foyer
The Journal of Humanities, Social Sciences, and Education

Interpretation: Museum and Learning Center in Thai Society

Weeranan Damrongsakul
Faculty of Liberal Arts, Mahidol University

Received: February 26, 2025
Revised: July 8, 2025
Accepted: August 18, 2025

Abstract

Access to knowledge through museums was an investigation of the roles and functions of contemporary Thai museums and learning centers in three locations: Museum Siam in Bangkok, Sirindhorn Museum in Kalasin Province, and primary schools in Uthai Thani Province. The study methods were qualitative research and action research. The data were collected from related documents, interviews, conversations, and observations. The result of the study showed that a museum is a public cultural space where visitors join in shared experiences. They can learn about history, memories, cultures, and meanings of many subjects by various interpretations. The exhibitions and a variety of activities promote creative learning in people regardless of sex or age. These experiences are promoted by museum or learning center, etc. Learning by experience brings about creativity and encourages change of members in the community. It builds knowledge, skills, attitudes, values, emotions, and beliefs and is a learning process which is individual and varies from person to person. The study also found that organizing learning activities also encourages visitors' skills, preparing them to live in the rapid changes in Thai society.

Keywords

interpretation, learning center, museum, Thai society

Foyer
The Journal of Humanities, Social Sciences, and Education

การสื่อความหมาย: พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในสังคมไทย

วีรานันท์ ดำรงสกุล
คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล

บทคัดย่อ

ในการเข้าถึงความรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์เป็นการทบทวนตรวจสอบบทบาทและหน้าที่ของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ร่วมสมัยในสามพื้นที่ คือ มิวเซียมสยาม กรุงเทพฯ พิพิธภัณฑ์สิรินธร จังหวัดกาฬสินธุ์และโรงเรียนประถมศึกษาต่าง ๆ ในจังหวัดอุทัยธานี โดยการศึกษาครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพและการวิจัยเชิงปฏิบัติการ มีวิธีการค้นคว้าข้อมูลเอกสาร การสัมภาษณ์ การสนทนา การสังเกตการณ์ ผลการวิจัยพบว่า พิพิธภัณฑ์เป็นหนึ่งในพื้นที่สาธารณะทางวัฒนธรรม ที่เปิดให้ผู้ชมได้เข้าไปมีประสบการณ์ร่วม สามารถเรียนรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ ความทรงจำ วัฒนธรรม และความหมายของสิ่งต่าง ๆ ด้วยการสื่อความหมายแบบต่าง ๆ นิทรรศการและกิจกรรมที่หลากหลายต่างเอื้อต่อการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของกลุ่มคนทุกเพศ ทุกวัย การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์เป็นการเรียนรู้ที่มีค่ายิ่งและสามารถเรียนรู้ได้จากพิพิธภัณฑ์ หรือแหล่งเรียนรู้อื่น ๆ การเรียนรู้จากประสบการณ์ก่อให้เกิดการสร้างสรรค์และการเปลี่ยนแปลงของสมาชิกในชุมชนเพื่อสร้างความรู้ ทักษะ ทัศนคติ คุณค่า อารมณ์ ความเชื่อ ซึ่งเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เป็นปัจเจกและแตกต่างในแต่ละบุคคล ผลการศึกษายังพบว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีส่วนช่วยส่งเสริมทักษะของผู้เข้าร่วมกิจกรรมให้พร้อมต่อการดำเนินชีวิตภายใต้การเปลี่ยนแปลงของสังคมไทยที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว

Foyer
The Journal of Humanities, Social Sciences, and Education

คำสำคัญ

การสื่อความหมาย, แหล่งเรียนรู้, พิพิธภัณฑ์, สังคมไทย

บทนำ

ในการสื่อความหมายเรื่องราวของพิพิธภัณฑ์ในประเทศไทยโดยส่วนมากพบว่า พิพิธภัณฑ์ในประเทศไทยมีนำเสนอ “ปัญหาของสังคม” เกี่ยวกับภัยพิบัติทางธรรมชาติและความเหลื่อมล้ำของผู้คนในสังคมที่ได้รับผลกระทบจากการพัฒนา ในสัดส่วนที่น้อยหรือแทบจะไม่มีการนำเสนอเรื่องราวเหล่านี้ ขณะที่พิพิธภัณฑ์ในอนาคตไม่ควรเป็นพิพิธภัณฑ์ที่นำเสนอแต่เทคโนโลยีที่ทันสมัยเท่านั้น แต่พิพิธภัณฑ์ควรเป็นพื้นที่ทางสังคมเพื่อสร้างบทสนทนาร่วมกันของผู้คนที่หลากหลายทางวัฒนธรรม การก้าวเข้ามาของพิพิธภัณฑ์ในการเป็นสื่อกลาง มีลักษณะคล้ายกับแนวคิดของ “พื้นที่ที่สาม” (Third space) ของ Ray (2008) ที่หมายถึง พื้นที่สาธารณะอื่นนอกจากบ้านและที่ทำงานที่นำพาผู้คนที่มีความแตกต่างกันมามีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ไม่ใช่เพื่อทางธุรกิจเชิงพาณิชย์ แต่เป็นการพบปะเพื่อสร้างเครือข่ายทางสังคมที่ดีมากขึ้น (Social good) และเพื่อความเท่าเทียมด้วยการมุ่งส่งเสริมการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และประสบการณ์ต่าง ๆ อย่างเสรี ปราศจากการตัดสินใด ๆ ขณะเดียวกันเรื่องราวที่เกิดขึ้นในพื้นที่สาธารณะแห่งนี้ทั้งการสนทนาและบรรยากาศแวดล้อมสามารถส่งอิทธิพลต่อแนวคิดของผู้คนได้ (Bryant , 2009) เช่นเดียวกับพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในสามจังหวัดชายแดนใต้ ซึ่งเป็นพื้นที่สาธารณะที่ดำเนินการผ่านวิสัยทัศน์ขององค์กรที่สอดคล้องกับบริบทของพื้นที่ที่สาม โดยมีการทำหน้าที่เป็นแหล่งเรียนรู้ทางเลือกเพื่อเผยแพร่ความรู้จากปัญหาของสังคมดังกล่าวให้กับประชาชนทุกคน โดยเน้นย้ำการมีส่วนร่วมระหว่างผู้เข้าชมกับพิพิธภัณฑ์ในการจัดกิจกรรมสื่อความหมาย เพื่อเรียนรู้และปรับตัวท่ามกลางสังคมไทยที่เปลี่ยนแปลงทั้งสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติและวัฒนธรรม

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาการสื่อความหมายในพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในสังคมไทยในสามจังหวัด คือ มิวเซียมสยาม กรุงเทพฯ พิพิธภัณฑ์สิรินธร จังหวัดกาฬสินธุ์ และโรงเรียนประถมศึกษาต่าง ๆ ในจังหวัดอุทัยธานี
2. เพื่อศึกษาบทบาทหน้าที่ของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในสังคมไทยในสามจังหวัด คือ มิวเซียมสยาม กรุงเทพฯ พิพิธภัณฑ์สิรินธร จังหวัดกาฬสินธุ์ และโรงเรียนประถมศึกษาต่าง ๆ ในจังหวัดอุทัยธานี

ทบทวนวรรณกรรม

1. การสื่อความหมาย

การสื่อความหมายเป็นการกระตุ้นความรู้สึกที่สร้างและแสดงความรู้สึกโดยตรงให้กับผู้ชม ทั้งประหลาดใจ สงสัย สร้างแรงบันดาลใจจนถึงซาบซึ้ง เป็นกระบวนการที่สร้างการรับรู้ถึงเรื่องราวเบื้องหลังและช่วยให้คนมองเห็นเกินกว่าที่คนจะสามารถเห็นได้ โดยใช้หลักการการตีความ 15 ข้อ (Larry & Ted, 2011) ดังนี้

1) ผู้สื่อความหมายจะต้องสร้างจุดสนใจ โดยเชื่อมโยงเรื่องที่เกี่ยวข้องกับชีวิตของผู้เข้าชม
2) การสื่อความหมายเป็นมากกว่าการให้ข้อมูล รวมถึงเบื้องหลังความหมายและความจริง
3) การสื่อความหมายงานศิลปะ ควรเป็นเรื่องราวที่ให้ข้อมูลความบันเทิง และให้ความกระจ่าง
4) จุดประสงค์ของเรื่องที่มีการตีความ คือการบันดาลใจและกระตุ้นให้ผู้คนขยายขอบเขตความคิด

5) การตีความควรนำเสนอหัวข้อ ข้อความ และกล่าวถึงบุคคลทั้งหมดในกระบวนการ
6) การตีความสำหรับเด็ก วัยรุ่น และผู้สูงอายุ ควรใช้วิธีการที่แตกต่างกัน โดยเน้นพื้นฐานของแต่ละกลุ่ม
7) ทุกพื้นที่ต่างมีประวัติศาสตร์ โดยผู้ตีความสามารถทำให้อดีตฟื้นขึ้นมาใหม่ ทำให้ปัจจุบันมีความสนุกสนานขึ้นและให้ความหมายในอนาคตมากขึ้นได้
8) ควรวางแผนล่วงหน้าและระมัดระวังหากนำเทคโนโลยีมาร่วมกับการตีความ
9) ผู้ตีความควรใส่ใจกับปริมาณและคุณภาพในความถูกต้องของข้อมูลที่นำเสนอ
10) ก่อนนำศิลปะมาใช้ในการตีความ ผู้ตีความควรทราบเทคนิคการสื่อสารพื้นฐาน คุณภาพของการตีความขึ้นอยู่กับความรู้และทักษะของผู้ตีความ ซึ่งต้องพัฒนาอย่างต่อเนื่อง
11) การเขียนเพื่อการตีความควรเป็นไปตามความต้องการของผู้อ่าน ด้วยความความเคารพ
12) การตีความควรเป็นสิ่งที่ดึงดูดการสนับสนุนทางการเงิน อาสาสมัคร และการบริหารจัดการ ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นด้วย
13) การตีความควรเสริมสร้างให้คนรับรู้ความงดงามในสิ่งแวดล้อม เพื่อส่งเสริมการอนุรักษ์ทรัพยากร
14) การตีความส่งเสริมประสบการณ์ที่ดีได้ จากการออกแบบโปรแกรมหรือสิ่งก่อสร้างที่วางแผน
15) ความหลงใหล คือส่วนสำคัญสำหรับการตีความที่มีประสิทธิภาพ สร้างความหลงใหลต่อผู้ที่มารับแรงบันดาลใจ

Lertcharnrit (2011) ได้กล่าวถึงการสื่อความหมายทางวัฒนธรรมไว้ว่าเป็นส่วนสำคัญที่ขาดไม่ได้ในการจัดการทรัพยากรวัฒนธรรม โดยทำหน้าที่บอกเล่าเรื่องราวคุณค่าและความสำคัญของมรดกวัฒนธรรม การสื่อความหมายสามารถแบ่งเป็น 2 รูปแบบ คือ

1) การสื่อความหมายแบบบุคคล (Personal interpretation) การให้บริการทางข้อมูล (Information services) เช่น จุดประชาสัมพันธ์นักท่องเที่ยว เจ้าหน้าที่ประจำจุด การจัดกิจกรรม เช่น การนำชมหรือการจัดเสวนา การพูดคุย การสาธิต การเล่าเรื่อง ไปจนถึงการแสดงประวัติศาสตร์ที่มีชีวิต (Living History) การเดินตามเส้นทาง โดยกิจกรรมเหล่านี้จะจัดขึ้นตามพื้นที่ต่าง ๆ ทั้งในห้องประชุม สถานที่กลางแจ้ง หรือการเดินตามเส้นทางของอาคารประวัติศาสตร์

2) การสื่อความหมายแบบไม่ใช่บุคคล (Nonpersonal interpretation) อุปกรณ์ทางเสียง (Audio devices) หรือวัสดุที่เป็นลายลักษณ์อักษร ทั้งใบปลิว หนังสือนำเที่ยว หรือกิจกรรมที่ทำได้ด้วยตนเอง ทั้งเส้นทางเดินด้วยตนเอง (Self-guided trails) นิทรรศการ ไปจนถึงการโต้ตอบเชิงเทคโนโลยีจากคอมพิวเตอร์ เว็บไซต์ และแอพในสมาร์ทโฟน

ในกระบวนการสื่อความหมายทั้งสองรูปแบบสามารถนำมาใช้เชื่อมโยงกับบริบทแหล่งเรียนรู้ได้หลากหลายแง่มุม โดยเฉพาะประสิทธิภาพการรับส่งสารผ่านนิทรรศการ หรือสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ และพัฒนาเพิ่มเติมเพื่อการรับส่งสารได้อย่างถูกต้องและเข้าถึงกลุ่มผู้เข้าชมมากยิ่งขึ้น

