พิพิธภัณฑ์กับคุณค่าด้านการศึกษาจากประสบการณ์[1]

Museum and Its Values of Education from Experiences

ฐิติพร มีศีล
นักศึกษาหลักสูตรการจัดการมรดกทางสถาปัตยกรรมและการท่องเที่ยว
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
Email: MEESIL_T@su.ac.th

บทคัดย่อ

เมื่อพิจารณาเป้าหมายหลักขององค์กรที่สนับสนุนด้านการศึกษาอย่างพิพิธภัณฑ์ สารที่พิพิธภัณฑ์ทั่วโลกสื่อออกมามักมุ่งหวังให้เกิดการเรียนรู้จากปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมจากอดีตสู่ปัจจุบัน เพื่อเป็นส่วนหนึ่งในการออกแบบอนาคตของสังคมนั้นๆ ประเทศไทยก็ดูเหมือนจะเดินตามภาพลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ในประเทศอื่นๆ กล่าวคือ การเกิดขึ้นของพิพิธภัณฑ์และการหยิบยกเรื่องราวมาสื่อความหมายจากวัตถุทางความทรงจำ (Material culture) หรือ มรดกทางภูมิปัญญา (Intangible cultural heritage) มักเป็นไปตามความต้องการสื่อสารจากมุมมองของคนทำงานพิพิธภัณฑ์ ซึ่งอาจไม่เข้าถึงสารที่ผู้ชมต้องการได้รับ อาจเรียกได้ว่าสมดุลระหว่างอุปทาน (Supply) หรือความต้องการในการให้บริการ และ อุปสงค์ (Demand) หรือความต้องการในการรับบริการ ยังไม่เกิดขึ้นในงานพิพิธภัณฑ์ทั่วไปในประเทศไทย

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ปริญญาเอกหัวข้อ “มุมมองของคนไทยต่อหน้าที่ของพิพิธภัณฑ์” : “Investigation of Thais’ Perception towards Museums” มีจุดประสงค์เพื่อ 1) นำเสนอมุมมองส่วนหนึ่งของผู้ชื่นชอบการชมพิพิธภัณฑ์และผู้ไม่ต้องการชมพิพิธภัณฑ์ และ 2) เชิญชวนให้ช่วยกันค้นหาว่า แท้จริงแล้ว พิพิธภัณฑ์ไทยสามารถตอบโจทย์การเป็นองค์กรสนับสนุนด้านการศึกษาและเรียนรู้จากประสบการณ์การมีส่วนร่วมของผู้ชมในรูปแบบใด 3) การสื่อความหมายในพิพิธภัณฑ์แสดงถึงการส่งคุณค่าแท้หรือคุณค่าเทียม (คุณค่าเสริม) ของการศึกษาสู่สังคมไทย

คำสำคัญ : พิพิธภัณฑ์, คุณค่า, การศึกษาจากประสบการณ์

[1] บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัย นางสาวฐิติพร มีศีล หัวข้อ “มุมมองของคนไทยต่อหน้าที่ของพิพิธภัณฑ์” : “Investigation of Thais’ Perception towards Museums” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์หลักสูตรการจัดการมรดกทางสถาปัตยกรรมและการท่องเที่ยว มหาวิทยาลัยศิลปากรซึ่งได้รับการสนับสนุนทุนวิจัยจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

Abstract:

Museum as a supportive institute for education generally has its major mission to provide messages for motivation of life long learning. Normal interpretation of international museums were therefore expected to be a means of learnning from the phenomenon that occurs from past to present in order to design future of society. Thailand also seems to follow image of museums around the world. That is, the emergence of the Museums comes from needs of transmiting material cultures' narration and their intangible cultural heritages. However, balance between needs of messages' provider (supply) and needs of learning from messages (demand) have not been reached optimal point at the moment.

This article is a part of dissertation subject "Investigation of Thais' Perception towards Museum" with objectives of 1) presenting perspectives of persons who are regular audiences of museums and ones who are not interested in museum consumption 2) inviting readers to participate in investigation how museums can represent their role of supportive institute for education and 3) investigating whether interpretation in museums can provide absolute values or supportive values to Thai society.

Keyword: Museum, Values, Education from Experiences

1. บทนำ

ในปี ค.ศ. 1998 โวลเกอร์ กลาสมัค (Volker Grassmuck) กล่าวไว้ในบทความ "The Living Museum" ว่า วัฒนธรรมโลก (World culture) เกิดขึ้นได้จากการมีพิพิธภัณฑ์เสมือนจริง (Virtual museum) ที่ทำให้ทุกคนไม่ว่าจะอยู่ส่วนไหนของโลกสามารถมีประสบการณ์ในการท่องเที่ยวทั่วโลก แม้ว่าจะมีความขัดแย้งเกิดขึ้นอย่างน้อย 3 ประการ เช่น

1) ความขัดแย้งระหว่างวัตถุที่มีชิ้นเดียวในโลกกับความต้องการของคนหลายล้านคนที่ต้องการให้วัตถุชิ้นนั้นเป็นวัตถุจากวัฒนธรรมของตน

2) ความขัดแย้งระหว่างวัฒนธรรมโลกที่ความทรงจำร่วมเป็นของทุกคนบนโลกกับการเมืองที่ต้องการสร้างอัตลักษณ์ของประเทศผ่านการจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์โดยใช้วัตถุทางความทรงจำ

3) ความขัดแย้งระหว่างการใช้เทคโนโลยีเพื่อแสดงออกถึงความทันสมัยกับการเรียนรู้จากประสบที่มีกับวัตถุทางความทรงจำการณ์ในสถานที่จริง

