



# บทความออนไลน์

## สำรวจความล้ำของแหล่งเรียนรู้ที่ไม่ได้มีไว้แค่นั่งอ่านหนังสือ

### ยังจำความรู้สึกตอนเข้าห้องสมุดได้ไหม

นับตั้งแต่การเข้ามาของดิจิทัลเทคโนโลยี ทำให้อะไรก็ตามที่เป็น physical สามารถจับต้องได้ ต้องย้ายรกรากไปสู่ความเป็นดิจิทัลเกือบทั้งหมด พื้นที่การเรียนรู้อย่างห้องสมุด ที่เคยเป็นพื้นที่ให้บริการยืมคืนหนังสือเล่มก็เริ่มมีความเปลี่ยนแปลง เพราะคอนเทนต์เกือบทุกอย่างถูกสำเนาและสร้างสรรค์ขึ้นใหม่ในโลกดิจิทัลหมดแล้ว

ในขณะที่ กระแสของ Co-working Space ที่เติบโตขึ้น ทำให้ทุกวันนี้ ร้านกาแฟทั่วไป ต้องปรับเปลี่ยนพื้นที่ให้บริการรูปแบบเดิม ๆ ไปสู่การมีพื้นที่ให้ลูกค้านั่งทำงานหรือประชุมเพิ่มเติม เท่านั้นยังไม่พอ ความสำคัญของพื้นที่นี้ยังพัฒนาไปสู่การเป็น Co-learning Space ที่ไม่ได้เป็นแค่พื้นที่นั่งอ่านหนังสืออย่างเดียว แต่ยังเป็นพื้นที่ที่ทำให้นิสิตนักศึกษาได้ใช้ศึกษาหาความรู้ร่วมกันอย่างสร้างสรรค์อีกด้วย

น่าสนใจว่า เมื่อความเป็นดิจิทัลเข้ามา ทำให้เกิดเทคโนโลยีหรือแพลตฟอร์มใหม่ ๆ ในการเรียนรู้ การทำงาน กระทั่งการประชุมงาน คัดโปรเจกต์ ฯลฯ แบบที่ไหน เมื่อไรก็ได้ ผ่านนวัตกรรมอย่าง cloud หรือ IoT ขนาดนี้ ความเป็น Physical Space อย่าง Co-working Space หรือ Co-learning Space ทำไม่ถึงจำเป็นและได้รับความนิยมอยู่ในขณะนี้ ลองไปหาคำตอบพร้อม ๆ กัน



