



Library 2.0

ทางเลือกของการบริการออนไลน์ ในความเปลี่ยนแปลง

เลขาติ ธรรมธีรเสถียร*

คุณ

เคยลองคิดดูเล่นๆ หรือไม่ว่า...ห้องสมุดในอนาคตจะมีหน้าตาเป็นอย่างไร เพราะถ้าหากพิจารณาจากสิ่งที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็นจำนวนคนที่มากขึ้น ความต้องการใช้ข้อมูลที่เพิ่มมากขึ้น เทคโนโลยีที่ก้าวหน้า อินเทอร์เน็ตทำให้โลกเล็กลง อะไรๆ ก็เหมือนจะหาได้ใน google หนังสือถูกเปลี่ยนจากที่เป็นเล่มเป็นรูปแบบดิจิทัล และโลกกำลังเข้าสู่สังคมแห่งความรู้ (Knowledge age) เมื่อเจอคำถามที่ท้ายเหล่านี้ แล้วห้องสมุดยังคงจำเป็นอยู่หรือไม่ และต้องปรับตัวอย่างไร

ในอดีตหากจะหาข้อมูลอะไรซักเรื่องหนึ่ง ห้องสมุดเป็นน่าจะคำตอบในลำดับแรกๆ แต่ปัจจุบันคนส่วนใหญ่หันไปพึ่งอินเทอร์เน็ตในการหาข้อมูลมากขึ้นทุกที และนับวันห้องสมุดยิ่งลดความสำคัญลงเรื่อยๆ ทั้งๆ ที่หากมองที่ความน่าเชื่อถือของข้อมูลที่ได้มานั้น เทียบไม่ได้เลยกับข้อมูลที่ได้จากห้องสมุด แต่คนก็ยังเลือกใช้ในลำดับแรกๆ เนื่องจากความประหยัดทั้งเวลาและค่าใช้จ่าย

เมื่ออินเทอร์เน็ตมีอิทธิพลมากขนาดนี้ ห้องสมุดจึงต้องปรับตัวให้เข้ากับวิถีชีวิตของคนที่เปลี่ยนไป เข้าหาคนมากขึ้น และไม่ยึดติดในความเป็นสถานที่ มุ่งไปที่วัตถุประสงค์ที่แท้จริง คือเป็นแหล่งรวมไว้ซึ่งความรู้ ทรัพยากรสารสนเทศที่น่าเชื่อถือ และสามารถให้บริการผู้ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ หรือเป็นแหล่งพบปะ พูดคุย สร้างสรรค์ความรู้ใหม่ เพราะความรู้ใหม่นั้น หลายครั้งก็ได้มาจากการพูดคุยกัน โดยอาศัยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีให้เป็นประโยชน์ โดยมองเทคโนโลยีอย่างรู้เท่าทัน และเลือกมาใช้ที่เหมาะสม ซึ่งการลงทุนทางเทคโนโลยีที่เหมาะสม จะทำให้สามารถลดต้นทุนในการบริหารจัดการ เพิ่มประสิทธิภาพในการให้บริการ เพิ่มการมี

ส่วนร่วมของผู้ใช้ และเพิ่มการเข้าถึงทรัพยากรสารสนเทศ (Availability & Accessibility) ให้ผู้ใช้เข้าถึงได้ทุกที่ ทุกเวลา

ทุกวันนี้ห้องสมุดที่เต็มไปด้วยหนังสือเก่า ทฤษฎีตำรามากมาย หลายห้องสมุดประสบปัญหา พื้นที่ในการจัดเก็บไม่เพียงพอ จึงต้องเริ่มปรับเปลี่ยนรูปแบบจากการเก็บหนังสือที่เป็นตัวเล่ม เป็นไฟล์ดิจิทัลหรืออีบุ๊ก (e-Book) ซึ่งทำให้ห้องสมุดเพิ่มภาระหน้าที่จากเดิมที่เป็นแค่ผู้กระจายสื่อสารสนเทศ ที่กักเก็บความรู้ กลายเป็นผู้สร้างสื่อทรัพยากรสารสนเทศนั้นด้วย พร้อมกับการใช้แนวความคิดใหม่ที่สำคัญในการกระจายทรัพยากรสารสนเทศในยุคปัจจุบัน คือความคิดที่จะเป็นผู้ที่แบ่งปันความรู้ อยู่เสมอ และพร้อมที่จะเปิดให้ผู้ใช้เข้ามามีส่วนร่วมในการแบ่งปัน พูดคุย แสดงความคิดเห็น และการร่วมกันสร้างความรู้ใหม่ๆ อย่างสะดวก

