



# บทความออนไลน์

## การเปลี่ยนรู้ สารสนเทศ ห้างสมุด

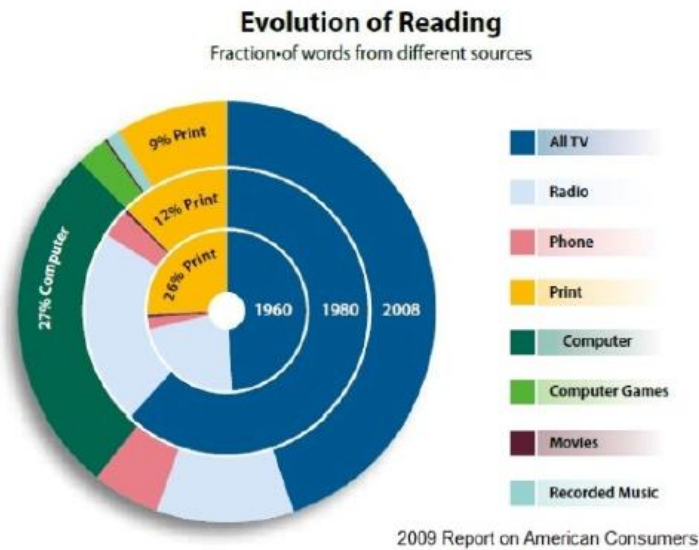
ในมุมมองของนักอนาคตวิทยาที่มีความสนใจด้านห้องสมุดนามว่า Thomas Frey ห้องสมุดเป็นองค์ประกอบที่น่าอัศจรรย์ คล้ายกับสิ่งมีชีวิตที่มีสัญชาตญาณในการอยู่รอด และสามารถปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลง จนสามารถดำรงอยู่ข้ามกาลเวลามายาวนานกว่าปี 4,000 ปี วันนี้ห้องสมุดกำลังเผชิญกับความท้าทายที่สำคัญอีกครั้ง และมีสัญญาณบ่งบอกถึงความพยายามในการปรับตัวอย่างชัดเจน ทั้งเวทีแลกเปลี่ยนทัศนะระดับนานาชาติของบรรณารักษ์ที่ตระหนักต่อความ เปลี่ยนแปลง และรูปธรรมการพลิกโฉมพื้นที่และบริการของห้องสมุดที่เกิดขึ้นแล้วทั่วทุกมุม โลก Frey จึงเชื่อมั่นว่า อย่างไรเสียห้องสมุดจะต้องดำรงอยู่ต่อไปอย่างแน่นอน

หากมองเชิงอนาคตระยะยาวสักพันปี ห้องสมุดในวันข้างหน้าอันไกลโพ้นย่อมไม่เหมือนกับห้องสมุดในวันนี้ ในฐานะที่เรากำลังเป็นส่วนหนึ่งของวิวัฒนาการครั้งสำคัญ จึงไม่มีเหตุอันควรที่จะยึดมั่นอยู่กับภาพห้องสมุดที่เคยคุ้นชิน เราลองมาพิจารณาห้กันดูว่า นักอนาคตวิทยาได้พยากรณ์ว่าห้องสมุดจะต้องรับมือกับอะไร และความเป็นไปได้ใหม่ๆ ที่จะเกิดขึ้นกับห้องสมุดเป็นอย่างไรบ้าง

### นิยามของการอ่านออกเขียนได้

ปัจจุบัน เมื่อคนพูดถึง “การรู้หนังสือ” มักจะมีสมมุติฐานเกี่ยวกับเรื่องความสามารถในการอ่านการเขียน และการสื่อสารยุค 1.0 ที่มีรากฐานอยู่กับน้ำหมึกบนกระดาษ แต่ที่จริงแล้วการสื่อสารกำลังจะวิวัฒนาการไปสู่รูปแบบอื่นๆ อีกนับหมื่นนับพันรูปแบบ หากเราพิจารณาเรื่องการอ่านออกเขียนได้จากปริมาณคำที่หลงไหลเข้ามาในสมองของเรา ก็จะพบว่า เราบริโภคคำจากสื่อสิ่งพิมพ์ไม่มากนัก เมื่อเทียบกับคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์ หรือโทรทัศน์