### เมื่อดิจิทัลเริ่มเข้าถึงทุกคนมากขึ้น

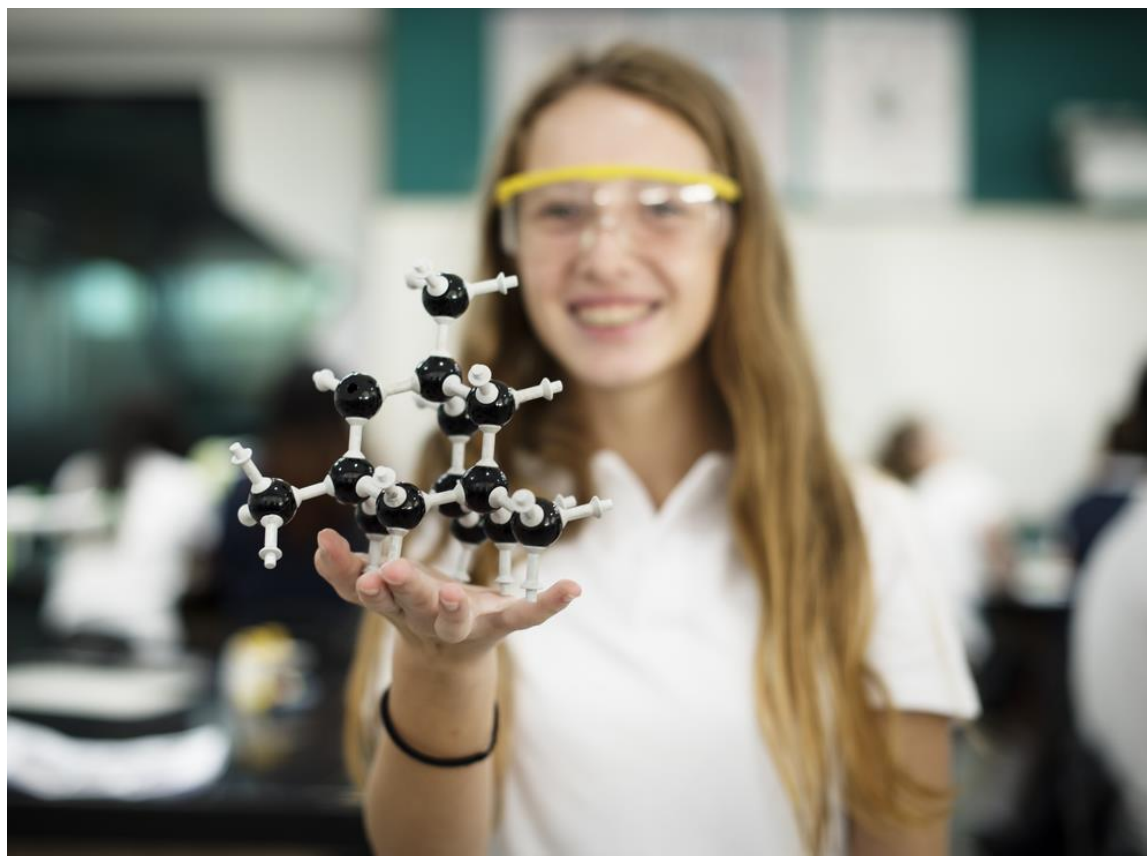


ยุคดิจิทัลมาพร้อม ๆ กับเทคโนโลยีของอุปกรณ์หรือ device สำหรับการเข้าถึงแหล่งข้อมูลดิจิทัลต่างๆ ตั้งแต่คอมพิวเตอร์ eReader แท็บเล็ต ไปจนถึงสมาร์ทโฟน ทำให้ข้อมูลและความรู้ต่าง ๆ สามารถเข้าถึงผู้คนทุกกลุ่มได้มากขึ้น เปิดกว้างโอกาสทางการเรียนรู้ให้ไม่จำกัด เพราะอินเทอร์เน็ตคือแหล่งเรียนรู้สาธารณะที่ใคร ๆ ก็สามารถเข้าถึงได้ ขณะเดียวกันแหล่งเรียนรู้แบบเดิมอย่างห้องสมุดก็ยังคงไม่ถูกลดความสำคัญลงไป

BiblioTech คือห้องสมุดสาธารณะดิจิทัลแห่งแรกของโลกที่ไร้หนังสือ เปิดให้บริการเมื่อปี 2013 ที่รัฐเท็กซัส อเมริกา ในช่วงแรกเปิดขึ้นมาเพื่อรองรับชาวบ้านที่มีรายได้ต่ำในย่านซานอันโตนิโอ กว่า 40% ที่ไม่มีคอมพิวเตอร์ใช้และไม่สามารถเข้าถึงระบบอินเทอร์เน็ตได้ ด้วยการให้บริการ E-book และ Audiobook กว่าหมื่นรายการ ที่มาพร้อมกับอุปกรณ์ให้ยืมอย่างไอแพดและแท็บเล็ตสำหรับการใช้งานภายในห้องสมุด สะท้อนให้เห็นถึงปัญหาของการเข้าถึงอุปกรณ์ที่ยังมีค่าใช้จ่าย พื้นที่อย่างห้องสมุดจึงเป็นเหมือนประตูของแหล่งเรียนรู้ที่ช่วยให้สื่อดิจิทัลสามารถเข้าถึงคนได้ทุกกลุ่มตามฟังก์ชันเดิมของพื้นที่นั่นเอง



