประกอบไปด้วยเครือข่ายสารสนเทศและคอลเลกชันที่เชื่อมโยงกัน ห้องสมุดจะมีอยู่ในทุกรูปแบบที่เราปรารถนาในทุกที่และทุกเวลา และห้องสมุดที่จับต้องได้ซึ่งจะไม่ใช่นิยามว่าต้องเป็นตัวอาคารอีกต่อไป

โครงการสถาปัตยกรรมความรู้แสดงให้เห็นว่าห้องสมุดสามารถอยู่ในทุกหนทุกแห่งที่เราพบปะกับสารสนเทศและความรู้ จะไม่มีคำถามอีกต่อไปว่าห้องสมุดในอนาคตต้องการพื้นที่ชนิดใด คำถามจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับวิธีการจัดการพื้นที่และสร้างสิ่งแวดล้อมที่บูรณาการอย่างเหมาะสม ซึ่งบุคคลสามารถปรึกษาเรื่องทรัพยากรสารสนเทศ (ไม่ว่าในรูปแบบใดก็ตาม) เพื่อสร้างความรู้และบริบทใหม่ แล้วแบ่งปันสิ่งนั้นกับผู้อื่น

แปลและเรียบเรียงจาก

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

ภาพจาก

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

<http://www.studiosesam.be/>

<https://librarybroadsabroad.les.wordpress.com>

<http://www.nicospilt.com/>

<http://www.mickfortune.com/>



มิติใหม่ของการออกแบบและบริการห้องสมุด ในกระแสอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม

ปัจจุบันทั่วโลกต่างตระหนักถึงภาวะวิกฤติอันเนื่องมาจากธรรมชาติถูกคุกคาม ซึ่งส่งผลกระทบต่อความเปลี่ยนแปลงของสภาพอากาศและการดำรงชีวิต เรื่องนี้อาจดูเหมือนเป็นเรื่องห่างไกลจากวงการห้องสมุด แต่อันที่จริงแล้วห้องสมุดในฐานะชุมชนทรัพยากรสารสนเทศสามารถเป็นสื่อกลางอันทรงพลังในการสร้างความเปลี่ยนแปลงกับโลกในอนาคตได้โดยตรง ด้วยการให้ความรู้ ปลูกฝังเจตคติในการอนุรักษ์ธรรมชาติ กระตุ้นให้เกิด

กระบวนการคิดเชิงวิพากษ์ ผสานกับการส่งเสริมทักษะการรู้สารสนเทศ (information literacy)

จุดเริ่มต้นของห้องสมุดกับการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมเริ่มเกิดขึ้นอย่างชัดเจนเมื่อต้นทศวรรษ 1990 สถาบันอุดมศึกษากว่า 40 ประเทศได้ร่วมลงนามในสัตยาบันแทลโลวส์ (Talloires Declaration) นำไปสู่การวางแผนการศึกษาเพื่อสร้างพลเมือง



ห้องสมุดสาธารณะกลางแจ้ง ส่วนหนึ่งของงานเทศกาลศิลปะเบลเยียม จัดขึ้นเมื่อเดือนกันยายน ปี 2012

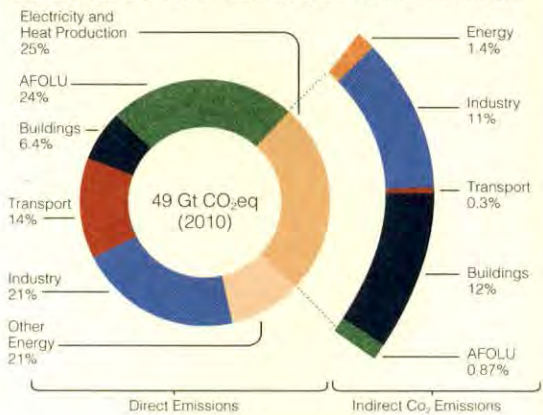
ที่มีความรับผิดชอบต่อสิ่งแวดล้อม ทำงานด้วยความตระหนักถึงความยั่งยืนของธรรมชาติ รวมทั้งวางแผนทางให้ห้องสมุดของมหาวิทยาลัยเหล่านั้นเปลี่ยนเป็นห้องสมุดรักษ์โลก **ขบวนการเคลื่อนไหวห้องสมุดสีเขียว (Green Library Movement)** จึงเกิดขึ้นเพื่อแสวงหาแนวทางลดผลกระทบจากการดำเนินงานของห้องสมุดที่มีต่อสิ่งแวดล้อม

นี่แหละ ! ห้องสมุดสีเขียว

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

พฤติกรรมสีเขียว เป็นเรื่องของมนุษย์โดยเฉพาะอันจะต้องอาศัยความร่วมมือใจของเจ้าหน้าที่และผู้มาใช้บริการห้องสมุด เช่น ใช้แสงจากธรรมชาติ การลดหรือนำกระดาษกลับมาใช้ใหม่ (reuse) การใช้บันไดแทนการใช้ลิฟท์ การใช้ผลิตภัณฑ์ที่ทำได้ในท้องถิ่น ปิดไฟที่ไม่ใช้งาน ใช้หมึกเครื่องพริ้นเตอร์

Global greenhouse gas emissions by economic sectors, 2010



แบบเติมซ้ำได้และเลือกใช้หมึกที่ไม่เป็นพิษต่อสิ่งแวดล้อม ใช้จอแบบ LCD การคัดแยกขยะ ลดการใช้อุปกรณ์การสื่อสาร อิเล็กทรอนิกส์ เป็นต้น

หนังสือสีเขียว เราอาจพิจารณาถึงคุณลักษณะของทรัพยากรห้องสมุดที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อมโดยมีหลัก 3 ประการคือ

หนึ่ง เลือกทรัพยากรที่มีเนื้อหาที่ให้ความรู้เกี่ยวกับการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม เช่น การทำสวนออร์แกนิก พลังงาน ปัญหาโลกร้อน เทคโนโลยีสีเขียว ฯลฯ

สอง ใช้ทรัพยากรอย่างรู้คุณค่า โดยการจำหน่ายออกหนังสือเก่าหรือทรัพยากรที่ไม่ใช้แล้วด้วยการหาทางรีไซเคิลหรือรีไซเคิลแทนที่จะทิ้ง เช่น นำไปขายหรือบริจาค กรณีของหนังสือ



(ซ้าย) กิจกรรมเพาะปลูกพืชชุมชนของห้องสมุดเซ็นทรัลยูเอสเคาน์ตี สหรัฐอเมริกา

(ขวา) ห้องสมุดประชาชนเบ็นสัน สหรัฐอเมริกา ริเริ่มบทบาทด้านการเป็นศูนย์รวบรวมและเผยแพร่เมล็ดพันธุ์ แต่ต่อมารัฐบาลท้องถิ่นมีคำสั่งให้ยุติกิจกรรมนี้ เนื่องจากขัดต่อกฎหมายด้านการควบคุมพันธุ์พืช

กระดาษจะสามารถนำไปหมุนเวียนได้ง่ายกว่าสื่อและอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์

สาม เลือกรูปแบบทรัพยากรที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม ปัจจุบันมีข้อถกเถียงที่ยังไม่ยุติว่า ระหว่างหนังสือกระดาษกับทรัพยากรอิเล็กทรอนิกส์อะไรที่ก่อให้เกิดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมมากกว่า หนังสือกระดาษใช้ต้นไม้และพลังงานในการผลิตและขนส่ง ปัจจุบันสำนักพิมพ์หลายแห่งจึงพยายามผลิตสิ่งพิมพ์สีเขียว โดยใช้กระดาษรีไซเคิลและดำเนินการปลูกต้นไม้ทดแทน ในขณะที่ทรัพยากรอิเล็กทรอนิกส์ช่วยลดพลังงานในการ

เข้าถึงสารสนเทศ แต่ในขณะเดียวกันการผลิตอุปกรณ์และการใช้งานก็บริโภคกระแสไฟฟ้าจำนวนมาก อย่างไรก็ตามห้องสมุดสีเขียวก็ต้องหาแนวทางลดการใช้พลังงานจากทรัพยากรทั้ง 2 ประเภทไปพร้อมๆ กัน

บริการและกิจกรรมสีเขียว กระแสห้องสมุดสีเขียวกระตุ้นให้บรรณารักษ์ริเริ่มบริการและกิจกรรมเพื่อสิ่งแวดล้อมใหม่ๆ ให้กับชุมชน นอกเหนือไปจากบทบาทพื้นฐานในการจัดหาทรัพยากรและสารสนเทศด้านวิถีชีวิตสีเขียว

ห้องสมุดสาธารณะหลายแห่งเริ่มมีบทบาทเป็นศูนย์การศึกษาเพื่อการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม มีการจัดกิจกรรมทางการศึกษาและเวิร์คช็อปเพื่อให้ผู้ใช้บริการมีแนวทางที่จะดำเนินชีวิตแบบสีเขียว เช่น การรีไซเคิล ความปลอดภัยทางอาหาร ฯลฯ ห้องสมุดบางแห่งมีบริการให้ยืมเครื่องมือทำการเกษตรและให้ยืมอุปกรณ์ตรวจวัดกระแสไฟฟ้า บรรณารักษ์ของห้องสมุดบางแห่งสามารถให้ความรู้และสารสนเทศเกี่ยวกับการปลูกพืชผัก การใช้ยาสมุนไพร และการดูแลสุขภาพแบบทางเลือก เป็นต้น

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

ทักษะการเรียนรู้ เพื่อการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม

การให้บริการสารสนเทศเพื่อสิ่งแวดล้อมที่ยั่งยืนภายในห้องสมุดมีปริมาณเติบโตขึ้นเรื่อยๆ แต่แ่งมุมที่ยังมีการกล่าว

ถึงกันไม่มากนักก็คือ บทบาทของห้องสมุดในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ที่จะนำไปสู่กระบวนการคิดอย่างยั่งยืน อันได้แก่ ทักษะการรู้สารสนเทศ (information literacy skill) และ ทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ (critical thinking skill)

ทักษะการค้นหาสารสนเทศที่คล่องแคล่วช่วยลดระยะเวลาและทรัพยากรในการแสวงหาความรู้ได้ทางอ้อม ห้องสมุดอาจลองนำเสนอข้อเท็จจริงและผลกระทบทางสิ่งแวดล้อม ซึ่งเกิดขึ้นจากการใช้เทคโนโลยี เช่น ปริมาณการปล่อยก๊าซคาร์บอนไดออกไซด์ซึ่งเกิดขึ้นขณะใช้งานเว็บไซต์ และสอนวิธีการพัฒนากลยุทธ์ในการค้นหาอย่างมีประสิทธิภาพ หรืออาจนำเสนอข้อมูลปริมาณการใช้พลังงานหรือปริมาณของเสียอื่นๆ ที่เกิดขึ้นอยู่ทุกขณะที่เราดำเนินชีวิตประจำวัน เพื่อก่อให้เกิดความตระหนักถึงต้นทุนทางสิ่งแวดล้อมซึ่งมีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้นเรื่อยๆ ในอนาคต

กระบวนการที่สำคัญคือการกระตุ้นให้ผู้ใช้บริการรู้จักคิด เชื่อมโยงระหว่างการกระทำและผลกระทบที่จะเกิดขึ้นกับสิ่งแวดล้อม จนกระทั่งท้ายที่สุดแล้วสามารถตัดสินใจและประเมินคุณค่าว่าจะดำรงชีวิตร่วมกับธรรมชาติในยุคที่ต้องพึ่งพาเทคโนโลยีได้อย่างไรให้เกิดความยั่งยืนที่สุด

สำรวจห้องสมุดสีเขียว

ห้องสมุดอาราเบีย (Arabian Library)
แอริโซนา, สหรัฐอเมริกา

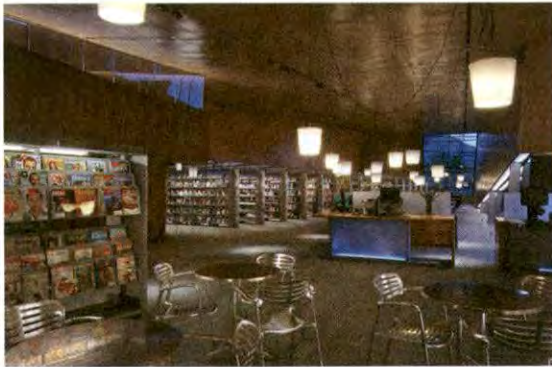


ห้องสมุดอาราเบียเป็นสาขาของห้องสมุดเมืองสก็อตต์เดล สร้างขึ้นเมื่อปี 2003 ท่ามกลางภูมิประเทศที่โอบล้อมด้วยทะเลทรายในมลรัฐแอริโซนา จุดมุ่งหมายของห้องสมุดแห่งนี้คือการเป็นพื้นที่เรียนรู้ของคนรุ่นใหม่ที่มีความสามารถในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อค้นหาสารสนเทศด้วยตัวเอง สถาปนิกจึงออกแบบอาคารให้สวยงามน่าเข้ามาใช้บริการ มีภาพลักษณ์ที่ดูทันสมัยพร้อมกับสร้างความรู้สึกที่กลมกลืนกับธรรมชาติ

เมืองสก็อตต์เดลวางเป้าหมายให้อาคารหลายแห่งของเมืองได้รับการรับรองมาตรฐาน LEED* ห้องสมุดอาราเบียเป็นอาคารรุ่นแรกๆ ที่พัฒนาขึ้นในระยะนำร่องและได้รับการรับรองระดับเงิน นอกจากนี้ห้องสมุดยังได้รับรางวัล IIDA/Metropolis Smart Environments Award ในปี 2008

ห้องสมุดอาราเบียยกก่อสร้างด้วยวัสดุที่หาได้ในท้องถิ่น โครงสร้างหลักประกอบด้วยเหล็กและหินแกรนิต ฉนวนกันความร้อนทำด้วยฝ้ายรีไซเคิลจากเมืองใกล้เคียงในแอริโซนา เพดานทำมาจากกระดานไม้อัดรีไซเคิล ดวงไฟแขวนสามารถยกเคลื่อนย้ายตำแหน่งได้ตามต้องการ ห้องสมุดเลือกใช้สีทาผนังที่มีสารเคมีต่ำ และออกแบบให้มีระบบการไหลเวียนอากาศที่ดี ทั้งยังมีบริการชาร์จไฟสำหรับยานพาหนะที่ใช้กระแสไฟฟ้า

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

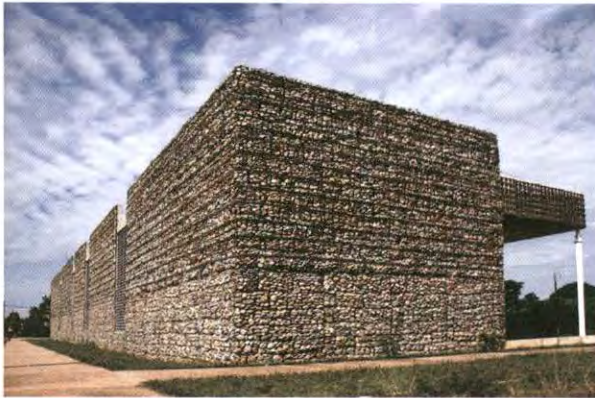


การจัดวางหนังสือในห้องสมุดอาราเบียพยายามให้ดูคล้ายกับร้านหนังสือ ผู้อำนวยการห้องสมุดมองว่า ห้องสมุดนั้นไม่ต่างอะไรกับร้านค้า ซึ่งต้องการดึงดูดให้คนเข้ามาแล้วเกิดความสนใจในตัวสินค้า สิ่งที่สำคัญก็คือการสร้างความน่าสนใจให้กับตัวสินค้าให้มากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ และหลายข้อจำกัดในการซื้อ/ยืมหนังสือออกไปให้มากที่สุด

ห้องสมุดเพิ่งค้นพบว่าเคาน์เตอร์บรรณารักษ์นอกจากจะไม่มี ความจำเป็นแล้วยังเป็นสิ่งขวางกั้นปฏิสัมพันธ์ที่ใกล้ชิดกับผู้ใช้บริการ สุดท้ายแล้วจึงเปลี่ยนเป็นคีย์บอร์ดพื้นฐานข้อมูลและ ยืมคืนด้วยตนเองโดยมีบรรณารักษ์คอยยืนข้างๆ ให้คำแนะนำ ลูกค้าสามารถจองหนังสือออนไลน์แล้วเดินเข้าไปรับในช่อง “drive through” ที่สะดวกรวดเร็วได้ทันที

ห้องสมุดประชาชนวิลานูเอวา (Villanueva Library), โคลอมเบีย

โคลอมเบียเป็นประเทศที่ขาดเสถียรภาพและมีความไม่ปลอดภัยสูงที่สุดในภูมิภาคละตินอเมริกา อันเนื่องมาจากกองกำลังติดอาวุธต่อต้านรัฐบาลและกลุ่มแบ่งแยกดินแดน ห้องสมุดประชาชนวิลานูเอวาทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางให้บริการ เครือข่ายอินเทอร์เน็ตท่ามกลางไฟปะทุของสงครามและความรุนแรง และเป็นเสมือนสื่อกลางในการแสวงหาสันติภาพด้วยการเยียวยาและบูรณะสังคมทางอ้อม



ความไม่มั่นคงทางการเมืองจุดริ้งให้เศรษฐกิจโคลอมเบียเติบโตอย่างเชื่องช้า ประชากรนับร้อยหมื่นบ้านทั่วประเทศมองไม่เห็นช่องทางในการศึกษาาระดับสูง วิทยาลัยอาวเป็นหนึ่งในพื้นที่ซึ่งกระทรวงวัฒนธรรมเข้ามาสร้างเครื่องมือเพื่อยกระดับคุณภาพในการเรียนรู้ มีการประกวดการออกแบบพื้นที่การเรียนรู้ซึ่งมีโจทย์ให้สามารถสร้างอรรถประโยชน์สารพัดอย่าง

ให้กับชุมชน ทีมสถาปนิกหน้าใหม่อายุเพียง 20 กว่าๆ จากมหาวิทยาลัยโบโกต้าชนะการประกวดครั้งนี้ พวกเขาออกแบบให้ห้องสมุดตั้งอยู่ชั้นบนของอาคาร ส่วนชั้นล่างเป็นห้องฉายภาพยนตร์ ห้องสมุดเด็ก ออฟฟิศสำนักงาน ห้องอาบน้ำ และมีระเบียงทางเดินรายรอบที่สามารถประยุกต์เป็นโรงสำหรับจัดกิจกรรมได้อีกด้วย

หากว่าแนวคิดการก่อสร้างที่ยั่งยืนหมายถึงการใช้วัสดุใน
ท้องถิ่น แรงงานท้องถิ่น ใช้ต้นทุนที่จำกัด สอดคล้องกับ
สภาพอากาศ และต้องการการดูแลซ่อมแซมต่ำ ห้องสมุด
ประชาชนเวียนาอวกาก็ถือว่าได้รวมเอานิยามเหล่านั้นไว้อย่าง
ครบถ้วนในอาคารเดียว

งบประมาณที่มีอยู่อย่างจำกัดกลับนำมาซึ่งทางออกที่มีคุณภาพ
ที่สุดและเปี่ยมไปด้วยความสร้างสรรค์ โครงสร้างหลักของ
อาคารทำมาจากหินแม่น้ำนำมาบรรจุในตะแกรงเหล็ก กรุผนัง
ด้วยไม้ระแนงซึ่งนำมาจากป่าสนที่ได้รับการควบคุมมาตรฐาน
ด้านระบบนิเวศ การใช้วัสดุที่หาได้ในท้องถิ่นมีส่วนช่วยลด
ต้นทุนในการขนส่ง อาคารมีความแข็งแรงในขณะเดียวกันก็
เต็มไปด้วยช่องว่างระหว่างหินและไม้ซึ่งเอื้อต่อการไหลเวียน
ของอากาศ

สถาปนิกมุ่งเน้นให้กระบวนการก่อสร้างใช้วิธีการที่เรียบง่าย
ที่สุด ไม่จำเป็นต้องใช้แรงงานที่มีทักษะการก่อสร้างขั้นสูง แค่
เพียงจัดเวิร์คช็อประยะสั้นให้แก่ชาวบ้านละแวกนั้นงาน
ก่อสร้างก็เริ่มต้นได้แล้ว พื้นผิวที่มีเนื้อหยาบไม่ได้เรียบสนิท
เหมือนจะหยอกล้อกับแสงและเงาล้มลุกก่อให้เกิดสถาปัตยกรรม
อันสุนทรีย์ะ เหนือสิ่งอื่นใด อาคารที่สร้างขึ้นจากแนวคิดความ
ยั่งยืนทางสิ่งแวดล้อมแห่งนี้ ได้จุดประกายให้เกิดกิจกรรมเพื่อ
การพัฒนาที่ยั่งยืนในท้องถิ่นอีกหลายโครงการ โดยเฉพาะ
อย่างยิ่งด้านการแก้ไขปัญหาความยากจนและความไม่เท่าเทียม
กันทางสังคม

ห้องสมุดบ้านต้นไม้ (My Tree House) หอสมุดแห่งชาติ, สิงคโปร์



ห้องสมุดบ้านต้นไม้เป็นห้องสมุดสีเขียวสำหรับเด็กแห่งแรก
ของโลก ตั้งอยู่ภายในอาคารหอสมุดแห่งชาติสิงคโปร์ แนวคิด
ของห้องสมุดบ้านต้นไม้คือการเป็นแหล่งเรียนรู้ด้านสิ่งแวดล้อม
(environmental literacy) ของเด็กๆ และทำทนายให้พวกเขา
ใส่ใจเรื่องธรรมชาติสิ่งแวดล้อมด้วยบรรยากาศที่สนุกสนาน
อย่างมีปฏิสัมพันธ์



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

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

ภายในห้องสมุดมีสื่อสำหรับอ่านอีบุ๊กและเกมการศึกษาที่เกี่ยวกับธรรมชาติ มีฟังก์ชันช่วยอ่านออกเสียงให้กับเด็กๆ ที่ยังอ่านหนังสือไม่คล่อง และเน้นให้เด็กได้ปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกับเนื้อหา นอกจากนี้ยังมี "ต้นไม้พยากรณ์" ซึ่งติดตั้งข้อมูลมลพิษมีเดียเกี่ยวกับสภาพอากาศแบบเรียลไทม์ ทั้งอุณหภูมิ ความเร็วลม ความชื้นในอากาศ และปริมาณน้ำฝน โดยใช้สัญลักษณ์ที่สามารถเข้าใจได้ง่ายๆ อาทิ "วงปี" เตือนให้ระลึกถึงการเปลี่ยนแปลงของสิ่งแวดล้อมที่ธรรมชาติได้เก็บบันทึกไว้ สิ้นน้ำเงินและสีแดงบ่งบอกอุณหภูมิระหว่าง 20-35 องศา ความสั้นยาวของเส้นตรงบ่งบอกถึงความเร็วลม ปริมาณน้ำฝน ดูได้จากคลื่นกระเพื่อมที่ปรากฏบนต้นไม้

ผนังด้านหนึ่งของห้องสมุดบ้านต้นไม้เป็น "ต้นไม้แห่งความรู้" นำเสนอโดยใช้จอภาพขนาดใหญ่ซึ่งออกแบบให้เด็กๆ มีปฏิสัมพันธ์กับภาพผืนป่า เช่น ทำให้ต้นไม้วิเศษงอกและเติบโต

เพื่อสร้างความตระหนักให้พวกเขาารู้ว่าการกระทำของมนุษย์
ล้วนก่อให้เกิดผลกระทบกับธรรมชาติ

นอกจากนี้ คณะกรรมการหอสมุดแห่งชาติสิงคโปร์ (NLB) ยัง
ร่วมกับสำนักงานเลขาธิการการเปลี่ยนแปลงของสภาพอากาศ
แห่งชาติ ในการริเริ่มกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อการอนุรักษ์
สิ่งแวดล้อม เช่น กิจกรรมเล่นีทานซึ่งจัดขึ้นทุกสัปดาห์ เกม
และศิลปะจากวัสดุรีไซเคิล และกิจกรรมทัศนศึกษาซึ่งช่วย
เชื่อมโยงความรู้ให้เข้ากับประสบการณ์ชีวิต

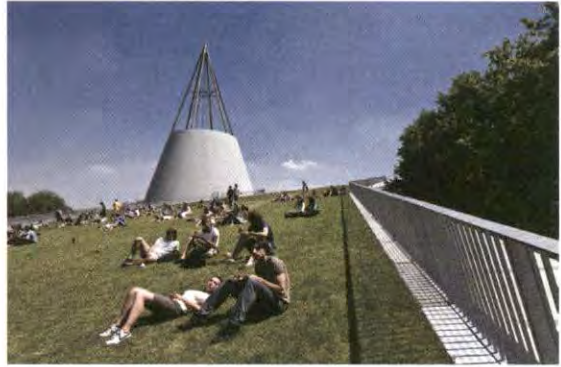
ห้องสมุดมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีแห่งเดลฟท์
(Delft University of Technology Library –
TU Delft), เนเธอร์แลนด์

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีแห่งเดลฟท์ เป็นมหาวิทยาลัยด้าน
เทคโนโลยีที่เก่าแก่ที่สุด ใหญ่ที่สุด และมีสาขาหลากหลายที่สุด
ของเนเธอร์แลนด์ มุ่งเน้นศาสตร์ด้านพลังงาน ยานยนต์ การ
ก่อสร้าง สุขภาพ และสิ่งแวดล้อม ห้องสมุดก่อตั้งมาตั้งแต่
ทศวรรษ 1960 เอกลักษณ์อันโดดเด่นอยู่ที่ยอดทรงกรวยซึ่ง
สื่อความหมายถึงพลังของเทคโนโลยีที่ทะลุทะลวงออกมาจาก
ห้องสมุด

ห้องสมุดมีพื้นที่ 15,000 ตารางเมตร อาคารแบ่งออกเป็น 5
ชั้นประกอบด้วยห้องอ่านหนังสือ ห้องเก็บรักษาหนังสือ สำนัก
พิมพ์ของมหาวิทยาลัย สำนักงาน คลังหนังสือประวัติศาสตร์
นิทรรศการ ห้องเรียน และร้านหนังสือ ห้องสมุดมหาวิทยาลัย
เทคโนโลยีแห่งเดลฟท์ได้รับรางวัล National Steel Award
ในปี 1998 และ Corus Construction Award ในปี 2000



องค์ประกอบของอาคารเป็นไปตามมาตรฐานด้านความยั่งยืน
แสงธรรมชาติสามารถส่องลงมายังห้องสมุดผ่านสถาปัตยกรรม
ทรงกรวยและผนังกระจก ภายในอาคารใช้สีทาผนังที่ปราศจาก
สารโคบอลต์ ผนังด้านชั้นวางหนังสือเลือกใช้สีน้ำเงินเข้มช่วย
สร้างเสน่ห์ที่น่าค้นหาเช่นเดียวกับโรงภาพยนตร์ ส่วนพื้นที่
น้ำตาลได้แรงบันดาลใจมาจากทะเลทรายซาฮารา หลังคามีทั้ง
แผงโซลาร์เซลล์ผลิตไฟฟ้าพลังแสงอาทิตย์และผืนหญ้าหน้าห้ก
เบาที่ยังรักษาอีก 6 นิ้วซึ่งช่วยกักเก็บความร้อนและความเย็น
อีกทั้งยังเป็นสถานที่อาบแดดยอดนิยมในฤดูหนาวมาหลาย
ทศวรรษ



ปัจจุบันห้องสมุดแห่งนี้เป็นประตูด้านดิจิทัล (digital gateway)
ที่สำคัญของเมืองเดลฟท์ พร้อมไปกับบทบาทดั้งเดิม
ของห้องสมุดในด้านการศึกษาถึงความรู้และสร้างบรรยากาศการ
เรียนรู้ที่เยี่ยมยอด มีโต๊ะสำหรับนั่งทำงานกว่า 300 ตัว ซึ่ง
เปลี่ยนภาพของสถานที่อ่านหนังสือให้กลายเป็นห้องเฝ้าขนาดใหญ่
รองรับนักศึกษาและนักวิชาการที่มาใช้บริการมากกว่า
3,000 คนต่อวัน



หอสมุดแห่งชาติคิงฟาฮัด

(King Fahad National Library), ซาอุดีอาระเบีย
หอสมุดแห่งชาติคิงฟาฮัด เมืองริยาห์ต เป็นส่วนหนึ่งของนโยบายในการพัฒนาเมืองผ่านโครงการทางวัฒนธรรม เพิ่งบูรณะครั้งใหญ่เสร็จสิ้นปลายปี 2013 กลายเป็นสถาปัตยกรรมด้านวัฒนธรรมที่สำคัญที่สุดของซาอุดีอาระเบีย หอสมุดตั้งอยู่บริเวณจุดตัดระหว่างถนนหลักสองสายของเมืองหลวง ย่านที่รัฐบาลมีแนวทางจะพัฒนาพื้นที่สาธารณะเพื่อสร้างชีวิตชีวาให้กับเมืองเสมือนกับเป็นโอเอซิสท่ามกลางทะเลทราย

ในการปรับปรุงหอสมุดครั้งใหญ่สถาปนิกไม่ได้ทุบทำลายอาคารหอสมุดหลังเก่า แต่ได้แอบซ่อนมันไว้อยู่ใจกลางอาคารที่ทันสมัยเพื่อแสดงถึงความเคารพในคุณค่าของเก่าดั้งเดิม อีกทั้งยังพยายามผสมผสานแนวคิดทางศิลปะของโลกอาหรับให้ยังคงอยู่ในสถาปัตยกรรมสมัยใหม่ หน้าที่หลักของโครงสร้างอาคารหลังเก่าคือจัดเก็บหนังสือและมีเดีย ชั้นต่างๆ และดาดฟ้าอาคารเดิมกลายเป็นพื้นที่อ่านหนังสือ ส่วนที่ต่อเติม

ออกมารอบๆ เป็นร้านอาหาร ร้านหนังสือ และพื้นที่แสดงนิทรรศการ

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



ห้องสมุดประชาชนไทเป สาขาเปย์โถว

(Taipei Public Library, Beitou Branch), ไต้หวัน

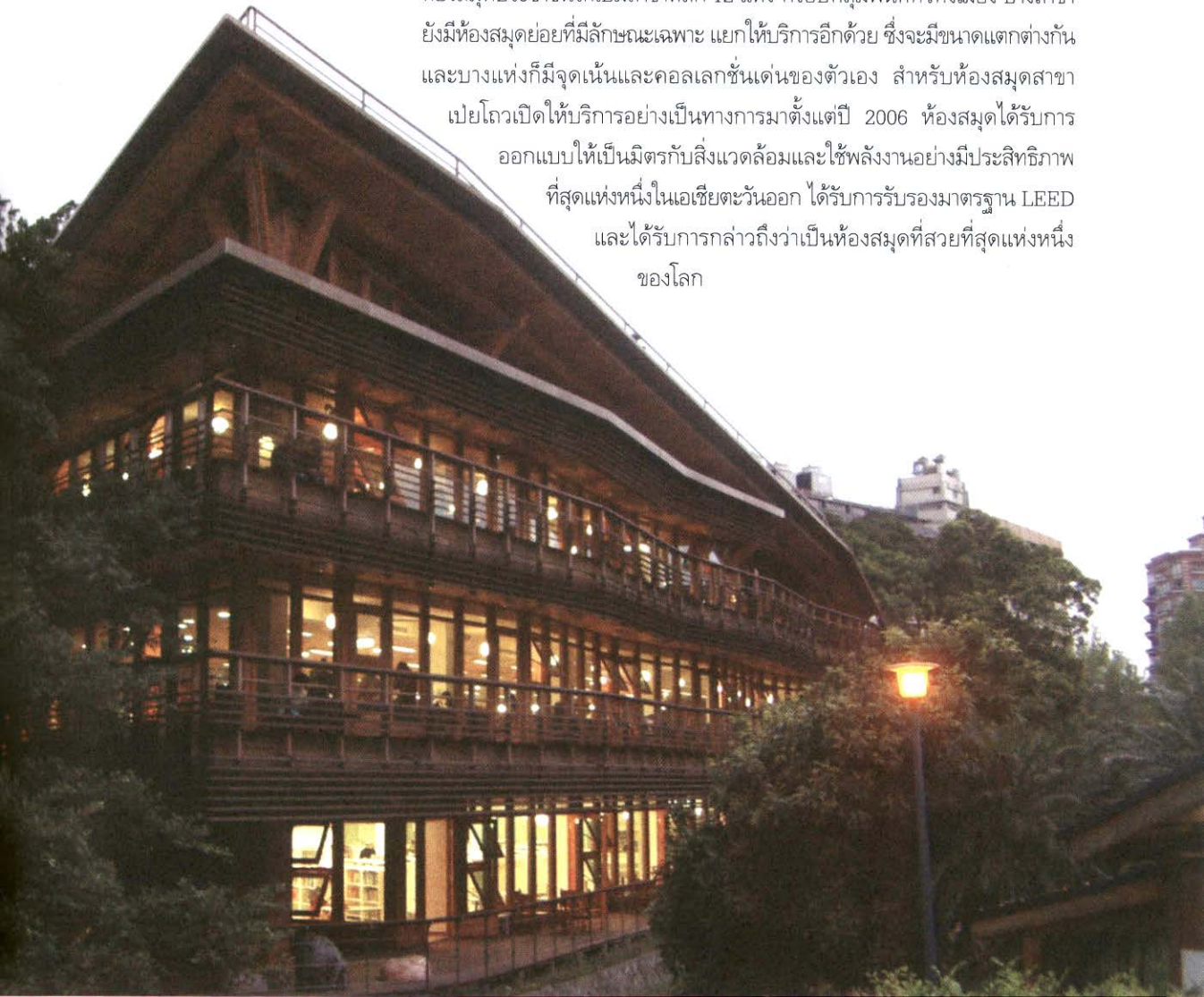
ห้องสมุดประชาชนไทเปมีสาขาหลัก 12 แห่ง ครอบคลุมพื้นที่ทั่วทั้งเมือง บางสาขา
ยังมีห้องสมุดย่อยที่มีลักษณะเฉพาะ แยกให้บริการอีกด้วย ซึ่งจะมีขนาดแตกต่างกัน

และบางแห่งก็มีจุดเน้นและคอลเลกชันเด่นของตัวเอง สำหรับห้องสมุดสาขา
เปย์โถวเปิดให้บริการอย่างเป็นทางการมาตั้งแต่ปี 2006 ห้องสมุดได้รับการ

ออกแบบให้เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อมและใช้พลังงานอย่างมีประสิทธิภาพ

ที่สุดแห่งหนึ่งในเอเชียตะวันออก ได้รับการรับรองมาตรฐาน LEED

และได้รับการกล่าวถึงว่าเป็นห้องสมุดที่สวยงามที่สุดแห่งหนึ่ง
ของโลก





โครงสร้างอาคารส่วนใหญ่สร้างขึ้นจากไม้เนื้อแข็ง มองดูแล้วมีส่วนคล้ายกับสถาปัตยกรรมของญี่ปุ่น ซึ่งในช่วงหนึ่งของประวัติศาสตร์เคยเข้ามาปกครองได้ทุกวัน มีหน้าต่างขนาดใหญ่ ช่วยให้แสงจากธรรมชาติส่องสว่างมายังห้องสมุด และทำให้อากาศถ่ายเทได้สะดวก ลดการใช้พลังงานไฟฟ้าจากพัดลมหรือเครื่องปรับอากาศ บนหลังคาติดตั้งแผงโซลาร์เซลล์ วัสดุหลังคาบุด้วยดินหนา 20 เซนติเมตรเพื่อเป็นฉนวนกันความร้อนในฤดูร้อนและเก็บกักความอบอุ่นในฤดูหนาว แต่ละชั้นมีระเบียงไม้ล้อมรอบซึ่งช่วยลดรังสีความร้อนที่จะผ่านเข้าไปยัง

ตัวอาคารโดยตรง หลังคาลาดเอียงของห้องสมุดช่วยกักเก็บน้ำฝนไว้รดน้ำต้นไม้และใช้ในห้องส้วม

บริเวณจุดยืมคืนหนังสือมีกระดานอิเล็กทรอนิกส์ที่แสดงปริมาณกระแสไฟฟ้าซึ่งถูกใช้ในห้องสมุด และยังมีข้อมูลเกี่ยวกับความชื้น ระดับก๊าซคาร์บอนไดออกไซด์ และอุณหภูมิของแต่ละส่วนในห้องสมุดด้วยมาตราที่ละเอียดถึง 1/10,000 องศา

ห้องสมุดเปย์โถวมีพื้นที่ใช้สอย 3 ชั้น รวม 2,145 ตารางเมตร ชั้นล่างออกแบบให้เป็นพื้นที่สำหรับเด็กและสื่อโสตทัศนฯ ชั้นที่ 2-3 เป็นพื้นที่สำหรับอ่านหนังสือซึ่งมีทั้งภาษาจีนและภาษาต่างประเทศกว่า 40,000 รายการ นอกจากนี้ยังมีพื้นที่สำหรับหนังสือเกี่ยวกับการอนุรักษ์ธรรมชาติโดยเฉพาะ มีที่นั่งหลากหลายรูปแบบ ชั้นหนังสือออกแบบให้มีความสูงเพียง 110 เซนติเมตรเพื่อให้ความรู้สึกเปิดโล่งไม่อึดอัด รายรอบห้องสมุดเป็นต้นไม้ใหญ่เขียวขจี ผู้ใช้บริการจึงสามารถดื่มด่ำวรรณกรรมในการอ่านไปพร้อมกับความสงบงามของธรรมชาติ

ห้องสมุดสีเขียว (Green Library)

ลาดกระบัง, กรุงเทพฯ

ห้องสมุดสีเขียว เป็นหนึ่งในห้องสมุดเพื่อการเรียนรู้ของกรุงเทพมหานคร ตั้งอยู่ภายในสวนเฉลิมพระเกียรติ 60 พรรษา สมเด็จพระนางเจ้าพระบรมราชินีนาถ เขตลาดกระบัง เป็นห้องสมุดแห่งแรกของประเทศไทยที่ออกแบบเป็นอาคาร



ประหยัดพลังงาน และได้รับการรับรองมาตรฐาน LEED ระดับแพลตตินัม

อาคารมีลักษณะเป็นศาลาชั้นเดียวทรงแปดเหลี่ยม ใช้หลักการออกแบบตามภูมิปัญญาดั้งเดิมของไทยที่พิจารณาถึงสภาพแวดล้อมและภูมิอากาศ รอบอาคารเต็มไปด้วยต้นไม้และแหล่งน้ำ ต้นไม้มีส่วนช่วยลดผลกระทบจากแสงแดด ส่วนน้ำช่วยลดโอความร้อนในอากาศ ห้องสมุดหาด้วยสีที่มีคุณสมบัติกันความร้อน ใต้ฝ้ามีฉนวนกันความร้อน ด้านข้างอาคารติดตั้งแผงกันแดดซึ่งทำจากไม้และกระจกรีไซเคิล ระบบไฟฟ้าในอาคารเป็นแบบเปิด-ปิดอัตโนมัติ และยังมีระบบเก็บกักน้ำฝนไว้ใต้ดินเพื่อหมุนเวียนนำกลับมาใช้ใหม่ กระจกอาคารเป็นกระจกสองชั้นเพื่อลดความร้อน และเน้นการใช้แสงจากธรรมชาติ

ภูมิสถาปัตยกรรมออกแบบเป็นรูปหยดน้ำสื่อถึงความอุดมสมบูรณ์ ทางเดินวนไปมาคล้ายเขาวงกตใช้สำหรับพักผ่อนและ

จัดกิจกรรม ภายในอาคารแบ่งพื้นที่เป็น 4 ส่วนหลัก ได้แก่ นิทรรศการซึ่งให้ความรู้เรื่องอาคารเพื่อความยั่งยืน นำเสนอด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์แบบมีปฏิสัมพันธ์ เคาน์เตอร์ประชาสัมพันธ์และยืมคืนหนังสือ ห้องหนังสือสำหรับเด็กและนิตยสารซึ่งสามารถปรับใช้เป็นพื้นที่อเนกประสงค์สำหรับจัดกิจกรรม และห้องอ่านหนังสือ เฟอร์นิเจอร์ภายในห้องสมุดทำมาจากวัสดุที่ได้จากกระบวนการรีไซเคิล

ห้องสมุดสีเขียวจัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องการอนุรักษ์พลังงานและสิ่งแวดล้อมให้กับเด็กๆ เป็นประจำ ทั้งการเรียนรู้จากหนังสือในห้องสมุด การสำรวจธรรมชาติภายในสวนสาธารณะ และการทดลองปฏิบัติที่สามารถนำไปประยุกต์กับชีวิตประจำวัน เช่น การทำน้ำหมักชีวภาพ การปลูกและดูแลต้นไม้ การประดิษฐ์ของใช้จากวัสดุรีไซเคิล ฯลฯ การเรียนรู้ที่นี้จึงสนุกไม่น่าเบื่อ และทำให้ห้องสมุดสีเขียวมียอดผู้ใช้บริการสูงสุดในกลุ่มห้องสมุดสังกัดของกรุงเทพมหานคร

จากย่างก้าวแรกที่ประสบความสำเร็จ กรุงเทพมหานครจึงมีแนวทางที่จะสร้างห้องสมุดสีเขียวแห่งที่ 2 ภายในอาคารอนุรักษ์ซึ่งสร้างตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 4 ที่สวนสราญรมย์ เขตพระนคร โดยวางแนวคิดให้เป็นห้องสมุดดิจิทัลที่ส่งเสริมความรู้ด้านวิทยาศาสตร์และการอนุรักษ์พันธุ์ไม้หายาก

ห้องสมุดเพื่อชีวิตและสิ่งแวดล้อม (KU Eco Library) มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, กรุงเทพฯ
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ได้รับการจัดอันดับให้เป็นมหาวิทยาลัยสีเขียวอันดับ 1 ของประเทศ และอันดับที่ 44



ของโลก ได้ริเริ่มพัฒนา Eco-Library เพื่อให้เป็นต้นแบบของแหล่งเรียนรู้ด้านการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมทั้งด้านการประหยัดพลังงาน การใช้วัสดุและอุปกรณ์ที่เป็นมิตรต่อธรรมชาติ รวมถึงการออกแบบเฟอร์นิเจอร์จากวัสดุเหลือใช้ เมื่อผู้ใช้บริการเดินเข้ามาที่ KU Eco Library สิ่งแรกที่จะได้พบก็คือตู้ใส่บัตรรายการหนังสือซึ่งเป็นภาพตัวแทนของสิ่งที่จะจะได้รับประโยชน์สำหรับห้องสมุดยุคดิจิทัล แต่เมื่อนำกลับมาทาสีใหม่ก็กลายเป็นป้ายชื่อห้องสมุดที่ดูเก๋ไก๋แบบคลาสสิก

