





ปฏิบัติการ  
พิพิธภัณฑ์:  
บทเรียนจากคนอื่น

MUSEUM PRACTICES: LESSONS FROM OTHERS

เรียบเรียงโดย ชิวสกี บุนยเกียรติ  
บรรณาธิการ สุดแดน วิสุทธิลักษณ์

# ปฏิบัติการพิพิธภัณฑ์: บทเรียนจากคนอื่น

Museum Practices: Lessons from Others

ISBN 978-616-329-065-6

## บรรณาธิการ

สุดแดน วิสุทธิลักษณ์

## ผู้ช่วยบรรณาธิการ

ชนนัชนก พลสิงห์

## เรียบเรียง

ชีวลีทิพย์ บุญยเกียรติ

## พิสูจน์อักษร

ศิรปุณ วังษ์สิน

## ปกและศิลปกรรม

ณขวัญ ศรีอรุโณทัย



หนังสือเล่มนี้จัดพิมพ์ขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อประโยชน์ทางการศึกษา  
โดยเฉพาะงานด้านพิพิธภัณฑ์วิทยา ไม่ได้มีจุดมุ่งหมายทางการค้าหรือ  
พาณิชย์แต่อย่างใด

---

#### **จัดพิมพ์โดย**

สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ  
4 ถนนสนามไชย แขวงพระบรมมหาราชวัง  
เขตพระนคร กรุงเทพฯ 10200  
โทรศัพท์ 0 2225 2777  
[www.museumsiam.org](http://www.museumsiam.org)

พิมพ์ครั้งแรก      มิถุนายน 2559  
จำนวนพิมพ์      1,000 เล่ม

---

#### **ดำเนินการผลิตโดย**

เป้นไท่ พับลิชชิ่ง  
Pen Thai Publishing  
โทรศัพท์ 0 2736 9918 โทรสาร 0 2736 8891  
[waymagazine@yahoo.com](mailto:waymagazine@yahoo.com)  
[www.waymagazine.org](http://www.waymagazine.org)



# สารจากผู้อำนวยการ

**ส**ถาบันพิพิธภัณฑสถานการเรียนรู้แห่งชาติ เป็นองค์กรที่มีพันธกิจต่อสังคมไทยหลายประการ โดยในแง่ความเป็นองค์กรการเรียนรู้ ‘มิวเซียมสยาม’ ที่เกิดขึ้นภายใต้การทำงานของสถาบันฯ ได้ทำหน้าที่เป็นแหล่งเรียนรู้ที่นำเสนอความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ สังคม วัฒนธรรม ในรูปแบบใหม่ ๆ ต่อสังคมไทย ผ่านนิทรรศการหลัก นิทรรศการเคลื่อนที่ นิทรรศการออนไลน์ รวมถึงกิจกรรมเพื่อการศึกษาที่รองรับผู้ชมหลากหลายกลุ่ม เหล่านี้เป็นบทบาททางสังคมเพียงส่วนเดียวของงานพิพิธภัณฑสถาน ในภาพที่กว้างออกไปพิพิธภัณฑสถานสามารถมีบทบาททางสังคมได้อย่างกว้างขวาง เป็นต้นว่า พิพิธภัณฑสถานสามารถมีบทบาทในการสร้างพลังร่วมทางสังคม พิพิธภัณฑสถานสามารถเป็นพื้นที่เพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตของคนทุกเพศ ทุกวัย ทุกกลุ่มชน พิพิธภัณฑสถานสามารถเป็น ‘ที่’ ทั้งของพลเมืองและผู้อพยพ ฯลฯ

‘ปฏิบัติการพิพิธภัณฑ: บทเรียนจากคนอื่น’ เป็นหนังสือที่วาดด้วยการทำงาน  
ในมิติทางสังคมของพิพิธภัณฑ ซึ่งผู้เรียบเรียงได้คัดสรรจากต่างประเทศมาเป็น  
ตัวอย่าง เพื่อนำเสนองานอันซับซ้อนให้เห็นถึงศักยภาพในการสร้างสรรค์และเชื่อมโยง  
กับสังคมโดยพิพิธภัณฑ

สถาบันพิพิธภัณฑการเรียนรู้แห่งชาติ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าประสบการณ์  
การทำงานของพิพิธภัณฑจากต่างแดนในหนังสือเล่มนี้จะเป็นประโยชน์แก่ผู้สนใจ  
งานด้านพิพิธภัณฑ ด้วยหวังว่า ‘บทเรียนจากคนอื่น’ จะช่วยให้เกิดแนวคิดและ  
วิธีการทำงานใหม่ๆ ในแวดวงพิพิธภัณฑ

**ราเมศ พรหมเย็น**

ผู้อำนวยการสถาบันพิพิธภัณฑการเรียนรู้แห่งชาติ







# คำนำผู้เรียบเรียง

ช. : คุณ ช. ครับ ในการทำเนื้อหาธุรการ จนนำไปสู่พัฒนาชิ้นงาน เป็นการ  
จัดแสดงมีอะไรหล่นหายไประหว่างทางหรือไม่

ช. : มีแน่นอนครับ ไม่แตกต่างอะไรกับการทำหนังสือ บางครั้งเราเป็นกอง บก.  
เราต้องละเว้นเรื่องบางเรื่องไว้ ในการทำธุรการ เราเองต้องคำนึงถึง  
เจ้าของงาน บางเรื่องเราต้องปรับภาษา หากเราต้องการสื่อสารเรื่องนั้นๆ  
เราต้องมีวิธีการสื่อสาร แต่ไม่ให้กระทบกับเจ้าของงาน

**ข้อ** ความจากการสนทนาดังกล่าวนี้นี้มาจากการทบทวนสิ่งที่ผู้เขียนได้รับฟังจากการบรรยายทางวิชาการของสถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ (สพร.) ในบ่ายวันหนึ่งเดือนเมษายน พ.ศ. 2559 ที่มีอากาศร้อนที่สุด ผู้เขียนคำนานอดนึ้ในใจไม่ได้ว่า เนื้อหาในการบรรยายยังขาดชุดประสบการณ์อีกหลายส่วนที่ผู้บรรยายลงมือปฏิบัติแล้ว และเป็นคุณค่าของประสบการณ์ที่จะเป็นประโยชน์ให้กับคนอื่น ๆ ในแวดวงพิพิธภัณฑ์ หรือให้กับคนรุ่นใหม่ที่จะเข้ามาทำงานด้านพิพิธภัณฑ์

ในวงการพิพิธภัณฑ์ในบ้านเรา ไม่มี ‘สำนักพิพิธภัณฑ์วิทยา’ ในมหาวิทยาลัย อย่างเช่นในต่างประเทศ จะมีก็เพียงแขนงวิชาหรือสาขาที่แทรกตัวอยู่ในโปรแกรมการจัดการ (ทรัพยากร) วัฒนธรรมบ้าง หรือในโปรแกรมวิชาทางประวัติศาสตร์ หรือการออกแบบสถาปัตยกรรม ด้วยเหตุนี้ คนทำงานพิพิธภัณฑ์หลายคนทั้งการอนุรักษ์ การวิจัย การพัฒนาเนื้อหา และการออกแบบทางสถาปัตยกรรม ต้องอาศัยประสบการณ์ทำงานหรือ ‘ชั่วโมงบิน’ ที่สั่งสม และเรียนรู้ที่จะปรับตัวกับบริบทการเรียนรู้ของคนรุ่นใหม่

นอกจากนี้ ยังมีกลุ่มคนอีกจำนวนหนึ่งที่ไม่ได้เรียนรู้ศาสตร์หรือความรู้เฉพาะเกี่ยวกับงานพิพิธภัณฑ์หรือการสร้างสรรค์สื่อในทรรศการ แต่มีความรู้ในศาสตร์อื่นๆ ทั้งความรู้เชิงวิชาการและความรู้จากท้องถิ่น ผู้คนเหล่านั้น ‘สมัครเข้ามาเล่น’ ในงานพิพิธภัณฑ์ ด้วยเพราะเหตุปัจจัยต่างๆ นานา อย่างไรก็ตาม ทั้งคนกลุ่มแรกและคนกลุ่มหลังยังมิได้ตระหนักถึงความรู้และทักษะที่เกิดขึ้นมาจากการทำงานเป็น ‘ความรู้ภายใน’ (tacit knowledge) ควรได้รับการทบทวน ลำดับ และถ่ายทอดสู่สาธารณะ

‘ปฏิบัติการพิพิธภัณฑ: บทเรียนจากคนอื่น’ ที่อยู่ในมือผู้อ่านขณะนี้ เป็นเพียงความพยายามเล็กๆ ที่ผู้เรียบเรียงเนื้อหาปรารถนาให้คนทำพิพิธภัณฑทั้งหลายตระหนักถึงการบันทึกปฏิบัติการของตนเองอย่างเป็นระบบ การบันทึกนั้นๆ ไม่ใช่แบบฉบับสำเร็จรูปเพื่อให้ผู้อื่นลอกเลียนหรือเพื่ออวดอ้างสรรพคุณในการทำงาน บันทึกเหล่านั้นมีความสำคัญอย่างยิ่งที่จะพัฒนาพิพิธภัณฑวิทยาของบ้านเรา เพราะสิ่งที่เรียกว่าเป็นมาตรฐานสากลในงานพิพิธภัณฑ เมื่ออยู่ในสนามปฏิบัติการแล้วย่อมมีทั้งส่วนที่คงไว้ ปรับเปลี่ยน หรือกระทั่งละเลยเพื่อความเหมาะสมกับสนามของตนเอง

เมื่อใดที่ผู้ปฏิบัติในสนามพิพิธภัณฑพอหาเวลาคิดและใคร่ครวญกับการทำงานของตนเอง ผู้ปฏิบัติควรลงมือบันทึกโดยหันกลับไปมองถึงชุดประสบการณ์เหล่านั้น เราทำสิ่งต่างๆ เหล่านั้นเพื่ออะไร เราแปรความต้องการและเป้าหมายต่างๆ โดยผนวกกับเนื้อหาที่เราทำงานอย่างไร กิจกรรมหรืองานที่ได้ลงมือทำแล้วแตกต่างจากแผนงานหรือแผนการที่เตรียมไว้หรือไม่ ทำไมจึงเป็นเช่นนั้น สุดท้ายงานหรือกิจกรรมนั้นๆ ส่งผลกระทบทั้งบวกและลบกับสาธารณะอย่างไร เหล่านี้คือคุณค่าบางส่วนของปฏิบัติการพิพิธภัณฑที่เราควรสนทนากัน

**ชีวสิทธิ์ บุญเกียรติ**

ณ บางกรวย เมืองนนท์, เมษายน 2559

# สารบัญ

|                                                                                                           |           |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| สารจากผู้อำนวยการ                                                                                         | 7         |
| คำนำผู้เรียบเรียง                                                                                         | 11        |
| บทนำ                                                                                                      | 21        |
| <b>1 พหิพจน์ท์ในฐานะสถาบันการเรียนรู้</b>                                                                 | <b>33</b> |
| แนวคิดด้านการศึกษาในพหิพจน์ท์และการเรียนรู้ของผู้ชม                                                       | 41        |
| ก. พหิพจน์ท์และการศึกษา โดย ประภาส สิงห์                                                                  | 43        |
| ข. การศึกษาในพหิพจน์ท์และนักการศึกษาของพหิพจน์ท์ โดย แอนนา จอห์นสัน                                       | 46        |
| ค. ‘พลังร่วม’ ภูมูแจความสำเร็จของงานการศึกษาพหิพจน์ท์ในสังคมที่เปลี่ยนแปลง โดย อลิซาเบธ ดูโคลส์-ออร์เซลโล | 49        |
| ง. ความเป็นเลิศในปฏิบัติการ: รากฐานและมาตรฐานการศึกษา โดย คณะกรรมการการศึกษา สมาคมพหิพจน์ท์ สหรัฐอเมริกา  | 51        |
| จ. การวัดผลการเรียนรู้ในพหิพจน์ท์ โดย เจเน็ต โดนัลด์                                                      | 55        |

|                                                                                                            |    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| กรณีศึกษา                                                                                                  | 63 |
| ก. ‘...มากกว่าความสนุก’ การออกแบบ<br>เพื่อการเรียนรู้: การจัดแสดงใน<br>พิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์ โดย ซู อัลเลน | 64 |
| ข. การประเมินผลการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ โดย จอร์จ เฮน                                                       | 68 |
| ค. งานวิจัยผู้ชม: เครื่องมือสำคัญในการพัฒนา<br>ชุดนิทรรศการใหม่ โดย บาร์ต ดิสเทลแมนส์และคนอื่นๆ            | 74 |

## 2 คนสามวัย 97

|                                                                                                     |     |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| กิจกรรมสำหรับกลุ่มเด็กเล็กและระดับประถมศึกษา                                                        | 101 |
| ก. กิจกรรมในพิพิธภัณฑ์สำหรับ<br>นักเรียนชั้นประถมศึกษา โดย<br>เซลิน ดู ซาบลอง และฌานีวีแยร์ ราเซตต์ | 102 |
| ข. เมล็ดพันธุ์ของความรู้และการสร้างพลังการ<br>เรียนรู้ของโครงการสวนในโรงเรียน โดย ซูซาน โรวี        | 105 |
| กลุ่มวัยรุ่นและผู้ใหญ่                                                                              | 109 |
| ก. วัยรุ่นกับการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ ด้วย<br>แบบฉบับของตัวเอง โดย โจนาธาน เอเกิล                    | 110 |
| ข. ‘พื้นที่ของการต่อรอง’: การศึกษา<br>สำหรับผู้ใหญ่ในพิพิธภัณฑ์ โดย โซทรีเย เกรค                    | 115 |
| พิพิธภัณฑ์กับผู้สูงอายุ                                                                             | 121 |
| ก. พิพิธภัณฑ์กับการเรียนรู้ตลอด<br>ชีวิตของคนสูงวัย โดย ฮุย-จุง เซียน                               | 123 |
| ข. พิพิธภัณฑ์ในหนึ่งวัน: ประสบการณ์<br>พิพิธภัณฑ์นอกสถานที่ โดย แองเจลา แมนเดอร์ส                   | 129 |
| ค. เรียนรู้จากผู้อื่น: สมาชิกอาวุโสของชุมชน<br>กับเรื่องเล่าของมวลประชา โดย ซานดรา มาร์วิก          | 134 |

### 3 พิพิธภัณฑสถานกับการพัฒนางานร่วมกับกลุ่มผู้มีความต้องการพิเศษ 143

แนวคิดและแนวทางการทำงาน 147

ก. ความซับซ้อนของความพิการและความบกพร่อง โดย อัสเซน จาเบลนสกี 148

ข. พลังของการลงมือปฏิบัติ โดย โมรีน จี 150

ค. เข้าถึงใจเพื่อก้าวสู่พิพิธภัณฑสถานเพื่อคนทั้งมวล โดย แอน เรย์เนอร์ 152

กรณีศึกษา 159

ก. บททดลองการพัฒนานิทรรศการเพื่อการเรียนรู้ด้วยการสัมผัส โดย โจเซฟ โกลดเบิร์ก 160

ข. ความร่วมมือในการสร้างกิจกรรมของพิพิธภัณฑสถานเพื่อผู้พิการ โดย อเลียงเนอร์ ฮาร์ดลี 162

ค. เสียงที่สัมผัส โดย คาโลรีน จูลส์ 166

ง. ชิ้นงานสัมผัส: นวัตกรรมในการจัดแสดง โดย โครินน์ ชวาร์ต 168

จ. มือที่ได้ยิน โดย โทมัส บิลองจ์ 170

### 4 ชุมชนและคนอพยพ 173

การทำงานร่วมกับชุมชน 177

ก. ความร่วมมือระหว่างพิพิธภัณฑสถานวิทยาลัยฝึกหัดครูและสถานศึกษา โดย ไทน์ เชลลิงมานน์ 179

ข. อัตลักษณ์เสมือนการค้นพบตัวตน: พิพิธภัณฑสถานในฝรั่งเศส โดย โดมินิค บูลด์ 184

ค. พิพิธภัณฑสถานเพื่อขับเคลื่อนชุมชน กรณีชุมชนพื้นถิ่นอัคซิง (Ak-ching Indian) โดย แนนซี ฟูลเลอร์ 190



|                                                                                                     |         |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| คนอพยพ                                                                                              | 203     |
| ก. ขับเคลื่อนเรื่องราว: บทบาทของ<br>พิพิธภัณฑ์การอพยพ ประเทศ<br>ออสเตรเลีย โดย แพดมินิ เซบาสเตียน   | 206     |
| ข. พิพิธภัณฑ์การย้ายถิ่นในโปรตุเกส โดย<br>มาเรีย โรชา-ตรินเคต และ มิเกล มอนเตโร                     | 209     |
| ค. หอประวัติศาสตร์การอพยพ<br>กรุงปารีส โดย แพนนี แชรวิโอล                                           | 212     |
| ง. พิพิธภัณฑ์การอพยพเดนมาร์ก:<br>เรื่องราวแห่งความทรงจำ โดย<br>แคธารีน เฮอมันเซน และ โทมัส มอลเลอร์ | 216     |
| จ. การเมืองและนัยทางสังคมของพิพิธภัณฑ์<br>อพยพในเยอรมนี โดย ไอทัก เออริลมันซ์                       | 219     |
| ฉ. อนุสรณ์ชาเปาลู: สนามวิจัยและความ<br>ท้าทายในศตวรรษที่ 21 โดย แอนนา มาเรีย เวียรา                 | 224     |
| <br>บรรณานุกรม                                                                                      | <br>233 |







# บทนำ

**K** หนังสือ ‘ปฏิบัติการพิพิธภัณฑ์: บทเรียนจากคนอื่น’ เรียบเรียงขึ้นใหม่จากรายงานรวบรวมความรู้เกี่ยวกับ ‘ปฏิบัติการพิพิธภัณฑ์ร่วมสมัย’ ของสถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติเมื่อ พ.ศ. 2558 ซึ่งผู้รวบรวมได้แปลและสรุปความมาจากเอกสาร บทความรวมถึงหนังสือในภาษาอังกฤษและฝรั่งเศส โดยคัดสรรเนื้อหาครอบคลุมแนวทางการทำงานของพิพิธภัณฑ์ในด้านต่าง ๆ ด้วยมุ่งหวังที่จะแสดงให้เห็นถึงแนวคิด ทิศทางและพัฒนาการใหม่ๆ ที่ผ่านกระบวนการศึกษา ทดลองและลงมือทำจากผู้ปฏิบัติงานพิพิธภัณฑ์ในต่างประเทศ ทั้งนี้เพื่อเป็นตัวอย่างให้ผู้ปฏิบัติการทางพิพิธภัณฑ์ รวมถึงผู้เกี่ยวข้องและผู้ที่มีความสนใจในงานพิพิธภัณฑ์ของไทย ได้มีโอกาสเรียนรู้ชุดประสบการณ์ของผู้อื่นอย่างเป็นระบบ จากบริบททางสังคมวัฒนธรรมที่กว้างไกลออกไป และเพื่อเปิดพื้นที่ให้กับการครุ่นคิดและสนทนาแลกเปลี่ยนระหว่างกันทั้งในกลุ่มคนทำงานในพิพิธภัณฑ์ด้วยตนเอง หรือขยายวงคิดออกไปในกลุ่มประเทศอาเซียนซึ่งเผชิญกับปัญหาและสถานการณ์ในลักษณะที่คล้ายคลึงกัน

หนังสือ ‘ปฏิบัติการพิพิธภัณฑ์: บทเรียนจากคนอื่น’ จัดแบ่งเนื้อหาออกเป็นสี่ประเด็นหลัก คือ พิพิธภัณฑ์ในฐานะสถาบันการเรียนรู้, พิพิธภัณฑ์ของคนสามัญ

(เด็กเล็ก, วัยรุ่นและผู้ใหญ่, ผู้สูงวัย), พิพิธภัณฑสถานกับกลุ่มผู้ที่มีความต้องการพิเศษ (ผู้พิการทางกายและเชาวน์ปัญญา) และบทบาทของพิพิธภัณฑสถานกับชุมชนและคนอพยพ

เนื้อหาของแต่ละหัวข้อ ประกอบด้วยบทความจำนวนหนึ่งที่จะให้ตัวอย่างแนวความคิดและการทำงานของปฏิบัติการทางพิพิธภัณฑสถานจากบริบทพื้นที่ที่แตกต่างกัน ด้วยมุ่งหวังจะให้ผู้อ่านได้เห็นภาพรวมของประสบการณ์การทำงานในประเด็นนั้น ๆ เป็นเบื้องต้น จากนั้นจะมีความลึกซึ้งมากขึ้นซึ่งอาจเป็นกรณีศึกษาเฉพาะ ที่ผู้อ่านจะได้รายละเอียดของการทำงาน วิธีคิด วิธีแก้ปัญหาซึ่งแตกต่างกันไปตามลักษณะเฉพาะของพิพิธภัณฑสถาน

อย่างไรก็ตาม เนื่องจากบทความแต่ละบท มีความหลากหลายแตกต่างกันไป ทั้งในแง่ผู้เขียน พื้นที่และกิจกรรมเฉพาะด้านของพิพิธภัณฑสถานแต่ละแห่ง ประกอบกับผู้เรียบเรียงได้ใช้วิธีการแปลสรุปโดยเน้นสาระสำคัญเป็นหลัก ผู้เรียบเรียงจึงได้เขียนบทนำสังเขปของแต่ละหัวข้อไว้ ทั้งนี้เพื่อช่วยในการทำความเข้าใจและเชื่อมโยงเนื้อหาของแต่ละบทความเข้าด้วยกัน สำหรับผู้อ่านที่ประสงค์จะค้นคว้าเพิ่มเติมในประเด็นเฉพาะเรื่อง ก็สามารถดูรายละเอียดของรายชื่อบทความแต่ละชิ้นได้จากบรรณานุกรมท้ายเล่ม

ในฐานะบรรณาธิการ มีข้อสังเกตเกี่ยวกับเนื้อหาของ หนังสือ ‘ปฏิบัติการพิพิธภัณฑสถาน: บทเรียนจากคนอื่น’ ว่าสะท้อนให้เห็นถึงความเปลี่ยนแปลงสำคัญ 3 เรื่องในปฏิบัติการของพิพิธภัณฑสถานร่วมสมัย โดยความเปลี่ยนแปลงที่ว่านี้ เกี่ยวเนื่องกับเรื่องของ ความรู้, สิ่งของ และ ผู้คน ที่ขอนำเสนอให้ผู้อ่านได้ร่วมกันพิจารณา

## ความรู้

หนังสือหรือฐานข้อมูลเกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์สถานวิทยา (Museology) โดยทั่วไป มักเริ่มต้นกล่าวถึงประวัติและการพัฒนาการของพิพิธภัณฑ์ว่า คำ museum มาจาก ภาษากรีกโบราณอันมีความหมายถึงสถานที่หรือเทวาลัยที่สร้างขึ้นเพื่ออุทิศให้กับ เทพธิดาแห่งศิลปวิทยาการทั้ง 9 พระองค์ ซึ่งเป็นบุตรของเทพเจ้าซุสและพระนาง เนโมซินซึ่งเป็นเทพีแห่งความทรงจำ (Goddess of Memory)<sup>1</sup> พิพิธภัณฑ์สถานจึง เป็นสถานที่รวมของสรรพวิทยาการอันจะนำมาซึ่งความรู้ ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจ และความเพลิดเพลิน

บทบาทของพิพิธภัณฑ์ที่ผ่านมา จึงได้รับยกย่องให้มีสถานะเป็นสถาบันการ เรียนรู้ที่สำคัญของสังคมที่จะส่งต่อและถ่ายทอด ‘ความรู้’ จากคนรุ่นหนึ่งไปยังคนอีก รุ่นหนึ่งมิให้ขาดสาย และอีกนัยหนึ่งพิพิธภัณฑ์ยังถือเป็นแหล่งรวบรวมสั่งสม ‘ความ ทรงจำ’ อันรุ่งโรจน์ในอดีตของชาติ ของสังคม ของชุมชนหรือของเอกชนผู้ก่อตั้ง ซึ่ง เป็นบทบาทที่สอดคล้องกับนัยของความหมายดั้งเดิมในยุครีกโบราณ

แต่ ‘ปฏิบัติการพิพิธภัณฑ์: บทเรียนจากคนอื่น’ ที่ได้รวบรวมนำเสนอในหนังสือ เล่มนี้ แสดงให้เห็นถึงการขยับเคลื่อนในบทบาทและหน้าที่ของพิพิธภัณฑ์ที่เกี่ยวข้อง กับ ‘ความรู้’ ที่ควรแก่การพิจารณา

ประการแรก บทบาทและหน้าที่ของพิพิธภัณฑ์ร่วมสมัย มีอาจดำรงตนให้อยู่ ในสถานะของสถาบันการเรียนรู้ที่จะส่งต่อ ‘ความรู้’ และการสื่อสารทางเดียวให้แก่ ผู้เข้าเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ในลักษณะเดิมอีกต่อไป หากแต่ผู้เข้าชมได้มีบทบาทเพิ่มมาก ขึ้น ที่จะเข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการสร้างความรู้ ผ่านเนื้อหาที่ทางพิพิธภัณฑ์ ‘จัดเตรียม’ ไว้ให้ ผู้เยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์มิใช่ผ้าขาวที่จะรอให้ภัณฑารักษ์ (curator) เป็นผู้แต่งแต้มสีสันความรู้ตามความมุ่งมาดปรารถนาอีกต่อไป เนื่องจากผู้เข้าชม

1 จิรา จงกล, พิพิธภัณฑ์สถานวิทยา, พิมพ์ครั้งที่ 2, กรมศิลปากรจัดพิมพ์เป็นอนุสรณ์ในงานพระราชทานเพลิงศพนางจิรา จงกล ณ เมรุวัดเทพศิรินทราวาส (กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้งกรุ๊ป จำกัด, 2532), และ <https://en.wikipedia.org/wiki/Museum>

ชมมีเป้าหมายของการแสวงหาความรู้ในเรื่องเฉพาะของตนเอง พวกเขาและเธอ ประกอบสร้างความรู้ให้กับตนเองผ่านการจัดแสดงของพิพิธภัณฑ์

ประการที่สอง พิพิธภัณฑ์มีความจำเป็นต้องคำนึงถึงและสนองตอบต่อกลุ่มผู้เข้าชมที่หลากหลายมากขึ้น ด้วยการขยายการบริการ ‘ความรู้’ ให้กับกลุ่มคนชายขอบและกลุ่มคนที่มีความบกพร่องทางกายภาพหรือเชาวน์ปัญญา ซึ่งต่างมีทั้งข้อจำกัดในการเข้าถึงและมีข้อเรียกร้องในเรื่อง ‘ความรู้’ ที่จัดแสดงและนำเสนอในพิพิธภัณฑ์แตกต่างกันไป ด้วยเหตุนี้ ทิศทางของปฏิบัติการในพิพิธภัณฑ์ร่วมสมัย จึงเปิดโอกาสให้ผู้ปฏิบัติงานทางพิพิธภัณฑ์ได้ทำงานร่วมกับกลุ่มผู้พิการอย่างใกล้ชิดเพื่อทำความเข้าใจถึงข้อจำกัดของการเข้าถึง ‘ความรู้’ ในแบบเดิม ดังนั้น การตระหนักถึง ‘ความพร่อง’ ทั้งทางกายภาพและเชาวน์ปัญญาอย่างเป็นระบบ เช่นการนิยาม ‘ความพิการ’ ให้ชัดเจน จะช่วยให้การดำเนินนโยบายของพิพิธภัณฑ์ในเรื่องดังกล่าวสามารถตอบรับกับข้อเรียกร้องของสังคมร่วมสมัยได้

นักการศึกษามีบทบาทสำคัญมากขึ้นในปฏิบัติการทางพิพิธภัณฑ์สมัยใหม่ เพื่อหาทางจัดสรร สื่อสารและนำเสนอ ‘ความรู้’ ให้เหมาะสมกับผู้ชมแต่ละกลุ่ม ยิ่งไปกว่านั้น การทำความเข้าใจพฤติกรรมของผู้ชมและประสิทธิผลของการสื่อสารความรู้ โดยผ่านกระบวนการวิจัยผู้ชม ทั้งในช่วงก่อน ระหว่างและภายหลังการชม เป็นสิ่งที่มีอาจจะเลยได้ เพื่อที่จะนำไปสู่การพัฒนารูปแบบของการจัดแสดงและการเตรียมการ ‘ความรู้’ ให้มีประสิทธิภาพอย่างสอดคล้องกับความต้องการของผู้เข้าชมที่ขยายวงกว้างขึ้นกว่าเดิม

ประการที่สาม กลุ่มของผู้ปฏิบัติการพิพิธภัณฑ์ร่วมสมัยต่างให้ความสำคัญกับความหลากหลายของวิธีการที่ได้มาซึ่ง ‘ความรู้’ ของผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์เพิ่มมากขึ้น การมองเห็นและการอ่าน จึงไม่ใช่การสื่อสารเพียงช่องทางเดียวของการทำความเข้าใจในสิ่งที่ ‘จัดแสดง’ ในพิพิธภัณฑ์ แต่การได้มาซึ่ง ‘ความรู้’ อาจอาศัยผัสสะในรูปแบบต่างๆ ผ่าน กลิ่น เสียงและสัมผัส นอกจากนั้น ปฏิบัติการในพิพิธภัณฑ์ร่วมสมัยหลายแห่งยังจงใจใช้การจัดแสดงเพื่อการเร้าอารมณ์ ความรู้สึกและความทรงจำเพื่อสร้างประสบการณ์ใหม่ๆ ให้กับผู้เข้าชม



# สิ่งของ

กล่าวกันว่า ‘พิพิธภัณฑ’ (museum) แห่งแรกของไทยเริ่มต้นขึ้นในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 4 เมื่อพระองค์โปรดเกล้าฯ ให้ย้าย “โบราณวัตถุ ของแปลกที่ได้จากการเสด็จประพาสหัวเมือง เครื่องบรรณาการจากต่างประเทศและของมีค่าอื่นๆ” จากพระที่นั่งราชฤดีในพระบรมมหาราชวัง ให้มาจัดแสดงไว้ยังพระที่นั่งที่พระราชทานนามว่า ‘ประพาสพิพิธภัณฑ’ กล่าวกันอีกว่า ความหมายของคำ ‘พิพิธภัณฑ’ นั้นมาจากคำว่า พิพิธ (ต่างกัน) + ภัณฑ (ข้าวของเครื่องใช้) พิพิธภัณฑสถาน จึงหมายถึง สถานที่สำหรับการเก็บรวบรวม และจัดแสดงสิ่งของต่างๆ

ก่อนหน้านี้คำ ‘พิพิธภัณฑ’ ในสังคมไทยจะมีความหมายลงตัวชัดเจนว่าเป็นสถานที่เพื่อการจัดแสดงวัตถุอย่างถาวร (ภายหลังการตราพระราชบัญญัติจัดตั้งพิพิธภัณฑสถานสำหรับพระนคร ในสมัยพระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 7) ในสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 5 ใช้คำว่า ‘พิพิธภัณฑ’ ‘หอมิวเซียม’ และ ‘เอกซิบิเซน’ ในความหมายที่สื่อถึงการจัดแสดงสิ่งของแก่สาธารณะเป็นการชั่วคราว และน่าสนใจว่า วาระในการจัดแสดงสิ่งของต่างๆ นั้นเกี่ยวข้องอย่างสำคัญกับวาระของ ‘การเฉลิมฉลอง’ เช่นจัดให้มีการแสดงมิวเซียม “ซึ่งได้หาของต่างๆ อย่างเก่ามาตั้ง” เป็นครั้งแรกในวันเฉลิมพระชนมพรรษาครบ 21 พรรษาของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 5 (พ.ศ. 2417) และ ‘งานมิวเซียม’ ที่จัดขึ้นยิ่งใหญ่กว่าครั้งอื่นๆ ก็เนื่องในโอกาสของวันเฉลิมพระชนมายุครบ 25 พรรษาซึ่งเป็นเวลาที่พระองค์เริ่มรับพระราชภาระบริหารราชการแผ่นดินโดยสืบทอด (พ.ศ. 2421) นอกจากนั้น เมื่อ พ.ศ. 2425 ยังโปรดให้จัดงาน ‘เอกซิบิเซน’ ที่ท้องสนามหลวงเพื่อสมโภชพระนครครบ 100 ปี<sup>2</sup>

พิพิธภัณฑจึงมี ‘วัตถุและการจัดแสดงวัตถุ’ เป็นส่วนประกอบสำคัญที่สุดของพิพิธภัณฑ ในด้านหนึ่งสิ่งของประดามีที่ได้นำมาจัดแสดง มีนัยสะท้อนให้เห็น

2 สุดแดน วิสุทธิลักษณ์, ‘พิพิธภัณฑ สิ่งของต้องแสดงและการปกปิดซ่อนเร้น,’ *วารสารเมืองโบราณ*, ปีที่ 25, ฉบับที่ 4 (2542): 18-31.

ถึงความสมบูรณ์มั่งคั่งทั้งของผู้ครอบครองและของชาติประเทศหรืออาณาจักรที่  
ให้กำเนิดสิ่งของนั้น ส่วนอีกด้านหนึ่ง วัตถุที่คัดสรรมาจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ย่อม  
คาดหวังว่า จะเป็นที่มาของความรู้และแรงบันดาลใจให้กับผู้ชม

โดยนัยนี้ วัตถุอันหลากหลายที่นำมาจัดแสดงในงานสมโภชพระนครครบ  
100 ปีที่ท้องสนามหลวง จึงแสดงให้เห็นถึงอดีตอันรุ่งโรจน์และความเจริญรุ่งเรือง  
ของบ้านเมือง

ส่วนสิ่งของบางชิ้น เช่นจารึกภาษาเขมรที่จัดแสดงอยู่ “ในห้องมืด ๆ ของ  
พิพิธภัณฑ์ศาสนาอันเก่าแก่” ในประเทศฝรั่งเศส ก็ทำให้ศาสตราจารย์ยอร์ช เซเดส์  
เมื่อครั้งเป็นเด็กหนุ่มอายุ 17 ปี “เกิดรักแรกพบจากการเห็นศิลาจารึกเขมรเป็นครั้งแรก” และ “เกิดความรู้สึกคลั่งใจในการศึกษาประเทศตะวันออก”<sup>3</sup>

แต่ในสถานการณ์พิพิธภัณฑ์ร่วมสมัย แสดงให้เห็นถึงเปลี่ยนแปลงของ  
ความหมายและความสำคัญของวัตถุและการจัดแสดงวัตถุที่น่าสนใจพิจารณา

ประการแรก คุณค่าและความหมายของวัตถุในการจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์  
เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม แนวคิดที่มองว่า ‘สิ่งของ’ สะท้อนถึงแนวความคิดวิวัฒนาการ  
(Evolutionism) ของมนุษย์ ถูกแทนที่ด้วยแนวคิดสัมพัทธนิยม (Relativism)

นับตั้งแต่การยกคุณค่าของ ‘วัตถุแบบชนเผ่า’ (tribal objects) ให้ขึ้นมาเทียบ  
เคียงกับงานจิตรกรรมหรือประติมากรรมสมัยใหม่ ในงานนิทรรศการที่ใช้ชื่อว่า  
“‘Primitivism’ in 20th Century Art: Affinity of the Tribal and the Modern”  
ที่จัดขึ้นที่พิพิธภัณฑ์ศิลปะสมัยใหม่ เมืองนิวยอร์ก สหรัฐอเมริกา (The Museum  
of Modern Art-MOMA)<sup>4</sup> เมื่อ พ.ศ. 2527 มาจนถึงการจัดแสดงนิทรรศการ ‘วัตถุ  
ทางชาติพันธุ์’ ในพื้นที่บางส่วนของพิพิธภัณฑ์ลูฟว์ ในปารีส ประเทศฝรั่งเศส เมื่อ  
พ.ศ. 2543 อาจกล่าวได้ว่านี่คือเส้นทางของความพยายามที่จะลบเส้นแบ่งความ ‘สูง  
ต่ำ’ ระหว่าง ‘วัตถุแบบชนเผ่า/วัตถุทางชาติพันธุ์’ กับ ‘ศิลปะวัตถุ’ หรืองานจิตรกรรม

3 เมือง บัพพิ, “ชีวิตและผลงานของศาสตราจารย์ยอร์ช เซเดส์,” ใน ยอร์ช เซเดส์กับไทยศึกษา, ศูนย์ข้อมูล  
เพื่อการค้นคว้าวิจัยฝรั่งเศส-ไทยศึกษา ภาควิชาภาษาฝรั่งเศส คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร  
(กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชวนพิมพ์, 2546), 21-50.

4 William Rubin, *‘Primitivism’ in 20th Century Art: Affinity of the Tribal and the Modern*, 2 vols. (New  
York: Museum of Modern Art, 1984).

ประติมากรรมสมัยใหม่ที่ได้รับการยกย่องโดยประเทศตะวันตก ด้วยเหตุนี้ใน  
ปฏิบัติการทางพิพิธภัณฑ์ร่วมสมัยจึงได้หันมาให้ความสนใจกับ ‘วัตถุ’ ในการจัดแสดง  
ที่หลากหลายมากขึ้น เช่นภาพถ่าย จดหมาย หนังสือเดินทางหรือวัตถุส่วนบุคคล

‘วัตถุของการจัดแสดง’ ในพิพิธภัณฑ์ปัจจุบันจึงไม่จำเป็นต้องเป็น ‘สิ่งของ  
ล้ำค่า’ หรือ เปี่ยมด้วย ‘สุนทรีย์’ แต่อาจเป็นสิ่งของทั่วไปที่ส่งผลกระทบต่ออารมณ์  
หรือความทรงจำของผู้เข้าชม ในขณะเดียวกันก็สนใจใช้ ‘สิ่งของ’ เพื่อเล่าถึงเรื่องราว  
ของกลุ่มคนที่ไม่ค่อยได้รับความสนใจจากพิพิธภัณฑ์กระแสหลัก เช่น ชนบท สลัม  
ในเมือง กรรมาชีพ หรือผู้อพยพ



ประการที่สอง วัตถุมีพื้นฐานของความรู้ในการจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์แต่เพียง  
ประการเดียว พิพิธภัณฑ์ร่วมสมัยเล็งเห็นว่า ความรู้ในพิพิธภัณฑ์มิได้มาจากการมอง  
เห็นแต่เพียงแหล่งเดียว ปฏิบัติการทางพิพิธภัณฑ์ร่วมสมัยจึงอาจไม่เน้นการ ‘จัดแสดง  
วัตถุ’ ที่อาศัยการมองเห็นในการเข้าถึงความรู้ พิพิธภัณฑ์สร้างความสนใจมากกว่า  
การมองเห็น ความรู้จึงอาจผ่านผัสสะในรูปแบบอื่นเช่น การฟัง การชิม การดม  
การสัมผัสผ่านร่างกายหรือจิตใจ

## ผู้คน

พิพิธภัณฑสถานร่วมสมัยจำเป็นต้องปรับตัวให้เข้ากับข้อเรียกร้องทางสังคมที่เพิ่มมากขึ้น ปฏิบัติการพิพิธภัณฑสถานร่วมสมัยไม่อาจจำกัดบทบาทในการสื่อสารหรือส่งต่อความรู้ให้กับเฉพาะกลุ่มคนชนชั้นกลางที่มีการศึกษา ซึ่งเคยถือว่าเป็นกลุ่มผู้ชมหลัก หากต้องคำนึงถึงคนกลุ่มต่าง ๆ อย่างกว้างขวาง ทั้งยังต้องมีการประเมินตนเองตลอดเวลาว່ว่าได้ดำเนินการอย่างรอบด้านหรือไม่ และการประเมินนั้นต้องใช้ทั้งวิธีการในทางปริมาณและคุณภาพ

ในกรณีของกลุ่มเด็ก จะต้องมีการเตรียมการความรู้เพื่อการเยี่ยมชมพิพิธภัณฑสถานทั้งก่อนและหลังโดยพยายามเชื่อมโยงกับเนื้อหาของการเรียนการสอนในหลักสูตร ซึ่งอาจเกี่ยวข้องกับพื้นที่ตั้งและสนองตอบกับหลักสูตรของท้องถิ่น

กรณีของกลุ่มเด็กวัยรุ่นและผู้ใหญ่ ข้อค้นพบจากปฏิบัติการทางพิพิธภัณฑสถานชี้ให้เห็นว่ารูปแบบการเยี่ยมชมพิพิธภัณฑสถานเป็นไปตามอรรถศาสตร์มากกว่าการหาความรู้อย่างจริงจัง ผู้มาเยี่ยมชมต้องการมาเรียนรู้และสร้างแผนการเรียนรู้ของตนเอง ด้วยเหตุนี้ ‘เส้นทางการเรียนรู้’ ที่มักมีการกำหนดและจัดเรียงลำดับไว้โดยภัณฑารักษ์ จึงต้องจัดไว้อย่างค่อนข้างเปิดกว้าง เพื่อให้ผู้เข้าชมมีโอกาสเลือกเส้นทางของตนเองตามความสนใจเฉพาะ

กรณีของคนสูงวัย พิพิธภัณฑสถานจะต้องคำนึงถึงบทบาทในฐานะที่จะช่วยบริการความรู้ในแนวทางการศึกษาตลอดชีวิต ปรับรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาให้สอดคล้องกับข้อจำกัดของวัย ในด้านการมองเห็น ระยะเวลาชม การใช้เทคโนโลยีที่ไม่เป็นอุปสรรคกับวัย หรือใช้วัตถุและกิจกรรมเพื่อกระตุ้นเรื่องเล่าและรื้อฟื้นความทรงจำและกลายมาเป็นโอกาสในการทบทวนชีวิต



ในกรณีของกลุ่มผู้ที่มีความต้องการพิเศษ พิพิธภัณฑ์ร่วมสมัยต้องคำนึงว่า ข้อจำกัดในการเข้าถึงความรู้ของเขาเหล่านั้นมาจากความบกพร่องของผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ผู้พิการมิใช่ผู้ด้อยปัญญา หากแต่เป็นกลุ่มบุคคลที่มีข้อจำกัดในการเข้าถึงทรัพยากรพื้นฐานบางอย่างที่แตกต่างจากคนทั่วไปและถือเป็นหน้าที่ที่สังคมจะต้องจัดการให้

ในกรณีของ ‘คนอื่น’ ไม่ว่าจะเป็นกลุ่มคนชายขอบ คนอพยพ กลุ่มชาติพันธุ์ ทำให้ปฏิบัติการทางพิพิธภัณฑ์ร่วมสมัยต้องเผชิญกับความซับซ้อนเพิ่มมากขึ้นว่า จะ ‘จัดแสดง’ หรือ ‘สื่อสาร’ กับกลุ่มพวกเขาอย่างไร พิพิธภัณฑ์หรือนิทรรศการจึงเป็นพื้นที่ของการสนทนาระหว่างกัน เป็นการนำเสนอความทรงจำส่วนบุคคล เรื่องเล่าเพื่อให้คนแต่ละกลุ่มหรือแต่ละรุ่นได้มาพบปะ ทำความเข้าใจกัน และเปิดโอกาสให้คนรุ่นหลังหรือลูกหลานสามารถเข้าถึงข้อมูลในการจัดแสดงเพื่อศึกษาค้นคว้าต่อไปได้อีกในอนาคต

หนังสือ ‘ปฏิบัติการพิพิธภัณฑ์: บทเรียนจากคนอื่น’ ซึ่งเกิดจากคัดสรรรวบรวม ‘ปฏิบัติการพิพิธภัณฑ์ร่วมสมัย’ จากข้อเขียนต่าง ๆ กัน จึงเป็นเสมือนพื้นที่ของการทบทวนการทำงานของบุคลากรทางพิพิธภัณฑ์รวมถึงผู้ที่มีความสนใจในบทบาทของ

พิพิธภัณฑ์ร่วมสมัย ที่จะได้ใช้บทเรียนและชุดประสบการณ์ของผู้อื่นเพื่อการสนทนากับชุดประสบการณ์ของตนเอง เพราะการทำความคุ้นเคยกับผู้อื่น จะเปิดโอกาสให้เราได้ทบทวนตนเองและแสวงหาที่ทางอันเหมาะสมสำหรับการทำงานซึ่งจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนเรื่อยไป ตามสถานการณ์ซึ่งเปลี่ยนแปลงใหม่อยู่เสมอ

## ชุดแผน วิสุทธิลักษณ์

บรรณาธิการ







# 1

## พิพิธภัณฑ์ ในฐานะ สถาบันการเรียนรู้



“การเปลี่ยนแปลงความคิด  
เป็นสิ่งที่ยาก  
มนุษย์จะต้องได้รับ  
ประสบการณ์ใหม่ ข้อมูลใหม่  
เพื่อตั้งคำถาม  
ต่อสิ่งที่ตนรู้อยู่แล้ว  
มากกว่าจะเป็นการยอมรับ  
แนวคิดใหม่ที่บอกเล่าซ้ำๆ”

**เฮน (Hein)**

**ส**ถานการณ์พิพิธภัณฑของสังคมไทยในปัจจุบัน มีความตื่นตัวอย่างยิ่งทั้งใน รูปแบบของการสร้างสรรค์ที่สวยงาม และนำเสนอเรื่องราวอันน่าตื่นตาตื่นใจให้กับผู้ชม แต่เมื่อกล่าวโดยทั่วไป ในหลายกรณี พิพิธภัณฑเองยังมิได้ให้ความสำคัญในมิติรอบด้านของการศึกษาและการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑมากนัก แม้จะมีการสร้างอาณานิเวศการเรียนรู้ด้วยสื่อสมัยใหม่แล้วก็ตาม พิพิธภัณฑสมัยใหม่ มีความจำเป็นต้องพัฒนาและกำหนดสถานการณ์ของการศึกษาเรียนรู้ให้พอเหมาะพอสมแก่ผู้ชมที่หลากหลาย

ในช่วงต้นของบทความที่นำมาเสนอต่อไปนี้ ชวนผู้อ่านให้ทบทวนความหมายของการศึกษาและทิศทางของการทำงานด้านการศึกษา การเรียนรู้ในนิทรรศการ และกิจกรรมเพื่อการศึกษา เพื่อแสดงให้เห็นฐานความรู้เกี่ยวกับงานด้านการศึกษาในพิพิธภัณฑและพัฒนาการที่เปลี่ยนแปลงในหลายทศวรรษที่ผ่านมา จากนั้น ผู้อ่านจะได้เรียนรู้ผ่านตัวอย่างของการทำงานด้านการศึกษา การวิจัยผู้ชมจึงเป็นการทำความเข้าใจกับประสิทธิภาพของการออกแบบและมองหาข้อท้าทายใหม่ๆ ในการสื่อสารผ่านสิ่งจัดแสดงในนิทรรศการ และการเรียนรู้ของผู้ชมผ่านประสบการณ์พิพิธภัณฑ เพราะนิทรรศการมิใช่เพียงความคิด วัตถุ และการจัดวาง แต่นิทรรศการจะต้องสื่อสาร ให้ความรู้ สร้างความตื่นตาตื่นใจ รวมทั้งส่งผลต่อผู้ชม

กรณีศึกษาต่างๆ แสดงให้เห็นถึงวิธีคิดเกี่ยวกับการกำหนดทิศทางการเรียนรู้ในนิทรรศการ หรือกิจกรรมเพื่อการศึกษา ตัวอย่างหลายกรณีศึกษาชี้ให้เห็นถึงกระบวนการศึกษาผู้ชม เพื่อให้การพัฒนาสื่อพิพิธภัณฑเป็นไปเพื่อตอบสนองของผู้คนใน

สังคมอย่างสูงสุด เช่นการพัฒนานิทรรศการใหม่ ที่คำนึงถึงข้อจำกัดของพิพิธภัณฑ์ที่มีอยู่เดิม และเรียนรู้จากการรับรู้ของสาธารณะจากกระบวนการประเมินของผู้ชม จนนำมาสู่การวางแผนการพัฒนานิทรรศการชุดใหม่ที่สอดคล้องกับความสนใจ หรือ พื้นเพความรู้ได้อย่างเหมาะสม

ในบทความของอัลเลน ช่วยสะท้อนให้เห็นกระบวนการตีความปฏิกิริยาต่างๆ ของผู้ชมกับสิ่งจัดแสดง โดยคำนึงถึงรูปแบบของปฏิกิริยาใน 4 ลักษณะ ปฏิกิริยาที่เกิดขึ้นเบื้องต้นของผู้เข้าชม (immediate apprehensibility) รูปแบบของปฏิกิริยา และการใช้งานที่เกิดขึ้นจริง ๆ ระหว่างผู้ชมและสิ่งจัดแสดง (physical interactivity) ความคิดเชิงนามธรรมที่พิพิธภัณฑ์ต้องการสื่อสารรับรู้กันอย่างไร (conceptual coherence) และผู้ชมมีพื้นเพที่หลากหลาย การออกแบบควรสนใจกับรูปแบบการเรียนรู้ที่แตกต่างกันเหล่านั้น (diversity of learners)

แม้ในบทความดังกล่าว กำหนดแนวทางการวิจัยเพื่อนำมาสู่การออกแบบ แต่ในทางกลับกัน กลับแสดงให้เห็นความเป็นไปได้ในการใช้กรอบปฏิสัมพันธ์ของผู้ชม กับสื่อนิทรรศการเป็นแนวทางวิเคราะห์เพื่อทำความเข้าใจกับผู้ชมในบริบทอื่นๆ ได้ เช่นกรณีสังคมไทย ซึ่งจะมาสอดคล้องกับงานเขียนของกลุ่มวิจัยพิพิธภัณฑ์ในยุโรป งานดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าการทำวิจัยผู้ชมเป็นหัวใจสำคัญในการทำงานพิพิธภัณฑ์ในทุกวันนี้ ในทางหนึ่ง เปิดให้พิพิธภัณฑ์เข้าหาชุมชนมากขึ้น สำหรับพัฒนานิทรรศการ วิจัยผู้ชมเป็นเครื่องมือหนึ่งในการพัฒนานิทรรศการ เห็นจุดแข็งจุดอ่อน แต่อย่างไรก็ตาม ใช่ว่าพิพิธภัณฑ์จะตอบสนองความต้องการได้ทั้งหมด

การปรับปรุงนิทรรศการใน 3 กรณีศึกษาต่อไปนี้ ชี้ให้เห็นบทบาทสำคัญของผู้ชมและการมีส่วนร่วมของชุมชน ผู้ชมเป็นภาคีอย่างดีในการให้ความร่วมมือ และต้องการเป็นส่วนหนึ่งในการดำเนินการพิพิธภัณฑ์ กลุ่มผู้ชมมีบทบาทส่งเสริมการออกแบบและการพัฒนาชิ้นงาน ทั้งเป็นส่วนหนึ่งของการให้ความเห็นและร่วมการอภิปรายซึ่งจะทำให้การพัฒนาต่างๆ ของพิพิธภัณฑ์เป็นไปอย่างมีชีวิตชีวา ฉะนั้นเมื่อพิพิธภัณฑ์สามารถกำหนดความชัดเจนในบริบทของการทำงาน การกำหนดระยะเวลาที่เข้าร่วมให้ความเห็น และผู้ชมได้รับการให้ข้อมูลอย่างต่อเนื่อง จนเกิดความไว้วางใจ สัมพันธภาพดังกล่าวย่อมเป็นประโยชน์กับการทำงานของพิพิธภัณฑ์

กระบวนการต่าง ๆ เหล่านี้เกิดขึ้นได้เพราะพิพิธภัณฑ์ในยุคสมัยใหม่ให้ความสำคัญกับการศึกษาผู้ชม เพื่อจัดทำารประเมินผลภายหลังการสร้างสรรคกิจกรรม พิพิธภัณฑ์ ฉะนั้น การวิจัยผู้ชมจึงไม่ใช่เพียงทำหน้าที่ในการศึกษา แต่ต้องเป็นปากเสียงให้กับผู้ชม ดังเช่น การเผยแพร่ผลการวิจัยผู้ชมของพิพิธภัณฑ์โกล-โรมัน ที่ทำให้เห็นสิ่งที่ผู้ชมต้องการและคาดหวัง โดยการดำเนินการศึกษาผู้ชม ต้องการทั้งเวลางบประมาณ และบุคลากร ที่ให้ความใส่ใจ มีเป้าหมายที่ชัดเจนกับการใช้ประโยชน์จากการศึกษา ด้วยเหตุนี้ ผู้รวบรวมจะทบทวนงานที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ของผู้ชม เพื่อแสดงให้เห็นกรอบคิดเบื้องต้นในการทำงาน ซึ่งสำหรับผู้สนใจหรือมีส่วนเกี่ยวข้องในกิจการงานพิพิธภัณฑ์ อาจเริ่มต้นด้วยการพิจารณาขอบเขตของการทำงานประเภทนี้เป็นรูปธรรมมากยิ่งขึ้นในอนาคต







## แนวคิดด้านการศึกษา ในพิพิธภัณฑ์และการ เรียนรู้ของผู้ชม

บทความของประสาท สิงห์ (Prabhas Singh) และแอนนา จอห์นสัน (Anna Johnson) แสดงให้เห็นถึงบทบาทของงานการศึกษาที่ช่วยสนับสนุนงานคลังพิพิธภัณฑ์และงานวิจัยให้ได้รับการเผยแพร่ ผ่านทางสื่อต่างๆ ทั้งนิทรรศการ กิจกรรม การอบรม แต่สิ่งที่คนทำงานพิพิธภัณฑ์จะต้องให้ความสนใจมากยิ่งขึ้นนั้น คือ การพัฒนาความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ และรู้จักประยุกต์ความรู้เหล่านั้นกับการทำงานพิพิธภัณฑ์ ฉะนั้นแล้ว พิพิธภัณฑ์จึงมีภารกิจในการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ของตนเอง เป็นทั้งโอกาสและความท้าทายในการสร้างสะพานเชื่อมโยงกลุ่มคนต่างๆ ทั้งชาย หญิง เพศทางเลือก เด็ก วัยรุ่น คนสูงวัย คนที่ต้องการความช่วยเหลือพิเศษ และผู้ที่มีข้อจำกัดในเขavnปัญญา

ประการต่อมา การศึกษาในพิพิธภัณฑ์จะต้องมีเป้าหมายที่ชัดเจน งานด้านการศึกษาในพิพิธภัณฑ์ไม่ใช่เพียงการสื่อสารเพื่อเพิ่มพูนความรู้ให้กับสาธารณะ แต่เป็นไปเพื่อคาดการณ์และร่วมกำหนดทิศทางความเป็นไปของสังคม ด้วยเหตุนี้จึงต้องการการทำงานแบบภาคี โดยพิพิธภัณฑ์เป็นผู้เชี่ยวชาญในการดูแลวัตถุหลักฐานทางวัฒนธรรม การตีความ และการพัฒนากระบวนการสื่อสาร แต่ในศตวรรษที่ 21 การตีความกลับจะต้องขยายขอบวงล้อมมองที่แตกต่าง ทั้งในวงวิชาการและในวงสังคม

ฉะนั้น พลังร่วม (shared-authority) ที่ ดูโคลส์-ออร์เซลโล (Duclos-Orsello) เลือกใช้ คือสิ่งสำคัญอย่างยิ่งที่พิพิธภัณฑ์จะต้องให้ความสนใจ พิพิธภัณฑ์จะไม่สามารถดำรงอยู่อย่างสมศักดิ์ศรีได้ หากเพิกเฉยต่อสังคมและมุมมองที่แตกต่าง พิพิธภัณฑ์จึงควรเป็นเวทีกลางเพื่อการทำงานดังกล่าว

ก.

