

สภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการความรู้ด้านมรดกทางวัฒนธรรม ที่จับต้องไม่ได้ กรณีความรู้ภูมิปัญญาคนศาสตร์ชาวกูย¹

สุภาสิณี วิเชียร² ลำปาง แม่หมาตย์³

Received 14/10/2019, Revised 21/01/2021, Accepted 12/04/2021

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันของการจัดการความรู้ด้านมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ กรณีความรู้ภูมิปัญญาคนศาสตร์ชาวกูย ใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) โดย การวิเคราะห์เอกสาร (Document analysis) การดำเนินงานของหน่วยงานทั้ง 5 แห่งที่เป็นพื้นที่วิจัย และการ สัมภาษณ์ (Interviewing) ผู้บริหารหรือผู้ที่รับผิดชอบดูแลการดำเนินงานของหน่วยงาน และผู้ปฏิบัติงานที่ เกี่ยวข้องกับการจัดการความรู้ภูมิปัญญาคนศาสตร์ชาวกูยของหน่วยงาน โดยกำหนดหน่วยงานละ 2 คน แบ่งเป็นผู้บริหารหรือผู้ที่รับผิดชอบ 1 คน และผู้ปฏิบัติงาน 1 คน รวมทั้งสิ้น 10 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง แบบบันทึกข้อมูลการจัดระบบความรู้ภูมิปัญญาคนศาสตร์ชาวกูย วิเคราะห์ ข้อมูลด้วยการจัดกลุ่ม สรุปความ ตีความ และนำเสนอผลการวิจัย โดยการบรรยายเชิงคุณภาพ (Qualitative description)

ผลการวิจัยพบว่ากระบวนการจัดการความรู้ภูมิปัญญาคนศาสตร์ชาวกูย ประกอบด้วยการรวบรวม การจัดเก็บ และการเข้าถึง ห้องสมุดจัดการทรัพยากรสารสนเทศด้านภูมิปัญญาคนศาสตร์ชาวกูย และ พิพิธภัณฑสถานวัตถุทางวัฒนธรรมของชาวกูย ซึ่งวิธีการปฏิบัติงานในแต่ละขั้นตอนแตกต่างกันไปตาม คุณสมบัติของทรัพยากร ทำให้ความรู้ภูมิปัญญาคนศาสตร์ชาวกูยที่บันทึกไว้ในสื่อรูปแบบต่างกันได้รับการ จัดการแตกต่างกัน เนื่องจากไม่มีระบบการจัดการที่เป็นมาตรฐานเดียวกัน จึงไม่สามารถเชื่อมโยงความรู้ที่ บันทึกไว้ในสื่อรูปแบบต่างกันให้มีความสัมพันธ์กันได้

คำสำคัญ: การเลี้ยงช้าง; ภูมิปัญญาคนศาสตร์ชาวกูย; ความรู้ด้านมรดกทางวัฒนธรรม; ช้างกับชาวกูย; มรดก ทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้

¹ บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของดุษฎีนิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาเค้าร่างเมทาตาสำหรับการจัดระบบความรู้ด้านมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ กรณีความรู้ภูมิปัญญาเกษตรศาสตร์ชาวกูย จังหวัดสุรินทร์ หลักสูตร ปร.ด.สารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น

² นักศึกษาปริญญาดุษฎีบัณฑิตสาขาวิชาสารสนเทศศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
อีเมล onlyaon@gmail.com

³ รองศาสตราจารย์สาขาวิชาสารสนเทศและการสื่อสาร คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
อีเมล lamman@kku.ac.th

Current situation and problems of intangible cultural heritage knowledge management, a case of folk Gajasastra inherited wisdom of the Kui ¹

Supasinee Wichien ² Lampang Manmart ³

Received 14/10/2019, Revised 21/01/2021, Accepted 12/04/2021

Abstract

This research aimed at studying current situation and problems of intangible cultural heritage knowledge management a case of folk Gajasastra inherited wisdom of the Kui. Qualitative research method was applied in this research in the form of document analysis. The data were collected by interviewing with executives or the persons in charge and staff who are involved in knowledge management of a case of folk Gajasastra inherited wisdom of the Kui in 5 organizations. For a total of 10 participants, two participants from each organization were selected divided into one executive or person in charge and one staff. The research instruments were a semi-structured interview and the data sheet of a case of folk Gajasastra inherited wisdom of the Kui management knowledge. The data were analyzed by grouping, summarizing and interpreting in the form of qualitative description.

The results revealed that a case of folk Gajasastra inherited wisdom of the Kui knowledge management consisted of collecting, storing and accessing the a case of folk Gajasastra inherited wisdom of the Kui knowledge management library and the museum of the management of cultural objects of the Kui people. The way each process was performed differed depending on the

characteristics of the resource because there was no standardized management system. Therefore, it was not possible to relate the knowledge recorded in different media formats to one another.

Keywords: Elephant and Kui people, Elephant fostering, A folk Gajasastra inherited wisdom of the Kui knowledge, Intangible cultural heritage, Intangible cultural heritage knowledge

¹ This research article is one of the part of a doctoral dissertation title "Development of metadata scheme for organizing intangible cultural heritage knowledge, a case of folk Gajasastra inherited wisdom of the Kui in Surin province" The degree of doctor of philosophy in information studies, Khon Kaen University.

² Ph.D. Student, Information Studies Program, Faculty of Humanities and Social Sciences, Khon Kaen University.
E-mail: onlyaon@gmail.com

³ Associate Professor, Information and Communication Department, Faculty of Humanities and Social Sciences, Khon Kaen University, E-mail: lamman@kku.ac.th

บทนำ

ปัจจุบันความรู้เป็นทรัพยากรที่มีคุณค่าสามารถนำมาสร้างสรรค์บริการผลิตภัณฑ์หรือนวัตกรรมใหม่เพื่อพัฒนาเศรษฐกิจให้มีศักยภาพในการแข่งขันกับตลาดโลกได้ จึงเกิดแนวคิดเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ (Creative Economy) เป็นแนวคิดในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจด้วยการพัฒนาอุตสาหกรรมด้านศิลปะและวัฒนธรรม โดยการพัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการ และสร้างมูลค่าเพิ่มจากความชำนาญ และความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์บนบริบททรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property Rights) (UNCTAD, 2010; UNESCO, 2005; WIPO, 2013) แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ทำให้มุมมองของวัฒนธรรมต่างไปจากเดิม ที่เป็นเพียงเอกลักษณ์ประจำชาติ แต่แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์มองว่าวัฒนธรรมเป็นทรัพยากรที่เป็นต้นทุนสำคัญในการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ (Association of Southeast Asian Nations, 2009) ประเทศไทยมีวัฒนธรรม ประเพณีที่เป็นที่รู้จักของชาวต่างชาติ มีภูมิปัญญาดั้งเดิมที่เป็นเอกลักษณ์ประจำชาติ จึงนับว่าประเทศไทยมีต้นทุนทางวัฒนธรรมสำหรับการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ต้นทุนทางวัฒนธรรมหรือที่เรียกว่ามรดกทางวัฒนธรรมแบ่งเป็น 2 ประเภทคือ 1) มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้ (Tangible cultural heritage) เป็นผลงานของมนุษย์ที่เกิดขึ้นจากฝีมือและสติปัญญาของมนุษย์ตั้งแต่อดีตของชนชาติใดชนชาติหนึ่งไปจนถึงมวลมนุษยชาติ และ 2) มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ (Intangible cultural heritage) หมายถึง การปฏิบัติ การแสดงออก ความรู้ ทักษะ เครื่องมือ วัตถุ สิ่งประดิษฐ์ และพื้นที่กิจกรรมทางวัฒนธรรมของกลุ่มชน และมีการปฏิบัติอย่างต่อเนื่องเพื่อรักษาให้คงไว้ จนฝังลึกกลายเป็นวิถีชีวิต มีแบบแผนถ่ายทอดจากคนรุ่นหนึ่งไปยังคนอีกรุ่นหนึ่ง

