

ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาในยุคดิจิทัล: มหาวิทยาลัยสวนดุสิต  
Higher Education Institutional Libraries in the Digital Era:  
Suan Dusit University

ทิพสุดา คิตเลิศ\*

Thipsuda Kitlert

สุขุม เฉลยทรัพย์\*\*

Sukum Chaleysub

เอื้ออารี จันทร\*\*\*

Ua-aree Janthon

สุภาภรณ์ ตั้งดำเนินสวัสดิ์\*\*\*\*

Supaporn Tungdamnernsawad

หลักสูตรศึกษาศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาภาวะผู้นำทางการศึกษา มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

Doctor of Education, Program in Educational Leadership, Suan Dusit University

Email: supapornpolitical@gmail.com

Received: September 16, 2025

Revised: October 05, 2025

Accepted: October 08, 2025

## บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ความรู้เกี่ยวกับการพัฒนาห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาในยุคดิจิทัล: มหาวิทยาลัยสวนดุสิต โดยครอบคลุมแนวคิด แนวโน้มสากล ความท้าทาย และกรณีศึกษาที่เป็นแบบอย่างที่ดี จากการวิเคราะห์วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องพบว่า ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาในยุคดิจิทัลกำลังเปลี่ยนผ่านจากการเป็นแหล่งเก็บรักษาทรัพยากรสารสนเทศแบบเดิม ไปสู่การเป็นพื้นที่การเรียนรู้ร่วมกัน บทบาทของบรรณารักษ์เปลี่ยนจากผู้ดูแลหนังสือเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ และผู้สอนทักษะสารสนเทศและเทคโนโลยีใหม่ที่จะช่วยเพิ่มประสบการณ์ผู้ใช้บริการ ความท้าทายสำคัญที่ห้องสมุดเผชิญ ได้แก่ การลดลงของผู้ใช้บริการแบบดั้งเดิม ข้อจำกัดด้านงบประมาณและทรัพยากร การจัดการทรัพยากรดิจิทัลและประเด็นลิขสิทธิ์ทางปัญญา รวมถึงการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียน

\* ผศ.ทิพสุดา คิตเลิศ Asst.Thipsuda Kitlert

\*\* รศ.ดร.สุขุม เฉลยทรัพย์ Assoc.Prof.Dr.Sukum Chaleysub

\*\*\* ผศ.ดร.เอื้ออารี จันทร Asst.Prof.Dr.Ua-aree Janthon

\*\*\*\* ผศ.ดร.สุภาภรณ์ ตั้งดำเนินสวัสดิ์ Asst.Prof.Dr.Supaporn Tungdamnernsawad

หลักสูตรศึกษาศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาภาวะผู้นำทางการศึกษา มหาวิทยาลัยสวนดุสิต Doctor of Education, Program in Educational Leadership, Suan Dusit University

รุ่นใหม่ที่เกิดมาพร้อมกับเทคโนโลยีดิจิทัล กรณีศึกษาแนวคิด “One World Library: OWL” แสดงการปรับเปลี่ยนกระบวนการทัศน์ของระบบนิเวศการเรียนรู้ ด้วยปรัชญา “Open Wonder Learn” การขยายพื้นที่เรียนรู้ให้ครอบคลุมทั้งมหาวิทยาลัย และการบูรณาการเทคโนโลยีกับพื้นที่ทางกายภาพอย่างสร้างสรรค์ สำหรับปัจจัยสำเร็จในการปรับเปลี่ยนห้องสมุด ได้แก่ ภาวะผู้นำและวิสัยทัศน์ที่ชัดเจน การบริหารการเปลี่ยนแปลงที่มีประสิทธิภาพ การพัฒนาทักษะบุคลากรและการเปลี่ยนวัฒนธรรมองค์กร การใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม และการมีส่วนร่วมของผู้ใช้บริการ

**คำสำคัญ:** ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา; ห้องสมุดยุคดิจิทัล; มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

## Abstract

This academic article aimed to analyze knowledge about the development of higher education institutional libraries in the digital era: Suan Dusit University, covering concepts, global trends, challenges, and exemplary case studies. Analysis of related literature found that higher education libraries in the digital era were transitioning from traditional information resource repositories to collaborative learning spaces. The role of librarians changed from book custodians to learning facilitators and instructors of information and new technology skills that enhanced user experiences. Major challenges that libraries faced included declining traditional users, budget and resource constraints, digital resource management and intellectual property issues, as well as changing behaviors of new generation learners who grew up with digital technology. The “One World Library (OWL)” concept case study demonstrated a paradigm shift in the learning ecosystem with the “Open Wonder Learn” philosophy, expanding learning spaces to cover the entire university, and creatively integrating technology with physical spaces. Success factors for library transformation included clear leadership and vision, effective change management, staff skill development and organizational culture change, appropriate use of technology, and user participation.

**Keywords:** Higher Education Institutional Libraries; Digital Era Libraries;  
Suan Dusit University

## บทนำ

ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาถือเป็น “หัวใจสำคัญ” ของการเรียนรู้และการวิจัยมาหลายศตวรรษ ทำหน้าที่รวบรวม จัดระเบียบ และเผยแพร่องค์ความรู้แก่นักวิชาการ ผู้ศึกษา และประชาชน ไม่เพียงเป็นพื้นที่เก็บรักษาความรู้ แต่ยังเป็นศูนย์กลางพัฒนาทางปัญญาและวัฒนธรรม ดังที่ Islam and Hazarika กล่าวไว้ว่า “ห้องสมุดมีอยู่เพื่อรวบรวม ให้การเข้าถึง และปกป้องสิ่งที่บรรจุความรู้และสารสนเทศในทุก รูปแบบ และเพื่อให้คำแนะนำและความช่วยเหลือในการค้นหาความรู้หรือข้อมูลที่ใช้สามารถเข้าถึงได้”<sup>๑</sup>

ความสำคัญหลักของห้องสมุดคือการสนับสนุนพันธกิจสถาบัน ได้แก่ การเรียนการสอน การวิจัย และนวัตกรรม การเสริมสร้างประสบการณ์ผู้เรียน และการมีส่วนร่วมของชุมชน ห้องสมุดทำหน้าที่เป็น เครื่องมือเชิงกลยุทธ์เชื่อมโยงและสนับสนุนพันธกิจให้สำเร็จ<sup>๒</sup> นอกจากนี้ยังส่งเสริมทักษะสารสนเทศและการคิดเชิงวิพากษ์ซึ่งจำเป็นในศตวรรษที่ ๒๑ ในบริบทประเทศไทย ห้องสมุดมีความสำคัญต่อการสนับสนุนนโยบายไทย ๔.๐ และการเปลี่ยนผ่านสู่เศรษฐกิจฐานความรู้ เมื่อสถาบันอุดมศึกษาต้องปรับบทบาทจากผู้ถ่ายทอดความรู้เป็นผู้สร้างนวัตกรรมและองค์ความรู้ใหม่ ห้องสมุดจึงต้องพัฒนาบริการสนับสนุนการสร้างสรรค่นวัตกรรมให้สอดคล้องกับนโยบายการพัฒนาประเทศ<sup>๓</sup>

การเปลี่ยนแปลงในยุคดิจิทัลสร้างการเปลี่ยนแปลงต่อห้องสมุด Nasir and Tyagi<sup>๔</sup> อธิบายว่า ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาเป็นห้องสมุดวิชาการมีประวัติศาสตร์ยาวนาน ตั้งแต่ห้องสมุดที่มีการเปิดปิดตามเวลาในอดีต จนถึงห้องสมุดแบบผสมผสาน ดิจิทัล และเสมือนจริงในปัจจุบันที่ใช้เทคโนโลยีในการให้บริการความรู้ผ่านบริการที่หลากหลาย การเปลี่ยนแปลงสำคัญคือการเปลี่ยนผ่านจากทรัพยากรกายภาพเป็นทรัพยากรดิจิทัล ห้องสมุดต้องปรับจากแหล่งเก็บหนังสือและวารสาร มาเป็นผู้จัดการและให้การเข้าถึงทรัพยากรดิจิทัลหลากหลาย เช่น e-books, e-journals, ฐานข้อมูลออนไลน์ และสื่อดิจิทัลอื่น การเปลี่ยนแปลงนี้เพิ่มความสะดวกในการเข้าถึงข้อมูลและแก้ไขข้อจำกัดด้านพื้นที่และเวลา

<sup>๑</sup> Islam, S., & Hazarika, B. J., “Future of academic libraries”, **Educational Administration: Theory and Practice**, Vol.29 No.4 (2024): 1893-1895.

<sup>๒</sup> Harrison, A., & Finlay, G., **The future of the academic library: Executive summary of "32 libraries: Opportunities and challenges"**, (Auckland : Warren and Mahoney, 2024), pp. 1-18.

<sup>๓</sup> กัลยา ยังสุขยิ่ง. “การปรับห้องสมุดเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้วิถีใหม่: สาระจากการประชุมเพื่อเตรียมการจัดงาน สัปดาห์ห้องสมุดออนไลน์ครั้งที่ ๔๕ พุทธศักราช ๒๕๖๔”, **วารสารห้องสมุด**. ปีที่ ๖๕ ฉบับที่ ๒, (๒๕๖๔): ๔๑-๕๖.

<sup>๔</sup> Nasir, M., & Tyagi, P. K., **Transforming academic libraries for the future: Adapting to changing times**, International Conference on Recent Trends in Academic Libraries Systems and Services, (Faridabad : Manav Rachna International Institute of Research and Studies, 2023), pp. 18-19.

