



การปรับตัวเพื่อการพัฒนาการจัดการวัฒนธรรมการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ไทย  
THE ADAPTATION FOR DEVELOPMENT AND MANAGEMENT  
OF CULTURAL LEARNING IN THAI MUSEUM



กฤษฎัญญ์ ดิลกศิริธนภัทร์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2565

การปรับตัวเพื่อการพัฒนาการจัดการวัฒนธรรมการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ไทย



ปริญญาานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปวัฒนธรรมวิจัย  
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ปีการศึกษา 2565

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

THE ADAPTATION FOR DEVELOPMENT AND MANAGEMENT  
OF CULTURAL LEARNING IN THAI MUSEUM



A Dissertation Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for the Degree of DOCTOR OF ARTS  
(D.A. (Arts and Culture Research))  
Faculty of Fine Arts, Srinakharinwirot University

2022

Copyright of Srinakharinwirot University

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

การปรับตัวเพื่อการพัฒนาการจัดการวัฒนธรรมการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ไทย

ของ

กฤศณัฐ ดิลกศิริธนภัทร์

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปวัฒนธรรมวิจัย

ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์จัตตชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

คณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์

..... ที่ปรึกษาหลัก ..... ประธาน  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า) (ศาสตราจารย์ ดร.พิสิฐ เจริญวงศ์)

..... ที่ปรึกษาร่วม ..... กรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพดล อินทร์จันทร์) (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติกรณ์ นพอุดมพันธุ์)

..... กรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิทธิธรรม ไรหิตะสุข)

ชื่อเรื่อง	การปรับตัวเพื่อการพัฒนาการจัดการวัดนวัตกรรมการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑสถานไทย
ผู้วิจัย	กฤษฎิ์ ติลลศิริธนภัทร์
ปริญญา	ศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต
ปีการศึกษา	2565
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. นพดล อินทร์จันทร์

งานวิจัยเรื่อง การปรับตัวเพื่อการพัฒนาการจัดการวัดนวัตกรรมการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑสถานไทย มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการปรับตัวของพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ ด้านสังคม ศิลปะ และวัฒนธรรม และเพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการ ที่เกิดจากกระบวนการการปรับตัวของพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ ที่มีต่อวัฒนธรรมการเรียนรู้ของผู้คนที่เข้ามาศึกษาองค์ความรู้และสุนทรียศาสตร์ รวมถึง ชุมชน และ สังคม ใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบวิจัยเชิงคุณภาพ โดยการสัมภาษณ์เชิงลึก จากกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง จากพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ดีเด่น ประเภทพิพิธภัณฑสถานด้านสังคม ศิลปะ และวัฒนธรรม จำนวน 5 แห่ง คือ 1) พิพิธภัณฑสถานพระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว กรุงเทพมหานคร 2) ศูนย์สถาปัตยกรรมล้านนา คุ่มเจ้าบุรีรัตน์ (เจ้าน้อยมหาอินทร์ ณ เชียงใหม่) จังหวัดเชียงใหม่ 3) หอศิลป์วัฒนธรรมเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ 4) อุทยานพระบรมราชานุสรณ์ พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย (อุทยาน ร.2) จังหวัดสมุทรสงคราม และ 5) สถาบันพิพิธภัณฑสถานการเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.) หรือ มิวเซียมสยาม กรุงเทพมหานคร โดยผลการวิจัยพบว่า มีรูปแบบการปรับตัว ดังนี้ 1) มีมาตรการด้านความปลอดภัยมากยิ่งขึ้น 2) รู้จักการใช้พื้นที่อื่น ๆ ของพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด 3) รู้จักใช้เทคโนโลยีในการจัดกิจกรรม เช่น การประชาสัมพันธ์ข่าวสาร ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ 4) การสร้างปฏิสัมพันธ์กับชุมชน โดยให้ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการนำเสนอข้อมูลในพื้นที่ 5) มีการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างองค์กรทางด้านพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ด้วยกัน และ 6) เปิดโอกาสให้มีอาสาสมัครในการเข้ามาเป็นนักรบรยาย และพบว่าสามารถพัฒนารูปแบบการจัดการพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ โดยใช้การตลาดแบบผสมผสาน 11P ประกอบด้วย 1) ผลิตภัณฑ์ (Product) 2) ราคา (Price) 3) สถานที่ตั้ง (Place) 4) การส่งเสริมการตลาด (Promotion) 5) บุคลากร (People) 6) มีกระบวนการ (Process) 7) ลักษณะทางกายภาพ (Physical Support) 8) พื้นที่ หรือ สถานที่จัดงานกิจกรรมและอื่น ๆ (Premises for Events Activity and Other) 9) พื้นที่ในการฝึกทักษะผ่านสื่อออนไลน์ (Practice Area - Online Skills) 10) กลยุทธ์ที่จะต้องเข้าใจสถานการณ์ต่างๆ (Perception Strategy) และ 11) กลยุทธ์คู่ค้าหรือกลยุทธ์หุ้นส่วน (Partners Strategy) ซึ่งสามารถพัฒนารูปแบบการจัดการพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ ที่มีต่อวัฒนธรรมการเรียนรู้ของผู้คนที่เข้ามาศึกษาองค์ความรู้และสุนทรียศาสตร์ รวมถึง ชุมชนและสังคมได้

คำสำคัญ : การปรับตัว, การจัดการและการให้บริการ, พิพิธภัณฑสถาน, แหล่งเรียนรู้

Title	THE ADAPTATION FOR DEVELOPMENT AND MANAGEMENT OF CULTURAL LEARNING IN THAI MUSEUM
Author	KRITSANAT DILOKSIRITHANAPAT
Degree	DOCTOR OF ARTS
Academic Year	2022
Thesis Advisor	Assistant Professor Dr. Chakapong Phatlakfa
Co Advisor	Assistant Professor Dr. Noppadol Inchan

This research is an adaptation of the development and management of cultural learning in Thai museums. The objectives are to study the adaptation of museums and learning centers in social, artistic and cultural aspects, and to develop management models. The results of the adaptation process of museums and learning resources to the learning culture of people who studied aesthetics and knowledge. The qualitative research methodology used in-depth interviews from a specific sample group. From outstanding museums and learning resources, the types of social, art and cultural museums consisted of five places: (1) the King Prajadhipok Museum in Bangkok; (2) the Lanna Architecture Center, Khum Chao Burirat (Maha Intra), also known as the Khum Museum, in Chiang Mai; (3) the Chiang Mai City Arts and Culture Center in Chiang Mai; (4) King Rama II Memorial Park in Samut Songkhram; and (5) the National Discovery Museum Institute (Siam Museum) in Bangkok. The results of the research revealed that there are adaptation patterns as follows: (1) having more safety measures; (2) knowing how to use other areas of the museum and learning center for maximum benefit; (3) knowing how to use technology to organize activities such as publicizing news via social media; (4) community interaction by allowing the community to participate in presenting information in the area; (5) creating interactions between museum organizations and learning resources together; and (6) providing opportunities for volunteers to become lecturers. It was found that the management model of museums and learning centers can be developed using integrated marketing 11P, consisting of the following: (1) Product; (2) Price; (3) Place; (4) Promotion; (5) People; (6) Process; (7) Physical Support; (8) Premises for Event Activities and Other; (9) Practice Area and Online Skills; (10) Perception Strategy; and (11) Partner Strategy, which can develop a model for managing museums and learning resources and benefit the learning culture of people who come to study knowledge and aesthetics, including communities and society.

Keyword : Adaptation, Management and Service, Museums, Learning Centers

## กิตติกรรมประกาศ

ในงานวิจัยนี้สำเร็จลุล่วงได้อย่างสมบูรณ์ด้วยความกรุณาอย่างยิ่งจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า ผู้ให้คำปรึกษาในการดำเนินการทำวิจัย รวมถึง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพดล อินทร์จันทร์ ผู้ให้คำปรึกษาร่วมในการทำวิจัยในครั้งนี้ ตลอดจน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติกรณ์ นพอุดม พันธุ์ คณบดีและประธานหลักสูตร ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฉัณษา ภูษุทธานนท์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิทธิธรรม โรหิตะสุข รองศาสตราจารย์ ดร.สาธิต ทิมวัฒน์บรรเทิง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรวัณ แพทยานนท์ กรรมการที่ช่วยให้คำปรึกษา แนะนำ ตลอดจนตรวจทานแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างยิ่ง และ อาจารย์ ดร.ปรารธนา คงสำราญ ผู้อำนวยการสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ ที่ให้คำปรึกษาร่วมในการทำบทความวิจัยจนสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

ขอขอบพระคุณผู้ที่อนุญาตให้การสัมภาษณ์ ดังนี้ 1) คุณกาญจนา ศรีปัดถา ผู้อำนวยการสถาบันพระปกเกล้า จากพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว กรุงเทพมหานคร 2) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ กวิน ว่องวิทย์การ หัวหน้าศูนย์ออกแบบ และให้คำปรึกษางานสถาปัตยกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ คุณวิภาดา ศุภรัฐปรีชา พนักงานปฏิบัติงาน (ศิลปวัฒนธรรมและชุมชน) คุณสุธิดา สุมณศิริ พนักงานปฏิบัติงาน (บริการวิชาการ) จากศูนย์สถาปัตยกรรมล้านนา คุ้มเจ้าบุรีรัตน์ (เจ้าน้อยมหาอินทร์ ณ เชียงใหม่) จังหวัดเชียงใหม่ 3) คุณสุวารี วงศ์กองแก้ว ผู้อำนวยการเครือข่าย พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ เชียงใหม่ หัวหน้างานกลุ่มงานส่งเสริมการพัฒนาเมือง กองวิชาการและแผนงาน เทศบาลนครเชียงใหม่ จากหอศิลปวัฒนธรรมเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ 4) ศาสตราจารย์กิตติคุณ ดร.ศิริวรรณ ศิลพัชรนันท์ และคุณพัชรมาศ ชื่นจิต จาก อุทยานพระบรมราชานุสรณ์ พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย (อุทยาน ร.2) จังหวัดสมุทรสงคราม และ 5) คุณชองทิพย์ เสริมสวัสดิ์ศรี ผู้อำนวยการฝ่ายนิทรรศการและกิจกรรม มิวเซียมสยาม จาก สถาบันพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ (สพร.) หรือ มิวเซียมสยาม กรุงเทพมหานคร ซึ่งทุกท่าน ต่างให้ความกรุณา เชื้อเพื่อข้อมูล และสละเวลาในการสัมภาษณ์ พุดคุย เพื่อให้การทำวิจัยสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

สุดท้ายนี้ ขอขอบพระคุณ บิดา มารดา ครอบครัวของผู้วิจัย ผู้ซึ่งให้กำลังใจและสนับสนุนในการศึกษามาตลอด ขอขอบคุณกัลยาณมิตรทุกท่าน สหายทุกคน ที่ต่างให้กำลังใจในการทำผลงานวิจัยมาโดยตลอด จนสำเร็จลุล่วงในที่สุด

กฤศณันท์ ดิลกศิริธนภัทร์

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย .....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ .....	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญรูปภาพ .....	ฎ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ที่มาและความสำคัญของงานวิจัย.....	1
ปัญหาในการวิจัย .....	5
วัตถุประสงค์ของงานวิจัย .....	5
ขอบเขตการวิจัย .....	6
กรอบแนวคิด .....	9
ประโยชน์ที่ได้รับ .....	9
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	10
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	12
แนวคิด ทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องกับ พิพธิภณท์.....	12
ความหมายและหน้าที่ของพิพธิภณท์.....	12
แนวคิด ทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องกับ การเปลี่ยนแปลง และ การปรับตัว .....	41
แนวคิด ทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องกับ การจัดการ และ การให้บริการ .....	45
แนวคิด ทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องกับ การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และ วัฒนธรรมการเรียนรู้.....	58
แนวคิด ทฤษฎี อื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับ.....	69

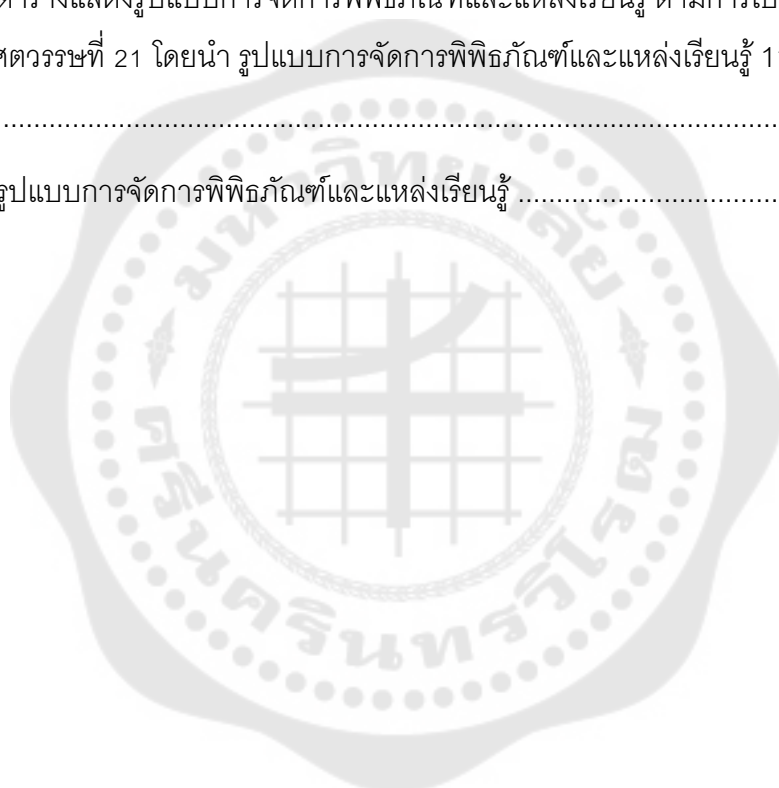


บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	73
ประชากร กลุ่มตัวอย่าง และหน่วยวิเคราะห์.....	73
รูปแบบระเบียบวิธีวิจัย .....	76
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา .....	76
การเก็บรวบรวมข้อมูล .....	77
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	77
บทที่ 4 ผลการวิจัย .....	79
พิพิธภัณฑ์พระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว กรุงเทพมหานคร (รางวัลดีเด่นด้านการจัด แสดงนิทรรศการ) .....	80
ศูนย์สถาปัตยกรรมล้านนา คุ่มเจ้าบุรีรัตน์ (เจ้าน้อยมหาอินทร์ ณ เชียงใหม่) จังหวัดเชียงใหม่ (รางวัลดีเด่นด้านกระบวนการเรียนรู้).....	94
หอศิลปวัฒนธรรมเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ (รางวัลดีเด่นด้านความสัมพันธ์กับชุมชน) .....	105
อุทยานพระบรมราชานุสรณ์ พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย (อุทยาน ร.2) จังหวัด สมุทรสงคราม (รางวัลดีเด่นด้านการอนุรักษ์และสืบสาน).....	118
สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.) หรือ มิวเซียมสยาม กรุงเทพมหานคร .....	128
สรุปผลการวิเคราะห์จากการลงพื้นที่เพื่อศึกษาจากพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ทั้ง 5 แห่ง ....	140
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ .....	155
สรุปผลการปรับตัว .....	156
รูปแบบการจัดการพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้.....	164
อุปสรรคในการดำเนินการวิจัยและการแก้ไขปัญหา .....	174
ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้ และ/หรือ การทำวิจัยในครั้งต่อไป .....	175
บรรณานุกรม .....	177
ภาคผนวก.....	180



## สารบัญตาราง

	หน้า
ตาราง 1 ตารางสรุปผลการวิเคราะห์ พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ ประเภทพิพิธภัณฑสถาน ด้านสังคม ศิลปะ และวัฒนธรรม .....	141
ตาราง 2 ตารางสรุปผลการจัดการบริหาร .....	151
ตาราง 3 ตารางแสดงรูปแบบการจัดการพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ ตามการเปลี่ยนแปลงการ เรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยนำ รูปแบบการจัดการพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ 11P เข้ามาจัดการ .....	165
ตาราง 4 รูปแบบการจัดการพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ .....	176



## สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย .....	9
ภาพประกอบ 2 พิพิธภัณฑทร์พระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว.....	80
ภาพประกอบ 3 ภายในพิพิธภัณฑทร์พระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว .....	81
ภาพประกอบ 4 ภายในพิพิธภัณฑทร์พระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว .....	85
ภาพประกอบ 5 ภายในพิพิธภัณฑทร์พระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว .....	86
ภาพประกอบ 6 ภายในพิพิธภัณฑทร์พระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว .....	90
ภาพประกอบ 7 ศูนย์สถาปัตยกรรมล้านนา คุ่มเจ้าบุรีรัตน์ .....	94
ภาพประกอบ 8 ภายในศูนย์สถาปัตยกรรมล้านนา คุ่มเจ้าบุรีรัตน์.....	96
ภาพประกอบ 9 ภายในศูนย์สถาปัตยกรรมล้านนา คุ่มเจ้าบุรีรัตน์.....	97
ภาพประกอบ 10 ภายในศูนย์สถาปัตยกรรมล้านนา คุ่มเจ้าบุรีรัตน์.....	100
ภาพประกอบ 11 ภายในศูนย์สถาปัตยกรรมล้านนา คุ่มเจ้าบุรีรัตน์.....	103
ภาพประกอบ 12 หอศิลปวัฒนธรรมเมืองเชียงใหม่.....	106
ภาพประกอบ 13 ภายในหอศิลปวัฒนธรรมเมืองเชียงใหม่ .....	108
ภาพประกอบ 14 ภายในหอศิลปวัฒนธรรมเมืองเชียงใหม่ .....	111
ภาพประกอบ 15 ภายในหอศิลปวัฒนธรรมเมืองเชียงใหม่ .....	112
ภาพประกอบ 16 ภายในหอศิลปวัฒนธรรมเมืองเชียงใหม่ .....	115
ภาพประกอบ 17 เรือนไทย อุทยานพระบรมราชานุสรณ์ .....	118
ภาพประกอบ 18 การจัดแสดงภายในเรือนไทย อุทยานพระบรมราชานุสรณ์.....	120
ภาพประกอบ 19 การจัดแสดงภายในเรือนไทย อุทยานพระบรมราชานุสรณ์.....	125
ภาพประกอบ 20 การจัดแสดงภายในเรือนไทย อุทยานพระบรมราชานุสรณ์.....	127
ภาพประกอบ 21 อาคารพิพิธภัณฑทร์การเรือนู้แห่งชาติ.....	128

ภาพประกอบ 22 การจัดแสดงภายในอาคารพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ..... 130

ภาพประกอบ 23 การจัดแสดงภายในอาคารพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ..... 133

ภาพประกอบ 24 การจัดแสดงภายในอาคารพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ..... 136

ภาพประกอบ 25 การจัดแสดงภายในอาคารพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ..... 139



## บทที่ 1

### บทนำ

#### ที่มาและความสำคัญของงานวิจัย

พิพิธภัณฑ์ เป็นสถาบันให้บริการทางด้านความรู้ ความเข้าใจ และการพัฒนาแก่สังคมในด้านจรรโลงใจ ด้านเสริมสร้างสุนทรียศาสตร์ ความรู้ทางด้านประวัติศาสตร์และอีกมากมายที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ทั้งแบบเจาะจงและแบบหลากหลาย เป็นสถานที่เปิดสำหรับทุกคน ทำหน้าที่รวบรวม สงวน รักษา จัดแสดง และเป็นการเผยแพร่การองค์ความรู้ เพื่อค้นคว้า วิจัย และพัฒนาในด้านต่างๆ โดยมุ่งหมายเพื่อการค้นคว้า ให้การศึกษา รวมถึงเพื่อสร้างความเพลิดเพลิน จากวัตถุและข้อมูลที่ผ่านมาการรวบรวมไว้เป็นหลักฐาน ในเรื่องมนุษย์ สังคม ประวัติศาสตร์ และสิ่งแวดล้อม

พิพิธภัณฑ์ เป็นศัพท์ที่ใช้แทนคำภาษาอังกฤษว่า Museum หรือ มิวเซียม (สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. 2553) หมายถึง สถานที่รวบรวม เก็บรักษา และจัดแสดงสิ่งของต่างๆ ที่เป็นโบราณวัตถุหรือเป็นศิลปวัตถุของประเทศ เป็นสิ่งที่มีคุณค่าหรือที่หายาก ไม่ว่าจะเป็น ผลงานประดิษฐ์ของมนุษย์หรือวัตถุต่างๆ ที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ เพื่อประโยชน์ให้บุคคลเข้ามาศึกษาหาความรู้หรือชมเพื่อความเพลิดเพลินใจ ซึ่งคำว่า พิพิธภัณฑ์สถาน เมื่อมีคำว่า แห่งชาติ ตามมา เป็นพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ หมายถึง พิพิธภัณฑ์สถานที่รัฐบาลจัดตั้งขึ้นเพื่อรวบรวมและจัดแสดงสิ่งของอันเป็นสมบัติมีค่าของประเทศ เช่น พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ กรุงเทพมหานคร พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ เชียงใหม่

สภาการพิพิธภัณฑ์ระหว่างชาติ (2489) ได้ระบุคำจำกัดความของสภาการพิพิธภัณฑ์ระหว่างประเทศ เป็นที่ยอมรับกันทั่วโลกซึ่งให้ความเข้าใจอย่างชัดเจนว่าอะไรบ้างที่ถือว่าเป็นพิพิธภัณฑ์สถานในความหมายปัจจุบัน และชี้ให้เห็นว่า มีมากมายหลายประเภทที่ทำหน้าที่ และมีความมุ่งหมายอย่างเดียวกัน คือ รวบรวม สงวนรักษา จัดแสดงและให้ความรู้ จากสิ่งซึ่งมีความสำคัญเป็นหลักฐานในเรื่องของมนุษย์และสิ่งแวดล้อม เป็นสถานที่ซึ่งให้ทั้งความรู้และความเพลิดเพลิน การสงวนรักษาและจัดแสดงมิใช่เฉพาะวัตถุ แต่รวมถึงสิ่งมีชีวิต สวนสัตว์ สวนพฤกษชาติ วนอุทยาน สถานที่สงวนสัตว์น้ำ เขตสงวนต่างๆ รวมทั้ง แหล่งอนุสรณ์สถาน โบราณสถาน และอนุสาวรีย์

ความหมายของพิพิธภัณฑ์ในปัจจุบันจึงเป็นความเข้าใจตามหลักการสากลสืบเนื่องจากการพัฒนากิจการและหน้าที่มีขอบเขตกว้างขวาง มีหน้าที่สำคัญต่อสังคม ในการสงวนรักษาหลักฐานเกี่ยวกับมนุษยชาติ และสิ่งแวดล้อม พิพิธภัณฑ์สถานจึงมีทุกแขนงวิชา แสดงถึงอัจฉริยะ

ของมนุษย์ในการสร้างสรรค์ทั้งด้านศิลปะ และการประดิษฐ์คิดค้นทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี แสดงถึงความเป็นอยู่ วัฒนธรรมของมนุษยชาติ และแสดงถึงธรรมชาติเรื่องของโลก ดิน หิน แร่ สัตว์ พืช สิ่งอัศจรรย์ของธรรมชาติ พิพิธภัณฑสถานได้พัฒนาจากประเภททั่วไปเป็นประเภทเฉพาะ แขนงวิชา และในแต่ละประเภทแขนงวิชายังได้พัฒนาเป็นการรวบรวมและจัดแสดงเฉพาะเรื่อง เฉพาะเจาะจง อาทิ ประวัติศาสตร์ พัฒนาการ การเปลี่ยนแปลง วิทยาศาสตร์ ธรรมชาติวิทยา ธรณีวิทยา เทคโนโลยี รวมถึง ศิลปะ และ วัฒนธรรม ซึ่งวัฒนธรรม คือวิถีชีวิตแห่งชนชาติ เพราะไม่ว่าจะชาติใด ต่างมีวิถีชีวิตที่แตกต่างกัน อีกทั้งมีเอกลักษณ์เป็นของตนเองอย่างชัดเจน การเก็บ และ รักษาความเป็นวัฒนธรรมแห่งชนชาติให้คงอยู่ หรือ จะเป็นการผสมผสานที่ก่อให้เกิดความร่วมมือ เป็นการรักษาวัฒนธรรมให้คงอยู่ได้อีกรูปแบบหนึ่ง อีกทั้งเป็นการเชื่อมโยงให้รู้ถึงการ เรียนรู้ในยุคนั้นที่แตกต่างแต่ละยุคได้ อีกทั้ง การเก็บรักษาผลงาน หรือ สิ่งของที่บ่งบอก วัฒนธรรม เป็นสิ่งสำคัญยิ่งต่อการเรียนรู้ โดยเฉพาะ การเก็บรักษาในสถานที่ที่เหมาะสม กล่าวคือ พิพิธภัณฑสถาน หรือ พิพิธภัณฑ์ หรือแหล่งที่นำเสนอเกี่ยวกับศิลปะ ซึ่งเป็นแหล่งเรียนรู้ชั้นดี ที่ก่อให้เกิด การเรียนรู้ การศึกษา การค้นคว้า การวิจัย อีกทั้งเป็นการเสริมสร้างสุนทรีย์ให้แก่ผู้เข้าชม รวมถึง เป็นการรักษาทุนทางสังคม ทุกทางวัฒนธรรม เอาไว้ให้คนรุ่นหลังได้เรียนรู้ และสามารถนำมา ผสมผสานวัฒนธรรมต่อไป ทั้งนี้กิจกรรมด้านการศึกษาและการถ่ายทอดความรู้ของแหล่งเรียนรู้ ประเภทพิพิธภัณฑสถาน หรือหน่วยงาน หรือองค์กรทางด้านศิลปะในปัจจุบัน อาจจะมีการเปลี่ยนแปลง ไปตามยุคสมัย นอกเหนือจากการจัดแสดงผลงานแบบถาวรและให้ความรู้แล้ว ยังมีอีก หลากหลายวิธีการในการนำเสนอ เช่น การจัดบรรยายโดยอาจจัดให้ศิลปิน หรือ ผู้แทนศิลปิน หรือ ภัณฑารักษ์เป็นผู้บรรยาย การจัดประชุมทางวิชาการ การจัดแสดงผลงานศิลปะประเภทกึ่งถาวร หรือหมุนเวียน การจัดกิจกรรมกลางแจ้งเพื่อเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างพิพิธภัณฑสถานกับผู้คนและ ชุมชน การใช้ระบบอิเล็กทรอนิกส์ เป็นต้น ซึ่งพิพิธภัณฑสถานแต่ละแห่งนั้น จะมีรูปแบบการ นำเสนอที่อาจจะเหมือน คล้ายคลึง หรือแตกต่างกันไปนั้น ขึ้นอยู่กับสิ่งของที่จัดแสดง เนื้อหา การ นำเสนอ การตกแต่งสถานที่ การสร้างบรรยากาศเสมือนจริง การใช้ระบบเทคโนโลยีและการ สื่อสารต่างๆ รวมถึงประสิทธิภาพและการถ่ายทอดข้อมูลของผู้เข้าชม ซึ่งมีจำนวนไม่มากนักที่จะ ดำเนินการถ่ายทอดตามการเปลี่ยนแปลงความใคร่รู้ แบบการเรียนรู้ของคนยุคใหม่ ที่ชื่นชอบและ หลงใหลในวัฒนธรรมก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยี ซึ่งมีความตื่นตา ตื่นใจ มีรูปแบบการนำเสนอ เพื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย ตามแบบการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

วิจารณ์ พานิช (2555) ระบุถึงการเรียนรู้โดยการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ไว้ว่า สาร วิชาที่มีความสำคัญ แต่ไม่เพียงพอสำหรับการเรียนรู้เพื่อมีชีวิตในโลกยุคศตวรรษที่ 21 ปัจจุบันการ

เรียนรู้สาระวิชา (content หรือ subject matter) ควรเป็นการเรียนจากการค้นคว้าเองของศิษย์ โดยครูช่วยแนะนำ และช่วยออกแบบกิจกรรมที่ช่วยให้ นักเรียนแต่ละคนสามารถประเมินความก้าวหน้าของการเรียนรู้ของตนเองได้ ซึ่งทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรมจะเป็นตัวกำหนดความพร้อมของนักเรียนเข้าสู่โลกการทำงานที่มีความซับซ้อนมากขึ้นในปัจจุบัน ดังเช่น ความริเริ่มสร้างสรรค์และนวัตกรรม การคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา การสื่อสารและการร่วมมือ ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี เนื่องด้วยในปัจจุบันมีการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารผ่านทางสื่อและเทคโนโลยีมากมาย ผู้เรียนจึงต้องมีความสามารถในการแสดงทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและปฏิบัติงานได้หลากหลาย โดยอาศัยความรู้ในหลายด้าน ดังนี้ ความรู้ด้านสารสนเทศ ความรู้เกี่ยวกับสื่อ ความรู้ด้านเทคโนโลยี ตลอดจนทักษะด้านชีวิตและอาชีพ ในการดำรงชีวิตและทำงานในยุคปัจจุบันให้ประสบความสำเร็จ ผู้เรียนจะต้องพัฒนาทักษะชีวิต ความยืดหยุ่น การปรับตัว การริเริ่มสร้างสรรค์ ทักษะสังคม สังคมข้ามวัฒนธรรม รวมถึงภาวะผู้นำและความรับผิดชอบ

ถ้าหากผู้คนมีการเรียนรู้มากขึ้น ประสบการณ์ของแต่ละคนจะมีมากขึ้น การที่มีแหล่งเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้นอกห้องเรียน ตามแนวการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ถือเป็นเรื่องที่ดี แต่แหล่งเรียนรู้หรือหน่วยงานที่สามารถหลอมรวมองค์ความรู้ต่างๆ เพื่อนำเสนอให้แก่บุคคลให้กลายเป็นความรู้และประสบการณ์รวมได้ จะต้องเป็นหน่วยงานที่มีลักษณะเป็น “องค์กรแห่งการเรียนรู้ หรือ Learning Organization” และสามารถสร้างสมบัติล้ำค่าทางการเรียนรู้ขององค์กรนั้นๆ ไปได้ยาวนาน ซึ่งต้องมีการพัฒนาและการจัดการที่เข้มแข็งเพื่อการสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ในสังคมปัจจุบัน แนวทางการพัฒนาการเรียนรู้ส่วนใหญ่มักเป็นการจัดอบรมระยะสั้นและเน้นเฉพาะสมรรถนะด้านความรู้การจัดการ แล้วนำมาถ่ายทอดเอง ซึ่งอาจจะทำให้การพัฒนาการจัดการความรู้ในพิพิธภัณฑ์ยังไม่ค่อยมีประสิทธิภาพมากนัก ในปัจจุบันเริ่มมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการพัฒนาการนำเสนอ โดยใช้บริบทขององค์ความรู้จากข้อมูลเดิมที่มีอยู่ นำมาใช้ผ่านการแลกเปลี่ยนการเรียนรู้ ระหว่างผู้นำเสนอและผู้เข้าชม ในลักษณะของการมีส่วนร่วม เป็นการบูรณาการสู่การนำเสนอแบบปกติที่ผู้นำเสนอไม่ต้องละทิ้งผู้เข้าชม ถือเป็นการพัฒนาผู้นำเสนอไปในตัว โดยอาจจะใช้ ศาสตร์ทางด้านการจัดการความรู้ (Knowledge Managements หรือ KM) เป็นกระบวนการสร้างการเปลี่ยนแปลงโดยเรียนรู้จากการปฏิบัติผ่านสถานที่ต่างๆ ในชุมชนและสังคม

พารณ อิศรเสนา ณ อยุธยา (2561) ระบุว่า ช่วงหลายปีที่ผ่านมา มีการปรับระบบ หรือ Reengineering เป็นเทคนิควิธีการบริหารหรือการพัฒนาองค์กรรูปแบบหนึ่งที่น่าเข้าจากต่างประเทศ มีนักวิชาการหลายท่านได้กล่าวว่าเหตุที่เราแก้ปัญหาไม่ค่อยได้ผลเพราะเราขาด



วัฒนธรรมแห่งการเรียนรู้ หรือ Learning Culture ซึ่ง การเรียนรู้ เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับทุกคน ตั้งแต่เกิดจนตาย ดังนั้นวัฒนธรรมแห่งการเรียนรู้จึงมีความสำคัญยิ่งต่อทุกคน และเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับ “การพัฒนาบุคคล” โดยตรง คำถามคือ ทำอย่างไรเราจึงจะสามารถพัฒนาบุคลากรที่เป็นทรัพยากรสำคัญขององค์กรให้มีความรู้ ความสามารถ มีทักษะ ความชำนาญเพียงพอที่จะทำงานที่ได้รับมอบหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ และประสิทธิผล ตลอดจนสามารถสร้างให้บุคลากรมี “นิสัยใฝ่รู้” หรือ “รักการเรียนรู้” อย่างยั่งยืน เพื่อพัฒนาตนเองให้รู้จักการปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง

การปรับตัวเพื่อการพัฒนาการจัดการวัฒนธรรมการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ เป็นปัญหาอย่างหนึ่งที่มองเห็นอยู่ในปัจจุบัน คือ สถาบันหรือแหล่งเรียนรู้จะมีความรู้มากมาย จากผู้มีประสบการณ์เฉพาะด้าน โดยเฉพาะจากแหล่งเรียนรู้เฉพาะด้าน หรือแหล่งเรียนรู้ที่มีความหลากหลาย แต่หลายแห่งยังขาดการแลกเปลี่ยนการเรียนรู้ การจัดเก็บ รวบรวมอย่างเป็นระบบ การพัฒนาเป็นองค์ความรู้ใหม่ รวมทั้งการกระจายเผยแพร่ไปทั่วชุมชนและสังคม ก่อให้เกิดการตั้งคำถามขึ้นมาว่า

1. ทำอย่างไรให้มีการดำเนินการเพื่อเผยแพร่การเรียนรู้ให้มากขึ้น อย่างต่อเนื่องและยั่งยืน
2. ทำอย่างไรให้หน่วยงานทางด้านศิลปะ เช่น พิพิธภัณฑ์ แกลเลอรี หรือ ศูนย์จัดกิจกรรมทางด้านศิลปะ สร้างพื้นที่ผู้คนที่มีความอยากรู้ อยากรู้อยากเห็น มีนิสัยใฝ่เรียนรู้ มีการแลกเปลี่ยนความรู้ มีการพัฒนาความคิด และ/หรือ นำประสบการณ์มาแก้ปัญหาลำบาก
3. หน่วยงานทางด้านการเผยแพร่ข้อมูลโดยใช้ศิลปะในการนำเสนอ มีความพร้อมที่จะร่วมกันสร้างวัฒนธรรมแห่งการเรียนรู้ของแหล่งเรียนรู้ทางด้านศิลปะมากน้อยแค่ไหน
4. ผู้ที่เข้าไปแสวงหาความรู้ จะได้รับข้อมูลและเรียนรู้อะไรได้บ้าง เกิดประสบการณ์จากการเรียนรู้ได้มากน้อยแค่ไหน และจะนำไปใช้ประโยชน์ต่อไปได้อย่างไร

โดยพิพิธภัณฑ์ แกลเลอรี หรือ ศูนย์การเรียนรู้ทางด้านศิลปะหลายแห่งมีแผนงานที่จะดำเนินการในเรื่องการปรับปรุง เปลี่ยนแปลง ในการสร้างพื้นที่ของให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามแบบการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เพื่อรองรับการเรียนรู้ของคนรุ่นใหม่ ให้เป็นพื้นที่แห่งการสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ โดยพยายามที่จะสร้างบรรยากาศแห่งการเรียนรู้อย่างใกล้ชิดให้เกิดขึ้น เปิดโอกาสให้มีส่วนร่วม กระตุ้นให้เกิดการคิดสร้างสรรค์ ปรับปรุง พัฒนา ทุกวิถีทาง เพื่อมุ่งหวังให้องค์กรทางด้านศิลปะได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน ซึ่งการปรับตัวเพื่อการพัฒนาการจัดการวัฒนธรรมการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ อาจจะมีผลดีไปยังชุมชน ให้เป็นพื้นที่หรือแหล่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ เป็นกระบวนการสร้างการเปลี่ยนแปลง โดยกลุ่มบุคคลที่มาเยือนสามารถเรียนรู้ภาคปฏิบัติจาก

ผู้คนในท้องถิ่น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อจัดชุมชนมากขึ้น พัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน สะท้อนผล การปฏิบัติผ่านกระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ มีการร่วมกันวิพากษ์ วิจารณ์ มีการลงมือการทำ กิจกรรมร่วมกัน เป็นการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้แบบองค์รวม เพื่อเป็นการสร้างวัฒนธรรม การเรียนรู้แบบใหม่ที่มีการเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ร่วมกัน เหล่านี้เกิดขึ้นได้จากการร่วมมือ กันของผู้บริหาร ผู้นำ บุคลากร ศิลปินหรือตัวแทน และบุคคลทั่วไป เพื่อนำประสบการณ์การเรียนรู้ มาหลอมรวมกันก่อนการนำเสนอ จะต้องทำการรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์ แลกเปลี่ยนองค์ความรู้ ภายใน เพื่อทำการประมวลผล รวมถึงการรวบรวมข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้อื่นๆ นำมาทำการ วิเคราะห์ก่อนเผยแพร่ข้อมูลให้กระจายออกไปสู่ภายนอก ให้ผู้คนได้เข้ามาร่วมแลกเปลี่ยนความรู้ ซึ่งอาจนำไปสู่การแก้ปัญหาในการนำเสนอเพื่อการสร้างวัฒนธรรมเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ได้

จากปรากฏการณ์ดังกล่าว จึงเป็นเหตุผลในการศึกษาวิจัย เรื่อง การปรับตัวเพื่อการ พัฒนาการจัดการวัฒนธรรมการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ไทย เพื่อศึกษา การเปลี่ยนแปลงทางสังคม จากการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ส่งผลต่อการปรับตัวเพื่อการพัฒนาการจัดการวัฒนธรรมการ เรียนรู้และเสริมสร้างสุนทรีย์ะ ของพิพิธภัณฑ์ไทย ซึ่งอาจจะตอบและส่งผลดีต่อการเรียนรู้ การ ตอบสนองความต้องการของกลุ่มบุคคล ชุมชน และสังคม ที่มีความต้องการการเรียนรู้ การ เสริมสร้างสุนทรีย์ะ ในพิพิธภัณฑ์ ที่สามารถตอบสนองความต้องการการเรียนรู้ที่หลากหลายใน สังคมปัจจุบัน

### ปัญหานำการวิจัย

ปัญหานำการวิจัยในวิจัยเล่มนี้ คือ การปรับตัวของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ ตามการ เปลี่ยนแปลงการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ส่งผลต่อการพัฒนาการจัดการ สร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ ในพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ต่อชุมชนและสังคมอย่างไร

### วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1. เพื่อศึกษาการปรับตัวของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ ด้านสังคม ศิลปะ และ วัฒนธรรม จำนวน 5 แห่ง
2. เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการ ที่เกิดจากกระบวนการปรับตัวของพิพิธภัณฑ์และ แหล่งเรียนรู้ ที่มีต่อวัฒนธรรมการเรียนรู้ของผู้คนที่เข้ามาศึกษาองค์ความรู้และสุนทรีย์ศาสตร์ รวมถึง ชุมชน และ สังคม

## ขอบเขตการวิจัย

### ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) โดยพิจารณาจากพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ดีเด่น ประเภทพิพิธภัณฑ์ด้านสังคม ศิลปะ และวัฒนธรรม จำนวน 4 แห่ง และ ผู้จัดการ จำนวน 1 แห่ง รวม 5 แห่ง ได้แก่

1. พิพิธภัณฑ์พระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว กรุงเทพมหานคร (รางวัลดีเด่นด้านการจัดแสดงนิทรรศการ)
2. ศูนย์สถาปัตยกรรมล้านนา คุ่มเจ้าบุรีรัตน์ (เจ้าน้อยมหาอินทร์ ณ เชียงใหม่) จังหวัดเชียงใหม่ (รางวัลดีเด่นด้านกระบวนการเรียนรู้)
3. หอศิลป์วัฒนธรรมเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ (รางวัลดีเด่นด้านความสัมพันธ์กับชุมชน)
4. อุทยานพระบรมราชานุสรณ์ พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย (อุทยาน ร.2) จังหวัดสมุทรสงคราม (รางวัลดีเด่นด้านการอนุรักษ์และสืบสาน)
5. สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.) หรือ มิวเซียมสยาม กรุงเทพมหานคร

พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ที่คัดเลือกนี้ ทำการคัดเลือกจากการจัดประกาศผลรางวัล พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ดีเด่น ประจำปี 2562 โดย สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.) ประเภท “พิพิธภัณฑ์ด้านสังคม ศิลปะ และวัฒนธรรม” จำนวน 4 แห่ง ซึ่งแบ่งรางวัลออกเป็น 4 ด้าน คือ 1) รางวัลดีเด่นด้านกระบวนการเรียนรู้ 2) รางวัลดีเด่นด้านการจัดแสดง (นิทรรศการ) 3) รางวัลดีเด่นด้านความสัมพันธ์กับชุมชน (ความมีส่วนร่วมของชุมชน) และ 4) รางวัลดีเด่นด้านการอนุรักษ์และสืบสาน โดยผู้จัดการ มีการมีการประกาศการกำหนดปัจจัยในการสร้างมาตรฐานการคัดเลือกรางวัล Museum Thailand Awards 2019 ผ่านทางเว็บไซต์ โดยพิจารณาศักยภาพของ พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้เพื่อประเมินผล โดยใช้หลักของ สภาการพิพิธภัณฑ์ระหว่างชาติ หรือ International Council of Museums (ICOM) มาเป็นแนวทางในความคิดพื้นฐานเพื่อกำหนดหลักเกณฑ์ตามบริบทของการพัฒนาพิพิธภัณฑ์ในประเทศไทย มีผู้ทรงคุณวุฒิ ในการตัดสินมอบรางวัล จำนวน 6 คน

การกำหนดมาตรฐานปัจจัยของการคัดเลือกรางวัล Museum Thailand Awards 2019 อาศัยหลักการเชิงจริยศาสตร์ทางวิชาชีพในสายงานพิพิธภัณฑ์ (อ้างอิงจาก ICOM หรือ International council of museums) ซึ่งเป็นองค์กรสากลโลกจัดตั้งขึ้นในปี ค.ศ.1946) และเป็นองค์กรที่ปรึกษาร่วมกับสมัชชาสหประชาชาติทางด้านสังคมและเศรษฐกิจ โดยมีการกำหนด

หลักเกณฑ์ของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ ซึ่งเป็นสถานที่ ที่สังกัดภาครัฐ ภาคเอกชน และอาจจะ เป็นสถานที่ส่วนบุคคล หรือเป็นพิพิธภัณฑ์เฉพาะอย่าง แกลเลอรี ศูนย์การแสดง และ แหล่งเรียนรู้ ทางด้านศิลปะ คลอบคลุมถึงการจัดแสดงผลงานในลักษณะนิทรรศการถาวร นิทรรศการกึ่งถาวร นิทรรศการหมุนเวียน ซึ่งจัดแสดงเรื่องราวต่างๆที่สัมพันธ์กับผู้คนในสังคมผ่านวัตถุทางวัฒนธรรม ต่างๆที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นในการดำรงชีวิตในสังคม อันแสดงเป็นหลักฐานทางด้านวิถีชีวิต ศิลปะ วัฒนธรรม รวมถึงโบราณวัตถุ หรือวัตถุที่เกี่ยวข้องกับประวัติความเป็นมา ชีวิตความเป็นอยู่ ของ ผู้คนที่หลากหลายกลุ่มในสังคมไทย ที่ได้แสดงถึงความมีอยู่ทางเอกลักษณ์ภูมิปัญญาหรือการ ปรับตัวให้เข้ากับบริบทสังคมวัฒนธรรมร่วมสมัย ภายใต้แนวคิดการเชื่อมโยงพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นเข้ากับ พิพิธภัณฑ์เมืองเพื่อให้ได้มาซึ่งตัวตนของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ของประเทศไทยในสาขา ต่างๆ จากสถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.) หรือ มิวเซียมสยาม ที่ต้องการสื่อถึงการ เชื่อมโยงพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นเข้ากับพิพิธภัณฑ์เมือง ด้วยการบูรณาการร่วมกันอย่างยั่งยืนทั้งในเชิง วิสัยทัศน์และกระบวนการทำงาน เพื่อยกระดับมาตรฐานพิพิธภัณฑ์ไทยสู่สากล

#### ขอบเขตด้านเนื้อหา

เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ การปรับตัวของพิพิธภัณฑ์ในประเทศไทย ซึ่งในงานวิจัยเล่ม นี้ หมายถึง พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ ซึ่งเป็นสถานที่ ที่สังกัดภาครัฐ ภาคเอกชน และอาจจะ เป็น สถานที่ส่วนบุคคล หรือเป็นพิพิธภัณฑ์เฉพาะอย่าง แกลเลอรี ศูนย์การแสดง และ แหล่งเรียนรู้ ทางด้านศิลปะ คลอบคลุมถึงการจัดแสดงผลงานในลักษณะนิทรรศการถาวร นิทรรศการกึ่งถาวร นิทรรศการหมุนเวียน ด้านสังคม ศิลปะ และวัฒนธรรม จำนวน 5 แห่ง เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ ตามการเปลี่ยนแปลงการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยศึกษากระบวนการบริหาร การให้บริการ การ จัดการองค์ความรู้ของนิทรรศการเพื่อนำเสนอข้อมูล นำไปสู่วัฒนธรรมการเรียนรู้ของ พิพิธภัณฑ์ ที่ส่งผลกระทบต่อเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมการเรียนรู้และการเข้าชมพิพิธภัณฑ์ในยุค ปัจจุบัน โดยจะศึกษารายละเอียดจาก

1. การปรับตัวของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ ด้านสังคม ศิลปะ และวัฒนธรรม จำนวน 5 แห่ง
2. ศึกษาและวิเคราะห์ ผลกระทบที่เกิดจากกระบวนการปรับตัวของพิพิธภัณฑ์ที่มีต่อ ชุมชน สังคม
3. รายละเอียดข้อมูลพื้นฐานของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้
  - 3.1 มีกระบวนการ, วิธีการ หรือ ขั้นตอนการดำเนินการ อย่างไร ในรูปแบบใด
  - 3.2 มีการจัดการ การบริหาร การนำเสนอ และการให้บริการแบบใด

- 3.3. มีการสร้างความสัมพันธ์กับผู้คน ชุมชน และ/หรือ ทางสังคมหรือไม่
- 3.4. วิสัยทัศน์ของผู้บริหาร การบริหารงานภายใน (หรือการเมืองภายใน)
- 3.5. งบประมาณ สภาวะทางเศรษฐกิจ (รวมถึงการใช้งบประมาณในการบริหาร) มีผลต่อการบริหารพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในยุคปัจจุบันหรือไม่
- 3.6. ค่านิยม ความเชื่อ ของผู้คน ชุมชน และสังคม มีผลต่อการสร้างระบบ และ/หรือ มีการนำระบบเทคโนโลยีเข้ามามีส่วนร่วมเกี่ยวข้องกับรูปแบบการนำเสนอของทีมงาน ก่อให้เกิดการเผยแพร่องค์ความรู้ เพิ่มพูนการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องและยั่งยืน รวมถึงมีความพร้อมที่จะร่วมกันสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ของแหล่งเรียนรู้ทางด้านศิลปะและวัฒนธรรมแก่การเรียนรู้ของผู้เข้าชมหรือไม่ มากน้อยแค่ไหน
- 3.7. พื้นที่ และ/หรือ ขนาดพื้นที่ ของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ ก่อให้เกิดแผนงานทางด้านการศึกษาเผยแพร่องค์ความรู้ มีการพัฒนาความคิด และ/หรือ นำประสบการณ์มาแก้ปัญหาสังคม หรือไม่ อย่างไร
- 3.8. ผู้ที่เข้าไปแสวงหาความรู้ มีปฏิสัมพันธ์ระหว่าง จะได้รับข้อมูลและเรียนรู้อะไรได้บ้าง เกิดประสบการณ์จากการเรียนรู้ได้มากน้อยแค่ไหน และจะนำไปใช้ประโยชน์ต่อไปได้อย่างไร

### ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยในครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ใช้รูปแบบการวิจัย (research design) คือ การวิจัยโดยการสัมภาษณ์ (interview) ซึ่งเป็นวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลหลักฐานโดยใช้การสนทนาหรือการเจรจาอย่างมีจุดมุ่งหมายระหว่างบุคคล 2 ฝ่าย คือ นักวิจัย (ฐานะผู้สัมภาษณ์) และผู้ให้ข้อมูล (ฐานะผู้ถูกสัมภาษณ์) ซึ่งในงานวิจัยนี้ ผู้ให้ข้อมูลคือ ผู้บริหาร ทีมงาน (ทีมงานที่เป็นทั้งพนักงานประจำ และ พนักงานชั่วคราว หรือ พาร์ทไทม์) จากพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ทางด้านสังคม ศิลปะ วัฒนธรรม จำนวนรวม 5 แห่ง ภายใต้บรรยากาศของการมีปฏิสัมพันธ์อันดีระหว่างกัน และ การสังเกต (Observational Research) ใช้การเฝ้าสังเกต เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาสร้าง รูปแบบการจัดการพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ ตามการเปลี่ยนแปลงการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

## กรอบแนวคิด



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

## ประโยชน์ที่ได้รับ

งานวิจัยเรื่องการปรับตัวเพื่อการพัฒนาการจัดการวัฒนธรรมการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในประเทศไทย เป็นการศึกษาด้านการเปลี่ยนแปลงทางสังคมจากการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ส่งผลต่อการปรับตัวเพื่อการพัฒนาการจัดการวัฒนธรรมการเรียนรู้และเสริมสร้างสุนทรียะของพิพิธภัณฑสถานไทย โดยสามารถได้รับประโยชน์จาก

1. ข้อมูลการปรับตัวของพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ ด้านสังคม ศิลปะ และวัฒนธรรม จำนวน 5 แห่ง

2. การพัฒนารูปแบบการจัดการ ที่เกิดจากกระบวนการการปรับตัวของพิพิธภัณฑ์ และแหล่งเรียนรู้ ที่มีต่อวัฒนธรรมการเรียนรู้ของผู้คนที่เข้ามาศึกษาองค์ความรู้และสุนทรียศาสตร์ รวมถึง ชุมชน และ สังคม

ซึ่งข้อมูลที่ได้จะนำมาวิเคราะห์เพื่อก่อให้เกิดผลดีต่อการเรียนรู้ที่มีความหลากหลาย ตอบสนองความต้องการของกลุ่มบุคคล ชุมชน และสังคม ที่มีความต้องการการเรียนรู้และ เสริมสร้างสุนทรียะในพิพิธภัณฑ์ สร้างความหลากหลายของแหล่งเรียนรู้ในสังคมปัจจุบัน อีกทั้ง เพื่อเป็นการสร้างต้นแบบ “รูปแบบการจัดการพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ ตามการเปลี่ยนแปลง การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21” เพื่อการเรียนรู้ ให้กับพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้อื่นๆได้

### นิยามศัพท์เฉพาะ

#### พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้

ในงานวิจัยเล่มนี้ พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ หมายถึง สถานที่จัดแสดงผลงาน ทางด้านศิลปะ วัฒนธรรม ซึ่งมีทั้งที่สังกัดภาครัฐ เอกชน และส่วนบุคคล หรือเป็นพิพิธภัณฑ์เฉพาะ อย่าง แกลเลอรี ศูนย์การแสดง และ แหล่งเรียนรู้ทางด้านศิลปะ คลอบคลุมถึงการจัดแสดงผลงาน ในลักษณะนิทรรศการถาวร นิทรรศการกึ่งถาวร นิทรรศการหมุนเวียน ซึ่งจัดแสดงเรื่องราวต่างๆ ที่ สัมพันธ์กับผู้คนในสังคม ผ่านวัตถุทางวัฒนธรรมต่างๆที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นในการดำรงชีวิต ใน สังคมอันแสดงเป็นหลักฐานทางด้านวิถีชีวิต ศิลปะ รวมถึงโบราณวัตถุ หรือวัตถุที่เกี่ยวข้องกับ ประวัติความเป็นมาชีวิตความเป็นอยู่และศิลปวัฒนธรรมของผู้คนที่หลากหลายกลุ่มในสังคมไทย ที่ได้แสดงถึงความมีอยู่ทางเอกลักษณ์ภูมิปัญญาหรือการปรับตัวให้เข้ากับบริบทสังคมวัฒนธรรม ร่วมสมัย ที่มีผลต่อการเรียนรู้ และ/หรือ การเสริมสร้างองค์ความรู้และสุนทรียศาสตร์ ที่ได้จากการ เข้าเยี่ยมชม ศึกษา แสวงหาความรู้ มีการจัดแสดงในรูปแบบที่น่าสนใจ ดึงดูดการเข้าร่วม อาจจะมี การจัดกิจกรรมในรูปแบบใหม่เสริม หรือเพิ่มเติมจากวัตถุและเนื้อหา เช่น การใช้ สื่อวีดิทัศน์ สื่อ ทางด้านเสียง สื่อมัลติมีเดีย สื่อปฏิสัมพันธ์ อุปกรณ์ที่สามารถจับต้องได้ซึ่งเกี่ยวข้องกับนิทรรศการ หรือการนำเสนอข้อมูลนั้นๆ และ กิจกรรมสร้างความสัมพันธ์อื่นๆที่เกี่ยวข้อง

#### การปรับตัว

ในงานวิจัยนี้ การปรับตัว หมายถึง การปรับตัวของพิพิธภัณฑ์ สถานที่จัดแสดงผล งานทางด้านศิลปะ วัฒนธรรม ซึ่งมีทั้งที่สังกัดภาครัฐ เอกชน และส่วนบุคคล หรือเป็นพิพิธภัณฑ์ เฉพาะอย่าง แกลเลอรี ศูนย์การแสดง และ แหล่งเรียนรู้ทางด้านศิลปะ โดยผู้บริหาร จัดงาน ทีมงาน และข้อมูลเดิม เพื่อนำเสนอข้อมูลทางด้านศิลปะและวัฒนธรรมให้มีความน่าสนใจ แก่ ผู้ชมนิทรรศการในพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ ที่มีพฤติกรรม การเรียนรู้ในยุคปัจจุบัน อันมีผลมา

จากการเปลี่ยนแปลงทางการเรียนรู้ตามการเปลี่ยนแปลงทางการศึกษาในศตวรรษที่ 21 อีกทั้งส่งผลต่อการเรียนรู้ในชุมชนและสังคมที่กว้างขึ้น โดยมีองค์ประกอบของโครงสร้างการปรับตัวในองค์กร จากส่วนเกี่ยวข้อง เช่น กระบวนการปรับตัว, การบริหารงาน (การจัดการ), การให้บริการ, รูปแบบการนำเสนอ และการจัดการวัฒนธรรมการเรียนรู้ของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ การสร้างความสัมพันธ์กับผู้คน ชุมชน และ/หรือ ทางสังคม รวมถึงการสร้างความสัมพันธ์ภายใน, ทัศนคติของผู้บริหาร, การบริหารงานภายใน, สภาวะทางเศรษฐกิจ, ค่านิยม, ความเชื่อ, ระบบความรู้ และการเรียนรู้ รวมถึงรูปแบบการนำเสนอของทีมงาน มาเป็นส่วนในการขับเคลื่อนการปรับตัวการนำเสนอในรูปแบบใหม่ หรือ นำเสนอให้น่าสนใจ ตามความต้องการของผู้ชมในยุคปัจจุบัน

### **การจัดการและการให้บริการ**

ในงานวิจัยนี้ การจัดการและการให้บริการ หมายถึง นโยบายในการบริหาร การจัดการ และการให้บริการ ทางการนำเสนอ การให้ความรู้ การศึกษา ทางด้านศิลปะและวัฒนธรรม ผ่านวัตถุ วัสดุ อุปกรณ์ เทคโนโลยี ที่มีการจัดแสดงอยู่ในพิพิธภัณฑ์ สถานที่จัดแสดงผลงานทางด้านศิลปะ วัฒนธรรม ซึ่งมีทั้งที่สังกัดภาครัฐ เอกชน และส่วนบุคคล หรือเป็นพิพิธภัณฑ์เฉพาะอย่าง แกลเลอรี ศูนย์การแสดง และ แหล่งเรียนรู้ทางด้านศิลปะ ซึ่งในการจัดการและการให้บริการนี้หมายรวมถึง การมีส่วนร่วมกับทางภาครัฐ ภาคเอกชน หรือบุคคล ให้มีการจัดเสวนา ประชุม กิจกรรม ที่มีการร่วมมือ การสื่อสาร การแลกเปลี่ยนทุกด้าน มีการวางแผนหรือเตรียมพร้อมทั้งในเรื่องสถานที่ วัตถุ บุคลากร เครื่องมือ/อุปกรณ์ ที่สื่อถึงความต้องการของผู้คนในสังคม หรือ ความเหมาะสมต่อผู้คนในสังคมทุกเพศ ทุกวัย อย่างเหมาะสม และเท่าเทียม

### **วัฒนธรรมการเรียนรู้**

ในงานวิจัยนี้ วัฒนธรรมการเรียนรู้ หรือ Learning Culture หรือ LC หมายถึง การเรียนรู้ของคนะที่ทีมงานในพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ เพื่อการบริหารงาน การให้บริการ การสร้างองค์ความรู้เกี่ยวกับงาน/ผลงานใน พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ต่างๆ รวมถึงการเรียนรู้ของผู้เข้าชม นิทรรศการ ในพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ โดยการเข้าชมและศึกษาองค์ความรู้ในพิพิธภัณฑ์ สถานที่จัดแสดงผลงานทางด้านศิลปะ วัฒนธรรม ซึ่งมีทั้งที่สังกัดภาครัฐ เอกชน และส่วนบุคคล หรือเป็นพิพิธภัณฑ์เฉพาะอย่าง แกลเลอรี ศูนย์การแสดง และ แหล่งเรียนรู้ทางด้านศิลปะ หมายถึง การเข้าร่วมการฝึกอบรม ฝึกปฏิบัติ การลงมือทำ จากกิจกรรม หรือ การการเล่น ที่มีในนิทรรศการหรือการจัดแสดงนั้นๆ ทั้งในแบบการเรียนรู้แบบเดี่ยวและ/หรือ เรียนรู้เป็นทีม มีการฝึกทักษะเชิงซ้อน ตามแบบทักษะการเรียนรู้แห่งศตวรรษที่ 21 เน้นการฝึกคิด วิเคราะห์ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกัน เพื่อให้ได้คำตอบที่หลากหลาย จากการเข้าร่วมชมในสถานที่นั้นๆ



## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้นำเสนอตามหัวข้อดังต่อไปนี้

1. แนวคิด ทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องกับ พิพิธภัณฑสถาน
2. แนวคิด ทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องกับ การเปลี่ยนแปลง และ การปรับตัว
3. แนวคิด ทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องกับ การจัดการ และ การให้บริการ
4. แนวคิด ทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องกับ การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และ วัฒนธรรมการเรียนรู้
5. แนวคิด ทฤษฎี อื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับ

#### แนวคิด ทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องกับ พิพิธภัณฑสถาน

พิพิธภัณฑสถาน หรือ พิพิธภัณฑสถาน เป็นสถานที่ หรือสถาบัน ที่จัดตั้งขึ้นเพื่อประโยชน์ในการศึกษาและนอการศึกษาในลักษณะสันทนการความรู้ที่ได้รับจากการจัดแสดง ร่วมกับการอนุรักษ์จัดเก็บฟื้นฟูสภาพ โดยจัดแสดงทั้งในรูปแบบของวัตถุที่มนุษย์ทำขึ้น ได้แก่โบราณวัตถุ วิทยาศาสตร์ ศิลปะ ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และ วัตถุที่เกิดจากธรรมชาติ ได้แก่ วัตถุทางธรณีวิทยา ชีววิทยา ประวัติศาสตร์ทางธรรมชาติ โดยจัดให้ผู้คนสามารถเข้าชมได้ถาวร หรือ จัดแสดงชั่วคราว พิพิธภัณฑสถานมักจะให้บริการแก่สาธารณชน เพื่อแสดงความภูมิใจของท้องถิ่น ดึงดูดนักท่องเที่ยว โดยมีผู้ดูแลพิพิธภัณฑสถาน เรียกว่า ภัณฑารักษ์

พิพิธภัณฑสถานขนาดใหญ่มักจะตั้งอยู่ภายในเมืองใหญ่ที่สำคัญของโลกซึ่งมักจะมีผลงานแสดงที่หลากหลาย ในขณะที่พิพิธภัณฑสถานขนาดย่อม ซึ่งหมายรวมถึง หอนิทรรศการ หอแสดงผลงาน และ หอศิลป์ เป้าหมายของพิพิธภัณฑสถาน และ พิพิธภัณฑสถาน คือ เป็นสถานที่ หรือ แหล่งเรียนรู้ หรือ สถาบัน ในการเก็บรักษาและดูแลสิ่งของที่สำคัญทั้งในด้านประวัติศาสตร์ วิทยาศาสตร์ วัฒนธรรม และศิลปะ เพื่อนำเสนอในจัดแสดงต่อสาธารณชน

#### ความหมายและหน้าที่ของพิพิธภัณฑสถาน

พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 ให้ความหมายของคำว่า พิพิธภัณฑสถาน (พิ-พิด-ทะ-พัน) มาจากคำว่า วิวิธ สมาสกับคำว่า ภัณฑ หมายถึงของใช้ที่แตกต่างกัน ซึ่งในให้คำนิยามว่า "สิ่งของต่างๆ ที่ได้ถูกรวบรวมไว้เพื่อประโยชน์ในการศึกษา" ในขณะที่เดียวกันคำว่า

พิพิธภัณฑ์สถาน หมายถึง สถานที่เก็บรวบรวมสิ่งต่างๆ ไว้เพื่อการศึกษา ซึ่งในปัจจุบันความหมายของพิพิธภัณฑ์เอง ได้ถูกเรียกหมายถึงพิพิธภัณฑ์สถานเช่นเดียวกัน

จุฑามาศ แก้วพิจิตร (2559) ระบุว่า พิพิธภัณฑ์ เป็นสถานที่รวบรวมและเก็บรักษาเอกสาร จัดแสดงนิทรรศการการตีความวัตถุจัดแสดงเพื่อให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์แก่สาธารณะในเรื่องมนุษย์และสิ่งแวดล้อม ให้ความสำคัญกับการจัดแสดงเนื้อหาและวัตถุจัดแสดง ทั้งที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ เช่น ผลงานศิลปะ หนังสือ ให้กับผู้เข้าชม ซึ่งส่วนใหญ่เป็นลักษณะการให้ข้อมูลทางเดียว

ในเรื่องของประวัติศาสตร์ของพิพิธภัณฑ์ สิทธิชัย วิมาลา (2560) อธิบายถึงพิพิธภัณฑ์ โดยได้อ้างถึง สภาการพิพิธภัณฑ์ระหว่างชาติ (International Council of Museum หรือ ICOM) ว่า มิวเซียมที่มาจากรากศัพท์คำว่า Muse ที่แปลว่าแหล่งสร้างแรงบันดาลใจ ภาพในความทรงจำ พิพิธภัณฑ์โดยทั่วไปมีแต่ห้องมืด หนึ่ง เจียบ มีวัตถุสิ่งของต่างๆอยู่ในตู้กระจกพร้อมป้ายคำอธิบาย เพราะพิพิธภัณฑ์ แปลว่า สิ่งต่างๆมากมายที่จัดแสดงอยู่ หากระบุถึงคำว่า มิวเซียมที่เป็นพิพิธภัณฑ์สถาน ก็จะหมายถึง สถานที่ที่มีพันธะต่างๆมากมาย คือ มีสิ่งของต่างๆมากมายจัดแสดง ซึ่ง คำว่ามิวเซียมในภาษาอังกฤษ มาจากคำว่า Muse ซึ่งแปลว่า A source of inspiration และอีกความหมายหนึ่ง คือ หมายถึงเทพีทั้งเก้าของกรีก ซึ่ง Muse คือ “สถานที่สิ่งสถิตของหมู่เทพธิดามูซา” คณะเทวีนี้มีอยู่ด้วยกัน 9 องค์ทั้งหมดล้วนเป็นพระธิดาของเทพเจ้าเซออุส ราชาแห่งเทพทั้งหมด กับเทวีเนโมซีเน เทวีแห่งความทรงจำ ในช่วงยุคคลาสสิกตอนปลาย ได้มีการจำแนกหน้าที่อุปถัมภ์ให้แก่เทพธิดาแต่ละองค์ แทนด้วยสรรพวิชาต่าง ๆ ดังนี้คือ

1. คลีโอ (Cleo) เทพธิดาแห่งประวัติศาสตร์นิพนธ์
2. ยูเตอร์เป (Euterpe) เทพธิดาแห่งกวีนิพนธ์และทำนองเสนาะ
3. ธาเลีย (Thalia) เทพธิดาแห่งบทร้อยกรอง และสุขนาฏกรรม
4. เมลโปเมเน (Melpomene) เทพธิดาแห่งโศกนาฏกรรม
5. เติร์ปซิโคเร (Terpsichore) เทพธิดาแห่งการขับรำและพ็อนรำ
6. เอราโต (Erato) เทพธิดาแห่งกวีนิพนธ์เรื่องรักใคร่ และการล้อเลียนท่าทาง
7. โปลิฮิมเนีย (Polyhymnia) เทพธิดาแห่งบทเพลงสรรเสริญอันศักดิ์สิทธิ์
8. ยูรานี (Eurania) เทพธิดาแห่งดาราศาสตร์ หรือ งานนิพนธ์ด้านดาราศาสตร์
9. คาลลิโอเป (Calliope) เทพธิดาแห่งบทประพันธ์ประเภทมหากาพย์

ซึ่งหมู่เทพธิดามูซาเป็นตัวแทนของดนตรี บทเพลง และ นาฏศิลป์ โดยมีอำนาจจิตใจให้กวีสามารถแต่งกวีนิพนธ์ได้ ด้วยเหตุนี้ จึงถือกันว่าหมู่เทพธิดามูซาเป็นผู้อุปถัมภ์เหล่านักปราชญ์

และทำให้สามารถแต่งตำราและบทประพันธ์ต่างๆขึ้นมาได้ และเป็นเหล่าเทพแห่งสรรพวิชาด้วยเช่นกัน ที่ว่าเป็นเทพที่เกี่ยวข้องเนื่องกับทางด้านศิลปะวิทยาการ อย่างคำว่า Music ในภาษาอังกฤษ ก็มีรากศัพท์มาจากคำว่า Muse ด้วยเช่นกัน ก็ประกอบกันมาเป็นคำว่า มิวเซียม (Museum)

นิคม มุสิกคามะ (2521) ได้กล่าวถึงความหมายของพิพิธภัณฑ์ว่า พิพิธภัณฑ์สถาน คือ สถาบันที่ตั้งขึ้น เพื่อรวบรวม สงวนรักษาและจัดแสดงวัตถุอันมีความสำคัญทางวิทยาศาสตร์และวัฒนธรรม เพื่อประโยชน์ในการศึกษาและความเพลิดเพลิน ให้อมถึงหอศิลป์ อนุสรณ์สถานทางประวัติศาสตร์ สวนสัตว์ สวนพฤกษชาติ วนอุทยาน สถานที่เลี้ยงสัตว์น้ำ และสถานที่อื่นๆ ที่จัดแสดงสิ่งมีชีวิต

สภาการพิพิธภัณฑ์ระหว่างชาติ หรือ International Council of Museum หรือ ICOM (2561) ระบุถึง "พิพิธภัณฑ์สถาน" คือ สถาบันที่จัดตั้งขึ้น เพื่อรับใช้สังคมและอยู่ควบคู่กับทุกพัฒนาการของสังคม อย่างมั่นคง ด้วยการทำหน้าที่รวบรวม อนุรักษ์ ศึกษาค้นคว้าและวิจัยมรดกของมนุษย์และสิ่งแวดล้อม ทั้งที่จับต้องได้และไม่ได้ เพื่อนำเนื้อหาสาระและจัดแสดงให้กับส่วนรวม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อการให้การศึกษา การเรียนรู้ และเพื่อความเพลิดเพลิน รวมทั้งเป้าหมายที่แตกต่างกันในรายละเอียด ดังนั้นเพื่อให้เป็นไปตามกรอบแห่งกฎหมาย หลักการ และระเบียบการของแต่ละประเทศจึงมีการจัดตั้งคณะกรรมการแห่งชาติว่าด้วยสภาการพิพิธภัณฑ์ระหว่างชาติขึ้น เพื่อทำงานควบคู่ประสานกับสภาการพิพิธภัณฑ์ระหว่างชาติได้อย่างใกล้ชิด

คำจำกัดความของพิพิธภัณฑ์ มีความกว้าง ครอบคลุมทั้งด้านวัฒนธรรมและวิทยาศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์และธรรมชาติ พิพิธภัณฑ์นั้นแบ่งได้หลายแบบและบางแห่งก็จัดได้ 3 ประเภท คือ

1. แบ่งตามการสะสมรวบรวมวัตถุ (Collection)
2. แบ่งตามต้นสังกัดหรือการบริหาร เช่น พิพิธภัณฑ์ของรัฐ เอกชน มหาวิทยาลัย
3. แบ่งตามลักษณะของผู้เข้าชมหรือกลุ่มเป้าหมาย เช่น นักเรียน นักศึกษา หรือบุคคลทั่วไป
4. แบ่งตามการจัดแสดง เช่น พิพิธภัณฑ์กลางแจ้ง พิพิธภัณฑ์แหล่งโบราณคดี ประวัติศาสตร์ ฯลฯ

ICOM (2561) ได้แยกประเภทของพิพิธภัณฑ์ที่แบ่งตามการจัดแสดง และวัตถุประสงค์ที่ใช้ในการจัดแสดงอย่างเป็นที่นิยมกันทั่วไปในปัจจุบัน ดังนี้

1. พิพิธภัณฑ์สถานประเภททั่วไป จะรวบรวมวัตถุทุกประเภท และทุกเรื่องเอาไว้ ถือเป็นพิพิธภัณฑ์แบบแรกก่อนที่จะมีการพัฒนาเป็นพิพิธภัณฑ์เฉพาะเรื่องในสมัยต่อมา

2. พิพิธภัณฑ์สถานศิลปะ จัดแสดงเกี่ยวกับศิลปวัตถุทุกประเภท โดยจะแยกย่อย ออกเป็น พิพิธภัณฑ์สถานศิลปะยุคต์ แสดงวัตถุที่เป็นงานฝีมือ เครื่องใช้ไม้สอยต่างๆ หอศิลป์ แสดงงานศิลปะประเภทจิตรกรรม ประติมากรรม, พิพิธภัณฑ์สถานศิลปะสมัยใหม่จะคล้ายกับหอศิลป์ แต่จะเป็นศิลปะสมัยใหม่ของศิลปินร่วมสมัยในยุคหลัง, พิพิธภัณฑ์สถานศิลปะประเภทการ แสดง และพิพิธภัณฑ์สถานศิลปะแรกเริ่ม แสดงงานศิลปะดั้งเดิมของมนุษย์ก่อนประวัติศาสตร์

3. พิพิธภัณฑ์สถานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เนื้อหาหลักคือแสดงวิวัฒนาการ ความก้าวหน้าของวัตถุที่มนุษย์คิดค้นประดิษฐ์ขึ้น

4. พิพิธภัณฑ์สถานธรรมชาติวิทยา จัดแสดงเรื่องราวของธรรมชาติเกี่ยวกับเรื่องของ โลก ทรัพยากรทางธรรมชาติต่างๆ และยังรวมไปถึง สวนสัตว์ สวนพฤกษชาติ วนอุทยาน พิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำ-สัตว์บกด้วย

5. พิพิธภัณฑ์สถานประวัติศาสตร์ แสดงหลักฐานทางประวัติศาสตร์ แยกย่อยได้เป็น พิพิธภัณฑ์สถานประวัติศาสตร์ แสดงหลักฐานทางประวัติศาสตร์ที่เกี่ยวกับการเมือง ทหาร สังคม และเศรษฐกิจ, บ้านประวัติศาสตร์ คือการนำเสนอสถานที่ซึ่งเคยเป็นที่อยู่อาศัยของผู้ที่มีชื่อเสียง ในอดีต, โบราณสถาน, อนุสาวรีย์ และสถานที่สำคัญทางวัฒนธรรมต่างๆ รวมถึงเมือง ประวัติศาสตร์ และพิพิธภัณฑ์สถานประวัติศาสตร์โบราณคดี

6. พิพิธภัณฑ์สถานชาติพันธุ์วิทยาและประเพณีพื้นเมือง แสดงชีวิตความเป็นอยู่ ในทางวัฒนธรรมและสังคมของมนุษย์และชาติพันธุ์ต่างๆ แบ่งออกเป็น พิพิธภัณฑ์สถานพื้นบ้าน (พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น) โดยจัดแสดงข้าวของเครื่องใช้พื้นบ้าน และพิพิธภัณฑ์สถานกลางแจ้ง เป็นการ จำลองภาพในอดีตด้วยการนำอาคารเก่า หรือจำลองสิ่งปลูกสร้างต่างๆ มาไว้ในบริเวณเดียวกัน โดยพยายามสร้างสภาพแวดล้อมรวมถึงบรรยากาศให้เหมือนเช่นในอดีต

ICOM ในฐานะองค์กร เป็นเหมือนที่ประสานชุมชนพิพิธภัณฑ์ระดับนานาชาติ ดำเนินการได้หลากหลาย เช่น การสร้างมาตรฐานด้านการตีพิมพ์ การบริหาร และการจัดการคอล เลกชัน การส่งเสริมการวิจัย ปัจจุบันการก้าวเข้าสู่กิจการพิพิธภัณฑ์ได้กำหนดทิศทางการ พัฒนาที่ชัดเจน เพื่อเปิดโอกาสให้มีการระดมความคิด หรือปรึกษาหารือเกี่ยวกับปัญหาและ อุปสรรคในการดำเนินงานต่างๆ และร่วมกันหาแนวทางการแก้ไข แลกเปลี่ยนความเชี่ยวชาญใน แต่ละสาขา ให้พิพิธภัณฑ์สถานทุกแห่งสามารถรับใช้สังคมได้

**พัฒนาการทางด้านความหมายของ “Museum” ในโลกตะวันตก**

พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ อินทร์บุรี (2554) ได้สรุปพัฒนาการทางด้านการก่อตั้งของพิพิธภัณฑ์เอาไว้ โดยระบุว่า “มิวเซียม” ในสมัยกรีกโบราณเป็นสถานที่สำหรับการปฏิบัติสมาธิ เป็นสถาบันด้านปรัชญา หรือ เป็นวิหารสำหรับคณะเทพิตามูซา ต่อมาในสมัยโรมันเรื่องอำนาจ “Museum” หมายถึงสถานที่สำหรับการแลกเปลี่ยนความรู้ทางด้านปรัชญาซึ่งกันและกัน และคงความหมายในลักษณะนี้เรื่อยมาจนถึงราวคริสต์ศตวรรษที่ 15 (ประมาณพุทธศตวรรษที่ 20) ซึ่งเป็นยุคเรเนสซองส์ ความหมายของ “Museum” จึงเริ่มเปลี่ยนไปอีกครั้ง โดยที่เมืองฟลอเรนซ์ “Museum” จะหมายถึง “สถานที่ที่มีสิ่งสะสมต่าง ๆ” ซึ่งก็มีความแฝงว่าเป็นสถานที่แห่งความรู้ด้วยเช่นกัน แต่อย่างไรก็ตาม ตั้งแต่คริสต์ศตวรรษที่ 18 (ประมาณพุทธศตวรรษที่ 23) เป็นต้นมากลับเป็นที่นิยมใช้โดยทั่วไปในความหมายที่ว่า “สถานที่สำหรับเก็บสะสมและจัดแสดงวัตถุต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับธรรมชาติและประวัติศาสตร์” แนวความคิดเช่นนี้ ได้สืบต่อมาจนถึงต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 (ประมาณกลางพุทธศตวรรษที่ 25) จนกระทั่งได้มีการจัดตั้งสภาการพิพิธภัณฑ์ระหว่างชาติ หรือ ICOM จึงได้เริ่มสร้างนิยามของคำว่า “Museum” ขึ้นเพื่อให้เป็นที่เข้าใจตรงกันระหว่างประเทศสมาชิก และได้มีการปรับปรุงนิยามเรื่อยมา ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2489 จนถึงปัจจุบัน

สภาการพิพิธภัณฑ์ระหว่างชาติ หรือ ICOM (2561) ได้ให้คำนิยามของคำว่า “Museum” ไว้ในเป็นครั้งแรกในปี พ.ศ. 2489 ว่า “คำว่า มิวเซียม มีความหมายรวมถึงงานเก็บสะสมทุกประเภทที่เปิดบริการแก่สาธารณชน ซึ่งได้แก่วัตถุทางศิลปะ งานช่าง วิทยาศาสตร์ ประวัติศาสตร์ หรือ โบราณคดี รวมไปถึงสวนสัตว์ และสวนพฤกษศาสตร์ แต่ไม่รวมถึงห้องสมุด ยกเว้นเสียแต่ว่าห้องสมุดเหล่านั้น จะมีส่วนจัดแสดงถาวรอยู่ในความดูแล” ซึ่งในการประชุมครั้งต่อๆมา ได้มีการเพิ่มเติมคำนิยามข้างต้นนี้ให้ครอบคลุมมากยิ่งขึ้นกล่าวคือ ในปี พ.ศ. 2499 ได้นิยามว่า “Museum” คือสถานที่ใดก็ตามที่มีรูปแบบการบริหารที่มีจุดประสงค์เพื่อการอนุรักษ์ การศึกษา และการส่งเสริม ด้วยวิธีใดวิธีหนึ่ง โดยเฉพาะอย่างยิ่งโดยวิธีการจัดแสดงให้เป็นที่ประจักษ์แก่สาธารณชน เพื่อประโยชน์ด้านสาระและความบันเทิง ที่จะได้รับจากวัตถุต่าง ๆ ที่มีคุณค่าทางวัฒนธรรม ได้แก่ สิ่งสะสมประเภทงานศิลปะ ประวัติศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี และยังรวมถึงสวนสัตว์สวนพฤกษศาสตร์ และสถานที่แสดงสัตว์น้ำ นอกจากนี้ ห้องสมุดหรือหอจดหมายเหตุที่มีห้องจัดแสดงถาวรก็จัดได้ว่าเป็น “Museum” ด้วยเช่นกัน ต่อมาในปี พ.ศ. 2504 (ค.ศ. 1961) ได้มีการเพิ่มเติมอนุสรณ์สถาน อนุสาวรีย์ โบราณสถาน แหล่งโบราณคดี และสถานที่ตามธรรมชาติ ซึ่งเป็นที่สงวนเข้าไปด้วย เช่น อุทยาน หรือ วนอุทยาน ซึ่ง ICOM (2561) ได้อธิบายรายละเอียด ดังนี้

ปี พ.ศ. 2517 เริ่มระบุเป็นครั้งแรกว่า “Museum” คือองค์กรก่อตั้งขึ้นมาโดยไม่แสวงหาผลกำไร และเป็นครั้งแรกที่ระบุถึงหน้าที่ 5 ประการของ “Museum” คือ รวบรวม สงวนรักษา ค้นคว้าวิจัย เผยแพร่ความรู้ และจัดแสดงวัตถุอันเป็นหลักฐานที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์และสิ่งแวดล้อมของมนุษย์ ซึ่งเป็นคำนิยามที่ใช้มาจนถึงปัจจุบัน นอกจากนี้ยังเพิ่มเติมให้ ศูนย์วิทยาศาสตร์และห้องจำลองเป็น “Museum” ได้ด้วยเช่นกัน

ปี พ.ศ.2532 เป็นครั้งแรกที่เริ่มนิยามมิให้ “Museum” ผูกติดกันรูปแบบของการบริหาร ขอเพียงเป็นสถานที่ถาวรที่ไม่แสวงหาผลกำไร และให้ความรู้ความบันเทิงแก่สาธารณะก็ถือได้ว่าเป็น “Museum” นอกจากนี้ยังเพิ่มเติมศูนย์ศึกษาพันธุ์พืชและสัตว์ และ หน่วยงานที่ทำงานด้านบริหารที่มีคุณสมบัติบางส่วนของสอดคล้องกับนิยามที่ ICOM ตั้งไว้ หรือ มีส่วนในการสนับสนุนงาน “มิวเซียม” และบุคลากรของ “Museum” ไม่ว่าจะเป็นการสนับสนุนทางการวิจัย การศึกษา และ การฝึกอบรม ก็ถือได้ว่าเป็น “Museum” ได้เช่นกัน

ปี พ.ศ.2538 มีการเพิ่มเติมหน่วยงานอีก 2 ประเภทคือ หน่วยงานใดก็ตาม ไม่ว่าจะ เป็นภาครัฐหรือเอกชน ถ้าทำงานเกี่ยวข้องกับ “Museum” และมีคุณสมบัติตามข้อกำหนดของ ICOM ก็จัดได้ว่าเป็น “Museum” และ สถาบันหรือองค์กรใดก็ตาม ที่ตั้งขึ้นมาโดยไม่แสวงผลกำไร และทำหน้าที่ค้นคว้าวิจัย ให้การศึกษา จัดการฝึกอบรม จัดทำเอกสารวิชาการ และจัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับงาน “Museum” และ วิชา “มิวเซียมศึกษา” ก็ถือได้ว่าเป็น “Museum”

ทั้งนี้คำนิยามที่ใช้ในปัจจุบัน เป็นคำนิยามของปี พ.ศ.2544 มีการเพิ่มเติมหน่วยงานอีกประเภทหนึ่ง คือ ศูนย์วัฒนธรรม หรือ นิติบุคคลใด ที่ทำหน้าที่อนุรักษ์ สืบสาน และ บริหารจัดการมรดกทางวัฒนธรรม ก็ถือได้ว่าเป็น “Museum” ด้วยเช่นกัน

ดังนั้นถ้าพิจารณาจากนิยามของ ICOM ในช่วงเวลากว่า 55 ปี (ประมาณระหว่างปี พ.ศ. 2489 – 2544) แล้วจะเห็นว่า ICOM พยายามที่จะนิยามคำว่า “Museum” ให้ครอบคลุมให้มากที่สุด ในขั้นแรกนั้น คงเน้นไปยังกลุ่มองค์กรที่สะสมวัตถุและจัดแสดงวัตถุแต่เพียงอย่างเดียว ทั้งนี้รวมไปถึงสวนสัตว์และสวนพฤกษศาสตร์ด้วย ด้วยเหตุว่าเป็นสถานที่ “สะสม” พืชและสัตว์ (จากนิยามปี พ.ศ. 2489 และ 2499) อีก 5 ปี ต่อมาได้เพิ่มเติมหน่วยงานอื่น ๆ ที่มีศักยภาพเป็นสถานที่ท่องเที่ยวสำหรับพักผ่อนหย่อนใจได้ โดยที่เนื้อหาของสถานที่เองก็จะให้ความรู้เรื่องของธรรมชาติวิทยาและโบราณคดี เช่น อนุสาวรีย์ อนุสรณ์สถาน แหล่งโบราณคดี โบราณสถาน และแหล่งท่องเที่ยวตามธรรมชาติ (จากนิยามปี พ.ศ.2504) ต่อมาอีก 13 ปี คือปี พ.ศ.2517 คำนิยามเริ่มมีความชัดเจนยิ่งขึ้น และถือได้ว่าเป็นบรรทัดฐานของคำนิยามในการประชุมครั้งต่อ ๆ มาของ ICOM ในครั้งนี้ และได้นิยามเกี่ยวกับวัตถุสิ่งของต่าง ๆ ที่ใช้ในการจัดแสดงนั้นว่า “วัตถุอันเป็น

หลักฐานที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์และสิ่งแวดล้อมของมนุษย์” ซึ่งถือได้ว่าเป็นคำนิยามที่กว้างและครอบคลุมวัตถุหรือหลักฐานทุกประเภทที่จัดแสดงอยู่ใน “Museum” นอกจากนี้ยังได้ขยายขอบเขตรวมเอาอนุสรณ์สถานที่มีเนื้อหาในเชิงชาติพันธุ์วรรณา และองค์กรต่างๆ ที่จัดแสดงให้ความรู้เรื่องราวที่เป็นวิทยาศาสตร์ เช่น ท้องฟ้าจำลอง เป็นต้น (จากนิยามปี พ.ศ. 2517) จากนั้นต่อมาอีก 15 ปี คือ เริ่มต้นตั้งแต่ ปี พ.ศ. 2532 - 2544 ดูเหมือนว่า ICOM จะขยายขอบเขตคำนิยามออกไปอีก โดยในช่วงเวลานี้ มีการประชุมกัน 3 ครั้ง คือ พ.ศ. 2532, 2538 และ 2544 ทั้ง 3 ครั้งนี้ มีการพูดถึงองค์กรที่มีอำนาจบริหาร องค์กร หรือสถาบันที่ตั้งขึ้นมาโดยไม่หวังผลกำไร หน่วยงานทั้งของภาครัฐ และ เอกชน ศูนย์วัฒนธรรม และนิติบุคคลใดก็ตาม ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานด้านพิพิธภัณฑ์ ไม่ว่าจะเป็นการสนับสนุน การค้นคว้าวิจัย การอนุรักษ์ และการสืบสานมรดกทางวัฒนธรรม และมีคุณสมบัติบางประการ หรือทั้งหมดตามข้อกำหนดของ ICOM ก็ถือได้ว่า องค์กรเหล่านี้ เป็น “มิวเซียม” ทั้งสิ้น

ดังที่กล่าวมาข้างต้น ความหมายตามรูปคำของ มิวเซียม (Museum) หรือหอศิลป์หรือพิพิธภัณฑ์ หรือคำอื่นใดที่ใช้ในรูปลักษณะเดียวกัน อาจพิจารณาตามแต่ยุคสมัยได้ว่า ในสมัยอาณาจักรอียิปต์โบราณยุคราชวงศ์ปโตเลมีตอนต้นนั้น การตั้ง “หอสรรพวิชาแห่งเมืองอเล็กซานเดรีย” (Museum of Alexandria) น่าจะหมายถึง “สถานที่เก็บรวบรวมองค์ความรู้และสรรพวิชาต่างๆ” ซึ่งโดยมากแล้วสิ่งของสะสมนั้นมาจากรูปแบบของหนังสือ ดังนั้นในบางครั้งก็จะเรียกว่า หอสมุดแห่งเมืองอเล็กซานเดรียก็มี แต่สำหรับในยุคปัจจุบันนั้น ความหมายของ “Museum” ได้ขยายความออกไปเป็นอย่างมาก โดยการนิยามของ ICOM กล่าวคือ จากกรอบแนวคิดที่ว่า “Museum” เป็น “แหล่งเรียนรู้ที่ได้รับความผลิตผลจากการศึกษาของสะสม” พัฒนามาจนเป็นแหล่งเรียนรู้และองค์กรที่สนับสนุนการเรียนรู้ ที่มีหน้าที่รวบรวม สงวนรักษา ค้นคว้า เผยแพร่ความรู้ และจัดแสดงเรื่องราวอันเป็นเกี่ยวข้องกับมนุษย์และสิ่งแวดล้อมของมนุษย์ ที่ทำให้ผู้เข้าชมได้รับความรู้และความเพลิดเพลินใจ

### ความเข้าใจคำว่า “Museum” ในโลกตะวันออก

สภาการพิพิธภัณฑ์ระหว่างชาติ หรือ ICOM (2561) ระบุว่า คำว่า “หอสรรพวิชา” หรือ “Museum” ของกรีก-โรมัน มีใช้กันมานานแล้วในโลกตะวันตก ในความหมายที่เน้นไปยังเรื่องของสถานที่อันเป็นที่สถิตแห่งความรู้ และเป็นสถานที่สำหรับการเรียนการสอนกันระหว่างนักปราชญ์กับลูกศิษย์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสาขาปรัชญา คำว่า “หอสรรพวิชา” หรือ “Museum” จึงถูกนำมาใช้อีกครั้งในการเรียกชื่อสถานที่อันทำหน้าที่เสมือนคลังแห่งความรู้ ที่ถ่ายทอดโดยการเก็บสะสมและจัดแสดงวัตถุต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นวัตถุทางประวัติศาสตร์ หรือธรรมชาติวิทยาตั้งแต่ยุค

เรนสของส์เป็นต้นมา แต่อย่างไรก็ตาม ดูเหมือนว่า “Museum” จะถูกจำกัดให้หมายถึง “สถานที่จัดเก็บและแสดงสิ่งของนานาชนิด” เท่านั้น และความคิดเช่นนี้เองได้ส่งผ่านมายังมาประเทศไทยต่าง ๆ ทางโลกตะวันออก โดยพิจารณาได้จากความหมายของคำว่า “Museum” ที่ได้ถูกแปลออกมาเป็นภาษาของประเทศนั้น ๆ โดยที่คำที่ผูกขึ้นมาใหม่นี้ ก็ยังคงแสดงให้เห็นถึงกรอบความคิดที่ว่า “Museum” คือ “สถานที่จัดเก็บและจัดแสดงสิ่งของนานาชนิด” ตัวอย่างเช่น ภาษาจีนกลางบัญญัติว่า “ไป๋อู่กั๋วฉวน” ตามรูปศัพท์แปลว่า “เรือนอันมีสิ่งของมากมาย” ภาษาฮินดีบัญญัติว่า “วิสต์สุงครหาลัย” ตามรูปศัพท์แปลว่า “เรือนอันเป็นที่เก็บรักษาวัตถุต่างๆ” หรือ ในภาษาเวียดนามบัญญัติว่า “เวียนบ่าวตัง” ตามรูปศัพท์แปลว่า “เรือนอันเป็นที่เก็บรักษา” หรือ ในภาษาไทยบัญญัติว่า “พิพิธภัณฑสถาน” ตามรูปศัพท์แปลว่า “เรือนอันมีสิ่งของมากมาย” จะเห็นได้ว่าชื่อเหล่านี้ที่อยู่ภายใต้กรอบแนวคิดที่ว่า “Museum” หมายถึง สถานที่เก็บหรือรวบรวมวัตถุสิ่งของต่างๆทั้งสิ้น ภาษาอื่นๆ เช่น ภาษาพม่าบัญญัติว่า “เปี้ยะไต” ตามรูปศัพท์แปลว่า “เรือนสำหรับจัดแสดง” หรือ ภาษามอญบัญญัติว่า “ตักปละ” ตามรูปศัพท์แปลว่า “เรือนสำหรับจัดแสดง” เช่นกัน ก็ยังคงให้ความรู้สึกว่าเป็นสถานที่สำหรับ “จัดแสดงสิ่งของ” แต่อย่างไรก็ตาม ในภาษาเขมรได้บัญญัติคำว่า “Museum” ไว้ได้อย่างน่าสนใจว่า “สارมณเทียร” ตามรูปศัพท์แปลว่า “เรือนอันเป็นที่ตั้งแห่งความรู้” ซึ่งดูเหมือนว่าจะมีความหมายใกล้เคียงกับความหมายดั้งเดิมของ “Museum” มากที่สุด

ดังนั้น ความหมายตามรูปศัพท์ของ “พิพิธภัณฑ” ถ้าพิจารณาถึงความหมายตามรูปศัพท์แล้ว “พิพิธภัณฑ” มิได้มีความหมายเดียวกันกับคำว่า “Museum” แต่ปัจจุบันนี้ เป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไปแล้วว่า “Museum” คือ “พิพิธภัณฑ” และ “พิพิธภัณฑ” คือ “Museum” ประกอบกับนิยามของ ICOM จึงทำให้กรอบแนวคิดในกานนิยามความหมายให้กับคำว่า “พิพิธภัณฑ” เปลี่ยนแปลงไปจากยุคแรก ๆ ที่เริ่มปรากฏคำนี้เป็นอย่างมาก “พิพิธภัณฑ” ตามรูปศัพท์แปลว่า “สิ่งของนานาชนิด” คำนี้เป็นการสมาสกันระหว่างคำว่า “พิพิธ” ซึ่งแปลว่า นานาชนิด กับคำว่า “ภัณฑ” ซึ่งแปลว่าสิ่งของ รากศัพท์ของ “พิพิธภัณฑ” มาจากภาษาบาลีคือ คำว่า “วิวิธ” กับคำว่า “ภณฑ” รวมกันเป็น “วิวิธภณฑ” แปลว่า สิ่งของนานาชนิด อย่างไรก็ตาม อาจกล่าวได้ว่า “พิพิธภัณฑ” เป็นคำศัพท์ที่เกิดขึ้นราว 140 ปีเท่านั้น จากพจนานุกรมไทย-ละติน-ฝรั่งเศส-อังกฤษ ที่ชื่อ “สัพพะจะนะ พาสา ไท – Dictionarium Linguae Thai” แต่งโดยของ-บาตีส์ต์ ปาเลอกัว เมื่อปี พ.ศ. 2397 ไม่ปรากฏคำว่า “พิพิธภัณฑ” แต่อย่างใด จะมีก็เพียงคำว่า “พิพิธ” ซึ่งหมายถึงสิ่งต่างๆ มากมาย

### พิพิธภัณฑในประเทศไทย



ตรงใจ หุตางกูร (2563) ได้สรุปอายุประวัติศาสตร์พิพิธภัณฑสถานในประเทศไทย โดยแบ่งออกเป็น 7 ยุค ดังนี้

1. วัดโพธิ์ พิพิธภัณฑสถานแรก (พ.ศ. 2337 – 2400)

วัดพระเชตุพนวิมลมังคลาราม หรือวัดโพธิ์ เป็นที่กล่าวถึงกันว่าเป็นมหาวิทยาลัยแห่งแรกของประเทศไทย หรือเป็นห้องสมุดประชาชนแห่งแรกของประเทศไทย แต่อันที่จริงถ้าพิจารณาถึงบทบาทและหน้าที่ของวัดโพธิ์แล้ว ดูเหมือนว่าจะเข้าได้ดีกับคำว่า มิวเซียม หรือ พิพิธภัณฑสถาน ได้ ซึ่งในรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช รัชกาลที่ 1 ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้มีการบูรณะวัดวาอารามต่าง ๆ โดยเฉพาะปี พ.ศ. 2332 ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้เริ่มการบูรณะวัดโพธิ์ (สมัยนั้นเรียกวัดโพธาราม) เนื่องจากยามนั้น วัดต่างๆ ทางภาคเหนือได้รับผลกระทบจากสงครามทำให้วัดบางแห่งถูกทิ้งร้างไปบ้าง หรือไม่กี่ขาดการบำรุงรักษาบ้าง ดังนั้นในปี พ.ศ. 2337 จึงทรงมีพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้อัญเชิญพระพุทธรูปสำริดกว่า 1,248 องค์ มาจากเมืองเหนือ เพื่อมาเก็บรักษาไว้ที่วัดโพธิ์ ดังที่ปรากฏเรื่องราวอยู่ใน “จารึกเรื่องทรงสร้างวัดพระเชตุพน ครั้งรัชกาลที่ 1” ความว่า

“... แลในพระอุโบสถ พระวิหาร พระระเบียงนั้น เชิญพระพุทธรูปติมากรอัน หล่อด้วยทองเหลืองทองสำฤท ขำรูปปักหักพังอยู่ ณ เมืองพระพิศณุโลก เมืองสวรรคโลก เมืองศุกโขไทย เมืองลพบุรี เมืองกรุงเก่า วัดศาลาลี่หน้าใหญ่น้อย พันสองร้อยสี่สิบแปด พระองค์ลงมา ให้ช่างหล่อต่อพระสอ พระเศียร พระหัตถ์ พระบาท แปลงพระภักตร์พระองค์ให้งามแล้ว พระพุทธรูปพระประธานวัดศาลาลี่หน้า นำตักห้าศอก คืบสี่นิ้ว เชิญมาบุณะประดิษฐานเสร็จแล้ว ประดิษฐานเปน พระประธานในพระอุโบสถ บันจุพระบรมธาตุถวายพระนามว่าพระพุทธรูปติมากร...”