2. แนวคิดแหล่งเรียนรู้ : พิพิธภัณฑ์

ด้วยกระบวนการเรียนรู้ที่เปลี่ยนไปตามสมัย ในสังคมต่าง ๆ ต่างเริ่มใช้แหล่งเรียนรู้นอกห้องเรียนมากขึ้น โดยใช้การเรียนรู้แบบบูรณาการด้วยการเสริมสร้างจินตนาการให้กับผู้เข้าชม และเปิดโอกาสให้ผู้เข้าชมได้คิด ออกแบบ และสร้างสรรค์ ผ่านการเรียนรู้ของตนเอง พิพิธภัณฑ์จึงได้จัดพื้นที่ที่เหมาะสมกับการเรียนรู้ดังกล่าว ทั้งนี้เพราะเป็นพื้นที่เปิด และได้เปิดโอกาสให้มีการคิด ตั้งคำถาม หาเหตุผลและคำตอบในรูปแบบที่เปิดกว้างและมีอิสระทางความคิด ซึ่งนำไปสู่การสร้างสรรค์หรือดัดแปลง “ความหมาย” ของประสบการณ์ได้

การเกิดขึ้นของสถาบันที่เรียกว่าพิพิธภัณฑ์จนถึงปัจจุบัน แนวคิดการจัดตั้งพิพิธภัณฑ์ได้เน้นการมีส่วนร่วมของภาคประชาชนมากขึ้นอย่างเห็นได้ชัด ผ่านรูปแบบนิทรรศการหรือกิจกรรมภายในพิพิธภัณฑ์ งานด้านพิพิธภัณฑ์วิทยาจึงเกิดการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ หรือพิพิธภัณฑ์กระแสใหม่ (New Museology) ที่ไม่ได้มุ่งเน้นไปที่วัตถุจัดแสดงเป็นศูนย์กลาง หรือการบริการกลุ่มคนใดกลุ่มคนหนึ่งเท่านั้น แต่ได้กลายเป็นพื้นที่รับใช้สาธารณะ ซึ่งในวันที่ 24 สิงหาคม พ.ศ. 2565 ทางสภาการพิพิธภัณฑ์ระหว่างชาติ หรือ ICOM (International Council of Museums) ได้ให้คำจำกัดความของพิพิธภัณฑ์ ดังนี้ “พิพิธภัณฑ์เป็นองค์กรถาวรที่ไม่แสวงผลกำไรในการบริการสังคม ทั้งในด้านการค้นคว้าวิจัย รวบรวม อนุรักษ์ ตีความ และจัดแสดงมรดกที่จับต้องได้ และจับต้องไม่ได้ เป็นพื้นที่ที่เปิดกว้างต่อสาธารณะสามารถเข้าถึงได้ และครอบคลุมอย่างทั่วถึง ส่งเสริมความหลากหลายและความยั่งยืน มีการดำเนินการและสื่อสารอย่างมีจริยธรรม เป็นมืออาชีพ และมีส่วนร่วมกับชุมชน นำเสนอประสบการณ์ที่หลากหลายเพื่อการศึกษา ความเพลิดเพลิน ทบทวนและแบ่งปันความรู้” (Museum Siam, 2022)

ด้วยบทบาทของพิพิธภัณฑ์ที่มุ่งเน้นไปที่การมีส่วนร่วมกับสังคมเพื่อสอดคล้องกับยุคสมัยทางสังคมที่มีความหลากหลาย ในการประชุมสมัชชาใหญ่ครั้งที่ 34 ของ ICOM เมื่อวันที่ 7 กันยายน พ.ศ. 2562 ณ เมืองเกียวโต ประเทศญี่ปุ่น ได้มีมติเกี่ยวกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) ที่ปัจจุบันโลกและสิ่งมีชีวิตทั้งหมดบนโลก ทั้งมนุษย์และสิ่งมีชีวิตอื่น ๆ ต่างเผชิญกับวิกฤตสิ่งแวดล้อมและสังคมที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน ซึ่งนำไปสู่ผลกระทบ ได้แก่ ความไม่เท่าเทียม สงคราม ความยากจน การเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ และการสูญเสียความหลากหลายทางชีวภาพ ซึ่งส่งผลให้วิกฤตเหล่านี้ทวีความรุนแรงมากขึ้น พิพิธภัณฑ์ถือเป็นแหล่งเรียนรู้ที่น่าเชื่อถือ และเหมาะสมที่สุดในการเสริมพลังให้สังคมโลก จึงเห็นควรให้พิพิธภัณฑ์ปรับปรุงค่านิยม ภารกิจ และกลยุทธ์ของตนใหม่ที่สอดรับกับเป้าหมายและเป้าประสงค์ของการพัฒนาที่ยั่งยืนของสหประชาชาติ และใช้แผนงาน ‘การเปลี่ยนแปลงโลกของเรา’ ปี พ.ศ. 2573 เป็นกรอบแนวทางในการรวมความยั่งยืนเข้ากับการปฏิบัติภายในและภายนอก รวมถึงการจัดโปรแกรมทางการศึกษาที่เสริมสร้างความยั่งยืน (ICOM, 2019)

ดังนั้น พิพิธภัณฑ์ถือว่ามีบทบาทสำคัญในการสนับสนุนการพัฒนาที่ยั่งยืนตามเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนผ่านการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ วัฒนธรรม และประวัติศาสตร์ รวมถึงการให้ความรู้และสร้างความตระหนักรู้แก่ประชาชนทั่วไปที่สามารถเป็นตัวกลางให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้นต่อโลก

วิธีการวิจัย

1. การสำรวจข้อมูลเชิงเอกสาร

การสำรวจข้อมูลเชิงเอกสารนี้ เป็นการค้นคว้าหาข้อมูลในเอกสารวิชาการ วิทยานิพนธ์ และสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ รวมทั้งข้อมูลจากฐานข้อมูลออนไลน์ของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ที่เกี่ยวข้อง ซึ่งมีข้อมูลเป็นลายลักษณ์อักษรที่น่าเชื่อถือและเป็นที่ยอมรับ มีประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการขององค์กร การสื่อความหมายและบทบาทหน้าที่ในสังคม

2. การวิจัยเชิงคุณภาพ

ใช้การสัมภาษณ์มาเป็นหนึ่งในเครื่องมือของการวิจัย เพื่อเข้าถึงประสบการณ์โดยตรงของกลุ่มเป้าหมายที่ศึกษา มีทั้งการสัมภาษณ์เป็นรายบุคคล และการสัมภาษณ์แบบกลุ่ม

3. การวิจัยเชิงปฏิบัติการ

การเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งก่อนเข้าร่วมและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมการศึกษาในพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ เพื่อนำผลมาประกอบการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อให้ได้แนวทางการสื่อความหมายในกิจกรรมการศึกษา

รูปแบบการวิจัยครั้งนี้ใช้การวิธีวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed methods) ประกอบด้วย การวิจัยเอกสาร (Documentary research) การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) การวิจัยเชิงปฏิบัติการ

4. การวิจัยเชิงปริมาณแบบใช้ข้อมูลปฐมภูมิ

การวิจัยเชิงปริมาณแบบใช้ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary data) เพื่อมุ่งเน้นการตีความเพื่อทำความเข้าใจการรับรู้จากการสื่อความหมายในกิจกรรมการศึกษาในพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้และบทบาทหน้าที่ของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในสังคมไทยที่มุ่งเน้นไปที่สามพื้นที่ศึกษาเป็นหลัก

(ช่วงระยะเวลาการวิจัยเป็นไปตามแหล่งทุนวิจัย คือ 4 เมษายน 2565 - 3 เมษายน 2566) ดังนี้

- *มิวเซียมสยามดำเนินการภายใต้สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.) เป็นหน่วยงานเฉพาะด้านภายใต้สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) สังกัดสำนักนายกรัฐมนตรี เขตพระนคร กรุงเทพฯ*

การวิจัยเชิงคุณภาพด้วยการเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมายภัณฑารักษ์วัยเก๋า ด้วยการคัดเลือกโดยไม่สุ่มตัวอย่างจากภัณฑารักษ์ทั้งหมด 16 ท่าน ตามแนวคำถามปลายเปิด และเก็บข้อมูลจากฐานข้อมูลออนไลน์ของมิวเซียมสยาม ได้แก่ พิพิธภัณฑ์เสมือนจริง (Virtual Museum) ของชุดนิทรรศการล่องรอยราชดำเนิน : นิทรรศการผสานวัย และข้อมูลออนไลน์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับนิทรรศการชุดนี้ โดยรวบรวมจากเอกสาร ได้แก่ หนังสือ บทความวิจัย วิทยานิพนธ์ที่เกี่ยวข้องที่สามารถเข้าถึงได้จากการยืมหนังสือจากห้องสมุด และการค้นหาข้อมูลในฐานข้อมูลออนไลน์

- *โรงเรียนในจังหวัดอุทัยธานี ซึ่งมีพื้นที่ที่มีโอกาสเกิดดินถล่ม ได้แก่ โรงเรียนห้วยขาแข้งวิทยาคม อำเภอลานสัก โรงเรียนบ้านน้ำพุ อำเภอบ้านไร่ โรงเรียนบ้านเขากวางทอง อำเภอหนองฉาง และโรงเรียนบ้านคลองแห้งวิทยา อำเภอห้วยคต จังหวัดอุทัยธานี*

การวิจัยเชิงปฏิบัติการด้วยการนำสื่อการศึกษาเพื่อการเรียนรู้ธรณีพิบัติภัยดินถล่มไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง โดยการสุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายในพื้นที่เสี่ยงธรณีพิบัติภัยดินถล่ม จังหวัดอุทัยธานี และสรุปประเมินผล

- *พิพิธภัณฑ์สิรินธร อำเภอสหัสขันธ์ จังหวัดกาฬสินธุ์*

การวิจัยเชิงปฏิบัติการด้วยการนำเสนอรูปแบบกิจกรรมการศึกษาในพิพิธภัณฑ์และทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย โดยเลือกแบบเฉพาะเจาะจง จำนวน 27 คน เป็นเด็กอายุ 9 - 12 ปี ที่อาศัยอยู่ในพื้นที่วิจัยและเคยทัศนศึกษาที่พิพิธภัณฑ์สิรินธร ผู้ปกครอง กลุ่มตัวอย่างคุณครูในพื้นที่วิจัย รวมถึงผู้อำนวยการและเจ้าหน้าที่ของพิพิธภัณฑ์ ผ่านกระบวนการสัมภาษณ์เชิงลึก ร่วมทดลองใช้กิจกรรม และสังเกตพฤติกรรม

ผลการวิจัย

มิวเซียมสยาม เขตพระนคร กรุงเทพฯ

สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ หรือมิวเซียมสยามเปิดตัวครั้งแรกกับนิทรรศการถาวรชุดแรก “เรียงความประเทศไทย” และเปิดให้เข้าชมครั้งแรกเมื่อปี พ.ศ. 2551 การจัดตั้งพิพิธภัณฑ์แห่งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้อย่างรื่นรมย์ และยกระดับมาตรฐานการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ให้กับประชาชน โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนไทย เกี่ยวกับการสร้างจิตสำนึกในการรู้จักตนเอง รู้จักเพื่อนบ้านและรู้จักโลก รวมทั้งการสร้างแนวคิดและภาพลักษณ์ใหม่ของพิพิธภัณฑ์ในสังคม (National Discovery Museum Institute, 2018)

ขณะเดียวกันมิวเซียมสยามมีการจัดกิจกรรมที่หลากหลายที่สามารถเชื่อมโยงเข้าสู่นิทรรศการหลัก เพื่อให้ผู้ชมมีการรับรู้ที่ทันต่อโลกและเหตุการณ์ต่าง ๆ ดังนั้น มิวเซียมสยามจึงเป็นพื้นที่ที่เป็นแหล่งเรียนรู้ทางเลือกที่ใครก็ตามสามารถเข้าไปหาความรู้ได้โดยไม่มีขีดจำกัดของเพศ วัย การศึกษา หรือสภาพการณ์ทางสังคม (National Discovery Museum Institute, 2018) ตั้งแต่การก่อตั้งมิวเซียมสยาม ในช่วงปี พ.ศ. 2551 จนถึงปัจจุบัน มิวเซียมสยามแสดงจุดยืนแห่งการเป็นพิพิธภัณฑ์

เพื่อการเรียนรู้ (Discovery Museum) ที่มีการมุ่งเน้นให้ผู้เข้าชมได้เรียนรู้ด้วยตัวเอง อีกทั้งยังนำเรื่องราวที่เปิดประเด็นผ่านนิทรรศการถาวรดังกล่าวนำมาขยายความต่อในรูปแบบของนิทรรศการหมุนเวียนในมุมมองใหม่ ๆ เพื่อทำการนำเสนอให้ผู้เข้าชมได้นำไปขบคิด ต่อยอดแนวความคิดกันต่อไป

