

## การศึกษาห้องสมุดมีชีวิต

จิรประภา บุริมิตร

วิทยาลัยสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาสถาปัตยกรรม

S61132523014@ssru.ac.th

ภาวิน สุทธิพันธ์

ก่อเกียรติ นิยมล

วิทยาลัยสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

### บทคัดย่อ

ห้องสมุดเป็นพื้นที่ที่คนส่วนใหญ่คุ้นเคยมาตั้งแต่เด็กสมัยเรียนหนังสือในโรงเรียนแต่ในปัจจุบันจะมีสักกี่คนที่ยังเข้าไปใช้ห้องสมุดอยู่ ยิ่งในยุคนี้ข้อมูลและความรู้ต่างๆสามารถหาได้ง่ายจากทางอินเทอร์เน็ตที่สะดวกและมีความหลากหลายมากกว่าอีกทั้งยังไม่ต้องเสียเวลาในการเดินทางไปยังห้องสมุด ทำให้ปัจจุบันห้องสมุดต้องมีการพัฒนาและได้ปรับเปลี่ยนรูปแบบเพื่อให้สอดคล้องกับสภาพทางสังคมและความต้องการของผู้ใช้ นอกจากนี้ตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติที่ได้กำหนดให้มีนโยบายส่งเสริมการอ่านของประเทศไทย และ Thailand4.0 และนโยบายด้านการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ที่มุ่งพัฒนาสังคมไทยให้เป็นสังคมการเรียนรู้ การปฏิรูปการเรียนรู้โดยยึดหลักผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง การสร้างนิสัยรักการอ่าน การจัดทำมีห้องสมุด ศูนย์การเรียนรู้ชุมชนและสื่อการเรียนรู้ประเภทต่างๆ อย่างทั่วถึง เพื่อมุ่งเน้นการปลูกฝังและส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน และการเรียนรู้ด้วยตนเอง ทำให้เกิดแนวคิดแหล่งการเรียนรู้ซึ่งควรเป็น "พื้นที่ที่ควรเป็นได้มากกว่าที่เก็บหนังสือ" เพื่อตอบโจทย์และแก้ไขปัญหาสำคัญและพัฒนาสังคมไทยให้เป็นสังคมแห่งภูมิปัญญาและการเรียนรู้ และห้องสมุดควรเป็นแหล่งเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ ทันสมัยในระดับมาตรฐานสากล มีความสวยงามด้วยสถาปัตยกรรม ผสมผสานความเป็นไทยกับสากลมีสื่อการเรียนรู้ที่ "มากกว่าหนังสือ" มีความหลากหลายและความสะดวกแก่ผู้ใช้บริการ ห้องสมุดสำหรับอนาคต จึงควรเป็นห้องสมุดที่ไม่ใช่พื้นที่เก็บหนังสือและพื้นที่สำหรับอ่านหนังสือเพียงอย่างเดียว แต่ควรเป็นพื้นที่สำหรับคนทุกรุ่นและทุกคน เพื่อมุ่งเน้นการปลูกฝังและส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การแสดงออก การใช้ประสบการณ์ การพักผ่อนหย่อนใจ เป็นพื้นที่กิจกรรมของครอบครัวและการมีส่วนร่วมในกิจกรรมของชีวิตในสังคมอย่างเต็มที่และควรเป็น ห้องสมุดมีชีวิตสำหรับทุกชีวิตที่เข้ามาใช้พื้นที่นี้ กล่าวคือห้องสมุดที่มีชีวิตนั้น สถานที่ห้องสมุดเองไม่ได้มีชีวิตแต่ชีวิตเกิดจากชีวิตของผู้คนหลากหลายที่เข้ามาปฏิสัมพันธ์หรือมีกิจกรรมที่เป็นลมหายใจของห้องสมุด

**คำสำคัญ:** ห้องสมุดมีชีวิต

## The study of living library

**Chiraprapa Burimit**

Graduate student

College of Architecture, Suan Sunandha Rajabhat University

S61132523014@ssru.ac.th

**Pawin Sutthinont**

**Korkiat Nimmol**

College of Architecture, Suan Sunandha Rajabhat University

### **Abstract**

Normally, the people have gotten familiar with the library since they were children in schools. But at present, due to the technology of internet that provide the unlimited access, all time online and the various sources of knowledge that people can search anywhere and anytime.

According to the social condition and demand of the users, library has been developed and changed. From the policy of National Economic and Social Development Plan that mention to Thailand4.0 and the policy in education, religious and culture aim to reform the education by student center. Library or community learning center should be provided for this purpose. Therefore, those libraries or learning centers could be more than the book storages. The future library should be the place for everyone whom comes to join together, have the common activities or exchanges the idea or knowledges or to shares the experience. Moreover, the architecture of the library should be gorgeous and achieve the international standards. That leads to the living library which contain the diversity of activities and interactions from the various people who come in this place.