นอกจากการสะสมพระพุทธรูปแล้ว ที่วัดโพธิ์แห่งนี้ พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช รัชกาลที่ 1 ยังทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้มีการตกแต่งบริเวณภายในวัดให้เกิดความรื่นรมย์แก่ผู้มาเยือน โดยขุดสระน้ำ ปลูกพรรณไม้ต่างๆ และมีการเขียนเรื่องชาดก 550 ชาดิตำรายา และฤๅษีตัดตน ไว้ตามศาลาต่างๆ ทั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อให้เป็นทานแก่ผู้เข้ามาที่วัดโพธิ์ ซึ่งวัตถุประสงค์ของการสะสมดังที่กล่าวไปข้างต้นนั้น ไม่ได้มุ่งเน้นที่จะให้คนในพระนคร (กรุงเทพฯ) มาดูเพื่อชื่นชมความสวยงามของพระพุทธรูปเพียงอย่างเดียว แต่เป็นการสะสมเพื่อทำนุบำรุงพระพุทธศาสนา กล่าวคือ พระพุทธรูปเหล่านั้น ไม่ได้เกิดจากความคิดที่สะสมความสวยงาม แต่เป็นความคิดที่สะสมสิ่งยึดเหนี่ยวจิตใจของพุทธศาสนิกชนชาวไทย ในช่วงเวลาแห่งการสร้างชาติ ดังนั้น พระพุทธรูปเหล่านี้ ถึงแม้ว่าจะดูเหมือนเป็นวัตถุที่จัดแสดงอยู่ที่วัดโพธิ์ แต่เนื่องจากเป็นพระพุทธรูป ดังนั้นจึงยังคงได้รับความเคารพกราบไหว้จากผู้ที่มาวัดโพธิ์อยู่เสมอมา

เปรียบเสมือนพระพุทธรูปเหล่านั้นยังคงทำหน้าที่เป็นที่พึ่งทางใจของพุทธศาสนิกชนอยู่นั่นเอง ซึ่งแตกต่างพระพุทธรูปต่างๆ ในยุคปัจจุบันนี้ ที่ถูกนำไปเก็บรักษาไว้ที่พิพิธภัณฑสถานต่างๆ โดยได้รับการปฏิบัติเหมือนวัตถุจัดแสดงชนิดหนึ่ง แต่ถ้ามองอีกมุมก็อาจเป็นเพราะวัตถุประสงค์ในเรื่องความปลอดภัยของตัวโบราณวัตถุเองก็เป็นได้

#### 1) พระที่นั่งราชฤดี พิพิธภัณฑสถานที่ 2 (พ.ศ. 23?? – 2400)

รัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 4 ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้สร้างพระที่นั่งองค์หนึ่งสำหรับเสด็จประทับเป็นที่รโหฐาน และจัดตั้งสิ่งของต่างๆ ขึ้น ที่ริมพระที่นั่งอมรินทรวินิจฉัยทางด้านตะวันออก ชื่อว่า “พระที่นั่งราชฤดี” จึงกล่าวได้ว่า พระที่นั่งราชฤดีนี้คือ “พิพิธภัณฑสถานที่ 2 แห่งกรุงสยาม” เมื่อ เซอร์จอห์น เบาริง อัครราชทูตอังกฤษเดินทางมาทำหนังสือสัญญาทางพระราชไมตรี เมื่อ พ.ศ. 2398 รัชกาลที่ 4 ได้โปรดให้เฝ้าเป็นการส่วนพระองค์ที่พระที่นั่งราชฤดีแห่งนี้ หลังจากที่เซอร์จอห์น เบาริง ได้เข้าเฝ้าที่พระที่นั่งราชฤดีแล้ว จึงได้บันทึกสิ่งที่ได้เห็นในพระที่นั่งว่า “...มีเครื่องประดับทุกชนิด หลายชนิดเกี่ยวกับธรรมชาติ เป็นต้นว่า นอแรดรูปร่างแปลกประหลาด และงาช้าง ประติมากรรมหลายชิ้นจากทวีปยุโรป แจกันกระเบื้องถ้วยจากประเทศจีน เครื่องทรงสมัยโบราณของพระมหากษัตริย์ที่ล่องลับไปแล้ว งาช้างและไม้จำหลักอย่างงดงาม เครื่องประดับทองและเงินพร้อมเครื่องเพชรนิลจินดาเป็นจำนวนมาก พระพุทธรูปหลายองค์ และองค์หนึ่งก็เป็นทองแท้ทั้งองค์...”

#### 2. พระที่นั่งประพาสพิพิธภัณฑสถานที่ 3 (พ.ศ. 2400 – 2417)

ในปี พ.ศ. 2395 พระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 4 ทรงพระราชดำริให้สร้างราชมณเฑียรขึ้นใหม่หมู่หนึ่ง โดยพระราชทานนามเรียกรวมทั้งหมดว่า “พระอภิเนาวนิเวศน์” ใช้เวลาสร้าง 5 ปี จึงได้เสด็จเฉลิมพระราชมณเฑียร เมื่อปี พ.ศ. 2400 ภายในราชมณเฑียรแห่งนี้ ประกอบด้วยหมู่พระที่นั่งและสถานที่ต่างๆ ซึ่งมีนามต่างกันจำนวน 11 แห่ง หนึ่งในนั้นเป็นพระที่นั่งมีพระนามว่าพระที่นั่งประพาสพิพิธภัณฑสถาน ซึ่งเป็นพระที่นั่งสำหรับไว้สิ่งของต่างๆ สำหรับทอดพระเนตรส่วนพระองค์ ตั้งอยู่ทางด้านใต้พระที่นั่งอนันตสมาคม เหตุที่ทรงตั้งพระที่นั่งหลังนี้ขึ้นมาเนื่องจากพระที่นั่งราชฤดีชำรุดและเริ่มคับแคบ จึงโปรดที่จะสร้างพระที่นั่งที่ใหญ่กว่าพระที่นั่งราชฤดี เพื่อไว้สำหรับจัดแสดงสิ่งของต่างๆ ที่นานาประเทศนำมาถวาย

อาจกล่าวได้ว่า การใช้คำว่า “พิพิธภัณฑสถาน” เกิดขึ้นราว พ.ศ. 2400 อันเป็นปีเฉลิมพระราชมณเฑียรพระอภิเนาวนิเวศน์ จากชื่อประพาสพิพิธภัณฑสถาน จึงทำให้พิจารณาได้ว่า คำว่า “พิพิธภัณฑสถาน” นั้น ยังไม่ได้ถูกใช้โดยลำพัง พระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 4 ทรงตั้งขึ้นประกอบกับคำอีกคำหนึ่ง คือคำว่า “ประพาส” เพื่อตั้งเป็นชื่อพระที่นั่งหลังหนึ่งในพระอภิ

เนานิวเวรน์ โดยมีพระราชประสงค์ให้เป็นพระที่นั่งที่ทำหน้าที่เหมือนกันกับ “มิวเซียม” ตามแนวคิดของโลกตะวันตกในสมัยนั้น กล่าวคือ ทรงมีพระราชประสงค์ให้เป็นพระที่นั่งสำหรับเก็บสะสมสิ่งของนานาชนิดไว้เพื่อเที่ยวชมเป็นการส่วนพระองค์ หรือ พาแขกบ้านแขกเมืองมาเที่ยวชม ดังนั้นจึงผูกนามของพระที่นั่งหลังนั้นว่าพระที่นั่งประพาสพิพิธภัณฑสถาน คำว่า ประพาส เป็นภาษาสันสกฤต แปลว่า เที่ยว ดังนั้น พระที่นั่งองค์นี้จึงมีความหมายว่า “พระที่นั่งสำหรับเที่ยวชมสิ่งของนานาชนิด” นี้คือวัตถุประสงค์แรกที่รัชกาลที่ 4 ทรงผูกศัพท์คำว่า “พิพิธภัณฑสถาน” ขึ้นมาใช้ คู่กับคำว่า “ประพาส” จึงกล่าวได้ว่า “พิพิธภัณฑสถาน” เมื่อปี พ.ศ. 2400 หมายถึง “สิ่งของนานาชนิด” ซึ่งเป็นไปตามรูปศัพท์เดิม ผู้กษัตริย์เพื่อให้สอดคล้องกับหน้าที่ของพระที่นั่ง ที่สร้างขึ้นเพื่อเก็บวัตถุสิ่งของต่าง ๆ เท่านั้น ยังไม่ใช่นามที่ใช้เรียกชื่ออาคารหรือสถานที่แต่อย่างใด

ถึงแม้ว่าจะเกิดศัพท์คำว่าพิพิธภัณฑสถานขึ้นมาใช้แล้วก็ตาม แต่คำนี้ก็คงยังไม่ได้ถูกใช้เรียกอาคารหรือสถานที่ที่มีการเก็บสะสมวัตถุแห่งอื่น ๆ แต่อย่างใด และอาจคงพบบาทที่เป็นเพียงส่วนหนึ่งของชื่อพระที่นั่งเท่านั้นเป็นเวลากว่า 20 ปี และอาจมีการเรียกพระที่นั่งประพาสพิพิธภัณฑสถานทับศัพท์ภาษาอังกฤษว่ามิวเซียมหลวง หรือ มิวเซียมหลวง เนื่องจากยังไม่พบหลักฐานว่ามีการเรียกอาคารในลักษณะนี้ว่าพิพิธภัณฑสถาน แม้แต่ในพจนานุกรมภาษาไทยที่ชื่อว่า “หนังสืออักษรวิธานศัพท์” แต่งขึ้นในปี พ.ศ. 2416 โดย ดร.แดนบิช แบรดเลย์ หรือที่รู้จักกันว่าหมอบรัดเลย์ ก็ไม่พบคำว่า “พิพิธภัณฑสถาน” แต่อย่างใด มีแต่คำว่า “พิพิธภัณฑสถาน” ซึ่งแปลว่า เป็นเจ้าของโภคสมบัติมีประการต่างๆ

### 3. หอมิวเซียม พิพิธภัณฑสถานที่ 4 (พ.ศ. 2417 – 2430)

ในรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 5 ในคราวแรกตั้งศาลาสหทัยสมาคม ให้เป็นสถานที่จัดแสดงสิ่งของต่างๆ แก่ประชาชนทั่วไปได้เข้าชมในปี พ.ศ. 2517 ไม่ได้ใช้คำว่าพิพิธภัณฑสถาน แต่เรียกทับศัพท์ภาษาอังกฤษไปว่ามิวเซียม โดยอยู่ในความดูแลของกรมทหารช่างมหาดเล็กรักษาพระองค์ โดยมีมิวเซียมแห่งนี้ เปิดทำการเมื่อวันที่ 19 กันยายน พ.ศ. 2417 การเรียกมิวเซียมในระยะนั้น มีการเพิ่มคำไทยเข้าไปด้วยเป็นหอมิวเซียม ดังมีหลักฐานอยู่ในประกาศเรื่องให้เอาของต่างๆ มาตั้งหอมิวเซียม เมื่อปี พ.ศ. 2419

### 2) มิวเซียมหลวงที่วังหน้า พิพิธภัณฑสถานที่ 5 (พ.ศ. 2430 – 2469)

ในปี พ.ศ. 2430 เมื่อพระบวรราชเจ้า กรมพระราชวังบวรวิชัยชาญ เสด็จทิวงคต พระราชวังบวรสถานมงคล หรือวังหน้า จึงว่างลง และด้วยเหตุที่มีประกาศยกเลิกตำแหน่งกรมพระราชวังบวรสถานมงคล และตั้งตำแหน่งสยามบรมราชกุมารขึ้นแทน ดังนั้น พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 5 จึงโปรดเกล้าฯ ให้ย้ายมิวเซียมไปตั้งที่พระราชวังบวรสถาน

มณฑลแทน โดยใช้พระที่นั่งส่วนหน้า 3 หลังเป็นที่จัดแสดงโบราณวัตถุ คือ พระที่นั่งศิวโมกชพิมาน พระที่นั่งพุทธไธสวรรย์ และพระที่นั่งอิศราวินิจฉัย เรียกกันว่า โรงมูเสียม หรือ มูเสียมของหลวงที่วังหน้า

ในช่วงระหว่างปี พ.ศ.2530 – 2531 เอกสารราชการที่เกี่ยวกับงานบริหารมิวเซียม นั้น เริ่มที่จะปรากฏคำว่าพิพิธภัณฑสถานบ้างแล้ว เช่น ในเอกสารเก่าที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงฐานะของมูเสียม โดยมีพระองค์เจ้าไชยานุชิต ทรงดำรงตำแหน่งอธิบดี และมีนายจิ้น เป็นกุเรเตอร์ที่ 1 หม่อมราชวงศ์อ้วน เป็นกุเรเตอร์ที่ 2 ชิน อยู่ดี ผู้ศึกษาเอกสารดังกล่าวสันนิษฐานว่าสิ่งนี้เป็นหลักฐานที่แสดงว่ามูเสียมได้ยกฐานะเป็นกรมพิพิธภัณฑสถานแล้ว ต่อมาในวันที่ 4 ธันวาคม พ.ศ. 2532 กรมพิพิธภัณฑสถานได้เปลี่ยนมาขึ้นกับกรมศึกษาธิการ ในปี พ.ศ. 2434 กรมพิพิธภัณฑสถานได้ขึ้นกับกระทรวงธรรมการ

คำว่าพิพิธภัณฑสถานจะเริ่มปรากฏว่าเป็นชื่อของหน่วยงานราชการ แต่การใช้คำนี้ของประชาชนโดยทั่วไปคงยังไม่เป็นที่แพร่หลายนัก ในปี พ.ศ. 2434 กรมตำรา กระทรวงธรรมการ ได้ตีพิมพ์พจนานุกรมขึ้น เรียกว่า “พจนานุกรม ฉบับกรมตำรา ปี 2534” ยังไม่ปรากฏคำว่าพิพิธภัณฑสถาน แต่ให้ความหมายแยกกันระหว่างคำว่า “พิพิธ” กับ “ภัณฑ” ดังนี้คือ พิพิธ เป็นคำวิเศษณ์ มีรากศัพท์มาจากภาษามคธ และสันสกฤต แปลว่า หลากอย่าง ต่างอย่าง ต่างๆ กัน ภัณฑ เป็นนามมีรากศัพท์มาจากภาษามคธ (สันสกฤตว่า ภานฺตุ) แปลว่า สิ่งของ เครื่องใช้ ประกาศโฆษณาพิพิธภัณฑสถาน ก็ยังคงใช้คำว่า “มูเสียม” ดังปรากฏในประกาศโฆษณา “มูเสียมของหลวงที่วังหน้า” หรือ “โรงมูเสียม” หรือ “มูเสียมหลวง” ตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์บางกอกไทม์ ฉบับวันที่ 17 พฤษภาคม พ.ศ.2436 ความว่า

“...ด้วยมูเสียมของหลวงที่วังหน้า ปรากฏให้ราษฎรทั่วกันว่า ตั้งแต่นี้ไป จะเปิดโรงมูเสียมนั้น ในวันพุธแลวันเสาร์ ฤวันพระ ตั้งแต่เวลา ๑๐ โมงเช้าจนถึง ๔ โมงเย็น โดยคำสั่ง เจ้าพระยาภาศกรวงษ์ เสนาบดีเจ้า กระทรวงโรงเรียน พระนายศรีสรรักษ์ เปนผู้บัญชาดูแลมูเสียมหลวง...”

“...NOTICE The Royal Museum at Wang Na will in future be opened to the public on Wednesdays and Saturdays from 10 to 4 P.M. excepting on those days which shall fall on the Siamese Sundays, or Wan Phras. By Order Chow Phya Bhaskarawongse, Minister of Public Instruction PHRA NAI SEE SARARACKS, Director of the Royal Museum, Bangkok 5th May, 1893...”

จากข้อมูลข้างต้นอาจสรุปได้ว่า ราวปี พ.ศ. 2430 – 2431 หลังจากที่ได้ย้ายมูเสียม ที่ศาลาสหทัยสมาคมมาอยู่ที่วังหน้าแล้ว คำว่าพิพิธภัณฑ์ถูกนำมาใช้ตั้งชื่อกรม เป็น กรมพิพิธภัณฑ์ โดยมีความหมายว่า กรมอันมีหน้าที่ต้องดูแลโบราณวัตถุและศิลปวัตถุที่จัดแสดงอยู่ในมูเสียม ดังนั้น ในระยะนี้ คำว่า พิพิธภัณฑ์ จึงน่าจะเป็นที่รู้จักในฐานะกรมมากกว่า เพราะโดยทั่วไปแล้วคำว่ามิวเซียม หรือ มูเสียม ก็ยังคงใช้เรียกกันอย่างแพร่หลายโดยนำมาผสมคำไทยเป็นหอมูเสียมบ้าง โรงมูเสียมบ้าง จนบางครั้งชาวบ้านเรียกเพี้ยนไปเป็นโรงปะเซียม หรือ โรงกระเซียม ก็มีในหนังสือราชกิจจานุเบกษา ปี พ.ศ.2437 ได้ปรากฏเรื่องพระเจ้าอยู่หัวทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ มอบไม้กลายเป็นหินให้แก่พิพิธภัณฑ์สถานเพื่อที่มหาชนจะได้ดูได้ชม พร้อมกันนั้นยังได้กล่าวถึงที่มาของไม้กลายเป็นหินว่า มาจากจังหวัดหนองคาย และมีการกำหนดอายุเปรียบเทียบกับฟอสซิลอื่นๆ อย่างคร่าวๆ ได้ว่าคงมีอายุไม่ต่ำกว่า 1,200 ปีมาแล้ว

จะเห็นได้ว่าคำว่าพิพิธภัณฑ์สถานที่ตัวอักษร “ท” มี การันต์ ดังนั้น จึงต้องอ่านว่า “พิพิตพะพันสะถาน” ซึ่งแสดงให้เห็นว่า คำนี้คงเป็นคำใหม่ที่น่าจะถูกขึ้นมาใช้หลังจากที่ตั้งกรมพิพิธภัณฑ์ขึ้นแล้ว คือหลังปี พ.ศ. 2430 เป็นต้นมา คำว่า “พิพิธภัณฑ์สถาน” เป็นการนำคำว่า “พิพิธภัณฑ์” มาสมาสกับคำว่า “สถาน” โดยต้องการให้หมายถึง สถานที่อันมีสิ่งของนานาชนิด ซึ่งก็ตรงกับคำว่าโรงมูเสียม หรือ หอมูเสียม ที่เป็นคำที่คนทั่วไปเรียกนั่นเอง จึงอาจเป็นไปได้ที่หลังปี พ.ศ. 2440 เป็นต้นมา คนไทยในสมัยนั้น น่าจะมีการเรียกมิวเซียม 2 แบบ คือ ตามภาษาปากยังคงนิยมเรียกกันว่า โรงมูเสียม หรือ หอมูเสียม แต่ในหนังสือราชการต่างๆ จะใช้คำว่า พิพิธภัณฑ์สถาน และอาจมีการเรียกย่อๆ อย่างไม่เป็นทางการว่า “พิพิธภัณฑ์” ดังที่ปรากฏหลักฐานการเรียกพิพิธภัณฑ์ในเรื่องเจ้าหมื่นศรีสรรักษ์ลาออกจากตำแหน่งเจ้ากรมพิพิธภัณฑ์ฯ ที่เจ้าพระยาภาสกรวงศ์ เสนาบดีกระทรวงธรรมการได้บันทึกไว้เมื่อ พ.ศ. 2441 ด้วยสำนวนที่ไม่เป็นทางการนักว่า “พิพิธภัณฑ์ที่เป็นอยู่เดี๋ยวนี้ เปิดให้มหาชนดูอาทิตย์ละ 2 หน ผู้ที่มาดูน้อย นอกจากงานพระราชพิธีเฉลิมพระชนมพรรษาและฉัตรมงคล ซึ่งผู้ที่มาดูนับหมื่น แลชอบดูสวนแนชัวร์ลิสตอรัยยิ่งกว่าอื่น ... อื่นๆคนต่างประเทศที่เป็นโกลบทรอดเตอร์มาเยี่ยมกรุงเทพฯ ก็ขอดูมิเซียมอยู่เสมอ ต้องมีผู้รู้ภาษารับรองนำไปดู”

นอกจากนี้ ในพจนานุกรมอังกฤษ-ไทย ชื่อว่า “คัมภีร์สรรพพจนานุกรม” ของ แสมูเอลส์ เจ. สมิธ ซึ่งตีพิมพ์เมื่อปี พ.ศ. 2448 ได้ให้ความหมายของคำว่า Museum เป็นภาษาไทยไว้ว่า “ตำบลที่เก็บแลประชุมของไว้พร้อมเพื่อจะให้คนดู หรือของแปลกประหลาดในความรู้และวิชาการของนักปราชญ์ต่างๆ หรือ พิพิตรภัณฑ์ น่าสังเกตว่า คำว่า “พิพิตรภัณฑ์” ไม่ได้สะกดถูกต้องตามหลักคำบาลี-สันสกฤต ถ้าอ่านเอาแต่เสียงก็จะได้ว่า “พิพิตพัน” เข้าใจว่า สมิธคงได้รับทราบคำ

แปลนี้มาจากภาษาพูดโดยทั่วไปมากกว่า เพราะในช่วงเวลานั้นก็มีคำว่าพิพิธภัณฑสถาน ใช้ในเอกสารราชการแล้ว อย่างน้อยที่สุดตั้งแต่ปี พ.ศ. 2437 ในราชกิจจานุเบกษาดังที่ได้กล่าวไปแล้ว นอกจากนี้ยังเป็นการแสดงให้เห็นว่า ในช่วงนั้น ความหมายของพิพิธภัณฑสถาน คือ สถานที่เก็บสะสมสิ่งไว้สำหรับชมหรือศึกษา เป็นไปได้ที่ระยะเวลาตั้งแต่หลัง พ.ศ. 2450 เป็นต้นมา คำว่า “มิวเซียม” มีการใช้น้อยลง แต่คำว่า “พิพิธภัณฑสถาน” และ “พิพิธภัณฑสถาน” เริ่มเป็นที่นิยมใช้กันมากขึ้น โดยในหนังสือราชการจะใช้คำว่า “พิพิธภัณฑสถาน” ส่วนในภาษาพูดโดยทั่วไปนั้น จะให้คำว่า “พิพิธภัณฑสถาน” และคงใช้กันเรื่อยมาจนถึงรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 7

### 3. พิพิธภัณฑสถานสำหรับพระนคร พิพิธภัณฑสถานรุ่นที่ 6 (พ.ศ. 2469 – 2477)

พิพิธภัณฑสถานวังหน้า จัดตั้งเป็น พิพิธภัณฑสถานสำหรับพระนคร ตามพระราชบัญญัติจัดตั้งพิพิธภัณฑสถานสำหรับพระนคร พุทธศักราช 2469 โดยประกาศเมื่อวันที่ 5 มีนาคม พ.ศ. 2469 กล่าวคือ พระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 7 มีพระราชประสงค์จะทรงบำรุงพิพิธภัณฑสถานให้สมเกียรติประเทศไทย จึงทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้รวมการพิพิธภัณฑสถานเข้ากับหอพระสมุดสำหรับพระนคร ขึ้นเป็น ราชบัณฑิตย-สภา และพระราชทานที่พระราชมนเทียรสถาน ตลอดทั้งบริเวณพระราชวังบวรฯ (วังหน้า) ให้จัดเป็นพิพิธภัณฑสถานและหอพระสมุดสำหรับพระนคร โดยราชบัณฑิตยสภาจัดตั้งขึ้นเมื่อวันที่ 19 เมษายน พ.ศ. 2469 ตามประกาศตั้งราชบัณฑิตยสภา ซึ่งมีหน้าที่เป็น 3 แผนกคือ 1) แผนกวรรณคดี เป็นพนักงานจัดการหอพระสมุดสำหรับพระนครและสอบสวนพิจารณาวิชาอักษรศาสตร์ 2) แผนกโบราณคดี เป็นพนักงานจัดการพิพิธภัณฑสถาน ตรวจรักษาโบราณวัตถุสถาน และ 3) แผนกศิลปากร เป็นพนักงานจัดการบำรุงรักษาวิชาช่าง กิจการพิพิธภัณฑสถานสำหรับพระนคร ได้ดำเนินการเรื่อยมาจนถึงสมัยเปลี่ยนแปลงการปกครอง เมื่อ พ.ศ. 2475 จึงได้มีการปรับเปลี่ยนสังกัดของพิพิธภัณฑสถานสำหรับพระนคร โดยในปี พ.ศ. 2476 รัฐบาลได้จัดตั้งกรมศิลปากรขึ้น โดยให้สังกัดอยู่กระทรวงธรรมการ ส่วนพิพิธภัณฑสถานสำหรับพระนครนั้น ได้ถูกจัดให้เป็นหน่วยงานในสังกัดภายใต้ชื่อของต้นสังกัดว่ากองพิพิธภัณฑสถานและโบราณคดี ต่อมาจึงได้เปลี่ยนชื่อเป็นกองพิพิธภัณฑสถานและโบราณวัตถุ และได้เปลี่ยนอีกครั้งเป็นกองโบราณคดี โดยมีหน้าที่ดำเนินงานพิพิธภัณฑสถานและดูแลโบราณสถานทั่วพระราชอาณาจักร

### 4. พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พิพิธภัณฑสถานรุ่นที่ 7 (พ.ศ. 2477 – ปัจจุบัน)

พิพิธภัณฑสถานสำหรับพระนคร ได้เปลี่ยนชื่อเป็น พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติพระนคร ซึ่งเป็นครั้งแรกที่เริ่มใช้คำว่า พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ ต่อมา พ.ศ. 2478 ได้มีการตรา

พระราชบัญญัติว่าด้วยโบราณสถาน ศิลปวัตถุ และพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พ.ศ. 2478 ขึ้นมาใช้ และมีการปรับปรุงอีกเป็น พระราชบัญญัติโบราณสถาน โบราณวัตถุ และพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พ.ศ.2504 ให้พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติทุกแห่งอยู่ในความควบคุมดูแลของกองโบราณคดี กรมศิลปากร กระทรวงศึกษาธิการ ต่อมา มีพระราชกฤษฎีกาแบ่งส่วนราชการกรมศิลปากร กระทรวงศึกษาธิการพุทธศักราช 2518 ให้จัดตั้งกองพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติขึ้นใหม่ โดยแยกออกจากกองโบราณคดี ให้มีหน้าที่รับผิดชอบเฉพาะงานพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ จนกระทั่ง ปัจจุบันได้มาสังกัดอยู่กับกระทรวงวัฒนธรรม

ถึงแม้ว่าคำว่าพิพิธภัณฑสถาน และ พิพิธภัณฑสถาน จะเริ่มเป็นที่นิยมใช้กัน โดยทั่วไปในความหมายเดียวกัน คือ เป็นสถานที่จัดแสดงสิ่งของแล้วก็ตาม แต่ในพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2493 ก็ยังไม่มีคำว่าพิพิธภัณฑสถานแต่อย่างใด มีเพียงคำว่า พิพิธภัณฑสถาน ซึ่งในพจนานุกรมเองก็ได้ให้ความหมายของตามรูปศัพท์ โดยอธิบายว่าพิพิธภัณฑสถาน หมายถึง สิ่งของต่างๆ ที่รวบรวมไว้ เพื่อประโยชน์ในการศึกษา เช่น โบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ เป็นต้น ไม่ได้ให้ความหมายตามที่เข้าใจกันโดยทั่วไป และการนิยามของพิพิธภัณฑสถานฉบับนี้ ก็ได้ถูกตีพิมพ์ เรื่อยมาจนได้รับชำระใหม่อีกครั้งเมื่อปี พ.ศ.2525

ในปี พ.ศ. 2546 ราชบัณฑิตยสถานได้ตีพิมพ์พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน ปี 2542 ซึ่งได้มีการชำระความหมายของพิพิธภัณฑสถานแล้วว่ามี ความหมายเดียวกันกับพิพิธภัณฑสถาน ซึ่งหมายถึง สถานที่เก็บรวบรวมและแสดงสิ่งต่างๆ ที่มีความสำคัญ ด้านวัฒนธรรม หรือด้านวิทยาศาสตร์ โดยมีความมุ่งหมายเพื่อให้เป็นประโยชน์ต่อการศึกษาเล่าเรียน และก่อให้เกิดความเพลิดเพลินใจ

กล่าวโดยสรุป ความหมายของคำว่า “พิพิธภัณฑสถาน” เปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา ดดยใช้ความเข้าใจของสังคมนั้นๆ เป็นตัวกำหนดความหมาย เช่น ในสมัยแรกคนทั่วไปนิยมใช้ “มิวเซียม” ต่อมาจึงมีคำว่า “พิพิธภัณฑสถาน” จนมีการเรียกย่อๆ ว่า “พิพิธภัณฑสถาน” ซึ่งความหมาย โดยทั่วไปของคำว่า “พิพิธภัณฑสถาน” คือ สถานที่เก็บรวบรวมและแสดงสิ่งต่างๆ ในขณะเดียวกัน แนวโน้มใหม่ในการนิยามความหมายของพิพิธภัณฑสถานก็ได้รับแรงบันดาลใจมาจากนิยามของ ICOM ที่ไม่ได้จำกัดกรอบความคิดว่า พิพิธภัณฑสถานจะต้องเป็นสถานที่เก็บรวบรวมและแสดงสิ่งต่างๆ เท่านั้น แต่อาจหมายรวมไปถึงองค์กร หรือสถาบันใดก็ตามที่มีศักยภาพในการเป็น หรือ สนับสนุน แหล่งเรียนรู้ที่จัดได้ว่ามีสถานภาพเป็นพิพิธภัณฑสถานได้เช่นกัน ฉะนั้นนิยามของ ICOM สามารถขยาย ความหมายของพิพิธภัณฑสถาน ให้กลายเป็นแหล่งเรียนรู้ได้ด้วยเช่นกัน

### หน้าที่ของพิพิธภัณฑสถาน

จิรา จงกล (2532) ระบุถึงหน้าที่ของพิพิธภัณฑ์ ซึ่งมีความสำคัญ 8 ประการ โดยกล่าวไว้ ดังนี้

1. การรวบรวมวัตถุ (Collecting) หน้าที่ประการแรกของพิพิธภัณฑ์สถานนั้นแน่นอน ที่สุดว่าจะต้องรวบรวมวัตถุ ถ้าไม่มีการรวบรวมก็ไม่เกิดเป็นพิพิธภัณฑ์สถานขึ้นได้ การรวบรวมวัตถุนี้ทำได้หลายทาง ได้แก่

1.1) การรับบริจาควัตถุจากประชาชน ประเทศพัฒนาที่มีพิพิธภัณฑ์สถานจำนวนมาก และจำแนกเป็นประเภทต่างๆอยู่แล้ว การเลือกรวบรวมวัตถุจากผู้บริจาคย่อมทำได้ แต่ประเทศที่ กิจการพิพิธภัณฑ์สถานยังไม่พัฒนา และมีจำนวนน้อยย่อมปฏิบัติได้ยาก ปัญหาเรื่องการรวบรวมวัตถุจากผู้บริจาคจึงไม่มีทางเลือก จะต้องรับทุกสิ่งทุกอย่างที่มีผู้มอบให้ ซึ่งโดยหลักการแล้วในปัจจุบัน พิพิธภัณฑ์สถานจะต้องเลือกรับบริจาค หากไม่เลือกย่อมเกิดปัญหาภายหลัง

1.2) การรวบรวมวัตถุเกิดขึ้นจากผลการขุดค้นทางโบราณคดี เมื่อมีการขุดค้นแหล่งโบราณสถาน ก็จะขุดพบศิลปโบราณวัตถุจำนวนมาก ก็นำเข้าเก็บรักษาในพิพิธภัณฑ์สถาน หรือ นักชาติพันธุ์วิทยาออกสำรวจค้นคว้าชนเผ่าพันธุ์กลุ่มใดก็รวบรวมวัตถุสิ่งของเครื่องใช้แสดงวัฒนธรรมกลุ่มชน และเก็บรักษาในพิพิธภัณฑ์สถาน

1.3) การรวบรวมวัตถุโดยการจัดซื้อ พิพิธภัณฑ์สถานใหญ่ๆจะต้องตั้งงบประมาณไว้ค่อนข้างสูง สำหรับการจัดซื้อวัสดุที่มีคุณค่าสำคัญเก็บเข้าพิพิธภัณฑ์สถาน แต่พิพิธภัณฑ์สถานขนาดเล็กทั่วไปจะขาดงบประมาณสำหรับการจัดซื้อวัตถุ ในต่างประเทศมีนโยบายลดภาษีเงินได้แก่ผู้ซื้อวัตถุ ให้แก่พิพิธภัณฑ์สถาน

2. หน้าที่ตรวจสอบ จำแนกแยกประเภทและศึกษาวิจัย (Identifying, Classifying, Research) เมื่อพิพิธภัณฑ์สถานเก็บรวบรวมวัตถุใดเข้าพิพิธภัณฑ์สถาน จะต้องตรวจสอบ บอกได้ว่าเป็น อะไร สามารถจำแนกแยกประเภท กำหนดอายุ แบบสมัย ที่มาของวัตถุ จะต้องรู้ว่าเป็นศิลปวัตถุอะไร กำหนดแบบศิลป อายุ สมัยได้ ในพิพิธภัณฑ์สถานธรรมชาติ วิทยาศาสตร์ก็ต้องรู้ว่าดิน หิน แร่ สัตว์ พืช ที่ รวบรวมคืออะไร แหล่งกำเนิดที่ไหน หากรวบรวมวัตถุได้แล้วยังไม่สามารถตรวจสอบจำแนกตามลักษณะ วัตถุได้ ก็จะต้องทำการศึกษาวิจัย ค้นคว้าให้ได้แบบสมัย อายุ โดยวิธีการศึกษาเปรียบเทียบและวิธีทดลอง ตรวจสอบหรือพิสูจน์อายุทางวิทยาศาสตร์ เพื่อให้ได้ข้อมูลเรื่องราวที่แน่นอน

3. การทำบันทึกหลักฐาน (Recording) การบันทึกหลักฐานก็คือการจัดทำทะเบียน วัตถุทุกชิ้นที่รวบรวมเก็บรักษาไว้ในพิพิธภัณฑ์ เป็นหลักฐานไม่ให้เกิดสูญหายหรือทุจริต



จากเจ้าหน้าที่ และ เป็นหลักฐานทางวิชาการ เพราะเป็นทะเบียนประวัติหลักฐานแน่นอนในเรื่องที่มาของวัตถุ การตรวจสอบ จำแนกแยกประเภท กำหนดอายุ ยุคสมัย ซึ่งมีความสำคัญสำหรับการศึกษาค้นคว้า วัตถุใดที่ไม่มีประวัติเป็น หลักฐานจะไม่มีคุณค่าทางวิชาการ ไม่สามารถใช้อ้างอิงเป็นหลักฐานได้

4. หน้าที่ซ่อมสงวนรักษาวัตถุ (Conservation and preservation) งาน “เก็บรักษา” ได้พัฒนาไปมากในปัจจุบัน และถือเป็นหน้าที่สำคัญที่พิพิธภัณฑสถานจะต้อง “สงวนรักษา” วัตถุที่รวบรวม ไว้ให้คงทนถาวร ไม่มีการเสื่อมสภาพ ในปัจจุบันความรู้ทางวิทยาศาสตร์ก้าวหน้ามาก การดูแลรักษาวัตถุ ของพิพิธภัณฑสถานจึงใช้หลักการและเทคนิคทางวิทยาศาสตร์ที่จะทำงาน “สงวนรักษา” และ “ซ่อมรักษา” วัตถุทุกประเภทให้คงสภาพดีตลอดไป

5. หน้าที่รักษาความปลอดภัย (Museum Security) พิพิธภัณฑสถานทุกแห่งจะต้องมี เจ้าหน้าที่ฝ่ายรักษาความปลอดภัยเป็นผู้รับผิดชอบโดยตรงและมีระบบการรักษาความปลอดภัยที่ทันสมัย (Security system) งานรักษาความปลอดภัยต้องวางแผนตั้งแต่เริ่มสร้างอาคารที่เดียว พิพิธภัณฑสถานทุกแห่งโดยเฉพาะประเภทศิลปะต้องเน้นหนักเรื่องการรักษาความปลอดภัยเป็นพิเศษกว่าประเภทอื่นๆ พิพิธภัณฑสถานจะต้องมั่นคง ปลอดภัยเช่นเดียวกับธนาคารเป็นที่ไว้วางใจเชื่อถือของประชาชน

6. การจัดแสดง (Exhibition) งานในหน้าที่ที่กล่าวมาข้างต้นเป็นงานเบื้องหลังงานจัด แสดงเป็นงานเบื้องหน้า พิพิธภัณฑสถานแห่งใดจัดแสดงได้ดี ดึงดูดความสนใจของประชาชนได้มากก็ มักจะได้รับการยกย่องสรรเสริญว่าทันสมัย น่าชม ในสมัยก่อนไม่ได้มีการให้ความสำคัญถึงเทคนิคจัดแสดง มากนัก แต่เมื่อแนวคิดของพิพิธภัณฑสถานเปลี่ยนไป พิพิธภัณฑสถานต้องเป็นสถานที่ที่ให้ทั้งความรู้และ ความเพลิดเพลินแก่ประชาชน ทุกประเภท ทุกวัย ทุกระดับการศึกษา และแนวคิดนี้ได้เปลี่ยนแปลงงานจัด แสดงพิพิธภัณฑสถานใหม่ พิพิธภัณฑสถานจะต้องจัดแสดงด้วยเทคนิคที่ดึงดูดความสนใจผู้ชม การจัด แสดงจะต้องให้ทั้งความรู้ทั้งความเพลิดเพลินด้วย

7. หน้าที่ให้การศึกษา (Museum Education) เมื่อสังคมเปลี่ยนแปลง ก็มีการเรียกร้อง ให้พิพิธภัณฑสถานมีบริการเพื่อการศึกษาแก่คนทุกระดับ ทุกประเภท ทุกวัย จะมีการปรับปรุงกันอย่างกว้างขวาง โดยเฉพาะการจัดแสดงที่จะต้องให้ทั้งความรู้และความเพลิดเพลิน และเหมาะสมแก่คนทุกระดับ การศึกษา จะต้องมีการจัดกิจกรรมและบริการด้านการศึกษา มีเจ้าหน้าที่การศึกษาเป็นผู้รับผิดชอบ ดำเนิน กิจกรรมการศึกษาแก่ประชาชนทุกประเภท พิพิธภัณฑสถานได้พัฒนาถึงขั้นเป็นศูนย์บริการศึกษา (Educational Center)

8. หน้าที่ทางสังคม (Social Function) เมื่อกล่าวว่าพิพิธภัณฑ์สถานมีหน้าที่รับผิดชอบต่อสังคม หมายความว่าพิพิธภัณฑ์สถานจะต้องเป็นสถาบันที่เปลี่ยนแปลงปรับตัวไปตามสภาพ ความเปลี่ยนแปลงของสังคม ดำเนินกิจกรรมตามความต้องการของสังคม

### การจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ (Exhibition)

ปัจจุบันพิพิธภัณฑ์ต่างๆได้นำเทคนิคอันทันสมัยมาใช้ในการจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ โดยมี วัตถุประสงค์เพื่อให้เป็นที่สนใจของผู้เข้าชม ซึ่งสามารถเรียนรู้ไปพร้อมๆกันกับการได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และเป็นสถานที่ให้ความรู้แก่ผู้คนทุกเพศทุกวัยและทุกประเภท ซึ่ง ICOM (2555) ได้ให้ความหมายของ นิทรรศการ (Exhibition) ว่าเป็นส่วนหนึ่งของ พิพิธภัณฑ์ ทำหน้าที่มากกว่าการสื่อสาร คือ มีหน้าที่เป็นแหล่งศึกษาเรียนรู้ และมีหน้าที่ทางสังคมด้วย จากมุมมองนี้ การจัดนิทรรศการเป็นลักษณะพื้นฐานของการเป็นพิพิธภัณฑ์ ซึ่งได้ผ่านการพิสูจน์มาอย่างยาวนานว่าเป็นสถานที่ที่เยี่ยมยอดสำหรับการรับรู้ทางประสาทสัมผัส โดยการนำเสนอวัตถุที่จัดแสดงให้ รับชม การสาธิต การนำวัตถุที่มีคุณค่าทางจิตใจ เช่น การนำศาสนวัตถุมาจัดแสดง เป็นต้น

ในการนำเสนอผู้เยี่ยมชมสามารถเข้าถึงเนื้อหาสาระสำคัญได้ด้วยตนเอง หรือเกิดแนวคิดบางประการขึ้น ถ้าเรานิยามพิพิธภัณฑ์ว่าเป็นแหล่งเรียนรู้และเป็นสถานที่แห่งการรับรู้ทางประสาทสัมผัส นิทรรศการก็จะอยู่ในฐานะการสื่อสารโดยการสร้างมโนภาพของสิ่งที่ไม่ได้มีอยู่จริง ในขณะนั้น ผ่านวัตถุหรือ กระบวนการ หรือสัญลักษณ์ ตู้อะจก และบอร์ดนิทรรศการในพิพิธภัณฑ์เป็นกลวิธีที่จะเชื่อมโลกแห่งความจริงกับโลกแห่ง จินตนาการเข้าไว้ด้วยกัน สิ่งเหล่านี้เป็นไปโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อที่จะยืนยันถึงความห่างไกลของช่วงเวลา แล้วปล่อยให้เราเข้าไปอยู่ในอีกโลกหนึ่งซึ่งก็คือโลกจำลองและโลกแห่งจินตนาการ เมื่อผู้เยี่ยมชมเข้าใจในวัตถุที่จัดแสดงครบถ้วน ซึ่งหมายถึงวัตถุพิพิธภัณฑ์ ทั้งที่เป็น “วัตถุจริง” และ “วัตถุจำลอง” (เช่น หุ่น เอกสาร สำเนา ภาพถ่าย ฯลฯ) และสิ่งที่เป็นข้อมูล (เช่น ข้อความ ภาพยนตร์ หรือมัลติมีเดีย) และป้ายข้อมูล จากมุมมองดังกล่าวนี้ งานนิทรรศการ คือ ระบบการสื่อสารที่มี ลักษณะพิเศษ มีพื้นฐานของการจัดแสดง “วัตถุจริง” รวมไปถึงสิ่งจำลองอื่นๆ ซึ่งได้ให้ผู้เยี่ยมชมได้แยกแยะ และเข้าถึงนัยสำคัญของวัตถุได้ดีขึ้น ตามบริบทนี้ กล่าวได้ว่า การที่แต่ละส่วนประกอบ เช่น วัตถุพิพิธภัณฑ์ วัตถุจำลอง ข้อความ ฯลฯ ได้รับการนำเสนออยู่ในนิทรรศการ เราเรียกว่า เป็นการจัดนิทรรศการ จิรา จงกล (2532) กล่าวว่า การจัดนิทรรศการแบ่งเป็น 2 ประเภท คือ การจัดแสดงถาวรและการจัดแสดงชั่วคราว

1. การจัดแสดงถาวร (Permanent Exhibition) ได้แก่ การจัดห้องแสดงแต่ละห้องเป็นการถาวร หรือเป็นการตั้งแสดงไว้เป็นประจำ โดยพิจารณาถึงประโยชน์ของนักเรียน นักศึกษา และประชาชน โดยทางปฏิบัติพิพิธภัณฑ์สถานจะคัดเลือกวัตถุที่มีความสำคัญ มีคุณค่า จัดแสดงเป็นการถาวรสำหรับผู้เข้าชม การจัดแสดงถาวรไม่ได้หมายความว่า จะไม่มีการเปลี่ยนแปลงเลย แต่จะมีการแก้ไขปรับปรุง ตกแต่งใหม่ ใช้เทคนิคใหม่เป็นครั้งคราว แต่ละห้องจัดแสดงไม่ต่ำกว่า 5 ปี จึงปรับปรุงใหม่ครั้งหนึ่ง

2. การจัดแสดงชั่วคราว (Temporary Exhibition) หรือการจัดแสดงหมุนเวียน (Changing Exhibition) เป็นห้องจัดแสดงที่จัดไว้ชั่วคราว แต่ละเรื่อง ชั่วคราวระยะเวลาสั้นๆ แล้วเปลี่ยนเรื่องอื่น ใหม่หมุนเวียนกันไป เพื่อชักจูงความสนใจแก่ชุมชน โดยทั่วไปพิพิธภัณฑ์สถานจะเลือกเรื่องต่างๆ แล้วจัดแสดงชั่วคราวแก่ประชาชน ในกรณีที่พิพิธภัณฑ์สถานได้รวบรวมสิ่งของเข้าใหม่เป็นจำนวนมาก ก็นำออก จัดแสดงชั่วคราวสร้างความสนใจและให้ความรู้ในเรื่องวัตถุที่ได้มาใหม่ หลักการจัดแสดงถาวรและจัดแสดงชั่วคราว จึงอยู่ที่วัตถุประสงค์สำคัญคือ การจัดแสดงถาวรจะต้องให้ผู้ชมมาดูแล้วมาดูอีกได้หลายครั้งโดยไม่เบื่อ สามารถดูวัตถุได้ชัดเจน ไม่อยู่ในแสงสลัวๆ ที่ประทับใจแต่มองเห็นกลางเดือน ส่วนการจัดแสดงชั่วคราวนั้นก็ประสงค์ให้ดูกันเพียงครั้งสองครั้งเท่านั้น เป็น การฉาบฉวยระยะสั้น

### รูปแบบของพิพิธภัณฑ์

พิพิธภัณฑ์ส่วนใหญ่มีจุดมุ่งหมายในการเผยแพร่ความรู้และวัฒนธรรมซึ่งจะไม่เน้นการหากำไรเข้าสู่พิพิธภัณฑ์ โดยทางพิพิธภัณฑ์เองจะมีเงินสนับสนุนจากหน่วยงานทางภาครัฐหรือภาคเอกชน ซึ่งจะแตกต่างจากพวกห้องโชว์ภาพที่มีจุดมุ่งหมายในการเปิดให้ชมเพื่อขายงานศิลปะ ซึ่ง ชนิดของพิพิธภัณฑ์ในปัจจุบัน แบ่งออกได้ ดังนี้

1. พิพิธภัณฑ์โบราณคดี เป็นพิพิธภัณฑ์ที่จัดแสดงโบราณวัตถุ และบางแห่งจัดเป็นโบราณสถานเอง ซึ่งมีลักษณะของพิพิธภัณฑ์กลางแจ้ง ตัวอย่างเช่น อาโครโปลิสแห่งเอเธนส์

2. พิพิธภัณฑ์ประวัติศาสตร์ เป็น พิพิธภัณฑ์ที่จัดแสดงความรู้จากประวัติศาสตร์และความสัมพันธ์ระหว่างช่วงเวลานั้นจนถึงปัจจุบัน ในพิพิธภัณฑ์ขนาดใหญ่จะมีการจัดแสดงประวัติศาสตร์ที่หลากหลาย ในขณะที่เดียวกันบางพิพิธภัณฑ์มีการจัดแสดงประวัติเฉพาะประวัติศาสตร์ของท้องถิ่นนั้น ตัวอย่างของพิพิธภัณฑ์ประวัติศาสตร์เช่น บ้านประวัติศาสตร์ ซึ่งเป็นบ้านที่มีความสำคัญในตัวเองอาคารเองในเชิงสถาปัตยกรรมหรือเป็นบ้านเกิดของบุคคลที่มีชื่อเสียง อุทยานประวัติศาสตร์เองก็นับเป็นพิพิธภัณฑ์ประวัติศาสตร์ด้วยเช่นกัน เช่น อุทยานประวัติศาสตร์

สุโขทัย หรือ อุทยานประวัติศาสตร์เดียร์ฟิลด์ พิพิธภัณฑ์ประวัติศาสตร์อีกประเภทหนึ่งได้แก่ พิพิธภัณฑ์มีชีวิต ซึ่งเป็นพิพิธภัณฑ์ที่แสดงถึงความเป็นอยู่ของชุมชนในสมัยก่อนที่ยังคงเก็บรักษาและนำมาแสดงให้คนรุ่นปัจจุบันได้ดู

3. พิพิธภัณฑ์ประวัติศาสตร์ธรรมชาติ เป็น พิพิธภัณฑ์แสดงเรื่องราวของธรรมชาติในโลก โดยเน้นถึงตัวธรรมชาติและวิวัฒนาการของมนุษย์ ซึ่งรวมถึงการเกิดของไดโนเสาร์ บุคคลในยุคหิน ตัวอย่างเช่น พิพิธภัณฑ์ประวัติศาสตร์ฟิสิกส์ในชิคาโก

4. พิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์ เป็น พิพิธภัณฑ์ที่แสดงถึงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โดยจะนำงานวิจัยหรือสิ่งประดิษฐ์ที่สำคัญมาแสดงในรูปแบบที่เข้าใจง่าย พิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์มักจะสนับสนุนให้ผู้เข้าชมมีปฏิสัมพันธ์กับทางวัตถุหรือเหตุการณ์ที่นำมาแสดง เพื่อให้เรียนรู้ได้เข้าใจง่ายยิ่งขึ้น ตัวอย่างเช่น การทดลองอย่างง่าย หรือการใส่แว่นสามมิติเพื่อเข้าชมตัวอย่างเช่น ท้องฟ้าจำลอง

5. พิพิธภัณฑ์ศิลปะ เป็น พิพิธภัณฑ์ศิลปะ หรือรู้จักในชื่อหอศิลป์ เป็นพิพิธภัณฑ์ที่จัดแสดงผลงานศิลปะในหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็น ภาพเขียน ภาพถ่าย ประติมากรรม ตัวอย่างเช่น พิพิธภัณฑ์ลูฟร์ นอกจากนี้พิพิธภัณฑ์ศิลปะบางแห่งยังมีการแสดงเฉพาะศิลปะสมัยใหม่ เช่น พิพิธภัณฑ์ศิลปะสมัยใหม่ ในนิวยอร์กซิตี

6. พิพิธภัณฑ์ธรรมชาติวิทยา (Natural History Museum) เช่น พิพิธภัณฑ์ธรรมชาติวิทยาเกาะและทะเลไทย

7. พิพิธภัณฑ์สิ่งแวดล้อม (Green museum)

8. พิพิธภัณฑ์อื่นๆ เช่น พิพิธภัณฑ์การบิน (aviation museum) เช่น พิพิธภัณฑ์ยานบินและยานอวกาศแห่งชาติ (National Air and Space Museum) สหรัฐอเมริกา

9. พิพิธภัณฑ์เสมือนจริง (Virtual museum) เช่น พิพิธภัณฑ์ศิลปะในรูปแบบใหม่ที่จัดแสดงในลักษณะเสมือนจริง มีการโต้ตอบระหว่างผู้เข้าชมและผลงาน สามารถจับต้องผลงานได้ มีระบบการเคลื่อนไหว ระบบแสง ระบบเสียง จัดสีสันทันให้เข้ากับบรรยากาศเสมือนจริง ในบางแหล่งจัดสันในเรื่องของกลิ่น ทั้งกลิ่นที่ได้จากธรรมชาติและกลิ่นสังเคราะห์ที่เลียนแบบธรรมชาติ เพื่อเพิ่มอรรถรสและสุนทรียะในการรับชม นอกจากนี้มีการใช้สื่อต่างๆเพิ่มเติม เพื่อเพิ่มการเรียนรู้ การเพิ่มปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เข้าชมด้วยกัน หรือผู้นำเสนอข้อมูลกับผู้ชม เพื่อให้มีการแลกเปลี่ยนการเรียนรู้ ทั้งนี้ยังสามารถรับชมผ่านเว็บไซต์ได้ด้วย

การจัดแบ่งรูปแบบของพิพิธภัณฑ์ สามารถจัดแบ่งออกได้หลายลักษณะ เช่น แบ่งตามผู้เป็นเจ้าของ เช่น พิพิธภัณฑ์ของรัฐ หรือ เอกชน แบ่งตามการจัดแสดงและวัตถุประสงค์ หรือแบ่ง

ตามวัตถุที่จัดแสดง โดย ICOM อ้างถึงใน กรมศิลปากร (2536) โดยจัดแบ่งรูปแบบของพิพิธภัณฑ์ ตามการจัด แสดงและวัตถุประสงค์การจัดแสดง ดังนี้

1. พิพิธภัณฑ์ศิลปะ (Museum of Arts)
2. พิพิธภัณฑ์ศิลปะร่วมสมัย (Gallery of Contemporary Arts)
3. พิพิธภัณฑ์ธรรมชาติวิทยา (Natural History Museum)
4. พิพิธภัณฑ์ทางวิทยาศาสตร์และเครื่องจักรกล (Science and Technology Museum)
5. พิพิธภัณฑ์ทางมานุษยวิทยาและชาติพันธุ์วิทยา (Museum of Anthropology and Ethnology) ประกอบด้วย พิพิธภัณฑ์ชาติพันธุ์วิทยา (Ethnology Museum) พิพิธภัณฑ์ศิลปะพื้นเมือง (Folk Arts Museum)
6. พิพิธภัณฑ์ทางประวัติศาสตร์และโบราณคดี (Museum of History and Archaeology) ซึ่งสามารถแยกออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้ พิพิธภัณฑ์ทางโบราณคดี (Archeological Museum) พิพิธภัณฑ์ทางประวัติศาสตร์ (Historical Museum) พิพิธภัณฑ์ประจำโบราณสถาน (Site Museum)
7. พิพิธภัณฑ์ประจำเมืองหรือท้องถิ่น (Regional Museum/City Museum)
8. พิพิธภัณฑ์แบบพิเศษ (Specialized Museum)
9. พิพิธภัณฑ์ของมหาวิทยาลัยและสถาบันการศึกษา (University Museum)

ทางด้านศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (พิพิธภัณฑ์ในประเทศไทย, 2562) ซึ่งองค์การมหาชน ได้จัดทำฐานข้อมูลพิพิธภัณฑ์ที่รวบรวมและนำเสนอข้อมูลพิพิธภัณฑ์จากทั่วประเทศ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในโครงการวิจัยและพัฒนาพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น ของศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร โดยเริ่มดำเนินการเก็บข้อมูลมาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2546 เพื่อให้เป็นคลังความรู้ในรูปแบบดิจิทัล เป็นแหล่งรวบรวมและให้บริการข้อมูลต่างๆ เกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์ทั่วประเทศ อาทิ ประวัติความเป็นมา การจัดแสดง การบริหารจัดการ ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับการเข้าชม เอกสารและสื่อสิ่งพิมพ์ที่เกี่ยวข้อง พร้อมทั้งภาพถ่าย แผ่นพับ แผนที่ และสื่อมัลติมีเดียอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง รวมถึงเผยแพร่บทความทางวิชาการและความรู้เบื้องต้นในเชิงพิพิธภัณฑ์วิทยาและมานุษยวิทยาพิพิธภัณฑ์ และมีวัตถุประสงค์เพื่อใช้ประโยชน์ในการวิจัยหรือการศึกษา จากการสำรวจโดยทีมงานของศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน) พบว่าในประเทศไทยมีพิพิธภัณฑ์ 1,991 แห่ง (ข้อมูล ณ วันที่ 13 กันยายน 2562) และสามารถจำแนกเป็นประเภทพิพิธภัณฑ์ตามการจัดแสดงได้ถึง 20 หมวด ดังนี้

1. ศิลปะ / การแสดง 65 แห่ง

2. ผ้า / สิ่งทอ 56 แห่ง
3. การทหาร / สงคราม 63 แห่ง
4. การแพทย์และสาธารณสุข 35 แห่ง
5. พระป้า 23 แห่ง
6. ชาติพันธุ์ 98 แห่ง
7. ประวัติศาสตร์ 185 แห่ง
8. งานอนุรักษ์สถาปัตยกรรม 49 แห่ง
9. เครื่องปั้นดินเผา 39 แห่ง
10. ธรรมชาติวิทยา 106 แห่ง
11. การสื่อสาร / ไปรษณีย์ 10 แห่ง
12. บ้านประวัติศาสตร์ 80 แห่ง
13. เงินตรา / การเงินธนาคาร 13 แห่ง
14. โบราณคดี 101 แห่ง
15. บุคคลสำคัญ 132 แห่ง
16. กฎหมายและราชทัณฑ์ 9 แห่ง
17. วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี 21 แห่ง
18. วัด 222 แห่ง
19. วิถีชีวิต / ท้องถิ่นภูมิปัญญา 581 แห่ง
20. อื่นๆ 103 แห่ง

### **พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ดีเด่น**

พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ดีเด่น (สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ. 2560) จัดขึ้นครั้งแรกเมื่อปี พ.ศ. 2560 โดยสถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ หรือ มิวเซียมสยาม (Museum Siam) เกิดขึ้นจากการกำหนดมาตรฐานปัจจัยของการคัดเลือกรางวัล Museum Thailand Awards หรือ พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ดีเด่น อาศัยหลักการเชิงจริยศาสตร์ทางวิชาชีพในสายงานพิพิธภัณฑ์ (อ้างอิงจาก ICOM หรือ International council of museums) ซึ่งเป็นองค์กรสากลโลกจัดตั้งขึ้นในปี ค.ศ. 1946 และเป็นองค์กรที่ปรึกษาร่วมกับสมาชิกสหประชาชาติทางด้านสังคมและเศรษฐกิจ โดย Museum Thailand Awards ได้จำกัดความหมายและคำจำกัดความของพิพิธภัณฑ์ไว้ว่า “พิพิธภัณฑ์ หรือ Museum เป็นสถาบันถาวรที่จัดตั้งขึ้นโดยไม่แสวงหาผลกำไร เพื่อให้บริการแก่สังคม และมีส่วนในการพัฒนาสังคมที่เปิดให้สาธารณชนเข้าใช้บริการ

โดยมีหน้าที่ในการรวบรวม สงวน รักษา สื่อสาร และจัดแสดงนิทรรศการ เพื่อวัตถุประสงค์ในการ  
ค้นคว้า การศึกษา วิจัย สันทนาการ วัตถุประสงค์วัฒนธรรมของมนุษยชาติและสิ่งแวดล้อม”

1. การจัดประกวด พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ดีเด่น ครั้งแรก ในปี พ.ศ. 2560 โดยใช้ชื่อ  
Museum Thailand Popular Vote 2017 แนวคิดการสร้างวัฒนธรรมการท่องเที่ยวเชิงพิพิธภัณฑ์  
เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ สร้างภูมิปัญญาให้แก่คนไทย ตลอดจนประชาสัมพันธ์พิพิธภัณฑ์ไทยให้เป็น  
แหล่งท่องเที่ยวและรู้จักในวงกว้างทั้งจากชาวไทยและชาวต่างชาติ โดยริเริ่มจากการวางรากฐาน  
ข้อมูลการสืบค้นเพื่อเป็นศูนย์รวมข้อมูลพิพิธภัณฑ์และพัฒนาเว็บไซต์ museumthailand.com ขึ้น  
เพื่อเป็นศูนย์รวบรวมข้อมูลข่าวสารครบวงจรเกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้กว่า 1,500 แห่ง  
ทั่วประเทศไทย เพื่อส่งเสริมและเชิญชวนผู้สนใจเข้ามาเยี่ยมชมเว็บไซต์ และเป็นการวัดคะแนน  
ความนิยมจากยอดวิวตของพิพิธภัณฑ์ที่ชื่นชอบผ่านการเข้าเยี่ยมชมหน้าเว็บไซต์ เลือก  
พิพิธภัณฑ์ที่ชอบ และกดชื่นชอบ (Like) ซึ่งรางวัล Museum Thailand Popular Vote 2017 ที่มี  
อันดับคะแนนสูงสุด 20 ลำดับแรก ได้แก่ (เรียงตามลำดับอักษร) ดังนี้

- 1.1. นิทรรศน์รัตนโกสินทร์
- 1.2. เบญจมราชูทิศพิพิธภัณฑ์
- 1.3. พิพิธภัณฑ์บางลำพู
- 1.4. พิพิธภัณฑ์เกษตรเฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว
- 1.5. พิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร แห่งที่ 1 (จตุจักร)
- 1.6. พิพิธภัณฑ์ตำรวจ วังปารุสกวัน
- 1.7. พิพิธภัณฑ์พระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว
- 1.8. พิพิธภัณฑ์เหรียญ
- 1.9. พิพิธภัณฑ์ วัลลีส์ เชื้อหรือไม่ จังหวัดชลบุรี
- 1.10. พิพิธภัณฑ์ศิริราชพิมุขสถาน
- 1.11. พิพิธภัณฑ์สมเด็จพระพันวัสสาอัยยิกาเจ้า
- 1.12. พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร
- 1.13. พิพิธภัณฑ์สถานเครื่องถ้วยเอเชียตะวันออกเฉียงใต้
- 1.14. ศูนย์การเรียนรู้วัฒนธรรมอันดามัน จังหวัดกระบี่
- 1.15. ศูนย์ประวัติศาสตร์มรดกกรุงเทพ
- 1.16. นิทรรศการภายในอาคารพระมหามณเฑียร วัดไตรมิตรวิทยาราม
- 1.17. ศูนย์สถาปัตยกรรมล้านนา จังหวัดเชียงใหม่

1.18. หอจดหมายเหตุและพิพิธภัณฑ์รามายณะ

1.19. หอศิลป์ร่วมสมัยราชดำเนิน

1.20. หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร

นอกจากนี้ ยังมีการประกาศรางวัลสุดยอดพิพิธภัณฑ์ไทยที่บริหารจัดการเว็บไซต์ข้อมูลยอดเยี่ยม 5 แห่ง โดยมีหลักเกณฑ์พิจารณาพิพิธภัณฑ์ที่บริหารจัดการข้อมูลดี เป็นประโยชน์ต่อผู้เข้าเยี่ยมชมเว็บไซต์ในการสืบค้นข้อมูล โดยผลรางวัล Museum Thailand Awards 2017 มีทั้งสิ้น 5 รางวัล ได้แก่ (เรียงตามลำดับอักษร)

1.1. นิทรรศน์รัตนโกสินทร์

1.2. พิพิธภัณฑ์พระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว

1.3. หอศิลป์ร่วมสมัยราชดำเนิน

1.4. อุทยานวิทยาศาสตร์พระจอมเกล้า ณ หว้ากอ

1.5. อนุสรณ์สถานแห่งชาติ

2. การจัดการประกวดครั้งที่สอง มีการวางเป้าหมายเดินหน้านโยบายยกระดับมาตรฐานพิพิธภัณฑ์ไทยสู่สากล จึงทำการจัดงาน Museum Thailand Awards 2018 ต่อยอดจากการจัดโครงการ Museum Thailand เพื่อสนับสนุน ส่งเสริม การเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในประเทศไทย และเป็นรางวัลสำหรับยกย่องเชิดชูให้กับพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ที่ได้รับรางวัล Museum Thailand Awards รวมทั้งผู้ที่ให้บริการข้อมูลในเว็บไซต์มิวเซียมไทยแลนด์ ([www.museumthailand.com](http://www.museumthailand.com)) ภายใต้แนวความคิดของพิพิธภัณฑ์ไทยในศตวรรษที่ 21 มีกำหนดมาตรฐานที่สูงขึ้นเพื่อให้พิพิธภัณฑ์ไทยสามารถเข้าสู่ระดับสากลต่อไปได้ในอนาคต คาดหวังที่จะทำหน้าที่ในการเป็นศูนย์กลางในการเชื่อมโยงเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ให้เกิดการประสานงานและส่งต่อข้อมูลที่เป็นประโยชน์ของคนทำงานพิพิธภัณฑ์ ทั้งนี้ รางวัล Museum Thailand Awards 2018 แบ่งเป็น 2 ประเภท ประกอบด้วย

2.1. รางวัล Museum Thailand Awards 2018 จำนวน 15 รางวัล คัดเลือกจากพิพิธภัณฑ์ที่ส่งผลงานเข้าร่วมประกวด โดยคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ 7 ท่าน แยกประเภทตามฐานศาสตร์ความรู้ 5 สาย (อ้างอิงจาก ICOM: International council of museums) ได้แก่

1. ด้านวัฒนธรรม

1.1. รางวัลชนะเลิศ พิพิธภัณฑ์ธรรมศาสตร์เฉลิมพระเกียรติ

1.2. รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 มิวเซียมภูเก็ต



1.3. รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 ศูนย์สถาปัตยกรรมล้านนา คุ่มเจ้าบุรีรัตน์ (เจ้าน้อย มหาอินทร์ ณ เชียงใหม่)

2. ด้านสังคม

2.1. รางวัลชนะเลิศ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติและเครื่องกระเบื้องยุโรปโบราณ

2.2. รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติหลวงที่ 1 (ฝาง)

2.3. รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติและศูนย์ศึกษาชาวไทยภูเขา

3. ด้านเศรษฐกิจ

3.1. รางวัลชนะเลิศ ศูนย์การเรียนรู้ธนาคารแห่งประเทศไทย

3.2. รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติไทย

3.3. รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 พิพิธภัณฑสถานการเรียนรู้การลงทุน

4. ด้านวิทยาศาสตร์

4.1. รางวัลชนะเลิศ พิพิธภัณฑสถานสิรินธร

4.2. รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 หอดูดาวเฉลิมพระเกียรติ 7 รอบ พระชนมพรรษา ฉะเชิงเทรา

4.3. รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 ศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษา นครศรีธรรมราช

5. ด้านสิ่งแวดล้อม

5.1. รางวัลชนะเลิศ ศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษา นครพนม

5.2. รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 อุทยานธรรมชาติวิทยาสิรินธร

5.3. รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 ด้านสิ่งแวดล้อม แหล่งการเรียนรู้สำหรับเด็ก สอนสัตว์เชียงใหม่

6. รางวัลส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางสังคมดีเด่น ได้แก่ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)

2.2. Museum Thailand Popular Vote 10 รางวัล

1. พิพิธภัณฑสถานคติชนวิทยา สถาบันทักษิณคดีศึกษา

2. พิพิธภัณฑสถานเพอรานากันนิตศน์

3. พิพิธภัณฑสถานพระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว

4. ศูนย์สถาปัตยกรรมล้านนา คุ่มเจ้าบุรีรัตน์ (เจ้าน้อยมหาอินทร์ ณ เชียงใหม่)

5. พิพิธภัณฑสถานเหรียญ

6. ศูนย์การเรียนรู้วัฒนธรรมอันดามัน
7. นิทรรศน์รัตนโกสินทร์
8. หอจดหมายเหตุและพิพิธภัณฑ์รามายณี
9. ระเบิดส์ เชื้อหรือไม่! พัทยา
10. สำนักงานพิพิธภัณฑ์เกษตรเฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว

(องค์การมหาชน)

3. การจัดประกวดครั้งที่สาม จากการจัดงานพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ดีเด่น ประจำปี 2562 หรือ Museum Thailand Awards 2019 สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.) หรือ มิวเซียมสยาม มีการประกาศผลและมอบรางวัลซึ่งจัดภายใต้แนวคิด “Perspective” ต้องการสื่อถึงการเชื่อมโยงพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นเข้ากับพิพิธภัณฑ์เมือง ด้วยการบูรณาการร่วมกันอย่างยั่งยืนทั้งในเชิงวิสัยทัศน์และกระบวนการทำงาน เพื่อยกระดับมาตรฐานพิพิธภัณฑ์ไทยสู่สากล โดยรางวัล Museum Thailand Awards เป็นสัญลักษณ์ของการคัดสรรคุณภาพ มาตรฐาน เพื่อให้ได้มาซึ่งตัวแทนของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ของประเทศไทยในสาขาต่างๆ ในปี พ.ศ. 2562 รางวัล Museum Thailand Awards ประกอบด้วย

3.1. รางวัลพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ดีเด่น ประเภทพิพิธภัณฑ์ด้านสังคม ศิลปะ และวัฒนธรรม

1. รางวัลดีเด่นด้านการจัดแสดงนิทรรศการ ได้แก่ พิพิธภัณฑ์พระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว

2. รางวัลดีเด่นด้านกระบวนการเรียนรู้ ได้แก่ ศูนย์สถาปัตยกรรมล้านนา คุ่มเจ้าบุรีรัตน์ (เจ้าน้อยมหาอินทร์ ณ เชียงใหม่)

3. รางวัลดีเด่นด้านความสัมพันธ์กับชุมชน ได้แก่ หอศิลป์วัฒนธรรมเมืองเชียงใหม่

4. รางวัลดีเด่นด้านการอนุรักษ์และสืบสาน ได้แก่ อุทยานพระบรมราชานุสรณ์พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย (อุทยาน ร.2)

3.2. รางวัลพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ดีเด่น ประเภทพิพิธภัณฑ์ด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์

1. รางวัลดีเด่นด้านการจัดแสดงนิทรรศการ ได้แก่ พิพิธภัณฑ์ธนาคารเพื่อการเกษตรและสหกรณ์การเกษตร

2. รางวัลดีเด่นด้านกระบวนการเรียนรู้ ได้แก่ ศูนย์เรียนรู้วิถีชีวิตและจิตวิญญาณ  
ชาวนาไทย

3. รางวัลดีเด่นด้านความสัมพันธ์กับชุมชน ได้แก่ ศูนย์การเรียนรู้เศรษฐกิจ  
พอเพียง บ้านของพ่อ

4. รางวัลดีเด่นด้านการอนุรักษ์และสืบสาน ได้แก่ บ้านหมอหวาน

3.3. รางวัลพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ดีเด่น ประเภทพิพิธภัณฑสถานด้านวิทยาศาสตร์  
และสิ่งแวดล้อม

1. รางวัลดีเด่นด้านการจัดแสดงนิทรรศการ ได้แก่ สยามเซอร์เพนทาเรียม

2. รางวัลดีเด่นด้านกระบวนการเรียนรู้ ได้แก่ หอดูดาวเฉลิมพระเกียรติ 7 รอบ  
พระชนมพรรษา ฉะเชิงเทรา

3. รางวัลดีเด่นด้านความสัมพันธ์กับชุมชน ได้แก่ ศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อ  
การศึกษานครศรีธรรมราช

4. รางวัลดีเด่นด้านการอนุรักษ์และสืบสาน ได้แก่ ศูนย์วิทยาศาสตร์และ  
วัฒนธรรมเพื่อการศึกษาอ้อยเอ็ด

3.4. รางวัลพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ดีเด่น ประเภทพิพิธภัณฑสถานด้านชุมชนและ  
ท้องถิ่น

1. รางวัลดีเด่นด้านกระบวนการเรียนรู้ ได้แก่ ศูนย์จักษุที่ใหญ่ที่สุดในโลก

2. รางวัลดีเด่นด้านความสัมพันธ์กับชุมชน ได้แก่ พิพิธภัณฑสถานเกาะศาลเจ้า

3. รางวัลดีเด่นด้านการอนุรักษ์และสืบสาน ได้แก่ พิพิธภัณฑสถานบ้านจำทำวี  
พิษณุโลก

3.5. รางวัล Museum Thailand Popular Vote 2019

1. อันดับที่ 1 หอประวัติมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

2. อันดับที่ 2 หอพระราชประวัติศรีสวรินทิราราชภัคดี และหอพระราชประวัติ  
บรมราชบุพการีกิตติประกาศ

3. อันดับที่ 3 พิพิธภัณฑสถานการพยาบาลไทย คณะพยาบาลศาสตร์  
มหาวิทยาลัยมหิดล

4. อันดับที่ 4 พิพิธภัณฑสถานพระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว

5. อันดับที่ 5 สำนักงานพิพิธภัณฑสถานเกษตรเฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระ  
เจ้าอยู่หัว (องค์การมหาชน)

6. อันดับที่ 6 หอดูดาวเฉลิมพระเกียรติ 7 รอบพระชนมพรรษา นครราชสีมา
7. อันดับที่ 7 พิพิธภัณฑ์เรียนรู้การลงทุน
8. อันดับที่ 8 มิวเซียมภูเก็ต
9. อันดับที่ 9 ศูนย์สถาปัตยกรรมล้านนา คุ่มเจ้าบุรีรัตน์ (เจ้าน้อยมหาอินทร์ ณ เชียงใหม่)
10. อันดับที่ 10 ศูนย์การเรียนรู้วัฒนธรรมอันดามัน

สำหรับการจัดพิธีประกาศผลและมอบรางวัล Museum Thailand Awards เป็นการดำเนินงานและมอบรางวัลให้แก่พิพิธภัณฑ์ของประเทศไทย เพื่อเป็นการสร้างมาตรฐานของพิพิธภัณฑ์ให้ครบทุกมิติ และถือเป็นการประชาสัมพันธ์ทางอ้อมโดยมุ่งหวังให้ประชาชนทั่วไป นักเรียน นิสิต นักศึกษา หันมาสนใจการท่องเที่ยวเชิงแหล่งเรียนรู้ รวมถึงส่งเสริมให้ชาวต่างชาติเข้ามาท่องเที่ยวพิพิธภัณฑ์ในประเทศไทยมากขึ้น ทั้งนี้ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย จำนวน 5 แห่ง ที่เป็นการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) นั้น เป็นกลุ่มพิพิธภัณฑ์ทางด้านสังคม ศิลปะ และวัฒนธรรม จากการจัดประกวดครั้งที่ 3 หรือ พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ดีเด่น ประจำปี 2562 หรือ Museum Thailand Awards 2019 โดย สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.) หรือ มิวเซียมสยาม ซึ่งหากจะเจาะจงจำแนกตามประเภทของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้แล้วนั้น สามารถจำแนกได้จากการจัดหมวดของ สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.) หรือ มิวเซียมสยาม ดังนี้

1. พิพิธภัณฑ์พระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว กรุงเทพมหานคร จัดอยู่ในประเภทพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ทางด้านชีวประวัติ, ประวัติศาสตร์ และ โบราณคดี
2. ศูนย์สถาปัตยกรรมล้านนา คุ่มเจ้าบุรีรัตน์ (เจ้าน้อยมหาอินทร์ ณ เชียงใหม่) จังหวัดเชียงใหม่ จัดอยู่ในประเภทพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ทางด้านอื่นๆ ที่จัดแสดงประวัติศาสตร์สถาปัตยกรรมล้านนา จิตรกรรม ประติมากรรม
3. หอศิลป์วัฒนธรรมเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ จัดอยู่ในประเภทพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ทางด้าน ชิวประวัติ, ประวัติศาสตร์ และ โบราณคดี
4. อุทยานพระบรมราชานุสรณ์ พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย จัดอยู่ในประเภทพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ทางด้าน ชิวประวัติ, ประวัติศาสตร์ และ โบราณคดี
5. สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.) หรือ มิวเซียม สยาม กรุงเทพมหานคร จัดอยู่ในประเภทพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ทางด้าน ชิวประวัติ, ประวัติศาสตร์ และ โบราณคดี

พิพิธภัณฑ์ส่วนใหญ่จะไม่ยอมให้ผู้เข้าชมจับต้องกับวัตถุที่จัดแสดง แต่พิพิธภัณฑ์บางประเภท เช่น พิพิธภัณฑ์ทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี พิพิธภัณฑ์ทางธรรมชาติต่างๆ หรือพิพิธภัณฑ์สมัยใหม่ มีความพยายามที่จะปรับปรุง นำเสนอ และแนะนำให้ผู้เข้าชมจับต้องและเล่นกับสิ่งของที่จัดแสดง เพื่อการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ และเสริมสร้างความสุนทรีย์มากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังเป็นการเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้นำเสนอ ผู้เข้าชมผลงาน สถานที่ เรื่องราว ให้มีการสื่อสารแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพิ่มพูนมากยิ่งขึ้นได้อีกทางหนึ่ง

ภายหลังจากการเติบโตของอินเทอร์เน็ต ได้มีพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงเกิดขึ้นมากมายในลักษณะของเว็บไซต์โลกเสมือนจริง ที่มีการจัดแสดงภาพ เสียง การสัมผัส เพื่อให้ผู้เข้าชมได้ดูและฟัง ในแบบ VR และ AR ซึ่ง แองเจลา แฮสแซเซียน (Angela Hassassian. 2561) ได้อธิบายถึงรูปแบบการนำเสนอของ พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้และความบันเทิง หรือ Edutainment ว่า เป็นพิพิธภัณฑ์ที่นำศักยภาพของ VR และ AR (Virtual Reality หรือ VR คือการจำลองสภาพแวดล้อมจริงเข้าไปให้เสมือนจริง โดยผ่านการรับรู้จากการมองเห็น เสียง สัมผัส แม้กระทั่งกลิ่น โดยจะตัดขาดเราออกจากสภาพแวดล้อมปัจจุบันเพื่อเข้าไปสู่ภาพที่จำลองขึ้นมาตัวอย่างเช่น การจำลองสถานที่ google street view และ Augmented Reality หรือ AR คือ การรวม สภาพแวดล้อมจริงกับ วัตถุเสมือน เข้าด้วยกันในเวลาเดียวกัน โดยวัตถุเสมือนที่วานั้น อาจจะเป็น ภาพ, วิดีโอ, เสียง, ข้อมูลต่างๆที่ประมวลผลมาจากคอมพิวเตอร์, มือถือ, เทปเล็ต, หรืออุปกรณ์สวมใส่ขนาดเล็กต่างๆ และทำให้เราสามารถตอบสนองกับสิ่งที่จำลองนั้นได้ ตัวอย่างของการใช้งาน AR ก็คือ เกม Pokemon Go ถือเป็นปรากฏการณ์ครั้งสำคัญของนักเล่นเกมทั่วโลก: Dootvmedia, 2560) มา นำเสนอความรู้ควบคู่กับความบันเทิง ใช้ในการดึงดูดผู้ชม เป็นการรวมเทคโนโลยีเข้ากับประสบการณ์พิพิธภัณฑ์ ถึงแม้ว่าไม่ใช่เรื่องใหม่ทั้งหมด พิพิธภัณฑ์ต่างๆได้ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีอย่างไม่เคยมีมาก่อน ไม่ว่าจะเป็นวิดีโอในห้องโถงต่างๆ รวมถึงไกด์เสียงในการจัดแสดงพิพิธภัณฑ์ต่างๆ พยายามที่จะรักษาเวลาและผลประโยชน์ของผู้คน พิพิธภัณฑ์บางแห่งพยายามอย่างหนักในการติดตามแนวโน้มการใช้เทคโนโลยีล่าสุด และทำให้การเล่าเรื่องราวระหว่างผลงานนั้นๆให้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้เข้ามาเรียนรู้ได้มากยิ่งขึ้น ซึ่งการผสมผสานระหว่างความบันเทิงและการศึกษานี้ได้รับการขนานนามว่าเป็นความบันเทิงที่เหมาะสม

พิพิธภัณฑ์สถาน และ พิพิธภัณฑ์ จะจัดแสดงผลงานของท้องถิ่นนั้นๆ หรือ จัดแสดงเฉพาะวัตถุที่เกิดจากความสนใจของเจ้าของพิพิธภัณฑ์ หรือ พื้นที่นั้นๆ ซึ่งในปัจจุบันแนวคิดของพิพิธภัณฑ์สถาน ยังมีความหลากหลายเพิ่มมากขึ้น จากแค่เป็นการเก็บรักษาและจัดแสดง เป็นการให้ประสบการณ์ เพิ่มพื้นที่การเรียนรู้ เสริมสร้างสุนทรีย์ มีการโต้ตอบแลกเปลี่ยนความรู้

ตัวอย่างเช่น พิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์ พิพิธภัณฑ์กลางแจ้ง พิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำ หรือ พิพิธภัณฑ์มีชีวิต โดยมีการจัดเก็บสิ่งของประเภทต่างๆจำนวนมากและจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์สถาน โดยทั้งแบบถาวรและชั่วคราว เพื่อการหมุนเวียนงานแสดงได้อย่างหลากหลาย นอกจากนี้ พิพิธภัณฑ์สถานหลายแห่ง มีการจัดการเพื่อการนำเสนอรูปแบบการเรียนรู้ที่มีความทันสมัยมากยิ่งขึ้น

## แนวคิด ทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องกับ การเปลี่ยนแปลง และ การปรับตัว

### แนวคิดและทฤษฎีการเปลี่ยนแปลง

ราชบัณฑิตยสถาน (2524) ได้ให้ความหมายของการเปลี่ยนแปลงทางสังคม (Social Change) ว่า การที่ระบบสังคม กระบวนการแบบอย่างหรือรูปแบบทางสังคมเช่นขนบธรรมเนียม ประเพณีระบบครอบครัวระบบการปกครองได้เปลี่ยนแปลงไปไม่ว่าจะเป็นด้านใดก็ตามการเปลี่ยนแปลงทางสังคมนี้อาจจะเป็นไปในทางก้าวหน้าหรือถดถอยเป็นไปได้อย่างถาวรหรือชั่วคราว โดยการวางแผนให้เป็นไปหรือเป็นไปเองและที่เป็นประโยชน์หรือให้โทษก็ได้ทั้งสิ้น

การเปลี่ยนแปลงทางสังคม เกี่ยวข้องกับการพัฒนาชุมชน แผนพัฒนาต่างๆ เพื่อการพัฒนาสังคมให้มีความทันสมัยอยู่เสมอ ซึ่งการเปลี่ยนแปลงทางสังคมนี้ อาจจะเริ่มจากการพัฒนาชุมชน ส่งผลกระทบของต่อสังคม ก่อให้เกิดการแผ่ขยายทางด้านการเปลี่ยนแปลงไปยังสังคมที่กว้างขึ้น โดยมีองค์ประกอบของโครงสร้างทางสังคม คือ ความสัมพันธ์ทางสังคม, ค่านิยม, ความเชื่อ, อัตลักษณ์ และ ระบบความรู้ หรือ การเรียนรู้ ซึ่งการเปลี่ยนแปลงทางสังคมก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลง 3 ด้าน คือ

1. ด้านเศรษฐกิจ
2. ด้านสังคม
3. ด้านวัฒนธรรม

ปัจจัยที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม

1. สภาพแวดล้อม ธรรมชาติ และประชากร
2. การพัฒนาเศรษฐกิจ
3. ทักษะ/ความเชื่อของคนในสังคม
4. การเคลื่อนไหวทางสังคม
5. กระบวนการทางวัฒนธรรม
6. การประดิษฐ์คิดค้นสิ่งใหม่ๆ

รูปแบบการเปลี่ยนแปลงทางสังคม อาจจะเป็นการเปลี่ยนแปลงแบบเส้นตรง คือ เป็นการเปลี่ยนแปลงทางสังคม จากสังคมที่มีความเจริญอารยธรรมขั้นต่ำไปสู่สังคมที่มีความเจริญของอารยธรรมระดับสูงขึ้นไป รวมถึงการเปลี่ยนแปลงแบบวัฏจักร คือ เป็นการเปลี่ยนแปลงทางสังคมที่ไม่มีความสม่ำเสมอ ค่อยๆเจริญก้าวหน้าไปเรื่อยๆ จนถึงที่สุดก็จะเสื่อมสลายไป ซึ่งท่ามกลางกระแสของสังคมโลกแบบโลกาภิวัตน์ หรือความเป็นโลกใบเดียวที่ไร้พรมแดน ทำให้การดำรงชีวิตในโลกมนุษย์ในแต่ถิ่นฐานมีความเกี่ยวข้องกับความหลากหลายทางวัฒนธรรม หรือความแตกต่างทางวัฒนธรรมเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ ก่อให้เกิดการเคลื่อนไหวของวัฒนธรรมไปมาหาสู่กันมากขึ้น ประเด็นของความหลากหลายทางวัฒนธรรม หรือความแตกต่างทางวัฒนธรรม เป็นสิ่งที่ทุกคนต้องปรับตัวและเรียนรู้ถึงศาสตร์ด้านวัฒนธรรม เพื่อความเข้าใจอย่างถูกต้องในเรื่องของบุคคล ชุมชน และสังคม รวมถึงประเทศชาติ ที่มาจากสถานที่ที่แตกต่างกัน ต้องพิจารณาอยู่บนพื้นฐานของปัจจัยต่างๆ เช่น ลักษณะภูมิประเทศ ที่ตั้งภูมิภานา การเลี้ยงดู ระดับการศึกษา ศาสนา ความเชื่อ สัญชาติ ฯลฯ เนื่องจากปัจจัยเหล่านี้ ล้วนก่อให้เกิดความแตกต่างกันของวิถีชีวิต ความคิด ความเชื่อ ค่านิยม ดังนั้น การทำความเข้าใจในแนวคิด และทฤษฎีทางวัฒนธรรม จะทำให้สามารถปรับตัวเข้ากับ ความหลากหลายและความแตกต่างทางวัฒนธรรมได้

สุนทรียา ไชยปัญญา และ อรุณรักษ์ ศรีประเสริฐ (2559) นำเสนอ แนวคิด ทฤษฎี วัฒนธรรมการจัดการ ทางด้านการปรับตัวภายใต้ความแตกต่างทางวัฒนธรรม โดยระบุว่า วัฒนธรรมเป็นลักษณะพฤติกรรมต่างๆ ของมนุษย์ซึ่งเป็นวิถีชีวิตของมนุษย์ ทั้งบุคคลและสังคมที่ได้วิวัฒนาการต่อเนื่องมาอย่างมีแบบแผน ซึ่งมนุษย์นั้นไม่ได้เกาะกลุ่มอยู่เฉพาะในสังคมของตนเอง ได้มีความสัมพันธ์ติดต่อกับสังคมต่างๆ ซึ่งอาจอยู่ ใกล้ชิดมีพรมแดนติดต่อกันหรืออยู่ปะปนในสถานที่เดียวกัน หรือการที่ชนชาติหนึ่งตกอยู่ใต้อาณาจักรของชนชาติหนึ่ง มนุษย์เป็นผู้รู้จักเปลี่ยนแปลงปรับปรุงสิ่งต่างๆ จึงนำเอาวัฒนธรรมที่เห็นที่ได้สัมพันธ์ติดต่อกันมาใช้โดยอาจรับมาเพิ่มเติมเป็นวัฒนธรรมของตนเองโดยตรงหรือนำเอามาดัดแปลงแก้ไขให้สอดคล้องเหมาะสมกับสภาพวัฒนธรรมที่มีอยู่เดิม ลักษณะที่เป็นองค์ประกอบของวัฒนธรรมสามารถแบ่งได้ 5 ประการ คือ

1. มีการสร้างขึ้นหรือเกิดขึ้นร่วมกัน แล้วมีการแบ่งปัน (Share) เพื่อให้ยึดถือสำหรับการปฏิบัติร่วมกัน
2. มีการเรียนรู้ (Learn) อันเป็นพฤติกรรมของมนุษย์ที่ได้สร้างสรรค์และได้มีการให้มีการเรียนรู้เพื่อการดำรงชีวิตอย่างถูกต้องเหมาะสม

3. มีการถ่ายทอด (Trans-generation) จากคนรุ่นหนึ่งไปสู่คนอีกรุ่นหนึ่งอย่างไม่ขาดสาย เป็นมรดกตกทอดสืบต่อกันไป จนเป็นเอกลักษณ์เฉพาะ

4. มีลักษณะเป็นรูปแบบ (Pattern) ที่ชัดเจนทั้งนี้เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และปฏิบัติตามได้ค่อนข้างง่าย

5. มีการเปลี่ยนแปลง (Change) วัฒนธรรมย่อมมีการเปลี่ยนแปลงตามยุคสถานการณ์ ทั้งนี้การเปลี่ยนแปลงอาจเกิดขึ้นเองจากคนในกลุ่มหรือสังคม หรือถูกครอบงำโดยวัฒนธรรมอื่นๆ ที่แข็งแกร่งกว่า

จาก แนวคิด ทฤษฎี วัฒนธรรมการจัดการ: การปรับตัวภายใต้ความแตกต่างทางวัฒนธรรม จะสื่อให้เห็นได้ว่าในแต่ละกลุ่ม สังคม หรือประเทศนั้น ถึงแม้ว่าวัฒนธรรมของกลุ่ม สังคม หรือชนชาติ (ชาติพันธุ์) ต่างๆ จะมีความแตกต่างกันในหลายเรื่องๆ แต่ก็อาจมีวัฒนธรรมที่คล้ายคลึงกันบ้าง อันเป็นเรื่องสำคัญ หรือเรื่องปกติของความเป็นมนุษย์ ดังนั้น การได้ศึกษาหาความรู้ เพื่อทำความเข้าใจในเรื่องวัฒนธรรมของแต่ละชาติ นับว่ามีประโยชน์ต่อบุคลากรและองค์การในปัจจุบันอย่างยิ่ง และความรู้เรื่องวัฒนธรรมการจัดการข้ามวัฒนธรรมนี้ นับเป็นความรู้พื้นฐานสำหรับการจัดการร่วมสมัย (Contemporary Management) ที่จะช่วยลดปัญหาความขัดแย้ง ความไม่เข้าใจกันระหว่างการทำงานร่วมกัน หรือช่วยให้เกิดความสำเร็จในการเจรจาทางธุรกิจ หรือ การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน

#### การปรับตัวทางวัฒนธรรม

สุนทรียา ไชยปัญญา และ อูราวัณห์ ศรีประเสริฐ (2559) ระบุว่า การปรับตัวทางวัฒนธรรม คือกระบวนการที่ผู้ที่พบเจอวัฒนธรรมที่แตกต่างเริ่มเข้าสู่กระบวนการของการปรับตัว เพื่อความเป็นอยู่ที่ยั่งยืน เกิดความเข้าใจและสบายใจ จากการศึกษาของ Black (1988); Bennett (1993); Earley & Peterson (2004) และ Jia & Rutherford (2010) พบว่ากระบวนการปรับตัวทางวัฒนธรรม มี 4 กลุ่ม ที่แสดงถึงขั้นตอนของการเรียนรู้ทางวัฒนธรรม ดังนี้

1. กลุ่มไม่ปรับตัว (no adapt) เป็นกลุ่มที่ไม่เข้าใจในความแตกต่างทางวัฒนธรรม เห็นความแตกต่างทางวัฒนธรรมเพียงเล็กน้อย ปฏิเสธความแตกต่างดังนั้นกลุ่มนี้จะมองว่าหากทำอะไรที่แตกต่างจากที่เคยทำอยู่นั้นเป็นสิ่งที่ไม่ถูกต้อง

2. กลุ่มเข้าใจ (understanding) เป็นกลุ่มที่มองเห็นและเข้าใจวัฒนธรรมที่แตกต่าง ยอมรับพฤติกรรมทางวัฒนธรรมที่แตกต่าง แต่เป็นแค่การยอมรับและเข้าใจวัฒนธรรมผู้อื่นเท่านั้น และเป็นการยอมรับแบบมอมมองและวิถีทางของตนเอง กลุ่มนี้จะแสดงออกว่าตนเองรับได้และยอมรับความแตกต่างทางวัฒนธรรมให้ผู้อื่นเห็น แต่โดยปกติจะไม่ปรับตัวหรือปรับเปลี่ยน



พฤติกรรมให้เป็นไปตามวัฒนธรรมอื่น อย่างไรก็ตามคนกลุ่มนี้ยังมีความอดทนต่อพฤติกรรมของคนต่างวัฒนธรรมได้ดี

3. กลุ่มปรับตัว (adjusting) กลุ่มนี้จะมีการปรับตัวปรับพฤติกรรมของตนเองให้เข้ากับวัฒนธรรมอื่นอาจด้วยการจำลองหรือเลียนแบบพฤติกรรมทางวัฒนธรรมอื่นเพื่อให้การปฏิสัมพันธ์เป็นไปได้อย่างดีแต่การปรับตัวนั้นมีระดับ เช่น การเลือกปรับตัวปรับพฤติกรรมให้เข้ากับวัฒนธรรมอื่นเฉพาะส่วนที่ตนเองรู้สึกทำได้ หรืออาจเป็นการปรับตัวแบบชั่วคราวจากพฤติกรรมเดิมของวัฒนธรรมตนเองไปยังพฤติกรรมของวัฒนธรรมอื่นโดยยังมีความรู้สึกอึดอัด หรือปรับตัวเพื่อปฏิสัมพันธ์กับวัฒนธรรมอื่นเท่าที่จำเป็นเท่านั้น หรือเป็นความพยายามใช้องค์ความรู้ของวัฒนธรรมอื่นโดยไม่พยายามทำความเข้าใจ เช่น ฝรั่งเศสกมวยไทยอาจมีการไหว้ครูเหมือนคนไทยโดยไม่เข้าใจว่าการไหว้ครูนั้นทำเพื่ออะไร

4. กลุ่มเรียนรู้ (learning) เป็นกลุ่มที่เมื่อเจอวัฒนธรรมที่แตกต่างแล้วพยายามทำความเข้าใจเรียนรู้และผสมผสานองค์ประกอบทางวัฒนธรรมที่แตกต่างเข้าหาตนเอง เช่น พยายามใช้องค์ความรู้ทางวัฒนธรรมเพื่อให้เข้าใจแก่นแท้ จะเป็นผู้ที่ยืดหยุ่นและพยายามที่จะมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ที่วัฒนธรรมแตกต่างอยู่ในวัฒนธรรมที่แตกต่างด้วยความตั้งใจ ใฝ่รู้และเคารพจนในที่สุดกลายเป็นผู้ที่มีลักษณะสองวัฒนธรรม (bicultural) มีความสามารถในการปรับตัวไปมาระหว่างสองวัฒนธรรมได้อย่างเหมาะสมกลมกลืนชื่อในวิถีของตนเองว่าเป็นวิถีสากลหรือวิถีทางปกติ

การเปลี่ยนแปลงของสังคมยุคใหม่ เป็นผลมาจากการเป็นโลกไร้พรมแดน ก่อให้เกิดการเคลื่อนย้ายผู้คนอย่างกว้างขวาง อาจจะทำให้คนพำนักไปทั่วทุกมุมโลก ทำให้นำไปสู่ความหลากหลายของบุคคล ซึ่งความหลากหลายหรือความแตกต่าง มีความสำคัญและมีคุณค่าอย่างยิ่งสำหรับพื้นที่นั้นๆ ทั้งชุมชน สังคม และประเทศ หากไม่มีการศึกษาหรือทำความเข้าใจอย่างลึกซึ้งแล้ว ย่อมสามารถนำไปสู่ปัญหาความไม่เข้าใจกัน หรือความขัดแย้งในด้านความคิด ความเชื่อ ค่านิยม การกระทำ ไม่ว่าจะเป็นปัญหาในระดับที่เล็กๆ ไปจนถึงขั้นรุนแรง ดังนั้น การเรียนรู้เกี่ยวกับแนวคิดและทฤษฎีวัฒนธรรมการจัดการ ชำต้นนี้ จะทำให้ผู้คนมีความเข้าใจและปฏิบัติตัวอย่างถูกต้อง เพื่อการนำเสนอข้อมูลทางด้านศิลปะในลักษณะขององค์ความรู้ ซึ่งถึงแม้จะอยู่ในวัฒนธรรมใด และนำไปสู่การปรับตัวการปรับตัวได้ภายใต้วัฒนธรรมที่มีความแตกต่างกัน เมื่อเข้าใจและยอมรับความแตกต่างดังกล่าวได้เราก็จะมีการมอบองค์ความรู้ของศิลปะและวัฒนธรรมอื่นๆที่ไม่ได้เป็นสิ่งแปลก แต่จะมองด้วยความเข้าใจ และสามารถสื่อสารร่วมกัน สร้างกิจกรรมร่วมกัน และเปลี่ยนเรียนรู้กันได้อย่างมีความสุข

## แนวคิด ทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องกับ การจัดการ และ การให้บริการ

หอจดหมายเหตุอัครสังฆมณฑลกรุงเทพฯ (2559) นำเสนอในการจัดตั้งพิพิธภัณฑ์ โดยที่ พิพิธภัณฑ์ คือ สถาบันที่จัดตั้งขึ้น เพื่อรวบรวม สงวนรักษา ศึกษา ค้นคว้า วิจัย และจัดแสดง วัตถุ ที่เป็นหลักฐานเกี่ยวข้องกับมนุษย์และสิ่งแวดล้อม ทั้งทางวัฒนธรรมและวิทยาศาสตร์ เพื่อ ประโยชน์ในการศึกษา และความเพลิดเพลิน ให้รวมถึงหอศิลปะ อนุสรณ์สถานทางประวัติศาสตร์ สวนสัตว์ ซึ่งหน้าที่ของพิพิธภัณฑ์ ทำการสำรวจ รวบรวม แสวงหาวัตถุพิพิธภัณฑ์ จำแนก การ จัดทำทะเบียน อนุรักษ์ สงวนรักษา รักษาความปลอดภัย ศึกษา ค้นคว้า วิจัย จัดแสดง เผยแพร่ รวมถึงการให้บริการการศึกษา

การจัดแสดงนิทรรศการ ต้องชัดเจน ไม่เปลี่ยน ไม่โลเล มีความพร้อมของทีมงานที่ เกี่ยวข้องมีความเข้าใจในกระบวนการทำนิทรรศการ การเกาะติดสถานการณ์ มีการวางแผนการ บริหารหรือการให้บริการที่ชัดเจน ซึ่ง ก่อนการจัดแสดงนิทรรศการ ผู้จัด หรือ ผู้บริหาร และ ผู้ที่ ให้บริการ ต้องรู้ว่านิทรรศการคืออะไร มีการใช้สื่อที่มุ่งเน้นให้ผู้ชมได้สาระและความเพลิดเพลินใน เวลาเดียวกัน โดยนิทรรศการมีหน้าที่เป็นสื่อที่ในการส่งความรู้ผ่านสื่อจัดแสดง เพื่อให้ผู้ชมเกิด ความเข้าใจ และจดจำเรื่องราวได้ การจัดนิทรรศการต้องมีรูปแบบ เน้นวัตถุ เน้น การจำลอง สถานการณ์ เน้นเนื้อหา หรือ ผสมทั้ง 3 แบบ

### การจัดการ

ในวัฒนธรรมของบางประเทศ ผู้ที่จะตัดสินใจเรื่องสำคัญๆในการบริหารจัดการ พิพิธภัณฑ์คือ ผู้มีอำนาจรัฐ หรือผู้ที่ เป็นหัวหน้าสูงสุดของพิพิธภัณฑ์ เช่น ผู้อำนวยการ หรือ ผู้บริหารระดับสูง ซึ่งจะ ตัดสินใจเกี่ยวกับแนวทางการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ การบริการและให้ ความรู้แก่ประชาชน ในบาง วัฒนธรรมการบริหารจัดการจึงอาจมีความจำเป็นอย่างมาก และไม่ใช้ ว่าจะจำเป็นสำหรับผู้บริหารระดับสูง ผู้อำนวยการ ใครคนใดคนหนึ่ง หรือเพียงหนึ่งหรือสอง หน่วยงาน เช่น การเงินและฝ่ายบุคคลเท่านั้น ตัวอย่างเช่นในสหราชอาณาจักร คนทำงานร้อยละ 30 ของประเทศ ต้องมีความรู้เกี่ยวกับการบริหารจัดการ มีการอบรมการจัดการอย่างเป็นทางการ ให้แก่ภัณฑารักษ์ในพิพิธภัณฑ์ต่างๆ ตั้งแต่ปี 1964 ซึ่งถือว่าเป็น ส่วนสำคัญของโครงสร้างที่มี คุณภาพของชาติ ในการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ มีสิ่งที่จะต้องดำเนินการให้เกิดขึ้น 9 ประการ (ICOM : 2547) ดังนี้

1. โครงสร้างการจัดการ (Management Structure) สิ่งสำคัญในการจัดการก็คือ การจัดทำ เอกสารเกี่ยวกับโครงสร้างของพิพิธภัณฑ์ ภายใต้การอนุมัติและการสนับสนุน กระบวนการพื้นฐานนี้ เป็น สิ่งที่มีประโยชน์มากเช่นเดียวกับการจัดทำรูปแบบของพิพิธภัณฑ์ใหม่ โครงสร้างการบริหารจัดการมักเป็น พื้นฐานของการลงมือปฏิบัติ เช่น แผนผังง่ายๆ หรือ ชาร์ตการ

บริหารจัดการที่แสดงลำดับการมอบหมาย หน้าที่และการแลกเปลี่ยนหรือส่งต่อข้อมูล พิพิธภัณฑสถานส่วนใหญ่มีโครงสร้างการบริหารจัดการซึ่งประกอบด้วยองค์ประกอบ 3 ส่วน ได้แก่ ผู้ปฏิบัติงาน กระบวนการอนุรักษ์ และวิธีการหรือขั้นตอนการปฏิบัติงาน ส่วนประกอบทั้งหมดของ พิพิธภัณฑสถานอาจจะอยู่ภายใต้ความรับผิดชอบของบุคคลจำนวน 1 คนหรือหลายคนก็ได้

2. การทำงานเป็นทีม (Team Work) ระบบการบริหารจัดการพิพิธภัณฑสถานและโครงสร้างมุ่งที่จะทำให้เกิดผลการดำเนินงานที่เป็นไปตามกฎหมาย เกิดหลักการบริหารจัดการแนวคิดทางธุรกิจและเกิด การพัฒนา อย่างไรก็ตาม ก็เป็นที่เข้าใจกันโดยกว้างขวางว่านอกจากความสนใจในการบริหารจัดการและ โครงสร้างการบริหารของพิพิธภัณฑสถานแล้ว การส่งเสริมทัศนคติด้านการทำงานเป็นทีม สนับสนุนให้มีการ สื่อสารระหว่างกันในองค์กรและยอมรับในเป้าหมายเดียวกันของคนในองค์กรนั้นเป็นสิ่งจำเป็น ดังนั้น การ บริหารจัดการพิพิธภัณฑสถานที่ดีจะต้องมีการทำงานเป็นทีม การพัฒนาวิสัยทัศน์ของสถาบันและการจัดให้มี บรรยากาศที่เอื้อต่อการทำงานเป็นทีมจะทำให้การดำเนินการเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและบรรลุ เป้าหมาย

3. ความรับผิดชอบต่อสังคม (Public Responsibility) พิพิธภัณฑสถานควรมีการจัดทำเอกสาร โดยบางส่วนอาจมาจากกฎข้อบังคับหรือเอกสารอื่นๆ เพื่อแสดงว่าพิพิธภัณฑสถานดำเนินไปอย่างถูกต้องกฎหมาย และดำรงสถานภาพทางการเงินที่ดี และควรยืนยันด้วยว่าพิพิธภัณฑสถานไม่ได้เกิดขึ้นเพื่อที่จะแสวงหาผลกำไร ให้แก่เจ้าของพิพิธภัณฑสถาน (ยกเว้นพิพิธภัณฑสถานเอกชน) แต่เป็นไปเพื่อการบริการแก่สังคม

4. พันธกิจ (Mission Statement) เป็นที่เข้าใจกันโดยทั่วไปว่าสิ่งที่จะเป็นพื้นฐานของพันธกิจ ของพิพิธภัณฑสถานอาจมาจากชื่อของพิพิธภัณฑสถานเอง โดยทั่วไปพิพิธภัณฑสถานสะสมวัตถุและมีบทบาทที่ถูกกำหนด โดยรัฐหรือผู้มีอำนาจ อาจกล่าวได้ว่าภารกิจพื้นฐานของพิพิธภัณฑสถานเกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ ศิลปะ หรือ วิทยาศาสตร์ซึ่งเกี่ยวข้องกับวัตถุ อย่างไรก็ตาม ก็เป็นที่เข้าใจกันว่าภารกิจของพิพิธภัณฑสถานจำเป็นต้องมีการ จำกัดความถึงขอบเขตของสิ่งที่สะสมและการวิเคราะห์พรรณนาบทบาทและลักษณะเฉพาะของพิพิธภัณฑสถาน พันธกิจของพิพิธภัณฑสถานควรจะเรียงบงายอธิบายว่าเป็นพิพิธภัณฑสถานเกี่ยวข้องกับอะไร ทำอะไรบ้าง บริหาร จัดการอย่างไร สะสมอย่างไร ดำเนินงานที่ไหน สะสมที่ไหนและเหตุใดจึงสะสม พันธกิจควรมีการทบทวน และรับรองอย่างเป็นทางการ และสามารถปรับปรุงแก้ไขได้ในภายหลัง

5. นโยบาย (Policies) พันธกิจเป็นเอกสารพื้นฐานของทุกพิพิธภัณฑสถานในฐานะเป็นการ ประกาศวัตถุประสงค์ แต่ก็มีความสำคัญมากขึ้นอีกหากพิจารณาการให้คำจำกัดความของทั้ง 2 ส่วน คือ นโยบายการดำเนินงานและนโยบายระยะยาวหรือแผนการพัฒนา นโยบายได้ทำให้เกิด

กรอบหรือ โครงสร้างการทำงาน เพื่อให้บรรลุเป้าหมายขององค์กรซึ่งก็คือภารกิจนั่นเอง นโยบายขององค์กรจำนวน มากอาจถูกวางไว้อย่างหลวมๆ เช่น รัฐบาลหรือมหาวิทยาลัยถูกวางนโยบายโดยรัฐ (ในกรณีของ พิพิธภัณฑ์ของรัฐหรือของมหาวิทยาลัย)

6. การบริหารจัดการทางการเงิน (Financial Management) พิพิธภัณฑ์ส่วนใหญ่เกี่ยวข้องกับ การเงินของรัฐและมีกฎหมายการบัญชีคอยควบคุมให้อยู่ในขอบเขตที่เหมาะสม และมีผู้มีอำนาจของรัฐ เป็นผู้ตัดสินใจการปฏิบัติงานด้านการเงินให้เป็นไปตามกฎหมาย ผู้มีอำนาจอาจจะมีวิสัยทัศน์ทางการเงินที่ แตกต่างกัน มีพิพิธภัณฑ์จำนวนไม่มากนักที่สามารถดำเนินงานควบคุมทิศทางการเงินได้ด้วยตนเอง หากไม่ได้คำนึงถึงความแตกต่างของจำนวนเงินงบประมาณและที่มาของงบประมาณ พิพิธภัณฑ์ทั้งหมด ต่างก็มีภาระทางการเงินในการดำเนินงานงบประมาณที่ได้รับการจัดสรร กระบวนการพัฒนางบประมาณ การจัดการกองทุน แผนทางการเงินได้ถูกนำมาใช้กันโดยทั่วไปในการจัดการทางการเงิน ในขณะที่แนวทาง ถูกสร้างหรือ ถูกกำหนดโดยผู้มีอำนาจรัฐ การดำเนินงานก็ต้องอาศัยผู้จัดการพิพิธภัณฑ์และเจ้าหน้าที่ ผู้ปฏิบัติงาน

7. จริยธรรมกับการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ (Museum Ethics and Management) มี ประเด็นทางจริยธรรมบางประการที่เกี่ยวข้องกับนโยบายของพิพิธภัณฑ์ การจัดการและการบริหารเงิน งบประมาณ รวมทั้งทรัพยากร เช่น การสะสม แนนอนว่ามีกฎหมายมารองรับให้มีการรับผิดชอบดังกล่าว อย่างไรก็ตาม ประเด็นความรับผิดชอบต่อจริยธรรมก็ไม่ได้ถูกจำกัดว่าจะทำแค่ในประเทศใดประเทศหนึ่ง เพื่อให้จะให้พิพิธภัณฑ์แต่ละแห่งเป็นที่ยอมรับว่าเป็นหน่วยงานที่มีจริยธรรม ทุกๆพิพิธภัณฑ์ควรมีนโยบาย การบริหารจัดการทางการเงิน ซึ่งถูกกำหนดขึ้นโดยผู้มีอำนาจรัฐ ในการนำเงินงบประมาณมาใช้ วัตถุประสงค์ ธรรมชาติ วัตถุประสงค์ซื้อ-ขายได้ และกระบวนการควบคุมงบประมาณ ควรเก็บรักษานับที่การใช้จ่าย ทรัพยากร งบประมาณและปรับปรุงงบประมาณทุกครั้งด้วยความโปร่งใส สิ่งเหล่านี้เป็นแนวทางที่ดีที่สุดที่ จะหลีกเลี่ยงไม่ให้เกิดปัญหาและข้อเคลือบแคลงสงสัย

8. การวางแผน (Planning) การวางแผนพิพิธภัณฑ์ที่มีประสิทธิภาพควรจะเป็นกิจกรรมแบบ องค์กรวม ซึ่งรวมเอาภาพรวมของประวัติศาสตร์พิพิธภัณฑ์ ภารกิจ การสะสม เจ้าหน้าที่ สิ่งอำนวยความสะดวก งบประมาณ การสนับสนุน สังคม/ชุมชน ผู้เยี่ยมชม สถานะทางสังคม ท้องถิ่นและอุปสรรคภายในและสิ่งแวดล้อมต่างๆ รวมทั้งศักยภาพทางสังคมในการที่จะตัดสินใจเกี่ยวกับแนวทางของพิพิธภัณฑ์ในอนาคต กระบวนการวางแผนนี้ได้ให้พิพิธภัณฑ์ ประเมินค่า นิยามใหม่และดำเนินการทำให้สำเร็จ วาง วิธีการจัดแสดงนิทรรศการและให้บริการผู้

เยี่ยมชมน มีความเชื่อมโยงกันอย่างแนบแน่นระหว่างกระบวนการ วางแผนกับการตลาด เพราะว่าการวางแผนจะต้องมาก่อนการตลาดและการวิเคราะห์การตลาดของ พิพิธภัณฑน์เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการวางแผน

9. การสรุปความเห็น (Concluding Comments) งานพิพิธภัณฑน์เป็นการทำงานที่ได้รับ มอบหมายจากสาธารณะ ผูกโยงอยู่กับความรับผิดชอบอันมากมาย ผู้บริหารระดับสูง รวมถึงผู้จัดการ พิพิธภัณฑน์ต้องมีความรับผิดชอบในงานพิพิธภัณฑน์ที่ดำเนินการอยู่ ความไม่ไว้วางใจอาจเกิดขึ้นได้โดยมี สาเหตุมาจากหน้าที่การบริหารจัดการที่มีขอบเขตกว้างขวางและ กิจกรรมทางพิพิธภัณฑน์ที่หลากหลาย เทคโนโลยี การเมือง กิจกรรมทางสังคมมีความจำเป็นในฐานะที่สามารถใช้เป็นแนวทางการจัดการ พิพิธภัณฑน์ตามที่มีการเรียกร้อง ผู้จัดการพิพิธภัณฑน์ จะต้องเป็นตัวแทนสาธารณะ สนับสนุนให้เกิดการ บริการ ควรเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านพิพิธภัณฑน์และสามารถรักษาทรัพยากรอันสำคัญได้โดยเฉพาะพิพิธภัณฑน์ที่ เก็บรักษาวัตถุจำนวนมาก ผู้ดำเนินงานพิพิธภัณฑน์จำเป็นจะต้องมีทักษะทางวิชาการและการจัดการในการ สนับสนุนภารกิจของพิพิธภัณฑน์ ในขณะที่ต้องมีทักษะทางการสื่อสารที่เยี่ยมยอด รับผิดชอบหน้าที่ในการ อธิบายเนื้อหาหลัก เนื้อหารองในเชิงวิเคราะห์ซึ่งเป็นที่เข้าใจยากสำหรับคนทั่วไป ให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น

การจัดการพิพิธภัณฑน์เป็นสิ่งท้าทาย ผลที่จะได้รับนั้นคือเป็นที่สนใจของสาธารณชน ปกป้อง สาธารณะประโยชน์และสนับสนุนให้เกิดความเป็นมิตรและความเข้าใจ การจัดการที่ดีนั้นเกี่ยวข้องกับ การ พัฒนาอย่างยั่งยืน การมีจริยธรรมอย่างมืออาชีพ เคารพให้เกียรติ ซื่อสัตย์ จริงใจ และอดทน ผู้อำนวยการ พิพิธภัณฑน์ ผู้เชี่ยวชาญ รวมทั้งเจ้าหน้าที่บริหารงานที่รับผิดชอบการบริหารจัดการ จะต้องดำเนินงานด้วย ความซื่อสัตย์และสอดคล้องกับหลักจริยธรรมอย่างเคร่งครัดที่สุดเช่นเดียวกับการมุ่งไปสู่เป้าหมายที่สูงที่สุด

ทางด้าน ศิริวรรณ เสรีรัตน์ (2541) ได้อ้างถึงแนวคิดส่วนประสมทางการตลาด สำหรับธุรกิจบริการ (Service Mix) ของ Philip Kotler ว่าเป็นแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจที่ให้บริการซึ่งจะได้ส่วนประสมการตลาด จนได้เป็น ทฤษฎีการตลาดแบบผสมผสาน หรือ Marketing Mix หรือ 7Ps นำมาใช้กับแหล่งเรียนรู้ที่เป็นพิพิธภัณฑน์ซึ่งเป็นธุรกิจด้านการบริการที่มีลักษณะพิเศษต่างจากอุตสาหกรรมท่องเที่ยวอื่นๆ จึงมีส่วนประสมทางการตลาดที่แตกต่างจากการตลาดโดยทั่วไปซึ่งสามารถนำมาปรับใช้กับกรณีของพิพิธภัณฑน์ได้ดังนี้

1. สินค้าหรือผลิตภัณฑ์ (Product) กล่าวคือ ตัวพิพิธภัณฑน์เองต้องพัฒนาและปรับปรุงให้น่าสนใจ ทันสมัย สร้างความแตกต่าง มีสีสันและอารมณ์ จึงจำเป็นต้องนำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาใช้เพื่อช่วยทำให้การนำเสนอหรือการสื่อความให้ผู้มาชมได้รับความรู้และเข้าใจง่ายขึ้น

ในขณะที่เดียวกันก็สามารถสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินให้กับผู้ชม และเพื่อให้พิพิธภัณฑ์สามารถดึงดูดใจมากขึ้น จำเป็นต้องจัดให้มีบริการอื่นๆ มาอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้มาเยี่ยมชมเป็นการลบล้างภาพเก่า หรือการดำเนินงานแบบโบราณของพิพิธภัณฑ์กรณีตัวอย่าง พิพิธภัณฑ์หลายแห่งในประเทศไทยจะมีบริการสนับสนุนอื่นๆ เช่น มีร้านอาหาร ร้านกาแฟ หรือมีบรรยากาศที่น่านั่งพักผ่อน บางแห่งจัดให้มีร้านขายของที่ระลึก และร้านจำหน่ายหนังสือที่ให้ความรู้หลากหลาย ทั้งที่เป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับพิพิธภัณฑ์ หรือเรื่องน่ารู้โดยทั่วไป และที่สำคัญคือมีสิ่งอำนวยความสะดวกและบริการสำหรับผู้สูงอายุและผู้พิการ เป็นต้น

2. ราคา (Price) เมื่อเทียบกับต่างประเทศยังถือว่าคนไทยให้ความสนใจพิพิธภัณฑ์อยู่น้อยมาก อีกทั้ง คนไทยยังสนใจสถานที่ที่สร้างประสบการณ์บันเทิงมากกว่า เช่น สวนสนุก หรือโรงภาพยนตร์ ถึงแม้ว่าสถานที่เหล่านั้นจะเก็บค่าเข้าราคาแพงก็ตาม การตั้งราคาค่าเข้าชมของพิพิธภัณฑ์จึงต้องคำนึงถึงปัจจัยหลายด้าน และต้องมีกลยุทธ์ต่างๆ เพื่อกระตุ้นให้คนสนใจเข้ามาเยี่ยมชมอีกทั้ง พิพิธภัณฑ์เป็นองค์กรที่ไม่แสวงหากำไร กลยุทธ์การตั้งราคาและการหารายได้ต่างๆ ของพิพิธภัณฑ์จึงไม่เหมือนกับสินค้าทั่วไป ดังนี้

### 2.1. กลยุทธ์การตั้งราคาสำหรับบัตรเข้าชม

2.1.1 กำหนดตามลักษณะกลุ่มเป้าหมาย กล่าวคือ แต่ละประเภทของกลุ่มผู้เข้าชมจะมีการกำหนดราคาที่แตกต่างกัน

2.1.2 การให้ราคาพิเศษเมื่อมาเข้าชมเป็นหมู่คณะ เช่น โรงเรียนที่นำเด็กนักเรียนมาเข้าชม

2.1.3 การให้ราคาพิเศษโดยไม่คิดมูลค่าเข้าชมเช่น กลุ่มผู้พิการ

2.1.4 การให้ราคาพิเศษสำหรับเทศกาลสำคัญ เช่น วันพ่อ / วันแม่แห่งชาติ

2.2. กลยุทธ์การตั้งราคาและการหารายได้สำหรับการให้เข้าพื้นที่ ในปัจจุบันพิพิธภัณฑ์ในประเทศไทยนอกจากเป็นสถานที่ให้ความรู้แล้ว ยังเป็นสถานที่นันทนาการ สามารถจัดเลี้ยง/สัมมนา ดังนั้น การให้เข้าพื้นที่ของพิพิธภัณฑ์ก็ถือเป็นการสร้างรายได้อีกทางหนึ่ง

3. สถานที่ตั้ง (Place) สถานที่ตั้งของพิพิธภัณฑ์มีส่วนสนับสนุนและเป็นเครื่องมือไปสู่การตัดสินใจของผู้ชมที่จะเลือกเดินทางไปเที่ยวชมพิพิธภัณฑ์ หากที่ตั้งเข้าถึงได้ยาก พิพิธภัณฑ์ต้องพยายามเอาชนะอุปสรรคดังกล่าวนี้ เช่น จัดให้มีการแสดงนิทรรศการเคลื่อนที่ หรือจัดการแสดงนิทรรศการให้มีความน่าสนใจและปรับเปลี่ยนรูปแบบการแสดงหรือนิทรรศการอยู่เสมอ เพื่อให้ผู้ที่เคยมาชมแล้วสนใจกลับมาชมอีก ที่ตั้งของพิพิธภัณฑ์อาจเป็นเรื่องเหนือการ

ควบคุมของการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ แต่การมีแนวคิดสร้างสรรค์ในการจัดกิจกรรม หรือนิทรรศการในพิพิธภัณฑ์ จะมีส่วนช่วยได้มากที่จะทำให้ผู้มาเข้าชมเพิ่มขึ้น

4. การส่งเสริมการตลาด (Promotion) กลยุทธ์ด้านการส่งเสริมการตลาดจะเกี่ยวข้องกับการโฆษณา การประชาสัมพันธ์ และการส่งเสริมการขาย ซึ่งงานของการส่งเสริมการตลาดจะเป็นการติดต่อสื่อสารไปยังตลาดเป้าหมายในวิธีการที่มีประสิทธิภาพที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ กลยุทธ์ด้านการส่งเสริมการตลาดโดยทั่วไป ประกอบด้วย

4.1. การโฆษณา (Advertising) เป็นการนำเสนอโดยไม่ใช้บุคคล มักเกี่ยวข้องกับการใช้สื่อมวลชน เพื่อให้ข้อมูลเกี่ยวกับการส่งเสริมการขาย แนวคิดขององค์กร ซึ่งพิพิธภัณฑ์สามารถใช้การโฆษณาเพื่อเพิ่มมูลค่าได้หลายช่องทาง

4.2. การส่งเสริมการขาย (Sales Promotion) เป็นกิจกรรมทางการตลาดที่กระตุ้นให้กลุ่มเป้าหมายตัดสินใจได้ในเวลาอันสั้น โดยมีการกำหนดช่วงระยะเวลาของกิจกรรมไว้อย่างชัดเจน โดยมักเกี่ยวข้องกับการลดแลกแจกแถม เป็นการให้ Incentives กับกลุ่มเป้าหมายในระยะสั้นเพื่อให้เกิดการซื้อหรือการมีส่วนร่วมใดๆ ก็ตาม และเป็นการประชาสัมพันธ์ซึ่งในรูปแบบการติดต่อสื่อสารอย่างใดอย่างหนึ่ง ที่ไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายในการใช้สื่อ และส่วนใหญ่มุ่งผลในการสร้างภาพลักษณ์

4.3. การตลาดแบบตรง (Direct Marketing) เป็นการทำการตลาดที่ส่งสารไปยังกลุ่มเป้าหมายแต่ละคนโดยตรงและกระตุ้นให้มีการตอบรับกลับมา โดยผ่านสื่อต่างๆ เช่น อีเมลล์ โทรศัพท์ หรือการเข้าพบโดยตรง เป็นต้น เป็นการส่งเสริมการขายที่เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

4.4. การประชาสัมพันธ์ (Public Relations) เป็นการทำการตลาดที่มุ่งสร้างความสัมพันธ์อันดีกับกลุ่มประชาชนทั่วไป เพื่อให้กลุ่มประชาชนทั่วไปมีความรู้ ความเข้าใจ และให้การสนับสนุนร่วมมือกับพิพิธภัณฑ์ โดยพิพิธภัณฑ์ส่วนใหญ่ของโลกมีการใช้การประชาสัมพันธ์เป็นหนึ่งในเครื่องมือหลักในการทำการสื่อสารทางการตลาด

5. บุคลากร (People) พิพิธภัณฑ์เป็นธุรกิจในด้านการบริการ ดังนั้น บุคลากรจึงมีความสำคัญมากในกิจการพิพิธภัณฑ์ จึงต้องอาศัยการคัดเลือก การฝึกอบรม การจูงใจ เพื่อให้สามารถสร้างความพึงพอใจให้กับลูกค้าได้เป็นการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างเจ้าหน้าที่ผู้ให้บริการและผู้ใช้บริการ เจ้าหน้าที่ต้องมีความสามารถ มีทัศนคติที่สามารถตอบสนองต่อผู้ให้บริการ มีความคิดริเริ่ม มีความสามารถในการแก้ไขปัญหา และสามารถสร้างค่านิยมให้กับองค์กรได้

6. กระบวนการ (Process) กระบวนการในการส่งมอบบริการมีความสำคัญ เช่นเดียวกับเรื่องทรัพยากรบุคคล แม้ว่าผู้ให้บริการจะมีความสนใจดูแลลูกค้าเป็นอย่างดี ก็ไม่สามารถแก้ปัญหาให้ลูกค้าได้ทั้งหมด เช่น การเข้าแถวรอซื้อบัตรเข้าชม เป็นต้น ระบบการส่งมอบบริการจึงครอบคลุมถึงนโยบายและกระบวนการที่นำมาใช้ อำนาจการตัดสินใจของพนักงานการที่มีส่วนร่วมของลูกค้าในกระบวนการให้บริการ อย่างไรก็ตาม ความสำคัญของประเด็นปัญหาดังกล่าวไม่เพียงแต่จะสำคัญต่อฝ่ายปฏิบัติการเท่านั้น แต่ยังมีความสำคัญต่อฝ่ายการตลาดด้วย เนื่องจากเกี่ยวข้องกับความพึงพอใจที่ลูกค้าได้รับ

7. ลักษณะทางกายภาพ (Physical Support) เป็นหนึ่งในองค์ประกอบที่ต้องมีร่วมกับองค์ประกอบอื่นๆ เป็นส่วนประสมทางการตลาดบริการที่ให้กับผู้เข้าชมได้ลักษณะทางกายภาพนี้เป็นสิ่งที่ลูกค้าสามารถจับต้องได้ในขณะที่ยังใช้บริการอยู่ พิพิธภัณฑสถานจะต้องสร้างบรรยากาศที่ดีให้เกิดขึ้น ซึ่งอาจใช้วิธีการหรือเทคนิคต่างๆ เข้ามาเสริม เพื่อสร้างประสิทธิภาพในการจัดแสดง และสร้างคุณค่าให้กับผู้เข้าชม ทั้งด้านลักษณะทางสถาปัตยกรรมของอาคารสถานที่ การออกแบบ และการตกแต่งพิพิธภัณฑสถานให้สอดคล้องกับเรื่องราว บรรยากาศภายในพิพิธภัณฑสถาน สิ่งแวดล้อมรอบๆ พิพิธภัณฑสถาน และผลประโยชน์อื่นๆ ที่ผู้เข้าชมควรได้รับ เช่น บริการอื่นๆ ที่มาสนับสนุนเพื่อความสะดวกสบายของผู้เข้าชม เป็นต้น

ส่วนประสมทางการตลาดข้างต้นนี้ หากมีการนำมาปรับใช้กับหน่วยงานพิพิธภัณฑสถาน จะต้องปรับเปลี่ยนปัจจัย หรือ ตัวแปรให้เหมาะสมกับสถานการณ์และสภาพของตลาดแต่ละพิพิธภัณฑสถาน โดยองค์ประกอบของส่วนประสมการตลาดแต่ละตัวอาจมีการซ้ำซ้อนกันอยู่บ้าง ดังนั้นในการตัดสินใจทางการตลาด จึงไม่สามารถที่จะทำโดยอาศัยเพียงตัวแปรตัวใดตัวหนึ่งเท่านั้น นอกจากนั้นในแต่ละตัวแปรอาจมีความสำคัญเพียงช่วงระยะเวลาหนึ่งเท่านั้น เมื่อพิจารณาจากสิ่งที่กล่าวมาแล้วข้างต้น จะเห็นได้ว่าปัจจัยทั้ง 7 ประการนี้มีความสำคัญ และสามารถใช้เป็นหลักในการบริหารจัดการพิพิธภัณฑสถาน หากขาดปัจจัยหนึ่งใดไปก็อาจส่งผลถึงความสำเร็จหรือความล้มเหลวของพิพิธภัณฑสถานได้

### การให้บริการ

ภัทรา ภัทรมโน (2558) ได้เสนอแนวคิดเรื่องการบริการ (Service Quality Concept) ของ Zeithamal, Parasuraman & Berry (2533) ซึ่ง ได้กำหนดเครื่องมือในการวัดระดับคุณภาพการ ให้บริการ (Service Quality) ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบของคุณภาพการให้บริการ คือ

1. รูปลักษณะ (Tangible) ได้แก่ ความทันสมัยของอุปกรณ์ สภาพแวดล้อมของสถานที่บริการ การแต่งกายของพนักงาน เอกสารเผยแพร่ข้อมูลเกี่ยวกับการบริการ



2. ความน่าเชื่อถือ (Reliability) ได้แก่ ความสามารถของพนักงานในการให้บริการ ได้ตรงตามที่สัญญาไว้ การเก็บรักษาข้อมูลของลูกค้า และการข้อมูลมาใช้ในการให้บริการลูกค้า การทำงานไม่ผิดพลาด การบำรุงรักษาอุปกรณ์และเครื่องมือให้พร้อมใช้งานเสมอ การมีจำนวน พนักงานเพียงพอต่อการให้บริการ

3. การตอบสนอง (Responsiveness) ได้แก่ มีระบบการบริการที่ให้บริการได้รวดเร็ว ความพร้อมของพนักงานในการให้คำแนะนำปรึกษากับลูกค้า ความรวดเร็วในการทำงานของ พนักงาน ความพร้อมของพนักงานในการบริการลูกค้าได้ทันทีที่ต้องการ

4. การให้ความมั่นใจ (Assurance) ได้แก่ ความรู้ความสามารถของพนักงานในการให้ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับการบริการ การสร้างความปลอดภัย และเชื่อมั่นในการรับบริการ ความมีมารยาทและความสุภาพของพนักงาน พฤติกรรมของพนักงานในการสร้างความเชื่อมั่นในการให้บริการของบริษัท

5. การดูแลเอาใจใส่ (Empathy) ได้แก่ การให้ความสนใจและเอาใจใส่ลูกค้า แต่ละคนของพนักงาน เวลาในการเปิดให้บริการความสะดวแก่ลูกค้า โอกาสในการรับทราบข้อมูลข่าวสาร ต่างๆ ของกิจการผู้ให้บริการ ความสนใจลูกค้าอย่างแท้จริงของพนักงาน ความสามารถในการเข้าใจความต้องการเฉพาะของลูกค้าอย่างชัดเจน

ชัยสมพล ชาวประเสริฐ (2547) ได้กล่าวถึง ความสำคัญของคุณภาพในการบริการ โดยแบ่งความสำคัญออกเป็น 2 ด้านด้วยกัน ได้แก่

1. ความสำคัญในเชิงคุณภาพ ประกอบด้วย การสร้างความพอใจและความจงรักภักดีให้ลูกค้า การสร้างภาพลักษณ์ของธุรกิจ เป็นสิ่งที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจใช้บริการ เป็นกลยุทธ์ ถาวรแทนส่วนประสมทางการตลาด และสร้างความแตกต่างอย่างยั่งยืนและสามารถเปรียบใน การแข่งขัน

2. ความสำคัญในเชิงปริมาณ ประกอบด้วย การลดค่าใช้จ่ายในการแก้ไขข้อผิดพลาด และการเพิ่มรายได้และส่วนแบ่งตลาดให้ธุรกิจ

ดวงรัตน์ เรืองศิลป์วิไล (2542) ได้ให้รายละเอียดเกี่ยวกับความพึงพอใจในการให้บริการ หรือความสามารถในการสร้างความพึงพอใจให้กับผู้รับบริการโดยการพิจารณาจากองค์ประกอบ 5 ด้านดังนี้ คือ

1. การให้บริการอย่างเสมอภาค (Equitable service) หมายถึง ความยุติธรรมในการบริหารงานของรัฐที่มีฐานคติที่ว่าคนทุกคนเท่าเทียมกัน ดังนั้นประชาชนทุกคนจะได้รับบริการ

ปฏิบัติ อย่างเท่าเทียมกันในแง่ของกฎหมาย ไม่มีการแบ่งแยกกีดกันในการให้บริการ ประชาชน จะได้รับการปฏิบัติในฐานะที่เป็นปัจเจกบุคคลที่ใช้มาตรฐานการให้บริการเดียวกัน

2. การให้บริการอย่างทันเวลา หมายถึง ในการบริการจะต้องมองว่า การให้บริการสาธารณะจะต้องตรงเวลา ผลการปฏิบัติงานของหน่วยงานภาครัฐ จะถือว่าไม่มีประสิทธิภาพเลย ถ้าไม่มีการตรงเวลา ซึ่งจะสร้างความไม่พึงพอใจให้แก่ประชาชน

3. การให้บริการอย่างเพียงพอ (Ample service) หมายถึง การให้บริการสาธารณะต้องมีลักษณะ มีจำนวนการให้บริการและสถานที่ให้บริการอย่างเหมาะสม มีเลทเห็น ว่าความเสมอภาคหรือการตรงเวลาจะไม่มี ความหมายเลยถ้ามีจำนวนการให้บริการที่ไม่เพียงพอ และสถานที่ตั้งที่ ให้บริการสร้างความไม่ยุติธรรมให้เกิดขึ้นแก่ผู้รับบริการ

4. การให้บริการอย่างต่อเนื่อง (Continuous service) หมายถึง การให้บริการสาธารณะที่เป็นไปอย่างสม่ำเสมอ โดยยึดประโยชน์ของสาธารณะเป็นหลัก ไม่ใช่ยึดความพอใจของหน่วยงานที่ให้บริการว่าจะให้หรือหยุดบริการเมื่อใดก็ได้

5. การให้บริการอย่างก้าวหน้า (Progressive service) หมายถึง การให้บริการสาธารณะที่มีการปรับปรุงคุณภาพและผลการปฏิบัติงาน กล่าวอีกนัยหนึ่ง คือการเพิ่มประสิทธิภาพ หรือความสามารถที่จะทำหน้าที่ได้มากขึ้นโดยใช้ทรัพยากรเท่าเดิมตามที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น ผู้วิจัยพอจะสรุปได้ว่าความพึงพอใจในการให้บริการหรือความสามารถในการสร้างความพึงพอใจนั้น จะต้องให้บริการแก่ผู้ใช้อย่างเท่าเทียมกัน ให้บริการสม่ำเสมอ ให้บริการอย่างเพียงพอ ให้บริการทันเวลา และมีการปรับปรุงคุณภาพในการให้บริการอีกด้วย

ศิริวรรณ เสรีรัตน์ และคณะ (2538) ได้กล่าวว่า คุณภาพการให้บริการเป็นสิ่งสำคัญ สิ่งหนึ่งในการสร้างความแตกต่างของธุรกิจ การที่จะดำเนินธุรกิจทางด้านบริการให้ชนะคู่แข่งได้ นั้น จะต้องมีการส่งมอบบริการที่มีคุณภาพสูงอย่างต่อเนื่องมากกว่าคู่แข่ง และเกินกว่าที่ลูกค้าคาดหวัง ไว้โดยสิ่งที่ลูกค้าคาดหวังนั้นจะได้จากประสบการณ์ต่างๆ ของลูกค้าในอดีต การบอกต่อปากต่อปาก และการโฆษณาของธุรกิจให้บริการ ภายหลังจากที่ลูกค้าได้รับบริการลูกค้าจะเปรียบเทียบการบริการที่ลูกค้าได้รับ กับการบริการที่ลูกค้าคาดหวัง ถ้าการบริการลูกค้าได้รับต่ำกว่า การบริการที่ลูกค้าคาดหวัง ลูกค้าจะขาดความสนใจในตัวผู้ให้บริการแต่ถ้าการบริการที่ลูกค้าได้รับ เท่ากับหรือเกินกว่าที่ลูกค้าคาดหวัง ลูกค้าก็มักจะใช้บริการจากผู้ให้บริการอีกครั้ง วิทยา ดำนธำรงกุล (2547) ได้กล่าวว่า การบริการที่มีคุณภาพ จะนำมาซึ่งความพึงพอใจของลูกค้าและกำไรที่ยั่งยืน โดยได้กำหนดนิยามของเงื่อนไขหรือกิจกรรมที่จะนำไปสู่การบริการที่เป็นเลิศซึ่งถือได้

ว่าเป็นหัวใจของการให้บริการสมัยใหม่ ว่า V-SERVE ซึ่งเป็นการเลียนเสียงมาจาก “We serve” หรือ “เราบริการ” ดังนี้

1. V คือ Vision หรือวิสัยทัศน์แห่งบริการ เป็นการมองการบริการจากสายตาหรือมุมมองของลูกค้า โดยจะยึดลูกค้าเป็นศูนย์กลาง และการวางแผนต่างๆ จะต้องอยู่บนพื้นฐานของข้อมูลที่เกิดจากการฟังลูกค้า

2. S คือ Skill หรือทักษะในการให้บริการ พนักงานบริการต้องได้รับการฝึกฝนในการให้บริการที่น่าประทับใจแก่ลูกค้า ไม่ว่าจะเป็นทักษะในการสื่อสาร ทักษะในการจัดการการรับข้อร้องทุกข์ของลูกค้า รวมไปถึงการใช้คอลล์เซ็นเตอร์ในฐานะเครื่องมือสมัยใหม่เพื่อการบริการลูกค้า

3. E คือ Empathy หรือความเข้าใจลูกค้า โดยจะต้องนั่งอยู่ในใจลูกค้าได้ สามารถให้บริการลูกค้าอย่างแตกต่างเป็นรายบุคคล ซึ่งเป็นแนวทางของการบริการสมัยใหม่ที่ต้องสร้าง บริการที่เกินความคาดหวังของลูกค้าตลอดเวลา ซึ่งจะเกิดขึ้นได้จากการสะสมข้อมูลของตัวลูกค้า (Service customization)

4. R คือ Responsiveness คือการตอบสนองด้วยความเต็มใจและรวดเร็ว ทำให้ลูกค้ารู้สึกว่าคุณให้บริการคือเพื่อนที่ดี ซึ่งจะเกิดขึ้นได้จากการกำหนดขั้นตอนและวิธีการในการให้บริการ ที่เหมาะสม รวมถึงวิธีการแก้ไขในกรณีที่เกิดความผิดพลาดจากการให้บริการ

5. V คือ Vigor หรือการสร้างความเข้มแข็งในการให้บริการ การบริการที่ดีจะเกิดจากพนักงานที่มีความเข้มแข็งทั้งกายและใจ รวมไปถึงการมีผู้นำที่เข้มแข็งในการบริการ และการสร้าง วัฒนธรรมที่เข้มแข็งเพื่อขับเคลื่อนบริการที่เป็นเลิศ

6. E คือ Evaluation หรือการประเมินผลการบริการ เป็นการตรวจสอบว่าบริการที่ส่งมอบให้ลูกค้า นั้น สร้างความสุขและความประทับใจให้ลูกค้าได้มากน้อยเพียงใดนอกจากนั้น คือ การผูกใจลูกค้าและการเทียบวัดงานบริการของตนกับคู่แข่ง หรือกับกิจการที่มีความเป็นเลิศในบริการ เพื่อนำไปสู่การปรับปรุงแก้ไขให้มีความเป็นเลิศยิ่งกว่า และการรักษาลูกค้าไว้ได้อย่างยาวนาน

อเนก สุวรรณบัณฑิต และภาสกร อดุลพัฒน์กิจ (2548) ได้กล่าวว่าคุณภาพการให้บริการเป็นการคาดหวังของผู้รับบริการหลังการใช้สินค้าหรือบริการต่างๆ โดยองค์กรจะต้องตระหนักถึง การสร้างคุณภาพอย่างต่อเนื่อง ส่งเสริมการแสดงออกในทุกส่วนของระบบการบริการ ดังนี้

1. การบริหารการบริการขององค์กรให้มีคุณภาพ น าคความรู้ ความต้องการของผู้รับบริการ หรือความต้องการภายในองค์กรมากำหนดมาตรฐานการทำงานบริการ
2. การปฏิบัติงานบริการที่มีคุณภาพ ส่งเสริมการแสดงผลของพฤติกรรมบริการที่มีคุณภาพ
3. การรับรู้คุณภาพของการบริการของผู้รับบริการ เป็นความคาดหวังจากความต้องการของผู้รับบริการอันอาจเกิดจากการมีประสบการณ์ในการได้รับบริการหรือจากการโฆษณา ดังนั้น ผู้บริหารองค์กรบริการต้องเข้าใจความคาดหวังนี้และเสริมสร้างขึ้นเพื่อเป็นภาพลักษณ์ที่ดีขององค์กร

### ลักษณะและรูปแบบการนำเสนอ

สุระพี อาคมคง (2560) และ Mediathailand (2555) ได้ระบุรายละเอียดเกี่ยวกับลักษณะและรูปแบบการนำเสนอ ในเอกสารการสอน การสื่อสารและการนำเสนอ (Communication and Presentation) ว่า มนุษย์สามารถรับรู้สาระเรื่องราวได้ดีที่สุดผ่านระบบประสาททางตา 75% รองลงมาคือทางการได้ยินผ่านหู 13% แต่คนเราจะจำได้เพียง 20% ของสิ่งที่ได้เห็น และจำเพียง 30% ของสิ่งที่ได้ยิน แต่ถ้าหากตั้งใจรับทั้งการได้ยินและประทับใจสิ่งที่ได้เห็น มนุษย์จะจำได้สูงถึง 70% เลยทีเดียว ดังนั้น หากเราสามารถสร้างสรรค์กระบวนการนำเสนอที่ดี ผ่านการรับรู้ด้วยตาและหู (Audio & Visual) ถือเป็นกระบวนการการถ่ายทอดหรือการสื่อสารผ่านพลังของการนำเสนอที่มีประสิทธิภาพ ซึ่ง รูปแบบของการนำเสนอในปัจจุบัน พอสรุป โดยภาพรวมจะมี 3 วิธีการ คือ

1. มีผู้นำเสนอเป็นหลัก ลักษณะการถ่ายทอดจะอยู่ที่ตัวคนหรือผู้นำเสนอ (พูด) เป็นสำคัญ รูปแบบมักจะเป็นการปาฐกถา การกล่าวเปิดประชุม การบรรยายก่อนการประชุมสัมมนา เป็นต้น การนำเสนออาจจะมีการใช้เอกสารประกอบ (Handout) เป็นส่วนร่วมในการนำเสนอด้วยก็ได้
2. มีผู้นำเสนอและใช้สื่ออุปกรณ์ การถ่ายทอดรูปแบบนี้แม้จะใช้คนเป็นผู้นำเสนอเป็นหลักเช่นแบบแรก แต่มีการผสมผสานด้วยสื่อกลางที่เป็นภาพนิ่งหรือมัลติมีเดียผ่านอุปกรณ์ เครื่องมือ เป็นการนำเสนอที่เพิ่มมุมมอง ความน่าสนใจ นอกจากนี้อาจจะมี เอกสารประกอบ (Handout) การบรรยายหรือการนำเสนอด้วย
3. นำเสนอในรูปของนิทรรศการ การนำเสนอแบบนี้ตัว Display จะเป็นสื่อหลักในการถ่ายทอดสาระความรู้ หากนิทรรศการมีความต่อเนื่องอาจใช้เส้นทาง หรือช่องทางบังคับเป็นส่วนพาผู้ชมได้เรียนรู้เนื้อหาไปตามลำดับ โดยการนำเสนอเช่นนี้อาจจะมี การบรรยายเพิ่มเติม

ด้วยวิทยากร หรือการให้ข้อมูลผ่านเสียง หรือผ่านการแสดง หรือผ่านสื่อประกอบอื่น ๆ ร่วม อาทิ สื่อเสมือนจริง ของจริง สื่อวีดิทัศน์ หรือเอกสารประกอบ

พฤทธิ ศุภเศรษฐศิริ (2556) ได้ระบุถึงทฤษฎี SMCR ของ เดวิด เค. เบอริโล (David K. Berlo) ซึ่งได้พัฒนาทฤษฎีที่ผู้ส่งสาร จะส่งสารอย่างไร และผู้รับจะรับ แปลความหมาย และมีการโต้ตอบกับสารนั้น โดยใช้ทฤษฎี S M C R ดังนี้

1. S หรือ Source คือ ผู้ส่ง ต้องเป็นผู้ที่มีทักษะความชำนาญในการสื่อสารโดยมีความสามารถในการ “การเข้ารหัส” (encode) เนื้อหาข่าวสาร มีทัศนคติที่ดีต่อผู้รับเพื่อผลในการสื่อสารมีความรู้เกี่ยวกับข้อมูลข่าวสารที่จะส่ง และควรจะสามารถในการปรับระดับของข้อมูลนั้นให้เหมาะสมและง่ายต่อระดับความรู้ของผู้รับ ตลอดจนพื้นฐานทางสังคมและวัฒนธรรมที่สอดคล้องกับผู้รับด้วย

2. M หรือ Message คือ ข้อมูลข่าวสาร เกี่ยวข้องด้านเนื้อหา สัญลักษณ์ และวิธีการส่งข่าวสาร

3. C หรือ Channel คือ ช่องทางในการส่ง หมายถึง การที่จะส่งข่าวสารโดยการให้ผู้รับได้รับข่าวสาร ข้อมูลโดยผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 หรือเพียงส่วนใดส่วนหนึ่ง คือ การได้ยิน การดู การสัมผัส การลิ้มรส หรือการได้กลิ่น

4. R หรือ Receiver คือ ผู้รับ ต้องเป็นผู้ที่มีทักษะความชำนาญในการสื่อสารโดยมีความสามารถในการ “การถอดรหัส” (decode) สาร เป็นผู้ที่มีทัศนคติ ระดับความ และพื้นฐานทางสังคมวัฒนธรรมเช่นเดียวหรือคล้ายคลึงกันกับผู้ส่งจึงจะทำให้การสื่อสารความหมายหรือการสื่อสารนั้นได้ผล

ตามลักษณะของทฤษฎี S M C R นี้ มีปัจจัยที่มีความสำคัญต่อขีดความสามารถของผู้ส่งและรับที่จะทำการสื่อสารความหมายนั้นได้ผลสำเร็จหรือไม่เพียงใด ได้แก่

1. ทักษะในการสื่อสาร (communication skills) หมายถึง ทักษะซึ่งทั้งผู้ส่งและผู้รับควรจะสามารถในการส่งและการรับการเพื่อให้เกิดความเข้าใจกันได้อย่างถูกต้อง เช่น ผู้ส่งต้องมีความสามารถในการเข้ารหัสสาร มีการพูดโดยใช้ภาษาพูดที่ถูกต้อง ใช้คำพูดที่ชัดเจน ฟังง่าย มีการแสดงสีหน้าหรือท่าทางที่เข้ากับการพูด ท่วงทำนองลีลาในการพูดเป็นจังหวะ น่าฟัง หรือการเขียนด้วยถ้อยคำสำนวนที่ถูกต้องสละสลวยน่าอ่าน เหล่านี้เป็นต้น ส่วนผู้รับต้องมีความสามารถในการถอดรหัสและมีทักษะที่เหมือนกันกับผู้ส่งโดยมีทักษะการฟังที่ดี ฟังภาษาที่ผู้ส่งพูดมารู้เรื่อง หรือสามารถอ่านข้อความที่ส่งมานั้นได้ เป็นต้น

2. ทักษะ (attitudes) เป็นทัศนคติของผู้ส่งและผู้รับซึ่งมีผลต่อการสื่อสาร ถ้าผู้ส่งและผู้รับ มีทัศนคติที่ดีต่อกันจะทำให้การสื่อสารได้ผลดี ทั้งนี้เพราะทัศนคดีย่อมเกี่ยวข้องไปถึงการยอมรับซึ่งกันและกันระหว่างผู้ส่งและผู้รับด้วย เช่น ถ้าผู้ฟังมีความนิยมชมชอบในตัวผู้พูดก็มักจะมีความเห็นคล้อยตามไปได้ง่าย แต่ในทางตรงข้าม ถ้าผู้ฟังมีทัศนคติไม่ดีต่อผู้พูดก็จะฟังแล้วไม่เห็นชอบด้วยและมีความเห็นขัดแย้งในสิ่งที่พูดมานั้น หรือถ้าทั้งสองฝ่ายมีทัศนคติไม่ดีต่อกัน ท่องทำนองหรือนำเสียงในการพูดก็อาจจะห้วนห้าวไม่น่าฟัง แต่ถ้ามีทัศนคติที่ดีต่อกันแล้ว มักจะพูดกันด้วยความไพเราะอ่อนหวานน่าฟัง เหล่านี้เป็นต้น

3. ระดับความรู้ (knowledge levels) ถ้าผู้ส่งและผู้รับมีระดับความรู้เท่าเทียมกัน ก็จะทำให้การสื่อสารนั้นลุล่วงไปด้วยดี แต่ถ้าหากความรู้ของผู้ส่งและผู้รับมีระดับที่แตกต่างกัน ย่อมจะต้องมีการปรับปรุงความยากง่ายของข้อมูลที่จะส่งในเรื่องความยากง่ายของภาษาและถ้อยคำสำนวนที่ใช้ เช่น ไม่ใช่คำศัพท์ทางวิชาการ ภาษาต่างประเทศ หรือถ้อยคำยาวๆ สำนวนสลับซับซ้อน ทั้งนี้เพื่อให้สะดวกและง่ายต่อความเข้าใจ ตัวอย่างเช่น การที่หมอรัชชาคนไข้ แล้วพูดแต่คำศัพท์การแพทย์เกี่ยวกับโรคต่าง ๆ ย่อมทำให้คนไข้ไม่เข้าใจว่าตนเองเป็นโรคอะไรแน่หรือพัฒนาการจากส่วนกลางออกไปพัฒนาหมู่บ้านต่าง ๆ ในชนบทเพื่อให้คำแนะนำทางด้านการเกษตรและเลี้ยงสัตว์แก่ชาวบ้าน ถ้าพูดแต่ศัพท์ทางวิชาการโดยไม่อธิบายด้วย ถ้อยคำภาษาง่ายๆ หรือไม่ใช้ภาษาท้องถิ่นก็จะทำให้ชาวบ้านไม่เข้าใจหรือเข้าใจผิดได้ หรือในกรณีของการใช้ภาษามือของผู้พิการทางสายตา ถ้าผู้รับไม่เคยได้เรียนภาษามือ มาก่อนทำให้ไม่เข้าใจและไม่สามารถสื่อสารกันได้ เหล่านี้เป็นต้น

4. ระบบสังคมและวัฒนธรรม (socio - culture systems) ระบบสังคมและวัฒนธรรมในแต่ละชาติเป็นสิ่งที่มีส่วนกำหนดพฤติกรรมของประชาชนในประเทศนั้น ๆ ซึ่งเกี่ยวข้องไปถึงขนบธรรมเนียมประเพณีที่ยึดถือปฏิบัติ สังคมและวัฒนธรรมในแต่ละชาติย่อมมีความแตกต่างกัน เช่น การให้ความเคารพต่อผู้อาวุโส หรือวัฒนธรรมการกินอยู่ ฯลฯ ดังนั้น ในการติดต่อสื่อสารของบุคคลต่างชาติต่างภาษา จะต้องมีการศึกษาถึงกฎข้อบังคับทางศาสนาของแต่ละศาสนาด้วย

ผู้จัดนิทรรศการต้องศึกษาความพร้อม มีแหล่งข้อมูล วัตถุประสงค์แสดง การบริหารจัดการงบประมาณ มีการตั้งทีมงานวิชาการ ทีมออกแบบ ทีมให้บริการ มีการกำหนดเป้าหมายวัตถุประสงค์ของการจัดงานที่ชัดเจน มีการกำหนดกลุ่มเป้าหมายหลัก/กลุ่มเป้าหมายรอง เพื่อกำหนดรูปแบบการสื่อสารที่ตรงกลุ่ม กำหนดเนื้อหาที่ต้องการสื่อสาร กำหนดทิศทาง รูปแบบการให้บริการ มีการบริหารงานในส่วนของการจัดแสดงนิทรรศการ (งานหน้าฉาก) อีกทีมหนึ่ง ทั้งนี้

เมื่อเปิดให้บริการ จะต้องวางแผนปฏิบัติการตามกรอบของแผนบริหาร มีบุคลากรที่จำเป็นกับงาน เช่น งานดูแลระบบและการบำรุงรักษา งานบริการความรู้ งานการตลาด งานประชาสัมพันธ์ รวมถึง มีงบประมาณหรือแหล่งที่มาของรายได้เพียงพอกับการจัดงานนั้นๆ

### **แนวคิด ทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องกับ การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และ วัฒนธรรมการเรียนรู้**

การเรียนรู้” เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับทุกคน ตั้งแต่เกิดจนตาย ดังนั้น วัฒนธรรมแห่งการเรียนรู้ จึงมีความสำคัญยิ่งต่อทุกองค์กร และเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับ “การพัฒนาบุคลากร” โดยตรง คำถามคือ ทำอย่างไรเราจึงจะสามารถพัฒนาบุคลากรที่เป็นทรัพยากรสำคัญขององค์กรให้มีความรู้ ความสามารถ มีทักษะ ความชำนาญเพียงพอที่จะทำงานที่รับผิดชอบได้อย่างมีประสิทธิภาพ และ ประสิทธิภาพ ตลอดจนสามารถสร้างให้บุคลากรมี “นิสัยใฝ่รู้” หรือ “รักการเรียนรู้” อย่างยั่งยืน เพื่อ พัฒนาศักยภาพให้รู้จักการปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง (Continuous Improvement) หากบุคลากรมีการ เรียนรู้มากขึ้น ประสิทธิภาพของแต่ละคนจะมีมากขึ้นด้วย ถ้าองค์กรสามารถหลอมรวมความรู้ของ แต่ละคน ให้กลายเป็นความรู้และประสบการณ์รวมขององค์กรได้ องค์กรนั้นจะมีลักษณะเป็น “องค์กรแห่งการเรียนรู้” (Learning Organization) และสามารถสร้าง “สมบัติล้ำค่า” ขององค์กร ไปได้ยาวนาน

#### **การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21**

บารุง เฉียบแหลม (2557) นำเสนอเกี่ยวกับ การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ไว้ว่า ศตวรรษที่ 21 สถานการณ์โลกมีความแตกต่างจากศตวรรษที่ 20 และ 19 ระบบการศึกษา ต้องมีการพัฒนาเพื่อให้สอดคล้องกับภาวะความเป็นจริง ซึ่งในประเทศสหรัฐอเมริกาแนวคิดเรื่อง “ทักษะแห่งอนาคตใหม่: การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21” ได้ถูกพัฒนาขึ้น โดยภาคส่วนที่เกิดจาก วงการนอกการศึกษา ประกอบด้วย บริษัทเอกชนชั้นนำขนาดใหญ่ เช่น บริษัทแอปเปิ้ล บริษัทไมโครซอฟท์ บริษัทวอลดิส์เนียย์ องค์กรวิชาชีพระดับประเทศ และสำนักงานด้านการศึกษาของรัฐ รวมตัวและก่อตั้งเป็นเครือข่ายองค์กรความร่วมมือเพื่อทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (Partnership for 21st Century Skills) หรือเรียกย่อๆว่า เครือข่าย P21 โดยหน่วยงานเหล่านี้มีความกังวลและเห็นความจำเป็นที่เยาวชนจะต้องมีทักษะสำหรับการออกไปดำรงชีวิตในโลกแห่ง ศตวรรษที่ 21 ที่เปลี่ยนไปจากศตวรรษที่ 20 และ 19 จึงได้พัฒนาวิสัยทัศน์และกรอบความคิดเพื่อ การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ขึ้น สามารถสรุปทักษะสำคัญอย่างย่อๆ ที่เด็กและเยาวชนควรมีได้ว่า ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม หรือ 3R และ 4C ซึ่งมีองค์ประกอบ ดังนี้

1. 3R ได้แก่ การอ่าน (Reading) การเขียน (Writing) และ คณิตศาสตร์ (Arithmetic) และ

2. 4C ได้แก่ การคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) การสื่อสาร (Communication) การร่วมมือ (Collaboration) และ ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) รวมถึงทักษะชีวิตและอาชีพ และทักษะด้านสารสนเทศสื่อและเทคโนโลยี และการบริหารจัดการด้านการศึกษาแบบใหม่ นอกจากนี้ยังมี เซอร์เคน โรบินสัน (บารุง เฉียบแหลม. 2557) นักการศึกษาอีกคนหนึ่งที่มีส่วนสำคัญในการผลักดันเรื่องการปฏิรูปการเรียนรู้ให้กว้างขวางขึ้น โดยได้เน้นย้ำถึงความจำเป็นในการเปลี่ยนแปลงแนวคิดการจัดการศึกษาระบบโรงงาน มาเป็นการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิดอย่างสร้างสรรค์และเข้ากับบริบทของโลกที่ได้เปลี่ยนแปลงไป

เมธวิน ปิติพรวิวัฒน์ (2561) นำเสนอในเรื่องของ 21 st-Century Skill: ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ว่า โลกปัจจุบันไม่ได้ต้องการเด็กที่เหมือนกันทุกคนจากแม่พิมพ์เดียวกันอีกต่อไป แต่โลกปัจจุบันกำลังผลัดเปลี่ยนจากยุคปฏิวัติอุตสาหกรรมเดิม เข้าสู่ ‘โลกยุคดิจิทัล’ อย่างเต็มรูปแบบ และโลกไม่ได้ค่อยๆ กำลังเปลี่ยน แต่เปลี่ยนไปอย่างรวดเร็ว เช่น โลกที่แรงงานถูกแทนที่ด้วยหุ่นยนต์ เครื่องจักร และปัญญาประดิษฐ์ที่ล้ำหน้าขึ้นเรื่อยๆ จนสามารถคิดแทนคนได้ ซึ่งถ้าหากเกิดขึ้นจริง เหลือที่ยืนตรงไหนให้กับสมรรถภาพของมนุษย์ ในเมื่อหุ่นยนต์ก็ทำได้เหมือนกัน ได้มาตรฐานเดียวกันหมด

เมธวิน ปิติพรวิวัฒน์ (2561) ระบุเพิ่มเติมว่า การวิจัยของ World Economic Forum (WEF) พบว่า ทักษะที่จำเป็นอย่างมากในศตวรรษที่ 21 ที่เพิ่มเติมออกมาอย่างเห็นได้ชัดเมื่อเทียบกับโลกยุคเก่าก็คือ ‘ทักษะการเข้าสังคมและอารมณ์ (Social & Emotional Skills)’ โดยข้อมูลนี้เกิดจากผลการวิเคราะห์ trend ของอาชีพต่างๆ และพบว่า อาชีพที่ต้องใช้ social skill มีจำนวนขึ้นเช่นเดียวกับความต้องการมากขึ้น ในขณะที่อาชีพที่ไม่ใช้ social skill หรือใช้น้อยนั้น ลดลงอย่างเห็นได้ชัด ผลการวิจัยยังบอกอีกว่า 65% ของเด็กที่เรียนอยู่ในปัจจุบัน ต้องทำงานในอาชีพที่ปัจจุบันยังไม่เกิดขึ้น โดย เมธวิน ระบุว่า “พูดง่าย ๆ ก็คือโลกหมุนเร็วมากจนทำให้ สิ่งที่เด็กเรียนอยู่ในตอนนี้ อาจจะไม่เหลืออาชีพนั้นให้ทำในอนาคตแล้ว” ซึ่งเด็กยุคใหม่จะต้องถูกเปลี่ยนบทบาทจากพิมพ์เดิมๆ ที่ถูกสร้างขึ้นมาเติมตลาดแรงงานเดิมๆ ที่ทำสิ่งซ้ำๆ ในกรอบเดิมๆ ให้กลายเป็นบทบาทของผู้ริเริ่มสร้างสรรค์และผู้สร้างนวัตกรรมที่หุ่นยนต์แทนที่ไม่ได้ให้ได้ เพราะอาชีพที่จะหายไปก่อนคืออาชีพที่ไม่ใช้ความซับซ้อนในการวิเคราะห์และตัดสินใจ และเป็นการทำซ้ำ ความซับซ้อนของโลกยุคใหม่จะหมุนความท้าทายต่างๆ ที่ไม่ซ้ำแบบ มาให้กับเด็กรุ่นใหม่ได้ตัดสินใจเพื่อแก้ปัญหา จากปัญหาเดิมๆ จะกลายเป็นปัญหาที่ซับซ้อนและ sensitive มากขึ้น ความสามารถที่เด็กยุคใหม่ต้องมีจึงไม่ใช่การทำงานเดิมหรือคิดเรื่องเดิมๆ ซ้ำๆ (routine work) อีกต่อไป



21st-Century Skill คือ ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 หมายถึง ทักษะต่างๆที่เด็กหนึ่งคนควรจะต้องมีเพื่อให้ชีวิตอยู่ให้รอดเมื่อเกิดและเติบโตมาในโลกยุคปัจจุบัน (เมธวิน ปิติพรวิวัฒน์. 2561) องค์กร World Economic Forum หรือ WEF ทำการสำรวจและวิเคราะห์ความต้องการของตลาดแรงงาน รวมทั้งแนวโน้มของเทคโนโลยีในองค์กรใหญ่ๆทั่วโลก ผลการศึกษาได้สรุปทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 (21st-Century Skill) ออกมาเป็น 16 ทักษะ โดยสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 กลุ่มใหญ่ (เมธวิน ปิติพรวิวัฒน์. 2561) ดังนี้

1. Foundational Literacies — กลุ่มทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต้องใช้ใน ‘การปฏิสัมพันธ์กับบริบทที่แตกต่างกัน’ ซึ่งแปลง่าย ๆ ก็คือ ‘อยู่ที่ไหนแล้วต้องทำอะไรบ้าง’ นั่นเอง เพราะเทคโนโลยีและความรู้ใหม่ๆได้ก่อให้เกิดบริบทการใช้ชีวิตที่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม ซึ่งทักษะเหล่านี้ได้แก่ การใช้ภาษา (Literacy) การคำนวณ (Numeracy) การใช้เทคโนโลยี (ICT Literacy) การใช้วิทยาศาสตร์กับสิ่งรอบตัว (Scientific Literacy) การเป็นส่วนหนึ่งของสังคมและวัฒนธรรม (Cultural & Civic Literacy) หรือแม้กระทั่ง การจัดการด้านการเงิน (Financial Literacy) ที่รวมไปถึง วิธีการเป็นผู้ประกอบการ หรือ entrepreneurship ก็นับเป็นทักษะที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตเช่นกัน ยกตัวอย่างเช่น เด็กคนหนึ่งจะต้องมีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีรอบตัวให้เป็นประโยชน์ได้ (ICT Literacy) เพราะการหาความรู้ในปัจจุบันมักทำผ่านโลกดิจิทัลกันหมดแล้ว เช่น การ search ข้อมูลผ่าน google หรือ การที่เด็กคนหนึ่งจะใช้ชีวิตอย่างมีความสุขในโลกปัจจุบันได้ คือการได้ทำสิ่งที่เขารักและหาเลี้ยงตัวเองได้อย่างมั่นคงด้วย ซึ่งจำเป็นต้องใช้ทักษะการจัดการด้านการเงิน (Financial Literacy) เป็นต้น

2. Competencies — กลุ่มทักษะที่ต้องนำมาใช้ใน ‘การจัดการกับปัญหา’ หรือความท้าทายที่ต้องเจอในชีวิต ซึ่งความท้าทายเหล่านั้นจะมีความซับซ้อนขึ้นกว่าเมื่อเทียบกับความท้าทายในโลกเก่า โดยกลุ่มทักษะนี้จะเป็นทักษะสำคัญที่ใช้ร่วมกันในการวิเคราะห์ปัญหาให้ถูกจุด (Critical Thinking) สร้างวิธีการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ (Creativity) รวมทั้งสื่อสารและทำงานร่วมกับผู้อื่น (Communication & Collaboration) เพื่อแก้ปัญหานั้นให้ได้ กลุ่มทักษะนี้มักถูกเรียกรวมๆว่า ‘4C’ จัดได้ว่าเป็นทักษะหลักที่ทำให้มนุษย์เราเหนือกว่าคอมพิวเตอร์ หรือพูดง่าย ๆ ก็คือ เป็นสิ่งที่คอมพิวเตอร์ยังทำไม่ได้ในเร็ววันนี้ นั่นเอง ยกตัวอย่างเช่น เด็กที่กำลังเรียนอยู่ในตอนนี้เมื่อโตไปจะต้องเจอกับความท้าทายที่ซับซ้อนกว่าปัญหาในโลกยุคเก่า เช่น จะทำยังไงให้มีน้ำดื่มที่สะอาด ถูกและเพียงพอสำหรับคนทั้งโลก? หรือ การหาพลังงานทางเลือกแบบใหม่ที่ยังไม่เคยมีอยู่? ซึ่งปัญหาเหล่านี้มีความซับซ้อน บั๊จจ๊ย และข้อจำกัดต่างๆ ให้ต้องคำนึงถึงมากกว่า ซึ่งจำเป็นต้องใช้ความสามารถในการวิเคราะห์เชิงลึกเพื่อหาต้นตอของปัญหาให้เจอ (Critical

Thinking) อีกทั้งยังต้องการความคิดสร้างสรรค์และการคิดนอกกรอบ (Creativity) ในการสร้างไอเดียเพื่อแก้ปัญหา รวมทั้งสามารถถ่ายทอดไอเดียนั้นออกมาให้ได้ (Communication) นอกจากนี้ยังต้องสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นที่มีความสามารถหลากหลายและมีความแตกต่างกัน (Collaboration) เพื่อแก้ปัญหาร่วมกันให้ได้

3. Character Qualities — กลุ่มทักษะที่ใช้ใน ‘การจัดการตัวเองกับสภาพสังคม’ ที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว เช่น ความอยากรู้อยากเห็น (Curiosity) การริเริ่มสร้างสรรค์ (Initiative) ความพยายามในการบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ (Persistence/Grit) ความสามารถในการปรับตัวเข้ากับสังคมและสภาพแวดล้อม (Adaptability) ความเป็นผู้นำ (Leadership) และ ความตระหนักถึงสังคมและวัฒนธรรม (Social & Cultural Awareness) ด้วยเหตุว่าความเร็วของสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปทำให้เด็กยุคใหม่ต้องก้าวตามให้ทัน ทักษะเหล่านี้จึงมีความสำคัญมากขึ้น เพื่อที่จะได้ไม่เป็นคนที่ตามหลังคนอื่นอยู่เสมอ และเป็นคนที่มีคุณภาพ (Character Qualities) นั่นเอง ยกตัวอย่างเช่น สภาพของโลกที่เทคโนโลยีพัฒนาไปเร็วมาก เด็กคนหนึ่งจำเป็นต้องมีความอยากรู้อยากเห็นในระดับที่เหมาะสม (Curiosity) เพื่อให้ตัวเองสามารถทันโลกและทันคนอื่น ประกอบกับการริเริ่มสร้างสรรค์ (Initiative) ความมุ่งมั่น (Persistence) และความเป็นผู้นำในการรวมทีม (Leadership) ถึงจะสร้างนวัตกรรมใหม่ๆ ออกมาให้กับโลกใบนี้ได้สำเร็จนั่นเอง

สร้างทักษะในศตวรรษที่ 21 ได้อย่างไร เมธาวิ นิตพิพรวิวัฒน์ (2561) ระบุว่าทักษะไม่สามารถสร้างกันได้ง่ายผ่านการจดบันทึก หรือ lecture เพราะทักษะไม่ใช่ความรู้ จึงเป็นสิ่งที่ต้องใช้เวลาในการสร้างโดยการฝึกฝนอย่างต่อเนื่องผ่านการลงมือทำจริง ด้วยเหตุนี้ วิธีการเรียนการสอนในห้องเรียนแบบเก่าที่มีครูเป็นคนสอนอยู่ฝ่ายเดียว จึงไม่ตอบโจทย์อีกต่อไป ซึ่งบทบาทของครู หรือ ผู้ให้ความรู้ ที่เป็น ผู้ถ่ายทอดความรู้ หรือ Lecturer จึงต้องถูกเปลี่ยนเป็น ผู้สร้างประสบการณ์ในการเรียนรู้ หรือ Facilitator โดยหน้าที่ของครูหรือผู้ให้ความรู้นั้น จะไม่ใช่แค่การสอนหน้าห้องอีกต่อไป แต่จำเป็นต้องใช้กระบวนการที่ให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนผ่านการลงมือทำจริง โดยครูเป็นผู้ให้คำแนะนำและแนะแนวทางแทน

สิ่งที่น่าสนใจของทักษะเหล่านี้ก็คือ ควรสร้างให้เด็กตั้งแต่แรกเริ่ม หากเริ่มได้ตั้งแต่เด็กเล็กยิ่งได้เปรียบและสร้างได้ถาวรกว่า ส่วนเด็กโตนั้นถือว่าเป็นสิ่งที่จำเป็นต้องสอนชัดเจน และขาดไม่ได้เช่นกัน ซึ่ง WEF ได้ทำการวิเคราะห์ต่อไปด้วยว่า จะต้องเป็นกระบวนการ หรือ สื่อการเรียนการสอนแบบไหน ถึงจะสามารถขับเคลื่อนให้เกิดการสร้าง social & emotional skill ที่นำไปสู่

ทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยตรงได้ ผลที่ได้ออกมาชี้ว่ากระบวนการที่มีรูปแบบ (features) 3 รูปแบบหลักๆ ต่อไปนี้ เป็นรูปแบบที่จะใช้ได้ดี ดังนี้

1. รูปแบบกระบวนการที่มี 'Structure of Interactions' กระบวนการที่สร้างการมีส่วนร่วม หรือ มีกลไกที่ผู้เรียนสามารถ 'เล่น' หรือ 'ผลัดกันเล่น' กับบทเรียนได้อย่างซ้ำๆ และต่อเนื่อง เพื่อให้เกิดการฝึกซ้ำๆ จนเกิดเป็นทักษะได้

2. รูปแบบกระบวนการที่มี 'Elements of Play' กระบวนการที่มีกลไกของ 'การเล่น' ที่สามารถตอบสนองและปรับเปลี่ยนผลที่เกิดขึ้นไปได้ตามการตัดสินใจที่แตกต่างกันของผู้เรียน ทำให้เห็นผลจากการตัดสินใจและเกิดการเรียนรู้จากสิ่งที่ทำลงไปได้เดี๋ยวนั้นจริงๆ

3. รูปแบบกระบวนการที่มี 'Assessment and Reinforcement' รูปแบบของกระบวนการที่มีการให้ feedback การวัดผล รวมทั้งการแนะนำและโค้ชให้กับผู้เรียน จากครู หรือ ผู้รู้ เพื่อให้ผู้เรียนรู้แนวทางที่ถูกต้อง และสามารถปรับแก้ในแนวทางที่ผิดได้ทันที

เมธวิน ปิติพรวิวัฒน์ (2561) นำเสนอการใช้หลักของ Gamification, Game-based learning และ Instructional Design ในการออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียน ให้สามารถตอบโจทย์ ทั้ง 3 รูปแบบของกระบวนการที่กล่าวมาได้ครบ เพื่อให้สามารถถ่ายทอดทักษะในศตวรรษที่ 21 ได้อย่างครบถ้วน ตัวอย่าง คือ Gamification และ Game-Based Learning เป็นการกระตุ้นพฤติกรรมการเรียนรู้ผ่านกลไกของเกม (Gamification) และ การใช้เกมเป็นสื่อการสอน (Game-Based Learning) เป็นหนึ่งในวิธีที่ทำให้เกิดรูปแบบกระบวนการแบบที่ 1, 2 และ 3 ข้างต้นได้เป็นอย่างดี เพราะโดยธรรมชาติของตัวกลไกเกม (Game Mechanics) นั้นประกอบไปด้วย ปฏิสัมพันธ์ หรือ Interaction ระหว่างผู้เล่นเพื่อให้เกมเดินไปได้ รวมทั้ง ข้อเสนอแนะและผลตอบรับ หรือ feedback จากการตัดสินใจที่แตกต่างกันของผู้เล่นในตัวเองแล้ว จึงสามารถตอบโจทย์ทุกรูปแบบกระบวนการในการสร้างทักษะในศตวรรษที่ 21 ได้เป็นอย่างดี

กรอบแนวคิดในการสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวางเนื่องด้วยเป็นกรอบแนวคิดที่เน้นผลลัพธ์ที่เกิดกับผู้เรียน (Student Outcomes) ทั้งในด้านความรู้สาระวิชาหลัก ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 จะช่วยผู้เรียนได้เตรียมความพร้อมในหลากหลายด้าน รวมทั้งระบบสนับสนุนการเรียนรู้ ได้แก่ มาตรฐานและการประเมิน หลักสูตรและการเรียนการสอน การพัฒนาครู สภาพแวดล้อมที่เหมาะสมต่อการเรียนในสมัยใหม่ (ศตวรรษที่ 21) ซึ่งการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 จะต้องก้าวข้ามสาระวิชาไปสู่การเรียนรู้ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 หรือ 21st Century Skills ซึ่งครูจะไม่ได้เป็นผู้สอนเพียงอย่างเดียว แต่ต้องให้นักเรียนเป็นผู้เรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ซึ่งครูจะเป็นผู้ออกแบบการเรียนรู้ ฝึกฝนให้ตนเองเป็นโค้ช (Coach) และอำนวยความสะดวก

ความสะดวก (Facilitator) ในการเรียนรู้แบบ Problem-Based Learning หรือ PBL ของนักเรียน ซึ่งสิ่งที่เป็นตัวช่วยของครูในการจัดการเรียนรู้คือ ชุมชนการเรียนรู้ครูเพื่อศิษย์ (Professional Learning Communities: PLC) เกิดจากการรวมตัวกันของครูเพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์การทำงานหน้าที่ของครูแต่ละคน

### วัฒนธรรมการเรียนรู้

สมพร อินทร์แก้ว (2553) นำเสนอเกี่ยวกับวัฒนธรรมการเรียนรู้ โดยระบุว่า การสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ จะต้องมีการจัดการความรู้ หรือ Knowledge Management หรือ KM ซึ่งประกอบด้วย 3 ส่วน คือ

1. Knowledge Vision (KV) ต้องมีความรู้ที่อยากได้ ระบุให้ชัดเจน (ส่วนหัวปลา)
2. Knowledge Sharing (KS) กระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ขององค์กร คนทำงานทุกคนมีประสบการณ์ที่ดีในหน้าที่ พวกที่มีการเรียนรู้จะได้คำตอบกับตัวเอง โดย KS ในที่นี้ คือ การสร้างวัฒนธรรมแห่งการเรียนรู้ของกองแผนงาน ความรู้ที่ไม่มีอยู่ในตำรา (Tacit Knowledge) โดย

- 2.1. การจัดการเรียนรู้ เน้น ความรู้ที่มีอยู่ในตัวคน
- 2.2. ต้องมีการบันทึกไว้เป็นสินทรัพย์ความรู้ของตนเอง
- 2.3. เป็นผู้ที่มีความรู้/ความชำนาญที่แท้จริง รวมถึง การมี Smart ในหน่วยงาน KS จะเป็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากผู้มีประสบการณ์ เป็นความรู้ในการสั่งสม

3. Knowledge Assets (KA)

### การจัดการความรู้ และการจัดการโดยใช้ความรู้

สมพร อินทร์แก้ว (2553) เสนอว่า KM ต้องทำมากกว่าทำ Paper Work คือ ต้องมีคนนำไปใช้ให้เกิดประสิทธิภาพในหน่วยงานได้ดีขึ้น โดยทำงานภายใต้ฐานความรู้ เวลาที่พูดถึง KM คือ

1. มีความรู้เป็นพื้นฐาน
2. การเข้าถึงความรู้ หมายรวมถึง การรับรู้ และการเรียนรู้
3. การนำความรู้ไปใช้งาน เปลี่ยนจากถูกยึดเป็นกบ/เปลี่ยนจากดักแด้เป็นผีเสื้อ (เชิงคุณภาพ ทำให้คุณภาพของงานมีคุณภาพมากขึ้น)

ถ้านำ KM มาใช้อย่างถูกวิธี จะทำให้เป็นคนที่คุณคิดเป็น ทำเป็น บนพื้นฐานความรู้ ทำให้คนเก่งขึ้น KM เปลี่ยนคนอย่างไร เปลี่ยนจาก Worker เป็น Knowledge worker คือ มีความสามารถในการวิเคราะห์ สังเคราะห์และนำเสนอได้ดี มีการวิเคราะห์ เป็นการตีโจทย์ให้แตก มีการสังเคราะห์ เป็นการเอาที่กระจัดกระจายมาขมวดเป็นกลุ่ม เช่น Knowledge Worker

สามารถสรุปได้เพียง 1 หน้าเท่านั้น มีความสามารถในการสรุปความได้ดี Knowledge Worker ทำเรื่องยากให้เป็นเรื่องง่าย โดยต้องต่อเนื่องและใส่ใจอย่างจริงจัง ซึ่งการใช้ KM ต้องมีวินัย 5 ประการ คือ

1. Personal Mastery: วินัยในตัวตน ต้องเป็นนายเหนือความรู้ มีความเชี่ยวชาญ

2. Mental Model: แบบแผนของการคิดสามารถรับรู้ความรู้ขององค์กร สามารถเสริมที่ประชุมได้ถูกทาง

3. System Thinking: เวลาทำงานต้องมีพฤติกรรมเหมือน “นกอินทรี” การล่าเหยื่อ ไม่พลาดเป้า ในการทำงาน กองแผนงานต้องมี System Thinking ในระดับกรม กระทรวง ประเทศ (พฤติกรรมการทำงานเหมือน “หนอน” เช่น “หนอนขยัน” ทำงานให้จบก็แล้วกัน กับ “หนอนขี้เกียจ” งานได้รับมอบหมายไม่ทำ แล้วบอกใครว่างานยุ่งมาก

4. Team Learning: การเรียนรู้ร่วมกัน ทำให้เห็นได้ชัด และรอบเห็นรอบด้านมากขึ้น (เช่น 2+3 ต้องได้มากกว่า 5 แต่ถ้า 2+3 = 5 ต่างคนต่างทำ) ทำให้เกิดองค์กรแห่งการเรียนรู้

5. Shared Vision: Shared ในเรื่องที่กำหนด Vision + การผลักดันความสำเร็จ การจัดการความรู้ที่ดี ต้องมีความปรารถนาดีต่อกัน พร้อมเป็นผู้ให้และผู้รับ (ใฝ่รู้) เกิดการแบ่งปัน เกิดการเรียนรู้ จะทำให้องค์กรนั้น “Shine” (เรืองรอง) จะมีบรรยากาศสดชื่น กระชุ่มกระชวย เบิกบานใจ มีเรี่ยวแรง “องค์กรที่มีการแบ่งปัน” จะมีความเรืองรอง

สมพร อินทร์แก้ว (2553) ระบุว่า การเรียนรู้ หรือ Learn เป็นการเรียนรู้ที่ร้อง “อ้อ” หมายถึง ทั้งตัวเรา+ทีม+มีการแบ่งปัน+ต่อเนื่อง โดยที่ กิจกรรม เป็นรูปแบบการจัดการความรู้ ที่มีการทวนสอบทักษะของทีมงานก่อนนำเสนอ โดยการใช่วิธีการแบ่งทีมเพื่อทดสอบการนำเสนอ เพื่อทดสอบองค์ความรู้ที่มีและที่ได้ ก่อนการนำเสนอจริงแก่บุคคลทั่วไป ซึ่งวิธีการทดลองแบ่งกลุ่มเพื่อทดสอบการนำเสนอนี้ เป็นการวัดคุณสมบัติทางด้าน การพูด การฟัง การมีส่วนร่วม เช่น การตั้งคำถาม การตอบคำถาม หมายถึง ปฏิภาณไหวพริบ ความฉลาดในการโต้ตอบ สิ่งที่ได้เรียนรู้จากการทำกิจกรรมนี้ อาจมองให้อย่างหลากหลาย เช่น

1. ท่าที่การฟังที่ดี: นั่ง ตั้งใจ ฟังมากกว่าพูด ทวนคำ มีคำถามแบบห่วงใย ความสนิทสนม ไม่ตื่นเต้น ทำให้ผู้เล่าไปเรื่อยๆ ให้ข้อคิด ทำให้การเล่าราบรื่นขึ้น มีอารมณ์ความรู้สึกร่วมกัน นำเรื่องที่เล่าไปใช้ประโยชน์ได้ คนเล่า และผู้ฟังมีประสบการณ์คล้ายกันก็จะทำให้การเล่าราบรื่น

2. ผู้พูดตั้งใจเล่าดี: ทำให้ไม่ประมาท มีความสุข เล่าได้เรื่อยๆ มีการซักถาม มีท่าทีสนใจ มีการสบตา ยิ้มแย้ม ทำให้เล่ามากกว่าที่เตรียมมา

3. ผู้พูดและผู้ฟังทำเสมือนตั้งใจ: จะมีพฤติกรรม ไม่สบตา ไม่สนใจ ไม่ได้ตอบ ทำให้เรื่องที่เตรียมมา เล่าได้ไม่เต็มที่ จนกระทั่งไม่อยากเล่า

4. ผู้พูดและผู้ฟังไม่ตั้งใจ: จะเกิดความหงุดหงิด ท่าทีผู้ฟังหลกหลิก ไม่สนใจ ไม่รู้เรื่อง ผู้พูดอารมณ์โกรธ พูดแบบ “เสียดายน้ำลาย” มีการจัดการกับสถานการณ์และอารมณ์ ทำให้เกิดความเสียหายต่อความสัมพันธ์ทั้ง 4 รูปแบบข้างต้น สรุปได้ว่า

#### 1. ด้านการฟัง

1.1. การฟังที่ทำอย่างไร: สบตาม ซักถาม ยิ้มแย้ม พยักหน้าตอบรับ มีการสัมผัส (ภาษากาย) ทำให้เกิดการซาบซึ้ง รู้สึกดี

1.2. การฟังที่ไม่ดี: ไม่สบตา ไม่สนใจ ขีดเขียน เล่นโทรศัพท์ ตามเรื่องไม่ตรงกับเรื่องเล่า

1.3. การฟังที่ไม่ตั้งใจฟัง: จะเกิดความหงุดหงิด อึดอัด ถ้าคนเล่ามีความพยายามจะทำให้เปลี่ยนใจมาฟังได้

1.4. การสวมบทบาทเสมือนตั้งใจฟัง: ฟังหูซ้ายทะลุหูขวา จับประเด็นไม่ได้ ไม่ต่อเนื่อง รู้สึกผิด ฟังไม่ประติดประต่อ ย้อนถามเรื่องที่พูดไปแล้ว ทำให้ผู้พูดรู้ว่าไม่ตั้งใจฟัง

2. ด้านการพูด ผู้พูดที่ดี: เล่าประเด็นที่ผู้ฟังสนใจ เล่าอย่างเป็นธรรมชาติ มีท่าทางประกอบ เล่าตามความเป็นจริงที่เกิดขึ้น มีคำถาม ทำให้มีสัมพันธภาพดีขึ้น