จาก Web 2.0 สู่ Library 2.0

เทคโนโลยี Web 2.0 หรือวิวัฒนาการยุคที่ 2 ของโลกอินเทอร์เน็ต กำลังเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลาย เพราะเป็นเทคโนโลยีที่เพิ่มความสะดวกต่อผู้ใช้ ด้วยขีดความสามารถในการส่งผ่านข้อมูลได้อย่างรวดเร็วขึ้นเรื่อยๆ ในปัจจุบันทำให้เกิดสังคมออนไลน์ที่ผู้ใช้สามารถเข้ามามีส่วนร่วมช่วยกันสร้างเนื้อหาและประสบการณ์การใช้งานใหม่ๆ ทั้งจากการเขียน Blog ลงรูป ร่วมเรียนรู้ แสดงความเห็น และหาข้อมูล เราจึงสัมผัส Web 2.0 ได้ในเว็บชั้นนำต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น Facebook, Twitter, Youtube, Flickr, Hi5, De.Licio.us, Wikipedia, Wordpress ฯลฯ ซึ่งถ้าลองศึกษาถึงหลักการของ Web 2.0 ที่นิยมใช้ในเว็บต่างๆ ในปัจจุบันนั้น เราจะพบคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องอยู่ 4 คำเสมอๆ นั่นคือ

* นักจัดการความรู้อาวุโส ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ

• **การมีส่วนร่วม (Participation)** คือ การเปิดโอกาสให้ผู้เข้ามามีส่วนรวมในกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งกับเว็บ ซึ่งอาจจะเป็นการร่วมสนุก หรือสามารถทำให้เกิดการสร้างเนื้อหาให้กับเว็บไปด้วยพร้อมๆ กัน

• **การแบ่งปัน (Sharing)** คือ การให้ผู้ใช้งานแบ่งปันข้อมูลที่มีตนเองมี ที่จะสามารถต่อยอด สร้างประโยชน์ให้กับตัวเอง กลุ่มเพื่อน และคนอื่นๆ ที่สนใจเรื่องเดียวกัน

• **การร่วมมือกัน (Collaboration)** คือการให้ผู้ใช้งานร่วมมือกัน อภิปราย แสดงความคิดเห็น และร่วมมือกันทำอะไรอย่างใดอย่างหนึ่ง ที่พวกเขามีวัตถุประสงค์สอดคล้องเป็นอย่างเดียวกัน เช่นการร่วมมือกันเขียนบทความจากนักวิชาการหรือบุคคลที่สนใจในเรื่องเดียวกัน ที่ไม่จำเป็นต้องรู้จัก หรือทำงานในที่เดียวกันก็ได้

• **ความเป็นส่วนตัว (Personalization)** คือการที่ผู้ใช้สามารถกำหนดขอบเขต ชั้นของข้อมูลได้ว่า ข้อมูลใดที่ต้องการเผยแพร่ และข้อมูลใดที่ต้องการเก็บไว้เป็นข้อมูลส่วนตัวไม่ต้องให้ผู้อื่นรับรู้ นอกจากนั้นอาจจะยังสามารถเลือกได้อีกว่า จะทำการเผยแพร่เฉพาะกับกลุ่มบุคคลที่เรารู้จัก หรืออยู่ในเครือข่ายเดียวกันหรือไม่

ความน่าสนใจของเทคโนโลยี และแนวคิดต่างๆ ของ Web 2.0 นี้เอง ทำให้เกิดแนวคิดที่จะนำ Web 2.0 เข้ามาใช้ในการบริการออนไลน์ของห้องสมุด และมีคนให้คำจำกัดความใหม่ว่าเป็น Library 2.0

แต่เดิมบริการออนไลน์ของห้องสมุด เน้นที่การสืบค้นข้อมูลทรัพยากรสารสนเทศที่มีอยู่ในห้องสมุด ไม่ว่าจะเป็นหนังสือ วารสาร หรือสื่อต่างๆ ซึ่งถ้าให้บริการเพียงเท่านี้ต่อไป ความน่าสนใจของห้องสมุดก็จะลดน้อยลงทุกที ทั้งที่ห้องสมุดน่าจะเป็นแหล่งสารสนเทศลำดับแรกๆ ที่คนเลือกใช้เพื่อค้นหาข้อมูล แนวคิดของ Library 2.0 ได้มาจุดประกายความน่าสนใจและเพิ่มชีวิตชีวาให้กับห้องสมุดอีกครั้ง

จะเห็นได้ว่า Library 2.0 เป็นเสมือนตัวแทนของ "ความต้องการที่จะเปลี่ยนแปลง" ที่เกิดขึ้นในแวดวงห้องสมุด โดยอาศัยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีมาพัฒนาการให้บริการจากแหล่งรวบรวมข้อมูลที่รอให้คนมาใช้งาน (ที่อาจเรียกได้ว่าเป็นยุค Library 1.0) เข้าสู่ยุคที่สองที่เปิดโอกาสให้ผู้ใช้งานเข้ามามีส่วนร่วมและสามารถใช้ประโยชน์จากห้องสมุดได้มากขึ้น