ในชุดนิทรรศการชุด “ล่องรอยราชดำเนิน : นิทรรศการผสานวัย” นิทรรศการหมุนเวียนชุดใหม่ ประจำปี 2563 ผ่านการหยิบจับเรื่องเล่าทางความทรงจำของผู้สูงวัยที่เป็นคนนอก นำมาร้อยเรียงเป็นเนื้อเรื่องและปรับเปลี่ยนบริบทของการเป็นเพียงผู้ชมมาสู่การเป็นภัณฑารักษ์ร่วมด้วย โดยเนื้อหาหลักของนิทรรศการเป็นการนำเสนอเรื่องราว และเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ที่สำคัญบนถนนราชดำเนิน ไม่ว่าเรื่องราวเหล่านั้นจะมาจากคำบอกเล่าของบุคคลสำคัญ หรือจากคำบอกเล่าของบุคคลธรรมดาไร้ชื่อเสียงก็ต่างถูกนำเรื่องราวเหล่านั้นแปรเป็นเรื่องเล่าที่มีคุณค่า สู่นิทรรศการที่ทุกคนต่างมีส่วนร่วมสร้างมันขึ้นมา โดยนิทรรศการชุดล่องรอยราชดำเนินเกิดจากแนวคิดในการนำเสนอประเด็นประวัติศาสตร์ผ่านการมีส่วนร่วมของสังคม ด้วยกระบวนการพิพิธภัณฑ์ ด้วยการระลึกถึงถนนสายที่เก่าแก่ที่สุดสายหนึ่งในประเทศไทยด้วยอายุ 121 ปีของถนนสายนี้เชื่อมโยงกับชีวิตของผู้คนทุกระดับชั้น จนกลายเป็นประวัติศาสตร์สังคมอันพึงจารึกจดจำ

นอกจากนั้น มิวเซียมสยามยังทำการหยิบจับปัญหาทางสังคมที่สำคัญอีกหนึ่งสิ่งคือปรากฏการณ์การเข้าสู่สังคมสูงวัยของประชากรไทย โดยมิวเซียมสยามทำการจัดอบรมปฏิบัติการให้กลุ่มผู้สูงวัย ภายใต้ชื่อกลุ่ม “ภัณฑารักษ์วัยเก๋า” ขึ้นในปี พ.ศ. 2562 และทำงานร่วมกับคนวัยเก๋าทั้ง 16 ท่าน นิทรรศการล่องรอยราชดำเนินจึงเป็นการปะทะประสานมุมมองของคนต่างวัย ต่างประสบการณ์ที่ล้วนล่องอยู่ในรอยแห่งราชดำเนิน (National Discovery Museum Institute, 2020)

มิวเซียมสยามจึงเป็นอีกหนึ่งพิพิธภัณฑ์ที่ตั้งอยู่บริเวณเขตพระนครที่นำเสนอเรื่องราวของถนนราชดำเนินในหน้าประวัติศาสตร์ของชาติเหมือนพิพิธภัณฑ์อื่น ๆ แต่ทว่าเป็นการนำเสนอที่สร้างจุดเปลี่ยนต่อมุมมองที่พิพิธภัณฑ์ไทยมีต่อสถานที่ทางประวัติศาสตร์ของชาติและให้ความสำคัญกับกลุ่มคนอื่น โดยผู้จัดทำนิทรรศการหยิบจับเรื่องเล่าทางประสบการณ์และความทรงจำจากกลุ่มคนกระแสรองที่เป็นกลุ่มผู้สูงวัย โดยเปิดรับสมัครผู้สูงวัยผ่านช่องทางออนไลน์ ในปี พ.ศ. 2562 เพื่อเข้าร่วมการอบรมเชิงปฏิบัติการ “ภัณฑารักษ์วัยเก๋า เล่าเรื่องราชดำเนิน” หลังจากนั้นมิวเซียมสยามคัดเลือกภัณฑารักษ์อาวุโสที่มีความแตกต่างทางสายอาชีพและทักษะ 16 ท่าน เพื่อมาร่วมสร้างสรรค์เนื้อหาในนิทรรศการ โดยนำประสบการณ์ส่วนตัวและความทรงจำร่วมของพวกเขามาสื่อสารในพิพิธภัณฑ์และกลายเป็นเรื่องเล่าสาธารณะ

นิทรรศการชุด “ล่องรอยราชดำเนิน : นิทรรศการผสานวัย” นับว่าเป็นนิทรรศการหมุนเวียนที่นำเสนอความสำคัญที่ว่าสถานะของการเป็นผู้เข้าชม ก็สามารถปรับเปลี่ยนมาเป็นสถานะของการเป็นภัณฑารักษ์ได้ด้วยเช่นกัน ผ่านรูปแบบของการนำเสนอด้วยระบบ Crowdsourcing หรือการรวบรวมข้อมูลจากสาธารณชนอย่างสมัครใจ หรือแม้แต่การเปิดรับอาสาสมัครเพื่อทำการร่วมบอกเล่าเรื่องราวบางอย่างร่วมกัน และนำข้อมูลเหล่านั้นมาจัดสร้างเป็นนิทรรศการที่แสดงการมีส่วนร่วมกับผู้เข้าชมได้อย่างน่าสนใจที่มีการผสมผสานทั้งรูปแบบของวัตถุและเรื่องเล่า และมุ่งเน้นการมีส่วนร่วม โดยประสบการณ์ส่วนตัวและความทรงจำร่วมของกลุ่มคนในประวัติศาสตร์กระแสรองมาสื่อสารในพิพิธภัณฑ์และกลายเป็นเรื่องเล่าสาธารณะ เช่น การจัดแสดงเก้าอี้พลาสติกสีเหลืองของพนักงานขายบริการที่ใช้สำหรับรอลูกค้าในตรอกหลังถนนราชดำเนิน หรือการส่งเสียงของชุมชนป้อมมหากาฬที่ถูกรัฐผูกขาดพื้นที่ และทำลายความเป็นชุมชน

นอกจากนั้น พิพิธภัณฑ์ยังทำหน้าที่แทนพื้นที่ทางประวัติศาสตร์บางส่วนที่สูญหาย หรือถูกทำลายด้วยการประกอบสร้างขึ้นใหม่ (Re-construct) เป็นการจัดแสดงวัฒนธรรมและวิถีชีวิตที่เป็นส่วนหนึ่งของราชดำเนิน ทั้งจากการรวบรวมเรื่องราวผ่านความทรงจำ และการรวบรวมสิ่งของ วัตถุทางกายภาพต่าง ๆ ที่มีความสำคัญและผ่านการใช้งานที่เชื่อมโยงกับแหล่งความทรงจำแหล่งนั้นจริง เช่น การจำลองฉากของเหตุการณ์สำคัญทางประวัติศาสตร์ที่เกิดขึ้นภายในถนนราชดำเนิน โมเดลจำลองของอนุสาวรีย์ประชาธิปไตย เตียงนอนของโรงแรมรัตนโกสินทร์ ร่องรอยกระสุนจากกำแพงร้านอาหารสกายไฮ เป็นต้น

การศึกษาการบอกเล่าประวัติศาสตร์ โดยประวัติศาสตร์กระแสหลักมักเป็นสิ่งที่ถูกนำมาบอกเล่า เพื่อสร้างการรับรู้ร่วมกันของผู้คนส่วนมาก โดยเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับชาติ ซึ่งนิยามเหล่านี้ถูกหล่อหลอมขึ้นตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 5 - 7 หลังการเปลี่ยนแปลงการปกครองเป็นสมบูรณาญาสิทธิราชย์ โดยการเขียนประวัติศาสตร์แบบใหม่จากชนชั้นนำเพื่อสร้างความหมายของชาติไทยและความเป็นไทย เป็นการบอกเล่าที่นำเสนอองค์รวมของความเป็นชาตินั้น ๆ โดยในอีกแง่มุมหนึ่ง ประวัติศาสตร์กระแสรอง หรือเรื่องราวต่าง ๆ ที่ไม่เชื่อมโยงกับชาติโดยตรงนั้น ถูกบอกเล่าผ่านทางที่ใดบ้าง เรื่องราวเหล่านี้ถูกกีดกันและแบ่งแยกออกจากเรื่องเล่ากระแสหลักที่เกี่ยวเนื่องกับความเป็นชาติ เสียงเหล่านี้มักถูกมองข้ามและไม่ให้คุณค่ามากเพียงพอ

โดยการศึกษาการบอกเล่าประวัติศาสตร์ในครั้งนี้ได้มุ่งเน้นไปที่บริบทของ “ราชดำเนิน” ถนนสายสำคัญแห่งหนึ่งในประเทศไทย ถูกสร้างขึ้นเมื่อ พ.ศ. 2442 ราชดำเนินเป็นถนนที่มีร่องรอยของเรื่องราวอยู่ทุกที่ทุกบริเวณ โดยที่ผ่านมาความเป็นราชดำเนินมักถูกนำเสนอผ่านประวัติศาสตร์กระแสหลักที่เชื่อมโยงกับความเป็นชาติ ในลักษณะของพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ พื้นที่อันทรงเกียรติ ถนนแห่งความชิวิไลซ์ หรือพื้นที่ที่สื่อถึงอุดมการณ์ทาง

การเมือง แต่ในอีกแง่มุมหนึ่งราชดำเนินยังแฝงไปด้วยความทรงจำอื่น ๆ จากผู้คนทุกเพศทุกวัยที่ร่วมฝากฝังไว้ในพื้นที่แห่งนี้ ซึ่งเป็นความทรงจำที่มักถูกมองข้ามไป การศึกษาความทรงจำร่วม (Collective memory) มุ่งเน้นการศึกษาความทรงจำของกลุ่มคนทั่วไปที่ไม่ได้ยึดโยงเพียงแค่กลุ่มคนชั้นสูง กลุ่มขุนนาง หรือกลุ่มที่มีอำนาจในการต่อรองกับพื้นที่ โดยเป็นกลุ่มคนที่มีสิทธิ์เสียงแต่อาจไม่มีพื้นที่ในการแสดงออก ความทรงจำของกลุ่มคนในประวัติศาสตร์กระแสรองอาจเป็นความทรงจำที่ถูกยึดโยงอยู่กับสิ่งที่ไม่มีอยู่จริงในปัจจุบัน และอาจสูญหาย หรือถูกทำให้ลืม แต่หนึ่งในพื้นที่ที่ความทรงจำเหล่านี้ถูกนำมายึดโยงไว้ด้วยกันอีกครั้งคือ “พิพิธภัณฑ์” เป็นภาพตัวแทนของการจดจำความทรงจำชุดใหม่สู่การรับรู้ของผู้ชมผ่านนิทรรศการชุด “ล่องรอยราชดำเนิน : นิทรรศการผสานวัย” โดยความน่าสนใจของการศึกษานี้ คือ บทบาทสำคัญของการส่งเสียงของกลุ่มคนกระแสรองที่สามารถบอกเล่าเรื่องราวของพวกเขาได้ผ่านกระบวนการผลิตความหมายใหม่ นิทรรศการชุดล่องรอยราชดำเนินเชื่อมโยงกับการผลิตสร้างความทรงจำร่วมที่ผูกพันกับพื้นที่ทางประวัติศาสตร์ นามว่าถนนราชดำเนิน

การเชื่อมโยงความทรงจำของความเป็นอื่นเข้ากับเรื่องเล่าทางประวัติศาสตร์ในเส้นทางเดียวกัน โดยความเป็นอื่นในที่นี้คือกลุ่มคนทั่วไปที่มีประวัติศาสตร์ของตนเอง แต่ถูกแบ่งแยกและกีดกันจากการบอกเล่าและแสดงจุดยืน เนื่องจากไม่ได้มีความเชื่อมโยงกับองค์รวมของชาติ ซึ่งเป็นประวัติศาสตร์กระแสหลัก ดังนั้น กลุ่มคนเหล่านี้จึงมีสิทธิ์เสียงในการบอกเล่าความทรงจำและประสบการณ์ส่วนตัว นำเสนอผ่านพิพิธภัณฑ์ในฐานะพื้นที่แหล่งการเรียนรู้ที่ทุกคนสามารถเข้าถึงได้

โรงเรียนในพื้นที่เสี่ยงต่อการเกิดธรณีพิบัติภัยดินถล่ม จังหวัดอุทัยธานี

ในขณะที่อีกฟากหนึ่งของประเทศไทย บริเวณภาคกลางตอนบนในพื้นที่จังหวัดอุทัยธานี เป็นหนึ่งในจังหวัดเมืองรองที่อุดมไปด้วยแหล่งทรัพยากรธรรมชาติ แต่ในทางกลับกันจังหวัดอุทัยธานีก็เป็นหนึ่งในจังหวัดที่มีโอกาสหรือมีความเสี่ยงเกิดดินถล่มอันดับที่ 1 เป็นบริเวณกว้างมากที่สุด (Environmental Geology Division, 2017) จึงเป็นจังหวัดที่มีความเสี่ยงที่จะเกิดธรณีพิบัติภัยดินถล่มครั้งใหญ่ อันเนื่องมาจากสภาพภูมิประเทศ และขาดการอนุรักษ์ทรัพยากรดิน จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องสร้างความตระหนักรู้ถึงภัยพิบัติให้แก่ประชาชนในพื้นที่ เพื่อให้เกิดความตื่นตัวในการป้องกันและเตรียมพร้อมรับมือพิบัติภัยดินถล่มที่อาจเกิดขึ้นได้

