



## อยู่บ้าน เปิดพิพิธภัณฑ์ใน one click

ปณิตา สระวาสี

นักวิชาการ ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน)

ช่วงภาวะวิกฤตโควิด-19 เครือข่ายองค์การพิพิธภัณฑ์สถานของยุโรป (Network of European Museum Organizations) ได้ทำแบบสำรวจออนไลน์พิพิธภัณฑ์กว่า 650 แห่งทั่วโลก เบื้องต้นพบว่าท่ามกลางสถานการณ์ดังกล่าว ร้อยละ 60 ของผู้ตอบแบบสอบถามบอกว่ากำลังพัฒนาเกมดิจิทัล ที่เหลือร้อยละ 40 บอกว่าใช้ช่องทางออนไลน์สื่อสารมากขึ้น บางแห่งใช้การสื่อสารออนไลน์เพิ่มมากขึ้นกว่าเดิม 5 เท่าตัว! (Cascone, 2020) โควิด-19 ยังมีผลให้พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติในกรุงปักกิ่ง พิพิธภัณฑ์ประวัติศาสตร์ธรรมชาติชิง และพิพิธภัณฑ์สำคัญในจีนอีกหลายแห่ง เร่งออกนโยบายเพิ่มการเผยแพร่คอลเล็กชันออนไลน์ของตนเองให้มากขึ้นอย่างไม่เคยเป็นมาก่อน (ICOM, 2020)

การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้กับพิพิธภัณฑ์มีมาอย่างต่อเนื่อง แต่โควิด-19 เป็นตัวเร่งที่ทำให้เห็นปฏิบัติการของเทคโนโลยีดิจิทัลชัดเจนขึ้น เมื่อผู้คนจำเป็นต้อง “จำศีล” อยู่บ้าน และการให้บริการทางกายภาพของพิพิธภัณฑ์ไม่สามารถทำได้ ดูเหมือนจะเป็นโอกาสสำหรับพิพิธภัณฑ์ที่จะก้าวออกมาจากกำแพงตัวเอง ขณะเดียวกันก็ท้าทายรูปแบบการทำงานใหม่ๆ ที่พิพิธภัณฑ์ต้องโฟกัสไปที่โลกออนไลน์ พิพิธภัณฑ์จะปรับตัวและไปต่ออย่างไรในเมื่อนุษย์สัมพันธ์กับหน้าจอดิจิทัลมากขึ้นเรื่อยๆ โลกออฟไลน์และออนไลน์ของพิพิธภัณฑ์จะเดินไปด้วยกันหรือตัดขาดจากกัน

### พิพิธภัณฑ์ในวันที่โลกออนไลน์มาเคาะประตู

ข้อถกเถียงต่างๆ เกี่ยวกับผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อพิพิธภัณฑ์มีมาอย่างต่อเนื่อง โดยมักเป็นการมองแบบความคิดคู่ตรงข้ามที่แยกโลกเสมือนจริง (virtual) กับวัตถุที่จับต้องได้ (material) ออกจากกัน ฝ่ายที่ไม่เห็นด้วยมองว่าเทคโนโลยีเข้ามาคุกคามและลดทอนคุณค่าความเป็นพิพิธภัณฑ์ พิพิธภัณฑ์สูญเสียออร่า(aura) ในความเป็นสถาบันที่ทรงภูมิ สุนทรีย์ประสบการณ์ทางสุนทรียภาพที่ทำให้เห็นความแตกต่างระหว่างของจริงและของเลียนแบบ เป็นมรดกกรรมของวัตถุ และถูกทอนความรู้ (knowledge) ไปเป็นเพียงข้อมูลข่าวสาร (information) ในทางกลับกันผู้มองอีกด้านกลับเห็นว่า นอกจากเทคโนโลยีจะช่วยเพิ่มศักยภาพของพิพิธภัณฑ์แล้ว ยังเปิดพื้นที่ให้การสนทนาแลกเปลี่ยนระหว่างพิพิธภัณฑ์กับผู้ชม และระหว่างผู้ชมกับผู้ชมด้วยกันเอง เปิดให้เห็นมุมมองหรือความหมายที่แตกต่างหลากหลาย สร้างบรรยากาศแห่งเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น และส่งเสริมความเป็นประชาธิปไตย (Witcomb, 2007)

แม้ว่าจะมีข้อวิตกกังวลกันมากกว่าหากพิพิธภัณฑ์ใช้เทคโนโลยีและอินเทอร์เน็ตเพื่อให้ผู้ชมดูคอลเล็กชันชิ้นเอกในพิพิธภัณฑ์ได้จากที่บ้าน เวลาใดก็ได้ ผู้ชมสามารถส่องรายละเอียดภาพวาดโมนาลิซ่าได้ในระยะใกล้ เสียยิ่งกว่าการจ่ายค่าตั๋วเข้าดูในพิพิธภัณฑ์ลูฟวร์ ที่ประเทศฝรั่งเศส หรือสามารถพินิจในรายละเอียดฝีมือ

