

การพัฒนาตัวแบบพิพิธภัณฑสถานเสมือนตามบทบาทของมหาวิทยาลัยราชภัฏ ในฐานะสถาบันอุดมศึกษาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น

ชลลดา พงศ์พัฒน์โยธิน¹

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่อง การพัฒนาตัวแบบพิพิธภัณฑสถานเสมือนตามบทบาทของมหาวิทยาลัยราชภัฏ ในฐานะสถาบันอุดมศึกษาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น มีวัตถุประสงค์สำคัญ 2 ประการ คือ เพื่อพัฒนาตัวแบบพิพิธภัณฑสถานเสมือนตามบทบาทมหาวิทยาลัยราชภัฏเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น และเพื่อจัดทำพิพิธภัณฑสถานเสมือนตามบทบาทมหาวิทยาลัยราชภัฏเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น จากตัวแบบที่พัฒนาขึ้น โดยมีข้อค้นพบดังนี้

ด้านการพัฒนาตัวแบบพิพิธภัณฑสถานเสมือน กรอบแนวคิดในการพัฒนาตัวแบบพิพิธภัณฑสถานเสมือนมีองค์ประกอบ 5 ด้าน คือ ด้านตัวแบบ ด้านพิพิธภัณฑสถานเสมือน ด้านบทบาทของมหาวิทยาลัยราชภัฏในฐานะสถาบันอุดมศึกษาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่นตามพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ. 2547 (มาตรา 7) ด้านกระบวนการพัฒนาท้องถิ่น และด้านระบบการนำชม จากการวิเคราะห์บทบาทหน้าที่ของมหาวิทยาลัยราชภัฏในฐานะสถาบันอุดมศึกษาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่นและการสังเคราะห์เนื้อหาโดยคัดสรรเฉพาะคำที่เป็นคำสำคัญที่เกี่ยวข้องบริบทของการพัฒนาท้องถิ่นสามารถสรุปเนื้อหาสำหรับใช้เป็นห้องจัดแสดงในพิพิธภัณฑสถานเสมือนได้เป็น 7 ห้อง คือ ห้องเกียรติยศ ห้องภูมิปัญญาท้องถิ่น ห้องบุคคลสำคัญในท้องถิ่น ห้องทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมในท้องถิ่น ห้องโครงการอันเนื่องมาจากแนวพระราชดำริ ห้องวิชาชีพครูและบุคลากรทางการศึกษา และห้องอาเซียน ส่วนโครงสร้างของตัวแบบใช้สัญลักษณ์เป็นรูปบ้าน ซึ่งเชื่อมโยงจากคำขวัญของมหาวิทยาลัยว่า “บ้านแห่งความสำเร็จ บ้านสมเด็จพระเจ้าพระยา” ผลการประเมินคุณภาพของตัวแบบพิพิธภัณฑสถานเสมือนโดยผู้ทรงคุณวุฒิหรือผู้เชี่ยวชาญ จำแนกประเด็นการประเมินออกเป็น 5 ด้าน คือ ด้านกรอบแนวคิด ด้านห้องจัดแสดง ด้านเนื้อหา ด้านระบบการนำชม และ ด้านการนำไปใช้ประโยชน์ พบว่า โดยภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก (ค่าเฉลี่ย 4.59)

¹ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ด้านการจัดทำพิพิธภัณฑ์เสมือน สร้างโดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator และ Adobe Flash การจัดแสดงจำแนกเป็นฉากรำนำ 2 ฉาก คือ เปิดบ้านแห่งความสำเร็จ และ ห้องรับแขก โดยมีห้องจัดแสดงเนื้อหา 7 ห้อง คือ ห้องเกียรติยศ ห้องภูมิปัญญาท้องถิ่น ห้องบุคคลสำคัญในท้องถิ่น ห้องทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมในท้องถิ่น ห้องโครงการอันเนื่องมาจากแนวพระราชดำริ ห้องวิชาชีพครูและบุคลากรทางการศึกษา และห้องอาเซียน ผลการประเมินความพึงพอใจในการใช้พิพิธภัณฑ์เสมือน จำแนกประเด็นการประเมินออกเป็น 4 ด้าน คือ ด้านระบบการนำชม ด้านการออกแบบ ด้านข้อมูลในห้องจัดแสดง และ ด้านการนำไปใช้ประโยชน์ ผลการประเมินโดยภาพรวมอยู่ในระดับมีความพึงพอใจมาก (ค่าเฉลี่ย 4.43)

คำสำคัญ: พิพิธภัณฑ์เสมือน บทบาทมหาวิทยาลัยราชภัฏ การพัฒนาท้องถิ่น

The development of virtual museum model on Rajabhat university's roles as higher education institution for local development

Chollada Pongpattanayothin¹

Abstract

The main objectives of this research were 1) to develop a model of virtual museum on Rajabhat University's roles for local development 2) to create a virtual museum based on the developed model from stage 1. The research findings are as follows:

The development of creating virtual museum model. The conceptual framework of the creation of a virtual museum model consists of 5 factors including: the Model; the Virtual Museum; The Rajabhat University's Roles based on The Rajabhat University Act 2004 (section 7); the Local Development Paradigm; and the Virtual Tour System. From the analysis of the Rajabhat University's roles as an higher education institution for local development and the synthesis of the contents by selecting specific keywords related to the context of local development, it can be summarized to being seven exhibition rooms including Hall of Fame; Local Wisdom; Local Dignitaries; Natural Resources and Local Environment; Royal Projects; Teacher Professional and Education Personnel; and ASEAN Collection. The Home's structure is used as a symbol of the model that was linked from the motto of the University "Home of Success". The quality of a virtual museum model on the Rajabhat University's roles for local development were evaluated by five experts in five areas that was classified into 5 aspects including conceptual framework; exhibition room; content; virtual tour system and; utilization. The overall average was at a very good level (average 4.59).

The creation of virtual museum. Adobe Illustrator and Adobe Flash were used for creation. There were two introduction exhibit scenes including Open Home of Success; and Living Room. Seven exhibition rooms were created including Hall of Fame; Local Wisdom; Local Dignitaries; Natural Resources and Local Environment; Royal Projects; Teacher Professional and Education Personnel; and ASEAN Collection. The assessment of the satisfaction classified into four aspects including Virtual Tour System; Exhibition Room Design; Content; and Utilization. The overall result was at a very satisfied level (average 4.43)

Keywords: Virtual Museum, Rajabhat University's roles, Local Development

¹ Faculty of Humanities and Social Sciences, Bansomdejchaopraya Rajabhat University.

