



บทความออนไลน์

CHANGE THE GAME โลกเปลี่ยน ห้องสมุดเปลี่ยน คนก็ต้องเปลี่ยน

วันนี้มาเปิดหูเปิดตาและอัปเดตความรู้ในแบบงานประชุมนานาชาติ (International Conference) ของวงการห้องสมุดในระดับนานาชาติอีกงานหนึ่งซึ่งจัดในประเทศไทย งานนี้ชื่อเต็มๆ คือ “2018 OCLC Asia Pacific Regional Council Conference” ชื่อของงานนี้ก็คือ “Change the game” เอาเป็นว่าในวันนี้มีอะไรมาอ่านได้เลยครับ



<https://www.oclc.org/en/events/councils/2018-19/asia-pacific-regional-council-meetings-home.html>

ทำไมผมถึงมางานนี้

ผมรู้จักงานนี้จากเว็บไซต์ของสมาคมห้องสมุดฯ “The OCLC Asia Pacific Regional Council Meeting 2018”



<http://tla.or.th/index.php/news-and-events/news-and-events/activities-2561/242-oclc2018>

ซึ่งหากดูในเนื้อหาของข่าวมีระบุประโยคหนึ่งที่น่าสนใจมาก คือ “**register to attend for free!**” ใจ๋ครึบ “**มันฟรี**” อีกจุดหนึ่งที่ทำให้ผมต้องรีบลงทะเบียน คือ งานนี้มี **speaker** ท่านหนึ่งเป็นแรงบันดาลใจของผม นั่นคือ **Skip Prichard** นั่นเอง

เอาเป็นว่าเข้าสาระกันเลยดีกว่า วันนี้ผมฟัง session ไหนบ้าง

1. How can we change the game? โดย Skip Prichard

เริ่มจากที่ speaker นำเสนอเรื่องรอบๆ ตัวที่มีการเปลี่ยนแปลงไป เช่น

แผนที่แบบกระดาษ กลายเป็น แผนที่ที่ดูจากคอมพิวเตอร์ จากโทรศัพท์มือถือ

ตู้โทรศัพท์หยอดเหรียญ ที่ไม่มีใครใช้อีกแล้ว กลายเป็น ทุกคนมีโทรศัพท์ในมือของตนเอง

การเฝ้าบ้านที่เคยใช้สุนัข กลายเป็น เราดูแลบ้านผ่านโทรศัพท์มือถือ (Smart home)

จากนั้นก็เหล่าถึงคำว่า เกมส์ ให้เราเข้าใจมากขึ้น จากพัฒนาการแบบง่าย ๆ

ตู้เกมส์จ๋า – เกมส์แบบตลับ – เกมส์คอมพิวเตอร์ – เกมส์ออนไลน์ – เกมส์ผ่านแว่น VR – เกมส์ที่รวมกับโลกจริงอย่าง AR

สิ่งเหล่านี้ใครเป็นคนเปลี่ยน คนหรือเทคโนโลยี

4 จุดเปลี่ยนที่ Speaker กล่าวถึง คือ

- 1) เปลี่ยนกรอบ/เปลี่ยนสิ่งที่ต้องเห็น
- 2) เปลี่ยนวัฒนธรรมการทำงานใหม่
- 3) เปลี่ยนความคิดของตัวเอง
- 4) เปลี่ยนวิธีการเล่าใหม่ๆ

บทสรุปของจุดเปลี่ยนทั้ง 4 ต้องเริ่มจากตัวเราเอง เปลี่ยนที่ตัวเราแล้วส่งต่อการเปลี่ยนแปลงให้คนอื่น

อย่าสั่งให้คนอื่นเปลี่ยนโดยที่ตัวเองทำแค่สั่ง เพราะสุดท้ายมันไม่มีประโยชน์

นอกจากเรื่องที่ต้องเปลี่ยนแล้ว ขอให้ระวังเพราะมีบางเรื่องที่เราไม่ควรเปลี่ยนไปตามกระแส ซึ่งมี 4 อย่างเช่นกันได้แก่

- 1) คุณค่าของห้องสมุด
 - 2) หลักการพื้นฐานของห้องสมุด
 - 3) จุดประสงค์ของการทำงานห้องสมุด
 - 4) ความหลงใหลที่คุณมีในงานห้องสมุด
-



. Collaboration, Visibility and Data-driven decision making โดย Ellen Hartman

ถึงข้อมูลที่เราเอามาแสดงมันจะเยอะแค่ไหนก็ตาม แต่ Speaker ก็ไม่ได้กล่าวถึงคำว่า “Big Data” เลย แต่จะบอกถึง “power ของความร่วมมือ” และ “การนำแนวคิด data driven มาใช้”

จุดแรกของการได้มาซึ่งข้อมูล คือ WORLDSHARE และ WORLDCAT ซึ่งปัจจุบันทั้งสองระบบทำงานบน CLOUD BASE SYSTEM

ทำความเข้าใจกับระบบ Worldshare ในแง่มุมต่าง ๆ

- Power of cooperative cataloging
- WORLDCAT knowledge based
- Freely available and open access content
- Shared license template
- Shared vendor information center