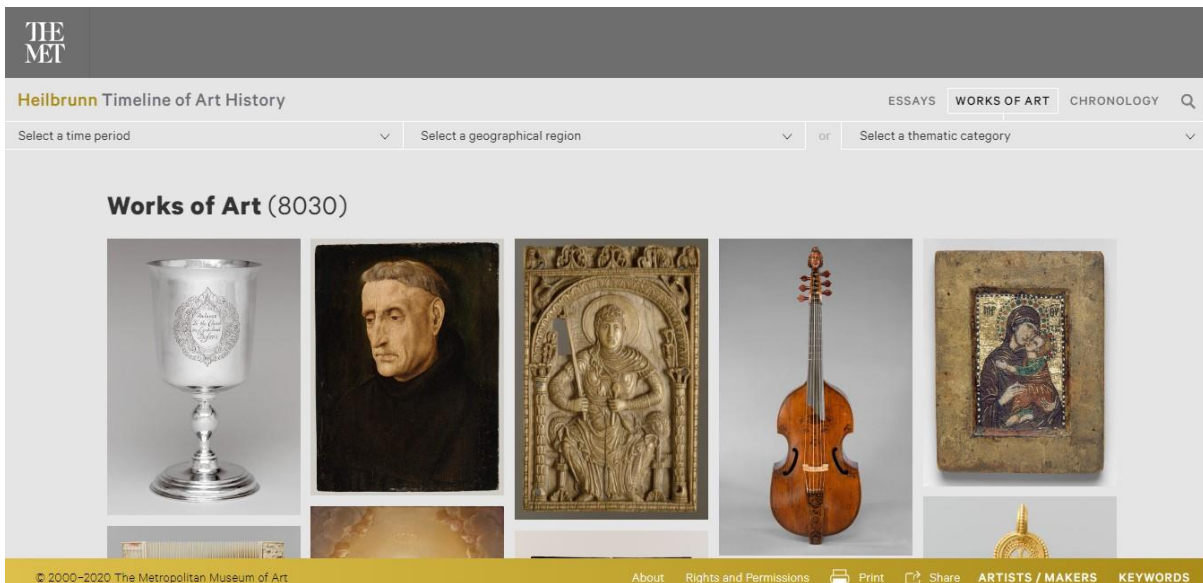
แกะสลักหยกฝักกาดขาว สมัยราชวงศ์ชิงของช่างฝีมือระดับพระกาฬ ในพิพิธภัณฑสถานพระราชวังกู้กง ได้หวน ได้ จากที่บ้าน จะทำให้ผู้ชมเข้าพิพิธภัณฑสถานน้อยลง แต่ผลการศึกษาของหน่วยงานคลังสมองเศรษฐกิจ (Economic Intelligence Unit) ที่ศึกษาบทบาทของเทคโนโลยีกับการเรียนรู้เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมในประเทศ แอชเชอร์และเอเชียแปซิฟิก กลับพบว่ายังมีผู้คนตื่นตาตื่นใจกับเนื้อหาทางวัฒนธรรมในโลกดิจิทัลมากเท่าไร ยิ่ง ส่งผลให้ผู้ชมต้องการเดินทางไปสัมผัสกับผลงานจริงในสถานที่จริง แสดงให้เห็นว่าผู้ชมเรียนรู้ออนไลน์แล้วเกิดความสนใจใคร่รู้ จนอยากเดินทางไปยังสถานที่จริง (เคเซเนีย ดักซ์ฟิลด์-การ์ยาภินา, 2561)

เมื่อทศวรรษที่แล้ว คงไม่มีใครคาดคิดว่าเทคโนโลยีดิจิทัลจะพัฒนาและขยายไปสู่สังคมที่กว้างขวาง มากขนาดนี้ สหภาพโทรคมนาคมระหว่างประเทศ (International Telecommunication Union: ITU) รายงานเมื่อปี ค.ศ. 2019 ว่า ร้อยละ 97 ของประชากรทั่วโลกปัจจุบันใช้โทรศัพท์มือถือ และร้อยละ 93 เข้าถึง เครือข่ายสัญญาณ 3G (หรือสูงกว่า) ประชากรโลก 4.1 พันล้านคน คิดเป็นร้อยละ 53.6 ของประชากรโลก ขณะนี้ใช้อินเทอร์เน็ต (International Telecommunication Union, 2019)

หากเทียบกับสถาบันอย่างหอจดหมายเหตุและห้องสมุดแล้ว พิพิธภัณฑสถานเริ่มนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ เข้าที่ สุด อุปสรรคมาจากทั้งความซับซ้อนของคอลเล็กชัน โครงสร้างพื้นฐานเทคโนโลยีที่อยู่ในระดับต่ำ และ วัฒนธรรมองค์กรที่ไม่ได้สร้างการเปิดให้เข้าถึงข้อมูล (open access) มากไปกว่าการทำนิทรรศการ แต่ ท้ายที่สุดพิพิธภัณฑสถานก็ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล และประสบความสำเร็จในการหลายข้อจำกัดที่เคยมีมา (Clough, 2013)

### ขยายคุณค่าที่ผู้ชมคู่ควร: เปิดคอลเล็กชัน ส่งเสริมการศึกษา สร้างการสนทนา และการมีส่วนร่วม

สถาบันสมิธโซเนียน องค์กรชั้นนำด้านพิพิธภัณฑสถานเป็นสถาบันกลุ่มแรกๆ ที่มองด้านบวกของ เทคโนโลยีดิจิทัลและใช้ประโยชน์เพื่อขยายคุณค่างานพิพิธภัณฑสถาน ในบทความ “Best of Both Worlds: Museums, Libraries, and Archives in a Digital Age” โดย G.Wayne Clough อดีตเลขาธิการสถาบัน สมิธโซเนียน สหรัฐอเมริกา อธิบายพัฒนาการและประโยชน์ต่อสังคมวงกว้างของการออนไลน์ และการเปิดให้ ผู้ชมเข้าถึงข้อมูลของพิพิธภัณฑสถาน เขาชี้ให้เห็นว่าความก้าวหน้าที่กล่าว เกิดขึ้นในกลุ่มพิพิธภัณฑสถานศิลปะก่อน พิพิธภัณฑสถานประเภทอื่นๆ ยกตัวอย่างในสหรัฐอเมริกา การพัฒนาเว็บไซต์ ‘Heilbrunn Timeline of Art History’ ของพิพิธภัณฑสถานศิลปะเมโทรโพลิแทน (Metropolitan Museum of Art) ในเมื่อปี ค.ศ. 2000 ถือเป็นดิจิทัลโมเดลแรกๆ สำหรับคอลเล็กชันศิลปะออนไลน์ และทุกวันนี้ก็กลายเป็นคลังข้อมูลเชิงวิชาการ ที่ ส่งเสริมการเรียนรู้ตามอัธยาศัยในรูปแบบดิจิทัลที่ได้รับการยอมรับและมีผู้เข้าชมหลายล้านคน



