สาระน่ารู้

ทำไมจึงเป็น Library 2.0

ยุวดี มโนมยิทธิกาญจน์[1]

บทคัดย่อ

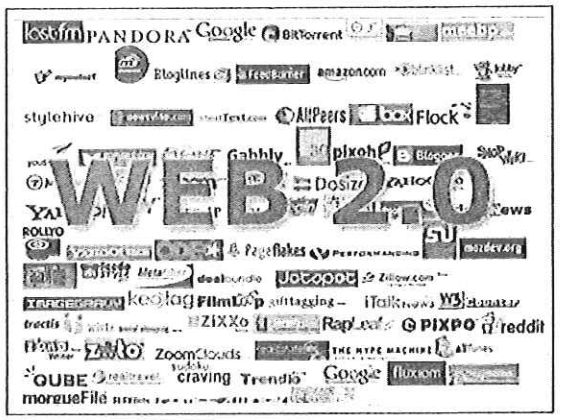
บทความนี้กล่าวถึงที่มาและแนวคิดห้องสมุด 2.0 (Library 2.0) ซึ่งใช้โปรแกรมของเทคโนโลยีเว็บที่เป็นการสื่อสารสองทาง ในรูปแบบมัลติมีเดียและเป็นความร่วมมือกันระหว่างผู้ใช้งานกับบริการและทรัพยากรห้องสมุดผ่านเทคโนโลยีเว็บ องค์ประกอบของแนวคิดห้องสมุด 2.0 ประกอบด้วย การให้บริการในด้าน User-Generated Content, Bookmarking and Recommendation System และ Social Networking และกล่าวถึงประโยชน์ของแนวคิดห้องสมุด 2.0

คำสำคัญ: Library 2.0 ; ห้องสมุด 2.0

หัวเรื่อง: ห้องสมุด ; การใช้เทคโนโลยี

❋ ความนำ

เมื่ออินเทอร์เน็ตแพร่หลายทำให้ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบ วิธีการเรียนรู้ในการค้นหาข้อมูลที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการเรียนรู้การค้นหาข้อมูลจากการจำกัดบทบาทตนเป็นผู้รับความรู้มาเป็นทั้งผู้รับและผู้เผยแพร่ข้อมูลในเวลาเดียวกัน และเกิดเครือข่ายออนไลน์แบบใหม่ระหว่างผู้ใช้อินเทอร์เน็ต จึงทำให้มีการพัฒนาเว็บเทคโนโลยีขึ้นมากมาย เพื่อรองรับการใช้อินเทอร์เน็ตที่มากขึ้น เห็นได้จากการพัฒนาเว็บเทคโนโลยี 2.0 (Web 2.0) ซึ่งเป็นการให้บริการเว็บแอพพลิเคชั่น (Web Application) แก่ผู้ใช้บริการอินเทอร์เน็ต โดยมีข้อมูลเป็นองค์ประกอบสำคัญ มีเครือข่ายที่เกิดจากการเข้ามามีส่วนร่วมของผู้ใช้อินเทอร์เน็ต มีการสื่อสารอย่างเปิดกว้าง มีการจัดหมวดหมู่เนื้อหาและจัดระเบียบภายในเว็บที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น และเปลี่ยนรูปแบบการค้นหาจาก Search engine และการท่องเว็บจากเว็บหนึ่งไปอีกเว็บหนึ่งกลายเป็นเว็บที่มีการโต้ตอบและมีการถ่ายทอดข้อมูลระหว่างเว็บโดยผู้ใช้ไม่จำเป็นต้องทำการค้นหาด้วยตนเอง ด้วยเหตุนี้ Web 2.0 จึงเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมากขึ้น ก่อให้เกิดเครือข่ายชุมชนออนไลน์รูปแบบใหม่ สามารถสื่อสารตอบโต้ได้ทั้งผู้สร้างเว็บและผู้ใช้เว็บ เช่น Blog, RSS feeds, My Space, การ Post กระทู้ต่างๆ ฯลฯ ซึ่งสามารถเชื่อมโยงถึงแหล่งข้อมูลต่างๆ ได้อย่างต่อเนื่องและไม่จำกัด นอกจากนี้ข้อมูลจะถูกตรวจสอบคัดกรองอยู่ตลอดเวลา ดังเช่น วิกิพีเดีย (Wikipedia) ที่ใครก็สามารถเขียนในสิ่งที่ตนเองรู้ลงไปได้ นอกจากนี้บางเว็บได้มีการให้บริการ RSS feeds เป็นจำนวนมากภายในหน้าเว็บของตนเอง ในขณะที่บางเว็บได้สร้างลิงค์ (Link) ไปยังเว็บไซต์อื่นๆ