บทนำ

พระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ พุทธศักราช 2547 (2547) ได้กำหนดบทบาทของมหาวิทยาลัยราชภัฏไว้ในมาตรา 7 ประการหนึ่งว่า “ให้มหาวิทยาลัยเป็นสถาบันอุดมศึกษาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่นที่เสริมสร้างพลังปัญญาของแผ่นดิน ฟื้นฟูพลังการเรียนรู้ เชิดชูภูมิปัญญาของท้องถิ่น...” มหาวิทยาลัยราชภัฏจึงมีภาระหน้าที่ที่จะต้องดำเนินการเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการเป็น “สถาบันอุดมศึกษาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น” อาทิ การแสวงหาความจริงเพื่อสู่ความเป็นเลิศทางวิชาการบนพื้นฐานของภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และภูมิปัญญาสากล การส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตในชุมชนเพื่อช่วยให้คนในท้องถิ่นรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง รวมถึง การเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจในคุณค่า ความสำนึก และความภูมิใจในวัฒนธรรมของท้องถิ่นและของชาติ ในด้านการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิต พิพิธภัณฑสถานที่เป็นตัวแบบหนึ่งของแหล่ง การเรียนรู้ตลอดชีวิต ดังที่ปรากฏในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ในหมวด 4 แนวทางการจัดการศึกษา มาตรา 25 กล่าวไว้ว่า “รัฐต้องส่งเสริมการดำเนินงานและจัดตั้งแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตทุกรูปแบบ ได้แก่ ห้องสมุดประชาชน พิพิธภัณฑ์ หอศิลป์ สวนสัตว์ สวนสาธารณะ สวนพฤกษศาสตร์ อุทยานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ศูนย์การศึกษาและนันทนาการ แหล่งข้อมูล และแหล่งการเรียนรู้อื่นอย่างพอเพียงและมีประสิทธิภาพ” ในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศดังเช่นปัจจุบัน มีพิพิธภัณฑ์รูปแบบใหม่เกิดขึ้นมาเรียกว่า พิพิธภัณฑ์เสมือน หรือ พิพิธภัณฑ์เสมือนจริง (Virtual museum) โดยที่ไม่ต้องมีอาคารสถานที่ตั้งจริง ไม่ต้องมีวัตถุจัดแสดงที่จับต้องได้ ไม่ต้องมีภัณฑารักษ์ให้บริการ และไม่สามารถจำกัดหรือระบุตัวตนของผู้ใช้บริการได้อย่างชัดเจน โดยที่ผู้ใช้บริการสามารถศึกษาหาความรู้ที่ต้องการผ่านเครือข่ายระบบออนไลน์ หรือผ่านเว็บไซต์บนอินเทอร์เน็ต ทำให้ผู้ใช้บริการสามารถใช้บริการได้อย่างสะดวก รวดเร็ว โดยไม่ต้องเสียเวลาเดินทางมายังพิพิธภัณฑ์จริง ซึ่งคำว่าพิพิธภัณฑ์เสมือน ในที่นี้ใช้ในความหมายเดียวกับ พิพิธภัณฑ์ออนไลน์ (Online museum) พิพิธภัณฑ์อิเล็กทรอนิกส์ (Electronic museum) หรือ พิพิธภัณฑ์บนเว็บ (Web museum) ดังนั้น จึงเป็นที่มาของการวิจัยเรื่อง การพัฒนาตัวแบบพิพิธภัณฑ์เสมือนตามบทบาทของมหาวิทยาลัยราชภัฏในฐานะสถาบันอุดมศึกษาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น ที่มุ่งพัฒนาตัวแบบพิพิธภัณฑ์เสมือนและจัดทำพิพิธภัณฑ์เสมือนตามบทบาทของมหาวิทยาลัยราชภัฏ โดยเน้นบทบาทเพื่อการพัฒนาท้องถิ่นเป็นสิ่งสำคัญ ซึ่งพิพิธภัณฑ์เสมือนที่พัฒนาขึ้นดังกล่าวสามารถใช้เป็นสิ่งที่แสดงอัตลักษณ์หรือเอกลักษณ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏแต่ละแห่ง สามารถใช้เป็น “ต้นแบบ” ในการนำไปสู่การจัดทำพิพิธภัณฑ์เสมือนเต็มรูปแบบในอนาคต มีคุณค่าและเป็นประโยชน์แก่ผู้สนใจศึกษาค้นคว้าสารสนเทศท้องถิ่น และเป็น การขยายขอบเขตการให้บริการแหล่งสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้วยเช่นกัน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

วัตถุประสงค์ของการวิจัยเรื่อง การพัฒนาพิพิธภัณฑ์เสมือนตามบทบาทของมหาวิทยาลัยราชภัฏ เพื่อการพัฒนาท้องถิ่น มีดังนี้

1. เพื่อพัฒนาตัวแบบพิพิธภัณฑ์เสมือนตามบทบาทมหาวิทยาลัยราชภัฏเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น
2. เพื่อจัดทำพิพิธภัณฑ์เสมือนตามบทบาทมหาวิทยาลัยราชภัฏเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น จากตัวแบบที่พัฒนาขึ้น

วิธีดำเนินการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัยสามารถสรุปเป็นประเด็นด้าน ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย การหาคุณภาพเครื่องมือ และ สรุปขั้นตอนการดำเนินการวิจัย โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง จำแนกออกเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

กลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิหรือผู้เชี่ยวชาญ ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง โดยเลือกจากผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญด้านตัวแบบ ด้านพิพิธภัณฑ์วิทยา ด้านสารสนเทศ ด้านการวิจัย ด้านการพัฒนาท้องถิ่น ด้านเทคโนโลยีเสมือน จำนวน 5 คน โดยในหนึ่งคนอาจมีความเชี่ยวชาญมากกว่า 1 ด้าน การแสวงหาผู้ทรงคุณวุฒิหรือผู้เชี่ยวชาญนั้น อาศัยเครือข่ายของผู้วิจัย การแนะนำจากที่ปรึกษา และการสืบค้นบนอินเทอร์เน็ต จนทราบสถานที่ที่สามารถติดต่อได้ ซึ่งวิธีการแสวงหาผู้ทรงคุณวุฒิหรือผู้เชี่ยวชาญนั้นใช้รูปแบบที่มีลักษณะใกล้เคียงกับเทคนิคก้อนหิมะ (Snow ball technique)

กลุ่มผู้ใช้พิพิธภัณฑ์เสมือน ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง ประกอบด้วย อาจารย์และนิสิต นักศึกษา สาขาวิชาการจัดการสารสนเทศ ผู้บริหารและบุคลากรในสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา รวมจำนวนทั้งสิ้น 72 คน เนื่องจากเป็นกลุ่มบุคคลที่มีคุณลักษณะสอดคล้องกับบริบทของการวิจัย กล่าวคือ เป็นผู้ที่ศึกษาเรียนรู้ และมีประสบการณ์ในการปฏิบัติงานด้านการดำเนินโครงการห้องสมุดเพื่อการพัฒนาท้องถิ่นอย่างต่อเนื่อง

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและการหาคุณภาพเครื่องมือ

2.1 แบบประเมินคุณภาพตัวแบบพิพิธภัณฑ์เสมือน ผู้ประเมินคือผู้ทรงคุณวุฒิหรือผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน จำแนกประเด็นการประเมินออกเป็น 5 ประเด็น คือ ด้านกรอบแนวคิด (Conceptual framework) ด้านห้องจัดแสดง (Exhibition room) ด้านเนื้อหา (Content) ด้านระบบการนำชม (Virtual tour system) และ ด้านการนำไปใช้ประโยชน์ (Utilization) ในแต่ละประเด็นกำหนดคะแนนการประเมินออกเป็น 5 ระดับ การหาคุณภาพเครื่องมือเชิงคุณภาพใช้วิธีการตรวจสอบแบบสามเส้า

(Investigator triangulation) ประกอบด้วย ที่ปรึกษาโครงการวิจัย ผู้เชี่ยวชาญด้านการวิจัย และตัวผู้วิจัย การหาคุณภาพเครื่องมือเชิงปริมาณ ใช้วิธีการให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ประเมินค่าตรงความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม หรือค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์หรือเนื้อหา (IOC: Index of item objective congruence หรือ Index of consistency) ผลการประเมินค่าตรงความเที่ยงตรงพบว่ารายข้อมีค่าเฉลี่ยมากกว่า 0.50 ทุกข้อ ส่วนค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 0.90 ถือว่าอยู่ในเกณฑ์ที่มีคุณภาพใช้ได้

2.2 แบบประเมินความพึงพอใจในการใช้พิพิธภัณฑ์เสมือน ผู้ประเมินคือ อาจารย์และนิสิตนักศึกษาสาขาวิชาการจัดการสารสนเทศ ผู้บริหารและบุคลากรในสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา รวมจำนวนทั้งสิ้น 72 คน จำแนกประเด็นการประเมินออกเป็น 4 ประเด็น คือ ด้านระบบการเข้าชม (Virtual access system) ด้านการออกแบบ (Design) ด้านข้อมูลในห้องจัดแสดง (Content in exhibition room) และ ด้านการนำไปใช้ประโยชน์ (Application) ในแต่ละประเด็นกำหนดคะแนนการประเมินออกเป็น 5 ระดับ การหาคุณภาพเครื่องมือเชิงคุณภาพใช้วิธีการตรวจสอบแบบสามเส้า การหาคุณภาพเครื่องมือเชิงปริมาณใช้วิธีการประเมินค่าตรงความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม หรือค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์หรือเนื้อหา ผลการประเมินพบว่ารายข้อมีค่าเฉลี่ยมากกว่า 0.50 ทุกข้อ ส่วนค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 0.98 ถือว่าอยู่ในเกณฑ์ที่มีคุณภาพใช้ได้

3. ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัยจำแนกเป็น 2 ขั้นตอนหลัก คือ ขั้นตอนที่ 1 การพัฒนาตัวแบบพิพิธภัณฑ์เสมือนตามบทบาทมหาวิทยาลัยราชภัฏเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น และ ขั้นตอนที่ 2 การจัดทำพิพิธภัณฑ์เสมือนตามบทบาทมหาวิทยาลัยราชภัฏเพื่อการพัฒนาท้องถิ่นจากตัวแบบที่พัฒนาขึ้น โดยในแต่ละขั้นตอนนี้มีกลุ่มตัวอย่าง เครื่องมือที่ใช้ และผลผลิตหรือผลลัพธ์ สรุปได้ดังนี้

ขั้นตอน	เครื่องมือ/กลุ่มตัวอย่าง	ผลผลิต/ผลลัพธ์
ขั้นตอนที่ 1	การพัฒนาตัวแบบพิพิธภัณฑ์เสมือนตามบทบาทมหาวิทยาลัยราชภัฏเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น	
1.1 การวิเคราะห์สังเคราะห์เนื้อหา	เครื่องมือ - เอกสาร แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	กรอบแนวคิดในการสร้างตัวแบบพิพิธภัณฑ์เสมือน
1.2 การพัฒนาตัวแบบพิพิธภัณฑ์เสมือน	เครื่องมือ - กรอบแนวคิดในการสร้างตัวแบบพิพิธภัณฑ์เสมือน	ตัวแบบพิพิธภัณฑ์เสมือนตามบทบาทมหาวิทยาลัยราชภัฏเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น ในรูปของแผนภาพ

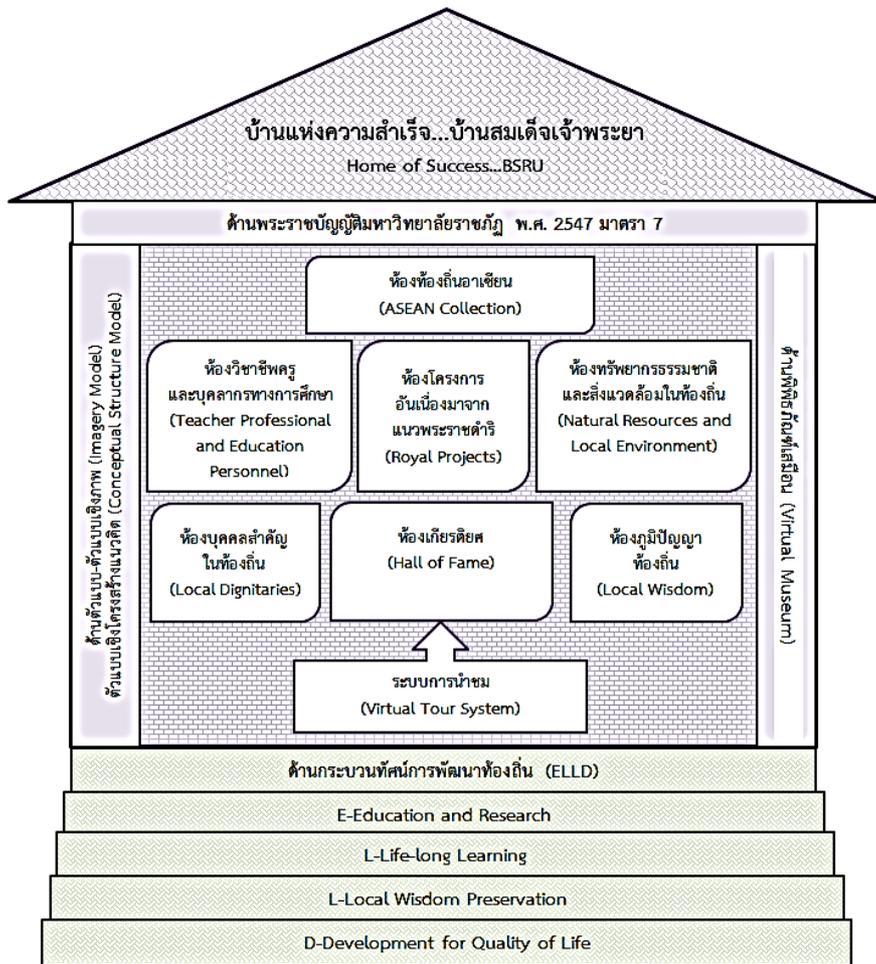
ขั้นตอน	เครื่องมือ/กลุ่มตัวอย่าง	ผลผลิต/ผลลัพธ์
1.3 การประเมินคุณภาพของตัวแบบพิพิธภัณฑ์เสมือน	เครื่องมือ - ตัวแบบพิพิธภัณฑ์เสมือน - แบบประเมินคุณภาพของตัวแบบพิพิธภัณฑ์เสมือน กลุ่มตัวอย่าง - ผู้ทรงคุณวุฒิหรือผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญด้านตัวแบบ ด้านพิพิธภัณฑ์วิทยา ด้านสารสนเทศ ด้านการวิจัย ด้านการพัฒนาท้องถิ่น ด้านเทคโนโลยีเสมือน จำนวน 5 คน	ระดับคุณภาพของตัวแบบพิพิธภัณฑ์เสมือนตามบทบาทมหาวิทยาลัยราชภัฏเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น หมายเหตุ: กำหนดให้อยู่ในระดับดีขึ้นไป หรือค่าเฉลี่ยสูงกว่า 3.51 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานน้อยกว่า 1.00 จึงจะถือว่ามีความคุณภาพ
1.4 การนำผลการประเมินคุณภาพมาปรับปรุง	เครื่องมือ - ผลการประเมินคุณภาพตัวแบบพิพิธภัณฑ์เสมือน และข้อเสนอแนะในการปรับปรุงจากผู้ทรงคุณวุฒิหรือผู้เชี่ยวชาญ	ตัวแบบพิพิธภัณฑ์เสมือนตามบทบาทมหาวิทยาลัยราชภัฏเพื่อการพัฒนาท้องถิ่นที่ได้รับการพัฒนาปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิหรือผู้เชี่ยวชาญ
ขั้นตอนที่ 2 การจัดทำพิพิธภัณฑ์เสมือนตามบทบาทมหาวิทยาลัยราชภัฏเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น		
2.1 การจัดทำพิพิธภัณฑ์เสมือน	- ตัวแบบพิพิธภัณฑ์เสมือนสำหรับเป็นต้นแบบในการจัดทำพิพิธภัณฑ์เสมือนบนเว็บไซต์ - อุปกรณ์ถ่ายภาพ ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ Adobe Illustrator และ Adobe Flash	พิพิธภัณฑ์เสมือนตามบทบาทมหาวิทยาลัยราชภัฏเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น บนเว็บไซต์ http://arcbs.bsru.ac.th/virtualmuseum
2.2 การประเมินความพึงพอใจในการใช้พิพิธภัณฑ์เสมือน	เครื่องมือ - แบบประเมินความพึงพอใจในการใช้พิพิธภัณฑ์เสมือนตามบทบาทมหาวิทยาลัยราชภัฏเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น กลุ่มตัวอย่าง - อาจารย์และนิสิตนศึกษาสาขาวิชาการจัดการสารสนเทศ ผู้บริหาร และบุคลากรในสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา จำนวน 72 คน	ระดับความพึงพอใจในการใช้พิพิธภัณฑ์เสมือนตามบทบาทมหาวิทยาลัยราชภัฏเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น หมายเหตุ: กำหนดให้อยู่ในระดับมากขึ้นไป หรือค่าเฉลี่ยสูงกว่า 3.51 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานน้อยกว่า 1.00 จึงจะถือว่ามีความพึงพอใจ

