



ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบัน ความรู้ และทักษะที่เราต้องใช้ตลอดชีวิตมีจำนวนมากขึ้น ซับซ้อนขึ้น และขยายตัวขึ้น เนื่องจากความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ที่พัฒนาอย่างไม่หยุดยั้ง ความจำเป็นของการศึกษา หรือการเรียนรู้เด่นชัดมากขึ้น ดังจะเห็นได้จากประเทศต่างๆ ในโลก ต่างรณรงค์ให้ประชาชนได้รับการศึกษา หรือการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต ส่งผลให้การเรียนรู้อันเกิดจากการศึกษาในระบบเพียงประการเดียวนั้นไม่สามารถทำให้ผู้เรียนทุกคน ทุกกลุ่มเป้าหมาย ไม่ว่าจะเป็นผู้เรียนที่มีร่างกายปกติ ผู้พิการ ผู้ด้อยโอกาส และผู้ถูกกีดกันจากสังคมเข้าถึงการศึกษาคิด แต่การศึกษาสามารถเกิดขึ้นได้จากการดำเนินชีวิต ด้วยเหตุดังกล่าว ในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 ได้กำหนดมาตรา 25 มาตราที่สำคัญ มาตราหนึ่งที่จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต ซึ่งบัญญัติไว้ว่า รัฐต้องส่งเสริมการดำเนินงาน และการจัดตั้งแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตทุกรูปแบบ ได้แก่ ห้องสมุดประชาชน พิพิธภัณฑ์ หอศิลป์ สวนสัตว์ สวนสาธารณะ สวนพฤกษศาสตร์ อุทยานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ศูนย์กีฬาและนันทนาการ แหล่งข้อมูลและแหล่งการเรียนรู้อื่นอย่างพอเพียง และมีประสิทธิภาพ รวมทั้งมาตรา 24 ได้กล่าวถึง การจัดการศึกษาทั้งในระบบ นอกกระบบ และตามอัธยาศัยนั้นต้อง เน้นความสำคัญทั้งความรู้ คุณธรรม กระบวนการเรียนรู้ และการบูรณาการตามความเหมาะสม ของแต่ละระดับการศึกษา การเรียนรู้ต้องจัดให้เกิดขึ้นได้ตลอดเวลา ทุกสถานที่ ให้กับประชาชนที่ จะทำให้สามารถแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้ตลอดชีวิตจากสื่อต่างๆ ที่มีอยู่รอบตัว และ รัฐธรรมนูญฉบับประชาชนนี้เองที่จะสามารถเสริมพลังอำนาจการจัดการศึกษาในยุคข้อมูล ข่าวสาร ช่วยให้คนไทยมีโอกาสเข้าถึงการศึกษามากขึ้น ทั้งในรูปแบบการศึกษาในระบบ โรงเรียน การศึกษานอกกระบบโรงเรียน และการศึกษาตามอัธยาศัย ซึ่งจะเป็นการปฏิวัติ สังคมไทยให้เป็น สังคมแห่งการเรียนรู้ และคนไทยมีแหล่งความรู้สำหรับการศึกษาได้ตลอดชีวิต (รุ่ง แก้วแดง, 2544)

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 ได้ระบุไว้ชัดเจนว่ากระบวนการ ศึกษาเป็นกระบวนการเรียนรู้ของบุคคลและสังคม ซึ่งการศึกษาในยุคปัจจุบันจะต้องมี กระบวนการที่กว้างขวาง และหลากหลายกว่าเก่าให้ครอบคลุมทั้งด้านวิถีชีวิต แนวความคิด และวิถีการเรียนรู้ ควรเน้นการเรียนรู้ด้วยตนเอง ควรเป็นการศึกษาอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต รวมถึงเรื่องการถ่ายทอดความรู้ การฝึกการอบรม การสืบสานทางวัฒนธรรม การสร้างสรรค์ จรรโลง ความก้าวหน้าทางวิชาการ การสร้างองค์ความรู้อันเกิดจากการจัดสภาพแวดล้อม

เรียกได้ว่ารัฐธรรมนูญฉบับนี้ตั้งอยู่บนพื้นฐานความต้องการของประชาชนของมวลชน เปิดโอกาสให้ครู พ่อแม่ ผู้ปกครอง เอกชน และโดยเฉพาะชุมชน มีโอกาสจัดการศึกษา โดยเริ่มตั้งแต่ มีโอกาสได้มีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาอย่างกว้างขวาง

การจะทำให้สังคมไทยเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ จำเป็นต้องมีดัชนีที่ใช้วัดความเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ที่เป็นรูปธรรม ดังที่มีผู้กล่าวว่าสังคมแห่งการเรียนรู้ต้องมีองค์ประกอบ 3 ประการ (นันทสาร สีสลับ, 2542) คือ มีแหล่งการศึกษา มีครูภูมิปัญญา และมีศูนย์การเรียนรู้ ซึ่งองค์ประกอบทั้ง 3 นี้มีบทบาทสำคัญที่ทำให้สังคมเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ โดยองค์ประกอบนี้อาจจะใช้คำแทนว่าเป็นภาวะผู้นำที่นำสังคมไปสู่สังคมแห่งการเรียนรู้ แหล่งการศึกษาที่กล่าวถึง คือ แหล่งการศึกษาทั้งหลายที่จัดอยู่ในแต่ละสังคม หรือแต่ละท้องถิ่น ผู้นำทางการศึกษาต้องเป็นผู้จุดประกาย โดยผู้นำทางการศึกษามีคำเรียกต่างๆ กัน เช่น ผู้นำท้องถิ่น ปราชญ์ชาวบ้าน หรือครูภูมิปัญญาไทย ครูภูมิปัญญา หรือผู้นำทางความคิด อาจเป็นพระภิกษุสงฆ์ หรือผู้นำท้องถิ่น เป็นต้น บุคคลเหล่านี้จะมีส่วนผลักดันให้เกิดการเรียนรู้ หรือสังคมแห่งการเรียนรู้อย่างมาก และองค์ประกอบสุดท้าย คือ ศูนย์การเรียนรู้ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น โรงเรียน หอศิลป์ ห้องสมุดชุมชน อุทยานธรรมชาติต่างๆ ซึ่งรวมไปถึงพิพิธภัณฑ์ด้วย

แหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต จัดเป็นแหล่งหรือที่รวมสาระ ความรู้ อาจเป็นสถานที่ ศูนย์ ข้อมูลข่าวสาร สาระความรู้ และบุคคลที่เอื้อให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต แหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต มีอยู่ทุกที่ทุกเวลา มีคุณค่า น่าสนใจ และกระจายอยู่รอบตัว ทุกส่วนของสังคมสามารถเป็นได้ทั้งผู้ให้ความรู้ และผู้รับความรู้ พิพิธภัณฑ์นับว่าเป็นแหล่งการเรียนรู้ประเภทหนึ่งที่มีอยู่ในท้องถิ่นในชุมชน ฉะนั้นถ้าได้มีการส่งเสริมให้พิพิธภัณฑ์ได้มีการจัดกิจกรรมให้ประชาชนได้รับความรู้อย่างต่อเนื่อง พิพิธภัณฑ์จะเป็นแหล่งการเรียนรู้ที่มีคุณค่า จะเป็นปัจจัยสำคัญอีกอย่างหนึ่งที่ช่วยให้ ประชาชนได้รับการเรียนรู้ตลอดชีวิต (กัลยาณี ปฏิมาพรเทพ, 2542)

พิพิธภัณฑ์จึงเป็นหน่วยงานหนึ่ง ที่จะสามารถตอบสนองความต้องการด้านการศึกษาในอนาคตได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะอย่างยิ่งพิพิธภัณฑ์ในยุคปัจจุบันมีบทบาทสำคัญมากในฐานะที่เป็นแหล่งความรู้ จัดกิจกรรมการศึกษาแก่ประชาชนทุกเพศทุกวัย ทุกระดับการศึกษา ได้ตลอดชีวิต พิพิธภัณฑ์ประเภทต่างๆ นั้นเป็นเสมือนสถานศึกษาเปิดเฉพาะวิชาที่จัดกิจกรรมและเรื่องราวที่น่าสนใจ นำรู้ นำศึกษา ไว้ให้ผู้สนใจทั้งหลาย ได้เข้าไปศึกษาหาความรู้ตามใจปรารถนา ลักษณะของพิพิธภัณฑ์นั้นต้องจัดว่าเป็นสถานการศึกษาที่เปิดโอกาสอันเท่าเทียมกันอย่างยิ่งให้แก่ทุกคน ทุกเพศ ทุกวัย ได้มีโอกาสที่จะศึกษาหาความรู้ด้วยตนเองได้ตลอดชีวิตโดยอิสระ คณะกรรมการแห่งชาติว่าด้วยสภาการพิพิธภัณฑ์แห่งชาติ (อ้างถึงในอารีย์ อัครานุภาพ, 2532) ได้กล่าวถึงความสำคัญของพิพิธภัณฑ์ว่า เป็นสถาบันซึ่งอนุรักษ์มรดกศิลปวัฒนธรรมทุกประการของชาติไว้ เป็นแหล่งข้อมูลข่าวสารได้ทุกสาขาของศิลปวิทยา เป็นแหล่งของการศึกษา

นอกระบบ สามารถจัดให้เป็นที่พักผ่อนหย่อนใจ สามารถจัดให้เป็นแหล่งส่งเสริมอุตสาหกรรม การท่องเที่ยวของประเทศไทยได้อย่างเหมาะสม

การศึกษาเป็นจุดเปลี่ยนสำคัญจากพิพิธภัณฑสถานจากยุคเก่าเข้าสู่ยุคปัจจุบัน โดยเฉพาะในสหรัฐอเมริกา ได้เป็นผู้นำในการใช้พิพิธภัณฑสถานเป็นสถานศึกษาอย่างมีคุณค่า ยิ่ง การจัดการศึกษาในอเมริกาจะยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ครูจะไม่เป็นผู้ป้อนความรู้ทุกอย่าง ให้แก่นักเรียน แต่จะเป็นผู้ชี้แนะแนวทางในการศึกษาเท่านั้น การจัดพิพิธภัณฑสถานจึงเป็นการ ตอบสนองการจัดการศึกษาได้เป็นอย่างดี ด้วยเหตุนี้การพิพิธภัณฑสถานกับการศึกษาใน สหรัฐอเมริกาจึงเป็นสิ่งเดียวกัน (จิรา จงกล, 2532)

นอกจากการศึกษาแล้วนั้น ประเด็นด้านเทคโนโลยีก็เป็นตัวการสำคัญที่ช่วยทำให้ พิพิธภัณฑสถานจัดการศึกษา หรือการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยการนำเอาสื่อประสมมา ประยุกต์ใช้ในการจัดรูปแบบการนำเสนอในพิพิธภัณฑสถาน เป็นเครื่องช่วยในการสื่อสารเพื่อให้ ความรู้ความเข้าใจจากชนรุ่นก่อนสู่รุ่นปัจจุบันเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ การใช้เทคโนโลยีสื่อ ประสมทำให้สามารถนำเสนอเนื้อหาได้รวดเร็ว ทันสมัย พร้อมทั้งเสนอสื่อได้หลายประเภทใน คราวเดียวกัน ดังนั้นผู้ที่เกี่ยวข้องโดยเฉพาะผู้บริหารและผู้มีอำนาจทั้งหลายควรตระหนักและ เห็นความสำคัญของการใช้เทคโนโลยีสื่อประสมเพื่อปรับปรุง เปลี่ยนแปลงรูปแบบในการ นำเสนอเพื่อพิพิธภัณฑสถาน เพื่อการเรียนรู้ตามอัธยาศัยของประชาชน

พิพิธภัณฑสถานนอกจากจะทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางการเรียนรู้แล้ว พิพิธภัณฑสถานยังทำหน้าที่ เป็นศูนย์กลางของการเปลี่ยนแปลงทางสังคม โดยสังคมทั่วไปนั้นจะมีกลุ่มคนอีกกลุ่มหนึ่งซึ่ง เป็นผู้ว่างงาน มีรายได้ต่ำ สุขภาพไม่ดี ยากจน ครอบครัวแตกแยก อยู่ในแหล่งเสื่อมโทรมหรือ อยู่ในสภาวะแวดล้อมที่มีอาชญากรรมสูง กลุ่มคนเหล่านี้เป็นกลุ่มที่ถูกกีดกันจากสังคม ดังนั้น สถานที่ที่จะเป็นแหล่งให้เขาไปได้รับความรู้และความบันเทิงได้นั้น ก็คือ พิพิธภัณฑสถาน หอสมุด และหอศิลป์นั่นเอง จากการแสดงผลงานทางประวัติศาสตร์ โบราณคดี ศิลปะ และวัฒนธรรมที่ ถูกจัดวางไว้อย่างสวยงามนั้น สามารถทำให้เขาเหล่านี้เกิดความคิดสร้างสรรค์ เกิดจินตนาการ เกิดการเรียนรู้ สร้างแรงจูงใจและพัฒนาทักษะต่างๆ และที่สำคัญก็คือ สร้างความเชื่อมั่น ลด ความรู้สึกถูกกีดกันทางสังคมลง พิพิธภัณฑสถานทำหน้าที่เป็นห้องเรียน ที่นำสู่ประสบการณ์จริง เป็น การเรียนรู้ของชีวิต เป็นห้องเรียนเพื่อชีวิต