ห้องสมุดเพื่อชีวิตและสิ่งแวดล้อมมีพื้นที่เพียง 250 ตารางเมตร แต่อัดแน่นไปด้วยแนวคิดรักษ์โลก แบ่งพื้นที่การอ่านเป็น 3 โซน ได้แก่ ต้นไม้แห่งการเรียนรู้ (Tree of Forest) ให้บริการนวนิยายและหนังสือเกี่ยวกับ Eco Design ชั้นหนังสือทำมาจากเศษไม้ที่ไม่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพการส่งออก นำมาออกแบบให้มีรูปทรงลักษณะคล้ายต้นไม้ที่ยืนตระหง่านโอบอุ้มความรู้ น้ำตกแห่งองค์ความรู้อัจฉริยะ (Waterfall of Intelligent) เป็นมุมอ่านหนังสือที่ตกแต่งด้วยผ้าผ่านสลับสีเขียวให้มีช่องสำหรับใส่หนังสือ ชุดโซฟาทำจากเศษยางพารา รองเท้ายางเก่า และเศษผ้าจากแคตตาล็อก มุมแห่งการค้นพบ (Canyon of Discovery) เหมาะสำหรับนั่งทำงาน ประดับประดาด้วยโคมไฟลูกตุ้มซึ่งทำจากเศษผ้าไหม และมีหนังสือเรียงรายอยู่ติดฝาผนัง นอกจากนี้ยังมี Kid's Play-space ให้บริการหนังสือสำหรับเด็ก ปลอดภัยจากมุมโต๊ะและมุมชั้นวางที่เป็นเหล็ก พร้อมทั้งมีโซฟาขนาดใหญ่ที่นำเศษผ้ามาทอเหลือใช้มาเย็บต่อกัน

ดังนั้นไม่ว่าจะมองไปทางไหนของห้องสมุดก็จะเป็นวัสดุที่ได้มาจากกระบวนการรีไซเคิล ห้องสมุดยอมรับว่าหากคิดเป็นมูลค่าทางการเงิน การออกแบบและผลิตของผู้ใช้ดังกล่าวย่อมมีราคาสูงกว่าการซื้อสินค้าที่ผลิตขึ้นใหม่ แต่ในกระบวนการทำงานก็ได้ก่อให้เกิดแนวทางใหม่ๆ ในการใช้ทรัพยากรธรรมชาติอย่างยั่งยืน รวมทั้งเป็นรูปธรรมที่จะช่วยปลูกฝังเรื่องการอนุรักษ์ธรรมชาติได้เป็นอย่างดี ผู้ใช้บริการอาจได้รับแรงบันดาลใจที่มีคุณค่า เมื่อกลับไปบ้านก็อาจจะอยากเริ่มเปลี่ยนแปลงโลกใบนี้ด้วยมือของตนเองก็เป็นได้

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

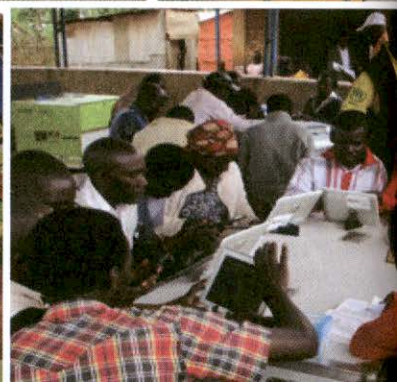
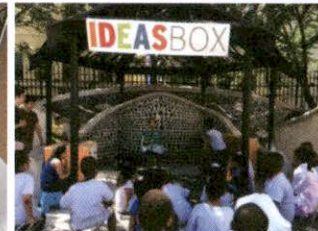
แหล่งข้อมูล

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

<http://www.archdaily.com/13853/villanueva%25e2%2580%2599s-public-library-meza-pinol-ramirez-torres>
<http://www.dezeen.com/2008/04/13/villanueva-public-library-colombia/>
<http://www.littlelayout.com/2013/06/01/my-tree-house-worlds-1st-green-library-for-kids/>
<http://www.greenroofs.com/blog/2012/01/11/gpw-delft-university-of-technology-library/>
<http://www.archdaily.com/469088/king-fahad-national-library-gerber-architekten>
<http://www.chinapost.com.tw/travel/2007/11/01/129117/Beitous-green.htm>
<https://www.youtube.com/watch?v=j5hsdHGvWgG>
<http://www.manager.co.th/QOL/ViewNews.aspx?NewsID=9550000058490>
http://ns.ftpi.or.th/tn/knwinf_pcornerdetail.php?pdid=1136
<http://www.sarakadee.com/2014/07/29/green-library/>

ภาพจาก

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



Libraries Without Borders

ห้องสมุดไร้พรมแดน

เพื่อมนุษยชาติ โอกาส และความเท่าเทียม

ทุกวันนี้มีประชากรทั่วโลกที่อ่านไม่ออกเขียนไม่ได้ถึง 795 ล้านคน มีเด็กกว่า 72 ล้านคนที่ไม่ได้ไปโรงเรียน และมีผู้คนนับร้อยล้านคนที่ไม่สามารถเข้าถึงหนังสือหรือทรัพยากรความรู้ประเทศที่กำลังพัฒนาหลายประเทศแทบจะไม่มีรากฐานของงานด้านวรรณกรรมและวิทยาศาสตร์ หรือหากมีก็มักเป็นงานเก่าแก่ครั้งศตวรรษ ส่วนบางภูมิภาคไม่มีห้องสมุดแม้แต่แห่งเดียว

สำหรับประชากรที่ยากไร้ ห้องสมุดคือสิ่งที่กำหนดชะตากรรมในอนาคต หนังสือเป็นมากกว่าการถ่ายทอดความรู้หรือการเปิดมุมมองใหม่ๆ แต่มันเป็นเครื่องมือที่จำเป็นสำหรับการฝึกฝนทักษะการวิพากษ์วิจารณ์และการศึกษาเพื่อความ เป็นประชาธิปไตย และท้ายที่สุดแล้วหนังสือยังเป็นสิ่งสำคัญในการขับเคลื่อนการพัฒนาที่ยั่งยืน

อุปสรรคในการเข้าถึงความรู้และสารสนเทศอย่างเท่าเทียมกัน เป็นจุดเริ่มต้นของ Libraries Without Borders (LWB) องค์กรพัฒนาเอกชนซึ่งทำงานด้านการส่งเสริมการศึกษาที่สามารถเข้าถึงผู้คนหลายล้านคนทั่วโลก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในค่ายผู้ลี้ภัยซึ่งบางแห่งผู้คนมีชีวิตอยู่อย่างไร้ความหวังและไม่เคยได้รับการศึกษาหรือเข้าถึงหนังสือเลยสักเล่มเป็นระยะเวลาเกือบ 20 ปี

จุดเริ่มต้นของ Libraries Without Borders เกิดขึ้นในปี 2007 เมื่อแพทริค วิล (Patrick Weil) นักประวัติศาสตร์และนักรัฐศาสตร์ชาวฝรั่งเศสเดินทางไปยังค่ายผู้อพยพที่แอฟริกา เขาพบว่าค่ายพักได้จัดหาเต็นท์ที่พัก อาหาร น้ำ และเสื้อผ้า แต่ไม่มีอะไรที่เกี่ยวกับความองกวมทางปัญญาเลย สิ่งที่ได้พบเห็นตรงกันกับเนื้อหาในภาพยนตร์สารคดีซึ่งถ่ายทำในค่ายผู้ลี้ภัยที่บูรุนดี ชายหนุ่มที่ได้รับผลกระทบจากความขัดแย้งใน



ภาพถ่ายผู้ลี้ภัยกลางทะเลทรายที่ประเทศจอร์แดน ซึ่งรองรับผู้อพยพชาวอิรักและซีเรีย

คองโกกล่าวว่า 'วันคืนของพวกเราส่วนใหญ่หมดไปที่บ้านพักหรือไม่กี่เดินไปมาในแคมป์เพราะไม่มีอะไรทำ เราถูกโดดเดี่ยวจากโลกทั้งมวล สิ่งที่เราโหยหาที่สุดก็คือวัฒนธรรม' นั่นเป็นภาพและคำพูดที่สร้างความสะเทือนใจแก่เขาอย่างมาก

"พวกเขาเหล่านั้นมิได้ต้องการเพียงมีอาหารให้กินอีกมื้อหนึ่งและสามมื้อ หลายคนต้องเผชิญกับความทุกข์ระทมจากความรู้สึกโดดเดี่ยว ความเป็นอื่น และความหดหู่ พวกเขาต้องการติดต่อกับโลกภายนอกเพื่อจะบอกให้ผู้อื่นได้รับรู้ว่าเกิดอะไรขึ้นที่นี่ และต้องการมองเห็นเป้าหมายของชีวิตในอนาคต"

เมื่อแพทริกกลับมายังฝรั่งเศส เขาได้บอกเล่าประสบการณ์และความคิดเห็นของเขาให้สาธารณชนได้รับรู้เพื่อเร่งหาหนทางช่วยเหลือภายใต้โครงการรณรงค์ที่ชื่อว่า The Urgency of Reading

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

ในเหตุการณ์แผ่นดินไหวครั้งใหญ่ที่เฮติเมื่อปี 2010 LWB ได้เข้าไปตั้งเต็นท์ช่วยเหลือผู้ประสบภัยก่อนที่ยูนิเซฟจะร้องขอ โดยติดตั้งห้องสมุดเคลื่อนที่ให้กับเด็กๆ รวมทั้งจัดหนังสือภาษาฝรั่งเศสและภาษาครีโอลมากพอที่จะให้ครูเริ่มต้นสอนหนังสือได้อีกครั้ง แต่เขาต้องพบกับความจริงอันแสนเจ็บปวดว่า หนังสือจำนวนมากเสียหายเพราะถูกโยนลงจากเครื่องบินและถูกสายฝนกระหน่ำ



โกดังเก็บหนังสือบริจาคของ Libraries Without Borders

กล่องห้องสมุด Ideas box

ข่าวสารเกี่ยวกับอุปสรรคดังกล่าวไปถึงหูของฟิลิปป์ สตาร์ก (Philippe Starck) มัณฑนากรชาวฝรั่งเศสซึ่งออกแบบ เฟอร์นิเจอร์และอุปกรณ์ในครัวให้กับแบรนด์ดัง เขาจึงรับอาสา ออกแบบกล่องห้องสมุดแบบป้องกันฝนให้กับ LWB โดยไม่คิดมูลค่า หลัก 6 ข้อในการออกแบบคือ ต้องเป็นอุปกรณ์ที่ได้มาตรฐานเพื่อใช้บรรจุเทคโนโลยีที่สามารถยืมหรือขยายส่วนได้ มีเนื้อหาที่สามารถปรับให้เหมาะกับชุมชนที่มีภาษาและวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน ขนย้ายและติดตั้งง่าย ดำเนินงานได้ง่ายเพียงแค่อบรมเบื้องต้นให้กับเจ้าหน้าที่ ใช้พลังงานต่ำ และมีต้นทุนไม่แพง

กล่องห้องสมุดนี้ก็มีชื่อว่า Ideas box กล่องแต่ละส่วนถูกจำแนกด้วยสีสีนต่างๆ ตามฟังก์ชันการใช้งาน มีขนาดตรงกับมาตรฐานบรรจุภัณฑ์สำหรับขนส่งสินค้าทั่วไป ใช้เวลาใน

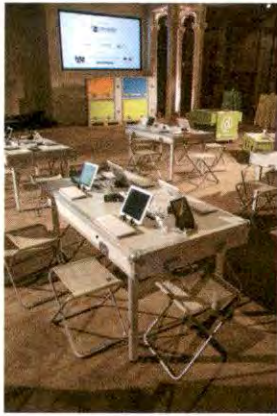
การติดตั้งเพียง 20 นาที* เมื่อทุกอย่างถูกคลื่อนจะกลายเป็นห้องสมุดเคลื่อนที่ซึ่งประกอบด้วย โต๊ะซึ่งสามารถชาร์จไฟผ่านช่องเสียบ USB แก้อัปเดต 24 ตัว แท็บเล็ต 15 เครื่องและคอมพิวเตอร์ 4 เครื่องซึ่งเชื่อมต่อสัญญาณอินเทอร์เน็ตผ่านดาวเทียม เครื่องอ่านอิเล็กทรอนิกส์ (e-reader) 50 เครื่อง ซึ่งมีน้อยกว่า 5,000 รายการ หนังสือจำนวน 250 เล่ม MOOCs โทรทัศน์พร้อมเครื่องฉาย ภาพยนตร์กว่า 100 เรื่อง วิดีโอเกมและและบอร์ดเกม กล้องความละเอียดสูง 5 ตัว สำหรับกิจกรรมทำหนังสือพิมพ์ อุปกรณ์ GPS 3 เครื่อง สำหรับเรียนรู้เรื่องแผนที่ และวัสดุทำหรับทำงานประดิษฐ์และศิลปะ

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

ห้องสมุดไร้พรมแดนเพื่อโลกที่เท่าเทียม

ในค่ายผู้ลี้ภัยที่ประเทศบรูไนมีผู้ประสบภัยที่อพยพมาจากคองโกกว่า 37,000 คน “เราหนีมาจากประเทศของเราเพราะที่นั่นไม่ปลอดภัย กฎหมายระบุไว้ว่า เด็กมีสิทธิที่จะได้รับการศึกษา แต่เราไม่สามารถเข้าถึงทรัพยากรทางการศึกษา ... เราได้แต่หวังว่าวันพรุ่งนี้หรือวันข้างหน้าประเทศของเราจะ

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

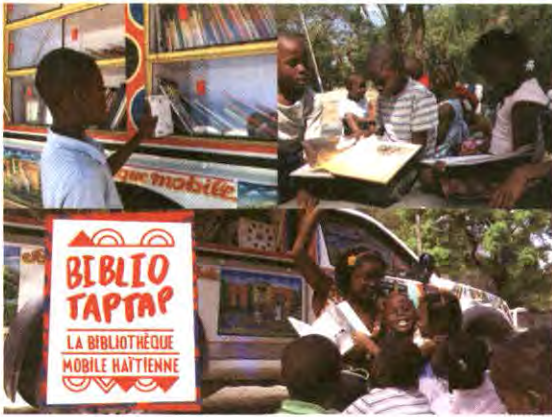


สงบสุข เด็กๆ เหล่านี้จะได้กลับไปเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาcongโก” ครูในค่ายผู้ลี้ภัยกล่าวอย่างมีความหวัง

พื้นที่นี้เป็นแห่งแรกที่ LWB นำ Ideas box เข้าไปติดตั้ง เพื่อสร้างการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตให้ชุมชนสามารถติดต่อสื่อสารกับโลกภายนอกและเชื่อมต่อกับสารสนเทศ และเพื่อพัฒนาคุณภาพทางการศึกษา อุปกรณ์การเรียนรู้อของห้องสมุดช่วยเข้าไปสนับสนุนวิธีการสอนใหม่ๆ ในการเรียนรู้เรื่องดิจิทัลในโรงเรียน และใช้จัดหลักสูตรอบรมอาชีพและการเรียนรู้ด้วยตนเองสำหรับผู้ใหญ่ นอกจากนี้ยังนำไปใช้เพื่อพัฒนาชีวิตความเป็นอยู่และชุมชน กล่าวคือสามารถทำกิจกรรมถ่ายภาพผลิตภัณฑ์ งานศิลปะ งานเขียนและบล็อก ซึ่งมีส่วนในการสรรค์สร้างวัฒนธรรมของชุมชนให้กลับมามีชีวิตชีวาอีกครั้ง รวมถึงยังสนับสนุนความสามานฉันท์ให้กับผู้คนได้เป็นอย่างดี

“มีงานศึกษาที่แสดงให้เห็นว่า ผลกระทบทางสังคมระยะยาวอันเกิดจากห้องสมุดคือการลดความไม่เท่าเทียมกันของสังคม ห้องสมุดกลายเป็นบ้านหลังที่สอง - ที่ซึ่งผู้คนสามารถเรียนรู้ได้อย่างอิสระและรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน ห้องสมุดยังช่วยหลายอุปสรรคทางสังคม เป็นสถานที่ซึ่งพวกเขาจะได้พบปะพลเมืองที่มาจากหลากหลายภูมิหลัง เราได้ยินเรื่องราวนับไม่ถ้วนจากผู้ยากไร้และชนกลุ่มน้อย ถึงหนทางที่ห้องสมุดช่วยเหลือพวกเขาให้พ้นจากความยากจน เมื่อสารสนเทศกลายเป็นทรัพยากรที่มีค่า ห้องสมุดก็ยิ่งทวีบทบาทในการสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิตและประชาธิปไตย” แพทริคกล่าว

Ideas box เป็นเครื่องมือสำคัญที่ LWB ใช้ในการทำงานส่งเสริมการศึกษาและอ่านออกเขียนได้ในหลายพื้นที่ เช่น ค่ายที่เลบานอนและจอร์แดนซึ่งเต็มไปด้วยผู้ลี้ภัยสงครามจาก



ซึ่งเรีย ส่วนที่ออสเตรเลียมันถูกติดตั้งอยู่ในชุมชนของชาวอะบอริจิน นอกจากนี้ LWB ยังนำ Ideas box ไปติดตั้งในชุมชนที่มีรายได้ต่ำในเขตเมืองของประเทศพัฒนาแล้วหรือชุมชนที่ห้องสมุดยังคงดูเหมือนเป็นพื้นที่น่ากลัวหรือขาดสิ่งอำนวยความสะดวก เช่นที่เมืองกาเลส ประเทศฝรั่งเศส และย่านบรองซ์ ในกรุงนิวยอร์ก สหรัฐอเมริกา และมีการทดลองนำ Ideas box ไปใช้กับกลุ่มผู้ย้ายถิ่นหรือผู้ที่ไม่ได้รับความเท่าเทียมทางสังคมในอังกฤษ ซึ่งมีผลการวิจัยว่าเด็กอังกฤษถึงหนึ่งในสี่มีอัตราการอ่านที่ต่ำกว่าเกณฑ์ และหนึ่งในสามไม่มีหนังสือเป็นของตัวเอง

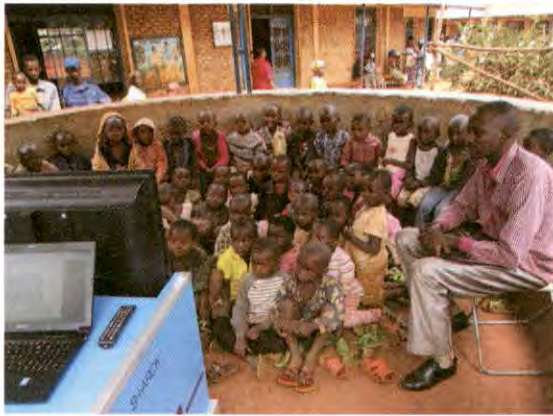
ภายหลังจากเหตุแผ่นดินไหวที่เฮติ ห้องสมุดชุมชนที่อยู่ในเมืองหลวงปอร์โตแปรงซ์ก็แทบไม่สามารถเปิดให้บริการได้ ในขณะที่ประชากรมีอัตราการอ่านออกเขียนได้น้อยกว่าร้อยละ

50 LWB จึงปักหลักทำโครงการต่อเนื่องนอกเหนือจาก Ideas Box เช่น การดัดแปลงรถกระบะโดยสารในห้องถื่นให้กลายเป็นรถห้องสมุดเคลื่อนที่ BiblioTaptap ออกเดินทางเพื่อให้บริการชุมชนที่อยู่ระหว่างเส้นทาง รถห้องสมุดมีทรัพยากรการเรียนรู้ทั้งสำหรับเด็กและผู้ใหญ่ สามารถจัดกิจกรรมที่หลากหลายเช่น การส่งเสริมการอ่าน การอภิปราย และเวิร์คช็อป ปัจจุบันเฮติมี BiblioTaptap จำนวน 3 คันให้บริการใน 3 ภูมิภาค

การทำงานที่นี้ยังทำให้ LWB เรียนรู้ถึงความจำเป็นในการเตรียมความพร้อมของอุปกรณ์และเนื้อหาที่บรรจุไว้ใน Ideas box เพื่อว่าหากเกิดภัยพิบัติทางธรรมชาติองค์กรจะสามารถเข้าไปทำงานได้อย่างรวดเร็วที่สุด ทั้งนี้ ทีมงานจะต้องมีกระบวนการวิเคราะห์ที่ร่วมกับชุมชนถึงความจำเป็นและความต้องการ ทั้งในด้านเนื้อหา ภาษา และประเด็นสาธารณสุข

ผลกระทบทางสังคม และก้าวต่อไปในอนาคต

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



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

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

แพทริคกล่าวถึงการทำงานเกี่ยวกับห้องสมุดในอนาคตต่อไปว่า “เราต้องการพื้นที่ที่สามารถเข้าถึงทรัพยากรการเรียนรู้ได้

24 ชั่วโมง และมันควรจะเป็นห้องหนึ่งในห้องสมุดประชาชนทุกเมืองในสหรัฐอเมริกา มีห้องสมุด สิ่งที่สำคัญส่วนใหญ่มีการลงทุนไว้หมดแล้ว การเตรียมพร้อมสำหรับอนาคตไม่ได้ต้องการอะไรมาก แค่เพียงจัดการเข้าถึงเทคโนโลยีใหม่ๆ เพื่อแสวงหาความรู้ อาจจัดสรรพื้นที่เสียใหม่ และจัดหาทรัพยากรบุคคลที่มีความสามารถมาดำเนินงาน โดยทั่วไปแล้วห้องสมุดมีมูลค่าน้อยกว่ากิจกรรมอื่นๆ แต่องค์กรระหว่างประเทศกลับไม่ได้สนับสนุนเงินทุนด้านนี้ มีผู้คนมากมายที่สูญเสียความเชื่อมั่นที่มีต่อห้องสมุดในอนาคต แต่ผมอยากจะพูดสิ่งที่ตรงกันข้ามนั่นก็คือ เครื่องมือหลักในการสร้างโอกาสและความเท่าเทียมก็คือห้องสมุด”

อย่างไรก็ตาม ในบางพื้นที่ที่มีลักษณะเฉพาะ ห้องสมุดที่เป็นความหวังสำหรับอนาคตซึ่งเน้นการใช้เทคโนโลยีในการเข้าถึงสารสนเทศอาจเป็นภาพที่ดูจะไม่สอดคล้องกับสภาพที่เป็นจริง “ในแอฟริกา เราเคยจัดเวทีการประชุมและวงเสวนาเกี่ยวกับลำดับความสำคัญในการให้ความช่วยเหลือในรูปแบบหนังสือหรือทรัพยากรเทคโนโลยีสมัยใหม่ หลายคนให้คำตอบตรงกันว่า ‘ลองคิดดูสิว่าเราอยู่ภายใต้การปกครองแบบเผด็จการ เราอาจถูกตัดสัญญาณอินเทอร์เน็ตเมื่อไหร่ก็ได้... แต่หนังสือนั้นเก็บซ่อนได้ มันเป็นเรื่องที่พวกเขาไม่สามารถกักจัดให้หมดสิ้นไปได้ง่ายๆ’ ในสถานการณ์แบบนี้ หนังสือมีความสำคัญมากยิ่งขึ้นอีก ดังนั้นเพื่อที่จะรักษาประชาธิปไตยให้ยังคงอยู่ เราจึงต้องปกป้องรักษาหนังสือต่อไป”

แหล่งข้อมูล

www.librarieswithoutborders.org/

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

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

ภาพจาก

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

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

<http://www.librarieswithoutborders.org/>

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

x8

- $1 \times 8 = 8$
- $2 \times 8 = 16$
- $3 \times 8 = 24$
- $4 \times 8 = 32$
- $5 \times 8 = 40$
- $6 \times 8 = 48$
- $7 \times 8 = 56$
- $8 \times 8 = 64$
- $9 \times 8 = 72$
- $10 \times 8 = 80$
- $11 \times 8 = 88$
- $12 \times 8 = 96$

www.autopresseducation.co.uk
Product code: M108
© Copyright Autopress Education 2015

x9

- $1 \times 9 = 9$
- $2 \times 9 = 18$
- $3 \times 9 = 27$
- $4 \times 9 = 36$
- $5 \times 9 = 45$
- $6 \times 9 = 54$
- $7 \times 9 = 63$
- $8 \times 9 = 72$
- $9 \times 9 = 81$
- $10 \times 9 = 90$
- $11 \times 9 = 99$
- $12 \times 9 = 108$

www.autopresseducation.co.uk
Product code: M110
© Copyright Autopress Education 2015

x10

- $1 \times 10 = 10$
- $2 \times 10 = 20$
- $3 \times 10 = 30$
- $4 \times 10 = 40$
- $5 \times 10 = 50$
- $6 \times 10 = 60$
- $7 \times 10 = 70$
- $8 \times 10 = 80$
- $9 \times 10 = 90$
- $10 \times 10 = 100$
- $11 \times 10 = 110$
- $12 \times 10 = 120$

www.autopresseducation.co.uk
Product code: M112
© Copyright Autopress Education 2015

x11

- $1 \times 11 = 11$
- $2 \times 11 = 22$
- $3 \times 11 = 33$
- $4 \times 11 = 44$
- $5 \times 11 = 55$
- $6 \times 11 = 66$
- $7 \times 11 = 77$
- $8 \times 11 = 88$
- $9 \times 11 = 99$
- $10 \times 11 = 110$
- $11 \times 11 = 121$
- $12 \times 11 = 132$

www.autopresseducation.co.uk
Product code: M114
© Copyright Autopress Education 2015

x12

- $1 \times 12 = 12$
- $2 \times 12 = 24$
- $3 \times 12 = 36$
- $4 \times 12 = 48$
- $5 \times 12 = 60$
- $6 \times 12 = 72$
- $7 \times 12 = 84$
- $8 \times 12 = 96$
- $9 \times 12 = 108$
- $10 \times 12 = 120$
- $11 \times 12 = 132$
- $12 \times 12 = 144$

www.autopresseducation.co.uk



การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
[LEARNING 4.0]



อ่านออก เขียนได้ คิดเลขเป็น ยังไม่พอ ! ต้องเขียนโค้ดเป็นด้วย !!

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

เด็กและคนรุ่นใหม่มีโอกาสหลีกเลี่ยงบริบทนี้ได้ พวกเขาเติบโตไปกับมัน เรียนรู้ ใช้งาน และรู้จักควบคุมเทคโนโลยี แต่คนที่เกิดในยุคก่อนดิจิทัลก็ยังมีข้อกังขาที่จะอนุญาตให้เด็กคลุกคลีกับคอมพิวเตอร์ ด้วยเหตุผลด้านความไม่สอดคล้องกับพัฒนาการตามช่วงวัย ผลกระทบด้านสุขภาพ และพิษภัยที่อาจมาพร้อมกับเทคโนโลยี รวมทั้งคำถามว่าเด็กควรจะเริ่มเรียนรู้คอมพิวเตอร์ตั้งแต่อายุเท่าใด

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

เด็กเขียนโค้ด :

The Fourth Literacy ของชนรุ่นดิจิทัล

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



การคิดคำนวณ ที่สำคัญก็คือเด็กที่เกิดและเติบโตขึ้นในสิ่งแวดล้อมแบบดิจิทัล หรือที่เรียกว่า Digital Native มีศักยภาพเรียนรู้ทักษะการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้ตั้งแต่อายุประมาณ 7 ขวบ

ไม่ว่าจะเป็นเด็กในยุคสมัยไหนต่างก็ชอบการเล่น ดังนั้นการสร้างเนื้อหาการเรียนรู้จะต้องสนุกจึงจะสามารถจูงใจให้เด็กจดจ่อกับสิ่งนั้นได้ การออกแบบกระบวนการเรียนรู้ของเยาวชนในยุคดิจิทัลจึงได้นำเอาหลักการและกลไกของเกม (Gamification) เข้ามาใช้ โดยการนำเอาพื้นฐานความต้องการ

ของมนุษย์มาเป็นแรงผลักดัน นั่นคือ ความต้องการประสบผลสำเร็จ ความต้องการแข่งขันเพื่อเอาชนะ ความต้องการได้รับการยอมรับ การแสดงออกถึงความเป็นตัวตน ความต้องการได้รับรางวัลตอบแทน และการแสดงน้ำใจให้แก่นั่นคือการเรียนรู้ที่มีคุณสมบัติเช่นนี้จะช่วยจูงใจให้เด็กๆ พยายามฝึกฝนทักษะคอมพิวเตอร์ซ้ำแล้วซ้ำเล่าจนเกิดความก้าวหน้าในการเรียนรู้อย่างรวดเร็ว

ปี 2007 MIT Media Lab ได้พัฒนาซอฟต์แวร์ชื่อ สแครตช์ (Scratch) เพื่อให้เด็กๆ และคนทั่วไปที่ไม่ใช่โปรแกรมเมอร์สามารถสร้างเกม แอนิเมชัน งานศิลปะ เพลง และเรื่องราวของตัวเองในรูปแบบดิจิทัลและแบ่งปันให้กับผู้อื่นในสังคมออนไลน์ มีโครงการและกิจกรรมนับล้านๆ ที่เกิดขึ้นด้วยสแครตช์ ทั้งโครงการวิทยาศาสตร์ในโรงเรียน การชุมนุม การเล่นเกมโต้ตอบกัน โพลทางการเมือง บทเรียนตรีโกณมิติออนไลน์



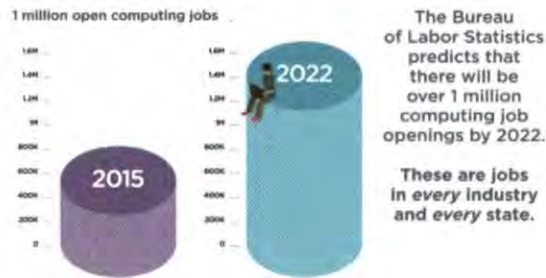
ตัวอย่างการป้อนชุดคำสั่งง่ายๆ ให้แอนิเมชันทำงาน ปัจจุบันสแครตช์รองรับการใช้งานเป็นภาษาไทยแล้ว

การ์ตวอยพริอ์เล็ททอนิกส์ ฯลฯ เวลาที่เด็กๆ เรียนเรื่องตัวแปรในวิชาคณิตศาสตร์หรือวิทยาศาสตร์ พวกเขาอาจเป็นหน่วยที่จะทำความเข้าใจเพราะมองไม่เห็นบริบทที่มีความหมาย แต่เด็กซึ่งเล่นสนุกผ่านสแครตช์กับรูสีกัมพ์ศวรรษ์ที่ได้ใส่ตัวแปรอันเป็นเหตุแล้วเห็นผลลัพธ์ซึ่งส่งผลให้งานของเขาเคลื่อนไหวได้ สแครตช์ยังช่วยให้เด็กเรียนรู้กระบวนการออกแบบโดยการทดลองแนวคิดใหม่ๆ รู้จักแยกความคิดที่ซับซ้อนออกเป็นส่วนย่อยที่เรียบง่าย รู้จักค้นหาและแก้ไขสิ่งผิดพลาด หรือแม้แต่เรียนรู้ที่จะรับมือกับความผิดหวังเมื่อผลงานไม่ออกมาอย่างที่คาดไว้

Coding Club ของมหาอำนาจเทคโนโลยี

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

กระแสดความตื่นตัวเรื่องการส่งเสริมให้เด็กเรียนรู้การเขียนโค้ดปรากฏอย่างชัดเจนในสหรัฐอเมริกาเมื่อปี 2013 เมื่อ Code.org ซึ่งเป็นองค์กรไม่แสวงหากำไรได้ก่อตั้งขึ้น เป้าหมายคือ



เพื่อขยายโอกาสการเข้าถึงการเรียนรู้วิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์ โดยเฉพาะกลุ่มนักเรียนหญิง นักเรียนผิวสี และนักเรียนจากหลากหลายเชื้อชาติวัฒนธรรม ด้วยความเชื่อว่าเทคโนโลยีสามารถมีส่วนช่วยในการยกระดับคุณภาพชีวิตและลดความเหลื่อมล้ำทางสังคม

Code.org เริ่มต้นด้วยการจัดทำคลิปวิดีโอแรงบันดาลใจให้สังคมเห็นความจำเป็นของการสอนให้เด็กเขียนโค้ด โดยผู้มีชื่อเสียงด้านเทคโนโลยีมาเป็นพิธีเซนต์อร์ เช่น มาร์ก ซักเคอร์เบิร์ก บิลล์ เกตส์ และแจ็ก ดอร์ซีย์ จากนั้นได้รุกคืบเข้าไปยังโรงเรียนโดยจัดแคมเปญ “Hour of Code” เพื่อกระตุ้นให้โรงเรียนทดลองจัดกิจกรรมการเขียนโค้ด พร้อมทั้งได้จัดทำสื่อการเรียนรู้ที่ทำให้การเขียนโค้ดคอมพิวเตอร์กลายเป็นเรื่องง่ายๆ แม้แต่เด็กๆ ยังสามารถสร้างผลงานเสร็จได้ภายใน 1 ชั่วโมง นักเรียนที่สนใจสามารถเรียนคอร์สวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์พื้นฐานด้วยตนเองจากเว็บไซต์ แบ่งเป็นคอร์ส

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

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

ฟันอันยิ่งใหญ่ของ Code.org คือการลอบบี้ให้ทุกมลรัฐแก้ไขหลักสูตรการศึกษาของท้องถิ่น โดยบรรจุการสอนวิทยาศาสตร์

คอมพิวเตอร์ไว้เป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรแกนกลาง เพื่อให้เด็กตั้งแต่ชั้นอนุบาลจนถึงมัธยมศึกษาปีที่ 6 สามารถเข้าถึงความรู้อันเป็นพื้นฐานของการสร้างสรรค์เทคโนโลยี ปัจจุบัน การขับเคลื่อนดังกล่าวประสบความสำเร็จแล้วใน 28 มลรัฐ จากทั้งหมด 50 มลรัฐ

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



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



ประธานาธิบดีบารัก โอบามา ให้ความสำคัญกับการส่งเสริมให้เยาวชนเรียนรู้การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ด้วย Hour of Code

ในระยะเวลาเพียง 2 ปี Code.org เป็นกำลังหลักในการนำเนื้อหาความรู้ที่จำเป็นกับสังคมอนาคตเผยแพร่สู่สังคมอเมริกันในวงกว้าง มุ่งเน้นอำนวยความสะดวกให้ทั้งเด็กและครูสามารถเข้าถึงเครื่องมือและความรู้ที่มีประสิทธิภาพได้อย่างไม่มีอุปสรรค พร้อมกับสนับสนุนให้เกิดความเปลี่ยนแปลงในระบบการศึกษาแบบค่อยเป็นค่อยไป ตามความพร้อมของการบริหารของแต่ละท้องถิ่น

Coding Club ในดินแดนผู้ดี

ด้านความเคลื่อนไหวของฟากฝั่งประเทศอังกฤษ การสอนการเขียนโปรแกรมให้แก่เยาวชนแพร่หลายสู่วงกว้างด้วยพลังการทำงานของกลุ่มอาสาสมัครและองค์กรที่อยู่นอกระบบโรงเรียน ปี 2012 Code Club ก่อตั้งขึ้นเพื่อทดลองสอนการเขียนโปรแกรมหลังเลิกเรียนให้กับนักเรียนอายุ 9-11 ปี อาสาสมัครกระจายกันทำงานในโรงเรียนกว่า 3,500 แห่งทั่วอังกฤษ ครอบคลุมนักเรียนกว่า 5 หมื่นคน Code Club ยังได้จัดหาสื่อการเรียนรู้เพื่อให้เด็กหัดเขียนโปรแกรมเกมเว็บไซต์ และแอนิเมชัน รวมทั้งจัดอบรมทักษะการสอนคอมพิวเตอร์ให้กับครูระดับประถมศึกษา

อีกองค์กรหนึ่งซึ่งทำงานร่วมกับโรงเรียนก็คือบริษัทเทคโนโลยียักษ์ใหญ่ เดล (Dell) ซึ่งได้ออกแบบแอปพลิเคชัน App for Good ให้เป็นสะพานเชื่อมประสานระหว่างอาสาสมัครกับโรงเรียนมัธยม เพื่อที่จะเข้าไปสอนนักเรียนให้สร้างแอปพลิเคชันด้วยตนเอง ทุกปีจะมีการจัดประกวดผลงาน

2015 Winners

Check out the winners of the Apps for Good Awards 2015 who have turned bright ideas into real technology products to solve problems in their world.



AssembleJobs
A calendar of part-time jobs, all to enable students to work on-site.



BOOKd
Discover new books inspired by your favourite subjects in science.



GardenKing
Learn about the plants in your garden and how to care for them.



MySoundClash
Use multiple phones to create a 'collab' sound when playing to music with friends.



My World of Atoms
The fun adventure game taking the confusion out of elements.



One Click Politics
Getting young people started in the UK turned into games.



welcomEd
Support, advice and information for young learners across the UK.

ผลงานแอปพลิเคชันของเด็กๆ ที่ได้รับรางวัลจากบริษัทเดล

แอปพลิเคชันจากฝีมือของเด็กๆ ด้วย นับตั้งแต่ก่อตั้งเมื่อปี 2010 มีผู้เชี่ยวชาญจากวงการอุตสาหกรรมดิจิทัลเข้าร่วมทำงานจิตอาสากว่า 1,200 คนจากกว่า 40 ประเทศทั่วโลก

อังกฤษเป็นประเทศแรกของโลกที่บรรจุวิชาวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์ไว้ในหลักสูตรทุกระดับชั้น เด็กทุกคนที่ผ่านการศึกษามากบั้งคับตั้งแต่ 5 ขวบจนถึง 16 ปี จะได้เรียนรู้การเขียนโค้ด ตรรกะง่ายๆ สำหรับใช้ภาษาคอมพิวเตอร์ และการแก้ปัญหาด้านคอมพิวเตอร์ การเรียนรู้แบ่งออกเป็น 4 ระยะ ผลลัพธ์ที่คาดหวังก็คือ เมื่อเรียนรู้อะไรที่ 1 จบแล้วนักเรียนจะสามารถใช้เทคโนโลยีได้อย่างปลอดภัยและมีวิจารณญาณ โดยสามารถสร้างและแก้ปัญหาด้านโปรแกรมอย่างง่ายๆ ในระยะที่ 2 เด็กๆ จะได้เรียนรู้การออกแบบและ



เขียนโปรแกรมแบบเฉพาะเจาะจงยิ่งขึ้น เช่น การควบคุมและ บังคับวัตถุด้วยคอมพิวเตอร์ การเรียนรู้ระยะที่ 1 และ 2 นี้ อยู่ในหลักสูตรระดับประถมศึกษา เมื่อขึ้นชั้นมัธยมศึกษา เข้าสู่การเรียนรู้ระยะที่ 3 จะสนับสนุนให้เด็กเข้าใจระบบการ คิดคำนวณที่อยู่เบื้องหลังโลกคอมพิวเตอร์ เรียนรู้ฮาร์ดแวร์ และซอฟต์แวร์ของระบบปฏิบัติการที่หลากหลาย และวิธีการ สื่อสารกับระบบเหล่านั้น ส่วนระยะที่ 4 จะเป็นการเรียนรู้แบบ เปิดซึ่งให้อิสระแก่ผู้เรียนในการเลือกเนื้อหาการเรียน โดย มุ่งไปที่ทักษะคอมพิวเตอร์ระดับสูงและอาชีพการงานใน อนาคต

แม้ว่าการบังคับใช้หลักสูตรใหม่จะทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลง ทั้งองค์พของระบบการศึกษา แต่ในอีกด้านหนึ่งก็มีเสียง สะท้อนอย่างรุนแรงของครูถึงความไม่พร้อม เพราะยังขาดการ พัฒนาความรู้และทักษะในการสอนตามแนวทางที่ถูกกำหนด ไว้ จากการสำรวจพบว่า มีครูเพียง 15% ที่รอบรู้และใช้งาน คอมพิวเตอร์ได้อย่างคล่องแคล่ว ครูส่วนใหญ่ไม่เห็นด้วย ไม่มี ความสุข และมองไม่เห็นหนทางที่จะพัฒนาการเรียนการสอน แบบใหม่ และมีครูเพียง 40% ที่เชื่อมั่นว่าตนมีความรู้ดีพอที่ จะทำงานตามภารกิจที่ได้รับ ในขณะที่เด็กจำนวนไม่น้อยมี ความคล่องแคล่วในการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ (Tech Savvy) ก้าวล้ำไปกว่าครู ห้องเรียนจึงอาจเป็นสิ่งที่น่าเบื่อสำหรับ พวกเขา ระบบการศึกษาของอังกฤษจึงยังมีความท้าทายอยู่ ข้างหน้า

Coding Club วิทยาลัยมหาชน สัญชาติไอริช

ชมรมการเขียนโค้ดที่มีสมาชิกกว้างขวางที่สุดในโลกเวลานี้คือ Coder Dojo สาขาแรกก่อตั้งขึ้นเมื่อปี 2011 ที่ศูนย์ซอฟต์แวร์ แห่งชาติ เมืองคอร์ก ประเทศไอร์แลนด์ โดยสนับสนุนให้เด็กๆ อายุระหว่าง 7-17 ปี ได้พัฒนาทักษะการเขียนโค้ดคอมพิวเตอร์ เว็บไซต์ แอปพลิเคชัน คนจำนวนมากเดินทางไกลจากเมือง ดับลินมาเข้าร่วมกิจกรรมอย่างสม่ำเสมอ ทำให้หลังจากนั้น ไม่นานจึงต้องเปิดสาขาที่เมืองหลวงด้วย



กระบวนการเรียนรู้ของ Coder Dojo แตกต่างไปจากการเรียนคอมพิวเตอร์ในห้องเรียน ด้วยความเชื่อพื้นฐานว่า หากเยาวชนมีโอกาสได้ใช้เวลาด้วยกันในสถานที่ปลอดภัย แวดล้อมไปด้วยบรรยากาศแบบร่วมมือ พวกเขาจะมีความสามารถเรียนรู้สิ่งที่น่าสนใจได้ด้วยตนเอง และยังคงช่วยเหลือเพื่อนๆ ให้ได้เรียนรู้ไปด้วยกัน นอกเหนือไปจากการเรียนรู้ทักษะคอมพิวเตอร์ Coder Dojo ยังมุ่งให้เด็กๆ ได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ สำนึกของการอยู่ร่วมกันเป็นชุมชน การทำงานแบบร่วมมือกัน และมองเห็นประโยชน์ของการเขียนโค้ดที่จะสร้างความเปลี่ยนแปลงที่สร้างสรรค์ให้กับสังคมอนาคต

ที่ Coder Dojo Erode ประเทศอินเดีย เด็กๆ ได้เรียนรู้คำสั่งการเขียนโค้ดจากมังง่าจำลองซึ่งวาดไว้บนลานวัด

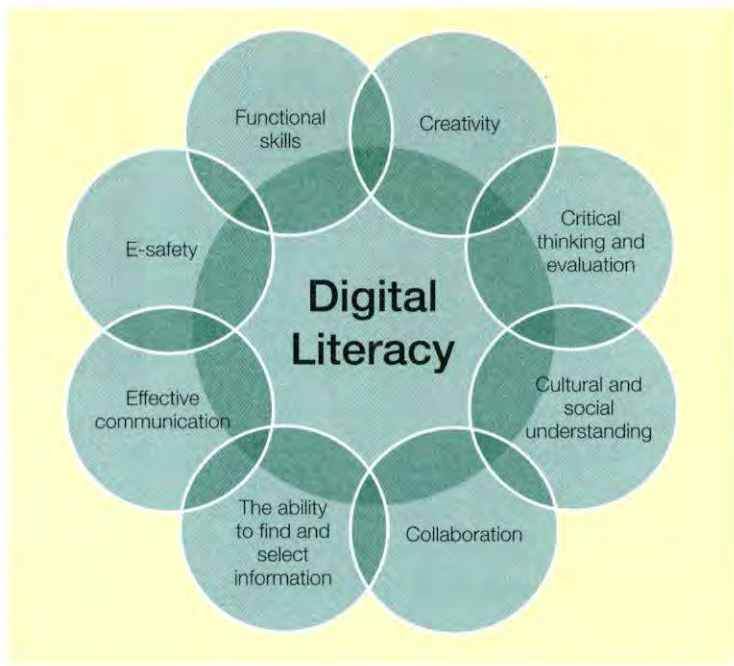
เด็กๆ ได้รับการสนับสนุนให้รู้จักค้นหาเนื้อหาและเครื่องมือเพื่อใช้ในการทำงานด้วยตนเอง ซึ่งปัจจุบันมีแหล่งรวบรวมทรัพยากรการเรียนรู้ที่เปิดกว้างและมีคุณภาพมากมาย เช่น Codecademy และ Nominet Trust 100 นอกจากนี้ก็ยังมี Minecraft Edu ซึ่งช่วยให้แรงบันดาลใจและทำให้กระบวนการเรียนรู้ผ่านเกมสนุกๆ ประสบความสำเร็จอย่างสูง

Coder Dojo เป็นเหมือนเฟรนไชส์ของ Coding Club ที่ไม่แสวงหาผลกำไร ผู้ประกอบการที่อยู่ในแต่ละท้องถิ่นสามารถก่อตั้ง Coder Dojo ได้เองตามคำแนะนำจากคู่มือ ซึ่งมีทั้งด้านการตั้งทีมงาน การจัดการสถานที่ การวางแผนดำเนินงาน แนวทางโปรแกรมเมอร์อาสาสมัคร และกลายเป็นหนึ่งในปรากฏการณ์สำคัญที่ถูกจารึกไว้ในหน้าประวัติศาสตร์ของยุคดิจิทัล

The Fourth Literacy for All

มิตช์ เรสสิก (Mitch Resnick) หนึ่งในทีมงานผู้พัฒนาซอฟต์แวร์สแครตช์กล่าวว่าเยาวชนจำนวนมากในวันนี้คุ้นเคยกับใช้งาน

เทคโนโลยีสมัยใหม่ แต่มีน้อยมากที่สามารถริเริ่มสร้างสรรค์และแสดงตัวตนออกมาผ่านเทคโนโลยี เปรียบเสมือนว่าเยาวชนเหล่านั้นสามารถอ่านออกแต่ไม่สามารถเขียนได้ การเรียนรู้การเขียนโค้ดจะช่วยเปิดโอกาสในการเรียนรู้สิ่งอื่นๆ อีกมากมาย ช่วง 1-2 ปีที่ผ่านมาองค์กรและเว็บไซต์ที่ให้ความสำคัญกับการส่งเสริมให้เด็กเรียนรู้ทักษะการเขียนโปรแกรมจึงเกิดขึ้นนับร้อยแห่ง และมีผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีมากมายที่พร้อมจะอุทิศเวลาเพื่อวางรากฐานอันยิ่งใหญ่ให้กับสังคมวันพรุ่งนี้



กรณีตัวอย่างข้างต้นสะท้อนให้เห็นถึงแนวโน้มของการเรียนรู้ทั้งในและนอกระบบโรงเรียน ซึ่งเริ่มจะมุ่งไปสู่การรู้ดิจิทัล (Digital Literacy) ที่เป็นมากกว่าเรื่องการสอนทักษะการใช้คอมพิวเตอร์และซอฟต์แวร์ หากแต่มีมิติหลากหลายและครอบคลุมไปถึงการส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ สร้างสรรค์ และมีวิจักษณ์ในการนำเทคโนโลยีมาใช้ในชีวิตประจำวันอย่างเหมาะสม มองเห็นโอกาสและความท้าทายอันเป็นผลมาจาก

ยุคดิจิทัล มีสำนักทางสังคม มีความเข้าใจข้ามวัฒนธรรม รวมทั้งมีทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่น ดังนั้นจึงไม่จำเป็นว่าเด็กที่ผ่านกระบวนการเรียนรู้ดังกล่าวจะเติบโตขึ้นมาแล้วต้องประกอบอาชีพในสายงานดิจิทัลเสมอไป เพราะในระหว่างหนทางของการเรียนรู้นั้น พวกเขาได้รับทักษะที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 เรียบร้อยแล้ว

แหล่งข้อมูล

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

<https://code.org/about>

<https://coderdojo.com/>

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

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

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

ภาพจาก

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

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

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

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

<http://www.thesharpproject.co.uk/assets/coder-doj-header-2500x660.jpg>

SEARCH

Content



5%



THANKING!