### การเรียนรู้ผ่านการลงมือทำยังคงสำคัญ



จากตัวอย่างข้างต้น แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่าพื้นที่การเรียนรู้อย่างห้องสมุด ไม่ได้หยุดอยู่แค่การทำให้ผู้ใช้บริการเข้าถึงหนังสือเล่มเพียงอย่างเดียว แต่เป็นช่องทางในการเข้าถึงสื่อทุกรูปแบบตามยุคสมัยที่เปลี่ยนไป พื้นที่แห่งการเรียนรู้จึงมีการปรับตัวอยู่ตลอดเวลา ยิ่งในยุคนี้ที่กระแสของการเรียนรู้แบบ Maker Culture กำลังได้รับความนิยม ซึ่งจำเป็นต้องเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ และการลงมือทำก็จำเป็นต้องใช้พื้นที่และอุปกรณ์การเรียนรู้ที่พร้อมเสมอ คงไม่สามารถพูดได้อย่างเต็มปากเต็มคำว่า เราจะสามารถสร้างนวัตกรรมหรือเรียนรู้อะไรใหม่ๆ ได้เพียงแค่เปิดดูทูปดูแล้วเป็นเลย โดยที่ไม่ได้ลงมือทำก่อน

ด้วยเหตุนี้พื้นที่การเรียนรู้ในเชิงกายภาพก็ยังคงเป็นสิ่งสำคัญเสมอ อย่างเช่น The Edge ที่ได้ชื่อว่าเป็นห้องสมุดแห่งอนาคต ตั้งอยู่ที่รัฐควีนส์แลนด์ ประเทศออสเตรเลีย มีพื้นที่ที่พร้อมด้วยทรัพยากรและสิ่งอำนวยความสะดวกแบบครบครัน ทั้งพื้นที่สำหรับเช่าเพื่อทำกิจกรรม ห้องประชุมสัมมนา ห้องเวิร์คช็อป และโรงสำหรับจัดแสดงนิทรรศการศิลปะ รวมไปถึงห้องแล็บที่รองรับการทำงานด้านโปรดัคชัน แล็บที่ออสเปกสูง พร้อมซอฟต์แวร์เทียบเท่ากับมืออาชีพ ตอบโจทย์การเรียนรู้ครอบคลุมทั้งด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ศิลปะ และธุรกิจอย่างครบถ้วน



นำไปสู่คอมมูนิตีที่เชื่อมโยงทุกการเรียนรู้



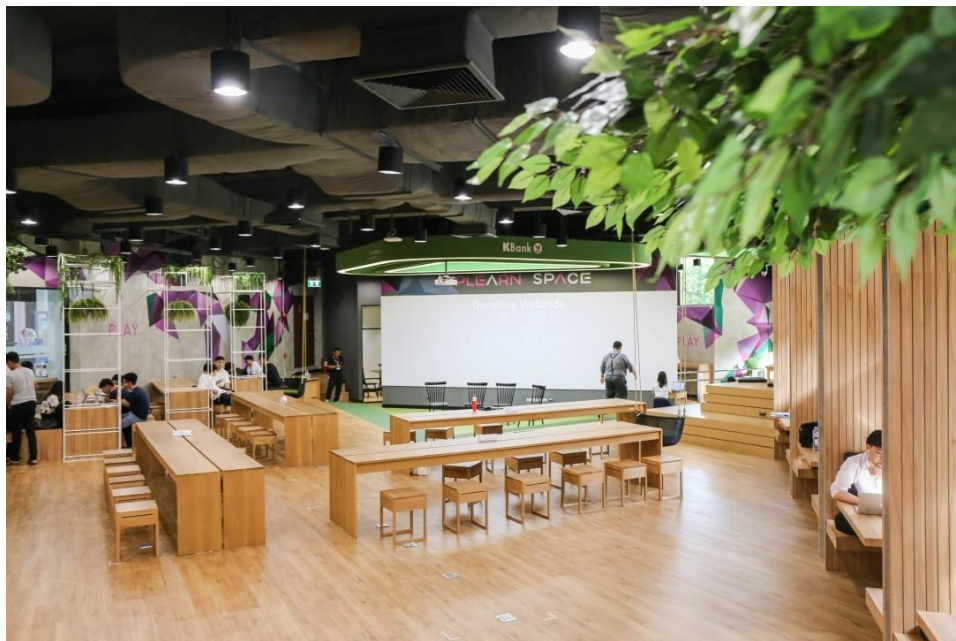
จุดประสงค์หลักของการเปิดให้บริการ Co-working Space เน้นอนว่าไม่ใช่เพียงแค่อำนาจสำหรับเป็นที่นั่งทำงานเพียงอย่างเดียว แต่เป็นการสร้างคอมมูนิตีที่เกิดขึ้นในพื้นที่ เว็บไซต์ Harvard Business Review ได้ไปสำรวจผู้ใช้บริการ Co-working Space นักร้อยคนในหลายสิบแห่งของอเมริกาพบว่า พื้นที่แห่งนี้ทำให้ศักยภาพของคนทำงานพัฒนาและเติบโตขึ้นอย่างรวดเร็ว เพราะด้วยบรรยากาศของการทำงานร่วมกันที่แตกต่างจากในออฟฟิศทั่วไป ประกอบไปด้วยคนทำงานอันหลากหลายจากหลากหลายบริษัท ฟรีแลนซ์ สตาร์ทอัพที่มารวมอยู่ในที่เดียวกัน นั่นหมายถึงโอกาสในการสร้างคอนเนกชันข้ามสายงานกันมากขึ้น รวมไปถึงวัฒนธรรมในการให้ความช่วยเหลือกัน ซึ่ง Co-learning Space ที่เกิดขึ้นในสถานศึกษาต่าง ๆ ก็มีฟังก์ชันในการสร้างคอมมูนิตีเหล่านี้ได้เช่นเดียวกัน