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยครั้งนี้สามารถสรุปได้ 2 ประเด็นหลัก คือ ด้านการสร้างตัวแบบพิพิธภัณฑ์เสมือนตามบทบาทมหาวิทยาลัยราชภัฏเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น และ ด้านการสร้างพิพิธภัณฑ์เสมือนตามบทบาทมหาวิทยาลัยราชภัฏเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. ด้านการพัฒนาตัวแบบพิพิธภัณฑ์เสมือนตามบทบาทมหาวิทยาลัยราชภัฏเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น มีผลการวิจัย ดังนี้

1.1 ผลการพัฒนาตัวแบบพิพิธภัณฑ์เสมือนตามบทบาทมหาวิทยาลัยราชภัฏเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น ผลผลิตหรือผลลัพธ์ที่ได้รับคือ ตัวแบบพิพิธภัณฑ์เสมือนในรูปแบบของแผนภาพ มีองค์ประกอบ 5 ด้าน คือ ด้านตัวแบบ ซึ่งในที่นี้ใช้ตัวแบบเชิงภาพ (Imagery model) ด้านพิพิธภัณฑ์เสมือน (Virtual museum) ด้านบทบาทของมหาวิทยาลัยราชภัฏในฐานะสถาบันอุดมศึกษาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่นตามพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ. 2547 มาตรา 7 ด้านกระบวนการพัฒนาท้องถิ่น โดยใช้หลักการศึกษเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น (Education for local development: ELLD) และ ด้านระบบการนำชม (Virtual tour system) ส่วนโครงสร้างโดยภาพรวมของตัวแบบใช้สัญลักษณ์เป็นรูปบ้าน ซึ่งเชื่อมโยงจากคำขวัญว่า “บ้านแห่งความสำเร็จ บ้านสมเด็จพระเจ้าพระยา” (Home of success) ซึ่งเป็นสถาบันต้นแบบและเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างตัวแบบที่สะท้อนให้เห็นถึงความเป็น “บ้าน” ที่เป็นหน่วยที่เล็กที่สุดของท้องถิ่น ดังภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 1 ตัวแบบพิพิธภัณฑ์เสมือนตามบทบาทมหาวิทยาลัยราชภัฏเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น

1.2 ผลการประเมินคุณภาพของตัวแบบพิพิธภัณฑ์เสมือนตามบทบาทมหาวิทยาลัยราชภัฏเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น จำแนกเป็นประเด็นต่างๆ ได้ดังนี้

1) ผลการประเมินโดยภาพรวม จำแนกประเด็นการประเมินออกเป็น 5 ด้าน ประกอบด้วย ด้านกรอบแนวคิด ด้านห้องจัดแสดง ด้านเนื้อหา ด้านระบบการนำชม และ ด้านการนำไปใช้ประโยชน์ พบว่า โดยภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก (ค่าเฉลี่ย 4.59) และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า อยู่ในระดับดีมาก 3 ด้าน คือ ด้านการนำไปใช้ประโยชน์ ด้านกรอบแนวคิด และด้านห้องจัดแสดง และ อยู่ในระดับดี 2 ด้าน คือ ด้านระบบการนำชม และด้านเนื้อหา ตามลำดับ

2) ผลการประเมินด้านกรอบแนวคิด จำแนกออกเป็น 4 แนวคิด คือ ด้านพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ 2547 ด้านตัวแบบการจัดทำพิพิธภัณฑ์เสมือน ด้านการพัฒนาท้องถิ่น และ ด้านพิพิธภัณฑ์เสมือน พบว่า โดยภาพรวมอยู่ระดับดีมาก (ค่าเฉลี่ย 4.80) และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าอยู่ในระดับดีมากทุกด้านเช่นกัน

3) ผลการประเมินด้านห้องจัดแสดง จำแนกออกเป็น 7 ห้อง พบว่าโดยภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก (ค่าเฉลี่ย 4.51) และเมื่อพิจารณาเป็นรายห้อง พบว่าอยู่ในระดับดีมาก 3 ห้อง คือ ห้องเกียรติยศ ห้องภูมิปัญญาท้องถิ่น และห้องบุคคลสำคัญในท้องถิ่น และอยู่ในระดับดี 4 ห้อง คือ ห้องทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมในท้องถิ่น ห้องโครงการอันเนื่องมาจากแนวพระราชดำริ ห้องอาเซียน และ ห้องวิชาชีพครูและบุคลากรทางการศึกษา ตามลำดับ

4) ผลการประเมินด้านเนื้อหา จำแนกออกเป็น 7 ด้านตามจำนวนห้องจัดแสดง พบว่าโดยภาพรวมอยู่ในระดับดี (ค่าเฉลี่ย 4.43) เมื่อพิจารณาเนื้อหาตามรายห้องพบว่าอยู่ในระดับดีมาก 2 ห้องคือ ห้องเกียรติยศ และ ห้องบุคคลสำคัญในท้องถิ่น ส่วนอีก 5 ห้องอยู่ในระดับดี คือ ห้องภูมิปัญญาท้องถิ่น ห้องทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมในท้องถิ่น ห้องโครงการอันเนื่องมาจากแนวพระราชดำริ ห้องวิชาชีพครูและบุคลากรทางการศึกษา และห้องอาเซียน ตามลำดับ

5) ผลการประเมินด้านระบบการนำชม จำแนกออกเป็น 5 ด้าน พบว่าโดยภาพรวมอยู่ในระดับดี (ค่าเฉลี่ย 4.48) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าอยู่ในระดับดีมาก 2 ด้าน คือ การตกแต่งห้องจัดแสดงให้มีลักษณะเหมือนบ้าน ซึ่งสื่อถึงความหมายว่าเป็น “บ้านสมเด็จพระเจ้าพระยา” และการใช้โหนด โหนดแสง และภาพประกอบ ส่วนอีก 3 ด้านอยู่ในระดับดี คือ การใช้ตัวการ์ตูนนำชม บรรยากาศการนำชมโดยภาพรวม และด้านการใช้แฟรมภาพแทนห้องจัดแสดง ตามลำดับ

6) ผลการประเมินด้านการนำไปใช้ประโยชน์ จำแนกออกเป็น 4 ด้าน พบว่าโดยภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก (ค่าเฉลี่ย 4.90) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าอยู่ในระดับดีมากทุกด้านเช่นเดียวกัน ตามลำดับดังนี้ ประโยชน์ด้านการเป็นแหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิต ประโยชน์ด้านการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น ประโยชน์ด้านการพัฒนาท้องถิ่นตามแนวโน้มของกระแสโลก และประโยชน์ด้านการศึกษาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น

2. ด้านการจัดทำพิพิธภัณฑ์เสมือนตามบทบาทมหาวิทยาลัยราชภัฏเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น

2.1 ผลการจัดทำพิพิธภัณฑ์เสมือนตามบทบาทมหาวิทยาลัยราชภัฏเพื่อการพัฒนาท้องถิ่นจากตัวแบบที่พัฒนาขึ้น ผลผลิตหรือผลลัพธ์ที่ได้รับคือ พิพิธภัณฑ์เสมือนบนเว็บไซต์ ซึ่งผู้สนใจสามารถเข้าถึงได้ที่เว็บไซต์ <http://www.arcbs.bsru.ac.th/virtualmuseum/> โดยมีฉากสำคัญ

คือ ฉากเปิดบ้านแห่งความสำเร็จ ซึ่งเป็นฉากโครงสร้างภายนอกอาคารพิพิธภัณฑ์ ฉากห้องรับแขกซึ่งรวมแกลเลอรีภาพภายในพิพิธภัณฑ์ ฉากห้องจัดแสดงเนื้อหาหลักภายในพิพิธภัณฑ์ 7 ห้อง โดยแต่ละห้องบรรจุเนื้อหาที่สัมพันธ์กับชื่อห้องจัดแสดง และเกี่ยวข้องกับบริบทของมหาวิทยาลัยและท้องถิ่น โดยรอบเป็นสำคัญ ดังต่อไปนี้

เปิดบ้านแห่งความสำเร็จ:

