

แบบจำลองการนำเสนอสาระพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นตามแนวคิดปัจจุบันสู่อดีตผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล:
กรณี (ศึกษา) พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นอ่างศิลา

A Local Museum Content Presentation Model Basing on Present-to-past Concepts Through
Digital Technology: A Case (Study) of Angsila Local Museum

โกวิทย์ ทะลี¹

บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยเรื่องแบบจำลองการนำเสนอสาระพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นตามแนวคิดปัจจุบันสู่อดีตผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล: กรณี (ศึกษา) พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นอ่างศิลามีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาแบบจำลองการนำเสนอสาระพิพิธภัณฑ์ตามแนวคิดปัจจุบันสู่อดีตผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นบนพื้นที่อนุรักษ์ กรณีศึกษาพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นอ่างศิลา 2) เพื่อทดสอบและรับรองแบบจำลองการนำเสนอสาระพิพิธภัณฑ์ตามแนวคิดปัจจุบันสู่อดีต ให้เกิดการรับรู้และการเรียนรู้ที่เหมาะสมสำหรับพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นในบริบทใหม่ ขอบเขตของการศึกษาด้านพื้นที่ ผู้วิจัยเลือกพิพิธภัณฑ์เฉลิมพระเกียรติ 72 พรรชามหาราช (พิพิธภัณฑ์ประจำท้องถิ่นอ่างศิลา) ตำบลอ่างศิลา จังหวัดชลบุรี ผู้วิจัยมีแนวคิดพัฒนาพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นให้เป็นแหล่งรับรู้และเรียนรู้ตามแนวคิดปัจจุบันสู่อดีต โดยศึกษาปัจจัยต่างๆ รวมถึงเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีผลต่อการนำเสนอสาระของพิพิธภัณฑ์บนพื้นที่อนุรักษ์ ศึกษาหลักการวางโครงเรื่องโดยชุมชนมีส่วนร่วมและทดสอบแบบจำลอง

จากการวิจัยพบว่า แนวคิดปัจจุบันสู่อดีตสามารถสร้างกระบวนการนำเสนอสาระพิพิธภัณฑ์สู่กรอบแนวคิด Kowitz Model เพื่อให้เกิดรับรู้และการเรียนรู้สำหรับพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นในปัจจุบันของศตวรรษที่ 21 มีด้วยกัน 3 มิติ คือ 1) พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นมีความสัมพันธ์กับการเชื่อมโยงความรู้ของอดีต การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลนำเสนอสาระบนพื้นที่อนุรักษ์จะต้องคำนึงถึงหลัก 2 ประการ 1.1 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลต้องแสดงให้เห็นสาระความเป็นของแท้ดั้งเดิม (Authenticity) เป็นส่วนพื้นฐานในการเข้าถึงลักษณะเนื้อหาต่างๆ 1.2 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลต้องสร้างความกลมกลืนกับสภาพแวดล้อมเพื่อสร้างความสมบูรณ์ (Integrity) ไม่ขัดแย้งจนไปทำลายคุณค่าของพื้นที่อนุรักษ์หรือโบราณสถาน 2) สื่อการเรียนรู้หรือสื่อจัดแสดง (Medium) ในการออกแบบสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลจะต้องประกอบไปด้วย 3 ส่วนดังนี้ 2.1 การจัดนิทรรศการและการนำเสนอคุณภาพของข้อมูล 2.2 ออกแบบแพลตฟอร์มดิจิทัล (Digital Platforms) 2.3 การหลอมรวมสื่อดิจิทัล (Convergent Media) และการกำหนดช่องทางการสื่อสาร 3) รูปแบบการรับและเรียนรู้ (Learning Styles) มีการตอบสนองต่อสภาพแวดล้อมจึงจะจูงใจผู้เรียนได้

คำสำคัญ: พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นอ่างศิลา ปัจจุบันสู่อดีต การนำเสนอสาระพิพิธภัณฑ์ เทคโนโลยีดิจิทัล

¹ สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

Abstract

This research study "A LOCAL MUSEUM CONTENT PRESENTATION MODEL BASING ON PRESENT-TO-PAST CONCEPTS THROUGH DIGITAL TECHNOLOGY: A CASE (STUDY) OF ANGSILA LOCAL MUSEUM" is aiming 1) to develop a model presented the content of the museum from the present to the past through digital technology for local museum on a conservative area, which is in a case study go Ang Sila Local Museum, 2) to test and certify the model presented museum content from the present to the past, which creates the perception and learning that is appropriate for the local museum in a new context. For the study area scope, the researcher selected the Museum in Honour of H.M the King's 72nd Birthday Anniversary (Local Cultural Museum in Ang Sila District) in Ang Sila District, Chonburi Province. The study focuses on factors effected the result of presentation design on the museum content through digital technology and the principle of content structuring for Ang Sila local museum with the involvement of the community itself. The researcher has a development concept to create a museum as a place suitable to learn follow the idea representing the present to the past through digital technology.

The research results show the concept of moving from the present to the pass, which can create a presentation process that led to the Kowit Model. The model establishes the perceiving and learning for local museum in the 21st century which consists of 3 dimensions as following; 1) the local museum is related to the pass knowledge, using digital technology presented the content on the conservation area will have to consider two main factors which are 1.1 using digital technology to present the content authenticity as the basis in reaching to all the detailed content and 1.2 using digital technology to create harmony with the environment and integrity, not to destroy the value of a conservation area or a historic site; 2) learning materials or materials exhibited (Medium), for the design of the digital technology will be composed of 3 parts as following; 2.1 exhibition and presentation of information; 2.2 digital platform design; and 2.3 convergent media and channels; and 3) learning style which can response to the environment and motivate learners.

Keywords: Local Museum Ang Sila Local Museum From the Present to the Past Museum Content Presentation Digital Technology

บทนำ

พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นเป็นสถานที่จัดแสดงวัตถุที่สะท้อนเรื่องราวของท้องถิ่น ส่งเสริมการเรียนรู้ให้กับประชาชน หรือเป็นแหล่งศึกษาหาความรู้ได้อย่างอิสระ (ประทุม ชุ่มเพ็งพันธ์, 2530) ปัจจุบันพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นมีจำนวนมาก การนำเสนอสาระของพิพิธภัณฑ์ยังเป็นแนวคิดที่ต้องศึกษาวิธีการ หลักการเพื่อมาปรับและประยุกต์ใช้กับพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น ในประเทศไทยมีจำนวนพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น 987 แห่ง แบ่งเป็นวัด 342 แห่ง โรงเรียน 259 แห่ง เอกชน 151 แห่ง องค์การปกครองส่วนท้องถิ่น 102 แห่ง ชุมชน 67 แห่ง มูลนิธิ องค์กรที่ไม่แสวงกำไร 30 แห่ง (ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร, 2556) พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นหลายแห่งมีกลุ่มนักวิชาการและผู้สนับสนุน ร่วมคิดร่วมกันทำให้เกิดการเรียนรู้สามารถดึงดูดผู้เยี่ยมชม แต่อีกหลายแห่งรวมถึงพิพิธภัณฑ์เฉลิมพระเกียรติ 72 พรรษามหาราช (พิพิธภัณฑ์ประจำท้องถิ่นอ่างศิลา) ซึ่งขาดการวางแผนการนำเสนอที่ดีหรือดำเนินการไปตามอัตภาพ จึงทำให้ผู้เยี่ยมชมลดน้อยไป

นอกจากนี้หลายแห่งยังมีข้อจำกัดด้านสถานที่ ไม่สามารถจัดแสดงได้อย่างเต็มที่ เนื่องจากต้องอยู่ภายใต้พระราชบัญญัติโบราณสถาน โบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ และพิพิธภัณฑ์ ซึ่งเป็นผลให้ไม่สามารถปรับปรุงได้มาก ทั้งภายในและภายนอก แนวคิด

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา...อ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ให้เกิดการรับรู้กับผู้สนใจจนนำมาสู่ใช้บริการจึงเป็นไปได้ยาก จากปัญหาการพัฒนาและข้อจำกัดข้างต้นสามารถสรุปประเด็นหลักได้ดังนี้

1. พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นหลายแห่งอยู่ภายใต้พระราชบัญญัติโบราณสถาน โบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ และพิพิธภัณฑ์ไม่สามารถปรับปรุงได้มากนักหรือมีข้อจำกัดการจัดแสดงทั้งภายในและภายนอก
2. พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นหลายแห่งมีกลุ่มนักวิชาการและผู้สนับสนุนอื่นร่วมคิดร่วมกันทำ แต่อีกหลายแห่งยังขาดการวางแผนการนำเสนอและการจัดแสดงให้เกิดการรับรู้และเรียนรู้ที่ดี
3. การสื่อสารและการนำเสนอสาระในพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นยังไม่สามารถตอบสนองการเรียนรู้ในปัจจุบัน

ผู้วิจัยเลือกพิพิธภัณฑ์เฉลิมพระเกียรติ 72 พรรษามหาราช ตำบลอ่างศิลา จังหวัดชลบุรีเป็นกรณีศึกษาครั้งนี้ จึงเกิดคำถามว่า กระแสการรับรู้และเรียนรู้ที่เปลี่ยนไป การเชื่อมโยงและแลกเปลี่ยนความรู้ของพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นในบริบทใหม่เป็นอย่างไร วิธีการนำเสนอเนื้อหาของอดีตด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลกับผู้เรียนในปัจจุบันของศตวรรษที่ 21 จะสัมพันธ์กันได้อย่างไร เทคโนโลยีดิจิทัลช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นที่มีข้อจำกัดจะเป็นอย่างไร ผู้วิจัยได้สร้างกรอบแนวคิดและตั้งสมมติฐานของการศึกษาเพื่อขจัดปัญหา ดังนี้

1. แบบจำลองการนำเสนอสาระพิพิธภัณฑ์ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลบนพื้นที่อนุรักษสามารถก้าวข้ามข้อจำกัดเรื่องรูปแบบนิทรรศการ สถานที่จัดแสดง หรือพิพิธภัณฑ์ที่เป็นสิ่งก่อสร้างเดิม หรือข้อจำกัดเรื่องพระราชบัญญัติโบราณสถาน โบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ และพิพิธภัณฑ์ได้ กรณีศึกษาพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น
2. แบบจำลองการนำเสนอสาระพิพิธภัณฑ์สามารถเป็นแนวคิด แนวทางสำหรับพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นให้เกิดการรับรู้และเรียนรู้ที่เหมาะสมกับชุมชนและคนในบริบทใหม่ได้

2. วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

- 2.1 เพื่อพัฒนาแบบจำลองการนำเสนอสาระพิพิธภัณฑ์ตามแนวคิดปัจจุบันสู่อดีตผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นบนพื้นที่อนุรักษ กรณีศึกษาพิพิธภัณฑ์เฉลิมพระเกียรติ 72 พรรษามหาราช
- 2.2 เพื่อทดสอบและรับรองแบบจำลองการนำเสนอสาระพิพิธภัณฑ์ตามแนวคิดปัจจุบันสู่อดีต ให้เกิดการรับรู้และการเรียนรู้ที่เหมาะสมสำหรับพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นในบริบทใหม่

3. ระเบียบวิธีวิจัย

3.1 การกำหนดกลุ่มตัวอย่าง แบ่งออกเป็น 6 กลุ่ม ดังนี้

1. กลุ่มส่วนงานราชการใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) มีประสบการณ์การทำงานกับศูนย์วัฒนธรรมเฉลิมราชอย่างน้อย 5 ปี จำนวน 5 คน ศึกษาการมีส่วนร่วมของชุมชน และการวางโครงการ
2. กลุ่มภูมิปัญญาท้องถิ่นอ่างศิลา มี 8 กลุ่มและผู้นำชุมชนประกอบด้วย จำนวน 4 ตำบล จำนวน 29 คน ใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง เพื่อศึกษาการมีส่วนร่วมของชุมชนและการวางโครงการ
3. กลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิรับรองและการทดสอบเพื่อหาประสิทธิภาพแบบจำลองการนำเสนอสาระพิพิธภัณฑ์ จำนวน 3 ท่าน ใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง โดยมีประสบการณ์การทำงานด้านพิพิธภัณฑ์และด้านเทคโนโลยีการศึกษาอย่างน้อย 10 ปี

4. กลุ่มนักเรียน นักศึกษา เพื่อสอบถามความพึงพอใจของการนำเสนอสาระพิพิธภัณฑ์ จำนวน 10 คน ระหว่างช่วงเวลาที่ผู้วิจัยทำการเก็บข้อมูลภาคสนาม โดยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ (Accidental Sampling)

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา

5. กลุ่มนักท่องเที่ยว เพื่อสอบถามความพึงพอใจของการนำเสนอสาระพิพิธภัณฑน์ จำนวน 5 คน ระหว่างช่วงเวลาที่ผู้วิจัยทำการเก็บข้อมูลภาคสนาม โดยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ

6. กลุ่มผู้เชี่ยวชาญประเมินคู่มือแบบจำลองการนำเสนอสาระพิพิธภัณฑน์ เพื่อหาประสิทธิภาพแบบจำลองการนำเสนอสาระพิพิธภัณฑน์ มีจำนวน 9 ท่าน โดยมีประสบการณ์การทำงานในแต่ละด้านอย่างน้อย 10 ปี ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านพิพิธภัณฑน์ท้องถิ่น ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา ผู้เชี่ยวชาญด้านพัฒนาสังคมและผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปวัฒนธรรมและท่องเที่ยว ใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำวิธีเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณเก็บรวบรวมข้อมูล เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย

1. แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล ปัญหาและอุปสรรค สัมภาษณ์ผู้อำนวยการกองการศึกษา เทศบาลเมืองอ่างศิลา
2. การสนทนากลุ่ม (Focus Group) ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล สอบถามความเห็นและประเมินแบบจำลองโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 9 ท่าน สืบหาเนื้อหาและการวางโครงเรื่องโดยชุมชนมีส่วนร่วมวางแผนเนื้อหา จำนวน 29 คน
3. แบบประเมินคู่มือและรับรองการทดสอบเพื่อหาประสิทธิภาพสำหรับผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญ
4. แบบสอบถามความพึงพอใจสำหรับกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ กลุ่มส่วนงานราชการ กลุ่มภูมิปัญญาท้องถิ่น กลุ่มผู้นำชุมชน กลุ่มนักเรียน นักศึกษา กลุ่มนักท่องเที่ยว

3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ ขึ้นอยู่กับปริมาณของข้อมูลและวิธีการศึกษา ผู้วิจัยได้แบ่งการวิเคราะห์ออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่

1. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ วิเคราะห์ข้อมูลแบบสร้างข้อสรุปและสรุปบรรยายเชิงพรรณนา
2. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณด้วยสถิติบรรยาย (Descriptive Statistics) จัดตำแหน่งเปรียบเทียบ หาค่าร้อยละ (Percentage) วัดค่ากลาง หาค่าเฉลี่ย (Mean) วัดการกระจาย หาค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

4. ผลการวิจัย

4.1 วิเคราะห์ปัจจัยภายใน ปัจจัยภายนอกที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการรับรู้และเรียนรู้พิพิธภัณฑน์ท้องถิ่นอ่างศิลาบนพื้นที่อนุรักษ์



รูปที่ 1 ดึกมหาราช (สีชาวด้านซ้าย) และดึกราชินี (สีแดงด้านขวา)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานภายในเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา หรือทำซ้ำโดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พิพิธภัณฑ์เฉลิมพระเกียรติ 72 พรรษามหาราชหรือพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นอ่างศิลา ตำบลอ่างศิลา จังหวัดชลบุรี เป็นพิพิธภัณฑ์ที่ประกาศขึ้นทะเบียนเป็นโบราณสถาน ประกาศในราชกิจจานุเบกษาชื่อ ตึกมหาราช ตึกราชินี เล่ม 113 ตอน 50ง. เมื่อวันที่ 18 ธันวาคม 2539 (กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น กระทรวงมหาดไทย, 2559) ปัจจุบันตึกมหาราช ตึกราชินี เป็นสถานที่จัดแสดงวัตถุของท้องถิ่น จัดแสดงเกี่ยวกับการเกิดพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวและส่งเสริมการเรียนรู้ให้กับประชาชน ปัจจุบันมีผู้เยี่ยมชมลดน้อยไป ผู้วิจัยใช้วิธีวิเคราะห์ SWOC Analysis ศึกษาจุดแข็ง (Strength) จุดอ่อน (Weakness) โอกาส (Opportunity) และความท้าทาย (Challenge) (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, ม.ป.ป.) ทั้งสภาพแวดล้อมภายในและภายนอกเพื่อให้เข้าใจถึงปัญหาที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการเรียนรู้และรับรู้พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นและปรากฏการณ์ต่างๆ