การพัฒนาสื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กมีความสำคัญเนื่องจากเป็นกลุ่มช่วงวัยกำลังศึกษาเรียนรู้ ปลูกฝังพื้นฐานการใช้ชีวิตและเอาตัวรอด ซึ่งเด็กนักเรียนในพื้นที่จังหวัดอุทัยธานี เป็นจังหวัดห่างไกลจากศูนย์กลางอย่างเมืองหลวงหรือเมืองใหญ่ จึงขาดโอกาสในหลาย ๆ ด้าน ทั้งการเข้าถึงการศึกษาที่ครบถ้วน ขาดแคลนเทคโนโลยีที่ทันสมัย ขาดแคลนทรัพยากรการเรียน โดย Pattaravanich & Amornsirisomboon (2007) กล่าวถึงผลที่ได้จากการศึกษาเกี่ยวกับความไม่เท่าเทียมทางด้านการศึกษาเมืองและชนบท พบว่าความแตกต่างระหว่างความเป็นเมืองและชนบทมีผลต่อการได้รับโอกาสทางการศึกษา โดยคนเมืองมีโอกาสมากกว่าคนชนบท ซึ่งเห็นได้ว่าสภาพสังคมที่แตกต่างกันส่งผลให้มีความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา โอกาสในการเข้าถึงการศึกษาของเด็กต่างจังหวัดที่ไม่ใช่เมืองหลวงหรือเมืองใหญ่มีน้อยกว่า

ด้วยสภาพที่ตั้งโรงเรียนในบริเวณพื้นที่เสี่ยงภัยดินถล่ม จำนวน 4 โรงเรียนของจังหวัดอุทัยธานี พบว่ายังไม่มีสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับพิบัติภัยดินถล่ม รวมถึงไม่มีพิพิธภัณฑ์ที่เป็นแหล่งเรียนรู้นอกห้องเรียนสำหรับเด็กในการให้ความรู้ทางด้านพิบัติภัย ยังขาดโอกาสในการเข้าถึงสื่อการเรียนรู้ที่จะช่วยสร้างความตระหนักรู้ต่อเหตุการณ์ที่อาจเกิดขึ้น และการเรียนรู้ทางด้านพิบัติภัยในประเทศไทยที่ผ่านมาเป็นแบบเรียนรู้หลังเกิดเหตุ นั่นคือมีเหตุการณ์พิบัติภัยเกิดขึ้น ส่งผลให้มีการสูญเสียทางชีวิตและทรัพย์สินก่อน แล้วจึงจะเกิดการตระหนักรู้ต่อความรุนแรงและความเสียหายของพิบัติภัยนั้น เช่น เหตุการณ์คลื่นสึนามิพัดถล่มแนวชายฝั่งทะเลอันดามัน ในปี พ.ศ. 2547 บริเวณภาคใต้ของประเทศไทยเกิดความสูญเสียทั้งชีวิตและทรัพย์สินจำนวนมาก หลังจากนั้นจึงจะเกิดองค์ความรู้ในการเตือนภัยและการเอาชีวิตรอดจากสึนามิในภายหลัง เช่น การสังเกตเหตุการณ์เตือนภัย การซักซ้อมอพยพ การสร้างพิพิธภัณฑ์ให้ความรู้ เป็นต้น ซึ่งล้วนแต่เป็นองค์ความรู้ที่เกิดขึ้นหลังเหตุการณ์ ดังนั้น จึงจำเป็นต้องสร้างการรับรู้ต่อภัยดินถล่ม สร้างโอกาสทางการเรียนรู้ในพื้นที่ขาดโอกาส ซึ่งการเรียนรู้จากสื่อที่สร้างขึ้นนี้เป็นการเรียนรู้ที่ช่วยสร้างความตระหนักรู้ให้เกิดขึ้นกับตนเอง เมื่อเกิดเหตุการณ์จริงจะสามารถเอาตัวรอดได้ รวมทั้งสามารถบอกเล่าหรือแจ้งเตือนไปยังคนรอบตัวและคนในชุมชนได้

สื่อการเรียนรู้รูปแบบต่าง ๆ ในชุดการเรียนการสอนสำหรับภายนอกพิพิธภัณฑ์สามารถทำได้หลากหลายรูปแบบ เช่น ข้อมูลที่เขียนด้วยลายมือ รูปภาพ เสียงหรือเพลงที่บันทึกไว้ แบบจำลอง วัตถุที่สัมผัสจับต้องได้ เกม หรือใบงาน เป็นต้น หลักการทำใบงานที่ดีต้องประกอบด้วยข้อคำนึงในการตั้งคำถามที่เหมาะสม เทคนิคการคิดและการสร้างคำถามซึ่งแยกย่อยเป็นคำถาม 4 รูปแบบ คือ คำถามเชิงความจำ คำถามเชิงเปรียบเทียบ คำถามเชิงวิเคราะห์ และคำถามเชิงประเมิน สามารถเชื่อมโยงเนื้อหากับหลักสูตรการศึกษาได้เป็นอย่างดี การสร้างกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนรู้ ได้ลงมือทำเพื่อให้เกิด

การเรียนรู้อย่างที่ตั้งเป้าหมายไว้ และการลงมือทำควรมีความสนุกสนาน กลมกลืนกับสาระที่ต้องการให้ผู้ชมได้รู้ การใช้วิธีตั้งคำถามในการเรียนรู้โจทย์ต่าง ๆ จะเป็นกลอุบายเพื่อให้ผู้เรียนได้อ่านเนื้อหาในพิพิธภัณฑ์ การจัดกิจกรรมสำหรับเด็กพัฒนากิจกรรมให้มีความเหมาะสมกับสถานการณ์ต่าง ๆ และระดับอายุของเด็ก เพราะถึงอย่างไรการเรียนรู้สำหรับเด็กที่ดีที่สุดก็คือการปฏิบัติกับสิ่งของที่อยู่รอบตัว สิ่งที่ผู้สอนจะทำได้ก็คือการกำหนดกรอบขอบเขต และเนื้อหาของกิจกรรมเพื่อเป็นตัวจุดประกายให้กับเด็กในการศึกษาเรียนรู้ด้วยตัวเองต่อไป

ในการจัดทำสื่อการเรียนรู้ด้านธรณีพิบัติภัยดินถล่มเพื่อสร้างความตระหนักรู้แก่นักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ในพื้นที่จังหวัดอุทัยธานี เช่น รูปภาพ เสียงหรือเพลงที่บันทึกไว้ แบบจำลอง วัตถุที่สัมผัสจับต้องได้ เกม หรือใบงาน เป็นต้น โดยการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เป็นรูปแบบ **Hand-on experience** คือ หยิบจับสัมผัสและเล่นได้ สื่อการเรียนรู้ที่ใช้จัดแสดงมีจำนวนทั้งสิ้น 7 รายการ ได้แก่ 1) จิ๊กซอว์ 2) ชุดกระดาษความรู้ 3) หนังสือป๊อปอัพ รู้ไว้เมื่อเจอภัยดินถล่ม 4) เพลงดินถล่ม 5) เรียนรู้กับ AR 6) ทดลองเล่นดินถล่ม และ 7) สนุกกับใบงาน

สื่อการเรียนรู้เหล่านี้ได้สอดคล้องกับทักษะการเรียนรู้ศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วยทักษะด้านการเรียนรู้ ทักษะด้านสารสนเทศ และทักษะด้านชีวิต ซึ่งเป็นแนวคิดที่เปลี่ยนจากการเรียนรู้ที่เน้นเนื้อหาเป็นเน้นกระบวนการเรียนรู้ เปลี่ยนจากการเน้นบอกความรู้เป็นเน้นฝึกทักษะ ให้ความคิดมากกว่าความจำ ให้นักเรียนฝึกคิดและฝึกวิเคราะห์ ฝึกให้นักเรียนได้พัฒนาตนเอง เปลี่ยนบทบาทจากผู้สอนเป็นผู้ออกแบบการเรียนรู้ และอำนวยความสะดวกในการจัดกระบวนการเรียนรู้การสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ สร้างบรรยากาศการเลือกใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ ทำให้เข้าใจลักษณะปัจจัยการเกิดความรุนแรงของดินถล่ม และการปฏิบัติตัวเมื่อเกิดภัยเพื่อป้องกันและช่วยลดผลกระทบจากภัยพิบัติที่ไม่สามารถรู้ได้แน่ชัดว่าจะเกิดขึ้นเมื่อใด จึงต้องมีการ

เตรียมความพร้อมเสมอ เพื่อลดความสูญเสียทั้งชีวิตและทรัพย์สิน โดยการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่สอดรับกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ช่วยกระตุ้นให้เกิดการต่อยอดส่งเสริมทักษะทางความคิด และเกิดความตระหนักรู้แก่ผู้เรียนในการป้องกันภัยทั้งตนเอง ครอบครัว และคนรอบข้าง

จากผลการประเมินแบบทดสอบก่อนการใช้สื่อการเรียนรู้และหลังการใช้สื่อการเรียนรู้ พบว่าคะแนนก่อนการใช้สื่อการเรียนรู้ คะแนนประเมินส่วนใหญ่อยู่ที่ความเข้าใจระดับน้อย และหลังการใช้สื่อการเรียนรู้คะแนนประเมินส่วนใหญ่อยู่ที่ความเข้าใจระดับมาก ซึ่งในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ด้านธรณีพิบัติภัยดินถล่มนี้ สอดคล้องกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งจะเป็นการสร้างการเรียนรู้ที่แตกต่างไปจากเดิม แต่เดิมจะต้องเกิดเหตุภัยพิบัติรุนแรงที่สร้างความสูญเสียอย่างใหญ่หลวงก่อนจึงจะกระตุ้นให้มีการเรียนรู้การตื่นตัว แต่การเรียนรู้ในรูปแบบใหม่นี้จะสร้างความรู้เตรียมความพร้อมอยู่เสมอ เมื่อใดที่เกิดเหตุภัยพิบัติจะสามารถรับมือได้เป็นอย่างดี ส่งผลให้เกิดความสูญเสียต่อชีวิตและทรัพย์สินน้อยลง

นอกจากสื่อการเรียนรู้ด้านธรณีพิบัติภัยดินถล่มจะทำให้สามารถรับมือในขณะที่เหตุการณ์เกิดขึ้นแล้ว ยังสามารถสร้างการรับรู้ในด้านการปรับตัวให้อยู่กับพิบัติภัยได้อย่างปลอดภัย เช่น การสร้างบ้านที่อยู่อาศัยให้ห่างจากที่ลาดเขา ไม่สร้างบ้านบนเขาสูง เป็นต้น รวมไปถึงการรับรู้ถึงการป้องกันดินถล่มในระยะยาว ได้แก่ การไม่ตัดไม้ทำลายป่า ปลูกต้นไม้บริเวณป่าต้นน้ำที่เสื่อมโทรมเพื่อชะลอความแรงของน้ำ ปลูกพืชคลุมดินหรือหญ้าแฝกบริเวณที่ลาดเชิงเขา เพื่อให้รากหญ้าแฝกช่วยยึดเกาะหน้าดินทำให้ดินไม่เลื่อนหรือไหลลงมา เป็นต้น

การสร้างสื่อการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ในพื้นที่จังหวัดอุทัยธานีนี้ สามารถช่วยสร้างการตระหนักรู้ถึงความรุนแรงของพิบัติภัยดินถล่มแล้วยังสร้างทักษะชีวิตในการเอาตัวรอดได้เมื่อเกิดพิบัติภัย และขณะเดียวกันได้สร้างการเรียนรู้เชิงรุกในการป้องกันจากพิบัติภัยดินถล่มในระยะยาวด้วยการไม่ตัดไม้ทำลายป่า การไม่ทำลายหน้าดิน และการปลูกพืชคลุมดิน ให้กับนักเรียนในพื้นที่เสี่ยงภัยที่ยังขาดโอกาสในการเข้าถึงสื่อการเรียนรู้ที่จำเป็นสำหรับการสร้างความปลอดภัยในชีวิต

