



รายงานการวิจัย

รายงานการวิจัยย่อยที่ ๓ เรื่อง

การสร้างต้นแบบพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์

The prototype of a community museum in an electronic system

ภายใต้แผนงานวิจัย เรื่อง

การจัดการพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ของจังหวัดลำปาง

The Management of Community Museum in Electronic System of
Lampang Province.

โดย

นางสาวณณณีย์ ศรีสุข

พระอธิการสุชาติ จนฺทสโร, ดร.

ผศ.บุรินทร์ รุจจนพันธุ์

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาลัยสงฆ์นครลำปาง

พ.ศ. ๒๕๖๓

ได้รับทุนอุดหนุนจากมหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

MCU RS 800763052



รายงานการวิจัย

รายงานการวิจัยย่อยที่ ๓ เรื่อง

การสร้างต้นแบบพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์

The prototype of a community museum in an electronic system

ภายใต้แผนงานวิจัย

การจัดการพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ของจังหวัดลำปาง

The Management of Community Museum in Electronic System of
Lampang Province.

โดย

นางสาวณณณีย์ ศรีสุข

พระอธิการสุชาติ จนทสโร,ดร.

ผศ.บุรินทร์ รุจจนพันธุ์

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาลัยสงฆ์นครลำปาง

พ.ศ. ๒๕๖๓

ได้รับทุนอุดหนุนจากมหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

MCU RS 800763052

(ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย)



Research Report

Sub – Research Report 3

The prototype of a community museum in an electronic system

Under Research plan

The Management of Community Museum in Electronic System of
Lampang Province.

By

Miss. Narunee Srisuk

PhraAtikan Suchart Chanthasaro, Dr.

Asst.Prof.Dr. Burin Rujjanapan

Mahachulalongkornrajavidyalaya University. Nakhon Lampang Buddhist College

B.E. 2563

Research Project Funded by Mahachulalongkornrajavidyalaya University

MCU RS 800763052

(Copyright Mahachulalongkornrajavidyalaya University)

ชื่อรายงานการวิจัย:	การสร้างต้นแบบพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์
ผู้วิจัย:	นางสาวณณณีย์ ศรีสุข, พระอธิการสุชาติ จนฺทสโร,ดร., ผศ.บุรินทร์ รุจจนพันธุ์
ส่วนงาน:	มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาลัยสงฆ์นครลำปาง
ปีงบประมาณ:	๒๕๖๓
ทุนอุดหนุนการวิจัย:	มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ ๓ ประการ คือ (๑) เพื่อสร้างแอปพลิเคชันพิพิธภัณฑ์ชุมชนด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ (๒) เพื่อศึกษากระบวนการจัดการพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นและ (๓) เพื่อเสนอต้นแบบพิพิธภัณฑ์ชุมชนด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ การวิจัยครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ประกอบด้วย การสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Informants) จำนวน ๒๕ รูป/คน และการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research-PAR)

ผลการวิจัยพบว่า

๑. การสร้างแอปพลิเคชันพิพิธภัณฑ์ชุมชนด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์มีวิธีการสร้าง ๙ ขั้นตอน คือ (๑) การศึกษาความต้องการของแอปพลิเคชัน (๒) การเตรียมเครื่องมือพัฒนาโปรแกรมหลัก (๓) การเตรียมแฟ้ม app.json ซึ่งเป็นข้อกำหนดแอปพลิเคชัน แต่ละ release (๔) การเตรียมแฟ้ม App.js (๕) การติดตั้งและส่งประมวลผล (๖) การส่งผลงานขึ้นไปยัง expo.io (๗) การเข้าไปในเว็บไซต์ expo.io (๘) การเตรียมภาพสำหรับประกอบการพัฒนาแอปพลิเคชันใน Store และ (๙) การเข้าไปสมัครใช้งาน google developer account

๒. การพัฒนาระบบและเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ โดยจัดทำรูปแบบทะเบียนโบราณวัตถุของพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อนำมาพัฒนาระบบและเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ต่อไปตามลำดับ แบ่งได้เป็น ๓ ขั้นตอน ได้แก่ (๑) การขึ้นทะเบียนโบราณวัตถุ (๒) การจัดทำระบบโดยมีการสร้าง QR Code และ (๓) การพัฒนาระบบและเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์โดยการจัดทำเว็บไซต์พิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์

๓. ได้เสนอต้นแบบพิพิธภัณฑ์ชุมชนด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์โดยจัดทำระบบข้อมูลโบราณวัตถุทั้งหมด ๙๐ ชิ้น จากวัดทั้ง ๓ วัด วัดละ ๓๐ ชิ้น เพื่อนำมาจัดทำพิพิธภัณฑ์ชุมชนด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ ประกอบด้วย ๑) มีการจัดทำ QR Code ๒) มีการสร้างแอปพลิเคชัน และ ๓) มีการจัดทำเว็บไซต์พิพิธภัณฑ์ชุมชน

Research Title: The prototype of a community museum in an electronic system

Researcher: Miss. Narunee Srisulk, PhraAtikan Suchart Chanthasaro,
Dr.Asst.Prof.Dr. Burin Rujjanapan

Department: Mahachulalongkornrajavidyalaya University,
Nakhon Lampang Buddhist College.

Fiscal Year: 2020

Research Scholarship Sponsor: Mahachulalongkornrajadyalaya University

Abstract

This research consists of three objectives: 1) to create an electronic community museum application, 2) to examine the management process of local museums and 3) to propose a prototype system for the electronic community museum. This research was conducted by the qualitative and the participatory action research method which consisted of 25 key informants.

The results revealed there were nine steps to create an electronic application for a community museum as follows: 1) study of application requirements, 2) providing tools for developing a prototype program, 3) preparing the app.json file, which is the application definition of each release, 4) preparing the App.js file, 5) Installation and processing commands, 6) sending entries to the expo.io code, 7) access to the website expo.io, 8) prepare images for developing applications in the Store and 9) sign up for a google developer account.

The development of the system and community museum network in electronic systems, it was the preparation of the community museum's antiquities registration form in electronic systems to more significantly develop the system and community museum network in electronic systems, respectively, divided into 3 stages: viz., 1) registration of antiquities, 2) invent a system by creating a QR Code and 3) the development of the system and network of community museums in electronic systems by the establishment of a community museum website.

After studying, the prototype of the Electronic Community Museum was presented by inventing a system of artifacts of 90 pieces from three temples, 30 pieces each for the construction of a community museum electronically. It was comprised of 1) create OR Code 2) build Application and 3) create the Community Museum Website.



กิตติกรรมประกาศ

รายงานการวิจัย โครงการย่อยที่ ๓ เรื่อง การสร้างต้นแบบพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ ภายใต้แผนงานวิจัย เรื่อง การจัดการพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ของจังหวัดลำปาง สำเร็จได้ด้วยอาศัยความอนุเคราะห์ช่วยเหลือเป็นอย่างดีจากคณะผู้ช่วยนักวิจัย ซึ่งเป็นบุคลากรของมหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาลัยสงฆ์นครลำปาง ที่ได้เป็นส่วนหนึ่งของการร่วมเก็บข้อมูลภาคสนามและการลงพื้นที่วิจัยให้คำแนะนำชี้แนะจนทำให้งานวิจัยเล่มนี้สำเร็จลงอย่างสมบูรณ์

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ พระสุธีรัตนบัณฑิต, รศ.ดร. ผู้อำนวยการสถาบันวิจัยพุทธศาสตร์ และพระมหาชุตีภัก อภินันโท ผู้อำนวยการส่วนงานวางแผนและส่งเสริมการวิจัยสถาบันวิจัยพุทธศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ที่ได้ให้ความอนุเคราะห์ในการให้คำปรึกษาและติดตามงานวิจัยด้วยดีตลอดมา

งานวิจัยเล่มนี้สำเร็จลงได้อย่างสมบูรณ์แบบด้วยความเมตตาอนุเคราะห์จากผู้ให้ข้อมูลสำคัญทุกท่าน ที่ได้ให้โอกาสแก่คณะผู้วิจัยในการดำเนินการสัมภาษณ์เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลอันเป็นประโยชน์ในทางวิชาการ และคณะผู้วิจัยขอขอบคุณคณาจารย์และเจ้าหน้าที่ของมหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาลัยสงฆ์นครลำปาง ที่ได้ให้กำลังใจและคอยสอบถามความก้าวหน้าด้วยดีเสมอมา

สุดท้ายนี้ คณะผู้วิจัยหวังว่างานวิจัยฉบับนี้ จะเป็นประโยชน์สำหรับพิพิธภัณฑ์ชุมชนในจังหวัดลำปาง หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนผู้ที่สนใจศึกษาเกี่ยวกับการจัดการพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ต่อไป

นางสาวณณณีย์ ศรีสุข และคณะ

๑๐ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๔

สารบัญ

เรื่อง

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย.....	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ข
กิตติกรรมประกาศ.....	ง
สารบัญ.....	จ
สารบัญภาพ.....	ช

บทที่ ๑ บทนำ.....	๑
-------------------	---

๑.๑ ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	๑
๑.๒ วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	๓
๑.๓ ปัญหาที่ต้องการทราบ.....	๓
๑.๔ ขอบเขตการวิจัย.....	๓
๑.๕ นิยามศัพท์ที่ใช้ในการวิจัย.....	๔
๑.๖ ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย.....	๕

บทที่ ๒ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	๖
---	---

๒.๑ แนวคิดทฤษฎีการจัดการความรู้.....	๗
๒.๒ แนวคิดและทฤษฎีการบริหารจัดการองค์กร.....	๔๖
๒.๓ แนวคิดและทฤษฎีการจัดการพิพิธภัณฑสถาน.....	๕๑
๒.๔ แนวคิดและทฤษฎีการจัดการทรัพยากรทางวัฒนธรรม.....	๕๒
๒.๕ แนวคิดและทฤษฎีการพัฒนา.....	๕๕
๒.๖ แนวคิดทฤษฎีการมีส่วนร่วม.....	๖๔
๒.๗ แนวคิดทฤษฎีการจัดการแบบมีส่วนร่วมด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์.....	๗๕
๒.๘ แนวคิดทฤษฎีเครือข่าย.....	๘๔
๒.๙ บริบทพื้นที่พิพิธภัณฑสถานที่ทำการศึกษา.....	๘๖
๒.๑๐ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	๙๐
๒.๑๑ กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	๙๗

สารบัญ (ต่อ)

เรื่อง

หน้า

บทที่ ๓ วิธีดำเนินการวิจัย.....	๙๘
๓.๑ รูปแบบการวิจัย.....	๙๘
๓.๒ ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ.....	๙๘
๓.๓ เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาวิจัย.....	๑๐๐
๓.๔ การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	๑๐๑
๓.๕ การวิเคราะห์ข้อมูล.....	๑๐๒
๓.๖ ขั้นตอนการวิจัย.....	๑๐๓
บทที่ ๔ ผลการวิจัย.....	๑๐๕
๔.๑ การสร้างแอปพลิเคชันพินิจภัณฑ์ชุมชนด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์.....	๑๐๕
๔.๒ การพัฒนาระบบและเครือข่ายพินิจภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์.....	๑๑๐
๔.๓ เสนอดัชนีแบบพินิจภัณฑ์ชุมชนด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์.....	๑๓๐
บทที่ ๕ สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ.....	๑๓๓
๕.๑ สรุปผลการวิจัย.....	๑๓๓
๕.๒ อภิปรายผล.....	๑๓๘
๕.๓ ข้อเสนอแนะ.....	๑๔๐
บรรณานุกรม.....	๑๔๑
ภาคผนวก.....	๑๔๖
ภาคผนวก ก เครื่องมือวิจัย.....	๑๔๗
ภาคผนวก ข บันทึกข้อความ, รายชื่อผู้ให้ข้อมูลหลัก.....	๑๖๒
ภาคผนวก ค ภาพถ่ายการดำเนินงานวิจัย.....	๑๖๗
ภาคผนวก ง การรับรองการนำผลงานวิจัยไปใช้ประโยชน์.....	๓๑๗
ภาคผนวก จ ผลผลิต ผลลัพธ์ และผลกระทบจากงานวิจัย (Output/Outcome/Impact).....	๓๒๑
ประวัติผู้ทำวิจัย.....	๓๒๘

สารบัญภาพประกอบ

ภาพประกอบที่

หน้า

๒.๑	พีรามิดแสดงลำดับขั้นของความรู้.....	๘
๒.๒	วัฏจักรความรู้.....	๑๒
๒.๓	ลำดับขั้นของความรู้จากมุมมอง Dave Snowden.....	๑๓
๒.๔	ภูเขาน้ำแข็งแสดงการเปรียบเทียบความรู้.....	๑๕
๒.๕	การถ่ายทอดความรู้ (Knowledge Transfer).....	๒๗
๒.๖	การอธิบายถึงการทำงานของการสร้างความรู้.....	๓๘
๒.๗	แผนภาพโมเดลปลา.....	๔๓
๒.๘	ตัวแบบแสดงความสัมพันธ์ของการสร้างองค์ความรู้.....	๔๕
๒.๙	แสดงวงจรการมีส่วนร่วม.....	๘๐
๒.๑๐	แสดงขั้นตอนของกระบวนการมีส่วนร่วม.....	๘๐
๔.๑	การศึกษาความต้องการของแอปพลิเคชัน.....	๑๐๖
๔.๒	การเตรียมเครื่องมือพัฒนาโปรแกรมหลัก.....	๑๐๖
๔.๓	การเตรียมเพิ่ม App.js.....	๑๐๗
๔.๔	การเตรียมภาพประกอบการพัฒนาแอปพลิเคชัน.....	๑๐๙
๔.๕	การเข้าไปสมัครใช้งาน google developer account.....	๑๐๙
๔.๖	การถ่ายภาพโบราณวัตถุ.....	๑๑๒
๔.๗	การคัดลอกชื่อเว็บไซต์ที่เราต้องการสร้าง QR Code.....	๑๒๕
๔.๘	การสืบค้นหาเว็บไซต์ ที่ให้บริการการสร้าง QR Code.....	๑๒๕
๔.๙	การดำเนินการตามขั้นตอนที่เว็บไซต์ได้ให้คำแนะนำ.....	๑๒๕
๔.๑๐	QR Code ตามที่เราต้องการ.....	๑๒๖
๔.๑๑	การกำหนดโครงสร้างของเว็บ.....	๑๒๗
๔.๑๒	การกำหนดการเชื่อมโยงระหว่างเว็บเพจ.....	๑๒๗
๔.๑๓	การออกแบบหน้าเว็บเพจแต่ละหน้า.....	๑๒๘
๔.๑๔	การสร้างเว็บเพจในแต่ละหน้า.....	๑๒๙
๔.๑๕	การอัปโหลดเว็บไซต์.....	๑๓๐

บทที่ ๑

บทนำ

๑.๑ ความสำคัญและที่มาของปัญหา

ในปัจจุบันเทคโนโลยีสารสนเทศได้เข้ามามีบทบาทอย่างแพร่หลายเข้าไปถึงทุกองค์กร ไม่ว่าจะเป็นองค์กรของภาครัฐบาลหรือภาคเอกชน ในทุก ๆ ประเภทธุรกิจทั้งที่เป็นธุรกิจขนาดเล็ก และธุรกิจขนาดใหญ่ เช่น ธุรกิจการศึกษา ธุรกิจการท่องเที่ยว ธุรกิจการส่งออก และธุรกิจเกี่ยวกับอาหาร ฯลฯ ทั้งนี้ก็เนื่องจากเทคโนโลยีสารสนเทศช่วยก่อให้เกิดประโยชน์ต่าง ๆ มากมายต่อองค์กร นั้น ๆ ไม่ว่าจะเป็นการจัดเก็บข้อมูล การสืบค้นหาข้อมูล และการประมวลผลข้อมูลประเภทต่าง ๆ การเลือกเอาเทคโนโลยีมาใช้ในองค์กรนั้นจึงมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งต่อการเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานภายในองค์กร ก่อให้เกิดความสะดวกรวดเร็ว และทำให้ประชาชนเข้าหาข้อมูลได้โดยง่าย ในสภาพปัจจุบันความเจริญทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศได้เปิดทางเลือกใหม่ สำหรับการเรียนรู้ด้วยตนเอง คือการเรียนรู้ผ่านระบบเครือข่ายอิเล็กทรอนิกส์ที่มีระบบเชื่อมโยงไปได้ทั่วโลก

โลกแห่งธุรกิจในปัจจุบันเป็นโลกแห่งการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ โดยเฉพาะการ ดำเนินการทางธุรกิจต้องการความรวดเร็วในด้าน การบริการ และการตอบสนองต่อความต้องการของ ลูกค้าระบบการใช้ข้อมูลข่าวสารทั้งในแง่การดำเนินการและการบริหารจึงเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมมา มีการพูดกันถึงเรื่องการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารแบบอิเล็กทรอนิกส์ (EDI-Electronic Data Interchange) ก่อให้เกิดกระแส การทำงานในรูปแบบเครือข่ายที่เชื่อมโยงกัน ทั้งจากภายใน (อินทราเน็ต) และเชื่อมโยงในระดับสากล (อินเทอร์เน็ต) การดำเนินการค้าจึงปรับเปลี่ยนรูปเป็น พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (electronic commerce) ในลักษณะของการดำเนินการต่าง ๆ ขององค์กร ยังมีกระแสการเปลี่ยนแปลงของสังคม ทำให้เกิดการรวมกลุ่มและทำงานร่วมกันในลักษณะพันธมิตร การทำงานจึงมีลักษณะเป็น e Business หรือการทำงานธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ต้องปรับปรุง เปลี่ยนแปลงแก้ไของค์กรให้ เหมาะสมกับยุคสมัยการคำนวณบน เครือข่าย (network computing) โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นตัวนำ เทคโนโลยีสารสนเทศ เป็นเทคโนโลยีที่มีบทบาทที่สำคัญและมีการพัฒนาได้อย่างรวดเร็ว มีการใช้ประโยชน์ได้อย่าง กว้างขวาง ดังนั้นเทคโนโลยีสารสนเทศจึงเป็น แรงหนึ่งที่เกิดดันให้องค์กรต้องปรับตัวหันมาจัดการกับโครงสร้างขององค์กรเทคโนโลยีสารสนเทศมี จุดเด่นต่อการพัฒนาองค์กร ทั้งนี้ปริมาณการใช้ข้อมูลข่าวสารเพิ่มมากขึ้น ต้องการจัดการประมวลผล ข้อมูล ข่าวสารอย่างรวดเร็ว มีระบบติดต่อสื่อสารระหว่างกันได้ง่าย สะดวกและเป็นที่ยอมรับ สามารถ ทำให้เข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้ และใช้ข้อมูลข่าวสาร จึงเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพการใช้งานและการ

ทำงานต่าง ๆ ช่วยทำให้งานที่ย่งยากซับซ้อนจำนวนมากมีลักษณะที่ง่าย ต่อการใช้งาน และยังมีระบบงานอัตโนมัติอีกหลายอย่างที่จะช่วยสนับสนุนการทำงานในระบบที่ทำงานได้ตลอดเวลา และกระจายสถานที่ ออกไปได้ทั่วโลก จากผลของเทคโนโลยีสารสนเทศทำให้สิ่งแวดล้อมภายนอกเปลี่ยนแปลงไปมาก ก่อให้เกิดกระแสย้อนกลับที่ยิ่ง ทำให้องค์กรต้องปรับเปลี่ยนให้เร็วขึ้น^๑

พิพิธภัณฑ์เป็นแหล่งเรียนรู้ที่ทำให้คนเกิดกระบวนการเรียนรู้ ไม่ใช่เป็นสถานที่บรรจุความรู้หรือคลังเก็บวัตถุอย่างเดียวนั้น หน้าที่ที่สำคัญของพิพิธภัณฑ์คือ การเป็นแหล่งเพิ่มพูนความรู้ กระตุ้นให้คนแสวงหาความรู้ อยากเรียนรู้ และรู้ว่าจะหาความรู้ได้อย่างไร พิพิธภัณฑ์เป็นแหล่งความรู้ที่สามารถเรียนรู้ได้อย่างเพลิดเพลิน ซึ่งความสำเร็จของพิพิธภัณฑ์ต้องถื่นขึ้นอยู่กับทบาทของพิพิธภัณฑ์นั้น ๆ ว่าสามารถสร้างความรู้ความเข้าใจเรื่องราวของท้องถิ่นให้คนในชุมชนได้เรียนรู้ และเข้าใจมากขึ้นน้อยเพียงใด และแน่นอนว่าการทำเช่นนั้นได้ต้องเป็นการดำเนินงานโดยคนในท้องถิ่น เพื่อคนในท้องถิ่นเป็นหลัก

ดร.ปริตตา เฉลิมเผ่า กอนันทกุล ผู้อำนวยการศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร กล่าวในงาน พิพิธภัณฑ์เสวนาครั้งที่ 6 เรื่องสถานภาพพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นในประเทศไทย ว่า"พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นเป็นมากกว่าสถานที่ที่เก็บสิ่งของ วัตถุ แต่เป็นกระบวนการทางสังคม คือความคิดอะไรบางอย่างเกี่ยวกับสังคมและการเปลี่ยนแปลง แล้วก็มีรูปแบบของการปฏิบัติต่างๆ ความคิดอันนี้ทำให้เกิดการมองพิพิธภัณฑ์ด้วยความหมายอีกแบบหนึ่ง คือมองว่าพิพิธภัณฑ์เป็นกระบวนการที่จะสนองต่อสิ่งที่ต้องการ ทำให้คนในชุมชนใดชุมชนหนึ่งเกิดความสำนึกและตระหนักถึงความสำคัญของประวัติศาสตร์ของรากเหง้าของตัวเอง เพื่อให้เกิดความเข้าใจตัวเอง เพราะฉะนั้นการทำพิพิธภัณฑ์แบบนี้ไม่ใช่เพื่อที่จะแสดงให้คนอื่นเห็นอย่างเดียว แต่ทำเพื่อกระตุ้นความเข้าใจตัวเอง กระตุ้นความสำนึกบางอย่างเกี่ยวกับตัวเอง"^๒

ในอดีตที่ผ่านมาประชาชนจะเที่ยวชมพิพิธภัณฑ์ส่วนใหญ่ คือการเดินทางชมสิ่งของที่นำมาจัดแสดงไปพร้อมการหยุดอ่านป้ายข้อมูลพื้นฐานประกอบ หากต้องการทราบข้อมูลสิ่งของที่จัดแสดงในด้านคุณค่าทางศิลปะที่ลึกซึ้งหรือความเป็นทางทางประวัติศาสตร์ คงต้องอาศัยการหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องเพิ่มเติม หรือฟังการบรรยายจากเจ้าหน้าที่นำชมของทางพิพิธภัณฑ์ แต่นับจากการพัฒนาก้าวหน้าที่ไม่หยุดยั้งของเทคโนโลยีสารสนเทศ การติดต่อแลกเปลี่ยนกันผ่านสื่อระบบอิเล็กทรอนิกส์หรือผ่านโซเชียล ได้กลายเป็นสิ่งจำเป็นในชีวิตประจำวัน จึงทำให้องค์กร หรือหน่วยงานให้ความสำคัญกับสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศมากยิ่งขึ้น เช่นเดียวกับพิพิธภัณฑ์ได้ตระหนักถึงความสำคัญ

^๑ การจัดองค์กรเทคโนโลยีสารสนเทศให้เหมาะสมกับสิ่งแวดล้อมขององค์กร, [ออนไลน์], แหล่งที่มา : <https://www.ku.ac.th/e-magazine/march44/it/organize.html> (๒ มีนาคม ๒๕๔๔).

^๒ ดร.ปริตตา เฉลิมเผ่า กอนันทกุล ผู้อำนวยการศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร, “สะท้อนภูมิปัญญาพื้นบ้านผ่านพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น”, วาไรตี้ท่องเที่ยว, เผยแพร่ ๑ สิงหาคม ๒๕๔๘.

ของการเผยแพร่กิจการงานของตนผ่านช่องทางรูปแบบนี้มาประยุกต์ใช้กับการให้ข้อมูลพิพิธภัณฑสถานมากขึ้นเรื่อย ๆ โดยรหัสคิวอาร์ที่เป็นบาร์โค้ด สามารถเก็บข้อมูลภาพ เสียง และอักษรได้อย่างมากมาย ถูกพัฒนามาจากบาร์โค้ดที่สามารถจะข้อมูลได้มากกว่าเดิมหลายเท่า

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาการสร้างต้นแบบพิพิธภัณฑสถานชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์จึงเป็นสิ่งสำคัญยิ่งสำหรับองค์กรและหน่วยงานต่าง ๆ เพื่อได้เข้าถึงข้อมูลได้ง่ายขึ้น และสะดวกรวดเร็วมากยิ่งขึ้นโดยผ่านแอปพลิเคชันพิพิธภัณฑสถานชุมชนด้วยระบบระบบอิเล็กทรอนิกส์

๑.๒ วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- ๑.๒.๑ เพื่อสร้างแอปพลิเคชันพิพิธภัณฑสถานชุมชนด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์
- ๑.๒.๒ เพื่อพัฒนาระบบและเครือข่ายพิพิธภัณฑสถานชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์
- ๑.๒.๓ เพื่อเสนอต้นแบบพิพิธภัณฑสถานชุมชนด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์

๑.๔ ปัญหาที่ต้องการทราบ

- ๑.๔.๑ แอปพลิเคชันพิพิธภัณฑสถานชุมชนด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์เป็นอย่างไร
- ๑.๔.๒ การพัฒนาระบบและเครือข่ายพิพิธภัณฑสถานชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์มีลักษณะอย่างไร
- ๑.๔.๓ ต้นแบบพิพิธภัณฑสถานชุมชนด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์เป็นอย่างไร

๑.๕ ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การสร้างต้นแบบพิพิธภัณฑสถานชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์” มีการกำหนดขอบเขตไว้ดังนี้

๑.๕.๑ ขอบเขตด้านเนื้อหา

มุ่งศึกษาลักษณะนำเสนอประเด็นองค์ความรู้และกระบวนการสร้างการจัดการพิพิธภัณฑสถานท้องถิ่นเสมือนจริงเพื่อสร้างความเข้มแข็งแก่ชุมชน พัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ร่วมกับชุมชนต่อการจัดการพิพิธภัณฑสถานท้องถิ่น ได้รับองค์ความรู้และกระบวนการการสร้างพิพิธภัณฑสถานเพื่อพัฒนาตนเอง สร้างต้นแบบพิพิธภัณฑสถานให้อยู่ในระบบอิเล็กทรอนิกส์ และได้นำต้นแบบพิพิธภัณฑสถานในระบบอิเล็กทรอนิกส์ที่สร้างขึ้นทำการเชื่อมโยงต่อหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน โดยศึกษาแนวคิดทฤษฎีการจัดการทรัพยากรทางวัฒนธรรม แนวคิดทฤษฎีการมีส่วนร่วม แนวคิดทฤษฎีระบบเครือข่าย เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และกรอบแนวคิดการวิจัย

๑.๔.๒ ขอบเขตด้านผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้รวม ๒๕ รูป/คน โดยทำการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) ซึ่งผู้วิจัยจะทำการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purpose Sampling)^๓ โดยแบ่งออกเป็น ๔ กลุ่มได้แก่

๑. ผู้บริหารพิพิธภัณฑ	๕	รูป/คน
๒. คณะทำงาน หรือ ผู้นำชุมชน	๕	รูป/คน
๓. ประชาชนผู้มาใช้บริการ	๑๐	รูป/คน
๔. ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder)	๕	รูป/คน

๑.๔.๓ ขอบเขตด้านสถานที่

พื้นที่ที่ใช้ในการวิจัย คือ วัดทั้ง ๓ วัด จาก ๓ อำเภอในจังหวัดลำปาง ได้แก่ (๑) วัดปงสนุกเหนือ ตำบลเวียงเหนือ อำเภอเมืองลำปาง (๒) วัดไหล่หินหลวง ตำบลไหล่หิน อำเภอกาญจนดิษฐ์ และ (๓) วัดบ้านหลุก ตำบลนาครี อำเภอแม่ทะ

๑.๔.๔ ขอบเขตด้านระยะเวลา

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ดำเนินการวิจัยตั้งแต่วันที่ ๑ มีนาคม พ.ศ.๒๕๖๓ ถึงวันที่ ๓๐ กันยายน พ.ศ.๒๕๖๓ รวมเป็นระยะเวลา ๗ เดือน

๑.๕ นิยามศัพท์เฉพาะที่ใช้ในการวิจัย

เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกันในวิจัยเรื่อง “การสร้างต้นแบบพิพิธภัณฑชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์” ผู้วิจัยกำหนดความหมายต่างๆ ของการใช้คำในวิจัยดังนี้

ต้นแบบ หมายถึง การกำหนดการหาความต้องการพื้นฐานของผู้ใช้บริการด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ที่นักออกแบบระบบโดยการศึกษาหาความต้องการด้านสารสนเทศพื้นฐานของผู้ใช้ รวมถึงการพัฒนาระบบสามารถใช้เครื่องมือในการพัฒนาต้นแบบออกแบบระบบ เพื่อให้เกิดความรวดเร็ว โดยนำต้นแบบไปใช้ ผู้ใช้จะนำต้นแบบไปทดลองใช้ว่าสามารถตอบสนองความต้องการของผู้ใช้บริการได้เพียงใด โดยผู้ใช้สามารถให้ข้อคิดเห็นเกี่ยวกับปัญหาหรือข้อแนะนำในการปรับปรุงต้นแบบได้ เป็นการนำความเห็นของผู้ใช้มาปรับปรุงต้นแบบให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ขั้นตอนนี้จะ

^๓ ผู้วิจัยจะทำการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purpose Sampling) จากผู้ทรงคุณวุฒิด้านทรัพยากรมนุษย์ทางพระพุทธศาสนา นักวิชาการ และผู้บริหารองค์กรเท่านั้น

เกิดเข้าไปซ้ำมาจนกระทั่งผู้ใช้เกิดความพอใจ แล้วจึงจะสามารถนำต้นแบบไปใช้งานได้ (Operational Prototype)

พิพิธภัณฑ์ชุมชน หมายถึง พิพิธภัณฑ์ชุมชน หมายถึง พิพิธภัณฑ์ที่ตั้งอยู่ภายในวัดทั้ง ๓ วัด จาก ๓ อำเภอในจังหวัดลำปาง ได้แก่ (๑) วัดปงสนุกเหนือ ตำบลเวียงเหนือ อำเภอเมืองลำปาง (๒) วัดไหล่หินหลวง ตำบลไหล่หิน อำเภอกาชา และ (๓) วัดบ้านหลุก ตำบลนาคร้ว อำเภอแม่ทะ

ระบบอิเล็กทรอนิกส์ หมายถึง การรับส่งข้อมูลข่าวสารหรือหนังสือผ่านระบบสื่อสารด้วยวิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์ เช่นผ่านระบบเว็บไซต์ ผ่านระบบ QR code ผ่านระบบแอปพลิเคชัน

๑.๖ ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

๑.๖.๑ ทราบแอปพลิเคชันพิพิธภัณฑ์ชุมชนด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์

๑.๖.๒ ทราบกระบวนการการพัฒนาระบบและเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์

๑.๖.๓ ทราบต้นแบบพิพิธภัณฑ์ชุมชนด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์

๑.๖.๔ นำผลการวิจัยใช้ประโยชน์ในกลุ่มภาครัฐ กลุ่มภาคเอกชน กลุ่มภาค กลุ่มชุมชนที่มีสถานที่รวมกลุ่ม และกลุ่มชุมชนสมัยใหม่ หรือชุมชนเสมือนจริง (Virtual Community) อื่นๆ ชุมชน ได้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่มีการจัดกิจกรรมร่วมกัน เพื่อสร้างสังคมแห่งปัญญา

บทที่ ๑

บทนำ

๑.๑ ความสำคัญและที่มาของปัญหา

ในปัจจุบันเทคโนโลยีสารสนเทศได้เข้ามามีบทบาทอย่างแพร่หลายเข้าไปถึงทุกองค์กร ไม่ว่าจะเป็นองค์กรของภาครัฐบาลหรือภาคเอกชน ในทุก ๆ ประเภทธุรกิจทั้งที่เป็นธุรกิจขนาดเล็ก และธุรกิจขนาดใหญ่ เช่น ธุรกิจการศึกษา ธุรกิจการท่องเที่ยว ธุรกิจการส่งออก และธุรกิจเกี่ยวกับอาหาร ฯลฯ ทั้งนี้ก็เนื่องจากเทคโนโลยีสารสนเทศช่วยก่อให้เกิดประโยชน์ต่าง ๆ มากมายต่อองค์กร นั้น ๆ ไม่ว่าจะเป็นการจัดเก็บข้อมูล การสืบค้นหาข้อมูล และการประมวลผลข้อมูลประเภทต่าง ๆ การเลือกเอาเทคโนโลยีมาใช้ในองค์กรนั้นจึงมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งต่อการเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานภายในองค์กร ก่อให้เกิดความสะดวกรวดเร็ว และทำให้ประชาชนเข้าหาข้อมูลได้โดยง่าย ในสภาพปัจจุบันความเจริญทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศได้เปิดทางเลือกใหม่ สำหรับการเรียนรู้ด้วยตนเอง คือการเรียนรู้ผ่านระบบเครือข่ายอิเล็กทรอนิกส์ที่มีระบบเชื่อมโยงไปได้ทั่วโลก

โลกแห่งธุรกิจในปัจจุบันเป็นโลกแห่งการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ โดยเฉพาะการ ดำเนินการทางธุรกิจต้องการความรวดเร็วในด้าน การบริการ และการตอบสนองต่อความต้องการของ ลูกค้าระบบการใช้ข้อมูลข่าวสารทั้งในแง่การดำเนินการและการบริหารจึงเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมมา มีการพูดกันถึงเรื่องการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารแบบอิเล็กทรอนิกส์ (EDI-Electronic Data Interchange) ก่อให้เกิดกระแส การทำงานในรูปแบบเครือข่ายที่เชื่อมโยงกัน ทั้งจากภายใน (อินทราเน็ต) และเชื่อมโยงในระดับสากล (อินเทอร์เน็ต) การดำเนินการค้าจึงปรับเปลี่ยนรูปเป็น พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (electronic commerce) ในลักษณะของการดำเนินการต่าง ๆ ขององค์กร ยังมีกระแสการเปลี่ยนแปลงของสังคม ทำให้เกิดการรวมกลุ่มและทำงานร่วมกันในลักษณะพันธมิตร การทำงานจึงมีลักษณะเป็น e Business หรือการทำงานธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ต้องปรับปรุง เปลี่ยนแปลงแก้ไของค์กรให้ เหมาะสมกับยุคสมัยการคำนวณบน เครือข่าย (network computing) โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นตัวนำ เทคโนโลยีสารสนเทศ เป็นเทคโนโลยีที่มีบทบาทที่สำคัญและมีการพัฒนาได้อย่างรวดเร็ว มีการใช้ประโยชน์ได้อย่าง กว้างขวาง ดังนั้นเทคโนโลยีสารสนเทศจึงเป็น แรงหนึ่งที่เกิดดันให้องค์กรต้องปรับตัวหันมาจัดการกับโครงสร้างขององค์กรเทคโนโลยีสารสนเทศมี จุดเด่นต่อการพัฒนาองค์กร ทั้งนี้ปริมาณการใช้ข้อมูลข่าวสารเพิ่มมากขึ้น ต้องการจัดการประมวลผล ข้อมูล ข่าวสารอย่างรวดเร็ว มีระบบติดต่อสื่อสารระหว่างกันได้ง่าย สะดวกและเป็นที่ยอมรับ สามารถ ทำให้เข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้ และใช้ข้อมูลข่าวสาร จึงเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพการใช้งานและการ

ทำงานต่าง ๆ ช่วยทำให้งานที่ย่งยากซับซ้อนจำนวนมากมีลักษณะที่ง่าย ต่อการใช้งาน และยังมีระบบงานอัตโนมัติอีกหลายอย่างที่จะช่วยสนับสนุนการทำงานในระบบที่ทำงานได้ตลอดเวลา และกระจายสถานที่ ออกไปได้ทั่วโลก จากผลของเทคโนโลยีสารสนเทศทำให้สิ่งแวดล้อมภายนอกเปลี่ยนแปลงไปมาก ก่อให้เกิดกระแสย้อนกลับที่ยิ่ง ทำให้องค์กรต้องปรับเปลี่ยนให้เร็วขึ้น^๑

พิพิธภัณฑ์เป็นแหล่งเรียนรู้ที่ทำให้คนเกิดกระบวนการเรียนรู้ ไม่ใช่เป็นสถานที่บรรจุความรู้หรือคลังเก็บวัตถุอย่างเดียวนั้น หน้าที่ที่สำคัญของพิพิธภัณฑ์คือ การเป็นแหล่งเพิ่มพูนความรู้ กระตุ้นให้คนแสวงหาความรู้ อยากเรียนรู้ และรู้ว่าจะหาความรู้ได้อย่างไร พิพิธภัณฑ์เป็นแหล่งความรู้ที่สามารถเรียนรู้ได้อย่างเพลิดเพลิน ซึ่งความสำเร็จของพิพิธภัณฑ์ต้องถื่นขึ้นอยู่กับทบาทของพิพิธภัณฑ์นั้น ๆ ว่าสามารถสร้างความรู้ความเข้าใจเรื่องราวของท้องถิ่นให้คนในชุมชนได้เรียนรู้ และเข้าใจมากขึ้นน้อยเพียงใด และแน่นอนว่าการทำเช่นนั้นได้ต้องเป็นการดำเนินงานโดยคนในท้องถิ่น เพื่อคนในท้องถิ่นเป็นหลัก

ดร.ปริตตา เฉลิมเผ่า กอนันทกุล ผู้อำนวยการศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร กล่าวในงาน พิพิธภัณฑ์เสวนาครั้งที่ 6 เรื่องสถานภาพพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นในประเทศไทย ว่า"พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นเป็นมากกว่าสถานที่ที่เก็บสิ่งของ วัตถุ แต่เป็นกระบวนการทางสังคม คือความคิดอะไรบางอย่างเกี่ยวกับสังคมและการเปลี่ยนแปลง แล้วก็มีรูปแบบของการปฏิบัติต่างๆ ความคิดอันนี้ทำให้เกิดการมองพิพิธภัณฑ์ด้วยความหมายอีกแบบหนึ่ง คือมองว่าพิพิธภัณฑ์เป็นกระบวนการที่จะสนองต่อสิ่งที่ต้องการ ทำให้คนในชุมชนใดชุมชนหนึ่งเกิดความสำนึกและตระหนักถึงความสำคัญของประวัติศาสตร์ของรากเหง้าของตัวเอง เพื่อให้เกิดความเข้าใจตัวเอง เพราะฉะนั้นการทำพิพิธภัณฑ์แบบนี้ไม่ใช่เพื่อที่จะแสดงให้คนอื่นเห็นอย่างเดียว แต่ทำเพื่อกระตุ้นความเข้าใจตัวเอง กระตุ้นความสำนึกบางอย่างเกี่ยวกับตัวเอง"^๒

ในอดีตที่ผ่านมาประชาชนจะเที่ยวชมพิพิธภัณฑ์ส่วนใหญ่ คือการเดินชมสิ่งของที่นำมาจัดแสดงไปพร้อมการหยุดอ่านป้ายข้อมูลพื้นฐานประกอบ หากต้องการทราบข้อมูลสิ่งของที่จัดแสดงในด้านคุณค่าทางศิลปะที่ลึกซึ้งหรือความเป็นทางทางประวัติศาสตร์ คงต้องอาศัยการหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องเพิ่มเติม หรือฟังการบรรยายจากเจ้าหน้าที่นำชมของทางพิพิธภัณฑ์ แต่นับจากการพัฒนาก้าวหน้าที่ไม่หยุดยั้งของเทคโนโลยีสารสนเทศ การติดต่อแลกเปลี่ยนกันผ่านสื่อระบบอิเล็กทรอนิกส์หรือผ่านโซเชียล ได้กลายเป็นสิ่งจำเป็นในชีวิตประจำวัน จึงทำให้องค์กร หรือหน่วยงานให้ความสำคัญกับสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศมากยิ่งขึ้น เช่นเดียวกับพิพิธภัณฑ์ได้ตระหนักถึงความสำคัญ

^๑ การจัดองค์กรเทคโนโลยีสารสนเทศให้เหมาะสมกับสิ่งแวดล้อมขององค์กร, [ออนไลน์], แหล่งที่มา : <https://www.ku.ac.th/e-magazine/march44/it/organize.html> (๒ มีนาคม ๒๕๔๔).

^๒ ดร.ปริตตา เฉลิมเผ่า กอนันทกุล ผู้อำนวยการศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร, “สะท้อนภูมิปัญญาพื้นบ้านผ่านพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น”, วาไรตี้ท่องเที่ยว, เผยแพร่ ๑ สิงหาคม ๒๕๔๘.

ของการเผยแพร่กิจการงานของตนผ่านช่องทางรูปแบบนี้มาประยุกต์ใช้กับการให้ข้อมูลพิพิธภัณฑสถานมากขึ้นเรื่อย ๆ โดยรหัสคิวอาร์ที่เป็นบาร์โค้ด สามารถเก็บข้อมูลภาพ เสียง และอักษรได้อย่างมากมาย ถูกพัฒนามาจากบาร์โค้ดที่สามารถจะข้อมูลได้มากกว่าเดิมหลายเท่า

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาการสร้างต้นแบบพิพิธภัณฑสถานชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์จึงเป็นสิ่งสำคัญยิ่งสำหรับองค์กรและหน่วยงานต่าง ๆ เพื่อได้เข้าถึงข้อมูลได้ง่ายขึ้น และสะดวกรวดเร็วมากยิ่งขึ้นโดยผ่านแอปพลิเคชันพิพิธภัณฑสถานชุมชนด้วยระบบระบบอิเล็กทรอนิกส์

๑.๒ วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- ๑.๒.๑ เพื่อสร้างแอปพลิเคชันพิพิธภัณฑสถานชุมชนด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์
- ๑.๒.๒ เพื่อพัฒนาระบบและเครือข่ายพิพิธภัณฑสถานชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์
- ๑.๒.๓ เพื่อเสนอต้นแบบพิพิธภัณฑสถานชุมชนด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์

๑.๔ ปัญหาที่ต้องการทราบ

- ๑.๔.๑ แอปพลิเคชันพิพิธภัณฑสถานชุมชนด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์เป็นอย่างไร
- ๑.๔.๒ การพัฒนาระบบและเครือข่ายพิพิธภัณฑสถานชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์มีลักษณะอย่างไร
- ๑.๔.๓ ต้นแบบพิพิธภัณฑสถานชุมชนด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์เป็นอย่างไร

๑.๕ ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การสร้างต้นแบบพิพิธภัณฑสถานชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์” มีการกำหนดขอบเขตไว้ดังนี้

๑.๕.๑ ขอบเขตด้านเนื้อหา

มุ่งศึกษาลักษณะนำเสนอประเด็นองค์ความรู้และกระบวนการสร้างการจัดการพิพิธภัณฑสถานท้องถิ่นเสมือนจริงเพื่อสร้างความเข้มแข็งแก่ชุมชน พัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ร่วมกับชุมชนต่อการจัดการพิพิธภัณฑสถานท้องถิ่น ได้รับองค์ความรู้และกระบวนการการสร้างพิพิธภัณฑสถานเพื่อพัฒนาตนเอง สร้างต้นแบบพิพิธภัณฑสถานให้อยู่ในระบบอิเล็กทรอนิกส์ และได้นำต้นแบบพิพิธภัณฑสถานในระบบอิเล็กทรอนิกส์ที่สร้างขึ้นทำการเชื่อมโยงต่อหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน โดยศึกษาแนวคิดทฤษฎีการจัดการทรัพยากรทางวัฒนธรรม แนวคิดทฤษฎีการมีส่วนร่วม แนวคิดทฤษฎีระบบเครือข่าย เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และกรอบแนวคิดการวิจัย

๑.๔.๒ ขอบเขตด้านผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้รวม ๒๕ รูป/คน โดยทำการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) ซึ่งผู้วิจัยจะทำการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purpose Sampling)^๓ โดยแบ่งออกเป็น ๔ กลุ่มได้แก่

๑. ผู้บริหารพิพิธภัณฑ์	๕	รูป/คน
๒. คณะทำงาน หรือ ผู้นำชุมชน	๕	รูป/คน
๓. ประชาชนผู้มาใช้บริการ	๑๐	รูป/คน
๔. ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder)	๕	รูป/คน

๑.๔.๓ ขอบเขตด้านสถานที่

พื้นที่ที่ใช้ในการวิจัย คือ วัดทั้ง ๓ วัด จาก ๓ อำเภอในจังหวัดลำปาง ได้แก่ (๑) วัดปงสนุกเหนือ ตำบลเวียงเหนือ อำเภอเมืองลำปาง (๒) วัดไหล่หินหลวง ตำบลไหล่หิน อำเภอกะคา และ (๓) วัดบ้านหลุก ตำบลนาคร้ว อำเภอแม่ทะ

๑.๔.๔ ขอบเขตด้านระยะเวลา

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ดำเนินการวิจัยตั้งแต่วันที่ ๑ มีนาคม พ.ศ.๒๕๖๓ ถึงวันที่ ๓๐ กันยายน พ.ศ.๒๕๖๓ รวมเป็นระยะเวลา ๗ เดือน

๑.๕ นิยามศัพท์เฉพาะที่ใช้ในการวิจัย

เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกันในวิจัยเรื่อง “การสร้างต้นแบบพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์” ผู้วิจัยกำหนดความหมายต่างๆ ของการใช้คำในวิจัยดังนี้

ต้นแบบ หมายถึง การกำหนดการหาความต้องการพื้นฐานของผู้ใช้บริการด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ที่นักออกแบบระบบโดยการศึกษาหาความต้องการด้านสารสนเทศพื้นฐานของผู้ใช้ รวมถึงการพัฒนาระบบสามารถใช้เครื่องมือในการพัฒนาต้นแบบออกแบบระบบ เพื่อให้เกิดความรวดเร็ว โดยนำต้นแบบไปใช้ ผู้ใช้จะนำต้นแบบไปทดลองใช้ว่าสามารถตอบสนองความต้องการของผู้ใช้บริการได้เพียงใด โดยผู้ใช้สามารถให้ข้อคิดเห็นเกี่ยวกับปัญหาหรือข้อเสนอแนะในการปรับปรุงต้นแบบได้ เป็นการนำความเห็นของผู้ใช้มาปรับปรุงต้นแบบให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ขั้นตอนนี้จะ

^๓ ผู้วิจัยจะทำการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purpose Sampling) จากผู้ทรงคุณวุฒิด้านทรัพยากรมนุษย์ทางพระพุทธศาสนา นักวิชาการ และผู้บริหารองค์กรเท่านั้น

เกิดเข้าไปซ้ำมาจนกระทั่งผู้ใช้เกิดความพอใจ แล้วจึงจะสามารถนำต้นแบบไปใช้งานได้ (Operational Prototype)

พิพิธภัณฑ์ชุมชน หมายถึง พิพิธภัณฑ์ชุมชน หมายถึง พิพิธภัณฑ์ที่ตั้งอยู่ภายในวัดทั้ง ๓ วัด จาก ๓ อำเภอในจังหวัดลำปาง ได้แก่ (๑) วัดปงสนุกเหนือ ตำบลเวียงเหนือ อำเภอเมืองลำปาง (๒) วัดไหล่หินหลวง ตำบลไหล่หิน อำเภอกะคา และ (๓) วัดบ้านหลุก ตำบลนาคร้ว อำเภอแม่ทะ

ระบบอิเล็กทรอนิกส์ หมายถึง การรับส่งข้อมูลข่าวสารหรือหนังสือผ่านระบบสื่อสารด้วยวิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์ เช่นผ่านระบบเว็บไซต์ ผ่านระบบ QR code ผ่านระบบแอปพลิเคชัน

๑.๖ ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

๑.๖.๑ ทราบแอปพลิเคชันพิพิธภัณฑ์ชุมชนด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์

๑.๖.๒ ทราบกระบวนการการพัฒนาระบบและเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์

๑.๖.๓ ทราบต้นแบบพิพิธภัณฑ์ชุมชนด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์

๑.๖.๔ นำผลการวิจัยใช้ประโยชน์ในกลุ่มภาครัฐ กลุ่มภาคเอกชน กลุ่มภาค กลุ่มชุมชนที่มีสถานที่รวมกลุ่ม และกลุ่มชุมชนสมัยใหม่ หรือชุมชนเสมือนจริง (Virtual Community) อื่นๆ ชุมชน ได้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่มีการจัดกิจกรรมร่วมกัน เพื่อสร้างสังคมแห่งปัญญา

บทที่ ๒

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่อง “การสร้างต้นแบบพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์” ผู้วิจัยจะนำเสนอการทบทวนวรรณกรรม แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเข้ามาประกอบการทำวิจัย เพื่อให้เกิดความเชื่อมั่นเที่ยงตรงตามหลักระเบียบวิธีวิจัย ดังมีประเด็นที่ศึกษาประกอบไปด้วย

- ๒.๑ แนวคิดทฤษฎีการจัดการความรู้
- ๒.๒ แนวคิดทฤษฎีการบริหารจัดการองค์กร
- ๒.๓ แนวคิดทฤษฎีการจัดการพิพิธภัณฑ์
- ๒.๔ แนวคิดทฤษฎีการจัดการทรัพยากรทางวัฒนธรรม
- ๒.๕ แนวคิดทฤษฎีการพัฒนา
- ๒.๖ แนวคิดทฤษฎีการมีส่วนร่วม
- ๒.๗ แนวคิดทฤษฎีการจัดการแบบมีส่วนร่วมด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์
- ๒.๘ แนวคิดทฤษฎีเครือข่าย
- ๒.๙ บริบทพื้นที่พิพิธภัณฑ์ที่ทำการศึกษา
- ๒.๑๐ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- ๒.๑๑ กรอบแนวคิดในการวิจัย

๒.๑ แนวคิดทฤษฎีการจัดการความรู้

ในสังคมแห่งความรู้ (Knowledge Society) ซึ่งเป็นสังคมโลกปัจจุบัน “ความรู้” ถือว่าเป็นทรัพยากรหลักที่มีค่ายิ่ง ซึ่งแตกต่างจากปัจจัยการผลิตอื่นๆ เนื่องจากความรู้เป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงและสร้างขึ้นใหม่ได้ตลอดเวลาและได้กลายเป็นตัวขับเคลื่อนที่สำคัญคนที่มีความรู้ (Knowledge Workers) จะกลายเป็นคนกลุ่มใหม่ที่ทรงพลังในองค์กรและตลาดแรงงานมีค่านิยมและวัฒนธรรมการทำงานที่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม มองคุณค่าของการทำงานอยู่ที่การได้ทำงานที่มีอิสระและสร้างสรรค์ พร้อมทั้งจะโยกย้ายจากองค์กรได้หากได้ไม่ได้รับงานที่ทำหยาและไม่มีโอกาสได้เรียนรู้และพัฒนาอย่างต่อเนื่อง^๑ และในสังคมแห่งการเรียนรู้ องค์กรจะประสบความสำเร็จได้ต้องสามารถสร้างสรรค์และเห็นคุณค่าของความรู้ ความรู้จึงเป็นสิ่งที่สำคัญมาก ปีเตอร์เอฟดรักเกอร์ปรมาจารย์

^๑ พรธิดา วิเชียรปัญญา, การจัดการความรู้: พื้นฐานและการประยุกต์ใช้ (Knowledge Management), (กรุงเทพมหานคร: ธรรมกมลการพิมพ์, ๒๕๔๗), หน้า ๑๕.

ด้านการจัดการสมัยใหม่ มักกล่าวเสมอว่า ความรู้เป็นทรัพยากรทางเศรษฐกิจที่มีอิทธิพลสำคัญอย่างมาก และเป็นปัจจัยชี้ขาดของความได้เปรียบในการแข่งขัน ทั้งนี้ถือเป็นยุคที่มีการเปลี่ยนแปลงทางสังคมอย่างรุนแรงมากที่สุดเท่าที่เคยมีมา เพราะสังคมเปลี่ยนเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ และเกิดกลุ่มผู้ปฏิบัติงานที่มีความรู้(Knowledge Worker) ซึ่งมีจำนวนเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วในประเทศที่พัฒนาแล้วทุกประเทศ

ความรู้ที่ตรึงเกอร์ กล่าวถึงต่างจากความรู้ที่เคยเข้าใจในสมัยก่อนโดยหมายถึงความรู้ที่จะนำไปประยุกต์ใช้ในการทำงาน (Knowledge in Application) ซึ่งเขาให้ความหมายของสังคมแห่งความรู้ว่าเป็นสังคมที่ประกอบด้วยองค์การ ซึ่งมีแก่นสาระสำคัญอยู่ที่การจัดการองค์การแห่งความรู้(Knowledge Organization) จึงเป็นองค์การในสังคมแห่งความรู้ที่มีการกำหนดกลยุทธ์ในการนำองค์การไปสู่เป้าหมาย โดยผู้บริหารต้องมีการจัดการความรู้ในองค์การและมีความเข้าใจองค์การ เกี่ยวกับจุดมุ่งหมาย ค่านิยม สิ่งแวดล้อม ตลาดและสมรรถนะหลักขององค์การด้วย และการจัดการถือเป็นหน้าที่ทางสังคม (Social Function) เพื่อมุ่งทำให้ความรู้บังเกิดผลขึ้นมา^๒

โดยทั่วไปความหมายของความรู้ในประเด็นทั่วไปจะมีความหมายดังนี้ คือคำว่า “ความรู้” ตรงกับคำในภาษาอังกฤษว่า “knowledge” เป็นคำที่ความหมายกว้างและเป็นนามธรรม^๓ ราชบัณฑิตยสถานอธิบายความรู้ว่า เป็นสิ่งที่สั่งสมมาจากการศึกษาเล่าเรียน การค้นคว้าหรือประสบการณ์ รวมทั้งความสามารถเชิงปฏิบัติและทักษะ ความเข้าใจหรือสารสนเทศที่ได้รับมาจากประสบการณ์ สิ่งที่ได้รับมาจากการได้ยิน ได้ฟัง การคิด หรือการปฏิบัติ องค์กรวิชาในแต่ละสาขา^๔ หากมุ่งเน้นในมุมมองของปรัชญาแล้ว ความรู้จะหมายถึง “องค์ประกอบ ๑ ใน ๓ ส่วนของกระบวนการรับรู้ หมายถึง ความสัมพันธ์ระหว่างผู้รู้กับสิ่งที่ถูกรู้”^๕ความหมายของคำว่า “ความรู้” นั้นเป็นคำที่มีความหมายกว้าง

^๒ Peter F. Drucker, “The Age of Social Transformation”, The Atlantic Monthly (November 1994), pp.1-20, อ้างใน ทิพวรรณ หล่อสุวรรณ, องค์การแห่งการเรียนรู้: จากแนวคิดสู่การปฏิบัติ, พิมพ์ครั้งที่ ๓, (กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์รัตนไตร, ๒๕๔๙), หน้า ๒-๓.

^๓ อิกุจิโร โนนาเกะ, โนโบรุ คอนโนะ, และแพทริก โรนโมลเลอร์, วิธีการสร้างความรู้ (Methodology of Knowledge Creation), แปล โดย ทวี นาคบุตร, (กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, ๑๕๕๐), หน้า ๓.

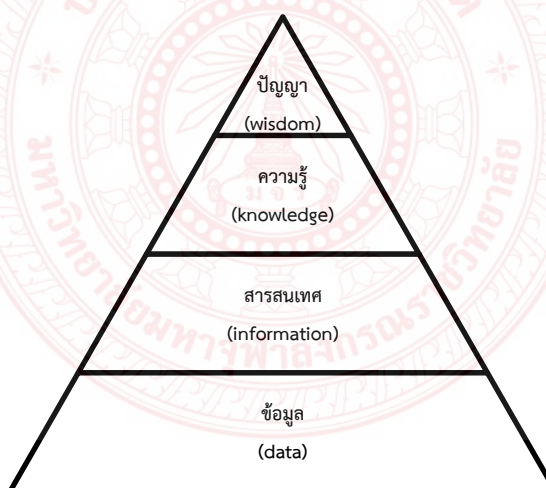
^๔ ราชบัณฑิตยสถาน, พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.๒๕๔๒, (กรุงเทพมหานคร: นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่นส์, ๒๕๔๒), หน้า ๒๓๒.

^๕ ราชบัณฑิตยสถาน, พจนานุกรมศัพท์ปรัชญา อังกฤษ-ไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.๒๕๔๘, พิมพ์ครั้งที่ ๔, (กรุงเทพมหานคร: นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่นส์, ๒๕๔๘), หน้า ๕๔.

ดังนั้นในการจะทำความเข้าใจในความหมายของความรู้ จึงต้องพิจารณาความหมายของข้อมูล และสารสนเทศ ซึ่งเชื่อว่ามีความสัมพันธ์กันก่อน ทั้งนี้เมื่อศึกษาพบว่ามีความหมายของข้อมูลสารสนเทศ และความรู้ไว้ต่าง ๆ ดังนี้

ดาเวนพอร์ท และพรูแซค ให้ความหมายของข้อมูลว่า ข้อมูล คือกลุ่มของข้อเท็จจริงที่มีจุดมุ่งหมายอย่างหนึ่งเกี่ยวกับเหตุการณ์ หรือเมื่อพิจารณาในแง่ของธุรกิจ ข้อมูล คือ บันทึกธุรกรรมที่เกิดขึ้นอย่างมีระบบ ข้อมูลให้มีความหมายในตัวของมันเองเป็นเพียงการบอกกล่าวถึงข้อเท็จจริงบางส่วนของสิ่งที่เกิดขึ้น ไม่มีการตีความ การออกความคิดเห็นหรือการพิจารณาตัดสินใจ แม้กระนั้นข้อมูลยังเป็นวัตถุดิบที่สำคัญสำหรับธุรกิจในการก่อให้เกิดสารสนเทศ ในขณะที่สารสนเทศ คือข่าวสาร (Message) ในรูปของเอกสาร เสียงหรือภาพ ที่มีจุดมุ่งหมายในการเปลี่ยนมุมมองของผู้รับสารต่อบางสิ่ง และมีผลกระทบต่อการพิจารณาตัดสินใจและพฤติกรรมของผู้รับสาร^๖

สถาบันเพิ่มผลผลิตแห่งชาติ ได้กล่าวถึงคำจำกัดความของคำว่า ข้อมูล สารสนเทศและความรู้ ของ ฮิเดโอะ ยามาซากิ ซึ่งได้ให้คำจำกัดความไว้ในรูปของปิรามิด ดังแสดงในแผนภูมิที่ ๑^๗



ภาพประกอบที่ ๒.๑ : ปิรามิดแสดงลำดับขั้นของความรู้

โดยให้ความหมายของ “ข้อมูล (Data)” ว่าเป็นข้อเท็จจริง ข้อมูลดิบ หรือตัวเลขต่าง ๆ ที่ยังไม่ได้ผ่านการแปลความ ส่วน “สารสนเทศ (Information)” เป็นข้อมูลที่ผ่านกระบวนการสังเคราะห์ วิเคราะห์เพื่อนำมาใช้ประโยชน์ในการบริหารจัดการและตัดสินใจ มีบริบทซึ่งเกิดจากความ

^๖ Thomas H. Davenport and Laurene Prusak, *Working Knowledge: How Organization Manage What They Know*, 2nd ed, (Massachusetts: Harvard Business School Press, 2200), p. 2.

^๗ สถาบันเพิ่มผลผลิตแห่งชาติ, *การจัดการความรู้....จากทฤษฎีสู่การปฏิบัติ*, พิมพ์ครั้งที่ ๒ (กรุงเทพมหานคร: บริษัท จีรวัฒน์เอ็กเพรส จำกัด, ๒๕๔๘), หน้า ๑๔.

เชื่อสามัญสำนึก หรือประสบการณ์ของผู้ใช้สารสนเทศนั้น ๆ โดยมักจะอยู่ในรูปของข้อมูลที่วัดได้หรือจัดตั้งได้ อย่างไรก็ตาม สารสนเทศอาจมีข้อจำกัดในเรื่องช่วงเวลาที่ใช้และขอบข่ายของงานที่จะนำมาใช้ในขณะที่ “ความรู้ (Knowledge)” คือ สารสนเทศที่ผ่านกระบวนการคิด เปรียบเทียบ เชื่อมโยงกับความรู้อื่นจนเกิดเป็นความเข้าใจและนำไปใช้ประโยชน์ในการสรุปและตัดสินใจในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้โดยไม่จำกัดช่วงเวลา หรือกล่าวได้ว่าเป็นสารสนเทศที่ก่อให้เกิดประโยชน์กับเราในการนำไปใช้งาน และ “ปัญญา (Wisdom) คือ ความรู้ที่ฝังอยู่ในตัวคน ก่อให้เกิดประโยชน์ในการนำไปใช้”

ส่วนความหมายของความรู้เป็นคำที่มีความหมายกว้าง ได้มีผู้รู้และนักวิชาการให้ความหมายไว้ต่าง ๆ ดังนี้

Senge ให้ความหมายของความรู้ คือ ความสามารถที่นำไปสู่การกระทำที่มีประสิทธิภาพ^๙ โนนาเก กล่าวไว้ว่า ความรู้ คือ ความเชื่อถือส่วนบุคคลซึ่งมีเหตุผลที่จะช่วยเพิ่มขีดความสามารถของบุคคลในการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ^{๑๐} และได้ให้ทัศนะเกี่ยวกับความรู้ว่า ความรู้ที่สร้างขึ้นใหม่จะเริ่มจากบุคคลที่มีความสามารถและมีการเรียนรู้อยู่เสมอ ดังนั้น หากทำให้ความรู้เฉพาะบุคคลส่งต่อไปยังบุคคลอื่น และสามารถแลกเปลี่ยนความรู้กันได้ ก็จะทำให้เกิดคุณค่าสำหรับองค์การ องค์การจึงต้องสร้างสรรค์ กิจกรรมการจัดการความรู้ให้เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง และสม่ำเสมอในทุกระดับขององค์การ ซึ่งบางครั้งอาจเกิดขึ้นโดยไม่ตั้งใจหรือไม่ได้คาดการณ์มาก่อนก็ได้^{๑๑} นอกจากนี้ พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานให้ความหมายของความรู้ หมายถึง สิ่งที่สั่งสมมาจากการศึกษาเล่าเรียนการค้นคว้าหรือประสบการณ์ รวมทั้งความสามารถเชิงปฏิบัติทักษะหรือหมายถึงความเข้าใจหรือสารสนเทศที่ได้รับมาจากประสบการณ์สิ่งที่ได้รับมาจากการได้ยิน ได้ฟัง การคิด หรือการปฏิบัติองค์วิชาในแต่ละสาขา ส่วนน้ำทิพย์ วิภาวิน ได้ให้ความหมายไว้ว่า ความรู้ (Knowledge) เป็นผลที่ได้จากการเรียนรู้เกิดจากความเข้าใจในสิ่งที่เรียนรู้ เป็นความสามารถในการระลึกนึกออกในสิ่งที่ได้เรียนรู้มาแล้ว ความรู้ที่แต่ละสาขาวิชาชีพความรู้ที่องค์การสร้างขึ้นหรือต้องการใช้ในการพัฒนาองค์การให้ดียิ่งขึ้นคือ ความรู้ใหม่ ซึ่งจำเป็นต้องมีวัฒนธรรมองค์การที่ส่งเสริมการเรียนรู้ของคนให้เพิ่มพูนอยู่เสมอ

^๙ สถาบันเพิ่มผลผลิตแห่งชาติ, การจัดการความรู้...จากทฤษฎีสู่การปฏิบัติ, พิมพ์ครั้งที่ ๒, (กรุงเทพมหานคร: บริษัท จีรวัฒน์เอ็กซ์เพรส จำกัด, ๒๕๔๘), หน้า ๑๓-๑๔.

^{๑๐} P.M.Senge, The fifth discipline: the art and practice of the learning organization, (New York: Doubleday, 1990), p. 12.

^{๑๑} Ikujiro Nonaka, A Dynamic Theory of Organization Knowledge Creation, Organization Science5, 1, 1994), pp. 14-37.

^{๑๒} Ikujiro Nonaka, The Knowledge-Creating Company, (USA: Harvard Business School Press, 1998), p. 315.

โดยเฉพาะอย่างยิ่งการแสวงหาความรู้โดยการอ่านและการคิด^{๑๒} ส่วนพรธิดา วิเชียรปัญญา กล่าวว่า (Knowledge) เป็นกระบวนการของการจัดเกลาเลือกใช้ และบูรณาการ การใช้สารสนเทศ เหล่านั้น จนเกิดเป็นความรู้ใหม่ (New Knowledge) ความรู้ใหม่จึงเกิดขึ้นจากการผสมผสานความรู้ และประสบการณ์เดิมผนวกกับความรู้ที่ได้รับ ความรู้ดังกล่าวเป็นสิ่งที่อยู่ภายในบุคคลเป็นความรู้ที่ได้ ปรากฏชัดแจ้ง (tacit Knowledge) หากเมื่อความรู้เหล่านั้นได้ถูกถ่ายทอดออกมาในรูปของการเขียน เป็นลายลักษณ์อักษร ความรู้นั้นก็จะกลายเป็นความรู้ที่ปรากฏชัดแจ้ง (explicit Knowledge) ความรู้ ดังกล่าวจะมีคุณค่าปรากฏเมื่อนำมาใช้ในกระบวนการตัดสินใจ (decision making)^{๑๓} และประเวศ วะสี ให้ความหมายของความรู้ว่า เป็นเรื่องของความจริงซึ่งสามารถพิสูจน์ได้ เช่น ความรู้เฉพาะเรื่อง การเห็นการเชื่อมโยงของสิ่งต่างๆ ทำให้เกิดปัญญา (Wisdom) ปัญญา นำไปสู่การเปลี่ยนจิตสำนึก การเรียนแต่เนื้อหาโดยไม่สามารถนำไปปฏิบัติหรือพัฒนาได้ ไม่ถือว่าเป็นความรู้อย่างแท้จริง วิธีการ ได้มาซึ่งความรู้ต้องสอนวิธีคิด วิธีตรวจสอบความรู้ ซึ่งก็คือวิธีวิจัย ดังนั้น สิ่งที่เป็นคือ การคิดเป็น และวิธีสร้างความรู้^{๑๔} ส่วนทิพวรรณ หล่อสุวรรณรัตน์ ให้นิยามว่า ความรู้ คือ สารสนเทศที่มีคุณค่า ซึ่งมีการนำประสบการณ์ วิจารณ์ญาณ ความคิด ค่านิยม และปัญญาของมนุษย์มาวิเคราะห์เพื่อ นำไปใช้ในการสนับสนุนการทำงานหรือใช้ในการแก้ปัญหา^{๑๕}และโทมัส ให้นิยามความหมายของ ความรู้ไว้ ๖ ประการดังนี้คือ

๑. ประสบการณ์ (Experience) หมายถึงสิ่งที่เกิดขึ้นหรือได้ทำลงไปในอดีตกลายมาเป็น ความรู้ที่พัฒนามากขึ้นตามกาลเวลาโดยผ่านประสบการณ์ที่ได้จากการอ่านหนังสือจากการรับรู้ผ่าน การอบรมและจากการเล่าเรียนอย่างไม่เป็นทางการซึ่งประโยชน์ที่สำคัญของประสบการณ์คือการให้ มุมมองประวัติศาสตร์เพื่อนำมาใช้เป็นฐานในการมองและเข้าใจประสบการณ์และเหตุการณ์ใหม่ ๆ ให้มีความเข้าใจมากขึ้น ดังนั้นความรู้ที่มีฐานมาจากความเข้าใจในเรื่องประสบการณ์จึงเป็นสิ่งที่ มีคุณค่ายิ่ง

๒. ข้อเท็จจริงพื้นฐาน (Ground truth) หมายถึงการรู้ว่าอะไรที่นำมาใช้งานได้หรืออะไรที่ นำมาใช้ไม่ได้ซึ่งสิ่งสำคัญของประสบการณ์และความจริงพื้นฐานนี้อยู่ภายใต้คำที่เป็นกุญแจสำคัญคือ

^{๑๒} น้าทิพย์ วิภาวิน, “การจัดการความรู้”, วารสารศรีปทุมปริทัศน์, ปีที่ ๓ ฉบับที่ ๒, (กรกฎาคม – ธันวาคม ๒๕๔๖), หน้า ๘๕-๙๒.

^{๑๓} พรธิดา วิเชียรปัญญา, การจัดการความรู้: พื้นฐานและการประยุกต์, (Knowledge Management), (กรุงเทพมหานคร: ธรรมกมลการพิมพ์, ๒๕๔๓), หน้า ๒๑.

^{๑๔} อรศรี งามวิทยาพงศ์, คู่กันเรื่องความคิดกับศาสตราจารย์ นพ.ประเวศ วะสี, (กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิโกลบอล คิมทอง, ๒๕๔๑), หน้า ๓๙-๔๐.

^{๑๕} ทิพวรรณ หล่อสุวรรณรัตน์, องค์การแห่งการเรียนรู้: จากแนวคิดสู่การปฏิบัติ, พิมพ์ครั้งที่ ๒, (กรุงเทพมหานคร: รัตนไทร, ๒๕๔๘), หน้า ๒๑-๒๒.

การประเมินผลหลังการกระทำที่เรียกว่า เอเออาร์ (AAR : After Action Review) เพราะการประเมินผลนี้จะนำมาเป็นข้อมูลในการพัฒนาการจัดการความรู้ที่สมบูรณ์และอธิบายได้

๓. ความซับซ้อน (Complexity) หมายถึงความสำคัญของประสบการณ์และข้อเท็จจริงในความรู้คือสิ่งที่ชี้ให้เห็นว่าความสามารถของความรู้นั้นสามารถจะตอบสนองต่อความยุ่งยากที่ซับซ้อนต่างๆได้ความรู้ไม่ใช่โครงสร้างตายตัวที่คงที่ จนไม่ยอมรับสิ่งใดเข้าไปอีกแต่เป็นสิ่งที่สามารถจัดการกับความซับซ้อนได้ด้วยวิธีการที่ซับซ้อนอันเป็นเหตุผลที่สำคัญว่าความรู้เป็นสิ่งที่มีความ

๔. การตัดสินใจ (Judgment) คือความรู้ที่นั้นไม่เหมือนข้อมูลและสารสนเทศตรงที่มี การตัดสินใจอยู่ด้วยความรู้ไม่เพียงตัดสินใจสารสนเทศและสถานการณ์ใหม่ ๆ เท่านั้น แต่ยัง สามารถปรับปรุงและกลั่นกรองตนเองให้เหมาะสม สอดคล้องกับสถานการณ์และสารสนเทศใหม่ในเรื่องระบบ การดำเนินชีวิตการเปลี่ยนแปลงที่มีปฏิกริยาต่อสิ่งแวดล้อม

๕. การเรียนรู้ผิดถูกด้วยตนเอง (Rules of thumb and intuition) เป็นความรู้ที่เกิดขึ้น จาก (การเรียนรู้) การได้รับการเรียนรู้จากการกระทำที่พัฒนามาจากการพยายามลองผิดลองถูกที่เกิด จากความผิดพลาดประสบการณ์และการสังเกตมาเป็นเวลายาวนานซึ่งความรู้จัดเป็นแนวทางลัดใน การแก้ไขปัญหาในทางปฏิบัติที่ยืดหยุ่นโดยผู้ปฏิบัติงานที่มีประสบการณ์

๖. ค่านิยมกับความเชื่อ (Values and beliefs) ความจริงที่เกิดขึ้นในส่วนนี้คือค่านิยม และความเชื่อของบุคคลมีอิทธิพลต่อความรู้ในองค์กรเพราะการคิดและการแสดงออกของคน ในองค์กรเกิดจากการคำพูดและการกระทำ ซึ่งประวัติเหล่านี้จะแสดงออกถึงค่านิยมและความเชื่อ ขององค์กรเช่นนั้นค่านิยมและความเชื่อจึงนำมาซึ่งความรู้ที่สมบูรณ์ในการกำหนดว่าเขาเห็นอะไร ชิมชอบอะไรและได้อะไรจากสิ่งไหนซึ่งแต่ละคนรับรู้และมองสิ่งเหล่านั้นในมุมมองที่แตกต่างกันทำให้นำมาจัดระเบียบความรู้ตามค่านิยมและความเชื่อของตนมี^{๑๖}

ดังนั้น ความหมายของความรู้ที่เป็นพื้นฐานต่อการจัดการความรู้ คือ การผสมผสานของ องค์ประกอบของความรู้ได้แก่ ประสบการณ์ ข้อเท็จจริงพื้นฐาน ความซับซ้อน การตัดสินใจการเรียนรู้ ความผิดถูกด้วยตนเอง ค่านิยมและความเชื่อ รวมทั้งคุณค่า ความรอบรู้ในเนื้อหาสาระสารสนเทศ และความเชี่ยวชาญที่ทำให้กรอบการทำงานมีการประเมินและเกิดการรวมเข้ากับประสบการณ์และ สารสนเทศใหม่เพื่อนำไปสนับสนุนทำให้ศักยภาพความสามารถในการปฏิบัติงานของบุคคลเพิ่มขึ้น อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

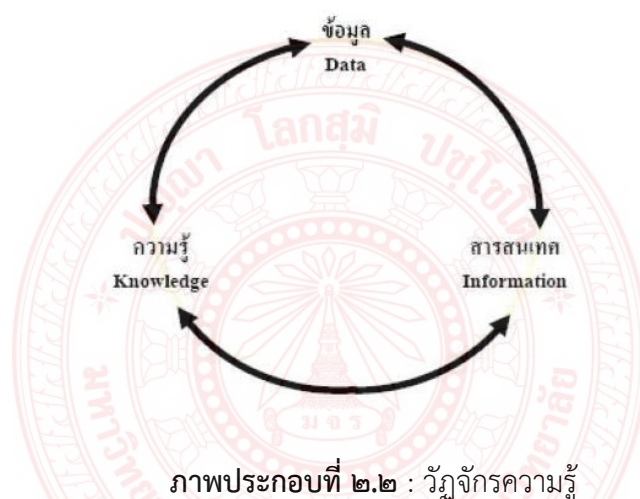
จากการศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับความหมายของข้อมูล สารสนเทศ และความรู้ ที่ได้กล่าว มาแล้วข้างต้นนั้น อาจสรุปได้ว่า ความรู้หมายถึง สิ่งที่ทำให้เราเข้าใจในสิ่งที่ได้จากการเรียนรู้อันอาจ

^{๑๖} Thomas H. Davenport, and Laurence Prusak, **Working Knowledge: How Organization Manage What They Know**, 2nd edition, (Boston, Massachusetts: Harvard Business School Press, 2000), pp. 11-19.

เกิดจากประสบการณ์ ค่านิยม ความเชื่อ กระบวนการ ข้อมูล หรือสารสนเทศ จนทำให้เกิดคุณค่าและปัญหาที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์แก่ตนเองและสังคมได้

๑) ความสัมพันธ์และความแตกต่างของข้อมูลสารสนเทศและความรู้

จากการศึกษาความหมายข้อมูล สารสนเทศ และความรู้ ที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้นนั้น แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูล สารสนเทศ และความรู้ ว่ามีความต่อเนื่องเชื่อมโยงกัน ซึ่ง สจิวต (Stewart) กล่าวว่า ข้อมูล สารสนเทศ และความรู้มีความสัมพันธ์กันในลักษณะเป็นวัฏจักรแบบเวียนบังเกิด วงจรอาจจะเริ่มต้นที่จุดใดจุดหนึ่งก็ย่อมได้ เช่น อาจจะเริ่มต้นที่ข้อมูล เริ่มต้นที่สารสนเทศหรือเริ่มต้นที่ความรู้ดังแสดงในแผนภูมิที่ ๒



ภาพประกอบที่ ๒.๒ : วัฏจักรความรู้

ที่มา : Thomas A. Stewart, Intellectual capital, (New York : Doubleday, 1997), p.11.

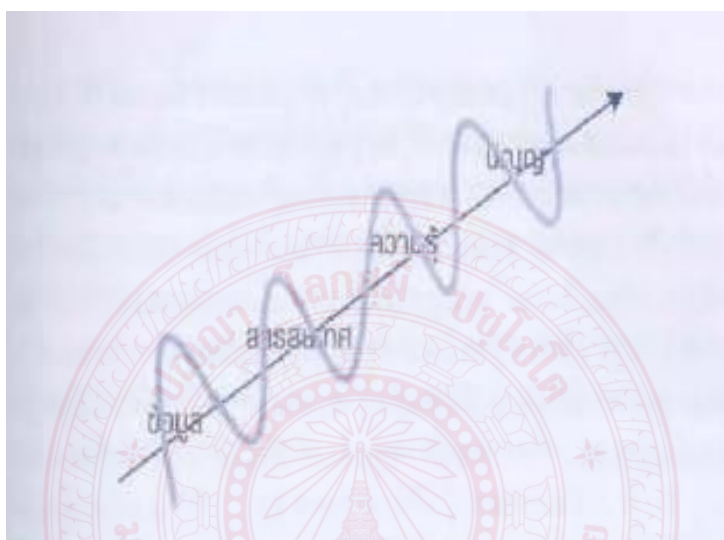
จากภาพ เส้นทางของข้อมูลสารสนเทศ และความรู้จำแนกได้ ๓ สารสนเทศ เส้นทาง คือ เส้นทางที่ ๑ ข้อมูล → สารสนเทศ → ความรู้ → ข้อมูล คือ วัฏจักรเริ่มต้นที่ข้อมูลเมื่อข้อมูลผนวกด้วยบริบทจะกลายเป็นสารสนเทศ เมื่อสารสนเทศผนวกด้วยความเข้าใจจะกลายเป็นความรู้ และเป็นข้อมูลเริ่มในสถานการณ์ใหม่สำหรับพัฒนาเป็นความรู้ใหม่

เส้นทางที่ ๒ สารสนเทศ → ความรู้ → ข้อมูล → สารสนเทศ คือวัฏจักรเริ่มต้นที่สารสนเทศ เมื่อสารสนเทศผนวกกับความเข้าใจ จะกลายเป็นสารสนเทศใหม่ต่อไป

เส้นทางที่ ๓ ความรู้ → ข้อมูล → สารสนเทศ → ความรู้ คือ วัฏจักรเริ่มต้นที่ความรู้ในฐานะที่เป็นข้อมูลเริ่มต้น เมื่อข้อมูลนั้นได้ผนวกด้วยบริบท จะเปลี่ยนสภาพเป็นสารสนเทศ และเมื่อนำสารสนเทศมาผนวกกับความเข้าใจ ข้อมูลสารสนเทศจะถูกพัฒนาไปเป็นความรู้ใหม่ต่อไป^{๑๗} สำหรับ สโนว์เดน ผู้เชี่ยวชาญการจัดการความรู้และเป็นผู้แนะนำการของ IBM' Cynefin

^{๑๗} Thomas A. Stewart, Intellectual capital, (New York: Doubleday, 1997), pp. 11-12.

สหราชอาณาจักร มีมุมมองที่ต่างออกไปว่า ความรู้เป็นสิ่งที่ซับซ้อนไม่สามารถจัดระบบที่แน่นอนได้ หรือไม่สามารถกล่าวได้ว่าพัฒนาการของข้อมูลจะนำไปสู่การเป็นสารสนเทศ ความรู้ และปัญหาหาตามลำดับเสมอไป โดยให้เหตุผลว่าสารสนเทศที่แม้จะผ่านกระบวนการวิเคราะห์ มีบริบทรายละเอียดที่ครบถ้วน แต่หากไม่ใช่สารสนเทศในเรื่องที่เป็นประโยชน์แก่เรา หรือเราไม่สามารถนำไปใช้ได้ ก็ไม่เรียกว่าเป็นความรู้สำหรับเรา^{๑๘}



ภาพประกอบที่ ๒.๓ : ลำดับขั้นของความรู้จากมุมมอง Dave Snowden

ที่มา: สถาบันเพิ่มผลผลิตแห่งชาติ, การจัดการความรู้...จากทฤษฎีสู่การปฏิบัติ, พิมพ์ครั้งที่ ๒ (กรุงเทพมหานคร : บริษัท จีรวัดน์เอกซ์เพรส จำกัด, ๒๕๔๘), หน้า ๑๖.

จากการศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับความหมายของข้อมูล สารสนเทศ และความรู้ ที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้นนั้น อาจสรุปได้ว่า ความรู้ หมายถึง ผลที่ได้จากการเรียนรู้และความเข้าใจในสิ่งที่เรียนรู้ ซึ่งเกิดจากประสบการณ์ ค่านิยม ความเชื่อ กระบวนการหรือข้อมูล สารสนเทศ จนทำให้เกิดคุณค่าและปัญญา และสามารถนำไปใช้ประโยชน์ให้แก่ตนเองและองค์กรได้

^{๑๘} สถาบันเพิ่มผลผลิตแห่งชาติ, สถาบันเพิ่มผลผลิตแห่งชาติ,การจัดการความรู้จากทฤษฎีสู่การปฏิบัติ, พิมพ์ครั้งที่ ๒, (กรุงเทพมหานคร: บริษัท จีรวัดน์เอกซ์เพรส จำกัด, ๒๕๔๘), หน้า ๑๘-๑๙.

คุณลักษณะของความรู้

โนนากะ (Nonaka) ได้อธิบายคุณลักษณะของความรู้ไว้ดังนี้

๑. ทรัพย์สินที่เป็นความรู้จะให้ผลตอบแทนมากขึ้น (Increasing return) ซึ่งหมายความว่าเรายิ่งใช้ความรู้มากก็ยิ่งได้รับผลตอบแทนมากขึ้น
๒. ทรัพย์สินที่เป็นความรู้ใช้ไม่หมด (Unlimited Usage) ซึ่งหมายความว่าเราสามารถใช้อย่างไรก็ได้ในการดำเนินงาน ได้ตลอดเวลา ไม่มีวันจบสิ้น
๓. ทรัพย์สินที่เป็นความรู้ในภาคการผลิตและผู้บริโภคมีความเกี่ยวพันกันอย่างมาก (Production and Consumption Unseparated) ซึ่งในยุคอุตสาหกรรมนั้นความสัมพันธ์ระหว่างผู้ผลิตและผู้บริโภคมีน้อยมาก แต่ในปัจจุบันนั้นความรู้ที่เกี่ยวข้องกับประชาชน (Citizen) มีคุณค่าอย่างมากในการบริหารงานในภาครัฐ ซึ่งต้องอาศัยความร่วมมือซึ่งกันและกัน (Collaboration) ระหว่างภาครัฐและประชาชน ซึ่งศาสตราจารย์โนนากะ มีความเห็นว่าการวางนโยบายสาธารณะ (Public Policy) ก็คือการสร้างสรรค์ความรู้ (Knowledge Creation) อย่างหนึ่ง
๔. ทรัพย์สินที่เป็นความรู้ที่ยากที่จะซื้อขาย (Difficulties Market Transaction) โดยเฉพาะในส่วนของความรู้ภายในตัวบุคคล (tacit Knowledge)
๕. ทรัพย์สินที่เป็นความรู้สามารถสร้างคุณค่าใหม่ ๆ (New value) หรือแนวคิดใหม่ๆ (new concept) ได้เรื่อยๆ จากการปรับเปลี่ยนมุมมองและวิธีการประยุกต์ใช้ความรู้เดิม
๖. ทรัพย์สินที่เป็นความรู้ล้าสมัยอย่างรวดเร็ว (Quickly Outdated)
๗. ทรัพย์สินที่เป็นความรู้ถูกสร้างขึ้นจากความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์เท่านั้น ซึ่งเป็นประเด็นที่สำคัญมาก เพราะถึงแม้ว่ามนุษย์จะพัฒนาระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ (information technology: IT) แต่เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นเพียงเครื่องมือเท่านั้นไม่สามารถสร้างความรู้ได้^{๑๔}

ประเภทของความรู้

การแบ่งประเภทของความรู้ มองได้หลายมิติ แต่มิติที่ได้รับความนิยมมากที่สุดคือ มองในด้าน “รูปแบบที่มองเห็น” ทาคูชิ และโนนากะ ได้แบ่งความรู้ออกเป็น ๒ ประเภท คือ ความรู้แบบชัดแจ้ง (Explicit Knowledge) และความรู้แบบอยู่ในตัวบุคคล (Tacit Know Knowledge) ความรู้แบบชัดแจ้ง (Explicit Knowledge) นั้น เป็นความรู้ที่จับต้องได้ (Objective) และมีเหตุผล (rational) สามารถแสดงออกได้ผ่านทางคำพูดและตัวเลขทั้งยังแบ่งปันกันได้ในรูปแบบของข้อมูล สูตรทาง

^{๑๔} Ikujiro Nonaka and Hirotaka Takeuchi, *The Knowledge- Creating Company: How Japanese Companies Create the Dynamics of Innovation*, (USA: Oxford University Press, 1995), pp.12-14.

วิทยาศาสตร์ทฤษฎีการแก้ปัญหา คือ ฐานข้อมูลและอื่น ๆ อีกมากมาย ซึ่งสามารถนำมาประยุกต์ใช้ร่วมกับระบบเทคโนโลยีสารสนเทศได้

ความรู้แบบอยู่ภายในตัวบุคคล (Tacit Know Knowledge) นั้นเป็นความรู้เฉพาะตัว (Subjective) และความรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential) ยากที่จะถ่ายทอดหรือแบ่งปันให้ผู้อื่นได้ โดยง่ายตัวอย่างของความรู้ที่อยู่ภายในตัวบุคคล ได้แก่ ความรู้ความชำนาญ ความเชื่อ อุดมคติ คุณค่า และรูปแบบความคิดที่ยังรากลึกอยู่ภายในตัวเรา

จะเห็นได้ว่าธรรมชาติของความรู้ประเภทต่างๆ จะแตกต่างกันตรงข้ามกัน อาทิ ความรู้แบบชัด(Explicit Knowledge) กับความรู้แบบอยู่ภายในตัวบุคคล (Tacit Know Knowledge) จับต้องได้ (Objectiveknowledge) กับความรู้เฉพาะตัวยากที่ถ่ายทอด (Subjective Knowledge) ความรู้ส่วนตัว (Personal Knowledge) กับความรู้ของกลุ่ม (Collective knowledge) ดังนั้นการมีปฏิสัมพันธ์กัน (Dynamic Interaction) ระหว่างความรู้ประเภทต่าง ๆ ที่ตรงข้ามกันจะนำไปสู่กระบวนการสร้างสรรค์ความรู้ เมื่อพิจารณาสัดส่วนความรู้ทั้ง ๒ประเภท จะพบว่าความรู้ในองค์กรส่วนใหญ่เป็นความรู้ประเภท tacit มากกว่าความรู้ประเภท explicit หลายเท่า โดยอาจเปรียบเทียบเป็นอัตราส่วนระหว่างความรู้ประเภท tacit : explicit เป็น 80:20 หรือเช่นเดียวกับที่ผู้เชี่ยวชาญหลายท่านกล่าว ไว้ว่า ถ้าจะเปรียบเทียบกับปรากฏการณ์ธรรมชาติ เช่น ภูเขา น้ำแข็ง เราสามารถเปรียบเทียบได้ว่าexplicit เปรียบเสมือนส่วนของภูเขาน้ำแข็งที่โผล่พ้นน้ำขึ้นมา ซึ่งสัดส่วนน้อย (ประมาณ ๒๐% ของทั้งหมด) เมื่อเทียบกับส่วนของภูเขาที่อยู่ใต้น้ำ ซึ่งมากถึง ๘๐% (เป็นส่วนของ tacit)^{๒๐} ดังแสดงในแผนภูมิที่ ๔



ภาพประกอบที่ ๒.๔ : ภูเขาน้ำแข็งแสดงการเปรียบเทียบความรู้

^{๒๐} สถาบันเพิ่มผลผลิตแห่งชาติ, การจัดการความรู้.....จากทฤษฎีสู่การปฏิบัติ, พิมพ์ครั้งที่ ๒, (กรุงเทพมหานคร: บริษัท จีรวัฒน์เอ็กซ์เพรส จำกัด, ๒๕๔๘), หน้า ๑๖.

ส่วน AmritTiwana ได้จำแนกประเภทของความรู้เป็น ๓ ประเภทภายใต้การปฏิสัมพันธ์ของความรู้ฝังลึกในตัวคนและความรู้ชัดแจ้งไว้ดังนี้คือ

๑. ความรู้ภายในสู่ภายนอก (Externalized knowledge) หมายถึง ความรู้ที่มีความซับซ้อนมาจากความรู้ที่ฝังลึกในตัวคนซึ่งจะถูกนำออกมาสู่ภายนอกและประกอบเข้าไปในผลิตภัณฑ์และกระบวนการของบริษัทตัวอย่างหนึ่งของความรู้ฝังลึกคือองค์ประกอบทางจิตเป็นความรู้ที่ยากจะอธิบายออกมาให้เข้าใจได้ง่ายเพราะมันประกอบไปด้วยความเชื่ออุดมคติคุณค่าแบบแผนความคิดและแบบจำลองทางความคิดซึ่งหยั่งอยู่ในจิตใจของคนจึงถือว่าความรู้ฝังลึกนี้เป็นปัจจัยสำคัญในการกำหนดธรรมชาติรู้ของคนเป็นองค์ประกอบทางจิตที่ควรจะถูกกลั่นกรองออกมาเป็นความรู้ชัดแจ้งโดยคงบริบทและความสมบูรณ์ไว้

๒. ความรู้หลายถิ่น (Multilocal knowledge) หมายถึงความรู้ที่อาจจะอยู่ทั้งภายในองค์กรและภายนอกองค์กรก็ได้การจัดการความรู้นี้จะใช้กิจกรรมต่าง ๆ เพื่อการบูรณาการความรู้จากแหล่งข้อมูลที่ต่างกันและอยู่ในรูปแบบที่ต่างกันสร้างคุณค่าเพิ่มด้วยการเชื่อมความรู้ความชำนาญประสบการณ์และการตัดสินใจจากภายในและภายนอกองค์กรดังนั้นหัวใจสำคัญของการสร้างความรู้จึงเป็นการเคลื่อนย้ายและแปลงความรู้จากความรู้ฝังลึกไปเป็นความรู้ชัดแจ้ง

๓. ความรู้ถ่ายทอด (Migratory knowledge) หมายถึงความรู้ที่เป็นอิสระจากเจ้าของหรือผู้คิดค้น (Creator) ในขณะที่ความรู้ถูกประมวลอย่างกว้างขวางความสามารถในการถ่ายทอดเพิ่มขึ้นตัวอย่างการประมวลเช่นการถ่ายทอดลงในเอกสารฐานข้อมูลรูปภาพบรรยายกระดานทำการอีเมลล์ดีททัศน์หรือเว็บเพจบนเครือข่ายของบริษัท เป็นต้น^{๒๑} ส่วน Clyde ได้จำแนกความรู้ไว้ ๒ ระดับคือระดับปฐมภูมิและระดับทุติยภูมิโดยแบ่งในชั้นปฐมภูมิเป็น ๓ ประเภทคือ (๑) ความรู้เชิงพรรณนา (Descriptive knowledge) (๒) ความรู้เชิงกระบวนการ (Procedural knowledge) (๓) ความรู้เชิงตรรกะหรือเหตุผล (Reasoning knowledge) ส่วนในระดับทุติยภูมิแบ่งเป็น ๓ ประเภทเช่นกันคือ

๑. ความรู้ทางภาษา (linguistic knowledge)

๒. ความรู้ในทางซึมซับ (assimilative knowledge)

๓. ความรู้เชิงการนำเสนอ (presentation knowledge) โดยอธิบายความหมายของความรู้ในชั้นปฐมภูมิว่ามีรายละเอียดดังนี้คือ

๓.๑ ความรู้เชิงพรรณนา (descriptive knowledge) หมายถึง การอธิบายสถานะของโลกไม่ว่าจะเป็นโลกจริงเสมือนจริงหรือโลกการคาดคะเนและรวมความถึงการอธิบายลักษณะของ

^{๒๑} AmritTiwana, The Knowledge Management Toolkit: Practical Techniques for Building a Knowledge Management System, (Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall PTR, 2000, p.67.

แนวคิดที่ดีปัจจุบันและอนาคตหรือสถานการณ์สมมติข้อมูลสารสนเทศที่มีลักษณะของการอธิบายอยู่แล้วแต่การใช้งานของความรู้เชิงพรรณนามีลักษณะการใช้งานที่จำกัดเพราะมีที่มาจากด้านเดียวแต่ข้อมูลเหล่านี้สามารถถูกนำมาเป็นฐานหรือตีความเพิ่มเติมที่ทำให้เกิดความรู้เชิงพรรณนาอื่น ๆ ได้เช่น การพยากรณ์การคาดคะเนปัญหาทางแก้ปัญหาต่างๆ เป็นต้นนอกจากนั้นแล้วความรู้เชิงพรรณนาก็สามารถเรียกอีกอย่างหนึ่งว่าความรู้รรณานิบายได้ (declarative knowledge) เนื่องจากมีลักษณะการอธิบายและพรรณนาที่ใกล้เคียงกัน^{๒๒}

๓.๒ ความรู้เชิงกระบวนการ (procedural knowledge) หมายถึงเป็นความรู้ในการดำเนินการทำสิ่งต่าง ๆ หรือความเข้าใจในกระบวนการของสิ่งต่างๆด้วยกระบวนการที่เป็นขั้นเป็นตอนสำหรับดำเนินการกิจต่าง ๆ หรืออธิบายกลไกของสิ่งที่เกิดขึ้นตัวอย่างเช่นขั้นตอนการแก้ปัญหายุทธศาสตร์แผนการปฏิบัติการโปรแกรมและวิธีการ เป็นต้น

๓.๓ ความรู้เชิงตรรกะหรือเหตุผล (reasoning knowledge) หมายถึงความรู้ที่สามารถเป็นได้ทั้งความรู้ฝังลึกและความรู้ชัดแจ้งเป็นความรู้ซึ่งสามารถรับจากภายนอกหรือสร้างจากภายในมาจากภายนอกสู่ภายในและจากภายในสู่ภายนอกได้เช่นการบ่งชี้ความจริงเท็จของข้อสรุปหนึ่ง ๆ หรือการบ่งชี้สิ่งที่สามารถกระทำได้ในสถานการณ์หนึ่งๆซึ่งความเชื่อมโยงระหว่างสถานการณ์และการกระทำหรือข้อสรุปนี้อาจตั้งอยู่บนพื้นฐานทางตรรกศาสตร์

Ikujiro Nonaka, and Hirataka Takeuchi^{๒๓} และนักวิชาการหลายท่านที่มักกล่าวอ้างถึงการแบ่งประเภทความรู้ของไมเคิลโพลานีย^{๒๔} ที่ได้แบ่งความรู้เป็นประเภทใหญ่ด้วยกัน ๒ ประเภท คือความรู้ฝังลึกในตัวคน (Tacit knowledge) และความรู้ชัดแจ้ง (Explicit knowledge) มีรายละเอียดดังต่อไปนี้คือ

๑. ความรู้ฝังลึกในตัวคน (Tacit knowledge)

ความรู้ฝังลึกในตัวคน หมายถึง สิ่งที่เห็นได้ไม่ชัดเป็นความรู้ที่มาจากการปฏิบัติเป็นความรู้ที่ฝังลึกอยู่ในการกระทำกระบวนการและกิจวัตรประจำตัวต่าง ๆ ความรับผิดชอบอุดมคติคุณค่าและอารมณ์หลากหลาย ซึ่งยากที่จะอธิบายโดยใช้คำพูดมีรากฐานมาจากการกระทำและประสบการณ์

^{๒๒} Clyde W. Holsapple, **Handbook on Knowledge Management 1 Knowledge Matters**, (Berlin: Springer-Verlag Berlin, 2003), pp. 179-181.

^{๒๓} Ikujiro Nonaka, and Hirataka Takeuchi, **The Knowledge Creating Company : How Japanese Companies Create the Dynamics of Innovation**, (New York, [u.a]: Oxford University Press, 1995), pp. 59-61.

^{๒๔} Tacit knowledge และ explicit knowledge ตรงกับคำที่ใช้ในหนังสือของไมเคิลโพลานียว่า personal และ objective ตามลำดับ- Michael Polanyi, **Personal Knowledge : Towards a Post-Critical Philosophy**, (London : Routledge & Kegan Paul ,1962), p.373.

เป็นความเชื่อทักษะและมีลักษณะเป็นอัตวิสัย (subjective) เป็นเรื่องส่วนบุคคลมีบริบทเฉพาะ (context-specific) ต้องการการฝึกฝนเพื่อให้เกิดความชำนาญทำให้เป็นทางการและสื่อสารได้ยาก นอกจากนั้นยังเป็นความรู้เฉพาะตัวที่เกิดจากประสบการณ์การศึกษาการสนทนาการฝึกอบรมความเชื่อเจตคติของแต่ละบุคคลเป็นความรู้บวกกับสติปัญญาและประสบการณ์อีกทั้งยังเป็นการเรียนรู้หรือพรสวรรค์ต่างๆซึ่งสื่อสารหรือถ่ายทอดในรูปของตัวเลขสูตรหรือลายลักษณ์อักษรได้ยากได้แก่ วิจารณ์ญาณความลับทางการค้าวัฒนธรรมองค์กรทักษะความเชี่ยวชาญในเรื่องต่างๆเคล็ดวิชาเป็นภูมิปัญญาปฏิภาณไหวพริบเป็นต้น

ความรู้ประเภทนี้ถือว่าเป็นความรู้ที่ไม่เป็นทางการจัดระบบหรือจัดหมวดหมู่ไม่ได้แต่สามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้โดยการนำมาเล่าสู่กันฟังและถ่ายทอดแบ่งปันความรู้ซึ่งกันและกันได้ อีกทั้งยังสามารถสังเกตและเลียนแบบกันได้และยังสามารถพัฒนาเป็นความรู้ที่ก่อให้เกิดความได้เปรียบในการแข่งขันซึ่งความรู้ประเภทนี้ใช้เวลาและมีต้นทุนสูงในการถ่ายโอนความรู้ ตัวอย่างเช่น ความสามารถในการชิมรสไวน์ทักษะในการสังเกตเปลวควันจากปล่องโรงงานว่ามีปัญหาในกระบวนการผลิตหรือไม่หรือทักษะในการทำกับข้าวเป็นต้น

๒. ความรู้ชัดแจ้ง (explicit knowledge)

ความรู้ชัดแจ้งเป็นความรู้ที่เห็นได้ชัดเจนเป็นรูปธรรมเป็นความรู้ที่อยู่ในตำราเป็นความรู้ที่รวบรวมได้ง่ายจัดระบบและโอน โดยใช้วิธีการดิจิทัลมีลักษณะวัตถุวิสัย (Objective) สามารถแปลงเป็นรหัสในการถ่ายทอด โดยวิธีการที่เป็นทางการไม่จำเป็นต้องอาศัยการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นเพื่อถ่ายทอดความรู้และสามารถแสดงออกในภาษาที่เป็นระบบและเป็นทางการและถูกแบ่งปันในรูปแบบของข้อมูลสูตรทางวิทยาศาสตร์ข้อกำหนดต่าง ๆ (Specifications) คู่มือต่าง ๆ หรือสิ่งที่คล้าย ๆ กันมันสามารถอยู่ในแนวทางปฏิบัติถูกส่งผ่านและถูกเก็บไว้อย่างสัมพันธ์กันอย่างง่ายดาย เช่นนโยบายขององค์กรกระบวนการทำงานซอฟต์แวร์เป็นต้นและยังมีความหมายที่เป็นความรู้ที่ได้การถ่ายทอดจากบุคคลออกมาในรูปของการบันทึกในรูปแบบต่างๆซึ่งก็คือสารสนเทศนั่นเอง เช่นหนังสือบทความเอกสารมาตรฐานลิขสิทธิ์สิทธิบัตรเครื่องหมายการค้ารายงานประจำปีสื่อโสตทัศน (VDO CD) สื่ออิเล็กทรอนิกส์ (โปรดัคส์อิเล็กทรอนิกส์อินเทอร์เน็ตเว็บไซต์ E-books) เป็นต้น ความรู้ประเภทนี้ถือได้ว่ามีการใช้สัญลักษณ์ ไม่ว่าจะเป็นภาษาเขียนภาษาพูด เพื่อการบันทึกความรู้ นั้น ๆ จะทำให้คนเข้าใจได้กว้างขวางและสะดวกยิ่งขึ้น เมื่อความรู้ที่มีการสะสมกันมานานจึงเป็นความรู้ที่ใช้ประโยชน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีการตรวจสอบอย่างเป็นระบบและ ชู (Choo) ได้แบ่งความรู้ออกเป็น ๓ ประเภท คือ

๑. ความรู้อย่างไม่เป็นทางการ (Tacit Knowledge) เป็นทักษะหรือความรู้เฉพาะตัวของแต่ละบุคคลที่มาจากประสบการณ์ ความเชื่อ หรือ ความคิดสร้างสรรค์ ในการปฏิบัติงาน เช่น การถ่ายทอดความรู้ ความคิด ผ่านการสังเกต การสนทนา การฝึกอบรม ความรู้ประเภทนี้เป็นหัวใจ

สำคัญที่ทำให้งานประสบความสำเร็จ ตัวอย่างของความรู้ชนิดนี้ เช่น เมื่อช่างเครื่องยนต์ฟังเสียงเครื่องยนต์ก็สามารถรู้อาการของเครื่องยนต์ได้ เนื่องจากความรู้ประเภทนี้เกิดจากประสบการณ์และนำมาเล่าสู่กันฟัง จึงไม่สามารถเขียนเป็นกฎเกณฑ์หรือตำราได้ แต่สามารถถ่ายทอดและแบ่งปันความ ยารู้ได้โดยการสังเกตและเลียนแบบ

๒. ความรู้อย่างเป็นทางการ(explicit knowledge) เป็นความรู้ที่มีการบันทึกไว้เป็นลายลักษณ์อักษร และใช้ร่วมกันในรูปแบบต่าง ๆ เช่น สิ่งพิมพ์ธุรกิจ เอกสารขององค์กรธุรกิจไปรษณีย์ อิเล็กทรอนิกส์ เว็บไซต์ อินเทอร์เน็ต ความรู้ประเภทนี้เป็นความรู้ที่แสดงออกมาโดยใช้ระบบสัญลักษณ์ จึงสามารถสื่อสารและเผยแพร่ได้อย่างสะดวกสามารถแบ่งออกได้เป็น ๒ แบบ คือ

๒.๑ Object-based เป็นความรู้ที่เกิดจากการสร้างขึ้น เช่น ผลิตภัณฑ์สูตรวิทยาศาสตร์ ข้อกำหนด คู่มือ สิทธิบัตร โปรแกรมสำเร็จรูป ฐานข้อมูลคอมพิวเตอร์ แบบวาดทางเทคนิค เครื่องมือ ต้นแบบรูปภาพ การบันทึกเสียง และฟิล์ม เป็นต้น

๒.๒ Rule-based เป็นความรู้ที่ถูกนำมาประมวลเป็นกฎเกณฑ์ ระเบียบปฏิบัติ หรืองานประจำ

๓. ความรู้ที่เกิดจากวัฒนธรรม (Cultural knowledge) เป็นความรู้ที่เกิดจากศรัทธา หรือความเชื่อที่ทำให้กลายเป็นความจริง ซึ่งจะขึ้นอยู่กับประสบการณ์ การเฝ้าสังเกต และการสะท้อน ผลกลับของตัวความรู้ และของสภาพแวดล้อม องค์การที่พัฒนามาเป็นระยะเวลาที่ต่อเนื่องกันอย่างยาวนาน จะพัฒนาความเชื่อร่วมกันในเรื่องที่เกี่ยวกับธรรมชาติของธุรกิจหลักขององค์การ ความสามารถหลักขององค์การ การตลาด และคู่แข่ง^{๒๕} นอกจากนี้ สถาบันเพิ่มผลผลิตแห่งชาติ ได้กล่าวถึงการแบ่งประเภทของความรู้จากผู้เชี่ยวชาญท่านอื่นๆ ได้แก่ เอ็ดวินสัน ที่แบ่งความรู้ ออกเป็น ๓ ประเภท คือความรู้เพราะบุคคล ความรู้ขององค์กร และความรู้ที่เป็นระบบ ดังนี้

๑. ความรู้เพราะบุคคล (Individual Knowledge) เป็นความรู้ที่อยู่ในตัวพนักงานแต่ละคน หรือเป็นความรู้ที่อยู่ในหัวของพนักงาน

๒. ความรู้ขององค์กร(Organizational knowledge) เป็นความรู้ที่ได้จากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างพนักงานที่อยู่ในกลุ่มที่อยู่ในกลุ่มหรือฝ่ายงานต่าง ๆ ในองค์กรทำให้เกิดเป็นความรู้โดยรวมขององค์กร สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการทำงานขององค์กรโดยรวมได้มากขึ้น

๓. ความรู้ที่เป็นระบบ (Structural knowledge) เป็นความรู้ที่เกิดจากการสร้างหรือต่อยอดองค์ความรู้ผ่านกระบวนการ คู่มือ และจรรยาบรรณต่าง ๆ ในองค์กร

ทั้งความรู้ทั้ง ๓ ประเภทข้างต้น สามารถเป็นได้ทั้งในรูปของ tacit knowledge และ Explicit knowledge และการแบ่งประเภทความรู้ของ สโนว์เดน ที่ให้แนวคิดว่า ความรู้มีตั้งแต่ที่เป็น

^{๒๕}Chum Wei Choo, “Working Knowledge: How Organizations Manage What They Know”, Congress of Southeast Asian Librarians, 7-9, 35, (April 2000), pp. 26-28.

นามธรรมยากต่อการบริหารจัดการ จนกระทั่งถึงที่เป็นรูปธรรม หรือเป็นลายลักษณ์อักษรชัดเจน สามารถจัดการงานได้

จากประเภทของความรู้ที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้นนั้นสามารถสรุปได้ว่า ความรู้แบ่งออกเป็น ๒ ประเภท คือ ความรู้ฝังลึกในคน เป็นความรู้ที่ฝังอยู่ในตัวคน แต่ยังไม่ได้นำเสนอสู่ภายนอก เช่น ทักษะหรือความรู้เฉพาะตัวของแต่ละบุคคลที่มาจากประสบการณ์ ความเชื่อค่านิยม หรือความคิดสร้างสรรค์ในการปฏิบัติงาน และความรู้เปิดเผย ซึ่งเป็นความรู้ที่มีการบันทึกไว้เป็นลายลักษณ์อักษร และใช้ร่วมกันในรูปแบบต่าง ๆ เช่น เอกสารทางราชการ การบันทึก การรายงาน จดหมาย ข่าวประกาศ วิทยุทัศน์ สิ่งตีพิมพ์ หนังสือ ตำรา เป็นต้น

ระดับความรู้

ในยุคแรก ๆ แม้ความรู้ของมนุษย์จะมีอยู่อย่างจำกัด แต่การรู้ของมนุษย์ก็มักจะเชื่อมโยงกับประสบการณ์ชีวิต และทำให้ความรู้ที่เกิดขึ้นและเกิดประโยชน์นำไปปฏิบัติใช้ทั้งนี้ เพราะไม่ใช่เป็นการรู้แบบการรู้จำ แต่เป็นการรู้แบบการเข้าใจ ดังนั้น การเข้าใจในเรื่องระดับของความรู้จะช่วยให้รู้ว่า ความรู้ที่เกิดขึ้นนั้นจะใช้ประโยชน์ในระดับต่าง ๆ ของความรู้ได้อย่างไร เป็นการแสดงให้เห็นถึงความสามารถของบุคคลในการนำความรู้ไปใช้ ซึ่งชัยอนันต์ สมุทวณิช อธิบายถึงการรู้ของบุคคลแบ่งออกได้เป็น ๔ ระดับ คือ

๑. การไม่รู้ว่ามีรู้ เป็นสภาวะสุดโต่งที่ไม่ก่อให้เกิดการเข้าถึงตัวความรู้ได้
๒. การไม่รู้ว่ามีรู้ เป็นสภาวะของบุคคลที่เคยรู้แต่ระลึกไม่ได้ เป็นเรื่องของจิตใต้สำนึก
๓. การรู้ว่ามีรู้เป็น สภาวะที่อาจก่อให้เกิดการรู้หรือไม่รู้ได้ ขึ้นอยู่กับบุคคลมีความอยากที่ขจัด
๔. การรู้ว่ามีรู้ เป็นสภาวะอุดมคติ ซึ่งเป็นเป้าหมายของการเรียนรู้ นั่นคือ การรู้จักตนเอง^{๒๖}

มนุษย์มีวิธีการหาความรู้หลายวิธี ตั้งแต่สมัยโบราณ จากการรวบรวมของผู้ที่ศึกษาไว้ สรุปได้ว่ามนุษย์มีวิธีการหาความรู้จากแหล่งต่าง ๆ ไม่น้อยกว่า ๙ วิธี ได้แก่ วิธีหาความรู้จากประสบการณ์ การถามผู้รู้ ธรรมเนียมประเพณี การหยั่งรู้ การอนุมาน การอุปมาน วิทยาศาสตร์ และการวิจัย ซึ่งในแต่ละวิธีมีรายละเอียดดังนี้

๑. การหาความรู้ด้วยประสบการณ์ (Experience) เป็นการหาความรู้ที่คุ้นเคยกันมากที่สุด อาจเรียกว่าเป็นการหาความรู้ตามโอกาสหรือความบังเอิญ หรือลองผิดลองถูก โดยการทดลองหลาย ๆ วิธีเพื่อแก้ปัญหาหรือได้มาซึ่งความรู้

๒. การถามผู้รู้ (Authority) เป็นการถามความรู้จากผู้รู้ในเรื่องนั้น ๆ โดยอาจเป็นนักวิชาการ ผู้เชี่ยวชาญ ที่มีความรู้เฉพาะสาขา ซึ่งในสมัยก่อนมักจะเป็นผู้มีอำนาจหรือได้รับการ

^{๒๖} ชัยอนันต์ สมุทวณิช, *เพลินเพื่อรู้*, (กรุงเทพมหานคร: พี.เพรส., ๒๕๔๓), หน้า ๓๘.

ยอมรับ เช่น กษัตริย์ นักปราชญ์ และผู้นำทางศาสนา เป็นต้น ซึ่งความรู้ที่ได้จะถูกต้องหรือไม่ก็ไม่มีใครกล้าคัดค้านหรือพิสูจน์

๓. การหาความรู้ด้วยธรรมเนียมประเพณี (Tradition) นั้นคล้ายกับการถามผู้รู้ เพียงแต่การถามผู้รู้ เป็นการถามโดยแต่วิธีนี้ได้จากแนวปฏิบัติสืบทอดกันมาโดยไม่มีการเปลี่ยนหรือเปลี่ยนแปลงน้อยมาก เพราะไม่มีใครกล้าพิสูจน์ว่าสิ่งที่ปฏิบัติกันมาถูกต้องหรือไม่เพียงไร เช่น การแต่งกายหรือการปฏิบัติตัวในพิธีการต่าง ๆ เป็นต้น

๔. การหาความรู้ด้วยวิธีการหยั่งรู้ (Intuition) เป็นการได้รับความรู้โดยไม่มีเหตุผล หรือกระบวนการใด ๆ เหมือนกับเป็นเรื่องอัศจรรย์ ซึ่งการหาความรู้วิธีนี้คนไทยคุ้นเคยดีก็คือ การได้รับความรู้ด้วยการตรัสรู้ของพระพุทธเจ้า

๕. การอนุมาน (Deduction) การหาความรู้แบบนี้ถือว่าเป็นวิธีที่เป็นระบบ ซึ่งนักปราชญ์ชาวกรีกคิดค้นขึ้นโดยใช้หลักตรรกวิทยา หรือเชิงเหตุผล เริ่มจากข้อเท็จจริงใหญ่ไปสู่ข้อเท็จจริงย่อย และข้อสรุป เช่น ข้อเท็จจริงใหญ่ว่า นักศึกษาปริญญาโททุกคนต้องทำวิทยานิพนธ์ ข้อเท็จจริงย่อยมีว่าสาयันเป็นนักศึกษาปริญญาโท ข้อสรุปจะได้ว่าสาयันต้องทำวิทยานิพนธ์ข้อสรุปจะเป็นจริงเสมอถ้าข้อเท็จจริงย่อยเป็นความจริง อย่างไรก็ตาม การหาความรู้ด้วยวิธีนี้จะได้ความรู้ใหม่ และมีโอกาสผิดพลาดได้ในบางสถานการณ์ ที่พบเห็นกันทั่วไป เช่นกรณีการแข่งขันกีฬาฟุตบอล โดยทีมแรกชนะทีมที่สอง ทีมที่สองชนะทีมที่สาม สรุปว่าทีมแรกต้องชนะทีมที่สาม ซึ่งไม่เป็นจริงเสมอไป ทีมแรกอาจจะแพ้ก็ได้ ดังที่ปรากฏอยู่เสมอ ๆ เป็นต้น

๖. การหาความรู้ด้วยการอุปมาน (induction) เป็นการใช้การรวบรวมข้อเท็จจริงย่อยมาจัดเป็นหมวดหมู่ แล้วจึงรวมเป็นข้อสรุป เช่น ในสำนักวิจัยแห่งหนึ่งข้อเท็จจริงย่อยหลายข้อ พบว่านายสมโชติ นายสมชัย นางสาวสมหญิง นางสาวสมศรี จบการศึกษาจากสถาบันการศึกษาแห่งเดียวกัน ทุกคนมีความสามารถในการทำวิจัย จึงสรุปว่า ผู้ที่จบจากสถาบันการศึกษานั้นเป็นผู้มีความสามารถในการทำวิจัย เป็นต้น การหาความรู้ด้วยวิธีนี้มีข้อดี คือ จะได้ความรู้ใหม่ แต่มีข้อผิดพลาดได้ง่าย ถ้าข้อเท็จจริงย่อยไม่เป็นความจริง หรือข้อสรุปย่อยมีไม่เพียงพอ หรือเกิดจากความบังเอิญ จะทำให้สรุปผิดพลาดได้ เช่น จากกรณีตัวอย่างถ้าผู้จบการศึกษาทั้ง ๔ คนมีความสนิทสนมกัน บุคลิกลักษณะนิสัย คล้ายคลึงคลึงกัน ปรีक्षाหาหรือ และร่วมกันทำวิทยานิพนธ์ก็จะทำให้สรุปผิดได้ หรืออาจพูดง่าย ๆ ว่าไม่ได้เป็นตัวแทนของนักศึกษาทั้งหมดนั่นเอง การค้นหาความรู้ด้วยวิธีนี้ประกอบด้วยวิธีย่อย ๓ วิธีคือ

๖.๑ การอุปมานสมบูรณ์ (perfect induction) ใช้วิธีการเก็บข้อมูลจากหน่วยของประชากร แล้วทำการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของข้อมูลย่อย เช่น ต้องการทราบว่าผู้ปกครองของนักศึกษามีอาชีพอะไร ก็ศึกษาจากผู้ปกครองทุกคนแล้วนำมาวิเคราะห์สรุป ก็จะได้ผลที่เชื่อถือได้ แต่มีความยุ่งยากและสิ้นเปลืองทรัพยากรมาก มีความเป็นไปได้ในทางปฏิบัติน้อย

๖.๒ การอุปมานไม่สมบูรณ์ (imperfect induction) คล้ายวิธี ๖.๑ แต่เก็บข้อมูลบางส่วน หรือใช้กลุ่มตัวอย่าง ผลที่ได้จะมีความน่าเชื่อถือหรือไม่ขึ้นอยู่กับความเป็นตัวแทนของ ตัวอย่างที่นำมา ศึกษาว่าเป็นตัวแทนของประชากรหรือไม่ดังกล่าวแล้ว แต่มีข้อดีคือ สะดวกและประหยัด ความเป็นไปได้ในทางปฏิบัติมาก

๖.๓ การอุปมานแบบเบคอนเนียน และมิลล์ (baconianinductionmill) เป็นการตรวจสอบ ข้อเท็จจริงเชิงเหตุผลจากข้อมูล ซึ่งมีวิธีที่คล้ายกัน โดยสรุปยึดตามแนวของมิลล์ ๕ วิธี คือ ส่วนที่ เหมือนกัน ต่างกัน ร่วมกันของความเหมือนกับความต่าง ส่วนที่เหลือและความผันแปร

๖.๓.๑.การอนุมาน – อุปมาน(deduction-induction) การหาความรู้ด้วยวิธีนี้ โดยนำเอา วิธีที่ ๕ และ ๖ มารวมกัน เนื่องจากมีผู้เห็นว่าจะใช้วิธีหนึ่งวิธีใดเพียงวิธีเดียวไม่เพียงพอต้องใช้ทั้ง ๒ วิธี ซึ่งเรียกวิธีการนี้ว่า การคิดแบบครอบคลุม (reflective thinking) โดยมีขั้นตอน ๕ ขั้น คือ ขั้นเกิด ปัญหา กำหนดนิยามปัญหา ตั้งสมมุติฐาน ตรวจสอบความถูกต้องของสมมุติฐาน และทดสอบ สมมุติฐาน ซึ่งเป็นที่มาของวิธีวิทยาศาสตร์

๖.๓.๒.การหาความรู้ด้วยวิธีการทางวิทยาศาสตร์ (scientific) ถือว่าเป็นระบบและมีแบบ แผนสมบูรณ์ที่สุด และความรู้ความจริงที่ได้น่าเชื่อถือมากที่สุดเช่นกัน โดยมีขั้นตอนที่สำคัญ ๕ ขั้นตอน คือ

๖.๓.๒.๑ ขั้นปัญหา (problem) เป็นขั้นตอนแรกที่ต้องการแสวงหาความรู้วิเคราะห์ว่า อยากรู้หรือมีปัญหอะไรบางอย่างที่ต้องการคำตอบ

๖.๓.๒.๒ ขั้นกำหนดสมมุติฐาน (hypothesis) เป็นการวางแนวทางอย่างมีเหตุผลเพื่อหา คำตอบ

๖.๓.๒.๓ ขั้นการรวบรวมข้อมูล (collection of data) เป็นการรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการ ต่าง ๆ ได้แก่ สังเกต สอบถาม สัมภาษณ์ ทดสอบ และทดลอง

๖.๓.๒.๔ ขั้นวิเคราะห์ข้อมูล (analysis of data) ขั้นนี้เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบ ว่าตรงกับสมมุติฐานที่กำหนดไว้หรือไม่

๖.๓.๒.๕ ขั้นการสรุปผล (conclusion) เป็นการนำผลการวิเคราะห์มาสรุปตาม ความอยากรู้หรือปัญหาที่กำหนดไว้

การใช้วิธีการทางวิทยาศาสตร์หาความรู้ นั้น มีข้อตกลงเบื้องต้นที่สำคัญ ๒ ประการ คือ ข้อตกลงเบื้องต้นเกี่ยวกับรูปแบบของธรรมชาติ มีหลักว่าปรากฏการณ์ธรรมชาติทุกชนิดต้องมีสาเหตุ อย่างคงเส้นคงวา ไม่ใช่ความบังเอิญ หรือผลย่อมเกิดจากเหตุ ข้อตกลงเบื้องต้นเกี่ยวกับกระบวนการ ทางจิตวิทยา มีหลักว่าบุคคลได้รับความรู้ต่าง ๆ โดยอาศัยการรับรู้ การจำ และการใช้เหตุผล ได้โดย หาข้อเท็จจริง สังเกตหรือทดลองด้วยตนเองอย่างมีความเชื่อมั่น ไม่ใช่การฟังจากผู้อื่นการวิจัย

(Research) เป็นวิธีการหาความรู้โดยใช้หลักการของวิธีการทางวิทยาศาสตร์ซึ่งเป็นระบบและมีแบบแผนสมบูรณ์ ทำให้ความรู้ที่ได้มีความน่าเชื่อถือได้รับการยอมรับและกันมากที่สุดในปัจจุบัน^{๒๗}

ความหมายการจัดการความรู้ (Knowledge Management)

เมื่อโลกเข้าสู่ยุคเศรษฐกิจฐานความรู้ ความรู้จึงเป็นอำนาจ (knowledge isPower) เนื่องจากเป็นความรู้ที่ผูกพันอยู่กับงานหรือกิจกรรมของบุคคลและองค์การ เป็นความรู้ที่ใช้ในงานและสร้างขึ้นโดยผู้ปฏิบัติงาน หรือกลุ่มผู้ปฏิบัติงานเอง โดยอาจสร้างขึ้นจากการเลือกเอาความรู้เชิงทฤษฎีหรือความรู้จากภายนอกมาปรับแต่ง เพื่อการใช้งานหรือสร้างขึ้นโดยตรงจากประสบการณ์ในการทำงาน ความรู้เหล่านี้มีลักษณะบูรณาการและมีความจำเพาะต่อบริบทของงาน ต่อกลุ่มผู้ปฏิบัติงาน ต่อหน่วยงานและต่อองค์กรนั้น^{๒๘} ความรู้ที่จะนำมาใช้เพื่อให้องค์การบรรลุตามเป้าหมายนั้น จำเป็นจะต้องมีกระบวนการหรือขั้นตอนในการจัดการความรู้อย่างเป็นระบบ โดยนับตั้งแต่ปี ค.ศ. ๑๙๙๐ เป็นต้นมา การจัดการความรู้ไม่ใช่ศาสตร์ของการพัฒนาองค์การที่มุ่งเฉพาะการใช้เทคโนโลยี และเครือข่ายแต่เพียงอย่างเดียวอีกต่อไป แต่ได้กลายเป็นศาสตร์ใหม่ที่องค์การชั้นนำทั่วโลก ไม่เว้นแม้แต่ในการจัดการศึกษาที่ได้นำการจัดการความรู้ไปใช้เพื่อการพัฒนาเพิ่มพูนศักยภาพผู้ปฏิบัติงานเพิ่มผลิต และบริการขององค์การมากขึ้นเรื่อย ๆ ^{๒๙} เพื่อให้เกิดความเข้าใจอย่างชัดเจนเกี่ยวกับการจัดการความรู้ ผู้วิจัยได้ศึกษา หลักการแนวคิดทฤษฎี ซึ่งมีผู้รู้ นักวิชาการต่าง ๆ ได้กล่าวไว้ ด้วยมีสาระดังนี้

Nonaka and Takeuchi ให้ความหมาย การจัดการความรู้ว่า คือกระบวนการในการสร้างความรู้ใหม่อย่างต่อเนื่อง เผยแพร่ความรู้ทั่วทั้งองค์การ และนำไปเป็นส่วนประกอบสำคัญของผลิตภัณฑ์บริหารเทคโนโลยีและระบบใหม่ ๆ^{๓๐} ส่วนเดเวลพอร์ทอธิบายเกี่ยวกับองค์ประกอบของการจัดการความรู้ว่าความสำเร็จของการจัดการความรู้เกิดขึ้นจากการผสมผสานการปฏิบัติงานของคน กระบวนการทางธุรกิจ และเทคโนโลยีสารสนเทศเรียกว่าองค์ประกอบการจัดการความรู้ (Components of Knowledge Management) ดังนี้

^{๒๗} พิสนุ พงศ์ศรี, *วิจัยทางการศึกษา*, พิมพ์ครั้งที่ ๔ (กรุงเทพมหานคร: บริษัทพรอพเพอร์ตี้พริ้นท์ จำกัด, ๒๕๕๐), หน้า ๑-๕.

^{๒๘} Gardon Petrash, “Strategy: CompellingWord, complexConcept”, in *Knowledge Management: Classic and Contemporary Works*, MoreyDaryl et al, (London: The MIT Press, 2001), pp. 13-18.

^{๒๙} Paul Quintas, *Managing Knowledge in a New Century*, Managing Knowledge (Londen Sage Publication, 2002), pp 1-14.

^{๓๐} I, Nonaka and H. Takeuchi, *The Knowledge-creating company: hoe Japanese companies create the dynamics of innovation*, (New York : Oxford University Press, 1995), p. 30.

๑. คน (Man) กลยุทธ์หลักที่องค์การใช้เพื่อสร้างความได้เปรียบทางการแข่งขันในทศวรรษนี้มุ่งที่ความสามารถของคนในองค์การ คนจึงมีความสำคัญเป็นอันดับแรกการจัดการความรู้เป็นกลยุทธ์กระบวนการและเทคโนโลยีที่ใช้ในองค์การเพื่อแสวงหา สร้างจัดการแลกเปลี่ยนและทำให้การใช้ความรู้จากหลายศาสตร์ เช่นการบริหารจัดการ(Management Science) การค้นคว้าสารสนเทศ (Information Retrieval) สิ่งประดิษฐ์ทางปัญญา(Artificial Intelligence) และพฤติกรรมองค์การ (Organization Behavior) ซึ่งในทฤษฎีของ เดเวนพอร์ท (Davenport and Prusak) ได้อธิบายการจัดการความรู้ไว้ว่าเป็นการพัฒนาคนในองค์การโดยร้อยละ ๘๐ เป็นการใช้สมองของมนุษย์และ ร้อยละ ๒๐ เป็นการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เพราะหัวใจของการจัดการความรู้ คือ การรวบรวมความรู้ (Gathering Information) การวิเคราะห์ (Analysis) และการสังเคราะห์ (Synthesizing) ตลอดจนการนำความรู้ไปใช้ซึ่งตัวแบบ(Model) ของการจัดการความรู้คือการสร้าง(Creating) การจัดการ (Organizing) และการนำความรู้ไปใช้ (Applying Knowledge)

๒. กระบวนการ (Process) กระบวนการของการจัดการความรู้ประกอบด้วยแนวทางและขั้นตอนของการจัดการความรู้โดยต้องระบุประเภทของสารสนเทศที่ต้องการ ทั้งจากแหล่งข้อมูลภายในและภายนอก เป็นการแยกความรู้ชนิดใดที่ควรนำมาใช้ในองค์การแล้วนำรู้นั้นมากำหนดโครงสร้าง รูปแบบ และตรวจสอบความถูกต้อง ก่อนที่จะนำมาผลิตและเผยแพร่ โดยการบริหารกระบวนการนั้นจะต้องเข้าใจวิสัยทัศน์ที่ชัดเจนขององค์การว่าด้วยการบรรลุเป้าหมายอะไร

๓. เทคโนโลยีสารสนเทศ(Information Technology) การจัดการความรู้มีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นเครื่องมือ เพื่อพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานของความรู้ในองค์การให้เป็นความรู้ที่เกิดประโยชน์ต่อบุคคลนั้นเวลาและรูปแบบที่บุคคลนั้นต้องการ เรียกว่า “ระบบบริหารความรู้” ซึ่งองค์ประกอบของระบบบริหารความรู้ได้แก่ เทคโนโลยีที่ใช้ในการจัดเก็บเอกสารสารสนเทศ (Repositories) แพลตฟอร์มที่ทำให้เกิดการทำงานร่วมกัน(Collaborative Platforms) การมีระบบและฐานข้อมูลที่ใช้งานร่วมกันได้^{๓๑)} ขณะเดียวกันกับ Odell and Grayson การได้มาซึ่งความรู้ที่ถูกต้องเหมาะสมเพื่อบุคคลที่เหมาะสม ณ เวลาที่ถูกต้อง และช่วยให้บุคคลได้แลกเปลี่ยนและใช้ข้อมูลสารสนเทศร่วมกันในการปฏิบัติงานโดยมุ่งมั่นที่ปรับปรุงการดำเนินงานขององค์การ^{๓๒)} Sallis and Jones ให้ความหมายไว้ว่า การจัดการความรู้เป็นกระบวนการของการใช้ความรู้ที่เหมาะสมและเป็นระบบซึ่งประกอบด้วย การแสวงหาความรู้การเก็บรวบรวมความรู้ การสร้างความรู้และการแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างครูกับนักเรียนระหว่างทีมงาน และการนำความรู้ไปใช้เพื่อให้

^{๓๑)} Davenport. And prusak.Working, **Knowledge: New Organization Management What They Know**, (Boston: Harvard Business School, 2002).

^{๓๒)} C.O' dell and C.J.Grayson, **If only Knew what we know: The transfer of internal Knowledge and best practice**, (New Uork: The Free press.OECD, 1998), p. 29.

สถานศึกษามีความเข้มแข็งทางวิชาการฐานผู้นำความรู้ในสังคม ภายใต้การสนับสนุนของผู้บริหารสถานศึกษา และปัจจัยสนับสนุนอื่นที่เอื้อต่อการจัดการความรู้ในสถานศึกษา^{๓๓} ขณะที่ Becerra, Fernandez and Irma กล่าวว่า การจัดการความรู้อาจจำกัดความอย่างง่าย ๆ ว่าหมายถึง การทำอะไรก็ได้ที่จำเป็นต่อการดึงเอาทรัพยากรความรู้ออกมาให้มากที่สุด^{๓๔} การจัดการความรู้ยังหมายถึง เครื่องมือบรรลุเป้าหมายอย่างน้อย ๔ ประการไปพร้อม ๆ กันได้แก่ บรรลุเป้าหมายของงาน บรรลุเป้าหมายการพัฒนาคน บรรลุเป้าหมายการพัฒนาระบบการไปเป็นองค์การเรียนรู้ และบรรลุความเป็นชุมชนเป็นหมู่คณะ ความเอื้ออาทรระหว่างกันในที่ทำงาน^{๓๕}

ส่วน พรธิดา วิเชียรปัญญา กล่าวว่า การจัดการความรู้ หมายถึงกระบวนการอย่างเป็นระบบเกี่ยวกับการประมวลข้อมูลสารสนเทศ ความคิด การกระทำ ตลอดจนประสบการณ์ของบุคคล เพื่อสร้างเป็นความรู้ หรือนวัตกรรม และจัดเก็บในลักษณะของแหล่งข้อมูลที่บุคคลสามารถเข้าถึงได้ โดยอาศัยช่องทางต่าง ๆ ที่องค์การจัดเตรียมไว้เพื่อนำความรู้ที่มีอยู่ไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงาน ซึ่งก่อให้เกิดการแบ่งปันและถ่ายโอนความรู้ และในที่สุดความรู้ที่มีอยู่จะแพร่กระจายและไหลเวียนทั่วทั้งองค์การอย่างสมดุล เป็นไปเพื่อเพิ่มความสามารถในการพัฒนาผลผลิตและองค์การ^{๓๖} ซึ่งบุญดี บุญญากิจ และคณะให้ความหมายของการจัดการความรู้ว่าเป็นกระบวนการในการนำความรู้ที่มีอยู่หรือเรียนรู้มาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อองค์การโดยผ่านกระบวนการต่าง ๆ เช่น การสร้างรวบรวม และแลกเปลี่ยนและใช้ความรู้เป็นต้น^{๓๗}

สำหรับประเวศ วะสี กล่าวว่า คำว่า “การจัดการ” อาจทำให้เกิดความรู้สึกที่ไม่ค่อยดีนักในสังคมไทย เพราะเหมือนจะไปใช้อำนาจจัดการอะไร แต่คำว่า “จัดการความรู้ (Knowledge management)” มีความหมายจำเพาะว่า หมายถึงการจัดการให้มีการค้นพบความรู้ ความชำนาญที่แฝงเร้นในตัวคน หาทางนำออกมาแลกเปลี่ยนเรียนเรียนรู้ ตกแต่งให้ง่ายต่อการใช้อย่างต่อการใช้สอยและมีประโยชน์เพิ่มขึ้น มีการต่อยอดให้คงงามและใช้ได้เหมาะสมกับสภาพความเป็นจริงและกาลเทศะยิ่งขึ้น มีความรู้ใหม่หรือนวัตกรรมเกิดขึ้นจากการเอาความรู้ที่ไม่เหมือนกันมาเจอกัน

^{๓๓} Edward Salkis and Gary Jones, *Knowledge Management in Education*, (London : Kogan page, 2002), pp. 22-29.

^{๓๔} Irma Becerra – Fernandez, and Rajiv Sabherwal, *Knowledge Management Challenges, and Technologies*, (New Jersey : Pearson Education Inc, Upper Saddle River, 2004), p. 2.

^{๓๕} วิจารย์ พานิช, *การจัดการความรู้ ฉบับนักปฏิบัติ*, (กรุงเทพมหานคร: ตาตา พับลิเคชั่น, ๒๕๔๕), หน้า ๗๕.

^{๓๖} พรธิดา วิเชียรปัญญา, *การจัดการความรู้: พื้นฐานและการประยุกต์ใช้*, (กรุงเทพมหานคร: ๒๕๔๗), หน้า ๓๒-๓๓

^{๓๗} บุญดี บุญญากิจ และคณะ, *การจัดการความรู้...จากทฤษฎีสู่การปฏิบัติ*, พิมพ์ครั้งที่ ๒ (กรุงเทพมหานคร: บริษัทเจริญเอ็นเอ็กซ์เพรส จำกัด, สถาบันเพิ่มผลผลิตแห่งชาติ, ๒๕๔๘), หน้า ๑๑.

ข้อสำคัญ ก่อให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกันของคนทั้งหมดที่ร่วมในกระบวนการ ก่อให้เกิดปัญญาร่วม (Collective Wisdom) ทำให้แก้ปัญหาหรือพัฒนาในเรื่องยาก ๆ ได้สำเร็จ^{๓๘}

ส่วน สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาระบบราชการ ก.พ.ร และสถาบันเพิ่มผลผลิตแห่งชาติ กล่าวว่าการจัดการความรู้ในองค์กร หมายถึง การรวบรวมองค์ความรู้ที่มีอยู่ในองค์กร ซึ่งกระจัดกระจายอยู่ในตัวบุคคลหรือเอกสาร มาพัฒนาให้เป็นระบบ เพื่อให้ทุกคนในองค์กรสามารถเข้าถึงความรู้ และพัฒนาตนเองให้เป็นผู้รู้ รวมทั้งปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ อันจะส่งผลให้องค์กรมีความสามารถในเชิงแข่งขันสูงสุด^{๓๙}

สรุปได้ว่า การจัดการความรู้คือ กระบวนการให้คุณค่าแก่ทรัพยากรความรู้และนำทรัพยากรความรู้ มาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดในการพัฒนาบุคคลหรือองค์การผ่านการดำเนินกิจกรรมเกี่ยวกับการกำหนดความรู้ การแสวงหาความรู้ การคัดเลือกและสร้างความรู้ การแลกเปลี่ยนความรู้ การประมวลและกลั่นกรองความรู้ การจัดเก็บความรู้ การเข้าถึงความรู้การนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการติดตามและตรวจประเมินความรู้ เพื่อการบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล เพื่อใช้ความรู้ร่วมกันในการพัฒนาหรือแก้ปัญหา รวมไปถึงมีการจัดการเกี่ยวกับฐานความรู้ของทรัพยากรบุคคลในองค์กร ยกกระดับความรู้โดยที่ความรู้จะต้องถูกต้องและสอดคล้องกับบุคคลและเวลา

องค์ประกอบการจัดการความรู้

องค์ประกอบของการจัดการความรู้เป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อการจัดการความรู้ของหน่วยงานต่างๆ เนื่องจากองค์ประกอบการจัดการความรู้เป็นส่วนสำคัญสำหรับผู้บริหาร นักพัฒนาทรัพยากรบุคคล และนักพัฒนาระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ สามารถดำเนินการจัดการความรู้ให้กับหน่วยงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ นักวิชาการหลายท่านได้ให้แนวคิดสำหรับองค์ประกอบการจัดการความรู้ ดังกล่าว มีรายละเอียดดังนี้

นันทิ จิตสว่าง ได้กล่าวว่า การทำให้เกิดความยั่งยืนในการเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรม กรมราชทัณฑ์ จึงมุ่งสร้างองค์ประกอบทั้งภายในและภายนอก ๖ องค์ประกอบ คือ (๑) มีวิสัยทัศน์และยุทธศาสตร์ที่จะนำไปสู่องค์กรนวัตกรรม

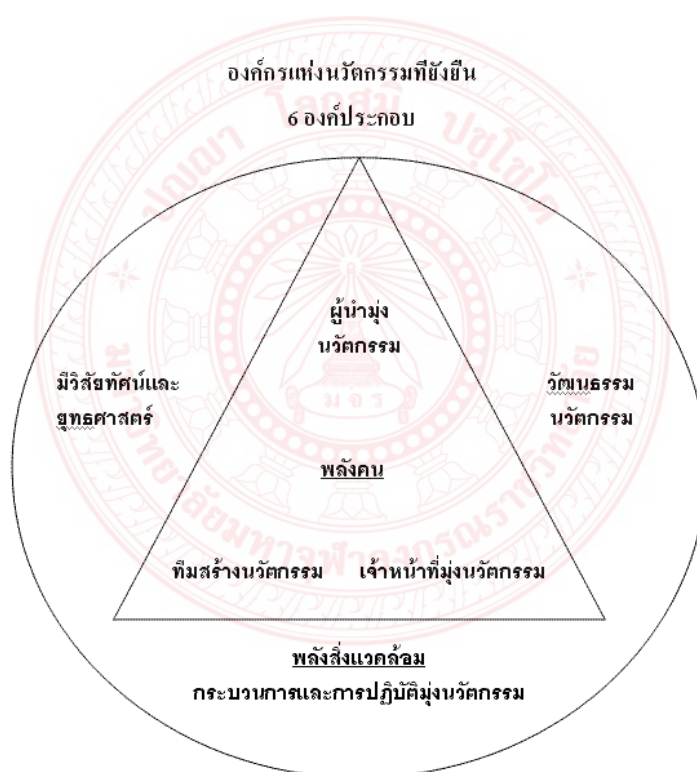
๑. แนวคิดด้านองค์ประกอบการจัดการความรู้
๒. สร้างวัฒนธรรมที่สนับสนุนนวัตกรรมในองค์กร

^{๓๘} ประเวศ วะสี, การจัดการความรู้:กระบวนการปล่อยมนุษย์สู่ศักยภาพ เสรีภาพ และความสุข, พิมพ์ครั้งที่ ๒, (กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์กรีน-ปัญญาญาณ, ๒๕๕๐), หน้า ๔๗-๔๘.

^{๓๙} สำนักงาน ก.พ.ร และสถาบันเพิ่มผลผลิตแห่งชาติ, คู่มือการจัดการทำแผนการจัดการความรู้: จากทฤษฎีสู่การปฏิบัติ, (กรุงเทพมหานคร : สถาบันเพิ่มผลผลิตแห่งชาติ, ๒๕๔๘), หน้า ๔.

๓. มีกระบวนการ และการปฏิบัติที่เอื้ออำนวยต่อการสร้างนวัตกรรม
๔. มีทีมผู้นำที่มุ่งมั่นไปสู่องค์กรแห่งนวัตกรรม
๕. มีทีมงานในการสร้างนวัตกรรมส่งเสริมข้าราชการในการคิดริเริ่มสร้างสรรค์และสร้างนวัตกรรม

โดยสรุปการสร้างองค์กรแห่งนวัตกรรมของกรมราชทัณฑ์ จะมุ่งสร้างทั้งในส่วนที่เกี่ยวกับพลังของบุคคล และพลังของสิ่งแวดล้อม โดยมีทีมผู้นำขององค์กรเป็นหลักในการขับเคลื่อน มีทีมงานของข้าราชการในระดับรองลงมาสนับสนุน มีการกำหนดวิสัยทัศน์ที่ชัดเจน มีการสร้างนวัตกรรมขององค์กรที่เน้นนวัตกรรม และมีกระบวนการและการปฏิบัติที่เน้นนวัตกรรมเป็นสิ่งสนับสนุนแนวทางดังกล่าว ดังแสดงในรูปภาพด้านล่างนี้^{๔๐}



ภาพประกอบที่ ๒.๕ : แสดงการถ่ายทอดความรู้ (Knowledge Transfer)

ที่มา: นัทธี จิตสว่าง, ๒๕๔๙,

^{๔๐} นัทธี จิตสว่าง, Knowledge Management สู่องค์กรนวัตกรรม, (ออนไลน์) แหล่งที่มา: http://www.stou.ac.th/Thai/Schools/Shs/booklet/3_2548/public.htm, 2 มีนาคม 2549.

จะเห็นได้ว่าองค์ประกอบหลัก ๆ ๖ องค์ประกอบ ดังนี้

๑. การจัดการการเปลี่ยนแปลงและพฤติกรรม (Transition and Behavior Management) การจัดการความรู้ที่มีประสิทธิภาพเริ่มต้นจากการที่คนในองค์กรมีการแลกเปลี่ยนและแบ่งปันความรู้ซึ่งกันและกัน การปรับเปลี่ยนวัฒนธรรมองค์กรเป็นสิ่งที่ต้องทำอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ความเชื่อและพฤติกรรมที่องค์กรต้องการให้เกิดขึ้นสามารถซึมลึกเข้าไปในบรรทัดฐานและค่านิยมของคนในองค์กรจนกลายเป็นวัฒนธรรม องค์กรควรทำการเปลี่ยนแปลงแบบค่อยเป็นค่อยไป โดยเน้นในเรื่องการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของคนในองค์กรให้มีการแลกเปลี่ยนความรู้โดยการส่งเสริมและสนับสนุนอย่างต่อเนื่องการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของคนในองค์กรควรเริ่มต้นจากผู้บริหารแล้วจึงขยายผลไปสู่บุคลากรทุกระดับ องค์กรควรพิจารณา ดังนี้

๑.๑ ผู้บริหารระดับสูงจะต้องให้การสนับสนุนอย่างเต็มที่รวมถึงมีส่วนร่วมกับการกิจกรรม ต่าง ๆ อย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่อง

๑.๒ ผู้บริหารต้องเป็นแบบอย่างที่ดีในการแลกเปลี่ยนและจัดการความรู้

๑.๓ จัดตั้งทีมงานเพื่อทำหน้าที่วางแผนและจัดกิจกรรมต่าง ๆ

๑.๔ กำหนดว่าอะไรคือปัจจัยแห่งความสำเร็จของการจัดการความรู้ และต้องมั่นใจว่าปัจจัยเหล่านี้มีอยู่ หรือสามารถสร้างให้เกิดขึ้นได้

๒. การสื่อสาร (Communication) องค์กรจะต้องสื่อสารให้ทุกคนในองค์กรเข้าใจว่าองค์กรกำลังจะทำอะไร เพื่ออะไร จะทำเมื่อไหร่ และอย่างไร ถ้าองค์กรสามารถสื่อสารให้บุคลากรทุกคนรับทราบได้อย่างชัดเจน ก็จะเป็นก้าวแรกที่ทำให้บุคลากรสนใจที่จะเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ รวมถึงเริ่มปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของตน ต้องมีการวางแผนการสื่อสารที่เป็นระบบ และทำการสื่อสารอย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่อง โดยคำนึงถึงปัจจัยหลัก ๓ ประการ คือ เนื้อหาของเรื่องที่ต้องการจะสื่อสาร กลุ่มเป้าหมายที่ต้องการสื่อสาร และช่องทางการสื่อสารซึ่งต้องเลือกใช้ให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมในการทำงานขององค์กร และความสามารถในการรับรู้ของคนในองค์กร สิ่งสำคัญคือ ต้องมีการวัดประสิทธิผลของการสื่อสารว่ากลุ่มเป้าหมายได้รับและเข้าใจเนื้อหาที่ต้องการสื่อสารได้ถูกต้องหรือไม่

๓. กระบวนการและเครื่องมือ (Process and Tools) กระบวนการและเครื่องมือถือเป็นแกนหลักของการจัดการความรู้ที่จะช่วยให้เกิดพฤติกรรมแลกเปลี่ยนความรู้ภายในองค์กร วงจรการจัดการความรู้ของบริษัท Xerox Corporation เป้าหมาย การสื่อสาร การจัดการการเปลี่ยนแปลงและพฤติกรรมกระบวนการ และเครื่องมือ การเรียนรู้ การวัดผลการยกย่องชมเชยและให้รางวัล World Class KM Environment

การเลือกใช้เครื่องมือและกระบวนการจะต้องให้ความสำคัญกับความรู้ทั้งประเภท Tacit และ Explicit ซึ่งมีทั้งที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ และไม่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ

กระบวนการและเครื่องมือที่ไม่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศมีความสำคัญมากสำหรับความรู้ประเภท Tacit เนื่องจากเป็นความรู้ที่อยู่ในตัวคนซึ่งสื่อสารแลกเปลี่ยนได้ดีที่สุด โดยผ่านการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ให้ความรู้และผู้รับความรู้ ตัวอย่างของเครื่องมือเหล่านี้ เช่น ชุมชนแห่งการเรียนรู้ (Community of Practice) การสับเปลี่ยนงาน (Job Rotation) การยืมตัวบุคลากรมาช่วยงาน และเวทีสำหรับการแลกเปลี่ยนความรู้ (Knowledge Forum) เป็นต้น ส่วนกระบวนการและเครื่องมือที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ จะเข้ามามีส่วนสำคัญในขั้นตอนการค้นหา รวบรวม จัดเก็บ และเข้าถึงความรู้ช่วยให้การแลกเปลี่ยนความรู้ประเภท Explicit มีประสิทธิภาพมากขึ้น ตัวอย่างเทคโนโลยีสารสนเทศที่นำมาใช้เพื่อการจัดการความรู้ เช่น ระบบอินเทอร์เน็ตและอินทราเน็ต ในองค์กร การจัดทำ Knowledge Portal ขององค์กร การจะเลือกใช้กระบวนการหรือเครื่องมือใดนั้น ควรพิจารณาปัจจัยต่าง ๆ เช่น ประเภทของความรู้ภายในองค์กร พฤติกรรมลักษณะการทำงานของ คนในองค์กร รวมถึงวัฒนธรรมองค์กร

๔. การฝึกอบรมและการเรียนรู้ (Training and Learning) เป็นการเตรียมความพร้อมของบุคลากรทุกระดับสำหรับการจัดการความรู้ องค์กรจะต้องจัดให้มีการฝึกอบรมเกี่ยวกับแนวทางและหลักการของการจัดการความรู้แก่บุคลากรเพื่อสร้างความเข้าใจและความตระหนักถึงความสำคัญของการจัดการและการแลกเปลี่ยนความรู้ภายในองค์กรให้ความรู้เกี่ยวกับประโยชน์ของการจัดการความรู้ซึ่งจะช่วยให้บุคลากรมองเห็นสิ่งที่พวกเขาจะได้รับจากการจัดการและแลกเปลี่ยนความรู้ชัดเจนยิ่งขึ้น และในองค์กรที่มีการนำระบบหรือเทคนิคใหม่ ๆ มาใช้เพื่อช่วยในการจัดการความรู้ก็อาจจะต้องจัดให้มีการฝึกอบรมเกี่ยวกับการใช้ระบบและเทคโนโลยีเหล่านั้นให้เกิดประโยชน์สูงสุด ในการจัดการฝึกอบรมควรพิจารณาให้มีหลายรูปแบบเพื่อเปิดโอกาสให้บุคลากรในองค์กรสามารถเข้ารับการฝึกอบรมได้อย่างเหมาะสม โดยพิจารณาให้เข้ากับสภาพแวดล้อมในการทำงานของบุคลากร

๕. การวัดผล (Measurement) ถือเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยบอกถึงสถานะของกระบวนการ หรือกิจกรรมต่าง ๆ ภายในองค์กร ผลจากการวัดจะสะท้อนถึงประสิทธิภาพ ซึ่งจะช่วยให้องค์กรสามารถทบทวนแก้ไขข้อบกพร่อง และปรับปรุงกระบวนการต่าง ๆ ให้ประสบผลสำเร็จมากขึ้น การวัดผลจึงไม่ใช่เป็นการควบคุมแต่เป็นการบริหารจัดการและการเรียนรู้พัฒนาการวัดผลยังเป็นสิ่งที่ช่วยให้องค์กรทราบถึงสถานะในขณะนั้นว่าได้บรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้หรือไม่การวัดผลลัพธ์ของการจัดการความรู้เป็นเรื่องใหม่และยังไม่ค่อยชัดเจนนัก Department of the Navy ของประเทศสหรัฐอเมริกาได้ค้นคว้าวิจัยวิธีการที่จะวัดผลการจัดการความรู้โดยแบ่งการวัดผลจากการจัดการความรู้เป็น ๓ ส่วน คือ ๑) การวัดระบบหรือกิจกรรมต่าง ๆ ในการจัดการความรู้ (System Measures) ๒) การวัดปัจจัยส่งออก (Output Measures) และ ๓) การวัดผลลัพธ์ (Outcome Measures) โดยการวัดผลควรปรับเปลี่ยนไปตามพัฒนาการของการจัดการความรู้ขององค์กร องค์กรที่เพิ่งเริ่มดำเนินการควรวัดระบบหรือกิจกรรมต่าง ๆ ที่ทำส่วนองค์กรที่มีการดำเนินการมาไ้ระยะ

หนึ่งแล้วควรวัดจากปัจจัยส่งออก ส่วนการวัดผลลัพธ์นั้นเป็นสิ่งที่วัดได้ยาก แต่เป็นสิ่งที่ผู้บริหารต้องการเห็นมากที่สุด

๖. การยกย่องชมเชยและการให้รางวัล (Recognition and Rewards) การนำการจัดการความรู้มาใช้ในองค์กรอาจใช้การยกย่องชมเชยและให้รางวัลเป็นแรงจูงใจในช่วงเริ่มต้น เพื่อเป็นสิ่งที่ช่วย โน้มน้าวให้บุคลากรปรับเปลี่ยนพฤติกรรมในการแลกเปลี่ยนความรู้และเข้าร่วมกิจกรรมการจัดการความรู้ แต่ในระยะยาวสิ่งที่สามารถโน้มน้าวให้บุคลากรในองค์กรสนใจแลกเปลี่ยนความรู้ได้ดีที่สุดคือประโยชน์ที่จะเกิดขึ้นกับตนเอง เช่นการที่เขาสามารถปฏิบัติงานได้มีประสิทธิภาพมากขึ้น องค์กรควรมีการปรับแผนการยกย่องชมเชยและให้รางวัลให้เหมาะสมกับกิจกรรมที่ทำอยู่อย่างสม่ำเสมอ เพื่อจูงใจให้บุคลากรเข้าร่วมกิจกรรมการจัดการความรู้ นอกจากนี้ควรมีการบูรณาการแผนการยกย่องชมเชยและให้รางวัลเข้ากับระบบการประเมินผลงานและการให้ค่าตอบแทนแก่บุคลากร องค์กรจะต้องค้นหาว่าอะไรเป็นแรงจูงใจสำคัญสำหรับบุคลากรในการเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการความรู้^{๔๑} และ Nonaka& Takeuchi อ้างถึงในวิจารณ์ พานิช กล่าวแนวคิดเกี่ยวกับกิจกรรมสำคัญสำหรับการดำเนินการจัดการความรู้ในองค์กรของ มีรายละเอียดดังนี้

๖.๑ การสร้างวิสัยทัศน์เกี่ยวกับความรู้

ผู้บริหารระดับสูงมีหน้าที่สร้างวิสัยทัศน์เกี่ยวกับความรู้ที่เป็น "ความรู้แห่งชีวิต" หรือความรู้หลักขององค์กร สำหรับใช้เป็นเข็มทิศในการจัดการความรู้ขององค์กร การจัดการวิสัยทัศน์เกี่ยวกับความรู้ ต้องไม่ใช่เพียงแค่สร้าง แต่จะต้องเรียงร้อยร้อยคำให้กินใจและเข้าใจได้ง่าย แล้วสื่อสารให้เป็นที่รับรู้และซาบซึ้ง จนเกิดเป็นความเชื่อและค่านิยมร่วมกันทั่วทั้งองค์กร วิสัยทัศน์ดังกล่าวต้องมีความชัดเจนในระดับที่เหมาะสม คือ ชัดเจนในระดับที่มองเห็นทิศทางและขอบเขตร่วมกันได้อย่างชัดเจน แต่ก็ไม่ชัดเจนหรือมีรายละเอียดมากเกินไป จนทำให้ปิดกั้นความคิดสร้างสรรค์ของพนักงาน วิสัยทัศน์ดังกล่าวจะต้องเปิดโอกาสให้พนักงานในแต่ละ หน่วยย่อยร่วมกันตีความนำไปสู่วิสัยทัศน์และพันธกิจของหน่วยย่อยภายใต้ร่มของวิสัยทัศน์ภาพรวม ทำให้เกิดความรู้สึกผูกพันทุ่มเท ที่จะทำงานร่วมกันเพื่อบรรลุวิสัยทัศน์นั้น

๖.๒ สร้างทีมจัดการความรู้ขององค์กร

การจัดการความรู้เริ่มที่ตัวบุคคลเป็นคนๆ แต่ในที่สุดแล้วต้องดำเนินการเป็นทีม และเป็นระบบทั่วทั้งองค์กร จึงจะเกิดพลังของการจัดการความรู้อย่างเต็มที่ และสมาชิกขององค์กรจะต้องเข้าใจบทบาทของตนเองในด้านการจัดการความรู้ โดยทีมจัดการความรู้ขององค์กร ประกอบด้วย ๓ กลุ่ม คือ กลุ่มผู้ปฏิบัติจัดการความรู้ ได้แก่ พนักงานระดับปฏิบัติการ กลุ่มวิศวกรความรู้ ได้แก่ พนักงานที่เป็นผู้บริหารระดับกลาง และ กลุ่มผู้บริหารความรู้ ได้แก่ ผู้บริหารระดับสูงสุด

^{๔๑} บุญดี บุญญากิจ และคณะ, การจัดการความรู้จากทฤษฎีสู่การปฏิบัติ, (กรุงเทพมหานคร : จีรวัดน์เอ็กซ์เพรส, ๒๕๔๗), หน้า ๔๖-๕๓.

๑. ผู้ปฏิบัติจัดการความรู้ (Knowledge Practitioner) คือ ผู้จัดการความรู้ตัวจริง ทำหน้าที่หลักเกี่ยวกับความรู้ ๔ ประการคือ การเสาะหา (Acquire) สร้าง (Create), สังสม (Accumulate) และใช้ (Exploit) ความรู้ ผู้ปฏิบัติจัดการความรู้ประกอบด้วยคน ๒ กลุ่ม คือ ผู้ปฏิบัติ (Knowledge Operator) กับ ผู้เชี่ยวชาญความรู้ (Knowledge Specialist) ผู้ปฏิบัติเป็นผู้ทำงานหลักขององค์กร และสังสมประสบการณ์จากการปฏิบัติงานนั้น ความรู้ที่เกิดขึ้นในตัวพนักงานเหล่านี้ อยู่ในรูปของทักษะ บทบาทหลักของการจัดการความรู้ในองค์กรของคนเหล่านี้จะเกี่ยวข้องกับความรู้ฝังลึก (Tacit Knowledge) ของตนเอง และขององค์กรเป็นส่วนใหญ่ การจัดการความรู้ของผู้ปฏิบัติ เน้นที่ขั้นตอนการเอาความรู้ที่เปิดเผยชัดแจ้งมาปฏิบัติ (Internalization) และนำเอาความรู้ฝังลึกของตนมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกัน (Socialization) และผู้เชี่ยวชาญความรู้ ทำหน้าที่เกี่ยวกับความรู้ที่เปิดเผยชัดแจ้ง (Explicit Knowledge) และสามารถนำไปเก็บไว้ในคอมพิวเตอร์ให้ค้นหา จัดหมวดหมู่ และจัดส่งให้แก่ผู้ปฏิบัติได้ง่าย เนื่องจากการวิจัยและพัฒนาเป็นการสร้างความรู้ที่เปิดเผยชัดแจ้ง บุคลากรที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยและพัฒนาทั้งหมดจึงถืออยู่ในกลุ่มผู้เชี่ยวชาญความรู้ด้วย ผู้เชี่ยวชาญความรู้ทำหน้าที่สร้างความรู้ที่ชัดแจ้งจากความรู้ฝังลึก (Externalization) และนำความรู้ที่ชัดแจ้งมาสังเคราะห์จัดหมวดหมู่หรือสร้างเป็นความรู้ที่ยกระดับขึ้น หรือเรียกได้คือ Combination

๒. วิศวกรความรู้ (Knowledge Engineer) เป็นภารกิจของผู้บริหารระดับกลาง หน้าที่หลักคือการตีความและแปลงความรู้ฝังลึกให้เป็นความรู้ที่เปิดเผย จับต้องได้ และนำไปปฏิบัติได้ง่าย วิศวกรความรู้ทำหน้าที่เชื่อมโยงระหว่างผู้บริหารระดับสูงกับพนักงานระดับปฏิบัติ โดยตีความวิสัยทัศน์เกี่ยวกับความรู้ขององค์กรที่ผู้บริหารระดับสูง "ยกร่าง" ขึ้น และอยู่ในสภาพที่เป็นความรู้ฝังลึก ไม่ชัดแจ้ง ให้เป็นความรู้ที่เปิดเผยชัดแจ้ง สอดคล้องกับงานของพนักงานระดับปฏิบัติ เอามาพูดคุยทำความเข้าใจกับพนักงานระดับปฏิบัติ เพื่อให้พนักงานระดับปฏิบัติเกิดวิสัยทัศน์ความรู้ของตนในระดับบุคคล และในระดับทีมงานหรือหน่วยงานย่อย วิศวกรความรู้จึงแสดงบทบาทหลักในการ Externalize ความรู้ฝังลึกออกมาเป็นความรู้ชัดแจ้ง นอกจากนั้น วิศวกรความรู้ยังมีหน้าที่หลักอีก ๓ ประการ โดยที่ทั้ง ๓ หน้าที่เป็นเรื่องเกี่ยวกับการหมุนวงจรระดับความรู้ในลักษณะของ "เกลียวความรู้" (Knowledge Spiral) เกลียวความรู้แรกคือเกลียวของวงจร SECI (Socialization, Externalization, Combination และ Externalization) เกลียวที่ ๒ คือ เกลียวความรู้ข้ามระดับชั้นภายในองค์กร คือเชื่อมระหว่างระดับล่าง ระดับกลาง และระดับบน ขององค์กร เกลียวที่ ๓ เป็นเกลียวความรู้ข้ามหน่วยงาน ข้ามภารกิจภายในองค์กร ส่วนเซงเก้ (Senge) เสนอทัศนะว่าการจัดการความรู้ที่มีผลมากที่สุด ก็คือ การมีผู้นำองค์กรที่ส่งเสริมสนับสนุน ให้เกิดการจัดการความรู้ในองค์กร โดยการร่วมกันกำหนดวิสัยทัศน์องค์กรเพื่อมิให้เกิดความตึงเครียดเมื่อมีการนำการจัดการความรู้การ

ใช้ และกล่าวโดยสรุปต้องให้ความสำคัญกับนวัตกรรมในการจัดการความรู้ คือ ๑) การเรียนรู้ ๒) การสร้างนวัตกรรม ๓) การเผยแพร่ขีดความสามารถ ๔) การเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ ๕) ชุมชนปฏิบัติ^{๔๒}

ส่วนโนนากะ (Nonaka) ได้นำเสนอวงจร “SECT” : ซึ่งได้รับการยอมรับจากองค์กรต่าง ๆ และผู้เชี่ยวชาญจำนวนมาก วงจร “SECT” กล่าวถึงการเปลี่ยนแปลงความรู้ (Knowledgeconversion) ระหว่าง tacit knowledge และ explicit knowledge ทำให้เกิดความรู้ใหม่ขึ้น ซึ่งจะหมุนเป็นเปลี่ยนไปเรื่อย ๆ อย่างไม่มีสิ้นสุด เพราะการเรียนรู้เกิดตลอดเวลา การสร้างความรู้เกิดขึ้นใน ๔ ลักษณะ คือ

๑. Socialization: การแบ่งปันและสร้าง Tacit knowledge จาก tacit knowledge ของผู้ที่สื่อสารระหว่างกัน โดยการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ตรง

๒. Externalization การสร้างและแบ่งปันความรู้จากสิ่งที่มีและเผยแพร่ ออกมาเป็นลายลักษณ์อักษร เป็นการแปลงจาก Tacit knowledge เป็น Explicit knowledge

๓. Combination เป็นการแปลง Explicit knowledge จาก Explicit Knowledge โดยรวบรวมความรู้ประเภท explicit ที่เรียนรู้ มาสร้างเป็นความรู้ประเภท Explicit ใหม่ ๆ

๔. Internalization เป็นการแปลง Explicit knowledge มาเป็น Tacit Knowledge มักจะเกิดจากการนำความรู้ที่เรียนรู้มาไปปฏิบัติจนทำให้เกิดทักษะและความชำนาญของตนเองในที่สุด^{๔๓} ส่วนทฤษฎีของ เดเวนพอร์ท (Davenport and Prusak) ได้อธิบายการจัดการความรู้ ดังนี้

(๑) พัฒนาค้นในองค์กรโดยร้อยละ ๘๐ เป็นการใช้สมองของมนุษย์และ ร้อยละ ๒๐ เป็นการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เพราะหัวใจของการจัดการความรู้ คือ การรวบรวมความรู้ (Gathering Information) การวิเคราะห์ (Analysis) และการสังเคราะห์ (Synthesizing) ตลอดจนการนำความรู้ นั้นไปใช้ซึ่งตัวแบบ (Model) ของการจัดการความรู้คือการสร้าง (Creating) การจัดการ (Organizing) และการนำความรู้ไปใช้ (Applying Knowledge)

(๒) กระบวนการ (Process) กระบวนการของการจัดการความรู้ประกอบด้วยแนวทาง และขั้นตอนของการจัดการความรู้โดยต้องระบุประเภทของสารสนเทศที่ต้องการ ทั้งจากแหล่งข้อมูล ภายในและภายนอก เป็นการแยกว่าความรู้ชนิดใดที่ควรนำมาใช้ในองค์กรแล้วนำความรู้ นั้นมา กำหนดโครงสร้าง รูปแบบ และตรวจสอบความถูกต้อง ก่อนที่จะนำมาผลิตและเผยแพร่ โดยการบริหารกระบวนการนั้นจะต้องเข้าใจวิสัยทัศน์ที่ชัดเจนขององค์กรว่าด้วยการบรรลุเป้าหมายอะไร

^{๔๒} Peter M, Senge, *The Fifth Discipline: The Art and Practice of Learning Organization*, (New York : Doubleday Currency, 1990), pp. 56-61.

^{๔๓} Ikujiro Nonaka, *The Knowledge Creating Company*, Harvard Business Review (91608, November, 1991), pp. 70-73.

(๓) เทคโนโลยีสารสนเทศ(Information Technology) การจัดการความรู้มีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นเครื่องมือ เพื่อพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานของความรู้ในองค์กรให้เป็นความรู้ที่เกิดประโยชน์ต่อบุคคลนั้นเวลาและรูปแบบที่บุคคลนั้นต้องการ เรียกว่า “ระบบบริหารความรู้” ซึ่งองค์ประกอบของระบบบริหารความรู้ได้แก่ เทคโนโลยีที่ใช้ในการจัดเก็บเอกสารสารสนเทศ (Repositories) แพลตฟอร์มที่ทำให้เกิดการทำงานร่วมกัน(Collaborative Platforms) การมีระบบและฐานข้อมูลที่ใช้งานร่วมกันได้

กระบวนการจัดการความรู้ (Knowledge Process)

เมื่อการจัดการความรู้เป็นกระบวนการที่ดำเนินการร่วมกันโดยมีผู้ส่วนเกี่ยวข้องภายในองค์กรเป็นผู้ให้ความรู้ในการดำเนินงานให้เกิดผลสัมฤทธิ์ที่ดีขึ้น ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้สรุปกระบวนการจัดการความรู้ดังนี้ สามารถแบ่งเป็นขั้นตอนหลักใหญ่ ๔ ขั้นตอนด้วยกันได้แก่

๑. การสร้างความรู้ (knowledge creation)
๒. การประมวลความรู้ (knowledge codification)
๓. การเผยแพร่ความรู้ (knowledge distribution)
๔. การประยุกต์ใช้ความรู้(knowledge utilization) เป็นต้น ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

คือ

๑. การสร้างความรู้ (knowledge creation) เป็นวิธีการที่นักวิชาการทั้งตะวันตกและตะวันออกให้ความสนใจอย่างมากแต่มีวิธีการในการดำเนินการแตกต่างกันไปเป็นกระบวนการสร้างนวัตกรรมเพื่อสร้างความเข้มแข็งให้กับองค์กร โดยมุ่งเน้นพัฒนาความรู้ฝังลึกที่ไม่ได้แสดงออกในรูปเอกสาร ส่งเสริมให้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ปฏิสัมพันธ์กันเพื่อให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ๆ

๒. การประมวลความรู้ (knowledge Codification) เป็นการจัดความรู้ให้อยู่ในรูปแบบที่ผู้ใช้สามารถเข้าถึงและนำไปประยุกต์ใช้ได้โดยง่ายและสะดวกซึ่งการรวบรวมความรู้จะสำเร็จได้มีหลักในการประมวลความรู้ที่สำคัญ ๔ ประการคือ

๒.๑ ตัดสินใจว่าจะประมวลความรู้เพื่อเป้าหมายอะไรเช่นประมวลความรู้เพื่อหากกลยุทธ์เข้าถึงลูกค้า (กลยุทธ์ที่มุ่งมั่น)

๒.๒ การแยกแยะความรู้ต่างๆที่มีอยู่และระบุความรู้ที่จำเป็นที่จะทำให้บรรลุกลยุทธ์หรือเป้าหมายที่ตั้งไว้

๒.๓ การประเมินค่าของความรู้ที่มีอยู่ในด้านของประโยชน์และความเหมาะสมที่สามารถจะประมวลได้

๒.๔ การค้นหาสื่อกลางที่เหมาะสมเพื่อการประมวลและการกระจายความรู้ อย่างไรก็ตามความรู้ฝังลึกมักจะได้รับการประมวลในลักษณะที่เก็บไว้ในความจำของบุคคล แต่ส่วนความรู้ชัดแจ้ง

จะได้รับการประมวลในลักษณะที่เก็บไว้ในเอกสารหรือแฟ้มต่างๆ ซึ่งการจัดการความรู้ทางตะวันตก นิยมเน้นประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการรวบรวมเก็บและดึงความรู้ชัดแจ้งขององค์กรแต่ทางตะวันออก เน้นใช้ดึงความรู้ฝังลึกที่เก็บและรวบรวมไว้ในตัวบุคคลออกมาแล้วจึงนำไปเก็บเป็นความรู้ชัดแจ้งเพื่อ หมุนไปเป็นความรู้ฝังลึกอีกในที่สุด^{๔๔}

๓. การเผยแพร่ความรู้ (knowledge Distribution) เป็นกระบวนการนำเอาความรู้ที่สร้าง หรือบันทึกไว้ออกมาเผยแพร่ให้เป็นที่รับรู้และแพร่หลายไปสู่บุคคลที่เป็นเป้าหมายในองค์กรซึ่งจะมี เป้าหมายแตกต่างกันไป ๒ ลักษณะคือเน้นประสิทธิภาพหมายถึงถ่ายทอดได้รวดเร็วและต้นทุนต่ำและ เน้นประสิทธิผลหมายถึงการแพร่กระจายความรู้ให้ทั่วถึงและครบถ้วน^{๔๕}

นอกจากนั้นแล้วองค์กรยังทำหน้าที่ในการประสานให้มีการเผยแพร่หรือแบ่งปันความรู้ทั้ง ภายในและภายนอกโดยมีหน้าที่ดังนี้คือ

- ๑) จัดการและประสานงานระหว่างผู้ปฏิบัติงานในเรื่องการจัดการความรู้
- ๒) เชื่อมโยงงานในทุกระดับทุกหน้าที่ภายในองค์กรให้สอดคล้องกับผู้ปฏิบัติงานด้าน ความรู้
- ๓) เชื่อมโยงให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ทั้งในองค์กรและนอกองค์กรระหว่างลูกค้าซัพพลายเออร์และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องซึ่งวิธีการถ่ายเทนั้น ควรให้สอดคล้องกับวัฒนธรรมขององค์กร เพื่อเพิ่มความเข้าใจและไว้วางใจกัน

๔. การใช้ความรู้ (knowledge Utilization)

จากการที่องค์กรได้สร้างความรู้ประมวลความรู้และพร้อมที่จะนำความรู้ไปเผยแพร่แล้ว สิ่งสำคัญอีกประการหนึ่งคือการนำความรู้ที่สร้างขึ้นมานั้น ไปใช้ให้เกิดประโยชน์เพราะคุณค่าของ ความรู้อยู่ที่การนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ให้เกิดผลสัมฤทธิ์โดยองค์กรควรจะสนับสนุนการใช้ความรู้ให้ เหมาะสมกับบริบทขององค์กรตนเอง ได้แก่การสื่อสารด้วยการเขียนของแต่ละบุคคลการประชุม ภายในองค์กรการไปดูงานการใช้ระบบที่เลี้ยงการเล่าเรื่อง เป็นต้น

ส่วน Marquardt ^{๔๖}อธิบายเกี่ยวกับกระบวนการของการจัดการความรู้ ประกอบด้วย แนวทางและขั้นตอนของการจัดการความรู้ โดยต้องระบุประเภทของสารสนเทศที่ต้องการ ทั้งจาก แหล่งข้อมูลภายในและภายนอก เพื่อเป็นการจำแนกว่า ความรู้ชนิดใดที่ควรนำมาใช้ในองค์กรแล้ว

^{๔๔} Thomas H. Davenport, and Laurence Prusak, **Working Knowledge: How Organization Manage What They Know**, p. 69.

^{๔๕} ชัชฎา แก้วเปีย, “ทัศนะของบุคลากรสำนักงานประกันสังคมที่ได้รับทุนศึกษาเพิ่มเติมต่อการนำ ความรู้มาปรับใช้ในการปฏิบัติงาน”, **วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตร์สุขภาพบัณฑิต**, (คณะสังคมสงเคราะห์ศาสตร์ : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, ๒๕๕๒), หน้า ๒๑.

^{๔๖} M.Marquardt, **Building the Learning Organization**, (New York : MxFeW-Hill, 1996),

นำความรู้นั้นมากำหนดขั้นตอนของกระบวนการจัดการความรู้แต่ก่อนที่จะนำมาผลิตและเผยแพร่โดยการบริหารกระบวนการนั้นผู้บริหารจะต้องเข้าใจวิสัยทัศน์ที่ชัดเจนว่า องค์การต้องการบรรลุเป้าหมายอะไรซึ่ง Marquardtได้นำเสนอกระบวนการของการจัดการความรู้ไว้ ๔ ขั้นตอน คือ

๑. การแสวงหาความรู้ (Knowledge Acquisition) องค์การควรแสวงหาความรู้ที่ประโยชน์และมีผลต่อการดำเนินงานจากแหล่งต่าง ๆ ทั้งภายในและภายนอกองค์การ

๒. การสร้างความรู้ (knowledge Creation) เป็นสิ่งที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ (Generative) ซึ่งเกี่ยวข้องกับแรงผลักดัน การหยั่งรู้ และความเข้าใจอย่างลึกซึ้งที่เกิดขึ้นในแต่ละบุคคล ควรอยู่ภายใต้หน่วยงานหรือบุคลากรในองค์การซึ่งหมายความว่า ทุกคนสามารถเป็นผู้สร้างความรู้ได้ โดยมีรูปแบบต่าง ๆ ในการสร้างความรู้ ดังนั้น การที่บุคคลให้ความรู้ที่ตนมีอยู่กับผู้อื่นการนำความรู้ที่องค์การมีอยู่ผนวกเข้ากับความรู้ของแต่ละบุคคลการเรียนรู้โดยการปฏิบัติการทดลอง และการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่ผ่านมาในอดีต

๓. การจัดเก็บและการค้นคืนความรู้ (Knowledge Storage and Retrieval) ในการจัดการความรู้องค์การต้องกำหนดสิ่งสำคัญที่จะเก็บไว้เป็นองค์ความรู้และต้องพิจารณาถึงวิธีการการเก็บรักษา และการนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ตามความต้องการขององค์การต้องเก็บรักษาสิ่งที่องค์การเรียกว่า ความรู้ไว้ให้ดีที่สุด ไม่ว่าจะเป็นข้อมูลสารสนเทศผลสะท้อนกลับการวิจัยและการทดลอง การจัดเก็บเกี่ยวข้องกับเทคนิค เช่น การบันทึกเป็นฐานข้อมูล (Data Base) หรือการบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษรที่ชัดเจน เป็นต้น ตลอดจนกระบวนการทางมนุษย์ เช่น การสร้างและการจดจำของปัจเจกบุคคล เป็นต้น

๔. การกระจายความรู้และการใช้ประโยชน์ (Knowledge Transfer and Utilization) มีความจำเป็นสำหรับองค์การเนื่องจากองค์การจะเรียนรู้ได้ดีขึ้น เมื่อความรู้มีการกระจายและถ่ายทอดไปอย่างรวดเร็วและเหมาะสมทั่วทั้งองค์การ การเผยแพร่และการใช้ประโยชน์จากความรู้เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับกลไกด้านอิเล็กทรอนิกส์ และเป็นเรื่องของการเคลื่อนที่ของสารสนเทศและความรู้ระหว่างบุคคลหนึ่ง นั้นเป็นไปโดยความตั้งใจและไม่ได้ตั้งใจ

ส่วนกระบวนการจัดการความรู้ตามแนวคิดของ Sarvary ^{๔๗} กล่าวว่าการจัดการความรู้เป็นกระบวนการที่ให้ความสำคัญกับบุคลากรในองค์การเป็นหลักโดยมองว่า องค์การเป็นระบบซึ่งมีความสลับซับซ้อนที่มีการพัฒนาตามบริบทและสภาพสิ่งแวดล้อมของแต่ละองค์การ การจัดการความรู้จึงเป็นเสมือนกรอบหรือระเบียบวิธีปฏิบัติที่เอื้อให้บุคลากรในองค์การ มีกระบวนการในการเก็บรวบรวมข้อมูลและใช้ความรู้ร่วมกัน เพื่อนำไปสู่การพัฒนาคุณภาพของงานและผลลัพธ์ให้ดียิ่งขึ้น

^{๔๗} M. Sarvary, Knowledge Management and Competition in consulting Industry California Management, 2004, pp.95 – 106.

สำหรับกระบวนการจัดการความรู้เพื่อให้เกิดการใช้ข้อมูลร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ จะต้องคำนึงถึงส่วนประกอบ ๓ ส่วนดังนี้

๑. การจัดการทรัพยากรมนุษย์ (Human Resource Management) บุคลากรถือเป็นทรัพยากรขององค์การที่สำคัญที่สุด เพราะบุคลากรเป็นผู้จัดการความรู้และเป็นผู้ที่มีความสามารถในการจัดการองค์การ ดังนั้นการจัดการความรู้จึงต้องยึดหลักการในการทำงานร่วมกันเป็นทีม โดยการดึงบุคลากรจากหลายระดับมาระดมความคิดเห็นร่วมกัน เพื่อให้เป็นองค์การที่มีนโยบายและแนวปฏิบัติที่ดี และสามารถจัดการให้บุคลากรใช้ความรู้ร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งการรวมกลุ่มกันขึ้นจะช่วยทำให้งานของแต่ละบุคคลมีความน่าสนใจและมีประสิทธิภาพที่ดีขึ้น เนื่องจากบุคลากรเป็นเครื่องมือสำคัญสำหรับการเรียนรู้ในอนาคตของสมาชิกทุกคน เพราะฉะนั้นการรวมตัวควรเป็นไปตามธรรมชาติ คือ เป็นไปด้วยความจริงใจ

๒. กระบวนการ (Process) ไม่ว่าจะเป็นกระบวนการที่เป็นทางการหรือไม่เป็นทางการ เช่นกระบวนการพัฒนาสินทรัพย์และการจัดเก็บความรู้ของแต่ละฝ่ายตลอดจนระบบแรงจูงใจและค่าตอบแทนล้วนมีอิทธิพลต่อการไหลเวียนของสารสนเทศภายในองค์การ ดังนั้นการจัดการความรู้จึงเป็นการส่งเสริมกระบวนการทำงานขององค์การ เพื่อนำไปสู่การตัดสินใจที่มีข้อมูลสนับสนุนเพียงพอ

๓. การจัดการระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Technology Management) ถึงแม้ว่าเทคโนโลยีจะมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง แต่จะต้องพิจารณาจัดทำให้เหมาะสมกับทรัพยากรที่มีจำกัด เทคโนโลยีมีข้อดีของการขับเคลื่อนการจัดการความรู้แต่เทคโนโลยีมีส่วนช่วยในการสนับสนุนการทำงานขององค์การให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลสูงขึ้นการใช้เทคโนโลยีให้เกิดผลจะต้องทำให้กลุ่มเป้าหมายหลักภายในองค์การเข้าถึงข้อมูลและต้องเปิดช่องทางให้เกิดการแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างฝ่ายต่าง ๆ และ Nonaka and Takeuchi ได้เสนอกระบวนการจัดการความรู้ที่ผู้บริหารของแต่ละองค์กร ควรที่จะนำมาใช้ในการดำเนินการจัดการความรู้ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

๓.๑ การสร้างวิสัยทัศน์เกี่ยวข้องกับความรู้ ผู้บริหารระดับสูงมีหน้าที่สร้างวิสัยทัศน์เกี่ยวกับความรู้ ที่เป็นความรู้แห่งชีวิตหรือความรู้หลักขององค์กร สำหรับใช้เป็นเข็มทิศในการจัดการความรู้ขององค์กร ซึ่งการจัดการวิสัยทัศน์เกี่ยวกับความรู้ต้องไม่ใช่เพียงสร้างด้วยการเรียงถ้อยคำให้กินใจ และชาวซึ่งตัววิสัยทัศน์ต้องสามารถสร้างความเข้าใจได้ง่าย และยังสามารถที่จะสื่อสารให้เป็นที่รู้จักและเข้าใจในทิศทางเดียวกันได้ จนเกิดเป็นความเชื่อและค่านิยมร่วมกันทั่วทั้งองค์กร

๓.๒ สร้างทีมจัดการความรู้ขององค์การ การจัดการความรู้เริ่มต้นที่ตัวบุคคล แต่ที่สุดต้องดำเนินการเป็นทีม และเป็นระบบทั่วทั้งองค์การจึงจะเกิดพลังของการจัดการความรู้อย่างเต็มที่ และสมาชิกขององค์การจะต้องเข้าใจบทบาทของตนเองในด้านการจัดการความรู้ ซึ่งทีมจัดการความรู้ขององค์การจะประกอบด้วย ๓ กลุ่ม ได้แก่

๑) ผู้ปฏิบัติการในการจัดการความรู้ (Knowledge Practitioner) คือผู้จัดการความรู้ทำหน้าที่เกี่ยวกับความรู้ ๔ ประการ คือ การแสวงหา(Acquire) การสร้าง(Create) การสั่งสม(Accumulate) และการใช้ความรู้ (Exploit)

๒) วิศวกรความรู้ (Knowledge Engineer) เป็นภารกิจของผู้บริหารระดับกลาง หน้าที่หลัก คือการตีความและแปลงความรู้ฝังลึกให้เป็นความรู้เปิดเผยจัดต้องได้และนำไปปฏิบัติได้ง่าย วิศวกรความรู้ทำหน้าที่เชื่อมโยงระหว่างผู้บริหารระดับสูงกับบุคลากรระดับปฏิบัติ โดยตีความตามวิสัยทัศน์เกี่ยวกับความรู้ขององค์กรที่ผู้บริหารระดับสูงยกร่างขึ้นและอยู่ในสภาพของความรู้ฝังลึก/ไม่ชัดแจ้ง ให้เป็นความรู้เปิดเผยชัดแจ้งและสอดคล้องกับงานของบุคลากรระดับปฏิบัติ โดยสามารถนำมาพูดคุยกัน เพื่อทำความเข้าใจกับบุคลากรระดับปฏิบัติการ

๓) ผู้บริหารความรู้(Knowledge Manager) ส่วนใหญ่ ผู้บริหารความรู้ คือผู้บริหารระดับสูง ซึ่งผู้บริหารระดับสูงของเทศบาล คือนายกเทศมนตรี ได้แก่ผู้ที่มีตำแหน่งตั้งแต่ผู้อำนวยการสำนักขึ้นไป ผู้บริหารของแต่ละองค์กรควรที่จะต้องทำหน้าที่ในการจัดการความรู้

กล่าวโดยสรุปการจัดการความรู้โดยทั่วไปจะมีขั้นตอนในการจัดการความรู้ที่สำคัญดังกล่าวแล้วข้างต้นคือ

- (๑) การสร้างความรู้
- (๒) การประมวลความรู้
- (๓) การเผยแพร่ความรู้
- (๔) การใช้ความรู้

อนึ่งในงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยนำเสนอรูปแบบแนวคิดกระบวนการจัดการความรู้ของโนนาคะเป็นหลักในการจัดการความรู้ ด้วยเหตุผลที่ว่า การจัดการความรู้มีวิวัฒนาการของการจัดการความรู้ที่จะจัดการความรู้ให้เหมาะกับยุคของสังคมนั้น ซึ่งในปัจจุบันนี้ การจัดการความรู้เป็นยุคของชุมชนแนวปฏิบัติ (COP) ที่มุ่งเน้นปฏิสัมพันธ์ของการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อเกื้อกูลในการทำงานมากกว่าการสร้างฐานความรู้ขององค์กร^{๔๘} ซึ่งกระบวนการการสร้างความรู้ (The knowledge-creating process) นี้ประกอบไปด้วยองค์ประกอบ ๓ ส่วน คือ

๑. SECI Model คือกระบวนการสร้างความรู้ผ่านการเปลี่ยนแปลงระหว่างความรู้ฝังลึกกับความรู้ชัดแจ้ง

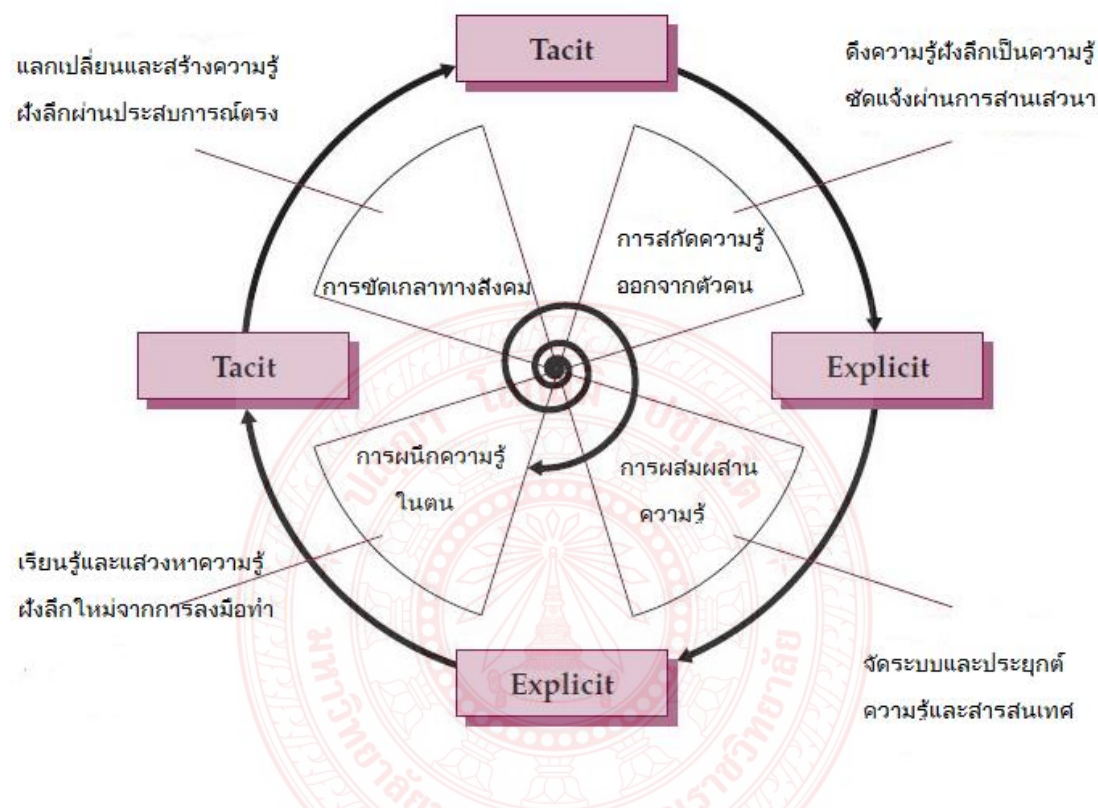
๒. บา (ba) คือพื้นที่แลกเปลี่ยนความรู้ (ba, the shared context for knowledge creation)

๓. คลังความรู้ คือ การนำเข้า (inputs) นำออก (outputs) ผู้จัดสรรกระบวนการ

^{๔๘} บุรชัย ศิริมหาสาร, จัดการความรู้สู่ความเป็นเลิศ, หน้า ๑๑๖.

สร้างความรู้ (knowledge assets – the inputs, outputs, and moderator of the knowledge-creating process)^{๔๙} ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

ส่วนที่ ๑ SECI Model



ภาพประกอบที่ ๒.๖ เป็นการอธิบายถึงการทำงานของสร้างความรู้ทั้ง ๒ ประเภท คือ ๑. ความรู้ฝังลึก (tacit) ๒. ความรู้ชัดแจ้ง (explicit)

ด้วยวิธีการ ^{๕๐} วิธีซึ่งเป็นเรื่องสำคัญที่จะสังเกตว่าการเคลื่อนไหวผ่าน ๔ วิธีการในกระบวนการสร้างความรู้คือการเปลี่ยนแปลงความรู้แบบเกลียวหมุนที่ไม่เคยสิ้นสุด (never-ending process) อย่างวงกลม และในการสร้างเกลียวหมุนแห่งความรู้ นี้ปฏิสัมพันธ์ระหว่างความรู้ฝังลึก และความรู้ชัดแจ้งจะถูกขยายผ่าน ๔ วิธีการของการเปลี่ยนแปลงความรู้ เกลียวหมุนจะกลายเป็นตราซึ่งที่ใหญ่ขึ้น เมื่อมันเคลื่อนผ่านระดับของการมีอยู่ (ontology: ภาววิทยา) ความรู้ที่ถูกสร้างสรรค์ผ่านกระบวนการเชิงนี้ สามารถกระตุ้นการสร้างเกลียวแห่งความรู้ใหม่ ขยายทั้งใน

^{๔๙} Nonaka, R. Toyama and N. Konno, SECI, Ba and Leadership : a Unified Model of

^{๕๐} Dynamic Knowledge Creation, in *Managing Knowledge An Essential Reader*,

edited by Stephen Little, Paul Quintas and Tim Ray, (London : SAGE Publications Ltd., 2002), p.44.

แนวนอนและแนวตั้งในองค์กร มันเป็นกระบวนการพลวัตอันเริ่มต้นที่ระดับปัจเจกบุคคลและแผ่ขยาย ขณะที่มันเคลื่อนผ่านชุมชนต่าง ๆ ของปฏิสัมพันธ์ซึ่งอยู่เหนือขอบเขต หน่วยแผนก ส่วนที่แบ่งแยก และแม้แต่ที่เกี่ยวกับองค์กร การสร้างความรู้ขององค์กรเป็นกระบวนการเกลียวแห่งปฏิสัมพันธ์นี้ เกิดขึ้นทั้งในองค์กรและระหว่างองค์กร(intra- and inter- organization) ความรู้ถูกส่งผ่านขอบเขตหรือเขตแดนขององค์กรที่อยู่ไกลออกไป และความรู้จากต่างองค์กรปฏิสัมพันธ์กันเพื่อสร้างความรู้ใหม่ ความรู้ที่สร้างสรรค์โดยองค์กรสามารถกระตุ้นการเคลื่อนที่ของความรู้ที่ถูกควบคุมโดยองค์ประกอบภายนอก เช่น ลูกค้า บริษัทในเครือ มหาวิทยาลัย หรือผู้แทนจำหน่ายตัวอย่างเช่น กระบวนการผลิตแห่งนวัตกรรมหนึ่งอาจนำมาซึ่งการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ในกระบวนการผลิตของผู้จัดหาสินค้า ซึ่งเป็นการกระตุ้นวัฏจักรใหม่ของสินค้าและกระบวนการนวัตกรรมขององค์กรตัวอย่างเช่น กระบวนการผลิตแห่งนวัตกรรมหนึ่งอาจนำมาซึ่งการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ในกระบวนการผลิตของผู้จัดหาสินค้า ซึ่งเป็นการกระตุ้นวัฏจักรใหม่ของสินค้าและกระบวนการนวัตกรรมขององค์กร^{๕๑} กระบวนการของการสร้างความรู้ ๔ วิธีการดังกล่าวข้างต้น มีดังต่อไปนี้

๑. การขัดเกลาทักษะสังคม: ความรู้ฝังลึกสู่ความรู้ฝังลึก (socialization: tacit totacit)

เป็นกระบวนการแห่งการเปลี่ยนแปลงความรู้ฝังลึกใหม่ผ่านประสบการณ์ต่าง ๆ ที่ถูกแบ่งปัน ความรู้ฝังลึกยากที่จะถูกทำให้เป็นทางการและระยะเวลา รวมทั้งสถานที่ได้บ่อย ๆ แต่สามารถจะได้มาผ่านประสบการณ์ที่แบ่งปันเท่านั้น เช่น การใช้เวลาด้วยกันหรือการอาศัยอยู่ในสภาพแวดล้อมเหมือน ๆ กัน ซึ่งการขัดเกลาทักษะสังคมนี้ปรากฏเป็นแบบฉบับในประเพณีการฝึกงาน โดยผู้ฝึกงานเรียนรู้ความรู้ฝังลึกที่ต้องการในงานการทำศิลปะด้วยมือ (craft) ของเขาผ่านการส่งผ่านประสบการณ์มากกว่าที่จะเรียนรู้จากคู่มือหรือตำราต่าง ๆ ที่มีการเขียนขึ้น การขัดเกลาทักษะสังคมอาจเกิดขึ้นจากการพบปะทางสังคมแบบไม่เป็นทางการนอกสถานที่ทำงานที่ซึ่งความรู้ฝังลึก เช่น โลภทัศน์ รูปแบบทางจิตใจและความเชื่อใจในกันและกัน (mutual trust) สามารถถูกสร้างและแบ่งปัน การขัดเกลาทักษะสังคมนี้ยังปรากฏไกลออกไปจากขอบเขตต่าง ๆ ขององค์กร บ่อยครั้งที่บริษัทต่าง ๆ รู้จักสร้างข้อได้เปรียบในเรื่องความรู้ฝังลึกที่ฝังอยู่ในลูกค้า (customers) หรือผู้จัดหาสินค้า (suppliers) โดยการมีปฏิสัมพันธ์กับพวกเขา ซึ่งการปฏิสัมพันธ์ เป็นการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ข้อคิดเห็น ความเชื่อ วิธีการ ความคุ้นเคย ความผูกพัน ฯลฯ โดยถ่ายทอดความรู้แบบฝังลึก (tacit) ให้เป็นความรู้ฝังลึก (tacit) โดยพูดคุย โดยมีกุญแจสำคัญในส่วนนี้ คือ ความสามารถในการเข้าใจความรู้สึกผู้อื่น (empathizing) เช่น การพูดคุย ใช้เวลาอยู่ด้วยกัน การสอนงาน ฝึกงานเป็นต้นตัวอย่างเช่น การแสดงถึงความรู้ฝังลึกที่เป็นทักษะความชำนาญทางเทคนิคที่ถูกขัดเกลาทักษะสังคม มาจากบริษัทอุตสาหกรรมไฟฟ้า มาซูชิตะ

^{๕๑} Nonaka, R. Toyama and N. Konno, “SECI, Ba and Leadership : a Unified Model of Dynamic Knowledge Creation”, in *Managing Knowledge An Essential Reader*, p. 47.

(Matsushita Electric Industrial Company) ปัญหาหลักของบริษัทที่มีฐานอยู่ที่โอซาก้าในการพัฒนาเครื่องทำขนมปังอัตโนมัติในช่วงปลาย^{๕๒}

๒. การสกัดความรู้จากตัวคน : ความรู้ฝังลึกสู่ความรู้ชัดแจ้ง (externalization : Tacit to explicit) เป็นการถ่ายทอดความรู้โดยการอธิบายหรือแสดงความรู้ที่อยู่ในตัวบุคคลออกมาให้เป็นที่ประจักษ์ เพื่อให้ผู้อื่นได้รับการแบ่งปัน โดยการแปลงความรู้ที่อยู่ในตัวบุคคลออกมาเป็นแนวคิด ภาษาสัญลักษณ์ ลายลักษณ์อักษร หมายถึงวิธีการที่หนุนให้มีการสนทนาแลกเปลี่ยนความรู้ที่ฝังลึกในตัวคนไปเป็นความรู้ที่ผู้อื่นสามารถเข้าถึงได้ ด้วยการสนทนาเป็นกลุ่มด้วยการใช้อุปมาอุปมัย การเปรียบเทียบ หรือใช้ตัวแบบ หรือจับกลุ่มคุยเพื่อหาความคิดใหม่ ๆ เป็นการแลกเปลี่ยนเป็นกลุ่ม หรือ คือการแปลงความรู้ฝังลึกในหัวให้ออกมาเป็นความรู้ชัดแจ้ง โดยคุณูแจสำคัญในส่วนนี้คือความสามารถในการใช้ความคิด ความรู้ที่ง่าย ๆ และแจ่มชัด (articulating) เช่น คู่มือ ตำรา ภาพการบันทึกเสียง

๓. การผสมผสานความรู้ : ความรู้ชัดแจ้งสู่ความรู้ชัดแจ้ง (combination : explicit to explicit) เป็นการผสมผสาน โดยนำความรู้ที่ชัดแจ้งมาสร้างสรรค์ หรือเปลี่ยนแปลงให้เป็นความรู้ที่ชัดแจ้งในเรื่องใหม่ ๆ มีความซับซ้อนมากขึ้น หรือเป็นขั้นเป็นตอนมากขึ้น เพื่อให้สามารถนำความรู้ที่ชัดแจ้งไปใช้ในทางปฏิบัติได้ง่ายขึ้น หมายถึง การนำความรู้ชัดแจ้งที่มีอยู่มากมายมารวบรวมบันทึก จัดกลุ่ม สังเคราะห์ แบ่งหมวดหมู่ได้เป็นความรู้ชัดแจ้งที่กระชับเพิ่มมากขึ้น ซึ่งความรู้ในขั้นนี้จะอยู่ในรูปแบบที่เผยแพร่ได้กว้างขวาง (networking) ในด้านผลิตภัณฑ์ใหม่ การบริการ และการจัดการอย่างเป็นระบบ หรือหมายถึง การนำเอาความรู้ชัดแจ้ง (explicit) มาผสมกันเป็นความรู้ชัดแจ้งแบบใหม่โดยมีคุณูแจสำคัญในส่วนนี้คือ ที่เชื่อมต่อกัน (connecting)^{๕๓}

๔. การผนึกความรู้ในตน : ความรู้ชัดแจ้งสู่ความรู้ฝังลึก (internalization : explicit to tacit) เป็นการนำความรู้ที่ได้มาใหม่ไปใช้ปฏิบัติหรือลงมือทำจริง ๆ จนกลายเป็นความรู้ของตนเอง ซึ่งจะเป็นการเปลี่ยนความรู้ที่ชัดแจ้งให้กลายเป็นความรู้ที่อยู่ในตัวบุคคล คือการเรียนรู้ด้วยการลงมือทำ (learning by doing) หมายถึง การนำความรู้ที่ได้อ่านหรือความรู้ที่มีคนสอนไปลองปฏิบัติให้เกิดความชำนาญและเชี่ยวชาญขึ้น เรียกว่า “รู้จริง” ประยุกต์เป็นผลิตภัณฑ์ หรือหมายถึง การแปลงความรู้ชัดแจ้ง (explicit) กลับไปเป็นฝังลึกความรู้ฝังลึก (tacit) โดยคุณูแจสำคัญ คือการรวบรวมข้อมูลเข้าด้วยกัน (embodying) และมีการหมุนเวียนกระบวนการ SECI ไปเรื่อย ๆ อย่างไม่มีวันยุติ นำไปสู่การปรับปรุงตนเองของบุคลากรและองค์กรอย่างต่อเนื่องตลอดเวลา

^{๕๒} ทิพวรรณ หล่อสุวรรณรัตน์ <<http://th.wikipedia.org/index.php?q=socialization>> , (๐๗. เม.ย. ๕๕).

^{๕๓} Ikujiro Nonaka, and Hirataka Takeuchi, *The Knowledge Creating Company : How Japanese Companies Create the Dynamics of Innovation*, pp. ๖๓-๖๔.

กล่าวโดยสรุป Socialization เป็นพื้นที่ที่สร้างความรู้ฝังลึกจากบุคคลสู่บุคคล (tacit totacit) เช่น พนักงานซึมซับความรู้จากหัวหน้างาน ซึ่งการสร้างความรู้ในลักษณะนี้มีข้อจำกัดในลักษณะที่ทำให้เกิดประโยชน์ต่อองค์กรน้อยเพราะยังไม่มีการสร้างความรู้ชัดแจ้งเกิดขึ้น Externalization เป็นการสร้างความรู้จากการที่บุคคลนำความรู้ฝังลึกในตนมาแปลงให้เป็นความรู้ชัดแจ้งที่สามารถนำไปแบ่งปันทั่วทั้งองค์กร Combination เป็นการสร้างความรู้จากการรวบรวมและสังเคราะห์ความรู้ชัดแจ้งที่มีอยู่ ซึ่งอาจมีข้อจำกัด เพราะเป็นการทำสารสนเทศที่เป็นความรู้ที่องค์กรมีอยู่แล้ว และ Internalization เป็นการสร้างความรู้จากการที่พนักงานนำความรู้ที่ชัดแจ้งไปปฏิบัติแล้วเกิดความรู้ฝังลึกในตนขึ้นใหม่ ซึ่งการสร้างความรู้ทั้ง ๔ วิธีการมีความเป็นพลวัต โดยการมีหมุนวนในลักษณะที่เป็นเกลียว (spiral) ที่ทำให้เกิดความรู้เพิ่มขึ้นอย่างไม่หยุดยั้งและไม่รู้จบ

ส่วนที่ ๒ บา (Ba)

นอกจากองค์ประกอบต่าง ๆ ดังกล่าวแล้ว กลไกสำคัญในการสนับสนุนการสร้างความรู้คือ “Ba” ซึ่ง เป็นบริบทหรือพื้นที่ที่ใช้ในการสร้างความรู้และแลกเปลี่ยนความรู้ ซึ่งไม่ใช่เพียงแค่บริบทหรือพื้นที่ทางกายภาพเท่านั้น แต่รวมไปถึงบริบทอื่น ๆ เช่น เวลา สภาวะ ความสัมพันธ์ ความคิด ฯลฯ ด้วย พื้นที่ “Ba” แบ่งออกเป็น ๔ ส่วน คือ

๑. **พื้นที่เริ่มแรก (originating ba)** เป็นพื้นที่ส่วนบุคคลที่มีการปฏิสัมพันธ์กันอย่างเผชิญหน้า (face to face) เป็นพื้นที่ที่ใช้ประสบการณ์ (experiences) ความรู้สึก (feelings) อารมณ์ (emotions) และ ภาพจำลองความคิด (mental models) พื้นที่ส่วนนี้จะแสดงออกมาในลักษณะที่เป็นความหวังใจ ความรัก ความไว้วางใจ และคำมั่นสัญญา เช่น ให้พนักงานในร้าน เรียนรู้พฤติกรรมลูกค้าจากการสังเกตลูกค้าในร้าน พูดคุยกับลูกค้า เพื่อให้พนักงานมีความรู้แบบ tacit ของลูกค้าในท้องถิ่นนั้นๆ

๒. **พื้นที่การสนทนา (dialoguing ba)** เป็นพื้นที่ที่มีการเผชิญหน้าปฏิสัมพันธ์สื่อสารเป็นกลุ่ม มีหลายระดับ เช่น มีนโยบายให้พนักงานหลายๆ คนเป็นคนสั่งออเดอร์สินค้า แทนที่จะเป็นหน้าที่ของผู้จัดการ เพื่อส่งเสริมให้พนักงานได้คุย (มี dialogue) แลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกัน ส่วนในระดับสูงขึ้นมาหน่อยก็มีตัวแทน ๗-๑๑ คนสายตรงงาน ให้คำแนะนำแก่สาขาต่าง ๆ ทั่วประเทศ และสุดท้ายสูงสุดคือผู้จัดการภาค จะต้องเข้าโตเกียวมาประชุม ๗-๑๑ พบหน้ากันทุกสัปดาห์ เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลกัน (ถึงแม้ค่าเดินทางสำหรับทุกคนทุกอาทิตย์จะแพง แต่ มองว่าคุ้ม)

๓. **พื้นที่ที่เป็นระบบ (systemizing ba)** เป็นพื้นที่ที่ร่วมมือกันทำโดยอาศัยเทคโนโลยีสารสนเทศผ่านเครือข่ายออนไลน์ ข้อมูลของธนาคาร เอกสารต่างๆ

๔. **พื้นที่ฝึกปฏิบัติ (exercising ba)** เป็นพื้นที่ที่แต่ละบุคคลมีปฏิสัมพันธ์กันอย่างแท้จริง เช่น มีคู่มือในการปฏิบัติ (written manuals) หรือโปรแกรมในการลอกเลียนแบบ(simulation program)^{๕๔}

ส่วนที่ ๓ คลังความรู้ (knowledge assets)

ส่วนองค์ประกอบสุดท้ายของกระบวนการสร้างความรู้ คือ คลังความรู้(knowledgeassets) นำเสนอองค์ประกอบ ๔ ประการ ได้แก่

๑. **ประสบการณ์ (Experience)** คือ ความรู้แบบ tacit ที่เกิดจากประสบการณ์ในการทำงาน และสายสัมพันธ์ระหว่างพนักงาน ลูกค้า คู่ค้า ฯลฯ ได้แก่ ทักษะในการทำงานของแต่ละคน ความรักในการทำงาน ซึ่งหลักทรัพยากรความรู้ รวมทั้ง ความรู้ทางอารมณ์ เช่น การดูแล (care) ความรัก (love) และความไว้วางใจ (trust) ความรู้ทางกายภาพ เช่น การใช้หน้า และท่าทาง

๒. **กรอบความคิด (Concept)** คือ ความรู้แบบ explicit ที่แสดงออกผ่านภาพลักษณ์ สัญลักษณ์ และภาษา โดยมีพื้นฐานแนวคิดจากลูกค้า สมาชิกขององค์กร ได้แก่ คอนเซ็ปต์ผลิตภัณฑ์ ดีไซน์ แปรนด์ เป็นต้น

๓. **ระบบ (System)** คือ ความรู้ explicit ที่จัดทำเป็นแพคเกจ เช่น เอกสาร คู่มือสเปก database สิทธิบัตร ส่วนประกอบสารสนเทศที่เกี่ยวกับลูกค้าและตัวแทนจำหน่าย

๔. **ประจำ (Routine)** คือ ความรู้แบบ tacit ที่วน ๆ เป็นประจำอยู่ในองค์กร เช่น ทักษะในการทำงานของทีม วิธีหรือขั้นตอนการทำงานในองค์กร วัฒนธรรมองค์กร

กล่าวโดยสรุป กระบวนการสร้างความรู้ SECI นี้เป็นกระบวนการที่มีวิธีการสร้างอยู่วิธีการ โดยลักษณะการสร้างความรู้จะเริ่มต้นจากการมีปฏิสัมพันธ์กัน จากนั้นก่อให้เกิดพื้นที่ในการสานเสวนาให้เกิดองค์ความรู้ใหม่หรือแนวคิดใหม่จะเกิดขึ้น นำความรู้ใหม่นั้นมารวบรวมให้เชื่อมโยงกัน จากนั้นนำไปปฏิบัติให้เกิดเป็นความรู้ฝังลึกของตนเองในลักษณะที่เป็นเกลียวหมุนที่ไม่รู้จบ โดยมีแรงผลักดันให้เกิดพื้นที่ที่เรียกว่า บา โดยอาศัยความรู้จากคลังความรู้ทั้งความรู้ชัดแจ้งและความรู้ฝังลึกเป็นผลผลิตในการนำเข้าและส่งออกด้วยผู้จัดสรรที่เป็นผู้ควบคุมให้เกลียวหมุนทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ

แนวทางการจัดการความรู้

จากการศึกษาในเรื่องของความรู้ตามแนวคิดและทฤษฎีแล้วทำให้ผู้วิจัยพบว่ามีประเด็นที่น่าสนใจและน่าศึกษาเป็นอย่างมากได้แก่การจัดการความรู้มีความหมายและความสำคัญอย่างไร

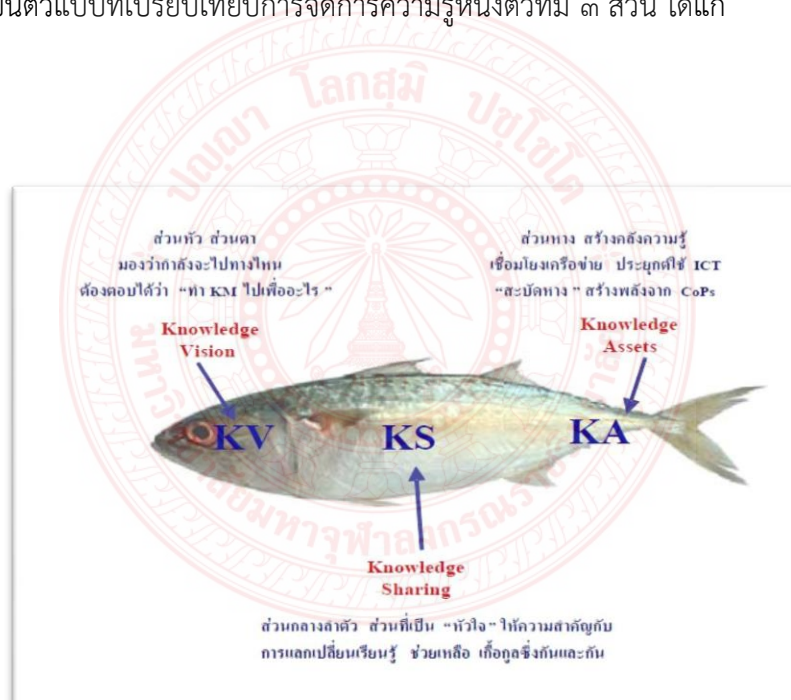
^{๕๔} Nonaka, R. Toyama and N. Konno, “SECI, Ba and Leadership : a Unified Model of Dynamic Knowledge Creation” in **Managing Knowledge An Essential Reader**, edited by Stephen Little, Paul Quintas and Tim Ray, pp. 51-52.

มีแนวทางการจัดการความรู้เป็นอย่างไร เป้าหมายของการจัดการความรู้คืออะไร ผลของการจัดการความรู้เป็นเช่นไรดังนั้น การศึกษาตัวแบบ (model) การจัดการความรู้ของหน่วยงานต่าง ๆ ผู้วิจัยจึงคาดหวังว่าจะเป็นประโยชน์ต่อการนำความรู้และประสบการณ์ไปเป็นตัวอย่างของการสร้างตัวแบบการจัดการความรู้สำหรับการบริหารท้องถิ่น ดังนี้

๑. ตัวแบบ(Model) การจัดการความรู้

การจัดการความรู้ คือ เครื่องมือเพื่อสะท้อนวิธีการบรรลุเป้าหมาย ๓ อย่าง คือ บรรลุเป้าหมายของงาน บรรลุเป้าหมายของการพัฒนาคน และการบรรลุเป้าหมายขององค์กร เพื่อนำไปสู่การเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้(Learning Organization)

ตัวแบบที่ ๑ (Model) “ปลา” ของสถาบันส่งเสริมการจัดการความรู้เพื่อสังคม พ.ศ. ๒๕๔๗ เป็นตัวแบบที่เปรียบเทียบการจัดการความรู้หนึ่งตัวที่มี ๓ ส่วน ได้แก่



ภาพประกอบที่ ๒.๗ : แผนภาพโมเดลปลา

ที่มา: สถาบันส่งเสริมการจัดการความรู้เพื่อสังคม (๒๕๔๗)

๑. ส่วน “หัวปลา” (Knowledge Vision –KV) หมายถึง ส่วนที่เป็นเป้าหมาย วิสัยทัศน์ หรือทิศทางของการจัดการความรู้ โดยก่อนที่จะทำการจัดการความรู้ ต้องตอบให้ได้ว่า “เราจะทำ KM ไปเพื่ออะไร?” โดย “หัวปลา” นี้จะต้องเป็นของ “คุณกิจ” หรือผู้ดำเนินกิจกรรม KM ทั้งหมด โดยมี “คุณเอื้อ” และ “คุณอำนวย” คอยช่วยเหลือ

๒. ส่วน “ตัวปลา” (Knowledge Sharing-KS) เป็นส่วนของการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งถือว่าเป็นส่วนสำคัญ ซึ่ง “คุณอำนวย” จะมีบทบาทมากในการช่วยกระตุ้นให้ “คุณกิจ” มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ความรู้ โดยเฉพาะความรู้ซ่อนเร้นที่มีอยู่ในตัว “คุณกิจ” พร้อมอำนวยให้เกิดบรรยากาศการเรียนรู้แบบเป็นทีมให้เกิดการหมุนเวียนความรู้ระดับความรู้และเกิดนวัตกรรม

๓. ส่วน “หางปลา” (Knowledge Assets-KA) เป็นส่วนของ “คลังความรู้” หรือชุดความรู้ ที่ได้จากการเก็บสะสม “เกร็ดความรู้” ที่ได้จากกระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ “ตัวปลา” ซึ่งเราอาจเก็บส่วนของปลา “หางปลา” นี้ด้วยวิธีต่าง ๆ เช่น ICT ซึ่งเป็นการสกัดความรู้ที่ซ่อนเร้นให้เป็นความรู้ที่เด่นชัด นำไปเผยแพร่และแลกเปลี่ยนหมุนเวียนใช้ พร้อมยกระดับต่อไป

กรอบแนวคิดการจัดการความรู้มีหลากหลายแนวคิด ซึ่งแนวคิดแต่ละแนวคิดมีข้อดีแตกต่างกันไป สิ่งสำคัญที่สุดคือ องค์กรจะเลือกใช้แนวคิดหรือกรอบความคิดแบบใดจึงจะสามารถตอบสนองต่อความต้องการขององค์กรได้ การนำแนวคิดที่กล่าวมาไปประยุกต์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงการเชื่อมโยงองค์ความรู้ระหว่างการวัดผลประเมินผลไปสู่การจัดการความรู้ได้เป็นอย่างดี ย่อมจะนำไปสู่การพัฒนาในทางที่ดีขององค์กรต่อไป

ตัวแบบที่ ๒ การนำการเรียนรู้บูรณาการแบบองค์รวมพัฒนาการจัดการศึกษา

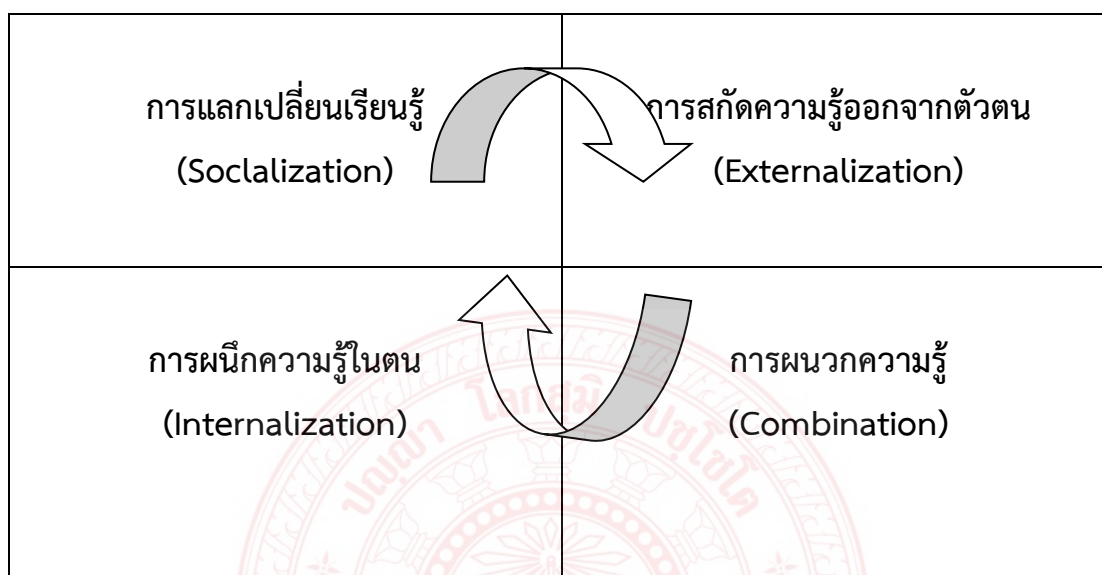
การสร้างความรู้ (Ikujeo NanaKa) อ้างในปิยนารถ ประยูร ศาสตราจารย์จากมหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ ชาวญี่ปุ่น ผู้มีบทบาทสำคัญต่อแนวคิดการสร้างความรู้ ได้อธิบายถึงหลักสำคัญของการสร้างความรู้ในหน่วยงานหรือองค์กรต่าง ๆ ว่าการสังเคราะห์หรือหลอมรวมความรู้ชัดแจ้งกับความรู้ฝังลึก ยกระดับขึ้นไปเป็นความรู้ที่สูงขึ้น โดยผ่านกระบวนการ ๔ ส่วนที่เรียกว่า SECI ซึ่งได้แก่

๑. การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Socialization) ระหว่างกัน คือ การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ข้อคิดเห็น ความเชื่อ วิธีการ ซึ่งเป็นการแลกเปลี่ยนข้อมูลฝังลึกในตัวบุคคลระหว่างบุคคลผู้สนใจแบบตัวต่อตัว

๒. การสกัดความรู้ออกจากตัวตน (Externalization) คือ การแลกเปลี่ยนความรู้ที่ฝังลึกในตัวบุคคลไปเป็นความรู้ที่ผู้อื่นสามารถเข้าถึงได้ อาจทำได้โดยการสนทนาจับกลุ่มเพื่อหาความคิดใหม่ ๆ เป็นการแลกเปลี่ยนเป็นกลุ่ม

๓. การผนวกความรู้ (Combination) คือการนำความรู้ที่ชัดแจ้งอันมากมายหลากหลายมารวบรวมบันทึก จักกลุ่ม แล่งหมวดหมู่ได้เป็นความรู้ที่ชัดแจ้งที่ยกระดับเพิ่มมากขึ้น ความรู้ในขั้นนี้จะอยู่ในรูปแบบที่เผยแพร่ได้กว้างขวาง

๔. การผนึกความรู้ในตน (Internalization) คือ การนำความรู้ที่ได้อ่านหรือความรู้ที่มีคนสอนไปลองปฏิบัติให้เกิดความเชี่ยวชาญเป็น “รู้จริง” ประยุกต์เป็นผลิตภัณฑ์กระบวนการวิธีการใหม่ หรือการปรับปรุงของเก่าให้เกิดคุณค่า และในกระบวนการนั้นเองก็เกิดการเรียนรู้เป็นความรู้ฝังลึกที่ยกระดับไปในตัวบุคคล



ภาพประกอบที่ ๒.๘ : ตัวแบบแสดงความสัมพันธ์ของการสร้างองค์ความรู้
ที่มา: (Ikujieo NanaKa) อ้างในปิยนารถ ประยูร (๒๕๔๘, หน้า ๗)

ทั้งนี้วงจร “SECI” ข้างต้น Nonaka อธิบายถึง “พื้นที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้” ที่เรียกว่า “BA” หรือ ชุมชนนักปฏิบัติ ว่าจะต้องมีผู้เล่นหรือตัวละคร อย่างน้อย ๓ แบบ คอยทำหน้าที่กระตุ้น ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้จึงจะทำให้พื้นที่แลกเปลี่ยนนั้นมีกิจกรรมที่สนุกสนาน มีชีวิตชีวา และก่อผลของการสร้างความรู้ที่มีประสิทธิผล คือก่อเกิดจากการหมุนวงจร “SECI” ได้ผลดีต่อผลงานได้อย่างมีพลังโดยตัวละคร ๓ แบบนี้ได้แก่ นักนวัตกรรมหรือนักฝัน แบบที่สองคือ พี่เลี้ยงหรือโค้ชและนักกิจกรรม ความรู้ นักนวัตกรรมหรือนักฝัน คือผู้ทำหน้าที่สร้างความคิดใหม่ ๆ ส่วนพี่เลี้ยงหรือโค้ช คือ ผู้ที่เข้ามาร่วมกับนักฝันช่วยทำให้ความคิดมีความชัดเจนขึ้นด้วยวิธีการช่วยชี้แนะ ช่วยพัฒนาทักษะ และทำให้ความรู้ที่เป็นสาขาวิชาแต่ละสาขารวมกันเข้าเป็นสาขาเดียวกัน พี่เลี้ยงต้องช่วยแปลงความรู้ส่วนบุคคลให้กลายเป็นความรู้หรือทักษะของหน่วยงานหรือองค์กร โดยมีนักกิจกรรมความรู้ซึ่งเป็นผู้ที่มีความคล่องตัวที่จะเชื่อมโยงระหว่างผู้คนหลากหลายระดับได้ดีมีหน่วยงานหรือองค์กรเข้ามาสังเคราะห์ความคิดของนักฝันกับโค้ชเชื่อมโยงกับผู้ปฏิบัติงาน หลอมรวมความรู้ขัดแย้งกับความรู้ที่ฝังลึกเข้าด้วยกันจนกลายเป็นหลักการที่ยอมรับกันทั่วหน่วยงานหรือองค์กรในที่สุด

ความเข้าใจเรื่องวงจรสร้างหรือสังเคราะห์ความรู้ ตลอดจนการนำผู้เล่นหรือตัวละครทั้ง ๓ แบบ ดังกล่าวคอยทำหน้าที่กระตุ้นและส่งเสริมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้หากสามารถนำมาประยุกต์ใช้ ปฏิบัติในกิจกรรมการทำงานต่าง ๆ ก็จะช่วยให้เกิดการสร้าง ใช้ และแลกเปลี่ยน ความรู้ที่พัฒนาขึ้นเรื่อย ๆ อย่างไม่มีที่สิ้นสุด

๒.๒ แนวคิดทฤษฎีการบริหารจัดการองค์กร

ปัจจุบันการเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมทางเศรษฐกิจ สังคม การเมือง วัฒนธรรม ฯลฯ ทั้งในระดับโลก ระดับภูมิภาค และระดับภายในประเทศ บนพื้นฐานของเศรษฐกิจยุคดิจิทัล (Digital Economy) อันมีความเร็ว (Speed) เป็นองค์ประกอบที่สำคัญยิ่งนั้น องค์กรไม่ว่าจะเป็นในระดับมหภาค เช่น ประเทศหรือองค์กรในระดับจุลภาค อันได้แก่ หน่วยงานภาครัฐ และธุรกิจภาคเอกชน จำเป็นต้องมีการปรับตัวเพื่อรองรับกับการแข่งขันในระดับโลก (Global Competition) ที่ทวีความเข้มข้นขึ้นตลอดเวลา โลกในยุคสังคมนวัตกรรมนั้น องค์กรต่าง ๆ จะต้องเผชิญกับการเปลี่ยนแปลง ในด้านความสามารถในการแข่งขัน (Competitiveness) อันเป็นผลจากการเปิดเสรีในศตวรรษที่ ๒๑ (Globalization) การขยายตัวของประเทศเกิดใหม่ (Emerging Economies) และการรวมกลุ่มในภูมิภาคต่าง ๆ (Regionalism) องค์ประกอบหนึ่งที่จะช่วยเพิ่มศักยภาพในการแข่งขันก็คือ แนวทางการบริหารเชิงกลยุทธ์ (Strategic Management)

แนวทางดังกล่าวนี้ นับวันจะมีความสำคัญเพิ่มขึ้นต่อการบริการขององค์กรและต่อธุรกิจของไทย ซึ่งยังอยู่ในสภาพที่ไม่สามารถปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อมแห่งการเปลี่ยนแปลงที่รุนแรง วิฤตเศรษฐกิจไทยที่เกิดขึ้นเป็นเพียงภาพฉายของปรากฏการณ์ของช่องว่างที่เรียกว่า “ช่องว่างเชิงกลยุทธ์” (Strategic Gap) ระหว่างการบริหารของธุรกิจไทยกับการเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อม และนับวันช่องว่างเชิงกลยุทธ์ดังกล่าวนี้จะขยายห่างกันขึ้นทุกที องค์กรภาครัฐและธุรกิจของไทยจึงมีความจำเป็นในการปรับโครงสร้างการบริหารขนาดใหญ่ (Major Restructuring) ในอนาคตเพื่อลดช่องว่างดังกล่าว และขยายขีดความสามารถเพื่อเผชิญกับการแข่งขันในระดับโลก (Global Competition) ในบริบทนี้ การบริหารเชิงกลยุทธ์จะกลายเป็นเครื่องมือในการบริหารจัดการ องค์กรขององค์กรทั้งภาครัฐและภาคเอกชนไทยไม่ว่าจะมีขนาดใหญ่ กลาง และขนาดเล็กก็ตาม

องค์ประกอบของการบริหารองค์กรทั้งภาครัฐและธุรกิจส่วนหนึ่งนั้นขึ้นอยู่กับระบบการจัดการ อีกส่วนหนึ่งซึ่งเป็นส่วนสำคัญมาก ขึ้นอยู่กับทัศนคติหรือวัฒนธรรมในการบริหาร องค์กรหรือธุรกิจที่ประสบความสำเร็จนั้น ปัจจัยสำคัญก็คือ คุณภาพทรัพยากรมนุษย์ (คุณภาพของคน) หัวใจของการบริหารเชิงกลยุทธ์จึงมีใช้อยู่ที่การสร้างแผนกลยุทธ์ที่ดี หรือสร้างระบบการบริหารที่ดี แต่ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบของการสร้างบุคลากรให้มีวัฒนธรรมในการคิดเชิงกลยุทธ์ (Strategic Thinking) จึงถือ

เป็นองค์ประกอบของการเพิ่มศักยภาพในการแข่งขัน เพราะเป็นการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับคุณภาพของบุคลากรอันเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดในการบริหารการจัดการ

ประเทศหรือองค์กรใดที่ประกอบด้วยบุคลากรที่เป็นนักคิดเชิงกลยุทธ์ (Strategic Thinker) เป็นจำนวนมาก ย่อมมีความได้เปรียบองค์กรอื่น ๆ ที่ขาดแคลนบุคลากรประเภทนี้ การสร้างทัศนคติของคนไทยในองค์กรให้เกิดวิธีการคิดในเชิงกลยุทธ์ที่เรียกว่า “จิตวิญญาณนักกลยุทธ์” (Mind of Strategic) จนกลายเป็นวัฒนธรรมองค์กร จะถือเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดในการบริหารเชิงกลยุทธ์ และจะเป็นกุญแจแห่งความสำเร็จ (Key Success Factor) ของการพัฒนาองค์กรทั้งภาครัฐและภาคเอกชนในอนาคต สังคมไทยกำลังเข้าสู่ยุคเศรษฐกิจดิจิทัล (Digital Economy) ที่เกิดจากการแข่งขันที่ไร้พรมแดน (Borderless World) ด้วยระบบความเร็ว (Speed) แห่งการเปลี่ยนแปลง (Change) การบริหารเพื่อความอยู่รอดขององค์กรทั้งภาครัฐและเอกชนก็คือ การสร้างศักยภาพขององค์กรที่เป็นมาตรฐานโลก (World Class)

จากการทบทวนแนวคิดที่เกี่ยวกับการบริหารจัดการองค์กรจากเอกสาร ตำราทางวิชาการ ผู้ศึกษาวิจัยได้นำเสนอประเด็นสำคัญเกี่ยวกับการบริหารจัดการองค์กร เป็นศาสตร์แขนงหนึ่งที่มีความสำคัญและจำเป็นต่อการดำเนินกิจกรรมของหน่วยงานทุกระดับ โดยการบริหาร (Administration) นิยมใช้ในภาครัฐหรืองานที่เกี่ยวกับนโยบาย และการจัดการ (Management) นิยมใช้ในภาคธุรกิจเอกชนซึ่ง The Encyclopedia Americana ได้ขยายความว่า การบริหารและการจัดการใช้ทดแทนกันได้ คำว่า “การบริหาร” เป็นการจัดการงานบริหารระดับสูง ส่วน “การจัดการ” เป็นศิลปะของการประสานองค์ประกอบหรือปัจจัยการผลิตเพื่อมุ่งความสำเร็จตามเป้าหมายขององค์กรเป็นความสำเร็จตามวัตถุประสงค์โดยอาศัยแรงงาน วัสดุ และเครื่องจักร การบริหารครอบคลุมภาพรวมขององค์กรในขณะที่การจัดการมุ่งไปที่การจัดการกับทรัพยากรเพื่อให้บรรลุจุดหมาย และคำว่า “การบริหาร” ในที่นี้จะใช้ในความหมายว่า เป็นความพยายามใช้ศาสตร์และศิลป์จูงใจผู้ที่เกี่ยวข้องทั้งในและนอกองค์กรให้ร่วมมือร่วมใจดำเนินกิจกรรม เพื่อให้องค์กรประสบความสำเร็จทั้งในเชิงประสิทธิผลและประสิทธิภาพ

สำหรับการวิจัยในครั้งนี้จะใช้ทั้งสองคำในลักษณะที่แทนกันได้เพื่อความเหมาะสม ซึ่งมีผู้ให้ความหมายของคำว่า การบริหารจัดการไว้มากมาย เช่น Peter F. Drucker^{๕๕} ประมาจารย์ด้านการจัดการได้ให้คำจำกัดความไว้ว่า “การบริหาร คือ การทำให้งานต่าง ๆ ขององค์กรสำเร็จได้โดยอาศัยคนอื่นเป็นผู้ทำ” ซึ่งการจัดการเป็นกระบวนการที่ทำให้เป้าหมายขององค์กรประสบความสำเร็จโดยผ่านหน้าที่หลัก ๔ ประการคือ การวางแผน การจัดองค์กร การใช้ภาวะผู้นำแ

^{๕๕} Peter F. Drucker. **The Practice of Management.** (New York : Harper&Row, 1994), p.

ละการควบคุม การบริหารเป็นศิลปะหรือการนำนโยบายของรัฐบาล ธุรกิจ หรืองานราชการของรัฐไปปฏิบัติ กระบวนการที่องค์กรสามารถบรรลุเป้าหมายโดยประสิทธิผลและประสิทธิภาพของการวางแผน การจัดองค์กร ภาวะผู้นำและการควบคุมองค์กรในด้านบุคลากร กายภาพ งบประมาณและแหล่งข้อมูล การกระทำสิ่งต่าง ๆ โดยผ่านการกระทำของบุคลากร ดังนั้นการบริหารจัดการ (Management) จึงหมายถึง ชุดของหน้าที่ต่าง ๆ (A Set of Functions) ที่กำหนดทิศทางการใช้ทรัพยากรทั้งหลายอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล เพื่อให้บรรลุถึงเป้าหมายขององค์กร การใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ (Efficient) หมายถึง การใช้ทรัพยากรได้อย่างเฉลียวฉลาดและคุ้มค่า (Cost-effective) การใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ (Effective) นั้นหมายถึง เป็นการตัดสินใจได้อย่างถูกต้อง (Right Decision) และมีการปฏิบัติการสำเร็จตามแผนที่กำหนดไว้ ดังนั้นผลสำเร็จของการบริหารจัดการจึงจำเป็นต้องมีทั้งประสิทธิภาพและประสิทธิผลควบคู่กัน หรืออีกแนวหนึ่งอาจกล่าวได้ว่า การบริหารจัดการ หมายถึง กระบวนการของการมุ่งไปสู่เป้าหมายขององค์กรจากการทำงานร่วมกัน โดยใช้บุคคลและทรัพยากรอื่น ๆ นอกจากนี้การบริหารงานให้มีประสิทธิภาพว่าการคิดเชิงระบบ (Systematic Thinking) จะนำไปสู่การจัดการอย่างเป็นระบบ (Systematic Management) ซึ่งจะเป็นผลดีต่อการบริหารงานเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากระบบเป็นรากฐานของประสิทธิภาพที่จะช่วยเพิ่มความสามารถในการแข่งขันให้แก่องค์กร เป็นศิลปะในการใช้คน เงิน วัสดุ อุปกรณ์ขององค์กรและนอกองค์กร เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ขององค์กรอย่างมีประสิทธิภาพ

จากแนวคิดเกี่ยวกับความหมายของการบริหารจัดการที่นักวิชาการให้ไว้ดังกล่าวผู้วิจัยได้สังเคราะห์และสรุปว่า การบริหารจัดการ หมายถึง การดำเนินงานขององค์กรที่ต้องมีคนตั้งแต่ ๒ คนขึ้นไป ร่วมกันปฏิบัติงานให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ โดยนำปัจจัยทางการบริหารจัดการ ได้แก่ บุคลากร งบประมาณ วัสดุอุปกรณ์ และการจัดการ มาใช้อย่างเป็นกระบวนการโดยผ่านหน้าที่หลัก คือ การวางแผน การจัดองค์กร การเป็นผู้นำและการควบคุมให้การทำงานบรรลุเป้าหมายร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ

การบริหารจัดการทุกประเภทจำเป็นต้องอาศัยปัจจัยหรือทรัพยากรทางการบริหารจัดการที่สำคัญ ได้แก่ บุคลากร (Man) งบประมาณ (Money) วัสดุอุปกรณ์ (Material) และการจัดการ (Management) หรือที่เรียกย่อ ๆ ว่า 4M's ถือเป็นปัจจัยพื้นฐานที่ใช้ในการบริหาร เพราะการบริหารจะประสบผลสำเร็จตามเป้าหมาย ต้องอาศัยบุคลากรที่มีคุณภาพมีปริมาณเพียงพอ ต้องได้รับงบประมาณสนับสนุนการดำเนินการเพียงพอ ต้องมีวัสดุอุปกรณ์ที่เหมาะสมกับความต้องการของแผนงานและโครงการและต้องมีระบบการจัดการที่ดีมีประสิทธิภาพเพื่อให้ทรัพยากรที่มีอยู่จำกัดให้เกิดประโยชน์สูงสุด^{๕๖} เป็นปัจจัยในการจัดการที่เป็นมูลเหตุที่สำคัญและผู้บริหารทุกคนต้องสนใจ

^{๕๖} ศิริวรรณ เสรีรัตน์และคณะ, องค์การและการจัดการม (กรุงเทพมหานคร: ธรรมสาร, ๒๕๔๕),

ในงานด้านการบริหารจัดการ^{๕๗} คือ ๑) คน (Man) ทรัพยากรบุคคลที่ถือได้ว่าเป็นปัจจัยที่สำคัญยิ่งที่จะก่อผลสำเร็จให้กับกิจการได้อย่างมาก ทั้งนี้ในแง่ของปริมาณและคุณภาพ ๒) เครื่องจักร (Machine) คือ เครื่องจักร อุปกรณ์ที่จัดหาและซื้ออย่างพิถีพิถัน เพื่อใช้ปฏิบัติงานให้เกิดประโยชน์สูงสุดและคุ้มค่า ๓) เงินทุน (Money) นับเป็นปัจจัยที่สำคัญที่ทำให้การสนับสนุนในการจัดหาทรัพยากรเพื่อหล่อเลี้ยงและเอื้ออำนวยให้กิจกรรมขององค์กรดำเนินไปโดยไม่ติดขัด และ ๔) วัสดุสิ่งของ (Material) ถือเป็นปัจจัยที่มีปริมาณและมูลค่าสูงไม่ต่างไปจากปัจจัยตัวอื่น ๆ เนื่องจากวัตถุดิบและสิ่งของเหล่านี้จะต้องมีการจัดหาใช้ดำเนินการผลิต^{๕๘} และการจัดการกับกิจกรรมต่าง ๆ ที่กลุ่มบุคคลร่วมกันดำเนินการเพื่อพัฒนาสมาชิกของสังคมในทุก ๆ ด้าน นับตั้งแต่บุคลิกภาพ ความรู้ความสามารถ พฤติกรรมและคุณธรรม เพื่อให้มีค่านิยมตรงกันกับความต้องการของสังคมโดยกระบวนการต่าง ๆ ที่อาศัยการควบคุมสิ่งแวดล้อมให้มีผลต่อบุคคล และอาศัยทรัพยากรตลอดจนเทคนิคต่าง ๆ อย่างเหมาะสม เพื่อให้บุคคลพัฒนาไปตรงตามเป้าหมายของสังคมที่ตนดำเนินชีวิตอยู่ การจัดการที่เหมาะสมและคำนึงถึงบุคลากร งบประมาณ วัสดุอุปกรณ์จะทำให้เกิดการจัดสรรทรัพยากรอย่างมีคุณภาพและนำไปสู่การพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการเทคโนโลยีและการสื่อสารตามเป้าหมายที่วางไว้ ซึ่งการบริหารการศึกษาจะประสบความสำเร็จตามเป้าหมาย ต้องอาศัยบุคลากรที่มีคุณภาพและปริมาณเพียงพอ ต้องได้รับงบประมาณสนับสนุนดำเนินงานมากพอ ต้องมีวัสดุสิ่งของตามความต้องการของโครงการและแผนงานและจะต้องมีระบบบริหารที่ดีและมีประสิทธิภาพเพื่อใช้ทรัพยากรที่มีอยู่จำกัดให้เกิดประโยชน์สูงสุด

กระบวนการบริหารจัดการอาจจำแนกในรูปแบบที่แตกต่างจากกัน กระบวนการบริหารจัดการแบ่งเป็น ๗ ขั้นตอนที่^{๕๙} ประกอบด้วยขั้นตอนที่เรียกกันย่อ ๆ ว่า POSDCORB คือ

๑) การวางแผน (Planning) หมายถึง การวางแผนหรือวางโครงการอย่างกว้างๆ ว่ามีงานอะไรบ้างที่จะต้องปฏิบัติตามลำดับ พร้อมด้วยวางแผนวิธีปฏิบัติ ระบุวัตถุประสงค์ของการปฏิบัติงานนั้น ๆ ก่อนลงมือปฏิบัติการ

๒) การจัดองค์กร (Organizing) หมายถึง การจัดรูปโครงสร้างหรือเค้าโครงของการบริหาร โดยกำหนดอำนาจหน้าที่ของหน่วยงานย่อยหรือของตำแหน่งต่าง ๆ ของหน่วยงานให้ชัดเจนพร้อมด้วยกำหนดลักษณะและวิธีการติดต่อประสานสัมพันธ์กันตามลำดับชั้นแห่งอำนาจหน้าที่สูงต่ำลดหลั่นกันไป

^{๕๗} ธงชัย สันติวงษ์, การบริหารงานบุคคล, (กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช, ๒๕๔๓), หน้า ๗-๘.

^{๕๘} สมคิด บางโม, องค์การและการจัดการ, (กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์วิทย์พัฒน์, ๒๕๔๕), หน้า ๖๑-๖๒.

^{๕๙} Gulick, Luther, and L. Urwick, *Papers on the Science of Administration*, (New York: Harper & Row, 1939), p 13.

๓) การจัดบุคลากร (Staffing) หมายถึง การบริหารงานบุคคลของหน่วยงาน ตั้งแต่การแสวงหา การบรรจุ แต่งตั้ง การฝึกอบรมและพัฒนา การบำรุงขวัญ การเลื่อนขั้น ลดชั้น ตลอดจนการพิจารณาให้พ้นจากตำแหน่งงานรวมทั้งการบำรุงรักษาสภาพของการทำงานที่ดีให้มีอยู่ตลอดไป

๔) การสั่งการ (Directing) หมายถึง การวินิจฉัยสั่งการหลังจากที่ได้วิเคราะห์และพิจารณาโดยรอบคอบแล้วรวมทั้งการติดตามและให้มีการปฏิบัติงานตามคำสั่งนั้น ๆ ในฐานะที่ผู้บริหารเป็นผู้นำหรือผู้บังคับบัญชาของหน่วยงาน

๕) การประสานงาน (Coordinating) หมายถึง การประสานงานหรือสื่อสารสัมพันธ์ระหว่างหน่วยงานย่อยหรือตำแหน่งต่าง ๆ ภายในองค์กรให้เข้ากันได้ เพื่อให้งานเดินและเกิดประสิทธิภาพ ไม่มีการทำงานซ้ำซ้อนหรือขัดแย้งกัน ทำให้ทุกหน่วยงานประสานกลมกลืนกันเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์หลักขององค์กรร่วมกัน

๖) การรายงาน (Reporting) หมายถึง การเสนอรายงานให้ผู้บริหารที่รับผิดชอบต่าง ๆ ทราบความเคลื่อนไหว ความเป็นไปเป็นระยะ ๆ ทั้งผู้บังคับบัญชาและผู้ใต้บังคับบัญชาได้ทราบความก้าวหน้าของงานของตนอยู่เสมอ การเสนอรายงานจำเป็นต้องมีการบันทึกไว้เป็นหลักฐานมีการวิจัย การประเมินผล และมีการตรวจสอบเป็นระยะ ๆ เพื่อการปรับปรุงได้ทันทีหรือการปรับปรุงในอนาคต

๗) การงบประมาณ (Budgeting) หมายถึง การจัดทำงบประมาณการเงิน การวางแผนหรือโครงการใช้จ่ายเงิน การทำบัญชี และการควบคุมดูแลการใช้จ่ายเงินโดยรอบคอบและรัดกุม โดยจะมีรูปแบบการบริหารงาน คือ ๑) การวางแผน (Planning) เป็นความพยายามที่จะให้การปฏิบัติงานตรงกับเป้าหมายที่ต้องการ จึงได้กำหนดงานที่จะต้องทำวิธีที่จะทำและจุดมุ่งหมายของการทำงานแต่ละอย่างไว้ล่วงหน้า เพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติงานของบุคลากรในองค์กร ๒) การแบ่งสรร (Allocation) มีการจัดแบ่งทรัพยากรมนุษย์และทรัพยากรที่มีไม่มนุษย์ให้เป็นสัดส่วนพอที่จะดำเนินงานไปได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีประสิทธิภาพ ๓) การเร้าใจ (Stimulation) เป็นการกระตุ้น เร้าใจและส่งเสริมให้บุคลากรปฏิบัติงานให้ได้ผลดีทั้งด้านปริมาณและคุณภาพ ๔) การประสานงาน (Coordinating) เป็นการจัดให้มีการประสานงานระหว่างหัวหน้างานของหน่วยย่อยให้เกิดความเข้าใจกัน ประสานงานกันและจัดข้อขัดแย้งให้ลดลงหรือหมดไป และ ๕) การประเมินผลงาน (Evaluation) เป็นการตรวจสอบการปฏิบัติงาน ตลอดจนการดำเนินการเพื่อการแก้ไขปัญหา และการวางแผนในช่วงระยะเวลาข้างหน้า โดยมุ่งประเมินสัมฤทธิ์ผลตามจุดมุ่งหมายที่ตั้ง โดยกระบวนการจัดการ (The Management in 3 - D) เป็นลักษณะ ๓ มิติ กล่าวคือ ในองค์กรหนึ่ง ๆ จะเริ่มต้นด้วยองค์ประกอบพื้นฐานสามประการ คือ ๑) ความคิด (Ideas) ๒) สิ่งของ (Things) และ ๓) คน (People) ดังนั้นการจัดการองค์ประกอบพื้นฐานเหล่านี้โดยประการแรก ผู้บริหารต้องมีมโนทัศน์ (Concept) หรือวิสัยทัศน์คือ การวางแผนองค์กรให้

เจริญก้าวหน้า ประการที่ ๒ ผู้บริหารจะต้องบริหาร (Administration) งานที่เป็นสิ่งของ (Things) วัสดุครุภัณฑ์ อาคารสถานที่ ให้เกิดประโยชน์สูงสุดแก่องค์กร และประการสุดท้าย ผู้บริหารต้องใช้ภาวะผู้นำ (Leadership) สร้างแรงจูงใจให้คน (People) ในองค์กรร่วมแรงร่วมใจกันทำงาน

สรุปได้ว่า การบริหารจัดการเป็น การดำเนินงาน การปฏิบัติงาน แนวทาง (guideline) วิธีการ (method) หรือมรรควิธี (means) ไต ๆ ที่หน่วยงานนำมาใช้ในการบริหารปฏิบัติงานตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ เพื่อนำไปสู่จุดหมายปลายทาง หรือการเปลี่ยนแปลงในทิศทางที่ดีขึ้นกว่าเดิม มีวัตถุประสงค์เพื่อนำไปสู่จุดหมายปลายทางเบื้องต้น ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการบริหารราชการ หรือช่วยเปลี่ยนแปลงการปฏิบัติราชการให้เป็นไปในทิศทางที่ดีกว่าเดิม หรือมีวัตถุประสงค์เพื่อนำไปสู่จุดหมายปลายทางสูงสุดในการพัฒนาประเทศที่ประเทศชาติและประชาชนอยู่เย็นเป็นสุขอย่างยั่งยืน ในลักษณะที่เป็นกระบวนการที่มีระบบและมีหลายขั้นตอนในการดำเนินงาน

๒.๓ แนวคิดทฤษฎีการจัดการพิพิธภัณฑ์

ความหมายทั่วไปของคำว่า พิพิธภัณฑ์ และพิพิธภัณฑ์สถาน พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๔๒ ได้รวมเข้าเป็นความหมายเดียวกัน หมายถึง สถานที่เก็บรวบรวมและแสดงสิ่งต่าง ๆ ที่มีความสำคัญด้านวัฒนธรรมหรือด้านวิทยาศาสตร์โดยมีความมุ่งหมายเพื่อให้เป็นประโยชน์ต่อการศึกษา และก่อให้เกิดความเพลิดเพลินใจ

ประภัสสร โพธิ์ศรีทอง (๒๕๕๖) ได้ให้ความหมายของคำว่า พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น หมายถึง พิพิธภัณฑ์ที่จัดตั้งขึ้นในท้องถิ่นหนึ่ง ๆ โดยอาจเป็นการจัดตั้งและบริหารจัดการ โดยองค์กรของรัฐในท้องถิ่น หรือชุมชน หรือเป็นองค์กรความร่วมมือระหว่างองค์กรรัฐกับชุมชน หรือโดยบุคคล เช่นเจ้าอาวาส นักสะสมในท้องถิ่น

ลักษณะงานพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นก็เป็นเช่นเดียวกันพิพิธภัณฑ์ทั่วไป คือ

๑. เก็บรักษาวัตถุทางวัฒนธรรม หรือตัวอย่างธรรมชาติ
๒. บันทึกหลักฐานวัตถุต่าง ๆ ที่เก็บรักษาไว้
๓. ศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับวัตถุในพิพิธภัณฑ์
๔. จัดแสดงวัตถุ และนิทรรศการเพื่อถ่ายทอดความรู้
๕. จัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ

โดยทั่วไปพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น มีบทบาทเก็บรวบรวมวัตถุทางวัฒนธรรมที่ผลิตในท้องถิ่นในช่วงเวลาต่าง ๆ ที่กำลังจะสูญหายไปและจัดแสดงเรื่องราวเกี่ยวกับท้องถิ่น เช่น พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ของท้องถิ่น จากอดีตจนถึงปัจจุบัน ช่วยประวัติศาสตร์ที่รุ่งเรืองของท้องถิ่น เรื่องราวของบุคคลที่สำคัญในท้องถิ่น ความเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคมท้องถิ่น จัดแสดงสิ่งของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน หรือกิจกรรมสาธิตการใช้งานเครื่องมือเครื่องใช้ที่ปัจจุบันเลิกใช้ การสาธิตงานหัตถกรรม การจำลองงานประเพณี

ศรีศักร วัลลิโภดม (๒๕๔๐) ให้ความหมายของคำว่า พิพิธภัณฑ์ คือสถานที่เก็บรวบรวม และสงวนรักษาสสิ่งของเพื่อการศึกษาและให้ความเพลิดเพลิน พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นมีความแตกต่างจาก พิพิธภัณฑ์สถานทั่วไป ดังนี้

๑. ท้องถิ่นเป็นผู้เริ่ม จัดทำและดำเนินการพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นที่แท้จริงจะต้องเกิดจาก ความต้องการหรือเกิดจากความศรัทธาเริ่มของชาวบ้าน บางแห่งอาจมีหน่วยงานภายนอกเข้ามาร่วม ช่วยเหลือบ้างแต่ชาวบ้านจะเป็นคนจัดการ ดูแลรักษาและดำเนินการเอง

๒. เนื้อหาที่น่าสนใจ เป็นเรื่องราวของชุมชนในด้านต่างๆ ได้แก่ ประวัติความเป็นมาของ ชุมชน การทำมาหากิน ศาสนา และความเชื่อ ตลอดจนความสัมพันธ์ภายในชุมชนและอาจมีการ กล่าวถึงสังคมอื่นที่เฉพาะในส่วนที่ท้องถิ่นมีการติดต่อสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจการเมือง

๓. มีความหลากหลายพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นแต่ละที่จะมีลักษณะพิเศษเฉพาะอันเป็นเอกลักษณ์ ของชุมชน ทำให้เกิดการเรียนรู้และเข้าใจถึงความแตกต่างของความหลากหลายทางวัฒนธรรม ช่วย ลดทอนความหลงตัวเองและการดูถูกเหยียดหยาม อันนำไปสู่ความเข้าใจซึ่งกันและกันภายในชุมชน

๔. เน้นความเรียบง่ายแต่มีความหมายต่อชุมชน สิ่งของที่จัดแสดงในชุมชนท้องถิ่นนั้น ๆ ไม่จำเป็นต้องเป็นของมีค่า อาจเป็นศิลปวัตถุทางศาสนาที่ทางวัดเก็บไว้ หรือศิลปหัตถกรรมประเภท เครื่องมือเครื่องใช้ที่เกี่ยวกับชีวิตความเป็นอยู่ของชาวบ้าน

สำนักพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ ได้ให้ความหมายของพิพิธภัณฑ์โดยจากการพิจารณาราก ศัพท์ของคำว่าพิพิธภัณฑ์เดิมมีรากศัพท์มาจากคำว่า “พิพิธ” แปลว่าต่าง ๆ กันรวมกับคำว่า “ภณ” แปลว่าสิ่งของเมื่อนำคำทั้งสองมารวมกันจึงได้ความหมายว่าสิ่งของต่าง ๆ ที่รวบรวมไว้เพื่อ ประโยชน์ในการศึกษาแต่หากเติมคำว่า “สถาน” รวมลงไปเป็นคำว่าพิพิธภัณฑ์สถานมีความหมายว่า สถาบันถาวรที่เก็บรวบรวมและแสดงสิ่งของต่าง ๆ ที่มีความสำคัญด้านวัฒนธรรมหรือด้านวิทยาศาสตร์ โดยมีความมุ่งหมายเพื่อให้เป็นประโยชน์ต่อการศึกษาเล่าเรียนและก่อให้เกิดความเพลิดเพลินใจโดย คำนี้ มีความหมายตรงกับคำว่า Museum ของภาษาอังกฤษ

พิพิธภัณฑ์กล่าวในความหมายโดยทั่วไปของพิพิธภัณฑ์ หมายถึง สถาบันหนึ่งที่ถูกสร้างขึ้น เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้สนใจได้เข้าไปศึกษาหาความรู้ตามศาสตร์สาขาวิชาใดวิชาหนึ่งโดยเฉพาะศาสตร์นั้น ๆ ในมุมมองของสังคมชาวต่างชาติหรือประเทศที่เจริญแล้วมองว่าพิพิธภัณฑ์เป็นพื้นที่เปิดกว้างให้ สำหรับผู้คนทุกชนชั้นเพื่อประโยชน์ในการได้เข้าไปศึกษาหาความรู้และพักผ่อนในเวลาว่าง สามารถ เข้าไปทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้ทำให้กิจการการก่อตั้งพิพิธภัณฑ์ในประเทศนั้นมีย่างแพร่หลาย

๒.๔ แนวคิดทฤษฎีการจัดการทรัพยากรทางวัฒนธรรม

ความสำคัญในลักษณะของการศึกษาเรื่องราวของท้องถิ่นเป็นสำคัญ การทราบถึง ความหมายหรือวิธีคิดเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่นถือได้ว่าเป็นการปูพื้นฐานที่ดีและสำคัญให้กับ ความเข้าใจและรู้จักบริบทของชุมชนได้เป็นอย่างดี

ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น (Local history) ซึ่งเป็นกระแสการศึกษาประวัติศาสตร์ที่ได้รับการ ยอมรับจากวงวิชาการและการได้รับการกล่าวถึงมากในช่วงทศวรรษที่ ๒๕๑๖ เป็นต้นมานั้น มี

นักวิชาการหลายๆท่านได้นิยามความหมายของคำว่า “ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น” ไว้หลากหลายแง่มุม/ความหมาย ดังนี้

ศรีศักร วัลลิโภดม (๒๕๓๓) กล่าวว่า ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เป็นการศึกษาเรื่องราวของท้องถิ่นอันเป็นบริเวณที่มีชุมชนอยู่ร่วมกันและมีความสัมพันธ์กันทางเศรษฐกิจ สังคม ระบบความเชื่อ พิธีกรรมและการเมือง การปกครอง จนกล่าวได้ว่าทำให้ผู้คนในท้องถิ่นนั้นๆ มีอะไรหลายๆ อย่างร่วมกันและคล้ายคลึงกันจนมีจิตสำนึกว่าเป็นคนถิ่นเดียวกัน การศึกษาเช่นนี้เน้นอดีตมาจนถึงปัจจุบัน โดยแสดงให้เห็นว่ามีการพัฒนาสังคมและวัฒนธรรมเกิดขึ้นในท้องถิ่นหนึ่งๆ ได้อย่างไร เช่น ท้องถิ่นนั้นมีสภาพแวดล้อมอย่างไร ตั้งอยู่ตำแหน่งไหนภายในเขตอำเภอ จังหวัดไหน และภูมิภาคใด มีหลักฐานทางด้านประวัติศาสตร์และโบราณคดี ที่แสดงความเป็นมาทางวัฒนธรรมอย่างไรบ้าง บรรดากลุ่มชนที่อยู่ร่วมกันเป็นชุมชนที่สืบมาจนปัจจุบันเป็นพวกไหน อยู่ในท้องถิ่นมาตั้งแต่เดิมหรือเคลื่อนย้ายมาจากที่อื่นเมื่อเข้ามาอยู่ในท้องถิ่นเดียวกันแล้ว มีความขัดแย้งหรือมีเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์อย่างใดเกิดขึ้น

ยงยุทธ ชูแว่น (๒๕๕๑, หน้า ๒๖๑) ได้เสนอไว้ว่าการศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นควรมีลักษณะดังต่อไปนี้

๑. กำหนดขอบเขตการศึกษาออกเป็น “หน่วย” เฉพาะที่เหมาะสม ซึ่งขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายของผู้ศึกษาว่าต้องการศึกษาในระดับใด เช่น เมือง หมู่บ้านหรือชุมชนระดับต่าง ๆ เป็นต้น “หน่วย” ทางกายภาพที่จะใช้ศึกษานับเป็นลักษณะที่สำคัญยิ่งของประวัติศาสตร์ท้องถิ่น

๒. ศึกษาประสบการณ์หรือกิจกรรมทุกด้านใน “ท้องถิ่น” ที่เป็นหน่วยการศึกษาไม่ว่าจะเป็นการเมือง เศรษฐกิจสังคม วัฒนธรรม ตลอดจนประวัติศาสตร์ความคิดความรู้สึกต่าง ๆ หรือเลือกศึกษาเรื่องใดในหน่วยดังกล่าวแต่ควรโยงให้เห็นว่าประสบการณ์หรือกิจกรรมที่ตนศึกษา นั้นมีความสัมพันธ์หรือเกี่ยวโยงกับบริบทอื่น ๆ ที่ใกล้เคียง

๓. ศึกษาถึงความเป็นตัวของตัวเองที่แสดงผ่านมิติต่างๆ ดังกล่าวเพื่อให้เห็นพื้นที่ ของการเคลื่อนไหว ของประชาชนในแต่ละ “ท้องถิ่น” อันหลากหลายโดยเป็นกิจกรรมที่พวกเรา ร่วมกันกำหนดขึ้นมาเองเป็นสำคัญ

ดังนั้น การศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นจึงสามารถศึกษาได้ ๒ แนวทาง แนวทางที่หนึ่งคือการประวัติศาสตร์หมู่บ้าน ซึ่งเป็นการศึกษาที่เน้นความเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ แนวที่สองคือการศึกษาศาสตร์ชุมชนคือการเน้นการศึกษาความเป็นมาของชุมชนมาตั้งแต่อดีตจากหลักฐาน ทางโบราณคดีและประวัติศาสตร์เป็นหลัก

แนวคิดทฤษฎีพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น

ความหมายทั่วไปของคำว่า พิพิธภัณฑ์ และพิพิธภัณฑ์สถาน พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๔๒ ได้รวมเข้าเป็นความหมายเดียวกัน หมายถึง สถานที่เก็บรวบรวม และแสดงสิ่งต่างๆที่มีความสำคัญด้านวัฒนธรรมหรือด้านวิทยาศาสตร์โดยมีความมุ่งหมายเพื่อให้เป็นประโยชน์ต่อการศึกษา และก่อให้เกิดความเพลิดเพลินใจ

ประภัสสร โพธิ์ศรีทอง (๒๕๕๖) ได้ให้ความหมายของคำว่า พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น หมายถึง พิพิธภัณฑ์ที่จัดตั้งขึ้นในท้องถิ่นหนึ่ง ๆ โดยอาจเป็นการจัดตั้งและบริหารจัดการ โดยองค์กรของรัฐใน

ท้องถิ่น หรือชุมชน หรือเป็นองค์กรความร่วมมือระหว่างองค์กรรัฐกับชุมชน หรือโดยบุคคล เช่นเจ้าอาวาส นักสะสมในท้องถิ่น

ลักษณะงานพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นก็เป็นเช่นเดียวกันพิพิธภัณฑ์ทั่วไป คือ

๖. เก็บรักษาวัตถุทางวัฒนธรรม หรือตัวอย่างธรรมชาติ
๗. บันทึกหลักฐานวัตถุต่าง ๆ ที่เก็บรักษาไว้
๘. ศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับวัตถุในพิพิธภัณฑ์
๙. จัดแสดงวัตถุ และนิทรรศการเพื่อถ่ายทอดความรู้
๑๐. จัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ

โดยทั่วไปพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น มีบทบาทเก็บรวบรวมวัตถุทางวัฒนธรรมที่ผลิตในท้องถิ่นในช่วงเวลาต่าง ๆ ที่กำลังจะสูญหายไปและจัดแสดงเรื่องราวเกี่ยวกับท้องถิ่น เช่น พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ของท้องถิ่น จากอดีตจนถึงปัจจุบัน ช่วยประวัติศาสตร์ที่รุ่งเรืองของท้องถิ่น เรื่องราวของบุคคลที่สำคัญในท้องถิ่น ความเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคมท้องถิ่น จัดแสดงสิ่งของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน หรือกิจกรรมสาธิตการใช้งานเครื่องมือเครื่องใช้ที่ปัจจุบันเลิกใช้ การสาธิตงานหัตถกรรม การจำลองงานประเพณี

ศรีศักร วัลลิโภดม (๒๕๔๐) ให้ความหมายของคำว่า พิพิธภัณฑ์ คือสถานที่เก็บรวบรวมและสงวนรักษาสิ่งของเพื่อการศึกษาและให้ความเพลิดเพลิน พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นมีความแตกต่างจากพิพิธภัณฑ์สถานทั่วไป ดังนี้

๑. ท้องถิ่นเป็นผู้เริ่ม จัดทำและดำเนินการพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นที่แท้จริงจะต้องเกิดจากความต้องการหรือเกิดจากความศรัทธาเริ่มของชาวบ้าน บางแห่งอาจมีหน่วยงานภายนอกเข้ามาร่วมช่วยเหลือบ้างแต่ชาวบ้านจะเป็นคนจัดการ ดูแลรักษาและดำเนินการเอง
๒. เนื้อหาที่น่าสนใจ เป็นเรื่องราวของชุมชนในด้านต่างๆ ได้แก่ ประวัติความเป็นมาของชุมชน การทำมาหากิน ศาสนา และความเชื่อ ตลอดจนความสัมพันธ์ภายในชุมชนและอาจมีการกล่าวถึงสังคมอื่นก็เฉพาะในส่วนที่ท้องถิ่นมีการติดต่อสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจการเมือง
๓. มีความหลากหลายพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นแต่ละที่จะมีลักษณะพิเศษเฉพาะอันเป็นเอกลักษณ์ของชุมชน ทำให้เกิดการเรียนรู้และเข้าใจถึงความแตกต่างของความหลากหลายทางวัฒนธรรม ช่วยลดทอนความหลงตัวเองและการดูถูกเหยียดหยาม อันนำไปสู่ความเข้าใจซึ่งกันและกันในชุมชน
๔. เน้นความเรียบง่ายแต่มีความหมายต่อชุมชน สิ่งของที่จัดแสดงในชุมชนท้องถิ่นนั้น ๆ ไม่จำเป็นต้องเป็นของมีค่า อาจเป็นศิลปวัตถุทางศาสนาที่ทางวัดเก็บไว้ หรือศิลปหัตถกรรมประเภทเครื่องมือเครื่องใช้ที่เกี่ยวกับชีวิตความเป็นอยู่ของชาวบ้าน

สำนักพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ ได้ให้ความหมายของพิพิธภัณฑ์โดยจากการพิจารณารากศัพท์ของคำว่าพิพิธภัณฑ์เดิมมีรากศัพท์มาจากคำว่า “พิพิธ” แปลว่าต่าง ๆ กันรวมกับคำว่า “ภณ” แปลว่าสิ่งของเมื่อนำคำทั้งสองมารวมกันจึงได้ความหมายว่าสิ่งของต่าง ๆ ที่รวบรวมไว้เพื่อประโยชน์ในการศึกษาแต่หากเติมคำว่า “สถาน” รวมลงไปเป็นคำว่าพิพิธภัณฑ์สถานมีความหมายว่าสถาบันถาวรที่เก็บรวบรวมและแสดงสิ่งของต่าง ๆ ที่มีความสำคัญด้านวัฒนธรรมหรือด้านวิทยาศาสตร์ โดยมีความมุ่งหมายเพื่อให้เป็นประโยชน์ต่อการศึกษาเล่าเรียนและก่อให้เกิดความเพลิดเพลินใจโดยคำนี้ มีความหมายตรงกับคำว่า Museum ของภาษาอังกฤษ

พิพิธภัณฑสถานในความหมายโดยทั่วไปของพิพิธภัณฑสถาน หมายถึง สถาบันหนึ่งที่ถูกสร้างขึ้น เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้สนใจได้เข้าไปศึกษาหาความรู้ตามศาสตร์สาขาวิชาใดวิชาหนึ่งโดยเฉพาะศาสตร์นั้น ๆ ในมุมมองของสังคมชาวต่างชาติหรือประเทศที่เจริญแล้วมองว่าพิพิธภัณฑสถานเป็นพื้นที่เปิดกว้างให้สำหรับผู้คนทุกชนชั้นเพื่อประโยชน์ในการได้เข้าไปศึกษาหาความรู้และพักผ่อนในเวลาว่าง สามารถเข้าไปทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้ทำให้กิจการการก่อตั้งพิพิธภัณฑสถานในประเทศนั้นมียุทธศาสตร์หลาย

๒.๕ แนวคิดทฤษฎีการพัฒนา

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทางสังคม ภายหลังสงครามโลกครั้งที่สอง เกิดจากการลอกเลียนแบบของประเทศกำลังพัฒนาซึ่งเป็นไปในทิศทางตรงกันข้ามกับประเทศต้นแบบ ผลที่เกิดขึ้นคือเกิดปัญหาต่าง ๆ ตามมาอีกมากมาย ทั้งในแง่การสูญเสียทรัพยากรธรรมชาติ การถูกรบงำทางความคิด ความล้มเหลวในการจัดการศึกษา ตลอดจนปัญหาสังคม และได้รับการวิพากษ์จากนักวิชาการหลายสำนักว่าก่อให้เกิด “วิกฤตการณ์การพัฒนา” (Development Crisis) เพราะผลจากการพัฒนานั้นไม่สามารถลดทอนความไม่เท่าเทียมกันระหว่างคนยุคเดียวกัน (Intra-generation) และยังทำให้ “ความแตกต่างและความไม่เท่าเทียมกันระหว่างคนยุคเดียวกันเพิ่มมากขึ้นด้วย”^{๖๐} ผลกระทบที่ตามมา คือการเปลี่ยนแปลงของชุมชนไทยจากแนวความคิดการพัฒนาของชาวตะวันตก อันก่อให้เกิดความทุกข์แก่ประชาชนในชุมชนของประเทศไทยหลายประการ การพัฒนาในลักษณะเช่นนี้ก่อให้เกิดปัญหาสังคมในชุมชนไทยขึ้นอย่างมากมาย และสามารถทำลายล้างระบบค่านิยมวิถีชีวิตดั้งเดิมของชาวไทยได้ภายในเวลาไม่นานนัก

อย่างไรก็ตาม การพัฒนาในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยหมายถึง หลักการหรือวิธีการดำเนินงานที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้น เช่น การพัฒนาชุมชน ทำให้ชุมชนมีความเจริญขึ้น เป็นต้น โดยอาศัยแนวทางทฤษฎีฐานราก (Grounded Theory) คือ ทฤษฎีที่ได้จากการศึกษาปรากฏการณ์ทางสังคม เป็นทฤษฎีที่มีคุณลักษณะเฉพาะที่ถูกสร้างขึ้นมาจากข้อมูลที่เป็นไปตามปรากฏการณ์จริงมากที่สุด ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดของนักวิชาการทางสังคมศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาหลายท่านประกอบด้วยแนวคิดการพัฒนาโดยทั่วไป และแนวคิดการพัฒนาตามหลักพระพุทธศาสนา ซึ่งจะได้นำเสนอรายละเอียดแนวทางความหมายและหลักการที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาสำหรับการวิจัยนี้เป็นลำดับไป

๒.๕.๑ ความหมายของการพัฒนา

มนุษย์ในสังคมทุกสังคมย่อมต้องการความเปลี่ยนแปลงทางสังคมให้ดำเนินไปในทางที่ดีขึ้นเจริญก้าวหน้าขึ้นที่เรียกว่า “การพัฒนา” (Development) อาจให้คำจำกัดความของการพัฒนา

^{๖๐} ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร, ดร., วาทกรรมการพัฒนา, พิมพ์ครั้งที่ ๕, (กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์วิภาษา, ๒๕๕๔), หน้า ๒๘๑.

ได้ว่า เป็นกระบวนการเพิ่มศักยภาพของบุคคลเพื่อให้ได้สิ่งที่ต้องการ คือคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้นในสังคม จากคำจำกัดความดังกล่าว การพัฒนาจึงขึ้นอยู่กับความสามารถของบุคคลที่จะดำเนินการในด้านต่างๆ เพื่อให้เกิดกระบวนการพัฒนา สำหรับความหมายของคำว่า “พัฒนา” ในภาษาไทยมาจากคำว่า “วฒน” ในภาษาบาลีและ “วฺรณ” ในภาษาสันสกฤต แปลว่า ทำให้เจริญ^{๖๑} หรือการเปลี่ยนแปลงให้ดีขึ้น^{๖๒} เป็นการเปลี่ยนแปลงที่มีการกระทำให้เกิดขึ้นหรือมีการวางแผนกำหนดทิศทางไว้ล่วงหน้า โดยการเปลี่ยนแปลงนี้ต้องเป็นไปในทิศทางที่ดีขึ้น ถ้าเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ไม่ดี ก็ไม่เรียกว่าการพัฒนา ขณะเดียวกัน การพัฒนามิได้หมายถึงการเพิ่มขึ้นของปริมาณสินค้าหรือรายได้ของประชาชนเท่านั้น แต่หมายความรวมไปถึงการเพิ่มความพึงพอใจและเพิ่มความสุขของประชาชนด้วย^{๖๓} เมื่อนำมาใช้ในการพัฒนาชุมชน เป็นการรวมกำลังดำเนินการปรับปรุงสภาพความเป็นอยู่ของชุมชนให้มีความเป็นปึกแผ่นและดำเนินการไปในแนวทางที่บุคคลต้องการ โดยอาศัยความร่วมมือกำลังของประชาชนในชุมชนนั้นในการช่วยเหลือตนเองและร่วมมือกันดำเนินงาน อย่างไรก็ตามมักจะได้รับความช่วยเหลือทางด้านวิชาการจากหน่วยงานราชการหรือองค์การอาสาสมัครอื่นๆ^{๖๔} ในการกำหนดนโยบาย แผนงาน และ โครงการต่างๆ เพื่อให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการพัฒนา^{๖๕} ตามหลักการบริหารจัดการ จัดเป็นกระบวนการปรับปรุง แก้ไข เพิ่มเติม เปลี่ยนแปลงความสามารถ และทักษะของผู้นำกลุ่มจัดการทรัพยากรบุคคลและวัตถุ สามารถประสานทำงานร่วมกันให้ดีขึ้นเจริญขึ้น เพื่อให้บรรลุเป้าหมายของตนเอง และองค์การ^{๖๖} กล่าวได้ว่า คือ กระบวนการสร้างสรรค์ความเจริญก้าวหน้า การพัฒนามาจากคำภาษาบาลีว่า วัฒนะ แปลว่า เจริญ ซึ่งแบ่งออกเป็น ๒ ส่วน คือ การพัฒนาคน เรียกว่าภาวนา กับการพัฒนาสิ่งอื่น ๆ ที่ไม่ใช่คน เช่น วัตถุและสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ที่เรียกว่า พัฒนา

^{๖๑} ราชบัณฑิตยสถาน, พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๕๔, (กรุงเทพมหานคร: บริษัท สิริวัฒนาอินเตอร์พรีนท์ จำกัด, ๒๕๕๖), หน้า ๘๒๗.

^{๖๒} T. R. Batten, *Community and Their Development*, (London: Oxford University Press, 1959), p. 2.

^{๖๓} วิรัช วิรัชนิการวรรณ, *การพัฒนาเมืองและชนบทประยุกต์*, (กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ฟอร์เพช, ๒๕๔๙), หน้า ๘.

^{๖๔} Arthur Dunham, “The Outlook for Community Development”, *The Social Welfare Forum*, (Proceedings of The National Conference on Social Welfare, 1985), p. 3.

^{๖๕} George F. Gant, *Development Administration: Concepts, Goals, Methods*, (Madison, Wisconsin: The University of Wisconsin Press, 1979), p. 20.

^{๖๖} กันตยา เพิ่มผล, *การพัฒนาประสิทธิภาพในการทำงาน*, (กรุงเทพมหานคร: บุญศิริการพิมพ์, ๒๕๕๒), หน้า ๑๐-๑๑.

หรือ วัฒนา เช่น การสร้างถนน บ่อน้ำ อ่างเก็บน้ำ^{๖๗} เป็นต้น การพัฒนา เป็นความเจริญเติบโตหรือก้าวหน้า^{๖๘} ที่ทำให้ดีขึ้นคือ เปลี่ยนจากสภาพหนึ่ง ไปสู่อีกสภาพหนึ่งที่ดีกว่า^{๖๙} เป็นการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างของสังคม ซึ่งได้แก่ คน กลุ่มคน การจัดระเบียบความสัมพันธ์ทางสังคม ด้วยการจัดสรรทรัพยากรของสังคมอย่างยุติธรรม และมีประสิทธิภาพ^{๗๐} การพัฒนา เป็นการที่คนในชุมชนและสังคม โดยส่วนรวม ได้ร่วมกันดำเนินกิจกรรมเพื่อปรับปรุงความรู้ความสามารถของตนเอง ได้ร่วมกันเปลี่ยนแปลงคุณภาพชีวิตของตน ชุมชน และสังคมให้ดีขึ้น^{๗๑} เมื่อการพัฒนาถูกกำหนดความหมายจากหลายแหล่งและหลายสาขาวิชา ทำให้ลักษณะของการพัฒนามีหลายประการ แต่ลักษณะที่สำคัญมีดังต่อไปนี้

๑. เป็นการเปลี่ยนแปลงด้านต่าง ๆ เช่น ด้านสุขภาพ ปริมาณ และสิ่งแวดล้อมของสิ่งใดสิ่งหนึ่งให้ดีขึ้น หรือให้มีความเหมาะสมอันเป็นการเปลี่ยนแปลงอย่างรอบด้าน ไม่ใช่เปลี่ยนแปลงในด้านใดด้านหนึ่งเพียงด้านเดียวเท่านั้น หรืออาจจะเรียกได้ว่าต้องเป็นการเปลี่ยนแปลงทั้งระบบ

๒. มีลักษณะเป็นกระบวนการ คือ เป็นการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นตามลำดับขั้นตอนและอย่างต่อเนื่องกัน โดยแต่ละขั้นตอนมีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันเป็นลำดับ ไม่สามารถข้ามขั้นตอนได้

๓. มีลักษณะเป็นพลวัต คือ เป็นการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นตลอดเวลาไม่หยุดนิ่ง แต่การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจะเป็นแบบรวดเร็วหรือช้า ๆ ปริมาณมาก หรือน้อยก็ได้

๔. เป็นแผนและโครงการ คือ เกิดขึ้นจากการเตรียมการไว้ล่วงหน้าว่าจะเปลี่ยนแปลง ใดด้านใด ด้วยวิธีการใด เมื่อไหร่ ใช้งบประมาณเท่าใด ใครรับผิดชอบ เป็นต้นไม่ใช่เป็นการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นโดยไม่มีการเตรียมการไว้ล่วงหน้า

๕. เป็นวิธีการ การพัฒนาเป็นมรรควิธี หรือกลวิธีที่นำมาใช้ให้เกิดการเปลี่ยนแปลงตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ เช่น การพัฒนาสังคม การพัฒนาชนบท การพัฒนาการเมืองการพัฒนาเศรษฐกิจ การพัฒนาชุมชน ต่างก็เป็นวิธีการพัฒนาแบบหนึ่งที่มีลักษณะเฉพาะเป็นของตนเอง

^{๖๗} พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ. ปยุตฺโต), ทางสายกลางของการศึกษาไทย, พิมพ์ครั้งที่ ๒, (กรุงเทพมหานคร: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, ๒๕๔๗), หน้า ๑๖-๑๘.

^{๖๘} ราชบัณฑิตยสถาน, พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๔๒, (กรุงเทพมหานคร: นานมีบุ๊คส์พับลิเคชันส์, ๒๕๔๖), หน้า ๓๔๕.

^{๖๙} ยุวัฒน์ วุฒิเมธี, หลักการพัฒนาชุมชนและการพัฒนาชนบท, (กรุงเทพมหานคร: ไทยอนุเคราะห์ไทย, ๒๕๔๘), หน้า ๒.

^{๗๐} จิตยา สุวรรณขุ, สังคมวิทยา, (กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช, ๒๕๔๙), หน้า ๓๕๔.

^{๗๑} สมศักดิ์ ศรีสันติสุข, สังคมไทย : แนวทางวิจัยและการพัฒนา, (กรุงเทพมหานคร: สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์, ๒๕๕๐), หน้า ๑๗๙.

๖. เป็นปฏิบัติการ คือ เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจริง ไม่เป็นเพียงแนวความคิด หรือเป็นเพียงแนวความคิด หรือเป็นเพียงรายละเอียดของแผนและโครงการเท่านั้น เพราะการพัฒนาเป็นวิธีการที่ต้องนำมาใช้ ปฏิบัติจริงจึงจะเกิดผลตามที่ต้องการ

๗. เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากการกระทำของมนุษย์ เพื่อประโยชน์ของมนุษย์ เพราะมนุษย์เป็น สัตว์โลกประเภทเดียวที่สามารถจัดทำแผนโครงการและคิดค้นวิธีการพัฒนาตนเองและสิ่งต่าง ๆ ได้การเปลี่ยนแปลงใดก็ตามถ้าไม่ได้เกิดจากการกระทำของมนุษย์แล้ว จะไม่ใช่การพัฒนาแม้ว่าจะมี ลักษณะอื่น ๆ เหมือนกับการพัฒนาก็ตาม

๘. ผลที่เกิดขึ้นมีความเหมาะสมหรือพึงพอใจ ทำให้มนุษย์และสังคมมีความสุข เพราะการพัฒนาเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์ และการอยู่ร่วมกันเป็นสังคมของมนุษย์นั่นเอง

๙. มีเกณฑ์หรือเครื่องชี้วัด คือ สามารถบอกได้ว่าลักษณะที่เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลง นั้น เป็นการพัฒนาหรือไม่ ซึ่งอาจดำเนินการได้หลายวิธี เช่น เปรียบเทียบกับสภาพเดิมก่อนที่จะเกิด การเปลี่ยนแปลง กำหนดเกณฑ์มาตรฐานในการชี้วัดในด้านต่าง ๆ โดยเฉพาะด้านคุณภาพสามารถ เปลี่ยนแปลงได้ เนื่องจากมนุษย์และสังคมเกิดการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ทั้งการเปลี่ยนแปลงที่ เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ และการเปลี่ยนแปลงที่เป็นผลของการพัฒนา จึงมีความจำเป็นต้องปรับปรุง เปลี่ยนแปลงกระบวนการพัฒนาให้เหมาะสมกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นด้วยการพัฒนาใหม่ ๆ จึงเกิดขึ้นอยู่เสมอ^{๓๒}

ถ้าหากตีความหมายการพัฒนาจะสามารถตีความหมายได้ ๒ นัย คือ

๑. การพัฒนาในความเข้าใจแบบสมัยใหม่ หมายถึง การทำให้เจริญในด้านวัตถุ รูปแบบ และในเชิงปริมาณ เช่น ถนนหนทาง ตึกรามบ้านช่อง ดัชนีชี้วัดทางเศรษฐกิจ เป็นต้น

๒. การพัฒนาในแง่ของพุทธศาสนา หมายถึง การพัฒนาคนทั้งในด้านร่างกายและจิตใจ โดยเน้นในด้านคุณภาพชีวิตและหลักของความถูกต้องพอดีซึ่งให้ผลประโยชน์สูงสุด ความกลมกลืน และความเกื้อกูลแก่สรรพชีวิตโดยไม่เบียดเบียน ทำลายธรรมชาติและสภาพแวดล้อม

การพัฒนา หมายถึง ความก้าวหน้าหรือการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงในทางที่ดีขึ้น ตามเกณฑ์หรือเป้าหมายของการพัฒนาตามที่ได้กำหนดคุณค่าไว้และได้สรุปความหมาย คำว่า การพัฒนาตามทฤษฎีความทันสมัย (Modernization Theory) ไว้ดังนี้

๑. การพัฒนา คือ สภาวะที่เศรษฐกิจของประเทศหนึ่ง ๆ สามารถทำให้ผลผลิตมวลรวม ประชาชาติสูงถึงร้อยละ ๕ - ๗ ต่อปีและสามารถรักษาระดับนี้ไว้ได้เป็นสภาวะที่ประชาชนมีความอยู่ ดีกินดี

^{๓๒} สนธยา พลศรี, กระบวนการพัฒนาชุมชน, (กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช, ๒๕๔๕),

๒. การพัฒนา คือ การสร้างความเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ โดยการเร่งรัดให้ผลผลิตมวลรวมประชาชาติเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง อันเป็นกระบวนการที่ส่งผลให้ระดับรายได้โดยเฉลี่ยต่อบุคคลของประเทศสูงขึ้นและประชาชนจะมีความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น

๓. การพัฒนา คือ การเปลี่ยนแปลงโครงสร้างการผลิตและการว่าจ้างงานที่ได้วางแผนไว้แล้วเพื่อลดสัดส่วนของภาคเกษตรกรรม ในขณะที่เพิ่มสัดส่วนของภาคอุตสาหกรรมและการบริหาร

๔. การพัฒนา คือ การสร้างสถานะที่เอื้ออำนวยต่อการพัฒนาคุณภาพของบุคคล ซึ่งการพัฒนานั้นจะประสบความสำเร็จได้ด้วยการลดหรือขจัดความยากจน ความไม่เท่าเทียมกันและการว่างงานในขณะที่เศรษฐกิจของประเทศกำลังเจริญเติบโต

๕. การพัฒนา คือ กระบวนการหลายมิติซึ่งประกอบด้วยการเปลี่ยนแปลงในด้านโครงสร้างทางสังคม ท่าทีของประชาชน สถาบันต่าง ๆ ของชาติการเร่งรัดความเจริญเติบโต การลดความไม่เท่าเทียม และขจัดความยากจน นั่นคือ การเปลี่ยนแปลงต่อระบบสังคมทั้งระบบ และมุ่งสู่การสนองความต้องการขั้นพื้นฐานของปัจเจกชนและกลุ่มต่าง ๆ ในสังคมภายในทั้งระบบ เป็นก้าวออกจากสภาพชีวิตที่ไม่น่าพึงพอใจไปสู่สภาพชีวิตที่ดีกว่าทั้งในด้านวัตถุและความรู้สึกนึกคิด

๖. การพัฒนา คือ การสร้างความทันสมัย กล่าวคือ การที่คนในสังคมมีเหตุมีผล มีทัศนคติและความคิดที่ไม่งมงาย มีวินัยทางสังคม มีการคิดและวางแผนการพัฒนา มีความเท่าเทียมกันทางเศรษฐกิจและสังคม มีการเพิ่มประสิทธิภาพในการผลิต การเพิ่มมาตรฐานการดำรงชีวิต การปรับปรุงสถาบันทางสังคม การเมือง และเศรษฐกิจ ประเทศชาติมีความเป็นปึกแผ่น มีเอกราช และมีประชาธิปไตยในระดับพื้นฐาน^{๗๓} การพัฒนาเป็นการเปลี่ยนแปลงตามแผนหรือการเปลี่ยนแปลงที่มีการกำหนดทิศทาง นั่นคือ การพัฒนามิได้เป็นเรื่องธรรมชาติหากเป็นความพยายามของมนุษย์ พยายามที่จะก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงขึ้น โดยกำหนดทิศทางหรือรายละเอียดเอาไว้ล่วงหน้าว่าจะพัฒนาอะไรพัฒนาอย่างไร ใครจะเป็นผู้พัฒนาและถูกพัฒนา เป้าหมายสุดยุดของการพัฒนาอยู่ที่ “คน” คนเป็นทั้งผู้ถูกพัฒนาและรับผลของการพัฒนา มองคนเป็นกลุ่มหรืออยู่ในกลุ่ม ดังนั้นการพัฒนาจึงรวมถึงการพัฒนาทางเศรษฐกิจการเมือง และสังคมวัฒนธรรม เป้าหมายของการพัฒนาคน กลุ่มคนหรือสังคม คือ ความอยู่ดีกินดีด้านต่าง ๆ หรือสภาพสังคมที่ดีซึ่งรวมถึงสภาพทางเศรษฐกิจและการเมืองด้วย^{๗๔}

การพัฒนา เป็นความก้าวหน้า ซึ่งถ้าเป็นเรื่องเศรษฐกิจก็เรียกว่า ความเจริญทางเศรษฐกิจ ถ้าเป็นด้านสังคมก็เป็นเรื่องของความมีเหตุผล ตลอดจนระบบและกลไกซึ่งเอื้ออำนวยให้สามารถใช้

^{๗๓} เกื้อ วงศ์บุญสิน, ประชากรกับการพัฒนา, พิมพ์ครั้งที่ ๓, (กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๕๐), หน้า ๘.

^{๗๔} สัญญา สัญญาวิวัฒน์, ทฤษฎีและกลยุทธ์การพัฒนาสังคม, พิมพ์ครั้งที่ ๖, (กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๕๑), หน้า ๓๗.

เหตุผลเป็นหลักในการตัดสินใจ และลดความขัดแย้งโดยสันติวิธี เรื่องความก้าวหน้านี้ได้กลายเป็นเรื่อง ที่ได้รับความเอาใจใส่กันมาก และมีคนส่วนหนึ่งเห็นว่า การพัฒนานั้น หมายถึง เรื่องของ ความก้าวหน้าทางเศรษฐกิจอย่างเดียว ซึ่งตามทัศนะของการพัฒนาโดยทั่วไปนั้น ควรหมายถึง เรื่อง ความก้าวหน้าทางสังคมด้วย ไม่เฉพาะแต่ความก้าวหน้าทางเศรษฐกิจเท่านั้น ถ้าในทางเศรษฐกิจเรา ต้องการให้ระบบเศรษฐกิจเป็นระบบที่มั่นคงมีเสถียรภาพ ไม่มีปัญหาเงินเฟ้อ เงินฝืด ในทางสังคมก็ เช่นกันเราต้องการเห็นความมั่นคงทางสังคม เป็นสังคมที่สงบสุข สังคมที่สามารถปรับตัวเองให้ สอดคล้องกับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไปได้โดยปราศจากความรุนแรง ความมั่นคงจึงเป็นเรื่องใหญ่ และในการพัฒนายก็ต้องคิดถึงเรื่องนี้ด้วย การพัฒนา รวมไปถึงความเป็นธรรม อีกด้วย โดยเฉพาะ ความเป็นธรรมในลักษณะที่ว่าประชาชนทุกคนที่เป็นสมาชิกของสังคมได้เข้ามีส่วนร่วม และได้รับ ผลตอบแทนจากการที่มีส่วนในการพัฒนาตามควร ดังนั้น การพัฒนาที่เราต้องการจึงควรเป็นการ พัฒนาในรูปแบบที่ช่วยสร้างความเป็นธรรมด้วย^{๗๕}

สำหรับแนวคิดความหมายของนักวิชาการทางพระพุทธศาสนาสามารถสรุปความได้ว่า การพัฒนามี ๒ ความหมาย^{๗๖} คือ การพัฒนามนุษย์ (Human Development) และการพัฒนาทาง วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (Sciences and Technology) ซึ่งเปลี่ยนแนวทางมาเป็นค้นหาความรู้ เพื่อให้มนุษย์ได้ความรู้ที่จะมาจัดความสัมพันธ์ให้มนุษย์อยู่กับธรรมชาติได้อย่างดี โดยเกื้อกูลซึ่งกัน และกัน และเทคโนโลยีก็ผลิตและให้พื้นฐานความคิดใหม่นั้นด้วยแรงจูงใจใหม่ ที่ต่างไปอีกแบบหนึ่ง เราก็มองวิทยาศาสตร์ได้ มีเทคโนโลยีได้ แต่มีด้วยฐานความคิดที่ต่างออกไป

สรุปได้ว่า การพัฒนา หมายถึง การเปลี่ยนแปลงที่มีการกระทำให้เกิดขึ้นหรือมี การวางแผนไว้ล่วงหน้า โดยต้องเป็นไปในทิศทางที่ดีขึ้น บุคคลที่อยู่ในชุมชนหรือสังคม ควรได้รับการ พัฒนาเป็นอันดับแรก ทั้งทางด้านกาย ทางด้านศีล ทางด้านจิตใจ และทางด้านปัญญา เมื่อบุคคล มีการพัฒนาแล้วจึงจะส่งผลต่อไปยังการพัฒนาทางด้านเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม รวมไปถึง การเพิ่มความพึงพอใจและเพิ่มความสุขของประชาชนด้วย

๒.๕.๒ แนวคิดการพัฒนาตามหลักพระพุทธศาสนา

พระพุทธศาสนาได้กล่าวถึงการพัฒนาทั้งในส่วนของสังคม และตัวมนุษย์แต่ละคน ที่การพัฒนาคน เพราะเมื่อคนพัฒนาแล้วทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจจะนำไปสู่การพัฒนาชุมชน สังคม และเป็นการพัฒนาที่ทำให้เกิดผลของการพัฒนาอย่างแท้จริงเป้าหมายของการพัฒนาคือการ

^{๗๕} โฆสิต ปั้นเปี่ยมรัษฎ์, การพัฒนาประเทศไทย, (กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการพัฒนา เศรษฐกิจและการศึกษาแห่งชาติ, ๒๕๓๒), หน้า ๒๕.

^{๗๖} พระธรรมปิฎก (ป.อ. ปยุตโต), ทศวรรษธรรมทัศน์พระธรรมปิฎก (ป.อ. ปยุตโต) หมวดสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์, (กรุงเทพมหานคร: ธรรมสภา, ๒๕๔๓), หน้า ๖-๗.

ปลดปล่อยตนเองให้พ้นจากความทุกข์ทั้งทางกายและทางจิตใจ โดยการให้ความสำคัญกับความสุขทางจิตใจอันเกิดจากความมีอิสรภาพที่พึ่งตนเองได้และความเข้มแข็งของบุคคลและสังคม ซึ่งเป็นเครื่องชี้ให้เห็นระดับการพัฒนาประการหนึ่งหลักธรรมในพระพุทธศาสนาที่เป็นเครื่องพัฒนาทำให้เจริญทำให้เป็นให้มีขึ้น มี ๔ ประการ คือ

๑. กายภาวนา หมายถึง การเจริญ การพัฒนากาย การฝึกอบรมกาย ให้รู้จักติดต่อกว้างขวาง กับสิ่งทั้งหลายภายนอกทางอินทรีย์ทั้ง ๔ ด้วยดี และปฏิบัติต่อสิ่งเหล่านั้นในทางที่เป็นคุณ ไม่ให้เกิดโทษ ให้กุศลธรรมงอกงาม ให้กุศลธรรมเสื่อมสูญ การพัฒนาความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมทางกายภาพ

๒. สีลภาวนา หมายถึง การเจริญศีล พัฒนาความประพฤติ การฝึกอบรมศีล ให้ตั้งอยู่ในระเบียบวินัย ไม่เบียดเบียนหรือก่อความเดือดร้อนเสียหาย อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ด้วยดีเกื้อกูลแก่กัน

๓. จิตตภาวนา หมายถึง การเจริญจิต พัฒนาจิต การฝึกอบรมจิตใจ ให้เข้มแข็งมั่นคง เจริญ งอกงามด้วยคุณธรรมทั้งหลาย เช่น มีเมตตากรุณา ขยันหมั่นเพียร อุตุน มีสมาธิ และสดชื่น เบิกบาน เป็นสุขผ่องใส เป็นต้น

๔. ปัญญาภาวนา หมายถึง การเจริญปัญญา พัฒนาปัญญา การฝึกอบรมปัญญา ให้รู้เข้าใจสิ่งทั้งหลายตามเป็นจริงรู้เท่าทันเห็นแจ้งโลกและชีวิตตามสภาวะ สามารถทำจิตใจให้เป็นอิสระ ทำตนให้ บริสุทธิ์จากกิเลสและปลดปล่อยพ้นจากความทุกข์ แก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นได้ด้วยปัญญา^{๗๗}

การพัฒนาทางพระพุทธศาสนานั้นต้องเริ่มที่ตัวบุคคล หมายความว่า บุคคลที่อยู่ในชุมชนหรือสังคม ควรที่จะได้รับการพัฒนาเป็นอันดับแรก ทั้ง ๔ ด้าน คือ ทางด้านกาย ทางด้านหลักธรรมที่เหมาะสมในการพัฒนาทางสังคม คือ อปรีหานิยธรรม หรือวัชชือปรีหานิยธรรม ได้แก่ ธรรมไม่ทำให้เสื่อมเป็นไปเพื่อความเจริญฝ่ายเดียว มี ๗ ประการ คือ

๑. หมั่นประชุมกันเนืองนิตย์

๒. พร้อมเพรียงกันประชุม พร้อมเพรียงกันเลิกประชุม พร้อมเพรียงกันทำกิจที่พึงทำ

๓. ไม่บัญญัติสิ่งที่ไม่ได้บัญญัติไว้ ไม่ล้มล้างสิ่งที่บัญญัติไว้ ถือปฏิบัติมั่นตามวัชชีกรรมตามที่วางไว้เดิม

๔. ท่านเหล่าใดเป็นผู้ใหญ่ในชนชาววัชชี เคารพนับถือท่านเหล่านั้น เห็นถ้อยคำของท่านว่าเป็นสิ่งอันควรรับฟัง

๕. บรรดากุลสตรีกุลกุมารีทั้งหลาย ให้อยู่ดีโดยไม่ถูกข่มเหงหรือฉุดคร่าขึ้นใจ

๖. เคารพสักการบูชาเจดีย์ของวัชชีทั้งหลาย ทั้งภายในและภายนอก ไม่ปล่อยให้ธรรมิกที่เคยกทำแก่เจดีย์เหล่านั้นเสื่อมทรามไป

^{๗๗} พระธรรมปิฎก (ป.อ. ปยุตฺโต), การพัฒนาที่ยั่งยืน, พิมพ์ครั้งที่ ๕, (กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิพุทธธรรม, ๒๕๔๓), หน้า ๘๑-๘๒.

๗. จัดให้ความรักษา ค้ำครองป้องกัน อันชอบธรรมแก่พระอรหันต์ทั้งหลายตั้งใจว่า ขอพระอรหันต์ทั้งหลายที่ยังไม่ได้มา พึงมาสู่แคว้นแคว้นที่มาแล้วพึงอยู่ในแคว้นแคว้นผาสุก

อภิธานิยธรรม ๗ ประการนี้ พระพุทธเจ้าได้ตรัสแก่เจ้าวัชชีทั้งหลายผู้ปกครองรัฐโดยระบอบสามัคคีธรรม ซึ่งรัฐคู่อริยอมรับว่าเมื่อชาววัชชียังปฏิบัติตามหลักธรรมนี้จะเอาชนะด้วยการรบไม่ได้ นอกจากจะการใช้การเกลี้ยกล่อมหรือทำให้เกิดความแตกสามัคคีกันภายในกลุ่มของวัชชีจึงจะมีสิทธิชนะจะเห็นได้ว่าอภิธานิยธรรม ๗ ประการนี้มีสามัคคีธรรมเป็นคุณธรรมที่คอยเกื้อหนุนให้การปฏิบัติตามนั้นเกิดเป็นผลจริง ฉะนั้น หลักสามัคคีธรรมก็เป็นปัจจัยหนึ่งที่จะช่วยให้การพัฒนาสังคมเป็นไปตามแนวทางที่ชุมชนหรือสังคมตั้งเป้าหมายเอาไว้ ได้แก่ ความมีคุณภาพชีวิตที่ดี^{๗๘} ส่วนสาระสำคัญของความคิดเกี่ยวกับการพัฒนานั้น เนื่องมาจากปรัชญาพื้นฐานของพุทธศาสนาที่ ปรารถนาชี้ทางหลุดพ้นจากความทุกข์และชี้ทางสู่ความสุขให้แก่มนุษย์ตามหลักคำสอนนี้ พุทธศาสนิกชนโดยเฉพาะพระสงฆ์ มีหน้าที่ช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์และสัตว์อื่น ๆ ให้พ้นจากความทุกข์ทั้งทางด้านวัตถุและจิตใจทั้งในปัจจุบันและในอนาคต ดังนั้น การช่วยเหลือซึ่งกันและกันให้พ้นจากสภาพความด้อยพัฒนาด้วยการศึกษาความสำคัญของการพัฒนาโดยการช่วยเหลือกันทั้งการอบรมในศาสนธรรมและประสบการณ์มีอิทธิพลสำคัญต่อการก่อรูปแนวความคิดเกี่ยวกับการพัฒนาของพระสงฆ์^{๗๙} ในขณะเดียวกันได้มีแนวคิดบทบาทของพระพุทธศาสนาที่มีต่อการพัฒนาประเทศไว้ว่า ถ้าปราศจากศีลธรรมเสียแล้ว การพัฒนาประเทศไม่ว่าจะพัฒนาไปทำนองใด ย่อมจะบกพร่องและไม่ สมบูรณ์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งจะพัฒนาไปในด้านเป้าหมายซึ่งจะผิดผลสุดท้ายอาจจะพัฒนาไปทำนองที่จะเห็นความเจริญทางวัตถุซึ่งเป็นเรื่องสำคัญยิ่งกว่าเรื่องที่สำคัญแท้ๆ คือ ความเจริญในทางปัญญาและในทางศีลธรรมการขาดจากศีลธรรมนั้นจะทำให้โลกเสื่อมโทรมพระพุทธศาสนาจะช่วยเหลือในการพัฒนาชาติได้ดั้นด้นย่อมอาศัยพระธรรมและพระสงฆ์เป็นสื่อสำหรับสืบทอดพระศาสนาและการที่พุทธศาสนาจะช่วยให้มีการพัฒนาชาติได้ดีจริง ๆ ก็คืออาศัยหลักเกณฑ์บางประการ ดังนี้

๑. ความเชื่อในพุทธศาสนา ต้องเป็นความเชื่อที่บริสุทธิ์ไม่เจือปนความเชื่อถือโชคลางทางไสยศาสตร์ พระพุทธองค์ตรัสไว้ว่า "คนโง่นั้นมัวแต่พิเคราะห์ดวงดาว" ฉะนั้น ในการที่จะทำให้นมนุษย์โลกมีความสมบูรณ์ทั้งในด้านวัตถุและสติปัญญาก็ควรที่จะพัฒนาศาสนาใหม่ให้เกิดความบริสุทธิ์

๒. ความเชื่อในพุทธศาสนาเป็นความเชื่อที่มีมูลฐานตั้งอยู่ในเหตุผลและวิชา ไม่ใช่ตั้งอยู่ในความเชื่อโดยมงายอย่างเดียวหรืออวิชา พระพุทธองค์ตรัสไว้ว่า "ท่านทั้งหลายอย่าพึงเชื่อสิ่งใดเพียงเพราะที่ได้ฟังตาม ๆ กันมาหรือเพราะเคยเห็นเช่นนั้น ๆ ต่อมา ฯลฯ ท่านจงเอาข้อที่ได้เห็นได้ฟัง ได้ตรัสกรองดูด้วยเหตุผลจนเกิดความชัดเจนแล้วจึงค่อยเชื่อ"

^{๗๘} อง.สศตก. (ไทย) ๒๓/๒๐/๑๘.

^{๗๙} สมบูรณ์ สุขसारานู, การพัฒนาชนบทตามแนววิถีพุทธ, (กรุงเทพมหานคร: บริษัท พิมพ์สวย จำกัด, ๒๕๓๐), หน้า ๕๓.

๓. การที่จะนำเอาคำสอนของพุทธศาสนามาประยุกต์กับสภาพปัจจุบัน ซึ่งลักษณะของสังคมได้ มีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ และมีการเปลี่ยนแปลงไปเรื่อย ๆ จึงจำเป็นต้องมีการเปลี่ยนแปลงวิธีการประยุกต์พระธรรมซึ่งเป็นอมตะอยู่แล้วมาใช้กับสภาพปัจจุบันซึ่งจะต้องมีการศึกษาและวิจัยอย่างถ่องแท้

๔. การพัฒนานั้นจำเป็นที่จะต้องใช้ทางโลกและทางธรรมเพราะฉะนั้นทางฝ่ายพระสงฆ์ กิตติ ทางฝ่ายบ้านเมืองกิตติต้องร่วมมือกันอย่างมากมายมีหลายกรณีที่ฝ่ายบ้านเมืองเพิกเฉยต่อความสำคัญของวัดในชนบทและในเมืองและเพิกเฉยต่อความสำคัญของการเป็นผู้นำของพระสงฆ์ในหมู่บ้าน ถ้าความร่วมมือทั้งฝ่ายสงฆ์และฝ่ายฆราวาสดำเนินไปด้วยดี ก็จะเป็นประโยชน์ทั้ง ๒ เปลี่ยนแปลงเช่นกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งคุณภาพชีวิตนั้นมีความสำคัญกับทุกคน ถ้าทุกคนมีคุณภาพชีวิตที่ดีก็จะทำให้อยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข^{๔๐} อย่างไรก็ตามการพัฒนาที่แท้จริงในทางพุทธธรรมจะต้องเอื้ออำนวยให้แต่ละคนตระหนักถึงสายสัมพันธ์ที่ตนมีต่อสังคมและธรรมชาติอันตนจะต้องเกื้อกูล ปัจจัยแวดล้อมดังกล่าวให้เป็นไปด้วยดี โดยไม่เอาผลประโยชน์ส่วนตนเป็นเกณฑ์พร้อมกันนั้น การพัฒนาจะต้องมีธรรมะเป็นพื้นฐาน อำนวยให้เกิดคุณค่าในทางมนุษยธรรม เมตตา กรุณา ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ และความยุติธรรม^{๔๑} การพัฒนาตรงกับคำว่า "ภาวนา" ซึ่งหมายถึง การทำให้เจริญงอกงาม (ตรงกับ ภาษาอังกฤษว่า Development) หากพิจารณาจากรากศัพท์ คำว่า พัฒนามาจากภาษาบาลีว่า วัฒนฺะ หรือ วัฒนา คำนี้หมายถึงความเจริญก้าวหน้า หรือภาวะยืนยาวนาน เช่น คำว่า อายุวัฒนฺะ หมายถึง ทำให้อายุยืนนาน อันหมายรวมถึง ความเป็นผู้มีสุขภาพแข็งแรงดี ไม่มีโรคภัยไข้เจ็บมาเบียดเบียนและนอกจากนี้คำว่า วัฒนฺะ หมายถึงรกรุ่ง ไม่มีระเบียบเลยก็ได้ เช่น คำว่า โลกวัฒนฺะ หมายถึง เป็นคนรกรกโลก เป็นสิ่งหรือเป็นคนที่โลกไม่ต้องการ อย่างไรก็ตาม คำว่า การพัฒนาในที่นี้เป็นคำที่กำหนดให้มีคุณค่าและตามหลักการของพระพุทธศาสนาการพัฒนาจะต้องดำเนินไปพร้อม ๆ กัน ๔ ทาง คือ การพัฒนาทางด้านกายภาพ การพัฒนาศีลธรรมและ/หรือ การพัฒนาสังคม การพัฒนาทางด้านจิตใจและการพัฒนาทางด้านปัญญา นอกจากนี้พระพุทธศาสนาพิจารณาว่าการพัฒนาเป็นกระบวนการพยายามที่จะดำเนินการเปลี่ยนแปลง ปรับปรุง รักษาสิ่งที่ดีให้คงอยู่ซึ่งสามารถนำมาใช้ประโยชน์ในการเปลี่ยนแปลง พื้นฟู และปรับปรุงทั้งตนเอง และสังคมรอบ

^{๔๐} ปวย อึ้งภากรณ์, ศาสนธรรมกับการพัฒนา, (กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์โกมลคีมทอง, ๒๕๓๐), หน้า ๖๑-๖๕.

^{๔๑} พระไพศาล วิสาโล, พุทธธรรมกับการพัฒนาสังคม, (กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิโกมลคีมทอง, ๒๕๓๓), หน้า ๑๘-๑๙.

ข้างให้ดีขึ้นและมีความหมายมากยิ่งขึ้น แต่ความสำเร็จหรือ ความล้มเหลวในกระบวนการพัฒนาขึ้นอยู่กับบุคคลเป็นส่วนสำคัญ^{๘๒}

สรุปได้ว่า สาระสำคัญของความหมายของการพัฒนาตามหลักพระพุทธศาสนานั้น เนื่องมาจากปรัชญาพื้นฐานของพุทธศาสนาที่ปรารถนาชี้ทางหลุดพ้นจากความทุกข์และชี้ทางสู่ความสุขให้แก่มนุษย์ตามหลักคำสอนนี้ หลักธรรมทางพระพุทธศาสนาได้กล่าวถึง เช่น ภาวนา ๔ อปริหานิยธรรม ๗ เป็นต้น ล้วนเป็นการพัฒนาทั้งในส่วนของสังคม และตัวมนุษย์ แต่จะเน้นที่การพัฒนาคน เพราะเมื่อคนพัฒนาแล้วทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจจะนำไปสู่การพัฒนาชุมชน สังคม และเป็นการพัฒนาที่ทำให้เกิดผลของการพัฒนาอย่างแท้จริง

๒.๖ แนวคิดทฤษฎีการมีส่วนร่วม

จากการทบทวนเอกสารต่าง ๆ พบว่า ได้มีนักวิชาการ/แหล่งข้อมูลและนักการศึกษา ได้แสดงแนวคิดเกี่ยวกับการมีส่วนร่วมไว้มากมายดังนี้

๒.๖.๑ แนวคิดเกี่ยวกับการมีส่วนร่วม

การมีส่วนร่วมนับเป็นหัวใจสำคัญของการพัฒนาในทุกระดับเป็นการเปิดโอกาสให้บุคคลทุกระดับร่วมคิด วิเคราะห์ ตัดสินใจ การวางแผน การปฏิบัติตามแผน การติดตามประเมินผล ในกิจกรรมเป็นการสร้าง ปลุกฝังจิตสำนึกในความรับผิดชอบกิจกรรมและโครงการ ได้มีนักวิชาการ/แหล่งข้อมูลต่าง ๆ ได้ให้ความหมายของการมีส่วนร่วม ดังนี้

การมีส่วนร่วมของบุคคลจะก่อให้เกิดการมีส่วนร่วมเกี่ยวข้องและการมีส่วนร่วมเกี่ยวข้องจะส่งผลให้เกิดความผูกพันต่อหน่วยงานและภารกิจที่ตนเองมีส่วนร่วม^{๘๓}

การมีส่วนร่วม หมายถึง การที่ปัจเจกบุคคลก็ดี กลุ่มคนหรือองค์กรประชาชนได้อาสาเข้ามามีส่วนร่วมในการตัดสินใจ การดำเนินโครงการ การแบ่งปันผลประโยชน์ และการประเมินผล โครงการพัฒนาด้วยความสมัครใจ โดยปราศจากข้อกำหนดที่มาจากบุคคลภายนอกและเข้าไปเพื่อตอบสนองต่อความต้องการของสมาชิกในชุมชน รวมทั้งที่อำนาจอิสระในการแบ่งปันผลประโยชน์ที่เกิดจากการพัฒนาให้กับสมาชิกด้วยความพึงพอใจ และผู้เข้ามามีส่วนร่วมมีความรู้สึกเป็นเจ้าของโครงการด้วย^{๘๔}

การมีส่วนร่วม (Participation) เป็นวิธีการที่ผู้นำสามารถนำมาปรับใช้ในการจูงใจและสร้างขวัญกำลังใจให้แก่บุคลากรเป็นกลยุทธ์ที่จะช่วยให้มีแรงจูงใจในการทำงานมากขึ้น มีลักษณะเป็น

^{๘๒} จ่านงค์ อติวัฒน์สิทธิ์, สังคมวิทยาตามแนวพุทธศาสตร์, พิมพ์ครั้งที่ ๒, (กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, ๒๕๔๘), หน้า ๑๑๗-๑๑๘.

^{๘๓} เสริมศักดิ์ วิศาลาภรณ์, “หน่วยที่ ๗ ปัญหาและแนวโน้มเกี่ยวกับการมีส่วนร่วมของประชาชนในการบริหารการศึกษา”, ในประมวลสาระชุดวิชาสัมมนาปัญหาและแนวโน้มทางการบริหารการศึกษา, (นนทบุรี: สาขาวิชาศึกษาศาสตร์: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, ๒๕๔๒), หน้า ๔๑.

^{๘๔} เสาวนิตย์ ชัยมุสิก, การบริหารโรงเรียนเป็นฐานเพื่อประกันคุณภาพการศึกษา, (กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุปต์พอยท์, ๒๕๔๒), หน้า ๔๑.

กระบวนการที่จะทำให้พนักงานมีสิทธิมีเสียงในการตัดสินใจที่เกี่ยวข้องกับงานของตน บุคลากรที่มีส่วนร่วมในการตัดสินใจอาจมีความผูกพันในการทำงานยิ่งกว่าการเข้ามีส่วนร่วมในการตัดสินใจเท่านั้น ยิ่งไปกว่านั้นการเข้าไปมีส่วนร่วมจะทำให้บุคลากรเกิดทัศนคติต่อการบริหารงานขององค์กรดีขึ้น ส่งผลให้บุคคลเกิดความพอใจในการทำงานและมีแรงใจที่จะมุ่งสู่ความสำเร็จในชีวิตการทำงาน ตลอดจนทำให้เขาได้รับการยอมรับ (Recognition) มีความรับผิดชอบ (Responsibility) และเกิดความนับถือตนเองมากขึ้น (Self-esteem) นอกจากนี้ยังพบว่าการมีส่วนร่วมของบุคลากรส่งผลให้เขามีความชัดเจนในความคาดหวังมากยิ่งขึ้น กล่าวคือการมีส่วนร่วมในการตัดสินใจจะทำให้บุคลากรเกิดความเข้าใจการทำงานและการบริหารงานในองค์กรได้ดียิ่งขึ้น อีกทั้งจะเชื่อมโยงไปสู่ความเข้าใจในการทำงานกับระบบรางวัลได้ดีขึ้น^{๔๕}

กระบวนการมีส่วนร่วมของประชาชน เป็นกระบวนการสื่อสารสองทางที่มีเป้าหมายโดยรวมเพื่อที่จะให้เกิดการตัดสินใจที่ดีขึ้น และได้รับการสนับสนุนจากสาธารณชนซึ่งเป้าหมายของกระบวนการการมีส่วนร่วมของประชาชน ก็คือการให้ข้อมูลต่อสาธารณชนและให้สาธารณชนแสดงความคิดเห็นต่อโครงการที่นำเสนอหรือนโยบายรัฐ และมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาเพื่อหาทางออกที่ดีที่สุดสำหรับทุก ๆ คน^{๔๖}

การมีส่วนร่วมของประชาชนยังจัดเป็นรูปแบบหนึ่งของแนวความคิดในการกระจายอำนาจจากส่วนกลางมาสู่ส่วนท้องถิ่น เพราะประชาชนในท้องถิ่น คือ ผู้ที่รู้ปัญหาและความต้องการของท้องถิ่นตนเองดีกว่าผู้อื่น การมีส่วนร่วมของประชาชนจึงเป็นการเปิดกว้างในความคิดเห็นโดยการสื่อสารสองทางในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับประชาชน ซึ่งในแต่ละประเด็นนั้นไม่สามารถใช้เกณฑ์ใดเกณฑ์หนึ่งมาตัดสินใจได้เหมือนกัน

การมีส่วนร่วมของประชาชน (Public Participation) เป็นการกระจายโอกาสให้ประชาชนมีส่วนร่วมทางการเมืองและการบริหารเกี่ยวกับการตัดสินใจในเรื่องต่าง ๆ รวมทั้งการจัดสรรทรัพยากรของชุมชนและของชาติ ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิต และความเป็นอยู่ของประชาชนโดยการให้ข้อมูล แสดงความคิดเห็น ให้คำแนะนำปรึกษา ร่วมวางแผนและร่วมปฏิบัติ ตลอดจนการควบคุมโดยตรงจากประชาชน

การมีส่วนร่วมของประชาชนเป็นกระบวนการซึ่งประชาชนหรือผู้มีส่วนได้ส่วนเสียได้มีโอกาสแสดงทัศนะ และเข้าร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ ที่มีผลต่อชีวิตความเป็นอยู่ของประชาชน รวมทั้งมีการนำความคิดเห็นดังกล่าวไปประกอบการพิจารณากำหนดนโยบาย และการตัดสินใจของรัฐ การมีส่วนร่วมของประชาชนเป็นกระบวนการสื่อสารในระบบเปิด กล่าวคือ เป็นการสื่อสารสองทางทั้งอย่างเป็นทางการและไม่เป็นทางการซึ่งประกอบไปด้วยการแบ่งสรรข้อมูลร่วมกันระหว่างผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย และเป็นการเสริมสร้างความสามัคคีในสังคม ทั้งนี้ เพราะการมีส่วนร่วมของประชาชนเป็นการเพิ่มคุณภาพของการตัดสินใจ การลดค่าใช้จ่ายและการสูญเสียเวลา เป็นการสร้างฉันทามติ และทำให้ง่ายต่อการนำไปปฏิบัติ อีกทั้งช่วยลดความเสี่ยงการเผชิญหน้าใน “กรณีที่น่ารังเกียจที่สุด” ช่วยให้เกิด

^{๔๕} โกวิทย์ พวงงาม, คู่มือมิติใหม่องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น: ผู้บริหารท้องถิ่นที่มาจากการเลือกตั้งโดยตรงของประชาชน, (กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์สมธรรม, ๒๕๔๗), หน้า ๒๑.

^{๔๖} Creighton (เจมส์ แอล เครตัน), คู่มือการมีส่วนร่วมของประชาชนในกระบวนการตัดสินใจของชุมชน, แปลโดย ศ.นพ.วันชัย วัฒนศัพท์, (นนทบุรี: ศูนย์สันติวิธีเพื่อการพัฒนาประชาธิปไตย, ๒๕๔๓), หน้า ๑๙.

ความน่าเชื่อถือและความชอบธรรม และช่วยให้ทราบความห่วงกังวลของประชาชน และค่านิยมของ
 สาธารณชน รวมทั้งเป็นการพัฒนาความเชี่ยวชาญ และความคิดสร้างสรรค์ของสาธารณชน^{๘๗}

การมีส่วนร่วมของประชาชนเป็นเงื่อนไขหลักของระบบประชาธิปไตยแบบมีส่วนร่วม
 และยังจะช่วยให้กระบวนการตัดสินใจเกี่ยวกับปัญหาและโครงการต่างๆ ของรัฐบาลเป็นไปด้วยความ
 รอบคอบ ลดความขัดแย้งในสังคม และบังเกิดประโยชน์สูงสุดทั้งแก่ชุมชน และประเทศชาติ ทำให้
 คุณภาพของการตัดสินใจดีขึ้น

รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช ๒๕๕๐ ได้มีเจตนารมณ์ชัดเจนในการ
 เสริมสร้างการมีส่วนร่วมของประชาชน อันเป็นการต่อเนื่องจากรัฐธรรมนูญฉบับก่อน ที่มีการบัญญัติ
 เรื่องการมีส่วนร่วมไว้ในหลายมาตรา โดยให้ประชาชนทุกภาคส่วนสามารถเข้ามามีส่วนร่วมใน
 กระบวนการทางนโยบาย และให้มีการมีส่วนร่วมในระดับที่เริ่มตั้งแต่การริเริ่มกฎหมาย การรับรู้ข้อมูล
 ข่าวสารต่างๆ การเปิดโอกาสให้ประชาชนได้แสดงความคิดเห็นปรึกษาหารือ ร่วมคิดร่วมตัดสินใจ
 ติดตามตรวจสอบ ถอดถอนผู้ดำรงตำแหน่งทางการเมือง^{๘๘}

การมีส่วนร่วมของประชาชน (Public Participation) ในที่นี้หมายถึง การที่องค์กร
 ปกครองส่วนท้องถิ่นเปิดให้ประชาชนเข้าไปร่วมในการกำหนดกฎเกณฑ์นโยบาย กระบวนการบริหาร
 และตัดสินใจของท้องถิ่น เพื่อผลประโยชน์ของประชาชนโดยรวมอย่างแท้จริง ทั้งนี้ต้องอยู่บน
 พื้นฐานของการที่ประชาชนจะต้องมีอิสระทางความคิด มีความรู้ความสามารถในการกระทำ และ
 มีความเต็มใจที่จะเข้าร่วมต่อกิจกรรมนั้นๆ โดยหลักการการมีส่วนร่วมของประชาชนจะต้องมีลักษณะ
 การเข้าร่วมอย่างครบวงจร ตั้งแต่ต้นจนถึงสิ้นสุด ไม่ใช่เป็นการจัดเวทีการมีส่วนร่วมครั้งเดียว^{๘๙}

การมีส่วนร่วมของประชาชนในการพัฒนา มีดังนี้^{๙๐}

๑. ร่วมทำการศึกษาค้นคว้าปัญหาและสาเหตุของปัญหาที่เกิดขึ้นในชุมชนตลอดจน
 ความต้องการของชุมชน
๒. ร่วมคิดหาและสร้างรูปแบบ รวมทั้งวิธีการพัฒนาเพื่อแก้ไข และลดปัญหาของชุมชน
 หรือเพื่อสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่เป็นประโยชน์ต่อชุมชน หรือสนองความต้องการของชุมชน
๓. ร่วมวางแผนนโยบาย หรือแผนงาน หรือโครงการ หรือกิจกรรมเพื่อจัดและแก้ไขปัญหา
 รวมทั้งสนองความต้องการของชุมชน
๔. ร่วมตัดสินใจการใช้ทรัพยากรที่มีอย่างจำกัดให้เป็นประโยชน์ต่อส่วนรวม
๕. ร่วมจัดหรือปรับปรุงระบบการบริหารงานพัฒนาให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

^{๘๗} เรื่องเดียวกัน, หน้า ๒๕-๒๘.

^{๘๘} ถวิลวดี บุรีกุล, พลวัตการมีส่วนร่วมของประชาชน : จากอดีต จนถึงรัฐธรรมนูญแห่ง
 ราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช ๒๕๕๐, (กรุงเทพมหานคร: บริษัท เอ.พี. กราฟิค ดีไซน์และการพิมพ์ จำกัด,
 ๒๕๕๒), หน้า V.

^{๘๙} อรรถัย กักพล, คู่คิด คู่มือ การมีส่วนร่วมของประชาชนสำหรับผู้บริหารท้องถิ่น, (กรุงเทพมหานคร:
 ส เจริญ การพิมพ์, ๒๕๕๒), หน้า ๑๘-๑๙.

^{๙๐} ไพรัตน์ เดชะรินทร์, การบริหารการพัฒนาชุมชน, (กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช, ๒๕๔๗,
 หน้า ๗.

๖. ร่วมลงทุนในกิจกรรมโครงการของชุมชนตามขีดความสามารถของตนเองและหน่วยงาน

๗. ร่วมปฏิบัติตามนโยบายแผนงานโครงการและกิจกรรมให้บรรลุตามเป้าหมาย

๘. ร่วมควบคุมติดตามประเมินผลและร่วมบำรุงรักษาโครงการและกิจกรรมที่ได้ทำไว้โดยเอกชนและรัฐบาลให้ได้ประโยชน์ได้ตลอดไป

สรุปได้ว่า ความหมายของการมีส่วนร่วม คือ การเข้าไปมีส่วนร่วมทำกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่ง อาจเป็นการเข้าร่วมแบบทางตรงหรือทางอ้อมก็ได้ และยังเป็นวิธีการที่ผู้นำสามารถนำมาปรับใช้ในการจูงใจ และสร้างขวัญกำลังใจให้แก่บุคลากร เป็นกลยุทธ์ที่จะช่วยให้มีแรงจูงใจในการทำงานมากขึ้น การเข้าไปมีส่วนร่วมยังทำให้บุคลากรเกิดทัศนคติต่อการบริหารงานขององค์กรดีขึ้น ส่งผลให้บุคคลเกิดความพอใจในการทำงาน เกิดความผูกพันต่อหน่วยงานและภารกิจที่ตนเองมีส่วนร่วมมีแรงใจที่จะมุ่งสู่ความสำเร็จในชีวิตการทำงานลักษณะของการมีส่วนร่วม

จากความหมายของการมีส่วนร่วมสามารถสรุปได้ดังนี้
ตารางที่ ๒.๑ แนวคิดเกี่ยวกับการมีส่วนร่วม

นักวิชาการ/แหล่งข้อมูล	แนวคิดหลัก
Creighton (เจมส์ แอล เครตัน) (๒๕๔๓ : ๑๙)	๑. เป็นวิธีการที่ผู้นำสามารถนำมาปรับใช้ในการจูงใจและสร้างขวัญกำลังใจให้แก่บุคลากร ๒. เป็นกลยุทธ์ที่จะช่วยให้มีแรงจูงใจในการทำงานมากขึ้น
ถวิลวดี บุรีกุล (๒๕๕๒ : V)	๑. เป็นเงื่อนไขหลักของระบบประชาธิปไตยแบบมีส่วนร่วม ๒. กระบวนการตัดสินใจเกี่ยวกับปัญหาและโครงการต่างๆ
ไพรัตน์ เดชะรินทร์, (๒๕๔๗ : ๗)	๑. การค้นคว้าปัญหาและสาเหตุของปัญหา ๒. การคิดหาและสร้างรูปแบบ ๓. การร่วมวางแผนนโยบาย หรือแผนงาน ๔. การร่วมตัดสินใจการใช้ทรัพยากร ๕. การร่วมจัดหรือปรับปรุงระบบการบริหารงาน ๖. การร่วมลงทุนในกิจกรรม ๗. การร่วมปฏิบัติตามนโยบาย ๘. การร่วมควบคุมติดตามประเมินผล
เสริมศักดิ์ วิศาลาภรณ์ (๒๕๔๒ : ๔๑)	ความผูกพันต่อหน่วยงานและภารกิจที่ตนเองมีส่วนร่วม
เสาวนิตย์ ชัยมุสิก (๒๕๔๒ : ๔๑)	๑. การเข้ามามีส่วนร่วมในการตัดสินใจ ๒. การดำเนินโครงการ ๓. การแบ่งปันผลประโยชน์ ๔. การประเมินผลโครงการพัฒนาด้วยความสมัครใจ

อรรถัย กักพล (๒๕๕๒ : ๑๘-๑๙)	๑. ประชาชนจะต้องมีอิสระทางความคิด ๒. มีความรู้ความสามารถในการกระทำ ๓. มีความเต็มใจที่จะเข้าร่วมต่อกิจกรรมนั้นๆ
--------------------------------	--

๒.๖.๒ ทฤษฎีเกี่ยวกับการมีส่วนร่วม

นักวิชาการ/แหล่งข้อมูลได้จำแนกทฤษฎีการมีส่วนร่วมออกเป็น ๒ กลุ่มใหญ่ คือ ๑. ทฤษฎีความเป็นผู้แทน (Representative) ทฤษฎีนี้เน้นความเป็นผู้แทนของผู้นำและถือว่าการมีส่วนร่วมในการเลือกตั้งหรือถอดถอนผู้นำ เป็นเครื่องหมายของการที่จะให้หลักประกันกับการบริหารงานที่ดี อย่างไรก็ตามทฤษฎีนี้ เน้นเฉพาะการวางโครงสร้างสถาบัน เพื่อเป็นเครื่องมือในการให้ผู้ตามเข้ามามีส่วนร่วมในการตัดสินใจขององค์กรอย่างแท้จริง ผู้ที่มีส่วนร่วมอย่างแท้จริงในการตัดสินใจ ได้แก่บรรดาผู้นำต่างๆ ที่เสนอตัวเข้ามาสมัครรับเลือกตั้ง ส่วนผู้ตามนั้นเป็นเพียงไม้ประดับเท่านั้น ๒. ทฤษฎีประชาธิปไตยแบบมีส่วนร่วม (Participatory Democracy) ทฤษฎีนี้การมีส่วนร่วมมีวัตถุประสงค์ไม่เฉพาะแค่การเข้าไปพิจารณาเลือกตั้ง หรือถอดถอนผู้นำเท่านั้น แต่ยังรวมไปถึงการเข้าไปมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอนของการวางนโยบาย ยิ่งกว่านั้น ทฤษฎีนี้ยังมองการมีส่วนร่วมเป็นการให้การศึกษา และพัฒนาการกระทำทางการเมืองและสังคมที่มีความรับผิดชอบนั้นคือการไม่ยอมให้มีส่วนร่วมที่นับว่าเป็นการคุกคามต่อเสรีภาพของผู้ตาม^{๑๑}

ทั้งนี้การมีส่วนร่วมเกิดขึ้นมาก่อนการปฏิวัติอุตสาหกรรม ซึ่งในช่วงปลายศตวรรษที่ ๑๙ การผลิตสินค้าต่าง ๆ เป็นการผลิตด้วยมือในครอบครัวหรือในโรงงานขนาดเล็ก ต่อมาการพัฒนาอุตสาหกรรมทำให้มีการนำเครื่องจักรมาช่วยในการผลิตโดยเฉพาะแนวคิดเชิงความสัมพันธ์ของมนุษย์ (Human Relations Approach) เห็นว่าความสัมพันธ์ระหว่างพนักงานในองค์กรเป็นปัจจัยที่ทำให้การทำงานขององค์กรดำเนินไปอย่างราบรื่น โดยเห็นว่าการสื่อสารเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้พนักงานสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างกัน รูปแบบการสื่อสารนอกจากจะเป็นแนวดิ่งจากบนลงล่างแล้ว ยังเป็นแนวระนาบระหว่างพนักงานด้วยแนวคิดเหล่านี้รวมถึงการศึกษาของฮอว์ธอร์น ทฤษฎีลำดับขั้นของความต้องการของมนุษย์ของมาสโลว์ ทฤษฎีปัจจัยภูมิกุ่มกันและจิตใจของเฮิร์ซเบิร์ก และทฤษฎีเอิกซ์และทฤษฎีวายของ แม็คเกรเกอร์ แนวคิดต่อมาให้ความสำคัญกับพนักงานในองค์กรมากขึ้นโดยมองว่าพนักงานเป็นทรัพยากรที่มีค่าขององค์กร แนวคิดนี้เรียกว่าแนวคิดเชิงทรัพยากรมนุษย์ (Human Resources Approach) ขณะที่การมีส่วนร่วมในการบริหารจัดการองค์การเพื่อให้พนักงานเกิดความพึงพอใจ รูปแบบการสื่อสารในแนวคิดนี้เกิดขึ้นได้ทุกทิศทางและทุกรูปแบบ แนวคิดนี้รวมถึงแนวคิดกรอบโครงในการบริหารของเบลคและมูตัน ระบบการบริหารของไลเคิร์ตแบบที่ ๔ และทฤษฎี Z ของอูชิ และให้ความสำคัญกับการเปลี่ยนแปลงในระบบย่อยหนึ่งๆจะส่งผลกระทบต่อระบบย่อยอื่นๆ และระบบใหญ่ในที่สุด นอกจากนั้น องค์การยังมีวัฒนธรรมของตนเองซึ่งประกอบขึ้นมาจากวัฒนธรรมย่อยของพนักงานและระบบย่อยต่าง ๆ

^{๑๑} ดิน ปรัชญพฤกษ์, ภาวะผู้นำและการมีส่วนร่วมพฤติกรรมในองค์การหน่วยที่ ๒, (นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, ๒๕๓๓), หน้า ๖๔๒ - ๖๔๓.

หลักของการมีส่วนร่วมในความหมายของการบริหารจัดการจะมีความเชื่อมโยงอย่างใกล้ชิดกับ “การตัดสินใจ” นั่นคือ การมีส่วนร่วมนั้น ๆ ได้นำไปสู่การตัดสินใจใด ๆ อย่างมีคุณค่าและอย่างชอบธรรมหรือไม่ ซึ่งในภาษาอังกฤษจะใช้คำว่า “Meaningful Participations” คือ การมีส่วนร่วมที่นั่น ๆ ทำขึ้นหรือวางระบบขึ้น ไม่ใช่เพียงเพื่อจะได้จัดทำให้มีแล้วเท่านั้น แต่การมีส่วนร่วมที่นั่น ๆ ได้นำไปสู่การพิจารณา ตัดสินใจ หากสมเหตุสมผล ต้องมีความชอบธรรมก็นำไปปฏิบัติ หากผู้มีอำนาจคิดว่าไม่เหมาะสมก็ต้องอธิบายได้โดยมีมาตรฐานแห่งความชอบธรรม (Legitimacy) ในการตัดสินใจที่นั่น ๆ ที่สังคมส่วนใหญ่ยอมรับได้ ที่อาจจะขัดกับผลของการมีส่วนร่วม^{๙๒}

การมีส่วนร่วมของประชาชน (People Participation) เป็นหัวใจของการพัฒนาชุมชน โดยเป็นทางรัฐศาสตร์ในเรื่องของการปกครองตนเอง (Self-government) คือ ต้องการให้ประชาชนได้เข้าไปตัดสินใจในเรื่องต่าง ๆ ของชุมชนด้วยตนเอง ซึ่งสามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาทุก ๆ แขนง โดยโคเฮนและอัฟฮอฟฟ์ ได้กล่าวถึงการมีส่วนร่วมไว้กล่าวคือ การมีส่วนร่วมโดยทั่วไปหมายถึง การมีส่วนร่วมในขั้นตอนการตัดสินใจ (Decision Making) แต่ไม่ได้หมายความว่า จะเป็น การตัดสินใจเพียงอย่างเดียว ใช้การตัดสินใจควบคู่ไปกับขั้นตอนการปฏิบัติการ (Implementation) ด้วย เช่น ในการจัดองค์กร การกำหนดกิจกรรมพัฒนา เป็นต้น การตัดสินใจยังมีความเกี่ยวข้องกับประชาชนในเรื่องของผลประโยชน์ (Benefit) และการประเมินผล (Evaluation) ในกิจกรรมการพัฒนาด้วย ซึ่งจะเห็นได้ว่าการตัดสินใจที่เกี่ยวของเกือบโดยตรงกับการปฏิบัติการ แต่ก็เกี่ยวของกับผลประโยชน์และการประเมินผลด้วยเหมือนกัน โดยที่ผลประโยชน์นั้นเป็นผลมาจากการปฏิบัติการ และผลประโยชน์ก็จะมาเป็นตัวกำหนดให้มีการประเมินผล ซึ่งต่างก็ได้รับผลมาจากขั้นตอนการตัดสินใจแล้วทั้งสิ้นนั่นเอง นอกจากนี้ก็จะมีผลสะท้อนกลับ (Feed - back) จากการประเมินผลและการปฏิบัติการกลับไปสู่การตัดสินใจอีกด้วย

สรุปแนวความคิดของโคเฮน และอัฟฮอฟฟ์นี้ จะเห็นได้ว่า การมีส่วนร่วมมี ๔ ขั้นตอน คือ การมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ การมีส่วนร่วมในการปฏิบัติการ การมีส่วนร่วมในการรับผลประโยชน์และการมีส่วนร่วมในการประเมินผล ทุกขั้นตอนมีความสัมพันธ์กัน โดยมุ่งเน้นการมีส่วนร่วมที่ขั้นตอนการตัดสินใจเป็นประการสำคัญ ซึ่งในแนวทางการมีส่วนร่วมที่มุ่งให้ ประชาชนเป็นผู้คิดค้นปัญหา เป็นผู้ที่มีบทบาทในทุก ๆ เรื่อง ไม่ใช่ที่กำหนดให้ประชาชนปฏิบัติตามในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ทุกอย่างต้องเป็นเรื่องของประชาชนที่จะคิดขึ้นมา^{๙๓}

การมีส่วนร่วมเป็นหัวใจสำคัญของแนวคิดเกี่ยวกับประชาธิปไตย ทั้งนี้ เพราะหลักเบื้องต้นของการมีส่วนร่วมคือ ถ้าการตัดสินใจใดก็ตามส่งผลกระทบต่อบุคคลต่าง ๆ บุคคลเหล่านั้นควรจะเป็นผู้มีส่วนร่วมในการตัดสินใจนั้น หมายความว่า หลักการนี้ตั้งอยู่บนความคิดที่ว่าบุคคลแต่ละคนย่อมทราบตัวตนต้องการอะไร เพราะฉะนั้นการที่เหตุการณ์ใดก็ตามจะส่งผลกระทบต่อบุคคลหนึ่ง บุคคลนั้นย่อมจะทราบว่าเขาต้องการหรือไม่ ต้องการอะไรบ้างที่จะเกิดขึ้นกับตัวเอง ดังนั้น เพื่อความ

^{๙๒} สนธยา พลศรี, **ทฤษฎีและหลักการพัฒนาชุมชน**, (กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ โอ เอส พรินต์ติ้ง เฮ้าส์, ๒๕๓๓), หน้า ๑๖๓.

^{๙๓} อคิน รพีพัฒน์, **การมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาชนบทในสภาพสังคมและ วัฒนธรรมไทย**, (กรุงเทพมหานคร: ศูนย์นโยบายสาธารณะสุข มหาวิทยาลัยมหิดล, ๒๕๒๗), หน้า ๓๒๐.

ยุติธรรมบุคคลนั้นควรที่จะต้องมีสิทธิในการกำหนดให้เหตุการณ์นั้นเป็นไปอย่างที่เขาต้องการ เพื่อให้ผลที่ตามมาเป็นไปตามที่เขาต้องการ

แนวคิดเกี่ยวกับการมีส่วนร่วมในฐานะที่เป็นสาระสำคัญต่อความสำเร็จของการพัฒนาไม่ว่าจะเป็นทางการเมือง เศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรมหรือในด้านอื่น ๆ ไม่ว่าจะเป็นระดับ นานาชาติ ระดับชาติ ระดับท้องถิ่นและระดับชุมชนก็ดี มิใช่ของใหม่ แต่เป็นเรื่องที่พยายามทำกันมาหลายทศวรรษแล้ว^{๔๔}

การมีส่วนร่วมเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องทางด้านจิตใจและอารมณ์ (Mental and Emotion Involvement) ของบุคคลหนึ่งในสถานการณ์กลุ่ม (Group Situation) ซึ่งผลของการเกี่ยวข้องดังกล่าวเป็นเหตุเร้าใจให้กระทำการให้ (Contribution) บรรลุจุดหมายของกลุ่มนั้น กับทั้งทำให้เกิดความรู้สึกมีส่วนร่วมรับผิดชอบกับกลุ่มดังกล่าวด้วย และการมีส่วนร่วมนั้นจะต้องมีเงื่อนไขที่สำคัญอย่างน้อย ๓ ประการ คือ

๑. ประชาชนจะต้องมีอิสรภาพที่จะมีส่วนร่วม
๒. ประชาชนมีความสามารถที่จะมีส่วนร่วม
๓. ประชาชนต้องเต็มใจต่อการมีส่วนร่วม^{๔๕}

การมีส่วนร่วมเป็นการที่ประชาชนเข้ามาเกี่ยวข้องโดยการใช้ความพยายามหรือใช้ทรัพยากรในส่วนของตนต่อกิจกรรมซึ่งมุ่งสู่การพัฒนาชุมชน โดยการมีส่วนร่วมต้องมีองค์ประกอบดังนี้

๑. ประชาชนเข้าเกี่ยวข้องในกิจกรรมการพัฒนา

๒. ผู้เข้าร่วมได้ใช้ความพยายามบางอย่างส่วนตัวเช่น ความคิด ความรู้ ความสามารถ แรงงานหรือทรัพยากรบางอย่าง เช่น เงินและวัสดุในกิจกรรมพัฒนาและได้ขยายความหมายของการมีส่วนร่วมว่า ต้องครอบคลุมในประเด็นดังต่อไปนี้

๒.๑ การมีส่วนร่วมของประชาชนนั้น ครอบคลุมถึงการสร้างโอกาสที่เอื้อหรือเปิดโอกาสให้สมาชิกทุกคน และสังคมได้ร่วมกิจกรรมนำไปสู่การพัฒนา และทำให้ได้รับประโยชน์จากการพัฒนาเท่าเทียมกัน

๒.๒ การมีส่วนร่วมของประชาชนสะท้อนการเข้าไปเกี่ยวข้องโดยความสมัครใจเป็นประชาธิปไตยในการตัดสินใจเพื่อกำหนดนโยบาย การวางแผนและดำเนินโครงการพัฒนาเศรษฐกิจ สังคมและการแบ่งสรรผลประโยชน์ที่เกิดจากการพัฒนาการพิจารณาในมติดังกล่าว การมีส่วนร่วมของประชาชนจึงเป็นการเชื่อมระหว่างส่วนที่ประชาชนลงทุน (แรงงานและทรัพยากร) เพื่อการพัฒนา กับประโยชน์ที่ได้รับจากการลงทุน

๒.๓ ลักษณะการมีส่วนร่วมของประชาชน อาจแตกต่างกันไปตามสภาพโครงสร้างการบริหาร นโยบายและลักษณะเศรษฐกิจ สังคมของประชาชน การมีส่วนร่วมของประชาชนมิได้เป็น

^{๔๔} ทวีทอง หงษ์วิวัฒน์, การมีส่วนร่วมของประชาชนในการพัฒนา, (กรุงเทพมหานคร: ศูนย์ศึกษานโยบายสาธารณสุข มหาวิทยาลัยมหิดล, ๒๕๒๗), หน้า ๑๑๗.

^{๔๕} นิรันดร์ จงวุฒิเวศย์, นโยบายและกลวิธีมีส่วนร่วมของชุมชน ในยุทธศาสตร์การพัฒนาปัจจุบัน, (กรุงเทพมหานคร: ศักดิ์โสภารการพิมพ์, ๒๕๓๑), หน้า ๑๘๓.

เพียงเทคนิควิธีการแต่เป็นปัจจัยสำคัญในการประกันให้เกิดการพัฒนาที่มุ่งประโยชน์ที่ได้รับจากการลงทุน^{๙๖}

การมีส่วนร่วมในลักษณะที่เป็นกระบวนการของการพัฒนา โดยให้ประชาชนมีส่วนร่วมในกระบวนการพัฒนาตั้งแต่เริ่มต้นจนสิ้นสุดโครงการ เช่น การร่วมกันค้นหาปัญหา การวางแผนการตัดสินใจ การระดมทรัพยากรและเทคโนโลยีท้องถิ่น การบริหารจัดการ การติดตามประเมินผล รวมถึงการรับผลประโยชน์ที่เกิดขึ้นจากโครงการ โดยที่โครงการพัฒนาดังกล่าวจะต้องมีความสอดคล้องกับวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของชุมชน ส่วนการมีส่วนร่วมทางการเมืองนั้นสามารถจำแนกได้เป็นสองประเภทคือ

๑. การส่งเสริมสิทธิและพลังอำนาจของพลเมือง โดยประชาชนหรือชุมชน เพื่อพัฒนาขีดความสามารถในการจัดการเพื่อรักษาผลประโยชน์ของกลุ่ม ควบคุมการใช้และการกระจายทรัพยากรของชุมชน อันจะก่อให้เกิดกระบวนการและโครงสร้างที่ประชาชนในชนบทสามารถแสดงออกซึ่งความสามารถของตน และได้รับผลประโยชน์จากการพัฒนา

๒. การเปลี่ยนแปลงกลไกการพัฒนาโดยรัฐ มาเป็นการพัฒนาที่ประชาชนมีบทบาทหลัก โดยการกระจายอำนาจในการวางแผนจากส่วนกลางมาสู่ส่วนภูมิภาค เพื่อให้ภูมิภาคมีลักษณะเป็นเอกเทศ ให้มีอำนาจทางการเมือง การบริหาร มีอำนาจต่อรองในการจัดการทรัพยากรโดยอยู่ในมาตรฐานเดียวกันและประชาชนสามารถตรวจสอบได้ ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าเป็นการคืนอำนาจในการพัฒนาให้แก่ประชาชนเพื่อให้มีส่วนร่วมในการกำหนดอนาคตของตนเอง”^{๙๗}

การมีส่วนร่วมของประชาชนอาจจะตีกรอบได้แตกต่างกัน แต่เดิมนั้นรัฐมักจะมองในแง่การมีส่วนร่วมสมทบแรงงาน วัสดุ เงิน ร่วมคิด ร่วมวางแผนและร่วมบำรุงรักษามากกว่าร่วมสมทบด้านวัตถุและเงินแม้ว่าจะยังจำเป็นอย่างยิ่งก็ตาม โดยภาพรวมก็ยืนยันว่าการมีส่วนร่วมของประชาชนในการพัฒนานั้นจะต้องเกี่ยวกับเรื่องต่อไปนี้

๑. ร่วมศึกษา ปัญหา สาเหตุของปัญหาและความต้องการของชุมชน
๒. ร่วมคิดสร้างรูปแบบการพัฒนาเพื่อแก้ไขปัญหาเพื่อสนองความต้องการของชุมชน
๓. ร่วมกำหนดทิศทาง แผนงานโครงการหรือกิจกรรม
๔. ร่วมตัดสินใจในการใช้ทรัพยากรที่มีจำกัดให้เป็นประโยชน์ต่อส่วนรวม
๕. ร่วมบริหารงานพัฒนาทั้งสติปัญญา แรงงานและทุนตามขีดความสามารถ”^{๙๘}

การมีส่วนร่วม หมายถึง การให้ความร่วมมือด้วยความตั้งใจและสมัครใจโดยไม่ถูกบีบบังคับขู่เข็ญ ซึ่งกระบวนการความร่วมมือนั้นต้องประกอบด้วย

๑. การเข้าร่วมในการตัดสินใจและตกลงใจ
๒. การเข้าร่วมในการดำเนินงานของแผนและโครงการ

^{๙๖} ปรัชญา เวสารัชช์, “ การมีส่วนร่วมของประชาชนในกิจกรรมเพื่อชนบท”, รายงานวิจัย, (กรุงเทพมหานคร: สถาบันไทยคดีศึกษา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, ๒๕๒๘), หน้า ๓-๕.

^{๙๗} ปาริชาติ วลัยเสถียร, **ทฤษฎีและหลักการพัฒนาชุมชน**, (กรุงเทพมหานคร: คณะสังคมสงเคราะห์ศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, ๒๕๔๑), หน้า ๑๓๘ - ๑๓๙.

^{๙๘} ไพรัตน์ เดชะรินทร์, **บทบวนการพัฒนาชนบทไทย**, (กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ ดี แอนด์ เอส, ๒๕๓๒), หน้า ๑๕.

๓. การเข้าร่วมในการติดตามและประเมินผลโครงการ

๔. การเข้าร่วมในการรับผลประโยชน์จากการมีส่วนร่วม”^{๙๙}

มีความเห็นที่สอดคล้องใกล้เคียงกันว่า “การมีส่วนร่วม หมายถึง สิทธิของประชาชนต่อการตัดสินใจนโยบายที่เกี่ยวข้องกับการจัดสรร (Allocation) และการใช้ประโยชน์ (Utilization) ของทรัพยากรเพื่อการผลิต ซึ่งเป็นความจำเป็นที่ประชาชนต้องเข้าร่วมในการวางแผน เพื่อการกินดีอยู่ดี และสามารถตอบสนองต่อสิ่งที่เข้าถึงซึ่งการพัฒนาให้คนจน ได้รับประโยชน์เพื่อการผลิต การบริการ และสิ่งอำนวยความสะดวกสาธารณะด้วย และการมีส่วนร่วมคือการที่ประชาชนเข้าไปมีส่วนในการตัดสินใจในระดับต่าง ๆ ทางการจัดการบริการทางการเมือง เพื่อกำหนดความต้องการของชุมชนของตน

การมีส่วนร่วมของประชาชนก่อให้เกิดกระบวนการ และโครงสร้างที่ประชาชนสามารถที่จะแสดงออก ซึ่งความต้องการของตน การจัดลำดับความสำคัญ การเข้าร่วมในการพัฒนา และได้รับประโยชน์จากการพัฒนานั้นโดยเน้นการให้อำนาจในการตัดสินใจแก่ประชาชนในชนบท และเป็นกระบวนการกระทำที่ประชาชนมีความสนใจเข้ามามีส่วนในการกำหนดการเปลี่ยนแปลงเพื่อประชาชนเอง โดยให้ประชาชนได้มีส่วนในการตัดสินใจเพื่อตนเอง ทั้งนี้โดยมิใช่การกำหนดกรอบความคิดจากบุคคลภายนอก ตามนิยามที่กล่าวถึงนี้ การมีส่วนร่วมทางของประชาชน ในฐานะสมาชิกของสังคม ไม่ว่าจะเป็นในบริบทของการพัฒนาสังคม เศรษฐกิจ การเมืองหรือวัฒนธรรม ย่อมเป็นสิ่งที่แสดงออกให้เห็นถึงพัฒนาการรับรู้ และภูมิปัญญาในการกำหนดชีวิตของตนเองเป็นตัวของตนเอง ในการจัดการควบคุมการใช้ และการกระจายทรัพยากรที่มีอยู่เพื่อประโยชน์ต่อการดำรงชีวิตทางเศรษฐกิจและสังคมตามความจำเป็นอย่างสมศักดิ์ศรี”^{๑๐๐}

ความหมายของการมีส่วนร่วมที่เน้นในรูปกลุ่ม/องค์กร หรือชุมชนไว้ว่า หมายถึง “การที่ปัจเจกบุคคล กลุ่มหรือชุมชน มีความเห็นพ้องต้องกันในเรื่องที่มีผลกระทบใดๆ ต่อการดำเนินชีวิตของตนเอง แล้วมีการแสดงให้เห็นถึงความต้องการร่วมกันที่จะเปลี่ยนแปลงให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของตน จนมาสู่การตัดสินใจกระทำการเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์นั้น ๆ มีความร่วมมือและรับผิดชอบในกิจกรรมการพัฒนาที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม โดยในขั้นตอนต่าง ๆ ของการดำเนินกิจกรรมนั้นๆ มีกลุ่ม หรือองค์กรชุมชนรองรับ ประชาชนที่เข้าร่วมมีการพัฒนาภูมิปัญญา และการรับรู้สามารถคิด วิเคราะห์ และตัดสินใจเพื่อกำหนดการดำเนินชีวิตของตนเองได้ ประชาชนหรือชุมชนได้พัฒนาขีดความสามารถของตน ในการจัดการควบคุมการใช้และการกระจายทรัพยากรที่มีอยู่

^{๙๙} ชาญชัย ศิลปะอวยชัยและคณะ, “ความต้องการมีส่วนร่วมจัดการศึกษาในท้องถิ่นของสมาชิกองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นในจังหวัดแพร่”, รายงานการวิจัย, (บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยนเรศวร, ๒๕๔๒), หน้า ๑๐.

^{๑๐๐} ทวีทอง หงษ์วิวัฒน์, การมีส่วนร่วมของประชาชนในการพัฒนา, (กรุงเทพมหานคร: ศูนย์ศึกษานโยบายสาธารณสุข มหาวิทยาลัยมหิดล, ๒๕๒๗), หน้า ๒.

เพื่อประโยชน์ต่อการดำรงชีพทางเศรษฐกิจและสังคม ตามความจำเป็นอย่างสมศักดิ์ศรีในฐานะสมาชิกของสังคม”^{๑๐๑}

ลักษณะของการมีส่วนร่วมของประชาชนนั้นประกอบด้วย ๑. ร่วมประชุม ๒. ร่วมออกความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ ๓. ร่วมในการตีปัญหาให้กระจ่าง ๔. ร่วมในการออกเสียงสนับสนุนหรือคัดค้านปัญหา ๕. ร่วมในการออกเสียงเลือกตั้ง ๖. ร่วมในการบริจาคเงิน ๗. ร่วมในการบริจาควัตถุ ๘. ร่วมช่วยเหลือด้านแรงงาน ๙. ร่วมในการใช้โครงการที่เป็นประโยชน์ให้ถูกต้อง ๑๐. ร่วมช่วยเหลือในการรักษาโครงการ ๑๑. ร่วมในการทำงานและเป็นผู้ดำเนินการเปลี่ยนแปลง^{๑๐๒}

แนวการพิจารณารูปแบบการมีส่วนร่วมของประชาชนในการพัฒนาใน ๒ ลักษณะประกอบด้วย

๑. รูปแบบของการมีส่วนร่วม อาทิเช่น เป็นการเข้าร่วมกิจกรรม เพราะเกรงใจใครหรือถูกบังคับเข้ามาทำงาน เพราะมีสิ่งจูงใจเฉพาะหน้า เช่น ถ้ามาช่วยขุดดินสร้างเขื่อน จะได้รับของแจก เช่น ปลาซาร์ดินคนละกระป๋อง หรือเข้ามามีส่วนร่วม โดยเข้าใจถึงวัตถุประสงค์ของกิจกรรมนั้น และอยากเข้ามามีส่วนร่วมทำ เพราะเห็นว่าเป็นกิจกรรมที่จะก่อประโยชน์ระยะยาวให้กับตนเอง

๒. ช่วงจังหวะที่คนในชุมชนเข้าร่วมกิจกรรม ในงานที่รัฐบาลจัดขึ้น เช่น โครงการสร้างงานในชนบทที่เคยทำด้วยกัน สามารถแบ่งการมีส่วนร่วมของคนในชุมชนเป็นการค้นหาปัญหา สาเหตุของปัญหา ตลอดจนแนวทางแก้ไข การตัดสินใจเลือกแนวทางการวางแผนพัฒนา เพื่อแก้ไขปัญหา การปฏิบัติงานในกิจกรรมพัฒนาตามแผนการประเมินผลงานกิจกรรมการพัฒนาการลงทุนในกิจกรรมโครงการของชุมชนตามขีดความสามารถของตนเองและหน่วยงานที่ร่วมปฏิบัติตามนโยบายแผนงานโครงการและกิจกรรมให้บรรลุเป้าหมายที่วางไว้ ร่วมควบคุม ติดตามประเมินผล และร่วมบำรุงรักษาโครงการและกิจกรรมที่ได้ทำไว้ทั้งโดยเอกชนและรัฐบาลได้ให้ใช้ประโยชน์ตลอดปี^{๑๐๓}

กระบวนการมีส่วนร่วมตามขั้นตอนการพัฒนา ซึ่งเป็นการวัดเชิงคุณภาพออกเป็น ๕ ขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ ๑ การมีส่วนร่วมในขั้นการริเริ่มการพัฒนา ซึ่งเป็นขั้นตอนที่ประชาชนเข้ามามีส่วนร่วมในการค้นหาปัญหา และสาเหตุของปัญหาภายในชุมชนตลอดจนมีส่วนร่วมในการกำหนดความต้องการของชุมชน และมีส่วนร่วมในการจัดลำดับความสำคัญของความต้องการด้วย

ขั้นตอนที่ ๒ การมีส่วนร่วมในขั้นตอนการวางแผนการพัฒนา เป็นขั้นตอนที่ประชาชนมีส่วนร่วมในการกำหนดนโยบายและวัตถุประสงค์ของโครงการ กำหนดวิธีการและแนวทางการดำเนินงานตลอดจนกำหนดทรัพยากร และแหล่งทรัพยากรที่จะใช้

^{๑๐๑} ทศพล กฤตยพิสิฐ, “การมีส่วนร่วมของกำนันผู้ใหญ่บ้านเขตหนองจอกที่มีโครงการ / กิจกรรมการพัฒนาตามแนวทาง บวร และบรม เพื่อสร้างอุดมการณ์แผ่นดินธรรมแผ่นดินทอง”, วิทยานิพนธ์สังคมสงเคราะห์ศาสตรมหาบัณฑิต, (บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, ๒๕๓๘).

^{๑๐๒} อารณพันธ์ จันทรสว่าง, การพัฒนาบุคคล กลุ่มและชุมชน, (กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, ๒๕๒๔), หน้า ๔๖.

^{๑๐๓} อิศิน รพีพัฒน์, การมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาชนบทในสภาพสังคมและวัฒนธรรมไทย, (กรุงเทพมหานคร : ศูนย์นโยบายสาธารณะสุข มหาวิทยาลัยมหิดล, ๒๕๒๗), หน้า ๑๐๑.

ขั้นตอนที่ ๓ การมีส่วนร่วมในขั้นการดำเนินการพัฒนา เป็นขั้นตอนที่ประชาชนมีส่วนร่วมในการสร้างประโยชน์ โดยการสนับสนุนทรัพยากร วัสดุอุปกรณ์ และแรงงาน หรือเข้าร่วมบริหารงานประสานงาน และการดำเนินการขอความช่วยเหลือจากภายนอก

ขั้นตอนที่ ๔ การมีส่วนร่วมในขั้นการรับผลประโยชน์จากการพัฒนา เป็นขั้นตอนที่ประชาชนมีส่วนร่วมในการรับผลประโยชน์ที่พึงได้รับจากการพัฒนา หรือยอมรับผลประโยชน์อันเกิดจากการพัฒนาทั้งด้านวัตถุและจิตใจ

ขั้นตอนที่ ๕ การมีส่วนร่วมในขั้นประเมินผลการพัฒนา เป็นขั้นตอนที่ประชาชนเข้าร่วมประเมินว่า การพัฒนาที่ได้กระทำไปแล้วนั้นสำเร็จตามวัตถุประสงค์เพียงใด ซึ่งในการประเมินอาจปรากฏในรูปของการประเมินย่อย เป็นการประเมินผลการหน้าเป็นระยะ ๆ หรือกระทำในรูปของการประเมินผลรวม ซึ่งเป็นการประเมินผลสรุปব্যবসায়

ในกระบวนการมีส่วนร่วมของประชาชนในการพัฒนา การตัดสินใจ เป็นส่วนสำคัญที่จะต้องเปิดโอกาสให้ประชาชนได้กระทำการตัดสินใจ ในการดำเนินกิจกรรมพัฒนา จึงจะถือว่าเป็นการมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง เพราะเป็นปัจจัยที่สำคัญในการพัฒนาศักยภาพของประชาชน/องค์กร ชุมชนให้มีความเข้มแข็ง สามารถกำหนดความต้องการที่แท้จริงในการแก้ปัญหาของชุมชนด้วยตนเองได้ ทั้งนี้ ในทางปฏิบัตินั้น ประชาชนอาจไม่ได้เข้ามามีส่วนร่วมในทุกขั้นตอน เพราะมีข้อจำกัดหลายประการ ลักษณะของการมีส่วนร่วมประกอบด้วย^{๓๐๔}

๑. การมีส่วนร่วมอย่างเป็นทางการ และไม่เป็นทางการ (Formal-informal Participation)

๑.๑ การมีส่วนร่วมอย่างเป็นทางการ เป็นการมีส่วนร่วมที่ถูกต้องตามระบบขององค์กรซึ่งเป็นการมีส่วนร่วมตามหน้าที่ที่มีอิทธิพลต่อการเข้าร่วมตามขอบเขตที่องค์กรได้วางนโยบายไว้

๑.๒ การมีส่วนร่วมอย่างไม่เป็นทางการ เป็นการมีส่วนร่วมที่เกิดขึ้นอย่างไม่มีโครงสร้าง เป็นการร่วมตกลงกันระหว่างสมาชิกในกลุ่ม ระหว่างพนักงานในบรรยากาศของความเป็นส่วนตัวมากกว่าลักษณะการมีส่วนร่วมอย่างเป็นทางการ

๒. การมีส่วนร่วมทางตรงและทางอ้อม (Direct-indirect Participation)

๒.๑ การมีส่วนร่วมทางตรง เป็นการมีส่วนร่วมกันโดยตรงที่สมาชิกหรือพนักงานในองค์กรได้มีส่วนร่วมโดยตรงแบบทันที พนักงานแต่ละคนมีสิทธิและโอกาสที่จะแสดงการมีส่วนร่วมที่เกี่ยวข้อง

๒.๒ การมีส่วนร่วมทางอ้อม เป็นการมีส่วนร่วมของพนักงานโดยผ่านทางตัวแทนพนักงาน

^{๓๐๔} เนตินา โพธิ์ประเสริฐ, "ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการมีส่วนร่วมและความผูกพันต่อองค์กรของพนักงาน : ศึกษาเฉพาะกรณี บริษัท สิทธิผล ๑๙๑๙", วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, (สาขาจิตวิทยาอุตสาหกรรม: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, ๒๕๔๑).

สรุปได้ว่า การมีส่วนร่วมของประชาชนในการพัฒนาชุมชนชนบท ในรูปกลุ่ม/องค์กร ชุมชนนั้น การเข้ามามีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ของกลุ่มบุคคลผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในทุกขั้นตอนของ กระบวนการกลุ่ม

๒.๗ แนวคิดทฤษฎีการจัดการด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์

การแปลงความรู้ให้ง่าย (Simplification of Knowledge) เป็นกุญแจสู่ความสำเร็จของ พิพิธภัณฑสถานชุมชนท้องถิ่น เมื่อได้ความรู้ อันหมายถึงสถานที่ โบราณสถาน วัตถุสิ่งของ มรดก วัฒนธรรมต่าง ๆ และเรื่องราวเกี่ยวกับสถานที่และสิ่งของเหล่านั้นมาแล้ว เราต้องทำขั้นตอนอื่น ๆ ต่อไปอีก เพื่อให้พัฒนาไปสู่พิพิธภัณฑสถานชุมชนท้องถิ่นที่เป็นรูปธรรมมากขึ้น กล่าวคือ เมื่อรู้อะไร ๆ ได้อะไร ๆ มาแล้วก็เอาความรู้นี้ไปแปลง(transform) และสื่อความหมาย (interpret) ในลักษณะที่ เรียกว่า การทำให้ความรู้ให้ง่ายใช้ได้ทันที : Normalization/Simplification of Knowledge คือ ทำให้ความหมาย คุณค่า และสาระต่าง ๆ ง่ายต่อการทำความเข้าใจของคนส่วนใหญ่ที่ไม่มีพื้นฐานความรู้เชิงวิชาการสากลในเรื่องนั้น ๆ

ขั้นตอนการทำให้ความรู้ให้ง่ายนี้ต่างไปจากการศึกษาวิจัยกระแสหลักทั่วไปที่ นักวิจัย/ นักวิชาการมักทำการวิเคราะห์ สังเคราะห์ สร้างทฤษฎี สร้างชุดความรู้ทางวิชาการที่ซับซ้อนและ เข้าใจยาก (abstraction) แต่ในทางพัฒนาชุมชนท้องถิ่นสิ่งที่ต้องทำให้มากที่สุดและบ่อยที่สุด คือ การทำให้ความรู้ให้ง่ายพร้อมใช้ เพื่อให้คนส่วนใหญ่เข้าใจ เข้าถึง และสามารถนำไปใช้ประโยชน์ใน ทางการพัฒนาได้ด้วยตัวของเขาเองโดยตรง ไม่ต้องรอให้มีคนกลาง (change agent หรือ knowledge-broker) มาช่วยแปลความให้อีกทอดหนึ่งอย่างที่เคยทำ ๆ กันมาในสมัยก่อน

การจัดการความรู้เพื่อนำไปจัดแสดงและนำเสนอในรูปแบบพิพิธภัณฑสถานท้องถิ่นต้อง ให้ความสำคัญที่การทำให้ง่ายต่อการรู้และเข้าใจ เพราะว่ามีกลุ่มเป้าหมายอยู่ที่คนส่วนใหญ่ อยู่ ที่คนหมู่มาก ทั้งผู้สูงอายุ เด็ก ผู้ใหญ่ที่รู้หนังสือ ไม่รู้หนังสือ คนจน คนรวย คนพิการ ไม่ใช่มุ่งหวัง กลุ่มเป้าหมายเพียงแค่นักวิชาการ ข้าราชการ นักธุรกิจ นักท่องเที่ยวหรือผู้นำที่เป็นคนส่วนน้อย จะต้องทำให้ใครต่อใครที่สามารถรับรู้ สามารถเข้าใจได้เหมือน ๆ กันโดยเร็วที่สุด

ถ้าการสร้างความรู้ในรูปแบบที่เรียบง่ายทำได้ดี กระบวนการส่งผ่านความรู้ (knowledge transmit) ในรูปแบบพิพิธภัณฑสถานท้องถิ่นดี ผลทางการพัฒนา คือ คนมีความรู้ความเข้าใจอย่าง ถ่องแท้ก็จะเกิดขึ้นอย่างรวดเร็วและกว้างขวาง เมื่อผลการพัฒนาเกิดขึ้นเร็วและกว้างขวางก็เท่ากับว่า เราประสบความสำเร็จในการเสริมสร้างพลังปัญญา (wisdom empowerment) ให้กับคนในชุมชน และให้กับคนหมู่มากนอกชุมชนด้วย ซึ่งจะต่างจากกระบวนการศึกษาวิจัยเพื่อการทำให้พิพิธภัณฑ สถานหลักฐานตรงที่ว่าท้ายที่สุดแล้วคนหมู่มากไม่ค่อยได้รับประโยชน์อะไรมากนัก เพราะไม่เข้าใจและ เข้าไม่ถึงความรู้ที่เขาไม่ได้มีส่วนร่วมในการชุด ค้นหา หรือสร้างมาตั้งแต่เริ่มต้น อาทิ ในการพัฒนา

พิพิธภัณฑ์เรือนบ้านสวกแสนชื่น ที่ชุมชนบ้านสวกพัฒนา ตำบลบ่อสวก อำเภอมืองน่าน จังหวัดน่าน เมื่อปีพ.ศ. ๒๕๔๔ พิพิธภัณฑ์ในบ้านที่บ้านป่าคา ตำบลบ่อสวก อำเภอมืองน่าน และพิพิธภัณฑ์วัดบ้านนาชาวสามัคคี ในปีพ.ศ. ๒๕๔๕ พิพิธภัณฑ์บ้านก้อดสวรรค์ทันใจ ตำบลนาชาว อำเภอมืองน่าน จังหวัดน่าน เมื่อปีพ.ศ. ๒๕๔๖ พิพิธภัณฑ์นิเวศวัฒนธรรมดงปู่ฮ่อ บ้านสวกพัฒนา ตำบลบ่อสวก อำเภอมืองน่าน จังหวัดน่าน ในปี พ.ศ. ๒๕๔๗ พิพิธภัณฑ์ให้สีหุเตาแม่น้ำน้อยและพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านเชิงกลัด(ชุมชนวัดพระปรางค์) ตำบลเชิงกลัด อำเภอบางระจัน จังหวัดสิงห์บุรี ในปีพ.ศ. ๒๕๔๙ ได้จัดให้มีกิจกรรมการศึกษาวิจัยค้นหาภูมิปัญญาความรู้มิติต่าง ๆ ในวัฒนธรรมชุมชนของหมู่บ้าน (ขั้นตอนการสร้าง ชุด ค้นหาความรู้) ได้แก่ ภูมิปัญญาความรู้เรื่องความมั่นคงทางอาหาร เศรษฐกิจพอเพียงในระดับครอบครัว สมุนไพรใกล้บ้านและรอบบ้าน นิเวศวัฒนธรรมในป่าดอยภูซาง (แหล่งโบราณคดีสมัยก่อนประวัติศาสตร์) ความสัมพันธ์ของเครื่องมือเครื่องใช้ในการทำนาทำไร่ทำสวน ป่าเมืองและการทำเหมือง เครื่องจักสานกับป่าไม้และประโยชน์ใช้สอย ผ้าทอและเครื่องมือทอผ้า ระบบความเชื่อ พิธีกรรมของชุมชนกับป่า แหล่งน้ำ ที่นา การทำนา การปลูกเรือน การหาและจับสัตว์น้ำ การหาและจับผักสัตว์ป่า การหาและเก็บผักผลไม้จากป่าและท้องนารอบ ๆ หมู่บ้าน

มิติต่าง ๆ ดังกล่าวมีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับวัตถุสิ่งของต่าง ๆ ที่มีอยู่ในชุมชนและเป็นวัตถุสิ่งของที่จะนำมาจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ ดังนั้นในขั้นตอนการศึกษา วิจัยภูมิปัญญาความรู้ของชุมชนต่าง ๆ ดังกล่าวจึงเป็นการทบทวนความรู้และความสามารถในการจัดการวิถีชีวิตในห้วงเวลาและในสถานการณ์ต่าง ๆ ของชุมชนที่ทำให้คนเก่าคนแก่เจ้าของความรู้และประสบการณ์ได้ฟื้นฟูความรู้ภูมิปัญญาของตน ได้ถ่ายทอดความรู้ภูมิปัญญาให้แก่คนรุ่นใหม่ของชุมชนได้ทราบ ได้ร่วมกันประเมินคุณค่าความสำคัญของภูมิปัญญาความรู้มิติต่าง ๆ ว่าภูมิปัญญาความรู้ใดยังมีคุณประโยชน์ใช้งานอยู่ได้ และมีภูมิปัญญาความรู้ชุดใดมิติใดที่หลงลืมไม่ได้ใช้งานมานานแล้วและจะสามารถฟื้นฟูภูมิปัญญาความรู้ชุดใดขึ้นมาใช้งานใหม่ให้เหมาะสมกับสถานการณ์ปัญหาของชุมชนที่เผชิญอยู่ได้บ้าง ซึ่งเป็นกระบวนการเรียนรู้และประเมินคุณค่าและศักยภาพของทรัพยากรภูมิปัญญาความรู้ของชุมชนไปพร้อม ๆ กัน นอกจากนี้ยังสร้างโอกาสให้คนในชุมชนได้มีส่วนร่วมในการสำรวจและชุดค้นแหล่งโบราณคดีที่มีอยู่ในชุมชน และใกล้ชุมชนเพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจการทำงานวิชาการและเกิดความรู้ความเข้าใจเรื่องราวทางโบราณคดี และประวัติศาสตร์ผ่านการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง

กิจกรรมการจัดการในขั้นตอนต่อจากการทำความเข้าใจในกระบวนการพัฒนาพิพิธภัณฑ์ชุมชน ก็คือ การสร้างสื่อ (media/means creating), Barcode สำหรับให้คนหมู่มาจะได้เรียนรู้จนเกิดความรู้และเข้าใจในสาระหรือสาร (information) เกี่ยวกับความรู้ที่ต้องการบอกกล่าวให้รู้มากขึ้นอีก ซึ่งความรู้ความเข้าใจที่เกิดกับกลุ่มคนที่อยู่ร่วมกันเฉพาะเวลาในการวิจัยในกระบวนการแผนที่มรดกวัฒนธรรมท้องถิ่นอาจจะยังไม่เพียงพอ โดยเฉพาะอย่างยิ่งคนที่ไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรมกระบวนการแผนที่มรดกวัฒนธรรมท้องถิ่นก็ยังไม่มีโอกาสได้เรียนรู้ พิพิธภัณฑ์ชุมชนท้องถิ่นจะเป็น

แหล่งนำเสนอและถ่ายทอดความรู้ สร้างความเข้าใจเรื่องนั้น ๆ ไปสู่คน กลุ่มอื่น ๆ ที่ยังไม่ได้มาร่วมรู้ หรือจะมาร่วมรู้ในอนาคตได้อีกด้วย นั่นคือต้องเอาความรู้ที่ถ่ายทอดให้แพร่ขยายออกไปอีกในวงกว้าง ซึ่งสาระความรู้ก็อาจจะถูกแปลงไปเป็นสื่อรูปแบบอื่น ๆ ได้อีก และสื่อสำคัญชนิดหนึ่งก็คือ การจัดแสดงพิพิธภัณฑ์(museum display) นั่นเอง นอกจากการจัดแสดงพิพิธภัณฑ์ในรูปของสื่อจัดแสดง นิทรรศการ การจัดแสดงวัตถุสิ่งของ การทำเป็นเอกสาร และสื่ออื่น ๆ แล้ว ผู้คนที่มีส่วนร่วมในการศึกษาวิจัยจนมีความรู้ความเข้าใจดีมากพอแล้วเขาก็อาจจะเอาสาระนั้นไปนำเสนอด้วยวาจา การนำชม การพูดคุยแลกเปลี่ยนกับคนอื่น ๆ ในชุมชนและที่มาจากนอกชุมชน จะเห็นได้ว่า ความรู้ที่ได้มาจากการศึกษาวิจัยจะถูกแปลง (transform) ไปสู่สื่อต่าง ๆ มากขึ้นเรื่อย ๆ ซึ่งทั้งหมดนั้นเริ่มจากการทำความรู้ให้ง่ายดังที่กล่าวมาแล้ว

จะเห็นได้ว่าการจัดการในขั้นแรก คือ การศึกษาวิจัยแผนที่วัฒนธรรมท้องถิ่นหรือ การศึกษาแบบมีส่วนร่วมรูปแบบอื่น ๆ เพื่อให้เกิดความรู้เพียงขั้นตอนเดียวก่อนก็ก่อให้เกิดผลทางการพัฒนาชุมชนในระดับต่าง ๆ มากมาย ซึ่งแม้ว่าจะเป็นการดำเนินการเฉพาะในชุมชนเล็ก ๆ (จุลภาค/หน่วยย่อย) แต่ถ้าเราจัดการให้ดีก็สามารถจะทำให้ความรู้ที่แพร่กระจายออกไปอย่างกว้างขวางออกไปสู่ระดับมหภาคได้

ที่ผ่านมาบางคนอาจบอกว่าการทำวิจัยในระดับชุมชนท้องถิ่นเล็ก ๆ ไม่มีผลลัพธ์หรือผลกระทบต่อเนื่อง (impact) ต่อการพัฒนาในระดับมหภาคซึ่งอาจจะเป็นจริงในการวิจัยเชิงปริมาณ กระแสหลัก แต่ถ้าเราศึกษาวิจัยเชิงปฏิบัติการพัฒนาแบบมีส่วนร่วมที่เป็นกระบวนการพัฒนาชุมชนหรือกระบวนการทำนุบำรุงชุมชนให้เจริญในลักษณะดังกล่าว ซึ่งผลกระทบของการศึกษาวิจัยมีโอกาสแผ่ออกไปถึงและไปทั่วด้วย เพราะว่าสาระของการศึกษาปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในกระบวนการศึกษาวิจัยและข้อค้นพบสำคัญ ๆ มักจะถูกนำไปเผยแพร่ผ่านระบบและกลไกสื่อสารมวลชนให้คนทั่วไปได้รับรู้ได้เรียนรู้ไปพร้อม ๆ กับคนในชุมชนด้วย โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อชุดความรู้ที่ถวกรวมทั้งวัตถุสิ่งของที่เป็นมรดกและเป็นทรัพยากรวัฒนธรรมก็ยังคงจัดแสดงและนำเสนออยู่ที่พิพิธภัณฑ์ชุมชนท้องถิ่น ใครจะไปดูเมื่อไรก็ได้ มีอยู่ตลอดไป เพราะเป็นการจัดการในลักษณะยั่งยืน ความยั่งยืนของชุดความรู้ที่เกิดจากกระบวนการพัฒนาในกระบวนการแปลงความรู้ให้ง่ายทำให้คนรู้เร็ว รู้จริง และทำได้

ขณะเดียวกันก็ส่งผลไปถึงผู้ที่มีส่วนร่วมในกระบวนการศึกษาวิจัยทุกคน ทั้งผู้จัดการ ทั้งผู้เข้าร่วมในการจัดการทั้งคนที่เกี่ยวข้องทั้งหมด ทั้งคนมาเยือน นักวิจัย ชาวบ้าน ประชาชนที่อยากรู้ทุกคนที่เข้ามาเกี่ยวข้องได้รู้ได้เรียนรู้ถือเป็นผู้เรียนรู้ทั้งสิ้น มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันในลักษณะการมีส่วนร่วม ทุกคนที่เข้ามามีส่วนร่วมในขั้นตอนการศึกษาวิจัยทรัพยากรวัฒนธรรมเป็นผู้มีความสำคัญเท่ากันทุกคน ความรู้จึงแพร่หลายกระจายสู่ผู้ที่เกี่ยวข้องทุกระดับชั้น ในอนาคตผู้ที่เข้าไปเกี่ยวข้องกับพิพิธภัณฑ์ชุมชนท้องถิ่นมีมากขึ้น ความรู้ก็กระจายออกไปมากขึ้น ที่สำคัญก็คือ มีผู้เรียนรู้แล้วนำเอาความรู้ไปประยุกต์ใช้กันมากขึ้น ก็ส่งผลต่อการพัฒนาชุมชนในชุมชนท้องถิ่นอื่น ๆ

มากยิ่งขึ้น ขึ้นไปโดยไม่จำเป็นต้องนำไปกำหนดเป็นนโยบายของหน่วยงานใดเลย ดังนั้นผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่าการจัดการในชุมชนจะต้องเป็นรูปแบบการมีส่วนร่วม โดยมีรายละเอียดดังนี้

ทฤษฎีการมีส่วนร่วมของประชาชนมีเนื้อหาแตกต่างกันดังนี้^{๒๗}

๑. ทฤษฎีการเกลี้ยกล่อมมวลชน (Mass Persuasion Theory) กล่าวถึงการใช้ คำพูดหรือ การเขียนเพื่อให้เกิดความเชื่อถือและการกระทำโดยใช้หลักพฤติกรรมของมนุษย์ การเกลี้ยกล่อมต้องอาศัยคนส่วนใหญ่ และใช้เวลามาก ในการเกลี้ยกล่อมต้องอาศัยพฤติกรรม สันฐานคุณการศึกษาอบรมและความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งแวดล้อมรอบตัว การเกลี้ยกล่อมจะให้ ผลดีต้องสร้างความสนใจในเรื่องที่จะเกลี้ยกล่อมให้เข้าใจแจ่มแจ้ง ให้เกิดศรัทธาตรงกับ

๒. ทฤษฎีการระดมสร้างขวัญของชนในชาติ (National Morale Theory) กล่าวถึงการสร้างกำลังใจหรือการสร้างขวัญขึ้นมาเพื่อให้คนเกิดกำลังใจในการทำงานในการฝ่าฟันอุปสรรคต่าง ๆ คนที่มีขวัญในการทำงานดีจะเกิดความรู้สึกรับผิดชอบต่อส่วนรวมมากกว่าคนที่ ไม่มีขวัญและกำลังใจ เมื่อคนมีสำนึกรับผิดชอบต่อส่วนรวม ก็จะทำให้เขามีความคิดที่จะเข้าไป มีส่วนร่วมกับสังคมในด้านต่าง ๆ เพื่อที่จะพิทักษ์รักษาทรัพย์สมบัติของส่วนรวมเอาไว้

๓. ทฤษฎีการสร้างผู้นำ (Leadership Theory) ทฤษฎีนี้กล่าวถึงการจูงใจให้คนทำงานด้วยความเต็มใจ เพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ร่วมกัน คนหมู่มาจำเป็นจะต้องมีผู้นำที่มี ความสามารถในการตัดสินใจ รู้จักประนีประนอม รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น และอดทน ต่อคำวิพากษ์วิจารณ์ ผู้นำช่วยให้เกิดความร่วมมือในการปฏิบัติงานกันอย่างมีขวัญและกำลังใจ ทำให้คนหมู่มาเข้ามาร่วมคิดร่วมทำกิจกรรมต่าง ๆ ให้สำเร็จลุล่วงไปได้ การสร้างผู้นำจึงเป็น การส่งเสริมการมีส่วนร่วมอย่างหนึ่ง เพราะผู้นำที่ดี สามารถจูงใจให้คนคล้อยตาม และเต็มใจที่จะ ให้ความร่วมมือด้วยดี

๔. ทฤษฎีการใช้วิธีและระบบทางการบริหาร (Administrative System and Method Theory) กล่าวว่า การใช้ระบบการบริหารเป็นวิธีการในการระดมความร่วมมือที่ง่ายที่สุด เพราะใช้กฎหมายระเบียบแบบแผนในการดำเนินการ แต่ผลของการร่วมมือยังไม่มีระบบใดที่ดีที่สุด ระบบการบริหารแบบกระจายอำนาจ ถือว่าเป็นหัวใจสำคัญของแนวการพัฒนาที่มุ่งให้ประชาชน มีส่วนร่วมในการกำหนดนโยบาย ในการตัดสินใจ การประเมินผลโครงการและอื่น ๆ ไม่ว่า ประชาชนจะเข้าร่วมโดยตรง หรือเข้าร่วมโดยอ้อม ผ่านผู้แทนหรือไม่ก็ตาม

๕. ทฤษฎีแรงจูงใจ (Theory of Human Motivation) มาสโลว์ ได้อธิบายว่า การที่จะจูงใจคนนั้น จะต้องรู้ความต้องการตามลำดับขั้นของคน และการปฏิบัติการเพื่อสนองตอบความต้องการเหล่านั้น มาสโลว์ แบ่งลำดับความต้องการ ของคนออกเป็น ๕ ระดับ

^{๒๗} ไกรสร เพ็ญสกุล และคณะ, “การมีส่วนร่วมของประชาชนในการบริหารจัดการทรัพยากรน้ำ”, (รายงานวิจัยกรมทรัพยากรน้ำ: กระทรวงทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม, ๒๕๕๑), หน้า ๓๒. (อรรถาธิบาย).

Cohen, J.M. and Uphoff ได้อธิบายกรอบความคิดเบื้องต้นในการวิเคราะห์การมีส่วนร่วมในการพัฒนาชนบทไว้ว่า มี ๓ มิติ (Dimensions) และ ๒ บริบท (Contexts) ทั้งนี้ ในมิติของการมีส่วนร่วม ได้แก่

มิติที่ ๑ การมีส่วนร่วมอะไร (What) แบ่งเป็น

๑. การมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ
๒. การมีส่วนร่วมในการดำเนินงาน
๓. การมีส่วนร่วมได้รับผลประโยชน์
๔. การมีส่วนร่วมในการประเมินผลการดำเนินงาน

กรอบทฤษฎีการมีส่วนร่วมโดยได้รับการพัฒนาจากแนวคิดที่เป็นระบบมากที่สุด ซึ่งมีลักษณะและขั้นตอนของการมีส่วนร่วมของประชาชน ดังนี้

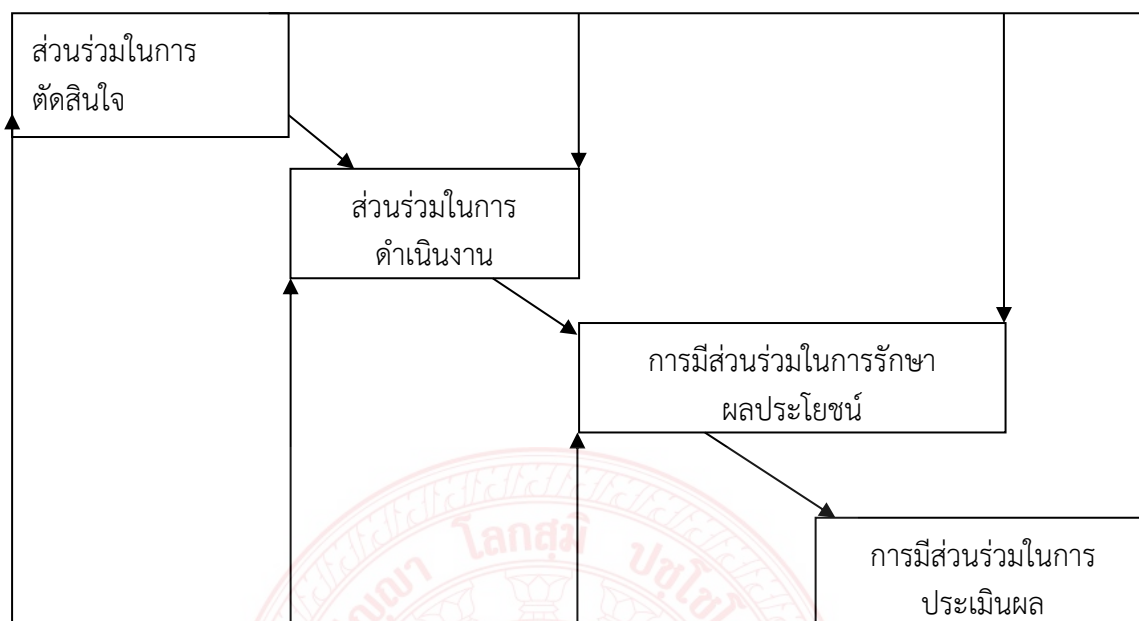
ขั้นที่ ๑ การมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ (decision making) ในกระบวนการของการตัดสินใจนั้น ประการแรกสุดที่จะต้องกระทำคือ การกำหนดความต้องการและการจัดลำดับความสำคัญ ต่อจากนั้นจึงเลือกนโยบายและประชากรที่เกี่ยวข้อง การตัดสินใจนี้เป็นกระบวนการต่อเนื่องที่ต้องดำเนินการไปเรื่อย ๆ ตั้งแต่การตัดสินใจในช่วงเริ่มต้น การตัดสินใจในช่วงดำเนินการวางแผน และการตัดสินใจปฏิบัติตามแผนที่วางไว้

ขั้นที่ ๒ การมีส่วนร่วมในการดำเนินการ (implementation) ในส่วนที่เป็นองค์ประกอบของการดำเนินโครงการนั้นจะได้มาจากคำถามที่ว่า ใครจะทำประโยชน์ให้แก่โครงการได้บ้าง และจะทำประโยชน์ได้โดยวิธีใด เช่น การช่วยเหลือด้านทรัพยากร การบริหารงานและการประสานงาน และการขอความช่วยเหลือ เป็นต้น

ขั้นที่ ๓ การมีส่วนร่วมในการรับผลประโยชน์ (benefits) ในส่วนที่เกี่ยวกับผลประโยชน์ นอกจากความสำคัญของผลประโยชน์ในเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพแล้ว ยังต้องพิจารณาถึงการกระจายผลประโยชน์ภายในกลุ่มด้วยผลประโยชน์ของโครงการนี้ รวมทั้งผลที่ได้ประโยชน์ทางบวกและผลที่เกิดขึ้นในทางลบที่เป็นผลเสียของโครงการ ซึ่งจะได้ผลประโยชน์และเป็นโทษต่อบุคคลและสังคมด้วย

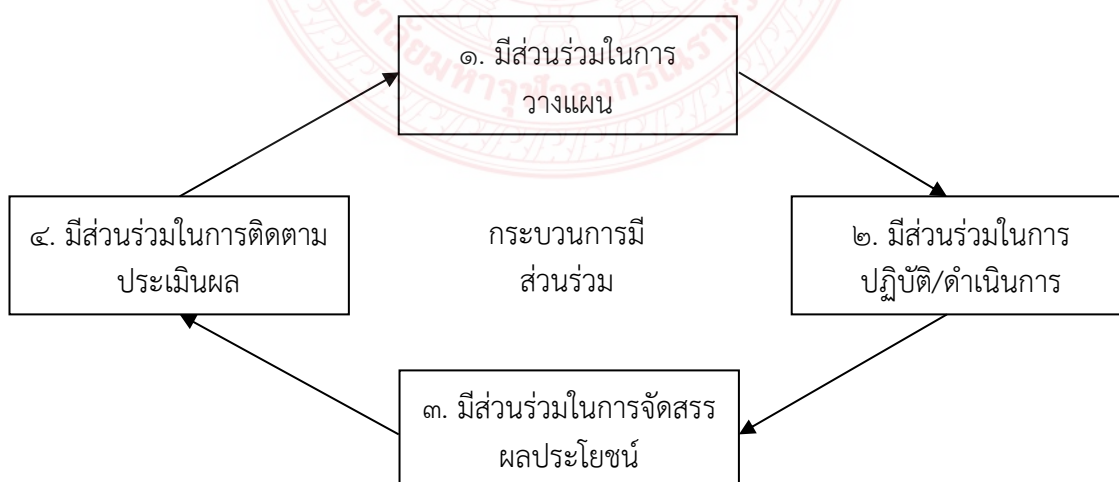
ขั้นที่ ๔ การมีส่วนร่วมในการประเมินผล (evaluation) ซึ่งสิ่งสำคัญที่จะต้องสังเกตในขั้นนี้ คือ ความเห็น (view) ความชอบ (preferences) และความคาดหวัง (expectation) ซึ่งจะมีอิทธิพลสามารถปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของบุคคลในกลุ่มต่าง ๆ ได้

ซึ่งสามารถแสดงเป็นวงจรการมีส่วนร่วมตามแนวคิดของ Cohen และ Uphoff ได้ดังนี้^{๒๘}



ภาพประกอบที่ ๒.๙ แสดงวงจรการมีส่วนร่วม

ในส่วนของ ถวิลวดี บุรีกุล และคณะ^{๒๙} ได้กำหนดขั้นตอนของกระบวนการมีส่วนร่วมซึ่งสามารถจัดแบ่งเป็นขั้นตอนง่าย ๆ ได้ดังภาพต่อไปนี้



ภาพประกอบที่ ๒.๑๐ แสดงขั้นตอนของกระบวนการมีส่วนร่วม

^{๒๘} ถวิลวดี บุรีกุล, เอกสารประกอบการศึกษาดูงานของคณะกรรมการการพัฒนาการเมืองและการมีส่วนร่วมของประชาชน วุฒิสภา เรื่อง “การมีส่วนร่วม : แนวคิด ทฤษฎีและกระบวนการ”, (กรุงเทพมหานคร: สถาบันพระปกเกล้า, ๒๕๕๑), หน้า ๘.

^{๒๙} ถวิลวดี บุรีกุล และคณะ, คู่มือการมีส่วนร่วมของประชาชน: การตัดสินใจที่ดีกว่าโดยให้ชุมชนมีส่วนร่วม, (นนทบุรี: สถาบันพระปกเกล้า, ๒๕๕๑), หน้า ๒๗.

ขั้นที่ ๑ มีส่วนร่วมในการวางแผน ประกอบด้วย การรับรู้ และเข้าถึงข้อมูลเกี่ยวกับการวางแผนและร่วมวางแผนกิจกรรม

ขั้นที่ ๒ มีส่วนร่วมในการปฏิบัติ/ดำเนินการ ประกอบด้วย การเกี่ยวข้องกับการดำเนินการในกิจกรรมต่าง ๆ และการตัดสินใจ

ขั้นที่ ๓ มีส่วนร่วมในการจัดสรรผลประโยชน์ เป็นการมีส่วนร่วมในการจัดสรรประโยชน์หรือผลของกิจกรรม หรือผลของการตัดสินใจที่เกิดขึ้น

ขั้นที่ ๔ มีส่วนร่วมในการติดตามประเมินผล เกี่ยวข้องกับความพยายามที่จะประเมินประสิทธิผลของโครงการ กิจกรรมต่าง ๆ และพิจารณาวิธีที่จะดำเนินการต่อเนื่องต่อไป ประชาชนจะเข้ามาเกี่ยวข้องกับการคิดเกณฑ์ในการประเมินโครงการหรือกิจกรรมต่าง ๆ ด้วย ซึ่งผลของกระบวนการประเมินนี้จะกลายเป็นปัจจัยนำเข้าในกระบวนการมีส่วนร่วมขั้นที่ ๑ ซึ่งเป็นขั้นตอนของการวางแผนต่อไป

สถาบันวิจัยสังคมและสถาบันวิจัยสภาวะแวดล้อม จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย^{๓๐} ได้จัดประเภทของการมีส่วนร่วมของประชาชน โดยอิงพัฒนาการของโครงการพัฒนาเป็นเกณฑ์กล่าวคือ กระบวนการมีส่วนร่วมของประชาชน ประกอบด้วยภารกิจสำคัญ ๕ ประการ

ภารกิจที่ ๑ การมีส่วนร่วมในการวางแผน (Participation in Planning) อันได้แก่ การที่ประชาชนมีบทบาทในกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการวางแผนโครงการนับตั้งแต่การวิเคราะห์ปัญหาการกำหนดลำดับ ความสำคัญของปัญหา การกำหนดเป้าหมาย การกำหนดแนวทางในการดำเนินงาน การกำหนดแนวทางในการติดตามและประเมินผลโครงการ

ภารกิจที่ ๒ การมีส่วนร่วมในการดำเนินกิจกรรม (Participation in Implementation) อันได้แก่ การสนับสนุนด้านทรัพยากรต่าง ๆ และการประสานความร่วมมือในการจัดกิจกรรมต่าง ๆ

ภารกิจที่ ๓ การมีส่วนร่วมในการใช้ประโยชน์ (Participation in Utilization) อันได้แก่ การนำเอากิจกรรมต่าง มาใช้ให้เกิดประโยชน์ โดยเฉพาะในด้านการเพิ่มระดับการพึ่งตนเอง และการควบคุมทางสังคม

ภารกิจที่ ๔ การมีส่วนร่วมในการได้รับประโยชน์ (Participation in Benefit-Sharing) อันได้แก่ การแจกจ่ายผลประโยชน์ต่าง ๆ ในการพัฒนาอย่างยุติธรรม

^{๓๐} จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย สถาบันวิจัยสังคมและสถาบันวิจัย สภาวะแวดล้อม. โครงการพัฒนาการดำเนินงานการมีส่วนร่วมของประชาชนในกระบวนการวิเคราะห์ผลกระทบสิ่งแวดล้อม, (กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๔๕), หน้า ๖๕.

ภารกิจที่ ๕ การมีส่วนร่วมในการประเมินผล (Participation in Evaluation) อันได้แก่ การให้ประชาชนได้รับทราบถึงสภาพปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ เพื่อร่วมกันหาทางแก้ไขในลำดับต่อไป

ทั้งนี้ รูปแบบของการมีส่วนร่วมที่ดำเนินอยู่โดยทั่วไป สามารถสรุปได้เป็น ๔ รูปแบบ^{๓๑} คือ

๑. การรับรู้ข่าวสาร (Public Information) ประชาชนและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องจะต้องได้รับการแจ้งให้ทราบถึงรายละเอียดของโครงการที่จะดำเนินการ รวมทั้งผลกระทบที่คาดว่าจะเกิดขึ้น ทั้งนี้ การได้รับแจ้งข่าวสารดังกล่าวจะต้องเป็นการแจ้งก่อนที่จะมีการตัดสินใจดำเนินโครงการ

๒. การปรึกษาหารือ (Public Consultation) เป็นรูปแบบการมีส่วนร่วมที่มีการจัดการหารือระหว่างผู้ดำเนินโครงการกับประชาชนที่เกี่ยวข้องและได้รับผลกระทบ เพื่อรับฟังความคิดเห็น และตรวจสอบข้อมูลเพิ่มเติม เพื่อให้เกิดความเข้าใจในโครงการและกิจกรรมมากขึ้น

๓. การประชุมรับฟังความคิดเห็น (Public Meeting) มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ประชาชน และฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับโครงการหรือกิจกรรม และผู้มีอำนาจตัดสินใจในการทำโครงการหรือกิจกรรม นั้นได้ใช้เวทีสาธารณะในการทำความเข้าใจ และค้นหาสาเหตุในการดำเนินโครงการหรือกิจกรรมใน พื้นที่นั้น ซึ่งมีหลายรูปแบบ ได้แก่ การประชุมในระดับชุมชน (Community Meeting) การประชุมรับ ฟังความคิดเห็นในเชิงวิชาการ (Technical Hearing) และการประชาพิจารณ์ (Public Hearing)

๔. การร่วมในการตัดสินใจ (Decision Making) เป็นเป้าหมายสูงสุดของการมีส่วนร่วม ของประชาชน ซึ่งประชาชนจะมีบทบาทในการตัดสินใจได้เพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับองค์ประกอบของ คณะกรรมการที่เป็นผู้แทนประชาชนในพื้นที่ และได้มีนักวิชาการได้กล่าวถึงการมีส่วนร่วมไว้ว่า “มีชุมชนต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับความพยายามในการวางแผนระยะยาวอย่างสม่ำเสมอเพื่อชี้ทิศทางการ พัฒนาและเพื่อที่จะตัดสินใจระดับความจำเป็นของงบประมาณหรือเพื่อที่จะพิจารณาถึงความจำเป็นที่ จะต้องมีการอาคารหลังใหม่โดยเฉพาะ ขอบเขตของการมีส่วนร่วมของประชาชนอาจจะมีประเด็น กว้างขวางครอบคลุมทั้งเมืองหรือนครหรือเขตเทศบาลหรืออาจจะจำกัดอยู่เพียงชุมชนใดชุมชนหนึ่ง โดยเฉพาะ”^{๓๒}

การติดตามงานประเมินผลแบบมีส่วนร่วม มีดังนี้^{๓๓}

การติดตามและประเมินผล มักถูกนำมากล่าวพร้อมกันเป็น “การติดตามและประเมินผล” แต่โดยแท้จริงแล้วคำทั้ง ๒ มีความหมายที่แตกต่างกัน แต่ก็มีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกัน

^{๓๑} จินตวิทย์ เกษมสุข, หลักการมีส่วนร่วมกับการพัฒนาชุมชนอย่างยั่งยืน, (กรุงเทพมหานคร: บริษัท แอคทีฟ พรินท์ จำกัด, ๒๕๕๓), หน้า ๙ – ๑๑.

^{๓๒} ศ.นพ. วันชัย วัฒนศัพท์, คู่มือการมีส่วนร่วมของประชาชนในการตัดสินใจของชุมชน, พิมพ์ครั้งที่ ๔, (ขอนแก่น: โรงพิมพ์ศิริภรณ์ ออฟเซต, ๒๕๔๓), หน้า ๓๖ – ๓๗.

^{๓๓} อรุณี เวียงแสง และคณะ, การติดตามและประเมินผลแบบมีส่วนร่วม, (กรุงเทพมหานคร: พิษณุไทยออฟเซต, ๒๕๔๘) หน้า ๑๘ – ๒๐.

การติดตามงาน (Monitoring) คือ ระบบการติดตามความก้าวหน้าของการดำเนินโครงการ เพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปตามแผนมากที่สุด ใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่าที่สุด ซึ่งจะมีการติดตามเป็นระยะ ๆ อย่างต่อเนื่อง ตั้งแต่เริ่มดำเนินการโครงการจนสิ้นสุดโครงการ เพื่อการทบทวนการดำเนินงานในแต่ละกิจกรรมในประเด็นสำคัญ ๒ ประการ คือ ประการแรก การใช้ทรัพยากรของโครงการ เช่น บุคลากร งบประมาณ วัสดุ อุปกรณ์ ว่าเป็นไปตามแผนที่วางไว้หรือไม่ เป็นไปตามเวลาที่กำหนดหรือไม่ มีคุณภาพเป็นอย่างไร ในประการที่ ๒ การพิจารณากระบวนการ วิธีการทำงานว่ามีความเหมาะสมกับบริบทของพื้นที่เพียงใด มีปัญหา-อุปสรรคใด ที่จำเป็นต้องได้รับการแก้ไขปรับปรุง

การประเมินผล (Evaluation) ความหมายในมุมมองของงานพัฒนาชุมชนคือ “การศึกษาว่าการดำเนินโครงการสามารถบรรลุวัตถุประสงค์ของโครงการหรือไม่ ภายใต้เงื่อนไข ปัจจัยใด หากจะดำเนินการต่อไปน่าจะอย่างไรบ้าง” การประเมินผลจึงมุ่งเน้นเพื่อให้เห็นว่าโครงการพัฒนาได้ดำเนินการบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้หรือไม่ และการแสดงให้เห็นคุณภาพของโครงการ การประเมินผลสามารถทำได้ในหลายช่วงเวลา ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของการประเมิน โดยทั่วไปมี ๔ ระยะ คือ นอกจากการติดตามประเมินผลแบบมีส่วนร่วมแล้ว ในกระบวนการทำงานพัฒนามักจัดให้มี ๑) การสรุปบทเรียน เป็นระยะ ๆ ของการดำเนินงาน ๒) การทบทวน ตรวจสอบผลสำเร็จและความล้มเหลว ๓) พิจารณาศักยภาพและข้อจำกัด เงื่อนไขที่สนับสนุนให้เกิดผลสำคัญหรือปัจจัยเงื่อนไขที่ขัดขวางความสำเร็จ และ ๔) การพัฒนางานในอนาคต เพื่อให้เกิดผลสำเร็จมากที่สุด ซึ่งอาจหมายถึงการเสริมศักยภาพ การแก้ไขข้อจำกัด ทั้งนี้การสรุปบทเรียนมุ่งเน้นที่จะสรุปกระบวนการ วิธีการทำงานเป็นสำคัญ ว่าถูกออกแบบอย่างไรเอื้อให้เกิด “การเรียนรู้” หรือไม่ เช่น การมีส่วนร่วมการดำเนินโครงการในเชิงความสัมพันธ์แนวราบ การมีปฏิสัมพันธ์ การสื่อสาร จนเกิดความไว้วางใจกัน การมองสิ่งต่าง ๆ อย่างองค์รวมและบูรณาการ เป็นต้น

ได้มีนักวิชาการอีกท่านได้กล่าวว่า^{๓๔} การติดตาม (Monitoring) คือ กระบวนการตรวจสอบ บันทึกซ้ำหลายครั้ง เป็นส่วนหนึ่งของวัฏจักรการจัดการ นั่นคือ การติดตามสังเกตผลกระทบเห็นระยะ ๆ จะใช้ในการตัดสินใจปรับปรุงวิธีการจัดการ

การติดตามในงานจัดการทรัพยากรป่าไม้เช่นเมื่ออนุญาตให้ชุมชนจัดการป่าชุมชนนั้นสามารถแบ่งการติดตามจัดการโครงการป่าชุมชนออกเป็น ๒ ลักษณะ คือ^{๓๕}

๑. การติดตามโครงการ (Project monitoring) หรือบางที่อาจเรียกว่าการติดตามกิจกรรม (Active monitoring) เป็นการติดตามกิจกรรมต่าง ๆ ที่ได้กำหนดตามแผนงานต่าง ๆ

^{๓๔} ระวี ถาวร บรรณาธิการ, การติดตามระบบนิเวศอย่างมีส่วนร่วม: บทเรียนปัจจุบันสู่ทิศทางในอนาคต, (ปทุมธานี: บริษัท ดุมาเบส จำกัด, ๒๕๔๙), หน้า ๑๕.

^{๓๕} อ้างแล้วใน ระวี ถาวร บรรณาธิการ, การติดตามระบบนิเวศอย่างมีส่วนร่วม : บทเรียนปัจจุบันสู่ทิศทางในอนาคต, หน้า ๑๕.

ในโครงการ ว่าทำได้หรือไม่ ได้ผลตามที่วางแผนทั้งปริมาณ และคุณภาพอย่างไรบ้าง ซึ่งการติดตามลักษณะนี้จะเป็นงานของเจ้าของโครงการ

๒. การติดตามผลกระทบของโครงการ (Impact monitoring) คือ การติดตามวัตถุประสงค์ของการจัดการ เช่น การทำป่าชุมชนบรรล่วัตถุประสงค์ของโครงการหรือไม่ โดยติดตามว่ามีผลกระทบต่อป่า ต่อคนอย่างไร ลักษณะการติดตามจะเป็นการติดตามร่วมกันระหว่างผู้ที่เป็นเจ้าของโครงการ และผู้ที่เกี่ยวข้อง มีส่วนได้ส่วนเสียที่จะได้รับผลกระทบจากโครงการนั้น ๆ เช่น ภาครัฐกับชุมชนร่วมกันติดตามประเมินผลการทำป่าชุมชน แล้วนำผลที่ได้มาปรับปรุงวิธีการจัดการความจริงแล้ว คำว่า ยั่งยืนในการจัดการทรัพยากรหรือจัดป่านั้นเป็นการเดินสู่ความยั่งยืน การติดตามผลกระทบนั้นก็เปรียบเสมือนแสงส่องทางไปสู่จุดหมาย

๒.๘ แนวคิดทฤษฎีเครือข่าย

เครือข่ายเกิดขึ้นในสังคมไทยมานานแล้วจะเห็นได้จากวิถีชีวิตของชุมชนไทยเป็นแบบอยู่ร่วมกันเพื่อช่วยเหลือเกื้อกูลกันในกิจกรรมต่าง ๆ ต้องพึ่งพาอาศัยกัน มีความสัมพันธ์กันแบบเครือข่ายเพื่อรวมป้องกันแก้ไขปัญหาหรือเพื่อความอยู่รอดในการดำเนินชีวิต

การสร้างเครือข่าย หมายถึง การทำให้มีการติดต่อ สนับสนุนให้มีการแลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสาร และการร่วมมือกันด้วยความสมัครใจ การสร้างเครือข่ายควรสนับสนุนและอำนวยความสะดวกให้สมาชิกในเครือข่ายมีความสัมพันธ์กันฉันท์เพื่อน ที่ต่างก็มีความเป็นอิสระมากกว่าสร้างการคับค้ำสมาคมแบบพึ่งพิง นอกจากนี้การสร้างเครือข่ายต้องไม่ใช่การสร้างระบบติดต่อกันด้วยการเผยแพร่ข่าวสารแบบทางเดียว เช่น การส่งจดหมายข่าวไปให้สมาชิกตามรายชื่อ แต่จะต้องมีการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารระหว่างกันด้วย

เครือข่ายมีแนวความคิดหลายแนวความคิดจึงได้มีผู้ให้ความหมายของเครือข่ายไว้หลายท่านทั้งความหมายที่คล้ายคลึงกันและแตกต่างกัน ดังนี้

ปาริชาติ สถาปิตานนท์ และชัยวัฒน์ ธีระพันธุ์^{๑๐๕} ได้กล่าวเครือข่ายเป็นการเชื่อมต่อระหว่างมนุษย์กับมนุษย์แล้วขยายผลออกไปเป็นวงกว้างเพื่อให้สังคมพัฒนาไปในทิศทางที่ดีขึ้นและในการเชื่อมต่อระหว่างมนุษย์นั้นจะเป็นความสัมพันธ์ย้อนกลับในเชิงบวกที่จะส่งผลให้เกิดพลังทวีคูณเกิดการขยายผลแบบก้าวกระโดดเป็นพลังสร้างสรรค์ที่เปลี่ยนคุณภาพอย่างฉับพลัน โดยเป้าหมายที่ปรารถนาในการสร้างเครือข่ายคือการนำเอาจิตวิญญาณที่สร้างสรรค์เชิงมนุษยมาชักจูงเชื่อมโยงกัน

พระมหาสุทิตย์ อาภากร (อบอู่)^{๑๐๖} ได้กล่าวว่า เครือข่ายคือสายใยของความสัมพันธ์ทางสังคมที่มีเอกภาพ มีพลังเชื่อมโยงสนับสนุนและเกื้อกูลซึ่งกันและกัน เช่นเดียวกับเทคโนโลยีที่มี

^{๑๐๕} ปาริชาติ สถาปิตานนท์ และชัยวัฒน์ ธีระพันธุ์, **สื่อสารกับสังคมเครือข่าย**, ในเอกสารประกอบการฝึกอบรมหลักสูตร ๓ “การสร้างเครือข่ายที่มีพลัง” สถาบันชุมชนท้องถิ่นพัฒนา.(กรุงเทพฯ: สถาบันการเรียนรู้และพัฒนาประชาสังคม, ๒๕๕๖).

^{๑๐๖} พระมหาสุทิตย์ อาภากร (อบอู่) และปาริชาติ วลัยเสถียร, **เครือข่าย : ธรรมชาติ ความรู้ และการจัดการ**, (กรุงเทพฯ : โครงการเสริมสร้างการเรียนรู้เพื่อชุมชนเป็นสุข, ๒๕๔๗) หน้า ๓๗-๓๘.

สายใยเชื่อมโยงความสัมพันธ์และการสื่อสารของผู้คนต่างๆในสังคมด้วยระบบเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ และระบบการสื่อสารผ่านวิทยุกระจายเสียง โทรศัพท์ โทรศัพท์ ซึ่งจะมีบทบาทในการสร้างเครือข่าย รูปแบบต่างๆที่สมาชิกมารวมกันโดยไม่จำกัดในเรื่องเชื้อชาติ เผ่าพันธุ์ ศาสนา เพศ วัยและฐานะทาง เศรษฐกิจ

กาญจนา แก้วเทพ ได้ให้ความหมายว่า “เครือข่าย” หมายถึง รูปแบบหนึ่งของ การ ประสานงานของบุคคล กลุ่ม หรือองค์กรหลายๆ องค์กรที่ต่างมีทรัพยากรของตนเอง มีเป้าหมาย มี วิธีการทำงาน และกลุ่มเป้าหมายของตนเอง บุคคลหรือกลุ่มเหล่านี้ได้มาประสานงานกันมีระยะเวลา นานพอสมควร แม้อาจจะไม่มีกิจกรรมร่วมกันอย่างสม่ำเสมอก็ตาม แต่ก็มี การวางรากฐานเอาไว้ (เปรียบเสมือนมีการต่อสายโทรศัพท์เอาไว้) เมื่อฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งมีความต้องการที่จะขอความช่วยเหลือ หรือขอความร่วมมือจากกลุ่มอื่นๆ เพื่อแก้ปัญหาที่สามารถติดต่อไปได้ในการเข้าร่วมเป็นองค์กร เครือข่าย แม้ว่าองค์กรเหล่านี้จะมีบางอย่างร่วมกัน เช่น มีเป้าหมายร่วมกัน มีประโยชน์ร่วมกัน องค์กร เหล่านี้ก็ยังคงความเป็นเอกเทศอยู่ เพราะการเข้าร่วมเป็นเครือข่ายเป็นการเข้าร่วมเพียง บางส่วนของ องค์กรเท่านั้น^{๑๐๗}

เสรี พงษ์พิศ ให้คำนิยามของ “เครือข่าย” ไว้ว่า เป็นการรวมกลุ่มของบุคคลใน ชุมชน ระหว่างชุมชน กลุ่มกับกลุ่ม ชุมชนกับชุมชน โดยมีหลักยึดตามขอบเขตพื้นที่ประเด็นเนื้อหา และ กระบวนการเรียนรู้เป็นหนึ่งเดียว กระบวนการดังกล่าวเกิดจากท้องถิ่น เหมาะสมกับท้องถิ่นที่จะ ช่วย ให้บุคคลและชุมชนสามารถดำเนินชีวิตอยู่ได้ด้วยองค์ประกอบที่สำคัญ คือ ภูมิปัญญาพื้นบ้าน การ ปฏิบัติ แบบอย่างของผู้รู้ การอบรมสั่งสอนในบริบททางสังคม การคมนาคม แบบการติดต่อที่สะดวก ยิ่งขึ้น ทำให้การไปมาหาสู่ดูงาน การร่วมกันทำข้ามเขตแดนของชุมชน อำเภอ จังหวัดและภาคเป็นไปได้ ง่าย^{๑๐๘}

จากความหมายและคำนิยามที่มีผู้ให้ความหมาย พอจะสรุปได้ว่า “เครือข่าย” (Network) คือ^{๑๐๙} การเชื่อมโยงของกลุ่มคนหรือกลุ่มองค์กรเข้าด้วยกันด้วยความสมัครใจ ที่จะแลกเปลี่ยน ข่าวสารร่วมกัน หรือทำกิจกรรมร่วมกัน โดยมีการจัดระเบียบโครงสร้างของคนในเครือข่าย ด้วยความ เป็นอิสระ เท่าเทียมกันภายใต้พื้นฐานของความเคารพสิทธิ เชื่อถือ เอื้ออาทรซึ่งกันและกัน จากคำนิยามของเครือข่าย ประกอบไปด้วยสาระสำคัญ ๓ ประการ ดังนี้ (๑) ความสัมพันธ์ของสมาชิก ในเครือข่ายต้องเป็นไปโดยสมัครใจ (๒) กิจกรรมที่ทำในเครือข่ายต้องมีลักษณะเท่าเทียมหรือ แลกเปลี่ยนซึ่งกันและกัน (๓) การเป็นสมาชิกเครือข่ายต้องไม่มีผลกระทบต่อความเป็นอิสระหรือ ความเป็นตัวของ ตัวเองของคนหรือองค์กรนั้น ๆ การเชื่อมโยงในลักษณะของเครือข่าย ไม่ได้หมายถึง การจัดการให้คนมานั่ง “รวมกัน” เพื่อพูดคุยสนทนากัน โดยไม่ได้ “รวมกัน” ทำสิ่งหนึ่งสิ่งใด

^{๑๐๗} กาญจนา แก้วเทพ, **เครื่องมือการท างานแนววัฒนาชุมชน**, (กรุงเทพมหานคร : สภาคาทอลิก แห่งประเทศไทยเพื่อการ พัฒนา, ๒๕๓๘), น.๓๕.

^{๑๐๘} เสรี พงษ์พิศ, **เครือข่ายการเรียนรู้การศึกษานอกโรงเรียนเพื่อการพึ่งพาตนเองของชุมชน, “วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต”**, (บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, ๒๕๓๘) น.๑๙.

^{๑๐๙} งานส่งเสริมเครือข่าย องค์ประกอบของเครือข่าย การพัฒนาเครือข่ายสู่ความยั่งยืน กองส่งเสริม และพัฒนาเครือข่ายสำนักงานส่งเสริมสวัสดิภาพและพิทักษ์เด็ก เยาวชน ผู้ด้อยโอกาส คนพิการ และผู้สูงอายุ กระทรวงพัฒนาสังคมและ ความมั่นคงมนุษย์ <http://oppn.opp.go.th/research๑๑.php>

เปรียบเทียบการเอาก้อนอิฐมา กองรวมกัน ย่อมไม่เกิดประโยชน์แต่อย่างใด การเชื่อมโยงเข้าหากัน จะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อเอาอิฐแต่ละ ก้อนมาต่อกันเป็นกำแพงโดยการประสานอิฐแต่ละก้อนเข้ากันอย่าง เป็นระบบ และก็ไม่ใช่เป็นแค่การ รวมกลุ่มของสมาชิกที่มีความสนใจร่วมกันเพียงเพื่อพบปะสังสรรค์ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันเท่านั้น แต่จะต้องพัฒนาไปสู่ระดับของการลงมือทำกิจกรรมร่วมกันเพื่อให้ บรรลุเป้าหมายร่วมกันด้วย และไม่ใช่การรวบรวมรายชื่อบุคคลที่มีความสนใจเหมือนกันไว้ในมือ เพื่อสะดวกแก่การติดต่อ การมอบหมายให้สมาชิกแต่ละคนหาสมาชิกเพิ่มขึ้น ยิ่งได้รายชื่อมากก็ยิ่ง ทำให้เครือข่ายใหญ่ขึ้น การกระทำเช่นนี้เปรียบเสมือนการขยายวงใส่อิฐให้โตขึ้นเพื่อจะได้บรรจุอิฐได้ มากขึ้น แต่กองอิฐในวงก็ยิ่งวางระเกะระกะขาดการเชื่อมโยงประสานกันอย่างเป็นระบบ

ดังนั้น เครือข่ายต้องมีการจัดระบบให้กลุ่มบุคคลหรือองค์กรที่เป็นสมาชิกดำเนินกิจกรรม บางอย่างร่วมกัน เพื่อนำไปสู่จุดหมายที่เห็นพ้องต้องกัน ซึ่งอาจเป็นกิจกรรมเฉพาะกิจตาม ความจำเป็นเมื่อภารกิจบรรลุเป้าหมายแล้ว เครือข่ายก็อาจยุบสลายไป แต่ถ้ามีความจำเป็นหรือ มี ภารกิจใหม่อาจกลับมารวมตัวกันได้ใหม่ หรือจะเป็นเครือข่ายที่ ดำเนินกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง ระยะยาว ก็ได้การรวมตัวเป็นเครือข่ายในลักษณะการแลกเปลี่ยน ต้องสกัดเอาส่วนดีหรือจุดแข็งของ แต่ละฝ่าย มาเรียนรู้และสนับสนุนกันและกัน เป็นการผนึกกำลัง (Synergy) ในลักษณะที่มากกว่า $๑+๑ = ๒$ แต่ ต้องเป็น $๑+๑ > ๒$ เรียกว่าเป็น “พลังทวีคูณ” ผลลัพธ์ที่ได้จากการทำงานเป็น เครือข่ายต้องดีกว่า ผลรวมที่เกิดจากการปล่อยให้ต่างคนต่างทำแล้วนำผลลัพธ์ของแต่ละคนมารวมกัน

๒.๙ บริบทพื้นที่พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติทำการศึกษา

๒.๙.๑ วัดปงสนุกเหนือ

วัดปงสนุกเหนือ เป็นวัดโบราณวัดหนึ่งในลำปาง สันนิษฐานว่าสร้างร่วมสมัย พระเจ้า อนันตยศเสด็จมาทรงสร้างเมืองเขลางค์นคร เมื่อ พ.ศ. ๑๒๒๓ วัดปงสนุก เดิมมีชื่อเรียกอยู่หลายชื่อ ตามหลักฐานในจารึกที่พบในที่ต่าง ๆ มีอยู่ ๔ ชื่อ คือ **วัดศรีจอมไคล วัดศรีเชียงภูมิ วัดดอนแก้ว วัดพะยาว (พะเยา)** ชุมชนเดิมบริเวณวัดปงสนุกเป็นผู้คนที่อพยพมาจาก ๒ ที่ด้วยกัน คือจากการ กวาดต้อนครั้งที่ลำปางไปรบกับเมืองเชียงแสนราว พ.ศ. ๒๓๖๔ และจากเมืองพะเยาเมื่อชาวเมือง คราวหนีศึกพม่า ด้วยเหตุนี้ชาวเมืองเชียงแสนและเมืองพะเยา แม้เมื่อมาตั้งถิ่นฐานอยู่ที่ใหม่ ก็ยังรำลึก ถึงบ้านเกิดเมืองนอนเดิม จึงได้เอานามชื่อวัดและชื่อบ้านมาเรียก โดยชาวพะเยาก็เรียกวัดพะยาว (พะเยา) ชาวเชียงแสนก็เรียกวัดปงสนุก ซึ่งเป็นชื่อบ้านเดิมของตนในเชียงแสน ซึ่งปัจจุบันวัดปงสนุก ในอำเภอเชียงแสนก็ยังมียู่

ปัจจุบันวัดปงสนุก แยกเป็น ๒ วัด ทั้งที่อาณาเขตก็ไม่กว้างขวางเท่าใด คือ วัดปงสนุก เหนือ และวัดปงสนุกใต้ สาเหตุที่แยกเนื่องมาจากพระสงฆ์ สามเณร ในอดีต มีจำนวนมาก จึงแบ่งกัน ช่วยดูแลรักษาวัด แต่ถึงอย่างไรทั้งสองวัดก็นับถือกันว่าเป็นวัดพี่วัดน้องอาศัยช่วยเหลือกันมาโดย ตลอด วัดปงสนุกในอดีตถือว่าเป็นวัดที่สำคัญและมีประวัติศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับเมืองลำปาง อาทิ เป็นสถานที่ดำเนินาขึงเมืองบริเวณหน้าวัดระหว่าง **เจ้าฟ้าชายแก้ว และ เจ้าลิ้นกาน** ราวปี พ.ศ. ๒๓๐๒ และยังเป็นสถานที่ฝังเสาอินทขิลหรือเสาหลักเมืองหลักแรก เมื่อพ.ศ. ๒๔๐๐ สมัยเจ้าหลวง เจ้าวรญาณรังษีราชธรรม เสาหลักเมืองดังกล่าว ถูกย้ายไปฝังไว้ที่ศาลเจ้าพ่อหลักเมืองในปัจจุบัน

สิ่งที่แปลกแตกต่างไปจากวัดทั่ว ๆ ไป ของวัดปงสนุก คือ ม่อนดอย เนินเขาพระสุเมรุจำลอง อันเป็นที่ตั้งของวิหารพระเจ้าพันองค์ สร้างด้วยไม้ในลักษณะมณฑปหลังคาซ้อนสามชั้น บนสันหลังคาเหนือมุขทั้งสี่สร้างปราสาทไม้จำลองขนาดเล็กหุ้มด้วยสังกะสีฉลุลาย สื่อความหมายถึงทวีปทั้งสี่รอบเขาพระสุเมรุ ลักษณะตัวอาคารผสมผสานระหว่างศิลปกรรมล้านนา พม่าและจีนหลงเหลือเพียงอยู่แห่งเดียวในประเทศไทย หอกลางวิหารประดิษฐานพระพุทธรูปสี่องค์ หันพระพักตร์ออกสี่ทิศ ประทับนั่งใต้โพธิพฤกษ์ทำด้วยตะกั่ว ด้านล่างของฐานชุกชีประดับลวดลายรูปช้างนาคร สิงห์ นกอินทรี มีความเชื่อสืบกันมาว่า วิหารหลังนี้สร้างโดยช่างเชียงแสน เลียนแบบหอคำเมืองเชียงเกียง (เชียงเจียง) ในสิบสองปันนา ประเทศจีน ซึ่งไม่หลงเหลืออยู่แล้วในปัจจุบันด้วยความงดงามของวิหารแห่งนี้ทำให้กลายเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสถาปัตยกรรมในสมัยหลัง อาทิ หอคำ ไร่แม่ฟ้าหลวงจังหวัดเชียงราย และวิหารสี่ครูบา วัดเจติยหลวง จังหวัดเชียงใหม่

ราวปี ๒๕๔๘ ที่ผ่านมา ทางชุมชนปงสนุกร่วมกับผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะและโบราณคดี และนักวิชาการท้องถิ่น ได้หารือและร่วมกันก่อตั้งโครงการบูรณะวิหารพระเจ้าพันองค์ขึ้น หลังจากนั้นทางวัดและชุมชนจึงตื่นตัวในการอนุรักษ์และรักษามรดกท้องถิ่นเพิ่มขึ้นเป็นลำดับห้องแสดงศิลปวัตถุวัดปงสนุก ได้รับการจัดตั้งด้านข้างวิหารพระเจ้าพันองค์ เป็นศาลาชั้นเดียวขนานไปกับกำแพงบนม่อนดอย จัดแสดงโบราณวัตถุดั้งเดิมของวัดราว ๔-๕ ชั้น ได้แก่ อาสนา สัตตภัณฑ์ ชันดอก แฉงพระไม้ติดกันเป็นห้องแสดงภาพถ่ายของวัดปงสนุก ฝีมือการถ่ายภาพโดยคุณแอนเจลา ศรีสมวงศ์วัฒนา แต่ปัจจุบันนิทรรศการดังกล่าวได้ถูกเก็บออกไปแล้ว หากแต่ภาพถ่ายดังกล่าวได้นำมาจัดพิมพ์เป็นชุดโปสการ์ด ออกขายเมื่อหารายได้เข้ามามบูรณะวิหารของวัด

การเกิดขึ้นของโครงการบูรณะวิหารพระเจ้าพันองค์ ทำให้ชาวบ้านเริ่มเข้ามาสนใจประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของตนเองมากขึ้น นำมาซึ่งโครงการและกิจกรรมอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง อาทิ โครงการปรับปรุงภูมิทัศน์วัดปงสนุกเหนือและใต้ โครงการค้นคว้าศึกษาคัมภีร์ใบลาน และล่าสุดเมื่อเดือนพฤศจิกายน ๒๕๔๙ คือ นิทรรศการภาพพระบฏ ตุงคำว จาวเขลางค์ ที่จัดแสดงตุงคำอายุราว ๑๐๐ ปี ที่ถูกค้นพบโดยบังเอิญในหอไตรของวัดระหว่างการทำงานบูรณะวิหาร เป็นตุงที่ทำด้วยผ้าเนื้อละเอียดและบางส่วนเป็นตุงกระดาษสา จำนวนหลายสิบชิ้น แต่ละชิ้นเขียนเรื่องราวเกี่ยวกับพระเวสสันดรชาดกด้วยลวดลายวิจิตรสวยงาม ในอดีตใช้ประกอบพิธีเทศน์มหาชาติของวัด^{๓๐๐}

“วัดปงสนุก” แห่งเขลางค์นคร ธรรมสถานหนึ่งเดียวของไทย ที่เพิ่งได้รับรางวัล “Award of Merit” จาก UNESCO ในปี ๒๐๐๘ เผยเส้นทางการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมสถาปัตยกรรมเก่าแก่ที่เหลืออยู่เพียงแห่งเดียวในประเทศจากชุมชน-รัฐ วัดปงสนุก หรือวัดปงสนุกเหนือ ตั้งอยู่ในเขตตำบลเวียงเหนือ อำเภอเมือง จังหวัดลำปาง เป็นวัดสำคัญคู่กับจังหวัดลำปางมาช้านาน สันนิษฐานว่าสร้างขึ้นในสมัยที่เจ้าอนันตยศ ราชบุตรของพระนางจามเทวีแห่งหริภุญไชย (ลำพูน) เสด็จมาสร้างเขลางค์นคร (ลำปาง) เมื่อ พ.ศ.๑๒๒๓ หรือ ๑,๓๒๘ ปีก่อน ซึ่งเมื่อวันที่ ๑๖ พฤศจิกายนที่ผ่านมา พระครูโสภิตขันตยาภรณ์ เจ้าอาวาสวัดปงสนุกด้านเหนือ อำเภอเมือง จังหวัดลำปาง เพิ่งรับมอบรางวัลดี (Award of Merit) ด้านการอนุรักษ์มรดกทางด้านวัฒนธรรมในภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก

^{๓๐๐} พิพิธภัณฑสถานในประเทศไทย ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร, “ฐานข้อมูลพิพิธภัณฑสถานทั่วประเทศและนำเสนอข้อมูลพิพิธภัณฑสถานทั่วประเทศ, [ออนไลน์] แหล่งที่มา : www.sac.or.th/museumdatabase/detail_museum [๒๐ มีนาคม ๒๕๖๓].

ตามโครงการ ๒๐๐๘ Asia-Pacific Heritage Award for Cultural Heritage Conservation จากองค์การ UNESCO โดยมี ดร.ริชาร์ด อิงเกิลฮาร์ท” ที่ปรึกษาอาวุโสในผู้ช่วยผู้อำนวยการใหญ่ด้านวัฒนธรรมประจำองค์การยูเนสโก เป็นผู้ถวายรางวัลหออารักษ์

๒.๙.๒ วัดบ้านหลุก

วัดบ้านหลุกสร้างในปี พ.ศ. ๒๓๒๕ เป็นวัดหลักประจำหมู่บ้านที่มีเสนาสนะสมบูรณ์ ทั้งพระวิหาร และหอพระไตรปิฎกหรือหอธรรม ที่มีรูปแบบเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว คือสร้างด้วยไม้ ลักษณะเป็นอาคาร ๒ ชั้น มีผังเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า มีใต้ถุนสูงเชื่อมต่อกันด้วยกุฏิที่เป็นเรือนไม้ การเข้าไปยังห้องเก็บพระไตรปิฎกจะต้องใช้บันไดป็นพาดขึ้น จึงไม่ปรากฏว่ามีการสร้างบันไดภายนอกอาคาร ประดับประดามีกรรมแกะสลักไม้เป็นรูปท้าวจตุโลกบาลอยู่ทั้ง ๔ มุมอาคาร ซึ่งเป็นคติความเชื่อและแนวคิดของการสร้างหอธรรม หลังคามุงกระเบื้องที่เชิงชายประดับแป้นน้ำย้อย สันหลังคาประดับนกหัสติลิงค์แกะไม้ประดับกระจกจีน หน้าบันแกะสลักไม้และประดับกระจกจีนเช่นกัน ป้านลม ซ่อฟ้า ทำจากไม้บุด้วยทองเหลืองซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะที่พบในศิลปะแถบลุ่มน้ำปิง (เชียงใหม่-ลำพูน) หน้าต่างใช้การเขียนลายบนชาด เป็นลายเทวดาเดินประทักษิณ ภายในหอหอธรรมชั้นบนมีหีบธรรมบรรจุพระไตรปิฎกแบบใบลานซึ่งเป็นหีบธรรมโบราณที่เหลืออยู่ในสภาพที่สมบูรณ์ที่สุดนอกจากนี้ ยังมีพระอุโบสถแยกออกจากเขตพื้นที่ของวัดไปตั้งทางทิศตะวันออกเฉียงใต้ราว ๒๐๐ เมตร ก่ออิฐถือปูนหน้าบันเป็นไม้แกะสลักวิจิตรบรรจง สภาพค่อนข้างชำรุดทรุดโทรมมากเนื่องจากปูนที่ใช้ในการก่อสร้างเป็นปูนขาวแบบโบราณ

ผลิตภัณฑ์ไม้แกะสลักบ้านหลุก บ้านหลุกเป็น หมู่บ้านที่ชื่อเสียงด้านแกะสลักของจังหวัดลำปาง แต่ยังไม่เป็นที่รู้จักแพร่หลาย เท่ากับบ้านปัจจุบันเป็นหมู่บ้านแกะสลักที่มีชื่อเสียงทางด้านงานแกะสลักและ ผลิตภัณฑ์จากไม้และเถาวัลย์ของอำเภอแม่ทะ จังหวัดลำปาง ในปี ๒๕๓๕ ได้มีการรวมกลุ่มแกะสลักขึ้นจำนวน ๔๐ กลุ่ม โดยมีสมาชิกรวมทั้งสิ้น ๕๑๘ คน จากหมู่บ้าน ๓ หมู่บ้าน ได้แก่ บ้านหลุก หมู่ที่ ๖ บ้านหลุกแพะ หมู่ที่ ๑๑ และบ้านหลุกใต้ หมู่ที่ ๑๒ ส่วนไม้ที่นำมาใช้แกะสลักนั้น ได้แก่ ไม้ฉำฉา (จามจุรี) เถาวัลย์ และไม้เนื้ออ่อน ซึ่งจะแกะสลักด้วยความประณีตจนออกมาเป็นชิ้นงานที่สวยงามและคงทนมีทั้งเป็นของใช้เช่น ตู้ เก้าอี้ โต๊ะ หรือจะเป็นของตกแต่งบ้าน เช่น ตุ๊กตาไม้ รูปสัตว์ ไม้แกะสลักเป็นลวดลายต่าง ๆ ตัดผนัง และลวดลายต่าง ๆ อีกมากมาย

โดยทางกลุ่มอาชีพแกะสลักบ้านหลุกจะมีหัวหน้ากลุ่มแต่ละกลุ่มคอยรับออเดอร์ สินค้าจากลูกค้า และมาแจกจ่ายให้แก่สมาชิก และควบคุมคุณภาพการผลิต ซึ่งสินค้าส่วนหนึ่งจะมีพ่อค้ามารับไปจำหน่ายทั้งในและต่างประเทศ หมู่บ้านแกะสลัก (บ้านหลุก) มีการแกะสลักไม้เป็นงานศิลปหัตถกรรมที่มีมานานและสืบเนื่องมาถึงปัจจุบัน เป็นการ สืบสานวิถี แกะ การใช้ไม้และส่ว รวมถึงความเชื่อ ความคิด ที่ถ่ายทอดเป็นลวดลายต่างๆ ลงบนผืนไม้ เช่น เครื่องใช้ รูปสัตว์ต่าง ๆ ด้วยฝีมืออันประณีตงดงามและรูปแบบที่ทันสมัย แต่ก่อนเป็นการทำโดยใช้เวลาร่วมจากการทำนา ปัจจุบันการแกะสลักไม้เป็นรูปสัตว์ต่าง ๆ นี้ ได้รับความนิยมจากนักท่องเที่ยวและได้รับสั่งจองทำ

ออกจำหน่ายเป็นอุตสาหกรรมภายใน หมู่บ้าน ซึ่งทำกันมากที่บ้านหลุก ตำบลนาคร้ว อำเภอแม่ทะ ห่างจากตัวเมืองลำปางประมาณ ๓๐ กิโลเมตร^{๑๑๑}

๒.๙.๓ วัดไหล่หินหลวง

วัดไหล่หินหลวงหรือ **วัดเสลารัตนปัพพะตาราม** (วัดไหล่หินหลวงแก้วช้างยืน) เป็นวัดสำคัญแห่งหนึ่งในจังหวัดลำปาง วัดแห่งนี้นอกจากจะมีวิหารโบราณฝีมือช่างเมืองเชียงตุง และซุ้มโขงแบบล้านนาที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวแล้ว ภายในบริเวณวัดยังเป็นที่ตั้งของ "หอพิพิธภัณฑสถานโบราณล้านนา สุวรรณกัญญาเศรษฐาสามัคคี" ซึ่งเป็นพิพิธภัณฑสถานที่ชาวบ้านไหล่หินร่วมกันสร้างขึ้น และได้บริจาควัตถุโบราณต่าง ๆ ไว้เป็นสมบัติของวัดเพื่อให้เป็นแหล่งศึกษาค้นคว้าปัจจุบันจัดแสดงโบราณวัตถุต่าง ๆ ทั้งที่เป็นเครื่องมือเครื่องใช้ในพิธีกรรม เครื่องใช้ของชาวบ้าน เครื่องรางของขลัง คัมภีร์โบราณ เครื่องดนตรี และชิ้นส่วนสถาปัตยกรรมต่าง ๆ ฯลฯ โบราณวัตถุเหล่านั้นนอกจากเป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นกิจกรรมของชุมชนแห่งนี้ในอดีตแล้ว ยังสะท้อนถึงความเชื่อ ความศรัทธา ที่มีต่อพุทธศาสนารวมถึงความสามารถในเชิงช่างที่สร้างสรรค์ความงามในรูปแบบของสิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสมกับการใช้สอย

พิพิธภัณฑสถานวัดไหล่หินหลวงเป็นอาคารชั้นเดียว ภายในจัดแสดงศิลปวัตถุและโบราณวัตถุต่าง ๆ มากมายของที่เด่นและสำคัญของพิพิธภัณฑสถานแห่งนี้คือ คัมภีร์ใบลานที่จารเป็นอักษรล้านนาที่มีอายุมากกว่า ๕๐๐ ปี เครื่องใช้ในพิธีกรรม หรือเครื่องสักการะที่เกี่ยวข้องในพุทธศาสนา สิ่งของเหล่านั้นนอกจากจะเก็บรักษาไว้ในพิพิธภัณฑสถานแล้ว บางส่วนก็เก็บรักษาไว้ในโรงธรรม ศาลาการเปรียญ และวิหาร อาทิ จองคำ ค้างเทียน วิหารน้อย ฉางข้าวน้อย เสาชิงกง (คานหามที่มีพนักโค้งเหมือนงวงเรือ) เครื่องไม้จำหลัก อาสนะที่ใช้วางเครื่องอัฐบริขาร พระพุทธรูปโบราณ พระพิมพ์ดินเผา วิหารไม้ พระอุปัชฌาย์ มณฑปพระเจ้าแก้ว หีบพระธรรม

ส่วนสิ่งของอื่น ๆ ที่จัดแสดง อาทิ เครื่องใช้ในครัวเรือน สิ่งของที่ชาวบ้านในอดีตใช้ในชีวิตประจำวัน อาทิ เครื่องปั้นดินเผา เครื่องเขิน เครื่องประดับ เครื่องจักสาน เครื่องดนตรี มีทั้งประเภท ฆ้อง ฉาบ และกลอง ที่ชาวบ้านเรียกว่า กลองแหว่ กลองอ้อย กลองตะหลดปิด เครื่องรางของขลัง ได้แก่ ผ้ายันต์ที่ใช้พันศีรษะ เสื้อผ้าคาดเอว ลงอักขระเลขยันต์เพื่อให้อยู่ยงคงกระพันคุ้มครองผู้สวมใส่ให้พ้นภัยต่างๆ มีตะกรุด ลูกประคำ พระเครื่อง นอกจากนี้ยังมีชิ้นส่วนสถาปัตยกรรมเป็นชิ้นส่วนอาคารสิ่งก่อสร้างที่วัดเคยมีการรื้อถอนหรือซ่อมแซม บางชิ้นมีลวดลายแกะสลักที่สวยงามเอกลักษณ์หนึ่งของพิพิธภัณฑสถานแห่งนี้คือ ตู้ไม้ที่ใช้จัดแสดงสิ่งของนั้น เคยเป็นที่เก็บหีบศพของชาวบ้านมาก่อน โดยชาวบ้านมีความคิดว่า ถ้าทำที่เก็บหีบศพในลักษณะเป็นตู้ เมื่อประกอบพิธีทางศาสนาเรียบร้อยแล้ว ทางวัดสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ต่อไป ในขณะที่ส่วนอื่น ๆ ในภาคเหนือมักนิยมทำเป็นปราสาทกัน ในปี ๒๕๔๘ พิพิธภัณฑสถานวัดไหล่หินหลวง และโครงการวิจัยและพัฒนาพิพิธภัณฑสถาน ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร ร่วมกันพัฒนาพิพิธภัณฑสถานเพื่อให้สถานที่ที่จะบอกเล่าวิถีชีวิตคนไหล่หิน แลกเปลี่ยน ถ่ายทอดความรู้ระหว่างผู้เฒ่าผู้แก่ ผู้ใหญ่ และเยาวชน โดยกิจกรรม

^{๑๑๑} พิพิธภัณฑสถานในประเทศไทย ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร, “ฐานข้อมูลพิพิธภัณฑสถานรวบรวมและนำเสนอข้อมูลพิพิธภัณฑสถานทั่วประเทศ, [ออนไลน์] แหล่งที่มา : www.sac.or.th/museumdatabase/detail_museum [๒๐ มีนาคม ๒๕๖๓].

ต่าง ๆ ที่ร่วมกันทำ อาทิ การทัศนศึกษาดูงานพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น การทำทะเบียนวัตถุ การเก็บข้อมูล และสืบค้นประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ประวัติข่าวของในพิพิธภัณฑ์ นิทรรศการภาพถ่ายไหล่นินในอดีต^{๑๑๒}

๒.๑๐ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ของจังหวัดลำปาง ผู้วิจัยได้นำเสนอประเด็นสำคัญดังต่อไปนี้

พระมหาสุณันท์ สุนนโท (รฐิเวทย์) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง "การพัฒนารูปแบบการจัดการศาสนสมบัติของวัดในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา" มีวัตถุประสงค์ ๑) เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการจัดการศาสนสมบัติของวัดในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ๒) เพื่อศึกษาวิเคราะห์สภาพทั่วไปในการจัดการศาสนสมบัติของวัดในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาและ ๓) เพื่อนำเสนอการพัฒนาแบบการจัดการศาสนสมบัติของวัด ในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา

ผลการวิจัยพบว่า ๑. ปัจจัยที่มีผลต่อการจัดการศาสนสมบัติของวัด ในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ได้แก่ ๑) ปัจจัยด้านการบริการศาสนสมบัติวัด ให้เกิดการบริการเชิงสงเคราะห์ประชาชน ประชาชนรับรู้ถึงความมีเมตตาธรรมตามหลักพระพุทธศาสนา ๒) ปัจจัยด้านการควบคุมศาสนสมบัติวัด เป็นใช้การควบคุมตรวจสอบให้เกิดการจัดการศาสนสมบัติตอบสนองความต้องการทุกภาคส่วน ๓) ปัจจัยด้านการแต่งตั้งบุคลากรที่ดูแลรักษาและดำเนินการ เป็นการดึงบุคคลเข้าช่วยเหลืองานจัดการศาสนสมบัติวัดของเจ้าอาวาส ๔) ปัจจัยด้านการทำบัญชีรักษาสถาปัตยกรรมสมบัติวัดและเงินผลประโยชน์ของวัด เป็นวิธีการแบบแผนที่เป็นฐานข้อมูลช่วยให้เจ้าอาวาสตัดสินใจจัดการศาสนสมบัติวัดได้เหมาะสม ๕) ปัจจัยจัดทำบัญชีให้เป็นรูปแบบที่เหมาะสม เป็นการปรับรูปแบบบัญชีตามความเหมาะสมกับสภาพที่ผู้ปฏิบัติสามารถจัดทำบัญชีได้ ปัจจัยทั้ง ๕ มีความจำเป็นต่อการอาศัยคนอื่น วางแผน จัดการความสัมพันธ์บุคคล อำนวยความสะดวกและควบคุมทรัพยากรบุคคลและทรัพยากรอื่น ๆ ให้ดำเนินงานจัดการศาสนสมบัติวัดไปในทิศทางเดียวกันเพื่อบรรลุเป้าหมายที่วางไว้

๒. สภาพทั่วไปในการจัดการศาสนสมบัติของวัด ในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา การจัดการเรื่องที่ดินของวัดในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาในภาพรวมทั่วไป การจัดการทั่วไปอยู่ในสภาพที่เหมาะสมแต่ขาดการชี้แนะแนวทางที่ถูกต้อง โดยเฉพาะการจัดทำแผนงานระเบียบการจัดการศาสนสมบัติให้เป็นระบบมีต้นแบบให้เจ้าอาวาสสามารถปฏิบัติงานจัดการศาสนสมบัติได้ทันที รูปแบบการจัดการศาสนสมบัติของวัดในจังหวัดพระนครศรีอยุธยามีรูปแบบการจัดการ ๒ รูปแบบ คือ ๑) รูปแบบการจัดการศาสนสมบัติของวัดตามหลักกฎหมาย ดำเนินการตามคู่มือสำนักงาน

^{๑๑๒} พิพิธภัณฑ์ในประเทศไทย ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร, “ฐานข้อมูลพิพิธภัณฑ์ที่รวบรวมและนำเสนอข้อมูลพิพิธภัณฑ์ทั่วประเทศ, [ออนไลน์] แหล่งที่มา : www.sac.or.th/museumdatabase/detail_museum [๒๐ มีนาคม ๒๕๖๓].

พระพุทธศาสนาจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ๒) รูปแบบการจัดการศาสนสมบัติของวัดตามจารีตประเพณีซึ่งไม่มีการจัดทำเป็นลายลักษณ์อักษร อนึ่งการดำเนินการจัดการศาสนสมบัติ ทั้ง ๒ รูปแบบส่งผลให้เกิดการรักษาศาสนสมบัติและผลประโยชน์ตอบแทนแก่วัดแตกต่างกัน และมีผลประโยชน์และปัญหาความต้องการที่เกิดขึ้นกับวัดแตกต่างกันตามสภาพพื้นที่

๓. การนำเสนอการพัฒนา รูปแบบการจัดการศาสนสมบัติของวัด ในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาการพัฒนา รูปแบบการจัดการศาสนสมบัติของวัดในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาตามกระบวนการจัดการ คือ กระบวนการที่เจ้าอาวาสและคณะบุคคลจัดการใช้ศิลปะและกลยุทธ์ต่าง ๆ ดำเนินตามขั้นตอนต่าง ๆ โดยความร่วมมือร่วมใจของเจ้าอาวาสกับผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในองค์กร การตระหนักถึงความสามารถความถนัด ความต้องการและความมุ่งหวังด้านความเจริญก้าวหน้าในการปฏิบัติงานการจัดการศึกษาศาสนสมบัติของวัดตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ โดยรูปแบบการพัฒนาการจัดการศาสนสมบัติวัดทั้ง ๕ รูปแบบ ดังนี้

๑) รูปแบบการบริการศาสนสมบัติวัด เน้นการบริการในลักษณะสงเคราะห์ประชาชนตามหลักเมตตาธรรมใช้ที่ดินวัดให้เกิดประโยชน์สูงสุด

๒) รูปแบบการควบคุมศาสนสมบัติวัด เน้นการควบคุมตรวจสอบโดยปรับเปลี่ยนไปตามความสำคัญของปัจจัย

๓) รูปแบบการแต่งตั้งบุคลากรที่ดูแลรักษาและดำเนินการเน้นการแต่งตั้งตามความเหมาะสมกับปัจจัยด้านใดด้านหนึ่งที่มีความสำคัญต่อการจัดการศาสนสมบัติของวัด

๔) รูปแบบการทำบัญชีรักษาศาสนสมบัติวัดและเงินผลประโยชน์ของวัดเน้นวิธีการจัดทำบัญชีตามที่กฎหมายกำหนด

๕) รูปแบบบัญชีให้เป็นรูปแบบที่เหมาะสม โดยดำเนินการปรับรูปแบบบัญชีตามความเหมาะสมกับสภาพที่ผู้ปฏิบัติสามารถจัดทำบัญชีได้^{๑๑๓}

สรุป สุมาลี ชัยเจริญ^{๑๑๔} ทำการวิจัยเรื่องสื่อการสอนที่มีพื้นฐานจากแนวคิดกลุ่มพุทธิปัญญา ผลการวิจัยพบว่าพุทธิปัญญา (Cognitive) เป็นการให้ความสำคัญในการศึกษาเกี่ยวกับ "ปฏิสัมพันธ์ระหว่างสิ่งเร้าภายนอก ซึ่งส่งผ่านโดยสื่อต่าง ๆ กับสิ่งเร้าภายใน ซึ่งได้แก่ ความรู้ความเข้าใจ หรือกระบวนการรู้คิด หรือ กระบวนการคิด (Cognitive Process) ที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ ขอบเขตที่

^{๑๑๓} พระมหาสุมนต์ สุนนโท (รจิเวทย์), “การพัฒนา รูปแบบการจัดการศาสนสมบัติของวัดในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา, วิทยานิพนธ์ดุษฎีบัณฑิต, (บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, ๒๕๕๗), หน้า บทคัดย่อ.

^{๑๑๔} สุมาลี ชัยเจริญ, “งานพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้”, [ออนไลน์], แหล่งที่มา http://www.elearning.msu.ac.th/opencourse/503710/periodical/periodical_08_3.html [20 มีนาคม ๒๕๖๓].

เกี่ยวข้องกับกระบวนการคิด (Cognitive Process) ดังกล่าวข้างต้น ได้แก่ ความใส่ใจ (Attending) การรับรู้ (Perception) การจำได้ (Remembering) การคิดอย่างมีเหตุผล (Reasoning) จินตนาการ หรือการวาดภาพในใจ (Imagining) การคาดการณ์ล่วงหน้าหรือการมีแผนการรองรับ (Anticipating) การตัดสินใจ (Decision) การแก้ปัญหา (Problem Solving) การจัดกลุ่มสิ่งต่าง ๆ (Classifying) การตีความหมาย (Interpreting) ฯลฯ จะตระหนักถึงความสำคัญเกี่ยวกับตัวผู้เรียนมากกว่าบทบาทภายนอก และหันมาให้ความสนใจกับบทบาทของผู้เรียนในการเรียนรู้ โดยเป็นผู้ที่ลงมือกระทำ (Active) เพิ่มขึ้นและลดการควบคุมจากสภาพการณ์ภายนอก

บุญส่ง หาญพานิช^{๑๑๕} ศึกษาเรื่อง การพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการความรู้ในสถาบันอุดมศึกษาไทย ผลการวิจัยพบว่า ผู้บริหารสถาบันอุดมศึกษามีความต้องการในระดับมาก ขณะที่สภาพความเป็นจริงในปัจจุบันเกิดขึ้นในระดับค่อนข้างน้อย ในทุกด้านที่เกี่ยวกับการบริหารจัดการความรู้ ได้แก่ การสร้างความรู้ การจัดเก็บความรู้ การนำความรู้ไปใช้ การแบ่งปันแลกเปลี่ยนความรู้ การบริการความรู้ การสื่อสารความรู้ การใช้เทคโนโลยี วัฒนธรรมการไว้วางใจ วัฒนธรรมพลังร่วมนอลลิคส์เวอร์เคอร์สิ่งท้าทายและยุทธศาสตร์การบริหารจัดการความรู้ลักษณะงานที่ผู้บริหารมีความต้องการในระดับมาก คือ ให้มีการนำความรู้ใหม่ ๆ ซึ่งเกิดจากการบริหารจัดการความรู้ไปใช้ ได้แก่ การประกันคุณภาพการศึกษา รองลงมาคือ การพัฒนาการเรียนการสอน หลักสูตร เทคโนโลยี ห้องสมุด การวิจัย การประเมินความดีความชอบ การธำรงรักษานุเคราะห์ การสร้างนักวิชาการ การกำหนดภาระงานของบุคลากร และการบริการความรู้ ผู้บริหารมีความประสงค์ในระดับมาก ให้มีการแบ่งปันแลกเปลี่ยนความรู้ข้ามหน่วยงานทั้งแบบเป็นทางการและไม่เป็นทางการมากขึ้น ให้มีการบริการความรู้ในลักษณะของความร่วมมือที่ต่างฝ่ายต่างเป็น ทั้งผู้ให้และผู้รับบริการใน ๕ ด้าน คือ การเผยแพร่ความรู้สู่สาธารณะ การถ่ายทอดความรู้ การจัดอบรมสัมมนาการอำนวยความสะดวกในการเข้าถึงความรู้ และการให้คำปรึกษา ส่วนรูปแบบการบริหารจัดการความรู้ในสถาบันอุดมศึกษาไทยที่น่าเสนอ เน้นด้านการแบ่งปันแลกเปลี่ยนความรู้และการบริการความรู้ ซึ่งประกอบด้วยด้านวิสัยทัศน์ คือ การเป็นสถาบันแห่งการเรียนรู้อย่างทั่วถึงทั้งภายในและภายนอกสถาบัน ด้านภารกิจ คือ การผลิต ถ่ายทอด และบริการความรู้ ด้านนโยบาย คือ ให้มีการแบ่งปันความรู้อย่างทั่วถึงทั้งภายในและภายนอกสถาบันด้านเป้าหมาย คือ การพัฒนาวัฒนธรรมการแบ่งปันแลกเปลี่ยนความรู้และวัฒนธรรมการบริการความรู้ พัฒนานอลลิคส์เวอร์เคอร์ พัฒนากฎความรู้อิเล็กทรอนิกส์ของสถาบันและพัฒนาปฏิสัมพันธ์ความรู้ ด้านการประเมิน คือ ประเมินความสามารถและวัฒนธรรมของสถาบัน ส่วนด้านยุทธศาสตร์ ได้มีกำหนดยุทธศาสตร์ในการบริหารจัดการความรู้ไว้ ๖ ยุทธศาสตร์

^{๑๑๕} บุญส่ง หาญพานิช, “การพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการความรู้ในสถาบันอุดมศึกษาไทย”, *ครุศาสตร์ดุสิตบัณฑิต*, (บัณฑิตวิทยาลัย: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๔๖), หน้า บทคัดย่อ.

คือ ยุทธศาสตร์ผู้บริหาร ยุทธศาสตร์นอกลีดจ์เวอร์เคอร์ ยุทธศาสตร์ปฏิสัมพันธ์ความรู้ ยุทธศาสตร์การสื่อสารความรู้และเทคโนโลยี ยุทธศาสตร์การไว้วางใจและยุทธศาสตร์พลังร่วม ด้านสำนักบริหารจัดการความรู้ คือ การวางแผนกลยุทธ์การจัดการความรู้ ด้านกระบวนการแบ่งปันและแลกเปลี่ยนความรู้ คือ การเตรียมความพร้อม การกำหนดวิธีการแบ่งปันแลกเปลี่ยนและบริการ การประเมินและปรับปรุงแก้ไขด้านผลการดำเนินงาน คือ ทำให้ได้วัฒนธรรมการแบ่งปันแลกเปลี่ยนความรู้และบริการความรู้ ชุมชนนอกลีดจ์เวอร์เคอร์ ฐานความรู้อิเล็กทรอนิกส์ ปฏิสัมพันธ์ความรู้ และด้านนวัตกรรม การเรียนรู้ผลิตภัณฑ์และการบริการ

ฉลาด จันทสมบัติ^{๑๑๖} ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “การพัฒนา รูปแบบการจัดการความรู้ขององค์กรชุมชน” โดยมีจุดประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการความรู้ ๘ องค์กร ชุมชนในพื้นที่กลุ่มเป้าหมาย ๒ หมู่บ้าน ซึ่งผลการวิจัยพบว่า (๑) รูปแบบการจัดการความรู้ขององค์กรชุมชนที่พัฒนาประกอบด้วย ขั้นเตรียมชุมชน เช่น การสร้างแรงจูงใจ และสร้างจิตสำนึกในการทำงานร่วมกันของคนในชุมชน ขั้นสร้างวิสัยทัศน์ ขั้นจัดทำแผนพัฒนาศักยภาพ ขั้นการนำแผนไปปฏิบัติและพัฒนางาน และขั้นประเมินผลสรุป (๒) ผลการนำรูปแบบการจัดการความรู้ขององค์กรชุมชนไปทดลองใช้กับองค์กรชุมชนเป้าหมาย ๘ องค์กรเป็นเวลา ๘ เดือน พบว่าทุกกลุ่มองค์กร เกิดนักจัดการความรู้ในชุมชน มีการดำเนินการจัดการความรู้ การตั้งคำถามและการปฏิบัติ โดยการแก้ปัญหากระบวนการเรียนรู้ซึ่งประกอบด้วย การสร้างความรู้ การจำแนกความรู้ การจัดเก็บ การนำไปใช้ การแลกเปลี่ยนและการประเมินผลความรู้ มีศูนย์จัดการความรู้ขององค์กรที่ขับเคลื่อนให้กลุ่มพึ่งตนเองได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ทั้งบนเวทีจริงและเวทีเสมือน (๓) กลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจในการดำเนินการจัดการความรู้โดยรวมอยู่ในระดับมาก และ (๔) ปัจจัยแห่งความสำเร็จของการจัดการความรู้ขององค์กร

เอี่ยมอร ชลวร ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “การจัดการความรู้เชิงพุทธบูรณาการ” โดยเห็นว่าหลักธรรมที่โดดเด่นในพระพุทธศาสนาที่ทำให้เกิดกระบวนการสืบทอดอายุพระพุทธศาสนาได้ยาวนานมีอยู่ ๔ หมวดคือ (๑) การใช้หลักไตรสิกขา ในการจัดสร้างสังคมให้เข้าใจซึ่งกันและกัน (๒) การสร้างกระบวนการเรียนรู้จากภายในด้วยหลักสาราณียธรรม (๓) กระบวนการจัดการสังคีตร้อยกรองพระธรรมและพระวินัยให้เป็นหมวดหมู่ ง่ายต่อการจดจำและนำไปปฏิบัติและ (๔) กระบวนการสร้างสังคมแห่งสงฆ์ อันได้แก่การมีพระวินัย และระเบียบวิธีปฏิบัติว่าด้วยการรวมตัวเป็นหมู่สงฆ์จากองค์ความรู้ในด้านการจัดการความรู้ และองค์ความรู้ในพระพุทธศาสนาที่ผ่านมาผู้วิจัยได้นำพุทธธรรมทั้ง ๔ หมวดเข้ามาประยุกต์สร้างรูปแบบจัดการความรู้เชิงพุทธบูรณาการผู้วิจัยเริ่มจากการประยุกต์โมเดลเกลียวความรู้ของอิกุจิโร่ โนนากะ (Ikujiro Nonaka) ที่เรียกว่า เซกิ (SECI) มาเป็นแนวคิดหลักของการปฏิบัติ ซึ่งมีองค์ประกอบ ๔ แบบด้วยกันคือ (๑) การขัดเกลาทางสังคม (socialization)

^{๑๑๖} ฉลาด จันทสมบัติ, “การพัฒนา รูปแบบการจัดการความรู้ขององค์กรชุมชน”, การศึกษาดุษฎีบัณฑิต, (บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, ๒๕๔๘).

(๒) การสกัดความรู้ออกจากตัวคน (Externalization) (๓) การผสมผสานความรู้ (Combination) (๔) การผนึกความรู้ในตน (Internalization) เป็นพลวัตร ที่มีการหมุนในลักษณะที่เป็นเกลียว (spiral) เป็นการสร้างความรู้ใหม่ที่รู้จบ แล้วนำหลักพุทธธรรม ๔ หมวดข้างต้นมาเสริมแรงผลักดันให้เกิดพลังในการขับเคลื่อน ซึ่งได้เสนอเป็นแบบจำลองใหม่ หลังจากนั้นได้นำแบบจำลองดังกล่าวมาทำการตรวจสอบองค์ความรู้ด้วยผู้ทรงคุณวุฒิด้วยกระบวนการสนทนากลุ่ม (focus group) สรุปผลว่าได้แบบจำลองการจัดการความรู้เชิงพุทธบูรณาการที่พร้อมนำไปใช้งานได้ในองค์กรทั่วไป^{๑๑๗}

ทรงวิทย์ แก้วศรี ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “การศึกษาวิเคราะห์ยุทธวิธีในการประกาศศาสนาของพระพุทธเจ้า” ผลแห่งการวิจัยพบว่า หลักการบริหารสมัยใหม่ตามรูปแบบการบริหารเชิงยุทธวิธีนั้นสอดคล้องกันกับวิธีการของพระพุทธเจ้าที่ทรงใช้มาก่อนแล้วทั้งสิ้น วิธีการของพระองค์เป็นวิธีการปฏิบัติจริง เรียบง่าย กระชับรัดกุม ตรงประเด็น สามารถจัดการแก้ปัญหาการบริหารได้ทุกอย่างได้อย่างได้ผล มีประสิทธิภาพ ทั้งนี้เพราะทุกกระบวนการความคิดของพระองค์เป็นระบบและสมเหตุสมผล ยุทธวิธีการประกาศศาสนาของพระพุทธเจ้าทุกขั้นตอน สามารถนำหัวข้อธรรมมาใช้เป็นหลักควบคุมกันไปได้อย่างกลมกลืน กล่าวคือ การคิดใช้โยนิโสมนสิการ, การตัดสินใจใช้ปริยญา ๓ อธิษฐานธรรม ๔ และปัญจธรรม ๓, การวางแผนใช้โกศล ๓ และสัมมปปธาน ๔, การบริหารใช้อิทธิบาท ๔ พละ ๔ และทิฐธัมมิกัตถสังวัตตนิกธรรม ๔, ภาวะผู้นำใช้อัตตหิตสมบัติ ปรีตปฏิบัติ และยุทธการแบบทหารมีอาชีพตามาที่ตรัสไว้ในโยธาชีวสูตร^{๑๑๘}

เอื้อมอร ชลวร^{๑๑๙} ได้ศึกษาเรื่อง การจัดการความรู้เชิงพุทธบูรณาการ ผลการวิจัย พบว่า ในขณะที่เมื่อพิจารณาการจัดการความรู้ในพระพุทธศาสนานั้นจะเห็นว่ามี การสืบทอดองค์ความรู้ผ่านกาลเวลาที่ยาวนานร่วม ๒,๖๐๐ ปี ซึ่งนับว่ายาวนานมากแสดงให้เห็นถึงกระบวนการบริหารจัดการความรู้ในทางพระพุทธศาสนาเป็นกระบวนการที่มีประสิทธิภาพสูงมากจึงสามารถรักษาองค์ความรู้ทั้งปริยัติแนวทางปฏิบัติ และปฏิเวธธรรมไว้ได้อย่างดี โดยผู้วิจัยเห็นว่าหลักธรรมที่โดดเด่นในพระพุทธศาสนาที่ทำให้เกิดกระบวนการสืบทอดอายุพระพุทธศาสนาได้ยาวนานมีอยู่ ๔ หมวด คือ (๑) การใช้หลักไตรสิกขา ในการจัดการสังคมให้เข้าใจซึ่งกันและกัน (๒) การสร้างกระบวนการเรียนรู้จากภายในด้วยหลักสาราณียธรรม (๓) กระบวนการจัดการสังคีตร้อยกรองพระธรรมและพระวินัยให้เป็นหมวดหมู่ ง่ายต่อการจดจำและนำไปปฏิบัติและ (๔) กระบวนการสร้างสังคมแห่งสงฆ์ อันได้แก่

^{๑๑๗} เอื้อมพร ชลวร, “การจัดการความรู้เชิงพุทธบูรณาการ”, วิทยานิพนธ์พุทธศาสตรดุษฎีบัณฑิต, (บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, ๒๕๕๔).

^{๑๑๘} ทรงวิทย์ แก้วศรี, “การศึกษาวิเคราะห์ยุทธวิธีในการประกาศศาสนาของพระพุทธเจ้า”, ปริยญาพุทธศาสตรดุษฎีบัณฑิต, (บัณฑิตวิทยาลัย: มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, ๒๕๕๑).

^{๑๑๙} เอื้อมอร ชลวร, “การจัดการความรู้เชิงพุทธบูรณาการ”, ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต, (สาขาบริหารการศึกษา), (บัณฑิตวิทยาลัย : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๕๕).

การมีพระวินัย และระเบียบวิธีปฏิบัติว่าด้วยการรวมตัวเป็นหมู่สังฆ จากองค์ความรู้ในด้านการจัดการความรู้ และองค์ความรู้ในพระพุทธศาสนาที่ผ่านมาผู้วิจัยได้นำพุทธธรรม ทั้ง ๔ หมวดเข้ามาประยุกต์สร้างรูปแบบจัดการความรู้เชิงพุทธบูรณาการผู้วิจัยเริ่มจากการประยุกต์โมเดลเกลียวความรู้ของอิกุจิโร่ โนนากะ (Ikujiro Nonaka) ที่เรียกว่า เซกิ (SECI) มาเป็นแนวคิดหลักของการปฏิบัติ ซึ่งมีองค์ประกอบ ๔ แบบ ตัวแรกคือ (๑) การขัดเกลาทางสังคม (socialization) (๒) การสกัดความรู้ออกจากตัวคน (Externalization) (๓) การผสมผสานความรู้ (Combination) (๔) การผนึกความรู้ในตน (Internalization) เป็นพลวัตร ที่มีการหมุนในลักษณะที่เป็นเกลียว (spiral) เป็นการสร้างความรู้ใหม่ที่ไม่รู้จบ แล้วนำหลักธรรม ๔ หมวดข้างต้นมาเสริมแรงผลักดันให้เกิดพลังในการขับเคลื่อน ซึ่งได้เสนอเป็นแบบจำลองใหม่ หลังจากนั้นได้นำแบบจำลองดังกล่าวมาทำการตรวจสอบองค์ความรู้ด้วยผู้ทรงคุณวุฒิ ด้วยกระบวนการสนทนากลุ่ม (Focus group) สรุปผลว่าได้แบบจำลองการจัดการความรู้เชิงพุทธบูรณาการที่พร้อมนำไปใช้งานได้ในองค์กรทั่วไป

ศุภกรณ์ ดิษฐพันธ์^{๑๒๐} ศึกษารูปแบบพิพิธภัณฑวัฒนธรรมพื้นบ้าน : สีสันของมิตวัฒนธรรม จึงมีจุดมุ่งหมายเพื่อรวบรวมพื้นฐานและแสดงให้เห็นถึงความหมาย คุณค่าของการดำเนินชีวิต และภูมิปัญญาของชาวบ้านที่มีการเลือกสรรวัตถุรอบๆ ตัวมาใช้ในการดำรงชีวิต ซึ่งเป็นการแสดงให้เห็นถึงคุณค่าของวัฒนธรรมพื้นบ้านในเขตจังหวัดนครปฐม ราชบุรีและเพชรบุรี ที่มีคุณค่าและสืบทอดต่อกันมาอย่างน่าสนใจ อีกทั้งยังเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงบทบาทของคนในแต่ละสังคมแต่ละท้องถิ่นให้เกิดความรู้ ความเข้าใจถึงความเป็นมาของวัฒนธรรมในแต่ละท้องถิ่นอย่างถูกต้อง ในรูปแบบของพิพิธภัณฑที่มีชีวิตและผสมผสานเข้ากับงานศิลปกรรมต่างๆ ที่มีอยู่ในแต่ละท้องถิ่นได้อย่างดียิ่ง

อมร ประพันธ์^{๑๒๑} (๒๕๕๔) การศึกษาแนวทางการจัดตั้งพิพิธภัณฑท้องถิ่น ตำบลหน้าพระธาตุ อำเภอพนัสนิคม จังหวัดชลบุรี มุ่งเน้นการศึกษารูปแบบและลักษณะการบริหารการรวบรวมลักษณะวัตถุหรือตามสาระวิชา อาคารสถานที่รวมถึงวิธีการนำเสนอเนื้อหาที่จัดแสดงให้สอดคล้องกับแนวทางการจัดตั้งพิพิธภัณฑท้องถิ่น ผลการศึกษาพบว่า การใช้สถานที่ในการจัดตั้งพิพิธภัณฑหากสามารถทำให้พิพิธภัณฑท้องถิ่นที่จะเกิดขึ้น เข้าไปผสมกลมกลืนกับวิถีชีวิตประจำวันระหว่างคนกับวัดแล้ว จะนำมาซึ่งความสำเร็จในการจัดตั้งพิพิธภัณฑท้องถิ่น และในส่วนของวัตถุโบราณมีค่าก็ควรที่จะการจำลองเพื่อลดปัญหาการรักษาความปลอดภัยและง่ายในการดูแลรักษา การใช้รูปภาพประกอบการจัดแสดงจะช่วยให้ผู้คนที่สนใจเข้าใจความเป็นอยู่และวัฒนธรรมประเพณี

^{๑๒๐} ศุภกรณ์ ดิษฐพันธ์. (๒๕๕๐). รูปแบบพิพิธภัณฑวัฒนธรรมพื้นบ้าน : สีสันของมิตวัฒนธรรม , ค้นเมื่อ ๒๑ ธันวาคม ๒๕๕๕, [ออนไลน์], แหล่งที่มา : http://www.culture.go.th/research/mostinteresting/general/๔๐_๓.html

^{๑๒๑} อมร ประพันธ์,แนวทางการจัดตั้งพิพิธภัณฑท้องถิ่น ตำบลหน้าพระธาตุ อำเภอพนัสนิคม จังหวัดชลบุรี, วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต, (บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยบูรพา สาขาวิชาการจัดการทรัพยากรเพื่อความเป็นคน, ๒๕๕๔).

ของผู้คนในท้องถิ่นนี้ได้ดียิ่งขึ้น แนวทางการจัดตั้งพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นให้ประสบความสำเร็จและมีความยั่งยืน นอกจากเป็นการรวบรวมสิ่งต่างๆที่แสดงให้เห็นถึงความเป็นตัวตนของคนในท้องถิ่น

มนัญญา นวลศรี^{๑๒๒} ได้ศึกษาแนวทางในการจัดการพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น กรุงเทพมหานคร ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิต พบว่าพิพิธภัณฑ์เป็นแหล่งธำรงและสืบทอดคุณค่า เอกลักษณ์และมรดกของชาติ เพื่อเป็นแหล่งแสดงวิถีชีวิตและศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น เพื่อเป็นแหล่งศึกษาค้นคว้าวิจัยเฉพาะทาง เพื่อเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ตลอดชีวิตของชุมชน เพื่อส่งเสริมการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัย

ศิริบุญ จงวุฒิเวศย์และคณะ^{๑๒๓} ได้ศึกษาการพัฒนาพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ : พิพิธภัณฑ์วัดพระปฐมเจดีย์ราชวรมหาวิหาร จังหวัดนครปฐม พบว่า ๑.การวิเคราะห์ SWOT พบว่า จุดแข็ง คือพิพิธภัณฑ์มีงบประมาณสนับสนุนและมีโบราณวัตถุที่หลากหลาย จุดอ่อนคือเจ้าหน้าที่พิพิธภัณฑ์ขาดความรู้ในการจัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โอกาส คือ นโยบายส่งเสริมการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ของรัฐบาล อุปสรรค คือ พิพิธภัณฑ์ยังไม่เป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวาง ๒. ผลการจัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ พบว่า ด้านกระบวนการ สามารถส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ ความสนุก การเรียนรู้ร่วมกัน ความมีน้ำใจ ด้านผลผลิต ผลงานของนักเรียนแสดงให้เห็นถึงความคิดสร้างสรรค์ และ ด้านผลกระทบและด้านความยั่งยืน นักเรียนเกิดความตระหนักในคุณค่าของพิพิธภัณฑ์ และครูสามารถนำไปพัฒนาเป็นหลักสูตรการเรียนรู้หรือใช้เป็นสื่อการสอน

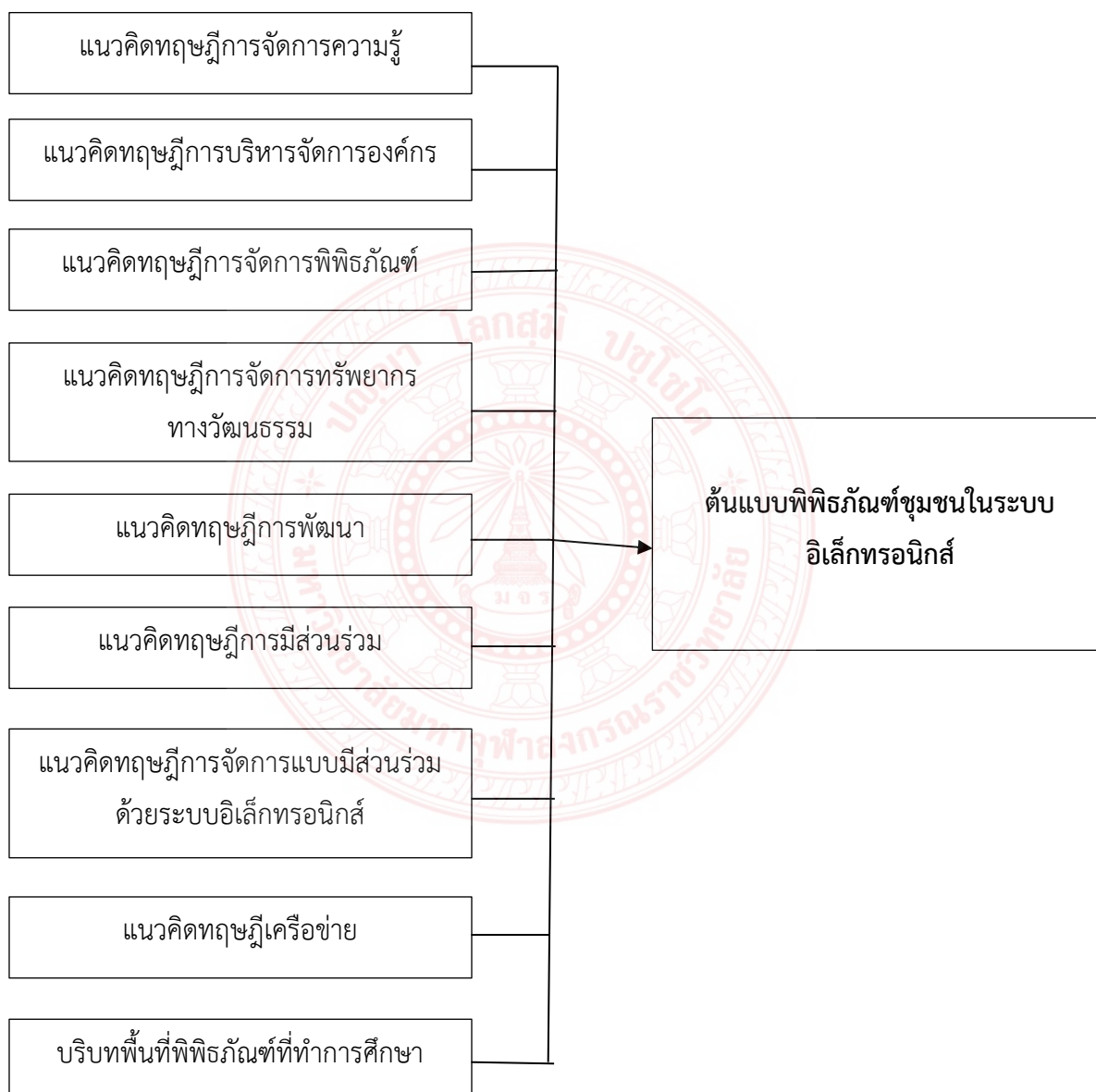
จากการทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่าการจัดตั้งพิพิธภัณฑ์ด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์จะตั้งแสดงประวัติความเป็นมาของท้องถิ่นตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน รวมทั้งสามารถแสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตความเป็นอยู่และภูมิปัญญาของท้องถิ่น สะท้อนต่อการดูแลรักษาและมีความเป็นธรรมชาติที่สุด นอกจากนั้นยังจะต้องประหยัดและไม่เป็นภาระต่อคนในท้องถิ่นที่ต้องดูแลพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านนี้ไม่มีรูปแบบแตกต่างเช่นพิพิธภัณฑ์อื่น ๆ แต่ควรเป็นพิพิธภัณฑ์ในเรื่องของสังคม ศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ทำให้คนเข้าใจประวัติศาสตร์และการพัฒนาของสังคมที่จำเป็นจะต้องมีการรักษาและศึกษาค้นคว้าต่อไป

^{๑๒๒} มนัญญา นวลศรี,แนวทางในการจัดการพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น กรุงเทพมหานครให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิต, **วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต**, (จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร, ๒๕๕๒).

^{๑๒๓} ศิริบุญ จงวุฒิเวศย์, รายงานการวิจัยการพัฒนาพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ : พิพิธภัณฑ์วัดพระปฐมเจดีย์ราชวรมหาวิหาร จังหวัดนครปฐม, (บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศิลปากร กรุงเทพมหานคร, ๒๕๕๔).

๒.๑๐ กรอบแนวคิดในการวิจัย

การศึกษาวิจัย เรื่อง “การสร้างต้นแบบพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์” ผู้วิจัย ได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยกำหนดกรอบแนวคิดการวิจัย (Conceptual Framework) ดังนี้



บทที่ ๓

วิธีดำเนินการวิจัย

การดำเนินงานวิจัยเรื่อง “การสร้างต้นแบบพิพิธภัณฑสถานชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ ๑) สร้างแอปพลิเคชันพิพิธภัณฑสถานชุมชนด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ ๒) เพื่อพัฒนาระบบและเครือข่ายพิพิธภัณฑสถานชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ ๓) เสนอต้นแบบพิพิธภัณฑสถานชุมชนด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามลำดับขั้นตอนดังนี้

- ๓.๑ รูปแบบการวิจัย
- ๓.๒ ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ
- ๓.๓ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- ๓.๔ การเก็บรวบรวมข้อมูล
- ๓.๕ การวิเคราะห์ข้อมูล
- ๓.๖ กระบวนการดำเนินการวิจัย

๓.๑ รูปแบบการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง “การสร้างต้นแบบพิพิธภัณฑสถานชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ ” เป็นการศึกษาโดยใช้การวิจัยแบบคุณภาพ (Qualitative Research) แบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research-PAR) นับเป็นการวิจัยเพื่อพัฒนาและแก้ไขปัญหาสังคมและชุมชน และเป็นการมีส่วนร่วมเป็นสิทธิของประชาชนต่อการตัดสินใจนโยบายที่เกี่ยวกับการจัดสรร และการใช้ประโยชน์ของพิพิธภัณฑสถานชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อให้ทราบถึงประเด็นของการศึกษาในรายละเอียดที่สำคัญ และมีความครอบคลุมในเนื้อหาสาระสำคัญที่ทำให้ การศึกษาอย่างครบถ้วน จะทำให้ได้ทราบถึงข้อมูลเชิงลึก (In-Depth) ที่มีรายละเอียดชัดเจนสามารถนำมาวิเคราะห์ในเชิงตรรกะ (Analytic Induction)

๓.๒ ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

ผู้วิจัยใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Structured interview) มีลักษณะเป็นคำถามแบบปลายเปิด เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกตรงตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Informants) ซึ่งประกอบไปด้วยผู้บริหาร ผู้ปฏิบัติการ และผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

ในสถานที่โดยศึกษาการนำองค์ความรู้ในการจัดการพิพิธภัณฑสถานชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ไปประยุกต์ใช้ในการสร้างต้นแบบพิพิธภัณฑสถานชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่สมบูรณ์ยิ่งขึ้น เป็นจำนวน ๒๕ รูปหรือคน โดยมีรายชื่อดังต่อไปนี้

- | | |
|---------------------------------------|--|
| ๑. พระครูสุนทรเสลคุณ (ชัยพร อตตสาโร) | เจ้าอาวาสวัดไหล่หินหลวง |
| ๒. พระน้อย นรุตตโม (น้อย นาดีม) | เจ้าอาวาสวัดปงสนุกเหนือ |
| ๓. พระครูไพโรจน์ยติกิจ (สุวรรณ บุญทา) | เจ้าอาวาสวัดบ้านหลุก |
| ๔. นายธงชัย แผ่นคำ | ไวยาวัจกร วัดไหล่หินหลวง |
| ๕. นายไพรินทร์ ศรีวรรณ | ผู้ช่วยดูแลพิพิธภัณฑสถานวัดไหล่หินหลวง |
| ๖. นางเล็ก จินะการ | ผู้ช่วยดูแลพิพิธภัณฑสถานวัดไหล่หินหลวง |
| ๗. นางคำพลอย ตันหน | ผู้ช่วยดูแลพิพิธภัณฑสถานวัดไหล่หินหลวง |
| ๘. นางอุดมศรี แผ่นคำ | ผู้ช่วยดูแลพิพิธภัณฑสถานวัดไหล่หินหลวง |
| ๙. นางศรีลา นางทิน | ผู้ช่วยดูแลพิพิธภัณฑสถานวัดไหล่หินหลวง |
| ๑๐. นางทองอินทร์ ปินตา | ผู้ช่วยดูแลพิพิธภัณฑสถานวัดไหล่หินหลวง |
| ๑๑. นายอัศม์เดช มาลัย | เจ้าหน้าที่ดูแลพิพิธภัณฑสถานวัดปงสนุกเหนือ |
| ๑๒. นายธนวิชัย ปันทัน | เจ้าหน้าที่ดูแลพิพิธภัณฑสถานวัดปงสนุกเหนือ |
| ๑๓. นายจิรายุส อินทร์พรหม | เจ้าหน้าที่ดูแลพิพิธภัณฑสถานวัดปงสนุกเหนือ |
| ๑๔. นายภาสกร สุริยะ | เจ้าหน้าที่ดูแลพิพิธภัณฑสถานวัดปงสนุกเหนือ |
| ๑๕. นายฉัตรดนัย แซ่ตั้ง | เจ้าหน้าที่ดูแลพิพิธภัณฑสถานวัดปงสนุกเหนือ |
| ๑๖. นายมงคล มุลนิพัฒน์ | เจ้าหน้าที่ดูแลพิพิธภัณฑสถานวัดปงสนุกเหนือ |
| ๑๗. นายองอาจ เรือนแจ้ | กรรมการวัดวัดบ้านหลุก |
| ๑๘. นางกัลยา ใจเปียง | กรรมการวัดวัดบ้านหลุก |
| ๑๙. นายป้าย บุญพฤตไพบูลย์ | กรรมการวัดวัดบ้านหลุก |
| ๒๐. นางอรุณี สานใจวงศ์ | ชาวบ้านวัดบ้านหลุกวัดบ้านหลุก |
| ๒๑. นายธนวุฒิ ทิพย์มณฑา | ชาวบ้านวัดบ้านหลุกวัดบ้านหลุก |
| ๒๒. นายไล ชัยวงษ์ | ชาวบ้านวัดบ้านหลุกวัดบ้านหลุก |
| ๒๓. นางศรีแก้ว วงศ์แข่งดี | กรรมการวัดวัดบ้านหลุก |
| ๒๔. นายตันตะวัน สุวรรณศรี | นักพัฒนาระบบการขึ้นทะเบียนอิเล็กทรอนิกส์ |
| ๒๕. นางสาวเมธิณี ศรีบุญเรือง | นักพัฒนาระบบการขึ้นทะเบียนอิเล็กทรอนิกส์ |

๓.๓ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้สำหรับการวิจัยในครั้งนี้ได้แก่ แบบสัมภาษณ์ (Interview) ซึ่งเป็นแบบสัมภาษณ์เชิงลึกแบบมีโครงสร้างชนิดปลายเปิด (Structure In-Depth Interview) จำนวน ๑ ฉบับ โดยดำเนินการวิจัยตามลำดับขั้นตอนการสร้างเครื่องมือดังนี้

๑) ศึกษาหลักการและทฤษฎี ศึกษาเอกสาร ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทางการบริหารจัดการองค์กรเพื่อการสร้างต้นแบบพิพิธภัณฑสถานในระบอบอิเล็กทรอนิกส์จากเอกสาร และผลงานการวิจัยที่เคยมีผู้ดำเนินการวิจัยเอาไว้

๒) กำหนดกรอบแนวคิด ในการสร้างเครื่องมือการวิจัย กำหนดประเด็นหลักในการสัมภาษณ์ตามกรอบแนวคิดในการวิจัย ระบุรายการข้อมูลที่ต้องการของแต่ละประเด็น

๓) กำหนดวัตถุประสงค์ในการสร้างเครื่องมือการวิจัยโดยขอคำปรึกษาจากที่ปรึกษาโครงการวิจัย

๔) สร้างเครื่องมือการวิจัยได้แก่ แบบสัมภาษณ์อย่างมีโครงสร้าง

๕) จัดทำร่างแบบสัมภาษณ์และรายการข้อคำถามแต่ละประเด็น

๖) นำเสนอร่างเครื่องมือการวิจัยตรวจสอบคุณภาพของแบบสัมภาษณ์ โดยที่ปรึกษางานวิจัยพิจารณาตรวจสอบความตรงตามเนื้อหาและการใช้ภาษา จากนั้นปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของที่ปรึกษางานวิจัย

๗) จัดพิมพ์แบบแบบสัมภาษณ์อย่างมีโครงสร้าง ฉบับสมบูรณ์และนำไปใช้จริงเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูล โดยมีขั้นตอนการสัมภาษณ์ ได้แก่ ก่อนลงสนามเพื่อรวบรวมข้อมูลโดยการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยได้เริ่มต้นด้วยการนัดหมายวันเวลาที่จะสัมภาษณ์กับกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยจะต้องศึกษาประเด็นคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูล เตรียมและศึกษาวิธีใช้เครื่องบันทึกเสียง เตรียมสมุดจดบันทึกและอุปกรณ์ต่างๆ ให้พร้อมก่อนดำเนินการสัมภาษณ์

๘) ขั้นตอนการสัมภาษณ์ ได้แก่ ก่อนการสัมภาษณ์ผู้วิจัยจะสนทนาร่วมกันความคุ้นเคยกับผู้ให้สัมภาษณ์ แจ้งวัตถุประสงค์ของการสัมภาษณ์ อธิบายเหตุผลและขออนุญาตใช้เครื่องบันทึกเสียงในขณะที่สัมภาษณ์ ขออนุญาตใช้กล้องถ่ายรูปเพื่อใช้อ้างอิงในการสัมภาษณ์ รวมทั้งแจ้งให้ทราบว่าข้อมูลต่างๆ ที่บันทึกเสียงไว้ผู้วิจัยจะเก็บไว้เป็นความลับ หากผู้ให้สัมภาษณ์ไม่ประสงค์ที่จะให้บันทึกเสียงในช่วงใด ผู้วิจัยก็จะไม่บันทึกเสียงเลย

๓.๔ การเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยจะได้ดำเนินการจัดเก็บข้อมูลตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

๑) การสัมภาษณ์ (Interview) การวิจัยครั้งนี้ใช้ทั้งการสัมภาษณ์แบบกึ่งทางการ (Semi-Formal Interview) และการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ (Information Interview) ดำเนินการ สัมภาษณ์กลุ่มคนต่าง ๆ ๒๕ ท่าน โดยคำถามที่จะใช้จะเป็นเพียงแนวทางในการสัมภาษณ์ เพื่อศึกษา แนวทางการสร้างต้นแบบพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ และให้ผู้สัมภาษณ์ตอบตามกรอบ แนวคิดการศึกษาและมีอิสระ ในการตอบโดยข้อมูลที่ได้จะเป็นข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) ทั้งหมดทำให้ทราบภาพสะท้อนข้อเท็จจริงตามกรอบแนวคิด

๒) การสนทนากลุ่มเฉพาะ (Focus group discussion) เป็นการปฏิบัติงานในขอบเขตที่ เป็นการให้ข้อมูลมากขึ้นทั้งงานวิจัยเชิงคุณภาพและงานวิจัยเชิงปริมาณ ด้วยการสร้างวิธีการวางแผนการอภิปรายอย่างเฉพาะเจาะจงให้ความใส่ใจโดยออกแบบให้สามารถรับทราบถึงข้อมูลใน ประเด็นที่ ให้ความสนใจปรากฏจากการลงพื้นที่เก็บข้อมูลที่ได้รับการอนุญาตให้เก็บข้อมูล

๓) การปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research-PAR) โดยเริ่มตั้งแต่ ๓.๑ ร่วมศึกษาและวิเคราะห์ปัญหา ซึ่งเป็นการที่ประชาชนผู้มีส่วนได้ส่วนเสียเข้ามามีส่วนร่วมในการศึกษาชุมชน วิเคราะห์ชุมชน ค้นหาปัญหาและสาเหตุของปัญหาภายในพิพิธภัณฑ์ชุมชน ร่วมกัน และมีส่วนในการจัดลำดับความสำคัญของความต้องการ เป็นการกระตุ้นให้ประชาชนได้ เรียนรู้สภาพของชุมชน วิถีชีวิต สังคม ทรัพยากร และสิ่งแวดล้อมเพื่อใช้เป็นข้อมูลเบื้องต้นในการ จัดทำและประกอบการพิจารณาวางแผนงานวิจัย

๓.๒ ร่วมวางแผน โดยวางแผนการพัฒนาหลังจากได้ข้อมูลเบื้องต้นของชุมชนแล้ว และ นำข้อมูลมาวิเคราะห์หาปัญหา สาเหตุของปัญหา และนำมาอภิปรายแสดงความคิดเห็นร่วมกันเพื่อกำหนดนโยบายและวัตถุประสงค์ของโครงการ การกำหนดวิธีการและแนวทางการ ดำเนินงาน ตลอดจนกำหนดทรัพยากรและแหล่งทรัพยากรที่จะใช้เพื่อการวิจัย

๓.๓ ร่วมดำเนินการการสนทนากลุ่มเฉพาะ เป็นการมีส่วนร่วมของประชาชนในการ ดำเนินการพัฒนา หรือเป็นขั้นตอนปฏิบัติการตามแผนการวิจัยที่ได้วางไว้ ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่ ประชาชนมีส่วนร่วมในการสร้างประโยชน์ให้กับชุมชน โดยการสนับสนุนด้านเงินทุน วัสดุ อุปกรณ์ และแรงงาน รวมทั้งการเข้าร่วมในการบริหารงาน การประสานขอความช่วยเหลือจาก ภายนอกในกรณีที่มีความจำเป็น

๓.๔ ร่วมรับผลประโยชน์ โดยประชาชนต้องมีส่วนร่วมในการกำหนดการแจกจ่าย ผลประโยชน์จากกิจกรรมการวิจัยในชุมชนในพื้นที่เป้าหมาย เสมอภาคกัน

๓.๕ การมีส่วนร่วมติดตามประเมินผลการดำเนินงานวิจัย และผลของการพัฒนาจากการดำเนินการไปแล้วว่าสำเร็จตามวัตถุประสงค์หรือไม่ มีปัญหาอุปสรรค และข้อจำกัดอย่างไร ด้วยแบบประเมินผลการปฏิบัติการเพื่อแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นได้ทันที และนำข้อผิดพลาดไปเป็นบทเรียนในการดำเนินการต่อไป การเปิดให้ประชาชนหรือชาวบ้านที่เกี่ยวข้องได้มีโอกาสเข้าร่วมกระบวนการวิจัย อันจะก่อให้เกิดรากฐานแห่งความยั่งยืนของการพัฒนา

๓.๕ การวิเคราะห์ข้อมูล

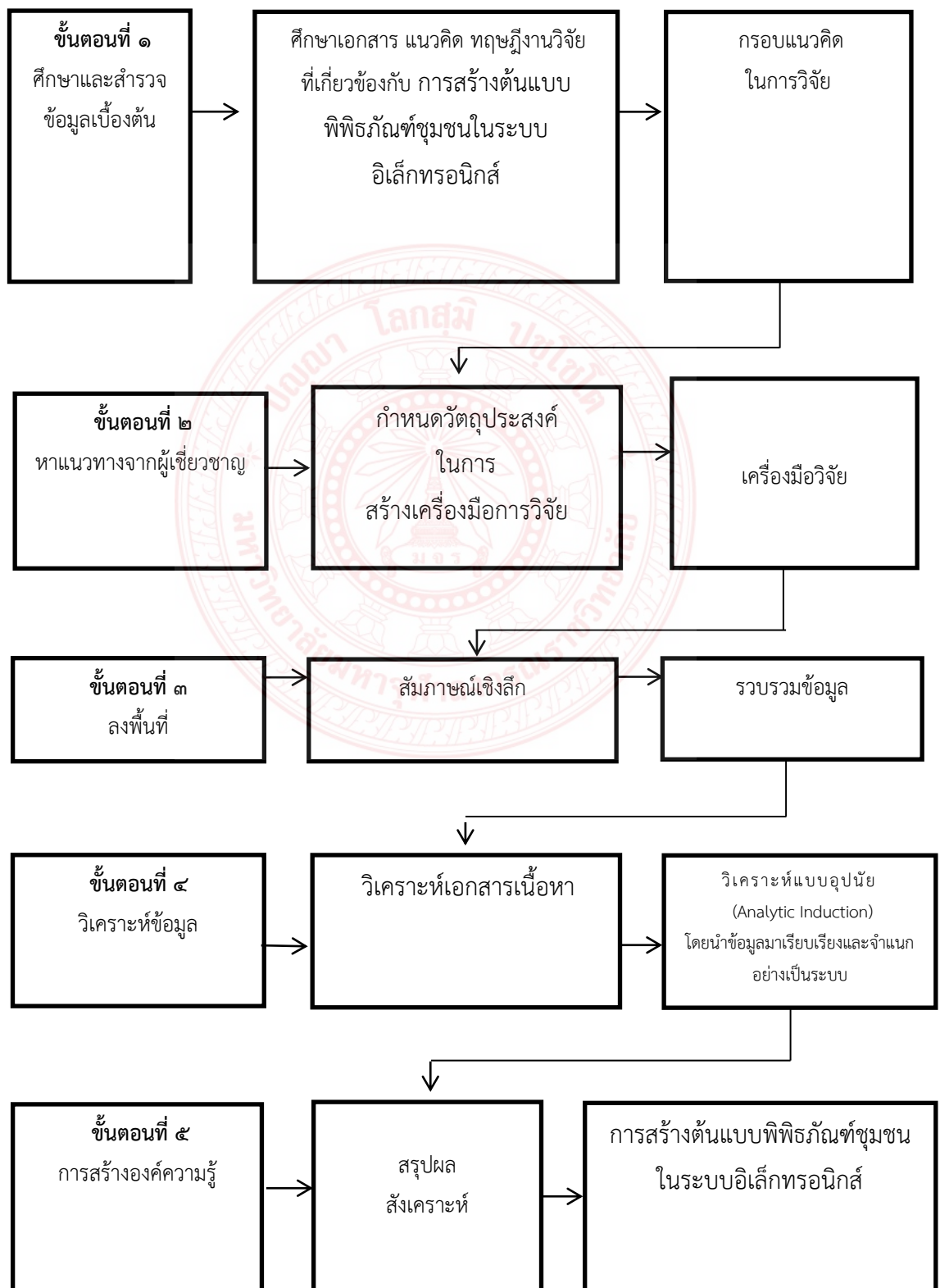
๑) ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสาร ใช้วิธีการวิเคราะห์เอกสารเนื้อหา (Content Analysis) นำเสนอข้อมูลด้วยวิธีการพรรณนา

๒) ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ (Interview) ใช้วิธีการวิเคราะห์แบบอุปนัย (Analytic Induction) โดยนำข้อมูลมาเรียบเรียงและจำแนกอย่างเป็นระบบ จากนั้นนำมาตีความหมาย เชื่อมโยงความสัมพันธ์และสร้างข้อสรุปจากข้อมูลต่างๆ ที่รวบรวมได้ โดยทำไปพร้อมกับ การเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งนี้เพื่อจะได้ศึกษาประเด็นต่างได้ลึกซึ้ง เมื่อประเด็นใดวิเคราะห์แล้วไม่มีความชัดเจนก็จะตามไปเก็บข้อมูลเพิ่มเติมในประเด็นต่างๆ เหล่านั้น เพื่อตอบคำถามหลักตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยข้อมูลเชิงคุณภาพได้นำมาวิเคราะห์เพื่อหาความเชื่อมโยง ความสัมพันธ์เชิงทฤษฎี

๓) ข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์แบบประเมินผลการปฏิบัติการ โดยใช้วิธีการวิเคราะห์แบบอุปนัย (Analytic Induction) โดยนำข้อมูลมาเรียบเรียงและจำแนกอย่างเป็นระบบ

๓.๖ ขั้นตอนการวิจัย

รายละเอียดขั้นตอนการดำเนินการวิจัย ๕ ขั้นตอน มีดังนี้



จากภาพแสดงให้เห็นว่า

ขั้นตอนที่ ๑ การศึกษาและสำรวจข้อมูลที่เกี่ยวข้อง เพื่อสรุปประเด็นที่จะนำมาใช้เป็นฐานในการศึกษา ได้ดำเนินการดังนี้

ขั้นที่ ๑ การศึกษาและสำรวจข้อมูลที่เกี่ยวข้องจากแหล่งข้อมูลต่างๆ เป็นการศึกษาเชิงเอกสาร (Documentary Research) และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ขั้นที่ ๒ กำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัยจากข้อมูลที่ได้จากการสังเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ขั้นตอนที่ ๒ การหาแนวทางจากผู้เชี่ยวชาญและผู้มีความเกี่ยวข้อง ในการกำหนดเครื่องมือ “การสร้างต้นแบบพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์”

ขั้นตอนที่ ๓ การลงพื้นที่เพื่อการสัมภาษณ์ (Interview) การวิจัยครั้งนี้ใช้ทั้งการสัมภาษณ์แบบกึ่งทางการ (Semi-Formal Interview) และการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ (Information Interview)

ขั้นตอนที่ ๔ การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการสรุปและสังเคราะห์

ขั้นตอนที่ ๕ การสร้างองค์ความรู้จากการวิเคราะห์สังเคราะห์ในประเด็นการสร้างต้นแบบพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ ด้วยการสร้างคิวอาร์โค้ดแสดงข้อมูลพื้นฐานของโบราณวัตถุ และทำการสร้างเว็บไซต์พิพิธภัณฑ์ชุมชนอิเล็กทรอนิกส์ และแอปพลิเคชันพิพิธภัณฑ์ชุมชนอิเล็กทรอนิกส์

บทที่ ๔

ผลการศึกษาวิจัย

โครงการวิจัยย่อย ๓ เรื่อง การสร้างต้นแบบพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ ภายใต้แผนงานวิจัย เรื่อง การจัดการพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ของจังหวัดลำปาง มีวัตถุประสงค์ ๓ ประการ ดังนี้ ๑) เพื่อสร้างแอปพลิเคชันพิพิธภัณฑ์ชุมชนด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ ๒) เพื่อพัฒนาระบบและเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ และ ๓) เพื่อเสนอต้นแบบพิพิธภัณฑ์ชุมชนด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ ในบทที่ ๔ ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการศึกษาวิจัย ดังนี้

๔.๑ การสร้างแอปพลิเคชันพิพิธภัณฑ์ชุมชนด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์

๔.๒ การพัฒนาระบบและเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์

๔.๓ เสนอต้นแบบพิพิธภัณฑ์ชุมชนด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์

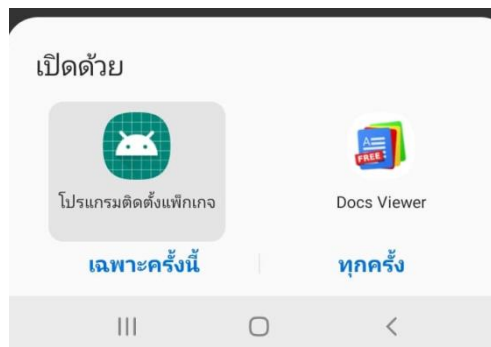
๔.๑ การสร้างแอปพลิเคชันพิพิธภัณฑ์ชุมชนด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์

งานวิจัยเรื่อง การสร้างต้นแบบพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ คณะผู้วิจัยได้ จัดสร้างแอปพลิเคชันพิพิธภัณฑ์ชุมชนด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ ชื่อว่า lpmuseim.net โดยได้นำเสนอ เรื่องราวประวัติความเป็นมาของวัด ประวัติการสร้างพิพิธภัณฑ์ชุมชน รวมทั้งภาพถ่าย ๓ มิติของ โบราณวัตถุ พร้อมด้วยข้อมูลเกี่ยวกับโบราณวัตถุทั้งหมด ๙๐ ชิ้น โดยเลือกโบราณวัตถุมาวัดละ ๓๐ ชิ้น และข้อมูลที่สามารถติดต่อสอบถามได้ ของพิพิธภัณฑ์ชุมชนจากวัดทั้ง ๓ แห่ง ใน ๓ อำเภอ ของจังหวัดลำปาง ได้แก่ (๑) วัดปงสนุกเหนือ ตำบลเวียงเหนือ อำเภอเมืองลำปาง (๒) วัดไหล่หิน หลวง ตำบลไหล่หิน อำเภอกะคา และ (๓) วัดบ้านหลด ตำบลนาคร้ว อำเภอแม่ทะ

การสร้างแอปพลิเคชันพิพิธภัณฑ์ชุมชนด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ มีวิธีการสร้าง ๙ ขั้นตอน คือ (๑) การศึกษาความต้องการของแอปพลิเคชัน (๒) การเตรียมเครื่องมือพัฒนาโปรแกรมหลัก (๓) การเตรียมแฟ้ม app.json ซึ่งเป็นข้อกำหนดแอปพลิเคชัน แต่ละ release (๔) การเตรียมแฟ้ม App.js (๕) การติดตั้งและสั่งประมวลผล (๖) การส่งผลงานขึ้นไปยัง expo.io (๗) การเข้าไปในเว็บ ไซต์ expo.io (๘) การเตรียมภาพสำหรับประกอบการพัฒนาแอปพลิเคชันใน Store และ (๙) การเข้าไปสมัครใช้งาน google developer account ซึ่งวิธีการสร้างแอปพลิเคชันพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบ อิเล็กทรอนิกส์ ทั้ง ๙ ขั้นตอนดังกล่าว มีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ ๑ คือ ขั้นตอนการศึกษาความต้องการของแอปพลิเคชัน

จากการศึกษาขั้นตอนการแรก คือ ขั้นตอนการศึกษาความต้องการของแอปพลิเคชันพบว่า คณะผู้วิจัยมีความต้องการในการจัดทำ webview เชื่อมโยงกับเว็บไซต์ที่เป็น responsive web design สามารถแสดงผลบนอุปกรณ์ต่าง ๆ ได้ และผู้ดูแลโครงการได้จดทะเบียนเป็น .net เรียบร้อยแล้ว สามารถเข้าบริหารจัดการผ่าน Direct Admin Control Panel ซึ่งสามารถใช้บริการ upload หรือ download ผ่าน ftp protocol และเปิดโฮมเพจได้ผ่านพอร์ต ๘๐ ส่วนการพัฒนาด้วย thinkable.com



ภาพประกอบที่ ๔.๑ การศึกษาความต้องการของแอปพลิเคชัน

นั้น การใช้ webview จะต้องใช้บริการ ssl ซึ่งระบบของ web hosting มีให้บริการแบบฟรี และมีข้อจำกัด ขั้นตอนการใช้ ssl คือ download แพคเกจระบบจาก public_html และ upload เข้าไปยัง private_html แล้วแก้ไขรหัสต้นฉบับเพื่อให้สามารถทำงานกับ https ได้ แต่ผลงานที่ได้จะมี logo ของ thinkable จึงพัฒนาด้วยเครื่องมือนี้เพื่อเปรียบเทียบผลระหว่าง android กับ ios เท่านั้น ซึ่งผู้พัฒนาเลือกพัฒนา application เพื่อส่งผลงานเผยแพร่ใน play store เนื่องจากมีความยืดหยุ่นในการพัฒนา และติดตั้งได้ง่ายโดยผู้ใช้งานกว่า

ขั้นตอนที่ ๒ คือ ขั้นตอนการเตรียมเครื่องมือพัฒนาโปรแกรมหลัก

จากการศึกษา พบว่า เครื่องมือที่นิยมพัฒนาแอปพลิเคชันในปัจจุบัน คือ nodejs และ react native เชื่อมโยงกับ expo.io เผยแพร่บน google play store แล้วได้ทดสอบคู่ขนานไปกับการใช้บริการพัฒนาแอปพลิเคชันบน thinkable.com พบว่า การใช้ react native จะมีประสิทธิภาพ และไม่ติดปัญหา license หลังพัฒนาแล้วเสร็จ เนื่องจากเครื่องมือต่าง ๆ เป็น open source จึงได้ติดตั้งโปรแกรมต่าง ๆ เพื่อใช้พัฒนา ดังนี้



ภาพประกอบที่ ๔.๒ การเตรียมเครื่องมือพัฒนาโปรแกรมหลัก

- ติดตั้ง nodejs จาก <https://nodejs.org/en/download>

- เข้าคอสแล้วสั่งเริ่มต้น react native project ด้วย `npm install -g create-react-native-app`
- ติดตั้ง yarn ด้วย `https://classic.yarnpkg.com/en/docs/install/#windows-stable`
- ติดตั้ง expo ด้วย `npm install -g expo-cli`
- สร้าง project ด้วย `create-react-native-app myapp`
- ทดสอบ project ด้วย `npm start`

ขั้นตอนที่ ๓ คือ ขั้นตอนการเตรียมแฟ้ม `app.json` ซึ่งเป็นข้อกำหนดแอปพลิเคชันแต่ละ release

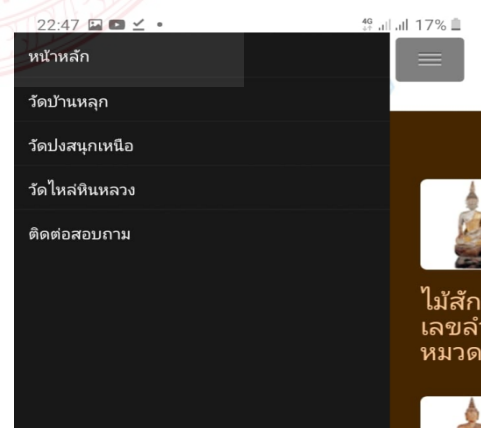
ขั้นตอนการเตรียม `app.json` ซึ่งเป็นข้อกำหนดแอปพลิเคชันแต่ละ release คณะผู้วิจัยได้ทำการจัดเตรียมแฟ้ม ที่มีชื่อว่า `{ "expo": { "name": "LP Museum", "slug": "lpmuseum", "privacy": "public", "sdkVersion": "39.0.0", "platforms": ["android", "ios", "web"], "version": "1.0.1", "orientation": "portrait", "icon": "./assets/icon.png", "splash": { "image": "./assets/splash.png", "resizeMode": "contain", "backgroundColor": "#ffffff" }, "updates": { "fallbackToCacheTimeout": 0 }, "assetBundlePatterns": ["**/*"], "android": { "package": "com.thaiall.lpmuseum", "versionCode": 2, "permissions": [] }, "ios": { "bundleIdentifier": "com.thaiall.lpmuseum", "supportsTablet": true } } }`

ขั้นตอนที่ ๔ คือ ขั้นตอนการเตรียมแฟ้ม `App.js`

มีการเตรียมแฟ้ม `App.js` โดยเลือกเขียนคำสั่ง `html` เพื่อแสดงหน้าโฮมเพจแรก แทนการใช้ `webView` แบบกำหนด `url` โดยตรง ซึ่งจะไม่เห็นหน้าแรกในแอปพลิเคชัน แต่เรียกหน้าแรกจาก `url` มาแสดง ซึ่งพบว่าวิธีการเรียก `url` โดยตรง อาจไม่ผ่านเงื่อนไขการเผยแพร่แอปพลิเคชันของ google play store จึงพัฒนาแบบนั้นในรุ่นที่ ๑ เมื่อต้องพัฒนาเพื่อส่งเข้า google play store จึงใช้เทคนิค `html` ทั้งหมดก่อนพัฒนาเป็นรุ่นต่อ ๆ ไป

```
import React, { Component } from 'react';
import { WebView } from 'react-native-webview';
```

```
export default class App extends Component {
  render() {
    return (
      <WebView
```



ภาพประกอบที่ ๔.๓

การเตรียมแฟ้ม `App.js`

```
originWhitelist=[{"*"}] source={{ html: "<center><h1><div style='font-size:72;'>LP
MUSEUM</div> <br/>การจัดการพิพิธภัณฑ์ชุมชน<br/>ในระบบอิเล็กทรอนิกส์ของจังหวัดลำปาง
<br/>โดย พระครูสิริธรรมบัณฑิต, ผศ. <br/>ผู้อำนวยการวิทยาลัยสงฆ์นครลำปาง<br/>หัวหน้า
แผนวิจัยและคณะ<br/> <br/><a href='http://www.lpmuseum.net/banlook.html'>วัดบ้าน
หลุก</a> <br/><a href='http://www.lpmuseum.net/pongsanook.html'>วัดปงสนุกเหนือ
</a> <br/><a href='http://www.lpmuseum.net/raihen.html'>วัดไหล่หินหลวง </a>
<br/><a href='http://www.lpmuseum.net/research.html'><imgsrc=http://www.lpmuseu
m.net/images/research%20index.jpg></a></h1></center>" }} style={{marginTop: 50}}
/> ); }}
```

ขั้นตอนที่ ๕ คือ ขั้นตอนการติดตั้งและสั่งประมวลผล

ขั้นตอนการติดตั้งและสั่งประมวลผล คณะผู้วิจัย พบว่า วิธีการ build แต่ละครั้งอาจพบปัญหาแตกต่างกัน จากความไม่เข้ากันของ application จึงต้องมีการติดตั้ง ทดสอบ และเลือกรุ่นที่เข้ากันได้มาใช้งาน ดังตัวอย่างการติดตั้ง react-native-webview แบบกำหนดรุ่น ซึ่งตัวอย่างนี้ใช้รุ่น ๑๐.๗.๐ และพบว่าสามารถประมวลผลได้ตามปกติ บน web

- npm install --save react-native-webview@10.7.0
- npm audit fix
- npm install
- npm audit fix
- npm run web

ขั้นตอนที่ ๖ คือ ขั้นตอนการส่งผลงานขึ้นไปยัง expo.io

ขั้นตอนการส่งผลงานขึ้นไปยัง expo.io เริ่มต้นจากการสมัครใช้งาน expo.io ในฐานะผู้พัฒนา ที่จะส่ง application ขึ้นไปเผยแพร่ และมี application ของ expo ในฝั่งผู้พัฒนาที่สามารถติดตั้งบน android mobile เพื่อทดสอบ application เหล่านั้นได้โดยตรง และเชื่อมโยงบัญชีผลงานของผู้พัฒนา ซึ่งการ build ผลงานหลังการปรับปรุงในแต่ละ release ตามข้อเสนอแนะของ tester นั้น มีขั้นตอนดังนี้

- expo fetch:android:keystore
- expo build:android -t app-bundle
- expo build:android
- expo build:ios

ขั้นตอนที่ ๗ คือ ขั้นตอนการเข้าไปในเว็บไซต์ expo.io

คณะผู้วิจัยต้องการเข้าไปในเว็บไซต์ expo.io โดยใช้บัญชีที่ผูกกับระบบ ที่ใช้ในการ build แล้ว download แอป myapp.apk, myapp.aab และ myapp.tar.gz เพื่อนำไปใช้เผยแพร่ หรือ เตรียมสำหรับนำเข้า play store ซึ่งการส่งเข้า play store ต้องแสดงถึงความก้าวหน้าโดยกำหนดรุ่นตามลำดับ ทำให้ต้องมีการ build หลายครั้ง เพื่อให้ได้ release หลายรุ่น แต่การใช้แอป myapp.apk สามารถนำไปใช้บน android mobile ได้ทันที หรือแชร์ใน website ผ่าน QR Code ก็สามารถทำได้ และใช้งานได้จริง ซึ่งการติดตั้ง myapp.apk แบบไม่ผ่าน play store ก็จะมีขั้นตอนที่ผู้ใช้ต้องเข้าใจ

ขั้นตอนที่ ๘ คือ ขั้นตอนการเตรียมภาพสำหรับประกอบการพัฒนาแอปพลิเคชันใน Store

ขั้นตอนการเตรียมภาพสำหรับประกอบการพัฒนาแอปพลิเคชันใน Store เริ่มต้นจากเข้าไปเลือกภาพจาก lpmuseum.net และตัดต่อภาพตามขนาดที่ต้องการ โดยใช้ Adobe Photoshop, Microsoft Paint และ Irfan view เพื่อจัดเตรียมภาพ icon , splash , cover และภาพตัวอย่างหน้าจอบนอุปกรณ์

ภาพประกอบที่ ๔.๔ การเตรียมภาพ
ประกอบการพัฒนาแอปพลิเคชัน



ขั้นตอนที่ ๙ คือ ขั้นตอนการเข้าไปสมัครใช้งาน google developer account

วิธีการเข้าไปสมัครใช้งาน google developer account เริ่มต้นจากการเข้าไปที่ <https://play.google.com/console> และชำระค่าธรรมเนียม \$25 เพื่อการได้รับสิทธิ์ในการ upload application ขึ้นไปยัง play store ดำเนินการส่งแอป myapp.apk พร้อมรายละเอียดต่าง ๆ ของแอปพลิเคชัน โดยส่งเข้าไปเพื่อรับการทดสอบในแต่ละ release จนถึงการผลิตขึ้น production release แล้วรอการทดสอบ และตรวจสอบเงื่อนไขต่าง ๆ อีกระยะหนึ่ง จึงจะได้รับการอนุมัติเผยแพร่ใน play store

ภาพประกอบที่ ๔.๕ การเข้าไปสมัคร
ใช้งาน google developer account



๔.๒ การพัฒนาระบบและเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์

การจากศึกษาวิจัย พบว่า พิพิธภัณฑ์ชุมชนทั้ง ๓ แห่ง จากวัดทั้ง ๓ วัด ใน ๓ อำเภอของ จังหวัดลำปาง ได้แก่ (๑) วัดปงสนุกเหนือ ตำบลเวียงเหนือ อำเภอเมืองลำปาง (๒) วัดไหล่หินหลวง ตำบลไหล่หิน อำเภอกาฬสินธุ์ และ (๓) วัดบ้านหลด ตำบลนาครี อำเภอแม่ทะ ยังไม่ได้มีการพัฒนาระบบและเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ คณะผู้วิจัยและผู้ดูแลพิพิธภัณฑ์ชุมชนทั้ง ๓ แห่ง มีความเห็นว่าการพัฒนาระบบและเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ เพื่ออำนวยความสะดวกในการศึกษาค้นคว้าข้อมูล และเพื่อเป็นการรักษาฐานข้อมูลเอาไว้ได้ในระยะยาว

ก่อนจะมีการพัฒนาระบบและเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ คณะผู้วิจัยโครงการย่อยที่ ๒ โดยพระครูสิริธรรมบัณฑิตและคณะผู้วิจัย ได้ลงพื้นที่ภาคสนามเพื่อ จัดทำรูปแบบทะเบียนโบราณวัตถุของพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อนำมาพัฒนาระบบ และเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ต่อไปตามลำดับ แบ่งได้เป็น ๓ ขั้นตอน ได้แก่ (๑) การขึ้นทะเบียนโบราณวัตถุ (๒) การจัดทำระบบโดยมีการ มีการสร้าง QR Code และ (๓) การพัฒนาระบบและเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ โดยการจัดทำเว็บไซต์ พิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งแต่ละขั้นตอนมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ ๑ คือ ขั้นตอนการขึ้นทะเบียนโบราณวัตถุ

จากการศึกษา พบว่า รูปแบบและการขึ้นทะเบียนโบราณเป็นมรดกทางศิลปวัฒนธรรม โดยเฉพาะโบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ เป็นสิ่งที่บรรพบุรุษได้สรรค์สร้างขึ้นมา เป็นสมบัติอันมีค่าอย่างมาก และประเมินค่าไม่ได้ มรดกทางวัฒนธรรมของมนุษยชน เกิดจากพุทธิปัญญาของชุมชนชนเหล่าใด อัน เป็นการแสดงคุณค่าในตัวของตนเองโดยสมบูรณ์ เป็นอัตลักษณ์ในแต่ละชุมชน รวมทั้งมรดกทางศิลปวัฒนธรรมสิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่มีความค่าทางศิลปะ ประวัติศาสตร์ โบราณคดี เป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นถึงความเจริญรุ่งเรืองทางอารยธรรมของชุมชนและประเทศชาตินับแต่อดีต จึงเป็นความจำเป็นอย่างมากที่จะต้องสงวนรักษา อนุรักษ์โบราณวัตถุ ศิลปวัตถุเหล่านี้ไว้มิให้สูญหายไปจากผืนแผ่นดินไทย ดังที่กรมศิลปากรได้ออกพระราชบัญญัติเกี่ยวกับโบราณวัตถุอาทิเช่น อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๑๔ แห่งพระราชบัญญัติโบราณสถาน โบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ และพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๐๔ แก้ไขเพิ่มเติมโดยพระราชบัญญัติโบราณสถาน โบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ และพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ (ฉบับที่ ๒) พ.ศ. ๒๕๓๕ จึงประกาศ ขึ้นทะเบียนโบราณวัตถุและศิลปวัตถุ ที่มีได้อยู่ในความครอบครองของกรมศิลปากร รวม ๕๑ แห่ง จำนวน ๓๖๕ รายการ โดยปัจจุบัน พิพิธภัณฑ์อิเล็กทรอนิกส์ในจังหวัดลำปาง มี ๕ แห่ง ได้แก่ ๑) ปงสนุก ๒) ธนบดี ๓) วัดพระแก้ว ๔) ป้องนั๊ก (ค่ายสุรศักดิ์) ๕) หอปุมละกอน

จากการที่คณะผู้วิจัยได้ลงเก็บข้อมูลในพื้นที่ทั้ง ๓ แห่ง ในจังหวัดลำปาง ได้แก่ (๑) วัดปงสนุกเหนือ ตำบลเวียงเหนือ อำเภอเมืองลำปาง (๒) วัดไหล่หินหลวง ตำบลไหล่หิน อำเภอกะคา และ (๓) วัดบ้านหลุก ตำบลนาคร้ว อำเภอแม่ทะ พบว่า การสร้างรูปแบบและการขึ้นทะเบียนวัตถุโบราณ ควรมีการใส่รายละเอียด เพื่อการนำไปบรรจุในระบบอิเล็กทรอนิกส์ในโบราณวัตถุของพิพิธภัณฑ์ โดยการพิจารณาจากภูมิปัญญาท้องถิ่นในแต่ละแห่ง ที่ส่วนมากการจัดเก็บชิ้นกลางจะเป็นเครื่องมือการเกษตรโดยมาก การทักทอผ้าฝ้าย ส่วนชิ้นบนมีธรรมกับพิพิธภัณฑ์ของสิ่งของในพิพิธภัณฑ์ไม่ได้รับทุนจากภายนอก กรรมการวัดเป็นผู้ระดมปัจจัยสร้าง เนื่องจากเห็นว่าโครงสร้างของอาคารหลังนี้เป็นโรงเรียนพระปริยัติธรรมเก่า จึงประกาศขอคณะศรัทธาวัดบ้านหลุก ระดมของเก่ามาเก็บไว้ที่วัด เดิมที่อาคารหลังนี้เป็นโรงเรียนพระปริยัติธรรมวัดบ้านหลุก สร้างมาเป็นระยะเวลา ๕๐ กว่าปี สร้าง ๒๕๐๓ เรือนไม้ที่ปักปิด โดยในอดีตเรียนธรรม บาลี สอนนักเรียน^๒ การเก็บของที่มีคุณค่า ไม่มีแยกแผนก^๓ ของขึ้นใดมาก่อนก็ให้ช่างติดไปตามลำดับการรับเข้ามา โดยจะแสดงชื่อของผู้บริจาค สถานที่ที่รวบรวมสิ่งของไม่ได้รับการสนับสนุนทุนจากหน่วยงานใดหน่วยงานหนึ่งเข้ามาสนับสนุน โดยคณะกรรมการวัด และพระภิกษุสงฆ์ในวัด ระดมทุนมาบูรณปฏิสังขรณ์ด้วยงบประมาณ ๗ แสนบาท ใช้เวลาระดมทุนเพื่อบูรณะประมาณ ๑ ปี ซึ่งเริ่มต้นหลวงพ่อเคยเห็นตัวอย่างจากวัดไหล่หิน วัดปงสนุก และวัดสูงเม่น จึงอยากพัฒนาภายในวัดของตนเองบ้าง โดยมีเงินวัดทอดผ้าป่า กฐิน ชาวบ้าน รวบรวมปัจจัยมาสนับสนุนอย่างต่อเนื่อง นับตั้งแต่เริ่มเริ่มดำริสร้างพิพิธภัณฑ์ มีความคิดประมาณ ๒-๓ ปี บูรณะเสร็จเมษายน ๒๕๖๓ ชาวบ้านก็ทยอยเอาของบริจาคส่วนใหญ่จะเป็น ๑) เครื่องมือเครื่องใช้ทางเกษตร ๒) เครื่องทอผ้า ๓) เครื่องใช้ในครัวเรือน ๔) เครื่องดนตรี ๕) อาวุธ ๖) รถจักรยานยนต์ ล้อเกวียน ผ่านการแนะนำของนักวิชาการ รวมทั้งตั้งให้พระสงฆ์เป็นผู้ดูแล มีการให้ช่างมาบำรุงรักษา^๔

สำหรับการสร้างรูปแบบและการขึ้นทะเบียนวัตถุโบราณ ควรมีการใส่รายละเอียด^๕ ได้แก่

๑. ปีพุทธศักราชที่สร้างผลงานชิ้นนั้น อาทิเช่น พระพุทธรูปนั้นเกิดขึ้นในสมัยใด
๒. วัสดุ อาทิเช่น ไม้ที่นำมาแกะสลักจัดเป็นไม้ชนิดใด เช่น ไม้สัก ไม้ขนุน ฯลฯ
๓. ขนาดของโบราณวัตถุ อาทิเช่น พระพุทธรูปนั้นมีรูปทรงอย่างไร มีขนาดเท่าไร^๖

^๑ พระครูโพธิ์โรจน์ยติกิจ (สุวรรณ บุญทา), เจ้าอาวาสวัดบ้านหลุก, ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓.

^๒ นายองอาจ เรือนแจ้, กรรมการวัดวัดบ้านหลุก, ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓.

^๓ นางกัลยา ใจเปียง, กรรมการวัดวัดบ้านหลุก, ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓.

^๔ นายป๋าย บุญพุดธิ์ไพบุลย์, กรรมการวัดวัดบ้านหลุก, ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓.

^๕ นางอรุณี สานใจวงศ์, ชาวบ้านวัดบ้านหลุกวัดบ้านหลุก, ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓.

^๖ นายธนวุฒิ ทิพย์มณฑา, ชาวบ้านวัดบ้านหลุกวัดบ้านหลุก, ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓.

๔. รูปทรงของโบราณวัตถุ อาทิเช่น เป็นพระพุทธรูปปางอะไร

๕. ประวัติของผู้สร้างชิ้นงาน อาทิเช่น คนแกะสลักและสร้างพระพุทธรูป นอกจากนี้ควร มีเอกสารลงทะเบียนวัตถุโบราณ และมีการจัดหมวดหมู่ให้ชัดเจน

๕.๑ ควรมีการจัดหมวดหมู่ของวัตถุโบราณทั้ง ๓๐ ชั้น โดยใช้อักษร/ตัวเลข^๗

๕.๒ ควรมีการจัดแบ่งเป็นหมวดหมู่ แบ่งชนิดของพระพุทธรูปนั้น ๆ ว่าทำจากไม้ หรือว่าโลหะ หากทำจากไม้ ก็กำหนดหมวดที่ ม.๐๐๑ ถ้าทำจากโลหะ ก็กำหนดเป็น ล.๐๐๑ เป็นต้น

๕.๓ ควรมีการลงทะเบียนวัตถุในพิพิธภัณฑ์ทั้ง ๓๐ ชั้น

ในการการสร้างรูปแบบ และการขึ้นทะเบียนวัตถุโบราณ ควรมีข้อมูลที่บอกถึงวัตถุแต่ละ ชิ้น เช่น เลขทะเบียนวัตถุ, ชื่อวัตถุ, หมวดหมู่, ขนาด (ความสูง, ความกว้าง, ความยาว), สภาพ (สมบูรณ์, ชำรุด), สภาพของวัตถุ เพื่อความละเอียด และสะดวกต่อการหาวัตถุชิ้นนั้นๆ รูปแบบสมัย/ อายุ, หากเป็นพระพุทธรูป ควรบอกถึงพุทธลักษณะต่างๆ พุทธลักษณะ (ปาง) และภาพถ่าย^๘ ผู้แกะสลัก ระยะเวลาในการแกะสลัก ชนิดของไม้ และรูปถ่าย ๓๖๐ องศา^๙



ภาพประกอบที่ ๔.๖ : การถ่ายภาพโบราณวัตถุ

รูปแบบและการขึ้นทะเบียนโบราณวัตถุ ควรใส่รายละเอียดต่าง ๆ ได้แก่ เรื่องราว เนื้อหา รูปแบบศิลปะ (เช่น เครื่องแต่งกาย ยานพาหนะ ที่อยู่อาศัย สถาปัตยกรรม วิถีชีวิต) เหตุการณ์ เรื่องราวทางประวัติศาสตร์ เหตุการณ์หรือเรื่องราวทางพุทธประวัติ อายุของภาพประมาณ

^๗ นายไล ชัยวงษ์, ชาวบ้านวัดบ้านหลุกวัดบ้านหลุก, ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓.

^๘ นายตันตะวัน สุวรรณศรี, นักพัฒนาระบบการขึ้นทะเบียนอิเล็กทรอนิกส์, ๒๕ กรกฎาคม ๒๕๖๓.

^๙ นางศรีแก้ว วงศ์แข็งดี, กรรมการวัดวัดบ้านหลุก, ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓.

๘๐ – ๑๐๐ ปี^{๑๐} จัดแบ่งตามประเภท เช่น เครื่องใช้ในครัวเรือน เครื่องมือทางการเกษตร เครื่องจักรสาน เครื่องทอผ้า งานแกะสลัก ฯลฯ

การจัดหมวดของพิพิธภัณฑ์ ควรมีการใส่รายละเอียด หมวดหมู่อย่างไรในการจัดการระบบทะเบียนโบราณวัตถุของพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อความสะดวกในการค้นคว้าข้อมูลและการบำรุงรักษาโบราณวัตถุของพิพิธภัณฑ์ชุมชน ควรจัดหมวดหมู่ตามประเภทของสิ่งของที่อยู่ภายในพิพิธภัณฑ์แห่งนั้น เช่นจัดแบ่งเป็น ๒ หมวด โดยหมวดหลัก แบ่งตามประเภทของวัตถุ หมวดรองอาจเป็นวัสดุที่ใช้ทำวัตถุชิ้นนั้น^{๑๑}

การจัดหมวดหมู่ชิ้น ต้องดูตามประเภทของสิ่งของที่อยู่ภายในพิพิธภัณฑ์แต่ละแห่ง^{๑๒} ควร แบ่งตามประเภทของวัตถุ เช่น หมวดพระพุทธรูป หมวดของใช้ หมวดเสื้อผ้า เป็นต้น ควรมีเลขรหัสวัตถุ ใน Application^{๑๓} ควรใส่ข้อมูลดังนี้

๑. สถานที่ตั้งของวัด
๒. ประวัติความเป็นมาของวัด
๓. สิ่งสำคัญที่อยู่ในวัด อาทิ โบราณสถาน โบราณวัตถุ
๔. ประวัติการสร้างพิพิธภัณฑ์ของวัด พ.ศ. ๒๕๔๗ (ข้อมูลดูได้จากประวัติหนังสือของวัด)
๕. โบราณวัตถุจำนวน ๓๐ ชิ้น เรียงตามรหัสที่จัดเก็บไว้ในพิพิธภัณฑ์ ควรขึ้นทะเบียน

โบราณวัตถุ และมีการสร้าง QR Code และ Application โดยควรส่งเสริมให้พิพิธภัณฑ์ชุมชนมีความทันสมัยมากยิ่งขึ้น ซึ่งปัจจุบัน มีแต่ QR Code ของประวัติวัดเท่านั้น ทางวัดจึงต้องการสร้างคนรุ่นใหม่ ให้มาช่วยถ่ายรูป ลงทะเบียนโบราณวัตถุ และทำ QR Code โดยการจัดหมวดหมู่ของพิพิธภัณฑ์ ควรมีการใส่รายละเอียด ดังนี้

๑. จัดหมวดหมู่ตามวัสดุ เช่น ทำจากผ้า โลหะ ไม้ กระดาษ เป็นต้น
๒. จัดหมวดหมู่ตามขนาด เช่น ขนาดเล็ก ขนาดกลาง ขนาดใหญ่ โดยเรียงจากเล็กไปหา

ใหญ่

๓. จัดหมวดหมู่ของภาพพระพุทธรูป โดยเรียงตามเรื่องราว เรียงตามทศชาติ/เรียงตามกัณฑ์

ต่าง ๆ

๔. การขึ้นทะเบียนวัตถุโบราณ ควรใส่ชื่อตัววัด/ปี พ.ศ./รหัส เช่น วบล./๒๕๖๓/๐๐

^{๑๐} พระน้อย นรุตตโม (น้อย นาคิม), เจ้าอาวาสวัดปงสนุกเหนือ, ๒๗ กรกฎาคม ๒๕๖๓.

^{๑๑} นางสาวเมธิณี ศรีบุญเรือง, นักพัฒนาระบบการขึ้นทะเบียนอิเล็กทรอนิกส์, ๒๕ กรกฎาคม ๒๕๖๓.

^{๑๒} นายต้นตะวัน สุวรรณศรี, นักพัฒนาระบบการขึ้นทะเบียนอิเล็กทรอนิกส์, ๒๕ กรกฎาคม ๒๕๖๓.

^{๑๓} นายอัศม์เดช มาลัย, เจ้าหน้าที่ดูแลพิพิธภัณฑ์วัดปงสนุกเหนือ, ๒๗ กรกฎาคม ๒๕๖๓.

๕. อาคารพิพิธภัณฑ์ ด้านบนจะเก็บพระพุทธรูป และคัมภีร์ใบลาน/คัมภีร์ธรรม/คัมภีร์โบราณเอาไว้

๖. ช่างแกะสลักควรได้แสดงฝีมือโชว์ผลงานการแกะสลักพระพุทธรูป ฯลฯ มาบริจาคไว้ที่พิพิธภัณฑ์ และใส่รายละเอียดว่าเป็นผลงานของครอบครัวไหน เพื่อมีคนที่มาเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ขึ้น ขอบในผลงานแกะสลักและอยากติดต่อช่าง จะได้ช่วยโฆษณาสินค้าแกะสลักไปในตัว เนื่องจากชุมชนบ้านหลด เป็นหมู่บ้านแกะสลักที่มีช่างฝีมือดี แกะสลักสิ่งของต่าง ๆ สวยงาม เพื่อเป็นการสืบทอดและรักษาผลงานแกะสลักของช่างในชุมชนเอาไว้

สรุปได้ว่าการขึ้นทะเบียนโบราณวัตถุ ใช้ทะเบียนรหัสเดิม ต่อจากวัตถุอื่น เช่น วปน./๒๕๕๑/๒๒๑ ซึ่งแสดงถึง (ชื่อวัด (สถานที่)/ปีที่ทำ/รหัสทะเบียนวัตถุ) ในอดีตหน่วยงานที่เข้ามาดูแลเรื่องนี้ คือ ศูนย์โบราณคดีภาคเหนือของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่)^{๑๔} ส่วนใหญ่สิ่งของในพิพิธภัณฑ์ได้มาจากการบริจาคประมาณ ๙๐ เปอร์เซ็นต์ คณะกรรมการวัดจึงควรช่วยกันคิด ช่วยกันจัดวาง และมีช่างมาช่วยจัดวางสิ่งของ แต่ไม่ได้จัดระบบหมวดหมู่ และไม่มีการสร้างรูปแบบการขึ้นทะเบียนวัตถุโบราณ ของที่รับบริจาคมาแต่ละชิ้น จึงไม่ได้จัดเป็นหมวดหมู่ จัดวัตถุแต่ละชิ้นในพิพิธภัณฑ์ชุมชน ล้านนาวัดบ้านหลด และมีป้ายที่เขียนด้วยลายมือ^{๑๕} ระบุชื่อ-นามสกุล ของผู้บริจาค ควรแยกประเภทของวัตถุสิ่งของ ว่าเป็นเครื่องมือการเกษตร เครื่องใช้ในครัวเรือน หรือวัตถุสิ่งของใดที่สะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิตชุมชน^{๑๖}

ในกรณีที่พื้นที่ศึกษาต้องการขึ้นทะเบียนโบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ ต้องจัดการตามขั้นตอนการจำแนกได้เป็น ๒ ประเภท คือ

๑. โบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ ที่อยู่ในความดูแลของกรมศิลปากร ซึ่งได้แก่โบราณวัตถุ ศิลปวัตถุที่เป็นทรัพย์สินแผ่นดิน โบราณวัตถุ ศิลปวัตถุที่อยู่ในพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ แหล่งโบราณคดี อุทยานประวัติศาสตร์ต่าง ๆ โดยหน่วยงานที่รับผิดชอบจะจัดทำทะเบียนบัญชีแสดงทรัพย์สินของแผ่นดินไว้ในรูปของทะเบียนโบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ และบัตรประจำวัตถุแต่ละรายการไว้

๒. โบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ ในครอบครองของวัดและเอกชน โดยการสำรวจทำบัญชีและคัดเลือกโบราณวัตถุ ศิลปวัตถุขึ้นสำคัญและมีคุณค่าพิเศษและประกาศขึ้นทะเบียนในราชกิจจานุเบกษา

การขึ้นทะเบียนโบราณสถานเป็นหลักการสำคัญประการหนึ่งของกฎหมายในอันที่จะคุ้มครองควบคุมดูแลรักษาโบราณสถาน ตามพระราชบัญญัติโบราณสถาน โบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ

^{๑๔} นายธนวิชัย ปันพัน, เจ้าหน้าที่ดูแลพิพิธภัณฑ์วัดปงสนุกเหนือ, ๒๗ กรกฎาคม ๒๕๖๓.

^{๑๕} นายจิรายุส อินทร์พรหม, เจ้าหน้าที่ดูแลพิพิธภัณฑ์วัดปงสนุกเหนือ, ๒๗ กรกฎาคม ๒๕๖๓.

^{๑๖} นายภาสกร สุริยะ, เจ้าหน้าที่ดูแลพิพิธภัณฑ์วัดปงสนุกเหนือ, ๒๗ กรกฎาคม ๒๕๖๓.

และพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๐๔ ซึ่งได้แก้ไขเพิ่มเติมโดยพระราชบัญญัติโบราณสถาน โบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ และพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ (ฉบับที่ ๒) พ.ศ. ๒๕๓๕ ได้กำหนดเรื่องการขึ้นทะเบียนโบราณสถานไว้ในมาตรา ๗ ว่า “เพื่อประโยชน์ในการดูแลรักษาและการควบคุมโบราณสถาน ให้เป็นไปตามพระราชบัญญัติ ให้อธิบดีมีอำนาจประกาศในราชกิจจานุเบกษา ขึ้นทะเบียนโบราณสถานใดๆ ตามที่อธิบดีเห็นสมควรได้ และให้มีอำนาจกำหนดเขตที่ดินตามที่เห็นสมควรเป็นเขตของโบราณสถานโดยให้ถือว่าเป็นโบราณสถานด้วยก็ได้ ประกาศดังกล่าวนี้อธิบดีจะเพิกถอนหรือแก้ไขเพิ่มเติมก็ให้กระทำได้โดยประกาศในราชกิจจานุเบกษา ซึ่งการขึ้นทะเบียนโบราณสถานตามความในวรรคก่อน ถ้าโบราณสถานนั้นมีเจ้าของหรือผู้ครอบครองโดยชอบด้วยกฎหมาย ให้อธิบดีแจ้งเป็นหนังสือให้เจ้าของหรือผู้ครอบครองทราบ ถ้าเจ้าของหรือผู้ครอบครองไม่พอใจก็ให้มีสิทธิร้องต่อศาลภายในกำหนดสามสิบวันนับแต่วันที่อธิบดีแจ้งให้ทราบ ขอให้ศาลมีคำสั่งให้อธิบดีระงับการขึ้นทะเบียนและหรือการกำหนดเขตที่ดินให้เป็นโบราณสถานแล้วแต่กรณีได้ ถ้าเจ้าของหรือผู้ครอบครองมิได้ร้องขอต่อศาล หรือศาลมีคำสั่งคดีถึงที่สุดให้ยก คำร้องขอของเจ้าของหรือผู้ครอบครอง ให้อธิบดีดำเนินการขึ้นทะเบียนได้”

จากบทบัญญัติมาตรา ๗ ดังกล่าวสามารถนำมาสรุปเป็นหลักเกณฑ์การขึ้นทะเบียนได้ดังนี้

๑. อสังหาริมทรัพย์ที่จะขึ้นทะเบียนต้องเป็นโบราณสถานตาม บทนิยามของคำว่า “โบราณสถาน” ตามกฎหมาย
๒. การขึ้นทะเบียนโบราณสถานที่ไม่มีเจ้าของหรือผู้ครอบครองโดยชอบด้วยกฎหมาย ให้อธิบดีกรมศิลปากรเป็นผู้มีอำนาจประกาศขึ้นทะเบียนโบราณสถานและมีอำนาจกำหนดเขตที่ดินตามที่เห็นสมควรเป็นเขตของโบราณสถาน ซึ่งเขตของโบราณสถานนี้ให้ถือเป็นโบราณสถานด้วย
๓. การขึ้นทะเบียนโบราณสถานที่มีเจ้าของหรือผู้ครอบครอง โดยชอบด้วยกฎหมาย อธิบดีกรมศิลปากรต้องแจ้งเป็นหนังสือให้เจ้าของหรือ ผู้ครอบครองทราบ หากเจ้าของหรือผู้ครอบครองไม่พอใจก็ให้ใช้สิทธิร้องต่อศาลภายในสามสิบวัน นับแต่วันที่อธิบดีกรมศิลปากรแจ้งให้ทราบ หากศาลมีคำสั่งให้อธิบดีระงับการขึ้นทะเบียนหรือกำหนดเขตที่ดินให้เป็นโบราณสถานก็ให้อธิบดีระงับการขึ้นทะเบียนหรือกำหนดเขตที่ดินนั้น ในกรณีที่เจ้าของหรือผู้ครอบครองมิได้ร้องขอต่อศาลภายในสามสิบวันก็ต้องถือว่าสละสิทธิ และกรณีที่ศาลมีคำสั่งคดีถึงที่สุดให้ยก คำร้องของเจ้าของหรือผู้ครอบครอง อธิบดีกรมศิลปากรย่อมมีอำนาจขึ้นทะเบียนได้
๔. อธิบดีกรมศิลปากรมีอำนาจเพิกถอนการขึ้นทะเบียนโบราณสถานหรือแก้ไขเพิ่มเติมการขึ้นทะเบียนโบราณสถาน
๕. การประกาศขึ้นทะเบียนหรือประกาศเพิกถอนหรือประกาศแก้ไขเพิ่มเติมการขึ้นทะเบียนโบราณสถานต้องประกาศในราชกิจจานุเบกษา

๖. โบราณสถานที่อธิบดีกรมศิลปากรได้จัดทำบัญชี และประกาศในราชกิจจานุเบกษา ตามกฎหมายว่าด้วยโบราณสถาน ศิลปวัตถุ โบราณวัตถุ และการพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติแล้วก่อนวันที่ พระราชบัญญัตินี้ใช้บังคับ ให้ถือว่าเป็นโบราณสถานที่ได้ขึ้นทะเบียนแล้วตามพระราชบัญญัตินี้

โบราณสถานที่ได้ขึ้นทะเบียนแล้วของประเทศไทยมีจำนวนมาก แต่สถานที่สำคัญและเป็น ที่สนใจของนักท่องเที่ยว เช่น อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย พระราชวังโบราณ วัดพระศรีสรรเพชญ์ และวัดใหญ่ชัยมงคลในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ปราสาทหินพนมรุ้งในจังหวัดบุรีรัมย์ วัดพระศรีรัตน มหาธาตุในจังหวัดพิษณุโลก วัดพระศรีรัตนศาสดาราม วัดพระเชตุพนวิมลมังคลาราม และวัดอรุณ ราชวรารามในกรุงเทพมหานคร พระธาตุขาม พระธาตุคำ และพระเจดีย์ศรีสองนางในจังหวัด หนองคาย พระปรางค์สามยอด และศาลพระกาฬในจังหวัดลพบุรี เป็นต้น โดยโบราณสถานใดที่ได้ขึ้น ทะเบียนไว้แล้วแต่ต่อมาปรากฏว่าโบราณสถานนั้นไม่มีประโยชน์ในการดูแลรักษา และการควบคุมอีก ต่อไป กฎหมายให้อำนาจอธิบดีกรมศิลปากรมีอำนาจเพิกถอนการประกาศขึ้นทะเบียนได้ หรือหาก ต้องการเปลี่ยนแปลงขยายหรือลดเขตโบราณสถานจากที่ได้ประกาศไว้ก็สามารถแก้ไขเพิ่มเติม ประกาศได้ ทั้งนี้ จะให้การเพิกถอนการประกาศขึ้นทะเบียนหรือการแก้ไขเพิ่มเติมประกาศมีผลตาม กฎหมายจะต้องประกาศในราชกิจจานุเบกษาดังด้วยการประกาศขึ้นทะเบียนเป็นสมบัติของชาติ โดยอาศัยอำนาจของอธิบดีกรมศิลปากร ตามพระราชบัญญัติโบราณสถาน โบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ และพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พุทธศักราช ๒๕๐๔ แก้ไขเพิ่มเติมโดยพระราชบัญญัติโบราณสถาน โบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ และพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ (ฉบับที่ ๒) พ.ศ. ๒๕๓๕ มาตรา ๑๔ ความว่า "เมื่ออธิบดีเห็นว่าโบราณวัตถุ หรือศิลปวัตถุที่มีได้อยู่ในความครอบครองของกรมศิลปากร มีประโยชน์ หรือคุณค่าในทางศิลปะ ประวัติศาสตร์ หรือโบราณคดีเป็นพิเศษ อธิบดีมีอำนาจประกาศในราชกิจจา นุเบกษาขึ้นทะเบียนโบราณวัตถุ หรือศิลปวัตถุนั้น" และเมื่อโบราณวัตถุ หรือศิลปวัตถุ ที่ได้ประกาศขึ้น ทะเบียนแล้ว ยังคงอยู่ในความครอบครองดูแลของเจ้าของต่อไป แต่ในกรณีที่อธิบดีเห็นว่าโบราณวัตถุ ใดไม่ว่าจะได้ขึ้นทะเบียนแล้วหรือไม่สมควรสงวนไว้เป็นสมบัติของชาติ อธิบดีมีอำนาจประกาศในราช กิจจานุเบกษากำหนดให้โบราณวัตถุหรือศิลปวัตถุนั้นเป็นโบราณวัตถุหรือศิลปวัตถุที่ห้ามทำการค้า หากเห็นสมควรเก็บรักษาไว้เป็นสมบัติของชาติให้อธิบดีมีอำนาจจัดซื้อเก็บรักษาไว้เป็นสมบัติของชาติ

ในวัตถุประสงค์ที่สำคัญในการขึ้นทะเบียนโบราณวัตถุ ศิลปวัตถุการขึ้นทะเบียน โบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ เพื่อการป้องกันรักษามรดกทางศิลปวัฒนธรรมของชาติที่กระจายอยู่ใน ความครอบครองของเอกชน และวัดวาอารามต่าง ๆ มิให้มีการเคลื่อนย้ายหรือลักลอบนำออกนอก ประเทศ การสำรวจขึ้นทะเบียนทำให้ทราบถึงจำนวน ชนิด ประเภท ขนาด และลักษณะพิเศษของ โบราณวัตถุ ศิลปวัตถุที่มีอยู่ในประเทศไทย เพื่อเป็นหลักฐานที่สำคัญและเป็นประโยชน์ในการศึกษา ค้นคว้าทางด้านศิลปะ ประวัติศาสตร์และโบราณคดีของชาติสืบไป

กระบวนการขึ้นทะเบียนโบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ

การขึ้นทะเบียนโบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ มีขั้นตอนการดำเนินการ ๖ ขั้นตอน ดังนี้

๑. สำรวจโบราณวัตถุ ศิลปวัตถุทั่วราชอาณาจักร ซึ่งมีแหล่งที่ต้องไปสำรวจได้แก่

๑.๑ สำรวจวัดที่สำคัญ ๆ หรือวัดที่มีอายุเก่าแก่ตามจังหวัดต่าง ๆ ทั่วประเทศ

๑.๒ สำรวจตามบ้านเอกชนที่เก็บรักษาโบราณวัตถุไว้

๑.๓ สำรวจตามพิพิธภัณฑ์สถานของเอกชน

๑.๔ สำรวจตามร้านค้าโบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ

๑.๕ สำรวจตามส่วนราชการหรือรัฐวิสาหกิจ

๒. ทำบัญชีรายละเอียดและถ่ายภาพโบราณวัตถุ ศิลปวัตถุทุกชิ้นที่สำรวจพบ

๓. วิเคราะห์ วิจัย และประเมินคุณค่าโบราณวัตถุ ศิลปวัตถุทุกชิ้นที่สำรวจพบ

๔. นำเสนอข้อมูลโบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ โดยละเอียดให้คณะกรรมการระดับกรมตรวจ

พิจารณาคัดเลือก

๕. นำบัญชีรายการโบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ ที่ผ่านการพิจารณาของคณะกรรมการฯ เสนอให้อธิบดีกรมศิลปากรประกาศขึ้นทะเบียนโบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ และพิมพ์ประกาศขึ้นทะเบียนในหนังสือราชกิจจานุเบกษา

๖. แจ้งให้แก่วัด หรือเจ้าของผู้ครอบครองโบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ ที่ได้ขึ้นทะเบียนรับทราบ พร้อมแจ้งระเบียบปฏิบัติและการดูแลรักษา ตลอดจนการเผยแพร่และติดตามเมื่อเกิดการโจรกรรม สูญหาย โดยมีขั้นตอนในการประสานงานก่อนออกสำรวจ ดังนี้

๖.๑ ติดต่อประสานงานกับกรมการศาสนา สำนักพระพุทธศาสนาแห่งชาติ โดยการขอข้อมูลเกี่ยวกับวัดต่าง ๆ ทั่วประเทศ

๖.๒ ติดต่อประสานงานกับหน่วยงานของกระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงวัฒนธรรม สำนักพระพุทธศาสนาแห่งชาติ ผู้ว่าราชการจังหวัด เพื่อให้ทราบถึงการขอสำรวจในเขตพื้นที่รับผิดชอบ และการขอข้อมูลโบราณวัตถุ ศิลปวัตถุที่มีความสำคัญที่มีอยู่ตามวัดและเอกชน

๖.๓ ติดต่อประสานงานกับเจ้าคณะจังหวัด เพื่อขอให้แจ้งแก่เจ้าคณะอำเภอ และเจ้าคณะตำบลต่าง ๆ เพื่อขอความร่วมมือในการสำรวจโบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ ตามวัดต่าง ๆ ตลอดจนการให้ข้อมูล ประวัติเรื่องราว ที่เกี่ยวข้องกับโบราณวัตถุ ศิลปวัตถุต่าง ๆ

ขั้นตอนการดำเนินการสำรวจ

๑. การสำรวจในส่วนภูมิภาค เนื่องจากการกระจายอำนาจในการบริหารงานของกรมศิลปากรการปฏิบัติงานของส่วนภูมิภาคจึงอยู่ในการดำเนินของพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติในส่วนภูมิภาค

๒. การสำรวจในส่วนกลาง ดำเนินงานโดยกลุ่มทะเบียนโบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ สำนักพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ และทำหน้าที่ประสานกับส่วนภูมิภาคในการปฏิบัติงานการสำรวจทั่วประเทศ

๓. การจัดทำหนังสือจากหน่วยงานต้นสังกัดแจ้งแก่วัดและเจ้าของผู้ครอบครองในการขอสำรวจเพื่อเป็นหลักฐานประกอบและป้องกันการแอบอ้างจากบุคคลอื่น ๆ

๔. ตั้งคณะทำงานในการสำรวจ ได้แก่ ภัณฑารักษ์ เจ้าหน้าที่พิพิธภัณฑ์ และช่างภาพ จำนวนคณะทำงานขึ้นอยู่กับหน่วยงานที่รับผิดชอบที่ดำเนินการแต่งตั้ง เมื่อสำรวจพบโบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ ขึ้นใดที่มีคุณค่าทางศิลปะ ประวัติศาสตร์ และโบราณคดี เห็นสมควรประกาศขึ้นทะเบียน ให้จัดทำรายละเอียดต่าง ๆ ของวัตถุแต่ละชิ้น อาทิ ประวัติ ชนิด ขนาด สภาพ ลักษณะรายละเอียด กำหนดอายุสมัยโบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ ฯลฯ พร้อมถ่ายภาพอย่างละเอียด

๕. โบราณวัตถุขึ้นใดมีลักษณะพิเศษหรือรายละเอียดพิเศษ เช่น มีจารึกประกอบ ต้องถ่ายรูปหรือคัดลอกจารึกนั้นมาทั้งหมด เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญภาษาโบราณอ่านและแปลต่อไปด้วย

๖. จัดบันทึกรายงานการสำรวจ อันเป็นข้อมูลหลักฐานทางวิชาการเกี่ยวกับโบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ และวัฒนธรรมท้องถิ่น ที่เดินทางไปสำรวจพบเพื่อนำมาใช้ในการศึกษาวิเคราะห์ทางประวัติศาสตร์และโบราณคดีต่อไป

ขั้นตอนการพิจารณาคัดเลือกเพื่อขึ้นทะเบียน

ภัณฑารักษ์ที่สำรวจโบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ ต้องกำหนด วิเคราะห์ จำแนกโบราณวัตถุ ศิลปวัตถุในเบื้องต้น ตามหลักวิชาการในการกำหนดอายุสมัยโบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ โดยยึดถือการวิเคราะห์จำแนก และกำหนดอายุสมัยตามรูปแบบศิลปะในประเทศไทย ตลอดจนการจัดทำบัญชีโบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ ตามหลักมาตรฐานการทำบัญชีโบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ ของพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ จากนั้นดำเนินการจัดแยกเป็นรายอำเภอ จังหวัด พร้อมภาพถ่ายประกอบ นำรายละเอียดที่ได้จัดทำเสนอคณะกรรมการพิจารณาคัดเลือกเพื่อเตรียมการประกาศขึ้นทะเบียน คณะกรรมการพิจารณาประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เชี่ยวชาญทางศิลปะและโบราณคดี ทั้งภายในกรมศิลปากร และผู้ทรงคุณวุฒิจากบุคคลภายนอก

หลักเกณฑ์ในการประกาศขึ้นทะเบียนโบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ ในครอบครองของวัดและเอกชน การพิจารณาประกาศขึ้นทะเบียนโบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ มีองค์ประกอบในการพิจารณา โดยกำหนดเกณฑ์ในการพิจารณา และประเมินคุณค่าโบราณวัตถุ ศิลปวัตถุแต่ละรายการโดยวัตถุ ดังกล่าวต้องมีเกณฑ์คุณค่า ดังนี้

๑. เป็นโบราณวัตถุ ศิลปวัตถุที่มีคุณค่าทางด้านศิลปะ ประวัติศาสตร์ และโบราณคดี
๒. มีคุณค่าความสวยงามพิเศษ หรือแสดงถึงเอกลักษณ์ ฝีมือของท้องถิ่นโดยเฉพาะ
๓. เป็นโบราณวัตถุ ศิลปวัตถุที่หายากในปัจจุบัน
๔. เป็นโบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ ที่มีหลักฐาน ประวัติความเป็นมาที่เด่นชัด เป็นที่เคารพนับถือของท้องถิ่น
๕. เป็นโบราณวัตถุ ศิลปวัตถุที่มีหลักฐานการจารึกระบุบอกความเก่าแก่แห่งอายุสมัยในการสร้าง
๖. เป็นโบราณวัตถุ ศิลปวัตถุที่มีคุณค่าทางศิลปกรรม เป็นแบบอย่างทางสกุลช่างศิลปะ และความรู้ทางเทคโนโลยี

สรุปได้ว่า การจัดทำทะเบียนบัญชีรายละเอียดโบราณวัตถุตามจำนวนและรายการที่ผ่านคณะกรรมการคัดเลือกแล้วพร้อมภาพถ่ายประกอบแต่ละชิ้น ต้องผ่านกระบวนการทางกฎหมาย จากกลุ่มนิติการ กรมศิลปากรในการพิจารณาประกาศกรมศิลปากรขึ้นทะเบียนโบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ นำเสนออธิบดีกรมศิลปากรลงนามประกาศกรมศิลปากร และส่งสำนักเลขาธิการคณะรัฐมนตรีเพื่อพิมพ์ประกาศในราชกิจจานุเบกษา และทำหนังสือแจ้งผู้ครอบครอง และส่งสำเนาประกาศราชกิจจานุเบกษา และระเบียบกฎหมายที่เกี่ยวข้องในการดูแลรักษาให้กับเจ้าอาวาส หรือบุคคล หน่วยงานที่เป็นเจ้าของหรือดูแลรักษาโบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ ที่ได้ประกาศขึ้นทะเบียน รวมทั้งจัดทำบัตรประจำวัตถุ ฐานข้อมูลโบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ ที่ได้ขึ้นทะเบียน เพื่อการเก็บหลักฐานและการศึกษาและค้นคว้าวิจัยต่อไป

ตารางที่ ๔.๑ : ระบบอิเล็กทรอนิกส์ในการบริหารจัดการพิพิธภัณฑวัดไหล่หินหลวง

”ทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑ”

ตราสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑ (ถ้ามี)	พิพิธภัณฑวัดไหล่หินหลวง วัดไหล่หินหลวง หมู่ ๒ จังหวัดลำปาง อำเภอกะคา ตำบลไหล่หิน บ้านไหล่หิน ๕๒๑๓๐ โทรศัพท์ : ๐-๕๔๒๗-๔๐๐๖ (วัดไหล่หลวง)
----------------------------------	---

เลขทะเบียนวัตถุ (เดิม)	เลขทะเบียน วัตถุ (ใหม่)	ชื่อ วัตถุ	หมวดหมู่	ประเภท	ขนาด	สภาพ	แบบสมัยอายุ/ ชาวบ้าน ประมาณ/ ๘๐ ปี	พุทธ ลักษณะ (ปาง)	ภาพถ่าย
ลท/๐๗๗/๔๙	๑-๒๕๖๓	พระไม้ สัก	พระพุทธรูป	ไม้	ความกว้างทั้งองค์ ๖ ซม. หน้าตักกว้าง ๗ ซม. ความสูงพร้อมฐาน ๒๒.๗ ซม. ความสูงเฉพาะองค์ ๑๖.๕ ซม.	สมบูรณ์	ล้านนา แบบ ชาวบ้าน ประมาณ/ ๘๐ ปี	ปางมารวิชัย	

จากตารางที่ ๔.๑ ผู้วิจัยได้การลงพื้นที่พิพิธภัณฑวัดไหล่หินหลวง และจัดการรวบรวมทะเบียนของพระพุทธรูปด้วยการสร้างเลขทะเบียนวัตถุ ชื่อวัตถุ หมวดหมู่
ประเภท และขนาดของวัตถุ จำนวนทั้งสิ้น ๓๐ ชิ้น

ตารางที่ ๔.๒ : ระบบอิเล็กทรอนิกส์ในการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก

“บัตรทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑ์”

ตราสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ (ถ้ามี)	พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก ๒๘๙ หมู่ ๖ ตำบลนาครี อำเภอมะนัง จังหวัดลำปาง
-----------------------------------	--

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

ชื่อวัตถุ : ครกตำ	
เลขลำดับ : วบล.๒๕๖๓.๐๐๑	
หมวดหมู่ : เครื่องมือเครื่องใช้	ประเภท : ไม้
สภาพ : ชำรุด	แบบสมัย/อายุ : ของเก่า อายุประมาณ ๑๐๐ ปี
ลักษณะทางกายภาพ : เป็นครกทำจากไม้สัก ใช้สำหรับตำทำครีว	

ส่วนที่ ๒ การบันทึกข้อมูล

	ผู้บันทึกข้อมูล : นายรุจนศักดิ์ จินะ
	วันที่บันทึกข้อมูล : ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓
	ผู้บันทึกภาพ : นายต้นตะวัน สุวรรณศรี
	รหัสภาพถ่าย :
	สถานที่จัดเก็บวัตถุ : พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก

จากตารางที่ ๔.๒ ผู้วิจัยได้การลงพื้นที่พิพิธภัณฑ์วัดไหล่หินหลวง และจัดการรวบรวมทะเบียน
ในรูปแบบของบัตรทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑ์ เครื่องมือเครื่องใช้จำนวนทั้งสิ้น ๓๐ ชิ้น

ตารางที่ ๔.๓ : ระบบอิเล็กทรอนิกส์ในการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์วัดปงสนุกเหนือ

ตราสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ (ถ้ามี)	ที่อยู่ บ้านปงสนุก ต.เวียงเหนือ อ.เมือง จ.ลำปาง ๕๒๐๐๐
-----------------------------------	---

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

ชื่อวัตถุ : กัณฑ์ มาลัยแก้ว (ปลาย)	
เลขลำดับ : วปน./๒๕๕๑/๒๒๑	
หมวดหมู่ : พระบฏ	ประเภท : กระดาษ
ลักษณะทางกายภาพ : ลักษณะเป็นกระดาษสีเหลืองผืนผ้า วาดด้วยสีฝุ่น ขนาดความกว้าง ๗๐ เซนติเมตร ยาว ๑๔๕ เซนติเมตร	

ส่วนที่ ๒ การบันทึกข้อมูล

	ผู้บันทึกข้อมูล : นางสาวเมธิณี ศรีบุญเรือง
	วันที่บันทึกข้อมูล : ๒๗ กรกฎาคม ๒๕๖๓
	ผู้บันทึกภาพ : นายต้นตะวัน สุวรรณศรี
	รหัสภาพถ่าย :
	สถานที่จัดเก็บวัตถุ : วัดปงสนุกเหนือ

ส่วนที่ ๓ คำอธิบายวัตถุ

คำอธิบายวัตถุ : พระมาลัยนำดอกบัว ๘ ดอกจากพรานป่าไปไหว้พระเจดีย์เกศแก้วจุฬามณี ภาพพระมาลัยรับดอกบัวจากนายพรานเพื่อนำดอกบัวไปบูชาพระเจดีย์เกศแก้วจุฬามณี มีการใช้สีอยู่ ๖ สีคือ สีชมพู แดง ส้ม น้ำเงิน เหลือง ดำ เป็นการใช้เทคนิคสีฝุ่น มีความกว้าง ๗๐ เซนติเมตร ยาว ๑๔๕ เซนติเมตร ลักษณะขององค์ประกอบภาพจะมีฉากสรวงสวรรค์ที่น่าสนใจ นำมาเป็นฉากที่สำคัญ ปรากฏอุปกรณ์เครื่องมือออก ป่าของคนสมัยนั้นคือ มีดอีโต้ น้ำเต้า ฟืน และการเขียนภาพพระมาลัยเป็นการวาดลายเส้นแบบง่ายๆ ดูแล้ว เข้าใจในอิริยาบถของพระมาลัย ลักษณะใบหน้าและข้าวของเครื่องใช้ยังได้รับอิทธิพลการวาดภาพแบบ จิตรกรรมไทยภาคกลาง ส่วนตัวนายพรานก็ยังคงวาดรูปหน้าแบบภาคกลางและนุ่งผ้าเตี่ยวแบบภาคเหนือ ชายพระภูษาเป็นลายกนกพรรณพุกษาลาย ๖ ช่อง สีที่ใช้คือสีดำ เหลือง แดง	
แหล่งที่มาของข้อมูล : นายเกียรติก้อง ศิลปสนธยานนท์	ผู้เรียบเรียงข้อมูล : นางสาวเมธินี ศรีบุญเรือง
	วันที่เรียบเรียงข้อมูล : ๓๐ กรกฎาคม ๒๕๖๓

จากตารางที่ ๔.๓ ผู้วิจัยได้การลงพื้นที่พิพิธภัณฑ์วัดปงสนุกเหนือ และจัดการรวบรวมทะเบียน ในรูปแบบของบัตรทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑ์ พระภูษา จำนวนทั้งสิ้น ๓๐ ชิ้น

จากการเก็บข้อมูลทั้ง ๒ แห่งพบว่าการจัดทำทะเบียนจะมีส่วนประกอบโดยมีรายละเอียด ดังนี้

๑. ส่วนต้น บัตรทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑ์ และที่ตั้ง

๒. ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป ประกอบไปด้วย ชื่อวัตถุ เลขลำดับ หมวดหมู่ ประเภท ลักษณะทางกายภาพ

๓. ส่วนที่ ๒ การบันทึกข้อมูล ประกอบไปด้วย ผู้บันทึกข้อมูล วันที่บันทึกข้อมูล ผู้บันทึกภาพ รหัสภาพถ่าย สถานที่จัดเก็บวัตถุ

๔. ส่วนที่ ๓ คำอธิบายวัตถุ ประกอบไปด้วย แหล่งที่มาของข้อมูล ผู้เรียบเรียงข้อมูล วันที่เรียบเรียงข้อมูล

จากการเก็บข้อมูลของคณะผู้วิจัยนอกจากการจัดเก็บหมวดหมู่ของโบราณวัตถุแล้วยังจะก่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ในชุมชนดังนี้

๓.๑ การให้ความรู้ เป็นกระบวนการให้ การสร้างและการแลกเปลี่ยนความรู้

๓.๒ การอนุรักษ์ เป็นกระบวนการอนุรักษ์ การสร้างสรรค์ การสืบทอด เป็นการจัดการอบรมเกี่ยวกับการอนุรักษ์ ดูแลรักษาวัตถุโบราณ หรือการคิดทำกิจกรรมต่าง ๆ ให้กับกลุ่มชาวบ้านในท้องถิ่น

๓.๓ การสร้างความสามัคคีในชุมชน เป็นกระบวนการสร้างความร่วมมือกันในชุมชนในการมีส่วนร่วมสร้างกฎระเบียบ หรือข้อบังคับในการเข้าชมพิพิธภัณฑ์ให้แก่กลุ่มผู้ดูแลและนักท่องเที่ยว เพื่อเป็นอีกช่องทางในการช่วยพิพิธภัณฑ์ในเรื่องการดูแลรักษาโบราณวัตถุไม่ให้อายุรุดเสียหาย

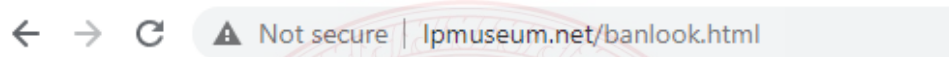
๓.๔ การสร้างความภาคภูมิใจในท้องถิ่น เป็นกระบวนการศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นสิ่งที่จำเป็นให้ชุมชนมีความรู้ ความภาคภูมิใจในชุมชนของตนเองและสามารถที่จะถ่ายทอดให้กับผู้อื่นได้รับรู้ โดยเฉพาะในชุมชนที่มีความโดดเด่น ทางด้านท่องเที่ยว คนในชุมชนสามารถใช้เวลาร่วมในการเรียนรู้และสร้างประสบการณ์ในการถ่ายทอดให้กับประชาชนหรือนักท่องเที่ยว แหล่งท่องเที่ยวทางด้านโบราณสถาน โบราณวัตถุ วิถีชีวิต ขนบธรรมเนียมประเพณี ตลอดจนศิลปวัฒนธรรมที่สืบทอดกันมายาวนานของชาวลำปาง และทำให้เกิดความรู้สึกซาบซึ้งในวัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่น รู้ถึงอัตลักษณ์วิถีถิ่นของตนเองให้เกิดความรักและหวงแหนในทรัพยากรธรรมชาติและมรดกทางวัฒนธรรมดังกล่าวของลำปาง อีกทั้งเป็นการส่งเสริมด้านเศรษฐกิจให้คนในชุมชนมีรายได้จากการท่องเที่ยว มีทักษะและประสบการณ์ตรงในการฝึกปฏิบัติ เกิดทักษะการพูดและเขียน สามารถแนะนำ เป็นผู้นำในการนำเที่ยวและถ่ายทอดประวัติความเป็นมา ความสำคัญของแหล่งท่องเที่ยวทางศิลปวัฒนธรรม วิถีชีวิตในท้องถิ่นมุ่งเน้นอัตลักษณ์ในชุมชนของตนเองให้กับนักท่องเที่ยวหรือแขกผู้มาเยือนได้อย่างถูกต้องและเกิดประโยชน์แก่ท้องถิ่นตน เพื่อปลูกจิตสำนึกให้คนในชุมชนได้เห็นคุณค่า ภาคภูมิใจในท้องถิ่นตน เกิดความรักและหวงแหนในทรัพยากรธรรมชาติและอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมของท้องถิ่น รวมทั้งร่วมกันบูรณะแหล่งชุมชนเล็กลงและให้ความสำคัญต่ออัตลักษณ์ของชุมชนของตนเอง และของจังหวัดลำปาง

จากที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า การพัฒนาการรักษาอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรม และภูมิปัญญาชาวบ้าน ที่จะพัฒนาคนในชุมชนมีความสมบูรณ์โดยระบบการนิเทศภายในอย่างบูรณาการเป็นแนวทางหนึ่งที่ส่งเสริมให้คนในชุมชนพัฒนาตนเองในด้านการดำเนิน กิจกรรมการส่งเสริม อนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาชาวบ้าน ตามนโยบาย ความเชื่อ จุดเน้นในสภาพของศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาชาวบ้านของท้องถิ่นให้สอดคล้องกับความต้องการความถนัดและความสนใจของคนในชุมชนเป็นกระบวนการอย่างต่อเนื่อง

ขั้นตอนที่ ๒ คือ ขั้นตอนการจัดทำระบบโดยมีการสร้าง QR Code

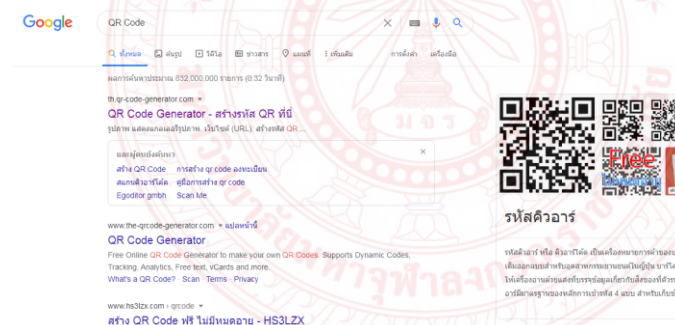
หลังจากที่ได้มีการขึ้นทะเบียนโบราณวัตถุจำนวน ๙๐ ขึ้นเป็นที่เรียบร้อยแล้ว คณะผู้วิจัยได้จัดทำระบบข้อมูล QR Code ของโบราณวัตถุ ทั้งหมด ๙๐ ขึ้น โดยเลือกโบราณวัตถุมาวัดละ ๓๐ ขึ้น จากพิพิธภัณฑ์ชุมชนภายในวัดทั้ง ๓ วัด ใน ๓ อำเภอ ของจังหวัดลำปาง ได้แก่ (๑) วัดปงสนุกเหนือ ตำบลเวียงเหนือ อำเภอเมืองลำปาง (๒) วัดไหล่หินหลวง ตำบลไหล่หิน อำเภอกะคา และ (๓) วัดบ้านหลด ตำบลนาครัว อำเภอแม่ทะ ซึ่งวิธีการจัดทำระบบโดยการสร้าง QR Code มี ๓ วิธีการ ดังต่อไปนี้

๑. ทำการคัดลอกชื่อเว็บเพจที่เราต้องการสร้าง QR Code ตามลิงค์ข้างต้น



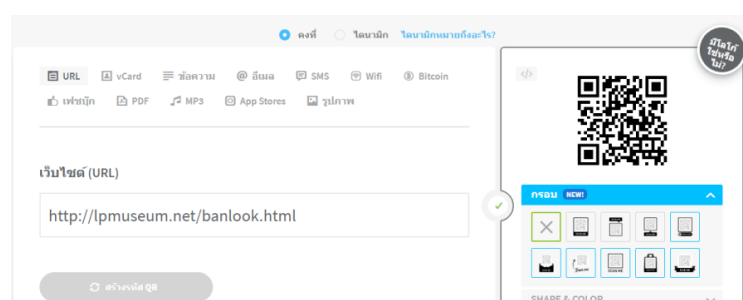
ภาพประกอบที่ ๔.๗ การคัดลอกชื่อเว็บเพจที่เราต้องการสร้าง QR Code

๒. เข้าไปค้นหาเว็บไซต์ ที่ให้บริการการสร้าง QR Code



ภาพประกอบที่ ๔.๘ การสืบค้นหาเว็บไซต์ ที่ให้บริการการสร้าง QR Code

๓. ดำเนินการตามขั้นตอนที่เว็บไซต์ได้ให้คำแนะนำ หลังจากนั้นจะได้ QR Code ตามที่เราต้องการดังภาพ



ภาพประกอบที่ ๔.๙ การดำเนินการตามขั้นตอนที่เว็บไซต์ได้ให้คำแนะนำ



ภาพประกอบที่ ๔.๑๐ QR Code ตามที่เราต้องการ

ขั้นตอนที่ ๓ คือ ขั้นตอนการพัฒนาระบบและเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์

การพัฒนาระบบเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ พบว่า พิพิธภัณฑ์ชุมชนทั้ง ๓ แห่ง จากวัดทั้ง ๓ วัด ใน ๓ อำเภอ ของจังหวัดลำปาง ได้แก่ (๑) วัดปงสนุกเหนือ ตำบลเวียงเหนือ อำเภอเมืองลำปาง (๒) วัดไหล่หินหลวง ตำบลไหล่หิน อำเภอกะคา และ (๓) วัดบ้านหลด ตำบลนาคร้ว อำเภอแม่ทะ

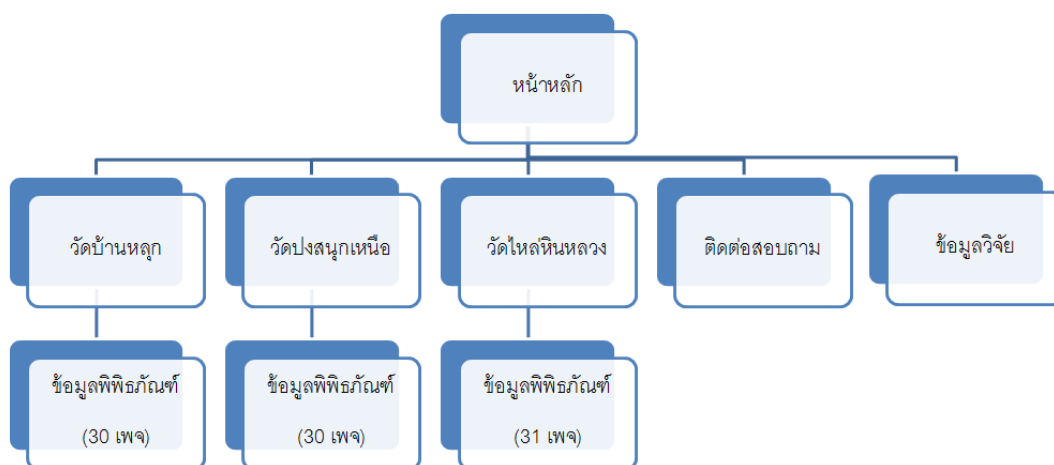
คณะผู้วิจัย พัฒนาการสร้าง website โดยผ่าน QRC และสร้าง Application ขั้นตอนการสร้างเว็บไซต์ คณะผู้วิจัย ได้ดำเนินการกำหนดเนื้อหารายละเอียดต่าง ๆ ในหน้าเว็บเพจ จนถึงการอัปโหลดเว็บไซต์ขึ้นบนอินเทอร์เน็ต มีขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ ๑ วางแผนจัดทำเว็บไซต์

กำหนด เนื้อหา แบ่งเนื้อหาเป็นหมวดหมู่ต่าง ๆ ตามลำดับก่อนหลัง และรายละเอียดของเว็บที่จะจัดทำเพื่อให้เห็นมุมมองคร่าว ๆ ก่อนจะลงมือสร้างเว็บไซต์

ขั้นตอนที่ ๒ การกำหนดโครงสร้างของเว็บ

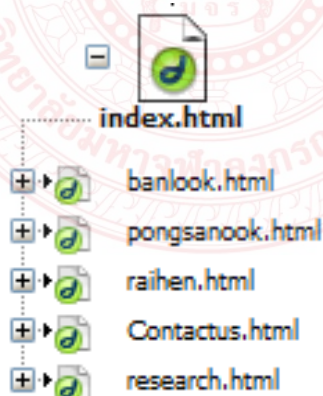
คือขั้นตอนการกำหนดผังของเว็บไซต์ หรือที่เรียกว่า Site Map เพื่อให้ทราบองค์ประกอบทั้งหมดของเว็บไซต์ ตัวอย่างเช่น เรามีหน้าเว็บเพจทั้งหมด ๙๗ เว็บเพจ กำหนด Site Map ได้ดังรูป



ภาพประกอบที่ ๔.๑๑ การกำหนดโครงสร้างของเว็บ

ขั้นตอนที่ ๓ กำหนดการเชื่อมโยงระหว่างเว็บเพจ

กำหนดการเชื่อมโยงในแต่ละหน้าเว็บเพจให้สามารถเชื่อมโยงกลับไปกลับมาระหว่างหน้าเว็บเพจต่าง ๆ ได้จากตัวอย่าง จะเห็นว่าหน้า index.html สามารถเชื่อมโยงไปยังหน้าต่าง ๆ ได้และแต่ละหน้าก็สามารถเชื่อมโยงกลับมา ยังหน้า index.html ได้ตัวอย่างดังรูป



ภาพประกอบที่ ๔.๑๒ การกำหนดการเชื่อมโยงระหว่างเว็บเพจ

ขั้นตอนที่ ๔ ออกแบบหน้าเว็บเพจแต่ละหน้า

ออกแบบโครงสร้างหน้าเว็บเพจในแต่ละหน้าเพื่อจะได้รู้ว่าในเว็บเพจแต่ละหน้ามีรายละเอียดอะไรบ้าง ไม่ว่าจะเป็น ข้อมูล รูปภาพ จากนั้นทำการออกแบบหน้าเว็บเพจหน้าต่อไป



ภาพประกอบที่ ๔.๑๓ การออกแบบหน้าเว็บเพจแต่ละหน้า

จากรูปด้านบนจะเห็นว่าเราได้แบ่งหน้าเว็บเพจออกเป็นส่วน ๆ โดยเราสามารถแบ่งส่วนประกอบของหน้าเว็บ ได้ดังนี้

ส่วนประกอบของหน้าเว็บเพจ

ส่วนประกอบของหน้าเว็บเพจ ได้ดำเนินการจัดทำอยู่ด้วยกันทั้งหมด ๒ ส่วนหลัก ๆ ดังนี้

๑. ส่วนหัวของหน้า (Header)

เป็นส่วนที่อยู่บนสุดของหน้า ได้ดำเนินการใส่ภาพกราฟิกเพื่อสร้างความประทับใจ เมนูหลักหรือลิงก์ (Navigation Bar) เพื่อเป็นจุดเชื่อมโยงไปสู่เนื้อหาของเว็บไซต์ในหน้าต่อไป

๒. ส่วนของเนื้อหา (Body)

เป็นส่วนที่อยู่ตอนกลางของหน้า ใช้แสดงข้อมูลเนื้อหาของเว็บไซต์ ประกอบด้วยข้อความ, ตารางข้อมูล ภาพกราฟิก และเมนูเฉพาะกลุ่มเพื่อเชื่อมโยงไปยังเพจที่ต้องการ

ขั้นตอนที่ ๕ สร้างเว็บเพจในแต่ละหน้า

เมื่อได้ทำการออกแบบหน้าเว็บเพจแต่ละหน้าแล้ว ต่อไปเป็นขั้นตอนการสร้างหน้าเว็บเพจตามที่ได้ออกแบบไว้ ด้วยโปรแกรมต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นโปรแกรมประเภท Text Editor เพื่อใช้ในการเขียนชุดคำสั่ง HTML และโปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อให้แต่ละหน้าเว็บเพจนำเสนอข้อความ รูปภาพอยู่ในรูปแบบตามที่ต้องการ

```

25 text-decoration: none;
26 }
27 .style2 {
28 font-family: "MS Sans Serif", "TH Niramit AS";
29 font-size: 16px;
30 font-style: normal;
31 font-weight: bolder;
32 color: #660000;
33 }
34 .style3 (font-family: "MS Sans Serif", "TH Niramit AS")
35 -->
36 </style>
37 <noscript>
38 <link rel="stylesheet" href="css/skel-noscript.css" />
39 <link rel="stylesheet" href="css/style.css" />
40 </noscript>
41 <!-- [if lte IE 8]><link rel="stylesheet" href="css/ie/v8.css" /><![endif]-->
42 <!-- [if lte IE 9]><link rel="stylesheet" href="css/ie/v9.css" /><![endif]-->
43 </head>
44 <body class="homepage">
45
46 <!-- Header -->
47 <div id="header">
48 <div class="container">
49
50 <!-- Logo -->
51 <div id="logo">
52 <p align="center"><span class="style1"><strong>การจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาคนในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข</strong><br>
53 <strong>โครงการ ม. การสร้างสันติภาพให้กับชุมชนแล้วพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข</strong></span></p>
54 <span>โดย ดร.พิเชษฐ ปิณฑการณานาล </span>
55 </div>
56
57 <!-- Nav -->
58 <nav id="nav">

```

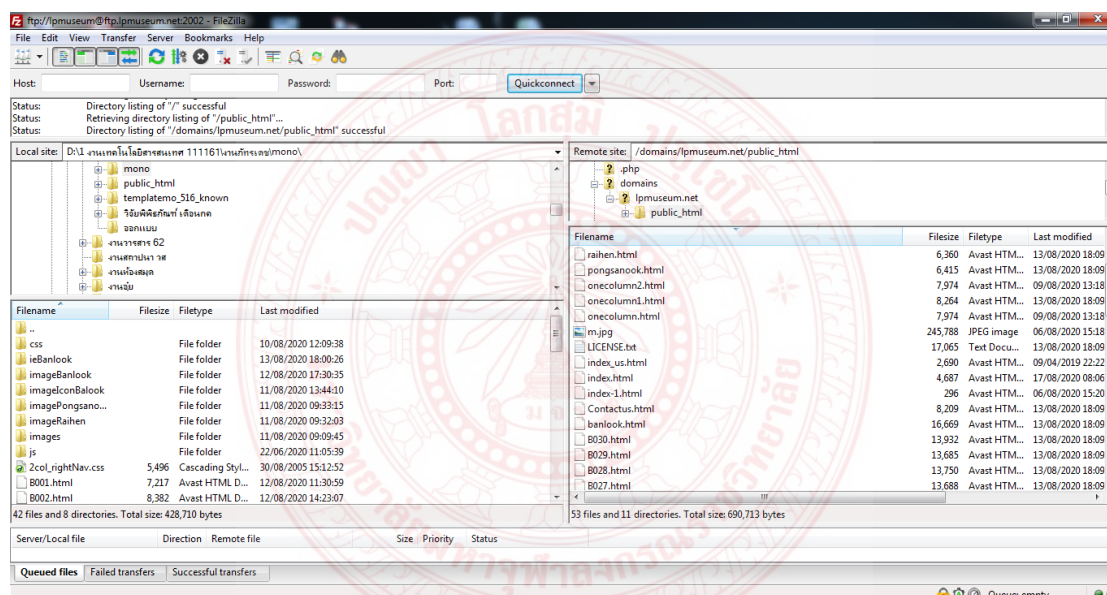
ภาพประกอบที่ ๔.๑๔ การสร้างเว็บเพจในแต่ละหน้า

ขั้นตอนที่ ๖ จดโดเมนเนมและหาพื้นที่ฝากเว็บไซต์

หลังจากได้ดำเนินการสร้างเว็บไซต์เสร็จแล้ว ขั้นตอนต่อไป คือ ทำการตั้งชื่อเว็บไซต์คือการจดโดเมนเนม และหาพื้นที่ฝากเว็บไซต์ ที่เรียกว่า เว็บโฮสติ้ง (Web Hosting) โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการจดโดเมนเนมชื่อ <http://lpmuseum.net/>

ขั้นตอนที่ ๗ อัปโหลดเว็บไซต์

หลังจากสมัครบริการพื้นที่ฝากเว็บไซต์แล้ว ขั้นตอนต่อไป คือการอัปโหลดไฟล์เว็บไซต์ไปยังเว็บไซต์ที่ให้บริการพื้นที่ฝากเว็บไซต์ผ่านโปรแกรม FTP



ภาพประกอบที่ ๔.๑๕ การอัปโหลดเว็บไซต์

๔.๓ เสนอดัชนีแบบพิพิธภัณฑ์ชุมชนด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์

จากการศึกษาพิพิธภัณฑ์ชุมชนจากวัดทั้ง ๓ วัด ภายใน ๓ อำเภอ ของจังหวัดลำปาง ได้แก่ (๑) วัดปงสนุกเหนือ ตำบลเวียงเหนือ อำเภอเมืองลำปาง (๒) วัดไหล่หินหลวง ตำบลไหล่หิน อำเภอกาชา และ (๓) วัดบ้านหลุก ตำบลนาครี อำเภอแม่ทะ พบว่า พิพิธภัณฑ์ชุมชนแต่ละแห่ง ยังไม่มีการจัดทำฐานข้อมูลในระบบอิเล็กทรอนิกส์ คณะผู้วิจัยจึงได้เสนอดัชนีแบบพิพิธภัณฑ์ชุมชนด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ ด้วยการลงพื้นที่เพื่อไปจัดทำทะเบียนโบราณวัตถุ และจัดทำระบบข้อมูลโบราณวัตถุทั้ง ๙๐ ชิ้น จากวัดทั้ง ๓ วัด วัดละ ๓๐ ชิ้น เพื่อมาจัดทำพิพิธภัณฑ์ชุมชนด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งมีการนำระบบเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดเก็บข้อมูลของวัตถุโบราณ ในรูปแบบ

อิเล็กทรอนิกส์ได้แก่ ๑) มีการจัดทำ OR Code ๒) มีการสร้างแอปพลิเคชัน และ ๓) มีการจัดทำเว็บไซต์พิพิธภัณฑ์ชุมชน

คณะผู้วิจัยได้พัฒนาเว็บไซต์การสร้างต้นแบบพิพิธภัณฑ์ชุมชนด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ในจังหวัดลำปาง และฐานข้อมูลพิพิธภัณฑ์ ดังนี้

๑. โฮมเพจ เป็นเว็บเพจหลักของเว็บไซต์ ซึ่งภายในเว็บเพจจะประกอบไปด้วยชื่อเว็บไซต์ แถบเมนู รูปภาพที่สื่อถึงพิพิธภัณฑ์ชุมชนด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ และหัวข้อหลัก ๆ ประกอบด้วย หน้าหลัก วัดบ้านหลุก วัดปงสนุกเหนือ วัดไหล่หินหลวง ติดต่อสอบถาม และแผนที่ที่เกี่ยวข้อง แผนผังเว็บ

๒. ฐานข้อมูล จะประกอบไปด้วย ๔ ส่วน คือข้อมูลพิพิธภัณฑ์ชุมชนวัดบ้านหลุก ข้อมูลพิพิธภัณฑ์ชุมชนวัดปงสนุกเหนือ ข้อมูลพิพิธภัณฑ์ชุมชนวัดไหล่หินหลวง และข้อมูลเกี่ยวกับงานวิจัย ทั้ง 4 โครงการวิจัยระบบจะเชื่อมโยงไปยังหน้าเว็บเพจที่นำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับชื่อวัตถุพิพิธภัณฑ์ที่ได้จัดแสดงไว้เป็นข้อมูลพิพิธภัณฑ์ชุมชนทั้ง ๓ ชุมชน ซึ่งภายในเว็บเพจจะประกอบไปด้วยไอคอนฐานข้อมูลพิพิธภัณฑ์ชุมชนแต่ละประเภท คือ ประเภทพระไม้ ประเภทเครื่องวัตถุโบราณ และประเภทรูปภาพ ซึ่งในแต่ละเว็บเพจนั้นจะประกอบไปด้วยไอคอน จำนวน ๓๐ ไอคอน

๓. ข้อมูลเกี่ยวกับงานวิจัย เมื่อเลือกหัวข้อระบบจะเชื่อมโยงไปยังหน้าเว็บเพจที่นำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหาการทำวิจัยทั้ง ๔ โครงการนำไปเก็บไว้เพื่อที่จะได้ค้นหาข้อมูลเนื้อหาได้ง่ายขึ้น ปัจจุบันกระบวนการทางเทคโนโลยี ซึ่งเป็นขั้นตอนในการสร้างวิธีการพัฒนาระบบอิเล็กทรอนิกส์ในการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ชุมชนในจังหวัดลำปาง ซึ่งตามกระบวนการและระบบกลไกในทางเทคโนโลยี ๗ ขั้นตอน และในแต่ละขั้นตอนควรจัดกระบวนการจัดการเป็นไปในลักษณะดังนี้

ขั้นตอนที่ ๑ การกำหนดปัญหาหรือความต้องการ

ทางพิพิธภัณฑ์ต้องกำหนดปัญหา หรือความต้องการของทางพิพิธภัณฑ์ว่ามีความต้องการให้ระบบอิเล็กทรอนิกส์ในการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ชุมชนเข้ามาช่วยส่งเสริมพิพิธภัณฑ์ในรูปแบบต่าง ๆ ควรมีคำอธิบายหลากหลายภาษา ปัจจุบันมีคำอธิบายเฉพาะภาษาไทย ต้องการให้มีผู้เก็บภาพพระพุทธรูปแบบแยกชิ้น ปัญหาพบคือห้องเก็บภาพพระพุทธรูป ค่อนข้างร้อน ไม่มีอาคารจัดเก็บภาพที่ดีและเหมาะสม และที่เก็บภาพพระพุทธรูปยังไม่มีความปลอดภัยเพียงพอ เนื่องจากอาคารร้อน อาจทำให้ภาพเกิดความเสียหายได้ โดยต้องการให้มีการลงทะเบียนวัตถุโบราณ และพัฒนาเข้าสู่ระบบอิเล็กทรอนิกส์มากกว่า ๓๐ ชิ้น

ขั้นตอนที่ ๒ การรวบรวมข้อมูล

พิพิธภัณฑ์จัดตั้งทีมงานเพื่อรวบรวมข้อมูลที่ต้องการต้องมีการจัดตั้งทีมงานเพื่อรวบรวมข้อมูลที่ต้องการ

ขั้นตอนที่ ๓ การเลือกวิธีการจัดการ

เก็บรวบรวมข้อมูลจากคนในพื้นที่ หรือผู้ที่สามารถให้ข้อมูลได้ต้องมีการจัดตั้งทีมงานเพื่อรวบรวมข้อมูลที่ต้องการ อาทิเช่น วิธีการจัดการดูแลรักษาภาพพระพุทธรูป คือ มีตู้เก็บภาพไว้เป็นอย่างดี

ขั้นตอนที่ ๔ การออกแบบและปฏิบัติการ

จัดการเรียบเรียงข้อมูลที่ได้มาให้อ่านเข้าใจวัตถุนั้นได้อย่างครอบคลุม เนื่องจากข้อมูลในขั้นต้นที่เก็บมาจะเป็นข้อมูลดิบที่ไม่ได้เรียบเรียง จัดการเรียบเรียงข้อมูล ให้อ่านเข้าใจวัตถุนั้นได้อย่างครอบคลุม ทำการออกแบบชุดข้อมูลว่าจะนำเสนอในรูปแบบที่น่าสนใจ และจัดทำข้อมูลให้ออกมาในรูปแบบที่ต้องการ

ขั้นตอนที่ ๕ การทดสอบ

ทำการเปิดทดสอบระบบข้อมูลที่ต้องการนำเสนอกับคนในชุมชน และนักท่องเที่ยวที่เข้ามาชมพิพิธภัณฑ์ เพื่อให้ทราบถึงปัญหาก่อนใช้งานจริง ทดสอบระบบข้อมูลที่ต้องการนำเสนอกับคนในชุมชนได้ทดสอบก่อน เพื่อให้ทราบถึงปัญหาก่อนใช้งานจริง ก่อนที่จะพร้อมให้นักท่องเที่ยวเข้ามาชมพิพิธภัณฑ์

ขั้นตอนที่ ๖ การปรับปรุงแก้ไขกระบวนการ

เมื่อทราบถึงปัญหาแล้วควรรีบแก้ไขทันที เมื่อรู้ถึงปัญหาแล้ว ควรรีบแก้ไขทันทีแบบประเมิน จากการนักท่องเที่ยวจะได้รู้ถึงผลประเมินการใช้ระบบอิเล็กทรอนิกส์ในการชมพิพิธภัณฑ์ต้องการให้มีการปรับปรุงบ้านเทคโนโลยี ปัจจุบันภาพพระพุทธรูปเป็นกระดาษ ต้องการให้มีการจัดเก็บข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ วัตถุโบราณในวัดปงสนุกที่มี QR Code มีแค่ ๑๐ ชิ้น และต้องการให้มีภาษาต่างประเทศ เช่น ภาษาอังกฤษ ภาษาจีน และต้องการให้มีภาษาล้านนา

ขั้นตอนที่ ๗ การประเมินผล

สร้างแบบประเมิน เพื่อประเมินผลจากการให้นักท่องเที่ยวทำแบบประเมินการใช้ระบบอิเล็กทรอนิกส์ในการชมพิพิธภัณฑ์ ต้องการให้มีจัดทำแบบสอบถามความพึงพอใจในการใช้ Application มี QR Code, ภาพถ่ายวัตถุ (๔ ด้าน, ๓๖๐ องศา, 3D), เสียงบรรยายวัตถุ ตัวอ่าน QR Code, ระบุพิกัดสถานที่ของพิพิธภัณฑ์, ภาพถ่ายวัตถุ (๔ ด้าน, ๓๖๐ องศา, 3D), เสียงบรรยายวัตถุ มีระบบการเลือกภาษา ระบบบรรยาย เนื้อหา เรื่องราว รายละเอียดของข้อมูลภาพพระพุทธรูป บรรยายด้วยเสียง หรือมีภาษามือ โดยระบบต้องเสถียร ไม่ล่ม ต้องมีความปลอดภัย ไม่เสี่ยงต่อการถูกโจรกรรมข้อมูล รวมทั้งภาพพระพุทธรูปควรมีลายน้ำบนภาพ ป้องกันการขโมยภาพ

บทที่ ๕

สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง “การสร้างต้นแบบพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์” ผู้วิจัยได้จัดลำดับการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ และการวิจัยเชิงปฏิบัติการ ซึ่งแบ่งการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเป็น ๓ ตอนดังนี้

๕.๑ สรุปผลการวิจัย

๕.๒ อภิปรายผล

๕.๓ ข้อเสนอแนะ

๕.๑ สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัยเรื่อง การสร้างต้นแบบพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ คณะผู้วิจัยได้สรุปผลการวิจัยไว้ ดังนี้

ตอนที่ ๑ การสร้างแอปพลิเคชันพิพิธภัณฑ์ชุมชนด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์

จากการศึกษาวิธีการสร้างแอปพลิเคชันพิพิธภัณฑ์ชุมชนด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ พบว่า คณะผู้วิจัยได้จัดสร้างแอปพลิเคชันพิพิธภัณฑ์ชุมชนด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ ชื่อว่า lpmuseum.net โดยได้นำเสนอเรื่องราวประวัติความเป็นมาของวัด ประวัติการสร้างพิพิธภัณฑ์ชุมชน รวมทั้งภาพถ่าย ๓ มิติของโบราณวัตถุ พร้อมด้วยข้อมูลเกี่ยวกับโบราณวัตถุทั้งหมด ๙๐ ชิ้น โดยเลือกโบราณวัตถุมาวัดละ ๓๐ ชิ้น และข้อมูลที่สามารถติดต่อสอบถามได้ ของพิพิธภัณฑ์ชุมชนจากวัดทั้ง ๓ แห่งใน ๓ อำเภอ ของจังหวัดลำปาง ได้แก่ (๑) วัดปงสนุกเหนือ ตำบลเวียงเหนือ อำเภอเมืองลำปาง (๒) วัดไหล่หินหลวง ตำบลไหล่หิน อำเภอกะคา และ (๓) วัดบ้านหลด ตำบลนาครี อำเภอมะทะ

การสร้างแอปพลิเคชันพิพิธภัณฑ์ชุมชนด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ มีวิธีการสร้าง ๙ ขั้นตอน คือ (๑) การศึกษาความต้องการของแอปพลิเคชัน (๒) การเตรียมเครื่องมือพัฒนาโปรแกรมหลัก (๓) การเตรียมแฟ้ม app.json ซึ่งเป็นข้อกำหนดแอปพลิเคชัน แต่ละ release (๔) การเตรียมแฟ้ม App.js (๕) การติดตั้งและสั่งประมวลผล (๖) การส่งผลงานขึ้นไปยัง expo.io (๗) การเข้าไปในเว็บไซต์ expo.io (๘) การเตรียมภาพสำหรับประกอบการพัฒนาแอปพลิเคชันใน Store และ (๙) การเข้าไปสมัครใช้งาน google developer account

ตอนที่ ๒ การพัฒนาระบบและเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์

การจากศึกษาวิจัย พบว่า พิพิธภัณฑ์ชุมชนทั้ง ๓ แห่ง จากวัดทั้ง ๓ วัด ใน ๓ อำเภอของ จังหวัดลำปาง ได้แก่ (๑) วัดปงสนุกเหนือ ตำบลเวียงเหนือ อำเภอเมืองลำปาง (๒) วัดไหล่หินหลวง ตำบลไหล่หิน อำเภอกะคา และ (๓) วัดบ้านหลด ตำบลนาครี อำเภอแม่ทะ ยังไม่ได้มีการพัฒนาระบบและเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ คณะผู้วิจัยและผู้ดูแลพิพิธภัณฑ์ชุมชนทั้ง ๓ แห่ง มีความเห็นว่าการพัฒนาระบบและเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ เพื่ออำนวยความสะดวกด้านข้อมูล และเพื่อเป็นการรักษารฐานข้อมูลเอาไว้ได้ในระยะยาว

ก่อนจะมีการพัฒนาระบบและเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ คณะผู้วิจัยโครงการย่อยที่ ๒ โดยพระครูสิริธรรมบัณฑิตและคณะผู้วิจัย ได้ลงพื้นที่ภาคสนามเพื่อ จัดทำรูปแบบทะเบียนโบราณวัตถุของพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อนำมาพัฒนาระบบ และเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ต่อไปตามลำดับ แบ่งได้เป็น ๓ ขั้นตอน ได้แก่ (๑) การขึ้นทะเบียนโบราณวัตถุ (๒) การจัดทำระบบโดยมีการสร้าง QR Code และ (๓) การพัฒนาระบบและเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ โดยการจัดทำเว็บไซต์ พิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ แต่ละขั้นตอน สรุปได้ดังนี้

ขั้นตอนที่ ๑ การขึ้นทะเบียนโบราณวัตถุ

ผลการวิจัยจากการที่คณะผู้วิจัยได้ลงเก็บข้อมูลในพื้นที่ทั้ง ๓ แห่ง ในจังหวัดลำปาง ได้แก่ (๑) วัดปงสนุกเหนือ ตำบลเวียงเหนือ อำเภอเมืองลำปาง (๒) วัดไหล่หินหลวง ตำบลไหล่หิน อำเภอกะคา และ (๓) วัดบ้านหลด ตำบลนาครี อำเภอแม่ทะ พบว่า รูปแบบทะเบียนโบราณวัตถุของ พิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ ต้องเป็นการจัดเก็บข้อมูลให้เป็นระบบควมมีการใส่ รายละเอียดของโบราณวัตถุ ได้แก่ เลขทะเบียนวัตถุ ชื่อวัตถุ หมวดหมู่ ประเภทวัสดุ ขนาดของ โบราณวัตถุ ปีพุทธศักราชที่สร้างผลงานชิ้นนั้น และภาพถ่าย รวมทั้งควมมีเอกสารลงทะเบียนวัตถุ โบราณ และมีการจัดหมวดหมู่ให้ชัดเจน การจัดหมวดหมู่นั้น ต้องดูตามประเภทของสิ่งของที่อยู่ ภายในพิพิธภัณฑ์แต่ละแห่ง ควร แบ่งตามประเภทของวัตถุ เช่น หมวดพระพุทธรูป หมวดของใช้ หมวดเสื้อผ้า เป็นต้น ควมมีเลขรหัสวัตถุ ใน Application ควรใส่ข้อมูลดังนี้

๑. สถานที่ตั้งของวัด
๒. ประวัติความเป็นมาของวัด
๓. สิ่งสำคัญที่อยู่ในวัด อาทิ โบราณสถาน โบราณวัตถุ
๔. ประวัติการสร้างพิพิธภัณฑ์ของวัด พ.ศ. ๒๕๔๗ (ข้อมูลได้จากประวัติหนังสือของวัด)
๕. โบราณวัตถุจำนวน ๓๐ ชิ้น เรียงตามรหัสที่จัดเก็บไว้ในพิพิธภัณฑ์ ควรขึ้นทะเบียน โบราณวัตถุ และมีการสร้าง QR Code และ Application โดยควรส่งเสริมให้พิพิธภัณฑ์ชุมชนมีความ

ทันสมัยมากยิ่งขึ้น ซึ่งปัจจุบัน มีแค่ QR Code ของประวัติวัดเท่านั้น ทางวัดจึงต้องการสร้างคนรุ่นใหม่ ให้มาช่วยถ่ายรูป ลงทะเบียนโบราณวัตถุ และทำ QR Code โดยการจัดหมวดหมู่ของพิพิธภัณฑ์ ควรมีการใส่รายละเอียด โดยการจัดหมวดหมู่ตามวัสดุ เช่น ทำจากผ้า โลหะ ไม้ กระดาษ เป็นต้น จัดหมวดหมู่ตามขนาด เช่น ขนาดเล็ก ขนาดกลาง ขนาดใหญ่ โดยเรียงจากเล็กไปหาใหญ่ จัดหมวดหมู่ของภาพพระพุทธรูป โดยเรียงตามเรื่องราว เรียงตามทศชาติ/เรียงตามกัณฑ์ต่าง ๆ รวมถึงการขึ้นทะเบียนวัตถุโบราณ ควรใส่ชื่อตัวย่อวัด/ปี พ.ศ./รหัส เช่น วบล./๒๕๖๓/๐๐๑ พิจารณาอาคารพิพิธภัณฑ์ จัดเก็บเก็บพระพุทธรูป และคัมภีร์ใบลาน/คัมภีร์ธรรม/คัมภีร์โบราณ

การจัดทำทะเบียนวัตถุโบราณของพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์จะมีส่วนประกอบโดยมีรายละเอียดดังนี้

๑. ส่วนต้น บัตรทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑ์ และที่ตั้ง
๒. ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป ประกอบไปด้วย ชื่อวัตถุ เลขลำดับ หมวดหมู่ ประเภท ลักษณะทางกายภาพ
๓. ส่วนที่ ๒ การบันทึกข้อมูล ประกอบไปด้วย ผู้บันทึกข้อมูล วันที่บันทึกข้อมูล ผู้บันทึกภาพ รหัสภาพถ่าย สถานที่จัดเก็บวัตถุ
๔. ส่วนที่ ๓ คำอธิบายวัตถุ ประกอบไปด้วย แหล่งที่มาของข้อมูล ผู้เรียบเรียงข้อมูล วันที่เรียบเรียงข้อมูล

กระบวนการตามข้างต้นก่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ในชุมชนดังนี้ E- education เป็นกระบวนการให้ การสร้างและการแลกเปลี่ยนความรู้ , E- engineering กระบวนการอนุรักษ์ การสร้างสรรค์ การสืบทอด และ E- enforcement กระบวนการสร้างกติกา ระเบียบข้อบังคับ เป็นสร้างกฎระเบียบ หรือข้อบังคับในการเข้าชมพิพิธภัณฑ์ให้แก่กลุ่มผู้ดูแล และนักท่องเที่ยว เพื่อเป็นอีกช่องทางในการช่วยพิพิธภัณฑ์ในเรื่องการดูแลรักษาโบราณวัตถุไม่ให้ชำรุดเสียหาย อันเป็นการอนุรักษ์โบราณของพิพิธภัณฑ์ชุมชนอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน

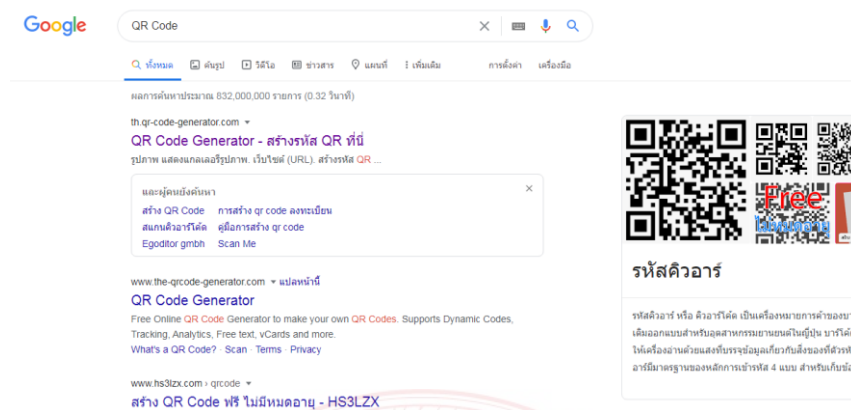
ขั้นตอนที่ ๓ การจัดทำระบบโดยมีการสร้าง QR Code

หลังจากที่ได้มีการขึ้นทะเบียนโบราณวัตถุจำนวน ๔๐ ชิ้นเป็นที่เรียบร้อยแล้ว คณะผู้วิจัย ได้จัดทำระบบข้อมูล QR Code ของโบราณวัตถุ ทั้งหมด ๔๐ ชิ้น โดยเลือกโบราณวัตถุมาวัดละ ๓๐ ชิ้น จากพิพิธภัณฑ์ชุมชนภายในวัดทั้ง ๓ วัด ใน ๓ อำเภอ ของจังหวัดลำปาง ได้แก่ (๑) วัดปงสนุกเหนือ ตำบลเวียงเหนือ อำเภอเมืองลำปาง (๒) วัดไหล่หินหลวง ตำบลไหล่หิน อำเภอกะคา และ (๓) วัดบ้านหลด ตำบลนาคร้ว อำเภอแม่ทะ ซึ่งวิธีการจัดทำระบบโดยการสร้าง QR Code มี ๓ วิธีการ ดังต่อไปนี้

๑. ทำการคัดลอกชื่อเว็บเพจที่เราต้องการสร้าง QR Code ตามลิงค์ข้างต้น

← → ↻ ⚠ Not secure | lpmuseum.net/banlook.html

๒. เข้าไปค้นหาเว็บไซต์ ที่ให้บริการการสร้าง QR Code



๓. ดำเนินการตามขั้นตอนที่เว็บไซต์ได้ให้คำแนะนำ หลังจากนั้นจะได้ QR Code ตามที่เราต้องการดังภาพ



ขั้นตอนที่ ๔ การพัฒนาระบบและเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์

การพัฒนาระบบเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ พบว่า พิพิธภัณฑ์ชุมชนทั้ง ๓ แห่ง จากวัดทั้ง ๓ วัด ใน ๓ อำเภอ ของจังหวัดลำปาง ได้แก่ (๑) วัดปงสนุกเหนือ ตำบล

เวียงเหนือ อำเภอเมืองลำปาง (๒) วัดไหล่หินหลวง ตำบลไหล่หิน อำเภอเกาะคา และ (๓) วัดบ้านหลุก ตำบลนาครี อำเภอมะทะ ควรมีการพัฒนาระบบและเครือข่ายด้วยการการจัดหมวดหมู่ของพิพิธภัณฑ์ โดยควรมีการใส่รายละเอียด หมวดหมู่อย่างไรในการจัดการระบบทะเบียนโบราณวัตถุของพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อความสะดวกในการค้นคว้าข้อมูลและการธำรงรักษาโบราณวัตถุของพิพิธภัณฑ์ชุมชน ควรจัดหมวดหมู่ตามประเภทของสิ่งของที่อยู่ภายในพิพิธภัณฑ์แห่งนั้น เช่น จัดแบ่งเป็น ๒ หมวด โดยหมวดหลัก แบ่งตามประเภทของวัตถุ หมวดรองอาจเป็นวัสดุที่ใช้ทำวัตถุชิ้นนั้น การจัดหมวดหมู่ต้องพิจารณาตามประเภทของสิ่งของที่อยู่ภายในพิพิธภัณฑ์แต่ละแห่ง ควรแบ่งตามประเภทของวัตถุ เช่น หมวดพระพุทธรูป หมวดของใช้ หมวดเสื้อผ้า เป็นต้น ควรมีเลขรหัสวัตถุ ใน Application โดยใส่ข้อมูลดังนี้

๑. สถานที่ตั้งของวัด
๒. ประวัติความเป็นมาของวัด
๓. สิ่งสำคัญที่อยู่ในวัด อาทิ โบราณสถาน โบราณวัตถุ
๔. ประวัติการสร้างพิพิธภัณฑ์ของวัด พ.ศ. ๒๕๔๗ (ข้อมูลได้จากประวัติหนังสือของวัด)
๕. โบราณวัตถุจำนวน ๓๐ ชิ้น เรียงตามรหัสที่จัดเก็บไว้ในพิพิธภัณฑ์ ควรขึ้นทะเบียน

โบราณวัตถุ และมีการสร้าง QR Code และ Application โดยควรส่งเสริมให้พิพิธภัณฑ์ชุมชนมีความทันสมัยมากยิ่งขึ้น ซึ่งปัจจุบัน มีแต่ QR Code ของประวัติวัดเท่านั้น ทางวัดจึงต้องการสร้างคนรุ่นใหม่ ให้มาช่วยถ่ายรูป ลงทะเบียนโบราณวัตถุ และทำ QR Code โดยการจัดหมวดหมู่ของพิพิธภัณฑ์

ตอนที่ ๓ เสนอดัชนีแบบพิพิธภัณฑ์ชุมชนด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์

จากการศึกษาพิพิธภัณฑ์ชุมชนจากวัดทั้ง ๓ วัด ภายใน ๓ อำเภอ ของจังหวัดลำปาง ได้แก่ (๑) วัดปงสนุกเหนือ ตำบลเวียงเหนือ อำเภอเมืองลำปาง (๒) วัดไหล่หินหลวง ตำบลไหล่หิน อำเภอเกาะคา และ (๓) วัดบ้านหลุก ตำบลนาครี อำเภอมะทะ พบว่า พิพิธภัณฑ์ชุมชนแต่ละแห่ง ยังไม่มีการจัดทำฐานข้อมูลในระบบอิเล็กทรอนิกส์ คณะผู้วิจัยจึงได้เสนอต้นแบบพิพิธภัณฑ์ชุมชนด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ ด้วยการลงพื้นที่เพื่อไปจัดทำทะเบียนโบราณวัตถุ และจัดทำระบบข้อมูลโบราณวัตถุทั้ง ๔๐ ชิ้น จากวัดทั้ง ๓ วัด วัดละ ๓๐ ชิ้น เพื่อมาจัดทำพิพิธภัณฑ์ชุมชนด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งมีการนำระบบเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดเก็บข้อมูลของวัตถุโบราณ ในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ได้แก่ ๑) มีการจัดทำ QR Code ๒) มีการสร้างแอปพลิเคชัน และ ๓) มีการจัดทำเว็บไซต์พิพิธภัณฑ์ชุมชน

๕.๒ อภิปรายผล

ศิลปวัฒนธรรมสิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่มีความค่าทางศิลปะ ประวัติศาสตร์ โบราณคดี เป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นถึงความเจริญรุ่งเรืองทางอารยธรรมของชุมชนและประเทศชาตินับแต่อดีต จึงเป็นความจำเป็นอย่างมากที่จะต้องสงวนรักษา อนุรักษ์โบราณวัตถุ ศิลปวัตถุเหล่านี้ไว้มิให้สูญหายไปจากผืนแผ่นดินไทย ดังที่กรมศิลปากรได้ออกพระราชบัญญัติเกี่ยวกับโบราณวัตถุอาทิเช่น อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๑๔ แห่งพระราชบัญญัติโบราณสถาน โบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ และพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๐๔ แก้ไขเพิ่มเติมโดยพระราชบัญญัติโบราณสถาน โบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ และพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ (ฉบับที่ ๒) พ.ศ. ๒๕๓๕ จึงประกาศ ขึ้นทะเบียนโบราณวัตถุและศิลปวัตถุ ที่มีได้อยู่ในความครอบครองของกรมศิลปากร รวม ๕๑ แห่ง จำนวน ๓๖๕ รายการ โดยปัจจุบันพิพิธภัณฑสถานอเล็กทรอนิกส์ในจังหวัดลำปาง มี ๕ แห่ง ได้แก่ ๑) ปงสนุก ๒) ธนบดี ๓) วัดพระแก้ว ๔) ป่องนก (ค่ายสุรศักดิ์) ๕) หอปุมละกอน จากการที่คณะผู้วิจัยได้ลงเก็บข้อมูลในพื้นที่ทั้ง ๓ แห่ง ในจังหวัดลำปาง ได้แก่ (๑) วัดปงสนุกเหนือ ตำบลเวียงเหนือ อำเภอเมืองลำปาง (๒) วัดไหล่หินหลวง ตำบลไหล่หิน อำเภอเกาะคา และ (๓) วัดบ้านหลุก ตำบลนาครัว อำเภอแม่ทะ พบว่า การจัดเก็บข้อมูลให้เป็นระบบควรมีการใส่รายละเอียดของโบราณวัตถุ ควรมีรายละเอียดต่าง ๆ ของวัตถุโบราณ อาทิ เลขทะเบียนวัตถุ ชื่อวัตถุ หมวดหมู่ ประเภทวัสดุ ขนาดของโบราณวัตถุ ปีพุทธศักราชที่สร้างผลงานชิ้นนั้น และภาพถ่าย ซึ่งสอดคล้องกับพระมหาสุนันท์ สุนนโท (รจิเวทย์) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง "การพัฒนารูปแบบการจัดการศาสนสมบัติของวัดในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา" พบว่า ปัจจัยด้านการแต่งตั้งบุคลากรที่ดูแลรักษาและดำเนินการ เป็นการดึงบุคคลเข้าช่วยเหลืองานจัดการศาสนสมบัติวัดของเจ้าอาวาส รักษาศาสนสมบัติวัดและเงินผลประโยชน์ของวัด เป็นวิธีการแบบแผนที่เป็นฐานข้อมูลช่วยให้เจ้าอาวาสตัดสินใจจัดการศาสนสมบัติวัดได้เหมาะสม ผ่าน รูปแบบการจัดการศาสนสมบัติของวัดตามหลักกฎหมาย ดำเนินการตามคู่มือสำนักงานพระพุทธศาสนาจังหวัดพระนครศรีอยุธยา และรูปแบบการจัดการศาสนสมบัติของวัดตามจารีตประเพณีซึ่งไม่มีการจัดทำเป็นลายลักษณ์อักษร อนึ่งการดำเนินการจัดการศาสนสมบัติทั้ง ๒ รูปแบบส่งผลให้เกิดการรักษาศาสนสมบัติและผลประโยชน์ตอบแทนแก่วัดแตกต่างกัน และมีผลประโยชน์และปัญหาความต้องการที่เกิดขึ้นกับวัดแตกต่างกันตามสภาพพื้นที่^๑

การจัดหมวดของพิพิธภัณฑสถาน ควรมีการใส่รายละเอียด หมวดหมู่อย่างไรในการจัดการระบบทะเบียนโบราณวัตถุของพิพิธภัณฑสถานชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อความสะดวกในการ

^๑ พระมหาสุนันท์ สุนนโท (รจิเวทย์), "การพัฒนารูปแบบการจัดการศาสนสมบัติของวัดในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา, วิทยานิพนธ์ดุษฎีบัณฑิต, (บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, ๒๕๕๓), หน้า บทคัดย่อ.

ค้นคว้าข้อมูลและการธำรงรักษาโบราณวัตถุของพิพิธภัณฑ์ชุมชน ควรจัดหมวดหมู่ตามประเภทของสิ่งของที่อยู่ภายในพิพิธภัณฑ์แห่งนั้น เช่นจัดแบ่งเป็น ๒ หมวด โดยหมวดหลัก แบ่งตามประเภทของวัตถุ หมวดรองอาจเป็นวัสดุที่ใช้ทำวัตถุชิ้นนั้น การจัดหมวดหมู่ต้องพิจารณาตามประเภทของสิ่งของที่อยู่ภายในพิพิธภัณฑ์แต่ละแห่ง ควร แบ่งตามประเภทของวัตถุ เช่น หมวดพระพุทธรูป หมวดของใช้ หมวดเสื้อผ้า เป็นต้น ควรมีเลขรหัสวัตถุ ใน Application โดยใส่ข้อมูลดังนี้

๑. สถานที่ตั้งของวัด

๒. ประวัติความเป็นมาของวัด

๓. สิ่งสำคัญที่อยู่ในวัด อาทิ โบราณสถาน โบราณวัตถุ

๔. ประวัติการสร้างพิพิธภัณฑ์ของวัด พ.ศ. ๒๕๔๗ (ข้อมูลได้จากประวัติหนังสือของวัด)

๕. โบราณวัตถุจำนวน ๓๐ ชิ้น เรียงตามรหัสที่จัดเก็บไว้ในพิพิธภัณฑ์ ควรขึ้นทะเบียนโบราณวัตถุ และมีการสร้าง QR Code และ Application โดยควรส่งเสริมให้พิพิธภัณฑ์ชุมชนมีความทันสมัยมากยิ่งขึ้น ซึ่งปัจจุบัน มีแต่ QR Code ของประวัติวัดเท่านั้น ทางวัดจึงต้องการสร้างคนรุ่นใหม่ ให้มาช่วยถ่ายรูป ลงทะเบียนโบราณวัตถุ และทำ QR Code โดยการจัดหมวดหมู่ของพิพิธภัณฑ์ ซึ่งสอดคล้องกับ**ฉลาด จันทรสมบัติ**^๒ ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “การพัฒนาแบบการจัดการความรู้ขององค์กรชุมชน” โดยมีจุดประสงค์เพื่อพัฒนาแบบการจัดการความรู้ ๘ องค์กร ชุมชนในพื้นที่กลุ่มเป้าหมาย ๒ หมู่บ้าน ซึ่งผลการวิจัยพบว่ารูปแบบการจัดการความรู้ขององค์กรชุมชนที่พัฒนาประกอบด้วย ขั้นตอนเตรียมชุมชน เช่น การสร้างแรงจูงใจ และสร้างจิตสำนึกในการทำงานร่วมกันของคนในชุมชน ขั้นสร้างวิสัยทัศน์ ขั้นจัดทำแผนพัฒนาศักยภาพ ขั้นการนำแผนไปปฏิบัติและพัฒนางาน และขั้นประเมินผลสรุป โดยผลการนำรูปแบบการจัดการความรู้ขององค์กรชุมชนไปทดลองใช้กับองค์กรชุมชนเป้าหมาย ๘ องค์กรเป็นเวลา ๘ เดือน พบว่าทุกกลุ่มองค์กร เกิดนักจัดการความรู้ในชุมชน มีการดำเนินการจัดการความรู้ การตั้งคำถามและการปฏิบัติ โดยการแก้ปัญหากระบวนการเรียนรู้ซึ่งประกอบด้วย การสร้างความรู้ การจำแนกความรู้ การจัดเก็บ การนำไปใช้ การแลกเปลี่ยนและการประเมินผลความรู้ มีศูนย์จัดการความรู้ขององค์กรที่ขับเคลื่อนให้กลุ่มพึ่งตนเองได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ทั้งบนเวทีจริงและเวทีเสมือน และกลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจในการดำเนินการจัดการความรู้โดยรวมอยู่ในระดับมาก

^๒ ฉลาด จันทรสมบัติ, “การพัฒนาแบบการจัดการความรู้ขององค์กรชุมชน”, การศึกษาศุภบัณฑิต,(บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, ๒๕๔๘).

๕.๓ ข้อเสนอแนะ

๕.๓.๑ ข้อเสนอแนะที่ได้จากการศึกษาวิจัยครั้งนี้

๑. การสร้างต้นแบบพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ ควรนำไปประยุกต์ใช้เป็นกรอบแนวคิดในการดำเนินงานวางแผนการทำงานแบบบูรณาการกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ก่อให้เกิดการเชื่อมโยงในการพัฒนาทรัพยากรที่มีอยู่ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ที่มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาศักยภาพคนในชุมชน

๒. การสร้างต้นแบบพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ ควรนำไปเสริมสร้างประสบการณ์แบบใหม่สร้างแหล่งท่องเที่ยวสำหรับนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติ ให้เข้ามาเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

๓. การสร้างต้นแบบพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ ควรมีจัดการระบบข้อมูลของวัตถุโบราณในพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น พร้อมทั้งให้ข้อมูลหลากหลายภาษา และพัฒนาไปสู่การจัดการพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์

๕.๓.๒ ข้อเสนอแนะเพื่อการทำวิจัยครั้งต่อไป

๑. ควรมีการวิจัยเรื่อง การสร้างต้นแบบพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ โดยนำไปประยุกต์ใช้เป็นกรอบแนวคิดในการดำเนินงานพัฒนาและบูรณาการพิพิธภัณฑ์ทั่วทั้งจังหวัดลำปาง

๒. ควรมีการวิจัยการเชื่อมโยงความรู้ด้านการสร้างต้นแบบพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อพัฒนาศักยภาพคน เพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ ด้วยการสร้างการเรียนรู้ตลอดชีวิตและสังคมแห่งการเรียนรู้

๓. ควรมีการวิจัยและสร้างเครือข่ายต้นแบบพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ทั่วประเทศ

๔. ควรมีการวิจัยในประเด็นแนวทางการสร้างต้นแบบพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ ให้มีความเป็นระบบสากล โดยใช้เทคโนโลยีเข้ามามีส่วนช่วยในการจัดการ

บรรณานุกรม

๑. ภาษาไทย:

ก. ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Sources)

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย. พระไตรปิฎกฉบับภาษาไทย. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์
มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, ๒๕๓๙.

ข. ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Sources)

(๑) หนังสือ:

กันตยา เพิ่มผล. การพัฒนาประสิทธิภาพในการทำงาน. กรุงเทพมหานคร: บริษัท บุญศิริการพิมพ์
จำกัด, ๒๕๕๒.

เกื้อ วงศ์บุญสิน. ประชากรกับการพัฒนา. พิมพ์ครั้งที่ ๓. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย, ๒๕๕๐.

จินตวีร์ เกษมสุข. หลักการมีส่วนร่วมกับการพัฒนาชุมชนอย่างยั่งยืน. กรุงเทพมหานคร: บริษัท
แอคทีฟ พรินท์ จำกัด, ๒๕๕๗.

จิรา จงกล. พิพิธภัณฑสถานวิทยา. กรุงเทพมหานคร: กรมศิลปากรจัดพิมพ์เป็นอนุสรณ์ในงาน
พระราชทานเพลิงศพนางจิรา จงกล วันที่ ๔ เมษายน ๒๕๓๒, ๒๕๓๒.

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย สถาบันวิจัยสังคมและสถาบันวิจัย สภาวะแวดล้อม. โครงการพัฒนาการ
ดำเนินงานการมีส่วนร่วมของประชาชนในกระบวนการวิเคราะห์ผลกระทบ
สิ่งแวดล้อม, กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๔๕.

จำนงค์ อติวัฒน์สิทธิ์. สังคมวิทยาตามแนวพุทธศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ ๒. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, ๒๕๔๘.

ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร. วาทกรรมการพัฒนา. พิมพ์ครั้งที่ ๕. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์
วิภาษา, ๒๕๕๔.

จิตยา สุวรรณขุ. สังคมวิทยา. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช, ๒๕๔๙.

ถวิลวดี บุรีกุล. เอกสารประกอบการศึกษาดูงานของคณะกรรมการการพัฒนาการเมืองและการ
มีส่วนร่วมของประชาชน วุฒิสภา เรื่อง “การมีส่วนร่วม : แนวคิด ทฤษฎีและ
กระบวนการ”. กรุงเทพมหานคร: สถาบันพระปกเกล้า, ๒๕๕๑.

_____. คู่มือการมีส่วนร่วมของประชาชน: การตัดสินใจที่ดีกว่าโดยให้ชุมชนมีส่วนร่วม.
นนทบุรี: สถาบันพระปกเกล้า, ๒๕๕๑.

ปวย อึ้งภากรณ์. ศาสนธรรมกับการพัฒนา. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์โกมลคีมทอง, ๒๕๓๐.

พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ. ปยุตฺโต). ทางสายกลางของการศึกษาไทย. พิมพ์ครั้งที่ ๒.

กรุงเทพมหานคร: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, ๒๕๔๗.

พระธรรมปิฎก (ป.อ.ปยุตฺโต). การพัฒนาที่ยั่งยืน. พิมพ์ครั้งที่ ๕. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ไกลมลคิมทอง, ๒๕๕๓.

พระไพศาล วิสาโล. พุทธธรรมกับการพัฒนาสังคม. กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิไกลมลคิมทอง, ๒๕๓๓.

_____. ทศวรรษธรรมทัศน์พระธรรมปิฎก (ป.อ. ปยุตฺโต) หมวดสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์, กรุงเทพมหานคร: ธรรมสภา, ๒๕๕๓.

เพ็ญพรรณ เจริญพร. พิพิธภัณฑ์สถานวิทยา. เอกสารประกอบการสอนรายวิชา ๓๐๐ ๒๖๑ พิพิธภัณฑ์สถานวิทยา (Museology). คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร, ๒๕๔๘.

ยุวัฒน์ วุฒิเมธี. หลักการพัฒนาชุมชนและการพัฒนาชนบท. กรุงเทพมหานคร: ไทยอนุเคราะห์ไทย, ๒๕๔๘.

ระวี ถาวร. การติดตามระบบนิเวศอย่างมีส่วนร่วม: บทเรียนปัจจุบันสู่ทิศทางในอนาคต. ปทุมธานี: บริษัท คูมายเบส จำกัด, ๒๕๔๙.

ราชบัณฑิตยสถาน. พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๕๔. กรุงเทพมหานคร: บริษัท ศิริวัฒนาอินเตอร์พริ้นท์ จำกัด, ๒๕๕๖.

วิรัช วิรัชนิภาวรรณ. การพัฒนาเมืองและชนบทประยุกต์. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ฟอร์เพช, ๒๕๔๙.

วันชัย วัฒนศัพท์. คู่มือการมีส่วนร่วมของประชาชนในการตัดสินใจของชุมชน. พิมพ์ครั้งที่ ๔. ขอนแก่น: โรงพิมพ์ศิริภรณ์ ออฟเซ็ท, ๒๕๔๗.

สนธยา พลศรี. กระบวนการพัฒนาชุมชน. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช, ๒๕๔๕.

สมบูรณ์ สุขसारัญญ. การพัฒนาชนบทตามแนววิถีพุทธ. กรุงเทพมหานคร: บริษัท พิมพ์สวย จำกัด, ๒๕๓๐.

สมศักดิ์ ศรีสันติสุข. สังคมไทย: แนวทางวิจัยและการพัฒนา. กรุงเทพมหานคร: สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์, ๒๕๕๐.

สัญญา สัญญาวิวัฒน์. ทฤษฎีและกลยุทธ์การพัฒนาสังคม. พิมพ์ครั้งที่ ๖. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๕๑.

สายนต์ ไพเราะญจิตร. พิพิธภัณฑ์บริบาล (MUSEOPEN). กรุงเทพมหานคร: ศูนย์ศึกษาพัฒนาโบราณคดีชุมชน (ARCHAEOOPEN), ๒๕๕๓.

สายนต์ ไพเราะญจิตร. การจัดการทรัพยากรทางโบราณคดีในงานพัฒนาชุมชน. กรุงเทพมหานคร: โครงการหนังสือโบราณคดีชุมชน, ๒๕๕๐.

_____ . การฟื้นฟูพลังชุมชนด้วยการจัดการทรัพยากรทางโบราณคดีและพิพิธภัณฑสถาน: แนวคิดวิธีการ และประสบการณ์จากจังหวัดน่าน. กรุงเทพมหานคร: โครงการเสริมสร้างการเรียนรู้เพื่อชุมชนเป็นสุข (สรส) สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) และ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการเสริมสร้างสุขภาพ (สสส), ๒๕๔๘.

ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร. เอกสารการสัมมนาทางวิชาการเรื่องพิพิธภัณฑสถานท้องถิ่นในประเทศไทย. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร มหาวิทยาลัยศิลปากร, ๒๕๓๙.

_____ . พิพิธภัณฑสถาน ประสพการณ์จากคนลงทำ. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร, ๒๕๕๑. (เอกสารทางวิชาการลำดับที่ ๖๗).

อรุณี เวียงแสง และคณะ. การติดตามและประเมินผลแบบมีส่วนร่วม. กรุงเทพมหานคร: พิษณุโลกออปเซต, ๒๕๔๘.

(๒) บทความในวารสาร:

พิสิฐ เจริญวงศ์. “แนวคิดเรื่องการจัดการทรัพยากรวัฒนธรรม”. บทความเกี่ยวกับการจัดการทรัพยากรวัฒนธรรมที่พิมพ์เผยแพร่ในนิตยสารอาทิตย์รายสัปดาห์-รวมเล่มเป็นหนังสือสำหรับการศึกษาในหลักสูตรการจัดการทรัพยากรวัฒนธรรม. กรุงเทพมหานคร: คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร, ๒๕๕๑.

(๓) วิทยานิพนธ์ :

ไกรสร เพ็งสกุล และคณะ. “การมีส่วนร่วมของประชาชนในการบริหารจัดการทรัพยากรน้ำ”. รายงานวิจัยกรมทรัพยากรน้ำ. กระทรวงทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม, ๒๕๕๑.
ฉลาด จันทรมบัติ. “การพัฒนารูปแบบการจัดการความรู้ขององค์กรชุมชน”. การศึกษาดุษฎีบัณฑิต. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, ๒๕๔๘.

ัชชฎา แก้วเปี้ย. ทัศนะของบุคลากรสำนักงานประกันสังคมที่ได้รับทุนศึกษาเพิ่มเติมต่อการนำความรู้มาปรับใช้ในการปฏิบัติงาน. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรดุษฎีบัณฑิต. คณะสังคมสงเคราะห์ศาสตร์ :มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, ๒๕๕๒.

ทรงวิทย์ แก้วศรี. “การศึกษาวิเคราะห์ยุทธวิธีในการประกาศศาสนาของพระพุทธเจ้า”. ปริญญาพุทธศาสตรดุษฎีบัณฑิต. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, ๒๕๕๑.

เอี่ยมอร ชลวร. “การจัดการความรู้เชิงพุทธบูรณาการ”. วิทยานิพนธ์พุทธศาสตรดุษฎีบัณฑิต.

บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, ๒๕๕๔.

(๔) สื่ออิเล็กทรอนิกส์ :

ถิรชัย อาป่อง. **แนวคิดทฤษฎีการพัฒนา**. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา : http://chornorpor.blogspot.com/๒๐๑๑/๐๘/blog-post_๒๖.html [๒๐ มีนาคม ๒๕๖๓].

พิพิธภัณฑ์ในประเทศไทย ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร. **ฐานข้อมูลพิพิธภัณฑ์ที่รวบรวมและนำเสนอข้อมูลพิพิธภัณฑ์ทั่วประเทศ**. [ออนไลน์] แหล่งที่มา : www.sac.or.th/museumdatabase/detail_museum [20 มีนาคม 2563].

มูลนิธิมั่นพัฒนา. **Sustainable Development Goals (SDGs) เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน** [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <http://www.manpattanalibrary.com> [๒๐ มีนาคม ๒๕๖๓]

๒. ภาษาอังกฤษ:

1. Secondary Sources

(I) Books:

Arthur Dunham. "The Outlook for Community Development". **The Social Welfare Forum**. Proceedings of The National Conference on Social Welfare, 1985,

Chum Wei Choo. "Working Knowledge: How Organizations Manage What They Know". **Congress of Southeast Asian Librarians**. 7-9. 35. April 2000.

Clyde W. Holsapple. **Handbook on Knowledge Management 1 Knowledge Matters**. Berlin: Springer-Verlag Berlin, 2003.

Davenport. And prusak.Working. **Knowledge: New Organization Management What They Know**. Boston: Harvard Business School, 2002.

DynamicKnowledge Creation. in **Managing Knowledge An Essential Reader**. edited by Stephen Little. Paul Quintas and Tim Ray. London : SAGE Publications Ltd., 2002.

Edward Salkis and Gary Jones. **Knowledge Management in Education**. London: Kogan page, 2002.

George F. Gant. **Development Administration: Concepts, Goals, Methods**. Madison, Wisconsin: The University of Wisconsin Press, 1979

Gulick, Luther. and L. Urwick.**Papers on the Science of Administration**. New York:

Ikujiro Nonaka. **A Dynamic Theory of Organization Knowledge Creation**. **Organization Science**5, 1994.

- Ikujiro Nonaka and Hirotaka Takeuchi. **The Knowledge- Creating Company: How Japanese Companies Create the Dynamics of Innovation.** USA: Oxford University Press, 1995.
- Ikujiro Nonaka. **The Knowledge- Creating Company.** USA: Harvard Business School Press, 1998.
- Michael Polanyi. **Personal Knowledge : Towards a Post-Critical Philosophy.** London: Routledge & Kegan Paul ,1962.
- P.M.Senge. **The fifth discipline: the art and practice of the learning organization.** New York: Doubleday, 1990.
- Paul Quintas. **Managing Knowledge in a New Century Managing Knowledge.** London: Sage Publication, 2002.
- Peter F.Drucker. **The Practice of Management.** New York: Harper&Row, 1994.
- Thomas H. Davenport and Laurene Prusak. **Working Knowledge: How Organization Manage What They Know, 2nd ed.** Massachusetta: Harvard Business School Press, 2000.
- Thomas H. Davenport and Laurence Prusak. **Working Knowledge: How Organization Manage What They Know.** 2nd edition. Boston Massachusetta: Harvard Business School Press, 2000.
- Irma Becerra –Fernandez, and Rajiv Sabherwal. **Knowledge Management Challenges, and Technologies.** New Jersey: Pearson Education Inc, Upper Saddle River, 2004.
- Ikujiro Nonaka. **The Knowledge Creating Company.** Harvard Business Review 91608 November, 1991.
- Peter M, Senge. **The Fifth Discipline: The Art and Practice of Learning Organization.** New York: Doubleday Currency, 1990.
- M. Marquardt. **Building the Learning Organization.** New York : MxFeW–Hill, 1996.

ภาคผนวก



ภาคผนวก ก
เครื่องมือวิจัย



ที่อว ๘๐๔๔/ว ๐๕๖



มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย
วิทยาลัยสงฆ์นครลำปาง
๖๖๒ หมู่ที่ ๒ ถนนพหลโยธิน ตำบลศาลา
อำเภอเกาะคา จังหวัดลำปาง ๕๒๑๓๐
โทรศัพท์/โทรสาร ๐-๕๔๒๐-๕๔๕๔-๕
www.mculampang.com

๒๕ กรกฎาคม ๒๕๖๓

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

เจริญพร ด. กิตติศักดิ์ กลิ่นหมั่นไชย

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. แบบสัมภาษณ์ในการเก็บข้อมูลการวิจัย จำนวน ๑ ชุด

ด้วย พระครูสิริธรรมบัณฑิต, ผศ. ตำแหน่ง ผู้อำนวยการวิทยาลัยสงฆ์นครลำปาง/อาจารย์ประจำหลักสูตรพุทธศาสตรบัณฑิต พร้อมคณะ ได้ทำการวิจัยเรื่อง “การจัดการพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ของจังหวัดลำปาง” ซึ่งงานวิจัยครั้งนี้ได้รับการสนับสนุนงบประมาณประจำปี ๒๕๖๓ จากสถาบันวิจัยพุทธศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ตำบลลำไทร อำเภอลำดวน จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

ในการนี้ มหาวิทยาลัยฯ จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านซึ่งเป็นผู้มีความรู้ ความสามารถในหัวข้อการวิจัยดังกล่าว ได้เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัยในครั้งนี้ ทางมหาวิทยาลัยฯ หวังว่าจักได้รับความอนุเคราะห์จากท่านเป็นอย่างดี และขออโนทนาขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

จึงเจริญพรมมาเพื่อพิจารณาให้ความอนุเคราะห์และดำเนินการต่อไป

ขอเจริญพร

(พระครูสิริธรรมบัณฑิต, ผศ.)

ผู้อำนวยการวิทยาลัยสงฆ์นครลำปาง

วิทยาลัยสงฆ์นครลำปาง

ผู้ประสานงาน : นางสาวณณีย์ ศรีสุข

โทร. ๐๘ ๕๕๔๔ ๓๖๕๐



แบบสัมภาษณ์เพื่อการวิจัย

เรื่อง

“ การจัดการพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ของจังหวัดลำปาง ”

คำชี้แจง

1. แบบสัมภาษณ์นี้เป็นแบบสัมภาษณ์ที่สร้างขึ้นเพื่อประโยชน์ในการศึกษาวิจัย ตามที่ได้อนุมัติทุนสนับสนุนการวิจัยในการศึกษา 2563 ของสำนักวิจัยยุทธศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย และผู้วิจัยใคร่ขอความรู้และข้อมูลจากท่านผู้บริหารพิพิธภัณฑ์ คณะทำงาน ผู้นำชุมชน ประชาชนผู้มาใช้บริการ ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder) ในการสำรวจ การจัดการพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ของจังหวัดลำปาง อันจะก่อให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ แก่วงการวิชาการ ชุมชน องค์กรและประเทศชาติ
2. แบบสัมภาษณ์ฉบับนี้ แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้
ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ
ตอนที่ 2 ข้อคำถามแบบสัมภาษณ์
3. ขอความกรุณาให้ตอบแบบสัมภาษณ์ข้อมูลทุกข้อมูล ในแบบสัมภาษณ์ฉบับนี้ ผู้วิจัย ถือเป็นความลับ
4. ผลที่ได้จากแบบสัมภาษณ์นี้จะเป็นข้อมูลหลักในพัฒนาการจัดการพิพิธภัณฑ์ชุมชน ในระบบอิเล็กทรอนิกส์ของจังหวัดลำปาง
5. ผู้วิจัยขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงที่ท่านให้ความอนุเคราะห์ตอบแบบสัมภาษณ์

(พระครูสิริธรรมบัณฑิต, ผศ.)

หัวหน้าโครงการวิจัย

แบบสัมภาษณ์

การจัดการพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ของจังหวัดลำปาง

ตอนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

ชื่อ- นามสกุล.....

อ. กิตติศักดิ์ ก๊กหินน้อย

สถานที่ให้การสัมภาษณ์.....

หน่วยงานศึกษาเอกสารกรมการท่องเที่ยว (กรมการท่องเที่ยว)

วัน/เดือน/ปี.....

มกราคม ๒๕๖๓ ประเทศไทย มหาวิทยาลัย
นอร์ทเทิร์น

ตอนที่ ๒ ข้อคำถามแบบสัมภาษณ์

คำถามข้อที่ ๑

ท่านคิดว่าการสร้างรูปแบบและการขึ้นทะเบียนวัดอุทยาน ควรมีการใส่รายละเอียดประเด็นใดบ้างเพื่อการนำไปบรรจุในระบบอิเล็กทรอนิกส์ในโบราณวัตถุของพิพิธภัณฑ์

ค่าความสอดคล้องข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ของแบบสอบถาม เพื่อการวิจัย		
-1	0	1
		✓

คำถามข้อที่ ๒

ท่านคิดว่าการจัดหมวดของพิพิธภัณฑ์ ควรมีการใส่รายละเอียด หมวดหมู่อย่างไรในการจัดการระบบทะเบียนโบราณวัตถุของพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อความสะดวกในการค้นคว้าข้อมูลและการธำรงรักษาโบราณวัตถุของพิพิธภัณฑ์ชุมชน

ค่าความสอดคล้องข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ของแบบสอบถาม เพื่อการวิจัย		
-1	0	1
		✓

คำถามข้อที่ ๓

ท่านคิดว่าการพัฒนาระบบอิเล็กทรอนิกส์ในการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ชุมชนในจังหวัดลำปาง ควรมีรายละเอียด ระบบและกลไกของกระบวนการจัดการพิพิธภัณฑ์ ทั้ง 3 กระบวนการนี้เป็นไปในลักษณะใด

3.1 E- education กระบวนการให้ การสร้างและการแลกเปลี่ยนความรู้ อาทิเช่น จำนวนองค์ความรู้ด้านการบริหารจัดการกระบวนการจัดการพิพิธภัณฑ์ชุมชน จำนวนองค์ความรู้ด้านพระพุทธศาสนา และจำนวนองค์ความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น

3.2 E- engineering กระบวนการอนุรักษ์ การสร้างสรรค์ การสืบทอด

3.3 E- enforcement กระบวนการสร้างกติกา ระเบียบข้อบังคับ

ค่าความสอดคล้องข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ของแบบสอบถาม เพื่อการวิจัย		
-1	0	1
		✓

คำถามข้อที่ ๔

ท่านคิดว่าปัจจุบันกระบวนการทางเทคโนโลยี ซึ่งเป็นขั้นตอนในการสร้างวิธีการพัฒนาระบบอิเล็กทรอนิกส์ในการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ชุมชนในจังหวัดลำปาง ซึ่งตามกระบวนการทางเทคโนโลยี 7 ขั้นตอน และในแต่ละขั้นตอนควรจัดกระบวนการจัดการเป็นไปในลักษณะใด

4.1 การกำหนดปัญหาหรือความต้องการ

4.2 การรวบรวมข้อมูล

4.3 การเลือกวิธีการจัดการ

4.4 การออกแบบและปฏิบัติการ

4.5 การทดสอบ

4.6 การปรับปรุงแก้ไขกระบวนการ

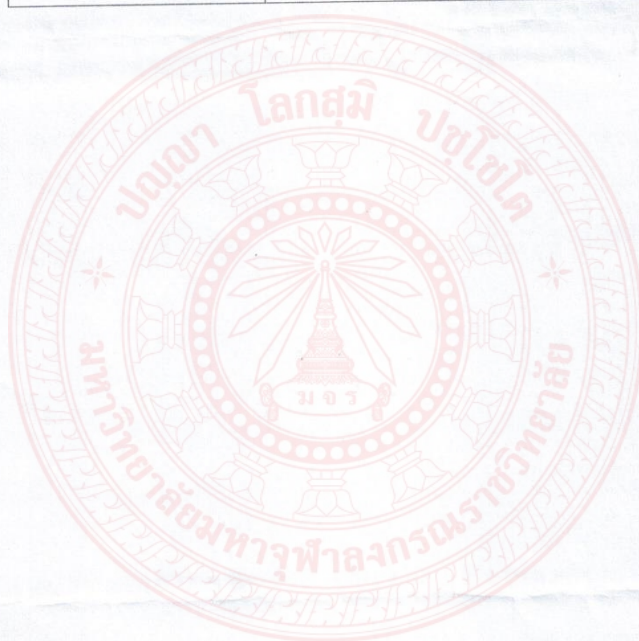
4.7 การประเมินผล

ค่าความสอดคล้องข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ของแบบสอบถาม เพื่อการวิจัย		
-1	0	1
		✓

คำถามข้อที่ ๕

ท่านคิดว่าการสร้าง Application ในการจัดการระบบทะเบียนโบราณวัตถุของพิพิธภัณฑ์
ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ ควรมีระบบ กลไก และ Function อะไรบ้าง

ค่าความสอดคล้องข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ของแบบสอบถาม เพื่อการวิจัย		
-1	0	1
		✓



แบบสัมภาษณ์

การจัดการพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ของจังหวัดลำปาง

ตอนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

ชื่อ-นามสกุล.....

สถานที่ให้สัมภาษณ์.....

วัน/เดือน/ปี.....

ตอนที่ ๒ ข้อคำถามแบบสัมภาษณ์

คำถามข้อที่ ๑

ท่านคิดว่าการสร้างรูปแบบและการขึ้นทะเบียนวัดอุทยาน ควรมีการใส่รายละเอียดประเด็นใดบ้างเพื่อนำลงไปบรรจุในระบบอิเล็กทรอนิกส์ในโบราณวัตถุของพิพิธภัณฑ์

ค่าความสอดคล้องข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ของแบบสอบถาม เพื่อการวิจัย		
-1	0	1
		✓

คำถามข้อที่ ๒

ท่านคิดว่าการจัดหมวดหมู่ของพิพิธภัณฑ์ ควรมีการใส่รายละเอียด หมวดหมู่ใดในการจัดการระบบทะเบียนโบราณวัตถุของพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อความสะดวกในการค้นคว้าข้อมูลและการธำรงรักษาโบราณวัตถุของพิพิธภัณฑ์ชุมชน

ค่าความสอดคล้องข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ของแบบสอบถาม เพื่อการวิจัย		
-1	0	1
		✓

คำถามข้อที่ ๓

ท่านคิดว่าการพัฒนาระบบอิเล็กทรอนิกส์ในการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ชุมชนในจังหวัดลำปาง ควรมีรายละเอียด ระบบและกลไกของกระบวนการจัดการพิพิธภัณฑ์ ทั้ง 3 กระบวนการนี้ เป็นไปในลักษณะใด

3.1 E- education กระบวนการให้ การสร้างและการแลกเปลี่ยนความรู้ อาทิเช่น จำนวนองค์ความรู้ด้านการบริหารจัดการกระบวนการจัดการพิพิธภัณฑ์ชุมชน จำนวนองค์ความรู้ด้าน พระพุทธศาสนา และจำนวนองค์ความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น

3.2 E- engineering กระบวนการอนุรักษ์ การสร้างสรรค์ การสืบทอด

3.3 E- enforcement กระบวนการสร้างกติกา ระเบียบข้อบังคับ

ค่าความสอดคล้องข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ของแบบสอบถาม เพื่อการวิจัย		
-1	0	1
		✓

คำถามข้อที่ ๔

ท่านคิดว่าปัจจุบันกระบวนการทางเทคโนโลยี ซึ่งเป็นขั้นตอนในการสร้างวิธีการพัฒนาระบบอิเล็กทรอนิกส์ในการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ชุมชนในจังหวัดลำปาง ซึ่งตามกระบวนการทางเทคโนโลยี 7 ขั้นตอน และในแต่ละขั้นตอนควรจัดกระบวนการจัดการเป็นไปในลักษณะใด

4.1 การกำหนดปัญหาหรือความต้องการ

4.2 การรวบรวมข้อมูล

4.3 การเลือกวิธีการจัดการ

4.4 การออกแบบและปฏิบัติการ

4.5 การทดสอบ

4.6 การปรับปรุงแก้ไขกระบวนการ

4.7 การประเมินผล

ค่าความสอดคล้องข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ของแบบสอบถาม เพื่อการวิจัย		
-1	0	1
		✓

คำถามข้อที่ ๕

ท่านคิดว่าการสร้าง Application ในการจัดการระบบทะเบียนโบราณวัตถุของพิพิธภัณฑ์
ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ ควรมีระบบ กลไก และ Function อะไรบ้าง

ค่าความสอดคล้องข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ของแบบสอบถาม เพื่อการวิจัย		
-1	0	1
		✓



แบบสัมภาษณ์
การจัดการพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ของจังหวัดลำปาง

ตอนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

ชื่อ-นามสกุล..... อ. วิวัฒน์ รอดเด่น
 สถานที่ให้การสัมภาษณ์..... สำนักงาน อบต. ห้วยทรายขาว
 วัน/เดือน/ปี..... 1 ก.ค 2565

ตอนที่ ๒ ข้อคำถามแบบสัมภาษณ์

คำถามข้อที่ ๑

ท่านคิดว่าการสร้างรูปแบบและการขึ้นทะเบียนวัดอุทยาน ควรมีการใส่รายละเอียดประเด็นใดบ้างเพื่อการนำไปบรรจุในระบบอิเล็กทรอนิกส์ในโบราณวัตถุของพิพิธภัณฑ์

ค่าความสอดคล้องข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ของแบบสอบถาม เพื่อการวิจัย		
-1	0	1
		✓

คำถามข้อที่ ๒

ท่านคิดว่าการจัดหมวดหมู่ของพิพิธภัณฑ์ ควรมีการใส่รายละเอียด หมวดหมู่อย่างไรในการจัดการระบบทะเบียนโบราณวัตถุของพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อความสะดวกในการค้นคว้าข้อมูลและการธำรงรักษาโบราณวัตถุของพิพิธภัณฑ์ชุมชน

ค่าความสอดคล้องข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ของแบบสอบถาม เพื่อการวิจัย		
-1	0	1
		✓

คำถามข้อที่ ๓

ท่านคิดว่าการพัฒนาระบบอิเล็กทรอนิกส์ในการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ชุมชนในจังหวัดลำปาง ควรมีรายละเอียด ระบบและกลไกของกระบวนการจัดการพิพิธภัณฑ์ ทั้ง 3 กระบวนการนี้เป็นไปในลักษณะใด

3.1 E- education กระบวนการให้ การสร้างและการแลกเปลี่ยนความรู้ อาทิเช่น จำนวนองค์ความรู้ด้านการบริหารจัดการกระบวนการจัดการพิพิธภัณฑ์ชุมชน จำนวนองค์ความรู้ด้านพระพุทธศาสนา และจำนวนองค์ความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น

3.2 E- engineering กระบวนการอนุรักษ์ การสร้างสรรค์ การสืบทอด

3.3 E- enforcement กระบวนการสร้างกติกา ระเบียบข้อบังคับ

ค่าความสอดคล้องข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ของแบบสอบถาม เพื่อการวิจัย		
-1	0	1
		✓

คำถามข้อที่ ๔

ท่านคิดว่าปัจจุบันกระบวนการทางเทคโนโลยี ซึ่งเป็นขั้นตอนในการสร้างวิธีการพัฒนาระบบอิเล็กทรอนิกส์ในการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ชุมชนในจังหวัดลำปาง ซึ่งตามกระบวนการทางเทคโนโลยี 7 ขั้นตอน และในแต่ละขั้นตอนควรจัดกระบวนการจัดการเป็นไปในลักษณะใด

4.1 การกำหนดปัญหาหรือความต้องการ

4.2 การรวบรวมข้อมูล

4.3 การเลือกวิธีการจัดการ

4.4 การออกแบบและปฏิบัติการ

4.5 การทดสอบ

4.6 การปรับปรุงแก้ไขกระบวนการ

4.7 การประเมินผล

ค่าความสอดคล้องข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ของแบบสอบถาม เพื่อการวิจัย		
-1	0	1
		✓

คำถามข้อที่ ๕

ท่านคิดว่าการสร้าง Application ในการจัดการระบบทะเบียนโบราณวัตถุของพิพิธภัณฑ์
ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ ควรมีระบบ กลไก และ Function อะไรบ้าง

ค่าความสอดคล้องข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ของแบบสอบถาม เพื่อการวิจัย		
-1	0	1
		✓





แบบสัมภาษณ์เพื่อการวิจัย เรื่อง

“การจัดการพิพิธภัณฑสถานชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ของจังหวัดลำปาง”

คำชี้แจง

๑. แบบสัมภาษณ์นี้เป็นแบบสัมภาษณ์ที่สร้างขึ้นเพื่อประโยชน์ในการศึกษาวิจัย ตามที่ได้
อนุมัติทุนสนับสนุนการวิจัยในปีการศึกษา ๒๕๖๓ ของสถาบันวิจัยพุทธศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย และผู้วิจัยใคร่ขอความรู้และข้อมูลจากท่านผู้บริหารพิพิธภัณฑสถานฯ ท่านผู้
ชุมชน ประชาชนผู้มาใช้บริการ ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder) ในการสำรวจการจัดการพิพิธภัณฑ
สถานในระบบอิเล็กทรอนิกส์ของจังหวัดลำปาง อันจะก่อให้เกิดองค์ความรู้ใหม่แก่วงการวิชาการ
ชุมชน องค์กรและประเทศชาติ

๒. แบบสัมภาษณ์ฉบับนี้ แบ่งออกเป็น ๒ ตอน ดังนี้

ตอนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

ตอนที่ ๒ ข้อคำถามแบบสัมภาษณ์

๓. ขอความกรุณาให้ตอบแบบสัมภาษณ์ข้อมูลทุกข้อมูล ในแบบสัมภาษณ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยถือเป็นความลับ

๔. ผลที่ได้จากแบบสัมภาษณ์นี้จะเป็นข้อมูลหลักในพัฒนาการจัดการพิพิธภัณฑสถานชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ของจังหวัดลำปาง

๕. ผู้วิจัยขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงที่ท่านให้ความอนุเคราะห์ตอบแบบสัมภาษณ์

(พระครูสิทธิธรรมบัณฑิต, ผศ.)

หัวหน้าโครงการวิจัย

แบบสัมภาษณ์

การจัดการพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ของจังหวัดลำปาง

ตอนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

ชื่อ- นามสกุล.....

สถานที่ให้การสัมภาษณ์.....

วัน/เดือน/ปี.....

ตอนที่ ๒ ข้อคำถามแบบสัมภาษณ์

คำถามข้อที่ ๑

ท่านคิดว่าการสร้างรูปแบบและการขึ้นทะเบียนวัตถุโบราณ ควรมีการใส่รายละเอียดประเด็นใดบ้างเพื่อการนำไปบรรจุในระบบอิเล็กทรอนิกส์ในโบราณวัตถุของพิพิธภัณฑ์

คำถามข้อที่ ๒

ท่านคิดว่าการจัดหมวดหมู่ของพิพิธภัณฑ์ ควรมีการใส่รายละเอียด หมวดหมู่อย่างไรในการจัดการระบบทะเบียนโบราณวัตถุของพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อความสะดวกในการค้นคว้าข้อมูลและการธำรงรักษาโบราณวัตถุของพิพิธภัณฑ์ชุมชน

คำถามข้อที่ ๓

ท่านคิดว่าการพัฒนาระบบอิเล็กทรอนิกส์ในการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ชุมชนในจังหวัดลำปาง ควรมีรายละเอียด ระบบและกลไกของกระบวนการจัดการพิพิธภัณฑ์ ทั้ง ๓ กระบวนการนี้เป็นไปในลักษณะใด

๓.๑ E- education กระบวนการให้ การสร้างและการแลกเปลี่ยนความรู้ อาทิเช่นจำนวนองค์ความรู้ด้านการบริหารจัดการกระบวนการจัดการพิพิธภัณฑ์ชุมชน จำนวนองค์ความรู้ด้านพระพุทธศาสนา และจำนวนองค์ความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น

๓.๒ E- engineering กระบวนการอนุรักษ์ การสร้างสรรค์ การสืบทอด

๓.๓ E- enforcement กระบวนการสร้างกติกา ระเบียบข้อบังคับ

คำถามข้อที่ ๔

ท่านคิดว่าปัจจุบันกระบวนการทางเทคโนโลยี ซึ่งเป็นขั้นตอนในการสร้างวิธีการพัฒนาระบบอิเล็กทรอนิกส์ในการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ชุมชนในจังหวัดลำปาง ซึ่งตามกระบวนการทางเทคโนโลยี ๗ ขั้นตอน และในแต่ละขั้นตอนควรจัดกระบวนการจัดการเป็นไปในลักษณะใด

๔.๑ การกำหนดปัญหาหรือความต้องการ

๔.๒ การรวบรวมข้อมูล

๔.๓ การเลือกวิธีการจัดการ

๔.๔ การออกแบบและปฏิบัติการ

๔.๕ การทดสอบ

๔.๖ การปรับปรุงแก้ไขกระบวนการ

๔.๗ การประเมินผล

คำถามข้อที่ ๕

ท่านคิดว่าการสร้าง Application ในการจัดการระบบทะเบียนโบราณวัตถุของพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ ควรมีระบบ กลไก และ Function อะไรบ้าง

ภาคผนวก ข
บันทึกข้อความขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลวิจัย
และรายชื่อผู้ให้ข้อมูลหลัก



ที่ อว ๘๐๔๔/ ว ๓๖



มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

วิทยาลัยสงฆ์นครลำปาง

๖๖๒ หมู่ที่ ๒ ถนนพหลโยธิน ตำบลศาลา

อำเภอเกาะคา จังหวัดลำปาง ๕๒๑๓๐

โทรศัพท์/โทรสาร ๐ ๕๔๒๐ ๙๔๕๔

๒๒ กรกฎาคม ๒๕๖๓

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย
 เรียน พระน้อย นรุตตโม รักษาการเจ้าอาวาสวัดปงสนุกเหนือ
 สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลจำนวน ๑ ชุด

ตามที่สถาบันวิจัยพุทธศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ได้อนุมัติให้นางสาวณฤณีย์ ศรีสุข อาจารย์ประจำหลักสูตรพุทธศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาพระพุทธศาสนา สังกัดวิทยาลัยสงฆ์นครลำปาง และคณะดำเนินการทำวิจัย ปี งบประมาณ. ๒๕๖๓ โครงการย่อยที่ ๓ เรื่อง “การสร้างต้นแบบพิพิธภัณฑ์ชุมชน” ตามสัญญาเลขที่ MCU RS 800763052 ภายใต้แผนงานวิจัยเรื่อง “การจัดการพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ของจังหวัดลำปาง” ตามความทราบแล้วนั้น

ในการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับเรื่องนี้มีจำเป็นต้องเก็บข้อมูลจากผู้บริหารจัดการพิพิธภัณฑ์และผู้เกี่ยวข้องในการจัดการพิพิธภัณฑ์ ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย และประชาชนผู้มาใช้บริการพิพิธภัณฑ์ของวัด จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์ได้โปรดพิจารณาอนุญาตให้ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย ซึ่งจะเป็นประโยชน์ทางวิชาการต่อไป มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาลัยสงฆ์นครลำปาง หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี ขออนุโมทนาขอบคุณในความเอื้อเฟื้อทางวิชาการมา ณ โอกาสนี้

จึงน้อมสการมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

เรียนมาด้วยความนับถือ

(พระครูสิริธรรมบัณฑิต, ผศ.)

ผู้อำนวยการวิทยาลัยสงฆ์นครลำปาง

ณฤณีย์ ศรีสุข

หัวหน้าโครงการ

๐๙ ๕๔๔๔ ๓๖๕๐

ที่ อว ๘๐๔๔/ ว ๓๖



มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

วิทยาลัยสงฆ์นครลำปาง

๖๖๒ หมู่ที่ ๒ ถนนพหลโยธิน ตำบลศาลา

อำเภอเกาะคา จังหวัดลำปาง ๕๒๑๓๐

โทรศัพท์/โทรสาร ๐ ๕๔๒๐ ๙๔๕๔

๒๒ กรกฎาคม ๒๕๖๓

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย
 เรียน พระครูไพโรจน์ยติกิจ เจ้าอาวาสวัดบ้านหลุก
 สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลจำนวน ๑ ชุด

ตามที่สถาบันวิจัยพุทธศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ได้อนุมัติให้นางสาวณฤณีย์ ศรีสุข อาจารย์ประจำหลักสูตรพุทธศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาพระพุทธศาสนา สังกัดวิทยาลัยสงฆ์นครลำปาง และคณะดำเนินการทำวิจัย ปี พ.ม. ๒๕๖๓ โครงการย่อยที่ ๓ เรื่อง “การสร้างต้นแบบพิพิธภัณฑ์ชุมชน” ตามสัญญาเลขที่ MCU RS 800763052 ภายใต้แผนงานวิจัยเรื่อง “การจัดการพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ของจังหวัดลำปาง” ตามความทราบแล้วนั้น

ในการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับเรื่องนี้มีจำเป็นต้องเก็บข้อมูลจากผู้บริหารจัดการพิพิธภัณฑ์และผู้เกี่ยวข้องในการจัดการพิพิธภัณฑ์ ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย และประชาชนผู้มาใช้บริการพิพิธภัณฑ์ของวัด จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์ได้โปรดพิจารณาอนุญาตให้ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย ซึ่งจะเป็นประโยชน์ทางวิชาการต่อไป มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาลัยสงฆ์นครลำปาง หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี ขออนุมทนาขอบคุณในความเอื้อเฟื้อทางวิชาการมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

เรียนมาด้วยความนับถือ

(พระครูสิริธรรมบัณฑิต, ผศ.)

ผู้อำนวยการวิทยาลัยสงฆ์นครลำปาง

ณฤณีย์ ศรีสุข

หัวหน้าโครงการ

๐๙ ๕๔๔๔ ๓๖๕๐

ที่ อว ๘๐๔๔/ ว ๓๖



มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

วิทยาลัยสงฆ์นครลำปาง

๖๖๒ หมู่ที่ ๒ ถนนพหลโยธิน ตำบลศาลา

อำเภอเกาะคา จังหวัดลำปาง ๕๒๑๓๐

โทรศัพท์/โทรสาร ๐ ๕๔๒๐ ๙๔๕๔

๒๒ กรกฎาคม ๒๕๖๓

เรื่อง ขออนุญาตขอทราบข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน พระครูสุนทรเสถลคุณ เจ้าอาวาสวัดไหล่หินหลวง

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลจำนวน ๑ ชุด

ตามที่สถาบันวิจัยพุทธศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ได้อนุมัติให้นางสาวณฤณีย์ ศรีสุข อาจารย์ประจำหลักสูตรพุทธศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาพระพุทธศาสนา สังกัดวิทยาลัยสงฆ์นครลำปาง และคณะดำเนินการทำวิจัย ปี พ.ศ. ๒๕๖๓ โครงการย่อยที่ ๓ เรื่อง “การสร้างต้นแบบพิพิธภัณฑ์ชุมชน” ตามสัญญาเลขที่ MCU RS 800763052 ภายใต้แผนงานวิจัยเรื่อง “การจัดการพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ของจังหวัดลำปาง” ตามความทราบแล้วนั้น

ในการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับเรื่องนี้มีจำเป็นต้องเก็บข้อมูลจากผู้บริหารจัดการพิพิธภัณฑ์และผู้เกี่ยวข้องในการจัดการพิพิธภัณฑ์ ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย และประชาชนผู้มาใช้บริการพิพิธภัณฑ์ของวัด จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์ได้โปรดพิจารณาอนุญาตให้ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย ซึ่งจะเป็นประโยชน์ทางวิชาการต่อไป มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาลัยสงฆ์นครลำปาง หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี ขออนุมทนาขอบคุณในความเอื้อเฟื้อทางวิชาการมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

เรียนมาด้วยความนับถือ

(พระครูสิริธรรมบัณฑิต, ผศ.)

ผู้อำนวยการวิทยาลัยสงฆ์นครลำปาง

ณฤณีย์ ศรีสุข

หัวหน้าโครงการ

๐๙ ๕๔๔๔ ๓๖๕๐

ภาคผนวก ข
รายชื่อผู้ให้ข้อมูลหลัก

๑. พระครูสุนทรเสลคุณ (ชัยพร อุตตสาโร)	เจ้าอาวาสวัดไหล่หินหลวง
๒. พระน้อย นรุตตโม (น้อย นาทิม)	เจ้าอาวาสวัดปงสนุกเหนือ
๓. พระครูไพโรจน์นัยติกิจ (สุวรรณ บุญทา)	เจ้าอาวาสวัดบ้านหลุก
๔. นายธงชัย แผ่นคำ	ไวยาวัจกร วัดไหล่หินหลวง
๕. นายไพรินทร์ ศรีวรรณ	ผู้ช่วยดูแลพิพิธภัณฑวัดไหล่หินหลวง
๖. นางเล็ก จินะการ	ผู้ช่วยดูแลพิพิธภัณฑวัดไหล่หินหลวง
๗. นางคำพลอย ต้นหน	ผู้ช่วยดูแลพิพิธภัณฑวัดไหล่หินหลวง
๘. นางอุดมศรี แผ่นคำ	ผู้ช่วยดูแลพิพิธภัณฑวัดไหล่หินหลวง
๙. นางศรีลา นางทิน	ผู้ช่วยดูแลพิพิธภัณฑวัดไหล่หินหลวง
๑๐. นางทองอินทร์ ปินตา	ผู้ช่วยดูแลพิพิธภัณฑวัดไหล่หินหลวง
๑๑. นายอัศม์เดช มาลัย	เจ้าหน้าที่ดูแลพิพิธภัณฑวัดปงสนุกเหนือ
๑๒. นายธนวิชัย ปันทัน	เจ้าหน้าที่ดูแลพิพิธภัณฑวัดปงสนุกเหนือ
๑๓. นายจิรายุส อินทร์พรหม	เจ้าหน้าที่ดูแลพิพิธภัณฑวัดปงสนุกเหนือ
๑๔. นายภาสกร สุริยะ	เจ้าหน้าที่ดูแลพิพิธภัณฑวัดปงสนุกเหนือ
๑๕. นายฉัตรดนัย แซ่ตั้ง	เจ้าหน้าที่ดูแลพิพิธภัณฑวัดปงสนุกเหนือ
๑๖. นายมงคล มุลนิพัฒน์	เจ้าหน้าที่ดูแลพิพิธภัณฑวัดปงสนุกเหนือ
๑๗. นายองอาจ เรือนแจ้	กรรมการวัดวัดบ้านหลุก
๑๘. นางกัลยา ใจเปียง	กรรมการวัดวัดบ้านหลุก
๑๙. นายป้าย บุญพฤตไพบูลย์	กรรมการวัดวัดบ้านหลุก
๒๐. นางอรุณี สานใจวงศ์	ชาวบ้านวัดบ้านหลุกวัดบ้านหลุก
๒๑. นายธนวุฒิ ทิพย์มณฑา	ชาวบ้านวัดบ้านหลุกวัดบ้านหลุก
๒๒. นายไฉ ชัยวงษ์	ชาวบ้านวัดบ้านหลุกวัดบ้านหลุก
๒๓. นางศรีแก้ว วงศ์แสงดี	กรรมการวัดวัดบ้านหลุก
๒๔. นายต้นตะวัน สุวรรณศรี	นักพัฒนาระบบการขึ้นทะเบียนอิเล็กทรอนิกส์
๒๕. นางสาวเมธิณี ศรีบุญเรือง	นักพัฒนาระบบการขึ้นทะเบียนอิเล็กทรอนิกส์

ภาคผนวก ค
ภาพถ่ายลงพื้นที่ทำการวิจัย

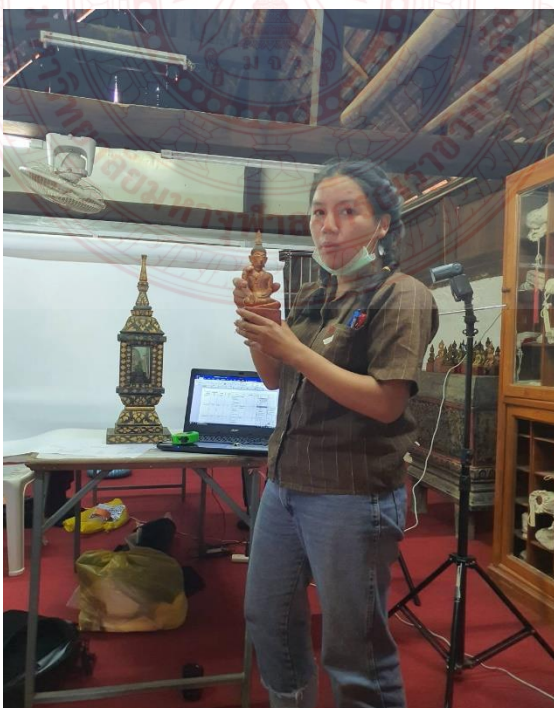






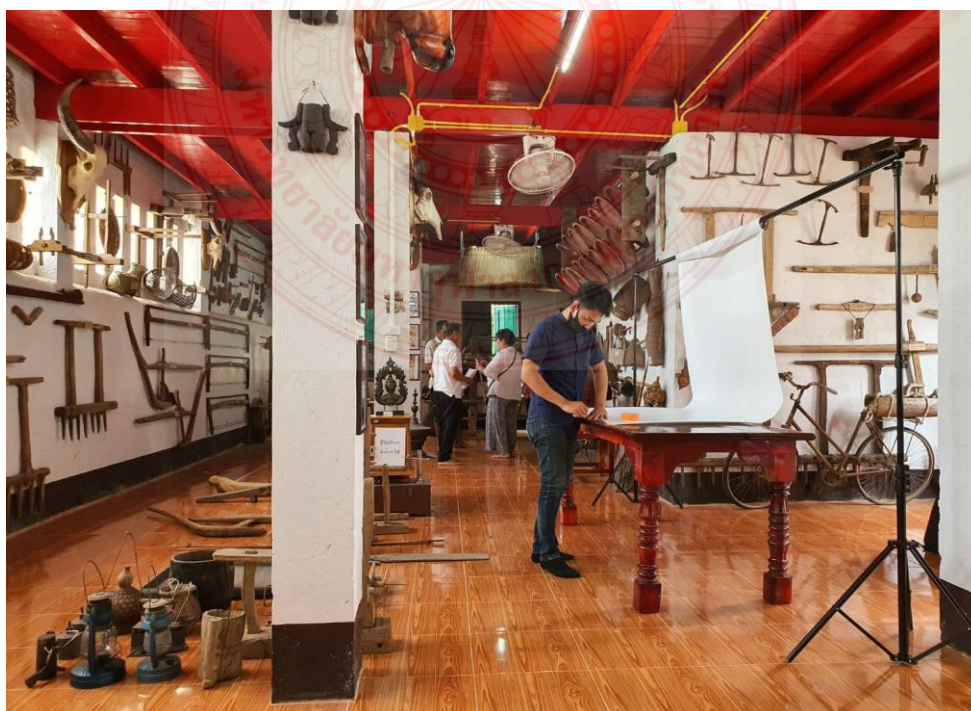
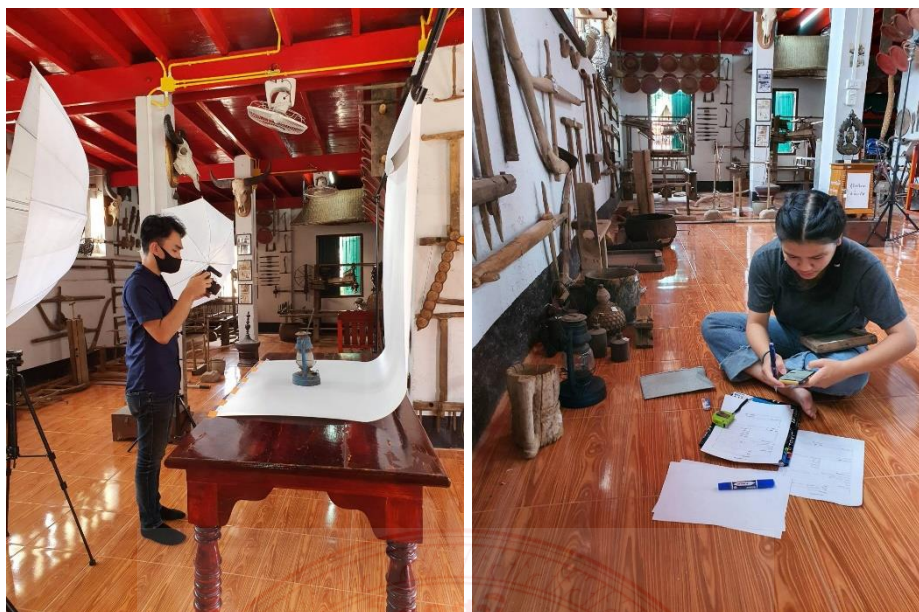


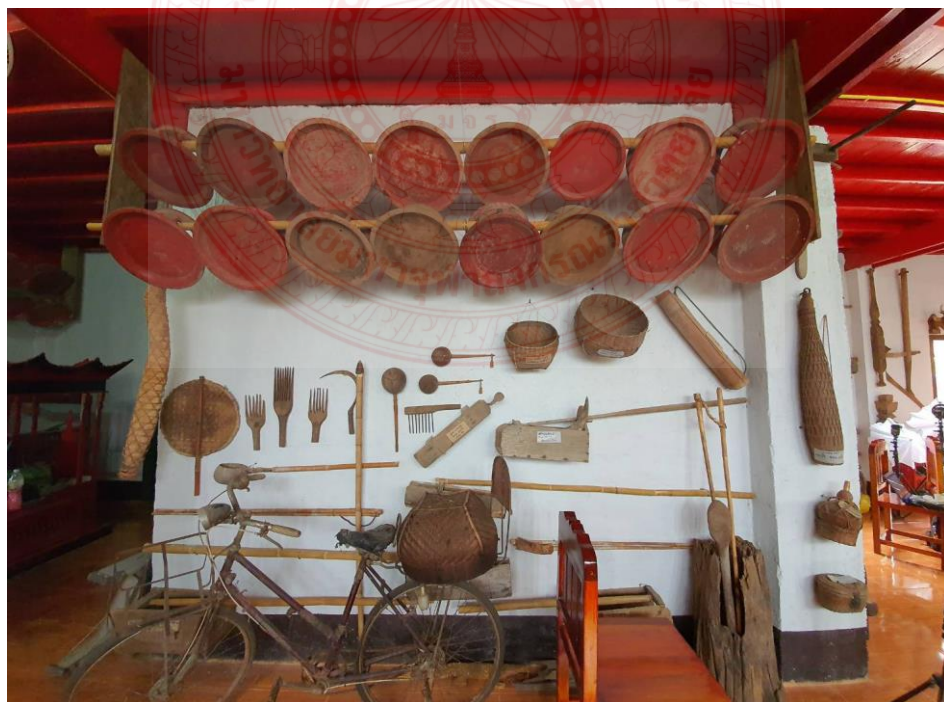






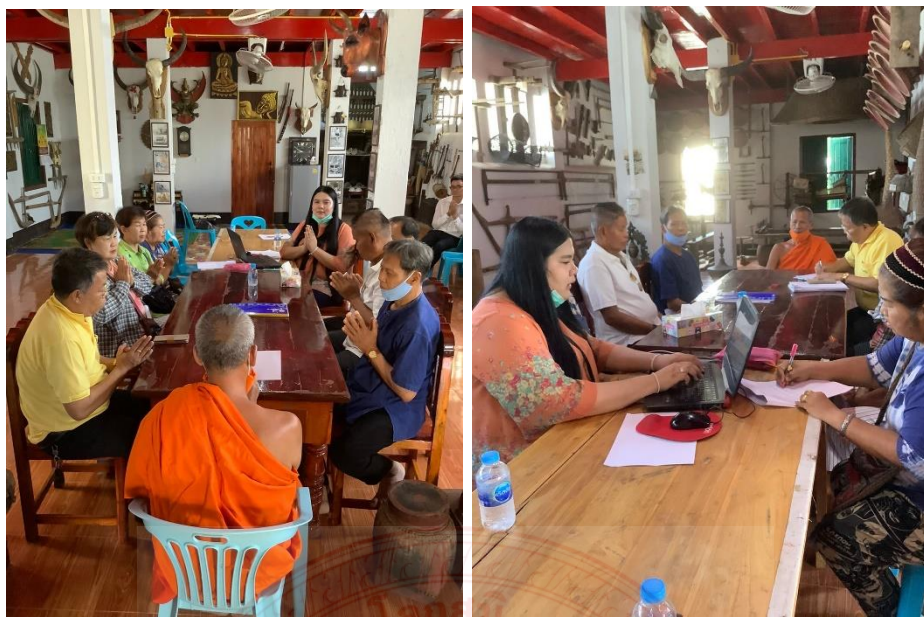


















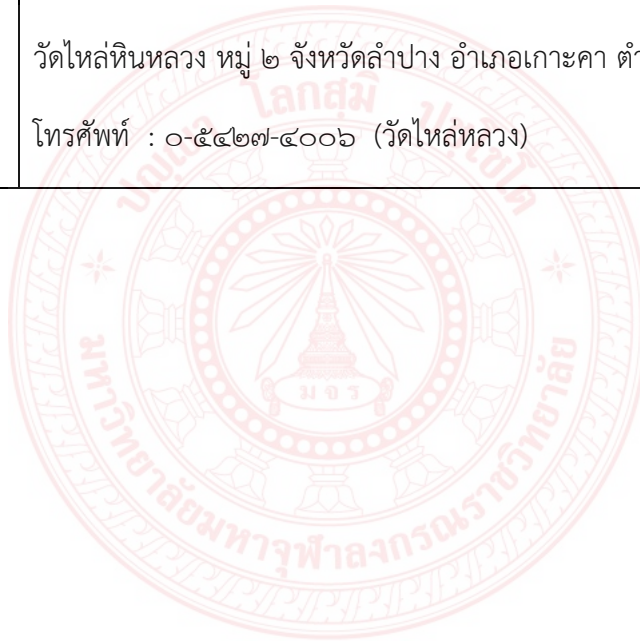




ตารางที่ ๖.๑ ระบบอิเล็กทรอนิกส์ในการบริหารจัดการพิพิธภัณฑวัดไหล่หินหลวง

”ทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑ”

ตราสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑ (ถ้ามี)	พิพิธภัณฑวัดไหล่หินหลวง วัดไหล่หินหลวง หมู่ ๒ จังหวัดลำปาง อำเภอกะเคา ตำบลไหล่หิน บ้านไหล่หิน ๕๒๑๓๐ โทรศัพท์ : ๐-๕๔๒๗-๔๐๐๖ (วัดไหล่หินหลวง)
----------------------------------	---



เลขทะเบียนวัตถุ (เดิม)	เลขทะเบียน วัตถุ (ใหม่)	ชื่อ วัตถุ	หมวดหมู่	ประเภท	ขนาด	สภาพ	แบบสมัยอายุ/ ลักษณะ	พุทธ ลักษณะ (ปาง)	ภาพถ่าย
ลท/๐๗๗/๔๙	๑-๒๕๖๓	พระไม้ สัก	พระพุทธรูป	ไม้	ความกว้างทั้งองค์ ๖ ซม. หน้าตักกว้าง ๗ ซม. ความสูงพร้อมฐาน ๒๒.๗ ซม. ความสูงเฉพาะองค์ ๑๖.๕ ซม.	สมบูรณ์	ล้านนา แบบ ชาวบ้าน ประมาณ/ ๘๐ ปี	ปางมารวิชัย	
ลท.๐๑/๐๖๙/ ๔๙	๒-๒๕๖๓	พระไม้ แก้ว	พระพุทธรูป	ไม้	ความกว้างทั้งองค์ ๖.๓ ซม. หน้าตักกว้าง ๗.๕ ซม.	ชำรุด องค์พระ) มีรอย (แตก	ล้านนา แบบ ชาวบ้าน ประมาณ/ ๖๐ ปี	ปางมารวิชัย	

เลขทะเบียนวัตถุ (เดิม)	เลขทะเบียน วัตถุ (ใหม่)	ชื่อ วัตถุ	หมวดหมู่	ประเภท	ขนาด	สภาพ	แบบสมัยอายุ/ ลักษณะ	พุทธ ลักษณะ (ปาง)	ภาพถ่าย
					ความสูงพร้อมฐาน ๒๑.๕ ซม. ความสูงเฉพาะองค์ ๑๕ ซม.				
ลท.๐๑/๐๗๑/ ๔๙	๓-๒๕๖๓	พระไม้ แก้ว	พระพุทธรูป	ไม้	ความกว้างทั้งองค์ ๕.๗ ซม. หน้าตักกว้าง ๖.๖ ซม. ความสูงพร้อมฐาน ๒๐.๕ ซม. ความสูงเฉพาะองค์ ๑๔.๖ ซม.	สมบูรณ์	ล้านนา แบบ ชาวบ้าน ประมาณ/ ๖๐ ปี	ปางมารวิชัย	

เลขทะเบียนวัตถุ (เดิม)	เลขทะเบียน วัตถุ (ใหม่)	ชื่อ วัตถุ	หมวดหมู่	ประเภท	ขนาด	สภาพ	แบบสมัยอายุ/ แบบสมัยอายุ/	พุทธ ลักษณะ (ปาง)	ภาพถ่าย
ลท.๐๑/๒๙๒/ ๕๐	๔-๒๕๖๓	พระไม้ แก้ว	พระพุทธรูป	ไม้	ความกว้างทั้งองค์ ๕.๒ ซม. หน้าตักกว้าง ๖.๒ ซม. ความสูงพร้อมฐาน ๒๐.๑ ซม. ความสูงเฉพาะองค์ ๑๓ ซม.	สมบูรณ์	ล้านนา แบบ ชาวบ้านจศ/. ๑๑๗๓	ปางมารวิชัย	มีจารึกตัวอักษรล้านนา 

เลขทะเบียนวัตถุ (เดิม)	เลขทะเบียน วัตถุ (ใหม่)	ชื่อ วัตถุ	หมวดหมู่	ประเภท	ขนาด	สภาพ	แบบสมัยอายุ/ ลักษณะ	พุทธ ลักษณะ (ปาง)	ภาพถ่าย
ลห.๐๑/๐๗๓/ ๔๙	๕-๒๕๖๓	พระไม้ แก้ว	พระพุทธรูป	ไม้	ความกว้างทั้งองค์ ๕.๒ ซม. หน้าตักกว้าง ๕.๕ ซม. ความสูงพร้อมฐาน ๗.๗ ซม. ความสูงเฉพาะองค์ ๑๓.๕ ซม.	สมบูรณ์	ล้านนา แบบ ชาวบ้าน ประมาณ/ ๖๐ ปี	ปางมารวิชัย	

เลขทะเบียนวัตถุ (เดิม)	เลขทะเบียน วัตถุ (ใหม่)	ชื่อ วัตถุ	หมวดหมู่	ประเภท	ขนาด	สภาพ	แบบสมัยอายุ/ ลักษณะ	พุทธ ลักษณะ (ปาง)	ภาพถ่าย
ลท.๐๑/๐๖๐/ ๔๙	๖-๒๕๖๓	พระไม้ แก้ว	พระพุทธรูป	ไม้	ความกว้างทั้งองค์ ๕.๕ ซม. หน้าตักกว้าง ๖.๕ ซม. ความสูงพร้อมฐาน ๑๙ ซม. ความสูงเฉพาะองค์ ๑๓ ซม.	ชำรุด ฐานผลุ) (กร่อน	ล้านนา แบบ ชาวบ้าน ประมาณ/ ๖๐ ปี	ปางมารวิชัย	

เลขทะเบียนวัตถุ (เดิม)	เลขทะเบียน วัตถุ (ใหม่)	ชื่อ วัตถุ	หมวดหมู่	ประเภท	ขนาด	สภาพ	แบบสมัยอายุ/ ลักษณะ	พุทธ ลักษณะ (ปาง)	ภาพถ่าย
ลท.๐๑/๐๕๙/ ๔๙	๗-๒๕๖๓	พระไม้ แก้ว	พระพุทธรูป	ไม้	ความกว้างทั้งองค์ ๔.๘ ซม. หน้าตักกว้าง ๖.๕ ซม. ความสูงพร้อมฐาน ๑๘ ซม. ความสูงเฉพาะองค์ ๑๒.๖ ซม.	สมบูรณ์	ล้านนา แบบ ชาวบ้าน ประมาณ/ ๖๐ ปี	ปางมารวิชัย	

เลขทะเบียนวัตถุ (เดิม)	เลขทะเบียน วัตถุ (ใหม่)	ชื่อ วัตถุ	หมวดหมู่	ประเภท	ขนาด	สภาพ	แบบสมัยอายุ/ ลักษณะ	พุทธ ลักษณะ (ปาง)	ภาพถ่าย
ลท.๐๑/๐๖๓/ ๔๙	๘-๒๕๖๓	พระไม้ แก้ว	พระพุทธรูป	ไม้	ความกว้างทั้งองค์ ๖.๘ ซม. หน้าตักกว้าง ๘ ซม. ความสูงพร้อมฐาน ๒๒ ซม. ความสูงเฉพาะองค์ ๑๕.๓ ซม.	สมบูรณ์ ชำรุด /	ล้านนา แบบ ชาวบ้าน ประมาณ/ ๖๐ ปี	ปางมารวิชัย	
ลท.๐๑/๐๗๕/ ๔๙	๙-๒๕๖๓	พระไม้ แก้ว	พระพุทธรูป	ไม้	ความกว้างทั้งองค์ ๗ ซม. หน้าตักกว้าง ๗.๕ ซม.	ชำรุด องค์พระ) มีรอย (แตก	ล้านนา แบบ ชาวบ้าน ประมาณ/ ๖๐ ปี	ปางมารวิชัย	

เลขทะเบียนวัตถุ (เดิม)	เลขทะเบียน วัตถุ (ใหม่)	ชื่อ วัตถุ	หมวดหมู่	ประเภท	ขนาด	สภาพ	แบบสมัยอายุ/ ลักษณะ	พุทธ ลักษณะ (ปาง)	ภาพถ่าย
					ความสูงพร้อมฐาน ๒๒ ซม. ความสูงเฉพาะองค์ ๑๕.๙ ซม.				
ลท.๐๑/๒๙๕/ ๕๐	๑๐-๒๕๖๓	พระไม้	พระพุทธรูป	ไม้	ความกว้างทั้งองค์ ๖ ซม. หน้าตักกว้าง ๖.๖ ซม. ความสูงพร้อมฐาน ๒๓.๑ ซม. ความสูงเฉพาะองค์ ๑๕.๑ ซม.	สมบูรณ์	ล้านนา แบบ ชาวบ้าน/๑๐๐ ปีขึ้นไป	ปางมารวิชัย	

เลขทะเบียนวัตถุ (เดิม)	เลขทะเบียน วัตถุ (ใหม่)	ชื่อ วัตถุ	หมวดหมู่	ประเภท	ขนาด	สภาพ	แบบสมัยอายุ/ จารึก	พุทธ ลักษณะ (ปาง)	ภาพถ่าย
ลท.๐๑/๒๙๓/ ๕๐	๑๑-๒๕๖๓	พระไม้ สัก	พระพุทธรูป	ไม้	ความกว้างทั้งองค์ ๖.๕ ซม. หน้าตักกว้าง ๘.๒ ซม. ความสูงพร้อมฐาน ๒๒.๑ ซม. ความสูงเฉพาะองค์ ๑๕.๒ ซม.	สมบูรณ์	ล้านนา แบบ ชาวบ้านจศ./๑๒๗๑	ปางมารวิชัย	มีจารึกอักษรล้านนา 

เลขทะเบียนวัตถุ (เดิม)	เลขทะเบียน วัตถุ (ใหม่)	ชื่อ วัตถุ	หมวดหมู่	ประเภท	ขนาด	สภาพ	แบบสมัยอายุ/ ลักษณะ	พุทธ ลักษณะ (ปาง)	ภาพถ่าย
ลท.๐๑/๒๙๔/ ๕๐	๑๒-๒๕๖๓	พระไม้ สัก	พระพุทธรูป	ไม้	ความกว้างทั้งองค์ ๗.๕ ซม. หน้าตักกว้าง ๘.๖ ซม. ความสูงพร้อมฐาน ๒๓.๓ ซม. ความสูงเฉพาะองค์ ๑๙.๔ ซม.	สมบูรณ์	ล้านนา แบบ ชาวบ้าน ประมาณ/ ๘๐ ปี	ปางมารวิชัย	

เลขทะเบียนวัตถุ (เดิม)	เลขทะเบียน วัตถุ (ใหม่)	ชื่อ วัตถุ	หมวดหมู่	ประเภท	ขนาด	สภาพ	แบบสมัยอายุ/ ลักษณะ	พุทธ ลักษณะ (ปาง)	ภาพถ่าย
ลท.๐๑/๐๘๒/ ๔๙	๑๓-๒๕๖๓	พระไม้ สัก	พระพุทธรูป	ไม้	ความกว้างทั้งองค์ ๕.๒ ซม. หน้าตักกว้าง ๗.๕ ซม. ความสูงพร้อมฐาน ๒๒.๒ ซม. ความสูงเฉพาะองค์ ๑๓.๕ ซม.	สมบูรณ์	ล้านนา แบบ ชาวบ้าน ประมาณ/ ๖๐ ปี	ปางสมาธิ	

เลขทะเบียนวัตถุ (เดิม)	เลขทะเบียน วัตถุ (ใหม่)	ชื่อ วัตถุ	หมวดหมู่	ประเภท	ขนาด	สภาพ	แบบสมัยอายุ/ แบบสมัยอายุ/	พุทธ ลักษณะ (ปาง)	ภาพถ่าย
ลท.๐๑/๒๙๐/ ๕๐	๑๔-๒๕๖๓	พระไม้ สัก	พระพุทธรูป	ไม้	ความกว้างทั้งองค์ ๖.๓ ซม. หน้าตักกว้าง ๗.๗ ซม. ความสูงพร้อมฐาน ๒๑.๕ ซม. ความสูงเฉพาะองค์ ๑๕.๑ ซม.	สมบูรณ์	ล้านนา แบบ ชาวบ้านจศ./๑๒๗๔	ปางมารวิชัย	

เลขทะเบียนวัตถุ (เดิม)	เลขทะเบียน วัตถุ (ใหม่)	ชื่อ วัตถุ	หมวดหมู่	ประเภท	ขนาด	สภาพ	แบบสมัยอายุ/ ชาวบ้าน	พุทธ ลักษณะ (ปาง)	ภาพถ่าย
-	๑๕-๒๕๖๓	พระไม้ สัก	พระพุทธรูป	ไม้	ความกว้างทั้งองค์ ๖.๗ ซม. หน้าตักกว้าง ๘ ซม. ความสูงพร้อมฐาน ๒๔.๕ ซม. ความสูงเฉพาะองค์ ๑๕.๙ ซม.	สมบูรณ์	ล้านนา แบบ ชาวบ้านจศ./๑๒๐๓	ปางมารวิชัย	
ลท.๐๑/๐๖๑/ ๔๙	๑๖-๒๕๖๓	พระไม้ แก้ว	พระพุทธรูป	ไม้	ความกว้างทั้งองค์ ๕.๔ ซม. หน้าตักกว้าง ๖.๕ ซม.	สมบูรณ์	ล้านนา แบบ ชาวบ้าน ประมาณ/ ๖๐ ปี	ปางมารวิชัย	

เลขทะเบียนวัตถุ (เดิม)	เลขทะเบียน วัตถุ (ใหม่)	ชื่อ วัตถุ	หมวดหมู่	ประเภท	ขนาด	สภาพ	แบบสมัยอายุ/ ลักษณะ	พุทธ ลักษณะ (ปาง)	ภาพถ่าย
					ความสูงพร้อมฐาน ๑๙ ซม. ความสูงเฉพาะองค์ ๑๔ ซม.				
ลท.๐๑/๑๐๑/ ๔๙	๑๗-๒๕๖๓	พระไม้ แก้ว	พระพุทธรูป	ไม้	ความกว้างทั้งองค์ ๕ ซม. หน้าตักกว้าง ๕.๕ ซม. ความสูงพร้อมฐาน ๒๐.๑ ซม. ความสูงเฉพาะองค์ ๑๔ ซม.	สมบูรณ์	ล้านนา แบบ ชาวบ้าน ประมาณ/ ๖๐ ปี	ปางมารวิชัย	

เลขทะเบียนวัตถุ (เดิม)	เลขทะเบียน วัตถุ (ใหม่)	ชื่อ วัตถุ	หมวดหมู่	ประเภท	ขนาด	สภาพ	แบบสมัยอายุ/ ลักษณะ	พุทธ ลักษณะ (ปาง)	ภาพถ่าย
ลท.๐๑/๐๖๕/ ๔๙	๑๘-๒๕๖๓	พระไม้ แก้ว	พระพุทธรูป	ไม้	ความกว้างทั้งองค์ ๖.๔ ซม. หน้าตักกว้าง ๗.๒ ซม. ความสูงพร้อมฐาน ๒๐.๑ ซม. ความสูงเฉพาะองค์ ๑๔ ซม.	สมบูรณ์	ล้านนา แบบ ชาวบ้าน ประมาณ/ ๖๐ ปี	ปางมารวิชัย	

เลขทะเบียนวัตถุ (เดิม)	เลขทะเบียน วัตถุ (ใหม่)	ชื่อ วัตถุ	หมวดหมู่	ประเภท	ขนาด	สภาพ	แบบสมัยอายุ/ ลักษณะ	พุทธ ลักษณะ (ปาง)	ภาพถ่าย
ลท.๐๑/๐๖๔/ ๔๙	๑๙-๒๕๖๓	พระไม้ แก้ว	พระพุทธรูป	ไม้	ความกว้างทั้งองค์ ๕.๑ ซม. หน้าตักกว้าง ๖ ซม. ความสูงพร้อมฐาน ๖.๗ ซม. ความสูงเฉพาะองค์ ๑๑.๙ ซม.	สมบูรณ์	ล้านนา แบบ ชาวบ้าน ประมาณ/ ๖๐ ปี	ปางมารวิชัย	
ลท.๐๑/๐๖๒/ ๔๙	๒๐-๒๕๖๓	พระไม้ แก้ว	พระพุทธรูป	ไม้	ความกว้างทั้งองค์ ๕.๓ ซม. หน้าตักกว้าง ๖.๕ ซม.	สมบูรณ์	ล้านนา แบบ ชาวบ้าน ประมาณ/ ๖๐ ปี	ปางมารวิชัย	

เลขทะเบียนวัตถุ (เดิม)	เลขทะเบียน วัตถุ (ใหม่)	ชื่อ วัตถุ	หมวดหมู่	ประเภท	ขนาด	สภาพ	แบบสมัยอายุ/ ลักษณะ	พุทธ ลักษณะ (ปาง)	ภาพถ่าย
					ความสูงพร้อมฐาน ๑๘.๖ ซม. ความสูงเฉพาะองค์ ๑๓.๒ ซม.				
ลท.๐๑/๐๓๖/ ๔๙	๒๑-๒๕๖๓	พระไม้ แก้ว	พระพุทธรูป	ไม้	ความกว้างทั้งองค์ ๕.๗ ซม. หน้าตักกว้าง ๗.๒ ซม. ความสูงพร้อมฐาน ๒๒.๕ ซม. ความสูงเฉพาะองค์ ๑๕.๗ ซม.	สมบูรณ์	ล้านนา แบบ ชาวบ้าน ประมาณ/ ๖๐ ปี	ปางมารวิชัย	

เลขทะเบียนวัตถุ (เดิม)	เลขทะเบียน วัตถุ (ใหม่)	ชื่อ วัตถุ	หมวดหมู่	ประเภท	ขนาด	สภาพ	แบบสมัยอายุ/ ลักษณะ	พุทธ ลักษณะ (ปาง)	ภาพถ่าย
ลท.๐๑/๑๐๗/ ๔๙	๒๒-๒๕๖๓	พระไม้ แก้ว	พระพุทธรูป	ไม้	ความกว้างทั้งองค์ ๗ ซม. หน้าตักกว้าง ๘.๔ ซม . ความสูงพร้อมฐาน ๑๙.๑ ซม. ความสูงเฉพาะองค์ ๑๖ ซม.	สมบูรณ์	ล้านนา แบบ ชาวบ้าน ประมาณ/ ๖๐ ปี	ปางมารวิชัย	

เลขทะเบียนวัตถุ (เดิม)	เลขทะเบียน วัตถุ (ใหม่)	ชื่อ วัตถุ	หมวดหมู่	ประเภท	ขนาด	สภาพ	แบบสมัยอายุ/ ลักษณะ	พุทธ ลักษณะ (ปาง)	ภาพถ่าย
ลห.๐๑/๑๑๑/ ๔๙	๒๓-๒๕๖๓	พระไม้ แก้ว	พระพุทธรูป	ไม้	ความกว้างทั้งองค์ ๖ ซม. หน้าตักกว้าง ๖.๗ ซม. ความสูงพร้อมฐาน ๑๘.๕ ซม. ความสูงเฉพาะองค์ ๑๔.๖ ซม.	ชำรุด องค์พระ) มีรอย (แตก	ล้านนา แบบ ชาวบ้าน ประมาณ/ ๖๐ ปี	ปางมารวิชัย	

เลขทะเบียนวัตถุ (เดิม)	เลขทะเบียน วัตถุ (ใหม่)	ชื่อ วัตถุ	หมวดหมู่	ประเภท	ขนาด	สภาพ	แบบสมัยอายุ/ ลักษณะ	พุทธ ลักษณะ (ปาง)	ภาพถ่าย
ลท.๐๑/๐๗๖/ ๔๙	๒๔-๒๕๖๓	พระไม้ แก้ว	พระพุทธรูป	ไม้	ความกว้างทั้งองค์ ๖.๗ ซม. หน้าตักกว้าง ๘.๕ ซม. ความสูงพร้อมฐาน ๒๐ ซม . ความสูงเฉพาะองค์ ๑๖ ซม.	สมบูรณ์	ล้านนา แบบ ชาวบ้าน ประมาณ/ ๖๐ ปี	ปางมารวิชัย	

เลขทะเบียนวัตถุ (เดิม)	เลขทะเบียน วัตถุ (ใหม่)	ชื่อ วัตถุ	หมวดหมู่	ประเภท	ขนาด	สภาพ	แบบสมัยอายุ/ ลักษณะ	พุทธ ลักษณะ (ปาง)	ภาพถ่าย
ลท.๐๑/๐๗๔/ ๔๙	๒๕-๒๕๖๓	พระไม้ สัก	พระพุทธรูป	ไม้	ความกว้างทั้งองค์ ๕.๕ ซม. หน้าตักกว้าง ๗.๕ ซม. ความสูงพร้อมฐาน ๒๑.๕ ซม. ความสูงเฉพาะองค์ ๑๖.๒ ซม.	สมบูรณ์	ล้านนา แบบ ชาวบ้าน ประมาณ/ ๘๐-๙๐ ปี	ปางมารวิชัย	
ลท.๐๑/๐๕๙/ ๔๙	๒๖-๒๕๖๓	พระไม้ แก้ว	พระพุทธรูป	ไม้	ความกว้างทั้งองค์ ๕.๕ ซม. หน้าตักกว้าง ๕.๕ ซม.	สมบูรณ์	ล้านนา แบบ ชาวบ้าน ประมาณ/ ๖๐ ปี	ปางมารวิชัย	นายอาคม สุวัฒนกิจ

เลขทะเบียนวัตถุ (เดิม)	เลขทะเบียน วัตถุ (ใหม่)	ชื่อ วัตถุ	หมวดหมู่	ประเภท	ขนาด	สภาพ	แบบสมัยอายุ/ ลักษณะ	พุทธ ลักษณะ (ปาง)	ภาพถ่าย
					ความสูงพร้อมฐาน ๑๗.๘ ซม. ความสูงเฉพาะองค์ ๑๓ ซม.				
ลท.๐๑/๒๙๑/ ๕๐	๒๗-๒๕๖๓	พระไม้ สัก	พระพุทธรูป	ไม้	ความกว้างทั้งองค์ ๗ ซม. หน้าตักกว้าง ๗.๘ ซม. ความสูงพร้อมฐาน ๒๓ ซม.	สมบูรณ์	ล้านนา แบบ ชาวบ้าน ประมาณ/ ๑๐๐ ปี	ปางมารวิชัย	

เลขทะเบียนวัตถุ (เดิม)	เลขทะเบียน วัตถุ (ใหม่)	ชื่อ วัตถุ	หมวดหมู่	ประเภท	ขนาด	สภาพ	แบบสมัยอายุ/ ลักษณะ	พุทธ ลักษณะ (ปาง)	ภาพถ่าย
					ความสูงเฉพาะองค์ ๑๖ ซม.				
ลท.๐๑/๐๗๐/ ๔๙	๒๘-๒๕๖๓	พระไม้ แก้ว	พระพุทธรูป	ไม้	ความกว้างทั้งองค์ ๖.๕ ซม. หน้าตักกว้าง ๗.๓ ซม. ความสูงพร้อมฐาน ๒๑.๔ ซม. ความสูงเฉพาะองค์ ๑๕.๒ ซม.	สมบูรณ์	ล้านนา แบบ ชาวบ้าน ประมาณ/ ๖๐ ปี	ปางมารวิชัย	

เลขทะเบียนวัตถุ (เดิม)	เลขทะเบียน วัตถุ (ใหม่)	ชื่อ วัตถุ	หมวดหมู่	ประเภท	ขนาด	สภาพ	แบบสมัยอายุ/ ลักษณะ	พุทธ ลักษณะ (ปาง)	ภาพถ่าย
ลท.๐๑/๐๘๑/ ๔๙	๒๙-๒๕๖๓	พระไม้ สัก	พระพุทธรูป	ไม้	ความกว้างทั้งองค์ ๕.๓ ซม. หน้าตักกว้าง ๖.๕ ซม. ความสูงพร้อมฐาน ๒๐.๓ ซม. ความสูงเฉพาะองค์ ๑๔.๔ ซม.	ชำรุด องค์พระ) มีรอย (แตก	ล้านนา แบบ ชาวบ้านประมาณ/ ๘๐ ปี	ปางมารวิชัย	

เลขทะเบียนวัตถุ (เดิม)	เลขทะเบียน วัตถุ (ใหม่)	ชื่อ วัตถุ	หมวดหมู่	ประเภท	ขนาด	สภาพ	แบบสมัยอายุ/ ลักษณะ	พุทธ ลักษณะ (ปาง)	ภาพถ่าย
ลท.๐๑/๐๖๖/ ๔๙	๓๐-๒๕๖๓	พระไม้ แก้ว	พระพุทธรูป	ไม้	ความกว้างทั้งองค์ ๖ ซม. หน้าตักกว้าง ๖.๙ ซม. ความสูงพร้อมฐาน ๑๙ ซม. ความสูงเฉพาะองค์ ๑๓.๓ ซม.	ชำรุด องค์พระ) ด้านหลัง มีรอย (แตก	ล้านนา แบบ ชาวบ้าน ประมาณ/ ๖๐ ปี	ปางมารวิชัย	

เลขทะเบียนวัตถุ (เดิม)	เลขทะเบียน วัตถุ (ใหม่)	ชื่อ วัตถุ	หมวดหมู่	ประเภท	ขนาด	สภาพ	แบบสมัยอายุ/ ลักษณะ	พุทธ ลักษณะ (ปาง)	ภาพถ่าย
	๓๑-๒๕๖๓	พระ แก้ว มรกต	พระพุทธรูป	แก้ว	ความกว้างทั้งองค์ ๑.๘ ซม. หน้าตักกว้าง ๒.๕ ซม. ความสูงพร้อมฐาน ๘.๔ ซม. ความสูงเฉพาะองค์ ๓.๖ ซม.	สมบูรณ์	เชียงแสน / ประมาณ ๘๐๐ ปี	ปางมารวิชัย	

จากตารางที่ ๖.๑. ผู้วิจัยได้การลงพื้นที่พิพิธภัณฑ์วัดไทรอินหลวง และจัดการรวบรวมทะเบียนของพระพุทธรูปด้วยการสร้างเลขทะเบียนวัตถุ ชื่อวัตถุ
หมวดหมู่ ประเภท และขนาดของวัตถุ จำนวนทั้งสิ้น ๓๐ ชิ้น

ตารางที่ ๖.๒ : ระบบอิเล็กทรอนิกส์ในการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก

“บัตรทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑ์”

ตราสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ (ถ้ามี)	พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก ๒๘๙ หมู่ ๖ ตำบลนาครี อำเภอมะนัง จังหวัดลำปาง
-----------------------------------	--

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

ชื่อวัตถุ : ครกตำ	
เลขลำดับ : วบล.๒๕๖๓.๐๐๑	
หมวดหมู่ : เครื่องมือเครื่องใช้	ประเภท : ไม้
สภาพ : ชำรุด	แบบสมัย/อายุ : ของเก่า อายุประมาณ ๑๐๐ ปี
ลักษณะทางกายภาพ : เป็นครกทำจากไม้สัก ใช้สำหรับตำทำครีว	

ส่วนที่ ๒ การบันทึกข้อมูล

	ผู้บันทึกข้อมูล : นายรุจันศักดิ์ จินะ
	วันที่บันทึกข้อมูล : ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓
	ผู้บันทึกภาพ : นายต้นตะวัน สุวรรณศรี
	รหัสภาพถ่าย :
	สถานที่จัดเก็บวัตถุ : พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก

ส่วนที่ ๓ คำอธิบายวัตถุ

คำอธิบายวัตถุ :	
ครกตำ เป็นอุปกรณ์ที่ใช้สำหรับตำทำครว ลักษณะตัวครกทำจากไม้สักมีขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง ๑๑ เซนติเมตร ความสูง ๒๑.๘ เซนติเมตร สภาพครกชำรุด ตัวครกมีรอยแตก ครกตำชิ้นนี้เป็นของที่ชาวบ้านในชุมชนมอบให้กับพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก	
แหล่งที่มาของข้อมูล : นายองอาจ เรือนแก้ว	ผู้เรียบเรียงข้อมูล : นางสาวเมธิณี ศรีบุญเรือง
	วันที่เรียบเรียงข้อมูล : ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓

“บัตรทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑ์”

ตราสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ (ถ้ามี)	ที่อยู่
	เบอร์โทร
	อีเมล

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

ชื่อวัตถุ : ตะเกียง	
เลขลำดับ : วบล.๒๕๖๓.๐๐๒	
หมวดหมู่ : เครื่องมือเครื่องใช้	ประเภท : อะลูมิเนียม
สภาพ : สมบูรณ์	แบบสมัย/อายุ : ของเก่า อายุประมาณ ๑๐๐ ปี

ลักษณะทางกายภาพ : มีลักษณะเป็นทรงกระบอกสูง ประกอบไปด้วยวาล์ว ท่อส่งน้ำมัน ตัวเปิดปิดน้ำมัน และไส้ตะเกียง

ส่วนที่ ๒ การบันทึกข้อมูล

	ผู้บันทึกข้อมูล : นางสาวเมธินี ศรีบุญเรือง
	วันที่บันทึกข้อมูล : ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓
	ผู้บันทึกภาพ : นายต้นตะวัน สุวรรณศรี
	รหัสภาพถ่าย :
	สถานที่จัดเก็บวัตถุ : พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก

ส่วนที่ ๓ คำอธิบายวัตถุ

คำอธิบายวัตถุ : ตะเกียง เป็นตะเกียงน้ำมันโบราณ ขนาดความกว้าง ๗ เซนติเมตร ความสูง ๒๕ เซนติเมตร มีสภาพสมบูรณ์ ตะเกียงชิ้นนี้เป็นของชาวบ้านในชุมชน มอบให้กับพิพิธภัณฑ์ ในอดีตเป็นเครื่องมือเครื่องใช้ที่มีความจำเป็นในการให้แสงสว่างในเวลากลางคืน โดยนิยมใช้น้ำมันก๊าดเป็นเชื้อเพลิง รูปแบบของตะเกียง ตัวตะเกียงทำจากเหล็กและอะลูมิเนียม มีลักษณะเป็นทรงกระบอกสูง มีหูไว้สำหรับแขวนหรือจับ วิธีการใช้งานเริ่มจากการเติมน้ำมันลงในตะเกียง และจุดไฟที่ไส้ตะเกียง	
แหล่งที่มาของข้อมูล : นายป๋าย บุญยะพุดฒิไพบูลย์	ผู้เรียบเรียงข้อมูล : นางสาวเมธินี ศรีบุญเรือง
	วันที่เรียบเรียงข้อมูล : ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓

“บัตรทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑ์”

ตราสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ (ถ้ามี)	พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก ๒๘๙ หมู่ ๖ ตำบลนาครี อำเภอมะนัง จังหวัดลำปาง
-----------------------------------	--

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

ชื่อวัตถุ : กระจกกรอบไม้	
เลขลำดับ : วบล.๒๕๖๓.๐๐๓	
หมวดหมู่ : เครื่องมือเครื่องใช้	ประเภท : ไม้, กระจก
สภาพ : ชำรุด	แบบสมัย/อายุ : ของเก่า อายุประมาณ ๗๑ ปี
ลักษณะทางกายภาพ : เป็นกระจกกรอบไม้สีเหลี่ยมผืนผ้า	

ส่วนที่ ๒ การบันทึกข้อมูล

	ผู้บันทึกข้อมูล : นายรุจศักดิ์ จินะ
	วันที่บันทึกข้อมูล : ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓
	ผู้บันทึกภาพ : นายต้นตะวัน สุวรรณศรี
	รหัสภาพถ่าย :
	สถานที่จัดเก็บวัตถุ : พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก

ส่วนที่ ๓ คำอธิบายวัตถุ

คำอธิบายวัตถุ :	
กระจกกรอบไม้สีเหลี่ยมผืนผ้า ขนาดความกว้าง ๒๕ เซนติเมตร ความยาว ๘.๘ เซนติเมตร มีสภาพชำรุด กระจกแตก ใช้สำหรับไว้อ่อง กระจกชิ้นนี้เดิมเป็นของ ทับ สาริตดี ซึ่งได้มอบให้พิพิธภัณฑ	
แหล่งที่มาของข้อมูล : นายองอาจ เรือนแก้ว	ผู้เรียบเรียงข้อมูล : นางสาวเมธิณี ศรีบุญเรือง
	วันที่เรียบเรียงข้อมูล : ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓

“บัตรทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑ”

ตราสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑ (ถ้ามี)	พิพิธภัณฑพื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก ๒๘๙ หมู่ ๖ ตำบลนาครี อำเภอมะนัง จังหวัดลำปาง
----------------------------------	---

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

ชื่อวัตถุ : กม (ตะเกียงกระป๋อง)	
เลขลำดับ : วบล.๒๕๖๓.๐๐๔	
หมวดหมู่ : เครื่องมือเครื่องใช้	ประเภท : อะลูมิเนียม
สภาพ : ชำรุด	แบบสมัย/อายุ : ของเก่า อายุประมาณ ๑๐๐ ปี
ลักษณะทางกายภาพ : ลักษณะเป็นกระป๋องอะลูมิเนียม มีจุดสำหรับใส่ไส้ตะเกียงและจุดไฟ	

ส่วนที่ ๒ การบันทึกข้อมูล

	ผู้บันทึกข้อมูล : นายธนวุฒิ ทิพย์มณฑา
	วันที่บันทึกข้อมูล : ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓
	ผู้บันทึกภาพ : นายต้นตะวัน สุวรรณศรี
	รหัสภาพถ่าย :
	สถานที่จัดเก็บวัตถุ : พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก

ส่วนที่ ๓ คำอธิบายวัตถุ

คำอธิบายวัตถุ : กม (คำเมือง) หรือตะเกียงกระป๋อง มีขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง ๗ เซนติเมตร ความสูง ๑๖ เซนติเมตร สภาพชำรุด สนิมเกาะรอบตัวตะเกียง กม หรือตะเกียงใช้สำหรับจุดไฟให้แสงสว่าง ส่วนใหญ่จะนิยมใช้น้ำมันก๊าดเป็นเชื้อเพลิง จึงทำให้เวลาจุดไฟจะมีเขม่าควัน และมีกลิ่นน้ำมันก๊าด กม (ตะเกียงกระป๋อง) ชิ้นนี้เป็นของที่ชาวบ้านในชุมชนมอบให้กับพิพิธภัณฑ์	
แหล่งที่มาของข้อมูล : นายป๋าย บุญยะพุดธิไพบูลย์	ผู้เรียบเรียงข้อมูล : นางสาวเมธินี ศรีบุญเรือง
	วันที่เรียบเรียงข้อมูล : ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓

“บัตรทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑ”

ตราสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑ (ถ้ามี)	พิพิธภัณฑพื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก ๒๘๙ หมู่ ๖ ตำบลนาคร้ว อำเภอมะนัง จังหวัดลำปาง
----------------------------------	--

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

ชื่อวัตถุ : ฮอกควาย (ฮอกวัว, ฮอกควาย)	
เลขลำดับ : วบล.๒๕๖๓.๐๐๕	
หมวดหมู่ : เครื่องมือเครื่องใช้	ประเภท : ไม้
สภาพ : สมบูรณ์	แบบสมัย/อายุ : ของเก่า อายุประมาณ ๘๐ ปี
ลักษณะทางกายภาพ : กระดิ่งไม้สองขา ใช้สับแวนคอสัตว์เลี้ยง	

ส่วนที่ ๒ การบันทึกข้อมูล

	ผู้บันทึกข้อมูล : นางสาวณณีย์ ศรีสุข
	วันที่บันทึกข้อมูล : ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓
	ผู้บันทึกภาพ : นายต้นตะวัน สุวรรณศรี
	รหัสภาพถ่าย :
	สถานที่จัดเก็บวัตถุ : พิพิธภัณฑพื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก

ส่วนที่ ๓ คำอธิบายวัตถุ

คำอธิบายวัตถุ :	
ฮอกควาย ใช้สำหรับห้อยคอสัตว์เลี้ยง เช่น วัว ควาย เพราะการเลี้ยงสัตว์ในอดีตนั้นเป็นการเลี้ยงปล่อย คือ การปล่อยสัตว์ตามทุ่งนาป่าไร่ ฉะนั้นการตามหาสัตว์เลี้ยงจึงเป็นเรื่องยาก ชาวบ้านจึงประดิษฐ์ฮอกควายขึ้นเพื่อห้อยคอสัตว์ ทำให้ได้ยินเสียงเมื่อสัตว์เดินไปไหนมาไหน ฮอกควายชิ้นนี้มีขนาดความกว้าง ๑๔ เซนติเมตร ความยาว ๒๑ เซนติเมตร ฮอกควายชิ้นนี้เป็นของที่ชาวบ้านในชุมชนมอบให้กับพิพิธภัณฑ์	
แหล่งที่มาของข้อมูล : นายป๋าย บุญยะพุดธิไพบุลย์	ผู้เรียบเรียงข้อมูล : นางสาวเมธินี ศรีบุญเรือง
	วันที่เรียบเรียงข้อมูล : ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓

“บัตรทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑ์”

ตราสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ (ถ้ามี)	พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก ๒๘๙ หมู่ ๖ ตำบลนาครี อำเภอมะนัง จังหวัดลำปาง
-----------------------------------	--

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

ชื่อวัตถุ : น้ำเต้า	
เลขลำดับ : วบล.๒๕๖๓.๐๐๖	
หมวดหมู่ : เครื่องมือเครื่องใช้	ประเภท : พิษผลทางการเกษตร
สภาพ : สมบูรณ์	แบบสมัย/อายุ : อายุประมาณ ๘๐ ปี
ลักษณะทางกายภาพ : ผลน้ำเต้าลักษณะส่วนคอเรียว ส่วนตัวด้านล่างกลม ปากแคบ มีจุดปิดปากน้ำเต้า	

ส่วนที่ ๒ การบันทึกข้อมูล

	ผู้บันทึกข้อมูล : นายรุจน์ศักดิ์ จินะ
	วันที่บันทึกข้อมูล : ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓
	ผู้บันทึกภาพ : นายต้นตะวัน สุวรรณศรี
	รหัสภาพถ่าย :
	สถานที่จัดเก็บวัตถุ : พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก

ส่วนที่ ๓ คำอธิบายวัตถุ

คำอธิบายวัตถุ : น้ำเต้าขนาดความสูง ๒๒ เซนติเมตร ความกว้าง ๑๐ เซนติเมตร ในอดีตใช้บรรจุน้ำดื่มสำหรับพกพาไปทำงาน ทำสวน ทำไร่ และนิยมสานตะกร้อไม้ครอบผลน้ำเต้าไว้เพื่อการพกพาที่สะดวกมากยิ่งขึ้น น้ำเต้าชิ้นนี้เดิมเป็นของ สมพร เพชร ได้มอบให้กับพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก	
แหล่งที่มาของข้อมูล : นายองอาจ เรือนแก้ว	ผู้เรียบเรียงข้อมูล : นางสาวเมธิณี ศรีบุญเรือง
	วันที่เรียบเรียงข้อมูล : ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓

“บัตรทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑ์”

ตราสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ (ถ้ามี)	พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก ๒๘๙ หมู่ ๖ ตำบลนาคร้ว อำเภอแม่ทะ จังหวัดลำปาง
-----------------------------------	---

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

ชื่อวัตถุ : เตารีดโบราณ	
เลขลำดับ : วบล.๒๕๖๓.๐๐๗	
หมวดหมู่ : เครื่องมือเครื่องใช้	ประเภท : เหล็ก
สภาพ : ชำรุด เนื่องจากสนิมเกาะตัววัตถุ	แบบสมัย/อายุ : ของเก่า อายุประมาณ ๑๐๐ ปี
ลักษณะทางกายภาพ : ลักษณะทำด้วยเหล็กทั้งอัน	

ส่วนที่ ๒ การบันทึกข้อมูล

	ผู้บันทึกข้อมูล : นายธนวุฒิ ทิพย์มณฑา
	วันที่บันทึกข้อมูล : ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓
	ผู้บันทึกภาพ : นายต้นตะวัน สุวรรณศรี
	รหัสภาพถ่าย :
	สถานที่จัดเก็บวัตถุ : พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก

ส่วนที่ ๓ คำอธิบายวัตถุ

คำอธิบายวัตถุ :	
เตารีดโบราณ ทำด้วยเหล็ก ขนาดความกว้าง ๒๑ เซนติเมตร ความยาว ๙.๕ เซนติเมตร ความสูง ๑๙.๗ เซนติเมตร หรือบางอันมีขนาดใหญ่กว่าเตารีดไฟฟ้าที่ใช้กันอยู่ในปัจจุบันประมาณ ๒-๓ เท่า มีน้ำหนักมาก ซึ่งการที่ทำให้มีน้ำหนักมากนั้นเพื่อให้น้ำหนักของตัวเตารีดกดทับลงบนผืนผ้าที่จะรีดให้เกิดความเรียบ ผืนเตาทั้งสองข้างมีลักษณะโอบเข้าไปเป็นหัวรูปทรงแหลม ตอนบนบริเวณริมหรือขอบทำเป็นลายหยักรูปฟันปลาไปตลอดแนว เพื่อระบายความร้อนจากถ่านที่เผาไฟจนร้อนซึ่งบรรจุอยู่ภายในเตา ความร้อนจากถ่านเผาไฟจะทำให้ผ้าเรียบ เตารีดโบราณชิ้นนี้เป็นของชาวบ้านในชุมชนที่มอบให้กับพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านลำนนา วัดบ้านหลุก	
แหล่งที่มาของข้อมูล : นายป๋าย บุญยะพุดติไพบูลย์	ผู้เรียบเรียงข้อมูล : นางสาวเมธินี ศรีบุญเรือง
	วันที่เรียบเรียงข้อมูล : ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓

“บัตรทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑ์”

ตราสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ (ถ้ามี)	พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านลำนนา วัดบ้านหลุก ๒๘๙ หมู่ ๖ ตำบลนาคร้ว อำเภอแม่ทะ จังหวัดลำปาง
-----------------------------------	---

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

ชื่อวัตถุ : หมอนไม้	
เลขลำดับ : วบล.๒๕๖๓.๐๐๘	
หมวดหมู่ : เครื่องมือเครื่องใช้	ประเภท : ไม้

สภาพ : สมบูรณ์	แบบสมัย/อายุ : ของเก่า อายุประมาณ ๑๐๐ ปี
ลักษณะทางกายภาพ : ลักษณะเป็นแผ่นไม้สองแผ่นไขว้กัน สามารถพับเก็บได้	

ส่วนที่ ๒ การบันทึกข้อมูล

	ผู้บันทึกข้อมูล : นายรุจันศักดิ์ จินะ
	วันที่บันทึกข้อมูล : ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓
	ผู้บันทึกภาพ : นายต้นตะวัน สุวรรณศรี
	รหัสภาพถ่าย :
	สถานที่จัดเก็บวัตถุ : พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก

ส่วนที่ ๓ คำอธิบายวัตถุ

คำอธิบายวัตถุ : หมอนไม้ ขนาดความกว้าง ๑๐ เซนติเมตร ความยาว ๒๙ เซนติเมตร ผลิตจากไม้เนื้อแข็งแผ่นเดียว เป็นภูมิปัญญาพื้นบ้านสมัยโบราณใช้สำหรับหนุนนอนพักผ่อน สามารถพับเก็บสะดวกและยังใช้เป็นอาวุธในการเดินทางหากเจอโจรปล้น หรือสัตว์ป่าที่จะเข้ามาทำร้ายร่างกาย หมอนไม้ชิ้นนี้เป็นของที่ชาวบ้านในชุมชนนำมามอบให้กับพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก	
แหล่งที่มาของข้อมูล : นายองอาจ เรือนแก้ว	ผู้เรียบเรียงข้อมูล : นางสาวเมธิณี ศรีบุญเรือง
	วันที่เรียบเรียงข้อมูล : ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓

“บัตรทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑ์”

ตราสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ (ถ้ามี)	พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก ๒๘๙ หมู่ ๖ ตำบลนาครี อำเภอมะนัง จังหวัดลำปาง
-----------------------------------	--

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

ชื่อวัตถุ : ข้องใส่ปลา	
เลขลำดับ : วบล.๒๕๖๓.๐๐๙	
หมวดหมู่ : เครื่องมือเครื่องใช้	ประเภท : ไม้
สภาพ : สมบูรณ์	แบบสมัย/อายุ : อายุประมาณ ๖๐ ปี
ลักษณะทางกายภาพ : มีลักษณะเป็นข้องกลม มีปากกว้างสานด้วยไผ่รวก หรือไม้ฮวก (คำเมือง)	

ส่วนที่ ๒ การบันทึกข้อมูล

	ผู้บันทึกข้อมูล : นางสาวณณีย์ ศรีสุข
	วันที่บันทึกข้อมูล : ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓
	ผู้บันทึกภาพ : นายตันตะวัน สุวรรณศรี
	รหัสภาพถ่าย :
	สถานที่จัดเก็บวัตถุ : พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก

ส่วนที่ ๓ คำอธิบายวัตถุ

คำอธิบายวัตถุ :	
ข้อง เป็นของที่ชาวบ้านในชุมชนมอบให้กับพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก ข้องมีขนาดความสูง ๑๘.๕ เซนติเมตร เส้นผ่านศูนย์กลาง ๑๔ เซนติเมตร เป็นเครื่องมือดักปลาชนิดหนึ่งทางภาคเหนือ ทำด้วยไม้ไผ่ นำมาเหลาเป็นซี่กลมขนาดเล็ก โดยส่วนมากจะนิยมดักปลาในช่วงฤดูฝน	
แหล่งที่มาของข้อมูล : นายป๋าย บุญยะพฤติไพบูลย์	ผู้เรียบเรียงข้อมูล : นางสาวเมธิณี ศรีบุญเรือง
	วันที่เรียบเรียงข้อมูล : ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓

“บัตรทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑ์”

ตราสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ (ถ้ามี)	พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก ๒๘๙ หมู่ ๖ ตำบลนาครัว อำเภอแม่ทะ จังหวัดลำปาง
-----------------------------------	--

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

ชื่อวัตถุ : ไหข้าว	
เลขลำดับ : วบล.๒๕๖๓.๐๑๐	
หมวดหมู่ : เครื่องมือเครื่องใช้	ประเภท : ไม้
สภาพ : ชำรุด เนื่องจากฐานแตกหัก ผิวไม้ผุกร่อน	แบบสมัย/อายุ : อายุประมาณ ๘๐ ปี
ลักษณะทางกายภาพ : ลักษณะทำจากไม้เนื้อแข็ง ทรงกระบอก ใช้สำหรับนั่งข้าวเหนียว	

ส่วนที่ ๒ การบันทึกข้อมูล

	ผู้บันทึกข้อมูล : นายรุจน์ศักดิ์ จินะ
	วันที่บันทึกข้อมูล : ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓
	ผู้บันทึกภาพ : นายต้นตะวัน สุวรรณศรี
	รหัสภาพถ่าย :
	สถานที่จัดเก็บวัตถุ : พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก

ส่วนที่ ๓ คำอธิบายวัตถุ

คำอธิบายวัตถุ : ไหข้าว ขนาดความสูง ๒๕.๕ เซนติเมตร เส้นผ่าศูนย์กลาง ๒๓ เซนติเมตร ทำจากการขุดไม้ทั้งลำต้นให้เป็นตัวหวดสำหรับใส่ข้าวในการนึ่ง ใช้กับเตาฟืน ข้าวที่นึ่งสุกจะได้กลิ่นหอมจากไม้ที่ใช้ทำหวด และกลิ่นควันไฟจากฟืน ยังมีใช้กันในภาคเหนือแต่พบเห็นเป็นส่วนน้อย เพราะปัจจุบันส่วนใหญ่นิยมเปลี่ยนมาใช้ไหข้าวที่เป็นแบบอะลูมิเนียม เพราะเก็บรักษาได้สะดวกมากกว่า ไหข้าวชิ้นนี้เป็นของชาวบ้านในชุมชนมอบให้กับพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก	
แหล่งที่มาของข้อมูล : นายป๋าย บุญยะพลดีไพบูลย์	ผู้เรียบเรียงข้อมูล : นางสาวเมธิณี ศรีบุญเรือง
	วันที่เรียบเรียงข้อมูล : ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓

“บัตรทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑ์”

ตราสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ (ถ้ามี)	พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก ๒๘๙ หมู่ ๖ ตำบลนาครี อำเภอมะนัง จังหวัดลำปาง
-----------------------------------	--

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

ชื่อวัตถุ : ที่ทอผ้า หรือฟืม (ภาษาพื้นบ้าน)	
เลขลำดับ : วบล.๒๕๖๓.๐๑๑	
หมวดหมู่ : เครื่องมือเครื่องใช้	ประเภท : ไม้
สภาพ : สมบูรณ์	แบบสมัย/อายุ : ของเก่า อายุประมาณ ๑๕๐ ปี
ลักษณะทางกายภาพ : ลักษณะเป็นซี่แนวตั้งวางเรียงอยู่ในกรอบไม้	

ส่วนที่ ๒ การบันทึกข้อมูล

	ผู้บันทึกข้อมูล : นายรุจันศักดิ์ จินะ
	วันที่บันทึกข้อมูล : ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓
	ผู้บันทึกภาพ : นายตันตะวัน สุวรรณศรี
	รหัสภาพถ่าย :
สถานที่จัดเก็บวัตถุ : พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก	

ส่วนที่ ๓ คำอธิบายวัตถุ

คำอธิบายวัตถุ : พื้ม ขนาดความกว้าง ๑๒.๕ เซนติเมตร ความยาว ๔๐.๕ เซนติเมตร เป็นอุปกรณ์อย่างหนึ่งในการทอผ้า ประกอบด้วยซี่แนวตั้งวางเรียงกัน อยู่ในกรอบไม้ ใช้สำหรับกระทบเส้นด้ายพุ่งให้ชิดเป็นระเบียบ หากไม่มีพื้มแล้ว ไม่สามารถทอผ้าให้เป็นผืนได้โดยเฉพาะผ้าที่มีความกว้างและมีเส้นด้ายที่เล็กละเอียด ในการทอผ้าพื้มจะถูกร้อยด้ายยืนเข้าไปตั้งแต่แรกก่อนจะทอ เรียกว่า ร้อยรูพื้ม ความตึงของเส้นด้ายยืนจะช่วยพยุงน้ำหนักของพื้มเอาไว้ พื้มชิ้นนี้เป็นของที่ชาวบ้านในชุมชนมอบให้กับพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก	
แหล่งที่มาของข้อมูล : นายองอาจ เรือนแก้ว	ผู้เรียบเรียงข้อมูล : นางสาวเมธิณี ศรีบุญเรือง
	วันที่เรียบเรียงข้อมูล : ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓

“บัตรทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑ์”

ตราสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ (ถ้ามี)	พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก
	๒๘๙ หมู่ ๖ ตำบลนาคร้ว อำเภอมะนัง จังหวัดลำปาง

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

ชื่อวัตถุ : ก้างขอยยาสูบ หรือม้าหันยา	
เลขลำดับ : วบล.๒๕๖๓.๐๑๒	
หมวดหมู่ : เครื่องมือเครื่องใช้	ประเภท : ไม้
สภาพ : ชำรุด เนื่องจากไม้ผุกร่อน	แบบสมัย/อายุ : อายุประมาณ ๑๐๐ ปี

ลักษณะทางกายภาพ : เป็นเครื่องมือชนิดหนึ่งซึ่งทำด้วยไม้เนื้อแข็ง มีรางและปล่อง เพื่อใช้ใบยาสูบ มีไม้ประกอบอยู่ ๒ ส่วน คือ ไม้รางและปล่องหรือรู

ส่วนที่ ๒ การบันทึกข้อมูล

	ผู้บันทึกข้อมูล : นางสาวณณีย์ ศรีสุข
	วันที่บันทึกข้อมูล : ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓
	ผู้บันทึกภาพ : นายต้นตะวัน สุวรรณศรี
	รหัสภาพถ่าย :
	สถานที่จัดเก็บวัตถุ : พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก

ส่วนที่ ๓ คำอธิบายวัตถุ

คำอธิบายวัตถุ :

ก้างขอยยาสูบ หรือม้าหันยา ขนาดความกว้าง ๖๖ เซนติเมตร ความยาว ๖๗ เซนติเมตร เป็นเครื่องมือชนิดหนึ่งซึ่งทำด้วยไม้เนื้อแข็ง มีรางและปล่อง เพื่อใช้หันใบยาสูบ มีไม้ประกอบอยู่ ๒ ส่วน คือ ไม้รางและปล่องหรือรูสำหรับหันยาหรือขอยใบยาให้เป็นเส้นยาวๆ แล้วนำไปผึ่งแดดจนแห้ง จากนั้นนำมาเก็บไว้เพื่อม้วนเป็นยาสูบ

ก้างขอยยาสูบชิ้นนี้เดิมเป็นของพ่อต๊อบ โสกาแปง ได้มอบให้กับพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก

แหล่งที่มาของข้อมูล : นายป๋าย บุญยะพุดติไพบูลย์

ผู้เรียบเรียงข้อมูล : นางสาวเมธิณี ศรีบุญเรือง

วันที่เรียบเรียงข้อมูล : ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓

“บัตรทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑ์”

ตราสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ (ถ้ามี)	พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก ๒๘๙ หมู่ ๖ ตำบลนาคร้ว อำเภอแม่ทะ จังหวัดลำปาง
-----------------------------------	---

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

ชื่อวัตถุ : ก๊วยข้าว	
เลขลำดับ : วบล.๒๕๖๓.๐๑๓	
หมวดหมู่ : เครื่องมือเครื่องใช้	ประเภท : ไม้
สภาพ : สมบูรณ์	แบบสมัย/อายุ : อายุประมาณ ๑๐๐ ปี
ลักษณะทางกายภาพ : มีลักษณะรูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้าสีคล้ำไป ทำจากไม้สัก	

ส่วนที่ ๒ การบันทึกข้อมูล

	ผู้บันทึกข้อมูล : นางสาวณณีย์ ศรีสุข
	วันที่บันทึกข้อมูล : ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓
	ผู้บันทึกภาพ : นายตันตะวัน สุวรรณศรี
	รหัสภาพถ่าย :
	สถานที่จัดเก็บวัตถุ : พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก

ส่วนที่ ๓ คำอธิบายวัตถุ

คำอธิบายวัตถุ : ก๊าะข้าว หรือที่คนข้าวเหนียวขึ้นนี้ยังคงมีสภาพสมบูรณ์ มีความกว้าง ๕๗ เซนติเมตร ความยาว ๖๓ เซนติเมตร ความสูง ๖ เซนติเมตร ตรงกลางเจาะลึกลงไปเว้นจากขอบประมาณ ๕ เซนติเมตร ภาชนะขึ้นนี้ใช้สำหรับคดข้าวเหนียวที่นึ่งสุกใหม่ๆ เพื่อให้ไอน้ำและความร้อนออกจากข้าวก่อนนำไปใส่กระตืบข้าว ทั้งนี้ ไม่ควรนำก๊าะข้าวไปผึ่งแดด เพราะจะทำให้เนื้อไม้แตกได้ง่าย ก๊าะข้าวขึ้นนี้เดิมเป็นของแม่เตี้ยง วงศ์ศรี ได้มอบให้กับพิพิธภัณฑสถานบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก	
แหล่งที่มาของข้อมูล : นางกัลยา ใจเปียง	ผู้เรียบเรียงข้อมูล : นางสาวเมธิณี ศรีบุญเรือง
	วันที่เรียบเรียงข้อมูล : ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓

“บัตรทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑสถาน”

ตราสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑสถาน (ถ้ามี)	พิพิธภัณฑสถานบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก ๒๘๙ หมู่ ๖ ตำบลนาคร้ว อำเภอแม่ทะ จังหวัดลำปาง
--------------------------------------	--

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

ชื่อวัตถุ : บะน้ำ	
เลขลำดับ : วบล.๒๕๖๓.๐๑๔	
หมวดหมู่ : เครื่องมือเครื่องใช้	ประเภท : ไม้
สภาพ : สมบูรณ์	แบบสมัย/อายุ : อายุประมาณ ๑๐๐ ปี

ลักษณะทางกายภาพ : ลักษณะเป็นผลทรงรียาว

ส่วนที่ ๒ การบันทึกข้อมูล

	ผู้บันทึกข้อมูล : นางสาวณณีย์ ศรีสุข
	วันที่บันทึกข้อมูล : ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓
	ผู้บันทึกภาพ : นายต้นตะวัน สุวรรณศรี
	รหัสภาพถ่าย :
	สถานที่จัดเก็บวัตถุ : พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก

ส่วนที่ ๓ คำอธิบายวัตถุ

คำอธิบายวัตถุ : บะน้ำ ขนาดความสูง ๕๔ เซนติเมตร เส้นผ่าศูนย์กลาง ๖ เซนติเมตร ใช้สำหรับตวงใส่น้ำ บรรจุน้ำดื่ม นิยมสานตะกร้อครอบไว้เพื่อสะดวกต่อการเก็บและพกพาไปในที่ต่าง ๆ ได้ง่าย บะน้ำชิ้นนี้เป็นของชาวบ้าน ในชุมชนมอบให้กับพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก	
แหล่งที่มาของข้อมูล : นางกัลยา ใจเปียง	ผู้เรียบเรียงข้อมูล : นางสาวเมธินี ศรีบุญเรือง
	วันที่เรียบเรียงข้อมูล : ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓

“บัตรทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑ์”

ตราสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ (ถ้ามี)	พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก ๒๘๙ หมู่ ๖ ตำบลนาครี อำเภอมะนัง จังหวัดลำปาง
-----------------------------------	--

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

ชื่อวัตถุ : แมวขูดมะพร้าว	
เลขลำดับ : วบล.๒๕๖๓.๐๑๕	
หมวดหมู่ : เครื่องมือเครื่องใช้	ประเภท : ไม้
สภาพ : สมบูรณ์	แบบสมัย/อายุ : อายุประมาณ ๖๐ ปี
ลักษณะทางกายภาพ : ลักษณะเป็นทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า มีเหล็กแหลมปลายเป็นซี่ ไว้ใช้สำหรับขูดมะพร้าว	

ส่วนที่ ๒ การบันทึกข้อมูล

	ผู้บันทึกข้อมูล : นางสาวณณีย์ ศรีสุข
	วันที่บันทึกข้อมูล : ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓
	ผู้บันทึกภาพ : นายตันตะวัน สุวรรณศรี
	รหัสภาพถ่าย :
สถานที่จัดเก็บวัตถุ : พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก	

ส่วนที่ ๓ คำอธิบายวัตถุ

คำอธิบายวัตถุ : แมวขูดมะพร้าว หรือบางบ้านเรียกกระต่ายขูดมะพร้าวหรือเหล็กขูดก็ได้ใช้เป็นเครื่องมือสำหรับขูดมะพร้าวที่ยังไม่ได้กระเทาะเปลือกออก การเรียกชื่อแมวขูดมะพร้าวหรือกระกระต่ายขูดมะพร้าวนั้นอาจเนื่องมาจากพื้นที่ใช้ขูดมะพร้าวมีลักษณะเป็นซี่ยาวเหมือนฟันกระต่ายประกอบกับการทำโครงไม้ซึ่งใช้เสียบฟันขูดมักทำเป็นตัวสัตว์แมวหรือกระต่ายมากกว่าประเภทอื่น ขนาดของแมวขูดมะพร้าวมีความยาว ๗๓ เซนติเมตร สูง ๒๐.๓ เซนติเมตร กว้าง ๑๔ เซนติเมตร แมวขูดมะพร้าวชิ้นนี้เดิมเป็นของแม่ทับ สาวิดี ได้มอบให้พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก	
แหล่งที่มาของข้อมูล : นายป๋าย บุญยะพุดติไพบูลย์	ผู้เรียบเรียงข้อมูล : นางสาวเมธิณี ศรีบุญเรือง
	วันที่เรียบเรียงข้อมูล : ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓

“บัตรทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑ์”

ตราสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ (ถ้ามี)	พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก ๒๘๙ หมู่ ๖ ตำบลนาคร้ว อำเภอมะนัง จังหวัดลำปาง
-----------------------------------	---

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

ชื่อวัตถุ : ที่ขูดมะพร้าว รูปจระเข้	
เลขลำดับ : วบล.๒๕๖๓.๐๑๖	
หมวดหมู่ : เครื่องมือเครื่องใช้	ประเภท : ไม้
สภาพ : สมบูรณ์	แบบสมัย/อายุ : อายุประมาณ ๑๐๐ ปี

ลักษณะทางกายภาพ : ลักษณะเป็นไม้แกะสลักเป็นรูปจระเข้ มีเหล็กแหลมปลายเป็นซี่ ไว้ใช้สำหรับขูดมะพร้าว

ส่วนที่ ๒ การบันทึกข้อมูล

	ผู้บันทึกข้อมูล : นางสาวณณีย์ ศรีสุข
	วันที่บันทึกข้อมูล : ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓
	ผู้บันทึกภาพ : นายต้นตะวัน สุวรรณศรี
	รหัสภาพถ่าย :
	สถานที่จัดเก็บวัตถุ : พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก

ส่วนที่ ๓ คำอธิบายวัตถุ

คำอธิบายวัตถุ : ที่ขูดมะพร้าว รูปจระเข้ใช้เป็นเครื่องมือสำหรับขูดมะพร้าวที่ยังไม่ได้กระเทาะเปลือกออก ขนาดของที่ขูดมะพร้าว รูปจระเข้ มีความยาว ๖๓ เซนติเมตร สูง ๑๔ เซนติเมตร กว้าง ๘.๒ เซนติเมตร ที่ขูดมะพร้าวชิ้นนี้เป็นของชาวบ้านในชุมชนได้มอบให้พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก	
แหล่งที่มาของข้อมูล : นายป๋าย บุญยะพุดธิไพบูลย์	ผู้เรียบเรียงข้อมูล : นางสาวเมธิณี ศรีบุญเรือง
	วันที่เรียบเรียงข้อมูล : ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓

“บัตรทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑ์”

ตราสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ (ถ้ามี)	พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก ๒๘๙ หมู่ ๖ ตำบลนาครี อำเภอมะนัง จังหวัดลำปาง
-----------------------------------	--

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

ชื่อวัตถุ : กระบุง	
เลขลำดับ : วบล.๒๕๖๓.๐๑๗	
หมวดหมู่ : เครื่องมือเครื่องใช้	ประเภท : ไม้
สภาพ : สมบูรณ์	แบบสมัย/อายุ : ของเก่า อายุประมาณ ๑๐๐ ปี
ลักษณะทางกายภาพ : เป็นภาชนะจักสานด้วยไม้ไผ่ให้เป็นลวดลาย ใช้สำหรับใส่ข้าว หรือของอื่น ๆ	

ส่วนที่ ๒ การบันทึกข้อมูล

	ผู้บันทึกข้อมูล : นายธนวุฒิ ทิพย์มณฑา
	วันที่บันทึกข้อมูล : ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓
	ผู้บันทึกภาพ : นายตันตะวัน สุวรรณศรี
	รหัสภาพถ่าย :
	สถานที่จัดเก็บวัตถุ : พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก

ส่วนที่ ๓ คำอธิบายวัตถุ

คำอธิบายวัตถุ :	
กระบุง เป็นภาชนะที่จักสานด้วยไม้ไผ่เป็นลวดลายต่าง ๆ ใช้สำหรับใส่ข้าว ใช้ตวงหรือโกย และใส่ของอื่น ๆ ปากมีลักษณะเป็นรูปทรงกลมกว้างประมาณ ๔๒ เซนติเมตร ก้นมีรูปทรงสี่เหลี่ยม และมีหูห้อยตรงปากกระบุง ๒ ข้างเอาไว้สำหรับร้อยเชือกเพื่อใช้หาบ หรือหิ้ว ขนาดของกระบุงโดยทั่วไปแล้วจะมีอยู่ สามขนาด รูปทรงจะแตกต่างกันออกไปตามลักษณะของการใช้งาน นิยมทำกันในท้องถิ่น กระบุงชิ้นนี้เดิมเป็นของแม่หลั่น หมื่นชุม ได้มอบให้กับพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก	
แหล่งที่มาของข้อมูล : นางกัลยา ใจเปียง	ผู้เรียบเรียงข้อมูล : นางสาวเมธินี ศรีบุญเรือง
	วันที่เรียบเรียงข้อมูล : ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓

“บัตรทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑ์”

ตราสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ (ถ้ามี)	พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก
	๒๘๙ หมู่ ๖ ตำบลนาครี อำเภอมะนัง จังหวัดลำปาง

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

ชื่อวัตถุ : ตะกร้า	
เลขลำดับ : วบล.๒๕๖๓.๐๑๘	
หมวดหมู่ : เครื่องมือเครื่องใช้	ประเภท : ไม้
สภาพ : ชำรุด เนื่องจากไม้แตกหัก	แบบสมัย/อายุ : อายุประมาณ ๑๐๐ ปี
ลักษณะทางกายภาพ : เป็นภาชนะจักสานด้วยไม้ไผ่ ใช้สำหรับใส่พริกแห้ง อาหาร	

ส่วนที่ ๒ การบันทึกข้อมูล

	ผู้บันทึกข้อมูล : นายธนวุฒิ ทิพย์มณฑา
	วันที่บันทึกข้อมูล : ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓
	ผู้บันทึกภาพ : นายต้นตะวัน สุวรรณศรี
	รหัสภาพถ่าย :
	สถานที่จัดเก็บวัตถุ : พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก

ส่วนที่ ๓ คำอธิบายวัตถุ

คำอธิบายวัตถุ : ตะกร้าจักสาน เป็นภาชนะที่จักสานด้วยไม้ไผ่เป็นลวดลายต่าง ๆ ใช้สำหรับใส่พริกแห้ง ใส่อาหารหรือใส่ของอื่น ๆ มีลักษณะเป็นรูปทรงกลมกว้างประมาณ ๒๘.๓ เซนติเมตร ขนาดของตะกร้าโดยทั่วไปแล้วจะแตกต่างกันออกไปตามลักษณะของการใช้งาน นิยมทำกันในท้องถิ่น ตะกร้าชิ้นนี้เดิมเป็นของแม่ยุพิน ยะแก้ว ได้มอบให้กับพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก	
แหล่งที่มาของข้อมูล : นางกัลยา ใจเปียง	ผู้เรียบเรียงข้อมูล : นางสาวเมธิณี ศรีบุญเรือง
	วันที่เรียบเรียงข้อมูล : ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓

“บัตรทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑ์”

ตราสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ (ถ้ามี)	พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก ๒๘๙ หมู่ ๖ ตำบลนาครี อำเภอมะนัง จังหวัดลำปาง
-----------------------------------	--

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

ชื่อวัตถุ : กวักฝ้าย	
เลขลำดับ : วบล.๒๕๖๓.๐๑๙	
หมวดหมู่ : เครื่องมือเครื่องใช้	ประเภท : ไม้
สภาพ : สมบูรณ์	แบบสมัย/อายุ : ของเก่า อายุประมาณ ๑๐๐ ปี
ลักษณะทางกายภาพ : ลักษณะเป็นไม้สี่เหลี่ยมผืนผ้าประสานกันเจาะรูตรงกลางสำหรับสอดไม้แกนหมุน ทำจากไม้สัก	

ส่วนที่ ๒ การบันทึกข้อมูล

	ผู้บันทึกข้อมูล : นางสาวณณีย์ ศรีสุข
	วันที่บันทึกข้อมูล : ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓
	ผู้บันทึกภาพ : นายต้นตะวัน สุวรรณศรี
	รหัสภาพถ่าย :
	สถานที่จัดเก็บวัตถุ : พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก

ส่วนที่ ๓ คำอธิบายวัตถุ

คำอธิบายวัตถุ :	
กวักด้าย ทำจากไม้สักโดยที่รูปแบบหรือลักษณะนั้นขึ้นอยู่กับผู้ผลิตเป็นเครื่องมือสำหรับกรอผ้าหรือกวักด้ายจากระวีเข้ามาม้วนเก็บไว้ให้เป็นระเบียบเพื่อนำไปทอผ้าต่อไป ขนาดของกวักด้ายยาว ๒๒ เซนติเมตร สูง ๑๖ เซนติเมตร กว้าง ๑๙ เซนติเมตร กวักด้ายชิ้นนี้เดิมเป็นของแม่ยุพิน ยะแก้ว ได้มอบให้กับพิพิธภัณฑสถานบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก	
แหล่งที่มาของข้อมูล : นายป๋าย บุญยะพฤติไพบุลย์	ผู้เรียบเรียงข้อมูล : นางสาวเมธินี ศรีบุญเรือง
	วันที่เรียบเรียงข้อมูล : ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓

“บัตรทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑสถาน”

ตราสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑสถาน (ถ้ามี)	พิพิธภัณฑสถานบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก ๒๘๙ หมู่ ๖ ตำบลนาครี อำเภอมะนัง จังหวัดลำปาง
--------------------------------------	--

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

ชื่อวัตถุ : ไถ	
เลขลำดับ : วบล.๒๕๖๓.๐๒๐	
หมวดหมู่ : เครื่องมือเครื่องใช้	ประเภท : ไม้
สภาพ : ชำรุด เนื่องจากไม้ผลุกร่อน	แบบสมัย/อายุ : อายุประมาณ ๘๐ ปี
ลักษณะทางกายภาพ : ใช้ไม้ในการสร้างลักษณะยาวโค้งงอตามรูปแบบการใช้งาน	

ส่วนที่ ๒ การบันทึกข้อมูล

	ผู้บันทึกข้อมูล : นางสาวณณณีย์ ศรีสุข
	วันที่บันทึกข้อมูล : ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓
	ผู้บันทึกภาพ : นายต้นตะวัน สุวรรณศรี
	รหัสภาพถ่าย :
	สถานที่จัดเก็บวัตถุ : พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก

ส่วนที่ ๓ คำอธิบายวัตถุ

คำอธิบายวัตถุ : ไถ หรือคันไถ มีขนาดความยาว ๑๙๑.๕ เซนติเมตร คันไถเป็นเครื่องมือเครื่องใช้ในการทำการเกษตร โดยใช้ในการพรวนดินให้ร่วนซุย ลักษณะของคันไถแบ่งออกเป็น ๓ ส่วน คือ ส่วนที่ ๑ เป็นด้ามจับ ส่วนที่ ๒ เป็นที่สำหรับดันดิน และส่วนที่ ๓ เป็นใบมีดใช้สำหรับปาดหน้าดิน ไถชิ้นนี้เป็นของชาวบ้านในชุมชนมอบให้กับพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก	
แหล่งที่มาของข้อมูล : นายป๋าย บุญยะพฤติไพบูลย์	ผู้เรียบเรียงข้อมูล : นางสาวเมธินี ศรีบุญเรือง
	วันที่เรียบเรียงข้อมูล : ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓

“บัตรทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑ”

ตราสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑ (ถ้ามี)	พิพิธภัณฑพื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก ๒๘๙ หมู่ ๖ ตำบลนาคร้ว อำเภอมะนัง จังหวัดลำปาง
----------------------------------	--

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

ชื่อวัตถุ : เตาเส้า	
เลขลำดับ : วบล.๒๕๖๓.๐๒๑	
หมวดหมู่ : เครื่องมือเครื่องใช้	ประเภท : ไม้
สภาพ : สมบูรณ์	แบบสมัย/อายุ : อายุประมาณ ๑๐๐ ปี
ลักษณะทางกายภาพ : เป็นเครื่องมือชนิดหนึ่งซึ่งทำด้วยไม้เนื้อแข็งลักษณะทรงกระบอก มีไม้ตรงกลาง ด้านบนไว้สำหรับสุม	

ส่วนที่ ๒ การบันทึกข้อมูล

	ผู้บันทึกข้อมูล : นายธนวุฒิ ทิพย์มณฑา
	วันที่บันทึกข้อมูล : ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓
	ผู้บันทึกภาพ : นายต้นตะวัน สุวรรณศรี
	รหัสภาพถ่าย :
	สถานที่จัดเก็บวัตถุ : พิพิธภัณฑพื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก

ส่วนที่ ๓ คำอธิบายวัตถุ

คำอธิบายวัตถุ : เตาเสา ลักษณะรูปร่างทรงกระบอก ความสูง ๑๑๙.๕ เซนติเมตร เส้นผ่าศูนย์กลาง ๑๙ เซนติเมตร มีไม้ไผ่ใช้สำหรับสุมอยู่ด้านบนให้ลมออกอยู่ที่ตรงกลางของกระบอก เพื่อไม้ใช้สุมแรงไฟให้แรงขึ้น เตาเสาชิ้นนี้เดิมเป็นของอุ้ยมา แก้ววงศ์ มอบให้พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก	
แหล่งที่มาของข้อมูล : นางกัลยา ใจเปียง	ผู้เรียบเรียงข้อมูล : นางสาวเมธิณี ศรีบุญเรือง
	วันที่เรียบเรียงข้อมูล : ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓

“บัตรทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑ์”

ตราสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ (ถ้ามี)	พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก ๒๘๙ หมู่ ๖ ตำบลนาคร้ว อำเภอแม่ทะ จังหวัดลำปาง
-----------------------------------	---

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

ชื่อวัตถุ : ไม้พาย	
เลขลำดับ : วบล.๒๕๖๓.๐๒๒	
หมวดหมู่ : เครื่องมือเครื่องใช้	ประเภท : ไม้
สภาพ : สมบูรณ์	แบบสมัย/อายุ : ของเก่า อายุประมาณ ๑๐๐ ปี
ลักษณะทางกายภาพ : ลักษณะเป็นไม้สี่เหลี่ยม ส่วนตัวจับเป็นด้านกลมยาวขนาดเล็กกว่าส่วนปลายหัวสี่เหลี่ยม ใช้สำหรับพายเรือ	

ส่วนที่ ๒ การบันทึกข้อมูล

	ผู้บันทึกข้อมูล : นายธนวุฒิ ทิพย์มณฑา
	วันที่บันทึกข้อมูล : ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓
	ผู้บันทึกภาพ : นายต้นตะวัน สุวรรณศรี
	รหัสภาพถ่าย : สถานที่จัดเก็บวัตถุ : พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก

ส่วนที่ ๓ คำอธิบายวัตถุ

คำอธิบายวัตถุ : ไม้พาย หรือไม้พายเรือ มีขนาดความยาว ๑๖๒ เซนติเมตร ความกว้าง ๑๓ เซนติเมตร สภาพสมบูรณ์ ไม้พายชิ้นนี้เป็นของชาวบ้านในชุมชนมอบให้พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก	
แหล่งที่มาของข้อมูล : นางกัลยา ใจเปียง	ผู้เรียบเรียงข้อมูล : นางสาวเมธิณี ศรีบุญเรือง
	วันที่เรียบเรียงข้อมูล : ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓

“บัตรทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑ”

ตราสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑ (ถ้ามี)	พิพิธภัณฑพื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก ๒๘๙ หมู่ ๖ ตำบลนาคร้ว อำเภอมะนัง จังหวัดลำปาง
----------------------------------	--

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

ชื่อวัตถุ : ไม้กาน (คานหาบ)	
เลขลำดับ : วบล.๒๕๖๓.๐๒๓	
หมวดหมู่ : เครื่องมือเครื่องใช้	ประเภท : ไม้
สภาพ : สมบูรณ์	แบบสมัย/อายุ : อายุประมาณ ๑๐๐ ปี
ลักษณะทางกายภาพ : มีลักษณะเป็นไม้ยาวๆที่ทำมาจากไม้ไผ่	

ส่วนที่ ๒ การบันทึกข้อมูล

	ผู้บันทึกข้อมูล : นางสาวณณีย์ ศรีสุข
	วันที่บันทึกข้อมูล : ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓
	ผู้บันทึกภาพ : นายต้นตะวัน สุวรรณศรี
	รหัสภาพถ่าย :
	สถานที่จัดเก็บวัตถุ : พิพิธภัณฑพื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก

ส่วนที่ ๓ คำอธิบายวัตถุ

คำอธิบายวัตถุ :	
ไม้แกน (คานหาบ) ใช้สำหรับช่วยหาบของหรือหาบน้ำ ทำด้วยไม้ไผ่ แม่ค่านิยมนำไม้หาบใช้หาบของขึ้นป่าเพื่อขายของ หรือใช้สำหรับทุ่นแรงในการขนย้ายสิ่งของได้อย่างสะดวกขึ้น หลักการใช้งาน จะต้องวางวัตถุลงบนปลายไม้หาบ ขณะเดินต้องพยุงไม้หาบ โดยต้องออกแรงพยายามบังคับปลายคานข้างหนึ่ง ปลายอีกข้างหนึ่งก็จะเคลื่อนที่ ไม้หาบนี้มีขนาดความยาว ๑๕๖ เซนติเมตร ความกว้าง ๔.๕ เซนติเมตร ไม้แกนชิ้นนี้เป็นของที่ชาวบ้านในชุมชนมอบให้พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก	
แหล่งที่มาของข้อมูล : นายป๋าย บุญยะพลดีไพบูลย์	ผู้เรียบเรียงข้อมูล : นางสาวเมธินี ศรีบุญเรือง
	วันที่เรียบเรียงข้อมูล : ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓

“บัตรทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑ์”

ตราสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ (ถ้ามี)	พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก
	๒๘๙ หมู่ ๖ ตำบลนาครี อำเภอมะนัง จังหวัดลำปาง

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

ชื่อวัตถุ : หลาปันไหม	
เลขลำดับ : วบล.๒๕๖๓.๐๒๔	
หมวดหมู่ : เครื่องมือเครื่องใช้	ประเภท : ไม้
สภาพ : สมบูรณ์	แบบสมัย/อายุ : อายุประมาณ ๑๐๐ ปี
ลักษณะทางกายภาพ : ทำจากไม้ มีลวดสลักสำหรับปัก	

ส่วนที่ ๒ การบันทึกข้อมูล

	ผู้บันทึกข้อมูล : นางสาวณณณีย์ ศรีสุข
	วันที่บันทึกข้อมูล : ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓
	ผู้บันทึกภาพ : นายต้นตะวัน สุวรรณศรี
	รหัสภาพถ่าย :
	สถานที่จัดเก็บวัตถุ : พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก

ส่วนที่ ๓ คำอธิบายวัตถุ

คำอธิบายวัตถุ : หลาปั่นด้าย ขนาดความสูง ๑๐๑ เซนติเมตร ความกว้าง ๖๑.๕ เซนติเมตร ความยาว ๙๓ เซนติเมตร เป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับกรอด้วย ทำงานร่วมกับอักษ เพื่อเก็บด้ายที่ปั่นแล้วจากในมาพันรวมกันที่วงกลม โดยช่างกรอด้วยจะนำเส้นด้ายมาตรวจตราความเรียบร้อยอีกครั้ง เพื่อเก็บส่วนที่เป็นปม หรือขลุ่ยด้ายที่ติดพันมาตอนปั่นด้ายออกให้เรียบร้อย ก่อนกวักเข้าอักษเพื่อให้เส้นด้ายหรือเส้นไหมเป็นระเบียบเรียงกันเป็นใจ ก่อนนำไปต้มหรือทำการย้อมสี หลาปั่นด้านชิ้นนี้เป็นของชาวบ้านในชุมชนมอบให้พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก	
แหล่งที่มาของข้อมูล : นายป๋าย บุญยะพฤติไพบูลย์	ผู้เรียบเรียงข้อมูล : นางสาวเมธิณี ศรีบุญเรือง
	วันที่เรียบเรียงข้อมูล : ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓

“บัตรทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑ์”

ตราสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ (ถ้ามี)	พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก ๒๘๙ หมู่ ๖ ตำบลนาครี อำเภอมะนัง จังหวัดลำปาง
-----------------------------------	--

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

ชื่อวัตถุ : ที่ปิดด้าย	
เลขลำดับ : วบล.๒๕๖๓.๐๒๕	
หมวดหมู่ : เครื่องมือเครื่องใช้	ประเภท : ไม้
สภาพ : สมบูรณ์	แบบสมัย/อายุ : อายุประมาณ ๑๐๐ ปี
ลักษณะทางกายภาพ : ทำจากไม้สัก มีวงล้อตรงกลางไว้สำหรับหมุนเก็บด้าย	

ส่วนที่ ๒ การบันทึกข้อมูล

	ผู้บันทึกข้อมูล : นายธนวุฒิ ทิพย์มณฑา
	วันที่บันทึกข้อมูล : ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓
	ผู้บันทึกภาพ : นายต้นตะวัน สุวรรณศรี
	รหัสภาพถ่าย :
	สถานที่จัดเก็บวัตถุ : พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก

ส่วนที่ ๓ คำอธิบายวัตถุ

คำอธิบายวัตถุ :	
ที่ปิดด้าย เป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับกรอเก็บด้าย เพื่อเก็บด้ายที่ปั่นแล้วรวมกันไว้ที่ตรงวงล้อ ก่อนจะหมุนนำด้ายออกมาต้มหรือทำการย้อมสี ที่ปิดด้ายชิ้นนี้เดิมเป็นของแม่ปุ่น ตาหน่อ มอบให้พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก	
แหล่งที่มาของข้อมูล : นางกัลยา ใจเปียง	ผู้เรียบเรียงข้อมูล : นางสาวเมธิณี ศรีบุญเรือง
	วันที่เรียบเรียงข้อมูล : ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓

“บัตรทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑ์”

ตราสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ (ถ้ามี)	พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก ๒๘๙ หมู่ ๖ ตำบลนาครี อำเภอมะนัง จังหวัดลำปาง
-----------------------------------	--

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

ชื่อวัตถุ : ก้างผื่นป่อ	
เลขลำดับ : วบล.๒๕๖๓.๐๒๖	
หมวดหมู่ : เครื่องมือเครื่องใช้	ประเภท : ไม้
สภาพ : ชำรุด เนื่องจากไม้ผุกร่อน	แบบสมัย/อายุ : อายุประมาณ ๑๐๐ ปี
ลักษณะทางกายภาพ : ทำจากไม้ มีฐาน เสาไม้สองเสา ใช้สำหรับพันเชือก	

ส่วนที่ ๒ การบันทึกข้อมูล

	ผู้บันทึกข้อมูล : นางสาวณณิษฐ์ ศรีสุข
	วันที่บันทึกข้อมูล : ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓
	ผู้บันทึกภาพ : นายต้นตะวัน สุวรรณศรี
	รหัสภาพถ่าย :
	สถานที่จัดเก็บวัตถุ : พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก

ส่วนที่ ๓ คำอธิบายวัตถุ

คำอธิบายวัตถุ : ก้างฝั้นป้อ ขนาดความยาว ๗๓ เซนติเมตร สูง ๕๒ เซนติเมตร ทำจากไม้ เป็นอุปกรณ์ใช้สำหรับพันเก็บเชือก สภาพชำรุด เนื่องจากไม้ผุกร่อน ก้างฝั้นป้อชิ้นนี้เป็นของชาวบ้านในชุมชนมอบให้พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก	
แหล่งที่มาของข้อมูล : นายป๋าย บุญยะพุดติไพบูลย์	ผู้เรียบเรียงข้อมูล : นางสาวเมธิณี ศรีบุญเรือง
	วันที่เรียบเรียงข้อมูล : ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓

“บัตรทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑ์”

ตราสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ (ถ้ามี)	พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก ๒๘๙ หมู่ ๖ ตำบลนาครี อำเภอมะนัง จังหวัดลำปาง
-----------------------------------	--

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

ชื่อวัตถุ : เฝื่อนา / เฝื่อน (คราด)	
เลขลำดับ : วบล.๒๕๖๓.๐๒๗	
หมวดหมู่ : เครื่องมือเครื่องใช้	ประเภท : ไม้
สภาพ : สมบูรณ์	แบบสมัย/อายุ : อายุประมาณ ๕๐ ปี
ลักษณะทางกายภาพ : ลักษณะทำจากไม้ มีคันถือด้านจับเป็นไม้ด้านล่างเป็นซี่ไม้ใช้สำหรับคราดดินตอน ทำนา หรือเพาะปลูก	

ส่วนที่ ๒ การบันทึกข้อมูล

	ผู้บันทึกข้อมูล : นางสาวณณีย์ ศรีสุข
	วันที่บันทึกข้อมูล : ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓
	ผู้บันทึกภาพ : นายต้นตะวัน สุวรรณศรี
	รหัสภาพถ่าย :
	สถานที่จัดเก็บวัตถุ : พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก

ส่วนที่ ๓ คำอธิบายวัตถุ

คำอธิบายวัตถุ :	
ฝัสนา / ฝัสนา หรือคราดนา เป็นเครื่องมือเครื่องใช้ในการเกษตร มีลักษณะเป็นคาน มีคันชักที่เป็นซี่ห่างๆ สำหรับกวาดหญ้า และไถดินให้ร่วนซุย ทำจากไม้เนื้อแข็ง มีอายุประมาณ ๕๐ ปี มีขนาดความสูง ๘๘.๕ เซนติเมตร ความยาว ๘๔.๕ เซนติเมตร ฝัสนาชิ้นนี้เป็นของชาวบ้านในชุมชนมอบให้พิพิธภัณฑ์พื้นบ้าน ล้านนา วัดบ้านหลุก	
แหล่งที่มาของข้อมูล : นายป๋าย บุญยะพุดธิ์ไพบูลย์	ผู้เรียบเรียงข้อมูล : นางสาวเมธิณี ศรีบุญเรือง
	วันที่เรียบเรียงข้อมูล : ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓

“บัตรทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑ์”

ตราสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ (ถ้ามี)	พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก ๒๘๙ หมู่ ๖ ตำบลนาครี อำเภอมะนัง จังหวัดลำปาง
-----------------------------------	---

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

ชื่อวัตถุ : ก๊วยฝ้าย	
เลขลำดับ : วบล.๒๕๖๓.๐๒๘	
หมวดหมู่ : เครื่องมือเครื่องใช้	ประเภท : ไม้
สภาพ : ชำรุด เนื่องจากไม้ผุกร่อน	แบบสมัย/อายุ : อายุประมาณ ๘๐ ปี
ลักษณะทางกายภาพ : ลักษณะทำจากไม้เนื้อแข็ง มีฐานวางยาว มีเสาไม้เจาะรูวงกลมตรงกลางสำหรับเป็นที่จับและกรอฝ้าย	

ส่วนที่ ๒ การบันทึกข้อมูล

	ผู้บันทึกข้อมูล : นางสาวณณิษฐ์ ศรีสุข
	วันที่บันทึกข้อมูล : ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓
	ผู้บันทึกภาพ : นายต้นตะวัน สุวรรณศรี
	รหัสภาพถ่าย :
	สถานที่จัดเก็บวัตถุ : พิพิธภัณฑ์พื้นบ้าน ล้านนา วัดบ้านหลุก

ส่วนที่ ๓ คำอธิบายวัตถุ

คำอธิบายวัตถุ : ก๊วะฝ้าย เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการกรอด้ายก่อนนำเข้ากี่เพื่อนำไปทอเป็นผืนผ้า ขนาดความยาว ๑๒๑ เซนติเมตร กว้าง ๑๗ เซนติเมตร สูง ๒๘ เซนติเมตร ก๊วะฝ้ายชิ้นนี้เป็นของชาวบ้านในชุมชนมอบให้พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก	
แหล่งที่มาของข้อมูล : นายป๋าย บุญยะพฤติไพบูลย์	ผู้เรียบเรียงข้อมูล : นางสาวเมธิณี ศรีบุญเรือง
	วันที่เรียบเรียงข้อมูล : ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓

“บัตรทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑ”

ตราสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑ (ถ้ามี)	พิพิธภัณฑพื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก ๒๘๙ หมู่ ๖ ตำบลนาคร้ว อำเภอมะนัง จังหวัดลำปาง
----------------------------------	--

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

ชื่อวัตถุ : หม้อข้าวหม่า	
เลขลำดับ : วบล.๒๕๖๓.๐๒๙	
หมวดหมู่ : เครื่องมือเครื่องใช้	ประเภท : ดินเผา
สภาพ : สมบูรณ์	แบบสมัย/อายุ : อายุประมาณ ๖๐ ปี
ลักษณะทางกายภาพ : ลักษณะเป็นหม้อดินเผา ขนาด สูง ๒๐ เซนติเมตร เส้นผ่าศูนย์กลาง ๑๙ เซนติเมตร	

ส่วนที่ ๒ การบันทึกข้อมูล

	ผู้บันทึกข้อมูล : นายธนวุฒิ ทิพย์มณฑา
	วันที่บันทึกข้อมูล : ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓
	ผู้บันทึกภาพ : นายต้นตะวัน สุวรรณศรี
	รหัสภาพถ่าย :
	สถานที่จัดเก็บวัตถุ : พิพิธภัณฑพื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก

ส่วนที่ ๓ คำอธิบายวัตถุ

คำอธิบายวัตถุ : หม้อข้าวหม้อ เป็นภาชนะที่ใช้แช่ข้าวก่อนนำไปนึ่งส่วนมากจะเป็นภาชนะที่ปั้นด้วยดินเผาและเคลือบ แข็งเพื่อให้ทนต่อการซึมของน้ำ จะมีฝาไม้ปิดไว้เพื่อป้องกันสัตว์ตกลงไปในหม้อ หม้อข้าวหม้อชิ้นนี้เป็นของ ชาวบ้านในชุมชนที่มอบให้กับพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก	
แหล่งที่มาของข้อมูล : นายป๋าย บุญยะพุดติไพบูลย์	ผู้เรียบเรียงข้อมูล : นางสาวเมธิณี ศรีบุญเรือง
	วันที่เรียบเรียงข้อมูล : ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓

“บัตรทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑ์”

ตราสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ (ถ้ามี)	พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก ๒๘๙ หมู่ ๖ ตำบลนาคร้ว อำเภอมะนัง จังหวัดลำปาง
-----------------------------------	---

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

ชื่อวัตถุ : กระบวยน้ำไม้	
เลขลำดับ : วบล.๒๕๖๓.๐๓๐	
หมวดหมู่ : เครื่องมือเครื่องใช้	ประเภท : ไม้
สภาพ : สมบูรณ์	แบบสมัย/อายุ : ของเก่า อายุประมาณ ๑๐๐ ปี
ลักษณะทางกายภาพ : ลักษณะเป็นกระบวยตักน้ำ ทำมาจากกะลาเป็นทรงกลม ตรงกลางเป็นก้นลึกมีด้ามถึ ยาว	

ส่วนที่ ๒ การบันทึกข้อมูล

	ผู้บันทึกข้อมูล : นายธนวุฒิ ทิพย์มณฑา
	วันที่บันทึกข้อมูล : ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓
	ผู้บันทึกภาพ : นายต้นตะวัน สุวรรณศรี
	รหัสภาพถ่าย :
	สถานที่จัดเก็บวัตถุ : พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก

ส่วนที่ ๓ คำอธิบายวัตถุ

คำอธิบายวัตถุ : กระบาย ด้ามทำมาจากไม้ ส่วนหัวทำมาจากกะลามะพร้าว เป็นเครื่องมือเครื่องใช้ที่เกิดจากภูมิปัญญาชาวบ้านซึ่งนำมาใช้ในการตักน้ำดื่ม ขนาดของน้ำโบายมีความกว้าง ๖.๙ เซนติเมตร และความยาว ๓๕ เซนติเมตร กระบายชิ้นนี้เป็นของชาวบ้านในชุมชนมอบให้กับพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านล้านนา วัดบ้านหลุก	
แหล่งที่มาของข้อมูล : นายป๋าย บุญยะพุดติไพบูลย์	ผู้เรียบเรียงข้อมูล : นางสาวเมธิณี ศรีบุญเรือง
	วันที่เรียบเรียงข้อมูล : ๒๘ กรกฎาคม ๒๕๖๓

จากตารางที่ ๖.๒ ผู้วิจัยได้การลงพื้นที่พิพิธภัณฑ์วัดไหล่หินหลวง และจัดการรวบรวมทะเบียน ในรูปแบบของบัตรทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑ์ เครื่องมือเครื่องใช้จำนวนทั้งสิ้น ๓๐ ชิ้น

ตารางที่ ๖.๓ : ระบบอิเล็กทรอนิกส์ในการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์วัดปงสนุกเหนือ

“บัตรทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑ์”

ตราสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ (ถ้ามี)	ที่อยู่ บ้านปงสนุก ต.เวียงเหนือ อ.เมือง จ.ลำปาง ๕๒๐๐๐
-----------------------------------	---

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

ชื่อวัตถุ : กัณฑ์ มาลัยแก้ว (ปลาย)	
เลขลำดับ : วปน./๒๕๕๑/๒๒๑	
หมวดหมู่ : พระบฏ	ประเภท : กระดาษ
ลักษณะทางกายภาพ : ลักษณะเป็นกระดาษสีเหลืองผืนผ้า วาดด้วยสีฝุ่น ขนาดความกว้าง ๗๐ เซนติเมตร ยาว ๑๔๕ เซนติเมตร	

ส่วนที่ ๒ การบันทึกข้อมูล

	ผู้บันทึกข้อมูล : นางสาวเมธิณี ศรีบุญเรือง
	วันที่บันทึกข้อมูล : ๒๗ กรกฎาคม ๒๕๖๓
	ผู้บันทึกภาพ : นายต้นตะวัน สุวรรณศรี
	รหัสภาพถ่าย :
	สถานที่จัดเก็บวัตถุ : วัดปงสนุกเหนือ

ส่วนที่ ๓ คำอธิบายวัตถุ

คำอธิบายวัตถุ :

พระมาลัยนำดอกบัว ๘ ดอกจากพรานป่าไปไหว้พระเจดีย์เกศแก้วจุฬามณี

ภาพพระมาลัยรับดอกบัวจากนายพรานเพื่อนำดอกบัวไปบูชาพระเจดีย์เกศแก้วจุฬามณี มีการใช้สีอยู่ ๖ สีคือ สีชมพู แดง ส้ม น้ำเงิน เหลือง ดำ เป็นการใช้เทคนิคสีฝุ่น มีความกว้าง ๗๐ เซนติเมตร ยาว ๑๔๕ เซนติเมตร ลักษณะขององค์ประกอบภาพจะมีฉากสลับที่นำเสนอ นำมาเป็นฉากที่สำคัญ ปรากฏอุปกรณ์เครื่องมือออก ป่าของคนสมัยนั้นคือ มีดอีโต้ น้ำเต้า ฟัน และการเขียนภาพพระมาลัยเป็นการวาดลายเส้นแบบง่ายๆ ดูแล้ว เข้าใจในอิริยาบถของพระมาลัย ลักษณะใบหน้าและข้าวของเครื่องใช้ยังได้รับอิทธิพลการวาดภาพแบบ จิตรกรรมไทยภาคกลาง ส่วนตัวนายพรานก็ยังคงวาดรูปหน้าแบบภาคกลางและนุ่งผ้าเตี่ยวแบบภาคเหนือ ชายพระบฏเป็นลายกนกพรรณพุกษาลาย ๖ ช่อง สีที่ใช้คือสีดำ เหลือง แดง

แหล่งที่มาของข้อมูล : นายเกียรติก้อง ศิลปสนธยานนท์

ผู้เรียบเรียงข้อมูล : นางสาวเมธินี ศรีบุญเรือง

วันที่เรียบเรียงข้อมูล : ๓๐ กรกฎาคม ๒๕๖๓

“บัตรทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑ์”

ตราสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ (ถ้ามี)	ที่อยู่ บ้านปงสนุก ต.เวียงเหนือ อ.เมือง จ.ลำปาง ๕๒๐๐๐
-----------------------------------	---

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

ชื่อวัตถุ : กัณฑ์ มาลัยปาย (ปลาย)	
เลขลำดับ : วปน./๒๕๕๑/๒๒๑	
หมวดหมู่ : พระบฏ	ประเภท : กระดาษ
ลักษณะทางกายภาพ : ลักษณะเป็นกระดาษสีเหลืองผืนผ้า วาดด้วยสีฝุ่น ขนาดความกว้าง ๖๖ เซนติเมตร ยาว ๑๔๐ เซนติเมตร	

ส่วนที่ ๒ การบันทึกข้อมูล

	ผู้บันทึกข้อมูล : นางสาวเมธินี ศรีบุญเรือง
	วันที่บันทึกข้อมูล : ๒๗ กรกฎาคม ๒๕๖๓
	ผู้บันทึกภาพ : นายต้นตะวัน สุวรรณศรี
	รหัสภาพถ่าย :
	สถานที่จัดเก็บวัตถุ : วัดปงสนุกเหนือ

ส่วนที่ ๓ คำอธิบายวัตถุ

คำอธิบายวัตถุ :

ภาพพระมาลัยสนทนากับพระอินทร์และหมู่เหล่าเทวดา

ภาพพระมาลัยสนทนากับหมู่เหล่าเทวดาบนสรวงสวรรค์ชั้นดาวดึงส์ ภาพพระมาลัยมีการวาดในรูปแบบจิตรกรรมไทยภาคกลาง ส่วนรูปเทวดาก็ได้รับอิทธิพลของภาคกลางเช่นกัน มีการแต่งองค์ทรงเครื่องอย่างไทย ภาคกลางอย่างชัดเจน ที่น่าสนใจอีกอย่างหนึ่งคือฉากพระเจดีย์เกศแก้วจุฬามณีที่มีรูปทรงเจดีย์แบบพื้นเมือง และเสาหงส์ตุงกระด้างที่เป็นเอกลักษณ์ของภาคเหนือ ส่วนต้นไม้มีการใช้เทคนิคการกระทุ้งสีเป็นชั้นๆ เป็นรูปพุ่มไม้และมีการเขียนดอกไม้แดงแซมอยู่ด้วยซึ่งเป็นการกระทุ้งสีแบบภาคกลาง สีที่ใช้คือสีฝุ่น ๘ สีคือ สีแดง เหลือง เขียว ดำ น้ำเงิน น้ำตาล ขาว ฟ้า ความกว้าง ๖๖ เซนติเมตร ยาว ๑๔๐ เซนติเมตร เชิงของภาพพระบรรพราภฏเป็นลวดลายพรรณพฤษา ๔ ช่อง คือสีน้ำตาล เหลือง เขียว แดง

แหล่งที่มาของข้อมูล : นายเกียรติกิจ ศิลปสนธยานนท์

ผู้เรียบเรียงข้อมูล : นางสาวเมธินี ศรีบุญเรือง

วันที่เรียบเรียงข้อมูล : ๓๐ กรกฎาคม ๒๕๖๓

“บัตรทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑ์”

ตราสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ (ถ้ามี)	ที่อยู่ บ้านปงสนุก ต.เวียงเหนือ อ.เมือง จ.ลำปาง ๕๒๐๐๐
-----------------------------------	---

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

ชื่อวัตถุ : กัณฑ์ ๑ ทศพร	
เลขลำดับ : วปน./๒๕๕๑/๒๒๒	
หมวดหมู่ : พระบฏ	ประเภท : กระดาษ
ลักษณะทางกายภาพ : ลักษณะเป็นกระดาษสีเหลืองผืนผ้า วาดด้วยสีฝุ่น ขนาดความกว้าง ๖๗ เซนติเมตร ยาว ๑๕๑ เซนติเมตร	

ส่วนที่ ๒ การบันทึกข้อมูล

	ผู้บันทึกข้อมูล : นางสาวเมธินี ศรีบุญเรือง
	วันที่บันทึกข้อมูล : ๒๗ กรกฎาคม ๒๕๖๓
	ผู้บันทึกภาพ : นายต้นตะวัน สุวรรณศรี
	รหัสภาพถ่าย :
	สถานที่จัดเก็บวัตถุ : วัดปงสนุกเหนือ

ส่วนที่ ๓ คำอธิบายวัตถุ

คำอธิบายวัตถุ : พระมเหสีของพระอินทร์ได้รับพร ๑๐ ประการจากพระอินทร์ก่อนจุติมาเป็นนางผุสดี เข้าใจว่าน่าจะเป็นงานขึ้นเดียวกันกับภาพพระมาลัยต้น เพราะสังเกตจากลักษณะลายเส้นของภาพมีความใกล้เคียงกันกับภาพพระมาลัยต้น สันนิษฐานว่าสร้างขึ้นมาเพื่อทดแทนภาพที่สูญหายไป ลักษณะภาพเป็นรูปพระอินทร์ประทับอยู่บนสุวรรณบัลลังก์ มีการแต่งกายทรงเครื่องแบบไทยภาคกลางอยู่เคียงข้างกับพระมเหสีที่มีการแต่งกายแบบไทยภาคกลางเช่นกัน แต่ปรากฏรูปแบบการนั่งขึ้นตื้นจกแบบพื้นเมือง ตัวจากนั้นมีการแต้มสีทองลงไปด้วยอันเป็นการบ่งบอกได้ว่าเป็นชั้นบุคคลชั้นสูง เทพทั้งสองนี้ประทับอยู่ในตัวเรือนปราสาท ๕ ยอดแบบไทยภาคกลาง ประทับภายใต้ดอกบัว ๗ ดอกที่มีช้างเอราวัณ ๗ เศียรรองรับอยู่ สีที่ใช้คือสีฝุ่นมีทั้งหมด ๗ สี คือ สีน้ำเงิน เหลือ แดง ดำ ส้ม ทอง ความกว้าง ๖๗ เซนติเมตร ยาว ๑๕๑ เซนติเมตร เชิงของภาพพระภูปรากฏลายพรรณพฤษา ๖ ช่อง สีเหลือง ส้ม แดง ดำ	
แหล่งที่มาของข้อมูล : นายเกียรติก้อง ศิลปสนธยานนท์	ผู้เรียบเรียงข้อมูล : นางสาวเมธินี ศรีบุญเรือง
	วันที่เรียบเรียงข้อมูล : ๓๐ กรกฎาคม ๒๕๖๓

“บัตรทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑ์”

ตราสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ (ถ้ามี)	ที่อยู่ บ้านปงสนุก ต.เวียงเหนือ อ.เมือง จ.ลำปาง ๕๒๐๐๐
-----------------------------------	---

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

ชื่อวัตถุ : กัณฑ์ ๒ หิมพานต์ ๑	
เลขลำดับ : วปน./๒๕๕๑/๒๒๓	
หมวดหมู่ : พระบฏ	ประเภท : กระดาษ
ลักษณะทางกายภาพ : ลักษณะเป็นกระดาษสีเหลืองผืนผ้า วาดด้วยสีฝุ่น ขนาดความกว้าง ๖๕ เซนติเมตร ยาว ๑๔๖ เซนติเมตร	

ส่วนที่ ๒ การบันทึกข้อมูล

	ผู้บันทึกข้อมูล : นางสาวเมธินี ศรีบุญเรือง
	วันที่บันทึกข้อมูล : ๒๗ กรกฎาคม ๒๕๖๓
	ผู้บันทึกภาพ : นายต้นตะวัน สุวรรณศรี
	รหัสภาพถ่าย :
	สถานที่จัดเก็บวัตถุ : วัดปงสนุกเหนือ

ส่วนที่ ๓ คำอธิบายวัตถุ

คำอธิบายวัตถุ : พระเวสสันดรประทานช้างเผือกคู่บ้านให้กับพราหมณ์ทั้ง ๘ เมืองกลิงคราฐ ภาพพระเวสสันดรประทานช้างเผือกคู่เมืองกับพราหมณ์ทั้ง ๘ เป็นราชพิธีที่สำคัญ มีการหลั่งน้ำสโนทกอันหมายถึงสัญลักษณ์แห่งการให้และมีข้าราชการติดตามด้วย ช้างเผือกมีการทรงเครื่องอย่างเต็มยศจะสังเกตที่หลังช้างได้ว่ามีเสาหลักเมืองและเศวตฉัตรทั้งสอง อันหมายถึงช้างเผือกก็เปรียบเสมือนกับสิ่งสำคัญที่คู่กับหลักบ้านหลักเมือง การทานช้างเผือกก็เปรียบเสมือนการสูญเสียหลักบ้านหลักเมืองไป และมีพราหมณ์ทั้ง ๘ รอรับช้างเผือกเพื่อที่จะนำไปเมืองกลิงคราฐและมีการใช้เทคนิคกระทุ้งสีรูปพุ่มไม้เป็นหย่อมๆ เทคนิคสีที่ใช้คือสีฝุ่น สีที่ใช้มีทั้งหมด ๙ สีคือ สีแดง ดำ ฟ้า ขาว เหลือง ขาว เขียว ส้ม น้ำตาลแดง ขนาดความกว้าง ๖๕ เซนติเมตร ยาว ๑๔๖ เซนติเมตร เชิงพระบฏเป็นเป็นลายพรรณพฤษาสีแดง เหลือง เขียว ฟ้า น้ำตาล ๔ ช่อง	
แหล่งที่มาของข้อมูล : นายเกียรติก้อง ศิลปสนธยานนท์	ผู้เรียบเรียงข้อมูล : นางสาวเมธินี ศรีบุญเรือง
	วันที่เรียบเรียงข้อมูล : ๓๐ กรกฎาคม ๒๕๖๓

“บัตรทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑ์”

ตราสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ (ถ้ามี)	ที่อยู่ บ้านปงสนุก ต.เวียงเหนือ อ.เมือง จ.ลำปาง ๕๒๐๐๐
-----------------------------------	---

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

ชื่อวัตถุ : กัณฑ์ ๒ หิมพานต์ ๒	
เลขลำดับ : วปน./๒๕๕๑/๒๒๔	
หมวดหมู่ : พระบฏ	ประเภท : กระจก
ลักษณะทางกายภาพ : ลักษณะเป็นกระจกสีเคลือบผิวผ้า วาดด้วยสีฝุ่น ขนาดความกว้าง ๖๖.๕ เซนติเมตร ยาว ๑๔๐ เซนติเมตร	

ส่วนที่ ๒ การบันทึกข้อมูล

	ผู้บันทึกข้อมูล : นางสาวเมธินี ศรีบุญเรือง
	วันที่บันทึกข้อมูล : ๒๗ กรกฎาคม ๒๕๖๓
	ผู้บันทึกภาพ : นายต้นตะวัน สุวรรณศรี
	รหัสภาพถ่าย :
	สถานที่จัดเก็บวัตถุ : วัดปงสนุกเหนือ

ส่วนที่ ๓ คำอธิบายวัตถุ

คำอธิบายวัตถุ : ภาพพราหมณ์ทั้ง ๘ กำลังขี่ช้างกลับเมืองกลิงคราฐ พราหมณ์ทั้ง ๘ ได้ช้างเผือกกลับพระนครกลิงคราฐที่พระเวสสันดรประทานให้ องค์ประกอบของภาพส่วนใหญ่เป็นรูปป่าไม้ที่อุดมสมบูรณ์ไปด้วยต้นไม้ใหญ่ที่ใช้เทคนิคการกระทุ้งสี มีรวงผึ้งอยู่มากมายและฝูงงวาง ๔ ตัว หมายถึงการเข้าไปยังป่าลึกที่มีความอุดมสมบูรณ์ของทรัพยากรป่าไม้ ช่างเขียนมีความคิดสร้างสรรค์ในการเขียนภาพคือการเขียนรูปพราหมณ์ทั้ง ๘ ขึ้นบนหลังช้างซึ่งสามารถทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมสนุกในตัวเอง เทคนิคสีที่ใช้เป็นสีฝุ่นมีทั้งหมด ๙ สี คือ สีเหลือง แดง เขียว ฟ้า น้ำเงิน ดำ ขาว น้ำตาลแดง น้ำตาลผสมเทา ขนาดความกว้าง ๖๖.๕ เซนติเมตร ยาว ๑๔๐ เซนติเมตร เชิงภาพพระบฏเป็นรูปลายพรรณพฤษชาติสีเหลือง แดง น้ำตาลแดง ฟ้า	
แหล่งที่มาของข้อมูล : นายเกียรติกิจ ศิลปสนธยานนท์	ผู้เรียบเรียงข้อมูล : นางสาวเมธินี ศรีบุญเรือง
	วันที่เรียบเรียงข้อมูล : ๓๐ กรกฎาคม ๒๕๖๓

“บัตรทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑ์”

ตราสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ (ถ้ามี)	ที่อยู่ บ้านปงสนุก ต.เวียงเหนือ อ.เมือง จ.ลำปาง ๕๒๐๐๐
-----------------------------------	---

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

ชื่อวัตถุ : กัณฑ์ ๓ ทานขันธ ๑	
เลขลำดับ : วปน./๒๕๕๑/๒๒๕	
หมวดหมู่ : พระบฏ	ประเภท : กระจก
ลักษณะทางกายภาพ : ลักษณะเป็นกระจกสีเคลือบผิว วัสดุด้วยสีฝุ่น ขนาดความกว้าง ๖๖ เซนติเมตร ยาว ๑๔๗ เซนติเมตร	

ส่วนที่ ๒ การบันทึกข้อมูล

	ผู้บันทึกข้อมูล : นางสาวเมธินี ศรีบุญเรือง
	วันที่บันทึกข้อมูล : ๒๗ กรกฎาคม ๒๕๖๓
	ผู้บันทึกภาพ : นายต้นตะวัน สุวรรณศรี
	รหัสภาพถ่าย :
	สถานที่จัดเก็บวัตถุ : วัดปงสนุกเหนือ

ส่วนที่ ๓ คำอธิบายวัตถุ

คำอธิบายวัตถุ : เป็นภาพสีกษัตริย์ที่มีการแต่งองค์ทรงเครื่องอย่างกษัตริย์แบบจิตรกรรมไทยภาคกลางแต่พระนางมัทรีและพระกัณหายังคงรูปแบบการนุ่งขึ้นต่ำดินแดงแบบพื้นเมืองอยู่ เป็นการผสมผสานศิลปะแบบไทยภาคกลางและแบบพื้นเมืองอย่างลงตัว กษัตริย์ทั้งสองประทับอยู่บนราชรถที่มีลักษณะคล้ายเกวียนแต่ลักษณะแบบจิตรกรรมไทยภาคกลาง มีกวางเป็นพาหนะทั้ง ๒ ตัวที่ช่างให้สีสันทันที่มีความคล้ายคลึงกับธรรมชาติ และช่างก็ใช้เทคนิคการกระทุ้งสีให้มีลักษณะคล้ายพุ่มใบเฟิร์น และการแต่งการของพราหมณ์มีลักษณะเปลือยอก มวยผมต่ำ นุ่งโจงกระเบนเขียวขอบแดงแบบไทยภาคกลาง เทคนิคสีที่ใช้เป็นสีฝุ่นมี ๑๑ สีคือ สีแดง ส้ม เหลือง ขาว เขียวเข้ม เขียวอ่อน น้ำตาลแดง ดำ ฟ้า เทา ขนาดความกว้าง ๖๖ เซนติเมตร ยาว ๑๔๗ เซนติเมตร เชิงพระบฏปรากฏลายพรรณพฤษา ๔ช่อง สีที่ใช้คือเขียวแก่ ฟ้า เหลือง แดง น้ำตาลแดง	
แหล่งที่มาของข้อมูล : นายเกียรติกิจ ศิลปสนธยานนท์	ผู้เรียบเรียงข้อมูล : นางสาวเมธินี ศรีบุญเรือง
	วันที่เรียบเรียงข้อมูล : ๓๐ กรกฎาคม ๒๕๖๓

“บัตรทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑ์”

ตราสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ (ถ้ามี)	ที่อยู่ บ้านปงสนุก ต.เวียงเหนือ อ.เมือง จ.ลำปาง ๕๒๐๐๐
-----------------------------------	---

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

ชื่อวัตถุ : กัณฑ์ ๓ ทานขันธ ๒	
เลขลำดับ : วนป./๒๕๕๑/๒๒๖	
หมวดหมู่ : พระบฏ	ประเภท : กระจก
ลักษณะทางกายภาพ : ลักษณะเป็นกระจกสีเคลือบพื้นผ้า วาดด้วยสีฝุ่น ขนาดความกว้าง ๖๖.๕ เซนติเมตร ยาว ๑๔๖ เซนติเมตร	

ส่วนที่ ๒ การบันทึกข้อมูล

	ผู้บันทึกข้อมูล : นางสาวเมธินี ศรีบุญเรือง
	วันที่บันทึกข้อมูล : ๒๗ กรกฎาคม ๒๕๖๓
	ผู้บันทึกภาพ : นายต้นตะวัน สุวรรณศรี
	รหัสภาพถ่าย :
	สถานที่จัดเก็บวัตถุ : วัดปงสนุกเหนือ

ส่วนที่ ๓ คำอธิบายวัตถุ

คำอธิบายวัตถุ : สีกษัตริย์เสด็จออกจากเมืองโกสิมพีเพื่อเดินทางไปยังเขาวงกต มีรูปแบบที่คล้ายคลึงกับภาพสีกษัตริย์เสด็จออกจากเมืองโกสิมพีเพื่อเดินทางไปยังเขาวงกต แต่มีความแตกต่างอยู่ ๒ อย่างคือ ม้าที่เป็นพาหนะของราชรถที่มีการใช้สีที่ดูแปลกตาเพราะมีความแตกต่างกันม้าแบบภาคกลางอย่างสิ้นเชิงตรงที่มีการทำให้เกิดลวดลายเป็นจุดหรือเรียกว่าลายต่าง และมีพราหมณ์ทั้งสี่มีการแต่งกายแบบเปลือยกอก มวยผมต่ำ นุ่งโจงกระเบนเขียวและฟ้าขอบแดงอย่างละ ๒ คน ขนาดความกว้าง ๖๖.๕ เซนติเมตร ยาว ๑๔๖ เซนติเมตร เชิงภาพพระภูมิทั้งหมด ๔ ช่องลายพรรณพฤษา สีที่ใช้คือสีเหลือง แดง เขียวแก่ ฟ้า	
แหล่งที่มาของข้อมูล : นายเกียรติก้อง ศิลปสนรยานนท์	ผู้เรียบเรียงข้อมูล : นางสาวเมธินี ศรีบุญเรือง
	วันที่เรียบเรียงข้อมูล : ๓๐ กรกฎาคม ๒๕๖๓

“บัตรทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑ์”

ตราสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ (ถ้ามี)	ที่อยู่ บ้านปงสนุก ต.เวียงเหนือ อ.เมือง จ.ลำปาง ๕๒๐๐๐
-----------------------------------	---

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

ชื่อวัตถุ : กัณฑ์ ๔ วัฒนธรรม ๑	
เลขลำดับ : วปน./๒๕๕๑/๒๒๗	
หมวดหมู่ : พระบฏ	ประเภท : กระดาษ
ลักษณะทางกายภาพ : ลักษณะเป็นกระดาษสีเหลืองผืนผ้า วาดด้วยสีฝุ่น ขนาดความกว้าง ๖๖.๕ เซนติเมตร ยาว ๑๔๗ เซนติเมตร	

ส่วนที่ ๒ การบันทึกข้อมูล

	ผู้บันทึกข้อมูล : นางสาวเมธินี ศรีบุญเรือง
	วันที่บันทึกข้อมูล : ๒๗ กรกฎาคม ๒๕๖๓
	ผู้บันทึกภาพ : นายต้นตะวัน สุวรรณศรี
	รหัสภาพถ่าย :
	สถานที่จัดเก็บวัตถุ : วัดปงสนุกเหนือ

ส่วนที่ ๓ คำอธิบายวัตถุ

คำอธิบายวัตถุ :

สีกษัตริย์เสด็จประพาสป่าไปยังเขาวงกตและทานราชรถแก่พราหมณ์

สีกษัตริย์กำลังเสด็จประพาสป่าไปยังเขาวงกต มีการแต่งทรงเครื่องกายแบบกษัตริย์ซึ่งพระเวสสันดรอุ้มพระชาลีและพระนางมัทรีอุ้มพระกัณหา และพระนางมัทรียังคงนั่งขึ้นตำตั้นแดงเพียงคนเดียวซึ่งมีต้นไม้ใหญ่ ๒ ต้นเป็นฉากที่สำคัญ ลักษณะของต้นไม้จะคดงอผิดปกติและช่างก็มีลูกเล่นของสีที่มีความน่าสนใจอีกอย่างหนึ่งคือ สีของผลไม้ที่มีสีแตกต่างกัน ๒ ต้นคือ ผลไม้ลูกสีฟ้าแกนในสีแดงและผลไม้สีแดงแกนในสีเหลือง อีกทั้งช่างยังใช้เทคนิคการกระทุ้งสีเป็นรูปพุ่มไม้คล้ายต้นเฟิร์นและมีการสอดแทรกด้วยดอกไม้ป่าสีแดงที่ช่วยให้พุ่มไม้มีสีส้มมากขึ้น เทคนิคสีที่ใช้คือสีฝุ่น สีที่ใช้คือ ๑๐ สีคือ เหลือง ส้ม แดง ดำ ขาว ฟ้า เขียวแก่ เขียวอ่อน เทา น้ำตาลแดง เชิงพระภูมปรากฏลายพรรณพฤษา สีที่ใช้คือ เขียว เหลือง ฟ้า น้ำตาล ขนาดความกว้างคือ ๖๖.๕ เซนติเมตร ยาว ๑๔๗ เซนติเมตร พระภูมภาพนี้มีความพิเศษตรงที่สามารถให้ความหมายเรื่องราวได้ทั้ง ๒ กัณฑ์เพราะมีการเขียนอักษรพื้นเมือง ข้างบนเขียนว่า “วนปเวศน์” ข้างล่างเขียนว่า “ทานขันธ”

แหล่งที่มาของข้อมูล : นายเกียรติก้อง ศิลปสนธยานนท์

ผู้เรียบเรียงข้อมูล : นางสาวเมธิณี ศรีบุญเรือง

วันที่เรียบเรียงข้อมูล : ๓๐ กรกฎาคม ๒๕๖๓

“บัตรทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑ์”

ตราสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ (ถ้ามี)	ที่อยู่ บ้านปงสนุก ต.เวียงเหนือ อ.เมือง จ.ลำปาง ๕๒๐๐๐
-----------------------------------	---

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

ชื่อวัตถุ : กัณฑ์ ๔ วัฒนธรรม ๒	
เลขลำดับ : วปน./๒๕๕๑/๒๒๘	
หมวดหมู่ : พระบฏ	ประเภท : กระดาษ
ลักษณะทางกายภาพ : ลักษณะเป็นกระดาษสีเหลืองผืนผ้า วาดด้วยสีฝุ่น ขนาดความกว้าง ๖๖ เซนติเมตร ยาว ๑๔๖ เซนติเมตร	

ส่วนที่ ๒ การบันทึกข้อมูล

	ผู้บันทึกข้อมูล : นางสาวเมธินี ศรีบุญเรือง
	วันที่บันทึกข้อมูล : ๒๗ กรกฎาคม ๒๕๖๓
	ผู้บันทึกภาพ : นายต้นตะวัน สุวรรณศรี
	รหัสภาพถ่าย :
	สถานที่จัดเก็บวัตถุ : วัดปงสนุกเหนือ

ส่วนที่ ๓ คำอธิบายวัตถุ

คำอธิบายวัตถุ : สักขัตริย์เสด็จประพาสป่าเพื่อเดินทางไปยังเขาวงกตเพื่อออกบวช ภาพสักขัตริย์เสด็จประพาสป่ามีต้นไม้ใหญ่ ๒ ต้นเป็นฉากที่สำคัญ มีการเล่นสีส่นของผลไม้ที่น่าสนใจคือต้นแรกมีผลไม้สีเหลืองแกนในสีแดง ต้นสองมีผลไม้สีแดงแกนในสีเหลืองและในแต่ละต้นมีรวงผึ้งติดเกาะอยู่ อีกทั้งยังปรากฏเทคนิคการกระทุ้งสีของต้นไม้และพุ่มไม้บางแห่งที่มีดอกไม้ป่าสีขาวและสีแดงสอดแทรกอยู่นอกจากนี้ช่างยังวาดรูปทิวทัศน์เทือกเขากำลังเล่นหยอกล้อกัน ทั้งหมดนี้แสดงถึงความอุดมสมบูรณ์ของป่าไม้และความงามของธรรมชาติ เทคนิคสีที่ใช้คือสีฝุ่น มีทั้งหมด ๙ สีคือ สีแดง เหลือง น้ำตาล เขียวอ่อน เขียวเข้ม ดำ เทา ขาว ส้ม ขนาดความกว้าง ๖๖ เซนติเมตร ยาว ๑๔๖ เซนติเมตร เชิงพระบฏปรากฏลายพรรณพฤษชาติที่ใช้คือสีเหลือง แดง ฟ้ำ เขียว ๔ ช่อง	
แหล่งที่มาของข้อมูล : นายเกียรติก้อง ศิลปสนธยานนท์	ผู้เรียบเรียงข้อมูล : นางสาวเมธิณี ศรีบุญเรือง
	วันที่เรียบเรียงข้อมูล : ๓๐ กรกฎาคม ๒๕๖๓

“บัตรทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑ์”

ตราสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ (ถ้ามี)	ที่อยู่ บ้านปงสนุก ต.เวียงเหนือ อ.เมือง จ.ลำปาง ๕๒๐๐๐
-----------------------------------	---

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

ชื่อวัตถุ : กัณฑ์ ๔ วรรณประเวศน์ ๓	
เลขลำดับ : วปน./๒๕๕๑/๒๒๙	
หมวดหมู่ : พระบฏ	ประเภท : กระดาษ
ลักษณะทางกายภาพ : ลักษณะเป็นกระดาษสีเหลืองผืนผ้า วาดด้วยสีฝุ่น ขนาดความกว้าง ๖๖ เซนติเมตร ยาว ๑๔๔.๕ เซนติเมตร	

ส่วนที่ ๒ การบันทึกข้อมูล

	ผู้บันทึกข้อมูล : นางสาวเมธิณี ศรีบุญเรือง
	วันที่บันทึกข้อมูล : ๒๗ กรกฎาคม ๒๕๖๓
	ผู้บันทึกภาพ : นายต้นตะวัน สุวรรณศรี
	รหัสภาพถ่าย :
	สถานที่จัดเก็บวัตถุ : วัดปงสนุกเหนือ

ส่วนที่ ๓ คำอธิบายวัตถุ

คำอธิบายวัตถุ : พระอินทร์เนรมิตอาศรม ๒ หลังให้กับสี่กัษัตริย์อาศัย สี่กัษัตริย์เดินทางมาถึงอาศรมที่พระอินทร์เนรมิตให้เพื่อเป็นที่พักอาศัยในการบำเพ็ญตนเป็นฤาษีลักษณะรูปทรงสถาปัตยกรรมแบบไทยภาคกลาง ๒ หลังและช่างก็มีการแบ่งเขตที่อยู่อย่างเข้าใจด้วยการเขียนรูปภูเขา กั้นอาศรมทั้งสองไว้ และช่างหลังอาศรมก็เป็นฉากภูเขาและต้นไม้ที่ขึ้นแทรกตามหุบเขา ช่างยังคงใช้เทคนิคการกระทุ้งสีอยู่โดยรอบ เทคนิคสีที่ใช้เป็นสีฝุ่น สีที่ใช้มีทั้งหมด ๑๑ สี คือ สีแดง เหลือง ส้ม ดำ ฟ้า น้ำเงิน ม่วง เขียวอ่อน เขียวแก่ น้ำตาลแดง ขาว ขนาดความกว้าง ๖๖ เซนติเมตร ยาว ๑๔๔.๕ เซนติเมตร เชิงภาพพระบรมปรากฎลายพรรณพฤษา สีที่ใช้คือ สีเหลือง แดง ฟ้า เขียวแก่ มีทั้งหมด ๔ ช่อง	
แหล่งที่มาของข้อมูล : นายเกียรติก้อง ศิลปสนรยานนท์	ผู้เรียบเรียงข้อมูล : นางสาวเมธินี ศรีบุญเรือง
	วันที่เรียบเรียงข้อมูล : ๓๐ กรกฎาคม ๒๕๖๓

“บัตรทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑ์”

ตราสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ (ถ้ามี)	ที่อยู่ บ้านปงสนุก ต.เวียงเหนือ อ.เมือง จ.ลำปาง ๕๒๐๐๐
-----------------------------------	---

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

ชื่อวัตถุ : กัณฑ์ที่ ๕ ชูชก ๑	
เลขลำดับ : วปน./๒๕๕๑/๒๓๐	
หมวดหมู่ : พระบฏ	ประเภท : กระดาษ
ลักษณะทางกายภาพ : ลักษณะเป็นกระดาษสีเหลืองผืนผ้า วาดด้วยสีฝุ่น ขนาดความกว้าง ๖๖ เซนติเมตร ยาว ๑๓๙ เซนติเมตร	

ส่วนที่ ๒ การบันทึกข้อมูล

	ผู้บันทึกข้อมูล : นางสาวเมธินี ศรีบุญเรือง
	วันที่บันทึกข้อมูล : ๒๗ กรกฎาคม ๒๕๖๓
	ผู้บันทึกภาพ : นายต้นตะวัน สุวรรณศรี
	รหัสภาพถ่าย :
	สถานที่จัดเก็บวัตถุ : วัดปงสนุกเหนือ

ส่วนที่ ๓ คำอธิบายวัตถุ

คำอธิบายวัตถุ : ชุกชกมาขอนางอมิตตมาเป็นศรีภรรยา ชุกชกพราหมณ์เผ่าได้เมียชื่อมิตตา เป็นสาวสวยของหมู่บ้าน เฒ่าชุกชกออกไปขอกทานเพื่อที่จะหาเงินมาหาครีวหยังแต่งตัวแก่นางอมิตตา ภาพนี้สามารถสะท้อนให้เห็นวัฒนธรรมวิถีชีวิตของชาวพื้นเมืองได้เป็นอย่างดีคือ ลักษณะสถาปัตยกรรมบ้านเรือนที่ยังคงเป็นบ้านเรือนกาแลที่มุงด้วยหญ้าคา มีเต็นบ้านที่เป็นลักษณะพิเศษของลักษณะบ้านแบบพื้นเมืองล้านนา มีรั้วตาแสงที่ปัจจุบันนี้ยังปรากฏอยู่ทั่วไปตามชนบท ลักษณะการแต่งการของสตรีทั้งสองยังคงนุ่งขึ้นต่ำตีนแดงแบบพื้นเมืองลำปาง ทรงผมมวยสูงกลางกระหม่อม และเปลือยหน้าอกแต่งห้อยด้วยเครื่องทองอันมีค่านานาชนิด ส่วนภาพล่างเป็นภาพชุกชกกำลังหาน้ำเข้าบ้านตามหลังนางอมิตตา ลักษณะของไม้คานมีการสลักลวดลายอย่างงดงาม นางอมิตตามีการแต่งกายแบบพื้นเมืองโบราณคือนุ่งขึ้นต่ำตีนแดงห่มไสบ มวยผมสูงประดับด้วยเครื่องทองอันวิจิตร ใส่ลานหู กำไล กางร่มสีดำสันนิษฐานว่าน่าจะเป็นร่มเครื่องเงิน นอกจากนี้ช่างยังใช้เทคนิคการกระทุ้งสีต้นไม้และพุ่มไม้เป็นทึ่ๆ เทคนิคสีที่ใช้คือสีฝุ่นสีที่ใช้มี ๑๒ สีคือ สีแดง เหลือง ส้ม ดำ ขาว เขียวแก่ ฟ้า เทา เทาปนแดง น้ำตาลเข้ม น้ำตาลแดง น้ำตาลอ่อน เจริงภาพพระพุทธรูปปรากฏลายพรรณพฤกษา ๔ ช่อง สีที่ใช้คือ สีเขียวแก่ แดง เหลือง ฟ้า น้ำตาลแดง ขนาดความกว้าง ๖๖ เซนติเมตร ยาว ๑๓๙ เซนติเมตร	
แหล่งที่มาของข้อมูล : นายเกียรติก้อง ศิลปสนธยานนท์	ผู้เรียบเรียงข้อมูล : นางสาวเมธิณี ศรีบุญเรือง
	วันที่เรียบเรียงข้อมูล : ๓๐ กรกฎาคม ๒๕๖๓

“บัตรทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑ์”

ตราสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ (ถ้ามี)	ที่อยู่ บ้านปงสนุก ต.เวียงเหนือ อ.เมือง จ.ลำปาง ๕๒๐๐๐
-----------------------------------	---

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

ชื่อวัตถุ : กัณฑ์ ๕ ชุขก ๒	
เลขลำดับ : วปน./๒๕๕๑/๒๓๑	
หมวดหมู่ : พระบฏ	ประเภท : กระดาษ
ลักษณะทางกายภาพ : ลักษณะเป็นกระดาษสีเหลืองผืนผ้า วาดด้วยสีฝุ่น ขนาดความกว้าง ๖๖ เซนติเมตร ยาว ๑๔๖ เซนติเมตร	

ส่วนที่ ๒ การบันทึกข้อมูล

	ผู้บันทึกข้อมูล : นางสาวเมธินี ศรีบุญเรือง
	วันที่บันทึกข้อมูล : ๒๗ กรกฎาคม ๒๕๖๓
	ผู้บันทึกภาพ : นายต้นตะวัน สุวรรณศรี
	รหัสภาพถ่าย :
	สถานที่จัดเก็บวัตถุ : วัดปงสนุกเหนือ

ส่วนที่ ๓ คำอธิบายวัตถุ

คำอธิบายวัตถุ :

นางอมิตาไปตักน้ำที่ท่าน้ำ

นางอมิตาไปตักน้ำที่ทำแล้วถูกกลุ่มแม่บ้านรังแก เหตุเพราะอิจฉาที่นางอมิตาปรนนิบัติเฒ่าชุกชกเป็น
 อย่างดี ทำให้นางอับอายไม่ยอมทำการทำงานบ้าน ภาพนี้มีการแบ่งเป็น ๒ ตอนคือ ภาพบนคือนางอมิตา
 ถูกแม่บ้านรุมด่านาง จะสังเกตจากท่าทางที่แสดงออกมาพร้อมสีหน้า อีกทั้งมีการเปิดผ้าขึ้นให้เห็นอวัยวะ
 เพศเพื่อแสดงให้ผู้ชมรับรู้ว่ แม่บ้านมีอารมณ์ที่โกรธอย่างรุนแรงเลยต้องแสดงกริยาแบบนั้นออกมาและที่
 น่าสนใจอีกอย่างคือการนำหม้อตาลมาเทินไว้ตรงหัว ซึ่งวัฒนธรรมเหล่านี้ปรากฏอยู่ในวิถีชีวิตของชาว
 ล้านนาในอดีต ภาพล่างคือภาพแม่บ้านรุมด่านางอมิตาเหมือนกันแต่แม่บ้านมีการนำกิ่งไม้ กระบวยน้ำไล่ตี
 นางอมิตาเพราะความอิจฉานาง ลักษณะการแต่งกายของแม่บ้านคือการเปลือยอก มวยผมสูง นุ่งซิ่นดำ
 ลายริ้วสลับสีต่อตีนแดง และหัวซิ่นก็ต่อด้วยสีขาวและแดงส่วนนางอมิตาก็ยังคงแต่งกายเหมือนกับภาพที่
 ๒๔ นอกจากนั้นช่างเขียนยังมีการเขียนลายน้ำลักษณะซ้อนชั้นกันแบบจิตรกรรมไทยภาคกลางอย่างชัดเจน
 และปรากฏเทคนิคการกระทุ้งสีเป็นพุ่มไม้ที่มีดอกไม้ป่าสีแดงแทรกอยู่เป็นที่ เทคนิคการใช้สีคือการใช้สีฝุ่น มี
 ทั้งหมด ๑๐ สีคือ สีแดง ส้ม ดำ เหลือง ฟ้า เทา น้ำตาลแดง เขียวเข้ม เขียวอ่อน เปลือกไข่ ขาว ขนาดความ
 กว้าง ๖๖ เซนติเมตร ยาว ๑๔๖ เซนติเมตร เชิงภาพพระบฏปรากฏลายพรรณพฤษา ๔ ช่อง สีที่ใช้คือ สี
 แดง เหลือง ฟ้า เขียวแก่ น้ำตาล

แหล่งที่มาของข้อมูล : นายเกียรติก้อง ศิลปสนธยานนท์

ผู้เรียบเรียงข้อมูล : นางสาวเมธิณี ศรีบุญเรือง

วันที่เรียบเรียงข้อมูล : ๓๐ กรกฎาคม ๒๕๖๓

“บัตรทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑ์”

ตราสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ (ถ้ามี)	ที่อยู่ บ้านปงสนุก ต.เวียงเหนือ อ.เมือง จ.ลำปาง ๕๒๐๐๐
-----------------------------------	---

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

ชื่อวัตถุ : กัณฑ์ ๕ ชูชก ๓	
เลขลำดับ : วปน./๒๕๕๑/๒๓๒	
หมวดหมู่ : พระบฏ	ประเภท : กระดาษ
ลักษณะทางกายภาพ : ลักษณะเป็นกระดาษสีเหลืองผืนผ้า วาดด้วยสีฝุ่น ขนาดความกว้าง ๖๖ เซนติเมตร ยาว ๑๓๙ เซนติเมตร	

ส่วนที่ ๒ การบันทึกข้อมูล

	ผู้บันทึกข้อมูล : นางสาวเมธินี ศรีบุญเรือง
	วันที่บันทึกข้อมูล : ๒๗ กรกฎาคม ๒๕๖๓
	ผู้บันทึกภาพ : นายต้นตะวัน สุวรรณศรี
	รหัสภาพถ่าย :
	สถานที่จัดเก็บวัตถุ : วัดปงสนุกเหนือ

ส่วนที่ ๓ คำอธิบายวัตถุ

คำอธิบายวัตถุ : นางอมิตดาให้เฒ่าชูชกไปขอสองพระกุมารกับพระเวสสันดรมาเป็นคนรับใช้ นางอมิตดาโกรธเคืองแม่บ้านที่ต่อว่าตนจนไม่ยอมทำการทำงานบ้าน นางจึงให้ชูชกไปขอสองพระกุมารเพื่อที่ได้มาเป็นคนรับใช้ที่บ้านตน ภาพนี้มีความน่าสนใจหลายอย่างคือลักษณะบ้านเรือนที่ยังคงรูปแบบพื้นเมืองคือเรือนกาแล ที่มีขอบรั้วเป็นรั้วตาแสง ช่างเขียนได้สอดแทรกความสนุกของภาพด้วยการเขียนภาพชูชกกับหน้าอกของอมิตดาซึ่งแสดงออกถึงความรัก ความอาลัยที่ตนต้องจากคนอื่นเป็นที่รักไปไกล ทำให้ผู้ดูเกิดความเข้าใจและมีอารมณ์ร่วมที่สนุกไปด้วย นอกจากนี้ยังมีภาพภูเขาที่มีต้นไม้ขึ้นหนาที่บ่งชี้ปรากฏเทคนิคของการกระทุ้งสี บางต้นก็มีผลไม้สีแดงและสีขาวด้วย เทคนิคการใช้สีคือสีฝุ่นมีทั้งหมด ๑๑ สีคือ สีแดง เหลือง ส้ม เขียวแก่ น้ำตาลอ่อนอ่อน น้ำตาลเข้ม ขาว ฟ้า เปลือกไข่ ดำ ขนาดความกว้าง ๖๖ เซนติเมตร ยาว ๑๓๙ เซนติเมตร เชิงภาพพระภูมปรากฏลายพรรณพฤษา ๔ ช่อง สีที่ใช้คือ สีเหลือง แดง ฟ้า เขียวแก่ น้ำตาลแดง	
แหล่งที่มาของข้อมูล : นายเกียรติก้อง ศิลปสนธยานนท์	ผู้เรียบเรียงข้อมูล : นางสาวเมธิณี ศรีบุญเรือง
	วันที่เรียบเรียงข้อมูล : ๓๐ กรกฎาคม ๒๕๖๓

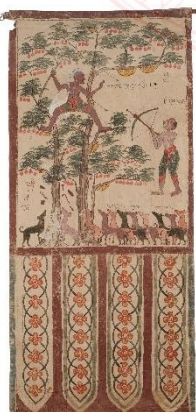
“บัตรทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑ์”

ตราสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ (ถ้ามี)	ที่อยู่ บ้านปงสนุก ต.เวียงเหนือ อ.เมือง จ.ลำปาง ๕๒๐๐๐
-----------------------------------	---

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

ชื่อวัตถุ : กัณฑ์ ๖ จุลพล ๑	
เลขลำดับ : วปน./๒๕๕๑/๒๓๓	
หมวดหมู่ : พระบฏ	ประเภท : กระดาษ
ลักษณะทางกายภาพ : ลักษณะเป็นกระดาษสีเหลืองผืนผ้า วาดด้วยสีฝุ่น ขนาดความกว้าง ๖๕ เซนติเมตร ยาว ๑๔๔ เซนติเมตร	

ส่วนที่ ๒ การบันทึกข้อมูล

	ผู้บันทึกข้อมูล : นางสาวเมธินี ศรีบุญเรือง
	วันที่บันทึกข้อมูล : ๒๗ กรกฎาคม ๒๕๖๓
	ผู้บันทึกภาพ : นายต้นตะวัน สุวรรณศรี
	รหัสภาพถ่าย :
	สถานที่จัดเก็บวัตถุ : วัดปงสนุกเหนือ

ส่วนที่ ๓ คำอธิบายวัตถุ

คำอธิบายวัตถุ : พรานเจตบุตรเข้าผัดใจว่าชุกเป็นผู้บุกรุกเขตป่าที่สีกษัตริย์อาศัยอยู่ พรานเจตบุตรมีหน้าที่เฝ้าทางเข้าป่าเพื่อมิให้ผู้ใดเข้าไปรบกวนการจำศีลของสีกษัตริย์ แล้วเห็นพราหมณ์เฒ่าชุกบุกรุกเข้าไปเลยเข้าไปรอบทำร้ายชุก ภาพนี้เป็นฉากที่ดูแล้วสนุกสนานที่มีชายแก่ปีนต้นไม้หนึ่สนับ ๑๒ ตัวของพรานเจตบุตรจนข้าวของเครื่องใช้ต่าง ๆ ในถ้ำชุกเช่น พัด กระบวยน้ำ เครื่องกินหมาก ไม้เท้า ตกลงมากระจัดกระจาย ลักษณะต้นไม้ที่เฒ่าชุกปีนขึ้นไปเป็นต้นไม้ที่มีขนาดใหญ่ ๒ ต้นที่ปรากฏการใช้เทคนิคการกระทุ้งสี มีรวงผึ้งและผลไม้สดสีแดงแกนในสีเหลืองที่สร้างความมีสีสันกับตัวงานได้มากเลยทีเดียว พรานเจตบุตรก็มีเครื่องมือสำคัญที่ใช้ในการออกป่าคือธนูหน้าไม้ เทคนิคสีที่ใช้คือสีฝุ่นมีทั้งหมด ๙ สี คือ แดง เหลือง ขาว ม่วง เขียวเข้ม น้ำตาลแดง ดำ ฟ้ำ ชมพู ขนาดความกว้าง ๖๕ เซนติเมตร ยาว ๑๔๔ เซนติเมตร เชิงภาพพระภูปรากฏลวดลายพรรณพฤกษา ๔ ช่อง สีที่ใช้คือ สีเหลือง แดง เขียวเข้ม เขียวอ่อน น้ำเงิน น้ำตาลแดง	
แหล่งที่มาของข้อมูล : นายเกียรติก้อง ศิลปสนธยานนท์	ผู้เรียบเรียงข้อมูล : นางสาวเมธิณี ศรีบุญเรือง
	วันที่เรียบเรียงข้อมูล : ๓๐ กรกฎาคม ๒๕๖๓

“บัตรทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑ์”

ตราสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ (ถ้ามี)	ที่อยู่ บ้านปงสนุก ต.เวียงเหนือ อ.เมือง จ.ลำปาง ๕๒๐๐๐
-----------------------------------	---

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

ชื่อวัตถุ : กัณฑ์ ๖ จุลพล ๒	
เลขลำดับ : วปน./๒๕๕๑/๒๓๔	
หมวดหมู่ : พระบฏ	ประเภท : กระดาษ
ลักษณะทางกายภาพ : ลักษณะเป็นกระดาษสีเหลืองผืนผ้า วาดด้วยสีฝุ่น ขนาดความกว้าง ๖๗ เซนติเมตร ยาว ๑๓๙ เซนติเมตร	

ส่วนที่ ๒ การบันทึกข้อมูล

	ผู้บันทึกข้อมูล : นางสาวเมธิณี ศรีบุญเรือง
	วันที่บันทึกข้อมูล : ๒๗ กรกฎาคม ๒๕๖๓
	ผู้บันทึกภาพ : นายต้นตะวัน สุวรรณศรี
	รหัสภาพถ่าย :
	สถานที่จัดเก็บวัตถุ : วัดปงสนุกเหนือ

ส่วนที่ ๓ คำอธิบายวัตถุ

คำอธิบายวัตถุ : พรานเจตบุตรบอกทางไปเขาวงกตแก่ชุก พรานเจตบุตรหลงเชื่ออุบายของเฒ่าชุกว่าตนได้รับสาสน์จากพระเจ้าสุริยชัยไปถวายพระเวสสันดร จึงบอกทางไปพบพระฤๅษีเพื่อจะได้ถามทางไปยังอาศรมพระเวสสันดร ภาพนี้มีความน่าสนใจคือองค์ประกอบของภาพที่เน้นเป็นภาพหุบเขาที่มีป่าไม้ปกคลุมอย่างหนาแน่น ตัวหุบเขาก็มีความหมายคล้ายคลึงกับเส้นลื่นเทาที่เป็นตัวแบ่งเรื่องราวเป็นตอนๆ ช่างได้ใช้เทคนิคการกระทุ้งสีเป็นรูปต้นไม้ รูปพุ่มไม้ที่มีดอกไม้ป่าสีขาวและสีแดงเต็มรูปภาพล่าง อีกทั้งการให้สีของหุบเขามีการให้น้ำหนักหนักเบาอย่างสวยงามซึ่งดูแล้วมีมิติ เทคนิคสีที่ใช้คือสีฝุ่น สีที่ใช้มี ๙ สีคือ สีแดง เหลือง ขาว ดำ ฟ้ำ เขียวแก่ น้ำตาลแดง น้ำตาลเข้ม เทาปนแดง เขียวภาพพระบรรพราภฏกลดลายพรรณพฤษกา ๔ ช่อง สีที่ใช้คือสีเหลือง แดง ดำ เขียวแก่ น้ำตาลแดง ขนาดความกว้าง ๖๗ เซนติเมตร ยาว ๑๓๙ เซนติเมตร	
แหล่งที่มาของข้อมูล : นายเกียรติก้อง ศิลปสนธยานนท์	ผู้เรียบเรียงข้อมูล : นางสาวเมธินี ศรีบุญเรือง
	วันที่เรียบเรียงข้อมูล : ๓๐ กรกฎาคม ๒๕๖๓

“บัตรทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑ์”

ตราสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ (ถ้ามี)	ที่อยู่ บ้านปงสนุก ต.เวียงเหนือ อ.เมือง จ.ลำปาง ๕๒๐๐๐
-----------------------------------	---

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

ชื่อวัตถุ : กัณฑ์ ๗ มหาพน	
เลขลำดับ : วปน./๒๕๕๑/๒๓๕	
หมวดหมู่ : พระบฏ	ประเภท : กระดาษ
ลักษณะทางกายภาพ : ลักษณะเป็นกระดาษสีเหลืองผืนผ้า วาดด้วยสีฝุ่น ขนาดความกว้าง ๖๗ เซนติเมตร ยาว ๑๔๔.๕ เซนติเมตร	

ส่วนที่ ๒ การบันทึกข้อมูล

	ผู้บันทึกข้อมูล : นางสาวเมธินี ศรีบุญเรือง
	วันที่บันทึกข้อมูล : ๒๗ กรกฎาคม ๒๕๖๓
	ผู้บันทึกภาพ : นายต้นตะวัน สุวรรณศรี
	รหัสภาพถ่าย :
	สถานที่จัดเก็บวัตถุ : วัดปงสนุกเหนือ

ส่วนที่ ๓ คำอธิบายวัตถุ

คำอธิบายวัตถุ : พระฤๅษีจตุฤๅษีบอกทางไปอาศรมพระเวสสันดร แผ่นบูชาโกหกพระฤๅษีจตุฤๅษีว่าตนนำสาสน์จากพระเจ้าสุทนต์แห่งเมืองโกสัมพีนครมาส่งให้พระเวสสันดร พระฤๅษีหลงเชื่อจึงบอกทางไปยังอาศรมของพระเวสสันดร ภาพนี้เป็นภาพอาศรมของพระฤๅษีที่มีลักษณะสถาปัตยกรรมแบบภาคกลาง มีภูเขาเป็นฉากอยู่ด้านหลังอาศรมและมีต้นไม้และรวงผึ้งปกคลุมภูเขาอยู่ ปรากฏการใช้เทคนิคการกระทั้งสีเป็นรูปต้นไม้และพุ่มไม้อยู่รอบตัวภาพ การแต่งกายของพระฤๅษีเป็นแบบภาคกลางที่มีการสวมใส่ชุดและห่มกายลายเสือ เทคนิคสีที่ใช้คือสีฝุ่น สีที่ใช้มี ๘ สีคือ สีแดง เหลือง เขียวเข้ม ฟ้า เทาปนแดง ดำ น้ำตาลแดง ส้ม เขียวภาพพระบฏปรากฏลวดลายพรรณพฤกษา ๔ ช่อง สีแดง เหลือง เขียวเข้ม ฟ้า ขนาดความกว้าง ๖๗ เซนติเมตร ยาว ๑๔๔.๕ เซนติเมตร	
แหล่งที่มาของข้อมูล : นายเกียรติก้อง ศิลปสนธยานนท์	ผู้เรียบเรียงข้อมูล : นางสาวเมธินี ศรีบุญเรือง
	วันที่เรียบเรียงข้อมูล : ๓๐ กรกฎาคม ๒๕๖๓

“บัตรทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑ์”

ตราสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ (ถ้ามี)	ที่อยู่ บ้านปงสนุก ต.เวียงเหนือ อ.เมือง จ.ลำปาง ๕๒๐๐๐
-----------------------------------	---

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

ชื่อวัตถุ : กัณฑ์ ๘ กุมารบรรพ์	
เลขลำดับ : วปน./๒๕๕๑/๒๓๖	
หมวดหมู่ : พระบฏ	ประเภท : กระจก
ลักษณะทางกายภาพ : ลักษณะเป็นกระจกสีเคลือบพื้นผ้า วาดด้วยสีฝุ่น ขนาดความกว้าง ๖๖ เซนติเมตร ยาว ๑๔๐ เซนติเมตร	

ส่วนที่ ๒ การบันทึกข้อมูล

	ผู้บันทึกข้อมูล : นางสาวเมธินี ศรีบุญเรือง
	วันที่บันทึกข้อมูล : ๒๗ กรกฎาคม ๒๕๖๓
	ผู้บันทึกภาพ : นายตันตะวัน สุวรรณศรี
	รหัสภาพถ่าย :
	สถานที่จัดเก็บวัตถุ : วัดปงสนุกเหนือ

ส่วนที่ ๓ คำอธิบายวัตถุ

คำอธิบายวัตถุ : พราหมณ์เผ่าชุกมาขอพระกัณหาพระชาลีกับพระเวสสันดร พระเวสสันดรทานสองพระกุมารกัณหาชาลีแก่พราหมณ์เผ่าชุก จะสังเกตรณทานของพระเวสสันดร คือการหลั่งน้ำสินทก พระเวสสันดร พระชาลี พระกัณหา มีการแต่งกายอย่างถากีแบบเดียวกัน คือสวมชฎา ทั้งนุ่งและมีผ้าห่มไหล่ผ้าลายเสือแบบภาคกลางรวมไปถึงตัวอาศรมด้วย มีภูเขาและต้นไม้น้อยใหญ่ปกคลุมโดยรอบด้วยการใช้เทคนิคกระทั่งสีในการทำเป็นต้นไม้ พุ่มไม้ที่มีดอกหญ้าแดงแทรกอยู่ด้วย องค์ประกอบทั้งหมดนี้จะอยู่ในเขตพระราชฐานเพราะมีการบ่งบอกถึงเขตด้วยการเขียนรั้วล้อมรอบ เทคนิคสีที่ใช้คือสีฝุ่น สีที่ใช้มีทั้งหมด ๑๐ สีคือ แดง เหลือง ส้ม ขาว ดำ ม่วง น้ำตาลแดง เขียวอ่อน เขียวแก่ เทาปนแดง เชิงภาพพระภูมิปรางกลดลายพรรณพฤกษา ๔ ช่อง สีที่ใช้คือสีแดง เหลือง เขียว ฟา น้ำตาลแดง ขนาดความกว้าง ๖๖ เซนติเมตร ยาว ๑๔๐ เซนติเมตร	
แหล่งที่มาของข้อมูล : นายเกียรติก้อง ศิลปสนธยานนท์	ผู้เรียบเรียงข้อมูล : นางสาวเมธินี ศรีบุญเรือง
	วันที่เรียบเรียงข้อมูล : ๓๐ กรกฎาคม ๒๕๖๓

“บัตรทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑ์”

ตราสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ (ถ้ามี)	ที่อยู่ บ้านปงสนุก ต.เวียงเหนือ อ.เมือง จ.ลำปาง ๕๒๐๐๐
-----------------------------------	---

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

ชื่อวัตถุ : กัณฑ์ ๘ กุมารบรรพ์ ๒	
เลขลำดับ : วปน./๒๕๕๑/๒๓๗	
หมวดหมู่ : พระบฏ	ประเภท : กระดาษ
ลักษณะทางกายภาพ : ลักษณะเป็นกระดาษสีเหลืองผืนผ้า วาดด้วยสีฝุ่น ขนาดความกว้าง ๖๕ เซนติเมตร ยาว ๑๔๒ เซนติเมตร	

ส่วนที่ ๒ การบันทึกข้อมูล

	ผู้บันทึกข้อมูล : นางสาวเมธิณี ศรีบุญเรือง
	วันที่บันทึกข้อมูล : ๒๗ กรกฎาคม ๒๕๖๓
	ผู้บันทึกภาพ : นายต้นตะวัน สุวรรณศรี
	รหัสภาพถ่าย :
สถานที่จัดเก็บวัตถุ : วัดปงสนุกเหนือ	

ส่วนที่ ๓ คำอธิบายวัตถุ

คำอธิบายวัตถุ : สองพระกุมารทราบว่าพระเวสสันดรจะทานตนให้เฒ่าชุกจึงหนีไปซ่อนตัวที่สระบัว พระเวสสันดรเกลี้ยกล่อมให้สองพระกุมารออกมาจากสระบัวเพื่อเป็นทานบารมีของพระองค์ เป็นภาพที่สามารถแสดงออกถึงความเศร้าโศกของสองพระกุมารที่ต้องลาจากพระบิดาไป สังเกตภาพแม่น้ำจะมีการเขียนคลื่นน้ำเป็นชั้นๆแบบภาคกลาง มีดอกบัวขึ้นอยู่โดยรอบ มีต้นไม้ใหญ่ที่ปรากฏการใช้เทคนิคการกระทุ้งสีเป็นพุ่มไม้และมีพุ่มไม้ดอกหญ้าแดงขึ้นเกาะตามลำต้น นอกจากนี้ยังมีภาพของนกกระเรียนและปูอยู่ข้างสระที่มีความวิจิตรบรรจงในการวาด เทคนิคสีที่ใช้คือสีฝุ่น สีที่ใช้มีทั้งหมด ๑๐ สีคือ แดง เหลือง ส้ม ม่วง ขาว เขียว น้ำตาลแดง น้ำตาลเข้ม ดำ ฟ้ำ เชิงภาพพระบุปผาปรากฏลดลายพรรณพฤกษา ๔ ช่อง สีที่ใช้คือ เขียวแก่ เหลือง น้ำตาลแดง แดง ขนาดความกว้าง ๖๕ เซนติเมตร ยาว ๑๔๒ เซนติเมตร	
แหล่งที่มาของข้อมูล : นายเกียรติก้อง ศิลปสนธยานนท์	ผู้เรียบเรียงข้อมูล : นางสาวเมธินี ศรีบุญเรือง
	วันที่เรียบเรียงข้อมูล : ๓๐ กรกฎาคม ๒๕๖๓

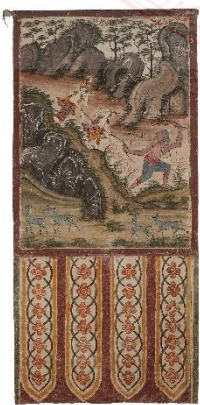
“บัตรทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑ์”

ตราสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ (ถ้ามี)	ที่อยู่ บ้านปงสนุก ต.เวียงเหนือ อ.เมือง จ.ลำปาง ๕๒๐๐๐
-----------------------------------	---

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

ชื่อวัตถุ : กัณฑ์ ๘ กุมารบรรพ์ ๓	
เลขลำดับ : วปน./๒๕๕๑/๒๓๘	
หมวดหมู่ : พระบฏ	ประเภท : กระดาษ
ลักษณะทางกายภาพ : ลักษณะเป็นกระดาษสีเหลืองผืนผ้า วาดด้วยสีฝุ่น ขนาดความกว้าง ๖๖.๕ เซนติเมตร ยาว ๑๔๐ เซนติเมตร	

ส่วนที่ ๒ การบันทึกข้อมูล

	ผู้บันทึกข้อมูล : นางสาวเมธินี ศรีบุญเรือง
	วันที่บันทึกข้อมูล : ๒๗ กรกฎาคม ๒๕๖๓
	ผู้บันทึกภาพ : นายต้นตะวัน สุวรรณศรี
	รหัสภาพถ่าย :
	สถานที่จัดเก็บวัตถุ : วัดปงสนุกเหนือ

ส่วนที่ ๓ คำอธิบายวัตถุ

คำอธิบายวัตถุ :

เต่าชูชกพาสองพระกุมารกลับไปยังนครโกสิมพี

เต่าชูชกเอาเชือกมัดสองพระกุมาร ระหว่างทางกลับนครโกสิมพีก็มีการเขียนตีสองพระกุมารไปด้วย ทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์รู้สึกสงสารสองพระกุมารเป็นอย่างยิ่ง ภาพนี้จะเน้นการวาดภาพหุบเขาสูงอยู่สองฟาก ซึ่งช่วงมีการใช้สีที่หลากหลายในการวาดหุบเขาให้ดูมีมิติความลึกสั้น เขาบางลูกก็มีการนำสีขาวมาตัดเส้นเพื่อความชัดเจนและความโดดเด่นของหุบเขาซึ่งนับว่าช่างเขียนภาพมีความเข้าใจและมีลูกเล่นในการเขียนภาพพอสมควรนอกจากนี้ยังปรากฏการใช้เทคนิคกระทั่งสีเป็นรูปต้นไม้และพุ่มไม้ปกคลุมอยู่อย่างหนาแน่น มีฝูงกวาง ๔ ตัวกำลังหยอกล้อกันอยู่ด้านล่างของภาพ เทคนิคสีที่ใช้คือสีฝุ่น สีที่ใช้มีทั้งหมด ๑๓ สีคือ สีแดง เหลือง ส้ม ขาว เทาปนแดง ฟ้า ม่วง ดำ น้ำตาลแดง น้ำตาลเข้ม เขียวแก่ เขียวอ่อน เทา เขิง ภาพพระภูปรากฏลดทอนลดทอนพระพุทธรูป ๔ องค์ สีที่ใช้คือ น้ำตาลเข้ม น้ำตาลแดง เหลือง เขียวแก่ แดง ขนาดความกว้าง ๖๖.๕ เซนติเมตร ยาว ๑๔๐ เซนติเมตร

แหล่งที่มาของข้อมูล : นายเกียรติก้อง ศิลปสนธยานนท์

ผู้เรียบเรียงข้อมูล : นางสาวเมธิณี ศรีบุญเรือง

วันที่เรียบเรียงข้อมูล : ๓๐ กรกฎาคม ๒๕๖๓

“บัตรทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑ์”

ตราสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ (ถ้ามี)	ที่อยู่ บ้านปงสนุก ต.เวียงเหนือ อ.เมือง จ.ลำปาง ๕๒๐๐๐
-----------------------------------	---

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

ชื่อวัตถุ : กัณฑ์ ๙ มัทรี	
เลขลำดับ : วปน./๒๕๕๑/๒๓๙	
หมวดหมู่ : พระบฏ	ประเภท : กระจก
ลักษณะทางกายภาพ : ลักษณะเป็นกระจกสีเคลือบผิว วาดด้วยสีฝุ่น ขนาดความกว้าง ๖๗ เซนติเมตร ยาว ๑๔๐ เซนติเมตร	

ส่วนที่ ๒ การบันทึกข้อมูล

	ผู้บันทึกข้อมูล : นางสาวเมธินี ศรีบุญเรือง
	วันที่บันทึกข้อมูล : ๒๗ กรกฎาคม ๒๕๖๓
	ผู้บันทึกภาพ : นายต้นตะวัน สุวรรณศรี
	รหัสภาพถ่าย :
	สถานที่จัดเก็บวัตถุ : วัดปงสนุกเหนือ

ส่วนที่ ๓ คำอธิบายวัตถุ

คำอธิบายวัตถุ : เทวดาแปลงกายเป็นพญาสัตว์ป่าขวางทางมิให้นางมัทรีไปพบสองพระกุมาร เหล่าเทวดาแปลงกายเป็นพญาสัตว์ป่าเพื่อปิดทางมิให้พระนางมัทรีกลับไปหาอาศรมเพราะกลัวพระนางมัทรีจะเจอสองพระกุมารระหว่างทาง องค์ประกอบในภาพนี้มีสิ่งที่น่าสนใจคือตัวพญาสัตว์ป่าอันมี พญาราชสีห์ พญาเสือโคร่ง พญาเสือป่า การแต่งกายของพระนางมัทรีที่มีการสวมชฎา ห่มสไบและนุ่งผ้าลายเสือ นอกจากนี้ยังมีรูปอาศรมแบบภาคกลางที่มีตัวภูเขาอยู่เบื้องหลัง อาจมีความหมายคล้ายเส้นสินเทาในการแบ่งตัวเรื่องออกมา ๒ เรื่อง ปรากฏการใช้เทคนิคการกระทุ้งสีเป็นชั้นๆ เพื่อให้เกิดเป็นลายพุ่มไม้ที่มีดอกหญ้าแดง ดอกหญ้าขาวแทรกอยู่ด้วย เทคนิคสีที่ใช้คือสีฝุ่นมีทั้งหมด สีที่ใช้คือ สีแดง ส้ม เหลือง ขาว ดำ น้ำตาลเข้ม น้ำตาลอ่อน เขียวแก่ ฟ้า ม่วง ส้ม เขียวพระภูษาปรากฏลดทอนลดทอนลดทอน ๔ ช่อง ขนาดความกว้าง ๖๗ เซนติเมตร ยาว ๑๔๐ เซนติเมตร	
แหล่งที่มาของข้อมูล : นายเกียรติก้อง ศิลปสนธยานนท์	ผู้เรียบเรียงข้อมูล : นางสาวเมธินี ศรีบุญเรือง
	วันที่เรียบเรียงข้อมูล : ๓๐ กรกฎาคม ๒๕๖๓

“บัตรทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑ์”

ตราสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ (ถ้ามี)	ที่อยู่ บ้านปงสนุก ต.เวียงเหนือ อ.เมือง จ.ลำปาง ๕๒๐๐๐
-----------------------------------	---

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

ชื่อวัตถุ : กัณฑ์ ๑๒ สักติ	
เลขลำดับ : วปน./๒๕๕๑.๒๔๐	
หมวดหมู่ : พระบฏ	ประเภท : กระจก
ลักษณะทางกายภาพ : ลักษณะเป็นกระจกสีเคลือบพื้นผ้า วาดด้วยสีฝุ่น ขนาดความกว้าง ๖๖ เซนติเมตร ยาว ๑๔๐ เซนติเมตร	

ส่วนที่ ๒ การบันทึกข้อมูล

	ผู้บันทึกข้อมูล : นางสาวเมธินี ศรีบุญเรือง
	วันที่บันทึกข้อมูล : ๒๗ กรกฎาคม ๒๕๖๓
	ผู้บันทึกภาพ : นายต้นตะวัน สุวรรณศรี
	รหัสภาพถ่าย :
	สถานที่จัดเก็บวัตถุ : วัดปงสนุกเหนือ

ส่วนที่ ๓ คำอธิบายวัตถุ

คำอธิบายวัตถุ : พระนางมัทรีไปทูลความพระเวสสันดรว่าสองพระกุมารหายไป พระนางมัทรีพอราบความว่าสองพระกุมารหายไปจึงไปทูลถามหาพระบุตรทั้งสอง องค์ประกอบของภาพนี้มีความใกล้เคียงเหมือนกับภาพกัณฑ์มหาพน มีอาศรมที่มีรูปแบบสถาปัตยกรรมแบบไทยภาคกลางสองหลังติดกัน มีภูเขาเป็นฉากหลังแต่มีความน่าสนใจตรงที่ช่างมิได้ยึดติดว่าสีของภูเขาจะต้องเป็นสีเทาที่บหรือสีน้ำตาลเข้ม แต่นำสีน้ำเงิน สีฟ้าอ่อน สีเขียวอ่อนมาใช้แทนซึ่งดูแล้วก็กลมกลืนกันดี การแต่งกายของพระเวสสันดรและพระนางมัทรียังคงรูปแบบทาสี และปรากฏการใช้เทคนิคการกระทุ้งสีเป็นรูปฟุ้งไม่เป็นที่ ๆ เทคนิคสีที่ใช้คือสีฝุ่น สีมี่ใช้มีทั้งหมด ๙ สีคือ สีเหลือง แดง ส้ม น้ำเงิน ฟ้า น้ำตาลแดง เขียวเข้ม เขียวอ่อน ดำ เขิงภาพพระบรรพราภฏลวดลายพรรณพฤกษา ๔ ช่อง สีที่ใช้คือสีน้ำเงิน ฟ้า น้ำตาลเข้ม น้ำตาลอ่อน เหลือง แดง ขนาดความกว้าง ๖๖ เซนติเมตร ยาว ๑๔๐ เซนติเมตร	
แหล่งที่มาของข้อมูล : นายเกียรติก้อง ศิลปสนธยานนท์	ผู้เรียบเรียงข้อมูล : นางสาวเมธินี ศรีบุญเรือง
	วันที่เรียบเรียงข้อมูล : ๓๐ กรกฎาคม ๒๕๖๓

“บัตรทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑ์”

ตราสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ (ถ้ามี)	ที่อยู่ บ้านปงสนุก ต.เวียงเหนือ อ.เมือง จ.ลำปาง ๕๒๐๐๐
-----------------------------------	---

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

ชื่อวัตถุ : กัณฑ์ ๙ มัทรี ๒	
เลขลำดับ : วปน./๒๕๕๑/๒๔๑	
หมวดหมู่ : พระบฏ	ประเภท : กระจก
ลักษณะทางกายภาพ : ลักษณะเป็นกระจกสีเคลือบพื้นผ้า วาดด้วยสีฝุ่น ขนาดความกว้าง ๖๖.๕ เซนติเมตร ยาว ๑๓๖ เซนติเมตร	

ส่วนที่ ๒ การบันทึกข้อมูล

	ผู้บันทึกข้อมูล : นางสาวเมธินี ศรีบุญเรือง
	วันที่บันทึกข้อมูล : ๒๗ กรกฎาคม ๒๕๖๓
	ผู้บันทึกภาพ : นายต้นตะวัน สุวรรณศรี
	รหัสภาพถ่าย :
	สถานที่จัดเก็บวัตถุ : วัดปงสนุกเหนือ

ส่วนที่ ๓ คำอธิบายวัตถุ

คำอธิบายวัตถุ : พระนางมัทรีทราบความว่าสองพระกุมารถูกพระเวสสันดรทานให้ชูชก ก็ทรุดเป็นลัมลงไป พระนางมัทรีทราบว่าพระเวสสันดรทรงประทานสองพระกุมารให้กับพราหมณ์เฒ่าชูชก พระนางทรงเสียพระทัยมากจนเป็นลมทรุดตัวลงไป การเล่าเรื่องโดภาพในเรื่องนี้ยังเป็นสถานที่พระอาศรมเหมือนเดิม ช่างเขียนมีการเขียนภาพพุ่มไม้ที่มีดอกหญ้าสีแดงและสีขาวทั่วบริเวณอาศรมเพื่อให้เห็นของความแตกต่างกับภาพที่มีความใกล้เคียงกับภาพนี้ ยังปรากฏการใช้เทคนิคกระทุ้งสีเป็นพุ่มไม้ เทคนิคสีที่ใช้คือสีฝุ่น สีที่ใช้มีทั้งหมด ๑๐ คือ สีแดง ส้ม เหลือง ม่วง ดำ เขียวแก่ เขียวอ่อน น้ำตาลแดง น้ำตาลเข้ม ขาว เขิงภาพพระบฏปรากฏลดทอนลายพรรณพฤกษา ๔ ช่อง สีที่ใช้คือสีฟ้า น้ำตาลเข้ม น้ำตาลแดง เหลือง เขียวแก่ แดง ขนาดความกว้าง ๖๖.๕ เซนติเมตร ยาว ๑๓๖ เซนติเมตร	
แหล่งที่มาของข้อมูล : นายเกียรติก้อง ศิลปสนธยานนท์	ผู้เรียบเรียงข้อมูล : นางสาวเมธิณี ศรีบุญเรือง
	วันที่เรียบเรียงข้อมูล : ๓๐ กรกฎาคม ๒๕๖๓

“บัตรทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑ์”

ตราสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ (ถ้ามี)	ที่อยู่ บ้านปงสนุก ต.เวียงเหนือ อ.เมือง จ.ลำปาง ๕๒๐๐๐
-----------------------------------	---

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

ชื่อวัตถุ : กัณฑ์ ๑๐ สักบรรพ์	
เลขลำดับ : วปน./๒๕๕๑/๒๔๒	
หมวดหมู่ : พระบฏ	ประเภท : กระจก
ลักษณะทางกายภาพ : ลักษณะเป็นกระจกสีเคลือบพื้นผ้า วาดด้วยสีฝุ่น ขนาดความกว้าง ๖๕ เซนติเมตร ยาว ๑๓๙ เซนติเมตร	

ส่วนที่ ๒ การบันทึกข้อมูล

	ผู้บันทึกข้อมูล : นางสาวเมธินี ศรีบุญเรือง
	วันที่บันทึกข้อมูล : ๒๗ กรกฎาคม ๒๕๖๓
	ผู้บันทึกภาพ : นายต้นตะวัน สุวรรณศรี
	รหัสภาพถ่าย :
	สถานที่จัดเก็บวัตถุ : วัดปงสนุกเหนือ

ส่วนที่ ๓ คำอธิบายวัตถุ

คำอธิบายวัตถุ : พระอินทร์แปลงกายเป็นพราหมณ์มาขอพระนางมัทรี พระอินทร์เล็งเห็นว่าถ้าขึ้นปล่อยให้เวลาล่วงเลยต่อไป อาจมีคนมาขอพระนางมัทรีกับพระเวสสันดรและจะทำให้พระเวสสันดรลำบากในเบื้องหน้า เลยแปลงกายมาขอพระนางมัทรีแล้วคืนให้กับพระเวสสันดร องค์ประกอบภาพนี้ยังคงเป็นสถานที่อาศรม แต่ภูเขาที่เป็นฉากด้านหลังดูเปลี่ยนแปลงไปทั้งรูปแบบและสี สังเกตการณ์ทานให้ของพระเวสสันดรคือการหลั่งน้ำสโนทกอันเป็นสัญลักษณ์ของการประทาน และช่างก็มีการวาดภาพของการแปลงกายพระอินทร์จากพระอินทร์เป็นพราหมณ์ได้อย่างเข้าใจแต่ช่างมีความคิดแหวกแนวที่ไม่วาดผิวกายของพระอินทร์เป็นสีเขียวแต่กลับใช้สีผิวปกติของสามัญแต่ก็ไม่ละทิ้งสีผิวมรกตของพระอินทร์โดยการแต้มสีเขียวที่บริเวณเปลือกตา คอ หู ช่างยังคงใช้เทคนิคการกระทุ้งสีเป็นพุ่มไม้ที่มีดอกหญ้าแดงเป็นหย่อมๆ เทคนิคสีที่ใช้คือสีฝุ่น สีที่ใช้มีทั้งหมด ๑๐ สีคือ สีแดง เหลือง ส้ม ดำ เขียวแก่ เขียวอ่อน ม่วง ขาว เทาปนแดง ฟ้า เขียวภาพพระบฏปรากฏลวดลายพรรณพฤกษา ๔ ช่อง สีที่ใช้คือสีน้ำตาลเข้ม น้ำตาลแดง เขียวเข้ม แดง เหลือง ขนาดความกว้าง ๖๕ เซนติเมตร ยาว ๑๓๙ เซนติเมตร	
แหล่งที่มาของข้อมูล : นายเกียรติก้อง ศิลปสนธยานนท์	ผู้เรียบเรียงข้อมูล : นางสาวเมธิณี ศรีบุญเรือง
	วันที่เรียบเรียงข้อมูล : ๓๐ กรกฎาคม ๒๕๖๓

“บัตรทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑ์”

ตราสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ (ถ้ามี)	ที่อยู่ บ้านปงสนุก ต.เวียงเหนือ อ.เมือง จ.ลำปาง ๕๒๐๐๐
-----------------------------------	---

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

ชื่อวัตถุ : กัณฑ์ ๑๑ มหาราช ๑	
เลขลำดับ : วปน./๒๕๕๑/๒๔๓	
หมวดหมู่ : พระบฏ	ประเภท : กระจก
ลักษณะทางกายภาพ : ลักษณะเป็นกระจกสีเคลือบพื้นผ้า วาดด้วยสีฝุ่น ขนาดความกว้าง ๖๖ เซนติเมตร ยาว ๑๓๙.๕ เซนติเมตร	

ส่วนที่ ๒ การบันทึกข้อมูล

	ผู้บันทึกข้อมูล : นางสาวเมธินี ศรีบุญเรือง
	วันที่บันทึกข้อมูล : ๒๗ กรกฎาคม ๒๕๖๓
	ผู้บันทึกภาพ : นายต้นตะวัน สุวรรณศรี
	รหัสภาพถ่าย :
	สถานที่จัดเก็บวัตถุ : วัดปงสนุกเหนือ

ส่วนที่ ๓ คำอธิบายวัตถุ

คำอธิบายวัตถุ : พราหมณ์เผ่าชุกนาตัวสองพระกุมารมาได้ตัวกับพระเจ้าสุยชัย พราหมณ์เผ่าชุกนาพระกัณหาและพระชาลีมาได้ตัวกับพระเจ้าสุยชัยตามที่ตกลงไว้กับพระเวสสันดร ภาพนี้เป็นที่อยู่ในเขตพระราชวัง มีพระเจ้าสุยชัยที่แต่งกายทรงเครื่องแบบกษัตริย์นั่งอยู่บนสุวรรณบัลลังก์ นางข้าราชการก็มีการแต่งกายแบบพื้นเมือง ส่วนพระกัณหาพระชาลียังคงทรงเครื่องแบบภูษีอยู่แต่ก็ประทับอยู่ที่ฐานของสุวรรณบัลลังก์ภายใต้มณฑปทรงปราสาทซึ่งแตกต่างกับเสนาอำมาตย์ที่อยู่เคียงข้างแต่นั่งลงระดับพื้น อันหมายถึงการแบ่งฐานันดรศักดิ์ของแต่ละบุคคลด้วย ซึ่งฉากหลังของปราสาทข้างใต้ใช้วาดเป็นรูปต้นไม้ใหญ่ ๔ ต้นและใช้เทคนิคการกระทุ้งสีเป็นพุ่มไม้ และมีดวงอาทิตย์ขึ้นอันหมายถึงเหตุการณ์นี้เกิดขึ้นในตอนกลางวัน เทคนิคสีที่ใช้คือสีฝุ่น สีที่ใช้มีทั้งหมด ๑๐ สีคือ สีแดง เหลือง ดำ ส้ม น้ำเงิน ฟ้า เทา อมแดง ขาว ชมพู เขียวเข้ม เขียวอ่อน ฟ้าครามพระพุทธรูปปรากฏลวดลายพรรณพฤษภ ๔ ช่อง สีที่ใช้คือ น้ำตาลแดง น้ำตาลเข้ม เขียวเข้ม ฟ้า แดง เหลือง ขนาดความกว้าง ๖๖ เซนติเมตร ยาว ๑๓๙.๕ เซนติเมตร	
แหล่งที่มาของข้อมูล : นายเกียรติก้อง ศิลปสนธยานนท์	ผู้เรียบเรียงข้อมูล : นางสาวเมธินี ศรีบุญเรือง
	วันที่เรียบเรียงข้อมูล : ๓๐ กรกฎาคม ๒๕๖๓

“บัตรทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑ์”

ตราสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ (ถ้ามี)	ที่อยู่ บ้านปงสนุก ต.เวียงเหนือ อ.เมือง จ.ลำปาง ๕๒๐๐๐
-----------------------------------	---

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

ชื่อวัตถุ : กัณฑ์ ๑๑ มหาราช ๒	
เลขลำดับ : วปน./๒๕๕๑/๒๔๔	
หมวดหมู่ : พระบฏ	ประเภท : กระจก
ลักษณะทางกายภาพ : ลักษณะเป็นกระจกสีเคลือบผิว วัสดุด้วยสีฝุ่น ขนาดความกว้าง ๖๗.๕ เซนติเมตร ยาว ๑๔๒ เซนติเมตร	

ส่วนที่ ๒ การบันทึกข้อมูล

	ผู้บันทึกข้อมูล : นางสาวเมธินี ศรีบุญเรือง
	วันที่บันทึกข้อมูล : ๒๗ กรกฎาคม ๒๕๖๓
	ผู้บันทึกภาพ : นายต้นตะวัน สุวรรณศรี
	รหัสภาพถ่าย :
	สถานที่จัดเก็บวัตถุ : วัดปงสนุกเหนือ

ส่วนที่ ๓ คำอธิบายวัตถุ

คำอธิบายวัตถุ : พระเจ้าสุญชัยประทานรางวัลแก่ชุกด้วยการจัดงานรื่นเริงและเลี้ยงอาหารแก่ชุก หลังจากที่พราหมณ์เฒ่าชุกได้รับรางวัลจากการนำเสนอพระกุมารมาไถ่ตัว และพระเจ้าสุญชัยก็จัดให้มีงานเลี้ยงรื่นเริง เณริมฉลองแก่พราหมณ์เฒ่าชุก ด้วยการให้นางกำนัลมาปรนนิบัติเป็นอย่างดีทั้งสุรา อาหาร เหล่านางในมีการแต่งกายแบบพื้นเมืองคือ มวยผมสูงปักปันจ้องและรัดเกล้า ใส่ลานหู ห่มสไบลายดอกแบบโปร่งสีแดง ๑๒ คน เหลือง ๑ คน ฟ้า ๒ คน นุ่งขึ้นต่ำต่อตีนแดง มีทั้งหมด ๑๗ คน นางกำนัลกลุ่มบนก็ต่างพากันเอาใจปรนนิบัติชุกอย่างดี ส่วนนางกำนัลกลุ่มล่างมีการหุงต้มอาหารซึ่งสามารถศึกษาถึงเครื่องมือในการประกอบอาหารในสมัยอดีตได้เป็นอย่างดีเช่น หม้อตาล ซึ่งข้าว ปาก(ทัพพี) มีไก่และปลาเป็นเครื่องประกอบอาหารหลักๆ และช่างก็มีอารมณ์สนุกสนานในการเขียนภาพเช่น ชุกจับหน้าอกของนางกำนัล และเครื่องราชูปโภคทองคำเช่น ชันซี่ น้ำตัน กระโถน จอกเหล้า ซึ่งสามารถบอกได้ว่าตัวช่างก็มีความรู้เกี่ยวกับข้าวของเครื่องใช้พอสมควร ซึ่งองค์ประกอบทั้งหมดนี้อยู่ในตัวอาคารทรงปราสาทหลังคาซ้อนชั้นกัน ๕ ชั้นและมีปราสาทยอดอยู่ตรงกลาง เทคนิคสีที่ใช้คือสีฝุ่น มีทั้งหมด ๗ สีคือ สีแดง เหลือง ดำ ฟ้า น้ำเงิน เทา อมแดง เทา เขียวภาพพระภูปรางกลววดลายพรรณพฤกษา ๔ ช่อง สีที่ใช้คือสีฟ้ำ น้ำตาลเข้ม น้ำตาลแดง เหลือง แดง เขียวเข้ม ฟ้า ขนาดความกว้าง ๖๗.๕ เซนติเมตร ยาว ๑๔๒ เซนติเมตร	
แหล่งที่มาของข้อมูล : นายเกียรติก้อง ศิลปสนธยานนท์	ผู้เรียบเรียงข้อมูล : นางสาวเมธินี ศรีบุญเรือง
	วันที่เรียบเรียงข้อมูล : ๓๐ กรกฎาคม ๒๕๖๓

“บัตรทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑ์”

ตราสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ (ถ้ามี)	ที่อยู่ บ้านปงสนุก ต.เวียงเหนือ อ.เมือง จ.ลำปาง ๕๒๐๐๐
-----------------------------------	---

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

ชื่อวัตถุ : กัณฑ์ ๑๑ มหาราช ๓	
เลขลำดับ : วปน./๒๕๕๑/๒๔๕	
หมวดหมู่ : พระบฏ	ประเภท : กระดาษ
ลักษณะทางกายภาพ : ลักษณะเป็นกระดาษสีเหลืองผืนผ้า วาดด้วยสีฝุ่น ขนาดความกว้าง ๖๖.๕ เซนติเมตร ยาว ๑๔๑ เซนติเมตร	

ส่วนที่ ๒ การบันทึกข้อมูล

	ผู้บันทึกข้อมูล : นางสาวเมธินี ศรีบุญเรือง
	วันที่บันทึกข้อมูล : ๒๗ กรกฎาคม ๒๕๖๓
	ผู้บันทึกภาพ : นายต้นตะวัน สุวรรณศรี
	รหัสภาพถ่าย :
	สถานที่จัดเก็บวัตถุ : วัดปงสนุกเหนือ

ส่วนที่ ๓ คำอธิบายวัตถุ

คำอธิบายวัตถุ : พิธีเผาศพพราหมณ์เผ่าชุก พราหมณ์เผ่าชุกกินอาหารในงานเลี้ยงฉลองจนท้องแตกตายเพราะความโลภมากจนถึงแก่ความตายอันเป็นการสอนแงคิดเรื่องคุณธรรมไปด้วย ตัวภาพจะเกี่ยวกับเรื่องราวพิธีการตาย ศพของชุกจะนอนอยู่บนโรงที่มีลักษณะเป็นรูปฝากระบาน ศพถูกโรยด้วยดอกไม้สีแดงและมีสวดยดอกไม้ที่อยู่ในมือที่พนมอยู่ มีพระสงฆ์มากระทำพิธี ๕ รูปซึ่งทุกรูปมีการกางร่มซึ่งเข้าใจว่าเป็นงานที่จัดกลางแจ้งเพราะมีการกางร่มเพื่อกันแดด และมีเหล่าทหาร ๘ นายถือไม้เชื้อเพลิงทุกคน พิธีงานศพนี้จัดอยู่ลานแจ้งพื้นที่ราบ ที่มีหญ้าขึ้นเป็นหย่อมๆโดยการใช้เทคนิคการกระทุ้งสี เทคนิคสีที่ใช้คือสีฝุ่น มีทั้งหมด ๗ สีคือ สีแดง เหลือง ฟ้ำ เขียวเข้ม น้ำเงิน ดำ เทาอมแดง เขียวพระบรมปรารถนาลวดลายพรรณพฤกษา ๔ ช่อง สีที่ใช้คือ สีฟ้า น้ำตาลเข้ม น้ำตาลแดง เหลือง แดง เขียวเข้ม ขนาดความกว้าง ๖๖.๕ เซนติเมตร ยาว ๑๔๑ เซนติเมตร	
แหล่งที่มาของข้อมูล : นายเกียรติก้อง ศิลปสนธยานนท์	ผู้เรียบเรียงข้อมูล : นางสาวเมธินี ศรีบุญเรือง
	วันที่เรียบเรียงข้อมูล : ๓๐ กรกฎาคม ๒๕๖๓

“บัตรทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑ์”

ตราสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ (ถ้ามี)	ที่อยู่ บ้านปงสนุก ต.เวียงเหนือ อ.เมือง จ.ลำปาง ๕๒๐๐๐
-----------------------------------	---

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

ชื่อวัตถุ : กัณฑ์ ๑๑ มหาราช ๔	
เลขลำดับ : วปน./๒๕๕๑/๒๔๖	
หมวดหมู่ : พระบฏ	ประเภท : กระจก
ลักษณะทางกายภาพ : ลักษณะเป็นกระจกสีเคลือบพื้นผ้า วาดด้วยสีฝุ่น ขนาดความกว้าง ๖๖ เซนติเมตร ยาว ๑๔๖ เซนติเมตร	

ส่วนที่ ๒ การบันทึกข้อมูล

	ผู้บันทึกข้อมูล : นางสาวเมธินี ศรีบุญเรือง
	วันที่บันทึกข้อมูล : ๒๗ กรกฎาคม ๒๕๖๓
	ผู้บันทึกภาพ : นายต้นตะวัน สุวรรณศรี
	รหัสภาพถ่าย :
	สถานที่จัดเก็บวัตถุ : วัดปงสนุกเหนือ

ส่วนที่ ๓ คำอธิบายวัตถุ

คำอธิบายวัตถุ :

พิธีรับพระขวัญของพระชาลีและพระกัณหา

หลังจากที่พราหมณ์เฒ่าชุกเสียชีวิตแล้ว พระเจ้าสุริยชัยและพระนางมุสสดีได้ทำพิธีรับพระขวัญสองพระกุมาร ชาลี กัณหา อยู่ในอาคารทรงปราสาทที่มีหลังคาซ้อนกัน ๔ ชั้นและมีทรงยอดอยู่ตรงกลางซึ่งเป็นสถาปัตยกรรมแบบไทยภาคกลาง พระเจ้าสุริยชัย พระนางมุสสดี พระชาลี พระกัณหามีการแต่งกายอย่างเต็มยศกษัตริย์ มีนางกำนัลที่แต่งกายแบบพื้นเมืองอยู่ขนานทั้งสองข้าง มีเสนาอำมาตย์มาร่วมเป็นสักขีพยานอีก ๓ คนซึ่งอยู่ข้างล่าง ที่สังเกตได้ว่าเป็นพิธีรับพระขวัญก็คือบายศรี ซึ่งบายศรีที่ปรากฏในภาพนับว่าเป็นบายศรีหลวงเพราะว่ามีบายศรี ๓ ชั้นซ้อนกัน นอกจากนี้ยังมีเครื่องราชูปโภคอันเป็นสิ่งที่มิในพิธีรับขวัญอยู่แล้ว ด้านหลังของปราสาทมีการวาดรูปต้นไม้ใหญ่ ๔ ต้นที่ใช้เทคนิคการกระทุ้งสีและมีผลไม้สีแดงออกเต็มต้นซึ่งเป็นการเพิ่มสีสันให้ต้นไม้มีชีวิตชีวามากขึ้น เทคนิคสีที่ใช้คือสีฝุ่น สีที่ใช้ทั้งหมดมี ๙ สีคือ สีแดง เหลือง ดำ เปลือกไข่ น้ำเงิน เขียวเข้ม ส้ม ฟ้ำ น้ำตาลแดง เชิงภาพพระบฏปรากฏลวดลายพรรณพฤษา ๔ ช่อง สีที่ใช้คือ น้ำตาลเข้ม น้ำตาลแดง ฟ้ำ เหลือง แดง ขนาดความกว้าง ๖๖ เซนติเมตร ยาว ๑๔๖ เซนติเมตร

แหล่งที่มาของข้อมูล : นายเกียรติก้อง ศิลปสนธยานนท์

ผู้เรียบเรียงข้อมูล : นางสาวเมธินี ศรีบุญเรือง

วันที่เรียบเรียงข้อมูล : ๓๐ กรกฎาคม ๒๕๖๓

“บัตรทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑ์”

ตราสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ (ถ้ามี)	ที่อยู่ บ้านปงสนุก ต.เวียงเหนือ อ.เมือง จ.ลำปาง ๕๒๐๐๐
-----------------------------------	---

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

ชื่อวัตถุ : กัณฑ์ ๑๓ นครกัณฑ์ ๑	
เลขลำดับ : วปน./๒๕๕๑/๒๔๗	
หมวดหมู่ :	ประเภท :
ลักษณะทางกายภาพ : ลักษณะเป็นกระดาษสีเหลืองผืนผ้า วาดด้วยสีฝุ่น ขนาดความกว้าง ๖๖ เซนติเมตร ยาว ๑๔๘ เซนติเมตร	

ส่วนที่ ๒ การบันทึกข้อมูล

	ผู้บันทึกข้อมูล : นางสาวเมธินี ศรีบุญเรือง
	วันที่บันทึกข้อมูล : ๒๗ กรกฎาคม ๒๕๖๓
	ผู้บันทึกภาพ : นายต้นตะวัน สุวรรณศรี
	รหัสภาพถ่าย :
	สถานที่จัดเก็บวัตถุ : วัดปงสนุกเหนือ

ส่วนที่ ๓ คำอธิบายวัตถุ

คำอธิบายวัตถุ : ภาพขบวนแห่เครื่องดนตรีของเมืองโกสุมพิ เป็นขบวนแห่นำเสด็จของพระเจ้าสุริยชัย พระนางมุสดี พระชาลี พระกัณหาที่กำลังเดินทางไปยังอาศรมของพระเวสสันดรและพระนางมัทรีในเขาวงกต เป็นภาพแถวขบวนทั้งหมด ๓ แถว แถวบนเป็นขบวนกลองชนะ ๔ ใบ คนตีกลอง มีการแต่งกายชุดทหารไทยใส่ใส่หมวกแบบฝรั่ง คนนำหน้าถือธงช่อ (ธงไชย) แต่งการแบบทหารไทยใส่หมวกปลายแหลม ๓ แฉก แถวกลางมีคนแบกห้อยใหญ่ ๒ คน เป่าปี่มอญ ๑ คน ตีกลองตะโพน ๑ ใบ รวมทั้งหมด ๔ คน แต่งกายอย่างทหารไทยไว้ผมทรงมหาดไทย แถวล่างเหมือนกันกับแถวแรก ขบวนทั้งหมดนี้อยู่กลางพื้นที่ราบ ที่มีการกระหุงสีเป็นหย่อม ๆ ตามพื้นดิน เทคนิคสีที่ใช้คือสีฝุ่น สีที่ใช้มีทั้งหมด ๘ สีคือ สีแดง เหลือง ดำ น้ำเงิน เปลือกไข่ น้ำตาลแดง ฟ้ำ เขียวเข้ม เขียวภาพพระบฏปรากฏลวดลายพรรณพฤกษา ๔ ช่อง สีที่ใช้คือ เหลือง ฟ้ำ แดง น้ำตาลแดง น้ำตาลเข้ม ขนาดความกว้าง ๖๖ เซนติเมตร ยาว ๑๔๘ เซนติเมตร	
แหล่งที่มาของข้อมูล : นายเกียรติก้อง ศิลปสนธยานนท์	ผู้เรียบเรียงข้อมูล : นางสาวเมธินี ศรีบุญเรือง
	วันที่เรียบเรียงข้อมูล : ๓๐ กรกฎาคม ๒๕๖๓

“บัตรทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑ์”

ตราสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ (ถ้ามี)	ที่อยู่ บ้านปงสนุก ต.เวียงเหนือ อ.เมือง จ.ลำปาง ๕๒๐๐๐
-----------------------------------	---

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

ชื่อวัตถุ : กัณฑ์ ๑๓ นครกัณฑ์ ๒	
เลขลำดับ : วปน./๒๕๕๑/๒๔๘	
หมวดหมู่ : พระบฏ	ประเภท : กระดาษ
ลักษณะทางกายภาพ : ลักษณะเป็นกระดาษสีเหลืองผืนผ้า วาดด้วยสีฝุ่น ขนาดความกว้าง ๖๖.๕ เซนติเมตร ยาว ๑๔๗ เซนติเมตร	

ส่วนที่ ๒ การบันทึกข้อมูล

	ผู้บันทึกข้อมูล : นางสาวเมธินี ศรีบุญเรือง
	วันที่บันทึกข้อมูล : ๒๗ กรกฎาคม ๒๕๖๓
	ผู้บันทึกภาพ : นายต้นตะวัน สุวรรณศรี
	รหัสภาพถ่าย :
	สถานที่จัดเก็บวัตถุ : วัดปงสนุกเหนือ

ส่วนที่ ๓ คำอธิบายวัตถุ

คำอธิบายวัตถุ :

ขบวนราชรถของพระกัณหา

เป็นขบวนราชรถของพระกัณหา ช่างเขียนวาดภาพพระกัณหาในวัยที่เจริญมากขึ้นซึ่งความจริงแล้วยังทรงพระเยาว์ พระกัณหามีการแต่งกายแบบกษัตริย์แต่งยังนุ่งผ้าชิ้นต่ำอยู่ นั่งอยู่บนราชรถได้ปราสาทมณฑปซ้อนกัน ๓ ชั้น มีนางกำนัลแต่งกายแบบพื้นเมืองแต่มีกรรเจียกที่หูซึ่งเป็นเครื่องแต่งกายแบบภาคกลางอยู่บนหลังม้าทรงเครื่องที่มีสีเป็นลายต่าง ๒ ตัว ตัวแรกเป็นลายต่างสีขาวสลัดำ ตัวที่สองลายต่างสีขาวสลัเขียวไหม้ ราชรถนี้อยู่บนพื้นที่ราบที่มีหญ้าปกคลุมเต็มไปหมด เต็มไปด้วยดอกไม้ป่าสีแดง สีขาว และมีต้นไม้ใหญ่อยู่ ๒ ต้นที่มีการใช้เทคนิคการกระทุ้งสี แต่ละต้นก็จะมีผลไม้สีแดงและสีขาวขึ้นเรียงรายทั้งต้น นอกจากนี้ยังมีนกเกาะอยู่บนกิ่งไม้ด้านซ้ายอยู่ ๔ ตัว เป็นนกฮูกและนกพิราบ เทคนิคการใช้สีคือสีฝุ่น มีสีทั้งหมด ๙ สีคือ สีแดง เหลือง ส้ม ดำ น้ำตาลแดง เขียวเข้ม เขียวอ่อน ขาว ฟ้า เชิงภาพพระบฏปรากฏลวดลายพรรณพฤกษา ๔ ช่อง สีที่ใช้คือ ฟ้า แดง เหลือง น้ำตาลเข้ม น้ำตาลแดง เขียวแก่ ขนาดความกว้าง ๖๖.๕ เซนติเมตร ยาว ๑๔๗ เซนติเมตร

แหล่งที่มาของข้อมูล : นายเกียรติก้อง ศิลปสนธยานนท์

ผู้เรียบเรียงข้อมูล : นางสาวเมธินี ศรีบุญเรือง

วันที่เรียบเรียงข้อมูล : ๓๐ กรกฎาคม ๒๕๖๓

“บัตรทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑ์”

ตราสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ (ถ้ามี)	ที่อยู่ บ้านปงสนุก ต.เวียงเหนือ อ.เมือง จ.ลำปาง ๕๒๐๐๐
-----------------------------------	---

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

ชื่อวัตถุ : กัณฑ์ ๑๓ นครกัณฑ์ ๓	
เลขลำดับ : วปน./๒๕๕๑/๒๔๙	
หมวดหมู่ : พระบฏ	ประเภท : กระดาษ
ลักษณะทางกายภาพ : ลักษณะเป็นกระดาษสีเหลืองผืนผ้า วาดด้วยสีฝุ่น ขนาดความกว้าง ๖๖ เซนติเมตร ยาว ๑๓๙ เซนติเมตร	

ส่วนที่ ๒ การบันทึกข้อมูล

	ผู้บันทึกข้อมูล : นางสาวเมธินี ศรีบุญเรือง
	วันที่บันทึกข้อมูล : ๒๗ กรกฎาคม ๒๕๖๓
	ผู้บันทึกภาพ : นายต้นตะวัน สุวรรณศรี
	รหัสภาพถ่าย :
	สถานที่จัดเก็บวัตถุ : วัดปงสนุกเหนือ

ส่วนที่ ๓ คำอธิบายวัตถุ

คำอธิบายวัตถุ :

พระชาลีเป็นผู้นำทางขบวนเสด็จ

เป็นภาพขบวนของพระชาลีที่เป็นมัคคุเทศก์นำขบวนเสด็จเดินทางไปยังอาศรมของพระเวสสันดรและพระนางมัทรี พระชาลีมีลักษณะที่ผิดแปลกไปจากปกติตรงที่ว่าทรงกลายเป็นผู้ใหญ่ซึ่งแท้ที่จริงแล้วทรงยังทรงพระเยาว์อยู่ มีการแต่งกายอย่างกษัตริย์ ชี้นำทรงสีด่างพร้อมทรงเครื่องภายใต้เศวตฉัตร มีข้าราชการบริพารติดตามอยู่ ๔ นาย นำหน้า ๒ นายแต่งการอย่างข้าราชการบริพาร ตัดผมทรงมหาดไทยถือกระบองและพานพระศรี ด้านหลังคนถือเศวตฉัตรมีการสวมหมวกทรงสามแฉก และมีคนถือคนโท แต่งกายแบบข้าราชการบริพาร ตัดผมทรงมหาดไทยตามหลัง ส่วนแถวหลังเป็นกลุ่มทหารอารักขาถือปืน ๔ นาย มีการแต่งกายอย่างข้าราชการบริพาร ใส่หมวกแบบฝรั่ง ขบวนอยู่บนพื้นที่ราบ โลงกว้าง มีการกระหุงสีเป็นพุ่มไม้เล็กน้อย ภาพนี้มีการวาดให้เห็นถึงทิวทัศน์ของท้องฟ้า เทคนิคสีที่ใช้คือสีฝุ่น สีที่ใช้ทั้งหมดมี ๖ สีคือ สีแดง เหลือง ดำ ฟ้ำ เขียวเข้ม น้ำตาลแดง เชิงภาพพระภูปรากฏลวดลายพรรณพฤษา ๔ ช่อง สีที่ใช้คือแดง เหลือง น้ำตาลเข้ม น้ำตาลแดง ฟ้ำ เขียวเข้ม ขนาดความกว้าง ๖๖ เซนติเมตร ยาว ๑๓๙ เซนติเมตร

แหล่งที่มาของข้อมูล : นายเกียรติก้อง ศิลปสนธยานนท์

ผู้เรียบเรียงข้อมูล : นางสาวเมธินี ศรีบุญเรือง

วันที่เรียบเรียงข้อมูล : ๓๐ กรกฎาคม ๒๕๖๓

จากตารางที่ ๖.๓ ผู้วิจัยได้การลงพื้นที่พิพิธภัณฑ์วัดปงสนุกเหนือ และจัดการรวบรวมทะเบียน ในรูปแบบของบัตรทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑ์ พระภู จำนวนทั้งสิ้น ๓๐ ชิ้น

ภาคผนวก ง
หนังสือการรับรองการนำไปใช้ประโยชน์





แบบ สท.๐๔.

หนังสือรับรองการใช้ประโยชน์จากผลงานวิจัยหรืองานสร้างสรรค์
มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

วันที่ ๑ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๔

เรื่อง การรับรองการใช้ประโยชน์ของผลงานวิจัย/งานสร้างสรรค์

เรียน ผู้อำนวยการสำนักงานวิจัยและพัฒนาเทคโนโลยี สาร

ข้าพเจ้า จระพันธ์ ชูสุตตะโณ

ตำแหน่ง อ.ก. วิทยาลัยเทคโนโลยี

ชื่อหน่วยงาน/องค์กร/ชุมชน

ที่อยู่ วัดป่าสักเหนือ ต.เมืองเหนือ อ.เมือง จ.กำแพงเพชร

โทรศัพท์ ๐๘๖ ๑๙๓ ๑๑๙๓

โทรสาร -

ขอรับรองว่าได้มีการนำผลงานวิจัย/งานสร้างสรรค์ ของมหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย เรื่อง

การสร้างสรรค์แอปพลิเคชันที่เชื่อมโยงข้อมูลในและนอกโลกออนไลน์

ซึ่งเป็นผลงานวิจัย/งานสร้างสรรค์ของ นายจระพันธ์ ชูสุตตะโณ และคณะ

โดยนำไปใช้ประโยชน์ ดังนี้

- ☐ การใช้ประโยชน์เชิงวิชาการ เช่น การบรรยาย การสอน การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน
- ☒ การใช้ประโยชน์ด้านความรู้ในพระพุทธศาสนา
- ☐ การใช้ประโยชน์ในเชิงพาณิชย์ เช่น งานวิจัยและ/หรืองานสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาสิ่งประดิษฐ์
- ☐ การใช้ประโยชน์เชิงนโยบายหรือระดับประเทศ
- ☒ การใช้ประโยชน์ตามวัตถุประสงค์/เป้าหมายของงานวิจัย/งานสร้างสรรค์

ช่วงเวลาที่น่าไปใช้ประโยชน์ ตั้งแต่

จนถึง

ซึ่งการนำ

ผลงานวิจัย/งานสร้างสรรค์ เรื่องนี้ไปใช้ประโยชน์นั้น ก่อให้เกิดผลดี ดังนี้

1. ได้มีการสร้างแอปพลิเคชัน (Application) ที่ผลิตขึ้นที่ Lpmuseum
2. ได้มีการนำแอปพลิเคชันที่ผลิตขึ้นไปใช้ประโยชน์ในและนอกโลกออนไลน์ โดยเชื่อมโยงข้อมูลในและนอกโลกออนไลน์ ที่ Lpmuseum
3. ได้มีการนำแอปพลิเคชันที่ผลิตขึ้นไปใช้ประโยชน์ในและนอกโลกออนไลน์
4. ได้มีการ QR Code ของแอปพลิเคชัน 90 วัน
5. ได้มีการนำผลงานวิจัย/งานสร้างสรรค์ที่ได้จากการวิจัย + EBook

ขอรับรองว่าข้อความข้างต้นเป็นจริงทุกประการ

ลงชื่อ พจนานันท์ ชูสุตตะโณ

(พจนานันท์ ชูสุตตะโณ)

ตำแหน่ง อ.ก. วิทยาลัยเทคโนโลยี

หมายเหตุ: ท่านสามารถประทับตราของหน่วยงานในเอกสารนี้ได้ (ถ้ามี)



แบบ สท.๐๑.

หนังสือรับรองการใช้ประโยชน์จากผลงานวิจัยหรืองานสร้างสรรค์
มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

วันที่ 11 กุมภาพันธ์ 2564

เรื่อง การรับรองการใช้ประโยชน์จากผลงานวิจัย/งานสร้างสรรค์

เรียน ผู้อำนวยการสถาบันวิจัยพุทธศาสตร์ มจร

ข้าพเจ้า อ.ดร.สุกัญญากร เลิศคุณ

ตำแหน่ง รักษาการผู้อำนวยการศูนย์วิจัย

ชื่อหน่วยงาน/องค์กร/ชุมชน

ที่อยู่ วัดป่าเลไลยก์วรวิหาร ต.โพธิ์ชัย อ.เมือง จ.สุรินทร์

โทรศัพท์ 08 0838 2067

โทรสาร -

ขอรับรองว่าได้มีการนำผลงานวิจัย/งานสร้างสรรค์ ของมหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย เรื่อง
การสร้างสรรค์แบบฝึกหัดการเทศน์ในพระบวรโอฬารบวร นาค

ซึ่งเป็นผลงานวิจัย/งานสร้างสรรค์ของ นาง ศิวา อภินันท์ ตรีสุข

ได้นำไปใช้ประโยชน์ ดังนี้

- ☐ การใช้ประโยชน์เชิงวิชาการ เช่น การบรรยาย การสอน การพัฒนาแบบแผนการเรียนการสอน
- ☒ การใช้ประโยชน์ด้านความรู้ในพระพุทธศาสนา
- ☐ การใช้ประโยชน์ในเชิงพาณิชย์ เช่น งานวิจัยและ/หรืองานสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาสิ่งประดิษฐ์
- ☐ การใช้ประโยชน์เชิงนโยบายหรือระดับประเทศ
- ☒ การใช้ประโยชน์ตามวัตถุประสงค์เป้าหมายของงานวิจัย/งานสร้างสรรค์

ช่วงเวลาที่ผ่านมาไปใช้ประโยชน์ ตั้งแต่ จนถึง ซึ่งการนำ

ผลงานวิจัย/งานสร้างสรรค์ เรื่องนี้ไปใช้ประโยชน์นั้น ก่อให้เกิดผลดี ดังนี้

๑. ได้มีการสร้างแอปพลิเคชัน (Application) ชื่อผลิตภัณฑ์ชุมชน Lomuseum
๒. ได้พัฒนาแบบฝึกหัดการเทศน์ในพระบวรโอฬารบวร นาค โดยร่วมเว็บไซต์
ผลิตภัณฑ์ชุมชนในพระบวรโอฬารบวร นาค www.lomuseum
๓. ได้จัดทำแบบฝึกหัดการเทศน์ในพระบวรโอฬารบวร นาค
๔. ได้จัดทำ QR Code ของพระบวรโอฬารบวร นาค
๕. ได้จัดทำสื่อการสอนแบบฝึกหัดการเทศน์ในพระบวรโอฬารบวร นาค

ขอรับรองว่าข้อความข้างต้นเป็นจริงทุกประการ

ลงชื่อ

ตำแหน่ง รักษาการผู้อำนวยการศูนย์วิจัย

หมายเหตุ: ท่านสามารถประทับตราของหน่วยงานในเอกสารนี้ได้ (ถ้ามี)





แบบ สท.๐๑

หนังสือรับรองการใช้ประโยชน์จากผลงานวิจัยหรืองานสร้างสรรค์
มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

วันที่ 1 กุมภาพันธ์ 2564

เรื่อง การรับรองการใช้ประโยชน์ของผลงานวิจัย/งานสร้างสรรค์

เรียน ผู้อำนวยการสถาบันวิจัยและพัฒนาฯ มจร.

ข้าพเจ้า นฤตโนโรจน์ นิลกิจ ตำแหน่ง เลขาธิการสถาบันคุณ

ชื่อหน่วยงาน/องค์กร/ชุมชน

ที่อยู่ วัดบ้านนอก อ.นาทม จ.หนองบัวลำภู

โทรศัพท์ 08 3065 4097

โทรสาร -

ขอรับรองว่าได้มีการนำผลงานวิจัย/งานสร้างสรรค์ ของมหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย เรื่อง
การสำรวจพื้นที่ดิน ป่าชุมชนในพื้นที่ป่าดงพญาเย็น

ซึ่งเป็นผลงานวิจัย/งานสร้างสรรค์ของ นาย นฤตโนโรจน์ นิลกิจ

ได้นำไปใช้ประโยชน์ ดังนี้

- ☐ การใช้ประโยชน์เชิงวิชาการ เช่น การบรรยาย การสอน การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน
- ☐ การใช้ประโยชน์ด้านความรู้ในพระพุทธศาสนา
- ☐ การใช้ประโยชน์ในเชิงพาณิชย์ เช่น งานวิจัยและ/หรืองานสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาสิ่งประดิษฐ์
- ☐ การใช้ประโยชน์เชิงนโยบายหรือระดับประเทศ
- ☐ การใช้ประโยชน์ตามวัตถุประสงค์/เป้าหมายของงานวิจัย/งานสร้างสรรค์

ช่วงเวลาที่น่าไปใช้ประโยชน์ ตั้งแต่ จนถึง ซึ่งการนำ

ผลงานวิจัย/งานสร้างสรรค์ เรื่องนี้ไปใช้ประโยชน์นั้น ก่อให้เกิดผลดี ดังนี้

1. ได้มีการนำผลงานวิจัย (Application) ที่เกิดจากงาน Lomaseum
2. ได้มีการนำผลงานวิจัยมาใช้ในพื้นที่ป่าชุมชนของวัดบ้านนอก อ.นาทม จ.หนองบัวลำภู
3. ได้มีการนำผลงานวิจัยมาใช้ในพื้นที่ป่าชุมชนของวัดบ้านนอก อ.นาทม จ.หนองบัวลำภู
4. ได้มีการนำ ๑๑ code ของงานวิจัยมาใช้ 10 ชิ้น
5. ได้มีการนำ ๑๑ code ของงานวิจัยมาใช้ 10 ชิ้น

ขอรับรองว่าข้อความข้างต้นเป็นจริงทุกประการ

ลงชื่อ

นาย นฤตโนโรจน์ นิลกิจ

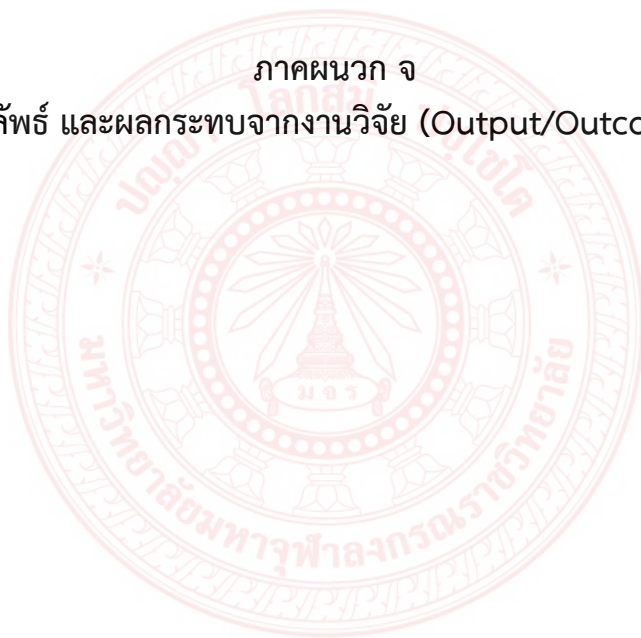
ตำแหน่ง

เลขาธิการสถาบันคุณ

หมายเหตุ: ท่านสามารถประทับตราของหน่วยงานในเอกสารนี้ได้ (ถ้ามี)



ภาคผนวก จ
ผลผลิต ผลลัพธ์ และผลกระทบจากงานวิจัย (Output/Outcome/Impact)



ภาคผนวก จ

ผลผลิต ผลลัพธ์ และผลกระทบจากงานวิจัย (Output/Outcome/Impact)

ผลผลิต (Output) จากงานวิจัย

ผลงานที่คาดว่าจะได้รับ	รายละเอียดของ ผลผลิต	จำนวนนับ						หน่วยนับ	ระดับ ความสำเร็จ
		ปี 2562	ปี 2563	ปี 2564	ปี 2565	ปี 2566	รวม		
1. ต้นแบบผลิตภัณฑ์ โดยระบุ ดังนี้									
1.1 ระดับอุตสาหกรรม								ต้นแบบ	Primary Result
1.2 ระดับกึ่งอุตสาหกรรม								ต้นแบบ	Primary Result
1.3 ระดับภาคสนาม								ต้นแบบ	Primary Result
1.4 ระดับห้องปฏิบัติการ								ต้นแบบ	Primary Result
2.ต้นแบบเทคโนโลยี โดยระบุ ดังนี้									
2.1 ระดับอุตสาหกรรม								ต้นแบบ	Primary Result
2.2 ระดับกึ่งอุตสาหกรรม								ต้นแบบ	Primary Result
2.3 ระดับภาคสนาม								ต้นแบบ	Primary Result
2.4 ระดับห้องปฏิบัติการ								ต้นแบบ	Primary Result
3. กระบวนการใหม่ โดยระบุ ดังนี้									
3.1 ระดับอุตสาหกรรม								กระบวนการ	Primary Result
3.2 ระดับกึ่งอุตสาหกรรม								กระบวนการ	Primary Result
3.3 ระดับภาคสนาม								กระบวนการ	Primary Result
3.4 ระดับห้องปฏิบัติการ								กระบวนการ	Primary Result
4.องค์ความรู้ (โปรดระบุ)									
4.1 งานวิจัยเรื่องการสร้างต้นแบบพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ ผู้วิจัยได้นำผลงานไปเผยแพร่ในรูปแบบของบทความวิจัยในเวทีระดับชาติหรือนานาชาติ	ตีพิมพ์ในวารสารที่อยู่ในฐาน TCI หรือนำเสนอในเวทีระดับนานาชาติ				1			เรื่อง	Primary Result
5. การใช้ประโยชน์เชิงพาณิชย์									
5.1 การถ่ายทอดเทคโนโลยี								ครั้ง	Primary Result
5.2 การฝึกอบรม				1				ครั้ง	Primary Result

ผลงานที่คาดว่าจะได้รับ	รายละเอียดของ ผลผลิต	จำนวนนับ						หน่วยนับ	ระดับ ความสำเร็จ
		ปี 2562	ปี 2563	ปี 2564	ปี 2565	ปี 2566	รวม		
5.3 การจัดสัมมนา								ครั้ง	Primary Result
6. การใช้ประโยชน์เชิงสาธารณะ									
6.1 การถ่ายทอด เทคโนโลยี	1. มีการสร้าง แอปพลิเคชันพิพิธภัณฑ์ ชุมชนในระบบ อิเล็กทรอนิกส์ ชื่อ Lpmuseum 2. ได้พัฒนาระบบและ เครือข่ายพิพิธภัณฑ์ ชุมชนในระบบ อิเล็กทรอนิกส์ www.lpmuseum.net 3. ได้จัดทำ QR CODE ของโบราณวัตถุทั้ง 90 ชิ้น 4. มีการจัดทำหนังสือ อิเล็กทรอนิกส์ชุดองค์ ความรู้ (E-book/x		1					ครั้ง	Primary Result
6.2 การฝึกอบรม								ครั้ง	Primary Result
6.3 การจัดสัมมนา								ครั้ง	Primary Result
7. การพัฒนากำลังคน									
7.1 นศ.ระดับปริญญาโท								คน	Primary Result
7.2 นศ.ระดับปริญญา เอก								คน	Primary Result
7.3 นักวิจัยหลังปริญญา เอก								คน	Primary Result
7.4 นักวิจัยจาก ภาคเอกชน ภาคบริการและ ภาคสังคม								คน	Primary Result
8. ทรัพย์สินทางปัญญา ได้แก่ สิทธิบัตร/ลิขสิทธิ์/เครื่องหมายการค้า/ความลับทางการค้า เป็นต้น (โปรดระบุ)									
8.1 ขอบจดลิขสิทธิ์								เรื่อง	Primary Result
9. บทความทางวิชาการ									

ผลงานที่คาดว่าจะได้รับ	รายละเอียดของ ผลผลิต	จำนวนนับ						หน่วยนับ	ระดับ ความสำเร็จ
		ปี 2562	ปี 2563	ปี 2564	ปี 2565	ปี 2566	รวม		
9.1 วารสารระดับชาติ	นำเสนอผลงานเป็น บทความตีพิมพ์ลง วารสารระดับชาติ			1				เรื่อง	Primary Result
9.2 วารสารระดับ นานาชาติ								เรื่อง	Primary Result
10. การประชุม/สัมมนาระดับชาติ									
10.1 นำเสนอแบบปาก เปล่า								ครั้ง	Primary Result
10.2 นำเสนอแบบ โปสเตอร์								ครั้ง	Primary Result
11. การประชุม/สัมมนาระดับนานาชาติ									
11.1 นำเสนอแบบปาก เปล่า								ครั้ง	Primary Result
11.2 นำเสนอแบบ โปสเตอร์								ครั้ง	Primary Result

ผลลัพธ์ (Outcome) ที่คาดว่าจะได้ตลอดระยะเวลาโครงการ

ชื่อผลลัพธ์	ประเภท	ปริมาณ	รายละเอียด
บทความวิจัยเรื่อง การสร้าง ต้นแบบพิพิธภัณฑ์ชุมชนใน ระบบอิเล็กทรอนิกส์	เชิงปริมาณ	1 เรื่อง	ตีพิมพ์หรือนำเสนอ ผลงานวิจัยในระดับชาติหรือนานาชาติ
แอปพลิเคชัน (Application)	เชิงปริมาณ	1 แอป	ได้มีการจัดสร้างแอปพลิเคชัน (Application) พิพิธภัณฑ์ ชุมชนชื่อว่าแอป Lpmuseum
เว็บไซต์	เชิงปริมาณ	1 เว็บไซต์	ได้พัฒนาระบบเครือข่าย พิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบ อิเล็กทรอนิกส์ โดยสร้าง เว็บไซต์พิพิธภัณฑ์ชุมชนใน ระบบอิเล็กทรอนิกส์ คือ www.lpmuseum.net

บันทึกภาพโบราณวัตถุ 360 องศา	เชิงปริมาณ	90 ภาพ	มีการบันทึกภาพถ่าย 360 องศา ของโบราณวัตถุ วัดละ 30 ชิ้น รวมทั้ง 3 วัด เป็น 90 ภาพ
บันทึกข้อมูลโบราณวัตถุ	เชิงปริมาณ	90 ชิ้น	มีการบันทึกข้อมูลของโบราณวัตถุ
จัดทำ QR CODE ให้กับโบราณวัตถุ	เชิงปริมาณ	90 ชิ้น	นำข้อมูลภาพถ่ายโบราณวัตถุ และข้อมูลที่บันทึก รายละเอียดเกี่ยวกับโบราณวัตถุมาจัดทำเป็น QR CODE ให้ความรู้
ได้หนังสือชุดองค์ความรู้จากการวิจัย และ Ebook	เชิงปริมาณ	1 เล่ม	มีการจัดทำชุดองค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัยเรื่อง การสร้างต้นแบบพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ขึ้น จำนวน 1 เล่ม

ผลกระทบ (Impact) ที่คาดว่าจะได้รับ

ชื่อผลงาน	ลักษณะผลงาน	กลุ่มเป้าหมาย / ผู้ใช้ประโยชน์	ผลกระทบที่คาดว่าจะได้รับ
ผลงานวิชาการ	เป็นบทความวิจัย	หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง หน่วยงานที่ผู้วิจัยสังกัดอยู่	หน่วยงานที่เกี่ยวข้องสามารถนำผลงานการวิจัยไปใช้ประโยชน์ในเชิงนโยบายและหน่วยงานที่ผู้วิจัยสังกัดสามารถนำผลงานไปสู่การบูรณาการในการเรียนการสอนและประกันคุณภาพการศึกษา
แอปพลิเคชัน (Application)	ได้มีการจัดสร้างแอปพลิเคชัน (Application)	หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ทั้งภาครัฐและภาคเอกชน หน่วยงานที่ผู้วิจัยสังกัดอยู่	ก่อให้เกิดต้นแบบในการสร้างแอปพลิเคชัน พิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์

	พิพิธภัณฑ์ชุมชนชื่อว่า แอฟ Lpmuseum	เครือข่ายพิพิธภัณฑ์ ชุมชน และผู้ที่สนใจ ศึกษา	
เว็บไซต์	ได้พัฒนาระบบ เครือข่ายพิพิธภัณฑ์ ชุมชนในระบบ อิเล็กทรอนิกส์ โดย สร้างเว็บไซต์พิพิธภัณฑ์ ชุมชนในระบบ อิเล็กทรอนิกส์ คือ www.lpmuseum.net	หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ทั้งภาครัฐและ ภาคเอกชน หน่วยงานที่ผู้วิจัย สังกัดอยู่ เครือข่ายพิพิธภัณฑ์ ชุมชน และผู้ที่สนใจ ศึกษา	ในอนาคตคาดว่าจะมีการ พัฒนาเว็บไซต์พิพิธภัณฑ์ ชุมชนในระบบ อิเล็กทรอนิกส์ให้มี พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นครบทุก แห่งในจังหวัดลำปาง และม ีการใส่ข้อมูลของ โบราณวัตถุทุกชิ้นใน พิพิธภัณฑ์ลงบนเว็บไซต์
บันทึกภาพ โบราณวัตถุ 360 องศา	มีการบันทึกภาพถ่าย 360 องศา ของ โบราณวัตถุ วัดละ 30 ชิ้น รวมทั้ง 3 วัด เป็น 90 ภาพ	หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ทั้งภาครัฐและ ภาคเอกชน หน่วยงานที่ผู้วิจัย สังกัดอยู่ เครือข่ายพิพิธภัณฑ์ ชุมชน และผู้ที่สนใจ ศึกษา	ผู้ที่ดูแลพิพิธภัณฑ์ชุมชน จากวัดทั้ง ๓ วัด จาก ๓ อำเภอในจังหวัดลำปาง ได้ เรียนรู้วิธีการบันทึกภาพ โบราณวัตถุ ๓๖๐ องศา และสามารถบันทึกภาพ โบราณวัตถุ ๓๖๐ ได้ครบ ทุกชิ้นในอนาคต
บันทึกข้อมูล โบราณวัตถุ	มีการบันทึกข้อมูลของ โบราณวัตถุ	หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ทั้งภาครัฐและ ภาคเอกชน หน่วยงานที่ผู้วิจัย สังกัดอยู่ เครือข่ายพิพิธภัณฑ์ ชุมชน และผู้ที่สนใจ ศึกษา	จากการลงพื้นที่ภาคสนาม เพื่อบันทึกข้อมูล โบราณวัตถุจำนวน ๙๐ ชิ้น วัดละ ๓๐ ชิ้น ในอนาคต คาดว่าพิพิธภัณฑ์ชุมชนแต่ ละแห่ง จะสามารถเรียนรู้ วิธีการบันทึกข้อมูลของ โบราณวัตถุ และสามารถทำ การบันทึกข้อมูลของโบราณ ของพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นใน จังหวัดลำปางได้ครบทุกชิ้น

ได้หนังสือชุดองค์ความรู้จากการวิจัย และ E-book	มีการจัดทำชุดองค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัยเรื่อง การสร้างต้นแบบพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ชั้นจำนวน 1 เล่ม	หน่วยงานที่เกี่ยวข้องทั้งภาครัฐและภาคเอกชน หน่วยงานที่ผู้วิจัยสังกัดอยู่ เครือข่ายพิพิธภัณฑ์ชุมชน และผู้ที่สนใจศึกษา	ผู้ที่สนใจศึกษาและผู้ที่เกี่ยวข้อง สามารถศึกษาหาความรู้ในประเด็นหัวข้อเรื่อง การสร้างต้นแบบพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ จากหนังสือชุดองค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัย ในลักษณะของหนังสือ และ E-book ได้
--	---	--	--



ประวัติผู้วิจัย

๑. ประวัติหัวหน้าโครงการวิจัย

ชื่อ-สกุล (ภาษาไทย) : นางสาวณณีย์ ศรีสุข
ชื่อ-สกุล (ภาษาอังกฤษ) : Miss Narunee Srisuk
วัน เดือน ปีเกิด : -
หมายเลขบัตรประจำตัวประชาชน : -
สถานที่เกิด : โรงพยาบาลแม่และเด็ก อำเภอมือง จังหวัดเชียงใหม่
ภูมิลำเนา : บ้านเลขที่ ๒๐/๑ หมู่ ๒ ตำบลท่าศาลา
อำเภอมือง จังหวัดเชียงใหม่ ๕๐๐๐๐
หน่วยงาน : เลขที่ ๖๖๒ หมู่ ๒ ตำบลศาลา อำเภอกะเคา
จังหวัดลำปาง ๕๒๑๓๐
มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย
วิทยาลัยสงฆ์ นครลำปาง
หมายเลขโทรศัพท์ : ๐๙๕-๔๔๙๓๕๕๐
E-mail : narunee2533@gmail.com
Facebook : Narunee Srisuk
ID Line : Gem4442

ประวัติการศึกษา

- ปี ๒๕๔๕ จบการศึกษาระดับประถมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนจิตรวิทยา จังหวัดเชียงใหม่
- ปี ๒๕๔๘ จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนจิตรวิทยา จังหวัดเชียงใหม่
- ปี ๒๕๔๙ สอบได้ธรรมศึกษาชั้นเอก สำนักเรียนศูนย์ศึกษาพระพุทธศาสนาวันอาทิตย์ วัดสวนดอก จังหวัดเชียงใหม่
- ปี ๒๕๕๑ จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนยุพราชวิทยาลัย จังหวัดเชียงใหม่
- ปี ๒๕๕๕ จบการศึกษาระดับปริญญาตรี วิทยาศาสตร์บัณฑิต คณะสังคมศาสตร์ ภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่
- ปี ๒๕๕๖ สอบได้ตามหลักสูตรของอธิธรรมมหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย
ชั้นจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย สำนักเรียนวัดไร่เปิง (ตโปทาราม) จังหวัดเชียงใหม่
- ปี ๒๕๕๖ จบหลักสูตรนักศึกษาคูสมานี รุ่นที่ ๓๓ อธิการ พลังแห่งฤทธิ์สถาบันพลังจิตตานุภาพ
สาขา ๒๔ บ้านศรีศุกรี จังหวัดเชียงใหม่

- ปี ๒๕๕๗ สอบได้ตามหลักสูตรของอธิธรรมมหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย
ชั้น มัธยมศึกษาอาชีวศึกษา สำนักเรียนวัดไร่เปิง (ตโปทาราม) จังหวัดเชียงใหม่
- ปี ๒๕๕๘ ศึกษาบาลีศึกษา ประโยค ๑ - ๒ สำนักเรียนวัดสวนดอก (พระอาราหลวง) จังหวัดเชียงใหม่
- ปี ๒๕๕๙ จบการศึกษาระดับปริญญาโท พุทธศาสนมหาบัณฑิต คณะพุทธศาสตร์ สาขาวิชา
พระพุทธศาสนา มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตเชียงใหม่
- ปี ๒๕๕๙ - ปัจจุบัน กำลังศึกษาระดับปริญญาเอก พุทธศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชา
พระพุทธศาสนา มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตเชียงใหม่
- ปี ๒๕๖๓ กำลังศึกษาระดับปริญญาตรี (ใบที่สอง) คณะนิสิตศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรม
มาธิราช

ประวัติการทำงาน

ปี พ.ศ. ๒๕๕๒ - ๒๕๕๔

- รับจ้างครูสอนพิเศษนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ ในรายวิชา คณิตศาสตร์
วิทยาศาสตร์ และสังคมศาสตร์ ณ บ้านศรีสุข-บุญอนอม ตำบลท่าศาลา อำเภอเมือง จังหวัด
เชียงใหม่

ปี พ.ศ. ๒๕๕๕

- นิสิตฝึกปฏิบัติงานด้านสังคมสงเคราะห์ ณ ศูนย์พัฒนาการจัดสวัสดิการสังคมผู้สูงอายุ บ้าน
ธรรมปกรณ์เชียงใหม่ กรมพัฒนาสังคมและสวัสดิการ กระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคง
ของมนุษย์ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่

ปี พ.ศ. ๒๕๕๙ - ๒๕๖๐

- พิธีกรรายการธรรมะ รายการ “ปัญหาธรรม ปัญหาใจ” วัดไร่เปิง (ตโปทาราม) สำนักปฏิบัติ
ธรรมแห่งที่ ๒ ของจังหวัดเชียงใหม่ ทางช่อง YouTube

ปี พ.ศ. ๒๕๖๐ - ๒๕๖๓

- ตำแหน่ง อาจารย์ประจำหลักสูตรสาขาวิชาการสอนพระพุทธศาสนาและจิตวิทยาการแนะแนว
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาลัยสงฆ์นครลำปาง
- ตำแหน่ง เลขานุการ ประจำหลักสูตรสาขาวิชาการสอนพระพุทธศาสนาและจิตวิทยาการแนะ
แนว คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาลัยสงฆ์นครลำปาง

ปี พ.ศ. ๒๕๖๓ - ปัจจุบัน

- ตำแหน่ง อาจารย์ประจำหลักสูตรสาขาวิชาพระพุทธศาสนา คณะพุทธศาสตร์ มหาวิทยาลัย
มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาลัยสงฆ์นครลำปาง

- ตำแหน่ง เลขานุการ ประจำหลักสูตรสาขาวิชาพระพุทธศาสนา คณะพุทธศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาลัยสงฆ์นครลำปาง
- ตำแหน่ง หัวหน้างานกิจการนิสิต สังกัดมหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาลัยสงฆ์นครลำปาง
- ตำแหน่ง เลขานุการ คณะทำงานพัฒนากลไกประสานงานหลักประกันสุขภาพวิถีพุทธระดับพื้นที่ ประจำวิทยาลัยสงฆ์นครลำปาง
- ตำแหน่ง เลขานุการ คณะอนุกรรมการศูนย์ประสานงานหลักประกันสุขภาพประชาชน มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาลัยสงฆ์นครลำปาง

ประสบการณ์สอน ตั้งแต่ปี พ.ศ. ๒๕๖๐ – ปัจจุบัน

๑. รายวิชา ๒๐๐ ๑๐๓ ปรัชญาและจริยธรรมทางการศึกษา (ครุศาสตร์)
๒. รายวิชา ๒๐๙ ๒๐๑ ความเป็นพลเมืองวิถีพุทธ (ครุศาสตร์)
๓. รายวิชา ๒๐๙ ๔๑๕ ศึกษาอิสระทางการสอนพระพุทธศาสนา (ครุศาสตร์)
๔. รายวิชา ๒๐๙ ๔๑๒ การพัฒนาสื่อการสอนพระพุทธศาสนา (ครุศาสตร์)
๕. รายวิชา ๒๐๙ ๔๑๒ สัมมนาการสอนพระพุทธศาสนา (ครุศาสตร์)
๖. รายวิชา ๒๐๙ ๔๐๘ ปรัชญาและจริยธรรมทางการศึกษา (ครุศาสตร์)
๗. รายวิชา ๒๐๐ ๓๐๙ การวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ (ครุศาสตร์)
๘. รายวิชา ๑๐๑ ๔๓๐ พระพุทธศาสนากับสิทธิมนุษยชน (พุทธศาสตร์)
๙. รายวิชา ๔๐๑ ๓๒๖ สิทธิมนุษยชนตามแนวพระพุทธศาสนา (รัฐศาสตร์)
๑๐. รายวิชา ๑๐๑ ๔๓๑ พระพุทธศาสนากับการพัฒนาที่ยั่งยืน (พุทธศาสตร์)
๑๑. รายวิชา ๑๐๑ ๓๒๒ พระพุทธศาสนากับภูมิปัญญาไทย (พุทธศาสตร์)
๑๒. รายวิชา ๑๐๑ ๓๐๑ พระพุทธศาสนากับวิทยาศาสตร์ (พุทธศาสตร์)
๑๓. รายวิชา ๑๐๑ ๓๑๑ พระพุทธศาสนามหายาน (พุทธศาสตร์)
๑๔. รายวิชา ๐๐๐ ๑๕๐ พระอภิธรรมปิฎก (พุทธศาสตร์)

วิทยานิพนธ์ ระดับปริญญาโท พุทธศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพระพุทธศาสนา

พ.ศ. ๒๕๕๙ (ภาษาไทย) ศึกษาวิเคราะห์การบริหารจัดการเชิงพุทธของบริษัทนิมซีเส็งลิสง
จำกัด (มหาชน)

(ภาษาอังกฤษ) An Analytical study of the Buddhist Management of
Nimseseng Leasing Public Limited Company

ดุษฎีนิพนธ์ ระดับปริญญาเอก พุทธศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาพระพุทธศาสนา

พ.ศ. ๒๕๖๓ (ภาษาไทย) พุทธจริยธรรมเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืนของเครือข่ายพระสงฆ์
นักพัฒนาภาคเหนือ

(ภาษาอังกฤษ) BUDDHIST ETHICS FOR SUSTAINABLE DEVELOPMENT
OF THE NORTHERN DEVELOPMENT MONK NETWORK

สารานิพนธ์ ระดับปริญญาเอก พุทธศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาพระพุทธศาสนา

พ.ศ. ๒๕๖๓ (ภาษาไทย) สิทธิมนุษยชนในมุมมองทางพระพุทธศาสนา

(ภาษาอังกฤษ) HUMAN RIGHTS ON BUDDHIST PERSPECTIVE

บทความวิชาการ ระดับปริญญาเอก พุทธศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาพระพุทธศาสนา

พ.ศ. ๒๕๖๓ (ภาษาไทย) สิทธิมนุษยชนในมุมมองทางพระพุทธศาสนา

(ภาษาอังกฤษ) HUMAN RIGHTS ON BUDDHIST PERSPECTIVE

บทวิจารณ์หนังสือ ระดับปริญญาเอก พุทธศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาพระพุทธศาสนา

พ.ศ. ๒๕๖๓ (ภาษาไทย) ค้นถ่องส่องสิทธิมนุษยชนและความสมานฉันท์

(ภาษาอังกฤษ) THE MIRROR OF HUMAN RIGHTS AND RECONCILIATION

ผลงานการวิจัย

พ.ศ. ๒๕๖๑

(ภาษาไทย)

โครงการพัฒนาศูนย์การเรียนรู้เชิงนิเวศวิทยาวัฒนธรรม

(ภาษาอังกฤษ)

THE DEVELOPMENT PROJECT OF CULTURAL ECOLOGY
LEARNING CEBTER

ตำแหน่ง

ผู้ร่วมวิจัย

หัวหน้าโครงการ	พระครูธีรสุตพจน์, ดร. (พระมหาสง่า ไชยวงศ์, ดร.)
ดำเนินการวิจัย	ภายใต้โครงการเสริมสร้างสุขภาวะและการเรียนรู้ตามแนว พระพุทธศาสนา (สรพ.)
สนับสนุนโดย	สำนักงานสนับสนุนสุขภาวะองค์กร สำนักงานกองทุนสนับสนุน การสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ภายใต้การบริหารโครงการ โดยสถาบันพุทธศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ปีงบประมาณ ๒๕๖๑

พ.ศ. ๒๕๖๓

(ภาษาไทย)	การจัดการพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ ของจังหวัดลำปาง
(ภาษาอังกฤษ)	THE MANAGEMENT OF COMMUNITY MUSEUM IN ELECTRONIC SYSTEM OF LAM[ANG PROVINCE
ตำแหน่ง	ผู้ช่วยนักวิจัย
หัวหน้าโครงการ	พระครูสิริธรรมบัณฑิต, ผศ.
ได้รับทุนอุดหนุนจากมหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย	
(ภาษาไทย)	การพัฒนาพิพิธภัณฑ์ชุมชนด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ ในจังหวัดลำปาง
(ภาษาอังกฤษ)	THE COMMUNITY MUSEUM DEVELOPMENT WITH ELETRONICS SYSTEM IN LAMPANG PROVINCE
ภายใต้แผนงาน	
(ภาษาไทย)	การจัดการพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ ของจังหวัดลำปาง
(ภาษาอังกฤษ)	THE MANAGEMENT OF COMMUNITY MUSEUM IN ELECTRONIC SYSTEM OF LAM[ANG PROVINCE
ตำแหน่ง	ผู้ช่วยนักวิจัย
หัวหน้าโครงการ	พระครูสิริธรรมบัณฑิต, ผศ.
ได้รับทุนอุดหนุนจากมหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย	

(ภาษาไทย)	การสร้างต้นแบบพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์
(ภาษาอังกฤษ)	THE PROTOTYPE OF A COMMUNITY MUSEUM IN AN ELECTRONIC SYSTEM
ภายใต้แผนงาน	
(ภาษาไทย)	การจัดการพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์ ของจังหวัดลำปาง
(ภาษาอังกฤษ)	THE MANAGEMENT OF COMMUNITY MUSEUM IN ELECTRONIC SYSTEM OF LAMPAANG PROVINCE
ตำแหน่ง	หัวหน้าโครงการวิจัย
ได้รับทุนอุดหนุนจากมหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย	

การเผยแพร่ผลงานในรูปแบบวารสารวิชาการระดับชาติ

๑. บทความวิชาการ เรื่อง “จิตสำนึกในหน้าที่ของความเป็นครู โดย ภควัต ศรียารัตน์, จีระวัฒน์ แก้วลังกา และณณีย์ ศรีสุข วารสารวิทยาลัยสงฆ์นครลำปาง ปีที่ ๗ ฉบับที่ ๒ (กรกฎาคม – ธันวาคม ๒๕๖๑)
๒. บทความวิชาการ เรื่อง “หลักสิทธิมนุษยชนที่ปรากฏในหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาเถรวาท” โดย ณณณีย์ ศรีสุข, จิตสุภา แกมทับทิม และสุธินี ขำรักษ์ วารสารวิทยาลัยสงฆ์นครลำปาง ปีที่ ๙ ฉบับที่ ๑ (มกราคม – เมษายน ๒๕๖๓)
๓. บทความวิชาการ เรื่อง “กระบวนการธำรงอัตลักษณ์ทางพระพุทธศาสนาของชาวไทใหญ่ในจังหวัดเชียงใหม่” โดย ณณณีย์ ศรีสุข วารสารวิทยาลัยสงฆ์นครลำปาง ปีที่ ๙ ฉบับที่ ๓ (กันยายน – ธันวาคม ๒๕๖๓)
๔. บทความวิจัย เรื่อง “การพัฒนาพิพิธภัณฑ์ชุมชนด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ในจังหวัดลำปาง” โดย พระครูสิริธรรมบัณฑิต, ผศ., ดร.อนุกุลศิริพันธ์, ผศ.ดร.บุษกร วัฒนบุตร และนางสาวณณีย์ ศรีสุข วารสารบัณฑิตศึกษาปริทรรศน์
๕. บทความวิจัย เรื่อง “การสร้างต้นแบบพิพิธภัณฑ์ชุมชนในระบบอิเล็กทรอนิกส์” โดย นางสาวณณีย์ ศรีสุข, พระอธิการสุชาติ จนทสโร, ดร. และ ผศ.บุรินทร์ รุจจนพันธุ์ วารสารพุทธศาสตร์ศึกษา

เกียรติบัตร/โล่รางวัล

๑. เกียรติบัตร นักเรียนที่มีผลการเรียนดีเด่น ประจำปี ๒๕๕๘ ให้ไว้ ณ วันที่ ๑๙ มีนาคม พ.ศ. ๒๕๕๙ โรงเรียนจิตรราวิทยา
๒. เกียรติบัตร นักเรียนกิจกรรมดีเด่น ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ ปีการศึกษา ๒๕๕๑ ให้ไว้ ณ วันที่ ๒๖ กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๕๒ โรงเรียนยุพราชวิทยาลัย
๓. โล่ประกาศเกียรติคุณ เพื่อแสดงว่า นางสาวณณณีย์ ศรีสุข พุทธศาสนธรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพระพุทธศาสนา ได้รับรางวัลวิทยานิพนธ์ดีเด่น ประจำปีการศึกษา ๒๕๕๘ ให้ไว้ ณ วันที่ ๑ พฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๕๙ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตเชียงใหม่

การอบรม

๑. ผ่านการอบรมโครงการเรียนรู้และสังเกตการณ์กระบวนการยุติธรรมในมุมมองสิทธิมนุษยชน (Court Watch) ประจำปี พ.ศ. ๒๕๕๓ ระหว่างวันที่ ๒๕-๒๖ พฤศจิกายน พ.ศ. ๒๕๕๔ ณ มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง จังหวัดเชียงราย โดยสถาบันสิทธิมนุษยชนแห่งเอเชีย (AIHR) และภาคีเครือข่ายคณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ มหาวิทยาลัยทักษิณ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี และมหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง
๒. ผ่านการอบรมโครงการ “นักข่าวพลเมืองมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ รุ่นที่ ๑” จัดโดย Thai PBS ร่วมกับมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ระหว่างวันที่ ๒๔ - ๒๕ สิงหาคม พ.ศ. ๒๕๕๕ ให้ไว้ ณ วันที่ ๒๕ สิงหาคม พ.ศ. ๒๕๕๕
๓. ผ่านการอบรมหลักสูตรครูสมาธิ รุ่นที่ ๓๓ รุ่น (เตตติงสโม) อิทธิพล (พลังแห่งฤทธิ์) จากสถาบันพลังจิตตานุภาพ สาขา ๒๔ บ้านศรีศุภรี ตำบลแม่เหียะ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ และสอบผ่านการปฏิบัติภาคนามเดินธุดงค์ ณ ดอยอินทนนท์ จังหวัดเชียงใหม่ เป็นเวลา ๔ คืน ๓ วัน ระหว่างวันที่ ๑๓ - ๑๖ มีนาคม พ.ศ. ๒๕๕๗
๔. ผ่านการอบรมโครงการ “การเขียนบทความวิชาการให้มีคุณภาพ” ณ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตเชียงใหม่ ณ วันที่ ๒๓ เมษายน พ.ศ. ๒๕๖๑
๕. ผ่านการอบรมโครงการ “อบรมเทคนิคและแนวทางการให้คำปรึกษาติดตามความก้าวหน้าวิทยานิพนธ์/ดุษฎีนิพนธ์ ระดับบัณฑิตศึกษา” ณ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตเชียงใหม่ ณ วันที่ ๒๘ กันยายน พ.ศ. ๒๕๕๙
๖. ผ่านการอบรมเชิงปฏิบัติการพิธีกรรมความรู้ ณ อาคารธรรมราชานุวัตร วัดศรีโคมคำ อำเภอเมืองพะเยา จังหวัดพะเยา โดยสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดพะเยา ให้ไว้ ณ วันที่ ๒๗ ธันวาคม พ.ศ. ๒๕๕๙

๗. ผ่านการอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อการเสริมสร้างศักยภาพและเครือข่ายการศึกษาและพัฒนาที่ยั่งยืน ซึ่งได้รับการสนับสนุนจาก สสส. และ วช. รับผิดชอบโครงการโดย สถาบันวิจัยพุทธศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย และสาขาวิชาพัฒนาสังคม คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ระหว่างวันที่ ๑๔ – ๑๕ พฤศจิกายน พ.ศ. ๒๕๖๐
๘. ผ่านการอบรม “โครงการพัฒนาศักยภาพบุคลากรด้านการวิจัย ประจำปี พ.ศ. ๒๕๖๑” ระหว่างวันที่ ๕ – ๗ กรกฎาคม พ.ศ. ๒๕๖๑ ณ ปรายฟ้า การ์เด้นฮิลล์ รีสอร์ท อำเภอบางบาล จังหวัดเพชรบูรณ์ ให้ไว้ ณ วันที่ ๗ กรกฎาคม พ.ศ. ๒๕๖๓
๙. ผ่านการอบรม “โครงการพัฒนาศักยภาพบุคลากรด้านการวิจัย ประจำปี พ.ศ. ๒๕๖๑” ระหว่างวันที่ ๑๓ – ๑๔ กรกฎาคม พ.ศ. ๒๕๖๑ ณ สถาบันวิจัยพุทธศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย อำเภอบางบาล จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ให้ไว้ ณ วันที่ ๑๔ กรกฎาคม พ.ศ. ๒๕๖๑
๑๐. ผ่านการฝึกอบรม โครงการฝึกอบรม “สร้างนักวิจัยรุ่นใหม่” (ลูกไก่) มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย รุ่นที่ ๘ ระหว่างวันที่ ๑๖ – ๒๐ กรกฎาคม พ.ศ. ๒๕๖๑ ให้ไว้ ณ วันที่ ๒๐ กรกฎาคม พ.ศ. ๒๕๖๑
๑๑. ผ่านการอบรมโครงการเพิ่มศูนย์ประสานงานหลักประกันสุขภาพประชาชนและรับฟังความคิดเห็นในกลุ่มพระสงฆ์ ระหว่างวันที่ ๓๐ พฤศจิกายน – วันที่ ๒ ธันวาคม พ.ศ. ๒๕๖๓ ณ วิทยาลัยสงฆ์น่าน เฉลิมพระเกียรติฯ อำเภอกู่เพียง จังหวัดน่าน ให้ไว้ ณ วันที่ ๒ ธันวาคม พ.ศ. ๒๕๖๓
๑๒. ผ่านการอบรมแบบออนไลน์ตามเกณฑ์วัดผลในหลักสูตร “การพัฒนารายวิชาการเรียนการสอน การสอบออนไลน์” กองวิชาการร่วมกับส่วนเทคโนโลยีสารสนเทศ อบรมแบบออนไลน์ (Workshop by Video Conference) ระหว่างวันที่ ๒ – ๓ กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๖๔

ประวัติการเป็นวิทยากรในการบริการวิชาการแก่สังคม

๑. เป็นวิทยากรบรรยายในหัวข้อ “การปฏิบัติตนต่อพระสงฆ์” ให้กับผู้สูงอายุ ณ ศูนย์ผู้สูงอายุ เทศบาลเขลางค์ อำเภอมือง จังหวัดลำปาง วันที่ ๒๖ มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๖๒
๒. บรรยายให้ความรู้ในรายวิชา “ศาสนาทั่วไป” ให้กับผู้สูงอายุ ณ ศูนย์ผู้สูงอายุ เทศบาลเขลางค์ อำเภอมือง จังหวัดลำปาง วันที่ ๑๕ และ ๒๒ มกราคม พ.ศ. ๒๕๖๓

๓. มอบความรู้ในรายวิชา “ศาสนพิธี” ให้กับผู้สูงอายุ ชั้นปีที่ ๒ หลักสูตรผู้ชำนาญการชีวิต ณ ห้องประชุมเขลางค์นคร ชั้น ๓ สำนักงานเทศบาลเมืองเขลางค์นคร อำเภอเมือง จังหวัดลำปาง วันที่ ๓๐ กรกฎาคม พ.ศ. ๒๕๖๓ และวันที่ ๕ สิงหาคม พ.ศ. ๒๕๖๓
๔. เป็นวิทยากรอบรมให้ความรู้แก่ชาวบ้าน ในโครงการธนาคารขยะกับการสร้างชุมชน ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๓ ในวันศุกร์ ที่ ๒๕ กันยายน พ.ศ. ๒๕๖๓ ณ วัดบ้านต๋อ ชุมชนบ้านต๋อแก้ว ตำบลน้ำโจ้ อำเภอแม่ทะ จังหวัดลำปาง

ความรู้และความสามารถ

๑. เป็นวิทยากรบรรยายอบรมให้ความรู้เกี่ยวกับพระพุทธศาสนาและสิทธิมนุษยชน
๒. มีความสามารถในการใช้คอมพิวเตอร์ได้ดี สามารถพิมพ์สัมผัสได้อย่างรวดเร็ว และจัดระบบฐานข้อมูลได้เป็นอย่างดี
๓. มีความสามารถในการฟังและสรุปประเด็นองค์ความรู้ต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี
๔. มีความสามารถในการทำวิจัยเชิงคุณภาพและวิจัยเชิงปฏิบัติการ
๕. มีความสามารถในการพูด และเป็นพิธีกร
๖. มีความสามารถในการถ่ายภาพและแต่งภาพ
๗. มีความสามารถในการแต่งหน้า เป็นช่างแต่งหน้าจิตอาสาในกิจกรรมสำคัญต่าง ๆ

๒. ประวัติผู้ร่วมวิจัย

ชื่อ-สกุล (ภาษาไทย)

(ภาษาอังกฤษ)

พระอธิการสุชาติ จันทสโร สายโรจน์

Phra Adhikarn Suchat Chanthasaro Sairot

เลขบัตรประจำตัวประชาชน -

ตำแหน่งปัจจุบัน ประธานหลักสูตรพุทธศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพระพุทธศาสนา มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาลัยสงฆ์นครลำปาง

หน่วยงานและที่อยู่ติดต่อได้สะดวก

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาลัยสงฆ์นครลำปาง อำเภอเกาะคา จังหวัดลำปาง รหัสไปรษณีย์ ๕๒๑๓๐

ประวัติการศึกษา

- พุทธศาสตรดุษฎีบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตเชียงใหม่ พ.ศ. ๒๕๕๘

- ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาพัฒนาสังคม มหาวิทยาลัยนเรศวร พ.ศ. ๒๕๕๐
- ครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาบริหารการศึกษา และกิจการคณะสงฆ์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตแพร่ พ.ศ. ๒๕๔๙

๓. ประวัติผู้ร่วมวิจัย

ชื่อ (ภาษาไทย) ผศ.บุรินทร์ รุจจนพันธุ์
(ภาษาอังกฤษ) Assistant Professor Burin Rujjanapan

ตำแหน่งปัจจุบัน - อาจารย์ประจำหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต
- คณะบริหารธุรกิจและรัฐประศาสนศาสตร์

หน่วยงานและสถานที่ติดต่อได้สะดวก

มหาวิทยาลัยนเรศวร ๔๔๔ ถ.วิชิตรังสรรค์ ต.พระบาท อ.เมือง จ.ลำปาง ๕๒๐๐๐
โทร. ๐๕๔๒๖๕๑๗๐ ต่อ ๑๔๐ หรือ ๐๘๑-๙๙๒๗๒๒๓
E-mail : burin_ruj@nation.ac.th

ประวัติการศึกษา

คุณวุฒิตะดับอุดมศึกษา	สาขาวิชา	สำเร็จการศึกษาจาก	
		สถาบัน	ปี พ.ศ.
วท.ม.	การจัดการวิศวกรรมคอมพิวเตอร์	ม.อัสสัมชัญ	๒๕๓๘
บธ.บ.	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ	ว.โยนก	๒๕๓๕

สาขาวิชาการที่มีความชำนาญพิเศษ (แตกต่างจากวุฒิการศึกษา)

- การพัฒนาเว็บไซต์
- การประกันคุณภาพ

ประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย ทั้งภายในและภายนอกมหาวิทยาลัย

- หัวหน้าโครงการวิจัย เรื่อง การพัฒนาเว็บไซต์ของวัดมิ่งเมืองมูล (๒๕๖๑)

งานวิจัยที่ทำสำเร็จแล้ว

- เกศริน อินเพลา และบุรินทร์ รุจจนพันธุ์. (๒๕๖๒) “การศึกษาคุณภาพซอฟต์แวร์ของโปรแกรมอ่านฐานข้อมูลแบบพอร์ทเทเบิล (The Study of Software Quality for Database Reading in Portable Mode)”. วารสารวิจัยมหาวิทยาลัยเวสเทิร์น มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ปีที่ ๕ ฉบับที่ ๒ ประจำเดือน พฤษภาคม - สิงหาคม ๒๕๖๒, กรุงเทพมหานคร.

- เกศริน อินเพลา, ศศิวิมล แร่งสิงห์, บุรินทร์ รุจจนพันธุ์, ลัดดาวรรณ เรือนทศนีย์, และดวงเดือน พิมพ์ตระกูล. (๒๕๖๑). “การศึกษาคุณภาพซอฟต์แวร์ของโปรแกรมอ่านฐานข้อมูลแบบพอร์ทเทเบิล เพื่อการเรียนรู้การใช้คำสั่งซีควอลบนระบบฐานข้อมูลนอร์ธวิน”. การประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ครั้งที่ ๑๓ เรื่อง “วิถีนวัตกรรมไทยด้วยการพัฒนางานวิจัย,” วันที่ ๑-๒ ธันวาคม ๒๕๖๑ ณ อาคารคณะทันตแพทยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเวสเทิร์น วัชรพล จังหวัดปทุมธานี, หน้า ๒๔ - ๓๑.

- บุรินทร์ รุจจนพันธุ์ และปริญญญา ธรรมเมือง. (๒๕๕๘). “รูปแบบการจัดการองค์กรโดยใช้สารสนเทศผ่านการจัดการความรู้”. วารสารวิทยาลัยสงฆ์ นครลำปาง, ปีที่ ๔ ฉบับที่ ๒, กรกฎาคม-ธันวาคม ๒๕๕๘.

- พงษ์อินทร์ รักอริยะธรรม และบุรินทร์ รุจจนพันธุ์. (๒๕๕๘). “การประยุกต์ใช้ระบบสารสนเทศภูมิศาสตร์เพื่อการบูรณาการเครือข่ายภาครัฐ จังหวัดลำปาง”. สมาคมสำรวจข้อมูลระยะไกลและสารสนเทศภูมิศาสตร์แห่งประเทศไทย (สสสท.), ปีที่ ๑๗ ฉบับที่ ๑, ๒๕๕๘. หน้า ๒๑-๒๗

- บุรินทร์ รุจจนพันธุ์. (๒๕๕๘). “การพัฒนาระบบเอกสารอิเล็กทรอนิกส์สนับสนุนงานประกันคุณภาพการศึกษาโดยใช้ตัวแบบทูลนา”. การประชุมทางวิชาการระดับชาติความรู้และดิจิทัล (Proceeding), ครั้งที่ ๑๒, ธันวาคม ๒๕๕๘.

- บุรินทร์ รุจจนพันธุ์. (๒๕๕๘). “การพัฒนาระบบตรวจเยี่ยมการประกันคุณภาพการศึกษาระดับหลักสูตร และคณะวิชาโดยตัวแบบวงจรชีวิตแบบก้นหอย”. การประชุมทางวิชาการระดับชาติด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ ปี ๒๐๑๖ (Proceeding), ครั้งที่ ๑๒, กรกฎาคม ๒๕๕๘.