แนวคิด “พื้นที่การเรียนรู้ (Learning Spaces)” ได้เปลี่ยนห้องสมุดสมัยใหม่เป็น “พื้นที่การเรียนรู้ร่วมกัน (Learning Commons)” ที่ผสมผสานห้องสมุด เทคโนโลยี และพื้นที่สำหรับกิจกรรมและสื่อสาร ทำให้ห้องสมุดกลายเป็นพื้นที่แห่งการเรียนรู้ การสร้างสรรค์ และการแลกเปลี่ยนความรู้อบอบของบรรณารักษ์เปลี่ยนจากผู้ดูแลความรู้เป็น “ผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ (Learning Facilitators)” ผู้ให้คำปรึกษาด้านการวิจัย และผู้สอนทักษะการรู้สารสนเทศ บรรณารักษ์แห่งอนาคตต้องเข้าใจเทคโนโลยีดิจิทัล การวิเคราะห์ข้อมูล การจัดการความรู้ รวมทั้งทักษะการสื่อสารและการทำงานร่วมกัน การบูรณาการเทคโนโลยีใหม่เข้าสู่บริการห้องสมุด เช่น ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน (Virtual Reality: VR) และความเป็นจริงเสริม (Augmented Reality: AR) ช่วยเพิ่มประสบการณ์ผู้ใช้และประสิทธิภาพการดำเนินงาน ดังที่ Ari<sup>๕</sup> กล่าวว่า การบูรณาการเทคโนโลยีเสมือนจริงและความจริงเสริมเข้าสู่บริการห้องสมุดเป็นแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงหนึ่ง ห้องสมุดกำลังใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีแบบเต็มด้าเหล่านี้เพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีปฏิสัมพันธ์และน่าสนใจ

ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาเผชิญความท้าทายและโอกาสในการปรับตัวสู่ยุคดิจิทัล โดยความท้าทายสำคัญ Ari ได้แก่

๑) ข้อจำกัดด้านงบประมาณและทรัพยากร การพัฒนาสู่ยุคดิจิทัลต้องการลงทุนมากในเทคโนโลยี การพัฒนาบุคลากร และการปรับปรุงโครงสร้างพื้นฐาน

๒) การต่อต้านการเปลี่ยนแปลงจากบุคลากรและผู้ใช้บริการ การเปลี่ยนแปลงสู่ยุคดิจิทัลเป็นการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมและพฤติกรรมการใช้บริการ การสื่อสารชัดเจน และการสร้างการมีส่วนร่วม

๓) การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียนรุ่นใหม่ ผู้เรียนที่เกิดและเติบโตในยุคเทคโนโลยีดิจิทัลคาดหวังประสบการณ์การใช้งานที่ราบรื่น การเข้าถึงที่สะดวกรวดเร็ว และบริการที่ตอบสนองความต้องการเฉพาะบุคคล

๔) ปัญหาความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล ไม่ใช่ผู้ใช้ทุกคนที่มีความพร้อมในการเข้าถึงและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ ห้องสมุดต้องเชื่อมช่องว่างดิจิทัลโดยให้การฝึกอบรมและสนับสนุนผู้ใช้ที่มีความต้องการแตกต่างกัน อย่างไรก็ตาม ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษามีโอกาสในการพัฒนา โดยเฉพาะการได้รับการสนับสนุนจากนโยบายรัฐบาลการจัดการศึกษาแบบออนไลน์จากประสบการณ์จากการแพร่ระบาดของโควิด-๑๙ ที่ทำให้มีพัฒนาบริการออนไลน์และระบบดิจิทัล

<sup>๕</sup> Ari, R., “The future of libraries: Trends, challenges, and innovations”, *Journal of Emerging Technologies and Innovative Research*, Vol.5 No.8 (2018): 255-263.

แนวโน้มการพัฒนาห้องสมุดอนาคต การศึกษาวิจัยจากสถาบันอุดมศึกษาทั่วโลกแสดงแนวโน้มการพัฒนาห้องสมุดที่เปลี่ยนผ่านจากแหล่งเก็บหนังสือเป็นเครื่องมือเชิงกลยุทธ์ที่มีบทบาทสำคัญในพันธกิจหลักของมหาวิทยาลัย<sup>๖</sup> ดังนี้

๑) การพัฒนาเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ เป็นพื้นที่มีชีวิตส่งเสริมการปฏิสัมพันธ์ทางวัฒนธรรมและสังคม และการสร้างความรู้ร่วมกัน

๒) การให้ความสำคัญกับการรู้สารสนเทศและทักษะดิจิทัล บรรณารักษ์มีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมทักษะความรู้ด้านข้อมูลในหมู่ผู้ใช้บริการ โดยไม่เป็นเพียงผู้เฝ้าประตูของหนังสือ แต่ปรับเป็นผู้แนะนำที่ช่วยให้ผู้ใช้สามารถค้นหาข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่เหมือนมหาสมุทรกว้างใหญ่

๓) การใช้เทคโนโลยีล้ำหน้าในการให้บริการ การบูรณาการ AI เข้าสู่บริการห้องสมุดอย่างไร้รอยต่อ เพิ่มประสบการณ์ผู้ใช้และทำให้การดำเนินงานคล่องตัวขึ้น

๔) การสร้างความร่วมมือและการเป็นหุ้นส่วน ด้วยการสร้างพันธมิตรกับสถาบัน องค์กร และบริษัทเทคโนโลยี ทำให้ห้องสมุดสามารถเข้าถึงทรัพยากรที่ใช้ร่วมกัน<sup>๗</sup>

กรณีศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิต ที่สร้างต้นแบบการพัฒนาห้องสมุดสู่ยุคดิจิทัลด้วยแนวคิด “One World Library: OWL” การปรับเปลี่ยนกระบวนการพัฒนาห้องสมุดสู่ยุคดิจิทัลด้วยแนวคิดเป็นศูนย์กลางของระบบนิเวศการเรียนรู้ของมหาวิทยาลัย แนวคิด One World Library มีปรัชญาหลัก “Open Wonder Learn” การเปิดกว้างต่อการเรียนรู้ (Open) การสร้างความอยากรู้อยากเห็นและแรงบันดาลใจ (Wonder) และการส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีความหมาย (Learn) ศิโรจน์ ผลพันธิน<sup>๘</sup> อธิบายว่า “ในยุคปัจจุบันนั้นการเรียนรู้ไม่ควรถูกจำกัดอยู่เพียงแค่พื้นที่ใดพื้นที่หนึ่ง อย่างเช่นห้องสมุดเสมือนหรือห้องเรียน การเรียนรู้จากหนังสือ หรือสื่อต่าง ๆ ควรปรับให้เข้ากับสิ่งรอบตัวที่เปลี่ยนไปอย่างรวดเร็วตลอดเวลา”

วิวัฒนาการของห้องสมุดแสดงการปรับตัวอย่างต่อเนื่อง ตั้งแต่ห้องสมุดแบบดั้งเดิม พัฒนาเป็น Virtual Library ที่เป็นห้องสมุดแรกในไทยที่ทันสมัยและใช้เทคโนโลยีในการสืบค้นข้อมูล ขยายพื้นที่เป็น Café Library, Co-Working Space และ Activities Space และปรับเป็น Suan Dusit One World Library ที่ต่อยอดให้ทุกพื้นที่การเรียนรู้ภายในมหาวิทยาลัยเป็นแหล่งเรียนรู้ แนวคิด One World Library

<sup>๖</sup> Harrison, A., & Finlay, G., *The future of the academic library: Executive summary of "32 libraries: Opportunities and challenges"*, (Auckland : Warren and Mahoney, 2024), pp. 1-18.

<sup>๗</sup> Johnston, N., *Library of the Future Report: ECU Library Services Centre 2021*, (Joondalup : Edith Cowan University, 2021), pp. 1-35.

<sup>๘</sup> ศิโรจน์ ผลพันธิน, *From Library to...University การเดินทางสู่ One World Library เพื่อไปสู่... University*, (กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยสวนดุสิต, ๒๕๖๕), หน้า ๑-๑๕.

สอดคล้องกับแนวโน้มการศึกษาระดับอุดมศึกษาอนาคต ทั้งการเรียนรู้ตลอดชีวิต การเรียนรู้แบบผสมผสาน การเรียนรู้แบบส่วนบุคคล และการเรียนรู้แบบร่วมมือ การพัฒนานี้แสดงวิสัยทัศน์ก้าวหน้าในการสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้ที่ครอบคลุมและบูรณาการ ซึ่งสามารถเป็นต้นแบบสำหรับสถาบันอุดมศึกษาอื่นได้

บทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์องค์ความรู้เกี่ยวกับการพัฒนาห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาในยุคดิจิทัล โดยครอบคลุมทั้งแนวคิด แนวโน้มสากล ความท้าทาย และกรณีศึกษาที่เป็นแบบอย่างที่ดี เพื่อเป็นประโยชน์ต่อผู้บริหารสถาบันอุดมศึกษา บรรณารักษ์ และผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ในการกำหนดนโยบายและยุทธศาสตร์การพัฒนาห้องสมุดให้เข้าสู่ยุคดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

## แนวโน้มการเปลี่ยนแปลงห้องสมุดระดับโลก

### การเปลี่ยนผ่านจากคลังหนังสือสู่พื้นที่การเรียนรู้ร่วมกัน

การเปลี่ยนแปลงที่สำคัญที่สุดของห้องสมุดในศตวรรษที่ ๒๑ คือการปรับเปลี่ยนจากการเป็นแหล่งเก็บรักษาทรัพยากรสารสนเทศแบบเดิม ไปสู่การเป็นพื้นที่การเรียนรู้ที่มีชีวิตชีวาและส่งเสริมการมีส่วนร่วม การศึกษาวิจัยของ Harrison and Finlay<sup>๙</sup> พบว่า ในด้านการเรียนการสอน ห้องสมุดได้ปรับบทบาทให้เป็นผู้ให้บริการพื้นที่เรียนรู้หลากหลายรูปแบบ ตั้งแต่พื้นที่เงียบสำหรับการศึกษาเฉพาะบุคคล ไปจนถึงห้องสำหรับการทำงานกลุ่ม พร้อมสนับสนุนทั้งการเรียนการสอนแบบผสมผสานและเทคโนโลยีการศึกษาใหม่ สำหรับด้านกาวิจัยและนวัตกรรม ห้องสมุดทำหน้าที่เป็นผู้ดูแลและเผยแพร่ผลงานวิจัยของมหาวิทยาลัย จัดการฐานข้อมูลวิจัย และสนับสนุนการวิจัยสหสาขาวิชาผ่านการสร้างพื้นที่การทำงานร่วมกัน เน้นการบูรณาการเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ากับพื้นที่และบริการห้องสมุด และพัฒนาเป็น “พื้นที่การเรียนรู้ร่วมกัน (Learning Commons)” เป็นสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการทำงานร่วมกัน สร้างบรรยากาศทางวิชาการที่เอื้อต่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้โดยผสมผสานพื้นที่สำหรับการศึกษา บริการให้คำปรึกษา และการสนับสนุนการเรียนการสอนจากบรรณารักษ์และเจ้าหน้าที่เทคโนโลยีสารสนเทศ<sup>๑๐</sup>

<sup>๙</sup> Harrison, A., & Finlay, G., The future of the academic library: Executive summary of "32 libraries: Opportunities and challenges". (Auckland : Warren and Mahoney, 2024), pp. 1-18.