จากการวิเคราะห์พบว่า พิพิธภัณฑ์ต้องใช้กลยุทธ์ในการปรับตัว เพื่อให้บรรลุเป้าหมายคือ พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นอ่างศิลามีโอกาสมากได้แก่ ด้านสภาพแวดล้อมและสภาพแวดล้อม มีประชาสัมพันธการส่งเสริมการท่องเที่ยวตลาดอ่างศิลาอย่างต่อเนื่อง อีกทั้งเป็นสถานที่แห่งประวัติศาสตร์ ด้านเทคโนโลยี สื่อเทคโนโลยีการนำเสนอที่ทันสมัยในปัจจุบันมีราคาที่ถูกกลงและสื่อเทคโนโลยีที่ทันสมัยสามารถพัฒนาได้ง่ายกว่ายุคก่อนมากขึ้น เป็นต้น แต่ตัวองค์กรมีจุดอ่อนมากซึ่งต้องปรับตัว องค์กรให้มีความเข้มแข็งมากขึ้น เพื่อใช้โอกาสให้เป็นประโยชน์ เลี่ยงจุดอ่อนด้านการเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมและการบริการ การจัดการเรียนรู้ของพิพิธภัณฑ์ภายใต้การประกาศขึ้นทะเบียนเป็นโบราณสถาน เช่นการจัดแสดงเน้นวัตถุเป็นหลักขาดสื่อ ประกอบรวมถึงการให้ข้อมูลที่ชัดเจน รวมถึงการจัดแสดงบนพื้นที่อนุรักษ์ นำความสามารถเฉพาะอย่างมาใช้ให้ได้เปรียบ ในส่วนที่มีโอกาสสูง และสร้างองค์กรให้มีความเข้มแข็งเพื่อใช้โอกาสที่เกิดขึ้นให้เป็นประโยชน์ดังนี้

1. ส่งเสริมแผนการเรียนรู้ของระบบของพิพิธภัณฑ์ให้เป็นการท่องเที่ยวควบคู่ไปกับการเรียนรู้ที่เป็นอิสระ
2. สร้างความร่วมมือของชุมชนให้เห็นคุณค่า ความสำคัญแหล่งเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นของพิพิธภัณฑ์
3. เผยแพร่องค์ความรู้ที่น่าสนใจตามหลักการและรูปแบบการจัดแสดงที่ดี
4. สร้างทางเลือกของเนื้อหาที่หลากหลายเพื่อให้เกิดการเรียนรู้และการจัดแสดงที่สามารถอยู่บนพื้นที่อนุรักษ์ได้
5. ออกแบบสื่อทางเลือกตามความต้องการของกลุ่มเป้าหมายภายใต้งบประมาณที่จำกัด
6. สร้างความร่วมมือกับหน่วยงานของรัฐ มหาวิทยาลัยและหน่วยงานเอกชน ด้านบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญ

เฉพาะด้านทางพิพิธภัณฑ์

4.2 การพัฒนาแบบจำลองการนำเสนอสาระพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นตามแนวคิดปัจจุบันสู่อดีต

แบบจำลองการนำเสนอสาระพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นตามแนวคิดปัจจุบันสู่อดีต ผลการศึกษาแบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ 1) การส่งเสริมให้พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นเป็นแหล่งเรียนรู้ 2) แนวคิดปัจจุบันสู่อดีต และ 3) กรอบแนวคิด Kowitz Model

4.2.1 การส่งเสริมให้พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นเป็นแหล่งเรียนรู้ การปรับปรุงพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นควรมีปัจจัยที่ส่งผลต่อรูปแบบพฤติกรรมความต้องการรับรู้ของผู้ชม เนื่องจากปัจจุบันการตัดสินใจเลือกรับรู้ของผู้ชมมีความหลากหลายมากและง่ายต่อการเข้าถึงข้อมูล ปัจจัยดังกล่าวส่งผลต่อพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นที่พยายามผลักดันให้เดินไปข้างหน้า อันเนื่องจากไม่ตอบสนองพฤติกรรมความต้องการรับรู้ของผู้ชมในปัจจุบัน

จากการศึกษาพบว่า การดำเนินการของพิพิธภัณฑ์ในแบบเดิม (Professionally Driven Organization) เป็นการบริหารและการจัดการจากมุมมองของผู้อำนวยความสะดวกพิพิธภัณฑ์ เป็นวิธีการคิดจากกลุ่มผู้บริหารเป็นหลักซึ่งไม่ตอบสนองพฤติกรรมของผู้ชมในปัจจุบัน การดำเนินการของพิพิธภัณฑ์ในแบบใหม่ (Visitors-Centered Organization) ควรเปลี่ยนวิธีการดำเนินงานของพิพิธภัณฑ์จาก Modernism สู่ Postmodernism (Nielsen, 2014) เป็นเปลี่ยนแปลงที่สวนกระแสหรือกลับด้าน ดังรูปที่ 2 การสะสมและการนำเสนอตามความต้องการของผู้ชม (Collection of Demanding) ในการดำเนินการจึงต้องมองจากความสนใจของชุมชนและผู้ชมในปัจจุบันเป็นตัวตั้งแล้วจึงนำเสนอเนื้อหาเรื่องราวในอดีต ผู้วิจัยได้เพิ่มองค์ประกอบใหม่ในการพัฒนาให้กับพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นโดยให้ความสำคัญกับผู้ชมดังนี้ 1) วิธีเล่าเรื่อง คือการวางโครงเรื่องและการกำหนดเนื้อหาในพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นโดยชุมชนและผู้ชมมีส่วนร่วม (Thematic Framework) 2) วิธีการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา 19 อ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้
วารสารวิชาการคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จสจ.



เพื่อให้ตอบสนองความต้องการของผู้ชม (Learning Styles) 3) สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลใช้ถ่ายทอดเนื้อหาของอดีตในพิพิธภัณฑ์
ท้องถิ่น (Digital Technology)



รูปที่ 2 ภาพการเปรียบเทียบรูปแบบการขับเคลื่อนพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น
ที่มา: ผู้วิจัย, 2558

4.2.2 แนวคิดปัจจุบันสู่อดีตบนพื้นที่อนุรักษ์สำหรับพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น มาจากรูปแบบการรับรู้เรียนรู้ของผู้ชม
เป็นผู้เลือกที่จะเรียนรู้ ผลการศึกษาแบ่งออกเป็น 2 ส่วนคือ

4.2.2.1 แนวคิดปัจจุบันสู่อดีต การคำนึงถึงผู้เยี่ยมชมถือว่าเป็นกุญแจสำคัญที่ทำให้พิพิธภัณฑ์มีชีวิต
การศึกษาจึงมุ่งเน้นรูปแบบการเรียนรู้ของคน ชุมชน ผู้ชมในปัจจุบันเป็นตัวตั้งเพื่อตอบโจทย์ความเป็นอดีตและแสดงให้เห็น
ถึงคุณค่าทางวัฒนธรรมของชุมชน ดังนั้น การปรับตัวให้เข้ากับบริบทใหม่ของพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นอย่างศิลปะจะต้องนำสื่อกระแส
นิยมของคนในปัจจุบันมาเป็นทางเลือกในการนำเสนอเนื้อหาสาระพิพิธภัณฑ์ นั่นคือสื่อยุคดิจิทัล (Digital Age) เป็นเครื่องมือ
ที่ช่วยเสริมความรู้และเสริมประสบการณ์ของพิพิธภัณฑ์ ดังรูปที่ 3



รูปที่ 3 ภาพแนวคิดปัจจุบันสู่อดีตสำหรับพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นอย่างศิลปะ

ที่มา: ผู้วิจัย, 2558
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา หรือทำซ้ำโดยไม่แจ้งไปยังเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กระบวนการพัฒนาพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นอ่างศิลา ผู้วิจัยวิเคราะห์ปัจจัยภายในและปัจจัยภายนอกของพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นอ่างศิลาต่อการนำเสนอเนื้อหาสาระพิพิธภัณฑ์ หาสัมพันธ์กับพื้นที่เดิม สื่อเก่าบนพื้นที่เดิมและสื่อใหม่บนพื้นที่เดิม ภายใต้แนวคิด ดังตารางที่ 1 ปัจจุบันสู่อดีต พื้นที่เดิมหมายถึง พื้นที่ที่อยู่ภายใต้พระราชบัญญัติโบราณสถาน โบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ และพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ

ตารางที่ 1 วิเคราะห์ปัจจัยภายในและปัจจัยภายนอกภายใต้แนวคิดปัจจุบันสู่อดีต

กระบวนการ	ปัจจัยภายใน	ปัจจัยภายนอก
1. หลักการวางโครงเรื่องอ่างศิลา (Thematic Framework)	ประกอบด้วยข้อมูลโบราณสถาน มรดกทางภูมิปัญญาท้องถิ่น ความเป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่น เพื่อให้คนรุ่นหลังศึกษาเรียนรู้และเข้าใจ	เนื้อหาพิพิธภัณฑ์อยู่ภายนอก ดังนั้นเนื้อหาภายในสามารถเป็นฐานข้อมูลเชื่อมโยงเนื้อหาภายนอกได้
2. แนวคิดการรับรู้ทฤษฎีการเรียนรู้ (Learning Styles)	รูปแบบการเรียนรู้มีการตอบสนองต่อสภาพแวดล้อมพื้นที่เดิมในบริบทของพิพิธภัณฑ์	รูปแบบการเรียนรู้ใหม่บนพื้นที่เดิมสู่การเข้าถึงความรู้สอดคล้องกับคุณสมบัติผู้เรียนในศตวรรษที่ 21
3. การมีส่วนร่วมของชุมชนสู่คุณค่าของชุมชน (Value)	ชุมชนเป็นเจ้าของวัฒนธรรม ร่วมคิดร่วมตัดสินใจและหาแนวทางที่เหมาะสมให้เกิดการสร้างแรงบันดาลใจ รักชุมชนสู่คุณค่าของชุมชน	การดำเนินกิจกรรมต่างๆ ของชุมชน จะนำไปสู่ความร่วมมือจากภายนอก เกิดการยอมรับของชุมชน เพื่อการส่งเสริมจากภาครัฐให้ชุมชนเข้มแข็ง
4. เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Technologies) บนพื้นที่อนุรักษ์สู่การเรียนรู้ (Medium)	สื่อการเรียนรู้แบบเดิม สื่อจัดแสดงที่เน้นวัตถุ เน้นประสบการณ์จริง การปรับปรุงและพัฒนา รูปแบบการจัดแสดงจึงมีข้อจำกัดและไม่สามารถปรับแต่งอาคารเดิมได้มาก	สามารถพัฒนาการเรียนรู้รูปแบบใหม่ กิจกรรมเน้นเชื่อมโยงสื่อใหม่กับพื้นที่เดิม โดยไม่ต้องปรับแต่งอาคารเดิมเพื่อเรียนรู้ประสบการณ์จริงของท้องถิ่น

ที่มา: ผู้วิจัย, 2559

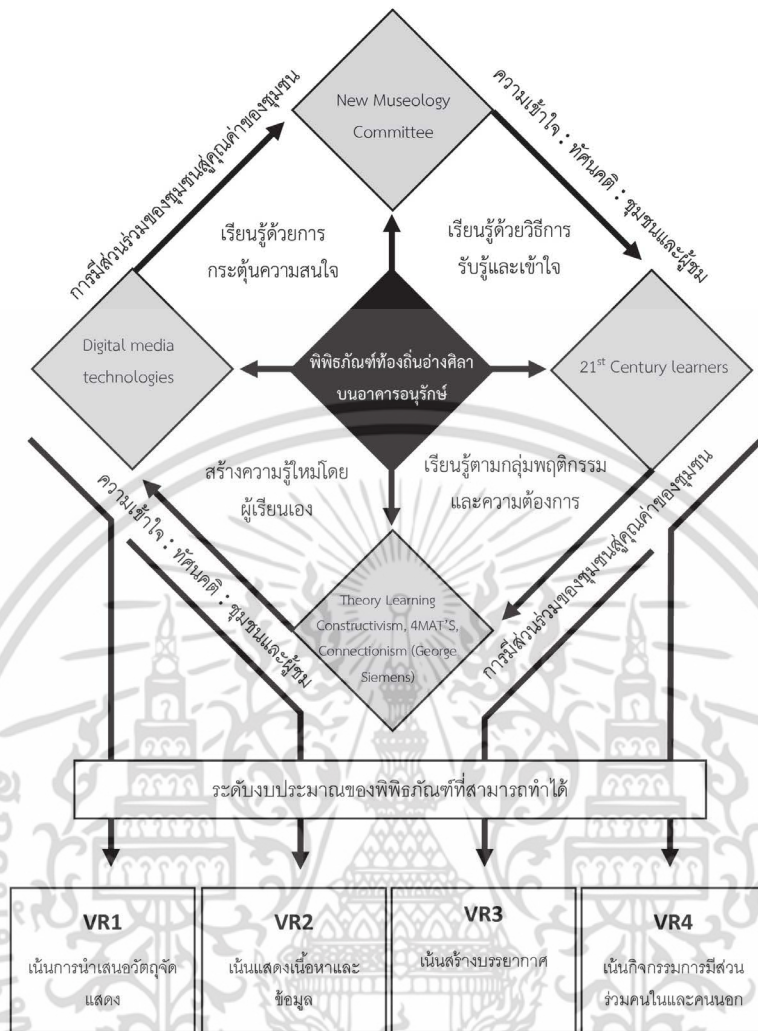
4.2.2.2 การนำเสนอสาระของพิพิธภัณฑ์ มีความซับซ้อนและต้องระมัดระวังมากขึ้นเมื่อนำเสนอนั้นอยู่บนพื้นที่อนุรักษ์ จึงต้องอาศัยแนวทางในการจัดการเนื้อหาและนำเสนอสาระของพิพิธภัณฑ์ที่ไม่ไปทำลายคุณค่าทางวัฒนธรรม รวมถึงพื้นที่อนุรักษ์นั้นด้วย การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลนำเสนอสาระของพิพิธภัณฑ์บนพื้นที่อนุรักษ์จะต้องคำนึงถึงการอนุรักษ์โบราณสถานและโบราณวัตถุในท้องถิ่น โดยการดูแล รักษาให้คงอยู่ตามเดิม สืบทอด ค้ำครอง ป้องกันไม่ให้เสียหาย

จากการศึกษาพบว่า พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นมีความสัมพันธ์กับการเชื่อมโยงความรู้ของอดีต การอนุรักษ์ด้วยแนวทางด้านวัฒนธรรมสามารถช่วยลดปัญหาการทำให้โบราณสถานและโบราณวัตถุเสื่อมสภาพได้ มีหลัก 2 ประการดังนี้

1. การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลต้องแสดงให้เห็นสาระความเป็นของแท้ดั้งเดิม (Authenticity) เป็นส่วนพื้นฐานในการเข้าใจและเข้าถึงเนื้อหาต่างๆ ของท้องถิ่น ตลอดจนแสดงให้เห็นความเป็นเอกลักษณ์ (Identity) ซึ่งมีความสำคัญเฉพาะทางวัฒนธรรมของท้องถิ่นนั้นๆ (ศุภย์มาณุษยวิทยาสิรินธร มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2540)

2. การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลต้องสร้างความกลมกลืนกับสภาพแวดล้อมเพื่อเกิดความสมบูรณ์ (Integrity) กับพื้นที่และไม่ขัดแย้งจนไปทำลายคุณค่าของพื้นที่อนุรักษ์หรือโบราณสถาน ภายใต้ความเห็นชอบจากกรมศิลปากร (กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น กระทรวงมหาดไทย, 2559)

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา... อย่างยิ่งถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้วารสารวิชาการคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จสจ.