ภาพบ้านเอกะนาค ซึ่งเป็นพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น ธนบุรี และเป็นเอกลักษณ์ของมหาวิทยาลัย ราชภัฏ “บ้านแห่งความสำเร็จ บ้านสมเด็จพระเจ้าพระยา”



ห้องรับแขก:

ห้องแสดงภาพ (Gallery) 7 ภาพประดับบนฝาผนัง แต่ละภาพแทนเนื้อหาในห้องจัดแสดง 7 ห้อง ผู้ใช้สามารถคลิกที่ภาพแต่ละภาพเพื่อดูเนื้อหาในแต่ละเรื่องที่บรรจุภายใต้หัวข้อภาพเหล่านี้



ห้องจัดแสดงที่ 1

ห้องเกียรติยศ:

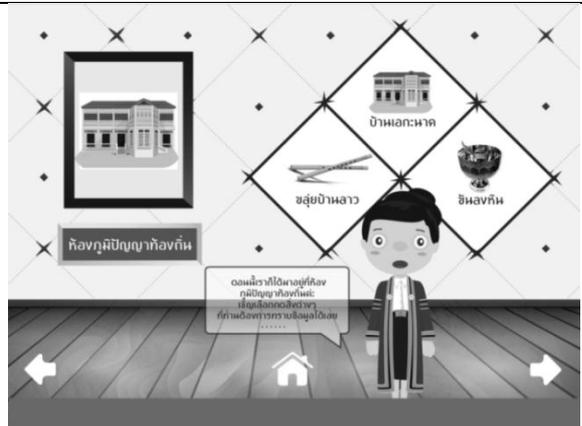
บรรจุข้อมูลในหอเกียรติยศของมหาวิทยาลัย ราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา อาทิ ประวัติความเป็นมาของสมเด็จเจ้าพระยาบรมมหาศรีสุริยวงศ์ (ช่วง บุนนาค) เกียรติภูมิของมหาวิทยาลัย เอกสารสำคัญทางประวัติศาสตร์ของมหาวิทยาลัย เป็นต้น



ห้องจัดแสดงที่ 2

ห้องภูมิปัญญาท้องถิ่น:

บรรจุข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สำคัญในเขต
ธนบุรีที่เป็นพื้นที่โดยรอบของมหาวิทยาลัย
อาทิ บ้านเอกราช ชลู่บ้านลาว ชั้นลงหิน
 เป็นต้น



ห้องจัดแสดงที่ 3

ห้องบุคคลสำคัญในท้องถิ่น:

บรรจุข้อมูลประวัติความเป็นมาของบุคคลสำคัญ
ในท้องถิ่นธนบุรี อาทิ สมเด็จพระเจ้าบรมม
มหาศรีสุริยวงศ์ (ช่วง บุนนาค) ซึ่งเป็นผู้ก่อตั้ง
มหาวิทยาลัย สมเด็จพระเจ้าตากสิน ซึ่งเป็น
เจ้ากรุงธนบุรี เป็นต้น



ห้องจัดแสดงที่ 4

ห้องทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม:

บรรจุข้อมูลเกี่ยวกับทรัพยากรธรรมชาติและ
สิ่งแวดล้อมในบริเวณมหาวิทยาลัยและในบริเวณ
ท้องถิ่นโดยรอบ อาทิ ต้นไม้ประจำมหาวิทยาลัย
คือ ต้นชงโค พรรณไม้ในท้องถิ่นโดยรอบ
มหาวิทยาลัย สวนพืชสมุนไพร เป็นต้น



ห้องจัดแสดงที่ 5

ห้องโครงการอันเนื่องมาจากแนวพระราชดำริ:

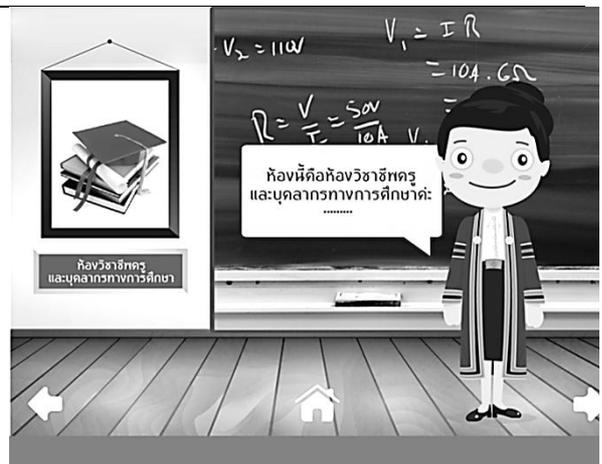
บรรจุข้อมูลโครงการอันเนื่องมาจากแนวพระราชดำริที่มหาวิทยาลัยดำเนินการ โดยเฉพาะโครงการอนุรักษ์พันธุกรรมพืชอันเนื่องมาจากพระราชดำริ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี (อพ.สธ.) เป็นต้น



ห้องจัดแสดงที่ 6

ห้องวิชาชีพรู และบุคลากรทาง การศึกษา:

บรรจุข้อมูลประวัติและผลงานของคณะครุศาสตร์ ซึ่งเป็นฐานรากเดิมของมหาวิทยาลัยราชภัฏ เมื่อครั้งเป็นวิทยาลัยครู และในปัจจุบันยังคงเป็นหน่วยผลิตครูและบุคลากรทางการศึกษาที่สำคัญ



ห้องจัดแสดงที่ 7

ห้องอาเซียน:

บรรจุข้อมูลมูมาอาเซียนในสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งเป็นมุมเด่นและเป็นนโยบายสำคัญของมหาวิทยาลัยในด้านการสร้างความร่วมมือกับประเทศเพื่อนบ้านในอาเซียน



2.2 ผลการประเมินความพึงพอใจในการใช้ตัวแบบพิพิธภัณฑ์เสมือนตามบทบาทมหาวิทยาลัยราชภัฏเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น

1) ผลการประเมินโดยภาพรวม จำแนกออกเป็น 4 ด้าน ผลการประเมินโดยภาพรวมอยู่ในระดับมีความพึงพอใจมาก (ค่าเฉลี่ย 4.43) และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าอยู่ในระดับพึงพอใจมากทุกรายการเช่นกัน คือ ข้อมูลในห้องจัดแสดง การนำไปใช้ประโยชน์ การออกแบบ และระบบการนำชม ตามลำดับ

2) ผลการประเมินด้านระบบการนำชม จำแนกออกเป็น 3 ด้าน พบว่าโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.36) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าอยู่ในระดับมากทุกรายการเช่นกัน คือ คำแนะนำการเข้าชมพิพิธภัณฑ์เสมือน ความสะดวกในการเข้าชมพิพิธภัณฑ์เสมือน และ โปรแกรมที่ใช้ในการพัฒนาพิพิธภัณฑ์เสมือน ตามลำดับ

3) ผลการประเมินด้านการออกแบบ จำแนกออกเป็น 8 ด้าน พบว่าโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.40) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าอยู่ในระดับมากที่สุด 1 ด้าน คือ การออกแบบโดยภาพรวมน่าสนใจ นอกนั้นอยู่ในระดับมาก 7 ด้าน คือ การออกแบบองค์ประกอบหน้าหลัก การออกแบบห้องจัดแสดงให้มีลักษณะเหมือนบ้าน ซึ่งสื่อถึงความหมายว่าเป็น “บ้านสมเด็จพระเจ้าพระยา” การออกแบบเฟรมภาพแทนห้องจัดแสดง การออกแบบโทนสีและแสง การออกแบบมีความทันสมัย การออกแบบภาพตัวการ์ตูนนำชม และ การออกแบบตัวอักษร ตามลำดับ

4) ผลการประเมินด้านข้อมูลในห้องจัดแสดง จำแนกออกเป็น 7 ด้าน พบว่าโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.49) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าอยู่ในระดับมากที่สุด 3 ด้าน คือ ห้องเกียรติยศ ห้องบุคคลสำคัญในท้องถิ่น ห้องภูมิปัญญาท้องถิ่น ตามลำดับ อยู่ในระดับมาก 4 ด้าน คือ ห้องอาเซียน ห้องวิชาชีพครูและบุคลากรทางการศึกษา ห้องทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมในท้องถิ่น และ ห้องโครงการอันเนื่องมาจากแนวพระราชดำริ ตามลำดับ