ผู้เขียนบทความดังกล่าวให้ความเห็นว่า พิพิธภัณฑ์เสมือนจริงเป็นคลังความรู้ของโลกและพยายามกำจัดการแช่แข็งความรู้ไว้แค่ในพิพิธภัณฑ์ ความกลัวการสูญสลายของวัฒนธรรม (Terminal culture) ก่อให้เกิดกระแสการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมเพื่อส่งต่อไปยังคนรุ่นต่อไป อย่างไรก็ตาม คำถามที่เกิดขึ้นจากสถานการณ์การอนุรักษ์ในปัจจุบันคือ 1) การเข้าชมทั้งพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงและพิพิธภัณฑ์ในแต่ละ

ท้องถิ่นสามารถให้แค่ข้อมูล (Information) หรือ ให้ความรู้ (Knowledge) ต่อผู้ชม และ 2) ผู้ชมคาดหวังให้พิพิธภัณฑ์เป็นผู้ผลิตกิจกรรมสันทนาการ (Recreational use of culture) หรือเป็นผู้ให้บริการกระตุ้นการเรียนรู้ (Reproduction of knowledge)

เมื่อกลับมามองพิพิธภัณฑ์ในประเทศไทย ไม่ว่าจะเป็นพิพิธภัณฑ์แบบดั้งเดิมที่ใช้วัตถุเป็นจุดเด่นของการจัดแสดง (Object based museums) หรือพิพิธภัณฑ์ที่ใช้เรื่องราวความทรงจำเป็นจุดชักจูงความสนใจของผู้ชม (Story based museums) หรือ สถานที่ท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมที่ทำหน้าที่คล้ายพิพิธภัณฑ์อันใช้ประสบการณ์ของผู้ชมจุดประกายให้เกิดการเรียนรู้ (Experience based museums) แทบทุกที่ดูเหมือนจะใช้วัฒนธรรมที่ตายไปแล้วหรือมีแนวโน้มที่จะหายไป มาสร้างความพิเศษให้เกิดความน่าสนใจ โดยที่ความพิเศษนั้นมาจากการสื่อความหมายในคุณค่าและมูลค่าของวัตถุที่เต็มไปด้วยเรื่องราวและความทรงจำ

บทความนี้ต้องการนำเสนอมุมมองของผู้ชมและผู้ไม่ชมพิพิธภัณฑ์ที่มีต่อภาพลักษณ์และหน้าที่ของพิพิธภัณฑ์ในประเทศไทย พร้อมทั้งชี้ให้เห็นคุณค่าของพิพิธภัณฑ์และสถานที่ท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมที่ทำหน้าที่คล้ายพิพิธภัณฑ์ ชวนให้ตั้งคำถามว่า คุณค่านั้นเป็นคุณค่าแท้หรือคุณค่าเทียม (คุณค่าเสริม) โดยเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์แบบสุนทรียสนทนาจากกลุ่มตัวอย่าง 3 กลุ่ม รวมทั้งสิ้น 48 คน เป็นชาย 20 คน และหญิง 28 คน ทุกคนมีระดับการศึกษาตั้งแต่มัธยมปลายขึ้นไป กลุ่มแรกเป็นบุคคลที่อยู่ในช่วงอายุ 18 – 25 ปี กลุ่มที่สองอายุ 26 – 40 ปี และกลุ่มที่สามอายุ 41 – 80 ปี ร่วมถึงเก็บข้อมูลจากมุมมองของคนทำงานพิพิธภัณฑ์ในเวทีเสวนาเกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์ในประเทศไทย และการอบรมด้านงานพิพิธภัณฑ์กับสถานบันภาษาและวัฒนธรรมมหาวิทยาลัย มหิดล ระหว่างปี 2557 ถึง 2558 ทั้งนี้ ผู้ให้สัมภาษณ์ทั้งสามกลุ่มไม่ประสงค์จะออกนาม ผลการวิจัยจึงกล่าวถึงผู้ให้สัมภาษณ์โดยการนำเสนอบางส่วนของบทสัมภาษณ์เพื่อสนับสนุนสิ่งที่ค้นพบ การวิเคราะห์ในบทความนี้ใช้ปรัชญาการศึกษาของไทย (พระพรหมคุณาภรณ์ ป.อ. ปยุตฺโต, 2556: 22) เป็นเครื่องมือในการศึกษา เพื่อค้นหาว่า แท้จริงแล้ว พิพิธภัณฑ์สามารถสื่อความหมายในการจัดแสดงเพื่อการเป็นแหล่งเรียนรู้ (ตรงใจ หุตางกูร, 2554) โดยให้คุณค่าด้านการศึกษาจากประประสบการณ์ได้อย่างไร

2. พิพิธภัณฑ์กับการศึกษา

ศาสตราจารย์สายันต์ ไพรชาญจิตร์ กล่าวไว้ในบทความ “พิพิธภัณฑ์บริบาลกับการจัดการมรดกวัฒนธรรมชุมชนท้องถิ่นอย่างยั่งยืน” ว่า ปัจจัยสำคัญที่ทำให้คนไทยทั่วไปไม่ให้ความสำคัญต่อพิพิธภัณฑ์ที่จัดแสดงวัตถุโบราณคือ ระบบการศึกษาใช้ความทันสมัยเป็นแนวทางหลักในการพัฒนาสังคม คุณค่าทางความทรงจำของวัตถุ เรื่องราวในอดีต ความเชื่อ และวัฒนธรรมที่เป็นรากเหง้าของสังคม ถูกมองเป็นเรื่องงมงาย และความเป็นปัจเจกชนของคนไทยในปัจจุบันมองมรดกทางวัฒนธรรมเป็นเพียงสินค้าที่มีมูลค่าทางเศรษฐกิจและละเลยคุณค่าทางความทรงจำของมรดกนั้นๆ ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดจากคำกล่าวนี้ คือกรณีกิจกรรมไทยแลนด์ เคาดาวน์ 2016 ที่ใช้พระปรางค์วัดอรุณราชวราราม เป็นสถานที่จัดงานมหรสพในโอกาสวันขึ้นปีใหม่ (ภาพข่าวจาก http://travel.sanook.com/1397345/) เห็นได้ชัดว่า ผู้จัดงานนำมรดกทางวัฒนธรรมมาสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ โดยเลือกที่จะลืมคุณค่าทางศาสนาและความหมายด้านความเคารพนับถือที่คนไทยมี