รูปที่ 4 ภาพ Kowitz Model แบบจำลองการนำเสนอสาระพิพิธภัณฑ์ตามแนวคิดปัจจุบันสู่อดีตผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล สำหรับพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น: กรณีศึกษาพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นอ่างศิลา
ที่มา: ผู้วิจัย, 2559

4.2.3 Kowitz Model เป็นแบบจำลองการนำเสนอสาระพิพิธภัณฑ์ โดยผู้วิจัยเห็นถึงข้อจำกัดด้านการสื่อสารของสื่อดั้งเดิมและการพัฒนาของสื่อใหม่บนพื้นที่เดิม ซึ่งเป็นส่วนสำคัญต่อการรับรู้และเรียนรู้สำหรับพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น ผู้วิจัยจึงนำแนวคิดปัจจุบันสู่อดีตพัฒนาเป็นกรอบแนวคิด Kowitz Model โดยเลือกพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นอ่างศิลาเป็นกรณีศึกษา เพื่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้และการนำเสนอสาระพิพิธภัณฑ์ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น ดังรูปที่ 4

จากการศึกษาพบว่า กระบวนการรับรู้และการเรียนรู้ตามแนวคิด Kowitz Model กับพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น ในศตวรรษที่ 21 มีด้วยกัน 2 มิติ คือ 1) สื่อการเรียนรู้หรือสื่อจัดแสดง (Medium) ในพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นมีความสัมพันธ์กับวิธีการเชื่อมโยงความรู้หรือเครื่องมือที่ใช้ในการสื่อสารและการเข้าถึงความรู้สอดคล้องกับคุณสมบัติผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 (21st Century learners) โดยใช้หลักการออกแบบการใช้สื่อดิจิทัลนำเสนอสาระพิพิธภัณฑ์ดังนี้ 1.1 การจัดการทรัพยากรและการนำเสนอคุณภาพของข้อมูล 1.2 ออกแบบแพลตฟอร์มดิจิทัล (Digital Platforms) 1.3 การหลอมรวมสื่อดิจิทัล (Convergent Media) และการกำหนดช่องทางการสื่อสาร 2) รูปแบบการรับและเรียนรู้ (Learning Styles) เป็นลักษณะทางกายภาพ (คน) ที่ตอบสนองต่อสภาพแวดล้อมทางการเรียน สามารถสร้างแรงจูงใจ เป็นแรงบันดาลใจและเกิดความรู้ที่เป็นพลวัต โดยนำแนวคิดและทฤษฎีการเรียนรู้มาใช้กับพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นประกอบด้วย 2.1 การเรียนรู้ควรเป็นแบบอิสระ (Constructivism)

มีทางเลือกและระดับการเรียนรู้ที่เหมาะสม 2.2 ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และค้นหาคำตอบได้ด้วยตัวเอง (4 MAT'S Learning ของ Bernice McCarthy) ผ่านกิจกรรมและประสบการณ์เรียนรู้ 2.3 สามารถเชื่อมโยงเนื้อหา (Connectionism) และแบ่งปันความคิดเห็นของผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของการประเมินแบบจำลองการนำเสนอสาระพิพธิภักดิ์ตามแนวคิดปัจจุบัน
 สู่อดีตผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับพิพธิภักดิ์ท้องถิ่นจากผู้เชี่ยวชาญ

หัวข้อประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับ
มีความเป็นไปได้และกระบวนการมีความชัดเจนตามการนำเสนอสาระพิพธิภักดิ์	4.33	.866	มาก
ความเหมาะสมกับพิพธิภักดิ์ท้องถิ่น และผู้ใช้งานระดับท้องถิ่น	4.33	1.000	มาก
สามารถยืดหยุ่นตามบริบทและระดับท้องถิ่น	4.33	.707	มาก
เพิ่มประสิทธิภาพให้เกิดการรับรู้และเรียนรู้สำหรับพิพธิภักดิ์ท้องถิ่น	4.56	.527	มากที่สุด
มีแนวทางปฏิบัติให้ชุมชนการมีส่วนร่วม	4.33	.707	มาก
Total	4.36	.637	มาก

ที่มา: ผู้วิจัย, 2559

จากตารางที่ 2 แบบจำลองการนำเสนอสาระพิพธิภักดิ์ตามแนวคิดปัจจุบันสู่อดีตผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับพิพธิภักดิ์ท้องถิ่น ผ่านการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่ด้านพิพธิภักดิ์ท้องถิ่น ด้านเทคโนโลยีการศึกษา ด้านพัฒนาสังคมและการดำเนินการ ด้านศิลปวัฒนธรรมและท่องเที่ยว จำนวน 9 ท่าน พบว่า การเพิ่มประสิทธิภาพให้เกิดการเรียนรู้และเรียนรู้สำหรับพิพธิภักดิ์ท้องถิ่นตามแบบจำลองการนำเสนอสาระพิพธิภักดิ์ที่อยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.56 รองลงมา คือ มีความเป็นไปได้และกระบวนการมีความชัดเจนตามการนำเสนอสาระพิพธิภักดิ์ที่อยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.33 ความเหมาะสมกับพิพธิภักดิ์ท้องถิ่นตามแบบจำลองการนำเสนอสาระพิพธิภักดิ์ที่อยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.33 การมีแนวทางปฏิบัติให้ชุมชนการมีส่วนร่วมและสามารถยืดหยุ่นใช้กับบริบทในระดับท้องถิ่นอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.33 ดังนั้น กรอบแนวคิด Kowit Model สามารถพัฒนาให้เกิดกระบวนการเรียนรู้และการนำเสนอสาระพิพธิภักดิ์ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับพิพธิภักดิ์ท้องถิ่นอย่างคิดได้

4.3 การจัดแสดงให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามกรอบแนวคิด Kowit Model ผลการศึกษาการออกแบบการนำเสนอสาระพิพธิภักดิ์ตามแนวคิดปัจจุบันสู่อดีตผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับพิพธิภักดิ์ท้องถิ่นอย่างคิดแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ 1) ลักษณะทั่วไปของพิพธิภักดิ์ท้องถิ่นอย่างคิด 2) การออกแบบห้องจัดแสดง โดยแยกประเด็น รูปแบบและลักษณะการนำเสนอสาระแบ่งตามลักษณะของห้อง ดังนี้

4.3.1 ลักษณะทั่วไปของพิพธิภักดิ์ท้องถิ่นอย่างคิด ชื่อของพิพธิภักดิ์ท้องถิ่นอย่างคิดเรียกว่า พิพธิภักดิ์เฉลิมพระเกียรติ 72 พรรษามหาราช อย่างคิดเป็นหมู่บ้านชายทะเลวางตัวตามแนวทิศเหนือ-ใต้ อยู่ในเขตแนวอ่าวชลบุรี เล่ากันว่า มีท่าเทียบเรือสำเภาเพื่อขนส่งสินค้าจากจีนเรียกว่า "ตะพานหิน" ชาวจีนใช้เกวียนขนส่งสินค้าในแต่ละวันประมาณ 10-12 เล่ม ปัจจุบันเป็นท่าเรือประมง (ศูนย์วัฒนธรรมจังหวัดชลบุรี โรงเรียนชลกันยานุกูล, 2541) สภาพทางภูมิศาสตร์ ลักษณะโครงสร้างทางธรณีวิทยาประกอบด้วยหินอัคนี ประเภทหินแกรนิตส่วนใหญ่กระจายอยู่ในพื้นที่ติดต่อกับชายฝั่งทะเล มีทั้งหินเนื้อหยาบและหินเนื้อละเอียด พบมากที่บ้านอ่างศิลา (ภารดี มหาขันธ์, 2558) หินแกรนิตที่ตำบลอ่างศิลามีสีขาวนวล สีเหลืองอ่อน และแกร่งมากจึงนิยมมาทำเป็นครกหิน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

พิพิธภัณฑ์อ่างศิลามีการจัดแสดง 2 ส่วนคือ ตึกมหาราชและตึกราชินี ปัจจุบันตึกมหาราชจัดเป็นนิทรรศการถาวร ดังนั้นการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยได้เลือกตึกราชินี เนื่องจากมีห้องจัดแสดงอเนกประสงค์และพื้นที่จัดนิทรรศการชั่วคราวซึ่งเหมาะกับการเป็นกรณีศึกษาครั้งนี้ สถาปัตยกรรมของตึกราชินี อาคารก่ออิฐถือปูน 2 ชั้น ส่วนหน้าของอาคารหันหน้าออกทะเล ปัจจุบันมีการตกแต่งจัดแสดงภายในอาคาร 10 ห้อง ดังรูปที่ 5-6 โดยแบ่งห้องตามประเภทการใช้งานดังนี้