#### การจัดการวัฒนธรรมการเรียนรู้

พารณ อิศรเสนา ณ อยุธยา (2562) กล่าวว่า ทรัพยากรที่สำคัญที่สุดในองค์กรและประเทศชาติ มิใช่เครื่องจักรกล หรือ infrastructure หรือเงิน แต่คือคน เพราะการมีคนที่ดีและเก่ง จะทำให้ทรัพยากรอื่นๆ เกิดการพัฒนา เพื่อนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดขึ้นมาได้ หน้าที่ของผู้บังคับคือ ต้องสามารถที่จะขับเคลื่อนและอัจฉริยภาพของเขาเหล่านั้นให้ออกมาใช้ได้อย่างมีคุณค่า และมีความหมาย ซึ่งปัญหาอย่างหนึ่งที่มองเห็นอยู่ในปัจจุบัน คือ มีความรู้มากมาย จากผู้มีประสบการณ์ แต่ยังขาดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การจัดเก็บ รวบรวมอย่างเป็นระบบ การพัฒนาเป็นองค์ความรู้ใหม่ รวมทั้งการกระจายเผยแพร่ไปทั่วองค์กร ซึ่งหลายหน่วยงานมีแผนงานที่จะดำเนินการในเรื่องเหล่านี้ โดยพยายามที่จะสร้าง “บรรยากาศแห่งการเรียนรู้” ให้เกิดขึ้น ทั้งในหน้าที่การงานที่ทำ และนอกเหนือจากหน้าที่การงาน เปิดโอกาสให้มีส่วนร่วม กระตุ้นให้เกิดการ

คิดสร้าง ปรับปรุงและพัฒนางานและพัฒนาตนเองทุกวิถีทาง ทั้งนี้ เพื่อมุ่งหวังให้องค์กรได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน

ศาสตร์สาขาการจัดการทรัพยากรทางวัฒนธรรมเป็นศาสตร์ที่เกิดขึ้นใหม่เมื่อไม่นานมานี้ อย่างไรก็ตาม ปัจจุบันศาสตร์สาขานี้มีนักวิชาการและมีผู้สนใจศึกษาเพิ่มมากขึ้น ดังจะเห็นได้จากมีการเปิดหลักสูตรที่ใช้ชื่อศาสตร์สาขาการจัดการทรัพยากรทางวัฒนธรรมเป็นชื่อหลักสูตรหรือโปรแกรมการเรียน หรือโปรแกรมต่าง ๆ ในสถาบันศึกษาทั้งในประเทศและต่างประเทศ ได้ให้ความสำคัญโดยการบรรจุรายวิชาการจัดการทรัพยากรทางวัฒนธรรมเป็นวิชาหนึ่งในหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับการอนุรักษ์ทรัพยากรทางวัฒนธรรม นอกจากนี้ จากกระแสการตื่นตัวด้านการอนุรักษ์ทรัพยากรทางวัฒนธรรมประเภทต่าง ๆ ในปัจจุบันจึงมีการจัดประชุมสัมมนาทางวิชาการทั้งในระดับชาติและระดับนานาชาติ ตลอดจนมีการจัดพิมพ์วารสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการทรัพยากรทางวัฒนธรรมมากมายในช่วงหลายปีที่ผ่านมา (Green and Doershuk, 1998; ธนิช เลิศชาญฤทธิ, 2554)

ปัจจุบันอาจกล่าวได้กระบวนการจัดการทรัพยากรทางวัฒนธรรมมีลักษณะเป็นทั้งศาสตร์และศิลป์ กล่าวคือ การจัดการทรัพยากรทางวัฒนธรรมเป็นศาสตร์หนึ่งที่ได้พัฒนาแนวคิด (Concept) แนวทาง (Approach) และวิธีวิทยา (Methodology) จากศาสตร์สาขาต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องทั้งวิทยาศาสตร์ สังคมศาสตร์ และมนุษยศาสตร์ เป็นของตนเองเช่นเดียวกับศาสตร์สาขาอื่น ๆ ในปัจจุบัน จนมีลักษณะที่เป็น “สหวิทยาการ” ส่วนที่กล่าวว่าศาสตร์สาขาการจัดการทรัพยากรทางวัฒนธรรมเป็นศิลปะ เพราะในการจัดการจำเป็นต้องมีการปรับเปลี่ยนเทคนิค และวิธีการให้เหมาะสมไปตามประเภทของทรัพยากรทางวัฒนธรรม พื้นที่สำหรับการจัดการด้วยเหตุนี้จึงอาจกล่าวได้ว่า การจัดการทรัพยากรทางวัฒนธรรมจึงเป็นทั้งศาสตร์และศิลป์ และมีระเบียบวิธีวิทยาในลักษณะสหวิทยาการ (interdisciplinary science) เหมือนกับศาสตร์หลายสาขาในปัจจุบัน

พารณ อิศรเสนา ณ อยุธยา (2562) ได้ให้ความหมายของ “การจัดการทรัพยากรทางวัฒนธรรม” โดยอ้างอิงจาก Lipe and Lindsay (1974) ว่า เมื่อพิจารณาจากการประกอบคำศัพท์ของศาสตร์สาขานี้จะเห็นได้ว่าเกิดขึ้นจากการผนวกเอาคำศัพท์ 2 คำเข้าด้วยกัน คือ “การจัดการ” และ “ทรัพยากรทางวัฒนธรรม” ส่วน “การจัดการ” เป็นคำศัพท์ที่มาจากภาษาอังกฤษว่า “management” เริ่มใช้ในปี ค.ศ. 1974 มีความหมายว่า “the attainment of organizational goals in an effective and efficient manner through planning, organizing, leading, and controlling organizational resources.” (Daft, 1995: 5) สำหรับในภาษาไทย กาญจนา แก้วเทพ

(2553) ได้ให้ความหมาย “การบริหารจัดการ” ซึ่งแปลมาจากคำศัพท์ภาษาอังกฤษ “management” ไว้ว่า “กระบวนการของการมุ่งไปสู่ ‘เป้าหมาย’ ของกลุ่ม/ องค์กรจากการวางแผน/ ดำเนินงานร่วมกันโดยใช้บุคคลและทรัพยากรต่างๆ ที่กำหนดเอาไว้อย่างมีประสิทธิภาพและบรรลุเป้าหมาย”

ในระยะแรกของการพัฒนาอาจกล่าวได้ว่าการจัดการทรัพยากรทางวัฒนธรรมได้พัฒนาแนวคิด ตลอดจนระเบียบวิธีการศึกษาจากระเบียบวิธีทางโบราณคดี แม้ว่าในปัจจุบันการจัดการทรัพยากรทางวัฒนธรรมจะเป็นศาสตร์ที่ยังไม่มีกฎเกณฑ์ที่ตายตัว แต่ก็ได้พัฒนาโดยได้ประยุกต์ องค์ความรู้จากศาสตร์สาขาต่าง ๆ เข้ามาเป็นแนวคิดและวิธีการวิทยาซึ่งมีลักษณะเฉพาะเป็นของตนเอง ประกอบได้มีการพัฒนาแนวทางในการจัดการที่แตกต่างกันไป ตามแต่ประเภทของทรัพยากรทางวัฒนธรรม พื้นที่ที่จัดการทรัพยากรทางวัฒนธรรม และเทคนิคหรือวิธีการที่นักจัดการทรัพยากรทางวัฒนธรรมแต่ละคนเลือกใช้ จึงอาจกล่าวได้ว่าการจัดการทรัพยากรทางวัฒนธรรมมีศิลปะเป็นของตนเอง นอกจากนี้ การจัดการทรัพยากรทางวัฒนธรรมยังมีกระบวนการที่แตกต่างต่างกันไปตามแนวทาง วัตถุประสงค์ และประเภทของทรัพยากรทางวัฒนธรรม

ICOM (2555) กล่าวถึงการจัดการพิพิธภัณฑ์ว่า ในปัจจุบันการจัดการพิพิธภัณฑ์เป็นการ กระทำที่สร้างความมั่นใจในการบริหารงานพิพิธภัณฑ์และกิจกรรมทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับงานด้าน พิพิธภัณฑ์ (การอนุรักษ์ การค้นคว้า และการสื่อสาร) เมื่อพิจารณาก็จะเห็นว่าการจัดการพิพิธภัณฑ์นั้น เกี่ยวข้องกับการเงินและการบัญชี (การบัญชี การบริหารจัดการและการเงิน) กฎหมาย การรักษาความปลอดภัย และค่าใช้จ่ายในการบำรุงรักษา การบริหารงานบุคคล และการตลาด ตลอดจนยุทธศาสตร์และ แผนเกี่ยวกับกิจกรรมของพิพิธภัณฑ์

ในหนังสือ คู่มือ การจัดการพิพิธภัณฑ์ “Running a Museum: A Practical Handbook” ของ ICOM (2547) ได้กล่าวถึงการจัดการพิพิธภัณฑ์ว่า พิพิธภัณฑ์ส่วนใหญ่เกิดขึ้นเพื่อสาธารณประโยชน์และประสบความสำเร็จ พิพิธภัณฑ์ควรมี ลักษณะที่ตอบสนองความต้องการของสังคม การบริหารจัดการเพื่อก่อประโยชน์แก่สังคมจะต้องมีการ จัดการอย่างเหมาะสม พิพิธภัณฑ์อยู่ในฐานะผู้ดูแลสิ่งเกี่ยวกับวัฒนธรรม ธรรมชาติและมรดกของผู้คน และมรดกทางธรรมชาติ และมีความรับผิดชอบในกรณีที่เกิดข้อผิดพลาด พิพิธภัณฑ์ดำเนินงานในฐานะ เป็นส่วนหนึ่งของการจัดการที่ดี ดังนั้น ผู้จัดการพิพิธภัณฑ์ควรมีความเป็นผู้นำ วิสัยทัศน์ และมีการแนะแนวทาง



ในการสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ให้เป็นวิถีคิด วิธีปฏิบัติของคนในองค์กรโดยหลักๆ แล้วมีวิธีการดังนี้

1. ส่งเสริมให้มีชุมชนนักปฏิบัติและชุมชนผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้มีการจัดการและบริหารทรัพยากรความรู้ที่อยู่ในสมองของคนในหน่วยงานทางด้านศิลปะ เช่น พิพิธภัณฑสถาน พิพิธภัณฑ์ แกลเลอรี ศูนย์การแสดง และ แหล่งเรียนรู้ทางด้านศิลปะ โดยให้มีรูปแบบและกิจกรรมหลักในการแลกเปลี่ยนและเรียนรู้ระหว่างกันอย่างไม่ขาดสาย

2. ให้ผู้นำของหน่วยงาน เป็น Role Model ซึ่งการสร้างวัฒนธรรมองค์กรเป็นเรื่องที่ผู้นำมีบทบาทที่ทำให้เกิดผลได้มากที่สุด ดังนั้น ต้องเชิดชูบทบาทของผู้นำขององค์กรให้แสดงความเป็นแบบอย่างของการเป็นผู้ใฝ่เรียนรู้ เป็นผู้พร้อมแบ่งปันความรู้ ทางด้านศิลปะศาสตร์ ให้บุคลากรเห็นได้อย่างชัดเจน โดยให้ผู้นำบอกเล่าประสบการณ์โดยตรงในการแสวงหาความรู้ วิธีการเรียนรู้ และประโยชน์ที่ได้จากการเรียนรู้ต่างๆ เป็นต้น

3. ส่งเสริมให้มีการเสวนาแบ่งปันความรู้ โดยจัด Shared Forum ให้เป็นเวทีพูดคุยแลกเปลี่ยนความรู้จากผู้รู้ในองค์กร หรือบางโอกาสอาจจะเชิญ ผู้รู้ ผู้เชี่ยวชาญจากภายนอกมาแลกเปลี่ยนขยายมุมมองเพิ่มเติมในเนื้อหาที่เกี่ยวข้อง กับกลยุทธ์สำคัญขององค์กรก็ได้

4. ส่งเสริมค่านิยม เรื่องการเปิดใจกว้างและการรับฟังความคิดเห็น เพราะค่านิยมทางด้านศิลปะ หมายรวมถึงศาสตร์ทุกแขนงของศิลปะ จะช่วยกำหนดพฤติกรรมที่เอื้อต่อการเป็นองค์กรที่มีวัฒนธรรมของการเรียนรู้ได้อย่างมาก ทั้งนี้ ฝ่าย HR สามารถจัดการสื่อสารหรือจัดกิจกรรมรณรงค์ให้พนักงานทุกคนเห็นความสำคัญของการเปิดใจและการรับฟังนั้น ว่า เป็นประตูแห่งโอกาสของการเรียนรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาความคิดให้แหลม คมและกว้างไกล

จากข้อมูลข้างต้น รูปแบบของกิจกรรมที่ใช้ในการสื่อสาร หรือ ให้ความรู้ใน พิพิธภัณฑสถาน พิพิธภัณฑ์ แกลเลอรี ศูนย์การแสดง และ แหล่งเรียนรู้ทางด้านศิลปะ นั้น สามารถอยู่ในลักษณะของเวิร์คชอปต่างๆ กิจกรรมสร้างความสัมพันธ์อื่นๆ ที่เอื้อให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กัน จากการชมผลงานศิลปะ การรับรู้ข้อมูลในพื้นที่ และเกิดการเข้าใจถึงผลลัพธ์ของการกระทำหรือการตัดสินใจของผู้เรียนได้ในทันที ซึ่งบรรยากาศการเรียนรู้ก็มีความสำคัญ คือ ควรมีความสุข เพื่อเอื้อต่อประสบการณ์การเรียนรู้เชิงบวก เหมือนกับภาพบรรยากาศ โดยผู้ที่ให้ข้อมูลในพิพิธภัณฑสถานฯ ทั้งนี้ จากการสร้างองค์ความรู้ ผ่านการสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมทางด้าน KM เป็นตัวกำหนดก่อน ก่อให้เกิดคำสำคัญของวัฒนธรรมการเรียนรู้ คือ สร้างจิตสำนึกการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของบุคลากรในหน่วยงาน ทั้งในระดับหน่วยงาน ทั้งภายในและภายนอกอย่างต่อเนื่อง ก่อให้เกิดการแสวงหาความรู้เพิ่มเติมมากขึ้น มีการทำงานเป็นที่มากขึ้น ที่มงานกล้าพูด

กล้าบอก กล้าคิด รวมถึงเกิดการยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น ซึ่งวัฒนธรรมการเรียนรู้ในหน่วยงาน เป็นการเปิดใจใฝ่รู้ มีผู้ช่วยสอน ถ่ายทอดแบ่งปัน สمانฉันทร่วมใจ ก่อให้เกิดการกำหนดแผนการนำเสนอผลงานเพื่อให้วัฒนธรรมการเรียนรู้ของหน่วยงานบรรลุผล เป็นการเสริมวัฒนธรรมการเรียนรู้แก่บุคคลอื่นที่จะเข้ามาศึกษา หาความรู้ เรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ต่อไปได้

### แนวคิด ทฤษฎี อื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับ

True Digital Academy (2564) ได้ระบุถึง Learning Culture สร้างวัฒนธรรมเรียนไม่รู้จบ โดยอ้างอิงข้อมูลจาก อติม แกรนท์ ผู้เขียนหนังสือ Think Again: The Power of Knowing What You Don't Know และทำงานเป็นนักจิตวิทยาองค์กรอยู่ที่ Wharton School ได้แชร์ประสบการณ์ที่น่าสนใจไว้ ครั้งหนึ่งเขาได้รับเชิญจากมูลนิธิบิลและเมลินดาเกตส์ (Bill & Melinda Gates Foundation) ให้ไปช่วยพัฒนาวัฒนธรรมองค์กรให้เกิด Learning Culture โดยกลยุทธ์ที่อติมใช้คือการให้เหล่าระดับผู้บริหาร และหัวหน้าเล่าประสบการณ์ความผิดพลาด เผชิญจุดอ่อน และความไม่สมบูรณ์ให้ลูกน้องรับรู้ ซึ่งได้ผลตอบรับที่ดีเกินคาด ลูกน้องกล้าที่จะแชร์ Feedback ให้หัวหน้า และกล้าที่จะนำเสนอไอเดียใหม่ๆ เพราะกำแพงที่มีต่อหัวหน้าได้ทลายลงหลังจากได้เห็นแล้วว่าหัวหน้าคนเก่งที่ดูสมบูรณ์แบบ ก็มีจุดอ่อนเช่นกัน และกล้าที่จะเปิดเผย ดังนั้นแม้จะเป็นเรื่องน่าอาย แต่หากเราอยากพัฒนาตัวเองให้เก่งขึ้น จนวันหนึ่งไปอยู่ตำแหน่งที่สูงขึ้นแบบหัวหน้า เราต้องกล้าที่จะแสดงความคิดเห็น และความไม่สมบูรณ์แบบให้ผู้อื่นเห็นก่อน จึงจะมีคนพร้อมช่วยพัฒนาให้ไปในทิศทางที่ดีขึ้นได้

ในองค์กรที่มี Learning Culture คนจะไม่หยุดอยู่แค่การประเมินผลงานตนเองตาม KPI หรือเป้าหมายที่ตั้งไว้ แต่จะขยายขอบเขตการประเมินออกไปถึงเรื่องกระบวนการทำงานด้วย แม้ผลลัพธ์จะออกมาดีแต่ก็ไม่นับเป็นความสำเร็จที่แท้จริง หากกระบวนการทำงานดีขึ้น ทำไปแบบเข้าซามเย็นซาม คุณแคชชิตดี แต่ถ้าหากผลลัพธ์ดี กระบวนการทำงานดี มีการคิดมาอย่างดี จึงจะนับว่ามีการพัฒนา และถึงแม้สุดท้ายผลลัพธ์จะออกมาไม่เป็นตามที่คาดหวัง อย่างน้อยก็นับว่าคุณได้ทำการทดลองสิ่งใหม่ๆอย่างชาญฉลาดแล้ว การเรียนรู้ขององค์กรเป็นกิจกรรมที่ต้องทำอย่างต่อเนื่อง แม้จะเจอวิธีการ หรือกระบวนการที่ดีและลงตัวแล้วก็ตาม เราก็ต้องไม่หยุดที่จะค้นหาสิ่งที่ดียิ่งขึ้นกว่าเดิม เพราะการพัฒนาหมายถึงการเติบโต และเรียนรู้แบบ “ไม่รู้จบ” นั่นเอง (True Digital Academy. 2564. Learning Culture สร้างวัฒนธรรม “เรียนไม่รู้จบ” ในที่ทำงาน. บทความออนไลน์. เผยแพร่เมื่อ 25 มิถุนายน 2564. เผยแพร่ทาง <https://www.truedigitalacademy.com/blog/learning-culture>)

สุนทรียา ไชยปัญญา และ อรุณรักษ์ ศรีประเสริฐ (2559) ระบุว่าทฤษฎีการจัดการ วัฒนธรรมมีประโยชน์ในการเรียนรู้และปรับตัวให้เข้าใจ ในลักษณะต่างๆ ของทฤษฎีวัฒนธรรม การจัดการ แต่ก็ยังมีการวิพากษ์ว่าทฤษฎีการจัดการทางวัฒนธรรมอาจไม่สามารถปรับใช้ได้กับทุก สังคมหรือประเทศ โดยประเทศที่มีความหลากหลายในวัฒนธรรมของตนเองอยู่แล้ว ในการวิจัย ของ Fontaine (2007) ที่ได้ศึกษาการจัดการข้ามวัฒนธรรมในประเทศมาเลเซียเป็นเวลา 7 ปี ได้ วิพากษ์ว่าทฤษฎีวัฒนธรรมของ Hofstede หรือทฤษฎีอื่น ๆ นั้นไม่สามารถอธิบายสภาพของสังคม ที่มีความหลากหลายอยู่ในประเทศ เช่น ประเทศมาเลเซียได้อย่างถูกต้องเพราะประเทศมาเลเซีย ประกอบด้วยชนชาติจีน 27% ชนชาติอินเดีย 7% และกลุ่มชาติพันธุ์อื่นๆ ที่มีความหลากหลายใน วัฒนธรรมอีกจำนวนหนึ่ง ดังนั้น การนำทฤษฎีไปใช้จึงขึ้นอยู่กับบริบทของประเทศต่างๆ ซึ่งการ เปลี่ยนแปลงของสังคมยุคใหม่ อันเป็นผลมาจากการเป็นโลกไร้พรมแดน ทำให้มีการเคลื่อนย้าย แรงงานอย่างกว้างขวางไปทั่วทุกมุมโลก ทำให้นำไปสู่ความหลากหลายของบุคลากรในองค์กร การ ซึ่งความหลากหลายของบุคลากรหรือความแตกต่างของบุคลากรมีความสำคัญและมีคุณค่าอย่าง ยิ่งสำหรับองค์กร หากไม่มีการศึกษาหรือทำความเข้าใจอย่างลึกซึ้งแล้ว ย่อมสามารถนำไปสู่ ปัญหาความไม่เข้าใจกัน หรือความขัดแย้งในด้านความคิด ความเชื่อ ค่านิยม การกระทำ ไม่ว่าจะ เป็นปัญหาในระดับที่เล็ก ๆ ไปจนถึงขั้นรุนแรง ดังนั้น การเรียนรู้เกี่ยวกับแนวคิดและทฤษฎี วัฒนธรรมการจัดการ จะทำให้บุคลากรมีความเข้าใจและปฏิบัติตัวอย่างถูกต้องถึงแม้จะอยู่ใน วัฒนธรรมใด และนำไปสู่การปรับตัวการปรับตัวได้ภายใต้วัฒนธรรมที่มีความแตกต่างกัน เมื่อ เข้าใจและยอมรับความแตกต่างดังกล่าวได้เราก็จะไม่ได้มองวัฒนธรรมอื่นเป็นสิ่งแปลกแต่จะมอง ด้วยความเข้าใจ และสามารถทำงานร่วมกันได้อย่างมีความสุข เพราะองค์การธุรกิจที่ประสบ ผลสำเร็จในปัจจุบันจึงต้องบริหารความหลากหลายของบุคลากรในองค์กรอย่างเหมาะสม เพื่อ เพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันทางธุรกิจและการเจริญเติบโตขององค์กร (สุนทรียา ไชย ปัญญา และ อรุณรักษ์ ศรีประเสริฐ. (2559). แนวคิด ทฤษฎีวัฒนธรรมการจัดการ: การปรับตัว ภายใต้ความแตกต่างทางวัฒนธรรม. บทความวิชาการ. วารสารวิชาการ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ปีที่ 1 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม – ธันวาคม 2559)

ในยุคปัจจุบันผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์ สามารถถ่ายภาพและวิดีโอผ่านแอปพลิเคชันใน พิพิธภัณฑ์ที่จัดแสดงภาพได้ วิธีการทำลายกรอบของช่วงเวลาแบ่งอดีต/ปัจจุบัน/อนาคต ด้วย นวัตกรรม นอกจากจะสร้างความตื่นตาตื่นใจแล้ว ยังทำให้ผู้เข้าชมตระหนักถึงบริบทของพื้นที่ที่ตน กำลังอยู่ได้อย่างดี แถมยังชวนให้เชื่อมโยง ‘วัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้’ อาทิ สุนทรียะในบทกวีของ นักกวียุคก่อนมาสู่ยุคปัจจุบัน ตามสโลแกนที่ว่า never dies หรือ ไม่มีวันตาย ในส่วนของ

Museum Fatigue หรือ ความเหนื่อยล้าที่เกิดขึ้นในผู้ชมจากดูนิทรรศการที่ ‘เยอะ’ เกินไป จากเนื้อหาหรือกิจกรรมต่างๆ ซึ่งการใช้เทคโนโลยีต้องคำนึงถึงความสามารถในการเข้าถึงและการรับรู้ข้อมูลของผู้ใช้ หลายครั้ง การใช้เทคโนโลยีเข้าไปในพิพิธภัณฑ์ที่มากเกินไป แทนที่จะเป็นตัวช่วยให้มีความสะดวกสบายมากขึ้น แต่กลับกลายเป็นปัญหา เช่น การเลือกเทคโนโลยีที่ซับซ้อนเกินไป ทำให้อุปกรณ์เสียหาย ซ่อมบ่อย ใช้งบในการซ่อมบำรุงมาก มีระบบใหม่ๆ เข้ามาแทนที่ตลอด ชัดกับระบบจัดซื้อจัดจ้างของหน่วยงานหรือองค์กรที่บางแห่งมีความยุ่งยาก กลายเป็นของ “ตกอู่” ที่สร้างขยะอิเล็กทรอนิกส์ที่ย่อยสลายยากอีก ฯลฯ ในบางกรณีที่นิทรรศการล้ำมากเกินไป ก่อให้เกิดปัญหาต่อเจ้าหน้าที่ที่ไม่มีเวลาและไม่มีความเข้าใจและไม่สามารถถ่ายทอดผ่านเทคโนโลยีนั้นๆ ได้ ซึ่งก็ไม่สามารถช่วยให้ผู้เข้าชมมีประสบการณ์ที่ดีขึ้นได้เช่นกัน ดังนั้นการปรับให้พิพิธภัณฑ์ ‘ทันสมัย’ นั้น นอกจากเรื่องเทคโนโลยีหรือนวัตกรรมแล้ว อาจจะต้องปรับเปลี่ยนนิสัยทัศนคติของทุกๆ คนในองค์กรไปด้วยพร้อมๆ กันด้วย (THE MOMENTUM. (2562). เทคโนโลยีในมิวเซียมไทย เทได้แบบไม่ต้องไปถึงเมืองนอก. Museums Now. บทความออนไลน์ (online). เผยแพร่เมื่อ 16 สิงหาคม 2562 (Aug 16, 2019) เข้าถึงเมื่อวันที่ 10 พฤศจิกายน 2562 เข้าถึงได้จาก: <https://themomentum.co/thai-museum-technology/>)

อุปสรรคหลักในการเข้าพิพิธภัณฑ์เกี่ยวเนื่องกับจิตวิทยาในการเข้าชมพิพิธภัณฑ์ เนื่องจากผู้เข้าชมบางกลุ่มรู้สึกห่างเหินและรู้สึกไม่มั่นใจกับการเข้าชมพิพิธภัณฑ์ เพราะสถานภาพทางสังคม การจัดการเนื้อหา การจัดการพื้นที่ การจัดการโครงสร้างการจัดแสดงของพิพิธภัณฑ์เอง (สถานที่ที่เต็มไปด้วยองค์ความรู้) อีกประการหนึ่ง คือ ประเด็นของโครงสร้างทางกายภาพของผู้เข้าชมเอง (เช่น ความพร้อมทางร่างกาย และอายุ: ผู้สูงอายุ ผู้พิการ เด็กและเยาวชนที่มีอายุน้อยเกินไป) ที่ไม่เอื้ออำนวยต่อพื้นที่ที่จะเข้าชม ถึงแม้พิพิธภัณฑ์เป็นสถานที่สำหรับทุกคน แต่การเข้าถึงคงเป็นเรื่องที่ไม่สามารถทำได้โดยทั่วไป เนื่องมาจากสถานภาพด้านการศึกษา โดยกล่าวได้ว่า พิพิธภัณฑ์แบ่งประชาชนทั่วไปออกเป็นสองประเภทด้วยกัน คือ คนที่มี “วัฒนธรรม” หรือ “ศักยภาพ” โดยถือว่าพิพิธภัณฑ์เป็นเรื่องของสถานที่ที่เพิ่งเข้าชมยามว่าง ในขณะที่กลุ่มคนอีกประเภทจะไม่คิดเช่นนั้น ซึ่งแนวคิดนี้สอดคล้องกับงานวิทยานิพนธ์ของบูร์ดิเยอ (Bourdieu) ในปี ค.ศ.1984 ว่า “งานศิลปะจะมีความหมายและน่าสนใจสำหรับคนที่มีศักยภาพทางวัฒนธรรมเท่านั้นมันมีรหัสที่เราต้องถอดออกมา” ดังนั้นการที่เราจะมี “ศักยภาพทางวัฒนธรรม” เพื่อเข้าใจผลิตผลทางวัฒนธรรมได้นั้น เราต้องมีประสบการณ์ด้านการจัดเทศกาลทางสังคมที่ผ่านการอบรมมาแต่เยาว์วัยและการศึกษา ซึ่งจะเป็น “ทุนทางวัฒนธรรม” ที่จะแยกแยะคนที่มี “รสนิยม” ออกจากคนที่ไม่มียานวิทยานิพนธ์ของบูร์ดิเยอต่อกำความคิดนี้โดยชี้ให้เห็นว่าผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์มี

แนวโน้มมาจากกลุ่มคนที่มีสถานภาพทางสังคมที่สูงกว่าและมีการศึกษา ในการจัดและทำ นิทรรศการ ต้องมีองค์ประกอบในการจัดทำนิทรรศการ ประกอบด้วย

1. ผู้จัดหรือเจ้าของ ที่มีบทบาทหน้าที่กำหนดแนวคิดและเนื้อหาการจัดแสดง โดยให้ ความร่วมมือกับหน่วยงานหรือองค์กร (ส่วนใหญ่เป็นเอกชน) ที่มีทักษะความ ชำนาญในวิชาชีพ การจัดแสดงนิทรรศการ

2. สถานที่จัดงานที่เหมาะสมกับเรื่องที่จะจัดแสดง

3. มีแนวคิด โครงเรื่อง แก่นเรื่อง ที่กำหนดเป็นกรอบเรื่องเล่าและทำให้การเล่าเรื่อง ชวนติดตาม

4. ใช้วัตถุจัดแสดง ประกอบด้วยวัตถุของจริง แบบจำลอง ฉาก ภาพถ่าย สื่อวีดิทัศน์

5. สคริปต์ บทบรรยาย ป้ายนิเทศวัตถุจัดแสดง

6. กำหนดกลุ่มเป้าหมายผู้ชมให้ชัดเจน

7. มีรูปแบบการจัดแสดงที่ผสมผสานระหว่างการจัดแสดงพิพิธภัณฑ์และนิทรรศการ

8. มีรูปแบบการจัดแสดงนิทรรศการ ที่แตกต่างจากพิพิธภัณฑ์ ตรงที่มีการกำหนด แนว เรื่องและโครงเรื่องที่ต้องการนำเสนอได้ชัดเจนกว่า ทำให้สามารถเสนอตัวตนของ เรื่องหรือ สร้างจุดสนใจในการนำเสนอได้ดีกว่า

9. เรื่องเล่าในนิทรรศการอาจเป็นเรื่องวิถีชีวิตความเป็นอยู่มนุษย์หรือสิ่งมีชีวิต ประวัติ บุคคล เรื่องราวทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ดาราศาสตร์ ฯลฯ

พิพิธภัณฑ์จึงอาจเป็นสถานที่ที่เป็นการ “เผชิญหน้ากัน” (กับผู้เข้าชม) ที่สำหรับค้นหา ประสบการณ์ใหม่ และถกเถียงทางวิชาการ และแม้ว่าพิพิธภัณฑ์จะเปิดประตูกว้างและพยายาม ผลักดันให้กลุ่มผู้เข้าชมหลักมีส่วนร่วมแล้วก็ตาม พิพิธภัณฑ์ยังคงเป็นอุปสรรคทางจิตสำหรับคน ทั่วไป ดังนั้นพิพิธภัณฑ์ต้องทำลายกำแพงทางวัฒนธรรมลง ต้องมีการเปิดพิพิธภัณฑ์ให้กับชุมชน ท้องถิ่นมากขึ้น หรืออีกนัยหนึ่งคือการสร้างประชาวัฒนธรรมหรือการสนับสนุนให้เกิดการเข้าถึง แหล่งเรียนรู้ให้มากที่สุด อันเป็นหนทางหนึ่งในการส่งเสริมให้เกิดประชาธิปไตยทางวัฒนธรรม ใน ความหมายของการสร้างสรรค์และการร่วมมือกันของพิพิธภัณฑ์กับคนในชุมชน (หอจดหมายเหตุ อัครสังฆมณฑลกรุงเทพฯ. (2559). ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการจัดตั้งพิพิธภัณฑ์. บทความออนไลน์ (online). เผยแพร่เมื่อ 15 กันยายน 2559. เข้าถึงเมื่อ 10 ธันวาคม 2562. เข้าถึงได้ จาก: <http://www.catholichaab.com/main/index.php/abouthaab/history4>)

### บทที่ 3

## วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัย แบบ วิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) เพื่อศึกษาการเปลี่ยนแปลงทางสังคม ที่ส่งผลต่อการปรับตัวเพื่อการพัฒนาการจัดการวัฒนธรรม การเรียนรู้และเสริมสร้างสุนทรียะ ของพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้และความบันเทิง โดยมีวิธีการดำเนินการศึกษาดังนี้

1. ประชากร กลุ่มตัวอย่าง และหน่วยวิเคราะห์
2. รูปแบบระเบียบวิธีวิจัย
3. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล

#### ประชากร กลุ่มตัวอย่าง และหน่วยวิเคราะห์

##### ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) โดยพิจารณาจากพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ดีเด่น ประเภทพิพิธภัณฑ์ด้านสังคม ศิลปะ และวัฒนธรรม จำนวน 4 แห่ง และ ผู้จัดการ จำนวน 1 แห่ง รวม 5 แห่ง ได้แก่

1. พิพิธภัณฑ์พระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว กรุงเทพมหานคร (รางวัลดีเด่นด้านการจัดแสดงนิทรรศการ)
2. ศูนย์สถาปัตยกรรมล้านนา คุ่มเจ้าบุรีรัตน์ (เจ้าน้อยมหาอินทร์ ณ เชียงใหม่) จังหวัดเชียงใหม่ (รางวัลดีเด่นด้านกระบวนการเรียนรู้)
3. หอศิลป์วัฒนธรรมเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ (รางวัลดีเด่นด้านความสัมพันธ์กับชุมชน)
4. อุทยานพระบรมราชานุสรณ์ พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย (อุทยาน ร.2) จังหวัดสมุทรสงคราม (รางวัลดีเด่นด้านการอนุรักษ์และสืบสาน)
5. สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.) หรือ มิวเซียมสยาม กรุงเทพมหานคร

พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ที่คัดเลือกนี้ ทำการคัดเลือกจากการจัดประกาศผลรางวัล พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ดีเด่น ประจำปี 2562 โดย สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.)

ประเภท “พิพิธภัณฑ์ด้านสังคม ศิลปะ และวัฒนธรรม” จำนวน 4 แห่ง ซึ่งแบ่งรางวัลออกเป็น 4 ด้าน คือ 1) รางวัลดีเด่นด้านกระบวนการเรียนรู้ 2) รางวัลดีเด่นด้านการจัดแสดง (นิทรรศการ) 3) รางวัลดีเด่นด้านความสัมพันธ์กับชุมชน (ความมีส่วนร่วมของชุมชน) และ 4) รางวัลดีเด่นด้านการอนุรักษ์และสืบสาน

โดยผู้จัดงาน มีการมีการประกาศการกำหนดปัจจัยในการสร้างมาตรฐานการคัดเลือกรางวัล Museum Thailand Awards 2019 ผ่านทางเว็บไซต์ โดยพิจารณาศักยภาพของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้เพื่อประเมินผล โดยใช้หลักของ สภาการพิพิธภัณฑ์ระหว่างชาติ หรือ International Council of Museums (ICOM) มาเป็นแนวทางในความคิดพื้นฐานเพื่อกำหนดหลักเกณฑ์ตามบริบทของการพัฒนาพิพิธภัณฑ์ในประเทศไทย มีผู้ทรงคุณวุฒิ ในการตัดสินมอบรางวัล จำนวน 6 คน

การกำหนดมาตรฐานปัจจัยของการคัดเลือกรางวัล Museum Thailand Awards 2019 อาศัยหลักการเชิงจริยศาสตร์ทางวิชาชีพในสายงานพิพิธภัณฑ์ (อ้างอิงจาก ICOM หรือ International Council of Museums) ซึ่งเป็นองค์กรสากลโลกจัดตั้งขึ้นในปี ค.ศ. 1946) และเป็นองค์กรที่ปรึกษาร่วมกับสมัชชาสหประชาชาติทางด้านสังคมและเศรษฐกิจ โดยมีการกำหนดหลักเกณฑ์ของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ ซึ่งเป็นสถานที่ ที่สังกัดภาครัฐ ภาคเอกชน และอาจจะเป็นสถานที่ส่วนบุคคล หรือเป็นพิพิธภัณฑ์เฉพาะอย่าง แกลเลอรี ศูนย์การแสดง และ แหล่งเรียนรู้ทางด้านศิลปะ คลอบคลุมถึงการจัดแสดงผลงานในลักษณะนิทรรศการถาวร นิทรรศการกึ่งถาวร นิทรรศการหมุนเวียน ซึ่งจัดแสดงเรื่องราวต่างๆที่สัมพันธ์กับผู้คนในสังคมผ่านวัตถุทางวัฒนธรรมต่างๆที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นในการดำรงชีวิตในสังคม อันแสดงเป็นหลักฐานทางด้านวิถีชีวิต ศิลปะ วัฒนธรรม รวมถึงโบราณวัตถุ หรือวัตถุที่เกี่ยวข้องกับประวัติความเป็นมา ชีวิตความเป็นอยู่ ของผู้คนที่หลากหลายกลุ่มในสังคมไทย ที่ได้แสดงถึงความมีอยู่ทางเอกลักษณ์ภูมิปัญญาหรือการปรับตัวให้เข้ากับบริบทสังคมวัฒนธรรมร่วมสมัย ภายใต้แนวคิดการเชื่อมโยงพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นเข้ากับพิพิธภัณฑ์เมืองเพื่อให้ได้มาซึ่งตัวแทนของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ของประเทศไทยในสาขาต่างๆ จากสถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.) หรือ มิวเซียมสยาม ที่ต้องการสื่อถึงการเชื่อมโยงพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นเข้ากับพิพิธภัณฑ์เมือง ด้วยการบูรณาการร่วมกันอย่างยั่งยืนทั้งในเชิงวิสัยทัศน์และกระบวนการทำงาน เพื่อยกระดับมาตรฐานพิพิธภัณฑ์ไทยสู่สากล

#### ขอบเขตด้านเนื้อหา

เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ การปรับตัวของพิพิธภัณฑ์ในประเทศไทย ซึ่งในงานวิจัยเล่มนี้ หมายถึง พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ ซึ่งเป็นสถานที่ ที่สังกัดภาครัฐ ภาคเอกชน และอาจจะเป็น

สถานที่ส่วนบุคคล หรือเป็นพิพิธภัณฑ์เฉพาะอย่าง แกลเลอรี ศูนย์การแสดง และ แหล่งเรียนรู้ ทางด้านศิลปะ คลอบคลุมถึงการจัดแสดงผลงานในลักษณะนิทรรศการถาวร นิทรรศการกึ่งถาวร นิทรรศการหมุนเวียน ด้านสังคม ศิลปะ และวัฒนธรรม จำนวน 5 แห่ง เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ ตามการเปลี่ยนแปลงการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยศึกษากระบวนการบริหาร การให้บริการ การ จัดการองค์ความรู้ของนิทรรศการเพื่อนำเสนอข้อมูล นำไปสู่วัฒนธรรมการเรียนรู้ของ พิพิธภัณฑ์ ที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมการเรียนรู้และการเข้าชมนิทรรศการในยุค ปัจจุบัน โดยจะศึกษารายละเอียดจาก

1. พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้แต่ละแห่ง มีกระบวนการ, วิธีการ หรือ ขั้นตอนการ ดำเนินการ อย่างไร ในรูปแบบใด มีการจัดการ การบริหาร การนำเสนอ และการให้บริการแบบใด มีการสร้างความสัมพันธ์กับผู้คน ชุมชน และ/หรือ ทางสังคมหรือไม่ วิสัยทัศน์ของผู้บริหาร การ บริหารงานภายใน (หรือการเมืองภายใน) สภาวะทางเศรษฐกิจ (รวมถึงการใช้งบประมาณในการ บริหาร) มีผลต่อการบริหารพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในยุคปัจจุบันหรือไม่ รวมถึงค่านิยม ความ เชื่อ อุดมการณ์ ของผู้คน ชุมชน และสังคม มีผลต่อการสร้างระบบ และ/หรือ รูปแบบการนำเสนอ ของทีมงาน ก่อให้เกิดการเผยแพร่องค์ความรู้ เกิดการเรียนรู้ให้มากขึ้น อย่างต่อเนื่อง และยั่งยืน รวมถึงมีความพร้อมที่จะร่วมกันสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ของแหล่งเรียนรู้ทางด้านศิลปะและ วัฒนธรรมแก่การเรียนรู้ของผู้เข้าชมหรือไม่ มากน้อยแค่ไหน

2. พื้นที่ และ/หรือ ขนาดพื้นที่ ของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ ก่อให้เกิดแผนงาน ทางด้านการเผยแพร่องค์ความรู้ มีการพัฒนาความคิด และ/หรือ นำประสบการณ์มาแก้ปัญหา สังคม หรือไม่ อย่างไร

3. ผู้ที่เข้าไปแสวงหาความรู้ มีปฏิสัมพันธ์ระหว่าง จะได้รับข้อมูลและเรียนรู้อะไร ได้บ้าง เกิดประสบการณ์จากการเรียนรู้ได้มากน้อยแค่ไหน และจะนำไปใช้ประโยชน์ต่อไปได้ อย่างไร

เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ ผลกระทบที่เกิดจากกระบวนการปรับตัวของพิพิธภัณฑ์ที่มี ต่อ ชุมชน สังคม

ทฤษฎีที่จะใช้ในการศึกษา

เพื่อใช้ศึกษา การปรับตัวเพื่อการพัฒนาการจัดการวัฒนธรรมการเรียนรู้ใน พิพิธภัณฑ์ไทย โดยศึกษารายละเอียดในเรื่อง วัฒนธรรมการจัดการ, การเรียนรู้, การตลาด, ลักษณะที่ตั้ง, บุคคลกร, ลักษณะกายภาพ, การบริการ, การประเมินการบริการ, การตอบสนอง และ ความเข้าใจลูกค้า โดยศึกษารายละเอียดจากทฤษฎีดังต่อไปนี้



1. ทฤษฎีวัฒนธรรมการจัดการ ทางด้านการปรับตัวภายใต้ความแตกต่างทางวัฒนธรรม ของ สุนทรียา ไชยปัญญา และ อรุรักษ์ ศรีประเสริฐ

2. ทฤษฎีการตลาดแบบผสมผสาน หรือ Marketing Mix หรือ 7P ของ ศิริวรรณ เสรีรัตน์ นำมาใช้กับแหล่งเรียนรู้ที่เป็นพิพิธภัณฑ์ซึ่งเป็นธุรกิจด้านการบริการที่มีลักษณะพิเศษต่างจากอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวอื่นๆ จึงมีส่วนผสมทางการตลาดที่แตกต่างจากการตลาดโดยทั่วไปซึ่งสามารถนำมาปรับใช้กับกรณีของพิพิธภัณฑ์ได้

3. ทฤษฎีการให้บริการ ของ ศิริวรรณ เสรีรัตน์ ซึ่งคุณภาพการให้บริการเป็นสิ่งสำคัญสิ่งหนึ่งในการสร้างความแตกต่างของธุรกิจ โดยได้กำหนดนิยามของเงื่อนไขหรือกิจกรรมที่จะนำไปสู่การบริการที่เป็นเลิศซึ่งถือได้ว่าเป็นหัวใจของการให้บริการสมัยใหม่ ว่า V-SERVE ซึ่งเป็นการเลียนเสียงมาจาก “We serve” หรือ “เราบริการ”

### รูปแบบระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยในครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ใช้รูปแบบการวิจัย (research design) คือ การวิจัยโดยการสัมภาษณ์ (interview) ซึ่งเป็นวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลหลักฐานโดยใช้การสนทนาหรือการเจรจาอย่างมีจุดมุ่งหมายระหว่างบุคคล 2 ฝ่าย คือ นักวิจัย (ฐานะผู้สัมภาษณ์) และผู้ให้ข้อมูล (ฐานะผู้ถูกสัมภาษณ์) ซึ่งในงานวิจัยนี้ ผู้ให้ข้อมูลคือ ผู้บริหาร ทีมงาน (ทีมงานที่เป็นทั้งพนักงานประจำ และ พนักงานชั่วคราว หรือ พาร์ทไทม์) จากพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ทางด้านสังคม ศิลปะ วัฒนธรรม และ Museum Thailand Popular Vote 2019 หรือ พิพิธภัณฑ์ยอดนิยมมหาชน จำนวนรวม 5 แห่ง ภายใต้บรรยากาศของการมีปฏิสัมพันธ์อันดีระหว่างกัน และ การสังเกต (Observational Research) ใช้การเฝ้าสังเกต โดยไม่มีการกำหนดปัจจัยเสี่ยง หรือสิ่งแทรกแซง เพื่อเป็นการสร้างต้นแบบ “รูปแบบการจัดการพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ ตามการเปลี่ยนแปลงการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21” เพื่อการเรียนรู้ให้กับพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้อื่นๆได้

### เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

ผู้วิจัย ใช้เครื่องมือในการลงพื้นที่สำรวจเพียง 1 อย่าง คือ

1. แบบสอบถาม เรื่อง การปรับตัวเพื่อการพัฒนาการจัดการวัฒนธรรมการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ไทย

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

เป็นขั้นตอน รวบรวมและเรียบเรียงข้อมูลการปรับตัว ของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ ด้านสังคม ศิลปะ และวัฒนธรรม จำนวน 5 แห่ง โดยศึกษาจาก คณาจารย์ ผู้เชี่ยวชาญ เอกสาร และงานวิจัยต่างๆ รวมถึง ข้อมูลพื้นฐานจากการจัดประกวดพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ดีเด่น ครั้งที่ 3 จากการจัดงานพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ดีเด่น ประจำปี 2562 หรือ Museum Thailand Awards 2019 โดยสถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.) หรือ มิวเซียมสยาม ซึ่งมีการ ประกาศผลและมอบรางวัลซึ่งจัดภายใต้แนวคิด “Perspective” ต้องการสื่อถึงการเชื่อมโยง พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นเข้ากับพิพิธภัณฑ์เมือง ด้วยการบูรณาการร่วมกันอย่างยั่งยืนทั้งในเชิงวิสัยทัศน์ และกระบวนการทำงาน เพื่อยกระดับมาตรฐานพิพิธภัณฑ์ไทยสู่สากล โดยรางวัล Museum Thailand Awards เป็นสัญลักษณ์ของการคัดสรรคุณภาพ มาตรฐาน เพื่อให้ได้มาซึ่งตัวแทนของ พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ของประเทศไทยในสาขาต่างๆ ในปี พ.ศ. 2562 รางวัล Museum Thailand Awards ซึ่งรางวัลพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ดีเด่น ประเภทพิพิธภัณฑ์ด้านสังคม ศิลปะ และวัฒนธรรม มีจำนวน 4 แห่ง คือ

1. รางวัลดีเด่นด้านการจัดแสดงนิทรรศการ ได้แก่ พิพิธภัณฑ์พระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว
2. รางวัลดีเด่นด้านกระบวนการเรียนรู้ ได้แก่ ศูนย์สถาปัตยกรรมล้านนา คุ่มเจ้าบุรีรัตน์ (เจ้าน้อยมหาอินทร์ ณ เชียงใหม่)
3. รางวัลดีเด่นด้านความสัมพันธ์กับชุมชน ได้แก่ หอศิลป์วัฒนธรรมเมืองเชียงใหม่
4. รางวัลดีเด่นด้านการอนุรักษ์และสืบสาน ได้แก่ อุทยานพระบรมราชานุสรณ์พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย (อุทยาน ร.2)
5. สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.) หรือ มิวเซียมสยาม (ผู้จัดงาน)

รวมทั้งสิ้น 5 แห่ง เพื่อให้ได้ข้อมูลพื้นฐานที่บ่งบอกคุณลักษณะของรูปแบบการจัดการ พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ตามการเปลี่ยนแปลงการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ก่อให้เกิดวัฒนธรรม การเรียนรู้ ตอบสนองความต้องการทางการเรียนรู้อุ้และเสริมสร้างสุนทรียะแก่ผู้คนที่เข้ามาชม ผลงานและศึกษาองค์ความรู้

### การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยใช้วิธีวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) โดยการรวบรวมจากเอกสาร การสร้าง เครื่องมือการสัมภาษณ์โดยผู้เชี่ยวชาญ และการสัมภาษณ์ระดับลึก (In-depth Interview) รวมถึง การสังเกตการณ์ หลังจากนั้นนำเสนอผลการศึกษาแบบพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive

Analysis) จาก คณาจารย์ นักวิชาการ ผู้เชี่ยวชาญ ผู้บริหารพิพิธภัณฑ์ ผู้ให้บริการและนำเสนอ ข้อมูลในพิพิธภัณฑ์ โดยการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลการปรับตัวของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ ด้านสังคม ศิลปะ และวัฒนธรรม จำนวน 5 แห่ง ที่มีต่อวัฒนธรรมการเรียนรู้ของผู้คนที่เข้ามา ศึกษาองค์ความรู้และสุนทรียศาสตร์ รวมถึง ชุมชน และ สังคม โดยการประยุกต์ทฤษฎีสถานราก คือ

1. จากการการลงพื้นที่เพื่อสัมภาษณ์เชิงลึก (Indepth Interview) ณ พิพิธภัณฑ์และ แหล่งเรียนรู้ดีเด่นประจำปี 2562 ประเภทพิพิธภัณฑ์ด้านสังคม ศิลปะ และวัฒนธรรม จำนวน 4 แห่ง และผู้จัดงาน จำนวน 1 แห่ง รวม 5 แห่ง

2. วิเคราะห์จากทฤษฎีวัฒนธรรมการจัดการ
3. วิเคราะห์จากทฤษฎีการตลาดแบบผสมผสาน (Marketing Mix - 7P)
4. วิเคราะห์จากทฤษฎีการให้บริการ

เพื่อให้ได้ผลลัพธ์เป็นการสร้างต้นแบบ ร่าง “รูปแบบการจัดการพิพิธภัณฑ์และแหล่ง เรียนรู้ ตามการเปลี่ยนแปลงการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21” เพื่อการเรียนรู้ให้กับพิพิธภัณฑ์และแหล่ง เรียนรู้อื่นๆ

## บทที่ 4 ผลการวิจัย

งานวิจัย เรื่อง การปรับตัวเพื่อการพัฒนาการจัดการวัดนวัตกรรมการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑสถานไทย ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่ ณ พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ จำนวน 5 แห่ง ซึ่งเป็นพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ดีเด่น ประเภทพิพิธภัณฑสถานสังคัม ศิลปะ และวัฒนธรรม จำนวน 4 แห่ง และ ผู้จัดงาน จำนวน 1 แห่ง รวม 5 แห่ง ได้แก่

1. พิพิธภัณฑสถานพระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว กรุงเทพมหานคร (รางวัลดีเด่นด้านการจัดแสดงนิทรรศการ)
2. ศูนย์สถาปัตยกรรมล้านนา คุ่มเจ้าบุรีรัตน์ (เจ้าน้อยมหาอินทร์ ณ เชียงใหม่) จังหวัดเชียงใหม่ (รางวัลดีเด่นด้านกระบวนการเรียนรู้)
3. หอศิลป์วัฒนธรรมเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ (รางวัลดีเด่นด้านความสัมพันธ์กับชุมชน)
4. อุทยานพระบรมราชานุสรณ์ พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย (อุทยาน ร. 2) จังหวัดสมุทรสงคราม (รางวัลดีเด่นด้านการอนุรักษ์และสืบสาน)
5. สถาบันพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ (สพร.) หรือ มิวเซียมสยาม กรุงเทพมหานคร

โดยศึกษากระบวนการปรับตัว, การบริหารงาน (การจัดการ), การให้บริการ, รูปแบบการนำเสนอ และ การจัดการวัดนวัตกรรมการเรียนรู้ของพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ ที่ก่อให้เกิดวัดนวัตกรรมการเรียนรู้ ที่ตอบสนองความต้องการทางด้านการเรียนรู้และเสริมสร้างสุนทรียะแก่ผู้คนที่เข้ามาชมผลงานและศึกษาองค์ความรู้ ตามการเปลี่ยนแปลงการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และเพื่อศึกษาผลที่เกิดจากกระบวนการปรับตัวของพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ ที่มีต่อวัดนวัตกรรมการเรียนรู้ของผู้คนที่เข้ามาศึกษาองค์ความรู้และสุนทรียศาสตร์ รวมถึง ชุมชน และ สังคม ซึ่งข้อมูลที่ได้เก็บได้จากการลงพื้นที่ มีดังนี้

## พิพิธภัณฑ์พระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว กรุงเทพมหานคร (รางวัลดีเด่นด้านการจัดแสดงนิทรรศการ)



ภาพประกอบ 2 พิพิธภัณฑ์พระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว

ที่มา: กฤศณัฐ ดิลกศิริธนภัทร์ (2563)

### ข้อมูลพิพิธภัณฑ์ที่ได้จากการสัมภาษณ์

พิพิธภัณฑ์พระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัวเป็นพิพิธภัณฑ์พระมหากษัตริย์ เดิมตั้งอยู่ ณ ใต้พระบรมราชานุสาวรีย์พระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว ด้านหน้าอาคารรัฐสภา สมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณี พระบรมราชินีในรัชกาลที่ 7 ได้พระราชทานเครื่องราชภัณฑ์ส่วนพระองค์ของพระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัวมาจัดแสดง และเปิดให้ประชาชนเข้าชมในปี พ.ศ.2523 ต่อมาสถาบันพระปกเกล้า ได้รับโอนอำนาจการดำเนินงานพิพิธภัณฑ์มาอยู่ในความดูแลรับผิดชอบ และได้รับความอนุเคราะห์จากกรมโยธาธิการให้ใช้อาคารอนุรักษ์ 3 ชั้น ซึ่งเป็นที่ทำการของกรม จัดตั้งเป็นพิพิธภัณฑ์พระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว

จากการลงพื้นที่เพื่อศึกษาในสถานที่จริง พบว่าพิพิธภัณฑ์พระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว จัดแสดง 2 ส่วน คือ การจัดแสดงผลงานถาวรในอาคารอนุรักษ์ซึ่งเป็นอาคารด้านหน้า มีพื้นที่จำนวน 3 ชั้น และมีการจัดแสดงผลงานนิทรรศการหมุนเวียนและอื่นๆใน

ส่วนของอาคารรำไพพรรณีซึ่งเป็นอาคารด้านหลัง เดิมอาคารนี้ ชั้น 2 จะเป็นพื้นที่พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ ศูนย์ข้อมูลพระปกเกล้าศึกษา และ จัดแสดงรถยนต์พระที่นั่งองค์จริง ชั้น 3-4 จะเป็นพิพิธภัณฑเครื่องราชอิสริยาภรณ์ ชั้น 5 เป็นสำนักงาน และชั้น 6 เป็นห้องจัดอบรมสัมมนา ปี 2563 บริเวณชั้น 2 มีการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงเป็นนิทรรศการและเป็นพื้นที่เรียนรู้เกี่ยวกับประชาธิปไตย มีการย้ายศูนย์พระปกเกล้าศึกษาไปอยู่ที่ชั้น 4 มีการเพิ่มห้องสมุด หนังสือที่เกี่ยวข้องกับรัชสมัย หนังสือหายาก ภาพถ่ายไมโครฟิล์ม วารสารต่างประเทศ และข้อมูลอื่นๆที่เกี่ยวข้อง พร้อมเปิดให้บริการในกลางปี 2564 ทั้งนี้ รถยนต์พระที่นั่งองค์จริงยังคงจัดแสดงที่ชั้น 2 เช่นเดิม

กาญจนา ศรีปัตตา ผู้อำนวยการสถาบันพระปกเกล้า (สัมภาษณ์. 2563) ให้ข้อมูลว่างบประมาณที่พิพิธภัณฑสถานพระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัวได้รับในแต่ละปีเพื่อจัดการบริหาร จะได้จากภาครัฐบาล เพื่อใช้จ่ายสำหรับการบริหารและจัดการทั่วไป มีการจัดทำตามแบบระเบียบของทางราชการ ซึ่งงบที่ได้มาจะมีการจัดสรรขึ้นเพื่อแยกใช้จ่ายในส่วนต่างๆ อาทิ งานบริหารองค์กร ซึ่งหมายรวมถึงบุคคลากร วัสดุ อุปกรณ์ ครุภัณฑ์ เป็นต้น ส่วนจัดการทำนุบำรุงและซ่อมแซมโบราณวัตถุสำหรับจัดแสดง ส่วนบริหารศูนย์และซ่อมแซมวัสดุอุปกรณ์ในนิทรรศการ ส่วนบริหารงานวิจัยและข้อมูล เป็นต้น ซึ่งทางพิพิธภัณฑสถานจะมีการเสนอขอของบประมาณในช่วงเดือนกรกฎาคม-สิงหาคมของทุกปี ตามระเบียบทางราชการ ทั้งนี้ จำนวนงบที่ได้ในแต่ละปีนั้นจะไม่เท่ากัน เนื่องจากในบางปีจะมีการขอของบเพิ่มเติมเพื่อจัดซื้อครุภัณฑ์ หรือ งบสำหรับจัดทำงานวิจัย ในลักษณะที่พิเศษ ปีไหนที่มีการเปลี่ยนแปลงนิทรรศการหมุนเวียน หรือ นิทรรศการถาวรครั้งใหญ่ ก็จะมีการขอของบในส่วนนี้เพิ่มเติม หลังจากนั้นจะมีการพิจารณา ซึ่งผู้บริหารของพิพิธภัณฑสถานจะต้องเข้าไปชี้แจงรายละเอียด ปีไหนที่ไม่มีการจัดซื้อหรือเปลี่ยนแปลงก็ไม่มีการขอของบในส่วนนี้ แต่บประมาณนั้นจะได้ตามปกติ



ภาพประกอบ 3 ภายในพิพิธภัณฑสถานพระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว

ที่มา: กฤศณัฐ์ ดิลกศิริธนภัทร์ (2563)

ในช่วงแรก พิพิธภัณฑฯ เก็บเงินค่าเข้าชมในอัตรา 20 - 40 บาท ต่อมาผู้บริหารมองว่าไม่คุ้มกับการบริหารจัดการ อีกทั้งไม่มีเจ้าหน้าที่มาดูแลในส่วนนี้ และเจ้าหน้าที่คนอื่นๆ ก็มีภาระหน้าที่จำนวนมาก จึงมีการยกเลิกการเก็บค่าเข้าชม ทำให้การจัดการและการบริหารงานง่ายขึ้น ลดภาระและไม่ก่อให้เกิดผลเสียใดๆ อีกทั้งกลับได้ประโยชน์ในการเป็นสื่อกลางในการเผยแพร่ความรู้ ถือว่าเป็นการปรับเปลี่ยนรูปแบบการจัดการบริหาร ซึ่งผลจากการที่ไม่เก็บค่าเข้าชม คือ การได้ฐานลูกค้าที่หลากหลายและมีจำนวนเพิ่มขึ้น ในแต่ละปี ตัวเลขอาจจะมากเหมือนพิพิธภัณฑฯ อื่นๆ เพราะเป็นพิพิธภัณฑฯ รูปแบบเฉพาะทางด้านประวัติศาสตร์ กลุ่มลูกค้าอาจจะไม่ได้ขึ้นมากต่อปี แต่จะมีการตั้งเป้าตัวชี้วัดไว้ประมาณ 5% หรือประมาณ 1,000 คนต่อหนึ่งปี เพราะลูกค้าส่วนใหญ่ที่เข้ามาจะมี 2 กลุ่มใหญ่ๆ คือ

1. กลุ่มลูกค้าที่ติดตามความรู้ คาดหวังว่าจะมีหนังสือที่เกี่ยวข้อง จึงต้องจัดในส่วนห้องวิชาการเพื่อรองรับการเข้ามาเรียนรู้

2. กลุ่มลูกค้าทั่วไป สามารถแบ่งผู้เข้าชมพิพิธภัณฑฯ ออกเป็น 2 ลักษณะ คือ

- 2.1. ลักษณะมาเป็นกลุ่ม ที่มีการติดต่อเข้ามา ทางพิพิธภัณฑฯ จะมีการจัดเตรียมบุคลากรให้คำแนะนำและอริการในการเยี่ยมชม ซึ่งเป็นไปตามรูปแบบที่พิพิธภัณฑฯ จัดไว้ให้ ทั้งนี้กลุ่มหมู่คณะก็จะมีการพิจารณาก่อนว่าเป็นกลุ่มประเภทใด เช่น เด็ก ผู้ใหญ่ คนชรา หรือคนพิการ ทางพิพิธภัณฑฯ จะมีบริการเสริม เช่น รถเข็น ลิฟท์ จำนวนเจ้าหน้าที่อำนวยความสะดวก เด็กและเยาวชนมีการพิจารณาว่าเป็นช่วงวัยใด ถ้าเป็นกลุ่มเด็กปฐมวัยที่ดูแลได้ยาก ไม่สามารถเดินตามวิทยากรนำชมได้ อาจจะต้องใช้วิธีแจกสมุดกิจกรรม เด็กและเยาวชนกลุ่มนี้ก็จะมีส่วนร่วมด้วยความสนุกที่จะตามหาข้อมูลตามสมุดกิจกรรมที่จัดไว้ให้ ส่วนหนึ่งเป็นการทუნแรงให้ครูด้วยเพราะโดยปกติเด็กและเยาวชนในระดับอนุบาลจะสมาธิสั้น การแจกสมุดกิจกรรมเพื่อให้ได้ระบายสี วาดรูป รูปที่จัดให้ระบายสีก็จะเป็นรูปเกี่ยวกับวัตถุในพิพิธภัณฑฯ เพื่อให้เชื่อมโยง เป็นการให้ข้อมูลทางอ้อมโดยไม่ได้ยึดข้อมูลหลักหรือหนักเกินไป

- 2.2. ลักษณะของการที่เข้ามาเข้าชมเองหรือกลุ่ม คือ เดินตามอัยยาศัย ศึกษาเองหาข้อมูลเอง ส่วนไหนที่ต้องการก็จะเดินเข้าหาเจ้าหน้าที่

กาญจนา ศรีปัดดา (2563) เล่าเพิ่มเติมว่าในส่วนจัดแสดงนิทรรศการถาวร มีการนำเสนอถึงพระราชประวัติของพระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว และสมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณีพระบรมราชินี ข้อมูลการเมืองการปกครองตั้งแต่สมัยสมบูรณาญาสิทธิราชจนถึงการเปลี่ยนแปลงการปกครองมาสู่ระบอบประชาธิปไตย อีกทั้งยังมีเรื่องราวของชีวิตภายในวัง สังคมการเมือง ศิลปะ วัฒนธรรม สำหรับนิทรรศการแบ่งเป็น

1. นิทรรศการถาวร มีอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์อย่างง่าย รองรับให้ผู้เข้ามาได้ใช้งาน เป็นบางจุด เช่น จอสัมผัส หูฟังบอกเล่าเรื่องราว จอเล่นวิดีโอหมุนเวียน ลำโพงเล่าเรื่องราว ปุ่มกด เพื่อให้เกิดแสงไฟหรือเสียง เป็นต้น เพื่อให้ผู้เข้าชมได้รับอรรถรสในการเข้าชมและเรียนรู้ได้อย่างไม่ ซ้ำซ้อน ทุกชิ้นสามารถใช้งานได้จริง รวมถึงอุปกรณ์อื่นๆที่ไม่ใช่อิเล็กทรอนิกส์ซึ่งผู้เข้าชมสามารถ เปิด-ปิดได้ด้วยตัวเอง เช่น ลิ้นชัก บานเปิดต่างๆ รวมถึงสิ่งของบางชิ้นที่สามารถสัมผัสหรือหยิบ ขึ้นมาดูได้ ก็เป็นลูกเล่นที่ผู้เข้าชมสามารถเปิดดูหรืออ่านได้อย่างเพลิดเพลิน ทั้งนี้ สื่อ อิเล็กทรอนิกส์บางชนิด เช่น ไฮไลแกรม หรือ จอฉายภาพ 3 มิติ เคยมีใช้ แต่ได้ยกเลิกไป เนื่องจาก ช่วงหลังไม่ค่อยได้รับความนิยม รวมถึงมีค่าใช้จ่ายในการดูแลและซ่อมบำรุงที่สูงมาก ซึ่งสื่อที่ใช้ใน ปัจจุบันมีการใช้งานตั้งแต่เริ่มเปิดพิพิธภัณฑ์ยังสามารถใช้ได้และค่าบำรุงรักษาไม่แพง มีส่วนที่ เพิ่มขึ้น เช่น เพิ่มเรื่องราว จอ วิดีทัศน์รูปแบบและเนื้อหาใหม่ มีการใส่ซับภาษาอังกฤษเพิ่มเพื่อ รองรับผู้เข้าชมชาวต่างชาติ รวมถึงการจัดแสดงวัตถุชิ้นเอก ซึ่งเป็นวัตถุที่ได้มาจากการหยิบยืม หรือการมอบให้จากพระญาติ อาทิจลของพระองค์ครุฑที่เคยทรงเมื่อครั้งพระราชทานปริญญาบัตร ณ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จลของพระองค์ทหาร จลของพระองค์ล้าลอง อาวุธประจำพระองค์ รวมถึงเครื่องใช้ประจำวัน เช่น เครื่องจาน-ชาม หนังสือทรงอ่าน อุปกรณ์เครื่องเขียน เป็นต้น โดย จัดแสดงอย่างเป็นระเบียบในตู้กระจกที่สามารถมองได้อย่างใกล้ชิด

2. นิทรรศการหมุนเวียน จะมีการจัดแสดงผลงานนิทรรศการที่ให้ความรู้เป็นช่วงๆ ช่วงละประมาณ 3-6 เดือน ขึ้นอยู่กับเนื้อหาที่มีความเข้มข้นและตรงตามความต้องการของ ประชาชน รวมถึงสถานการณ์ในขณะนั้น

3. พิพิธภัณฑ์เสมือนจริง เข้าเยี่ยมชมได้ทาง <https://www.kpi-vmuseum.com/> และ E-Exhibition เยี่ยมชมได้ทาง <https://www.kpi-vmuseum.com/exvm/main/> ซึ่งสามารถเข้าชมได้ ตลอดเวลา โดยไม่มีวันหยุด

4. นิทรรศการเคลื่อนที่ หากเป็นในช่วงสถานการณ์ปกติ จะมีการลงพื้นที่ให้ความรู้ แก่ประชาชน โดยเลือกจังหวัดและพื้นที่ที่พระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัวเคยเสด็จฯ หลักๆ คือเป็นการเผยแพร่พระราชกรณียกิจของพระองค์ที่เคยทรงงานให้กับประชาชนในพื้นที่นั้นๆ ตามมาด้วยการเผยแพร่องค์ความรู้ทางด้านประชาธิปไตย และความรู้อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง รวมถึงมี การทำนวัตกรรมใหม่ๆที่ใช้ในการสื่อสารหรือเรียนรู้ไปเผยแพร่ด้วย

ทางด้าน สุพรรณิ งามวุฒิมกุล ผู้อำนวยการสำนักงานเลขาธิการ (สัมภาษณ์. 2563) กล่าวเพิ่มเติมว่า พิพิธภัณฑ์มีการจัดกิจกรรมอื่นๆเพื่อการเข้าชม บางกิจกรรมจะเหมือนหรือซ้ำ กับปีก่อนๆ บางกิจกรรมเป็นกิจกรรมใหม่ที่เพิ่มเข้ามาก็เพื่อตอบสนองการลดความเหลื่อมล้ำและ



ทำเพื่อสังคม เช่น เด็กและเยาวชน เด็กตาบอด หรือ เด็กพิการอื่นๆ รวมถึงผู้สูงอายุ จะจัดได้รับการจัดเตรียมสถานที่ พื้นที่ และสิ่งอำนวยความสะดวกในการรองรับการให้บริการ อาทิ พื้นที่ว่างเปล่า พื้นที่ลาดจ่อรถ ลิฟท์ ทางลาด ทางเชื่อมระหว่างห้อง ทางเชื่อมระหว่างอาคาร ห้องน้ำ เป็นต้น ซึ่งถือเป็นหนึ่งในภาระกิจการเปลี่ยนแปลงและการปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์เพื่อการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ด้วยเช่นกัน โดยการจัดกิจกรรมเสริมการเรียนรู้ ส่วนใหญ่จัดขึ้นเพื่อสนับสนุนการเข้าชมเป็นลักษณะเชิญเข้ามาทำกิจกรรมเสริมที่พิพิธภัณฑ์ฯ จากการส่งเสริมให้เข้ามาเข้าชมพิพิธภัณฑ์เบื้องต้นจะให้เข้าชมพิพิธภัณฑ์เพื่อรับความรู้ จากนั้นก็จะให้เล่นหรือทำกิจกรรมเสริมที่เจ้าหน้าที่ได้มีการจัดเตรียมไว้ 5-6 ชุ้มน ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรม ซึ่งในชุ้มนั้นมีเล่นอย่างเดียบบ้าง ชุ้มนเสริมความรู้บ้าง ซึ่งล้วนเป็นการเชื่อมโยงเนื้อหาของพิพิธภัณฑ์ฯ เข้าไป เช่น เล่นบิงโก อาจจะเป็นเกี่ยวกับสถานที่สำคัญ หรือ การทำเป็นการ์ดคำ หรือตัวอักษร เอ บี ซี เลาสะท้อนถึงวัตถุ หรือเป็นการเล่นคำ หรือการระบายสีหาวัตถุ หรือคำถามเกี่ยวกับวัตถุ ถ้าเป็นกิจกรรมวันเด็กจะเป็นกิจกรรมง่ายๆ หรืออีกหนึ่งกิจกรรมประจำปี คือ กิจกรรม Night at the Museum เป็นการร่วมมือกับมิวเซียมสยาม ที่มีในช่วงปลายปีของทุกปี ซึ่งมีรูปแบบในการจัดกิจกรรมที่แตกต่างกันออกไปทุกๆ ปี หรือ เวิร์คช็อปเกี่ยวกับอาหาร เป็นขนมลูกชุบ แล้วมีการให้ความรู้โดยการเล่าเรื่องราว ที่มา ความสำคัญ ได้ทั้งวิชาการและความสนุก โดยให้สอดคล้องกับเรื่องราวในพิพิธภัณฑ์และอาหารในวัง มีการเสวนา ลงมือทำ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน กิจกรรมเสริมบางกิจกรรมอาจไม่เปลี่ยนแปลง แต่จะเลือกเปลี่ยนเป็นสถานที่ในการจัด เช่น การเลือกกลุ่มเด็กผู้พิการจากมูลนิธิหนึ่ง ในปีถัดไปก็จะสลับกลุ่มเด็กจากมูลนิธิอื่นๆ เข้ามาแทน โดยสลับกันไป

นอกจากนี้ การดำเนินงานของพิพิธภัณฑ์ฯ ได้มีการจัดการทางด้านเว็บไซต์ เพื่อเผยแพร่ข้อมูล ข่าวสาร ในอีกช่องทางหนึ่ง ทั้งนี้ ในช่วยระยะของการแพร่ระบาดของโรคโควิด 19 (COVID-19) ในช่วงปี 2563-2564 ทำให้ต้องมีการจำกัดการเข้าชมพื้นที่ ตลอดจนการปิดให้เข้าชมนิทรรศการทุกส่วน เพื่อป้องกันตามมาตรการที่รัฐบาลกำหนด จากปรากฏการณ์ดังกล่าว ทำให้ผู้ที่ต้องการสืบค้นข้อมูลรวมถึงมีความต้องการเข้าชมนิทรรศการ ทำให้ผู้บริหารและเจ้าหน้าที่ของพิพิธภัณฑ์ฯ พัฒนาและจัดทำเว็บไซต์ให้เป็น e-exhibition ทาง <https://www.kpi-vmuseum.com/exvm/main/> โดยแบ่งออกเป็น 3 ส่วนหลัก คือ 1) ส่วนของข้อมูลอื่นๆ ทางด้านการเมืองการปกครองภายในเว็บไซต์ 2) ส่วนนิทรรศการหมุนเวียนกึ่งถาวรออนไลน์ ที่นำเสนอข้อมูลประวัติศาสตร์พระราชพิธีต่างๆ ซึ่งมีลูกเล่นมากมายที่สามารถค้นคว้าหาข้อมูลได้ง่ายและสนุกสนาน และ 3) ในรูปแบบของนิทรรศการเสมือนจริง หรือ พิพิธภัณฑ์เสมือนจริง หรือ virtual exhibition ทาง <https://www.kpi-vmuseum.com/> ซึ่งให้อารมณ์เสมือนว่าได้เข้ามาเยี่ยมชมในพิพิธภัณฑ์ โดยผู้ที่เข้าชมสามารถกด

ไปตามจุดหรือลากเมาท์ให้หมุนไปตามพื้นที่ต่างๆ เมื่อเจอจุดที่สนใจสามารถกดเพื่อดูข้อมูลเพิ่มเติมได้สบาย เสมือนว่าได้เข้ามาเยี่ยมชมในพิพิธภัณฑ์จริงๆ ซึ่งวัตถุประสงค์ในการจัดทำเว็บไซต์นี้ นอกจากเป็นการสร้างภาพเสมือนของพิพิธภัณฑ์ในมุมมอง 360 องศาแล้ว ยังเป็นการสร้างสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ของพิพิธภัณฑ์ เพื่อให้ใช้ในการเรียนรู้แหล่งการเรียนรู้เสมือนจริง พิพิธภัณฑ์ไทย ตลอดจนจนเป็นการพัฒนาแผนกิจกรรมในช่วงสภาวะการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ได้ นอกจากนี้ยังใช้ศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้งานแอปพลิเคชันพิพิธภัณฑ์เสมือนปฏิสัมพันธ์ โดยใช้เทคโนโลยี Virtual Reality ได้ในอีกช่องทางหนึ่ง นอกจากนี้ยังเป็นแหล่งที่สามารถสื่อความรู้ได้อย่างง่ายดายจาก Infographic เอกสารออนไลน์เผยแพร่ และบทความที่สามารถดาวน์โหลดอ่านได้ทุกฉบับ



ภาพประกอบ 4 ภายในพิพิธภัณฑ์พระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว

ที่มา: กฤศณัฐ์ ดิลกศิริธนภัทร์ (2563)

ปัจจัยหลักอีกอย่างหนึ่งคือ ผู้นำชมของพิพิธภัณฑ์ฯค่อนข้างมีความเข้มแข็ง ซึ่งกาญจนา ศรีปัดถา (2563) กล่าวว่า ผู้นำชมเป็นนักวิชาการ จำนวน 2-3 คน คือเป็นทั้ง นักวิชาการ นักจดหมายเหตุ และ พันธรัักษ์ ที่เพียงพอต่อการนำชมในแต่ละรอบ (ต่อจำนวนผู้เข้าชมจำนวนไม่มาก) ในบางกรณีก็เกิดอุปสรรคในการนำชม คือ ด้วยพื้นที่ของพิพิธภัณฑ์ฯมีจำกัดจะมีปัญหากับผู้เข้าชมกลุ่มใหญ่ ถ้าหากมีเป็นกลุ่มจำนวนมากกว่า 40 คน วิทยากรนำชมอาจจะพูดแล้วไม่ค่อยได้

ยันทัวถึง เนื่องจากปริมาณผู้เข้าชมมีมากจนเกินไปทำให้ความสนใจอาจลดลง และหนึ่งในวิธีการแก้ไข คือ การแบ่งจำนวนผู้เข้าชมไปชมสวนอื่น แล้วสลับเปลี่ยน หมุนเวียนเข้าชม มีการจัดสรรและปันส่วนให้เหมาะกับการเข้าชมในส่วนในพื้นที่ ในช่วงสถานการณ์โควิดปี 2563 สามารถรับผู้เข้าชมจำนวนมากได้ จึงเป็นข้อดีในการให้บริการในส่วนนี้ อีกวิธีการหนึ่ง คือ ในบางครั้งหรือบางโอกาส จะมีวิทยากรอาสาสมัครมาเป็นผู้นำชมและให้ข้อมูลเพิ่มเติม ซึ่งวิทยากรอาสาสมัครนี้จะต้องมีการอบรมเพื่อให้แม่นยำต่อข้อมูล ก่อนที่จะเป็นผู้นำเสนอต่อไปได้ อีกทั้งมีการดูกลุ่มผู้เข้าชมก่อนว่าเป็นกลุ่มประเภทไหน เช่น กลุ่มผู้เข้าชมเป็นเด็กก็จะเหมาะกับวิทยากรท่านนี้ หรือถ้าเป็นกลุ่มผู้ใหญ่ก็จะใช้วิทยากรท่านนี้ เพื่อความเหมาะสมในการนำเสนอของวิทยากรแต่ละท่านที่มีแตกต่างกันออกไป



ภาพประกอบ 5 ภายในพิพิธภัณฑ์พระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว

ที่มา: กฤษฎาภรณ์ ดิลกศิริธนภัทร์ (2563)

สำหรับการประเมินผลความพึงพอใจในการเข้าชมนั้น สุพรรณณี งามวุฒิกุล (2563) ระบุว่า พิพิธภัณฑ์ จะใช้วิธีการประเมินที่เกิดขึ้นจากลูกค้าผู้เข้าชม ซึ่งประเมินผ่านทางออนไลน์ และวิธีการกรอกเอกสารการประเมิน ทั้งนี้ทางพิพิธภัณฑ์จะไม่สามารถอ้างอิงจากทางออนไลน์ได้ 100% โดยในปี 2563 ได้มีตัวอย่างการรายงานสถิติการให้บริการของพิพิธภัณฑ์ ซึ่งมีผู้ใช้บริการผ่าน Virtual Museum จำนวน 406 คน การใช้บริการเว็บไซต์สถาบันฯ จำนวน 81,931 คน มีการ

ดาวน์โหลดเอกสารบนเว็บไซต์สถาบันฯ 19,452 ครั้ง แสดงให้เห็นถึงความต้องการเข้าถึงข้อมูลผ่านระบบออนไลน์ แม้ในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด 19 ก็ยังทำให้มีผู้คนสนใจศึกษาและเยี่ยมชมผ่านระบบได้เป็นจำนวนมาก

### **การวิเคราะห์ข้อมูลตามทฤษฎีของพิพิธภัณฑ: การปรับตัวเพื่อการพัฒนาการจัดการวัฒนธรรมการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑไทย**

การวิเคราะห์ตามทฤษฎีวัฒนธรรมการจัดการ ทางด้านการปรับตัวภายใต้ความแตกต่างทางวัฒนธรรม โดย พิพิธภัณฑพระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว มีการพัฒนาในการเปลี่ยนแปลงและนำเสนออย่างต่อเนื่องอย่างมีแบบแผน คือ มีการทำแผนงานประจำปีทุกปี มีการสร้างความสัมพันธ์โดยการทำการสื่อสารกับผู้เข้าชม รวมถึงการติดต่อสื่อสารกับหน่วยงานทางด้านพิพิธภัณฑต่างๆ อีกทั้งยังมีการทำงานเพื่อตอบสนองสังคมเพื่อการสื่อสารแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในเรื่องประชาธิปไตย มีการนำเอาวัฒนธรรมการสื่อสารกับภายนอก มาปรับใช้กับวัฒนธรรมการสื่อสารภายในองค์กร จนกลายเป็นวัฒนธรรมของตนเอง เพื่อการพัฒนาที่ก่อให้เกิดการสื่อสารและการสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้โดยการถ่ายทอดองค์ความรู้สู่ทุกคนที่มาเยี่ยมชม โดยจัดอยู่ในกลุ่มปรับตัว (adjusting) อันหมายถึงด้วยการจำลองหรือเลียนแบบพฤติกรรมทางวัฒนธรรมอื่นเพื่อให้การปฏิสัมพันธ์เป็นไปได้ด้วยดีแต่การปรับตัวนั้นมีระดับ และ กลุ่มเรียนรู้ (learning) ที่เมื่อเจอวัฒนธรรมที่แตกต่างแล้วพยายามทำความเข้าใจเรียนรู้และผสมผสานองค์ประกอบทางวัฒนธรรมที่แตกต่างเข้าหาตนเอง ที่แสดงถึงขั้นตอนของการเรียนรู้ทางวัฒนธรรม คือ

1. มีการสร้างขึ้นหรือเกิดขึ้นร่วมกัน แล้วมีการแบ่งปัน (Share) ทางด้านข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับพระราชกรณียกิจทางการพัฒนาประเทศชาติและรัฐธรรมนูญ รวมถึงข้อมูลทางการเริ่มต้นของระบอบประชาธิปไตย

2. มีการเรียนรู้ (Learn) พฤติกรรมของผู้เข้าชมนิทรรศการที่เกี่ยวข้องกับประชาธิปไตย จึงมีการสร้างสรรค์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับประชาธิปไตยในนิทรรศการหมุนเวียน ที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ การพัฒนา และต่อยอดไปสู่ความถูกต้องได้ง่าย

3. มีการถ่ายทอด (Trans-generation) เรื่องราวและข้อมูลเอกลักษณ์เฉพาะทางด้านประชาธิปไตยได้อย่างละเอียด

4. มีลักษณะเป็นรูปแบบ (Pattern) ที่ชัดเจน กล่าวคือ การเล่าเรื่องอย่างเป็นขั้นตอนและเรื่องราวการพัฒนาระบอบประชาธิปไตยตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ได้ง่าย

5. มีการเปลี่ยนแปลง (Change) และพัฒนาการข้อมูลทางด้านวัฒนธรรมที่มีการเปลี่ยนแปลงตามยุคสถานการณ์ ดังเห็นได้จากนิทรรศการถาวรและนิทรรศการหมุนเวียน รวมถึงห้องสมุดประจำพิพิธภัณฑ์ ซึ่งสามารถเข้าศึกษาหาข้อมูลได้

จากการประเมินผลความพึงพอใจในการเข้าชมนั้น จะใช้วิธีการประเมินที่เกิดขึ้นจากกลุ่มผู้เข้าชม ซึ่งประเมินผ่านทางออนไลน์ และ วิธีการกรอกเอกสารการประเมิน ทั้งนี้ทางพิพิธภัณฑ์ จะไม่สามารถอ้างอิงจากทางออนไลน์ได้ 100% จึงใช้วิธีการสังเกตจากกลุ่มเจ้าหน้าที่เข้ามาช่วยเพิ่มเติม ดังนั้นวิทยากรจึงมีการปรับตัวให้เข้ากับกลุ่มที่เข้ามาใช้บริการด้วย และมีการพัฒนาการข้อมูลทางด้านวัฒนธรรมที่มีการเปลี่ยนแปลงตามยุค สถานการณ์ เหล่านี้ ล้วนบอกกล่าวได้ถึง การปรับตัวตลอดช่วงระยะเวลาที่ผ่านมา (ระหว่างปี พ.ศ. 2558 – 2562) โดยเฉพาะในส่วนของนิทรรศการหมุนเวียน เพื่อนำเสนอเรื่องราวและข้อมูลเกี่ยวกับการเมือง การปกครอง ความเปลี่ยนแปลงทางด้านสังคมอันเนื่องมาจากการเมือง ตลอดจนศิลปะและวัฒนธรรม

จากการศึกษากระบวนการปรับตัว การบริหารงาน (การจัดการ) การให้บริการ รูปแบบการนำเสนอ และ การจัดการวัฒนธรรมการเรียนรู้ของพิพิธภัณฑ์พระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัวได้ก่อให้เกิดวัฒนธรรมการเรียนรู้ ที่ตอบสนองความต้องการทางการเรียนรู้และเสริมสร้างสุนทรียะแก่ผู้คนที่เข้ามาชมผลงานการจัดแสดงทั้งในส่วนของนิทรรศการถาวรและนิทรรศการหมุนเวียน ตลอดจนนิทรรศการและกิจกรรมที่จัดอยู่เป็นประจำ ซึ่งเป็นไปตามการเปลี่ยนแปลงการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยสามารถวิเคราะห์ได้จากทฤษฎีการตลาดแบบผสมผสาน หรือ Marketing Mix หรือ 7P ได้ดังนี้

1. ผลิตภัณฑ์ (Product) กล่าวคือ ตัวพิพิธภัณฑ์เองต้องพัฒนาและปรับปรุงให้ น่าสนใจ ทันสมัย สร้างความแตกต่าง มีสีสันและอารมณ์ จึงจำเป็นต้องนำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาใช้เพื่อช่วยทำให้การนำเสนอหรือการสื่อความให้ผู้เข้าชมได้รับความรู้และเข้าใจง่ายขึ้น ในขณะที่เดียวกันก็สามารถสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินให้กับผู้ชม และเพื่อให้พิพิธภัณฑ์สามารถดึงดูดใจมากขึ้น

2. ราคา (Price) เข้าชมและศึกษาข้อมูลได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย การตั้งราคาค่าเข้าชมของพิพิธภัณฑ์จึงต้องคำนึงถึงปัจจัยหลายด้าน เป็นกลยุทธ์ที่กระตุ้นให้ผู้เข้าชมเกิดความสนใจ เข้าเยี่ยมชมได้ง่ายขึ้น อีกทั้งเป็นพิพิธภัณฑ์ที่ไม่แสวงหากำไร สามารถเข้าชมได้ทั้งเดี่ยวและหมู่คณะ กลุ่มเป้าหมายมีทั้งเฉพาะกลุ่มทางการศึกษาเกี่ยวกับประวัติศาสตร์และประชาธิปไตย และกลุ่มเป้าหมายอื่นๆหรือทั่วไปที่ต้องการเข้าชม ตลอดจนรองรับผู้เข้าชมประเภทเด็กและเยาวชน ผู้สูงอายุ ผู้พิการ นอกจากนี้ยังมีกลยุทธ์อื่นๆที่ตั้งขึ้นมาเพื่อแสวงหารายได้จาก

การบริจาค การเปิดพื้นที่บางส่วนให้เช่าเพื่อการหารายได้ มีพื้นที่นันทนาการ สามารถจัดเลี้ยง สัมมนา กิจกรรมอื่นๆที่เกี่ยวข้อง

3. สถานที่ตั้ง (Place) สถานที่ตั้งของพิพิธภัณฑ์สามารถเดินทางได้ง่าย อยู่ริม ถนนหลานหลวง แขวงวัดโสมนัส เขตป้อมปราบศัตรูพ่าย กรุงเทพมหานคร มีรถโดยสารประจำ ทางผ่านหลายสาย รวมถึงเรือโดยสารคลองแสนแสบที่ทำเรือสะพานผ่านฟ้าลีลาศและท่าเรือ สะพานหัวช้าง สามารถขับรถมาได้และมีที่จอดรถสะดวกสบายต่อการเดินทาง นอกจากนี้มีส่วน สนับสนุนและเป็นเครื่องมือไปสู่การตัดสินใจของผู้ชมที่จะเลือกเดินทางไปเที่ยวชมพิพิธภัณฑ์ ซึ่ง หากที่ตั้งเข้าถึงได้ยาก พิพิธภัณฑ์จะมีการจัดให้มีการแสดงนิทรรศการเคลื่อนที่ และกิจกรรมส่งเสริม การแสดงนิทรรศการ ตลอดจนเสริมสร้างความน่าสนใจโดยการปรับปรุง เปลี่ยนแปลงหรือ สับเปลี่ยนรูปแบบการแสดงผลหรือนิทรรศการหมุนเวียน ณ อาคารราไพพรรณีอยู่เสมอ เพื่อให้ผู้ที่เคยมา ชมแล้ว เกิดความสนใจกลับมาชมอีก

4. มีการส่งเสริมการตลาด (Promotion) กลยุทธ์ด้านการส่งเสริมการตลาด ประกอบด้วย การโฆษณา (Advertising) บอกรู้และประชาสัมพันธ์ (Public Relations) อยู่ เสมอ

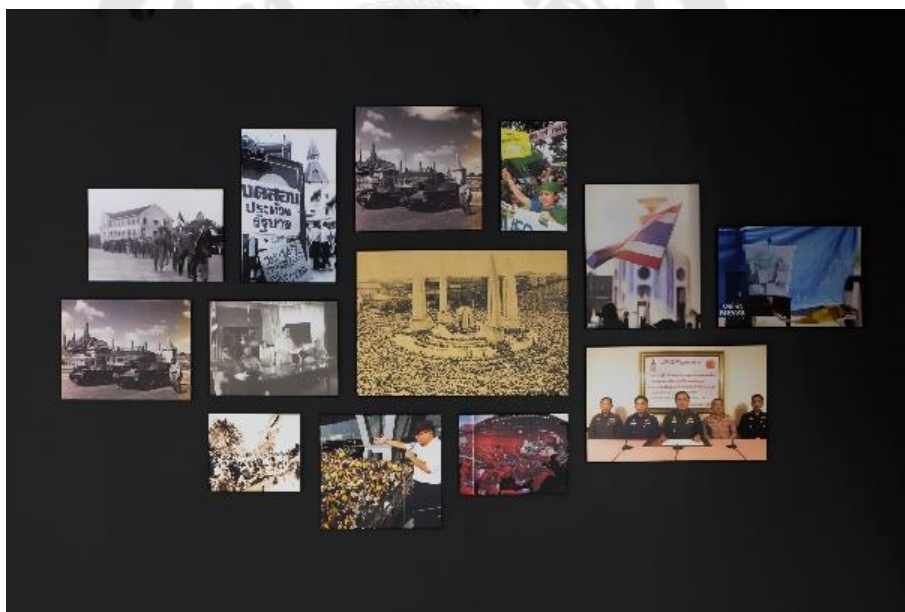
5. มีบุคลากร (People) พิพิธภัณฑ์เป็นธุรกิจในการบริการ ดังนั้น บุคลากร จึงมีความสำคัญมากในกิจการพิพิธภัณฑ์ ที่ผ่านการคัดเลือก การฝึกอบรม เพื่อให้สามารถ นำเสนอหรือถ่ายทอดข้อมูลได้ตรงประเด็น สามารถสร้างความพึงพอใจให้กับผู้เข้าชมได้ มีการ สร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้นำชมหรือผู้ให้บริการกับผู้รับบริการ

6. มีกระบวนการ (Process) ในการส่งมอบการบริการอย่างเป็นระบบ คือ มีการ ดูแล จัดระเบียบ มีความใส่ใจหรือสนใจดูแลผู้มาเยี่ยมชมเป็นอย่างดี เช่น ผู้เข้าชมที่มาเป็นหมู่ คณะ จะมีการจัดสรรจำนวนการให้บริการให้เหมาะสม รวมถึง การให้บริการแก่เด็กและเยาวชน ผู้สูงอายุ และ ผู้พิการ

7. ลักษณะทางกายภาพ (Physical Support) พิพิธภัณฑ์พระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว เป็นหนึ่งในองค์ประกอบที่มีการสร้างบรรยากาศภายในพิพิธภัณฑ์ โดยการ สร้างกระบวนการเข้าชม มีเทคโนโลยี มีรูปแบบและเทคนิคในการศึกษาเรียนรู้ต่างๆ มีกิจกรรม เสริม เพื่อสร้างประสิทธิภาพในการจัดแสดงและสร้างคุณค่าทางการศึกษาเรียนรู้ให้กับผู้เข้าชม ทั้ง ด้านลักษณะทางสถาปัตยกรรมของอาคารสถานที่ การออกแบบ การตกแต่งพิพิธภัณฑ์ให้ สอดคล้องกับเรื่องราวทางด้านประวัติศาสตร์ เสริมบรรยากาศภายในพิพิธภัณฑ์และสิ่งแวดล้อม

รอบๆพิพิธภัณฑสถานเสมือนว่าได้ย้อนยุคพร้อมกับการศึกษาด้วยเนื้อหา สี แสง เสียง การจัดวางวัตถุ จัดแสดง ที่ใช้ทั้งของจริงและของจำลอง

จากการศึกษาพฤติกรรมผู้เข้ามาเยี่ยมชม ผู้ที่ใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ส่วนใหญ่คือ ผู้สูงอายุ ไม่ใช่เด็ก เยาวชน หรือ คนรุ่นใหม่ เพราะคนในยุคสมัยใหม่ ส่วนใหญ่จะคุ้นเคยอยู่กับสื่อ อิเล็กทรอนิกส์อยู่แล้ว เมื่อเข้ามาชมก็จะมองเป็นเรื่องธรรมดา แต่จะตื่นเต้นกับการลงมือทำด้วย ตนเองโดยปราศจากระบบอิเล็กทรอนิกส์หรือระบบอัตโนมัติ ในขณะเดียวกันผู้สูงอายุจะตื่นเต้นกับ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ทั้งสองกลุ่มเกิดความสนุกสนาน เกิดความอยากรู้อยากเห็น เกิดความอยาก แสวงหาความรู้ มีการถ่ายทอดแลกเปลี่ยนซึ่งกันและกันระหว่างกลุ่ม และระหว่างผู้นำชมกับผู้เข้า ชม เหล่านี้เป็นการศึกษาผลที่เกิดจากกระบวนการปรับตัวของพิพิธภัณฑสถาน ที่มีต่อวัฒนธรรมการ เรียนรู้ของผู้คนที่เข้ามาศึกษาองค์ความรู้และสุนทรียศาสตร์ รวมถึง ชุมชน และ สังคม



