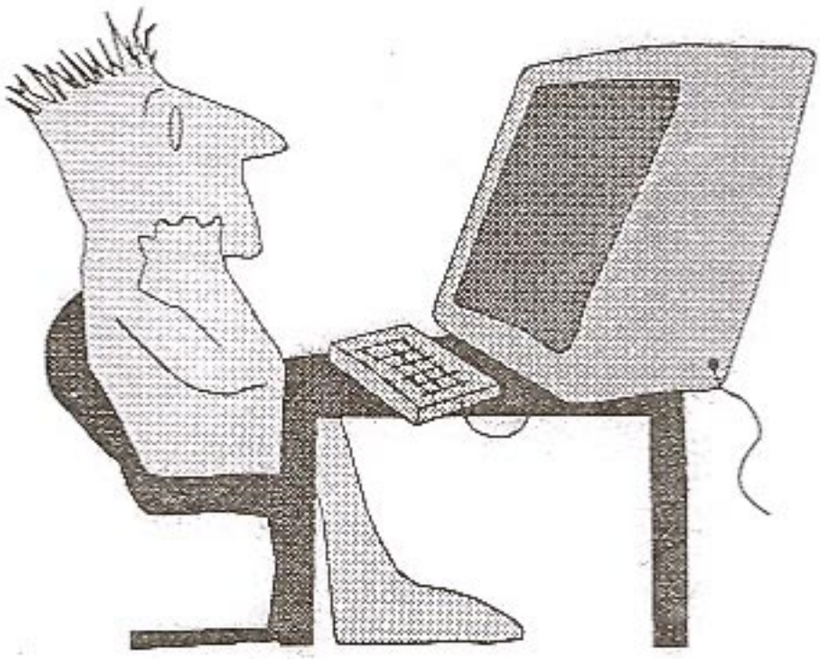
วารสารวิทยบริการ
ปีที่ 8 ฉบับที่ 1 มกราคม-เมษายน 2540

มัลติมีเดียกับงานบริการห้องสมุด

ฐะปะนีย์ เทพญา*



ห้องสมุดเป็นแหล่งที่เป็นศูนย์รวมในการเก็บรวบรวมประสบการณ์ ความรู้ ความคิดเห็นและเหตุการณ์เรื่องราวต่าง ๆ อันเป็นผลงานทางสติปัญญาของมนุษย์ เพื่อส่งเสริมการศึกษา พัฒนาการเรียนรู้ และสนองความต้องการในด้านข่าวสาร ความรู้ ความบันเทิง และการพักผ่อนหย่อนใจของผู้อ่านทุกเพศทุกวัย ในขณะที่สังคมกำลังก้าวเข้าสู่ยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ ห้องสมุดจึงจำเป็นต้องพัฒนาตนเองโดยนำเอาเทคโนโลยีต่าง ๆ มาใช้ในการดำเนินงาน ปัจจุบันห้องสมุดส่วนใหญ่จะให้บริการแก่ผู้ใช้ในลักษณะเชิงรุก คือวิ่งเข้าหาผู้ใช้บริการ โดยใช้เทคโนโลยีในรูปแบบต่าง ๆ ที่จะช่วยให้ผู้ใช้เข้าถึงสารนิเทศทุกประเภทได้มาก

* อาจารย์ระดับ 5 ภาควิชาบรรณารักษศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี

ที่สุด ด้วยความสะดวกรวดเร็วทุกวิถีทาง มัลติมีเดียนับเป็นสื่อประเภทหนึ่งที่เข้ามามีบทบาทกับการให้บริการสารนิเทศต่อผู้ใช้ห้องสมุดมากที่เดียว

