

การค้นคว้าแบบอิสระนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ห้องสมุดเสมือนออนไลน์สามมิติในโปรแกรม Second Life โดยใช้แบบบันทึกการสังเกต และแบบบันทึกการสัมภาษณ์ในการเก็บข้อมูล และทำการวิเคราะห์ข้อมูล ผลการศึกษาสรุปได้ 6 ด้าน ดังนี้

1) ด้านองค์กรที่เป็นเจ้าของห้องสมุด แบ่งได้เป็นสามประเภท ได้แก่ องค์กรที่เป็นห้องสมุด และสถาบันสารสนเทศ องค์กรหรือบุคคลที่ไม่เกี่ยวข้องกับห้องสมุด และสถาบันสารสนเทศ และองค์กรที่เป็นเครือข่ายความร่วมมือ โดยมีวัตถุประสงค์ในการจัดตั้งห้องสมุด 7 ประการ คือ เพื่อเป็นห้องสมุดประจำเมืองหรือประจำสถาบันการศึกษาเสมือน เพื่อเป็นสาขาเสมือนของห้องสมุดในโลกจริง เพื่อให้บริการสมาชิกของเครือข่ายความร่วมมือจากองค์กรต่างๆ เพื่อเป็นห้องสมุดตัวอย่าง เพื่อเป็นศูนย์กลางรวบรวมทรัพยากรสารสนเทศขององค์กร บุคคล หรือกลุ่มที่มีความชอบคล้ายคลึงกัน เพื่อประชาสัมพันธ์ห้องสมุดในโลกจริง และเพื่อเพิ่มช่องทางรับบริจาคเงินสนับสนุนห้องสมุด

2) ด้านลักษณะทางกายภาพของห้องสมุด ห้องสมุดมีสถานที่ตั้งอยู่ในที่ต่างๆ ได้แก่ ห้องสมุดที่ตั้งอยู่บนพื้นที่หรือเกาะที่ห้องสมุดเป็นเจ้าของ และห้องสมุดที่ตั้งอยู่บนอาณาเขตให้เช่าจากเจ้าของอื่น อาคารห้องสมุด แบ่งออกเป็น 4 ประเภท คือ อาคารที่เหมือนห้องสมุดในโลกจริง อาคารที่มีเจ้าของพื้นที่จัดไว้ให้ อาคารที่เป็นสถาปัตยกรรมหลากหลาย และอาคารที่เกิดขึ้นจากจินตนาการของผู้สร้าง สิ่งอำนวยความสะดวกในห้องสมุด ได้แก่ ป้ายชื่อห้องสมุดบริเวณหน้าประตูทางเข้าที่ชัดเจน ระบบเปิด - ปิดประตูห้องสมุดอัตโนมัติ ป้ายบอกทางภายในห้องสมุด แผนที่อาณาบริเวณห้องสมุด เครื่องหมายตัว บันได และช่องว่างระหว่างชั้นสำหรับให้ตัวละครบินขึ้นลงได้

3) ด้านรูปแบบทรัพยากรสารสนเทศภายในห้องสมุด แบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ ทรัพยากรสารสนเทศที่สร้างเลียนแบบห้องสมุดจริง และทรัพยากรสารสนเทศที่สร้างขึ้นโดยเฉพาะภายในโปรแกรม Second Life โดยการใช้ทรัพยากรสารสนเทศจะมีปฏิสัมพันธ์รูปแบบต่างๆ ได้แก่ การส่งข้อความให้กับผู้ใช้ห้องสมุด การเปิดวัตถุโดยใช้เมาส์ซ้าย การรับบัตรบันทึก การรับบัตรแลนด์มาร์ค การเลือกตัวเลือกบนประกาศข้อความ การทำสำเนาหนังสือเล็ก หรือวัตถุทรัพยากรสารสนเทศ และมีเมนูปฏิสัมพันธ์ให้เลือกใช้โดยคลิกเมาส์ปุ่มขวา

4) ด้านรูปแบบบริการภายในห้องสมุดแบ่งได้เป็น 2 รูปแบบ คือ บริการเสมือนที่จัดให้มีเหมือนบริการของห้องสมุดจริง และบริการที่มีให้บริการเฉพาะภายในโปรแกรม Second Life บริการที่พบมีมากที่สุด คือ บริการการอ่าน ร้อยละ 70.45 การให้ทรัพยากรสารสนเทศ ร้อยละ 63.64 และบริการสืบค้นสารสนเทศจากฐานข้อมูล ร้อยละ 61.36

5) ด้านบุคลากรที่เกี่ยวข้องกับห้องสมุด แบ่งได้เป็น 2 รูปแบบ คือ บุคลากรของห้องสมุดเสมือน และบุคลากรของห้องสมุดในโลกจริง

6) ด้านการประชาสัมพันธ์ของห้องสมุด แบ่งได้ 3 ประเภท คือ การประชาสัมพันธ์ภายในโปรแกรม Second Life การประชาสัมพันธ์ภายในเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และการประชาสัมพันธ์โดยห้องสมุดในโลกจริง

The objective of this study is to analyze the 3D online virtual library in Second Life Program. The data was collected by using record of observation and record of interview and then analyzed into 6 categories as follow:

1) Library owned organization can be divided into three types: organization of library and information institutions, organizations or individuals not related to library and information institutions, and organization of Network Corporation. There were seven objectives of establishing a library which are to be virtual library of the city or virtual education institution, to be virtual library branch of the real library, to provide services to the member of a Network Corporation, to be a model library, to be a center of the information resource from individual or organization with similar preferences, to publicize the real library, and to increase channels for library donations.

2) For the library's physical evidence, libraries are located in various locations such as on islands or regions that are library-owned, and libraries located on rental areas. The buildings of the library can be divided into four types: virtual buildings like the real library, buildings allocated by owners, buildings of various architectural periods, and building created from the imagination of the creator. Library's Facilities include clear library's signs at the front doors, automatic library's doors, signs within the library, library's map, teleporting machine, stairs, and the spaces between floors for Avatar's flying.

3) The information resources within the library can be divided into two types: information resources copied from the real library and information resources created specifically within the Second Life Program. Interaction of the information resources includes sending messages to library users, using left-click on the mouse to open virtual objects, receiving Note Cards, receiving Land - Mark Card, choosing options from library's notice, copying small books or information objects, and using the interaction menu by using right-click on the mouse.

4) Library services can be divided into two types: virtual services like the real library services and specific services within the Second Life Program. The most frequent used services range as follow: Reader's Service 70.45 percent, Information Resource Service 63.64 percent, and Information Retrieval Service from database 61.36 percent.

5) The library staff can be divided into two types: virtual library's staff and real library's staff.

6) The public relation of the library can be divided into three types: the public relations within the Second Life Program, the public relation within the Internet, and the public relations by the real library.