

ถอดบทเรียนห้องสมุดมนุษย์ ตอนแรงบันดาลใจสู่อาชีพ

The Human Library: Turning Pages in Human Lives: Career Inspiration from Human Library Experience

สุภาณี เลิศจิระประเสริฐ^๑

Supanee Lertjiraprasert

Received: 11 May 2024

Revised: 10 June 2024

Accepted: 12 June 2024

บทคัดย่อ

ห้องสมุดมนุษย์ (Human Library) นิยามคำจำกัดความ คือ การนำหนังสือหรือคนที่เชี่ยวชาญด้านใดด้านหนึ่งมาให้คำปรึกษา พูดคุย เล่าเรื่องราวในหนังสือให้กับผู้มาฟัง รอฟังมาคุยด้วย ในประเทศไทยมีการจัดทำในห้องสมุดมหาวิทยาลัย และห้องสมุดประชาชน ต่างประเทศมีการทำกิจกรรม Human Library กันมากในอเมริกา ยุโรป และเอเชีย (สิงคโปร์ ฟิลิปปินส์ อินเดีย) สำหรับห้องคลังความรู้ได้จัดทำกิจกรรม Human Library ตอน แรงบันดาลใจสู่อาชีพเป็นตอนที่ ๒ ในปี ๒๕๖๖ หลังจากครั้งแรกได้ทำเรื่อง ห้องสมุดมนุษย์ ตอน เรียนรู้ชีวิตผ่านประสบการณ์ เมื่อปี ๒๕๖๕ และตอนแรงบันดาลใจสู่อาชีพนี้มาจากแนวคิดเรื่องการนำเสนอสาระ Content ให้กับกลุ่มเป้าหมายผู้รับสารของพิพิธภัณฑ์มิวเซียมสยาม ซึ่งเป็นกลุ่มเยาวชน คนรุ่นใหม่หรือผู้ที่เพิ่งจบการศึกษาได้รับสารโดยตรงผ่านการรับชมทาง Museum Siam Facebook page ใช้รูปแบบการทำบนออนไลน์ คือ จัดทำเป็นคลิปวิดีโอสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญแทนการเชิญมานั่งให้คำปรึกษาที่ห้องสมุด

สำหรับผู้ที่เป็นตัวแทนอาชีพจำนวน ๔ อาชีพ คือ เซฟ ยูทูบเบอร์ สตรีมเมอร์เกม และบิวตี้บล็อกเกอร์ ทำการคัดเลือกมาจากการชมเพจของผู้ที่ทำอาชีพเหล่านั้น ผู้อ่านหรือผู้ฟังจะได้เรียนรู้ประสบการณ์การทำงานอาชีพที่จะช่วยสร้างแรงบันดาลใจในการเป็นความรู้ รู้จักอาชีพที่คนเหล่านี้ทำอยู่ในสภาพชีวิตจริง เป็นการเรียนรู้จากเรื่องราวของเจ้าของอาชีพนั้น ๆ โดยตรง เป็นบทเรียนให้ผู้อ่านที่เป็นเยาวชน คนรุ่นใหม่และผู้สนใจทั่วไปได้รู้จักอย่างแท้จริง

คำสำคัญ: ห้องสมุดมนุษย์, เซฟ, ยูทูบเบอร์, สตรีมเมอร์เกม, บิวตี้บล็อกเกอร์

^๑ ผู้ช่วยผู้อำนวยการฝ่าย ห้องคลังความรู้ สถาบันพิพิธภัณฑการเรียนรู้แห่งชาติ (มิวเซียมสยาม) อีเมล: supanee@ndmi.or.th

Assistant Director, Department of Space and Service, National Discovery Museum Institute E-mail: supanee@ndmi.or.th

Abstract

Human library activities across America, Europe, and Asia-including Singapore, the Philippines, and India-feature human books who engage in meaningful conversations with readers. The project titled “The Human Library: Turning Pages in Human Lives: Career Inspiration from Human Library Experience” has proven particularly impactful. It resonates with young teenagers of Generation Z and early-career professionals, who are key target audiences at Museum Siam. The human books selected for this initiative are role models from non-traditional careers, namely a Chef, YouTuber, Game Streamer and Beauty Blogger. Through their stories, readers gain insights into these unique professions, which not only provide a glimpse into diverse career paths but also have the potential to inspire the next generation.

Keywords: Human Library, Chef, Youtuber, Game Streamer, Beauty Blogger

บทนำ

ห้องสมุดมนุษย์เป็นกระบวนการสร้างเสริมความรู้ความเข้าใจอันดีระหว่างบุคคลหรือกลุ่มชนที่มีความขัดแย้งกันด้วยการจัดกิจกรรมให้กลุ่มบุคคลดังกล่าวได้มีโอกาสมาพบปะพูดคุยหรือสนทนากันในสถานที่ที่มีบรรยากาศเป็นมิตร ผลที่ได้จากการจัดกิจกรรมดังกล่าว คือ บุคคลกลุ่มต่าง ๆ ที่เข้าร่วมกิจกรรมมีความพึงพอใจในประโยชน์ที่ได้รับ ซึ่งได้แก่ การที่ได้รับความรู้ ความเข้าใจ แนวคิด ประสบการณ์ และแรงบันดาลใจ มีประโยชน์ที่ได้อีกน้อย ๆ คือ “อย่าตัดสินหนังสือด้วยเพียงหน้าปก (Don’t judge a book by its cover)”^๒ แต่วัตถุประสงค์หลักก็จะแตกต่างกันออกไป กล่าวคือ ส่วนใหญ่มีวัตถุประสงค์หลักคือ มุ่งจัดให้บุคลากรจากสาขาอาชีพต่าง ๆ ที่เป็นจิตอาสาได้มาพบปะสนทนากันเพื่อถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจ แนวคิด การสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้สนใจตามช่วงวันเวลาที่ได้กำหนดไปจนถึงรูปแบบของการจัด

ห้องสมุดมนุษย์ เป็นสิ่งช่วยเติมเต็มในด้านการเข้าถึงสารนิเทศเฉพาะบางอย่าง บางเรื่องที่ห้องสมุดต้องการนำเสนอแก่ผู้ใช้บริการ ในปี ๒๕๖๖ ห้องคลังความรู้ มิวเซียมสยาม ได้จัดทำโครงการห้องสมุดมนุษย์ต่อเนื่องเป็นปีที่ ๒ ต่อจากปี ๒๕๖๕ ที่นำเสนอห้องสมุดมนุษย์ ตอน เรียนรู้ประสบการณ์ชีวิต

^๒ Bryan, Jane and Dobbins, Kerry, “Food for the Soul: Applying the human library concept to academic professional development,” *Journal of Perspectives in Applied Academic Practice* 11, 2 (2023): 24.

สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ หรือที่เรียกกันว่า มิวเซียมสยาม เป็นพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แนวใหม่ที่ให้เข้าศึกษาและเกิดการเรียนรู้ ค้นพบด้วยตนเอง ในแนว Discovery Learning ผู้มาใช้บริการมีหลากหลายกลุ่ม ตั้งแต่เด็ก เยาวชน กลุ่มวัยรุ่น กลุ่มคนทำงาน กลุ่มครอบครัว และผู้สูงอายุ นักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและต่างประเทศ ในบรรดากลุ่มที่มาใช้บริการซึ่งเป็นกลุ่มใหญ่มักเป็นกลุ่มเยาวชน คนรุ่นใหม่

การสื่อสารถึงกลุ่มเป้าหมายหนึ่งของผู้มาใช้บริการมิวเซียมสยามในกลุ่มเยาวชน คนรุ่นใหม่และกลุ่มผู้ที่เริ่มจบการศึกษาและเริ่มเข้าสู่การทำงาน (First Jobber) นั้น ความสนใจหนึ่งคือเรื่องงานอาชีพ ที่ปัจจุบันสถานการณ์ในตลาดแรงงานพบว่าผู้ที่อยู่ในวัยแรงงาน ประชากรช่วงอายุ ๓๐-๖๐ ปี หรือมากกว่า ๖๐ ปี ในบางกลุ่มอาชีพมีเป็นจำนวนมากในประชาคมโลก รวมถึงในประเทศไทย ดังนั้นกลุ่มคนรุ่นใหม่ (New Generation) ได้มุ่งไปสู่ผู้ที่เกิดหลัง ค.ศ. ๒๐๐๐ หรือที่เราเรียกกันว่า Generation Z^๓ ที่มีคุณลักษณะโดดเด่นประเภทเกิดมาพร้อมเทคโนโลยี (Born to Digital) ที่จะเป็กำลังสำคัญในตลาดแรงงานต่อไปในอนาคต จึงนำมาสู่การจัดทำหนังสือมนุษย์ในด้านการงานอาชีพ ที่จะช่วยสร้างแรงบันดาลใจ “กิจกรรม Human Library หอสมุดมนุษย์” ที่จัดทำผ่านคลิปวิดีโอ จำนวน ๔ เรื่อง ซึ่งมีองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับทักษะสำคัญในศตวรรษที่ ๒๑

ทักษะสำคัญสำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑^๔ ประกอบไปด้วยทักษะ ๓ ด้าน ดังนี้ ๑) ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ประกอบด้วยความคิดสร้างสรรค์ ใส่ใจนวัตกรรม มีวิจรณ์ญาณ แก้ปัญหาเป็นสื่อสารดี เต็มใจร่วมมือ ๒) ทักษะสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี ประกอบด้วยอัปเดตทุกข้อมูลข่าวสาร รู้เท่าทันสื่อ รอบรู้เทคโนโลยีสารสนเทศ ฉลาดสื่อสาร และ ๓) ทักษะชีวิตและอาชีพ ประกอบด้วยมีความยืดหยุ่น รู้จักปรับตัว ริเริ่มสิ่งใหม่ ใส่ใจดูแลตัวเอง รู้จักเข้าสังคม เรียนรู้วัฒนธรรม มีความเป็นผู้นำรับผิดชอบหน้าที่ พัฒนาอาชีพ หมั่นหาความรู้รอบด้าน

รูปแบบงานอาชีพที่อยู่ในความสนใจของคนรุ่นใหม่คือ ประเภทการงานอาชีพที่มั่นคง ประเภทอาชีพในฝัน และประเภทอาชีพที่โดดเด่นอยู่ในความสนใจแห่งยุค จากผลสำรวจของ Adecco^๕ (บริษัททางด้านการงาน) “อาชีพในฝันของเด็กไทย” ปี ๒๕๖๓ จากกลุ่มสำรวจตัวอย่างเด็กไทยอายุ ๗-๑๔ ปี จำนวน ๔,๐๕๐ คน จากทั่วภูมิภาค พบว่าอาชีพในฝันอันดับ ๑-๓ คือ แพทย์ ครู ยูทูบเบอร์ โดยเด็กไทย

^๓ Chayapon Soontornwiwattana, “Workforce Expectations of the New Generation: A case Study of Thai Social Science Pre-Graduates,” *ASEAN Journal of Management & Innovation* 10, 1 (2023): 96.

^๔ สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน). *ทักษะสำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑*. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๒๐ เมษายน ๒๕๖๗, จาก: <https://www.okmd.or.th/okmd-opportunity/new-gen/262/>

^๕ ศูนย์บริหารข้อมูลตลาดแรงงานภาคตะวันออกเฉียงเหนือ, “อาชีพในฝัน-ยูทูบเบอร์อาชีพมาแรงแห่งปี” *Smart Job Magazine* วารสารข่าวสารตลาดแรงงาน ๒๗, ๒ (๒๕๖๓): ๑๑.

มองว่าอาชีพยูทูบเบอร์เป็นอาชีพที่ได้ทำในสิ่งที่ชอบ สบาย รายได้สูง อิสระ มีชื่อเสียง และคิดว่าตัวเองมีทักษะและความสามารถในการทำอาชีพนี้ได้ หลายคนได้รับแรงบันดาลใจจากยูทูบเบอร์และนักแคสต์เกมที่ตนชื่นชอบ

๔ อาชีพที่เลือกมาเป็นหนังสือมนุษย ได้แก่ เชฟ คือ ๑) คุณนันท์วัฒน์ จรรย์ลิขิต หรือเชฟแมกซ์ จาก Thailand Master Chef Season III ๒) คุณปริญญ์ หรือคุณวงศกร เขยสุวรรณ ยูทูบเบอร์ด้านเทคนิค/ทริคการใช้เครื่องมือไอที ๓) คุณภรณ์ญะ ยิ่งเพิ่มทรัพย์ หรือ KS ๑๓๙ นักแคสต์เกม หรือสตรีมเมอร์เกมที่เป็นที่รู้จักกันอย่างกว้างขวางในหมู่นักเล่นเกม และ ๔) คุณธีรณัย แสนยาวุฒิ ควีนส์เดอะเทีย บิวตี้บล็อกเกอร์ เจ้าของเพจ Tia The Kweenz นักแต่งหน้าสร้างสรรค์

นิยามคำจำกัดความ

“ห้องสมุดมนุษย” หมายถึง พื้นที่ที่ปลอดภัยสำหรับตั้งคำถามยาก ๆ โดยไม่ตัดสิน เป็นความพยายามที่จะทำความเข้าใจเชิงลึกไปในชีวิตของผู้คนที่คุณคิดว่าคุณรู้ แต่คุณไม่รู้ รอนนี่ อาเบอร์เกิล (Ronni Abergel) คือหนึ่งในผู้ริเริ่มแนวคิดห้องสมุดมนุษย^๖

“ห้องสมุดมนุษย” หรือ “ห้องสมุดมีชีวิต” (Living Library) เนื่องจากเป็นสถานที่สำหรับห้องสมุดที่มีการจัดบริการหนังสือมีชีวิต (Living Book) หรือหนังสือมนุษย (Human Book) ได้แก่ บุคคลผู้มีความรู้ในเรื่องต่าง ๆ และประสงค์จะถ่ายทอดความรู้ แนวคิด ประสบการณ์ แก่ผู้อื่น ไว้บริการผู้อ่านที่สนใจ ในวัน เวลา และสถานที่ที่กำหนด โดยมีกระบวนการดำเนินงานการพัฒนาหนังสือมีชีวิตและการให้บริการคล้ายห้องสมุดทั่วไป^๗