**Keyword:** Living library

## บทนำ

ห้องสมุดเป็นพื้นที่ที่คนส่วนใหญ่คุ้นเคยมาตั้งแต่เด็กสมัยเรียนหนังสือในโรงเรียนแต่ในปัจจุบันจะมีสักกี่คนที่ยังเข้าไปใช้ห้องสมุดอยู่ ยิ่งในยุคนี้ข้อมูลและความรู้ต่างๆสามารถหาได้ง่ายจากทางอินเทอร์เน็ตที่สะดวกและมีความหลากหลายมากกว่าอีกทั้งยังไม่ต้องเสียเวลาในการเดินทางไปยังห้องสมุด ประกอบกับสภาพแวดล้อม บรรยากาศและหนังสือในห้องสมุดก็ไม่ทันสมัยจึงทำให้ห้องสมุดไม่ใช่พื้นที่หาความรู้สำหรับคนรุ่นใหม่ ห้องสมุดในอนาคตควรมีลักษณะอย่างไร

ปัจจุบันห้องสมุดได้ปรับเปลี่ยนรูปแบบเพื่อให้สอดคล้องกับสภาพทางสังคมและความต้องการของผู้ใช้ห้องสมุด (น้ำทิพย์ วิภาวิน , 2548 : 75) จะเห็นได้ว่าการจัดรูปแบบห้องสมุดให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และเป้าหมายเป็นสิ่งสำคัญต่อการบริการห้องสมุด รูปแบบของห้องสมุดสมัยใหม่ที่ห้องสมุดต้องให้ความสำคัญ คือ รูปแบบของแผนผังห้องสมุดเพื่อป้องกันหนังสือและสื่ออื่นๆ สูญหาย รูปแบบของเคาน์เตอร์บริการยืม-คืน การจัดเครื่องคอมพิวเตอร์เพื่อการสืบค้นข้อมูล การจัดที่นั่งอ่าน ชั้นวางหนังสือ ห้องทำงาน มุมถ่ายเอกสารและการจัดหาเครื่องอำนวยความสะดวก มีมุมกิจกรรมและนิทรรศการ และมุมบริการกาแฟ อาหารและเครื่องดื่ม ในการเปลี่ยนแปลงของห้องสมุดนั้นจะเห็นได้ว่าการเปลี่ยนแปลงในหลายๆ ด้าน เพื่อให้ห้องสมุดมีการพัฒนาเป็นห้องสมุดที่ดีนั้น ควรต้องคำนึงถึงองค์ประกอบในการพัฒนาห้องสมุดในด้านต่างๆ

จากแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติที่ได้กำหนดให้มั่นนโยบายส่งเสริมการอ่านของประเทศไทย และ Thailand 4.0 และนโยบายด้านการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ที่มุ่งพัฒนาสังคมไทยให้เป็นสังคมการเรียนรู้ การปฏิรูปการเรียนรู้โดยยึดหลักผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง การสร้างนิสัยรักการอ่าน การจัดให้มีห้องสมุด ศูนย์การเรียนรู้ชุมชนและสื่อการเรียนรู้ประเภทต่างๆ อย่างทั่วถึง เพื่อมุ่งเน้นการปลูกฝังและส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การแสดงออก การใช้ประสบการณ์ การพักผ่อนหย่อนใจ และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมของชีวิตในสังคมอย่างเต็มที่และมีคุณค่าให้เยาวชนที่อยู่ในช่วงรอยต่อจากเด็กสู่ความเป็นผู้ใหญ่เป็นกลุ่มเป้าหมาย เพื่อร่วมกันแก้ปัญหาเด็กและเยาวชนไทย โดยเฉพาะเด็กวัยรุ่นที่ต้องเติบโตท่ามกลางวิกฤตสังคม ความสับสนทางวัฒนธรรม และความเสียในรูปแบบต่างๆอันจะเป็นทางออกสำคัญในการเตรียมเด็กเยาวชนและคนไทยให้อยู่ได้ในสังคมที่อาศัยฐานความรู้เป็นหลัก ทำให้เกิดแนวคิดแหล่งการเรียนรู้ซึ่งควรเป็น "พื้นที่ที่ควรเป็นได้มากกว่าที่เก็บหนังสือ" เพื่อตอบโจทย์และแก้ไขปัญหาสำคัญของสังคมไทยในการพัฒนาสังคมไทยให้เป็นสังคมแห่งภูมิปัญญาและการเรียนรู้ ห้องสมุดควรเป็นแหล่งเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ ทันสมัยในระดับมาตรฐานสากล มีความสวยงามด้วยสถาปัตยกรรม ผสมผสานความเป็นไทยกับสากลมีสื่อการเรียนรู้ที่ "มากกว่าหนังสือ" มีความหลากหลายและความสะดวกแก่ผู้ใช้บริการในลักษณะ "ห้างสรรพสินค้าความรู้" มีการจัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ และ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อเชื่อมโยงและกระจายความรู้ต่างๆ เหล่านี้ออกไปสู่กลุ่มเป้าหมายให้ครอบคลุมกว้างขวางเพื่อเป็นต้นแบบและแม่ข่ายกระจายแนวคิดการดำเนินงานห้องสมุดมีชีวิตไปสู่ท้องถิ่นอย่างทั่วถึง เพิ่มโอกาสให้คนไทยเข้าถึงความรู้อย่างเท่าเทียมกัน ห้องสมุดสำหรับอนาคตควรเป็นห้องสมุดที่ไม่ใช่พื้นที่เก็บหนังสือและพื้นที่สำหรับอ่านหนังสือ ควรเป็นพื้นที่สำหรับคนทุกรุ่นและทุกคน เป็นสถานที่หาความรู้ พักผ่อนบันเทิง และเป็นพื้นที่กิจกรรมของครอบครัว และควรเป็นห้องสมุดมีชีวิตสำหรับทุกชีวิตที่เข้ามาใช้พื้นที่นี้

### วัตถุประสงค์ของบทความ

#### 1.1 วัตถุประสงค์ของบทความ

1. เพื่อศึกษาองค์ประกอบของห้องสมุดที่ตอบการใช้ของคนทุกรุ่นและทุกคน
2. เพื่อศึกษาแนวทางการออกแบบห้องสมุดที่มีชีวิต เพื่อให้ผู้ใช้งานทุกคนสามารถใช้ห้องสมุดได้