ก่อให้เกิดอัตลักษณ์ของกลุ่มชน และอาจมีการปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องกับสภาพแวดล้อม ซึ่งยูเนสโกได้จัดประเภทของมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ไว้ 5 ประเภท ประกอบด้วย 1) การแสดงออกและแนวปฏิบัติ ด้วยวาจา รวมถึงภาษาซึ่งเปรียบเสมือนสื่อในการถ่ายทอดมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม 2) ศิลปะการแสดง 3) ประเพณีปฏิบัติของสังคม พิธีกรรมและงานเทศกาลต่างๆ 4) ความรู้และการแสดงออกที่เกี่ยวข้องกับธรรมชาติและจักรวาล และ 5) งานฝีมือดั้งเดิม (Greece, 2002; Japan, 2007; Ministry of Education, Culture and Sports; People's Republic of China, 2011; Romania, 2007; UNESCO, 2003; WIPO, 2016)

ความรู้ภูมิปัญญาชนศาสตร์ชาวกูย ครอบคลุมความรู้เกี่ยวกับวิถีชีวิตของชาวกูยที่มีความสามารถในการจับช้างป่า ผักหัดช้างป่าให้เป็นช้างบ้าน และเลี้ยงช้างเหมือนสมาชิกในครอบครัว ชาวกูยในประเทศไทยอาศัยอยู่บริเวณอิสานใต้ นับเป็นต้นทุนทางวัฒนธรรมสำหรับการพัฒนาเศรษฐกิจของกลุ่มชนชาวกูยความรู้เหล่านี้เป็นความรู้ด้านมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ จากสถิติจำนวนนักท่องเที่ยวในช่วงเทศกาลงานช้างจังหวัดสุรินทร์ ซึ่งจัดแสดงวิถีชีวิตชาวกูยกับช้างเป็นประจำทุกปีในช่วงเดือนพฤศจิกายน พบว่ามีจำนวนนักท่องเที่ยว 1,054,301 คน แบ่งเป็นนักท่องเที่ยวชาวไทยจำนวน 1,034,737 และนักท่องเที่ยวต่างชาติจำนวน 19,564 คน ซึ่งเป็นจำนวนนักท่องเที่ยวที่สูงกว่าเดือนอื่นๆ ในรอบปี (Ministry of Tourism and Sports, 2019) อีกทั้งเป็นความรู้ที่มีความจำเป็นต้องได้รับการคุ้มครองอย่างเร่งด่วน เนื่องจากเป็นกลุ่มชนขนาดเล็กที่ค่อยๆ เลือนหายไปในการะแสของสังคมสมัยใหม่ กระทรวงวัฒนธรรมจึงได้ประกาศขึ้นทะเบียนชนศาสตร์ชาวกูยให้เป็นมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม ในปี พ.ศ. 2555 (Ministry of Culture, Thailand, 2019) อย่างไรก็ตามในช่วงหลายปีที่ผ่านมา มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้หลายประเภท รวมทั้งความรู้ภูมิปัญญาชนศาสตร์ชาวกูยได้ประสบปัญหาการคุกคามจากต่างชาติมากขึ้น เนื่องจากมีคุณลักษณะที่เป็นการแสดงออกของทักษะ ความรู้ ความเชี่ยวชาญ สามารถลอกเลียน จดจำ แลกเปลี่ยนกันได้ เพื่อนำไปสร้างผลประโยชน์เชิงพาณิชย์ และที่สำคัญยังไม่ได้มีการจัดการอย่างเป็นระบบ จากปัญหาดังกล่าว จึงต้องศึกษาสภาพการจัดการความรู้ด้านมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ กรณีความรู้ภูมิปัญญาชนศาสตร์ชาวกูย ปัจจุบันมีหน่วยงานด้านวัฒนธรรมและด้านการศึกษาบางแห่งได้จัดการความรู้ด้านนี้ไว้ แต่เป็นการจัดการเฉพาะภายในหน่วยงาน ยังไม่มีการจัดการที่เป็นระบบหรือมาตรฐานเดียวกันทุกแห่ง ทำให้ฐานความรู้หรือคอลเลกชัน (collection) ด้านภูมิปัญญาชนศาสตร์ชาวกูยที่มีอยู่นั้นมีความแตกต่างกันในด้านวิธีการ รูปแบบ ระบบโครงสร้างการจัดเก็บข้อมูล และเครื่องมือหรือโปรแกรมที่ใช้ในการจัดการ ความแตกต่างนี้ทำให้ข้อมูลและความรู้ของแต่ละหน่วยงานไม่สามารถเชื่อมโยงกันได้ ดังนั้นเบื้องต้นจึงควรพัฒนาเมทาดาตา (Metadata) เพื่อใช้เป็นมาตรฐานการลงรายการและจัดเก็บความรู้ภูมิปัญญาชนศาสตร์ชาวกูยให้อยู่ในรูปแบบเดียวกัน ปัจจุบันยังไม่มีการพัฒนาเมทาดาตาสำหรับการจัดเก็บความรู้ด้านมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ หน่วยงานเหล่านั้นจึงนำเมทาดาตาที่ได้พัฒนามาก่อนมาประยุกต์ใช้ เช่น ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน) ได้นำดับลินคอร์เมทาดาตา (Dublin Core Metadata) มาประยุกต์ใช้ในการจัดเก็บความรู้ด้านมานุษยวิทยา

ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรมของประเทศไทย (Princess Maha Chakri Sirindhorn Anthropology Centre (Public Organization), 2017) อย่างไรก็ตามเมทาดาทาที่มีประสิทธิภาพต้องมีความเหมาะสมกับลักษณะเนื้อหา ลักษณะทางกายภาพของสื่อบันทึกความรู้ และกลุ่มผู้ใช้ที่มีความต้องการที่แตกต่างกัน (Chen and other, 2003) เมทาดาทาที่มีอยู่ในปัจจุบัน จึงอาจไม่เหมาะสมกับความรู้ด้านมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ เพื่อให้การจัดเก็บความรู้ด้านนี้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น จึงควรพัฒนาเมทาดาทาสำหรับความรู้ด้านมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้โดยเฉพาะ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ใช้แนวคิดการจัดการความรู้ (Knowledge management) (Marquardt, M. J., 2002) และการจัดการสารสนเทศ (Information management) (Joudrey, 2018) ในการศึกษาการจัดการความรู้ภูมิปัญญาศาสตร์ชาวกูย เพื่อนำมาใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานของการกำหนดความต้องการเมทาดาทา (Metadata requirement) ซึ่งการพัฒนาเมทาดาทาที่ใช้จัดเก็บความรู้ในรูปแบบที่มีมาตรฐานเดียวกัน จะทำให้ความรู้ภูมิปัญญาศาสตร์ชาวกูยที่บันทึกไว้ในสื่อหลากหลายรูปแบบ และได้รับการจัดเก็บอยู่ในหน่วยงานแต่ละแห่งสามารถเชื่อมโยงกันได้เป็นหนึ่งเดียว จึงทำให้มองเห็นขอบเขตของความรู้ได้ชัดเจนและรวบรวมความรู้ได้สมบูรณ์ ส่งเสริมการเข้าถึงความรู้เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ในด้านวิชาการและด้านเศรษฐกิจ ตลอดจนเป็นการวางโครงสร้างพื้นฐานของระบบฐานข้อมูลด้านมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของประเทศไทย และยังสามารถเป็นระบบฐานข้อมูลสำหรับการคุ้มครองตามกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาในระดับประเทศและระดับสากลต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันของการจัดการความรู้ด้านมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ กรณีความรู้ภูมิปัญญาศาสตร์ชาวกูย โดยศึกษาครอบคลุมตั้งแต่ด้านการรวบรวม การจัดเก็บ การเข้าถึง ปัญหาและความต้องการ

วิธีการวิจัย

การศึกษาศาสนาการจัดการความรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาศาสตร์ชาวกูย ใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) โดยศึกษาเฉพาะความรู้ภูมิปัญญาศาสตร์ชาวกูยที่อาศัยอยู่ในจังหวัดสุรินทร์และบุรีรัมย์ โดยได้กำหนดพื้นที่ในการวิจัยจากหน่วยงานที่มีการรวบรวมและจัดการความรู้ภูมิปัญญาศาสตร์ชาวกูย จำนวน 5 แห่ง ได้แก่ (1) สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ (2) พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ สุรินทร์ (3) ศูนย์ศึกษา องค์การบริหารส่วนจังหวัดสุรินทร์ (4) พิพิธภัณฑ์วิถีชีวิตกลุ่มชาติพันธุ์ไทยเชื้อสายกูย จังหวัดสุรินทร์ และ (5) ศูนย์วัฒนธรรมอีสานใต้ จังหวัดบุรีรัมย์

ผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key informant) ได้แก่ ผู้บริหารหรือผู้ที่รับผิดชอบดูแลการดำเนินงาน

ของหน่วยงานทั้ง 5 แห่ง แห่งละ 1 คน และผู้ปฏิบัติงานที่เกี่ยวข้องกับการจัดการความรู้ของหน่วยงานดังกล่าว แห่งละ 1 คน รวมเป็นหน่วยงานละ 2 คน รวมผู้ให้ข้อมูลหลักทั้งสิ้น 10 คน วิธีการรวบรวมข้อมูลที่ใช้มี 2 วิธี ได้แก่ (1) การวิเคราะห์เอกสาร (Document analysis) กระบวนการดำเนินงานของหน่วยงานทั้ง 5 แห่ง (2) การสัมภาษณ์ เครื่องมือที่ใช้รวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย แบบบันทึกข้อมูลการจัดการความรู้ภูมิปัญญาฯ ศาสตร์ชาวกูย แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการจำแนก จัดกลุ่มตามประเด็นที่ รวบรวม สรุปความ ตีความ และนำเสนอผลการวิจัย โดยการบรรยายเชิงคุณภาพ (Qualitative description)

ผลการวิจัย

จากการศึกษาสภาพการจัดการความรู้ภูมิปัญญาฯ ศาสตร์ชาวกูยของหน่วยงานจำนวน 5 แห่ง ได้แก่ (1) สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ (2) พิพิธภัณฑ์สถาน แห่งชาติ สุรินทร์ (3) ศูนย์ศึกษา องค์การบริหารส่วนจังหวัดสุรินทร์ (4) พิพิธภัณฑ์วิถีชีวิต กลุ่มชาติพันธุ์ ไทยเชื้อสายกูย จังหวัดสุรินทร์ (5) ศูนย์วัฒนธรรมอีสานใต้ จังหวัดบุรีรัมย์ สรุปผลการวิจัยเป็น 3 ส่วน ประกอบด้วย (1) การจัดการความรู้ด้านภูมิปัญญาฯ ศาสตร์ชาวกูย (2) ปัญหาและความต้องการเมทาดาดา สำหรับการจัดระบบความรู้ภูมิปัญญาฯ ศาสตร์ชาวกูย ผลการวิจัยมีดังนี้

1. การจัดการความรู้ภูมิปัญญาฯ ศาสตร์ชาวกูย

ผลการศึกษาการจัดการความรู้ภูมิปัญญาฯ ศาสตร์ชาวกูยของหน่วยงานทั้ง 5 แห่ง ประกอบด้วย (1) การรวบรวมความรู้ภูมิปัญญาฯ ศาสตร์ชาวกูย (2) การจัดเก็บความรู้ภูมิปัญญาฯ ศาสตร์ชาวกูย และ (3) การเข้าถึงความรู้ภูมิปัญญาฯ ศาสตร์ชาวกูย มีรายละเอียดดังนี้

1.1 การรวบรวมความรู้ภูมิปัญญาฯ ศาสตร์ชาวกูย พบว่าการได้รับบริจาคเป็นวิธีการได้รับ ทรัพยากรความรู้ภูมิปัญญาฯ ศาสตร์ชาวกูยมากที่สุด ทั้งที่เป็นทรัพยากรสารสนเทศ และวัตถุทางวัฒนธรรม โดยส่วนใหญ่วัตถุทางวัฒนธรรมของชาวกูย ได้รับบริจาคจากหมอช้าง หรือบุตรหลานในตระกูลเลี้ยงช้าง สำหรับทรัพยากรสารสนเทศทางด้านศาสตร์ชาวกูย ได้รับบริจาคเพื่อเผยแพร่ความรู้จากหน่วยงานราชการ ต่างๆ ของจังหวัด เช่น สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด องค์การบริหารส่วนจังหวัด การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย และนักวิจัยที่ได้ผลิตผลงานทางวิชาการด้านภูมิปัญญาฯ ศาสตร์ชาวกูย วิธีการรวบรวมที่พบรองลงมาคือ การ ผลิตขึ้นเอง ซึ่งเป็นการผลิตวัสดุทำเทียมขึ้นมาทดแทนวัตถุของจริง รวมถึงการผลิตเอกสารให้ความรู้ประกอบ นิทรรศการ เช่น คู่มือนำชม แผ่นพับ ป้ายอธิบายความรู้ และป้ายแสดงความรู้ นอกจากนี้ยังพบวิธีการรับมอบ ตามระเบียบของหน่วยงาน ได้แก่ วิทยานิพนธ์ ซึ่งเป็นระเบียบการส่งมอบทรัพยากรสารสนเทศของหน่วยงาน