ให้กับวัตถุทางความทรงจำของวัฒนธรรม (Intangible values of material culture) ผู้ให้สัมภาษณ์ซึ่งเป็นผู้ชื่นชอบการชมพิพิธภัณฑ์ ให้ความเห็นว่า

“เรามัวแต่มองไปข้างหน้า จนลืมหันกลับไปมองข้างหลัง ให้เข้าใจว่าเรามายืนตรงนี้ได้อย่างไร มองวัฒนธรรมเป็นสินค้ากันไปหมด อีกหน่อยคงไม่เหลือคุณค่าอะไรให้จดจำ”

สัมภาษณ์วันที่ 30 ธันวาคม พ.ศ. 2558

ปรากฏการณ์นี้เป็นหนึ่งในปัจจัยที่ทำให้เกิดคำถามว่า คนไทยให้ความสำคัญกับการศึกษามรดกทางวัฒนธรรมเพียงพอแล้วหรือยัง และพิพิธภัณฑ์อันเป็นสัญลักษณ์ของแหล่งเรียนรู้สามารถทำหน้าที่ได้การศึกษาได้อย่างไร

ปรัชญาการศึกษาไทย (พระพรหมคุณาภรณ์ ป.อ. ปยุตฺโต, 2556: 53) อธิบายไว้ว่า ปัญญาเป็นแกนนำของการศึกษา เพราะปัญญาจะนำทางซึ่งทางออกของปัญหา การจะมีปัญญาได้ จะต้องมี 1) องค์ประกอบภายนอก เช่น สิ่งแวดล้อมและสังคมที่ดี และ 2) องค์ประกอบภายใน เช่นการใช้ความคิดการหลักความสัมพันธ์เป็นเหตุเป็นผล หากเราจะโยงความหมายของการศึกษาเข้ากับงานพิพิธภัณฑ์ นอกจากตัวผู้ศึกษาหรือผู้ชมพิพิธภัณฑ์สามารถฝึกฝนตนเองให้สร้างความคิดในลักษณะเป็นเหตุเป็นผลด้วยองค์ประกอบภายในตนเองแล้ว พิพิธภัณฑ์ซึ่งเป็นหนึ่งในองค์ประกอบภายนอกควรมีวิธีการสื่อความหมายในการจัดแสดงให้สร้างบรรยากาศหรือสิ่งแวดล้อมที่นำไปสู่การรู้จักคิดหาเหตุผล กระตุ้นให้ผู้ชมสร้างความรู้จากภายใน เพื่อมุ่งไปสู่ภาวะเป็นอิสระจากความไม่รู้ ส่งผลถึงการพัฒนาชีวิตของตนเองจนขยายวงกว้างไปถึงการพัฒนาสังคมในที่สุด

โจทย์สำคัญที่พิพิธภัณฑ์ต้องตีความเพื่อสื่อความหมายในการจัดแสดงคือการกำหนดเนื้อหาเพื่อคุณค่าที่แท้จริงของการศึกษา (พระพรหมคุณาภรณ์ ป.อ. ปยุตฺโต, 2556: 22) ควรค้นคว้าว่า การตีความเพื่อสื่อความหมายนั้น ให้คุณค่าแท้ (Absolute values) หรือ คุณค่าเทียม/คุณค่าเสริม (Supportive values) แก่ผู้ชม ซึ่งความหมายของคุณค่านั้น มีดังต่อไปนี้

“คุณค่าแท้ หมายถึง ความหมายและประโยชน์ที่มนุษย์นำมาใช้แก้ปัญหาของตนเองโดยตรง จัดเป็นการเกี่ยวข้องด้วยปัญญา เรียกได้ว่าคุณค่าที่สนองปัญญา เช่นอาหารที่มีคุณค่าสำหรับรับประทานหล่อเลี้ยงร่างกาย ทำให้มีกำลังมีสุขภาพ ดำรงชีวิตอยู่ได้ผาสุก ปฏิบัติกิจหน้าที่ของตนได้ รถยนต์ช่วยให้เดินทางได้รวดเร็ว เกื้อกูลแก่การปฏิบัติหน้าที่การงานและความเป็นอยู่ ควรมุ่งเอาความสะดวก ปลอดภัย แข็งแรงทนทาน

คุณค่าเสริม หรือ คุณค่าเทียม หมายถึงความหมายและประโยชน์ที่มนุษย์พอกพูนให้แก่สิ่งนั้น เพื่อเสริมราคาของตัวตน ที่หลงผิดยึดไว้ จัดเป็นการเกี่ยวข้องด้วยตัณหา เรียกได้ว่า คุณค่าที่สนองตัณหา เช่น อาหารมีคุณค่าสำหรับรับประทานให้เอร็ดอร่อย แสดงฐานะความโก้หรู เสริมความสนุกสนาน รถยนต์เป็นเครื่องแสดงฐานะ ความโก้ ความมั่งมี ควรให้สวยงามและเด่นที่สุด ดังนี้เป็นต้น” (พระพรหมคุณาภรณ์ ป.อ. ปยุตฺโต, 2556: 22-23)