มากกว่าการเป็นแค่ห้องสมุด

## วิธีดำเนินการ

### นิยามศัพท์

ห้องสมุดมีชีวิต หมายถึง ห้องสมุดที่มีการบริหารจัดการทรัพยากรสารสนเทศให้ทันสมัยครบถ้วน สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้บริการ เพื่อสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ และสร้างนิสัยรักการอ่านอย่างยั่งยืนสำหรับทุกเพศทุกวัย และทุกรุ่นด้วยบรรยากาศที่มีชีวิตชีวา มีการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมในการเรียนรู้ สามารถเข้าถึงสารสนเทศได้อย่างรวดเร็ว มีบริการและกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน และการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

### ทบทวนแนวคิดที่เกี่ยวข้อง

ได้มีการพูดถึงปัญหาของห้องสมุดต่างๆไปมาช่วงเวลาหนึ่งแล้วโดยเฉพาะในประเด็นเรื่องห้องสมุดเป็นแค่พื้นที่เก็บหนังสือเพื่อรอคนมาอ่าน ไม่ได้มีการกระตุ้นให้คนอยากเข้าไปใช้ห้องสมุดในคนทุกรุ่นทุกวัย มีผู้เสนอแนวทางการปรับเปลี่ยนพัฒนาห้องสมุดเพื่อให้เกิดลักษณะของการเป็นพื้นที่เพื่อการพักผ่อนของคนในสังคม มีผู้ให้นิยามความหมายของคำว่าห้องสมุดมีชีวิต (Living Library) อยู่มากมาย การพัฒนาห้องสมุดให้มีพัฒนาการที่ดีขึ้นนั้น ควรจะมีการเปลี่ยนแปลงในหลายๆด้าน (น้ำทิพย์ วิภาวิน , 2548 : 75) และควรต้องคำนึงถึงองค์ประกอบในการพัฒนา คือ

: ด้านทรัพยากรสารสนเทศ ต้องประกอบด้วยสารสนเทศที่หลากหลาย ทันสมัยมีจำนวนพอเพียงและมีเนื้อหาครอบคลุมนอกจากหนังสือและวารสารแล้วฐานข้อมูลออนไลน์ วารสารและหนังสืออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงเว็บไซต์ด้วย

: ด้านระบบงาน ควรมีการนำระบบห้องสมุดอัตโนมัติมาใช้ในการดำเนินงาน

: ด้านบริการ เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนการเรียนรู้แก่ผู้ใช้ห้องสมุดใช้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามความต้องการและอัธยาศัยการแนะนำและการสอนการใช้ห้องสมุด หรือการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน

: ด้านบุคลากร เป็นองค์ประกอบที่สำคัญเพราะเป็นผู้ให้บริการและเชื่อมประสานระหว่างสื่อทรัพยากรสารสนเทศ เครื่องมืออุปกรณ์และผู้ใช้ห้องสมุดเพื่อให้ได้รับความรู้ในการใช้ห้องสมุดและเครื่องมือต่างๆอย่างถูกวิธี

: ด้านอาคารสถานที่และบรรยากาศ ลักษณะของอาคารห้องสมุด การออกแบบภายใน การสร้างบรรยากาศความสวยงาม สะดวกสบายและความสะอาด

การจัดการห้องสมุดสมัยใหม่ที่ทำให้ห้องสมุดมีชีวิต มีการให้ความหมายไว้หลากหลาย เช่น ความหมายที่แพร่หลายในช่วงประมาณพ.ศ.2542 มีความหมายถึงห้องสมุดที่มีการรวบรวมสารสนเทศออนไลน์ไว้ให้บริการผ่านอินเทอร์เน็ตตลอด 24 ชั่วโมง ทำให้ผู้ใช้ห้องสมุดสะดวกสบายในการสืบค้นสารสนเทศได้จากทุกที่ (anywhere) และทุกเวลา (anytime) นอกจากนี้ ยังทำให้ผู้ใช้ได้รับข้อมูลที่ทันสมัยเพราะเป็นการสืบค้นแบบออนไลน์ ความหมายที่แพร่หลายในช่วงประมาณ พ.ศ. 2543 ความหมายของห้องสมุดมีชีวิต ได้ครอบคลุมในแง่เป็นการเรียนรู้มาสัมพันธ์กับชุมชน เทคโนโลยี และชีวิตประจำวัน เป็นแนวคิดที่ได้รับมาจากโครงการ Living Library ในซานฟรานซิสโก ที่ได้รับรางวัล Smithsonian Computerworld Award และความหมายของห้องสมุดมีชีวิตที่แพร่หลายใน พ.ศ. 2544 นั้นครอบคลุมถึงความเป็นห้องสมุดที่มีหนังสือที่ทันสมัยหลายรูปแบบ และมีการจัดระบบเทคโนโลยีสารสนเทศรองรับเพื่อการศึกษาค้นคว้า เพื่อจูงใจให้ผู้ใช้ได้รับประโยชน์จากห้องสมุดอย่างเต็มที่ นอกจากนี้ ยังมีความหมายของห้องสมุดมีชีวิตที่ให้ไว้ในโครงการวิจัยห้องสมุดมีชีวิตของ ปัญญา สุขแสน, 2546 ว่า การบริการวัสดุห้องสมุดที่หลากหลายรูปแบบใหม่ทันสมัย มีคุณค่าต่อผู้ใช้บริการ รวมทั้งการจัดองค์การให้อำนวยประโยชน์ให้แก่ผู้ใช้บริการให้มากที่สุด เช่น การจัดพิพิธภัณฑ์ในพื้นที่ใกล้เคียง หรืออาคารเดียวกับห้องสมุด ให้ผู้ใช้ห้องสมุดพึงพอใจกลับมาใช้บริการประจำ ที่สำคัญคือให้ผู้ใช้ห้องสมุดนำสารสนเทศมาประยุกต์ใช้ในด้านการศึกษา เศรษฐกิจ การเมือง วัฒนธรรม หรือด้านอื่นๆ โดยมีจุดหมายสูงสุด คือต้องการให้สังคมเป็นสังคมที่ใช้ความรู้เป็นพื้นฐาน (Knowledge-based society) ในการประยุกต์พัฒนาระบบต่างๆ

