

## ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษากับการเปลี่ยนผ่านจากพื้นที่จัดเก็บสู่พื้นที่การเรียนรู้

สายสุดา ปันตระกูล<sup>1</sup>, บรรพต พิจิตรกำเนิด<sup>1\*</sup>, ปริศนา มัชฌิมา<sup>1</sup>

### บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอถึงการเปลี่ยนแปลงของห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาจากเดิมที่เป็นเพียงแหล่งรวบรวมทรัพยากรสารสนเทศไปเป็นพื้นที่การเรียนรู้ที่ทันสมัย โดยการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นในมิติต่าง ๆ ได้แก่ การให้บริการและกิจกรรมบางอย่างมีรูปแบบที่เปลี่ยนไป หรือบางบริการอาจไม่มีความจำเป็นอีกต่อไป นอกจากนี้ยังมีกิจกรรมที่เกิดขึ้นใหม่ ที่มักเป็นบริการที่ผู้ใช้บริการสามารถใช้ความคิดสร้างสรรค์หรือมีส่วนร่วม นอกเหนือจากบริการเข้าถึงความรู้ในลักษณะเดิม สุดท้ายบทความได้เสนอแนวทางในการปรับเปลี่ยนห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาไปสู่การเป็นพื้นที่การเรียนรู้ในมิติกายภาพ ทรัพยากร และเทคโนโลยี และบทบาทของบุคลากรที่ทำหน้าที่ให้บริการในฐานะผู้ให้บริการในพื้นที่การเรียนรู้

**คำสำคัญ :** ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา, พื้นที่การเรียนรู้, พื้นที่การทำงานร่วมกัน, การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

(Received: 3 January 2025; Revised: 25 May 2025; Accepted: 6 June 2025)

---

<sup>1</sup> คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

\* อีเมล: bunpod\_pij@dusit.ac.th

**The evolution of academic libraries: From storage facilities to learning space**

Saisuda Puntrakul<sup>1</sup>, Bunpod Pijitkamnerd<sup>1\*</sup>, Prisana Mutchima<sup>1</sup>

**Abstract**

This article aims to present the evolution of university libraries from traditional repositories of information resources to contemporary learning space. This transformation occurs across multiple dimensions, including the adaptation of certain services and activities, with some becoming obsolete. Furthermore, the emergence of new activities, often characterized by user engagement and creativity, complements the conventional knowledge access services. Ultimately, the article offers recommendations for the reconfiguration of university libraries into learning spaces, addressing aspects such as physical infrastructure, resource allocation, technological integration, and the role of personnel as facilitators of services within these learning spaces.

**Keywords:** Academic libraries, Learning spaces, Collaborative spaces, Participatory learning

---

<sup>1</sup> Faculty of Humanities and Social Sciences, Suan Dusit University

\* e-mail: bunpod\_pij@dusit.ac.th

## บทนำ

ผลจากการวิจัยของสมาคมผู้จัดพิมพ์และผู้จำหน่ายหนังสือแห่งประเทศไทย ร่วมกับคณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย พบว่า พฤติกรรมการอ่านหนังสือของคนไทยเปลี่ยนไป โดยมีการอ่านหนังสือ ประมาณ 2 ชั่วโมงต่อวัน (Prachachat Online, 2024) ซึ่งเพิ่มมากขึ้นกว่าผลการศึกษาในอดีต ซึ่งหากพิจารณาตามแนวคิดทฤษฎีปิรามิดการเรียนรู้ (The Learning pyramid) ของ National Training Laboratories Institute (Letrud, 2012) จะพบว่า การลงมือปฏิบัติ การพูดคุยสนทนา การดู และการฟัง จะทำให้เกิดการเรียนรู้ได้มากกว่าการอ่าน และจากการสำรวจพฤติกรรมการใช้ดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์ ในปี พ.ศ. 2567 พบว่า เนื้อหาในรูปแบบคลิปวิดีโอเป็นที่นิยมมากที่สุดถึง 93.7% นั่นแสดงให้เห็นว่าพฤติกรรมการรับรู้และการเรียนรู้ของคนส่วนใหญ่เปลี่ยนแปลงไปแล้ว จากเดิมที่การแสวงหาความรู้จะเกิดจากทักษะการอ่านหนังสือตำราต่าง ๆ ที่มีลักษณะทางกายภาพเป็นเล่มที่ผลิตมาจากกระดาษ หรือเป็นไฟล์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เปลี่ยนไปเป็นการเรียนรู้ผ่านคลิปวิดีโอที่ใช้ทักษะการดู และการฟัง นอกจากนี้หากพิจารณาผลการสำรวจดังกล่าว จะพบอีกว่า การรับรู้ข้อมูลไม่ได้มุ่งเน้นเนื้อหาที่เป็นวิชาการ หากแต่เนื้อหาส่วนใหญ่ที่ได้รับความนิยมคือ มิวสิควิดีโอ และวิดีโอที่มีเนื้อหาตลกหรือกำลังเป็นไวรัลในขณะนั้น (Kemp, 2024) โดยมีเนื้อหาวิดีโอเกี่ยวกับการศึกษาเพียง 19.4 % เท่านั้น ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาการสร้างสื่อการเรียนรู้ผ่านวิดีโอ ที่ช่วยให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมากขึ้น (Auksorndee & Plailek, 2021) นอกจากนี้การเปลี่ยนแปลงจากการถ่ายทอดความรู้ด้วยการเขียนผ่านหนังสือ กลายมาเป็นการถ่ายทอดด้วยการบอกเล่าผ่านสื่อสังคมออนไลน์รูปแบบต่าง ๆ ที่ผู้ถ่ายทอดสามารถทำได้ง่ายขึ้น และผู้รับข้อมูลสามารถเข้าถึงได้สะดวกมากขึ้น