พิพิธภัณฑ์สิรินธร อำเภอสหัสขันธ์ จังหวัดกาฬสินธุ์

ด้วยเหตุภัยพิบัติต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมไทยนั้น การแก้ปัญหาหรือการเตรียมความพร้อมเพื่อรับมือกับสถานการณ์ภัยพิบัติยังไม่ได้รับความสำคัญมากเท่าที่ควร การให้มีชีวิตรอดในทุกสถานการณ์ภาวะคับขันจึงเป็นสิ่งจำเป็นในการดำรงชีวิตในปัจจุบัน การให้ความรู้ทักษะชีวิตจึงควรอยู่ในทุก ๆ ที่ที่เป็นแหล่งเรียนรู้ “ผู้อยู่รอด” จึงเป็นแนวคิดหนึ่งในชุดนิทรรศการหลักของพิพิธภัณฑ์สิรินธร อำเภอสหัสขันธ์ จังหวัดกาฬสินธุ์ ทั้งนี้เพราะภาคตะวันออกเฉียงเหนือเป็นบริเวณที่มีความอุดมสมบูรณ์ทางด้านบรรพชีวินวิทยา เป็นแหล่งค้นพบซากดึกดำบรรพ์ที่สำคัญของประเทศไทย โดยจะพบได้ในจังหวัดนครราชสีมา ขอนแก่น และกาฬสินธุ์ (1 ใน 20 เมืองรองของภาคตะวันออกเฉียงเหนือ) เป็นต้น ซึ่งในบริเวณหุบเขาภูกุ้มข้าว จังหวัดกาฬสินธุ์มีการค้นพบซากดึกดำบรรพ์ไดโนเสาร์สายพันธุ์ไทยที่มีความสมบูรณ์ที่สุดในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ส่งผลให้เกิดการศึกษาวิจัยทางด้านบรรพชีวินวิทยาอย่างเป็นระบบ มีการจัดตั้งพิพิธภัณฑ์สิรินธรภายใต้แนวคิด “ผู้อยู่รอด” จัดแสดงนิทรรศการเล่าเรื่องราวตั้งแต่การกำเนิดโลก จนถึงวิวัฒนาการกลายเป็นมนุษย์ในปัจจุบัน บทสรุปของนิทรรศการมุ่งเน้นการเรียนรู้เหตุการณ์ในอดีตของโลกรวมถึงวิวัฒนาการ

การปรับตัวของสิ่งมีชีวิตชนิดต่าง ๆ เพื่อสร้างความตระหนักรู้แก่มนุษย์ด้านการทำลายทรัพยากรธรรมชาติ

ในระยะเวลาสิบสองปี จากภูเขาธรรมดาลูกหนึ่งในพื้นที่ห่างไกลของอำเภอสหัสขันธ์ จังหวัดกาฬสินธุ์ ได้กลายเป็นแหล่งเรียนรู้ขนาดใหญ่ที่มีผู้เข้าชมไม่ต่ำกว่าปีละสามแสนคน (Sirindhorn Museum, 2020) พิพิธภัณฑ์เปรียบเสมือนสิ่งแปลกใหม่ที่ถูกประกอบสร้างขึ้นโดยหน่วยงานของรัฐ ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงต่อวิถีชีวิตของชุมชนในบริเวณพื้นที่ในด้านต่าง ๆ เช่น การสร้างถนนสี่เลน เกิดอาชีพด้านการบริการนักท่องเที่ยว รวมถึงปัญหาขยะมูลฝอยที่เพิ่มจำนวนมากขึ้น เป็นต้น ด้วยผลกระทบจากการพัฒนาดังกล่าว ทางพิพิธภัณฑ์สิรินธรที่มีบทบาทและหน้าที่สื่อสารเผยแพร่งานวิจัยขุดค้นทางด้านบรรพชีวินด้วยชุดนิทรรศการแนวคิด “ผู้อยู่รอด” นอกจากผู้เข้าชมจะได้รับความเพลิดเพลินจากสิ่งจัดแสดงภายในนิทรรศการแล้ว พิพิธภัณฑ์ยังต้องการให้ผู้เข้าชมได้เรียนรู้และเกิดจิตสำนึกที่ดี ช่วยกันอนุรักษ์ธรรมชาติเพื่อลดการทำลายสิ่งแวดล้อม เพราะปัญหาการทำลายสิ่งแวดล้อมได้กลายเป็นปัญหาหลักของสังคมโลกในปัจจุบันนี้ อีกทั้งการเรียนรู้เพื่อให้เกิดจิตสำนึกที่ดีต่อโลก ถือเป็นทักษะอย่างหนึ่งที่จำเป็นต่อการดำเนินชีวิตในศตวรรษที่ 21 และต้องเร่งดำเนินการสร้างทักษะเหล่านี้ให้แก่เด็กและเยาวชน โดยเฉพาะเด็กในช่วงอายุ 9 - 12 ปี ที่เป็นช่วงวัยที่เริ่มมีพัฒนาการด้านการคิด วิเคราะห์ แยกแยะ และเป็นกลุ่มผู้ใช้บริการพิพิธภัณฑ์มากที่สุด เพื่อให้ทันต่อโลกที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว

ตลอดเวลากว่า 14 ปีที่ผ่านมาพิพิธภัณฑ์สิรินธรได้ใช้สื่อนิทรรศการเรื่องราวความรู้ด้านซากดึกดำบรรพ์ ธรณีวิทยา และธรรมชาติวิทยาภายใต้ธีม “ผู้อยู่รอด” อาคารพิพิธภัณฑ์จัดแสดงนิทรรศการตั้งแต่การกำเนิดโลก ระบบสุริยะจักรวาล การกำเนิดแร่ - หิน วิวัฒนาการของสิ่งมีชีวิตตั้งแต่แรกเริ่มจนถึงปัจจุบัน เพื่อสื่อสารกับผู้เข้าชม กลุ่มผู้เข้าใช้บริการมากที่สุดเป็นกลุ่มเด็กนักเรียนในช่วงวัย 9 - 12 ปี ทั้งนี้ผู้ใช้บริการมีความพึงพอใจต่อการ

เข้ารับบริการในภาพรวมเฉลี่ยร้อยละ 90 (Sirindhorn Museum, 2020) ในระยะเริ่มต้นพิพิธภัณฑ์มุ่งเน้นไปที่การให้บริการนำชมตามนโยบายและงบประมาณที่ได้รับจัดสรร

ในปัจจุบัน กิจกรรมการศึกษาของพิพิธภัณฑ์สิรินธรสามารถแบ่งกลุ่มของกิจกรรมออกเป็น 3 รูปแบบ ได้แก่ 1) ฐานกิจกรรมการเรียนรู้ภายใต้โครงการเผยแพร่องค์ความรู้ตามเทศกาล 2) กิจกรรมการเรียนรู้ค่ายเยาวชน และ 3) กิจกรรมการเรียนรู้ประจำเดือน ปัญหาของการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบ่งออกเป็น 5 ข้อ คือ 1) การขาดความคล่องตัวด้านการใช้จ่ายด้วยข้อจำกัดของระเบียบการเบิกจ่ายงบประมาณ 2) นโยบายไม่ต่อเนื่องและขาดบุคลากรที่ดำเนินกิจกรรมโดยเฉพาะ 3) กิจกรรมยังไม่สอดรับกับสถานการณ์และพฤติกรรมของผู้ใช้บริการ 4) การประชาสัมพันธ์กิจกรรมยังไม่เพียงพอ และ 5) การวัดประเมินผลกิจกรรมยังไม่ชัดเจนและไม่พบการประเมินผลในแง่การเปลี่ยนแปลงทางเจตคติ ซึ่งการเปลี่ยนแปลงทางเจตคติถือเป็นหัวใจสำคัญของการพัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21

ผลการจัดกิจกรรมและเจตคติที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยแนวคิดทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ซึ่งได้จากการสะท้อนผลจากการสังเกตและการสัมภาษณ์จากการจัดกิจกรรม พบว่าจากการจัดกิจกรรมทั้ง 3 ครั้ง กิจกรรมที่ได้ผลสัมฤทธิ์ทั้งในแง่ของผู้ใช้บริการและผู้ให้บริการได้แก่ กิจกรรม “ผจญภัย โลกล้านปี” ครั้งที่ 2 และยังช่วยสร้างเจตคติที่ดีต่อการตระหนักรู้ถึงสภาวการณ์ด้านสิ่งแวดล้อมได้มากที่สุด กล่าวคือเนื้อหาภายในกิจกรรมประกอบไปด้วยไฮไลท์ในโซนจัดแสดงของพิพิธภัณฑ์ ที่ร้อยเรียงเรื่องราวตั้งแต่การค้นพบสิ่งมีชีวิตสิ่งแรกที่เกิดขึ้นบนโลก ไล่เรียงสิ่งมีชีวิตชนิดสำคัญในแต่ละช่วงเวลาของโลก พร้อมคำถามน่ารู้ที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะต้องค้นหาคำตอบภายในโซนจัดแสดงนั้น ๆ จนกระทั่งถึงยุคของมนุษย์เพื่อให้ผู้เข้าร่วมได้เกิดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาเจตคติด้านการมีจิตสำนึกที่ดีต่อโลก ในการออกแบบให้กิจกรรมสุดท้ายเป็นกิจกรรมที่ทำร่วมกับเจ้าหน้าที่เพื่อ

พูดคุยแลกเปลี่ยนความคิด และยังถือเป็นการประเมินผลการเข้าร่วมกิจกรรมได้ทันที

Table 1: Evaluation of participation in the activity (2) "Explore the Wonder of Paleo World"

ประเด็นความคิดเห็น	จำนวน (คน)	คะแนนต่ำสุด	คะแนนสูงสุด	ค่าเฉลี่ย Mean	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน	แปลความหมาย
1. ด้านทักษะความเข้าใจต่อเนื้อหา	20	3	5	4.59	0.60	มากที่สุด
2. ด้านความพึงพอใจต่อกิจกรรม	20	4	5	4.76	0.42	มากที่สุด
3. ด้านทักษะการอ่านออก เขียนได้	20	3	5	4.65	0.68	มากที่สุด
4. ด้านทักษะจิตสำนึกที่ดีต่อโลก	20	4	5	4.59	0.49	มากที่สุด
รวมทุกด้าน	20	3	5	4.65	0.55	มากที่สุด

จากการประเมินผลของกิจกรรม "ผจญภัย โลกล้านปี" ครั้งที่ 2 พบว่าผู้เข้าร่วมกิจกรรม 20 คน มีความเข้าใจด้านเนื้อหา วิธีการเล่น อยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย = 4.59) มีความพึงพอใจต่อกิจกรรมอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย = 4.76) ทักษะการอ่านออก เขียนได้ อยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย = 4.65) และ ทักษะจิตสำนึกที่ดีต่อโลก อยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย = 4.59) ซึ่งในกิจกรรมสุดท้ายจึงออกแบบให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมบริจาคขยะเพื่อนำไปรีไซเคิล ลดขยะลงสู่ทะเล โดยให้เจ้าหน้าที่พิพิธภัณฑ์สิรินธรเป็นผู้ช่วยตั้งคำถามเชิงวิพากษ์ "มนุษย์คือผู้อยู่รอดต่อไปจริงหรือ?" และอธิบายให้เห็นความสำคัญว่าทำไมเราจึงจำเป็นต้องสนใจปัญหาด้านสิ่งแวดล้อม ก่อนที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้รับรางวัลจากการทำภารกิจสำเร็จในขั้นตอนสุดท้าย

ผลจากการทดลองกิจกรรมทั้ง 3 ครั้ง พบว่า การจัดกิจกรรมนำร่องทดลองเปรียบเสมือนการทดลองในหลากหลายกิจกรรม ซึ่งผลการจัดกิจกรรมแสดงให้เห็นว่าถึงแม้กลุ่มเป้าหมายจะต้องการร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ แต่กลุ่มเป้าหมายมีเวลาจำกัดและมีความต้องการกิจกรรมที่ไม่มีค่าใช้จ่าย ขณะเดียวกันหน่วยงานมีงบประมาณที่จำกัดและเจ้าหน้าที่มีภาระงานประจำทำให้รูปแบบการจัดกิจกรรมจำนวนมาก กิจกรรมนำร่องทดลองยังไม่เหมาะสมกับบริบทของพิพิธภัณฑ์ อีกทั้ง ยังไม่สามารถนำพาผู้เข้าร่วมกิจกรรมไปสู่เป้าหมายของแนวคิดที่นำมาใช้ และเมื่อมีการปรับกิจกรรมโดยนำกิจกรรมที่กลุ่มเป้าหมายชอบมากที่สุดมาปรับเป็นกิจกรรมที่ใช้เวลาร่วมกับการเที่ยวชมในพิพิธภัณฑ์ เมื่อมีการทดลองกิจกรรมแสดงให้เห็นว่ากลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจและยังได้รับการกระตุ้นการมีจิตสำนึกที่ดีต่อโลก ผ่านการร้อยเรียงเรื่องราวและการตั้งคำถามปลายเปิดในตอนท้าย แสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงของเจตคติที่มีต่อสิ่งแวดล้อม อีกทั้ง การจัดกิจกรรม “ผจญภัย โลกล้านปี” ถือเป็นการใช้วัสดุอุปกรณ์ จำนวนเจ้าหน้าที่ที่น้อยกว่าในครั้งแรก และสามารถใช้เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นได้จริงภายในพิพิธภัณฑ์ได้อย่างยั่งยืน