SEARCH ENGINE OPTIMIZATION

DIGITAL

Feo

- go
- B

SEO



!!



SEARCH

- L...
- Com...

WIN
OPTIM

How?

การรู้ดิจิทัลกับทักษะไอที เพื่อการสร้างสรรค์และนวัตกรรม

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

ประเทศไทยตระหนักถึงการเตรียมพร้อมสังคมในการก้าวสู่ยุคโลกาภิวัตน์มานานนับสิบปี ด้วยการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยีและการส่งเสริมให้เกิดทักษะการเรียนรู้ไอซีทีซึ่งอาจพิจารณาขอบเขตงานได้เป็น 4 ระยะ

ระยะที่หนึ่ง การสร้างความเท่าเทียมในการเข้าถึงเทคโนโลยีด้วยการสร้างแหล่งเรียนรู้ที่ให้บริการอุปกรณ์คอมพิวเตอร์และเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เช่น ศูนย์การเรียนรู้ไอซีทีชุมชนและห้องสมุดที่ทันสมัย เนื่องจากในอดีตอุปกรณ์คอมพิวเตอร์

และค่าบริการเครือข่ายมีราคาสูง แต่ปัจจุบันนี้แหล่งเรียนรู้กระจายตัวออกไปค่อนข้างทั่วถึงประกอบกับเทคโนโลยีมีราคาถูกลง จึงกล่าวได้ว่าประเด็นปัญหาอุปสรรคในการเข้าถึงเทคโนโลยีของไทยได้คลี่คลายลงแล้วเป็นลำดับ

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



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

ระยะที่สี่ การสร้างนักพัฒนา (developer) ซึ่งมีความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านในการเขียนโปรแกรมสำหรับสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ๆ ในหลายประเทศได้ส่งเสริมทักษะการเขียนคำสั่ง (coding) และโปรแกรมมิ่งให้กับเยาวชนตั้งแต่วัยเด็ก เนื่องจากเล็งเห็นความสำคัญของคนกลุ่มนี้ในฐานะผู้ที่เปลี่ยนแปลงสังคมจาก “ผู้บริโภคเทคโนโลยี” ไปสู่ “ผู้ผลิต

เทคโนโลยี” ซึ่งจะสร้างความได้เปรียบในเชิงเศรษฐกิจ สำหรับประเทศไทย การสร้างทักษะดังกล่าวนี้เริ่มได้รับการส่งเสริมจากหน่วยงานเอกชนและสถาบันอุดมศึกษาเพิ่มมากขึ้น แต่ยังคงขาดแนวทางที่ชัดเจนในการบรรจุไว้ในกิจกรรมการเรียนการสอนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

การส่งเสริมทักษะดิจิทัลทั้ง 4 ระยะไม่จำเป็นต้องเกิดขึ้นแบบเรียงตามลำดับ หากแต่การส่งเสริมให้ประชาชนส่วนใหญ่เข้าถึงเทคโนโลยีและมีทักษะการใช้งานที่คล่องแคล่วและสร้างสรรค์ จะเป็นบันไดไปสู่การสร้างนักพัฒนาด้านไอทีได้ง่ายขึ้น

บทบาทของภาครัฐและเอกชนในการส่งเสริมส่งเสริมทักษะดิจิทัล มีหลายกรณีตัวอย่างที่น่าสนใจดังต่อไปนี้

แท็บเล็ตโรงเรียน OTPC

โครงการแท็บเล็ตพีซีเพื่อการศึกษาไทยเป็นนโยบายรัฐบาลที่เริ่มดำเนินการตั้งแต่ปี 2555 เป็นการจัดซื้อแท็บเล็ตระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ทั่วประเทศ สอดคล้องกับแนวโน้มของเทคโนโลยีซึ่งอุปกรณ์โมบายจะมีอิทธิพลกับชีวิตของคนทุกคนมากขึ้น และเป็นเครื่องมือสำหรับเปิดโลกทัศน์ในการเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา

แต่ในทางปฏิบัตินโยบายดังกล่าวมีปัญหาและอุปสรรคเกิดขึ้นนานปีการ ตั้งแต่กระบวนการจัดซื้อโดยเฉพาะอย่างยิ่งล็อตปี 2556 ซึ่งถูกตรวจสอบเรื่องการฮั้วประมูล และผู้ขายบางรายขอยกเลิกสัญญา ทำให้การส่งมอบเครื่องให้กับโรงเรียนบางเขตมีความล่าช้าไม่ทันกับการเรียนการสอนในภาคการศึกษา นั้น หลังจากอุปกรณ์ถูกแจกจ่ายไปเพียงปีเดียวมียอดเครื่องชำรุดกว่า 8.6 แสนเครื่องหรือราว 30% การส่งเครื่องคืนเพื่อซ่อมจึงทำให้ออกัสในการเรียนรู้ของเด็กๆ ขาดหายไป และเครื่องที่รอซ่อมในที่สุดก็กลายเป็นขยะอิเล็กทรอนิกส์

บทเรียนสำคัญอีกเรื่องหนึ่งของโครงการนี้ก็คือปัญหาความพร้อมด้านเนื้อหาสาระสำหรับการเรียนรู้ เนื่องจากเนื้อหาที่บรรจุในอุปกรณ์แท็บเล็ตส่วนใหญ่เป็นเพียงการสแกนตำราเรียนมาไว้ในเครื่อง แต่ขาดแอปพลิเคชันเนื้อหาสาระที่ดึงดูดและสอดคล้องกับการเรียนรู้ตามช่วงวัย นอกจากนี้เครื่องแท็บเล็ตที่แจกจ่ายให้ในปีแรกยังล้าสมัยให้นักเรียน



เข้าใช้ search engine เพื่อสืบค้นทางอินเทอร์เน็ต เพราะเกรงว่าเด็กจะนำไปใช้ในทางที่ไม่เกิดประโยชน์

ในปี 2558 รัฐบาลชุดใหม่ประกาศให้มีการเรียกคืนแท็บเล็ตจากโครงการดังกล่าวไม่ให้มีการถือครองเป็นส่วนตัว เพื่อนำมาตรวจเช็คสภาพและแจกจ่ายให้กับห้องเรียนที่ขาดแคลน โดยวางแนวทางให้นำงบประมาณที่เหลือไปใช้จัดซื้ออุปกรณ์รับสัญญาณอินเทอร์เน็ตให้กับโรงเรียนตามความจำเป็น



แปลงโฉม ‘ศูนย์การเรียนรู้ไอซีทีชุมชน’ เป็น ‘ศูนย์ดิจิทัลชุมชน’

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

ปัจจุบันศูนย์การเรียนรู้ไอซีทีชุมชนมี 1,980 แห่งทั่วประเทศ แบ่งตามศักยภาพออกเป็น 4 ระดับ คือ ระดับ A ร้อยละ

14.3 ระดับ B ร้อยละ 40.8 ระดับ C ร้อยละ 34.4 ระดับ D ร้อยละ 0.1 ที่เหลือยังประเมินผลไม่ได้

ในปี 2559 กระทรวงไอซีทีมีนโยบายยกระดับศูนย์ไอซีทีชุมชน ซึ่งเน้นให้บริการเครื่องคอมพิวเตอร์ เปลี่ยนเป็นแหล่งเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนาทักษะการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการเรียนรู้ตามอัธยาศัยและสนับสนุนการประกอบอาชีพ โดยคัดเลือกศูนย์เกรด A และเกรด B ที่มีความพร้อม 268 แห่ง แปลงโฉมเป็น “ศูนย์ดิจิทัลชุมชน” อีกทั้งยังมีแนวทางที่จะปรับเปลี่ยนบรรยากาศของศูนย์จากห้องที่มีคอมพิวเตอร์เรียงรายเหมือนห้องเรียน ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ที่มีพื้นที่ในการพูดคุยและมีบรรยากาศที่เชิญชวนให้ผู้คนมาแลกเปลี่ยนความรู้และมีปฏิสัมพันธ์กันมากยิ่งขึ้น

* ปัจจุบันคือกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม

เน็ตอาสา เชื่อมโยงคน ขยายโอกาส พัฒนาอาชีพ

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

ผลลัพธ์ที่น่าสนใจได้แก่ กรณีครอบครัวชาวประมงอำเภอบางพระ จังหวัดชลบุรี ซึ่งเรียนรู้การสร้างเพจบุ๊กแฟนเพจเพื่อใช้ขยายตลาด ช่วยเพิ่มกลุ่มลูกค้ารายย่อยให้ซื้อสินค้าจากชาวประมงโดยตรง กรณีชุมชนบ้านกว้าง จังหวัดพิษณุโลก ซึ่งผู้นำชุมชนเรียนรู้การใช้ไลน์กรุปเพื่อสื่อสารข่าวภายในชุมชน เช่น การเรียกประชุม การระดมความร่วมมือ และการแจ้งเหตุด่วนเหตุร้าย กรณีวิสาหกิจชุมชนอำเภอสารภี จังหวัดเชียงใหม่ ซึ่งเรียนรู้แอปพลิเคชัน Farmer Info แหล่งข้อมูลที่ตอบสนองของความจำเป็นให้แก่เกษตรกร เช่น การตรวจสอบราคากลางพืชผลเกษตร ร้านค้าออนไลน์ และความรู้ด้านการเพาะปลูก กรณีครู กศน. อำเภอเมืองสมุทรสาคร ซึ่งเรียนรู้การสืบค้นข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตเพื่อใช้ปรับปรุงเนื้อหาการเรียนการสอนและต่อยอดอาชีพ รวมทั้งสนับสนุนให้นักศึกษา กศน. ได้แสวงหาความรู้ด้วยตัวเอง

แม่ฮ่องสอนไอทีวิลเลจ ห้างไกล แต่เป็นไปได้

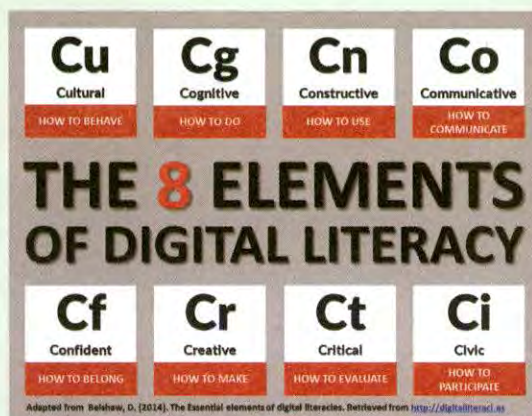
แม่ฮ่องสอนเป็นหนึ่งในจังหวัดที่ห่างไกลและทุรกันดารที่สุด ประชากรมีรายได้ต่อหัวต่ำ อีกทั้งยังมีความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงความรู้และสารสนเทศ ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติหรือ NECTEC จึงได้ริเริ่มโครงการแม่ฮ่องสอนไอทีวิลเลจขึ้น เมื่อปี 2549 เพื่อเปลี่ยนเมืองหลังเขาให้กลายเป็นหุบเขาไซเบอร์



โครงการย่อยประกอบด้วย โครงการพัฒนาทักษะคอมพิวเตอร์ของครูและนักเรียนระดับมัธยมศึกษา โครงการพัฒนาโครงการงานวิทยาศาสตร์เมืองในหมอก โครงการนำร่องระบบเตือนภัยดินถล่ม โครงการสื่อสารสัมพันธ์ไทย-ญี่ปุ่น ซึ่งเป็นการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมและความรู้ด้านวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์และอินเทอร์เน็ต ทั้งนี้ ในปี 2553 รัฐบาลญี่ปุ่นได้สนับสนุนระบบการสื่อสารที่ครอบคลุมพื้นที่ท่ามกลางโดยไม่ต้องใช้สายเคเบิล (WiMAX) ทำให้โรงเรียน หน่วยงานราชการ และองค์กรส่วนท้องถิ่น 3 อำเภอหลักมีอินเทอร์เน็ตใช้แม้ว่าจะเป็นพื้นที่ที่ไม่มีสัญญาณโทรศัพท์ ได้แก่ อำเภอป่าไร่ อำเภอเมือง และอำเภอแม่สะเรียง

แนวคิดเชิงกลยุทธ์ของแม่ฮ่องสอนไอทีวัลเลย์มี 3 ด้านคือ **สร้างคน** ด้วยการอบรมการใช้คอมพิวเตอร์ อบรมการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ภาษาซี อบรมการออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิกให้กับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายและครูสอนวิชาคอมพิวเตอร์ **สร้างงาน** โดยบริษัทซอฟต์แวร์ซึ่งเติบโตมาพร้อมๆ กับแม่ฮ่องสอนไอทีวัลเลย์ มีบทบาทในการรับงานด้านการพัฒนาเทคโนโลยีจากกรุงเทพฯ ส่งต่อมาให้เยาวชนในแม่ฮ่องสอนได้ทำ และจัดฝึกอบรมพัฒนาทักษะอาชีพไอทีรวมทั้งให้ทุนการศึกษา **สร้างเครือข่าย** เกิดเป็นความร่วมมือระหว่างภาครัฐ ภาคการศึกษา องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น องค์กรพัฒนาเอกชนในท้องถิ่น และผู้ประกอบการในจังหวัดรวมแล้วนับสิบองค์กร

คุณลักษณะ: 8 ประการของการรู้ดิจิทัล (The 8 elements of digital literacy)



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

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

รู้ว่าควรจะมีพฤติกรรมในโลกออนไลน์อย่างไร เข้าใจบริบทของโลกออนไลน์แต่ละแห่งซึ่งมีความแตกต่างกัน สามารถแยกแยะความน่าเชื่อถือของข้อมูล

- 2. ความรู้ (Cognitive)** เป็นเรื่องของทักษะไอที คือสามารถใช้งานอุปกรณ์ ซอฟต์แวร์ หรือแพลตฟอร์มดิจิทัลได้อย่างหลากหลาย มีความคุ้นเคยกับพีเจเออร์ทั่วไปของเครื่องมือดิจิทัลซึ่งจะทำให้สามารถเรียนรู้ซอฟต์แวร์ที่ไม่เคยใช้มาก่อนได้ มีความเข้าใจแนวคิดหรือสัญลักษณ์ของโลกดิจิทัล เช่น แฮ็ก แชร์ แชนแนล
- 3. การใช้งาน (Constructive)** เข้าใจเรื่อง “การสร้างสรรค์ผลงาน” ในสิ่งแวดล้อมดิจิทัล โดยเฉพาะอย่างยิ่งการนำเนื้อหาของผู้อื่นมาใช้งานอย่างเหมาะสม สามารถใช้งานเทคโนโลยีอย่างมีความรับผิดชอบ เคารพในทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น จำแนกได้ระหว่างการนำงานของผู้อื่นมาทำซ้ำและประยุกต์ใช้
- 4. การสื่อสาร (Communicate)** เข้าใจวัตถุประสงค์ที่หลากหลายของเครื่องมือออนไลน์ชนิดต่างๆ และรู้จักที่จะสื่อสารในพื้นที่ดิจิทัลอย่างเหมาะสมกับค่านิยมและอัตลักษณ์ของแต่ละแห่ง
- 5. ความเชื่อมั่นในตัวเอง (Confident)** เกี่ยวกับความรู้สึกมีส่วนร่วมหรือเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนดิจิทัล มีการแบ่งปัน

ความรู้หรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในพื้นที่ดิจิทัลสาธารณะ เข้าใจถึงความแตกต่างระหว่างวิถีชีวิตในโลกออนไลน์และโลกออฟไลน์

- 6. การสร้างสรรค์ (Creative)** เรียนรู้วิธีการสร้างสรรค์แนวทางใหม่ๆ โดยใช้เครื่องมือและบริบทแบบดิจิทัล สามารถจินตนาการ คิดวิเคราะห์ และเพิ่มคุณค่า จนสามารถสร้างสรรค์เป็นนวัตกรรม และแบ่งปันความรู้ให้แก่ผู้อื่น
- 7. การวิเคราะห์และประเมินค่า (Critical)** มีความใกล้เคียงกับทักษะสารสนเทศและกระบวนการวิจัย ได้แก่ทักษะการตั้งคำถามอย่างมีเหตุผล วิเคราะห์ พิจารณาอย่างถี่ถ้วน และประเมินค่าเนื้อหาหรือเครื่องมือดิจิทัล รู้จักค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ รู้จักจำแนกแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือและไม่น่าเชื่อถือ
- 8. การมีส่วนร่วม (Civic)** รู้จักใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและขับเคลื่อนสิ่งที่กว้างไกลกว่าเรื่องของตนเอง เช่น เข้าใจถึงสิทธิและความรับผิดชอบ มีส่วนร่วมในประเด็นด้านประชาธิปไตยผ่านช่องทางของโลกออนไลน์ และเตรียมพร้อมที่จะมีส่วนร่วมอย่างเต็มตัวในการเปลี่ยนแปลงสังคมที่ดำรงชีวิตอยู่จริง

บัณฑิต นิลอุดมศักดิ์ นักธุรกิจชาวแม่ฮ่องสอนและผู้ประสานงานโครงการกล่าวถึงประโยชน์ที่จังหวัดแม่ฮ่องสอนได้รับว่า “คนแม่ฮ่องสอนเรียนจบแล้วมักออกไปทำงานที่จังหวัดอื่น เหลือแต่คนสูงอายุกับเด็กอยู่ในชุมชน ไอทีเป็นศาสตร์ที่ทำงานที่ไหนก็ได้ เขาสามารถทำเว็บไซต์หรือเขียนซอฟต์แวร์แล้วก็ส่งงานผ่านทางอินเทอร์เน็ต โดยที่ยังอาศัยอยู่ในจังหวัดแม่ฮ่องสอน ซึ่งจะช่วยกระตุ้นเศรษฐกิจได้ทางหนึ่งและทำให้สังคมน่าอยู่ยิ่งขึ้น”

บรรยากาศการส่งเสริมทักษะไอทีของจังหวัดแม่ฮ่องสอนที่คึกคักขึ้น เป็นแรงผลักดันให้มีการปรับปรุงอาคารเชิงพาณิชย์ของเทศบาลให้กลายเป็นศูนย์พัฒนาทักษะและการเรียนรู้ ICT ซึ่งเป็นศูนย์กลางทำหน้าที่จัดหลักสูตรพัฒนาทักษะดิจิทัลเป็นประจำสม่ำเสมอทุกสัปดาห์ให้กับผู้ใช้บริการหลากหลายกลุ่ม ทั้งผู้ที่ต้องการทักษะระดับพื้นฐานและผู้ที่ต้องการต่อยอดไปสู่นักพัฒนาไอทีในอนาคต

โครงการแม่ฮ่องสอนไอทีวัลเลย์ได้รับรางวัลโครงการดีเด่นของชาติ สาขาพัฒนาเศรษฐกิจ ประจำปี 2557 โดยยังคงดำเนินงานอย่างต่อเนื่องมาเป็นปีที่ 11 และมีการจัดกิจกรรมนิทรรศการและการนำเสนอผลงานของเยาวชนที่เข้าร่วมโครงการเป็นประจำทุกปี

ภูเก็ต ต้นแบบเมืองดิจิทัล

ธุรกิจท่องเที่ยวของจังหวัดภูเก็ตที่เติบโตและเป็นที่ยอมรับในระดับสากล เป็นตัวกระตุ้นความต้องการเทคโนโลยีดิจิทัล จนทำให้ภูเก็ตเป็นเมืองที่มีความทันสมัยเป็นรองเพียงแค่กรุงเทพฯ ที่ผ่านมามาภาครัฐได้ระดมโครงการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศลงไปทีภูเก็ตมากมาย ทั้ง Phuket Digital Paradise โครงการ Phuket ICT City และล่าสุดโครงการ Phuket Smart City นอกจากนี้ยังมีภารกิจตั้งศูนย์พัฒนาทักษะและการเรียนรู้ ICT และสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (SIPA) สาขาภูเก็ต นับว่าเป็นจังหวัด



ซึ่งมีทิศทางการพัฒนาและหน่วยงานเจ้าภาพที่ชัดเจนในการขับเคลื่อนงานส่งเสริมทักษะไอที

ทุกวันนี้ ภูเก็ตมองก้าวข้ามไปถึงเรื่องการสร้างผู้ใช้งานเทคโนโลยีที่ชาญฉลาดหรือ smart user เพื่อเป็นกลไกในการขับเคลื่อนนวัตกรรมของเมืองอัจฉริยะหรือสมาร์ทซิตี้ที่มีความเป็นรูปธรรมมากขึ้นเรื่อยๆ รวมทั้งการสร้างนักพัฒนาไอที ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าภูเก็ตมีความพร้อมในการก้าวไปสู่อุตสาหกรรมดิจิทัลได้ไม่ยาก

ประชา อัครวีระ ผู้จัดการ SIPA ภูเก็ต กล่าวถึงจุดแข็งของ Tech Startup ในภูเก็ตว่า “แม้ว่าที่นี่จะมีนักพัฒนาจำนวนไม่มากเพราะเป็นจังหวัดที่มีประชากรน้อย แต่คนรุ่นใหม่ของภูเก็ตมีมุมมองที่แหลมคมและตีโจทย์แตก โดยเฉพาะเรื่อง

การท่องเที่ยว เพราะเขาอยู่ใกล้ชิดกับผู้ใช้งาน หลายคนอยู่ในอุตสาหกรรมท่องเที่ยวอยู่แล้วและผันตัวมาเป็น Startup จึงสามารถสร้างนวัตกรรมที่สอดคล้องกับความต้องการ ตัวอย่างเช่น Travelism ซึ่งเป็นสตาร์ทอัพที่นักท่องเที่ยวสามารถจองที่พัก ซื้อแพ็คเกจทัวร์ และดูโปรโมชั่นต่างๆ และยังมีแอปพลิเคชันการท่องเที่ยวที่เกิดขึ้นสำหรับนักท่องเที่ยวที่นิยมเดินทางท่องเที่ยวด้วยตนเอง (FIT- Foreign Individual Tourist)”

แหล่งเรียนรู้ทักษะดิจิทัลแห่งใหม่ล่าสุดของภูเก็ตคือ Phuket Smart City Innovation Park เป็นสื่อกลางที่ให้ความรู้ความเข้าใจเรื่องสมาร์ทซิตี้ ส่งเสริมให้ผู้ประกอบการในท้องถิ่นประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อเพิ่มมูลค่าผลผลิต รวมทั้งอำนวยความสะดวกด้านการลงทุนร่วมกับ BOI



นักเขียนโค้ดรุ่นจิ๋ว

ทักษะดิจิทัลขั้นสูงสุดนั้นคือความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม ซึ่งหากเปรียบเทียบกับการอ่านการเขียนหนังสือ ก็คล้ายกับความสามารถเป็นนายภาษา จนนำทักษะการเขียนไปต่อยอดเป็นงานสร้างสรรค์ประเภทต่างๆ เช่นงานวรรณกรรม งานโฆษณา หรือบทภาพยนตร์ ฯลฯ แต่สำหรับผู้ที่มีความสามารถในภาษาคอมพิวเตอร์จะนำทักษะของตนไปประยุกต์สร้างเป็นผลงานทั้งเว็บไซต์ แอนิเมชัน แอปพลิเคชัน ฯลฯ เพื่อตอบสนองความต้องการใหม่ๆ ในยุคดิจิทัล

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



สำหรับประเทศไทย การสอนให้เด็กเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ยังไม่แพร่หลายนัก ส่วนใหญ่เปิดสอนเป็นรายวิชาในระดับมหาวิทยาลัย อาจมาจากหลายปัจจัยเช่น ทัศนคติของผู้ใหญ่ที่มองว่าคอมพิวเตอร์เป็นสื่ออันตรายสำหรับเด็ก รวมทั้งการไม่เชื่อมั่นในศักยภาพของเด็กที่สามารถเรียนรู้สิ่งที่ซับซ้อนหรือสร้างสรรค์นวัตกรรมได้ นอกจากนี้ยังขาดแคลนนักพัฒนาที่จะทำหน้าที่อาสาสมัครในการถ่ายทอดความรู้ให้กับโปรแกรมเมอร์รุ่นเยาว์

กรณีนี้ก็ดี มีตัวอย่างกิจกรรมที่น่าสนใจและควรสนับสนุนให้แพร่ขยายวงกว้างกว่าที่เป็นอยู่นี้ อาทิ โครงการ YouthSpark

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

ข้อมูลจาก

<https://findingheroes.co.nz>

วีดิทัศน์ dtac "connect the unconnected"

แปลงโฉม "ไอซีทีชุมชน" อัทธการตุล ศูนย์การเรียนรู้ดิจิทัล เว็บไซต์ประชาชาติ <http://www.prachachat.net/>

แท็บเล็ต...กระดานชนวนยุคใหม่กับปัญหาที่มองเห็น เว็บไซต์วิชาการ <http://www.vcharkarn.com>

ภาพจาก

<https://findingheroes.co.nz>

<http://www.vcharkarn.com>

<https://www.facebook.com/mhsitvalley>

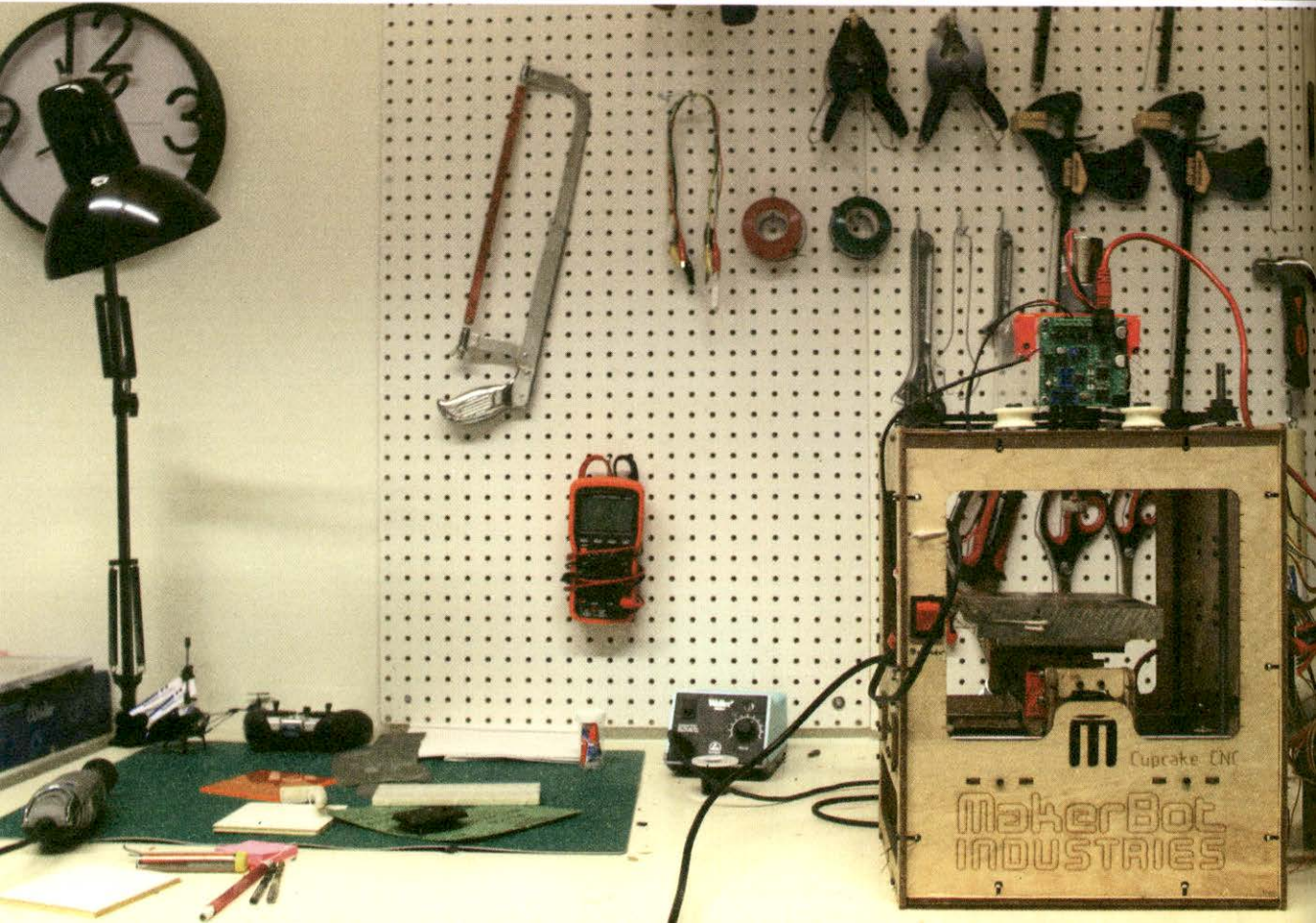
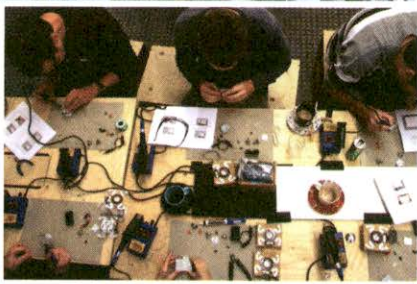
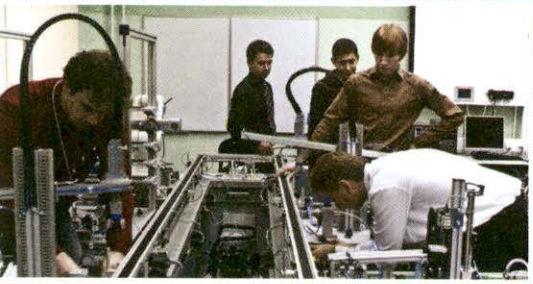
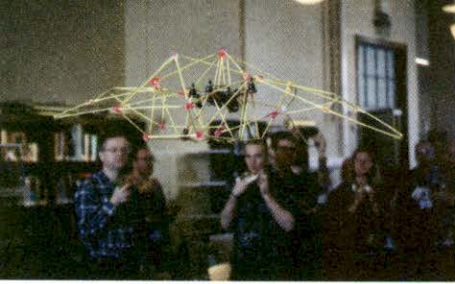
http://4.bp.blogspot.com/-EXZDXpsyEsL/UAew-UqJFBI/AAAAAAAAABys/bpeqi219Tqw/s1600/IMG_2023.JPG

https://3.bp.blogspot.com/-H_ndOIDOYa4/V3_DJ9E3RkI/AAAAAAAAAMk/LBBwm7sK8iwH3x5aUsiR9kl5ga61Mn06ACLcB/s1600/13575571_1147369255286250_29185546_o.jpg

http://www.sth.go.th/images/gallery/PR/27/IMG_1093.JPG

http://phuket.sipa.or.th/sites/default/files/news/images/11_43.jpg

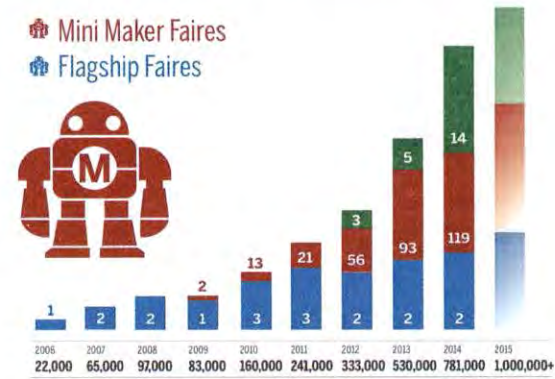
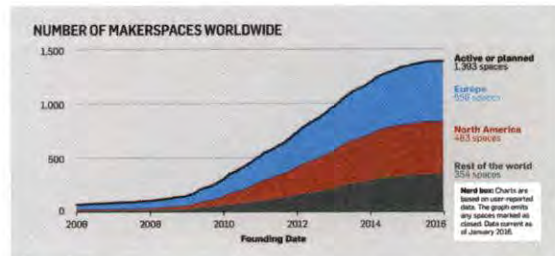
<https://www.facebook.com/citizenshipmsthai>



Maker กระบวนการเรียนรู้ และสร้างนวัตกรรมด้วยการทดลองทำ

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

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



(บน) จำนวนเมกเกอร์สเปซที่เติบโตขึ้นในช่วง 10 ปี
(ล่าง) จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมเมกเกอร์แฟร์ซึ่งเพิ่มสูงขึ้นเป็นหลักล้านคนต่อปี



(บน) งานแมกเกอร์แฟร์ในท่าเนียบขาว สหรัฐอเมริกา, 2014
 (ล่าง) เด็กหญิงเล่นสนุกกับการลงมือสร้างสรรค์

ผู้บริโภครวมกันกลายเป็นผู้ผลิตที่มีความสร้างสรรค์ ดังเช่นกรณีสหรัฐอเมริกา มีการประมาณการว่าประชากรชาวอเมริกันกว่า 135 ล้านคนหรือมากกว่าครึ่งประเทศมีคุณลักษณะและทักษะแบบแมกเกอร์ จึงริเริ่มนโยบายส่งเสริมการพัฒนาที่เรียกว่า Nation of Makers Initiative เพื่อสนับสนุนให้เกิดผู้ผลิตรุ่นใหม่ที่จะสร้างงานและธุรกิจซึ่งสอดคล้องไปกับยุคเศรษฐกิจใหม่ (new economy)

ทฤษฎีการเรียนรู้แบบแมกเกอร์

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

มีการเปรียบเทียบกันว่าการเรียนรู้แบบแมกเกอร์น่าจะมีความคล้ายคลึงกับการศึกษาแบบ STEM (Science, Technology, Engineering and Mathematics) ที่กำลังเป็นที่นิยมอยู่ในปัจจุบันและระบบการศึกษาไทยก็กำลังส่งเสริมหลักสูตรดังกล่าว ทว่าเมื่อพิจารณาในรายละเอียดของการเรียนรู้ทั้งสองแบบแล้ว แม้จะมีการบูรณาการเนื้อหาด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่หลากหลายแขนงเช่นเดียวกัน แต่การเรียนรู้แบบแมกเกอร์ดูเหมือนจะมีศักยภาพในการกระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนและนำทางไปสู่ประเด็นปัญหาที่มีชีวิตชีวาและสร้าง

ความกระตือรือร้นได้มากกว่า เพราะเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เป็นอิสระและอยู่ในสภาพแวดล้อมทางสังคมที่กว้างขวางกว่า

การเรียนรู้ของเมกเกอร์มีลักษณะที่ไม่เป็นทางการ เป็นการเรียนรู้แบบเครือข่าย มีพี่เลี้ยงที่เป็นผู้เชี่ยวชาญคอยให้คำแนะนำไม่ใช่ผู้สอน เป็นการเรียนรู้แบบแบ่งปันในลักษณะยิ่งให้ยิ่งเกิดการเรียนรู้ สามารถล้มเหลวได้โดยไม่ถูกลงโทษหรือไม่เสียคะแนน มีความสนุกเป็นแรงจูงใจ อีกทั้งยังเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เติมเต็มตัวตนให้กับผู้เรียน เพราะทุกคนสามารถเลือกลงมือทำงานที่ตนเองสนใจใคร่รู้และลองผิดลองถูกจนกระทั่งออกมาเป็นผลงานที่เป็นรูปธรรม

กระแสเมกเกอร์ในประเทศไทย

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

เมื่อเกิดพื้นที่การเรียนรู้แบบกายภาพ สิ่งก็ตามมาคือการเกิดพื้นที่การเรียนรู้ในโลกออนไลน์ควบคู่กันไปด้วย เพราะจิต



กิจกรรมการเรียนรู้ใน FabCafé

วิญญาณของเมกเกอร์ก็คือการแบ่งปันองค์ความรู้ ซึ่งเป็นได้ทั้งการสอนการให้คำแนะนำกับสมาชิกหน้าใหม่ และการสรุปบทเรียนของตนเองอันได้แก่กระบวนการทำงานและการออกแบบหรือแม้กระทั่งความผิดพลาด แล้วเผยแพร่ผ่านทางช่องทางเว็บไซต์หรือเฟซบุ๊กของกลุ่มเมกเกอร์

ในปี 2558 มีการจัดงาน Bangkok Mini Maker Faire ขึ้นที่กรุงเทพมหานคร ซึ่งมีทั้งหน่วยงานภาคเอกชนและภาครัฐให้การสนับสนุน “งานปล่อยของ” ครั้งนั้นนับเป็นความเคลื่อนไหวที่สำคัญ เพราะเมกเกอร์จากทั่วประเทศได้มารวมตัวกัน ได้เห็นความเคลื่อนไหวของงานที่ต่างคนต่างทำอยู่ และเริ่มเกาะกลุ่มกันเป็นเครือข่าย นอกจากนี้ แม่แต่เด็กๆ หรือผู้ปกครองที่ได้เข้าร่วมงานก็เกิดความรู้ความเข้าใจใหม่ว่าการเรียนรู้แบบเมกเกอร์หรือการเรียนรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติ จนเกิดเป็นผลงานเทคโนโลยีต่างๆ ไม่ใช่เรื่องของผู้ใหญ่ที่ต้องเรียนจบวิศวกรรมศาสตร์หรือเป็นผู้เชี่ยวชาญวิชาชีพ แต่เป็น



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

กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นได้กับคนทุกเพศ ทุกวัย ทุกอาชีพ ขอเพียงมีใจรักและมีความตั้งใจในการเรียนรู้

ประเด็นที่น่าสนใจ คือการเกิดขึ้นของเมกเกอร์คลับในหลายภูมิภาคทั่วประเทศไทย พื้นที่ดังกล่าวเปิดโอกาสให้เมกเกอร์ได้เข้าไปนั่งทำงาน ใช้เครื่องมือเครื่องมือ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้วยกันโดยไม่มีค่าใช้จ่าย แต่จะแบ่งปันความรู้และประสบการณ์ที่ตนได้รับให้กับผู้อื่นต่อ อาจจะอยู่ในรูปแบบการให้คำแนะนำกับเมกเกอร์หน้าใหม่ การช่วยงานเป็นอาสาสมัครในกิจกรรมต่างๆ หรือบอกเล่าเรื่องราวในโลกออนไลน์ โดยไม่ได้มีเงื่อนไขบังคับว่าผู้ที่ใช้บริการจะต้องทำสิ่งเหล่านี้ ทว่าเป็นวิถีที่เมกเกอร์ยึดถือร่วมกันในการแบ่งปันความรู้และเกื้อกูลกัน