ในประเทศอังกฤษพบว่า พิพิธภัณฑสถานนั้นกระตุ้นให้เกิดสิ่งใหม่มากมาย คือ เป็น แหล่งเรียนรู้สำหรับเด็ก และผู้ใหญ่ที่ให้ความสนใจเป็นที่พิเศษในการศึกษาหาความรู้ด้วยตนเอง กระตุ้นให้ผู้ใหญ่ที่ไม่คุ้นเคยกับการศึกษาในระบบมีโอกาสได้ใช้พิพิธภัณฑสถานเป็นก้าวแรกนำไปสู่ การเรียนรู้ ผู้เรียนโดยเฉพาะเด็ก และเยาวชนมีโอกาสเรียนรู้เกี่ยวกับชุมชนท้องถิ่น สามารถเข้า

ร่วมในโครงการสำคัญๆ ของประเทศ บุคคลและครอบครัวได้มีโอกาสเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ นอกกรอบในสิ่งแวดล้อมที่พึงประสงค์ เกิดการประสานงานอย่างใกล้ชิดระหว่างชุมชนและ พิพิธภัณฑสถานในการพัฒนาการบริการใหม่ๆ ให้แก่ผู้ชมซึ่งถือเป็นบุคคลสำคัญ ผู้เรียนที่ขาดแรงจูงใจ นักศึกษา และผู้ใหญ่ ได้เข้ามาเรียนรู้ในสถานการณ์ที่เป็นการเรียนรู้ ตลอดชีวิตได้อย่างอิสระ การพัฒนาหลักสูตรชาติกว้างขวางขึ้น ได้แนวทางใหม่ในการพัฒนา หลักสูตรกลางด้านภาษา คณิตศาสตร์ กีฬา และวิชาอื่นๆ ที่สำคัญอีกมาก

นับได้ว่าพิพิธภัณฑสถานเป็นแหล่งการเรียนรู้ให้กับประชาชน ฉะนั้นถ้ามีการส่งเสริม พิพิธภัณฑสถานซึ่งมีลักษณะเป็นแหล่งการเรียนรู้อยู่แล้วให้ได้พัฒนาเป็นแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น พิพิธภัณฑสถานจะเป็นอีกแหล่งหนึ่งหรือปัจจัยหนึ่งที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ตลอด ชีวิตของประชาชนในสังคมไทย และสนับสนุนให้สังคมไทยเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ได้ (สุมาลี สังข์ศรีและคณะ, 2548)

การอนุรักษ์ และฟื้นฟูภูมิปัญญาไทย ดังที่ได้ระบุไว้ในมาตรา 46 ที่กล่าวว่า บุคคลซึ่ง รวมกันเป็นชุมชนท้องถิ่นดั้งเดิมย่อมมีสิทธิอนุรักษ์ หรือฟื้นฟูจารีตประเพณี ภูมิปัญญาท้องถิ่น ศิลปะ หรือวัฒนธรรมอันดีของท้องถิ่น และของชาติ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา แห่งชาติ: สคส., 2542) สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติเองได้เห็นความสำคัญของ เรื่องนี้มานาน จึงมีการกำหนดแผนงานโครงการ นำภูมิปัญญาไทยกลับคืนสู่การศึกษาไทย พิพิธภัณฑสถานพื้นบ้านโดดเด่นในฐานะที่เป็นกลไกที่สำคัญเพื่อการศึกษา ตอบสนองต่อการกำหนด แผนงานของโครงการนี้อย่างชัดเจน (ศรีศักร วัลลิโภดม, 2539 อ้างถึงใน สิริญา จุฑาเทียบ, 2546)

ในสังคมไทยพิพิธภัณฑสถานอยู่คู่กับสังคมเมืองมานานตั้งแต่สมัยพระบาทสมเด็จพระ จุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว พิพิธภัณฑสถานได้มีการพัฒนาทั้งโครงสร้างตลอดจนแนวคิดของ พิพิธภัณฑสถานเรื่อยมา จนกระทั่งปัจจุบันมีการตื่นตัวในการจัดพิพิธภัณฑสถานในระดับภูมิภาคมากยิ่งขึ้น หรือที่นักวิชาการ ประชาชน หรือแม้กระทั่งชาวบ้าน รู้จักกันดีในนามของ พิพิธภัณฑสถานพื้นบ้าน (ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร, 2540) เห็นได้ชัดจากข้อบ่งชี้ที่ว่า ท้องถิ่นต่างๆ ทั่วประเทศไทยมี การรวบรวมวัตถุสิ่งของต่างๆ เพื่อจัดแสดงในพิพิธภัณฑสถานพื้นบ้านมากยิ่งขึ้น โดยมีทั้งหน่วยงาน ของรัฐ และเอกชนที่เข้ามามีส่วนร่วมในการจัดตั้ง หรือแม้กระทั่งพยายามที่จะมีส่วนร่วม และ สนับสนุนในการจัดตั้งพิพิธภัณฑสถานพื้นบ้าน เช่น ศูนย์วัฒนธรรมของจังหวัดต่างๆ โรงเรียน วัด กรมศิลปากร และความพยายามของเอกชนบางกลุ่ม ปัจจุบันมีพิพิธภัณฑสถานพื้นบ้านหลายแห่งที่มี ชื่อเสียง และมีการจัดการด้านพิพิธภัณฑสถานที่ดี เช่น พิพิธภัณฑสถานวัดม่วง จังหวัดราชบุรี พิพิธภัณฑสถานพื้นบ้านจำทวี จังหวัดพิษณุโลก เป็นต้น

พิพิธภัณฑ์พื้นบ้าน หรือพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น คือ พิพิธภัณฑ์ที่เกิดขึ้น และดำเนินการโดยสถาบัน หรือองค์กรท้องถิ่น และสาระพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นจะแตกต่างกับพิพิธภัณฑ์สถานในเรื่องมุมมองทางประวัติศาสตร์ โดยพิพิธภัณฑ์สถานจะมองทางประวัติศาสตร์จากส่วนกลาง แต่หากเป็นพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นแล้วจะเป็นเรื่องของประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ที่มาจากมุมมองของท้องถิ่นจริงๆ (พิเศษ เจียจันทร์พงษ์, 2539) และด้วยความที่พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจัดตั้งขึ้นโดยสมาชิกหรือสถาบันในท้องถิ่นจริงๆ ส่งผลให้พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านสามารถเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ด้านวัฒนธรรมของท้องถิ่นนั้นๆ ได้เป็นอย่างดี (Moore, 1996 อ้างถึงใน ศรีนทิรา ปีธมาคม, 2544)