มัลติมีเดีย (Multimedia) มาจากคำ 2 คำ รวมกันคือ คำว่า มัลติ (Multi) และคำว่า มีเดีย (Media) มัลติ หมายถึง ความหลากหลาย และมีเดีย หมายถึง สื่อ มัลติมีเดีย จึงหมายถึง การรวบรวมการทำงานของสื่อหลายอย่างเข้าด้วยกันเพื่อให้คอมพิวเตอร์สามารถทำงานคำนวณ ค้นหาข้อมูล แสดงภาพ วิดีทัศน์ และมีเสียงต่าง ๆ การทำงานของสื่อหลาย ๆ อย่างในมัลติมีเดียประกอบด้วย การทำงานของเสียง (Sound) ภาพเคลื่อนไหว (Animation) ภาพนิ่ง (Still Images) วิดีโอ (Video) และไฮเปอร์เท็กซ์ (Hypertex) ซึ่งข้อมูลที่ใช้ในไฮเปอร์เท็กซ์จะแสดงเนื้อหาหลักของเรื่องราวที่กำลังอ่านขณะนั้นโดยที่เน้นเนื้อหา ถ้าคำใดที่สามารถเชื่อมจากจุดหนึ่งในเนื้อหาไปยังเนื้อหาที่อื่นได้ก็จะเป็นตัวหนาหรือขีดเส้นใต้ไว้ เมื่อผู้ใช้หรือผู้อ่านต้องการจะดูเนื้อหาก็สามารถใช้เมาส์คลิกไปยังข้อมูลหรือคำเหล่านั้นเพื่อเรียกมาดูรายละเอียดของเนื้อหาได้

แรกเริ่มทีเดียวห้องสมุดส่วนใหญ่จะใช้สื่อสิ่งพิมพ์ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น หนังสือ วารสาร หนังสือพิมพ์ เอกสารทางราชการ เป็นต้น ให้บริการแก่ผู้ใช้เป็นหลัก ต่อมาได้มีการพัฒนารูปแบบสื่อต่าง ๆ นอกเหนือจากสิ่งพิมพ์ที่ให้บริการเพียงอย่างเดียว โดยสื่อเหล่านั้นอาจอยู่ในรูปแบบของโสตทัศนวัสดุ หรือเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ ทั้งนี้ก็เพื่อที่ห้องสมุดจะสามารถจัดบริการสารนิเทศได้อย่างกว้างขวาง

ยืน ภู่วรวรรณ (2538 : 159–162) ได้กล่าวถึงมัลติมีเดียหรือการผสานสื่อหลายทางว่าเป็นเทคโนโลยีที่ช่วยให้การใช้คอมพิวเตอร์มีชีวิตชีวามากขึ้น โดยรวมระบบการสื่อสารในรูปแบบต่าง ๆ เข้าด้วยกัน ซึ่งครอบคลุมสิ่งต่าง ๆ ต่อไปนี้

1. เทคโนโลยีเกี่ยวกับคอมแพคดิสก์หรือซีดี
2. การสร้างระบบโต้ตอบโดยใช้อุปกรณ์จำพวกเลเซอร์ดิสก์
3. ระบบโต้ตอบโดยใช้ดิจิตอลวิดีโอเทป (DVI – Digital Video Interactive)
4. การแสดงวิดีโอในวินโดว์แบบเวลาจริง
5. การจับภาพหรือเก็บข้อมูลภาพ
6. การประยุกต์โดยการสร้างหรือใช้วัสดุกราฟิก ข้อความ วิดีโอ และเสียงที่ผสมกัน
7. การใช้คอมพิวเตอร์ช่วยในงานผลิตวิดีโอ หรือเพิ่มเติมแก้ไขหลังจากบันทึกภาพ
8. การใช้คอมพิวเตอร์ควบคุมการเล่นเลเซอร์ดิสก์ ซีดี หรือการเก็บภาพวิดีโอ
9. การสร้างขั้นตอนวิธีทางคอมพิวเตอร์ หรือสร้างวงจรเพื่อการย่อขนาดข้อมูล ภาพ เสียง และเก็บข้อมูล
10. การรวมสื่อข้อมูลหลายรูปแบบ
11. การสร้างอุปกรณ์สนับสนุนการศึกษาและบันเทิง