โจทย์ต่อไปของการส่งเสริมการเรียนรู้แบบเมกเกอร์ในประเทศไทยก็คือ ปัจจุบันการเรียนรู้ดังกล่าวเป็นการเรียนรู้ด้วยตนเองตามอัธยาศัยของผู้ที่สามารถเข้าถึงเมกเกอร์สเปซและวิทยาการความรู้ที่ทันสมัย ซึ่งหากจะมีการเชื่อมประสานให้ชาวเมกเกอร์ซึ่งเป็นคนกลุ่มเล็กๆ แต่มีพลังในการแบ่งปันความรู้ ได้มีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอนหรือกิจกรรมเสริมหลักสูตรในโรงเรียน อาทิ ช่วง 'ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้' ของโรงเรียนต่างๆ ก็จะเป็นการเติมเต็มช่องว่างให้กับเยาวชนอีกจำนวนมากที่ที่ยังไม่มีโอกาสเข้าถึงความรู้หรือพื้นที่การเรียนรู้ดังกล่าว และอาจจะเป็นตัวแปรสำคัญที่ช่วยกระตุ้นให้เกิดการเปลี่ยนแปลงการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของยุคสมัย

เชียงใหม่เกอร์คลับไทย 3 ภาค

เชียงใหม่เกอร์คลับ

เชียงใหม่เกอร์คลับ เกิดขึ้นในช่วงเวลาไล่เลี่ยกับเมกเกอร์สเปซในกรุงเทพฯ ตั้งอยู่บนชั้น 2 ของอาคารสำนักงาน ซึ่งได้รับการสนับสนุนพื้นที่จากหมอมจิมมี ภาณุทัต เตชะเสน ผู้มีบทบาทสำคัญในการบุกเบิกวงการเมกเกอร์ของไทย ส่วนชั้น 1 ของอาคารเดียวกันเป็นที่ตั้งของ PINN Creative Space ซึ่งถือว่าเป็นเมกเกอร์สเปซด้านงานออกแบบและงานฝีมือ

เมื่อเดินเข้าไปภายในเชียงใหม่เกอร์คลับ นอกเหนือจากอุปกรณ์และเครื่องมือของชาวเมกเกอร์ที่มีอยู่เต็มไปหมดแล้ว สิ่งที่น่าสนใจคือต้นแบบโดรนที่แขวนระโยงระยางอยู่หลายสิบตัว ซึ่งทีมงานได้พัฒนาจนเป็นชุด Drone Kit ซึ่งผู้ที่สนใจสามารถนำไปเรียนรู้ในการสร้างโดรนได้ด้วยตนเอง นอกจากนี้ยังมีการพัฒนานวัตกรรมอื่นๆ อีกหลายชิ้น เช่น Balancing Robot รถขนาดเล็กที่ใช้พลังงานไฟฟ้า อีกทั้งยังสามารถสร้างเครื่องพิมพ์สามมิติได้เองและมีแผนจะวางจำหน่ายเร็วๆ นี้

ณัฐ วีระวรรณ ผู้ก่อตั้งเชียงใหม่เกอร์คลับเล่าว่า ในเชียงใหม่มีเมกเกอร์และผู้สนใจด้านนี้จำนวนมาก นอกจากที่นี้แล้วก็ยังมี Thailand Maker Club ซึ่งก็เป็นคลับขนาดใหญ่ และมีเครื่องมือที่เพียงพอ รวมถึงเครื่องมือด้านงานช่างและงานไม้ด้วย การจัดงาน Chiang Mai Maker Party เมื่อปี



2558 ซึ่งแต่แรกคาดว่าจะมีผู้เข้าร่วมกิจกรรมไม่เกิน 100 คน แต่กลับมีเมกเกอร์ชาวเชียงใหม่และจากจังหวัดอื่นๆ เข้าร่วมกว่า 500 คน

ณัฐ สะท้อนว่า ธรรมชาติของเมกเกอร์นั้นเป็นคนเก่งที่มีความสนใจและทักษะเฉพาะด้าน แต่จะค่อนข้างเก็บตัว หรือที่เรียกว่า "ก๊ิก" (geek) หรือ "เนิร์ด" (Nerd) จึงเป็นงานท้าทายที่จะสร้างกระบวนการหรือกิจกรรมให้พวกเขาเปิดตัวเองออกมา และเรียนรู้ร่วมกัน เนื่องจากของเมกเกอร์นั้นจำเป็นต้องใช้ความรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีบูรณาการกันหลายแขนง จึงเป็นเงื่อนไขไปโดยปริยายว่า เมกเกอร์ที่ดีจะต้องรู้จักเรียนรู้จากผู้อื่นและแบ่งปันความรู้ให้แก่ผู้อื่นด้วย

ปัจจุบัน เชียงใหม่เกอร์คลับมีสมาชิกขาประจำที่มาใช้บริการเกือบทุกวัน และมัน้องๆ นักศึกษาจากมหาวิทยาลัยเชียงใหม่เป็นที่มา คนรุ่นใหม่กลุ่มนี้มีความกระตือรือร้นสูง จนเรียกได้ว่าเป็นการทำงานอดิเรกที่จริงจังและเต็มไปด้วย passion ที่มีพลัง การสร้างสรรค์ร่วมกันของทีมเกิดเป็น

ผลงานนวัตกรรมที่ชนะการประกวดมาแล้วหลายรางวัล รวมทั้งยังได้เข้าไปช่วยจัดกิจกรรม IoT Camp ให้กับศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ หรือ NECTEC โดยมีเยาวชนในหลายจังหวัดของภาคเหนือเข้าร่วม

ภูเก็ตเมกเกอร์คลับ

ภูเก็ตเมกเกอร์คลับ ก่อตั้งขึ้นเมื่อปี 2558 เป็นการรวมตัวกันอย่างไม่เป็นทางการของคนที่ชอบงานแบบเมกเกอร์ ต่อมาได้รับการสนับสนุนจากสโมสรโรตารีให้ใช้พื้นที่ศูนย์การเรียนรู้คอมพิวเตอร์ของสโมสรฯ เป็นสถานที่ดำเนินงาน ตั้งอยู่ตรงข้ามกับที่ทำการประชณีย์ภูเก็ต

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

สิทธิชัย เหล่าวีระกุล หนึ่งในผู้ก่อตั้งภูเก็ตเมกเกอร์คลับ กล่าวว่า ภูเก็ตเป็นพื้นที่ที่เหมาะสมกับการตั้งเมกเกอร์คลับ เนื่องจากมีประชากรไม่มาก และเป็นเมืองที่มีทิศทางการพัฒนา

ชัดเจนในด้านธุรกิจท่องเที่ยวและอสังหาริมทรัพย์ ประกอบกับกำลังจะก้าวไปสู่การเป็น Smart City ทำให้มีอุปสงค์ด้านนวัตกรรมเทคโนโลยีที่จะเข้าไปช่วยตอบโจทย์ของภาคธุรกิจ และมีความจำเป็นที่จะต้องวางรากฐานด้านทักษะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีให้กับคนในท้องถิ่น

ภูเก็ตเมกเกอร์คลับเน้นกลุ่มเป้าหมายตั้งแต่เด็กอายุ 8-9 ขวบ ไปจนถึงมัธยมศึกษา ไม่เน้นกลุ่มนักศึกษาระดับอุดมศึกษา เพราะมีจำนวนน้อยเนื่องจากในภูเก็ตมีสถาบันอุดมศึกษาเพียง 2 แห่ง เด็กส่วนใหญ่เมื่อเรียนจบมัธยมปลายก็มักนิยมไปเรียนต่อยังจังหวัดอื่น ตัวอย่างเมกเกอร์วัยเยาว์ที่ไม่ยอมทิ้งบ้านเกิดแต่เลือกเดินเส้นทางสายนี้ ได้แก่ น้องอาร์ต ยศภาส บัวอ่อน ซึ่งเรียนรู้เรื่องการเขียนโปรแกรมกับทีมงานที่ก่อตั้งภูเก็ตเมกเกอร์คลับมาตั้งแต่ยังเรียนอยู่ชั้น ม.2 ปัจจุบันเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 3 ซึ่งสนใจการออกแบบแอปพลิเคชันบ้านอัจฉริยะโดยใช้อุปกรณ์มือถือควบคุมอุปกรณ์เครื่องใช้ไฟฟ้าภายในบ้าน และกำลังจะเปิดตัวผลงานนวัตกรรมของตนเองเร็วๆ นี้



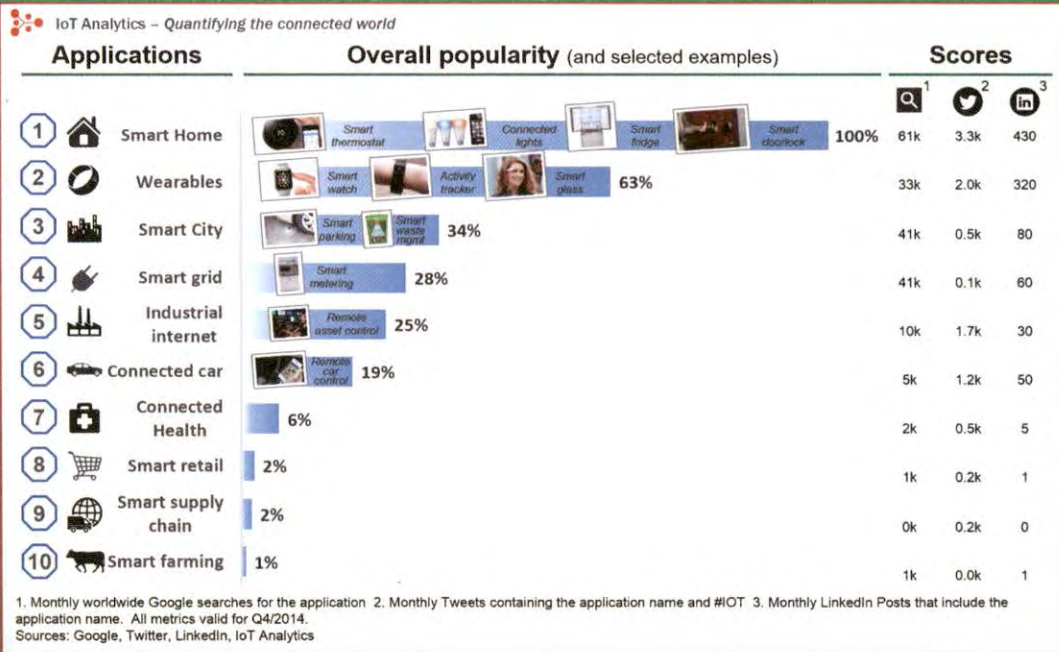
IoT คืออะไร

Internet of Things (IoT) เป็นคำที่เราจะเริ่มคุ้นหูมากขึ้นเรื่อยๆ เพราะเป็นแนวโน้มที่กำลังเกิดขึ้นและจะเกี่ยวข้องกับทุกอณูของการดำเนินชีวิตในอนาคตอันใกล้

IoT เป็นสภาพแวดล้อมที่สรรพสิ่งถูกเชื่อมโยงไว้ด้วยอินเทอร์เน็ต มันจะทำให้เราสามารถควบคุมสิ่งต่างๆ โดยสั่งการจากที่ไหนก็ได้ที่มีสัญญาณ WiFi ยกตัวอย่างเช่น การกำหนดให้เครื่องใช้ไฟฟ้าทำงานเองอัตโนมัติเมื่อเซ็นเซอร์ตรวจจับได้ว่ามีคนเข้าไปในห้อง การรายงานสัญญาณชีพผู้ป่วยไป

ยังโรงพยาบาล ซึ่งจะมีข้อความส่งไปเรียกรถพยาบาลฉุกเฉินทันทีที่สัญญาณถึงขั้นอันตราย และแอปพลิเคชันที่สามารถบอกข้อมูลได้ว่าที่จอดรถตำแหน่งใดในห้างสรรพสินค้ายังว่างอยู่ เป็นต้น

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



เยือนเมกเกอร์คลับไทย 3 ภาค

ภูเก็ตเมกเกอร์คลับเคยพยายามเดินสายสร้างความเข้าใจกับโรงเรียนทั่วภูเก็ตเกี่ยวกับการเรียนรัฐวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี คอมพิวเตอร์ด้วยการลงมือปฏิบัติ แต่พบว่ายังมีอุปสรรคอยู่มาก ไม่ว่าจะเป็นค่านิยมในการเรียนเพื่อการสอบมากกว่าการเรียนเพื่อพัฒนาทักษะของเด็ก รวมทั้งข้อจำกัดของครูสอนคอมพิวเตอร์ที่มีทักษะในระดับใช้งานแต่ไม่มีทักษะแบบนักพัฒนาเทคโนโลยี

ขอนแก่นเมกเกอร์คลับ



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

คมเดช เพื่อดูต นักศึกษาปริญญาโทคณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ผู้ก่อตั้งขอนแก่นเมกเกอร์คลับ กล่าวว่า นิยามเรื่องเมกเกอร์ยังไม่เป็นที่รู้จักของคนขอนแก่นเท่าไรนัก แต่เขาเชื่อว่ามนุษย์ทุกคนมีจิตวิญญาณของเมกเกอร์หรือ

ความเป็นผู้สร้างอยู่ในตัว และน่าจะมีเมกเกอร์อยู่จำนวนมากไม่น้อยในจังหวัดเนื่องจากได้เห็นผลงานและความเคลื่อนไหวปรากฏอยู่ตามสื่อท้องถิ่นอยู่เป็นระยะๆ

เขาบอกว่าอยากเห็นคนอีสานมีเครื่องมือที่ทันสมัยที่ช่วยอำนวยความสะดวกในการทำมหากินหรือยกระดับคุณภาพชีวิต ซึ่งจากการเปิดพื้นที่เมกเกอร์คลับมาได้ระยะหนึ่งก็มีผู้เข้ามาเรียนรู้และประดิษฐ์ผลงานที่น่าสนใจหลายชิ้น เช่น โรงเพาะเห็ดอัญหริยะซึ่งควบคุมความชื้นและอุณหภูมิด้วยมือถือ แอปพลิเคชันที่ช่วยควบคุมการเปิดปิดวาล์วรดน้ำต้นไม้โดยไม่ต้องเดินทางไปที่แปลงเกษตรด้วยตนเอง

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

แหล่งข้อมูล

www.wikipedia.org

<http://www.prachachat.net>

ภาพจาก

<http://www.popsoci.com/>

<https://twitter.com/WhiteHouse>

<http://thehustle.co/>

www.partsandcrafts.org

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

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

<https://iot-analytics.com>

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

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

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

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

<http://4.bp.blogspot.com/-pzi--jtQNHg/UwEWYA0t7eI/AAAAAAAAAEY/qMUdyDc7y8Y/s1600/1+Maker+culture.jpg>

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

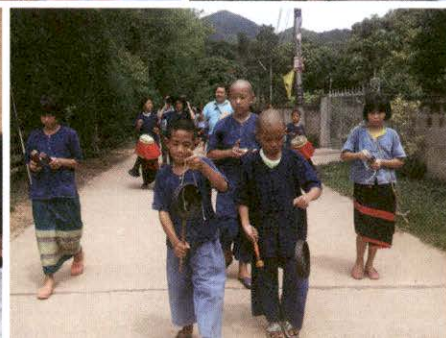
http://cdn.static-economist.com/sites/default/les/imagecache/full-width/images/print-edition/20111203_TOP011_0.jpg

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

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

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

<https://makerfaresingapore.les.wordpress.com/2015/06/one-maker-group1.jpg>



เรียนรู้แบบ Constructionism สร้างคนให้กล้าคิด ไม่ใช่ผลิตคนให้เชื่อง

ในสังคมศตวรรษที่ 21 สิ่งที่สำคัญกว่าความรู้ก็คือทักษะในการเรียนรู้ ทักษะในการทำงาน และทักษะการดำรงชีวิต โดยเฉพาะอย่างยิ่งการรู้จักคิดวิเคราะห์และแก้ไขปัญหา ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้คนเราสามารถเผชิญกับสถานการณ์ที่ท้าทายและหลากหลาย

แต่ทว่า การเรียนการสอนของไทยส่วนใหญ่ยังคงเป็นกระบวนการที่เน้นท่องจำเนื้อหา แบ่งความรู้ออกเป็นสารวิชา ซึ่งนักการศึกษาหลายฝ่ายต่างก็เห็นพ้องตรงกันว่าส่งผลเชิงลบต่อการคิดสร้างสรรค์ ผู้เรียนขาดความสามารถในการคิดวิเคราะห์ และไม่สามารถแก้ปัญหาที่ซับซ้อนได้ ระบบการศึกษาไทยจึงเดินมาถึงจุดที่ต้องเปลี่ยนกระบวนการนี้ไปสู่ทางออกอื่นๆ ที่เป็นไปได้มากกว่าที่เป็นอยู่

ทฤษฎีการเรียนรู้เพื่อสร้างสรรค์ด้วยปัญญา (Constructionism) เป็นหนึ่งในแนวทางที่สอดคล้องกับการเรียนรู้ในบริบทแวดล้อมร่วมสมัย มูลนิธิไทยคมและมูลนิธิศึกษาพัฒนา นับเป็น

หน่วยงานแรกๆ ที่เอาใจจริงเอาใจและเริ่มจุดประกายการเรียนรู้ตามแนวทางดังกล่าวในประเทศไทยมานานเกือบ 20 ปี แม้จะยังอยู่ในแวดวงจำกัดและมีลักษณะเป็นต้นแบบหรือกรณีศึกษา แต่ก็ได้รับความสนใจมากขึ้น มีการขยายผลนำไปใช้ในหลายโรงเรียน และยังประยุกต์ใช้กับการพัฒนาบุคลากรในองค์กรภาคอุตสาหกรรม รวมถึงการพัฒนาคุณภาพชีวิตของคนในชุมชนอีกด้วย

แนวคิด Constructionism มีแก่นความเชื่อสำคัญว่า ความรู้ไม่ได้มาจากการสอนของครูหรือผู้สอนเพียงอย่างเดียว แต่มนุษย์ทุกคนมีความสามารถสร้างความรู้ได้ด้วยตนเองภายใต้เงื่อนไขสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวย ได้แก่ (1) การมีอิสระในการเลือกเรียนรู้ในสิ่งที่ตนเองสนใจหรือถนัด มิใช่การบังคับให้ต้องเรียนเหมือนกัน มีพฤติกรรมแบบเดียวกันหรือบรรลุลูกที่เหมือนกัน (2) การมีกระบวนการเรียนรู้ที่มีความหมายกับผู้เรียน ด้วยการสนับสนุนให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติหรือคิดแก้ไขปัญหาต่างๆ เอง ซึ่งจะนำไปสู่การสร้างความรู้เชื่อมโยง



ระหว่างความรู้ที่มีอยู่กับประสบการณ์หรือความรู้ใหม่ เกิดเป็นองค์ความรู้ที่สร้างขึ้นด้วยตนเอง (3) การสามารถเข้าถึงสารสนเทศที่สอดคล้องกับความต้องการได้อย่างสะดวก เช่น หนังสือ สารสนเทศคืออิเล็กทรอนิกส์ ผู้รู้หรือปราชญ์ชาวบ้าน และแหล่งเรียนรู้ต่างๆ

ผู้ทำหน้าที่อำนวยความสะดวก หรือ Facilitator ที่มีประสบการณ์สูง เป็นปัจจัยสำคัญยิ่งต่อคุณภาพของกระบวนการเรียนรู้ บุคคลดังกล่าวมิได้มีหน้าที่สอนความรู้เหมือนครู แต่เป็นผู้ที่คอยจัดสิ่งแวดล้อมให้เอื้อต่อการเรียนรู้ เป็นผู้กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการตั้งคำถามจนกลายเป็นโจทย์หรือโครงการที่ตนเองสนใจ จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีผู้เรียนเป็นศูนย์กลางเพื่อจะ

นำไปสู่การแก้ปัญหาหรือการแสวงหาคำตอบของผู้เรียน แนะนำแหล่งสารสนเทศที่มีคุณภาพและรอบด้านเพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาด้วยตนเอง รวมทั้งสนับสนุนผู้เรียนให้มีโอกาสนำเสนอความรู้หรือแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน

อย่างไรก็ตาม การเผยแพร่และนำเอาทฤษฎีการเรียนรู้เพื่อสร้างสรรค์ด้วยปัญญามาใช้กับโรงเรียนในประเทศไทยเป็นเวลาเกือบสองทศวรรษ หากกล่าวอย่างถึงที่สุดก็ต้องยอมรับว่าแนวทางการเรียนรู้นี้ยังคงเป็นกระแสรองในระบบการศึกษา เหตุผลนั้นเนื่องมาจากอุปสรรคอย่างน้อย 3 ประการ คือ

1. โครงสร้างระบบการศึกษาไทยเปรียบเสมือนโรงงานผลิตทรัพยากรมนุษย์แบบเทมาโฮล สังคมคาดหวังให้ผู้ที่จบการศึกษามีคุณลักษณะที่มีมาตรฐานแบบเดียวกัน คือมีความรู้ที่แม่นยำตามตำราที่เรียนมาเพื่อที่จะสอบเข้าศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้นไปได้ ซึ่งจะเป็นสะพานไปสู่การมีอาชีพการงานที่มั่นคงในอนาคต

ในขณะเดียวกันผู้เรียนที่เป็นไปตามมาตรฐานก็เป็นตัวชี้วัดถึงมาตรฐานของสถานศึกษาด้วย หนทางที่ผู้เรียนจะสามารถเลือกเรียนตามความสนใจของตนจึงถูกวางเงื่อนไขให้แคบลงเรื่อยๆ อีกทั้งการวัดประเมินนักเรียนไม่ได้คำนึงถึงพัฒนาการในมิติต่างๆ ของนักเรียนแต่ละคน แนวทางการศึกษาที่เชื่อมั่นในความหลากหลายของมนุษย์จึงเกิดขึ้นได้ยากในโครงสร้างการศึกษาที่ไม่ยืดหยุ่นเช่นนี้

2. วัฒนธรรมห้องเรียนของไทยอยู่บนความเชื่อที่ว่า ครูเป็นผู้รู้และมีหน้าที่ให้ความรู้ ส่วนนักเรียนเป็นภาชนะว่างเปล่าที่รอคอยการถ่ายทอดความรู้ ทำให้ครูกลายเป็นผู้ผูกขาดความรู้ แต่เพียงผู้เดียว ครูมีอำนาจในการตัดสินชี้ถูกชี้ผิดผู้เรียนด้วยการให้คะแนน รวมทั้งมีสิทธิขาดในการกำหนดกติกาในห้องเรียนและการลงโทษ

ภายใต้วัฒนธรรมดังกล่าวเด็กนักเรียนไม่ได้ถูกมองว่าพวกเขา มีศักยภาพในเรียนรู้เท่าเทียมกับผู้ใหญ่ และไม่ได้รับการสนับสนุนให้เกิดเงื่อนงำที่เหมาะสมกับการสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการมีประสบการณ์ที่มีความหมายซึ่งเชื่อมโยงพวกเขากับองค์ความรู้ต่างๆ

การปฏิรูปการศึกษาเป็นนโยบายที่ดำเนินการมานับสิบปี จึงยังอยู่ห่างไกลจากผลลัพธ์เป้าหมายที่คาดหวัง ทรายใดที่วัฒนธรรมในห้องเรียนยังยึดติดกับความเชื่อเดิมๆ และครูยังไม่เปลี่ยนแปลงบทบาทจากผู้สอนเป็นผู้เอื้ออำนวยให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่ไม่สามารถเกิดห้องเรียนที่มีนักเรียนเป็นศูนย์กลางได้

3. โดยทั่วไปแล้วการทำงานของครูในด้านการเรียนการสอนมักมีลักษณะเป็นการทำงานเพียงลำพัง สาระการเรียนรู้ที่ถูกจำแนกออกเป็นรายวิชาทำให้ครูแต่ละคนสามารถดูแลชั้นเรียนของตนเองอย่างอิสระและแยกส่วน

แต่กระบวนการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานหรือการเรียนรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติซึ่งบูรณาการความรู้หลายศาสตร์ไว้ด้วยกัน ครูเพียงคนเดียวย่อมไม่สามารถจัดการกระบวนการเรียนรู้ให้กับนักเรียนได้อย่างทั่วถึง และย่อมจะพบกับข้อจำกัดในการเชื่อมโยงความรู้ที่หลากหลายเกินกว่าประสบการณ์หรือความเชี่ยวชาญที่มีอยู่

ดังนั้นจึงจำเป็นอย่างยิ่งที่ครูจะต้องทำงานร่วมกันเป็นทีม และมีการวางแผนการสอนร่วมกันเพื่อให้นักเรียนสามารถบรรลุถึงเป้าหมายในการทำโครงการต่างๆ ไปพร้อมกับการได้เรียนรู้เนื้อหาที่สัมพันธ์กับสาระวิชาตามหลักสูตร

ขณะที่ในด้านการบริหาร โรงเรียนจะต้องมีลักษณะเป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้ ที่ทั้งผู้บริหารโรงเรียนและครูได้มีโอกาสแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ให้คำแนะนำซึ่งกันและกัน และร่วมกันแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในชั้นเรียนอย่างสม่ำเสมอ

สำหรับองค์กรธุรกิจที่ต้องการนำทฤษฎีการเรียนรู้เพื่อสร้างสรรค์ด้วยปัญญาไปประยุกต์ใช้ในการยกระดับประสิทธิภาพในการทำงาน ก็จำเป็นต้องมีการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมในการทำงานเช่นกัน ผู้บริหารระดับสูงขององค์กรจะต้องเปิดกว้างและยอมรับความคิดเห็นที่แตกต่างหลากหลาย ฝ่ายงานที่รับผิดชอบด้านการพัฒนาทรัพยากรบุคคลจะต้องปรับมุมมองที่มีต่อการอบรมให้ความรู้

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

ดังนั้นการพัฒนาบุคลากรโดยการจัดหลักสูตรอบรมความรู้ อาจแทบไม่ตอบโจทย์บริบทของธุรกิจในอนาคตซึ่งแข่งขันกันที่ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม องค์กรจึงจำเป็นต้องมองหารูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลายยิ่งขึ้น โดยมีหัวใจอยู่ที่การสร้างทักษะและคุณลักษณะบุคลากรที่สามารถนำพางค์กรฝ่าฟันความท้าทายใหม่ๆ ที่จะผ่านเข้ามาได้

การศึกษาและการเรียนรู้นั้นเป็นกระบวนการที่มองเห็นผลได้ในระยะยาว แน่หนอนว่าผลลัพธ์ในท้ายที่สุดนั้นมิได้ตกอยู่กับเหล่าผู้ริเริ่มลงมือเปลี่ยนแปลงกระบวนการเรียนรู้ หากย่อมตกอยู่กับผู้เรียนซึ่งจะเป็นกำลังในการพัฒนาสังคมและประเทศชาติในวันข้างหน้า กรณีตัวอย่างดังต่อไปนี้คือบทพิสูจน์ถึงการหลายอุปสรรคและข้อจำกัดของการเรียนรู้แบบเดิมๆ เป็นความล้มเหลวที่ไม่ได้เกิดขึ้นชั่วข้ามคืน แต่เป็นผลมาจากความทุ่มเทและการทำงานหนักอย่างต่อเนื่อง



โรงเรียนบ้านสันกำแพง

โรงเรียนบ้านสันกำแพง อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่ เป็นโรงเรียนขนาดใหญ่เปิดสอนระดับอนุบาลถึงประถมศึกษาปีที่ 6 ได้รับฉายาว่า “โรงเรียนแห่งความสุข” และเป็นที่ยอมรับของชาวเชียงใหม่ว่ามีคุณภาพการศึกษาทัดเทียมกับโรงเรียนที่มีชื่อเสียงในอำเภอเมือง

เดิมทีเดียวโรงเรียนบ้านสันกำแพงมีวิถีจัดการเรียนการสอนไม่ต่างจากโรงเรียนทั่วไป กล่าวคือมุ่งเน้นการเรียนตามสาระวิชา จนกระทั่งได้เข้าร่วมโครงการกับมูลนิธิไทยคมและส่งบุคลากรไปอบรมที่สำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยจังหวัดลำปาง นับเป็นโรงเรียนรัฐบาลแห่งแรกที่นำทฤษฎี Constructionism มาประยุกต์ใช้

โสภภาพรรณ ชื่นทองคำ หนึ่งในครูที่ได้เรียนรู้แนวทางดังกล่าว เป็นรุ่นแรกตั้งแต่ปี 2542 ได้เล่าให้ฟังถึงบรรยากาศเมื่อนำแนวทาง Constructionism มาทดลองจัดการกระบวนการเรียนการสอนเป็นครั้งแรกในห้องเรียนชั้น ป.3/5 ว่า

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

ผู้ปกครองฟัง ผู้ปกครองก็มาถามผู้อำนวยการว่า ทำไมนักเรียนห้องอื่นๆ ถึงไม่ได้เรียนแบบนี้บ้าง”

กระบวนการเรียนรู้แบบ Constructionism ของโรงเรียนบ้านสันกำแพงประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ

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

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

ปัจจุบันโรงเรียนบ้านสันกำแพงมีผลงานและผลิตภัณฑ์จากห้องเรียนนี้ละกว่า 200 โครงการ และมีบทบาทในการถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านการจัดการกระบวนการเรียนการสอนตามแนวทาง Constructionism ให้กับโรงเรียนอื่นๆ อาทิ เครือข่ายสถานศึกษาโรงเรียนในอำเภอเกาะยาว จังหวัดพังงา

ครูโสภภาพรณ กล่าวทิ้งท้ายไว้ว่า “ชีวิตทุกคนต้องเจอกับปัญหา แต่ครูเชื่อว่าเด็กที่ได้ผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบ Constructionism จะไม่กลัวปัญหา และจะพยายามหาวิธีการแก้ไขจนกระทั่งพบทางออกของปัญหาด้วยตัวเองได้”

โรงเรียนบ้านสามขา



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

ย้อนกลับไปเมื่อ 10 กว่าปีก่อนโรงเรียนบ้านสามขาขาดแคลนทั้งครูและทรัพยากรในการจัดการเรียนการสอน มีครูเพียง 2 คน ซึ่งต้องสลับกันทำหน้าที่ผู้อำนวยการ โรงเรียนตัดสินใจเข้าร่วมโครงการ Constructionism ของมูลนิธิไทยคมเมื่อปี 2546 เพราะเล็งเห็นว่าจะได้รับ การสนับสนุนเครื่องคอมพิวเตอร์ และสื่อการเรียนรู้ที่ทันสมัย และนั่นเป็นจุดพลิกผันที่ทำให้

โรงเรียนและชุมชนบ้านสามขาได้เรียนรู้วิธีการคิดแก้ปัญหา และริเริ่มสิ่งใหม่ๆ จนกระทั่งกลายเป็นชุมชนต้นแบบที่ผู้คนหลังไหลกันเข้ามาศึกษาดูงาน

กระบวนการเรียนรู้แบบ Constructionism ที่ชุมชนบ้านสามขาได้เรียนรู้ประกอบด้วย การคิด (think) วางแผน (plan) ลงมือปฏิบัติ (do) และการสะท้อนผลการเรียนรู้ (reflection) ซึ่งขั้นตอนสุดท้ายนี้มีความสำคัญอย่างยิ่งและไม่อาจละเลย เพราะเป็นกระบวนการคิดเพื่อที่จะคิดต่อ (thinking about thinking) ซึ่งทำให้การเรียนรู้ไม่มีวันจบสิ้น

ครูศรีนวล วงศ์ตระกูล วิเคราะห์ถึงองค์ประกอบที่มีผลต่อการเรียนรู้ตามแนวทาง Constructionism ว่า “ครูต้องเปิดใจรับการเรียนรู้และความเปลี่ยนแปลงใหม่ๆ บางครั้งความเชื่อที่สืบทอดกันมากก็เป็นอุปสรรคที่ขัดขวางการเรียนรู้ เช่น ในชั้นเรียนถ้ามีเด็กยกมือแล้วบอกว่า ‘ผมคิดว่านี่มันไม่ใช่ มันไม่ถูก’ ครูท้าวๆ ไปก็คงรู้สึกหน้าแตกและคิดว่าเป็นเด็กที่ต้องฟังผู้ใหญ่ หรือผู้ปกครองบางคนมองว่าเด็กที่กล้าแสดงความคิดเห็นเป็นเด็กที่ไม่ดีไม่มีสัมมาคารวะ ทั้งๆ ที่เป็นสิ่งที่ดีแต่ผู้ใหญ่หลายคนกลับไม่เข้าใจ นอกจากนี้จุดสำคัญที่ต้องพึงระวังก็คือ Constructionism สอนเรื่องการคิดเป็นแต่ไม่ได้สอนให้คนเป็นคนดี ดังนั้นครูจึงจำเป็นต้องเติมเต็มเรื่องคุณธรรมจริยธรรมให้กับนักเรียนด้วย”

บริษัทปูนซิเมนต์ไทย ลำปาง

ปัจจุบัน โรงเรียนบ้านสามขาใช้แนวคิด Constructionism ในกิจกรรมการเรียนรู้โครงงานเท่านั้น ไม่ได้ครอบคลุมการเรียนการสอนในวิชาทั่วไป เนื่องจากข้อจำกัดด้านจำนวนครู และผู้ที่ทำหน้าที่เป็น Facilitator แต่ก็เป็นโรงเรียนที่มีผลการประเมินดีเด่นติด 1 ใน 5 หรือ 1 ใน 10 อันดับแรกของอำเภอเสมอมา นักเรียนสามารถสอบผ่านการคัดเลือกเข้าเรียนต่อในโรงเรียนประจำจังหวัดแม้ว่าจะไม่มีทุนทรัพย์ที่จะไปเรียน โรงเรียนเหล่านั้นได้จริงก็ตาม และเป็นโรงเรียนขนาดเล็กที่ยังสามารถดำเนินการสอนได้โดยไม่ต้องถูกยุบตามนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการ

"เราจัดกระบวนการเรียนรู้ที่ผสมผสานกัน การเรียนรู้แนวใหม่ ทำให้เด็กกล้าคิด รู้จักวิธีการนำเสนอ และทำงานได้อย่างมีความสุข แต่ในขณะที่เดียวกันครูก็ต้องเน้นวิชาการด้วย หลังจากลงพื้นที่เพื่อเรียนรู้ ครูต้องกลับมาสรุปถึงความเชื่อมโยงกับวิชาต่างๆ ไม่ใช่พาเด็กไปตะลอนๆ แล้วคะแนนโอเน็ตตกหรือนักเรียนสอบเรียนต่อที่ไหนไม่ได้หรืออ่านเขียนไม่คล่อง แบบนั้นก็ไม่ได้" ครูศรีนวลกล่าว



เมื่อปี 2540 ประเทศไทยประสบกับวิกฤตเศรษฐกิจซึ่งกระทบต่อธุรกิจทั้งรายใหญ่และรายย่อยในวงกว้าง รวมถึงอุตสาหกรรมในเครือปูนซิเมนต์ไทยด้วย เมื่อเครื่องจักรไม่สามารถเดินกำลังการผลิตได้เต็มที่ องค์กรจึงพลิกวิกฤตเป็นโอกาสด้วยการสร้างแนวทางการเรียนรู้แบบใหม่ๆ ที่แตกต่างไปจากการจัดอบรมให้ความรู้ แต่เน้นให้บุคลากรพัฒนากระบวนการคิด สามารถแก้ปัญหาเป็นและมีความริเริ่มสร้างสรรค์ โดยคำนึงถึงการเรียนรู้ที่ตนเองสนใจ

เป้าหมายของการพัฒนาบุคลากรเป็นไปตามแนวคิดการสร้างวินัย 5 ประการของปีเตอร์ เซงเก้ (Peter Senge) ประกอบด้วย

- 1) Personal mastery อ่านตนเองออก บอกตนเองได้ ใช้ตนเองเห็นตนเองชัด พัฒนาตนเองอย่างสม่ำเสมอ

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

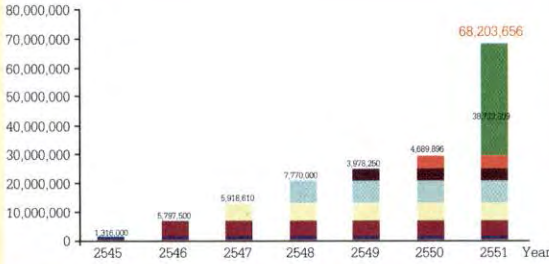
ศูนย์การเรียนรู้ บริษัทปูนซิเมนต์ไทย ลำปาง จัดกระบวนการเรียนรู้ในลักษณะของค่ายระยะยาว 2 เดือนให้กับบุคลากรจากหลากหลายส่วนงานและหลากหลายตำแหน่ง รุ่นละประมาณ 14 คนมาฝึกอยู่และเรียนรู้ชีวิตร่วมกัน เริ่มต้นด้วยการปฏิบัติธรรมประมาณ 5-7 วัน เพื่อละลายอัตตาของตนลง และปรับโฉมุดจากการทำงานมาสู่โหมดการเรียนรู้และโหมดการใช้ชีวิต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

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

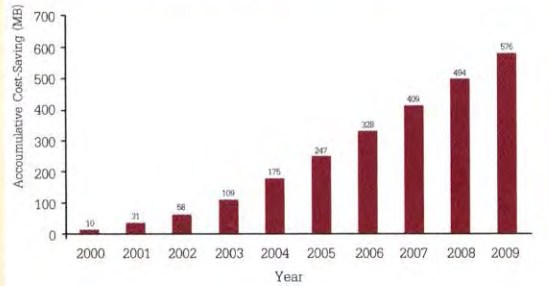
ธรรมจักร แสงทอง ผู้จัดการศูนย์การเรียนรู้กล่าวว่า “ผู้เข้าร่วมอบรมสามารถสร้างสรรค์โครงการได้ตามที่ตนเองสนใจ บางคนทำบ่อเลี้ยงปลาตกโดยนำน้ำจากระบบปรับอากาศมาใช้หลายคนอาจจะมองว่าไม่เห็นจะเกี่ยวกับการทำงาน แต่จริงๆ แล้วประเด็นอยู่ที่บุคลากรได้เรียนรู้วิธีคิดและแก้ไขปัญหาในสิ่งที่ตัวเขาสนใจ ซึ่งทักษะการคิดต่างหากเป็นสิ่งสำคัญที่นำไปใช้พัฒนางานต่อไปได้นอกจากนั้นผู้ที่ผ่านการอบรมยังรู้จักการทำงานร่วมกันมากขึ้น ไม่ใช่แค่ลักษณะแบบ team work แต่เป็น team learning

เมื่อเวลาผ่านไประยะหนึ่งได้มีการศึกษาถึงผลกระทบจากการเรียนรู้แนวใหม่ พบว่าต้นทุนการผลิตของบริษัทในเครือลดลงนับพันล้านบาท บางกรณียังก่อเกิดเป็นนวัตกรรมที่สามารถแตกออกไปสร้างเป็นธุรกิจใหม่ ผลลัพธ์เหล่านี้พิสูจน์ให้เห็นว่าธุรกิจจะอยู่ได้ก็ด้วยการอาศัยคนที่มีศักยภาพในการคิดนวัตกรรม โดยไม่จำเป็นต้องใช้เงินไปซื้อเทคโนโลยีใหม่เสมอไป”

ธรรมจักรวิเคราะห์ไว้ว่าปัจจัยสำคัญที่ทำให้กระบวนการเรียนรู้ประสบความสำเร็จคือผู้บริหารที่มีความเข้าใจและสนับสนุนให้กิจกรรมค่ายสามารถดำเนินไปได้อย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้เมื่อผู้ผ่านการอบรมกลับไปอยู่ในสภาพแวดล้อมการทำงานตามตำแหน่งและหน้าที่ของตน ก็ยังได้รับโอกาสจากผู้บังคับบัญชาในการนำเสนอความคิดเห็นหรือนวัตกรรมใหม่ๆ ทำให้



ต้นทุนลดลงสะสมของกลุ่มธุรกิจอุตสาหกรรมเยื่อและกระดาษ



ต้นทุนลดลงสะสมของกลุ่มธุรกิจอุตสาหกรรมปิโตรเคมี

พวกเขาสามารถนำทักษะกระบวนการคิดที่ได้รับจากการอบรมมาใช้ในชีวิตการทำงานได้

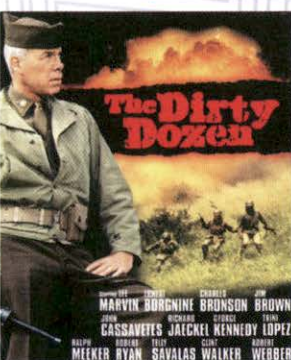
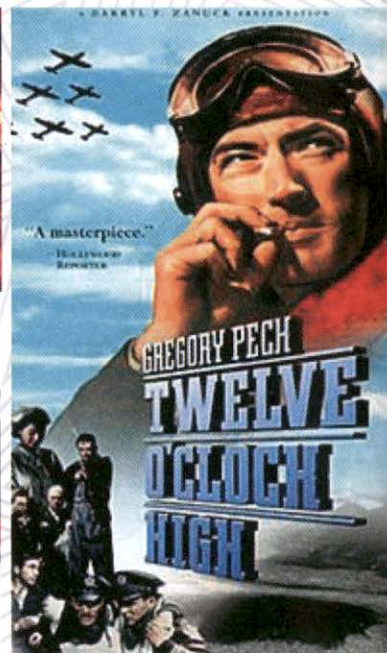
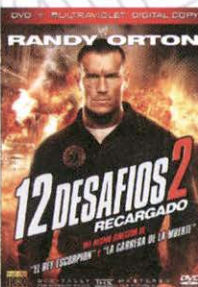
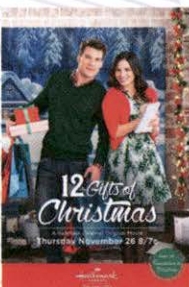
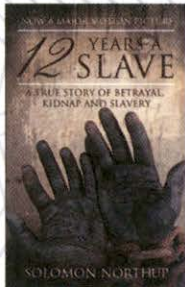
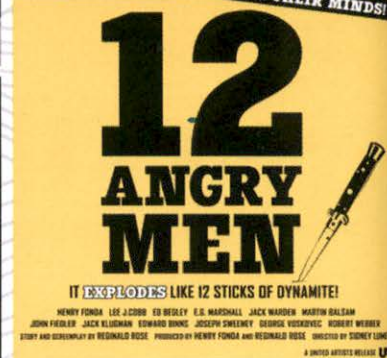
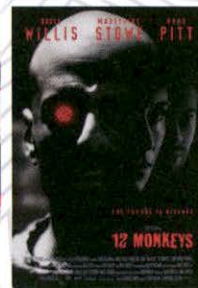
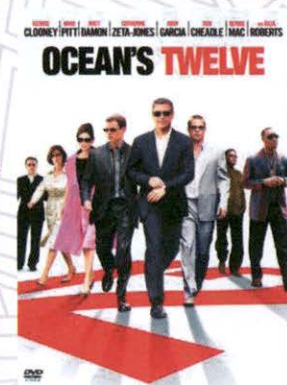
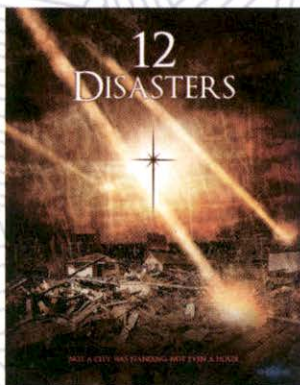
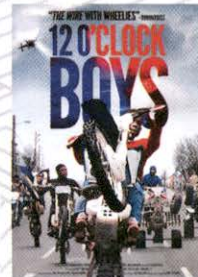
ทุกวันนี้คำว่า 'OK, do it' จึงกลายเป็นแนวคิดหลักในการทำงาน หมายความว่าถ้าหากมีการเสนองานใหม่ๆ ที่ปลอดภัยไม่เป็นอันตรายต่อองค์กรหรือผู้อื่น ก็สามารถอนุมัติให้ทำได้ โดยยังไม่จำเป็นต้องคิดถึงผลกำไรขาดทุนเป็นตัวตั้ง

แหล่งข้อมูล

เอกสาร ดรรชนีกลายร้าย โรงเรียนนวัตกรรมแห่งการเรียนรู้ เพื่อสร้างสรรค์ด้วยปัญญา (Constructionism) โดยโรงเรียนดรรชนีกลายร้าย จัดทำเนื่องในโอกาสครบรอบ 50 ปี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี ปี 2554 ห้องเรียน Constructionism เว็บไซต์ <https://sites.google.com/site/hxngreiykhruhaemm>

ภาพจาก

เอกสาร ดรรชนีกลายร้าย โรงเรียนนวัตกรรมแห่งการเรียนรู้ เพื่อสร้างสรรค์ด้วยปัญญา (Constructionism) โดยโรงเรียนดรรชนีกลายร้าย จัดทำเนื่องในโอกาสครบรอบ 50 ปี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี ปี 2554 เว็บไซต์หนังสือพิมพ์ผู้จัดการ <http://www.manager.co.th>
 เฟซบุ๊กโรงเรียนบ้านสันกำแพง <https://www.facebook.com/bskonline/>
 เฟซบุ๊กโรงเรียนบ้านสามขา <https://www.facebook.com/BanSamkhaSchool/>





ลัทธิพิเคราะห์สนทนา
[MISCELLANEOUS TALK]



เมื่อคุณคิดแล้ว
คุณพูดไม่ได้
คุณจะเรียนไปทำไม
ฉันก็ต้องตาม
ที่เขาว่ามาก็พอ



นัก(ก)เรียนวิพากษ์... โรงเรียนและวัฒนธรรมการเรียนรู้ ในสังคมไทย

พริษฐ์ ธิวาร์ภัย

สังคมไทยชอบพร่ำพูดถึงความสำคัญของเยาวชน แต่ระบบโรงเรียนและวิถีวัฒนธรรมแบบอุปถัมภ์กลับสร้างเงื่อนไขหรือสิ่งแวดล้อมที่จำกัดและทำลายความคิดสร้างสรรค์ของพวกเขาบ่อยครั้งที่เยาวชนพยายามสะท้อนถึงความเจ็บปวดและอุปสรรคที่พวกเขาต้องเผชิญ ก็ดูเหมือนว่าผู้ใหญ่อาจ “ได้ยิน” แต่ไม่เคย “รับฟัง” กระทั่ง...เด็กนักเรียน ม.ปลายคนหนึ่ง กล้าที่จะลุกขึ้นมาส่งเสียงผ่านตัวอักษรไม่กี่ตัวบนกระดาษไม่กี่แผ่น นั่นถึงกับทำให้ผู้ใหญ่ที่มีบทบาทแถวหน้าของประเทศต้องตกใจ! (แล้วสุดท้ายก็ยังไม่ยอมฟังเด็กอยู่นั่นเอง!!)