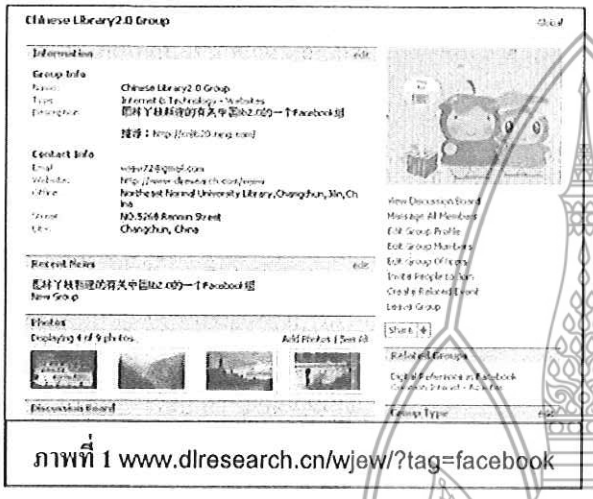


[1] บรรณารักษ์ ระดับ 6 กลุ่มภารกิจจัดการสารสนเทศสาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
tyuwad@kku.ac.th

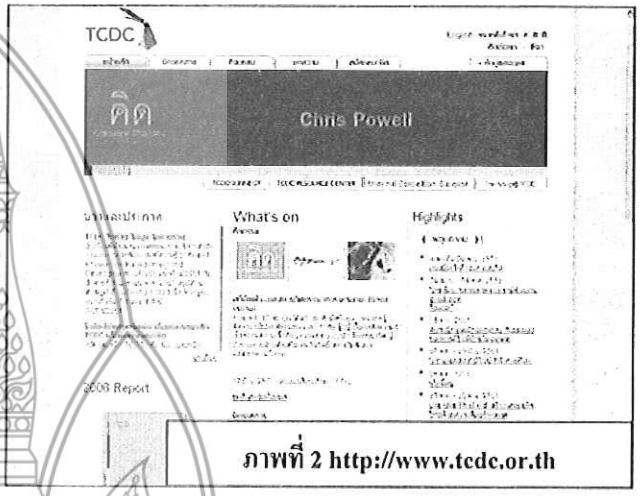
ดังนั้น ห้องสมุดจึงต้องมีการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงรูปแบบการให้บริการใหม่ให้ทันกับเทคโนโลยีดังกล่าว โดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเว็บ 2.0 จึงได้เกิดแนวคิดห้องสมุด 2.0 (Library 2.0) ขึ้น นอกจากนี้ ในบทความนี้จะกล่าวถึงที่มาและแนวคิดห้องสมุด 2.0 องค์ประกอบของแนวคิดห้องสมุด 2.0 และประโยชน์ของแนวคิดห้องสมุด 2.0 ดังรายละเอียดที่จะกล่าวดังต่อไปนี้

ที่มาและแนวคิดห้องสมุด 2.0

ห้องสมุด 2.0 หมายถึง โปรแกรมของเทคโนโลยีเว็บที่เป็นการสื่อสารสองทาง ในรูปแบบมัลติมีเดียและเป็นความร่วมมือกันระหว่างผู้ใช้งานกับบริการและทรัพยากรห้องสมุดผ่านเทคโนโลยีเว็บ เป็นชุมชนใหม่ของผู้ใช้ห้องสมุด (จุฑาทิพย์ จันทร์ลุน, [ม.ป.ป.])