<sup>๑๐</sup> ธาณินทร์ สิทธิวิจิตรธรรม, สุขุม เฉลยทรัพย์, พิทักษ์ จันทรเจริญ, และสุภาภรณ์ ตั้งดำเนินสวัสดิ์, “ปัจจัยส่งเสริมความสำเร็จในตำแหน่งทางวิชาการ “ศาสตราจารย์” ของอาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษา (ประเทศไทย)”, วารสารมหาวิทยาลัยวิชาการ, ปีที่ ๑๒ ฉบับที่ ๑ (๒๕๖๘): ๒๔๓-๒๕๘.

### บทบาทใหม่ของบรรณารักษ์ในยุคดิจิทัล

บทบาทของบรรณารักษ์ได้เปลี่ยนแปลงอย่างสิ้นเชิงจากผู้ดูแลและจัดระบบหนังสือ ไปสู่การเป็นผู้อำนวยการอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ ผู้ให้คำปรึกษาด้านการวิจัย และผู้สอนทักษะการรู้สารสนเทศ Hassans<sup>๑๑</sup> กล่าวว่า บรรณารักษ์แห่งอนาคตไม่ใช่เพียงผู้ดูแลหนังสือ แต่เป็นนักการศึกษาที่เข้าใจเทคโนโลยี สถาปนิกข้อมูล และผู้สร้างชุมชน ภูมิทัศน์ที่เปลี่ยนแปลงนี้จำเป็นต้องมีการฝึกอบรมอย่างต่อเนื่องและการพัฒนาวิชาชีพเพื่อให้บรรณารักษ์มีทักษะที่จำเป็นสำหรับบทบาทที่ขยายในระบบนิเวศข้อมูลที่พัฒนาอย่างรวดเร็ว การเปลี่ยนแปลงบทบาทนี้รวมถึงการเป็นผู้แนะนำที่ช่วยให้ผู้ใช้สามารถค้นหาข้อมูลที่กว้างใหญ่ การแนะนำแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ และประเมินแหล่งข้อมูลอย่างมีวิจารณญาณ

### การบูรณาการเทคโนโลยีกับการให้บริการ

เทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในการปรับปรุงการให้บริการของห้องสมุด Johnston<sup>๑๒</sup> กล่าวไว้ในรายงานห้องสมุดแห่งอนาคตของมหาวิทยาลัย Edith Cowan ว่า อาคารห้องสมุดเปิด ๒๔/๗ (เปิดให้บริการสัปดาห์ละ ๗ วัน วันละ ๒๔ ชั่วโมง) เทคโนโลยีช่วยให้ห้องสมุดให้การสนับสนุนแก่ผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง Chatbots โปรแกรมคอมพิวเตอร์หรือระบบดิจิทัลที่ทำงานเหมือนหุ่นยนต์ (Robot) ออกแบบมาเพื่อโต้ตอบการสนทนากับมนุษย์ผ่านข้อความหรือเสียงได้อย่างอัตโนมัติ จะนำใช้มากขึ้นเพื่อประหยัดเวลาและให้กระบวนการพื้นที่และการเรียกคืนที่มีประสิทธิภาพมากขึ้นสำหรับสื่อสิ่งพิมพ์ พร้อมกับเทคโนโลยีการระบุข้อมูลด้วยคลื่นวิทยุ (Radio Frequency Identification: RFID) ที่ใช้ปรับปรุงกระบวนการวางหนังสือ การบูรณาการเทคโนโลยีเสมือนจริง (VR) และความจริงเสริม (AR) เข้าสู่บริการห้องสมุดเป็นอีกแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญ ห้องสมุดกำลังใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีที่มากมายเพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีปฏิสัมพันธ์ การเยี่ยมชมห้องสมุดเสมือนจริง การจำลองการศึกษา และทรัพยากรที่เสริมด้วยความจริงเสริม เป็นตัวอย่างของวิธีที่ห้องสมุดใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์เพื่อเพิ่มประสบการณ์ผู้ใช้และอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ด้วยวิธีใหม่<sup>๑๓</sup>

<sup>๑๑</sup> Hassans, A., "The future of libraries: Evolving roles in the digital age", *Eurasian Experiment Journal of Arts and Management*, Vol.7 No.3 (2025): 72-75.

<sup>๑๒</sup> Johnston, N., *Library of the Future Report: ECU Library Services Centre 2021*, (Joondalup: Edith Cowan University, 2021), pp. 1-35.

<sup>๑๓</sup> Baker, M., Sharma, P., & Wilson, K., "Digital leadership and library transformation: A systematic review of effective practices", *Journal of Library Administration*, Vol. 64 No.3 (2024): 248-267.

ห้องสมุดในศตวรรษที่ ๒๑ เปลี่ยนผ่านจากการเป็นแหล่งเก็บหนังสือแบบดั้งเดิม ไปสู่การเป็น พื้นที่ การเรียนรู้ร่วมกัน เพื่อการเปลี่ยนแปลงสำคัญของ

- ๑) การเรียนการสอน โดยให้บริการพื้นที่เรียนรู้หลากหลายรูปแบบ พร้อมสนับสนุนการเรียน การสอนแบบผสมผสานและเทคโนโลยีการศึกษาใหม่ ๆ
- ๒) บทบาทบรรณารักษ์ เปลี่ยนจากผู้ดูแลหนังสือเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้
- ๓) การบูรณาการเทคโนโลยีเพื่อพัฒนาระบบการจัดการทรัพยากรที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น

## ความท้าทายห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา

### การลดลงของผู้ใช้บริการแบบดั้งเดิม

ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาเผชิญกับความท้าทายสำคัญจากการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้ใช้ บริการ Islam and Hazarika<sup>๑๔</sup> กล่าวว่าในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา จำนวนผู้มาใช้บริการประจำปีได้ลดลง รวมถึงการยืมหนังสือและบริการแบบเผชิญหน้าอื่น ๆ ทรัพยากรดิจิทัลที่หลากหลายกำลังแข่งขันกับ ห้องสมุดในการดึงดูดเวลาและความสนใจของลูกค้า การใช้ข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ที่เพิ่มขึ้นได้เปลี่ยนความ คาดหวังของผู้ใช้และส่งผลกระทบต่อทิศทางอนาคตของห้องสมุด การเปลี่ยนแปลงนี้เกิดจากผู้ใช้บริการ คาดหวังการเข้าถึงข้อมูลตลอด ๒๔ ชั่วโมง แต่การเข้าถึงมีความแตกต่างกันอย่างกว้างขวาง เนื่องจก การขาดความเป็นเจ้าของเทคโนโลยีหรือทักษะการเรียนรู้ดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง นอกจากนี้ พฤติกรรมการ เรียนรู้ของผู้เรียนรุ่นใหม่ที่เกิดมาพร้อมกับเทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Natives) ทำให้รูปแบบการเรียนรู้ และการใช้สารสนเทศเปลี่ยนแปลงไปอย่างมาก ผู้เรียนรุ่นใหม่คาดหวังประสบการณ์การใช้งานที่ราบรื่น การเข้าถึงที่สะดวกรวดเร็ว และการบริการที่ตอบสนองความต้องการเฉพาะบุคคล

### ข้อจำกัดด้านงบประมาณและทรัพยากร

งบประมาณเป็นอุปสรรคสำคัญที่ห้องสมุดต้องเผชิญ Ari<sup>๑๕</sup> กล่าวว่าห้องสมุดหลายแห่งต้องต่อสู้ กับข้อจำกัดทางการเงินที่ส่งผลต่อความสามารถในการปรับตัวอย่างรวดเร็วให้ทันกับแนวโน้มที่เกิดขึ้น การจัดหาทรัพยากรดิจิทัล การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยี และการดำเนินโปรแกรมนวัตกรรม ที่ตอบสนองความต้องการที่พัฒนาไปของผู้ใช้บริการที่ต้องการงบประมาณที่เพียงพอ จากการศึกษาของ Harrison and Finlay<sup>๑๖</sup> พบว่า ข้อจำกัดงบประมาณ นำไปสู่การใช้พื้นที่ร่วมกัน และการลดพื้นที่อาคาร

<sup>๑๔</sup> Islam, S., & Hazarika, B. J., "Future of academic libraries", *Educational Administration: Theory and Practice*, Vol.29 No.4 (2024): 1893-1895.

<sup>๑๕</sup> Ari, R., "The future of libraries: Trends, challenges, and innovations", *Journal of Emerging Technologies and Innovative Research*, Vol.5 No.8 (2018): 255-263.

<sup>๑๖</sup> Harrison, A., & Finlay, G., *The future of the academic library: Executive summary of "32 libraries: Opportunities and challenges"*, (Auckland : Warren and Mahoney, 2024), pp. 1-18.

ความท้าทายนี้ทำให้ห้องสมุดต้องหาวิธีการใหม่ในการจัดการทรัพยากรและเพิ่มประสิทธิภาพในการดำเนินงาน รวมถึงการสร้างความร่วมมือกับองค์กรอื่น เพื่อแบ่งปันค่าใช้จ่ายและทรัพยากร

### การจัดการการรวบรวมความรู้หนังสือหรือข้อมูลดิจิทัลและลิขสิทธิ์ทางปัญญา

การเปลี่ยนผ่านสู่การรวบรวมความรู้หนังสือหรือข้อมูลดิจิทัลก่อให้เกิดความท้าทายใหม่ที่ซับซ้อน Johnston<sup>๑๗</sup> ห้องสมุดยังคงเปลี่ยนผ่านไปสู่การรวบรวมความรู้หนังสือหรือข้อมูลดิจิทัลหรือออนไลน์ เพื่ออำนวยความสะดวกในการเข้าถึงทรัพยากรห้องสมุดไม่ว่าผู้ใช้จะอยู่ที่ไหนทั่วโลก อย่างไรก็ตาม การเปลี่ยนผ่านนี้อาจสร้างความซับซ้อนกับผู้ใช้บริการได้ เช่น การรับรู้ของผู้ใช้ว่าการย้ายไปใช้ทรัพยากรออนไลน์ส่งผลให้เข้าถึงรายการทั้งหมดได้ไม่จำกัด ในขณะที่ความจริงคือข้อจำกัดการออกใบอนุญาตจำกัดจำนวนผู้ใช้ที่สามารถเข้าถึงทรัพยากรได้ในเวลาหนึ่ง ความซับซ้อนอีกประการหนึ่งคือผลกระทบต่อผู้ใช้จากสาขาวิชาต่าง ๆ เนื่องจากมีหลักฐานว่ารูปแบบการใช้งาน eBook และการพิมพ์แตกต่างกันไปตามสาขาวิชาหรือสำนักพิมพ์นอกจากนี้ ยังมีประเด็นเกี่ยวกับการจัดการลิขสิทธิ์ทางปัญญาและลิขสิทธิ์ดิจิทัล การรักษาความปลอดภัยของข้อมูล และการประกันการเข้าถึงในระยะยาวของทรัพยากรดิจิทัล ซึ่งล้วนเป็นความท้าทายที่ห้องสมุดต้องหาทางแก้ไข<sup>๑๘</sup>

ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาเผชิญความท้าทายหลักที่สำคัญ ได้แก่

- ๑) การลดลงของผู้ใช้บริการ เนื่องจากทรัพยากรดิจิทัลที่หลากหลายที่เข้าถึงสะดวกรวดเร็ว
- ๒) ข้อจำกัดทางการเงินในการจัดหาทรัพยากรดิจิทัล
- ๓) การจัดการทรัพยากรดิจิทัล เช่น การรักษาความปลอดภัยข้อมูล และการประกันการเข้าถึงทรัพยากรดิจิทัล

## นวัตกรรมและแนวทางการปรับตัวห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา

### แนวคิดพื้นที่การเรียนรู้

พื้นที่การเรียนรู้ (Learning Spaces) เป็นนวัตกรรมสำคัญที่ช่วยให้ห้องสมุดสามารถปรับตัวเพื่อตอบสนองความต้องการที่เปลี่ยนแปลงไป การออกแบบสถานที่ทางกายภาพเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้และการทำงานร่วมกันของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ ไม่ว่าจะเป็นพื้นที่ภายในอาคารหรือกลางแจ้ง โดยมีความโดดเด่นในด้านความยืดหยุ่นและความสามารถในการปรับเปลี่ยนรูปแบบได้ตามกิจกรรมต่าง ๆ พื้นที่

<sup>๑๗</sup> Johnston, N., *Library of the Future Report: ECU Library Services Centre 2021*, (Joondalup: Edith Cowan University, 2021), pp. 1-35.

<sup>๑๘</sup> Ullah, A., Jan, S., Naeem, K. M., Aziz, F., Sohu, J. M., Ali, J., Khan, M., & Chohan, S. R., “Managing change in university libraries in the 21st century: An Australian perspective”, *Journal of the Australian Library and Information Association*, Vol.71 No.2 (2022): 120-138.

เหล่านี้ประกอบด้วยโครงสร้างพื้นฐานที่หลากหลายและทันสมัย เช่น ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ อินเทอร์เน็ต ระบบไฟฟ้าที่เพียงพอ เพอร์นิเจอร์ที่สามารถจัดเรียงได้หลายรูปแบบ และสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม รวมถึงการจัดแสงสว่างที่เอื้อต่อการทำงาน ทั้งหมดนี้มีเป้าหมายสำคัญเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างสร้างสรรค์ มีอิสระในการเลือกวิธีการเรียนรู้ และสร้างประสบการณ์การทำงานร่วมกันที่มีคุณภาพ ศิโรจน์ ผลพันธิน<sup>๑๙</sup> การออกแบบพื้นที่ห้องสมุดได้เปลี่ยนจาก “ฟังก์ชันคงที่” ที่มุ่งเน้นการใช้พื้นที่สำหรับการจัดเก็บหนังสือและวารสารจำนวนมาก ไปสู่การเป็น “พื้นที่การเรียนรู้” ที่ยืดหยุ่นและตอบสนองต่อกิจกรรมที่หลากหลาย ห้องสมุดสมัยใหม่ได้รับการออกแบบให้เป็นพื้นที่แบบ “มัลติฟังก์ชัน (Multifunction)” โดยออกแบบการใช้พื้นที่ห้องสมุดให้แตกต่างกันมากกว่าสองอย่างขึ้นไป เพื่อรองรับกิจกรรมที่หลากหลายของผู้ใช้บริการ ห้องสมุดสมัยใหม่มีการจัดแบ่งเป็นโซน (Zone หมายถึง เขตพื้นที่หรือบริเวณ) เช่น โซนเงียบสำหรับการอ่าน โซนสำหรับการทำงานกลุ่ม พื้นที่สำหรับจัดกิจกรรม และพื้นที่พักผ่อน

#### การใช้เทคโนโลยี AI, VR และ AR ในห้องสมุด

AI กำลังถูกผสมผสานเข้าสู่บริการห้องสมุดอย่างไร้รอยต่อ เพิ่มประสบการณ์ผู้ใช้และทำให้การดำเนินงานคล่องตัวขึ้น AI ขับเคลื่อนการแนะนำที่เป็นส่วนตัว ตอบคำถามอ้างอิง และสนับสนุนประสิทธิภาพและประสิทธิผลโดยรวมของบริการห้องสมุด ข้าราชการระดับอุดมศึกษากำลังทดลองกับเทคโนโลยี Extended Reality (XR) ในหลักสูตร รวมถึง Virtual Reality (VR) และ Augmented Reality (AR) ห้องสมุดนำเทคโนโลยี VR และ AR มาใช้ผ่านการเปิดใช้งานเกมและการเล่นฟรี และใช้ VR และ AR สำหรับสอนชั้นเรียนและฝึกปฏิบัติการ เทคโนโลยีใหม่เหล่านี้จะมีผลกระทบมากที่สุดต่อมหาวิทยาลัยในอนาคต<sup>๒๐</sup> การใช้เทคโนโลยีเหล่านี้ไม่ได้จำกัดเพียงฮาร์ดแวร์ล่าสุดที่มีอยู่ การใช้เสมือนจริงหรือแม้กระทั่งการรวม AI และ Chatbot โปรแกรมคอมพิวเตอร์หรือระบบดิจิทัลที่ออกแบบมาเพื่อโต้ตอบกับมนุษย์ผ่านการสนทนาด้วยข้อความหรือเสียงในรูปแบบอัตโนมัติเข้าสู่บริการออนไลน์ และกำลังเป็นที่นิยมเมื่อเทคโนโลยีใหม่เหล่านี้มีราคาไม่แพงและเข้าถึงได้มากขึ้น

#### การพัฒนาบริการแบบบูรณาการ

การพัฒนาบริการแบบบูรณาการเป็นแนวทางสำคัญที่ห้องสมุดใช้ในการตอบสนองความต้องการที่หลากหลายของผู้ใช้ Johnston แนวโน้มที่เพิ่มขึ้นของสถาบันวิชาการและห้องสมุดในการรวมบริการเข้าสู่พื้นที่การเรียนรู้บริการแบบบูรณาการ เช่น Commons หรือ Hubs บริการที่พบบ่อยที่สุดที่รวม

<sup>๑๙</sup> ศิโรจน์ ผลพันธิน, From Library to...University การเดินทางสู่ One World Library เพื่อไปสู่... University, (กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยสวนดุสิต, 2565), หน้า 1-15.

<sup>๒๐</sup> Johnston, N., Library of the Future Report: ECU Library Services Centre 2021, (Joondalup: Edith Cowan University, 2021), pp. 1-35.

เข้าสู่อาคารห้องสมุดคือศูนย์การเขียนงานต่าง ๆ บริการให้คำปรึกษาและให้คำแนะนำ ศูนย์พัฒนาอาชีพ บริการความพิการ ศูนย์ความหลากหลาย ศูนย์การเรียนรู้ของผู้เรียน บริการภาษาอังกฤษ (English as a Second Language: ESL) การสนับสนุนเทคโนโลยี การสนับสนุนการสอน และบริการช่วยสอนให้ ความรู้เพิ่มเติม

แนวคิด One World Library ของมหาวิทยาลัยสวนดุสิตเป็นตัวอย่างที่ดีของการพัฒนาบริการแบบ บูรณาการ ศีโรจน์ ผลพันธิน<sup>๒๑</sup> อธิบายว่า OWL (One World Library) คือ “Open Wonder Learn” (เปิดกว้าง มหัศจรรย์ เรียนรู้) มีวิสัยทัศน์ที่ข้ามผ่านขีดจำกัดของสถานที่หรือพื้นที่การเรียนรู้ของความ เป็นห้องสมุดในรูปแบบเดิม เพื่อให้มหาวิทยาลัยสวนดุสิตเป็นแหล่งเรียนรู้ที่สมบูรณ์แบบบนมาตรฐาน ความเข้มแข็งทางวิชาการของตนเอง ให้ทุกพื้นที่คือพื้นที่แห่งการเรียนรู้ แสดงให้เห็นถึงการวิวัฒนาการ อย่างต่อเนื่องของการบูรณาการบริการ ซึ่งไม่เพียงแต่เป็นการเพิ่มเทคโนโลยี แต่เป็นการสร้างระบบนิเวศ การเรียนรู้ที่ครอบคลุมทั้งมหาวิทยาลัย

การร่วมมือและการเป็นหุ้นส่วนเป็นส่วนสำคัญของอนาคตของห้องสมุด ด้วยการสร้างพันธมิตร กับสถาบันอื่น ๆ องค์กรชุมชน และบริษัทเทคโนโลยี ห้องสมุดสามารถเข้าถึงทรัพยากรที่ใช้ร่วมกัน ความเชี่ยวชาญ และโปรแกรมนวัตกรรม ความพยายามในการร่วมมือเหล่านี้ขยายผลกระทบของห้องสมุด ทำให้สามารถให้บริการที่กว้างขวางขึ้นซึ่งตอบสนองความต้องการที่หลากหลายของผู้ใช้บริการ

## ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาในยุคดิจิทัล: แนวโน้มการพัฒนาระดับสากล และกรณีศึกษา One World Library มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

### แนวโน้มการพัฒนาห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาระดับสากล

การศึกษาของ Harrison and Finlay<sup>๒๒</sup> ได้แบบจำลองห้องสมุดอนาคต ๕ รูปแบบที่สะท้อน การปรับตัวต่อสภาพแวดล้อมการศึกษาที่เปลี่ยนแปลง ซึ่งแต่ละรูปแบบมีลักษณะเฉพาะและข้อดีข้อเสีย ที่แตกต่างกัน ดังนี้

๑. ห้องสมุดแบบ ‘เกาะ (Island)’ เป็นแนวคิดแบบดั้งเดิมที่ยังคงมีความสำคัญ โดยเป็นอาคาร เฉพาะที่รองรับฟังก์ชันห้องสมุดทั้งหมดในที่เดียว มีเอกลักษณ์ที่ชัดเจนและเป็นที่ยอมรับในมหาวิทยาลัย แต่อาจมีข้อจำกัดในการเข้าถึงและการสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้บริการ

<sup>๒๑</sup> ศีโรจน์ ผลพันธิน, From Library to...University การเดินทางสู่ One World Library เพื่อไปสู่... University, (กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยสวนดุสิต, 2565), หน้า 1-15.

<sup>๒๒</sup> Harrison, A., & Finlay, G., The future of the academic library: Executive summary of "32 libraries: Opportunities and challenges", (Auckland : Warren and Mahoney, 2024), pp. 1-18.

