

เลขที่.....

## แบบรายงานการเข้าร่วมประชุม/ อบรม/สัมมนา/ ศึกษาดูงาน

 รายบุคคล กลุ่มบุคคล

ชื่อ - นามสกุล : นางสาวอัมพร ขาวบาง	ตำแหน่ง : บรรณารักษ์
ชื่อ - นามสกุล : นางสาวจันทิรา จินะวงศ์	ตำแหน่ง : นักวิชาการโสตทัศนศึกษาชำนาญการ
ชื่อ - นามสกุล : นางสาวชัชชภา ประทุมศรีขจร	ตำแหน่ง : บรรณารักษ์
ชื่อ - นามสกุล : นางสาวน้ำเงิน เฉลียวพจน์	ตำแหน่ง : บรรณารักษ์
ชื่อ - นามสกุล : นางสาวยุภาภรณ์ ไชยสงค์	ตำแหน่ง : บรรณารักษ์
ชื่อ - นามสกุล : นางสาวศุภลักษณ์ ผลแก้ว	ตำแหน่ง : บรรณารักษ์
ชื่อ - นามสกุล : นางสาวจิตรา รัตนสิน	ตำแหน่ง : บรรณารักษ์
ชื่อ - นามสกุล : นางหทัยรัตน์ ธีรกุล	ตำแหน่ง : บรรณารักษ์ชำนาญการ
ชื่อ - นามสกุล : นางสาวอนงค์ คิดชอบ	ตำแหน่ง : พนักงานบริการ
ชื่อ - นามสกุล : นางสาวอมรรัตน์ ทรงสมบัติชัย	ตำแหน่ง : พนักงานบริการ
ชื่อ - นามสกุล : นางสาวเจนจิรา มั่นคง	ตำแหน่ง : ผู้ปฏิบัติงานทั่วไป
ชื่อ - นามสกุล : นางทัศนีย์ ทาระคำ	ตำแหน่ง : ผู้ปฏิบัติงานทั่วไปชำนาญงาน
ชื่อ - นามสกุล : นางสาวพรชนก ชื่นประทุม	ตำแหน่ง : ผู้ปฏิบัติงานทั่วไป
ชื่อ - นามสกุล : นางพิมพ์ฤทัย ศรีมงคล	ตำแหน่ง : พนักงานบริการ
ชื่อ - นามสกุล : นางสาวพิมพ์พรรณ มูลเจริญ	ตำแหน่ง : ผู้ปฏิบัติงานทั่วไป
ชื่อ - นามสกุล : นางสาววรรณิศา แซ่เดียว	ตำแหน่ง : ผู้ปฏิบัติงานทั่วไป
ชื่อ - นามสกุล : นางสาวศิริภรณ์ กิ่งน้อย	ตำแหน่ง : ผู้ปฏิบัติงานทั่วไป
สังกัดฝ่าย / หน่วยงาน : ห้องสมุดองค์กรักษ์	
ชื่อ - นามสกุล : นางสาวคิพร ชาติประสพ	ตำแหน่ง : บรรณารักษ์
ชื่อ - นามสกุล : นางสาวนัยรัตน์ เรืองงวชิรารัตน์	ตำแหน่ง : ผู้ปฏิบัติงานทั่วไป
สังกัดฝ่าย / หน่วยงาน : ฝ่ายบริหารจัดการทรัพยากร	
ชื่อ - นามสกุล : นางปภาดา น้อยคำยาง	ตำแหน่ง : บรรณารักษ์ชำนาญการ
สังกัดฝ่าย / หน่วยงาน : ฝ่ายบริหารจัดการฯ	
ชื่อหลักสูตร	ประชุม TK Forum เรื่อง “Library Possible: The Creative Solutions for Better Library Service”
วัน/เดือน/ปี	วันพุธที่ 23 มีนาคม 2566 เวลา 9.00 - 16.00 น.
สถานที่จัด	ผ่านระบบออนไลน์ (Zoom Webinar และ Facebook Live)
หน่วยงานผู้จัด	สถาบันอุทยานการเรียนรู้ (สอว.) สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน)
ค่าใช้จ่าย	<input checked="" type="checkbox"/> ไม่มี <input type="checkbox"/> มี จำนวน ..... บาท เบิกจ่ายจากงบประมาณ <input type="checkbox"/> แผ่นดิน <input type="checkbox"/> เงินรายได้ <input type="checkbox"/> งบอื่นๆ (ระบุ)
ใบเกียรติบัตร/วุฒิบัตร	<input type="checkbox"/> ได้รับ      ไม่ได้รับ เนื่องจาก ..... <input checked="" type="checkbox"/> ไม่มี

## สรุปสาระสำคัญ

การบรรยาย เรื่อง La Mediatheque de la Canopee: A Pilot Library for Sustainable Development in the Parisian Network โดย อลิซ ลาร์มาญัก (Alice Larmagnac) หัวหน้าโครงการห้องสมุดสีเขียว ห้องสมุดกาโนเป, ฝรั่งเศส

ห้องสมุดกาโนเป (The Canopée Library) เป็นส่วนหนึ่งในการขับเคลื่อนเมืองปารีสให้ปลอดคาร์บอนและนำพลังงานหมุนเวียนมาใช้ 100% ภายในปี 2050 ตามแผนปฏิบัติการด้านการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ รวมทั้งเข้ารับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน 17 ด้าน ขององค์การสหประชาชาติ

การพัฒนาวิธีห้องสมุดสีเขียว เริ่มต้นในปี 2020 จากการประเมินผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม ซึ่งพบปัญหาที่ต้องแก้ไขหลัก 3 ด้าน คือ ไม่มีการจัดการขยะภายในตัวอาคาร การสร้างขยะจากพลาสติกห่อปกหนังสือ และการจัดการหนังสือที่ต้องจำหน่ายออกยังไม่ดีพอ ไม่สามารถส่งต่อให้กับองค์กรหรือห้องสมุดอื่นๆ ได้ และมีหนังสือจำนวนมากที่ถูกส่งไปเผา ห้องสมุดหาแนวทางแก้ไขโดยริเริ่มระบบจัดการสิ่งแวดล้อมซึ่งมีดัชนีชี้วัดชัดเจน และมีการตั้งกลุ่มบรรณารักษ์แกนนำในการสร้างสรรค์บริการและกิจกรรมสีเขียว

1. Environment Management System (EMS) ตั้ง “Bibliothèque Verte” หรือกลุ่มเจ้าหน้าที่ห้องสมุดสีเขียว คิดค้นเครื่องมือจัดการและติดตามผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมรวมถึงออกแบบบริการใหม่ๆ ที่ช่วยให้ประชาชนมี Green Living

2. Plastic Usage Reduction ประเมินความเสียหายของขยะพลาสติก ลดการห่อปกหนังสือสามารถลดปริมาณการใช้พลาสติกลงได้ 30%

3. The Second Life พัฒนาระบบการแลกเปลี่ยนหนังสือระหว่างเครือข่ายห้องสมุด 68 แห่ง

หัวใจของความสำเร็จในการพัฒนาห้องสมุดสีเขียวที่กาโนเป คือ การไม่ทำงานแบบเอกเทศแต่ร่วมมือกันเป็นเครือข่ายตามความชำนาญและทักษะของแต่ละองค์กร ทั้งหน่วยงานท้องถิ่น หน่วยงานด้านการจัดการขยะ องค์กรรณรงค์ด้านสิ่งแวดล้อม หน่วยงานสาธารณสุข องค์กรด้านศิลปะเพื่อสังคม ฯลฯ และสิ่งที่ขาดไม่ได้คือ การสื่อสารสู่สังคมที่มีประสิทธิภาพ