“เชฟ” คือ ผู้ที่คอยบริหารจัดการงานในครัว คิดค้นออกแบบสร้างสรรค์สูตรอาหารใหม่ ๆ คัดเลือกวัตถุดิบที่ต้องใช้ คิดคำนวณต้นทุนกำไร ออกแบบการตกแต่งจาน ตลอดจนวางแผนและแจกจ่ายงานให้กับสมาชิกคนอื่นในทีมครัว โดยรายละเอียดของงานนั้นจะแตกต่างออกไปตามลักษณะของสถานที่ที่ทำงานอยู่ เช่น โรงแรม ภัตตาคาร หรือร้านอาหารส่วนตัว และอาจแบ่งออกเป็นครัวเย็น ครัวร้อน ตามลักษณะอาหารที่รับผิดชอบได้อีกด้วย^๘

^๖ Abergel, Ronni. **Settings for a Human Library**. [Online]. Retrieved 12 March 2024, from: <http://humanlibrary.org>

^๗ คงศักดิ์ สังฆมานนท์. **ประวัติห้องสมุดมนุษย**. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๙ ธันวาคม ๒๕๖๖, จาก: <https://library.oarit.rmuti.ac.th/lib/humanlibrary/historyhl>

^๘ หรุปลูกปัญญา. **อาชีพเชฟ**. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๒๐ เมษายน ๒๕๖๗ จาก: <https://www.truelookpanya.com/explorer/occupation-step3/47>

“ยูทูบเบอร์” คือ อาชีพที่อัปโหลดวิดีโอลงในเว็บไซต์ Youtube.com เพื่อแสวงหากำไร บางคนมีผู้เข้าชมและผู้ติดตามนับล้าน ซึ่งแต่ละวิดีโอที่ได้อัปโหลดไปนั้นต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ของเจ้าของช่องเพื่อให้ได้วิดีโอที่สะดุดตา แปลกใหม่ สร้างสรรค์ ตามสไตล์ของผู้อัปโหลด และความสำเร็จของยูทูบเบอร์ขึ้นอยู่กับยอดผู้ชมที่ติดตามและเข้าชมวิดีโอของเขาจนทำให้เกิดรายได้มากมาย^๙

“สตรีมเมอร์เกม” คือ ผู้เล่นเกมออนไลน์และมีการถ่ายทอดสด (Live Streaming) แบบเรียลไทม์ผ่านช่องทางต่าง ๆ อาทิ YouTube Facebook หรือ Twitter ซึ่งในขณะที่เล่นเกมออนไลน์ถ่ายทอดสดนั้น ก็จะพูดคุยเรื่องราวต่าง ๆ ทั้งที่อาจจะเกี่ยวกับเกมหรือไม่เกี่ยวกับเกม เพื่อให้ผู้รับชมเกิดความสนุกสนาน โดยเนื้อหาที่น่าสนใจในการพูดคุยอาจจะเป็นการสอนวิธีการเล่นเกม เทคนิคการเล่นเกม เคล็ดลับการเล่นให้ชนะ เปรียบเสมือนพิธีกรจัดรายการถ่ายทอดสด ส่วนทักษะการพูดนั้นถือเป็นสิ่งสำคัญของอาชีพสตรีมเมอร์ เพราะการถ่ายทอดสดแต่ละครั้ง นอกจากจะเล่นเกมไปด้วย ซึ่งต้องใช้การประสานงานระหว่างสมอง สายตา นิ้วมือแล้ว ยังต้องพูดคุยสื่อสารกับผู้ชมไปในขณะเดียวกัน ดังนั้นการพูดคุยเล่าเรื่องราวต่าง ๆ จึงต้องทำให้เข้าใจง่าย ชัดเจน มีความลื่นไหลและสนุกสนาน โดยคำนึงถึงเรื่องที่จะสื่อสารออกไปและพูดโต้ตอบกับผู้ชมให้น่าสนใจและอยากติดตามต่อไป^{๑๐}

“บิวตี้บล็อกเกอร์” คือ ผู้ที่มานำเสนอและรีวิวผลิตภัณฑ์ความงามทั้งหลาย รวมไปถึงการสอนแต่งหน้า ทำผม แต่งตัว ซึ่งหากเป็นรีวิวผลิตภัณฑ์ก็ต้องทดลองใช้จริงและรีวิวผลตามความเป็นจริงเป็นอาชีพที่อิสระ อาจใช้วิธีเขียนบล็อกหรือถ่ายคลิปวิดีโอลงยูทูบได้^{๑๑}

วัตถุประสงค์

๑. เพื่อถอดองค์ความรู้ด้านเนื้อหางานห้องสมุดมนุษย์ของห้องคลังความรู้ กิจกรรมที่ประกอบ การเรียนรู้ของสถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

๒. เพื่อจัดเก็บและเผยแพร่ในรูปแบบคลังดิจิทัลของสถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ ในรูปแบบคลังทรัพยากรเปิด (Open Resources)

^๙ สตราฟิช. ทำไมอาชีพ Youtuber จึงเป็นอาชีพที่นิยมของเด็กยุคนี้. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๒๐ เมษายน ๒๕๖๗, จาก: <https://www.starfishlabz.com/blog/58>

^{๑๐} การินา อคาเดมี่. สตรีมเมอร์เกม. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๒๐ เมษายน ๒๕๖๗, จาก: <https://www.garenaacademy.com/job/game-player-caster/streamer>

^{๑๑} หุบลูกปัญญา. Beauty Blogger อาชีพใหม่ของคุณผู้หญิง. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๒๐ เมษายน ๒๕๖๗, จาก: <https://www.truelookpanya.com/dhamma/content/63617>

๓. เพื่อเป็นการจัดการความรู้ในองค์กร (Knowledge Management-KM) ส่งต่อความรู้นั้น ให้ได้รับการเผยแพร่สู่องค์กรและสาธารณะ

ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงาน

๑. ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับองค์ความรู้ด้านอาชีพที่น่าสนใจของคนรุ่นใหม่
๒. รวบรวมข้อมูลการทำห้องสมุดมนุษย์ พ.ศ. ๒๕๖๖ ของห้องคลังความรู้ มิวเซียมสยาม
๓. วิเคราะห์จากเอกสารและคลิปวิดีโอที่จัดทำ
๔. สรุปรายงานและข้อเสนอแนะ

วิธีการศึกษา

ศึกษาจากเอกสารบทความวิชาการและรายงานการวิจัยเกี่ยวกับองค์ความรู้ด้านอาชีพที่น่าสนใจของคนรุ่นใหม่ ๔ อาชีพ ซึ่งจะเห็นได้ว่าเป็นอาชีพที่แตกต่างจากภาพการรับรู้เดิมที่เป็นอาชีพแพทย์ ครู พยาบาล ทหาร เป็นต้น อาชีพเหล่านี้มีความโดดเด่นในแง่ความร่วมมือกับผู้คนในยุคเรียนรู้วิธีการทำงาน วัตถุประสงค์ที่ทำ ผลลัพธ์ของการจัดกิจกรรมมีส่วนสำคัญที่จะตอบโจทย์ของงานที่ห้องสมุดต้องการ