ฝ่ายวิจัยและพัฒนาบริษัทศันย์ แอสโซซิเอท ซิสเต็มส์ จำกัด 2547 เห็นว่า ห้องสมุดมีชีวิตเป็นห้องสมุดที่สามารถดำเนินงานและให้บริการกับสมาชิกได้ตลอด 24 ชั่วโมง เสมือนห้องสมุดที่ยังไม่ตาย ในที่นี้หมายถึงการให้บริการกับสมาชิกได้ตลอดเวลา เช่น ระบบสามารถโต้ตอบกับสมาชิกได้ สมาชิกสามารถยืม-คืนทรัพยากรได้ และสมาชิกสามารถสืบค้นและเรียกใช้ได้ถึงแม้ว่าไม่มีเจ้าหน้าที่อยู่ หรือมีเจ้าหน้าที่ไม่เพียงพอกับปริมาณของสมาชิกที่เข้ามาใช้บริการ ก็ยังสามารถให้บริการดังกล่าวข้างต้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

“<http://www.lib.chandra.ac.th/Leter/ARCnews/arc2.htm> เห็นว่า ห้องสมุดมีชีวิต คือ ห้องสมุดที่ยังคงมีหนังสือ วารสาร หนังสือพิมพ์ แต่ต้องทำให้ ตัวหนังสือมีชีวิต เป็นเสียง เป็นภาพ ผสมผสานกันให้ลงตัว รวมทั้งอาคารสถานที่ที่ดูสดใส บรรยากาศที่เอื้อต่อความมีชีวิต เป็นชีวิตในความมีชีวิต คือ ผู้รับบริการมีความพึงพอใจที่จะใช้บริการ ได้รับประโยชน์จากบริการต่างๆ ของห้องสมุด ได้ทั้งอาหารสมองและอาหารใจ เข้าทำนองชีวิตให้ชีวิต ทั้งผู้รับบริการและผู้ให้บริการต่างสมาคมกันด้วยความเบิกบานแจ่มใส ช่วยกันคิดช่วยกันพัฒนาเป็นชีวิตที่สมบูรณ์ของ “Knowledge-based society”

ปริญญ์ “ระเบียบวรรณ” เห็นว่า ห้องสมุดมีชีวิตเป็นแหล่งเรียนรู้ที่ส่งเสริมสนับสนุนให้สมาชิกในสังคมได้ศึกษาค้นคว้า ใฝ่หาความรู้ด้วยตนเองอย่างเพลิดเพลินมีความสุข ให้บริการแก่ทุกคนโดยเสมอภาคและเท่าเทียม เพื่อให้มีความเจริญงอกงามทางสติปัญญาโดยทั่วกัน” (สิริพร ทิวะสิงห์. (2552))

โครงการวิจัยห้องสมุดมีชีวิต สำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี ให้นิยามของห้องสมุดมีชีวิตว่า หมายถึง ห้องสมุดที่เป็นแหล่งเรียนรู้ที่ดำเนินงานบนระบบฐานข้อมูลออนไลน์ที่สามารถให้บริการสารสนเทศในหลายสาขา ผู้ใช้บริการสามารถเข้าถึงสารสนเทศได้ตามความต้องการได้ทันที ตลอดเวลาและทุกสถานที่

นอกจากนี้ ยังมีนิยามของห้องสมุดบางแบบที่ให้ลักษณะคล้ายกับห้องสมุดมีชีวิต นั่นคือ ห้องสมุดยุคใหม่ซึ่งได้อธิบายว่า ห้องสมุดยุคใหม่ควรพิจารณาถึงการสื่อสารแบบใหม่ (Modern Communication) การประชาสัมพันธ์กิจกรรมหรืองานบริการของห้องสมุดยังนิยมใช้ช่องทางการสื่อสารแบบใหม่ เช่น ผ่านทางเว็บไซต์ (Website) เฟซบุ๊ก (Facebook) กระดานข่าว (Bulletin Board) ทวิตเตอร์ (Twitter) วาสนา ป้องพาล (2555, คำนำ) ได้กล่าวถึงห้องสมุดยุคใหม่ที่ห้องสมุดทุกๆ แห่งพยายามพัฒนาไปให้ถึงนั้น ได้แก่