หากโจทย์ของพิพิธภัณฑ์คือการสื่อความหมายเพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดการศึกษา พิพิธภัณฑ์จำเป็นต้องออกแบบการจัดแสดงเพื่อให้เป็นประโยชน์ต่อผู้เข้าชมโดยส่งผลให้เกิดความคิดในการแก้ปัญหาของตนเองโดยตรง อาจเรียกได้ว่า เป็นการสื่อความหมายเพื่อส่งเสริมปัญญาของผู้ชม เช่น หากพิพิธภัณฑ์ต้องการจัดนิทรรศการหัวข้ออาหารไทย ซึ่งถือได้ว่าเป็นมรดกทางภูมิปัญญาไทย โจทย์ของการสื่อความหมายในพิพิธภัณฑ์ อาจเป็นคำถามที่ว่า มีวิธีการอย่างไรในการจัดแสดงให้ผู้ชมรู้สึกถึงคุณค่าของอาหารไทยในฐานะที่เป็นอาหารที่มีประโยชน์ต่อร่างกาย รู้สึกต้องการดูแลสุขภาพด้วยการหาความรู้เกี่ยวกับส่วนผสมที่มีประโยชน์ต่อสุขภาพ ต้องการรับประทานอาหารนั้น แทนการรับประทานอาหารจานด่วนอันเป็นค่านิยมแห่งความโก้หรูที่ผู้ผลิตสื่อออกมาในการประชาสัมพันธ์ในรูปแบบต่างๆ แต่หากพิพิธภัณฑ์ตั้งโจทย์ไว้แค่เพียงคุณค่าเสริมของนิทรรศการ การจัดแสดงอาจมุ่งเน้นให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกภูมิใจในมรดกทางวัฒนธรรม ต้องการเผยแผ่ต่อเพื่อแสดงตัวตนและรสนิยมจากประสบการณ์ตรง ดังที่เห็นได้ในการสื่อสารผ่านโซเชียล เน็ตเวิร์ค ซึ่งส่งผลให้เป็นการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยว และนำไปสู่การส่งเสริมการกระจายตัวของเศรษฐกิจ เป็นต้น

จากคำให้สัมภาษณ์ซึ่งเป็นผู้ที่ไม่เข้าชมพิพิธภัณฑ์ พบว่าพิพิธภัณฑ์อาจติดกับดักด้านรูปแบบจนเกินไป บางองค์กรที่ไม่ได้เรียกตัวเองว่าพิพิธภัณฑ์กลับมีความสามารถสื่อความหมายด้านการเรียนรู้ออกมาทางกิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อหาทางออกให้กับปัญหาของตนเองโดยกระตุ้นให้เกิดปัญญา เรียนรู้ความคิดของตนเองจากสิ่งแวดล้อมที่เกิดขึ้นรอบตัว จนสามารถปรับเปลี่ยนพฤติกรรมเพื่อประโยชน์ในการพัฒนาสังคม หนึ่งในความเห็นจากผู้ที่ไม่เข้าชมพิพิธภัณฑ์คือ

“พิพิธภัณฑ์อาจต้องมาเรียนรู้วิธีการจัดกิจกรรมของหอจดหมายเหตุพุทธทาส เพื่อให้เข้าถึงความต้องการด้านการศึกษาของผู้ชม มาที่นี่ ทำให้รู้จักตัวเอง และได้เรียนรู้ว่า ความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในสังคมส่งผลอย่างไรต่อวิธีคิดของเรา รู้จักหยุดมองความคิด ปรับตัวและปรับใจให้รู้ทันความเปลี่ยนแปลง”

สัมภาษณ์วันที่ 30 สิงหาคม พ.ศ. 2558

(สามารถหาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับหอจดหมายเหตุพุทธทาส กรุงเทพฯ ได้ที่ http://www.bia.or.th/)

3. พิพิธภัณฑ์กับประสบการณ์

“...ประสบการณ์ คือสิ่งที่ได้ประสบหรือได้รับรู้อย่างเดียวกัน บุคคลผู้ประสบหรือรับรู้ต่างกัน อาจมองเห็นและคิดนึกปรุงแต่งไปคนละอย่าง สุดแต่โครงสร้างของจิต หรือแนวทาง ความเคยชินต่างๆ ที่เป็นเครื่องปรุงของจิต คือสังขารที่ผู้นั้นสั่งสมไว้ หรือสุดแต่การทำใจในขณะนั้นๆ

ของอย่างเดียวกัน หรืออาการกิริยาเดียวกัน คนหนึ่งมองเห็นแล้ว คิดปรุงแต่งไปในทางดีงาม เป็นประโยชน์ เป็นกุศล แต่อีกคนหนึ่งเห็นแล้ว คิดปรุงแต่งไปในทางไม่ดีไม่งาม เป็นโทษ เป็นอกุศล แม้แต่บุคคลคนเดียวกัน มองเห็นของอย่างเดียวกัน หรือประสบอารมณ์อย่างเดียวกัน แต่ต่างขณะ ต่างเวลา ก็อาจคิดเห็นปรุงแต่งต่างออกไปครั้งละอย่าง คราวหนึ่งร้าย คราวหนึ่งดี ทั้งนี้โดยเหตุผลที่ได้กล่าวมาแล้ว” (พระพรหมคุณาภรณ์ ป.อ. ปยุตฺโต, 2556: 41)