ห้องสมุดกาโนเปในวันนี้ 2023

1. ห้องสมุดนาร่อง การพัฒนาอย่างยั่งยืน
2. แนวหน้าการริเริ่มโครงการเกี่ยวกับเศรษฐกิจหมุนเวียน
3. บริการใหม่ๆ เพื่อลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม
  - มีหมวดหนังสือเกี่ยวกับระบบนิเวศ
  - มีห้องสมุดแลกเปลี่ยนเมล็ดพันธุ์ ชื่อ Grainotheque
  - มีห้องสมุดแลกเปลี่ยนพันธุ์ไม้ ชื่อ Bouturotheque
  - จัดหาและแจกผลิตภัณฑ์ด้านสุขอนามัยให้ประชาชน
  - จัดประชุมกลุ่มแลกเปลี่ยนต้นไม้
  - จัดโซน Cloth Swap และมุม DIY

ซึ่งสนับสนุนให้ชุมชนปลูกผักผลไม้เพื่อบริโภค จัดกิจกรรมให้ความรู้เรื่องการรีไซเคิล นอกจากนี้ ห้องสมุดกาโนเปกำลังพัฒนาระบบแลกเปลี่ยนหนังสือระหว่างห้องสมุดทั่วปารีส และจะนำหนังสือที่ไม่ใช้แล้วออกวางจำหน่าย

บทบาทที่ชัดเจนด้านการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมของห้องสมุดกาโนเป ส่งผลให้ได้รับรางวัล IFLA Green Library ประเภทโครงการห้องสมุดสีเขียวยอดเยี่ยม จากสหพันธ์นานาชาติแห่งสถาบันและสมาคมห้องสมุด ในปี 2022 รางวัลลีฟร์ เฮ็บโด (Livre Hebdo) และบรรลุเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนในปี 2030

ลำดับงานต่อไปของห้องสมุดกาโนเป คือ โครงการตลาดนัดในห้องสมุด และจัดทำเอกสารแนะนำห้องสมุดสีเขียวเป็นภาษาต่างๆ เพื่อเผยแพร่แนวคิดและวิธีการทำงาน

สิ่งที่ต้องทำต่อไป ห้องสมุดกาโนเปยังคงปรับปรุงทุกแง่มุมในโครงการ Green Library และอยากให้ห้องสมุดทุกแห่ง Go Green ด้วยกัน เพื่อโลก เพื่อเรา Let's Go Green

## การบรรยาย เรื่อง To Reside in Creativity : UTS Library Creative in Residence

โดย ไมเคิล กอนซาเลส (Michael Gonzalez) หัวหน้าบรรณารักษ์ ห้องสมุดมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีซิดนีย์ (UTS), ออสเตรเลีย

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีซิดนีย์ (UTS) มีแต่อาคารเรียน ไม่มีพื้นที่ว่างและสวน ส่วนของห้องสมุดตั้งอยู่นอกมหาวิทยาลัย โจทย์สำคัญของห้องสมุดคือ จะทำอย่างไรให้นักศึกษาเดินทางไปใช้บริการห้องสมุด ดังนั้น โครงการ 'นักสร้างสรรค์ในพำนัก' จึงถูกริเริ่มขึ้น เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมของผู้คนและชุมชน โดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มศิลปิน เข้ามาร่วมออกแบบ แก้ปัญหาหรือพัฒนาห้องสมุดให้มี ภาพลักษณ์อบอุ่นและเป็นมิตรมากยิ่งขึ้น โครงการนี้ดำเนินมาแล้วประมาณ 10 ปี แต่ละปีจะมีการตั้งธีมแตกต่างกัน และเปิดรับสมัคร ผู้สนใจ โดยไม่จำกัดเฉพาะนักศึกษาในมหาวิทยาลัย คณะกรรมการจะพิจารณาคุณสมบัติจากเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ประกอบกับแฟ้มสะสมงานเพื่อ แสดงผลงาน ผู้ผ่านการคัดเลือกจะได้รับเงินสนับสนุน 10,000 ดอลลาร์ออสเตรเลีย ค่าวัสดุอุปกรณ์ พื้นที่ทำงานในห้องสมุด และการอำนวยความสะดวกด้านต่างๆ จากเจ้าหน้าที่ เป็นระยะเวลา 6 เดือน เมื่อผ่านการคัดเลือกแล้ว นักสร้างสรรค์ทั้งหลายจะได้รับรายการ 'ปัญหา และความต้องการ' จากห้องสมุด เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์ให้ตอบโจทย์มากที่สุด ที่ผ่านมามีรูปแบบผลงานมากมาย เช่น แก้วซึ่งได้รับการ ออกแบบเฉพาะสำหรับห้องสมุด UTS การตกแต่งพื้นที่มุมอับเพื่อให้เกิดประโยชน์ใช้สอยมากขึ้น แผนที่ระบุชนิดพันธุ์พืช หรือแม้ กระทั่งการทาสีตกแต่งห้องสมุดตามรหัสสีสอดคล้องกับระบบทศนิยมดิวอี้ เพื่อให้ผู้ใช้งานค้นหาหนังสือได้ง่ายขึ้น

คุณค่าของโครงการ 'นักสร้างสรรค์ในพำนัก' คือ ห้องสมุดได้ผู้มีศักยภาพมาร่วมแก้ไขปัญหาย่างสร้างสรรค์ ขณะเดียวกันศิลปิน ก็มีโอกาสผลิตผลงานตามจินตนาการ โดยได้รับความสะดวกอย่างครบครัน และสามารถต่อยอดให้เกิดมูลค่าในอนาคต

### 1. กระบวนการจัดทำโครงการ

- เปิดรับสมัคร โดยมีกระบวนการรับสมัครตามธีมของแต่ละปี
- คณะกรรมการประกอบด้วย ตัวแทนห้องสมุด ภัณฑารักษ์มืออาชีพ นักวิชาการ นักวิจัย ครีเอทีฟ และตัวแทนจาก สภาท้องถิ่น
- ให้เงินทุนศิลปินและครีเอทีฟ เป็นค่าตอบแทนในการทำงาน
- มีงบประมาณ สำหรับวัสดุอุปกรณ์แยกต่างหาก

### 2. ทำไมต้องมีโครงการ "นักสร้างสรรค์ในพำนัก"

- UTS มีแต่ตัวอาคารเรียนไม่มีพื้นที่ว่างและสวน
- ห้องสมุดอยู่นอกมหาวิทยาลัยไม่ค่อยมีคนมาใช้บริการ
- แก้ปัญหาด้วยการทำห้องสมุดที่ต่างออกไปจากเดิม

### 3. จากแนวคิดเริ่มต้น "นักสร้างสรรค์ในพำนัก"

- ห้องสมุดคือกล่องใบใหญ่ ที่เก็บซ่อนความรู้ ผู้คนและวัฒนธรรม
- "ศิลปินในพำนัก" คือการแกะกล่องออกไปเชื่อมโยงกับผู้คน
- เปิดรับมุมมองที่แตกต่าง
- เปิดให้ผู้คนเข้ามามีส่วนร่วม สนุกสนานกันมากขึ้น ผ่านทั้งงานกิจกรรม งานออกแบบ งานดิจิทัล และอื่น ๆ

### 4. เกณฑ์การคัดเลือก

- โปรเจกต์ที่ต้องสร้างการมีส่วนร่วมอย่างสร้างสรรค์กับหนังสือ ชุมชน การบริการ หรือพื้นที่ต่าง ๆ ของห้องสมุด
- ทำได้ตามเวลาที่กำหนด
- อยู่ในงบประมาณที่ใช้ไว้ Portfolio ตรงกับเกณฑ์ และสอดคล้องกับภารกิจห้องสมุด
- การสร้างประสบการณ์ที่ยอดเยี่ยมให้กับผู้ใช้ห้องสมุด