1. ห้องสมุดต้องเป็นสถานที่ที่มีความสะดวกสบาย ในด้านวัสดุอุปกรณ์ต้องทันสมัยและมีประสิทธิภาพสูง
2. มีบรรยากาศที่อบอุ่นเป็นกันเอง และบุคลากรพร้อมให้ความช่วยเหลือ
3. บุคลากรผู้ให้บริการต้องเป็นผู้มีประสบการณ์ สามารถให้คำแนะนำที่มีประโยชน์แก่ผู้ใช้ห้องสมุด มีความเป็นมิตรและมีจิตบริการ
4. สารสนเทศที่ให้บริการต้องมีหลากหลายรูปแบบ ทั้งวัสดุตีพิมพ์ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ฐานข้อมูลวิชาการในสาขาต่างๆ ที่สอดคล้องกับหลักสูตรการเรียน การสอน และการวิจัย
5. มีบริการใหม่ๆ ที่สามารถเข้าถึงผู้ใช้ได้อย่างรวดเร็ว เปลี่ยนแปลงจากรูปแบบเดิมที่ผู้ให้บริการมีบทบาทเพียง "ผู้รอให้บริการ" หรืออาจเรียกได้ว่าเป็น "บริการเชิงรุก"
6. การให้ความสำคัญกับความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้ใช้บริการอย่างสม่ำเสมอ
7. การจัดสถานที่และสภาพแวดล้อมให้เป็นสถานที่สำหรับการใช้งาน ทั้งเพื่อการเรียนรู้การศึกษาด้วยตนเอง ที่มีความสะดวกสบาย ทันสมัย มีความสะอาด และปลอดภัยนอกจากนี้ นันทิพย์ วิชาวิน (2548, น. 2) ได้กล่าวว่า ห้องสมุดยุคใหม่ หมายถึง ห้องสมุดที่ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ในการดำเนินงาน และมีลักษณะ 5 ประการ ได้แก่ มีทรัพยากรสารสนเทศที่มีคุณค่า ห้องสมุดสวยงามและมีบรรยากาศที่สะดวกสบาย บุคลากรห้องสมุดมีความรู้ความเชี่ยวชาญในการค้นหาสารสนเทศ มีบริการที่ทันสมัย และมีระบบงานที่คล่องตัวทั้งงานเทคนิคและงานบริการ

สำหรับรูปแบบของห้องสมุดในอนาคต เนื่องจากความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศและคอมพิวเตอร์ทำให้ห้องสมุดพัฒนาไปได้อย่างรวดเร็ว ทั้งทางด้านการบริหารจัดการ งานเทคนิคต่างๆ ของห้องสมุด รวมถึงการให้บริการโดยใช้เทคโนโลยีใหม่ๆ เข้ามาช่วยดำเนินการ ห้องสมุดได้ปรับเปลี่ยนบทบาทจากการเก็บรักษาครอบครองทรัพยากรสารสนเทศไม่ให้เกิดการชำรุดสูญหาย เป็นเน้นการส่งเสริมการใช้บริการและช่วยให้ผู้ใช้เข้าถึงสารสนเทศที่ตรงตามความต้องการให้มากที่สุด ดังนั้น รูปแบบของห้องสมุดในอนาคตจึงเป็นได้ใน 4 ลักษณะ ได้แก่ ห้องสมุดผสม ห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์ ห้องสมุดดิจิทัลและห้องสมุดเสมือน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. ห้องสมุดผสม (Hybrid Library) เน้นการรวบรวมทรัพยากรสารสนเทศหลายรูปแบบและหลายประเภท โดยผสมผสานห้องสมุดให้มีพื้นที่และทรัพยากรสารสนเทศ เพื่อให้บริการสารสนเทศแก่ผู้ใช้ในลักษณะปกติควบคู่ไปกับการให้บริการสารสนเทศแก่ผู้ใช้ในโลกเสมือนจริง เพื่อขยายขอบเขตการให้บริการให้กว้างขวางมากยิ่งขึ้น (พิมพ์ร่ำไพ เปรมสมิทธิ์, 2545, อังอิงใน กุลธิดา ท้วมสุข, จุฑารัตน์ ศราวณะวงศ์ และ กันยารัตน์ เควียเช่น, 2554, น. 19)

2. ห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Library) มีลักษณะเน้นการเข้าถึงสารสนเทศที่มีในห้องสมุด รวมถึงการใช้เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์ในการจัดเก็บ ค้นคืนและจัดส่งทรัพยากรสารสนเทศ

3. ห้องสมุดดิจิทัล (Digital Library) มีการจัดการทรัพยากรต่างๆ ให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัล และมีการออกแบบการเข้าถึงสารสนเทศดิจิทัล ตลอดจนเครื่องมือที่ช่วยค้นหาสารสนเทศดิจิทัลในระบบเครือข่ายที่เชื่อมโยงกันทั่วโลก

4. ห้องสมุดเสมือน (Virtual Library) เป็นการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีที่ได้ต่อกันได้ของความเสมือนจริงมาใช้งานห้องสมุด เป็นการจำลองทุกสิ่งที่มีในห้องสมุดไว้ในคอมพิวเตอร์ผู้ใช้สามารถใช้คอมพิวเตอร์เชื่อมต่อกับแหล่งสารสนเทศอื่นในการค้นหาข้อมูลที่ต้องการได้ทั่วโลก

D.Hansen, Jochumsen and H.Hansen (2012) ได้เสนอแนวทางการออกแบบการให้บริการของห้องสมุดประชาชนเดนมาร์กให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้คนที่อยู่ในยุคปัจจุบัน เปลี่ยนจากการมุ่งเน้นทรัพยากรหนังสือไปให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ตลอดชีวิตมากยิ่งขึ้น ด้วยแนวความคิดการออกแบบแนวความคิดการสร้างบริการใหม่ ๆ ให้กับห้องสมุด เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ใช้บริการโดยแนวคิดนี้คือ โมเดลจัตุรัส (Four Spaces Model) คือการจัดห้องสมุดให้มีพื้นที่ 4 ลักษณะ เพื่อสนับสนุนวัตถุประสงค์ 4 ด้าน คือ สร้างเสริมประสบการณ์ กระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วม การส่งเสริมพลังซึ่งกันและกัน และ การสร้างนวัตกรรม ซึ่งพื้นที่ทั้ง 4 ลักษณะมีดังนี้