เทคโนโลยีการสื่อสารในโลกปัจจุบันได้พัฒนาไปอย่างรวดเร็ว ทำให้สังคมโลกไร้พรมแดน มีทั้งการแข่งขัน และร่วมมือกันมากขึ้น ส่งผลให้เกิดวัฒนธรรมแห่งการเปลี่ยนแปลง จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่สังคมไทยจะต้องปรับเปลี่ยนแนวความคิดที่เกี่ยวกับการศึกษา ด้วยเหตุนี้จึงมีการกำหนดแนวทางในการนำเอาเทคโนโลยีสื่อประสม และเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ประโยชน์ในการให้การศึกษาในรูปแบบต่าง ๆ ที่ไม่จำกัดเฉพาะในโรงเรียนอีกต่อไป อาจอยู่ในรูปของการเรียนการสอนทางไกล (Distance Learning) การสร้างศูนย์การศึกษาในชุมชน การสร้างสื่อหลากหลายเพื่อการเรียนรู้รูปแบบต่างๆ เป็นต้น

ประเด็นด้านเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงไป จากยุคไมโครคอมพิวเตอร์ จนกระทั่งถึงในโลกยุคที่ก้าวข้ามมาถึงโลกความเป็นจริงเสมือน หรือ Virtual Reality (VR) ซึ่งเป็นสิ่งประดิษฐ์ใหม่ของวงการเทคโนโลยีสื่อประสม สามารถเลียนแบบการรับรู้และสัมผัสได้โดยผ่านทางอุปกรณ์ต่างๆ ดังที่ Lovelock และ Wright (2003) กล่าวว่าในโลกแห่งความเป็นจริงเสมือน จะนำพาผู้ใช้เข้าสู่อาณาจักรแห่งจินตนาการที่เรียกกันว่า ไซเบอร์สเปซ (Cyberspace) โดยผู้ใช้จะรับรู้ถึงความรู้สึกว่าตนเองได้กระทำต่อสิ่งที่ปรากฏอยู่ข้างหน้าผ่านทางอุปกรณ์ VR ภายในสภาวะแวดล้อมที่ได้สร้างขึ้นโดยระบบคอมพิวเตอร์ เสมือนหนึ่งว่าอยู่ในเหตุการณ์จริง ความเป็นจริงเสมือน จึงเป็นระบบคอมพิวเตอร์ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในวงการต่างๆ ได้มากมาย (กิดานันท์ มลิทอง, 2543) เช่น วงการแพทย์ ซึ่งส่วนใหญ่จะนำมาประยุกต์ใช้ในการฝึกหัดการผ่าตัดผู้ป่วยแบบจำลอง วงการบันเทิง เพื่อเพิ่มความตื่นเต้น เร้าใจ และสมจริงให้กับภาพยนตร์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งความเป็นจริงเสมือนในรูปแบบของเกม ที่มีการพัฒนาก้าวหน้าไปมากกว่าวงการอื่นๆ เช่น เกม Second Life (<http://secondlife.com>) ที่มีลักษณะเป็นสิ่งแวดล้อมเสมือนจริง (Virtual Environment) อย่างเต็มรูปแบบ การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนหรือ Virtual Reality นี้ได้นำมาประยุกต์ใช้ในรูปแบบในการนำเสนอเพื่อพิพิธภัณฑ์อีกด้วย

ตามพจนานุกรมราชบัณฑิตยสถาน (2542) ได้ให้ความหมาย พิพิธภัณฑ์ หมายถึง สถานที่เก็บรวบรวม และแสดงสิ่งต่างๆ ที่มีความสำคัญด้านวัฒนธรรม หรือด้านวิทยาศาสตร์

โดยมีความมุ่งหมายเพื่อให้เป็นประโยชน์ต่อการศึกษา และก่อให้เกิดความเพลิดเพลินใจ ดังกล่าว ก็จะเป็นการเล่าเรื่องราวความเป็นมา และพัฒนาการขององค์กรได้เช่นกัน โดยทั่วไป การจัดตั้งพิพิธภัณฑ์จะต้องใช้พื้นที่ หรือสถานที่ตั้งสำหรับรวบรวมสิ่งต่างๆ เพื่อนำมาแสดง และเล่าเรื่องราวความเป็นมาให้กับผู้คนที่เข้าไปเยี่ยมชม เช่น พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พิพิธภัณฑ์พื้นบ้าน บางองค์กรที่ต้องการจัดตั้งพิพิธภัณฑ์ แต่ไม่มีพื้นที่หรือสถานที่จัดตั้งที่เพียงพอ สามารถที่จะจัดตั้งพิพิธภัณฑ์ได้โดย การสร้างพิพิธภัณฑ์เสมือน (Virtual Museum) โดยนำเทคโนโลยีสารสนเทศ หรือไอที (Information Technology : IT) มาประยุกต์ใช้

พิพิธภัณฑ์เสมือนดังที่กล่าวข้างต้นมีคำเรียกต่างๆ กัน จากการค้นคว้าทำให้ค้นพบคำที่มีความหมายเดียวกันมากมายทั้งที่เป็นภาษาไทย และภาษาอังกฤษ หลายคำ เช่น พิพิธภัณฑ์เสมือนจริง พิพิธภัณฑ์เสมือน พิพิธภัณฑ์ออนไลน์ Museum Resources on the Web, Virtual Museum, On-line Museum, Electronic Museum, Hyper Museum, Digital Museum, Cybermuseum or a web museum, Web Museum, Telemuseum (Kiesler อ้างถึงใน Erkki Huhtamo, 2002: 11) Private museum (Maleuvre อ้างถึงใน Huhtamo, 2002: 11) และ Museum on the Web, Cyberspace museum, Meta-Museum, Hypermedia Museum, Web Museum (Schweibenz, 1998) คำเรียกต่างๆนี้ ขึ้นอยู่กับภูมิหลังของผู้สร้าง และนักวิจัยในด้านนี้ แต่ความหมายของคำต่างๆ เหล่านี้มาจากรากฐานและหลักการเดียวกัน คือ การสร้างพิพิธภัณฑ์ระบบดิจิทัลที่มีอยู่บนอินเทอร์เน็ต และเป็นพิพิธภัณฑ์ที่ไม่มีกำแพง

ความหมายของพิพิธภัณฑ์เสมือนนั้นได้มีผู้เชี่ยวชาญได้ให้คำจำกัดความไว้หลายท่าน โดยสรุป พิพิธภัณฑ์เสมือน หมายถึง การเก็บรวบรวมวัตถุซึ่งสามารถเป็นได้ทั้ง 2 มิติ และ 3 มิติ วิดีทัศน์ เสียง ตัวอักษร และวัสดุอื่นๆที่สามารถจัดเก็บได้ในเซิร์ฟเวอร์ (Server) ของพิพิธภัณฑ์เสมือนในรูปแบบของ HTMLหรือXML แล้วนำมาจัดแสดงในลักษณะของนิทรรศการเสมือนทางอินเทอร์เน็ตสำหรับผู้สนใจทั่วไป ซึ่งพิพิธภัณฑ์เสมือนอาจมีสถานที่ตั้งของพิพิธภัณฑ์จริงหรือไม่ก็ได้ โดยพิพิธภัณฑ์เสมือนมีวัตถุประสงค์หลัก (Ambrose and Paine, 2006) เพื่อการอธิบายภารกิจ และวัตถุประสงค์ของพิพิธภัณฑ์ เพิ่มแรงจูงใจในการเข้าชมพิพิธภัณฑ์จริง เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจพิพิธภัณฑ์ มีประสบการณ์ในการเข้าชม โดยเตรียมตัวให้พร้อมแบบเสมือน เพื่อช่วยให้ผู้ชมทราบหรือได้รับข่าวสารจากพิพิธภัณฑ์ที่ทันสมัยอยู่เสมอ เพื่อจัดเตรียมหัวข้อการอภิปราย (Forum) การอภิปราย หรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นสำหรับการพัฒนาเนื้อหา และการใช้พิพิธภัณฑ์ในอนาคต ด้วยการสร้างความรู้สึกร่วมกัน และความเป็นเจ้าของ นำเสนอเครื่องมือทางการตลาดที่มีประสิทธิภาพได้โดยเน้นที่ความสมบูรณ์ของประสบการณ์การเข้าชมจริง สร้างความเป็นเอกลักษณ์ สร้างเนื้อหาที่มีคุณภาพสูง และบูรณาการความรู้ให้เป็นแหล่งทรัพยากรเพื่อพัฒนาพิพิธภัณฑ์ให้เข้าเป็นส่วนหนึ่งของพื้นที่ ให้เป็น

แหล่งทรัพยากรการเรียนรู้ และเป็นแหล่งการเรียนรู้ของการศึกษาในระบบที่น่าเชื่อถือ รวมทั้งจัดเตรียมการเชื่อมโยง (link) ไปสู่สากล และท้องถิ่น

อนาคตอันใกล้นี้การเรียนการสอนจะเข้าสู่ระบบออนไลน์ (Online) มากขึ้น ระบบอิเล็กทรอนิกส์นี้เองที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพของการเรียนรู้ได้มากกว่าร้อยละ 30 ลดเวลาการเรียนรู้ได้มากกว่าร้อยละ 50 และลดค่าใช้จ่ายลงร้อยละ 30 - 60 (ที่มา www.ku.ac.th/magazin_online/elearning.html : 9-15 ตุลาคม 2543) จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีการทรัพยากรการเรียนรู้บนเครือข่าย (Online) เพื่อการสืบค้นมากขึ้นด้วย และเพื่อเป็นแหล่งข้อมูลที่มีประโยชน์ให้ผู้ที่ต้องการศึกษาเล่าเรียนเหล่านี้ พิพิธภัณฑ์เสมือนก็ถือเป็นแหล่งการเรียนรู้ในการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ที่เหมาะสมที่สอดคล้องกับคุณสมบัติของการเรียนบนเครือข่าย ที่ผู้เรียนสามารถศึกษา ค้นคว้า ได้ทุกสถานที่ ทุกเวลาตามความเหมาะสม

พิพิธภัณฑ์เสมือนได้ตอบสนองด้านการศึกษา เช่น พิพิธภัณฑ์เสมือนในฐานะที่เป็นทรัพยากรการเรียนรู้ของการศึกษานอกสถานที่เสมือนจริง (Virtual Fieldtrip) ที่เป็นการนำทางหรือบรรยายการท่องเที่ยวโดยผ่านเว็บไซต์ (Web Site) ที่มีการเชื่อมโยง (Link) ไปยังเว็บไซต์อื่นๆที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา เพื่อให้ผู้เรียนสามารถไปยังสถานที่ใดสถานที่หนึ่งเพียงแต่การกดปุ่มเพียงปุ่มเดียวโดยเครือข่ายการเชื่อมโยง (นภาพรณ์ ยอดสิน, 2547)

ในช่วงการเปลี่ยนแปลงทางด้านเทคโนโลยีพิพิธภัณฑ์เสมือนนั้นเป็นแนวทางที่เป็นที่น่าสนใจในการเรียนรู้ และเป็นรูปแบบการศึกษาที่ตอบรับต่อสภาพสังคมในปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็นการส่งเสริมเรื่องของการเรียนรู้ในทุกรูปแบบของการศึกษา การเก็บรวบรวมองค์ความรู้และเผยแพร่ต่อผู้ที่สนใจในการศึกษา ในช่วงระยะเวลาที่ผ่านมาพิพิธภัณฑ์เสมือนได้มีการพัฒนาขึ้นด้วยรูปแบบที่แตกต่างกันตามเป้าหมายของการนำเสนอ มีการประสิทธิภาพในการนำเสนอ และสืบค้นข้อมูล อย่างไรก็ตามนักวิชาการหลายแขนง โดยเฉพาะนักวิชาการพิพิธภัณฑ์มีความกังวลว่าพิพิธภัณฑ์เสมือนนี้จะมาทดแทนพิพิธภัณฑ์ที่มีอยู่จริง บรรยากาศไม่เหมือนจริง ไม่ได้เห็นวัตถุจริง หรือแม้กระทั่งไม่มีการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Huhtamo, 2002) จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมอง และวิเคราะห์ให้ลึกซึ้งว่าพิพิธภัณฑ์เสมือนไม่ได้มาเพื่อทดแทนพิพิธภัณฑ์ที่มีอยู่จริง แต่มาเพื่อเติมเต็มในส่วนที่พิพิธภัณฑ์ที่มีอยู่จริงนั้นขาดไป ทดแทนสิ่งที่พิพิธภัณฑ์จริงไม่สามารถทำได้ รวมทั้งช่วยลดการลงทุน ลดการใช้ทรัพยากรต่าง ๆ ในพิพิธภัณฑ์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งพิพิธภัณฑ์เสมือนสามารถให้ประสบการณ์แบบเข้าถึง (Immersive Experience) ที่เปิดให้ผู้เข้าชมสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับเว็บไซต์ได้ มีปฏิสัมพันธ์กับวัตถุได้ (Walczak, Cellary and White, 2006: 93-95) เช่น การจำลองวัตถุที่สูญไปจากโลกนี้แล้ว การแสดงวัตถุที่สูญเสียง่ายหรือมีมูลค่ามากเกินกว่าจะนำมาจัดแสดงให้ผู้ชมได้ชม และจับต้อง พลิกกลับวัตถุ ดูภายในวัตถุได้ แต่เป็นที่ยอมรับว่าด้านการสื่อสาร การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมพิพิธภัณฑ์เสมือนยังไม่สามารถเทียบเท่ากับพิพิธภัณฑ์ที่มีอยู่จริงได้ ปัจจุบันพิพิธภัณฑ์เสมือนอาศัยโปรแกรม

(Software) เพื่อการสนทนา (Chat) และอภิปรายออนไลน์ได้ (Online Discussion) พิพิธภัณฑสถานเสมือนบางแห่งพัฒนาไปถึงขั้นการแสดงผลภาพสดจากสถานที่จริงได้ (www.williamsburg.org) โดยเฉพาะอย่างยิ่ง Hoptman (1992) ได้สรุปว่า พิพิธภัณฑสถานเสมือนนั้นมีความสามารถในการนำเสนอข้อมูลความรู้ได้เหนือกว่าพิพิธภัณฑสถานแบบดั้งเดิม ความสำคัญของพิพิธภัณฑสถานนั้นไม่ได้อยู่ที่สิ่งจัดแสดงในตู้วอคาร หรือสถานที่เท่านั้น หากแต่สิ่งสำคัญที่สุดในพิพิธภัณฑสถาน คือ แนวคิดหลักของพิพิธภัณฑสถานนั่นเอง (Schweibenz, 2004)

คำว่า Virtual Museum เมื่อนำไปค้นในโปรแกรมค้นหา (Search Engine) คือ (<http://www.google.com>) จะปรากฏผลประมาณ 59,200,000 รายการ (กุมภาพันธ์ 2549) แต่ในประเทศไทยพบเพียงเว็บไซต์เดียวที่สร้าง และนำเสนอพิพิธภัณฑสถานเสมือน คือ พิพิธภัณฑสถานเสมือนองค์การวิทยาศาสตร์ (www.stkc.go.th) ปัจจุบันเปิดใช้เพื่อชมภาพอาคารและแผนผังของพิพิธภัณฑสถาน (กุมภาพันธ์ 2549) ตัวอย่างพิพิธภัณฑสถานเสมือนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตสร้างจากฐานของพิพิธภัณฑสถานจริง เช่น พิพิธภัณฑสถานลูฟ (Louvre) ประเทศฝรั่งเศส (http://www.louvre.fr/llv/commun/home_flash.jsp?bmLocale=en) โคโลเนียล เมืองวิลเลียมสเบิร์ก ประเทศสหรัฐอเมริกา (<http://www.history.org/maps>) ตัวอย่างพิพิธภัณฑสถานเสมือนแบบไม่มีพิพิธภัณฑสถานจริง เช่น พิพิธภัณฑสถาน MUVA: Museo Virtual de Artes ประเทศอุรุกวัย (<http://muva.elpais.com.uy/>) พิพิธภัณฑสถาน MoMA: The Museum of Modern Art (<http://www.moma.org/>) เป็นต้น

การนำเสนอในพิพิธภัณฑสถานเสมือน จากการศึกษาในเมืองต้นพิพิธภัณฑสถานดังกล่าวใช้ภาพ 2 มิติที่เป็นภาพวาด ภาพถ่ายจากของจริง และภาพเคลื่อนไหวแบบภาพจริงและตัวการ์ตูน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้ภาพ 3 มิติ ที่ผู้ชมสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับภาพได้ สามารถหมุนภาพขยายภาพ มองภาพแบบ 360 องศา ภาพแบบพาโนรามา รวมทั้งภาพแผนที่โครงสร้างของพิพิธภัณฑสถานเสมือนที่ผู้ชมสามารถเดินเลือกเส้นทางเข้าชมส่วนจัดแสดงได้ เพื่อให้ผู้เข้าชมรู้สึกเสมือนว่าได้เข้าถึง และได้สัมผัสกับของจริงจากการควบคุมของตนเอง การนำเสนอในรูปแบบข้อความตัวอักษร มีการบรรยายอธิบายภาพ หรือวัตถุที่ไม่มากจนเกินไป หากผู้เข้าชมต้องการข้อมูลเพิ่มเติมจะมีข้อความในลักษณะของ ข้อความเชื่อมโยง (Hypertext) ไปยังรายละเอียดเพิ่มเติม ผู้เข้าชมสามารถเลือกภาษาของข้อความบรรยายได้ ผู้เข้าชมสามารถรับฟังเสียงบรรยายจากเจ้าหน้าที่ และเสียงจากวัตถุภายในพิพิธภัณฑสถานได้ ผู้ชมสามารถเลือกหยุดเสียงบรรยายได้หากไม่ต้องการ แต่ยังไม่พบว่าพิพิธภัณฑสถานเสมือนได้ออกแบบให้มีการเลือกเสียงบรรยายหลายภาษาได้ อีกทั้งพิพิธภัณฑสถานเสมือนยังออกแบบให้ผู้เข้าชมสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับทางพิพิธภัณฑสถานด้วยการซักถามข้อสงสัย ดิชม ตลอดจนการให้คำแนะนำ และการประเมินผลพิพิธภัณฑสถาน ซึ่งรายละเอียดในการออกแบบของแต่ละพิพิธภัณฑสถานเสมือนนั้นมีความแตกต่างกันออกไป

พิพิธภัณฑสถานหลายแห่งได้เห็นความสำคัญของความจริงเสมือน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในต่างประเทศ ที่มีการสร้าง และดำเนินการพิพิธภัณฑสถานเสมือนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต จนกระทั่งพบปัญหาบางประการ เช่น มีความเข้าใจผิดกับการสร้างพิพิธภัณฑสถานบนเว็บไซต์ให้เป็นพิพิธภัณฑสถานเสมือน การออกแบบให้มีการสร้างภาพนิ่งเพียงอย่างเดียว ทั้งปัญหาการเลือกใช้ภาพพื้นหลังหรือแม้กระทั่งการใช้ตัวควบคุมในเว็บ (Drikker, 2000)

ปัจจัยที่ส่งผลให้แต่ละพิพิธภัณฑสถานเสมือนมีรูปแบบการนำเสนอในพิพิธภัณฑสถานเสมือนที่แตกต่างกัน คือ ประเภทของพิพิธภัณฑสถาน ที่มีทั้ง พิพิธภัณฑสถานประวัติศาสตร์ พิพิธภัณฑสถานชาติพันธุ์วิทยา พิพิธภัณฑสถานพื้นบ้านและภูมิปัญญา พิพิธภัณฑสถานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี พิพิธภัณฑสถานท้องถิ่น พิพิธภัณฑสถานการกีฬาและสันทนาการ เป็นต้น สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (สกศ., 2548) รวมทั้งเนื้อหา และที่ตั้งของพิพิธภัณฑสถาน ซึ่งทำให้วัตถุประสงค์ของแต่ละพิพิธภัณฑสถานแตกต่างกันไป จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องศึกษาถึงการนำเสนอในแต่ละรูปแบบของพิพิธภัณฑสถานเสมือนนั้นเพื่อการสร้างรูปแบบที่แตกต่างออกไป และเพื่อให้พิพิธภัณฑสถานเสมือนมีรูปแบบการนำเสนอที่เป็นเอกลักษณ์เป็นของพิพิธภัณฑสถานเสมือนนั้นๆ เอง

ปัจจุบันการจัดทำพิพิธภัณฑสถาน เพื่อเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ อนุรักษ์วัฒนธรรม และภูมิปัญญา มีความสำคัญมากขึ้น เพราะนอกจากหน้าที่ของพิพิธภัณฑสถานในการเก็บรวบรวมสิ่งที่มีค่าทางวัฒนธรรมของแต่ละชาติไว้แล้วนั้น ยังเป็นการสืบทอดมรดกแห่งอารยธรรมอันยาวนาน บวกกับถ่ายทอดความรู้ที่สั่งสมมาตั้งแต่บรรพบุรุษให้ยังคงอยู่ อีกทั้งยังเป็นแหล่งของความรู้ที่ควรค่าในการศึกษาแก่มวลมนุษยชาติโดยเฉพาะประชาชนในประเทศนั้นๆ ด้วย ซึ่งการถ่ายทอดความรู้ที่สั่งสมมาจากบรรพบุรุษนั้นเรียกได้ว่าเป็น ภูมิปัญญา ตรงกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษว่า Wisdom ซึ่งมีความหมายว่า ความรู้ ความสามารถ ความเชื่อ ความสามารถทางพฤติกรรม สามารถใช้ในการแก้ไขปัญหาของมนุษย์ (สกศ., 2541) ซึ่งมีผู้ให้ความหมายไว้มากมาย เช่น กองวิจัยทางการศึกษาระดับปริญญาโท (2537) กล่าวว่า ภูมิปัญญาท้องถิ่น (Local Wisdom) หรือภูมิปัญญาชาวบ้าน (popular Wisdom) เป็นองค์ความรู้ความสามารถของชาวบ้านที่สะสม สืบทอดกันมา อันเป็นศักยภาพ หรือความสามารถที่จะใช้แก้ปัญหา และมีการสืบทอดไปสู่คนรุ่นใหม่ หรือคือแก่นของชุมชนที่จรรโลง ชุมชนให้อยู่รอดถึงปัจจุบัน ภูมิปัญญาชาวบ้านเกิดจากการสะสมการเรียนรู้มาเป็นระยะเวลายาวนานมีลักษณะการเชื่อมโยงกันไปหมดในทุกสาขาวิชา (ประเวศ วะสี, 2533) ภูมิปัญญา หรือภูมิปัญญาชาวบ้าน หรือภูมิปัญญาท้องถิ่น หมายถึง พื้นเพรากฐานของความรู้ของชาวบ้านที่เรียนรู้ และมีประสบการณ์สืบทอดกันมาทั้งทางตรงหรือทางอ้อม (สามารถ จันทร์สุรย์, 2533) ภูมิปัญญาเป็นเรื่องที่สั่งสมกันมาตั้งแต่อดีต และเป็นเรื่องของการจัดการความสัมพันธ์ระหว่างคนกับธรรมชาติแวดล้อม คนกับสิ่งเหนือธรรมชาติ โดยผ่านขบวนการทางจารีตประเพณี ถ้าเกิดปัญหาทางด้านความไม่สมดุลกันขึ้น ก็จะทำให้เกิดความไม่สงบสุขเกิดปัญหาในหมู่บ้านและชุมชน (ปรีชา อุดตระกุล, 2541) อาจสรุป

ได้ว่า ความรู้ที่เป็นภูมิปัญญา หมายถึง ความรอบรู้ ประสบการณ์ที่ได้ประพฤติปฏิบัติดำเนินชีวิตมาอย่างมีความสุข หรือแก้ไขปัญหาต่างๆ ได้อย่างดี ที่เกิดขึ้นเฉพาะท้องถิ่นใดท้องถิ่นหนึ่ง อาจเป็นหมู่บ้าน ตำบล หรืออำเภอ จนกลายมาเป็นแบบอย่างแห่งการดำเนินชีวิตมาถึงปัจจุบัน อาจเรียกได้หลายอย่าง เช่น ภูมิปัญญาพื้นบ้าน ภูมิปัญญาชาวบ้าน หรือภูมิปัญญาท้องถิ่น

ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ หรือภาคอีสาน เป็นภูมิภาคที่มีความหลากหลายทาง ศิลปวัฒนธรรม และประเพณี ต่างจากภูมิภาคอื่นๆ ของไทย หรือแม้กระทั่งความแตกต่างในแต่ละท้องถิ่นในภูมิภาคเอง เป็นผลมาจากการที่ภูมิภาคเป็นศูนย์รวมของประชากรหลากหลายเชื้อชาติ และมีการติดต่อกับประชาชนในประเทศใกล้เคียง ก่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรม ในแถบจังหวัดเลย หนองคาย นครพนม มุกดาหาร อุบลราชธานี อำนาจเจริญ ที่มีพรมแดนติดต่อกับประเทศลาวมีการเดินทางไปมาหาสู่ทำให้เกิดการถ่ายทอด แลกเปลี่ยนศิลปวัฒนธรรม และประเพณีระหว่างกัน รวมทั้งชาวเวียดนามก็ได้นำเอาศิลปวัฒนธรรมเข้ามาด้วย และด้านจังหวัดสุรินทร์ บุรีรัมย์ ศรีสะเกษ มีการติดต่อกันกับประชาชนชาวกัมพูชา จึงรับเอาวัฒนธรรมของกัมพูชามาประยุกต์ใช้ ซึ่งขนบธรรมเนียม วัฒนธรรม ความเชื่อ ค่านิยม ศาสนา ทั้งหมดนี้ จะถูกถ่ายทอดออกมาเด่นชัดผ่านทางประเพณีต่างๆ ที่ชาวภูมิภาคนี้จัดขึ้น ผ่านทางรูปแบบการดำเนินชีวิตตลอดจนอาชีพของคนในท้องถิ่นนั้นๆ ได้เป็นอย่างดี (ชมรมอีสาน และภูมิภาคอินโดจีนศึกษา, 2545)

ภาคตะวันออกเฉียงเหนือกำลังได้รับความสนใจจากภาครัฐบาล และเอกชนเป็นอย่างมาก เป็นเหตุผลให้ภูมิภาคนี้มีต้นทุนทางศักยภาพที่ดี มีความพร้อมที่จะได้รับการพัฒนา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในอนาคต โลกจะเชื่อมโยงเข้าถึงกันด้วยอาณาจักรไซเบอร์สเปซ (Cyberspace) ศูนย์รวมศิลปวัฒนธรรมที่หลากหลายดังภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ในฐานะที่เป็นแหล่งศิลปวัฒนธรรม แนวคิด ขนบธรรมเนียมอันดีงาม สมควรอย่างยิ่งที่จะได้รับการถ่ายทอด นำเสนอให้ประชาชนชาวไทย และประชาคมโลกได้รู้จัก ชาบซึ้ง และร่วมกันอนุรักษ์เรื่องดังกล่าวให้มีความยั่งยืน ด้วยความสำคัญนี้ผู้วิจัยจึงเลือกศึกษาภาคตะวันออกเฉียงเหนือ เป็นต้นแบบการนำเสนอรูปแบบพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านเสมือนให้กับพิพิธภัณฑ์อื่นๆ ต่อไป