### 5. สู่หัวใจสำคัญของ "นักสร้างสรรค์ในพำนัก" ในวันนี้

- ให้นักสร้างสรรค์ใช้ห้องสมุด UTS เป็นจุดเริ่มต้นในการคิดงาน
- เปิดโอกาสให้ทั้งห้องสมุดและนักสร้างสรรค์ มีอิสระเต็มที่ไมจำกัดลักษณะงาน
- เน้นความสนุกสนาน กระตุ้นความอยากรู้อยากเห็นการมีส่วนร่วมและการสร้างสัมพันธ์

- เปลี่ยน "งานศิลปะจัดวาง" ให้เป็น "ศิลปะแบบมีส่วนร่วม"
- ผู้คนต้องมีชีวิต "อยู่ในศิลปะ"

#### 6. ข้อเสนอแนะสำหรับห้องสมุดแห่งอื่น

- กำหนดขอบเขตงานที่ชัดเจนแต่ไม่ตีกรอบตายตัว
- มอบโจทย์ให้นักสร้างสรรค์ช่วยมองหาและแก้ไขปัญหาผ่านกระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์
- เปิดใจ พร้อมรับความท้าทายและไอเดียแปลกใหม่
- ให้พื้นที่กับครีเอทีฟ
- ตั้งความคาดหวังและผลลัพธ์ให้ชัดเจน
- ให้คำปรึกษาหารือระหว่างที่สร้างผลงาน
- เคารพกระบวนการทำงาน

#### การบรรยาย เรื่อง The Role of Public Libraries in the Small Business Ecosystem

โดย เมแกน จานิกกิ (Megan Janicki) ผู้ช่วยผู้อำนวยการฝ่ายยุทธศาสตร์ สมาคมห้องสมุดอเมริกัน, สหรัฐอเมริกา

ห้องสมุดได้มีส่วนในการสร้างธุรกิจชุมชน ด้วยการเปิดตัว หนังสือ Libraries that build business : คู่มือห้องสมุดสร้างธุรกิจ

- มีเรื่องราวของห้องสมุดมากกว่า 30 แห่งทั่วสหรัฐอเมริกา
- เป็นแรงบันดาลใจให้นำโครงการต่างๆ ไปปรับใช้
- นำเสนอแนวปฏิบัติเชิงนวัตกรรมสำหรับโครงการธุรกิจขนาดเล็ก
- มีวิธีการที่สามารถนำไปปฏิบัติได้และมีคำแนะนำแบบเป็นขั้นตอน

ด้วยสิ่งนี้ได้มีการนำเสนอชุมชนให้ใช้แอปพูดคุยที่ชื่อ Slack ใครก็ตามที่ทำธุรกิจขนาดเล็กและมีความสนใจสามารถเข้าร่วมได้ในแอปนี้

เพื่อพูดคุยกับคนกลุ่มเดียวกัน สอบถาม แบ่งปันแหล่งข้อมูลและประสบการณ์ ตลอดจนเข้าร่วมการจัดแสดงงานประจำเดือน

- มีห้องสมุดประชาชน 13 แห่งทั่วประเทศเป็นพันธมิตร
- ได้รับการสนับสนุนจาก Google.org โดยมีเป้าหมาย
  1. สนับสนุนเจ้าของธุรกิจขนาดเล็กทั่วประเทศ
  2. สร้างความก้าวหน้าให้กับห้องสมุดด้วยโมเดลต่างๆ
  3. เป็นที่แบ่งปันแหล่งข้อมูลและประสบการณ์
- ทำงานวิจัย พัฒนา ทดลองทำงานร่วมกันกับผู้ประกอบการ
- ห้องสมุดเป็นแหล่งทรัพยากรข้อมูลและการเรียนรู้
- เป็นการช่วยให้คนตัวเล็กเข้าถึงโอกาสและเดินไปได้ดีขึ้น
- ทำให้เศรษฐกิจท้องถิ่นเติบโต
- ทำให้ชุมชนเป็นสถานที่ที่น่าอยู่และน่าทำงาน
- ผู้คนจะเห็นความจำเป็นและสนับสนุนห้องสมุด

โมเดล 3 ชั้น ของห้องสมุดสร้างธุรกิจ

ชั้นที่ 1 จัดการทรัพยากรให้สอดคล้องกับความต้องการของชุมชนและธุรกิจ

ชั้นที่ 2 มองหาพันธมิตรที่จะช่วยทำให้โครงการเข้มแข็งขึ้น

ชั้นที่ 3 สร้างระบบนิเวศธุรกิจขนาดเล็ก มีเจ้าหน้าที่ที่มีความเชี่ยวชาญคอยให้คำแนะนำปรึกษา

คู่มือ Libraries build business playbook

- เป็นคู่มือที่ห้องสมุดทั้ง 13 แห่งร่วมมือกันพัฒนา

- แบ่งปันข้อมูลเกี่ยวกับหัวใจสำคัญ 5 ด้าน คือ
  - วิธีเริ่มงาน
  - วิธีการสร้างและขยายโครงการ
  - ความเท่าเทียมกัน ความหลากหลายและการยอมรับความแตกต่าง
  - การตรวจสอบและการประเมิน
  - การประคับประคองโครงการให้อยู่รอด

ห้องสมุดที่เป็นหัวใจของชุมชนมีบทบาทสำคัญในระบบนิเวศธุรกิจขนาดเล็ก

วงจรกิจกรรมอย่างต่อเนื่องของห้องสมุดสร้างธุรกิจ ต้องปรับตัวตามความต้องการธุรกิจที่เปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ

1. Monitoring คอยตรวจสอบและเฝ้าดูโครงการ
2. Evaluation ประเมินโครงการ
3. Reflection หาแนวคิดในการปรับปรุงพัฒนา
4. Improvement ปรับปรุงโครงการหรือการบริการ
5. Implementation นำแนวทางไปใช้งาน

ตัวอย่างการบริการ

- ทำ Workshop เกี่ยวกับการเริ่มต้นธุรกิจ
- สร้างชุมชนให้เป็นเจ้าของธุรกิจ
- จัดกิจกรรมให้เครือข่ายมาพบปะแลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน
- บริการแหล่งทรัพยากรและข้อมูล
- บริการพื้นที่ทำงานแบบ Co-working space

ทั้งนี้ห้องสมุดต้องมีเทคโนโลยีและซอฟต์แวร์ที่ทันสมัยตอบสนองต่อความต้องการของผู้ที่มาใช้บริการ

**การบรรยาย เรื่อง ห้องสมุดยุคใหม่กับการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีเสมือนจริง โดย รศ.นพ.สุพัชญ์ สีนะวัฒน์ (ผู้อำนวยการสำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยขอนแก่น)**

METAVVERSE (จักรวาลโลกเสมือน) คือ โลกเสมือนทางดิจิทัล ที่จำลองสภาพแวดล้อมให้ผู้ใช้งานได้เข้ามาปฏิสัมพันธ์และทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกันได้ผ่านตัวตนเสมือน (Avatar) โดยใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง (Virtual Reality: VR) ช่วยจำลองสภาพแวดล้อมจริงเข้าไปในโลกเสมือน ผสมผสานกับเทคโนโลยีที่นำสภาพแวดล้อมจริงมาทำกิจกรรมร่วมในโลกเสมือน

METAVVERSE เกี่ยวข้องกับการศึกษาคือ ต่อไป METAVVERSE คือบทแรกของอินเทอร์เน็ตที่มนุษย์จะได้รู้จัก ในด้านการศึกษานั้นพบว่า METAVVERSE ช่วยสนับสนุนการเรียนรู้เชิงลึกและการศึกษาในโลกเสมือน