ปรัทัศน์วรรณกรรม

งานห้องสมุดมนุษย์มีงานเขียนทั้งในต่างประเทศและประเทศไทย แบ่งเป็น ๒ หัวข้อ ดังนี้

๑. งานวิจัยต่างประเทศ

๑.๑ การก่อกำเนิด^{๑๒}

ห้องสมุดมนุษย์ (Human Library) มีการจัดขึ้นครั้งแรกที่ประเทศเดนมาร์กปี ค.ศ. ๒๐๐๐ และจัดขึ้นในหลาย ๆ แห่ง แต่การจัดครั้งแรกยังไม่เป็นที่แพร่หลายนัก การจัดที่เดนมาร์กนั้นดำเนินการโดยองค์กรนานาชาติที่มีความมุ่งหวังที่จะชี้ถึงการแบ่งแยกเชื้อชาติ โดยรอนนี่ อาเบอร์เกล และคนอื่น ๆ มีวัตถุประสงค์หลักในระยะแรก ๆ คือ การหยุดความรุนแรง (Stop the Violence) โดยกระบวนการสร้างเสริมความรู้ ความเข้าใจอันดีระหว่างบุคคลหรือกลุ่มชนที่มีความขัดแย้งกันด้วยการจัดกิจกรรมให้กลุ่มบุคคลดังกล่าวได้มีโอกาสมาพบปะพูดคุยหรือสนทนากันในสถานที่ที่มีบรรยากาศเป็นมิตร ผลที่ได้จากการจัดกิจกรรมดังกล่าว คือ บุคคลกลุ่มต่าง ๆ ที่เข้าร่วมกิจกรรมมีความพึงพอใจในประโยชน์ที่ได้รับ ซึ่งได้แก่ การที่ได้รับความรู้ ความเข้าใจ แนวคิด ประสบการณ์ และแรงบันดาลใจ แต่เดิมนี่ อาเบอร์

^{๑๒} Safdar, M., Siddique, N., and Khan, M. A, "A systematic review of literature on human libraries: Objectives, benefits, and challenges," *Journal of Librarianship and Information Sciences* (2023).

เกล ใช้ชื่อว่ากิจกรรมห้องสมุดมีชีวิต ต่อมาเปลี่ยนเป็นห้องสมุดมนุษย์ การพัฒนาห้องสมุดมนุษย์ได้ขยายตัวไปสู่ประเทศอื่น ๆ ในทวีปยุโรปและทวีปอื่น ๆ มีทั้งอเมริกา ออสเตรเลีย และเอเชีย

๑.๒ รูปแบบการจัด

รูปแบบการจัดของห้องสมุดมนุษย์ บางแห่งจัดแบบให้ผู้เล่าและผู้ฟังมานั่งพูดคุยกันแบบ Face to Face กิจกรรมดังกล่าวได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยโคเปนเฮเกนกำหนดให้นักศึกษาชั้นปีแรกของสถาบันผลิตนักสังคมสงเคราะห์ (Institute for Social Worker) เป็นนักอ่านของห้องสมุดมนุษย์ เพื่อให้มีโอกาสสัมผัสสมมติความเป็นมนุษย์ รวมถึงเรื่องราวที่อยู่เบื้องหลังชีวิตของแต่ละคน โดยจัดเป็นกิจกรรมปีละ ๒ ครั้ง ครั้งละ ๑ สัปดาห์ มีการนำผู้เชี่ยวชาญจากหลากหลายสาขาอาชีพมาพูดคุยให้คำปรึกษา เช่น นักจิตวิทยา แพทย์ พระ ครู อาจารย์ มหาวิทยาลัย เซฟทำอาหาร เป็นต้น สำหรับประเทศไทยมีการศึกษาวิจัยกรณีของห้องสมุดมนุษย์ที่สถาบันราชภัฏสกลนคร พบว่า ช่วงของการจัดกิจกรรมที่เหมาะสมและสอดคล้องที่สุด คือ การจัดในช่วงเทศกาล รูปแบบการจัดแบบออนไลน์ และมีการนำเสนอผ่านเว็บไซต์และผ่านยูทูบ^{๓๓} ซึ่งจะนำไปสู่วิธีการจัดการเกี่ยวกับหนังสือที่นำมาจัด

โดยส่วนใหญ่รูปแบบการจัดพบว่าเป็นการจัดชนิดให้ผู้ที่เป็นหนังสือมนุษย์มาพบกันกับผู้อ่าน (Readers) มีการพูดคุยกัน เสนอหน้ากัน และจากการจัดในหลาย ๆ แห่ง มีการศึกษาถึงสภาพแวดล้อมการจัดที่จะให้มีสภาวะที่เป็นพื้นที่สร้างสรรค์และปลอดภัยในการพูดคุยที่ไม่อึดอัด สบาย เป็นกันเอง ประสบการณ์ของผู้เล่าเรื่องและผู้อ่านได้แลกเปลี่ยนกันอย่างอิสระ มากกว่าจะเป็นการสื่อสารทางเดียว

๒. งานวิจัยในประเทศไทย

๒.๑ ว่าด้วยเรื่อง สถานการณ์ของกลุ่มแรงงานรุ่นใหม่

ความท้าทายเนื่องจากช่องว่างหรือความต่างระหว่างวัยของพนักงานเป็นเรื่องหนึ่งที่ผู้นำและผู้บริหารให้ความสนใจ เพราะพนักงานรุ่นใหม่เข้ามามีบทบาทสำคัญในองค์กรมากขึ้น ข้อมูลจากสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการลงทุน ชี้ว่าในไตรมาส ๒/๒๕๖๕ จำนวนแรงงานในประเทศไทยมี ๓๙.๗๗ ล้านคน โดยแรงงานหลักมีอายุต่ำกว่า ๓๕ ปี และในแต่ละปีจะมีแรงงานเพิ่มขึ้นราว ๘๐๐,๐๐๐ คน หมายความว่า คนทำงานรุ่นใหม่จะเข้าสู่ตลาดแรงงานเพิ่มมากขึ้น และบุคคลเหล่านี้น่าจะกลายเป็นกำลัง

^{๓๓} อุบลศิลป์ โพธิ์พรม, ภูณิชาพัชร อุ่มภูธร และภควัต ชัยวินิจ, “การจัดกิจกรรมที่เหมาะสมในห้องสมุดมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร,” Pulinet Journal ๔, ๓ (๒๕๖๐): ๖.