จากข้อมูลดังกล่าวจึงเป็นที่มาของบทความที่ผู้เขียนต้องการนำเสนอในมุมมองของผู้ให้บริการในห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา เพื่อชี้ให้เห็นวิธีการเปลี่ยนแปลงของห้องสมุดที่เคยมีลักษณะเป็นแหล่งรวบรวมความรู้ในรูปแบบทรัพยากรสารสนเทศรูปแบบต่าง ๆ เพื่อให้บริการแก่ผู้ใช้ จำเป็นต้องปรับเปลี่ยนไปสู่ห้องสมุดรูปแบบใหม่ในลักษณะพื้นที่การเรียนรู้ที่ยังคงสอดคล้องตามพันธกิจของห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา และส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนาศักยภาพในเชิงวิชาการให้แก่ผู้เข้ามาใช้บริการได้ในสภาพการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไป

## กิจกรรมที่เปลี่ยนแปลงสำหรับห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา

กิจกรรมต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นงานบริหาร งานเทคนิค และงานบริการของห้องสมุด จะยังคงมีอยู่แต่อาจมีการเปลี่ยนแปลงไปตามสภาพการณ์ปัจจุบันที่มีรูปแบบเปลี่ยนแปลงไปแล้ว อาทิ

**งานพัฒนาทรัพยากรสารสนเทศ** เป็นงานที่เกี่ยวข้องกับการบริหารที่เกี่ยวข้องกับการวางแผน เพื่อให้ได้มาซึ่งทรัพยากรที่ตรงกับความต้องการของผู้ใช้บริการภายในงบประมาณที่มีอยู่ในแต่ละปี ดังนั้นการจัดหาทรัพยากรในปัจจุบันอาจมุ่งเน้นไปที่ทรัพยากรสารสนเทศในรูปแบบดิจิทัลที่สามารถให้บริการ

และใช้บริการได้ในรูปแบบออนไลน์ ซึ่งสอดคล้องกับพฤติกรรมของผู้ใช้ในยุคดิจิทัลจากผลการสำรวจที่ได้กล่าวถึงในบทนำ

**งานจัดหมู่และการทำรายการทรัพยากรสารสนเทศ** สำหรับทรัพยากรในรูปแบบดิจิทัลที่ห้องสมุดจัดมาจากสำนักพิมพ์ต่าง ๆ บรรณารักษ์อาจมีบทบาทน้อยลง แต่ทักษะความรู้เกี่ยวกับการจัดหมู่ และการทำรายการทรัพยากรสารสนเทศ ยังคงมีความสำคัญ เนื่องจากทรัพยากรสารสนเทศที่จะเกิดขึ้นในห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาในฐานะพื้นที่การเรียนรู้ จะเป็นคลิปปิดิโอที่บันทึกความรู้ของผู้ถ่ายทอดความรู้ ที่ยังคงต้องทำรายการและจัดหมู่ให้กับทรัพยากรเหล่านั้น เพื่ออำนวยความสะดวกในการเข้าถึงเนื้อหาความรู้ในฐานข้อมูลออนไลน์

**งานบริการทรัพยากรสารสนเทศ** ที่เป็นหนังสือ/ตำรา วิทยานิพนธ์ หรือสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ ในเชิงเทคนิค ผู้ให้บริการจะเปลี่ยนรูปแบบทรัพยากรสารสนเทศเหล่านั้นให้เป็นดิจิทัล โดยผู้ให้บริการสามารถเข้าถึงและเรียกใช้บริการได้ผ่านระบบออนไลน์ด้วยอุปกรณ์เครื่องมือต่าง ๆ ของผู้ให้บริการแต่ละคน เมื่อสิ้นสุดระยะเวลาทรัพยากรเหล่านั้นจะระงับการใช้งาน และให้สิทธิ์กับผู้ใช้อื่นโดยอัตโนมัติ

**งานบริการตอบคำถามและช่วยการค้นคว้า** หลายคนอาจคิดว่าจะหายไปจากห้องสมุด แต่ความเป็นจริงยังคงมีอยู่แต่ปรับเปลี่ยนรูปแบบไป กล่าวคือ ในช่วงหนึ่งผู้ให้บริการส่วนใหญ่เข้าถึงความรู้ผ่านอินเทอร์เน็ต ทุกคนสามารถค้นหาข้อมูลด้วยตนเองจากกูเกิล (Google) แต่เมื่อเข้ามาสู่ยุคปัญญาประดิษฐ์ (AI) ห้องสมุดสามารถปรับมาเป็นการให้บริการสร้างสรรค์ข้อมูลด้วย AI (Eduzones, 2024) เนื่องจากการใช้ AI หากต้องการให้ได้ข้อมูลที่เป็นปัจจุบัน จะมีค่าใช้จ่ายในการใช้บริการ ดังนั้นห้องสมุดสามารถสมัครเป็นสมาชิก เพื่อให้ผู้ให้บริการสามารถให้บริการได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย บริการลักษณะนี้มีให้เห็นที่ One World Library ที่มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ได้จัดให้มีบริการ OWL XI (Experience intelligence) ที่จัดพื้นที่และเครื่องมือในการเรียนรู้ด้วย AI ที่นิยมใช้ เช่น ChatGPT, Claude, SCISPACE, Canva, Gemini และ Microsoft Copilot (Office of Academic Resources and Information Technology, 2024)