1. ห้องประเภทที่ 1 นิทรรศการถาวร ห้องโถงกลางชั้นบน ใช้เป็นพื้นที่จัดแสดงเกี่ยวกับความจงรักภักดีต่อพระมหากษัตริย์ เทิดพระเกียรติและสำนึกในพระมหากรุณาธิคุณของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว
2. ห้องประเภทที่ 2 นิทรรศการชั่วคราว จัดแสดงนิทรรศการต่างๆ ตามโครงการส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมของเทศบาลเมืองอ่างศิลา
3. ห้องประเภทที่ 3 โถงกลาง
4. ห้องประเภทที่ 4 อเนกประสงค์และคลังวัตถุ เป็นที่เก็บวัตถุ ที่ไม่อยู่ระหว่างการจัดแสดงหรืออยู่ระหว่างรอการจัดแสดงแล้วแต่ความเหมาะสมในแต่ละช่วงของการจัดแสดง



รูปที่ 5 ผังแบบแปลนตึกราชินี ด้านล่าง
ที่มา: ผู้วิจัย, 2559

รูปที่ 6 ผังแบบแปลนตึกราชินี ด้านบน
ที่มา: ผู้วิจัย, 2559

4.3.2 การออกแบบห้องจัดแสดง

4.3.2.1 การวางโครงเรื่องและเนื้อหา ผู้วิจัยได้สำรวจเนื้อหาใช้วิธีการสนทนากลุ่ม (Focus Group) เน้นการมีส่วนร่วมของชุมชนโดยให้กลุ่มตัวแทนชุมชน ได้แก่ กลุ่มหน่วยงานราชการ กลุ่มภูมิปัญญาท้องถิ่น กลุ่มผู้นำชุมชน แสดงความคิดเห็นร่วมกัน ผู้วิจัยสรุปโดยการแสดงลำดับของหัวข้อ หรือลำดับชั้นของแต่ละกิจกรรม (Hierarchical Thematic Structure) โดยแยกเป็นกลุ่มหลักก่อน (kingdoms) จากนั้นมาจัดลำดับย่อย (Orders) แยกเป็นตระกูล (Genera) และชนิด (Species) ตามลำดับความสำคัญ (Lord and Lord, 2002) ดังรูปที่ 7

จากการศึกษาพบว่า วิธีการวางเนื้อหาเกี่ยวกับแนวคิดหลัก (Core Idea) ของพิพิธภัณฑ์เฉลิมพระเกียรติ 72 พรรษามหาราชมีดังนี้

1. กำหนดหัวเรื่อง (Primary Topics or Themes) เป็นเรื่องการเทิดพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว ซึ่งเป็นส่วนที่ชุมชนและเป็นวัตถุประสงค์หลักของพิพิธภัณฑ์ให้ความสำคัญเป็นส่วนแรก
2. หัวเรื่องรอง (Secondary Topics or Sub-Themes) แยกเป็นกลุ่มหลักได้ 4 ส่วน คือ
 - 2.1 เนื้อหาของพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น ประกอบไปด้วย ลักษณะทั่วไปของอ่างศิลา ที่ตั้งและประชากรอ่างศิลา และสภาพทางภูมิศาสตร์

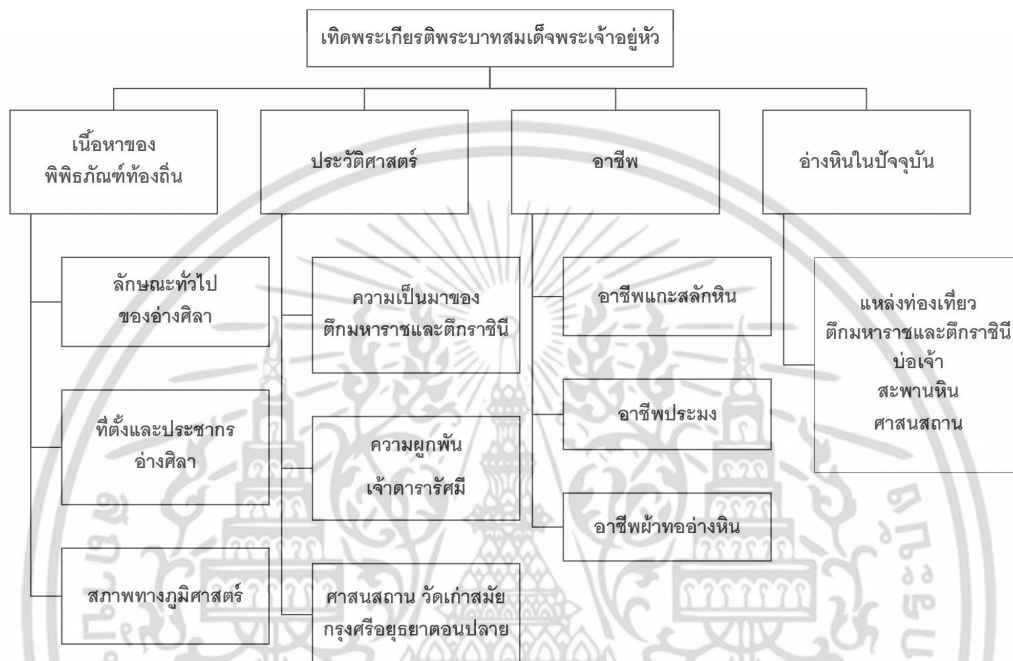
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา หรืออ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 ประวัติศาสตร์ ประกอบไปด้วย ความเป็นมาตีพิมพ์พระราชและตีกราชินี ความผูกพัน เจ้าจอมมารดาจารย์ศรี ศาสนสถาน วัดเกาส์มายกรุงศรีอยุธยาตอนปลาย

2.3 อาชีพ ประกอบไปด้วย อาชีพแกะสลักหิน อาชีพประมง อาชีพผ้าทออ่างหิน

2.4 อ่างศิลาในปัจจุบัน ประกอบไปด้วย แหล่งท่องเที่ยว ตึกมหาราชและตีกราชินี ป่อเจ้า สะพานหิน ศาสนสถาน เป็นต้น



รูปที่ 7 วางโครงเรื่องและเนื้อหา (Thematic Framework) ของพิพิธภัณฑ์เฉลิมพระเกียรติ 72 พรรษามหาราช
ที่มา: ผู้วิจัย, 2559

4.3.2.2 ห้องจัดแสดง ผู้วิจัยนำกรอบแนวคิด Kowitz มาทดสอบแบบจำลองการนำเสนอสาระพิพิธภัณฑ์กับพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นอ่างศิลา ลักษณะการจัดแสดงตามวางโครงเรื่องและเนื้อหาของพิพิธภัณฑ์เฉลิมพระเกียรติ 72 พรรษามหาราช 4 ห้อง ดังนี้

ตารางที่ 3 การวิเคราะห์ห้องจัดแสดงและแผนการนำเสนอสาระพิพิธภัณฑ์ ห้อง 1

ห้องจัดแสดง	ประเด็นและรูปแบบ	ลักษณะการนำเสนอสาระ
VR1 (Virtual 1) ห้องราชวัติ	<ul style="list-style-type: none"> - เน้นการนำเสนอวัตถุจัดแสดง - การจัดแสดงภายในพิพิธภัณฑ์ - นำเสนอสาระเกี่ยวกับอาชีพประกอบไปด้วย อาชีพแกะสลักหิน อาชีพประมง อาชีพผ้าทออ่างหิน 	<p>แสดงวัตถุสิ่งของและสามารถนำเสนอเนื้อหาเรื่องราวได้ด้วยวิธีการรับรู้และเข้าใจด้วยผู้ชมเอง เทคโนโลยีดิจิทัลขยายการรับรู้ให้สามารถมองเห็นได้ทุกด้าน กรณีที่ไม่สามารถสัมผัสวัตถุได้เมื่อผู้ชมต้องการข้อมูลเพิ่มเติมจะใช้เครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Network) และเทคโนโลยีดิจิทัลช่วยให้เกิดความเชื่อมโยงวัตถุและข้อมูล เช่น QR tags, AR Code, Mobile App, 3D video, Digital Video, Electronic Publishing เป็นต้น</p>

ที่มา: ผู้วิจัย, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา อย่างไรก็ดีเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้วารสารวิชาการคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จสจ.