1.2 การจัดเก็บความรู้ภูมิปัญญาฯ ศาสตร์ชาวกูย

1.2.1 การจัดเก็บความรู้ภูมิปัญญาฯ ศาสตร์ชาวกูย มี 3 ลักษณะดังนี้

(1) การจัดเก็บทรัพยากรสารสนเทศตามระบบสากล ซึ่งห้องสมุดใช้ระบบทศนิยมของดิวอี้ (Dewey Decimal Classification System) ในการจัดระบบทรัพยากรสารสนเทศด้านภูมิปัญญาศาสตร์ชาวกูย โดยทรัพยากรสารสนเทศด้านภูมิปัญญาศาสตร์ชาวกูย จะจัดเก็บข้อมูลทางบรรณานุกรมไว้ในสมุดทะเบียน และในฐานข้อมูลของระบบห้องสมุดอัตโนมัติ โดยใช้หลักเกณฑ์การลงรายการที่เป็นหลักเกณฑ์สากลทางด้านวิชาชีพ และข้อมูลของทรัพยากรสารสนเทศที่จัดเก็บเป็นข้อมูลทางบรรณานุกรม ได้แก่ ชื่อผู้แต่ง ชื่อเรื่อง สถานที่พิมพ์ สำนักพิมพ์ ปีพิมพ์ กำหนดออก ขนาด และหัวเรื่อง

(2) การจัดเก็บทรัพยากรทางวัฒนธรรมของหน่วยงานประเภทพิพิธภัณฑ์จัดระบบศิลปวัตถุ และวัตถุทางวัฒนธรรมด้านมนุษยศาสตร์ชาวกูย ด้วยการศึกษาระบุลักษณะทางกายภาพ ข้อมูลและรายละเอียดของศิลปวัตถุ และวัตถุทางวัฒนธรรมแต่ละรายการ แล้วนำมาจัดกลุ่มและจัดแสดงในรูปแบบนิทรรศการ โดยทรัพยากรประเภทวัตถุทางวัฒนธรรม จะจัดเก็บข้อมูลเกี่ยวกับประวัติความเป็นมา ข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะหรือสภาพของวัตถุ และข้อมูลการได้มาไว้ในสมุดทะเบียน ทะเบียนเดินทุ่ง บัตรดัชนี วัตถุ และฐานข้อมูล โดยข้อมูลที่จัดเก็บได้แก่ เลขประจำวัตถุ ชื่อวัตถุ ลักษณะของวัตถุ แบบศิลปะ/สมัย อายุ ชนิดของวัตถุ ขนาด สภาพ ประวัติที่มา ผู้บริจาค สถานที่เก็บดังภาพตัวอย่างภาพที่ 1



ภาพที่ 1 นิทรรศการถาวรแสดงกลุ่มเครื่องมือการจับช้างของชาวกูยในนิทรรศการสุรินทร์ดินแดนช้าง (Surin National Museum, 2019)

(3) การจัดเก็บตามความเหมาะสม พบในพิพิธภัณฑ์ที่ไม่มีบุคลากรทางด้านการจัดการพิพิธภัณฑ์ จึงใช้ดุลยพินิจในการจัดวางวัตถุให้มีความสมดุลและเหมาะสมกับพื้นที่ดังภาพตัวอย่างภาพที่ 2



ภาพที่ 2 การจัดแสดงวัตถุทางวัฒนธรรมตามความเหมาะสมกับพื้นที่
(Elephant Study Center, 2019)

1.3 การเข้าถึงความรู้ภูมิปัญญาศาสตร์ชาวกูย

หน่วยงานประเภทห้องสมุดมีผู้ใช้หลักคือ อาจารย์ นักวิจัย นักวิชาการ และนักศึกษา เครื่องมือสืบค้นคือ ระบบห้องสมุดอัตโนมัติ (Liberty) สามารถสืบค้นได้จากชื่อเรื่อง ชื่อผู้แต่ง คำสำคัญ หัวเรื่อง และมีนักสารสนเทศช่วยการค้นคว้าในคอลเลกชันหนังสือท้องถิ่น ส่วนหน่วยงานประเภทพิพิธภัณฑ์ มีผู้ใช้หลักคือบุคคลทั่วไปที่มีความสนใจเรียนรู้วัฒนธรรมท้องถิ่น มีการผลิตสื่อความรู้เพื่อช่วยการเข้าถึงความรู้ภูมิปัญญาศาสตร์ชาวกูยได้ด้วยตัวเอง ได้แก่ (1) บัณฑิตอธิบายข้อมูลของวัตถุแต่ละรายการ เช่น ชื่อ วัสดุที่ผลิต วิธีการใช้ ประโยชน์ (2) บัณฑิตไวนิลแสดงความรู้ เป็นการบรรยายความรู้แต่ละเรื่อง (3) แผ่นพับ เป็นเอกสารนำเสนอความรู้เฉพาะเรื่อง (4) คู่มือนำชม เป็นเอกสารนำชมนิทรรศการความรู้ที่จัดแสดงพร้อมกับการอธิบายข้อมูลและความรู้ของแต่ละนิทรรศการพอสังเขป และ (5) สื่อมัลติมีเดีย วิดีทัศน์ สื่อเสียงระบบดิจิทัลนำเสนอข้อมูลและความรู้ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตบนเว็บไซต์ของพิพิธภัณฑ์ และเว็บไซต์ยูทูบ (youtube) และมีเจ้าหน้าที่บรรยายความรู้ประกอบการนำชมนิทรรศการ

2. ปัญหาการจัดการความรู้ภูมิปัญญาศาสตร์ชาวกูย

ผู้ปฏิบัติงานด้านการจัดการความรู้ภูมิปัญญาศาสตร์ชาวกูยได้เสนอปัญหาการจัดการความรู้ภูมิปัญญาศาสตร์ชาวกูยไว้ ดังนี้

2.1 ปัญหาด้านการรวบรวมความรู้ภูมิปัญญาศาสตร์ชาวกูย กล่าวคือ ทรัพยากรความรู้ภูมิปัญญาศาสตร์ชาวกูยมีจำนวนน้อย เนื่องจากเป็นความรู้ภูมิปัญญาของกลุ่มชนเฉพาะกลุ่ม ผู้ที่สนใจศึกษาและรวบรวมข้อมูลจึงเป็นนักวิชาการในท้องถิ่นซึ่งมีจำนวนไม่มากนัก และสิ่งพิมพ์เหล่านี้จัดพิมพ์ในจำนวนจำกัด ไม่มีจำหน่ายทั่วไป และเผยแพร่ในกลุ่มนักวิชาการวัฒนธรรมท้องถิ่นด้วยกัน อีกทั้งชาวกูยไม่มีพยัญชนะ จึงไม่มีผลงานการบันทึกความเชื่อ ความรู้ ประสบการณ์ เหตุการณ์ที่สำคัญต่างๆ ไว้เป็นลายลักษณ์อักษร นอกจากนี้การศึกษารวบรวมข้อมูลด้านศาสตร์ต้องใช้เวลาานาน ซึ่งมีปัจจัยหลายประการ เช่น ไม่สามารถเข้าถึงความรู้ดั้งเดิมได้ เนื่องจากไม่มีหมอซำงที่มีประสบการณ์การจับช้างเหลืออยู่ ความเคร่งของแบบแผนการถ่ายทอดให้คนภายนอก วิถีชีวิตของชาวกูยเปลี่ยนไปจากเดิม การไม่รู้ภาษากูย สิ่งเหล่านี้ทำให้การศึกษา รวบรวมข้อมูลและความรู้ใช้เวลาานาน จึงส่งผลให้มีตำราวิชาการด้านศาสตร์ชาวกูยจำนวนน้อย