**บทบาทของห้องสมุดดิจิทัล**

การพัฒนาของดิจิทัลได้ทำให้กิจการหรืออาชีพหลายๆ อย่างปรับตัวไม่ทันและต้องสูญพันธุ์หรือล้มเลิกกิจการไป ห้องสมุดและสถาบันการศึกษาก็เช่นเดียวกัน หากไม่มีการปรับตัวจะเกิด Disruption อย่างรุนแรงและรวดเร็วได้ เนื่องจากกระบวนทัศน์ทางการศึกษาในปัจจุบันนี้ได้มีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างมาก จากการเรียนปริญญาเป็นการเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนาทักษะใหม่ๆ ที่จำเป็น จากการศึกษาในห้องเรียนหรือ Classroom education เป็นการเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลาหรือ On-demand learning จากการศึกษาที่มีหลักสูตรแน่นอนมีการกำหนดระยะเวลาสำเร็จการศึกษาไว้ชัดเจนเป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถออกแบบโปรแกรมการเรียนรู้ได้ด้วยตนเองและสามารถเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต จากการสืบค้นความรู้ที่มีอยู่ในหนังสือและรวมไว้เป็น Collection ไว้ในห้องสมุดเป็นการสืบค้น Online resources ที่มีเพียงสมาร์ตโฟน หรือแท็บเล็ตก็สามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลต่างๆ จากทั่วโลกได้ การเปลี่ยนแปลงแบบฉับพลันนี้ผลักดันให้ห้องสมุดและสถาบันการศึกษาจำเป็นต้องปรับเปลี่ยน Mindset ในการให้บริการเพื่อให้สอดคล้องกับบริบทที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างมากในยุคดิจิทัล

## ห้องสมุดยุคใหม่

ห้องสมุดยุคใหม่ควรปรับเปลี่ยนแนวทางการให้บริการเพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการที่เปลี่ยนแปลงไปของผู้ใช้บริการ ตลอดจนความคาดหวังใหม่ๆ ที่สังคมมีต่อห้องสมุด โดยคำนึงถึงประเด็นที่สำคัญได้แก่ การสนับสนุนให้สังคมมีความฉลาดรอบรู้สารสนเทศ การสนับสนุนการพัฒนาตนเองของประชาชนเพื่อก้าวไปสู่การเป็นประชากรยุคดิจิทัลอย่างมีคุณภาพ การตื่นตัวที่จะพัฒนาการให้บริการใหม่ๆ ที่สอดคล้องกับโลกที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว

สำนักหอสมุดมหาวิทยาลัยขอนแก่น ได้มีการปรับเปลี่ยนบทบาทของตนเองจากเดิมที่เป็นศูนย์กลางทรัพยากรการเรียนรู้ชั้นเลิศไปเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้สำหรับทุกคน ที่มุ่งเน้นไปเป็นบทบาทใหม่ในการสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้ใช้บริการทุกคน การเปลี่ยนแปลงของห้องสมุดมหาวิทยาลัยขอนแก่นในครั้งนี้ มีเป้าหมายเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิต ซึ่งจะนำพาสังคมไปสู่การเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้หรือ Learning society ต่อไปโดยมีเครื่องมือหลักในการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญ 4 ด้านคือ

1. Service transformation พัฒนาสอดคล้องกับ Lifestyle ของผู้ใช้บริการในปัจจุบันที่นิยมสืบค้นข้อมูลผ่านอุปกรณ์ที่พกพาได้สะดวก เช่น โทรศัพท์มือถือ
2. Space transformation ได้มีการปรับเปลี่ยนพื้นที่การให้บริการให้มีความหลากหลายให้มีความสอดคล้องกับความต้องการที่เปลี่ยนแปลงไปของผู้ใช้บริการ
3. Management transformation พื้นที่แห่งการสร้างแรงบันดาลใจ ห้องสมุดยุคใหม่ควรมีพื้นที่ไว้ให้บริการเพื่อให้นักเรียนนักศึกษา ผู้สนใจทั่วไปสามารถเข้าถึงอุปกรณ์ เครื่องมือ หรือ Educational tools ที่ใช้เทคโนโลยีล้ำสมัย ห้องสมุดควรเปิดโอกาสให้ชุมชนและสังคม ได้เรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ๆ เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้สร้างแรงบันดาลใจ และแนวคิดใหม่ๆ ที่อาจนำไปสู่นวัตกรรมแห่งอนาคต
4. Development of learning programs

## การบรรยายเรื่อง Book-Exchange Networks : Connecting Community with Readers for Everyday Book Access

โดย เกร็ก เมตซเกอร์ (Greig Metzger) ผู้อำนวยการบริหาร Little Free Library, สหรัฐอเมริกา

เมื่อปี 2009 ชายชื่อว่า ทอด โบล ซึ่งอาศัยอยู่ในรัฐวิสคอนซิน สหรัฐอเมริกา สร้างกล่องหนังสือใบเล็กๆ วางไว้ละแวกบ้านเพื่อเป็นเกียรติแก่มารดาของเขา สิ่งที่อยู่เหมือนเล็กน้อยได้สร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้คนมากมายจนเกิดเป็นโครงการ Little Free Library หรือ ‘ตู้ปันอ่าน’ ปัจจุบันตู้หนังสือลักษณะนี้ขยายตัวออกไปทั่วโลก จนมีมากกว่า 150,000 แห่ง ใน 115 ประเทศ แม้กระทั่งกลางดินแดนน้ำแข็งที่ขั้วโลกใต้

Little Free Library เชื่อว่า ทุกคนควรได้อ่านหนังสือที่ตัวเองอยากอ่าน โดยไม่ต้องใช้ความพยายามมากนักหรือรอให้เป็นโอกาสพิเศษบทบาทขององค์กรจึงเกี่ยวข้องกับการขยายโอกาสการเข้าถึงหนังสือและสร้างแรงบันดาลใจในการอ่าน ด้วยการสนับสนุนให้อาสาสมัครเป็นกลไกสำคัญในการทำงานกับชุมชน

อาสาสมัคร ถูกเรียกว่า ‘สจ๊วต’ หมายถึง คนในท้องถิ่นที่รับผิดชอบดูแลความเรียบร้อยของห้องสมุด จัดหาหนังสือ และสร้างการมีส่วนร่วมกับชุมชน หลายคนอาจเข้าใจว่า “สร้างห้องสมุดไว้ เดียวคนก็มาเอง” แต่ความเป็นจริงไม่มีทางเป็นอย่างนั้น สจ๊วตอาจจะเดินเคาะประตูตามบ้าน เดินแจกใบปลิว หรือใช้โซเชียลมีเดีย เพื่อสื่อสารสร้างการรับรู้ว่า ตอนนี้ละแวกบ้านมีตู้หนังสือให้บริการแล้ว ทำเลที่ตั้งตู้หนังสือเป็นไปได้อย่างหลากหลาย บางครั้งตั้งอยู่หน้าโรงเรียนเพื่อช่วยให้ผู้ปกครองเลือกหยิบหนังสือไปอ่านกับลูกหลังเลิกเรียน ตั้งไว้หน้าสถานีตำรวจเพื่อสร้างภาพลักษณ์เป็นมิตรและเข้าถึงง่าย ตั้งอยู่ในสวนสาธารณะหรือห้างร้านเพื่อดึงดูดผู้ใช้บริการแม้แต่ห้องสมุดประชาชนบางแห่งก็ตั้งตู้หนังสือไว้ในชุมชน เพราะประหยัดงบประมาณกว่าการทำห้องสมุดเคลื่อนที่ สจ๊วตจะพิจารณาคัดเลือกหนังสือโดยคำนึงถึงลักษณะของชุมชนนั้นๆ เช่น หากมีประชากรวัยเด็กจำนวนมากก็จะเลือกหนังสือนิทาน