๒. ห้องสมุดแบบ ‘ศูนย์กลาง (Hub)’ ผสมผสานเข้ากับสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับผู้เรียน เช่น ศูนย์อาหาร พื้นที่พักผ่อน และบริการต่าง ๆ เพื่อสร้าง “ใจกลางมหาวิทยาลัย” ที่มีชีวิตชีวา ช่วยเพิ่มการใช้บริการและสร้างความรู้สึกเป็นศูนย์กลางสิ่งอำนวยความสะดวก

๓. ห้องสมุดแบบ ‘เครือข่าย (Network)’ ขยายบริการไปยังคณะและอาคารต่าง ๆ ทั่วมหาวิทยาลัย โดยห้องสมุดกลางทำหน้าที่จัดการและกำกับดูแลพื้นที่ศึกษาเหล่านี้ ช่วยเพิ่มการเข้าถึงและลดความแออัดในอาคารกลาง

๔. ห้องสมุดแบบ ‘คลินิก (Clinic)’ เน้นการให้บริการความเชี่ยวชาญด้านสารสนเทศและการวิจัย โดยพื้นที่ศึกษาหลักถูกกระจายไปยังหน่วยงานอื่น ห้องสมุดทำหน้าที่เป็นศูนย์ให้คำปรึกษาและสนับสนุนข้อมูลเชิงลึกที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย

๕. ห้องสมุดแบบ ‘เมตาเวิร์ส (Metaverse)’ เป็นแนวคิดที่ก้าวหน้าที่สุด ใช้เทคโนโลยี AI, VR, และ AR สร้างประสบการณ์ดิจิทัลแบบทำให้ผู้ใช้บริการรู้สึกเข้าไปในประสบการณ์นั้น ๆ อย่างเต็มที่ (Immersive) ทั้งทางด้านอารมณ์ ความคิด หรือประสาทสัมผัส เพื่อให้เกิดความรู้สึกร่วมและน่าตื่นเต้นที่สามารถเข้าถึงได้จากทุกที่ทุกเวลา

ตามการศึกษาของ Harrison และ Finlay ห้องสมุดอนาคตจะเป็นการผสมผสานแบบจำลองเหล่านี้ โดยมีพื้นที่กายภาพที่เป็นศูนย์กลางของผู้ใช้บริการ ผสมผสานกับเครือข่ายพื้นที่กระจาย และเสริมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล พร้อมบริการเฉพาะทางที่ตอบสนองความต้องการที่หลากหลายของผู้ใช้บริการ

### การบูรณาการดิจิทัลและกายภาพ

การบูรณาการดิจิทัลและกายภาพของห้องสมุดอนาคตจัดเป็น ๒ มิติหลัก คือ ดิจิทัล (Digital) และกายภาพ (Physical) โดยแต่ละมิติมี ๓ ระดับการเข้าถึง ดังนี้<sup>๒๓</sup>

๑. ระดับสาธารณะ (Public - Open Access) ดิจิทัล ได้แก่ เว็บไซต์ห้องสมุด แคตตาล็อกการเยี่ยมชมเสมือนจริง โซเชียลมีเดีย การเผยแพร่แบบเปิด และนิทรรศการออนไลน์ สำหรับกายภาพ ได้แก่ พื้นที่บริการข้อมูล พื้นที่จัดแสดง ห้องจัดงาน พื้นที่อ่านหนังสือ คาเฟ่ และร้านค้า

๒. ระดับเชิญเข้าร่วม (Invited Access) ดิจิทัล ได้แก่ การเข้าร่วมบรรยายและสัมมนาออนไลน์ การฝึกอบรมทักษะสารสนเทศ สภาพแวดล้อมการเรียนรู้เสมือนจริง และประสบการณ์ AR/VR/XR สำหรับกายภาพ ได้แก่ การรวบรวมหนังสือ ห้องอ่าน พื้นที่ศึกษาและวิจัย ศูนย์การศึกษาดิจิทัล พื้นที่ทำงานร่วมกันภายในห้องสมุด และพื้นที่บ่มเพาะธุรกิจ

<sup>๒๓</sup> Hassans, A., “The future of libraries: Evolving roles in the digital age”, *Eurasian Experiment Journal of Arts and Management*, Vol. 7 No. 3 (2025): pp. 72-75.

๓. ระดับส่วนตัว (Private - Protected Access) ดิจิทัล ได้แก่ โครงสร้างระบบความรู้ที่เก็บข้อมูล อินเทอร์เน็ตเจ้าหน้าที่ และการประชุมออนไลน์ พื้นที่ทำงานเจ้าหน้าที่ พื้นที่โครงการวิจัย ห้องปฏิบัติการดิจิทัล และการรวบรวมหนังสือพิเศษ สำหรับกายภาพ ได้แก่ การจัดระดับนี้ช่วยให้ห้องสมุดสามารถให้บริการที่หลากหลายตามความต้องการและสิทธิ์การเข้าถึงของผู้ใช้แต่ละกลุ่ม โดยผสมผสานประสบการณ์ดิจิทัลและกายภาพเข้าด้วยกันอย่างสมบูรณ์

### แนวโน้มการปรับตัวห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา

Harrison and Finlay<sup>๒๔</sup> ระบุแนวโน้มแนวโน้มการปรับตัวห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา ดังนี้

๑. การเพิ่มประสบการณ์ห้องสมุด เป็นการตอบสนองต่อการแข่งขันเพิ่มขึ้นและจำนวนผู้เรียนที่ลดลง ห้องสมุดปรับปรุงการเข้าสู่อาคาร ผ่อนคลายกฎระเบียบ เพิ่มความปลอดภัย ขยายเวลาเปิดบริการ และเพิ่มสิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกเป็น “บ้านหลังที่สอง” ที่อบอุ่นและเป็นมิตร

๒. การสร้างประสบการณ์ที่ครอบคลุม ตอบสนองประชากรผู้เรียนที่หลากหลายขึ้น ห้องสมุดร่วมมือกับชุมชนพื้นที่ในการออกแบบพื้นที่วัฒนธรรมและแผนงานศิลปะพื้นเมือง พัฒนาพื้นที่สำหรับผู้มีความแตกต่างทางประสาท เทคโนโลยีช่วยเหลือผู้พิการ และ “Library of Things” ที่ให้ยืมอุปกรณ์เทคโนโลยี กีฬา หรือแม้แต่อุปกรณ์ตั้งแคมป์

๓. การสนับสนุนนวัตกรรมการเรียนรู้ ห้องสมุดใช้ความเชี่ยวชาญในการออกแบบและจัดการพื้นที่ศึกษาขยายไปทั่วมหาวิทยาลัย เพื่อหลีกเลี่ยงการซ้ำซ้อนและสร้างประสิทธิภาพ

๔. การจัดการการรวบรวมความรู้ เกือบทุกห้องสมุดในการศึกษากำลัง “ปรับขนาดให้เหมาะสม” โดยลดสิ่งของกายภาพเพื่อสร้างพื้นที่ศึกษาเพิ่มเติม แต่เน้นการรวบรวมความรู้พิเศษเป็นจุดขายเฉพาะของมหาวิทยาลัย

๕. การสนับสนุนเทคโนโลยี ห้องสมุดพัฒนาเป็นศูนย์กลางเทคโนโลยีขั้นสูง มีศูนย์การศึกษาดิจิทัล Makerspaces พื้นที่ผลิตสื่อดิจิทัล และเป็น “living lab” ทดลองเทคโนโลยี AR/VR/XR และ AI

๖. การเพิ่มการวิจัยและนวัตกรรม ห้องสมุดขยายบทบาทจากการดูแลผลงานวิจัยเป็นการสนับสนุนการวิจัยแบบครบวงจร มีศูนย์ HDR (Higher Degree by Research) บ่มเพาะธุรกิจ และพื้นที่สำหรับการวิจัยสหสาขาวิชา

๗. การมีส่วนร่วมของชุมชนพื้นที่ ระดับการเชื่อมต่อกับชุมชนแตกต่างกันตามที่ตั้งและนโยบาย บางแห่งเปิดพื้นที่สาธารณะ จัดนิทรรศการ ร่วมมือกับธุรกิจท้องถิ่น และโรงเรียนในพื้นที่

<sup>๒๔</sup> Harrison, A., & Finlay, G., *The future of the academic library: Executive summary of "32 libraries: Opportunities and challenges"*, (Auckland : Warren and Mahoney, 2024), pp. 1-18.

๘. การเน้นความยั่งยืน แม้ห้องสมุดส่วนใหญ่มองว่าความยั่งยืนอยู่นอกการควบคุม แต่มีการปรับปรุงประสิทธิภาพพื้นที่ ลดการใช้พลังงาน และจัดกิจกรรมสิ่งแวดล้อม

ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาแห่งอนาคตใช้การบูรณาการดิจิทัลและกายภาพใน ๒ มิติ โดยแบ่งเป็น ๓ ระดับการเข้าถึง ได้แก่ สาธารณะ (เว็บไซต์ แกดด้าล็อก และพื้นที่อ่านหนังสือ) เชิญเข้าร่วม (การฝึกอบรม AR/VR และศูนย์การศึกษาดิจิทัล) และส่วนตัว (ระบบความรู้เจ้าหน้าที่ และห้องปฏิบัติการ) สำหรับแนวโน้มการปรับตัว ได้แก่ การเพิ่มประสบการณ์ให้เป็นบ้านหลังที่สอง การสร้างประสบการณ์ผู้เรียนหลากหลาย การสนับสนุนนวัตกรรมการเรียนรู้ การปรับขนาดให้เหมาะสมกับทรัพยากรกายภาพ การพัฒนาเป็นศูนย์เทคโนโลยีขั้นสูง และการขยายบทบาทสนับสนุนการวิจัย การเชื่อมโยงชุมชนพื้นที่ และการเน้นความยั่งยืนด้านสิ่งแวดล้อม รวมถึงการพัฒนาสิ่งแวดล้อมทางกายภาพที่ทันสมัย<sup>๒๕</sup>