2.2 ปัญหาด้านการจัดเก็บความรู้ภูมิปัญญาศาสตร์ชาวกูย จำแนกได้เป็นสองประเด็นดังนี้

(1) ทรัพยากรสารสนเทศด้านภูมิปัญญาศาสตร์ชาวกูยไม่ได้รับการจัดเก็บไว้ในที่เดียวกัน กล่าวคือ ระบบการจัดหมวดหมู่ของทรัพยากรสารสนเทศที่ใช้อยู่ทำให้ทรัพยากรสารสนเทศด้านภูมิปัญญาศาสตร์ชาวกูยกระจัดกระจายไปหลายหมวดหมู่ ลักษณะดังกล่าวเป็นอุปสรรคต่อการเข้าถึงความรู้ โดยเฉพาะอาจารย์ นักวิชาการ ซึ่งใช้ทรัพยากรสารสนเทศด้านนี้เป็นประจำ ซึ่งมีพฤติกรรมการใช้ทรัพยากรสารสนเทศจากความคุ้นเคย โดยไม่สืบค้นจากเครื่องมือการสืบค้น จึงอาจไม่ได้รับความรู้ในเรื่องที่สัมพันธ์กันซึ่งจัดไว้ในหมวดหมู่อื่น

(2) ทรัพยากรสารสนเทศและวัตถุทางวัฒนธรรมไม่มีความเชื่อมโยงกัน กล่าวคือ ทรัพยากรสารสนเทศและวัตถุทางวัฒนธรรมจัดเก็บต่างที่กัน ข้อมูลการลงรายการมีความแตกต่างกัน ข้อมูลการลงรายการไม่มีการเชื่อมโยงกัน ซึ่งเป็นอุปสรรคต่อการเข้าถึงความรู้ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยเฉพาะความรู้ภูมิปัญญาศาสตร์ชาวกูยที่ส่วนใหญ่แสดงออกมาในรูปวัตถุทางวัฒนธรรม แต่ไม่มีความเชื่อมโยงกับความรู้ในตำราวิชาการ รายงานการวิจัยหรือวิทยานิพนธ์ จึงทำให้ผู้ใช้ความรู้เข้าถึงความรู้ไม่ครบถ้วน และไม่ได้หลักฐานเชิงประจักษ์

2.3 ปัญหาด้านการเข้าถึงความรู้ภูมิปัญญาศาสตร์ชาวกูย ความรู้ภูมิปัญญาศาสตร์ชาวกูยเข้าถึงได้ยาก เนื่องจากความรู้ภูมิปัญญาศาสตร์ชาวกูยที่บันทึกไว้ในสื่อรูปแบบต่างๆ มีจำนวนน้อย และไม่มีแหล่งรวบรวมความรู้ภูมิปัญญาศาสตร์ที่สมบูรณ์ที่สามารถเข้าถึงได้โดยสะดวก และที่สำคัญคือความรู้ด้านนี้ส่วนใหญ่อยู่ในตัวบุคคลที่มีความรู้ ความทรงจำและประสบการณ์ ซึ่งยังมีความรู้บางแง่มุมที่ยังไม่มีการศึกษา รวบรวมมาเผยแพร่ แต่การรวบรวมความรู้จากหมอซำง ต้องมีความรู้ภาษากูย เข้าใจวิถีชีวิตและจารีตของกลุ่มชน และปฏิบัติตัวให้กลมกลืนเพื่อให้ได้รับการยอมรับจนกระทั่งถ่ายทอดความรู้ให้

3. ความต้องการการจัดการความรู้ภูมิปัญญาศาสตร์ชาวกูย

ผลการศึกษาความต้องการจากผู้ปฏิบัติงานด้านการจัดการความรู้ภูมิปัญญาศาสตร์ชาวกูยของหน่วยงานที่มีการรวบรวมความรู้ดังกล่าว พบว่ามีความต้องการเกี่ยวกับกระบวนการจัดการความรู้ภูมิปัญญาศาสตร์ชาวกูย ดังนี้

3.1 พัฒนาให้เป็นดิจิทัลคอลเลกชันด้านภูมิปัญญาศาสตร์ชาวกูย ความรู้ด้านศาสตร์เป็นความรู้ทางวัฒนธรรมที่โดดเด่นและมีชื่อเสียง สร้างความภาคภูมิใจให้คนจังหวัดสุรินทร์ จึงควรมีแหล่งความรู้ที่มีการจัดการอย่างเป็นระบบในรูปแบบดิจิทัลคอลเลกชัน และการพัฒนาดิจิทัลคอลเลกชันเพื่อการจัดเก็บวัตถุทางวัฒนธรรมที่มีความเปราะบาง ง่ายต่อการเสื่อมสภาพ ต้องการการดูแลให้คงสภาพ และส่งเสริมการเข้าถึงความรู้ในรูปแบบเนื้อหาฉบับเต็มได้สะดวก

3.2 มีกฎเกณฑ์และมาตรฐานการจัดเก็บความรู้ที่มีลักษณะจับต้องไม่ได้โดยเฉพาะ หากต้องรวบรวมทรัพยากรความรู้ภูมิปัญญาศาสตร์ชาวกูยที่มีหลากหลายรูปแบบมาไว้ในคอลเลกชันเดียวกัน จำเป็นต้องมีมาตรฐานในการจัดเก็บที่มีความเหมาะสมกับทรัพยากรทุกประเภท ซึ่งจะทำให้สามารถจัดการคอลเลกชันได้เป็นระบบ

3.3 มีหมวดหมู่ของความรู้ด้านภูมิปัญญาศาสตร์ชาวกูยโดยเฉพาะ โดยมีลักษณะเป็นหมวดหมู่ที่มีความเหมาะสมสำหรับคุณลักษณะของความรู้ภูมิปัญญาศาสตร์ชาวกูย และที่สำคัญควรมีระบบของความเชื่อมโยงหรือความสัมพันธ์ระหว่างทรัพยากรแต่ละประเภท เพื่อให้ทรัพยากรแต่ละประเภทที่มีเนื้อหาเดียวกันหรือสัมพันธ์กัน สามารถเชื่อมโยงกันได้ จะช่วยให้ผู้ใช้ได้รับความรู้ในเรื่องเดียวกันจากทรัพยากรทุกประเภทครบถ้วน