สำคัญในการทำงานในองค์กร ดังนั้นการเข้าใจถึงความต้องการและความคาดหวังของกลุ่มคนเหล่านี้จึงมีความสำคัญต่อผู้นำและองค์กรในการบริหารจัดการบุคคลและกลยุทธ์ในการจัดการองค์กร^{๑๔}

๒.๒ ว่าด้วยเรื่องเทรนด์อาชีพของคนรุ่นใหม่

ผลสำรวจอาชีพในฝันของเด็กไทย โดยคุณธิดารัตน์ กาญจนวัฒน์ ประธานเจ้าหน้าที่บริหารกลุ่มบริษัท อีเด็คโก้ ประเทศไทย กล่าวว่า “ในกลุ่มเด็กอายุ ๗-๑๔ ปี ซึ่งแบ่งเป็น ๒ Generations คือ Gen Z และ Gen Alpha ซึ่งเป็นกลุ่มที่เติบโตมากับเทคโนโลยี คำนึงกับการใช้สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ตมาตั้งแต่เด็ก จึงไม่แปลกใจที่เห็นคำตอบจะมีความเป็นดิจิทัลมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นอาชีพยูทูบเบอร์ที่มาแรงและมีแนวโน้มสูงขึ้นทุกปี” รวมถึงพฤติกรรมของเด็กยุคนี้ที่ชอบเล่นเกม สื่อสารผ่านโซเชียลมีเดีย ค้นหาความรู้ทางอินเทอร์เน็ต ล้วนสะท้อนเห็นถึงความเป็น Digital Native ของเด็กไทยในปัจจุบัน

การที่พวกเขาเกิดพร้อมกับโอกาสในการเข้าถึงเทคโนโลยีและข้อมูลข่าวสาร Mark McCrindle นักประชากรศาสตร์และนักวิจัยทางสังคมมีการพยากรณ์ว่า Gen Alpha หรือเด็กที่มีอายุต่ำกว่า ๑๐ ปี จะเป็น Generation ได้รับการศึกษาที่ดีที่สุด และเป็น Gen ที่ฉลาดที่สุด และใช้เทคโนโลยีเก่งที่สุด เมื่อเทียบกับ Gen อื่นๆ ตอนมีอายุรุ่นราวคราวเดียวกัน ขณะที่ Gen Z หรือผู้ที่ปัจจุบันมีอายุตั้งแต่ ๒๖ ปี ลงไป งานวิจัยจากต่างประเทศรายงานว่า Gen Z ก็จะถูกเข้ามาเป็นแรงขับเคลื่อนที่สำคัญขององค์กร โดยจะมีสัดส่วนเป็นร้อยละ ๒๗ ของแรงงานทั้งหมด ภายในอีก ๕ ปีข้างหน้า Gen Z มีแนวโน้มที่จะได้เลือกอาชีพที่ได้เป็นส่วนหนึ่งในการขับเคลื่อนและเปลี่ยนแปลงสังคมโลก ทั้งการพัฒนาเทคโนโลยีและการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ รวมถึงสนใจในการเป็นผู้ประกอบการและทำอาชีพอิสระ ซึ่งเป็นมุมมองการเลือกอาชีพที่แตกต่างไปจากคนรุ่นก่อน

เด็กในรุ่นนี้จะโตมากับอนาคตของโลกการทำงานที่เปลี่ยนไป หลายอาชีพถูกแทนที่ด้วยเทคโนโลยีและปัญญาประดิษฐ์ แต่ก็จะมีอีกหลายอาชีพเกิดขึ้นใหม่เช่นเดียวกัน มีการคาดการณ์ว่าภายในปี ๒๐๒๕ ร้อยละ ๖๐ ของแรงงานจะทำงานในอาชีพที่ไม่มีอยู่ในปัจจุบัน จึงเป็นหน้าที่ของผู้ใหญ่ที่จะช่วยกันพัฒนาศักยภาพเด็ก โดยเฉพาะอย่างยิ่งทักษะการใช้ชีวิตและทักษะทางสังคม ซึ่งเป็นทักษะที่หุ่นยนต์ไม่สามารถทดแทนได้ รวมทั้งปลูกฝังค่านิยมการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อให้พวกเขาสามารถที่จะ

^{๑๔} รัชนิภา ลิฬหา. ค่านิยม ความคาดหวังต่อการทำงานและสถานที่ทำงานของคน Gen Z. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๒๐ เมษายน ๒๕๖๗,

เรียนรู้และต่อยอดองค์ความรู้เดิมที่มีอยู่ เพราะในอนาคตความรู้ใหม่ ๆ จะมีความสำคัญมากกว่าใบปริญญา^{๑๕}

ก่อนที่จะมาถึงประเด็นชี้การทำงานของคนรุ่นใหม่ มาทำความเข้าใจกับความแตกต่างของคนแต่ละรุ่นด้วยการมองถึงการแบ่งช่วงของวัย ดังนี้ ๑) Baby Boomers ๒) Generation X ๓) Millennials, Generation Y และ ๔) Generation Z

- Baby Boomers ผู้ที่เกิดช่วง ๑๙๔๖-๑๙๖๔ รู้จักกันดีในแง่การยึดมั่นอุดมคติ อุทิศชีวิตให้กับการทำงาน จงรักภักดีกับองค์กร

- Generation X ผู้ที่เกิดช่วง ๑๙๖๕-๑๙๘๐ พึ่งพาตนเอง ปรับตัวได้ดี เติบโตมาในช่วงสถานการณ์เศรษฐกิจเริ่มมั่นคงขึ้นแล้ว

- Millennials ผู้ที่เกิดช่วง ๑๙๘๑-๑๙๙๖ ปรับตัวเก่ง มองโลกในแง่ดี ชอบเรียนรู้เทคโนโลยี เป็นกลุ่มแรกที่เติบโตมากับอินเทอร์เน็ตและโซเชียลมีเดีย

- Generation Z ผู้ที่เกิดมาในช่วงกลางยุค ๑๙๙๐ และต้น ๒๐๐๐ เป็นกลุ่มที่เกิดมาพร้อมดิจิทัล มีความคุ้นเคยกับเทคโนโลยีอย่างมากและมีความต้องการเป็นผู้ประกอบการสูง กระตือรือร้นที่จะเปลี่ยนแปลงสังคม

ดังที่กล่าวในช่วงต้น คนรุ่นใหม่ในกลุ่มเป้าหมายหนึ่งของมิวเซียมสยาม จึงเป็นกลุ่มผู้ที่เป็น Generation Z แต่หลังจากเกิดการระบาดของโรคโควิด-๑๙ ในปี ๒๐๒๐ ผลสำรวจของ The Wall V. ๒๐๒๐ Generation Face Off During The Pandemic เรื่องความคิดเห็นและการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของคนกลุ่ม Gen ทั้ง ๔ จากผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน ๖๒๖ คน ๔๒% ของคนกลุ่ม Gen Z ก่อนช่วงวิกฤตกังวลเรื่องสุขภาพจนจิตตกไปจนถึงซึมเศร้า และมีความกังวลในการติดเชื้อโรคระบาดสูงสุด ๗๘% ของคนกลุ่ม Gen Z รู้สึกว่าชีวิตลำบากและรายได้ลดลงอย่างมากในช่วงโรคระบาด มีการใช้เงินอย่างระมัดระวังมากขึ้น โดยเฉพาะในกลุ่ม First Jobber ที่เจอสถานการณ์ในช่วงที่เพิ่งเข้างานพอดี นอกจากนี้ ๙๖% ของคนกลุ่มนี้ให้ความสำคัญกับสิ่งแวดล้อม และร่วมกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม ให้ความสำคัญกับสุขภาพจิต และคำนึงถึงเรื่อง Work-Life Balance^{๑๖} ด้วย

^{๑๕} ศูนย์บริหารข้อมูลตลาดแรงงานภาคตะวันออกเฉียงเหนือ, “อาชีพในฝัน-ยูทูบเบอร์อาชีพมาแรงแห่งปี,” Smart Job Magazine วารสารข่าวสารตลาดแรงงาน ๒๗, ๒ (๒๕๖๓): ๑๑.