เว็บไซต์คอลเล็กชันดิจิทัล Heilbrunn Timeline of Art History

ในช่วงเกือบสิบปีที่ผ่านมาหอศิลป์แห่งชาติวอชิงตันดีซี (National Gallery of Art) พิพิธภัณฑ์ศิลปะแห่งนครลอสแอนเจลีส (Los Angeles County Museum of Art) และพิพิธภัณฑ์เก็ตตี (Getty Museum) เป็นกลุ่มพิพิธภัณฑ์แรกๆ ที่เริ่มทำคอลเล็กชันออนไลน์และเปิดให้ผู้ใช้ดาวน์โหลดภาพได้ฟรีโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย ต่างกับพิพิธภัณฑ์หลายแห่งที่ยังมีข้อห้ามการใช้อยู่ เช่น ห้ามใช้เพื่อการค้า (Clough, 2013)

ขณะที่สถาบันสมิธโซเนียนที่เป็นทั้งศูนย์วิจัยและพิพิธภัณฑ์ด้านวิทยาศาสตร์ ศิลปะ และวัฒนธรรม เป็นหน่วยงานแรกๆ ที่เริ่มดิจิทัลคอลเล็กชันของตัวเองในปลายทศวรรษ 1960 ล่าสุดกุมภาพันธ์ ค.ศ. 2020 สมิธโซเนียนเปิดตัว ‘Smithsonian Open Access’ ที่รวมข้อมูลคอลเล็กชันออนไลน์จากองค์กรในเครือได้แก่ พิพิธภัณฑ์ 19 แห่ง ศูนย์วิจัย 9 แห่ง ห้องสมุด หอจดหมายเหตุ และสวนสัตว์ ทั้งหมดกว่า 2.8 ล้านระเบียน เปิดให้ดาวน์โหลดฟรี (ICOM, 2020)

ประโยชน์สูงสุดอย่างหนึ่งของเทคโนโลยีดิจิทัลคือ การสร้างโอกาสในการสนับสนุนการศึกษาระดับขั้นพื้นฐาน(ป.1 – ม.6) ซึ่งทำได้ในสหรัฐฯ อย่างไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน พิพิธภัณฑ์สามารถเชื่อมโยงระหว่างการเรียนรู้อย่างเป็นทางการและไม่เป็นทางการด้วยการวางแผนบทเรียน การออนไลน์ การเชื่อมต่อแบบเรียลไทม์กับผู้เชี่ยวชาญ และไม่ใช่ว่าแค่เด็กนักเรียนเท่านั้น เทคโนโลยีดิจิทัลยังเปิดโอกาสสำหรับผู้ใหญ่ กลุ่มอาชีพ หรือคนทั่วไป เรียนรู้ผ่าน“หลักสูตรและการสัมมนาออนไลน์” อีกด้วย

ราวกลางทศวรรษที่ 2010 พิพิธภัณฑ์ศิลปะสมัยใหม่ MoMA และพิพิธภัณฑ์ประวัติศาสตร์ธรรมชาติวิทยาอเมริกัน (American Museum of Natural History) เป็นพิพิธภัณฑ์กลุ่มแรกๆ ที่นำเสนอหลักสูตรออนไลน์ในรูปแบบ MOOCs ( Massive Open Online Courses) ปัจจุบันหลักสูตรออนไลน์ของ MoMA ใน Coursera สอนและแลกเปลี่ยนความรู้เกี่ยวกับศิลปะที่หลากหลาย บางหลักสูตรได้รับความสนใจมาก มีคนสมัครเรียนแล้วกว่า 3 แสนคน (Coursera, 2020)

ส่วนในยุโรป Rijksmuseum เมืองอัมสเตอร์ดัม ประเทศเนเธอร์แลนด์ เริ่มงานดิจิทัลคอลเล็กชันของตัวเองในปี ค.ศ. 2006 และเปิดตัวอีก 6 ปีต่อมา ปัจจุบันมีคอลเล็กชันดิจิทัลภาพความละเอียดสูงกว่า 700,000 ภาพ เปิดให้ดาวน์โหลดฟรีทางเว็บไซต์ และตั้งเป้าหมายว่าในอนาคตจะดิจิทัลคอลเล็กชันทั้งหมดที่เป็นงานศิลปะกว่า 1 ล้านชิ้น ที่มีอายุย้อนไปถึงกว่า 800 ปี (Rijksmuseum, 2020)

ในสหราชอาณาจักร กลุ่มพิพิธภัณฑสถาน (Tate) ทั้งสี่แห่ง เริ่มผลักดันงานดิจิทัลในปี ค.ศ. 1998 โดยได้รับทุนสนับสนุนจากกองทุนสลากกินแบ่ง (Heritage Lottery Fund) หลังจากใช้เวลาหลายปีในการวางแผนและวิจัย อีก 14 ปีต่อมา Tate ก็ทำคอลเล็กชันงานศิลปะออนไลน์ของตัวเองใหม่ โดยเปิดให้เข้าถึงทั้งหมดกว่า 69,000 ผลงาน

พิพิธภัณฑสถานวิคตอเรียและอัลเบิร์ต (V&A) เริ่มดิจิทัลอย่างจริงจังเมื่อสิบกว่าปีที่แล้ว ปัจจุบันเปิดให้เข้าถึงออนไลน์ มีวัตถุกว่า 1.2 ล้านชิ้น และภาพถ่ายอีกกว่า 8 แสนภาพ แต่ยังมีเงื่อนไขและข้อจำกัดบางอย่างในการนำไปใช้ต่อ

ส่วนบริติชมิวเซียม ที่มีทั้งคอลเล็กชันที่เกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิทยาศาสตร์ ในยุคแรกเริ่มมีความพยายามดิจิทัลด้วยวิธีการรายการวัตถุ (cataloging) ในทศวรรษที่ 1970 มีคอลเล็กชันราว 8 ล้านชิ้น ถึงตอนนี้มีบริการออนไลน์ถึงกว่าครึ่งหนึ่งของวัตถุทั้งหมด และในปี ค.ศ. 2020 นี้จะเปิดตัวคอลเล็กชันออนไลน์ใหม่ ที่มีวัตถุมากกว่าเดิมและมีวิธีการค้นคืนในแบบใหม่ และยังคงระดับงานดิจิทัล โดยผลักดันการจัดตั้งแผนกดิจิทัลและการสื่อสารขึ้นมาโดยเฉพาะ (Clough, 2013)