**งานบริการสืบค้นสารสนเทศจากฐานข้อมูลออนไลน์** บริการนี้ยังคงมีอยู่ แต่ห้องสมุดสามารถสนับสนุนผู้ให้บริการด้วย AI ในเชิงวิชาการโดยเฉพาะ เช่น เว็บไซต์ SCISPACE (<https://typeset.io/>) ที่สามารถค้นหาและสรุปบทความวิชาการ วิเคราะห์ข้อมูลจากตารางหรือแผนภูมิ (Graph) สร้างและจัดการบรรณานุกรม ตรวจสอบการคัดลอกผลงาน (Plagiarism) รวมถึงแนะนำบทความที่เกี่ยวข้องโดยอัตโนมัติ ซึ่งจะช่วยให้นักวิชาการสามารถดำเนินงานได้สะดวกและรวดเร็วขึ้น

**งานบริการแนะนำการเขียนบรรณานุกรมและรายการอ้างอิง** บริการนี้ต้องอาศัยความเชี่ยวชาญของบรรณารักษ์เป็นสำคัญ แต่ในปัจจุบันมีเว็บไซต์ที่สามารถสร้างรายการอ้างอิงให้ โดยที่ผู้ใช้งานใส่ข้อมูลที่จำเป็นลงไปในส่วนต่าง ๆ ที่เว็บไซต์กำหนด ก็จะได้ผลลัพธ์เป็นรายการอ้างอิงที่ถูกต้องตามรูปแบบที่ผู้ใช้

เลือกเองได้ทันที เว็บไซต์ที่นิยมมาใช้ ได้แก่ <https://www.mybib.com/>, <https://www.scribbr.com/>, <https://www.citefast.com/> เป็นอาทิ

ทั้งนี้บริการหลาย ๆ อย่างอาจหายไป หรือมีการเปลี่ยนแปลงไปเล็กน้อยขึ้นอยู่กับบริบทของห้องสมุดแต่ละแห่ง ตัวอย่าง เช่น

**บริการพื้นที่นั่งอ่านหนังสือ** อาจถูกปรับเปลี่ยนเป็นพื้นที่ทำกิจกรรมอื่น ๆ เนื่องจากผู้ให้บริการสามารถอ่านหนังสือด้วยอุปกรณ์ที่มีอยู่ที่ใดและเวลาใดก็ได้ การมาใช้บริการภายในห้องสมุด จึงอาจเป็นการใช้เวลาเพื่อทำกิจกรรมร่วมกับคนอื่น ๆ เพื่อสร้างเสริมประสบการณ์ใหม่ ๆ

**บริการโสตทัศนวัสดุ** ที่ให้บริการภายในห้องสมุดอาจหายไป เพราะสามารถใช้บริการผ่านช่องทางออนไลน์ได้ทั้งหมด

**บริการวารสารและหนังสือพิมพ์** บริการนี้หายไปโดยสิ้นเชิง เนื่องจากผู้ประกอบการส่วนใหญ่ยุติการพิมพ์เผยแพร่ในรูปแบบสิ่งพิมพ์ และปรับเปลี่ยนไปเผยแพร่ผ่านช่องทางออนไลน์รูปแบบต่าง ๆ สำหรับวารสารบางฉบับที่ยังคงพิมพ์เผยแพร่ในรูปแบบสิ่งพิมพ์ ซึ่งขึ้นอยู่กับความต้องการใช้งานของผู้ใช้บริการและความคุ้มค่าของห้องสมุดเป็นปัจจัยที่ต้องพิจารณาเป็นกรณีไป