^{๑๖} รัชนิภา ลีพิลา. ค่านิยม ความคาดหวังต่อการทำงานและสถานที่ทำงานของคน Gen Z. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๒๐ มิถุนายน ๒๕๖๗, จาก: <https://blog.happily.ai/th/gen-z-workforce-values-and-expectations-towards-work-and-the-workplace-th/>

จากการที่สังคมการทำงานคนวัย Baby Boomer กำลังจะหายไปจากการเกษียณอายุการทำงาน และถูกแทนที่ด้วยคน Gen Z บริษัท Deloitte ซึ่งเป็นบริษัททางด้านการวิจัยกำลังคน ได้มีการศึกษาว่า คนกลุ่ม Gen Z ที่จะกลายเป็นกลุ่มแรงงานขนาดใหญ่ของสังคมโลกนั้น มีการศึกษาสำรวจถึงคุณลักษณะ ค่านิยมของกลุ่ม Gen Z ไว้ดังนี้ คน Gen Z ต้องการรับโอกาส ความหลากหลายของการนำเสนองานเป็นผู้ประกอบการ แต่ก็ยังคงมีความจงรักภักดีต่อองค์กรอยู่ ต้องการงานรับผิดชอบด้วยตัวเองคนเดียว (Independent) มากกว่าการทำงานแบบกลุ่ม และไม่ได้ต้องการแยกออกไปแบบโดดเดี่ยว (Isolation) ให้ความสำคัญต่อจริยธรรม บทบาทขององค์กรที่มีต่อสังคมมากกว่าการเน้นย้ำคุณภาพผลิตภัณฑ์/สินค้า เน้นให้ความสำคัญกับความมั่นคงทางการเงินมากกว่าความสำเร็จส่วนบุคคลที่จะได้รับ^{๑๗} การที่ทำงานหนังสือ มนุษย์เรื่องอาชีพ เพื่อตอบโจทย์ความต้องการของคนรุ่นใหม่ในกลุ่มคน Gen Z นี้ อาจจะเป็นความท้าทายใหม่ของห้องคลังความรู้ มิวเซียมสยามได้

ห้องสมุดมนุษย์ : ตอนแรงบันดาลใจสู่อาชีพ ที่จัดโดยห้องคลังความรู้ มิวเซียมสยาม

เมื่อ พ.ศ. ๒๕๖๕ ห้องคลังความรู้ได้เริ่มทำกิจกรรมห้องสมุดมนุษย์ขึ้นครั้งแรก โดยในปีนั้นเป็นปีที่อาคารกระทรวงพาณิชย์ ซึ่งคือที่ทำการของสถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ มิวเซียมสยามครบรอบการก่อตั้ง ๑๐๐ ปี มิวเซียมสยามจึงได้จัดโครงการ ๑๐๐ ปีตีกร้าวขึ้น และได้มีการจัดนิทรรศการและกิจกรรมเพื่อเป็นการร่วมเฉลิมฉลองในด้านประวัติศาสตร์ การพาณิชย์ สถาปัตยกรรม ศิลปะ สังคมในยุคเมื่อ ๑๐๐ ปีที่แล้ว รวมถึงงานกิจกรรมของห้องสมุดก็ได้เข้าสู่อการจัดทำห้องสมุดมนุษย์ โดยเน้นเรื่องราวของเจ้าของกิจการที่มีอายุของสถานประกอบการร่วม ๑๐๐ ปี จึงเป็นที่มาของการเล่าเรื่องราวของหนังสือมนุษย์จาก ๘ กิจการ ที่มีการก่อกำเนิดในยุคเดียวกับการตั้งกระทรวงพาณิชย์ในสมัยนั้น โดยตั้งชื่อตอนว่า “เรียนรู้ชีวิตผ่านประสบการณ์ชีวิต”

สำหรับในปี พ.ศ. ๒๕๖๖ ห้องคลังความรู้ได้ดำเนินการโครงการหนังสือมนุษย์ Human Library ตอนแรงบันดาลใจสู่อาชีพ โดยเลือกอาชีพจากที่เยาวชน คนรุ่นใหม่ให้ความสนใจในปัจจุบัน จำนวน ๔ อาชีพ ทั้งนี้ใช้วิธีการสืบค้นจากอินเทอร์เน็ตและติดต่อโดยตรงไปยังผู้ที่เจ้าของเพจ/รายการนั้น ๆ โดยทำจดหมายเชิญแบบพร้อมโครงการห้องสมุดมนุษย์ส่งไป โดยแบ่งเป็นอาชีพ เชฟ ยูทูบเบอร์ด้านเทคนิค การใช้เครื่องมือไอที สตริมเมอร์เกม และบิวตี้บล็อกเกอร์ มาให้ความรู้เรื่องการทำงานพื้นฐานการทำงาน การศึกษาของผู้ทำ การแก้ไขปัญหา แรงบันดาลใจที่ทำอยู่ มีอาชีพหลักรองรับหรือไม่ งานดังกล่าวเป็นอาชีพ

^{๑๗} Gomez, Karianne, Mawhiney Tiffany and Betts, Kimberly. **Welcome to Generation Z.** [Online]. Retrieved

1 February 2024, from: <https://www.voced.edu.au/content/ngv%3A93842>

หลักได้เลยหรือไม่ รายได้ที่สามารถแจ้งได้ ข้อคิดการเตรียมตัวสำหรับผู้ที่จะเข้าสู่อาชีพนี้ เป็นต้น แนวคำถามของแต่ละคนอาจปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสม ทั้งนี้เพื่อให้ข้อมูล วิธีการเล่าเรื่องของผู้ที่ป็นหนังสือมนุษยมีความลื่นไหลเป็นธรรมชาติ และคงเนื้อหาสาระของแก่นอาชีพนั้น ๆ ผู้ที่เป็นหนังสือมนุษยจะต้องเตรียมตัวข้อมูลมาพร้อม บรรณารักษ์จะแจ้งวัตถุประสงค์ ขอข้อมูลที่อาจมีประกอบวิดีโอ ส่งแนวคำถามให้พิจารณาปรับเพื่อทำสคริปต์ และนัดวันสัมภาษณ์ถ่ายวิดีโอ เพื่อเผยแพร่ผ่านช่องทาง Facebook Museum Siam ระยะเวลาดำเนินงานและออกอากาศตั้งแต่มีนาคม-กันยายน ๒๕๖๖ หนังสือมนุษยทั้ง ๔ อาชีพ (เรื่อง) มีดังนี้