โรงเรียนไม่ใช่ที่ของการแสวงหาความรู้ ไม่ใช่ที่ของการสร้างสรรค์ มันเป็นที่ของการบังคับให้ทำ บังคับให้เชื่อ



คิดอย่างไรกับคำพูดที่ว่า เด็กรุ่นใหม่ไม่ค่อยรักการอ่าน

ผมคิดว่าเด็กรุ่นใหม่เรียนรู้มากกว่าคนรุ่นก่อนด้วยซ้ำ เพราะมีทรัพยากรที่ทำให้คนรุ่นใหม่มีโอกาสเข้าถึงข้อมูลได้มากกว่า จึงเรียนรู้ได้มากกว่า ก่อนหน้านั้นเวลาเราจะอ่านอะไรก็ต้องไปห้องสมุด ซึ่งห้องสมุดสมัยก่อนคงไม่มีแนวคิดเรื่องการจัดสภาพแวดล้อมให้ให้อ่าน สมัยนี้เราไม่จำเป็นต้องออกจากบ้านไปหาความรู้ที่ห้องสมุดแล้ว แค่ว่าต้อ มีมือถือสองสามนาที่เราก็ได้สิ่งที่เราอยากรู้ แล้วการแข่งขันที่สูงขึ้นก็เป็นเงื่อนไขที่บีบให้คนรุ่นใหม่ต้องเรียนรู้มากขึ้น ต้องขยายความรู้ให้กว้าง

ผมรู้สึกว่าคุณรุ่นใหม่มีภูมิคุ้มกันความรู้สูงกว่าคนรุ่นเก่า คือมีความเข้าใจในการเคลื่อนไหวของข้อมูลมากกว่า สังเกตนะครับเดี๋ยวนี้เราจะไม่ค่อยเห็นคนรุ่นใหม่ส่งต่อความเข้าใจผิดๆ ทาง Line กันแล้ว ส่วนมากจะมาจากคุณลุงคุณป้า ซึ่งเราก็โทษเขาไม่ได้

คนรุ่นใหม่อาจจะรู้กว้างกว่าเพราะเข้าถึงทรัพยากรได้ง่ายและรวดเร็วกว่า แล้วด้านความลึกละ

คุณจะไปคาดหวังให้นักเรียนนักศึกษาอายุ 18 มีความรู้เท่าผู้ใหญ่อายุ 60 ได้ยังไง มันเทียบไม่ได้ แต่สภาพสังคมในตอนนี้ความลุ่มลึกอาจจะมีความสำคัญน้อยลงเมื่อเทียบกับความกว้าง ทักษะเฉพาะทางอาจมีความสำคัญน้อยลง แต่ความคิดสร้างสรรค์และการเชื่อมโยงประเด็นจะมีความสำคัญมากขึ้น ผมคิดว่าความรู้ที่กว้างขวางมันจะนำไปสู่ความลุ่มลึกเอง

โดยทั่วไปบรรยากาศหรือสภาพแวดล้อมของโรงเรียนเอื้อต่อการส่งเสริมการเรียนรู้แบบกว้างหรือไม่

โรงเรียนไทยไม่ได้เป็นแบบนั้น ปัญหาที่สองส่วนหนึ่ง จำนวนนักเรียนที่เยอะเกินไปจนไม่ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ ลองนึกภาพห้องเรียนห้องละ 40-50 คน แต่มีครูแค่คนเดียว

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

ผมว่า สิ่งที่ทำลายชีวิตครูก็คือระบบราชการ ซึ่งมันค่อนข้างจะมันคงแล้วทำให้ครูตกร่อง คือครูจะยึดติดกับวิธีคิดวิธีสอนแบบเดิมๆ ซึ่งถ้าเราเปรียบเทียบความสดใหม่ของนิสิตฝึกสอนกับครูที่อายุ 40-50 เนี่ยจะต่างกันมาก จึงควรจะมีวิธีทำให้ครูตื่นตัวอยู่ตลอดเวลา

ผมรู้สึกว่ โรงเรียนไม่ใช่ที่ของการแสวงหาความรู้ ไม่ใช่ที่ของการสร้างสรรค์ มันเป็นที่ของการบังคับให้ทำบังคับให้เชื่อ แต่ที่แน่ๆ คือไม่มีใครอยากถูกบังคับ ดังนั้นความกระตือรือร้นในการเรียนหรือความคิดสร้างสรรค์มันก็เกิดขึ้นไม่ได้ อย่างที่เห็น วันนั้นผมใส่ชุดนักเรียนแล้วก็ถูกบังคับให้ตัดผม และอื่นๆ อีกมากมาย เพราะผู้ใหญ่ต้องการฝึกให้เด็กมีวินัย แต่มันเป็นวินัยที่ถูกกำหนดมาแล้ว ซึ่งก็ตั้งถกกันอีกว่าสรุปแล้วคำว่าวินัยแปลว่าอะไร ผมคิดว่าสังคมนี้สับสนระหว่างคำว่า “คำสั่ง” กับคำว่า “วินัย” คือวินัยน่าจะหมายถึงการรู้จักผิดชอบด้วยตนเอง ถ้าเด็กจบออกไปทำการงานแล้วไม่ได้รู้สึกว่าจะต้องไปผอมเกรียน แสดงว่านั่นไม่ใช่วินัยแล้ว จริงมั๊ยครับ?

โรงเรียนต้องปรับตัวเองให้เป็นที่ที่น่าเข้ามา ยังไม่ต้องนำเรียนก็ได้ เอาแค่นำเข้ามาที่พอ ต้องเขี่ยวนใจให้นักเรียนเข้ามาแล้วเกิดการเรียนรู้และได้แสดงตัวตน

ปัจจุบันก็มีโรงเรียนทางเลือกหลายแห่งที่พยายามจะแก้ปัญหาวงนี้

ก็ได้ แต่เราก็ต้องยอมรับก่อนว่าโรงเรียนทางเลือกมันไม่ใช่โรงเรียนสำหรับสาธารณชน ไม่ใช่ทุกคนที่มีปัญญาจ่ายค่าเทอมเป็นหมื่นเป็นแสนเพื่อเข้าโรงเรียนทางเลือก มันอาจจะตอบโจทย์เรื่องการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ แต่มันก็ยังไม่สามารถตอบโจทย์อะไรบางอย่างที่มีอยู่และใหญ่โตกว่าได้

ควรจะเริ่มแก้ปัญหาก็ตรงไหน

ไปเริ่มที่จุดใดจุดหนึ่งคงจะยาก คือมันเป็นวงจรอุบาทว์ มันต้องขยับไปที่ละก้าวจากหลายๆ จุด เริ่มจากจุดที่ทำได้ แต่ว่าสุดท้ายมันต้องค่อยๆ เดินไปที่ละจุด ไม่สามารถที่จะตั้งสิ่งหนึ่งไว้หนึ่งๆ แล้วรอให้อีกสิ่งหนึ่งเดินไป

ยับยั้งมองภาพในระดับที่ใหญ่ขึ้น สังคมไทยมีบรรยากาศหรือสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้บ้างไหม

สังคมไทยไม่ได้ให้คุณค่ากับปัจเจก สองสิ่งที่จะต้องเอาออกไปก็คือ วัฒนธรรมห้ามคิดกับวัฒนธรรมอุปถัมภ์ ในสังคมไทยมีข้อห้ามมากเกินไป ห้ามคิดนู่นห้ามคิดนี่ บางทีก็ห้ามพูดนู่น

ห้ามพูดนี้ ผมรู้สึกว่าเป็นเรื่องนี้อันตราย เพราะเมื่อคุณคิดแล้ว คุณพูดไม่ได้ คุณจะเรียนไปทำไม นั่นก็ท้องตามที่เขาวางมา ก็พอ ถ้าเปลี่ยนตรงนี้ได้จะเป็นจุดเริ่มต้นของการเปลี่ยน ทุกอย่าง ส่วนอันตรายของวัฒนธรรมอุปถัมภ์ก็คือ คนไม่ต้องคิดเป็นหรือมีความรู้มากนักก็ได้ในสังคมที่พึ่งพาอำนาจ แคร่รู้จักแอบอิงใกล้ชิดรับใช้คนมีอำนาจที่คอยอุปถัมภ์ก็อยู่รอด ได้สบาย ดังนั้นสังคมการเรียนรู้ไม่ทางเกิดขึ้นได้จริงตราบใด ที่ระบบอุปถัมภ์ยังคงอยู่

ถ้าโมระบบอุปถัมภ์ก็ยังดำรงอยู่ในสังคมไทย ทั้งๆ ที่ใครต่อใครก็เห็นว่ามันเป็นปัญหาที่กระทบต่อการเรียนรู้

ถ้ามองสังคมเป็นชนมเด็กก้อนหนึ่ง ทุกคนไม่ได้เป็นเจ้าของเท่ากัน ทุกคนไม่เสมอกัน ดังนั้นคนที่ได้ส่วนแบ่งมาน้อยก็พยายามจะเข้าหาคนที่ได้ส่วนแบ่งมากเพื่อเขาจะแบ่งให้ได้ ผมรู้สึกว่าเป็นอำนาจในการช่วงชิงหรืออำนาจในการรักษาผลประโยชน์ของตัวเองมันก็ไม่เท่ากันอีก คือคนที่ได้ส่วนแบ่งน้อยก็ไม่มีพลังในการลุกขึ้นมาโวยวายว่าฉันได้ส่วนแบ่งมาน้อย ทำไมไม่เอามาให้ฉันเพิ่ม

ถ้าอย่างไรถึงจะลดอำนาจของคนที่มีอำนาจมาก และเพิ่มอำนาจของคนที่มีอำนาจน้อย

คนที่มีความน้อยก็อุปมาเหมือนหยดน้ำในมหาสมุทร แต่ละคนเป็นหยดน้ำซึ่งเมื่อรวมตัวกันจะเป็นมหาสมุทรและคว้าเรือได้ ผมคิดว่าจะต้องมีแพลตฟอร์ม (Platform) ให้คนเล็กๆ

สามารถเชื่อมร้อยกันและได้อยู่เป็นกลุ่มก้อนมากขึ้น ทุกอย่างไม่ได้มาจากฟ้า การจะไปคาดหวังให้คนมีอำนาจปรับตัวเองแล้วเปิดพื้นที่ให้คงจะไม่ได้ เราไม่อาจคาดหวังจากคนที่เป็นเรือ เราอาจจะคาดหวังจากคนที่เป็นหยดน้ำได้มากกว่า

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

ถ้าร่วมสมัยหน่อย ก็มีหลายครั้งที่ม็อบนักเรียนเกิดขึ้น เมื่อปีที่แล้วที่โรงเรียนประจำอำเภอในโคราช ประธานนักเรียนเป็นแกนนำในการประท้วงขับไล่ผู้อำนวยการ เพราะนักเรียนไม่พอใจที่โรงเรียนเก็บเงินเพิ่ม แล้ว ผอ.ก็ตบบังหนุ่ นักเรียนนี้เป็นม็อบที่สะท้อนความต้องการของนักเรียนจริงๆ ผมฟังสิ่งที่เขาพูดแล้วประทับใจในแง่ที่ว่า เขามีความพยายามที่จะลุกขึ้นมาสู้ แต่ที่ตกลงร้ายก็คือ ผอ.โดนย้ายเพราะแรงกดดันของสังคม แต่ครูทั้งหลายกลับเอาดอกไม้ไปให้กำลังใจ ผอ.ว่าทำดีแล้ว

เพนกวินเพิ่งอายุ 18 รู้สึกกดดันไหมภายใต้ระบบ สังคมวัฒนธรรมแบบไทยๆ

ก่อนหน้านี้ผมก็ไม่ได้รู้สึกกดดันมาก คือกดดันในระดับปกติแบบชินชาไปแล้ว แต่มีอยู่วันหนึ่งหน่วยงานด้านนโยบายการศึกษาเชิญผมและเพื่อนไปประชุมเพื่อให้ความเห็น แต่เขากลับใช้เพื่อนผมไปเขียนกระดานไปหยิบนู่นหยิบนี่ให้ เพราะเขามองเราเป็นเด็กนักเรียน และยังพูดอีกว่าขอบคุณที่มาวันนี้ เป็นสีสันให้กับวงหลายๆ มันเหมือนตบหน้าเรา เราจึงเข้าใจว่าทำไมงานเยาวชนในประเทศนี้ถึงเดินหน้าไปไม่ได้ยากนัก เพราะผู้ใหญ่ที่ถืออำนาจยังมองและปฏิบัติกับเยาวชนแบบนี้

มองแหล่งเรียนรู้ที่มีอยู่ในสังคมไทยปัจจุบันนี้ อย่างไร

โรงเรียนและแหล่งเรียนรู้อื่นๆ รวมถึงห้องสมุดและพิพิธภัณฑ์ มักทำตัวเฉื่อยชา คือมองว่าความรู้อยู่ที่นั่นนะ คนจะเข้าหรือไม่เข้าก็แล้วแต่ แต่ลืมไปว่าคุณมีพันธกิจในการส่งเสริมการเรียนรู้หรือให้การศึกษแก่ผู้คน พวกคุณไม่ได้เป็นแค่แหล่ง

ทรัพยากร แหล่งเรียนรู้เหล่านี้กุมความรู้ไว้กับตัวจนลืมไปว่าจริงๆ แล้วในโลกเวลานี้ ใครๆ ก็สร้างความรู้ได้ด้วยตนเองแล้ว

พิพิธภัณฑ์บางแห่งทำไว้ดีมาก ผมเป็นคนลำปาง ที่นั่นมีหอยปูมละกอน ผมชอบมากเลยนะ เนื้อหาชวนให้ตั้งคำถามและจัดนิทรรศการถาวรได้ดี แล้วก็มีการวัดผลของสามัญชน แต่ปัญหาก็คือไม่มีกิจกรรมอะไรเลย รอให้คนเข้ามาหา แล้วผลก็ออกมาว่ามีคนเข้าไปใช้บริการวันละไม่กี่คน

มีอะไรอยากฝากถึงทีเคพาร์คบ้าง

ทีเคพาร์คเป็นแหล่งเรียนรู้ที่ดี ตอนเด็กๆ เวลาได้เข้ากรุงเทพฯ ผมก็จะไปที่นั่น แต่เพลงที่ผมเคยฟังเมื่ออายุ 6-7 ขวบ ตอนนั้นก็ยังมีให้ฟังอยู่แค่นั้น ส่วนกิจกรรมที่จัดก็ไม่ได้เน้นที่วัยรุ่นเท่าไร เอนไปทางกิจกรรมสำหรับเด็กมากกว่า แล้วยังปัจจุบันเกิด space ประเภทร้านให้นั่งอ่านหนังสือขึ้นมาจำนวนมาก ผมว่า TK Park ก็ต้องปรับตัว

พิธีษฐ์ ชิวารักษ์ หรือ เพนกวิน นักเรียนชั้น ม.6 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษา เยาวชนคนรุ่นใหม่ที่มีความตื่นตัวและใส่ใจต่อประเด็นทางสังคมโดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านการศึกษา เคยดำรงตำแหน่งเลขาธิการกลุ่มการศึกษาเพื่อความเป็นไท สนใจเรียนรู้เรื่องราวประวัติศาสตร์ รักการอ่าน มีฝีไม้ลายมือในการเขียนโคลงกลอนถึงขั้นที่เคยปะทะคมปากกากับกวีและนักเขียนรุ่นใหญ่มาแล้ว เป็นหนึ่งในนักเรียนที่ออกมาเคลื่อนไหวเรื่องสิทธิของเยาวชนที่จะได้รับการสนับสนุนด้านการศึกษาจากรัฐ



ถ้าคุณปฏิเสธ
ความคิดของเขา
ก็แปลว่าคุณปฏิเสธ
ความเป็นคนของเขาด้วย



จุดเปลี่ยนการศึกษาไทย คำตอบอยู่ที่...ห้องเรียน

พศ.ดร.ไมตรี อินทร์ประสิทธิ์

ในขณะที่ทั่วโลกกำลังพูดถึงการศึกษาศตวรรษที่ 21 ซึ่งว่าด้วยการปลูกฝังทักษะความรู้เพื่อเตรียมพร้อมให้เยาวชนสามารถรับมือกับความท้าทายอันเกิดมาจากความซับซ้อนของสังคมและปัญหาใหม่ๆ ที่ยังไม่เคยพบมาก่อน ระบบการศึกษาไทยยังคงประสบกับวิกฤติที่แก้ไม่ตก การวัดประเมินผลทางการศึกษาด้วยมาตรวัดต่างๆ พบว่านักเรียนไทยมีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ในระดับรั้งท้ายของการจัดอันดับนานาชาติ อีกทั้งยังไม่สามารถตอบสนองความต้องการด้านแรงงานที่เปลี่ยนแปลงไปตามโลกาภิวัตน์

ไม่ว่าจะจับไปที่จุดใดก็ดูเหมือนจะพบแต่ปัญหา ถ้าเช่นนั้นแล้วความหวังที่จะออกจากวังวนดังกล่าวมีหรือไม่ คืออะไร?

โลกการเรียนการสอนกำลังเปลี่ยนไป แล้วไทยล่ะ?

ญี่ปุ่นเป็นชาติแรกๆ ของโลกที่มองเห็นจุดอ่อนของการเรียนการสอนในชั้นเรียนที่เน้นเนื้อหาสาระวิชา และเริ่มเปลี่ยนแปลงไปสู่การสอนซึ่งเน้นที่กระบวนการคิดของนักเรียน เริ่มตั้งแต่ช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่สอง เป็นต้นมา เมื่อญี่ปุ่นจำเป็นต้องเร่งพัฒนาคุณภาพทรัพยากรมนุษย์เพื่อเข้าสู่สังคมอุตสาหกรรมด้วยทรัพยากรที่มีอยู่

อย่างจำกัด หลักสูตรที่เกิดขึ้นในช่วงทศวรรษที่ 1950 ได้กำหนดเรื่องการสอนทักษะการคิดไว้อย่างชัดเจน ก่อนหน้าที่ทั่วโลกจะเกิดความตื่นตัวในประเด็นดังกล่าวเกือบ 50 ปี แม้แต่ในรายวิชาคณิตศาสตร์ซึ่งดูเหมือนศาสตร์ที่มีคำตอบถูกผิดไว้อย่างตายตัว ก็ยังสอนให้เด็กนักเรียนพัฒนากระบวนการคิดในเชิงตรรกะ (Mathematical Thinking) ไม่ใช่การสอนคำนวณเพื่อหาผลลัพธ์สุดท้าย

การเรียนการสอนที่เน้นกระบวนการคิด หรือ “กระบวนการคิดใหม่ของการเรียนการสอนในห้องเรียน” เริ่มปรากฏให้เห็นจากฝั่งยุโรป ดังเช่นที่เนเธอร์แลนด์ ฮังการี จากนั้นจึงข้ามฝั่งมายังอเมริกา ส่วนสิงคโปร์เพิ่งเริ่มต้นปรับชั้นเรียนเมื่อหลังปี 2000 แต่ก็มีกรพลิกโฉมก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว ปัจจุบันทั้งญี่ปุ่น สิงคโปร์ ฟินแลนด์ เกาหลีใต้ ฮองกง ไต้หวัน ฯลฯ ล้วนตกผลึกความรู้ด้านการจัดการเรียนการสอนแบบไม่เน้นการท่องจำ จนเกิดเป็นตำราและคู่มือครูที่มีคุณภาพและมาตรฐาน และกลายเป็นผู้นำด้านการศึกษาที่ทั่วโลกอยากดำเนินรอยตาม

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

เปลี่ยน ‘วัฒนธรรมอำนาจ’ ในห้องเรียน

ปัญหาคุณภาพการศึกษา มักจะถูกเชื่อมโยงไปยังบทบาทและคุณภาพของครูผู้สอน แต่ที่คตะเช่นนี้กลับจะทำให้ครูตกเป็นจำเลยของสังคม ซึ่งไม่ใช่หนทางที่นำไปสู่การแก้ไขปัญหานั้นแน่นอนว่าจุดเปลี่ยนของปัญหานี้อยู่ที่การเปลี่ยนแปลงในระดับห้องเรียน แต่จะต้องมองชั้นเรียนในฐานะที่เป็นชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community-PLC)

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

ทุกวันนี้ แต่ละโรงเรียนต่างคนก็ต่างอยู่ไม่เกี่ยวข้องอะไรกัน ผู้อำนวยการก็วิ่งไปเขตไปศูนย์ไปนี้ ศึกษานิเทศก์ที่มีกว่าสี่พันคนก็มักจะอยู่ตามเขตคอยทำงานส่งกระทรวง เขาไม่ค่อยลงไปโรงเรียนอยู่แล้ว ครูจึงยังไม่มียุทธวิธีการสอนที่ดีและไม่มีการกระบวนการปรับปรุงการทำงาน”

นอกเหนือจากการเปลี่ยนแปลงวิธีการทำงานของครู ให้มีการศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนอย่างต่อเนื่องแล้ว วัฒนธรรมเชิงอำนาจระหว่างครูกับศิษย์ก็ต้องเปลี่ยนแปลง

“ห้องเรียนไทยไม่เคยให้ความสำคัญกับเรื่องสิทธิมนุษยชน เวลาครูโยนคำถามแล้วนักเรียนแสดงความคิดเห็นกลับมา ครูบางคนบอกรับไม่ได้ ความคิดแบบนั้นผิด เขาจะผิดได้ยังไงล่ะเพราะเขายังไม่ได้ให้เหตุผลเลย ถ้าอย่างนั้นแปลว่า

ความคิดของทุกคนควรจะถูก เพราะมันคือการยอมรับความมีเหตุผลของเขา ซึ่งเท่ากับยอมรับความเป็นคน ถ้าคุณปฏิเสธความคิดของเขาก็แปลว่าคุณปฏิเสธความเป็นคนของเขาด้วย”

ห้องเรียนที่ดีจึงเป็นพื้นที่ที่นักเรียนได้พูด ได้แสดงความคิดเห็น และมีโอกาสทำงานเป็นกลุ่ม เพื่อแก้ไขปัญหาที่ตั้งขึ้นมาเป็นโจทย์ ชั้นเรียนที่ครูเป็นผู้กุมบทบาทในการพูดมากกว่า 50 เปอร์เซ็นต์ของคาบเรียนไม่มีวันนำนักเรียนไปสู่การแก้ปัญหา ครูจึงต้องรู้จัก “เอาเขาปิดปากตัวเองไว้” เปลี่ยนบทบาทเป็นผู้สังเกตห้องเรียน แล้วคอยจัดการกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น

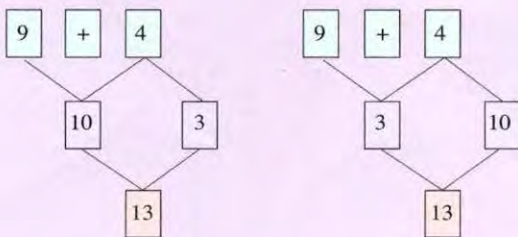
จุดอ่อนของการบริหาร การศึกษาแบบรวมศูนย์

ระบบการบริหารแบบราชการที่ครอบงำโรงเรียนอยู่เป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อการบริหารการศึกษา การที่ส่วนกลางไม่ได้กระจายอำนาจการบริหารที่แท้จริงลงไปยังพื้นที่นับเป็นอุปสรรคในการขับเคลื่อนพัฒนาการศึกษา ซึ่งหากเปรียบเทียบกับหลายประเทศที่ประสบ



ตัวอย่างการสอนให้ 'คิด' 9+4 เท่ากับเท่าไร?

“ครูสอนว่า 9+4 ต้องเป็น 13 ถ้าเป็นอย่างอื่นคือผิด แต่สำหรับเด็ก 6 ขวบหรือ ป.1 ประโยคสัญลักษณ์แบบนี้มันเป็นนามธรรมสูงมาก ผมเคยพิสูจน์กับเด็กในโรงเรียนตั้งแต่เห็นจรวดใต้ ถ้ามืดก็ว่า ใครคิดว่า 9+4 ได้มากกว่า 10 มีเด็กเพียงไม่กี่คนที่ยกมือ เพราะเด็กรู้จักเลขแค่ 1 ถึง 10 แต่ครูก็พยายามบีบคอให้เขารู้ เท่ากับข้ามขั้นตอนไปเด็กก็เลยไม่เข้าใจคุณค่าของระบบฮินดูอารบิกซึ่งมีเลขอยู่ 10 ตัว



แต่ถ้าแยกจำนวนมาตัวหนึ่งมาผสมกันให้ได้ 10 กรณีนี้คือแยก 1 มาจาก 4 ก็จะกลายเป็น 10 และ 3 เด็กจะทำท้าววิธีคิดของตัวเอง อาจจะเป็น 6 มาจาก 9 แล้วไปผสม เด็กก็จะได้เรื่อง How to ซึ่งไปไกลกว่าเรื่องการคำนวณ แต่ขยายไปเกี่ยวข้องกับทักษะในการคิด”

ความสำเร็จในการปฏิรูปการศึกษาจะพบว่าไม่ได้เป็นระบบแบบรวมศูนย์

“เรามีความพยายามในการวางรากฐานด้านการศึกษามาตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 5 และนับแต่นั้นมาโรงเรียนของเราไม่เคยเปลี่ยนแปลง เราฝึกโรงเรียนให้เป็นระบบราชการ กลไกที่บริหารจัดการก็เป็นระบบราชการ และเป้าหมายก็เป็นไปเพื่อราชการ มันจึงมีปัญหา ที่ญี่ปุ่นใครก็สั่งให้ครูออกไปทำงานอย่างอื่นนอกโรงเรียนไม่ได้ แต่ของเราผู้อำนวยการสั่งตักเตือนการเรียนการสอนเพื่อไปทำงานอย่างอื่นนอกโรงเรียนได้ และส่วนกลางก็สามารถดึงครูออกจากห้องเรียนไปอบรมอะไรต่อมิอะไรได้เต็มไปหมด”

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

สถาบันผลิตครู แสงสว่างที่ปลายอุโมงค์

ปัจจุบัน ประเทศไทยมีคณะครุศาสตร์และคณะศึกษาศาสตร์ที่ขึ้นทะเบียนกับคุรุสภาประมาณ 80 แห่ง เมื่อนับรวมสถาบันอุดมศึกษาเอกชนเข้าไปด้วยจะมีสถาบันผลิตบุคลากรทางการศึกษาประมาณ 150 แห่ง คิดเป็นจำนวนครูที่บ่อนเข้าสู่ระบบ

ถึงปีละกว่า 50,000 คน หากสถาบันผลิตครูเอาจริงเอาจังด้านคุณภาพและมาตรฐาน และปลูกฝังกระบวนทัศน์ใหม่ทางการศึกษาให้กับบัณฑิต แน่หนอนว่าจะเป็นความหวังในการแก้ปัญหาคณาการศึกษาไทยได้

“คณะครุศาสตร์หรือศึกษาศาสตร์ทั้งประเทศไม่ได้ตระหนักตรงนี้ หลักสูตรฝึกหัดครูไม่ได้ให้เครื่องมือที่จำเป็นและยังเห็นการสอนเนื้อหาอยู่เหมือนเดิม ... ผมไม่เห็นด้วยเรื่องเรียนจบหลักสูตร 5 ปีแล้วทุกคนสามารถได้ประกอบวิชาชีพครูทันทีทั้งๆ ที่ทั่วโลกการได้ใบอนุญาตประกอบวิชาชีพไม่ได้เกี่ยวกับหลักสูตรเลย แต่ทุกคนต้องผ่านกระบวนการสอบเพื่อวัดคุณภาพอีกครั้ง คนที่จบสาขาอื่นแล้วอยากมาเป็นครูก็มีสิทธิรับการอบรมและสอบเป็นครูได้ บางประเทศในบางสาขาวิชาเขาถึงกับกำหนดว่าถ้าบัณฑิตสอบไปประกอบวิชาชีพได้ไม่ถึง 25% สถาบันนั้นจะต้องถูกยุบ แต่วิชาชีพครูของบ้านเราบางมหาวิทยาลัยอาจสอบไม่ได้เลย แต่ก็ยังอยู่ในสนามได้เพราะคุณเปิดหลักสูตร 5 ปี เรียกว่ามีคนมาเดินเข้าออกให้ครบ 5 ปีแล้วก็แจกตัวไปคนละใบ เพราะฉะนั้นการให้ไปประกอบวิชาชีพครูของไทยจึงไม่ make sense”

ข้อเสนอต่อประเด็นนี้คือ สถาบันผลิตครูควรจะไปมีส่วนช่วยพัฒนาการเรียนการสอนในโรงเรียน นั่นคือให้สถาบันอุดมศึกษาวางแผนการผลิตครูร่วมกับจังหวัด เพื่อให้จำนวนครูแต่ละสาขาสอดคล้องกับความต้องการของพื้นที่ และนำเอาระบวนทัศน์ใหม่เข้าไปใช้กับการเรียนการสอนในห้องเรียนพร้อมกันนั้นก็ต้องปรับเปลี่ยนหลักสูตรฝึกหัดครูจากเดิมซึ่งการเรียน 4 ปีแรกไม่ได้เห็นภาคปฏิบัติ ให้มีโอกาสร่วมปฏิบัติงานจริงกับครูในโรงเรียนตั้งแต่เข้าศึกษาชั้นปีที่ 1

“ถ้าระดมกำลังของสถาบันผลิตครูที่มีอยู่ลงไปที่ชั้นเรียนได้หมด การศึกษาของเราจะไปได้เร็วกว่าประเทศรอบๆ ช่าง ทั้งประเทศเรามีโรงเรียนประมาณสามหมื่นโรง เฉลี่ยแล้วให้แต่ละสถาบันฯ ไปดูแลรับผิดชอบแห่งละ 200 โรง ทำไมจะทำได้ ผมเชื่อว่าแค่ 5 ปีก็เห็นหน้าเห็นหลังแล้ว เรามีคนที่สามารถเข้าไปช่วยมากมายแต่เราพัฒนาไม่เป็น... ถามว่าท้อไหมที่ไม่ค่อยเห็นการศึกษาไทยเปลี่ยนแปลง ผมไม่ท้อเพราะรู้ว่าเราทำไม่ถูกทางเฉยๆ แต่ถ้าทำถูกทาง ทุกอย่างจะเปลี่ยน”

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

Constructionism

ทฤษฎีการเรียนรู้แห่งศตวรรษที่ 21 ท้าทายระบบการศึกษาไทย

ดร.สุชิน เพ็ชรภักดิ์

ความคิดและความเชื่อเกี่ยวกับความรู้ ผู้สอน ผู้เรียน ห้องเรียน และวิธีการเรียนรู้ ล้วนมีทฤษฎีและแนวคิดทางการศึกษาซ่อนอยู่เบื้องหลัง การจัดการเรียนการสอนของโรงเรียนนั้นคือรูปธรรมของความเชื่อหรือแนวความคิดเหล่านั้น หากต้องการแก้ไขปัญหาการศึกษาด้วยการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงวิธีการเรียนการสอน จึงต้องขุดลึกลงไปเปลี่ยนแปลงบรรทัดฐานเดิมอันฝังรากลึก ซึ่งเป็นเสมือนสิ่งที่อยู่ใต้ภูเขาน้ำแข็งอันเป็นฐานรากของปัญหาที่แท้จริง

จุดเริ่มต้น Constructionism ในประเทศไทย

เมื่อปี 2539 ซึ่งเป็นช่วงที่สังคมไทยเริ่มปรับตัวเข้าสู่ยุคโลกาภิวัตน์และสารสนเทศ ได้เกิดดวงเสวนาอย่างไม่เป็นทางการว่าด้วยปัญหาการศึกษา และทักษะการใช้เทคโนโลยีกับบุคลิกลักษณะนักเรียนไทยที่ไม่กล้าถาม ไม่กล้าคิด ไม่กล้าแสดงออก โดยมีนักวิชาการด้านการศึกษาและบุคลากรจากภาคเอกชนเข้าร่วมหลายท่าน อาทิ ดร.พารณ อิศรเสนา

ณ อยุธยา และ ดร.คุณหญิงกษมา วรวรรณ ณ อยุธยา สืบเนื่องจากงานเสวนาดังกล่าวได้มีการเชิญนักการศึกษาสายปัญญานิยม ซีมัวร์ แพพิร์ต (Seymour Papert) จากมหาวิทยาลัย MIT ให้เดินทางมาเยี่ยมชมโรงเรียนที่มีชื่อเสียงหลายแห่งและร่วมวิเคราะห์ปัญหาการศึกษาของไทย นับจากนั้นเป็นต้นมาทฤษฎีการเรียนรู้เพื่อสร้างสรรค์ด้วยปัญญา (Constructionism) จึงได้เข้ามาเผยแพร่ทดลองใช้ในเมืองไทย



การกล่อมให้คนเชื่อ
อย่างนั้นอย่างนี้
เป็นสิ่งที่มันทอน
ศักยภาพคนอย่างมหาศาล





ถ้าคุณไม่ลงมือทำคุณจะไม่รู้อะไร ถ้าทำไม่ได้ก็ลองดูลองถามคนอื่นสิ
 อย่างนี้แหละ เจบตีอกเตอร์จะไปรู้อะไรนักหนา
 คนอื่นอาจจะรู้มากกว่าเราก็ได้



“สิ่งที่ ซีมัวร์ แพเพิร์ต มองเห็นก็คือโรงเรียนของเราเป็น
 โรงเรียนสำหรับสอน (School for teaching) ไม่ใช่โรงเรียน
 สำหรับการเรียนรู้ (School for learning) บางโรงเรียนมี
 อุปกรณ์และเทคโนโลยีการเรียนรู้ที่ทันสมัยครบครัน แต่มัน
 ถูกใช้เพื่อการเรียนการสอนตามหลักสูตร เด็กได้เรียน
 คอมพิวเตอร์แค่สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง เรียกว่าตีมน้ำแก้วหนึ่ง
 ยังไม่ทันดับกระหายก็หมดเวลาแล้ว และการศึกษาของเราเน้น
 ไปที่การทำตาม เน้นไปที่วิธีการแก้ปัญหาคำถามที่กำหนด เด็กไม่มี
 โอกาสที่จะแก้ปัญหาด้วยตัวเอง

เขาบอกว่าทาง MIT “ไม่สามารถจะมาชี้ได้ว่าประเทศไทยควร
 ทำอะไร คนไทยต้องคิดเอง สิ่งที่เราควรจะทำเราก็อายุเยอะแล้ว
 แล้วและไม่สามารถละทิ้งได้ แต่เรื่องที่ไม่ควรทำคือทำไปแล้ว
 ไม่ได้ส่งเสริมให้เด็กกล้าคิดกล้าแสดงออกก็ต้องเลิกเสียบ้าง
 และต้องเปลี่ยนทัศนคติความเชื่อ (mindset) ของนักการศึกษา
 ไทยซึ่งมีความอนุรักษ์นิยมสูงพอสมควรในระดับปฏิบัติการ”

ประกาศการทางปัญญา

ในระยะแรกมีการเผยแพร่ทฤษฎี Constructionism ให้กับ
 กลุ่มนักการศึกษากลุ่มเล็กๆ ชื่อ ‘โครงการประกาศการ’ (Light-
 house Project) ซึ่งดำเนินงานนำร่องโดยการจัดอบรมให้กับ
 บุคลากรของ กศน. เนื่องจากมีกราวีเคราห์แล้วว่าโรงเรียน
 เป็นสถานที่ที่มุ่งเน้นเรื่องการเรียนการสอน อาจไม่สามารถพบ
 เพาะแนวคิดดังกล่าวให้บังเอิญได้เท่าที่ควร ในขณะที่ กศน.
 มุ่งเน้นกระบวนการเรียนรู้เพื่อยกระดับชีวิตความเป็นอยู่ ซึ่ง
 ผู้ที่พลาดโอกาสทางการศึกษาจำเป็นจะต้องเรียนรู้และลงมือ
 ปฏิบัติด้วยตนเองเป็นส่วนใหญ่

“ผมเป็นคนหนึ่งที่ได้เข้าร่วมการอบรมที่ กศน. เชียงรายในครั้ง
 นั้น ซึ่ง ซีมัวร์ แพเพิร์ต มาเป็นวิทยากรเองร่วมกับลูกศิษย์ที่
 กำลังทำปริญญาเอก เครื่องมือที่ใช้ก็คือโปรแกรม Micro
 Lego ซึ่งเป็นการสร้างหุ่นยนต์โดยป้อนคำสั่งเข้าไปในชิ้นส่วน
 ตัวต่อ และการทำนิตยสารอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic
 Magazine)

Behaviorism – Constructivism – Constructionism

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

การศึกษาส่วนใหญ่ของโลกเดินตามแนวคิดแบบ พฤติกรรมนิยม (Behaviorism) ซึ่งมีมุมมองว่านักเรียนเป็นเหมือนภาษาที่ว่างเปล่า ครูซึ่งเป็นผู้รู้จึงมีหน้าที่จัดประสบการณ์และบ่อนความรู้ให้ด้วยการกระตุ้นเสริมแรงและการลงโทษ กระบวนการเรียนรู้ตามแนวคิดดังกล่าวจึงไม่เอื้อต่อการพัฒนาให้ผู้เรียนมีความสร้างสรรค์ รู้จักแก้ปัญหา หรือพร้อมที่จะรับมือกับความเปลี่ยนแปลงใหม่ๆ ทำได้เพียงปฏิบัติงานให้ลุล่วงตามวิธีการหรือขั้นตอนที่ถูกกำหนดไว้แล้ว

ภายหลังได้เกิดสำนักคิดอีกกลุ่มหนึ่งที่มีแนวคิดพื้นฐานแตกต่างออกไป นั่นคือกลุ่มปัญญานิยม (Cognitivism) ซึ่งเชื่อว่าการแสดงออกของมนุษย์เป็นกระจกที่สลับสะท้อน กระบวนการคิด กระบวนการเรียนรู้ตามแนวคิดนี้จึงมุ่งเน้น

การทำโครงการตามลำดับขั้นตอนอย่างมีเหตุมีผล รวมถึงการถกเถียงอภิปราย โดยมีครูเป็นผู้ช่วยในการให้คำแนะนำและสนับสนุนสารสนเทศที่จำเป็น ทฤษฎีการศึกษาในกลุ่มนี้ได้แก่ ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) ซึ่งต่อมาถูกต่อยอดเป็น ทฤษฎีการเรียนรู้เพื่อสร้างสรรค์ด้วยปัญญา (Constructionism)



การสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน

“การสอน การบอกให้ฟัง การบอกให้เชื่อแบบ Behaviorism ไม่ได้ช่วยให้คนเกิดการเรียนรู้ได้ ไม่เคยสนใจว่าคนเราคิดอย่างไร การกล่อมให้คนเชื่ออย่างนั้นอย่างนี้เป็นสิ่งที่บั่นทอนศักยภาพคนอย่างมหาศาล

ภาพจาก เอกสาร คุรุณศึกษาลัย โรงเรียนนวัตกรรมแห่งการเรียนรู้เพื่อสร้างสรรค์ด้วยปัญญา (Constructionism), 2554.