## พิพิธภัณฑ์และการศึกษา

โดย ประภาส สิงห์<sup>1</sup>

งานด้านการศึกษาในพิพิธภัณฑ์มีน้อยที่แตกต่างไปจากสถาบันการศึกษาในความหมายดั้งเดิม การศึกษาในพิพิธภัณฑ์หมายรวมชุดประสบการณ์ที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ผ่านผัสสะต่างๆ เพื่อนำมาสู่ความเข้าใจในความหมายและสิ่งต่างๆ ที่ได้เรียนรู้ โดยพื้นฐาน การเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์มักเชื่อมโยงกับการชมวัตถุ สิ่งจัดแสดง ป้ายคำบรรยาย และมีการศึกษาถึงพลังในการดึงดูดและการดึงดูดผู้ชม รวมทั้งสิ่งที่ได้เรียนรู้และผลลัพธ์ภายหลังเมื่อเวลาผ่านไป ทั้งนี้ ประสบการณ์ของพิพิธภัณฑ์ก่อปรี่ขึ้นจากชุดความสัมพันธ์หลายประการ ทั้งสังคม ทัศนคติ และผัสสะต่างๆ ที่ส่งผลต่อความจำและชุดประสบการณ์

ชุดประสบการณ์ที่ผู้ชมได้รับจากนิทรรศการนับเป็นชุดประสบการณ์สำคัญ พิพิธภัณฑ์ตีความและสร้างสื่อเพื่อการถ่ายทอดความรู้ โดยมีป้ายคำบรรยาย กราฟิก และสื่ออื่นๆ เพื่อสร้างความเข้าใจ โดยทำหน้าที่ในการถ่ายทอดสิ่งต่างๆ สู่ผู้คนหลากหลาย ทั้งคนชราและเด็ก คนมีความรู้หรือมีการศึกษาจำกัด คนที่มีความ

1 Prabhas Kumar Singh, 'Museum and Education,' *OHRJ XLVII*, no. 1 (n.d.): 69–82.

บทพร่องทางร่างกายหรือเชาวน์ปัญญา นิทรรศการจึงส่งผลในระดับกว้างกับผู้ชมได้มากที่สุด ผ่านการจัดแสดง วัตถุ และบรรยากาศ

สิ่งที่ได้กล่าวถึงบทบาทของงานด้านการศึกษาในพิพิธภัณฑ์กับระบบการศึกษาของสถานศึกษา โดยชี้ให้เห็นว่า พิพิธภัณฑ์สามารถเป็นทางเลือกในการศึกษา มิใช่เฉพาะการถ่ายทอดความรู้ผ่านการจัดแสดง แต่เป็นกระบวนการกระตุ้นประสบการณ์ส่วนบุคคลที่ให้ผู้ชมเป็นผู้เลือก และเปิดสู่ความคิด มโนทัศน์ ข้อมูลต่าง ๆ ด้วยการเปิดโอกาสให้สำรวจด้วยผู้ชมเอง ด้วยเหตุนี้ พิพิธภัณฑ์จึงเปิดโอกาสให้โรงเรียนได้ใช้ประโยชน์ในหลายลักษณะผ่านการสื่อสารทางสายตา เช่น ประวัติศาสตร์ ศิลปะ สุขภาพ วิทยาศาสตร์ธรรมชาติ โดยอาจจะเกี่ยวข้องโดยตรงกับหลักสูตร หรือเป็นการเปิดพรมแดนของความรู้ทั่วไปให้กับนักเรียน

ในกระบวนการเตรียมการ ครูอาจทำหน้าที่เป็นผู้เตรียมบทเรียนด้วยการสำรวจวัตถุที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาในการสอน ในอีกทางหนึ่ง คือการสร้างความสัมพันธ์ของพิพิธภัณฑ์กับสถานศึกษา และแสดงให้เห็นถึงทรัพยากรในพิพิธภัณฑ์ที่โรงเรียนสามารถใช้ประโยชน์ ดังนั้น เจ้าหน้าที่พิพิธภัณฑ์จำเป็นต้องศึกษาหลักสูตร และนำเสนอให้โรงเรียนเห็นถึงความเชื่อมโยงระหว่างหลักสูตรกับพิพิธภัณฑ์ นอกจากนี้ การพัฒนาคุณภาพการเยี่ยมชมยังสามารถเกิดได้จากการเตรียมกิจกรรมสำหรับกลุ่มนักเรียนที่กำหนด เพื่อการเรียนรู้เฉพาะประเด็นและทำให้คุณภาพของการชมพิพิธภัณฑ์ได้รับการพัฒนา มากกว่าการนำนักเรียนเดินทางไปยังพิพิธภัณฑ์เป็นจำนวนมากภายในเวลาการเยี่ยมชมที่จำกัด

การศึกษาในพิพิธภัณฑ์ยังนำมาสู่การพัฒนาแบบจำลองหรือบทเรียนที่เปิดโอกาสให้นักเรียนลงมือปฏิบัติ ดังจะเห็นได้จากตัวอย่างจำนวนมากภายในพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์ เพราะการลงมือทำจะส่งเสริมความเข้าใจให้กับนักเรียนมากยิ่งขึ้น ในอีกทางหนึ่ง พิพิธภัณฑ์หลายแห่งเลือกพัฒนาห้องเรียนรู้ เพื่อเป็นพื้นที่สำหรับปฏิบัติการเรียนรู้ให้กับนักเรียนได้สำรวจและคุ้นเคยกับกลุ่มวัตถุในบริบทต่าง ๆ กัน

การทำงานด้านการศึกษาของพิพิธภัณฑ์ขยายออก ‘นอกกำแพง’ พิพิธภัณฑ์ ดังเช่น การพัฒนาสื่อการศึกษาที่โรงเรียนสามารถใช้ประโยชน์ การจัดทัศนศึกษาที่เปิดให้กับกิจกรรมที่ช่วยพัฒนาคุณภาพด้านการศึกษา การพัฒนาการสังเกต การจดจำ การพัฒนาทักษะทางศิลปะ การถาม-ตอบเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมเมื่อออกไปนอกสถานที่

สำหรับกลุ่มผู้ชมที่มีข้อจำกัดทางกายภาพและเชาวน์ปัญญา พิพิธภัณฑ์สามารถพัฒนาวัตถุจำลอง ภาพที่ขยายใหญ่สำหรับการมองเห็น เพื่อให้กลุ่มคนดังกล่าวเรียนรู้จากการสัมผัสและตั้งคำถาม นอกจากนี้ ยังหมายถึงการพัฒนาสิ่งอำนวยความสะดวกให้กับกลุ่มผู้ชมที่ไร้รถเข็น หรืออุปกรณ์ช่วยในการเคลื่อนไหวร่างกาย เพื่อให้พิพิธภัณฑ์เข้าถึงผู้คนต่างๆ ได้มากยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ยังหมายถึงการพัฒนาสื่อประเภทอื่นๆ ประกอบการเยี่ยมชม เช่น เครื่องบรรยายประกอบการชม หรือการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ในโลกเสมือนให้เป็นส่วนหนึ่งที่ต่อขยายจากการชมพิพิธภัณฑ์ รวมถึงงานตีพิมพ์ต่างๆ ทางวิชาการต่างๆ จากผลงานการวิจัยของพิพิธภัณฑ์ และเป็นอีกส่วนที่ช่วยสร้างความตระหนักในการดูแลมรดกทั้งทางธรรมชาติและวัฒนธรรม

หัวใจสำคัญคือการพัฒนาให้พิพิธภัณฑ์เป็นเครื่องมือสำหรับงานด้านการศึกษาอย่างแท้จริง เป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนา ส่งเสริมการเรียนรู้ที่ต้องเติบโตพร้อมกับสังคม เมื่อใดที่พิพิธภัณฑ์สามารถแสดงศักยภาพและประโยชน์ต่อสังคมในระดับกว้างแล้ว ย่อมได้รับการส่งเสริมและเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาต่อเนื่องในวันข้างหน้า

บ.

## การศึกษาในพิพิธภัณฑ์ และนักการศึกษาของพิพิธภัณฑ์

โดย แอนนา จอห์นสัน<sup>2</sup>

แอนนา จอห์นสัน ได้สรุปการทำงานของนักการศึกษาว่าประกอบด้วยลักษณะงานของแผนกทางการศึกษาที่หลากหลาย เช่น การอบรมผู้นำชมอย่างต่อเนื่องและรักษาความสัมพันธ์ การจัดการท่องเที่ยว เพื่อนำไปสู่ประสบการณ์เรียนรู้ใหม่ๆ การอบรมครู ที่พยายามให้ครูใช้ประโยชน์จากพิพิธภัณฑ์ สร้างความใกล้ชิดกับชุมชน และพิพิธภัณฑ์ การจัดกิจกรรมกับโรงเรียน ออกแบบกิจกรรมให้เข้ากับกลุ่มนักเรียนต่างๆ ดูแลวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนในห้องเรียน ติดต่อประสานงานเพื่อกิจกรรมทัศนศึกษามายังพิพิธภัณฑ์ รวมทั้งการประเมินผล

กิจกรรมพิเศษต่างๆ เช่น การจัดกิจกรรมในวันเปิดนิทรรศการ กิจกรรมในวันหยุด ข้อมูลข่าวสาร ละครในพิพิธภัณฑ์ ประวัติศาสตร์ที่มีชีวิต การแสดงที่

---

2 Anna Johnson, "Museum Education and Museum Educators," in *The Museum Educator's Manual: Educators Share Successful Techniques*, American Association for State and Local History Book Series (Lanham: AltaMira Press, 2009), 7–14.

ใช้ฐานความรู้และทรัพยากรของพิพิธภัณฑ์ การนำเสนอโดยใช้ตัวละครในฐานะบุคคลที่หนึ่ง หรือกล่าวถึงบุคคลในอดีตในฐานะบุคคลที่สาม อบรมเชิงปฏิบัติการละคร ฝึกปฏิบัติ โดยมีเนื้อหาเชื่อมกับนิทรรศการ จดหมายข่าว สื่อสารเพื่อแนะนำความรู้ต่าง ๆ เกี่ยวกับการจัดแสดง การประเมินเพื่อดูประสิทธิภาพของการจัดแสดง และกิจกรรมเพื่อการศึกษา

นอกจากนี้ ยังมีการพัฒนาโครงการเพื่อดำเนินกิจกรรมตามแผนงาน การกำหนดแผนในการตีความการทำงานร่วมกับผู้ออกแบบและภัณฑารักษ์ เพื่อการพัฒนาให้นิทรรศการสามารถสื่อสารเนื้อหาที่พิพิธภัณฑ์ต้องการบอกเล่าได้อย่างเหมาะสมกับผู้คนในแต่ละกลุ่ม (ช่วงวัย พื้นหลังคม) และการพัฒนาโปรแกรมในชั้นเรียน

สำหรับคนที่ไม่สามารถมาเยี่ยมชมได้ พิพิธภัณฑ์ต้องระลึกถึงเป้าหมายและวัตถุประสงค์ของโครงการไว้อย่างสม่ำเสมอ กระทั่งการตลาดเพื่อสร้างกลุ่มผู้ชมและส่งผลให้พิพิธภัณฑ์คงอยู่ในสายตาและความสนใจของชุมชน อย่างไรก็ตามในทัศนะของจอห์นสัน ไม่มีใครสามารถดำเนินการได้ทุกภารกิจ จึงควรเลือกตามความเหมาะสมงบประมาณ ทักษะ และความสนใจของเจ้าหน้าที่

.....

พิพิธภัณฑ์เปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง เพราะช่องทางในการใช้ทรัพยากรพิพิธภัณฑ์เพื่อการสื่อสารกับสาธารณะเพิ่มมากยิ่งขึ้น ด้วยเหตุนี้ พิพิธภัณฑ์จะต้องพัฒนาความเป็นเลิศในการศึกษาของพิพิธภัณฑ์ โดยคำนึงถึง (1) การเข้าถึง (ผู้ชมกับชุมชนและความหลากหลายของมุมมอง) (2) ความสัมฤทธิ์ผล (ความเป็นเลิศทั้งเนื้อหาและวิธีการ) (3) การคำนึงผลประโยชน์ของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในกิจการพิพิธภัณฑ์

.....

กิจกรรมต่างๆ ที่นักการศึกษาลงมือทำนั้นจะเกิดขึ้นได้ด้วยคำถามพื้นฐานที่ช่วยส่งเสริมประสบการณ์ของผู้ชมในพิพิธภัณฑ์ ‘ทำไมเราถึงทำสิ่งนี้?’ ‘อะไรคือเป้าหมายหรือจุดหลักของสิ่งนั้น?’ หรือ ‘ใครคือกลุ่มเป้าหมายสำหรับกิจกรรมนั้น’ เพื่อนำไปสู่ความคิดที่มีเป้าหมายและความชัดเจน หรือกล่าวได้ว่า นักการศึกษาจะแปรความรู้ที่ผ่านการวิจัยมาแล้ว สู่เนื้อหาในทรรศการ กิจกรรมที่เกี่ยวข้อง รวมถึงรูปแบบอื่นๆ ของการสร้างสรรคงานกับพิพิธภัณฑ์

ฉะนั้น การสื่อสารระหว่างภัณฑารักษ์และนักการศึกษาสำคัญอย่างยิ่ง เพื่อให้เกิดความชัดเจน และนักการศึกษาจะต้องเป็นตัวแทนของผู้ชม ประสบการณ์ของผู้ชมเป็นสาระสำคัญของงานด้านการศึกษาในพิพิธภัณฑ์ จึงจำเป็นจะต้องมีการสร้างสรรค์ใหม่ ทดลอง กล่าวพัฒนากิจกรรมที่แตกต่าง และนำเสนอกับเจ้าหน้าที่ผู้อำนวยการในพิพิธภัณฑ์ ทั้งนี้ ควรคำนึงถึงเรื่องของงบประมาณด้วย

สำหรับจอห์นสันแล้ว ความสำคัญในการวางแผนเชิงกลยุทธ์จึงจำเป็น โดยมีการกำหนดรายการกิจกรรม เพื่อแยกแยะให้เห็นผู้รับผิดชอบ งบประมาณ ระยะเวลา และประเมินความเหมาะสมของการลงทุน (คน เวลา และผลลัพธ์) หากสำเร็จ อะไรคือปัจจัย รูปแบบการใช้เวลาในนิทรรศการ ปัจจัยบวกและลบกับการชมนิทรรศการ ความชอบในการนำเสนอ เพื่อรูปแบบการเรียนรู้อย่างไม่เป็นทางการได้รับการพัฒนา (ประวัติศาสตร์ ธรรมชาติ ศิลปะ) ทั้งภายในอาคาร สิ่งจัดแสดง ช่วยกระตุ้นให้ผู้ชมอยากเรียนรู้ อยากมีส่วนร่วมและเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่สนุก



ก.

‘พลังร่วม’  
กุญแจความสำเร็จ  
ของงานการศึกษาพิพิธภัณฑ์  
ในสังคมที่เปลี่ยนแปลง  
โดย อลิซาเบร ดูโคลส์-ออร์เซลโล<sup>3</sup>

ในหลายปีที่ผ่านมา ความพยายามในการพัฒนางานพิพิธภัณฑ์เพื่อสังคม  
ปรากฏให้เห็นมากยิ่งขึ้น ทั้งการทำงานเชิงสังคมสงเคราะห์ของพิพิธภัณฑ์ (Social  
Work of Museums) และการสร้างแรงบันดาลใจเพื่อเปลี่ยนแปลงสังคม (Inspiring  
Action: Museums and Social Change) ดูโคลส์-ออร์เซลโล (Duclos-Orsello)  
เล็งเห็นว่าบุคลากรในสถาบันทางวัฒนธรรมเช่นพิพิธภัณฑ์สามารถเป็นกลไกหนึ่ง  
ในการเปลี่ยนแปลงทางสังคม

ความพยายามในการส่งเสริมให้พิพิธภัณฑ์เป็นพื้นที่ทางสังคม ดังเช่นการ  
ตั้งภาคีต่าง ๆ และกลุ่มคนที่แตกต่างหลากหลายให้เข้าร่วมกิจกรรม โดยมีแกน

<sup>3</sup> Elizabeth Duclos-Orsello, ‘Shared Authority: The Key to Museum Education as Social Change,’  
*Journal of Museum Education* 38, no. 2 (2013): 121–28.

ของประเด็นทางสังคมและนำไปสู่ความเปลี่ยนแปลง หรือเรียกอย่างสั้นกระชับว่า ‘shared authority’ ในที่นี้ขอใช้คำว่า ‘พลังร่วม’

คาเรน ฮัลต์ตูเนน (Karen Halttunen) กล่าวไว้ว่า ‘[เราจะต้อง] เข้าสู่กระบวนการมีส่วนร่วมในแบบประชาธิปไตยกับสมาชิกอื่นๆ ในสังคม’ แต่การพัฒนางานพิพิธภัณฑสถานด้วยวิธีคิดแบบพลังร่วม ยังคงมีทั้งข้อจำกัดและข้อวิจารณ์ ทั้งที่แนวการสร้างความรู้ร่วม (co-creating knowledge) นั้นเป็นปรัชญาทางการศึกษาที่เกิดขึ้นมาแล้วหลายทศวรรษก่อนหน้านี้ อย่างไรก็ตาม พพิธภัณฑสถานเองในฐานะผู้ถือครองอำนาจในการอธิบายสรรพสิ่ง เช่นนี้เองที่นักการศึกษาสามารถเป็นผู้หนึ่งที่จะก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงทางสังคมด้วยกระบวนการสนทนา (dialogical fashion) ในการทำงานพิพิธภัณฑ

ฉะนั้น นักการศึกษาในพิพิธภัณฑสถานพึงพิจารณาคำถามบางประการในการสร้างสรรค์งานเพื่อการเปลี่ยนแปลงสังคม เช่น หนทางใดที่พิพิธภัณฑสถานจะทำงานร่วมกับกลุ่มคนนอกแวดวงพิพิธภัณฑสถาน นักพัฒนาเอกชน กลุ่มชุมชน ตัวแทนงานบริการสังคมและตัวแทนสาธารณะอื่นๆ พพิธภัณฑสถานจะรู้จักปรับใช้วัฒนธรรมองค์กรเพื่อการริเริ่มการเปลี่ยนแปลงสังคมอย่างไร หรือประเด็นทางสังคมใดบ้างที่ส่งผลกระทบต่อผู้คนและชุมชน

จ.

## ความเป็นเลิศในปฏิบัติการ: รากฐานและมาตรฐานการศึกษา

โดย คณะกรรมการการศึกษา สมาคมพิพิธภัณฑ์ สหรัฐอเมริกา<sup>4</sup>

ตั้งแต่ทศวรรษ 1990 คณะกรรมการการศึกษา สมาคมพิพิธภัณฑ์ สหรัฐอเมริกา (AAM) ตีพิมพ์มาตรฐานวิชาชีพด้านการศึกษาในพิพิธภัณฑ์ นับเป็นจุดเริ่มต้นสำคัญในการทบทวนมาตรฐานทางวิชาชีพ และในทศวรรษต่อมา ผู้ชมกลายเป็นมิติสำคัญในการทำงาน มีการจัดตั้งกลุ่มประเมินงานส่งเสริมการเรียนรู้ของพิพิธภัณฑ์ต่างๆ และการจัดตั้งสถาบันงานบริการพิพิธภัณฑ์และห้องสมุด หรือ 'Institute of Museum and Library Services' เพื่อให้ทุนในการพัฒนา งานด้านบริการการศึกษาที่มีประสิทธิภาพ ฉะนั้น 'ความเป็นเลิศและความเท่าเทียม' กลายเป็นข้อท้าทายของพิพิธภัณฑ์ในการขยายขอบวงทางการศึกษาให้รองรับกับสังคมที่แตกต่าง เอกสารชิ้นนี้แนะนำมาตรฐานในการทำงานข้ามสายงาน ในพิพิธภัณฑ์ เพื่อประโยชน์สูงสุดสำหรับการศึกษา

4 'Excellence in Practice: Education Principles and Standards' (American Association of Museums, 2005).

เอกสารกล่าวในเบื้องต้นว่า กรรมการ เจ้าหน้าที่ และอาสาสมัคร จะต้องทำงานด้วยกัน

(1) เพื่อให้พันธกิจพิพิธภัณฑ์ดำเนินไป โดยใช้ทรัพยากรต่างๆ ด้วยความถูกต้อง ชัดเจน และสัมพันธ์กับสาธารณชนที่หลากหลาย

(2) กิจกรรมการตีความควรมองหามุมมองแตกต่าง ในการแลกเปลี่ยนความเห็น และในการใช้ประโยชน์จากคลังพิพิธภัณฑ์

(3) พึงมองหาและทำความเข้าใจกับกระบวนการเรียนรู้ของผู้ชม และผลกระทบของพิพิธภัณฑ์กับสังคม

(4) การใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมในการเผยแพร่ความรู้ และส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง

(5) การทำงานในพิพิธภัณฑ์จะต้องให้ความเคารพเสียงต่างๆ เพื่อก่อร่างนโยบายเชิงสถาบัน กิจกรรม และผลงาน

หลักการการศึกษาในพิพิธภัณฑ์ ควรประกอบด้วยฐานคิดใน 3 ประเด็น ได้แก่

(1) การเข้าถึง (accessibility) ในทางหนึ่งคือการสร้างให้ชุมชนเป็นส่วนหนึ่งของการทำงานพิพิธภัณฑ์และให้บริการกับผู้ชม ทั้งการพัฒนาและการรักษาความสัมพันธ์กับองค์กรชุมชน โรงเรียน สถาบันทางวัฒนธรรม มหาวิทยาลัย พิพิธภัณฑ์อื่นๆ และสาธารณชน โดยสะท้อนความต้องการและความซับซ้อนของสังคมที่กำลังเปลี่ยนแปลง ด้วยเหตุปัจจัยเหล่านี้จึงนำมาสู่การพัฒนาเนื้อหาและการตีความที่สัมพันธ์กับประเด็นต่างๆ จนก่อให้เกิดการสนทนาในวงกว้าง

ในอีกทางหนึ่ง คือการมองหาและใช้มุมมองที่หลากหลายในการทำงานจะต้องมองให้เห็นมุมมองในการตีความต่างๆ ทั้งทางวัฒนธรรม วิทยาศาสตร์ ประวัติศาสตร์ และความงาม เพื่อสร้างความเข้าใจที่มากขึ้นและมีส่วนร่วมในการทำงานของหลายภาคส่วน การพัฒนาระดับการเข้าถึงเนื้อหาต้องคำนึงถึงพื้นที่ทางการศึกษา กายภาพ วัฒนธรรม บุคคล กลุ่ม และคนในรุ่นต่างๆ เหตุนี้ หนึ่งในกระบวนการทำงานคือเปิดโอกาสให้ตัวแทนกลุ่มหรือชุมชนร่วมการส่งเสริมความ

เข้าใจในคลังและการตีความ การทำงานจะต้องส่งเสริมให้ลดทอนอุปสรรคทาง  
กายภาพ สังคม-เศรษฐกิจ และวัฒนธรรม ในการเข้าถึงพิพิธภัณฑ์

(2) เป้าหมายที่ค้ำค่า (accountability) นั่นคือ แสดงความเป็นเลิศในเนื้อหา  
ความรู้ จะต้องพัฒนาความรู้ให้ครอบคลุมวัตถุในคลังพิพิธภัณฑ์ นิทรรศการ และ  
พันธกิจขององค์กร ด้วยการสร้างความร่วมมือกับนักวิชาการและผู้เชี่ยวชาญ  
สิ่งสำคัญคือ งานวิจัยเพื่อมุ่งส่งเสริมและพัฒนาความเป็นเลิศในวิชาชีพพิพิธภัณฑ์  
ในระหว่างทางการพัฒนาทักษะของเจ้าหน้าที่ใหม่ก็เป็นโอกาสให้เขาพัฒนาความรู้  
เกี่ยวกับทฤษฎีและการประเมินการเรียนรู้ และตัวอย่างที่ดีเยี่ยมในงานพิพิธภัณฑ์

การรู้จักประยุกต์ใช้ทฤษฎีการเรียนรู้และงานวิจัยด้านการศึกษาสู่การปฏิบัติ  
การประยุกต์ความรู้เกี่ยวกับพัฒนาการการรับรู้ ทฤษฎีทางการศึกษา พัฒนา  
ให้เกิดการเรียนรู้ตามอรรถาธิบายและการเรียนรู้ตลอดชีวิตในพิพิธภัณฑ์ รวมทั้งการ  
ใช้เครื่องมือทางการศึกษาที่หลากหลาย เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ โดยคำนึงถึงความ  
เข้าใจในกระบวนการสื่อสาร ใช้เทคนิคที่เหมาะสม เพื่อเป้าหมายทางการศึกษา  
เนื้อหา แนวคิด และกลุ่มคนที่เหมาะสม และส่งเสริมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องนอก  
บริบทพิพิธภัณฑ์ รวมถึงการวัดผลความสำเร็จทางการศึกษา

(3) การเป็นกระบอกเสียง ให้กับผู้ชม (advocacy) หัวใจหลักของพันธกิจ  
พิพิธภัณฑ์คือ งานการศึกษา ฉะนั้น ในทุกขั้นตอน ตั้งแต่การวางแผนร่วมกันระหว่าง  
ส่วนงานต่างๆ การพัฒนางานออกแบบและการตีความ ควรอาศัยความร่วมมือจาก  
นักการศึกษาที่เป็นกระบอกเสียงให้ชุมชน

ดังนั้น การกำหนดเป้าหมายและวัตถุประสงค์ที่วัดได้ เพื่อให้บรรลุ ควรบันทึก  
กระบวนการต่างๆ ไว้ กำหนดเป้าหมายของการศึกษาให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย  
ต้องใส่ใจกับเนื้อหาทางวิชาการและมาตรฐาน หรือกรอบทางการศึกษาของสถาบัน  
การศึกษาในระดับต่างๆ โดยวัดผลการเรียนรู้และจัดเก็บข้อมูลเกี่ยวกับผู้ชม รวบรวม  
ข้อมูล ทั้งที่เป็นผู้ชมและไม่ใช่ผู้ชม เพื่อกำหนดกิจกรรมให้สอดคล้องกับ  
ความต้องการและความสนใจ การวางแผนการประเมินเพื่อนำข้อมูลมาใช้ในการทบทวน  
การวางแผนและการตีความ เผยแพร่ผลของงานวิจัยผู้ชม ในแวดวงพิพิธภัณฑ์และ  
วิชาการ เพื่อส่งเสริมให้งานทางการศึกษาในพิพิธภัณฑ์เข้มแข็งมากขึ้น

สุดท้าย การส่งเสริมวิชาชีพในแวดวงพิพิธภัณฑ์ เป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ และพัฒนาผู้ปฏิบัติงานอย่างต่อเนื่อง ผู้ปฏิบัติงานควรหาโอกาสในการเรียนรู้ทฤษฎี การเรียนรู้ วิธีการศึกษา การประเมิน สื่อร่วมสมัย แวดวงผู้ปฏิบัติงานจะต้องส่งเสริมบรรยากาศของการพัฒนาวิชาชีพ ด้วยการเผยแพร่วิถีดคิดและการทำงานในการ ตีพิมพ์บทความต่าง ๆ รวมทั้งส่งเสริมการเปิดรับกับมุมมองและวิธีการใหม่ ๆ ยินดี ร่วมเรียนรู้กับผู้คน การเรียนรู้ในตลอดชีวิตของการทำงาน และชีวิตประจำวัน และ ผลักดันนโยบายสาธารณะในการให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสังคมพหุวัฒนธรรม ในระดับต่างๆ ทั้งท้องถิ่น ภูมิภาค ชาติ

จ.

## การวัดผล การเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ โดย เจเน็ต โดนัลด์<sup>5</sup>

ตั้งแต่ทศวรรษ 1960 พิพิธภัณฑ์เริ่มให้ความสนใจสาธารณชนผู้ให้บริการในลักษณะต่างๆ เช่น ลักษณะของประชากร แรงจูงใจในการเข้าชมพิพิธภัณฑ์ ในระยะต่อมา นักการศึกษาหันมาให้ความสนใจกับพฤติกรรมของผู้ชมในพิพิธภัณฑ์ และการประเมินเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ของนิทรรศการหรือกิจกรรม ที่ผ่านมา การเรียนรู้เชื่อมโยงกับการดึงดูด (attraction) และการตรึง (attendance) ผู้ชมไว้กับจุดจัดแสดงต่างๆ พลังของการดึงดูดคือจำนวนและประเภทของผู้ชมที่หยุดชม นิทรรศการในแต่ละแบบ ส่วนพลังในการตรึงผู้ชมคือ เวลาที่ผู้ชมใช้ในการชม นิทรรศการแต่ละแบบ จำนวนวินาทีที่ใช้อ่านหรือดูวัตถุหรือป้ายบรรยาย แต่การวัดผลการเรียนรู้ด้วยแนวคิดดังกล่าวนี้ก็มีข้อจำกัดเช่นกัน

---

5 Janet Gail Donald, 'The Measurement of Learning in the Museum,' *Revue Canadienne de L'éducation* 16, no. 3 (1991): 371–82.

การวัดผลการเรียนรู้เป็นไปได้ในหลายระดับ เช่น ระยะเวลาที่ใช้ในการบรรลุเป้าหมายกิจกรรม (time on task) เวลาที่ใช้ในการเรียนรู้ภารกิจ การวัดผลรวมการเรียนรู้ ความแตกต่างของการเรียนรู้ ก่อน ในระหว่าง และหลังการเข้าร่วมกิจกรรม การวัดผลความคิดและการแก้ปัญหา แรงจูงใจหรือทัศนคติเพื่อเป็นแนวทางสู่การวางแผนกิจกรรมในอนาคต ความคิดสร้างสรรค์และการให้ความหมายกับสิ่งที่ได้เรียนรู้ ทั้งหมดนี้มีความสลับซับซ้อนในการประเมินผล

ลองพิจารณาการวัดผลการเรียนรู้จากเวลาที่ใช้เพื่อบรรลุภารกิจ นั่นคือการทำความเข้าใจกับลำดับของการเรียนรู้ วิธีการย่อยข้อมูลและปฏิบัติภารกิจของผู้เรียน เป้าหมายของการวัดเวลาที่ใช้บรรลุภารกิจ เพื่อกำหนดความต้องการของกลุ่มเด็กในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน ฉะนั้นจึงมีนัยสำคัญมากกว่าเวลาที่ใช้ในการตรึงผู้ชม เพราะเด็ก ๆ ที่ไปพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์อาจไม่อ่านป้ายการจัดแสดง แต่เรียนรู้วิธีการทำภารกิจจากผู้คอยดูแลในแต่ละจุดแสดง มีตัวเลขเฉลี่ยของการชมจุดจัดแสดงแค่เพียง 40 วินาที ส่วนการเล่นเกมราว 5 นาที คอมพิวเตอร์อีก 16 นาที

เช่นนี้แล้ว เวลาในการตรึงผู้ชมกลับไม่ใช่องค์ประกอบหลักในการอธิบายกระบวนการเรียนรู้ ระยะเวลาที่ผู้ชมอาจบอกว่าผู้ชมต้องใช้เวลาที่มากน้อยในการย่อยข้อมูล อ่านคำอธิบาย แต่ไม่ได้แสดงหรือเชื่อมโยงว่าเขาได้เรียนรู้อะไร ฉะนั้นการวัดเวลาบรรลุภารกิจหรือเวลาที่ใช้ในการตรึงผู้ชม เป็นเพียงการวัดผลของสภาพการเรียนรู้ แต่ไม่ใช่การวัดการเรียนรู้โดยตรง จึงนำมาสู่คำถามต่อมาคือ ความรู้ที่ได้รับ (knowledge gain) จากพิพิธภัณฑ์

ในศาสตร์การรับรู้ หรือ cognitive science กล่าวว่าความรู้จะคงอยู่ได้หรือจะรื้อฟื้นได้ต้องอาศัยบริบท เมื่อเงื่อนไขการเรียนรู้เป็นเช่นนี้ พิพิธภัณฑ์อาจขยายเวลาในการทำกิจกรรม เพื่อทำการเปรียบเทียบการเรียนรู้และความรู้ที่ได้รับ เช่น ในวันแรกเป็นการชมพร้อมมัคคุเทศก์ และช่วงบ่ายเป็นเวลาอิสระในการเล่นเกมนแก้ปัญหาหรือตอบคำถาม โดยมีเงื่อนไขให้กลับไปชมการจัดแสดงอีกครั้ง ในวันต่อมามีกิจกรรมภายในกลุ่ม เพื่อนำมาสู่การเปรียบเทียบประสบการณ์เรียนรู้ก่อนและหลัง หรือจะเป็นการเปรียบเทียบ การเรียนในระบบห้องเรียนกับในพิพิธภัณฑ์ หรือการเปรียบเทียบการเยี่ยมชมที่มีลำดับและไม่มีลำดับการชม



บูเชร์ (Boucher) และอัลลัด (Allard)<sup>6</sup> แสดงให้เห็นว่า ‘สมุดงาน’ เป็นเครื่องมือที่นักเรียนสามารถเรียนรู้พิพจน์ได้อย่างเป็นอิสระด้วยตนเอง สามารถเลือกสิ่งที่ต้องการเรียนรู้เหมือนเช่นผู้ใหญ่ มากกว่าการนำชมที่มีลักษณะการฟังบรรยายในชั้นเรียน

ประการต่อมา การคิดและการแก้ปัญหา การแก้ปัญหา นับเป็นโจทย์สำคัญของการศึกษา พิพจน์ทฤษฎีวิทยาศาสตร์เองก็เกิดขึ้นมา ด้วยวัตถุประสงค์ในการพัฒนา การสำรวจ การก่อร่างความรู้ การใช้และการค้นพบ การวัดผลของลอว์เรนซ์ ฮอลล์ (Lawrence Hall) เป็นตัวอย่างที่แสดงให้เห็นว่าการวัดผลควรพิจารณาหลายเรื่อง ระยะเวลาที่ใช้กับวัสดุ ทำกิจกรรมโดยตลอดหรือไม่ ลำดับที่ใช้ในการทำกิจกรรม เป็นอย่างไร ละทิ้งและกลับมายังจุดจัดแสดงนั้น ๆ หรือไม่ พูดคุยกับคนอื่น ๆ หรือไม่

ข้อมูลจากคำถามเหล่านี้ไม่ได้ป้องกันการเรียนรู้ แต่แสดงให้เห็นเงื่อนไขของการเรียนรู้ การวัดผลควรคำนึงจากกิจกรรมที่ได้ก่อกำเนิดขึ้น ไม่ใช่การตั้งคำถามเพื่อการประเมิน บางครั้งใช้การทำกิจกรรมที่ตั้งคำถาม เปิดโอกาสให้เด็ก ๆ หาความรู้ สังเคราะห์ข้อมูลนำเสนอต่อเพื่อน ๆ การวิเคราะห์เกี่ยวกับการคิดและการแก้ปัญหา คือ การพิจารณาข้อมูลจากการจัดแสดงนำมาสู่การตั้งคำถามและทดสอบสมมติฐาน ฉะนั้น การวิเคราะห์การเรียนรู้จึงต้องอาศัยการสัมภาษณ์และแนวทางการวิเคราะห์

ในประการต่อมา การศึกษาเกี่ยวกับแรงจูงใจ ในคำอธิบายของลินน์ (Linn)<sup>7</sup> ผู้อำนวยการพิพจน์หลายแห่งกล่าวถึงเป้าหมายของพิพจน์ที่ว่า “ควรให้แรงบันดาลใจในวิทยาศาสตร์หรือศิลปะ ไม่ใช่การสอนวิทยาศาสตร์หรือประวัติศาสตร์ ศิลปะ ไม่ใช่การสอนความรู้ แต่กระตุ้นให้เขาอยากไปแสวงหาความรู้ต่อ” ในงานของคูล (Kool)<sup>8</sup> แสดงให้เห็นว่า นิทรรศการของบริติชโคลัมเบีย เรื่อง ‘ผืนดินที่พำนัก ผืนน้ำที่พิกพิง’ (Living Land, Living Sea) คนดูใช้เวลาเฉลี่ยเพียง 14 นาทีเท่านั้น อัตราของการดึงดูดคนเพียง 36% สิ่งที่สร้างความสนใจกลายเป็นผัสสะของกลิ่นและเสียงมากกว่าการเรียนรู้ทางสายตา การวัดแรงบันดาลใจเป็นเรื่องซับซ้อน บางครั้ง

6 Boucher and Allard, 'Influence de deux types de visite au musée sur les apprentissages et les attitudes d'élèves du primaire.'

7 M. Linn, 'Evaluation in the Museum Setting: Focus on Expectations,' *Educational Evaluation and Policy Analysis* 5, no. 1 (1983): 119–27.

8 Kool, 'Behavioral or Cognitive Effectiveness: Which Will It Be?'

การใช้เวลามากกับสิ่งจัดแสดงใดๆ อาจจะได้ไม่ถึงหมายถึงการได้ความรู้มากกว่าเสมอไป ในขณะที่บางสิ่งจัดแสดงบางประเภทตรงผู้ชมได้สั้นกว่า แต่กลับถ่ายทอดความรู้หรือสร้างแรงบันดาลใจได้ดีกว่า เพราะสามารถเข้าถึงตัวสารได้ไวกว่า

สำหรับการประเมินผลเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์หรือการสร้างความรู้ โดนัลด์กล่าวว่า ‘ยังเป็นสิ่งที่ยากมากสำหรับการวัดผล’ แต่งานจำนวนหนึ่งแสดงถึงจุดเริ่มต้นที่ดีในการศึกษาความคิดสร้างสรรค์ ดังปรากฏในงานของดูเฟรเน-ตัสเซ (Dufresne-Tassé)<sup>9</sup> กล่าวถึงการเรียนรู้ในผู้ใหญ่ในสามลักษณะ ประกอบด้วย ความพอใจกับการเล่นในสิ่งที่รู้และสร้างสิ่งใหม่จากสิ่งที่รู้ ความพอใจกับการพิจารณาสิ่งที่ไม่รู้และทำความเข้าใจกับสิ่งนั้น และความพอใจกับการควบคุมสิ่งที่ไม่รู้และนำกลับเข้าร่วมกับสิ่งที่รู้อยู่แล้ว

โดยสรุปแล้ว การวัดหรือประเมินเรื่องความงามหรือทัศนคติเป็นเรื่องที่ซับซ้อน เพราะเป็นเรื่องความรู้สึกมากกว่าการทำความเข้าใจจากสิ่งที่มองเห็น

เนื่องจากกลุ่มผู้ชมที่แตกต่างกัน ผู้ใหญ่กับเด็กนั้นมียุทธศาสตร์พัฒนาการของสำนึกแตกต่างกัน รวมถึงระดับของความสามารถในการควบคุมการเรียนรู้ โดนัลด์กล่าวถึงการประยุกต์ใช้การวัดผลการเรียนรู้ในช่วงท้ายไว้ 2 ลักษณะ นั่นคือ

(1) การประเมินในภาพรวม อาจเป็นการวัดเวลาในการตรึงผู้ชม หรือเวลาที่ใช้บรรลุภารกิจ ทิศทางของความสนใจ การดึงดูด หรือแรงกระตุ้นให้เกิดการสร้างสรรค์ การวัดผลในภาพรวมจึงเป็นการอธิบายอิทธิพลของสิ่งแวดล้อมที่ส่งผลต่อการเรียนรู้

(2) การประเมินในเฉพาะที่ เน้นความรู้ที่ได้รับ ทั้งเชิงเนื้อหาและแนวคิด และการคิดและการแก้ปัญหา ซึ่งเป็นความพยายามทำความเข้าใจกับการตระหนักและการพัฒนาการสำนึก

9 Dufresne-Tassé, ‘Examen critique des recommandations de quatre éducateurs d’adultes éminents aux gens de mués.’



Հայկական Երեւանի քաղաքի քաղաքապետարանի փոխարինողի ֆոտո





ภาพ: สุวณณ วัชรวิไลลักษณ์

**On remettait  
photo**



**Je partais,  
mais je ne savais pas  
où j'allais**



**J'ai choisi  
la France**

**ur**

## กรณีศึกษา

กรณีศึกษาต่างๆ ต่อไปนี้ แสดงให้เห็นถึงความหลากหลายของกิจกรรมการศึกษาในพิพิธภัณฑ์ เพื่อชี้ให้เห็นพรมแดนของการศึกษาในบริบทพิพิธภัณฑ์ที่ขยายตัวมาก ทั้งในประวัติศาสตร์ ธรรมชาติ วิทยาศาสตร์ วัฒนธรรมและศิลปะ กรณีศึกษาแต่ละกรณีมีเป้าหมายที่แตกต่างกัน จึงยังผลต่อกระบวนการวางแผน การจัดกิจกรรม และการสรุปผลที่ต่างกัน บทเรียนเหล่านี้จะช่วยเปิดมุมมองใหม่ในการทำงานด้านการศึกษาในพิพิธภัณฑ์ และมีส่วนสำคัญในการผลักดันให้นักการศึกษา นักจัดการความรู้ ภัณฑารักษ์ ปรับตัวเองจากผู้ปฏิบัติงานเป็น 'นักวิชาการ' เพื่อร่วมพัฒนางานการศึกษาในพิพิธภัณฑ์ อันเป็นการศึกษาตามอัธยาศัย

ก.

## ‘...มากกว่าความสุข’ การออกแบบเพื่อการเรียนรู้: การจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ วิทยาศาสตร์

โดย ซู อัลเลน<sup>10</sup>

พื้นที่พิพิธภัณฑ์ต่างจากห้องเรียน เพราะการมาพิพิธภัณฑ์ที่เน้นการเดินชมด้วยตนเอง (self-guided) ประสบการณ์ทดลองลงมือทำช่วยกระตุ้นผัสสะให้รู้สึกสนุกสนาน ไม่มีครูมาคอยบังคับผู้เรียน ไม่มีหลักสูตรที่กำหนด สิ่งจัดแสดงในฐานะสื่อการเรียนรู้ต้องดึงดูดความสนใจผู้ชมในระยะเวลาสั้น เพราะตัวเลือกในการเรียนรู้ขึ้นกับปัจเจกบุคคล อย่างไรก็ตาม พิพิธภัณฑ์ประสบความสำเร็จอย่างมากในการติดตามประเมินผลการเรียนรู้ หรือการกำกับสมาธิของผู้เรียนในการเรียนรู้

ในที่นี้อัลเลน (Allen) หยิบยกกรณีศึกษาของหอการเรียนรู้ (Exploratorium) ที่เริ่มจัดตั้งเมื่อ ค.ศ. 1969 โดย นักฟิสิกส์ แฟรงค์ ออฟเพนไฮเมอร์ (Frank

---

10 Sue Allen, 'Designs for Learning: Studying Science Museum Exhibits That Do More than Entertain,' *Science Education* 88, no. S1 (July 2004): S17–33, doi:10.1002/sce.20016.



Oppenheimer) ที่ต้องการพัฒนาสิ่งจัดแสดงโดยการลงมือทำให้กลายเป็นมาตรฐานการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์ ชี้นำงานต่าง ๆ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ปรากฏการณ์ธรรมชาติ ฟิสิกส์ และเทคโนโลยี โดยพยายามสร้างสถานการณ์การเรียนรู้ เพื่อหาคำตอบด้วยตัวผู้ชมเอง การพัฒนาชิ้นงานนั้นเป็นไปตามแนวคิดของนักการศึกษา ดิวอี้ (Dewey) และพัฒนาการการเรียนรู้ของเพียเจต์ (Piaget)

เพียเจต์ได้กล่าวไว้ว่าลำดับของการเรียนรู้ประกอบด้วย การสำรวจ (exploration) การอธิบาย (explanation) และการเชื่อมโยง (relevance) ตัวอย่างเช่น ‘กระบอกของเหลว’ ในกิจกรรมการทดลองพยายามตั้งคำถามว่าทำไมของเหลวในกระบอกจึงไม่ไหลไปอย่างรวดเร็วในปลายข้างหนึ่ง ทั้งนี้เพื่ออธิบายถึงแรงดันและวัสดุที่ขึ้นกลางในกระบอก คำอธิบายต่างๆ ที่อยู่ในป้ายนั้นเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน และลดทอนความซับซ้อนในศัพท์แสงทางวิชาการ และที่สำคัญคือการสร้างประสบการณ์ตรง

อัลเลนพยายามชี้ให้เห็นว่าการออกแบบต่างๆ ต้องอาศัยความเข้าใจเกี่ยวกับการเรียนรู้ของผู้ชม เพราะในกระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจริง มีรูปแบบกิจกรรมการทดลองที่ผู้ปกครองร่วมกับเด็ก ๆ ในการลงมือทำและหาคำตอบบางอย่าง แต่ปกติแล้ว ผู้ชมจะใช้เวลาเพียงครึ่งชั่วโมงที่จะใส่ใจ หลังจากนั้นจะเป็นการ ‘เที่ยวชม’ มากกว่าการเรียนรู้อย่างจริงจัง ความเหนื่อยล้าเป็นปัจจัยสำคัญต่อการเรียนรู้ ด้วยเหตุนี้ การจัดตั้งแผนกวิจัยผู้ชมและการประเมินผลจึงมีความสำคัญและมีเป้าหมายเพื่อทำความเข้าใจกระบวนการเรียนรู้ในสี่ประเด็นหลัก ประกอบด้วย

- (1) การเรียนรู้เฉพาะหน้า (immediate apprehensibility)
- (2) ปฏิสัมพันธ์ทางกายภาพ (physical interactivity)
- (3) การเชื่อมโยงความคิด (conceptual coherence)
- (4) หลากวิถีการเรียนรู้ (diversity of learning modes)

หนึ่ง การเรียนรู้เฉพาะหน้า หมายถึง ศักยภาพของการกระตุ้นให้คนเรียนรู้กับสิ่งที่ปรากฏตรงหน้าในครั้งแรก ให้เข้าใจเป้าหมาย ขอบเขต และ

คุณสมบัติต่าง ๆ โดยไม่ต้องใช้ความพยายามมากนัก แต่พื้นหลังของผู้ชมเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ที่ผสานเข้ากับสภาพแวดล้อม ฉะนั้น การออกแบบจึงต้องเน้นผู้ใช้ (user-centered design) ทั้งตำแหน่งที่ตั้งและรูปแบบที่ชวนให้คนเข้าถึง มองแล้วรู้ว่าจะต้องทำอะไร โดยไม่ต้องอ่านคำอธิบาย (ในเบื้องต้น) การออกแบบต้องอิงกับความเข้าใจพื้นฐานในทางวัฒนธรรม เช่น การหมุนทางขวาขอบเขตของการใช้เวลาที่ไม่มากเกินไป เพื่อไปยังเป้าหมายของการเรียนรู้ ความสม่ำเสมอของการติดตั้ง เช่น การวางหูฟังในตำแหน่งเดียวกันสำหรับผู้ชมที่ตามอด

สอง ปฏิสัมพันธ์ทางกายภาพ งานวิจัยเกี่ยวกับผู้ชมแสดงไว้ว่า การจัดแสดงที่สร้างปฏิสัมพันธ์และส่งเสริมการมีส่วนร่วม ความเข้าใจ และการรำลึกถึงสิ่งจัดแสดง อัลเลนกล่าวถึงการทดลองที่เกี่ยวกับวิธีการนำเสนอให้ผู้ชมเห็นกับการเติบโตของหนอน โดยแบ่งรูปแบบการนำเสนอไว้ 3 ลักษณะ ได้แก่ ประเภทแรก ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์มาก (highly interactive) สามารถกำหนดการชมด้วยการเปิดไฟฟล็กส์กับจานเลี้ยงหนอน ประเภทที่สอง มีปฏิสัมพันธ์น้อยลงมา ยังคงเห็นตัวหนอน แต่ไม่มีการแยกจานในแต่ละระยะการเจริญเติบโต ประเภทที่สาม เห็นการเจริญเติบโตผ่านสื่อวิดีโอโดยไม่มีตัวอย่างสิ่งมีชีวิต ผลของการทดลองแสดงให้เห็นว่าบุคคลสนใจสิ่งมีชีวิตจริงมากกว่า ตัวอย่างดังกล่าวแสดงให้เห็นลักษณะทางกายภาพที่ส่งผลต่อปฏิสัมพันธ์และการเรียนรู้

.....

### ข้อคิดในการออกแบบจากตัวอย่างของ การศึกษาเรื่องปฏิสัมพันธ์เชิงกายภาพ

- การมีตัวเลือกที่มากเกินไปกลายเป็นการกั๊กกับการเลือกของผู้ชม
- สิ่งจัดแสดงที่สร้างปฏิสัมพันธ์แบบมีผู้ใช้หลายคน อาจนำไปสู่การชะงักกับกระบวนการเรียนรู้
- สิ่งจัดแสดงที่สร้างปฏิสัมพันธ์แบบผู้ใช้เดียว การเรียนรู้ อาจได้รับการขัดจังหวะในระหว่างการเรียนรู้ได้เช่นกัน
- สิ่งจัดแสดงที่สร้างปฏิสัมพันธ์ อาจก่อให้เกิดอุปสรรคในการเรียนรู้ หากผู้ชมไม่เข้าใจกลไกและเป้าหมายของบทเรียน
- สิ่งจัดแสดงในชั้นรองอาจดึงดูดความสนใจของผู้ชมจากสิ่งจัดแสดงในชั้นหลัก

.....

สาม การเชื่อมโยงความคิด ในหนังสือเรื่อง *Conceptual Coherence: An ongoing challenge*<sup>11</sup> ผู้เขียนนิยามถึงการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในบริบทห้องเรียนไว้ว่า ‘ผู้เรียนต้องสามารถเข้าถึงไม่เฉพาะประสบการณ์เชิงกายภาพ แต่จะต้องเข้าใจแนวคิดและแนวทางคำอธิบายของศาสตร์ต่างๆ’ จากการสำรวจผู้ชม อัลเลนพบว่า ผู้ชมไม่สามารถเชื่อมโยงความคิดเชิงนามธรรมของสิ่งจัดแสดงที่ออกแบบโดยแยกชิ้นงาน จึงนำมาสู่การปรับลักษณะการออกแบบที่ส่งผลต่อเนื้อระหว่างกลุ่มสิ่งจัดแสดง (linear sequencing of exhibits) และพบว่าการออกแบบเชิงกายภาพของกลุ่มเนื้อหาต่างๆ อย่างเป็นสัดส่วนภายในห้องจัดแสดงช่วยส่งเสริมการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น

สี่ หลากวิธีการเรียนรู้ การ์ดเนอร์ (Gardner) เสนอว่าเชาวนปัญญาในรูปแบบต่างๆ (Multiple Intelligences) ทั้งรูปแบบการเรียนรู้โลกผ่านผัสสะ การระลึกถึงที่แตกต่างกันนั้น ไม่ใช่การเรียนรู้ผ่านภาษาหรือการคำนวณเท่านั้น พิพธิภณท์จึงควรมองผู้เรียนผ่านวิธีการเรียนรู้ที่แตกต่าง และควรพยายามใช้ผัสสะต่างๆ เป็นหนทางในการเรียนรู้ ตั้งแต่ การฟัง การสัมผัส การดมกลิ่น และการชิม กลุ่มผู้ชมตอบสนองวิธีการเรียนรู้ที่ไม่เหมือนกัน นอกจากนี้ ยังมีประเด็นความแตกต่างทางกายภาพและเชาวนปัญญาของผู้คนที่แตกต่าง ที่พิพธิภณท์ต้องพัฒนาสื่ออินเทอร์คทีฟ เพื่อให้คนเหล่านั้นเข้าถึงเนื้อหาของการจัดแสดง

---

11 R. Driver et al., ‘Constructing Scientific Knowledge in the Classroom,’ *Educational Researcher* 23, no. 7 (October 1, 1994): 7, doi:10.3102/0013189X023007005.

บ.

## การประเมินผล การเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์

โดย จอร์จ เฮน<sup>12</sup>

เนื้อหาในบทความนี้ต้องการแสดงให้เห็นภาพรวมวิธีการในการประเมินกิจกรรมและนิทรรศการในพิพิธภัณฑ์ การประเมินผลอิงกับทฤษฎีการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ ส่วนถัดไปเป็นตัวอย่างการประเมินผล และอีกส่วน คือ การอภิปรายแนวทางการประเมินผลที่แสดงให้เห็นว่างานประเมินผลการเรียนการสอนในพิพิธภัณฑ์เป็นส่วนหนึ่งของสิ่งที่ใหญ่กว่านั้นคือ การวิจัยผู้ชม

การเรียนการสอนในสาขาที่เกี่ยวข้องกับงานการศึกษาในพิพิธภัณฑ์ (museum education) เติบโตมากขึ้นในสองทศวรรษ การเรียนรู้ได้เปลี่ยนมุมมอง ให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการทำความเข้าใจการเรียนรู้ ไม่ใช่การจำกัดเฉพาะว่า ผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาอะไร แต่เป็นการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ (constructivism) อันหมายถึงการสร้างความหมายของความรู้จากประสบการณ์

---

12 R. Driver et al., 'Constructing Scientific Knowledge in the Classroom,' *Educational Researcher* 23, no. 7 (October 1, 1994): 7, doi:10.3102/0013189X023007005.