ทั้งนี้ขีดความสามารถของเทคโนโลยีดิจิทัลที่เข้ามาช่วยเพิ่มคุณค่าและสนับสนุนการทำงานของพิพิธภัณฑสถาน คงไม่ได้แค่เพียงดิจิทัลเอกสาร ภาพถ่าย คอลเล็กชัน แล้วออนไลน์เปิดให้สาธารณชนวงกว้างเข้าถึงเท่านั้น แต่ยังมีผลสำคัญคือการสร้างแนวทางใหม่ ที่เปิดให้ผู้ชมเข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการสร้างความรู้ กลายเป็นผู้มีส่วนร่วมอย่างเต็มตัวทั้งในการเรียนรู้แบบทางการและไม่เป็นทางการ

**Europeana** เป็นโครงการหนึ่งที่ก้าวหน้า แสดงให้เห็นชัดเจนถึงขีดความสามารถของเทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างความร่วมมือข้ามสถาบัน โดยสร้างเป็นเว็บท่า (portal) ที่แลกเปลี่ยนคอลเล็กชันดิจิทัลจากทั้งพิพิธภัณฑสถาน หอสมุด และหอจดหมายเหตุ กว่าพันแห่งทั่วยุโรปเข้าไว้ด้วยกัน และขยายการทำงานมากกว่าการทำคอลเล็กชันออนไลน์ โดยเปิดให้พิพิธภัณฑสถานสมาชิก สร้างนวัตกรรมนิทรรศการดิจิทัลที่สาธารณชนเข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการจัดแสดงผ่านเครื่องมือ crowdsourcing

ในมุมมองเหมือนเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นพระเอก ที่ช่วยเปิดทางให้พิพิธภัณฑสถานทำในสิ่งที่ไม่เคยทำมาก่อน ทำให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงคอลเล็กชันที่ตรงกับความต้องการและตรงเป้าหมายการแสวงหาความรู้ มากกว่าเป็นความรู้ที่พิพิธภัณฑสถานเคย “จัดเตรียม” ไว้ให้ หากมองอีกมุมในแง่คนทำงานพิพิธภัณฑสถาน เทคโนโลยีทำให้เกิดการเปลี่ยนผ่านที่สำคัญ นั่นคือภัณฑารักษ์ต้องเปลี่ยนบทบาทจาก “ผู้ให้ความรู้” ไปสู่ “ผู้อำนวยความสะดวกหรือผู้ช่วยค้นคว้า” นั่นคือพิพิธภัณฑสถานให้ความสำคัญกับการแสวงหาความรู้ในเรื่องเฉพาะของผู้ชม พัฒนาฐานข้อมูลที่เข้าถึงจากที่ไหนก็ได้ รองรับการส่งต่อความรู้ และเปิดให้ผู้เข้าชมไปช่วยเพิ่มเติมหรือแก้ไขได้

อาจกล่าวได้ว่าขีดความสามารถของเทคโนโลยีดิจิทัลนำมาซึ่งความเปลี่ยนแปลงงานดั้งเดิมหลักของพิพิธภัณฑ์อย่างน้อยสองส่วนคือ งานอนุรักษ์และจัดการวัตถุ (conservation) และงานจัดแสดงเพื่อสื่อสารความรู้ (exhibition) และสร้างบทบาทใหม่ที่ทำหน้าที่ส่งเสริมการศึกษาและการเรียนรู้ทั้งที่เป็นทางการและไม่ทางการให้โดดเด่นขึ้นเรื่อยๆ

อย่างไรก็ดี อีกด้านหนึ่งมีการตั้งคำถามกับแนวคิดข้อมูลแบบเปิด (Open Data) ซึ่งเป็นเรื่องเชิงเทคนิคของงานพิพิธภัณฑ์ บทความเรื่อง Open Content Production in Museums. A Discourse and Critical Analysis of the Museum in the Digital Age ของ Hidalgo Urbaneja, Mar. a Isabel ศึกษาพิพิธภัณฑ์สองแห่ง คือ Smithsonian Cooper-Hewitt Collection และ Rijksmuseum โดยตั้งคำถามต่อกลไก Open Data ของพิพิธภัณฑ์ว่าเป็นเพียงบริการสาธารณะ เพียงเพื่อรักษาสถานะพิพิธภัณฑ์ ให้เป็นไปตามพลวัตการเผยแพร่ความรู้ยุคดิจิทัลเท่านั้นหรือไม่? เพราะแม้ในแง่ของการเข้าถึงเนื้อหาแบบเปิด ผู้ใช้มีบทบาทสำคัญในการรับและนำเนื้อหาของพิพิธภัณฑ์มาใช้ได้ด้วยระบบ API แต่เอาเข้าจริงพิพิธภัณฑ์ก็ยังคงควบคุมการใช้งานของผู้ใช้ และเป็นสถาบันที่ยังดำรงอำนาจในการตัดสินใจว่าอะไรที่สมควรจดจำหรือควรเผยแพร่ (Urbaneja, 2014)

### บทบาทเทคโนโลยีดิจิทัลในบริบทพิพิธภัณฑ์ไทย

หันมาดูพิพิธภัณฑ์ไทยจะเห็นว่ามีการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้มากขึ้นในห้วงทศวรรษที่ผ่านมา โดยรับแนวคิดและรูปแบบมาจากตะวันตก อาทิ การนิยมทำพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงในกลุ่มพิพิธภัณฑ์ขนาดใหญ่หรือพิพิธภัณฑ์สถาบัน ที่มีทรัพยากรบุคคลและทุนที่พร้อม อาทิ พิพิธภัณฑ์พระปกเกล้า พิพิธภัณฑ์สิรินธร องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ (อพวช.) มิวเซียมสยาม พิพิธภัณฑ์สื่อสาธารณะ รวมถึงพิพิธภัณฑ์ในสังกัดกรมศิลปากรที่มีการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการงานพิพิธภัณฑ์ เพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงนิทรรศการและการจัดแสดงได้จากที่ต่างๆ โดยในปี ค.ศ. 2015 กรมศิลปากรเริ่มทำโครงการพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงและนำเสนอข้อมูลคอลเล็กชันบางส่วนของพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ 42 แห่งทางเว็บไซต์ (กรมศิลปากร, 2015)