รูปที่ 8 ภาพจำลองสามมิติการนำเสนอสาระพิพิธภัณฑน์ ห้อง 1 VR1 (Virtual 1)
ที่มา: ผู้วิจัย, 2559

ตารางที่ 4 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลภายในห้อง 1 VR1 (Virtual 1)

ภาพการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล
	มัลติมีเดียวิดีโอ (Video) นำเสนอข้อมูลวัตถุแต่ละชนิด 3 เรื่อง ประกอบด้วย วัตถุเกี่ยวกับการทำครกหิน วัตถุเกี่ยวกับอาชีพผ้าทออย่างศิลา วัตถุเกี่ยวกับอาชีพประมง ความยาว 2 นาทีต่อวัตถุ วัตถุจัดวาง 12 ชั้น
	กรณีที่ไม่สามารถสัมผัสวัตถุได้ เมื่อผู้ชมต้องการข้อมูลเพิ่มเติมจะใช้เครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Network) และเทคโนโลยีดิจิทัลช่วยให้เกิดความเชื่อมโยงวัตถุและข้อมูล เช่น QR tags, AR Code, Mobile App, Electronic Publishing เป็นต้น
	สื่อสิ่งพิมพ์ แสดงข้อมูลภาพและอักษร เกี่ยวกับวัตถุจัดแสดง 3 เรื่อง ประกอบด้วย วัตถุเกี่ยวกับการทำครกหิน วัตถุเกี่ยวกับอาชีพผ้าทออย่างศิลา วัตถุเกี่ยวกับอาชีพประมง เช่น Information Visualization

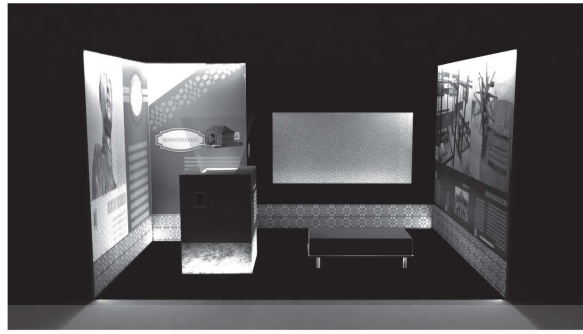
ที่มา: ผู้วิจัย, 2559

ตารางที่ 5 การวิเคราะห์ห้องจัดแสดงและแผนการนำเสนอสาระพิพิธภัณฑน์ ห้อง 2

ห้องจัดแสดง	ประเด็นและรูปแบบ	ลักษณะการนำเสนอสาระ
VR2 (Virtual 2) ห้องศรีตรง	เน้นนำเสนอเนื้อหาและข้อมูล - การจัดแสดงภายนอกพิพิธภัณฑน์ - สาระเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ ประกอบไปด้วย ความเป็นมา ตึกมหาราชและตึกราชินี ความผูกพันกับเจ้าจอมมารดาดารารัศมี	นำเสนอเนื้อหาให้เรียนรู้ตามกลุ่มพฤติกรรมและความต้องการด้วยการสร้างแพลตฟอร์มออนไลน์ (Online Platforms) เปิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นออนไลน์ มีการปฏิสัมพันธ์ภาพและข้อมูลสามารถสืบค้นภายใต้เนื้อหาที่กำหนดไว้ตามกลุ่มพฤติกรรมและนำไปอ้างอิงได้ เช่น Cloud Computing, Search Site, Social Site, Digital Video/Audio ทั้ง off-line และ on-line, MOOCs, Online Learning, Machine Learning

ที่มา: ผู้วิจัย, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา หรือทำซ้ำอย่างอื่นถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 9 ภาพจำลองสามมิติการนำเสนอสาระพิพิธภัณฑน์ ห้อง 2 VR2 (Virtual 2)
ที่มา: ผู้วิจัย, 2559

ตารางที่ 6 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลภายในห้อง 2 VR2 (Virtual 2)

ภาพการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล
	1 มัลติมีเดียวิดีโอ (Video) นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับราชวงศ์จักรี ได้แก่ พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 5 เจ้าดารารัศมีและพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช รัชกาลที่ 9 ความยาว 7-10 นาที
	2 มัลติมีเดียภาพเคลื่อนไหว (Animation) แสดงภาพตีพิมพ์และตีกราชินีในรูปแบบ Hologram 3 มิติ
	สื่อสิ่งพิมพ์ แสดงข้อมูลภาพและอักษร เปิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นออนไลน์ ข้อมูลสามารถสืบค้นและนำไปอ้างอิงได้ โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เช่น Search Site, Social Site, Digital Video/Audio

ที่มา: ผู้วิจัย, 2559

ตารางที่ 7 การวิเคราะห์ห้องจัดแสดงและแผนการนำเสนอสาระพิพิธภัณฑน์ ห้อง 3

ห้องจัดแสดง	ประเด็นและรูปแบบ	ลักษณะการนำเสนอสาระ
VR3 (Virtual 3) ห้องหรือพิพิธภัณฑ์	เน้นสร้างบรรยากาศ - การจัดแสดงภายในพิพิธภัณฑน์ - สาระเกี่ยวกับเนื้อหาของพิพิธภัณฑน์ ท้องถิ่น ประกอบไปด้วย ลักษณะทั่วไปของอ่างศิลา ที่ตั้งและประชากรอ่างศิลา และสภาพทางภูมิศาสตร์	นำเสนอการเรียนรู้ด้วยบรรยากาศจำลองกระตุ้นความสนใจด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล นำเสนอภายในพิพิธภัณฑน์ เช่น ภาพแสดงข้อมูลหรือสร้างบรรยากาศจำลอง พัฒนารูปแบบการนำเสนอเพื่อใช้เฉพาะที่ กรณีที่พิพิธภัณฑน์ไม่สามารถเพิ่มเติมห้องจัดแสดงได้มาก ซึ่งมีหลายกรณีเช่น การปรับปรุงใหม่ ซ่อมแซมหรือทำห้องจัดแสดงใหม่ (Renovate)

ที่มา: ผู้วิจัย, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา... อย่างยิ่งถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 10 ภาพจำลองสามมิติการนำเสนอสาระพิพิธภัณฑ์ ห้อง 3 VR3 (Virtual 3)
ที่มา: ผู้วิจัย, 2559

ตารางที่ 8 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลภายในห้อง 3 VR3 (Virtual 3)

ภาพการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล
	โมเดลจิ๋วการเรียนรู้ด้วยบรรยากาศจำลองกระตุ้นความสนใจ มีเครื่องหมาย QR Code ระบุตำแหน่ง (Location-Based Services) ช่วยให้เกิดการเชื่อมโยงกับสภาพทางภูมิศาสตร์
	มัลติมีเดียวิดีโอ (Video) นำเสนอลักษณะทั่วไปของอ่างศิลา ประกอบด้วย ภูมิศาสตร์ แหล่งชุมชน และภาพเปรียบเทียบ การเปลี่ยนแปลงของชุมชนในอดีตและปัจจุบันประกอบโมเดลบ้านจิ๋ว

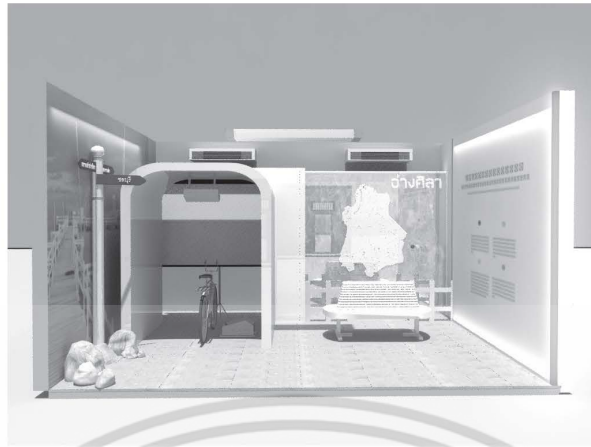
ที่มา: ผู้วิจัย, 2559

ตารางที่ 9 การวิเคราะห์ห้องจัดแสดงและแผนการนำเสนอสาระพิพิธภัณฑ์ ห้อง 4

ห้องจัดแสดง	ประเด็นและรูปแบบ	ลักษณะการนำเสนอสาระ
VR4 (Virtual 4) ห้องมณีเทวา	<ul style="list-style-type: none"> - เน้นกิจกรรมการมีส่วนร่วมคนในและคนนอก - การจัดแสดงภายในพิพิธภัณฑ์และการจัดแสดงภายนอกพิพิธภัณฑ์ - สาระเกี่ยวกับอ่างศิลาในปัจจุบันประกอบไปด้วย แหล่งท่องเที่ยว ดึกมหาราชและตึกราชินี บ่อเจ้าสะพานหิน ศาสนสถาน เป็นต้น 	นำเสนอเนื้อหาให้เกิดการมีส่วนร่วม ผ่านกิจกรรม ประสบการณ์ของคนใน (ชุมชน) ทำให้เกิดการกระตุ้นและเห็นคุณค่าเรื่องประวัติความเป็นมาของท้องถิ่น อาชีพของคนชุมชน รวมถึงประโยชน์ของพิพิธภัณฑ์ที่ส่งผลต่อชุมชนและผู้ชมหรือคนนอกได้ โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และอุปกรณ์สื่อสารของผู้ชมโดยผ่าน Mobile Site หรือ Mobile Applications, Personal Learning Environments, Machine Learning, Geolocation, Location-Based Services (LBS), VR (Virtual Reality), AR (Augmented Reality)