ภาพประกอบ 6 ภายในพิพิธภัณฑสถานพระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว

ที่มา: กฤตณัฐ ดิลกศิริธนาภรณ์ (2563)

นอกจากนี้ จากการวิเคราะห์ตามทฤษฎีการให้บริการ ของ ศิริวรรณ เสรีรัตน์ และคณะ (2538) พิพิธภัณฑสถานพระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัวมีคุณภาพการให้บริการอันเป็นสิ่งสำคัญ โดยได้กำหนดนิยามของเงื่อนไขหรือกิจกรรมที่จะนำไปสู่การบริการที่เป็นเลิศซึ่งถือได้ว่าเป็นหัวใจ ของการให้บริการสมัยใหม่ ว่า V-SERVE ซึ่งเป็นการเลียนเสียงมาจาก “We serve” หรือ “เรา

บริการ” ที่ก่อให้เกิดคุณภาพการให้บริการเป็นสิ่งสำคัญสิ่งหนึ่งในการสร้างความแตกต่างของธุรกิจ  
ดังนี้

1. วิสัยทัศน์แห่งบริการ (V - Vision) มีการยึดการนำเสนอข้อมูลให้กับผู้เข้าชมได้เข้ามา  
มาศึกษาข้อมูลเป็นศูนย์กลาง มีการวางแผนต่างๆ โดยการจัดตั้งเป็นสถาบันวิชาการชั้นนำ  
ด้านการพัฒนาประชาธิปไตย ธรรมมาภิบาล และสันติวิธี มุ่งนำความรู้สู่สังคม เพื่อประโยชน์  
ส่วนรวม

2. ทักษะในการให้บริการ (S - Skill) โดยการจัดพนักงานให้บริการทางการนำชม  
ให้ข้อมูลที่ผ่านการฝึกฝนในการให้บริการ มีการพัฒนาทักษะในการสื่อสารเพื่อทำให้ข้อมูลที่  
ถูกต้อง เพียงตรง รวมถึงข้อมูลอื่นที่เกี่ยวข้องเพื่อการบริการลูกค้าอย่างทั่วถึง

3. ความเข้าใจลูกค้า (E - Empathy) สามารถให้บริการลูกค้าอย่างแตกต่างและเป็น  
รายบุคคล อาทิ การให้บริการแก่บุคคลทั่วไป เด็กและเยาวชน ผู้สูงอายุ รวมถึงผู้พิการ ก่อให้เกิด  
การบริการที่เกินความคาดหวัง

4. มีการตอบสนองด้วยความเต็มใจและรวดเร็ว (R - Responsiveness) ตั้งแต่  
เจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัย แม่บ้าน ภัณฑารักษ์ ตลอดจนผู้บริหารระดับสูง ซึ่งต่างให้ข้อมูล  
และการให้บริการอย่างเต็มที่ ซึ่งทำให้ผู้เข้าชมรู้สึกว่าผู้ให้บริการคือเพื่อนที่ดี เนื่องจากมีการ  
กำหนดขั้นตอนและวิธีการในการให้บริการที่เหมาะสม รวมถึงวิธีการแก้ไขในกรณีที่เกิดความ  
ผิดพลาดจากการให้บริการได้ดี

5. มีการสร้างความเข้มแข็งในการให้บริการทางด้านข้อมูลอย่างสม่ำเสมอ (V -  
Vigor) ภัณฑารักษ์และพนักงานมีความเต็มใจในการให้บริการ เนื่องจากมีทีมผู้บริหารที่ใส่ใจใน  
การบริการพื้นที่ มีการสร้างวัฒนธรรมองค์กรเพื่อขับเคลื่อนบริการที่ดี

6. มีการประเมินผลการบริการ (E - Evaluation) ทั้งจากผู้ que เข้ามาศึกษาข้อมูลโดย  
การเข้าเยี่ยมชมโดยตรง จากสื่อออนไลน์ และจากผู้ให้บริการเอง มีการศึกษาการนำเสนอข้อมูลให้  
ผู้เข้าชม ซึ่งผู้ที่เข้าชมสามารถศึกษาได้ด้วยตนเอง ตลอดจนสามารถสอบถามผู้เชี่ยวชาญและผู้  
ให้ข้อมูลประจำสถานที่ภายในพิพิธภัณฑ์ได้ มีการสร้างความสุขและความประทับใจ ที่ก่อให้เกิด  
การผูกพันในการแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกัน เพื่อนำไปสู่การปรับปรุงแก้ไขให้มีความเป็นเลิศยิ่ง  
กว่า และการรักษาลูกค้าไว้ได้อย่างยาวนาน

นอกจากในเรื่องของระบบการปกครองที่พิพิธภัณฑ์มีฐานข้อมูลที่สามารถค้นคว้าหา  
ความรู้เพิ่มเติมได้แล้ว ยังมีเนื้อหาสาระทางด้านสังคม ศิลปะ วัฒนธรรม ที่ผู้เข้าชมสามารถเข้า  
ศึกษาเพิ่มเติมได้ ซึ่งในอนาคตจะมีการจัดตั้งพิพิธภัณฑ์หมุนเวียนขึ้นมาโดยเน้นเรื่องนี้เข้ามาผนวก



กันมากยิ่งขึ้น ในมุมมองของ กาญจนา ศรีปัดดา ผู้อำนวยการสถาบันพระปกเกล้า (สัมภาษณ์. 2563) ระบุเพิ่มเติมว่า เป็นอีกรูปแบบหนึ่งของการจัดการเพื่อการนำเสนอ เป็นการปรับตัวเพื่อการพัฒนาการจัดการทางด้านวัฒนธรรมการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ เพื่อที่จะทำให้คนได้เรียนรู้มากยิ่งขึ้น เป็นการเปิดโลกอีกใบหนึ่ง เพราะมองว่าศิลปวัฒนธรรมเป็นเรื่องที่คนสามารถเข้าถึงได้ง่าย เป็นเรื่องของวิถีชีวิต และการนำเสนอเนื้อหาโดยการผนวกเรื่องราวของอดีตและปัจจุบันเข้าหากันได้ ถือเป็นเรื่องที่ดี

### สรุปการวิเคราะห์

สรุปการจัดการของพิพิธภัณฑ์พระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว

1. การบริหารจัดการ เป็นหน่วยงานอิสระที่ได้รับเงินจัดสรรจากรัฐบาลในการจัดการและบริหารงาน เป็น ประเภทพิพิธภัณฑ์ที่นำเสนอเนื้อหาทางด้านชีวประวัติของพระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว รวมถึงการนำเสนอเนื้อหาทางด้านประวัติศาสตร์ และโบราณคดี

2. มีการจัดการ และการบริหาร คล้ายคลึงกับรูปแบบของราชการ โดยมีผู้อำนวยการและคณะกรรมการในการดำเนินงาน

3. มีการจัดสรรงบประมาณประจำปีจากรัฐบาล และมีเงินทุนจากการบริจาคโดยองค์กรการกุศลต่างๆ รวมถึงการบริจาคเงินจากบุคคลที่เข้ามาเยี่ยมชมนิทรรศการ (ซึ่งนิทรรศการเปิดให้เข้าชมดดยไม่เสียค่าใช้จ่าย) โดยงบประมาณที่ได้ นำมาใช้ในค่าจ้างบุคลากร การบำรุงซ่อมแซม จัดนิทรรศการถาวร และนิทรรศการหมุนเวียน ตลอดจนการจัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง อาทิ การจัดนิทรรศการเคลื่อนที่ในพื้นที่ที่ ร.7 เคยประพาส เป็นต้น

4. มีการเปิดพื้นที่สำหรับการนำเสนอผลงานวิจัยและผลงานวิชาการในรูปแบบของการประกวด โดยมีผู้ทรงคุณวุฒิจากแขนงต่างๆ ในการตัดสินการประกวด

5. เปิดโอกาสให้บุคคลทั่วไปที่สนใจ เข้ามาเป็นผู้นำเสนอข้อมูลในนิทรรศการในรูปแบบของอาสาสมัคร

6. มีการเปิดพื้นที่อื่นๆ สำหรับการศึกษาด้านประชาธิปไตย คือ ห้องสมุด ซึ่งทุกคนสามารถเข้าได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่ายแต่อย่างใด

โดยสรุปแล้ว จากการเปลี่ยนแปลงและการพัฒนาอย่างต่อเนื่องของพิพิธภัณฑ์พระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว จัดอยู่ในกลุ่มปรับตัว (adjusting) และ กลุ่มเรียนรู้ (learning) ที่แสดงถึงขั้นตอนของการเรียนรู้ทางวัฒนธรรม มีการกระทำอย่างต่อเนื่องอย่างมีแบบแผน ตลอดจนมีการทำแผนงานประจำปีทุกปี มีการสร้างความสัมพันธ์โดยการทำการสื่อสาร

กับผู้เข้าชม รวมถึงการติดต่อสื่อสารกับหน่วยงานทางด้านพิพิธภัณฑ์ต่างๆ อีกทั้งยังมีการทำงานเพื่อตอบสนองสังคมเพื่อการสื่อสารแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในเรื่องประชาธิปไตย มีการนำเอาวัฒนธรรมการสื่อสารกับภายนอก มาปรับใช้กับวัฒนธรรมการสื่อสารภายในองค์กร จนกลายเป็นวัฒนธรรมของตนเอง เพื่อการพัฒนาที่ก่อให้เกิดการสื่อสารและการสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้โดยการถ่ายทอดองค์ความรู้สู่ทุกคนที่มาเยี่ยมชม ที่เห็นที่ได้สัมผัสติดต่อกันมาใช้โดยอาจรับมาเพิ่มเติมเป็นวัฒนธรรมของตนเองโดยตรงหรือนำเอามาตัดแปลงแก้ไขให้สอดคล้องเหมาะสมกับสภาพวัฒนธรรมการเรียนรู้ คือ มีการสร้างเนื้อหาเพื่อการเรียนรู้ทางด้านประชาธิปไตย แล้วมีการแบ่งปันและถ่ายทอดองค์ความรู้อย่างแพร่หลายในรูปแบบของนิทรรศการถาวร นิทรรศการหมุนเวียน นิทรรศการเคลื่อนที่ รวมถึงกิจกรรมที่มีการสร้างรูปแบบการเรียนรู้ที่ผสมผสานและสร้างสรรค์ตามความต้องการของผู้เรียนรู้ ซึ่งความรู้ที่นำเสนอสามารถถ่ายทอดไปยังบุคคลที่ต้องการศึกษาได้ง่ายไม่ซับซ้อน ซึ่งโดยปกติแล้ว พิพิธภัณฑ์ มีการสร้างเนื้อหา พัฒนา และจัดทำเว็บไซต์ให้เป็น e-exhibition และนิทรรศการเสมือนจริง หรือ virtual exhibition ซึ่งให้อารมณ์เสมือนว่าได้เข้ามาเยี่ยมชมในพิพิธภัณฑ์

อีกทั้งในปี 2563-2564 เกิดสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัสโคโรนา-2019 ที่ก่อให้เกิดโรคโควิด-19 ทำให้การเข้าไปเยี่ยมชมเว็บไซต์เป็นอีกหนึ่งช่องทางที่สามารถเข้าไปเรียนรู้ได้อย่างง่ายดาย ด้วยเหตุผลทั้งหมดนี้ จึงเป็นโอกาสที่พิพิธภัณฑ์ ได้เข้าร่วมการประกวดในโครงการ พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ดีเด่น จนได้รับรางวัล รางวัลดีเด่นด้านการจัดแสดงนิทรรศการ ประเภทพิพิธภัณฑ์ด้านสังคม ศิลปะ และวัฒนธรรม เป็นผลจากพิพิธภัณฑ์เครือข่ายได้ส่งจดหมายเชิญเข้าร่วม ในปีที่ 2 ของการจัดงาน ในแรกเริ่มคณะผู้บริหารได้มีการระดมความคิดเพื่อพิจารณาว่าองค์กรสามารถเข้ากับหัวข้อได้บ้าง และถ้าส่งประกวด ควรจะส่งในเรื่องใด ส่งไปแล้วจะมีโอกาสใหม่ที่จะได้รับคัดเลือกหรือได้รับรางวัล จึงเป็นการกระจายข้อมูลออกไปให้กับเจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้องแต่ละคนเพื่อดูความเหมาะสม หลังจากนั้น มีการรวบรวมข้อมูล มีการระดมความคิด คัดเลือกเนื้อหา วิเคราะห์เรื่องราว ก่อนที่จะส่งไปยังต้นสังกัด เมื่อได้รับคัดเลือกก็มีการสัมภาษณ์ทั้งผู้บริหาร พนักงาน ตลอดจนคณะกรรมการคัดเลือก ได้เข้ามาดูพื้นที่จริง เนื่องจากการตัดสินใจมีความเข้มข้นมากกว่าเดิม ใจหายจึงยากขึ้นกว่าเดิม และในท้ายที่สุด ด้วยความที่พิพิธภัณฑ์ มีความเข้มข้นทั้งวัตถุ เนื้อหา ที่ตอบสนองทั้งทางด้านการศึกษา ก่อให้เกิดวัฒนธรรมการเรียนรู้ ที่ตอบสนองความต้องการทางด้านการเรียนรู้แก่ผู้คนที่เข้ามาชมผลงาน เป็นการเปลี่ยนแปลงการเรียนรู้ที่เข้ากับการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้ คณะผู้บริหารและทีมงาน มีการตระหนักและทบทวนหัวใจหลักในการนำเสนอข้อมูล โดยการใช้ทรัพยากรที่มี และ

เงินทุนที่ต้องใช้ต้องมีคุณค่ามากที่สุด เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้มาเยี่ยมชมและศึกษาข้อมูล เมื่อยุคสมัยมีการเปลี่ยนแปลง พิพิธภัณฑท์ก็ต้องมีการปรับตัวไปตามสถานการณ์ตามความเหมาะสม รู้จักติดตามสถานการณ์และพัฒนาการทั้งไทยและต่างประเทศ เพื่อนำมาปรับปรุงให้ทันท่วงที โดยการคงแนวความคิดเดิมหรือเพิ่มเติมแนวทางอื่นๆที่ใกล้เคียงเข้าไป เพิ่มระบบออนไลน์ควบคู่กับออนไลน์ อันหมายถึง การเยี่ยมชมผลงานและศึกษาข้อมูลทั้งในระบบอินเทอร์เน็ต และการเข้ามาในสถานที่จริง

### ศูนย์สถาปัตยกรรมล้านนา คุ่มเจ้าบุรีรัตน์ (เจ้าน้อยมหาอินทร์ ณ เชียงใหม่) จังหวัดเชียงใหม่ (รางวัลดีเด่นด้านกระบวนการเรียนรู้)



ภาพประกอบ 7 ศูนย์สถาปัตยกรรมล้านนา คุ่มเจ้าบุรีรัตน์

ที่มา: กฤตณัฐ ดิลกศิริธนภัทร์ (2563)

#### ข้อมูลพิพิธภัณฑท์ที่ได้จากการสัมภาษณ์

ศูนย์สถาปัตยกรรมล้านนา คุ่มเจ้าบุรีรัตน์ (เจ้าน้อยมหาอินทร์ ณ เชียงใหม่) จังหวัดเชียงใหม่ เป็นหน่วยงานภายใต้การบริหารจัดการโดย คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ มีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นศูนย์กลางในการรวบรวม จัดเก็บ จัดแสดง และศึกษาค้นคว้าข้อมูลด้านประวัติศาสตร์สถาปัตยกรรมล้านนา ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน มีที่ทำการ ณ อาคารคุ่มเจ้าบุรีรัตน์(มหาอินทร์) ซึ่งเป็นอาคารเก่าอายุมากกว่า 120 ปี ซึ่ง

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ได้รับบริจาคจากคุณเรียงพันธุ์ ทิพยมณฑล และอาจารย์จุลทัศน์ กิติบุตร เมื่อวันที่ 9 มีนาคม 2544

อาคารคุ้มเจ้าบุรีรัตน์ หรือ คุ้มกลางเวียง เดิมเป็นของ เจ้าบุรีรัตน์ มหาอินทร์ หลานของเจ้าหลวงคำฝั้น (เจ้าหลวงเชียงใหม่ องค์ที่ 3) สันนิษฐานว่าน่าจะสร้างขึ้นระหว่างปี พ.ศ. 2432-2436 ต่อมาเจ้าน้อยชมชื่น ณ เชียงใหม่ บุตรชาย ได้รับมรดกและเป็นผู้ครอบครองอาคารและนางบัวผัน นิกรพันธ์ ได้ซื้อต่อจากเจ้าบุษบา ณ เชียงใหม่ (ภริยาเจ้าน้อยชมชื่น ณ เชียงใหม่) จนเป็นมรดกตกทอดมาจนถึงญาติคนปัจจุบัน คือ คุณเรียงพันธุ์ ทิพยมณฑล ทั้งนี้ตระกูลกิติบุตรและทิพยมณฑล ได้มอบอาคารคุ้มเจ้าบุรีรัตน์ มหาอินทร์ ให้กับ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เพื่อให้ใช้เป็นที่พักการของศูนย์สถาปัตยกรรมล้านนา ภายใต้การดูแล และดำเนินงานของคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

วัตถุประสงค์ของการจัดตั้งศูนย์สถาปัตยกรรมล้านนา นอกจากจะใช้เป็นศูนย์กลางในการรวบรวม จัดเก็บ จัดแสดง และศึกษาค้นคว้าข้อมูลด้านประวัติศาสตร์สถาปัตยกรรมล้านนา ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ยังใช้เป็นแหล่งศึกษาและเผยแพร่ข้อมูลทางด้านประวัติศาสตร์สถาปัตยกรรมล้านนาแห่งหนึ่งของภูมิภาค เป็นแหล่งในการค้นคว้าและวิจัยทางด้านสถาปัตยกรรมล้านนาและสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นที่เกี่ยวข้อง รวมถึงเป็นแหล่งท่องเที่ยวทางด้านประวัติศาสตร์ที่สำคัญแห่งหนึ่งของจังหวัดเชียงใหม่ และเป็นศูนย์กลางสำหรับการเผยแพร่ความรู้แก่นักศึกษา นักวิจัย และผู้สนใจที่สำคัญแห่งหนึ่งของภูมิภาค

กวิณ ว่องวิทย์การ (สัมภาษณ์. 2563) หัวหน้าศูนย์ออกแบบและให้คำปรึกษางานสถาปัตยกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เล่าว่า อาคารคุ้มเจ้าบุรีรัตน์ มหาอินทร์ ตั้งอยู่บนพื้นที่ 1 ไร่ 3 งาน 84 ตารางวา เป็นหนึ่งในตัวอย่างสำคัญของงานสถาปัตยกรรมที่รูปแบบผสมระหว่างลักษณะพื้นถิ่นและอิทธิพลตะวันตก คือการผสมผสานของเรือนมะนิลา กับสถาปัตยกรรมแบบโคโลเนียล ซึ่งแพร่หลายในประเทศยุคล่าอาณานิคม ตัวอาคารเป็นอาคารสองชั้น ครึ่งปูนครึ่งไม้ มีระเบียงโดยรอบ เป็นแบบอย่างสถาปัตยกรรมอิทธิพลตะวันตกที่สร้างในเมืองเชียงใหม่ยุคแรก ภายในก่ออิฐหนาสูงประมาณ 1.80 เมตร โดยรอบทั้งสี่ด้าน แปลนอาคารเป็นลักษณะศอกคู้ หรือรูปตัวแอล (L) บริเวณชั้น 1 มี 3 ห้อง บริเวณชั้น 2 มี 3 ห้อง มีบันไดอยู่นอกอาคารทั้งด้านหน้าและด้านหลัง



ภาพประกอบ 8 ภายในศูนย์สถาปัตยกรรมล้านนา คຸ່ມเจ้าบุรีรัตน์

ที่มา: กฤศณัฐ์ ดิลกศิริธนภัทร์ (2563)

วิภาดา ศุภรัฐปริษา (สัมพาษณ์. 2563) พนักงานปฏิบัติงาน คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ปฏิบัติงาน ณ ศูนย์สถาปัตยกรรมล้านนา เล่าเสริมถึงรายละเอียดภายในของศูนย์สถาปัตยกรรมล้านนา ว่า โครงสร้างพื้นฐาน 1 แต่เดิมมีการสันนิษฐานว่าเป็นดิน มีการเรียงพื้นหรือปูพื้นด้วยอิฐ หลังจากนั้นทำพื้นปูนซีเมนต์ ในส่วนของโครงสร้างเสาและผนังรับน้ำหนักของอาคารได้รับอิทธิพลการก่อสร้างจากตะวันตกรูปแบบผนังรับน้ำหนักมีลักษณะก่อกำแพงหนา 40 เซนติเมตร ผนังภายนอกส่วนระเบียงทิศเหนือและทิศตะวันตก ตกแต่งด้วยการเจาะช่องโค้ง แสดงถึงกลิ่นอายของสถาปัตยกรรมโคโลเนียล ผนังทิศใต้และทิศตะวันออกมีการตกแต่งทำให้เกิดจังหวะของเสาและกำแพง ขอบบนของผนังภายนอกตกแต่งด้วยบัวปูนปั้นรอบอาคาร บริเวณฝ้าเพดานตีไม้ปิดโครงสร้างของพื้นชั้นสอง ตีปิดไม้สักแนวเดียว เช่นเดียวกันชั้นสองแต่มีลักษณะโค้งขึ้นจากคอสองของผนังภายในอาคาร

ในส่วนของบริเวณชั้น 2 ของอาคารประกอบด้วยโครงสร้างไม้ที่พื้นและผนัง ในส่วนของพื้นมีการวางโครงสร้างพื้นแบบเรือนล้านนา วางบนโครงสร้างผนังรับน้ำหนัก พื้นไม้ชั้นบนเป็นไม้สัก วางตีชิดทั้งภายในอาคารและระเบียงรอบมีการวางไม้พื้นสองแนว ลักษณะไม้มีขนาดที่ไม่สม่ำเสมอ บอกถึงฝีมืองานช่างไม้ในสมัยนั้นที่ใช้แรงงานด้วยมือ เนื่องจากยังไม่มีเครื่องจักรใหญ่ ในส่วนของโครงสร้างผนังชั้น 2 ประกอบด้วยโครงสร้างไม้ ลักษณะเป็นโครงคร่าวตั้ง เพื่อรับผนัง

แนวนอนรอบอาคาร และโครงคร่านอน ในส่วนของประตูและหน้าต่าง ผนังเป็นไม้สัก มีการตกแต่งขอบจากกบไล่ไม้และเข้าไม้ด้วยผนังบังใบ ทำให้ผนังเรียบเสมอน้ำไม้ แสดงให้เห็นถึงการเน้นรายละเอียดของการใช้วัสดุ ยกเว้นส่วนห้องเก็บของทึบใต้ของอาคารและห้องพระด้านทิศเหนือของอาคาร ที่ไม่มีการปิดผนังภายใน



ภาพประกอบ 9 ภายในศูนย์สถาปัตยกรรมล้านนา คู่แม่เจ้าบุรีรัตน์

ที่มา: กฤตณัฐ ดิลกศิริธนภัทร์ (2563)

ทางด้าน สุจิตา สุขณศิริ (สัมพาสน์, 2563) พนักงานปฏิบัติงาน (บริการวิชาการ) เสริมเพิ่มเติมว่า ส่วนของหลังคาเป็นรูปแบบมะนิลาคลุมพื้นที่ไปยังระเบียงโดยรอบทั้งหมด ลักษณะโครงสร้างเป็นรูปแบบสถาปัตยกรรมตะวันตก มีการทแยงไม้รับน้ำหนักหลังคา เพื่อลดการชนไม้ของโครงสร้าง ทำให้สามารถรับน้ำหนักที่ดีกว่า กระเบื้องมุงหลังคาของเดิมเป็นกระเบื้องดินขอ วัสดุหลังคาท้องถิ่น มีลักษณะเล็กและเบา นอกจากนี้ยังมีลูกเล่นของความสวยงามบริเวณระเบียงรอบอาคารที่เป็นการฉลุลายไม้รูปดอกไม้ ลายดอกประจำยามราชวัตร ซึ่งเป็นลวดลายที่เห็นได้ทั่วไปของบ้านเรือนในพื้นที่ล้านนาก่อน ในส่วนของประตูและหน้าต่าง ใช้ประตูลูกฟักบานเปิดคู่ ตกแต่งส่วนบนเป็นบานเกร็ดที่เกิดจากการใช้เครื่องมือช่างในสมัยโบราณ ด้วยการไล่ไม้ให้เป็นบานเกร็ด และเข้าไม้ด้วยบังใบ เป็นลักษณะเด่นของประตูที่ได้รับอิทธิพลตะวันตก ส่วนหน้าต่างเป็นบานเปิดคู่ ภายในกันด้วยลูกกรงสายบัวเหล็ก ส่วนประกอบของประตูและหน้าต่าง

เช่น ตัวกลอนยาว มือจับ ของเดิมยังหลงเหลือให้เห็น จุดเด่นอยู่ที่บริเวณห้องชั้นสองมีการติดตั้งบานกระจกพลิก ชนิดผ้าขุ่น ซึ่งสามารถพลิกได้ 180 องศา ในสมัยก่อนถือเป็นลูกเล่นที่พบเห็นได้เฉพาะบ้านของเจ้านายหรือคหบดี แต่ในปัจจุบันสามารถพบเห็นได้ทั่วไป นอกจากนี้ยังมีบ่อน้ำสองจุด คือ บริเวณทิศเหนือเดิมเป็นบ่อน้ำทรงกลม เนื่องจากความทรุดโทรม จึงปรับปรุงเป็นสี่เหลี่ยม และส่วนบริเวณทิศใต้ยังคงสภาพเดิม นอกจากนี้ยังมีร่องรอยของกำแพงอิฐก่อขึ้นมาสันนิษฐานว่าเป็น "ต้อม" คือพื้นที่ใช้อาบน้ำของชาวพื้นเมืองล้านนา สันนิษฐานว่ามีลักษณะเป็นการก่ออิฐสูงขึ้นมาเพื่อบดบังทัศนวิสัย

สุธิดา สุมณศิริ (2563) กล่าวว่า พื้นที่ของศูนย์สถาปัตยกรรมล้านนา นอกจากจะมีพื้นที่จัดแสดงภายในที่เป็นแบบถาวรบริเวณชั้น 2 ที่จัดแสดงข้อมูลทางด้านสถาปัตยกรรมของล้านนาแล้ว ในส่วนบริเวณชั้น 1 ยังเป็นพื้นที่จัดแสดงนิทรรศการหมุนเวียน ที่นักศึกษาจากมหาวิทยาลัยเชียงใหม่สามารถมาใช้งานได้ทุกคณะ รวมถึงองค์กรทั้งทางภาครัฐและเอกชนสามารถติดต่อขอใช้พื้นที่เพื่อจัดแสดงผลงาน หรือกิจกรรมได้ทั้งบริเวณพื้นที่ของชั้น 1 ทั้งภายในตัวอาคาร และพื้นที่กลางแจ้งด้านนอก เพียงแต่มีข้อแม้ในด้านการจำกัดเวลา คือ ไม่เกิน 16.30 น. ในช่วงวันทำการ จันทร์-ศุกร์ และไม่เกิน 20.00 น. ในช่วงวันเสาร์-อาทิตย์และวันหยุดนักขัตฤกษ์ ในส่วนของกิจกรรมที่จัดในพื้นที่ยังจะเน้นในเรื่องของศิลปะประเภทงานวาดเขียน งานประดิษฐ์ กลุ่มศิลปะศึกษา งานออกแบบผลิตภัณฑ์ ภาพวาด การแสดงกลางแจ้งขนาดเล็ก งานประชุมสัมมนาที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปะ เป็นต้น

จากการลงพื้นที่ สังเกตได้ว่า ภายในศูนย์สถาปัตยกรรมนอกจากให้ความรู้ทางด้านสถาปัตยกรรมของอาคารแล้ว ยังให้บริการในส่วนต่างๆ อาทิ 1) ข้อมูลงานวิจัย/หนังสือเกี่ยวกับล้านนา 2) ข้อมูลด้านวัฒนธรรมและประเพณี 12 เดือน 3) ข้อมูลด้านศิลปกรรม อาทิ จิตรกรรม ประติมากรรม ฯลฯ 4) ห้องสมุดสถาปัตยกรรม ที่แสดงรูปหุ่นจำลองอาคารแบบต่างๆ เช่น วัดต้นแก้ว วัดร่องหิน บ้านไทลื้อ โครงสร้างวิหาร เป็นต้น 5) ห้องสมุดหนังสือ และ 6) ห้องสมุดภาพของวัดต่างๆ อาทิ อุโบสถสองสงฆ์ วัดพระสิงห์วรมหาวิหาร วิหารวัดพันเตา วิหารวัดเกตการาม เป็นต้น

### **สรุปการวิเคราะห์ข้อมูลตามทฤษฎีของพิพิธภัณฑสถาน: การปรับตัวเพื่อการพัฒนาการจัดการวัฒนธรรมการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑสถานไทย**

ศูนย์สถาปัตยกรรมล้านนา คู่แม่เจ้าบุรีรัตน์ มีการขุดค้นทางโบราณคดีที่สำคัญภายในบริเวณศูนย์สถาปัตยกรรมล้านนาฯ เมื่อปี 2562 โดยสำนักศิลปากรที่ 7 เชียงใหม่ กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม ซึ่งตำแหน่งการขุดค้น มีจำนวน 2 หลุม คือ บริเวณหน้าโรงครัว โบราณวัตถุสำคัญที่ค้นพบ ได้แก่ กุณฑี คอนเทแบบหริภุญชัย เครื่องถ้วยยุโรป เบ้าหลอมโลหะ

และตะคันดินเผา อีกจุดหนึ่งคือบริเวณด้านหน้าอาคาร เมื่อขุดแล้วไม่พบโบราณวัตถุที่สำคัญ ซึ่งสิ่งที่ขุดค้นขึ้นได้นี้ สามารถใช้เป็นหลักฐานขึ้นสำคัญในการสร้างฐานข้อมูลทางด้านสถาปัตยกรรมต่อไปได้ ดังนั้นการรวบรวมข้อมูลของคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จึงได้นำองค์ความรู้ด้านต่างๆ ทางสถาปัตยกรรม อาทิ การอนุรักษ์ การสำรวจรังวัด การก่อสร้าง และการเลือกใช้วัสดุก่อสร้างของพื้นถิ่น รวมถึงองค์ประกอบและลวดลายตกแต่งในงานสถาปัตยกรรมดั้งเดิม มีการคัดเลือกอาคารที่พิกาศัยขนาดใหญ่ในพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่ ลำพูน และลำปาง เพื่อทำการวิจัย และนำองค์ความรู้ที่ได้จากวิจัยมาจัดแสดงนิทรรศการเผยแพร่ไปยังนักวิชาการ นักเรียน นักศึกษา นักท่องเที่ยว และประชาชนทั่วไป ณ ศูนย์สถาปัตยกรรมล้านนา

เมื่อวิเคราะห์ตามทฤษฎีวิวัฒนาการการจัดการ ทางด้านการปรับตัวภายใต้ความแตกต่างทางวัฒนธรรม โดย ศูนย์สถาปัตยกรรมล้านนา คุ่มเจ้าบุรีรัตน์ (เจ้าน้อยมหาอินทร์ ณ เชียงใหม่) จังหวัดเชียงใหม่ จัดอยู่ในกลุ่มปรับตัว (adjusting) และ กลุ่มเรียนรู้ (learning) ที่แสดงถึงขั้นตอนของการเรียนรู้ทางวัฒนธรรม คือ

1. มีการสร้างขึ้นหรือเกิดขึ้นร่วมกัน แล้วมีการแบ่งปัน (Share) ทางด้านข้อมูลทางด้านสถาปัตยกรรมของล้านนาในสมัยก่อน เพื่อให้ผู้ที่สนใจได้เข้าศึกษาทั้งรูปทรงของอาคารจริงและอาคารจำลองในรูปแบบต่างๆที่ทีมงานได้จัดทำขึ้น

2. มีการเรียนรู้ (Learn) พฤติกรรมของผู้เข้าชมนิทรรศการแบบเฉพาะเจาะจงทางด้านสถาปัตยกรรมล้านนา มีการสร้างสรรคข้อมูลอย่างละเอียด ที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ พัฒนา และต่อยอดไปสู่ความถูกต้องได้ง่าย อีกทั้งยังสามารถพูดคุยแลกเปลี่ยนข้อมูลกับผู้อื่นๆได้อย่างใกล้ชิด

3. มีการถ่ายทอด (Trans-generation) เรื่องราวและข้อมูลเอกลักษณ์เฉพาะด้านสถาปัตยกรรมล้านนาได้อย่างละเอียด

4. มีลักษณะเป็นรูปแบบ (Pattern) ที่ชัดเจน กล่าวคือ การเล่าเรื่องจากสถานที่จริงของอาคารคุ่มเจ้าบุรีรัตน์ (เจ้าน้อยมหาอินทร์ ณ เชียงใหม่) อย่างเป็นขั้นตอน และเรื่องราวตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ได้ง่าย

5. มีการเปลี่ยนแปลง (Change) และพัฒนาการข้อมูลทางด้านศิลปกรรมตลอดจนวัฒนธรรมดั้งเดิมที่มีการเปลี่ยนแปลงตามยุค สถานการณ์ได้อย่างเหมาะสม





ภาพประกอบ 10 ภายในศูนย์สถาปัตยกรรมล้านนา คุ่มเจ้าบุรีรัตน์

ที่มา: กฤษฎาภรณ์ ดิลกศิริธนภัทร์ (2563)

ศูนย์สถาปัตยกรรมล้านนา เป็นแหล่งศึกษาและเผยแพร่ข้อมูลทางด้านประวัติศาสตร์ สถาปัตยกรรมล้านนาแห่งหนึ่งของภูมิภาค เป็นแหล่งในการค้นคว้าและวิจัยทางด้าน สถาปัตยกรรมล้านนาและสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นที่เกี่ยวข้อง เป็นศูนย์กลางในการรวบรวมและ วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการอนุรักษ์ และบูรณะซ่อมแซมงานสถาปัตยกรรมล้านนา ตัวอาคารเป็น อาคารหลังเดิม เป็นหนึ่งในตัวอย่างสำคัญที่ได้รับแนวทางการอนุรักษ์และบูรณะอย่างถูกต้องตาม หลักวิชาการอนุรักษ์ ที่เก็บรักษาไว้ให้ชนรุ่นหลังได้เห็นและยังเป็นตัวอย่างการอนุรักษ์ให้แก่ หน่วยงานอื่นๆ ของประเทศไทยได้เข้ามาศึกษา อีกทั้งกลุ่มสถาปนิกและบุคคลทั่วสามารถใช้เป็น แหล่งพบปะ พูดคุย แลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดเห็น เกี่ยวกับงานสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นล้านนา รวมถึงร่วมมือกันกำหนดแนวทางในการประยุกต์หรือสร้างสรรค์เอกลักษณ์ของงาน สถาปัตยกรรม ล้านนา นอกจากนี้ยังเป็นแหล่งจัดเก็บ จัดแสดง และศึกษาค้นคว้าข้อมูลด้านประวัติศาสตร์ สถาปัตยกรรมล้านนาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันเพื่อสร้างความเข้าใจ ปลูกจิตสำนึกคนในท้องถิ่น และต่างถิ่นได้ตระหนักถึงคุณค่าของประวัติศาสตร์ศิลปวัฒนธรรม และการอนุรักษ์สถาปัตยกรรม สามารถใช้เป็นแหล่งท่องเที่ยวทางด้านประวัติศาสตร์ที่สำคัญแห่งหนึ่งของจังหวัดเชียงใหม่ เมื่อนำมาวิเคราะห์ตามทฤษฎีการตลาดแบบผสมผสาน หรือ Marketing Mix หรือ 7P ดังนี้

1. ผลิตภัณฑ์ (Product) กล่าวคือ ตัวพิพิธภัณฑ์ที่ได้รับการบูรณะ ซ่อมแซม เพื่อให้มีการคงสภาพเดิมให้มากที่สุด มีการพัฒนาพื้นที่ และปรับปรุงข้อมูลให้น่าสนใจ ทันสมัย สร้างความแตกต่างเฉพาะเจาะจง มีสีสันและอารมณ์จากการสื่อสารเล่าเรื่องราว จึงไม่จำเป็นต้องใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่มากเกินไป เนื่องจากตัวคัมเจ้าบุรีรัตน์ สามารถใช้เป็นสื่อในการบอกเล่า เรียนรู้ได้อยู่แล้ว แต่มีการใช้เทคโนโลยีบางส่วน เช่น เว็บไซต์แบบเสมือน เพื่อช่วยทำให้การนำเสนอและการสื่อความหมายให้ผู้เข้าชมได้รับความรู้และเข้าใจง่ายขึ้น ในขณะที่เดียวกันก็สามารถสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินให้กับผู้ชม และเพื่อให้พิพิธภัณฑ์สามารถดึงดูดใจมากขึ้น

2. ราคา (Price) เข้าชมและศึกษาข้อมูลได้โดยเสียค่าเข้าชมในราคาที่ย่อมเยา ตั้งแต่ 10-120 บาท ตามสัดส่วนที่มีการแบ่งและแจกแจงรายละเอียดอย่างชัดเจน ซึ่งการตั้งราคาค่าเข้าชมของพิพิธภัณฑ์คำนึงถึงปัจจัยหลายด้าน เป็นกลยุทธ์ที่กระตุ้นให้ผู้เข้าชมเกิดความสนใจ เข้าเยี่ยมชมได้ง่ายขึ้น อีกทั้งเป็นพิพิธภัณฑ์แสวงหากำไรไม่มาก สามารถเข้าชมได้ทั้งเดี่ยวและหมู่คณะ กลุ่มเป้าหมายมีทั้งเฉพาะกลุ่มทางด้านการศึกษากับสถาปัตยกรรม และกลุ่มเป้าหมายอื่นๆ อาทิ การศึกษาทางด้านประวัติศาสตร์ ศิลปะ วัฒนธรรม และอื่นๆ ตลอดจนรองรับผู้เข้าชมประเภทเด็กและเยาวชน ผู้สูงอายุ ผู้พิการ นอกจากนี้ยังมีกลยุทธ์อื่นๆ ที่ตั้งขึ้นมาเพื่อแสวงหารายได้จากบริการพื้นที่ โดยการเปิดพื้นที่บางส่วนให้เช่าเพื่อการหารายได้ มีพื้นที่นันทนาการสามารถจัดเลี้ยง สัมมนา กิจกรรมอื่นๆที่เกี่ยวข้อง

3. สถานที่ตั้ง (Place) สถานที่ตั้งของ ศูนย์สถาปัตยกรรมล้านนา คัมเจ้าบุรีรัตน์ (เจ้าน้อยมหาอินทร์ ณ เชียงใหม่) อยู่ใจกลางเมืองเชียงใหม่ บริเวณคุ้มเก่า สามารถเดินทางได้ง่าย เพราะนอกจากจะมีพิพิธภัณฑ์ วัด สถาปัตยกรรมอื่นๆ ในบริเวณใกล้เคียง ยังมีแหล่งท่องเที่ยว และแหล่งเรียนรู้ทางด้านวัฒนธรรมอีกจำนวนมาก สามารถเดินทางได้ง่าย มีรถโดยสารประจำทางผ่านหลายสาย หรือจะเดิน หรือปั่นจักรยาน ก็ให้ความเพลิดเพลิน ตลอดจนสามารถนำรถยนต์และรถอื่นๆ ที่เป็นคนเช่าได้และมีที่จอดรถสะดวกต่อการเดินทาง อีกทั้งยังมีส่วนสนับสนุนและเป็นเครื่องมือไปสู่การตัดสินใจของผู้ชมที่จะเลือกชมพิพิธภัณฑ์ คือ การเข้าชมผ่านระบบเว็บไซต์ในรูปแบบของพิพิธภัณฑ์เสมือน เพื่อให้ผู้ที่ต้องการเข้าชมและศึกษาข้อมูลเกิดความสนใจกลับมาชมในสถานที่จริงอีก

4. มีการส่งเสริมการตลาด (Promotion) กลยุทธ์ด้านการส่งเสริมการตลาดประกอบด้วย การโฆษณา (Advertising) บอกรับและการประชาสัมพันธ์ (Public Relations) ในการเข้าร่วมกิจกรรม ซึ่งมีการจัดอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ ทั้งในสถานที่จริง และผ่านสื่อออนไลน์

5. มีบุคลากร (People) เนื่องจากพิพิธภัณฑ์ที่เน้นให้ข้อมูลและความรู้ทางด้านสถาปัตยกรรมเป็นหลัก จึงเน้นในด้านการบริการ ดังนั้น บุคลากรจึงมีความสำคัญมากในกิจกรรมทั้งหมดในพิพิธภัณฑ์ มีการคัดเลือก การฝึกอบรม การให้โอกาสแก่นักเรียน นิสิต นักศึกษา จากสถาบันต่างๆ ได้เข้ามาเป็นอาสาสมัครในการนำชมและให้ข้อมูล เพื่อให้สามารถนำเสนอหรือถ่ายทอดข้อมูลได้ตรงประเด็น สามารถสร้างความพึงพอใจให้กับผู้เข้าชมได้ มีการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้นำชมหรือผู้ให้บริการกับผู้รับบริการ

6. มีกระบวนการ (Process) ในการส่งมอบการบริการอย่างเป็นระบบ คือ มีการดูแลจัดระเบียบ มีความใส่ใจหรือสนใจดูแลผู้มาเยี่ยมชมเป็นอย่างดี เช่น ผู้เข้าชมที่มาเป็นหมู่คณะ จะมีการจัดสรรจำนวนการให้บริการให้เหมาะสม รวมถึง การให้บริการแก่เด็กและเยาวชน ผู้สูงอายุ และ ผู้พิการ ตลอดจนการสร้างความปลอดภัยจากการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 โดยการคัดกรอง วัคซีนภูมิ และสร้างมาตรการแก่ผู้เข้าพื้นที่อย่างเคร่งครัด

7. ลักษณะทางกายภาพ (Physical Support) พิพิธภัณฑ์ศูนย์สถาปัตยกรรมล้านนาคุ้มเจ้าบุรีรัตน์ เป็นหนึ่งในองค์ประกอบที่มีการสร้างบรรยากาศภายในพิพิธภัณฑ์ โดยการสร้างกระบวนการการเข้าชม โดยรวมจะใช้องค์ประกอบของตัวอาคารเป็นหลัก มีการใช้สื่อผสมผสาน และมีการนำเทคโนโลยีมาใช้ในพื้นที่บางจุด เช่น สื่อวีดิทัศน์ที่บอกเล่าประวัติศาสตร์รูปแบบการก่อสร้างและสถาปัตยกรรม มีรูปแบบและเทคนิคในการศึกษาเรียนรู้ต่างๆ ผ่านการใช้รูปแบบจำลองอย่างละเอียด มีกิจกรรมเสริม เพื่อสร้างประสิทธิภาพในการจัดแสดงและสร้างคุณค่าทางการศึกษาเรียนรู้ให้กับผู้เข้าชม ทั้งด้านลักษณะทางสถาปัตยกรรมของอาคารสถานที่ การออกแบบ การตกแต่งพิพิธภัณฑ์ให้สอดคล้องกับเรื่องราวทางด้านประวัติศาสตร์ เสริมบรรยากาศโดยผู้ผ่านการอบรมโดยตรง รวมถึงสิ่งแวดล้อมรอบๆพิพิธภัณฑ์ เสมือนว่าได้ย้อนยุคพร้อมกับการศึกษาอย่างจริงจัง



ภาพประกอบ 11 ภายในศูนย์สถาปัตยกรรมล้านนา คຸ່ມเจ้าบุรีรัตน์

ที่มา: กฤศณัฐ์ ดิลกศิริธนภัทร์ (2563)

ตลอดจนการวิเคราะห์ตามทฤษฎีการให้บริการของ ศูนย์สถาปัตยกรรมล้านนา คຸ່ມเจ้าบุรีรัตน์ มีคุณภาพการให้บริการอันเป็นสิ่งสำคัญ ดังนี้

1. V คือ Vision หรือวิสัยทัศน์แห่งบริการ มีการยึดการนำเสนอข้อมูลทางด้านสถาปัตยกรรมล้านนา เพื่อให้ผู้เข้าชมได้เข้ามาศึกษาข้อมูลแบบเฉพาะ เป็นศูนย์กลาง มีการวางแผนต่างๆ โดยการจัดตั้งเป็นศูนย์สถาปัตยกรรมชั้นนำด้านศิลปะของสถาปัตยกรรมล้านนา รวมถึงประวัติศาสตร์ได้อย่างครบถ้วน

2. S คือ Skill หรือทักษะในการให้บริการ โดยการจัดพนักงานให้บริการทางด้านการนำชม ให้ข้อมูล ที่ผ่านการฝึกฝนในการให้บริการ มีการพัฒนาทักษะในการสื่อสารเพื่อการให้ข้อมูลที่ถูกต้อง เทียงตรง รวมถึงข้อมูลอื่นๆที่เกี่ยวข้องเพื่อการบริการลูกค้าอย่างทั่วถึง

3. E คือ Empathy หรือความเข้าใจลูกค้า ที่สามารถให้บริการลูกค้าได้ทั้งรายบุคคล รวมถึงการให้บริการเป็นหมู่คณะก็สามารถดูแลได้อย่างทั่วถึง ก่อให้เกิดการบริการที่เกินความคาดหวัง

4. R คือ Responsiveness มีการตอบสนองด้วยความเต็มใจและรวดเร็ว ตั้งแต่ทีมงานประจำ และทีมงานอาสาสมัครที่ผ่านการอบรม ซึ่งต่างให้ข้อมูลและการให้บริการอย่าง

เต็มที่ทำให้ผู้เข้าชมรู้สึกว่าคุณให้บริการคือเพื่อนที่ดี เนื่องจากมีการกำหนดขั้นตอนและวิธีการในการให้บริการที่เหมาะสม รวมถึงวิธีการแก้ไขในกรณีที่เกิดความผิดพลาดจากการให้บริการได้ดี

5. V คือ Vigor มีการสร้างความเข้มแข็งในการให้บริการทางด้านข้อมูลอย่างสม่ำเสมอ ภัณฑารักษ์และพนักงานมีความเต็มใจในการให้บริการ เนื่องจากมีทีมผู้บริหารที่ใส่ใจในการบริการพื้นที่ มีการสร้างวัฒนธรรมองค์กรเพื่อขับเคลื่อนบริการที่ดี

6. E คือ Evaluation มีการประเมินผลการบริการ ทั้งจากผู้เข้ามาศึกษาข้อมูล เยี่ยมชมโดยตรง จากสื่อออนไลน์ และจากผู้ให้บริการเอง มีการศึกษาการนำเสนอข้อมูลให้ผู้เข้าชม มีการสร้างความสุขและความประทับใจ ที่ก่อให้เกิดการผูกพันในการแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกัน

### สรุปการวิเคราะห์

สรุปการจัดการของศูนย์สถาปัตยกรรมล้านนา คุ่มเจ้าบุรีรัตน์ฯ

1. การบริหารจัดการ เป็นไปตามระเบียบ ภายใต้การดำเนินงานของคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (บริหารงานในรูปแบบของสถานศึกษา) เพื่อใช้เป็นศูนย์กลางในการรวบรวม จัดเก็บ จัดแสดง และศึกษาค้นคว้าข้อมูลด้านประวัติศาสตร์ สถาปัตยกรรมล้านนา ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน มีที่ทำการ ณ อาคารคุ่มเจ้าบุรีรัตน์(มหาอินทร์) ซึ่งเป็นอาคารเก่าอายุมากกว่า 120 ปี ซึ่งมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ได้รับบริจาคจากคุณเรียงพันธุ์ ทิพยมณฑล และอาจารย์จุลทัศน์ กิติบุตร

2. งบประมาณในการจัดการ ส่วนหนึ่งมาจากการจัดสรรจากคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ อีกส่วนหนึ่งมาจากการเก็บค่าเข้าชม และอีกส่วนหนึ่งมาจากการเก็บค่าเช่าใช้สถานที่เพื่อจัดกิจกรรมต่างๆ

3. แม้ว่าจะมีการบริหารจัดการในรูปแบบของสถานศึกษา แต่ศูนย์สถาปัตยกรรมล้านนา คุ่มเจ้าบุรีรัตน์ฯ ก็ยังสามารถเก็บค่าเข้าชมในอัตราที่ต่ำได้ ผนวกกับการเปิดพื้นที่ในบริเวณชั้น 1 ให้เป็นสถานที่สำหรับจัดแสดงผลงานศิลปะหมุนเวียนจากมหาวิทยาลัยเชียงใหม่และสถานศึกษาอื่นๆที่สนใจ นอกจากนี้ยังเปิดพื้นที่ให้เช่าเพื่อทำกิจกรรมอื่นๆ โดยมีการเก็บค่าบำรุงในอัตราต่างๆ ซึ่งจะมีการพิจารณาจากคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ และสามารถนำเงินที่เป็นรายได้นี้ นำมาเพื่อเป็นค่าใช้จ่ายในการบำรุง ซ่อมแซมตัวอาคารต่อไป

4. ภายในศูนย์สถาปัตยกรรมล้านนา คุ่มเจ้าบุรีรัตน์ฯ นอกจากจะจัดแสดงวิถีความเป็นอยู่ของเจ้านายล้านนาโบราณแล้ว ยังมีพื้นที่ห้องสมุด และอ่านหนังสือไว้ให้บริการในบริเวณอาคารด้านหลังของคุ่ม โดยสามารถติดต่อกับเจ้าหน้าที่ที่ประจำการได้ในแต่ละวันโดยไม่มีค่าใช้จ่ายเพิ่ม

5. ศูนย์สถาปัตยกรรมล้านนา คุ่มเจ้าบุรีรัตน์ฯ เป็นหนึ่งในสถานที่แห่งการเรียนรู้ และการท่องเที่ยวที่เชื่อมต่อกับสถานที่ต่างๆ ในรูปแบบของ วัด วัง เวียง เนื่องจากอยู่ในจุด ศูนย์กลางของแหล่งท่องเที่ยวใจกลางเมืองเชียงใหม่

โดยสรุปแล้ว ภายใต้การสนับสนุนของโครงการล้านนาดีศึกษา ถือเป็นมรดกทาง วัฒนธรรมที่จับต้องได้ของล้านนาที่สำคัญด้านหนึ่ง คือสถาปัตยกรรม โดยเฉพาะสิ่งก่อสร้างด้านที่ อยู่อาศัยประเภทคุ้มเจ้านายและบ้านคหบดี ที่บ่งบอกถึงพัฒนาการทุกด้านของยุคสมัยที่ก่อสร้าง แสดงถึงการปกครอง การเมือง สังคม และสิ่งแวดล้อม ที่มีผลมาจากอิทธิพลความเชื่อ และ วัฒนธรรมของล้านนาที่สมควรได้รับการอนุรักษ์และคุ้มครองรักษามรดกทางวัฒนธรรมอย่างถูกวิธี ให้สามารถสืบทอดสู่อนุชนรุ่นหลัง อย่างมีคุณค่าตามแบบอย่างกระบวนการอนุรักษ์สถาปัตยกรรม สากล

ผู้ที่สนใจเข้าชม นอกจากจะสามารถเข้าศึกษาในสถานที่จริงได้แล้ว ยังสามารถเข้า ศึกษาข้อมูลของศูนย์สถาปัตยกรรมล้านนาฯ ได้ที่พื้นที่โดยตรง หรือ เข้าศึกษาเบื้องต้นจากข้อมูล ผ่านระบบเว็บไซต์ที่ <https://www.lanna-arch.net/> หรือผ่านทางเว็บของทางคณะสถาปัตยกรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ที่ <https://www.arc.cmu.ac.th/dept/?dept=LANNA.ARCH> หรือติดตาม ข่าวสารพร้อมพูดคุยกับทีมงานได้ทาง <https://www.facebook.com/SunySthapatykrmmLanNa/> นอกจากนี้ยังสามารถเข้าชมในรูปแบบของพิพิธภัณฑ์เสมือน (Virtual Museum) ซึ่งรูปแบบการจัด แสดงนิทรรศการ ที่อาศัยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และระบบอินเทอร์เน็ต เป็นสื่อ มัลติมีเดียหรือสื่อผสม เน้นการสร้างภาพแบบ 3 มิติ เพื่อให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกคล้ายกับได้เข้าไป เดินชมภายในพิพิธภัณฑ์จริง เกิดขึ้นจากแนวความคิดเรื่อง ความเป็นจริงเสมือน โดยจะต้องติดตั้ง ระบบ [https://filehippo.com/download\\_unity-web-player/](https://filehippo.com/download_unity-web-player/) เพื่อเข้าชมที่ <https://www.lanna-arch.net/KhumIntra/KhumChaoBurirat.html> ทั้งนี้ การเปลี่ยนแปลงรูปแบบสถาปัตยกรรมของที่อยู่อาศัยขนาดใหญ่ในล้านนาบนอิทธิพลทางสถาปัตยกรรมตะวันตก ส่งผลให้เกิดการผสมผสาน รูปแบบทางสถาปัตยกรรมขึ้น กลุ่มอาคาร คุ่มเก่า และบ้านคหบดีในล้านนาต่างได้รับอิทธิพลจาก รูปแบบสถาปัตยกรรมตะวันตก ก่อสร้างแบบผสมผสานภูมิปัญญาล้านนาเดิมกับสถาปัตยกรรม แบบตะวันตกยังคงมีอยู่ให้เห็นมาจนถึงปัจจุบัน

**หอศิลปวัฒนธรรมเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ (รางวัลดีเด่นด้านความสัมพันธ์กับ ชุมชน)**



ภาพประกอบ 12 หอศิลปวัฒนธรรมเมืองเชียงใหม่

ที่มา: กฤตณัฐ ดิลกศิริธนภัทร์ (2563)

### ข้อมูลพินิจภัณฑ์ที่ได้จากการสัมภาษณ์

หอศิลปวัฒนธรรมเชียงใหม่ เริ่มจากการเป็นโครงการจัดตั้ง เมื่อปี 2534 โดยมีการกำหนดพื้นที่เพื่อการจัดสร้างหอศิลปวัฒนธรรม รวมทั้งระดมนักวิชาการท้องถิ่นทำการศึกษาในประเด็นต่างๆ ในปี 2540 มีการบูรณะอาคารศาลากลางจังหวัดเชียงใหม่ ซึ่งเดิมเคยเป็นอาคารเก่าแก่ที่มีลักษณะสถาปัตยกรรมอันงดงาม สร้างเมื่อปี 2467 เคยใช้เป็นหอคำ ศาลว่าการรัฐบาลมณฑลพายัพ และศาลากลางจังหวัดเชียงใหม่ โดยใช้งบประมาณจากการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทยและเงินกู้รัฐบาลญี่ปุ่นในโครงการ JBIC ในปี 2545 เปิดให้เข้าชมพื้นที่เป็นครั้งแรก ในวันที่ 10 เมษายน 2545 ได้รับรางวัลอาคารอนุรักษ์ดีเด่นในปี 2542 จากสมาคมสถาปนิกสยามในพระบรมราชูปถัมภ์

การดำเนินงานของหอศิลปวัฒนธรรมเมืองเชียงใหม่ เป็นงานที่ค่อนข้างใหญ่สำหรับทีมงาน เนื่องจากเป็นงานที่เกี่ยวข้องกับศิลปะและวัฒนธรรมท้องถิ่นซึ่งมีการสืบทอดมาแต่โบราณ หลังจากที่ได้มีการปรับปรุง เปลี่ยนแปลง และพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เพื่อการนำเสนอข้อมูลทางด้านวัฒนธรรมในรูปแบบของนิทรรศการถาวร ทำให้งานบริหารเพื่อการบริหารด้านวัฒนธรรมในปัจจุบันเหลืออยู่ที่ประมาณ 40% โดย สุวารี วงศ์กองแก้ว (สัมภาษณ์. 2563) ผู้อำนวยการเครือข่ายพินิจภัณฑ์กลางเวียงเชียงใหม่ และหัวหน้างานกลุ่มงานส่งเสริมการพัฒนาเมือง กอง

วิชาการและแผนงาน เทศบาลนครเชียงใหม่ ระบุว่า หน่วยงานที่ต้องใส่ใจมากยิ่งขึ้น คือ งานประสานการพัฒนาเมือง โดยมีความรู้ของหอศิลป์ฯ เป็นฐานหรือเป็นศูนย์กลางในการให้ข้อมูลทางด้านประวัติศาสตร์ ขนบ ธรรมเนียม ประเพณี ศิลปะ ซึ่งมีความหลากหลายและเป็นเอกลักษณ์ ผู้ที่เข้ามายังหอศิลป์ฯ นอกจากจะได้เรียนรู้ถึงประวัติศาสตร์และสิ่งต่างๆ จากอาคารทั้ง 3 หลัง โดยมีทั้งข้อมูลที่ได้ศึกษาได้เองจากสิ่งของหรือวัตถุจัดแสดง ซึ่งมีทั้งของจำลอง ของจริง ที่จัดวางอยู่ในพื้นที่แล้ว ยังสามารถเรียนรู้และเปลี่ยนข้อมูลจากทีมงานของหอศิลป์ที่พร้อมบอกเล่าเรื่องราวตลอดพื้นที่ รวมถึงห้องสมุดที่สามารถเข้ามาค้นคว้าได้ตลอดทั้งวัน อีกทั้งยังสามารถเรียนรู้ร่วมกับบุคคลท้องถิ่นหรือปราชญ์ชาวบ้าน ณ สถานที่จริงที่ตั้งอยู่รายล้อมรอบหอศิลป์ ที่เป็นเสมือนพันธมิตรและคลังความรู้เคลื่อนที่

การพัฒนาพื้นที่ในขั้นต่อมานั้น สุวารี วงศ์ทองแก้ว ระบุว่า นอกจากฐานข้อมูลทางด้านประวัติศาสตร์ มีการพยายามที่จะครอบคลุมวัฒนธรรมท้องถิ่นเสริมเข้าไปด้วยในทุกสิ่ง เพราะทีมงานได้มีการคิดว่า รากของการเกิดเชียงใหม่มันเป็นลักษณะทางวัฒนธรรมดั้งเดิม ที่เป็นตัวเชื่อมโยงวิถีชีวิตของอดีตกับปัจจุบัน “ทีมงานจึงตัดสินใจแล้วว่าเนื้อหาที่มีอยู่คือการตอบคุณค่าของเมืองเชียงใหม่ ไม่ว่าจะเป็นประวัติศาสตร์หรือศิลปวัฒนธรรม เป็นสิ่งที่เป็นจริง เพราะฉะนั้นมันไม่จำเป็นจะต้องไปตระเวนหาจากที่อื่น” สุวารีก้าวเสริม ไม่ว่าจะป็นพลวัตของการเปลี่ยนแปลง เหตุปัจจัยของการเปลี่ยนแปลง แล้วคุณค่าของที่มีอยู่ สถานที่ที่มีค่า ไม่ค่อยแตกต่างกันไปจากเดิมมาก หากแต่มีการปรับปรุงให้ดีขึ้น หรือ ทำลายทิ้งไป





ภาพประกอบ 13 ภายในหอศิลปวัฒนธรรมเมืองเชียงใหม่

ที่มา: กฤษฎาภรณ์ ดิลกศิริธนภัทร์ (2563)

สิ่งที่แตกต่างกันคือ ผู้เข้าชมเติบโตขึ้น เปลี่ยนแปลงมากขึ้น คนรุ่นใหม่มาแทนที่ สุวารี นิยามว่า “เขาเรียกเงินมันเปลี่ยน พอเงินมันเปลี่ยนนิสัยก็เปลี่ยนตามสภาพแวดล้อม สิ่งแวดล้อม การเรียนรู้ หรือเดิมมันเป็น โอลด์แฟชั่น (old fashion) ก็จำเป็นที่จะต้องเปลี่ยน ดังเช่น บอร์ดข้อมูล เดิม สมัยก่อนจะนั่ง พอที่จะอ่านได้ทั้งหมด สมัยนี้ผู้คนจะขี้เกียจอ่านเพราะรู้สึกว่าคุณสมบัติมันเยอะเกินไป หรือวีดิทัศน์ที่มันยาวมากก็จะรู้สึกว่ายาวเหยียด เพราะว่าเราถูกเรียนรู้ด้วยสื่อใหม่ ที่ทำให้เรา เหมือนกับเราอ่าน Facebook ทุกวัน แรกๆพอเราเห็นวีดิทัศน์เราก็ดูยาว พอหลังๆ รูปแรกๆที่ขึ้นมา ไม่น่าสนใจ ข้อความไม่น่าสนใจ เราก็ข้าม ไปสไลด์แรกๆแล้วก็พลิกดู ตอนนี่คือสไลด์สวยเราก็ข้าม หากมีความสะดุดตา ออกแบบสวย เราถึงจะดู นี่คือนิสัยของคนรุ่นใหม่ ที่จะใส่ใจรายละเอียด น้อยลง แล้วก็อีกประการหนึ่งคือความรู้ ถูกเอาลงไปในข้อมูลต่างๆ ในสื่อดิจิทัล เยอะมาก ไม่ว่าจะเรื่องอะไรบทความไหนที่ใครเขียน ความรู้ทางประวัติศาสตร์ที่ถูกนำไปวิเคราะห์ซ้ำก็อยู่ในสื่อดิจิทัลเยอะมาก ดังนั้น การให้เขาอ่าน หรือบังคับให้เขานั่งดูวีดิทัศน์มันก็หายไปจริงๆแหละ” สุวารีกล่าว

ดังนั้นสิ่งที่หอศิลป์ฯ ได้เปลี่ยนแปลง คือ การออกแบบจุดเด่นที่กระตุ้นให้ผู้คนรู้สึกว่าการดูเรื่องราวนั้นๆน่าสนใจ หากเกิดความสนใจ จะก่อให้เกิดการศึกษาค้นคว้าได้ด้วยตนเอง เช่น การอ่าน การสอบถาม การเข้ามาในพื้นที่ ซึ่งสุวารีกล่าวเสริมว่า หอศิลป์ฯ เปลี่ยนแปลงรูปแบบการ

ออกแบบและจัดนิทรรศการที่ถูกเปลี่ยนจากเดิม ใส่รายละเอียดไว้ให้ทุกคน ทุกวัย ทุกช่วงอายุ ได้เรียนรู้จากสิ่งที่จัดแสดงทั้งหมด “พอดู 1 ชั่วโมงก็จะเข้าใจเมืองเชียงใหม่ พร้อมกับเกิดความสงสัย จะเกิดการค้นคว้า จะอยากรู้ในสิ่งต่างๆ แล้วก็ไปค้นหาเอง” สุวารีกเล่า

ทางด้าน ญัฐนา บุษบรรณ นักพัฒนาการท่องเที่ยว หอศิลป์วัฒนธรรมเมืองเชียงใหม่ (สัมภาษณ์. 2563) หอศิลป์ฯ มีแผนเตรียมการเปลี่ยนอีกครั้ง ซึ่งต้องรอให้สถานการณ์การเงินหลังจากโควิดมีเสถียรภาพมากขึ้น โดยจะมีการทำนิทรรศการใหม่อีกครั้ง หมายถึง มีการจัดประชุมเพื่อระดมความคิด ตั้งประเด็นคำถามที่น่าสงสัย เพื่อกระตุ้นให้ผู้เข้าชมเกิดการตั้งคำถามกับตัวเองขณะที่เข้าชมนิทรรศการ เพราะเป็นนิสัยของคนรุ่นใหม่ ที่จะไม่เชื่ออะไรง่ายๆ ดังนั้นจึงเป็นการออกแบบนิทรรศการใหม่อีกรอบที่ทีมงานจะต้องพิสูจน์ตัวเองเพื่อนำสิ่งใหม่ไปสู่อนาคต ไหวหรือไม่ ยังอยู่ในกระแสได้หรือไม่ ซึ่งทีมงานได้เริ่มออกแบบโครงสร้างเอาไว้แล้ว โดยอาจจะต้องพิสูจน์และดูจากสถานการณ์อีกครั้ง เนื่องจากโลกมีการเปลี่ยนแปลงไปเร็วมาก

สุวารี วงศ์ทองแก้ว (2563) ให้ข้อมูลเพิ่มเติมว่า การนำเสนอของหอศิลป์ฯ มีการใช้สื่อที่ไม่ซับซ้อน เข้าถึงและจับต้องได้ง่าย หมายถึง ทุกเพศ ทุกวัย สามารถใช้งานได้อย่างง่ายดาย เนื่องจากมีการคำนึงและทำวิจัยเกี่ยวกับพฤติกรรมหรือนิสัยของผู้เข้าชมผ่านการสังเกตและสอบถามอย่างสม่ำเสมอ สิ่งที่พบคือเทคโนโลยีไม่ใช่ที่สุดของทุกอย่าง สิ่งที่เรียบง่ายที่สุดก็สามารถถ่ายทอดสิ่งที่อยากบอกได้ และทำให้เกิดความเข้าใจได้ง่ายที่สุด ก่อนหน้านี้ หอศิลป์ฯ ได้มีการใช้ระบบเทคโนโลยีมาจัดแสดง โดยมีการว่าจ้างหน่วยงานภายนอกให้เข้ามาดำเนินการออกแบบและจัดทำนิทรรศการ แต่ทำได้ไม่เป็นอย่างที่ต้องการ ทีมงานจึงเข้ามาดำเนินการเอง มีการรื้อของเดิมและจัดการทำใหม่ในบางส่วน พร้อมกับติดต่อประสานงานกับปราชญ์ชาวบ้าน ผู้รู้ในชุมชน รวมถึงนักสะสมในเชียงใหม่เพื่อยืมสิ่งของเก่าแก่และสอบถามข้อมูลมาทำนิทรรศการ ซึ่งกว่าครึ่งหนึ่งของในอาคารเป็นสิ่งของที่ได้นำมาจัดแสดง อีกครึ่งหนึ่งก็สิ่งของและผลงานที่หลงเหลืออยู่จากสถานที่จริง นอกจากนี้ยังมีของจำลองที่ทำเลียนแบบขึ้นมาเพื่อใช้จัดแสดงแทนของจริงเพื่อทำการอนุรักษ์ของเดิมเอาไว้ ใช้วิธีการจัดแสดงง่ายๆ เขียนข้อความสั้นๆ เพื่อสื่อสารถึงเรื่องราวต่างๆ ก็ปรากฏว่ามันก็ได้รับการชื่นชมมาก เมื่อมีการใช้เทคโนโลยีเสริม ก็ยิ่งทำให้ผู้คนสนใจมากขึ้นไปอีก แต่ก็ใช้เทคโนโลยีที่ไม่ซับซ้อน เพื่อให้ทุกคนจะได้เข้าถึงได้ง่าย เนื่องจากเครื่องมือหรือเทคโนโลยีที่มีความซับซ้อนมาก ก่อให้เกิดการบำรุงรักษายาก ราคาแพง อีกทั้งความน่าตื่นเต้นของสื่อมัลติมีเดียที่มากเกินไปถึงความน่าสนใจไปในทิศทางอื่นนอกเหนือจากเรื่องที่แท้จริงที่อยากนำเสนอ ดังเช่น การนำเสนอภาพไฮโดแกรม ซึ่ง สุวารี วงศ์ทองแก้ว ระบุว่า “หอศิลป์ฯ ว่าจ้างการเขียนโปรแกรมไฮโดแกรม แต่ถ้าใช้โปรแกรมเมอร์เฉยๆ ก็สามารถหาซื้อเปลี่ยนได้ ถ้า

อุปกรณ์มันเสียเราซ่อมเองได้ คำว่าเหมาะสมอาจอยู่ในความสามารถของการดูแลตัวเองของพวกเขา ที่เราจะจัดเตรียมอุปกรณ์ได้ง่าย ไม่แพงเกินไปนักสำหรับการเปลี่ยน ไม่ทำให้เวลามันเสีย แล้วมันจะต้องถูกทิ้งไว้ เพื่อรอช่างมาซ่อม มันกลายเป็นจุดบอดของห้องแสดงนิทรรศการ คำว่าเหมาะสมคือขีดความสามารถในการยอมรับได้ ตรงนี้เป็นหลัก ความล้าสมัย เวลาเราตื่นต้นต้นกับไฮโดแกรมเนี่ย ผ่านไป 3 ปีไฮโดแกรมเกิดขึ้นทุกที่ก็จะล้าสมัย และที่สำคัญ คือเสียง่ายมาก” ซึ่งทีมงานค้นพบปรากฏการณ์นี้มานานมาก อีกทั้งคณะดูงานนิทรรศการหลายหน่วยงานที่มาดูงานที่หอศิลป์ฯ จะบรรยายว่าใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม เพียงพอ เพราะว่าไม่ต้องใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยมากเกินไป เนื่องจากหลายคนไม่สามารถใช้ระบบที่ซับซ้อนเหมือนกันได้ แต่การใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมจะทำให้เข้าใจและเข้าถึงได้ง่ายกว่า

ในเรื่องของงบประมาณนั้น สุวารี วงศ์ทองแก้ว (2563) ระบุว่า โดยปกติหอศิลป์ฯ จะได้รับงบประมาณการดำเนินงานจากเทศบาลนครเชียงใหม่ แต่ในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด-19 ที่ก่อให้เกิดโรคโควิด-19 นั้น ทุกภาคส่วนได้รับผลกระทบเหมือนกัน อีกทั้งในแต่ละปีงบที่ได้จะไม่เท่ากัน แต่หน่วยงานของหอศิลป์ฯจะต้องดำเนินการใน 3 ส่วนอาคาร ในบางช่วงมีความจำเป็นที่จะต้องพักการเปิดให้บริการ ทั้งแบบมีกำหนด และไม่มีกำหนดที่แน่นอน เนื่องจากทุกสิ่งอย่างมีค่าใช้จ่าย อาทิ ค่าจ้างพนักงาน ค่าซ่อมบำรุงอุปกรณ์ที่เสียหาย ค่าทำความสะอาด ค่าใช้จ่ายหลายอย่าง หากมองถึงแง่ดีในสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ทำให้หอศิลป์ฯ ได้นำงบประมาณมาปรับปรุงสถานที่และจัดนิทรรศการหรือกิจกรรมพิเศษในช่วงที่มีความจำเป็นต้องปิดหอศิลป์ ซึ่งในการทำกิจกรรมพิเศษโดยทีมงานนี้เอง ก่อให้เกิดเป็นกลุ่มการส่งเสริมการพัฒนาเมือง รวมถึงการก่อให้เกิดงานประสานงานการพัฒนาเมือง (เชียงใหม่) ซึ่งเดิมงานประสานงานการพัฒนาเมืองก็จะทำในรูปแบบของ Open Talk หรือการจัด workshop ในพื้นที่ของหอศิลป์ฯ แต่ในครั้งนี้นี้ ทีมงานสามารถออกไปทำร่วมกับชุมชนได้ และเมื่อมีช่วงการผ่อนปรน หอศิลป์ฯ จึงทำการเปิดให้บริการเปิดให้เข้าชม เปิดให้เช่าพื้นที่ ซึ่งต้องดูสถานการณ์ควบคุมและจัดการมาตรการไปพร้อมกัน



ภาพประกอบ 14 ภายในหอศิลปวัฒนธรรมเมืองเชียงใหม่

ที่มา: กฤตณัฐ ดิลกศิริธนภัทร์ (2563)

หอศิลปวัฒนธรรมเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ แห่งนี้ยังต้องทำหน้าที่เป็นฐานการแสดงความคุณค่าของเมืองเชียงใหม่ เป็นฐานที่มันสำคัญทางด้านข้อมูลทางประวัติศาสตร์ โดยณัฐนา บุษบรรณ (2563) กล่าวว่า การให้ข้อมูลโดยสิ่งของที่จัดแสดงทั้งของจริง ของจำลอง ทั้งที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ ผนวกกับมีบอร์ดข้อมูล การบอกเล่าเรื่องราวของทีมงานในหอศิลป์ ล้วนสร้างความรู้ได้เป็นอย่างดี อีกทั้ง การผนวกปราชญ์ชุมชน ผู้เฒ่า ผู้แก่ ผู้มีความรู้จากชุมชน เข้ามาให้ความรู้ มาเสริมการจัดกิจกรรมอย่างเป็นกันเอง ทำให้ผู้คนที่เข้ามาที่หอศิลป์แห่งนี้เกิดความมั่นใจในข้อมูลมากยิ่งขึ้น ซึ่งที่หอศิลป์แห่งนี้ยังคงต้องรักษาฐานในรูปแบบนี้ไว้ต่อไป แต่ว่าการนำบุคลากรของหอศิลป์ไปทำการอบรมร่วมกับปราชญ์ชุมชน พร้อมกับผู้ที่เข้ามาเยี่ยมชมหอศิลป์ ณ สถานที่จริงที่อยู่รายล้อมหอศิลป์ ในรูปแบบของการทำกิจกรรม หรือ workshop ล้วนเป็นข้อดีที่หลายคนประทับใจ อีกทั้งการเปิดพื้นที่ให้เป็น Public Space เพื่อให้หอศิลป์แห่งนี้ไม่เป็น Museum ที่ตายตัวเกินไป แต่ให้เป็นพิพิธภัณฑ์ที่มีชีวิต ที่ยังคงทำหน้าที่ถ่ายทอดคุณค่าของเมือง (เชียงใหม่) ได้อยู่ รูปแบบของการเป็น Public Space มีสูงขึ้นมา เช่น การทำแปลงปลูกผักที่อาคารหลังที่ 3 เพื่อสื่อสารในเรื่องของอาหารเมือง หรืออีกหลายๆเรื่อง ผู้คนหรือร้านค้าในละแวกต่างเข้ามาเรียนรู้ได้ง่ายเช่นกัน พื้นที่โดยรอบก็สามารถขอใช้เพื่อจัดกิจกรรม ซึ่งสามารถทำได้ทั้งในเวลาราชการและนอกเวลาราชการ ทั้งในวันธรรมดาและวันหยุด ซึ่งงานที่จัด ล้วนแล้วก่อให้เกิด

คุณค่าในเชิงพื้นที่ คุณค่าทางประวัติศาสตร์ ล้วนถูกนำมาใช้ขับเคลื่อนอนาคตให้สูงขึ้น การมีส่วนร่วมร่วมจะเป็นลักษณะใหญ่ การเชื่อมโยงมิติด้าน Culture Nature ซึ่งจะเป็นลักษณะใหญ่ในอนาคต เกิดการเชื่อมต่อซึ่งกันและกันระหว่างหอศิลป์ฯ หรือ พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้อื่นๆ รวมถึงการเชื่อมกันกับผู้ที่เข้ามาเยี่ยมชม เป็นการสร้างต้นแบบให้กับพื้นที่อื่นของในแง่ของการเรียนรู้มากขึ้น ทุกคนอยากมีแนวทางเป็นของตัวเอง Museum ก็สามารรถเกิดขึ้นได้มากในรูปแบบของตนเอง เพราะฉะนั้นหน้าที่ที่หอศิลป์ฯ ได้ทำ คือ เป็นศูนย์กลางที่เป็น Museum อย่างเต็มรูปแบบแห่งหนึ่ง ทำหน้าที่เป็นผู้ให้ข้อมูลของการเปลี่ยนผ่านไปสู่อนาคต



ภาพประกอบ 15 ภายในหอศิลป์วัฒนธรรมเมืองเชียงใหม่

ที่มา: กฤตณัฐ ดิลกศิริธรรมาภรณ์ (2563)

### สรุปการวิเคราะห์ข้อมูลตามทฤษฎีของพิพิธภัณฑ์: การปรับตัวเพื่อการพัฒนาการจัดการวัฒนธรรมการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ไทย

การวิเคราะห์ตามทฤษฎีวัฒนธรรมการจัดการ ทางด้านการปรับตัวภายใต้ความแตกต่างทางวัฒนธรรม โดย หอศิลป์วัฒนธรรมเชียงใหม่ จัดอยู่ในกลุ่มปรับตัว (adjusting) และกลุ่มเรียนรู้ (learning) ที่แสดงถึงขั้นตอนของการเรียนรู้ทางวัฒนธรรม คือ

1. มีการสร้างขึ้นหรือเกิดขึ้นร่วมกัน แล้วมีการแบ่งปัน (Share) ทางด้านข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ของพื้นที่ตั้งแต่อดีตจนถึงการเปลี่ยนแปลง การพัฒนา การปรับปรุง ซึ่งล้วนเป็นการบอกเล่าวิถีชีวิตที่รอบด้าน

2. มีการเรียนรู้ (Learn) เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เข้าชมทั้ง 3 อาคาร ได้รับความรู้ถึงข้อมูลได้ง่าย เสริมสร้างพฤติกรรมการเรียนรู้ได้ด้วยตนเองจากอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ข้อมูลที่นำเสนอ สิ่งของหรือวัตถุที่จัดแสดง รวมถึงการแลกเปลี่ยนข้อมูลจากผู้นำชม จึงมีการสร้างสรรค์ข้อมูลที่ดีก่อให้เกิดการเรียนรู้ พัฒนา และต่อยอดไปสู่ความถูกต้องได้ง่าย

3. มีการถ่ายทอด (Trans-generation) เรื่องราวและข้อมูลที่เป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่นได้อย่างละเอียดและครบถ้วน อีกทั้งยังมีการเปรียบเทียบกับพื้นที่อื่นเพื่อสร้างการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี

4. มีลักษณะเป็นรูปแบบ (Pattern) ที่ชัดเจน กล่าวคือ การเล่าเรื่องอย่างเป็นขั้นตอนตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ตลอดจนเรื่องราวที่เข้าถึงได้ง่ายก่อให้เกิดการเรียนรู้ได้ง่าย

5. มีการเปลี่ยนแปลง (Change) และพัฒนาการข้อมูลทางด้านวัฒนธรรมที่มีการเปลี่ยนแปลงตามยุค สมัย สถานการณ์ ซึ่งเห็นได้ชัดจากตัวอาคาร รวมถึงการขุดค้นพบร่องรอยอดีตซึ่งสันนิษฐานว่าเป็นแนวกำแพงโบราณของวัดพระแก้วในอดีตที่สร้างขึ้นตามคติของชาวไทยภาคกลาง ในบริเวณอาคารหลังที่ 2 หรือ หอประวัติศาสตร์เมืองเชียงใหม่

ทางการวิเคราะห์ตามทฤษฎีการตลาดแบบผสมผสาน หรือ Marketing Mix หรือ 7P สามารถสรุปได้ ดังนี้

1. ผลิตภัณฑ์ (Product) กล่าวคือ อาคารพิพิธภัณฑ์ ทั้ง 3 หลัง มีการพัฒนาและปรับปรุง เพื่อจัดเป็นพิพิธภัณฑ์ที่น่าสนใจด้วยการนำเสนอประวัติศาสตร์ มีความทันสมัยด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ จึงจำเป็นต้องนำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาใช้เพื่อช่วยทำให้การนำเสนอหรือการสื่อความให้ผู้มาชมได้รับความรู้และเข้าใจง่ายขึ้น สร้างความแตกต่างในการนำเสนอและเปิดโอกาสให้กับผลงานอื่นๆในพื้นที่อนุรักษ์ เพื่อเพิ่มสีสันและอารมณ์ ในขณะที่เดียวกันก็สามารถสร้างความเพลิดเพลินให้กับผู้มาชม

2. ราคา (Price) เข้าชมในอัตราที่จับต้องได้ เป็นกลยุทธ์ที่กระตุ้นให้ผู้เข้าชมเกิดความสนใจ เข้าเยี่ยมชมได้ง่ายขึ้น อีกทั้งเป็นพิพิธภัณฑ์ที่ไม่แสวงหากำไร สามารถเข้าชมได้ทั้งเดี่ยวและหมู่คณะ กลุ่มเป้าหมายมีทั้งเฉพาะกลุ่มทางการศึกษาเกี่ยวกับประวัติศาสตร์พื้นถิ่นและกลุ่มเป้าหมายทางด้านวัฒนธรรม ศิลปะท้องถิ่น ตลอดจนรองรับผู้เข้าชมประเภทเด็กและเยาวชน ผู้สูงอายุ ผู้พิการ นอกจากนี้ยังมีกลยุทธ์อื่นๆที่ตั้งขึ้นมาเพื่อแสวงหารายได้จากการเปิด

พื้นที่บางส่วนของอาคารให้เช่าเพื่อการจัดแสดงผลงานศิลปะ ตลอดจนพื้นที่โดยรอบในการจัดกิจกรรมอันหลากหลายที่เกี่ยวข้องกับศิลปวัฒนธรรม

3. สถานที่ตั้ง (Place) จากการที่ได้ชื่อว่า “หอกลางเวียง” จึงเป็นเหมือนจุดยุทธศาสตร์ที่ตั้ง จึงสามารถเดินทางได้ง่าย เพราะตั้งอยู่ถนนพระปกเกล้า ตำบลศรีภูมิ อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ มีรถโดยสารประจำทางผ่านหลายสาย

4. มีการส่งเสริมการตลาด (Promotion) โดยการนำกลยุทธ์เสมือนให้ตนเองเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ให้ผู้ที่ต้องการศึกษาวัฒนธรรมมาที่นี้ ผนวกกับการนำเสนอข้อมูลผ่านทางเฟสบุ๊คอย่างสม่ำเสมอ รวมถึงการที่มีเว็บไซต์ต่างๆมาทำการนำเสนอข้อมูลเพื่ออำนวยความสะดวกทั้งในลักษณะของเชิญชวนให้มาท่องเที่ยว และเป็นแหล่งเรียนรู้เพื่อศึกษาข้อมูลทางด้านศิลปวัฒนธรรม เป็นการส่งเสริมการตลาด โดยการโฆษณา (Advertising) ชวนเชื่อ การบอกต่อ และการประชาสัมพันธ์ (Public Relations) อยู่เสมอ

5. มีบุคลากร (People) พิพิธภัณฑ์เป็นธุรกิจในการบริการทางการให้ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ดังนั้น บุคลากรที่ให้ข้อมูล จึงเป็นบุคลากรที่ผ่านการคัดเลือก การฝึกอบรม ผ่านการศึกษาข้อมูลมาเป็นอย่างดี เพื่อให้สามารถนำเสนอหรือถ่ายทอดข้อมูลได้ตรงประเด็น ตลอดจนการให้บุคคลที่อยู่ในพื้นที่ถิ่นมาร่วมให้ข้อมูล ทั้งในลักษณะของการเชิญมาเป็นวิทยากร การบรรยาย การจัดกิจกรรมในพื้นที่ที่ของพิพิธภัณฑ์ อีกทั้งการจัดกิจกรรมร่วมกับท้องถิ่นแล้วให้บุคคลท้องถิ่นเป็นผู้บอกเล่าเรื่องราวหรือให้ความรู้ เป็นการเสริมสร้างความแข็งแกร่งและความร่วมมือเป็นอย่างดี สามารถสร้างความพึงพอใจให้กับผู้เข้าชมได้ มีการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้นำชมหรือผู้ให้บริการกับผู้รับบริการ

6. มีกระบวนการ (Process) มีการจัดสรรและส่งมอบการบริการอย่างเป็นระบบ คือ มีการดูแล จัดระเบียบ จัดเรียงข้อมูล มีความใส่ใจและสนใจดูแลผู้มาเยี่ยมชมเป็นอย่างดี เช่น ผู้เข้าชมที่มาเป็นหมู่คณะ รวมถึง การให้บริการแก่เด็กและเยาวชน ผู้สูงอายุ และ ผู้พิการ จะมีการจัดสรรจำนวนที่ค่อนข้างน้อยเพื่อการให้บริการได้อย่างทั่วถึงและได้รับข้อมูลไปอย่างเต็มที่

7. ลักษณะทางกายภาพ (Physical Support) หอศิลปวัฒนธรรมเมืองเชียงใหม่ เป็นพิพิธภัณฑ์ ที่มีองค์ประกอบหลายส่วนในการสร้างบรรยากาศภายในให้สอดคล้องต่อเนื่องกัน มีการสร้างกระบวนการการเข้าชม การแนะนำข้อมูลเบื้องต้นพร้อมเอกสารขนาดย่อมเพื่อที่สามารถเข้าศึกษาได้ด้วยตนเอง มีเทคโนโลยี มีรูปแบบและเทคนิคในการศึกษาเรียนรู้ต่างๆ สามารถจับต้องหรือสัมผัสสิ่งของทั้งของจริงและของจำลองได้เกือบทุกพื้นที่ มีกิจกรรมเสริมเพื่อสร้างประสิทธิภาพในการจัดแสดงและสร้างคุณค่าทางวัฒนธรรมท้องถิ่นโดยวิทยากรหรือบุคลากร

ประจำห้องนั้นๆคอนให้คำแนะนำเพิ่มเติม เพื่อให้ผู้เข้าชมได้ศึกษาเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง อีกทั้งลักษณะทางสถาปัตยกรรมของอาคารสถานที่ การออกแบบ การตกแต่งพิพิธภัณฑ์ให้สอดคล้องกับเรื่องราวทางด้านประวัติศาสตร์ เสริมบรรยากาศภายในพิพิธภัณฑ์ให้เสมือนการย้อนอดีต ตลอดจนสิ่งแวดล้อมภายนอกกรอบๆพิพิธภัณฑ์ ให้เหมือนกับว่าได้อยู่ในพื้นที่สมัยอดีต



ภาพประกอบ 16 ภายในหอศิลปวัฒนธรรมเมืองเชียงใหม่

ที่มา: กฤตณัฐ ดิลกศิริธนภัทร์ (2563)

การวิเคราะห์ตามทฤษฎีการให้บริการ หอศิลปวัฒนธรรมเมืองเชียงใหม่ มีคุณภาพการให้บริการอันเป็นสิ่งสำคัญ ดังนี้

1. V คือ Vision หรือวิสัยทัศน์แห่งบริการ มีการยึดการนำเสนอข้อมูลทางด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่นให้กับผู้เข้าชมได้เข้ามาศึกษาข้อมูลเป็นศูนย์กลาง มีการวางแผนต่างๆ โดยการจัดตั้งพื้นที่การเรียนรู้ของอาคารทั้ง 3 เป็นหมวดหมู่ที่เชื่อมต่อเรื่องราวและข้อมูลถึงกัน ทำให้ผู้ที่เข้ามาศึกษาสามารถเรียนรู้เรื่องราวทั้งหมดได้อย่างรวดเร็ว หรือใช้เวลาเฉพาะพื้นที่ได้อย่างคุ้มค่า

2. S คือ Skill หรือทักษะในการให้บริการ โดยการจัดบุคลากรให้บริการทางด้านข้อมูลอย่างตรงประเด็น เช่น ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ลักษณะภูมิประเทศ กระบวนการการเมืองการ



ปกครอง วิถีชีวิต เป็นต้น เป็นการพานำชม ให้ข้อมูล ที่ผ่านการฝึกฝนในการให้บริการ มีการพัฒนาทักษะในการสื่อสารเพื่อการให้ข้อมูลที่ถูกต้อง เทียบตรง รวมถึงการบริการอย่างทั่วถึง

3. E คือ Empathy หรือความเข้าใจลูกค้า ที่สามารถให้บริการลูกค้าได้อย่างทั่วถึง สามารถให้บริการลูกค้าที่มีความแตกต่างทั้งในเรื่องของวัย ความเข้าใจ ตลอดจนการให้บริการเป็นรายบุคคลหรือเป็นกลุ่ม อาทิ การให้บริการแก่บุคคลทั่วไป เด็กและเยาวชน ผู้สูงอายุ รวมถึงผู้พิการ ก่อให้เกิดการบริการที่เกินความคาดหวัง

4. R คือ Responsiveness มีการตอบสนองด้วยความเต็มใจและรวดเร็ว สำหรับหอศิลปวัฒนธรรมเมืองเชียงใหม่ เริ่มตั้งแต่บริเวณเคาท์เตอร์ซื้อบัตร ที่มงานที่ขายบัตรจะเริ่มมีการตอบสนองโดยการแนะนำพื้นที่ของพิพิธภัณฑ์ทั้ง 3 ส่วนให้รู้จัก อีกทั้งยังมีการแนะนำการซื้อบัตรที่คุ้มค่า กล่าวคือ มีการซื้อแบบเหมาเพื่อเข้าอาคารทั้ง 3 หลัง หรือซื้อบัตรแบบแยกอาคารเฉพาะหลังก็ได้ เนื่องจากผู้เข้าบางคนอาจจะมีความสนใจที่แตกต่างกันหรือมีความเจาะจงพื้นที่ไม่เหมือนกัน อีกทั้งภัณฑารักษ์ ตลอดจนผู้บริหารระดับสูงมีส่วนเกี่ยวข้องในการให้ข้อมูลและการให้บริการอย่างเต็มที่ ซึ่งทำให้ผู้เข้าชมรู้สึกว่าคุณให้บริการคือเพื่อนที่ดี เนื่องจากมีการกำหนดขั้นตอนและวิธีการในการให้บริการที่เหมาะสม

5. V คือ Vigor มีการสร้างความเข้มแข็งในการให้บริการทางด้านข้อมูลอย่างสม่ำเสมอ ภัณฑารักษ์และทีมงานที่เกี่ยวข้อง มีความเต็มใจในการให้บริการ เนื่องจากมีทีมผู้บริหารที่ใส่ใจในการบริการพื้นที่ มีการสร้างวัฒนธรรมองค์กรเพื่อขับเคลื่อนบริการที่ดี

6. E คือ Evaluation มีการประเมินผลการบริการ จากผู้ที่เข้ามาศึกษาข้อมูล เยี่ยมชมโดยตรง มีการศึกษาการนำเสนอข้อมูลให้ผู้เข้าชม มีการสร้างความสุขและความประทับใจ ที่ก่อให้เกิดการผูกพันในการแลกเปลี่ยนข้อมูลในพื้นที่ทั้งหมด

### สรุปการวิเคราะห์

สรุปการจัดการของหอศิลปวัฒนธรรมเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่

1. การบริหารจัดการโดยองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น จัดเป็นพิพิธภัณฑ์ประเภทชีวประวัติ, ประวัติศาสตร์ และ โบราณคดี

2. มีการจัดการในรูปแบบที่ไม่ต่างจากระบบราชการ คือ มีผู้อำนวยการ และทีมงานในการบริหารงาน รวมถึงมีคณะกรรมการจากส่วนงานต่างๆทั้งจากทางภาครัฐและเอกชน ช่วยในการบริหาร

3. งบประมาณที่ได้มาจากการจัดสรรจากกองการบริหารส่วนท้องถิ่น การบริจาค และการเก็บค่าเข้าชม รวมถึงการเก็บค่าเช่าพื้นที่ส่วนกลางบริเวณอนุสาวรีย์ 3 กษัตริย์ สำหรับจัด

กิจกรรมต่างๆ ทั้งที่เกี่ยวข้องกับศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น และ/หรือ กิจกรรมอื่นๆตามแต่ที่หอศิลป์เห็นสมควร

4. มีการเปิดพื้นที่ภายในอาคารนิทรรศการ สำหรับจัดแสดงผลงานศิลปะหมุนเวียนในอัตราที่ไม่สูงเกินไป โดยผู้ที่สนใจส่วนใหญ่จะเป็นศิลปินอิสระ และหน่วยงานต่างๆทั้งภาครัฐและเอกชน

5. ความพิเศษในการบริหารจัดการอีกอย่างหนึ่ง คือ มีการนำปราชญ์ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการนำเสนอข้อมูล และเปิดโอกาสให้ปราชญ์ชุมชนได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการนำเสนอข้อมูลในรูปแบบของภัณฑารักษ์อาสาสมัคร และนักจัดกิจกรรมที่มีส่วนร่วมกับทุกกิจกรรมที่หอศิลป์จัดขึ้น และสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ที่เข้าชมผลงานได้เป็นอย่างดี

6. มีการสร้างเครือข่ายกับปราชญ์ชุมชน หอศิลป์ต่างๆภายในพื้นที่ และหอศิลป์อื่นๆนอกพื้นที่ รวมถึงจังหวัดต่างๆ เพื่อใช้ในการแลกเปลี่ยนการนำเสนอข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ สถาปัตยกรรม ประวัติศาสตร์ล้านนา