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจึงทำการศึกษารูปแบบของพิพิธภัณฑ์เสมือนที่มีอยู่บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เพื่อนำเสนอรูปแบบของพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านเสมือนในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ประเทศไทยที่มีประสิทธิภาพ อันจะเป็นจุดเริ่มของการวิจัยด้านการพัฒนาพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านเสมือนอันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนามาตรฐานแหล่งการเรียนรู้ ทั้งยังเป็นแนวทางสำหรับพิพิธภัณฑ์ต่างๆ ในการพัฒนาการดำเนินงาน การวางแผนการผลิต และพัฒนาพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านเสมือนให้เป็นแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างแท้จริงเต็มตามศักยภาพ และมี

ประสิทธิภาพสูงสุด ทั้งอาจเป็นแนวทางให้แก่แหล่งการเรียนรู้ประเภทอื่นๆ ที่คล้ายคลึงกันอีกด้วย

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษารูปแบบของพิพิธภัณฑ์เสมือนที่มีอยู่บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
2. เพื่อนำเสนอรูปแบบพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านเสมือนในภาคตะวันออกเฉียงเหนือประเทศไทย

ขอบเขตการวิจัย

1. การวิจัยเพื่อการนำเสนอรูปแบบพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านเสมือนในภาคตะวันออกเฉียงเหนือประเทศไทยครั้งนี้ ได้กำหนดให้ภาคตะวันออกเฉียงเหนือเป็นเนื้อหาการจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์
2. การนำเสนอรูปแบบพิพิธภัณฑ์เสมือนจะนำเสนอในรูปแบบของ แผนภูมิแบบต่อเนื่อง (Flow Chart) ประกอบคำอธิบาย โดยจะทำการศึกษาในองค์ประกอบหลัก และองค์ประกอบรองของพิพิธภัณฑ์เสมือน 2 ด้านดังต่อไปนี้
 - 2.1 ศึกษาองค์ประกอบด้านพิพิธภัณฑ์เสมือน
 - 2.2 ศึกษาองค์ประกอบด้านเนื้อหาที่ใช้ในการจัดแสดง
3. ประชากรในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ พิพิธภัณฑ์เสมือนทั่วโลก สามารถค้นหาได้จากโปรแกรมค้นหา คือ Google (<http://www.google.com>) ด้วยคำค้นว่า Virtual Museum ผลจากการค้นหาทั้งหมดประมาณ 59,200,000 รายการ (กุมภาพันธ์ 2549)

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

รูปแบบ (Model) หมายถึง องค์ประกอบลำดับขั้นตอนในการดำเนินงานหนึ่งๆ ช่วยในการจัดระบบความคิด เพื่อเป็นแนวทางในการนำไปปฏิบัติ

พิพิธภัณฑ์พื้นบ้าน หมายถึง สถานที่รวบรวมมรดกทางวัฒนธรรม และการจัดแสดงความเป็นมาทางประวัติศาสตร์ของท้องถิ่นตลอดจนวิถีชีวิตของท้องถิ่นนั้นๆ เป็นสถานที่จำลองชีวิตความเป็นอยู่ในรูปแบบอาคารบ้านเรือน เครื่องใช้ในครัวเรือน และเครื่องมือในการประกอบอาชีพ

พิพิธภัณฑ์เสมือน (Virtual Museum) หมายถึง การเก็บรวบรวมวัตถุซึ่งสามารถเป็นได้ทั้ง 2 มิติ และ 3 มิติ วิดีทัศน์ เสียง ตัวอักษร และวัสดุอื่นๆที่สามารถจัดเก็บได้ใน server ของพิพิธภัณฑ์เสมือนในรูปแบบของ HTMLหรือXML แล้วนำมาจัดแสดงในลักษณะของนิทรรศการ

เสมือนทางอินเทอร์เน็ตที่มีการปฏิสัมพันธ์ และให้ความรู้สำหรับผู้เรียน นักการศึกษา นักวิจัย หรือผู้ที่สนใจทั่วไป ซึ่งพิพิธภัณฑ์เสมือนอาจมีสถานที่ตั้งของพิพิธภัณฑ์จริงหรือไม่ก็ได้

การจัดแสดงเสมือน (Virtual Exhibition) หมายถึง การจัดแสดงนิทรรศการ การจัดแสดงวัตถุ หรือสิ่งที่เก็บรวบรวมไว้โดยทำการบันทึกรายละเอียดจากวัตถุหรือพิพิธภัณฑ์จริง การนำเสนออาจอยู่ในรูปของสื่อภาพ เสียง ตัวอักษร และข้อความ แต่วิธีการนำเสนออาจต่างจากการจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ปกติเพื่อให้สอดคล้องกับบริบท

การทัศนอาจรเสมือน (Virtual tour) หมายถึง เครื่องมือการจัดการสอนโดยใช้เว็บเป็นฐาน (Web-based teaching tool) ด้วยการนำเสนอผ่านประสาทสัมผัสที่หลากหลาย การใช้สื่อประสมเพื่อการสอนที่เหมาะสมรองรับความแตกต่างระหว่างบุคคล (Balmert and Tomei 2001)

การเรียนรู้ตลอดชีวิตหรือการศึกษาตลอดชีวิต หมายถึง การศึกษาหรือการเรียนรู้ของบุคคลตั้งแต่เกิดจนตาย เป็นการเรียนรู้ที่บุคคลสามารถเรียนรู้ได้จากทุกรูปแบบ ทุกแหล่งการเรียนรู้ จากการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย ทั้งนี้เพื่อให้บุคคลได้รับความรู้ในด้านต่างๆ ที่จะนำมาใช้ในการดำเนินชีวิต ประกอบอาชีพ และปรับตัวให้เหมาะสมกับสภาพสังคม สิ่งแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงในแต่ละช่วงวัย

แหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต หมายถึง สถานที่ บุคคล หรือกิจกรรมที่สามารถให้ความรู้ให้ประสบการณ์ในด้านต่างๆ แก่ประชาชน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้รูปแบบการจัดพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านเสมือนในภาคตะวันออกเฉียงเหนือประเทศไทย
2. เป็นแนวทางในการนำไปประยุกต์ เพื่อจัดพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านเสมือนในท้องถิ่นทั่วประเทศ
3. เพื่อได้ข้อมูลที่เป็นแนวทางแก่ภัณฑารักษ์ และผู้สนใจ ในการนำรูปแบบการจัดพิพิธภัณฑ์เสมือนไปดำเนินการอย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

กรอบแนวคิด

การสร้างรูปแบบพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านเสมือนในภาคตะวันออกเฉียงเหนือประเทศไทย