12. การสร้างอุปกรณ์ หรือเครื่องมือใช้สำหรับพักผ่อนหย่อนใจ เช่น วิดีโอเกม
13. การสร้างภาพเคลื่อนไหวตลอดจนช่วยผลิตงานด้านวิดีโอ
14. ระบบแสดงสไลด์ด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์
15. เทคโนโลยีเครือข่ายที่รวมหลายสื่อ

จากความสามารถของเทคโนโลยีมัลติมีเดียดังกล่าวข้างต้น ทำให้ระบบมัลติมีเดียมีประโยชน์มากสำหรับการใช้งานด้านต่าง ๆ เช่น งานสอนซึ่งจะทำให้บทเรียนมีสีสันที่น่าสนใจมากขึ้น งานนำเสนอทำให้การเสนอเรื่องราวต่าง ๆ น่าสนใจ งานออกแบบใช้คอมพิวเตอร์ช่วยในลักษณะการออกแบบสามมิติ งานด้านดนตรีซึ่งใช้ระบบมัลติมีเดียในการวิเคราะห์และสังเคราะห์เสียงดนตรี และโดยเฉพาะอย่างยิ่งงานบริการในห้องสมุดซึ่งถือว่าเป็นหัวใจสำคัญอย่างยิ่งของห้องสมุดทุกแห่งที่จะต้องจัดหา คัดสรร สารนิเทศใหม่ ๆ เพื่อให้ทันต่อเหตุการณ์ ให้ความถูกต้องและมีคุณค่า ทั้งนี้ก็เพื่อตอบสนองความต้องการแก่ผู้ใช้ในระดับต่าง ๆ ให้ได้มากที่สุดและสะดวกรวดเร็วที่สุด มัลติมีเดียนับเป็นสื่อสำคัญอีกประเภทหนึ่งที่จะช่วยในการจัดเก็บสารนิเทศในสาขาต่าง ๆ ทั้งที่ให้สาระความรู้ และความบันเทิง ทำให้ผู้ใช้เกิดความรู้สึกสนใจ และเร้าใจในการเข้ามาสืบค้นสารนิเทศที่ตนต้องการโดยไม่เกิดความเบื่อหน่าย อย่างไรก็ตาม ห้องสมุดก็ต้องตระหนักถึงบุคลากรที่จะให้บริการในด้านสื่อมัลติมีเดียว่าควรจะมีความรอบรู้อย่างดีในการที่จะแนะนำแก่ผู้ใช้ถึงการใช้สื่อหรือการเข้าถึงสื่อประเภทนี้จึงจะทำให้เกิดการใช้งานอย่างสูงสุดและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

เทคโนโลยีมัลติมีเดียได้ก่อให้เกิดความเร้าใจในการนำไปประยุกต์ใช้ในงานด้านต่าง ๆ ซึ่งต่อไปบทบาทของเทคโนโลยีมัลติมีเดียจะมีบทบาทอย่างสำคัญที่จะก่อให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองมากยิ่งขึ้น และสื่อประเภทนี้จะเข้ามามีบทบาทมากขึ้นนอกเหนือจากสื่อประเภทสิ่งพิมพ์ โสตทัศนวัสดุ และฐานข้อมูลต่าง ๆ ที่มีให้บริการในห้องสมุดอยู่แล้ว

บรรณานุกรม

ครรชิต มาลัยวงศ์ (2536) "มัลติมีเดียเทคโนโลยีเพื่อเพิ่มพูนการเรียนรู้" วารสาร**ราชบัณฑิตยสถาน** 1 (สิงหาคม) 74-78.

ยืน ภู่วรวรรณ (2538) "เทคโนโลยีมัลติมีเดีย" วารสารส่งเสริมเทคโนโลยี 22 (มิถุนายน-กรกฎาคม) 159-162.

สุพัฒน์ ส่องแสงจันทร์ (2538) สื่อการศึกษาในห้องสมุดและศูนย์สนเทศ กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.