5) ผลการประเมินด้านการนำไปใช้ประโยชน์ จำแนกออกเป็น 4 ด้าน พบว่าโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.44) และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด 1 ด้าน คือ ประโยชน์ด้านการศึกษาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น ส่วนอีก 3 ด้านอยู่ในระดับมาก คือ ประโยชน์ด้านการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น ประโยชน์ด้านการเป็นแหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิต และ ประโยชน์ด้านการพัฒนาท้องถิ่นตามแนวโน้มของกระแสโลก ตามลำดับ

การอภิปรายผล

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัยทำให้ได้ข้อค้นพบและนำมาสู่การอภิปรายผลการวิจัย โดยสามารถจำแนกออกเป็นประเด็นต่างๆ ได้ ดังนี้

1. ด้านรูปแบบหรือตัวแบบพิพิธภัณฑ์เสมือน

รูปแบบหรือตัวแบบพิพิธภัณฑ์เสมือนที่ใช้ในครั้งนี้ เป็นรูปแบบเชิงภาพ (Imagery model) ผสมผสานกับรูปแบบเชิงโครงสร้างแนวคิด (Conceptual structure model) โดยใช้ภาพบ้านซึ่งจำลองจากพิพิธภัณฑ์ทางกายภาพแล้วพัฒนาเป็นพิพิธภัณฑ์เสมือน โดยใช้โครงสร้างเนื้อหาเพื่ออธิบายให้เห็นถึง ความเชื่อมโยงหรือความสัมพันธ์ขององค์ประกอบแต่ละด้านอย่างชัดเจน สอดคล้องกับคำกล่าวที่ว่า “ภาพหนึ่งภาพแทนคำหนึ่งพันคำ” (A picture is worth a thousand words) ซึ่งมีความวิจัยหลายเรื่องที่ใช้รูปแบบเชิงภาพและเชิงโครงสร้างในการนำเสนอ อาทิ งานวิจัยของอิทธิญา อัจจรักษ์ (2556) ที่ศึกษาเรื่องการพัฒนาารูปแบบพิพิธภัณฑ์เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เสมือนจริง ที่ใช้รูปแบบเชิงแผนภาพในการนำเสนอโครงสร้างก่อนที่จะนำไปพัฒนาเป็นพิพิธภัณฑ์เสมือนต่อไป และงานวิจัยของมนตรี สมหอม (2550) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาพิพิธภัณฑ์เสมือนผ่านระบบอินเทอร์เน็ตสำหรับบรรณารักษ์ โดยได้สร้างตัวแบบเป็นแผนผังโครงสร้างก่อนการนำไปพัฒนาเป็นพิพิธภัณฑ์เสมือนผ่านระบบอินเทอร์เน็ตเช่นเดียวกัน

2. ด้านฐานการสร้างหรือพัฒนาพิพิธภัณฑ์เสมือน

การสร้างหรือพัฒนาพิพิธภัณฑ์เสมือนส่วนใหญ่มีฐานจากพิพิธภัณฑ์ทางกายภาพ หรือพิพิธภัณฑ์ที่มีอยู่จริงที่จับต้องได้ แล้วจึงนำมาพัฒนาเป็นพิพิธภัณฑ์เสมือน งานวิจัยครั้งนี้ก็เช่นเดียวกัน วัตถุประสงค์ที่จัดแสดงเป็นการนำมาจากวัตถุหรือข้อมูลที่มีอยู่จริงในท้องถิ่นการวิจัยคือ ในมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาและในเขตธนบุรีเป็นสำคัญ แล้วจึงนำมาพัฒนาเป็นสื่อเสมือนจริง เช่นเดียวกับงานวิจัยของผู้วิจัยอื่นๆ อาทิ งานวิจัยของวันทนา สุวรรณรัมย์ และ มธุรส จงชัยกิจ (2551) ศึกษาเรื่องรูปแบบพิพิธภัณฑ์เสมือนเพื่อการศึกษา ซึ่งเป็นการจัดทำเว็บไซต์พิพิธภัณฑ์เสมือนเพื่อการศึกษาโดยอิงสถานที่จากพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติพระนครเป็นสำคัญ และมีทำลิงค์เชื่อมโยงไปยังพิพิธภัณฑ์สถานที่สำคัญอีกหลายแห่งทั่วโลก งานวิจัยของกลวัชร คล้ายนาค (2551) ศึกษาเรื่องการสร้างพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงเพื่อส่งเสริมการศึกษาสถาปัตยกรรมไทย: กรณีศึกษาเรือนไทยลือ โดยอิงมาจากสถาปัตยกรรมเรือนไทยลือในท้องถิ่นอำเภอเชียงคำ จังหวัดพะเยา งานวิจัยของชาญณรงค์ ศรีสุวรรณ และคณะ (2557) ศึกษาเรื่องการจัดทำพิพิธภัณฑ์เสมือน เรื่องที่อยู่อาศัยที่เป็นเอกลักษณ์สะท้อนถึงอัตลักษณ์ความเป็นชุมชนเมืองลับแล: ตำบลศรีพนมมาศ อำเภอลับแล จังหวัดอุตรดิตถ์ และงานวิจัยของ

บุญชู บุญเลิศศิริ (2558) ศึกษาเรื่องรูปแบบพิพิธภัณฑ์ศิลปวัฒนธรรมเสมือนภาคตะวันออก ซึ่งทั้งสองเรื่องนี้ได้ระบุพื้นที่จริงไว้ในชื่อเรื่องแบบเบ็ดเสร็จแล้ว

3. ด้านเนื้อหาของพิพิธภัณฑ์เสมือน

จากเนื้อหาของพิพิธภัณฑ์เสมือนในห้องจัดแสดงทั้ง 7 ห้อง ประกอบด้วย ห้องที่ 1 ห้องเกียรติยศ ห้องที่ 2 ห้องภูมิปัญญาท้องถิ่น ห้องที่ 3 ห้องบุคคลสำคัญในท้องถิ่น ห้องที่ 4 ห้องทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมในท้องถิ่น ห้องที่ 5 ห้องโครงการอันเนื่องมาจากแนวพระราชดำริ ห้องที่ 6 ห้องวิชาชีพครูและบุคลากรทางการศึกษา และ ห้องที่ 7 ห้องอาเซียน พบว่า ห้องเกียรติยศและเนื้อหาในห้องเกียรติยศมีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดทั้งจากการประเมินคุณภาพของผู้ทรงคุณวุฒิหรือผู้เชี่ยวชาญและทั้งจากการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้พิพิธภัณฑ์เสมือน ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะข้อมูลในห้องเกียรติยศนี้ นำมาจากข้อมูลในหอเกียรติยศ ซึ่งจัดเป็น “พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น” ทางกายภาพที่จัดเก็บข้อมูลเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ฝั่งธนบุรีที่เกี่ยวข้องกับมหาวิทยาลัย ในฐานมหาวิทยาลัยที่ตั้งอยู่ในท้องถิ่นฝั่งธนบุรี โดยเฉพาะประวัติศาสตร์เกี่ยวกับสมเด็จพระยาบรมมหาศรีสุริยวงศ์ (ช่วง บุนนาค) อัครมหาเสนาบดีผู้สำเร็จราชการแทนพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว เมื่อครั้งยังทรงพระเยาว์ ผู้มอบบริเวณจวนที่พักของท่านให้ก่อตั้งเป็นสถานศึกษาจนพัฒนาเป็นมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาในปัจจุบัน เนื้อหาที่บรรจุจึงได้รับการคัดสรรมาแล้วเป็นอย่างดี มีความสมบูรณ์แบบในตัวเองเหมาะสมที่จะนำมาจัดทำเป็นพิพิธภัณฑ์เสมือนเพื่อเผยแพร่ชื่อเสียงเกียรติยศให้แก่มหาวิทยาลัยได้ในวงกว้างต่อไป นอกจากนี้ จากผลการประเมินคุณภาพและความพึงพอใจในพิพิธภัณฑ์เสมือนพบว่า ห้องภูมิปัญญาท้องถิ่นและห้องบุคคลสำคัญในท้องถิ่นมีผลการประเมินในระดับสูงมากเช่นกัน ทั้งนี้อาจเนื่องจากทั้งสองประเด็นนี้มีความสอดคล้องกับบทบาทของมหาวิทยาลัยราชภัฏเพื่อการพัฒนาท้องถิ่นอย่างชัดเจน ส่วนห้องทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมในท้องถิ่น ห้องโครงการอันเนื่องมาจากแนวพระราชดำริ ห้องวิชาชีพครูและบุคลากรทางการศึกษา และ ห้องอาเซียน มีค่าเฉลี่ยจากการประเมินในระดับต่ำลงมา ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจากการที่ชื่อห้องดังกล่าวนี้ไม่สะท้อนความเป็นสถาบันอุดมศึกษาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่นอย่างเด่นชัดเหมือนชื่อห้องภูมิปัญญาท้องถิ่น หรือห้องบุคคลสำคัญในท้องถิ่น แต่หากพิจารณาตามบทบาทของมหาวิทยาลัยราชภัฏมาตรา 7 พบว่ามีความเกี่ยวพันกับบทบาทภาระหน้าที่ของมหาวิทยาลัยราชภัฏเช่นกัน