ในฐานะของการ shared content หรือ practical content หน่วยงาน OCLC มี Community center ที่ active ตลอด และมากกว่านั้นยังมี Developer network ที่พัฒนาการเชื่อมต่อระบบกับข้อมูลด้านอื่นๆ ที่สำคัญอีกด้วย

เรื่องต่อมาที่สำคัญพอ ๆ กับระบบ Worldshare และ Worldcat คือ

- แล้วห้องสมุดจะเอาข้อมูลไปใช้ได้อย่างไร
- เราจะหาข้อมูลที่ต้องการได้จากที่ไหน
- การออกแบบ ux เกิดจากการวิเคราะห์ web analytics และ การทำ best practices ซึ่ง OCLC ก็พัฒนาเรื่องนี้มาตลอด

พฤติกรรมผู้ใช้ในการค้นข้อมูล

- ใช้ 5 คำในระบบห้องสมุด ใช้ 3 คำใน google
- หน้าจอที่ใช้งานมีผลต่อการค้นหาด้วย
- อัลกอริทึมในการแสดงผลมีความถูกต้องเพียงใดก็มีผล
- พีเจอาร์ใหม่ ๆ ที่น่าสนใจ ช่วยเพิ่มจำนวนการใช้ได้

OCLC ให้ความสำคัญกับเชื่อมโยงข้อมูล ไม่ใช่ CATALOG ให้ห้องสมุดตัวเองเพียงอย่างเดียว แต่ยังเชื่อมโยงและส่งต่อให้ partner อย่าง google Amazon ด้วย เช่น หากเราค้นข้อมูลหนังสือใน googlebook จะสามารถดูห้องสมุดที่มีหนังสือเล่มนั้นที่อยู่ใกล้เราที่สุดได้ด้วย

From data to insight นำข้อมูลไปให้ผู้บริหารดูได้อย่างไรบ้าง ข้อมูลสามารถนำไปใช้ในการตัดสินใจได้

- ใช้เพื่อวางแผนเรื่องงบประมาณ
- ใช้เพื่อคัดเลือกทรัพยากร เช่น วารสารอิเล็กทรอนิกส์ที่ไม่ได้ถูกใช้ เราควรต่ออายุการสมัครสมาชิกหรือไม่



- ใช้เพื่อบริหารจัดการห้องสมุดสาขา
- ใช้ในการนำเสนอคุณค่าของการมีห้องสมุด
- ใช้ในการกำหนดตัวชี้วัดที่วัดผลได้

ที่สำคัญข้อมูลที่จะนำมาให้ผู้บริหารหรือผู้ใช้ดู อย่าลืมทำ visualized เพื่อให้เห็นภาพด้วยนะ ไม่งั้นดูไม่รู้เรื่อง

3. Evolving Scholarly Record โดย Aaron Tay และ Titia van der Werf

Speaker 1 Aaron Tay จาก SMU (Blogger : <http://musingsaboutlibrarianship.blogspot.com/>)

ตำแหน่งงานที่ทำอยู่ คือ Librarian Analytics ซึ่งทำอะไรบ้าง

- ศึกษานโยบายขององค์กร และนำข้อมูลมาวิเคราะห์เพื่อหาโอกาสให้กับองค์กร
- ศึกษาเรื่องใหม่ ๆ ที่เกี่ยวกับข้อมูล (Big data)

ปัจจัยสำคัญที่ทำให้งาน/เอกสารทางวิชาการเปลี่ยนไป มี 3 เรื่อง ดังนี้

1. ความหลากหลายในการจัดเก็บ
2. สารสนเทศแบบเปิด (Open Access)
3. เทคโนโลยีใหม่ ๆ (New Technology)

จากทั้งสามเรื่องทำให้เรามีบทบาทใหม่ๆ เช่น

- รวบรวมและจัดเก็บตัวแปรใหม่ ๆ ทั้งในเรื่องของ inputs, processes, outputs *** อันนี้คืองานเทคนิคแบบใหม่ๆ หรือเปล่า
- ค้นหาและอำนวยความสะดวก *** อันนี้คืองานบริการตอบคำถามและช่วยการค้นคว้าหรือเปล่า
- การให้การศึกษาในเรื่องกระบวนการและเทคโนโลยีใหม่ ๆ *** งานสร้างความตระหนักรู้ในเรื่องสารสนเทศหรือเปล่า

จะเห็นได้ว่าไม่ได้ต่างจากงานเดิมนะ แต่แค่เราต้องรู้เรื่องใหม่

ตัวอย่างที่น่าสนใจ (Open Access + ML)

Scholarcy – auto summarization

Scite – semantic parsing of citations

สุดท้ายตัดจบแบบเบา ๆ ว่า ข้อมูลใน scholar ไม่ใช่ของห้องสมุดแต่ห้องสมุดจะ take role ในเรื่องของการอำนวยความสะดวก และพัฒนาเครื่องมือต่างๆ เพื่อให้ผู้ใช้เข้าถึงเรื่องต่างๆ ได้ง่าย