“ผมสมมติในแนวคิด Constructionism เพราะมันเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เป็นธรรมชาติ ถ้าความรู้ใหม่ที่เรารับมาสอดคล้องกับสิ่งที่มีอยู่แล้ว มันก็งอกเป็นความรู้ใหม่ได้

“สาระเบื้องต้นของ Constructionism ก็คือ คุณจะต้องมีความคิด ความคิดนั้นจะต้องเป็นของคุณไม่ใช่เอาความคิดของคนอื่นมา และจะต้องมีเครื่องมือในการเปลี่ยนผ่านความคิดให้เกิดเป็นโครงการที่เป็นรูปธรรม”

เครื่องมือเรียนรู้ของ Constructionism

Constructionism ไม่ได้กำหนดลักษณะของเครื่องมือหรือสื่อการเรียนรู้เอาไว้ตายตัว ผู้จัดกระบวนการสามารถเลือกประยุกต์ใช้ได้ตามความเหมาะสมกับลักษณะของผู้เรียน อย่างไรก็ตามควรจะเป็นชิ้นงานที่มีความยากเล็กน้อยเพื่อท้าทายและกระตุ้นศักยภาพผู้เรียนให้เกิดความพยายามในการคิดและแก้ปัญหาจนสำเร็จลุล่วง และสร้างโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น

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

กระบวนการเรียนรู้ตามแนว Constructionism นิยมนำสื่อการเรียนรู้หรือโครงการที่ต้องใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยมาเป็นโจทย์หรือเครื่องมือในการแก้ไขปัญหา เนื่องจากมองเห็นถึงบริบทการเรียนรู้ในอนาคตซึ่งมีเทคโนโลยีเป็นองค์ประกอบสำคัญ ตัวอย่างเช่น การทำวารสารอิเล็กทรอนิกส์ (E-Magazine) ซึ่งผู้เรียนจะได้เรียนรู้อย่างบูรณาการทั้งการถ่ายภาพ การเก็บข้อมูลและสรุปประเด็น ทักษะการเขียนการออกแบบสิ่งพิมพ์ และการทำงานเป็นทีม

โครงการ Mindstorm ฟู่นยนต์จากตัวต่อเลโก้ ซึ่งผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์จินตนาการและเรียนรู้การเขียนโปรแกรมเพื่อให้หุ่นยนต์ทำงาน

โปรแกรม Scratch เป็นโปรแกรมการเขียนคำสั่งแอนิเมชัน ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ทั้งเรื่องของการออกแบบกราฟิกและการคิดเชิงตรรกะหรือขั้นตอนวิธี (algorithm) ได้อย่างสนุกสนานในรูปแบบเกม ซึ่งการคิดเชิงตรรกะนั้นถือว่าเป็นพื้นฐานสำคัญในการต่อยอดไปสู่การเขียนโค้ดและเขียนโปรแกรม*



(ซ้ายไปขวา) ศาสตราจารย์ซีมัวร์ แพพเพิร์ต ดร.คุณหญิงกษมา วรวรรณ ณ อยุธยา ดร.พารณ อิศรเสนา ณ อยุธยา ส่วนหนึ่งของนักการศึกษา กลุ่มแรกๆ ที่มีบทบาทในการนำแนวคิด Constructionism เข้ามาทดลองใช้ในไทย

เขามาสาธิตการป้อนคำสั่งนิดๆ หน่อยๆ แล้วให้เราลองทำเอง อยู่สองวัน ส่วนตัวเขาบินไปกรุงเทพฯ พอกลับมาก็เฝ้าถาม ความคืบหน้าและชวนให้สะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflection) ตอนนั้นก็...งง! รู้สึกแย่มากเลย ไม่เคยเจออะไรอย่างนี้มาก่อน

เพราะที่ผ่านมาเราเข้าใจว่าการอบรมก็คือต้องมีวิทยากรมา บรรยาย คอยตอบคำถาม แต่พอวิทยากรไม่อยู่ที่ไม่รู้จะถามใคร ก็ต้องทำเอง คุณคนอื่นบ้าง หารู้ไม่ว่านั่นแหละเป็นสิ่งแวดล้อมในการเรียนรู้ ถ้าคุณไม่ลงมือทำคุณจะไม่รู้อย่างไร ถ้าทำไม่ได้ก็ลองดูลองถามคนอื่นสิ อย่างนั่งอยู่เฉยๆ จบ ตอกเตอร์จะไปรู้อะไรกันหนา คนอื่นอาจจะรู้มากกว่าเราก็ได้ มันเป็นแค่เรื่องของอัตตา”

กระบวนการเรียนรู้ที่ต้องการ “พี่เลี้ยง” มากกว่า “ครู”

กระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือทำและสร้างความรู้ด้วยตนเอง ไม่อาจเกิดขึ้นได้ในชั้นเรียนที่ครูเป็นผู้กุมความรู้เอาไว้

ผู้เดียว และบ่อนความรู้นั้นก็ให้นักเรียนทุกคนพร้อมๆ กันในแบบเดียวกัน แต่จำเป็นจะต้องอาศัยผู้ที่ช่วยสร้างสิ่งแวดล้อมให้เหมาะแก่การเรียนรู้ ซึ่งเรียกว่าเป็นผู้อำนวยความสะดวก หรือพี่เลี้ยง (Facilitator)

“พี่เลี้ยงจะเป็นคนที่คอยจุดไฟเติมพลังให้คนเกิดความคิดว่าอยากจะทำอะไร ถ้าไม่มีความคิดโครงการก็ไม่มีจุดหมาย Facilitator ที่ดีจะหยิบฉวยเครื่องมืออะไรมาใช้ก็ได้ ในโลกยุคไอซีที่เขาก็ควรจะใช้เครื่องมือที่ทันสมัย เขาจะต้องช่วยให้ผู้เรียนสามารถสร้างโลกการเรียนรู้ของตัวเอง คนที่จะสร้างอะไรขึ้นมาได้จะต้องมีโลกของตัวเอง เพื่อจะตีความกับสิ่งที่คิด และสิ่งที่ทำ ในขณะที่เดียวกันก็เปิดตัวเองออกไปแลกเปลี่ยนกับคนอื่นอย่างเป็นกัลยาณมิตร”

บ่อยครั้งที่มีการจัดอบรมความรู้หรือจัดกิจกรรมดูงานกรณีศึกษาที่ประสบความสำเร็จจากกระบวนการเรียนรู้แบบ Constructionism แต่ผู้อบรมหลายคนกลับประสบความ

ปล่อยเด็กคิด ชีวิตผู้ใหญ่เปลี่ยน 'ธนาคารของเยาวชน' ชุมชนบ้านสามขา จ.ลำปาง

“ปกติแล้วเด็กเป็นคนที่ไม่มีค่าไม่มีความหมายในสายตาผู้ใหญ่ คิดอะไรก็ได้ ทำอะไรก็ได้ ทำได้อย่างเดียวคือเรียนหนังสือ กว่าเด็กจะสามารถแสดงตัวตนว่ามีความหมายก็เมื่อโตแล้ว แต่ทำไมระหว่างทางก่อนหน้านั้นเราไม่รับจุดเขาขึ้นมาหรือสร้างภูมิคุ้มกันให้เขาละ ถ้าเราไม่ทำแล้วเขาจะเติบโตขึ้นอย่างแข็งแกร่งได้อย่างไร

ผมนำเงินค่าตอบแทนวิทยากรที่ได้มา 30,000 บาท ไปให้กับเด็กที่บ้านสามขาเพื่อให้เขาไปทำโครงการที่เป็นประโยชน์ ไม่ได้สนใจกำไรหรือขาดทุน ขอให้เด็กได้เกิดการเรียนรู้ แล้วให้เด็กคิดเองจริงๆ ครูห้ามไปยุ่ง ผู้ใหญ่ห้ามไปยุ่ง

พวกเขาก็ไปคิดกันว่า เวลาที่เด็กๆ อย่างพวกเขาจัดค่ายหรือจัดกิจกรรมอะไร ผู้ใหญ่ในชุมชนที่แม่จะอยากจนแต่ก็มีน้ำใจมาช่วยเหลือตลอด แล้วทำไมเด็กจึงจะไม่ช่วยผู้ใหญ่บ้าง จึงเกิดเป็น 'ธนาคารของเยาวชน' ที่ผู้ใหญ่อยากเอาเงินไปทำโครงการอะไรก็ต้องเขียนแผนและมาอภิปรายต่อหน้าเด็ก ให้เด็กเป็นผู้พิจารณา เราไม่เคยเห็นเหตุการณ์แบบนี้มาก่อนในชีวิต มีแต่เด็กต้องไปอ้อนวอนผู้ใหญ่ขอทำนั่นทำนี่ แต่ผู้ใหญ่ต้องมาขอจากเด็ก

เด็กเขามองโลกไม่เหมือนกับเรา บางรายผู้ใหญ่ที่อยู่นอกวงบอกว่าไม่ควรช่วย แต่เด็กมองว่าคนที่เคยผิดพลาดใช้ว่าจะพลาดไปตลอดชีวิต ทำไมการรู้เงินจะต้องมีหลักทรัพย์ค้ำประกัน ในเมื่ออยู่ในชุมชนเดียวกันจะไม่รู้เลยหรือว่าเขาเป็นคนดีหรือไม่ดี ส่วนดอกเบี้ยไม่ต้องพูดถึงเพราะนั่นเป็นเรื่องของผู้ใหญ่ สิ่งตอบแทนอาจไม่ใช่เงินแต่อาจเป็นการถ่ายทอดความรู้ให้กับเด็กหรือทำประโยชน์ให้ชุมชน กองทุนนี้จึงไม่มีการทวงหนี้เพราะนั่นเป็นการขูดรีดแบบที่ผู้ใหญ่ทำกัน เห็นไหมว่าโลกของผู้ใหญ่โหดเหี้ยม ไม่รู้ว่าเราเอาอะไรมาตัดสินกัน

ชาวบ้านบางคนกู้เงินไปให้ลูกชายก่ายเตี้ยแต่ยังไม่มีเงินมาคืน พอเห็นเด็กๆ ก็หลบเลี่ยง พวกเด็กๆ ก็เลยคุยกันว่า ตกลงเงินจะกลับไปขอเงินแม่คนละ 10 บาท เพื่อเอาไปซื้อก่ายเตี้ย เสร็จแล้วก็ตกลงกับบ้านว่าจะไม่จ่ายเงินแต่จะเอาเงิน 10 บาทนั้นไปใช้หนี้ให้แทน

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

ล้มเหลวในการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ สาเหตุสำคัญก็เนื่องมาจากวงการการศึกษาไทยยังขาด Facilitator ที่ดีที่จะช่วยเป็นที่เลี้ยงและให้คำแนะนำกับผู้ที่ทำงานในระดับปฏิบัติได้อย่างเพียงพอ เพราะการอบรมหรือดูงานนั้นเป็นเพียงกระบวนการขั้นแรกๆ เท่านั้น เมื่อจะเข้าสู่การลงมือปฏิบัติจริงยังจำเป็นต้องอาศัยพี่เลี้ยงคอยให้คำปรึกษาอย่างต่อเนื่อง

“เท่ากับว่าพวกเขาต้องเริ่มจากศูนย์ อบรมดูงานกลับไปก็ไม่รู้ว่าจะทำอะไรต่อ เพราะฉะนั้นถ้าไม่มีพี่เลี้ยงการเปลี่ยนแปลงก็เกิดขึ้นไม่ได้ แล้วถามว่ามีหน่วยงานราชการไหนบ้างที่จะรับเป็น Facilitator ...ไม่มี เพราะการพัฒนาพี่เลี้ยงขึ้นมาั้นยากมากๆ เขาต้องมาเป็นผู้ช่วยในการจัดอบรม ช่วยสาธิตงานและจัดกระบวนการ หลังจากจบงานในทุกๆ วันจะต้องมานั่งถกกันต่ออย่างจริงจังอีกอย่างน้อย 2-3 ชั่วโมง ว่าบรรยากาศการเรียนรู้เป็นอย่างไร สังเกตว่าผู้เรียนแต่ละคนเป็นอย่างไร มีอะไรบกพร่องบ้าง และในวันต่อไปควรจะเติมเต็มตรงไหน จึงถือว่าเป็นการเคี้ยวกรำเพื่อพัฒนาตนเองที่เหนื่อยสาหัส”

จุดประกายจากจุดเล็ก ๆ

ภายหลังจากโครงการประกาศการ ต่อมาได้มีการก่อตั้งโรงเรียนแนว Constructionism ขึ้นมาโดยเฉพาะ คือโรงเรียน

ดรุณสิกขาลัย ซึ่งครูทุกคนในทุกชั้นเรียนใช้ทฤษฎีนี้ในการจัดการเรียนการสอน แม้จะดูเหมือนว่า Constructionism เป็นทฤษฎีที่ตอบโจทย์ความท้าทายของสังคมศตวรรษที่ 21 และเป็นที่ยอมรับในเมืองไทยระดับหนึ่งมานานถึง 20 ปีแล้ว แต่การนำแนวคิดนี้ไปประยุกต์ใช้ก็ยังคงอยู่ในวงจำกัด แม้แต่องค์กรที่เคยนำแนวคิดดังกล่าวไปประยุกต์ใช้จนประสบผล ก็ยังจำเป็นต้องอาศัยปัจจัยหลายด้านเพื่อที่จะยังคงรักษากระบวนการเรียนรู้เช่นนั้นไว้ได้ เช่น การสนับสนุนของภาคเอกชน ความเข้าใจของผู้บริหารที่หมั่นเวียนมาดำรงตำแหน่งตามวาระ รวมทั้งการทำงานอย่างต่อเนื่องของผู้นำและผู้ประสานงาน

“ตอนนี้วัฒนธรรมมององค์กรมันไม่เปลี่ยน สิ่งแวดล้อมในการทำงานไม่เปลี่ยน ในระดับใหญ่ขึ้นมากกระทรวงศึกษาธิการมีงบประมาณมากก็จริง แต่ว่ามีโรงเรียนถึง 30,000 กว่าแห่ง เหมือนคนมีลูกมากก็ได้เงินไปคนละเล็กละน้อย ถ้าจะทำพร้อมกันทุกแห่งก็เป็นไปได้ยาก และยิ่งหากมีการตีความไปอีกว่า โรงเรียนแบบ Constructionism จะต้องมีคอมพิวเตอร์ มีเทคโนโลยีที่ทันสมัยก็ยังไม่รู้ว่าจะเอาเงินมาจากไหน มันจึงยังไม่สามารถเป็นการศึกษากระแสหลักของไทย คนที่ทำได้จึงเริ่มต้นทำในระดับที่ไม่ใหญ่โต ถ้าใหญ่ไปแล้วมันจาง เหมือนกาแฟจางไปก็ไม่อร่อย ไม่ได้เป็นเป้าหมายที่คนอยากจะไปถึง”

สุจิน เพ็ชรรักษ์ อดีตครูชำนาญการพิเศษ กศน. ภาคเหนือ จังหวัดลำปาง ผู้มีความเชี่ยวชาญด้านกระบวนการเรียนรู้แบบ Constructionism มีบทบาทสำคัญในการบุกเบิกเผยแพร่องค์ความรู้ดังกล่าวมาตั้งแต่ยุคแรกเริ่มจนกระทั่งถึงปัจจุบัน โดยเป็นวิทยากรและผู้ให้คำปรึกษาแนะนำแก่องค์กรทั้งสถาบันการศึกษาและภาคเอกชน ภายหลังเกษียณอายุราชการยังคงทำงานเกี่ยวกับกระบวนการสร้างองค์ความรู้ในชุมชน ร่วมกับฝ่ายวิจัยเพื่อท้องถิ่น สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.)

ถ้าคนไม่ได้ถูกสอน ให้รู้จักการคิดวิเคราะห์
ให้ลองคิดลองลงมือทำ หรือการริเริ่มสร้างสรรค์
ก็คงมองได้แค่ตัวเองกับวงกลมรอบตัวเท่านั้น

ความหลากหลาย เสรีภาพ การวิจารณ์ คือพื้นฐานของการเรียนรู้

จรุช วัฒนพานิชย์

เป้าหมายของการส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ไม่ได้อยู่ที่สถิติว่าคนไทยอ่านหนังสือมากแค่ไหน หรือสอบแข่งขันได้อันดับที่เท่าไรของโลก แต่ยังจำเป็นต้องพิจารณาถึงคุณภาพเนื้อหาสิ่งที่อ่านและกระบวนการเรียนรู้ที่กระตุ้นให้คนมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ มีความคิดสร้างสรรค์ เพื่อนำไปสู่ผลลัพธ์ปลายทางในการพัฒนาตนเองและสังคม ทว่ากระบวนการและผลลัพธ์ดังกล่าวคงไม่สามารถเกิดขึ้นได้หากปราศจากบรรยากาศทางสังคมและวัฒนธรรมที่เปิดกว้างสำหรับการอ่านและการเรียนรู้





การใช้อำนาจเป็นเรื่องของชนชั้นนำ อำนาจอาจจะเปลี่ยนรูปแบบไปเรื่อยๆ แต่สิ่งที่ไม่เปลี่ยนไปเลยก็คือการปิดกั้นบรรยากาศของการวิพากษ์วิจารณ์ และการรับฟังความหลากหลาย



มีความเห็นอย่างไรต่อคำว่าสังคมฐานความรู้ และสังคมไทยจะก้าวไปสู่สังคมแห่งการเรียนรู้ได้หรือไม่

ความรู้ไม่ใช่เรื่องของการท่องจำ ความรู้ต้องมาจากการวิพากษ์วิจารณ์ มาจากการถกเถียงกันอย่างต่อเนื่องที่บนฐานของความเป็นเหตุเป็นผลหรือข้อเท็จจริง แต่ระบบการศึกษาไทยไม่ได้เอื้อให้คนของเรามีพื้นฐานในการวิพากษ์วิจารณ์ มีแต่การท่องจำเพื่อสอบทำคะแนน เสร็จแล้วก็จบไป และไม่ได้มีการสอนว่าความรู้หรือสิ่งที่เราท่องจำจะสามารถประยุกต์ใช้กับชีวิต หรือนำมาแก้ปัญหาในสังคมได้อย่างไร

ทำไมสังคมไทยจึงไม่มีวัฒนธรรมการวิจารณ์

เราไม่อยากเรียกว่าวัฒนธรรมไทยเป็นแบบนี้นะ เพราะจริงๆ แล้ววัฒนธรรมเป็นสิ่งที่เลื่อนไหลไปได้เรื่อยๆ วัฒนธรรมไม่ใช่สิ่งตายตัว สังคมสามารถสร้างวัฒนธรรมใหม่เพื่อให้เกิดความรู้ชุดใหม่ ซึ่งทำให้ประเทศเคลื่อนไปข้างหน้าได้

เหตุที่ทำให้สังคมไม่ค่อยคุ้นเคยกับการวิพากษ์วิจารณ์อาจเป็นเพราะสังคมไทยถูกสอนให้คิดเหมือนกัน คำว่าให้รู้จักสามัคคีจริงๆ แล้วเป็นคำที่มีความหมายดีมาก แต่ในความเป็นจริงกลายเป็นว่าทุกคนต้องคิดเหมือนกัน ต้องเดินไปในทิศทางเดียวกัน ถึงจะเป็นการรู้จักสามัคคี ดังนั้นวาทกรรมต่างๆ ที่เราได้ยินมาตั้งแต่เด็กมันทำให้คนต้องคิดแบบเดียวกันนั้น ถ้าคิดต่างก็กลายเป็นอื่นไป

ลักษณะโดยทั่วไปของสังคมไทยที่ไม่ค่อยยอมรับการวิพากษ์วิจารณ์และความคิดที่แตกต่าง ใช้หรือไม่ว่าเป็นเพราะวัฒนธรรมดั้งเดิมของชนชั้นนำไทยเองนั้นแหละที่ไม่ยอมเปลี่ยนแปลงเลื่อนไหล

ถ้าชนชั้นนำไม่ต้องการให้อำนาจถูกยกย้ายไปสู่คนอื่นก็จะกอดวัฒนธรรมการใช้อำนาจเอาไว้ การใช้อำนาจเป็นเรื่องของชนชั้นนำ อำนาจอาจจะเปลี่ยนรูปแบบไปเรื่อยๆ แต่สิ่งที่ไม่

เปลี่ยนไปเลยก็คือการปิดกั้นบรรยากาศของการวิพากษ์วิจารณ์ และการรับฟังความหลากหลาย

ส่วนที่มีความเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่องคือวัฒนธรรมของภาคประชาชน ซึ่งเราเชื่อมั่นไม่เหมือนเดิมแน่ๆ การที่สังคมเคลื่อนจากอนาล็อกไปสู่สังคมดิจิทัล ทำให้ข้อมูลไหลเวียนรวดเร็วขึ้นมาก เกิดความรู้ชุดใหม่เข้ามาแทนที่ความรู้ชุดเก่า และคนก็เข้าถึงข้อมูลได้มากขึ้น ในขณะที่ประชาชนข้างล่างเคลื่อนไหวแต่คนที่ควบคุมอำนาจไม่ยอมเคลื่อนไหว มันก็เกิดเป็นแรงเสียดทาน และในที่สุดชนชั้นนำจะคงอำนาจไว้ยากขึ้น เราคิดว่าวันข้างหน้าจะต้องเกิดการเปลี่ยนแปลง เพียงแต่ว่าจะเกิดแบบไหนและอย่างไร

หากมองในระดับที่เล็กลงมา โรงเรียนเป็นพื้นที่ที่ส่งเสริมวัฒนธรรมการวิพากษ์วิจารณ์หรือไม่

ในโรงเรียนก็มีปัญหา อย่างที่บอกว่ามันถูกควบคุม ชนชั้นนำอยากให้นักเรียนรู้ประวัติศาสตร์แบบไหนก็ใส่เข้ามา เราไม่อยากใช้คำว่าโฆษณาชวนเชื่อ (propaganda) อย่างตอนนั้นหลักสูตรต้องการให้ลบชื่อนักการเมืองบางคนออกจากสารบบก็สามารถเอาออกจากหลักสูตรได้ทันที ทั้งๆ ที่คนไทยควรจะได้เรียนรู้ทั้งในด้านดีและไม่ดี ดังนั้นการเปลี่ยนแปลงประวัติศาสตร์เพื่อให้เกิดผลทางการเมืองจึงมักเกิดขึ้นกับหลักสูตรการศึกษา

ระบบการศึกษาไทยต้องรื้อถอนกันใหม่ในระดับโครงสร้าง ทั้งเรื่องหลักสูตรและวิธีการสอน กฎหมายหรือแบบแผนของกระทรวงศึกษาหลายเรื่องมีมาตั้งแต่ยุคร้อยปีที่แล้วโดยไม่มี การปรับเปลี่ยน แล้วยังบริหารด้วยระบบราชการที่แข็งตัว ไม่ยืดหยุ่นหนุนเสริมกระบวนการที่ทำให้ประชาชนได้เติบโต แต่กลับยืดหยุ่นเรื่องที่เอื้อต่อผลประโยชน์ของตัวเอง

การให้ภาคประชาสังคมมีส่วนร่วมในเรื่องการจัดการศึกษาหรือการร่างหลักสูตรจะเป็นทางออกที่ดีไหม

โรงเรียนเองก็เปิดโอกาสให้ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการเรียนวิชาที่เป็นหลักสูตรท้องถิ่น อย่างตอนปลายวันศุกร์ก็จะมีสอนรำดาบ สอนฟ้อนเล็บ สอนซอพื้นบ้าน ซึ่งไม่ใช่ว่าไม่ดีนะ แต่เราคิดว่าไปเน้นการสอนเรื่องที่เป็นพื้นบ้านเกินไป คือมันไม่ได้ทำให้การเรียนรู้กว้างไปกว่านั้น ไม่ได้ช่วยในการปรับเปลี่ยนวิธีคิด โรงเรียนไม่ได้สอนให้คนคิดว่าจะเอาความรู้ไปใช้กับชีวิตจริงอย่างไร แล้วก็ไม่ได้ช่วยแก้ไขปัญหาสังคมที่เขาเผชิญอยู่

แต่มองอีกด้านหนึ่ง มีคนมากมายที่เป็นผลลัพธ์ของระบบการศึกษาแบบเดิมๆ แต่สังคมไทยก็ยังคงอยู่มาได้จนถึงทุกวันนี้

ใช่ มันขึ้นอยู่กับว่าเราอยากเห็นสังคมเป็นแบบไหน ถ้ามองแค่ตัวเราตื่นเช้ามาก็ไปทำงานเสร็จแล้วก็กลับบ้าน อย่างนี้ก็ไม่ได้รับผลกระทบอะไรหรอก แต่ถ้ามองให้กว้างไกลออกไป



จากตัวเรา เราก็คงอยากให้เห็นสังคมที่ดีกว่านี้ ถ้าทำเรื่องการเรียนรู้ให้ดีกว่านี้ มีการวิพากษ์วิจารณ์กันมากกว่านี้ คนครั้งก่อนประเทศคงจะอยากเห็นสังคมดีขึ้น แต่ถ้าคนไม่ได้ถูกสอนให้รู้จักการคิดวิเคราะห์ (critical thinking) ไม่ได้ถูกสอนให้ลองคิดลองลงมือทำ หรือรู้จักการริเริ่มสร้างสรรค์ ก็คงมองได้แค่ตัวเองกับวงกลมรอบตัวเท่านั้นเอง

มีความหวังต่อการปฏิรูปศึกษาและการเรียนรู้มากขึ้น น้อยแค่ไหน เมื่อมองอย่างสัมพันธ์กับสถานการณ์ ทางสังคมในปัจจุบัน

มี เราไม่เคยสิ้นหวัง อาจเป็นเพราะว่าตอนนี้ในยุคดิจิทัลไม่ใช่ยุคอนาล็อก หลายคนเห็นข้อมูลใหม่ๆ แล้วเขาตั้งคำถามเป็น ในขณะที่บางคนกำลังสนใจเรื่องนี้อยู่พอดี การได้รับข้อมูลข่าวสารก็ช่วยเปิดทางให้เขา เป็นพื้นฐานความคิดให้เขา

คนรุ่นใหม่อ่านหนังสือกันเยอะขึ้นนะ ที่แรกที่เปิดร้านหนังสือก็ไม่คิดหรอกว่าจะมีเด็กนักเรียนเข้ามาหาหนังสือเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ สังคม การเมือง แต่เด็กเขาพยายามค้นคว้าแล้วเขาก็ได้รู้ เพียงแต่เขาแสดงออกมากไม่ได้โดยเฉพาะอย่างยิ่งในโลกโซเชียลมีเดีย แต่ในโลกออฟไลน์เขาสนใจเรื่องราวทางสังคมที่กว้างกว่าแค่เรื่องรอบตัว ถามว่าเขาอยู่เฉยๆ ไหม ตอบได้เลยว่าไม่

การเปิดร้านหนังสือก็เลยเหมือนเป็นการสำรวจ พฤติกรรมความเป็นไปของคนร่วมสมัยไปด้วย เรียกว่าเป็นจังหวะชีวิตที่ลงตัว

ใช่ แต่ไม่ใช่ลงตัวในแง่กำไรทางธุรกิจ อยากบอกใครต่อใคร
ว่าถ้าอยากรวบยอดมาเปิดร้านหนังสือ เพราะจะไม่ได้อะไร แต่
การได้มาอยู่ตรงนี้ มันตอบสนองตัวเราในด้านการมองเห็น

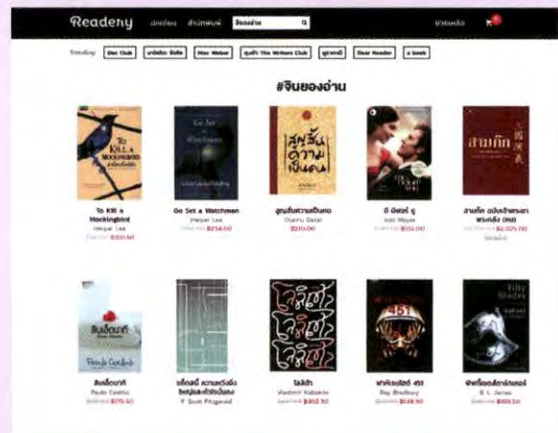
ปรากฏการณ์ #จินยองอ่าน

“เมื่อเร็วๆ นี้มีกระแส #จินยองอ่าน จินยองเป็นนักร้องวง
GOT7 ของเกาหลีซึ่งโด่งดังในเมืองไทย เขาอายุแค่ 19 แต่
เป็นคนที่อ่านหนังสือเยอะมาก มีการทำบัญชีรายชื่อหนังสือที่
เขาอ่านซึ่งเป็นหนังสือดีๆ ทั้งนั้นเลย อย่างเรื่อง โลลิต้า
(ผลงานชิ้นเอกของ วลาดิเมียร์ นาโบคอฟ นักเขียนและ
นักวิจารณ์ชาวรัสเซีย) หรือเรื่อง ก่อนโลกจะขานรับ (ผลงาน
ของวิลเลียม ซอมเมอร์เซท มอธัม เนื้อหาได้รับแรงบันดาลใจ
จากโกแกงศิลปะชิ้นเอกของโลก) หรืองานของมูราคามิ เขาก็อ่าน

“เมื่อวันก่อนมีคุณพ่อพาลูกมาที่ร้าน Book Re:public ถาม
หาหนังสือเล่มที่จินยองอ่าน แล้วก็ถามว่าแต่ละเล่มมีเนื้อหา
เกี่ยวกับอะไร เด็กๆ เขาไม่มีวันที่จะได้เข้าไปคุยกับไอดอล
ตัวจริง แต่เขาสามารถทำความรู้จักและใกล้ชิดไอดอลของเขา
มากขึ้นผ่านการอ่าน พอเขาตามอ่านหนังสือที่ไอดอลอ่าน

สังคมที่เปลี่ยนแปลงไปผ่านคนที่เข้ามาซื้อหนังสือ บางทีมี
คนเข้ามาแล้วถามว่าหนังสือเล่มนี้เนื้อหาเป็นอย่างไร หรือ
บางคนบอกว่าสนใจเรื่องการเมืองควรจะเริ่มต้นอ่านหนังสือ
เล่มไหน หรือหนังสือประวัติศาสตร์เล่มไหนที่อ่านแล้วรู้เรื่อง
เลยไม่ต้องไปหาอ่านเล่มอื่นอีก เราก็ให้คำแนะนำไป

เขาจะรู้ว่า อ้อ ความคิดของไอดอลเขาเป็นแบบนี้ ซึ่งเราเชื่อว่า
เขาซื้อไปอ่านจริงๆ ไม่ได้ซื้อไปเก็บ นี่เป็นปรากฏการณ์การอ่าน
ของคนรุ่นใหม่ที่น่าสนใจ”



ภาพจาก ร้านหนังสือออนไลน์รีดดีเรดี้ <https://readdy.co/>



ถ้าใช้ความรู้บนหลักการแบบอำนาจเบ็ดเสร็จ
คือปิดกั้นไม่ให้คนตั้งคำถาม ยัดเยียดให้ท่องจำอย่างเดียว
มันก็เป็นได้แค่ความรู้แบบๆ แต่ไม่ใช่การเรียนรู้ที่ลึกซึ้ง



หลังจากได้รับรางวัล International Women of Courage แล้ว ชีวิตเปลี่ยนแปลงไปอย่างไรบ้าง

ก็เหมือนเดิมนะ เพราะว่าพอได้รับรางวัลกลับมาไม่ถึงเดือน
ก็ถูกทหารเรียกตัว เพียงเพราะว่าไปจัดกิจกรรม “ยื่นเฉยๆ” ที่
ประตูท่าแพ รางวัลคงไม่ได้ช่วยอะไรมาก อาจจะช่วยให้ในแง่
ที่ว่าพอเกิดเรื่องปั๊บ ทางกงสุลเขาก็ไปไต่ถามทหารเกี่ยวกับ
ความเป็นไปของเรา เลยแค่เป็นการเรียกไปคุยไม่ได้ถึงกับ
มีปัญหาอะไรหรอก

ตอนถูกเรียกตัวไปค่ายทหาร เรบอกที่เราไม่เคยขายหนังสือ
ต้องห้าม คือถ้าจะจับเพราะขายหนังสือแบบนี้คุณต้องมี
กฎหมายออกมาก่อนว่าหนังสือเล่มนั้นห้ามขาย แต่ไม่มีกฎ
อะไรห้าม หนังสือที่วางขายในร้านของเราก็มีวางขายในร้าน
อื่นๆ เหมือนกันทุกร้าน

ส่วนกิจกรรมก็ยังจัดอยู่ตลอด เราคิดว่าเราไม่ได้ทำอะไรผิด

กฎหมายเลย ทุกอย่างทำอย่างเปิดเผย มีประชาสัมพันธ์
ก่อนงาน คุยเสร็จก็ยังเอาลงยูทูปอีกเพราะถือว่าไม่มีอะไรที่
ต้องกังวล เราอยากให้สังคมเป็นแบบนี้ สังคมที่ทุกคนมี
ส่วนร่วมและเอาเรื่องทางสังคมมาแบ่งปันกันจริงๆ แล้ว
ทุกๆ เรื่องในชีวิตประจำวันก็เป็นการเมืองหมดนั่นแหละ
แม้แต่เรื่องอาหาร หนังสือ สิ่งแวดล้อม ฯลฯ แต่เจ้าหน้าที่
เขาไม่สนใจเรื่องพวกนี้ เราจัดเสวนาที่เป็นเรื่องการเมืองตรงๆ
มีแค่ 20% เท่านั้นแต่กลับถูกมองว่าอาจจะทำลายความมั่นคง
ของชาติ

คิดว่าจำเป็นต้องปรับลักษณะของกิจกรรมที่ทำอยู่ บ้างไหม

ก็ต้องรู้จักเซ็นเซอร์ตัวเอง ยิ่งอยู่ในสถานการณ์แบบนี้ก็ต้อง
รักษาฐานที่มั่นสุดท้าย ถ้าต้องเสียพื้นที่ร้านหนังสือไปอีก
มันก็ไม่ไหว เราจึงต้องสื่อสารเรื่องทางสังคมผ่านกิจกรรม
รูปแบบอื่นบ้าง อย่างเช่นงานศิลปะ



ภาพจาก สำนักข่าวประชาธรรม <http://www.prachatham.com>

เราเชื่อในอำนาจของความรู้ ที่มันมันขึ้นอยู่กับว่า คนที่ใช้ความรู้เหล่านั้นตั้งตนอยู่บนหลักการอะไร ถ้าใช้ความรู้บนหลักการแบบอำนาจเบ็ดเสร็จ คือปิดกั้นไม่ให้คนตั้งคำถาม ยัดเยียดให้ท่องจำอย่างเดียว มันก็เป็นได้แค่ความรู้แบบๆ แต่ไม่ใช่การเรียนรู้ที่ลึกซึ้ง

การเรียนรู้จำเป็นต้องมีพื้นที่ในลักษณะที่เป็น public space หรือไม่

การมีพื้นที่ที่สำคัญ ยิ่งในยุคแบบนี้คนไม่รู้จักไปแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันที่ไหน พื้นที่ในอากาศ (cyber space) มันไม่พอสำหรับการมีปฏิสัมพันธ์กัน แต่สำหรับนักเคลื่อนไหวรุ่นใหม่ๆ เขาใช้พื้นที่ทางกายภาพน้อยเพราะมันไม่มีที่ทางให้เขาจริงๆ ขนาดมหาวิทยาลัยยังไม่สามารถปกป้องพื้นที่ทางวิชาการหรือพื้นที่การเรียนรู้ของตัวเองได้ การหาพื้นที่ข้างนอกยิ่งเป็นเรื่องยากขึ้นไปอีก

ที่ยังยืนหยัดเปิดร้านหนังสืออยู่ก็เพราะต้องการจะบอกว่าเราต้องการพื้นที่ของการร่วมกันวิพากษ์วิจารณ์อย่างมีเหตุมีผล การสร้างพื้นที่ให้เกิดการเรียนรู้มันผิดตรงไหน เราเคยถูกกดดันให้ต้องปิดตัวไปครั้งหนึ่ง แต่ก็ต้องเปิดอีกครั้งเพื่อให้คนเห็นว่าพื้นที่แบบนี้มันยังมีอยู่

รจเรช วัฒนะพานิชย์ เจ้าของและผู้ร่วมก่อตั้งร้านหนังสือ Book Republic จังหวัดเชียงใหม่ ผู้ริเริ่มจัดทำโครงการห้องเรียนประชาธิปไตย (Café Democracy) ซึ่งเป็นกิจกรรมเสวนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นอย่างเสรี ในประเด็นหลากหลายทั้งด้านการพัฒนา สิทธิมนุษยชน ประชาธิปไตย และความเท่าเทียมทางเพศ หลังการรัฐประหารปี 2557 เคยถูกเรียกตัวไปปรับทัศนคติ 2 ครั้ง จนต้องตัดสินใจพักกิจการร้านหนังสือและกิจกรรมต่างๆ ก่อนจะเปิดร้านขึ้นใหม่อีกครั้งเมื่อปลายปี 2558 รจเรชเป็นคนไทยคนแรกที่ได้รับรางวัล “ผู้หญิงกล้า” หรือ International Women of Courage Award จากกระทรวงการต่างประเทศของสหรัฐอเมริกาประจำปี 2559

'จัดการความรู้ 101'

ปฏิบัติการเชื่อมโลกวิชาการกับสังคม วิชาที่มหาวิทยาลัยไม่ได้สอน

ปกป๊อว จันวิทย์

บทบาทของมหาวิทยาลัยในการเป็นแหล่งผลิตความรู้เพื่อตอบโจทย์ปัญหาของสังคม ผันแปรไปตามการเปลี่ยนแปลงด้านเศรษฐกิจการเมือง ในระยะหลัง สถาบันระดับอุดมศึกษาทั้งเก่าและเกิดใหม่หลายแห่งแปรสภาพเป็นธุรกิจการศึกษา เคยแม้แต่ถูกเรียกอย่างเข้าอกเข้าใจว่าเป็นเพียงโรงเรียนเด็กของชนชั้นกลางที่ซึ่งนักศึกษาส่วนใหญ่ขาดสายใยและสำนึกผูกพันกับชนชั้นผู้เสียเปรียบ ขณะที่มหาวิทยาลัยชั้นนำถูกมองว่าเป็น “หอคอยงาช้าง” อยู่ห่างไกลจากวิถีชีวิตประชาชน ทำงานผลิตความรู้ทางวิชาการอันทรงคุณค่าที่คนทั่วไปเข้าถึงยากและไม่สามารถเข้าใจได้

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



ปัญหาก็คือว่า
ประเทศนี้ไม่ได้กำหนด
นโยบายด้วยความรู้
ประเทศนี้กำหนด
นโยบายด้วยอำนาจ





เมื่อก่อนเราคิดว่าการจัดการความรู้คือทำให้ง่าย
แต่จริงๆ แล้วมันไม่ใช่แค่นั้น เราต้องดูด้วยว่าคนรับความรู้เป็นใคร
ต้องใช้ช่องทางการสื่อสารแบบไหน
และช่องทางการสื่อสารแต่ละแบบก็มีไวยากรณ์ไม่เหมือนกัน



ช่วยเล่าประสบการณ์ในการทำงานสื่อสารความรู้ ทางวิชาการว่ามีความเป็นมาอย่างไร

เมื่อผมย้อนมองดูประสบการณ์การทำงานของตัวเองในช่วง
10 ปีที่ผ่านมาตั้งแต่ยังเป็นอาจารย์ที่คณะเศรษฐศาสตร์
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ จนถึงการทำงานร่วมกับทีดีอาร์ไอ
(สถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย) และการออกมา
ตั้งบริษัทดีวันไอวันเปอร์เซ็นต์ มันกลายเป็นจิ๊กซอว์ที่ต่อกัน
ได้หมดเลย นั่นก็คือการเชื่อมโยงโลกของวิชาการและองค์ความรู้
ต่างๆ กับโลกของมวลชนและประชาชนวงกว้างเข้าด้วยกัน

ที่ผ่านมานักวิชาการไทยทำงานดีๆ ้วยเยอะ งานวิจัยบางชิ้นใช้
เวลาทำเป็นปีๆ ใช้งบประมาณเป็นล้านบาท แต่ปรากฏว่าคนที่
ได้อ่านหรือเข้าถึงก็คือคนในวงการเดียวกันเอง ส่วนใหญ่

อยู่ในห้องสมุด อยู่ในชั้นหนังสือ จึงมาคิดว่าทำอย่างไรถึงจะ
ทำให้ของดีๆ พวกนี้แพร่กระจายไปสู่สังคมวงกว้าง มันเป็น
passion ที่เกิดจากความรู้สึกเสียดายของดี อยากให้มีคนมา
อ่านมีคนมาดู

ตอนอยู่ที่มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ผมได้เข้าไปทำหน้าที่
ผู้อำนวยการคณะทำงานสัมมนาและเผยแพร่ของคณะ
เศรษฐศาสตร์ ตั้งใจไว้ตั้งแต่แรกเลยว่าคณะฯ จะไม่ใช่ที่ให้
คำตอบทางสังคมเฉพาะกับนักศึกษาที่มีโอกาสได้เข้ามาเรียน
ปีละไม่กี่ร้อยคน แต่จะต้องให้ความรู้เศรษฐศาสตร์กับสังคม
วงกว้าง มีเหตุการณ์เกิดขึ้นในบ้านเมืองเยอะเยอะ คณะฯ
ควรจะมีส่วนช่วยในการผลิตคำอธิบายที่มีต่อเหตุการณ์เหล่านั้น
ซึ่งว่าอะไรคือประเด็นน่าสนใจที่ควรจะต้องตั้งคำถาม แล้วก็มี

คำตอบให้กับประเด็นคำถามที่หลายคนสงสัยจึงคิดว่าจำเป็นต้องมีการสร้างบรรยากาศทางวิชาการที่คึกคัก นำมาสู่การจัดกิจกรรมเสวนาทุกสัปดาห์ในหลายๆ รูปแบบ

หมายความว่าผ่านมหาวิทยาลัยเป็นแหล่งความรู้ที่เปิดประตูความรู้สู่สังคมน้อยเกินไป

ใช่ครับ ผมคิดว่าทุกคนอยู่ในพื้นที่ที่เป็น comfort zone ซึ่ง comfort zone นั้นสำหรับนักวิชาการก็คือการทำวิจัยบางคนอาจจะคิดว่างานวิจัยที่ดีมีคุณภาพถือว่าเป็นจุดหมายปลายทางแล้ว แต่ผมอยากจะชวนคิดต่อว่านั่นไม่ใช่จุดหมายปลายทาง ผมเชื่อในปรัชญาของธรรมศาสตร์ว่าเป็นตลาดวิชา ถ้าเราบอกว่างานวิจัยเป็นเครื่องมือในการทำ ความเข้าใจโลก มันควรจะต้องถูกใช้สอนคนนอกรั้วมหาวิทยาลัยด้วย การสอนไม่ใช่แค่พาคนมาดูของดี แต่ต้องสื่อสารต้องเล่าเรื่องเป็นด้วย เพราะว่าการเขียนงานวิชาการกับการเล่าเรื่องมีรูปแบบวิธีการที่ไม่เหมือนกัน

ผมเรียกวันนี้เป็นการจัดการความรู้ คือเอาความรู้จากงานวิจัยสามสี่ร้อยหน้ามาดูว่าจะจัดการกับมันอย่างไรเล่าเรื่องแบบไหนคล้ายๆ เอาวัตถุดิบมาปรุงรสให้อร่อย แล้วก็ทำให้เป็นระบบพอจัดการความรู้เสร็จก็ต้องพิจารณาว่าจะสื่อสารกับสาธารณะอย่างไร ผ่านช่องทางไหน จังหวะเวลาใดเพราะนักวิจัยจำนวนมากไม่รู้จักริธีทำงานร่วมกับสื่อมวลชน ถ้าเราทำหน้าที่เป็นสะพานเชื่อมตรงนี้ดีๆ สุดท้ายสังคมก็ได้ประโยชน์ได้ฟัง

ความรู้จากตัวละครที่ทำงานวิจัยจริงๆ ในแบบที่เข้าใจได้ เห็นความเชื่อมโยงกับเขาและสนุกรื่นรมย์