อย่างไรก็ดี การสร้างความร่วมมือกับองค์กรที่เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีดิจิทัล เป็นการหาทางออกของพิพิธภัณฑ์ โครงการ Google Arts and Culture ของสถาบันวัฒนธรรมกุเกิล ที่ริเริ่มเมื่อปี ค.ศ. 2011 เป็นช่องทางสร้างความร่วมมือกับพิพิธภัณฑ์ทั่วโลก เพื่อนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและส่งเสริมรูปแบบการเรียนรู้ใหม่ๆ มีพิพิธภัณฑ์ไทยอย่างน้อย 10 แห่งเข้าร่วมเพื่อนำเสนอนิทรรศการออนไลน์ อาทิ พิพิธภัณฑ์ผ้าในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์พระบรมราชินีนาถ พิพิธภัณฑ์ธงชาติไทย พิพิธภัณฑ์ศิลปะไทยร่วมสมัย (MOCA)

สำหรับคอลเล็กชันดิจิทัล พบว่า พิพิธภัณฑ์หลายแห่งมีเว็บไซต์แสดงวัตถุบางส่วนในพิพิธภัณฑ์ มีการให้ข้อมูลวัตถุรายชิ้น แต่ยังไม่เปิดให้ดาวน์โหลดภาพคอลเล็กชันในระดับความละเอียดของภาพสูงๆ อาทิ

พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ กรมศิลปากร พิพิธภัณฑ์ธนาคารแห่งประเทศไทย พิพิธภัณฑ์ผ้าในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ หอจดหมายเหตุและพิพิธภัณฑ์รามายณะ

ความร่วมมือระหว่างพิพิธภัณฑ์ธรรมศาสตร์เฉลิมพระเกียรติ กับสำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ(สวทช.) เป็นตัวอย่างของการริเริ่มที่น่าสนใจในการพัฒนาระบบบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ รวมถึงระบบค้นคืนและแสดงรายการวัตถุพิพิธภัณฑ์ (online public access) ที่ให้ความสำคัญกับการใช้มาตรฐานโครงสร้างข้อมูลสากล ที่ปรับจาก Categories for the Description of Works of Art (CDWA) กับระบบการลงรายการ (digital cataloging) ซึ่งรองรับการเชื่อมต่อและแลกเปลี่ยนข้อมูลกับสถาบันอื่นได้ในอนาคต (บุญเลิศ อรุณพิบูลย์, 2019) ปัจจุบันอยู่ในระหว่างการพัฒนา

ความร่วมมือระหว่างสถาบันที่เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีของไทยกับพิพิธภัณฑ์ สามารถย้อนไปราวปี ค.ศ. 2008 ภายใต้โครงการดิจิทัลไทย (Digitize Thailand) โดยศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (National Electronics and Computer Technology Center : NECTEC หรือเนคเทค) ที่มุ่งพัฒนาระบบคลังข้อมูลดิจิทัลแห่งชาติ เพื่อให้ข้อมูลต่างๆ จากหลากหลายแหล่งที่มา สามารถเชื่อมโยงและเข้าถึงได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว

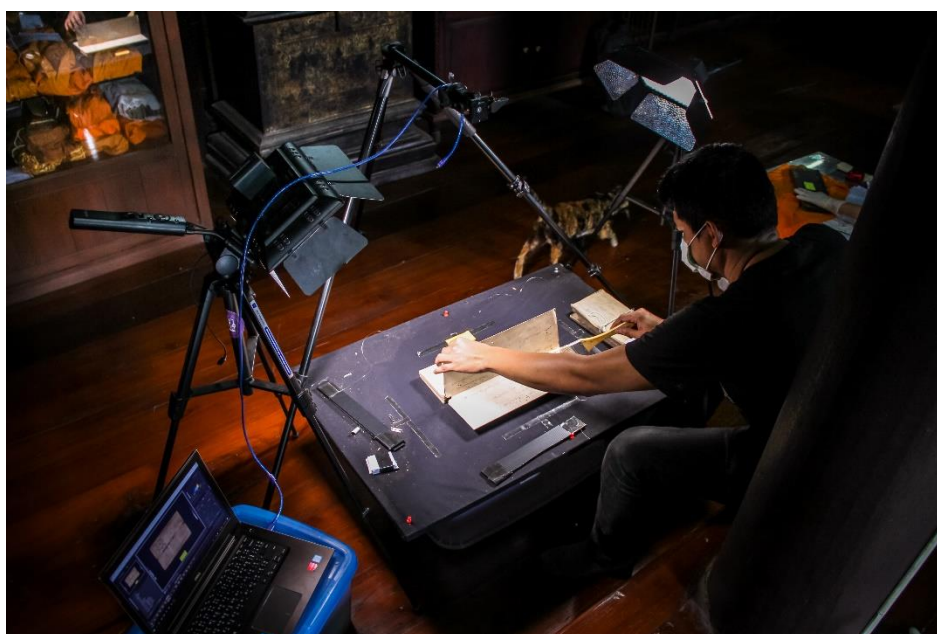
เนคเทคร่วมมือกับพิพิธภัณฑ์สภาภาษาชาติไทย ทดลองทำพิพิธภัณฑ์เสมือนจริง นำเสนอเป็นข้อมูลที่จัดแสดงในพิพิธภัณฑ์สภาภาษาชาติไทย(ชั่วคราว) แบบ walk-through และวัตถุสามมิติเสมือนจริง ซึ่งน่าจะเป็นการทำพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงครั้งแรกของไทย (ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ, 2551) ต่อมาเนคเทคยังมีโครงการอย่างต่อเนื่องในการส่งเสริมการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้กับพิพิธภัณฑ์อาทิ **นวนุรักษ์** (NAVANURAK) แพลตฟอร์มที่เปิดให้พิพิธภัณฑ์เข้ามานำเสนอพิพิธภัณฑ์และคอลเล็กชันของตนเอง ด้วยตนเอง (NECTEC, 2563)

โครงการวิจัยและพัฒนาพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นของศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร(ศมส.) ที่ริเริ่มมาตั้งแต่ปี ค.ศ. 2003 เป็นอีกหนึ่งความพยายามและจุดเริ่มขยายให้คนในวงกว้างสามารถเข้าถึงเนื้อหาหมวดวัฒนธรรมที่แตกต่างหลากหลายจากพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น โดยการทำฐานข้อมูลออนไลน์พิพิธภัณฑ์ในประเทศไทย ที่เมื่อเกือบสี่ปีที่แล้วที่เทคโนโลยีดิจิทัลยังไม่แพร่หลายและการเข้าถึงข้อมูลความรู้ยังอยู่ในวงจำกัด จากการเก็บรวบรวมข้อมูล วิจัย และทำงานร่วมมือใกล้ชิดกับเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นมาอย่างต่อเนื่อง ซึ่งในเวลาต่อมาโครงการดังกล่าวเป็นรากฐานที่แข็งแกร่ง ในการสนับสนุนการริเริ่มโครงการ **‘คลังข้อมูลชุมชน’** ในปี ค.ศ. 2019 ของศมส. เพื่อเสริมพลังความสามารถในการบริหารจัดการข้อมูลดิจิทัลให้กับชุมชนรวมถึงพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น

แม้ทุกวันนี้เทคโนโลยีจะก้าวหน้า แต่ก็มีช่องว่างระหว่างคนที่สามารถเข้าถึงเทคโนโลยีดิจิทัลและใช้ประโยชน์ในการแสวงหาความรู้ กับคนที่เข้าไม่ถึงสิ่งเหล่านี้(digital divide) จนถึงตอนนี้การเข้าไม่ถึงระบบบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ดิจิทัลของพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นยังเป็นช่องว่างที่สำคัญ ทั้งที่คอลเล็กชันและข้อมูลที่เก็บ

สะสมในพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นเป็นมรดกวัฒนธรรมที่ทรงคุณค่าของประเทศ ควรค่าแก่การอนุรักษ์ให้ยั่งยืนเท่าที่จะเป็นไปได้

โครงการคลังข้อมูลชุมชน เป็นการทำงานร่วมกับชุมชนและพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น ด้วยแนวคิดที่ต้องการให้ชุมชนเจ้าของวัฒนธรรมเป็นผู้จัดเก็บและจัดการข้อมูลมรดกวัฒนธรรมและสร้างฐานข้อมูลด้วยตนเอง องค์กรเป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวกและสอนความรู้ชุดนั้น เพื่อให้ชุมชนและพิพิธภัณฑ์มีความสามารถสูงขึ้นไปในการใช้เทคโนโลยี สนับสนุนการนำข้อมูลไปใช้ประโยชน์ต่อในเชิงส่งเสริมเศรษฐกิจของพิพิธภัณฑ์หรือชุมชน และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะให้เป็นเวทีที่สร้างความภาคภูมิใจในมรดกวัฒนธรรมของตนเอง ปัจจุบันมีชุมชนกว่า 24 แห่งเข้าร่วม โดยในนั้นมีพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นอย่างน้อย 4 แห่ง ได้แก่ พิพิธภัณฑ์สถานชุมชนบ้านโป่งมะนาว จ.ลพบุรี พิพิธภัณฑ์เมืองขุนควรว จ.พะเยา หอศาสตราแสนเมืองฮ่อม จ.แพร่ พิพิธภัณฑ์ศาลเจ้าจ๊วยตุ่ย จ.ภูเก็ต



การดิจิทัลเอกสารโบราณโดยศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธรร่วมมือกับพิพิธภัณฑ์วัดคงคาราม จ.ราชบุรี เพื่อเผยแพร่ในฐานข้อมูลออนไลน์

มีข้อสังเกตบางประการเกี่ยวกับบทบาทของเทคโนโลยีดิจิทัลในงานพิพิธภัณฑ์ไทย นอกเหนือจากการทำนิทรรศการออนไลน์และพิพิธภัณฑ์เสมือนจริง ยังไม่ค่อยเห็นความเคลื่อนไหวการนำไปใช้กับงานสนับสนุนการศึกษาและเรียนรู้โดยเฉพาะรูปแบบหลักสูตรออนไลน์ที่เข้าถึงคนในวงกว้าง ขณะที่งานสื่อสารความรู้ของนักการศึกษาในพิพิธภัณฑ์ทวีความสำคัญมากขึ้น ไม่แพ้งานดั้งเดิมที่พิพิธภัณฑ์เชี่ยวชาญอย่างการบริหารจัดการวัตถุและการทำนิทรรศการ ในยุคสมัยที่ผู้คนแสวงหาข้อมูลและความรู้จากหน้าจอคอมพิวเตอร์และเครื่องมือสื่อสารมากขึ้น

## พิพิธภัณฑ์ในวันที่ถูกล็อกดาวน์: #โควิดชีวิตเปลี่ยน

การจัดนำชมพิพิธภัณฑ์ (virtual tour) โดยภัณฑารักษ์หรือกระทั่งผู้อำนวยบริการพิพิธภัณฑ์ ด้วยวิธี livestreaming หรือ live ผ่านเฟซบุ๊กหรืออินสตราแกรม การนำคอลเล็กชัน/นิทรรศการ/หลักสูตรออนไลน์ที่ทำกันมาหลายปีแล้วออกมาโปรโมทอีกครั้ง กระทั่งการเปิดให้ชมคอลเล็กชันดิจิทัลของพิพิธภัณฑ์อย่างไม่เคยเปิดมาก่อน การสื่อสารความรู้ ให้กำลังใจผู้คน เสนอวิธีการรับมือกับวิกฤติการณ์ต่างๆ ผ่าน podcast สิ่งเหล่านี้เป็นความพยายามปรับตัวของพิพิธภัณฑ์ที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ในยามที่พื้นที่กายภาพของพิพิธภัณฑ์ใช้งานไม่ได้ บางกิจกรรมเป็นการทดลองของหลายพิพิธภัณฑ์ ซึ่งไม่เคยทดลองทำมาก่อน ทำให้เห็นทักษะที่จำเป็นที่มากไปกว่าการสื่อสารออนไลน์แบบถาม-ตอบ ที่เป็นกลยุทธ์การสร้างความผูกพันกับผู้ชม (public engagement) อย่างสร้างสรรค์