#### 1) พื้นที่การเรียนรู้ (learning space)

จุดเริ่มต้นของการเกิดพื้นที่นี้จะเกิดจากกิจกรรมในการค้นหา (explore) ซึ่งจะเป็นการสร้างสถานที่หรือพื้นที่การเรียนรู้สำหรับช่วยให้เยาวชน และผู้ใหญ่สามารถค้นพบและค้นคว้า ผ่านการใช้ประโยชน์จากการใช้ทรัพยากรในห้องสมุดในการเข้าถึงความรู้และข้อมูล ใช้เทคโนโลยีช่วยในการสนับสนุนให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างเต็มที่ ซึ่งพื้นที่การเรียนรู้เป็นพื้นที่ที่ห้องสมุดทั่วไปให้ความสำคัญ และมีพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

#### 2) พื้นที่สร้างแรงบันดาลใจ (inspiration space)

การสร้างแรงบันดาลใจผ่านกิจกรรมที่ปลุกเร้าความตื่นเต้น (excite) จะกระตุ้นให้ผู้ใช้บริการที่เข้าร่วมเกิดประสบการณ์ที่ดี ผ่านกิจกรรมสนทนา การและแรงบันดาลใจ เช่น การจัดให้มีการสนทนาเป็นกลุ่มช่วยให้เกิดประสบการณ์ใหม่ ๆ และเกิดแรงบันดาลใจ นอกจากนี้ห้องสมุดยังสามารถสร้างประสบการณ์ที่ดีได้ โดยอาศัยการออกแบบตกแต่งภายใน โทนสี และการจัดวางสิ่งของต่างๆในพื้นที่ห้องสมุดเป็นองค์ประกอบช่วยด้วย

#### 3) พื้นที่พบปะ (meeting space)

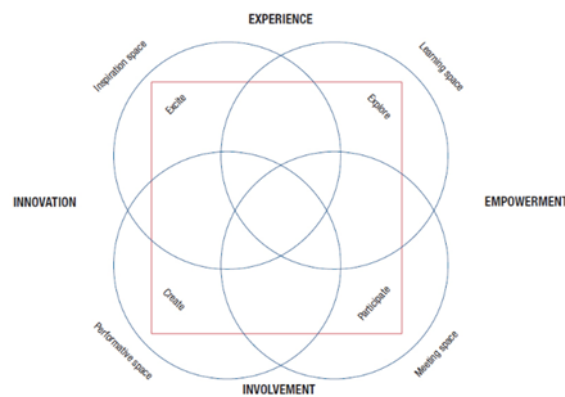
ห้องสมุดเป็นพื้นที่หรือสถานที่ที่มีผู้ใช้บริการที่หลากหลายมารวมตัวกัน การเปิดพื้นที่ที่ไม่ใช่แค่พื้นที่อ่านหนังสือแต่สามารถมีส่วนร่วม (participate) ในการพูดคุย พบปะ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน เป็นการจัดพื้นที่ให้เกิดการพบปะกับผู้อื่นที่มีค่านิยม และความสนใจที่แตกต่าง สามารถจัดเป็นพื้นที่ประชุม หรือเป็นพื้นที่สาธารณะที่ช่วยสร้าง

โอกาสให้สามารถพบปะกับผู้อื่นที่มีความคิดหลากหลายทั้งเหมือนกัน และแตกต่างกัน มาพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ช่วยให้เกิดแนวคิดใหม่ ๆ และเกิดเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้

#### 4) พื้นที่แสดงออก (performative space)

เป็นการสร้างพื้นที่ที่ให้ผู้มาใช้บริการได้มีโอกาสในการนำเสนอความคิดหรือการสร้างสรรค์ (create) ผ่านสื่อต่างๆตามความชำนาญของแต่ละบุคคล เป็นพื้นที่ที่ให้ทุกคนสามารถแสดงความคิดสร้างสรรค์ของตนเองต่อสาธารณชน หรือโดยการสร้างนวัตกรรมใหม่ร่วมกับผู้อื่นที่มีแนวคิดร่วมกัน ซึ่งผู้ใช้บริการสามารถเข้าถึงทรัพยากรและเครื่องมือที่ทันสมัย และวัสดุที่อุปกรณ์ที่จำเป็น และสามารถได้รับคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญในด้านต่าง ๆ ในการสร้างสรรค์ผลงาน

การสร้างกิจกรรมหลักๆดังกล่าวก็เพื่อเป็นการสร้างพื้นที่เป้าหมายทั้ง 4 พื้นที่ให้กับความเป็นห้องสมุดในอนาคตที่มีชีวิตเพื่อต่อบัณฑิตประสงค์ทั้ง 4 ด้านให้เกิดขึ้นในพื้นที่ พื้นที่ทั้งหมดนั้นช่วยส่งเสริมซึ่งกันและกันทำให้สามารถพัฒนาความรู้และทักษะของผู้มาใช้บริการได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด



ภาพที่ 1 ภาพโมเดลจัตุภาค (Four Spaces Model)

ที่มา: The Kommon. (2021).