3.4 ต้องการจัดเก็บข้อมูลของบุคคลที่มีความรู้ ความทรงจำประสบการณ์ด้านภูมิปัญญา ศาสตร์ชาวกูย และจัดเก็บความรู้หรือเรื่องราวที่ถ่ายทอดด้วยวาจา โดยข้อมูลที่จำเป็นต่อการลงรายการประกอบด้วย (1) ชื่อบุคคลที่มีความรู้ ความทรงจำ ประสบการณ์ด้านศาสตร์ชาวกูย (2) บทบาททางสังคมของผู้ที่มีความรู้ ความทรงจำประสบการณ์ด้านศาสตร์ชาวกูย (3) แบบแผนหรือวิธีการถ่ายทอด (4) ประวัติส่วนตัวโดยสังเขป (5) ความเชี่ยวชาญ (6) ประเภทของความรู้ (7) ที่อยู่หรือสถานที่ติดต่อ (8) สายตระกูลดั้งเดิม (9) แหล่งที่มา (10) ชุมชนเจ้าของความรู้

อภิปรายผล

ผลการศึกษาสภาพปัจจุบันของการจัดการความรู้ภูมิปัญญาศาสตร์ชาวกูย พบว่ามีทรัพยากรบันทึกความรู้ภูมิปัญญาศาสตร์ชาวกูยได้รับการรวบรวมไว้ในห้องสมุด และพิพิธภัณฑ์ หน่วยงานดังกล่าวมีการจัดการทรัพยากรแตกต่างกันไปตามบทบาทหน้าที่ กล่าวคือ หน่วยงานประเภทพิพิธภัณฑ์แห่งชาติและพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นรวบรวมวัตถุทางวัฒนธรรมภูมิปัญญาศาสตร์ชาวกูย ส่วนหน่วยงานประเภทห้องสมุดในพื้นที่อีสานใต้รวบรวมทรัพยากรสารสนเทศภูมิปัญญาศาสตร์ชาวกูย ซึ่งเป็นการดำเนินงานลักษณะเดียวกัน

กับต่างประเทศคือ พิพิธภัณฑ์เน้นการรวบรวมวัตถุทางวัฒนธรรม เช่น พิพิธภัณฑ์ประวัติศาสตร์ธรรมชาติและวัฒนธรรมเบิร์ค ตั้งอยู่ที่เมืองซีแอตเทิล มลรัฐวอชิงตัน ประเทศสหรัฐอเมริกา เน้นการรวบรวมวัตถุของชนพื้นเมืองอินเดียนแดงที่มาตั้งถิ่นฐานในบริเวณประเทศสหรัฐอเมริกา เช่น อุปกรณ์การขี่ม้า อานม้าของกลุ่มชนอินเดียนแดงเผ่าแบล็กฟุต (Blackfeet) อุปกรณ์สืบทายของกลุ่มชนอินเดียนแดงเผ่าซิว (Sioux) (The Burke Museum, 2019) ในขณะที่ห้องสมุดประชาชนเมืองซีแอตเทิล ได้พัฒนารวบรวมทรัพยากรสารสนเทศด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่นและวัฒนธรรมของเมืองซีแอตเทิล ไว้ในคอลเลกชันต่างๆ เช่น คอลเลกชันภาพถ่ายประวัติศาสตร์เมืองซีแอตเทิล (Seattle Historical Photograph Collection) คอลเลกชันงานศิลปะดนตรีและวัฒนธรรมในยุคปี 1912 ถึง 1938 ของซีแอตเทิล(Town Crier collection) (Seattle Public Library, 2019)

ผลการศึกษาสภาพปัจจุบันของการจัดการความรู้ภูมิปัญญาศาสตร์ชาวกูย พบว่าพื้นที่ทางวัฒนธรรมกลุ่มชาติพันธุ์กูยตระหนักถึงความสำคัญของความรู้ภูมิปัญญาศาสตร์ชาวกูย โดยห้องสมุดของสถาบันอุดมศึกษาได้พัฒนาคอลเลกชันทรัพยากรสารสนเทศด้านวัฒนธรรมและภูมิปัญญาอีสานใต้ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติและพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นได้จัดแสดงนิทรรศการถาวรด้านวิถีชีวิตชาวกูยกับช้าง ซึ่งในกระบวนการจัดการพบว่าหน่วยงานดังกล่าวนำหลักเกณฑ์และวิธีการจัดระบบที่มีอยู่เดิมมาใช้จัดการความรู้ภูมิปัญญาศาสตร์ชาวกูย จะเห็นได้ว่าห้องสมุดใช้ระบบทศนิยมสากลดิวอี้จัดระบบทรัพยากรสารสนเทศด้านภูมิปัญญาศาสตร์ชาวกูยเช่นเดียวกับหนังสือทั่วไป เช่นเดียวกับห้องสมุดยูเนสโก และห้องสมุดขององค์กรทรัพย์สินทางปัญญาโลกกำหนดรหัสสำหรับทรัพยากรสารสนเทศแต่ละรายการขึ้นเอง เช่น CLT.98/WS/8 หรือ OMPI 25 และใช้หลักเกณฑ์การลงรายการทรัพยากรสารสนเทศตามมาตรฐานสากล MARC21เช่นเดียวกับหนังสือประเภทอื่นๆ (UNESCO library, 2019; WIPO library, 2019) สำหรับพิพิธภัณฑ์ของไทยและต่างประเทศ จัดระบบวัตถุทางวัฒนธรรมในลักษณะเดียวกัน เป็นระบบการจัดกลุ่มทรัพยากรทางวัฒนธรรมทั่วไป คือการจัดกลุ่มตามกลุ่มชาติพันธุ์ ยุคสมัย ประเภทมรดกทางวัฒนธรรม หน้าที่การใช้งาน หรือเหตุการณ์ทางวัฒนธรรม เช่น พิพิธภัณฑ์ประวัติศาสตร์ธรรมชาติและวัฒนธรรมเบิร์ค จัดกลุ่มวัตถุทางวัฒนธรรมตามกลุ่มชาติพันธุ์ต่างๆ พิพิธภัณฑ์มรดกฮอว์กจัดกลุ่มวัตถุทางวัฒนธรรมตามประเภทของมรดกทางวัฒนธรรมของฮอว์ก (The Burke Museum, 2019; Intangible Cultural Heritage Office, 2019) แสดงให้เห็นว่ายังไม่มีการจัดการความรู้ด้านมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้โดยเฉพาะ ความรู้ด้านมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้มีคุณลักษณะเฉพาะ ดังนั้นหลักเกณฑ์การจัดหมวดหมู่และมาตรฐานการลงรายการ ควรสอดคล้องกับคุณลักษณะเฉพาะของความรู้ด้านนี้ เมื่อนำแนวคิด FRBR (2008) มาวิเคราะห์องค์ประกอบของความรู้ภูมิปัญญาศาสตร์ชาวกูย สามารถวิเคราะห์คุณลักษณะเฉพาะของการแสดงความรู้ด้านภูมิปัญญาศาสตร์ชาวกูยได้หลายลักษณะ เช่น ตำนาน พงศาวดาร คติ คำนิยม ตำรับยา สูตรอาหาร ซึ่งลักษณะเหล่านี้มีความเชื่อมโยงไปยังเนื้อหาความรู้ จึงสามารถพัฒนาเป็นองค์ประกอบของระบบการจัดหมวดหมู่ และองค์ประกอบของมาตรฐานการลงรายการได้ จะทำให้สามารถจัดหมวดหมู่ความรู้ได้เฉพาะเจาะจง และเข้าถึงเนื้อหาความรู้ได้ตรงความต้องการอย่างรวดเร็ว ในต่างประเทศพบว่าประเทศออสเตรเลียได้พัฒนาระบบการจัดหมวดหมู่ด้าน