Little Free Library ได้รับรางวัลองค์กรการรู้หนังสือจากสภาการรู้หนังสือโลก ผู้สนใจทำตู้ปันอ่านสามารถสมัครเป็นสมาชิกเครือข่ายทางเว็บไซต์ [littlefreelibrary.org](http://littlefreelibrary.org) เมื่อห้องสมุดแต่ละแห่งเข้าไปปักหมุดของตนไว้ในแผนที่ ผู้ใช้บริการทั่วโลกก็จะสามารถค้นหาทรัพยากรการอ่านที่อยู่ใกล้ตัวได้ง่าย

การบรรยาย เรื่อง Growing NLB's Volunteer Community at library@chinatown and Beyond โดย เมลิสซ่า คาวาโซ (Melissa Kawasoe) ผู้จัดการห้องสมุดกลาง และ library@chinatown, ลิงคโพร และ ลินเน็ตต์ คัง (Lynnette Kang) ผู้ช่วยผู้อำนวยการฝ่ายความร่วมมือ NLB, ลิงคโพร

งานบริหารอาสาสมัคร เป็นเรื่องที่ไม่ง่าย แต่ก็สำเร็จได้ไม่ยาก เคล็ดลับคือ

1. คัดคนให้ตรงกับงาน
2. ลงทุนกับการดูแลใจและสายสัมพันธ์
3. การออกแบบงานให้เป็นสิ่งที่อาสาสมัครทำได้และเต็มใจทำ เป็นงานที่ไม่ยากเกินไป

ไม่มีโมเดลไหนใช้ได้กับทุกที่ อย่าลืมนำรูปแบบให้เข้ากับบริบทของคุณ การผูกใจอาสาสมัครเอาไว้ได้ต้องทำให้มี 2 รู้สึก ต้องทำให้รู้สึกว่าเขาเป็นส่วนในห้องสมุดเท่ากับเรา และต้องทำให้รู้สึกว่ามีอะไรที่มันไม่ใช่ที่ทำงานแต่เป็นชุมชน

Library Chinatown

1. เป็นห้องสมุดเฉพาะทางในเครือชาย 29 แห่ง ของห้องสมุดประชาชนลิงคโพร (NLB)
2. เป็นต้นแบบ volunteer-run space (พื้นที่ อาสาดูแล)
3. จัดตั้งขึ้นเพื่อช่วยให้ประชาชนได้เรียนรู้เกี่ยวกับศิลปะและวัฒนธรรมจีน

เป็นห้องสมุดแห่งแรกใน 3 ด้าน

1. แห่งแรกที่พัฒนาร่วมกับชุมชน
2. แห่งแรกที่ดำเนินงานโดยอาสาสมัคร
3. แห่งแรกที่องค์กรธุรกิจริเริ่มและออกทุนให้กับโครงการห้องสมุด

NLB ปัจจัยที่เอื้อให้ NLB ทดลองโมเดลพื้นที่ “อาสาดูแล”

1. NLB มีประสบการณ์การทำงานร่วมกับอาสาสมัครมาตั้งแต่ปี ค.ศ.2010
2. มีเว็บไซต์สำหรับการบริหารข้อมูลของอาสาสมัคร
3. มีระบบบริการตนเองตามสถานที่ต่างๆ อยู่แล้ว
4. ผู้ใช้ส่วนใหญ่คุ้นเคยกับการใช้งานห้องสมุดด้วยตนเอง
5. ผู้ใช้ไม่ได้คาดหวังว่าต้องมีเจ้าหน้าที่ประจำห้องสมุด

บทบาทสำคัญของอาสาสมัคร NLB

1. ทำให้ห้องสมุดน่าเข้าและตอบรับทุกกลุ่ม
2. เป็นคู่มือห้องสมุดหรือคู่มือใช้งาน
3. โค้ชช่วยจัดอบรมและแบ่งปันเคล็ดลับให้กับอาสาสมัครหน้าใหม่ๆ
4. เป็นไกด์นำชมและแนะนำบริการต่างๆ ให้กับผู้มาเยี่ยมชมหน้าใหม่
5. จัดกิจกรรม Workshop ให้หลากหลาย

การปรับตัวในช่วง Covid-19

1. รักษาความสัมพันธ์กับทั้งผู้ใช้และอาสาสมัครไว้ผ่านช่องทางออนไลน์
2. ปรับบทบาทของอาสาสมัครในพื้นที่ให้ตรงกับข้อกำหนดของรัฐบาล
3. สร้างสรรค์บทบาทใหม่ ในช่องทางออนไลน์ให้อาสาสมัคร เช่น ทำคลิปเล่านิทานเพื่อให้คนเปิดดู online

ผลจากการปรับตัวทำให้ในปี 2022

1. การออกแบบ “ความรู้สึก” ทำให้ชุมชนสนใจมีส่วนร่วมสนับสนุนห้องสมุดมากขึ้น
2. การออกแบบ “การสื่อสาร” ทำให้ประสบการณ์ของผู้ใช้ในพื้นที่มีอาสาสมัครดูแลดีขึ้น

สรุป การขยายโมเดล “อาสาดูแล” ออกไป ตอนนี้ NLB มีพื้นที่อาสาดูแลอยู่ 6 แห่ง มีอาสาสมัครประมาณ 4,000 คน มากกว่า 30 เปอร์เซนต์ มาช่วยงานมากกว่า 4 ครั้งต่อปี

## การบรรยาย เรื่อง Digital Library Kiosk : ห้องสมุดที่ไม่มีชั้นหนังสือ โดย ดร. เกียรติขจร วรปรัชญา Co-founder และผู้อำนวยการพัฒนาผลิตภัณฑ์ บริษัท บุกโดส จำกัด

บุกโดส เป็นบริษัทพัฒนาแพลตฟอร์มห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์ (E-Library) และการเรียนรู้ดิจิทัล ให้องค์กรที่มีชื่อเสียงหลายแห่ง เช่น AIS ปตท. และ K-Bank ซึ่งต้องการลงทุนสร้างห้องสมุดเพื่อให้บุคลากรสามารถเข้าถึงการเรียนรู้ได้สะดวกและสอดคล้องกับความต้องการให้ห้องสมุดเป็นที่จัดเก็บความรู้ ในช่วงแรกๆ เป็นการเก็บความรู้ในเรื่องของเอกสารต่างๆ ที่เป็นรูปเล่ม ซึ่งมีความเปลี่ยนแปลงอยู่เป็นระยะๆ ช่วงเริ่มแรกทำหน้าที่เป็นที่เก็บเอกสาร PDF แต่เมื่อ Devices ต่างๆ ถูกพัฒนาขึ้น ส่งเสริมให้พฤติกรรมของผู้ใช้เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว Platform ต้องปรับตัวแทบทุกวัน ตอนหลังความสำคัญของการทำ E-Library จึงพุ่งเป้าไปที่ลักษณะรูปแบบการเรียนรู้ โดยดูจากผู้ใช้งานซึ่งมี 2 ส่วน คือ บรรณารักษ์และผู้ใช้ห้องสมุดมีความเปลี่ยนแปลงอย่างไร แล้วจึงเอา Platform Digital ที่พัฒนาเข้าไปสนับสนุน เพื่อ Support การเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพสูงสุด

การพัฒนาแพลตฟอร์มเริ่มต้นจากการทำความเข้าใจ ‘Pain Point’ หรือความต้องการขององค์กรและผู้ใช้บริการ เช่น กรณีห้องสมุดสำหรับบุคลากรการแพทย์ ผู้ใช้บริการมักมีข้อจำกัดด้านเวลา บริการที่จะช่วยอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ ควรเน้นการสืบค้นและจองหนังสือออนไลน์ แล้วผู้อ่านเข้ามารับตัวเล่มหนังสือตามเวลาที่ต้องการ หากเป็นกรณีอื่นๆ เช่น มหาวิทยาลัย และบริษัทเอกชน ก็จะมีรายละเอียดแตกต่างกันออกไป หลังจากเปิดใช้งานห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์แล้ว กระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ก็ยังไม่จบสิ้น มีการเก็บและวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมผู้ใช้บริการ เพื่อนำมาใช้ปรับปรุงบริการให้ตอบโจทย์ โดยอาจเพิ่มเติมฟังก์ชันการใช้งานอื่นๆ เช่น หนังสือเสียง หรือเนื้อหาที่ผู้อ่านชื่นชอบ ผลลัพธ์สุดท้ายซึ่งทุกองค์กรต่างอยากเห็นคือ ยอดผู้เข้ามาเรียนรู้ในพื้นที่ห้องสมุดหรือห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์เพิ่มสูงขึ้น