โซเซียลมีเดียเป็นเครื่องมือหลักที่พิพิธภัณฑ์ใช้ทั้งแชร์ความรู้ และชวนแลนจ์ผู้ชมและพิพิธภัณฑ์ด้วยกันเองเพื่อสร้างความผูกพันกับสังคม เช่น การที่พิพิธภัณฑ์เก็ตตี (Getty Museum) ใช้วิธีการเหนือชั้นจนเป็นไวรัลและดึงผู้ชมให้เข้าร่วมกิจกรรมจำนวนมาก พิพิธภัณฑ์เก็ตตีประกาศคำท้าในทวิตเตอร์ อินสตราแกรม และเฟซบุ๊ก ให้ผู้คนเข้าไปสืบค้นภาพวาดในฐานข้อมูลออนไลน์คอลเล็กชันของพิพิธภัณฑ์ และโพสต์ภาพเปรียบเทียบการสร้างสรรคงานศิลปะชิ้นใหม่จากอุปกรณ์ที่มีในบ้าน เลียนแบบกับภาพวาดยุคเก่าอันโด่งดังและไม่นานมานี้พิพิธภัณฑ์ในสหราชอาณาจักร เชิญชวนให้ภัณฑารักษ์คัดเลือกภาพถ่ายคอลเล็กชันที่ชวนสยองที่สุดออกมาโชว์ผ่านแฮชแท็ก #CreepiestObject มีทั้งหน้ากากป้องกันกาฬโรคของหมอในศตวรรษที่ 16 ศพแมวดองผ่าครึ่งที่เห็นอวัยวะภายใน กิจกรรมดังกล่าวไม่ได้ “ให้ความรู้” แต่ กระตุ้น “ความสนใจใคร่รู้” สร้างการมีส่วนร่วม พร้อมๆ ไปกับเรียกเสียงหัวเราะและความเพลิดเพลินใจ ขณะผู้คนบนโลกกำลังเผชิญกับความกลัว เครียด และหดหู่



ภาพกิจกรรมชาแลนจ์ผู้ชมโดย Getty Museum โชว์ผลงานศิลปะจากสิ่งที่มีอยู่ในบ้าน

ภาพจาก <https://blogs.getty.edu/iris/getty-artworks-recreated-with-household-items-by-creative-geniuses-the-world-over/>



ขณะที่ในไทยการสร้างความรู้ความผูกพันกับผู้ชม ผ่านสื่อเพชฌัญญูคอนข้างจะได้รับความนิยม การเกิดขึ้นของโซเชียลมีเดียทำให้การสร้างความรู้ความผูกพันกับสังคมเป็นไปได้ สำหรับพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นหรือพิพิธภัณฑ์เล็กๆ ที่ไม่ได้มีทรัพยากรทั้งคนและทุนมากมายนัก พิพิธภัณฑ์หลายแห่งต่างก็หาทางนำเสนอความรู้และสร้างการมีส่วนร่วมกับผู้ชมเท่าที่จะทำได้ผ่านช่องทางออนไลน์

“พรุ่งนี้บ่ายสอง พิพิธภัณฑ์อัสสัมชัญ จะมีทดลองนำชมผ่าน facebook live ครับ”

“อยู่บ้าน ต้องยืมให้ได้...ท่านใดวาดภาพมิกก็เมาแล้วส่งมาให้ทางมิกก็แฮร์รี่จัดแสดงได้นะครับ”

“วันนี้ถึงแม้เรา(พิพิธภัณฑ์เพอรานากันภูเกตุ-ผู้เขียน) จะปิด(เพราะวิกฤต COVID-19) แต่ยังคงคิดถึงเสมอ ช่วงนี้เราก็จะมาขอแชร์ข้อมูลที่น่าสนใจกันไปก็แล้วกันนะครับ”

การใช้โซเชียลมีเดียของพิพิธภัณฑ์เพื่อสร้างความผูกพันกับสังคม กลายเป็นกระแสสำคัญที่สภาการพิพิธภัณฑ์ระหว่างชาติ (International Council of Museums: ICOM) องค์กรระหว่างประเทศด้านการสร้างความรู้และเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ กระโดดเข้ามามีส่วนในการให้มุมมองและแนะนำแนวทางใช้โซเชียลมีเดียกับพิพิธภัณฑ์เพื่อดึงให้ผู้ชมเข้ามีส่วนร่วมด้วยพิพิธภัณฑ์มากขึ้น โดยเมื่อปลายปี ค.ศ. 2019 ICOM ออกเอกสารเผยแพร่อย่างเป็นทางการเรื่องการใช้งานโซเชียลมีเดีย (Social Media Guidelines) สำหรับคณะกรรมการ ICOM

วันที่ 18 พฤษภาคม ของทุกปีถือเป็นวันพิพิธภัณฑ์สากล ในปี ค.ศ. 2020 ที่จะถึงนี้ รูปแบบและวิธีการสนับสนุนการทำงานของ ICOM กับเครือข่ายสมาชิก ICOM ก็ปรับไปสู่โหมดออนไลน์ โดย ICOM สร้างเว็บไซต์สำหรับสนับสนุนกิจกรรมวันพิพิธภัณฑ์สากลขึ้นมาโดยเฉพาะ เปิดให้พิพิธภัณฑ์ทั่วโลกที่ทำการตามธรรมเนียมร่วมแชร์กิจกรรมวันพิพิธภัณฑ์สากลผ่าน online interactive map (Ziska, 2020)