วัฒนธรรมและนันทนาการของชาวออสเตรเลีย (The Australian Culture and Leisure Classifications - ACLC) โครงสร้างของระบบมีการแบ่งความรู้ออกเป็น 3 กลุ่ม ประกอบด้วย 1) อุตสาหกรรม ได้แก่ มรดกทางวัฒนธรรม ศิลปะ กีฬาและนันทนาการ และวัฒนธรรมและการละเล่นต่าง ๆ 2) ผลิตภัณฑ์ ได้แก่ บริการด้านมรดกวัฒนธรรม บริการด้านการศึกษาทางศิลปะ บริการสนับสนุนทางสารสนเทศ บริการด้านกีฬาและนันทนาการ และบริการที่เกี่ยวข้อง 3) อาชีพ ได้แก่ ผู้จัดการและผู้บริหาร ผู้เชี่ยวชาญ นักวิชาชีพ ผู้ปฏิบัติงานระดับสูง ผู้ปฏิบัติงานทุกระดับ ผู้ผลิตและขนส่ง (Australian Bureau of Statistics, 2014; Aiemkhajornchai, 2017) ระบบนี้เป็นมาตรฐานโดยเฉพาะสำหรับการจัดการสารสนเทศด้านวัฒนธรรมและนันทนาการ ใช้ในการรวบรวม จัดเก็บ และเผยแพร่ข้อมูล ทำให้การจัดการสารสนเทศด้านวัฒนธรรมและนันทนาการของออสเตรเลียนีมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ปัญหาขาดการดำเนินงานการจัดการความรู้มีปัญญาศาสตร์ชาวยุโรปอย่างต่อเนื่องไม่มีการปรับปรุงเนื้อหาหรือปรับเปลี่ยนวัตถุที่ซ้ำชุด ไม่มีบุคลากรด้านการจัดการพิพิธภัณฑวัตถุและรับผิดชอบ และไม่ได้รับการสนับสนุนงบประมาณในระยะยาว รวมทั้งห้องสมุดและพิพิธภัณฑวัตถุไม่มีความร่วมมือกันในการพัฒนาระบบเชื่อมโยงความรู้ที่มีความสัมพันธ์กัน สาเหตุเหล่านี้ทำให้ไม่มีแหล่งรวบรวมความรู้มีปัญญาศาสตร์ที่สมบูรณ์และมีประสิทธิภาพ ในขณะที่ประเทศอินเดียได้พัฒนาระบบข้อมูลทางการแพทย์แผนโบราณของอินเดียแบบรวมศูนย์ และสามารถใช้อ้างอิงในการคุ้มครองสมุนไพรในการรักษาโรคของชนพื้นเมืองอินเดียตั้งแต่เดิมจากการนำไปจดสิทธิบัตรของต่างชาติได้สำเร็จ (Vongthip, 2014) และเขตบริหารพิเศษฮ่องกงแห่งสาธารณรัฐประชาชนจีน ส่งเสริมให้สถาบันอุดมศึกษาร่วมมือกันพัฒนาคอลเลกชันมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของประเทศ เพื่อให้เป็นศูนย์กลางการรวบรวมและเข้าถึงความรู้ด้านมรดกทางวัฒนธรรมของประเทศเพียงแห่งเดียวโดยสมบูรณ์ (Leisure and Cultural Services Department, The Government of the Hong Kong Special Administrative Region, 2019) ซึ่งการจัดการความรู้มีปัญญาท้องถิ่นที่เป็นเอกภาพและได้รับการสนับสนุนจากรัฐบาล มีประโยชน์ต่อการศึกษาค้นคว้าวิจัย พัฒนานวัตกรรมบนพื้นฐานความรู้มีปัญญาท้องถิ่น จึงเป็นช่องทางหนึ่งในการอนุรักษ์ความรู้มีปัญญาท้องถิ่นไทยตามแนวทางสากลที่มีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะต่อหน่วยงานที่มีหน้าที่กำหนดนโยบายด้านมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้

จากการศึกษาและข้ออภิปรายผลเกี่ยวกับการจัดการความรู้มีปัญญาศาสตร์ชาวยุโรป ซึ่งเป็นความรู้ที่มีความโดดเด่นของอิสานใต้ แต่ปัญหาที่พบคือ ระบบการจัดหมวดหมู่สากลที่ใช้อยู่ในปัจจุบันไม่สามารถเข้าถึงเนื้อหาที่มีความเฉพาะ และคุณลักษณะพิเศษของความรู้มีปัญญาศาสตร์ชาวยุโรปได้ รวมทั้งมาตรฐานการลงรายการที่ใช้ในปัจจุบัน ยังไม่สามารถลงรายการข้อมูลที่เป็นคุณลักษณะเฉพาะของความรู้ซึ่งอาจเป็นจุดเข้าถึงความรู้ หรือเป็นข้อมูลที่บ่งชี้ถึงลักษณะพิเศษของความรู้ด้านภูมิปัญญาศาสตร์ชาวยุโรป

ซึ่งปัจจุบันยังไม่มีมีการพัฒนาระบบการจัดหมวดหมู่และมาตรฐานการลงรายการความรู้ด้านภูมิปัญญาศาสตร์ชาวกูย หรือความรู้ด้านมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้โดยเฉพาะ ด้วยเหตุนี้จึงทำให้พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นหรือศูนย์ข้อมูลในท้องถิ่นไม่สามารถจัดการความรู้ได้อย่างเป็นระบบ ส่งผลให้ความรู้ด้านมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของประเทศไทย ซึ่งมีจำนวนมากและมีคุณค่า อยู่ในลักษณะกระจัดกระจาย ไม่สามารถควบคุมดูแล จัดการด้านการเข้าถึง การใช้ประโยชน์ การควบคุม และการสงวนรักษาได้