### กรณีศึกษา แนวคิด One World Library มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

แนวคิด One World Library มหาวิทยาลัยสวนดุสิต จากห้องสมุดดั้งเดิมสู่ Virtual Library และ Café Library การพัฒนาห้องสมุดอย่างต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและความต้องการของผู้ใช้ ช่วงปี พ.ศ. ๒๕๓๗-๒๕๓๙ เป็นลักษณะห้องสมุดแบบดั้งเดิมให้บริการหนังสือ สิ่งพิมพ์ มีกฎระเบียบที่เข้มงวดเช่น ห้ามส่งเสียงดัง และไม่สามารถรับประทานอาหารภายในห้องสมุดได้ ซึ่งสะท้อนแนวคิดแบบดั้งเดิมของห้องสมุดที่เน้นการอนุรักษ์และเงียบสงบ ช่วงปี พ.ศ. ๒๕๔๐-๒๕๕๗ การพัฒนาสู่ Virtual Library ถือเป็นจุดเปลี่ยนสำคัญ โดยเป็นห้องสมุดแห่งแรกในประเทศไทยที่มีความทันสมัยและใช้เทคโนโลยีในการสืบค้นข้อมูล มีระบบฐานข้อมูลกลาง ครอบคลุมทุกพื้นที่ศูนย์การศึกษา การเปลี่ยนแปลงนี้สะท้อนถึงการรับเอาเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ในการพัฒนาบริการห้องสมุด และช่วงปี พ.ศ. ๒๕๕๘ ถึงปัจจุบัน เป็นการขยายพื้นที่การเรียนรู้ ไม่จำกัดอยู่ในห้องสมุดเพียงอย่างเดียว เพิ่มพื้นที่การเรียนรู้ในมหาวิทยาลัย ลักษณะ Café Library, Co-Working Space, Activities Space, Environment Design for Learning and Services ทำให้ผู้เรียน บุคลากร และบุคคลภายนอกที่มาใช้บริการมีพื้นที่การเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น

การปรับเปลี่ยนเพื่อเป็น Suan Dusit One World Library มีปรัชญาว่า “Open Wonder Learn” (OWL) ซึ่งมีความหมายลึกซึ้งหลายระดับ ศิโรจน์ ผลพันธิน<sup>๒๖</sup> อธิบายว่า ในยุคปัจจุบัน การเรียนรู้ไม่ควรถูกจำกัดอยู่เพียงแค่พื้นที่ใดพื้นที่หนึ่ง อย่างเช่นห้องสมุดเสมือนหรือห้องเรียน การเรียนรู้จากหนังสือ หรือสื่อต่าง ๆ ควรปรับให้เข้ากับสิ่งรอบตัวที่เปลี่ยนไปอย่างรวดเร็ว ตลอดเวลา การเรียนรู้จากพื้นที่ทุกพื้นที่ ถือเป็นประสบการณ์ที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีขึ้น Open (เปิดกว้าง) หมายถึง การเปิดกว้างต่อการ

<sup>๒๕</sup> ศรีวรรณ พูลต่าย, ศิโรจน์ ผลพันธิน, สุขุม เฉลยทรัพย์, และสุภาภรณ์ ตั้งดำเนินสวัสดิ์, “กลยุทธ์การตลาดสำหรับธุรกิจสิ่งพิมพ์ของมหาวิทยาลัย”, วารสารมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, ปีที่ ๑๒ ฉบับที่ ๑ (๒๕๖๘): ๒๖๑-๒๗๓.

<sup>๒๖</sup> ศิโรจน์ ผลพันธิน. From Library to...University การเดินทางสู่ One World Library เพื่อไปสู่... University, (กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยสวนดุสิต, 2565), หน้า ๑-๑๕.

เรียนรู้ การยอมรับความหลากหลายของรูปแบบการเรียนรู้ และการสร้างสภาพแวดล้อมที่เข้าถึงได้สำหรับทุกคน Wonder (มหัศจรรย์) หมายถึง การสร้างความอยากรู้อยากเห็น แรงบันดาลใจ และความตื่นตาตื่นใจในการเรียนรู้ โดยผ่านการออกแบบพื้นที่และประสบการณ์ที่น่าสนใจ และ Learn (เรียนรู้) หมายถึง การส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความหมาย การเรียนรู้ตลอดชีวิต และการสร้างความรู้ใหม่ การขยายพื้นที่เรียนรู้ใน One World Library มุ่งเน้นให้ “ทุกพื้นที่ของมหาวิทยาลัยต้องสามารถเป็นพื้นที่แห่งการเรียนรู้” ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด “From Library to University” ที่ต้องการให้มหาวิทยาลัยทั้งหมดกลายเป็นแหล่งเรียนรู้ที่สมบูรณ์แบบ

One World Library ของมหาวิทยาลัยสวนดุสิตได้แสดงให้เห็นถึงการบูรณาการเทคโนโลยีกับพื้นที่ทางกายภาพอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งสอดคล้องกับแนวโน้มสากลที่ Gul and Bano<sup>๒๗</sup> กล่าวว่า “การบูรณาการเทคโนโลยี บริการ และเทคโนโลยีอัจฉริยะใหม่สามารถส่งผลต่อประสิทธิภาพในการให้บริการผู้ใช้ของห้องสมุดได้” ดังนี้

๑) การพัฒนาเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยสวนดุสิตได้พัฒนาต่อยอดด้วยเทคโนโลยีที่ใช้ในการทำงานและการเรียนการสอนในส่วน On-line Learning Room, Hybrid Learning ซึ่งสะท้อนถึงการตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงของรูปแบบการเรียนรู้ในยุคหลังโควิด-๑๙

๒) การออกแบบพื้นที่ การออกแบบพื้นที่ใน One World Library เน้นการสร้าง “ความเป็นสวนดุสิต” ในทุกสถานที่ของมหาวิทยาลัย เป็นการสร้างอัตลักษณ์เฉพาะที่สะท้อนวัฒนธรรมและค่านิยมของมหาวิทยาลัย

๓) การบูรณาการการบริหารจัดการ การทำให้องค์กรเป็นแนวราบเป็นกระบวนการที่แนะนำแต่เครื่องมือและพื้นที่เชิงกายภาพยังคงเป็นองค์ประกอบที่จำเป็นของการเรียนรู้ แม้ว่าจะเป็นการเรียนรู้แบบดิจิทัลก็ตาม

ตามที่ Rubin and Rubin<sup>๒๘</sup> กล่าวว่า เทคโนโลยีได้เปลี่ยนโฉมหน้าของห้องสมุดและกำลังเปลี่ยนแปลงวิธีการดำเนินงานและการให้บริการแก่ผู้ใช้ห้องสมุดอย่างต่อเนื่อง การปรับตัวของห้องสมุดจึงจำเป็นต้องคำนึงถึงบริบทเฉพาะของแต่ละสถาบันและความต้องการของผู้ใช้ รูปแบบห้องสมุดอนาคตแสดงให้เห็นถึงความหลากหลายของทางเลือกในการพัฒนา ซึ่งสถาบันอุดมศึกษาสามารถนำไปปรับใช้ตามบริบทและทรัพยากรที่มีเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด การบูรณาการดิจิทัลและกายภาพที่มี ๓ ระดับ การเข้าถึงให้แนวทางในการจัดการบริการที่สามารถตอบสนองความต้องการที่หลากหลายของผู้ใช้ กรณี

<sup>๒๗</sup> Gul, S., & Bano, S., “Smart libraries: An emerging and innovative technological habitat of 21st century”, *The Electronic Library*, Vol.37 No.5 (2019): 764-783.

<sup>๒๘</sup> Rubin, R. E., & Rubin, R. G., *Foundations of library and information science*. (Chicago : American Library Association, 2020), p. 197.

ศึกษา One World Library ของมหาวิทยาลัยสวนดุสิตเป็นตัวอย่างที่ดีของการนำแนวคิดสากลมาปรับใช้ให้เหมาะสมกับบริบทการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีดิจิทัล

## ปัจจัยสำเร็จในการปรับเปลี่ยนห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา

ปัจจัยสำเร็จในการปรับเปลี่ยนห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา มีดังนี้

๑. ภาวะผู้นำและวิสัยทัศน์ Hassans<sup>๒๙</sup> กล่าวว่า ปัจจัยสำคัญอันดับแรกในความสำเร็จของการปรับเปลี่ยนห้องสมุดสู่ยุคดิจิทัลคือภาวะผู้นำที่มีวิสัยทัศน์ชัดเจนและกล้าหาญในการขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลง สามารถสื่อสารวิสัยทัศน์ได้อย่างชัดเจน สร้างแรงบันดาลใจให้กับทีมงาน และสร้างความเข้าใจร่วมกันเกี่ยวกับความจำเป็นของการเปลี่ยนแปลง นอกจากนี้ ผู้นำต้องมีความกล้าหาญในการตัดสินใจลงทุนในเทคโนโลยีใหม่และการปรับเปลี่ยนกระบวนการทำงาน แม้ว่าจะมีความเสี่ยงและความไม่แน่นอน

๒. การบริหารการเปลี่ยนแปลงที่มีประสิทธิภาพเป็นปัจจัยสำคัญในความสำเร็จของการปรับตัวสู่ยุคดิจิทัล Ari<sup>๓๐</sup> กล่าวว่า บรรณารักษ์แห่งอนาคตไม่ใช่เพียงผู้ดูแลหนังสือ แต่เป็นนักการศึกษาที่เข้าใจเทคโนโลยี สถาปนิกข้อมูล และผู้สร้างชุมชน ภูมิทัศน์ที่เปลี่ยนแปลงนี้จำเป็นต้องมีการฝึกอบรมอย่างต่อเนื่องและการพัฒนาวิชาชีพเพื่อให้บรรณารักษ์มีทักษะที่จำเป็นสำหรับบทบาทที่ขยายในระบอบนิเวศข้อมูลที่พัฒนาอย่างรวดเร็ว

๓. การพัฒนาทักษะบุคลากรและการเปลี่ยนวัฒนธรรมองค์กร Hassans กล่าวถึงความสำคัญของการปรับตัวของบุคลากรว่า การปรับตัวของห้องสมุดในยุคดิจิทัลไม่ใช่เพียงการเพิ่มเทคโนโลยีเข้าไปในระบบเดิม แต่เป็นการเปลี่ยนแปลงทั้งกระบวนการทัศนในการให้บริการ ห้องสมุดสมัยใหม่ต้องสามารถตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ที่มีความหลากหลายทางดิจิทัล ตั้งแต่ผู้ที่เชี่ยวชาญเทคโนโลยีไปจนถึงผู้ที่ต้องการการสนับสนุนพื้นฐาน ดังนี้

- ทักษะเทคโนโลยีดิจิทัล บุคลากรต้องมีความเข้าใจในเทคโนโลยีใหม่ เช่น ปัญญาประดิษฐ์ การเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัล และการวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ รวมถึงความสามารถในการประเมินและนำเทคโนโลยีมาใช้ได้อย่างเหมาะสม

- ทักษะการให้บริการแบบใหม่ บรรณารักษ์ต้องเปลี่ยนบทบาทจากผู้ดูแลคอลเลกชันไปสู่การเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ ผู้ให้คำปรึกษาด้านการวิจัย และผู้สอนทักษะความรู้สารสนเทศ ซึ่งต้องการทักษะการสื่อสาร การสอน และการให้คำปรึกษาเชิงลึก

<sup>๒๙</sup> Hassans, A., "The future of libraries: Evolving roles in the digital age", *Eurasian Experiment Journal of Arts and Management*, Vol.7 No.3 (2025): 72-75.