ที่มา: ผู้วิจัย, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา หรือทำซ้ำอย่างอื่นถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 11 ภาพจำลองสามมิติการนำเสนอสาระพิพิธภัณฑน์ ห้อง 4 VR4 (Virtual 4)
ที่มา: ผู้วิจัย, 2559

ตารางที่ 10 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลภายในห้อง 4 VR4 (Virtual 4)

ภาพการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล
	เน้นกิจกรรมการมีส่วนร่วมของผู้ชม ให้เกิดการกระตุ้นและเห็นคุณค่าเรื่องประวัติศาสตร์ความเป็นมาของท้องถิ่น โดยใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีดิจิทัลชมมัลติมีเดียวิดีโอ (Video) นำเสนอบรรยากาศของชุมชน ประกอบด้วย การท่องเที่ยวบ้านเก่าในชุมชนอ่างศิลา การท่องเที่ยวสะพานปลา การท่องเที่ยววัดอ่างศิลา ในรูปแบบภาพเสมือนจริง ด้วยกล้อง VR (Virtual Reality)
	เน้นกิจกรรมการมีส่วนร่วมของผู้ชม โดยการค้นหาตำแหน่งผ่าน Mobile Site หรือ Mobile Applications เพื่อนำไปสู่การเรียนรู้จากประสบการณ์จริงของท้องถิ่น และสื่อสิ่งพิมพ์ ภาพสถานที่ท่องเที่ยวและป้ายบอกข้อมูล มีเครื่องหมาย QR Code และ Location-Based Services (LBS) ช่วยให้เกิดการเชื่อมโยง

ที่มา: ผู้วิจัย, 2559

5. สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

ทางออกที่นำไปสู่การแก้ปัญหาพัฒนาให้พิพิธภัณฑน์ท้องถิ่นเป็นแหล่งรับรู้และเรียนรู้ที่เหมาะสมกับชุมชนและสังคมในปัจจุบัน การนำเสนอเนื้อหาสาระของพิพิธภัณฑน์ท้องถิ่นกับการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลจึงเป็นแนวคิดและแนวทางของการพัฒนาการสื่อสารสำหรับพิพิธภัณฑน์ท้องถิ่นให้สนองต่อความต้องการในสังคมใหม่ โดยผู้วิจัยศึกษาความสัมพันธ์ของเทคโนโลยีดิจิทัลในพิพิธภัณฑน์ท้องถิ่นกับชุมชนและคน รูปแบบคุณสมบัติผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 (21st Century learners) จากแนวคิดพื้นฐานของทฤษฎี Connectivism ทำให้เห็นความสัมพันธ์ของวิธีการเชื่อมโยงความรู้หรือเครื่องมือที่ใช้เข้าถึงความรู้ ส่งผลให้การเรียนรู้ในนิทรรศการแบบเดิมที่เน้นตัววัตถุเป็นหลัก (Object-Based Exhibition) ไม่ใช่เป็นแนวคิดหลักของการเรียนรู้อีกต่อไป ปัจจุบันเป็นการเรียนรู้เชิงวัตถุ (Learning Object) คือ การนำดิจิทัลมาใช้เพื่อให้ผู้เรียนบรรลุผลการเรียนรู้ เนื่องจากผู้ชมมีวิธีการเรียนรู้ที่เปลี่ยนไป วิธีการใหม่เป็นการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลในพิพิธภัณฑน์ท้องถิ่นที่หลากหลาย เน้นประสบการณ์เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา... อย่างยิ่งถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้
วารสารวิชาการคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จสจล.

การเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเทคโนโลยีดิจิทัลกับการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นในศตวรรษที่ 21 มีด้วยกัน 2 มิติ คือ 1) สื่อการเรียนรู้หรือสื่อจัดแสดง (Medium) ในพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นมีความสัมพันธ์กับวิธีการเชื่อมโยงความรู้หรือเครื่องมือที่ใช้ในการสื่อสารและการเข้าถึงความรู้สอดคล้องกับคุณสมบัติผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 โดยใช้หลักการออกแบบการใช้สื่อดิจิทัลนำเสนอสาระพิพิธภัณฑ์ดังนี้ 1.1 การจัดนิทรรศการและการนำเสนอคุณภาพของข้อมูล 1.2 ออกแบบแพลตฟอร์มดิจิทัล (Digital Platforms) 1.3 การหลอมรวมสื่อดิจิทัล (Convergent media) และการกำหนดช่องทางการสื่อสาร 2) รูปแบบการรับและเรียนรู้ (Learning Styles) เป็นลักษณะทางกายภาพ (คน) ที่ตอบสนองต่อสภาพแวดล้อมทางการเรียน สามารถสร้างแรงจูงใจ เป็นแรงบันดาลใจและเกิดความรู้ที่เป็นพลวัต โดยนำแนวคิดและทฤษฎีการเรียนรู้มาใช้ให้เกิดการรับรู้และการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น

เอกสารอ้างอิง

- กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น กระทรวงมหาดไทย. 2552. **มาตรฐานการดูแลโบราณสถาน**. [ออนไลน์] (อ้างเมื่อ 15 มกราคม 2559). เข้าถึงได้จาก: http://www.dla.go.th/work/e_book/eb1/std210550/27/0.pdf.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. ม.ป.ป. **การวิจัยแบบวิจัยและพัฒนาวัตกรรมการศึกษา**. ม.ป.ท.
- ประทุม ชุ่มเพ็งพันธ์. 2530. **พิพิธภัณฑ์วิทยา**. กรุงเทพฯ: พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ เจ้าสามพระยา.
- ภากรดี มหาพันธ์. 2558. **ประวัติศาสตร์สังคมภูมิปัญญาท้องถิ่นอ่างศิลา**. นครปฐม: สันทวีกิจ.
- ศยามน อินสะอาด. 2557. **การพัฒนาารูปแบบนวัตกรรมคลังสื่อการศึกษาเพื่อสังคมยุคดิจิทัลของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี**. [ออนไลน์] (อ้างเมื่อ 2 กุมภาพันธ์ 2557). เข้าถึงได้จาก: <http://www.edu.ru.ac.th/et-ram/techno/images/R1.pdf>.
- ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร. 2540. **เอกสารการสัมมนาทางวิชาการพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นในประเทศไทย**. กรุงเทพฯ: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร.
- ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร. 2556. **พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นในประเทศไทย**. [ออนไลน์] (อ้างเมื่อ 9 พฤษภาคม 2557). เข้าถึงได้จาก: http://www.sac.or.th/databases/museumdatabase/stat_inside.php?id=1734.
- ศูนย์วัฒนธรรมจังหวัดชลบุรี โรงเรียนชลกันยานุกูล. 2541. **อ่างศิลาวันวาน...ถึงวันนี้**. ชลบุรี: ศูนย์วัฒนธรรมจังหวัดชลบุรี.
- อุษณีย์ โพธิสุข. 2542. การสอนแบบ4MAT System. **สานปฏิรูป**, 2(20): 62.
- Hawkey, R. 2004. **Learning with Digital Technologies in Museums, Science Centres and Galleries**. Bristol: NESTA Futurelab.
- Lord, B. and Gail Dexter Lord. 2002. **The manual of museum**. Walnut Creek, CA: AltaMira Press.
- Nielsen, J. K. 2014. Transformations in the Postmodern Museum. **Museological Review**. 2014(18): 22.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา หรืออ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้