### กิจกรรมที่เกิดขึ้นในพื้นที่การเรียนรู้

ก่อนอื่นขอชวนทำความเข้าใจกับห้องสมุดกับวิธีการเรียนรู้ของประเทศฟินแลนด์ ซึ่งได้ชื่อว่าเป็นประเทศที่มีความสุขที่สุดในโลก และมีคุณภาพทางการศึกษาระดับต้น ๆ ของโลก ภายใต้รัฐธรรมนูญของฟินแลนด์ที่ระบุไว้ว่า “...ทุกคนต้องได้รับเสรีภาพในการแสดงออกซึ่งศาสตร์ ศิลปะ และการศึกษา...” มีกฎหมายด้านวัฒนธรรมที่บัญญัติไว้เพื่อสนับสนุนมรดกทางวัฒนธรรม พิพิธภัณฑ์ และห้องสมุด โดยมีแผนแม่บทและการจัดสรรเงินงบประมาณอย่างต่อเนื่องในทุกรัฐบาล (The Kommon, 2021) ดังนั้นประเทศฟินแลนด์จึงมีห้องสมุดประชาชน 720 แห่ง รถห้องสมุดเคลื่อนที่ 135 คัน และที่สำคัญทรัพยากรของห้องสมุด 1 ใน 3 เป็นหนังสือสำหรับเด็ก เพราะชาวฟินแลนด์ให้ความสำคัญกับการอ่านและการแสวงหาความรู้ จึงได้สนับสนุนและสร้างวัฒนธรรมการอ่านให้กับเยาวชนอย่างแท้จริง สำหรับผู้ใช้ที่เป็นผู้ใหญ่จะมีการจัดพื้นที่การทำงาน (Working space) มีกิจกรรมต่าง ๆ ตามแต่โอกาสและสถานการณ์ที่เกิดขึ้น มีการจัดเสวนาเพื่อรับฟังความต้องการของผู้ใช้กลุ่มต่าง ๆ ซึ่งเกิดจากการผสมผสานห้องสมุดเข้ากับการให้บริการของภาครัฐ ห้องสมุดจึงกลายเป็นพื้นที่ผ่อนคลายไปพร้อม ๆ กับการแสวงหาความรู้ตามที่ตนเองต้องการ ตามหลักคิดสำคัญของห้องสมุดทุกแห่งในประเทศฟินแลนด์ คือ “การพาความรู้ไปหาคน” ด้วยเหตุนี้ห้องสมุดหลายต่อหลายแห่งของฟินแลนด์ จึงตั้งอยู่ในห้างสรรพสินค้าที่ซึ่งเป็นที่ที่คนนิยมไปที่นั่น

หนึ่งในห้องสมุดที่มีชื่อเสียง และนับว่าเป็นนวัตกรรมการเรียนรู้ที่โดดเด่น คือ ห้องสมุดโอดี (Helsinki Central Library Oodi) เปิดให้บริการตั้งแต่ปี พ.ศ.2561 ซึ่งการออกแบบมีความแปลกใหม่ที่ทำให้

ประชาชนรู้สึกถึงการเป็นเจ้าของห้องสมุดแห่งนี้ โดยการเปิดโอกาสให้นักออกแบบรับฟังความคิดเห็นภาพห้องสมุดในพื้นที่ของประชาชน ด้วยเหตุนี้บริการที่มีให้จึงมีความหลากหลาย พื้นที่อ่านหนังสือเป็นเพียงส่วนหนึ่งเท่านั้น ผู้ใช้บริการสามารถเล่นเกม ใช้สื่อและอุปกรณ์เสมือนจริง มีเครื่องมือและอุปกรณ์สำหรับทำกิจกรรมต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นห้องบันทึกเสียง ห้องถ่ายทำและตัดต่อวิดีโอ ห้องดูภาพยนตร์ เครื่องพิมพ์สามมิติ จักรเย็บผ้า คอมพิวเตอร์ประสิทธิภาพสูงที่มีโปรแกรมลิขสิทธิ์ (Avocado Books, 2021) และบริการอื่น ๆ อีกมากมาย เช่น คราวที่สามารถเช่าทำกิจกรรมได้ในราคาถูก (Little Thoughts. (pseud.), 2021) ที่เป็นพื้นที่การทำงานสร้างสรรค์ (Co-working space)

บริการที่น่าจะไม่มีห้องสมุดที่ใดในโลก แต่เกิดขึ้นแล้วในห้องสมุดประเทศฟินแลนด์ คือ กิจกรรม **ฝึกอ่านกับสุนัข** เป็นบริการสุนัขมาอยู่นั่งฟังเด็กอ่านหนังสือ ซึ่งเป็นการช่วยพัฒนาเด็กที่มีปัญหาด้านการเรียนรู้ในโรงเรียน นอกจากนี้ยังมีกิจกรรม **อุ้มตุ๊กตาทมิไปเที่ยวห้องสมุดตอนกลางคืน** โดยเป็นกิจกรรมสำหรับเด็กให้อุ้มตุ๊กตาทมิของตัวเอง เข้าไปสำรวจตามพื้นที่ต่าง ๆ ภายในห้องสมุด แล้วนำไปเล่าในสื่อสังคมออนไลน์ว่าได้เข้าไปพบเห็นอะไร เป็นต้น (Little Thoughts. (pseud.), 2021)