๑. ห้องสมุดมนุษยตอน อาหาร : นักปรุง สูตรสำเร็จหรือพรสวรรค์ โดยเชฟแมกซ์ คุณนันทวัฒน์ จรรย์ลิขิต เชฟผู้ชนะเลิศจากรายการมาสเตอร์เชฟ Thailand Master Chef Season III กล่าวถึงจาก ความชื่นชอบในการรับประทานอาหารอร่อย แรงบันดาลใจในวัยเยาว์ การทำอาหารประเภทขนมเป็นงานอดิเรก จนพัฒนาเรียนรู้ที่จะทำอาหารหลากหลาย การทำอาหารที่ถือเป็นศิลปะอย่างหนึ่งของชีวิต ตลอดจนความสุขที่ได้รับจากงานที่ทำ แม้ว่าจะมีอาชีพหลักคือการเป็นพนักงานต้อนรับบนเครื่องบิน แต่การทำอาหารก็สามารถเป็นอาชีพหนึ่งที่เขายังคงทำเป็นอาชีพที่สองได้

นอกจากนี้เชฟแมกซ์ได้เล่าถึงความยากของการทำเมนูรอบ Final ก่อนเข้าสู่การเป็น Master Chef ใน Season III ตลอดจนเมนูที่ภาคภูมิใจที่สุดจากการดัดแปลงจากความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งผู้อ่านหรือผู้ฟังก็จะได้รับรู้ซึมซับความรู้สึก บรรยากาศของการสัมภาษณ์พร้อมวิดีโอประกอบรายการที่ทางห้องคลังความรู้จัดเตรียมประกอบไปด้วย



ภาพที่ ๑ เชฟแมกซ์

๒. ห้องสมุดมนุษย์ตอน เคล็ด(ไม่)ลับกับยูทูบเบอร์ โดยคุณปริญญ์ ยูทูบเบอร์ เพจ Pinnary Prin หรือคุณวงศกร เขยสุวรรณ ผู้ที่มาแนะนำทริคเครื่องมือไอทีทั้งสมาร์ทโฟน คอมพิวเตอร์ โน้ตบุ๊ก เทคนิคการจดโน้ตที่ได้ใจความ และเทคนิคการเรียนรู้ด้วยไอแพด ในการสัมภาษณ์ดังกล่าว ได้ให้คุณปริญญ์สาธิตยกตัวอย่างการจดโน้ต ทริคการใช้ apple pencil ในรายการไปด้วย



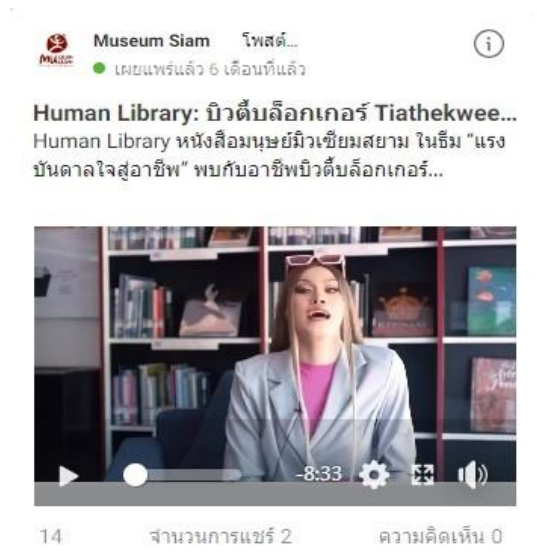
ภาพที่ ๒ คุณปริญญ์

๓. ห้องสมุดมนุษย์ ตอน Streamer : Adventurer บนโลกออนไลน์ โดยคุณเอก หรือฉายาในหมู่นักเล่นเกม KS๑๓๙ หรือ K Seek เพจ KS๑๓๙ คุณภริญญ์ ยิ่งเพิ่มทรัพย์ สตรีมเมอร์เกมที่มีผู้ชื่นชอบเป็นจำนวนมาก คุณเอกมีอาชีพหลักอื่นอยู่ และได้อธิบายการเป็นสตรีมเมอร์นี้ไว้ว่า สตรีมเมอร์มี ๒ ประเภท คือ Full time Streamer หรือคนที่เป็สตรีมเมอร์แบบเต็มเวลา ทำงานประจำกับ Part time Streamer ซึ่งตนเองเป็นแบบหลัง คุณเอกยังได้เล่าวิธีการทำงาน สไตล์ของตนเอง ไม่พูดคำหยาบคาย พยายามรักษาแนวทางการเป็นสตรีมเมอร์ที่มีหลักการ ซึ่งที่ผ่านมาคุณเอกเป็นตัวอย่างที่ดีแก่น้อง ๆ และผู้ติดตามชื่นชอบในตัวคุณเอกเป็นอย่างมากจนยอดวิว การกดไลก์ และการเข้าชมตอนออกอากาศใน Facebook Museum Siam ห้องสมุดมนุษย์ ตอน Streamer : Adventurer บนโลกออนไลน์ของคุณเอกนั้นมียูติติดตามสูงที่สุด



ภาพที่ ๓ คุณเอก

๔. ห้องสมุดมนุษย์ ตอน Make up Creators โดยคุณเทีย ชีรณย์ แสนยาวุฒิ บิวตี้บล็อกเกอร์
 ผู้เป็นเจ้าของเพจ Tia the Kweenz ผู้กล้าแสดงความเป็นตัวตน เปิดเผยและทำสิ่งที่ตนเองรัก หลงใหล
 ในเรื่องราวของความสวยความงามทั้งหลายและเขียนถ่ายทอดผ่านบล็อกและเพจ



ภาพที่ ๔ คุณเทีย

ตารางแสดงลำดับการมีส่วนร่วมของผู้เข้าใช้งาน Facebook Museum Siam ที่รับชมห้องสมุด มนุษย์ ตอน แรงบันดาลใจสู่อาชีพในแต่ละช่วงที่ออกอากาศ โดยเซฟแมกซ์ออกอากาศเดือนมีนาคม ๒๕๖๖ คุณปริญญ์เดือนเมษายน ๒๕๖๖ คุณเอกเดือนมิถุนายน ๒๕๖๖ และคุณเทียเดือนกันยายน ๒๕๖๖ (ช่วงระยะเวลาแต่ละตอนประมาณ ๑๐-๑๕ นาที นานครั้งละ ๑๔ วัน)

ตารางที่ ๑ แสดงผลการตอบรับผ่านช่องทาง Facebook Museum Siam ช่วงเวลา มีนาคม-กันยายน ๒๕๖๖

ผลตอบรับ(หน่วย/ครั้ง)	เซฟแมกซ์	ปริญญ์	เอก KS๑๓๙	Tia the Kweenz
การมีส่วนร่วม Engagement	๒๙๒	๑๓๐	๑๘,๐๐๐	๑๖
การแชร์	๒๑	๑๔	๒๒,๐๐๐	๒
การแสดงความเห็น	๓๕	๔	๑๑๔	๐
กดไลค์	๒๓๖	๑๑๒	๑๕,๐๐๐	๑๔