จากความหมายของประสบการณ์ตามวิธีคิดตามหลักพุทธธรรม (พระพรหมคุณาภรณ์ ป.อ. ปยุตฺโต, 2556: 41) ทำให้การรับสารที่สื่อความหมายในพิพิธภัณฑ์แตกต่างกันไปตามประสบการณ์ที่หลากหลายของผู้ชม สถานที่ท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมที่ทำหน้าที่คล้ายพิพิธภัณฑ์อันใช้ประสบการณ์ของผู้ชมเข้าไปสัมผัสประสบการณ์ของเจ้าของวัฒนธรรม (Experience based museums) จึงเป็นการสื่อสารสองทาง (Two way communication) ระหว่างผู้ชมและเจ้าของชุมชน การนำเสนอเรื่องราวชีวิตของคนในท้องถิ่นให้คนอื่นได้รับรู้ โดยคนท้องถิ่นนั้นได้ร่วมกันทบทวนความรู้ เรื่องราวจากอดีต เพื่อถ่ายทอดให้กับคนในปัจจุบันเรียนรู้ ทำให้ความรู้กว้างไกลไปสู่อนาคต (สายันต์ ไพรชาญจิตร์, 2558) พิพิธภัณฑ์มีชีวิต (Living museums) จึงเป็นโรงละครชีวิตจริงที่เชิญชวนให้คนต่างวัฒนธรรมได้ทำความรู้จัก จนเกิดความเข้าใจในคุณค่าของวัฒนธรรมนั้นๆ

ดร. รุ่งเรือง ลิ้มชูปฏิภาณ์ อธิบายแนวคิดประจักษ์นิยมไว้ว่า ชีวิตคือการเรียนรู้เชิงประจักษ์จากประสบการณ์ (รุ่งเรือง ลิ้มชูปฏิภาณ์, 2556: 86) การสะสมประสบการณ์เป็นพื้นฐานของการพัฒนาชีวิตให้มีความเจริญ พิพิธภัณฑ์ในฐานะที่เป็นหนึ่งในสัญลักษณ์ของแหล่งเรียนรู้จึงมีหน้าที่สื่อความหมายให้เกิดการศึกษาจากประสบการณ์ และกระตุ้นให้เกิดความปรารถนาเข้าไปทำความรู้จักวัฒนธรรมที่แตกต่างไปจากวัฒนธรรมของตน โดยประสบการณ์นี้อาจนำไปสู่ทางออกของความขัดแย้งที่สามารถเกิดขึ้นในวัฒนธรรมโลกดังที่กล่าวไว้ในบทนำ

ปัจจุบันแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมถูกมองเป็นพิพิธภัณฑ์มีชีวิตที่ผู้ชมสามารถบริโภคประสบการณ์จากการท่องเที่ยวในชุมชนที่มีวัฒนธรรมต่างไปจากชีวิตประจำวันของผู้ชม คนในชุมชนเองก็สามารถพัฒนาเศรษฐกิจของชุมชนจากการเป็นแหล่งมรดกทางวัฒนธรรม โดยการอนุรักษ์วัตถุทางความทรงจำ (Material culture) และภูมิปัญญาท้องถิ่น (Intangible cultural heritage) ที่ตรงต่อความต้องการการบริโภคประประสบการณ์ที่น่าประทับใจของนักท่องเที่ยว (Urry 1990, Sharpley 2000 อ้างถึงโดย McKercher และ Cros, 2002: 28)

ภาพที่ 1 (ซ้าย): บนถนนราชพฤกษ์ 3 กิโลเมตรก่อนถึงปากทางเข้าวัดคูหาสวรรค์

ภาพที่ 2 (ขวา): ชุมชนริมน้ำ คลองบางหลวง

ชุมชนคลองบางหลวงเป็นหนึ่งตัวอย่างที่ทั้งสถานที่และวิถีชีวิตของชุมชน ยังคงแสดงให้เห็นสภาพแวดล้อมตามแบบชุมชนริมคลองที่กำลังปรับตัวเข้าสู่สาธารณูปโภคและการคมนาคมที่เปลี่ยนไป การเดินทางเข้าสู่ชุมชนแสดงถึงความเปลี่ยนผ่านจากความทันสมัยเข้าสู่วิถีชีวิตริมคลองท่ามกลางสภาพแวดล้อมแบบสังคมเมือง กล่าวคือ จากสถานีรถไฟฟ้าบางหว้า เข้าซอยวัดคูหาสวรรค์ ผ่านอาคารพักอาศัยแบบคอนโดมิเนียม ตึกแถว โรงเรียน บ้านไม้ เข้าสู่ชุมชนริมครอง จากสภาพภายนอกที่ถูกพัฒนาด้วยการคมนาคมที่ทันสมัย เข้าสู่สภาพภายในชุมชนที่ยังคงรักษาวัฒนธรรมการอยู่อาศัยริมคลอง ถือเป็น “การจัดแสดงที่ไม่ได้จัดแสดง” ที่สร้างความประทับใจจากประสบการณ์ท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมในชุมชน อีกหนึ่งในผู้ไม่เข้าชมพิพิธภัณฑ์ให้สัมภาษณ์ว่า

“มาที่นี่เหมือนเดินเข้าไปในอดีต ใครจะคิดว่าปากทางเข้าเป็นสถานีรถไฟฟ้า เข้ามายังมีบ้านไม้ริมคลอง มีเจดีย์ มีการแสดงหุ่นละครเล็ก มีความพิเศษในความธรรมดา”

สัมภาษณ์วันที่ 24 พฤษจิกายน พ.ศ. 2558

จากคำให้สัมภาษณ์นี้ หนึ่งในโจทย์ที่พิพิธภัณฑ์ต้องให้ความสำคัญ คือการหาความพิเศษในความธรรมดาเพื่อสื่อความหมายให้ตรงต้องความคาดหวังของผู้ชมจนสามารถสร้างประสบการณ์ใหม่หลังจากเข้าชมการจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์