เสนยกตัวอย่างมุมมองที่เปลี่ยนแปลงเกี่ยวกับการศึกษา การประเมินผลการเรียนรู้ที่เคยเกิดขึ้นซึ่งมักมีคำถามว่า ‘ผู้ชมเรียนรู้เกี่ยวกับการสืบพันธุ์สัตว์อย่างไร’ หรือ ‘เด็กรู้วิธีการออกแบบอาร์ตเดโกอย่างไร’ ทั้งหมดนี้เป็นคำถามประเภทที่ผู้สอนคาดหวังว่า ผู้เรียนควรได้เรียนรู้อย่างไร แต่ในทฤษฎีเชิงสร้างสรรค์นั้นมีความคำถามที่ต่างออกไป นั่นคือทำให้ความหมายกับสิ่งที่คนได้เรียนรู้และสร้างความหมายจากสิ่งจัดแสดง โดยเราต้องเริ่มที่ตัวผู้ชม และเล่าเรื่องราวที่พวกเขาได้เรียนรู้จากประสบการณ์ของพวกเขาเอง

การประเมินผลการสอนและการเรียนในพิพิธภัณฑ์ คือการติดตามผลของสิ่งแวดล้อมสำหรับการเรียนรู้ จึงต้องการให้มีการวัดผลบางอย่างที่อาศัยเชิงคุณภาพ ในการวางแผนการทำงานพิพิธภัณฑ์ต้องชัดเจนว่าต้องการถามถึงผลลัพธ์อะไรจากการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นโดยตรง และประสบการณ์ที่ผู้ชมสร้างขึ้นในระหว่างการชม ในที่นี้แสดงตัวอย่างไว้ 2 ลักษณะ คือในพิพิธภัณฑ์ประวัติศาสตร์ และพิพิธภัณฑ์ศิลปะ

ตัวอย่างแรก พิพิธภัณฑ์ประวัติศาสตร์ พลิmoth (Plimoth Plantation) นิทรรศการใหม่ที่ดาดฟ้าเรือจำลอง ‘เมย์ฟลาวเวอร์’ (Mayflower) ได้พัฒนาคำบรรยายไว้ในส่วนดาดฟ้าเพื่อสร้างชุดประสบการณ์ให้กับผู้ชม ก่อนการเข้าสู่พื้นที่จัดแสดง การประเมินผลต้องการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของการสร้างชุดนิทรรศการเป้าหมายของการประเมินผลชุดนิทรรศการใหม่คือ นิทรรศการใหม่ควรส่งเสริมและอำนวยความสะดวกการตีความบนเรือเป็นไปด้วยความสะดวกมากยิ่งขึ้น

การประเมินประเภทแรกได้แก่ การศึกษาสิ่งจัดแสดงที่ช่วยสื่อสารกับผู้ชมมากยิ่งขึ้น (enhance and facilitate interpretation) โดยอาศัยวิธีการประเมินจากการสังเกตการณ์ การสัมภาษณ์ผู้ชมและเจ้าหน้าที่ ในส่วนที่สอง เป็นการประเมินความรู้และทัศนคติ (increase knowledge and change attitudes) การประเมินอาศัยการสัมภาษณ์ผู้ชม การใช้แบบสอบถาม และการสัมภาษณ์เจ้าหน้าที่ ในส่วนที่สาม เป็นการประเมินความพึงพอใจ (increase visitor satisfaction) อาศัยการประเมินผลจากการสัมภาษณ์ผู้ชม การใช้แบบสอบถาม การสัมภาษณ์เจ้าหน้าที่ และในส่วนที่สี่ เป็นการประเมินว่านิทรรศการช่วยควบคุมการไหลเวียนของผู้ชม (visitor flow control) นับเป็นการพัฒนาคุณภาพของการเข้าชมเพื่อหลีกเลี่ยงปัญหาจากจำนวนผู้ชมมาก ๆ ในคราวเดียว การประเมินอาศัยการสังเกตการณ์และการสัมภาษณ์เจ้าหน้าที่

ตัวอย่างที่สอง พพิธภัณฑ์ศิลปะ อาศัยกรณีศึกษาการเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ  
บรมุคลิน เน้นนิทรรศการศิลปะเรื่อง ‘ยุคสมัยเครื่องจักรในสหรัฐอเมริกา ค.ศ. 1917-  
1941’ การประเมินเน้นการวัดโปรแกรมของโรงเรียน มีการจัดนิทรรศการดังกล่าว  
ใช้รูปแบบการนำชม และการเปิดให้ทำเวิร์คช็อปศิลปะ

.....

## เป้าหมายของการประเมินผล

- เนื้อหาการเรียนรู้ - เด็กๆ เรียนอะไรจากการชมเป็นกลุ่ม (museum content) การประเมินอาศัยการสังเกตการณ์ การสอบถามเจ้าหน้าที่ การสัมภาษณ์คนติดตาม เด็ก และการพิจารณาจากผลงานของเด็ก
  - เด็กๆ เรียนรู้ลักษณะพิพิธภัณฑ์ศิลปะ (museum nature) การประเมินอาศัยการสังเกตการณ์ แบบสอบถามครู การสอบถามเด็กและการพิจารณาผลงานของเด็ก
  - ธรรมชาติของประสบการณ์ (experience nature) การประเมินอาศัยการสังเกตการณ์ การถามเจ้าหน้าที่ การถามเจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัย และการสอบถามผู้ดูแลกลุ่มเด็ก
  - ความสัมพันธ์ระหว่างประสบการณ์ตรงกับความคาดหวังของครู และนักเรียน (expectations) การประเมินอาศัยแบบสอบถามครู การสอบถามผู้ดูแล และการสอบถามเด็ก
  - พิพิธภัณฑ์สอนอะไร (What teaches?) ทั้งจากวัตถุจัดแสดง กิจกรรมการศึกษา การบรรยาย และรูปแบบต่างๆ การประเมินอาศัยการสังเกตการณ์ แบบสอบถามครู การสอบถามเจ้าหน้าที่ และการสัมภาษณ์เด็ก
  - ความเหมาะสมในการนำเสนอสำหรับช่วงวัย (age appropriate) การประเมินอาศัยแบบสอบถามครู การสอบถามผู้ดูแล และการสอบถามเด็ก
  - ความเชื่อมโยงกับหลักสูตรในชั้นเรียน (connection to school curriculum) การประเมินอาศัยแบบสอบถามครูและการสัมภาษณ์เด็ก
  - รูปแบบการเข้าชม การเข้าสู่พื้นที่นิทรรศการ การเคลื่อนที่ ปฏิสัมพันธ์กับเจ้าหน้าที่ หรือเรียกโดยรวมว่า ‘โลจิสติกส์’ (logistics) การประเมินอาศัยการสังเกตการณ์ แบบสอบถาม การสอบถามเจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัย การสัมภาษณ์ผู้ดูแล และการสัมภาษณ์เด็ก
  - ความจำเป็นเพิ่มเติมในการพัฒนาเครื่องมือสำหรับครู (ควรมีเนื้อหาใดบ้าง ควรใช้การทดสอบก่อนและหลังการชมหรือไม่) การประเมินใช้แบบสอบถามครูและการถามเจ้าหน้าที่เพื่อการเก็บข้อมูล
- .....

ผลของการประเมินแสดงให้เห็นว่า การตัดสินใจมาเยี่ยมชม เพราะนิทรรศการ ศิลปะและเนื้อหาสัมพันธ์กับการเรียนรู้สังคมศึกษา คนงานและเครื่องจักร ดีกระฟ้า สะพาน สอดคล้องกับการเรียนของนักเรียนเกรด 4 ซึ่งต่างจากความตั้งใจของ ภัณฑารักษ์ที่เน้นเรื่องการออกแบบ ไม่ใช่ประวัติศาสตร์สังคมดังที่อาจารย์ใน โรงเรียนต้องการมาเยี่ยมชมนิทรรศการ สิ่งนี้แสดงให้เห็นถึงรูปแบบการใช้ประโยชน์ ของพิพิธภัณฑ์ว่าสามารถแตกต่างได้จากความตั้งใจของพิพิธภัณฑ์ แต่ยังคงเป็น ประโยชน์สำหรับการเรียนรู้

ในทัศนะของเฮน พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติบ้านความรู้จำเป็นต้องมีการประเมิน และให้ความสนใจกับสิ่งที่ผู้ชมได้เรียนรู้จากเนื้อหาที่พิพิธภัณฑ์สื่อสาร โดยตั้งข้อ สังเกตเกี่ยวกับวิธีการประเมินและการเก็บข้อมูลไว้ดังนี้ หนึ่ง การสังเกตทำให้รู้ถึง สิ่งที่คนทำและพูด แต่การประเมินด้วยการสังเกตไม่สามารถระบุสิ่งที่คนคิดหรือรู้สึก แต่การสังเกตช่วยเปิดกว้างกับปฏิกิริยาที่อยู่นอกเหนือการศึกษารับรู้ของผู้ชม ประการต่อมา พิพิธภัณฑ์จำเป็นต้องใช้เครื่องมือในการเก็บข้อมูลที่เปิดกว้าง หากใช้แบบสอบถาม ต้องมีคำถามปลายเปิด หากใช้การสังเกต ต้องดูในมุมกว้าง เสมอ และบันทึกพฤติกรรมที่มีได้คาดหวัง

การประเมินต้องผสมผสานข้อมูลจากหลายแหล่งและมีการกำหนดเป้าหมายการ ประเมินและวิธีการได้ข้อมูลในแต่ละแหล่ง ทำให้มองเห็นข้อมูลที่ช่วยยืนยันข้อสรุป ได้ สำหรับการศึกษาค้นคว้าของผู้ชมจากการชมต้องอาศัยการพูดคุย โดยต้อง กำหนดคนที่เหมาะสม แต่ยังมีข้อจำกัดอยู่มาก เพราะผู้ชมเองใช้เวลาในนิทรรศการ ไม่มากพอ หรือการติดตามผู้ชมอย่างไม่เป็นระบบของเจ้าหน้าที่ หรือการติดตาม มากเกินไปส่งผลเสียกับธรรมชาติการชมนิทรรศการ

สุดท้าย การวิเคราะห์ผลต้องอาศัยการวิเคราะห์เชิงตัดขวางกับข้อมูลเชิง ปริมาณด้วย เช่น ปริมาณคนที่หยุดชมในจุดจัดแสดงต่าง ๆ หรือสิ่งที่คนจดจำในพื้นที่ จัดแสดง ในที่นี้ พิพิธภัณฑ์ต้องอาศัยการสังเกตการณ์ที่มีระยะห่างกับผู้ชม โดยวาง เป้าหมายของการประเมินไว้ที่ความสนใจกับจุดต่าง ๆ แรงจูงใจให้กับผู้ชม (attracting power) และแรงตรึงผู้ชม (attending power) ที่สนใจว่าในแต่ละจุดนั้นผู้ชมใช้เวลา ยาวนานเพียงใด โดยการวัดผลในลักษณะดังกล่าวนี้ จะต้องนำมาสู่การตีความที่ตัด ข้ามกับแหล่งข้อมูลอื่น ๆ เช่นการสัมภาษณ์ เพื่อให้เข้าใจกับประสบการณ์ต่าง ๆ ที่ เกิดขึ้นอย่างแท้จริงกับผู้ชม



แหล่งที่มาของข้อมูลในการประเมินยังประกอบไปด้วยการสัมภาษณ์ผู้ชม เช่น การพิจารณาจากผลงานที่เกิดจากการร่วมกิจกรรมบางอย่างของพิพิธภัณฑ์ การศึกษาสถานภาพความรู้ก่อนและหลังการเยี่ยมชม การพูดคุยกับเจ้าหน้าที่แวดล้อม ทั้งหมดนี้อาจเรียกโดยรวมว่า การประเมินรวบยอด (summative evaluation) การประเมินผลเช่นนี้แสดงให้เห็นปฏิสัมพันธ์ของการจัดแสดงกับผู้ชม และนำมาสู่การตีความข้อมูลต่างๆ แบบปลายเปิดเพื่อให้เกิดความเข้าใจเกี่ยวกับการเรียนรู้ของผู้ชมที่แท้จริง

หัวใจสำคัญของการประยุกต์ใช้ผลของการประเมินการเรียนรู้กับการออกแบบนิทรรศการหรือกิจกรรมในอนาคต คือ การพัฒนารูปแบบปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับพิพิธภัณฑ์ ที่มีใช้เพียงให้ความสนใจกับการพัฒนาสื่อทดลองทำ (hands-on exhibits) และเพียงสร้างความตื่นตาตื่นใจกับการชมนิทรรศการเท่านั้น หากแต่จะพัฒนาให้กระบวนการทดลองทำสิ่งต่างๆ เหล่านี้ นำมาสู่การเปิดใจ (minds-on) ในฟากฝั่งผู้ชมเพื่อกระตุ้นความคิด การระลึก (driving questions) จนก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทัศนคติบางอย่างได้อย่างแท้จริง เพื่อให้พิพิธภัณฑ์ทำหน้าที่กับสังคมและส่งผลกระทบในวงกว้างมากกว่าการเป็นแหล่งเรียนรู้ 'เพื่อรู้' เท่านั้น

ก.

## งานวิจัยผู้ชม: เครื่องมือสำคัญในการพัฒนา ชุดนิทรรศการใหม่

โดย บาร์ต ดิสเทลแมนส์และคนอื่นๆ<sup>13</sup>

บาร์ต ดิสเทลแมนส์ (Bart Distelmans) ยกตัวอย่างจากพิพิธภัณฑ์ 3 แห่ง  
ที่มีการวิจัยผู้ชม

- พิพิธภัณฑ์ฟอร์สซา (Forssa Museum) เมืองฟอร์สซา ประเทศฟินแลนด์
- พิพิธภัณฑ์โกโล-โรมัน (Gallo-Roman Museum) เมืองตอนเกอเรน ประเทศ  
เบลเยียม
- พิพิธภัณฑ์ริเวอร์ไซด์ (Riverside Museum) เมืองกลาสโกว์ สหราชอาณาจักร

13 Bart Distelmans et al., 'Report 6 – Audience Research as an Essential Part of Building a New Permanent Exhibition Stories from the Field,' The Learning Museum Network Project (Regione Emilia-Romagna, 2012).

โดยพยายามเลือกพิพิธภัณฑ์ตัวอย่าง ทั้งจากที่ตั้ง คลังสะสม และงบประมาณ เนื้อหาของพิพิธภัณฑ์ฟอร์สซา เล่าเรื่องท้องถิ่น และเล็งเห็นถึงการปรับตัวให้ทันสมัย เพื่อดึงดูดผู้ชมได้ถึงหนึ่งหมื่นห้าพันคนต่อปี พิพิธภัณฑ์โกล-โรมัน ด้านโบราณคดีซึ่งมีการจัดนิทรรศการหมุนเวียนเป็นประจำ และปีหนึ่งเคยมีผู้ชมสูงสุดถึงหนึ่งแสนห้าหมื่นคน ส่วนพิพิธภัณฑ์ริเวอร์ไซด์เชื่อเชิญให้ผู้ชมร่วมสำรวจพาหนะ ในปีแรกที่เปิดให้เข้าชมมีผู้ชมถึงหนึ่งล้านห้าแสนคน

พิพิธภัณฑ์ริเวอร์ไซด์มีเจ้าหน้าที่ศึกษาผู้ชมจำนวน 2 คน โดยมีคณะที่ปรึกษาต่างกัน 5 ประเภท เพื่อให้ความเห็นในการพัฒนาชุดนิทรรศการใหม่ ในขณะที่พิพิธภัณฑ์โกล-โรมัน ใช้การทำวิจัยเชิงปริมาณ วิเคราะห์ความเป็นไปของผู้ชมในอดีต นำมาสู่การพัฒนาชุดนิทรรศการใหม่เช่นกัน ส่วนพิพิธภัณฑ์ฟอร์สซาอาศัยความร่วมมือของคนท้องถิ่นในการปรับเปลี่ยนนิทรรศการ และยังเปิดพื้นที่ให้กับผู้ชมทั่วไปและภาคีของพิพิธภัณฑ์สะท้อนความเห็น เพื่อมองหาแนวทางสร้างสรรค์และร่วมเป็นส่วนหนึ่งในกระบวนการออกแบบ เนื้อหาที่ปรากฏในเล่มพยายามแสดงให้เห็นว่า ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาได้รับการประยุกต์ใช้กับการออกแบบได้อย่างไร และพิพิธภัณฑ์ต่างๆ จะเรียนรู้การทำงานจากพิพิธภัณฑ์ทั้งสามแห่งได้อย่างไร



ที่มาภาพ: [forssanmuseum.fi/the\\_weaving\\_mill\\_lives\\_on](http://forssanmuseum.fi/the_weaving_mill_lives_on)

## (1) พิพิธภัณฑ์ฟอร์สซา ประเทศฟินแลนด์

พิพิธภัณฑ์ฟอร์สซาต้องการปรับปรุงนิทรรศการถาวรและพื้นที่ให้บริการส่วนอื่นๆ โดยโครงการเริ่มต้นเมื่อ ค.ศ. 2011 และดำเนินการแล้วเสร็จเมื่อ ค.ศ. 2013 พิพิธภัณฑ์แห่งนี้ตั้งอยู่ทางใต้ของประเทศฟินแลนด์ เมืองฟอร์สซาเป็นเมืองที่ตั้งอยู่เหนือเมืองเฮลซิงกิและมีประชากรหนึ่งหมื่นเจ็ดพันคน เรื่องราวของเมืองเริ่มตั้งแต่ทศวรรษ 1920 พิพิธภัณฑ์แห่งนี้จึงทำหน้าที่บอกเล่าประวัติศาสตร์และสังคมในท้องถิ่น

สำหรับรูปแบบการดำเนินการ พิพิธภัณฑ์มีเจ้าหน้าที่ถาวรเพียง 2 คน ได้แก่ ผู้อำนวยการและภัณฑารักษ์ ส่วนเจ้าหน้าที่โครงการได้รับการจัดจ้างเป็นรายปี ในแต่ละปีมีเจ้าหน้าที่โครงการราว 5-6 คน คลังวัตถุประกอบด้วยวัตถุ 25,000 ชิ้นที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมชนบท มีภาพถ่ายประมาณ 110,000 ภาพ จดหมายเหตุที่สำคัญด้านสิ่งทอ ครอบคลุมเวลาตั้งแต่ราวทศวรรษ 1800 ถึง ค.ศ. 2009 ตำแหน่งที่ตั้งเคยเป็นโรงเก็บฝ้ายในย่านของอุตสาหกรรมสิ่งทอ เมื่อกระบวนการผลิตสิ่งทอในย่านดังกล่าวถึงแก่การอวสาน ในช่วงทศวรรษ 1980 พื้นที่ได้รับการปรับปรุงให้เป็นบริเวณจัดงานวัฒนธรรม

ในการปรับปรุงนิทรรศการ เนื่องด้วยเทศบาลเมืองฟอร์สซาเข้ามาดูแลพิพิธภัณฑ์ ตั้งแต่ ค.ศ. 2010 จึงต้องการปรับปรุงทั้งการให้บริการและนิทรรศการ เพราะแม้พื้นที่ดังกล่าวตั้งอยู่ใจกลางเมือง แต่กลับมีนักท่องเที่ยวไม่สูงมากนัก นิทรรศการถาวรไม่ได้รับการปรับปรุงมานานกว่า 40 ปี เนื้อหานิทรรศการเป็นการเล่าเรื่องแบบเศษเสี้ยว ทั้งๆ ที่อุตสาหกรรมสิ่งทอเป็นดั่งภูมิทัศน์หลักของพื้นที่ แต่เนื้อหานั้นกลับไม่ปรากฏในนิทรรศการ พิพิธภัณฑ์ดูห่างเหินจากผู้คน ด้วยเหตุนี้เทศบาลจึงต้องการปรับปรุงวิธีการสื่อสารและการถ่ายทอดเนื้อหาในนิทรรศการสำหรับผู้ชม เพื่อเปลี่ยนแปลงความสัมพันธ์ระหว่างพิพิธภัณฑ์กับผู้ชม โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การสร้างความสัมพันธ์กับโรงเรียน และทำให้เป็นบรรยากาศของการเรียนรู้เหมาะสมกับทุกเพศวัย

ก่อนการเริ่มโครงการ พิพิธภัณฑ์ร่วมงานสำรวจผู้ชมของสมาคมพิพิธภัณฑ์ฟอร์สซา เมื่อเริ่มโครงการ ‘ฟอร์สซามิวเซียม 3.0’ (Vorssammuseo 3.0)

เมื่อ ค.ศ. 2011 จึงไม่ต้องทำการศึกษาลูกค้าอีกครั้ง และยากที่จะสำรวจผู้ชมในระยะเวลาสั้น การปรับปรุงครั้งนี้ให้ความใส่ใจกับผู้ชม เพื่อเป็นส่วนหนึ่งในการออกแบบนิทรรศการ ในการทำงานหนึ่งปีเต็มตั้งแต่เดือนธันวาคม ค.ศ. 2011 – ธันวาคม ค.ศ. 2012 พิพิธภัณฑ์มีแนวทางการเก็บข้อมูลหลายลักษณะ ประกอบด้วย แบบสอบถามเพื่อให้เห็นความต้องการพื้นฐาน การทดลองใช้สมุดงานในนิทรรศการเก่า การสำรวจด้วยแบบสอบถามออนไลน์ เว็บไซต์ของโครงการ เฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ และการสำรวจความเห็นของผู้ใช้บริการในงานเทศกาลพิพิธภัณฑ์ภูมิภาค

จากนั้น พิพิธภัณฑ์รวบรวมความเห็นเพื่อกำหนดทิศทางเนื้อหา นิทรรศการในอนาคต กระบวนการจัดทำแบบสอบถามพยายามหลีกเลี่ยงการขอความเห็นจากภาคีหรือให้น้อยที่สุดในเบื้องต้น โดยเน้นแนวทางการทำงานของเรกจิโอ เอมีเลีย (Reggio Emilia) แบบการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง เช่น กลุ่มก่อนวัยเรียน พิพิธภัณฑ์มองหาว่าสิ่งใดอยู่ในความสนใจของเด็ก นอกจากนี้ ยังมีการออกแบบเก็บข้อมูลแบบติดตามในนิทรรศการ หรือ exhibition trail กับกลุ่มเฉพาะเพื่อพัฒนาสภาพการเรียนรู้ให้เหมาะสม เช่น ผู้ต้องการความช่วยเหลือพิเศษ

งานสำรวจเริ่มต้นเมื่อเดือนพฤศจิกายน ค.ศ. 2011 ในขณะนั้นยังไม่มีแนวทางการทำงานที่ชัดเจน แต่อาศัยช่วงเวลาคริสต์มาสในการเปิดพิพิธภัณฑ์ให้เข้าชมฟรี และใช้คำถามนำเพื่อขอความเห็น ขณะเดียวกัน ผู้ชมสามารถแสดงความเห็นบนกระดานสำหรับความเห็นเกี่ยวกับอัตลักษณ์ท้องถิ่น ความเห็นหลักๆ ของผู้ชมกล่าวถึง ภาษาถิ่น คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับสิ่งทอ แต่มีความเห็นที่แตกต่างในการใช้ภาษาถิ่นในนิทรรศการถาวรว่าอาจเป็นเรื่องไม่เหมาะสม อาคารก็เป็นอีกองค์ประกอบสำคัญในการบอกเล่าประวัติสิ่งทอ รวมถึงการสำรวจประสบการณ์วัยเด็กในยุคที่อุตสาหกรรมสิ่งทอเฟื่องฟู อาหารและแบบแผนปฏิบัติในท้องถิ่น ในประเด็นต่อมา เป็นการสำรวจความเห็นเกี่ยวกับการปรับปรุงนิทรรศการ สิ่งใดยังคงนำเสนอในนิทรรศการใหม่ ตัวแบบที่อธิบายศิลปะและงานช่างพื้นถิ่น นอกจากนี้ยังมีการสำรวจด้วยการพูดคุยและให้ความเห็นถึงความสนุกสนานที่ควรปรากฏในนิทรรศการ

จากนั้นเมื่อ ค.ศ. 2012 พิพิธภัณฑ์ยังคงใช้เทศกาลคริสต์มาสในการสำรวจความเห็น โดยมีการดำเนินการในสามลักษณะได้แก่ หนึ่ง การให้สถาปนิกนำเสนอภาพ

ของนิทรรศการที่มีความชัดเจนมากขึ้น เพื่อขอความเห็นตอบกลับ โดยได้ความเห็นประมาณ 131 เรื่อง จากจำนวนผู้ชม 700 คน ส่วนใหญ่เป็นคำตอบในเชิงบวก มีความเห็นเชิงวิพากษ์วิจารณ์ไม่สูงนัก

การสำรวจอีกรูปแบบได้แก่การอาศัยเจ้าหน้าที่คัดเลือกภาพจากกลุ่มเนื้อหาที่บอกเล่าเรื่องท้องถิ่น ให้เห็นว่าภาพใดมีความน่าสนใจและควรอยู่ในนิทรรศการถาวรและส่วนบริการลูกค้า ลักษณะของภาพที่สร้างความสนใจเป็นเนื้อหาภาพที่เกี่ยวกับวัยเด็กและภูมิทัศน์ และลักษณะที่สาม พิพิธภัณฑฯ จำลองแบบการตกแต่งภายในของบ้านชาวฟอร์สชา ราวทศวรรษ 1970 เพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับการกระตุ้นความรู้สึกและสีสันอารมณ์ที่ได้รับการตอบสนองอย่างมากเกี่ยวเนื่องกับอุตสาหกรรมสิ่งทอ นอกจากนี้ เครื่องใช้ที่เกี่ยวข้องกับครัวยังเป็นแกนของการเล่าเรื่องที่ได้รับความสนใจจากผู้ชม

ในช่วง ค.ศ. 2012 แบบสอบถามที่ทำเป็นระยะอย่างต่อเนื่อง ในกิจกรรมต่างๆ และเว็บไซต์ของโครงการ ได้ปรากฏคำสำคัญที่ได้รับการกล่าวถึงในนิทรรศการชุดใหม่ที่ต้องการเห็น อาทิ ‘ดึงดูดการท่องเที่ยว’ ‘เปิดกว้าง’ ‘สนุกสนาน’ และ ‘เรื่องเล่า’ ช่วยให้ข้อคิดสำคัญในการสร้างกระบวนการเรียนรู้ของพิพิธภัณฑฯ ในอนาคต นอกจากนี้ ยังมีการสอบถามเกี่ยวกับการถ่ายทอดเนื้อหาที่ใช้ป้ายบรรยายบนผนัง จอสัมผัส หรือเอกสารประกอบนิทรรศการ แต่การตอบสนองต่อแบบสอบถาม จะต้องใช้แรงกระตุ้นจากเจ้าหน้าที่ และมีจำนวนไม่มากนัก

ในกระบวนการทำงาน พิพิธภัณฑฯ อาศัยภาคีร่วมและโรงเรียน สมาคมประวัติศาสตร์ท้องถิ่นและพิพิธภัณฑฯ ซึ่งริเริ่มจัดตั้งพิพิธภัณฑฯ และสมาคมครัทธา โบสถ์มัวลา (Muolaa) ที่มาจากการรวมตัวของคนคาเรเลียน (Karelian) ที่ย้ายเข้ามาตั้งถิ่นฐานในฟอร์สชา เมื่อทศวรรษ 1940 กลุ่มคนเหล่านี้มีส่วนสำคัญในการสร้างเนื้อหาและสิ่งจัดแสดงในนิทรรศการถาวรชุดเดิม วัตถุสำคัญได้แก่ ข้าวของและภาพถ่ายที่ฉายให้เห็นภาพของพื้นที่ที่จากมาและแหล่งที่ตั้งชุมชนใหม่ นอกจากนี้ มีความร่วมมือกับสมาคมประวัติศาสตร์อื่นๆ

ในส่วนความร่วมมือกับโรงเรียน เริ่มตั้งแต่ครูในชั้นปฐมวัยและประถมศึกษา นักเรียนเข้าชมนิทรรศการและให้ความเห็น นอกจากนี้ ทั้งพิพิธภัณฑฯ และโรงเรียนร่วมสร้างกิจกรรมที่สัมพันธ์กับการเรียนรู้วัตถุกับโรงงาน ในรูปแบบของสมุดงาน

ประกอบการนำชม หรือการจัดในช่วงใบไม้ร่วง ค.ศ. 2012 กับโรงเรียนระดับกลาง ‘ทัวร์ตี’ ในพิพิธภัณฑ์ที่มีมรดก หรือในช่วงใบไม้ผลิ เด็กวัยเก้าปีก็มีโอกาสร่วมกิจกรรม ‘ภาพถ่ายเล่าเรื่อง’ โดยให้แต่ละคนบันทึกภาพและสร้างเรื่องเล่าด้วยตนเอง

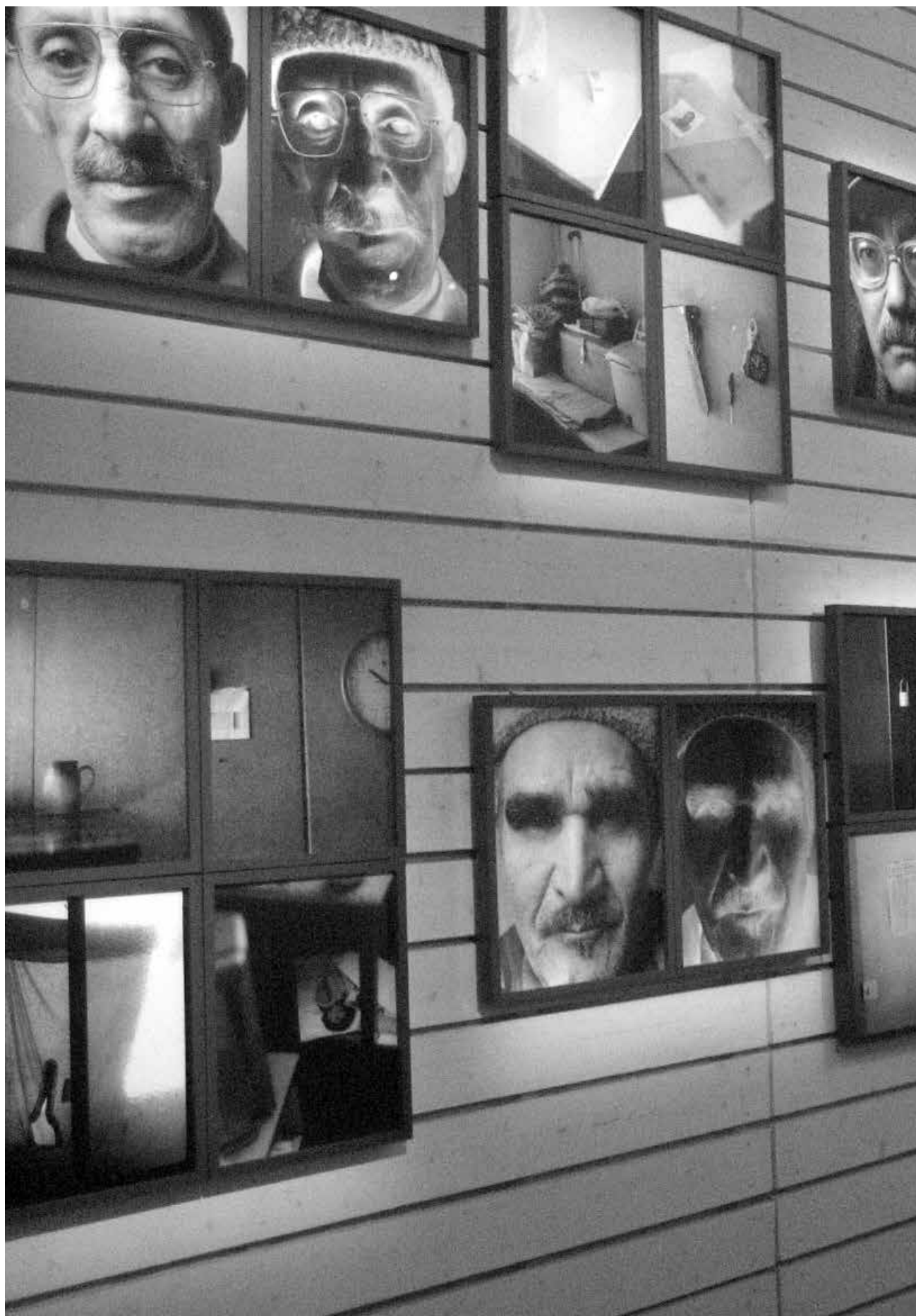
การใช้ผลการสำรวจในการออกแบบ ที่ดำเนินการเมื่อเดือนธันวาคม ค.ศ. 2011 และเดือนธันวาคม ค.ศ. 2012 เป็นหนทางให้พิพิธภัณฑ์เข้าสู่ผู้คนในพื้นที่ การพัฒนาบทนิทรรศการเชิงอาศัยภาคีและผู้ที่สนใจสะท้อนความคิดเห็นในสื่อสังคมออนไลน์ หนังสือพิมพ์ท้องถิ่น ฯลฯ ข้อคิดเห็นที่กลับมา เช่น ความต้องการแปลงรูปภาพสู่รูปแบบดิจิทัลหรือการขยายเนื้อหาของกลุ่มสังคมบางกลุ่มในนิทรรศการ ข้อเสนอสำคัญอีกประการหนึ่งได้แก่การจัดทำชั้นข้อมูลให้สอดคล้องกับผู้ชมในแต่ละช่วงวัย

ทั้งหมดนี้สะท้อนให้เห็นการเปิดพื้นที่ในการกำหนดแนวทางของนิทรรศการถาวรชุดใหม่ สร้างความมั่นใจให้กับภาคี เห็นว่า เรื่องราวใดบ้างที่จะได้รับการบรรจุไว้ในเนื้อหาของนิทรรศการ พิพิธภัณฑ์พยายามเปลี่ยนภาพลักษณ์ของสถาบันที่เปล่งเสียงเดียวสู่ความสนใจกับภาพลักษณ์ของท้องถิ่น แม้ในบางครั้งเสียงของความเห็นจะไม่ให้น้ำหนักกับเนื้อหามากนัก แต่กลับกล่าวถึงการออกแบบ จึงต้องมีการปรับเปลี่ยนแบบสอบถาม พิพิธภัณฑ์พยายามปรับเปลี่ยนให้เป็น ‘ห้องรับแขกสำหรับคนใน’ แหล่งความรู้ ประสบการณ์ และแรงบันดาลใจ





ภาพ: สุตธเนศ วิสุทธิลักษณ์





ภาพ: สุคนธ์ วัลลภลักษณ์



ที่มาภาพ: [galloromeinsmuseum.be/index.php?langID=en](http://galloromeinsmuseum.be/index.php?langID=en)

## (2) พิพิธภัณฑ์โกล-โรมัน ประเทศเบลเยียม

พิพิธภัณฑ์แห่งนี้ตั้งอยู่ที่เมืองตอนเกอเรน (Tongeren) เมืองที่เก่าแก่ที่สุดของเบลเยียม และเป็นพิพิธภัณฑ์ทางโบราณคดีที่เปิดหลังการปรับปรุงเมื่อเดือนพฤษภาคม ค.ศ. 2009 โดยเปลี่ยนแปลงเนื้อหาด้วยการเล่าเรื่องของชีวิตคนแคว้นลิมเบอร์ก (Limburg) ก่อนสมัยประวัติศาสตร์ ถึงยุคกลาง พิพิธภัณฑ์ดำเนินการสำรวจเชิงปริมาณ ความคาดหวังของผู้ชม โดยผลของการสำรวจเป็นส่วนหนึ่งของการออกแบบนิทรรศการ เพื่อตอบโจทย์ผู้ชมที่มีจำนวนราวแสนคนต่อปี ประกอบด้วยกลุ่มครอบครัว กลุ่มจากสถานศึกษา และกลุ่มจัดตั้งอื่นๆ

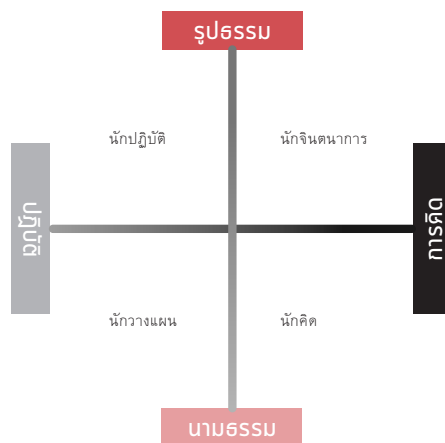
ทำไมต้องวิจัย? เบื้องต้นพิพิธภัณฑ์ต้องวิเคราะห์จุดแข็งและจุดอ่อนของนิทรรศการ และต้องประสานมุมมองและวิธีการประเมินหลายสาขาวิชา จากนั้นพิพิธภัณฑ์จะกำหนดทิศทางที่เหมาะสมเพื่อปูทางสู่การสร้างสรรค์นิทรรศการที่มีเป้าหมายชัดเจน เป้าหมายดังกล่าวคือ ‘การเรียนรู้’ ฉะนั้น บรรยายภาคในพิพิธภัณฑ์ต้องเกี่ยวกับการเรียนรู้เรื่องราวของวัฒนธรรมที่จับต้องได้และไม่ได้ เรื่องราวดังกล่าวฉายภาพของชีวิตปัจเจกบุคคล กลุ่มคน และสังคมในอดีตอันห่างไกล ผ่านวัตถุสะสมของพิพิธภัณฑ์ จึงนำมาสู่คำขวัญสำคัญของพิพิธภัณฑ์ว่า ‘สิ่งที่ตามมา ย่อมมาจากสิ่งที่เกิดขึ้นแล้ว’ ซึ่งเป็นหลักคิดของนักปรัชญาโรมัน มาร์คัส ออเรลิอุส (Marcus Aurelius)

พิพิธภัณฑ์วางแผนลำดับการทำงานดังนี้ เริ่มต้นจากการทำงานกับข้อมูล ผู้ร่วมงานจำนวนหนึ่งได้รับมอบหมายให้ย่อยเนื้อหาที่เข้าใจง่ายแต่มีความลึกทางวิชาการ เพื่อแสดงให้เห็นความเปลี่ยนแปลงทางสังคมในอดีตอันห่างไกล เนื้อหาในแต่ละส่วนได้รับการตรวจสอบกับผู้เชี่ยวชาญในมหาวิทยาลัย เนื้อหายังคงอิงกับลำดับเวลาทางประวัติศาสตร์ วัตถุเป็นองค์ประกอบหนึ่งของเรื่องเล่าหลัก มากกว่าจะเป็นสิ่งที่กำหนดทิศทางของนิทรรศการ เมื่อวางเป้าหมายทั้งสองประการลงตัว จึงนำมาสู่การวางเป้าหมายการวิจัย

งานวิจัยตั้งตามแนวทางการทำงานเพื่อเรียนรู้รูปแบบการใช้ประโยชน์ของผู้ชม พวกเขาเรียนรู้อย่างไรกับอดีตอันห่างไกล มีการกำหนดคำถามสามสิบคำถาม และ

ทดลองหลายครั้งในการปรับคำถาม โดยแบ่งเป็นการสำรวจข้อมูลในแต่ละประเภท ได้แก่ (1) ประเภทประชากร เชื้อชาติ เพศ อายุ ช่วงวัย พื้นเพการศึกษา ความสนใจหลัก ความถี่ในการเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ประวัติศาสตร์ ลักษณะการเดินทาง (เดี่ยว กลุ่มเพื่อน ครอบครัว ฯลฯ) และ (2) รูปแบบการเรียนรู้ ใช้แนวทางการศึกษาของ เดวิด โคลบ (David A. Kolb) ซึ่งแบ่งกระบวนการเรียนรู้สองแกน คือ แกนนอน ได้แก่ ฝั่งที่เป็นนักลงมือทำ และอีกฝั่งที่เป็นนักคิด ส่วนแกนตั้ง พากที่เป็นรูปธรรม อยู่ด้านบน และนามธรรมอยู่ด้านล่าง มีการกำหนดคำถามสืบคำถาม โดยหาคำถาม จะอยู่ที่แกนของแต่ละด้าน

ตัวอย่างเช่น  
คุณชอบแบบไหน  
ในการจัดแสดงให้เห็นโครงกระดูกของ  
มนุษย์นีแอนเดอร์ธัล (Neanderthal)  
และเห็นด้วยตัวคุณเอง  
ในการเข้าใจกายภาพ  
(active/doer, decider)  
กับการที่จะต้องมีการนำเสนอ  
บรรยากาศ ประกอบสารคดี เกี่ยวกับ  
ลักษณะของบรรพชนในอดีตอันไกล  
(reflective/dreamer, deliberator)  
หรือตั้งคำถามแนวตั้ง  
'เห็นอย่างไรกับลักษณะของ  
พิพิธภัณฑ์ประวัติศาสตร์  
พิพิธภัณฑ์ที่แสดงให้เห็นเรื่องเล่า  
ทางประวัติศาสตร์ (concrete/doer,  
dreamer) กับพิพิธภัณฑ์  
นำเสนอข้อมูลทางประวัติศาสตร์  
(abstract/decider, deliberator)



ความชอบและความคาดหวัง เป็นกลุ่มคำถามเกี่ยวกับลักษณะปัจจุบัน เช่น ผู้ชมสนใจเนื้อหาหรือสิ่งจัดแสดง การทำความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดกลุ่มเนื้อหาที่อิงกับภูมิประเทศช่วยให้เห็นบริบททางประวัติศาสตร์หรือกลายเป็นสิ่งที่จำกัดความเข้าใจ ผู้ชมสนใจเนื้อหาหรือความงามของวัตถุมากกว่ากัน



ผู้ชมนิยมสื่อประเภทใดมากกว่ากัน (ลายลักษณ์ เสียง ตัวแบบ แผนที่ ภาพยนตร์ มัลติมีเดีย) ผู้ชมเยี่ยมพิพิธภัณฑ์ตั้งแต่แรกจนจบหรือไม่ หรือผู้ชมเลือกเนื้อหาเฉพาะสำหรับการชม ทั้งนี้ มีการกำหนดขั้นตอนการสำรวจ พยายามเลือกกลุ่มอายุ เพศ วัย สถานที่พำนักให้หลากหลาย ทั้งการสัมภาษณ์ตอนสิ้นสุดการชม กับการโทรศัพท์สำหรับกลุ่มแนวโน้ม เฉลี่ยแล้วใช้เวลาประมาณ 20 นาทีสำหรับดำเนินการ

ผลการวิจัย แสดงให้เห็นว่า กลุ่มผู้ชมมีลักษณะการเรียนรู้ ‘เชิงรุกและชอบความชัดเจน’ (active and concrete) (38%) และกลุ่มที่ชอบความคิดเชิงนามธรรม (reflective, abstract) (28%) แต่มีกลุ่มที่ไม่สามารถจัดได้อีก 15% เห็นได้ว่า มีผู้ชมสองกลุ่มใหญ่ ‘นักทำ’ (doer) และ ‘นักคิด’ (deliberator) โดยกลุ่มที่เน้นการลงมือทำแบ่งได้เป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ ผู้ชมอายุ 10-14 ปี และอายุตั้งแต่ 15 ปีขึ้นไป แต่มีคำตอบเกี่ยวกับความชอบและความคาดหวังแตกต่างกัน เช่น ลักษณะสื่อที่ชอบ

ผลจากการสำรวจนำมาสู่การสร้างภาพของผู้ชม 3 กลุ่ม ได้แก่

(1) เพียต (Piet) เป็นเด็กวัยสิบขวบ หรือ เรียกได้ว่าเป็นกลุ่มที่ชอบประสบการณ์ตรง (auto-active experienter) กลุ่มผู้ชมลักษณะนี้มาพร้อมกับกลุ่มเพื่อนจากโรงเรียน พวกเขาชอบเรียนรู้ด้วยการลงมือทำและสัมผัส โดยต้องการเข้าไปสู่บรรยากาศ เพื่อสัมผัสกับอดีตอันห่างไกล และลงมือหาคำตอบบางประการ พวกเขายังชอบที่จะเที่ยวชมด้วยตนเอง และหากมีการใช้สมุดหรือสื่อบางอย่าง จะช่วยนำทางในการชมตามความสนใจ รวมถึงชอบความประหลาดใจเล็กๆ น้อยๆ

(2) มิกกี (Mieke) วัยสามสิบ เป็นประเภทสนใจกับประสบการณ์ทางสังคม (socio-active experienter) ต้องการเพื่อนร่วมทางไปพิพิธภัณฑ์ (เพื่อน ลูก ฯลฯ) พวกเขาสนใจกับการเรียนรู้ชีวิตทางสังคม และมีรูปแบบการเรียนรู้ที่ใกล้เคียงกับเพียต ที่ต้องการลงมือทำบางอย่าง ได้เร้าความรู้สึก สนใจกับความตื่นตาตื่นใจในบรรยากาศห้องแสดง

(3) กัสต์ (Gust) ผู้ชมวัยห้าสิบปี ชอบค้นหาข้อมูล พวกเขามักเดินทางมากับลูกหลานหรือเพื่อนร่วมสมาคม พวกเขาชอบอ่านข้อเขียน สนใจภาพยนตร์และวิเคราะห์วัตถุอย่างสนใจเป็นพิเศษ หรือติดตามคำบรรยายของมัคคุเทศก์ สนใจรายละเอียด

ละเอียดและชอบบรรยากาศสงบ เดินชมตามเส้นทาง และชมข้าวของต่างๆ อย่าง  
ใส่ใจ

จากนั้น เมื่อ ค.ศ. 2005 พิพิธภัณฑ์ประยุกต์ใช้ข้อมูลจากการสำรวจ ข้อมูล  
ต่างๆ เป็นประโยชน์กับผู้ออกแบบ โดยจัดทำข้อมูลตามระยะเวลาทางประวัติศาสตร์  
เนื้อหาในป้ายคำอธิบายแยกในแต่ละส่วนไว้อย่างชัดเจน นักออกแบบยังเลือกสื่อให้  
เหมาะสมกับเนื้อหา ด้วยการสร้างสรรค์สื่อที่มีกลุ่มผู้ชมทั้งสามกลุ่มเป็นที่ตั้ง ผลการ  
ทำงานออกแบบสรุปได้ดังนี้

หนึ่ง การลำดับเวลาสำคัญในการออกแบบเส้นทางการชม เหตุการณ์สำคัญได้  
รับการย้ำที่จะทำให้ระลึกถึงเนื้อหาในแต่ละช่วงเวลา

สอง การออกแบบสำหรับกลุ่มเพียต อิงกับการพัฒนาสื่อคอมพิวเตอร์และ  
ภาพแอนิเมชัน ส่วนกลุ่มมิกก็มักเข้าชมนิทรรศการพร้อมกลุ่มเพียต ชอบสื่อเสริม  
การจัดแสดงนิทรรศการ เพื่อตอบคำถามในฐานะผู้ปกครอง

สาม ส่วนเนื้อหาที่ตอบโต้กับกลุ่มมิกก็ต้องสะท้อนให้เห็นภาพชีวิตประจำ  
วัน ไม่ใช่เพียงอธิบายหน้าที่วัตถุ แต่เป็นการบอกเล่าชีวิตอันไกลโพ้น การออกแบบ  
บรรยากาศโดยใช้แสงให้ความรู้สึกของการอยู่ในสิ่งแวดล้อมสบาย ๆ

สี่ กลุ่มกัสต์ต้องการอ่านเนื้อหาที่มีการแบ่งช่วงตอนอย่างชัดเจนและข้อมูล  
มีความลึกซึ้ง ข้อมูลต่างๆ จะต้องได้รับการอธิบายในแผนที่ที่แสดงให้เห็นความ  
สัมพันธ์ของระหว่างภูมิภาคกับโลก เนื้อหาบางส่วนปรากฏในภาพยนตร์ที่แสดงให้  
เห็นข้อสมมติฐานต่างๆ

ทั้งหมดนี้ชี้ให้เห็นว่าการทำความเข้าใจผู้ชมอย่างจริงจัง ช่วยให้ได้มุมมองใหม่ ๆ  
ในการพัฒนาการสื่อสารกับผู้ชม







ที่มาภาพ: [glasgowlife.org.uk/museums/riverside/Pages/default.aspx](http://glasgowlife.org.uk/museums/riverside/Pages/default.aspx)

### (3) พิพิธภัณฑ์ริเวอร์ไซด์ สหราชอาณาจักร

พิพิธภัณฑ์แห่งนี้เริ่มจัดสร้างเมื่อ ค.ศ. 2004 และดำเนินการแล้วเสร็จเมื่อเดือนตุลาคม ค.ศ. 2011 พิพิธภัณฑ์แสดงเรื่องราวการคมนาคมและเทคโนโลยีของเมืองกลาสโกว์ให้เป็นที่รู้จักในระดับนานาชาติ พื้นที่ตั้งของพิพิธภัณฑ์สัมพันธ์กับประวัติศาสตร์ของการต่อเรือ การจัดแสดงสำคัญคือเรือเดินสมุทรที่มีความสูงถึงกระโดงเรือ การนำเสนออาศัยเรื่องเล่า (story-approach) โดยอาศัยการทำงานที่เล่าเรื่องผ่านวัตถุ และให้ความสำคัญกับผู้ชม เรื่องราวจะต้องสร้างแรงบันดาลใจทั้งทางวิชาการและจินตนาการ ฐานคิดสำคัญคือ คลังวัตถุและผู้ชมจะต้องเสริมซึ่งกันและกัน (story-display approach) การเลือกวัตถุและเรื่องเล่าจะสอดคล้องกับกลุ่มคนเฉพาะ โดยมีการจัดแบ่งกลุ่มไว้ 5 ลักษณะ ได้แก่ ครอบครัว, วัยรุ่น, นักเรียน, เด็กอายุต่ำกว่า 5 ปี และกลุ่มที่มีความบกพร่องทางสายตาหรือการได้ยิน การนำเสนอผ่านลายลักษณ์อักษร กราฟิก สื่อดิจิทัล และการเล่นเกม

การออกแบบนิทรรศการต่างๆ คำนึงถึงผู้ชมเป็นสำคัญ ตั้งแต่ ค.ศ. 2005 พิพิธภัณฑ์กำหนดให้มีตำแหน่งเจ้าหน้าที่วิจัยผู้ชมโดยตรง เป็นเจ้าหน้าที่เต็มเวลาโดยมีหน้าที่ประกอบด้วย

(1) การทำวิจัยผู้ชมภายในพิพิธภัณฑ์ในลักษณะต่างๆ ทั้งการวิจัยประเภทก่อน-หลังการชม การประเมินผลสัมฤทธิ์ของสื่อหรือการเรียนรู้รูปแบบการเรียนรู้ของผู้ชม ในงานประเมินดังกล่าว พิพิธภัณฑ์สามารถจ้างผู้เชี่ยวชาญเพิ่มเติมเมื่อมีความจำเป็น

(2) นักการศึกษาทำงานร่วมกับคณะกรรมการที่ปรึกษา

(3) นักการศึกษาทำหน้าที่เป็นตัวแทนของผู้ชม

(4) พวกเขายังคงยทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับความรู้ว่าด้วยผู้ชมพิพิธภัณฑ์

(5) ทำหน้าที่เผยแพร่ผลการวิจัยให้กับทีมงานของพิพิธภัณฑ์ รวมทั้งการตีพิมพ์งานวิชาการสู่สาธารณะ

# “นักการศึกษาทำหน้าที่ เป็นตัวแทนของผู้ชม”

สิ่งที่พิพิธภัณฑสถานใดควรรู้ได้แก่ การสำรวจภายหลังการเยี่ยมชม กลุ่มผู้ชมเป็นใคร เหตุใดจึงมาเยือนพิพิธภัณฑสถาน สิ่งใดที่สื่อความได้ดีกับเนื้อหา เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนานิทรรศการใหม่ การสำรวจผู้ชมอาศัยการสัมภาษณ์ เพื่อให้สามารถระบุความต้องการของทีมเนื้อหา รวมถึงการสังเกตการณ์หรือการเจาะกลุ่มวัยรุ่นและครอบครัว ในการพัฒนาเนื้อหาของนิทรรศการ

ด้วยเหตุนี้ จึงเกิดการจัดตั้ง ‘คณะที่ปรึกษา’ ที่มีส่วนในการปรับปรุงนิทรรศการ โดยผู้ชมประเภทต่างๆ จะได้รับการเลือกเข้าร่วมเป็นคณะที่ปรึกษา เพื่อมีส่วนในการทำงานตลอดระยะเวลาในการปรับปรุงนิทรรศการที่ริเวอร์ไซด์ โดยมีหน้าที่ร่วมให้ความเห็นเกี่ยวกับการปรับปรุงการเข้าถึง รวมทั้งโอกาสในการเรียนรู้ หรือกล่าวได้ว่าเป็นสภาผู้ชม ให้ความเห็นในการตัดสินใจสำคัญๆ ทำหน้าที่เป็นตัวแทน

พิพิธภัณฑ์และชุมชนต่าง ๆ ในเมืองกลาสโกว์และสภาผู้ชม ช่วยเชื่อมโยงพิพิธภัณฑ์กับชุมชนที่กว้างขวาง

คณะที่ปรึกษาประกอบด้วย 5 คณะ คือ (1) คณะกรรมการการศึกษา มาจากตัวแทนครูประถม มัธยม มหาวิทยาลัย และนักการศึกษา (2) คณะจากชุมชน 15-20 คนจากชุมชนที่ต่างกัน และเป็นกลุ่มที่เยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์เป็นประจำ (3) คณะที่ให้ความเห็นเกี่ยวกับการเข้าถึง สมาชิกประมาณ 15-20 คนที่มาจากกลุ่มที่มีความบกพร่องทางร่างกายและสติปัญญา และกลุ่มที่เกี่ยวข้อง (4) คณะวัยรุ่น 12 คน มีอายุระหว่าง 12-17 ปี จากโรงเรียนในระดับมัธยม (5) คณะเด็ก 16 คน อายุระหว่าง 8-11 ปี จากโรงเรียนระดับประถม

การทำงานในลักษณะนี้อาศัยการประชุมเพื่อรับความเห็นในการดำเนินงานโครงการอย่างแท้จริง โดยการทำงานอย่างใกล้ชิดระหว่างสภาผู้ชมและนักการศึกษา ในกรณีที่มีความเห็นไม่ลงรอย ทีมงานบริหารพิพิธภัณฑ์จะร่วมตัดสินใจ ตัวอย่างของเวทีการให้ความเห็นกับการสร้างต้นแบบของสื่อ เป็นการให้สมาชิกสภาแต่ละคน แสดงความเห็นเกี่ยวกับการกำหนดเส้นทางเข้าถึงห้องน้ำ เพื่อใช้ในการจัดการเชิงสถาปัตยกรรม หรือการประเมินเกี่ยวกับเส้นทางนำชมนอกพิพิธภัณฑ์ โดยสมาชิกของชุมชนในคณะตัวแทนจากชุมชน เป็นผู้ให้ความเห็นถึงประเภทของสถานที่และข้อมูล

ตัวอย่างที่เป็นรูปธรรมของการสร้างเวทีให้สภาผู้ชมแสดงความเห็นเกี่ยวกับการจัดแสดงเรื่องราวขณะขนส่งทางทะเล เวทีดังกล่าวอาศัยกลุ่มผู้ชมเด็กนักเรียน โดยใช้กลุ่มตัวอย่างจากโรงเรียนในท้องถิ่น 2 แห่ง และจัดประชุมระดมความเห็น 5 ครั้งต่อปี ความเห็นของพวกเขาส่งผลต่อการดำเนินการตลอดโครงการ ฉะนั้นเมื่อคณะทำงานเนื้อหาต้องการใช้เกมดิจิทัลถ่ายทอดเรื่องราวประวัติศาสตร์ ทั้งยานพาหนะ ลูกเรือ และกัปตัน และเส้นทางในการเดินเรือ เพื่อหลีกเลี่ยงภัยอันตรายที่อาจพบในท้องทะเล เป้าหมายคือการเลือกประเภทเรือที่เหมาะสมเพื่อการเดินเรือในทะเลจำลอง

ตัวอย่างการทดสอบแนวคิด เริ่มต้นด้วยจำนวนครึ่งหนึ่งของสภาผู้ชมเด็ก ตัวอย่างคำถามได้แก่ ชอบแนวคิดนี้ไหม? อะไรที่ไม่ชอบ? เข้าใจเป้าหมายของเกมหรือไม่? หากต้องการปรับเปลี่ยน มีอะไรบ้าง? มองเห็นตัวเลือก

กับผลลัพธ์หรือไม่? ต้องการที่จะเล่นเกมแบบนี้หรือไม่? คำถามต่างๆ เหล่านี้ได้รับการอธิบายผ่านภาพและคำบรรยาย เพื่อให้เข้าใจเรื่องราวของเกม จากนั้นเป็นการระดมความเห็นถึงเรือและการนำซากกลับมายังแผ่นดิน จุดประสงค์ คือ ให้เด็กตัดสินใจในการจัดการกับทีมงาน โดยมีตัวเลือก 6 ทาง ในการเลือกลูกเรือ (1) ลูกเรือที่ทำงานหนัก (2) ลูกเรือรับจ้างถูกๆ เพื่อให้มีเงินเก็บ (3) ลูกเรือรุ่นๆ น่าจะมีราคาจ้างไม่แพง (4) ลูกเรือที่มีประสบการณ์ในการต่อสู้ แต่ค่าจ้างแพง (5) ลูกเรือเพื่อซ่อมเรือ (6) แพทย์สนามและพ่อครัว

เป้าหมายของเกม คือการสร้างสถานการณ์ หลังจากที่ได้เลือกทีมในการเดินเรือ เช่น เมื่อต้องเผชิญกับพายุฝน อาจส่งผลต่อการเดินเรือนอกเส้นทางหรือชนกับหินโสโครก ผลของการทดสอบแสดงให้เห็นว่าแนวคิดของเกมใช้ได้กับกลุ่มเป้าหมายหรือไม่ ขั้นตอนต่อไป ทดสอบเกม ใช้ผนังห้องและลูกเต๋าในการเล่น ทีมงานบันทึกการทำงานร่วมกันระหว่างผู้เล่น พฤติกรรม การพูดคุย ความสนุกสนาน ระดับการมีส่วนร่วม เด็กๆ สนุกสนานและได้แสดงความเห็น เช่น มีโอกาสได้ตั้งชื่อเรือ หรือการไม่จำกัดเวลาในการเล่น และการเผชิญกับอุปสรรคที่แตกต่างกัน จากนั้น เป็นการทดสอบโปรแกรม ใช้เวลาหลังจากนั้นหนึ่งปีในการทดสอบเกม ให้แต่ละคนออกแบบสอบถามหลังการเล่น มีลักษณะการให้ความเห็นเชิงปริมาณ เพื่อให้ผู้พัฒนาโปรแกรมปรับปรุงเกมต่อไป











# 2 คนสามวัย



**ใ**บพนี้อาศัยการวางเนื้อหาตามช่วงวัยของผู้ชมที่แตกต่างกัน บทความในแต่ละเรื่องแจ่มแจ้งให้เห็นถึงความสำคัญและที่มาของการคำนึงถึงลักษณะการเรียนรู้ที่แตกต่างกันของผู้ชม ตัวอย่างที่ปรากฏในบทความมีการลำดับกรอบคิดและกิจกรรม เพื่อให้กลายเป็นตัวแบบให้ผู้ปฏิบัติการด้านการศึกษาในพิพิธภัณฑ์ดำเนินการ หากแต่สะท้อนให้เห็นถึงนิยามของงานด้านการศึกษาในพิพิธภัณฑ์ ผู้ชมในแต่ละช่วงวัยจะมีบทบาทอย่างไรในการก่อร่างความรู้ที่เป็น ‘ของตนเอง’

การทำงานของพิพิธภัณฑ์แต่ละแห่งแสดงให้เห็นบทบาทของผู้ชมในการสร้างความรู้ ผู้ชมจึงเป็น ‘ผู้กระทำการเชิงรุก’ (active agents) มากกว่าจะเป็นกระต่ายสีขาที่ปล่อยให้พิพิธภัณฑ์แต่งแต้มความรู้แบบศิลปิน ผู้ชมมีความต้องการและประสบการณ์ที่แตกต่างกัน ฉะนั้น พิพิธภัณฑ์ควรปรับท่าทีต่อการศึกษาและร่วมพัฒนาการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ เนื้อหาในบทความจะช่วยนำทางหรือเป็นกระจุกสะท้อนให้เห็นสิ่งที่ผู้ปฏิบัติการเคยดำเนินการมา ทั้งนี้การทำงานที่จะเกิดขึ้นได้อย่างแท้จริงย่อมขึ้นกับเงื่อนไขของการทำงานของพิพิธภัณฑ์แต่ละแห่ง และการพัฒนาศักยภาพของผู้ปฏิบัติงานเอง ด้วยการเรียนรู้จากกระบวนการทำงานและจากบทเรียนอื่นๆ เพื่อทำให้การเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์มิใช่เพียงทฤษฎีทางการศึกษา หากแต่มีผลในทางปฏิบัติ



# กิจกรรมสำหรับกลุ่ม เด็กเล็กและระดับ ประถมศึกษา

บทเรียนประการสำคัญจากบทความทั้งสองเรื่องต่อไปนี้เป็นคือพิพิธภัณฑ์ควรพัฒนางานด้านการศึกษาในพิพิธภัณฑ์อย่างเป็นระบบ ในบทความที่กล่าวถึงกิจกรรมในชั้นประถมศึกษา ของเซลีน ดู ซาบลอง (Celine Du Sablon) และ เฌนีวีแยร์ ราเซตต์ (Genevieve Racette) แสดงให้เห็นถึงการวางรูปแบบกิจกรรมและการประเมินผล เพื่อเปรียบเทียบการเรียนรู้ของกลุ่มนักเรียนที่ร่วมกิจกรรมที่แตกต่างกัน ผลการศึกษาแสดงให้เห็นอย่างชัดเจนถึงประโยชน์ในการเตรียมนักเรียนก่อนการเข้าชมพิพิธภัณฑ์ ขณะเดียวกัน รูปแบบของการทำงานของนักศึกษาทั้งสองช่วยย้ำถึงวงจรการจัดการ ที่จำเป็นต้องมีการประเมินผลของการทำงาน เพื่อพัฒนางานด้านการศึกษาในวันข้างหน้า

อีกบทความหนึ่ง สารสำคัญที่ซูซาน โรวี่ (Susan Rowe) นำเสนอคือความร่วมมือระหว่างหน่วยงานในพื้นที่ กรณีตัวอย่างของอุทยานธรรมชาติและประวัติศาสตร์ กับสถานศึกษาในท้องถิ่น การออกแบบกิจกรรมให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาอาศัยความร่วมมือของนักศึกษาจากสถาบันอุดมศึกษา ครูจากโรงเรียนในท้องถิ่น และเจ้าหน้าที่จากหน่วยงานอุทยาน

แม้ในบทความจะไม่ได้กล่าวถึงลำดับของการจัดกิจกรรมอย่างชัดเจน แต่หัวใจสำคัญคือกิจกรรมที่ต้องลงมือปฏิบัติ เด็ก ๆ จะได้เรียนรู้จากขั้นตอนการทำงาน ตั้งแต่การตั้งโจทย์ การหาข้อมูล และการสรุปผล กระบวนการดังกล่าวมิใช่การนำความรู้ ‘มากอง’ ไว้ให้กับผู้เรียน แต่ให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความหมาย ขณะเดียวกัน นักศึกษาจากสถาบันอุดมศึกษามีโอกาสนำทฤษฎีการศึกษาในห้องเรียนสู่การปฏิบัติ และทั้งหมดนี้คือกระบวนการที่ควรสนับสนุนให้เกิดขึ้นในสังคมแห่งการเรียนรู้ที่เราสังกัดอยู่

ก.