ดังนั้นการแก้ไขปัญหานี้ ควรเริ่มต้นการกำหนดนโยบายระดับประเทศ หากรัฐบาลได้เล็งเห็นคุณค่าของความรู้ภูมิปัญญาศาสตร์ชาวกูย กระทรวงวัฒนธรรม และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ควรกำหนดนโยบายด้านการจัดการความรู้ด้านมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ เพื่อให้ความรู้ด้านนี้ได้รับการจัดการอย่างเป็นระบบ โดยการส่งเสริมการพัฒนาแบบแผนการจัดหมวดหมู่ความรู้ด้านมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ การพัฒนาเมทาดาดาเพื่อใช้เป็นโครงสร้างการจัดเก็บความรู้ การพัฒนารูปแบบการจัดการดิจิทัลคอลเลกชัน จะทำให้ความรู้ด้านนี้ที่บันทึกอยู่ในสื่อรูปแบบต่างๆ และกระจายอยู่ตามหน่วยงานต่างๆ จะได้รับการจัดระบบและจัดเก็บในมาตรฐานเดียวกัน สามารถเชื่อมโยงเพื่อแลกเปลี่ยนและใช้ข้อมูลร่วมกันได้ นอกจากนี้ยังทำให้ทราบขอบเขตความรู้ หรือแหล่งความรู้ด้านนี้ที่มีอยู่ในประเทศอย่างชัดเจน เป็นระบบการจัดการร่วมกันระดับประเทศ ส่งผลต่อการเข้าถึงความรู้ที่มีประสิทธิภาพเพื่อนำมาใช้ประโยชน์ด้านวิชาการหรือด้านการพัฒนาเศรษฐกิจ สามารถนำไปสู่การกำหนดมาตรการการควบคุมดูแลการใช้ประโยชน์ความรู้ด้านนี้ให้เหมาะสม ทั้งมาตรการทางกฎหมายและระบบทรัพย์สินทางปัญญาทั้งในระดับประเทศและระดับสากล เพื่อสงวนรักษาความรู้ด้านภูมิปัญญาดั้งเดิมของบรรพบุรุษให้คงอยู่

เอกสารอ้างอิง

- Aiemkhajornchai, P. (2017). *Developing knowledge organization system framework for Thai cultural knowledge domain* (Doctoral dissertation). KhonKaen University, Thailand. [In Thai]
- Association of Southeast Asia Nations. (2009). *Roadmap for an ASEAN community 2009 – 2015*. Jakarta: ASEAN Secretariat. Retrieved from https://www.asean.org/storage/images/ASEAN_RTK_2014/2_Roadmap_for_ASEAN_Community_20092015.pdf
- Australian Bureau of Statistics. (2014). *Australian Culture and Leisure Classifications, 2014* (3rd ed.). Retrieved from <https://www.abs.gov.au/ausstats/abs@.nsf/mf/4902.0>
- Chen, Y.N., Chen, S.J., Sum, H.C., & Lin, S.C. (2003). *Functional requirements of metadata system: from user needs perspective*: from user needs perspective, in International Conference on Dublin Core and Metadata Applications (pp. 91-98). Retrieved from <https://dcpapers.dublincore.org/pubs/article/view/737>

- Greece. (2002). *Law 3028/2002 on the Protection of antiquities and cultural heritage in general*. Retrieved from <https://www.ecolex.org/details/legislation/law-no-30282002-on-the-protection-of-antiquities-and-cultural-heritage-in-general-lex-faoc105346/>
- Intangible Cultural Heritage Office. (2019). *Hong Kong intangible cultural heritage database*. Retrieved from https://mmis.hkpl.gov.hk/ich?from_menu=Y&dummy
- Japan. (2007). *Law for the protection of cultural property*. Retrieved from https://en.unesco.org/sites/default/files/japan_law_protectionproperty_entno.pdf
- Joudrey, D.N., Taylor, A.G. and Wisser, K.M. (2018). *The Organization of Information*. (4th ed.). Santa Barbara, California: Libraries Unlimited.
- Leisure and Cultural Services Department, The Government of the Hong Kong Special Administrative Region. (2019). *Mission, vision and values*. Retrieved from <https://www.lcsd.gov.hk/en/aboutlcsd/mission.html>
- Lower Southeastern Culture Center, Buriram. (2019). *คู่มือนำชมศูนย์วัฒนธรรมอีสานใต้ จังหวัดบุรีรัมย์ [Guide for Lower Southeastern Culture Center]*. Buriram: Buriram Rajabhat University. [In Thai]
- Marquardt, M. J. (2002). *Building the learning organization: Mastering the 5 elements for corporate learning*. (2nd ed.). Palo Alto, C.A.: Davies-Black.
- Ministry of Culture, Department of Cultural Promotion, Thailand. (2019). *คชศาสตร์ชาวกูย. [Folk Gajasatra inherited wisdom of the Kui in Surin province]*. Retrieved from <http://ich.culture.go.th/index.php/th/ich/knowledge-about-nature-universe/269-nature-universe/430--m-s> [In Thai]
- Ministry of Tourism and Sports, Thailand. (2019). *Domestic tourism statistics (Northeastern)*. Retrieved from <https://www.mots.go.th/News-link.php?nid=13039> [In Thai]
- People's Republic of China. (2011). Order of the president of People's Republic of China No 42: *Law of the People's Republic of China on intangible cultural heritage*. Retrieved from http://www.wipo.int/wipolex/en/text.jsp?file_id=336577
- Princess Maha Chakri Sirindhorn Anthropology Centre (Public Organization). (2017). *Guidelines for managing digital archives Project to study and develop, guidelines for managing digital archives*. Bangkok: SAC. [In Thai]
- Romanion Government. (2007). *ORDINANCE no.19 of January 31st 2007 on the immaterial cultural heritage protection*. Retrieved from https://ru.unesco.org/sites/default/files/rom_ord_19_engtof.pdf

- Surin National Museum. (2019). พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ. [Surin National Museum]. Retrieved from <http://www.finearts.go.th/surinmuseum/> [In Thai]
- The Burke Museum. (2019). *Collections databases*. Retrieved from <https://www.burkemuseum.org/collections-and-research/collections-databases>
- The Seattle Public Library. (2019). *Seattle culture & local history*. Retrieved from <https://www.spl.org/online-resources/seattle-culture-and-local-history>
- UNESCO. (2003). *Convention for the safeguarding of the intangible cultural heritage*. Retrieved from <https://ich.unesco.org/doc/src/15164-EN.pdf>
- UNESCO library. (2019). *UNESDOC UNESCO digital library*. Retrieved from <https://unesdoc.unesco.org/library>
- United Nations. (2010). *Creative economy report 2010*. Retrieved from http://unctad.org/en/Docs/ditctab20103_en.pdf
- United Nations. (2005). *The 2005 convention on the protection and promotion of the diversity of cultural expressions*. Retrieved from <https://en.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/passeport-convention2005-web2.pdf>
- Vongthip, V. (2014). The guiding principle to the protection of traditional knowledge in Thailand: a comparative study between Thailand and India. *Suthiparithat Journal*, 28(87), 323-344. [In Thai]
- WIPO library. (2019). *WIPO library*. Retrieved from <https://www.wipo.int/library/en/>
- WIPO. (2016). *Intellectual property and traditional knowledge (WIPO Publication No. 920(E))*. Retrieved from http://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/tk/920/wipo_pub_920.pdf
- WIPO. (2013). *WIPO draft guidelines on assessing the economic, social and cultural impact of copyright on the creative economy*. Retrieved from <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/performance/pdf/escia.pdf>