4. พิพิธภัณฑ์กับคุณค่าด้านการศึกษาจากประสบการณ์

จากวิธีคิดตามหลักพุทธธรรม (พระพรหมคุณาภรณ์ ป.อ. ปยุตฺโต, 2556: 41) ประสบการณ์เป็นส่วนผสมของวิธีการมองโลก ทัศนคติ และวิถีชีวิต ความต้องการของผู้ชมพิพิธภัณฑ์จึงหลากหลายไปตามมุมมองของคนแต่ละช่วงอายุ อ.ประภัสสร โพธิ์ศรีทอง ผู้เชี่ยวชาญด้านพิพิธภัณฑ์ให้ความเห็นในงานงานเสวนาวิชาการหัวข้อ พิพิธภัณฑ์ไทยในศตวรรษที่ 21 “ทิศทางพิพิธภัณฑ์ยุคใหม่ควรเป็นอย่างไร” เมื่อวันที่ 31 มีนาคม 2559 ว่า

“อาจเป็นที่เวลาเปลี่ยน ประสบการณ์เปลี่ยน การคาดหวังในการเข้าชมจึงเปลี่ยนไป คำถามคือพิพิธภัณฑ์ไทยในปัจจุบันมีพื้นที่ให้กับคนทุกกลุ่มแล้วหรือยัง การจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์เป็นเพียงการให้ข้อมูลแบบกางหนังสือไว้บนผนังห้องจัดแสดง (book on the wall) หรือเป็นการจัดแสดงที่สามารถกระตุ้นการเรียนรู้จากการเข้าชมพิพิธภัณฑ์”

เนื่องจากผู้ชมในแต่ละพิพิธภัณฑ์มีความต้องการที่หลากหลาย การเชื่อมโยงความสนใจของผู้ชมเข้ากับโจทย์การสื่อความหมายในพิพิธภัณฑ์เป็นเรื่องจำเป็นที่พิพิธภัณฑ์ต้องศึกษาอย่างต่อเนื่อง การออกแบบการวัดผลการเข้าชมจึงไม่ได้จำกัดอยู่แค่ผลตอบแทนทางมูลค่าซึ่งพิพิธภัณฑ์จะนำมาเป็นการลงทุนต่อไปในอนาคต แต่ต้องคำนึงถึงผลตอบแทนด้านคุณค่าที่ผู้ชมจะได้รับ เช่น การเข้าชมนั้นสามารถปรับเปลี่ยนทัศนคติซึ่งนำประโยชน์ในการใช้ชีวิตอย่างไร และการเปลี่ยนแปลงนี้ จะนำไปสู่การพัฒนาสังคมได้อย่างไร เพราะการเปลี่ยนแปลงนี้ถือเป็นผลลัพธ์ของการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่ผู้ชมได้รับจากการเข้าชมพิพิธภัณฑ์

ปัจจัยหนึ่งที่สามารถสร้างการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง (Lifelong learning) จากประสบการณ์คือ การสร้างวัฒนธรรมความคิดสร้างสรรค์ (Creative cultures) โดยให้ผู้ทำงานพิพิธภัณฑ์และผู้ชมได้เรียนรู้กับสิ่ง

ใหม่ที่เกิดขึ้นทุกวัน (Norris and Tisdale, 2014: 79) เมื่อผู้ชมมีโอกาสชมสิ่งที่เขาสนใจโดยการเข้าไปสัมผัสเรื่องราวของคนรุ่นก่อนจากเรื่องเล่าในพิพิธภัณฑ์ จนเกิดเป็นประสบการณ์ใหม่และมีความต้องการไปค้นคว้าเรื่องที่สนใจต่อ การเรียนรู้จึงไม่ได้หยุดที่การชมการจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์เท่านั้น แต่เป็นจุดเริ่มต้นของการกระตุ้นความคิดบางอย่างให้ผู้ชมต้องการนำประสบการณ์นั้นไปแก้ไขปัญหาในชีวิตประจำวัน ดังที่คุณพิชญา ศุภวานิช หัวหน้าฝ่ายนิทรรศการหอศิลปวัฒนธรรมกรุงเทพมหานคร ได้ให้สัมภาษณ์ไว้ในบทความ “หัวหอมในหอศิลป์” ว่า

“เราใช้วิธีเขียนปลายเปิด ในขณะเดียวกันเราก็ให้ผักปลาเขาโดยการแตกเนื้อหาออกมาว่ามีอะไรบ้างที่คุณควรรู้ ซึ่งผักปลาเหล่านี้สามารถประกอบเป็นอาหารจานนี้ได้ เช่น โลกาภิวัตน์ (Globalization) คืออะไร สัญญะนิยม (Symbolism) คืออะไร เราให้ผักปลา แต่เขาจะผสมอาหารเป็นความคิดของเขา เขาต้องรวมเอง เราใช้วิธีนี้กับงานที่ยากๆ ทำงานในมุมของการจัดลำดับย่อย (Micro level) แนะนำวิธีการ มีเนื้อหา มีผักปลา แต่จะไปผสมยังไงก็เป็นเรื่องของผู้ชมแต่ละคนเอง” (พิศพิพิธภัณฑ์ หน้า 128)