## กิจกรรมในพิพิธภัณฑ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา

โดย เซลีน ดู ซาบลอง และเจนีนีแยร์ ราเซตต์<sup>1</sup>

บทความพยายามแสดงให้เห็นถึงกิจกรรมเพื่อการศึกษาที่เพิ่มจำนวนมากขึ้นในพิพิธภัณฑ์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการทำกิจกรรมกับกลุ่มโรงเรียน ด้วยเหตุนี้ ผู้เขียนจึงพยายามศึกษาถึงผลที่ได้รับของกลุ่มนักเรียนจากการร่วมกิจกรรม ทั้งผลที่ได้รับโดยตรงจากเนื้อหาในนิทรรศการและการศึกษาเชิงมนุษยศาสตร์ในอนาคต ในเวลานี้สถานที่ต่างๆ นอกโรงเรียน เช่น อุทยานประวัติศาสตร์ อุทยานแห่งชาติ สวนพฤกษศาสตร์ และโดยเฉพาะอย่างยิ่ง พิพิธภัณฑ์ เป็นสถานที่ที่พัฒนาเป็นแหล่งเรียนรู้ที่สามารถพัฒนาทั้งความรู้และคุณค่าทางวัฒนธรรม

รูปแบบของการจัดการศึกษาในพิพิธภัณฑ์ อาจพอแบ่งได้เป็น 2 ลักษณะใหญ่ คือ แบบดั้งเดิมและแบบเน้นการมีส่วนร่วม หากกล่าวถึงแบบดั้งเดิม คือการให้ความรู้โดยมีคณาจารย์ ส่วนในแบบเน้นการมีส่วนร่วม คือความพยายามให้การส่งเสริมให้ผู้ชมเรียนรู้เนื้อหาจากการทดลองสัมผัสวัตถุ หรือการหาประสบการณ์ใน

<sup>1</sup> Celine Du Sablon and Genevieve Racette, 'Les effets d'un programme éducatif muséal chez des élèves du primaire,' *Revue Canadienne de L'éducation* 16, no. 3 (1991): 338-51.

กิจกรรมของพิพิธภัณฑ์ อย่างไรก็ตาม กิจกรรมการศึกษาในพิพิธภัณฑ์จะได้ผลดียิ่งขึ้น ในกระบวนการเรียนรู้เมื่อมีการกำหนดประเด็น และเตรียมตัวนักเรียนเพื่อเป็น กิจกรรมที่สืบเนื่องจากห้องเรียน เช่น การเตรียมตัวนักเรียนในหัวเรื่องใดหัวเรื่อง หนึ่ง ก่อนการเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์นอกสถานที่ กิจกรรมก่อนการเยี่ยมชมช่วยสร้างความเข้าใจของนักเรียนให้มากขึ้น

กรณีศึกษา คือ การเตรียมนักเรียนก่อนการชมนิทรรศการ ด้วยภาพยนตร์ ที่พิพิธภัณฑ์ กลุ่มหนึ่งให้ความรู้โดยทั่วไปเกี่ยวกับหัวเรื่องนั้น และอีกกลุ่มหนึ่ง เป็นการศึกษาเชิงลึกของภาพยนตร์ ในกลุ่มหลังสามารถเข้าใจเนื้อหาต่างๆ ใน ภาพยนตร์ได้มากกว่า นอกจากนี้ รูปแบบของการให้ความรู้โดยเจ้าหน้าที่พิพิธภัณฑ์ เช่น พิพิธภัณฑ์ศิลปะออนตาริโอ และศูนย์นิทรรศการแห่งชาติ ฌองกิแยร์ (Centre National D'exposition de Jonquière) แสดงให้เห็นรูปแบบของการ ถ่ายทอดความรู้ทางประวัติศาสตร์ศิลปะและศิลปะ กิจกรรมดังกล่าวช่วยทำให้นักเรียนเข้าใจความหมายของผลงานศิลปะ เมื่อพวกเขาเยี่ยมชมในสถานที่จริง รูปแบบที่เป็นไปได้อีกทางหนึ่ง คือการจัดกิจกรรมหลังการชม เช่น การจัดกิจกรรม ให้นักเรียนสร้างสรรค์เรื่องราว บทร้อยกรอง โดยนำสิ่งที่ได้เรียนรู้และภาษาที่รับรู้ จากการชมมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

ผู้เขียนทั้งสองตั้งคำถามเกี่ยวกับการเตรียมบทเรียนก่อนหรือหลังการเยี่ยมชม พิพิธภัณฑ์ กิจกรรมดังกล่าวสามารถก่อให้เกิด (1) การเรียนรู้เนื้อหาทาง มนุษยศาสตร์ (2) การพัฒนาทัศนคติเชิงบวกเกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์ และ (3) การพัฒนา ทัศนคติเชิงบวกเกี่ยวกับมนุษยศาสตร์ ได้อย่างไร กลุ่มงานวิจัยด้านการศึกษามหาวิทยาลัยควิเบก ประเทศแคนาดา ดำเนินกิจกรรมให้กับนักเรียนในระดับประถมศึกษา และประเมินการเรียนรู้วัดดูจัดแสดงของพิพิธภัณฑ์ประวัติศาสตร์ เดวิด เอ็ม สจวร์ต (David M. Stewart) โดยมีการจัดกิจกรรม 3 ช่วง ทั้งการเตรียมการก่อน การชม ระหว่างการชมพิพิธภัณฑ์ และกิจกรรมภายหลังการชม

ชุดการวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ 'ให้นักเรียนเข้าใจ ปรากฏการณ์ทางสังคม ภูมิศาสตร์ และประวัติศาสตร์โลกรอบตัว' ของกระทรวง ศึกษาธิการ โดยนักเรียนเข้าใจขั้นตอนในการ 'แสวงหาความรู้ รู้จักการตั้งคำถาม เพื่อหาคำตอบ และอภิปราย' ด้วยเหตุนี้กระบวนการจัดกิจกรรม 'สำรวจเส้นทางที่ เราเดินทาง' สอดคล้องกับขั้นตอนการวิเคราะห์และสังเคราะห์ความรู้ นั่นหมายถึง การจัดกิจกรรมก่อนการชมคือการเสาะหาความรู้เบื้องต้น จากนั้น การเยี่ยมชม

พิพิธภัณฑสถานเป็นโอกาสในการตั้งสมมติฐานเพื่อหาคำตอบในช่วงสุดท้าย ได้แก่ กิจกรรมภายหลังการเยี่ยมชมด้วยการแลกเปลี่ยนและอภิปราย

นักเรียนแบ่งออกเป็น 4 กลุ่ม โดยกลุ่มวิจัยทำงานร่วมกับครูผู้สอน กลุ่มหนึ่งเตรียมการเฉพาะก่อนการเยี่ยมชมพิพิธภัณฑสถาน กลุ่มสองจัดกิจกรรมเฉพาะหลังการเยี่ยมชมพิพิธภัณฑสถาน กลุ่มสามจัดกิจกรรมทั้งหมดของกระบวนการเรียนรู้ ส่วนกลุ่มสี่ไม่ได้ร่วมในกระบวนการเรียนรู้ในระหว่างการเยี่ยมชมพิพิธภัณฑสถาน ทั้งสี่กลุ่มร่วมกิจกรรมการชมและได้รับความรู้ชุดเดียวกัน อันประกอบด้วยเอกสารให้ความรู้โดยสังเขป ในจุดการจัดแสดงบางส่วน และชุดคำถามบางส่วนของนิทรรศการ โดยมีเจ้าหน้าที่พิพิธภัณฑสถานร่วมทำกิจกรรม

เครื่องมือในการวัดผล แบ่งเป็น 2 ลักษณะ คือ ก่อนและหลังการเยี่ยมชม ในส่วนก่อนการเยี่ยมชม การวัดผลเน้นการทดสอบความเข้าใจเกี่ยวกับลำดับประวัติศาสตร์และภูมิศาสตร์ และช่วงปีต่างๆ กับการอพยพของชนจากทุกสารทิศ ในส่วนการทดสอบหลังการเยี่ยมชม เน้นหาจากการประเมินแสดงทัศนคติเชิงบวกเกี่ยวกับพิพิธภัณฑสถาน และรวมทั้งเนื้อหาความรู้ที่ได้รับจากพิพิธภัณฑสถาน

ผลการวิจัยแสดงให้เห็นถึงการเรียนรู้เนื้อหาทางวิชาการทั้งสี่กลุ่มโดยการวิเคราะห์เปรียบเทียบกลุ่ม ผลการทดสอบ ก่อนและหลังการเยี่ยมชม กลับไม่แสดงให้เห็นความแตกต่างระหว่างกลุ่มที่มีการเตรียมการบางส่วน หรือทุกขั้นตอนของกิจกรรม หรือไม่ได้เตรียมการเลย สำหรับนักเรียนในชั้นประถมศึกษา กิจกรรมประเภทก่อนและหลังการเยี่ยมชมไม่มีนัยสำคัญในกระบวนการเรียนรู้

สำหรับทัศนคติต่อพิพิธภัณฑสถาน ในกลุ่มนักเรียนที่ร่วมกิจกรรมก่อนหรือหลังการเยี่ยมชม หรือทุกขั้นตอนของกิจกรรม มีทัศนคติเชิงบวกกับพิพิธภัณฑสถาน ผลลัพธ์ดังกล่าวแตกต่างจากกลุ่มนักเรียนที่เข้าชมพิพิธภัณฑสถานโดยปราศจากการเตรียมการใดๆ ส่วนทัศนคติเชิงบวกต่อเนื้อหาวิชาการ ผลลัพธ์ไม่แสดงความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญ ไม่ว่าจะเป็นการจัดกิจกรรมประกอบการเยี่ยมชมพิพิธภัณฑสถานหรือไม่ อย่างไรก็ดี ข้อมูลจำนวนหนึ่งชี้ให้เห็นถึงความสำคัญในการจัดกิจกรรมประกอบการชมพิพิธภัณฑสถาน ไม่ว่าจะเป็นก่อนหรือหลัง หรือทุกขั้นตอน กิจกรรมการเตรียมการ และกิจกรรมขยายผลในการเยี่ยมชม ช่วยให้กระบวนการเรียนรู้ของนักเรียนมีประสิทธิภาพมากขึ้น



บ.

## เมล็ดพันธุ์ของความรู้ และการสร้างพลังการเรียนรู้ ของโครงการสวนในโรงเรียน

โดย ชูซาน โรว์<sup>2</sup>

โรว์กล่าวถึงหลักสูตรการจัดการมรดกทางวัฒนธรรมในสหรัฐฯ หลักสูตรดังกล่าวส่งเสริมให้นักศึกษาเข้าสู่ชุมชนของคนทำงานพิพิธภัณฑ์ โดยอยู่ภายใต้วิธีคิด 3 ประการ ได้แก่ การพัฒนาศักยภาพในการทำงาน การรู้จักปรับใช้ทฤษฎีการเรียนรู้ และการพัฒนาให้รู้จักการบริการ เพื่อให้เรียนรู้ความรับผิดชอบต่อพลเมืองและความเข้มแข็งของชุมชน

ขอบเขตของการทำงานเกิดขึ้นในอุทยานประวัติศาสตร์ลับบอค เลค (Lubbock Lake National Historic Landmark) รัฐเท็กซัส อุทยานมีความสำคัญทางประวัติศาสตร์ที่แสดงให้เห็นการตั้งถิ่นฐานของคนเมื่อกว่า 12,000 ปี

---

2 Susan Rowe, 'Seeds of Knowledge, Education, and Empowerment through a School Garden Project,' in *Best Practice 3*, ed. Emma Nardi and Cinzia Angelini (Italy: Edizioni Nuova Cultura, 2014), 117–24, <http://nuovacultura.it/wp/catalogo/best-practice-3/>.

ด้วยเหตุนี้ อุทยานจึงจัดกิจกรรมให้ความรู้ในพื้นที่และกิจกรรมที่รณรงค์ภายนอกสถานที่ ในงานนี้ กิจกรรมพิเศษเกิดขึ้นจากการสนทนาระหว่างผู้ชมกับผู้จัดการด้านกิจกรรมเพื่อการศึกษา ครูวิทยาศาสตร์จากโรงเรียนเกรด 6 กล่าวถึงกิจกรรมการปลูกพืช ‘สามพี่น้อง’ รูปแบบการปลูกพืชดังกล่าวเป็นชนบในการปลูกพืชสวนของชาวอินเดียพื้นถิ่น ได้แก่ ถั่ว ข้าวโพด และน้ำเต้า

แม้ส่วนงานด้านการศึกษาของอุทยานไม่ใช่ส่วนงานขนาดใหญ่นัก แต่ประกอบด้วยผู้จัดการด้านการศึกษา นักศึกษาฝึกงานและนักศึกษาในระดับบัณฑิตศึกษาที่ทำหน้าที่ช่วยกิจกรรม พวกเขาต้องมาทำงานตามตารางที่ระบุไว้ในหลักสูตร งานด้านการศึกษาของอุทยานยังมีความสัมพันธ์กับภาคอย่างใกล้ชิด เช่น เด็กๆ ที่มาจากครอบครัวที่มีรายได้ไม่สูงนัก พวกเขาอยู่ในสถานะเสี่ยงทั้งการอ่านและการคำนวณที่อยู่ในระดับต่ำกว่ามาตรฐาน ฉะนั้น การสร้างกิจกรรมเพื่อการศึกษาของอุทยานนับเป็นทางเลือกให้กับสถานศึกษาท้องถิ่น และนักศึกษาในระดับบัณฑิตสามารถปฏิบัติงานในกิจกรรมนอกสถานที่ร่วมกับโรงเรียน เพื่อบรรลุภารกิจและโอกาสสัมพัทธ์นามจริงของการทำงาน

โรวี ร่วมงานกับครูในโรงเรียนอันไรน์ (Unrein) และนักศึกษาเพื่อวางแผนการทำงานและจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ โดยนักศึกษาจะต้องพัฒนากิจกรรมและดำเนินงานตามที่วางแผน ให้สอดคล้องกับระบบการศึกษาของเท็กซัส (Texas Essential Knowledge and Skills) จากนั้น ลำดับในการวางแผนกิจกรรม ประกอบด้วย 1) ทักษะการเรียนรู้และรูปแบบการเรียนรู้ 2) เป้าหมาย 3) วัตถุประสงค์ 4) การพัฒนาแผนของบทเรียน 5) วัสดุอุปกรณ์ 6) การประเมินผลสัมฤทธิ์ของกิจกรรม และ 7) สรุปผล

กิจกรรมการปลูกพืชสวนช่วยสนับสนุนการค้นคว้าทางวิทยาศาสตร์ และทักษะในการให้เหตุผล รวมทั้งความรู้เกี่ยวกับองค์ประกอบของสิ่งมีชีวิต และสิ่งแวดล้อม นักเรียนสามารถลงมือปฏิบัติรู้จักการเพาะปลูกและการสร้างทางเลือกอาหารเพื่อสุขภาพให้กับตนเองในการประเมินผล นักเรียนที่ร่วมกิจกรรมจะร่วมการประเมินผลการเรียนรู้อย่างไม่เป็นทางการ ด้วยการทดสอบก่อนกิจกรรมและการทดสอบการบรรลุผลงาน โดยมีนักศึกษาอาสาเป็นผู้ดำเนินการ นักศึกษาจึงได้ประโยชน์จากการปฏิบัติงานจริง การทำงานนับเป็นโอกาส

ในการพัฒนาทักษะในโลกของการทำงาน

โดยรูปแบบการประเมินผลเน้นประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

- (1) ความเข้าใจโลกของการทำงาน ความซับซ้อนและสถานการณ์ของปัญหา
- (2) การเรียนรู้ทางวิชาการและการประยุกต์ใช้
- (3) ทักษะการสื่อสารระหว่างบุคคล
- (4) ทักษะภาวะผู้นำ
- (5) ความรับผิดชอบต่อสังคม
- (6) การให้เหตุผล
- (7) บทบาทพลเมืองในความเข้าใจเรื่องหน้าที่และการทำงานเมื่อปฏิบัติงานจริง

สุดท้าย เมื่อดำเนินกิจกรรมต่างๆ ที่เกิดจากความร่วมมือระหว่างพิพิธภัณฑ์และสถานศึกษาทั้งสองประเภทแล้ว โรวี เสนอให้หน่วยงานทางวัฒนธรรมรู้จักปรับปรุงและการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เช่น โครงการส่งเสริมภารกิจของอุทยานในการอนุรักษ์ธรรมชาติและวัฒนธรรม การพัฒนาโอกาสเผยแพร่ความรู้ให้กับผู้เรียน และกิจกรรมช่วยตอบโจทย์มาตรฐานการศึกษาของรัฐเท็กซัส ทั้งมิติทางสังคมศึกษาและวิทยาศาสตร์

สำหรับโรวีแล้วเห็นว่ากิจกรรมเป็นประโยชน์อย่างยิ่งกับโรงเรียนที่อยู่ห่างไกลจากพื้นที่อุทยาน และสามารถส่งเสริมทักษะและความรู้ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ สังคมศึกษา และสิ่งแวดล้อม กิจกรรมได้ช่วยขยายโอกาสการเรียนรู้ในครอบครัวและชุมชน จึงนับเป็นกิจกรรมที่ตอบสนองทั้งสองทาง คือชุมชน การศึกษา นักศึกษาเข้าสู่โลกของการทำงานจริง และชุมชนปลายทาง ผู้เรียนในโรงเรียนร่วมกิจกรรมนอกห้องเรียนที่ยังสนองตอบหลักสูตรในท้องถิ่น



## กลุ่มวัยรุ่นและผู้ใหญ่

บทความสองเรื่องในส่วนนี้แสดงให้เห็นถึงการพัฒนารูปแบบกิจกรรมที่ตอบ  
โจทย์ความต้องการของผู้ชมที่แตกต่างหลากหลาย บทความของโจนาธาน เอเกิล  
(Jonathan Eakle) แสดงให้เห็นถึงความสำคัญในสภาวะการเรียนรู้ของวัยรุ่น พวกเขา  
ต่างใช้ประสบการณ์ของตนเองในการทำความเข้าใจเนื้อหาของพิพิธภัณฑ์ ด้วยเหตุนี้  
พิพิธภัณฑ์เองควรคำนึงกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้พวกเขาได้แสดงตัวตนมากขึ้น  
กว่าการคำนึงเฉพาะการถ่ายทอดเนื้อหาจำนวนมาก

ส่วนในบทความของโซทิริยา เกรค (Sotiria Grek) แสดงให้เห็นตัวอย่างความ  
สนใจของผู้คนที่หลากหลายในเมืองต้นดี สหราชอาณาจักร บทความนี้เน้นย้ำถึงความสำคัญ  
จากบทความชิ้นนี้ไม่ได้อยู่ที่การเรียนรู้ขั้นตอนการทำงานเช่นในบทความแรก หากแต่  
เป็นความตระหนักถึงชุมชนที่แตกต่างหลากหลายของสังคม กลุ่มคนที่มีการศึกษา  
กลุ่มคนสูงวัย กลุ่มแรงงาน แม้ในบทความของเกรคจะย้ำถึงประเภทงานวัฒนธรรมที่  
กลุ่มคนเหล่านี้สนใจแตกต่างกัน แต่ในทางกลับกัน คนทำงานพิพิธภัณฑ์ควรเล็งเห็น  
ข้อจำกัดในการทำงานของตนเอง เพราะการกล่าวถึง ‘ผู้ชมทั่วไป’ กลับพรากความ  
เป็นจริงทางสังคม ผู้ปฏิบัติงานควรคำนึงถึงการออกแบบกิจกรรมที่สอดคล้องกับ  
ธรรมชาติของกลุ่มคนต่าง ๆ มากยิ่งขึ้น มากกว่ามุ่งมองต่อสาธารณชนแบบรวบรัด  
อย่างที่เป็นมา

ก.

## วัยรุ่นกับการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ ด้วยแบบฉบับของตัวเอง

โดย โจนาราน เอเกิล<sup>3</sup>

เอเกิลพยายามทำความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์พิพิธภัณฑ์ในกลุ่มวัยรุ่น และต้องการส่งเสริมให้ครูเล็งเห็นประโยชน์ในการใช้พิพิธภัณฑ์กับการพัฒนาการอ่านเขียนให้กับนักเรียน เดวิดและการ์ดเนอร์กล่าวถึงรูปแบบการศึกษาในชั้นเรียนกับการศึกษาในพิพิธภัณฑ์ว่า กระบวนการเรียนรู้ในชั้นเรียนเป็นเสมือนการเติมเต็มความรู้ของนักเรียนให้เต็มภาชนะรองรับ ในขณะที่การศึกษาในพิพิธภัณฑ์เป็นลักษณะของการสำรวจ นั่นหมายถึงผู้เรียนมาเรียนรู้และสร้างแผนที่ของการเรียนรู้ของตนเอง<sup>4</sup>

เอเกิลต้องการชี้ให้เห็นว่า โรงเรียนหลายแห่งดกกิจกรรมนอกห้องเรียน โดยเฉพาะการเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ เพราะโรงเรียนต้องการพัฒนาความสามารถในการเขียนอ่านของนักเรียนให้มาก แต่กลับคิดถึงรูปแบบการศึกษาในห้องเรียนเท่านั้น

3 A. Jonathan Eakle, "Museum Literacies and Adolescents Using Multiple Forms of Texts 'On Their Own,'" *Journal of Adolescent & Adult Literacy* 53, no. 3 (November 2009): 204–14, doi:10.1598/JAAL.53.3.2.

4 J. Davis and H. Gardner, "Open Windows, Open Doors," in *The Educational Role of the Museum*, ed. Eileen Hooper-Greenhill, 2nd ed. (New York: Routledge, 1999), 102.

เอเกิลต้องการชี้ให้เห็นว่า  
โรงเรียนหลายแห่งงดกิจกรรม  
นอกห้องเรียน โดยเฉพาะ  
การเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์  
เพราะโรงเรียนต้องการพัฒนา  
ความสามารถในการเขียนอ่าน  
ของนักเรียนให้มาก  
แต่กลับคิดถึงรูปแบบการศึกษา  
ในห้องเรียนเท่านั้น  
เอเกิลกลับเห็นว่างานด้านการ  
ศึกษาในพิพิธภัณฑ์เป็นโอกาสใน  
การพัฒนาการเขียนอ่าน  
ที่สอดคล้องกับจริตของการ  
เรียนรู้ของเด็กอย่างยิ่ง เพราะ  
มีเสรีภาพในการกำหนดทิศทาง  
การเรียนรู้ของตนเอง

เอเกิลกลับเห็นว่าการศึกษาด้านการศึกษาในพิพิธภัณฑ์เป็นโอกาสในการพัฒนาการเขียนอ่าน ที่สอดคล้องกับจิตของการเรียนรู้ของเด็กอย่างยิ่ง เพราะมีเสรีภาพในการกำหนดทิศทางการเรียนรู้ของตนเอง

เอเกิลกล่าวถึงงานศึกษาการเรียนรู้ของนักเรียนในพิพิธภัณฑ์เบดฟอร์ด (Bedford Museum) ที่จัดแสดงโบราณวัตถุในกลุ่มอเมริกา กรีก แอฟริกา พิพิธภัณฑ์ดังกล่าวตั้งอยู่เมืองทางใต้ของสหรัฐฯ เด็ก ๆ มีวิธีการตีความหรือเรียนรู้จากป้ายบรรยายและวัตถุจัดแสดงในระยะเวลาที่แตกต่างกัน ตั้งแต่หนึ่งชั่วโมงถึงสองชั่วโมงในการศึกษาจัดแบ่งเป็นกลุ่มนักเรียนที่มาชมพร้อมกับกิจกรรมของโรงเรียนและกลุ่มที่ไม่ได้มาพร้อมกับกิจกรรมโรงเรียน การศึกษาพยายามอธิบายถึงการใช้และการอ่านเนื้อหาของพิพิธภัณฑ์ ในสี่ประเด็นด้วยกัน ได้แก่ การถอดรหัส (decoding) ความเข้าใจ การใช้ และการวิจารณ์ตัวบท

ในข้อค้นพบต่าง ๆ เอเกิลชี้ให้เห็นว่า ผู้เรียนจำนวนหนึ่งเรียนรู้จากการอ่านข้อมูลในป้ายคำบรรยายวัตถุ แต่การเรียนรู้นั้นเป็นไปอย่างจำกัดด้วยปริมาณของข้อมูลจำนวนมาก ศัพท์ที่ไม่เคยเรียนรู้ และตำแหน่งในการวางป้ายคำบรรยาย (การเข้าถึงข้อมูล) ไม่เหมาะสม ในหลายกรณีนักเรียนไม่สามารถสร้างความหมายของวัตถุหรือการจัดแสดงจากป้ายคำบรรยายโดยตรง หากแต่พวกเขาสร้างความหมายใหม่บนพื้นฐานของสิ่งที่ดึงดูดใจ

ข้อมูลอีกจำนวนหนึ่งชี้ให้เห็นว่าการใช้ประโยชน์จากสิ่งตีพิมพ์นั้นมีประโยชน์ไม่สูงนัก แม้หน่วยการศึกษาของพิพิธภัณฑ์จะจัดหาเอกสารที่แสดงให้เห็นผังและโครงสร้างของเนื้อหาในนิทรรศการ ข้อมูลในสิ่งพิมพ์เชื่อมโยงโดยตรงกับป้ายคำบรรยาย แต่ทั้งครูและนักเรียนที่เข้าร่วมโครงการกลับไม่ได้ใช้ประโยชน์โดยตรงจากเอกสารนั้น คำตอบจากการสัมภาษณ์ชี้ให้เห็นถึงรูปแบบการเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ที่เป็นไปตามอรรถยาศัยมากกว่าเป็นการค้นหาความรู้อย่างจริงจัง เอเกิลจึงเสนอให้พิจารณาถึงรูปแบบของการศึกษาที่อาศัยการทำกิจกรรมในห้องเรียนนอกพิพิธภัณฑ์ (Museum on Wheel) เพื่อยังประโยชน์ในการถ่ายทอดเนื้อหา มากกว่าการลงทุนในการผลิตเอกสารแต่เพียงอย่างเดียว

จากนั้น เอเกิล ยกตัวอย่างการสร้าง ความหมายใน ‘การอ่านพิพิธภัณฑ์’ ที่ผู้เรียนสร้างความหมายด้วยตนเอง คู่สนทนาระหว่างนักเรียนเชื้อสายแอฟริกันที่ชม



อักษรภาพอียิปต์ และอธิบายถึงความหมายของอักษรภาพจากบทเรียนที่เคยเรียนในชั้นเรียนเมื่อสมัยยังเด็ก เมื่อนักเรียนสังเกตภาพบุคคลที่กัมหัว เขากล่าวถึงสถานะความเป็นทาส ในสองประเด็นนี้แสดงให้เห็นทักษะในการใช้ประโยชน์จากชั้นเรียนกับการสร้างความหมายในพิพิธภัณฑ์และประสบการณ์ในชีวิตประจำวัน

อีกตัวอย่างหนึ่ง การเชื่อมโยงความหมายกับอาวุธและเกม เพื่อนักเรียนชมดาบแอฟริกาและกล่าวถึงภาพยนตร์ที่มีความรุนแรงและเกมคอมพิวเตอร์ ดาบได้สร้างความสนใจให้กับกลุ่มเด็กชาย ผู้อำนวยการแผนการศึกษาชี้ให้เห็นถึงโอกาสในการสร้างกิจกรรม เพราะวัตถุสอดคล้องกับพื้นเพความสนใจเดิมของเด็ก ความนิยมในการจัดกิจกรรมการสวมบทบาทกับกลุ่มนักเรียน เพื่อเรียนรู้เรื่องราวเกี่ยวกับอาวุธต่างๆ ในอดีต เป็นสิ่งที่ได้รับความนิยมจากกลุ่มนักเรียน

ในการตีความเชื่อมโยงกับพื้นที่ เอเกิล ยกตัวอย่างการสนทนาเกี่ยวกับรูปแบบการวางผังการจัดแสดง การออกแบบเส้นทางกำหนดความกว้างและแคบของพื้นที่กับวัตถุที่นำเสนอ รวมทั้งการสร้างบรรยากาศ ดังเช่นกลุ่มวัตถุที่เป็นอาวุธนำเสนอในเส้นทางเสมือนเขาวงกต และเด็กนักเรียนเข้าใจถึงบรรยากาศที่ต้องการเล่าถึงอียิปต์ หรือการจัดวางมัมมี่ที่อยู่ต่ำกว่าชั้นลอย ทำให้เห็นโลงมัมมี่ที่เรียงรายอยู่เบื้องล่าง เด็กๆ กล่าวถึงความรู้สึกของการเป็นผู้ปกครองที่มีเหล่ามัมมี่เป็นข้ารับใช้ เช่นนี้แสดงให้เห็นว่าเด็กสามารถใช้จินตนาการในการสร้างความหมายของพื้นที่

ในทางหนึ่ง ข้อสรุปสำคัญจากการวิจัยแสดงให้เห็นวิกฤตสำคัญของการอ่านด้วยปริมาณข้อมูลหรือความซับซ้อนของเนื้อหา เอเกิลชี้ให้เห็นถึงการใช้ประโยชน์จากวิกฤตนี้ด้วยการสร้างกิจกรรมที่ผลักดันให้เด็กนักเรียนอ่านป้าย ด้วย ‘กิจกรรมการค้นหา’ (search-and-find activity) เพื่อทำให้การเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์เป็นมากกว่าทัศนศึกษาทั่วไป แต่สามารถสร้างบทเรียนที่ช่วยพัฒนาการเขียนอ่านของเด็ก

นอกจากนี้ ข้อมูลยังชี้ให้เห็นความคิดสร้างสรรค์ที่เด็กๆ รู้จักการสร้างความหมายสิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง โดยอาศัยประสบการณ์ในชีวิตประจำวัน บทเรียนในชั้นเรียนหรือบริบทสังคมอื่นๆ ฉะนั้น หากรู้จักสร้างกิจกรรมการค้นหาให้เชื่อมโยงกับการร้อยเรียงเรื่องราวในพิพิธภัณฑ์ โอกาสส่งเสริมให้เด็กพัฒนาการคิดวิเคราะห์ย่อมมี

มากยิ่งขึ้น เด็ก ๆ สามารถตีความเพิ่มเติมและวิจารณ์ เรียกได้ว่าเป็นการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับองค์ประกอบของถ้อยคำ วัตถุ และพื้นที่ในบริบทพิพิธภัณฑ

เอเกลยังได้เสนอชุดคำถามเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ โดยประยุกต์จากพรินซ์และนอลลี<sup>5</sup> เช่น นิทรรศการฉายภาพ/บอกเล่าเรื่องราวของใคร? ใครบ้างที่นิทรรศการยังไม่ได้เอ่ยอ้างถึง? ภาษาแบบไหนที่ภัณฑารักษ์เลือกใช้ในการถ่ายทอดเรื่องราว? ภาพ วัตถุ และพื้นที่ ทำหน้าที่ในการสร้างภาษาเช่นไร? หากไม่มีข้อมูลที่เป็นลายลักษณ์ปรากฏในนิทรรศการเลย ความหมายต่าง ๆ ของวัตถุ และนิทรรศการจะเปลี่ยนไปอย่างไร? พิพิธภัณฑ์ยังประโยชน์ให้กับใคร? และไม่ยังประโยชน์ให้กับใคร? ตัวบทของพิพิธภัณฑ์มุ่งสร้างโลกทัศน์แบบไหนให้กับผู้ชมและไม่สร้างโลกทัศน์แบบไหน? และเราสามารถตีความโลกทัศน์ในแบบอื่น ๆ ได้อีกบ้างหรือไม่ จากตัวบทของพิพิธภัณฑ์เดียวกันนี้?

---

5 J. Franzak and E. Noll, 'Monstrous Acts: Problematizing Violence in Young Adult Literature,' *Journal of Adolescent & Adult Literacy* 49, no. 8 (2006): 662–72.

บ.

## ‘พื้นที่ของการต่อรอง’: การศึกษาสำหรับผู้ใหญ่ ในพิพิธภัณฑ์

โดย โซติเรีย เกรค<sup>6</sup>

การศึกษาของเกรคมุ่งทำความเข้าใจกับงานด้านการศึกษาในพิพิธภัณฑ์สำหรับผู้ใหญ่ในสหราชอาณาจักร โดยชวนให้พิจารณาว่าการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์เป็น ‘กระบวนการ’ เกรคตั้งคำถามเกี่ยวกับความหมายของการเรียนรู้ ควบคู่กับการตั้งคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาและสภาพของการเรียนรู้เหล่านั้น งานการศึกษาชั้นนี้ดำเนินการในหอศิลป์และพิพิธภัณฑ์แมคมานัส (McManus Gallery) ที่จัดแสดงศิลปะร่วมสมัยดันดี (Dundee) และสถาบันการเรียนรู้การเดินเรือ (Royal Research Ship Discovery at Discovery Point) และศูนย์เรียนรู้งานฝีมือเวอร์ดันท์ (Verdant Works) เมืองดันดีเป็นเมืองที่ตั้งอยู่ทางตะวันออกเฉียงของสกอตแลนด์ โดยเป็นเมืองอุตสาหกรรมและเข้าสู่สังคมหลังอุตสาหกรรม

6 Sotiria Grek, “In and against the Museum”: The Contested Spaces of Museum Education for Adults,” *Discourse: Studies in the Cultural Politics of Education* 30, no. 2 (June 2009): 195–211, doi:10.1080/01596300902809237.

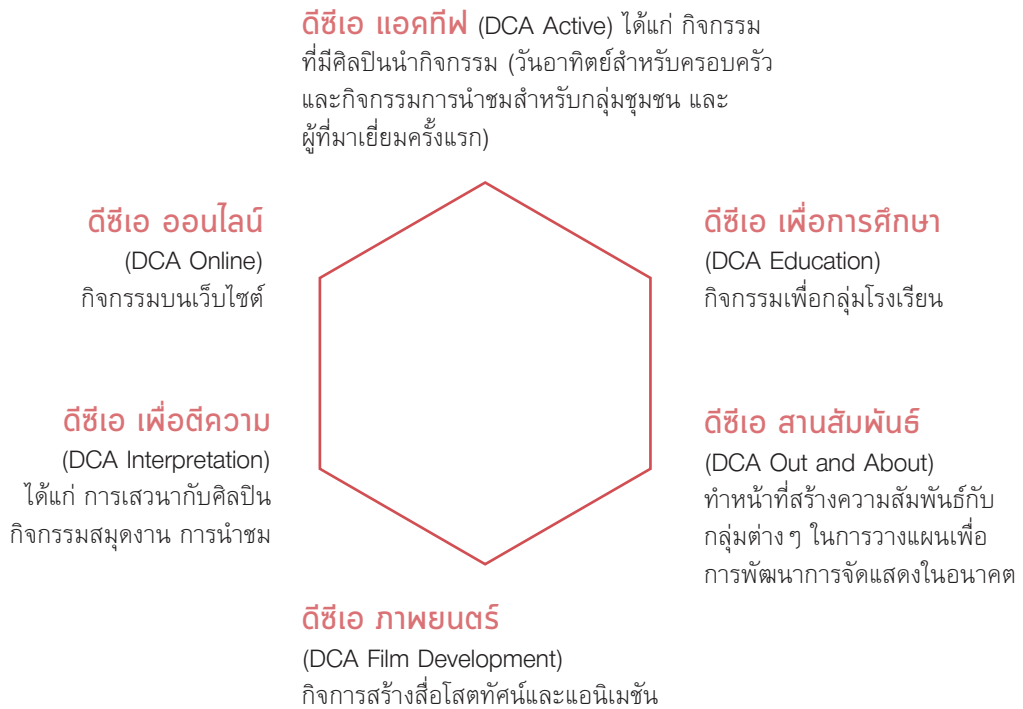
เป้าหมายการศึกษาวิเคราะห์ในครั้งนี้เน้นพิจารณาในสองลักษณะ คือ หนึ่ง การวิเคราะห์โอกาสการถ่ายทอดความรู้ และสอง ปฏิสัมพันธ์ของการศึกษากับคนเรียนรู้อย่างไรและอย่างไร สิ่งใดที่ส่งอิทธิพลกับประสบการณ์พิพิธภัณฑสถานเหล่านั้น

เกรกอรีอิงแกรมมี่ (Antonio Gramsci) ที่มองบทบาทอำนาจนำ, ปัญญาชน และการต่อสู้ทางวัฒนธรรมและการศึกษา เพื่อก้าวข้าม ‘สามัญสำนึก’ โดยเงื่อนไขทางการเมืองในการต่อสู้ของแต่ละสังคมในแต่ละช่วงเวลานั้นแตกต่างกัน นอกจากนี้ยังได้อ้างอิงถึงวิลเลียมส์ (Raymond Williams) โดยมองเรื่องของอำนาจในการคิดสรรเนื้อหาทางการศึกษา การเชื่อมขมพิพิธภัณฑสถานเป็นรูปแบบหนึ่งของการคิดสรร และทำให้อำนาจนำนั้นปรากฏ เกรคยังกล่าวถึงบูร์ดิเยอ (Pierre Bourdieu) ที่ย้ำถึงการวิเคราะห์เชิงสังคม โครงสร้างสังคมกำกับบรรณนิยม และบทบาทของทุนวัฒนธรรม และสังคมพรางความไม่เท่าเทียมทางชนชั้น จากกรอบการพิจารณาเหล่านี้นำมาสู่กรอบการวิจัยที่แสดงให้เห็นโครงสร้างสังคมที่นำมาสู่การวิเคราะห์เพศ ชนชั้น การศึกษา และชาติพันธุ์ ปัจจัยเหล่านี้ส่งผลต่อการมีส่วนร่วมอย่างไรต่องานด้านการศึกษาของพิพิธภัณฑสถาน

ผลการวิเคราะห์ชี้ให้เห็นว่า เมืองดันดีเปลี่ยนผ่านจาก ‘การบริโภคสินค้าสู่การบริโภคบริการ ทั้งบริการส่วนบุคคล ธุรกิจ การศึกษา และสุขภาพ รวมถึงสิ่งบันเทิง มหรสพ การแสดงชั่วคราว’ พิพิธภัณฑสถานและหอศิลป์อยู่ในขอบข่ายธุรกิจสันตนาการ เกรคยกตัวอย่างหอศิลป์แม็คมานัส สถานที่ดังกล่าวประกอบด้วยวัตถุกว่าแสนชิ้น และมีการปรับปรุงขนาดใหญ่ พร้อมกับการทำงานด้านการศึกษาอย่างเป็นระบบ การทำงานปรับเปลี่ยนวิธีคิดที่เคยให้ความสำคัญเฉพาะกลุ่มนักเรียน มาสู่การทำงานร่วมกับผู้คนต่าง ๆ ที่อาศัยรายล้อมพิพิธภัณฑสถานจนเรียกได้ว่า ‘พิพิธภัณฑสถานขับเคลื่อนสังคม’

กรณีศึกษาอีกแห่งหนึ่งคือ ศูนย์ศิลป์ดันดี (ดีซีเอ) (Dundee Contemporary Arts - DCA) นับเป็นสถานที่สำหรับศิลปะและนันทนาการ ทั้งการแสดงงานศิลป์ โรงภาพยนตร์ ร้านอาหาร กาแฟ และศูนย์วิจัยสิ่งพิมพ์ เกรคพิจารณาว่าเป็น ‘ย่านวัฒนธรรม’ (cultural quarter) จึงส่งผลให้เป็นย่านดึงดูดผู้คน ทั้งจากร้านค้าย่อย ความบันเทิง และชีวิตกลางคืน

แนวทางการศึกษาอาศัยการพิจารณาใน 6 ด้าน ประกอบด้วย



งานด้านการศึกษาทั้งหกด้านนี้เน้นเป็นการส่งเสริมให้ปัจเจกบุคคลมีความ  
คิดเชิงบวก และสร้างทัศนคติทางสังคมที่ดี จึงนับได้ว่า ดีซีเอ ก้าวสู่สถานที่ที่สร้าง  
ประสบการณ์หลากหลาย แต่ผู้ชมที่มายังคงเป็นกลุ่มคนที่มีฐานะทางเศรษฐกิจและ  
การศึกษาในระดับสูง

จากนั้น เกรค ย้อนกล่าวถึงกองทุนมรดกดันดี (Dundee Heritage Trust) หรือ  
ดีเอชที (DHT) ที่จัดตั้งขึ้น เมื่อ ค.ศ. 1985 โดยมีสถานภาพเป็นองค์กรไม่แสวงผล  
กำไรเพื่อ ‘อนุรักษ์และนำเสนอประวัติศาสตร์อุตสาหกรรม’ องค์กรทำหน้าที่ดูแล  
สถานที่ 2 แห่ง ได้แก่ สถาบันการเรียนรู้การเดินทางและศูนย์เรียนรู้งานฝีมือเวิร์คดันดี  
ซึ่งเป็นพิพิธภัณฑ์ขนาดเล็กที่นำเสนอเรื่องราวจากประสบการณ์ของแรงงานในดันดี  
ดำเนินการโดยเอกชนที่ได้รับงบประมาณที่จำกัดจากรัฐ ทั้งสองแห่งเป็นจุดเยี่ยมชม

สำคัญของอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว

องค์กรจึงเน้นการสนับสนุนจากภาคเอกชน ทั้งนี้เพื่อประโยชน์สาธารณะ นอกจากนี้ยังใช้เป็นสถานที่สำหรับการจัดงานต่าง ๆ เพื่อหาเงินกองทุนมรดกดันดี องค์กรดังกล่าวนับเป็นตัวอย่างที่สำคัญสำหรับการประสานกับการพาณิชย์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อการศึกษา

สำหรับการศึกษาสำหรับผู้ใหญ่ หอศิลป์แม็คมานัสประกอบด้วยผู้ชมที่มีพื้นเพหลากหลาย ส่วนศูนย์ศิลป์ดันดี (ดีซีเอ) มักเป็นกลุ่มใหม่ที่มีการศึกษาและมีกำลังซื้อ ส่วนคนที่สนใจงานของกองทุนมรดกดันดีกลับเป็นกลุ่มวัยกลางคนและผู้สูงวัย ที่มีสถานภาพทางสังคมสูง อย่างไรก็ตามโปรแกรมการศึกษานั้น แตกต่างตามเงื่อนไขของแต่ละองค์กร พิพิธภัณฑ์แม็คมานัสขึ้นกับองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ที่มีประวัติศาสตร์ยาวนานกว่าร้อยปี ในขณะที่หอศิลป์และศูนย์มรดกมีอายุเพียง ทศวรรษ ส่วนสถานภาพของศูนย์ศิลป์ดันดีนั้นเป็นความร่วมมือของเอกชนและรัฐ ส่วนกองทุนมรดกดันดีอยู่ในประเภทของพิพิธภัณฑ์เอกชน แต่สิ่งที่มีอยู่ร่วมกันคือ งบประมาณที่จำกัดให้กับกิจกรรมเพื่อการศึกษา

ทิศทางการทำงานนั้นแตกต่างกัน เจ้าหน้าที่การศึกษาในพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์ แม็คมานัสต้องการความร่วมมือระหว่างหน่วยงานในพื้นที่เพราะไม่มีส่วนการตลาด ในองค์กร ส่วนเจ้าหน้าที่การตลาดของกองทุนมรดกดันดีเป็นหน่วยประกอบการ ที่ต้องอยู่รอดได้ด้วยรูปแบบดำเนินการแบบธุรกิจ การทำงานของศูนย์ศิลป์ดันดีให้ ความใส่ใจต่อโปรแกรมการศึกษากับการตลาด

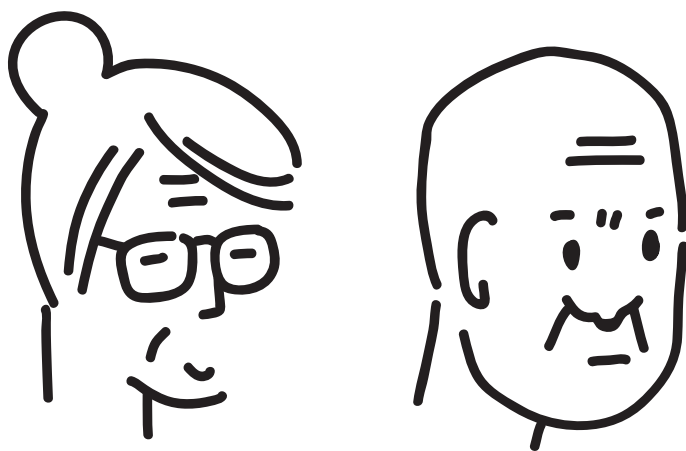
เกรคแสดงให้เห็นถึงการปรับตัวของพิพิธภัณฑ์ในดันดี นั้นหมายถึงอิสระที่ผู้ชม แต่ละคนจะเรียนรู้และตีความสิ่งจัดแสดง เกรคยังได้กล่าวถึงกริมซี่ในกระบวนการ ตีความ คำตอบของผู้ชมจำนวนหนึ่งมองตนเองด้วยฐานะที่ไม่ได้สำคัญอะไรกับ เรื่องราวยิ่งใหญ่ของพิพิธภัณฑ์ในบริบท เพราะในบางครั้งผู้ชมเผชิญกับข้อจำกัดของ ตนเองในการทำความเข้าใจเนื้อหาในทรรศการ ในการวิเคราะห์เกรคอ้างถึงเอ็ดเวิร์ดส์ (Edwards)<sup>7</sup> ในการพัฒนางานด้านการศึกษาในพิพิธภัณฑ์ว่าเป็นเป้าหมายที่แตก ต่างและหลากหลาย (heterogeneous goals) นั่นคือปัจเจกบุคคลสามารถเรียนรู้ สิ่งต่าง ๆ มากกว่าเป็นเพียงผู้รับสาร

7 R. Edwards, 'Behind the Banner: Whither the Learning Society?,' *Adults Learning* 6, no. 6 (1995): 187.

ฉะนั้น ผู้ชมจึงกลายเป็น ‘ผู้แสดง’ ในการสร้างความหมายจากศิลปะวัตถุและสิ่งจัดแสดง การอธิบายเช่นนี้เชื่อมโยงกับมุมมองของอำนาจนำของกรีมส์ แสดงให้เห็นว่าผู้ชมควรเป็นผู้กระทำการและแสดงลักษณะเฉพาะบุคคล (personal agency and individual traits) โดยเฉพาะอย่างยิ่ง หากมองผู้ชมในมิติทางการตลาด ผู้ชมแต่ละคนมีความต้องการที่แตกต่าง ฉะนั้นพิพิธภัณฑ์ควรใส่ใจกับองค์รวมของปัจเจกบุคคลมากกว่าจะมองเพียงกลุ่มชุมชนในภาพรวมทั่วไป

แต่การจัดการการศึกษาหรือบริการในพิพิธภัณฑ์กลับยังไม่ให้ความสำคัญกับความแตกต่างของแต่ละกลุ่ม แม้ทุกคนมีโอกาสในการเข้าถึง ขณะเดียวกันพิพิธภัณฑ์คงผลิตซ้ำรูปแบบทางสังคมที่เคยปฏิบัติอยู่ก่อนหน้านี้ นั่นคือ การยังไม่ได้คำนึงถึงพื้นที่ทางสังคม การศึกษา วัฒนธรรมที่แตกต่างระหว่างผู้ชม ด้วยเหตุนี้ นักการศึกษาเองจะต้องใส่ใจกับการทำงานร่วมและด้านในงานพิพิธภัณฑ์ ที่กล่าวไว้ว่า ‘ร่วม’ นั้นหมายถึง การทำงานโดยใช้ประโยชน์จากสิ่งจัดแสดงทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม และ ‘ด้าน’ ทานกับช่วงชั้นและข้อจำกัดของ ‘ชนบที่ได้รับการคัดสรร’

ในทัศนะของ เกรค คำว่า ‘โพสต์-มิวเซียม’ (post-museum) จึงควรเป็นองค์กรที่ให้ความสำคัญกับลูกค้า (customer-oriented enterprise) องค์กรจะต้องปรับงานด้านการศึกษาในพิพิธภัณฑ์ให้มีความหลากหลาย และตอบสนองความต้องการของผู้ชม ทั้งการเรียนรู้ ความสนุกสนานที่สอดคล้องกับความอยากรู้ของแต่ละคน การทำงานควรมั่นในกระบวนการมากกว่าเป้าหมาย นั่นหมายถึงการใส่ใจกับวิธีการมากกว่าการตีกรอบของผลลัพธ์ให้กลายเป็นแกนนำในการทำงาน และการเปิดให้กับเรื่องราวของคนธรรมดาได้รับการบรรจุไว้ในการสร้างสรรคณ์ิทรรศการ เพื่อส่งเสริมให้นิทรรศการเกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนมากกว่าการใช้เทคโนโลยี







สำหรับการพัฒนางานด้านการศึกษาในพิพิธภัณฑ์สำหรับผู้สูงวัย ประกอบด้วยบทความ 3 เรื่อง เริ่มต้นด้วยความสำคัญของการกำหนดนโยบายและแนวทางปฏิบัติสำหรับผู้สูงวัยในการศึกษาของพิพิธภัณฑ์ เพื่อให้พิพิธภัณฑ์เพิ่มเติมกับแนวทางการศึกษาตลอดชีวิต และบทความอีกสองเรื่อง เป็นการนำเสนอกิจกรรมรูปแบบ ตัวอย่างของ 'พิพิธภัณฑ์ในหนึ่งวัน' โดย แองเจลา แมนเดอร์ส (Angela Manders) ช่วยสะท้อนกระบวนการทำงานที่ไม่เฉพาะการใช้ประโยชน์จากวัตถุพิพิธภัณฑ์ แต่ลำดับและขั้นตอนการ

ทำงานซึ่งให้เห็นความร่วมมือที่เกิดขึ้นได้ระหว่างพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติและผู้สูงวัย เพื่อสร้างสรรค์กิจกรรมการเรียนรู้ให้กับกลุ่มผู้ชมนี้

กิจกรรมอีกประเภทหนึ่งคือ การเปิดพื้นที่ทางสังคมให้ผู้สูงวัยได้เห็นความสำคัญของตนเองกับการสร้างสรรค์สังคม ดังจะเห็นได้ในงานชานดรา มาร์วิก (Sandra Marwick) พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติเป็นสะพานที่เชื่อมโยงคนต่างวัย ประสบการณ์ที่มีค่าของผู้สูงวัยได้รับการเล่าขานอีกครั้ง และที่สำคัญกว่านั้น ผู้สูงวัยคงเห็นที่ทางของตนเองในสังคม

ก.