จากการเก็บข้อมูลและทดลองจัดกิจกรรมการศึกษาในแนวคิด “ผู้อยู่รอด” ในพิพิธภัณฑ์สิรินธร พบว่า การสื่อสารระหว่างพิพิธภัณฑ์และแก่นเรื่องด้านสิ่งแวดล้อมได้สะท้อนผ่านการร่วมกิจกรรมของผู้เข้าร่วมวิจัย กล่าวคือถึงแม้ว่ากิจกรรมในตอนต้นจะได้รับความสนุกและเพลิดเพลิน ในส่วนสุดท้ายยังสามารถขมวดปมด้านสิ่งแวดล้อมให้กับผู้เข้าร่วมวิจัยโดยไม่ทำให้ผู้เข้าร่วมวิจัยรู้สึกอึดอัดหรือถูกยัดเยียดมากเกินไป ทำให้สภาพการเรียนรู้มีความเหมาะสม ซึ่งทำให้ทราบว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภายในพิพิธภัณฑ์สิรินธรภายใต้แนวคิดทักษะในศตวรรษที่ 21 พิพิธภัณฑ์ควรเป็นพื้นที่ที่สามารถเป็นกระบอกเสียงแทนวิกฤติต่าง ๆ ของโลกได้ โดยมีเป้าหมายให้ผู้ใช้บริการมีเจตคติด้านการอนุรักษ์หรือมีจิตสำนักที่ดีต่อโลกเพิ่มขึ้น

ผ่านการใช้กิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านวัตถุจัดแสดงภายในพิพิธภัณฑ์ที่สามารถเชื่อมโยงเรื่องราวที่เกี่ยวข้อง

“...หนูเขียนคำตอบมาเพิ่มให้ด้วยนะคะ ไม่คิดเลยว่าในบ้านเราจะเคยมีหมีแพนด้าด้วย...”

(อารดา ศรีวิเชียร, การสื่อสารส่วนบุคคล, 14 เมษายน 2566).

“...หนูภูมิใจมากที่ได้บริจาคขยะและทำภารกิจสำเร็จ...”

(สมศรี ตั้งเจริญ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 14 เมษายน 2566).

“...ตอนแรกที่ชวนทำกิจกรรมก็ยังงง ๆ แต่พอได้ทำนอกจากความสนุกแล้ว ยังรู้สึกว่าเที่ยวพิพิธภัณฑ์สนุกขึ้น มาหลายรอบแล้วปกติเดินหลงตลอด มาครั้งนี้เดินชมถูกทางเพราะกิจกรรมนี้...”

(ศรีจันทร์ อ่องสกุล, การสื่อสารส่วนบุคคล, 14 เมษายน 2566).

“...แทบไม่กระทบงานประจำเลย แถมได้กิจกรรมมาประชาสัมพันธ์เพิ่ม...”

(สุชาติ กระจ่างจันทร์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 14 เมษายน 2566).

ทั้งนี้ แนวทางการออกแบบกิจกรรม การใช้ภาษา หรือการดำเนินกิจกรรมจะต้องคำนึงถึงความเหมาะสมต่อพัฒนาการหรือความสนใจในแต่ละช่วงวัย อีกทั้งเจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้องจะต้องออกแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับนโยบาย งบประมาณ และบุคลากร เพื่อความต่อเนื่องและยั่งยืน มีรูปแบบกิจกรรมสามารถให้บริการได้ในสัดส่วนที่เพียงพอต่อจำนวนผู้เข้าชมทั้งหมด ไม่เลือกปฏิบัติ มีรางวัลเป็นแรงจูงใจ ใช้งบประมาณน้อย และไม่กระทบกับภาระงานของบุคลากร

สรุปและอภิปรายผล

1. การสื่อความหมายในพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในสังคมไทย

จากการสื่อความหมายด้วยกิจกรรมการศึกษาในพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้สามพื้นที่ศึกษา คือ มิวเซียมสยาม กรุงเทพฯ แหล่งเรียนรู้ในโรงเรียนจังหวัดอุทัยธานี จำนวน 4 แห่ง และพิพิธภัณฑ์สิรินธร จังหวัดกาฬสินธุ์ ทำให้พบว่ามีการใช้การสื่อความหมายทั้งสองรูปแบบ ดังนี้

การใช้สื่อความหมายแบบบุคคล (Personal interpretation) ในการให้บริการทางข้อมูล เจ้าหน้าที่ประจำจุดกิจกรรมด้วยการพูดคุย การสาธิต การเล่าเรื่อง ไปจนถึงการแสดงประวัติศาสตร์ที่มีชีวิต (Living history) ด้วยการเดินตามเส้นทางประวัติศาสตร์หลักและรองในนิทรรศการชุด “ล่องรอยราชดำเนิน : นิทรรศการผสานวัย” ด้วยการเล่าเรื่องราวผ่านความทรงจำร่วมในอดีต หรือกิจกรรมที่มีการนำ (The conducted activity) โดยกิจกรรมเหล่านี้จะจัดขึ้นตามพื้นที่ต่าง ๆ ในพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ เป็นลักษณะที่กลุ่มเป้าหมายหรือผู้ร่วมกิจกรรมมีการพบปะกับผู้สื่อความหมาย ณ สถานที่เริ่มต้น แล้วเคลื่อนย้ายไปตามจุดหมุดหมายของแต่ละกิจกรรมการศึกษา หรือการพูดคุยกับกลุ่ม (Talk to group) ในการสัมภาษณ์กับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้เกิดความเข้าใจในเนื้อหาและพึงพอใจกับคุณค่าความรู้ของพื้นที่ที่พวกเขามาร่วมกิจกรรมต่าง ๆ การสื่อความหมายแบบบุคคลนี้เป็นการสื่อความหมายที่ดีที่สุด เพราะทำให้เกิดความอบอุ่นและร่วมมือทำกิจกรรม แสดงให้เห็นถึงการตอบสนองด้วยการสื่อสารสองทาง ขณะเดียวกันผู้สื่อความหมายสามารถควบคุมสถานการณ์ให้เป็นไปตามกระบวนการในการสื่อความหมาย

การสื่อความหมายแบบไม่ใช่บุคคล (Nonpersonal interpretation) เป็นการสื่อความหมายที่ผู้เข้าชมจะสัมผัสกับตัวกลางหรือสื่อวัสดุ ได้แก่ โสตทัศนูปกรณ์ เช่น เครื่องเสียง วีดีทัศน์ โทรทัศน์ สื่อประเภทโสตทัศนูปกรณ์มีข้อดีที่สามารถใส่เสียงดนตรี เสียงประกอบที่ช่วยให้เกิดความน่าสนใจได้มาก แต่ข้อจำกัดคือเป็นอุปกรณ์ที่ใช้ไฟฟ้า และต้องได้รับการดูแลรักษาอยู่เป็นประจำ ใช้งบประมาณสูง สื่อวัสดุอีกชนิดหนึ่ง ได้แก่ แผ่นป้าย สื่อสิ่งพิมพ์ และกิจกรรมที่ผู้เข้าชมสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองได้โดยไม่ต้องอาศัยเจ้าหน้าที่พิพิธภัณฑ์ในการสื่อความหมาย

ในนิทรรศการชุด “ล่องรอยราชดำเนิน : นิทรรศการผสานวัย” มีการจัดแสดงเก้าอี้พลาสติกสีเหลืองของพนักงานขายบริการที่ใช้สำหรับรอลูกค้าในตรอกหลังถนนราชดำเนิน หรือการส่งเสียงของชุมชนป้อมมหากาฬที่ถูกรัฐผูกขาดพื้นที่ผ่านสื่อโสตทัศนูปกรณ์ หรือการจำลองประวัติศาสตร์บางส่วนที่สูญหาย หรือถูกทำลายด้วยการประกอบสร้างขึ้นใหม่ (Re-construct) เป็นการจัดแสดงวัฒนธรรมและวิถีชีวิตที่เป็นส่วนหนึ่งของราชดำเนิน ทั้งจากการรวบรวมเรื่องราวผ่านความทรงจำ และการรวบรวมสิ่งของ วัตถุทางกายภาพต่าง ๆ ที่มีความสำคัญ เช่น โมเดลจำลองของอนุสาวรีย์ประชาธิปไตย เตียงนอนของโรงแรมรัตนโกสินทร์ ร่องรอยกระสุนจากกำแพงร้านอาหารสกายไฮ เป็นต้น หรือสื่อการเรียนรู้ด้านธรณีพิบัติภัยดินถล่มเพื่อสร้างความตระหนักรู้แก่นักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายในพื้นที่จังหวัดอุทัยธานี เช่น รูปภาพ เสียงหรือเพลงที่บันทึกไว้ แบบจำลองวัตถุที่สัมผัสจับต้องได้ เกม หรือใบงาน เป็นต้น และสื่อการเรียนรู้ในกิจกรรม “ผจญภัย โลกล้านปี” ของพิพิธภัณฑ์สิรินธร จังหวัดกาฬสินธุ์ ที่มีเนื้อหาภายในกิจกรรมประกอบไปด้วยไฮไลท์ในโซนจัดแสดงของพิพิธภัณฑ์ที่ร้อยเรียงเรื่องราวตั้งแต่การค้นพบสิ่งมีชีวิตสิ่งแรกที่เกิดขึ้นบนโลก ไล่เรียงสิ่งมีชีวิตชนิดสำคัญในแต่ละช่วงเวลาของโลก พร้อมสื่อคำถามน่ารู้ที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะต้องค้นหาคำตอบภายในโซนจัดแสดงนั้น ๆ

ในวิธีการถ่ายทอดสารไปยังกลุ่มเป้าหมายหรือผู้เข้าชมทั้งแบบใช้บุคคลและไม่ใช้บุคคล มีข้อดีและข้อจำกัดที่แตกต่างกัน เช่นการใช้บุคคล ข้อดีคือสามารถติดตาม ประเมินวัดผลได้ทันที ผู้เข้าชมสามารถมีส่วนร่วมได้ทันที แต่มีข้อจำกัดด้านจำนวนของเจ้าหน้าที่ และการรองรับผู้เข้าชมมีจำนวนและเวลาที่จำกัด ในขณะที่วิธีการถ่ายทอดสารแบบไม่ใช่บุคคล สามารถให้ข้อมูลแก่คนหมู่มากได้ทุกเวลา ข้อมูลมีความละเอียด ต้นทุนต่ำ แต่มีข้อจำกัดด้านการวัดและประเมินผล รวมไปถึงการให้ข้อมูลไม่สามารถปรับให้เหมาะสมกับผู้เข้าชมได้ เช่น กลุ่มผู้เข้าชมที่มีข้อจำกัดด้านการอ่าน เป็นต้น ดังนั้น หากต้องการให้การสื่อความหมายภายในพิพิธภัณฑ์ประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่วางไว้ จึงควรใช้วิธีการถ่ายทอดทั้ง 2 ประเภทร่วมกันที่สื่อสารเล่าเรื่องราวคุณค่าและความสำคัญของมรดกวัฒนธรรม รวมทั้งการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมทั้งธรรมชาติและวัฒนธรรม ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่ขาดไม่ได้ในการจัดการทรัพยากรวัฒนธรรม (Lertcharnrit, 2011)

นอกจากนี้ ผู้สื่อความหมายจะต้องสร้างจุดสนใจ โดยเชื่อมโยงเรื่องที่เกี่ยวข้องกับชีวิตของผู้เข้าชม เพราะเป้าประสงค์ของเรื่องที่มีการตีความคือการบันดาลใจและกระตุ้นให้ผู้คนขยายขอบเขตความคิดในการตระหนักถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมและการปกป้องรักษาสภาพแวดล้อมธรรมชาติ ซึ่งการตีความสำหรับกลุ่มเป้าหมายเด็ก วัยรุ่น และผู้สูงอายุควรใช้วิธีการที่แตกต่างกัน ขณะเดียวกันผู้ตีความสามารถทำให้อดีตฟื้นขึ้นมาใหม่ ทำให้ปัจจุบันมีความสนุกสนานขึ้นและให้ความหมายในอนาคตมากขึ้นได้ (Larry & Ted, 2011)

2. บทบาทหน้าที่ของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในสังคมไทย

พิพิธภัณฑ์ในบริบทของการเป็นพื้นที่ที่สามเป็นการพัฒนาบทบาทของพิพิธภัณฑ์ในศตวรรษที่ 21 ควบคู่กับนิยามที่ปรับใหม่จากสภาการพิพิธภัณฑ์ระหว่างชาติ (ICOM) ที่กล่าวโดยสรุปว่า “พิพิธภัณฑ์เป็นองค์กรถาวรที่ไม่แสวงผลกำไรในการบริการสังคม ทั้งในด้านการค้นคว้าวิจัย รวบรวม อนุรักษ์ ตีความ และจัดแสดงมรดกที่จับต้องได้ และจับต้องไม่ได้ เป็นพื้นที่ที่เปิดกว้างต่อสาธารณะ สามารถเข้าถึงได้ และครอบคลุมอย่างทั่วถึง ส่งเสริมความหลากหลายและความยั่งยืน มีการดำเนินการและสื่อสารอย่างมีจริยธรรม เป็นมืออาชีพ และมีส่วนร่วมกับชุมชน นำเสนอประสบการณ์ที่หลากหลายเพื่อการศึกษา ความเพลิดเพลิน ทบทวนและแบ่งปันความรู้” (Museum Siam, 2022) ซึ่งได้สะท้อนถึงความสำคัญของพิพิธภัณฑ์ที่ทุกคนสามารถเข้าถึงแหล่งความรู้ เปิดโอกาสให้ผู้เข้าชมมีส่วนร่วมกับพิพิธภัณฑ์ และให้ความสำคัญต่อการเล่าถึงเสียงทุกเสียงโดยไม่มีการแบ่งแยก พิพิธภัณฑ์ทำหน้าที่เป็นกลางต่อการนำเสนอพร้อมเปิดรับข้อมูลจากกลุ่มคนทุกกลุ่ม นอกจากนั้น พิพิธภัณฑ์ในศตวรรษที่ 21 ยังให้ความสำคัญของการทำหน้าที่เป็นพิพิธภัณฑ์สำหรับทุกคน นั่นคือพิพิธภัณฑ์เป็นพื้นที่ที่ทุกคนสามารถเข้าถึงและมีส่วนร่วม โดยไม่ทิ้งใครไว้ข้างหลัง ไม่ว่าจะมีความแตกต่างทางด้านใด และพิพิธภัณฑ์เป็นพลวัตตามกระแสสังคมโลก โดยพิพิธภัณฑ์ต้องสร้างความถูกต้องและสร้างความตระหนักแก่สังคม

จากคำนิยามความหมายของสภาการพิพิธภัณฑ์ระหว่างชาติ (ICOM) ที่ระบุถึงพิพิธภัณฑ์ร่วมสมัยในยุคศตวรรษที่ 21 เป็นการคงอยู่ของพิพิธภัณฑ์ที่มิได้มีหน้าที่เพียงการจัดแสดงหรือการเป็นสถานที่เก็บของเพียงอย่างเดียว แต่เป็นการคงอยู่เพื่อการนำเสนอความรู้ผ่านรูปแบบการดำเนินงานแบบสมัยใหม่ จากการเปิดกว้างทางโลกาภิวัตน์ และโลกอันไร้พรมแดนที่ส่งผลต่ออิทธิพลของการนำเสนอเรื่องราวที่มีความหลากหลาย

ไม่ว่าจะเป็นการนำเสนอเรื่องราวผ่านการจัดแสดงด้วยอุปกรณ์และเทคโนโลยีที่ทันสมัย มีการคัดสรร หยิบยก ค้นหาข้อเท็จจริง และนำเสนอสารผ่านรูปแบบต่าง ๆ ของนิทรรศการ ไม่ว่าจะเป็นนิทรรศการที่นำเสนอผ่านเรื่องเล่าเป็นหลัก (Story-based museum) หรือวัตถุเป็นหลัก (Objects-based museum) แต่ยังรวมไปถึงรูปแบบการจัดแสดงในลักษณะการนำเสนอสารโดยบุคคลจากเบื้องล่าง หรือบุคคลสามัญธรรมดา มิใช่การนำเสนอสารจากบุคคลที่มีอำนาจเพียงกลุ่มเดียวอีกต่อไป พิพิธภัณฑ์ได้ตอกย้ำถึงความสำคัญของการเปิดกว้างทางความคิดและการแสดงออก เป็นการให้ความสำคัญกับความหลากหลายของผู้คนทางด้านเชื้อชาติ เพศ ศาสนา อายุ และอาชีพ โดยไม่มีการเกี่ยงและแบ่งแยกความแตกต่างใด ๆ ทุกเสียงล้วนมีความสำคัญต่อการส่งสารอย่างเท่าเทียมกัน

ปัญหาและอุปสรรคเกี่ยวกับการนำเสนอเนื้อหาของนิทรรศการที่จัดขึ้นโดยพิพิธภัณฑ์ในประเทศไทยโดยส่วนมาก พบว่า พิพิธภัณฑ์ในประเทศไทยมีการผลิตเนื้อหาหรือจัดตั้งนิทรรศการที่มีลักษณะการนำเสนอถึง “ปัญหาของสังคม” ที่เกิดขึ้นโดยตรงในสัดส่วนที่มีปริมาณน้อย หรือแทบจะไม่มีการนำเสนอเรื่องราวเหล่านี้ เนื่องจากประเทศไทยมีพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติจำนวนทั้งหมด 41 แห่ง และพิพิธภัณฑ์ที่จัดตั้งขึ้นในเขตกรุงเทพฯ ร้อยละ 82.50 สังกัดอยู่ในหน่วยงานรัฐบาล การจัดนิทรรศการส่วนมากจึงจัดขึ้นภายใต้พิพิธภัณฑ์ที่ดำเนินการในระดับภาครัฐ และมีการนำเสนอเนื้อหาที่สอดคล้องกับพันธกิจของกรมศิลปากรในด้านการธำรงรักษา กระตุ้นจิตสำนึก และสร้างค่านิยม เพื่อสืบทอดมรดกทางศิลปวัฒนธรรมเป็นหลัก นิทรรศการที่จัดขึ้นจึงมีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอคุณค่าของมรดกทางวัฒนธรรมในประเทศไทย แต่มิได้นำเสนอถึงปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมที่มีความสำคัญต่อการเปลี่ยนแปลงหรือการปรับวิถีการดำรงชีวิตของผู้คนในปัจจุบันเท่าใดนัก

ดังนั้น การนำเสนอเนื้อหานิทรรศการที่สามารถขับเคลื่อนสังคมในยุคสมัยใหม่ ผ่านการจัดสรรนิทรรศการและการพัฒนาสื่อการเรียนรู้หรือกิจกรรมการศึกษา ยังคงเป็นปัญหาและอุปสรรคของการดำเนินงานในพิพิธภัณฑ์ไทย มีพิพิธภัณฑ์เพียงส่วนน้อยเท่านั้นที่สามารถนำเสนอเรื่องราวประเด็นทางสังคมสู่สาธารณะได้อย่างแท้จริง

ขณะที่พิพิธภัณฑ์ในประเทศไทยที่ดำเนินการภายใต้ภาคเอกชนหรือภายใต้รัฐวิสาหกิจบางแห่งนำเสนอเนื้อหาที่แปลกใหม่ และมีรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาที่ต่างไปจากขนบเดิม ซึ่งเน้นรักษามรดกทางวัฒนธรรม คนส่วนใหญ่รับรู้จนเคยชิน โดยมีการนำเสนอข้อมูลที่น่าสนใจ และการสร้างการรับรู้ที่สามารถเปลี่ยนแปลงทัศนคติของผู้เข้าชมไปสู่มุมมองใหม่ที่ดีขึ้นได้ เช่น การนำเสนอนิทรรศการชั่วคราวชุด “บทเรียนในความมืด (Dialogue in the Dark)” ที่อยู่ภายใต้การดูแลขององค์กรพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ จัดแสดงขึ้นบริเวณจัตุรัสวิทยาศาสตร์ โดยนิทรรศการบทเรียนในความมืดได้รับการพัฒนาโดย Dr. Andreas Heinecke ผู้เป็นต้นแบบของการสร้างนิทรรศการจากประเทศเยอรมนี หรือนิทรรศการชั่วคราว ชุด “ประสบการณ์หูสู่อาเซียน ASEA(R)N” “พม่าระยะประชิด” “ชาย หญิง สิ่งสมมุติ : ว่าด้วยความหลากหลายและความลื่นไหลทางเพศ” ที่ผลิตขึ้นโดยมิวเซียมสยามหรือสถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ สะท้อนถึงการนำเสนอเรื่องราวของประเทศเพื่อนบ้าน เรื่องราวของกลุ่มชาติพันธุ์ และเรื่องราวของความหลากหลายทางเพศ

จากการวิจัยที่ใช้กระบวนการวิจัยเชิงคุณภาพและการวิจัยเชิงปฏิบัติการในพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้สามพื้นที่ศึกษานี้ในมิวเซียมสยาม แหล่งเรียนรู้ในโรงเรียนจังหวัดอุทัยธานีจำนวน 4 แห่ง และพิพิธภัณฑ์สิรินธร จังหวัดกาฬสินธุ์ ส่งผลให้เกิดแนวทางการเรียนรู้ในรูปแบบที่สามารถนำมาใช้ประโยชน์ได้จริง โดยพิพิธภัณฑ์ได้ทำหน้าที่เป็นผู้สร้างกระบวนการเรียนรู้ร่วมกับชุมชนในท้องถิ่น เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายได้เรียนรู้อย่างเต็มขีดความสามารถและเกิดการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 ดังกล่าวได้ ซึ่งงานวิจัยนี้นอกจากจะช่วยให้เกิดการมีส่วนร่วมระหว่างพิพิธภัณฑ์ของรัฐกับชุมชนในท้องถิ่นแล้ว ยังถือเป็นการลดทอนความเป็นอื่นและเคารพในความหลากหลาย ซึ่งเป็นคุณลักษณะโดดเด่นของเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน และเป็นเป้าหมายสำคัญที่สังคมไทยในปัจจุบันควรตระหนักถึง

พิพิธภัณฑ์ในฐานะแหล่งเรียนรู้สาธารณะ ที่สามารถปรับเปลี่ยนบทบาทและเชื่อมโยงความสำคัญของพื้นที่ให้เข้ากับ “เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน” ในด้านสังคมได้ (ICOM, 2019) ดังนี้

เป้าหมายที่ 4 : การศึกษาที่มีคุณภาพ (Quality Education)

พิพิธภัณฑ์ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตและเปิดโอกาสให้กับผู้คนทุกเพศทุกวัยเข้าถึงข้อมูลและการศึกษาที่มีคุณภาพ พิพิธภัณฑ์มักจะมีโปรแกรมการศึกษาและนิทรรศการที่เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ วิทยาศาสตร์ วัฒนธรรม และศิลปะ ซึ่งส่งเสริมการเรียนรู้และการพัฒนาทักษะที่หลากหลาย (UNESCO, 2020)

เป้าหมายที่ 8 : การจ้างงานที่มีคุณค่าและการเติบโตทางเศรษฐกิจ (Decent Work and Economic Growth)

พิพิธภัณฑ์มีบทบาทในการสร้างงานและส่งเสริมการท่องเที่ยวที่ยั่งยืน โดยเฉพาะในชุมชนท้องถิ่นที่มีการอนุรักษ์วัฒนธรรมและธรรมชาติไว้ (ICOM, 2019)

เป้าหมายที่ 11 : เมืองและชุมชนที่ยั่งยืน (Sustainable Cities and Communities)

พิพิธภัณฑ์เป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาเมืองที่ยั่งยืน โดยการเป็นพื้นที่สาธารณะที่เข้าถึงได้ สร้างพื้นที่ที่ปลอดภัยและเหมาะสมสำหรับการเรียนรู้และการพัฒนาชุมชน รวมถึงการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรม (ICOM, 2019)

เป้าหมายที่ 13 : การรับมือกับการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ (Climate Action)

พิพิธภัณฑ์สามารถทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางสำหรับการเผยแพร่ข้อมูลและสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศผ่านนิทรรศการและกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม (UNESCO, 2020)

เป้าหมายที่ 16 : สันติภาพ ความยุติธรรม และสถาบันที่เข้มแข็ง (Peace, Justice, and Strong Institutions)

พิพิธภัณฑ์มีบทบาทในการส่งเสริมความเข้าใจและการยอมรับในความหลากหลายทางวัฒนธรรม และการเผยแพร่ข้อมูลเกี่ยวกับสิทธิมนุษยชน (ICOM, 2019)

พิพิธภัณฑ์จึงถือว่ามีบทบาทสำคัญในการสนับสนุนการพัฒนาที่ยั่งยืนผ่านการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ วัฒนธรรม และประวัติศาสตร์ รวมถึงการให้ความรู้และสร้างความตระหนักรู้แก่ประชาชนทั่วไป เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมที่ดีและเหมาะสมในแต่ละบริบทของสังคมโลก