เมื่อ E-Library กลายเป็น Digital Learning Center จะมีรูปแบบการเรียนรู้เฉพาะตัวมากขึ้น แต่ละห้องสมุด (ที่จะอยู่รอด) ต้องมีความ “เฉพาะ” เพื่อที่ห้องสมุดสามารถตอบโจทย์ผู้ใช้ “เฉพาะ” รวมถึงต้องมีการเรียนรู้ที่เป็น Formal, Informal และ In-Between ในอนาคตผู้คนไม่ได้อ่านน้อยลง และช่องทางดิจิทัลก็ไม่ได้เข้ามาแทนที่หนังสือกระดาษเสียทีเดียว แต่คนๆ หนึ่งอาจมีรูปแบบการอ่านที่หลากหลาย เช่น เนื้อหาบางประเภทอาจเหมาะกับหนังสือกระดาษ บางอาจคนจะเลือกอ่านการ์ตูนช่วงก่อนนอนผ่านหน้าจอดีไซน์อิเล็กทรอนิกส์ หรือขณะออกกำลังกายอาจต้องการใช้หนังสือเสียง ห้องสมุดจึงควรปรับเปลี่ยนขอบเขตการให้บริการจากสถานที่เก็บหนังสือหรือไฟล์กลายเป็นศูนย์เรียนรู้ที่รวบรวม Content หลากหลายรูปแบบ

### กระบวนการพัฒนา “นวัตกรรมห้องสมุด”

1. Research สืบหาความต้องการของลูกค้า (ทั้งผู้สร้างและผู้ใช้)
2. สร้าง Platform เฉพาะเพื่อแก้ Pain point ที่แตกต่างกัน
3. ทดลองใช้เพื่อรับ feedback
4. ปรับเพื่อให้เหมาะสมและตอบโจทย์ผู้ใช้งาน

### Key Success Feature สำหรับผู้ที่ต้องการจะพัฒนา “นวัตกรรมห้องสมุด”

1. สังเกตพฤติกรรมของผู้ใช้ ว่าเขาชอบเรียนรู้แบบไหน อ่าน ดู หรือฟัง
2. นำมาปรับและพัฒนาให้ตอบโจทย์และเอื้อให้ผู้ใช้ใช้งานได้ง่าย
3. พูดคุยกับผู้พัฒนาเพื่อค้นหา Solutions ที่เหมาะสมและค้นหาเทคโนโลยีที่ตอบโจทย์ เพื่อให้ดึงคนเข้ามาใช้ห้องสมุดได้จริงๆ

### ประโยชน์ของ Smart Learning Center

1. สร้างชุมชนการอ่านเป็นวงกว้างได้จริงในงบประมาณที่ไม่สูง
2. เพิ่มตัวเลขการอ่านต่อหัวต่อปีของประชากรได้จริง
3. เหมาะกับเด็ก เยาวชน และผู้อ่านยุคใหม่ที่ใช้ Tablet หรือ Smart Phone อยู่แล้ว



4. เป็นระบบที่ใช้ E-Book 100% ไม่ต้องกังวลเรื่องหนังสือชำรุดหรือสูญหาย
5. ภาคเอกชนสามารถทำ CSR เพื่อสร้างวัฒนธรรมการอ่านให้กับชุมชน
6. สร้างวัฒนธรรมการอ่าน และสร้างวัฒนธรรมการคิดไปยังเยาวชนได้
7. สามารถเลือกหมวดหมู่ของหนังสือได้อย่างกว้างขวาง

ผลลัพธ์ที่ผ่านมา ผู้ใช้ห้องสมุดเพิ่มขึ้นในทุกองค์กร เพราะมี Content ในหลายๆ รูปแบบ เช่น มีหนังสือเล่ม หนังสือ Electronic หนังสือเสียง ส่วนการใช้งาน มีการเข้าถึงง่าย ใช้งานสะดวก เช่น มี Application ในมือถือ มี Feature จองหนังสือได้ สแกนบาร์โค้ดจากที่อื่นได้ว่ามีเล่มนี้ในห้องสมุดไหม มีระบบยืมคืนอัตโนมัติ เมื่อคนยังใช้งาน ห้องสมุดจึงถือว่ามีความสำคัญและยังอยู่ได้ในองค์กร

**การบรรยาย เรื่อง Unmanned Library : ห้องสมุดกับการให้บริการแบบไร้บรรณารักษ์ โดย รศ.ดร. อมร เพชรสม ผู้อำนวยการสำนักงานวิทยทรัพยากร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย**

**ทำไมต้องมีการเปลี่ยนแปลง**

1. ความต้องการที่หลากหลายของนิสิตและผู้ให้บริการ
2. ความต้องการของมหาวิทยาลัย ในการจัดการทรัพยากรที่มีสูงขึ้น
3. ความต้องการของผู้ใช้บริการกับการบริการของบรรณารักษ์ไม่สอดคล้องกัน

**การออกแบบพื้นที่ Chula Ultimatex Library**

- ผู้ใช้ ใช้บริการเอง ไม่ต้องมีเจ้าหน้าที่ประจำห้องสมุด
- เน้นพื้นที่เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง
- ใช้บริการหนังสือคอมพิวเตอร์และ Digital Archives
- มีสาธารณูปโภคพื้นฐาน เช่น น้ำดื่ม ห้องน้ำ
- มีอุปกรณ์ให้บริการแบบอัตโนมัติ
- มีระบบรักษาความปลอดภัย เช่น CCTV สัญญาณเตือนภัย ระบบติดต่อเจ้าหน้าที่ผ่านช่องทางต่างๆ ปุ่มฉุกเฉินสำหรับเรียก

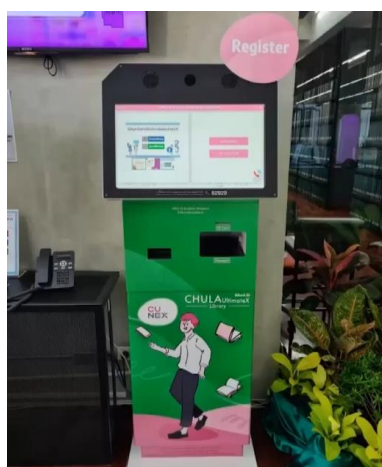
เจ้าหน้าที่

**พื้นที่บริการตนเอง SMART SELF SERVICE มีระบบต่างๆดังนี้**





- มีระบบประตูอัตโนมัติ Automatic Gate รองรับบัตรนิสิต บัตรบุคลากร บัตรสมาชิกรายปี และแอปพลิเคชัน CUNEX สแกนใบหน้าว่ามี Mask ใหม่ และอุณหภูมิไม่เกินมาตรฐานที่ตั้งไว้



- เครื่องลงทะเบียนสำหรับบุคคลภายนอก Register Kiosk มีค่าบริการ 20 บาท/วัน สามารถลงทะเบียนด้วยบัตรประชาชน/พาสปอร์ต ชำระเงินผ่าน QR Code



- เครื่องยืม-คืนด้วยตนเอง Self-check Kiosk บริการยืม-คืน และยืมต่อ ตรวจสอบบัญชีสมาชิก ชื่อคูปองสำหรับถ่ายเอกสาร ติดต่อเจ้าหน้าที่