วัฒนธรรมความคิดสร้างสรรค์ (Creative cultures)	วัฒนธรรมเขตความปลอดภัย (Comfort zone cultures)
- สื่อสารอย่างมีปฏิสัมพันธ์	- ส่งสารทางเดียวโดยละเลยผลตอบรับ
- ใช้หลักการจากความเป็นจริงตามธรรมชาติ	- ตัดสินถูกผิดจากมาตรฐานที่ยอมรับแล้ว
- ปรับเปลี่ยนไปตามสถานการณ์	- เคร่งครัดตามมาตรฐาน
- เรียนรู้จากความผิดพลาด	- หลีกเลี่ยงความผิดพลาด
- ทุกอย่างเป็นไปได้	- น่าเชื่อถือเมื่อเป็นไปตามมาตรฐาน
- รับฟังความคิดเห็นหลากหลาย	- เลือกฟังความคิดเห็นที่ตรงกับมาตรฐาน
- มีโอกาสสำหรับสิ่งใหม่เสมอ	- มาตรฐานถูกต้องเสมอ
- เปิดปลายให้คิดต่อ	- ปิดปลายเพื่อสรุป

ตารางที่ 1 : แสดงการเปรียบเทียบระหว่างวัฒนธรรมความคิดสร้างสรรค์กับวัฒนธรรมเขตความปลอดภัย
ปรับปรุงเพิ่มเติมจาก: **Model for comparing the qualities of a creative leader and a traditional leader** โดย John Maeda อ้างถึงโดย Linda Norris and Rainey Tisdale (2014) **Creativity in Museum Practice** (พิมพ์ครั้งที่ 1) Left Coast Press, Inc. หน้าที่ 79.

ประเด็นของการเปรียบเทียบวัฒนธรรมความคิดสร้างสรรค์กับวัฒนธรรมเขตความปลอดภัย ไม่อาจบ่งชี้ได้ว่าวัฒนธรรมหนึ่งเด่นกว่าหรือด้อยกว่าอีกวัฒนธรรม หากเป็นการเปรียบเทียบเพื่อนำไปใช้กับสถานการณ์ที่เหมาะสม ผู้มีหน้าที่ออกแบบการสื่อความหมายในพิพิธภัณฑ์จึงต้องศึกษาทั้งปัจจัยภายใน เช่น สารที่พิพิธภัณฑ์ต้องการสื่อ และปัจจัยภายนอกเช่น ความคาดหวังของผู้ชมที่มีต่อพิพิธภัณฑ์ การออกแบบสื่อความหมายจึงต้องอาศัยวิธีคิดแบบสามัญลักษณ์ (พระพรหมคุณาภรณ์ ป.อ. ปยุตฺโต 2556: 25) กล่าวคือ

ขั้นที่หนึ่ง มองข้อมูลเกี่ยวกับสารที่ต้องการสื่อ และความคาดหวังของผู้ชมตามความเป็นจริง โดยปราศจากความคิดโน้มเอียงไปตามความต้องการของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง

ขั้นที่สอง ออกแบบการสื่อความหมายความความรู้ ความเข้าใจ และปัจจัยให้เกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ เพื่อสร้างวัฒนธรรมความคิดสร้างสรรค์จากการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์ แทนที่จะเป็นการสื่อสารทางเดียว โดยไม่มีการวัดผลว่าสารนั้นให้ประโยชน์กับผู้ชมในรูปแบบใด เพื่อให้เกิดความกลมกลืนซึ่งส่งประโยชน์สูงสุดในการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างพิพิธภัณฑ์และผู้ชม

เมื่อการสื่อความหมายเพื่อสนับสนุนให้การเรียนรู้จากประสบการณ์เป็นเรื่องจับต้องได้ผ่านการจัดแสดงมรดกทางวัฒนธรรมที่ส่งผลต่อประสาทสัมผัส ซาบซึ้งในคุณค่า ความงามของวัตถุทางความทรงจำในสถานที่ที่เต็มไปด้วยหลักฐานทางภูมิปัญญา ซึ่งสามารถสนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้และทำความเข้าใจกันระหว่างเจ้าของวัฒนธรรมและผู้ชม (Staiff, 2014: 68) คุณค่าด้านการศึกษาจากประสบการณ์จึงเกิดจากการสื่อความหมายเพื่อสนับสนุนให้เกิดความรู้สึกต้องการมีส่วนร่วมในกิจกรรมเพื่อพัฒนาตัวเองและสังคม ตระหนักในคุณค่าของมรดกทางวัฒนธรรมควบคู่ไปกับการสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจของมรดกนั้นๆ สามารถรักษาสมดุลระหว่างการพัฒนาทางสังคมและการพัฒนาเศรษฐกิจ โดยที่การสื่อความหมายนั้นมุ่งหวังที่จะขจัดหรือบรรเทาความขัดแย้งจากความหวงแหนกีดกั้น 5 ประการ คือ

“1) ความหวงแหนกีดกั้นที่อยู่อาศัย เกี่ยวกับเรื่องประเทศท้องถิ่น ดินแดน 2) การหวงแหนกีดกั้นพวกเหล่า เกี่ยวกับเรื่องพรรคพวกพงศ์เผ่า เหล่ากอ หรือชาติพันธุ์ เช่น ethnic groups และ religious groups 3) ความหวงแหนกีดกั้นลาภผล เกี่ยวกับเรื่องลาภ ทรัพย์สมบัติ และผลประโยชน์ต่างๆ 4) ความหวงแหนกีดกั้นชั้นวรรณะ เกี่ยวกับเรื่องชนชั้น สีผิว ผิวพรรณ จำพวก class, caste, ตลอดจน colour 5) ความหวงแหนกีดกั้นภูมิธรรมภูมิปัญญา ในเรื่องของวิทยาการ ความรู้ คุณพิเศษ วุฒิ ความดีงาม ความก้าวหน้าทางภูมิธรรม ภูมิปัญญา และความสำเร็จต่างๆ ” (พระพรหมคุณาภรณ์ ป.อ. ปยุตฺโต, 2558: 62)