ยิ่งให้ยิ่งได้

เหตุผลที่ทำให้เว็บที่ให้บริการในรูปแบบ 2.0 ได้รับความนิยมส่วนใหญ่นั้น มาจากผู้ที่ใช้เข้ามาแบ่งปันข้อมูลต่างๆ ให้แก่กัน เปิดโอกาสให้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นทำให้เกิดข้อมูลที่น่าสนใจใหม่ๆ ขึ้นมากมาย เมื่อมีการแบ่งปันกันมากขึ้น ก็มีการส่งสมข้อมูลมากขึ้น จนกลายเป็นแหล่งข้อมูลขนาดใหญ่ให้เราค้นคว้า ค้นหาความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ ได้อย่างกว้างขวาง ทั้งยังเป็นแหล่งรวมสาระบันเทิงเพื่อความผ่อนคลายอีกทางหนึ่ง นอกจากนั้นได้มีการสร้างกลไกการคัดกรองโดยกลุ่มผู้ใช้งานด้วยกันเอง เช่น การให้คะแนน การจัดอันดับ และการอภิปรายหาข้อสรุป เพื่อช่วยผู้ใช้พิจารณาความน่าเชื่อถือในการเลือกใช้ข้อมูลต่อไป ซึ่งทั้งหมดนี้ล้วนมีจุดเริ่มต้นมาจากแนวคิดในการ "แบ่งปัน" ทั้งสิ้น

Give & Take

การแบ่งปันนั้นมีหลักการพื้นฐานง่ายๆ 2 บทบาท นั่นคือ บทบาทของผู้ให้ และบทบาทของผู้รับ หากต้องการให้เกิดกิจกรรมที่มีการแบ่งปันขึ้น อาจจำเป็นต้องพิจารณาถึงอรรถประโยชน์ที่จะเกิดขึ้น รวมไปถึงความสมดุลระหว่างการเป็นผู้ให้และผู้รับ ซึ่งคงจะไม่เป็นการดีหากจะให้ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งเป็นผู้รับ หรือผู้ให้เสมอไป และห้องสมุดที่มีแนวคิดที่จะประยุกต์ใช้ Library 2.0 ควรตระหนัก ในจุดนี้อย่างถี่ถ้วนว่า เราสามารถทำอะไรกับผู้ใช้ได้บ้างและเราอยากที่จะให้ผู้ใช้งานทำอะไรกับเราหรือผู้ใช้เขาสามารถทำอะไรกับเราได้บ้าง

ตัวอย่างของการวิเคราะห์บทบาทของการแบ่งปัน ในกิจกรรมการให้บริการออนไลน์ของห้องสมุด

บทบาทผู้ให้ (Give)	บทบาทผู้รับ (Take)
<ul style="list-style-type: none"> • Tag • Content / Comment / Review • Rating • Interest • Social Network • Usage <p>เป็นต้น</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Searching Catalog • Activities / News RSS Feed • Reference Services • Service History • Statistics <p>เป็นต้น</p>

ห้องสมุดเข้าสู่โลกของ 2.0 ได้อย่างไรบ้าง

การที่จะเข้าสู่โลกของ 2.0 ได้ คงต้องเริ่มจากการเป็นผู้เล่นก่อน หากได้ทดลองเล่นมาก ก็เกิดการเรียนรู้มาก ซึ่งจะเป็นการสั่งสมประสบการณ์เพื่อนำมาวิเคราะห์ข้อดี ข้อด้อย และเข้าใจถึงความต้องการที่แท้จริงของการพัฒนาต่อไป ซึ่งแนวทางในการพัฒนา Library 2.0 นั้น สามารถทำได้ 2 แบบคือพัฒนาระบบขึ้นมาใหม่ตามความต้องการ และการนำเทคโนโลยี หรือเครื่องมือต่างๆ ที่มีผู้พัฒนาไว้อยู่แล้ว มาประยุกต์ใช้กับเว็บของเรา ซึ่งเรียกว่า การ "Mashup"

เครื่องมือทางสังคม รวมถึงเครื่องมือของ Web 2.0 ในปัจจุบันมีอยู่มากมาย จนแทบไม่จำเป็นที่จะต้องพัฒนาอะไรใหม่เลยทีเดียว เพียงแค่อาจจะจำเป็นต้องทดลองใช้ และรู้จักที่จะประยุกต์ใช้อย่างมีประสิทธิภาพ มีห้องสมุดจำนวนมากที่ได้ริเริ่มลองเล่น Social Software ที่มีให้บริการมากมาย แล้วนำมาประยุกต์ใช้

Social Software ที่นิยมใช้สำหรับการสร้าง Library 2.0

Blog & micro blog (tweet)

บทความหรือข้อความออนไลน์ที่ใครๆ ก็เขียนได้ เขียนเรื่องอะไรก็ได้ หลายหน่วยงานใช้เพื่อประกาศข้อมูล ข่าวสาร กิจกรรมต่างๆ ให้ผู้สนใจได้ติดตาม

Blog Software : www.wordpress.com,
www.blogger.com, www.typepad.com
 Micro blog (tweet) : www.twitter.com

Wiki

ต้นแบบของการทำงานร่วมกัน ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ใช้เขียนบทความ สารานุกรมในเรื่องที่นำรู้ต่างๆ ในแบบช่วยกันเขียน ช่วยกันแก้ไข อภิปรายร่วมกัน จนได้ข้อสรุปสุดท้าย เป็นองค์ความรู้ที่น่าเชื่อถือ

Wiki Software : www.mediawiki.org,
www.dokuwiki.org

Folksonomy (Tag)

คือการที่ผู้ใช้กำหนดคำหรือข้อความที่บอกถึงหมวดหมู่หรือประเภทของเนื้อหาในเว็บไซท์ด้วยภาษาที่เข้าใจง่ายสำหรับตนเอง เช่น สิ่งนั้นเกี่ยวกับอะไร นำไปใช้อย่างไร หรือใช้คำใดก็ตามที่ช่วยให้ตนสามารถสืบค้นในภายหลังได้ง่าย

RSS

รูปแบบการรับส่งข้อมูลข่าวสารที่สะดวก รวดเร็ว ทำให้เราสามารถติดตามการเปลี่ยนแปลงข้อมูลในเว็บต่างๆ ได้สะดวกยิ่งขึ้น เพียงแค่บอกรับ (Subscribe) เว็บที่เราสนใจ หากมีการ Update ใดๆ ข้อมูลเหล่านี้จะเข้ามาหาเราเอง โดยไม่จำเป็นต้องเข้าไปดูที่เว็บ

RSS Feed Generator : www.feed43.com

Podcast และ Videocast

การเผยแพร่ไฟล์เสียงและไฟล์วิดีโอ เป็นอีกหนึ่งช่องทาง ในการกระจายข้อมูลข่าวสารของหน่วยงาน ซึ่งผู้ใช้สามารถกรับได้เช่นเดียวกับระบบ RSS

Video Sharing : Youtube.com, vimeo.com, blip.tv

Social Bookmarking

แบ่งปันลิงค์เว็บไซต์ (URL Link) ที่น่าสนใจร่วมกัน ซึ่งช่วยเพิ่มความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูล เพราะอย่างน้อย URL เหล่านั้นก็เคยมีคนเก็บไว้เพื่อเรียกใช้งาน ห้องสมุดบางแห่งใช้ delicio.us เพื่อการสร้าง Subject Guide หรือชี้แหล่งข้อมูลในหัวเรื่องต่างๆ ที่น่าสนใจ หรือใช้เพื่อการตอบคำถามได้อีกด้วย

Social Bookmarking Sites: delicio.us, digg.com

Social Networking

เครือข่ายทางสังคม ของคนที่สนใจอะไรเหมือนกัน มีตัวอย่างให้เห็นมากมาย เช่น Facebook, Myspace ซึ่งสามารถใช้เครื่องมือเหล่านี้เป็นโอกาสในการสื่อสารกับคนในชุมชนนั้นๆ และเป็นประโยชน์ในการให้ข้อมูลเฉพาะด้านต่างๆ ได้เป็นอย่างดี

Social Network Site:

facebook.com, hi5.com, myspace.com

Next Generation OPAC

เครื่องมือช่วยค้นหารายชื่อทรัพยากรสารสนเทศของห้องสมุดรุ่นใหม่ เพื่อการสืบค้นหนังสือหรือข้อมูลที่สะดวก รวดเร็ว พาผู้ใช้ไปยังข้อมูลที่สนใจได้ง่าย มีข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อส่งเสริมสนับสนุนการเรียนรู้ มีเครื่องมือช่วยให้ใช้งานสะดวกมากยิ่งขึ้น รวมถึงเปิดโอกาสให้แสดงความคิดเห็นในรายการต่างๆ ได้

Discovery Tools:

www.vufind.org,

www.serialssolutions.com/aquabrowser/

การพัฒนาระบบขึ้นใหม่

หากได้ข้อสรุปว่า เครื่องมือที่มีอยู่ในห้องตลาดนั้น ไม่ตรงกับความต้องการ หรือยุ่งยากเกินไปที่จะทำมาประยุกต์ใช้ ทางเลือกในการพัฒนาระบบใหม่ก็จะถูกนำมาพิจารณา เช่นเดียวกันกับการพัฒนาระบบเทคโนโลยีสารสนเทศต่างๆ ที่จะเริ่มต้นขึ้นด้วย การวิเคราะห์สิ่งที่มีอยู่ วิเคราะห์ปัญหา และวิเคราะห์ความต้องการ จากนั้นจึงเข้าสู่กระบวนการออกแบบ เขียนโปรแกรม ทดสอบระบบแล้วจึงติดตั้งและออกใช้งาน