ความรู้จากหนังสือมนุษย์ทั้ง ๔ เล่มนี้ ล้วนเป็นความรู้ร่วมสมัยในปัจจุบันที่เยาวชนนิยมรับสาร กันมากซึ่งเนื้อหาของสื่อจะมีอิทธิพลต่อการตอบสนองความอยากรู้ในรายละเอียดของอาชีพที่ตนสนใจ ในเวลาเดียวกับที่มีผู้ที่เป็นหนังสือมนุษย์นั้นเป็นต้นแบบทางความคิด หรือไอดอลที่ชื่นชอบของตนเองด้วย เมื่อผู้ที่มาฟังหนังสือมนุษย์เหล่านี้ได้ฟังเรื่องราวต่าง ๆ ที่เป็นทั้งเรื่องการริเริ่มทำงานอาชีพ วิธีการที่เขา เหล่านั้นทำตลอดจนการยกตัวอย่างประกอบ ย่อมทำให้เกิดแรงบันดาลใจในประสบการณ์ที่ได้รับฟัง เทียบเท่ากับการได้อ่านหนังสือ โดยมีเจ้าของเพจมาเป็นผู้อ่านให้เราฟัง ประสบการณ์ที่ได้รับอาจช่วย เสริมสร้างกำลังใจและเป็นคำตอบสำหรับคนรุ่นต่อไปให้เห็นตัวอย่างของคนต้นแบบอาชีพที่สอดคล้อง กับความสนใจเฉพาะตนได้

สรุปและข้อเสนอแนะ

Human Library ห้องสมุดมนุษย์เป็นการนำผู้เชี่ยวชาญเปรียบเป็นหนังสือมนุษย์ หรือผู้มีความรู้ ทางด้านใดด้านหนึ่งมาให้คำปรึกษาที่ห้องสมุด แล้วผู้สนใจ ผู้มาใช้บริการห้องสมุดอยากจะพูดคุยปรึกษา ขอข้อมูล ก็จะทำให้การนัดผ่านทางห้องสมุด/บรรณารักษ์ เพื่อมาพูดคุยขอความรู้ จนกระทั่งแลกเปลี่ยน ประสบการณ์กัน ห้องคลังความรู้ได้ใช้วิธีการสัมภาษณ์โดยเรียงเรียงคำถามที่เป็นแนวทางที่ตอบกับโจทย์ ด้านความรู้ของอาชีพที่อยู่ในความสนใจของเยาวชน เพื่อเป็นการสร้างแรงบันดาลใจต่อไป การเตรียมพร้อม รับมือกับการเปลี่ยนแปลงในยุคปัจจุบันที่มีเทคโนโลยีขับเคลื่อนในงานทุกด้าน ประกอบกับช่วงวัยของ คนทำงาน กลุ่มแรงงานใหม่ที่เข้าสู่ตลาดแรงงานก็จะเป็นกลุ่มคน Gen Z มากขึ้น อาชีพจึงมีการเปลี่ยนผ่าน

จากรูปแบบอาชีพเดิมในตลาดแรงงานเดิม แล้วบันทึกคลิปวิดีโอมาเผยแพร่ แทนการเชิญมาให้พูดคุยในห้องสมุด ซึ่งเท่ากับเป็นการขยายโอกาสการเข้าถึงหนังสือมนุษยนี้มากขึ้น ผู้สนใจสามารถนำมาชมได้เมื่อเวลาที่สะดวก ทั้งนี้คลิปวิดีโอดังกล่าวได้นำมาจัดทำเป็นคลังดิจิทัลในห้องคลังความรู้อีกด้วย ถ้าหากห้องสมุดในประเทศไทยมีการจัดกิจกรรมห้องสมุดมนุษยในเชิงที่ช่วยตอบโจทย์ทางสังคมก็จะเป็นการสร้างทางเลือกให้ผู้อ่านในห้องสมุดได้อีกทางหนึ่ง

บรรณานุกรม

- การีนา อคาเดมี่. **สตรีมเมอร์เกม**. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๒๐ เมษายน ๒๕๖๗, จาก:
<https://www.garenaacademy.com/job/game-player-caster/streamer>
- คงศักดิ์ สังฆมานนท์. **ประวัติห้องสมุดมนุษย**. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๙ ธันวาคม ๒๕๖๖, จาก:
<https://library.oarit.rmuti.ac.th/lib/humanlibrary/historyhl>
- ทรูปลูกปัญญา. **Beauty Blogger อาชีพใหม่ของคุณผู้หญิง**. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๒๐ เมษายน ๒๕๖๗, จาก: <https://www.truelookpanya.com/dhamma/content/63617>
- **อาชีพเซฟ**. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๒๐ เมษายน ๒๕๖๗, จาก: <https://www.truelookpanya.com/explorer/occupation-step3/47>
- รัชนิญา สีพิลา. **ค่านิยม ความคาดหวังต่อการทำงานและสถานที่ทำงานของคน Gen Z**. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๒๐ เมษายน ๒๕๖๗, จาก: <https://blog.happily.ai/th/gen-z-workforce-values-and-expectations-towards-work-and-the-workplace-th/>
- ศูนย์บริหารข้อมูลตลาดแรงงานภาคตะวันออกเฉียงเหนือ. “อาชีพในฝัน-ยูทูบเบอร์อาชีพมาแรงแห่งปี.” **Smart Job Magazine วารสารข่าวสารตลาดแรงงาน**. ๒๗, ๒ (๒๕๖๓): ๑๑.
- สตาร์ฟิช. **ทำไมอาชีพ Youtuber จึงเป็นอาชีพที่นิยมของเด็กยุคนี้**. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๒๐ เมษายน ๒๕๖๗, จาก: <https://www.starfishlabz.com/blog/58>
- สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน). **ทักษะสำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑**. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ ๒๐ เมษายน ๒๕๖๗, จาก: <https://www.okmd.or.th/okmd-opportunity/new-gen/262/>
- อุบลศิลป์ โพธิ์พรม, ภิญญาพัชร อุ่มภูธร และภควัต ชัยวินิจ. “การจัดกิจกรรมที่เหมาะสมในห้องสมุดมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.” **Pulinet Journal**. ๔, ๓ (๒๕๖๐): ๑-๑๐.

Abergel, Ronni. **Settings for a Human Library**. [Online]. Retrieved 12 March 2024, from: <http://humanlibrary.org>

Bryan, Jane and Dobbins, Kerry. “Food for the Soul: Applying the human library concept to academic professional development.” **Journal of Perspectives in Applied Academic Practice**. 11, 2 (2023): 24-29.

Chayapon Soontornwiwattana. “Workforce Expectations of the New Generation: A case Study of Thai Social Science Pre-Graduates.” **ASEAN Journal of Management & Innovation**. 10, 1 (2023): 96-107.

Gomez, Karianne, Mawhiney Tiffany and Betts, Kimberly. **Welcome to Generation Z**. [Online]. Retrieved 1 February 2024, from: <https://www.voced.edu.au/content/ngv%3A93842>

Safdar, M., Siddique, N., and Khan, M. A. “A systematic review of literature on human libraries: Objectives, benefits, and challenges.” **Journal of Librarianship and Information Sciences**. (2023).