โครงการ People's Lab ของห้องสมุด Roskilde ประเทศเดนมาร์ก ที่นิยามโครงการไว้ว่าเป็น “The Community's Innovation Spaces” คือตัวอย่างการสร้างคอมมูนิตีที่เกิดขึ้นจากพื้นที่ โดยใช้จุดเด่นของห้องสมุดที่เป็นศูนย์กลางของเมืองอยู่แล้ว มาพัฒนาให้เป็นพื้นที่แลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างผู้ใช้บริการและผู้มีประสบการณ์ด้านนวัตกรรม ซึ่งต่อยอดมาจากแนวคิด Maker Space ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของ Maker Culture ที่ให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกัน จนเกิดเป็นคอมมูนิตีใหม่ ๆ ที่ต่อยอดการเรียนรู้ไปอีกไม่สิ้นสุด





*PLEARN Space พื้นที่การเรียนรู้แห่งใหม่ในยุคดิจิทัล*



เมื่อพื้นที่เชิงกายภาพในการสร้างสรรค์การเรียนรู้และคอมมูนิตี้เป็นสิ่งสำคัญ จึงทำให้เกิด PLEARN Space พื้นที่การเรียนรู้ร่วมกันของนิสิตในรูปแบบ Digital Co-learning Space ภายใต้โครงการ CU NEX ซึ่งเป็นความร่วมมือระหว่าง ธนาคารกสิกรไทยและจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่ต้องการพัฒนาโซลูชันส์ในการบริหารจัดการ โดยเชื่อมโลกการเรียนรู้และการใช้ชีวิตของนิสิตให้รวมเป็นหนึ่งเดียวกัน ทั้งระบบการลงทะเบียน การใช้ห้องสมุด การใช้งานบริการอาคารสถานที่ และการเดินทางภายในมหาวิทยาลัยที่สามารถทำได้ง่ายๆ ใน CU NEX แอปเดียว เพื่อช่วยเพิ่มศักยภาพนิสิตทุกคณะ รวมถึงการสร้างสรรค์สภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนการสอนและการใช้ชีวิตในยุคดิจิทัลได้อย่างเต็มที่ ล่าสุดแอปพลิเคชัน CU NEX สามารถคว้ารางวัลเหรียญทองนวัตกรรมแห่งปีของเอเชีย (Gold Award of Innovation of the Year ) จากงาน Efma – Accenture Distribution & Marketing Innovation Awards 2018 in APAC มาได้อีกด้วย