โดยสรุปแล้วหอศิลปวัฒนธรรมเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ ทำหน้าที่เป็นฐานการแสดงคุณค่าที่สำคัญทางด้านข้อมูลทางประวัติศาสตร์ การให้ข้อมูลโดยสิ่งของที่จัดแสดงทั้งของจริง ของจำลอง ทั้งที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ ผสมกับมีบอร์ดข้อมูล การบอกเล่าเรื่องราวของทีมงานในหอศิลป์ ล้วนสร้างความรู้ได้เป็นอย่างดี อีกทั้ง การผนวกปราชญ์ชุมชน ผู้เฒ่า ผู้แก่ ผู้มีความรู้จากชุมชน เข้ามาให้ความรู้ มาเสริมการจัดกิจกรรมอย่างเป็นกันเอง ทำให้ผู้คนที่เข้ามาที่หอศิลป์แห่งนี้เกิดความมั่นใจในข้อมูลมากยิ่งขึ้น ซึ่งที่หอศิลป์แห่งนี้ยังคงต้องรักษาฐานในรูปแบบนี้ไว้ต่อไป แต่ว่าการนำบุคลากรของหอศิลป์ไปทำการอบรมร่วมกับปราชญ์ชุมชน พร้อมกับผู้ที่เข้ามาเยี่ยมชมหอศิลป์ ณ สถานที่จริงที่อยู่รายล้อมหอศิลป์ ในรูปแบบของการทำกิจกรรม หรือ workshop ล้วนเป็นของดีที่หลายคนประทับใจ อีกทั้งการเปิดพื้นที่ให้เป็น Public Space เพื่อให้หอศิลป์แห่งนี้ไม่เป็น Museum ที่ตายตัวเกินไป แต่ให้เป็น Museum ที่มีชีวิต ที่ยังคงทำหน้าที่ถ่ายทอดคุณค่าของเมือง (เชียงใหม่) ได้อยู่ รูปแบบของการเป็น Public Space มีสูงขึ้นมาก เช่น การทำแปลงปลูกผักที่อาคารหลังที่ 3 เพื่อสื่อสารในเรื่องของอาหารเมือง หรืออีกหลายๆเรื่อง ผู้คนหรือร้านค้าในละแวก ต่างเข้ามาเรียนรู้ได้ง่ายเช่นกัน พื้นที่โดยรอบก็สามารถขอใช้เพื่อจัดกิจกรรมซึ่งสามารถทำได้ทั้งในเวลาราชการและนอกเวลาราชการ ทั้งในวันธรรมดาและวันหยุด ซึ่งงานที่จัดล้วนแล้วก่อให้เกิดคุณค่าในเชิงพื้นที่ คุณค่าทางประวัติศาสตร์ ล้วนถูกนำมาใช้ขับเคลื่อนอนาคตให้สูงขึ้น การมีส่วนร่วมจะเป็นลักษณะใหญ่ การเชื่อมโยงมิติด้าน Culture Nature ซึ่งจะเป็นลักษณะใหญ่ในอนาคต เกิดการเชื่อมต่อซึ่งกันและกันระหว่างหอศิลป์ฯ หรือ พิพิธภัณฑ์และแหล่ง

เรียนรู้อื่นๆ รวมถึงการเชื่อมกันกับผู้ที่เข้ามาเยี่ยมชม เป็นการสร้างต้นแบบให้กับพื้นที่อื่นของในแง่ของการเรียนรู้มากขึ้น ทุกคนอยากมีแนวทางเป็นของตัวเอง Museum ก็สามารรถเกิดขึ้นได้มากในรูปแบบของตนเอง เพราะฉะนั้นหน้าที่ที่หอศิลป์ฯได้ทำ คือ เป็นศูนย์กลางที่เป็น Museum อย่างเต็มรูปแบบแห่งหนึ่ง ทำหน้าที่เป็นผู้ให้ข้อมูลของการเปลี่ยนผ่านไปสู่อนาคต

**อุทยานพระบรมราชานุสรณ์ พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย (อุทยาน ร.2)  
จังหวัดสมุทรสงคราม (รางวัลดีเด่นด้านการอนุรักษ์และสืบสาน)**



ภาพประกอบ 17 เรือนไทย อุทยานพระบรมราชานุสรณ์

ที่มา: กฤตณัฐ ดิลกศิริธนภัทร์ (2563)

### ข้อมูลพิพิธภัณฑ์ที่ได้จากการสัมภาษณ์

อุทยานพระบรมราชานุสรณ์ พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย หรือเรียกกันว่า "อุทยาน ร.2" เป็นโครงการเฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย ของ มูลนิธิพระบรมราชานุสรณ์พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัยในพระบรมราชูปถัมภ์ เพื่อเป็นการสนองพระมหากรุณาธิคุณที่ได้พระราชทานศิลปะอันงดงามไว้เป็นมรดกแก่ชาติ

อุทยาน ร.2 ตั้งอยู่ในอำเภออัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม มีสิ่งที่น่าสนใจ คือ พิพิธภัณฑ์พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย ลักษณะเป็นอาคารทรงไทยยกสูง ภายในแบ่ง

ออกเป็นส่วนต่างๆ เช่น หอกลาง ภายในประดิษฐานพระบรมรูปรัชกาลที่ 2 และจัดแสดงศิลปโบราณวัตถุสมัยต้นรัตนโกสินทร์ เช่น เครื่องเบญจรงค์ เครื่องถ้วย หัตถ์ทอง ห้างชาย จัดแสดงให้เห็นลักษณะความเป็นอยู่ของชาวไทยที่มีความกล้าหาญ มีพระพุทธรูปสำหรับบูชารวมทั้งพระบรมมหาราชวัง ซึ่งเชื่อว่าเป็นของพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย ห้างหญิง แสดงให้เห็นลักษณะความเป็นอยู่ของหญิง ไทยโบราณ โต๊ะเครื่องแป้ง คันฉ่อง ชานเรือน จัดแสดงตามแบบบ้านไทยโบราณ ตกแต่งด้วยกระถางไม้ตัดไม้ประดับ ห้างครัวและห้างน้ำ จัดแสดงลักษณะครัวไทยมีเครื่องหุงต้ม ถ้วย โรงละครกลางแจ้งและสวนพฤกษชาติ เป็นสวนพันธุ์ไม้ในวรรณคดีนานาชนิดและมีร้านจำหน่ายสินค้าพื้นเมือง จำหน่ายพันธุ์ไม้

ศิริวรรณ ศิลาพัชรนันท์ (สัมภาษณ์. 2563) เลขาธิการมูลนิธิอุทยาน ร. 2 กล่าวว่า อุทยาน ร.2 เป็นสถานที่ที่มีความร่มรื่น เหมาะสำหรับการเข้าไปเยี่ยมชมบรรยากาศแบบไทยที่ยังคงอนุรักษ์เอาไว้ ซึ่งการพัฒนาโดยการสร้างกลยุทธ์ที่เป็นจุดแข็งของอุทยานฯ คือ เป็นองค์กรที่มีกรมสมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้าฯ เป็นประธาน อีกทั้งยังได้รับความร่วมมือจากหน่วยงานต่างๆ ทั้งทางภาครัฐและเอกชนในการพัฒนาในด้านต่างๆ

พัชรมาศ ชื่นจิตร ผู้ดูแลอุทยานฯ (สัมภาษณ์. 2563) กล่าวว่า งานจัดสวนสำหรับโรงละครกลางแจ้ง สวนพฤกษชาติ เป็นสวนพันธุ์ไม้ในวรรณคดี ได้รับการช่วยเหลือจากทางสำนักงานเกษตร ด้านศิลปวัฒนธรรมมีวัฒนธรรมจังหวัดและกระทรวงวัฒนธรรมเข้ามาช่วยเหลือดูแล ในส่วนของด้านอาคารสถานที่ ได้รับความร่วมมือจากกรมศิลปากรมาช่วยเหลือทั้งซ่อมบำรุงปลูกสร้างอาคารใหม่ๆขึ้นมา ซึ่งเป็นโชคดีอย่างหนึ่งและเป็นจุดแข็งที่สมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้าฯ เป็นองค์ประธาน แล้วก็ภาครัฐบาลเข้ามาช่วยเหลือ

ในพื้นที่ อุทยาน ร.2 มีการให้บริการอันหลากหลายและมีการผสมผสานรูปแบบดั้งเดิมและรูปแบบใหม่ โดย พัชรมาศ ชื่นจิตร (2563) เล่าเพิ่มเติมว่า มีการเสริมสื่อมัลติมีเดียและเทคโนโลยีที่ใช้ในอุทยานฯ ส่วนใหญ่จะเป็นระบบเซ็นเซอร์ คือ เมื่อนักท่องเที่ยวเดินเข้าไปในห้องต่างๆ หากผ่านจุดเซ็นเซอร์ก็จะมีเสียงบรรยาย มีเสียงดนตรี การฉายภาพประกอบเรื่องราวผ่านเครื่องโปรเจกเตอร์ รวมถึงการกดปุ่มฟังเสียงเพลงผ่านลำโพง และลำโพงแบบครอบหู แม้ว่าในปัจจุบันอาจจะยังมีการรับรองไม่มาก แต่สามารถตอบสนองของคนรุ่นใหม่ได้พอสมควร

ศิริวรรณ ศิลาพัชรนันท์ (2563) ระบุว่า นักท่องเที่ยวที่เข้ามาเที่ยวและเรียนรู้กัน มีตั้งแต่เด็กจนถึงวัยกลางคน วัยผู้ใหญ่ ที่สามารถใช้งานระบบและเทคโนโลยีได้ จะเกิดความสนุกเพลิดเพลินไปกับการจัดนิทรรศการในลักษณะนี้ แต่ระบบบางส่วนเข้าถึงง่ายเฉพาะกลุ่มคนเท่านั้น แต่กลุ่มคนรุ่นเก่าหรือคนรุ่นใหม่ที่ไม่รู้เรื่องระบบ ก็จะไม่ตอบสนองและให้ข้อมูลกลับ (feedback)

ในลักษณะของการไม่ขึ้นขอบ และจะตอบสนองกับการจัดแสดงวัตถุอื่นๆ และการอ่านจากป้ายมากกว่า

พัชรมาศ ชื่นจิตร (2563) เสริมว่า เดิมที อุทยานฯ จัดแสดงในลักษณะเก่า คือ ไม่มีเทคโนโลยี มีเพียงแผ่นป้ายกำกับให้อ่านเท่านั้น มีผู้ให้ข้อมูลจำนวนน้อยราย ซึ่งการจัดแสดงในลักษณะนี้ กลุ่มนักเรียน นักศึกษา เกิดความเบื่อ มาเยี่ยมชมก็จะรู้สึกว่ามีมาแล้วไม่อยากจะมาซ้ำ แต่การเสริมเทคโนโลยีก็ตอบสนองที่เกิดความสนุกในการเที่ยวชมมากขึ้น นอกจากนี้ยังมีผู้ดูแลประจำจุดคอยให้ข้อมูล โดยการรับฟังข้อมูลจากผู้พูดนี้ ตอบสนองนักท่องเที่ยวดีกว่าการใช้เทคโนโลยี เนื่องจากได้มีการแลกเปลี่ยนข้อมูล การพูดคุย การสอบถาม หมายถึงการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันได้ดีกว่าการใช้เทคโนโลยี ทั้งนี้ในอนาคต อุทยานฯ อาจจะมีระบบและเทคโนโลยีในลักษณะที่ให้บริการและเรียนรู้ของรูป รส กลิ่น เสียง การสัมผัส มากขึ้น แต่อาจจะใช้เป็นบางส่วน เช่น เรือวิถีไทย ที่จะพัฒนาไปสู่ลักษณะ 6 มิติ อาทิ เรื่องอาหารไทย ขนมไทย จะได้สัมผัส ได้ดมถึง วัตถุดิบต่างๆ หรือ เรื่องเครื่องหอม การสัมผัสถึงวัตถุ การดมกลิ่นน้ำปรุง น้ำอบ แบบโบราณ โดยมีแนวคิดมาจาก คณะกรรมการบริหารรุ่นใหญ่ อาทิ อดีตอธิบดีกรมศิลปากร และการได้รับการนำเสนอของคนรุ่นใหม่ ซึ่งต้องรอดูตักผลอีกทีหนึ่ง



ภาพประกอบ 18 การจัดแสดงภายในเรือนไทย อุทยานพระบรมราชานุสรณ์

ที่มา: กฤศณัฐ์ ดิลกศิริธนภัทร์ (2563)

## สรุปการวิเคราะห์ข้อมูลตามทฤษฎีของพิพิธภัณฑ: การปรับตัวเพื่อการพัฒนาการจัดการวัฒนธรรมการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑไทย

จากการลงพื้นที่เพื่อศึกษาและสัมภาษณ์ ณ อุทยาน ร. 2 แล้วนั้น หากวิเคราะห์ตามทฤษฎีวัฒนธรรมการจัดการ ทางด้านการปรับตัวภายใต้ความแตกต่างทางวัฒนธรรม โดย อุทยานพระบรมราชานุสรณ์ พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย (อุทยาน ร.2) นั้น ในช่วงแรกที่เกิดสถานการณ์ไม่ปกติทางด้านการแพร่ระบาดของโรคโควิด 2019 ที่ก่อให้เกิดโรคโควิด 19 นั้น ทางอุทยานฯ เกิดความชะงักงันขึ้น เนื่องจากไม่มีการวางแผนล่วงหน้ารับมือสถานการณ์ จึงจัดอยู่ในกลุ่มไม่ปรับตัว (no adapt) ซึ่งเป็นกลุ่มที่ไม่เข้าใจในความแตกต่างทางวัฒนธรรมที่เปลี่ยนไปตามสถานการณ์ แต่หลังจากที่มีการประชุมทีมงานเพื่อรับมือกับสถานการณ์แล้ว ได้เปลี่ยนตัวเองมาอยู่ในกลุ่มปรับตัว (adjusting) และ กลุ่มเรียนรู้ (learning) ที่แสดงถึงขั้นตอนของการเรียนรู้ทางวัฒนธรรม มีการปรับตัวปรับพฤติกรรมของตนเองให้เข้ากับวัฒนธรรมรูปแบบใหม่ ทำความเข้าใจเรียนรู้ และผสมผสานองค์ประกอบทางวัฒนธรรมในรูปแบบใหม่ที่มีการเว้นระยะ พยายามใช้องค์ความรู้ทางวัฒนธรรมเพื่อให้เข้าใจและเป็นต้นแบบในการสร้างปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยเพื่อการศึกษาต่อและเผยแพร่องค์ความรู้ทางด้านวัฒนธรรมและศิลปะได้ คือ

1. มีการสร้างขึ้นหรือเกิดขึ้นร่วมกัน แล้วมีการแบ่งปัน (Share) ทางด้านข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับสภาพความเป็นอยู่และวิถีชีวิตของคนในสมัยก่อน ทั้งเจ้านาย ชาวบ้าน ผ่านการจัดแสดง การตกแต่งวัตถุทั้งของจริงและของจำลอง การให้ข้อมูลผ่านตัวอักษร เกม การนันทนาการ กิจกรรม และผู้บรรยาย

2. มีการเรียนรู้ (Learn) พฤติกรรมของผู้เข้าชมนิทรรศการ จึงมีการสร้างสรรค์ข้อมูลที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ พัฒนา และต่อยอดไปสู่ความถูกต้องได้ง่าย

3. มีการถ่ายทอด (Trans-generation) เรื่องราวและข้อมูลของชุมชนพื้นบ้านได้อย่างละเอียดและค่อนข้างครบถ้วน ทั้งรูปแบบการใช้ชีวิต ความเป็นอยู่ การกิน การละเล่น การดนตรี รวมถึงการเรียนรู้ วรรณกรรม วรรณคดี เป็นต้น

4. มีลักษณะเป็นรูปแบบ (Pattern) ที่ชัดเจน กล่าวคือ การเล่าเรื่องร่วมสมัย มีขั้นตอน ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน สามารถเรียนรู้เรื่องราวประวัติศาสตร์ได้ง่ายผ่านตัวละครและสิ่งของที่จัดแสดง

5. มีการเปลี่ยนแปลง (Change) และพัฒนาการข้อมูลทางด้านวัฒนธรรมที่มีการเปลี่ยนแปลงตามยุค สถานการณ์ ในรูปแบบของความร่วมสมัยที่เข้าถึงได้ง่าย

ในปัจจุบันมีการปรับปรุงระบบของเว็บไซต์ และใช้พื้นที่ของ Facebook เป็นสื่อกลางในการกระจายข่าวสารและกิจกรรมเป็นหลัก ผู้ที่จะเข้าชมสามารถติดต่อสอบถามได้ทางกล่อง

ข้อความของระบบ หรือโทรศัพท์ หรืออีเมล เพื่อการติดต่อในการเข้าชมอุทยานของแต่ละกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งกลุ่มเป้าหมายหลักในการดำเนินงานของอุทยานฯ ในช่วงแรก คือ ตอบสนองคนไทย เป็นความต้องการที่จะเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมไทย โดยหลักๆคือเด็กและเยาวชนในท้องถิ่น พื้นที่ใกล้เคียง รวมถึงนักท่องเที่ยวชาวไทยทั่วไป หลังจากที่เปิดดำเนินงาน ชาวต่างชาติเริ่มให้ความสนใจในด้านศิลปวัฒนธรรมมากขึ้น เริ่มการดำเนินงานเพื่อรองรับกลุ่มเป้าหมายใหม่ที่เป็นชาวต่างชาติ โดยสัดส่วนของต่างชาติมีประมาณ 21-22 % ที่มาเยี่ยมชมในแต่ละปี ซึ่งโดยปกติจะเปิดทุกวัน แต่ในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด มีการกำหนดปิดดำเนินการทุกวันพุธ เนื่องจากมีการเปรียบเทียบสัดส่วนแล้วนั้น ในวันพุธมีนักท่องเที่ยวจำนวนน้อยที่สุด อีกทั้งใช้เวลาของช่วงวันหยุดที่ปิด ดำเนินการซ่อมแซมระบบ จัดเก็บ จัดตกแต่งพื้นที่จัดแสดงผลงาน อีกทั้งในช่วงหลังๆ มีการเพิ่มระบบมัลติมีเดีย ระบบอิเล็กทรอนิกส์ จึงต้องมีการตรวจสอบและซ่อมบำรุงวัสดุ-อุปกรณ์อย่างสม่ำเสมอในช่วงวันดังกล่าว เมื่อวิเคราะห์ตามทฤษฎีการตลาดแบบผสมผสาน หรือ Marketing Mix หรือ 7P ดังนี้

1. ผลิตภัณฑ์ (Product) กล่าวคือ ตัวผลิตภัณฑ์ที่มีพื้นที่กว้างขวาง มีการจัดพื้นที่ที่หลากหลาย แบ่งส่วนของข้อมูลที่สามารถเข้าไปศึกษาหรือเยี่ยมชมได้หลายจุด มีการปรับปรุงข้อมูลให้น่าสนใจ โดยการจัดทำแผ่นป้ายที่สามารถอ่านได้เข้าใจง่าย ในบางจุดมีความทันสมัยจากการนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ เช่น เมื่อเดินผ่านระบบเซ็นเซอร์ จะมีเสียงบรรยาย หรือเสียงเพลง หรือเสียงที่บ่งบอกถึงการกระทำในจุดนั้นๆ สร้างความแตกต่างโดยสามารถจับต้องสิ่งของจำลองได้ในบางจุด เช่น อุปกรณ์การประกอบอาหาร ตัวอย่างอาหารคาวหวาน แผ่นป้ายเครื่องดนตรีไทยบางชนิด เป็นต้น ในบางส่วนแม้ว่าจะจับต้องไม่ได้ แต่สามารถเข้าใกล้วัตถุบางชนิดได้ มีการเสริมมีสื่อสัมผัสด้วยการจัดแสดงเพื่อสื่ออารมณ์เพื่อช่วยทำให้การนำเสนอหรือการสื่อความให้ผู้เข้าชมได้รับความรู้และเข้าใจง่ายขึ้น ในขณะที่เดียวกันก็สามารถสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินให้กับผู้ชม และเพื่อให้ผลิตภัณฑ์สามารถดึงดูดใจมากขึ้น

2. ราคา (Price) เข้าชมและศึกษาข้อมูลโดยมีค่าใช้จ่ายในราคาที่ย่อมเยาสามารถเข้าถึงได้ง่าย ผู้เข้าชมบางประเภทสามารถขอยกเว้นค่าเข้าชมได้ อีกทั้งยังมีการกำหนดราคาบางประเภทสำหรับทำกิจกรรมในรูปแบบกลุ่มผ่านการขอเพื่อเข้าร่วมได้ เนื่องจากเป็นกิจกรรมพิเศษ ที่อาจจะมียุทธศาสตร์พิเศษ การใช้พื้นที่เฉพาะ มีการจำกัดเวลา และจำกัดกลุ่ม ซึ่งเป็นการตั้งราคาค่าเข้าชมของพิพิธภัณฑ์จึงคำนึงถึงปัจจัยเฉพาะด้าน เป็นกลยุทธ์ที่กระตุ้นให้ผู้เข้าชมเกิดความสนใจ เข้าเยี่ยมชมได้ง่ายขึ้น ซึ่งอุทยานฯ ทั้งเป็นพิพิธภัณฑ์ที่ไม่แสวงหากำไร สามารถเข้าชมได้ทั้งเดี่ยวและหมู่คณะ กลุ่มเป้าหมายมีทั้งเฉพาะกลุ่มทางการศึกษาเกี่ยวกับ

ประวัติศาสตร์ และกลุ่มเป้าหมายอื่นๆหรือทั่วไปที่ต้องการเข้าชม ตลอดจนรองรับผู้เข้าชมประเภท เด็กและเยาวชน ผู้สูงอายุ ผู้พิการ อีกทั้งยังมีกลยุทธ์เพิ่มเติม คือ แสงหารายได้จากการบริการ การเปิดพื้นที่ให้เช่าเพื่อการหารายได้ การสร้างกิจกรรมเฉพาะด้านที่มีการเจาะจงเกี่ยวกับพื้นที่ เพื่อเสริมสร้างรายได้ต่ออุทยานฯ และชุมชนโดยรอบ

3. สถานที่ตั้ง (Place) สถานที่ตั้งของพิพิธภัณฑ์สามารถเดินทางได้ง่าย หากเดินทางจากกรุงเทพมหานคร สามารถใช้ทางหลวงหมายเลข 35 ถนนพระราม 2 (ถนนธนบุรี-ปากท่อ เดิม) เมื่อไปถึงหลักกิโลเมตรที่ 63 ให้ชิดซ้ายใช้ทางคู่ขนานต่างระดับ เข้าตัวเมืองสมุทรสงครามผ่านตัวเมือง จากนั้นเข้าทางหลวงหมายเลข 325 (สมุทรสงคราม-บางแพ) ถึงสามแยกอัมพวา ให้ชิดซ้ายเลี้ยวเข้าอัมพวา วิ่งตรงไปผ่านตลาดน้ำอัมพวาข้ามสะพานคลองอัมพวา (สะพานเดชาติศร) ตรงไปจะเห็นอุทยาน ร.2 อยู่ทางด้านซ้ายมือ ซึ่งภายในอุทยานฯ มีลานจอดรถที่กว้างขวาง รองรับการจัดรถได้หลากหลายรูปแบบ ตั้งแต่รถเล็ก ไปจนถึงรถขนาดใหญ่เช่นรถบัส เป็นต้น

4. มีการส่งเสริมการตลาด (Promotion) กลยุทธ์ด้านการส่งเสริมการตลาดผ่านการประชาสัมพันธ์ข้อมูลและข่าวสาร ทาง facebook fanpage ของอุทยานฯ อยู่เสมอ

5. มีบุคลากร (People) พิพิธภัณฑ์เป็นธุรกิจในการบริการ ดังนั้น บุคลากรจึงมีความสำคัญมากในกิจการพิพิธภัณฑ์ ที่ผ่านการคัดเลือก การฝึกอบรม เพื่อให้สามารถนำเสนอหรือถ่ายทอดข้อมูลได้ตรงประเด็น สามารถสร้างความพึงพอใจให้กับผู้เข้าชมได้ มีการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้นำชมหรือผู้ให้บริการกับผู้รับบริการ

6. มีกระบวนการ (Process) ในการส่งมอบบริการอย่างเป็นระบบ คือ มีการดูแล จัดระเบียบ มีความใส่ใจหรือสนใจดูแลผู้มาเยี่ยมชมเป็นอย่างดี เช่น ผู้เข้าชมที่มาเป็นหมู่คณะ จะมีการจัดสรรจำนวนการให้บริการให้เหมาะสม รวมถึง การให้บริการแก่เด็กและเยาวชน ผู้สูงอายุ และ ผู้พิการ

7. ลักษณะทางกายภาพ (Physical Support) อุทยาน ร.2 เป็นหนึ่งในองค์ประกอบที่มีการสร้างบรรยากาศภายในพิพิธภัณฑ์ โดยการสร้างกระบวนการการเข้าชม มีเทคโนโลยี มีรูปแบบและเทคนิคในการศึกษาเรียนรู้ต่างๆ มีกิจกรรมเสริม เพื่อสร้างประสิทธิภาพในการจัดแสดงและสร้างคุณค่าทางการศึกษาเรียนรู้ให้กับผู้เข้าชม ทั้งด้านลักษณะทางสถาปัตยกรรมของอาคารสถานที่ การออกแบบ การตกแต่งพิพิธภัณฑ์ให้สอดคล้องกับเรื่องราวทางด้านประวัติศาสตร์ เสริมบรรยากาศภายในพิพิธภัณฑ์และสิ่งแวดล้อมรอบๆพิพิธภัณฑ์เสมือน



ว่าได้ขออนุญาตพร้อมกับการศึกษาด้วยเนื้อหา สี แสง เสียง การจัดวางวัตถุจัดแสดง ที่ใช้ทั้งของจริง และของจำลอง

นอกจากในเรื่องของประวัติศาสตร์ทางด้านวิถีชีวิตของเจ้านาย ผู้ปกครอง คหบดี จนถึงประชชนชาวบ้าน ที่พิพิธภัณฑ์มีฐานข้อมูลที่สามารถค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมได้จากการอ่านป้ายแล้ว ยังสามารถสอบถามเจ้าหน้าที่และทีมงานได้ทุกคน รวมถึงมีพื้นที่ให้เข้าร่วมกิจกรรมที่อยู่ในพื้นที่อุทยาน นอกจากนี้ยังมีห้องสมุดที่อยู่ในพื้นที่ของกรุงเทพมหานคร ณ อาคารหอวิชาการอุทยานสวน หอสมุดแห่งชาติ ถนนสามเสน แขวงวชิรพยาบาล เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร ซึ่งอยู่ในพื้นที่เดียวกับหอสมุดแห่งชาติ เป็นห้องสมุดที่สามารถเข้าได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย เพื่อศึกษาถึงวิถีชีวิตทางสังคม ศิลปะ วัฒนธรรม ที่ผู้เข้าชมสามารถเข้าศึกษาเพิ่มเติมได้ เป็นการปรับตัวเพื่อการพัฒนาการจัดการทางด้านวัฒนธรรมการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ เพื่อที่จะทำให้คนได้เรียนรู้มากยิ่งขึ้น เป็นการเปิดโลกอีกใบหนึ่ง เพราะมองว่าศิลปวัฒนธรรมเป็นเรื่องที่คนสามารถเข้าถึงได้ง่าย เป็นเรื่องของวิถีชีวิต และการนำเสนอเนื้อหาโดยการผนวกเรื่องราวของอดีตและปัจจุบันเข้าหากัน ได้ถือเป็นเรื่องที่ดี ซึ่ง หากวิเคราะห์ตามทฤษฎีการให้บริการ อุทยาน ร.2 มีคุณภาพการให้บริการอันเป็นสิ่งสำคัญ ดังนี้

1. V คือ Vision หรือวิสัยทัศน์แห่งบริการ มีการยึดการนำเสนอข้อมูลให้กับผู้เข้าชมได้เข้ามาศึกษาข้อมูลเป็นศูนย์กลาง มีการการวางแผนต่างๆ โดยการจัดตั้งเป็นสถาบันวิชาการ ชี้นำด้านการพัฒนาประชาธิปไตย ธรรมาภิบาล และสันติวิธี มุ่งนำความรู้สู่สังคม เพื่อประโยชน์ส่วนรวม

2. S คือ Skill หรือทักษะในการให้บริการ โดยการจัดพนักงานให้บริการทางด้าน การนำชม ให้ข้อมูล ที่ผ่านการฝึกฝนในการให้บริการ มีการพัฒนาทักษะในการสื่อสารเพื่อการให้ ข้อมูลที่ถูกต้อง เทียงตรง รวมถึงข้อมูลอื่นๆที่เกี่ยวข้องเพื่อการบริการลูกค้าอย่างทั่วถึง

3. E คือ Empathy หรือความเข้าใจลูกค้า ที่สามารถให้บริการลูกค้าอย่าง แตกต่างและเป็นรายบุคคล อาทิ การให้บริการแก่บุคคลทั่วไป เด็กและเยาวชน ผู้สูงอายุ รวมถึงผู้ พิการ ก่อให้เกิดการบริการที่เกินความคาดหวัง

4. R คือ Responsiveness มีการตอบสนองด้วยความเต็มใจและรวดเร็ว ตั้งแต่ เจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัย แม่บ้าน ภัณฑารักษ์ ตลอดจนผู้บริหารระดับสูง ซึ่งต่างให้ข้อมูล และการให้บริการอย่างเต็มที่ ซึ่งทำให้ผู้เข้าชมรู้สึกว่ามีผู้ให้บริการคือเพื่อนที่ดี เนื่องจากมีการ กำหนดขั้นตอนและวิธีการในการให้บริการที่เหมาะสม รวมถึงวิธีการแก้ไขในกรณีที่เกิดความ ผิดพลาดจากการให้บริการได้ดี

5. V คือ Vigor มีการสร้างความเข้มแข็งในการให้บริการทางด้านข้อมูลอย่างสม่ำเสมอ ภัณฑารักษ์และพนักงานมีความเต็มใจในการให้บริการ เนื่องจากมีทีมผู้บริหารที่ใส่ใจในการบริการพื้นที่ มีการสร้างวัฒนธรรมองค์กรเพื่อขับเคลื่อนบริการที่ดี

6. E คือ Evaluation มีการประเมินผลการบริการ ทั้งจากผู้ที่เข้ามาศึกษาข้อมูล เยี่ยมชมโดยตรง ณ พิพิธภัณฑ์และหอสมุด รวมถึงการติดต่อผ่านทางสื่อออนไลน์ แม้ว่าจะยังไม่เป็นรูปธรรม แต่ก็เกิดความพึงพอใจในระดับที่น่าพอใจ รวมถึงจากการสื่อออนไลน์ และจากผู้ใช้บริการเอง มีการศึกษาการนำเสนอข้อมูลให้ผู้เข้าชม มีการสร้างความสุขและความประทับใจที่ก่อให้เกิดการผูกพันในการแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกัน



ภาพประกอบ 19 การจัดแสดงภายในเรือนไทย อุทยานพระบรมราชานุสรณ์

ที่มา: กฤศณัฐ์ ดิลกศิริธนภัทร์ (2563)

### สรุปการวิเคราะห์

สรุปการจัดการบริหารของอุทยานพระบรมราชานุสรณ์ พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย (อุทยาน ร.2) จังหวัดสมุทรสงคราม

1. บริหารจัดการในรูปแบบของมูลนิธิ/มูลนิธิไม่แสวงหาผลกำไร เป็นพิพิธภัณฑ์ จัดแสดงผลงานประเภทชีวประวัติ, ประวัติศาสตร์ และ โบราณคดี มีวัตถุประสงค์จัดแสดงที่มีความสำคัญ

คือ ศิลปวัตถุและโบราณวัตถุ สมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้นภายในหอกกลางพิพิธภัณฑสถาน ซึ่งเป็นของจริง รวมถึงมีของจำลอง ที่สามารถจับต้องได้ทั้งหมด (ส่วนที่จับต้องไม่ได้ จะมีอุปกรณ์กัน)

2. งบประมาณในการดำเนินงานทั้งหมด มาจากการจัดสรรจากมูลนิธิ งานบริจาค ค่าเข้าชม ค่าทำกิจกรรมเสริม และเงินที่ได้จากองค์กรการกุศลต่างๆ เช่น การจัดในพระราชทานประจำปี บริเวณลานกลางแจ้ง เป็นต้น รวมถึงเงินที่ได้มาจากการเปิดพื้นที่ให้เช่าเพื่อทำกิจกรรมต่างๆ ทั้งที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่ รวมถึงกิจกรรมอื่นๆ อาทิ การถ่ายทำละคร หรือการจัดงานแต่งงาน เป็นต้น โดยเงินที่ได้ จะนำมาจัดจ้างพนักงานที่ปฏิบัติงานประจำ รวมถึงใช้เป็นค่าบำรุง ซ่อมแซม และค่าตอบแทนปราชญ์ชุมชน

3. มีการเปิดพื้นที่เพื่อการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ไทยโบราณ โดยครูนาฏศิลป์จากกรมศิลปากร ครูนาฏศิลป์จากโรงเรียนใกล้เคียง ครูนาฏศิลป์ที่เป็นปราชญ์ชุมชน รวมถึงมีการเปิดสอนตำรับอาหารไทยโบราณหายากสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น โดยปราชญ์ชุมชน ซึ่งเป็นการสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างอุทยานฯ ปราชญ์ชุมชน และผู้ที่เข้ามาเยี่ยมชม

โดยสรุปแล้ว จากการเปลี่ยนแปลงและการพัฒนาของอุทยานพระบรมราชานุสรณ์พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย หรือ พิพิธภัณฑสถาน ร.2 หรือ อุทยาน ร.2 เป็นสถานที่ที่มีความร่มรื่น เหมาะสำหรับเข้าไปเยี่ยมชมบรรยากาศแบบไทยที่ยังคงอนุรักษ์เอาไว้ ซึ่งการพัฒนาโดยการสร้างกลยุทธ์ที่เป็นจุดแข็งของอุทยานฯ คือ เป็นองค์กรที่มี กรมสมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้าฯ เป็นประธาน อีกทั้งยังได้รับความร่วมมือจากหน่วยงานต่างๆ ทั้งทางภาครัฐและเอกชนในการพัฒนาในด้านต่างๆ เบื้องต้น มีการสร้างพื้นฐานของตนเองให้เป็นศูนย์ศึกษาพระราชพงศาวดาร พระราชประวัติ ประวัติศาสตร์ วิถีชีวิตและความเป็นอยู่ในสมัยก่อน ทั้งของเจ้านาย คหบดี ตลอดจนประชาชนทั่วไป รวมถึงกลุ่มคนประเภททาสในสมัยก่อน ซึ่งยังคงใช้รูปแบบเดิมในการนำเสนอ ยังจัดอยู่ในกลุ่มไม่ปรับตัว (no adapt) ซึ่งเป็นกลุ่มที่ไม่เข้าใจในความแตกต่างทางวัฒนธรรมที่เปลี่ยนไปตามสถานการณ์

แต่หลังจากที่มีการประชุมทีมงานเพื่อรับมือกับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย อีกทั้งยังมีการทำความเข้าใจมากขึ้นเกี่ยวกับสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัสโคโรนา 2019 ที่ก่อให้เกิดโรคโควิด-19 แล้ว ทำให้มีการปรับเปลี่ยนรูปแบบใหม่และได้เปลี่ยนตัวเองมาอยู่ในกลุ่มปรับตัว (adjusting) และ กลุ่มเรียนรู้ (learning) ที่แสดงถึงขั้นตอนของการเรียนรู้ทางวัฒนธรรม มีการปรับตัวปรับพฤติกรรมของตนเองให้เข้ากับวัฒนธรรมรูปแบบใหม่ ทำความเข้าใจเรียนรู้ และผสมผสานองค์ประกอบทางวัฒนธรรมในรูปแบบใหม่ที่มีการเว้นระยะ พยายามใช้องค์

ความรู้ทางวัฒนธรรมเพื่อให้เข้าใจและเป็นต้นแบบในการสร้างปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยเพื่อการ  
 สานต่อและเผยแพร่องค์ความรู้ทางด้านวัฒนธรรมและศิลปะได้

ในปัจจุบันมีการปรับปรุงระบบของเว็บไซต์ และใช้พื้นที่ของ Facebook เป็นสื่อกลาง  
 ในการกระจายข่าวสารและกิจกรรมเป็นหลัก ผู้ที่จะเข้าชมสามารถติดต่อสอบถามได้ทางกล่อง  
 ข้อความของระบบ ที่ <https://www.facebook.com/kingrama2samutsongkram/> หรือโทรศัพท์  
 หรืออีเมล โดยในปัจจุบัน (2563-2564) เว็บไซต์ <http://www.kingrama2found.or.th/> มีการ  
 ปรับปรุง จึงยังไม่สามารถเข้าชมได้



ภาพประกอบ 20 การจัดแสดงภายในเรือนไทย อุทยานพระบรมราชานุสรณ์

ที่มา: กฤตณัฐ ดิลกศิริธนภัทร์ (2563)

ในการสื่อสารผ่านทาง facebook นั้น เป็นการสื่อสารและการติดต่อในการเข้าชมอุทยาน  
 ของแต่ละกลุ่มเป้าหมายได้อย่างตรงจุด มีการจัดประชุมภายในเพื่อการบริหารงานที่ตรงเป้าหมาย  
 ทางด้านอนุรักษ์ศิลปะและวัฒนธรรมดั้งเดิมสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ ในยุครัชกาลที่ 2 นำเสนอและ  
 เผยแพร่ในรูปแบบของพิพิธภัณฑ์ มีผลงานการจัดแสดงทั้งแบบถาวรและแบบหมุนเวียน โดยมีการ  
 ทำมาอย่างต่อเนื่องอย่างมีแบบแผน ตลอดจนมีการทำแผนงานประจำปีทุกปี มีการสร้าง  
 ความสัมพันธ์โดยการทำการสื่อสารกับผู้เข้าชม ทั้งโดยตรงและโดยอ้อม แม้ว่าในทุกพื้นที่ของ  
 อุทยานจะมีผู้นำชมบรรยายและให้ความรู้ แต่ความต้องการความเป็นส่วนตัวของผู้เข้าชม ทำให้ใน

บางพื้นที่ของอุทยานฯ ผู้นำชมจะอยู่ในพื้นที่นั้นๆ หากผู้เข้าชมมีความต้องการข้อมูล ผู้นำชมก็พร้อมที่จะให้ข้อมูลตลอดเวลา ในด้านการบริหารจัดการของอุทยานฯ จะเป็นในรูปแบบของ มูลนิธิ หรือ มูลนิธิไม่แสวงหาผลกำไร แต่การเปิดให้เข้าชมโดยมีการเก็บความเข้าชมในอัตราที่ต่ำ รวมถึงการเปิดพื้นที่ให้บริการสำหรับเช่าเพื่อประกอบกิจกรรมต่างๆ ในด้านศิลปะและวัฒนธรรม อาทิ การเรียนการสอน การจัดประชุม สัมมนา การถ่ายทำละคร ทางด้านศิลปะและวัฒนธรรม รวมถึงการจัดงานแต่งงาน โดยได้รับความร่วมมือจากชุมชนโดยรอบ ทั้งนี้ เพื่อเป็นการเพิ่มรายได้ เพื่อนำมาใช้ในการทำนุบำรุงอุทยาน รวมถึงการใช้จ่ายในส่วนที่จำเป็น มีการเพิ่มระบบมัลติมีเดีย ระบบอิเล็กทรอนิกส์ จึงต้องมีการตรวจสอบและซ่อมบำรุงวัสดุ-อุปกรณ์อย่างสม่ำเสมอ เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้มาเยี่ยมชมและศึกษาข้อมูล อีกทั้งเป็นการเพิ่มรายได้ให้กับชุมชนโดยรอบได้อีกทางหนึ่ง และเป็นการสร้างความสัมพันธ์อันดีต่อชุมชนใกล้เคียงและโดยรอบอีกด้วย

**สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.) หรือ มิวเซียมสยาม กรุงเทพมหานคร**



ภาพประกอบ 21 อาคารพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

ที่มา: กฤตณัฐ์ ดิลกศิริธนภัทร์ (2563)

### ข้อมูลพิพิธภัณฑ์ที่ได้จากการสัมภาษณ์

สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ หรือ สพร. (The National Discovery Museum Institute - NDMI) ตั้งอยู่ที่อาคารกระทรวงพาณิชย์ (เดิม) ถนนสนามไชย แขวงพระบรมมหาราชวัง เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร ภายใต้สังกัดสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) (Office of Knowledge Management and Development) หรือ OKMD อันเป็นองค์การมหาชนที่การสนับสนุนจากรัฐบาลในสมัย พ.ต.ท.ทักษิณ ชินวัตร

สพร. เป็นพิพิธภัณฑ์ ซึ่งเป็นหนึ่งในองค์กรย่อย 7 องค์กร ของ OKMD ปัจจุบันควบรวมกับ TCDC เป็นองค์กรใหม่ ใช้ชื่อว่า สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้และสร้างสรรค์ หรือ สรล. (Institute of Discovery & Creative Learning: IDCL)

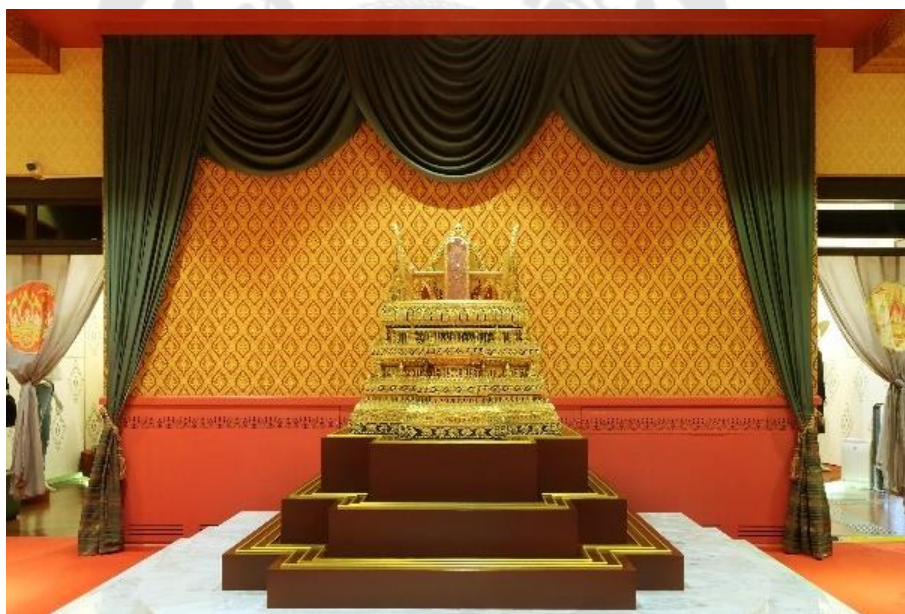
อาคารสถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ นั้น ได้รับรางวัลอนุรักษ์ศิลปะสถาปัตยกรรมดีเด่น ประจำปี พ.ศ. 2549 จากคณะกรรมการอนุรักษ์ศิลปะสถาปัตยกรรมสมาคมสถาปนิกสยามในพระบรมราชูปถัมภ์ มีชื่อเรียกอีกชื่อหนึ่งว่า "มิวเซียมสยาม"

ชองทิพย์ เสริมสวัสดิ์ศรี (สัมภาษณ์. 2563) ผู้อำนวยการฝ่ายพัฒนาพื้นที่และงานบริการ และผู้อำนวยการฝ่ายนิทรรศการและกิจกรรม ระบุว่า สพร. มีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ เพื่อเป็นพิพิธภัณฑ์อุษาคเนย์ ทางด้านชาติพันธุ์วิทยา, มานุษยวิทยา และสาขาอื่น ๆ ที่เกี่ยวกับสังคมไทยและเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ก่อตั้งขึ้นเพื่อให้สังคมไทยมีแหล่งรวมความรู้สาขาต่าง ๆ ในเชิงบูรณาการอย่างกว้างขวาง เพื่อเป็นสถานที่ที่เพิ่มพูนความรู้ ความคิดเชิงสร้างสรรค์ สร้างสำนึกรักและเข้าใจผู้คน บ้านเมือง และท้องถิ่นของตน มีตราสัญลักษณ์เป็นรูปเขียนที่พบบนผนังถ้ำ แต่ยังไม่มีความอธิบายถึงความสัมพันธ์กับความเป็นชาติพันธุ์สุวรรณภูมิ ของอุษาคเนย์แต่อย่างใด

นอกจากพื้นที่ของพิพิธภัณฑ์ที่เปิดให้บริการในการเข้าชมเพื่อศึกษาข้อมูลและเพลิดเพลินกับสิ่งของที่จัดแสดงแล้ว ชองทิพย์ เสริมสวัสดิ์ศรี (2563) กล่าวเพิ่มเติมว่า ยังมีพื้นที่ต่างๆ ที่เปิดให้บริการทั้งในรูปแบบเสียเงินและไม่เสียเงิน ดังนี้

ห้องคลังแห่งความรู้ในมิวเซียมสยาม เป็นพื้นที่ที่ตั้งอยู่บริเวณ ชั้น 2 อาคารสำนักงาน สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ ซึ่ง สพร. ได้จัดสรรพื้นที่ขึ้นเพื่อใช้ในการเรียนรู้เพิ่มเติมจากนิทรรศการ ซึ่งได้จัดประกายให้ผู้เข้าชมที่เข้ามาเยี่ยมชมและศึกษาข้อมูล โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนจะมีความสนใจในข้อมูลและความเพลิดเพลินกับสิ่งของที่จับต้องได้ ซึ่งสามารถต่อยอดองค์ความรู้ที่ได้รับมาจากการชมนิทรรศการได้ ซึ่ง สพร. ได้จัดตั้ง ห้องคลังความรู้ ให้เป็นที่รวบรวมองค์ความรู้ประกอบไปด้วยสื่อที่หลากหลายที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ การค้นคว้าฐานองค์

ความรู้ที่อาจเป็นแรงกระตุ้นให้เกิดการสืบค้นในด้านโบราณคดี ประวัติศาสตร์ พิพิธภัณฑศึกษา และศาสตร์ความรู้ในด้านอื่นๆ ได้ อีกทั้งยังเป็นการเปิดโลกทัศน์ให้เห็นมุมมองด้านพิพิธภัณฑศึกษาในพื้นที่ต่างๆ ทั่วประเทศ รวมถึงพิพิธภัณฑศึกษาในต่างประเทศ ด้วยการสรรหาสื่อในรูปแบบ DVD ภาพยนตร์ บทความ นวนิยาย ฯลฯ ที่อาจสร้างแรงบันดาลใจให้คนรุ่นใหม่เห็นความสำคัญ ต่อพิพิธภัณฑศึกษาและแหล่งเรียนรู้มากขึ้น อีกทั้งการจัดการสารสนเทศ สพร. มีการจัดเก็บเอกสารใช้ระบบหอสมุดในรูปแบบของรัฐสภาอเมริกัน (LC) โดยจะเน้นเนื้อหาในหมวดพิพิธภัณฑศึกษา (A) ประวัติศาสตร์ (D) รวมทั้งหนังสือเด็ก และวิทยานิพนธ์ที่เกี่ยวข้องกับพิพิธภัณฑศึกษา รวมเนื้อหาทรัพยากรมากกว่า 4,000 รายการ ที่ทีมงานของ สพร. ได้จัดทำขึ้น ทั้งนี้ ห้องคลังแห่งความรู้นี้จะเปิดให้บริการเฉพาะวันอังคาร - วันอาทิตย์ ช่วงเวลา 10.00 – 18.00 น. และปิดให้บริการในวันจันทร์



ภาพประกอบ 22 การจัดแสดงภายในอาคารพิพิธภัณฑศึกษาการเรียนรู้แห่งชาติ

ที่มา: กฤตณัฐ ดิลกศิริธรรมา (2563)

ในส่วนของ ห้องคลังโบราณวัตถุและปฏิบัติการ ของพิพิธภัณฑศึกษา เสริมสวัสดิ์ศิริ (2563) เล่าว่า สพร. คำนึงถึงสิ่งของโบราณ วัตถุ และสิ่งต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับงานพิพิธภัณฑศึกษา จะต้องมีการจัดเก็บอย่างเหมาะสม หรือนำออกมาจัดแสดงให้ถูกต้อง ไม่ใช่เก็บในห้องหรือพื้นที่ “ที่รอการถูกลืม” แต่จะต้องนำออกมาให้ความรู้ทางด้านประวัติศาสตร์ได้ ให้พื้นที่นั้นๆ เป็นเสมือนห้องเรียนที่มี

ชีวิต เป็นคลังสมบัติแบบเปิด เพื่อการเรียนรู้ที่เข้าถึงได้ง่ายและสามารถจับต้องได้ ซึ่งการเรียนรู้จากโบราณวัตถุจริงสามารถต่อยอดองค์ความรู้เดิม ซึ่ง ห่องคลังโบราณวัตถุและปฏิบัติการ นี้ สพร. มีการจัดอบรมการอนุรักษ์เชิงป้องกัน การจัดทำทะเบียนโบราณวัตถุตามมาตรฐานสากล และการใช้สื่อสารสนเทศในการทำทะเบียน โดยร่วมมือกับ ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ หรือ National Electronics and Computer Technology Center หรือ NECTEC และ เป็นศูนย์อนุรักษ์เชิงป้องกันและให้คำแนะนำสำหรับพิพิธภัณฑ์เครือข่าย อีกทั้งยังมี ศูนย์บริการทดสอบวัสดุเพื่องานอนุรักษ์ หรือ Oddy Test Centre ที่เปิดให้บริการทดสอบวัสดุต่างๆ ที่ใช้ในงานพิพิธภัณฑ์ งานจัดแสดงนิทรรศการ งานอนุรักษ์ และงานจัดเก็บเป็นแห่งแรกของประเทศไทย ซึ่ง พิพิธภัณฑ์ หอศิลป์ หรือ แหล่งเรียนรู้ต่างๆ รวมถึง บริษัทออกแบบนิทรรศการและพิพิธภัณฑ์ นักสะสมวัตถุ และประชาชนทั่วไป สามารถสอบถามเพิ่มเติม หรือติดต่อเข้ามาใช้บริการได้ โดยในส่วนนี้มีค่าบริการเกิดขึ้น สอบถามรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ 02 225 2777 ต่อ 101 หรืออีเมล sirada@ndmi.or.th และที่เว็บไซต์ <https://www.museumsiam.org/da.php>

นอกจากพื้นที่ให้บริการทางด้านองค์ความรู้ในส่วนของพิพิธภัณฑ์และ ห่องค้นคว้าต่างๆแล้ว ภายในพื้นที่ของ สพร. นั้น ยังมีพื้นที่ให้เช่าสำหรับจัดงานต่างๆที่เกี่ยวข้อง โดย ชองทิพย์ เสริมสวัสดิ์ศรี (2563) ได้อธิบายเพิ่มเติมว่า พื้นที่ทุกส่วนของ สพร. มีประโยชน์ สามารถใช้จัดกิจกรรมต่างๆที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปะทุกแขนง หรือการจัดงานรื่นเริงต่างๆที่สื่อถึงการให้องค์ความรู้ในรูปแบบของความเพลิดเพลิน ซึ่งพื้นที่ต่างๆนั้นมีอัตราค่าใช้บริการที่แตกต่างกันไป โดยสามารถจำแนกได้ดังนี้

1. ลานมิวเซียมสยาม วงเวียนสนามหญ้าด้านหน้าอาคารมิวเซียมสยาม โดดเด่นด้วยประติมากรรม “รุ่ง” ที่สื่อความหมายถึงการเดินทางเพื่อเรียนรู้และค้นหาประวัติศาสตร์ มีพื้นที่ขนาด 700 ตารางเมตร สามารถใช้ประโยชน์ได้หลากหลายรูปแบบ อาทิ การฉายภาพยนตร์ การจัดงานเลี้ยง งานเปิดตัวสินค้า การถ่ายโฆษณา สามารถรองรับผู้ร่วมงานได้มากถึง 200 คน
2. ลานอัมจันทร์กลางแจ้ง เป็นอัมจันทร์บนสนามหญ้าแบบกลางแจ้ง รองรับการจัดกิจกรรมที่หลากหลายรูปแบบ อาทิ การแสดง คอนเสิร์ต ฉายภาพยนตร์ งานเลี้ยง เปิดตัวสินค้า และกิจกรรมอื่นๆที่เกี่ยวข้อง มีพื้นที่ขนาด 1,600 ตารางเมตร รองรับผู้ร่วมงานได้มากถึง 1,000 คน
3. ลานคนกบแดง เป็นลานกว้างที่โดดเด่นด้วยองค์ประกอบของพื้นลานที่ปูเป็นลวดลายคนกบแดง ขนาดพื้นที่ประมาณ 670 ตารางเมตร มีฉากหลังเป็นอาคารโบราณ



สถาปัตยกรรมยุโรปสไตล์นีโอคลาสสิกในสมัยรัชการที่ 6 รองรับการจัดงานได้หลากหลายรูปแบบ อาทิ การแสดง งานเลี้ยงฉลองงานออกร้าน เปิดตัวสินค้า รองรับผู้ร่วมงานได้มากถึง 500 คน

4. ลานนิทรรศการกลางแจ้ง จุดเด่นอยู่ที่เป็นลานปูนในบริเวณพื้นที่โล่ง ให้ความรู้สึกกว้าง มองเห็นสนามหญ้าโดยรอบ ประดับตกแต่งด้วยซุ้มนิทรรศการโครงเหล็กโค้งที่ซ่อนในแนวร่วมไม้ พื้นที่ขนาด 700 ตารางเมตร รองรับการจัดงานจัดนิทรรศการกลางแจ้ง และกิจกรรมสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้อง รองรับผู้ร่วมงานได้มากถึง 200 คน

5. ห้องนิทรรศการชั่วคราว เป็นห้องที่จัดตั้งอยู่ในอาคารวิหิเยมสยาม มีขนาดกลางและขนาดเล็ก รวม 160 ตารางเมตร สามารถใช้จัดนิทรรศการ งานแสดงผลงานศิลปะ อบรม ประชุมสัมมนา หรือกิจกรรมสร้างสรรค์อื่นๆที่เกี่ยวข้อง รองรับผู้เข้าร่วมงานได้ 80 คน

6. ห้องอเนกประสงค์ บริเวณอาคารกระจกชั้นเดียวที่แยกจากอาคารนิทรรศการ ขนาดพื้นที่ 216 ตารางเมตร สามารถใช้จัดนิทรรศการ งานแสดงผลงานศิลปะ อบรม ประชุมสัมมนา หรือกิจกรรมสร้างสรรค์อื่นๆที่เกี่ยวข้อง รองรับผู้เข้าร่วมงานได้มากถึง 150 คน

7. พื้นที่บริเวณอาคารสันตนาการ ซึ่งเป็นอาคารกระจกใสเปิดโล่งรับแสงธรรมชาติ มองเห็นพื้นที่สีเขียวของลานกลางแจ้ง รองรับการนั่งทำงาน ประชุมอบรม หรือกิจกรรมกลุ่มเล็ก มีพื้นที่เริ่มต้นที่ 30-40 ตารางเมตร รองรับผู้ใช้บริการได้ตั้งแต่ 10-20 คน อัตราค่าบริการเริ่มที่ 5,000 บาท/ห้อง

นอกจากนี้ยังมีการจัดอบรมสัมมนาในรูปแบบออนไลน์ ผ่านระบบ ZOOM หรือ Facebook Live ทั้งในรูปแบบ Live สด และรูปแบบ On-Demand ของทิพย์ เสริมสวัสดิ์ศรี (2563) เสริมว่า หลายๆ คนที่มาใช้บริการสามารถเข้าศึกษาได้ไม่จำกัด อีกทั้งยังมีระบบที่เกี่ยวข้องในเว็บไซต์ของมิวเซียมสยาม ซึ่งมีแพลตฟอร์มที่แยกย่อย 15 แพลตฟอร์ม คือ Museum Talk, e-SHOPPING, คลังความรู้ออนไลน์, Museum Core, Muse Mag Online, Muse Around The World, ระบบ E-library, ระบบคลังข้อมูลดิจิทัล, บริการออนไลน์, การจัดการความรู้, มิวเซียมคลินิก, เครือข่ายพิพิธภัณฑ์, พิพิธภัณฑ์เสมือนจริง, ระบบสารสนเทศภูมิศาสตร์, Mobile Application ซึ่งสามารถดูได้ที่ <https://www.museumsiam.org/other-system.php>



ภาพประกอบ 23 การจัดแสดงภายในอาคารพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

ที่มา: กฤศณัฐ์ ดิลกศิริธนภัทร์ (2563)

### สรุปการวิเคราะห์ข้อมูลตามทฤษฎีของพิพิธภัณฑ์: การปรับตัวเพื่อการพัฒนาการจัดการวัฒนธรรมการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ไทย

จากการลงพื้นที่ศึกษาข้อมูล ณ สพร. แล้วนั้น หากวิเคราะห์ตามทฤษฎีวัฒนธรรมการจัดการ ทางด้านการปรับตัวภายใต้ความแตกต่างทางวัฒนธรรม โดย สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.) หรือ มิวเซียมสยาม จัดอยู่ในกลุ่มปรับตัว (adjusting) และ กลุ่มเรียนรู้ (learning) ที่แสดงถึงขั้นตอนของการเรียนรู้ทางวัฒนธรรม คือ

1. มีการสร้างขึ้นหรือเกิดขึ้นร่วมกัน แล้วมีการแบ่งปัน (Share) ทางด้านข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาและการเปลี่ยนแปลงของพื้นที่ในประเทศไทย ซึ่งแสดงออกได้ถึงประวัติศาสตร์ ความเป็นมาในช่วงระยะเวลาหนึ่งในแบบที่เข้าใจได้ง่าย และเข้าถึงได้ง่าย

2. มีการเรียนรู้ (Learn) พฤติกรรมของผู้เข้าชมนิทรรศการใน สพร. สามารถเข้าถึงได้ง่าย สิ่งของทุกชิ้นสามารถจับต้องได้ ก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ข้อมูลทุกชิ้น และสิ่งของทุกอย่างก่อให้เกิดการเรียนรู้ การพัฒนา และต่อยอดไปสู่การเรียนรู้และความสนุกสนานได้ง่าย

3. มีการถ่ายทอด (Trans-generation) เรื่องราวและข้อมูลเฉพาะได้อย่างละเอียด มีความเข้าใจที่ง่าย ไม่ซับซ้อน การถ่ายทอดมีความเป็นกันเอง ใช้คำพูดและเนื้อหาที่เข้าถึงได้ง่าย เสมือนเป็นการพูดคุยอยู่กับเพื่อนมากกว่าฟังการบรรยาย

4. มีลักษณะเป็นรูปแบบ (Pattern) ที่ชัดเจน กล่าวคือ การเล่าเรื่องอย่างเป็นขั้นตอน กระชับ แต่ครบถ้วน ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน อีกทั้งยังมีรูปแบบที่จัดเรียงอย่างมีระบบ ที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ได้ง่าย นอกจากนี้ เมื่อไปตามขั้นตอนครบถ้วนแล้ว ยังสามารถวกกลับมายังจุดเดิมที่ข้ามขั้นตอนได้อย่างไม่ซับซ้อนอีกด้วย

5. มีการเปลี่ยนแปลง (Change) และพัฒนาการข้อมูลทางด้านวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ ที่มีการเปลี่ยนแปลงตามยุค สถานการณ์ โดยการใช้เทคโนโลยีที่ใช้งานง่าย ไม่ซับซ้อนเข้ามามีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ทั้งนี้ ตลอดระยะเวลา 10 ปี มีการเปลี่ยนแปลงข้อมูล 2 ครั้ง แต่ทว่า ข้อมูลทั้ง 2 ครั้งนี้ ยังคงใช้ในการเรียนรู้ได้อย่างสม่ำเสมอ

ในส่วนของทฤษฎีการตลาดแบบผสมผสาน หรือ Marketing Mix หรือ 7P สามารถวิเคราะห์ตามได้ดังนี้

1. ผลิตภัณฑ์ (Product) กล่าวคือ ตัวพิพิภภัณฑ์เองต้องพัฒนาและปรับปรุงให้นำสนใจ ทันสมัย สร้างความแตกต่างด้วยข้อความที่ไม่เป็นทางการมากเกินไป ใช้สีสัน ขนาด และรูปทรงของตัวอักษรที่มีความเป็นสมัยใหม่ ใช้วัสดุ อุปกรณ์ และสิ่งของที่จัดแสดงทั้งของจำลอง และของจริงที่สามารถจับต้องได้ ทำให้เข้าถึงได้ทั้งเรื่องราวและมีอารมณ์ร่วมไปกับเนื้อหา อีกทั้งการนำระบบเทคโนโลยีสมัยใหม่มาใช้เพื่อช่วยทำให้การนำเสนอหรือการสื่อความให้ผู้มาชมได้รับความรู้และเข้าใจง่ายขึ้น สามารถสร้างความสนุกสนาน ความเพลิดเพลิน ควบคู่ไปกับการเรียนรู้ให้กับผู้เข้าชม และดึงดูดให้เข้ามาอย่างต่อเนื่องรวมถึงมีจำนวนมากขึ้น

2. ราคา (Price) ค่าเข้าชม ถึงแม้ว่า สพร. จะเรียกเก็บค่าเข้าชมในอัตราที่ค่อนข้างสูง (สำหรับบุคคลทั่วไป) แต่เมื่อเทียบกับการได้รับความรู้ ได้ใช้ระบบ อุปกรณ์ และเทคโนโลยีต่างๆ รวมถึงสามารถใช้เวลาในพื้นที่ได้ตลอดทั้งวัน ถือว่ามีความคุ้มค่า ซึ่งในการตั้งราคาค่าเข้าชมของ สพร. มีการคำนึงถึงปัจจัยหลายด้าน มีกลยุทธ์ที่กระตุ้นให้ผู้เข้าชมเกิดความสนใจ เช่น การสร้างแพ็คเกจเข้าเยี่ยมชมพร้อมกับทำกิจกรรมอื่นๆ เป็นต้น พื้นที่ของ สพร. สามารถเข้าชมได้ทั้งเดี่ยวและหมู่คณะ กลุ่มเป้าหมายมีทั้งเฉพาะกลุ่มทางการศึกษาเกี่ยวกับประวัติศาสตร์และความเป็นมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน พื้นที่รองรับผู้เข้าชมประเภทเด็กและเยาวชน ผู้สูงอายุ ผู้พิการ และยังมีกลยุทธ์อื่นๆที่ตั้งขึ้นมาเพื่อแสวงหารายได้จากการบริหาร การ

เปิดพื้นที่บางส่วนให้เช่าเพื่อการหารายได้ มีพื้นที่นันทนาการ สามารถจัดเลี้ยง สัมมนา กิจกรรมอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

3. สถานที่ตั้ง (Place) สถานที่ตั้งของ สพร. อยู่บนบริเวณถนนสนามไชย แขวง พระบรมมหาราชวัง เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร สามารถขับรถยนต์ลงทางด่วนที่ด่านยมราช แล้ววิ่งเข้าถนนหลานหลวง ถนนราชดำเนิน ผ่านสนามหลวง ศาลหลักเมือง วัดพระแก้ว และวิ่งตรงมาถนนสนามไชย ผ่านวัดโพธิ์ มีลานจอดรถรองรับพอสมควร รถโดยสารประจำทางผ่านหลายสาย รวมถึงเรือด่วนเจ้าพระยา (ธงส้ม) ลงท่าราชินี หรือ ท่ายอดพิมาน ที่สำคัญคือ สามารถโดยสารรถไฟฟ้าใต้ดิน MRT โดยออกที่สถานีสนามไชย ทางออก 3 ขึ้นมาก็จะเจอกับ สพร. ทำให้สถานที่แห่งนี้สามารถเดินทางมาได้ง่ายหลากหลายช่องทาง

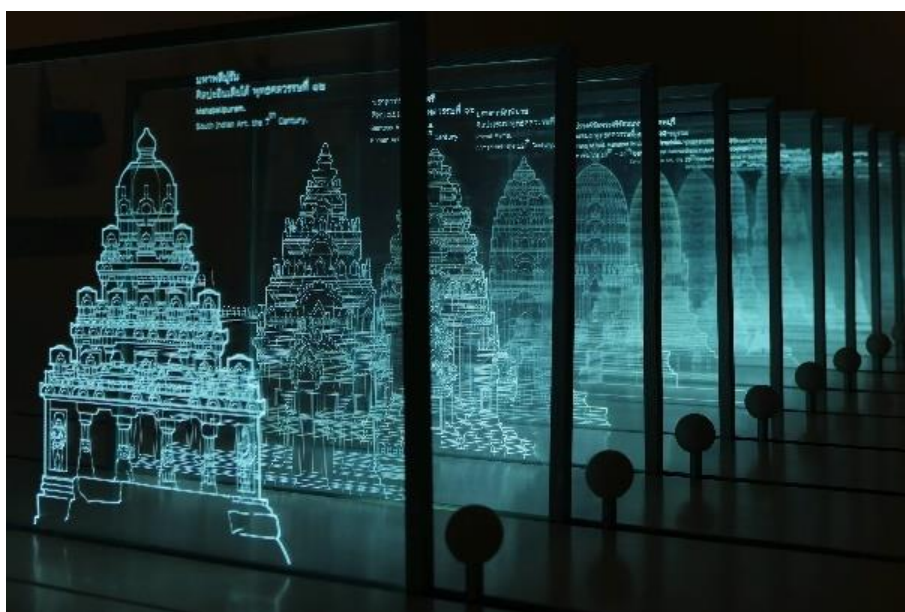
4. มีการส่งเสริมการตลาด (Promotion) กลยุทธ์ด้านการส่งเสริมการตลาด ประกอบด้วย การโฆษณา (Advertising) บกต้อและการประชาสัมพันธ์ (Public Relations) อยู่เสมอ อีกทั้งการแสดงนิทรรศการเคลื่อนที่ และกิจกรรมส่งเสริมการตลาดที่มีการจัดอยู่ตลอดทั้งปี ซึ่ง สพร. จัดกิจกรรมต่างๆ ผ่านพื้นที่ของตนเอง พื้นที่ภายนอกโดยรอบ สพร. พื้นที่บริเวณทล และต่างจังหวัด รวมถึงการจัดกิจกรรมผ่านระบบออนไลน์ที่ผู้คนทุกคนสามารถเข้าถึงได้ง่าย

5. มีบุคลากร (People) พิพิธภัณฑสถานเป็นธุรกิจในการบริการ ดังนั้น บุคลากรของ สพร. จึงมีความสำคัญมากในให้บริการในพิพิธภัณฑสถาน ซึ่งบุคลากรทุกคนของ สพร. ผ่านการคัดเลือก การฝึกอบรม สามารถนำเสนอ ถ่ายทอดข้อมูลได้อย่างตรงประเด็น สามารถสร้างความพึงพอใจให้กับผู้เข้าชมได้ มีการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้นำชมหรือผู้ให้บริการกับผู้รับบริการ

6. มีกระบวนการ (Process) ในการส่งมอบการบริการอย่างเป็นระบบ คือ มีการดูแล จัดระเบียบ มีความใส่ใจหรือสนใจดูแลผู้มาเยี่ยมชมเป็นอย่างดี เช่น ผู้เข้าชมที่มาเป็นหมู่คณะ จะมีการจัดสรรจำนวนการให้บริการให้เหมาะสม รวมถึง การให้บริการแก่เด็กและเยาวชน ผู้สูงอายุ และ ผู้พิการ ตลอดจนการใส่ใจผู้เข้าชมผ่านระบบออนไลน์ จะมีการซักถามและตอบคำถามทุกประเด็น

7. ลักษณะทางกายภาพ (Physical Support) พิพิธภัณฑสถานมีเว็บบไซต์ของ สพร. เป็นหนึ่งในองค์ประกอบของพื้นที่ที่มีการสร้างบรรยากาศภายในพิพิธภัณฑสถานให้เข้ามาเยี่ยมชม โดยการสร้างกระบวนการเข้าชมมีเทคโนโลยี มีรูปแบบและเทคนิคในการศึกษาเรียนรู้ มีกิจกรรมเสริมเพื่อสร้างประสิทธิภาพในการจัดแสดงและสร้างคุณค่าทางการศึกษาเรียนรู้

ให้กับผู้เข้าชม อีกทั้งคุณค่าทางทางสถาปัตยกรรมของอาคารสถานที่ที่เป็นอาคารเก่า มีเรื่องราวให้ศึกษาไม่แพ้กับข้อมูลที่จัดแสดงอยู่ภายในอาคาร รวมถึงการออกแบบ การตกแต่งพิพิธภัณฑ์ให้สอดคล้องและแหวกแนวกับเรื่องราวทางด้านประวัติศาสตร์ เสริมบรรยากาศภายในพิพิธภัณฑ์ และสิ่งแวดล้อมรอบๆ ด้วยเนื้อหา สี แสง เสียง การจัดวางวัตถุจัดแสดง ที่ใช้ทั้งของจริงและของจำลอง



ภาพประกอบ 24 การจัดแสดงภายในอาคารพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

ที่มา: กฤศณัฐ์ ดิลกศิริธนภัทร์ (2563)

อีกสิ่งหนึ่งคือการให้บริการของ สพร. สามารถวิเคราะห์ข้อมูลได้ดังนี้

1. V คือ Vision หรือวิสัยทัศน์แห่งบริการ มีการยึดการนำเสนอข้อมูลทางด้านประวัติศาสตร์สมัยใหม่ของไทยให้กับผู้เข้าชมได้เข้ามาศึกษาข้อมูล มีการวางแผนข้อมูลและการนำเสนอต่างๆ อย่างเป็นระบบ โดยการจัดตั้งทีมงานเฉพาะทาง มีการทำวิจัย การสอบถาม การลงพื้นที่ เพื่อนำข้อมูลมาวิเคราะห์ก่อนนำเสนอเพื่อประโยชน์ส่วนรวม

2. S คือ Skill หรือทักษะในการให้บริการ โดยการจัดพนักงานให้บริการทางด้าน การนำชม การให้ข้อมูล ที่ผ่านการฝึกฝนในการให้บริการ มีการพัฒนาทักษะของผู้นำชมอย่างต่อเนื่อง เนื่องจากผู้นำชมมีทั้งพนักงานประจำ พนักงานชั่วคราว และอาสาสมัคร เพื่อใช้ในการสื่อสารการให้ข้อมูลที่ถูกต้อง เทียงตรง รวมถึงข้อมูลอื่นๆที่เกี่ยวข้องเพื่อการบริการลูกค้าอย่างทั่วถึง

3. E คือ Empathy หรือความเข้าใจลูกค้า ที่สามารถให้บริการลูกค้าอย่างแตกต่าง และเป็นรายบุคคล อาทิ การให้บริการแก่บุคคลทั่วไป เด็กและเยาวชน ผู้สูงอายุ รวมถึงผู้พิการ ก่อให้เกิดการบริการที่เกินความคาดหวัง

4. R คือ Responsiveness มีการตอบสนองด้วยความเต็มใจและรวดเร็ว เนื่องจากทุกพื้นที่จะมีทีมงานและเจ้าหน้าที่คอยให้คำแนะนำทุกจุด เมื่อผู้เข้าชมเกิดความสงสัย สามารถสอบถามหรือซักถามได้ทันที โดยที่ทีมงานที่ประจำจุดจะไม่พยายามเข้ามาขัดเยียดข้อมูลตั้งแต่ต้น แต่จะคอยดูแลอย่างตั้งใจ หากผู้เข้าชมมีอาการสงสัยก็จะเข้ามาให้คำแนะนำทันที ซึ่งทำให้ผู้เข้าชมรู้สึกว่าคุณให้บริการคือเพื่อนที่ดี เนื่องจากมีการกำหนดขั้นตอนและวิธีการในการให้บริการที่เหมาะสม รวมถึงวิธีการแก้ไขในกรณีที่เกิดความผิดพลาดจากการให้บริการได้ดี

5. V คือ Vigor มีการสร้างความเข้มแข็งในการให้บริการทางด้านข้อมูลอย่างสม่ำเสมอ ภัณฑารักษ์และพนักงานมีความเต็มใจในการให้บริการ เนื่องจากมีทีมผู้บริหารที่ใส่ใจในการบริการพื้นที่ มีการสร้างวัฒนธรรมองค์กรเพื่อขับเคลื่อนบริการที่ดี

6. E คือ Evaluation มีการประเมินผลการบริการ ทั้งจากผู้เข้ามาศึกษาข้อมูล เยี่ยมชมโดยตรง จากสื่อออนไลน์ และจากผู้ให้บริการเอง มีการศึกษาการนำเสนอข้อมูลให้ผู้เข้าชม มีการสร้างความสุขและความประทับใจ ที่ก่อให้เกิดการผูกพันในการแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกัน

### สรุปการวิเคราะห์

สรุปการบริหารจัดการของสถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.) หรือ มิวเซียมสยาม กรุงเทพมหานคร

1. บริหารจัดการในรูปแบบขององค์การมหาชน/องค์กรมหาชน ที่ได้รับการจัดสรรงบประมาณจากรัฐบาล เป็นพิพิธภัณฑ์จัดแสดงผลงานประเภทชีวประวัติ, ประวัติศาสตร์ และโบราณคดี โดยมีทั้งวัตถุของจริงและวัตถุจำลอง ที่สามารถเข้าชมได้ใกล้และจับต้องได้ทั้งหมด รวมถึงวัตถุที่สร้างปฏิสัมพันธ์ได้อย่างใกล้ชิด

2. มีการจัดการในรูปแบบที่ไม่ต่างจากระบบราชการ คือ มีผู้อำนวยการ และทีมงานในการบริหารงาน รวมถึงมีคณะกรรมการจากส่วนงานต่างๆทั้งจากทางภาครัฐและเอกชน ใช้อยู่ในการบริหาร แต่จะมีความอิสระในการดำเนินการและการนำเสนอมากกว่า

3. วัตถุจัดแสดงที่หรือสิ่งของที่นำเสนอใจนอกเหนือจากวัตถุที่จัดแสดง คือ มีห้องสมุดเฉพาะทางที่รวบรวมหนังสือและสื่อดิจิทัล ด้านประวัติศาสตร์ โบราณคดี และพิพิธภัณฑ์วิทยา ไว้เป็นจำนวนมาก โดยเชื่อว่า นิทรรศการที่น่าสนใจจะช่วยกระตุ้นให้เกิด

กระบวนการเรียนรู้และกระตุ้นให้มีการสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติม เพื่อต่อยอดองค์ความรู้ในลำดับต่อไป  
ห้องคลังความรู้ ตั้งอยู่ที่ชั้น 2 อาคารสำนักงาน

4. มีการจัดทำพิพิธภัณฑ์เสมือนจริง เพื่อใช้ศึกษาและเรียนรู้พื้นที่ โดยในพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงนี้มีการนำชมในส่วนที่พื้นที่จริงไม่สามารถเข้าถึงได้ อาทิ ซอกซอยต่างๆของอาคารพิพิธภัณฑ์

5. ผลงานจัดแสดงส่วนใหญ่สามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้เข้าชมผลงาน โดยมีการนำเทคโนโลยีและระบบดิจิทัล ทั้ง AR และ VR เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการนำเสนอ ก่อให้เกิดการเรียนรู้ที่เข้าใจง่าย จับต้องได้อยู่ทุกส่วนของพื้นที่จัดแสดง

6. มีการเปิดพื้นที่ในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้อมูลต่างๆ กับผู้นำเสนอ ทั้งในส่วน  
ของพื้นที่จัดแสดง ห้องสมุด และห้องประชุม รวมถึงการจัดกิจกรรมต่างๆที่สร้างความสัมพันธ์กับ  
ตัวองค์กร และบุคคลทั่วไป ซึ่งสามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลได้จากการร่วมกันทำกิจกรรม

7. มีการจัดสรรงบประมาณที่ได้จากรัฐบาล โดยนำมาใช้ในส่วนของการვაჯან  
พนักงาน การจัดแสดงนิทรรศการถาวร นิทรรศการหมุนเวียน รวมถึงการจัดกิจกรรมต่างๆที่  
เกี่ยวข้องกับพื้นที่ รวมถึงมีการเปิดพื้นที่ให้เช่าเพื่อเก็บค่าเช่า และเก็บค่าเข้าชม โดยมีการนำเงิน  
ส่วนนี้มาจัดสรรในด้านการซ่อมบำรุง และค่าตอบแทนอาสาสมัคร

8. มีการเปิดโอกาสให้บุคคลต่างๆ ได้เข้ามาเป็นผู้นำเสนอในรูปแบบของ  
อาสาสมัคร โดยจะมีการเปิดอบรมอย่างต่อเนื่อง เพื่อการนำเสนอข้อมูลที่ต้องการ และให้อิสระใน  
การนำเสนอ ทั้งนี้เพื่อการสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้นำเสนอและผู้เข้าชมผลงาน

โดยสรุปแล้ว จากการเปลี่ยนแปลงและการพัฒนาของ สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้  
แห่งชาติ ซึ่งเป็นพิพิธภัณฑ์ทางด้านประวัติศาสตร์สมัยใหม่ ที่ทุกคนสามารถมีส่วนร่วมสัมผัสกับ  
รูปแบบการนำเสนอเนื้อหาของนิทรรศการถาวรชุดใหม่ ในเรื่อง "ถอดรหัสไทย" ซึ่งทุกคนสามารถ  
เรียนรู้พัฒนาการความเป็น "ไทย" ตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน จากบริบททางสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปตาม  
ยุคสมัย ผ่านนิทรรศการที่มีรูปแบบการนำเสนอที่แปลกใหม่ ด้วยเทคโนโลยี สื่อผสมเรื่องราวการ  
พัฒนาชาติไทย ห้องครัวมีชีวิตจากระบบโมชันกราฟิกที่จะทำให้ผู้เข้าชมรู้เรื่องราวของอาหาร  
ไทย รวมถึงห้องเรียนเสมือนจริง ที่พาย้อนไปยังห้องเรียนในยุคที่ทุกคนในปัจจุบันยังคงจดจำได้ ซึ่ง  
สพร. ระบุคำจำกัดความของนิทรรศการไว้ว่า "ความเป็นไทย" และ "พัฒนาการของความเป็นไทย"  
ซึ่งเป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นถึง "อัตลักษณ์" หรือ "ตัวตน" ที่ค่อนข้างมีความคลุมเครือไม่ชัดเจน



ภาพประกอบ 25 การจัดแสดงภายในอาคารพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

ที่มา: กฤศณัฐ์ ดิลกศิริธนภัทร์ (2563)

เนื่องจากสังคมไทยเป็นสังคมที่หลอมรวมวัฒนธรรมที่หลากหลาย ผู้คนมาจากต่างสถานที่ ซึ่งองค์ประกอบของนิทรรศการถอดรหัสไทยจึงเป็นนิทรรศการที่นำเสนอความหมายที่แท้จริงของความเป็นไทย ผ่านการเล่าเรื่องราวความเป็นไทยในมิติต่างๆ อาทิ ประวัติศาสตร์ สถาปัตยกรรม วัฒนธรรมประเพณี อาหารการกิน การแต่งกาย โดยจุดเด่นของนิทรรศการอยู่ที่รูปแบบการนำเสนอและการเล่าเรื่องผ่านเรื่องราว อีกทั้งวัตถุจัดแสดงที่เป็นจุดเด่น ซึ่งบางส่วนเป็นของจริงและบางส่วนเป็นของจำลองขึ้นมาใหม่ โดยทุกแบ่งแยกทั้งแบบจับต้องได้และจับต้องไม่ได้ จัดวางในรูปแบบที่ทันสมัย สิ่งของที่สามารถพบเห็นได้ทั่วไป นอกจากการนำเสนอข้อมูลในรูปแบบนิทรรศการถาวรในสถานที่จริงยังมีการนำเสนอข้อมูลผ่านระบบพิพิธภัณฑ์เสมือนจริง สามารถเข้าชมได้ทั้งทางเว็บไซต์ ทาง [https://www.museumsiam.org/virtualexhibition/DecodeThai\\_4/](https://www.museumsiam.org/virtualexhibition/DecodeThai_4/) โดยเนื้อหาที่นำเสนอผ่านระบบ สามารถเข้าชมได้ทุกซอกมุม หากวิเคราะห์ตามทฤษฎีวัฒนธรรม การจัดการ ทางด้านการปรับตัวภายใต้ความแตกต่างทางวัฒนธรรม โดย สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ จัดอยู่ในกลุ่มปรับตัว (adjusting) และ กลุ่มเรียนรู้ (learning) ที่แสดงถึงขั้นตอนของการเรียนรู้ทางวัฒนธรรม แต่สิ่งที่แสดงถึงการปรับตัวของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ ด้านสังคม ศิลปะ และวัฒนธรรม ตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้น คือ การเปลี่ยนแปลงการนำเสนอและการเข้าถึงของผู้คนมายังพิพิธภัณฑ์ คือ การใช้ระบบอินเทอร์เน็ต ในการนำเสนอข่าวสาร อาทิ ผ่าน



ทาง facebook ที่ <https://www.facebook.com/museumsiamfan/> มีการประชาสัมพันธ์ข้อมูล และข่าวสารอย่างสม่ำเสมอ รวมถึงการจัดกิจกรรมอบรมสำหรับบุคคลทั่วไปให้เข้าร่วมทาง facebook live (แต่สมาชิกเข้าร่วมผ่านระบบ ZOOM) รวมถึงการนำเสนอผ่าน youtube ที่เข้าชม และ ศึกษา ใน แบบ บ ส ด หรือ on-demand หรือ ผ่าน ทาง เว็บไซต์ ที่ <https://www.museumsiam.org/About> ซึ่งมีทั้งข้อมูลดั้งเดิมตั้งแต่การจัดนิทรรศการถาวรชุดแรก นิทรรศการหมุนเวียน การซื้อสินค้าผ่านระบบออนไลน์ เป็นกระบวนการการปรับตัวของพิพิธภัณฑ์ และแหล่งเรียนรู้ ที่มีผลต่อวัฒนธรรมการเรียนรู้ของผู้คนที่เข้ามาศึกษาองค์ความรู้และสุนทรียศาสตร์ รวมถึง ชุมชน และ สังคม เป็นอย่างมาก

### **สรุปผลการวิเคราะห์จากการลงพื้นที่เพื่อศึกษาจากพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ทั้ง 5 แห่ง**

จากการลงพื้นที่ในการทำวิจัยเรื่อง การปรับตัวเพื่อการพัฒนาการจัดการวัฒนธรรมการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ไทย เป็นการศึกษากการปรับตัวของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ ด้านสังคม ศิลปะ และวัฒนธรรม จำนวน 5 แห่ง คือ 1) พิพิธภัณฑ์พระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว กรุงเทพมหานคร 2) ศูนย์สถาปัตยกรรมล้านนา คุ่มเจ้าบุรีรัตน์ (เจ้าน้อยมหาอินทร์ ณ เชียงใหม่) จังหวัดเชียงใหม่ 3) หอศิลป์วัฒนธรรมเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ 4) อุทยานพระบรมราชานุสรณ์ พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย (อุทยาน ร.2) จังหวัดสมุทรสงคราม และ 5) สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (สพร. หรือ มิวเซียมสยาม) กรุงเทพมหานคร เป็นการศึกษา เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการ ที่เกิดจากกระบวนการการปรับตัวของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ ที่มีต่อวัฒนธรรมการเรียนรู้ของผู้คนที่เข้ามาศึกษาองค์ความรู้และสุนทรียศาสตร์ รวมถึง ชุมชน และ สังคม และจากการลงพื้นที่เพื่อศึกษาพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ทั้ง 5 แห่ง กอปรกับการสัมภาษณ์ และสรุปเนื้อหาการศึกษาของแต่ละที่ไปข้างต้นนั้น สามารถสรุปเป็นตารางได้ ดังนี้

ตาราง 1 ตารางสรุปผลการวิเคราะห์ พิพิธภัณฑสถานศึกษาและแหล่งเรียนรู้ ประเภทพิพิธภัณฑสถาน ด้านสังคม ศิลปะ และวัฒนธรรม

ที่	พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้	ผู้ให้สัมภาษณ์	วิทยุการวิเคราะห์	ข้อมูลการปรับตัว
1	พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติและวัฒนธรรม สงคม ศิลปะ และวัฒนธรรม	1) กาญจนา ศรีบิดา ผู้อำนวยการสถานบัน พระปกเกล้า	วัฒนธรรม การจัดการ กลุ่มปรับตัว (adjusting) กลุ่มเรียนรู้ (learning)	การให้ บริการ ครบทั้ง VSERVE
	พระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว http://www.kingprajadhipo kmuseum.com/	2) สุพรรณณี งามวุฒิกุล ผู้อำนวยการสำนักงาน เลขานุการ		การสร้างความสัมพันธ์กับผู้เข้ามาเยี่ยมชม มากขึ้น โดยมีภัณฑกรักษ์/อาสาสมัคร ให้ข้อมูล ตลอดการนำชม เพิ่มเนื้อหาที่มีความเป็น สมัยใหม่หรือปัจจุบันมากขึ้น, มีการเปิดพื้นที่ สาธารณะเพิ่ม คือ ส่วนนิทรรศการหมุนเวียน ห้องสมุดสำหรับประชาชน พร้อมด้วย เจ้าหน้าที่หรืออาสาสมัครแนะนำข้อมูลเกี่ยวกับ ประชาธิปไตยประจำห้อง, ให้เจ้าหน้าที่ประจำ เรียนรู้และติดตามสถานการณ์ทั้งไทยและ ต่างประเทศ เพื่อนำมาปรับปรุงเนื้อหาของ นิทรรศการหมุนเวียน รวมถึง การทำนิทรรศการ เสมือนจริง เพิ่มเต็มบทความ เพิ่มเติม นิทรรศการออนไลน์ เพิ่มวิดีโอออนไลน์ ผลงานวิจัย เพื่อการศึกษาข้อมูลผ่านเว็บไซต์ได้

ตาราง 1 (ต่อ)

ที่	พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ ประเภทพิพิธภัณฑ์ด้านสังคม ศิลปะ และวัฒนธรรม	ผู้ให้สัมภาษณ์	ทฤษฎีการวิเคราะห์			ข้อมูลการปรับตัว
			วัฒนธรรม	การตลาด	การให้ บริการ	
2	ศูนย์สถาปัตยกรรมล้านนา คุ่ม เจ้าบุรีรัตน์ (เจ้าน้อยมหาอินทร์ ณ เชียงใหม่) <a href="http://www.lanna-arch.net/">http://www.lanna-arch.net/</a>	1) กวิน ว่องวิทย์การ หัวหน้าศูนย์ออกแบบและให้ คำปรึกษางานสถาปัตยกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ 2) สุธิดา สุมณศิริ พนักงานปฏิบัติงาน (บริการ วิชาการ) คณะสถาปัตยกรรม ศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ 3) วิภาดา ศุภรัฐปริษา พนักงานปฏิบัติงาน คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์ ภา วิทยาลัยเชียงใหม่	การจัดกร กลุ่มปรับตัว (adjusting) การเรียนรู้ (learning)	แบบ 7P ครบทั้ง 7P	บริการ ครบทั้ง VSERVE	คณาจารย์และเจ้าหน้าที่มีการรวบรวมข้อมูล ของบ้าน เรือน คุ่ม ในแบบล้านนาทั่วประเทศ และจัดทำเป็นนิทรรศการเสมือนจริงผ่านเว็บ ไวด์ โดยใช้ระบบเฉพาะ (ดาวน์โหลดและ ติดตั้งได้ง่ายที่หน้าเว็บ) เพื่อการศึกษา สถาปัตยกรรมของล้านนาได้อย่างละเอียด และครบทุกส่วน มีการเปิดโอกาสให้อาสาสมัครและนักศึกษา ได้เข้ามามีบทบาทในการนำเสนอและเผยแพร่ ทั้งการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและ สถาปัตยกรรมของคุ่มเจ้าบุรีรัตน์ฯ

ทฤษฎีการวิเคราะห์					
ที่	พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้	ผู้ให้สัมภาษณ์	วัฒนธรรม การตลาด การให้	ข้อมูลการปรับตัว	
3	<p>ประเภทพิพิธภัณฑ์ด้านสังคม ศิลปะ และวัฒนธรรม</p> <p>หอศิลป์วัฒนธรรมเมือง เชียงใหม่</p> <p><a href="http://www.cmocity.com">http://www.cmocity.com</a></p>	<p>1) สุวารี วงศ์ทองแก้ว</p> <p>ผู้อำนวยการเครือข่าย</p> <p>พิพิธภัณฑ์กลางเชียงใหม่ และหัวหน้างานกลุ่มงาน ส่งเสริมการพัฒนาเมือง กอง วิชาการและแผนงาน เทศบาล นครเชียงใหม่</p> <p>2) ณัฐนา บุชบรรณ นัก พัฒนาการท่องเที่ยว หอศิลป์วัฒนธรรมเมืองเชียงใหม่</p>	<p>พัฒนารูปแบบ 7P</p> <p>ครบทั้ง 7P</p> <p>ปรับตัว</p> <p>ปรับตัว (adjusting)</p> <p>กลุ่มเรียนรู้ (learning)</p>	<p>บริการ</p> <p>ครบทั้ง VSERVE</p>	<p>มีการนำบุคลากรของหอศิลป์ไปทำการอบรม ร่วมกับประชาชน พร้อมกับผู้เข้ามา เยี่ยมชมหอศิลป์ ณ สถานที่จริงที่อยู่รายล้อม หอศิลป์ ในรูปแบบของการทำกิจกรรม หรือ workshop ล้วนเป็นของดีที่หลายคน ประทับใจ อีกทั้งการเปิดพื้นที่ให้เป็น Public Space เพื่อให้หอศิลป์แห่งนี้ไม่ เป็น Museum ที่ตายตัวเกินไป แต่ให้เป็น Museum ที่มีชีวิต ที่ยังคงทำหน้าที่ถ่ายทอด คุณค่าของเมือง (เชียงใหม่) ได้อยู่</p>

พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติและแหล่งเรียนรู้	ผู้ให้สัมภาษณ์	ผู้ให้สัมภาษณ์	การพัฒนา	ทักษะปฏิบัติการวิเคราะห์	ข้อมูลการปรับตัว
ที่ ประเภทพิพิธภัณฑ์ด้านสังคม ศิลปะ และวัฒนธรรม		ผู้ให้สัมภาษณ์	การพัฒนา	การให้	ข้อมูลการปรับตัว
4 อุทยานพระบรมราชานุสรณ์ พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย (อุทยาน ร.2) <a href="http://www.kingrama2found.or.th/">http://www.kingrama2found.or.th/</a>	ศิริวรรณ ศิริวรรณ	ศิริวรรณ ศิริวรรณ	การพัฒนา	การให้	ข้อมูลการปรับตัว
	ศิริวรรณ ศิริวรรณ	ศิริวรรณ ศิริวรรณ	การพัฒนา	การให้	ข้อมูลการปรับตัว
	ศิริวรรณ ศิริวรรณ	ศิริวรรณ ศิริวรรณ	การพัฒนา	การให้	ข้อมูลการปรับตัว
	ศิริวรรณ ศิริวรรณ	ศิริวรรณ ศิริวรรณ	การพัฒนา	การให้	ข้อมูลการปรับตัว
	ศิริวรรณ ศิริวรรณ	ศิริวรรณ ศิริวรรณ	การพัฒนา	การให้	ข้อมูลการปรับตัว
	ศิริวรรณ ศิริวรรณ	ศิริวรรณ ศิริวรรณ	การพัฒนา	การให้	ข้อมูลการปรับตัว
	ศิริวรรณ ศิริวรรณ	ศิริวรรณ ศิริวรรณ	การพัฒนา	การให้	ข้อมูลการปรับตัว