จากวิกฤตโควิด-19 อาจดูเหมือนว่าโลกดิจิทัลของพิพิธภัณฑ์กลายเป็นพื้นที่สำคัญขึ้นมาอย่างที่คาดไม่ถึง แต่ในอีกแง่มุมก็เห็นว่าพื้นที่ดิจิทัลของพิพิธภัณฑ์ไม่ได้ตัดขาดกับพื้นที่กายภาพของพิพิธภัณฑ์ หากแต่สัมพันธ์กันอย่างแนบแน่น จากกิจกรรมที่ผ่านมาทั้งการนำชมพิพิธภัณฑ์แบบ live การชาแลนจ์เลียนแบบภาพวาดในโซเชียลมีเดีย เป็นกลยุทธ์ที่ใช้แนวคิดที่ให้ความสำคัญเชื่อมโยงระหว่างโลกออนไลน์กับโลกออฟไลน์ของพิพิธภัณฑ์ ตอกย้ำบทบาทและหน้าที่ในการอำนวยความสะดวกและเชื่อมโยงกับความต้องการสังคมยังไม่หายไปไหนแม้สถานที่จริงจะไม่สามารถทำหน้าที่ได้

นับวันการดำรงสถานะของพิพิธภัณฑ์จะผูกพันกับเทคโนโลยีดิจิทัลมากขึ้นเรื่อยๆ ชีตความสามารถของเทคโนโลยีดิจิทัลจึงทั้งสร้างโอกาสและท้าทายแนวความคิดการทำงานของพิพิธภัณฑ์ พิพิธภัณฑ์พยายามทบทวนและตั้งคำถามกับวัฒนธรรมการทำงานแบบเดิมของตนเอง ตั้งโจทย์การทำงานที่เท่าทันกับความเปลี่ยนแปลงของสังคม ตอบสนองกับกลุ่มคนที่หลากหลาย ไม่ว่าจะในโลกออนไลน์และออฟไลน์ก็ตาม บทบาทหน้าที่และคุณค่าของพิพิธภัณฑ์ในวันที่ผู้ชมสามารถแสวงหาความรู้ที่สนใจได้จากที่บ้าน จึงไม่ได้อยู่แค่การพัฒนาข้อมูลความรู้เกี่ยวกับ “ของ” แต่มุ่งเน้นการพัฒนา “คน” ในสังคมให้เรียนรู้และปรับตัวตลอดเวลา

## อ้างอิง

- กรมศิลปากร. (2015). *โครงการจัดทำแหล่งเรียนรู้เสมือนจริงสำหรับพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ*. Retrieved from กรมศิลปากร: <http://www.virtualmuseum.finearts.go.th/index.php/th/>
- คเชเนีย ดักซ์ฟิลด์-การยาภินา. (2561). มรดกวัฒนธรรมที่ปลายนิ้วสัมผัสในวันที่ "มือถือ" ครองโลก. ใน ดักซ์ฟิลด์-การยาภินา, *การศึกษามuseumในพิพิธภัณฑ์ไร้กำแพง* (หน้า 15-24). กรุงเทพฯ: สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ.
- บุญเลิศ อรุณพิบูลย์. (2019, กุมภาพันธ์ 16). *แนวปฏิบัติด้านดิจิทัลในงานพิพิธภัณฑ์: สรุปการบรรยาย*. Retrieved from ร่วมสร้างสรรค์แบ่งปันความรู้เพื่อสังคมแห่งการเรียนรู้: <http://www.thailibrary.in.th/2019/02/16/digital-standards-museum/>
- ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ. (2551). *กรณีศึกษาของ Digitized Thailand*. Retrieved from Digitized Thailand: <https://sites.google.com/site/digitizedthailand/cases/emuseum>
- Cascone, S. (2020, April 7). *Art World*. Retrieved from Art Net News: <https://news.artnet.com/art-world/museum-lockdown-impact-survey-1827237?fbclid=IwAR2as6LR9mBaf0X4QQzZYtdyz0S1LrtuwhJce8PzqjVp2aqKMnZoUZ1NVs0>
- Clough, G. W. (2013). *Best of Both Worlds: Museums, Libraries, and Archives in a Digital Age*. Retrieved from Smithsonian Institution: <https://www.si.edu/bestofbothworlds>
- Coursera. (2020). *MoMA*. Retrieved from Coursera: <https://www.coursera.org/moma>
- ICOM. (2020, March 12). *News: ICOM*. Retrieved from International Council of Museum: [https://icom.museum/en/news/how-to-reach-and-engage-your-public-remotely/?fbclid=IwAR0pnmPjHP1fr2Wq8s8Z\\_mZxCjXmmqGv7M7UgFPOwmKzeX\\_IXKLKRx1uIkK](https://icom.museum/en/news/how-to-reach-and-engage-your-public-remotely/?fbclid=IwAR0pnmPjHP1fr2Wq8s8Z_mZxCjXmmqGv7M7UgFPOwmKzeX_IXKLKRx1uIkK)
- International Telecommunication Union. (2019, November 5). *Press Release: ITU*. Retrieved from ITU: <https://www.itu.int/en/mediacentre/Pages/2019-PR19.aspx>
- NECTEC. (2563, เมษายน 2). *ข่าวสาร*. Retrieved from NECTEC: <https://www.nectec.or.th/news/news-pr-news/navanurak-online-course.html>
- Rijksmuseum. (2020). *Rijksmuseum from home*. Retrieved from Rijksmuseum: <https://www.rijksmuseum.nl/en/from-home>
- Urbaneja, M. H. (2014). *Open Content Production in Museums: A Discourse and Critical Analysis of the Museum in the Digital Age*. Retrieved from Academia:



[https://www.academia.edu/7661780/Open\\_content\\_production\\_in\\_museums.\\_A\\_discourse\\_and\\_critical\\_analysis\\_of\\_the\\_museum\\_in\\_the\\_digital\\_age](https://www.academia.edu/7661780/Open_content_production_in_museums._A_discourse_and_critical_analysis_of_the_museum_in_the_digital_age)

Witcomb, A. (2007). The Materiality of Virtual Technologies: A New Approach to Thinking about the Impact of Multimedia in Museums. In F. C. Kenderdine, *Theorizing Digital Cultural Heritage: A Critical Discourse* (pp. 35-48). MA: The MIT Press.

Ziska, D. (2020, March 30). *Alliance Blog*. Retrieved from American Alliance of Museums: <https://www.aam-us.org/2020/03/30/international-museum-day-2020-goes-digital-and-spotlights-museums-for-equality-diversity-and-inclusion/?fbclid=IwAR3vTEAJPt934lsUL7YlitfzyTo9GgTHNLSDp-t3GsF6muuvk5-Tzs3omIA>