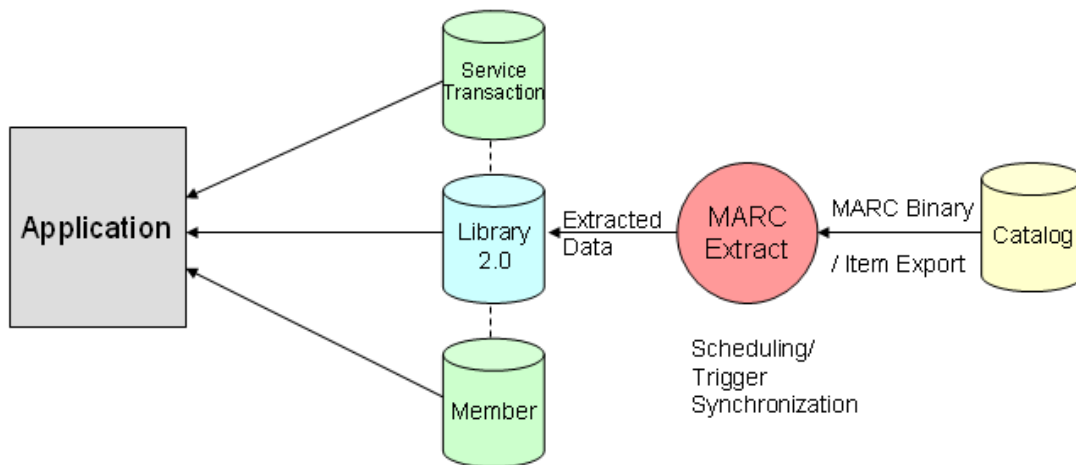
แต่สิ่งที่ปัญหามากที่สุดนั่นคือ บางครั้งเรามักที่จะไม่รู้ว่ ความต้องการที่แท้จริงเป็นอย่างไร และบางครั้งอาจจะไม่เข้าใจว่าท้ายที่สุดแล้ว ต้องการอะไรกันแน่ สิ่งที่เป็นข้อควรระวังคือ อย่าพัฒนาระบบเพียงแค่ว่าต้องการความทันสมัย ต้องเข้าใจถึงปัญหาที่เรา มีอยู่อย่างแท้จริง และจะใช้เทคโนโลยี แกไข หรือพัฒนาให้มันดีขึ้นได้อย่างไร

ตัวอย่างปัญหาที่พบได้โดยทั่วไปของการให้บริการออนไลน์ของห้องสมุดที่อิงกับความสามารถของห้องสมุดอัตโนมัติเป็นหลักนั้นคือ

- ระบบมุ่งเน้นไปที่ การค้นหาหนังสือ แต่กลับได้ผลการค้นหาค้นหามากเกินไป และบางครั้งไม่ตรงตามต้องการ
- ไม่มีส่วนดูแลจัดการเนื้อหา (Content Management System-CMS) ที่ทำให้การเผยแพร่ข้อมูลต่างๆ ทำได้อย่างสะดวก
- ผู้ใช้ไม่สามารถมีส่วนร่วมในการสร้างเนื้อหาได้
- ไม่มีระบบหรือแนวคิดในการสร้างชุมชน (Community)
- การเชื่อมโยงกับระบบสมาชิกที่มีอยู่เดิมทำได้ยุ่งยาก

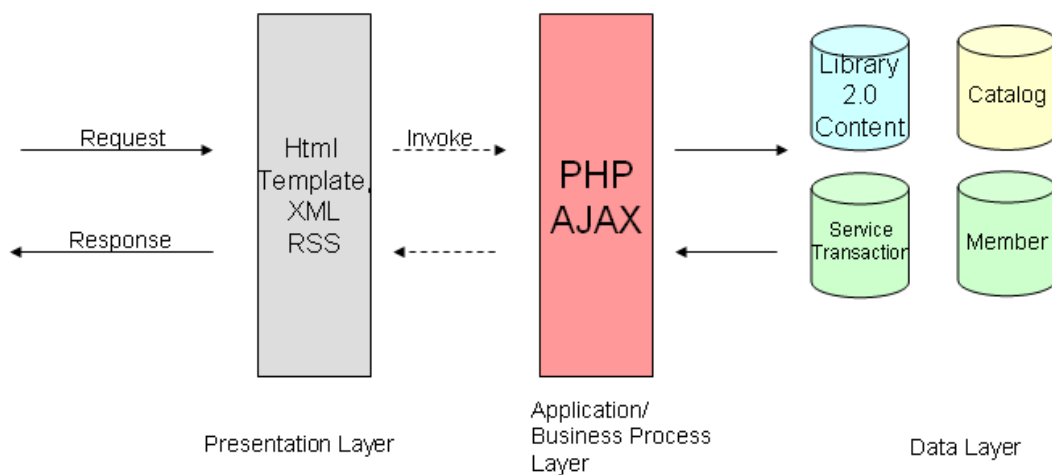
ถ้าพิจารณาจากตัวอย่างปัญหาแล้ว ประเด็นที่น่าจะใช้เวลาในการพัฒนามากที่สุด นั่นคือการพัฒนาระบบการค้นหาหนังสือ (Discovery Tools) ขึ้นมาใหม่ เพราะต้องอาศัยความรู้ความเข้าใจข้อมูลบรรณานุกรมที่บรรณารักษ์ได้ลงรายการไป รวมถึงการเชื่อมโยงข้อมูลกับฐานข้อมูลสมาชิก เพื่อให้มีการทำงานที่สอดคล้องและเพิ่มประสิทธิภาพในการใช้ข้อมูลระหว่างกันมากยิ่งขึ้น