โดยที่มาของคำว่า PLEARN มาจากรวมคำระหว่าง PLAY และ LEARN ทำให้การออกแบบภายในเป็นพื้นที่ให้ความรู้สึกเปิดกว้าง ไม่เป็นทางการมากเหมือนห้องสมุดทั่วไป ทั้งเบาะ เก้าอี้ โต๊ะทำงานเหมือนอยู่ในห้องนั่งเล่น สร้างบรรยากาศสบาย ๆ ให้นิสิตต่างคณะสามารถแลกเปลี่ยนกันได้ มีลานกลางห้องสำหรับจัดกิจกรรม นำเสนอผลงาน หรือดัดแปลงเป็นพื้นที่สัมมนาต่าง ๆ พร้อมโปรเจกเตอร์ขนาดใหญ่และวิดีโอวอลล์รองรับการใช้งาน มีห้องประชุมพร้อมอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ครบครันและผนังห้องที่ออกแบบให้สามารถเขียนและลบได้เป็นเหมือนกระดานไวท์บอร์ดสำหรับจดไอเดีย มีสิ่งอำนวยความสะดวกอย่างล็อกเกอร์เก็บของทั้งขนาดเล็กและขนาดใหญ่ เครื่องถ่ายเอกสาร ตู้หยอดอาหาร-เครื่องดื่ม และที่สำคัญคือมีมุมพักผ่อนที่ดีไซน์ให้คล้ายบ้าน สามารถนอนหรือนั่งพักได้ระหว่างอ่านหนังสือหรือรอเวลาเรียน





นอกจาก PLEARN Space จะมีส่วนช่วยเรื่องพื้นที่ในการเรียนรู้ของนิสิตแล้ว ยังมีการจัดทำแอปพลิเคชัน CU NEX ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มกลางเชื่อมโลกการเรียนรู้และการใช้ชีวิตของนิสิตให้รวมเป็นหนึ่งเดียวกัน ตั้งแต่วันแรกในรั้วมหาวิทยาลัยไปจนถึงจบการศึกษา ด้วยการพัฒนานวัตกรรมนิสิตให้อยู่ในรูปแบบ Digital ID เพื่อใช้ในระบบการลงทะเบียน การใช้ห้องสมุด การใช้งานบริการอาคารสถานที่ การเดินทางภายในมหาวิทยาลัย และยังได้รับสิทธิพิเศษจากร้านค้าชั้นนำ เกิดเป็น ดิจิทัล ไลฟ์สไตล์ ของนิสิตที่สามารถทำได้ง่าย ๆ ใน CU NEX เท่านั้น



PLEARN Space ตั้งอยู่ที่ ชั้น 1 ของอาคารเปรมบุรฉัตร (สถาบันภาษา) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เปิดให้นิสิตใช้บริการแล้ววันนี้





**PLEARN SPACE** KBank

**PLAY + LEARN = PLEARN SPACE**

สถิติใช้บริการสูงสุด  
**2,980** ครั้ง/วัน  
**1,248** คน/วัน

นุ้มพักผ่อน, นุ้มอ่านหนังสือ, ลานกิจกรรม, วิดีโอวอลล์, ห้องประชุม, ตู้ล็อกเกอร์, FREE WIFI, เครื่องถ่ายเอกสาร, ตู้หยอดอาหาร-เครื่องดื่ม

**LOGIN** ใช้บริการผ่าน  
The Next Era of Digital Education  
**CU NEX**

เปิดให้บริการ  
จ.-พ. 07.00 - 22.00 น.  
ส. 07.00 - 19.00 น.

อ้างอิง

<https://money.cnn.com/2013/10/08/technology/innovation/bibliotech-ebook-library/>

[https://en.wikipedia.org/wiki/Maker\\_culture](https://en.wikipedia.org/wiki/Maker_culture)

<https://www.forbes.com/sites/williamcraig/2015/02/27/what-is-maker-culture-and-how-can-you-put-it-to-work/#e6a67a540ba9>

<https://www.aakb.dk/english/peoples-labs>

<https://www.businessinsider.com.au/photos-inside-the-library-of-the-future-2015-12>

<https://hbr.org/2015/05/why-people-thrive-in-coworking-spaces>

Content by Wichapol Polpitakchai

Illustration by Thanaporn Sookthavorn