- เครื่องคืนหนังสืออัตโนมัติ Book Return Kiosk บริการตลอด 24 ชั่วโมง
- เครื่องสแกนพิมพ์งาน และถ่ายเอกสารด้วยตนเอง Self-Printing, Scanning and Photocopying

### การใช้บริการของนิสิต

มีการเข้าใช้บริการเพิ่มขึ้นเมื่อไม่มีเจ้าหน้าที่ประจำห้องสมุด การใช้บริการส่วนใหญ่จะมาใช้พื้นที่สำหรับอ่านหนังสือ การศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเองและการเรียนออนไลน์

### ผลตอบรับจากการเปิดบริการมา 3 ปี

มีผู้ใช้เพิ่มขึ้น 28.35 % จำนวน ชั่วโมงของการให้บริการเพิ่มขึ้น 8.33% ใช้งบกลางลดลง 100%

### ทำไมเราต้องทำห้องสมุดแบบไร้บรรณารักษ์

1. เพื่อปรับตัวให้เข้ากับนิสิต และผู้ใช้บริการยุคใหม่
2. นำเทคโนโลยีมาใช้เพื่อรองรับนโยบาย
3. เพื่อประหยัดค่าใช้จ่ายในการจ่ายค่าตอบแทนโอทีของบรรณารักษ์

### ในอนาคตอาจจะมีการพัฒนาต่อไป คือ

1. ให้บริการ 24 ชั่วโมงไม่มีวันหยุด
2. พัฒนาเป็นพื้นที่อเนกประสงค์สำหรับจัดกิจกรรม
3. เพิ่มเทคโนโลยีใหม่

### ข้อแนะนำห้องสมุดที่สนใจจะทำ Unmanned Library ควรคำนึงถึงคือ

1. ความต้องการของผู้ใช้บริการ การปรับตัวการให้บริการแบบไม่มีบุคลากรประจำ ณ ห้องสมุด ควรเป็นไปตามความต้องการของผู้รับบริการ ซึ่งแต่ละแห่งจะมีความต้องการไม่เหมือนกัน
  2. ความปลอดภัยของผู้ใช้บริการ เนื่องจากไม่มีบุคลากรที่ประจำ จึงต้องคำนึงถึงความปลอดภัยของผู้รับบริการเมื่อเกิดเหตุฉุกเฉิน จึงมีแผนรองรับเมื่อเกิดเหตุไม่พึงประสงค์
  3. งบประมาณคุ้มค่าที่จะลงทุนใหม่ การลงทุนด้านการติดตั้งระบบ การจัดซื้อฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ ค่าใช้จ่ายด้านการบำรุงรักษาระบบ ค่าใช้จ่ายด้านสาธารณูปโภคของผู้ใช้บริการ
  4. ความเสถียรของระบบ Wi-Fi ระบบ การทำงานผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตหากเครือข่ายไม่เสถียรอาจส่งผลกระทบต่อบริการได้ Network ระบบควบคุมต่างๆ ควรเลือกผู้ให้บริการระบบฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ที่น่าเชื่อถือ มีบริการหลังการขายที่ดี
- “ ONE SIZE DOESN'T FIT ALL ” Unmanned Library ไม่ได้เหมาะกับห้องสมุดทุกที่

## การบรรยาย เรื่อง Residents - Tourists Sharing, Beautiful Life Enjoying - Practice, Experience and Prospect for the Integrated Development of Library and Tourism

โดย ดร. หยาง หลี (Asst. Prof. Yang Li) อาจารย์สาขาการศึกษาและวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยหางโจวเตี้ยนจื่อ, จีน

การทำห้องสมุดให้เป็นแลนด์มาร์คการท่องเที่ยว เมื่อจีนเปิดตัวห้องสมุดหลายแห่งซึ่งสร้างกระแสฮือฮาในโลกอินเทอร์เน็ต ห้องสมุดกลายเป็นจุดหมายใหม่ของนักท่องเที่ยว โดยเฉพาะคนวัยหนุ่มสาว

ปี 2018 กระทรวงวัฒนธรรมและสำนักงานการท่องเที่ยวของจีน ได้ถูกควรวรรณเป็นหน่วยงานเดียวกันชื่อว่า กระทรวงวัฒนธรรมและการท่องเที่ยวแห่งชาติ ทำให้เกิดการบูรณาการกันอย่างกลมกลืนระหว่างสถาบันด้านวัฒนธรรมและการท่องเที่ยวในภูมิภาคแบบใหม่

สถิติ ปี 2019 ระบุว่า จำนวนคนเข้าห้องสมุดมีมากกว่าจำนวนคนซึ่งไปสถานที่ท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมถึง 2 เท่า ห้องสมุดมีข้อได้เปรียบด้านการเป็นแหล่งรวบรวมทรัพยากรต่างๆ และสามารถช่วยเสริมสร้างบริการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมให้แข็งแกร่ง ปัจจุบันทั้งภาครัฐและเอกชนหันมาให้ความสำคัญกับการลงทุนด้านห้องสมุดมากขึ้น กรณีที่น่าสนใจ ได้แก่ **ห้องสมุดชีวจิว ห้องสมุดฉิงเหอ และห้องสมุดคุนหมิง**

**1.ห้องสมุดชีวจิว** การออกแบบห้องสมุดชีวจิว ในมณฑลเจ้อเจียง ได้รับแรงบันดาลใจจากสะพานฉางหง มรดกโลกสมัยราชวงศ์ชิง และมีการใช้เทคโนโลยีมัลติมีเดียสร้างสายรุ้งพาดผ่านชั้นวางหนังสือ ความโดดเด่นของห้องสมุดแห่งนี้อยู่ที่การใช้งานแบบ 3-in-1 คือ มีทั้งห้องสมุด พิพิธภัณฑ์มรดกวัฒนธรรม และพิพิธภัณฑ์ภาพวาด นอกจากนี้ยังมีโครงการบูรณาการวัฒนธรรมและการท่องเที่ยวสำหรับนักเรียนประถม ได้แก่ บรรณารักษ์น้อย ภัณฑารักษ์น้อย และผู้สืบทอดน้อย นำพาเยาวชนนักอ่านออกไปทัศนศึกษาสัมผัสคุณค่าทางวัฒนธรรมในเมืองชีวจิว

**2.ห้องสมุดฉิงเหอ** ตั้งอยู่บนเกาะเล็ก ๆ ในทะเลสาบของพื้นที่ลุ่มน้ำเยวซิง บางครั้งถูกเรียกว่า ‘ห้องสมุดในธรรมชาติ’ ที่นี่เริ่มบริการเชิงรุกที่แตกต่างหลากหลาย เช่น ผสมผสานห้องสมุดกับศิลปะ นิทรรศการ และหลักสูตรของโรงเรียน รวมทั้ง มีจัดกิจกรรมด้านวัฒนธรรมเป็นประจำ

**3.ห้องสมุดคุนหมิง** ไม่โดดเด่นด้านการออกแบบพื้นที่กายภาพแต่นับบูรณาการการทำงานกับธุรกิจท่องเที่ยวต่างๆ ห้องสมุดร่วมมือกับโรงแรมสไตล์บูติก 12 แห่ง สร้างห้องสมุด ‘Spring Awakening’ ไว้ให้บริการนักท่องเที่ยวที่เข้าพัก ชื่อนี้มาจากสภาพอากาศของเมืองคุนหมิงที่เหมือนฤดูใบไม้ผลิตลอดทั้งปี ห้องสมุดยังร่วมมือกับสายการบินยูนิคอนเสียงผิง สร้าง ‘ห้องสมุดก่อนเมฆ’ บนเครื่องบินแอร์โฮสเตรสสวมบทบาท ‘ผู้ดูแลการอ่าน’ ให้บริการยืมหนังสือและจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน

**ดัชนีหรือองค์ประกอบความสำเร็จในการเชื่อมโยงห้องสมุดกับการส่งเสริมการท่องเที่ยว สามารถจำแนกได้เป็น 4 ด้าน**

1. สิ่งดึงดูดใจด้านธรรมชาติหรือกายภาพ เช่น แหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ อาคาร สถาปัตยกรรม ทำเลดี สภาพแวดล้อมด้านอาคารดี การออกแบบภายนอกดึงดูดใจ การออกแบบภายในตอบสนองความต้องการที่หลากหลาย
2. สิ่งดึงดูดใจเกี่ยวกับตัวบุคคล เช่น บุคคลมีชื่อเสียงในอดีต นักปราชญ์ นักเขียน ผู้ที่มีชื่อเสียงอื่นๆ มีเรื่องราวและมีเรื่องเล่า การส่งเสริมข้อมูลประวัติศาสตร์และมานุษยวิทยา ทรัพยากรมีความเฉพาะตัว การผสมผสานประวัติศาสตร์กับวัฒนธรรมท้องถิ่น
3. สิ่งดึงดูดใจเชิงสังคม คือ การบูรณาการห้องสมุดเข้ากับที่พักสำหรับนักท่องเที่ยว หรือสายการบิน จัดทำคอลเลกชันพิเศษเพื่อให้ข้อมูลแหล่งท่องเที่ยวหรือบริการ
4. สิ่งดึงดูดใจจากการให้บริการ เช่น ให้บริการข้อมูลการท่องเที่ยว ให้การพักผ่อนและความบันเทิงมีทริปเรียนรู้ดูงาน รวมทั้งเป็นศูนย์วิจัยข้อมูลด้านการท่องเที่ยว จุดชมทิวทัศน์

การบรรยาย เรื่อง Esports Academy : Inspiring Game Designers and Future Skills โดย คริส วูดวาร์ด (Chris Woodward) บรรณารักษ์ด้านเทคโนโลยี ห้องสมุดประชาชนเกรปโวน, สหรัฐอเมริกา

กีฬาอีสปอร์ต คืออะไร โดยแบ่งความหมายสำหรับอุตสาหกรรมเกมและกีฬา กับประชาชนทั่วไป ดังนี้ สำหรับอุตสาหกรรมเกมและกีฬา จัดเป็น

- กีฬาเชิงอาชีพ

- เป็นการแข่งขันในวิดีโอเกมระดับสูง
- การฝึกซ้อมปฏิบัติที่ช่วยเสริมสร้างทักษะ
- การแข่งขันของทีมต่างๆ ระดับโลก

สำหรับประชาชนทั่วไป จัดเป็น

- นันทนาการและการศึกษา
- เกมหรือภารกิจที่เล่นในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์
- แข่งขันเล่นเกมเพื่อความสนุก
- แต่ละคนฝึกซ้อมและทำหน้าที่ตามที่ได้รับเพื่อพิชิตเป้าหมายด้วยกัน

ลำดับขั้นการเติบโตของกีฬาอีสปอร์ต แบ่งเป็น 4 ระดับคือ

1. เล่นเป็นกีฬาเพื่อสันทนาการ
2. ลีกระดับมัธยม เริ่มมีการให้ทุนการศึกษาและมีรางวัล
3. ลีกระดับมหาวิทยาลัย เกิดขึ้นร่วมกับกีฬาระดับมหาวิทยาลัยอื่นๆ มีการส่งตัวเข้าสู่การแข่งขันแบบมืออาชีพ ซึ่งไม่ใช่แค่ผู้เล่นอย่างเดียว แต่รวมถึงโค้ช ผู้บรรยายเกมและช่างเทคนิคด้วย
4. ลีกออาชีพ ทำหน้าที่เหมือนผู้เบิกทางเป็นผู้สร้างธุรกิจและรายได้

ทำไมห้องสมุดจึงควรใส่ใจอีสปอร์ต

- สร้างแรงจูงใจและเปิดโอกาสในการเรียนรู้
- เปิดพื้นที่ให้นักเรียนบางกลุ่มที่ไม่สามารถเข้าร่วมกีฬาแบบทั่วไป
- ขยายช่องทางบ่มเพาะและพัฒนาทักษะต่างๆ ได้ เช่น ทักษะทั่วไปทางสังคม ทักษะทางจิตใจ ทักษะการใช้เทคโนโลยี และทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการตัดสินใจ

ทำไมห้องสมุดจึงเป็นสถานที่ที่เหมาะสมกับเรื่องนี้

- ห้องสมุดเป็นชุมชนที่ปลอดภัย ใครๆ ก็เข้าถึงได้
- เป็นการขยายบริการสู่ชุมชนด้วยวิธีการใหม่ๆ
- ช่วยลดช่องว่างทางดิจิทัล สร้างโอกาสให้เด็กและผู้คนเข้าถึงเทคโนโลยี
- ช่วยสร้างความร่วมมือและร่วมสนับสนุนระบบนิเวศกีฬาอีสปอร์ตองค์ประกอบที่ควรพิจารณา
- Idea/Vision
- Staff/Knowledge
- Need
- Funding

ดังนั้น ห้องสมุดมีส่วนร่วมกับกีฬาอีสปอร์ตเพื่อสร้างแรงจูงใจและเพิ่มโอกาสในการเรียนรู้ให้กว้างขวางขึ้น

#### ประโยชน์ที่ได้รับ

เป็นการเปิดโลกทัศน์การบริการห้องสมุดยุคใหม่ สร้างโอกาสในการปรับเปลี่ยนห้องสมุดในอนาคตเพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้น

**นำความรู้ที่ได้รับมาใช้ปรับปรุงการทำงาน ดังต่อไปนี้**

หัวข้อการปรับปรุง / พัฒนา	รายงานผลการปรับปรุง/ พัฒนาภายในวันที่
<p>ข้อเสนอแนะอื่นๆ (ถ้ามี)</p> <p>.....</p> <p>ผู้รายงาน..... <u>สจติรา รัตนสิน</u>            (นางสจติรา รัตนสิน)            ตำแหน่ง บรรณารักษ์</p> <p>วันที่ .....16 มิถุนายน 2566.....</p>	
<p>ความคิดเห็นของหัวหน้าฝ่าย</p> <p>.....</p> <p>ลงชื่อ.....             (นางสาวธนภร พึ่งพาพงศ์)            ตำแหน่ง หัวหน้าห้องสมุดองค์กรักษ์            วันที่ .....19.06.66.....</p>	
<p>ความคิดเห็นของผู้อำนวยการสำนักหอสมุดกลาง</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>ลงชื่อ.....             (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ระวีวรรณ วรรณวิไชย)            ตำแหน่ง รองอธิการบดีฝ่ายพัฒนาศึกษภาพนิสิต รักษาการแทน            ผู้อำนวยการสำนักหอสมุดกลาง            วันที่ ..... 27 มิ.ย. 2566 .....</p>	

- หมายเหตุ : 1. จัดทำรายงานฯ หลังจากเข้าร่วมประชุม/ อบรม/สัมมนา /ศึกษาดูงาน ภายใน 7 วันทำการ เสนอหัวหน้าฝ่าย
2. หัวหน้าฝ่ายเสนอความเห็น ภายใน 3 วันทำการ และเสนอต่อผู้อำนวยการสำนักหอสมุดกลาง
3. แจงผู้รายงานทราบ และจัดเก็บเข้าแฟ้มรายงานการเข้าประชุม/ อบรม/สัมมนา /ศึกษาดูงาน
4. หัวหน้าฝ่ายติดตามผลการปรับปรุงพัฒนา
5. หัวหน้าฝ่ายรายงานผลการปรับปรุงพัฒนาให้ผู้อำนวยการสำนักหอสมุดกลางได้ทราบ