สำหรับประเทศไทย ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาอยู่ในช่วงการปรับตัว และพยายามหาแนวทางในการเปลี่ยนแปลงให้ยังคงเป็นแหล่งเรียนรู้ที่มีประโยชน์แก่ผู้ใช้บริการ สามารถนำแนวคิดการจัดการและการให้บริการของห้องสมุดโอดิมาปรับใช้ตามบริบทของห้องสมุดแต่ละแห่ง ในบทความนี้ขอยกตัวอย่าง สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ที่ได้ปรับเปลี่ยนจากห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาทั่วไป มาเป็น One World Library (OWL) ภายใต้แนวคิด “To The University ทุกพื้นที่ของสวนดุสิตคือ แหล่งเรียนรู้” กิจกรรมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นนอกเหนือบริการทั่วไปภายในห้องสมุด ได้แก่ กิจกรรม **จับกาแฟกับ...** เป็นกิจกรรมกึ่งการเสวนา โดยการเชิญผู้มีความรู้ ความเชี่ยวชาญ หรือผู้ที่เกี่ยวข้องกับประเด็นที่กำลังเป็นกระแสสังคม มาพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน ทำให้เกิดการถ่ายทอดเรื่องราวความรู้ที่ทันต่อสถานการณ์ ในขณะที่เดียวกับผู้เข้าร่วมกิจกรรมก็ได้อัปเดตความรู้ไปในเวลาเดียวกัน อีกทั้งยังมี กิจกรรม **คุยสบาย ๆ ... Life สาระ** เป็นกิจกรรมกึ่งเสวนาเช่นเดียวกัน แต่ต่างกันที่ประเด็นที่นำมาพูดคุย จะเป็นเรื่องราวภายในมหาวิทยาลัยที่เกิดขึ้นกับบุคลากร นักศึกษา รวมถึงศิษย์เก่าของมหาวิทยาลัย ซึ่งทำให้ประชาคมกลุ่มต่าง ๆ ภายในมหาวิทยาลัยได้รับรู้ และเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นภายในมหาวิทยาลัย เกิดความรู้สึกเป็นหนึ่งเดียวกัน นำไปสู่ความมุ่งมั่นพัฒนางานของตนเองให้ตอบสนองผู้มีส่วนเกี่ยวข้องอย่างมีคุณภาพ อีกตัวอย่างหนึ่งของห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา ที่มีการจัดให้บริการพื้นที่การเรียนรู้ในลักษณะเป็นพื้นที่การทำงานสร้างสรรค์ คือ หอสมุดป๋วย อึ๊งภากรณ์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ (ศูนย์รังสิต) ได้จัดพื้นที่ให้บริการผู้ใช้เพื่อสร้างสรรค์งานต่าง ๆ เช่น Multimedia Lab ที่จัดเตรียมอุปกรณ์เครื่องมือเพื่อให้ผู้ใช้ทำพ็อดคาส (Podcast) การถ่ายทอดสด (Live studio) การผลิตรายการ (Production house) นอกจากนี้ยังจัดให้มี Maker Zone เป็นพื้นที่บริการพิมพ์

ชิ้นงานสามมิติ (3D printing) ซึ่งผู้ใช้บริการสามารถสร้างสรรค์งานตามความสนใจของตนเอง ที่ทำให้เกิดการเรียนรู้มากกว่าการแสวงหาความรู้ในลักษณะเดิม

นอกจากนี้ในแวดวงห้องสมุด ในช่วงสองทศวรรษที่ผ่านมา ได้มีการพูดถึงแนวคิด **ห้องสมุดมนุษย์** (Human library) ซึ่งเกิดขึ้นครั้งแรกในปี พ.ศ.2543 ที่เมือง Copenhagen ประเทศเดนมาร์ก จากแนวคิดที่ต้องการสร้างพื้นที่ปลอดภัยในการพูดคุยกันระหว่างเจ้าของเรื่องราวและผู้รับฟัง ซึ่งเป็นภาพเสมือนคน 1 คน คือหนังสือ 1 เล่ม จึงได้เรียกผู้ให้ข้อมูลคนนั้นว่า หนังสือมนุษย์ (Human books) (Eventpop, 2022) สำหรับประเทศไทยก่อนหน้านี้ ได้มีแนวคิดเกี่ยวกับ ห้องสมุดมีชีวิต (Living library) นักวิชาการและบรรณารักษ์ ในช่วงนั้นต่างให้คำนิยาม และพยายามสร้างบรรยากาศการให้บริการ ตามแนวคิดดังกล่าวแตกต่างกันออกไป บ้างก็พยายามจัดกิจกรรมหลากหลายหมุนเวียนภายในห้องสมุด บ้างก็พยายามปรับภูมิทัศน์ภายในห้องสมุดให้มีความน่าสนใจน่าใช้บริการ บางแห่งมีการจัดนิทรรศการหมุนเวียนตามแต่ประเด็นน่าสนใจที่เกิดขึ้น โดยมีเป้าหมายการให้บริการและการส่งผ่านข้อมูล ความรู้ไปยังผู้ใช้บริการเช่นเดียวกัน อย่างไรก็ตาม แนวคิดห้องสมุดมนุษย์ เป็นอีกกิจกรรมหนึ่งที่ทำให้เกิดบรรยากาศของห้องสมุดมีชีวิต ได้เช่นกัน ปัจจุบันประเทศไทยมีเครือข่ายห้องสมุดมนุษย์ (Thailand Human Library Network - THLN) ตั้งอยู่ที่สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี (RMUTD) (Horbunluekij, 2023)