ในอีกด้านหนึ่งการนำความรู้ออกไปหาคนหมู่มาก สุดท้ายมันย้อนกลับมาทำให้งานวิชาการเข้มแข็ง เพราะถ้าเรามีเพื่อนเยอะขึ้นได้คุยกับคนเยอะขึ้นเราก็ฉลาดขึ้นด้วยใช่ไหมครับ นักวิชาการก็จะตั้งโจทย์ที่สนุกขึ้นคมขึ้นได้ อย่างที่อาจารย์อัมมาร สยามวาลา บอกว่า เราไม่สามารถหาคำตอบได้จากโจทย์ที่ไม่ดี คำตอบที่ดีมาจากโจทย์ที่ดีเท่านั้น เพราะฉะนั้นการออกไปปะทะกับสังคมไปเจอผู้คนช่วยขยายโลกของนักวิชาการได้กว้างขึ้น

อาจารย์มองว่าสังคมไทยมีความรู้มากมาย เพียงแต่ต้องรู้จักนำของเดิมที่มีอยู่มาจัดการให้มีประสิทธิภาพ

ใช่ครับ เราทำงานวิจัยกันเยอะมากเราตั้งคำถามกับโจทย์สำคัญๆ ของประเทศเยอะมาก แล้วก็มีข้อเสนอเชิงนโยบายที่มาจากฐานวิชาการแทบจะทุกเรื่อง แต่ปัญหาก็คือว่าประเทศนี้ไม่ได้กำหนดนโยบายด้วยความรู้ ประเทศนี้กำหนดนโยบายด้วยอำนาจ ที่ผ่านมานักวิชาการจำนวนหนึ่งที่มีความรู้ก็หาวิธีการผลักดันความรู้ไปสู่นโยบายด้วยการเข้าหาอำนาจ เองงานวิจัยของตัวเองไปยื่นใส่มือผู้มีอำนาจไปกระซิบข้างหูผู้มีอำนาจ แล้วก็หวังว่าผู้มีอำนาจจะเอาไปปฏิบัติ มันถึงไม่เคยเวิร์คไรงี้ครับ เพราะปัญหามันอยู่ที่ผู้มีอำนาจเขาไม่มีเหตุ



คนมักจะคิดว่างานวิชาการคืองานศักดิ์สิทธิ์ ตำราคือความจริงแท้ เราต้องทำให้คนเห็นก่อนว่างานวิชาการไม่ใช่เรื่องศักดิ์สิทธิ์ ...ถ้ามีทฤษฎีใหม่ๆ ที่อธิบายความจริงได้ดีกว่า ทฤษฎีเก่าก็ถูกล้มล้างไป ความรู้จึงพัฒนาต่อยอดไปได้



อะไรต้องเอาความรู้พวกนี้ไปทำต่อ เพราะว่าการเปลี่ยนแปลง มันกระทบกับฐานะอำนาจของเขา มันทำให้เขาทำงานยากขึ้น ทำให้เขาเหนื่อยขึ้นทำให้ผลประโยชน์เขาหายไป

เพราะฉะนั้นถ้าคุณต้องการเปลี่ยนประเทศนี้โจทย์สำคัญคือ โลกของการเมืองมันเปลี่ยนไปจากเมื่อก่อนแล้ว เทคโนโลยีแคร์ตที่ผืนนอยากจะทำประโยชน์เพื่อประชาชนอาจจะเป็นไปได้ในยุคต้นของการพัฒนาที่โจทย์มันยังไม่ซับซ้อน แต่ในยุคนี้ ปัญหาประเทศมันซับซ้อนเราต้องพัฒนาประเทศด้วยการคำนึงถึงคนในประเทศที่หลากหลายไม่มีใครเป็นเทวดาที่จะรู้ทุกอย่าง เพราะฉะนั้นมันก็ต้องใช้พลังประชาชนในการขับเคลื่อน

ฉะนั้นสิ่งที่ผมพยายามทำทั้งที่คณะเศรษฐศาสตร์ ที่ติอาร์โอ รวมถึงสิ่งที่กำลังทำอยู่เวลานี้ก็คือการพยายามเชื่อมั่นในพลังของประชาชน เราไม่ต้องวิ่งตรงไปหาผู้มีอำนาจ เราพยายามสื่อสารโดยตรงกับประชาชน แล้วเราก็หวังว่าประชาชนจะย้อนกลับมาช่วยเราในการเข้าไปกำกับ ไปบังคับ ไปกดดันผู้มีอำนาจให้ต้องปฏิรูปประเทศบนวิถีทางประชาธิปไตยเพราะเราไม่สามารถปฏิรูปประเทศนี้จากผู้มีอำนาจได้ เราต้องปฏิรูปประเทศจากฐานข้างล่าง

วิธีในการสื่อสารความรู้ยากๆ ให้คนทั่วไปเข้าใจอย่างไร

นักวิชาการทำวิจัยมาเป็นปีทุกคนก็จะหางานที่ตัวเองทำมาอยากจะทำทุกอย่างที่ทำได้ 1 ปียัดลงไปอินโฟกราฟิก

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

เมื่อก่อนเราคิดว่าการจัดการความรู้คือทำให้ง่าย แต่จริงๆ แล้วมันไม่ใช่แค่นั้น เราต้องดูด้วยว่าคนรับความรู้เป็นใครต้องใช้

ช่องทางการสื่อสารแบบไหน และช่องทางการสื่อสารแต่ละแบบก็มีไวยากรณ์ (grammar) ไม่เหมือนกัน ที่ว่ามีไวยากรณ์แบบของมัน งานวิจัยมีไวยากรณ์แบบของมัน ผมถึงบั้งตรงนี้มันเปลี่ยนให้เราไปต่อได้อีกชั้นเลยว่า สอนหนังสือนี้คือไวยากรณ์แบบหนึ่ง เขียนงานวิจัยไวยากรณ์แบบหนึ่ง เขียนต้นฉบับบทความไวยากรณ์อีกแบบหนึ่ง จัดรายการโทรทัศน์ไวยากรณ์ก็อีกแบบหนึ่ง แม้แต่โซเชียลมีเดียแต่ละชนิดก็มีไวยากรณ์คนละแบบ เราต้องหารูปแบบการสื่อสารความรู้ให้เหมาะสมกับช่องทางแต่ละแบบ ไม่ใช่แค่สรุปงานวิจัยให้สั้นและง่ายเท่านั้น ถ้าเป็นทีวีก็ต้องคิดว่าจะใช้ประโยชน์จากการ



ใช้ภาพเล่าเรื่องอย่างไร หรือการเอางานวิจัยไปใช้สอนหนังสือ ก็ไม่จำเป็นต้องเดินเรื่องตามโครงสร้างของงานวิจัยเป๊ะๆ

ในอนาคตมหาวิทยาลัยยังจะเป็นสถาบันที่เป็นแหล่งความรู้ให้กับสังคมสามารถพึ่งพาได้อยู่หรือไม่

ผมว่ามหาวิทยาลัยเมืองนอกปรับตัวเยอะนะครับ แต่มหาวิทยาลัยเมืองไทยแทบจะไม่ปรับตัวเพราะมีสาเหตุอยู่ 2-3 ประเด็น ประเด็นที่หนึ่งก็คือมหาวิทยาลัยไทยถูกทำลายด้วยระบบราชการ และเรื่องเกี่ยวกับการประกันคุณภาพต่างๆ ที่ทำลายคุณภาพ มันเป็นเรื่องของเบลอทั้งหมด ความมั่งงำ มันเยอะขึ้นอย่างที่ไม่เกินกว่าจะจินตนาการ ระบบราชการที่แข็งกระด้างและรวมศูนย์ไม่สามารถจะสร้างสรรค์สิ่งใหม่ได้

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

ประเด็นที่สามคือในต่างประเทศไม่คิดว่ามหาวิทยาลัยเป็นที่ผูกขาดความรู้ เรามี Think Tank สารพัด เมืองค์กรพัฒนาเอกชนทำงานเชิงประเด็นและสะสมองค์ความรู้มากมาย สื่อมวลชนทำหน้าที่อย่างมีคุณภาพ เพราะฉะนั้นความรู้จึงกระจายและหลากหลาย ไม่มีใครผูกขาดความงามความดีความจริง แต่เมืองไทยถ้าพูดถึงสถาบันวิจัยก็ต้องนึกถึงมหาวิทยาลัย ถ้าคนข้างนอกไปแข่งแทบไม่ชนะเลย เพราะมันไปติดอยู่กับชื่อกับบุญเก่า วัฒนธรรมของเราไปให้คุณค่ากับมหาวิทยาลัยเยอะ งบประมาณด้านความรู้ไปกระจุกอยู่ที่มหาวิทยาลัย พอมหาวิทยาลัยไม่ฟังก็ชั้นมันก็ตาย

ถ้าอย่างไรมันจะทำให้สังคมไทยเป็นสังคมอุดมปัญญา

มันเชื่อมโยงกันอยู่หลายเรื่อง ในด้านวัฒนธรรมคนมักจะคิดเสมอว่างานวิชาการคืองานศักดิ์สิทธิ์ ตำราคือความจริงแท้ เราต้องทำให้คนเห็นก่อนว่างานวิชาการไม่ใช่เรื่องศักดิ์สิทธิ์ ทฤษฎีก็คือเรื่องเล่าชุดหนึ่งที่พยายามอธิบายและเข้าถึงความจริงให้มากที่สุด มันไม่ใช่ความจริงแท้อันสมบูรณ์ เพราะฉะนั้นถ้ามีทฤษฎีใหม่ๆ ที่อธิบายความจริงได้ดีกว่า ทฤษฎีเก่าก็ถูกล้มล้างไป ความรู้จึงพัฒนาต่อยอดไปได้

ด้านที่สองก็คือต้องทำให้คนกล้าท้าทาย กล้าวิพากษ์วิจารณ์ถึงสิ่งที่เบื่อนอยู่ ถ้าสังคมยิ่งเต็มไปด้วยสิ่งที่เราตั้งคำถามไม่ได้มากเท่าไร วัฒนธรรมการวิพากษ์วิจารณ์วัฒนธรรมการทำทายเป็น

เรียนรู้ ‘เสรีนิยมประชาธิปไตย’ ผ่านรายการ “วัฒนธรรมชูปะเป็งทอด”

สปิริตของ ‘วัฒนธรรมชูปะเป็งทอด’ คือการตั้งคำถามให้เห็นว่าทุกเรื่องในโลกเป็นความรู้ทั้งนั้น และการตั้งคำถามที่คมและน่าสนใจจะนำมาซึ่งการเปลี่ยนแปลง เราเริ่มต้นจากการตั้งคำถามเรื่องรอบตัว ให้เห็นว่าทุกเรื่องมีมิติเศรษฐกิจการเมือง สังคมเชื่อมโยงกันอย่างไม่แยกไม่ออก เพราะฉะนั้นถ้าคุณจะเข้าใจสังคมคุณต้องรู้มิติต่างๆ ไม่ใช่รู้แค่ศาสตร์ใดศาสตร์หนึ่ง

ทีมงานเบื้องหลังมีแนวทางการทำงานว่าเราไม่ได้ทำสื่อเพื่อผลักดันความคิดความเชื่อของตัวเอง เพื่อให้ทุกคนเป็นเหมือนเรา แต่เราทำเพื่อตั้งคำถาม เสนอคำตอบที่หลากหลาย ให้คนดูเอากลับไปคิดต่อ ให้สังคมเกิดการอภิปรายถกเถียงกัน จุดยืนของคนทำสื่อไม่ใช่การออกมาประกาศว่าอะไรถูกผิด เราอยากสร้างแพลตฟอร์ม สร้างพื้นที่ทางปัญญามากกว่า

พวกเราเป็นเสรีนิยม (liberal) มีพื้นฐานความเชื่อในเรื่องความหลากหลาย กระทั่งทีมงานเราเองยังมีความชอบหรือความสนใจในเรื่องที่แตกต่างกัน เราก็ต้องเชิญคนที่มีความคิดเห็นแตกต่างหลากหลาย แล้วก็นำเสนอในสิ่งที่เขาเป็นอย่างเป็นธรรมชาติกับเขา ให้เขาได้พูดในสิ่งที่คิดอย่างครบถ้วนรอบด้าน แล้วคนดูจะเป็นคนตัดสินใจในแต่ละเรื่องเอง เราเชื่อมั่นในพลังของคนดู เราอยากให้รายการเป็นการผจญภัยทางปัญญาของคนดู



รายการนี้มีวิธีแต่งตัวหลายชั้น มันห่อหุ้มหาด้วยลูกเล่นด้วยวิธีการเล่าเรื่องให้ดูมีสไตล์ มีรสอร่อย ทิปทอสวยงามเมื่อมันสนุก เด็กๆ ก็เปิดดู ครูบาอาจารย์ก็เอาไปใช้สอนหนังสือได้ แก่นของวัฒนธรรมชูปะเป็งทอดคือเราต้องการจะผลักดันวัฒนธรรมแบบเสรีนิยมประชาธิปไตยนี้แหละ เพราะเราถือว่านี่คือฐานของการเรียนรู้และความคิดสร้างสรรค์

จริงๆ แล้ววัฒนธรรมชูปะเป็งทอดก็คือปฏิบัติการทางการเมืองในเชิงวัฒนธรรม เรากำลังจะทำรายการที่ไม่ได้สื่อสารเฉพาะกับคนที่สนใจสังคมเชิงลึกอยู่แล้ว เราอยากนำความรู้เชิงลึกออกสู่มวลชนวงกว้าง โจทย์ก็คือทำอะไรให้ความรู้พวกนี้ออกไปสู่คนดูทั่วไปได้สำเร็จ ทำอย่างไรถึงจะสื่อสารกับกลุ่มนี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เล่าเรื่องอย่างไรให้ดึงดูด ทำอย่างไรให้คนรุ่นใหม่ดู ทำอย่างไรให้ชนชั้นกลางในเมืองดูแล้วมองเห็นคุณค่าความหมายของประชาธิปไตยในระดับวิถีคิดและวิถีชีวิต



ถ้าสังคมยิ่งเต็มไปด้วยสิ่งที่เราตั้งคำถามไม่ได้มากเท่าไร
วัฒนธรรมการวิพากษ์วิจารณ์วัฒนธรรมการทำทนาย
เพื่อแสวงหาความจริงก็ไม่เกิด



แสวงหาความจริงก็ไม่เกิด เพราะฉะนั้นเราต้องดูว่าเราเรียนรู้อันอย่างไรในครอบครัวในโรงเรียนในระดับสังคม และเราได้รับสื่อแบบไหน ถ้าสื่อกลัวอำนาจแล้วสื่อไม่พูดถึงความจริงที่แตกต่างคนก็จะไม่รู้จักรู้ตั้งคำถาม ทุกคนก็ถูกครอบงำด้วยอุดมการณ์ที่ถูกผลิตซ้ำแบบนี้ หรือถ้าเราตั้งคำถามแล้วแต่ถูกปฏิบัติด้วยความรุนแรงกลับมา สิ่งต่างๆ พวกนี้ก็จะเกิดขึ้นมาได้อย่างไร ผมคิดว่าเรื่องเหล่านี้เป็นเรื่องใหญ่ คือเราจะเป็นไทยแลนด์ 4.0 หรือ Creative Economy ไม่ได้ ถ้าสังคมไม่มีเสรีภาพและไม่เป็นประชาธิปไตย

อาจารย์คิดว่าสังคมไทยจะเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้นได้หรือไม่

แน่นอนครับ แต่ก็ต้องทำงานหนักขึ้นเพราะเรากำลังลู่กับอะไร

ที่ใหญ่มาก แล้วเราคาดหวังการเปลี่ยนแปลงแบบพลิกฟ้าคว่ำแผ่นดินไม่ได้ สิ่งที่เราทำอยู่มันค่อยๆ รุกคืบไปข้างหน้าความสำเร็จสำหรับผมไม่ได้อยู่ที่จุดหมายปลายทางแต่อยู่ที่ระหว่างทาง บนเส้นทางห้าปีของดิวันโอวันเปอร์เซนต์ผมคิดว่าคนที่นี้เก่งขึ้น ผมเองก็ค่อยๆ เก่งขึ้น แต่เรายังมีพื้นที่ให้เรียนรู้ต่อ

มีอยู่เรื่องหนึ่งที่ทำให้ผมยังมองเห็นความหวังเสมอทุกเทอมที่ผมสอนหนังสือ ผมจะมีตัวชี้วัดส่วนตัวอันหนึ่งที่ใช้ประเมินความสำเร็จของตัวเอง นั่นคือ การที่นักศึกษาเดินมาหาทำัยชั้นเรียนด้วยสีหน้าค้ำข้องใจและแววตาที่มีความหมาย แล้วถามว่า 'อาจารย์เราจะปล่อยให้บ้านเมืองเป็นแบบนี้ได้อย่างไร เราทำอะไรได้บ้าง' ผมไม่มีคำตอบสำเร็จรูปให้ แต่มักตอบไป

ว่าเป็นหน้าที่ของคุณใจ อีกสี่ปีในรั้วมหาวิทยาลัยสองหาคำตอบ
ของตัวเองต่อคำถามเมื่อคืน นี่เป็นจุดเริ่มต้นของเส้นทางทาง
ปัญญาเลยนะ และทุกปีผมยังเจอเด็กที่เดินมาหาผมแบบนี้

ดูเหมือนว่างานสอนเป็นงานที่อาจารย์ถนัดและรัก ที่จะทำ ถ้าไปถึงตัดสืบใจลาออกแล้วมาเปิดบริษัท ควีนโอวันเปอร์เซนต์

ชีวิตนี้ผมไม่เคยคิดว่าต้องทำบริษัทเอกชนคิดว่าจะเป็นอาจารย์
ไปทั้งชีวิต ตอนแรกผมก็ประหลาดใจในชะตากรรมของตัวเอง
แต่สุดท้ายก็ไม่ได้คิดว่าที่ทำอยู่มันคือธุรกิจเพื่อแสวงหากำไร
สูงสุดเข้าตัวเอง แต่มันคือการที่เราลุกขึ้นมาทำงานความรู้ด้วย
ตัวเองและสร้างสถาบันให้มันอยู่ได้อย่างยั่งยืน ไม่ได้พึ่งระบบ
ราชการระบบมหาวิทยาลัยอีกต่อไป

ผมคิดว่างานทั้งหมดที่ตัวเองทำ ไม่ว่าจะสอนหนังสือ ทำวิจัย
ทำงานจัดการความรู้ ทำสารคดีโทรทัศน์ มันมีแก่นเดียวกัน
คือเรื่องของความรู้ทั้งสิ้น ถึงตอนนี้เราอยากทำงานที่เราใส่แรง

100 มันได้ 100 หรือได้ใกล้ๆ 100 สมัยอยู่มหาวิทยาลัยเรา
ก็ทำงานกันหนักมากแต่ทำไมมันขยับไปได้น้อย สู้กับระบบ
เสร็จ สู้กับคนอื่น ไม่รู้ที่ด่านทุ้มไม่รู้ที่ครั้งใช้เวลาไม่รู้เท่าไร
หรืออย่างทีดีอาร์ไอก็มีข้อจำกัดทางวัฒนธรรมในการทำงาน
บางเรื่อง ก็เลยมาคิดว่าแทนที่เราจะไปทำงานให้องค์กรนั้น
องค์กรนี้ เราน่าจะสร้างสถาบันของเราเองแบบที่เราดูแล
รับผิดชอบมันได้เต็มรูปแบบ ทำตามความคิดความฝันของ
ตัวเองได้เต็มที่ขึ้น

ที่ตั้งชื่อควีนโอวันเปอร์เซนต์ก็เพราะว่า 101 คือรหัสวิชา
ความรู้พื้นฐาน เราอยากฝากความรู้ด้านต่างๆ ออกไปสู่สังคม
วงกว้างอย่างสร้างสรรค์ อีกด้านหนึ่งหมายถึงเราทำงาน
เกินร้อย โลโก้ก็สะท้อนถึงสปีริตของงานที่เราทำคือ know-
ledge ยกกำลังด้วย creativity เพราะเราเชื่อว่าความรู้เป็น
ฐานในการทำความเข้าใจการเปลี่ยนแปลงของสังคม และเราก็
เชื่อว่าถ้าเราเอาความคิดสร้างสรรค์ไปยกกำลัง มันจะช่วยเพิ่ม
พลังความรู้อีกเป็นทวีคูณ

ปกป้อง จันวิทย์ อดีตอาจารย์คณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และอดีตที่ปรึกษาด้านการจัดการความรู้และสื่อสาร
สาธารณะ สถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย (ทีดีอาร์ไอ) หนึ่งในผู้ก่อตั้งและบรรณธิการอำนวยการสำนักพิมพ์ openworlds
และผู้ก่อตั้งเว็บไซต์โรงเรียนไท ตลาดวิชาสาธารณะออนไลน์ ปัจจุบันทำงานที่บริษัทควีนโอวันเปอร์เซนต์อย่างเต็มตัวในตำแหน่ง
ประธานกรรมการบริหารและกรรมการผู้จัดการด้านวิจัยและจัดการความรู้ มีผลงานที่รู้จักกันดีทางสถานีโทรทัศน์ Thai PBS
คือ รายการ 'วัฒนธรรมซบแป้งทอด' และสารคดี 'ป่วย อึ้งภากรณ์: จากกรรมมารดาถึงเชิงตะกอน'

Jump Space บูมชนการเรียนรู้ ของสตาร์ทอัพแดนดอกกุหลาบ

อัจฉริยะ: ตาโรจน์

ทุกวันนี้ พรหมแดนของแหล่งการเรียนรู้มิได้มีเพียงโรงเรียน ห้องสมุด พิพิธภัณฑ์ หรือศูนย์การเรียนรู้ที่เป็นทางการเท่านั้น เพราะไม่ว่าสถานที่ใดก็ตามที่คนมีโอกาสมาพบปะพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิด สร้างแรงบันดาลใจ และจุดประกายไอเดีย การเรียนรู้ก็พร้อมจะเกิดขึ้นได้เสมอ

มีการวิเคราะห์กันว่าแม้คนรุ่นใหม่จะเติบโตขึ้นในโลกของดิจิทัล แต่อย่างไรเสียก็ยังคงต้องการพื้นที่การเรียนรู้ที่ผู้คนได้มีปฏิสัมพันธ์ควบคู่กันไปด้วย แนวโน้มหนึ่งที่กำลังเติบโตอย่างชัดเจนก็คือพื้นที่การทำงานที่เรียกว่า co-working space ซึ่งผุดขึ้นมากมายตามหัวเมืองใหญ่ๆ ในประเทศไทย

ล่าสุดคือ Jump Space จังหวัดขอนแก่น ซึ่งบุกเบิกโดยคนหนุ่มไฟแรงแห่งเมืองหมอแค้นที่มีความคิดแตกต่างจากคนทำธุรกิจทั่วไป เพื่อหวังจะสร้างพื้นที่พบปะแลกเปลี่ยนเรียนรู้ให้เกิดเป็นชุมชนวิชาชีพของชนรุ่นดิจิทัล ณ ดินแดนศูนย์กลางการค้าของภาคอีสาน



เราบังคับให้ต้องเป็น
อย่างที่เราอยากจะเป็นไม่ได้
เพราะเมื่อไรที่เราไปบีบบังคับ
มันจะไม่ใช้ชุมชน
แต่จะกลายเป็นการครอบงำ





แนวคิดและโมเดลธุรกิจ co-working space ยังใหม่มาก แม้แต่ในกรุงเทพฯ เองก็เพิ่งจะเกิดขึ้น ได้ไม่นาน อะไรคือจุดเริ่มต้นที่สนใจทำธุรกิจนี้ ในต่างจังหวัด

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

ร้านกาแฟก็ต่างคนต่างกิน ต่างคนก็ต่างอยู่ มันเป็นไปได้ที่พวกเขาจะมาทำความรู้จักกัน

พื้นที่หรือระบบนิเวศที่สตาร์ทอัพต้องการมีลักษณะ อย่างไร

สำหรับคนที่จะเป็นสตาร์ทอัพ ก่อนอื่นคุณต้องกล้าที่จะพูดสิ่งที่คิดอยู่ในใจหรือไอเดียที่มีอยู่ หลายคนอาจจะมโนเองว่าสิ่งที่คิดมันเจ๋งมากเลยไม่ได้พูดออกมา แต่ถ้าคุณอยากพูดขึ้นมาคุณจะไปพูดกับใครในเมื่อไม่มีสถานที่ซึ่งมีคนอยากฟังสิ่งที่คุณพูด

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



ไปทางไหนก็ได้ เรามีความคาดหวังแต่เราบังคับให้ต้องเป็น
อย่างที่เราอยากเห็นไม่ได้ เพราะถ้าเมื่อไหร่ที่เราไปบีบบังคับ
มันจะไม่ใช้ชุมชนแล้วแต่จะกลายเป็นการครอบงำ

ดังนั้นสิ่งที่เราต้องทำคือเตรียมปัจจัยไว้เฉยๆ แล้วให้คนใน
ชุมชนนำมันไปเอง เราเรียกคนที่สร้างองค์ประกอบแบบนี้ว่า
community builder ชุมชนอาจจะมียุทธศาสตร์ที่เป็นกลุ่ม
นักพัฒนาเทคโนโลยี กลุ่มเมกเกอร์ หรือกลุ่มศิลปิน ผมก็จะ
คอยกระตุ้นให้ผู้นำในแต่ละกลุ่มสร้างกิจกรรมของพวกเขา
ขึ้นมา

กระบวนการที่จัดให้คนได้มาพบปะกันมีอะไรบ้าง

พูดตรงๆ เลยกว่าทำทุกรูปแบบ ไม่มีตายตัว จัดปาร์ตี้ริมสระ
ว่ายน้ำก็มี มันเป็นเรื่องของการสร้างเครือข่ายในรูปแบบใหม่ที่
ไม่ใช่การเชิญนักวิชาการมานั่งคุยกันในห้องประชุมสี่เหลี่ยม

แล้วเชิญผู้ใหญ่มารับผิดชอบ ผมไม่ชอบอย่างนั้นก็เลยริเริ่มงาน
Kaen Talk ขึ้นมา เป็นเหมือนดินเนอร์ปาร์ตี้คือแทนที่จะคุย
กันตอนกลางวัน ก็เปลี่ยนมาคุยกันตอนเย็นแทน

งานนี้จัดมาแล้ว 3 ครั้ง ครั้งแรกจัดเป็นงานเล็กๆ ในโรงแรม
เพื่อคุยกันเรื่องสตาร์ทอัพ ได้รับการสนับสนุนวิทยากรจาก
SIPA (สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ)
มีการประชาสัมพันธ์ไปยังคนทั้งในและนอกวงการไอที ปรากฏ
ว่ามีคนมาจากไหนก็ไม่รู้ ทั้งพนักงานออฟฟิศ พนักงานธนาคาร
คนทำหอพัก ฯลฯ เราเองก็ไม่คิดมาก่อนว่าจะมีคนสนใจเรื่อง
อย่างนี้มากขนาดนี้ Kaen Talk 2 เป็นกิจกรรมทอล์ค
เกี่ยวกับงานด้านหุ่นยนต์ ส่วน Kaen Talk 3 จัดเรื่อง What
is startup? เป็นกิจกรรมทอล์คตอนกลางวันและงานปาร์ตี้
ตอนกลางคืน

วอนแก่นมีความต้องการพื้นที่แบบ co-working space มากน้อยแค่ไหน

ประมาณ 3 ปีที่แล้ว Hubba เคยมาสำรวจพื้นที่ดูคู่ทางการลงทุนและวิเคราะห์ว่าวอนแก่นยังไม่พร้อม คือยังมองเห็นกลุ่มผู้บริโภคไม่ชัดว่ามีตัวตนจริงหรือเปล่า อยู่ที่ไหนและมีพฤติกรรมอย่างไร สถานที่อย่างเช่นร้านกาแฟหรือคอมมูนิตี้มอลล์ยังสามารถตอบโจทย์ชีวิตของคนรุ่นใหม่ของที่นี่ได้ และอาจจะไม่ได้ต้องการสถานที่ที่มีกิจกรรมพบปะหรือแลกเปลี่ยนความคิดกับคนอื่น Hubba ก็เลยตัดสินใจชะลอการลงทุน

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

ผมเป็นคนที่อยู่ในวงการเทคโนโลยี (tech startup) ก็พอจะมองเห็นว่าโลกมันกำลังเปลี่ยนไปอย่างไร กรุงเทพฯ เปลี่ยนไปอย่างไร ผมเองพยายามจะทำความเข้าใจกับนักลงทุนให้เห็น

ภาพอย่างที่ผมเห็น แล้วชวนให้เขามองต่อไปว่าในอนาคตวอนแก่นจะต้องมีอะไรบ้าง

ผมคิดว่าคนวอนแก่นจะต้องรวมตัวกันเพื่อรักษาอะไรบางอย่างในพื้นที่ไว้ เปรียบเทียบง่ายๆ ว่าถ้ามีต่างชาติมาบุกประเทศไทยแล้วเราไม่ทำอะไรเลยเราก็โดนกินหมด ซึ่งตอนนี้กรุงเทพฯ กำลังจะมากบุกวอนแก่น เราก็ต้องตั้งหลักไว้ก่อน

แล้วในที่สุดกลายเป็น Jump Space ได้อย่างไร

จริงๆ แล้ว co-working space เป็นสถานที่อย่างไรก็ได้ ไม่จำเป็นต้องหรูหรา ไม่ต้องสวยก็ได้ ขอเพียงมีกิจกรรมให้คนได้มารวมตัวกัน ในต่างประเทศบางที่ใช้โกดังเก่าๆ บางที่ก็สร้างริมทุ่งนา ผมเลยคิดว่าถ้าอย่างนั้นน่าจะหาคนมาร่วมกันลงทุนรายละเอียดก็แสนบาทก็น่าจะทำได้

บังเอิญว่าตอนนั้นผู้บริหารของบริษัทวอนแก่นพัฒนาเมือง (KKTIT)* กำลังมองหานักพัฒนาระบบ Mobile Application สำหรับติดตามรถชุดเทลิบัสของมหาวิทยาลัยวอนแก่น จึงติดต่อมาทางกลุ่มคนทำงานไอทีในจังหวัดเพื่อสอบถามว่า

* บริษัทวอนแก่นพัฒนาเมือง เป็นการระดมทุนกันของนักธุรกิจท้องถิ่นกว่า 20 ราย ด้วยทุนจดทะเบียน 200 ล้านบาท เพื่อพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานและออกแบบการพัฒนาเมืองตามหลักวิชาการโดยไม่ร้องบประมาณจากภาครัฐ เช่น รถไฟฟ้ารางเบา นิคมอุตสาหกรรม สีเขียว การบริหารจัดการน้ำ ศูนย์การประชุมนานาชาติ ฯลฯ ในอนาคตมีแผนทางที่จะเปิดให้ชาววอนแก่นร่วมถือหุ้นวงลงทุนในกองทุนก่อนที่จะนำเข้าระดมทุนในตลาดหลักทรัพย์ต่อไป



สามารถทำระบบแบบนี้ได้ไหม เราเข้าไปพบและบอกว่าจะทำได้ แล้วก็ถือโอกาสคุยไต่ถามที่อยากจะทำ co-working space ไปด้วย สุดท้ายกลายเป็นว่าในวันนั้นวันเดียวมี 2 บริษัทเกิดขึ้นใหม่พร้อมกันคือ Jump Up ซึ่งทำเรื่องสมาร์ตซิตี้ กับ Jump Space ที่ทำเรื่อง co-working space

กลุ่มเป้าหมายของ Jump Space คือใคร

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

Jump Space เกิดขึ้นเร็วเกินไปไหม

ผมว่ากำลังพอดี อาจจะเร็วไปแค่หลักเดือน เพราะเราเห็นแล้วว่าแนวโน้มแบบนี้กำลังมา ตอนนั้นการดำเนินงานของเราติดลบก็จริง แต่เรารู้ว่าทำไมถึงติดลบ เราติดลบเพื่อรอบบางอย่างอยู่

ด้านหนึ่งเราก็อยากให้ภาครัฐเข้ามาช่วยสนับสนุนพื้นที่ในลักษณะนี้บ้าง ซึ่งยังมองเห็นนโยบายไม่ชัดเจนเท่าไรนัก จริงๆ งบประมาณจากภาครัฐก็มีลงมาที่ขอนแก่นตลอด แต่มันไปอยู่ในภาคส่วนอื่นและยังทำแบบเดิมๆ เช่น การอบรมเขียนแผนธุรกิจ ซึ่งเป็นเรื่องที่อยู่ในกระดาษ

ผมกำลังเขียนโครงการบ่มเพาะธุรกิจเพื่อขอทุนสนับสนุนจากหน่วยงานรัฐ ซึ่งจะไม่ใช้รูปแบบการอบรมแบบเดิมๆ สิ่งที่เราเสนอคือการให้ผู้เข้าร่วมอบรมได้เข้าใจกระบวนการทางธุรกิจจากประสบการณ์จริงที่มาจากผู้ประกอบการแลกเปลี่ยนกับกลุ่มคนในแวดวงเดียวกันหรือจากผู้รู้ที่มีประสบการณ์มาก่อน

ทำความเข้าใจสตาร์ทอัพ

สตาร์ทอัพคือธุรกิจรูปแบบใหม่ที่เกิดขึ้นในยุคเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งเน้นการใช้นวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์เพื่อตอบโจทย์ปัญหาใหม่ๆ ที่ยังไม่มีใครทำ ต่างจากเอสเอ็มอีที่เติบโตตามกำไรที่ลงทุนเช่นการขยายสาขาร้านอาหารทั่วๆไปเรื่อยๆ แต่สินค้าและบริการของสตาร์ทอัพนั้นเป็นสิ่งที่เติบโตได้อย่างรวดเร็วโดยการทำซ้ำได้ เช่น เฟซบุ๊กซึ่งทำเพียงครั้งเดียวแต่มีผู้ใช้งานได้นับพันล้านคน โดยที่ต้นทุนค่าใช้จ่ายไม่ได้เพิ่มขึ้นตามจำนวนผู้ใช้งาน

แหล่งเงินทุนในการขยายกิจการธุรกิจสตาร์ทอัพมักไม่ได้มาจากธนาคารเหมือนกับผู้ประกอบการรายย่อยอื่นๆ แต่ใช้วิธีการระดมทุนสาธารณะ (Crowdfunding) ซึ่งมีทั้งรูปแบบการบริจาค การสนับสนุน การให้กู้ และการเข้าหุ้น ซึ่งประเทศไทยกำลังจะมีกฎหมายขึ้นมารองรับการระดมทุนประเภทนี้อย่างถูกต้อง

กล่าวกันว่า สตาร์ทอัพเป็นธุรกิจที่มีโอกาสเติบโตได้สูงแบบก้าวกระโดด และถือเป็นอีกหนึ่งกำลังสำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจดิจิทัล ปัจจุบันทั้งภาคเอกชนและภาครัฐจึงต่างตื่นตัวและให้ความสำคัญกับการส่งเสริมสตาร์ทอัพ ความ



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

ในปี 2555 ประเทศไทยมีธุรกิจสตาร์ทอัพอยู่เพียง 3 ราย แต่มาถึงปี 2559 จำนวนเพิ่มขึ้นเป็นมากกว่า 30 บริษัท มียอดการระดมทุนประมาณ 3 พันล้านบาท อย่างไรก็ตามสตาร์ทอัพส่วนใหญ่ยังอยู่ในระยะตั้งไข่ มีเพียงไม่ถึง 10 รายที่แข็งแกร่งและสามารถก้าวเข้าสู่ตลาดทุนหรือเวทีธุรกิจระดับโลก

ข้อมูลจาก สุภาพพรวมสตาร์ทอัพไทย 2016 : แรงจูงใจหรือแค่กระแส รายเร็วไหม และเราจะไปทางไหนกันต่อ!? <http://themomentum.co>
ภาพจาก <http://www.thailandstartup.org>

มาเรียนรู้ฝึกฝนให้รู้จักการตั้งสมมติฐานและการทดสอบตลาดกันจริงๆ ซึ่งจะเป็นวิธีการบ่มเพาะสร้างธุรกิจแบบใหม่

จุดแข็งของขอนแก่นยุคไทย

ผมว่าอยู่ที่ภาคเอกชน ภาคเอกชนในขอนแก่นเราทำงานร่วมกันเพื่อขอนแก่น เรามีความเป็นขอนแก่นสูงมาก ภาคเอกชนของที่นี่ไม่รอภาครัฐแล้ว เราลองผิดลองถูกกันเลย

ส่วน co-working space ที่นี่ก็มีความเป็นท้องถิ่นมาก ไม่เหมือนที่อื่นอย่างที่ภูเก็ต หาดใหญ่ หรือพัทยาซึ่งเป็นเมืองท่องเที่ยวจริงๆ แล้วการมีชาวต่างชาติมาจ้างทำงานเป็นเรื่องดีอยู่แล้ว แต่ที่เหล่านั้นมักจะขาด community builder ก็จะคล้ายกับเป็นแค่อสังหาฯ ที่นั่งทำงานเฉยๆ ขณะที่ Jump Space พยายามสร้างพื้นที่ด้วยปรัชญาที่อยากให้เป็นชุมชนของคนในท้องถิ่น

ปัจจัยสำคัญที่สนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้คืออะไร

ผมคิดว่าทัศนคติ (mindset) เป็นสิ่งสำคัญที่สุด คือคุณต้องยอมรับความคิดของคนอื่น ต้องเข้าใจว่าความสำเร็จทางธุรกิจไม่ได้เกิดจากปัจจัยหรือองค์ประกอบอย่างใดอย่างหนึ่งเพียงอย่างเดียว ความหลากหลายต่างหากที่จะทำให้คุณอยู่รอดในทางธุรกิจ

แต่ก่อนนี้ทุกคนอาจจะเก่งหรือเชี่ยวชาญเฉพาะทาง แล้วทำในสิ่งที่เก่งจนประสบความสำเร็จ แต่ทุกวันนี้ไม่ใช่ มันเป็นเรื่องของการบูรณาการ ถ้าคุณมี mindset ที่ยอมรับความคิดเห็นที่แตกต่างหลากหลาย คุณถึงจะทำงานร่วมกันกับคนอื่นได้ ทำให้ทีมแข็งแกร่งขึ้นได้ และไม่ได้หมายความว่าเมื่อเติบโตขึ้นทุกคนจะต้องกลายเป็นผู้ประกอบการ แต่การมีความเข้าใจอย่างนั้นทำให้คุณสามารถขับเคลื่อนองค์กรที่มีนวัตกรรมได้

อังฉริยะ ดาโรจน์ ผู้ก่อตั้ง Jump Space ซึ่งเป็น co-working space แห่งแรกของจังหวัดขอนแก่น ทำธุรกิจด้านไอทีในตำแหน่งกรรมการผู้จัดการบริษัทเมกาจีเนียส และเป็นกรรมการ Thailand Tech Startup Association หรือสมาคมการค้าเพื่อส่งเสริมผู้ประกอบการเทคโนโลยีรายใหม่ สนใจติดตามความเคลื่อนไหวของธุรกิจสตาร์ทอัพและพยายามสร้างพื้นที่หรือนิเวศที่เอื้อต่อการเรียนรู้การคิดสร้างสรรค์และการสร้างนวัตกรรมสำหรับคนขอนแก่นรุ่นใหม่

เมืองอัจฉริยะยุคเกิด เศรษฐกิจดิจิทัล แรงงานทักษะไฮเทค

พศ.ดร.รัตนา เวทย์ประสิทธิ์

เพียงระยะไม่นานมานี้เอง ผู้คนต่างพูดถึงแนวนโยบายประเทศไทย 4.0 ซึ่งมุ่งปรับโครงสร้างเศรษฐกิจให้พัฒนาเติบโตจากฐานความรู้และความคิดสร้างสรรค์เพื่อสร้างนวัตกรรม แต่สำหรับภาพที่เล็กลงมาในระดับจังหวัดนั้น ภูเก็ตถูกกำหนดทิศทางการพัฒนาสู่การเป็นเกาะอัจฉริยะมานานนับสิบปีแล้ว ซึ่งหมายถึงความพร้อมของโครงสร้างพื้นฐานไอทีและพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพควรเป็นสิ่งที่น่าจะมีรูปธรรมได้บ้างไม่มากก็น้อย

อย่างไรก็ตาม หนทางสู่ 'เมืองอัจฉริยะ' (Smart City) นั้นมิได้ราบเรียบ ถึงแม้ทั้งภาครัฐและเอกชนจะพยายามร่วมมือกันอย่างไร แต่ก็ยังไม่ทันต่อพัฒนาการทางเทคโนโลยีที่ก้าวหน้าเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว อีกทั้งระบบบริหารงานและงบประมาณภาครัฐที่มีระเบียบขั้นตอนปฏิบัติล่าช้านับเป็นอุปสรรคต่อการเปลี่ยนโฉมหน้าของภูเก็ต จากภาพความฝันสู่ความจริง

วันนี้ ทิศทางการพัฒนาระดับชาติกำลังเดินมาบรรจบกับเส้นทางการพัฒนาของจังหวัด หากความพยายามของภูเก็ต ประสบความสำเร็จ อาจกลายเป็นโมเดลตัวอย่างที่น่าไปใช้ในหลายพื้นที่จนกระทั่งบรรลุเป้าหมายสู่ประเทศไทย 4.0 ก็เป็นไปได้



ถ้าอยากจะวางรากฐาน
ด้านดิจิทัล เราต้องมองไปข้างหน้า
คำนวณคาดการณ์ความต้องการ
นักพัฒนา และวางแผนผลิต
นักพัฒนาที่มีคุณภาพ



ICT คือลมหายใจของเมืองท่องเที่ยว

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

“ภูเก็ตเติบโตขึ้นจากธุรกิจท่องเที่ยว ซึ่งเป็นธุรกิจที่ใช้ไอทีมากที่สุด ต่อไปนักท่องเที่ยวกลุ่มหลักจะเป็นกลุ่ม FIT (Foreign Individual Tourist) คือนักท่องเที่ยวที่ไม่อาศัยเอเยนต์ ไม่ซื้อแพ็คเกจทัวร์ เขาจะศึกษาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต มาก่อนว่าอยากจะไปเที่ยวที่ไหน ตรงไหนมีอะไรน่าดู แล้วก็จองตั๋วเครื่องบินเองจองโรงแรมเอง เพราะฉะนั้นจะเห็นได้ว่าไอทีเป็นสิ่งที่ขับเคลื่อนธุรกิจท่องเที่ยว โจทย์ก็คือจะอย่างไรให้เขาเข้ามาท่องเที่ยวได้สะดวก มีข้อมูลให้เขาได้ศึกษาก่อนเดินทาง มาถึงแล้วสามารถใช้อินเทอร์เน็ตที่เร็ว และมีแผนที่ช่วยนำทาง”

ภาคเอกชนของภูเก็ตนั้นได้นำเอาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมาใช้ให้สอดคล้องกับพฤติกรรมของบรรดานักท่องเที่ยวมานานแล้ว การเตรียมพร้อมและนำ ICT

