

VIRTUAL MUSEUM



สรุปผลการสัมมนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเพื่อกำหนดแนวทางการดำเนินงาน
โครงการพัฒนาและขยายผลพิพิธภัณฑ์เสมือนเพื่อเป็นศูนย์การเรียนรู้ด้านการพัฒนาที่อยู่อาศัย ปี 2563

จัดทำโดย กองยุทธศาสตร์และสารสนเทศที่อยู่อาศัย ฝ่ายวิชาการพัฒนาที่อยู่อาศัย

รายงานสรุปผลการสัมมนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็น
เพื่อกำหนดแนวทางการดำเนินงาน
โครงการพัฒนาและขยายผลพิพิธภัณฑ์เสมือนเพื่อเป็นศูนย์การเรียนรู้
ด้านการพัฒนาที่อยู่อาศัย ปี 2563
เมื่อวันพุธที่ 22 มกราคม 2563 เวลา 08.30 – 13.30 น.
ณ ห้อง Sorrento ชั้น 3 อาคาร 4 โรงแรมเดอะพาลาสโซ่ ถนนรัชดาภิเษก

บทนำ



ตามที่ วช. กำหนดจัดโครงการสัมมนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเพื่อกำหนดแนวทางการดำเนินงานโครงการพัฒนาและขยายผลพิพิธภัณฑ์เสมือนเพื่อเป็นศูนย์การเรียนรู้ด้านการพัฒนาที่อยู่อาศัย ปี 2563 เมื่อวันพุธที่ 22 มกราคม 2563 ณ โรงแรมเดอะพาลาสโซ่ ถนนรัชดาภิเษก ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในการหาแนวทางที่เหมาะสมในการจัดทำศูนย์การเรียนรู้ด้านการพัฒนาที่อยู่อาศัย และการสร้างเครื่องมือในการหาความต้องการของกลุ่มเป้าหมายผู้ใช้งานศูนย์การเรียนรู้ด้านการพัฒนาที่อยู่อาศัย ตลอดจนข้อเสนอแนะรูปแบบ องค์ประกอบ กิจกรรมที่ส่งเสริมคุณค่าและความน่าสนใจ รวมถึงการบริหารจัดการศูนย์การเรียนรู้ด้านการพัฒนาที่อยู่อาศัย

กลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมสัมมนา รวมทั้งสิ้น 53 คน ประกอบด้วย ผู้บริหาร กคช. ผู้ปฏิบัติงาน กคช. นักวิชาการ สถาบันการศึกษาต่าง ๆ ได้แก่ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ม.เกษตรศาสตร์ ม.ธรรมศาสตร์ ม.เทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ ม.เทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ม.เทคโนโลยีราชมงคลล้านนา ม.มหิดล ม.ศิลปากร ม.ศรีนครินทรวิโรฒ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง และสถาบันอาศรมศิลป์ สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) (TK park) กรมศิลปากร และ บริษัท ปตท. จำกัด (มหาชน)

วิทยากร :

1. นายเลอชาติ ธรรมธีรเสถียร ผู้อำนวยการสำนักพัฒนาองค์ความรู้เศรษฐกิจสร้างสรรค์ สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (TCDC)
2. นางสาวชองทิพย์ เสริมสวัสดิ์ศรี ผู้อำนวยการฝ่ายพัฒนาพื้นที่และงานบริการ และรักษาการผู้อำนวยการฝ่ายนิทรรศการและกิจกรรม สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (มิวเซียมสยาม)
3. นายทวีศักดิ์ วรฤทธิ์เรืองอุไร นักจัดการความรู้อาวุโส สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (มิวเซียมสยาม)
4. ดร.หทัยรัตน์ เอสเตลา มณฑะเชียร ผู้เชี่ยวชาญด้านพิพิธภัณฑ์ บริษัท ปีมิวส์บางกอก จำกัด
5. ดร.ศิวาพร กลิ่นมาลัย อาจารย์ประจำคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการผังเมือง มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
6. นายเรืองยุทธ์ ติระวนิช อดีตรองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการพัฒนาที่อยู่อาศัย ผู้ดำเนินรายการ

สรุปผลการบรรยาย

- นายเลอชาติ ธรรมธีรเสถียร ผู้อำนวยการสำนักพัฒนาองค์ความรู้เศรษฐกิจสร้างสรรค์ สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (TCDC)