4. ด้านความสัมพันธ์ระหว่างบทบาทหน้าที่ของมหาวิทยาลัยราชภัฏกับห้องจัดแสดง

แนวคิดในการกำหนดชื่อห้องจัดแสดงนั้น เกิดจากการวิเคราะห์สังเคราะห์ ภาระหน้าที่ของมหาวิทยาลัยราชภัฏ ตามพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ. 2547 มาตรา 7 สามารถแสดงให้เห็นความสัมพันธ์ได้ดังนี้

พระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ. 2547 มาตรา 7	สัมพันธ์กับ
ข้อ 1 แสวงหาความจริงเพื่อสู่ความเป็นเลิศทางวิชาการบนพื้นฐานของภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และภูมิปัญญาสากล	ห้องภูมิปัญญาท้องถิ่น
ข้อ 2 ผลิตบัณฑิตที่มีความรู้คู่คุณธรรม สำนึกในความเป็นไทย มีความรักและผูกพันต่อท้องถิ่น อีกทั้งส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตในชุมชน เพื่อช่วยให้คนในท้องถิ่นรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง การผลิตบัณฑิตดังกล่าว จะต้องให้มีจำนวนและคุณภาพสอดคล้องกับแผนการผลิตบัณฑิตของประเทศ	ห้องภูมิปัญญาท้องถิ่น
ข้อ 3 เสริมสร้างความรู้ความเข้าใจในคุณค่า ความสำนึก และความภูมิใจในวัฒนธรรมของท้องถิ่นและของชาติ	ห้องภูมิปัญญาท้องถิ่น
ข้อ 4 เรียนรู้และเสริมสร้างความเข้มแข็งของผู้นำชุมชน ผู้นำศาสนาและนักการเมืองท้องถิ่นให้มีจิตสำนึกประชาธิปไตย คุณธรรม จริยธรรม และความสามารถในการบริหารงานพัฒนาชุมชนและท้องถิ่นเพื่อประโยชน์ของส่วนรวม	ห้องบุคคลสำคัญ ในท้องถิ่น
ข้อ 5 เสริมสร้างความเข้มแข็งของวิชาชีพครู ผลิตและพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาให้มีคุณภาพและมาตรฐานที่เหมาะสมกับการเป็นวิชาชีพชั้นสูง	ห้องวิชาชีพครูและ บุคลากรทางการศึกษา
ข้อ 6 ประสานความร่วมมือและช่วยเหลือเกื้อกูลกันระหว่างมหาวิทยาลัย ชุมชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นและองค์กรอื่นทั้งในและต่างประเทศ เพื่อการพัฒนาท้องถิ่น	ห้องอาเซียน
ข้อ 7 ศึกษาและแสวงหาแนวทางพัฒนาเทคโนโลยีพื้นบ้านและเทคโนโลยีสมัยใหม่ให้เหมาะสมกับการดำรงชีวิตและการประกอบอาชีพของคนในท้องถิ่น รวมถึงการแสวงหาแนวทางเพื่อส่งเสริมให้เกิดการจัดการ การบำรุงรักษา และการใช้ประโยชน์จากทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมอย่างสมดุลและยั่งยืน	ห้อง ทรัพยากรธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อมใน ท้องถิ่น
ข้อ 8 ศึกษา วิจัย ส่งเสริมและสืบสานโครงการอันเนื่องมาจากแนวพระราชดำริในการปฏิบัติภารกิจของมหาวิทยาลัยเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น	ห้องโครงการอันเนื่อง มาจากแนว พระราชดำริ

5. ด้านการแสดงเอกลักษณ์และอัตลักษณ์ของท้องถิ่น

การวิจัยครั้งนี้มุ่งแสดงหรือสะท้อนเอกลักษณ์และอัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น ซึ่งมีความแตกต่างจากมหาวิทยาลัยอื่นที่ไม่ได้อยู่ในกลุ่ม “ราชภัฏ” ซึ่งเอกลักษณ์และอัตลักษณ์ของแต่ละมหาวิทยาลัยย่อมมีความแตกต่างกันออกไป เอกลักษณ์หรืออัตลักษณ์โดยทั่วไปมักเป็น “จุดเด่น” หรือ “จุดขาย” ของหน่วยงานที่ต้องการนำเสนอหรือเผยแพร่ต่อสาธารณะ ดังนั้น พิพิธภัณฑ์เสมือนจึงเป็นอีกช่องทางหนึ่งที่จะสามารถเผยแพร่ ประชาสัมพันธ์จุดเด่นหรือจุดขายของหน่วยงานให้เป็นที่ปรากฏในวงกว้าง ซึ่งเป็นประโยชน์ทั้งในเชิงเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม ในส่วนของมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาที่ใช้เป็นแหล่งต้นแบบในการพัฒนาครั้งนี้ มีเอกลักษณ์หรืออัตลักษณ์ประการหนึ่งคือความเป็น “บ้าน” ประกอบกับในบริเวณมหาวิทยาลัยมี “บ้านเอกะนาค” ซึ่งได้รับการพัฒนาให้เป็น “พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นธนบุรี” เป็นบ้านโบราณทรงปั้นหย่าที่มีความสวยงาม โดดเด่น และได้รับการขึ้นทะเบียนเป็นมรดกทางวัฒนธรรมจากกระทรวงวัฒนธรรม จึงใช้ภาพบ้านเป็นต้นแบบในการจัดทำพิพิธภัณฑ์เสมือนในครั้งนี้ และสอดคล้องกับแนวคิดของเสรี พงศ์พิศ (2552, 163) ในด้านยุทธศาสตร์การพัฒนาท้องถิ่นที่เสนอแนะให้สร้างอัตลักษณ์หรือเอกลักษณ์ของท้องถิ่นให้เกิดการพัฒนาที่เข้มแข็งและยั่งยืน

6. ด้านการเป็นแหล่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

พิพิธภัณฑ์เสมือนที่พัฒนาขึ้นมีความสำคัญและสามารถใช้ประโยชน์ในด้านการเป็นแหล่งสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตประเภทหนึ่งเช่นเดียวกับแหล่งสารสนเทศประเภทอื่นๆ สอดคล้องกับเนื้อหาที่ระบุไว้อย่างชัดเจนในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 (2542) มาตรา 25 ว่า “รัฐต้องส่งเสริมการดำเนินงานและการจัดตั้งแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตทุกรูปแบบ ได้แก่ ห้องสมุดประชาชน พิพิธภัณฑ์ หอศิลป์ สวนสัตว์ สวนสาธารณะ สวนพฤกษศาสตร์ อุทยาน วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ศูนย์การกีฬาและนันทนาการ แหล่งข้อมูล และแหล่งการเรียนรู้อื่นอย่างพอเพียง และมีประสิทธิภาพ” โดยเป็นแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่สามารถสืบค้นและเข้าถึงได้ตลอดเวลาโดยที่ไม่มีข้อจำกัดเรื่องระยะทางเหมือนพิพิธภัณฑ์ทางกายภาพ และสอดคล้องกับมาตรา 66 ที่ว่า “ผู้เรียนได้รับการพัฒนาขีดความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาในโอกาสแรกที่ทำให้ เพื่อให้มีความรู้และทักษะเพียงพอที่จะใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต”