<sup>๓๐</sup> Ari, R., "The future of libraries: Trends, challenges, and innovations", *Journal of Emerging Technologies and Innovative Research*, Vol.5 No.8 (2018): 255-263.

- ทักษะการทำงานร่วมกัน ในยุคที่ห้องสมุดต้องบูรณาการบริการกับหน่วยงานอื่น บุคลากรต้องมีทักษะการทำงานเป็นทีมข้ามสาขาวิชา การจัดการโครงการ และการสร้างความร่วมมือกับชุมชน ภายนอกการเปลี่ยนวัฒนธรรมองค์กรต้องเริ่มจากการสร้างความเข้าใจร่วมกันเกี่ยวกับวิสัยทัศน์และทิศทางของการเปลี่ยนแปลง การสร้างบรรยากาศที่ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การยอมรับความผิดพลาดเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ และการให้รางวัลกับพฤติกรรมที่สร้างสรรค์และนวัตกรรม

- การใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสมห้องสมุดควรใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสมและสอดคล้องกับบริบทท้องถิ่น โดยไม่ได้หมายความว่าต้องใช้เทคโนโลยีที่ล้ำสมัยที่สุดเสมอ แต่เป็นการเลือกใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมกับความต้องการและความพร้อมของผู้ใช้บริการ

- การพัฒนาระบบบูรณาการ ห้องสมุดควรพัฒนาระบบที่เชื่อมโยงระหว่างทรัพยากรดิจิทัลต่าง ๆ เข้าด้วยกัน ทั้งระบบห้องสมุด ระบบการเรียนการสอน และระบบบริหารจัดการของมหาวิทยาลัย เพื่อให้ผู้ใช้สามารถเข้าถึงข้อมูลได้อย่างราบรื่นและไม่ซับซ้อน

- การสร้างเนื้อหาท้องถิ่น ห้องสมุดมีโอกาสในการสร้างและดูแลเนื้อหาดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และภูมิปัญญาท้องถิ่น การรวบรวมข้อมูลพิเศษและการสร้างหอจดหมายเหตุดิจิทัลจะช่วยเพิ่มคุณค่าและความเป็นอัตลักษณ์ของห้องสมุด

- การพัฒนาบริการอัจฉริยะ การนำ AI มาใช้ในการพัฒนาระบบแนะนำทรัพยากรแบบส่วนบุคคล การใช้ Chatbot ในการตอบคำถาม และการวิเคราะห์พฤติกรรมผู้ใช้เพื่อปรับปรุงบริการ อย่างไรก็ตาม การใช้เทคโนโลยีเหล่านี้ต้องคำนึงถึงความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัยของข้อมูลผู้ใช้

- การสร้างสมดุลระหว่างดิจิทัลและกายภาพ ห้องสมุดควรสร้างประสบการณ์แบบผสมผสาน (Hybrid Experience) ที่ผสมผสานระหว่างโลกดิจิทัลและพื้นที่กายภาพ การออกแบบพื้นที่ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ทั้งแบบเฉพาะบุคคลและกลุ่ม การจัดเฟอร์นิเจอร์ที่ยืดหยุ่น และการสร้างบรรยากาศที่เชิญชวนและสร้างแรงบันดาลใจ

๔. การมีส่วนร่วมของผู้ใช้บริการในกระบวนการออกแบบและพัฒนาบริการเป็นปัจจัยสำคัญที่จะทำให้การปรับเปลี่ยนตอบสนองความต้องการจริงของผู้ใช้ Johnston<sup>๑๑</sup> กล่าวว่า ผู้เรียนต้องการพื้นที่ที่หลากหลายในอนาคต รวมถึงพื้นที่สำหรับการศึกษาเดี่ยวและกลุ่ม และต้องการอยู่ในพื้นที่เปิดโล่งที่มีการเข้าถึงพื้นที่ส่วนตัว ผู้เรียนยังต้องการพื้นที่ที่มีแสงสว่างดีและทัศนียภาพสวยงาม เฟอร์นิเจอร์ที่สะดวกสบายและปรับเปลี่ยนได้ และตัวเลือกการนั่งที่หลากหลาย ข้อมูลเหล่านี้เป็นพื้นฐานสำคัญในการออกแบบพื้นที่และบริการที่ตอบสนองความต้องการจริงของผู้ใช้ การมีส่วนร่วมของผู้ใช้บริการยังรวมถึงการสร้าง

<sup>๑๑</sup> Johnston, N., *Library of the Future Report: ECU Library Services Centre 2021*, (Joondalup : Edith Cowan University, 2021), pp. 1-35.

กลไกการรับฟังความคิดเห็นอย่างต่อเนื่อง การจัดกิจกรรมร่วมกับชุมชนผู้ใช้ และการปรับปรุงบริการตามข้อเสนอแนะ ห้องสมุดที่ประสบความสำเร็จมักมีช่องทางการสื่อสารที่หลากหลายและเปิดกว้าง ทำให้ผู้ใช้รู้สึกว่าคุณเองเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาห้องสมุด

ปัจจัยสำเร็จในการปรับเปลี่ยนห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาประกอบด้วย ภาวะผู้นำที่มีวิสัยทัศน์ชัดเจน กล้าหาญในการขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงและลงทุนเทคโนโลยีใหม่ การพัฒนาทักษะบุคลากร การพร้อมเปลี่ยนวัฒนธรรมองค์กรสู่การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การพัฒนาระบบบูรณาการที่เชื่อมโยงทรัพยากรดิจิทัล การพัฒนาบริการอัจฉริยะด้วย AI และการมีส่วนร่วมของผู้ใช้บริการ

## บทสรุป

ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาในยุคปัจจุบันแสดงให้เห็นถึงความสามารถในการปรับตัวและเปลี่ยนแปลงอย่างน่าอัศจรรย์เพื่อรับมือกับการเทคโนโลยีดิจิทัลที่เต็มไปด้วยความท้าทายและโอกาสใหม่ ๆ การวิวัฒนาการจากแหล่งเก็บรักษาหนังสือและสารสนเทศแบบดั้งเดิมสู่การเป็นพื้นที่การเรียนรู้ร่วมกันที่มีชีวิตชีวาและทันสมัยนั้น สะท้อนถึงศักยภาพในการปรับเปลี่ยนโฉมหน้าของตนเองอย่างรากฐาน

ความสามารถในการเปลี่ยนแปลงนี้เริ่มต้นจากการขยายบทบาทและภารกิจอย่างสร้างสรรค์ ห้องสมุดสมัยใหม่ไม่เพียงแต่รักษาหน้าที่เดิมในการให้บริการทรัพยากรสารสนเทศ แต่ยังสามารถปรับตัวเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้หลากหลายรูปแบบ ตั้งแต่พื้นที่เงียบสำหรับการศึกษาเฉพาะบุคคลไปจนถึงห้องสำหรับการทำงานกลุ่ม พร้อมสนับสนุนทั้งการเรียนการสอนแบบผสมผสานและเทคโนโลยีการศึกษาใหม่ การปรับเปลี่ยนนี้แสดงถึงความยืดหยุ่นและความสามารถในการคาดการณ์ความต้องการในอนาคตของผู้เรียน

บรรณารักษ์ในฐานะกำลังสำคัญของห้องสมุดได้แสดงให้เห็นถึงความสามารถในการเปลี่ยนแปลงบทบาทอย่างโดดเด่น จากการเป็นผู้ดูแลและจัดระบบหนังสือ สู่การเป็นนักการศึกษาที่เข้าใจเทคโนโลยีสถาปนิกรข้อมูล และผู้สร้างชุมชน การเปลี่ยนแปลงนี้ไม่ใช่เพียงการเพิ่มทักษะใหม่ แต่เป็นการปรับรูปแบบความคิดและแนวทางการทำงานอย่างสมบูรณ์ บรรณารักษ์สมัยใหม่สามารถทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ ผู้ให้คำปรึกษาด้านการวิจัย และผู้สอนทักษะความรู้สารสนเทศ ซึ่งต้องการการพัฒนาทักษะอย่างต่อเนื่องในด้านเทคโนโลยีดิจิทัล การให้บริการแบบใหม่ และการทำงานร่วมกันข้ามสาขาวิชา

การบูรณาการเทคโนโลยีเข้าสู่บริการห้องสมุดแสดงให้เห็นถึงความสามารถในการปรับตัวอย่างเป็นระบบและมีวิสัยทัศน์ ไม่ใช่การเพิ่มอุปกรณ์ดิจิทัลเข้าไปในระบบเดิม แต่เป็นการสร้างประสบการณ์การให้บริการที่ราบรื่นและเชื่อมโยงกันอย่างครบวงจร ห้องสมุดแสดงความสามารถในการนำเทคโนโลยีล้ำสมัย เช่น AI การให้คำแนะนำแบบส่วนบุคคล ระบบ Chatbot ที่ช่วยตอบคำถามของผู้ใช้ เทคโนโลยี RFID

ที่ปรับปรุงกระบวนการจัดการทรัพยากร และเทคโนโลยี VR และ AR ที่สร้างประสบการณ์การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมทั้งอารมณ์และความคิดมาประยุกต์ใช้อย่างมีประสิทธิภาพ

แม้ว่าจะเผชิญกับความท้าทายหลายประการ เช่น การลดลงของผู้ใช้บริการแบบดั้งเดิม ข้อจำกัดด้านงบประมาณ และความซับซ้อนของการจัดการลิขสิทธิ์ดิจิทัล แต่ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาได้แสดงความสามารถในการหาทางออกและสร้างนวัตกรรมอย่างสร้างสรรค์ การพัฒนาพื้นที่การเรียนรู้ที่มีความยืดหยุ่นและสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามกิจกรรมต่าง ๆ การจัดแบ่งเป็นโซนต่าง ๆ และการพัฒนาบริการแบบบูรณาการที่รวมหลายหน่วยงานเข้าด้วยกัน กรณีศึกษา One World Library ของมหาวิทยาลัยสวนดุสิตเป็นตัวอย่งการนำแนวคิด “Open Wonder Learn” (OWL) ขยายพื้นที่เรียนรู้ให้ครอบคลุมทั้งมหาวิทยาลัย แสดงให้เห็นถึงความสามารถในการปรับตัวอย่างต่อเนื่องและมีทิศทาง การพัฒนาเทคโนโลยีในการทำงานและการเรียนการสอน รวมถึงการสร้างความเป็นสวนดุสิตในทุกพื้นที่ของมหาวิทยาลัย