ที่	พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้	ผู้ให้สัมภาษณ์	วัตถุประสงค์	วิธีการ	การให้ข้อมูลที่ได้
5	ด้านสังคม ศิลปะ และวัฒนธรรม สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.) หรือ มิวเซียมสยาม (ผู้จัดงาน) <a href="https://www.museumsiam.org/da.php">https://www.museumsiam.org/da.php</a>	ชองทิพย์ เสริมสวัสดิ์ศรี ผู้อำนวยการฝ่ายพัฒนาพื้นที่และงานบริการ และผู้อำนวยการฝ่ายนิทรรศการและกิจการ	กลุ่มปรับตัว (adjusting)	แบบ 7P ครบทั้ง VSERVE	การให้ข้อมูลที่ได้ เน้นศึกษาสถานการณ์เป็นหลัก ทำให้อยู่ในกลุ่มที่ปรับตัวง่ายและรวดเร็วที่สุด มีการเปลี่ยนแปลงการนำเสนอและการเข้าถึงของผู้คนมายังพิพิธภัณฑ์ คือ การใช้ระบบอินเตอร์เน็ต ในการนำเสนอข่าวสาร อาทิผ่านทาง facebook รวมถึงการจัดกิจกรรมอบรมสำหรับบุคคลทั่วไปให้เข้าร่วมทาง facebook live (สมาชิกเข้าร่วมผ่านระบบ ZOOM) จึงทำให้ผู้คนทั่วไปเข้าถึงข่าวสารและการเรียนรู้เกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์ได้อย่างต่อเนื่อง แม้ในสถานการณ์การแพร่ระบาดก็ตาม

จากตารางสามารถสรุปได้ว่า พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ ทั้ง 5 แห่งนี้ มีการคิดในเชิงออกแบบ (Design Thinking) คือมีกระบวนการวิเคราะห์ที่ออกแบบมาเพื่อตามหาคำตอบ และเพิ่มความพิเศษ ให้กับปัญหาที่เกิดขึ้นในแต่ละช่วง รวมถึงสถานการณ์ที่ไม่พึงประสงค์อย่างเช่น การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา ที่ก่อให้เกิดโรคโควิด 19 ซึ่งการคิดในลักษณะนี้มีความซับซ้อน ต้องผ่านการระดมความคิดของทีมงานแต่ละคนในรูปแบบที่ไร้การตีกรอบ เพื่อพัฒนาพื้นที่ของพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ ที่เปรียบเสมือนสินค้า และการให้บริการ จากการให้บริการในพื้นที่เพียงอย่างเดียว มาเป็นในรูปแบบของการนำเสนอข้อมูลผ่านออนไลน์ทั้งแบบออฟไลน์และออนไลน์ โดยยึดที่ความต้องการหรือการตอบใจത്യของลูกค้าหรือผู้ที่เข้าชมเป็นหลัก โดยใช้ขั้นตอนของการศึกษาความเข้าใจและความต้องการ (Empathise) โดยระบุถึงปัญหาที่เกิดขึ้น (Define) นำมาสร้างความสำเร็จอย่างแท้จริง ก่อนที่จะให้ทีมงานภายในองค์กรของพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ (รวมถึงทีมงานจากหน่วยงานภายนอก) ร่วมกันระดมความคิดหาไอเดีย (Ideate) ในการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น ให้ออกมาในรูปแบบของ การสร้างโครงร่างเพื่อการแก้ไขปัญหา (Prototype) นั้นๆ ก่อนที่จะทดลองทำ (Test) และนำออกไปใช้จริง

หากวิเคราะห์ตามทฤษฎีวัฒนธรรมการจัดการ ทางด้านการปรับตัวภายใต้ความแตกต่างทางวัฒนธรรม โดย พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ทั้ง 5 แห่งที่กล่าวมาข้างต้น ซึ่งเป็นสถานที่แลกเปลี่ยนข้อมูล มีการเรียนรู้ในแบบที่เจาะจงและผสมผสาน มีลักษณะที่เป็นองค์ประกอบของวัฒนธรรมการเรียนรู้ กล่าวคือ มีการสร้างขึ้นหรือเกิดขึ้นร่วมกัน แล้วมีการแบ่งปัน (Share) เพื่อให้ยึดถือสำหรับการปฏิบัติร่วมกัน มีการเรียนรู้ (Learn) อันเป็นพฤติกรรมของมนุษย์ที่ได้สร้างสรรค์ และได้มีการให้มีการเรียนรู้เพื่อการดำรงชีวิตอย่างถูกต้องเหมาะสม มีการถ่ายทอด (Trans-generation) จากคนรุ่นหนึ่งไปสู่คนอีกรุ่นหนึ่งอย่างไม่ขาดสาย เป็นมรดกตกทอดสืบต่อกันไป จนเป็นเอกลักษณ์เฉพาะ มีลักษณะเป็นรูปแบบ (Pattern) ที่ชัดเจนทั้งนี้เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และปฏิบัติตามได้ค่อนข้างง่าย มีการเปลี่ยนแปลง (Change) วัฒนธรรมย่อมมีการเปลี่ยนแปลงตามยุค สถานการณ์ ทั้งนี้การเปลี่ยนแปลงอาจเกิดขึ้นเองจากคนในกลุ่มหรือสังคม หรือถูกครอบงำโดยวัฒนธรรมอื่นๆ ที่แข็งแกร่งกว่า ซึ่งในการปรับตัวทางวัฒนธรรมซึ่งเป็นกระบวนการที่ผู้ที่พบเจอวัฒนธรรมที่แตกต่างเริ่มเข้าสู่กระบวนการของการปรับตัวเพื่อความเป็นอยู่ที่ยั่งยืน เกิดความเข้าใจและสบายใจ จากการศึกษา แนวคิด ทฤษฎีวัฒนธรรมการจัดการ: การปรับตัวภายใต้ความแตกต่างทางวัฒนธรรม ของ สุนทรिया ไทยปัญหา และ อูรารักษ์ ศรีประเสริฐ (2559) พบว่ากระบวนการปรับตัวทางวัฒนธรรมมี 4 กลุ่ม ที่แสดงถึงขั้นตอนของการเรียนรู้ทางวัฒนธรรม คือ

1. กลุ่มไม่ปรับตัว (no adapt) เป็นกลุ่มที่ไม่เข้าใจในความแตกต่างทางวัฒนธรรม เห็นความแตกต่างทางวัฒนธรรมเพียงเล็กน้อย ปฏิเสธความแตกต่าง ดังนั้นกลุ่มนี้จะมองว่าหากทำอะไรที่แตกต่างจากที่เคยทำอยู่นั้นเป็นสิ่งที่ไม่ถูกต้อง

2. กลุ่มเข้าใจ (understanding) เป็นกลุ่มที่มองเห็นและเข้าใจวัฒนธรรมที่แตกต่าง ยอมรับพฤติกรรมทางวัฒนธรรมที่แตกต่าง แต่เป็นแค่การยอมรับและเข้าใจวัฒนธรรมผู้อื่นเท่านั้น และเป็นการยอมรับบนมุมมองและวิถีทางของตนเอง กลุ่มนี้จะแสดงออกว่าตนเองรับได้และยอมรับความแตกต่างทางวัฒนธรรมให้ผู้อื่นเห็น แต่โดยปกติจะไม่ปรับตัวหรือปรับเปลี่ยนพฤติกรรมให้เป็นไปตามวัฒนธรรมอื่น อย่างไรก็ตามคนกลุ่มนี้ยังมีความอดทนต่อพฤติกรรมของคนต่างวัฒนธรรมได้ดี

3. กลุ่มปรับตัว (adjusting) กลุ่มนี้จะมีการปรับตัวปรับพฤติกรรมของตนเองให้เข้ากับวัฒนธรรมอื่นอาจด้วยการจำลองหรือเลียนแบบพฤติกรรมทางวัฒนธรรมอื่นเพื่อให้การปฏิสัมพันธ์เป็นไปได้ด้วยดีแต่การปรับตัวนั้นมึระดับ เช่น การเลือกปรับตัวปรับพฤติกรรมให้เข้ากับวัฒนธรรมอื่นเฉพาะส่วนที่ตนเองรู้สึกปรับได้ หรืออาจเป็นการปรับตัวแบบชั่วคราวจากพฤติกรรมเดิมของวัฒนธรรมตนเองไปยังพฤติกรรมของวัฒนธรรมอื่นโดยยังมีความรู้สึกอึดอัด หรือปรับตัวเพื่อปฏิสัมพันธ์กับวัฒนธรรมอื่นเท่าที่จำเป็น

4. กลุ่มเรียนรู้ (learning) เป็นกลุ่มที่เมื่อเจอวัฒนธรรมที่แตกต่างแล้วพยายามทำความเข้าใจเรียนรู้และผสมผสานองค์ประกอบทางวัฒนธรรมที่แตกต่างเข้าหาตนเอง โดยอาจจะพยายามใช้องค์ความรู้ทางวัฒนธรรมเพื่อให้เข้าใจกันแน่แท้ จะเป็นผู้ที่ยินดีและพยายามที่จะมีปฏิสัมพันธ์กับผู้มีวัฒนธรรมแตกต่างอยู่ในวัฒนธรรมที่แตกต่างด้วยความตั้งใจและเคารพวัฒนธรรมที่แตกต่าง

ดังนั้น พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ทั้ง 5 แห่งที่กล่าวมาข้างต้นจัดอยู่ในกลุ่มปรับตัว (adjusting) และ กลุ่มเรียนรู้ (learning) ซึ่งมีความสามารถในการปรับตัวเองให้อยู่ร่วมกับวัฒนธรรมหรือสถานการณ์ที่มีความแตกต่างได้อย่างเหมาะสมกลมกลืน โดยที่ยังสามารถคงความเป็นเอกลักษณ์ ตัวตน และการผสมผสานได้อย่างดี แสดงถึงขั้นตอนของการเรียนรู้ทางวัฒนธรรม ซึ่งยังคงมีการสร้างขึ้นหรือเกิดขึ้นร่วมกัน รวมถึงมีการแบ่งปันทางด้านข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาและการเปลี่ยนแปลงของพื้นที่ของพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ตามแผนงานที่มีกำหนดขึ้น รวมถึงการเปลี่ยนแปลงตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้น อีกทั้งยังมีการเรียนรู้พฤติกรรมของผู้เข้าชม นิทรรศการ จึงมีการสร้างสรรค์ข้อมูลที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ พัฒนา และต่อยอดไปสู่ความถูกต้องของข้อมูลได้ง่าย ทีมงานของพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ทั้ง 5 แห่ง มีการถ่ายทอดเรื่องราวและ



ข้อมูลเอกลักษณ์เฉพาะของแต่ละที่ได้้อย่างละเอียด เป็นขั้นตอน ก่อให้เกิดการเรียนรู้ได้ง่าย และมีการเปลี่ยนแปลง พัฒนาการข้อมูลที่มีการเปลี่ยนแปลงตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้น

ในการวิเคราะห์ตามทฤษฎีการตลาดแบบผสมผสาน หรือ Marketing Mix หรือ 7P เป็นแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจที่ให้บริการ ซึ่งได้ส่วนประสมการตลาดนำมาใช้กับแหล่งเรียนรู้ที่เป็นพิพิธภัณฑ์ซึ่งเป็นธุรกิจด้านการบริการที่มีลักษณะพิเศษต่างจากอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว หรืออื่นๆ จึงมีส่วนประสมทางการตลาดที่แตกต่างจากการตลาดโดยทั่วไปซึ่งสามารถนำมาปรับใช้กับกรณีของพิพิธภัณฑ์ได้ดังนี้

1. ผลิตภัณฑ์ คือพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ ทั้ง 5 แห่ง มีพัฒนาและปรับปรุงให้นำสนใจ ทันสมัย สร้างความแตกต่าง มีการนำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาใช้เพื่อช่วยทำให้การนำเสนอหรือการสื่อความให้ผู้มาชมได้รับความรู้และเข้าใจง่ายขึ้น สร้างความสนุกสนาน ความเพลิดเพลินให้กับผู้ที่เข้ามาเยี่ยมชมและศึกษาความรู้

2. ในเรื่องของราคาค่าเข้าชม พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ ทั้ง 5 แห่ง มีทั้งในรูปแบบไม่เสียค่าเข้าชมและเสียค่าเข้าชม โดยมีการคำนึงถึงปัจจัยในหลายด้าน เป็นกลยุทธ์ที่กระตุ้นให้ผู้เข้าชมเกิดความสนใจ เข้าเยี่ยมชมได้ง่ายขึ้น ซึ่งพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ทั้ง 5 แห่งนี้เน้นในเรื่องการไม่แสวงหากำไร จึงสามารถเข้าชมได้ทั้งเดี่ยวและหมู่คณะ กลุ่มเป้าหมายมีทั้งเฉพาะกลุ่ม และทั่วไป รองรับผู้เข้าชมประเภทเด็กและเยาวชน ผู้สูงอายุ ผู้พิการ

3. สถานที่ตั้งของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ ทั้ง 5 แห่ง สามารถเดินทางได้ง่าย มีความสะดวกต่อการเดินทางทุกรูปแบบ อีกทั้งหากผู้ใดไม่สามารถเดินทางไปยังสถานที่ตั้งได้ ก็สามารถเข้าชมพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ได้ทางออนไลน์ ทั้ง facebook และเว็บไซต์ทั้งในรูปแบบปกติและรูปแบบของพิพิธภัณฑ์เสมือนจริง ซึ่งให้ความรู้สึกที่ไม่ต่างจากไปเยี่ยมชมด้วยตนเอง หากแต่ไม่ได้รับอรรถรสในสถานที่จริงเท่านั้น นอกจากนี้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้เสริมสร้างความน่าสนใจโดยการปรับปรุง เปลี่ยนแปลง และสับเปลี่ยนรูปแบบการแสดงหรือนิทรรศคหมุนเวียนในบางพื้นที่เพื่อให้ผู้ที่เคยมาชมแล้ว เกิดความสนใจกลับมาชมอีก

4. มีการส่งเสริมการตลาดด้วยกลยุทธ์ด้านการส่งเสริมการตลาด อาทิ การโฆษณา การบอกต่อ และการประชาสัมพันธ์อยู่เสมอ เช่น การนำเสนอข้อมูลขนาดใหญ่เป็นการโฆษณาผ่านทาง facebook หรือช่องทางออนไลน์อื่นๆ

5. มีบุคลากรที่ผ่านการคัดเลือก ฝึกอบรม ซึ่งสามารถนำเสนอหรือถ่ายทอดข้อมูลได้ตรงประเด็น สามารถสร้างความพึงพอใจให้กับผู้เข้าชมได้ มีการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้เข้าชมหรือผู้ให้บริการกับผู้รับบริการตลอดเวลา

5. มีกระบวนการในการบริการอย่างเป็นระบบ คือ มีการดูแล จัดระเบียบ มีความใส่ใจหรือสนใจดูแลผู้มาเยี่ยมชม ทั้งในรูปแบบของการมาเยี่ยมชมแบบเดี่ยวหรือหมู่คณะ รวมถึง การให้บริการแก่เด็กและเยาวชน ผู้สูงอายุ และ ผู้พิการ อีกด้วย

6. ลักษณะทางกายภาพของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ ทั้ง 5 แห่ง มีการสร้างกระบวนการการเข้าชม มีเทคโนโลยี มีรูปแบบและเทคนิคในการศึกษาเรียนรู้ต่างๆ มีกิจกรรมเสริมเพื่อสร้างประสิทธิภาพในการจัดแสดงและสร้างคุณค่าทางการศึกษาเรียนรู้ให้กับผู้เข้าชม ทั้งด้านลักษณะทางสถาปัตยกรรมของอาคารสถานที่ การออกแบบ การตกแต่งพิพิธภัณฑ์ให้สอดคล้องกับเรื่องราวที่เกี่ยวข้อง นอกจากนี้ พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ ทั้ง 5 แห่ง ยังมีกลยุทธ์อื่นๆ ที่ตั้งขึ้นมาเพื่อแสวงหารายได้จาก การให้บริการ โดยการเปิดพื้นที่บางส่วนให้เช่าเพื่อการหารายได้ มีพื้นที่นันทนาการ สามารถจัดเลี้ยง สัมมนา กิจกรรมอื่นๆที่เกี่ยวข้อง

ในด้านการให้บริการ พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ ทั้ง 5 แห่ง มีคุณภาพการให้บริการ ตอบโจทย์ครอบคลุมทุกด้าน กล่าวคือ มีวิสัยทัศน์แห่งบริการ คือ มีการยึดการนำเสนอข้อมูลให้กับผู้เข้าชมได้เข้ามาศึกษาข้อมูลเป็นศูนย์กลาง มีการวางแผนต่างๆ มีทักษะในการให้บริการ โดยการจัดพนักงานให้บริการทางด้านการนำชม ให้ข้อมูล ที่ผ่านการฝึกฝนในการให้บริการ มีการพัฒนาทักษะในการสื่อสารเพื่อทำให้ข้อมูลที่ถูกต้อง เทียบตรง รวมถึงข้อมูลอื่นๆที่เกี่ยวข้องเพื่อการบริการลูกค้าอย่างทั่วถึง มีความเข้าใจลูกค้า กล่าวคือ สามารถให้บริการลูกค้าอย่างแตกต่าง และเป็นรายบุคคล อาทิ การให้บริการแก่บุคคลทั่วไป เด็กและเยาวชน ผู้สูงอายุ รวมถึงผู้พิการ ก่อให้เกิดการบริการที่เกินความคาดหวัง มีการตอบสนองด้วยความเต็มใจและรวดเร็ว รวมถึงวิธีการแก้ไขในกรณีที่เกิดความผิดพลาดจากการให้บริการได้ดี มีการสร้างความเข้มแข็งในการให้บริการทางด้านข้อมูลอย่างสม่ำเสมอ ทั้งภัณฑารักษ์และพนักงานมีความเต็มใจในการให้บริการ เนื่องจากมีทีมผู้บริหารที่ใส่ใจในการบริการพื้นที่ มีการสร้างวัฒนธรรมองค์กรเพื่อขับเคลื่อนบริการที่ดี และมีขั้นตอนของการประเมินผลการบริการ ทั้งจากผู้เข้ามาศึกษาข้อมูล เยี่ยมชมโดยตรง มีการศึกษาการนำเสนอข้อมูลให้ผู้เข้าชม มีการสร้างความสุขและความประทับใจ ก่อให้เกิดการผูกพันในการแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกัน

จากข้อมูลข้างต้น พฤติกรรมของผู้ที่เข้ามาเยี่ยมชมการจัดแสดง นอกจากจะชอบการเดินทางเพียงลำพังแล้ว การสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมจากภัณฑารักษ์ หรือผู้รู้ หรือปราชญ์ชุมชน ทำให้ได้รับความรู้เพิ่มเติม ก่อให้เกิดการแลกเปลี่ยน การเรียนรู้ในสิ่งใหม่ รวมถึงการสร้างระบบที่หลากหลาย ทั้งระบบอิเล็กทรอนิกส์ สื่อปฏิสัมพันธ์ เครื่องโปรเจกเตอร์ การจัดท่าระบบ AR หรือ Augmented Reality โดยใช้เทคโนโลยีจำลองวัตถุ 3 มิติ มาผนวกกับการใช้ชีวิตจริง เช่น การใช้

เซ็นเซอร์ (Sensor) ในการตรวจจับภาพ, เสียง, การเคลื่อนไหว รวมถึง การนำระบบ VR หรือ Virtual Reality โดยใช้เทคโนโลยีที่จำลองสถานที่ขึ้นมาเป็นโลกเสมือนจริง เน้นที่การมองเห็นเป็นหลัก ในบางพื้นที่จะมีกลิ่นเข้ามาเพื่อเพิ่มอรรถรสในการเข้าชมพื้นที่ เช่น การฉายภาพทุ่งดอกไม้บนผนังผนวกกับการปล่อยกลิ่นหอมของดอกไม้ เพื่อก่อให้เกิดอารมณ์ร่วมขณะที่เดินชมผลงาน โดยผู้ใช้สามารถโต้ตอบกับสถานที่หรือสิ่งแวดล้อมที่จำลองขึ้นมาได้ผ่านอุปกรณ์ เสริมอื่นๆร่วม เช่น แบนพิมพ์, เม้าส์ หรืออุปกรณ์ที่ทำขึ้นมาโดยเฉพาะ ซึ่งสามารถสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ได้อย่างไม่สิ้นสุด ลดความเหลื่อมล้ำทางด้านความแตกต่างในช่วงอายุ สามารถเรียนรู้ร่วมกันได้ทุกเพศ ทุกวัย ในบางพื้นที่ ยังเป็นการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างคนต่างวัยอีกด้วย สิ่งเหล่านี้เป็นการศึกษาผลที่เกิดจากกระบวนการการปรับตัวของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ ทั้ง 5 แห่ง ซึ่งส่งผลดีต่อวัฒนธรรมการเรียนรู้ของผู้คนที่เข้ามาศึกษาองค์ความรู้และสุนทรียศาสตร์ รวมถึง ชุมชน และสังคม ในแต่ละพื้นที่ และเป็นสิ่งที่ดีที่สามารถเป็นต้นแบบแห่งการปรับตัวเพื่อการศึกษาด้านสังคม ศิลปะ และวัฒนธรรมให้กับพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้อื่นๆ

ตาราง 2 ตารางสรุปผลการจัดการบริหาร

ตารางสรุปผลการจัดการบริหาร				
ที่	พิพิธภัณฑ์ และแหล่งเรียนรู้	การบริหารจัดการ	รูปแบบ การจัดการ	แหล่งเงินทุน
1.	พิพิธภัณฑ์พระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว กรุงเทพมหานคร	หน่วยงานอิสระ	ผู้อำนวยการ คณะกรรมการ ทีมงาน ดำเนินการ	เงินจัดสรรจากรัฐบาล, เงินบริจาค
2.	ศูนย์สถาปัตยกรรมล้านนา คุ้มเจ้าบุรีรัตน์ (เจ้าน้อย มหาอินทร์ ณ เชียงใหม่) จังหวัดเชียงใหม่	ภายใต้การดำเนินงาน ของคุณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (บริหารงานในรูปแบบ ของสถานศึกษา)	คณบดี คณาจารย์ คณะกรรมการ และทีมงานที่ ได้รับมอบหมาย ให้รับผิดชอบ	เงินจัดสรรจากรัฐบาล (ในรูปแบบของสถานศึกษา), เงินบริจาค, ค่าเช่าพื้นที่
3.	หอศิลปวัฒนธรรมเมือง เชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่	องค์กรปกครองส่วน ท้องถิ่น	ผู้อำนวยการ คณะกรรมการ ทีมงาน ดำเนินการ	เงินจัดสรรจากรัฐบาล, ค่าเช่าชม, ค่าเช่าพื้นที่
4.	อุทยานพระบรมราชา นุสรณ์ พระบาทสมเด็จพระ พุทธเลิศหล้านภาลัย (อุทยาน ร.2) จังหวัด สมุทรสงคราม	มูลนิธิ/มูลนิธิไม่ แสวงหาผลกำไร	ผู้อำนวยการ คณะกรรมการ ทีมงาน ดำเนินการ	เงินมูลนิธิ, เงิน บริจาค, ค่าเช่าชม, ค่าเช่าพื้นที่
5.	สถาบันพิพิธภัณฑ์การ เรียนรู้แห่งชาติ (สพร.) หรือ มิวเซียมสยาม กรุงเทพมหานคร	องค์กรมหาชน/ องค์กรมหาชน	ผู้อำนวยการ คณะกรรมการ ทีมงาน ดำเนินการ	เงินจัดสรรจากรัฐบาล, เงิน บริจาค, ค่าเช่าชม, ค่าเช่าพื้นที่

จากตารางสรุปผลการจัดการบริหาร สามารถสรุปได้ว่า ในด้านการจัดการพื้นที่ของ พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ทั้ง 5 แห่ง มีการจัดการที่คล้ายคลึงกัน กล่าวคือ มีการบริหารจัดการในรูปแบบที่ไม่แตกต่างไปจากระบบภาครัฐ คือ ผู้อำนวยการ พนักงาน ตลอดจนคณะกรรมการจากส่วนงานอื่นๆ ที่เข้ามาบริหารงาน สิ่งที่ค่อนข้างแตกต่างของทั้ง 5 แห่ง คือ การจัดสรรงบประมาณ แม้ว่า พิพิธภัณฑ์ทั้ง 3 แห่ง คือ พิพิธภัณฑ์พระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว หอศิลปวัฒนธรรมเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ และ มิวเซียมสยาม จะได้รับเงินอุดหนุนจากรัฐบาล หรือแม้แต่ ศูนย์สถาปัตยกรรมล้านนา คัมเจ้าบุรีรัตน์ฯ ที่ได้รับเงินจัดสรรจาก คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ก็ไม่มีความแตกต่างจากแหล่งทุนงบประมาณที่ได้รับการจัดสรร คือ ได้รับการจัดสรรจากรัฐบาล แต่ในรูปแบบของระบบการศึกษา และ อุทยานพระบรมราชานุสรณ์ พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย (อุทยาน ร.2) จังหวัดสมุทรสงคราม จะมีความต่างออกไป เนื่องจากงบประมาณที่ได้รับการจัดสรรมาจากมูลนิธิ แต่การได้มาของงบประมาณอื่นๆ นั้น ทั้ง 5 แห่ง ได้มาไม่ต่างกัน คือ ได้มาจากการบริจาค และการเก็บค่าเข้าชม

การบริหารพื้นที่ของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ทั้ง 5 แห่ง นอกจากจะมีพื้นที่ในการจัดแสดงผลงานแบบถาวรแล้ว ยังมีพื้นที่ในการจัดแสดงผลงานนิทรรศการหมุนเวียน ตลอดจนพื้นที่สำหรับกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง และพื้นที่อื่นๆ สำหรับจัดกิจกรรมทั่วไป หน่วยงานภายนอกสามารถติดต่อขอเช่าใช้พื้นที่ในการจัดกิจกรรมได้ตามความเหมาะสม (เสียค่าใช้จ่าย)

นอกจากการบริหารพื้นที่ในสถานที่จริงแล้ว พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้จำนวน 4 แห่ง ได้มีการพัฒนาระบบเว็บไซต์ให้เป็นแหล่งเรียนรู้พิพิธภัณฑ์เสมือนจริง และการจัดพื้นที่บนเว็บไซต์ให้สามารถเข้าไปเรียนรู้ในด้านของพิพิธภัณฑ์ออนไลน์ หรือ e-exhibition ได้ ในขณะที่ อุทยาน ร.2 ยังอยู่ในช่วงของการพัฒนาระบบ และยังไม่สามารถนำเสนอข้อมูลผ่านเว็บไซต์ของตนเองได้ แต่ทั้ง 5 แห่ง ใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่าง Facebook ในการนำเสนอเนื้อหาสาระการเรียนรู้ ตลอดจนการประชาสัมพันธ์ข่าวสารและกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง

ด้านผู้คนที่เข้ามาแสวงหาความรู้ในพื้นที่ หลังจากที่มีการเปิดพื้นที่ (แบบจำกัดจำนวน) นอกจากจะมีผู้เข้าชมในพื้นที่เพื่อศึกษาและเพิ่มพูนความรู้ รวมถึงการทำกิจกรรมในพื้นที่ในจำนวนที่ค่อนข้างปกติแล้ว ยังมีการเรียนรู้และทำกิจกรรมผ่านอินเทอร์เน็ตในระบบพอร์ทัลแอส (ระบบฟังแต่เสียง โดยจะมีผู้ดำเนินรายการเพียงคนเดียวหรือหลายคน และมีผู้เข้าร่วมฟังมาแชร์ความรู้และประสบการณ์ในด้านต่างๆ) ระบบออนไลน์ีมาน รวมถึง การเข้าร่วมผ่านระบบสื่อสังคมออนไลน์ในรูปแบบไลฟ์สด ผ่านช่องทางของ ZOOM และ Facebook Live ซึ่งก่อให้เกิดกลุ่มลูกค้าใหม่เป็นจำนวนมากที่ชื่นชอบการเรียนรู้ผ่านระบบอินเทอร์เน็ต โดยที่กลุ่มลูกค้าใหม่นี้ มีทั้งเด็ก

เยาวชน วัยรุ่น วัยทำงาน และวันอื่นๆ ที่สามารถเรียนรู้ และ/หรือ เข้าร่วมได้ ซึ่งในช่วงการแพร่ระบาดของไวรัสโควิด มีการจัดกิจกรรมผ่านระบบเป็นจำนวนมาก และมีผู้เข้าร่วมกิจกรรมผ่านระบบเป็นจำนวนมากเช่นกัน แสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงการเรียนรู้ที่มีการพัฒนาและได้รับความนิยม ยกตัวอย่างเช่น การจัดกิจกรรม Night at the Museum เป็นการท่องเที่ยวพิพิธภัณฑ์ยามเย็น ย่ำค่ำ ในช่วงที่มีการปิดพิพิธภัณฑ์ จัดขึ้นโดย มิวเซียมสยาม โดยมีการไลฟ์สดผ่านระบบ ZOOM ทำให้มีผู้ที่สนใจลงทะเบียนเพื่อเข้าชมเป็นจำนวนมาก แต่เนื่องจากระบบ ZOOM มีการจำกัดจำนวน จึงมีการไลฟ์สดผ่าน Facebook Live และ Youtube เพิ่มขึ้น ทำให้มีผู้เข้าร่วมชมผ่านระบบรวมกันมากกว่า 1,000 คน เป็นต้น

จากการศึกษาการปรับตัวของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ ด้านสังคม ศิลปะ และวัฒนธรรม จำนวน 5 แห่ง มีการคิดในเชิงออกแบบ ทำให้เห็นมุมมองและปรับมุมมองอยู่ตลอดเวลา เมื่อรวมกับการระดมความคิด (Brainstorm) ของทีมงานทั้งหมด ก่อให้เกิดแนวความคิดที่เป็นไปได้ใหม่ๆ จึงเป็นวิธีที่ดีในการเพิ่มความสร้างสรรค์ที่แตกต่างของทุกคนในทีมงาน นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงในทางที่ดี การเรียนรู้เกี่ยวกับแนวคิดและทฤษฎีวัฒนธรรมการจัดการ จะทำให้นักวิชาการในองค์กรมีความเข้าใจและปฏิบัติตัวอย่างถูกต้อง ถึงแม้จะอยู่ในวัฒนธรรมที่มีการเปลี่ยนแปลงไปตามสถานการณ์ ที่มีการนำไปสู่การปรับตัวภายใต้วัฒนธรรมที่มีความแตกต่างกัน เมื่อเข้าใจและยอมรับความแตกต่างได้ ก็จะไม่ได้อมองวัฒนธรรมอื่นเป็นสิ่งแปลก แต่จะมองด้วยความเข้าใจ และสามารถอยู่ร่วมกับวัฒนธรรมการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ได้ ในองค์การธุรกิจประเภทพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ที่ประสบผลสำเร็จ จำต้องมีการบริหารความหลากหลายของบุคลากรในองค์กรอย่างเหมาะสม เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันทางธุรกิจและการเจริญเติบโต ยึดผู้บริหาร หรือ ผู้ที่เข้ามาเยี่ยมชมในพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้เป็นหลัก ซึ่งการมองปัญหาหรือความต้องการมาจากการสวมเลนส์เป็นผู้ใช้งานจริง กล่าวคือ ทีมงานของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ ทั้ง 5 แห่ง ได้มีการแลกเปลี่ยนข้อมูลร่วมกับพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้อื่นๆ ทั่วประเทศ เพื่อช่วยจัดการระบบความคิดในการนำเสนอและแลกเปลี่ยนข้อมูล เกิดการวิเคราะห์สิ่งต่างๆ อยู่เสมอ แม้ว่าจะมีการนำเสนอข้อมูลหรือผลิตภัณฑ์อย่างต่อเนื่อง ซึ่งหมายถึงทีมงานยังต้องตามดูผลการตอบรับเพื่อพัฒนาการนำเสนอและการบริการ รวมถึงการบริหารพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ให้ดียิ่งขึ้น ซึ่งหากพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้มีการฝึกฝน พัฒนาเปลี่ยนแปลงมากเท่าไร ระบบความคิด เพื่อการพัฒนารูปแบบการจัดการ ที่เกิดจากกระบวนการปรับตัวของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ ที่มีต่อวัฒนธรรมการเรียนรู้ของผู้คนที่เข้ามาศึกษาองค์ความรู้และสุนทรียศาสตร์ รวมถึง ชุมชน และ สังคม ก็จะเป็นระเบียบและเป็นระบบมากขึ้น

และจากการศึกษาการปรับตัวของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ ด้านสังคม ศิลปะ และวัฒนธรรม จำนวน 5 แห่งนี้เอง นำไปสู่การสร้าง “รูปแบบการจัดการพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ ตามการเปลี่ยนแปลงการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21” เป็นการพัฒนารูปแบบการจัดการ ที่เกิดจากกระบวนการปรับตัวของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ ที่มีต่อวัฒนธรรมการเรียนรู้ของผู้คนที่เข้ามาศึกษาองค์ความรู้และสุนทรียศาสตร์ เป็นการนำเสนอรูปแบบการจัดทำพิพิธภัณฑ์ที่เผยแพร่หรือบอกเล่าเรื่องราว หรือนำเสนอองค์ความรู้ในเรื่องต่าง ๆ ที่ก่อประโยชน์ต่อการศึกษาเนื้อหาในรูปแบบที่เป็นของตัวเอง กอปรกับการพัฒนาและการปรับตัวในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา เป็นการจัดสร้างและการประเมินการจัดการพิพิธภัณฑ์ เพื่อตอบสนองการเปลี่ยนแปลงการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยจะกล่าวในบทต่อไป



## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

จากงานวิจัย เรื่อง การปรับตัวเพื่อการพัฒนาการจัดการพัฒนาระบบการเรียนรู้ออนไลน์ใน พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติไทย มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการปรับตัวของพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ ด้านสังคม ศิลปะ และวัฒนธรรม และเพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการ ที่เกิดจากกระบวนการปรับตัวของ พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ ที่มีต่อพัฒนาระบบการเรียนรู้ออนไลน์ของผู้คนที่เข้ามาศึกษาองค์ความรู้และ สนุกทฤษฎีศาสตร์ รวมถึง ชุมชน และ สังคม โดยผู้วิจัยได้ลงพื้นที่ ณ พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ จำนวน 5 แห่ง ซึ่งพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ที่คัดเลือกนี้ ได้การคัดเลือกจากการจัดประกาศผล รางวัลพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ดีเด่น ประจำปี 2562 โดย สถาบันพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ (สพร.) ประเภท “พิพิธภัณฑสถานด้านสังคม ศิลปะ และวัฒนธรรม” จำนวน 4 แห่ง ซึ่งแบ่งรางวัล ออกเป็น 4 ด้าน คือ 1) รางวัลดีเด่นด้านกระบวนการเรียนรู้ 2) รางวัลดีเด่นด้านการจัดแสดง (นิทรรศการ) 3) รางวัลดีเด่นด้านความสัมพันธ์กับชุมชน (ความมีส่วนร่วมของชุมชน) และ 4) รางวัลดีเด่นด้านการอนุรักษ์และสืบสาน และผู้จัดงาน อีก 1 แห่ง ได้แก่

1. พิพิธภัณฑสถานพระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว กรุงเทพมหานคร (รางวัลดีเด่น ด้านการจัดแสดงนิทรรศการ)
2. ศูนย์สถาปัตยกรรมล้านนา คุ่มเจ้าบุรีรัตน์ (เจ้าน้อยมหาอินทร์ ณ เชียงใหม่) จังหวัดเชียงใหม่ (รางวัลดีเด่นด้านกระบวนการเรียนรู้)
3. หอศิลป์วัฒนธรรมเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ (รางวัลดีเด่นด้านความสัมพันธ์ กับชุมชน)
4. อุทยานพระบรมราชานุสรณ์ พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย (อุทยาน ร. 2) จังหวัดสมุทรสงคราม (รางวัลดีเด่นด้านการอนุรักษ์และสืบสาน)
5. สถาบันพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ (สพร.) หรือ มิวเซียมสยาม กรุงเทพมหานคร

การวิเคราะห์ข้อมูลตามทฤษฎีของพิพิธภัณฑสถาน โดยผู้วิจัยใช้ทฤษฎีในการศึกษาการปรับตัว เพื่อการพัฒนาการจัดการพัฒนาระบบการเรียนรู้ออนไลน์ในพิพิธภัณฑสถานไทย โดยศึกษากระบวนการปรับตัว, การบริหารงาน (การจัดการ), การให้บริการ, รูปแบบการนำเสนอ และ การจัดการพัฒนาระบบการเรียนรู้ออนไลน์ของพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ ที่ก่อให้เกิดพัฒนาระบบการเรียนรู้ออนไลน์ที่ตอบสนองความต้องการ ทางด้านการเรียนรู้และเสริมสร้างสุนทรีย์แก่ผู้คนที่เข้ามาชมผลงานและศึกษาองค์ความรู้ ตาม การเปลี่ยนแปลงการเรียนรู้ออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 และเพื่อศึกษาผลที่เกิดจากกระบวนการปรับตัว



ของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ ที่มีต่อวัฒนธรรมการเรียนรู้ของผู้คนที่เข้ามาศึกษาองค์ความรู้และสุนทรียศาสตร์ รวมถึง ชุมชน และ สังคม โดยศึกษารายละเอียดในเรื่อง วัฒนธรรมการจัดการ การเรียนรู้ การตลาด ลักษณะที่ตั้ง บุคคลกร ลักษณะกายภาพ การบริการ การประเมินการบริการ การตอบสนอง และ ความเข้าใจลูกค้า ในการวิจัย ได้ศึกษารายละเอียดจากทฤษฎี 3 ทฤษฎีสามารถสรุปผลและอภิปรายได้ดังนี้

### สรุปผลการปรับตัว

จากการศึกษาการปรับตัวของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ทั้ง 5 แห่ง สามารถสรุปได้ดังนี้

การปรับตัวเนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัสโคโรนา 2019 ที่ก่อให้เกิดโรคโควิด 19 ทำให้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ทั้ง 5 แห่ง จำต้องปิดพื้นที่ชั่วคราว และใช้เวลาในช่วงนี้ทำการศึกษาสิ่งต่างๆ ทั้งศึกษาภายในองค์กรเอง ศึกษาการปรับปรุงเนื้อหา ศึกษาสภาวะสังคมโลกที่เปลี่ยนแปลง และศึกษาจากพฤติกรรมผู้เข้าชม และเมื่อมีการเปิดพื้นที่ก่อให้เกิดการปรับตัวของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้มากยิ่งขึ้น ซึ่งสามารถสรุปได้ ดังนี้

1. มีมาตรการด้านความปลอดภัยมากยิ่งขึ้น โดยการจำกัดจำนวนผู้คนที่เข้าชม และศึกษาในพื้นที่ รู้จักการป้องกันเชื้อโรคมายิ่งขึ้น โดยการหมั่นทำความสะอาด ใช้น้ำยา วัสดุ และอุปกรณ์ในการฆ่าเชื้อโรคทุกจุด มีการจัดวางเจลหรือสเปรย์แอลกอฮอล์ในพื้นที่

2. รู้จักการใช้พื้นที่อื่น ๆ ของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด โดยนอกจากจะใช้พื้นที่หลักในการจัดแสดงผลงานถาวรแล้ว ยังมีการใช้พื้นที่ส่วนอื่นในการจัดแสดงผลงานชั่วคราว ผลงานหมุนเวียน การจัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับการจัดแสดงผลงานถาวร รวมถึงการเปิดพื้นที่อื่น ๆ ให้เช่าเพื่อจัดแสดงผลงาน หรือจัดกิจกรรมที่สอดคล้องกับพื้นที่ และ/หรือ เนื้อหาในพื้นที่นั้น ๆ ทั้งในรูปแบบชำระเงินเต็มจำนวน หรือ ลดหย่อนค่าใช้จ่าย หรือ ยกเว้นค่าใช้จ่าย โดยพิจารณาจากความเหมาะสมของเนื้อหา เป็นต้น รวมถึงเปิดโอกาสให้เช่าสถานที่เพื่อทำกิจกรรมอื่น ๆ นอกเหนือจากเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับสถานที่ เช่น เปิดให้เช่าพื้นที่เพื่อการถ่ายทำโฆษณา ถ่ายทำละคร ถ่ายทำภาพยนตร์ ในอัตราพิเศษ เพื่อเป็นการเพิ่มรายได้ให้อีกช่องทางหนึ่งของพื้นที่ และการใช้พื้นที่ที่ไร้ประโยชน์ มาจัดสรรให้เป็นพื้นที่การนำเสนอผลงานศิลปะที่มีความแตกต่าง เช่น การจัดพื้นที่จัดเก็บผลงานเดิมที่ไม่สามารถเข้าไปชมได้ ให้กลายเป็นพื้นที่จัดแสดงผลงาน โดยการจัดระเบียบพื้นที่จัดเก็บใหม่ ดัดแปลงพื้นที่จัดเก็บธรรมดา ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ในด้านการจัดเก็บ การจัดการ และการอนุรักษ์ผลงาน โดยมีการเพียงแสงและลูกเล่นในการจัดเก็บให้มีระเบียบ เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เข้าชมได้เข้ามาศึกษาวิธีการจัดเก็บผลงานได้

3. รู้จักใช้เทคโนโลยีในการจัดกิจกรรม เช่น การประชาสัมพันธ์ข่าวสาร ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก อินสตาแกรม ทวิตเตอร์ เป็นต้น การจัดประชุม สัมมนาผ่านสื่อออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊กไลฟ์ ชุม วิดีโอคอนเฟอเรนซ์ เป็นต้น การเรียนรู้ผ่านวิดีโอออนไลน์ การนำชมหรือนำเสนอพื้นที่ของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ผ่านสื่อ เช่น ยูทูป ติ๊กต็อก เป็นต้น ซึ่งสามารถเข้าถึงได้ทั้งในรูปแบบของการออกอากาศสดและการเรียกดูข้อมูลย้อนหลัง ทั้งในแบบเสียค่าใช้จ่าย และไม่เสียค่าใช้จ่าย อีกทั้งยังเป็นการเพิ่มจำนวนผู้เข้าศึกษา เยี่ยมชม และเข้าถึงได้ง่ายด้วยอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เช่น แล็ปท็อปและสมาร์ทโฟน ที่พกพาไปได้ทุกที่

4. การสร้างปฏิสัมพันธ์กับชุมชน โดยให้ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการนำเสนอข้อมูลในพื้นที่ หรือ การจัดกิจกรรมโดยนำผู้เข้าชมออกไปร่วมลงมือทำกับปราชญ์ในชุมชนที่ได้มีการติดต่อไว้แล้ว ก่อให้เกิดการสร้างเครือข่ายการเรียนรู้ และได้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้อมูลที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น เช่น “กิจกรรมกับร้านชาอู่หลง” จัดโดยมิวเซียมสยาม เป็นการนำสมาชิกที่เข้าร่วมกิจกรรมเรียนรู้ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมชาจีนโบราณและการเดินชมผลงานศิลปะในชุมชนบางลำภู “กิจกรรมเดินมองเมือง” จัดโดยมิวเซียมสยาม เป็นการเรียนรู้วัฒนธรรมชุมชนโดยการเดินเท้าเพื่อสำรวจการเปลี่ยนแปลงทางด้านประวัติศาสตร์ ศึกษาวัฒนธรรม และเรียนรู้สิ่งแวดล้อมที่ผันแปรตามเส้นทางในเกาะรัตนโกสินทร์ “กิจกรรมอาหารพื้นเมือง” จัดขึ้นโดยหอศิลปวัฒนธรรมเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ โดยการใช้พื้นที่บางส่วนของหอศิลป์ ปลูกพืชผักสวนครัวที่เป็นของพื้นเมือง และนำปราชญ์ชุมชนที่อาศัยอยู่โดยรอบคูเมืองเดิม มาให้ความรู้ในด้านโภชนาการ วิถีชีวิต วัฒนธรรมการประกอบอาหารและการกินอยู่ของ “ชาวเมืองเชียงใหม่ดั้งเดิม” แกนนำท่องเที่ยวและผู้สนใจ มีการเรียนรู้ด้านการประกอบอาหาร สรรพคุณของพืชพรรณที่เป็นสมุนไพร และสามารถซื้อเมล็ดพันธุ์กลับไปปลูกที่บ้านได้ เป็นต้น

5. มีการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างองค์กรทางด้านพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ด้วยกัน โดยมีการจัดประชุม (ทั้งจัดประชุมในพื้นที่ และประชุมออนไลน์) การส่งบุคลากรไปศึกษาดูงาน ทั้งแบบศึกษาเดี่ยวและแบบแลกเปลี่ยนบุคลากร เพื่อก่อให้เกิดการเรียนรู้การนำเสนอข้อมูล การจัดแสดงผลงาน รูปแบบการจัดการและการบริหาร ซึ่งส่งผลให้เกิดเครือข่ายการท่องเที่ยวเพื่อการศึกษาร่วมกันทั่วประเทศ เช่น การทำโครงการ Muse Pass หรือ Thailand Museum Pass คือโครงการเสริมสร้างการท่องเที่ยวพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ จัดขึ้นโดยสถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ เป็นรวมตัวของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ จำนวน 64 แห่ง ทั่วประเทศ ประกอบด้วย กรุงเทพมหานครและปริมณฑล 31 แห่ง และต่างจังหวัด 33 แห่ง ซึ่งนอกจากเป็นการส่งเสริมทางการตลาดระหว่างกันแล้ว ยังเป็นการร่วมมือกันทางการท่องเที่ยว การ

แลกเปลี่ยนข้อมูลทางด้านพิพิธภัณฑสถาน เพื่อร่วมกันส่งเสริม สร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ การท่องเที่ยว ทางด้านพิพิธภัณฑสถาน ก่อให้เกิดการตระหนักรู้ถึงความสำคัญและเห็นคุณค่าของพิพิธภัณฑสถาน และ แหล่งเรียนรู้ที่กระจายอยู่ทั่วประเทศ

6. เปิดโอกาสให้มีอาสาสมัครในการเข้ามาเป็นนักบรรยาย หรือผู้ถ่ายทอดข้อมูล เพื่อเป็นการเสริมสร้างทักษะในการนำเสนอ การสร้างปฏิสัมพันธ์ให้กับบุคคลที่มีความสนใจ และ เพื่อลดต้นทุนในการว่าจ้างบุคลากรประจำ (แม้ว่าจะใช้เงินทุนที่ต่ำ แต่มีข้อเสียตรงที่ ต้องมีการอบรมข้อมูลให้กับอาสาสมัครตลอดเวลา)

พบว่าอุทยาน ร.2 ที่ติดปัญหาการปรับตัวในช่วงแรก เนื่องจากยังติดอยู่กับ รูปแบบการจัดการและการนำเสนอเดิม อีกทั้งผู้ที่เข้ามาเยี่ยมชมส่วนใหญ่เป็นชาวต่างชาติ เมื่อเกิดวิกฤติการณ์การแพร่ระบาดของไวรัส ทำให้อุทยาน ร.2 ไม่สามารถปรับตัวได้ทัน แต่เมื่อมีการศึกษาสภาวะที่เปลี่ยนแปลง ตลอดจนการแลกเปลี่ยนข้อมูลจากเครือข่ายพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ ทำให้อุทยาน ร.2 สามารถแก้ไขปัญหาและปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ได้อย่างรวดเร็ว จนสามารถเปิดพื้นที่แบบกะชับได้พร้อมกับพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้อื่น ๆ และพบว่าพฤติกรรมการเรียนรู้เป็นอีกหนึ่งวัฒนธรรมในการแสวงหาความรู้ เป็นอีกส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตซึ่งทั้งบุคคล และสังคมได้วิวัฒนาการมาอย่างต่อเนื่องและมีแบบแผน เนื่องจากการที่ไม่ได้มีการเกาะกลุ่มเพียง กลุ่มเดียว และได้มีการแสวงหากลุ่มใหม่ๆ อยู่เสมอ ตลอดจนได้มีปฏิสัมพันธ์ติดต่อกับกลุ่มอื่น ๆ และสร้างสังคมอื่น ๆ จึงเป็นการศึกษาเรียนรู้วัฒนธรรมที่แตกต่าง จากการใช้สื่อสื่อสาร ปฏิสัมพันธ์กันนี้เองจึงมีการนำเอาวัฒนธรรมที่เห็นที่ได้สัมผัสติดต่อกันมาใช้โดยอาจรับมา เพิ่มเติมเป็นวัฒนธรรมของตนเองโดยตรง หรือนำเอามาดัดแปลงแก้ไขให้สอดคล้องเหมาะสมกับ สภาพวัฒนธรรมที่มีอยู่เดิม ซึ่งจากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลจากพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ ทั้ง 5 แห่งสามารถสรุปข้อค้นพบด้านพฤติกรรมของผู้เข้าเยี่ยมชมได้ดังนี้

1. ผู้ที่ใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ในพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ ส่วนใหญ่คือผู้สูงอายุ หรือผู้ใหญ่ที่มีอายุเกิน 50 ปีขึ้นไป หรือผู้ใหญ่ที่เข้าไม่ถึงระบบอิเล็กทรอนิกส์ มากกว่าเด็ก เยาวชน หรือ คนรุ่นใหม่ โดยที่ผู้ใหญ่กลุ่มนี้จะมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้สิ่งใหม่ที่ไม่เคย หรือไม่เคย มาก่อน เนื่องจากระบบและอุปกรณ์เหล่านี้ แม้ว่าส่วนใหญ่จะเป็นระบบที่คล้ายคลึงกับ สมาร์ทโฟนที่หลายคนคุ้นเคย แต่ทว่า บางระบบที่มีปฏิสัมพันธ์แบบฉับพลันและมีขนาดใหญ่กว่า อาจจะทำให้เกิดความประหลาดใจให้กับคนกลุ่มนี้

2. เด็ก เยาวชน และคนรุ่นใหม่ ส่วนใหญ่จะคุ้นเคยอยู่กับสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ระบบของเทคโนโลยี เมื่อเข้ามาจับชมก็จะมองระบบเหล่านี้เป็นเรื่องธรรมดา แต่คนรุ่นใหม่จะตื่นตัวกับการลงมือทำด้วยตนเองโดยปราศจากระบบอิเล็กทรอนิกส์หรือระบบอัตโนมัติ

3. ในขณะที่เดียวกันผู้สูงอายุจะตื่นตัวกับสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ทั้งสองกลุ่มเกิดความสนุกสนาน เกิดความอยากรู้อยากเห็น เกิดความอยากรแสวงหาความรู้ มีการถ่ายทอดแลกเปลี่ยนซึ่งกันและกันระหว่างกลุ่ม และระหว่างผู้นำชมกับผู้เข้าชม

4. พิพิธภัณฑ์ทั้ง 5 แห่งมีการสร้างความสัมพันธ์กับผู้เข้ามาเยี่ยมชม โดยการจัดสรรผู้ถ่ายทอดข้อมูล หรือ ภัณฑารักษ์ หรือ curator อยู่ทุกจุด หรือในจุดไหนที่ไม่มีภัณฑารักษ์ก็จะใช้ระบบอิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ หรือแผ่นพับ หรือ บอร์ดแสดงข้อมูลในการทำให้เรื่องราวตลอดระยะเวลาทางการจัดแสดง โดยเฉพาะในจุดที่มีภัณฑารักษ์ประจำอยู่นั้น นอกจากจะมีการให้ข้อมูลแล้ว ยังสามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลซึ่งกันและกันได้ ในบางจุดที่มีการทำกิจกรรมร่วม ก็สามารถสร้างความสัมพันธ์ได้ง่ายขึ้น

5. พิพิธภัณฑ์ทั้ง 5 แห่งมีการสร้างความสัมพันธ์กับชุมชน โดยการเชิญปราชญ์ชุมชนที่มีความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ พื้นที่ ศิลปะ วัฒนธรรม มาช่วยในการบรรยายให้ความรู้แก่ผู้เข้าชม ทำให้ผู้เข้าชมเกิดปฏิสัมพันธ์ที่ดี มีการแลกเปลี่ยนข้อมูล ก่อให้เกิดการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ที่นอกเหนือจากการนัดแสดงผลงานหรือข้อมูลในพื้นที่

6. ในบางครั้ง พิพิธภัณฑ์ทั้ง 5 แห่ง มีการจัดกิจกรรมนอกสถานที่เพื่อให้ผู้เข้าชมได้เข้าไปสัมผัสวิถีชีวิตชุมชนโดยรอบพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ เช่น กิจกรรมวิถีการดื่มชาจีนแบบโบราณ ณ บริเวณตรอกย่านถนนสนามไชย เขตพระนคร จัดขึ้นโดย มิวเซียมสยาม (สพร.) หรือ กิจกรรมการทำอาหารพื้นบ้านโบราณ โดยใช้พืชผักสวนครัวจากแปลงทดลองในหอศิลป์วัฒนธรรมเมืองเชียงใหม่ จัดขึ้นโดย หอศิลป์วัฒนธรรมเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ หรือ กิจกรรมการเรียนรู้ด้านนาฏศิลป์ไทย โดยครูท้องถิ่น/ปราชญ์ด้านนาฏศิลป์ ตำบลอัมพวา จัดขึ้นโดย อุทยานพระบรมราชานุสรณ์ พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย (อุทยาน ร.2) จังหวัดสมุทรสงคราม เป็นต้น ซึ่งผู้ที่เข้าเยี่ยมชม ต่างเกิดความสนุกสนานที่ได้เข้าร่วมกิจกรรมพิเศษที่จัดขึ้น นอกเหนือจากการเข้าชมในพื้นที่ ถึงแม้ว่าในบางกิจกรรมจะมีค่าใช้จ่ายเพิ่มเติม แต่ผู้ที่สนใจส่วนใหญ่ยินดีที่จะจ่ายเพิ่มเพื่อได้รับการเรียนรู้จากกิจกรรมพิเศษเหล่านี้

7. การจัดกิจกรรมพิเศษในช่วงเทศกาลต่างๆ ของพิพิธภัณฑ์ทั้ง 5 แห่ง เป็นการสร้างการเรียนรู้ที่แปลกใหม่นอกเหนือจากการจัดนิทรรศการในพื้นที่ ทำให้ผู้ที่เข้ามาเยี่ยมชมต่าง

ได้รับความรู้จากเนื้อหาที่จัดแล้ว และยังได้รับความสนุกสนานจากความบันเทิง เนื่องจากกิจกรรมพิเศษเหล่านี้ มีความแปลกใหม่และมีความแตกต่างไปจากพื้นที่อื่นๆ

จากข้อมูลข้างต้น สามารถสรุปผลการวิจัยได้ว่า พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ทั้ง 5 แห่ง จัดอยู่ในกลุ่มปรับตัว (adjusting) และ กลุ่มเรียนรู้ (learning) ซึ่งมีความสามารถในการปรับตัวเองให้อยู่ร่วมกับวัฒนธรรมหรือสถานการณ์ที่มีความแตกต่างได้อย่างเหมาะสมกลมกลืน โดยที่ยังสามารถคงความเป็นเอกลักษณ์ ตัวตน และการผสมผสานได้อย่างดี แสดงถึงขั้นตอนของการเรียนรู้ทางวัฒนธรรม ซึ่งยังคงมีการสร้างขึ้นหรือเกิดขึ้นร่วมกัน เมื่อมีการเปิดพื้นที่แล้ว มีการเรียนรู้พฤติกรรมของผู้เข้าชมนิทรรศการ ทำให้ทีมงานที่ทำหน้าที่เผยแพร่ข้อมูล ต่างก็มีการไปอบรมเพื่อการนำเสนอข้อมูลในที่สาธารณะ เพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ในการแบ่งปันข้อมูล แลกเปลี่ยนข้อมูล จึงมีการสร้างสรรค์ข้อมูลที่แปลกใหม่ เข้ากับสถานการณ์ที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ พัฒนา และต่อยอดไปสู่ความถูกต้องของข้อมูลที่เข้าถึงได้ง่าย ถ่ายทอดเรื่องราวและข้อมูลเอกลักษณ์เฉพาะของแต่ละที่ได้้อย่างละเอียด เป็นขั้นตอน ก่อให้เกิดการเรียนรู้ได้ง่าย และมีการเปลี่ยนแปลงพัฒนาการข้อมูลที่มีการเปลี่ยนแปลงตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้น

พบว่า สามารถพัฒนารูปแบบการจัดการพิพิธภัณฑสถาน โดยใช้การตลาดแบบผสมผสาน หรือ 7P ของ ศิริวรรณ เสรีรัตน์ (2541) ประกอบด้วย 1) ผลิตภัณฑ์ (Product) 2) ราคา (Price) 3) สถานที่ตั้ง (Place) 4) การส่งเสริมการตลาด (Promotion) 5) บุคลากร (People) 6) มีกระบวนการ (Process) และ 7) ลักษณะทางกายภาพ (Physical Support) ซึ่งในทุกพื้นที่ นอกจากมีการปรับตัวตามสถานการณ์ที่มีการเปลี่ยนแปลงแล้ว ยังมีการพัฒนาพื้นที่ในส่วนอื่นๆ เพื่อก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดในการบริหาร การเสริมสร้างองค์ความรู้ ตอบสนองความต้องการทางด้านการเรียนรู้และเสริมสร้างสุนทรีย์แก่ผู้คนที่เข้ามาชมผลงานการจัดแสดงทั้งในส่วนของนิทรรศการถาวรและนิทรรศการหมุนเวียน ตลอดจนงานอื่นๆ และกิจกรรมที่จัดอยู่เป็นประจำ ซึ่งเป็นไปตามการเปลี่ยนแปลงการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 จากการวิจัย ผู้วิจัยได้เสนอ 4P เพิ่มเติมขึ้นมา รวมเป็น 11P ดังนี้

1. P8 พื้นที่ หรือ สถานที่จัดงานกิจกรรมและอื่นๆ (Premises for Events Activity and Other) เป็นการเปิดโอกาสให้บุคคลภายนอกได้เข้าใช้พื้นที่ว่าง หรือจัดแบ่งพื้นที่ หรือพื้นที่อื่นๆของพิพิธภัณฑสถาน โดยการใช้พื้นที่ในการจัดกิจกรรมต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่ที่เอื้ออำนวย เช่น การออกร้านหรือกิจกรรมที่สอดคล้องกับการจัดแสดงผลงานในพื้นที่ เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ในรูปแบบที่แตกต่างออกไป ซึ่งผู้จัดกิจกรรมอาจจะเป็นบุคคลภายในองค์กร หรือหน่วยงานอื่นๆที่มาขอเข้าพื้นที่ก็ได้

2. P9 พื้นที่ในการฝึกทักษะผ่านสื่อออนไลน์ (Practice Area - Online Skills) เป็นการจัดกิจกรรมเสริมสร้างความรู้ผ่านสื่อออนไลน์ ทั้งการจัดประชุม การจัดสัมมนา การเรียนรู้ การนำเสนอ การรายงาน หรืออื่นๆ เพื่อเรียกผู้ที่สนใจเข้ามาศึกษา แลกเปลี่ยน เรียนรู้ ทั้งในรูปแบบเสียค่าใช้จ่าย และรูปแบบไม่เสียค่าใช้จ่าย เพื่อเพิ่มช่องทางในการเลือกรับความรู้ที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น

3. P10 กลยุทธ์ที่ต้องเข้าใจสถานการณ์ต่างๆ (Perception Strategy) การสร้างความเข้าใจในสถานการณ์ที่มีการเปลี่ยนแปลง ควบคู่ไปกับการวางแผน (Planning) ในแบบคาดการณ์ล่วงหน้าของผู้บริหาร เป็นการประยุกต์เพื่อให้เท่าทันต่อสถานการณ์ในขณะนั้นๆ เพราะโลกยุคปัจจุบัน มีการเปลี่ยนแปลงในด้านต่างๆ อย่างรวดเร็ว ไม่ว่าจะเป็นข้อมูลข่าวสาร การไหลเวียนของวัตถุดิบ การไหลเวียนของสินค้า บริการ รวมถึงลักษณะทางกายภาพอย่างเช่น ภัยพิบัติ และการแพร่ระบาดของโรคภัยต่างๆ ดังนั้น ผู้ประกอบการทางด้านพิพิธภัณฑ์ต้องมีความเข้าใจและปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา จึงประสบความสำเร็จในการทำตลาดของแหล่งเรียนรู้และพิพิธภัณฑ์ได้

4. P11 กลยุทธ์คู่ค้าหรือกลยุทธ์หุ้นส่วน (Partners Strategy) เป็นกลยุทธ์ในการสร้างคู่ค้าหรือหุ้นส่วนขึ้นมา เพื่อช่วยให้การดำเนินธุรกิจ กิจกรรม หรือการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะทุกรูปแบบในแหล่งเรียนรู้และพิพิธภัณฑ์ให้มีความก้าวหน้าและความราบรื่นมากยิ่งขึ้น ดังเช่นการสร้างเครือข่ายพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ทั่วประเทศ ในโครงการเสริมสร้างการท่องเที่ยว พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ Thailand Museum Pass ขึ้นมา เพื่อเป็นการส่งเสริมและสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้และท่องเที่ยวพิพิธภัณฑ์อย่างยั่งยืนที่กระจายอยู่ทั่วประเทศ สามารถเข้าชมพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในโครงการจำนวนมากกว่า 60 แห่ง ซึ่งในการสร้างคู่ค้า หรือหุ้นส่วนให้เป็นเครือข่าย นอกจากจะช่วยในการกระจายการเรียนรู้ในเรื่องของศิลปะวัฒนธรรมแขนงต่างๆ แล้ว ยังเป็นการลงทุนที่คุ้มค่าเพราะเครือข่ายสามารถให้คำปรึกษา ช่วยคิด ให้ข้อมูลซึ่งกันและกันได้อีกด้วย

ดังนั้น สามารถพัฒนารูปแบบการจัดการพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ ที่มีต่อวัฒนธรรมการเรียนรู้ของผู้คนที่เข้ามาศึกษาองค์ความรู้และสุนทรียศาสตร์ รวมถึง ชุมชน และสังคม ได้ดังนี้



ภาพประกอบ 26 รูปแบบการจัดการพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ โดยใช้ 11P

จากภาพประกอบที่แสดงรูปแบบการจัดการพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ โดยใช้ 11P นำมาพัฒนาการตลาดและการจัดการของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพขึ้นได้ เนื่องจากในปัจจุบันระบบดิจิทัลและระบบอิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ มีบทบาทมากขึ้นกับการนำเสนอข้อมูลในพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในทั่วทุกแห่ง ทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศทั่วโลก ผู้คนส่วนใหญ่อาจนึกถึงพิพิธภัณฑ์ที่มีความทันสมัย ต้องมีระบบเทคโนโลยีเข้ามาเกี่ยวข้องในการนำเสนอข้อมูล ซึ่งจากการที่ผู้วิจัยได้มีโอกาสได้ศึกษาพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ ก่อให้เกิดประสบการณ์และอนุมานได้ว่า ระบบเทคโนโลยีไม่ได้เหมาะกับการนำเสนอข้อมูลทุกเรื่องหรือทุกกิจกรรมที่จัด ในบางครั้งระบบเทคโนโลยีต่าง ๆ มีความจำเป็นในการนำเสนอข้อมูล แต่ในการนำเสนอข้อมูลที่เป็นข้อเท็จจริงต้องมีความตรงไปตรงมา ขณะที่การใช้เทคโนโลยีเป็นเพียงการเสริมข้อมูลให้มีความสมบูรณ์มากขึ้น อีกทั้งต้องใช้ความเหมาะสมกับข้อมูล สถานการณ์ งานโดยรวม

ซึ่งเมื่อพิจารณามุมมองของ พูนพัชร์ วรรณวิจิตร (2561) ผู้อำนวยการฝ่ายผลิตภัณฑ์ระดับภูมิภาคของ aCommerce ซึ่งได้ให้ข้อมูลการพัฒนาการตลาด โดยมีการนำเสนอผ่านทางเว็บไซต์ MarketingOops.com มีการระบุถึงการการพัฒนา 7P ให้เป็น 9P สามารถสรุปได้ว่า ในปัจจุบันนี้การพัฒนาการตลาด โดยมีการปรับเปลี่ยนจาก 4P คือ Product, Price, Promotion, Placement ให้มาเป็น 7P และพัฒนามาเป็น 9P คือ Platform (ศูนย์รวมเพื่อแลกเปลี่ยนเครือข่ายข้อมูลการตลาด หรือลูกค้า หรือสินค้า), Partner (หุ้นส่วนทางธุรกิจ), Process (กระบวนการทางการตลาด), People (ผู้คน หมายถึงทั้งพนักงานและลูกค้า), Performance (การทำการตลาดบนโลกออนไลน์ที่จ่ายค่าโฆษณา) เพื่อเสริมศักยภาพการตลาดให้กับผลิตภัณฑ์นั้นๆ ในขณะที่ รัตติยา อังกุลานนท์ (2561) นำเสนอข้อมูลการพัฒนาการตลาดจาก 4P เป็น 9P โดยมีข้อแตกต่างกันในด้านของ Proposition (จุดยืนของธุรกิจที่เป็นเอกลักษณ์) โดยใช้ความน่าเชื่อถือ ผสมรวมกับขั้นตอนวิธีการทำธุรกิจ เพื่อพัฒนาไปสู่การสร้างโมเดลการตลาด และ Physical Evidence (การสร้างประสบการณ์ ณ จุดขาย ทั้งในรูปแบบออฟไลน์และออนไลน์ จากการพัฒนาการตลาดแบบผสมผสาน หรือ Marketing Mix ของ พูนพัชร์ และรัตติยา มีความน่าสนใจในด้านการพัฒนาระบบในออนไลน์และการเปิดตลาดในรูปแบบใหม่ที่เข้าใจได้ง่าย ใช้งานง่าย ผ่านระบบอินเทอร์เน็ตและอุปกรณ์ที่คนส่วนใหญ่ในปัจจุบันสามารถเข้าถึงได้ง่าย ซึ่งในงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยได้คิดค้นและเสริม 4P ขึ้นมาเพิ่มเติม เพื่อเป็นการพัฒนากลยุทธ์ทางการตลาดของแหล่งเรียนรู้และพิพิธภัณฑ์ ที่มีการต่อยอดและพัฒนามาจาก 7P เพื่อให้สามารถตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วของในปัจจุบัน อีกทั้งยังสามารถนำไปใช้กับรูปแบบการตลาดของผู้อื่นได้อีกด้วย

ในการปรับตัวเข้ากับยุคสมัยที่มีความก้าวหน้าทางระบบเทคโนโลยี และระบบเองก็มีความเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ รูปแบบการจัดแสดงผลงานศิลปะและข้อมูลในพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้มีความจำเป็นที่จะต้องพัฒนาและปรับตัวเพื่อให้มีความน่าสนใจต่อการนำเสนอ เนื่องจากการจัดแสดงผลงานในปัจจุบันไม่สามารถจัดวางผลงานหรือนำเสนอข้อมูลแบบเฉย ๆ ได้ ในบางส่วนมีความจำเป็นวางวัตถุประสงค์ให้มีความน่าสนใจโดยใช้แทนวางที่มีรูปแบบเฉพาะ ต่อด้วยการจัดแสงเพื่อดึงดูดความน่าสนใจ แล้วใช้เทคโนโลยีหรือระบบอิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ เข้ามาเสริม อาจไม่ถึงกับสร้างการตอบสนองหรือการโต้ตอบ (Interaction) ทุกอย่าง แต่ควรสร้างกระบวนการรับชมให้เกิดความเข้าใจมากขึ้น โดยคำนึงถึงการออกแบบ การเข้าถึงผลงาน การสร้างประสบการณ์ของผู้ชม ซึ่งเป็นเรื่องสำคัญที่จะสื่อสารสิ่งที่ผู้นำเสนอหรือศิลปินอยากนำเสนอ หรือสื่อสารไปยังผู้ชมได้ตรงประเด็น หรือสื่อสารในรูปแบบของการเปิดให้คิดอย่างอิสระ ผ่านรูปแบบ



การจัดการพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ โดยใช้ 11P เข้ามาดำเนินการ จะสามารถทำให้การจัดการพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้มีการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้น

กล่าวโดยสรุป 4P ที่เสริมขึ้นมาคือการเพิ่มเติมในด้านของการพัฒนากลยุทธ์ทางการตลาดของแหล่งเรียนรู้และพิพิธภัณฑสถานที่มีการต่อยอดและพัฒนามาจาก 7P เพื่อให้สามารถตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วของในปัจจุบัน

### **รูปแบบการจัดการพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้**

จากการที่ได้ศึกษาพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ทั้ง 5 แห่ง เพื่อนำมาพัฒนารูปแบบการจัดการ ที่เกิดจากกระบวนการปรับตัวของพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ ที่มีต่อวัฒนธรรมการเรียนรู้ของผู้คนที่เข้ามาศึกษาองค์ความรู้และสุนทรียศาสตร์ รวมถึง ชุมชน และ สังคม ผู้วิจัยได้ค้นพบการสร้าง “รูปแบบการจัดการพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ ตามการเปลี่ยนแปลงการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21” เป็นการพัฒนารูปแบบการจัดการพิพิธภัณฑสถาน ที่เผยแพร่หรือบอกเล่าเรื่องราว หรือนำเสนอองค์ความรู้ในเรื่องต่าง ๆ ที่ก่อประโยชน์ต่อการศึกษาเนื้อหาในรูปแบบที่เป็นของพิพิธภัณฑสถานนั้น ๆ ที่เกิดจากกระบวนการปรับตัวของพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ กอปรกับการพัฒนาและการปรับตัวในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา เป็นการจัดสร้างและการประเมินการจัดการพิพิธภัณฑสถาน เพื่อตอบสนองการเปลี่ยนแปลงการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยนำรูปแบบการจัดการพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ 11P เข้ามาจัดการ โดยมีหัวข้อองค์ประกอบหลักจำนวน 11 ข้อ ดังนี้

ตาราง 3 ตารางแสดงรูปแบบการจัดการพิภทภทภทและแหล่งเรียนรู้ ตามการเปลี่ยนแปลงการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยนำ รูปแบบการจัดการพิภทภทและแหล่งเรียนรู้ 11P เข้ามาจัดการ

รูปแบบการจัดการพิภทภทและแหล่งเรียนรู้ ตามการเปลี่ยนแปลงการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21	
องค์ประกอบหลัก	ลักษณะการจัดการ
1. ผลิตภัณฑ์ (Product)	<p>ตัวพิภทภทเองต้องพัฒนาและปรับปรุงให้นำเสนอ ทันสมัย</p> <p>สร้างความแตกต่าง มีสีสันและอารมณ์ จึงจำเป็นต้องนำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาใช้เพื่อช่วยทำให้การนำเสนอหรือการสื่อความให้ผู้ชมรมได้รับความรู้และเข้าใจง่ายขึ้น</p> <p>อัตราค่าเข้าชมที่มีความเหมาะสม ผู้เข้าชมสามารถศึกษาข้อมูลได้โดยเสียค่าใช้จ่ายในอัตราที่ต่ำ แต่ยังคงอยู่ในระดับราคาที่สามารถจ่ายได้ถือว่าไม่แพงเกินไป หรือสามารถเข้าชมได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย ทั้งในรูปแบบของสถานที่ที่เป็นหน่วยงานเฉพาะหรือประเภทไม่แสวงหากำไร และการพิจารณาอัตราพิเศษของบุคคลพิเศษ เช่น ผู้พิการ เป็นต้น</p> <p>สถานที่ตั้งของพิภทภทสามารถเดินทางได้ง่าย ตั้งอยู่ในเมือง มีจุดศูนย์กลาง มีถนนที่รถสัญจรไปมาได้สะดวก หรือการจัดทำแผนที่การเดินทางที่เข้าใจง่าย</p>
2. ราคา (Price)	<p>การคิดค่าเข้าชม</p> <p>การคิดค่าเข้าชมแบบองค์รวม (รวมค่าเข้าชม ค่ากิจกรรม หรือ มีค่าอบรมและค่าอาหารร่วมด้วย)</p>
3. สถานที่ตั้ง (Place)	<p>กิจกรรมการมีส่วนร่วมสื่อภายในนิทรรศการ (สื่ออิเล็กทรอนิกส์ สื่อการเรียนรู้ที่จับต้องได้)</p>
4. มีการส่งเสริมการตลาด (Promotion)	<p>ใช้กลยุทธ์การส่งเสริมการตลาด ประกอบด้วย การโฆษณา (Advertising) นอกสื่อและการประชาสัมพันธ์ (Public Relations) อยู่เสมอ</p>

รูปแบบการจัดการพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ ตามการเปลี่ยนแปลงการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21	
องค์ประกอบหลัก	องค์ประกอบย่อย
5. มีบุคลากร (People)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การพัฒนาทักษะของบุคลากรเดิม</li> <li>- การเพิ่มเติมบุคลากรประเภทอาสาสมัคร (ลดต้นทุนการจ้างบุคลากรประจำ)</li> </ul>
6. มีกระบวนการ (Process)	-
<p>บุคลากรที่ผ่านการคัดเลือก การฝึกอบรม เพื่อให้สามารถนำเสนอหรือถ่ายทอดข้อมูลได้ตรงประเด็น สามารถสร้างความพึงพอใจให้กับผู้เข้าชมได้ มีการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้นำชมหรือผู้ให้บริการกับผู้รับบริการ</p> <p>มีกระบวนการจัดการในการส่งมอบบริการอย่างเป็นระบบ คือ มีการดูแล จัดระเบียบ มีความใส่ใจหรือสนใจดูแลผู้มาเยี่ยมชมเป็นอย่างดี เช่น ผู้เข้าชมที่มาเป็นหมู่คณะ จะมีการจัดสรรจำนวนการให้บริการให้เหมาะสมต่อพื้นที่ในแต่ละส่วน รวมถึง การให้บริการแก่เด็กและเยาวชน ผู้สูงอายุ และผู้พิการอย่างทั่วถึงและเท่าเทียม</p>	
7. ลักษณะทางกายภาพ (Physical Support)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- สีและขนาดตัวอักษรเหมาะกับการมองเห็น</li> <li>- การใช้วัสดุของจริง ในภาชนะเสนอ</li> <li>- มีวัสดุจำลอง รุ่น คน สถานที่ และสิ่งของอื่น ๆ ที่ช่วยในการอธิบายเนื้อหาให้เข้าใจง่ายขึ้น</li> <li>- รูปภาพมีขนาดใหญ่</li> <li>- วัสดุสามารถจับต้องได้</li> </ul>

รูปแบบการจัดการพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ ตามการเปลี่ยนแปลงการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21	
องค์ประกอบหลัก	องค์ประกอบย่อย
8. พื้นที่หรือสถานที่จัดงานกิจกรรม และอื่น ๆ (Premises for Events Activity and Other)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การใช้เสียงบรรยายและเสียงดนตรีผ่านระบบกระจายเสียง ในการอธิบายข้อมูลด้วยบุคคลจริง เพื่อสร้างบรรยากาศ และสีสัน</li> <li>- การออกบ้าน</li> <li>- กิจกรรมที่สอดคล้องกับการจัดแสดงผลงานในพื้นที่</li> <li>- กิจกรรมเสมือนต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับศิลปะและวัฒนธรรม</li> <li>- กิจกรรมการมีส่วนร่วมที่สื่อที่ใช้จัดแสดง เช่น การชม หรือ จัดต้องผลงานอย่างใกล้ชิด</li> <li>- การจัดประชุม สัมมนา</li> <li>- การเรียน การนำเสนอ การรายงาน</li> <li>- กิจกรรมการแข่งขัน ที่มีส่วนร่วมระหว่างบุคคลอื่น ๆ ที่เข้าร่วมชมนิทรรศการ</li> </ul>
9. พื้นที่ในการฝึกทักษะผ่านสื่อออนไลน์ (Practice Area - Online Skills)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การใช้งานหรือจัดสรรพื้นที่ หรือ สถานที่จัดงานกิจกรรม เป็นการเปิดโอกาสให้บุคคลภายนอกได้เข้าใช้พื้นที่ว่าง หรือ จัดแบ่งพื้นที่ หรือพื้นที่อื่น ๆ ของพิพิธภัณฑ์ เป็นการให้บริการใช้พื้นที่ในการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ในรูปแบบที่แตกต่างออกไป ซึ่งผู้จัดกิจกรรมอาจจะเป็นบุคคลภายในองค์กรหรือหน่วยงานอื่น ๆ ที่มาขอเข้าพื้นที่ก็ได้</li> <li>- การใช้พื้นที่ออนไลน์ในการฝึกทักษะการเรียนรู้ เป็นการจัดกิจกรรมเสริมสร้างความรู้ผ่านระบบออนไลน์ เพื่อเรียนรู้ที่สนใจเข้ามาศึกษา แลกเปลี่ยน เรียนรู้ ทั้งในรูปแบบเสียค่าใช้จ่าย และรูปแบบไม่เสียค่าใช้จ่าย เพื่อเพิ่มช่องทางในการเลือกกับความรู้ที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น</li> </ul>

<b>รูปแบบการจัดการพิพาทและแหล่งเรียนรู้ ตามการเปลี่ยนแปลงการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21</b>	
<b>องค์ประกอบหลัก</b>	<b>องค์ประกอบย่อย</b>
<p>10. กลยุทธ์ที่ต้องเข้าใจสถานการณ์ต่าง ๆ (Perception Strategy)</p>	<p>กลยุทธ์สร้างความเข้าใจในสถานการณ์ที่มีการเปลี่ยนแปลง เปลี่ยน ควบคู่ไปกับการวางแผนในแบบคาดการณ์ล่วงหน้า ของผู้บริหาร เป็นการประยุกต์เพื่อให้เข้ากันต่อสถานการณ์ ในขณะนั้น ๆ เพราะโลกยุคปัจจุบัน มีการเปลี่ยนแปลงใน ด้านต่าง ๆ อย่างรวดเร็ว ไม่ว่าจะเป็นข้อมูลข่าวสาร การ ไหลเวียนของวัตถุดิบ การไหลเวียนของสินค้า บริการ รวมถึง ลักษณะทางกายภาพ เช่น ก๊าซพิษดี และการแพร่ระบาดของ โรคภัยต่าง ๆ ดังนั้น ผู้ประกอบการทั้งด้านพีพียก้นจะต้อง มีความเข้าใจและปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงอยู่ ตลอดเวลา จึงประสบความสำเร็จในการทำการตลาดของ แหล่งเรียนรู้และพีพียก้นได้</p>
<p>11. กลยุทธ์คู่ค้าหรือกลยุทธ์หุ้นส่วน (Partners Strategy)</p>	<p>กลยุทธ์คู่ค้าหรือกลยุทธ์หุ้นส่วน (Partners Strategy) เป็นกล ยุทธ์ในการสร้างคู่ค้าหรือหุ้นส่วนขึ้นมา เพื่อช่วยให้การ ดำเนินธุรกิจ กิจกรรม หรือการสร้างเสริมสัมพันธภาพทุก รูปแบบในแหล่งเรียนรู้และพีพียก้นที่มีความก้าวหน้าและ ความราบรื่นมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้จะช่วยให้การกระจายการ เรียนรู้ในเรื่องของคิดปะวิวัฒนธรรมแขนงต่าง ๆ</p>

<b>รูปแบบการจัดการพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ ตามการเปลี่ยนแปลงการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21</b>	
<b>องค์ประกอบหลัก</b>	<b>กิจกรรม</b>
	<b>องค์ประกอบย่อย</b>
1.2	จัดทำสื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในรูปแบบดิจิทัล และ/หรือ สิ่งพิมพ์
1.1	มีการกำหนดเป้าหมายสิ่งและผู้ประกอบการด้านพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ต้องการนำเสนอในปัจจุบันและอนาคตให้ชัดเจน
1.2	กำหนดสิ่งที่องค์กรต้องทำโดยจำแนกเป็นรายประเด็น โดยมุ่งเน้นความต้องการของลูกค้าและชุมชน
1.3	นำความต้องการของลูกค้าเป้าหมายจากการวิเคราะห์บริบท มากำหนดเป็นวัตถุประสงค์เพื่อแก้ปัญหา
1.4	นำปัญหาและความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของ ชุมชนมากำหนดเป็นวัตถุประสงค์ของการดำเนินงานธุรกิจประเภทพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้
1.5	วิเคราะห์ลักษณะภูมิศาสตร์ทรัพยากร ธรรมชาติที่สามารถนำมาเป็นทรัพยากรในการจัดแสดงหรือให้ความรู้ได้
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- คำนิยามถึงสภาพปัจจุบันของสังคม ความต้องการของตลาด ความน่าจะเป็นของตลาด ระบุลักษณะผลิตภัณฑ์หรือการนำเสนอที่ดึงดูดความต้องการ มีรูปแบบที่คงที่ คงเดิม หรือความแปลกใหม่</li> <li>- วิเคราะห์ลักษณะการตั้งฐานฐานบ้านเรือนของชุมชน ว่ารูปแบบการจัดกระจาย หรือ เป็นชุมชนตามแนวเส้นทางคมนาคม</li> <li>- การศึกษาภาษา และการแต่งกายของคนในชุมชนที่ใช้ใน ชีวิตประจำวัน และตามประเด็นต่างๆ</li> </ul>

จากตารางแสดงรูปแบบการจัดการพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ ตามการเปลี่ยนแปลงการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ข้างต้น จะเห็นได้ว่าผู้จัดทำได้มีการจำแนกหัวข้อออกมาเป็น 11 หัวข้อหลัก โดยนำ รูปแบบการจัดการพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ 11P เข้ามาจัดการ เพื่อสื่อถึงการจัดการที่มีความจำเป็นในการคำนึงถึงลักษณะการเปลี่ยนแปลงในสังคมปัจจุบัน ดังเช่น ผลิตภัณฑ์ (Product) ซึ่งหมายถึงพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ ต้องมีการพัฒนาและปรับปรุงให้ น่าสนใจ ทันสมัย สร้างความแตกต่าง มีสีสันและอารมณ์ จึงจำเป็นต้องนำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาใช้เพื่อช่วยทำให้การนำเสนอหรือการสื่อความให้ผู้มาชมได้รับความรู้และเข้าใจง่ายขึ้น เป็นการเพิ่มความรู้ / หาข้อมูลประกอบการเรียน สร้างความแปลกใหม่ของพิพิธภัณฑ์ และให้เป็นสถานที่สร้างความบันเทิงระหว่างการสืบค้นข้อมูลหรือเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ที่อยู่ในพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ นั้น ๆ โดยในการนำเสนอข้อมูลภายในพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้นั้น จำต้องมีการเพิ่มข้อมูลความรู้ประกอบการศึกษาให้มากยิ่งขึ้น เพิ่มรูปภาพ เพิ่มตัวอักษร เพิ่มลูกเล่นที่มีความแปลกใหม่ที่ทุกคนในครอบครัว สามารถสร้างปฏิสัมพันธ์แลหเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกันได้ หรือมีการจัดกิจกรรมเสริมเพื่อให้ผู้คนต่างครอบครัว ได้มีส่วนร่วมในการสร้างปฏิสัมพันธ์แลกเปลี่ยนข้อมูลซึ่งกันและกันได้ รวมถึงการจัดแสดงผลงาน นอกเหนือจากผลงานจริงที่นำมาจัดแสดงแล้ว เป็นที่แน่นอนว่าผลงานของจริงที่จัดแสดงนั้น อาจจะมีภาวะบางต่อการสัมผัส จับต้อง หรือโดนอากาศภายนอก จึงอาจมีความจำเป็นที่จะต้องจัดในส่วนเฉพาะ มีอุปกรณ์ป้องกันการจับต้อง ในอีกนัยยะหนึ่งนั้น หากมีการจำลองผลงานขึ้นมาใหม่ ให้มีความเหมือนหรือมีความใกล้เคียงกับผลงานต้นฉบับ เพื่อให้ผู้เข้าชมได้มีการสัมผัส จับต้องบ้าง หรือชมอย่างใกล้ชิด จะเป็นการดีที่ได้เรียนรู้ถึงกลไกการผลิต ขั้นตอนการทำ รูปแบบและลักษณะที่สร้างขึ้น เช่น ผ้าโบราณที่มีอายุมาก หากได้มีการจำลองขึ้นมาใหม่มาจัดแสดงร่วม เพื่อให้ผู้คนที่ได้ชมและจับผืนผ้าจำลอง จะก่อให้เกิดการเรียนรู้ที่เข้าถึงได้ง่ายยิ่งขึ้น

การสร้างบรรยากาศภายในพิพิธภัณฑ์ เป็นการสร้างกระบวนการการเข้าชม โดยเพิ่มเทคโนโลยี และเทคนิคในการศึกษาเรียนรู้ต่าง ๆ เสริมมีกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการจัดแสดง เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดแสดงและสร้างคุณค่าทางการศึกษาเรียนรู้ให้กับผู้เข้าชม ทั้งด้านลักษณะทางสถาปัตยกรรมของอาคารสถานที่ การออกแบบ การตกแต่งพิพิธภัณฑ์ให้สอดคล้องกับเรื่องราวทางการเรียนรู้ได้อย่างง่ายดาย โดยใช้สี ขนาดตัวอักษร รูปภาพในขนาดที่เหมาะสม การมองเห็น ไข้วัตถุของจริงในการจัดแสดงและมีวัตถุจำลอง หุ่น คน สถานที่ และสิ่งของอื่น ๆ ที่สามารถจับต้องได้และใช้เสียงบรรยายและเสียงดนตรี ผ่านระบบกระจายเสียง ในการอธิบาย

ข้อมูลด้วยบุคคลจริง เพื่อสร้างบรรยากาศ และสีสันเพิ่มเติมจะช่วยให้การอธิบายเนื้อหาให้เข้าใจง่าย

ในการพัฒนาพื้นที่ส่วนอื่น หรือการจัดสรรพื้นที่ส่วนอื่นของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ เป็นการเปิดโอกาสให้บุคคลภายนอกได้เข้าใช้พื้นที่ว่าง (หรือจัดแบ่งพื้นที่อื่น ๆ ของพิพิธภัณฑ์) เป็นการให้บริการใช้พื้นที่ในการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่ เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ในรูปแบบที่แตกต่าง เช่น การออกร้าน การจัดกิจกรรมที่สอดคล้องกับการจัดแสดงผลงานในพื้นที่ หรือเกี่ยวข้องกับศิลปะและวัฒนธรรม และให้ผู้คนเข้ามาในพื้นที่มีส่วนร่วมกับสื่อที่ใช้จัดแสดง เช่น การชม การเข้าใกล้ผลงาน การสัมผัสผลงาน เป็นการสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีและเสริมสร้างการเรียนรู้ได้มากยิ่งขึ้น ตลอดจนการใช้พื้นที่ในการฝึกทักษะผ่านสื่อออนไลน์ เป็นการใช้พื้นที่ออนไลน์ในการฝึกทักษะการเรียนรู้ เป็นการจัดกิจกรรมเสริมสร้างความรู้ผ่านระบบออนไลน์ เพื่อเรียกผู้สนใจเข้ามาศึกษา แลกเปลี่ยน เรียนรู้ ทั้งในรูปแบบเสียค่าใช้จ่าย และรูปแบบไม่เสียค่าใช้จ่าย เพื่อเพิ่มช่องทางในการเลือกรับความรู้ที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น เช่น การจัดประชุมสัมมนา การจัดกิจกรรมการแข่งขัน ที่มีส่วนร่วมระหว่างบุคคลอื่น ๆ ที่เข้าร่วมชมนิทรรศการ เป็นต้น

ในด้านการพัฒนาการสร้างกลยุทธ์คู่ค้าหรือกลยุทธ์หุ้นส่วน (Partners Strategy) เป็นกลยุทธ์ในการสร้างคู่ค้าหรือหุ้นส่วนขึ้นมา เพื่อช่วยให้การดำเนินธุรกิจ กิจกรรม หรือการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะทุกรูปแบบในแหล่งเรียนรู้และพิพิธภัณฑ์ให้มีความก้าวหน้าและความราบรื่นมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้จะช่วยในการกระจายการเรียนรู้ในเรื่องของศิลปะวัฒนธรรม แขนงต่าง ๆ ซึ่งเป็นการสร้างเครือข่ายพิพิธภัณฑ์แหล่งและแหล่งเรียนรู้ เสริมสร้างการมีส่วนร่วมกับชุมชนและท้องถิ่น สามารถกำหนดชุดภูมิปัญญาด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นที่ต้องการสืบสานและสร้างสรรค์ร่วมกับชุมชนได้

ในด้านการวิเคราะห์ทิศทางแนวโน้มตลาด ผลิตภัณฑ์ทางด้านหอนิทรรศการ พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ ทั้งพื้นที่ในประเทศและต่างประเทศ มีความจำเป็นต่อการพัฒนาองค์กรเพื่อให้มีการกำหนดเป้าหมายสิ่งที่ผู้ประกอบการด้านพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ต้องการนำเสนอในปัจจุบันและอนาคตให้ชัดเจน อีกทั้งยังเป็นการเรียนรู้ความต้องการของผู้ที่เข้าชมการจัดแสดงที่มีความหลากหลาย อาทิ ความต้องการของกลุ่มคนรุ่นเก่าที่มีความตื่นตัวกับระบบและเทคโนโลยีสมัยใหม่ ในขณะที่กลุ่มคนรุ่นใหม่จะมีความตื่นตัวกับระบบแมนวอล ที่ทั้งสองกลุ่มไม่เคยได้สัมผัสมาก่อน เมื่อนำทั้ง 2 ระบบนี้มาใช้ร่วมกัน จะก่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหลากหลาย



เพราะนอกจากจะได้ใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมสมัยใหม่ที่คนรุ่นใหม่เข้าใจอยู่แล้ว ยังเป็นการเชิญชวนให้คนรุ่นเก่าได้เข้ามาเรียนรู้และเกิดความสนุกสนานกับความทันสมัยได้อีกด้วย

นอกจากนี้การกำหนดสิ่งที่องค์กรต้องทำโดยจำแนกเป็นรายประเด็น โดยมุ่งเน้นความต้องการของลูกค้าและชุมชน นำความต้องการของลูกค้าเป้าหมายจากการวิเคราะห์บริบทมากำหนดเป็นวัตถุประสงค์เพื่อแก้ปัญหาการเรียนรู้ จะก่อให้เกิดการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับชุมชนและสังคม สามารถนำปัญหาและความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของชุมชนมากำหนดเป็นวัตถุประสงค์ของการดำเนินธุรกิจประเภทพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ได้ง่ายยิ่งขึ้น

ในด้านการวิเคราะห์ลักษณะภูมิศาสตร์ทรัพยากรธรรมชาติ ที่สามารถนำมาเป็นทรัพยากรในการจัดแสดงหรือให้ความรู้ได้ ต้องคำนึงถึงสภาพปัจจุบันของสังคม ความต้องการของตลาด ความน่าจะเป็นของตลาด ระบุลักษณะผลิตภัณฑ์หรือการนำเสนอที่ดึงดูดความต้องการ มีรูปแบบที่คงที่ คงเดิม หรือความแปลกใหม่ กลุ่มตลาด และตำแหน่งของพื้นที่กิจการ เช่น เป็นแหล่งข้อมูลที่สมบูรณ์เพียงแห่งเดียว หรือ พื้นที่ร่วมจัดงาน โดยวิเคราะห์ลักษณะการตั้งถิ่นฐานบ้านเรือนของชุมชน ว่าเป็นแบบกระจุกจะกระจาย หรือ เป็นชุมชนตามแนวเส้นทางทางคมนาคม การศึกษาภาษา และการแต่งกายของคนในชุมชนที่ใช้ใน ชีวิตประจำวัน และตามประเด็นต่างๆ จะสามารถเพิ่มมูลค่าในการเข้าชมได้เป็นอย่างมาก รวมถึงมีการกำหนดเป้าหมายที่ชัดเจนในการดำเนินงาน มีการประมาณการงบประมาณรายปี จัดสรรอัตราส่วนผลตอบแทนจากการดำเนินธุรกิจ และอัตราการเติบโตของกิจการ โดยคำนึงถึงความสามารถในการเปิดให้บริการของพื้นที่ และต้องมีการกำหนดผู้รับผิดชอบในการดำเนินงานในด้านต่าง ๆ ในส่วนของการวัดและการประเมินผลอาจจะไม่จำเป็นทุกครั้งเสมอไป เนื่องจากรูปแบบการเรียนรู้มีหลากหลายวิธีตามช่องทางการเลือกที่ทำให้ผู้นำเสนอและผู้รับชม มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันได้อย่างหลากหลาย การพิจารณาองค์ประกอบและรูปแบบที่สอดคล้อง เหมาะสมกับลักษณะเนื้อหาและบริบทของผู้เรียน จะนำไปสู่การประยุกต์ให้สอดคล้องกับการจัดการได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้ผู้เรียนรู้เกิดผลลัพธ์การเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ของพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้

ในด้านการพัฒนาบุคลากรของพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ นอกจากจะมีการสรรหาบุคลากรที่เหมาะสมในการปฏิบัติงานแล้ว จำต้องมีการกำหนดแนวทางการพัฒนาบุคคลที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ ให้มีการพัฒนาศักยภาพอย่างต่อเนื่อง อาจจะมีการส่งบุคลากรไปอบรมให้มีความรู้และทักษะสอดคล้องกับสมรรถนะตามมาตรฐานต่างๆ ในการทำงานและปฏิบัติงานที่เหมาะสมต่อไป เหล่านี้สามารถใช้เป็นเครื่องมือในการต่อยอดในการประเมินรูปแบบการจัดการที่ก่อให้เกิดรูปแบบการจัดการพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ตามการ

เปลี่ยนแปลงการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ได้ในอนาคต ซึ่งจะส่งผลดีต่อการเรียนรู้ที่มีความหลากหลาย ตอบสนองความต้องการของกลุ่มบุคคล ชุมชน และสังคม ที่มีความต้องการการเรียนรู้และเสริมสร้างสุนทรียะในพิพิภรณ์ท์ สร้างความหลากหลายของแหล่งเรียนรู้ในสังคมปัจจุบัน อีกทั้ง เพื่อเป็นการสร้างต้นแบบ “รูปแบบการจัดการพิพิภรณ์ท์และแหล่งเรียนรู้ ตามการเปลี่ยนแปลงการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21” โดยนำ รูปแบบการจัดการพิพิภรณ์ท์และแหล่งเรียนรู้ 11P เข้ามาจัดการ เพื่อเพิ่มการเรียนรู้ให้กับพิพิภรณ์ท์และแหล่งเรียนรู้อื่น ๆ ได้ต่อไป

ดังนั้น จึงกล่าวได้ว่า องค์ประกอบของการปรับตัวเพื่อการจัดการทั้งในพื้นที่ในรูปแบบใหม่ที่เพิ่มความปลอดภัยมากขึ้นกว่าเดิม อีกทั้งการจัดกิจกรรมแบบออนไลน์เป็นอีกส่วนหนึ่งที่จะทำให้การเรียนรู้เกิดประสิทธิภาพ ซึ่งองค์ประกอบดังกล่าวจำเป็นอย่างไรที่จะต้องออกแบบให้มีความสอดคล้องกับสถานการณ์จริง สามารถปรับเปลี่ยนให้เหมาะกับผู้ที่ต้องการศึกษาข้อมูลได้ ทั้งนี้ควรประเมินความพร้อมขององค์ประกอบทั้งหมด การวิเคราะห์จุดแข็ง จุดอ่อนของการนำไปใช้ เพื่อนำไปสู่การประยุกต์ใช้กับการนำเสนอข้อมูลในสถานที่จริง การนำเสนอข้อมูลผ่านสื่อสังคมออนไลน์ การจัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนผ่านสื่อออนไลน์ให้มีความเหมาะสม อย่างไรก็ตามความท้าทายของการจัดกิจกรรมผ่านสื่อออนไลน์ไม่ได้ขึ้นอยู่กับเทคโนโลยีสารสนเทศเพียงอย่างเดียว แต่การเตรียมข้อมูล ความพร้อมของผู้นำเสนอก็มีส่วนสำคัญที่จำเป็นต้องปรับมุมมองแนวความคิด รวมทั้งไม่ควรยึดติดวิธีการนำเสนอในรูปแบบเดิม แต่ควรเปิดมุมมอง แนวความคิด วิธีการนำเสนอ การใช้สื่อการเรียนรู้ ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น

รูปแบบการนำเสนอผ่านสื่อออนไลน์ที่สามารถสร้างประสบการณ์เสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้นำเสนอและผู้เรียนรู้ให้มีความใกล้ชิดเกิดขึ้น อาจจะต้องลดความเป็นวิชาการให้ลดน้อยลง ปรับรูปแบบการเรียนการสอนให้มีความเหมาะสม เพราะการมีปฏิสัมพันธ์ของผู้นำเสนอและผู้เรียน จะส่งผลทำให้มีการสื่อสารที่เข้าถึงกันง่ายมากขึ้น เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้เพื่อนำไปสู่การพัฒนาตนเองและยังส่งผลให้การเรียนรู้มีคุณภาพมากยิ่งขึ้น ปัจจุบันรูปแบบการเรียนแบบออนไลน์มีหลากหลายวิธีที่ทำให้มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน อาทิ

1. การเรียนการสอนออนไลน์ด้วยรูปแบบ Massive Open Online Courses: MOOC
2. การสอนด้วยรูปแบบ Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment (Moodle)
3. วิธีการเรียนการสอนออนไลน์ผ่านโปรแกรมการประชุมออนไลน์ได้ เช่น โปรแกรม Zoom โปรแกรม Google Meeting Hangout

การประยุกต์ใช้การเรียนรู้แบบออนไลน์ เป็นการเรียนรู้ภายใต้สถานการณ์ฉุกเฉินทางด้านสุขภาพ ภัยพิบัติทางธรรมชาติ รวมทั้งภาวะ ที่หยุดชะงักทางการศึกษา (Education Disruption) ที่เกิดขึ้นจากปัญหาอื่นๆ ทำให้ไม่สามารถจัดการเรียนรู้ในรูปแบบปกติได้ สิ่งเหล่านี้มีความท้าทายกับผู้นำเสนอที่จำเป็นต้องมีการปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น เพื่อส่งเสริมสร้างให้เกิดความเข้าใจเนื้อหาที่นำเสนอได้รวดเร็วและนานขึ้น เพื่อนำไปสู่การพัฒนา ศักยภาพของตนเองของผู้ที่เข้าศึกษาหาความรู้ เป็นการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Life Long Learning) เพื่อเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพของสังคมต่อไป ในภาวะการแพร่ระบาดของโรคโคโรนาไวรัส 2019 ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของวิถีชีวิตแบบใหม่ (New Normal) ทั้งภาครัฐและภาคประชาชนต้องมีการปรับตัวครั้งใหญ่เพื่อให้สามารถดำเนินชีวิตได้ตามปกติ

สำหรับพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องปรับตัวด้วยการออกแบบการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบัน รวมทั้งวางแผนการรับมือกับภาวะหยุดชะงักทางการศึกษา (Education Disruption) ในพื้นที่จริง เพื่อให้การจัดการเรียนรู้สามารถดำเนินไปได้ตามปกติและส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต รวมทั้งควรวิเคราะห์ถึงปัจจัยและความ เป็นไปได้ของการนำเสนอข้อมูลเพื่อการเรียนรู้ทั้งในพื้นที่จริง การนำเสนอข้อมูลผ่านสื่อสังคมออนไลน์ รวมถึงการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์ เพื่อให้การเรียนรู้มีความราบรื่นและบรรลุตามวัตถุประสงค์ของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ อย่างไรก็ตามถึงแม้ว่าเทคโนโลยีของประเทศไทย มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ผู้เรียนรู้สามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้ง่าย แต่ยังมีผู้เรียนอีกจำนวนไม่ น้อยในพื้นที่ห่างไกล ที่มีข้อจำกัดในการเข้าถึงเทคโนโลยีสารสนเทศ หรืออาจมีปัญหาทางด้าน ภาระค่าใช้จ่าย ทำให้พลาดการเรียนรู้ ดังนั้นพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ควรมีการวางแผนการ เรียนรู้ในรูปแบบอื่นๆเสริม เช่น การลงพื้นที่ เข้าไปในชุมชน ที่นอกเหนือจากการอยู่ในสถานที่ของ ตนเอง เพื่อให้ผู้เรียนในพื้นที่ห่างไกลได้เรียนรู้เท่าเทียมกับบุคคลอื่นๆ ลดความเหลื่อมล้ำของการ เข้าถึงเทคโนโลยี สารสนเทศ เพื่อก่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิตและเป็นพลเมืองที่ดี ที่จะ พัฒนาประเทศให้มีความก้าวหน้าต่อไป

### อุปสรรคในการดำเนินการวิจัยและการแก้ไขปัญหา

เนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัสโคโรนา 2019 ที่ก่อให้เกิดโรคโควิด-19 ก่อให้เกิดอุปสรรคในการเดินทางทั้งในระยะใกล้และระยะไกล เนื่องจากพื้นที่ของพิพิธภัณฑ์และ แหล่งเรียนรู้ที่คัดเลือกนั้น อยู่ในพื้นที่เสี่ยง การติดต่อสื่อสารทำได้เพียงแค่การพูดคุยผ่านทาง โทรศัพท์ การส่งข้อมูลผ่านระบบจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ หรืออีเมล หรือแอปพลิเคชันไลน์ เมื่อมีการ เปิดพื้นที่ในระยะเวลายันสิ้นแบบควบคุม ผู้วิจัยจึงต้องเร่งทำการติดต่ออีกครั้ง เพื่อลงพื้นที่จริง ทำ

การพูดคุย ถ่ายภาพ เยี่ยมชมในสถานที่จริงเพื่อนำข้อมูลมาวิเคราะห์ โดยกระทำการวิจัยภายใต้การควบคุมของพื้นที่ที่ทำวิจัย รวมถึงภายใต้พระราชกำหนดการบริหารราชการในสถานการณ์ฉุกเฉิน พ.ศ. 2548 ซึ่งมีการประกาศใช้ในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19

โดยผู้วิจัยมีการทำหนังสือขออนุญาตเข้าพื้นที่ ตามข้อตกลงที่ระบุไว้ว่า ต้องชี้แจงทำความเข้าใจกับผู้ให้ปฏิบัติตามมาตราการควบคุมโรค และข้อกำหนดที่เกี่ยวข้องอย่างเคร่งครัด เมื่อได้รับอนุญาตจากสถานที่นั้นๆ ผู้วิจัยจึงทำลงเดินทางลงพื้นที่ โดยมีที่มีการเตรียมอุปกรณ์ป้องกันโรค อาทิ หน้ากากอนามัย แอลกอฮอล์และสเปรย์แอลกอฮอล์ อีกทั้งในพื้นที่เองก็มีการเตรียมสถานที่และอุปกรณ์ป้องกันโรคไว้เช่นกัน ทุกพื้นที่ที่ลงทำการวิจัย จัดให้มีจุดลงทะเบียนก่อนเข้าและออกจากสถานที่ โดยการใช้แอปพลิเคชัน ไทยชนะ หรือหมอชนะ หรือตามที่หน่วยงานรัฐกำหนด มีจุดวัดอุณหภูมิ ตรวจคัดกรองอาการ ไข้ ไอ หอบเหนื่อย มีน้ำมูก สำหรับผู้ปฏิบัติงานทุกคนก่อนเข้าพื้นที่ ถ่ายทำ ซึ่งผู้วิจัยเองก็ได้รับการคัดกรองก่อนเข้าสัมภาษณ์ในห้องที่มีการจัดเตรียมโดยเฉพาะ รวมถึงพื้นที่ที่ทำการขอข้อมูล และพื้นที่ที่เข้าถ่ายภาพ อีกทั้งในบริบทของห้องน้ำ มีจุดบริการล้างมือด้วยสบู่ หรือผลิตภัณฑ์ล้างมือที่มีส่วนผสมของแอลกอฮอล์ ตลอดจนมีเจ้าหน้าที่พ่นน้ำยาฆ่าเชื้อโรคทุกบริเวณพื้นที่ปฏิบัติงานของพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติและแหล่งเรียนรู้ ในส่วนของพื้นที่ที่ต้องมีการสัมผัสร่วมกัน จะมีการทำสัญลักษณ์และจัดให้มีระยะห่างระหว่างกัน จนสามารถสัมภาษณ์และบันทึกภาพได้สำเร็จครบถ้วนทั้ง 5 พื้นที่

### **ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้ และ/หรือ การทำวิจัยในครั้งต่อไป**

จากการที่ได้ศึกษา ร่างรูปแบบการจัดการการพัฒนา รูปแบบการจัดการพิพิธภัณฑสถานไทย ออกมาแล้ว สิ่งที่ยากเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการทำงานในขั้นต่อไป คือ การประเมินรูปแบบการจัดการ ในรูปแบบของ Policy Meeting การจัดประชุมผู้เชี่ยวชาญ หรือ การส่งให้ผู้เชี่ยวชาญประเมิน เพื่อหารูปแบบการจัดการจัดการพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติและแหล่งเรียนรู้ โดยในขั้นตอนนี้ อาจใช้ Output ของขั้นตอน เป็นการประยุกต์ทฤษฎีสถานฐานราก (Grounded Theory) ที่ก่อให้เกิด ร่างรูปแบบการจัดการ เพื่อนำไปสู่การประเมินรูปแบบการจัดการ โดยมีตัวอย่างดังต่อไปนี้

ตาราง 4 รูปแบบการจัดการพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้

รูปแบบการจัดการพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้		
องค์ประกอบหลัก	องค์ประกอบย่อย	กิจกรรม
1. ....	1.1 .....	.....
	1.2 .....	.....
2. ....	2.1 .....	.....
	2.2 .....	.....