5.บทสรุป

หากจะกล่าวถึงพิพิธภัณฑ์ในฐานะที่เป็นแหล่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่องที่ให้คุณค่าด้านการศึกษาจากประสบการณ์ โจทย์ที่พิพิธภัณฑ์ควรมีให้กับการตีความการสื่อความหมายคือ

1) พิพิธภัณฑ์วางตำแหน่งของตัวเองในรูปแบบใด เป็นหนึ่งในองค์กรที่สร้างเครื่องมือแสดงอัตลักษณ์ของวัฒนธรรมโดยให้คุณค่าเสริมของการศึกษา ให้ความสำคัญกับกลุ่มคนที่ชื่นชอบการชมพิพิธภัณฑ์และเลือกที่จะละเลยกลุ่มที่ไม่สนใจชมพิพิธภัณฑ์ หรือเป็นองค์กรสนับสนุนการศึกษา มีหน้าที่ในการกระตุ้นให้เกิดคุณค่าแท้ของการศึกษาคือเกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับทั้งผู้ที่สนใจและไม่สนใจพิพิธภัณฑ์

2) หากพิพิธภัณฑ์วางตำแหน่งของตัวเองไว้ที่การเป็นองค์กรสนับสนุนการศึกษา พิพิธภัณฑ์สามารถพัฒนาองค์กรไปสู่การเป็นปัจจัยภายนอกที่ส่งเสริมการเรียนรู้จากปัจจัยภายในของผู้ชมโดยการส่งสารในสื่อความหมายในพิพิธภัณฑ์ได้อย่างไร

3) พิพิธภัณฑ์มีวิธีการก้าวไปสู่การเป็นโรงงานผลิตปัญญาของมนุษย์จากการรักษาสมดุลระหว่างการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมและการสร้างมูลค่าของมรดกนั้นเพื่อสนับสนุนการพัฒนาทางเศรษฐกิจ ซึ่งเป็นการสร้างทั้งคุณค่าแท้และคุณค่าเสริมของการศึกษาได้อย่างไร

6. บรรณานุกรม

Limchupatipa, Rungrueang. (2013). **Chivit Phraputtasatsana Lae Wittayasat**. (In Thai) [Life, Buddhism, and Science]. Bangkok: KongPhraPuttasatsanaSeuksa.

Mukdawichit, Katsara Kamawan. (Eds.) (2015) **Pit Pipittapan**. (In Thai) [Museum Refocused]. Bangkok: Pabpim

Phra Brahmagunabhorn (P.A. Payutto). (2013). **Pratya Karn Seuksa Kong Thai**. (In Thai) [Philosophy of Education from Thais' Perspectives]. Bangkok: PriTham.

Phra Brahmagunabhorn (P.A. Payutto). (2013). **Witi Kit Tam Lak Puttatham**. (In Thai) [Ways of Thinking from Principle of Buddhism]. Bangkok: ActivePrint.

Phra Brahmagunabhorn (P.A. Payutto). (2015). **Salai Khwam Kat Yang Kem Kang Duai Panya**. (In Thai) [Lossen Conflicts with Intelligence]. Bangkok: ChalearnDeeManKong

Praicharnjit, Sayan. (2015). **Pipittapan Boriban Kab Karnjatkarn Moradok Tang Wattanatham Chumchon Tongtin Yang Yangyuen**. (In Thai) [Museum and Community Cultural Heritage Sustainable Management]. Retrieved May 2, 2016, from http://asi.aru.ac.th/?p=1357

Hutangkun, Tongjai. (2011). **Khwammai Sakol Kong Pipittapan Lae Pattanakarn Kong Pipittapan Haeng Krung Siam**. (In Thai) [International Definition of Museums and Development of Museums in Siam]. Retrieved May 28, 2016, from http://www.sac.or.th/databases/museumdatabase/article_inside.php?id=1266

Grassmuck, Volker. (1998). **The Living Museum**. Retrieved April 18, 2016, from http://waste.informatik.hu-berlin.de/grassmuck/Texts/Museum/museum.html

Norris, Linda and Tisdale. (2014). **Creativity in Museum Practice**. California: Left Coast Press Inc.

McKercher, Bob and Cros, Hilary du. (2002). **Cultural Tourism: The Partnership Between Tourism and Cultural Heritage Management**. New York: The Haworth Hospitality Press.

Staiff, Russell. (2014). **Re-Imagining Heritage Interpretation: Enchanting the Past-Future**. Surrey: Ashgate.

กิติกรรมประกาศ

ขอบคุณทุนวิจัยจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ขอบคุณศาสตราจารย์สายันต์ ไพรชาญจิตร์ สำหรับคำแนะนำในการทำวิจัยจากบทความ “การศึกษากับการวิจัยเพื่ออนาคตของประเทศไทย”

ขอบคุณอาจารย์ ดร. เกรียงไกร เกิดศิริ สำหรับคำแนะนำในการเรียบเรียงบทความชิ้นนี้

ขอบคุณ Dr. Staiff Russell อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์สำหรับคำแนะนำในทุกขั้นตอนของวิทยานิพนธ์

ขอบคุณสถาบันภาษาและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยมหิดล และผู้เข้าร่วอบรมทุกท่าน สำหรับข้อมูลและประสบการณ์การทำงานด้านพิพิธภัณฑ์

ขอบคุณหลักสูตรการจัดการมรดกทางสถาปัตยกรรมและการท่องเที่ยว อาจารย์ พนักงานมหาวิทยาลัย และเพื่อนร่วมหลักสูตรทุกท่าน สำหรับการแลกเปลี่ยนวิธีการเก็บข้อมูล

และขอบคุณครอบครัวสำหรับทุกการสนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต