

การพัฒนารูปแบบการจัดแสดงพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านอย่างยั่งยืนด้วยกระบวนการมีส่วนร่วม ของชุมชนบ้านยางลาว

Developing a Sustainable Folk Museum Exhibition Through Ban Yang Lao Community Participation

กฤษณ์ ปิตาทะสังข์¹ / จริยาภรณ์ ปิตาทะสังข์² / คณางค์ ช่อชู³

Krit Pitathasang / Chariyaporn Pitathasang / Kakanang Chorchoo

¹อาจารย์สาขาวิชาเทคโนโลยีสถาปัตยกรรม, คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม, มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

Lecturer of Department of Architectural Technology, Faculty of Industrial Technology,
Buriram Rajabhat University

อีเมล : krit.pt@bru.ac.th

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาการพัฒนาสังคม, คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

Assistant Professor of Department of Social Development, Faculty of Humanities and Social Sciences,
Buriram Rajabhat University

อีเมล : chariyaporn.pt@bru.ac.th

³ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาการพัฒนาสังคม, คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

Assistant Professor of Department of Social Development, Faculty of Humanities and Social Sciences,
Buriram Rajabhat University

อีเมล : kakanang.cc@bru.ac.th

DOI: <https://doi.org/10.14456/jhusoc.2026.20>

Received: 24 July 2026 ; Revised: 2 August 2026 ; Accepted: 14 August 2026

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดแสดงพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านบ้านยางลาวด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชน ตำบลบ้านยาง อำเภอลำปลายมาศ จังหวัดบุรีรัมย์ โดยใช้วิธีการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research) ระหว่างพระสงฆ์ ผู้นำชุมชน ประชาชนชาวบ้าน ผู้สูงอายุ เยาวชน นักวิจัยและนักวิชาการ จำนวนทั้งสิ้น 32 คน โดยมีขั้นตอนการวิจัยและพัฒนา ได้แก่ การเก็บรวบรวมเรื่องเล่าประวัติศาสตร์ชุมชนและวิถีชีวิต การออกแบบจัดวางนิทรรศการภายในพิพิธภัณฑ์พื้นบ้าน การพัฒนานักเล่าเรื่องเยาวชน และการพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อประชาสัมพันธ์พิพิธภัณฑ์ ผลการวิจัยพบว่ารูปแบบการจัดแสดงพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านบ้านยางลาวที่เกิดจากการบูรณาการและการสร้างสรรค์ร่วมกันของชุมชน ประกอบด้วย การจัดนิทรรศการสร้างสรรค์วิถีชีวิตชุมชนบ้านยางลาว 7 ฉาก การพัฒนานักเล่าเรื่องเยาวชน และสื่อดิจิทัลเพื่อประชาสัมพันธ์และเรียนรู้ 3 รายการ ทั้งนี้ ผลการวิจัยช่วยส่งเสริมให้คนในชุมชนเกิดความภาคภูมิใจและตระหนักถึงการเป็นเจ้าของมรดกทางวัฒนธรรม ตลอดจนมีความพร้อมในการรองรับนักท่องเที่ยวเพื่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในอนาคต

คำสำคัญ : พิพิธภัณฑ์พื้นบ้าน, การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม, การออกแบบนิทรรศการ, นักเล่าเรื่องเยาวชน, สื่อดิจิทัล

¹ Corresponding author's E-mail: krit.pt@bru.ac.th

Abstract

This research article aimed to develop an exhibition model for the Ban Yang Lao Folk Museum through a community participatory process in Ban Yang Subdistrict, Lam Plai Mat District, Buri Ram Province. Applying Participatory Action Research (PAR), the study engaged 32 participants, including Buddhist monks, community leaders, local sages, the elderly, youth, researchers, and academics. The research and development process comprised four key phases: collecting oral accounts of the community's history and way of life, designing the interior exhibition layout of the folk museum, developing youth storytellers, and creating digital media for museum public relations. The findings revealed that the exhibition model, derived from community integration and co-creation, consists of three main components: 1) a creative exhibition depicting the community's way of life across seven scenes, 2) a youth storyteller program, and 3) three digital media items for public relations and learning. Ultimately, these outcomes fostered a sense of pride and collective ownership of cultural heritage among community members while establishing readiness to welcome visitors for sustainable cultural tourism in the future.

Keywords: Folk Museum, Participatory Action Research (PAR), Exhibition Design, Youth Storytellers, Digital Media

บทนำ

พิพิธภัณฑสถานบ้านวัดโพธิ์ย้อยบ้านยางลาว ตั้งอยู่ในวัดโพธิ์ย้อยบ้านยาง หมู่ที่ 1 ตำบลบ้านยาง อำเภอลำปลายมาศ จังหวัดบุรีรัมย์ ศาลาพิพิธภัณฑสถานหลังนี้เดิมเป็นศาลาการเปรียญ ก่อสร้างเมื่อปี พ.ศ. 2469 โดยพระอาจารย์ถั่ง สิริสุตโต (ลาจันงค์) อดีตเจ้าอาวาสโพธิ์ย้อยได้นำพุทธศาสนิกชนชาวบ้านยางช่วยกันก่อสร้าง เพื่อใช้เป็นสถานที่ประกอบศาสนกิจ และเป็นสถานที่ศึกษาพระธรรมวินัยแก่พระภิกษุสามเณรชาวบ้านจึงเรียกชื่อว่า “ศาลาโงธธรรม” มีลักษณะเป็นศาลาทรงไทยท้องถิ่นอีสานชั้นเดียวเป็นศิลปะล้านช้าง กระจกฉาบสี ประเพณีลาว ยกพื้นสูงจากพื้นดิน สร้างด้วยไม้ทั้งหลังโดยเฉพาะเสาใช้ไม้แต้ (มะค่าแต้) 8 เหลี่ยม หลังคามุงด้วยสังกะสี (พระศรีปริยัตินาถา, 2560)

ต่อมาในปี พ.ศ. 2477 ทางราชการได้มาขอใช้เป็นอาคารเล่าเรียนของกุลบุตร กุลธิดาของชาวบ้านยาง โดยใช้ชื่อว่า “โรงเรียนประชาบาลยางลาว 5” ขึ้นตรงต่อโรงเรียนสังกัดโรงเรียนประชาบาล อำเภอนางรอง จังหวัดบุรีรัมย์ และเมื่อวันที่ 17 เมษายน พ.ศ. 2500 ได้ย้ายโรงเรียนไปยังสถานที่ตั้งโรงเรียนบ้านยางในปัจจุบัน โดยศาลาโงธธรรมก็ยังใช้เป็นสถานที่ประกอบศาสนกิจและสถานที่เล่าเรียนพระธรรมวินัยเรื่อยมา ต่อมาเมื่อปีพุทธศักราช 2514 ทางวัดได้ก่อสร้างศาลาการเปรียญหลังใหม่ เพื่อใช้เป็นสถานที่ปฏิบัติศาสนกิจ แทนศาลาโงธธรรมหลังเดิม ทำให้ศาลาโงธธรรมไม่ถูกใช้ประโยชน์เท่าที่ควร วันที่ 15 กุมภาพันธ์ 2554 พระศรีปริยัตินาถา เจ้าอาวาสวัดโพธิ์ย้อย (เจ้าอาวาสรูปปัจจุบัน) จึงได้นำชาวบ้านยางช่วยกันปรับปรุงซ่อมแซม ศาลาโงธธรรมขึ้นมา เพื่อใช้สำหรับเป็นอาคารพิพิธภัณฑสถาน เก็บรักษาโบราณวัตถุ เครื่องมือ เครื่องใช้สอยเก่า ๆ ที่แสดงถึงวิถีชีวิตความเป็นอยู่ ที่เป็นภูมิปัญญาของชาวบ้านยาง เพื่อเป็นการรักษาวัฒนธรรมของชุมชน ชาวบ้านยางให้ลูกหลานได้เรียนรู้ และในวันที่ 14 เมษายน 2556 ได้ทำการเปิดพิพิธภัณฑสถานอย่างเป็นทางการ

(พระศรีปริยัติธาดา, 2560) พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านแห่งนี้จึงไม่ได้เป็นเพียงอาคารไม้เก่าแก่ แต่เป็นประจักษ์พยานทางประวัติศาสตร์ที่สะท้อนถึงการตั้งถิ่นฐานและศรัทธาของชาวบ้านอย่างลาวมาอย่างยาวนาน

ในปี พ.ศ. 2559 วัดโพธิ์น้อยบ้านยางได้จัดทำบัญชีเดินทุ่งและทะเบียนวัตถุโบราณ โดยการสนับสนุนของสาขาวิชาเทคโนโลยีสถาปัตยกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ พบว่าพิพิธภัณฑ์แห่งนี้ครอบคลุม “ทุนทางวัฒนธรรม” ที่ทรงคุณค่ากว่า 767 รายการ แบ่งออกเป็น 4 หมวดหลัก ได้แก่ พระพุทธรูป เครื่องใช้พื้นบ้าน เครื่องปั้นดินเผา และผ้าทอพื้นเมือง อย่างไรก็ตาม แม้จะมีการจัดระบบฐานข้อมูลวัตถุตามมาตรฐานสากล แต่จากการดำเนินงานกว่าทศวรรษที่ผ่านมา พบว่า คนในชุมชนส่วนใหญ่ยังมองพิพิธภัณฑ์เป็นเพียงสถานที่เก็บของเก่าของชุมชน ขาดความเชื่อมโยงกับวิถีชีวิตปัจจุบัน และขาดกลไกการบริหารจัดการที่เป็นรูปธรรม เช่น คณะกรรมการชุมชน หรือภาคีเครือข่ายท้องถิ่นที่จะทำหน้าที่เป็น “นักเล่าเรื่อง” (Storyteller) เพื่อดึงดูดความสนใจจากคนรุ่นใหม่และนักท่องเที่ยว ดังนั้นพิพิธภัณฑ์จึงถูกปิดไว้เกือบตลอดทั้งปี หากมีคณะศึกษาดูงานติดต่อเข้ามาจึงจะได้เปิดทำการ และจะระดมพระสงฆ์และชุมชนมาทำความสะอาดเตรียมความพร้อมเป็นครั้งคราวไป ดังนั้นพิพิธภัณฑ์แห่งนี้จึงอยู่ในสภาวะ “พื้นที่นิ่ง” (Passive Space) คือทำหน้าที่เพียงพื้นที่จัดเก็บ (Repository) แต่ขาดพลังในการสื่อสาร (Communication) เช่นเดียวกับสภาพปัญหาของพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านหลายแห่งในปัจจุบัน มักประสบวิกฤตการณ์ด้านการจัดการที่ขาดความต่อเนื่องและความยั่งยืน สอดคล้องกับข้อค้นพบของ ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (2549) ที่ระบุว่า การจัดแสดงส่วนใหญ่ยังขาดเทคนิคการสื่อความหมายที่น่าสนใจ ทำให้มรดกวัฒนธรรมที่ล้ำค่ากลายเป็นเพียง “สิ่งสะสมที่หยุดนิ่ง” หรือเป็นคลังเก็บวัตถุโบราณที่ขาดพลังในการสื่อสารอัตลักษณ์ (Passive Collection) ซึ่ง Tilden (1977) เน้นย้ำว่าหากปราศจากการสื่อความหมายที่เชื่อมโยงกับผู้คน วัตถุเหล่านั้นย่อมสูญเสียคุณค่าในเชิงการเรียนรู้ไปอย่างน่าเสียดาย

การขับเคลื่อนพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านวัดโพธิ์น้อยบ้านยางสู่การเป็นแหล่งเรียนรู้ของคนในชุมชนและนักท่องเที่ยวโดยแท้จริงนั้น หัวใจสำคัญจึงมิใช่เพียงการจัดแสดงวัตถุโบราณ แต่คือการทำให้นักในพื้นที่เกิดความตระหนักและมี “ความรู้สึกเป็นเจ้าของ” (Sense of Ownership) (ศรีศักร วัลลิโภดม, 2545) และจำเป็นต้องใช้กระบวนการ “สร้างความหมายใหม่” ให้กับมรดกทางวัฒนธรรม เพื่อให้วัตถุเหล่านั้นไม่ถูกจำกัดอยู่เพียงในฐานะหลักฐานทางประวัติศาสตร์ที่หยุดนิ่ง แต่สามารถเชื่อมโยงกับวิถีชีวิตและอัตลักษณ์ของคนรุ่นใหม่ได้อย่างมีพลัง (เกรียงไกร เกิดศิริ, 2551) การวิจัยครั้งนี้จึงใช้กระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research: PAR) เป็นเครื่องมือสำคัญในการขับเคลื่อน เพื่อสร้างพื้นที่กลางให้คนในชุมชนทุกช่วงวัยได้เข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนารูปแบบการจัดแสดงพิพิธภัณฑ์พื้นบ้าน นับตั้งแต่การออกแบบเนื้อหา บริหารจัดการ และพัฒนาพิพิธภัณฑ์ให้เป็น “พิพิธภัณฑ์ที่มีชีวิต” (Living Museum) ที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์บ้านยางสู่สากล บทความวิจัยฉบับนี้จึงนำเสนอผลการพัฒนารูปแบบการจัดแสดงพิพิธภัณฑ์พื้นบ้าน ที่เกิดจากการถักทอเรื่องเล่าจากอดีตสู่การเรียนรู้แห่งอนาคต เพื่อสร้างความภาคภูมิใจและเตรียมความพร้อมสู่การจัดการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดแสดงพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านบ้านยางด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชนตำบลบ้านยาง อำเภอลำปลายมาศ จังหวัดบุรีรัมย์

วิธีดำเนินการวิจัย

รูปแบบการวิจัย

การวิจัยนี้ใช้วิธีดำเนินงานวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research: PAR) ตามแนวคิดของสฤงศ์ จันทยานิช. (2561) ซึ่งกระบวนการวิจัยเปิดโอกาสให้ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Informants) ในชุมชนเป็นผู้ร่วมวิจัยที่มีส่วนร่วมตัดสินใจในทุกขั้นตอน ตามวงจร PAOR (Action Learning Cycle) ได้แก่ การร่วมวางแผน (P: Planning) ร่วมปฏิบัติ (A: Action) ร่วมสังเกต (O: Observation) และร่วมสะท้อน (R: Reflection) โดยมีพื้นที่ในการวิจัย คือ พิพิธภัณฑสถานบ้านวัดโพธิ์ย้อยบ้านยางลาว ตำบลบ้านยาง อำเภอลำปลายมาศ จังหวัดบุรีรัมย์

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

กลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Informants) ในการวิจัยครั้งนี้ ได้มาจากการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยเป็นผู้ที่มีความรู้ ความเข้าใจ และมีส่วนร่วมในกิจกรรมมรดกทางวัฒนธรรมของชุมชน ประกอบด้วย พระสงฆ์ 2 รูป ผู้นำชุมชน 6 คน ปราชญ์ชาวบ้าน 2 คน ผู้สูงอายุ 12 คน เยาวชน 8 คน และนักวิชาการ 2 คน รวมทั้งสิ้น 32 คน นอกจากนี้ยังมีชาวบ้านที่สนใจเข้าร่วมกิจกรรมและสังเกตการณ์ไม่น้อยกว่า 30 คน

ขั้นตอนและการดำเนินงานวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยแบ่งขั้นตอนการดำเนินงานออกเป็น 4 ระยะ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ระยะที่ 1 การเก็บรวบรวมเรื่องเล่าประวัติศาสตร์ชุมชนและวิถีชีวิต (Deep Storytelling & Data Collection) เป็นการสำรวจภาคสนาม ลงพื้นที่สำรวจวัดภูวัฒนธรรมและสถานที่สำคัญในชุมชนร่วมกับผู้นำชุมชน ปราชญ์ชาวบ้าน และพระสงฆ์ โดยผู้วิจัยใช้แบบบันทึกการสังเกตภาคสนาม (Field Observation Form) และแนวทางการสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation Guidelines) เพื่อใช้เป็นกรอบในการจัดเก็บข้อมูลเชิงบริบท จากนั้นได้จัดเวทีสนทนากลุ่ม (Focus Group) โดยใช้แนวทางการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion Guide) เพื่อให้ผู้สูงอายุได้ถ่ายทอดเรื่องเล่า (Narrative) เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ชุมชน การตั้งรกราก บรรพบุรุษ คติความเชื่อ วิถีชีวิต การประกอบอาชีพ และนำเรื่องเล่ามาจัดหมวดหมู่เพื่อคัดเลือก “แก่นเรื่อง” (Themes) ที่สำคัญที่สุดที่จะนำไปจัดแสดง โดยมุ่งเน้นเรื่องราวที่สร้างความภาคภูมิใจและเป็นเอกลักษณ์ของบ้านยางลาว ซึ่งในการจัดเวทีครั้งแรกได้แก่นเรื่องที่สำคัญ ประกอบด้วย พ่อเพี้ยชน บรรพบุรุษบ้านยางลาว ตำนานวัดบ้านยางลาว วิถีชีวิตชาวบ้าน ศาสนา ความเชื่อ อาชีพ และการแต่งกาย

ระยะที่ 2 การออกแบบจัดวางนิทรรศการภายในพิพิธภัณฑ (Exhibition Design) เมื่อได้แก่นเรื่องสำคัญของชุมชนแล้ว คณะวิจัยได้เชิญนักวิชาการจากมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์เข้าร่วมประชุมเชิงปฏิบัติการ (Co-design Workshop) กับชุมชนเพื่อร่วมกันจัดทำร่างแบบการจัดวางนิทรรศการภายในพิพิธภัณฑร่วมกัน และที่ประชุมได้กำหนดแนวคิด 7 ฉากที่สะท้อนวิถีบ้านยางลาว ผู้วิจัยได้ใช้แบบร่างทัศนียภาพ (Perspective Layout Sheets) ในการนำเสนอ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมประชุมสามารถมองเห็นและเข้าใจมิติการออกแบบและจัดวางนิทรรศการได้อย่างชัดเจน เมื่อตัวแทนชุมชนเห็นชอบร่างการออกแบบนิทรรศการแล้วจึงได้ร่วมมือกันจัดวางวัตถุจัดแสดงภายในพิพิธภัณฑที่บ้านให้สวยงามและเหมาะสมตามที่ได้ออกแบบไว้

ระยะที่ 3 การฝึกอบรมนักเล่าเรื่องเยาวชน (Youth Interpreter Training) โดยการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการให้แก่เยาวชนที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 โรงเรียนบ้านยางคุรุราษฎร์รังสรรค์ จำนวน 8 คน ในด้านทักษะการพูด บุคลิกภาพ และความรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ด้วยการเรียนรู้จากของจริง ให้

เยาวชนได้ลงพื้นที่เรียนรู้เรื่องราวจากผู้สูงอายุโดยตรง เพื่อให้เด็กๆ ได้เข้าใจเรื่องเล่าอย่างแท้จริง จากนั้นได้มีการฝึกปฏิบัติการนำชมจริงในพิพิธภัณฑ์ โดยมีปราชญ์ชาวบ้านเป็นพี่เลี้ยงให้คำแนะนำ

ระยะที่ 4 การพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อประชาสัมพันธ์และเรียนรู้ เป็นการนำเทคโนโลยีมาเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ให้ทันสมัยและสามารถสื่อสารกับบุคคลนอกชุมชนและนักท่องเที่ยวได้อย่างกว้างขวาง โดยชุมชนมีส่วนร่วมในการผลิตสื่อดิจิทัล 3 รายการ ได้แก่ สื่อประวัติศาสตร์ชุมชน สื่อความเป็นมาของพิพิธภัณฑ์พื้นบ้าน และื่อนำชมพิพิธภัณฑ์พื้นบ้าน ซึ่งต่อมาได้มีการเผยแพร่สื่อผ่านช่องทางออนไลน์ เพจพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านวัดโพธิ์น้อยบ้านยางลาว และยังมีการติดตั้ง QR Code สื่อดิจิทัลทั้ง 3 รายการตามจุดต่างๆ บริเวณวัดและพิพิธภัณฑ์เพื่อให้นักท่องเที่ยวแสกน QR Code เรียนรู้ได้ด้วยตนเอง

การตรวจสอบและวิเคราะห์ข้อมูล

วิจัยนี้มีการตรวจสอบและวิเคราะห์ข้อมูล(Data Validation & Analysis) ที่หลากหลาย ผู้วิจัยใช้ทั้งการสำรวจ การสังเกต ร่วมกับการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสนทนากลุ่มและเวทีอบรมเชิงปฏิบัติการ ในระหว่างการเก็บรวบรวมข้อมูลได้มีการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) จัดการข้อมูล สรุป ดีความเชิงพรรณนา และมีการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลจากชุมชนก่อนเผยแพร่ข้อมูลทั้งในรูปสื่อดิจิทัลและรายงานการวิจัย

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยรูปแบบการจัดแสดงพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านบ้านยางลาวด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชน ตำบลบ้านยาง อำเภอลำปลายมาศ จังหวัดบุรีรัมย์ ประกอบด้วย 4 ส่วนสำคัญ ได้แก่ การจัดแสดงนิทรรศการสร้างสรรค์วิถีชีวิตชุมชนบ้านยางลาว การพัฒนานักเล่าเรื่องเยาวชน การพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อการประชาสัมพันธ์และการเรียนรู้ และผลลัพธ์เชิงจิตสำนึกและการมีส่วนร่วมของชุมชน โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. การจัดแสดงนิทรรศการสร้างสรรค์วิถีชีวิตชุมชนบ้านยางลาว

1.1 สภาพปัญหาก่อนการพัฒนานิทรรศการ (Baseline Status) จากการศึกษาบริบททางกายภาพและการจัดแสดงเดิมภายในอาคารพิพิธภัณฑ์ พบว่าจัดแสดงมากกว่า 700 รายการ ถูกจัดวางตามประเภทของวัตถุ 4 ประเภท เป็นหลัก เช่น การจัดวางพระไม้บนหิ้งลดหลั่นกัน การเก็บสิ่งของประเภทผ้าซ้อนกันในตัวกระจกใส ตลอดจนการวางกองข้าวของเครื่องใช้ในครัวเรือนบนพื้นและชั้นไม้ สภาพการณ์ดังกล่าวก่อให้เกิดปัญหาสำคัญด้านพิพิธภัณฑ์ศึกษาและการออกแบบนิทรรศการ ดังนี้

- 1) การขาดมิติทางสายตาและการมองเห็น (Visual & Accessibility Limitations) การวางวัตถุซ้อนทับกันบดบังรายละเอียด ทำให้ไม่สามารถจัดแสดงวัตถุได้อย่างสมบูรณ์ทุกชิ้น
- 2) ปัญหาบรรยากาศทางกายภาพ (Spatial Atmosphere) ความหนาแน่นของวัตถุส่งผลให้พื้นที่จัดแสดงดูอึดอัด ทึบตัน และขาดจุดสนใจหลัก
- 3) ปัญหาความง่ายง่ายของเนื้อหา (Content Accessibility) แม้มีการใช้แผ่นกราฟิกบรรยายประวัติความเป็นมาของชุมชน แต่โดยภาพรวมยังขาดเอกภาพและการร้อยเรียงเรื่องราว (Storytelling) ที่เชื่อมโยงกันอย่างเป็นระบบ รวมถึงขาดความกลมกลืนระหว่างวัตถุจัดแสดง ระบบแสง พื้นที่และบริบททางสังคมของชุมชน

1.2 การพัฒนานิทรรศการผ่านกระบวนการมีส่วนร่วม (Co-creation Process) ผู้วิจัยได้นำกระบวนการมีส่วนร่วมมาใช้ในการจัดเก็บและสกัดองค์ความรู้ โดยการจัดเวทีสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) ร่วมกับปราชญ์ชาวบ้านและผู้สูงอายุในชุมชน ผลการจัดกระบวนการทำให้เกิดการรวบรวม เรื่องเล่าประวัติศาสตร์ชุมชนและวิถีชีวิตที่ครอบคลุมมิติต่าง ๆ ได้แก่ ประวัติศาสตร์การตั้งรกราก ภูมิหลังของ

บรรพบุรุษ คติความเชื่อ ระบบภูมิปัญญา วิถีชีวิต และการประกอบอาชีพ ข้อมูลเนื้อหาทั้งหมดถูกนำมาสังเคราะห์ จัดหมวดหมู่ และร้อยเรียงเป็นบทนิทรรศการ (Exhibition Script) จำนวน 7 ฉาก เพื่อสร้างลำดับการเล่าเรื่องที่มีความเชื่อมโยง ชี้ให้ผู้ชมเห็นถึงคุณค่าทางมรดกวัฒนธรรม และยกระดับประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เข้าชม

ภาพ 1

การปรับปรุงและพัฒนา นิทรรศการสร้างสรรค์วิถีชีวิตชุมชนบ้านยางลาวด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชน



1.3 องค์ประกอบการจัดแสดง 7 ฉากชีวิต (Physical Artifacts & Scenography) จากการประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อร่างแบบการจัดแสดง ผู้วิจัยได้ประยุกต์ใช้แนวคิดการออกแบบนิทรรศการสร้างสรรค์ และการสื่อความหมาย (Falk & Dierking, 2016; Derr, 2018) ร่วมกับแนวคิดพิพิธภัณฑ์มีส่วนร่วม (Black, 2012) มาใช้เป็นกรอบในการปรับปรุงสภาพแวดล้อมทางกายภาพและระบบจัดแสดงวัตถุโบราณจำนวน 767 รายการ โดยเปลี่ยนจากการจัดวางวัตถุเชิงปริมาณแบบเดิม มาเป็นการจัดลำดับการเล่าเรื่องเชิงพื้นที่ (Spatial Narrative) ผ่าน 7 ฉากชีวิต โดยกำหนดเส้นทางการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกันอย่างเป็นระบบ เพื่อสร้างมิติทางสายตาและจุดสนใจที่ชัดเจน ประกอบด้วย

ฉากที่ 1 ประวัติศาสตร์บ้านยางลาว ส่วนต้อนรับและจุดเริ่มต้นเส้นทางการเรียนรู้ นำเสนอภาพถ่ายโบราณและเรื่องเล่าประวัติศาสตร์การตั้งถิ่นฐานของชุมชนบ้านยางลาวและวัดโพธิ์น้อย ซึ่งมีประวัติศาสตร์ยาวนานมาตั้งแต่ราว พ.ศ. 2300 (สมัยอยุธยาตอนปลาย) พร้อมทั้งจัดแสดงประวัติความเป็นมา และการก่อตั้งพิพิธภัณฑ์เพื่อสร้างความเข้าใจในภาพรวมแก่ผู้เข้าชม

ฉากที่ 2 พัตยศเปริยยุทธม: ถิ่นนักรรรม ถิ่นนักรบราชนัฏ ฉากสะท้อนความภาคภูมิใจและศูนย์รวมจิตใจของชุมชน นำเสนอเรื่องราวและจัดแสดงพัตยศของพระภิกษุและสามเณรผู้สอได้เปริยยุทธมชั้นต่างๆ (ป.ธ. 3-9) โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเชิดชูเกียรติพระภิกษุชาวบ้านยาง 3 รูปที่สำเร็จการศึกษาเปริยยุทธม 9 ประโยค ได้แก่ พระมหาดุลย์ ปณฺญาตุโล (อดุลย์ วิเศษนคร) พระศรีปริยัติธาดา (ทองสา ฐานิสโร) และพระมหาสนอง นาควโร (สนอง วิเศษสัตย์) สะท้อนถึงความเป็น “ถิ่นนักรบราชนัฏ” อย่างเป็นรูปธรรม

ฉากที่ 3 พระไม้โบราณ: มรดกแห่งศรัทธา ส่วนรวบรวมและจัดแสดงพระพุทธรูปไม้แกะสลักจำนวน 233 องค์ ซึ่งมีทั้งพระพุทธรูปโบราณอายุกว่า 300 ปี ที่บรรพบุรุษอัญเชิญมาจากนครหลวงเวียงจันทน์ ตั้งแต่เริ่มก่อตั้งหมู่บ้าน พระพุทธรูปที่แกะสลักขึ้นในยุคก่อตั้งวัดโพธิ์น้อย ตลอดจนพระพุทธรูปเนื้อโลหะที่หล่อขึ้นใหม่โดยยังคงเอกลักษณ์พุทธศิลป์ดั้งเดิมไว้อย่างสมบูรณ์

ฉากที่ 4 แจกั้นแห่งทานบารมี ฉากจัดแสดงแจกั้นเครื่องถ้วยชามขนาดต่างๆ ที่พุทธศาสนิกชนและผู้มีจิตศรัทธานำมาถวายแก่วัดเพื่อใช้ประดับตกแต่งศาสนสถานในอดีต นำมาจัดวางและให้แสงสว่างอย่างเหมาะสมเพื่อสะท้อนถึงพลังศรัทธาและการเป็นศูนย์กลางทางสังคมของวัด

ฉากที่ 5 วัฒนธรรมข้าวและสายน้ำ ฉากจำลองวิถีเกษตรกรรมซึ่งเป็นอาชีพหลักของชุมชนตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน จัดแสดงเครื่องมือทำมาหากินในวิถีทำนาดั้งเดิมที่ใช้แรงงานคนและสัตว์ (กระบวนการไถ หว่าน ดำ และเก็บเกี่ยว) นำเสนอร่วมกับภาพถ่าย “ลอมข้าวใหญ่” ขนาด 12 ตัน (ผลผลิตเปรียบเทียบ 150 กระสอบป่าน) พร้อมจัดแสดงเครื่องมือจับสัตว์น้ำ โอ่ง ไห สะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างวิถีชีวิตชุมชนกับลำน้ำ มาศที่ไหลผ่านพื้นที่

ฉากที่ 6 ผ้าไหมและวิถีทอผ้า ฉากแสดงมรดกภูมิปัญญาการทอผ้าไหมและการแต่งกายของชาวบ้านยางลาวตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน จัดแสดงอุปกรณ์การทอผ้าไหมครบวงจร พร้อมผ้ามรดกและผ้าลายสร้างสรรค์ เช่น ผ้าโล่สง ผ้าหัวหิน ตีนหิน และผ้าลายขิดอันเป็นเอกลักษณ์ทางภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ยังคงมีการสืบทอดและใช้งานจริงในชีวิตประจำวัน

ฉากที่ 7 นานาฝีมือช่าง ฉากจัดแสดงทักษะเชิงช่างและงานไม้ในชุมชน เช่น อุปกรณ์ช่างไม้ เขียนหมาก หีบสมบัติโบราณ รวมถึงวัตถุชิ้นไฮไลต์ (Highlight Objects) ได้แก่ “หัวนาค” สำหรับสวมศีรษะ นาคในพิธีอุปสมบทอันเป็นประเพณีเฉพาะถิ่น และ “ธรรมาสันไม้โบราณ” ซึ่งเป็นสถาปัตยกรรมศาสนวัตถุชิ้นสำคัญที่ใช้ในการแสดงธรรมเทศนาและประกอบศาสนกิจพิธีของพระสงฆ์องค์ประธาน

2. การพัฒนานักเล่าเรื่องเยาวชน

ผลการพัฒนานักเล่าเรื่องเยาวชนเพื่อรองรับการจัดการพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านบ้านยางลาวอย่างยั่งยืน ผู้วิจัยได้นำกระบวนการมีส่วนร่วมและการถ่ายทอดภูมิปัญญาข้ามรุ่น (Intergenerational Knowledge Transfer) มาใช้เป็นกรอบในการดำเนินงาน โดยมีขั้นตอนและผลการดำเนินงานแบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้

2.1 คัดเลือกเยาวชนต้นแบบ ผู้วิจัยขอความอนุเคราะห์ไปยังผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านยางครูราษฎร์รังสรรค์ ดำเนินการคัดเลือกนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 จำนวน 8 คน ซึ่งเป็นเยาวชนในท้องถิ่นที่มีความสนใจด้านมรดกวัฒนธรรมและมีจิตสาธารณะ เพื่อเข้าร่วมกระบวนการพัฒนาเป็น “นักเล่าเรื่องเยาวชน” (Youth Storytellers) รุ่นแรกของพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านบ้านยางลาว

2.2 การสร้างการเรียนรู้ร่วมกับชุมชน เป็นขั้นตอนการจัดกระบวนการให้เยาวชนเข้าร่วมในเวทีสืบค้นและแลกเปลี่ยนข้อมูลประวัติศาสตร์ชุมชนร่วมกับพระสงฆ์ ปราชญ์ชาวบ้าน และผู้นำชุมชน กระบวนการนี้ช่วยให้เกิดการเชื่อมสัมพันธ์ข้ามรุ่น เยาวชนเกิดความตระหนักรู้ ตลอดจนซึมซับคุณค่า ความเป็นภูมิปัญญา และความเข้าใจในรากเหง้าทางวัฒนธรรมของบ้านยางลาวผ่านคำบอกเล่าและประสบการณ์ตรงของผู้สูงอายุในชุมชน

2.3 การฝึกอบรมทักษะและการเรียนรู้ในพื้นที่จริง เป็นการฝึกอบรมการเป็นนักเล่าเรื่องเน้นการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติจริง โดยนำเยาวชนเข้าศึกษาเรียนรู้ภายในอาคารพิพิธภัณฑ์ผ่านการนำชมจริงของพระสงฆ์และปราชญ์ชาวบ้าน ทำให้เยาวชนได้เกิดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวัตถุจัดแสดง เรียนรู้เทคนิคการถ่ายทอดเรื่องราว (Storytelling) การเชื่อมโยงวัตถุจัดแสดงกับวิถีชีวิต และการสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้เข้าชม

2.4 การร่วมออกแบบบทนำชมพิพิธภัณฑ์ฉบับเยาวชน เยาวชนได้ร่วมมือกับนักวิจัยและนักวิชาการในการสังเคราะห์ชุดความรู้ที่ได้จากการสืบค้น มาเรียบเรียงและปรับประยุกต์เป็น “สคริปต์นำเที่ยวพิพิธภัณฑ์ฉบับเยาวชน” ซึ่งปรับภาษาและมุมมองการเล่าเรื่องให้มีความกระชับ ร่วมสมัย และเข้าใจง่าย แต่ยังคงความถูกต้องของข้อมูลทางประวัติศาสตร์และภูมิปัญญาท้องถิ่นไว้อย่างครบถ้วน

2.5 การฝึกปฏิบัติและการผลิตสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ เยาวชนได้รับการฝึกฝนทักษะการนำชมพิพิธภัณฑ์จนเกิดความคล่องแคล่ว สร้างความมั่นใจในการสื่อสาร และในขั้นตอนสุดท้าย เยาวชนได้ร่วมบันทึกการนำชมพิพิธภัณฑ์ผ่านสื่อวีดิทัศน์ เพื่อใช้เป็นสื่อเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ และเป็นคลังความรู้ดิจิทัลในการฝึกอบรมนักเล่าเรื่องเยาวชนรุ่นต่อไปอย่างยั่งยืน

3. การพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อประชาสัมพันธ์และเรียนรู้

เพื่อให้พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านบ้านยางลาวสามารถก้าวทันความเปลี่ยนแปลงในยุคดิจิทัล และรองรับพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เข้าชม (Self-Directed Learning) ผู้วิจัยร่วมกับชุมชนจึงได้พัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อการประชาสัมพันธ์และการเรียนรู้รวม 3 รายการหลัก โดยแบ่งตามวัตถุประสงค์และการประยุกต์ใช้งาน ดังนี้

3.1 สื่อสารคดีประวัติศาสตร์ชุมชนบ้านยางลาว จำนวน 1 รายการ มุ่งเน้นการถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านรากเหง้า ประวัติศาสตร์การตั้งรกราก และภูมิหลังความเป็นมาของชาวบ้านยางลาว ซึ่งมีประวัติศาสตร์ยาวนานกว่า 300 ปี โดยมีจุดเริ่มต้นจากบรรพบุรุษนามว่า “พ่อเพี้ยขัน” ผู้พาครอบครัวอพยพย้ายถิ่นฐานมาจากประเทศลาวมาตั้งรกรากยังพื้นที่ปัจจุบัน พ่อเพี้ยขันมีบทบาทอย่างยิ่งในฐานะบรรพบุรุษและศูนย์รวมจิตใจของชุมชน ความศรัทธาดังกล่าวถูกสร้างให้เป็นรูปธรรมผ่านการปั้นรูปเหมือนและการจัดสร้างอนุสรณ์สถาน 2 แห่ง ซึ่งทำหน้าที่เป็นพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ในการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างคนในชุมชนกับบรรพบุรุษ อีกทั้งการจัดงานบวงสรวงประจำปี ไม่เพียงแต่เป็นการแสดงความเคารพบูชา หากยังเป็นเครื่องมือทางสังคมที่ช่วยธำรงไว้ซึ่งอัตลักษณ์ ตลอดจนสร้างและต่อยอดความสามัคคีและจิตสำนึกร่วมของคนในชุมชน สื่อสารคดีชุดนี้ถ่ายทอดและนำเสนอโดย คุณพ่อสมถวิล เรียวไธสง (ปราชญ์ชาวบ้าน) เพื่อรักษาความถูกต้อง แม่นยำ ของชุดข้อมูลประวัติศาสตร์บอกเล่า (Oral History) ตลอดจนคงไว้ซึ่งเสียง บรรยายภาคและอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมดั้งเดิมของชุมชนอย่างแท้จริง

ภาพ 2

สื่อสารคดีประวัติศาสตร์ชุมชนบ้านยางลาวและ QR Code



3.2 สื่อสารคดีความเป็นมาของพิพิธภัณฑ์ จำนวน 1 รายการ นำเสนอเรื่องราวและกระบวนการทำงานร่วมกันของคนในชุมชน ในการจัดตั้งและพัฒนาพิพิธภัณฑ์จากศาลาโฮงธรรมสู่การเป็นโรงเรียนประชาบาล และปรับปรุงพัฒนาอาคารขึ้นใหม่โดยใช้งบประมาณและความร่วมแรงร่วมใจของชุมชนเพื่อใช้เป็นพิพิธภัณฑ์พื้นบ้าน นำเสนอโดย พระศรีปริยัติธาดา (เจ้าอาวาสวัดโพธิ์ย้อยบ้านยาง) เพื่อสะท้อนบทบาทของวัดและชุมชนในการเป็นศูนย์รวมจิตใจและการอนุรักษ์มรดกวัฒนธรรมร่วมกัน ทั้งยังเป็นสื่อที่สร้างความตระหนักรู้ถึงคุณค่าของความร่วมมือในท้องถิ่น

ภาพ 3

สื่อสารคดีความเป็นมาของพิพิธภัณฑ์ และ QR Code



3.3 สื่อดิจิทัลนำชมพิพิธภัณฑ์ เป็นนวัตกรรมการนำชมรูปแบบดิจิทัลจำนวน 1 รายการ ถ่ายทอดและนำเสนอโดยกลุ่มเยาวชนชนนักร้องจากโรงเรียนบ้านยางคุรุราษฎร์รังสรรค์ เพื่อเปลี่ยนผ่านการเรียนรู้สู่รูปแบบสื่อดิจิทัล เป็นการนำชมวัตถุจัดแสดงและพื้นที่พิพิธภัณฑ์ โดยร้อยเรียงเชื่อมโยงระหว่าง วัตถุจัดแสดงเข้ากับเหตุการณ์สำคัญทางประวัติศาสตร์ วิถีชีวิต ระบบภูมิปัญญา และคติความเชื่อของชุมชนบ้านยางลาวอย่างครอบคลุมทั้ง 7 ฉากชีวิต ผู้วิจัยและชุมชนได้ประยุกต์ใช้เทคโนโลยี QR Code ติดตั้งไว้ประจำจุดจัดแสดงต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เข้าชมสามารถใช้สมาร์ทโฟนสแกนเข้าถึงข้อมูลมัลติมีเดีย (ข้อความ ภาพ และวิดีโอแนะนำ) ได้แบบทันทีทันใด นวัตกรรมดังกล่าวช่วยยกระดับประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เข้าชม เพิ่มมิติความน่าสนใจผ่านมุมมองของเยาวชนรุ่นใหม่ และแก้ปัญหาความยุ่งยากในกรณีที่ไม่มีมัคคุเทศก์หรือผู้นำชมประจำการได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ภาพ 4

สื่อดิจิทัลนำชมพิพิธภัณฑ์โดยเยาวชนนักร้อง และ QR Code



4. ผลลัพธ์เชิงจิตสำนึกและการมีส่วนร่วมของชุมชน

การเผยแพร่ผ่านช่องทางออนไลน์ก่อให้เกิดผลกระทบเชิงบวกต่อชุมชน นอกจากการใช้นำชมในพื้นที่จริงแล้ว สื่อดิจิทัลทั้ง 3 รายการ ได้ถูกนำไปเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ผ่านช่องทางออนไลน์หลักของชุมชน คือ Facebook Fanpage: พิพิธภัณฑ์ชุมชนวัดโพธิ์ย้อยบ้านยางลาว ซึ่งก่อให้เกิดผลลัพธ์และผลกระทบเชิงบวกในมิติต่าง ๆ ดังนี้

4.1 การสร้างความภาคภูมิใจและการตระหนักรู้ในท้องถิ่น สื่อสร้างสรรค์ที่ผลิตขึ้นโดยคนในชุมชนทุกช่วงวัย กลายเป็นเครื่องมือสำคัญที่ทำให้คนในท้องถิ่นเกิดความภาคภูมิใจในรากเหง้าวัฒนธรรม และปลูกฝังจิตสำนึกความรักบ้านเกิดให้แก่เยาวชนและชาวบ้านอย่างเป็นรูปธรรม

4.2 กระแสการมีส่วนร่วมและการเผยแพร่ต่อ ชาวบ้านในพื้นที่และเครือข่ายคนบ้านยางลาวที่ไปทำงานต่างถิ่น ต่างมีส่วนร่วมในการแบ่งปัน (Share) สื่อประชาสัมพันธ์ดังกล่าวบนโลกออนไลน์ นำไปสู่การขยายผลการรับรู้ไปยังสาธารณชนภายนอกในวงกว้าง

4.3 การกระตุ้นการท่องเที่ยวและเข้าชมพื้นที่ การสื่อสารผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ช่วยดึงดูดความสนใจจากนักท่องเที่ยว ผู้สนใจด้านมรดกวัฒนธรรม และหน่วยงานภายนอก ให้เดินทางเข้ามาเรียนรู้และเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์จริงในพื้นที่ เพิ่มชีวิตชีวาและมูลค่าทางสังคมให้แก่พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านบ้านยางลาว

สรุปและอภิปรายผล

1. การพัฒนารูปแบบจัดแสดงภายในพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านบ้านยางลาว

การวิจัยนี้ได้มีกระบวนการออกแบบนิทรรศการภายในพิพิธภัณฑ์โดยบูรณาการความร่วมมือระหว่างนักวิชาการ คณะผู้วิจัย และชาวบ้านในชุมชนบ้านยางลาว เกิดการพัฒนารูปแบบการจัดแสดงพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านที่สามารถแก้ปัญหาการจัดวางวัตถุโบราณหนาแน่น จำนวน 767 รายการ จากการจัดแสดงเชิงปริมาณแบบดั้งเดิม 4 ประเภทวัตถุ ที่ขาดมิติทางสายตาและขาดเอกภาพในการเล่าเรื่อง เปลี่ยนเป็น การจัดลำดับการเล่าเรื่องเชิงพื้นที่ (Spatial Narrative) และการสร้างบรรยากาศผ่าน 7 ฉากชีวิต ที่จัดหมวดหมู่ตามบริบทประวัติศาสตร์ ความเชื่อ วิถีเกษตรกรรม ผ้าไหม และงานช่างพื้นบ้าน ซึ่งช่วยสร้างจุดสนใจหลักและจัดเส้นทางการเดินชมให้มีความต่อเนื่องย่อยง่าย สะท้อนถึงการแก้ปัญหาด้านสถาปัตยกรรมภายในและกระบวนการออกแบบพิพิธภัณฑ์สมัยใหม่ได้อย่างเป็นรูปธรรม ดังนี้ 1) การบริหารจัดการพื้นที่และเส้นทางชม ด้วยการปรับปรุงพื้นที่เดิมที่เคยหนาแน่น แออัด และขาดจุดโฟกัส มาเป็นการแบ่งลำดับโซน (Zoning) และกำหนดเส้นทางเดินเข้าชมให้เชื่อมโยงกันแบบมีเรื่องราว ตั้งแต่ประวัติศาสตร์การตั้งถิ่นฐาน (ฉากที่ 1) ศูนย์รวมจิตใจและภูมิปัญญา (ฉากที่ 2-4) ไปจนถึงวิถีชีวิตและภูมิปัญญาเชิงช่าง (ฉากที่ 5-7) ช่วยแก้ปัญหาความอึดอัดทางกายภาพ เพิ่มพื้นที่ว่าง และสร้างจังหวะการมองเห็นที่สบายตา (กรมศิลปากร, 2563) ส่งผลให้ผู้เข้าชมเกิดกระบวนการเรียนรู้เชิงปฏิสัมพันธ์ตามกรอบแนวคิด Interactive Experience Model ของ Falk & Dierking (2016) ที่เชื่อมโยงระหว่างบริบททางกายภาพเข้ากับการรับรู้ของผู้เข้าชม 2) การออกแบบโดยใช้เทคนิคการสื่อความหมายด้วยวัตถุและแสง การเลือกนำวัตถุชิ้นไฮไลต์ ได้แก่ หัวนาค และ ธรรมาสันไม้โบราณมาจัดวางในตำแหน่งประธานของพื้นที่ พร้อมทั้งการวางตำแหน่งแสง (Accent Lighting) ที่เหมาะสม ถือเป็น การประยุกต์ใช้หลักการออกแบบนิทรรศการสร้างสรรค์และการสื่อความหมาย (Derr, 2018) การออกแบบในลักษณะนี้นอกจากจะช่วยสร้างจุดสนใจทางสายตาที่ดึงดูดผู้เข้าชมแล้ว ยังเปลี่ยนวัตถุที่เคยหยุดนิ่ง (Static Artifacts) ให้เกิดมิติความสมจริงเชิงเล่าเรื่อง ทำให้ผู้เข้าชมสามารถเข้าถึงเนื้อหาประวัติศาสตร์และภูมิปัญญาที่ซับซ้อนได้ง่ายขึ้น ผ่านประสบการณ์การมองเห็นและการรับรู้เชิงพื้นที่อย่างแท้จริง

2. กระบวนการพัฒนานักเล่าเรื่องเยาวชนเพื่อการจัดการพิพิธภัณฑ์

การพัฒนานักเล่าเรื่องเยาวชนผ่านกระบวนการบูรณาการความร่วมมือระหว่างภาคส่วนต่าง ๆ สามารถยกระดับเยาวชนสู่การเป็นนักเล่าเรื่องรุ่นใหม่ที่มีความมั่นใจ คล่องแคล่ว และถ่ายทอดเรื่องราวได้อย่างเป็นธรรมชาติ โดยงานวิจัยนี้ได้จัดกระบวนการให้เยาวชนร่วมสืบค้นข้อมูลและเรียนรู้จริงในพื้นที่ร่วมกับพระสงฆ์ ปราชญ์ชาวบ้าน และผู้นำชุมชน ถือเป็นกลไกการถ่ายทอดภูมิปัญญาข้ามรุ่น (Intergenerational Knowledge Transfer) ตามแนวคิดของ Newman & Hatton-Yeo (2008) และ Rattray (2018) ที่ถือเป็นกลไกช่วยส่งผ่านทุนทางสังคมและวัฒนธรรมจากผู้สูงอายุสู่คนรุ่นใหม่ ช่วยลดช่องว่างระหว่างวัย และถอดรหัสความรู้ที่ซ่อนอยู่ในตัวบุคคล (Tacit Knowledge) ออกมาเป็นความรู้ที่แจ่มแจ้ง (Explicit Knowledge) ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง (Active Learning) สอดคล้องกับงานของชูศักดิ์ เอื้องโชคชัย (2563) ทำการศึกษาพัฒนาต้นแบบกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกันแบบพหุวัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นสำหรับเด็กและเยาวชน พบว่า กระบวนการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นตามแนวคิดการเรียนรู้ร่วมกันแบบพหุวัยควรเริ่มต้นจากการสร้างสัมพันธภาพที่ดี ระหว่างผู้ถ่ายทอดภูมิปัญญาและผู้เรียนรู้ที่เป็นเด็ก ไม่ควรรีบร้อนที่จะให้ผู้เรียนรู้ลงมือปฏิบัติโดยที่ยังไม่ได้เกิดแรงจูงใจหรือแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ภูมิปัญญา หากแต่ควรสร้างความรู้สึกภาคภูมิใจต่อภูมิปัญญาในท้องถิ่นของตนเองเสียก่อน ต่อด้วยการสร้างความรู้ในภูมิปัญญาท้องถิ่นนั้น แล้วจึงลงมือเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ

นอกจากนี้ การเปิดโอกาสให้เยาวชนสังเคราะห์และร่วมจัดทำสคริปต์นำเที่ยวฉบับเยาวชน เป็นการประยุกต์ใช้แนวคิดการเสริมพลังเยาวชน (Youth Empowerment) และกระบวนการร่วมสร้างสรรค์ (Co-creation) สอดคล้องกับแนวคิดของ Hart (1992) และ Simon (2010) ซึ่งช่วยเปลี่ยนบทบาทเยาวชนจากผู้รับฟังไปสู่ผู้ถ่ายทอดวัฒนธรรม ที่สามารถสื่อสารเรื่องราวประวัติศาสตร์ด้วยภาษาและมุมมองที่ร่วมสมัย และเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้หลากหลายยิ่งขึ้น กระบวนการดังกล่าวยังได้รับการต่อยอดผ่านการบันทึกการนำชมลงในสื่อวีดิทัศน์ เพื่อสร้างคลังความรู้ดิจิทัล ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการอนุรักษ์มรดกวัฒนธรรมดิจิทัลของ Liew (2005) และ Black (2012) ที่ช่วยขยายข้อจำกัดด้านพื้นที่และเวลา ป้องกันการสูญหายของประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ทั้งยังใช้เป็นสื่อฝึกอบรมส่งต่อบทบาทหมัคคุเทศก์รุ่นสู่รุ่น (Peer-to-Peer Training) อันเป็นรากฐานสำคัญในการขับเคลื่อนพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านบ้านยางลาวได้อย่างเข้มแข็งและยั่งยืน

3. การพัฒนานวัตกรรมสื่อดิจิทัลเพื่อการประชาสัมพันธ์และการเรียนรู้

ผลจากการพัฒนารูปแบบการจัดแสดงพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านบ้านยางลาวด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชน ทำให้เกิดการพัฒนานวัตกรรมสื่อดิจิทัลที่สามารถใช้ประชาสัมพันธ์พิพิธภัณฑ์ในช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ 3 รายการ ได้แก่ สารคดีประวัติศาสตร์ชุมชน (นำเสนอโดยปราชญ์ชาวบ้าน) สารคดีความเป็นมาของพิพิธภัณฑ์พื้นบ้าน (นำเสนอโดยเจ้าอาวาส) และสื่อดิจิทัลนำชมพิพิธภัณฑ์ (นำเสนอโดยเยาวชน) ช่วยเปลี่ยนผ่านพิพิธภัณฑ์ไปสู่ระบบการเรียนรู้ด้วยตนเองแบบทันทีทันใด (On-Demand Learning) ช่วยลดข้อจำกัดในกรณีที่ไม่ม่มีมัคคุเทศก์ประจำการ สื่อดังกล่าวเป็นนวัตกรรมการสื่อความหมายที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองและสร้างการมีส่วนร่วมในวงกว้าง การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียร่วมกับเทคโนโลยี QR Code แก้ปัญหาการขาดแคลนมัคคุเทศก์ และส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-Directed Learning) สอดคล้องกับแนวคิด Mobile Museum Learning ของ Proctor (2013) และ Tallon & Walker (2009) ที่ชี้ว่าเทคโนโลยีเคลื่อนที่ช่วยเปลี่ยนบทบาทผู้เข้าชมจากผู้รับสารทั่วไป (Passive Viewer) มาเป็นผู้เรียนรู้เชิงรุก (Active Learner) ที่สามารถออกแบบประสบการณ์เรียนรู้ได้ตามความสนใจควบคู่ไปกับการรักษาความสมจริงทางวัฒนธรรม ผ่านการถ่ายทอดประวัติศาสตร์บอกเล่า (Oral History) โดยใช้ “เสียงที่แท้จริงของชุมชน” (Community Voice) ทั้งปราชญ์ชาวบ้าน ผู้นำศาสนา และเยาวชน ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีพิพิธภัณฑ์ศึกษาของ Vergo (1989) และ

Simon (2010) ที่เน้นย้ำว่าการถ่ายทอดเรื่องราวผ่านบุคคลจริงในท้องถิ่นช่วยรักษาอัตลักษณ์และเชื่อมโยงนิทรรศการเข้ากับวิถีชีวิตจริงได้อย่างสะท้อนอารมณ์และน่าเชื่อถือ ประกอบกับในงานของนันทน์ ไย้มวงษ์ (2568) พบว่าพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงในรูปแบบดิจิทัลช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ เปิดโอกาสให้เข้าถึงความรู้ได้อย่างไม่มีข้อจำกัด และทำให้เกิดความตระหนักถึงคุณค่าของมรดกทางวัฒนธรรมมากขึ้น

4. ผลลัพธ์เชิงจิตสำนึกและความยั่งยืน

ผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่า การเผยแพร่สื่อสร้างสรรค์ผ่าน Facebook Fanpage พิพิธภัณฑ์ชุมชนวัดโพธิ์น้อยบ้านยางลาว สามารถจุดประกายให้เกิดกระแสการสื่อสารวัฒนธรรม ทั้งจากคนในพื้นที่และคนบ้านยางลาวที่อาศัยอยู่ต่างถิ่น ก่อให้เกิดความภาคภูมิใจในรากเหง้าภูมิปัญญา นำไปสู่การแบ่งปันสื่อดิจิทัลออกสู่สาธารณชน และส่งผลเชิงรูปธรรมในการดึงดูดนักท่องเที่ยวรวมถึงผู้สนใจภายนอกให้เดินทางเข้ามาเยี่ยมชมพื้นที่จริงเพิ่มขึ้น ปรากฏการณ์ดังกล่าวสะท้อนถึงการสร้าง “ทุนทางสังคมบนโลกออนไลน์” (Digital Social Capital) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด Heritage Social Media Engagement ของ Giaccardi (2012) และ Liew (2005) ที่ระบุว่าสื่อออนไลน์ทำหน้าที่ขยายขอบเขตของพิพิธภัณฑ์ไปสู่ “พิพิธภัณฑ์เสมือนไร้พรมแดน” (Virtual Borderless Museum) ช่วยฟื้นฟูและสร้างความทรงจำร่วม (Collective Memory) รวมทั้งเป็นสะพานเชื่อมระหว่างชุมชนกับสังคมภายนอก เพื่อขับเคลื่อนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและการพัฒนาพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านอย่างยั่งยืน สอดคล้องกับงานวิจัยของ อติเทพ แจัดนาลาว และณิกานต์ ไชยจักร (2568) ที่พบว่า การพัฒนาสื่อปฏิสัมพันธ์ในพิพิธภัณฑ์ภายใต้ข้อจำกัดด้านงบประมาณและทรัพยากร สามารถทำได้โดยอาศัยการสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์ที่เน้นการให้ความรู้ ช่วยสร้างการมีส่วนร่วม เพิ่มความมีชีวิตชีวา และเชื่อมโยงบริบทของพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านเข้ากับผู้เข้าชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้น ความยั่งยืนของพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านไม่ได้ขึ้นอยู่กับงบประมาณหรืออาคารสถานที่เพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากพลังแห่งความภาคภูมิใจและสิทธิในมรดกวัฒนธรรมของชุมชน (Sense of Ownership & Local Pride) โดยมีสื่อดิจิทัลเป็นเครื่องมือเชื่อมประสานระหว่างคนในและคนนอกชุมชน พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านบ้านยางลาวจึงไม่ใช่เพียงสถานที่จัดเก็บวัตถุโบราณที่หยุดนิ่ง หากแต่เป็น มรดกสังคมและวัฒนธรรมที่แสดงให้เห็นถึงพลังการประสานความร่วมมืออันเข้มแข็งผ่านกลไก “บ้าน วัด โรงเรียน” (บวร) ซึ่งเป็นฐานรากสำคัญในการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ชุมชนอย่างยั่งยืนในอนาคต

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะด้านการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ ควรมีการจัดตั้งคณะกรรมการดำเนินงานพิพิธภัณฑ์ที่มีโครงสร้างบทบาทหน้าที่ชัดเจน รวมถึงอาจมีค่าตอบแทนสำหรับภาคีเครือข่ายท้องถิ่นอย่างเหมาะสม เพื่อสร้างแรงจูงใจในการทำงาน นอกจากนี้ควรจัดทำระเบียบและข้อบังคับการเข้าชม กำหนดกติกา ค่าธรรมเนียมการเข้าชม หรือค่าบำรุงรักษาพิพิธภัณฑ์ให้มีความชัดเจนและเป็นมาตรฐาน ทั้งแบบผู้เข้าชมรายบุคคลและแบบเข้าชมเป็นกลุ่มคณะ เพื่อสร้างระบบรายได้หมุนเวียนนำมาใช้บริหารจัดการและดูแลรักษาพิพิธภัณฑ์ในระยะยาว

2. ข้อเสนอแนะด้านการพัฒนาเส้นทางท่องเที่ยวและการเชื่อมโยงเครือข่าย ควรส่งเสริมชุมชนด้านการออกแบบและจัดทำโปรแกรมการท่องเที่ยวที่เชื่อมโยงพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านบ้านยางลาวเข้ากับแหล่งท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และธรรมชาติอื่น ๆ ในบริเวณใกล้เคียงของอำเภอลำปลายมาศและจังหวัดบุรีรัมย์ โดยประสานความร่วมมือกับสมาคมท่องเที่ยว การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (ททท.) และบริษัทนำ

เที่ยว เพื่อบรรจุพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านบ้านยางลาวไว้ในหมุดหมายการท่องเที่ยว กระตุ้นให้เกิดการเดินทางท่องเที่ยวแบบหมุนเวียน และขยายฐานนักท่องเที่ยวให้กว้างขวางยิ่งขึ้น

3. ข้อเสนอแนะด้านการสนับสนุนงบประมาณและโครงสร้างพื้นฐาน องค์การปกครองส่วนท้องถิ่นและหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้อง ควรพิจารณาจัดสรรงบประมาณอุดหนุนประจำปีเพื่อเป็นทุนหมุนเวียนในการบริหารจัดการและบำรุงรักษาพิพิธภัณฑ์อย่างต่อเนื่องและการยกระดับสิ่งอำนวยความสะดวก ควรปรับปรุงภูมิทัศน์และสิ่งแวดล้อมโดยรอบพิพิธภัณฑ์ให้มีความสวยงาม ร่มรื่น และปลอดภัย รวมถึงการจัดตั้งพื้นที่บริการสิ่งอำนวยความสะดวก เช่น ร้านอาหาร ร้านเครื่องดื่ม ตลอดจน ร้านค้าของที่ระลึกและสินค้าชุมชน เพื่อจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น (เช่น ผ้าไหม สินค้าทำมือ) ซึ่งจะช่วยสร้างรายได้สู่คนในชุมชน

เอกสารอ้างอิง

- เกรียงไกร เกิดศิริ. (2551). *ชุมชนกับภูมิทัศน์วัฒนธรรม*. สำนักพิมพ์อุษาคเนย์.
- กรมศิลปากร. (2563). *การจัดแสดงนิทรรศการในรูปแบบคลังเพื่อการศึกษา*. สุนทรฟิล์ม.
- ชลิต ดำรงศักดิ์. (2561). *การออกแบบนิทรรศการและพิพิธภัณฑ์: จากแนวคิดสู่การจัดแสดงเชิงพื้นที่*. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ชูศักดิ์ เอื้องโชคชัย. (2563). การพัฒนาต้นแบบกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกันแบบพหุวัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นสำหรับเด็กและเยาวชน. *วารสารวิจัยราชภัฏเชียงใหม่*, 21(3), 24-38.
- นนทนันท์ เข้มวงศ์. (2568). การพัฒนาพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงแบบปฏิสัมพันธ์ด้วยอวัยวะข้างจังหวัดนันทบุรี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต. *วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม*, 24(2), 111-121.
- พระศรีปริยัติธาดา. (2560). *ประวัติวัดโพธิ์น้อยบ้านยาง*. โรงพิมพ์วินย.
- ศรีศักร วัลลิโภดม. (2545). *พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น: กระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน*. ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน).
- ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน). (2549). *รายงานสรุปสถานภาพพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นในประเทศไทย*. ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน).
- วิศณุ ศรีสว่าง. (2563). สถาปัตยกรรมภายในและเทคนิคการให้แสงสำหรับพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น. *วารสารวิชาการสถาปัตยกรรมศาสตร์*, 18(2), 105-119.
- สุภางค์ จันทวานิช. (2561). *วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 24). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อติเทพ แจ่มนาลาว และณิกานต์ ไชยจักร. (2568). ออกแบบการรับรู้เชิงปฏิสัมพันธ์สำหรับพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติราชบุรี. *วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม*, 24(3), 41-54.
- Black, G. (2012). *Transforming museums in the twenty-first century*. Routledge.
- Derr, A. (2018). *Exhibition design and storytelling in local museums*. Museum Identity Press.
- Falk, J. H., & Dierking, L. D. (2016). *The museum experience revisited*. Routledge.
- Giaccardi, E. (Ed.). (2012). *Heritage and social media: Understanding heritage in a participatory culture*. Routledge.
- Hart, R. A. (1992). *Children's participation: From tokenism to citizenship* (Innocenti Essay No. 4). UNICEF International Child Development Centre.
- Hughes, P. (2015). *Exhibition design: An introduction* (2nd ed.). Laurence King Publishing.
- Liew, C. L. (2005). Online cultural heritage exhibitions: A survey of information retrieval features. *Program: Electronic Library and Information Systems*, 39(1), 4-24.

- Locker, P. (2011). *Basics interior architecture 02: Exhibition design*. AVA Publishing.
- Newman, S., & Hatton-Yeo, A. (2008). Intergenerational learning and the contributions of older people. *Ageing Horizons*, 8(1), 31-39.
- Proctor, N. (2013). The Google Art Project: A new way of looking at art. *Curator: The Museum Journal*, 54(2), 215-221.
- Rattray, R. (2018). Storytelling and intergenerational knowledge transfer in local heritage museums. *Heritage & Society*, 11(2), 115-132.
- Simon, N. (2010). *The participatory museum*. Museum 2.0.
- Tallon, L., & Walker, K. (Eds.). (2009). *Digital technologies and the museum experience: Handheld guides and other media*. AltaMira Press.
- Tilden, F. (1977). *Interpreting our heritage* (3rd ed.). University of North Carolina Press.
- Vergo, P. (Ed.). (1989). *The new museology*. Reaktion Books.