ในการจัดทำข้อมูลนี้ สามารถนำมาเป็นเครื่องมือในการประเมินและจัดทำรูปแบบการจัดการพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ตามการเปลี่ยนแปลงการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องได้ทั้งในระยะปัจจุบันและในอนาคต ซึ่งจะส่งผลดีต่อพัฒนาพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้เพื่อสร้างองค์ความรู้และวัฒนธรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย ตอบสนองความต้องการของกลุ่มบุคคล ชุมชน และสังคม ที่มีความต้องการการเรียนรู้และเสริมสร้างสุนทรีย์ในพิพิธภัณฑ์ สร้างรูปแบบการจัดการที่มีความหลากหลายและความแตกต่างในสังคมปัจจุบัน

## บรรณานุกรม

THE MOMENTUM. (2562). เทคโนโลยีในมิวเซียมไทย เทได้แบบไม่ต้องไปถึงเมื่องนอก.

Museums Now. บทความออนไลน์ (online). เผยแพร่เมื่อ 16 สิงหาคม 2562

(Aug 16, 2019) เข้าถึงเมื่อวันที่ 10 พฤศจิกายน 2562 เข้าถึงได้จาก:

<https://themomentum.co/thai-museum-technology/>

Teachme Biz. (2565). Knowledge Management เคล็ดลับสร้างองค์ความรู้ในองค์กรสู่การ

เติบโตอย่างมั่นคง. บทความออนไลน์. (online). เผยแพร่เมื่อ 16 พฤศจิกายน 2565.

เข้าถึงเมื่อวันที่ 25 ธันวาคม 2565 เข้าถึงได้จาก: [https://teachme-](https://teachme-biz.com/blog/knowledge-management)

[biz.com/blog/knowledge-management](https://teachme-biz.com/blog/knowledge-management)

กาญจนา ศรีปัดดา. (2563). สัมภาษณ์โดย กฤตณัฐ ดิลกศิริธนภัทร์. ที่ พิพิธภัณฑ

พระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว กรุงเทพมหานคร

กวิน ว่องวิทย์การ. (2563). สัมภาษณ์โดย กฤตณัฐ ดิลกศิริธนภัทร์. ที่ คณะสถาปัตยกรรม

ศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่

ชองทิพย์ เสริมสวัสดิ์ศรี. (2563). สัมภาษณ์โดย กฤตณัฐ ดิลกศิริธนภัทร์. ที่ สถาบันพิพิธภัณฑ

การเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.) มิวเซียมสยาม กรุงเทพมหานคร

ณัฐนา บุษบรรณ. (2563). สัมภาษณ์โดย กฤตณัฐ ดิลกศิริธนภัทร์. ที่ หอศิลป์วัฒนธรรมเมือง

เชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่

บำรุง ฉะยมแหลม. (2557). การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. บทความออนไลน์ (online). เผยแพร่เมื่อ

13 ตุลาคม 2557. เข้าถึงเมื่อวันที่ 11 พฤศจิกายน 2562 เข้าถึงได้จาก:

<http://www.qjf.or.th/Home/Contents/417>

พัชรมาศ ชื่นจิต. (2563). สัมภาษณ์โดย กฤตณัฐ ดิลกศิริธนภัทร์. ที่ อุทยานพระบรมราชานุสรณ์

พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย (อุทยาน ร.2) จังหวัดสมุทรสงคราม

พารณ อิศรเสนา ณ อยุธยา. (2561). วัฒนธรรมแห่งการเรียนรู้. บทความออนไลน์ (online). หัวข้อ

ขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรม อารยธรรม. เข้าถึงเมื่อวันที่ 4 พฤศจิกายน 2562.

เข้าถึงได้จาก: [https://www.baanjomut.com/library/culture\\_learning/index.html](https://www.baanjomut.com/library/culture_learning/index.html)

พูนพัชร วรรณวินิจ. (2561). ชวนดู! สถิติดี ๆ แต่ไม่ลับ “แบรนด” อยากอยู่รอดกลางสมรภูมิ “อี-

คอมเมิร์ซ” ต้องรู้! บทความออนไลน์ (online). เผยแพร่เมื่อ 25 ตุลาคม 2561. เข้าถึงเมื่อวันที่ 15 มิถุนายน 2566 เข้าถึงได้จาก:

<https://www.marketingoops.com/news/brand-move/brand-iq/>

เมธวิน ปิติพรวิวัฒน์. (2561). 21st-Century Skill: ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 เมื่อทักษะในโลกเก่าไม่เก่าพออีกต่อไป! บทความออนไลน์ (online). เผยแพร่เมื่อ 27 มิถุนายน 2561. เข้าถึงเมื่อวันที่ 11 พฤศจิกายน 2562 เข้าถึงได้จาก: <https://medium.com/base-the-business-playhouse/21st-century-skill>

รัตติยา อังกุลานนท์. (2561). ฝ่าทางตันธุรกิจกับสมการพัฒนาสินค้า-การตลาดแบบสุดขีด. บทความออนไลน์ (online). เผยแพร่เมื่อ 12 สิงหาคม 2561. เข้าถึงเมื่อวันที่ 15 มิถุนายน 2566. เข้าถึงได้จาก:

<https://www.thebangkokinsight.com/news/business/marketing-trends/34139/>

วิจารณ์ พานิช. (2555). การเรียนรู้โดยการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21. วิถีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21. โรงพิมพ์ บริษัท ตถาตา พับลิเคชั่น จำกัด. กรุงเทพฯ.

วิภาดา ศุภรัฐปรีชา. (2563). สัมภาษณ์โดย กฤศณัฐ์ ดิลกศิริธนภัทร์. ที่ ศูนย์สถาปัตยกรรมล้านนา คุ่มเจ้าบุรีรัตน์ (เจ้าน้อยมหาอินทร์ ณ เชียงใหม่) จังหวัดเชียงใหม่

ศิริวรรณ ศิลาพัชรนันท์. (2563). สัมภาษณ์โดย กฤศณัฐ์ ดิลกศิริธนภัทร์. ที่ หอวิชาอุทยานสุพรรณหอสมุดแห่งชาติ ถนนสามเสน กรุงเทพมหานคร

ศิริวรรณ เสรีรัตน์ และคณะ. (2538). การบริหารการตลาดยุคใหม่. กรุงเทพฯ: พัฒนาศึกษา.

ศิริวรรณ เสรีรัตน์ และคณะ. (2548). การวิจัยธุรกิจ: ฉบับปรับปรุงใหม่. กรุงเทพฯ: บริษัทธรรมสาร จำกัด.

ศิริวรรณ เสรีรัตน์ และคณะ. (2550). พฤติกรรมผู้บริโภค. กรุงเทพฯ: บริษัท ธีระฟิล์มและไซเท็กซ์ จำกัด.

ศิริวรรณ เสรีรัตน์ และคณะ. (2541). การบริหารการตลาดยุคใหม่. (ปรับปรุงใหม่). กรุงเทพฯ: บริษัท ธีระฟิล์มและไซเท็กซ์.

สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ. (2560). พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ดีเด่น. พิธีประกาศรางวัล Museum Thailand Awards 2017. ข่าวสารออนไลน์ (online). เผยแพร่เมื่อ 17 สิงหาคม 2560 เข้าถึงเมื่อวันที่ 19 พฤศจิกายน 2562 เข้าถึงได้จาก:

[www.museumthailand.com](http://www.museumthailand.com)

สุธิดา สุขณศิริ. (2563). สัมภาษณ์โดย กฤศณัฐ์ ดิลกศิริธนภัทร์. ที่ ศูนย์สถาปัตยกรรมล้านนา

คும்เจ้าบุรีรัตน์ (เจ้าน้อยมหาอินทร์ ณ เชียงใหม่) จังหวัดเชียงใหม่  
 สุพรรณณี งามวุฒิกุล. (2563). สัมภาษณ์โดย กฤศณัฐ์ ดิลกศิริธนภัทร์. ที่ พิพิธภัณฑ  
 พระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว กรุงเทพมหานคร  
 สุวารี วงศ์ทองแก้ว. (2563). สัมภาษณ์โดย กฤศณัฐ์ ดิลกศิริธนภัทร์. ที่ หอศิลป์วัฒนธรรมเมือง  
 เชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่  
 สุนทรียา ไชยปัญญา และ อรุณรักษ์ ศรีประเสริฐ. (2559). แนวคิด ทฤษฎีวัฒนธรรมการจัดการ: การ  
 ปรับตัวภายใต้ความแตกต่างทางวัฒนธรรม. บทความวิชาการ. วารสารวิชาการ คณะวิทยาการ  
 จัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ปีที่ 1 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม – ธันวาคม 2559







### ภาคผนวก

ข้อมูลและภาพประกอบ จากการลงพื้นที่ ของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ทั้ง 5 แห่ง ประกอบด้วย

1. พิพิธภัณฑ์พระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว กรุงเทพมหานคร (รางวัลดีเด่นด้านการจัดแสดงนิทรรศการ)
2. ศูนย์สถาปัตยกรรมล้านนา คู่่มเจ้าบุรีรัตน์ (เจ้าน้อยมหาอินทร์ ณ เชียงใหม่) จังหวัดเชียงใหม่ (รางวัลดีเด่นด้านกระบวนการเรียนรู้)
3. หอศิลป์วัฒนธรรมเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ (รางวัลดีเด่นด้านความสัมพันธ์กับชุมชน)
4. อุทยานพระบรมราชานุสรณ์ พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย (อุทยาน ร. 2) จังหวัดสมุทรสงคราม (รางวัลดีเด่นด้านการอนุรักษ์และสืบสาน)
5. สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.) หรือ มิวเซียมสยาม กรุงเทพมหานคร

## 1. พิพิธภัณฑสถานพระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว กรุงเทพมหานคร (รางวัลดีเด่นด้านการจัดแสดงนิทรรศการ)

### 1.1. ข้อมูลเบื้องต้น

พิพิธภัณฑสถานพระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัวเป็นพิพิธภัณฑสถานพระมหากษัตริย์ เดิมตั้งอยู่ ณ ใต้พระบรมราชานุสาวรีย์พระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว ด้านหน้าอาคารรัฐสภา สมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณี พระบรมราชินีในรัชกาลที่ 7 ได้พระราชทานเครื่องราชภัณฑ์ส่วนพระองค์ของพระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัวมาจัดแสดง และเปิดให้ประชาชนเข้าชมในปี พ.ศ.2523 ต่อมาสถาบันพระปกเกล้า ได้รับโอนอำนาจการดำเนินงานพิพิธภัณฑสถานอยู่ในความดูแลรับผิดชอบ และได้รับความอนุเคราะห์จากกรมโยธาธิการให้ใช้อาคารอนุรักษ์ 3 ชั้น ซึ่งเป็นที่ทำการของกรม จัดตั้งเป็นพิพิธภัณฑสถานพระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว โดยการจัดแสดงผลงานพิพิธภัณฑสถานแบ่งเป็น 7 ส่วนจัดแสดงและให้บริการ คือ

- 1) ห้องจัดแสดงชั้น 1 จัดแสดงเรื่องราวเกี่ยวกับพระราชประวัติ พระราชกรณียกิจ และพระจริยวัตรของสมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณีฯ อาทิ พระราชประวัติขณะทรงพระเยาว์ การอภิเษกสมรส การเสด็จพระราชดำเนินประพาสทั้งในและต่างประเทศ โดยจัดแสดงสิ่งของเครื่องใช้ส่วนพระองค์และวัตถุที่มีความเกี่ยวเนื่องไว้ให้ชม
- 2) ห้องจัดแสดงชั้น 2 จัดแสดงพระราชประวัติก่อนการเสด็จขึ้นครองราชย์ของพระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว เช่น เสด็จเข้ารับการศึกษา ณ ประเทศในทวีปยุโรป ทรงผนวช ทรงอภิเษกสมรส นอกจากนี้ยังแสดงเรื่องราวเกี่ยวกับพระราชจริยวัตรพระราชนิยมด้านต่างๆ เช่น ดนตรี กีฬา และภาพยนตร์ รวมทั้งพระราชประวัติหลังสละราชสมบัติ จนกระทั่งเสด็จสวรรคต และประวัติอาคารพิพิธภัณฑสถาน
- 3) ห้องจัดแสดงชั้น 3 จัดแสดงเครื่องราชอิสริยาภรณ์ ฉลองพระองค์ พระมาลาและฉลองพระบาท รวมทั้งจัดแสดงพระราชกรณียกิจสำคัญด้านต่างๆ จัดแสดงแบบจำลองสะพานพระพุทธยอดฟ้าและปฐมบรมราชานุสรณ์ ของที่ระลึกที่จัดทำขึ้นในพระราชพิธีฉลองพระนคร 150 ปี
- 4) ศาลาเฉลิมกรุง เป็นห้องฉายภาพยนตร์ โดยจำลองบรรยากาศจากโรงภาพยนตร์ ศาลาเฉลิมกรุงซึ่งรัชกาลที่ 7 ทรงโปรดเกล้าฯจำลองจัดฉายภาพยนตร์ทั้ง

ภาพยนตร์ทรงถ่าย ภาพยนตร์เก๋าร่วมรัชสมัย และภาพยนตร์สารคดีเกี่ยวกับการปกครอง

- 5) นิทรรศการหมุนเวียน จัดแสดงนิทรรศการที่มีความน่าสนใจและมีกาเปลี่ยนแปลงทุกๆ 6 เดือน
- 6) อาคารรำไพพรรณี จัดแสดงรถยนต์พระที่นั่ง ครั้งประทับที่ประเทศอังกฤษ บริเวณลานอเนกประสงค์ชั้น 2
- 7) ศูนย์ข้อมูลพระปกเกล้า เป็นห้องสมุดเฉพาะที่รวบรวมหนังสือ เอกสาร สื่อโสตทัศน์ ไมโครฟิล์มเอกสารกระทรวงต่างๆ สำเนาพระบรมฉายาลักษณ์ สำเนาภาพยนตร์ ส่วนพระองค์ รวมทั้งงานวิจัยซึ่งรวบรวมเอกสารจากประเทศต่างๆ

## 1.2. การบริหารจัดการ

พิพิธภัณฑ์พระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว ดำเนินการจัดการโดยหน่วยงานอิสระ ประเภทชีวประวัติ, ประวัติศาสตร์ และ โบราณคดี

## 1.3. วัตถุประสงค์แสดงที่มีความสำคัญ / สิ่งที่น่าสนใจ

พระราชประวัติและพระราชกรณียกิจของพระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว โดยได้มีการจัดแสดงเครื่องราชอิสริยาภรณ์ ฉลองพระองค์ พระมาลา และฉลองพระบาทส่วนพระองค์ มีห้องฉายภาพยนตร์ เป็นการจำลองบรรยากาศจากโรงภาพยนตร์ศาลาเฉลิมกรุง ที่ทำให้ผู้เข้าชมได้สัมผัสกับบรรยากาศการชมภาพยนตร์ ซึ่งจัดฉายภาพยนตร์ส่วนพระองค์และหนังหายากที่ไม่สามารถหาชมได้ทั่วไป

## 1.4. ที่ตั้งและการติดต่อ

เลขที่ 2 ถนนหลานหลวง แขวงวัดโสมนัส เขตป้อมปราบศัตรูพ่าย กรุงเทพมหานคร 10100

โทรศัพท์: 02-280 3413-4

โทรสาร: 02-281 6820

เว็บไซต์: <http://www.kingprajadhipokmuseum.com/>

อีเมล: [kpimuseum@kpi.ac.th](mailto:kpimuseum@kpi.ac.th)

## 1.5. วันและเวลาทำการ

วันอังคาร-วันอาทิตย์ เวลา 09.00-16.00 น.

ปิดทำการวันจันทร์ วันปีใหม่ และวันสงกรานต์

ศาลาเฉลิมกรุง จัดฉายวันละ 2 รอบ เวลา 10.30 น. และ 14.30 น.

ศูนย์ข้อมูลพระปกเกล้า เปิดวันอังคาร-เสาร์ เวลา 09.00-16.00 น.

## 1.6. อัตราค่าเข้าชม

ไม่เสียค่าเข้าชม

## 1.7. การเดินทาง

1.7.1. รถโดยสารประจำทาง สาย 2, 15, 44, 47, 59, 60, 70, 79, 157, 169, 183, 503, 509, 511, 55

1.7.2. เรือโดยสารคลองแสนแสบ: ท่าเรือสะพานผ่านฟ้าลีลาศ

1.7.3. BTS: สถานีราชเทวี ต่อเรือโดยสารคลองแสนแสบ ลงท่าเรือสะพานหัวช้าง

1.7.4. MRT: สถานีเพชรบุรี ต่อเรือโดยสารคลองแสนแสบที่ท่าเรืออโศก

## 1.8. ข้อมูลอื่นๆของพิพิธภัณฑ์

เนื้อหาสำหรับประชาชนทั่วไป  เหมาะสม  ไม่เหมาะสม

เนื้อหาสำหรับเด็ก  เหมาะสม  ไม่เหมาะสม

รับบัตรเครดิต  รับ  ไม่รับ

รับจองล่วงหน้า กรณีเข้าชมเป็นหมู่คณะเพื่อศึกษาเรียนรู้ (5 คนขึ้นไป) จะต้องทำหนังสือขอความอนุเคราะห์เข้าเยี่ยมชม เรียน ผู้อำนวยการพิพิธภัณฑ์พระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว โดยมีรายละเอียดที่ต้องแจ้งให้ทราบ ดังนี้

- 1) กำหนดวันและเวลาเข้าชม
- 2) จำนวนผู้เข้าชม
- 3) จำนวนยานพาหนะ
- 4) ชื่อและเบอร์ติดต่อผู้ประสานงาน

เพื่อที่ทางพิพิธภัณฑ์ฯ จะได้จัดเตรียมสถานที่และวิทยากรเพื่อต้อนรับคณะได้อย่างเหมาะสม ทั้งนี้ควรแจ้งให้ทราบล่วงหน้า อย่างน้อย 7 วัน

ข้อมูลสำหรับผู้พิการ มีลิฟต์คอยให้บริการสำหรับผู้เข้าชมที่นั่งรถเข็น พร้อมสิ่งอำนวยความสะดวก อาติ ที่จอดรถด้านหลังอาคารอนุรักษ์ พิพิธภัณฑ์พระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว

## 1.9. ภาพประกอบ



2. ศูนย์สถาปัตยกรรมล้านนา คຸ່ມเจ้าบุรีรัตน์ (เจ้าน้อยมหาอินทร์ ณ เชียงใหม่) จังหวัดเชียงใหม่ (รางวัลดีเด่นด้านกระบวนการเรียนรู้)

### 2.1. ข้อมูลเบื้องต้น

ศูนย์สถาปัตยกรรมล้านนา คຸ່มเจ้าบุรีรัตน์ (เจ้าน้อยมหาอินทร์ ณ เชียงใหม่) จังหวัดเชียงใหม่ เป็นหน่วยงานภายใต้การบริหารจัดการโดย คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ มีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นศูนย์กลางในการรวบรวม จัดเก็บ จัดแสดง และศึกษาค้นคว้าข้อมูลด้านประวัติศาสตร์สถาปัตยกรรมล้านนา ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน มีที่ทำการ ณ อาคารคຸ່มเจ้าบุรีรัตน์ (มหาอินทร์) ซึ่งเป็นอาคารเก่าอายุมากกว่า 120 ปี ซึ่งมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ได้รับบริจาคจากคุณ เรียงพันธุ์ ทิพยมณฑล และอาจารย์จุลทัศน์ กิติบุตร เมื่อวันที่ 9 มีนาคม 2544

อาคารคຸ່มเจ้าบุรีรัตน์ หรือ คຸ່มกลางเวียง เดิมเป็นของ เจ้าบุรีรัตน์ มหาอินทร์ หลานของเจ้าหลวงคำฝั้น (เจ้าหลวงเชียงใหม่ องค์ที่ 3) สันนิษฐานว่าน่าจะสร้างขึ้นระหว่างปี พ.ศ.2432-2436 ต่อมาเจ้าน้อยชมชื่น ณ เชียงใหม่ บุตรชาย ได้รับมรดกและเป็นผู้ครอบครองอาคาร และนางบัวผัน นิกรพันธ์ ได้ซื้อต่อจากเจ้าบุษบา ณ เชียงใหม่ (ภริยาเจ้าน้อยชมชื่น ณ เชียงใหม่) จนเป็นมรดกตกทอดมาจนถึงญาติคนปัจจุบัน คือ คุณเรียงพันธุ์ ทิพยมณฑล ทั้งนี้ตระกูลกิติบุตรและทิพยมณฑล ได้มอบอาคารคຸ່มเจ้าบุรีรัตน์ มหาอินทร์ ให้กับ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เพื่อให้ใช้เป็นที่ทำการของศูนย์สถาปัตยกรรมล้านนา ภายใต้การดูแล และดำเนินงานของคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

อาคารคຸ່มเจ้าบุรีรัตน์ มหาอินทร์ เป็นตัวอย่างของงานสถาปัตยกรรมที่ผสมผสานระหว่างลักษณะพื้นถิ่นและอิทธิพลตะวันตก เป็นแบบอย่างสถาปัตยกรรมอิทธิพลตะวันตกที่สร้างในเมืองเชียงใหม่ ยุคแรก และยังคงแสดงออกถึงอิทธิพลของการก่ออิฐ การแปรรูปไม้ เทคนิคการเข้าไม้ที่เข้ามาพร้อมกับการเปลี่ยนแปลงของระบบเศรษฐกิจและสังคมของเมืองเชียงใหม่ช่วงปลายรัชกาลที่ 5 ตัวอาคารเป็นเรือนครึ่งปูนครึ่งไม้สองชั้น บันไดอยู่ด้านนอก ชั้นล่างก่ออิฐหนาเป็นรูปโค้ง (Arch) ฉาบปูนเป็นระเบียบโดยรอบ ชั้นบนเป็นพื้นไม้สักมีระเบียบโดยรอบ หลังคาจั่วและหลังคาปั้นหยา มุงด้วยกระเบื้องดินขอคลุมระเบียบโดยรอบ ปัจจุบันตัวอาคารยังอยู่ในสภาพดี แสดงถึงวิทยาการการก่อสร้างที่แข็งแรงคงทนในอดีต ซึ่งภายในศูนย์สถาปัตยกรรมนอกจากให้ความรู้ทางด้านสถาปัตยกรรมของอาคารแล้ว ยังให้บริการในส่วนต่างๆ อาทิ 1) **ข้อมูลงานวิจัย/หนังสือเกี่ยวกับล้านนา** 2) **ข้อมูลด้านวัฒนธรรมและประเพณี 12 เดือน** 3) **ข้อมูลด้านศิลปกรรม** อาทิ จิตรกรรม ประติมากรรม ฯลฯ 4) **ห้องสมุดสถาปัตยกรรม** ที่แสดงรูปหุ่นจำลองอาคารแบบต่างๆ เช่น วัดต้นแก้ว วน เรือนพื้นถิ่น บ้านไทลื้อ โครงสร้างวิหาร เป็นต้น 5) **ห้องสมุดหนังสือ** และ 6)

**ห้องสมุดภาพ**ของวัดต่างๆ อาทิ อุโบสถสองสงฆ์ วัดพระสิงห์วรมหาวิหาร วิหารวัดพันเตา วิหารวัดเกตการาม เป็นต้น

## 2.2. การบริหารจัดการ

ศูนย์สถาปัตยกรรมล้านนา คุ่มเจ้าบุรีรัตน์ (เจ้าน้อยมหาอินทร์ ณ เชียงใหม่) จังหวัดเชียงใหม่ เป็นพิพิธภัณฑ์ที่ถึงสถานศึกษา ประเภทประวัติศาสตร์ สถาปัตยกรรม และอื่นๆ วัตถุจัดแสดงที่มีความสำคัญ / สิ่งที่น่าสนใจ

- 1) สถาปัตยกรรมของอาคารคุ่มเจ้าบุรีรัตน์
- 2) นิทรรศการ และแบบจำลองทางสถาปัตยกรรม ประเภทศาสนสถาน บ้านเรือน ฯลฯ
- 3) ห้องจำลองวิถีชีวิตเจ้านายภาคเหนือในสมัยก่อน

## 2.3. ที่ตั้งและการติดต่อ

เลขที่ 117 ถนนราชดำเนิน ตำบลพระสิงห์ อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ 50200

โทรศัพท์: 053-277 855 หรือ 053-942 806

โทรสาร: 053-221 448

เว็บไซต์: <http://www.lanna-arch.net/>

## 2.4. วันและเวลาทำการ

วันอังคาร-วันเสาร์ เวลา 09.00 - 17.00 น.

ช่วงเช้า เวลา 09.00 / 10.00 / 11.00 น.

ช่วงบ่าย เวลา 14.00 / 15.00 / 16.00 น.

วันอาทิตย์ เวลา 13.00 - 20.00 น.

รอบนำชมร่วมกับถนนคนเดินท่าแพ-ราชดำเนิน

กรุณาติดต่อเจ้าหน้าที่ ณ จุดประชาสัมพันธ์

เวลา 13.30 / 14.30 / 15.30 / 17.00 / 18.00 / 19.00 น. (หยุดทุกวันจันทร์)

## 2.5. อัตราค่าเข้าชม

- 1) ประเภทบุคคลทั่วไป
  - ผู้มีสัญชาติไทย ราคา 60 บาท
  - ผู้มีสัญชาติอื่น ราคา 120 บาท
- 2) ประเภทนักเรียน นักศึกษา และผู้สูงอายุ (60 ปีขึ้นไป)
  - ผู้มีสัญชาติไทย ราคา 10 บาท



- ผู้มีสัญชาติอื่น ราคา 20 บาท
  - นักเรียน / นักศึกษาที่ไม่อยู่ในเครื่องแบบ – โปรดแสดงบัตรประจำตัว
  - ผู้สูงอายุ โปรดแสดงบัตรประจำตัว หรือ Passport
- 3) ประเภทที่ได้รับการยกเว้นการเก็บค่าธรรมเนียมเข้าชม
- เยาวชนที่มีอายุต่ำกว่า 7 ปี พระภิกษุ สามเณร และผู้ที่มีความพิการ

## 2.6. การเดินทาง

- 1) โดยรถยนต์ จากกรุงเทพฯ ใช้เส้นทางถนนพหลโยธิน แยกเข้าทางหลวงหมายเลข 32(สายเอเชีย) ผ่านอยุธยา อ่างทอง นครสวรรค์ หลังจากนั้นใช้ทางหลวงหมายเลข 117 ไปยังพิษณุโลก ต่อด้วยทางหลวงหมายเลข 11 ผ่านลำปาง ลำพูน ถึงเชียงใหม่ ระยะทางประมาณ 695 กิโลเมตร อีกทางหนึ่ง คือ จากนครสวรรค์ไปตามทางหลวงหมายเลข 1 ผ่านกำแพงเพชร ตาก และลำปางถึงเชียงใหม่ ระยะทางประมาณ 696 กิโลเมตร
- 2) รถไฟ มีรถด่วนและรถเร็ว ออกจากสถานีรถไฟกรุงเทพ (หัวลำโพง) ทุกวัน
- 3) รถโดยสารประจำทาง มีรถประจำทางปรับอากาศสายกรุงเทพฯ-เชียงใหม่ ออกจากสถานีขนส่งสายเหนือ (หมอชิต 2) ถนนกำแพงเพชร 2 ทุกวันๆละหลายเที่ยว ใช้เวลาเดินทางประมาณ 10 ชั่วโมง
- 4) เครื่องบิน มีบริการเที่ยวบินประจำระหว่างกรุงเทพฯ-เชียงใหม่ ทุกวัน ใช้เวลาเดินทางประมาณ 1 ชั่วโมง

## 2.7. ข้อมูลอื่นๆของพิพิธภัณฑ์

เนื้อหาสำหรับประชาชนทั่วไป  เหมาะสม  ไม่เหมาะสม

เนื้อหาสำหรับเด็ก  เหมาะสม  ไม่เหมาะสม

รับบัตรเครดิต  รับ  ไม่รับ

รับจองล่วงหน้า กรณีเข้าชมเป็นหมู่คณะจะต้องทำหนังสือก่อนขอเข้าเยี่ยมชม

สิ่งอำนวยความสะดวก มีลานจอดรถ

## 2.8. ภาพประกอบ



### 3. หอศิลป์วัฒนธรรมเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ (รางวัลดีเด่นด้านความสัมพันธ์กับชุมชน)

#### 3.1. ข้อมูลพิพิธภัณฑ์

หอศิลป์วัฒนธรรมเมืองเชียงใหม่ ประกอบด้วย 3 อาคารหลัก ตั้งอยู่ใกล้กับวัดพระสิงห์วรมหาวิหาร ภายในหอศิลป์วัฒนธรรมเมืองเชียงใหม่ได้จัดแบ่งพื้นที่อาคารด้านหน้าเป็นส่วนจัดแสดงนิทรรศการถาวร อาคารด้านหลังเป็นสถานที่จัดกิจกรรมทางวัฒนธรรม นิทรรศการหมุนเวียน ห้องจำหน่ายของที่ระลึก ห้องนิทรรศการศิลปกรรมล้านนา ห้องสารสนเทศและห้องภัณฑารักษ์ ห้องนิทรรศการถาวร 15 ห้อง จัดแบ่งเนื้อหาสาระนับตั้งแต่เวลายุคก่อนประวัติศาสตร์ ยุคสร้างบ้านแปงเมือง ล่วงเลยผ่านวันเวลาอันรุ่งเรืองและเสื่อมถอยเปลี่ยนแปลงจบจบจนเป็นเมืองเชียงใหม่ในปัจจุบัน ระบบการปกครอง วิถีชีวิต ภูมิปัญญาและเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมอันน่าภูมิใจของชาวเชียงใหม่ นำเสนอด้วยการแสดงผลงานสื่ออันทันสมัย ทั้งสไลด์ วิดีทัศน์ ซอฟต์แวร์ หุ่นจำลอง บอร์ดกราฟฟิก และภาพประกอบคำบรรยาย เพื่อให้การชมนิทรรศการได้ทั้งความรู้และความตื่นตาตื่นใจ หอศิลป์วัฒนธรรมเมืองเชียงใหม่เป็นหน่วยงานราชการในสังกัดเทศบาลนครเชียงใหม่ อาคารหลังแรก คือ อาคารหอศิลป์วัฒนธรรมเมืองเชียงใหม่ โดยภายในอาคารพิพิธภัณฑ์ฯ จัดแสดงนิทรรศการเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของเมืองเชียงใหม่ และวิถีชีวิตวัฒนธรรมท้องถิ่น มีนิทรรศการถาวร 15 ห้อง ประกอบด้วย เชียงใหม่วันนี้ จัดแสดงภาพรวมของเมืองเชียงใหม่, คุณค่าของเมือง ที่ผลงานวัฒนธรรมประเพณีไว้กับวิถีชีวิตร่วมสมัยได้อย่างกลมกลืน

- 1) ก่อนจะเป็นเชียงใหม่ จัดแสดงร่องรอยอารยธรรมยุคก่อนประวัติศาสตร์ที่พบในดินแดนที่ต่อมา คือล้านนา มีร่องรอยการตั้งถิ่นฐาน เครื่องมือเครื่องใช้ บ่งบอกถึงการมี ผู้คนอาศัยอยู่ในพื้นที่นี้ย้อนหลังไปหลายพันปี
- 2) อารยธรรมสองลุ่มน้ำ จัดแสดงประวัติศาสตร์สมัยพระญามังรายสถาปนาเมืองเชียงรายหรือโยนกนครขึ้นในที่ราบลุ่มแม่น้ำกก หลังจากนั้นอีกสองทศวรรษได้มุ่งลงใต้และยึดเมืองหริภุญชัยบริเวณลุ่มแม่น้ำปิง ซึ่งเป็นศูนย์กลางอันเจริญมั่งคั่งของอาณาจักรมอญในเวลานั้น นับเป็นการเริ่มต้นก่อรูปขึ้น ของอาณาจักรล้านนา
- 3) สร้างบ้านแปงเมือง จัดแสดงการตั้งเมืองเชียงใหม่ได้เริ่มจากการหาทำเลที่ตั้งโดยความเชื่อเรื่องนิมิตและชัยมงคล และวางผังเมืองโดยอิงคติความเชื่อความมีตัวตนของเมือง มองเมืองเปรียบเหมือนร่างกาย ความเชื่อทางศาสนา เรื่องไตรภูมิ รวมถึงทักษะ จึงมีพิธีกรรมและประเพณี ที่เชื่อมโยงระหว่าง ความคิดความเชื่อกับ

- เมืองมาตั้งแต่อดีต จวบจนปัจจุบัน นอกจากนี้ เชียงใหม่เป็นเมืองที่มีลักษณะเมืองเป็นรูปสี่เหลี่ยมต่างจากเมือง ในยุคสมัยเดียวกันในภูมิภาคนี้
- 4) ความสัมพันธ์กับภูมิภาค จัดแสดงเนื้อหาทางด้านยุคเมืองเชียงใหม่รุ่งเรืองขึ้นมีการติดต่อสัมพันธ์กับเมืองต่างๆ ในภูมิภาคใกล้เคียงทั้งด้านการค้า และการบริหารการปกครอง ทำให้มีทั้งการรับและส่งต่ออิทธิพลทางวัฒนธรรมทางพุทธศาสนา อาหาร การแต่งกาย ภาษา
  - 5) ร้อยปีล่วงแล้ว จัดแสดงการทำสัมปทานป่าไม้และการสร้างทางรถไฟ อีกทั้งความเจริญทางการค้าและการเปลี่ยนแปลงทางการปกครองได้ทำให้เชียงใหม่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วในช่วง 100 ปีที่ผ่านมา
  - 6) สิ่งดีงามของเชียงใหม่ จัดแสดงเอกลักษณ์ วัฒนธรรม ประเพณี พิธีกรรม และงานศิลปหัตถกรรม ร่องรอยการตั้งถิ่นฐาน และสถาปัตยกรรมที่แสดงถึงความรุ่งเรืองของเมืองเชียงใหม่ในอดีต สอดแทรกอยู่ในทุกอนุของเมืองเชียงใหม่ ซึ่งในส่วนนี้สามารถจับต้องวัตถุที่จัดแสดงได้อย่างสนุกสนาน
  - 7) ประวัติอาคาร จัดแสดงประวัติความเป็นมาและความสำคัญของอาคาร "หอศิลปวัฒนธรรมเมืองเชียงใหม่"
  - 8) เจ้าหลวงเชียงใหม่ จัดแสดงเนื้อหาและเรื่องราวของการปกครองระบบเจ้าเมืองเชียงใหม่ภายหลังจากพระเจ้ากาวิละได้ต่อสู้เพื่อขับไล่พม่าออกจากเมืองเชียงใหม่และฟื้นฟูเมืองเชียงใหม่ขึ้นมาอีกครั้ง พร้อมเหตุการณ์สำคัญที่เกิดขึ้น
  - 9) ชีวิตริมฝั่งแม่น้ำปิง จัดแสดงเรื่องราววิถีชีวิตในการพายเรือขึ้นล่องหาปลา ทำนาริมสองฝั่งปิง คือภาพชีวิตปกติของชาวล้านนา ความสำคัญของแม่น้ำปิงต่อการดำรงชีวิตของชาวเชียงใหม่และการอยู่อาศัยของผู้คนริมสองฝั่งแม่น้ำปิง
  - 10) คนในเวียง จัดแสดงวิถีชีวิตของคนในเมืองเชียงใหม่ที่มีผู้คนหลากหลายอาชีพและวัฒนธรรม มีร้านค้าเรือนแถว และกาดมั่วแบบท้องถิ่นที่ผู้คนเอาสินค้า ในการดำรงชีวิตประจำวันมาซื้อขายแลกเปลี่ยน
  - 11) พุทธศาสนากับคนเมือง จัดแสดงพุทธศาสนาคือหลักยึดมั่นของวัฒนธรรมล้านนา วิหารในวัดล้านนาเป็นพื้นที่ประกอบกิจกรรมทางศาสนา และยังเป็นพื้นที่แสดงถึงองค์ประกอบทางพุทธศิลป์ในแบบล้านนา

- 12) ประเพณี 12 เดือน จัดแสดงประเพณี 12 เดือน ซึ่งประกอบด้วย ประเพณีในระบบความเชื่อเรื่องผีและบูชาบรรพบุรุษ ประเพณีตามความศรัทธาในพุทธศาสนา และประเพณีร่วมสมัย
- 13) สังคมเกษตรกรรม จัดแสดงลักษณะทางภูมิประเทศเป็นพื้นที่สูง ทำให้คนเชียงใหม่มีระบบภูมิปัญญาท้องถิ่นในการจัดการน้ำแบบเหมืองฝาย เพื่อแบ่งปันการใช้น้ำอย่างเป็นธรรม
- 14) คนบندوق จัดแสดงวิถีชีวิตตามสันเขาและไหล่เขารอบเชียงใหม่ มีกลุ่มชาติพันธุ์ต่างมาอาศัยตั้งถิ่นฐานกลุ่มคนเหล่านี้ มีวิถีชีวิตและวัฒนธรรมเป็นของตนเองแต่อยู่ร่วมกันได้อย่างกลมกลืน อีกทั้งเป็นส่วนสำคัญ ในความหลากหลายทางวัฒนธรรมของเชียงใหม่

อาคารหลังที่สอง คือ หอประวัติศาสตร์เมืองเชียงใหม่ (Chiang Mai Historical Centre) จัดแสดงนิทรรศการเรื่องราวพัฒนาการทางประวัติศาสตร์ นับแต่สร้างเมืองเชียงใหม่จนถึงปัจจุบัน อาคารหอประวัติศาสตร์เมืองเชียงใหม่ตั้งอยู่ด้านหลัง หอศิลปวัฒนธรรมเมืองเชียงใหม่ ภายในพื้นที่ประกอบด้วยส่วนนิทรรศการถาวร แหล่งชุดค้นหลักฐานทางโบราณคดี ซึ่งสันนิษฐานว่าเป็นแนวกำแพงโบราณของวัดพระแก้วในอดีตที่สร้างขึ้นตามคติของชาวไทยภาคกลาง และห้องสมุดพื้นบ้าน-ย่านเวียงเชียงใหม่ แหล่งค้นคว้าข้อมูลสาธารณะสำหรับชาวเชียงใหม่ รวมทั้งสิ้น 7 ส่วน ประกอบด้วย

- 1) ก่อนราชวงศ์มังราย กล่าวถึงชุมชนลัวะ หรือชนพื้นเมืองดั้งเดิมที่อาศัยอยู่ก่อนการสร้างเมืองเชียงใหม่ อิทธิพลด้านแนวคิดความเชื่อ และพิธีกรรมต่างๆ ของลัวะ ที่ยังสืบทอดมาให้เห็นและมีบทบาทในปัจจุบัน ตำนานพื้นเมืองเชียงใหม่ และการใช้ประโยชน์จากตำนาน เพื่อศึกษาวิเคราะห์ความเป็นมาของ ชนชาติ จลลอดจนการหลอมรวมทางวัฒนธรรมเพื่อสร้างเมืองเชียงใหม่
- 2) ยุคราชวงศ์มังราย (พ.ศ.1839-2101) เรื่องราวการสร้างเมืองเชียงใหม่ตั้งแต่แรกเริ่มจนถึงยุครุ่งเรือง กฎหมายมังรายศาสตร์ พุทธศาสนา พัฒนาการของอักษรภาษา และวรรณกรรมล้านนา ยุทธศาสตร์และเส้นทางการค้าของเชียงใหม่
- 3) พม่าปกครอง (พ.ศ.2101-2317) ประวัติศาสตร์กว่า 200 ปี ในช่วงที่เชียงใหม่ตกอยู่ภายใต้การปกครองของพม่า การต่อสู้ และร่องรอยการผสมผสานทางวัฒนธรรม ที่หลงเหลือไว้ในงานสถาปัตยกรรม ภาษา อาหาร การแต่งกาย ฯลฯ

- 4) หลังเป็นอิสระจากพม่า (พ.ศ.2317-2475) สถาปัตยกรรมเมืองเชียงใหม่หลังเป็นอิสระจากการ ถูกปกครองโดยพม่า การรวบรวมกำลังคนเพื่อฟื้นฟูบ้านเมือง บทบาทของเจ้าผู้ครองนครต่อพลเมือง การตกเป็นเมืองประเทศราชของสยาม ตลอดจนการขยายตัวของความเจริญผ่านการเข้ามาของเส้นทางเดินรถไฟ และเส้นทางคมนาคมสมัยใหม่
- 5) จากประเทศราชเป็นจังหวัดเชียงใหม่ (พ.ศ.2475-ปัจจุบัน) บทบาทของเชียงใหม่เมื่อครั้งยังเป็นเมือง ประเทศราชการติดต่อทางการค้าและธุรกิจไปไม้กับต่างชาติ ความขัดแย้งกับคณะมิชชันนารี การปรับปรุงรูปแบบ การปกครองในรูปของมณฑลเทศาภิบาลในการต่อมา การปฏิรูปการปกครองของสยามอันส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงสถานะ ของเชียงใหม่เป็นจังหวัดเท่าเทียมกับจังหวัดอื่นๆ
- 6) แหล่งโบราณคดีแนวกำแพงโบราณ หลักฐานการขุดค้นทางโบราณคดีแนวกำแพงโบราณ 2 แห่ง ภายในพื้นที่ของหอประวัติศาสตร์เมืองเชียงใหม่ มีอายุอยู่ในชั้นดินทางวัฒนธรรม ระยะเวลาที่ 2 ราวสมัยรัตนโกสินทร์ ได้รับการสันนิษฐานว่าเป็นแนวกำแพงของวัดพระแก้วเดิม ซึ่งสร้างขึ้นเป็นวัดในพระราชวังตามคติของภาคกลาง เช่นเดียวกับวัดพระศรีรัตนศาสดารามของกรุงรัตนโกสินทร์
- 7) ห้องสมุด บ้าน-ย่าน-เวียงเชียงใหม่ เป็นห้องสมุดสาธารณะสำหรับประชาชน แหล่งข้อมูลการเรียนรู้ของเมืองเชียงใหม่ในเรื่องข่าวสาร ประวัติศาสตร์ ศิลปะ สังคม วัฒนธรรม สิ่งแวดล้อม และการอนุรักษ์

อาคารหลังที่สาม คือ พิพิธภัณฑ์พื้นถิ่นล้านนา เป็นอาคารศาลแขวง (เดิม) บริเวณตรงข้ามอนุสาวรีย์สามกษัตริย์ ในย่านกลางเวียงเชียงใหม่ เมืองประวัติศาสตร์ เรื่องราวของชาวล้านนาที่มีรูปแบบทางศิลปวัฒนธรรมที่ปฏิบัติสืบเนื่องมายาวนาน ภายใต้เอกลักษณ์ความงดงามภายนอกที่แฝงความหมายภายใน สะท้อนถึงคติความเชื่อและความศรัทธาในพุทธศาสนาของชาวล้านนา พิพิธภัณฑ์ฯได้รวบรวมและจัดแสดงนิทรรศการถาวรเกี่ยวกับวิถีชีวิตของผู้คนในล้านนา ลักษณะทางศิลปะที่ปรากฏในงานต่างๆ เช่น พุทธศิลป์ พิธีกรรม สถาปัตยกรรม จิตรกรรม และประติมากรรม รวม 11 ส่วน ประกอบด้วยกัน

- 1) ช่วงแกวล้านนา นำเสนอต้นความคิดของพุทธสถาปัตยกรรมล้านนา แนวคิดดั้งเดิมในเรื่องการปกป้องรักษาโดยจิตวิญญาณต่างๆ ผสมผสานกับพิธีกรรมที่เกิดขึ้น แสดงให้เห็นถึงศิลปะของชาวล้านนาที่เกิดภายใต้ความศรัทธาทางพุทธศาสนา

- 2) ภายในวิหาร นำเสนอแบบแผนสถาปัตยกรรมของวิหารล้านนา การสร้างสรรค์งานพุทธศิลป์อันมีที่มาจากความศรัทธาของชาวล้านนาต่อพุทธศาสนา รูปแบบการตกแต่งเครื่องสักการะอันงดงาม แอบแฝงความหมายทางพุทธิปัญญาของชาวล้านนา
- 3) เครื่องใช้ในพิธีกรรมทางศาสนา ให้ความรู้เกี่ยวกับเครื่องใช้ในพิธีกรรมทางศาสนา ซึ่งประดิษฐ์ขึ้นด้วยฝีมือ ลวดลายต่าง ๆ มีที่มาจากคติความเชื่อที่สัมพันธ์กับเรื่องราวทางศาสนา และความเป็นสิริมงคล
- 4) ประติมากรรมในพุทธศาสนา นำเสนองานประติมากรรมประเภทต่างๆ ในสมัยโบราณที่สร้างในล้านนา รวมไปถึงสกุลช่างพื้นบ้านปัจจุบัน ความหลากหลายทางรูปแบบและวัสดุ ที่ใช้ทั้งปูนปั้น หิน แก้ว ไม้ โลหะ ประติมากรรมลอยตัว หนุนสูง และหนุนต่ำ ซึ่งมักพบเป็นส่วนประดับส่วนหนึ่งของอาคารของชาวล้านนา
- 5) แท้คร้วทาน ให้ความรู้เรื่องประเพณีแท้คร้วทาน อันเป็นประเพณีที่เกี่ยวข้องกับศรัทธาในพุทธศาสนาและยังสัมพันธ์กับศิลปะ อื่นๆ เช่น พิธีแท้คร้วทาน การขับชอ
- 6) จิตรกรรมล้านนา นำเสนองานจิตรกรรมฝาผนังของสกุลช่าง เชียงใหม่ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว อิทธิพลทางศิลปะจากอาณาจักรข้างเคียง รวมไปถึงงานจิตรกรรม บนวัสดุต่างๆ โดยเฉพาะการเขียนจิตรกรรมบนกระจก และการเขียนในลาน การบันทึกองค์ความรู้แขนงต่างๆ ในอดีต เช่น จักรวาลวิทยา การเมืองการปกครองโหราศาสตร์ วรรณกรรม ตำรายา การสักยันต์
- 7) หัตถศิลป์พื้นบ้าน นำเสนอเรื่องเครื่องมือเครื่องใช้ที่มีบทบาท สำคัญต่อวิถีชีวิตของชาวล้านนา เน้นที่งานเครื่องเขินและเครื่องปั้นดินเผา รูปทรงและลวดลาย ตามสกุลช่างต่างๆ อันแสดงถึงความชำนาญของช่างแต่ละท้องถิ่นสถาปนามิศาสตร์ สังคม ตลอดจนค่านิยมต่างๆ
- 8) จักสาน ทำมาหากิน นำเสนอประเพณีความคิดความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับการทำเกษตรกรรมของชาวบ้านในล้านนา และเครื่องมือเครื่องใช้จากการจักสาน
- 9) ดนตรี วิถีชีวิต แสดงถึงประเพณีแอ้วสาว และเรื่องราวของดนตรีที่มีส่วนสัมพันธ์กับวิถีชีวิตของชาวล้านนา จนถึงอาหารการกินแบบล้านนา
- 10) ประวัติอาคาร นำเสนอประวัติของอาคารศาลแขวงจังหวัดเชียงใหม่

- 11) มหรรณภักดิ์ล้านนา นำเสนอเรื่องราวของงานเครื่องสูงของล้านนา ที่ใช้ในการสักการบูชาพระธาตุ พระบรมสารีริกธาตุ ซึ่งทำจากเงิน ทอง แก้ว แหวน และเครื่องประดับต่างๆ เรื่องราวของหัวใจพระเจ้าซึ่งอยู่ภายในพระพุทธรูปทำด้วยเครื่องเงิน ภายในบรรจุอัญมณีต่างๆ รวมถึงลักษณะ การบรรจุพระธาตุจำลอง ซึ่งใช้ในพิธีวางฤกษ์แบบโบราณล้านนา

นอกจากพื้นที่จัดแสดงนิทรรศการถาวรข้างต้นของทั้ง 3 อาคาร ได้ทำการจัดแบ่งตามเนื้อหาสาระ นับตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์ ยุคสร้างบ้านสร้างเมือง ล่วงเลยผ่านวันเวลาอันรุ่งเรืองและเสื่อมถอย เปลี่ยนแปลงจวบจนเป็นเมืองเชียงใหม่ในปัจจุบัน ระบบการปกครอง วิถีชีวิตภูมิปัญญาและเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมอันน่าภูมิใจของชาวเชียงใหม่ นำเสนอด้วยแบบจำลองผลงานสื่ออันทันสมัย สไลด์ วีดิทัศน์ โปรแกรมนิทรรศการ หุ่นจำลอง บอร์ดกราฟิก และภาพประกอบคำบรรยาย บริเวณส่วนหลังของอาคารจัดเป็นห้องนิทรรศการหมุนเวียน ห้องประชุม ร้านขายของที่ระลึก ร้านกาแฟ รวมถึงลานกิจกรรมกลางแจ้งที่อยู่บริเวณกลางอาคาร (อาคารล้อมรอบลานกิจกรรม) และบริเวณด้านหน้าอาคาร รองรับสำหรับจัดกิจกรรมทางวัฒนธรรมในรูปแบบต่างๆ เพื่อสืบสานวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของเชียงใหม่

### 3.2. การบริหารจัดการ

หอศิลปวัฒนธรรมเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ ดำเนินงานโดยองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น จัดอยู่ในประเภทพิพิธภัณฑ์ ชีวประวัติ, ประวัติศาสตร์ และ โบราณคดี

### 3.3. วัตถุประสงค์ที่มีความสำคัญ / สิ่งที่น่าสนใจ

- 1) วัตถุประสงค์จริง ขนาดจริง ที่จัดแสดงแบบจับต้องได้ และจับต้องไม่ได้
- 2) วัตถุประสงค์ขนาดเล็กและขนาดใหญ่ที่สื่อถึงประวัติศาสตร์ของจังหวัดเชียงใหม่
- 3) ชีวประวัติของเจ้านายเชียงใหม่
- 4) สื่อนิทรรศการที่มีความทันสมัย

### 3.4. ที่ตั้งและการติดต่อ

ถนนพระปกเกล้า ตำบลศรีภูมิ อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ 50200

โทรศัพท์: 0-5321-7793, 0-5321-9833

โทรสาร: 0-5321-9833

เว็บไซต์: <http://www.cmocity.com>

อีเมล: [cmocity@hotmail.com](mailto:cmocity@hotmail.com)



### 3.5. วันและเวลาทำการ

วันอังคาร-อาทิตย์ ไม่เว้นวันหยุดนักขัตฤกษ์ เวลา 08.30-17.00 น.

### 3.6. อัตราค่าเข้าชม

- 1) ผู้ใหญ่ 20 บาท
- 2) เด็ก 10 บาท
- 3) นักเรียน นักศึกษา คนพิการ พระภิกษุสงฆ์ เข้าฟรี

### 3.7. การเดินทาง

- 1) โดยรถยนต์ จากกรุงเทพฯ ใช้เส้นทางถนนพหลโยธิน แยกเข้าทางหลวงหมายเลข 32 (สายเอเชีย) ผ่านอยุธยา อ่างทอง นครสวรรค์ หลังจากนั้นใช้ทางหลวงหมายเลข 117 ไปยังพิษณุโลก ต่อด้วยทางหลวงหมายเลข 11 ผ่านลำปาง ลำพูน ถึงเชียงใหม่ ระยะทางประมาณ 695 กิโลเมตร อีกทางหนึ่ง คือ จากนครสวรรค์ไปตามทางหลวงหมายเลข 1 ผ่านกำแพงเพชร ตาก และลำปางถึงเชียงใหม่ ระยะทางประมาณ 696 กิโลเมตร
- 2) รถไฟ มีรถด่วนและรถเร็ว ออกจากสถานีรถไฟกรุงเทพ(หัวลำโพง) ทุกวัน ปลายทางสถานีรถไฟเชียงใหม่
- 3) รถโดยสารประจำทาง มีรถประจำทางปรับอากาศสายกรุงเทพฯ-เชียงใหม่ ออกจากสถานีขนส่งสายเหนือ (หมอชิต 2) ถนนกำแพงเพชร 2 ทุกวันๆ ละหลายเที่ยว ใช้เวลาเดินทางประมาณ 10 ชั่วโมง
- 4) เครื่องบิน มีบริการเที่ยวบินประจำระหว่างกรุงเทพฯ-เชียงใหม่ ทุกวัน ใช้เวลาเดินทางประมาณ 1 ชั่วโมง
- 5) การเดินทางในตัวเมืองเชียงใหม่: สามารถเรียกใช้บริการรถโดยสารมาพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติได้ทุกชนิด

### 3.8. ข้อมูลอื่นๆของพิพิธภัณฑสถาน

- เนื้อหาสำหรับประชาชนทั่วไป  เหมาะสม  ไม่เหมาะสม
- เนื้อหาสำหรับเด็ก  เหมาะสม  ไม่เหมาะสม
- รับบัตรเครดิต  รับ  ไม่รับ

กรณีเข้าชมเป็นหมู่คณะจะต้องทำหนังสือก่อนขอเข้าเยี่ยมชม และโทรศัพท์แจ้งวันที่ จำนวนผู้เข้าชมล่วงหน้าก่อนได้ที่ 0 5321 7793

ข้อมูลสำหรับผู้พิการ มีทางลาดสำหรับรถเข็นผู้พิการ

มีสิ่งอำนวยความสะดวก มีที่จอดรถจักรยาน จักรยานยนต์ และรถยนต์ ส่วนรถบัสสามารถจอด  
ด้านข้างพื้นที่ได้ 3 คัน

### 3.9. ภาพประกอบ



4. อุทยานพระบรมราชานุสรณ์ พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย (อุทยาน ร.2) จังหวัดสมุทรสงคราม (รางวัลดีเด่นด้านการอนุรักษ์และสืบสาน)

4.1. ข้อมูลพิพิธภัณฑ์

อุทยานพระบรมราชานุสรณ์ พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย หรือเรียกกันว่า "อุทยาน ร. 2" เป็นโครงการเฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย ของ มูลนิธิพระบรมราชานุสรณ์พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัยในพระบรมราชูปถัมภ์ เพื่อเป็นการสนองพระมหากรุณาธิคุณที่ได้พระราชทานศิลปะอันงดงามไว้เป็นมรดกแก่ชาติ โดยอุทยาน ร.2 แบ่งพื้นที่ออกเป็น 6 ส่วน ดังนี้

- 1) ส่วนที่ 1 ลานจอดรถหน้าอุทยาน และสำนักงานอุทยาน และจุดจำหน่ายบัตรเข้าชม มีร้านขายของที่ระลึก ร้านกาแฟสด และอาคารมศึกษาซึ่งเป็นเรือนไทยโบราณ จัดแสดงพิพิธภัณฑ์ขนมไทยจำลอง
- 2) ส่วนที่ 2 โรงละครกลางแจ้ง มีเนินลดหลั่นสำหรับใช้จัดการแสดงโขน ละคร ดนตรี ตามบทพระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย นอกจากนี้ยังใช้ในการแสดงศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นในโอกาสต่างๆ
- 3) ส่วนที่ 3 อาคารทรงไทยหมู่ 5 หลัง จัดเป็นพิพิธภัณฑ์วิถีชีวิตไทยสมัยต้นกรุงรัตนโกสินทร์ แสดงศิลปวัตถุในสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น ที่สะท้อนให้เห็นลักษณะศิลปวัฒนธรรม ความเป็นอยู่และการดำรงชีวิตของชาวไทยในสมัยรัชกาลที่ 2 แบ่งออก 6 โซน คือ
  - 3.1) โซนที่ 1 หอกลาง ภายในจัดแสดงหุ่นขี้ผึ้งจำลองวิถีชีวิตของคนในสมัยนั้น อาทิ การจัดแสดงห้องพระ ห้องนอน การนวดประคบ โต๊ะเครื่องแป้ง การรีดและอัดกลีบผ้าสไบ และศิลปะโบราณวัตถุสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น เช่น เครื่องเบญจรงค์ เครื่องถ้วย เป็นต้น
  - 3.2) โซนที่ 2 ห้องชาย ตกแต่งให้เห็นลักษณะความเป็นอยู่ของชายไทย ที่มีความกล้าหาญ พร้อมในการอาสาปกป้องรักษาผืนแผ่นดินตามลักษณะสังคมไทยสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น มีดาบ โล่ และการเรียนการสอนของเด็กชายไทยในสมัยนั้น รวมถึงการละเล่นหมากสกา เป็นต้น
  - 3.3) โซนที่ 3 ห้องหญิง ตกแต่งให้เห็นลักษณะความเป็นอยู่ของหญิงไทยโบราณ มีการจีบบายศรี เครื่องใช้สำหรับเด็ก เป็นต้น

- 3.4) โซนที่ 4 ชานเรือน จัดตามแบบบ้านไทยโบราณ ตกแต่งด้วยกระถางไม้ตัดไม้ประดับ อ่างบัว
- 3.5) โซนที่ 5 ตำแหน่งศิลาฤกษ์ แสดงแบบจำลองศิลาฤกษ์ที่สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ทรงประกอบพิธีวางศิลาฤกษ์
- 3.6) โซนที่ 6 พิพิธภัณฑสถานมรดกทางวัฒนธรรมอัมพวา ภายในจัดแสดงประวัติความเป็นมา วัฒนธรรม ประเพณี ที่มีความเป็นเอกลักษณ์ เฉพาะถิ่นของอัมพวาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน รวมทั้งประวัติของบุคคลสำคัญที่มีภูมิลำเนาในอำเภออัมพวา อาทิเช่น หลวงประดิษฐไพเราะ (ศร ศิลปบรรเลง) ครูเอื้อ สุนทรสนาน ครูทูล ทองใจ เป็นต้น
- 4) ส่วนที่ 4 สวนพันธุ์ไม้ในวรรณคดี รวบรวมพันธุ์ไม้ในวรรณคดีนานาชนิดเพื่อแก่การศึกษาและอนุรักษ์ นอกจากนี้ยังมีงานปะติมากรรมตามบทพระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย อาทิ รูปหล่อตัวละครเรื่องสังข์ทอง ไกรทอง รามเกียรติ์
- 5) ส่วนที่ 5 อาคารเรือนไทยหมู่ 9 หลัง จัดเป็นพิพิธภัณฑสถานพระราชประวัติพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย ภายในประดิษฐานพระบรมรูปพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย และสื่อมัลติมีเดียเกี่ยวกับพระราชประวัติ พระราชกรณียกิจ รวมถึงพระอัจฉริยภาพในทางวรรณกรรม ศิลปกรรม ดนตรีไทย นาฏศิลป์ จิตรกรรม สถาปัตยกรรม เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีพระที่นั่งสนามจันทร์จำลอง (ศาลาทรงงาน)
- 6) ส่วนที่ 6 พื้นที่ติดริมแม่น้ำแม่กลอง จุดชมวิว จุดถ่ายรูป มีเรือประพาสอุทยาน

#### 4.2. การบริหารจัดการ

อุทยานพระบรมราชานุสรณ์ พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย มีรูปแบบเป็นมูลนิธิ/มูลนิธิ ไม่แสวงหาผลกำไร ประเภทพิพิธภัณฑสถาน ชีวะประวัติ, ประวัติศาสตร์ และ โบราณคดี

#### 4.3. วัตถุประสงค์แสดงที่มีความสำคัญ / สิ่งที่น่าสนใจ

ศิลปวัตถุและโบราณวัตถุ สมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้นภายในหอกกลางพิพิธภัณฑสถาน

#### 4.4. ที่ตั้งและการติดต่อ

อุทยานพระบรมราชานุสรณ์ พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย (อุทยาน ร.2)

ถนนอัมพวา ตำบลอัมพวา อำเภออัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม 75110

โทรศัพท์: 034-751 666

โทรสาร: 034-751 376

เว็บไซต์: <http://www.kingrama2found.or.th/>

อีเมล: [rama2park@hotmail.com](mailto:rama2park@hotmail.com)

4.5. วันและเวลาทำการ

**เปิดทุกวัน เวลา 08.30 - 17.00 น.**

4.6. อัตราค่าเข้าชม

1) **ชาวไทย**

- ผู้ใหญ่ 40 บาท
- เด็ก 20 บาท (สูงไม่เกิน 135 ซม.)

2) **ชาวต่างชาติ**

- ผู้ใหญ่ 60 บาท
- เด็ก 60 บาท (สูงไม่เกิน 135 ซม.)

3) **กรณียกเว้นค่าเข้าชม** สำหรับประชาชนในจังหวัดสมุทรสงคราม นักเรียน นักศึกษา ของสถานศึกษาที่ตั้งอยู่ในจังหวัดสมุทรสงคราม ผู้สูงอายุตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไป ต้องแสดงบัตรประชาชนแก่เจ้าหน้าที่ พระภิกษุ สามเณร

4.7. การเดินทาง

- 1) **โดยรถยนต์** จากกรุงเทพฯ ใช้ทางหลวงหมายเลข 35 ถนนสายธนบุรี-ปากท่อ (พระราม 2) ผ่านสี่แยกมหาชัย-นาเกลือ ประมาณหลักกิโลเมตรที่ 63 จะมีทางแยกต่างระดับเข้าตัวเมืองสมุทรสงคราม หรือใช้ทางพิเศษเฉลิมมหานคร
- 2) **โดยรถไฟ** จากสถานีรถไฟวงเวียนใหญ่ มีรถไฟสายวงเวียนใหญ่ - มหาชัย ออกทุกวัน ลงที่สถานีมหาชัย แล้วต่อรถโดยสารประจำทางไปยังจังหวัดสมุทรสงคราม หรือต่อเรือข้ามฟากไปยังสถานีบ้านแหลม เพื่อขึ้นรถไฟสายบ้านแหลม-แม่กลอง ไปลงที่สถานีแม่กลอง แล้วต่อรถโดยสารท้องถิ่นมายังอุทยาน ร.2
- 3) **รถโดยสารประจำทาง** เส้นทางกรุงเทพฯ-สมุทรสงคราม มีรถจากสถานีขนส่งสายใต้ ถนนบรมราชชนนี ทุกวัน
- 4) **รถตู้** ขึ้นที่อนุสาวรีย์ชัยสมรภูมิ ข้างห้างเดอะเซ็นจูรี่ สายกรุงเทพฯ-แม่กลอง

4.8. ข้อมูลอื่นๆของพิพิธภัณฑ์

เนื้อหาสำหรับประชาชนทั่วไป  เหมาะสม  ไม่เหมาะสม

เนื้อหาสำหรับเด็ก  เหมาะสม  ไม่เหมาะสม

รับบัตรเครดิต

รับ

ไม่รับ

รับจองล่วงหน้า กรณีเข้าชมเป็นหมู่คณะจะต้องทำหนังสือก่อนขอเข้าเยี่ยมชม

สิ่งอำนวยความสะดวก มีลานจอดรถ

#### 4.9. ภาพประกอบ



## 5. สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.) หรือ มิวเซียมสยาม กรุงเทพมหานคร

### 5.1. ข้อมูลพิพิธภัณฑ์ฯ

สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ หรือ สพร. (The National Discovery Museum Institute - NDMI) ตั้งอยู่ที่อาคารกระทรวงพาณิชย์ (เดิม) ถนนสนามไชย แขวงพระบรมมหาราชวัง เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร ภายใต้สังกัดสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) (Office of Knowledge Management and Development) หรือ OKMD อันเป็นองค์การมหาชน ที่การสนับสนุนจากรัฐบาลในสมัย พ.ต.ท.ทักษิณ ชินวัตร

ลักษณะของพิพิธภัณฑ์ คือ เป็นพิพิธภัณฑ์ชั้นนำที่ทันสมัย มีแนวคิดในการนำเสนอที่ใช้แนวคิดเชิงการนำเสนอแก่นเรื่องราวแทนการเน้นแต่วัตถุ เน้นการเรียนรู้ที่เข้าถึงผู้ชมทุกกลุ่มเป้าหมาย ทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศ โดยไม่จำกัดเพศ-วัย คุณวุฒิและฐานะทางสังคม มีการใช้แนวคิด เพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมและสิ่งแสดง พิเคราะห์เลือกใช้สื่อหลายประเภท เพื่อเสริมสร้างความรู้และบรรยากาศในการเรียนรู้ของกลุ่มเป้าหมาย มีทั้งการจัดแสดงแบบถาวร และแบบหมุนเวียน มีกิจกรรม และกระบวนการเรียนรู้ที่ต่อเนื่องเพื่อสร้างความมีชีวิตให้แก่พิพิธภัณฑ์ พื้นที่ทางกายภาพประกอบด้วยกลุ่มอาคารที่ตอบสนองต่อการใช้งาน และการจัดแสดงที่หลากหลาย มีการศึกษาวิจัยต่อเนื่อง เพิ่มพูนองค์ความรู้แก่คลังความรู้ของประเทศชาติ เชื่อมโยงแขนงความรู้สากล กับ ภูมิปัญญาไทย มีระบบการบริหารจัดการที่มีประสิทธิภาพ คล่องตัว และทันสมัย เปิดโอกาสแก่การมีส่วนร่วมของประชาชน นักวิชาการ ชุมชนและสังคม อย่างกว้างขวาง มีส่วนอำนวยความสะดวกครบถ้วน ปัจจุบันสถาบันยังอยู่ในขั้นตอนการก่อสร้างปรับปรุงอาคารกระทรวงพาณิชย์ (เดิม)

มิวเซียมสยาม พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ (Museum Siam: Discovery Museum) ภายใต้สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.) เป็นพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งแรกที่เน้นการสร้างประสบการณ์สดใหม่ในการชมพิพิธภัณฑ์ จัดตั้งขึ้นเพื่อเป็นต้นแบบของแหล่งเรียนรู้ที่น่านิยม และช่วยยกระดับมาตรฐานการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ ให้กับประชาชน โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนไทย เกี่ยวกับการสร้างสำนึกในการรู้จักตนเอง รู้จักเพื่อนบ้าน และรู้จักโลก รวมถึงการสร้าง “แนวคิดและภาพลักษณ์ใหม่” ของพิพิธภัณฑ์ในสังคมแห่งการเรียนรู้ ผ่านเทคโนโลยีสมัยใหม่ และกิจกรรมสร้างสรรค์ เพื่อให้การเรียนรู้ประวัติศาสตร์และเรื่องราวต่างๆ เป็นไปอย่างสนุกสนานยิ่งขึ้น ซึ่งประกอบด้วย 1) นิทรรศการถาวรชุด "ถอดรหัสไทย" 2) นิทรรศการหมุนเวียน และ 3) กิจกรรมการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

นิทรรศการถาวรชุด “ถอดรหัสไทย” (DECODING THAINESS) เป็นนิทรรศการที่จะพาทุกคนไปเรียนรู้พัฒนาการ “ความเป็นไทย” เป็นสิ่งที่แสดงแสดงให้เห็นถึง “อัตลักษณ์หรือตัวตน” ซึ่งหากพิจารณาแล้ว “ไทย” ดูเหมือนจะมีความชัด แต่กลับคลุมเครือไม่ชัดเจน เนื่องจากสังคมไทยเป็นสังคมที่หลอมรวมวัฒนธรรมที่หลากหลาย

โดยนิทรรศการจะพาไปค้นหาความหมายที่แท้จริงของความเป็นไทย ผ่านการเล่าเรื่องราวความเป็นไทยในมิติต่าง อาทิ ประวัติศาสตร์ สถาปัตยกรรม วัฒนธรรมประเพณี อาหารการกิน การแต่งกาย เป็นต้น และพัฒนาการของความเป็นไทยที่เปลี่ยนแปลงไปตามบริบทของสังคม ตั้งแต่ต้นรัตนโกสินทร์จนถึงปัจจุบัน ใช้วิธีการเล่าเรื่องผ่านสื่อพิพิภภัณฑ์ เน้นการสร้างปฏิสัมพันธ์ตลอดจนการนำเทคโนโลยีที่ทันสมัยมาช่วยในการเล่าเรื่อง ให้ผู้ชมสามารถเข้าใจและติดตามเรื่องราวได้ง่ายมากขึ้น นิทรรศการแบ่งเป็น 14 ห้อง ได้แก่

- 1) ห้องไทยรีเปล่า?: เห็นหุ่นที่อยู่กลางห้องม้าย เลดีก้าใส่ชุดไทย เป็น “ไทย” รีเปล่า?
- 2) ไทยแปลไทย: ห้องจัดแสดงลำดับและพัฒนาการของ “ความเป็นไทย”
- 3) ไทยตั้งแต่เกิด: จัดแสดงลำดับเวลาและพัฒนาการของความเป็นไทย นำเสนอในรูปแบบของการแสดงแสงสีเสียงบนโต๊ะขนาดใหญ่ ประกอบเทคนิคที่น่าตื่นตาตื่นใจ
- 4) ไทยสถาบัน: เกมทดสอบไหวพริบ กับลูกเต๋า 27 ลูก 27 สัญลักษณ์ แบ่งออกเป็น 3 หมวด คือ ชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ ง่ายๆแค่จับกลุ่มสัญลักษณ์บนลูกเต๋าก็ถูกหมวดหมู่
- 5) ไทยอลังการ: จำลองท้องพระโรงของพระราชวังสมมุติแห่งหนึ่งขึ้นมา โดยมีราชบัลลังก์เป็นสิ่งสำคัญสูงสุด ด้วยเป็นที่ประทับขององค์พระมหากษัตริย์ ซึ่งเปรียบดั่ง “พระอินทร์” ประทับบนยอดเขา “พระสุเมรุ” อันเป็นศูนย์กลางจักรวาลตามคติไทยโบราณ
- 6) ไทยแค่นั้น: จัดแสดงเครื่องแต่งกาย “ชุดไทย” แต่จะไทยมาก ไทยน้อย เข้ม-จาง แค่นั้น มาดูกัน และลองย้อนกลับมาดูชุดร่วมสมัยอย่างที่คุณใส่มาวันนี้
- 7) ไทย ONLY: ลองส่องดูสิ่งของที่จัดแสดงในตู้รอบๆห้อง ล้วนเป็นของบ้านๆที่คุ้นเคย เป็นภูมิปัญญาระดับรากหญ้า แฝงไปด้วยอารมณ์ขัน แปลกประหลาดในตรรกะ และสะท้อนวิธีคิดแก้ปัญหาแบบไทยไทยได้ดี
- 8) ไทย INTER: ห้องนี้มีชื่อเล่นว่า “ไทยเสนอ เทศสนอง” ลองส่องดูในแต่ละตู้เราได้จับคู่สิ่งที่ไทยเสนออย่าง แต่เทศสนองกลับมาอีกอย่างไรให้หมกมัน



- 9) ไทยวิทยา: ห้องนี้จำลองบรรยากาศห้องเรียน 4 ยุค โรงเรียนและแบบเรียน เป็นเครื่องมือสำคัญที่รัฐบาลทุกสมัยใช้ในการปลูกฝัง “ความเป็นไทย” ให้กับเยาวชนของชาติ มาดูกันว่าแต่ละสมัยเค้าเรียนอะไรกัน
- 10) ไทยชิม: มากินข้าวกัน เรามีอาหารให้เลือกชม เลือกชิมหลากหลายเมนู ล้วนเป็น “อาหารไทย” ที่ต่างคุ้นชื่อกันดี
- 11) ไทยดีโครต: มาเรียนรู้ต้นทางของ “ความเป็นไทย” ไม่ว่าจะเป็น งานศิลปกรรม พระปรางค์, วิวัฒนาการของตัวอักษรไทย, ครุฑ, เรือสุพรรณหงส์, หัวโขน, ใจกระเบน, กระทง รวมทั้งเสื้อผ้าดอก จากต้นทางต่างแดนสู่ผลลัพธ์ที่เป็นไทย อย่างที่คุ้นตาในปัจจุบัน
- 12) ไทยเชื่อ: หากถามว่าคุณนับถือศาสนาอะไร คนไทยส่วนใหญ่ก็จะตอบว่า “ศาสนาพุทธ” แต่คำตอบที่ถูกน่าจะเป็น “ศาสนาไทย” มากกว่า ซึ่งเป็นส่วนผสมของความเชื่อแบบผี พราหมณ์ พุทธ มารวมกัน
- 13) ไทยประเพณี: มีความลับอยู่ในกล่องต่างๆ ภายในมีแผ่นพับอธิบายเรื่องราวและที่มาของหัวเรื่องนั้นๆ บางกล่องมีเกมให้เล่น บางกล่องมีของให้ขยับ หรือจะจับใส่ถ้วยรูปก็ได้
- 14) ไทยแซะ: ดาราหน้ากล้องทั้งหลายอย่าพลาดเลือกชุด เลือกเครื่องประดับ เลือกฉาก เลือกพร็อพให้ตรงยุค แล้วยิ้มสวยๆ 1 2 3 แซะ

## 5.2. การบริหารจัดการ

องค์การมหาชน/องค์กรมหาชน ประเภทพิพิธภัณฑ์ ชิวประวัติ, ประวัติศาสตร์ และ โบราณคดี

### 5.3. วัตถุประสงค์แสดงที่มีความสำคัญ / สิ่งที่น่าสนใจ

- 1) ห้องคลังความรู้ เป็นห้องสมุดเฉพาะทางที่รวบรวมหนังสือและสื่อดิจิทัล ด้านประวัติศาสตร์ โบราณคดี และพิพิธภัณฑ์วิทยา ไว้เป็นจำนวนมาก โดยเชื่อว่านิทรรศการที่น่าเสนอจะช่วยกระตุ้นให้เกิดกระบวนการเรียนรู้และกระตุ้นให้มีการสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติม เพื่อต่อยอดองค์ความรู้ในลำดับต่อไป ห้องคลังความรู้ ตั้งอยู่ที่ ชั้น 2 อาคารสำนักงาน
- 2) ห้องคลังโบราณวัตถุและปฏิบัติการ สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.) สำนึกอย่างเต็มเปี่ยมว่าคลังโบราณวัตถุ จะต้องไม่ใช่ห้องเก็บของที่รอการถูกลืม หากแต่เป็นห้องเรียนที่มีชีวิต และจะต้องพัฒนาเป็นคลังเปิด เพื่อบรรลุมิติประสงค์การเรียนรู้แบบจับต้องได้ (Hands On) และการเรียนรู้จากโบราณวัตถุ ต่อยอดองค์

ความรู้เดิม อาทิ งานอบรม "การอนุรักษ์เชิงป้องกัน" การจัดทำทะเบียน โบราณวัตถุ ตามมาตรฐานสากล และการใช้สื่อสารสนเทศในการทำทะเบียน โดยร่วมมือกับ NECTEC ศูนย์อนุรักษ์เชิงป้องกันและให้คำแนะนำสำหรับเครือข่ายพิพิธภัณฑ์และ แหล่งเรียนรู้

#### 5.4. ที่ตั้งและการติดต่อ

เลขที่ 4 ถนนสนามไชย แขวงพระบรมมหาราชวัง เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร 10200

โทรศัพท์: 02-225 2777

โทรสาร: 02-225 2775

เว็บไซต์: <http://www.museumsiam.org/>

อีเมล: [webmaster@ndmi.or.th](mailto:webmaster@ndmi.or.th)

#### 5.5. วันและเวลาทำการ

วันอังคาร-วันอาทิตย์ (ปิดให้บริการทุกวันจันทร์) เวลา 10.00 - 18.00 น.

#### 5.6. อัตราค่าเข้าชม

##### 1) บุคคลทั่วไป

- |  |     |     |
|--|-----|-----|
| - นักเรียน นักศึกษา (อายุ 15 ปีขึ้นไป) | 50  | บาท |
| - ผู้ใหญ่คนไทย                         | 100 | บาท |

##### 2) ผู้ใหญ่ชาวต่างชาติ

100 บาท

##### 3) หมู่คณะ 5 คนขึ้นไป

- |  |    |     |
|--|----|-----|
| - นักเรียน นักศึกษา (อายุ 15 ปีขึ้นไป) | 25 | บาท |
| - ผู้ใหญ่คนไทย                         | 50 | บาท |
| - ผู้ใหญ่ชาวต่างชาติ                   | 50 | บาท |

##### 4) การยกเว้น

- เยาวชนไทยและเยาวชนต่างชาติ อายุต่ำกว่า 15 ปี
- ผู้สูงอายุ 60 ปีขึ้นไป
- พระภิกษุสงฆ์ นักบวช
- ผู้พิการและทุพพลภาพ
- มัคคุเทศน์ (แสดงบัตรประจำตัวที่ออกโดยกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา)

#### 5.7. การเดินทาง

- 1) **โดยรถยนต์:** ลงทางด่วนที่ด่านยมราช แล้ววิ่งเข้าถนนหลานหลวง ถนนราชดำเนิน ผ่านสนามหลวง ศาลหลักเมือง วัดพระแก้ว และวิ่งตรงมาถนนสนามไชย ผ่านวัดโพธิ์ มิวเซียมสยามอยู่ขวามือ
- 2) **รถโดยสารประจำทางสาย** 3, 6, 9, 12, 32, 44, 47, 48, 53, 82, 524
- 3) **รถไฟฟ้า BTS:** ลงสถานีวงเวียนใหญ่ ต่อรถโดยสารประจำทางสาย 82
- 4) **รถไฟฟ้าใต้ดิน MRT:** ลงสถานีสนามไชย (ทางออก 3)
- 5) **เรือด่วนเจ้าพระยา (ธงส้ม):** ลงท่าราชินี หรือ ท่ายอดพิมาน

#### 5.8. ข้อมูลอื่นๆของพิพิธภัณฑ์

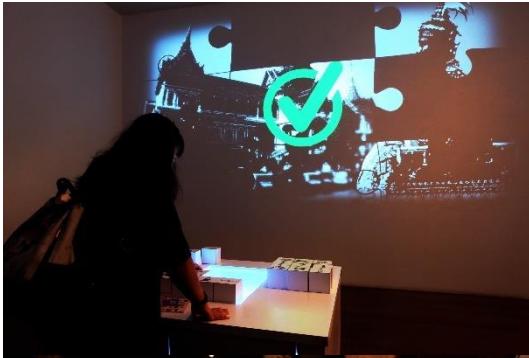
- เนื้อหาสำหรับประชาชนทั่วไป  เหมาะสม  ไม่เหมาะสม
- เนื้อหาสำหรับเด็ก  เหมาะสม  ไม่เหมาะสม
- รับบัตรเครดิต  รับ  ไม่รับ

รับจองล่วงหน้า โรงเรียน มหาวิทยาลัย หน่วยงานราชการ องค์กรไม่แสวงหาผลกำไร มีความประสงค์เข้าชมเป็นหมู่คณะตั้งแต่ 20 คนขึ้นไป (ไม่เกิน 80 คน) ติดต่อ 02 225 2777 ต่อ 411

ข้อมูลสำหรับผู้พิการ มีทางลาดและลิฟท์สำหรับผู้พิการ

สิ่งอำนวยความสะดวก ร้านขายของที่ระลึก Muse Shop ร้าน Muse Cafe by D'Oro Coffee ร้าน Muse Kitchen by Elefin ที่จอดรถ

#### 5.9. ภาพประกอบ



## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นายกฤษฎณ์ฐิติ ดิลกศิริธนภัทร์
วัน เดือน ปี เกิด	1 กุมภาพันธ์ 2527
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร
วุฒิการศึกษา	พ.ศ. 2545 คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ พ.ศ. 2557 คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พ.ศ. 2561 คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ที่อยู่ปัจจุบัน	72 บ้านพูนสิน 4 ซอยจำเอน ถนนทางรถไฟสายเก่า แขวงบางนา เขตบางนา กรุงเทพมหานคร 10260