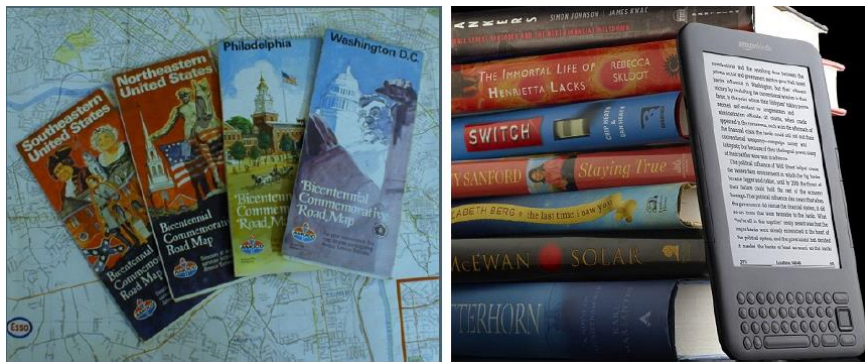


การอ่านออกเขียนได้ของชนรุ่น อนาคตจึงไปไกลกว่านิยามเดิมๆ ที่มีอยู่ในตำรา เราอาจจะทำความเข้าใจมันได้จาก บริบทซับซ้อนที่แวดล้อมเราอยู่ การอ่านออกเขียนได้จึงอาจเป็นเรื่องเกี่ยวกับด้านคอมพิวเตอร์ การท่องเว็บ การใช้ สมาร์ทโฟน ภาษากาย การจัดการการเงิน การซื้อขายออนไลน์ ความปลอดภัยทางอินเทอร์เน็ต กราฟิก แอนิเมชัน สื่อโซเชียลมีเดีย เครือข่ายสังคมออนไลน์ โลกเสมือน รวมทั้งด้านวัฒนธรรม นอกจากนี้ การเขียนโปรแกรม คอมพิวเตอร์กำลังจะกลายเป็นภาษาอีกภาษาหนึ่ง ซึ่งเราจะต้องเรียนรู้คำ การสะกดคำ ความหมาย การเขียน ประโยค การตีความ เพื่อใช้ในการควบคุมและสร้างสรรค์เทคโนโลยี



## สารสนเทศแห่งอนาคต

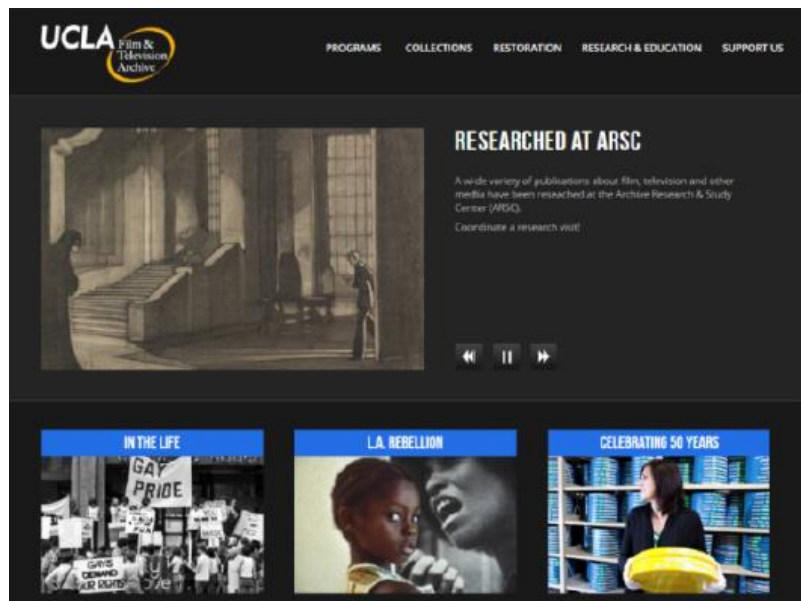
มีความตื่นตระหนกกันว่าห้องสมุดกำลังจะตาย เพราะหนังสือถูกแทนที่ด้วยสารสนเทศดิจิทัล แต่หากลองไตร่ตรองดูให้ดี ห้องสมุดไม่ได้เป็นเรื่องของหนังสือ และมันก็ไม่เคยเป็นอย่างนั้น ห้องสมุดมีไว้เพื่อการเข้าถึงสารสนเทศ ในยุคสมัยที่ผ่านมาหนังสืออาจจะเป็นรูปลักษณ์ที่มีประสิทธิภาพที่สุดในการส่งต่อสารสนเทศจากคนหนึ่งไปยังคนอื่น ๆ แต่วันนี้สารสนเทศรูปแบบใหม่ๆ เกิดขึ้นมากมายและกำลังจะเข้ามาแทนที่หนังสือ หลายสิบปีก่อนที่สหรัฐอเมริกา คนที่ต้องเดินทางไกลต้องคอยแวะสถานีบริการน้ำมันที่ละเมืองๆ เพื่อหยิบแผนที่ซึ่งตีพิมพ์และวางแจกไว้ฟรี แต่ปัจจุบัน GPS และสมาร์ตโฟนกลายเป็นคู่มือสำเร็จรูปในการเดินทาง แผนที่กระดาษยังหลงเหลืออยู่เพียงเล็กน้อยสำหรับคนที่ปรารถนาจะเก็บรักษา ความทรงจำไม่ให้จางหายไปตามยุคสมัย ใช่หรือไม่ว่า อีกไม่นานหนังสือกระดาษก็อาจจะอยู่ในสภาวะเดียวกัน?



เมื่อรูปลักษณ์และระบบการเข้าถึงสารสนเทศเปลี่ยนไป ความสัมพันธ์ระหว่างเรากับสารสนเทศก็เปลี่ยนแปลงไป ด้วยการเปลี่ยนผ่านรูปแบบสารสนเทศที่ไม่ใช้กระดาษเกิดขึ้นแล้วมานับทศวรรษ แต่อาจไม่ใช่การเข้ามาแทนที่หนังสือโดยตรง เพียงแต่เป็นทางเลือกสำหรับการสื่อสารที่เพิ่มเข้ามา อาทิ เกม หนังสือดิจิทัล หนังสือเสียง หนังสือพิมพ์ออนไลน์ แมกกาซีนออนไลน์ เพลง ภาพ วิดีโอ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ วิทยุ บล็อก podcast แอปพลิเคชัน สไลด์ บทเรียนออนไลน์ และเครือข่ายสังคมออนไลน์ แน่นอนว่า สารสนเทศเหล่านี้ก็จะเข้ายึดกุมห้องสมุดในอนาคตด้วย ไม่ว่าหนังสือจะยังคงมีอยู่หรือสาบสูญไปก็ตาม มกราคม 2011 สตีฟ จ๊อบส์ ได้พัฒนาซอฟต์แวร์ iCloud ขึ้น เพื่อรองรับการเข้าถึงสารสนเทศที่หลากหลายได้สะดวกและรวดเร็ว ห้องสมุดในอนาคตแต่ละแห่งจะต้องพัฒนากลยุทธ์ cloud ไม่ช้าก็เร็ว ยกตัวอย่างเช่น ปัจจุบันห้องสมุดแห่งหนึ่งอาจจะมี Kindle 50 เครื่อง Nook 50 เครื่อง ซึ่งบรรณารักษ์ประสบปัญหาว่า สำนักพิมพ์เจ้าของอิบุ๊กอนุญาตให้อุปกรณ์เข้าถึงอิบุ๊กและดาวน์โหลดได้เพียง 10 เครื่อง หากว่าห้องสมุดใช้ระบบ cloud การบริหารและจัดการเนื้อหาดิจิทัลก็จะทำได้ง่ายขึ้น



แม้ว่าโลกจะหมุนไปไกลขนาดไหน แต่อีกด้านหนึ่งสารสนเทศที่เกี่ยวกับเรื่องราวความทรงจำในอดีตกลับยังมี ความสำคัญมากขึ้น ในเวลานี้หนังสือพิมพ์ สถานีวิทยุ และสถานีโทรทัศน์หลายแห่งอาจค่อยๆ ล้มหายตายจาก สารสนเทศที่สื่อเหล่านั้นเคยเก็บรักษาก็มีโอกาสสูญหายไปด้วย ห้องสมุดสามารถเข้ามามีบทบาทในการจัดเก็บและ ให้บริการสารสนเทศจดหมายเหตุ ชุมชน เพื่อช่วยให้ผู้คนสามารถย้อนรำลึกถึงคุณค่าของท้องถิ่นและเชื่อมโยง ตัวตน เข้ากับรากเหง้าในอดีตได้ กระบวนการที่จำเป็นก็คือการเข้าไปแปลงสารสนเทศแบบเดิมให้กลายเป็นดิจิทัล (digitize) เพื่อความสะดวกต่อการเก็บรักษาและเผยแพร่



เว็บไซต์จดหมายเหตุภาพยนตร์และโทรทัศน์ ของ University of California, Los Angeles

### ห้องสมุดในฐานะประตูสู่โอกาสทางธุรกิจ

ตั้งแต่อดีตมาจนถึงปัจจุบัน ผู้คนเข้าใช้บริการห้องสมุดด้วยเรื่องของสารสนเทศ ไม่ว่าจะเป็นแบบหนังสือกระดาษ หรือจะเปลี่ยนเป็นสารสนเทศดิจิทัล แต่นั่นเพียงพอแล้วหรือไม่สำหรับสังคมในวันข้างหน้า ห้องสมุดชั้นนำย่อมมี วิสัยทัศน์ในการมองความเป็นไปได้กว้างไกลกว่านั้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสร้างบทบาทห้องสมุดให้เป็นเชื้อเพลิง ในการขับเคลื่อน ความเติบโตทางเศรษฐกิจด้วยการเพิ่มเติมบริการระดับพรีเมียมให้ลูกค้ามี โอกาสเลือกมากขึ้น

ลองจินตนาการดูว่าจะดีแค่ไหนหากห้องสมุดมีบริการการค้นคว้าแบบมืออาชีพ ทั้งสารสนเทศแบบดิจิทัลและไม่ใช่ ดิจิทัล ด้วยฐานข้อมูลที่หลากหลายและหาไม่ได้ใน Google บริการให้คำปรึกษาอย่างใกล้ชิดในการพัฒนาสื่อ สมัยใหม่ เช่น เว็บไซต์ วิดีโอ มีชุดเครื่องมือสำหรับก่อตั้งธุรกิจ เช่นแบบฟอร์มและขั้นตอนในการจดทะเบียนด้าน



ต่างๆ ต่อภาครัฐ บริการเครื่องพิมพ์ 3 มิติ เพื่อให้สำนักออกแบบได้พัฒนาผลิตภัณฑ์ หรือมีบริการจัดทำหนังสือ  
สัญญาและเอกสารมรดก ฯลฯ

หากทุกคนมีเครื่องมือในการผลิต ทุกคนก็จะกลายเป็นผู้ผลิต ในอนาคตผู้ใช้บริการของห้องสมุดกำลังจะเปลี่ยนจาก  
ผู้บริโภคนวัตกรรมสู่ผู้ผลิตนวัตกรรม จากผู้อ่านกลายเป็นผู้เขียน จากผู้ฟังกลายเป็นผู้ประพันธ์ และจากผู้ดูวิดีโอ  
กลายเป็นผู้สร้างเนื้อหาวิดีโอ ห้องสมุดจึงจำเป็นต้องสนับสนุนการเข้าถึงเครื่องมือในการผลิตเหล่านั้น

### “The Edge” ความเป็นไปได้ที่แตกต่าง



ห้องสมุดรัฐควีนส์แลนด์ ประเทศออสเตรเลีย เป็นหนึ่งในกรณีศึกษาที่นักอนาคตวิทยาให้ความสนใจ ในฐานะ  
ห้องสมุดที่มีวิสัยทัศน์และมองหาความเป็นไปได้ใหม่ๆ ซึ่งสามารถทำให้เกิดขึ้นจริงได้ ห้องสมุดแห่งนี้ตั้งอยู่ขนาน  
กับแม่น้ำบริสเบน ใจกลางย่านวัฒนธรรมของเมือง ห้องสมุดมีบริการให้เช่าพื้นที่ลานกิจกรรมและห้องประชุม โถง  
จัดแสดงนิทรรศการ และร้านค้าของห้องสมุดซึ่งมีสินค้าหลากหลาย เช่น หนังสือ เกม เครื่องเขียน และของที่ระลึก  
 อีกทั้งยังมีร้านอาหารเลิศรสพร้อมไวน์และเบียร์ท่ามกลางบรรยากาศที่ รื่นรมย์ ความโดดเด่นของห้องสมุดรัฐควีนส์  
แลนด์อยู่ที่ “The Edge” ซึ่งเป็นพื้นที่แห่งนวัตกรรมและสร้างสรรค์ที่เต็มเปี่ยมไปด้วยทรัพยากร และสิ่ง  
อำนวยความสะดวกทั้งด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ศิลปะ และการประกอบธุรกิจ กลุ่มผู้ใช้บริการมีทั้งนักวิจัย  
ศิลปิน แอคเกอร์ นักประดิษฐ์ (maker) และผู้ที่ชื่นชอบงานอดิเรก ซึ่งเข้ามานั่งทำงานของตนเอง หรือร่วมกัน  
พัฒนาโครงการเป็นทีม





ภายใน The Edge มีห้องแล็บจำนวน 3 ห้อง ห้องที่ 1 ให้บริการสำหรับพัฒนางานสร้างสรรค์ของมืออาชีพ ซึ่งลูกค้าสามารถจองเครื่องแม่พิมพ์ที่มีโปรแกรมซอฟต์แวร์ด้านการออกแบบไว้ อย่างครบครัน ห้องที่ 2 มีลักษณะเป็น co-working space สามารถทำโครงการร่วมกันเป็นกลุ่มได้มากกว่า 40 คน อาจเป็นงานด้านการก่อสร้าง การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ หรืองานออกแบบและสร้างผลิตภัณฑ์ อีกทั้งยังจัดเวิร์คช็อปเพื่อยกระดับทักษะแรงงานระดับสร้างสรรค์ ส่วนห้องที่ 3 เป็นห้องแล็บที่รองรับงานผลิตเพลงและภาพยนตร์ มีทั้งห้องอัดเสียง เครื่องมือและซอฟต์แวร์เกือบเทียบเท่าระดับมืออาชีพ ทั้งนี้ผู้ที่ใช้บริการพื้นที่จะต้องเป็นผู้ที่เคยผ่านหลักสูตรอบรมของ ห้องแล็บหมายเลข 3 เสียก่อน นอกจากนี้ยังมีห้องปฏิบัติการด้านวิทยาศาสตร์และการพัฒนาผลิตภัณฑ์ เฉพาะ ทาง และห้อง Citizen Newsroom สำหรับนักข่าวพลเมืองได้ทดลองผลิตสิ่งตีพิมพ์และ new media ประเภทอื่นๆ โดยมีเจ้าหน้าที่คอยดูแลและให้คำแนะนำตลอดเวลาทำการ คุณค่าประการสำคัญของห้องนักข่าวก็คือการเสริมพลังชุมชนด้านทักษะวิพากษ์ วิจารณ์ในการตรวจสอบรัฐบาล นโยบายการพัฒนา การดำเนินธุรกิจ และวิถีประชาธิปไตย การมีอยู่ของห้องสมุดรัฐควีนส์แลนด์จึงเป็นเสมือนจุดบรรจบระหว่างสารสนเทศ การศึกษา และธุรกิจท้องถิ่น ที่ช่วยหนุนเสริมให้เกิดผู้ประกอบการหน้าใหม่ (startup) ซึ่งสามารถสร้างมูลค่าให้กับชุมชนได้ นับพันล้านเหรียญ



รวบรวม แพล และเก็บความโดย นางทัศนีย์ แซ่ลิ้ม ฝ่ายวิชาการ สำนักงานอุทยานการเรียนรู้,  
พฤษภาคม 2559

แหล่งข้อมูลและภาพ

- <http://www.slq.qld.gov.au/visit-us/venues/the-edge>
- <http://www.futuristspeaker.com/>
- <https://unsplash.com/photos/PkyL3p9Kx8c>