## พิพิธภัณฑ์กับการเรียนรู้ตลอดชีวิต ของคนสูงวัย โดย ฮุย-จุง เซียน<sup>8</sup>

ในปัจจุบัน การเรียนรู้ตลอดชีวิตเป็นแนวคิดสำคัญ เพราะคนสูงวัยเพิ่มจำนวนมากขึ้น กลุ่มประชากรดังกล่าวทวีความสำคัญกับกระบวนการจัดการการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ องค์การอนามัยโลก (WHO) กำหนดไว้ว่า หากสัดส่วนของประชากรสูงวัย (ผู้ที่มีอายุมากกว่า 65 ปีขึ้นไป)

---

8 Hui-Jung Hsieh, 'Museum Lifelong Learning of the Aging People,' *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 2, no. 2 (2010): 4831–35, doi:10.1016/j.sbspro.2010.03.779.

มีจำนวนมากกว่าร้อยละ 14 ของประชากรทั้งหมด แสดงว่าสังคมนั้นเข้าสู่ ‘สังคมผู้สูงวัย’ โดยส่วนหนึ่งอยู่ในประเทศพัฒนาแล้ว เช่น ญี่ปุ่น ออสเตรเลีย แต่ประชากรสูงวัยอีกจำนวนหนึ่งอยู่ในประเทศกำลังพัฒนา ทั้งในทวีปแอฟริกา โอเชียเนีย ในหลายประเทศรัฐบาลตระหนักถึงความสำคัญ of ประชากรกลุ่มดังกล่าว และจัดตั้งองค์กรที่ดูแลกลุ่มผู้สูงวัยโดยเฉพาะ ทั้งเพื่อการจัดการด้านการเงินสำหรับการดูแล การสาธารณสุข และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ

ตั้งแต่ทศวรรษ 1990 เป็นต้นมา องค์กรระหว่างประเทศ และหลายประเทศเตรียมแผนการเพื่อรองรับโครงสร้างประชากรดังกล่าว สาระสำคัญไม่ใช่เพียงการรองรับเพื่อการดูแลในเชิงกายภาพ แต่ยังหมายรวมถึงแผนการส่งเสริมให้ผู้สูงอายุเห็นคุณค่า ผู้สูงวัยต้องปรับตัวกับความเปลี่ยนแปลงเพื่อการพึ่งตนเอง รวมทั้งการกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ในผู้สูงวัย แนวคิดดังกล่าวขยายตัวในทฤษฎีทางการศึกษาและนักปฏิบัติการ เพื่อให้สอดคล้องกับระบบการศึกษาที่ขยายสู่กลุ่มคนทุกช่วงวัย

เบซิล เยคส์ลีย์ (Basil Yeaxlee) กล่าวถึงการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่อยู่ในธรรมชาติและความต้องการของมนุษย์ การเรียนรู้เกิดขึ้นได้ในทุกที่ในหลายสถานการณ์ด้วยรูปแบบที่แตกต่าง แนวคิดดังกล่าวเชื่อมโยงกับการศึกษาผู้ใหญ่ ที่มิได้จำกัดเฉพาะการศึกษาเพื่อให้ได้ประกาศนียบัตรทางการศึกษา หากหมายถึงความสนใจและความต้องการ

ของผู้เรียนนอกหลักสูตรการศึกษาทางการตั้งแต่ทศวรรษ 1950-1970 แนวคิดการศึกษาตลอดชีวิตที่มีความสำคัญในระดับนโยบาย ดังเช่นการตีพิมพ์เอกสารต่าง ๆ เพื่อให้สังคมตระหนักถึงการศึกษาในวัยผู้ใหญ่ การศึกษาต่อเนื่องและกลยุทธ์เพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Recurrent Education - The Strategy of Lifelong Learning) ขององค์การความร่วมมือทางเศรษฐกิจ (ค.ศ.1973) หรือการจัดตั้งคณะกรรมการที่ดูแลการศึกษาสำหรับผู้ใหญ่ องค์การยูเนสโก (ค.ศ.1965)

การออกกฎหมายในญี่ปุ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต (ค.ศ.1990) คณะกรรมาการยุโรปตีพิมพ์เอกสาร เรื่อง *บันทึกเกี่ยวกับการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Memorandum on Lifelong Learning)*<sup>9</sup> หรือข้อกำหนดต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาคุณภาพทางการศึกษาเมื่อ ค.ศ. 2002 การทบทวนสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ เพื่อชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการกำหนดมาตรการและการปฏิบัติต่าง ๆ เพื่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้สูงวัยและส่งเสริมสถานภาพของพวกเขาในสังคมและครอบครัว แต่ความซับซ้อนยังมีมากขึ้นในมิติของความสัมพันธ์ระหว่างคนในแต่ละรุ่นที่ต่างฝ่ายจำเป็นต้องเรียนรู้ที่จะอยู่ร่วมกัน ดังนั้น กระบวนการเรียนรู้จึงนับเป็นสิ่งที่ไม่สิ้นสุด จึงควรมีการส่งเสริมให้สถาบันทางการศึกษาและทางวัฒนธรรมเปิดโอกาสและเวทีในการเรียนรู้สำหรับผู้สูงวัย

9 *Memorandum on Lifelong Learning* (Brussel: Lifelong Learning, 2000), <http://www.lifelonglearning-bulgaria.org/en/memorandum.pdf>.

สำหรับงานด้านการศึกษาในพิพิธภัณฑ์ที่ผ่านมา การใช้ประโยชน์กลุ่มวัตถุและเนื้อหาต่างๆ ในพิพิธภัณฑ์ดำเนินไปเพื่อกลุ่มนักเรียน หนุ่มสาว หรือกลุ่มวิชาชีพเฉพาะ แต่กลับไม่ได้ให้ความสำคัญกับการใช้ประโยชน์เพื่อคนสูงวัย ในงานการศึกษาของเบนต์ลีย์ (Bentley)<sup>10</sup> แสดงให้เห็น การศึกษาตลอดชีวิตกับศิลปะในบริบทพิพิธภัณฑ์ เขาย้ำถึงความสำคัญของการเรียนรู้ของผู้สูงวัยในบรรยากาศที่ไม่เป็นทางการ และตามสถานที่ต่างๆ มากกว่าลักษณะของการจัดการศึกษาแบบห้องเรียน ในงานของแมคกิฟนี (McGivney)<sup>11</sup> กล่าวถึงความหลากหลายของการจัดกิจกรรมไม่ว่าจะเป็นเวทีอภิปราย การนำชม หรือการให้ข้อมูล ควรเน้นปฏิสัมพันธ์ในการสื่อสารเพื่อให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น เพราะท่ามกลางผู้ที่มีความสนใจคล้ายคลึงกัน ผู้ร่วมกิจกรรมแต่ละคนได้แสดงประสบการณ์ของตนเองร่วมไปกับเวทีเหล่านั้น

ด้วยความเปลี่ยนแปลงโครงสร้างประชากร พิพิธภัณฑ์ควรให้ความสำคัญและพัฒนาความเข้าใจเกี่ยวกับพัฒนาการชีวภาพ จิตวิทยาและสังคม และความเปลี่ยนแปลงต่างๆ เพื่อส่งเสริมให้ผู้สูงวัยร่วมในกิจกรรมต่างๆ ทั้งนิทรรศการและกิจกรรมเพื่อการศึกษา

10 T. Bentley, *Learning beyond the Classroom: Education for a Changing World* (London: Routledge, 1998).

11 V. McGivney, *Informal Learning in the Community: A Trigger for Change and Development* (Leicester: National Institute of Adult Continuing Education, 1999).

เขียนได้สำรวจบริการหรือกิจกรรมสำหรับผู้สูงวัยในประเทศต่าง ๆ ข้อมูลโดยส่วนใหญ่แสดงให้เห็นการลดราคาค่าธรรมเนียมในการเข้าชม การจัดบริการเพื่ออำนวยความสะดวกในทางกายภาพให้กับผู้สูงวัย ทางขึ้น-ลงสำหรับรถเข็น การจัดพิมพ์เอกสารสำหรับผู้ที่มีความบกพร่องทางการมองเห็น แต่กลับมีพิพิธภัณฑ์เพียงบางแห่งเท่านั้นที่จัดกิจกรรมเฉพาะให้กับกลุ่มผู้ชมนี้ กิจกรรม ‘วันผู้สูงวัย’ ซึ่งจัดโดยพิพิธภัณฑ์ศิลปะร่วมสมัย (MOMA) เปิดให้บริการกับผู้สูงวัยได้เข้าชมงานศิลปะเป็นการเฉพาะในวันปิดทำการของพิพิธภัณฑ์

ผู้สูงวัยในฐานะผู้ใช้บริการหลายคนเลือกไปพิพิธภัณฑ์เพื่อใช้เวลาในการเรียนรู้ศิลปะตามความพอใจและต้องการใช้เวลาร่วมกับเพื่อน และเป็นโอกาสอันดีในการพูดคุยกับผู้คน ในขณะที่หลายคนเลือกไม่ไปพิพิธภัณฑ์ เพราะความเจ็บป่วย หรือมองเห็นว่าตนเองสูงวัยเกินกว่าการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ หรือไม่ได้รับข้อมูลที่เพียงพอถึงบริการต่างๆ ของพิพิธภัณฑ์ ทั้งหมดนี้แสดงให้เห็นว่า พิพิธภัณฑ์ควรให้ความสนใจกับกลุ่มผู้สูงวัยอย่างจริงจัง

พิพิธภัณฑ์ควรปรับรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาต่างๆ เพื่อตอบโต้กับข้อจำกัดของผู้สูงวัย เช่น การผลิตสิ่งพิมพ์ที่เป็นมิตรกับการมองเห็นของผู้สูงวัย การปรับระยะเวลาเข้าชมที่เหมาะสมกับร่างกายของผู้อาวุโส การปรับขนาดของอักษร สี หรือแบบตัวอักษรให้เหมาะสม

สำหรับการอ่าน รวมทั้งการเลือกใช้เทคโนโลยีที่ไม่  
กลายเป็นอุปสรรคในการเข้าถึง การพัฒนากิจกรรม  
ที่เปิดโอกาสให้ผู้สูงวัยนำประสบการณ์มาแบ่งปัน  
นับว่ามีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะกิจกรรมจะกลายเป็นเวที  
ของการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อการทบทวนตนเอง



บ.

พิพิธภัณฑ์ในหนึ่งวัน:  
ประสบการณ์พิพิธภัณฑ์  
นอกสถานที่  
โดย แองเจลา แมนเดอร์ส<sup>12</sup>

กิจกรรม ‘พิพิธภัณฑ์ในหนึ่งวัน’ เป็นความพยายามในการเข้าถึงผู้สูงวัย ด้วยการนำวัตถุและเรื่องราวมาแบ่งปันให้กับผู้สูงวัยที่บ้านพักคนชรา ในทางหนึ่งทำให้ผู้สูงวัยที่ไม่สามารถเดินทางไปยังพิพิธภัณฑ์ ด้วยข้อจำกัดทาง

12 Angela Manders, 'Museum for One Day: A special museum experience on location,' in *Best Practice 3*, ed. Emma Nardi and Cinzia Angelini (Italy: Edizioni Nuova Cultura, 2014), 227–35, <http://nuovacultura.it/wp/catalogo/best-practice-3/>.

กายภาพหรือทางสมอง ได้มีโอกาสเรียนรู้เรื่องราวต่างๆ ของพิพิธภัณฑ ในอีกทางหนึ่ง ผู้สูงวัยที่ยังกระฉับกระเฉง ทำหน้าที่เป็นผู้เล่าเรื่องราว ตัวอย่างจากบทความเน้น กลุ่มผู้ที่มีปัญหาระบบประสาทและความทรงจำที่บ้านพัก สำหรับกลุ่มผู้สูงวัยดังกล่าว ฉะนั้น การใช้เวลาสั้นๆ เปิดประสบการณ์ใหม่ให้กับกลุ่มเป้าหมาย เป็นทั้งโอกาสในการเรียนรู้สำหรับพวกเขา และการเรียนรู้ที่จะปรับเนื้อหา และการนำเสนอที่มีผู้สูงวัยเป็นผู้เล่าเรื่องและผู้เรียนรู้ในเวลาเดียวกัน

แนวคิดของโครงการ เริ่มเมื่อ ค.ศ. 2008 ส่งเสริมให้ผู้สูงวัยในบ้านพักเดินทางไปเยี่ยมชมพิพิธภัณฑในพื้นที่อุเทรชต์ (Utrecht) แต่กลุ่มผู้ป่วยทางระบบประสาทและความทรงจำกลับพบข้อจำกัดในการเดินทาง จึงนำมาสู่การวางแผนและดำเนินกิจกรรมในนาม ‘พิพิธภัณฑในหนึ่งวัน’ เมื่อ ค.ศ. 2011 โดยมูลนิธิแวนบาเรน (Van Baaren) ให้การสนับสนุน และขยายสู่พื้นที่โดยรอบในเขตอื่นๆ กิจกรรมดังกล่าวนี้สอดคล้องเป็นอย่างดีกับการส่งเสริมให้กลุ่มวัตถุของพิพิธภัณฑได้ใช้ประโยชน์มากยิ่งขึ้น

การสร้างกิจกรรมอาศัยการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย โดยให้ความรู้สึกเหมือนการได้ไปเที่ยวพิพิธภัณฑ แต่ในความเป็นจริงเป็นการจัดกิจกรรม ณ บ้านพักผู้สูงวัย เรียกว่าเป็นการนำพิพิธภัณฑมาสู่สถานที่ที่พวกเขาคุ้นเคย โดยกำหนดให้ผู้

เข้าร่วมกิจกรรมราว 8-15 คน เป้าหมายของการจัดกิจกรรมคือการส่งเสริมให้แต่ละคนร่วมสัมผัสวัตถุมาจากพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นและเล่าเรื่องราว ฉะนั้น สมาชิกที่ร่วมกิจกรรมได้ฟังเรื่องราวของคนอื่นๆ โอกาสในการใช้การสัมผัสวัตถุเช่นนี้เปิดโอกาสในการเชื่อมโยงเข้ากับเรื่องเล่า ทั้งที่เกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์ ประวัติศาสตร์ (ศิลปะ) เกร็ดความรู้ และความทรงจำ การจัดกิจกรรมสามารถปรับเปลี่ยน โดยพิพิธภัณฑ์ทำหน้าที่ในการให้ข้อมูลพื้นฐานใน ‘บัตรวัตถุ’ (object cards) และผู้เล่าเรื่องสามารถปรับแต่งในระหว่างการทำกิจกรรม

ตัวอย่างคำถามระหว่าง  
การสัมภาษณ์ว่าลอง  
เช่น สิ่งนี้คืออะไร? วง  
สนทนาเปิดกว้างสำหรับ  
คำตอบ โดยให้แต่ละคน  
เล่าเรื่องราวที่แตกต่าง  
กัน จากนั้น เจ้าหน้าที่  
จากพิพิธภัณฑ์บอกเล่า  
ความตั้งใจของศิลปินผู้  
สร้างชิ้นงาน คำอธิบาย  
สร้างความประหลาดใจ  
ให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรม  
และทำให้ประสบการณ์ดัง  
กล่าวน่าจดจำมากยิ่งขึ้น

ความสำเร็จของกิจกรรม ‘พิพิธภัณฑ์ในหนึ่งวัน’ นั้น ขึ้นกับปัจจัยหลายประการ คือ (1) กิจกรรมอยู่บนพื้นฐานของการทำงานเพื่อสังคม ดังนั้น จึงควรได้รับการสนับสนุนทั้งในระดับท้องถิ่นและระดับชาติ (2) เครือข่ายที่ยั่งยืนของภาคีทางวัฒนธรรม สาธารณสุข และงบประมาณ รวมทั้งข้อตกลงที่ชัดเจนระหว่างภาคี (3) การประกอบกิจกรรมในแต่ละครั้งเน้นคุณภาพมากกว่าการนับจำนวนผู้เข้าร่วมเพื่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง (4) การคัดเลือกประเภทของวัตถุที่หลากหลายและเปิดโอกาสการเรียนรู้จากการสัมผัส (5) ทักษะในการเล่าเรื่องและดำเนินกิจกรรมอย่างมืออาชีพ (6) การประเมินผลเพื่อการพัฒนาในอนาคต

กิจกรรม ‘พิพิธภัณฑ์ในหนึ่งวัน’ เปิดโอกาสให้กับคนที่ไม่สามารถเข้าถึงพิพิธภัณฑ์ได้ ดังนั้น การเปิดโอกาสให้ผู้จัดกิจกรรมได้แบ่งปันความเห็นและความรู้สึก เป็นวิธีการที่เรียนรู้ข้อจำกัดของการทำงาน และนำมาสู่การปรับกิจกรรมที่มีความเหมาะสม นอกจากนี้ การที่ผู้ปฏิบัติการแบ่งปันประสบการณ์ ความรู้ และแนวคิดใหม่ๆ ระหว่างกันผ่านข้อเขียนต่างๆ ช่วยให้พิพิธภัณฑ์จัดการอบรมให้กับผู้อาสาได้ดียิ่งขึ้นด้วยเช่นกัน

ค.

เรียนรู้จากผู้อื่น:  
สมาชิกอาวุโสของชุมชน  
กับเรื่องเล่าของมวลประชา  
โดย ชานดรา มาร์วิก<sup>13</sup>

พิพิธภัณฑ์เรื่องราวของผู้คน (People's Story Museum) ได้รับการจัดตั้งและพัฒนาขึ้นโดยหน่วยสันตนาการของสภาเมืองเอดินบะระ (Edinburg District Council's Recreation Department) เพื่อบริการผู้คนในเมืองให้เข้าถึง

13 Sandra Marwick, 'Learning from Each Other: Museum and Older Members of the Community - the People's Story,' in *Museum, Media, Message*, ed. Eilean Hooper-Greenhill, Museums--New Visions, New Approaches (London; New York: Routledge, 1995), 140–50.

เรื่องราวที่เชื่อมโยงผู้คน หน่วยรับผิดชอบได้แก่ หน่วยบริการ การศึกษาและกิจกรรมนอกสถานที่ของพิพิธภัณฑ์ โดยให้ คุณค่าของสายสัมพันธ์ระหว่างชุมชนกับพิพิธภัณฑ์ จอห์น ดานา (John Cotton Dana) กล่าวว่า ‘พิพิธภัณฑ์ต้องเรียนรู้ในสิ่งที่ชุมชนต้องการ และปรับพิพิธภัณฑ์ให้สอดคล้องกับ ความต้องการเหล่านั้น’

พิพิธภัณฑ์เรื่องราวของผู้คน สร้างขึ้นเพื่อบอกเล่าชีวิต และการทำงานของคนเอดินบะระ จากปลายศตวรรษที่ 18 ถึงปัจจุบัน โดยให้คนท้องถิ่นร่วมนำเสนอเรื่องราวของตนเอง และนำคำให้การมาเป็นฐานของการวิจัยและนำเสนอ ‘จึงส่งผลให้อ่านาบางส่วนของภัณฑารักษ์ถ่ายทอดสู่สาธารณชน แทนที่จะเป็นความเห็นของภัณฑารักษ์ แต่เพียงฝ่ายเดียวที่ปรากฏบนป้ายคำอธิบาย ให้กลายเป็น ถ้อยคำของผู้คนที่เกี่ยวข้องกับเรื่องนั้น’

โครงการดังกล่าวเริ่มต้นจากหัวหน้าภาควิชา การศึกษาผู้ใหญ่และการศึกษาต่อเนื่อง มหาวิทยาลัยกลาสโกว์ ‘คนธรรมดาจะร่วมเป็นส่วนหนึ่งของพิพิธภัณฑ์อย่างไร พิพิธภัณฑ์จะเป็นสถานที่ที่สร้างความเพลิดเพลินและการเรียนรู้ได้อย่างไร’<sup>14</sup> การทำงานร่วมกันระหว่างเจ้าหน้าที่ พิพิธภัณฑ์และคนสูงวัย รวมทั้งสมาชิกของชุมชน สร้าง ประโยชน์ร่วมกัน ใน ค.ศ. 1991 เมืองเอดินบะระสำรวจ คนวัยเกษียณจำนวน 51,686 คน

14 L. Bown, ‘New Needs in Adult and Community Education,’ in *Museums in Education: Education in Museums*, ed. T. Ambrose (Edinburgh: Scottish Museums Council, 1987).

‘ความทรงจำจะเป็นส่วนหนึ่งของคลังสะสมใน  
พิพิธภัณฑ์เรื่องราวของผู้คน เพื่อต่อเติมมิติทาง  
ประวัติศาสตร์’ นำมาสู่โครงการ ‘ความทรงจำและสิ่งของ’  
นำมาสู่กิจกรรมต่างๆ ในช่วงการเปิดตัวของพิพิธภัณฑ์ การ  
ร่วมทำความสะอาด ร่วมการกำหนดรูปแบบการนำเสนอ  
การเขียนบทบรรยายในวิดีโอ คนสูงวัยรู้สึกภูมิใจกับบทบาท  
ของตนเองกับงานพิพิธภัณฑ์ ทำให้พิพิธภัณฑ์เรื่องราวของ  
ผู้คนเป็นเรื่องราวของพวกเขา

เจ้าหน้าที่พิพิธภัณฑ์เรียนรู้สิ่งที่ไม่เคยได้รับการบันทึกไว้  
ในแหล่งข้อมูลประวัติศาสตร์ วัตถุได้รับการให้ความหมาย  
ใหม่ ตั้งแต่การเปิดพิพิธภัณฑ์ความร่วมมือกับชุมชนได้รับ  
การพัฒนาใน 3 ทิศทางด้วยกัน ทิศทางแรกคือ ภาควิชา  
ร่วมเป็นสมาชิกของกลุ่มเรื่องราวความทรงจำ สอง ภาควิชา  
การทำงานกับกลุ่มทำงานต่างๆ และผู้สูงวัย ส่วนที่สามคือ  
การจัดอบรมต่างๆ อาสาสมัครที่น่าชมให้กับผู้ชมมีโอกาส  
ถ่ายทอดสิ่งที่ได้เรียนรู้จากผู้ชมให้กับเจ้าหน้าที่พิพิธภัณฑ์

เมื่อพิพิธภัณฑ์เปิดครบหนึ่งปี พิพิธภัณฑ์จัดกิจกรรม  
นอกสถานที่ เพื่อให้ภาคีคนสูงวัยในแต่ละพื้นที่ได้จัด  
นิทรรศการขนาดเล็ก เล่าเรื่องราวของตนเอง นำเสนอ  
ภาพถ่ายและข่าวตัดจากหนังสือพิมพ์ท้องถิ่น รวมทั้งทำ  
กิจกรรมกับเด็ก ๆ ตัวอย่างกิจกรรมที่พัฒนาต่อเนื่องใน  
โรงเรียนหลายแห่ง มีกิจกรรมแข่งขัน สัมภาษณ์และความ



เรียง เรื่องวิญญานคริสต์มาสในอดีต ด้วยการให้เด็ก ๆ ในระดับมัธยมต้น พูดคุยกับญาติ เพื่อนบ้าน ถึงหน้าตาของคริสต์มาสก่อน ค.ศ. 1950 สิ่งที่ได้กลับมาคือ บันทึกคำสัมภาษณ์ต่าง ๆ แต่มากกว่านั้นคือสายสัมพันธ์ของคนสูงวัยและคนหนุ่มสาว

โครงการดังกล่าวได้รับผลตอบรับอย่างดี และนำวิธีการเดียวกันมาใช้กับ สัปดาห์วิทยาศาสตร์ ให้นักเรียนชั้นประถมเรียนรู้เรื่องราวเกี่ยวกับการรักษาพยาบาลพื้นบ้าน (home cures) ในช่วงทศวรรษ 1920-1930 และได้ทำงานต่อเนื่องมาอีกในช่วง ค.ศ. 1991-1992 นิทรรศการ ‘เฮดไลน์ส’ (Headlines) เนื้อหาในนิทรรศการมาจากคำสัมภาษณ์ บอกเล่าเรื่องราวของแพทย์ชนบท และการให้ยืมหรือบริจาคสิ่งของที่เกี่ยวข้อง

การทำงานมีอย่างต่อเนื่อง เฮเลน คลาร์ก (Helen Clark) ร่วมจัดงานเย็บผ้าที่เปิดให้ชาวชุมชนร่วมสร้างป้ายธง แต่ละคนสร้างงานศิลป์ของตนเอง โดยให้ป้ายดังกล่าวบอกเล่าเรื่องราวของคน ในอีกทางหนึ่ง การทำงานเชิงรุกกับผู้สูงวัยในสถานที่ต่าง ๆ โรงพยาบาล และสถานที่พักผ่อนหรือบ้านพักคนชรา คือการจัดทำกล่องที่จัดกลุ่มวัตถุต่าง ๆ และการจัดทำเอกสารแนะนำการจัดกิจกรรม โดยใช้วัตถุเพื่อการบำบัด เช่น กลุ่มวัตถุที่ให้ความร้อน กลุ่มวัตถุที่ให้ความสว่าง กลุ่มวัตถุเพื่อการครัว กลุ่มวัตถุเพื่อสันทนการ

นอกจากนี้ การจัดกิจกรรมพูดคุยในสถานที่ของสมาคมคนสูงวัย เช่นที่ โรยัล อับบี้ โฮเทล (Royal Abbey Hotel) และ เซนต์ แอนน์ โฟล์ค คลับ (St Anne's Old Folks Club) หรือสมาคมโบว์ลิงของกลุ่มคนสูงวัยชาย เพื่อการจัดเวทีบอกเล่าประสบการณ์ โดยตัวแทนในแต่ละกลุ่มจะเป็นผู้จัดกิจกรรม ตามคำแนะนำของชุดความรู้ที่พิพิธภัณฑ์จัดทำขึ้น

มัลคอล์ม โนวอลล์ (Malcolm Knowles) บันทึกไว้ว่า ‘ประสบการณ์คือแหล่งทรัพยากรสำคัญเพื่อการเรียนรู้ และเมื่อใดที่ประสบการณ์ถูกเพิกเฉย เขาและเธอจะรู้สึกถึงการถูกทอดทิ้ง’ อย่างไรก็ตาม ภาศเป็นกิจกรรมที่ต้องใช้เวลา ในหลายกรณี ผู้ที่จัดกิจกรรมในบ้านพักคนชราต้องการความเห็นหรือต้องการข้อมูลบางอย่างกับการจัดเวที นอกจากนี้ การใช้ละครเวทีเชื่อมโยงกับกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรื่องราวหลังการแสดง เช่น เมื่อปี ค.ศ.1992 ในโซพซัดส์ไอแลนด์ (Soapsuds Island) ได้ให้ผู้ชมมีโอกาสพูดคุยถึงรูปแบบของชีวิตที่แตกต่างกันในแต่ละพื้นที่ ผู้แสดงสามารถนำเอาเรื่องราวบางอย่างมานำเสนออย่างทันท่วงที

เครือข่าย 50+ ของภาควิชาการศึกษาต่อเนื่องทำกิจกรรมการเขียน ‘เล่าเรื่องในวัยเรียน’ ให้กับผู้สูงวัย วัตถุประสงค์จากพิพิธภัณฑ์วัยเยาว์ กลายเป็นสิ่งที่ขับเคลื่อนเรื่องเล่าจากความทรงจำ และประสานงานมายังพิพิธภัณฑ์ เรื่องราวของผู้คน แสดงให้เห็นความต่อเนื่องระหว่างประวัติศาสตร์คำบอกเล่ากับการนำเสนอเรื่องราวในรูปแบบนิทรรศการ

ตัวอย่างการทำงาน นิทรรศการ ‘เฮดไลน์ส’ (Headlines) ซึ่งเป็นการทำงานร่วมกับสมาชิกการศึกษาของชุมชน กลุ่มหญิงสูงวัยจากเคอร์กรอยสตัน (Craigroyston Reminiscence Group) หญิงทั้งสาวและสูงวัยร่วมเลือกวัตถุและภาพ เขียนคำบรรยายที่คัดเลือกจากคำสัมภาษณ์ และสิ่งของ เพื่อนำเสนอที่ศูนย์ชุมชน

โครงการความทรงจำกับสิ่งของได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่องเพื่อการใช้ประโยชน์จากประวัติศาสตร์คำบอกเล่าได้อย่างเหมาะสม ดังเช่น การได้รับเชิญร่วมให้คะแนนสอบครูประวัติศาสตร์ ในระหว่างที่สอบ สังเกตเห็นข้อผิดพลาดในการใช้ประวัติศาสตร์คำบอกเล่าในการสัมภาษณ์ผู้สูงวัย จนนำมาสู่การพัฒนาแนวทางการสัมภาษณ์จากประสบการณ์ให้กับผู้ที่สนใจ

ในขั้นตอนดังกล่าว พิพิธภัณฑ์ทำงานร่วมกับสมาคมความทรงจำที่มีชีวิต (Living Memory Association) ต้องการพัฒนาให้ผู้สนใจใช้ประโยชน์จากประวัติศาสตร์คำบอกเล่าพื้นที่ แต่มีอุปสรรคเกิดขึ้นในระหว่างการทำงานด้วยเช่นกัน เพราะกิจกรรมที่ให้คนหนุ่มสาวสัมภาษณ์คนสูงวัยไม่ใช่เรื่องที่ยั่งยืน เพราะการได้ยินและการจดจำเรื่องราว หรือการกล่าวซ้ำเรื่องเดิมๆ หลายครั้งของคนสูงวัย ผู้สัมภาษณ์ต้องอาศัยความอดทนและการสื่อสารชัดเจน สำคัญอย่างยิ่ง

โจเซลิน ดอดด์ (Jocelyn Dodd) กล่าวไว้ว่า ‘การทำงานกับชุมชนต้องการทักษะที่ต่างไปจากการเรียนอย่างเป็นทางการ ทักษะดังกล่าวไม่ใช่การเรียนรู้อย่างเป็นระบบที่วางไว้ล่วงหน้า แต่เป็นการเรียนรู้ที่เกิดจากการต่อการสร้างเครือข่าย และการสร้างความไว้วางใจ’ การจัดอบรมให้กับเครือข่ายเพื่อใช้ประวัติศาสตร์คำบอกเล่าในช่วงเวลาต่างๆ จำนวน 6 ครั้ง แต่ละครั้งใช้เวลาาราวชั่วโมงครึ่ง โดยมีสมาชิกจากเครือข่าย 50+ และเจ้าหน้าที่ด้านการศึกษาในห้องที่ให้ความสนใจและนำไปใช้ประโยชน์จริง นอกจากนี้ยังมีการจัดกิจกรรมร่วมระหว่างพิพิธภัณฑ์เรื่องราวของผู้คนและพิพิธภัณฑ์วัยเยาว์ วัตถุที่ใช้สื่อสารกับคนตาบอดได้รับการถ่ายทอดจากคำบอกเล่าของอาสาสมัครที่ร่วมในกิจกรรม ทำให้คนตาบอด ‘มองเห็น’ สิ่งของได้ดียิ่งขึ้น การเรียนรู้ด้วยวิธีนี้ช่วยให้ก่อให้เกิดความเข้าใจวัตถุได้มากกว่าให้คนตาบอดสัมผัสกับวัตถุโดยตรงในทันที

การให้ความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์คำบอกเล่า ยังรวมถึงเทคนิคต่างๆ ที่ผู้ใช้จะต้องเผชิญ เช่น หากมีการบอกเล่านำมาสู่ความทรงจำที่เจ็บปวด ผู้ที่ร่วมกิจกรรมควรจัดการอย่างไร หรือในบางกรณี หากสมาชิกที่ร่วมกิจกรรมพูดมากเกินไป ผู้จัดการกิจกรรมจะเรียนรู้ที่จะหยุดบุคคลดังกล่าว และเปิดโอกาสให้ทุกคนในกลุ่มจะได้ร่วมบอกเล่าได้อย่างไร

ชเรธ (Schlereth) กล่าวไว้ว่า ‘พิพิธภัณฑ์เป็นสถานที่ให้ผู้คนมาเรียนรู้เกี่ยวกับผู้คน (รวมทั้งเรียนรู้ตัวเอง) ผ่านวัตถุ

ข้าวของที่ตนเองทำ ใช้ หรือมีนัยและความหมาย' คำถาม  
สำคัญที่มารื้อฟื้นไว้คือ พิพิธภัณฑ์จะก้าวข้ามจากการ  
รื้อฟื้นความทรงจำให้กลายเป็นโอกาสในการทบทวนชีวิต  
ของตนเอง เพื่อนำมาสู่สภาพปัจจุบันและอนาคตกันอย่างไร



the 'information' and 'communication' fields. The 'information' field is defined as:

...the study of the processes of information production, distribution, access, use and evaluation, and the study of the social, cultural, economic and political contexts in which these processes take place. (p. 11)

The 'communication' field is defined as:

...the study of the processes of communication production, distribution, access, use and evaluation, and the study of the social, cultural, economic and political contexts in which these processes take place. (p. 11)

The 'information science' field is defined as:

...the study of the processes of information production, distribution, access, use and evaluation, and the study of the social, cultural, economic and political contexts in which these processes take place. (p. 11)

The 'information studies' field is defined as:

...the study of the processes of information production, distribution, access, use and evaluation, and the study of the social, cultural, economic and political contexts in which these processes take place. (p. 11)

The 'information research' field is defined as:

...the study of the processes of information production, distribution, access, use and evaluation, and the study of the social, cultural, economic and political contexts in which these processes take place. (p. 11)

The 'information studies' field is defined as:

...the study of the processes of information production, distribution, access, use and evaluation, and the study of the social, cultural, economic and political contexts in which these processes take place. (p. 11)

The 'information science' field is defined as:

...the study of the processes of information production, distribution, access, use and evaluation, and the study of the social, cultural, economic and political contexts in which these processes take place. (p. 11)

The 'information studies' field is defined as:

...the study of the processes of information production, distribution, access, use and evaluation, and the study of the social, cultural, economic and political contexts in which these processes take place. (p. 11)

The 'information science' field is defined as:

...the study of the processes of information production, distribution, access, use and evaluation, and the study of the social, cultural, economic and political contexts in which these processes take place. (p. 11)

# 3

พิพิธภัณฑ์  
กับการพัฒนา  
งานร่วมกับ  
กลุ่มผู้มีความ  
ต้องการพิเศษ

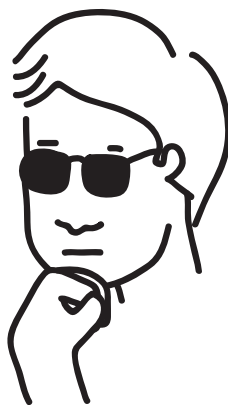
**ก**ลุ่มผู้ที่มีความต้องการพิเศษ หรือที่มักเรียกกันทั่วไปว่ากลุ่มคนพิการ เป็นประเด็นสำคัญมากยิ่งขึ้นในปัจจุบัน เนื่องจากการเรียกร้องสิทธิความเท่าเทียมของสมาคมผู้พิการต่างๆ ดังในกรณีของการยื่นฟ้องกรุงเทพมหานครในการจัดสร้างลิฟต์เพิ่มเติม เพื่อการเข้าถึงการใช้บริการรถไฟฟ้า อย่างไรก็ตาม การทำความเข้าใจโครงการและกิจกรรมของพิพิธภัณฑสถานธรรมชาติวิทยาต่างๆ นั้น มิใช่เพียงการมองหามาตรฐานการทำงานของพิพิธภัณฑสถานกับกลุ่มคนที่มีความบกพร่องทางกายหรือทางปัญญา แต่บทความจะช่วยให้เห็นถึงความเป็นไปได้ในการพัฒนากลุ่มพิพิธภัณฑสถานเพื่อคนทั้งมวล

ในเบื้องต้น พิพิธภัณฑสถานหรือองค์กรทางวัฒนธรรมต้องทำความเข้าใจ ความหมายของผู้พิการหรือผู้มีความบกพร่องทางกายภาพและเชาวน์ปัญญา รวมถึงข้อปัญหาที่พิพิธภัณฑสถานหลายแห่งเผชิญเมื่อต้องการพัฒนางานที่เกี่ยวข้องกับการบริการกลุ่มผู้ชมประเภทนี้ เนื้อหาในส่วนหนึ่งจึงให้ความสนใจในการนิยามกลุ่มคนพิการหรือผู้มีความบกพร่อง จนนำมาสู่การวางนโยบายของพิพิธภัณฑสถานที่จะจริงจังมากยิ่งขึ้น



ในหลายกรณีพิพิธภัณฑ์ให้ความสำคัญกับการพัฒนาเชิงกายภาพ เช่น การลดระดับความสูงของแท่นจัดแสดงวัตถุให้เหมาะสมกับผู้ชมที่นั่งรถเข็น การพัฒนาป้ายที่เอื้อให้ผู้มีความบกพร่องทางสายตาสามารถอ่านด้วยอักษรเบรลล์ หรือการจัดแสดงสื่อพิเศษเชื่อมโยงกับวัตถุจัดแสดงจริง แต่สิ่งที่ท้าทายกว่านั้นคือ การเข้าใจวิธีการเรียนรู้ (mode of learning) ในหลายบทความจึงแสดงให้เห็นการทดลองกิจกรรมเฉพาะสำหรับผู้มีความบกพร่องในลักษณะต่าง ๆ

ข้อคิดอีกประการหนึ่งได้แก่ ความเข้าใจของคนทั่วไปเกี่ยวกับกลุ่มผู้พิการหรือผู้มีความบกพร่องทางร่างกายและทางปัญญา ที่มักจะทึกทักเอาเองว่าผู้พิการเหล่านี้ไม่สามารถช่วยเหลือตนเองได้ และต้องรอคอยความสงสาร ความเข้าใจดังกล่าวกลายเป็นช่องว่างอย่างสำคัญในการอยู่ร่วมกันของสมาชิกในสังคม ในบางบทความแสดงให้เห็นว่า นักการศึกษาสร้างสรรค์กิจกรรมเพื่อเชื่อมโยงคนสองกลุ่มเข้าด้วยกันได้อย่างไร การเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์และการจัดกิจกรรมเพื่อตอบโจทย์กลุ่มผู้พิการจึงมิใช่การมองเห็นคำตอบที่สมบูรณ์ โลกของพิพิธภัณฑ์คือสนามที่กว้างใหญ่ และเป็นสนามของการลองผิดลองถูกเพื่อให้เป็นสถาบันที่รับใช้สังคมได้อย่างเท่าเทียม



## แนวคิดและแนวทางการทำงาน

บทความสามเรื่องนี้ช่วยวางกรอบของความคิดเกี่ยวกับผู้ชมที่มีความบกพร่องทางกายและทางเชาวน์ปัญญา ทั้งนี้ ความตั้งใจของบทความมิได้พยายามตีตราหรือหานิยามที่กำกับว่าบุคคลเหล่านี้คือใคร หากแต่เป็นการชวนให้ผู้ปฏิบัติบทบาทงานในพิพิธภัณฑ์ที่เคยดำเนินการมาร่วมพิจารณาว่า เท่าที่ผ่านมา พิพิธภัณฑ์ได้ให้ความสำคัญหรือคิดถึงคนกลุ่มนี้มากน้อยเพียงใด การพัฒนากิจกรรมใดๆ จึงมิใช่การเรียกร้องเพิ่มเติมจากงานประจำที่แต่ละคนรับผิดชอบ หากแต่เป็นความรับผิดชอบที่พึงใคร่ครวญ จนนำมาสู่การพัฒนากิจกรรมอย่างเป็นรูปธรรม เพื่อให้การเข้าถึงพิพิธภัณฑ์ตอบโจทย์กับคนทุกกลุ่ม

ก.

## ความซับซ้อนของความพิการ และความบกพร่อง

โดย อัสเซน จาเบลนสกี<sup>1</sup>

การอธิบายเกี่ยวกับความบกพร่องของร่างกาย จิตใจ หรือสติปัญญานั้นมีความซับซ้อน ในสังคมมนุษย์ต้องเผชิญกับลักษณะของความบกพร่องมาโดยตลอด เดิมทีความบกพร่องเหล่านั้นได้รับการนิยามว่าเป็นโรคแต่กำเนิด หรือการบาดเจ็บ ซึ่งส่งผลต่อความคิดและความรู้สึกหลายประการต่อผู้คนในสังคม ทั้งความกลัว ความไม่ใส่ใจ ความเพิกเฉย หรือความเมตตา เมื่อก้าวสู่สังคมที่พัฒนามากขึ้น เริ่มเห็นถึงความเป็นกลุ่มก้อนและจะต้องมีนิยามทั้งเชิงกฎหมายและเทคนิค แต่สิ่งที่เกิดขึ้นพร้อมกับคนเหล่านี้ บ้างถูกตีตัวออกห่าง บ้างได้รับผลกระทบจากความเกลียดชัง บ้างกลายเป็นผู้สำเร็จในสังคม

ตั้งแต่ ค.ศ. 1980 องค์การอนามัยโลกพยายามกำหนดนิยาม และกระตุ้นให้คนทำงานด้านสุขภาพตระหนักถึงการปฏิบัติต่อผู้มีความบกพร่องอย่างเป็นระบบ

<sup>1</sup> Assen Jablensky, 'Impairments, Disabilities, Handicaps; Predicaments That Can Be Outcome,' *Museum, Museums and disabled persons*, 33, no. 3 (1981): 129–32.

‘ความบกพร่อง’ (impairment) จากความสูญเสียหรือความผิดปกติทางจิตใจ กาย หรือโครงสร้างหรือหน้าที่ของร่างกาย ‘ความพิการ’ (disability) เป็นข้อจำกัดในการทำกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่ง เมื่อพิจารณาจากสภาวะปกติของมนุษย์ ‘ผู้พิการ’ (handicap) ลักษณะด้อยความสามารถของบุคคลอันเกิดจากความบกพร่องหรือความพิการ จำกัดบทบาทของความปกติในสังคม

บางครั้งความบกพร่องอาจไม่นำไปสู่ข้อจำกัดในกิจกรรม ลักษณะไร้ความสามารถอาจเกี่ยวข้องกับความพิการที่แตกต่างตามเงื่อนไขของบุคคล เช่น นักเปียโนที่ขาตื้นอาจประสบปัญหามากกว่าคนที่สามารถเอาตัวรอดได้จากการทำกินอื่นๆ แม้จะมีร่างกายที่บกพร่อง ตัวอย่างต่างๆ เหล่านี้แสดงให้เห็นระดับความแตกต่างระหว่าง ความบกพร่อง ลักษณะไร้ความสามารถ และความพิการซึ่งสามารถเปลี่ยนแปลงได้

การยอมรับจากครอบครัวและสังคม และการดูแลอย่างต่อเนื่อง ยังผลต่อการพัฒนาศักยภาพของความบกพร่องหรือความพิการ ด้วยเหตุนี้ แหล่งทรัพยากรทางวัฒนธรรมมีส่วนสำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้พิการ ซึ่งเป็นสนามของการค้นหาและเรียนรู้ในการพัฒนางานพิพิธภัณฑ

ข.

## พลังของการลงมือปฏิบัติ

โดย โมรีน จี<sup>2</sup>

คำว่า 'ความบกพร่อง' ที่เข้ามาเกี่ยวข้องกับงานพิพิธภัณฑ์จำเป็นต้องพัฒนาความเข้าใจ เพราะความบกพร่องทางร่างกายและทางสมองเป็นส่วนหนึ่ง แต่ความบกพร่องยังหมายถึงการขาดโอกาสทางสังคม สถานภาพทางเศรษฐกิจหรือสังคม ปัจจัยเหล่านี้กลายเป็นข้อจำกัดในการเข้าร่วมกิจกรรมบางประเภทโดยปริยาย ไม่มีพิพิธภัณฑ์หรือสถาบันทางวัฒนธรรมใดสามารถแก้ไขปัญหาคือได้ทุกอย่างอุปสรรค แต่ควรจะดำเนินการภายใต้เงื่อนไขที่ตนเผชิญอยู่

การแก้ปัญหาเชิงกายภาพคือการปรับลดหรือปรับเปลี่ยนผังหรือองค์ประกอบของอาคารที่เป็นอุปสรรคสำหรับผู้ที่มีความบกพร่องในการเคลื่อนไหว หรือการทบทวนมาตรการในการออกแบบนิทรรศการ เช่น การออกแบบไฟส่องสว่างที่ไม่เป็นอันตรายกับวัตถุ แต่กลับไม่สว่างมากพอสำหรับผู้ที่มีความบกพร่องทางสายตา หรือกระทั่งการออกแบบลิฟต์ที่จะต้องอำนวยความสะดวกให้ผู้ชมที่นั่งรถเข็นช่วยตนเองได้

การแก้ไขและการเตรียมการในอนาคต จากตัวอย่างที่กล่าวมาในข้างต้น พิพิธภัณฑ์ควรวางแผนอย่างจริงจังกับกลุ่มผู้มีความบกพร่องในลักษณะต่างๆ โดย

2 Maureen Gee, 'The Power to Act,' *Museum, Museums and disabled persons*, 33, no. 3 (1981): 133-38.

จะต้องทำงานร่วมกับตัวแทนของแต่ละกลุ่ม เพื่อเข้าใจข้อจำกัดและหาทางออกที่เหมาะสม

(1) กลุ่มผู้มีความบกพร่องในการเคลื่อนไหว กลุ่มผู้ใช้รถเข็น รวมทั้งผู้มีปัญหาข้อเท้า หรือผู้สวมใส่ที่เคลื่อนไหวได้จำกัด การแก้ปัญหาด้วยทางลาดหรือทางสำหรับเคลื่อนย้ายรถเข็นต่างระดับ พื้นที่เหมาะสมกับการหมุนของล้อ หรือการจัดให้มีที่นั่งสำหรับบางคนที่ไม่ใช้รถเข็น

(2) ผู้มีความบกพร่องทางการสื่อสาร ครอบคลุมความบกพร่องทั้งการพูด ฟัง อ่าน และเขียน ดังนั้น การพัฒนาสื่อใดๆ ที่จะช่วยให้กระบวนการสื่อสารเนื้อหาของพิพิธภัณฑ์ตอบโจทย์ต่อข้อจำกัดต่างๆ เหล่านี้จึงเป็นเรื่องที่พิพิธภัณฑ์ควรพิจารณา เช่น ในกรณีที่มีการฉายวิดีโอ ควรมีคำบรรยายหรือภาษามือประกอบ หรือการพิมพ์เอกสารด้วยขนาด แบบอักษร และสีที่ช่วยให้ผู้มีความบกพร่องทางสายตาอ่านข้อความได้

(3) ผู้มีความบกพร่องทางอารมณ์และเชาวน์ปัญญา หมายถึงผู้ที่มีข้อจำกัดในการเรียนรู้และการควบคุมอารมณ์ พิพิธภัณฑ์จะต้องทำงานใกล้ชิดกับกลุ่มคนดังกล่าว เพื่อการออกแบบที่เป็นมิตรกับภาวะทางอารมณ์ หรือการพัฒนาให้เจ้าหน้าที่พิพิธภัณฑ์เข้าใจรูปแบบการเรียนรู้ของกลุ่มคนดังกล่าวจากผู้เชี่ยวชาญ

(4) ผู้มีความบกพร่องทางการมองเห็น การเปิดโอกาสให้มีการสัมผัส หรือสื่อโสตทัศน์ที่ให้คำบรรยายด้วยเสียง นอกจากนี้ในการเคลื่อนไหว ที่จะมีสัญลักษณ์บอกระดับความแตกต่างของพื้น หรือเส้นทางสำหรับผู้ที่มีความบกพร่องทางการมองเห็นบางส่วน

(5) ผู้ที่มีข้อจำกัดทางสังคม พิพิธภัณฑ์ควรคำนึงถึงบุคคลที่อยู่ในสถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคมที่เป็นอุปสรรคในการเข้าถึงพิพิธภัณฑ์ พิพิธภัณฑ์ควรคำนึงถึงรูปแบบของกิจกรรมที่รองรับหรือกระตุ้นให้กลุ่มคนชายขอบเหล่านี้มีโอกาสเข้ามาใช้บริการของพิพิธภัณฑ์ด้วยเช่นกัน

การอบรมเจ้าหน้าที่ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับผู้มีความบกพร่องในลักษณะต่างๆ และความต้องการความช่วยเหลือที่เจ้าหน้าที่สามารถดำเนินการได้ เช่น การออกแบบนิทรรศการที่เป็นมิตรกับบุคคลเหล่านี้ นอกจากนี้ คือการพัฒนาทัศนคติเชิงบวกต่อกลุ่มผู้มีความบกพร่องให้กับสาธารณชนทั่วไป

ก.

## เข้าถึงใจเพื่อก้าวสู่ พิพิธภัณฑ์เพื่อคนทั้งมวล

โดย แอน เรย์เนอร์<sup>3</sup>

ในสหราชอาณาจักร มีการจัดตั้งกองทุนอินแท็ค (INTACT) เพื่อการเข้าถึง  
เชาว์ปัญญา หน่วยงานดังกล่าวจัดตั้งขึ้นเมื่อ ค.ศ. 1995 โดยมีหน้าที่ส่งเสริมการ  
เรียนรู้และการสื่อสารให้กับผู้ที่มีความบกพร่องทางร่างกายและสมองในพิพิธภัณฑ์  
อย่างเหมาะสม การทำงานอาศัย (1) การศึกษางานวิชาการที่เกี่ยวข้องกับการเข้าถึง  
เชาว์ปัญญา (2) การสำรวจความเข้าใจในการทำงานของเจ้าหน้าที่ในพิพิธภัณฑ์กับ  
ผู้ที่มีความบกพร่องทางร่างกายและสมอง (3) การทำงานร่วมกับโรงเรียน กลุ่มผู้ใหญ่  
ที่ดูแลกลุ่มคนที่มีความบกพร่อง เพื่อพัฒนามาตรการที่เหมาะสม และ (4) สรุปและ  
เสนอข้อคิดเห็นสำหรับการทำงานในอนาคต

ข้อปัญหาสำคัญคือ เจ้าหน้าที่พิพิธภัณฑ์ไม่เคยมีประสบการณ์โดยตรงกับกลุ่ม  
คนดังกล่าว ในสังคมกระแสหลัก ผู้คนไม่รับรู้ถึงความแตกต่างของความบกพร่อง

3 Ann Rayner, *Access in Mind: Towards the Inclusive Museum* (Edinburgh: Intellectual Access Trust : Distributed by NMS Pub., 1998).



เพราะคนที่มีความบกพร่องจำนวนไม่น้อยสามารถดูแลตัวเองได้ ฉะนั้น การพัฒนาวิธีการเข้าถึงความรู้ (Intellectual Access) สำหรับผู้พิการ นั่นคือ การพัฒนาโอกาสให้กับผู้ที่มีความบกพร่องทางสมอง ไม่ต่างจากทางร่างกาย หรือผู้ที่มีความบกพร่องทักษะอื่นๆ สามารถเข้าถึงการเรียนรู้ของพิพิธภัณฑ์ ในเบื้องแรกจากการทบทวนเอกสารของพิพิธภัณฑ์ต่างๆ เรย์เนอร์เสนอขั้นตอนสำคัญที่พิพิธภัณฑ์ควรใส่ใจ คือ

- (1) การร่างและประกาศใช้นโยบายและแผนดำเนินการที่ให้ความสำคัญกับผู้พิการ
- (2) เจ้าหน้าที่ทุกระดับควรเข้าใจความสำคัญเกี่ยวกับผู้พิการและมีการอบรมเพื่อให้ทุกคนรับผิดชอบร่วมกัน
- (3) จัดทำทางเลือกในการเข้าถึงวัตถุพิพิธภัณฑ์
- (4) เชื่อมโยงกับชุมชนในการริเริ่มการทำงานต่างๆ ที่เป็นประโยชน์กับผู้มีความบกพร่อง

พิพิธภัณฑ์ควรมีการพัฒนาวิธีการสื่อสารอื่นๆ นอกเหนือจากภาษาลายลักษณ์ในสหรัฐฯ ตั้งแต่กลางทศวรรษ 1970 ได้ออกกฎหมายบังคับหน่วยงานราชการไม่ให้เลือกปฏิบัติ เมื่อพิพิธภัณฑ์กำหนดพันธกิจในการพัฒนาการเข้าถึงความรู้ของกลุ่มผู้มีความบกพร่อง ข้อเสนอประการหนึ่ง คือการพัฒนาแบบกิจกรรมที่เอื้อให้กับผู้มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ มากกว่าที่จะคิดเปลี่ยนทั้งพิพิธภัณฑ์ซึ่งเป็นเรื่องที่ยากมากกว่า

โดยทั่วไปแล้ว การสร้างสรรค์นิทรรศการมักคิดอยู่บนพื้นฐานของคนที่มีการศึกษา ชนชั้นกลาง จึงส่งผลให้ภาษาลายลักษณ์มีส่วนสำคัญในการถ่ายทอดความรู้ ฉะนั้นพิพิธภัณฑ์ต้องย้อนกลับมาตั้งคำถามถึงฐานการเรียนรู้ประเภทอื่นๆ เช่น การเรียนรู้เกี่ยวกับพื้นที่ ร่างกายกับการเคลื่อนไหว ดนตรี และการสื่อสารระหว่างบุคคล เรย์เนอร์กล่าวถึงบทบันทึกของเบตตี เดวิดสัน (Betty Davidson) ในการจัดทำนิทรรศการ ‘นิวอิงแลนด์: แดนดินที่พักพิง’ (New England Lifezone) กล่าวถึงการออกแบบที่ส่งเสริมให้ผู้ชมเรียนรู้ด้วยวิธีการต่างๆ การดมกลิ่น ความรู้สึก การฟัง โดยไม่ต้องใช้การอ่าน เรียกได้ว่าเป็นการเปิดทางเลือกให้ผู้ชมเข้าถึงข้อมูล อีกทั้งสร้างความสบายใจและสร้างประสบการณ์ที่น่าจดจำให้กับผู้ชมพิพิธภัณฑ์

โดยสรุปแล้ว การเรียนรู้ไม่ควรจำกัดเฉพาะการรับรู้ข้อเท็จจริงใหม่ๆ แต่ความ  
ตื่นตัว ความตื่นตาตื่นใจนับเป็นโอกาสที่นำมาสู่ความเปลี่ยนแปลงต่างๆ รวมทั้ง  
การปรับเปลี่ยนทัศนคติ เมื่อเข้าใจเช่นนี้ ช่วยให้เกิดการออกแบบสำหรับการเรียนรู้  
ที่แตกต่างได้มากยิ่งขึ้น พิพิธภัณฑ์เองมีโอกาสำคัญในการเพิ่มเติมรูปแบบการ  
เรียนรู้ให้กับผู้มีความบกพร่องอย่างมาก การออกแบบนิทรรศการควรคำนึงถึง  
'เส้นเล่าเรื่อง' ที่ชัดเจน โดยการวางเป้าหมายในแต่ละช่วงนิทรรศการ และเชื่อมโยง  
ในแต่ละประเด็น โดยเฉพาะการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ของผู้มีความบกพร่องควรจัด  
ลำดับไว้เป็นอย่างดี

เรย์เนอร์ยกตัวอย่างการตีความในหอศิลป์ กิจกรรมการให้ความรู้ควรเน้น  
ปฏิสัมพันธ์กับผลงานศิลปะเพื่ออภิปรายความหมายต่างๆ ของผลงาน เช่น หอศิลป์  
ในกลาสโกว์ จัดกิจกรรมให้กับนักเรียนได้แต่งกายและแสดงท่าทางร่วมสมัยกับงาน  
เขียน บางแห่งเปิดโอกาสในการตั้งคำถาม บางแห่งอาศัยการนำชมที่สร้างสื่อให้กับ  
ผู้มีความบกพร่องร่วมปฏิบัติและเรียนรู้ นอกจากนี้ มีการทดลองนำเสนอภาพขั้นตอน  
การสร้างสรรคงานของศิลปินประกอบกิจกรรม รูปแบบการศึกษาดังกล่าวช่วยให้ผู้ชม  
พุดคุยเกี่ยวกับผลงานได้มากยิ่งขึ้น ฉะนั้นแล้วผู้ที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้  
จึงสามารถรับรู้ศิลปะได้ และมีอารมณ์ร่วมไปพร้อมกับการวิจักษ์ผลงานเหล่านั้น

เรย์เนอร์ยกตัวอย่างต่างๆ ของการพัฒนาสื่อ เพื่อใช้กับกลุ่มผู้ชมที่มีความ  
บกพร่อง ในที่นี้ ขอเสนอตัวอย่างจากการทำงานของหน่วยงานทางวัฒนธรรม  
สองแห่งคือ ศาสนสถานเจดเบิร์ก (Jedburgh Abbey) และพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ  
สกอตแลนด์

## ศาสนสถานเจดเบิร์ก

ซากโบราณสถานของศาสนสถานดังกล่าวตั้งอยู่ในพื้นที่ลาดเอียง พื้นที่ดัง  
กล่าวกลายเป็นปัญหากับผู้ชมที่มีข้อจำกัดในการเคลื่อนไหวร่างกาย ด้วยเหตุนี้ จึง  
มีโครงการศูนย์ข้อมูลเพื่ออธิบายสภาพของศาสนสถานและโบราณวัตถุจากการ



ภาพจาก: [wikipedia.org/wiki/Jedburgh\\_Abbey](https://www.wikipedia.org/wiki/Jedburgh_Abbey)

ชุดค้น ด้วยสื่อเสียงสำหรับผู้ที่มีข้อจำกัดในการเรียนรู้หรือการสื่อสาร เพื่อก่อให้เกิดความเข้าใจมากขึ้น เมื่อเข้าชมโบราณสถาน

การทำงานเริ่มต้นด้วยการจัดประชุมกับครูจากสถานศึกษาสำหรับผู้มีความบกพร่องในการเรียนรู้หรือสื่อสาร จากนั้นเป็นการให้กลุ่มประชากรตัวอย่างเยี่ยมชมสถานที่ ชมวิดิทัศน์และโบราณสถาน ครูและนักเรียนจากสถานศึกษาที่เข้าร่วมโครงการสะท้อนข้อจำกัดในคำอธิบายต่าง ๆ เช่น ความซับซ้อนในภาษา ครูให้ข้อเสนอแนะในการสร้างภาพประกอบข้อมูล และจำเป็นที่จะต้องมีการจัดข้อมูลให้เป็นกลุ่มข้อมูลย่อย การเพิ่มเติมคำบรรยายในวิดิทัศน์เพื่ออำนวยความสะดวกครูสามารถหยุดวิดิทัศน์และพูดคุยกับนักเรียน

ในปีที่สอง กองทุนอินแท็ค (INTACT) พัฒนาบทบรรยายสำหรับสื่อเสียงเพื่อช่วยกระตุ้นให้ผู้มีความสามารถจำกัดในการอ่าน จากนั้น ดำเนินการสร้างสื่อและทดลองใช้สื่อเสียงด้วยการกำหนดหมายเลขที่ต้องการฟังข้อมูลกับสถานที่จริง แต่ข้อมูลยังคงมีความซับซ้อนเกินไปสำหรับผู้ที่มีข้อจำกัดในการเรียนรู้ จึงนำมาสู่การปรับข้อมูลตัวอย่างสำคัญด้วยการเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน

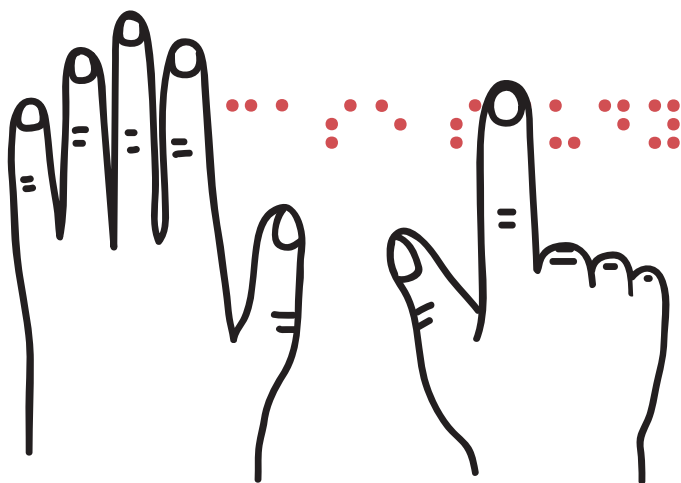
## กิจกรรมการสัมผัสเอดินบะระในพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ สกอตแลนด์

โครงการได้รับการพัฒนาจากความเห็นของผู้ชมกลุ่มที่มีความบกพร่องในการเรียนรู้ที่นิยมการลงมือทำกิจกรรม กองทุนอินแท็ค (INTACT) ทำงานร่วมกับสำนักพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ สกอตแลนด์ โครงการนี้ช่วยเปิดโอกาสให้เกิดการเรียนรู้วัตถุในศูนย์เรียนรู้หรือห้องจัดแสดงที่เหมาะสม โดยกำหนดให้กลุ่มวัตถุอียิปต์โบราณ กลุ่มวัตถุวัฒนธรรมอินเดียบนที่ราบสูง กลุ่มวัตถุจากยุควิคตอเรียน และกลุ่มวัตถุทรัพยากรธรณี เป็นกรณีตัวอย่าง จากนั้นดำเนินการจัดอบรมครูในการใช้วัตถุสำหรับการเรียนรู้

การส่งเสริมให้ผู้เรียนพินิจและสัมผัสมิติรูปทรงและสีสันทของวัตถุ นำมาสู่การพูดคุยและอภิปรายถึงสิ่งที่อยู่ตรงหน้า ความเข้าใจระหว่างพิพิธภัณฑ์กับครูคือปัจจัยสำคัญที่จะส่งเสริมความสำเร็จ ผู้ดำเนินกิจกรรมต้องได้รับการอบรมเนื้อหาวัตถุกับพิพิธภัณฑ์ และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนใช้เวลากับวัตถุอย่างเป็นอิสระ เด็ก ๆ สัมผัสและตั้งคำถามจากวัตถุ กิจกรรมเช่นนี้ช่วยพัฒนาการสังเกตและเรียนรู้จากสิ่งที่ไม่เคยรู้จัก

แต่ด้วยเงื่อนไขของเวลาในการเข้าร่วมกิจกรรม ทำให้ครูที่เป็นผู้ดำเนินกิจกรรมไม่สามารถประกอบกิจกรรมได้อย่างเต็มที่ นอกจากนี้ ข้อจำกัดในด้านงบประมาณของสถานดูแลผู้มีความบกพร่องไม่สามารถพานักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมตามที่โครงการได้คาดหวังไว้





## กรณีศึกษา

กรณีศึกษาในเนื้อหาส่วนนี้ แสดงให้เห็นรูปแบบการทำงานพิพิธภัณฑ์ที่หลากหลาย เพื่อให้การเรียนรู้ไม่ถูกจำกัดด้วยภาษาเท่านั้น รูปแบบการทำงานต่างๆ เกิดขึ้นไม่ได้เลยหากผู้ปฏิบัติงานด้านการศึกษาในพิพิธภัณฑ์ ไม่รู้จักลองผิดลองถูก และเปิดใจกับวิธีการเรียนรู้ใหม่ๆ ที่แตกต่างจากการถ่ายทอดความรู้ผ่านภาษาเขียนและเสียงในการบอกเล่า

มือและการสัมผัสนับเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ปรากฏในการสร้างสรรค์วิถีการสื่อสารสำหรับผู้ที่มีความบกพร่องทางสายตา ตัวอย่างต่างๆ แสดงให้เห็นว่าการสัมผัสสามารถสร้างการเรียนรู้ได้อย่างไร การสัมผัสบางแบบอาจช่วยให้เกิดการเรียนรู้ตำแหน่งของผู้เรียน บางแบบอาจช่วยให้สัมผัสกับ ‘เสียง’ ที่ผูกโยงกับกลไกทางเทคนิคเพื่อฟังดนตรี บางแบบก่อให้เกิดการเรียนรู้มิติของวัตถุ

บทเรียนทั้งหมดเป็นเพียงตัวอย่างและนักการศึกษาในพิพิธภัณฑ์ควรเรียนรู้จากนั้น ควรทดลองพัฒนาโครงการในพิพิธภัณฑ์ของตนเอง เพื่อเปิดทางให้กับผู้เรียนที่มีความต้องการพิเศษได้รับความรู้อื่นๆ ที่เขาอาจไม่เคยได้สัมผัสมาก่อน

ก.

## บททดลองการพัฒนานิทรรศการ เพื่อการเรียนรู้ด้วยการสัมผัส

โดย โจชัว โกลด์เบิร์ก<sup>4</sup>

โกลด์เบิร์กนำเสนอตัวอย่างของการพัฒนานิทรรศการศิลปะเพื่อผู้พิการทางสายตาในแอริโซนา โครงการดังกล่าวเป็นความพยายามในการส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยการมีส่วนร่วมตามแนวคิดของพิพิธภัณฑน์ นั่นคือการค้นหาการเรียนรู้จากภายใน

เนื้อหาของนิทรรศการเน้นสุนทรียภาพของศิลปะญี่ปุ่น ด้วยกิจกรรมเรียนรู้ทั้งในเชิงเนื้อหาวิชาการและจิตวิญญาณ ขอบเขตของเนื้อหาเกี่ยวข้องกับวรรณกรรม ศาสนา และภาพยนตร์ของญี่ปุ่น โดยให้สภาพการจัดแสดงในนิทรรศการสามารถสัมผัสได้ นักดนตรีเซมิมารุ (Semimaru) การแสดงโกโตะ (เครื่องดีด) ซามิเซน (เครื่องสาย) ซากุซาสึ (เครื่องเป่า) บรรยายากศของการทำสมาธิแบบเซน ทั้งหมดนี้คือการนำเสนอที่เน้นผัสสะหรือความรู้สึกต่างๆ ของผู้ชม

ความงามแบบญี่ปุ่นในนิทรรศการเรื่อง ‘ลองสัมผัสความเป็นญี่ปุ่น’ (Hands-

4 Joshua Goldberg, ‘In Praise of Darkness: The Hands-on: Japan Exhibition,’ *Museum, Museums and disabled persons*, 33, no. 3 (1981): 187–93.



on: Japan) เป็นการสื่อสารระหว่างผู้นำกิจกรรมและผู้ร่วมกิจกรรม โดยให้ความสำคัญกับความรู้สึก ความรู้ และการวิพากษ์ศิลปะ เพื่อการค้นพบตัวตน ความงาม นำเสนอด้วยบทสนทนา เช่น ความเสียสละกับภาวะปกติ ความง่ายงาม ความคลุมเครือ ความเพิกเฉย ความเจียม อดิสงฆ์ ฯลฯ แนวคิดนามธรรมเหล่านี้เป็นลักษณะของความงามแบบญี่ปุ่น ที่เป็นฐานในการคิดและการโต้ตอบระหว่างผู้นำกิจกรรม ผู้ร่วมกิจกรรม และวัตถุจัดแสดง

ขั้นตอนของการประกอบกิจกรรมเพื่อนำไปสู่การค้นหาคำตอบที่อาศัยการสัมผัสและภาษา ประกอบด้วยผู้นำกิจกรรมที่ได้รับการอบรม เพื่อให้สร้างประสบการณ์ในระหว่างการทำกิจกรรมได้บรรลุตามเป้าหมาย เช่น กิจกรรมที่จัดระหว่างเด็กผู้มีความบกพร่องทางการมองเห็นกับเด็ก ๆ ทั่วไป ทั้งคู่ทำหน้าที่ในการค้นหาความหมายของความงามร่วมกัน ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้รับความรู้ก่อนการเริ่มต้น การสัมผัสนำมาสู่การรับรู้สิ่งต่าง ๆ ลำดับ โครงสร้าง การเคลื่อนไหว จังหวะ อุณหภูมิ เส้น และผิวพื้น ทั้งนี้ ต้องระลึกด้วยว่า การสัมผัสทำหน้าที่ 2 ประการ หนึ่ง เพื่อสำรวจหรือระบุ และสอง เพื่อชื่นชมหรือความรื่นรมย์ ทั้งหมดนี้เพื่อนำมาสู่การเปิดดวงตาภายใต้การรับรู้ความหมายในปัจจุบันขณะ

ศิลปวัตถุในที่นี้เชื่อมโยงกับการเรียนรู้ การสำรวจวัตถุคือการย้อนกลับมายังสถานะของความเป็นมนุษย์ วัตถุที่เตรียมไว้เพื่อการจับต้องได้แก่ เครื่องเคลือบ ผ้า ศิลปะพื้นบ้าน เครื่องเงิน ประติมากรรม เครื่องดนตรี ประติมากรรมหุ่นตัว เครื่องใช้ในครัวเรือน ฉากกั้นญี่ปุ่นที่มีลวดลายหุ่นสัมผัสได้ ข้าวของต่าง ๆ เหล่านี้เป็น ‘สะพาน’ ของการเรียนรู้วัฒนธรรมและการเรียนรู้ภายในตามแนวคิดหลักของนิทรรศการ วัตถุต่างจัดแสดงในฉาก ที่มีการประดับประดาเครื่องเรือนและการตกแต่งในชนแบบญี่ปุ่น เสื้อตามิ เครื่องงาช้าง ซึ่งมีการสาธิตในบางช่วงเวลา

นิทรรศการที่เน้นการลงมือปฏิบัติช่วยเปิดโอกาสให้เกิดการเรียนรู้ระหว่างบุคคลทั้งสองกลุ่ม ทุกคนทั่วไปและคนที่มีความบกพร่องในการมองเห็น ผู้เรียนรับรู้ความงามญี่ปุ่นผ่านความรู้สึก การสัมผัสวัตถุ การได้ยินดนตรีผ่านการแสดงบทกลอนที่ได้รับการขับ การมีส่วนร่วมในกิจกรรมสาธิต สิ่งพิมพ์ทำหน้าที่ให้ความรู้เพิ่มเติมกับผู้มีความบกพร่องทางสายตาด้วยอักษรเบรลล์ และสิ่งพิมพ์พื้นฐานสำหรับผู้ชมทั่วไปด้วยเช่นกัน

ข.

## ความร่วมมือในการสร้างกิจกรรม ของพิพิธภัณฑ์เพื่อผู้พิการ

โดย อเลิเยเนอร์ ฮาร์ตลีย์<sup>5</sup>

ฮาร์ตลีย์บอกเล่าเรื่องราวจากประสบการณ์การทำงานจากศูนย์เพื่อผู้พิการและศิลปะริชาร์ดแอทเทนโบโรห์ (Richard Attenborough Centre for Disability and the Arts) ศูนย์ฯ ทำหน้าที่พัฒนากิจกรรมสำหรับคนพิการในลักษณะต่างๆ ทั้งตามอดและพิการทางการมองเห็น ผู้พิการทางร่างกาย ผู้มีอุปสรรคในการเรียนรู้ รวมถึงผู้พิการทางสมอง กิจกรรมต่างๆ จะต้องเน้นความร่วมมือระหว่างครูและนักเรียนเพื่อเป็นหนทางในการเรียนรู้ศิลปะ

ฮาร์ตลีย์เชื่อว่าคนที่ทำงานต้องมีความตั้งใจที่ดีและมีความสัมพันธ์ที่ดีกับนักเรียนกลุ่มที่มีความต้องการพิเศษ เพื่อให้การทำงานที่ตอบโจทย์คนกลุ่มนี้เป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนานิทรรศการ การปรับปรุงเพียงอาคารเพื่อให้ผู้ชมที่มีความต้องการทาง

---

5 Eleanor Hartley, 'Disabled People and Museums: The Case for Partnership and Collaboration,' in *Museum, Media, Message*, ed. Eileen Hooper-Greenhill, Museums--New Visions, New Approaches (London; New York: Routledge, 1995), 151–55.

กายภาพพิเศษเป็นเพียงส่วนหนึ่ง แม้จะพิจารณาเฉพาะในประเด็นนี้ การสำรวจ กลับแสดงให้เห็นว่ามีสถานที่ไม่ถึงร้อยละ 30 ที่สร้างทางเข้าสู่อาคารอย่างเหมาะสม

ส่วนการพิจารณาเรื่องการเข้าถึงเชิงการศึกษา (Educational access) นั้น หมายถึงการพัฒนาเครื่องมือในการสื่อสารให้เนื้อหาสอดคล้องกับรูปแบบการเรียนรู้ แผนที่ แผนผังหุ่นตัว การจัดทำคำอธิบายด้วยอักษรเบรลล์ การกำหนดให้มีเจ้าหน้าที่ รับผิดชอบโดยตรงสำหรับผู้ชมที่ต้องการความช่วยเหลือพิเศษ หรือการจัดเวิร์คช็อป ที่ตอบโจทย์กับการเรียนรู้เนื้อหาของพิพิธภัณฑ์เฉพาะแบบ ทั้งหมดนี้เป็นขอบเขตที่ พิพิธภัณฑ์คำนึงถึงเมื่อทำงานเพื่อผู้พิการ

ในช่วงปลายคริสต์ทศวรรษ 1990 ศูนย์เพื่อผู้พิการและศิลปะฯ จัดนิทรรศการ ผลงานศิลปะจากคนตาบอด เพื่อย้ำถึงความสามารถในการสร้างสรรค์ศิลปะที่เป็น เอกลักษณะ นิทรรศการดังกล่าวสัญจรไปยังสถานที่ต่างๆ พร้อมการจัดกิจกรรมเพื่อ เรียนรู้ผ่านการสัมผัสสำหรับคนทั่วไปด้วยเช่นกัน ในขั้นตอนการเตรียมนิทรรศการ ศิลปินจำนวนสี่คนสร้างผลงานประติมากรรม เพื่อให้ให้นักเรียนที่มีความบกพร่อง ทางการมองเห็น สัมผัสและเรียนรู้การสร้างสรรค์ผลงานแต่ละขั้นตอน โดยเรียนรู้ ลำดับของการทำงานศิลปะ และร่วมสร้างสรรค์งานศิลปะของกลุ่ม

‘ไม่ว่าจะในยุโรป หรือในที่อื่นใด ผู้พิการจะต้องสามารถเข้าถึงและเรียนรู้มรดก ทางวัฒนธรรมเพื่อเป็นสมาชิกที่สมบูรณ์’ แต่ในทุกวันนี้ ผู้พิการยังคงถูกจำกัดสิทธิ์ ในการร่วมออกเสียงเพื่อใช้งบประมาณแผ่นดิน หรือร่วมในการกำหนดทิศทางอื่นๆ กิจกรรมอื่นๆ ทางสังคม ‘ศิลปะจากความพิการ’ (disability art) เป็นตัวอย่างเล็กๆ ของการเชื่อมต่อโลกของผู้พิการและคนทั่วไปให้ได้สนทนาระหว่างกัน



ที่มาภาพ: [travelforall.es/adapted-visit-to-bilbao-fine-arts-museum](http://travelforall.es/adapted-visit-to-bilbao-fine-arts-museum)



ที่มาภาพ: [metmuseum.org/events/programs/access](https://metmuseum.org/events/programs/access)

ก.

## เสียงที่สัมผัส

โดย คาโลรีน จูลส์<sup>6</sup>

ในกฎหมายประเทศฝรั่งเศส ค.ศ. 2005 กล่าวถึงความเท่าเทียมทางกฎหมาย และโอกาสของผู้พิการ ภายใน ค.ศ. 2015 พิพิธภัณฑสถานต่างๆ ต้องสามารถรองรับ ผู้ที่มีข้อจำกัดในการเคลื่อนไหว หรือผู้พิการทางกายภาพ เพื่อการเข้าถึงกิจกรรม ทางวัฒนธรรมอย่างเท่าเทียม ตัวอย่างของพิพิธภัณฑสถานดนตรี (Cité de la Musique) เมืองปารีส แสดงให้เห็นความพยายามในการตอบสนองกับกลุ่มคนพิการทางสายตา และมีความบกพร่องในการมองเห็น เพื่อให้คนเหล่านั้นสามารถเข้าชมได้ตามความต้องการของตนเอง

พิพิธภัณฑสถานดนตรีแห่งนี้จัดตั้งเมื่อ ค.ศ. 1997 โดยให้ความรู้เกี่ยวกับเครื่องดนตรีและประเภทของดนตรี ผู้ชมนิทรรศการต้องยินและยลความงามของดนตรี ไปพร้อมกัน เมื่อมีโครงการพัฒนาลักษณะทางกายภาพของสถานที่เพื่อรองรับกับ กลุ่มผู้ชมที่มีข้อจำกัดในการมองเห็น ป้ายคำอธิบายแบบนูนได้รับการพัฒนา เพื่อ ผู้ชมกลุ่มดังกล่าวสามารถเรียนรู้องค์ประกอบของห้องจัดแสดง และเนื้อหาที่น่าสนใจของวัฒนธรรมการดนตรี

6 Caroline Jules, 'Le Son à Portée de Mains,' *La Lettre de l'OCIM* 130 (juillet-août 2010): 5–11.

เป้าหมายการพัฒนาเน้น

(1) การเรียนรู้ดนตรีผ่านเสียงและรูปแบบ

(2) เครื่องมือจะต้องตอบสนองวิธีการใช้งานผู้พิการ

(3) เครื่องมือสำหรับผู้ที่มีความบกพร่องทางสายตาต้องมียุทธศาสตร์ใหม่

(4) การจัดเตรียมอุปกรณ์สำหรับผู้พิการทางสายตาต้องไม่ใช้การแยกกลุ่มผู้ชมดังกล่าวจากผู้ชมทั่วไป

(5) การเรียนรู้ในส่วนจัดแสดงต้องส่งเสริมความเข้าใจเกี่ยวกับความงามของดุริยางคศิลป์ พร้อมกับความงดงามของสถานที่จัดแสดง

(6) เครื่องมือที่พัฒนาจะต้องไม่แทนที่สื่อบุคคลอย่างสมบูรณ์

โครงการเริ่มต้นจากการพัฒนาผังห้องจัดแสดงหุ่นตัว แผนที่ตั้งกล่าวบอกตำแหน่งของส่วนจัดแสดงด้วยสัญลักษณ์ที่สัมผัสด้วยมือ และอักษรเบรลล์ที่ให้ข้อมูลแต่ละส่วนการจัดแสดง ส่วนการนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับเครื่องดนตรีในแต่ละจุดอาศัยแผ่นข้อมูลหุ่นตัวที่ให้บริการในกล่องม้านั่ง ผู้ชมที่เป็นผู้พิการสามารถสัมผัสและอ่านข้อมูลเครื่องดนตรีในแต่ละช่วงการจัดแสดง ปลายนิ้วที่สัมผัสสื่อดังกล่าวเป็นช่องทางในการเปิดกลไกให้กับคำบอกเล่า พิพิธภัณฑ์พัฒนาเอกสารบรรยายด้วยอักษรเบรลล์ที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับคำบรรยายในสื่อเสียง

กระบวนการทำงานต่างๆ ต้องอาศัยงบประมาณและความร่วมมือจากผู้เชี่ยวชาญในหลายด้าน โดยเฉพาะผู้ที่มีความบกพร่องทางการมองเห็นหรือพิการทางสายตา ในระยะเวลาสองปีในการพัฒนาแนวคิดและการพัฒนาสื่อพิพิธภัณฑ์ต้องประเมินการทำงานเพื่อการปรับปรุงก่อนการเปิดให้บริการอย่างสมบูรณ์ เมื่อ ค.ศ. 2009 ในการเปิดตัวโครงการ พิพิธภัณฑ์นำเสนอให้คนในวงการพิพิธภัณฑ์เล็งเห็นถึงการพัฒนาสื่อเพื่อผู้พิการ และแถลงถึงขั้นตอนการดำเนินการเพื่อกระตุ้นให้พิพิธภัณฑ์พัฒนาระบบรองรับผู้มีข้อจำกัดต่างๆ โดยเฉพาะกลุ่มผู้พิการทางสายตา

จ.

## ชิ้นงานสัมผัส: นวัตกรรมในการจัดแสดง

โดย โครินน์ ชวาร์ต<sup>7</sup>

โครงการพัฒนาสื่อเพื่อสื่อสารผังอาคารโบราณสถานให้กับกลุ่มคนตาบอด และผู้ที่มีความบกพร่องในการมองเห็นได้รับการพัฒนาขึ้นโดยอิสซาเบลล์ ดัฟโซล (Isabelle Dapzol) โครงการดังกล่าวมาจากการประกวดนวัตกรรมพิพิธภัณฑ์ในงานนานาชาติเทคนิคพิพิธภัณฑ์ (SITEM) ค.ศ. 2001 การพัฒนาแบบจำลองพยายามคำนึงถึงการสื่อสารหลายทาง ได้แก่ มือสัมผัส และการพัฒนากลิ่นให้แสดงเรื่องราว เช่น ชีผึ้งขัดพื้นไม้และเสียงที่แตกต่างของการสัมผัสกับไม้หรือหิน

แบบจำลองประเภทแรกเปิดทางให้กับผู้เรียนรู้ถึงตำแหน่งแห่งที่ของโบราณสถาน คล้ายกับแผนที่หุ่นต่ำโดยใช้อัตราส่วนหนึ่งต่อพัน แบบจำลองประเภทที่สองแสดงเฉพาะผังอาคารเพื่อเรียนรู้สัดส่วนและองค์ประกอบอาคาร การสัมผัสกับองค์ประกอบสถาปัตยกรรมแบบย่อส่วนในอัตราส่วนหนึ่งต่อร้อย วัสดุที่เลือกใช้จะ

<sup>7</sup> Corinne Schwartz, 'La maquette tactile, une innovation muséographique,' *La Lettre de l'OCIM* 74 (March 2001): 9–11.



ต้องคำนึงถึงวัสดุต้นแบบและสีสันทันที่จะใช้ในการสื่อสารกับผู้เรียน

ตัวอย่างแบบจำลองอาคารหอนาฬิกาแห่งริโอโม แบบดังกล่าวแสดงให้เห็นหน้าอาคาร (façade) ที่แตกต่างกัน หรือการจำลองมหาวิทยาลัยทั้งแบบอาคารสมบูรณ์และแบบตัดขวางอาคาร แบบจำลองที่สัมผัสได้เหล่านี้เปิดโอกาสให้คนตาบอดและผู้ที่มีความบกพร่องในการมองเห็น ได้เรียนรู้ความแตกต่างและความงดงามของสถาปัตยกรรม มากไปกว่านั้น แบบจำลองยังสามารถใช้ในกิจกรรมสำหรับเด็กๆ ได้เป็นอย่างดี

แบบจำลองอีกตัวอย่างหนึ่งที่ชาร์ตกล่าวถึงได้แก่ แบบจำลองของพิพิธภัณฑศิลป์ โรแซร์ กิโยต์ (Roger Quilliot) นอกเหนือจากการสัมผัสจะทำให้ทราบรูปร่างต่างๆ แล้ว การออกแบบสัญลักษณ์เพื่อแทนสีในตำแหน่งตามองค์ประกอบอาคารเป็นอีกช่องทางหนึ่งของการสัมผัสกับสีสันทัน

นอกจากการเรียนรู้ตำแหน่งอาคารและองค์ประกอบอาคารทั้งสองประเภทแล้ว ชาร์ตยังเสนอให้มีการพัฒนาอักษรเบรลล์เพื่อให้ผู้เรียนที่ตาบอดสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองหรืออาจใช้งานคู่กับคนที่มีความสามารถ เพื่อช่วยกันเรียนรู้ความแตกต่างขององค์ประกอบต่างๆ ข้อมูลที่แสดงให้เห็นชื่อเรียกอาคารและช่วงเวลาทางประวัติศาสตร์ ผู้เรียนสามารถเข้าใจผังของเมืองและวิวัฒนาการของเมืองประกอบเข้ากับตัวแบบจำลองได้เป็นอย่างดี

จ.

## มือที่ได้ยิน

โดย โทมัส บิลองจี<sup>8</sup>

ความพยายามในการเชื่อมพิพิธภัณฑกับผู้ที่มีความบกพร่องเรื่องการได้ยิน เป็นโครงการของพิพิธภัณฑทศวรรษ 1930 (Musée des Annees 30) ของ เมืองบูลอง-บิลลองกูร์ต์ (Boulonge-Billancourt) การทำงานเกิดขึ้นจากความร่วมมือระหว่างบิลองจีกับมารี เดอ รามฟอร์ต (Marie de Ramefort) เจ้าหน้าที่ด้านการศึกษา บิลองจีสร้างสรรค์ผลงานภาพถ่ายขาว-ดำ เพื่อบันทึกกิจกรรมที่เปิดโลก พิพิธภัณฑให้กับคนที่มีความบกพร่องในผัสสะต่างๆ ด้วยการบันทึกการทำงานเพื่อ สร้างสรรค์ผลงานศิลปะกับวัยรุ่นเจ็ดคน

ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเป็นคนหูหนวก เป็นใบ้ และตาบอด ภาษามือและการใช้มือ ในการสื่อสารจึงสำคัญอย่างยิ่งกับคนหูหนวก บิลองจีให้ความสำคัญกับร่างกายของ กลุ่มคนดังกล่าว เพราะเป็นฐานในการรับรู้ถึงความเป็นไปต่างๆ การสัมผัสกับผลงาน ศิลปะด้วยมือเป็นหนทางของการรับรู้มิติต่างๆ ของคนตาบอด เพื่อเปิดโอกาส

8 Thomas Bilanges, 'L'exposition, la main entendue,' *La Lettre de l'OCIM* 74 (mars-avril 2001): 3-5.

ให้คนตาบอดได้สัมผัสกับเส้นสาย อารมณ์ และความหมายที่ศิลปินต้องการสื่อสาร

สำหรับกลุ่มเด็กหูหนวกเอง ภายหลังจากการได้เรียนรู้กับผลงานศิลปะแล้ว ยังได้แสดงออกผ่านการวาด การทำศิลปะปะติดที่มีสีสัน บทเรียนสำคัญที่ บิลองจต้องการสื่อสารกับนักการศึกษาของพิพิธภัณฑ์ คือการพยายามก้าวเข้าสู่โลก ของคนที่ใช้ผัสสะที่แตกต่างในการเรียนรู้โลก เพื่อเชื่อมหนทางของพิพิธภัณฑ์เข้ากับ โลกใบนั้น และขยายให้ ‘เสียง’ ที่ดังอยู่ภายในเป็นที่รับรู้ สำหรับบิลองจการสื่อสาร กับกลุ่มคนที่มีความบกพร่องในการสื่อสารจึงเป็นเสมือนกับการเดินทางไปยังดิน แดนอื่น อากัปกริยาระหว่างกันกลายเป็นองค์ประกอบที่ช่วยสร้างความเข้าใจ และ เขาได้ใช้กล้องเพื่อบันทึกเรื่องราวที่เกิดจากการเรียนรู้ซึ่งกันและกัน







# 4

## ชุมชนและ คนอพยพ

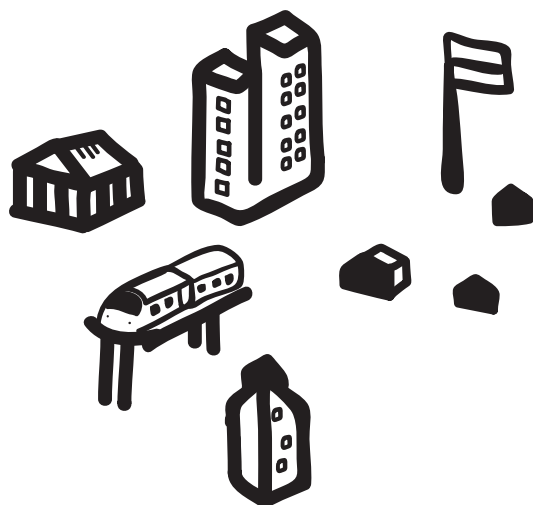
**ก**ารทำงานระหว่างพิพิธภัณฑ์กับชุมชนเป็นไปในหลายลักษณะ เช่น การทำงานพิพิธภัณฑ์ที่อาศัยมุมมองและการตีความในการพัฒนานิทรรศการและการให้ความหมาย การใช้ประโยชน์พิพิธภัณฑ์ในการเรียกร้องสิทธิ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง กลุ่มคนชายขอบของสังคมใหญ่ ด้วยมุมมองดังกล่าวนี้ อาจกล่าวได้ว่า พิพิธภัณฑ์คือ ‘ปฏิบัติการทางสังคม’ ทั้งสถานที่เพื่อการเรียนรู้และสนามของการต่อรองอัตลักษณ์และมรดกวัฒนธรรม

ในส่วนแรก เป็นตัวอย่างของการทำโครงการร่วมกับภาคีต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับพิพิธภัณฑ์ เช่นในบทความของ ไทน์ เชลิงมานน์ ที่กล่าวถึงความร่วมมือ 3 ฝ่ายระหว่างพิพิธภัณฑ์ในเดนมาร์ก วิทยาลัยฝึกหัดครู และสถานศึกษา การวางแผนร่วมกันเพื่อให้ครูในอนาคตเปลี่ยนแปลงทัศนคติต่อพิพิธภัณฑ์และเล็งเห็นประโยชน์ในการใช้ทรัพยากรทางวัฒนธรรมของพิพิธภัณฑ์ ส่วนในงานของโดมินิก บูโลต์กับบทความของแนนซี พูลเลอร์ กล่าวถึงพิพิธภัณฑ์นิเวศในฐานะแหล่งที่สมาชิกชุมชนสร้างความร่วมรู้สึกและอัตลักษณ์ของชุมชนโดยมีจุดหมายปลายทางสำคัญที่สุดคือการค้นหาตัวตน เข้าใจถึงความเป็นไปและเคลื่อนสู่การพัฒนาทางวัฒนธรรม

ในส่วนหลัง กล่าวถึงการทำงานของพิพิธภัณฑ์ 6 แห่งในยุโรปเกี่ยวกับคนอพยพ ประเด็นทางสังคมร่วมสมัยที่พบเห็นได้ในสถานที่ต่างๆ ทั่วโลก นั่นคือ การเคลื่อนย้ายของผู้คน ด้วยสาเหตุต่างๆ นานา การลี้ภัยสงครามและภัยการเมือง

การค้าแรงงานต่างแดน หรือผลพวงของภาวะหลังอาณานิคม ที่อดีตผู้ใต้ปกครอง  
ของเจ้าอาณานิคมกลายเป็นพลเมืองในบ้านของตัวเอง เมื่อสถานการณ์เป็นเช่นนี้  
พิพิธภัณฑท์ว่าด้วยการอพยพทำหน้าที่มากกว่าการจัดแสดงวัตถุข้าวของ พิพิธภัณฑท์  
ยังผนวกเอาประสบการณ์และความทรงจำของผู้อพยพนั้น และนำเสนอสู่สาธารณะ  
เพื่อสร้างบทสนทนา

บทความทั้งหกเรื่องช่วยชี้ให้เห็นที่มาที่ไป วิธีคิด การเตรียมการและการดำเนินการ  
ที่อาจเป็นแบบอย่างให้กับประเทศต่าง ๆ ที่กำลังก้าวสู่ประชาคมที่การไหลเวียนของ  
ผู้คนกำลังดำเนินไปอย่างเข้มข้นและในอัตราเร่ง





## การทำงานร่วมกับชุมชน

การทำงานร่วมกับชุมชนในที่นี้คือ การทำงานกับภาคีต่างๆ ในพื้นที่เพื่อให้พิพิธภัณฑ์แสดงบทบาทในการเป็นเวทีประชาสังคม บทความแรกสะท้อนให้เห็นการออกแบบโครงการศิลปศึกษาของพิพิธภัณฑ์ศิลปะในเดนมาร์กที่ทำงานร่วมกับวิทยาลัยฝึกหัดครูและสถานศึกษาในพื้นที่ พิพิธภัณฑ์กลายเป็นสนามให้ครูรุ่นใหม่รู้จักการวางหลักสูตร โดยใช้ประโยชน์จากคลังพิพิธภัณฑ์ รวมทั้งเป็นสถานที่สำหรับการฝึกงาน โครงการในลักษณะเช่นนี้ช่วยสร้างให้ครูรุ่นใหม่สามารถใช้ประโยชน์จากพิพิธภัณฑ์อย่างเต็มศักยภาพ

ในสองบทความหลัง ได้เสนอโมเดลเรื่องพิพิธภัณฑ์นิเวศ (ecomuseum) ซึ่งแม้จะมีการกล่าวถึงกันอยู่บ้าง แต่ยังคงมีความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนอยู่ไม่น้อย เพราะพิพิธภัณฑ์นิเวศมิใช่เป็นเพียงพิพิธภัณฑ์ที่อธิบายสังคมท้องถิ่นที่อาศัยความสัมพันธ์ระหว่างภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ และสังคม หากแต่พิพิธภัณฑ์จำเป็นต้องพัฒนาให้เป็นหน่วยทางวัฒนธรรมที่มีส่วนในการสร้างความเปลี่ยนแปลงอย่างมีทิศทางให้กับสังคม การทำความรู้จักพิพิธภัณฑ์นิเวศจากประสบการณ์ของสังคมฝรั่งเศสและสหรัฐฯ จะเผยให้เห็นวิธีคิด ขั้นตอน และความหลากหลายของภาคีในการทำงาน

หัวใจสำคัญของพิพิธภัณฑน์วิเทศ คือ (1) การสร้างความเชื่อมโยงในมิติต่างๆ อย่างต่อเนื่อง ทั้งระหว่างคนทำงาน ที่ทำงานกับชุมชน ด้วยการผสานความรู้จากหลายแขนง (2) ประสบการณ์ตรงในพิพิธภัณฑน์ที่ได้สร้างกระบวนการเรียนรู้ที่มีความหมายต่อบุคคล และ (3) ระยะเวลา นั่นคือการหมั่นคิดและทบทวนการทำงานของภาคส่วนต่างๆ ซึ่งชี้ให้เห็นว่า พิพิธภัณฑน์วิเทศเป็นส่วนหนึ่งของสังคมท่ามกลางกระแสความเปลี่ยนแปลง พิพิธภัณฑน์จึงต้องทำงานสอดคล้องกับความต้องการของผู้คนในท้องถิ่น สำหรับสังคมภายนอก พิพิธภัณฑน์วิเทศสื่อสารให้คนจากต่างพื้นที่เข้าใจอัตลักษณ์ของท้องถิ่น และเข้าใจถึงความหลากหลายของสังคม

ก.

## ความร่วมมือระหว่างพิพิธภัณฑ์ วิทยาลัยฝึกหัดครูและสถานศึกษา

โดย ไทน์ เซลิงมานน์<sup>1</sup>

บทเรียนนี้มาจากการทำงานระหว่างพิพิธภัณฑ์ 30 แห่งและวิทยาลัยฝึกหัดครู 13 แห่งในเดนมาร์ก วัตถุประสงค์หลักของการทำงานเพื่อส่งเสริมการใช้พิพิธภัณฑ์เป็นแหล่งเรียนรู้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มนักเรียนในโรงเรียนประถมศึกษา พวกเขาจะได้รับประโยชน์จากสถาบันทางวัฒนธรรมและศิลปะ การทำงานให้ความสำคัญกับบทบาทของครู เพื่อร่วมกันสร้างสรรค์กิจกรรมที่เป็นประโยชน์กับสถานศึกษา และการทำงานเชิงเครือข่ายระหว่างสถาบันต่างๆ

จากกิจกรรมต่างๆ บทเรียนจะได้รับการประเมินผลและถอดไว้เป็นชุดความรู้ต่างๆ เพื่อแสดงให้เห็นว่าการพัฒนางานเขียนทางวิชาการของนักศึกษาจากวิทยาลัยฝึกหัดครู การฝึกงาน และมิติทางการศึกษาต่างๆ สามารถสร้างความรู้เชิงลึกอันเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาการศึกษาในพิพิธภัณฑ์ได้อย่างไร นับได้ว่าสามารถ

<sup>1</sup> Tine Seligmann, ed., *Collaborative Partnerships between Museums, Teacher Training Colleges and Schools* (Roskilde: Museum of Contemporary Art, 2014), [www.learningmuseum.dk](http://www.learningmuseum.dk).

พัฒนาเป็นต้นแบบการทำงานระหว่างสถาบัน (วัฒนธรรมและการศึกษา) ทั้งวิทยาลัยฝึกหัดครู พิพิธภัณฑ และโรงเรียนระดับประถมศึกษา

ประการแรก การมองผู้ใช้บริการในฐานะคนสำคัญในการให้ความรู้ ครูสามารถเป็นบุคคลสำคัญในการพัฒนางานด้านการศึกษาของพิพิธภัณฑ ประการต่อมา คือ การพัฒนาบทบาทต่างๆ ในพิพิธภัณฑ โดยมีนักการศึกษาและนักศึกษาฝึกงานในวิทยาลัยฝึกหัดครู มีครูและนักศึกษาที่จะเป็นครูในอนาคตในโรงเรียน มีครูในอนาคตและนักศึกษาฝึกงานในโรงเรียน ทั้งหมดนี้ต้องการเปิดพื้นที่ข้ามสาขาวิชาและความรู้ โดยอาศัยโครงการที่อยู่บนพื้นฐานความร่วมมือระหว่างสถาบันซึ่งนำไปสู่ความสัมพันธ์อย่างเป็นทางการและไม่เป็นทางการ รวมทั้งการพัฒนาทักษะทางการศึกษาให้กับนักการศึกษาในพิพิธภัณฑ

ความร่วมมือในภาคปฏิบัติ สิ่งสำคัญที่สุดคือการแลกเปลี่ยนที่เป็นไปอย่างเท่าเทียมกัน เพื่อสรรค์สร้างการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ และเหล่าบรรดาครูใช้พิพิธภัณฑ ในฐานะทางเลือกของการเรียนรู้ให้มากยิ่งขึ้น การเรียนรู้จากตัวอย่างโครงการต่างๆ ควรนำมาสู่คำถามสำคัญ ถึงความเป็นไปได้ในการพัฒนาโครงการของตนเอง หรือรูปแบบการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนการทำงานเป็นไปได้เพียงไร และยังประโยชน์ให้กับใครบ้าง นอกจากนี้ กระบวนการนับเป็นเป้าหมายของการพัฒนาโครงการต่างๆ อย่างต่อเนื่องในตลอดสามปี ทั้งการพัฒนาเพื่อการเรียนรู้ระหว่างสาขาวิชา และการแบ่งปันชุดประสบการณ์ที่เกิดจากการลงมือปฏิบัติ

ฐานคิดสำคัญของโครงการคือ นวัตกรรมใหม่ในการพัฒนาความร่วมมือกับการฝึกหัดครู ครูในวิทยาลัยฝึกหัดครูและนักการศึกษาในพิพิธภัณฑ ช่วยให้เหล่า ‘ครูในอนาคต’ ได้ใช้ประโยชน์จากพิพิธภัณฑในการเรียนการสอน ครูฝึกสอนทำงานร่วมกับพิพิธภัณฑ ตั้งแต่การทำงานนิทรรศการและการวางบทเรียนที่อาศัยทรัพยากรของพิพิธภัณฑ เช่นนี้แล้วครูฝึกสอนประยุกต์ใช้สิ่งที่ได้จากห้องเรียนในวิทยาลัย ทั้งการวางแผน การดำเนินกิจกรรม และการประเมินการสอนของตนเอง มากไปกว่านั้น ครูฝึกสอนเหล่านี้มีแนวโน้มในการใช้พิพิธภัณฑสำหรับการสอนของเมื่อก้าวสู่วิชาชีพครูอย่างเต็มตัว โดยใช้พื้นที่นิทรรศการประกอบในรูปแบบต่างๆ เช่น การถ่ายทอดความรู้ด้วยภาพ ภาษา และกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนได้รับประสบการณ์ตรง หรือการรู้จักคิดวิเคราะห์ เมื่อใช้ลักษณะของห้องเรียนในการอภิปราย

การทำงานระหว่างเจ้าหน้าที่พิพิธภัณฑ์และครูของวิทยาลัยออกแบบการเรียนรู้ ที่เน้นการส่งเสริมให้ครูฝึกสอนสามารถพัฒนาสื่อที่มีเนื้อหาจากนิทรรศการวัตถุ จนนำมาสู่การสร้างบทสนทนาหรือกระบวนการเรียนรู้เกี่ยวกับความงามของศิลปวัตถุ ครูฝึกสอนจะได้ออกแบบและวางแผนการใช้สื่อที่ตนเองพัฒนา ไม่ว่าจะเป็นสื่อดิจิทัล ภาพยนตร์ หรือวัตถุที่จับต้อง ทั้งหมดนี้ช่วยให้ครูฝึกสอนเข้าใจถึงประโยชน์ของพิพิธภัณฑ์

เนื้อหาต่าง ๆ ที่ปรากฏในเอกสารดังกล่าวนี้มาจากการทำงานประเมินของดอร์ธี คาร์ลเซน (Dorthe Carlsen) ที่ปฏิบัติการร่วมไปกับการดำเนินโครงการ โดยเน้นการประเมินโปรแกรมทางการศึกษาหรือวัสดุสำหรับการเรียนรู้ และการนำผลการประเมินไปใช้ประโยชน์ในอนาคต เพื่อเปิดโอกาสในการทบทวนและเป็นข้อคิดในการพัฒนาสื่อและกิจกรรมการเรียนการสอนในวันข้างหน้า

การประเมินกิจกรรมจากความร่วมมือของพิพิธภัณฑ์และสถาบันการศึกษาอาศัยทั้งข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ สำหรับข้อมูลเชิงปริมาณ คาร์ลเซนพิจารณาจำนวนกิจกรรมการสอนตามหลักสูตร การฝึกงาน จำนวนนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่ประยุกต์ใช้สิ่งที่ได้เรียนรู้กับการทำวิจัยเกี่ยวกับการเรียนรู้ สถิติช่วยแสดงให้เห็นถึงการมีส่วนร่วมของภาคีต่างๆ รวมถึงความสัมพันธ์ระหว่างหน่วยงานหรือการทำงานระหว่างสาขาวิชาว่าเกิดขึ้นในลักษณะใดบ้าง

ส่วนข้อมูลในเชิงคุณภาพ คาร์ลเซนอาศัยการสัมภาษณ์และพรรณนาให้เห็นหลักสูตรการสอนและการฝึกงาน รวมถึงสังเกตการณ์การทดลองปฏิบัติจริงของครูฝึกสอนในการฝึกงาน รูปแบบของกิจกรรมที่แตกต่างกันตามขอบเขตเนื้อหา ระยะเวลา และธรรมชาติของแต่ละโครงการ สุดท้าย กิจกรรมทั้งหมดจะได้รับการถอดบทเรียน เพื่อสร้างแรงบันดาลใจต่อไป

คาร์ลเซน แสดงให้เห็นข้อคำถามในการประเมิน เช่น (1) ความร่วมมือในระหว่างการดำเนินการเป็นอย่างไร กรอบคิดต่างๆ สอดคล้องกับความเป็นจริงมากน้อยเพียงใด (2) การประเมินผลผลิตโดยตรงของโครงการ เช่น การพัฒนาหลักสูตรและสื่อการสอนของครูฝึกหัดที่เข้าร่วมโครงการ (3) ประสิทธิภาพของโครงการ ครูฝึกสอนได้เรียนรู้อะไรจากโครงการ อะไรเป็นปัจจัยเสริมให้เกิดการเรียนรู้เหล่านั้น เป็นต้น

ตัวอย่างกรอบการประเมินหลักสูตรการศึกษา เช่น ครูฝึกสอนสามารถวางกลุ่มเป้าหมายของกิจกรรมได้หรือไม่ การแปลความคิดสู่กิจกรรมมีความเหมาะสมเพียงใด ความเชื่อมโยงระหว่างเนื้อหากับกลุ่มเป้าหมายของนิทรรศการมีส่วนสัมพันธ์อย่างไรกับหลักสูตรที่ครูฝึกสอนพัฒนาขึ้น อีกตัวอย่างหนึ่ง คือการประเมินสื่อการสอน การประเมินต้องพิจารณาเป้าประสงค์ของสื่อเหล่านั้น และขั้นตอนของการเรียนรู้ที่นักเรียนต้องดำเนินการนั้น มีส่วนช่วยให้บรรลุเป้าหมายของสื่อดังกล่าวหรือไม่

การบอกเล่าตัวอย่างในที่นี้อาศัยการไล่เรียงวิธีการทำงาน การวางแผน และการพัฒนาความเชื่อมโยงระหว่างพิพิธภัณฑ์และสถาบันการศึกษา ตัวอย่างแรก ได้แก่ กิจกรรมประวัติศาสตร์และชาวเดนมาร์กที่พิพิธภัณฑ์กลางแจ้งหมู่บ้านฟูเนน (Funen Village Open-air Museum) หลักสูตรพยายามส่งเสริมให้ครูฝึกสอนใช้ความรู้การสอนประวัติศาสตร์ การกำหนดหลักสูตร การทำงานสหสาขาวิชา และการลงมือปฏิบัติ กิจกรรมต้องอาศัยเรื่องเล่าของบุคคลประวัติศาสตร์ คือ ฮันส์ คริสเตียน แอนเดอร์เซน (Hans Christian Andersen) เพื่อสร้างกระบวนการเรียนรู้ในหมู่บ้าน ครูฝึกสอนเรียนรู้เกี่ยวกับการสอนในการพัฒนากิจกรรมการศึกษาที่มีเนื้อหาทางประวัติศาสตร์ และประวัติศาสตร์ท้องถิ่นโดยเฉพาะเรื่องราวเกี่ยวกับเกษตรกรรม

การเตรียมกิจกรรมอาศัยการทำงานระหว่างเจ้าหน้าที่พิพิธภัณฑ์กับครูวิทยาลัยฝึกหัดครู เพื่อกำหนดเป้าหมายของการทำงาน และวางลำดับของกิจกรรม จากนั้น เป็นการเตรียมการล่วงหน้าสองสัปดาห์ กับครูฝึกหัดให้เข้าใจเป้าหมาย โครงการ และการให้ความรู้ทางประวัติศาสตร์ จากนั้น เมื่อครูฝึกสอนเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์แล้ว พวกเขามีเวลาสามสัปดาห์ในการทำงาน และนำเสนอกิจกรรมที่ตนเองคิดค้น เพื่อรับฟังความเห็นจากเจ้าหน้าที่พิพิธภัณฑ์และอาจารย์ของวิทยาลัย

อีกตัวอย่างหนึ่ง กิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะ พิพิธภัณฑ์ศิลปะโซโร (Soro Art Museum) ครูฝึกสอนในสาขาวิชาทัศนศิลป์เรียนรู้การวิเคราะห์ผลงานศิลปะ และรู้จักใช้พิพิธภัณฑ์ศิลปะให้เป็นสถานที่ของการสนทนา การเรียนรู้ของครูฝึกสอนเน้นการเรียนรู้จากสถานที่จริงมากกว่าการอาศัยข้อมูลออนไลน์ต่างๆ รูปแบบของการเตรียมการทั้งหมดใช้เวลาสามสัปดาห์ ครูฝึกสอนเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์จากศิลปวัตถุในพิพิธภัณฑ์และการวิเคราะห์ภาพ เพื่อให้รู้จักงานศิลปะในสกุลต่างๆ และ

ความหมายของงานเหล่านั้น ด้วยภาษาของศิลปะที่แตกต่างออกไป

ในระหว่างการประชุมพิพิธภัณฑ์ ครูฝึกสอนชมวิทัศน์เกี่ยวกับปฏิบัติต่าง ๆ ของนักเรียนกับงานศิลปะ และทำความเข้าใจถึงการสร้างสื่อเพื่อการเรียนรู้ในงาน พิพิธภัณฑ์ จากนั้น พวกเขาเลือกผลงานและเรียนรู้เพิ่มเติม เพื่อสร้างสรรค์งานศิลป์ จากผลงานที่เลือกเป็นกรณีศึกษา จุดนี้ทำให้ครูฝึกสอนวิชาศิลปะมองเห็นความสำคัญ of พิพิธภัณฑ์มากยิ่งขึ้น

ข.

## อัตลักษณ์เสมือนการค้นพบตัวตน: พิพิธภัณฑ์นิเวศในฝรั่งเศส

โดย โดมินิค ปูโลต์<sup>2</sup>

ปูโลต์กล่าวว่าพิพิธภัณฑ์ขนาดใหญ่ เช่น ลูฟว์ (Musée du Louvre), ออร์เซย์ (Musée d'Orsay) กลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตทางวัฒนธรรม แต่ในช่วงหลายทศวรรษ แนวคิดใหม่ในการทำพิพิธภัณฑ์ หรือสิ่งที่เรียกว่า พิพิธภัณฑ์นิเวศ (ecomuseum) พิพิธภัณฑ์ดังกล่าวแสดงให้เห็นความสัมพันธ์ของผู้คนกับสถานที่ และพัฒนาการของกลุ่มชนในบริเวณดังกล่าว พิพิธภัณฑ์มุ่งหมายในการส่งเสริมความเข้าใจ ชีวิต และลักษณะเฉพาะบางอย่างของประชากรในพื้นที่ ด้วยเหตุนี้ พิพิธภัณฑ์นิเวศจึงดำรงสถานะของการบอกเล่าเรื่องประวัติศาสตร์ ภูมิศาสตร์ และ

---

2 Dominique Poulot, 'Identity as Self-Discovery: The Ecomuseum in France,' in *Museum Culture: Histories, Discourses, Spectacles*, ed. Daniel J. Sherman and Irit Rogoff, Media & Society, v. 6 (Minneapolis: University of Minnesota Press, 1994), 66–84.



สถานที่ต่างๆ เช่น โรงช่าง สำนักงาน การจัดการพิพิธภัณฑ์นี้จะต้องอาศัยทั้งผู้  
ชนนักจัดการ และนักวิชาการ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ซึ่งกันและกัน พร้อมไปกับการ  
พัฒนาชุมชน

ในช่วงทศวรรษ 1970 พิพิธภัณฑ์นี้เวศก่อตัวขึ้นในฐานะส่วนขยายของกระแส  
'พิพิธภัณฑ์วิทยาใหม่' ขบวนการวิจารณ์และปฏิรูปที่พยายามผลานกระแสคิดใหม่ๆ  
ทางสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ การเปลี่ยนแปลงวิธีการจัดแสดงและการสื่อสาร  
และทบทวนสัมพันธ์ภาพระหว่างพิพิธภัณฑ์กับสาธารณะ ฮอกส์ เดอ วาริน-โบฮัน  
(Hagues de Varine-Bohan) สมาชิกสภาการพิพิธภัณฑ์ระหว่างประเทศ กล่าวถึง  
ความมุ่งหมายที่ทำให้พิพิธภัณฑ์มีชีวิตและเป็นประโยชน์ต่อสังคมอย่างแท้จริง

บุคคลสำคัญที่ควรเอ่ยถึงอีกผู้หนึ่งคือ จอร์จ-องรี ริวียร์ (Georges-Henri  
Rivière) ซึ่งเสียชีวิตเมื่อ ค.ศ. 1985 เขาเป็นบุคคลสำคัญในวงการพิพิธภัณฑ์ เป็น  
เลขาธิการคนแรกของสภาการพิพิธภัณฑ์ระหว่างประเทศ รวมทั้งผู้ร่วมงานกับ  
ปอล ริเวต์ (Paul Rivet) ทั้งสองมีส่วนร่วมในการจัดทำพิพิธภัณฑ์มนุษยชาติ และ  
พัฒนาพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติประเพณีและศิลปะท้องถิ่น (Arts et Traditions  
Populaires) ตั้งแต่ก่อนสงครามโลกครั้งที่ 2

หากกล่าวอย่างย่อเกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์วิทยาในฝรั่งเศส ในทางหนึ่ง คือ  
การให้ความสำคัญกับการจัดแบ่งประเภทของศิลปวัตถุ และความสามารถของ  
การศึกษาและถ่ายทอดความงดงามของงานศิลป์เหล่านั้น ในอีกทางหนึ่ง คือความ  
สนใจเกี่ยวกับชีวิตชนบท เริ่มตั้งแต่ ค.ศ. 1887 มีการนำศิลปะท้องถิ่นมาจัดแสดง  
ในพิพิธภัณฑ์ทางชาติพันธุ์ทรอกาเดโร (ต่อมาเป็นพิพิธภัณฑ์มนุษยชาติ หรือ Musée  
de l'Homme) และการสร้างพิพิธภัณฑ์อาร์ลาเตน เพื่อแสดงวัฒนธรรมในมณฑล  
โพรวองซ์ ค.ศ. 1899 หรือการก่อตั้งพิพิธภัณฑ์บาสก์ เมื่อทศวรรษ 1920 ทั้งการ  
จัดพิพิธภัณฑ์เกี่ยวกับวิถีชนบทนี้เกิดจากแนวความคิดทางการเมือง

ในทศวรรษต่อมา เกิดพิพิธภัณฑ์ประเพณีและศิลปะท้องถิ่น โดยริวียร์และ  
วารายัค (Varagnac) ค.ศ. 1937 ในงานนิทรรศการนานาชาติ ปารีส มีศูนย์ชนบทที่  
แสดงให้เห็นวัฒนธรรมในชนบท (musée de terroir) รวมถึงการประชุมเรื่องคติชน  
วิทยา การสร้างพิพิธภัณฑ์กลางแจ่งสกันเซนในสวีเดน การนำเสนอโดยส่วนใหญ่  
แสดงให้เห็นวิวัฒนาการและภาพหนึ่งของชุมชนชนบทในอดีต

จากนั้น แนวคิดวิวัฒนาการนิยมถูกท้าทายด้วยแนวคิดสัมพัทธนิยม ภายใต้รัฐบาลวิชี (Vichy) ในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 เกิดปรากฏการณ์ของการศึกษารากเหง้า ‘ขบวนการหมู่บ้านเกิด’ รวมทั้งการเกิดเครือข่ายของพิพิธภัณฑ์บ้านเกิด ภายใต้การปกครองฟาสซิสต์ในอิตาลี และนาซีในเยอรมนี ในช่วงเวลาดังกล่าว Hetmat-museums (พิพิธภัณฑ์บ้านเกิด) มีภารกิจในการรับใช้วาระแห่งชาติ แก่นแกนของพิพิธภัณฑ์นั้นนับเป็นความสัมพันธ์ที่คลุมเครือระหว่างความทันสมัยเชิงเทคโนโลยีกับการเมืองแบบอนุรักษนิยม ตัวอย่างสำคัญของพิพิธภัณฑ์ภายใต้รัฐบาลวิชีคือ พิพิธภัณฑ์กระดาศ มีวัตถุประสงค์เพื่อจัดตั้งพิพิธภัณฑ์โดยอาศัยการฟื้นฟูแหล่งผลิตกระดาศที่ทิ้งร้าง ให้เป็นสถานที่เพื่อการเรียนรู้เครื่องมือและวิธีการผลิตกระดาศแบบดั้งเดิมในแอมเบอร์ต เมื่อ ค.ศ. 1943

ภายหลังสงคราม พิพิธภัณฑ์ประเพณีและศิลปะท้องถิ่นขยายการทำงาน และนับเป็นครั้งแรกที่พิพิธภัณฑ์ใช้รูปแบบการจัดเชิงพาณิชย์ การนำเสนอวัตถุโดยอาศัยบริบทการใช้งานเดิมของวัตถุ พิพิธภัณฑ์พยายามสะท้อนให้เห็นสังคมฝรั่งเศสก่อนยุคอุตสาหกรรม การจัดหาวัตถุต่างๆ อิงกับบริบททางนิเวศ ซึ่งกรอบคิดดังกล่าวแตกต่างจากขบวนการสะสมที่ค้นหาศิลปะวัตถุหรือโบราณวัตถุที่โดดเด่น นอกจากนี้ความเติบโตของโบราณคดีก่อนประวัติศาสตร์ นับเป็นปัจจัยสำคัญอีกประการหนึ่งที่ส่งเสริมให้พิพิธภัณฑ์วิทยาใหม่ก่อตัวขึ้น

ยุคสมัยเทคโนโลยีสารสนเทศ การประชุมสภาการพิพิธภัณฑ์ระหว่างประเทศ ที่เกรอนอบล์ (Grenoble) ค.ศ. 1971 เริ่มมีแนวคิดเกี่ยวกับมรดกเริ่มโยงเข้ากับชุมชนและท้องถิ่น และเกิดการวางแผนการพัฒนาที่เชื่อมโยงท้องถิ่นเข้ากับการพัฒนาชาติ (Delegation for National Development and Regional Action) ตั้งแต่กลางทศวรรษ 1970 หน่วยงานเพื่อส่งเสริมการศึกษาและการท่องเที่ยวในระดับภูมิภาคได้รับการจัดตั้งขึ้น เพื่อการใช้ประโยชน์ของทรัพยากรทั้งทางธรรมชาติและวัฒนธรรม เรียกได้ว่าเป็นการพัฒนาในระดับชาติที่มีการวางแผนในระดับภูมิภาคโดยอาศัยเอกลักษณ์ของท้องถิ่น

ในช่วงทศวรรษ 1970 นี้เอง พิพิธภัณฑ์นิเวศก่อตัวอย่างชัดเจน การอนุรักษ์วัฒนธรรมเป็นส่วนหนึ่งของความรับผิดชอบทางสังคม เมื่อ ค.ศ. 1974 เกิดโครงการพัฒนาของมาร์เซล เอวาร์ด (Marcel Evrad) ร่วมกับริวีย์แยร์นำเสนอกิจกรรม

“พิพิธภัณฑ์นิเวศ คือ  
พิพิธภัณฑ์รุ่นใหม่ที่  
คงวัตถุไว้ในบริบทดั้งเดิม  
และเป็นพยานของ  
วัฒนธรรมแต่ละถิ่น  
สภาพแวดล้อม  
ประชากรและกายภาพ  
เพื่อการเรียนรู้  
อัตลักษณ์ท้องถิ่น  
มิใช่การโหยหาอดีต  
แต่เป็นการหยิบยกปัญหา  
ในปัจจุบันมาร่วมสนทนา”

**แจ๊ค ลอง (Jack Lang)**

วัฒนธรรมในลัทธิ ได้แก่ ความทรงจำ (การสำรวจทรัพยากรวัฒนธรรมและวัตถุในพื้นที่) ความเข้าใจ (ส่งเสริมความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมด้วยงานวิจัยและการศึกษา) การจัดการและการพัฒนาร่วมกันระหว่างนักวิชาการและคนในพื้นที่ (ผลจากการทำงานปรากฏให้เห็นในรูปแบบนิทรรศการ สิ่งพิมพ์ และการบันทึก) การสร้างสรรค์ทางศิลปะ (การส่งเสริมศิลปะกับอุตสาหกรรมและเทคโนโลยีท้องถิ่น) ริชาร์ดกล่าวถึง พิพิธภัณฑ์นิเวศในฐานะโอกาสของการส่งเสริมความร่วมมือของหน่วยบริหารท้องถิ่นและชาวบ้าน พิพิธภัณฑ์เป็นทั้งห้องปฏิบัติการ ห้องอนุรักษ์ และโรงเรียน ที่ต่างฝ่ายต่างร่วมทำงานและเรียนรู้ไปพร้อมกัน

แนวคิดการจัดการมรดกดังกล่าวยังส่งผลสืบเนื่องในอีกทศวรรษต่อมา แมกซ์ เกเรียน (Max Querrien) ขยายให้เห็นว่า พิพิธภัณฑ์นิเวศ คือโอกาสที่คนท้องถิ่นมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ทักษะของท้องถิ่น มิใช่การทำให้วัตถุกลายเป็นพิพิธภัณฑ์ ฉะนั้น การดำเนินงานต้องอยู่ภายใต้องค์กรที่เหมาะสม ช่วงเวลาดังกล่าว บรรยากาสทางการเมืองเริ่มคลี่คลายระหว่างชาตินิยมและสาธารณรัฐ และเริ่มมองหาความทรงจำร่วม ดังจะเห็นได้จากงานศึกษา ‘สถานที่แห่งความทรงจำ’ (Les lieux de mémoire) โดยปีแอร์ โนรา (Pierre Nora)<sup>3</sup> เป็นบรรณาธิการ เมื่อ ค.ศ. 1985

ฟิลลิป ไมโรต์ (Phillipe Mairot) ประธานสมาคมพิพิธภัณฑ์นิเวศในฝรั่งเศส กล่าวถึงการเติบโตของพิพิธภัณฑ์นิเวศที่สำคัญอย่างยิ่งในชนบท เพราะเป็นกลไกในการสืบทอดและการพัฒนาวัฒนธรรมท้องถิ่น ความรู้ทางวิชาการและเทคนิค รวมทั้งการส่งเสริมการท่องเที่ยว แจ็ค ลอง (Jack Lang)<sup>4</sup> รัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรม กล่าวไว้ว่า ‘พิพิธภัณฑ์นิเวศ คือ พิพิธภัณฑ์รุ่นใหม่ที่เกิดจากหัวใจในบริบทดั้งเดิม และเป็นพยานของวัฒนธรรมแต่ละถิ่น สภาพแวดล้อม ประชากร และกายภาพ เพื่อการเรียนรู้อัตลักษณ์ท้องถิ่น มิใช่การโยยหาอดีต แต่เป็นการหยิบยกปัญหาในปัจจุบันมาร่วมสนทนา’

พื้นฐานแนวคิดของพิพิธภัณฑ์เช่นนี้แสดงให้เห็นมรดกวัฒนธรรมฝรั่งเศสที่ใส่ใจกับอัตลักษณ์ในแต่ละภูมิภาค ดังนั้น จึงต้องใส่ใจกับความหลากหลายของภาพวัฒนธรรม เมื่อ ‘เอกชน’ ก้าวสู่วิถีการทำงานพิพิธภัณฑ์ พวกเขากลายเป็น

3 Pierre Nora, 'Between Memory and History,' *Representations* 26 (Spring 1989): 7–25.

4 Jack Lang, 'Preface to the Brochure for the Federation of Ecomuseums' (Paris, 1990).

ภัณฑารักษ์ที่กระจายอยู่ในแต่ละท้องถิ่น หรือกล่าวได้ว่าพวกเขา คือ ‘ผู้ประกอบการในประชาสังคม’ การทำงานเช่นนี้ช่วยให้ผู้คนสามารถค้นหาตัวตนและร่วมพัฒนาชุมชน ดังเช่นพิพิธภัณฑ์ในเขตต่างๆ ในเซนต์ปีเตอส์เบิร์ก ที่หยิบเอาเรื่องราวของท้องถิ่นมาบอกเล่า ตั้งแต่วินัยท้องถิ่นจนถึงภาพเก่าของชุมชน โดยสถานที่แต่ละแห่งจัดเนื้อหาที่แตกต่างกัน

การตีความยังปรากฏในอีกหลายลักษณะ เช่น นิทรรศการ ‘สวัสดิ์สหาย’ (Salut la classe) ที่บอกเล่าถึงรุ่นนักเรียนและความสัมพันธ์ของเด็กผู้ชายที่เกิดและเติบโตในวัยเดียวกัน นิทรรศการดังกล่าวใช้มุมมองทางมานุษยวิทยาที่แสดงให้เห็นสายสัมพันธ์ทางสังคมผ่านชั้นเรียนหรือการรับใช้ชาติในพลัดเดียวกัน หรือการศึกษาเนื้อหาทางวัฒนธรรมที่อยู่บนพื้นฐานของเทคโนโลยี เช่น ‘คนขับรถบรรทุก’ นิทรรศการบอกเล่าความทรงจำเกี่ยวกับอุตสาหกรรมในท้องถิ่น เรียกได้ว่า ‘คติชนที่อิงกับอัตลักษณ์วิชาชีพ’ การนำเสนออาศัยการจัดแสดงบนรถบรรทุก เริ่มต้นจากอุทยานวิทยาศาสตร์ในปารีส และตระเวนจัดแสดงตามเส้นทางหลวงสายสำคัญทั่วประเทศ

อย่างไรก็ดี ข้อวิพากษ์วิจารณ์ช่วยย้ำให้เห็นว่า หากเมื่อใดที่พิพิธภัณฑ์เริ่มบอกเล่าอดีตในท้องถิ่นของการโยกย้ายแล้ว พิพิธภัณฑ์นั้นเวทกำลังทรยศกับการก่อตัว เพราะหัวใจของการพิพิธภัณฑ์นั้นคือการหยิบยกเอาปัญหาทางสังคม ‘มาวางไว้บนโต๊ะ’ และพิพิธภัณฑ์ช่วยส่งเสริมการอภิปรายและนำไปสู่การคลี่คลายที่ตอบโต้กับสถานการณ์ปัจจุบัน ฉะนั้น พิพิธภัณฑ์นั้นเวทจึงเป็นกระบวนการทางสังคมในการตีความอดีตและปัจจุบัน และภาพแทนดังกล่าวช่วยให้ชุมชนถกเถียงพูดคุย พิพิธภัณฑ์นั้นเวทจึงเป็นเวทีทางการเมืองของอัตลักษณ์ของกลุ่มทางสังคมใดๆ ฉะนั้น มรดกที่ได้รับการสืบทอดมา จึงเป็นกระบวนการเพื่อการทบทวนคุณค่าของสังคมอย่างไม่สิ้นสุด

ก.

## พิพิธภัณฑ์เพื่อขุบเคลื่อนชุมชน กรณัชุมชนชนพื้นถิ่นอัคชิน (Ak-ching Indian)

โดย แนนซี ฟูลเลอร์<sup>5</sup>

กลุ่มพื้นถิ่นอัคชินในทะเลทรายแอริโซนา สหรัฐอเมริกา ปรับตัวและสร้างความเติบโตทางเศรษฐกิจด้วยการปรับตัวเข้ากับตลาดทางการเกษตร และความพยายามในการดำเนินวิถีประเพณี ชุมชนเลือกพิพิธภัณฑ์นี้เเวศเป็นรูปแบบในการจัดการเพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ พิพิธภัณฑ์นี้เเวศจะเชื่อมต่อระหว่างการศึกษา วัฒนธรรม และการบริหารปกครองท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงของสังคม ทั้งในมิติทางสิ่งแวดล้อม เศรษฐกิจ สังคม เพื่อนำมาสู่การเรียนรู้อดีตและการตั้งรับหรือทิศทางกำหนดอนาคต

ฟูลเลอร์กล่าวถึงพิพิธภัณฑ์นี้เเวศในฐานะบทบันทึกความเป็นไปของพื้นที่ และการก่อตัวของพิพิธภัณฑ์ที่แตกต่างจากพิพิธภัณฑ์กระแสหลักปรากฏให้เห็น

---

5 Nancy J. Fuller, 'The Museum as a Vehicle for Community Empowerment: The Ak-ching Indian Community,' in *Museums and Communities: The Politics of Public Culture*, ed. Ivan Karp, Christine Mullen Kreamer, and Steven Lavine (Washington: Smithsonian Institution Press, 1992), 327–65.

อย่างมากมาย เช่น ย่านโสเภณี ชนบท สลัมในเมือง หรือชนชั้นกรรมาชีพ ทั้งในยุโรป อเมริกา และแอฟริกา ตัวอย่างเช่น เมื่อ ค.ศ. 1973 พิพิธภัณฑ์มานุษยวิทยาเม็กซิโกพยายามพัฒนาพิพิธภัณฑ์ขนาดเล็ก ๆ ในระหว่างที่พิพิธภัณฑ์อยู่ในระหว่างการปรับปรุง นอกจากนี้ พิพิธภัณฑ์ยังสร้างเครือข่ายพิพิธภัณฑ์อีก 52 แห่ง

อีกตัวอย่างหนึ่ง เมื่อกลางทศวรรษ 1970 การพัฒนาชุมชนในแถบทางใต้ของโบส (Bauce) ในควิเบก แคนาดา ชุมชน 13 แห่งรวมตัวกันเพื่อซื้อวัตถุที่แสดงให้เห็นวิถีชีวิตท้องถิ่น และมองหารูปแบบการจัดการร่วมกันด้วยเครือข่าย จนกลายเป็นการพัฒนาเส้นทางเรียนรู้วัฒนธรรม และพัฒนาเป็นพิพิธภัณฑ์นิเวศโฮต-โบส (Ecomusée de Haute-Bauce) ในระยะต่อมา หัวใจสำคัญคือการให้คนในชุมชนเป็นผู้ดูแลวัตถุข้าวของในเรือนของตนเอง คำอธิบายสิ่งต่าง ๆ เพื่อช่วยแสดงให้เห็นสัมพันธ์ภาพของสิ่งแวดล้อม พิธีกรรม คำบอกเล่า และสังคม

พิพิธภัณฑ์นิเวศเน้นกระบวนการและการปรับตัวความต้องการของแต่ละแห่ง ดังเช่น การสืบค้นประวัติของกองตำรวจในพื้นที่ที่แต่ละคนมีส่วนร่วม นิทรรศการอาจอยู่ในสถานที่แห่งหนึ่ง หรือกระจายอยู่ในสถานที่ต่าง ๆ และเชื่อมโยงบนเส้นทางเชื่อมโยงเรื่องราวเพื่อการเรียนรู้ การพัฒนาพิพิธภัณฑ์นิเวศจึงเปรียบเหมือนคลังความทรงจำที่แสดงให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างปัจเจกบุคคลกับกลุ่ม พิพิธภัณฑ์นิเวศ จำเป็นต้องมีเครื่องมือทางพิพิธภัณฑ์และจดหมายเหตุ โดยบุคคลที่เข้าร่วมโครงการต้องเรียนรู้เครื่องมือและพัฒนาการทำงานของตนเองจนกลายเป็นผู้เชี่ยวชาญเรื่องราวต่าง ๆ ในพื้นที่

เมื่อคนในพื้นที่มีบทบาทและรวมตัวกันอย่างจริงจัง นับเป็นโอกาสในการต่อการสนับสนุนงบประมาณจากฝ่ายการเมืองในพื้นที่ สาระสำคัญของการทำงานพิพิธภัณฑ์นิเวศคือการผลักดันให้สมาชิกตั้งคำถามและหาคำตอบร่วมกัน สื่อสารความคิดระหว่างกัน และกำหนดตำแหน่งแห่งที่ของชุมชนกับสิ่งที่กำลังเกิดขึ้นในปัจจุบันและอนาคต

อีกตัวอย่างหนึ่ง คือ บ้านชายแดน เป็นศูนย์รวบรวมเอกสารเรื่องราวทางวัฒนธรรมในภูมิภาคซาร์ (Saar) ชายแดนฝรั่งเศสและเยอรมนี คนในพื้นที่ต้องเปลี่ยนสัญชาติกลับไปกลับมาถึงเจ็ดครั้ง ตั้งแต่ ค.ศ. 1870 การบอกเล่าความเป็นไปของสังคมอาศัยคนในพื้นที่ช่วยสะท้อนภาพการหัดตัวทางเศรษฐกิจและปัญหา

ทางการเมืองระหว่างสองประเทศที่กระทบกับชีวิต เจ้าหน้าที่พิพิธภัณฑ์ต้องสร้างความเข้าใจและรวบรวมเอกสารที่อยู่ในครัวเรือน จากนั้น สนับสนุนให้สมาชิกของชุมชนต่างๆ บอกเล่าและสะท้อนความรู้สึก ดังเช่น การปิดตัวของเหมืองและการว่างงาน กับความยากลำบากในการดำเนินชีวิต เรื่องเล่าต่างๆ ของคนสองฟากฝั่งชายแดนกลายเป็น ‘ละครในท้องถิ่น’ หรือการไปมาหาสู่ระหว่างเครือญาติ

ชุมชนพื้นถิ่นอัคชิน (Ak-chin Indian Community) อยู่ทางเหนือสุดของทะเลทรายโซโนรัน (Sonoran Desert) ทางใต้ของแอริโซนา คำว่า ak-chin หมายถึงสถานที่ที่มีน้ำท่วมถึง ซึ่งเป็นคำที่อธิบายถึงการปรับตัวกับระดับน้ำและการผลิตเกษตรกรรม

ดินแดนดังกล่าวมีประวัติความเป็นมาตั้งแต่อาณานิคมสเปน และตกอยู่ในการครอบครองของสหรัฐฯ เมื่อ ค.ศ. 1848 ความเปลี่ยนแปลงประการสำคัญในพื้นที่เกิดจากการสงบศึกกับชนพื้นถิ่นเผ่าอาปาเช่ และการสร้างทางรถไฟข้ามบริเวณเวโคลวอช (Vekol Wash) ทำให้แอริโซนากลายเป็นพื้นที่ที่สามารถตั้งถิ่นฐานจากเดิมที่กลุ่มอัคชินอาศัยการล่าและเก็บหาของป่าเพื่อการยังชีพ และมีการทำเกษตรกรรมมีเพียงบางฤดูกาลเท่านั้น จนเมื่อมีทางรถไฟในมาริโคปา (Maricopa) ส่งผลให้พวกเขาตั้งถิ่นฐานถาวรและขายผลิตภัณฑ์จักสาน

การขุดค้นทางโบราณคดีในพื้นที่ยังแสดงให้เห็นการตั้งถิ่นฐานก่อนประวัติศาสตร์ ผู้ที่อาศัยดั้งเดิมสามารถดำรงชีวิตทางการเกษตรในบริเวณที่มีน้ำท่วมถึง และอาศัยน้ำใต้ดินในการอุปโภคบริโภคจากการขุดค้นพบบ่อน้ำที่ขุดด้วยมือ ซึ่งแบบแผนการสร้างบ่อน้ำดังกล่าวของกลุ่มอัคชินได้รับการบันทึกไว้เช่นกัน

กลุ่มอัคชินสืบเชื้อสายมาจากปีมา (Pima) และปาปาโก (Papago) เป็นกลุ่มคนที่เกิดช่วงทศวรรษ 1960 มีสภาพปกครองโดยมีสมาชิกห้าคน สมาชิกช่วยส่งเสริมการจ้างงานและการศึกษา กลุ่มอัคชินอยู่ท่ามกลางชนเผ่าขนาดใหญ่สองกลุ่ม จึงเน้นการสร้างสัมพันธ์ภาพกับเพื่อนบ้าน และมีการสืบทอดวัฒนธรรมดนตรีที่เรียกว่า ‘chicken scratch’ ซึ่งเป็นรูปแบบผสมพื้นถิ่น สเปน และอังกฤษ และเป็นกลุ่มที่นับถือคริสต์ศาสนา

เดิมทีในช่วงทศวรรษ 1940-1950 กลุ่มคนอัคชินปล่อยให้ดินให้เช่าและกลับมาเป็นแรงงานรับจ้าง จนเมื่อ ค.ศ. 1961 พวกเขาปรับตัวด้วยการพัฒนาทักษะ





ที่มาภาพ: [facebook.com/AkChinIndianCommunity](https://www.facebook.com/AkChinIndianCommunity)

และเงินยืมลงทุน รวมทั้งการจ้างผู้จัดการที่ไม่ใช่เชื้อสายท้องถิ่น จนสามารถพัฒนาเป็นวิสาหกิจชุมชนที่มีเงินทุนหมุนเวียนกว่าหนึ่งล้านเหรียญ ต่อมาเมื่อ ค.ศ. 1976 ประสบความสำเร็จในการเจรจาสร้างระบบประปาเพื่อนำน้ำจากแม่น้ำโคโรลาโดมาใช้ในพื้นที่

ความเปลี่ยนแปลงของระบบประปามาพร้อมกับผลกระทบอื่นๆ เช่น การผลิตในปริมาณมากเพื่อสนองตลาดส่งผลให้ความสัมพันธ์ทางการผลิตแบบดั้งเดิมลดลง เวลาในการพบปะญาติมิตรลดน้อยลง ความรู้ที่เคยสืบทอดในการดำเนินชีวิตเปลี่ยนแปลง แม้การผลิตทางการเกษตรสามารถเชื่อมต่อกับตลาดในระดับชาติและระดับโลก แต่พวกเขา กลับพึ่งพาตนเองได้น้อยลง

ภาษาพื้นถิ่นอักชินได้รับผลกระทบเช่นกัน ภาษาอังกฤษกลายเป็นภาษาหลัก เพราะโลกธุรกิจ ทำให้คนพูดภาษาของกลุ่มอักชินลดลง อย่างไรก็ตาม เมื่อมีการส่งเสริมวัฒนธรรมพื้นถิ่นด้วยบัญญัติการกำหนดชะตาชีวิตตนเองของคนพื้นถิ่น

(Indian Self-Determination Act) ค.ศ. 1972 และกฎหมายที่ให้สิทธิสภาพในการนับถือศาสนา ค.ศ. 1978 ส่งผลให้กลุ่มผู้ใหญ่วัยเริ่มเข้าหากกลุ่มผู้อาวุโสและต้องการฟื้นฟูอัตลักษณ์วัฒนธรรม เพราะเป็นเครื่องหมายแสดงอัตลักษณ์และองค์ความรู้ท้องถิ่น

ในปัจจุบัน เทคโนโลยี เศรษฐกิจที่พัฒนา และขบวนการสิทธิพลเมือง ส่งผลต่อความตื่นตัวของชุมชนในการรื้อฟื้นอัตลักษณ์ท้องถิ่น การขุดค้นทางโบราณคดีเมื่อครั้งการสร้างระบบชลประทาน ส่งผลให้สมาชิกอาวุโสในชุมชนเรียกร้องการละเว้นนำซากบรรพบุรุษออกจากพื้นที่ โบราณคดีได้ช่วยสานต่อประวัติศาสตร์ของเผ่าและสถานที่ได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น สภาเผ่าเริ่มตัดสินใจตรงใจคนรุ่นใหม่สำนึกในวัฒนธรรมอควิน เพื่อธำรงอัตลักษณ์และความอยู่รอดของกลุ่ม พิพิธภัณฑสถานและจดหมายเหตุกลายเป็นจุดตั้งต้นของโครงการ

จากการขุดค้นทางโบราณคดี สภาเข้ามามีส่วนในมรดกพื้นที่กว่า 190 เอเคอร์ ได้รับการกำหนดไว้เป็นแหล่งขุดค้นทางโบราณคดี และรัฐบาลยินยอมให้นำโบราณวัตถุกลับมาในพื้นที่เมื่อมีระบบดูแลที่เหมาะสม ตัวแทนจากเผ่าอควินเข้าร่วมกระบวนการขุดค้นและการเรียนรู้เกี่ยวกับการจัดการพิพิธภัณฑสถาน

ในช่วงทศวรรษ 1990 ตัวแทนของเผ่าร่วมจัดนิทรรศการเพื่อแสดงให้เห็นความก้าวหน้าในการค้นคว้าเกี่ยวกับบรรพบุรุษของอควิน โดยเฉพาะการนำเสนอวัตถุที่เป็นสื่อกลางในการแลกเปลี่ยนสินค้า วัตถุดังกล่าวแสดงให้เห็นเส้นทางการค้า การทำงานอาศัยความร่วมมือกับศิลปินพื้นถิ่น นักเรียนที่มีทักษะทางศิลปะร่วมบันทึกบุคลิกของวัตถุ หรือการศึกษาข้อมูลจากสมาชิกของกลุ่มที่เข้าร่วมในกิจกรรม กระบวนการดังกล่าวช่วยส่งต่อความรู้และภูมิปัญญาต่อคนรุ่นใหม่ จึงกล่าวได้ว่าพิพิธภัณฑสถานตอบโจทย์กับคนภายในชุมชนมากกว่าการจัดแสดงเพื่อการท่องเที่ยว

ในระยะของการก่อตัว เดือนตุลาคม ค.ศ. 1987 สภาของเผ่าได้รับทุนสนับสนุนและกำหนดคณะกรรมการดูแลพิพิธภัณฑสถาน ผลสัมฤทธิ์ในระยะเวลาสองปีคือการกระตุ้นให้เห็นความสำคัญของการจัดตั้งพิพิธภัณฑสถาน เพื่อขยายพรมแดนความรู้ประวัติศาสตร์และงานพิพิธภัณฑสถาน

ในระยะแรก เป็นการสร้างความเห็นพ้องต้องกันของพิพิธภัณฑสถานชุมชน การ

ตระเวนดูงานและเวทีในการแลกเปลี่ยน ต้องอาศัยการทำงานที่จริงจัง และกำหนด วิทยาลัยของพิพิธภัณฑ์ที่สอดคล้องกับวิถีของชุมชน สมาชิกแต่ละคนต่างทำงาน ในงานพิพิธภัณฑ์และจดหมายเหตุ การเรียนรู้ในสถานที่ต่างๆ เปรียบเสมือนการ ก่ออิฐทีละก้อน เช่นการเรียนรู้จากพิพิธภัณฑ์โอไนด์ (Oneida Museum) ซึ่งเป็น พิพิธภัณฑ์ชนเผ่าที่ต้องอาศัยเวทีให้สมาชิกเข้าร่วมตั้งแต่ก่อนการสร้าง และเปิดให้ กับความคิดที่หลากหลาย หรือการเรียนรู้จากพิพิธภัณฑ์ขนาดใหญ่ ในการดูแลมรดก วัฒนธรรม การจัดทำอาคารที่เหมาะสม แหล่งเงินทุน หรือการให้บริการ รวมทั้งการ เรียนรู้เปรียบเทียบพิพิธภัณฑ์ในเขตในเมืองและชนบทในคิวเบก

เหล่านี้เป็นกระบวนการที่ช่วยให้สมาชิกชุมชนที่ร่วมการก่อตั้งพิพิธภัณฑ์ ค้น คว้ากับสิ่งที่ไม่เคยรู้จักมาก่อน แล้วเริ่มย้อนกลับมาขบคิดสถานการณ์ของอดีตมากขึ้น ยิ่งขึ้น จากนั้นนำมาสู่การวางแผนในสิ่งที่ชุมชนจะต้องเรียนรู้มากขึ้นในการจัดการ นอกจากนี้ ยังได้เรียนรู้ถึงการสื่อสารในวงกว้าง การประชาสัมพันธ์ให้แวดวงของ ชนพื้นถิ่นทราบถึงพิพิธภัณฑ์ที่กำลังก่อตัว หรือการแสวงหาหนทางในการสื่อสาร เรื่องราวของตนเองกับคนภายนอกด้วยสื่อสมัยใหม่

สมาชิกเริ่มวางแผน วิจัย และบันทึกข้อมูล จนผลิตนิทรรศการในรูปแบบที่ สะท้อนวัฒนธรรมอดีต ความซับซ้อนในการทำงานมาจากการที่สมาชิกแต่ละคน มีครอบครัว นั่นหมายถึงภาระที่เพิ่มมากขึ้น หลายคนขาดประสบการณ์ด้านงาน พิพิธภัณฑ์และจดหมายเหตุ ฉะนั้น จึงมีการส่งเสริมให้สมาชิกฝึกปฏิบัติงานในหอ จดหมายเหตุและการเยี่ยมชมกระบวนการจัดงานเทศกาลต่างๆ เช่น เทศกาลวิถี ชีวิตอเมริกันที่สถาบันสมิธโซเนียน

ความร่วมมือปรากฏในอีกหลายลักษณะ เช่น คนทำงานหนังสือพิมพ์ท้องถิ่น ให้การอบรมการถ่ายภาพกับสมาชิกที่สนใจ หรือบุคคลอย่าง วิกตอเรีย สมิธ ทำหน้าที่เป็นนายทะเบียนเอกสารจากกิจการกสิกรรมและหน่วยตำรวจตั้งแต่ ค.ศ. 1961 เธอพัฒนาทักษะจากปฏิบัติการและร่วมจัดกิจกรรมให้กับเยาวชนในพื้นที่ ในช่วงฤดูร้อน โดยสรุปแล้ว การอบรมต่างๆ ให้กับสมาชิกส่งเสริมให้ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรมอดีตได้รับการถ่ายทอดให้กับคนรุ่นใหม่

สำหรับการก่อสร้าง เป็นงานท้าทายอีกประการในระหว่างเตรียมการ อาคารเป็นส่วนหนึ่งของพิพิธภัณฑ์ในเขต สถานที่ดังกล่าวจะต้องตอบโจทย์หลาย

ประการ ผู้อาวุโสและครอบครัวต่างๆ สามารถใช้งาน หน่วยต่างๆ ของเผ่าใช้เป็นสถานที่สำหรับการสื่อสาร การจัดนิทรรศการ และสถานที่ต้อนรับผู้มาเยือนจากต่างแดน การก่อสร้างเน้นความเหมาะสมในเชิงงบประมาณและรูปลักษณ์ที่สะท้อนอัตลักษณ์วัฒนธรรมอัคซิน

สถาปนิกได้ทำงานร่วมกับผู้ที่เกี่ยวข้อง การจัดเวทีอภิปรายจากตัวแบบอาคารเพื่อหาความสมดุลระหว่างการใช้งานของชุมชน การควบคุมสภาพแวดล้อม และการใช้บริเวณพื้นที่เปิดโล่งรอบอาคาร การลองผิดลองถูกนำมาสู่การเรียนรู้และการออกแบบที่ทุกคนมีส่วนร่วม อาคารมีพื้นที่ 8,000 เอเคอร์ เพื่อเป็นคลังจดหมายเหตุและวัตถุ ห้องนิทรรศการและกิจกรรม ห้องสำหรับการบันทึกเสียง ห้องเรียน ห้องครัว และพื้นที่สาธิตเกษตรกรรม

ในการทำงานตลอดสามปี โครงการเผชิญทั้งข้อท้าทาย อุปสรรค และความสำเร็จ ผู้ปฏิบัติงานจำนวนหนึ่งถอนตัวไประหว่างการทำงาน แต่พิพิธภัณฑ์เรียนรู้ที่จะปรับตัวทาง เจ้าหน้าที่พิพิธภัณฑ์ทำหน้าที่ตัดสินใจมากขึ้นในการหาข้อตกลงร่วมระหว่างสมาชิกในเผ่า จนสามารถเปิดพิพิธภัณฑ์ได้เมื่อปลาย ค.ศ. 1990 ผู้คนเริ่มทยอยนำสิ่งของมาบริจาค และอาคารใหม่เปิดเมื่อกลาง ค.ศ. 1991 เจ้าหน้าที่มีความมั่นใจมากขึ้น ทั้งในความรู้เชิงวิชาการและทักษะการจัดการ พวกเขารู้จักวางแผนทางการศึกษาของพิพิธภัณฑ์ และเรียนจบหลักสูตรการศึกษาในระบบ

สมาชิกหลายคนเริ่มเข้าร่วมกิจกรรมของพิพิธภัณฑ์ การเข้าร่วมกิจกรรมก่อให้เกิดความรู้สึกเป็นเจ้าของ พิพิธภัณฑ์จึงกลายเป็นสนามการเรียนรู้ใหม่ และยับยั้งสถานภาพของตนเองเป็นเวทีในการถ่ายทอดความรู้ทางวัฒนธรรมของชุมชน โดยชุมชนร่วมรับผิดชอบกิจกรรมต่างๆ

พิพิธภัณฑ์นี้เวคจึงเป็นสถานที่ของการศึกษาด้วยตนเอง ขนานไปกับการสร้างจุดหมายของอัตลักษณ์ชุมชน มุมมองของคนแต่ละกลุ่มย่อมแตกต่างกัน การตัดสินใจต้องอาศัยความเข้าใจที่ชัดเจนและยอมรับผลที่ตามมาร่วมกัน พิพิธภัณฑ์นี้เวคไม่ใช่องค์กรที่มีช่วงชั้นของการบังคับบัญชา หากแต่การทำงานต้องอาศัยกลุ่มผู้รับผิดชอบที่มีส่วนร่วม ทั้งคนต่างรุ่น ต่างวิชาชีพ ให้สมกับการเป็นพิพิธภัณฑ์ที่อาศัยการมีส่วนร่วม (policies of inclusion) ที่เป็นฐานคิดของพิพิธภัณฑ์นี้เวคเพื่อการพัฒนา



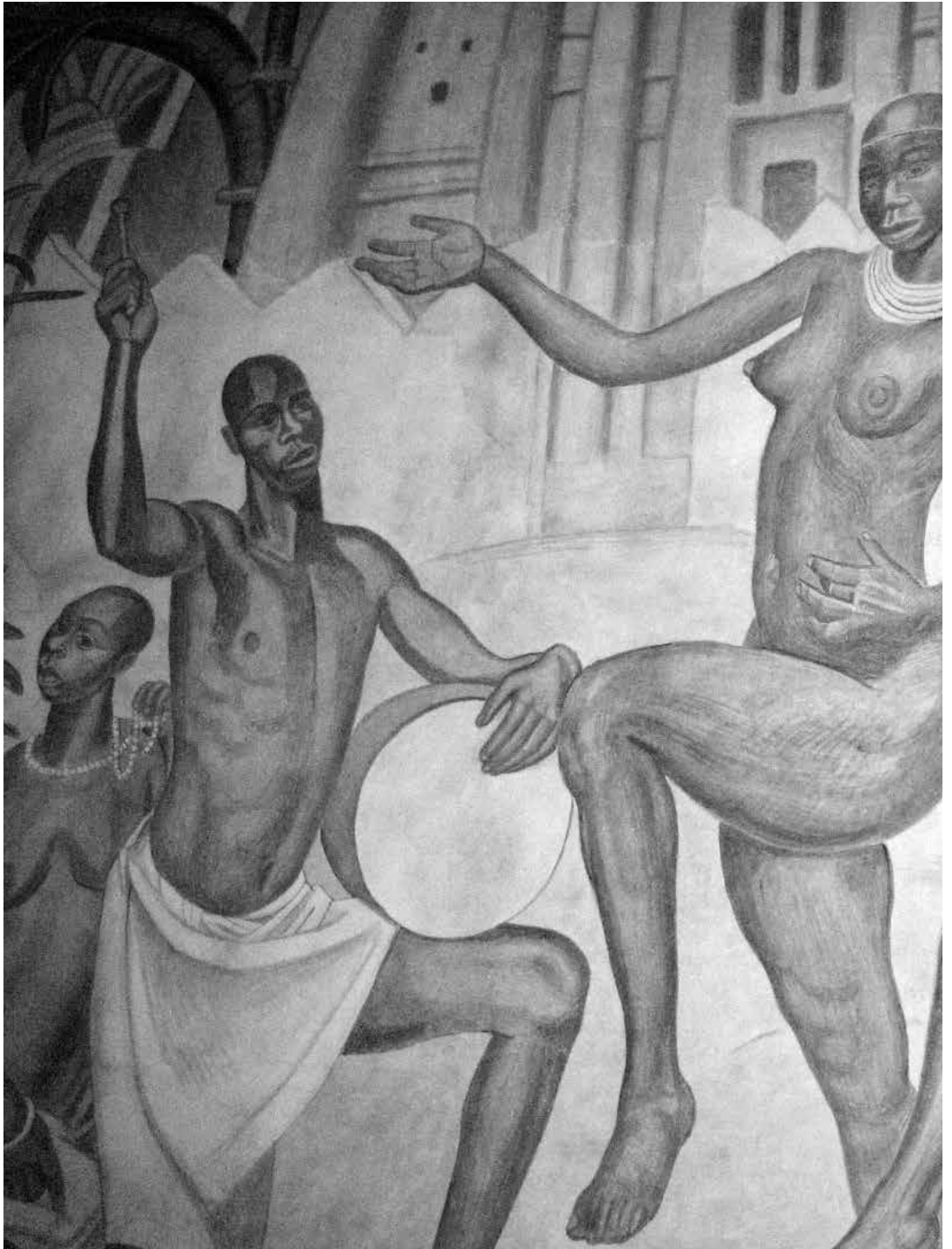


ภาพ: สุดแดน วิสุทธิลักษณ์



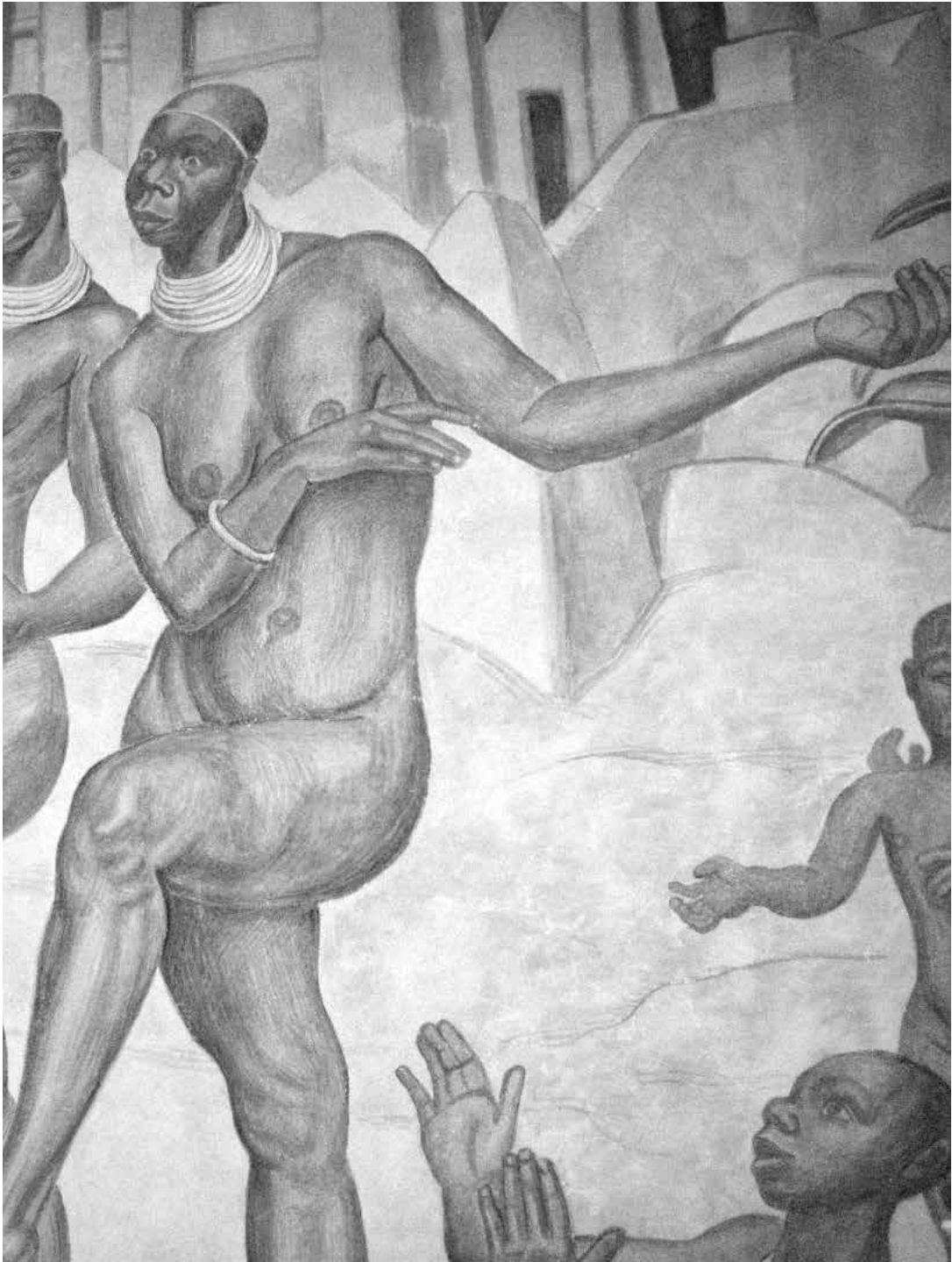






ภาพ: สุธเนน วิสุทธิลักษณ์







## คนอพยพ

ปรากฏการณ์การอพยพของผู้คนเป็นไปอย่างต่อเนื่องตั้งแต่คริสต์ศตวรรษที่แล้วจนถึงปัจจุบัน ประเทศต่างๆ ไม่อาจปฏิเสธสภาพการณ์ที่เกิดขึ้นได้ คำถามสำคัญต่อการทำงานพิพิธภัณฑ์เพื่อสังคมคือ ในฐานะองค์กรทางวัฒนธรรม พิพิธภัณฑ์จะพึงสร้างความเชื่อมโยงของความแตกต่างเหล่านี้ เพื่อ ‘ฟัง’ และสร้างความเข้าใจของคนหลากหลายพื้นเพเหล่านี้ได้อย่างไร

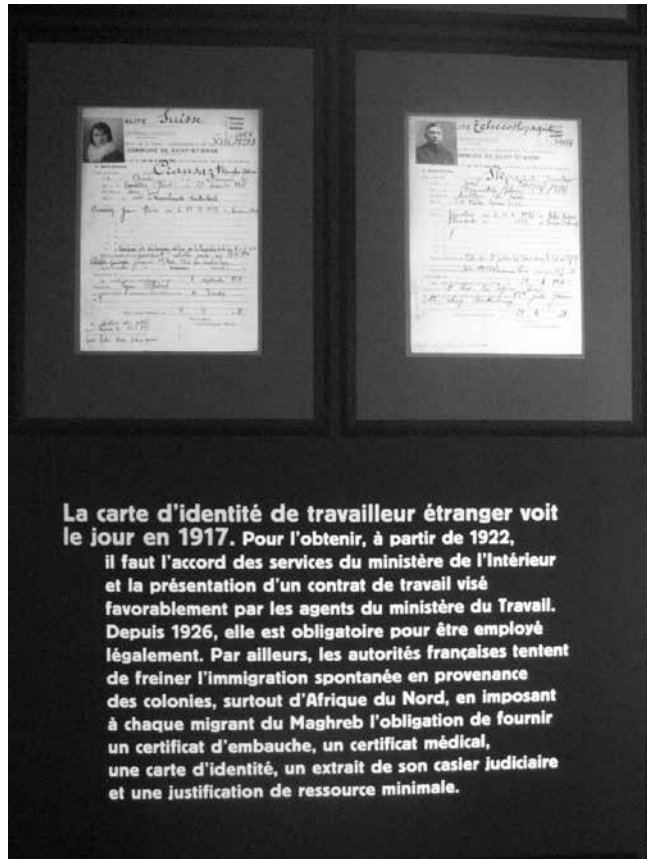
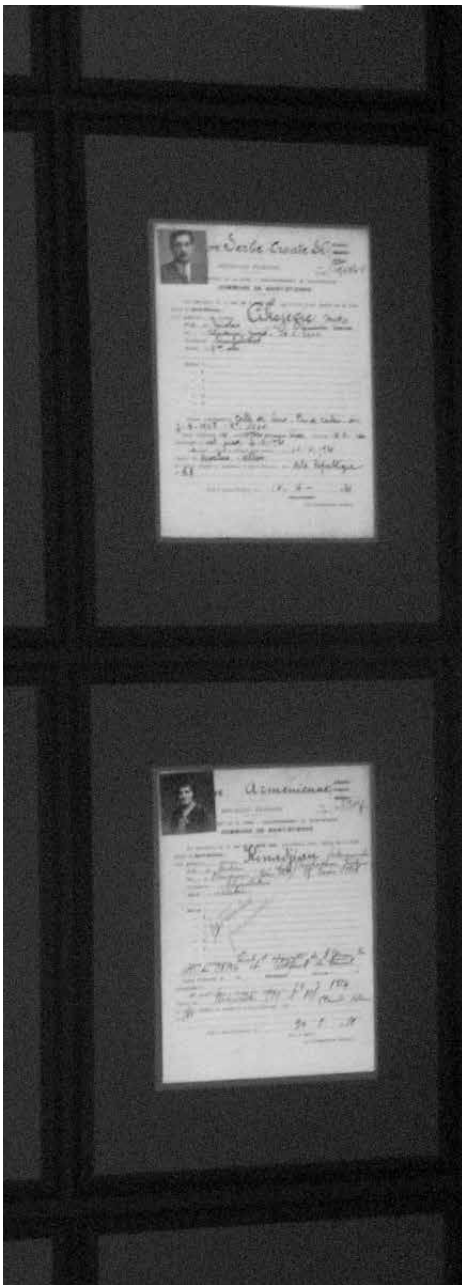
ในบทนี้ได้รวบรวมตัวอย่างชุดประสบการณ์พิพิธภัณฑ์ในยุโรปว่าด้วยผู้อพยพ เพื่อแสดงให้เห็นกรอบคิดสำคัญเรื่องการเมืองที่รวมความหลากหลาย (politics of inclusion) นโยบายดังกล่าวส่งผลให้พิพิธภัณฑ์พัฒนากระบวนการทำงานที่เรียกว่า ‘พิพิธภัณฑ์วิทยาเพื่อคนทั้งมวล’ (inclusive museology) เพื่อแสดงให้เห็นว่าพิพิธภัณฑ์กลายเป็นเวทีให้คนต่างชาติได้แสดงตัวตนผ่านเรื่องราวความเป็นมา ตั้งแต่บ้านเกิดสู่การปรับตัวกับสถานที่พำนักใหม่

บทความดังกล่าวนี้ชี้ให้เห็นว่า นิทรรศการมิใช่ปลายทางของการทำงาน หากแต่เป็นกระบวนการทำงานและเวทีที่เปิดทางให้กับเจ้าของวัฒนธรรมได้แบ่งปันเรื่องราว พิพิธภัณฑ์ในฐานะของผู้เชี่ยวชาญในการจัดการข้อมูลเชิงเอกสาร วัตถุ เรื่องเล่า ได้ใช้เทคนิคในการอนุรักษ์วัตถุหลักฐานเหล่านั้น และประยุกต์เทคโนโลยีในการจัดเก็บและพัฒนาการเข้าถึงข้อมูลต่างๆ เพื่อแสดงให้เห็นความเป็นมาและสถานการณ์ในปัจจุบัน บททดลองและความท้าทายที่ปรากฏในที่นี้แสดง ‘อิสรภาพ’ ของพิพิธภัณฑ์ในการปรับใช้กับนวัตกรรมใหม่ทางวัฒนธรรม เพื่อสร้างความสดใหม่ให้กับพิพิธภัณฑ์ได้อย่างไม่สิ้นสุด

# Étrangers à la carte

Depuis 1893, tout étranger est tenu de se présenter, dans les huit jours suivant son arrivée, à la mairie de la commune où il désire exercer une profession, ou à défaut, au commissariat, pour y déclarer la nature de son activité. Le récépissé délivré à l'occasion de cette déclaration de résidence constitue une pièce obligatoire pour être employé. Cette disposition est à l'origine d'un ensemble de mesures qui, à partir de 1893, vont lier le séjour de l'étranger à son travail.





ဘာ: ဆုတေဉ် ဘုရင်နီနီ

ก.

## ขับเคลื่อนเรื่องราว: บทบาทของพิพิธภัณฑ์การอพยพ ประเทศออสเตรเลีย

โดย แพดมินิ เซบาสเตียน<sup>6</sup>

ในกรณีของประเทศออสเตรเลีย ในปัจจุบัน ประชากรราวหนึ่งในสี่หรือ 21 ล้านคนเป็นผู้ที่เกิดในต่างประเทศ โดยมีผู้อพยพจากนิวซีแลนด์และสหราชอาณาจักรจำนวนมากที่สุด ตั้งแต่ชนพื้นถิ่น กลุ่มคนที่อพยพมาในช่วงอาณานิคมอังกฤษ และในกระแสโลกไร้พรมแดนเช่นทุกวันนี้ จึงกล่าวได้ว่าออสเตรเลียนับเป็นประเทศที่มีความแตกต่างทางวัฒนธรรมและชาติพันธุ์ ชุมชนจึงก่อปรขึ้นจากผู้คนที่มีความแตกต่างทางภาษาและวัฒนธรรม ต่างมีส่วนในการก่อร่างสร้างสังคม วัฒนธรรม การเมือง และเศรษฐกิจของประเทศ

---

6 Padmini Sebastian, 'Mobilizing Communities and Sharing Stories: The Role of the Immigration Museum in One of the Most Culturally Diverse Cities in the World,' *Museum International* 59, no. 1-2 (May 2007): 151-60, doi:10.1111/j.1468-0033.2007.00607.x.



พิพิธภัณฑ์การอพยพที่เมลเบิร์นทำงานร่วมกับชุมชนต่างๆ ในเมืองวิกตอเรีย เพื่อบันทึก จัดเก็บ และนำเสนอเรื่องราวส่วนบุคคล การทำงานอยู่บนฐานคิดเกี่ยวกับการอพยพ ความหลากหลาย และอัตลักษณ์ นับตั้งแต่ทศวรรษ 1980 นโยบายพหุลักษณ์วัฒนธรรมเป็นส่วนหนึ่งของการทำงานทางสังคมและการเมืองของประเทศ โดยเฉพาะอย่างยิ่งหลังเหตุการณ์ 9/11 ผู้คนอยู่ท่ามกลางความกลัว ฉะนั้น หน้าที่ของพิพิธภัณฑ์จึงต้องเน้นการให้ความเคารพในความแตกต่าง ความเข้าใจเกี่ยวกับความหลากหลาย พิพิธภัณฑ์ควรแสดงบทบาทสำคัญในการผลักดันความเปลี่ยนแปลงในสังคม

พิพิธภัณฑ์การอพยพในวิกตอเรียได้รับการจัดตั้งโดยรัฐบาลท้องถิ่น เพื่อส่งเสริมความเข้าใจเกี่ยวกับความหลากหลายทางวัฒนธรรม วัตถุประสงค์สำคัญคือการเรียนรู้อดีตเพื่อเข้าใจวันนี้ พิพิธภัณฑ์เปิดให้บริการครั้งแรกเมื่อ ค.ศ. 1998 พิพิธภัณฑ์เล็งเห็นว่าผู้คนย้ายถิ่นมาจากต้นทาง และนำสัมภาระทางวัฒนธรรมติดตัวมา ด้วยเหตุนี้ พิพิธภัณฑ์ต้องการท้าทายกับฐานคติต่างๆ เกี่ยวกับเชื้อชาติและชาติพันธุ์ สุดท้ายสังคมสามารถรวมเอาความแตกต่างไว้ด้วยกัน (inclusive society)

กรอบการทำงานจึงไล่เรียงชีวิตประวัติของบุคคลและครอบครัว เรื่องราวเหล่านั้นได้รับการถ่ายทอดสู่ผู้ชม เรื่องราวที่แตกต่างเหล่านั้นกลายเป็นความโดดเด่นของพิพิธภัณฑ์ เพราะเป็นเรื่องราวที่ผู้อพยพแต่ละคนได้พบบน นอกจากนั้น พิพิธภัณฑ์ตระหนักเป็นอย่างดีถึงประชากรอีกจำนวนหนึ่งที่ไม่ได้เกิดในประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษ การทำงานของพิพิธภัณฑ์จึงต้องอาศัยความไว้วางใจและการมีส่วนร่วมในระยะยาว รวมทั้งข้อคำนึงถึงพื้นเพภาษาและวัฒนธรรมที่แตกต่างในแต่ละชุมชน

สตีเฟน เวล (Stephen Weil) จากศูนย์การศึกษาและพิพิธภัณฑ์ศึกษา สถาบันสมิธโซเนียน กล่าวถึง ศักยภาพของพิพิธภัณฑ์ในการส่งเสริมความรู้ กระตุ้นความอยากรู้อยากเห็น พัฒนาทักษะ ประสพการณ์ความงาม เปิดมุมมอง เปลี่ยนแปลงทัศนคติ โน้มน้าวค่านิยม และก่อให้เกิดความเคารพซึ่งกันและกัน

ในทุกปี เทศกาลเชื่อมสัมพันธ์ชุมชน (Community Connections) ประกอบด้วยการนิทรรศการและกิจกรรมที่สร้างความสัมพันธ์กับชุมชนทางวัฒนธรรมใหม่ กิจกรรมดังกล่าวยังช่วยสานต่อการสนทนา จนนำมาสู่การวางแผนการทำงานในระยะต่อมา เช่น เทศกาลศรีลังกา (ค.ศ. 2004) การจัดกิจกรรมสามสิบปีการ

ตั้งรกรากของชาวเวียดนามในออสเตรเลีย (ค.ศ. 2005) การเฉลิมฉลองสี่สิบปีการอพยพของชาวตุรกี (ค.ศ. 2007) เทศกาลชาวเกะแปซิฟิก 14 ชุมชน ฯลฯ

เทศกาลและนิทรรศการจึงเปรียบเหมือนพื้นที่กลางที่โน้มนำคนอาวุโสและหนุ่มสาวมาเรียนรู้และให้ความเคารพระหว่างกัน ชุมชนต่างชาติพันธุ์ ต่างภาษา ต่างศาสนาและชนบประเพณี ต่างชนชั้นและความเชื่อทางการเมืองเข้ามาปะทะสังสรรค์ร่วมกัน แต่ละกลุ่มแสดงให้เห็นชนบ การปฏิบัติ และการบอกเล่าที่แตกต่าง จนกลายเป็นเทศกาลที่รวมความแตกต่าง (inclusive festival) ไว้อย่างน่าตื่นตาตื่นใจ การทำงานจึงไม่มีวันจบสิ้น เรื่องราวต่างๆ ยังคงเป็นเส้นทางต่อไปไม่รู้จบ เมื่อสังคมและชุมชนวิวัฒน์ เราในฐานะคนทำงานพิพิธภัณฑ์ต้องตอบโต้กับความเปลี่ยนแปลงนั้น



๒.

## พิพิธภัณฑ์การย้ายถิ่นในโปรตุเกส

โดย มาเรีย โรชา-ตรินเดต และ มิเกล มอนเตโร<sup>7</sup>

หากสอบทวนเส้นทางการอพยพ โรชา-ตรินเดต (Rocha-Trindade) และ มอนเตโร (Monteiro) เสนอให้ทำความเข้าใจตั้งแต่ต้นทาง ซึ่งประกอบด้วยเหตุผลในการตัดสินใจย้ายถิ่นฐาน ความเป็นอยู่ สภาพการทำงาน สถานภาพของบุคคล และครอบครัว รวมถึงมุมมองเกี่ยวกับการตั้งรับสถานการณ์ที่ต้องเผชิญเมื่อเดินทางถึงปลายทาง อันได้แก่ ขั้นตอนของการอพยพตามกฎหมาย เอกสาร ลำดับการเดินเรื่อง การปรับตัว การเดินทางมาสมทบของสมาชิก รวมทั้งลูกหลานที่เกิดขึ้นในแผ่นดินใหม่ จนกลายเป็นวัฒนธรรมลูกผสมในประเทศที่พำนักในปัจจุบัน สิ่งเหล่านั้นมีนัยสำคัญที่ยังไม่ได้รับความสนใจมากนักในการอธิบายเรื่องราวของการอพยพ

ฉะนั้น เนื้อหาพิพิธภัณฑ์ที่เล่าเรื่องของการอพยพ ควรสะท้อนให้เห็นทิวทัศน์ของปรากฏการณ์ดังกล่าว เมื่อนำแนวคิดทิวทัศน์ดังกล่าวมาอธิบายพิพิธภัณฑ์ อาจพบพิพิธภัณฑ์ได้สองลักษณะ ในด้านหนึ่งเรื่องเล่าว่าด้วยคนอพยพจากต้นทาง

7 Maria Beatriz Rocha-Trindade and Miguel Monteiro, 'Museums Devoted to Migration: The Portuguese Emigration Museum,' *Museum International* 59, no. 1-2 (May 2007): 145-50, doi:10.1111/j.1468-0033.2007.00606.x.

ในอีกด้านหนึ่ง ชุมชนที่ส่งทอดความทรงจำหรือประเพณีบางอย่างให้กับชนรุ่นหลังบนแผ่นดินปลายทาง ผู้เขียนยกตัวอย่าง พิพิธภัณฑ์ในระดับชาติ เช่น ศูนย์ประวัติศาสตร์การอพยพฝรั่งเศส พิพิธภัณฑ์เกาะเอลลิส นิวยอร์ก สหรัฐฯ ท่าเรือ 21 (Pier 21) ในฮาลิแฟกซ์ แคนาดา อนุสรณ์สถานการอพยพในเซาเปาลู ส่วนการจัดตั้งในระดับชุมชน เช่น พิพิธภัณฑ์การอพยพของชาวญี่ปุ่นในเซาเปาลู ส่วนพิพิธภัณฑ์ที่กล่าวถึงการย้ายถิ่น เช่น ในนอร์เวย์ (Norwegian Emigrant Museum) และไอซ์แลนด์ (Icelandic Emigration Centre)

พิพิธภัณฑ์การย้ายถิ่นในโปรตุเกสแห่งนี้เกิดขึ้นโดยสภาเมืองฟาเฟอ (City Council of Fafe) เมื่อ ค.ศ. 2001 โครงการดังกล่าวนับเป็นความร่วมมือของศูนย์ศึกษาการย้ายถิ่นและความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรม โปรตุเกส และศูนย์วัฒนธรรมโปรตุเกสในบราซิลและในฝรั่งเศส เป้าหมายหลักเพื่ออธิบายถึงคนโปรตุเกสว่าหาล้านคนที่อาศัยอยู่นอกประเทศ สารหลักสำคัญคือ การแสดงให้เห็นเหตุผลของการย้ายถิ่นไปยังต่างประเทศ และการกลับบ้านของคนโปรตุเกสจากทั่วทุกมุมโลก

ข้อมูลและบันทึกต่าง ๆ ครอบคลุมเส้นทาง เหตุผล การจัดการเอกสารเพื่อการย้ายถิ่นของกลุ่มคนย้ายถิ่นเหล่านั้น เทคโนโลยีมีส่วนสำคัญอย่างยิ่งในการจัดการฐานข้อมูลได้รับการพัฒนาขึ้นเพื่ออำนวยความสะดวกให้กับการวิจัยและลูกหลานได้เข้าถึงข้อมูลดังกล่าว เว็บไซต์ของพิพิธภัณฑ์กลายเป็นเวทีของการเชื่อมต่อกลุ่มคนเหล่านั้น

สำหรับในพิพิธภัณฑ์ การจัดแสดงได้รับการจัดแบ่งไว้ 6 ห้อง

- ห้องความทรงจำเกี่ยวกับเส้นทางและเป้าหมายของคนย้ายถิ่น
- ห้องย้ายถิ่นแสดงให้เห็นตำแหน่งทางภูมิศาสตร์ที่ชุมชนโปรตุเกสทั่วโลก
- ห้องต้นตระกูลแสดงให้เห็นสาขาแรกที่เชื่อมโยงกับเอกสารต่างๆ เรื่องราวของสมาชิกในครอบครัว
- ห้องชุมชนบอกเล่าชุมชนที่ตั้งรกรากในบราซิล ยุโรป อเมริกาเหนือ เอเชีย เป็นต้น

- ห้องภาษาโปรตุเกส ชีวิตและผลงานของปัจเจกบุคคลที่เผยแพร่ภาษาโปรตุเกสผ่านศิลปะและวัฒนธรรม
- ห้องความรู้ ประกอบด้วยงานทางวิชาการเล่าประวัติศาสตร์อาณานิคมและการย้ายถิ่น อาศัยระบบสารสนเทศจัดการตามหัวเรื่องการวิจัย

นอกจากนี้ พิพิธภัณฑ์แล้ววัตถุหลักฐานที่แสดงให้เห็นต้นทาง เส้นทาง และชีวิตของคนย้ายถิ่น เพื่อบอกเล่าให้เห็นชีวิตประจำวัน ขั้นตอนการอพยพ และความเคลื่อนไหวของชุมชน ส่วนหอจดหมายเหตุจัดเก็บเอกสารของคนย้ายถิ่นและลูกหลาน จดหมาย อนุทิน ภาพถ่าย หนังสือเดินทาง รวมถึงวัตถุส่วนบุคคล ทั้งหมดนี้แสดงให้เห็นว่า เครือข่ายการทำงานระหว่างหน่วยงาน การทำงานต้องอาศัยการจัดการข้อมูลแบบบูรณาการ การทำงานในลักษณะเครือข่ายนี้จะช่วยกระตุ้นและส่งเสริมการวิจัยต่าง ๆ ได้ดียิ่งขึ้น

ก.

## หอประวัติศาสตร์การอพยพ กรุงปารีส

โดย แฟนนี แซร์วอล<sup>8</sup>

ในช่วงต้นทศวรรษ 1980 แวดวงวิชาการในฝรั่งเศสให้ความสำคัญกับการบอกเล่าเรื่องราวทางประวัติศาสตร์การอพยพ แต่มักปรากฏในรูปแบบของงานวิจัย ด้วยเหตุนี้ จึงมีความพยายามในการจัดตั้งพิพิธภัณฑ์ที่บอกเล่าเรื่องราวสู่สาธารณะ หอประวัติศาสตร์การอพยพมุ่งหวังที่จะเป็นสถาบันทางวัฒนธรรมที่ดึงดูดทุกคนชอบเที่ยวพิพิธภัณฑ์และคนที่ไม่เคยไปพิพิธภัณฑ์

รายงานการศึกษาความเป็นไปได้ในการจัดตั้งหอประวัติศาสตร์การอพยพ โดย เอล ยาซามิ เรมี ชวาร์ตส์ (El Yazami Remy Schwartz) จัดพิมพ์เมื่อ ค.ศ. 2001 เสนอให้มีการจัดตั้งหอประวัติศาสตร์การอพยพ โดยพยายามใช้แนวทางการทำงานสหวิทยาการ การทำงานจะต้องมาจากความร่วมมือระหว่างนักวิชาการ

---

8 Fanny Servole, 'The Cité Nationale de L'histoire de L'immigration and Its Public: Images, Perceptions and Evolutions,' *Museum International* 59, no. 1-2 (May 2007): 110-16, doi:10.1111/j.1468-0033.2007.00602.x.



ภาพ: สุวเนน วัฒนวิสัยกุล

และเจ้าของวัฒนธรรม เพื่อเล่าประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมอันหลากหลายของ การอพยพ เรียกได้ว่าเป็นพิพิธภัณฑ์เพื่อสังคม (musée de la société) นั่นคือ ไม่ใช่ทั้งพิพิธภัณฑ์ศิลปะและความงาม ไม่ใช่การบอกเล่าอดีตเช่นพิพิธภัณฑ์ทาง ประวัติศาสตร์และอนุสรณ์สถาน พิพิธภัณฑ์ตอบโจทย์ทั้งความรู้เชิงประวัติศาสตร์ และพัฒนากิจกรรมให้สอดคล้องกับการเรียนรู้ของสาธารณชน ผู้คนต้องเข้าถึงความ ทรงจำส่วนบุคคลของเจ้าของเรื่องราวการอพยพ

Palais de la Porte Dorée เป็นอาคารที่สร้างขึ้นในการจัดนิทรรศการ อาณานิคม ค.ศ.1931 ในระยะต่อมาอาคารดังกล่าวกลายเป็นพิพิธภัณฑ์อาณานิคม พิพิธภัณฑ์แอฟริกาและโอเชียเนีย ตามลำดับ และต่อมาบางส่วนได้รับการพัฒนา เป็นพิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำ ความท้าทายเมื่อเริ่มจัดตั้งหอประวัติศาสตร์การอพยพ คือ การเปลี่ยนแปลงความหมายของสถานที่ จากสถานที่พักผ่อนหย่อนใจของครอบครัว สู่อการสร้างหอประวัติศาสตร์การอพยพ ซึ่งเป็นหัวข้อที่เปราะบางในสังคม แม้ ประชากรกว่าหนึ่งในห้าของสังคมฝรั่งเศสจะมีบรรพบุรุษเป็นคนอพยพก็ตาม

นอกจากนี้ เรื่องราวของการอพยพไม่สัมพันธ์โดยตรงกับอาคารเมื่อแรก สร้าง อย่างไรก็ดี เนื้อหาของนิทรรศการในครั้งนั้นบอกเล่าเรื่องราวของ ‘คนอื่น’ ในอาณานิคม รวมทั้งการเคลื่อนไหวทางการเมืองและสังคม หลังอาณานิคม ดังนั้น การอพยพจึงเป็นเรื่องใกล้ชิดกับประวัติของอาคารอยู่ที่ เมื่อถึงเวลานี้ การปรับปรุง อาคารซึ่งสร้างมานานกว่าเจ็ดสิบปีให้พร้อมรองรับการใช้งานใหม่ ทั้งโครงการต้อนรับ ห้องประชุม ห้องบริการอาหารและเครื่องดื่ม จะต้องกลายเป็นสถานที่ที่ทุกคนมาใช้ เวลา ผู้ชมยังหมายรวมถึงการสร้างเครือข่ายของความสัมพันธ์ ผ่านระบบการสื่อสาร สังคมออนไลน์ ด้วยเว็บไซต์ CNHI (<http://www.histoire-immigration.fr>) เพื่อเปิด โอกาสให้หอประวัติศาสตร์ฯ เข้าหากลุ่มชนใหม่เพิ่มเติมได้อีกคราวหนึ่ง



ภาพ: สุวณณ วัชรวิไลกุล

จ.

## พิพิธภัณฑ์การอพยพเดนมาร์ก: เรื่องราวแห่งความทรงจำ

โดย แคธารีน เออมันเซน และ โทมัส มอลเลอร์<sup>9</sup>

พิพิธภัณฑ์แห่งนี้ตั้งอยู่ในฟูเรโซ (Furesø) เมืองปริมณฑลของโคเปนเฮเกน สถานที่ดังกล่าวเติบโตมาจากอุตสาหกรรมที่มีแรงงานเดินทางมาจากหลายประเทศ ในปัจจุบัน ฟูเรโซ มีจำนวนประชากร 37,000 คน 11% เป็นชาวต่างชาติ พิพิธภัณฑ์การอพยพเดนมาร์กทำงานร่วมกับพิพิธภัณฑ์ของประเทศอีกหลายแห่งที่ศึกษาเกี่ยวกับเรื่องการอพยพ

ตั้งแต่ทศวรรษ 1970 นักวิชาการเริ่มให้ความสนใจกับการอพยพและคนอพยพ โดยกล่าวถึงความหลากหลายของที่มาและวัตถุประสงค์ แต่ละกลุ่มต่างกัน ด้วยชาติพันธุ์ ศาสนา ชนชาติ และปัจจัยทางวัฒนธรรม ทั้งหมดนี้จะได้รับการอธิบาย เช่นไร ให้เห็นความเชื่อมโยงระหว่างการอพยพกับภาพประวัติศาสตร์เดนมาร์ก

9 Catharine Kyo Hermansen and Thomas Abel Møller, 'The Danish Immigration Museum of Furesø: The History of Immigration and the Collecting of Memories,' *Museum International* 59, no. 1–2 (May 2007): 137–44, doi:10.1111/j.1468-0033.2007.00605.x.



การอพยพในบริบทวิชาการเป็นคำถามมีความสลับซับซ้อนในทางประวัติศาสตร์ เพราะพื้นที่แหล่งที่มาอาจมีสถานภาพที่แตกต่างในแต่ละช่วงเวลา เช่น การเคลื่อนย้ายของคนโปแลนด์สู่เคนมาร์ก ยังไม่เกิดขึ้นในช่วงทศวรรษ 1890 ถึง 1930 เพราะโปแลนด์ยังไม่เป็นรัฐอิสระ หรือหากพิจารณาเชิงภูมิศาสตร์ ดินแดนที่เรียกว่าต่างแดนกลับไม่พบความแตกต่างด้วยภาษาวัฒนธรรมมากนัก

ความซับซ้อนยิ่งมีมากขึ้นเมื่อพิจารณาถึงสาเหตุของการอพยพ เช่น การเคลื่อนย้ายของคนจำนวนหนึ่งเป็นไปในระยะเวลานาน เกษตรกรตามฤดูกาลที่มาจากสวีเดน โปแลนด์ หรือคนงานตามพันธสัญญาจากตุรกี ยูโกสลาเวีย ดังนั้น เราจะนิยามการอพยพโดยพิจารณาจากอะไร นักท่องเที่ยว ทหารเยอรมันที่อยู่ในช่วงสงครามโลก พิพธิภัณฑ์จึงให้ความใส่ใจกับการนิยามการอพยพ การสำรวจในช่วงทศวรรษ 1990 พบว่า ในทัศนะคนทั่วไป มองคนตุรกีและปากีสถานเป็นคนอพยพอย่างไม่ต้องสงสัย แต่ในทางกลับกัน กลุ่มคนจากสวีเดนหรืออเมริกาเหนือกลับทำให้พวกเขาถึงเลที่จะเรียกว่า ผู้อพยพ

ดังนั้น ทัศนะเกี่ยวกับประวัติศาสตร์การอพยพ ต้องอาศัยมุมมองที่ต่างออกไป มุมมองจากกลุ่มคนอพยพเองที่มาในช่วงเวลาหนึ่งๆ โดยศึกษาสภาพความเป็นอยู่และพฤติกรรม จากนั้น ย้อนกลับไปยังต้นทาง สาเหตุ เงื่อนไข ของการย้ายถิ่นฐาน ในส่วนสุดท้าย คือผลพวงของการเคลื่อนย้ายและการอพยพ ผู้คนเหล่านี้สร้างคุณูปการหรือผลกระทบใดๆ ทั้งต้นทางและปลายทาง ผลกระทบที่ส่งผลกระทบต่อสภาพทางเศรษฐกิจ การเมือง ศาสนา วัฒนธรรม โดยสรุป พิพธิภัณฑ์จึงสนใจทั้งเอกสารและวัตถุสิ่งของที่เกี่ยวข้องกับชนของผู้อพยพและความเป็นอยู่ในชีวิตปัจจุบัน ตั้งแต่ ค.ศ. 1800 ถึง ค.ศ. 2000

โครงการศึกษาชีวิตประวัตินับเป็นโครงการที่ทรงคุณค่าให้คนอพยพบอกเล่าเรื่องราวชีวิตและความเป็นอยู่ เพื่อเป็นจดหมายเหตุในอนาคต และความทรงจำเหล่านั้นจะได้ส่งต่อไปให้คนรุ่นต่อไป การทำงานอาศัยเครือข่ายของคนแต่ละกลุ่ม ในที่นี้ ยังรวมถึงกลุ่มคนอพยพรุ่นล่าสุดได้แก่คนทมิฬที่อาศัยในสามเมืองสำคัญ คนทมิฬกว่าสามสิบชีวิตเข้าร่วมโครงการ รวมทั้งการทำงานในโครงการอื่น ๆ รวมทั้งคนจากซิริ อูรุกวัย และคริสเตียนจากยูโกสลาเวีย โดยวิธีการทำงานอาศัยการสัมภาษณ์และถอดเสียงเพื่อเก็บเป็นหลักฐานไว้ในอนาคต

บทบันทึกเหล่านี้ได้รับการเผยแพร่ เช่น นิทรรศการที่เล่าเรื่องคนปากีสถาน การนำเสนออาศัยวัสดุขาวของการบอกเล่าเรื่องราวด้วยผ่านบทสัมภาษณ์ เมื่อ นิทรรศการเปิดตัว หลายครอบครัวพาลูกหลานมาชมนิทรรศการ ทั้งๆ ที่พวกเขาไม่เคยมาพิพิธภัณฑ์มาก่อน นอกจากนี้ งานพัฒนาฐานข้อมูลประวัติศาสตร์การ อพยพยังช่วยส่งเสริมการค้นคว้าทางประวัติศาสตร์ครอบครัว จุดหมายปลายทาง หนึ่งของการทำงานคือ การสลายมายาคติเกี่ยวกับคนอพยพ

จ.

## การเมืองและนโยบายสังคมของ พิพิธภัณฑ์อพยพในเยอรมนี

โดย ไอทัก เออร์ลิมาซ<sup>10</sup>

เออร์ลิมาซกล่าวถึงรูปแบบการอพยพที่แตกต่างที่ปรากฏช่วงเวลาในประเทศ  
คงแบ่งเป็นเยอรมนีตะวันออกและเยอรมนีตะวันตก รูปแบบของการอพยพใน  
ลักษณะต่างๆ ได้ดังนี้ การเคลื่อนย้ายของประชากรหลังสงครามถึงคริสต์ทศวรรษ  
1960 และการเคลื่อนย้ายของผู้คนจากทางตะวันออกสู่ทางตะวันตก หลังจากล่ม  
สลายของกำแพงเบอร์ลิน การเข้ามาของแรงงานต่างชาติตั้งแต่ ค.ศ. 1955 สู่เยอรมนี  
ตะวันตก คนเหล่านี้มาจากอิตาลี สเปน โมร็อกโก ตุรกี และอดีตยูโกสลาเวีย รวม  
ถึงแรงงานจากเกาหลี ในเยอรมนีตะวันออกมีกลุ่มแรงงานต่างชาติด้วยเช่นกัน จาก  
การสำรวจจำนวนประชากรคนอพยพเมื่อ ค.ศ. 1989 พบแรงงานต่างชาติราวหนึ่ง  
แสนเก้าหมื่นคน

10 Aytac Eryilmaz, 'The Political and Social Significance of a Museum of Migration in Germany,'  
*Museum International* 59, no. 1-2 (May 2007): 127-36, doi:10.1111/j.1468-0033.2007.00604.x.

นอกจากนี้ การอพยพยังเกิดขึ้นเพราะผู้ลี้ภัยตามความขัดแย้งต่าง ๆ ในยุโรป เช่น สงครามกลางเมืองในกรีซ ส่งผลให้ผู้ฝักใฝ่คอมมิวนิสต์และสังคมนิยมต้องลี้ภัย หรือในกรณีผู้ลี้ภัยจากการรุกรานระหว่างสเปนกับโปรตุเกส จากการรัฐประหารใน ตุรกี เมื่อ ค.ศ. 1980 อีกเหตุการณ์หนึ่ง เมื่อปลายทศวรรษ 1980 ถึงต้นทศวรรษ 1990 เกิดการเคลื่อนย้ายของคนเยอรมันกลับมาตั้งรกราก พวกเขาเดินทางมาจาก โปแลนด์ โรมาเนีย และอดีตสหภาพโซเวียต นอกจากนี้ยังมีกลุ่มชาวยิวจากอดีต สหภาพโซเวียต ชาวโรมาจากโรมาเนีย ยูโกสลาเวีย และบัลแกเรีย

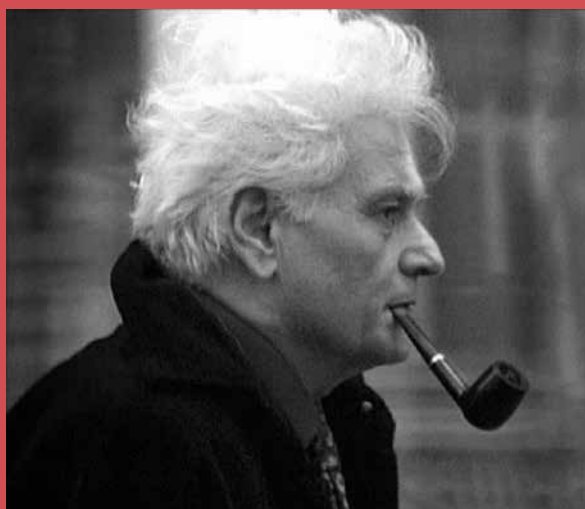
พิพิธภัณฑสถานเป้าหมายในการทำงานเพื่อการถ่ายทอดเรื่องราวของคนรุ่น พ่อแม่ให้กับลูกหลาน และรู้จักการเตรียมตัวสำหรับอนาคต แต่ข้อปัญหาคือ เรื่องราว การอพยพไม่ได้รับการบอกเล่าในครอบครัว และในหลายกรณี คนอพยพไม่สามารถ จัดวางตนเองกับสังคมปลายทาง

แม้ความทรงจำสะท้อนความจริงได้บางส่วน แต่มีนัยของการเล่าประสบการณ์ ในอดีต เรื่องราวมักแฝงด้วยความจำเป็นทางสังคมในการอพยพ สถานการณ์ทาง สังคมของกลุ่มคนอพยพในปัจจุบัน ลุ่มเสี่ยงของคนอพยพและลูกหลานนับเป็น ส่วนหนึ่งของการสร้างประวัติศาสตร์ คนเหล่านี้คืออัตลักษณ์ทางสังคมแบบ ซ้ำมพรมแดน ไม่ผูกมัดตนเองกับสถานที่ใดเป็นการเฉพาะ ฉะนั้น หากเรานำ เรื่องราวในชีวิตประจำวันผนวกเข้ากับประวัติศาสตร์ ย่อมเปิดโอกาสให้ชนต่างชาติ เกิดความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งกับสังคมได้มากขึ้น และประวัติศาสตร์จะมีความสดใหม่เสมอ

เท่าที่ผ่านมา ความทรงจำมักเชื่อมโยงกับเหตุการณ์สำคัญบางเหตุการณ์ เช่น การฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ในสมัยสงครามโลกครั้งที่ 2 ทั้งความรู้สึกกับผิดชอบและ ความรู้สึกผิด การพังทลายของกำแพงเบอร์ลิน ความทรงจำเหล่านี้มักปรากฏใน รูปแบบจดหมายเหตุ พิพิธภัณฑสถาน อนุสาวรีย์ และอนุสรณ์สถาน รวมทั้งวันสำคัญ ต่างๆ เนื้อหาและโครงสร้างของความทรงจำแสดงให้เห็นสถานภาพทางการเมือง สังคม และเศรษฐกิจ

“ไม่มีอำนาจทางการเมืองใด  
ที่ปราศจากการควบคุม  
จดหมายเหตุ  
หรือความทรงจำ”

**ฌาคส์ ดาริดา**



ตั้งแต่ศตวรรษที่ 18 พิพิธภัณฑน์ับเป็นเครื่องมือในการสร้างสำนึกชาติ วัตถุ ข้าวของจากหลายวัฒนธรรม กลับเป็นภาพสะท้อนความเหนือกว่า แต่ในศตวรรษที่ 21 เรื่องราวต่างๆ ไม่ใช่เพียงประวัติศาสตร์ชาติ อุลริช เบค (Ulrich Beck) กล่าวถึง 'วิกฤตยุโรปคือวิกฤตทางจิตวิญญาณ' ปัญหาการอพยพทำลายพรมแดนรัฐชาติ มโนทัศน์ของชาติจะต้องได้รับการทบทวน ตลาดโลก ความเสี่ยง การสื่อสารด้วย เทคโนโลยีสมัยใหม่ ฉะนั้น 'มนุษย์พึงอยู่ร่วมกัน นั่นคือเงื่อนไขของความเป็นมนุษย์ (condition humane) ตั้งแต่เริ่มศตวรรษที่ 21'

ด้วยเหตุนี้ เราต้องยอมรับในเบื้องต้นว่าการอพยพเป็นลักษณะร่วมของ ประวัติศาสตร์ พิพิธภัณฑ์การอพยพในเยอรมนีพยายามผสมผสานเรื่องราวการอพยพ เข้าไว้ในประวัติศาสตร์ชาติ และเชื่อมโยงให้เห็นว่า การอพยพเป็นปรากฏการณ์ส่วนหนึ่ง ของการเปลี่ยนแปลงในระดับโลก พิพิธภัณฑ์มุ่งหมายการตีแผ่สภาพความจริง ของสังคม และถ่ายทอดความรู้เกี่ยวกับการอพยพ เพื่อนำมาสู่การสร้างสังคมแบบ นูรณภาพ

พิพิธภัณฑ์ได้รับการกำหนดหน้าที่ไว้หลายประการ ทั้งศูนย์ประวัติศาสตร์ ศิลปะ และวัฒนธรรมการอพยพ พิพิธภัณฑ์มุ่งเข้าถึงกลุ่มคนทั้งระดับชาติและ นานาชาติ โดยเฉพาะคนอพยพ สถานที่แห่งนี้จึงมีไว้สำหรับการคิด การวิพากษ์ และการสื่อสาร พิพิธภัณฑ์มิใช่เพื่อสถานที่ที่สร้างความตื่นตาตื่นใจ นอกจากนี้ พิพิธภัณฑ์ยังมีบทบาทเชิงเวทีทางวิชาการ และขยายสู่การทำงานในโลกพิพิธภัณฑ์ เสมือน

ศูนย์เอกสารการอพยพ หรือ Documentation Centre of Migration (DOMiT) เริ่มต้นการทำงานของปราชญ์และนักวิชาการตุรกี ในเบื้องต้นศูนย์เอกสารการ อพยพรวบรวมจัดเก็บเอกสารต่างๆ ที่บอกเล่าเรื่องราวการเคลื่อนย้ายของคนตุรกี สู่เยอรมนี เมื่อ ค.ศ. 1990 ศูนย์เอกสารฯ ขยายขอบเขตการทำงานสู่การจัดเก็บ เอกสารของคนอพยพจากหลายประเทศ รวมทั้งแรงงานตามพันธสัญญา อิตาลี สเปน กรีซ โมร็อกโก ตุนิเซีย เวียดนาม แองโกลา เป็นต้น ปัจจุบันศูนย์เอกสารการ อพยพกลายเป็นองค์กรเอกชนเพื่อประโยชน์สาธารณะ ภายใต้กฎหมายของเยอรมนี องค์กรอาศัยการทำงานตามโครงการและการสนับสนุนจากสมาชิกด้วยเงินบริจาค โดยปราศจากรูปแบบการสนับสนุนเงินทุนในระยะยาว

กลุ่มเอกสารประกอบด้วย หนังสือ เอกสารหายาก หนังสือพิมพ์ วารสาร ภาพถ่าย ภาพยนตร์ แผ่นพับ ใบปลิว วัตถุที่สะท้อนเรื่องราวของประวัติศาสตร์การอพยพในเยอรมนี รวมถึงสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ ที่ตีพิมพ์ในภาษาของกลุ่มคนอพยพ ตั้งแต่กลางทศวรรษ 1990 ศูนย์เอกสารการอพยพดำเนินโครงการประวัติศาสตร์คำบอกเล่า ด้วยการสัมภาษณ์คนอพยพ สภาพที่เขาใช้ชีวิต การทำงาน เพื่อเติมเต็มหลักฐานที่เป็นลายลักษณ์ ผู้วิจัยจากหลายสาขาวิชามีพื้นที่เกี่ยวข้องกับการอพยพทำหน้าที่สืบหาและจัดเก็บวัตถุและเอกสาร รวมทั้งการสัมภาษณ์คนรุ่นพ่อแม่โดยใช้ภาษาของพวกเขาเองในการสัมภาษณ์เพื่อรวบรวมเรื่องราวและประสบการณ์ส่วนบุคคล

นอกจากนี้ยังมีการจัดเก็บดนตรีดั้งเดิมของกลุ่มคนอพยพและดนตรีสายพันธุ์ใหม่ของกลุ่มคนอพยพที่เกิดขึ้นในเยอรมนี ในปัจจุบัน ศูนย์เอกสารฯ ใช้โปรแกรม FAUST จัดการฐานข้อมูลดิจิทัลที่ให้บริการออนไลน์ได้อย่างกว้างขวาง ปัจจัยสำคัญอีกประการหนึ่งที่ทำให้งานดำเนินการไปได้คือ ความไว้วางใจในการเข้าถึงข้อมูล การบริจาคหรือให้ยืมสิ่งของและเอกสารสำหรับการจัดแสดงพิพิธภัณฑ์และในคลังของศูนย์เอกสารการอพยพ

จ.

## อนุสรณ์เซาเปาลู: สนามวิจัยและ ความท้าทายในศตวรรษที่ 21

โดย แอนนา มาเรีย เวียรา<sup>11</sup>

บทความกล่าวถึงกรณีพิพาทอนุสรณ์การอพยพ (Immigration Memorial Museum) เมืองเซาเปาลู บราซิล พิพิธภัณฑ์แห่งนี้เริ่มต้นเมื่อ ค.ศ. 1993 และปรับปรุงพิพิธภัณฑ์ครั้งใหญ่ เมื่อ ค.ศ. 1998 โดยกำหนดวัตถุประสงค์ในการจัดหา อนุรักษ์ จัดประเภท วิจัย ตีพิมพ์ และส่งเสริมการใช้เอกสารและพยานวัตถุและบุคคล ที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์การอพยพและความทรงจำของผู้คนที่เข้ามาตั้งรกรากใน เซาเปาลู ตั้งแต่ ค.ศ. 1820 เมื่อ ค.ศ. 1887 มีการจัดตั้งอนุสรณ์สถานผู้อพยพ อนุสรณ์สถานใช้พื้นที่บางส่วนของสถานตรวจคนอพยพ ตามประวัติเคยมีคนอพยพ สูงถึง 1.8 ล้านคน จาก 70 กว่าสัญชาติ และต่างพื้นเพทางชาติพันธุ์ ในจำนวน ดังกล่าว เป็นคนงานมากกว่า 1.2 ล้านคนที่เดินทางมาจากอิตาลี ลิทัวเนีย อาหรับ ญี่ปุ่น จึงกล่าวได้ว่าเมืองเซาเปาลูเกี่ยวข้องโดยตรงกับการพัฒนาอุตสาหกรรมและ การอพยพแรงงาน

11 Ana Maria da Costa Leitão Vieira, 'The Sao Paulo Immigrants' Memorial: Fields of Research and Challenges in the Twenty-First Century,' *Museum International* 59, no. 1–2 (May 2007): 117–26, doi:10.1111/j.1468-0033.2007.00603.x.





ภาพจาก: [museudaimigracao.org](http://museudaimigracao.org)

ตั้งแต่ ค.ศ. 1888 รัฐบาลพยายามบรรลุข้อตกลงกับเจ้าของสวนกาแฟในการจ้างแรงงานจากยุโรปและญี่ปุ่น แทนที่การใช้แรงงานทาส ผู้เดินทางสู่เซาเปาลูได้รับการบันทึกรายละเอียดต่างๆ (สัญชาติ อาชีพ พื้นเพ จุดหมาย ศาสนา เพศ การศึกษา สถานภาพการสมรส และประวัติครอบครัว) ต่อมาตั้งแต่ ค.ศ. 1950 ลักษณะของการจ้างงานเปลี่ยนแปลงจากภาคเกษตรกรรมเป็นภาคอุตสาหกรรม

ด้วยเหตุนี้อนุสรณ์สถานการอพยพจึงทำหน้าที่จัดเก็บเอกสารทางการและออกไปกำกับกับการเข้าเมืองบราซิล เพื่อได้สถานภาพ 2 สัญชาติ นอกจากนี้ ยังมีการออกเอกสารทางกฎหมายให้กับทายาท ปัจจุบันอนุสรณ์สถานแห่งนี้นับเป็นพิพิธภัณฑ์ที่คนเยี่ยมชมมากถึงกว่าแปดหมื่นคน รวมทั้งนักเรียนจากสถานศึกษาต่างๆ ชุมชนคนอพยพเหล่านี้เป็นส่วนหนึ่งของการทำกิจกรรมของพิพิธภัณฑ์ ทั้งการจัดการจดหมายเหตุ การตีพิมพ์เรื่องที่เกี่ยวข้องกับมรดกที่จับต้องไม่ได้ การจัดนิทรรศการ และการอบรมต่างๆ

กลุ่มเอกสารทั้งหมดเกี่ยวข้องกับคนอพยพ ตั้งแต่การากและการเดินทางออกจากบ้านเกิด เอกสารจำนวนหนึ่งมาจากการลงทะเบียนคนต่างชาติในช่วงทศวรรษ 1990 จากกรมตำรวจและจากรัฐบาลท้องถิ่นเซาเปาลู เอกสารจากกรมการเกษตร เจ้าที่ดิน แรงงาน สิทธิการตั้งถิ่นฐาน เอกสารการขอสิทธิการพำนักต่างๆ รวมถึงเอกสารส่วนบุคคล หนังสือตีพิมพ์เกี่ยวกับการอพยพของทางการ หนังสือพิมพ์วารสาร กฤตภาค วิทยานิพนธ์ และบทถอดเสียง แผนที่เมืองและการสำรวจภาพถ่ายต่างๆ นอกจากนี้ ยังมีการจัดเก็บบันทึกเสียงและวิดีโอสัมภาษณ์เรื่องราวส่วนบุคคล วัตถุข้าวของ เช่น เสื้อผ้า เครื่องใช้ส่วนบุคคล เหรียญตรา เครื่องชั่ง

นโยบายของพิพิธภัณฑสถานเชื่อมโยงอนุสรณ์สถานในการสนับสนุนกับการค้นคว้าทางวิชาการ การทำงานร่วมกับองค์กรนานาชาติที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาคนอพยพ การศึกษาจึงครอบคลุมการอพยพในช่วงศตวรรษที่แล้วถึงยุคสังคมนิยม นอกจากนี้ ยังส่งเสริมให้อนุสรณ์สถานเป็นศูนย์กลางการศึกษาอย่างจริงจัง เช่น การจัดทำเว็บไซต์ที่รวบรวมรายชื่อผู้อพยพได้มากกว่าเก้าแสนรายชื่อ รวมทั้งการทำงานร่วมกับสหรัฐฯ ในการจัดงานสัมมนาเกี่ยวกับแรงงานอพยพ การใช้พื้นที่ร่วมกับกลุ่มองค์กรพัฒนาเอกชนที่ดูแลคนอพยพในปัจจุบัน

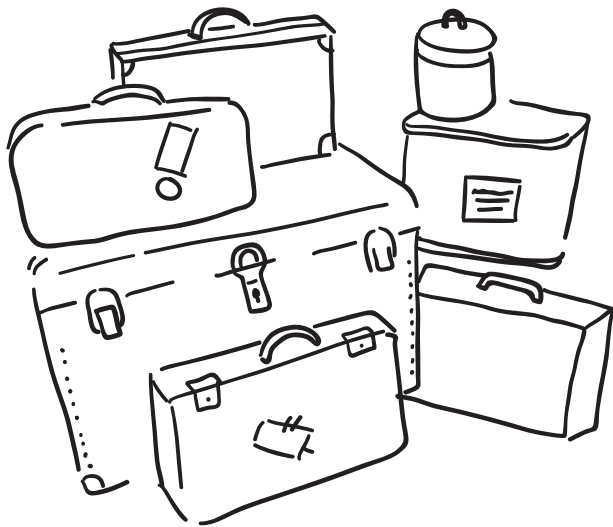
นอกจากนี้ ยังมีการประกอบกิจกรรมเพื่อสาธารณะ เช่น การทำงานของแผนกการศึกษาของอนุสรณ์กับสถานศึกษา การจัดอบรมมัคคุเทศก์ ทั้งหมดนี้แสดงให้เห็นบทบาทของพิพิธภัณฑสถานกับสังคมที่เปลี่ยนแปลงอย่างชัดเจน นำมาสู่การสร้างและการรับรู้เกี่ยวกับอัตลักษณ์วัฒนธรรมบราซิลในสังคมที่เปลี่ยนแปลง

อนุสรณ์เซาเปาลู กลายเป็นเวทีสำคัญในการสนทนาทางสังคม ก้าวสู่การทำงานพิพิธภัณฑสถานเพื่อคนทั้งมวล ฉะนั้น พิพิธภัณฑสถานควรเป็นสถานที่ที่ช่วยส่งเสริมให้กับกลุ่มคนอพยพ ทั้งปัญหาที่พวกเขาเผชิญ การเอารัดเอาเปรียบ การแสวงหาผลประโยชน์ ความกลัวต่อคนแปลกหน้า พิพิธภัณฑสถานต้องชวนตั้งคำถามภาพลักษณ์ที่บิดเบือนความจริงเกี่ยวกับกลุ่มคนอพยพ และช่วยส่งเสริมความรู้ทางกฎหมายในประเทศและระหว่างประเทศ พิพิธภัณฑสถานต้องพร้อมทำงานร่วมกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อติดตามความเปลี่ยนแปลงต่างๆ ของกลุ่มอพยพ

ประวัติศาสตร์ของมนุษยชาติคือประวัติศาสตร์ของการเคลื่อนย้าย ดังนั้น  
พิพิธภัณฑ์ว่าด้วยการอพยพต้องเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างความเข้าใจต่อสถานการณ์  
ปัจจุบัน และเป็นช่องทางประวัติศาสตร์และความทรงจำที่ขาดหายไปของ  
ปรากฏการณ์นี้









“ผู้ชมพิพิธภัณฑ์มีใช้ผ้าขาวที่จะ  
รอให้ภัณฑารักษ์ (curator)  
เป็นผู้แต่งแต้มสีสันความรู้  
ตามความมุ่งมาดปรารถนา  
อีกต่อไป เนื่องจากพวกเขา  
และเธอมีเป้าหมายของการ  
แสวงหาความรู้ในเรื่องเฉพาะ  
ของตนเอง และประกอบสร้าง  
ความรู้ให้กับตนเองผ่านการ  
จัดแสดงของพิพิธภัณฑ์”





# บรรณานุกรม

## ภาษาต่างประเทศ

A. Jonathan Eakle. "Museum Literacies and Adolescents Using Multiple Forms of Texts 'On Their Own.'" *Journal of Adolescent & Adult Literacy* 53, no. 3 (November 2009): 204–14. doi:10.1598/JAAL.53.3.2.

Ana Maria da Costa Leitão Vieira. "The Sao Paulo Immigrants' Memorial: Fields of Research and Challenges in the Twenty-First Century." *Museum International* 59, no. 1–2 (May 2007): 117–26. doi:10.1111/j.1468-0033.2007.00603.x.

Angela Manders. "Museum for One Day: A special museum experience on location." In *Best Practice 3*, edited by Emma Nardi and Cinzia Angelini, 227–35. Italy: Edizioni Nuova Cultura, 2014. <http://nuovacultura.it/wp/catalogo/best-practice-3/>.

Anna Johnson. "Museum Education and Museum Educators." In *The Museum Educator's Manual: Educators Share Successful Techniques*, 7–14.

American Association for State and Local History Book Series. Lanham: AltaMira Press, 2009.

Ann Rayner. *Access in Mind: Towards the Inclusive Museum*. Edinburgh: Intellectual Access Trust: Distributed by NMS Pub., 1998.

Assen Jablensky. "Impairments, Disabilities, Handicaps; Predicaments That Can Be Outcome." *Museum, Museums and disabled persons*, 33, no. 3 (1981): 129–32.

Aytac Eryilmaz. "The Political and Social Significance of a Museum of Migration in Germany." *Museum International* 59, no. 1–2 (May 2007): 127–36. doi:10.1111/j.1468-0033.2007.00604.x.

Bentley, T. *Learning beyond the Classroom: Education for a Changing World*. London: Routledge, 1998.

Boucher, S., and M. Allard. "Influence de deux types de visite au musée sur les apprentissages et les attitudes d'élèves du primaire." *Canadian Journal of Education* 12 (1987): 316–29.

Bown, L. "New Needs in Adult and Community Education." In *Museums in Education: Education in Museums*, edited by T. Ambrose. Edinburgh: Scottish Museums Council, 1987.

Caroline Jules. "Le son à portée de mains." *La Lettre de l'OCIM* 130 (juillet-août 2010): 5–11.

Cathrine Kyø Hermansen, and Thomas Abel Møller. "The Danish Immigration Museum of Furesø: The History of Immigration and the Collecting of Memories." *Museum International* 59, no. 1–2 (May 2007): 137–44. doi:10.1111/j.1468-0033.2007.00605.x.

Celine Du Sablon, and Genevieve Racette. "Les Effets D'un Programme éducatif Muséal Chez Des élèves Du Primaire." *Revue Canadienne de L'éducation* 16, no. 3 (1991): 338–51.

Corinne Schwartz. "La maquette tactile, une innovation muséographie." *La Lettre de l'OCIM* 74 (March 2001): 9–11.

Davis, J., and H. Gardner. "Open Windows, Open Doors." In *The Educational Role of the Museum*, edited by Eileen Hooper-Greenhill, 2nd ed., 99–104. New York: Routledge, 1999.

- Distelmans, Bart, Kristiina Huttunen, Sanna Kattelus, Sam Groves, and Pauliina Kinanen. "Report 6 – Audience Research as an Essential Part of Building a New Permanent Exhibition Stories from the Field." The Learning Museum Network Project. Regione Emilia-Romagna, 2012.
- Dominique Poulot. "Identity as Self-Discovery: The Ecomuseum in France." In *Museum Culture: Histories, Discourses, Spectacles*, edited by Daniel J. Sherman and Irit Rogoff, 66–84. Media & Society, v. 6. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1994.
- Donald, Janet Gail. "The Measurement of Learning in the Museum." *Revue Canadienne de L'éducation* 16, no. 3 (1991): 371–82.
- Driver, R., H. Asoko, J. Leach, P. Scott, and E. Mortimer. "Constructing Scientific Knowledge in the Classroom." *Educational Researcher* 23, no. 7 (October 1, 1994): 5–12. doi:10.3102/0013189X023007005.
- Dufresne-Tassé, C. "Examen Critique des recommandations de quatre éducateurs d'adultes éminents aux gens de muées." In *Musée et éducation: modèles didactiques d'utilisation des musées*, edited by G. Racette, 38–43. Montréal: Société des musées québécois, 1986.
- Edwards, R. "Behind the Banner: Whither the Learning Society?" *Adults Learning* 6, no. 6 (1995): 187–89.
- Eleanor Hartley. "Disabled People and Museums: The Case for Partnership and Collaboration." In *Museum, Media, Message*, edited by Eilean Hooper-Greenhill, 151–55. Museums–New Visions, New Approaches. London; New York: Routledge, 1995.
- Elizabeth Duclos-Orsello. "Shared Authority: The Key to Museum Education as Social Change." *Journal of Museum Education* 38, no. 2 (2013): 121–28.
- "Excellence in Practice: Education Principles and Standards." American Association of Museums, 2005.
- Fanny Servole. "The Cité nationale de l'histoire de l'immigration and its public: images, perceptions and evolutions." *Museum International* 59, no. 1–2 (May 2007): 110–16. doi:10.1111/j.1468-0033.2007.00602.x.
- Franzak, J., and E. Noll. "Monstrous Acts: Problematizing Violence in Young Adult Literature." *Journal of Adolescent & Adult Literacy* 49, no. 8 (2006): 662–72.

- George E. Hein. "Evaluating Teaching and Learning in Museums." In *Museum, Media, Message*, edited by Eilean Hooper-Greenhill, 189–203. Museums–New Visions, New Approaches. London; New York: Routledge, 1995.
- Hsieh, Hui-Jong. "Museum Lifelong Learning of the Aging People." *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 2, no. 2 (2010): 4831–35. doi:10.1016/j.sbspro.2010.03.779.
- Joshua Goldberg. "In Praise of Darkness: The Hands-on: Japan Exhibition." *Museum, Museums and disabled persons*, 33, no. 3 (1981): 187–93.
- Kool, R. "Behavioral or Cognitive Effectiveness: Which Will It Be?" In *Musée et éducation: modèles didactiques d'utilisation des musées*, edited by G. Racette, 80–84. Montréal: Société des musées québécois, 1986.
- Lang, Jack. "Preface to the Brochure for the Federation of Ecomuseums." Paris, 1990.
- Linn, M. "Evaluation in the Museum Setting: Focus on Expectations." *Educational Evaluation and Policy Analysis* 5, no. 1 (1983): 119–27.
- Maria Beatriz Rocha-Trindade, and Miguel Monteiro. "Museums Devoted to Migration: The Portuguese Emigration Museum." *Museum International* 59, no. 1–2 (May 2007): 145–50. doi:10.1111/j.1468-0033.2007.00606.x.
- Maureen Gee. "The Power to Act." *Museum, Museums and disabled persons*, 33, no. 3 (1981): 133–38.
- McGivney, V. *Informal Learning in the Community: A Trigger for Change and Development*. Leicester: National Institute of Adult Continuing Education, 1999.
- Memorandum on Lifelong Learning*. Brussel: Lifelong Learning, 2000. <http://www.lifelonglearningbulgaria.org/en/memorandum.pdf>.
- Nancy J. Fuller. "The Museum as a Vehicle for Community Empowerment: The Ak-Ching Indian Community." In *Museums and Communities: The Politics of Public Culture*, edited by Ivan Karp, Christine Mullen Kreamer, and Steven Lavine, 327–65. Washington: Smithsonian Institution Press, 1992.
- Nora, Pierre. "Between Memory and History." *Representations* 26 (Spring 1989): 7–25.

- Padmini Sebastian. "Mobilizing Communities and Sharing Stories: The Role of the Immigration Museum in One of the Most Culturally Diverse Cities in the World." *Museum International* 59, no. 1-2 (May 2007): 151-60. doi:10.1111/j.1468-0033.2007.00607.x.
- Rowe, Susan. "Seeds of Knowledge, Education, and Empowerment through a School Garden Project." In *Best Practice 3*, edited by Emma Nardi and Cinzia Angelini, 117-24. Italy: Edizioni Nuova Cultura, 2014. <http://nuovacultura.it/wp/catalogo/best-practice-3/>.
- Sandra Marwick. "Learning from Each Other: Museum and Older Members of the Community - the People's Story." In *Museum, Media, Message*, edited by Eilean Hooper-Greenhill, 140-50. Museums-New Visions, New Approaches. London ; New York: Routledge, 1995.
- Seligmann, Tine, ed. *Collaborative Partnerships between Museums, Teacher Training Colleges and Schools*. Roskilde: Museum of Contemporary Art, 2014. [www.learningmuseum.dk](http://www.learningmuseum.dk).
- Singh, Prabhas Kumar. "Museum and Education." *OHRJ* XLVII, no. 1 (n.d.): 69-82.
- Sotiria Grek. "'In and against the Museum': The Contested Spaces of Museum Education for Adults." *Discourse: Studies in the Cultural Politics of Education* 30, no. 2 (June 2009): 195-211. doi:10.1080/01596300902809237.
- Sue Allen. "Designs for Learning: Studying Science Museum Exhibits That Do More than Entertain." *Science Education* 88, no. S1 (July 2004): S17-33. doi:10.1002/sce.20016.
- Thomas Bilanges. "L'exposition, la main entendue." *La Lettre de l'OCIM* 74 (mars-avril 2001): 3-5.

“นิทรรศการมิใช่ปลาย  
หากแต่เป็นกระบวนการ  
และเวทีที่เปิดทางให้  
ได้แบ่งปันเรื่องราว”

ทางของการทำงาน  
การทำงาน  
บเจ้าของวัฒนธรรม