ด้วยกระบวนการเรียนรู้ที่เปลี่ยนไปตามสมัย แหล่งเรียนรู้ประเภทพิพิธภัณฑ์ต่าง ๆ ต่างต้องปรับกระบวนการสื่อความหมายทั้งแบบบุคคลและแบบไม่ใช่บุคคลมากขึ้น โดยใช้การเรียนรู้แบบบูรณาการด้วยการเสริมสร้างจินตนาการให้กับผู้เข้าชม และเปิดโอกาสให้ผู้เข้าชมได้คิด ออกแบบ และสร้างสรรค์ ผ่านการเรียนรู้ของตนเอง ทั้งนี้เพราะพิพิธภัณฑ์เป็นพื้นที่สาธารณะที่ได้เปิดโอกาสให้มีการคิดตั้งคำถามและหาเหตุผล และคำตอบในรูปแบบที่เปิดกว้างและมีอิสระทางความคิด (Ray, 2008) และนำไปสู่การสร้างสรรค์หรือดัดแปลง “ความหมาย” ของประสบการณ์ได้ Greenhill (2007) ได้เคยกล่าวไว้ว่า พิพิธภัณฑ์เป็นหนึ่งในพื้นที่สาธารณะทางวัฒนธรรมที่เปิดให้ผู้ชมได้เข้าไปมีประสบการณ์ร่วม สามารถเรียนรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ ความทรงจำ วัฒนธรรม และความสำคัญและความหมายของสิ่งต่าง ๆ ด้วยวิธีที่หลากหลาย เกิดปฏิสังสรรค์ของผู้เข้าชมทั้งความรู้และทัศนคติที่เหมือนและแตกต่าง แลกเปลี่ยนทัศนะต่อสิ่งแสดง เป็นความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่ม เช่น ครอบครัว นักเรียน นักท่องเที่ยว เป็นต้น

ประโยชน์ที่ผู้เข้าชมจะได้รับจากการเรียนรู้มีมากมาย พอสรุปรวมเป็น 5 ด้าน ดังนี้ (Damrongsakul, et al, 2014)

1. สร้างปัญญา (Cognitive) ผู้ชมจะได้รับความรู้ใหม่ เพิ่มพูนสติปัญญา ต่อยอดจากความรู้เดิมที่มีอยู่ในตัวของแต่ละบุคคล มีผลต่อการปรับความคิดใหม่ เห็นความเหมือนความต่างจากความคิดเดิม อาจนำไปใช้ในการแก้ปัญหา และนำไปสู่การปฏิบัติการจริง
2. สร้างความรู้สึกที่ดี (Affective) นิทรรศการที่ดีจะสร้างความตระหนักรู้ ความรู้สึก และอารมณ์ สิ่งเหล่านี้สามารถสร้างความเข้าใจ การเห็นคุณค่าและสร้างทัศนคติที่ดี ๆ ให้เกิดขึ้นได้จากการเรียนรู้

3. สร้างสังคม (Social) นอกจากความรู้และความรู้สึกที่ดีแล้ว ยังสามารถสร้างสังคมที่ดีจากการเรียนรู้ได้ ทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในระดับสังคม ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่จะอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างเข้าใจ เป็นการขัดเกลาทางสังคมหรือสร้างภูมิคุ้มกันทางสังคม (Damrongsakul, 2016)

4. สร้างทักษะด้านจิตใจและร่างกาย (Mental and Physical Skill) เรื่องราวที่จะนำเสนอประกอบกับกิจกรรมต่าง ๆ ที่พิพิธภัณฑ์จัดให้สามารถทำให้เกิดแง่คิดต่าง ๆ ในการดำเนินชีวิต การจัดนิทรรศการจึงต้องมีบทบาทสื่อสารแก่ผู้ชมทั้งทางตรงและทางอ้อม เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจซาบซึ้ง เกิดความฉงนสนเท่ห์ สงสัย อยากหาคำตอบและติดตามเรื่องราว ซึ่งมีผลต่อจิตใจและร่างกายของผู้เข้าชม

5. สร้างบุคลิกภาพ (Personal) การสร้างเสริมคุณลักษณะหรือสร้างบุคลิกภาพที่ดีผ่านการเรียนรู้ในกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยการแบ่งปัน การทำงานเป็นกลุ่มแก้ปัญหาร่วมกันด้วยการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี การให้กำลังใจแก่กัน การเรียนรู้สามารถพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเองให้กับผู้เข้าชม (Damrongsakul, 2016) นอกจากนั้นอาจทำให้เกิดแรงจูงใจ แรงบันดาลใจ มีความเข้าใจและเห็นคุณค่าในตนเอง

ในท้ายสุด ความสำคัญของการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการศึกษาในพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในสามพื้นที่ศึกษาคือ กรุงเทพฯ จังหวัดอุทัยธานี และจังหวัดกาฬสินธุ์ เป็นกระบวนการสื่อความหมายที่ใช้วิธีการสื่อสารแบบสองทางด้วยการสื่อความหมายทั้งแบบใช้บุคคลและไม่ใช้บุคคลนั้นมีคุณประโยชน์อเนกอนันต์ เพราะนอกจากผู้เข้าชมจะได้ประโยชน์โดยตรงทางสติปัญญา ความรู้สึกที่ดี และทักษะให้แก่ตนเองแล้ว การสื่อความหมาย

ดังกล่าวอาจจะส่งผลต่อสังคมได้โดยทางอ้อมอีกด้วย กล่าวคือ เป็นการเปิดกว้างต่อโอกาสของพลเมืองไทยในการรับรู้และตระหนักถึงประเด็นทางสังคมวัฒนธรรมทางสากล เพื่อลดความเหลื่อมล้ำทางสังคม โดยการเข้าถึงความรู้ความจริงผ่านพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ อันแสดงถึงบทบาทและหน้าที่ของพิพิธภัณฑ์ไทยร่วมสมัยที่ต้องตระหนักถึงปรากฏการณ์ทางสังคม และสร้างความเข้าใจที่ดีต่อโลกด้านความยุติธรรมทางสังคม และความเสมอภาคที่ผู้เข้าชมทุกคนสามารถเข้าถึงความรู้เหล่านี้ได้อย่างเท่าเทียมกัน

ข้อเสนอแนะ

1. มิวเซียมสยาม เขตพระนคร กรุงเทพฯ : พิพิธภัณฑ์เป็นพื้นที่สื่อกลางในการส่งต่อข้อมูล โดยนำมรดกทางภูมิปัญญาของประวัติศาสตร์ของกลุ่มคนหนึ่ง ๆ มาเปิดเผย พิพิธภัณฑ์อาจลองเสนอทางเลือกในการเปิดรับข้อมูลทางความทรงจำและประวัติศาสตร์จากสาธารณชนด้วยกิจกรรมทางเลือกที่เหมาะสมกับผู้คนที่แตกต่างหลากหลาย พิพิธภัณฑ์จึงต้องทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางของพื้นที่ปลอดภัย ทั้งด้านการไว้วางใจของกลุ่มคนที่จะนำเสนอบอกเล่าและเปิดเผยเรื่องราวส่วนตัวต่าง ๆ ให้กับพิพิธภัณฑ์ โดยที่พิพิธภัณฑ์จะต้องมีการปกป้องการให้ข้อมูลเหล่านั้น และมุ่งเน้นการเปิดรับอาสาสมัคร เพื่อเข้าถึงกลุ่มคนให้มากขึ้น ดึงดูดกลุ่มคนที่หลากหลายเข้ามาร่วมกิจกรรม เพื่อเป็นกระบอกเสียงในการส่งต่อข้อมูลที่มีประโยชน์ต่อการรับรู้ของสังคมและสาธารณะต่อไป

2. โรงเรียนในพื้นที่เสี่ยงต่อการเกิดธรณีพิบัติภัยดินถล่ม จังหวัดอุทัยธานี : สื่อการเรียนรู้ที่ได้พัฒนาขึ้นมานี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับพื้นที่เสี่ยงภัยดินถล่มหรือพื้นที่ต่าง ๆ ที่ต้องการให้ความรู้แก่ประชาชนได้ รวมทั้งสามารถใช้เป็นสื่อประกอบการสอนในห้องเรียนหรือแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัยต่าง ๆ อีกทั้งยังสามารถให้เป็นต้นแบบสื่อการเรียนรู้ที่สามารถปรับ

ใช้กับธรณีพิบัติภัยประเภทอื่น ที่ช่วยสร้างการตระหนักรู้ เตรียมพร้อมรับมือต่อสถานการณ์พิบัติภัยที่อาจเกิดขึ้นได้เป็นอย่างดี

3. พิพิธภัณฑ์สิรินธร อำเภอสหัสขันธ์ จังหวัดกาฬสินธุ์ : เด็กในวัย 9 - 12 ปี ถือเป็นวัยที่ควรเสริมสร้างทักษะในศตวรรษที่ 21 เพื่อก้าวเข้าสู่การเป็นพลเมืองโลกได้อย่างมีคุณภาพ เพราะทักษะดังกล่าวนั้นต้องอาศัยระยะเวลาและความต่อเนื่องของระบบการศึกษาทั้งในและนอกระบบ เมื่อพิพิธภัณฑ์เป็นแหล่งเรียนรู้นอกระบบที่ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ถือเป็นส่วนสำคัญที่เป็นแรงขับเคลื่อนกิจกรรมต่าง ๆ ให้สอดรับกับการเสริมสร้างทักษะดังกล่าวได้ ดังนั้น พิพิธภัณฑ์จึงสามารถพัฒนากิจกรรมได้จากกลุ่มผู้เข้าชมของตนเอง โดยปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับบริบทด้านนโยบาย กำลังคน งบประมาณ ประสบการณ์ของผู้ใช้บริการ ให้กลายเป็นกิจกรรมที่สร้างต้นทุนมนุษย์ที่มีคุณภาพ และเพื่อให้การเรียนรู้เกิดความต่อเนื่องและสม่ำเสมอ พิพิธภัณฑ์จึงควรสร้างเส้นทางการเรียนรู้ที่หลากหลายเพื่อช่วยให้เกิดกระบวนการคิดขั้นสูงสุดต่อไป

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัยเรื่อง แหล่งเรียนรู้เพื่อทุกคน : โอกาสของการลดความเหลื่อมล้ำในสังคมพหุวัฒนธรรม (ไทย) ที่ได้รับทุนสนับสนุนโครงการทุนวิจัยมหาบัณฑิต วช. ด้านมนุษยศาสตร์ - สังคมศาสตร์ ประจำปีงบประมาณ 2565

References

Bryant, S. (2009). Consuming Third Place: Starbucks and the Illusion of Public Space. *Public Space and the Ideology of Place in American Culture*, 3, 243-261. https://eds-a-ebscohostcom.ejournal.mahidol.ac.th/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=9&sid=297507d2-d5e4-42f2-aeb5-5dc2ef3aa0cf%40sessionmgr4007

Damrongsakul, W., Buasuang, A., & Cusripituck, P. (2014). *Handbook of Learning at the Bangkok Family Center: The Bangkok Children's Discovery Museum II Project (Thung Khru)*, Culture, Sports and Tourism Department Bangkok Metropolitan Administration.

Damrongsakul, W. (2016). Social Interaction in Children's Museum: The Bangkok family center (Thung Khru). *Journal of Language and Culture, 35*(2), 97-115.

Environmental Geology Division. (2017). *Map showing landslide-prone areas in Thailand. Department of Mineral Resources*. http://www.dmr.go.th/n_more_news.php?nid=99795&filename=index.

Greenhill, G. E. (2007). *Museums and Education*. Routledge.

International Council of Museums (ICOM). (2019). *Museums, museum professionals and SDGs: ICOM's contribution to sustainable development.* https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museums-museum-professionals-and-sdgs/

Larry, B., & Ted, C. (2011). *The gifts of interpretation*. https://www.ucipfg.com/Repositorio/ELAP/Cursos-Libres/PTIC/S2/L3_GI.pdf

Lertcharnrit, T. (2011). *Cultural resource management*. The Princess Maha Chakri Sirindhorn Anthropology Centre.

Museum Siam. (2022). *September 19th, Thai Museum Day.* [Status update]. https://www.facebook.com/museumsiamfan/photos/a.10153194316125215/10166847094340215/?type=3

National Discovery Museum Institute. (2018). *National discovery museum institute.* http://knowledge-center.museumsiam.org/book-detail/6812#.X2t4tWgzY2w

National Discovery Museum Institute. (2020). *Traces of Ratchadamnoen trans-generation exhibition*. https://drive.google.com/file/d/1wDeCVwoZzIbp3m9SBdCoyyE786Qup9Js/view

Pattaravanich, U., & Amornsirisomboon, P. (2007). *Inequality in education: City and rural town.* Institute for Population and Social Research, Mahidol University.

Ray, O. (2008). Project for public spaces. (Dec 31, 2008). *PPS.* https://www.pps.org/article/roldenburg

Sirindhorn Museum. (2020). *Visitor statistics of Sirindhorn museum.* http://www.sdm.dmr.go.th/website/museumActivities.php

United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO). (2020). *Museums around the world in the face of COVID-19.* https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000373530

Author

Assistant Professor Dr. Weeranan Damrongsakul
Faculty of Liberal Arts, Mahidol University
E-mail: weeranan2011@gmail.com