ความสำเร็จในการปรับเปลี่ยนห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาเป็นผลมาจากปัจจัยสำคัญหลายประการ เช่น ภาวะผู้นำที่มีวิสัยทัศน์ชัดเจนและกล้าหาญในการขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลง การบริหารการเปลี่ยนแปลงที่มีประสิทธิภาพ การพัฒนาทักษะบุคลากรและการเปลี่ยนวัฒนธรรมองค์กรที่เน้นการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสมและสอดคล้องกับบริบทท้องถิ่น การพัฒนาระบบบูรณาการ และการมีส่วนร่วมของผู้ใช้บริการในกระบวนการออกแบบและพัฒนาบริการ

การสร้างสมดุลระหว่างดิจิทัลและกายภาพถือเป็นหัวใจสำคัญที่แสดงถึงความสามารถในการเข้าใจธรรมชาติของการเรียนรู้ในยุคปัจจุบัน ประสบการณ์แบบผสมผสานโลกดิจิทัลและพื้นที่กายภาพเป็นการสร้างโอกาสใหม่ในการตอบสนองความต้องการที่หลากหลายของผู้ใช้ การออกแบบพื้นที่ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ทั้งแบบเฉพาะบุคคลและกลุ่ม การจัดเฟอร์นิเจอร์ที่ยืดหยุ่น และการสร้างบรรยากาศที่เชิญชวนและสร้างแรงบันดาลใจ แสดงถึงความเข้าใจลึกซึ้งเกี่ยวกับจิตวิทยาการเรียนรู้และความสามารถในการแปลงความเข้าใจนี้เป็นพื้นที่จริงหลากหลายของทางเลือกในการพัฒนาที่แสดงให้เห็นจากรูปแบบห้องสมุดอนาคต สะท้อนถึงความสามารถในการคิดเชิงกลยุทธ์และการปรับตัวตามบริบท ไม่ว่าจะเป็นการรักษารูปแบบดั้งเดิมที่มีประสิทธิภาพ การผสมผสานกับสิ่งอำนวยความสะดวกอื่น ๆ การขยายเครือข่ายการให้บริการ การเน้นความเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน หรือการก้าวสู่เทคโนโลยีขั้นสูง สถาบันอุดมศึกษาสามารถวิเคราะห์และเลือกแนวทางที่เหมาะสมกับทรัพยากรและความต้องการเฉพาะของตนได้

ความสามารถในการเปลี่ยนแปลงของห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาในยุคดิจิทัลไม่ได้จำกัดอยู่เพียงการปรับตัวเพื่อความอยู่รอด แต่เป็นการแสดงออกถึงความสามารถในการสร้างคุณค่าใหม่และนำทางการเปลี่ยนแปลงทางสังคม การเปลี่ยนแปลงที่ประสบความสำเร็จมาจากการมีส่วนร่วมจากทุกฝ่าย และการ

สร้างคุณค่าที่แท้จริงให้กับผู้เรียนและชุมชนสังคม รวมถึงการสร้างอนาคตการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น

## ข้อเสนอแนะ

### ๑. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

๑.๑ การพัฒนากระบวนการเปลี่ยนผ่านสู่ดิจิทัล (Digitization) เพื่อสร้างคุณค่าของห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา หน่วยงานรับผิดชอบที่เกี่ยวข้อง เช่น กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ควรร่วมกันพัฒนากระบวนการเปลี่ยนผ่านสู่ดิจิทัลที่ชัดเจน ครอบคลุมมาตรฐานการให้บริการดิจิทัล การจัดสรรงบประมาณสนับสนุน และแนวทางการพัฒนาบุคลากร ที่สอดคล้องกับเป้าหมายการศึกษาของชาติ

๑.๒ การสร้างเครือข่ายความร่วมมือและการแบ่งปันทรัพยากรระหว่างสถาบัน รัฐบาลควรส่งเสริมและสนับสนุนการสร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาในการแบ่งปันทรัพยากรดิจิทัล การจัดซื้อใบอนุญาตซอฟต์แวร์และฐานข้อมูลร่วมกัน การพัฒนามาตรฐานการให้บริการ และการแลกเปลี่ยนความเชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยี เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและลดต้นทุนในการดำเนินงาน

๑.๓ การจัดตั้งหน่วยงานพัฒนานวัตกรรมห้องสมุดดิจิทัล เพื่อทำหน้าที่เป็นแหล่งวิจัยและพัฒนาให้คำปรึกษาทางเทคนิค จัดฝึกอบรมบุคลากร และเป็นศูนย์กลางการทดลองเทคโนโลยีใหม่ ๆ เช่น AI, VR, AR และ Metaverse สำหรับห้องสมุดทั่วประเทศ

### ๒. ข้อเสนอแนะสำหรับการนำไปปฏิบัติ

๒.๑ การพัฒนาแผนการบริหารการเปลี่ยนผ่านสู่ห้องสมุดดิจิทัล แต่ละสถาบันควรจัดทำแผนการบริหารเฉพาะที่มีเป้าหมายชัดเจน ตัวชี้วัดความสำเร็จ แผนการใช้งบประมาณ และกรอบเวลาการดำเนินงานที่สามารถปรับเปลี่ยนได้ตามสถานการณ์ โดยเน้นการบูรณาการระหว่างการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล การปรับปรุงพื้นที่กายภาพ และการพัฒนาทักษะบุคลากรไปพร้อมกัน

๒.๒ การจัดตั้งทีมงานบริหารห้องสมุดดิจิทัล ประกอบด้วยบรรณารักษ์ ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ นักออกแบบพื้นที่ ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษา และตัวแทนผู้ใช้บริการ เพื่อทำหน้าที่วางแผนดำเนินการ และติดตามประเมินผลการบริหารเพื่อให้เกิดการปรับปรุงและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

๒.๓ การพัฒนาระบบการมีส่วนร่วมของผู้ใช้บริการและการประเมินความพึงพอใจ กลไกการรับฟังความคิดเห็นจากผู้ใช้บริการผ่านช่องทางที่หลากหลาย เช่น การสำรวจออนไลน์ การสัมภาษณ์เชิงลึก และการใช้เทคโนโลยีการวิเคราะห์พฤติกรรมผู้ใช้ เพื่อนำข้อมูลมาปรับปรุงการให้บริการและการออกแบบพื้นที่ให้ตรงกับความต้องการจริง

### บรรณานุกรม

กัลยา ยังสุขยิ่ง. “การปรับห้องสมุดเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้วิถีใหม่: สาระจากการประชุมเพื่อเตรียมการจัดงานสัปดาห์ห้องสมุดออนไลน์ครั้งที่ ๔๕ พุทธศักราช ๒๕๖๔”. **วารสารห้องสมุด**. ปีที่ ๖๕ ฉบับที่ ๒, (๒๕๖๔) : ๔๑-๕๖.

ชานินทร์ สิทธิวีรชธรรม, สุขุม เฉลยทรัพย์, พัทธ์ชัย จันทร์เจริญ, และสุภาภรณ์ ตั้งดำเนินสวัสดิ์. “ปัจจัยส่งเสริมความสำเร็จในตำแหน่งทางวิชาการ “ศาสตราจารย์” ของอาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษา (ประเทศไทย)”. **วารสารมหาวิทยาลัยวิชาการ**. ปีที่ ๑๒ ฉบับที่ ๑ (๒๕๖๘): ๒๔๓-๒๕๘.

ศิโรจน์ ผลพันธิน. **From Library to...University การเดินทางสู่ One World Library เพื่อไปสู่... University**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสวนดุสิต, ๒๕๖๕.

ศรียวรรณ พูลถ่าย, ศิโรจน์ ผลพันธิน, สุขุม เฉลยทรัพย์, และสุภาภรณ์ ตั้งดำเนินสวัสดิ์. “กลยุทธ์การตลาดสำหรับธุรกิจสิ่งพิมพ์ของมหาวิทยาลัย”. **วารสารมหาวิทยาลัยวิชาการ**. ปีที่ ๑๒ ฉบับที่ ๑ (๒๕๖๘): ๒๖๑-๒๗๓.

Rubin, R. E., & Rubin, R. G., **Foundations of library and information science**. Chicago : American Library Association, 2020.

Ari, R., The future of libraries: Trends, challenges, and innovations. **Journal of Emerging Technologies and Innovative Research**, Vol.5 No.8 (2018): 255-263. (Online). Available: <https://www.jetir.org>(October 8, 2025)

Baker, M., Sharma, P., & Wilson, K., Digital leadership and library transformation: A systematic review of effective practices. **Journal of Library Administration**, Vol. 64 No.3 (2024): 248-267. (Online). Available: <https://doi.org/10.1080/01930826.2023.2268193>(October 8, 2025)

Gul, S., & Bano, S., Smart libraries: An emerging and innovative technological habitat of 21st century. **The Electronic Library**, Vol.37 No.5 (2019): 764-783. (Online). Available: <https://doi.org/10.1108/EL-02-2019-0052>(October 8, 2025)

Harrison, A., & Finlay, G., **The future of the academic library: Executive summary of “32 libraries: Opportunities and challenges”**. Auckland : Warren and Mahoney, 2024.

Hassans, A., The future of libraries: Evolving roles in the digital age. **Eurasian Experiment Journal of Arts and Management**, Vol.7 No.3 (2025): 72-75.

- Islam, S., & Hazarika, B. J., Future of academic libraries. **Educational Administration: Theory and Practice**, Vol.29 No.4 (2024): 1893-1895. (Online).Available: <https://doi.org/10.53555/kuey.v29i4.6726>(October 8, 2025)
- Johnston, N., **Library of the Future Report: ECU Library Services Centre 2021**. Joondalup : Edith Cowan University, 2021. (Online).Available: <https://www.ecu.edu.au/library>(October 8, 2025)
- Nasir, M., & Tyagi, P. K., **Transforming academic libraries for the future: Adapting to changing times**. International Conference on Recent Trends in Academic Libraries Systems and Services. (Faridabad : Manav Rachna International Institute of Research andStudies,2023).(Online).Available:<https://www.researchgate.net/publication/382298331>(October 8, 2025)
- Ullah, A., Jan, S., Naeem, K. M., Aziz, F., Sohu, J. M., Ali, J., Khan, M., & Chohan, S. R., Managing change in university libraries in the 21st century: An Australian perspective. **Journal of the Australian Library and Information Association**, Vol.71 No.2 (2022): 120-138. (Online).Available: <https://doi.org/10.1080/24750158.2020.1756598> (October 8, 2025)