อย่างไรก็ดี เมื่อเชื่อมโยงกิจกรรมจิตกาแพ... หรือกิจกรรมคุยสบาย ๆ ... Life สารของมหาวิทยาลัยสวนดุสิต กับแนวคิดห้องสมุดมนุษย์ จะเห็นว่าเป็นแนวทางเดียวกัน เป็นการให้คนหนึ่งคนบอกเล่าเรื่องราวความรู้ของตนเผยแพร่ให้คนอื่นได้รับฟังเรียนรู้ ซึ่งอาจมีข้อคำถาม ความอยากรู้ ที่สามารถได้รับคำตอบจากแหล่งข้อมูลที่แท้จริงกลับไปทันที เป็นการลดระยะเวลาในการแสวงหาข้อเท็จจริงลงไปอย่างมาก หากแต่ห้องสมุดหรือผู้จัดกิจกรรมห้องสมุดมนุษย์นั้น จะมีวิธีการอย่างไรที่จะเก็บความรู้จากหนังสือมนุษย์เล่มนั้นเพื่อเรียกกลับมาใช้ได้อีกสำหรับคนที่ต้องการความรู้เรื่องนั้น ๆ ในเวลาต่อมา จึงเป็นสิ่งที่ผู้บริหาร บรรณารักษ์ หรือผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ควรนำมาเป็นประเด็นพิจารณาให้เกิดเป็นนวัตกรรมการบริการอีกรูปแบบหนึ่งของห้องสมุดมหาวิทยาลัย และหากการบริการลักษณะนี้เกิดขึ้นจริง จะทำให้เกิดทรัพยากรสารสนเทศรูปแบบใหม่ ที่จำเป็นต้องอาศัยความรู้และทักษะทางบรรณารักษศาสตร์ ในการจัดเก็บ การจัดหาหมวดหมู่ และการทำรายการให้กับทรัพยากรสารสนเทศลักษณะนี้ เพื่ออำนวยความสะดวกให้ผู้ใช้บริการสามารถเข้าถึงข้อมูลหาคำตอบที่ตรงกับความรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

### การปรับเปลี่ยนจากห้องสมุดสู่พื้นที่การเรียนรู้

การปรับเปลี่ยนห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาไปสู่พื้นที่การเรียนรู้ นั้น เป็นสิ่งหลีกเลี่ยงไม่ได้ และห้องสมุดหลายแห่งได้เริ่มมีการปรับตัวไปบ้างแล้ว ด้วยกิจกรรมต่าง ๆ ตามแต่ละบริบทและความคิดสร้างสรรค์ของบุคลากรของห้องสมุด รวมถึงการสนับสนุนจากฝ่ายบริหารของมหาวิทยาลัย เพราะการ

ให้บริการในลักษณะของพื้นที่การเรียนรู้จำเป็นต้องมีงบประมาณและความสร้างสรรค์ที่ต้องทุ่มเทพลังกายใจอยู่พอสมควร ซึ่งขอเสนอใน 3 ประเด็นสำคัญ ได้แก่

**ด้านกายภาพ** การออกแบบพื้นที่การเรียนรู้ (Design of learning space) ที่น่าสนใจช่วยกระตุ้นให้นักเรียนอยากเรียนรู้เพิ่มขึ้น พื้นที่ที่ถูกออกแบบอย่างสวยงามเหมาะสมจะช่วยสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีคุณค่า เป็นพื้นที่ที่สามารถกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และส่งเสริมการพัฒนาทักษะทางการเรียนรู้ของอิสระ (Association of Professional and Organizational Development Network of Thailand Higher Education, 2023) เบื้องต้นควรเป็นพื้นที่โล่ง เพื่อให้เกิดความยืดหยุ่นในการปรับเปลี่ยนได้ตามกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ขึ้นมา เช่น การจัดประชุมเสวนา การจัดเวิร์กช็อป การแสดงนิทรรศการ การผลิตผลงาน หรือเป็นสถานที่พบปะของผู้นิยมชมชอบการสร้างสรรคผลงาน (Maker) (Hill, 2014) และจากแนวคิดของ รุจโรจน์ แก้วอุไร และชโรชินี ชัยมินทร์ (Kaewurai & Chaimin, 2019) ที่ได้แนะนำการจัดพื้นที่สำหรับการเรียนรู้ไว้ 4 ลักษณะ ได้แก่ พื้นที่การเรียนรู้ พื้นที่สร้างแรงบันดาลใจ พื้นที่พบปะ และพื้นที่แสดงออกจึงเป็นอีกเหตุปัจจัยที่ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาสามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการเลือกใช้ครุภัณฑ์ จำเป็นต้องคำนึงถึงการเคลื่อนย้ายได้อย่างสะดวก การปรับความสูงต่ำ ความกว้างแคบ รวมถึงรูปร่างรูปทรงที่สามารถปรับเปลี่ยนได้หลากหลายตามวัตถุประสงค์การใช้งานที่เปลี่ยนแปลงไปจะช่วยสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ และการค้นพบความรู้ใหม่จากกิจกรรมสร้างสรรค์ที่จัดขึ้นอย่างต่อเนื่อง (Golten, 2019) ซึ่งอาจใช้หลักการออกแบบที่เรียกว่า การยศาสตร์ (Ergonomic) เข้ามาช่วยในการออกแบบพื้นที่การเรียนรู้ (Petcharavej Hospital, 2023).