การเตรียมข้อมูลเพื่อการพัฒนาเว็บ



แม้ว่าข้อมูลส่วนใหญ่จะถูกเก็บอยู่ในฐานข้อมูลและมีลักษณะเป็น Relational Database เช่นเดียวกับระบบโดยทั่วไป แต่ลักษณะโครงสร้างของข้อมูลที่ใช้เก็บข้อมูลบรรณานุกรมของหนังสือ นั้น จะมีพื้นฐานมาจากมาตรฐานของ MARC ซึ่งระบบห้องสมุดอัตโนมัติแต่ละระบบ ก็จะมีการจัดการข้อมูลส่วนนี้แตกต่างกัน บางระบบจะมีการแตกข้อมูล MARC ออกมาเก็บอยู่ในตารางปกติ บางระบบก็เก็บในลักษณะสายข้อมูลแบบ String บางระบบก็จะเก็บในลักษณะข้อมูลแบบ Binary เป็นต้น เพราะฉะนั้นเบื้องต้นควรศึกษาถึงลักษณะการเก็บข้อมูลบรรณานุกรมภายในฐานข้อมูลทรัพยากรที่จำเป็นต้องใช้เสียก่อน แล้วดำเนินการจัดการดึงข้อมูลมาเก็บไว้ในรูปแบบ Relational Database ปกติเพื่อให้สะดวกในการพัฒนาต่อไป

สถาปัตยกรรมของระบบ



เนื่องจาก Web 2.0 จนมาถึง Library 2.0 มีพื้นฐานมาจากเทคโนโลยี Web ซึ่งมีข้อดีคือ มีความยืดหยุ่น ไม่ยึดติดกับระบบปฏิบัติการอันใดอันหนึ่งเท่านั้น และสามารถทำงานร่วมกันได้กับระบบปฏิบัติการที่ต่างกัน การทำงานของระบบถูกแยกออกจากกัน ในลักษณะสถาปัตยกรรมแบบ Three-Tier กล่าวคือ ผู้ใช้สามารถเรียกใช้ผ่าน Web Browser เลือกหรือป้อนสิ่งที่ต้องการซึ่งอยู่ในระดับแสดงผลในลักษณะของ Web-Base Application จากนั้นก็จะมีการประมวลผลแล้วทำการส่งไปเรียกข้อมูลจากฐานข้อมูล จากนั้นก็จะนำข้อมูลกลับมาจัดรูปแบบ แล้วแสดงผลต่อผู้ใช้ต่อไปตามที่ร้องขอซึ่งอาจจะอยู่ในรูปแบบ HTML, XML หรือ RSS

Web 2.0 นี้ จะมีเทคโนโลยี AJAX (Asynchronous JavaScript and XML) มาช่วยทำให้การแสดงผลประมวลผลข้อมูลรวดเร็วมากยิ่งขึ้น ซึ่งการทำงานของ AJAX นั้นจะเป็นการส่งข้อมูลเฉพาะส่วน ทำให้การเรียกดูหน้าเว็บเพจใหม่ทั้งหน้า ไม่จำเป็นอีกต่อไป ซึ่งเป็นการประหยัดเวลา และข้อมูลในการสื่อสารกันไปมาอีกด้วย

ทางเลือกอื่นๆ ในการเป็น Library 2.0

นอกจากการพัฒนาระบบและการประยุกต์ใช้เครื่องมือทางสังคมต่างๆ แล้ว ประเด็นแนวคิดหลักของ Library 2.0 ก็คือ "การมีส่วนร่วม" การเข้าไปมีส่วนร่วมกับเครือข่ายทางสังคม ก็เป็นอีกทางเลือกหนึ่งที่ประหยัดและมีประสิทธิภาพในการเผยแพร่ข้อมูลเช่นกัน เช่น เข้าไปรวมดูแลข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหน่วยงานหรือคอลเล็กชันที่ห้องสมุดให้ความสนใจในเครือข่ายสังคมต่างๆ เช่นในสารานุกรม Wikipedia ซึ่งจะสามารถสร้างประโยชน์ให้กับผู้ที่สนใจศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องได้ โดยไม่จำเป็นต้องยึดติดกับการเข้ามาใช้ข้อมูลภายในเว็บไซต์ของห้องสมุดเองเท่านั้น

ห้องสมุดที่เราสร้างสรรค์เนื้อหาได้เอง

ถ้าหากเราต่างยอมรับว่า ความรู้ไม่ได้จำกัดขอบเขตอยู่ในตำราเท่านั้น ดังนั้นข้อจำกัดที่ว่าใครจะเป็นผู้เผยแพร่ความรู้ได้บ้างก็ลดลง ในเมื่อความรู้อยู่ทุกหนแห่ง ทุกคนจึงมีประสบการณ์ ความรู้ และมุมมองในเรื่องต่างๆ ที่ต่างกัน ซึ่งเขาก็สามารถที่จะใช้เครื่องมือในการเผยแพร่ความรู้ต่างๆ ที่มีอยู่ในปัจจุบันเผยแพร่

ความคิดของเขาออกมา หลายครั้งมีต้นกำเนิดของความรู้ใหม่แฝงในข้อมูลเหล่านั้นมากมาย เมื่อความรู้ปรับตัวห้องสมุดในฐานะนักจัดการความรู้โดยอาชีพ ควรจะมีมุมมองต่อเรื่องนี้อย่างไร

จากพื้นฐานของความคิดในการแบ่งปันข้อมูลข่าวสาร ประสบการณ์ หรือแม้แต่กระทั่งความรู้ต่างๆ นั้นสามารถถูกเผยแพร่ออกมาในหลายรูปแบบด้วยกัน ไม่ว่าจะเป็นบทความ รูปภาพ หรือแม้กระทั่งภาพเคลื่อนไหว วิดีโอที่บันทึกภาพต่างๆ จึงเกิดเครื่องมือขึ้นมาให้บริการรองรับข้อมูลแต่ละประเภทอย่างมากมายบนอินเทอร์เน็ต ความน่าสนใจของการใช้งานอยู่ที่การใช้งานได้ โดยไม่มีค่าใช้จ่ายในการใช้บริการ และมีคนเข้าไปใช้บริการอย่างมากมาย เมื่อมีคนเข้าไปแบ่งปันกันอย่างมากมายก็จะทำให้กลายเป็นแหล่งข้อมูลที่ที่น่าสนใจมากยิ่งขึ้น บางคนแบ่งปันข้อมูลต่างๆ เพราะความกลัวว่าจะลืมว่าเคยได้เรียนรู้อะไรไปบ้าง ซึ่งนั่นก็เป็นสิ่งที่ดี ที่นอกจากจะได้ประโยชน์กับตัวผู้เผยแพร่เองแล้ว ก็ยังมีประโยชน์ต่อผู้อื่นในการศึกษาจากประสบการณ์เหล่านั้นอีกด้วย

แนวคิดโดยทั่วไปของการให้บริการในลักษณะที่ผู้ใช้ช่วยกันการสร้างสรรค์เนื้อหา

- ยังมีเนื้อหาเยอะเท่าไรยิ่งดี
- ยังมีคนเข้ามาใช้เยอะมากเท่าไรยิ่งดี
- ผู้เผยแพร่ สามารถเลือกได้ว่าเผยแพร่ข้อมูลเหล่านั้น หรือไม่
- ทำให้เกิดการสร้างชุมชนออนไลน์ และการสร้างปฏิสัมพันธ์มากขึ้น
- ให้นึกว่าไม่มีใครรู้ในทุกสิ่งทุกอย่าง การที่ผู้ใช้นำความรู้ที่เขาเข้ามาแบ่งปัน จะทำให้ความรู้กว้างขวางและแข็งแกร่งมากยิ่งขึ้น

โดยปรกติแล้ว หน้าที่หนึ่งของห้องสมุดคือการรวบรวมองค์ความรู้ต่างๆ เอาไว้ และเผยแพร่ออกไปให้ผู้ใช้อย่างทั่วถึง และสืบค้นหาเพื่อใช้งานอย่างมีประสิทธิภาพ เช่นเดียวกันกับทรัพยากรสารสนเทศประเภทอื่นๆ สื่อดิจิทัลที่ถูกเผยแพร่ในอินเทอร์เน็ต ก็สามารถถูกจัดการด้วยกระบวนการของห้องสมุดได้เช่นเดียวกัน ซึ่งสรุปกระบวนการย่อๆ ได้ดังนี้

คัดเลือก -> จัดเก็บ -> จัดทำรายการ -> ให้บริการ

คัดเลือก

ข้อมูลที่มีอยู่ในอินเทอร์เน็ตนั้น มีอย่างมากมาย การคัดเลือกจึงเป็นขั้นตอนที่สำคัญ ในการแสวงหาแหล่งความรู้ที่เชื่อถือได้ ตามหัวข้อที่ห้องสมุดสนใจ และจะเป็นประโยชน์ต่อผู้ใช้งานที่สุด

จัดเก็บ

เราพบว่า ข้อมูลที่มีอยู่ในอินเทอร์เน็ตจำนวนมาก สามารถสูญหาย ไม่สามารถเชื่อมต่อได้ ลิงค์ขาดอยู่บ่อยครั้ง การที่จะทำให้สามารถให้บริการอย่างต่อเนื่องได้นั้น ต้องมีใครสักคนที่เก็บข้อมูลเหล่านั้นไว้ เป็นแหล่งที่เชื่อถือได้ และเป็นไปตามกรอบของกฎหมาย

จัดทำรายการ

เพื่อให้ทรัพยากรที่มีให้บริการ สามารถถูกค้นหาค้นเจอในระบบ บรรณารักษ์จำเป็นต้องป้อนข้อมูลที่เป็นในการค้นหา เข้าไปในระบบเพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับผู้ใช้ในการค้นหาข้อมูลรูปแบบต่างๆ

ให้บริการ

การจัดเตรียมความพร้อมในการให้บริการตามลักษณะการจัดเก็บ ซึ่งส่วนใหญ่เป็นข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต กำหนดลักษณะการเข้าถึงข้อมูล และการจำกัดสิทธิ์การใช้