มาสนับสนุนการพัฒนาศักยภาพทางเศรษฐกิจเกิดขึ้นทั้งในระดับสถานประกอบการและระดับเมือง ตัวอย่างการดำเนินงานระดับสถานประกอบการที่เห็นชัดเจนคือการยกระดับมาตรฐานการบริการท่องเที่ยวให้ทันสมัยและสะดวกสบาย อาทิ การสร้างระบบการจองที่พักหรือแพ็คเกจท่องเที่ยวออนไลน์ การให้บริการ wi-fi การติดตั้งกล้องวงจรปิดเพื่อรักษาความปลอดภัยบริเวณโรงแรมที่พัก การพัฒนาแอปพลิเคชันและตู้คิโอสที่ให้บริการด้านการท่องเที่ยวอย่างเบ็ดเสร็จ

ส่วนการดำเนินงานระดับเมือง เพิ่งจะมีการก่อตั้งบริษัทภูเก็ตพัฒนาเมือง ซึ่งเป็นการลงขันกันระหว่างเอกชนเพื่อพัฒนาจังหวัดให้มีความน่าอยู่ด้วยนวัตกรรมและเป็นโครงสร้างพื้นฐานสำหรับการท่องเที่ยว เช่น รถไฟฟ้ารางเบา เรือสำราญดิจิทัล ท่าจอดเรือที่ทันสมัย ฯลฯ

ทิศทางการพัฒนาขีด ปลอดภัยอุปสรรค งบประมาณ บุคลากรสารสนเทศ

การพัฒนาด้านไอทีในจังหวัดภูเก็ตเกิดขึ้นมานานับสิบปี ในระยะแรกดำเนินการโดยภาครัฐ มุ่งสนับสนุนให้ประชาชนสามารถเข้าถึงสารสนเทศอย่างเท่าเทียม เนื่องจากในอดีตคอมพิวเตอร์ยังมีราคาแพง เครื่องข่ายอินเทอร์เน็ตยังไม่ทั่วถึงและเทคโนโลยีอุปกรณ์ไม่มายังไม่แพร่หลาย ภาครัฐจึงเน้นไปที่การวางโครงสร้างพื้นฐานและการสร้างแหล่งเรียนรู้ไอที

เมืองอัจฉริยะ: (Smart City)

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

เมืองอัจฉริยะชั้นนำของโลก ได้แก่ ซัวลอนและเซตกังนัมของโซล ประเทศเกาหลีใต้ สต็อกโฮล์ม ประเทศสวีเดน วอเทอร์ลูและออนแทรีโอ ประเทศแคนาดา ไทเป ประเทศไต้หวัน มิตะกะ ประเทศญี่ปุ่น กลาสโกว์ สก็อตแลนด์ นิวยอร์ก สหรัฐอเมริกา และประเทศสิงคโปร์ เป็นต้น

ในกรณีของประเทศไทย โครงการส่งเสริมพื้นที่พิเศษสำหรับเศรษฐกิจดิจิทัลหรือสมาร์ทซิตี้ของกระทรวงเทคโนโลยี



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

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

* ปัจจุบันคือกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม



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

ทุกวันนี้ภูเก็ตได้ชื่อว่าเป็นเมืองที่มีความทันสมัยรองจากกรุงเทพฯ และเริ่มมองการพัฒนาไอทีในแง่ที่เป็นเครื่องมือใน

การยกระดับความเป็นอยู่ของคนในพื้นที่ โดยมีเป้าหมายให้ภูเก็ตเป็นเมืองที่มีความสุข ฉลาด และยั่งยืน (Smile Smart และ Sustainable)

“สำหรับภูเก็ตแล้วไอทีไม่ได้เป็นเรื่องแปลกปลอม เป็นสิ่งที่ทุกคนเคยชิน เพียงแต่อาจจะยังนำมาประยุกต์ใช้ไม่เต็มที่ ภูเก็ตมีการพัฒนาด้านไอทีอย่างต่อเนื่องโดยภาคเอกชนต่างคนต่างทำ แต่สิ่งที่ควรจะเป็นก็คือทั้งภาครัฐและภาคเอกชนควรจะไปด้วยกัน เพราะระบบบางอย่างเป็นเรื่องที่เอกชนทำฝ่ายเดียวไม่ได้ จนกระทั่งล่าสุดเกิดนโยบายภูเก็ตสมาร์ทซิตี แผนงานโครงการต่างๆ จึงเป็นรูปเป็นร่างมากขึ้น

* ปัจจุบันคือกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม

Phuket Smart City Innovation Park

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

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



พื้นที่ชั้นสองเป็นห้องสำหรับจัดอบรมเชิงปฏิบัติการความจุประมาณ 30 คน รวมทั้งพื้นที่ co-working space ซึ่งมีเครือข่ายอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเหมาะกับการใช้งานทดสอบประสิทธิภาพของซอฟต์แวร์ ส่วนชั้นสามเป็นพื้นที่ให้เช่าระยะยาวสำหรับบริษัทซอฟต์แวร์ที่สนใจ

พื้นที่ชั้นสี่ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์วางแผนจะพัฒนาเป็นศูนย์การเรียนรู้สำหรับ SME ในลักษณะของหลักสูตรอบรมระยะสั้น ซึ่งอาจไม่ใช่ผู้ประกอบการด้านดิจิทัล แต่เป็นการส่งเสริมให้ธุรกิจเหล่านั้นได้ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีอย่างเต็มที่

* ปัจจุบันคือกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม

“นโยบายรัฐที่ออกมาถือว่าสอดคล้องกับบริบทของพื้นที่ เพราะมาจากการรับฟังความคิดเห็นของภาคเอกชน แต่การสนับสนุนของภาครัฐที่ผ่านมายังมีข้อจำกัดโดยเฉพาะอย่างยิ่ง ความคล่องตัวในการบริหารและการจัดสรรงบประมาณ แต่ในปีงบประมาณ 2561 เป็นต้นไปทุกอย่างน่าจะดีขึ้น เพราะเริ่มมีการบริหารโดยใช้งบประมาณศาสตร์ที่จัดสรรแบบใช้พื้นที่เป็นฐาน (area-based) ซึ่งจะทำให้การจัดสรรงบประมาณ เป็นไปอย่างรวดเร็วขึ้นและจะช่วยให้การขับเคลื่อนเรื่อง สมาร์ทซิตี้เป็นไปได้มากยิ่งขึ้น

“ส่วนในระดับปฏิบัติ บริการของภาครัฐยังจำเป็นต้อง บูรณาการสารสนเทศอย่างเป็นระบบให้มากกว่าเดิม เช่น



ในเรื่องความปลอดภัย ภูเก็ตมีกล้องวงจรปิดไม่รู้กี่พันตัว แต่เราไม่เคยสามารถประมวลผลภาพร่วมกันแล้วนำมา วิเคราะห์ให้เกิดประโยชน์ได้เต็มที่ เพราะต่างคนต่างชื่อ ต่างก็มีระบบเป็นของตัวเอง นี่เป็นตัวอย่างหนึ่งที่จะต้องพยายาม ทำให้สำเร็จ”

อุปสงค์-อุปทานแรงงานทักษะไอที กับคุณภาพนักพัฒนา

เห็นได้อย่างชัดเจนว่าเกาะภูเก็ตกำลังมีความต้องการด้าน ดิจิทัลเพิ่มมากขึ้น โดยเฉพาะความต้องการทรัพยากรมนุษย์ ที่มีทักษะดิจิทัลซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างเมืองอัจฉริยะ และต้องมีชนชั้นสร้างสรรค์ (creative class) ที่เป็นผู้สร้าง นวัตกรรมเพื่อตอบสนองความต้องการในอนาคตภายใต้ ไล้งเวดลั่มดิจิทัล

“10 ปีที่ผ่านมาภูเก็ตเปลี่ยนแปลงไปมากและไปไกลกว่าจังหวัด อื่นเยอะ อย่างเช่นเรื่องกราฟิกแอนิเมชันซึ่งเคยเป็นเรื่องใหม่ สำหรับประเทศไทย ภูเก็ตจัดอบรมเรื่องนี้มาอย่างต่อเนื่องและ

ซอฟต์แวร์พาร์คภูเก็ต

ซอฟต์แวร์พาร์คภูเก็ตหรือเขตอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ภูเก็ตได้ชื่อว่าเป็นเขตอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ที่เล็กที่สุดในโลก ก่อตั้งขึ้นเมื่อปี 2552 โดยการลงทุนของภาคเอกชน เพื่อขานรับนโยบายภาครัฐด้านเทคโนโลยี ซึ่งลงมาที่จังหวัดภูเก็ตอย่างต่อเนื่องหลายโครงการ วัตถุประสงค์หลักคือเป็นสถานประกอบการของคนทำงานไอที เพื่อสร้างโอกาสทางธุรกิจนวัตกรรม และการจ้างงาน และเป็นหน่วยวิจัยและพัฒนาเพื่อสร้างนวัตกรรม

ปัจจุบันซอฟต์แวร์พาร์คภูเก็ตเป็นแหล่งรวมของบริษัทด้านเทคโนโลยีกว่า 10 บริษัท ในบรรยากาศการทำงานที่ผ่อนคลาย และกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ พื้นที่กว่า 50% ถูกรักษาไว้เป็นโซนสีเขียว และสร้างลู่วิ่งไว้รอบสระน้ำซึ่งครั้งหนึ่งเคยเป็นเหมืองดีบุก ภายในอาคารออกแบบตกแต่งอย่างมีสีสัน มีพื้นที่สำหรับพักผ่อนอริยาบถ สนทนา และจัดประชุม

ซอฟต์แวร์พาร์คภูเก็ตคาดหวังที่จะสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ ซึ่งคนที่ทำงานในสายงานใกล้เคียงกันได้ทำกิจกรรมและเกิดการแลกเปลี่ยนทักษะความรู้ระหว่างกัน แต่ภาพดังกล่าวยังเกิดขึ้นไม่ชัดเจนนักเนื่องจากขาดผู้นำกระบวนการหรือ Community Builder ที่มีความสามารถในการทำงานประสานเครือข่าย

ซอฟต์แวร์พาร์คภูเก็ตยังมีบทบาทด้านพัฒนาทักษะไอซีทีให้กับคนรุ่นใหม่ในภูเก็ต โดยการก่อตั้งศูนย์สร้างสรรค์นวัตกรรม ภูเก็ต การจัดกิจกรรมอบรมต่างๆ และใช้โซเซียลมีเดียเป็นสื่อกลางในการกระจายข้อมูลด้านการพัฒนาทักษะไอซีทีที่จัดขึ้นโดยหน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชนในภูเก็ต





เห็นความเปลี่ยนแปลงในการนำเรื่องพวกนี้มาใช้อย่างชัดเจน ก่อนหน้านั้นวงการอสังหาริมทรัพย์ไม่ว่าจะนำเสนองานอะไร ก็มักจะใช้รูปถ่ายหรือวิดีโอ แต่ตอนนี้หันมาใช้ภาพสามมิติ กันหมด ถ้าไม่ใช่ก็ขายไม่ออก”

ในขณะที่ภูเก็ตมีอุปสงค์ (demand) หรือความต้องการแรงงาน ด้านไอทีเพิ่มสูงขึ้น แต่กลับมีอุปทาน (supply) หรือปริมาณ แรงงานที่มีทักษะด้านไอทีไม่เพียงพอ สถาบันอุดมศึกษาใน จังหวัดภูเก็ตนั้นมีอยู่เพียง 2 แห่งยังไม่สามารถผลิตแรงงาน ที่มีทักษะในสาขาที่ตรงกับความต้องการของตลาดแรงงานได้

“ตอนนี้ นักพัฒนาด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ (IT Developer) ของภูเก็ตมีไม่พอ ไม่ใช่ไม่พอในแง่จำนวนที่สถาบันการศึกษา

ผลิตได้ แต่ไม่พอในแง่จำนวนคนที่เรียนจบออกไปแล้ว สามารถทำงานได้ตรงกับที่ตลาดต้องการหรือตรงกับที่ได้ เรียนมา เพราะว่าการรรมชาติของศาสตร์ด้านโปรแกรมมิ่งเป็น เรื่องที่ยากและเครียด บางคนทนเรียนจนจบแล้วก็ไม่อยาก ทำงานด้านนี้ไปเลยก็มี

“คนที่จะเป็นนักพัฒนาต้องเก่งเรื่องตรรกะและมีความรู้ คณิตศาสตร์ที่ดี ซึ่งเป็นวิชาที่เด็กไทยไม่ค่อยเข้มแข็ง เดียวนี้ ที่อเมริกาเขาสอนเขียนโปรแกรมตั้งแต่ชั้นประถม ใช้เกมใน เว็บไซต์สอนวิธีคิดเชิงตรรกะ ซึ่งถือเป็นพื้นฐานของการเรียน วิชาวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์ที่จะนำไปสู่การเป็นนักพัฒนา ด้านไอที

“ถ้าอยากจะวางรากฐานด้านดิจิทัล เราต้องมองไปข้างหน้าว่า ต้องการสร้างมูลค่าทางธุรกิจดิจิทัลเท่าไร แล้วคำนวณคาดการณ์ความต้องการนักพัฒนาออกมา จากนั้นก็วางแผนผลิตนักพัฒนาที่มีคุณภาพให้เพียงพอรองรับกับความต้องการนั้น... การสร้างนักพัฒนาด้านไอทีที่มีคุณภาพจะต้องเปลี่ยนวิธีการสอนใหม่ และไม่ใช่สอนวิชาด้านคอมพิวเตอร์อย่างเดียวแต่ยังต้องฝึกฝนให้เชี่ยวชาญภาษาต่างประเทศด้วย”

ปัญหาค่าครองชีพสูงในจังหวัดภูเก็ตนับเป็นปัจจัยลบต่อวงการนักพัฒนาด้านไอที เนื่องจากอาชีพโปรแกรมเมอร์ในภูเก็ตได้รับค่าตอบแทนน้อยกว่าคนในสายงานแอนิเมชัน ดังนั้นผู้ประกอบการอาชีพโปรแกรมเมอร์จึงไหลออกไปทำงานที่กรุงเทพฯ ทำให้ภูเก็ตต้องนำเข้านักพัฒนาจากจังหวัดใกล้เคียง เช่นหาดใหญ่

แต่การใช้แรงงานข้ามจังหวัดย่อมไม่ใช่ทางออกที่ยั่งยืน เนื่องจากหัวเมืองใหญ่ในแต่ละภูมิภาคต่างก็มีทิศทางการพัฒนาเมืองที่ต้องใช้ไอทีหรือเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นองค์ประกอบสำคัญ ทำให้ความต้องการแรงงานที่มีทักษะไอทีเพิ่มสูงขึ้นในหลายพื้นที่ การสร้างนักพัฒนาด้านไอทีที่มีความคิดสร้างสรรค์และสามารถสร้างนวัตกรรมได้จึงเป็นความท้าทายที่ไม่ได้เกิดขึ้นเฉพาะกับภูเก็ต หากแต่เป็นโจทย์ใหญ่ระดับประเทศ

“เคยมีการวิเคราะห์กันว่าคนไทยมีความคิดสร้างสรรค์ แต่มักจะเอียงไปทางด้านงานหัตถกรรมหรือศิลปวัฒนธรรม ไม่ค่อยโน้มเอียงมาทางไอทีหรือดิจิทัล... เราจะต้องหาบุคคลต้นแบบ (role model) ให้กับเด็กรุ่นใหม่ ถ้าเมื่อไหร่ที่เมืองไทยมีคนแบบสตีฟ จอบส์ เด็กก็คงรู้สึกราวๆอยากจะเป็นแบบนี้บ้าง”

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

ข้าวโพด เขาหัวไล่น เศรษฐกิจครัวเรือน บทเรียนการเรียนรู้แบบน่า ๆ สู่เส้นทางความยั่งยืน

ดร.ณัชภัทร พาณิช

น่า กำลังเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว จากเมืองเล็กแสนสงบที่เคยตั้งอยู่ไกลปืนเที่ยง การเดินทางแสนลำบาก มาสู่เมืองอันเป็นจุดหมายทั้งด้านเศรษฐกิจและการท่องเที่ยว มีความโดดเด่นทั้งเรื่องวัฒนธรรมและธรรมชาติ การคมนาคมสะดวกสบาย อย่างไรก็ตาม กระแสการพัฒนาได้นำพาปัญหาหลายประการที่จังหวัดเล็กๆ แห่งนี้ ไม่เคยประสบมาก่อน ไม่ว่าจะเป็นการทำเกษตรเชิงเดี่ยวในพื้นที่ขนาดใหญ่ การใช้สารเคมีในภาคเกษตรอย่างเข้มข้น การรุกทำลายป่า สิ่งแวดล้อมเสื่อมโทรม

แม้ว่าการเปลี่ยนแปลงทั้งหลายนั้นยากจะปิดกันและไม่อาจใช้เวลาฟื้นฟูกลับคืนมาได้ดังเดิมในเร็ววัน แต่ห้วงเวลาของการรับมือกับความเปลี่ยนแปลงนี้ได้กลายเป็นโอกาสของการเรียนรู้และสร้างสรรค์องค์ความรู้ขึ้นใหม่ ด้วยการวิเคราะห์ข้อมูลชุดลึกลงไปที่ฐานรากของปัญหา เรียนรู้และจัดการความรู้ด้วยความตระหนักเข้าใจถึงเงื่อนไขทางเศรษฐกิจสังคมของชาวบ้านและชุมชน กล้าลองผิดลองถูก และทดลองสร้างโมเดลความสำเร็จจากจุดเล็กๆ ก่อนที่จะคิดใหญ่และขยายวงกว้างออกไป

วันนี้ งานจัดการความรู้และการเรียนรู้ของชาวบ้านยังไม่สิ้นสุด แต่ประสบการณ์การเรียนรู้ท่ามกลางปัญหาได้ก่อเกิดเส้นทางสายใหม่ที่มั่นใจได้ว่า อนาคตของจังหวัดจะเป็นการเติบโตที่มั่นคงและยั่งยืน



เราให้ความรู้ที่ไม่ตรง
กับความต้องการของผู้เรียน
เราพยายามยึดเยียดความรู้ให้เขา
เขาก็ไม่ได้รับไป
เพราะมันไม่มีประโยชน์



สำหรับจังหวัดน่าน โจทย์สำคัญสำหรับการเรียนรู้ ในปัจจุบันคืออะไร

ตอนนี้เรามีปัญหาเรื่องการทำเกษตรเชิงเดี่ยว มีปัญหาเรื่องภูเขาหัวโล้น ตั้งแต่ไหนแต่ไร น่านเป็นสังคมเกษตรกรรม ปลูกข้าวไว้ซึ่งใช้พื้นที่ไม่เยอะ ปกติแล้วครอบครัวหนึ่งจะมี 5-6 แปลง ปีนี้ทำแปลงนี้ต่อไปก็ย้ายไปอีกแปลงหนึ่ง พอครบ 4-5 ปีก็จะวนกลับมาที่เดิม หรือที่เรียกกันว่าทำไร่เลื่อนลอย ที่ทำอย่างนี้ก็เพราะว่าการปลูกพืชในที่เดิมซ้ำๆ กันจะทำให้ดินเสื่อม วัชพืชขึ้นง่าย แต่ถ้าเวียนไปปลูกพืชที่อื่น ดินในแปลงเดิมจะเริ่มฟื้นตัวและมีความสมบูรณ์ระดับหนึ่ง

แต่ปัจจุบันคนน่านหันมาปลูกข้าวโพด ซึ่งราคาผลผลิตต่อไร่ต่ำหนึ่งไร่ได้ไม่เกิน 3,000 บาท เพราะฉะนั้นทำ 10 ไร่ก็ได้เงินแค่ 30,000 บาท มันไม่พอ ก็ต้องทำ 200-300 ไร่ มีสถิติว่าปี 2553 น่านมีไร่ข้าวโพดประมาณ 3 แสนไร่ แต่พอปี 2558 มีถึง 1.3 ล้านไร่ คือเพิ่มขึ้นกว่าหนึ่งล้านไร่ภายใน 5 ปี เดียวนี้เขาไม่ได้ถือมีดคนละด้ามไปถางป่าบุกเบิกที่ทำกินเหมือนคนสมัยก่อน แต่บรรทุกยาฆ่าหญ้าใส่ถัง 200 ลิตรต่อกับเครื่องปั๊มแล้วราดรดลงบนผืนดิน ไร่หนึ่งต้องใช้ยาฆ่าแมลงอย่างน้อย 3 ลิตร ต่อหนึ่งกัน 3 ครั้ง ลองคิดว่าพื้นที่ล้านไร่ ต้องใช้ยาฆ่าหญ้ามามากแค่ไหน แล้วมันไปไหนหมด คำตอบก็คือไหลลงแม่น้ำเจ้าพระยา

การเรียนรู้จะเข้าไปช่วยแก้ปัญหาภูเขาหัวโล้นได้อย่างไร

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

แต่กระแสทุนที่นี้แรงมาก ผมอยากเปรียบเทียบให้เห็นว่าปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงอยู่ในนโยบายชาติ อยู่ในแผนพัฒนาเศรษฐกิจฯ มาหลายสิบปีแล้ว จนถึงวันนี้ก็ยังเป็นไปในแนวทางนั้นไม่ได้ แต่เรื่องการปลูกข้าวโพดนี้ไม่มีหน่วยงานไหนสอนเลย แต่มันลามไปไว้มาก ถ้ามัวว่าเขาเรียนรู้มาจากไหน หนึ่งคือเรียนรู้จากพ่อค้าคนกลางที่ตลาด สองคือเรียนรู้จากเพื่อนบ้าน อันที่สามสำคัญที่สุดคือ เขามีแรงจูงใจในการเรียนรู้ เห็นบ้านนั้นได้เงินหลายแสนเห็นบ้านนี้ได้รถคันใหม่

นี่คือตัวอย่างที่เราต้องวิเคราะห์แล้วนำมาเป็นต้นแบบการเรียนรู้ เราจะเห็นได้ว่า หนึ่ง การแสวงหาความรู้เกิดมาจากการมีแรงบันดาลใจ อย่างที่สองนี้ชัดเจนเลยว่า ถ้าอยากจะปลูกข้าวโพดก็สามารถทำได้ง่าย แต่มีที่ดินทำกิน ปัจจัยการผลิตก็มาส่งให้ถึงบ้านเลย ทั้งเมล็ดพันธุ์ ปุ๋ย และยาฆ่าแมลง พอปลูกเสร็จแคว่างข้าวโพดไว้ที่ไร้ก็นมีคนมาขนไป จัดการให้

เรียบร้อยแล้วคิดเงินให้เสร็จสรรพ โดยที่เขาไม่ต้องควักเงินลงทุน แต่ถ้าเขาจะเลี้ยงหมูหลุมสักคอกหนึ่ง ต้องคิดเองหมดเลยว่าจะต้องหาเงินจากไหน ซื้อพันธุ์ที่ไหน เลี้ยงอย่างไร แล้วจะต้องหาตลาดที่ไหน

หน่วยงานภาครัฐจึงควรเข้ามาทำเรื่องการจัดการความรู้ โดยเฉพาะเรื่องเศรษฐกิจพอเพียง ชุดความรู้เรามีอยู่แล้วแต่ทำให้เข้าใจง่าย ลงมือทำได้ง่าย และให้ชาวบ้านมองเห็นว่าทำได้ ประโยชน์

การปลูกพืชเชิงเดี่ยวส่งผลกระทบต่อเศรษฐกิจครัวเรือนอย่างไร

ถ้าเกษตรกรปลูกข้าวโพดอย่างเดียวเป็นจำนวนมากๆ หากผลผลิตล้นราคาอาจจะตกต่ำลง ก็ไปกระทบกับรายได้ครัวเรือน หรือหากมองในแง่ความเสี่ยงเมื่อผลผลิตชนิดนั้นราคาตก การปลูกพืชหลายชนิดนั้นก็ช่วยกระจายความเสี่ยงได้ดีกว่า อีกอย่างหนึ่งคือสหภาพยุโรปซึ่งเป็นลูกค้าผลิตภัณฑ์อาหารสัตว์เริ่มตระหนักถึงปัญหาสิ่งแวดล้อม และเพิ่งออกมาตรการไม่รับซื้อข้าวโพดจากที่ดินที่ไม่มีกรรมสิทธิ์หรือที่ดินจากรูปป่า ตรงนี้กำลังจะเป็นแรงกดดันต่อบริษัทที่รับซื้อข้าวโพดอีกทางหนึ่ง

แม้ว่านานเป็นจังหวัดเกษตรกรรม แต่เราต้องนำเข้าอาหารมาจากจังหวัดอื่นๆ ทั้งเนื้อสัตว์ ปลา และพืชผัก เพราะเรากลายเป็นจังหวัดผลิตข้าวโพด แล้วก็ส่งออกไป จากนั้นจึงค่อยนำ

เงินกลับมาซื้ออาหาร ลองวิเคราะห์ดูว่า เราปลูกข้าวโพดเราซื้อปุ๋ยซื้อยา นี่คือการขาดทุนครั้งที่หนึ่ง พอเก็บเกี่ยวแล้วเอาไปขายต่อให้พ่อค้าเราขาดทุนแล้วครั้งที่สอง แล้วเวลานำเงินไปซื้อข้าวปลาอาหารเราก็ต้องขาดทุนอีกเป็นครั้งที่สาม เพราะพ่อค้าซื้อขายของก็ต้องเอากำไร แต่ถ้าเราหันมาเพาะปลูกพืชให้หลากหลาย โดยเฉพาะผลิตสิ่งที่เราต้องกินประจำ อย่างข้าว พริก มะเขือ เราลงทุนปัจจัยการผลิตแค่ครั้งเดียว ไม่ต้องเสียเงินอีกระหว่างทาง

วิทยาลัยชุมชนเจ้ามีบาทบกาอย่างไรในการแก้ปัญหาที่กำลังวิกฤตนี้

เราเริ่มจากในระดับเล็กก่อน เราได้เข้าไปศึกษาเชิงลึกถึงความต้องการของครัวเรือน โดยมีผู้เชี่ยวชาญด้านการทำการเกษตรมาช่วยวิเคราะห์ เช่น ควรจะปลูกพืชอะไรบ้าง พื้นที่ที่มีความชื้นระดับต่างๆ เหมาะจะปลูกพืชชนิดใด หรือระบบจัดการน้ำควรจะเป็นอย่างไร แล้วทุกฝ่ายมาร่วมกันออกแบบแปลงเกษตรที่ตรงกับความต้องการในการดำรงชีวิตของเขาจริงๆ

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



อาจารย์คิดว่าการจัดการความรู้และจัดกระบวนการเรียนรู้ดังกล่าวจะสามารถเปลี่ยนแปลงวิถีการเกษตรของน่านให้มีความยั่งยืนได้หรือไม่

จริงๆ แล้วนอกจากการส่งเสริมความรู้ด้านการผลิตยังมีปัญหาอื่นๆ รออยู่อีก เราขับเคลื่อนเรื่องเกษตรอินทรีย์หรือผักปลอดภัยไม่ค่อยได้ เราเข้าไปสอนกลุ่มชาวบ้านบางหมู่บ้านจนเขาเชี่ยวชาญมากเรื่องการปลูกผัก แต่สุดท้ายแล้วก็ยังมีปัญหาเรื่องการตลาดและการจัดการ

ถ้าเราดูเส้นทางอาหารว่าผลิตเสร็จแล้วไปไหน ยกตัวอย่างเช่นกะหล่ำปลีซึ่งปลูกที่น่านเยอะ พอปลูกเสร็จไม่มีการจัดการที่ดี พ่อค้าคนกลางก็จะรับกะหล่ำปลีจากแต่ละตอโยใส่รถไปที่ตลาดพิษณุโลก เอาไปกองอยู่ตรงนั้น แล้วพ่อค้าก็แบ่งเอากลับมาขายที่น่านอีกครั้ง ราคาาก็เพิ่มสูงขึ้นไปอีก เป็นที่รู้กันว่าน่านไม่มีตลาดกลางการเกษตร ดังนั้นแล้วผมคิดว่าหน่วยงานราชการตั้งแต่ระดับนโยบายลงมาถึงระดับปฏิบัติ คงต้องคุยกันอย่างจริงจังเพื่อช่วยกันแก้ปัญหาด้านการตลาดและการจัดการ เช่นความเป็นไปได้ในการจัดตั้งตลาดกลางสินค้าเกษตรขึ้นมาในจังหวัด

ในส่วนของวิทยาลัยชุมชน เรากำลังทดลองทำเรื่องตลาดสีเขียวหรือตลาดปลอดภัย คือพยายามจะสร้างตลาดขึ้นมาสักแห่ง

หนึ่งเพื่อให้ชาวบ้าน 60-70 ครอบครัวที่อยู่ในโครงการของเรามีจุดกระจายสินค้าในจังหวัดน่านและส่งออกไปยังจังหวัดอื่นๆ เช่น เราไปส่งเสริมให้ชาวบ้านปลูกชา ตะไคร้ มะกรูด พืชพวกนี้ปลูกแล้วดินไม่เสีย และสามารถเก็บผลผลิตไว้ได้นาน เราจะลองหาตลาดให้เขาประมาณสัปดาห์ละ 3,000 กิโลกรัม แล้ววางแผนกับชุมชนว่าใครจะปลูกอะไรเป็นสัดส่วนเท่าไร ถ้าพืชชนิดหนึ่งราคาตกลงก็ยังมีชนิดอื่นที่ยังขายได้

ถ้าแปลงที่เราเข้าไปทำ 5-6 แปลง มีสักแปลงหนึ่งที่อยู่รอดและอยู่กับมันได้ มันก็จะเป็นการสร้างแรงบันดาลใจให้กับคนอื่น เรามองว่านี่คือความยั่งยืนในระดับครัวเรือนมากกว่าการมองในเรื่องการหาเงิน แต่จากตรงนี้ก็เปิดโอกาสที่ชาวบ้านจะสามารถสร้างรายได้ต่อไปได้ด้วย

นอกจากเรื่องการเกษตรที่เป็นรากฐานของจังหวัดน่านแล้ว ยังมีประเด็นอะไรที่สำคัญ หรือเป็นเรื่องท้าทายที่กำลังจะเกิดขึ้นในอนาคต

เรื่องที่ใกล้ตัวเรามากที่สุดคือเรื่องอาเซียน เพราะเราอยู่ติดกับชายแดนลาว จากลาวก็สามารถเชื่อมต่อไปที่เดียนเบียนฟูของเวียดนามได้ไม่ไกล ส่วนชาติที่กำลังมีบทบาทกับเรามากที่สุดก็คือจีน เพราะอยู่ห่างกันแค่ 300 กิโลเมตร เรียกว่าเราสามารถไปถึงเขาเขาสามารถมาถึงเราได้ภายในวันเดียว

เรายังไม่รู้ว่าจะในอนาคตข้างหน้าจะต้องเจอกับสถานการณ์อะไรบ้าง แต่เรื่องพื้นฐานที่เราจำเป็นต้องรู้คือเรื่องภาษาและวัฒนธรรม เพื่อให้เราสื่อสารกับคนในประเทศรอบข้างได้รู้เรื่อง อีกประเด็นหนึ่งคือปัญหาแรงงาน ตอนนี้เราอาศัยแรงงานจากประเทศเพื่อนบ้าน แต่ในอนาคตพวกเขาจะมีขีดความสามารถที่จะยกระดับตัวเองจนกลายเป็นผู้ประกอบการและมีบทบาทในธุรกิจท้องถิ่นของเราได้ ดังนั้นถ้าหากเราไม่เตรียมตัวและไม่วางแผนกันให้ดี สุดท้ายเราอาจจะต้องกลายเป็นแรงงานให้เขาแทน

การรับมือที่ไม่ใช่เชิงรับแต่เป็นเชิงรุกมีหรือไม่

มีหลายเรื่องที่ว่าวิทยาลัยชุมชนจะทำ เช่น เรื่องการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ซึ่งจังหวัดน่านมีเอกลักษณ์เป็นของตนเอง และสามารถเชื่อมกับการท่องเที่ยวของเพื่อนบ้าน เช่น สิบสองปันนา หลวงพระบาง และเดียนเบียนฟู โดยมีจังหวัดน่านเป็นประตูการท่องเที่ยว

วิทยาลัยชุมชนน่านมีแผนจะเปิดหลักสูตรอนุปริญญาด้านการท่องเที่ยว ซึ่งพยายามจะประชาสัมพันธ์ให้นักศึกษาแลกเปลี่ยนจากประเทศเพื่อนบ้าน เพื่อที่ในอนาคตจะกลายเป็นสายสัมพันธ์ที่สามารถเชื่อมโยงกันด้านธุรกิจท่องเที่ยว

ไร่ข้าวโพดกับปัญหาภูเขาหัวโล้น

จังหวัดน่านมีพื้นที่ป่าสงวนแห่งชาติถึง 16 แห่ง และเป็นต้นน้ำสำคัญ ได้แก่แม่น้ำยมและแม่น้ำน่าน แต่ปัจจุบันเป็นพื้นที่ที่มีอัตราการบุกรุกป่าเป็นอันดับต้นๆ ของประเทศ พื้นที่ป่าสงวนกลายเป็นป่าเสื่อมโทรมมากกว่า 1.2 ล้านไร่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการบุกรุกป่าเพื่อทำเป็นไร่ข้าวโพด

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

ในระยะเวลา 5 ปีที่ผ่านมา มีหลายปัจจัยที่ส่งผลให้การปลูกข้าวโพดเลี้ยงสัตว์ในพื้นที่สูงชันขยายตัวอย่างรวดเร็ว ทั้งแรงจูงใจเชิงนโยบายได้แก่ นโยบายด้านเงินทุน นโยบายทางรายได้ เช่นการรับจำนำและประกันราคาข้าวโพด นอกจากนี้ยังมี



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

สนับสนุนปัจจัยการผลิต เช่น ปุ๋ยและสารเคมีจากภาคเอกชน เงื่อนไขเหล่านี้มีส่วนทำให้พื้นที่ภูเขาหัวโล้นปรากฏเด่นชัดในหลายพื้นที่

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

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

อยากให้อาจารย์ช่วยสรุปถึงเงื่อนไขหรือสิ่งแวดล้อมที่สนับสนุนให้การเรียนรู้ประสบผลสำเร็จ

การเรียนรู้ที่จะประสบผลสำเร็จมากที่สุด ก็คือการเรียนรู้ที่ทำให้ทุกคนได้รับประโยชน์ เราต้องศึกษาว่าเนื้อหาที่เราจัดการเรียนรู้ตรงกับความต้องการของเขาจริงๆ ถ้าผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ จะทำให้เขาเกิดการยอมรับ และนำผลจากการเรียนรู้ไปต่อยอดจนเกิดประโยชน์

การหาความสอดคล้องระหว่างเนื้อหา กับความต้องการอาจไม่ใช่เรื่องง่าย บางครั้งเรามองว่าความรู้นี้ดี น่าจะให้ได้

เรียนรู้ แต่พอจัดกระบวนการเรียนรู้จริงๆ ชาวบ้านอาจจะบอกว่าไม่ใช่ ที่ผ่านมามีความรู้ที่ไม่ตรงกับความต้องการของผู้เรียน เราพยายามยืดเยียดความรู้ให้เขา เขาก็ไม่ได้รับไป เพราะมันไม่มีประโยชน์กับเขา แม้แต่การศึกษาตามอัธยาศัยก็ยังเป็นเช่นนั้น เขาไม่ชอบสิ่งนั้นแต่ก็ก็ต้องเรียน

อีกประการหนึ่งคือเรื่องบรรยากาศของการเรียนรู้ต้องมีความสัมพันธ์กับเนื้อหาที่เรียน เช่นเรียนเรื่องการทำนา ก็ควรจะไปจัดกระบวนการเรียนรู้ในแปลงนาเลย ไม่จำเป็นต้องให้ชาวบ้านเข้ามาเรียนในศูนย์การเรียนรู้แล้วเอาความรู้ไปใส่ให้เขา

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

ท้ายเล่ม

สภาพแวดล้อมการเรียนรู้สร้างสรรค์: สังเคราะห์แนวคิดจากบริบทไทย

จุดประสงค์ประการหนึ่งในการจัดทำหนังสือเล่มนี้คือความพยายามที่จะประมวลข้อมูลและสรุปแนวคิดเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมการเรียนรู้สร้างสรรค์ของสังคมไทย ส่วนหนึ่งเป็นการรวบรวมความรู้ที่ต่อเนื่องมาจากหนังสือ 'คิดทันโลก' ซึ่งจัดพิมพ์ไปเมื่อปีที่แล้ว อีกส่วนหนึ่งมาจากการอ่าน แพล และสัมภาษณ์ผู้คนในแวดวงต่างๆ อีกหลายสิบคน

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

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



จากรูป สภาพแวดล้อมการเรียนรู้สร้างสรรค์ ควรมียุทธศาสตร์ประกอบที่จำเป็น 6 ประการได้แก่

1. แหล่งเรียนรู้หรือพื้นที่การเรียนรู้ ที่มีทรัพยากรหลากหลาย และเพียงพอตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ นั่นคือมุมมองในเรื่องพื้นที่กายภาพซึ่งคุ้นเคยกันดี
2. เนื้อหาสาระ หรือ Content แบ่งได้เป็นสองส่วน ส่วนที่หนึ่งคือองค์ความรู้ของแหล่งเรียนรู้ต่างๆ และส่วนที่สองคือสื่อการเรียนรู้ เป็นตัวกลางที่นำองค์ความรู้ไปสู่ผู้เรียนหรือผู้ใช้
3. กิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ ในลักษณะที่เป็นทั้งโครงการ อีเว้นท์ และการณรงค์ ซึ่งควรเน้นการสร้างประสบการณ์แก่ผู้ใช้ในลักษณะของการลงมือปฏิบัติเพื่อสร้างความรู้ด้วย

ตนเอง และส่งเสริมให้มีวัฒนธรรมการแบ่งปันความรู้หรือ
บทเรียนจากการลงมือทำไม่ว่าจะสำเร็จหรือล้มเหลว

4. ความหลากหลาย หมายถึงการยอมรับในความแตกต่าง
ทั้งความคิดและวิถีชีวิต เคารพในอัตลักษณ์ย่อยไม่ให้ถูกกลืน
หาย โดยไม่จำเป็นต้องแสวงหาความเป็นหนึ่งเดียวเสมอไป
5. ความคิดสร้างสรรค์ โดยส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ คิด
เชิงตรรกะ คิดเป็นระบบ และความมีเหตุผล ซึ่งเป็นพื้นฐาน
การคิดสร้างสรรค์ที่สามารถใช้แก้ไขปัญหาหรือกระทั่งต่อยอด
จนเกิดนวัตกรรม
6. เสรีภาพในการแสดงออกทั้งการคิดการเขียนและการพูด
โดยตระหนักถึงความรับผิดชอบในการใช้เสรีภาพที่จะต้อง
ไม่กระทบสิทธิเสรีภาพของผู้อื่นหรือคนส่วนใหญ่

อุปสรรคของการสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้สร้างสรรค์ใน
สังคมไทยนั้นดูเหมือนว่าจะไม่ได้อยู่ที่องค์ประกอบสามประการ
แรก (แน่นอนว่ามีใช้หมายความว่าองค์ประกอบเหล่านี้ไม่มีปัญหา
ในเชิงคุณภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งปัญหาในการจัดการความรู้เพื่อ
สร้างต้นแบบหรือแนวปฏิบัติที่ดี การเข้าถึง และผลกระทบทาง
สังคม) แต่อยู่ที่องค์ประกอบสามประการหลังซึ่งอาจเรียก
รวมกันไปได้ว่า 'บริบทที่ส่งเสริมการเรียนรู้สร้างสรรค์'

ปัญหาระดับรากฐานที่สุดคือสังคมไทยขาดการส่งเสริมให้คนรู้จัก
คิดวิเคราะห์คิดเป็นระบบและคิดอย่างมีเหตุผล หรือที่พูดกันจน
แทบจะเป็นที่ยอมรับกันไปแล้วว่าเด็ก (นักเรียน) ไทยคิดไม่เป็น
ซึ่งทักษะการคิดดังกล่าวจะฝึกฝนเรียนรู้กันได้ก็ต่อเมื่อระบบ

การศึกษาเปิดกว้าง ใช้อำนาจน้อย ลดการเรียนรู้เชิง
เทคนิคและการท่องจำ ให้น้ำหนักกับการสร้างทักษะการเรียนรู้
และปรับตัวของผู้เรียนให้สามารถพัฒนาตนเองได้ ย้ายความรู้ที่
มีศูนย์กลางอยู่ที่ครูผู้สอนไปสู่ผู้เรียน ด้วยความเชื่อว่านักเรียน
สามารถสร้างความรู้ได้ด้วยตัวเอง โดยครูกำหนดที่เป็นเพียง
ผู้กระตุ้นและคอยให้คำแนะนำ

ระบบอุปถัมภ์และลักษณะอำนาจนิยมในสังคมไทยยังเป็นอีกหนึ่ง
ปัจจัยที่บั่นทอนการคิดวิเคราะห์และคิดสร้างสรรค์อย่างร้ายแรง
ทำให้รากฐานการวิจารณ์อ่อนแอ ขาดนิสัยการใช้เหตุผล หลักการ
ไม่หนักแน่น คนไม่เห็นความจำเป็นของความรู้และความสามารถ
ในการคิดเป็น ยอมรับความสัมพันธ์เชิงอำนาจ เน้นอยู่ในพื้นที่
ปลอดภัยภายใต้การอุปถัมภ์ของผู้มีอำนาจเหนือกว่า ไม่กล้าแสดง
ความคิดเห็นและลงมือทำเพราะกลัวถูกตำหนิหรือกลัวล้มเหลว

ทางออกของปัญหาและอุปสรรคดังกล่าวข้างต้นปรากฏอยู่ในหนังสือ
เล่มนี้แล้ว บางประเด็นอาจไม่ได้ชี้ให้เห็นอย่างตรงไปตรงมา
แต่ได้สะท้อนอย่างชัดเจนแล้วว่าอะไรคือต้นตอของปัญหา

บทสังเคราะห์นี้อาจเป็นข้อสรุปที่ออกจะรวบรัดและมองโลก
ในแง่ร้าย และเป็นไปได้ว่าอาจยังไม่ครอบคลุมรอบด้าน หรือ
แม้กระทั่งอาจไม่ใช่เรื่องใหม่ที่ไม่ไม่มีใครเคยรู้

แต่ใช่หรือไม่ว่าทั้งๆ ที่รู้ เราต่างก็ปล่อยให้ปัญหาละเลยปัญหาเหล่านี้
มานานจนเกินไปแล้ว



TKFORUM ► 2017

สารพันเรื่องราว หลากหลายความคิด
ว่าด้วยการเรียนรู้ พื้นที่การเรียนรู้
และนวัตกรรมห้องสมุด



สำนักงานอุทยานการเรียนรู้ สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) สำนักงานนายกรัฐมนตรี
เลขที่ 999/9 อาคารสำนักงานเซ็นทรัลเวิลด์ ชั้น 17 ถ.พระราม 1 แขวงปทุมวัน เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร 10330

โทรศัพท์ 0 2264 5963-5 โทรสาร 0 2264 5966

ส่วนบริการ : อุทยานการเรียนรู้ ศูนย์การค้าเซ็นทรัลเวิลด์ ชั้น 8 Dazzle Zone โทรศัพท์ 0 2257 4300

www.tkpark.or.th