**ด้านทรัพยากรและเทคโนโลยีสารสนเทศ** เป็นไปไม่ได้ที่ห้องสมุดจะมีเนื้อหาที่ครบถ้วนอย่างรอบด้าน เนื่องจากข้อมูลดิจิทัลที่อยู่บนอินเทอร์เน็ตมีพลวัตทั้งปริมาณและมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ดังนั้นบรรณารักษ์จึงทำได้เพียงรู้ว่าแหล่งข้อมูลที่เกี่ยวข้อง น่าเชื่อถือมีอยู่ที่ใดบ้าง หรืออาจทำลิงก์เชื่อมโยงมาให้บริการแก่ผู้ใช้สามารถเข้าถึงข้อมูลที่มีคุณภาพได้อย่างสะดวก ในด้านเทคโนโลยีสารสนเทศนอกเหนือจากเครื่องมืออุปกรณ์ที่ผู้ใช้มีอยู่เป็นส่วนตัวแล้ว ห้องสมุดยังคงจำเป็นต้องจัดหาเครื่องมือที่มีการลงทะเบียนการให้บริการอย่างถูกต้องจากเว็บไซต์ผู้ให้บริการต่าง ๆ โดยเฉพาะเว็บไซต์ที่เป็นเครื่องมือช่วยสร้างสรรค์เนื้อหาด้วยปัญญาประดิษฐ์ (Generative AI) ซึ่งในปัจจุบันสามารถให้บริการได้โดยไม่มีค่าใช้จ่าย แต่มีข้อจำกัดเกี่ยวกับขอบเขตและความเป็นปัจจุบันของเนื้อหาที่ถูกนำมาสร้างสรรค์ แต่หากลงทะเบียนแบบเสียค่าใช้จ่าย ระบบจะช่วยสร้างสรรค์เนื้อหาโดยใช้ข้อมูลที่อัปเดตถึงปัจจุบัน นี่จึงเป็นอีกหนึ่งตัวอย่างของสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ที่ห้องสมุดสามารถจัดให้แก่ผู้ใช้บริการ อย่างไรก็ตามการนำชม การจัดอบรม และการให้คำปรึกษาเกี่ยวกับการใช้งานเทคโนโลยีใหม่ ๆ เป็นสิ่งที่จำเป็นที่จะเสริมให้ผู้ให้บริการสามารถใช้ประโยชน์จากแสวงหาความรู้ด้วยตนเองจากทรัพยากรดิจิทัลได้อย่างเต็มที่และหลากหลายมิติมากขึ้น (Binz & Dudek, 2014)

**ด้านบุคลากร** บทบาทของผู้ให้บริการห้องสมุดในยุคเปลี่ยนผ่านสู่พื้นที่การเรียนรู้ จะมีการเปลี่ยนแปลงในหลายมิติ เช่น เปลี่ยนจากผู้จัดหาทรัพยากรสารสนเทศไปเป็นผู้สนับสนุนการเรียนรู้ (Learning facilitator) เปลี่ยนจากผู้ให้บริการเป็นนักจัดการความรู้ (Knowledge manager) เปลี่ยนจากผู้ดูแลพื้นที่เป็นผู้สร้างประสบการณ์ใหม่ (Experience creator) เปลี่ยนจากผู้ให้บริการข้อมูลเป็นผู้ให้คำปรึกษาทักษะดิจิทัล (Digital literacy educator) หรือผู้ให้คำปรึกษาด้านการเรียนรู้ (Learning consultant) ซึ่งการเปลี่ยนแปลงเหล่านี้จำเป็นที่บุคลากรต้องมีการพัฒนาหรือสรรหาผู้ที่มีทักษะต่าง ๆ ประกอบด้วย ทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ทักษะการสื่อสารและการนำเสนอ ทักษะการจัดการโครงการ ทักษะการคิดเชิงออกแบบ ทักษะการวิเคราะห์ข้อมูล ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น และทักษะการแก้ปัญหา (Puntrakul, 2024) อย่างไรก็ตามบุคลากรยังควรมีความช่างสังเกต และมีเครือข่ายความร่วมมือกับองค์กร สถาบันต่าง ๆ เพื่อประสานในการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชน ซึ่งจะช่วยสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ให้กับผู้ใช้บริการ อีกทั้งยังเป็นการเชื่อมโยงชุมชนกับห้องสมุดให้มีความใกล้ชิดกันมากขึ้น ซึ่งในอนาคตจะนำไปสู่การสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้

## สรุป

การปรับเปลี่ยนบทบาทของห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาจากเดิมที่เป็นพื้นที่จัดเก็บทรัพยากรไปสู่การเป็นพื้นที่การเรียนรู้นั้น จำเป็นต้องพิจารณาถึงความพร้อมในด้านต่าง ๆ และการเห็นถึงความสำคัญจากฝ่ายบริหาร เนื่องจากกิจกรรมและบริการต่าง ๆ ที่มีการปรับเปลี่ยนจำเป็นต้องอาศัยงบประมาณในการจัดหาเทคโนโลยีเข้ามาเป็นส่วนสำคัญในการจัดให้บริการต่าง ๆ นอกจากนั้นกิจกรรมรูปแบบใหม่ที่เกิดขึ้นในพื้นที่การเรียนรู้ในลักษณะพื้นที่การทำงานสร้างสรรค์ รวมถึงการจัดกิจกรรมตามแนวคิดห้องสมุดมนุษย์จะทำให้ผู้ใช้บริการเข้าถึงความรู้ทันสมัยจากการถ่ายทอดจากผู้รู้ในประเด็นต่าง ๆ ที่ทำให้เกิดทรัพยากรสารสนเทศในลักษณะคลิปวิดีโอที่สามารถรวบรวมเป็นอีกคอลเล็กชันหนึ่ง ทั้งนี้บุคลากรของห้องสมุดจึงจำเป็นต้องเรียนรู้และพัฒนาทักษะดิจิทัลให้รู้เท่าทันอย่างสม่ำเสมอ