ห้องสมุดที่เราเข้าถึงได้ทุกที่ ทุกเวลา

อย่างที่ได้อธิบายไปแล้วว่า หากเรารู้เท่าทันเทคโนโลยี และเลือกนำมาใช้อย่างเหมาะสม เทคโนโลยีสามารถลดข้อจำกัดในการให้บริการในเรื่องเวลาและสถานที่ได้ เพราะความต้องการในการใช้ข้อมูลมีอยู่ตลอดเวลา จะดีแค่ไหน ถ้าห้องสมุดก็มีความพร้อมที่จะให้บริการตลอดเวลาเช่นเดียวกัน ดังนั้น ห้องสมุดที่มีเทคโนโลยีเป็นตัวช่วยในการสนับสนุนการให้บริการ จะมีความได้เปรียบห้องสมุดรูปแบบเดิม ที่แค่เปิดตอนเช้าและปิดลงในตอนเย็น และยังสามารถเข้าถึงผู้ใช้ได้มากขึ้นกว่าเดิม นั่นหมายถึง เป็นการลงทุนที่คุ้มค่ามากยิ่งขึ้น

วิวัฒนาการของการเข้าถึงข้อมูลจากอดีตจนถึงปัจจุบัน เริ่มจากการค้นหาหนังสืออ่านตัวเล่ม ต่อมา มีการใช้คอมพิวเตอร์ในการหาข้อมูลผ่านระบบเครือข่าย จนในปัจจุบัน ข้อมูลลอยอยู่ในอากาศ คนสามารถเอาสิ่งที่ใกล้ตัวที่สุดอย่างเช่นโทรศัพท์มือถือ ดึงข้อมูลได้ทุกที่ที่เขาต้องการ และนับวันยิ่งจะได้รับความนิยมมากขึ้นเรื่อยๆ หากห้องสมุดยังคงตั้งอยู่ที่เดิม รอให้คนเดินเข้าไปหา ก็จะทำให้ห่างไกลจากผู้ใช้มากขึ้นไปทุกที อาจจะดูเหมือน เป็นเรื่องที่น่าเหนื่อยใจที่ต้องวิ่งตามเทคโนโลยี แต่หากเปลี่ยนมุมมองว่า สิ่งที่เราต้องการคือการให้ผู้ใช้สามารถใช้ข้อมูลได้ตลอดเวลา เพื่อประสิทธิภาพสูงสุดในการให้บริการล่ะ น่าจะทำให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น ห้องสมุดไม่จำเป็นต้องเปลี่ยนแปลงตัวเอง ตามเทคโนโลยีทุกอย่างที่เกิดขึ้น เพียงแต่ควรพิจารณาว่า เทคโนโลยีใดมีผลทำให้สังคม และพฤติกรรมการใช้งานของคนเปลี่ยนไปจากเดิมและคาดการณ์ว่า ช่องทางใดจะสามารถติดต่อสื่อสารกับผู้ใช้ได้มากที่สุด

ปัจจุบันเราจึงได้เห็นบางห้องสมุดสามารถให้บริการได้ตลอดเวลา และติดตามผู้ใช้บริการไปได้ทุกที่ ไม่ว่าจะเป็นบนเว็บไซต์ เครือข่ายสังคม (Social Network) โทรศัพท์มือถือ Instant Messaging หรือแม้กระทั่งการแทรกตัวอยู่ในโปรแกรมต่างๆ ที่ผู้ใช้ใช้งานอยู่เป็นประจำ เพียงเพื่อให้พร้อมในการให้บริการอยู่เสมอ ซึ่งนั่นอาจจะทำให้เกิดความประทับใจให้แก่ผู้ใช้บริการ และการกลับมานึกถึงห้องสมุดเป็นแหล่งข้อมูลลำดับแรกๆ อีกครั้ง



บรรณานุกรม

- Charles Lyons. "Going local in the library: web 2.0, library 2.0, local 2.0" **23rd Annual Conference of Computer in Libraries 2008 : Innovative change : integrating high tech with high touch April 7 - 9, 2008**. Hyatt Regency Crystal City, 2008.
- Ellysa Stern Cahoy and others. "Library web presence: engaging the audience" **23rd Annual Conference of Computer in Libraries 2008 : Innovative change : integrating high tech with high touch, April 7 - 9, 2008**. Hyatt Regency Crystal City, 2008.
- Karen G. Schneider and others. "From woepac to wowpac" **23rd Annual Conference of Computer in Libraries 2008 : Innovative change : integrating hightech with high touch, April 7 - 9, 2008**. Hyatt Regency Crystal City, 2008.
- Marshall Breeding. "Next-generation library interfaces" **23rd Annual Conference of Computer in Libraries 2008 : Innovative change : integrating high tech with high touch, April 7 - 9, 2008**, Hyatt Regency Crystal City, 2008.
- Paul Miller. "The web 2.0 challenge to libraries" **21st Annual Conference of Computer in Libraries 2006 : Managing digital: innovations, initiatives & insights, March 22-24, 2006**. Hilton Washington, 2006.
- Roy Tennant, Andrew Pace. "Catalogs/OPACs for the future" **21st Annual Conference of Computer in Libraries 2006 : Managing digital: innovations, initiatives & insights, March 22-24, 2006**. Hilton Washington, 2006.
- Tom Ipri. "Learning commons: the in in CIL" **23rd Annual Conference of Computer in Libraries 2008 : Innovative change : integrating high tech with high touch, April 7 - 9, 2008**, Hyatt Regency Crystal City, 2008.