ถ้าหากจะสรุปจากคำนิยามต่างๆที่อธิบายถึงแนวคิดของการเป็นห้องสมุดที่ไม่เหมือนเดิมแล้ว ก็อาจจะพอสรุปได้ว่าห้องสมุดที่มีชีวิตนั้น สถานที่ห้องสมุดเองไม่ใช่สิ่งมีชีวิตแต่เป็นเสมือนเค้าโครงของสิ่งที่หล่อหลอมกิจกรรมที่เกิดจากผู้เข้ามาใช้ภายในห้องสมุดนั้นๆ ห้องสมุดเองไม่ได้มีชีวิตแต่ชีวิตเกิดจากชีวิตของผู้คนหลากหลายที่เข้ามาปฏิบัติสัมพันธ์หรือมีกิจกรรมที่เป็นลมหายใจของห้องสมุด การสร้างกิจกรรมภายในห้องสมุดจะเป็นตัวที่ดึงดูดให้ผู้คนเข้ามาใช้สอย การทำหน้าที่ของห้องสมุดที่มีเพียงแค่มีหนังสือให้ค้นคว้าอาจจะไม่ตอบสนองไลฟ์สไตล์ของคนในยุคปัจจุบันนี้เพียงพอ การกำหนดแนวทางและองค์ประกอบต่างๆในการออกแบบห้องสมุดจึงเป็นสิ่งสำคัญประการหนึ่งในการทำให้ห้องสมุดมีชีวิตขึ้นมาได้ ซึ่งนอกจากการเป็นพื้นที่ของการเรียนรู้แบบดั้งเดิมแล้ว ก็ควรจะเป็นพื้นที่ที่สร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้ใช้งานได้ ความคิดสร้างสรรค์ใหม่ๆนำไปต่อยอด เป็นพื้นที่ที่พบปะกับผู้คนเพื่อเป็นพื้นที่แลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดเห็นและประสบการณ์ รวมไปถึงเป็นพื้นที่แสดงออกของชุมชนหรือกลุ่มคนที่มาใช้พื้นที่ของห้องสมุดในการจัดกิจกรรมเพื่อสร้างความมีชีวิตให้กับห้องสมุดด้วย

### ผลการวิจัย

#### แนวทางการออกแบบห้องสมุดมีชีวิต

จากนิยามและแนวคิดของห้องสมุดมีชีวิตหรือห้องสมุดยุคใหม่ จะเห็นได้ว่าองค์ประกอบของการเป็นพื้นที่ของห้องสมุดมีกรอบที่กว้างและหลากหลายมากขึ้นโดยเฉพาะการตอบโจทย์เรื่องพื้นที่ 4 ลักษณะ คือ พื้นที่การเรียนรู้ พื้นที่

สร้างแรงบันดาลใจ พื้นที่พบปะ และพื้นที่แสดงออก ที่สามารถสร้างได้จากการส่งเสริมให้เกิดกิจกรรมหลักๆ 4 แบบ คือ การค้นหา การปลูกเร้าความตื่นตัว การมีส่วนร่วม และการนำเสนอผ่านการสร้างสรรค์

นอกจากนี้แล้วความเป็นห้องสมุดมีชีวิตยังควรต้องตอบโจทย์ในเรื่องของความหลากหลายของผู้มาใช้บริการ หรือเพื่อทุกคนที่สามารถเข้ามาใช้บริการโดยไม่แบ่งแยกได้ ทั้งนี้ ยังต้องคำนึงถึงวิถีของกลุ่มต่างๆที่เข้ามาใช้บริการ โดยทุกคนสามารถเข้าถึงพื้นที่ของตนเองได้ การสร้างพื้นที่ห้องสมุดมีชีวิตจึงจำเป็นต้องแบ่งส่วนตามลักษณะวัยของผู้มาใช้ด้วย การกำหนดพื้นที่ใช้สอยใหม่สำหรับห้องสมุดมีชีวิตจะสามารถแบ่งตามลักษณะพื้นที่เป็นองค์ประกอบหลักๆได้ คือ

พื้นที่ส่วนการเรียนรู้ ประกอบด้วย ห้องสมุดสำหรับคนทุกคน เช่น ส่วนห้องสมุดเด็ก ส่วนห้องสมุดดนตรี ส่วนห้องสมุดคนพิการ ฯลฯ รวมถึงองค์ประกอบย่อยของความเป็นห้องสมุด

พื้นที่สร้างแรงบันดาลใจ ประกอบด้วย ส่วนนิทรรศการ ห้องเรียนรู้อเนกประสงค์ ห้องฉายภาพยนตร์

พื้นที่พบปะ ประกอบด้วย Co-working space พื้นที่พักผ่อน

พื้นที่แสดงออก ประกอบด้วยลานหรือพื้นที่จัดแสดง

จะเห็นได้ว่า ส่วนต่างๆขององค์ประกอบมีทั้งส่วนที่เป็นส่วนสงบ (active zone) และส่วนที่เป็นกิจกรรม (active zone) ซึ่งจะต้องมีการวิเคราะห์และพิจารณาในการออกแบบวางผังให้ดีเพื่อมิให้รบกวนซึ่งกันและกัน ส่วนองค์ประกอบย่อยอื่นๆจะเป็นไปตามหลักการออกแบบห้องสมุด พื้นที่อำนวยความสะดวกให้กับผู้มาใช้บริการ กฎหมาย ควบคุมอาคาร หรือตามลักษณะของสังคมและพื้นที่ตั้งของห้องสมุด

สำหรับเกณฑ์ในการพิจารณาเลือกที่ตั้งห้องสมุดมีชีวิต ควรพิจารณาจากองค์ประกอบ ดังนี้

1. สภาพแวดล้อมโดยรอบ (Environmental): ในย่านนี้มีโรงเรียน มหาวิทยาลัยมีแหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญ มีระบบโครงสร้างพื้นฐาน ระบบสาธารณูปโภค

2. ด้านกลุ่มเป้าหมาย (Target Group): โรงเรียน มหาวิทยาลัย สถานที่ราชการ และห้างสรรพสินค้า ซึ่งสอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายของโครงการคือ เด็ก เยาวชน บุคคลทั่วไป

3. ความสะดวกในการเข้าถึง (Transportation): ถนนสายหลัก สายรอง ที่มีรถสองแถวประจำทางขนาดเล็ก รถแท็กซี่ผ่าน เข้าถึงพื้นที่ของโครงการได้สะดวก

4. ความปลอดภัย (Safety): ย่านถนนเส้นใหญ่ ไม่มีพื้นที่ล่อแหลมต่ออาชญากรรม

5. ทิวทัศน์ (View from Site): พื้นที่สีเขียว พึงดึงดูดกลุ่มเป้าหมายให้เข้าใช้และรู้สึกผ่อนคลาย

### แนวความคิดในการออกแบบห้องสมุดมีชีวิต

ห้องสมุดมีชีวิตจะเกิดจากการมีกิจกรรมที่มีหลากหลายมากขึ้น ตามที่ได้กล่าวไว้แล้วว่ามีทั้งส่วนที่สงบและส่วนกิจกรรม การออกแบบห้องสมุดมีชีวิตควรจะต้องหา "พื้นที่" ที่จะมาใช้เป็นพื้นที่กัน (buffer) ระหว่าง 2 ส่วนนี้ หรืออาจจะเป็นพื้นที่เปลี่ยนถ่าย (transition) ระหว่างกันซึ่งอาจจะเป็นพื้นที่ที่ใช้งานร่วมกันในกิจกรรมบางอย่างก็เป็นที่ หรืออาจจะเป็นพื้นที่สีเขียวจากธรรมชาติที่ทั้ง 2 ส่วนได้ใช้ประโยชน์ร่วมกันด้วย





ภาพที่ 2 ตัวอย่างทัศนียภาพภายนอกอาคาร



ภาพที่ 3 ตัวอย่างทัศนียภาพภายในห้องสมุดมีชีวิต



ภาพที่ 4 ตัวอย่างทัศนียภาพภายในห้องสมุดมีชีวิต



ภาพที่ 5 ตัวอย่างทัศนียภาพภายในห้องสมุดมีชีวิต



ภาพที่ 6 ตัวอย่างทัศนียภาพภายในห้องสมุดมีชีวิต

### บทสรุป

ห้องสมุดมีชีวิตมีความแตกต่างจากห้องสมุดที่ผ่านมาและบางทีในปัจจุบัน ส่วนหนึ่งจะมาจากการไม่ตอบสนองต่อการใช้ประโยชน์ในชีวิตปัจจุบันที่มีสภาพแวดล้อมและเทคโนโลยีที่พัฒนาขึ้นอย่างมาก อีกส่วนหนึ่งจากพฤติกรรมและช่วงวัย (generation) ของผู้มาใช้ที่มีความแตกต่างมากขึ้น ความต้องการแตกต่างกัน อีกทั้งการที่ผู้ใช้สามารถหาความรู้หรือข้อมูลได้เองโดยสะดวกจากทางอินเทอร์เน็ต (internet) สิ่งเหล่านี้ทำให้สังคมเริ่มเปลี่ยนแปลงไปในลักษณะที่ทำให้ผู้คนเริ่มไม่มีปฏิสัมพันธ์กัน ต่างคนต่างอยู่ซึ่งจะมีผลกระทบต่อโครงสร้างสังคมในอนาคต

ห้องสมุดมีชีวิตอาจจะเป็นทางออกหนึ่งที่จะทำให้สังคมกลับมาสู่ความเป็นปกติได้อย่างค่อยเป็นค่อยไปและอาจจะมีพัฒนาการต่างๆต่อไปอีกมากมายเพื่อให้ทันต่อโลกที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วในปัจจุบัน

### บรรณานุกรม

กฎกระทรวง ฉบับที่ 55.(2543). สืบค้น 15 ตุลาคม 2565. (ออนไลน์). จาก <http://asa.or.th/laws-and-regulations/cba>.

ต้นทางความคิดสู่งานออกแบบ อุทยานการเรียนรู้แห่งใหม่(2557).สืบค้น 17 ตุลาคม 2565. (ออนไลน์), จาก <https://www.ryt9.com/s/prg/74272>.

ฉันทภัทร สุคนธะตามร์.(2550).ห้องสมุดประชาชนกรุงเทพมหานคร.ปริญญาตรี ภาควิชา

สถาปัตยกรรมศาสตร์ คณะสถาปัตยกรรม จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ธีรภัทร ผดุงเกียรติวงศ์.(2556).ห้องสมุดประชาชน.ปริญญาตรี ภาควิชาสถาปัตยกรรมศาสตร์ คณะ

สถาปัตยกรรม จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทย.(2560).ห้องสมุดการศึกษาวชิราวุธบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศ. สืบค้น 18

ตุลาคม 2565. (ออนไลน์). จาก <http://www.tla.or.th/>.

สิริกร มณีรินทร์.(2548).คู่มือเติมชีวิตให้ห้องสมุด.กรุงเทพมหานคร.สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การ

มหาชน).สืบค้น 15 ตุลาคม 2565. จาก [https://www.tkpark.or.th/tha/book\\_detail/academic/](https://www.tkpark.or.th/tha/book_detail/academic/).

สิริพร ทิวะสิงห์. (2552). ห้องสมุดมีชีวิตอีกครั้ง. (ออนไลน์). จาก <https://www.gotoknow.org/posts/66054>.

สุวคนธ์ ศิริวงศ์วรวัฒน์. 2544.มาตรฐานห้องสมุดเฉพาะ.สืบค้น 18 ตุลาคม 2565. (ออนไลน์).

จาก <http://www.tla.or.th/index.php/about-association/standard>

The Kommon. (2021). การปรับตัวของห้องสมุดประชาชนเดนมาร์ก. (ออนไลน์). จาก <https://www.thekommon.co>

[/four-spaces-model-denmark-library/](https://www.thekommon.co/four-spaces-model-denmark-library/).