ภาพที่ 1 www.dlresearch.cn/wjew/?tag=facebook



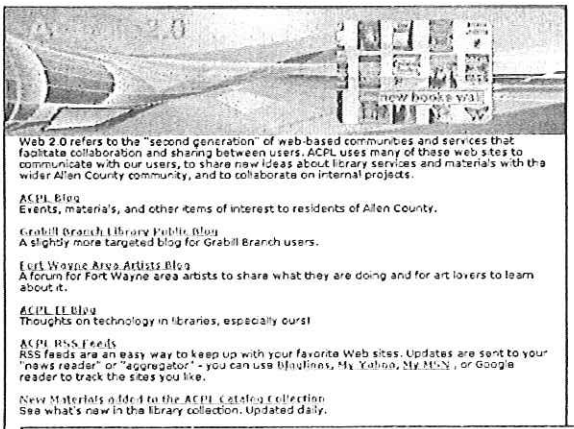
ภาพที่ 2 http://www.tcdc.or.th

Michael Casey เป็นผู้นำแนวคิดมาใช้เป็นคนแรก และเรียก "ห้องสมุด 2.0 (Library 2.0)" จาก Blog Library Crunch เมื่อเดือนกันยายน 2538 และแนวคิดดังกล่าวถูกนำมาเผยแพร่โดย Paul Miller จากบริษัท Talis ซึ่งเป็นบริษัทที่ปรึกษาด้านห้องสมุดของประเทศอังกฤษ ได้นำแนวคิดห้องสมุด 2.0 มาประยุกต์ใช้อย่างต่อเนื่อง (ทรงพันธ์ เจิมประยงค์, 2550)

ปัจจุบันระบบงานห้องสมุดสมัยใหม่ประกอบด้วย ระบบงานจัดการฐานข้อมูลทรัพยากรห้องสมุด และระบบการสืบค้นออนไลน์ ซึ่งผู้ใช้บริการสามารถสืบค้นข้อมูลผ่านระบบสืบค้นออนไลน์ และเครื่องมือสืบค้นจากอินเทอร์เน็ตที่เรียกว่า Search engine ได้แก่ google.com, yahoo.com เป็นต้น ต่อมามีความพยายามในการให้ผู้ใช้สามารถสืบค้นข้อมูลทรัพยากรห้องสมุดผ่าน Search engine ได้โดยตรง เริ่มจาก Google ได้ร่วมมือกับมหาวิทยาลัยต่างๆ 5 แห่ง ในประเทศสหรัฐอเมริกา นำเทคโนโลยีเว็บ 2.0 มาใช้ในการสืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต ดังนั้น ห้องสมุด 2.0 จึงเป็นจุดเริ่มต้นของการนำเทคโนโลยีเว็บ 2.0 มาใช้ โดยมีรูปแบบที่เน้นให้ผู้ใช้สามารถกำหนดเนื้อหาและข้อมูลได้ด้วยตนเอง ซึ่งห้องสมุดได้นำมาประยุกต์ใช้ร่วมกับระบบสืบค้นสารสนเทศในฐานข้อมูลของห้องสมุด โดยมีการกำหนดกรอบสำหรับใส่คำค้นต่างๆ เพื่อให้ผู้ใช้สามารถกำหนดคำค้นหรือคำนิยามต่างๆ ขึ้นเองสำหรับเป็นคำค้นที่ต้องการแนะนำให้ผู้ใช้คนอื่นๆ ได้ทราบ เมื่อผู้ใช้คนอื่นได้สืบค้นและปรากฏข้อมูลของทรัพยากรห้องสมุดต่างๆ เหล่านั้น ซึ่งมีทั้งหมวดหมู่

คำอธิบายเสริมจากบรรดาผู้อ่าน และยังสามารถดูได้อีกด้วยว่า รายการไหนถูกใช้มากหรือมีการให้คำนิยามตลอดจนข้อคิดเห็นอื่นๆ มาก และสามารถรู้ว่าคนที่อ่านรายการนี้ มักจะอ่านรายการไหนต่อไป ซึ่งถือว่าเป็นข้อดีของแนวคิดห้องสมุด 2.0 ที่จะสร้างชุมชนของคนที่สนใจทรัพยากรห้องสมุด และยังสามารถทำเป็นห้องสมุดเสมือนจริงได้อีกด้วย ที่ทำให้คนสามารถเข้าไปค้นข้อมูลทรัพยากรห้องสมุดได้มากกว่ารายการบรรณานุกรมและชี้แหล่ง ยังสามารถหาเพื่อน พูดคุยได้ คล้ายๆ เกมออนไลน์ 3 มิติ เป็นการเพิ่มประสิทธิภาพระบบสืบค้นของห้องสมุดให้ดียิ่งขึ้น

ดังนั้น แนวคิดห้องสมุด 2.0 จึงเกิดขึ้นจากห้องสมุดใช้ระบบสืบค้นสารสนเทศฐานข้อมูลทรัพยากรห้องสมุดที่เรียกว่า Library Catalog ร่วมกับโปรแกรมของเทคโนโลยีเว็บ เช่น Blog, RSS feed, My Space, Google เป็นต้น เพื่อให้ผู้ใช้ดึงข้อมูลจากหัวเรื่อง (Subject) นั้นมาแสดงผลในเว็บของผู้ใช้แต่ละคน (ทรงพันธ์ เจิมประยงค์, 2550 ; จุฑาทิพย์ จันทร์ลุน, [ม.ป.ป.]) ซึ่งแนวคิดดังกล่าวเป็นการผนวกปรัชญาการบริหารห้องสมุดเข้ากับ Web 2.0 กลายเป็นการบูรณาการแหล่งสารสนเทศจากหลายแหล่งเข้าด้วยกัน รวมไปถึงแหล่งสารสนเทศที่เป็นตัวบุคคลด้วย



ภาพที่ 3 การรวม Blog, RSS feed, My Space ฯลฯ เป็น Library 2.0 (http://www.acpl.lib.in.us/acpl2.html)

❋ องค์ประกอบของห้องสมุด 2.0

องค์ประกอบของห้องสมุด 2.0 (จุฑาทิพย์ จันทร์ลุน, [ม.ป.ป.]) ประกอบด้วย

1. การให้บริการด้าน User-Generated Content คือ เนื้อหาและข้อมูลที่ทำและกำหนดจากผู้ใช้

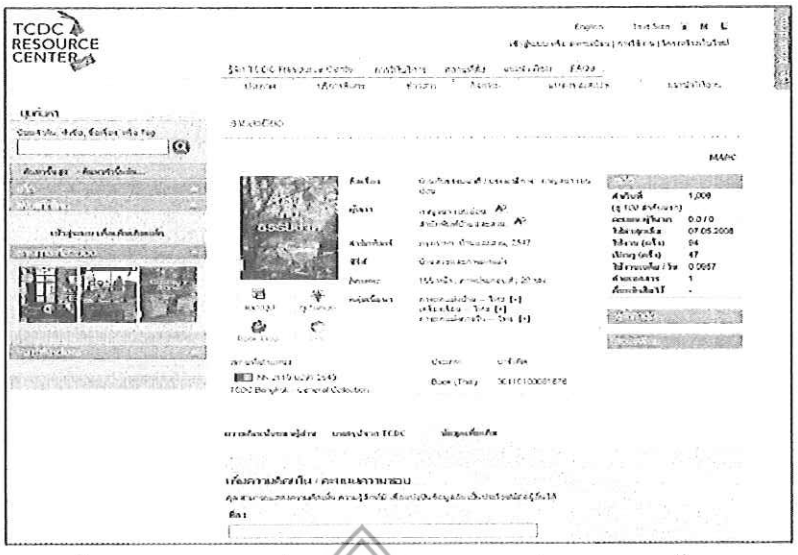
2. Bookmarking and Recommendation System ที่สามารถแบ่งปันข้อมูลร่วมกันได้

3. Social Networking ทั้งที่อยู่ในรูปของ instant messenger และ profile based application เช่น แฟ้มประวัติข้อมูลของตนเอง (profile) ว่ามีประวัติของเราเป็นอย่างไร มีความสัมพันธ์กับใครไปจนถึงข้อมูลของสัตว์เลี้ยง ข้าวของที่เราสามารถแบ่งปันข้อมูลกันได้ เพื่อหาแนวร่วมหรือคนที่มีความสนใจร่วมกัน เป็นต้น

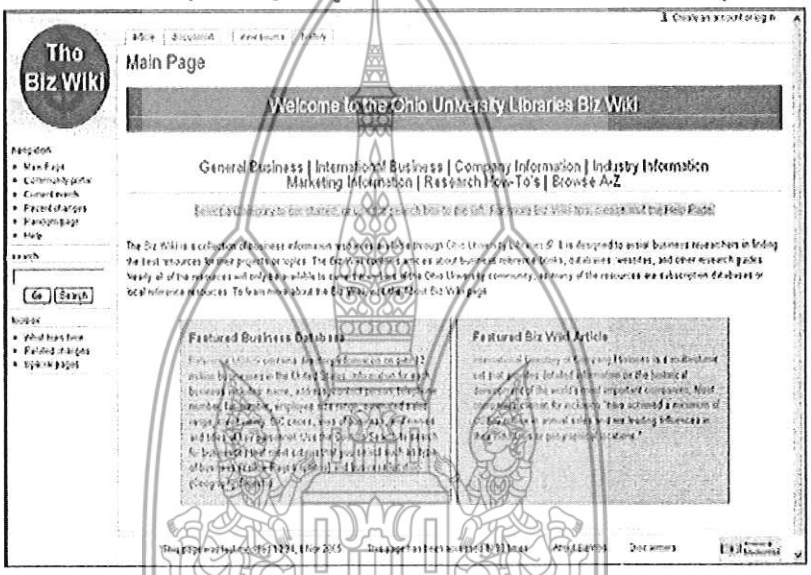
นอกจากนี้ ยังรวมไปถึงความสำคัญของ folksonomy ที่ผู้ใช้สามารถกำหนดคำสำคัญ (tag) ต่างๆ ได้ด้วยตนเอง

การนำแนวคิดเหล่านี้มาใช้ในการจัดการห้องสมุด ทำได้ 2 รูปแบบ คือ 1) การนำแนวคิดไปใช้โดยตรง คือ การพัฒนาและการปรับปรุงระบบสืบค้นทรัพยากรห้องสมุด (Library Catalog) ยุคใหม่ที่เพิ่มช่องทางให้ผู้ใช้กำหนดคำสำคัญ (tag) ของทรัพยากรห้องสมุดได้โดยตรง เช่น Library Catalog ของ North Carolina State University ที่พัฒนาร่วมกับบริษัทพัฒนาเว็บไซต์ชั้นนำ Endeca และ 2) การนำ web 2.0 ที่ให้บริการบนอินเทอร์เน็ตมาใช้ เช่น การใช้ Flickr โดยเปิด account ของห้องสมุด การสร้าง group ใน Flickr เพื่อสร้าง digital collection เกี่ยวกับองค์กร หรือการ link authority record ของ Library Catalog กับ Wikipedia หรือการใช้ Blog ในห้องสมุด เพื่อประชาสัมพันธ์กิจกรรมต่างๆ ของห้องสมุดเป็นต้น

มหาวิทยาลัยขอนแก่น



ภาพที่ 4 Library Catalog ที่ให้ผู้ใช้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับรายการนั้นๆ



ภาพที่ 5 การใช้ Biz Wiki ของห้องสมุด Ohio University
(http://www.library.ohiou.edu/subjects/bizwiki/index.php/Main_Page)

มหาวิทยาลัยขอนแก่น

❋ ประโยชน์ของแนวคิดห้องสมุด 2.0

การนำแนวคิดห้องสมุด 2.0 มาใช้ถือเป็นนวัตกรรมของการพัฒนา Library Catalog ซึ่งมีประโยชน์ดังนี้

1) การเพิ่มประสิทธิภาพการใช้งานของหมวดหมู่และหัวเรื่องในการสืบค้นใหม่ (refine) และการไล่เรียง (browse) ผลการค้น

2) แสดงผลการค้นเฉพาะรายการที่ไม่ได้ถูกยืมออกและมีในห้องสมุดเท่านั้น

3) ใช้พจนานุกรม (Dictionary) เพื่อช่วยเหลือและตรวจสอบในการพิมพ์คำค้นหรือผลการค้นไม่พบ

4) สามารถแปลงผลการค้นให้อยู่ในรูป RSS เพื่อให้ผู้ใช้สามารถเก็บผลการค้นแล้วติดตามรายการใหม่ๆ ที่จะเกิดขึ้นได้

5) ประโยชน์จากการเพิ่มระบบ Recommendation ในหน้ารายการ (item) นั้น

❋ สรุป

ห้องสมุด 2.0 ไม่ใช่แค่เทคโนโลยีเท่านั้น แต่เป็นการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของผู้ใช้ในการใช้เทคโนโลยีรูปแบบใหม่ที่ผู้ใช้สามารถมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นและช่วยสร้างเนื้อหาร่วมกับห้องสมุด ซึ่งการนำแนวคิดห้องสมุด 2.0 มาใช้ในห้องสมุดจะประสบความสำเร็จได้ต้องอาศัยปัจจัยหลายอย่าง ได้แก่ ***กลุ่มผู้ใช้*** หมายถึง ปริมาณผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาหาความรู้ และทักษะการรู้สารสนเทศและอินเทอร์เน็ตในเชิงคุณภาพ ***กลุ่มบุคลากรห้องสมุด*** จะต้องปรับเปลี่ยนทัศนคติใหม่ว่า ผู้ใช้ไม่ได้เป็นเพียงผู้เข้าถึงข้อมูลเท่านั้น แต่ผู้ใช้จะกลายเป็นผู้ผลิตข้อมูลความรู้ นั่นคือ บุคลากรห้องสมุดจะเป็นผู้สร้างและส่งเสริมชุมชนแห่งการเรียนรู้ โดยแบ่งปันความคิดเห็น ความรู้ และข้อมูลข่าวสาร รวมถึงการประชาสัมพันธ์ให้ผู้ใช้เข้ามาใช้บริการให้มากยิ่งขึ้น ***กลุ่มเครือข่ายห้องสมุด*** จะต้องมีการขยายและเชื่อมต่อกันระหว่างห้องสมุดเพื่อให้เกิดพลังและสร้างเป็นเครือข่ายชุมชนออนไลน์ระหว่างห้องสมุด และ***กลุ่มผู้บริหาร*** ซึ่งถือว่าเป็นกลุ่มที่มีบทบาทสำคัญในการสนับสนุนให้แนวคิดห้องสมุด 2.0 เกิดขึ้นได้ ไม่ว่าจะเป็นงบประมาณและนโยบายการดำเนินงานต่างๆ

ฉะนั้น แนวคิดห้องสมุด 2.0 นี้จะเกิดขึ้นได้ในห้องสมุดที่มีระบบสืบค้นทรัพยากรห้องสมุด (Library Catalog) ในการสนองความคาดหวังว่าห้องสมุดสามารถที่จะให้บริการเนื้อหาของสารสนเทศได้มากกว่าการให้ข้อมูลบรรณานุกรม และผู้ใช้สามารถเลือกดึงข้อมูลที่ต้องการจาก Library Catalog ของห้องสมุดมาใช้ในชีวิตประจำวันได้เช่นเดียวกับ Search engine และอาจมีการเชื่อมโยงกับสำนักพิมพ์ที่ผลิตสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์โดยใช้มาตรฐานในรูปแบบ OpenURL ทำให้ผู้ใช้สามารถดึงหัวข้อเรื่องจากหัวเรื่องที่สนใจไปใช้ได้เอง จึงเป็นการสร้างนวัตกรรมบริการชุมชนหรือสังคมออนไลน์ที่ให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการเปลี่ยนแปลงบริการของห้องสมุด ได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้สารสนเทศอย่างทั่วถึงกันต่อไป

บรรณานุกรม

จุฑาทิพย์ จันทร์ลุน. [ม.ป.ป.]. **การพัฒนาห้องสมุดในอนาคต.** กรุงเทพฯ : ภาควิชาบรรณารักษศาสตร์ คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ทรงพันธ์ เจิมประยงค์. (2550). **ควันหลงห้องสมุด 2.0.** ค้นเมื่อ 8 ตุลาคม 2550 จาก http://iteau.wordpress.com/2007/06/15/library2_0attcdc/

ทวีศักดิ์ กออนันตกูล. (2551). **บทบาทของห้องสมุดในยุค web 2.0.** ค้นเมื่อวันที่ 14 พฤษภาคม 2551 จาก http://www.stks.or.th/web/presentation/wunca2008%20htk-actual_files/frame.htm

ห้องสมุด 2.0 : Library 2.0. (2550). ค้นเมื่อวันที่ 8 ตุลาคม 2550 จาก http://dekkid.blogspot.com/2007/06/20-library-20.html

Isriya Paireepairit. (2007). **JIBS Workshop: Is library 2.0 a trivial pursuit?.** ค้นเมื่อวันที่ 14 พฤษภาคม 2551 จาก http://www.isriya.com/node/1682

มหาวิทยาลัยขอนแก่น