อย่างไรก็ตามในยุคที่ทุกคนสามารถเข้าถึงข้อมูลความรู้ได้ด้วยตนเองผ่านระบบอินเทอร์เน็ต บทบาทของห้องสมุดหลายคนอาจมองว่า มีความสำคัญลดน้อยลง แต่ไม่ได้หมายความว่าผู้ใช้สามารถเข้าถึงข้อมูลความรู้ที่มีคุณภาพด้วยตนเองได้มากขึ้น ตรงกันข้ามกลับทำให้ผู้ใช้ได้เรียนรู้เนื้อหาเชิงวิชาการลดน้อยลง และเพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปตามพันธกิจทั่วไปของห้องสมุด โดยเฉพาะห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาที่มุ่งสนับสนุนการจัดการศึกษา การวิจัยและสร้างนวัตกรรม ด้วยการให้บริการทางวิชาการที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของบุคลากรและนิสิตนักศึกษา ดังนั้นห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาควรพิจารณาถึงการปรับเปลี่ยนแนวคิด และวิธีการที่จะสร้างสรรค์บริการที่เป็นการนำพาความรู้ไปหาคน ในรูปแบบกิจกรรมที่หลากหลายที่กระตุ้นให้ผู้ใช้บริการได้รับประสบการณ์ใหม่ ที่ไม่ใช่เพียงการรับรู้จากการอ่านแบบเดิม ๆ

### References

- Association of Professional and Organizational Development Network of Thailand Higher Education. (2023). *Training workshop project on design of learning space*. Thailandpod. [https://www.thailandpod.org/training/2023/learning\\_space/course.html](https://www.thailandpod.org/training/2023/learning_space/course.html) [In Thai]
- Auksorndee, P., & Plailek, T. (2021). Creating of learning media throughout interactive video for helping students to remember the use of expressions of grade 6 students in Wat Benjamaborphit Secondary School. *Journal of Roi Kaensarn Academi*, 6(7). pp. 330-343. [In Thai]
- Avocado Books. (2021). *Take a tour of 5 finnish libraries, see the learning spaces of the country with the best education in the world!*. <https://avocadobooks.co/others/finland-library/> [In Thai]
- Binz, V., & Dudek, S. (2014, August 12). *Let's tear down the wall between physical and digital: ZLBTopic Room*. [Satellite Conference]. Public Libraries Future in a global digital world, Birmingham, UK. <https://www.tkpark.or.th/stocks/extra/00431f.pdf>
- Eduzones. (2024). *SCISPACE, A research assistant*. <https://today.line.me/th/v2/article/kEvBgOZ> [In Thai].
- Eventpop. (2022, March 25). *Human library, A library that allows "people borrowing" like "book borrowing"*. <https://www.eventpop.me/blogs/human-library> [In Thai]
- Golten, E. (2019, August 21-23). *Public libraries as place and space – New services, new visibility*. [Satellite Meeting]. IFLA WLIC 2019 Recruiting and Managing the New Generation of Employees to Attract New Markets and Create New Services, Samos Island, Greece. <https://library.ifla.org/id/eprint/2708/1/s09-2019-golten-en.pdf>
- Hill, C. (2014, August 12-13). *Overcoming barriers to change and growth*. [Satellite Conference]. IFLA Public Libraries Satellite : Future in a global digital world, Birmingham, UK. <https://www.tkpark.or.th/stocks/extra/00431f.pdf>
- Horbunluekij, J. (2023). *"Human library" When human stories are like "books"*. Research & Innovation for Sustainability Center (RISC). <https://shorturl.asia/09e36> [In Thai]
- Kaewurai, R., & Chaimin, C. (2019). Learning space for digital natives in academic library. *Journal of Education and Innovation*, 21(4), pp. 366-378. [In Thai]
- Kemp, S. (2024). *Digital 2024: Thailand*. DataReportal. <https://datareportal.com/reports/digital-2024-thailand>
- Letrud, K. (2012). A rebuttal of NTL Institute's learning pyramid. *Education*, 133(1), pp. 117-124.

- Little Thoughts. (pseud.). (2021). *Library Oodi, a giant living room filled with finnish books. A day.*  
<https://adaymagazine.com/library-oodi-helsinki/> [In Thai]
- Office of Academic Resources and Information Technology. (2024). *AI Station service: OWL XI (Experience Intelligence).* <https://arit.dusit.ac.th/ai-station.html> [In Thai]
- Petcharavej Hospital. (2023). *Ergonomics increases work efficiency and reduces health risks.*  
[https://www.petcharavejhospital.com/th/Article/article\\_detail/Ergonomics](https://www.petcharavejhospital.com/th/Article/article_detail/Ergonomics) [In Thai]
- Prachachat Online. (2024, April 8). *Not 8 lines per year, new research reveals Thai people read books 2 hours per day.* <https://www.prachachat.net/d-life/news-1539424> [In Thai]
- Puntrakul, S. (2024). The utilization of creative learning space in school library. *Journal of Technical Education Development*, 36(129). pp. 10-16. [In Thai]
- The Kommon. (2021). *Finnish libraries reflect the concept of education and democracy.* <https://www.the-kommon.co/finland-library-quality-education/> [In Thai]