ข้อเสนอแนะการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีข้อเสนอแนะเพื่อการนำไปปฏิบัติต่อไปดังนี้

1. **ด้านการพัฒนาพิพิธภัณฑ์เสมือนเพื่อการจัดการเรียนการสอน** การพัฒนาพิพิธภัณฑ์เสมือนสามารถดำเนินการได้หลากหลายรูปแบบอย่างไม่มีที่สิ้นสุด สามารถดำเนินการได้ทั้งในระดับหน่วยงานและระดับบุคคล ในฐานะที่เป็นหน่วยงานประเภทสถานศึกษา การพัฒนาพิพิธภัณฑ์เสมือนเพื่อการจัดการเรียนการสอนถือว่าเป็นการสร้างแหล่งการเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่กำลังเป็นที่สนใจในปัจจุบัน เทียบเคียงได้กับสื่อการเรียนการสอนประเภทบทเรียนออนไลน์ ซึ่งอาจจะบรรจุเป็นรายวิชาหนึ่งในหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับสารสนเทศ หรือเทคโนโลยีสารสนเทศ

2. **ด้านการพัฒนาพิพิธภัณฑ์เสมือนเฉพาะทางของหน่วยงานให้เป็นแหล่งจัดการความรู้ และเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้** หน่วยงานควรมีการพัฒนาพิพิธภัณฑ์เสมือนเฉพาะทางประจำหน่วยงาน การจัดทำพิพิธภัณฑ์เสมือนเฉพาะทางของตนเองจะเป็นการช่วยสงวนรักษาและเผยแพร่สิ่งดีสิ่งเด่นที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว ให้แพร่กระจายในวงกว้าง และสามารถสืบทอดไปยังอนุชนรุ่นหลังได้ เป็นการจัดการองค์ความรู้ที่มีอยู่ในตัวตนหรือในท้องถิ่น ซึ่งเป็นความรู้แบบฝังลึก (Tacit knowledge) ที่ไม่สามารถพบได้โดยทั่วไปในหน่วยงานอื่น เพื่อเผยแพร่สู่สาธารณะเป็นความรู้แบบเปิดเผยชัดเจน (Explicit knowledge) นำสู่การพัฒนาเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ให้เป็นที่แพร่หลายต่อไป อาทิ พิพิธภัณฑ์สมุนไพรรไทยในวิทยาเขตอำเภออุทอง จังหวัดสุพรรณบุรี พิพิธภัณฑ์ดนตรีไทย พิพิธภัณฑ์ขลุ่ยบ้านลาว พิพิธภัณฑ์ชั้นลงหินบ้านบุ เป็นต้น

3. **ด้านการพัฒนาเนื้อหาและเทคนิคการนำเสนอ** สิ่งสำคัญที่จะทำให้พิพิธภัณฑ์เสมือนมีความน่าสนใจคือ เนื้อหาที่บรรจุลงในพิพิธภัณฑ์หรืออาจเรียกว่าเป็นวัตถุในห้องจัดแสดง และเทคนิคที่ใช้ในการนำเสนอข้อมูล ซึ่งควรมีหลากหลายโดยเฉพาะประเภทแอนิเมชัน เสียง ภาพสามมิติ เกม ซึ่งอาจรวมเรียกว่าแบบมัลติมีเดีย ดังนั้นผู้พัฒนาจึงควรติดตามความก้าวหน้าของเทคโนโลยีหรือเทคนิคใหม่ๆ ในการพัฒนาพิพิธภัณฑ์เสมือนให้มีชีวิตชีวาตลอดเวลา โดยเฉพาะการออกแบบภาพกราฟฟิกหรือภาพสามมิติ ให้มีความเสมือนจริงมากที่สุด รวมถึงการสร้างลิงค์เข้ากับกลุ่มพิพิธภัณฑ์เสมือนด้วยกันเพื่อการสืบค้นหรือการเข้าถึงข้อมูลเป็นไปอย่างสะดวกรวดเร็ว

บรรณานุกรม

- กลวัชร คล้ายนาค. (2551). *การสร้างพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงเพื่อส่งเสริมการศึกษาสถาปัตยกรรมไทย: กรณีศึกษาเรือนไทยลื้อ*. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ชลลดา พงศ์พัฒนโยธิน. (2554). *การพัฒนาบทเรียนออนไลน์เรื่องห้องสมุดกับการพัฒนาท้องถิ่น เพื่อสร้างกระบวนการพัฒนาท้องถิ่นตามบทบาทของห้องสมุด*. วิทยานิพนธ์ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา.
- ชาญณรงค์ ศรีสุวรรณ, อุ่นทิพย์ ศรีสุวรรณ, ทวีศักดิ์ เกียรติวีระศักดิ์, และปิยะบุญ นิลแก้ว. (2557). *การจัดทำพิพิธภัณฑ์เสมือน (Virtual Museum) เรื่องที่อยู่อาศัยที่เป็นเอกลักษณ์สะท้อนถึงอัตลักษณ์ความเป็นชุมชนเมืองลับแล: ตำบลศรีพนมมาศ อำเภอลับแล จังหวัดอุตรดิตถ์*. เชียงใหม่: คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ธงชัย สิทธิกรณ. (2553). *พจนานุกรมศัพท์คอมพิวเตอร์ (พิมพ์ครั้งที่ 2)*. ปทุมธานี: สกายบุ๊กส์.
- บุญชู บุญลิขิตศิริ. (2558). *รูปแบบพิพิธภัณฑ์ศิลปวัฒนธรรมเสมือนภาคตะวันออก*. ชลบุรี: สำนักหอสมุดมหาวิทยาลัยบูรพา.
- ปียนารถ สิงห์ชู. (1998). *ตัวแบบ*. สืบค้นจาก <https://www.gotoknow.org/posts/503317>
- พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542*. (2542). กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.
- พระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ.254*. (2547). กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา.
- ไพศาล วรคำ. (2554). *การวิจัยทางการศึกษา*. พิมพ์ครั้งที่ 2. มหาสารคาม: ตักศิลาการพิมพ์.
- มนตรี สมหอม. (2553). *การพัฒนาพิพิธภัณฑ์เสมือนผ่านระบบอินเทอร์เน็ตสำหรับบรรจุภัณฑ์*. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการพิมพ์และบรรจุภัณฑ์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- วันทนา สุวรรณรัมย์ และ มธุรส จงชัยกิจ. (2551). *รูปแบบพิพิธภัณฑ์เสมือนเพื่อการศึกษา*. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ (วช.) ศูนย์จัดการความรู้การวิจัย. (2559). *พิพิธภัณฑ์เสมือน*. สืบค้นจาก http://www.rlc.nrct.go.th/ewt_news.php?nid=15&filename=index

เสรี พงศ์พิศ. (2552). *แนวคิดแนวปฏิบัติยุทธศาสตร์พัฒนาท้องถิ่น* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: พลังปัญญา.

อิทธิญา อาจารย์กษา. (2556). *การพัฒนารูปแบบพิพิธภัณฑ์เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เสมือนจริง*. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ.

Keeves, P.J. (1998). *Educational research methodology and measurement: An international handbook*. Oxford: Pergamon.

Model. (2012.). *Collins English Dictionary - Complete & Unabridged*. 10th ed. Retrieved from www.dictionary.com.

Virtual Museum. (2015). Retrieved from https://en.wikipedia.org/wiki/Virtual_museum