Speaker 2 (Titia van der Werf) ได้กล่าวถึงเรื่องบทบาทของ OCLC Research ว่าเป็นหน่วยงานที่ตั้งขึ้นมาเพื่อศึกษาเรื่องใหม่ ๆ ในวงการ เช่น การใช้สื่อสังคมออนไลน์ การเผยแพร่ข้อมูลผ่านสื่อใหม่ๆ อีกเรื่องที่ถูกพูดถึงเยอะ คือ Lifelong Learning (Trend ในวงการการศึกษา) ซึ่ง OCLC ก็ได้จัดทำคอร์สศึกษาระยะสั้นเพื่อให้เกิดการเรียนรู้การสอนและออกไปประกาศนียบัตรได้



ทำไม Scholar ต้องเปลี่ยน : เพราะในยุคเดิมเราพูดแค่เรื่องเอกสารที่จับต้องได้เพียงอย่างเดียว แต่ปัจจุบัน Landscape ของเรื่องนี้มันขยายตัวตามสื่อสังคมออนไลน์ยุคใหม่ Factor สำคัญที่ทำให้เกมส์เปลี่ยน

1. Competition (มหาวิทยาลัย, สถานศึกษา, สำนักพิมพ์)
2. Digital (เทคโนโลยีที่เปลี่ยนไปอย่างรวดเร็ว)
3. Library Stewardship (การดูแลห้องสมุด)

4. Transforming trend insights into innovations โดย Nathania Christy

ก่อนเข้าเรื่องก็ตามธรรมเนียมคือแนะนำ trend watching ว่าเป็นฐานข้อมูลที่รวบรวมข้อมูล Trend หลาย ๆ อุตสาหกรรม แล้วมีสำนักงานกระจายอยู่หลายเมือง ซึ่งแถวนี้เองออฟฟิศก็อยู่ที่สิงคโปร์ ทุกอย่างเปลี่ยนไป และเปลี่ยนไปเร็วมาก ตัวอย่างหนึ่งที่เราเห็น คือ ห้องสมุดไม่ได้มีแค่หนังสือให้ยืมเพียงอย่างเดียว แต่สามารถให้ยืมเครื่องครัวได้แล้ว

การที่เราต้องรู้ Trend สาเหตุหลักๆ มาจากการที่เราต้องการรู้ความคาดหวังของลูกค้าที่เปลี่ยนแปลงไป Trend หลัก ๆ ที่น่าจะเกี่ยวกับเรา ขอยกมา 4 ตัว ดังนี้

1. Status Sandcastle
2. Fantastic IRL
3. Magic Touchpoint
4. Village Squares

Trend ต่างๆ ตอบโจทย์ความต้องการของสังคมในแต่ละด้าน เช่น

ข้อที่ 1 จะ link กับ Social status ทุกอย่างที่เราใช้ ที่เราซื้อ ที่เราทำ เพราะหน้าตาของสังคม

ข้อที่ 2 จะ link กับ Escapism การหนีออกจากโลกแห่งความเป็นจริง

ข้อที่ 3 จดไม่ทันครับ

ข้อที่ 4 link กับเรื่อง connection ทุกคนต้องการเชื่อมต่อและติดต่อกับคนอื่น อยู่ด้วยตัวคนเดียวไม่ได้

โดยการบรรยายของ Speaker ได้ตั้งคำถามให้เราคิดด้วยทุกข้อ

ตัวอย่างที่วิทยากรนำมาพูดมันเยอะมาก ๆ ขอยกเป็นตัวอย่างนะครับ เช่น

- The met การไปชมพิพิธภัณฑ์ในแบบที่ไม่เหมือนเดิม
- Ikea สอนทำอาหารอย่างง่าย
- Tabi kaeru เกมสื่อกบจากญี่ปุ่น
- พิพิธภัณฑ์ louvre นำชมตามลงมิวสิควีดีโอของ beyonce
- man city and fantom นาฬิกาที่บอกตารางการแข่งขันฟุตบอลของทีม MAN city



สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ARIT NPRU

- game minecraft ที่สอนให้เด็กรักการอ่าน
- instanovel ของ nypl
- wechat mini program
- Intime mall ที่มีบริการ magic mirror ในห้องน้ำหญิง

ฯลฯ

คลิปวิดีโอที่เปิดใน session นี้

1) Ikea easy recipes – <https://youtu.be/uLCnabTJTIA>

2) #airmaxline – https://youtu.be/v2_dxeq0LLQ

3) Heineken's generation apart – https://youtu.be/82cPgU_D15s

ปิดท้ายด้วยการบอกว่า Trend ไม่ใช่ทุกอย่าง และถ้าอยากทำให้เห็นภาพชัด วิทยากรแนะนำเครื่องมือ the customer trend canvas

นี่ก็เป็นเพียงการสรุปตามความเข้าใจของผมนะคะ

ขอบคุณทุกท่านที่อ่านมาถึงบรรทัดนี้

ที่มา <http://www.libraryhub.in.th/2018/11/28/summary-first-day-conference-change-the-game-by-oclc-asia-pacific-2018/>