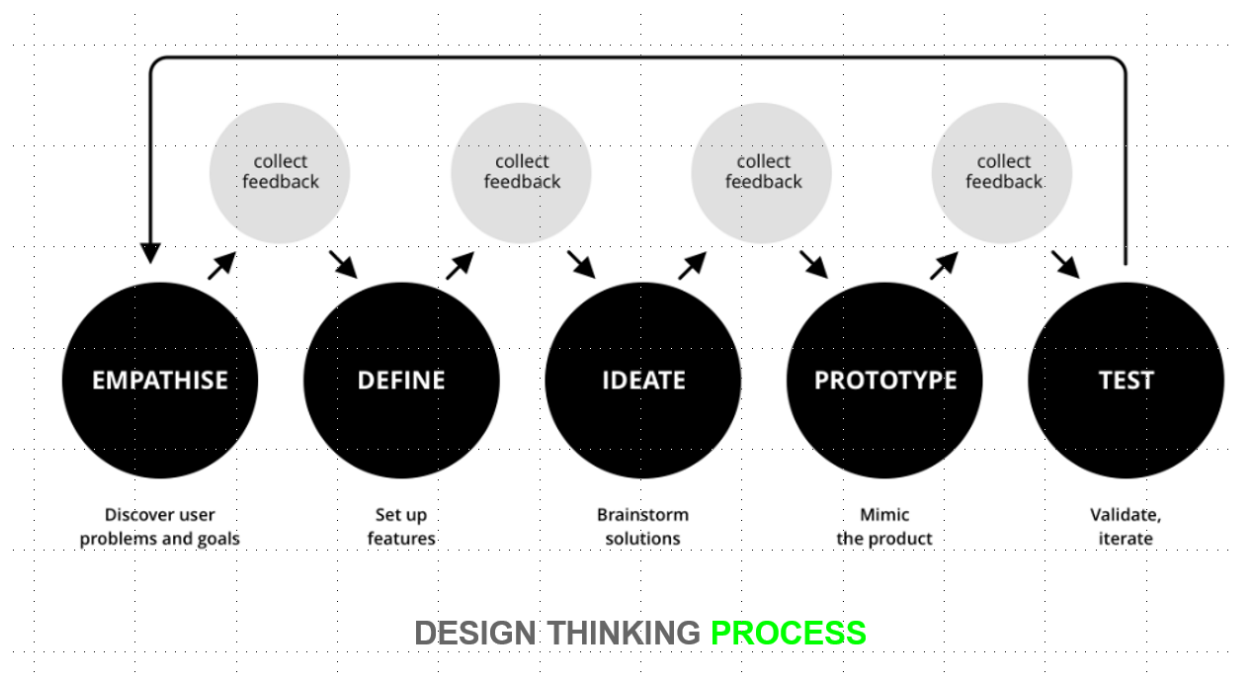


บรรยายจุดเริ่มต้นของแนวคิดการจัดตั้ง
การดำเนินงาน และการให้บริการของ
สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์
(TCDC) ซึ่งมีข้อสรุปดังนี้

1) ศูนย์การเรียนรู้ CEA เรียกว่า แหล่งบ่มเพาะธุรกิจสร้างสรรค์ ซึ่ง TCDC ก่อตั้งขึ้นเพื่อผนวกความเก่ง
ฉลาดของสังคมและวัฒนธรรมไทยเข้ากับความรู้และเทคโนโลยีสมัยใหม่ จึงมีไฮโรงเรียนหรือสถาบันวิจัย แต่
มุ่งเน้นการเป็น “มหาสหทางปัญญา” เพื่อสร้างแรงบันดาลใจและจุดประกายความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นใน
สังคมไทยผ่านกระบวนการให้ความรู้แบบสากล

2) Creative Economy – เศรษฐกิจสร้างสรรค์ คือ การพัฒนาระบบเศรษฐกิจโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์ บนฐานของความรู้ ทรัพย์สินทางปัญญา และการศึกษาวิจัย ซึ่งเชื่อมโยงกับวัฒนธรรม พื้นทางทางประวัติศาสตร์ การสั่งสมความรู้ของสังคม และเทคโนโลยีและนวัตกรรม เพื่อใช้ในการพัฒนาธุรกิจและการผลิตสินค้าและบริการ ในรูปแบบใหม่ รวมถึงสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจหรือคุณค่าทางสังคม

3) โมเดลกระบวนการออกแบบแนวคิด



จากโมเดลกระบวนการออกแบบแนวคิดข้างต้น ทั้ง 5 ขั้นตอนนี้ จะเห็นได้ว่า ขั้นตอนที่ 1 และ 2 (Empathize และ Define) เป็นขั้นตอนทำความเข้าใจและตีความปัญหา ขั้นตอนที่ 3 (Ideate) คือ ขั้นตอนในการใช้ความคิดสร้างสรรค์และมุมมองจากหลาย ๆ ด้านมาสร้างไอเดีย และขั้นตอนที่ 4 และ 5 (Prototype และ Test) คือ ขั้นตอนในการทดสอบแนวคิดและพัฒนาต้นแบบที่เป็นตัวอย่างแนวคิด ดังนั้น การคิดแบบ Design Thinking จะช่วยให้องค์กรมองเห็นมุมมองที่กว้างขึ้น ใส่ใจกับกลุ่มเป้าหมายอย่างแท้จริง จึงทำให้สินค้าและบริการที่ผ่านกระบวนการคิดอย่างนี้ ออกแบบ (Design Thinking) จะเน้นที่ Human-Center Approach หรือเน้นที่ตัวคนเป็นหลัก ให้ความสำคัญกับประสบการณ์ ความคิด ความคิดเห็นของคนที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย

4) การสร้างให้เกิดความรู้ที่ขยายกลุ่ม ใช้กระบวนการสร้างความเกี่ยวข้อง จะเข้าไปอยู่ในวงจรชีวิตของผู้ใช้อย่างไร ให้เกิดประโยชน์ และเกิดคุณค่า ซึ่งมีรูปแบบตามแผนภาพท้ายนี้ :

Customers have always experienced products, services and brands across multiple dimensions.



The difference today is that those experiences can be had pretty much around the clock, across multiple touchpoints, both old and new.



5) เครื่องมือของการหาคำตอบทางธุรกิจผ่านหลากหลายบริการของ TCDC เริ่มตั้งแต่การค้นหาไอเดียใหม่ ๆ จากแหล่งข้อมูลเฉพาะด้าน อพเทคนนวัตกรรมด้านวัสดุและการออกแบบ รับบริการด้านคำปรึกษาและวางแผนกลยุทธ์จากผู้เชี่ยวชาญจนถึงการผลิตต้นแบบเพื่อทดสอบการขาย และสร้างเครือข่ายผ่านกิจกรรมสร้างสรรค์ในรูปแบบต่าง ๆ

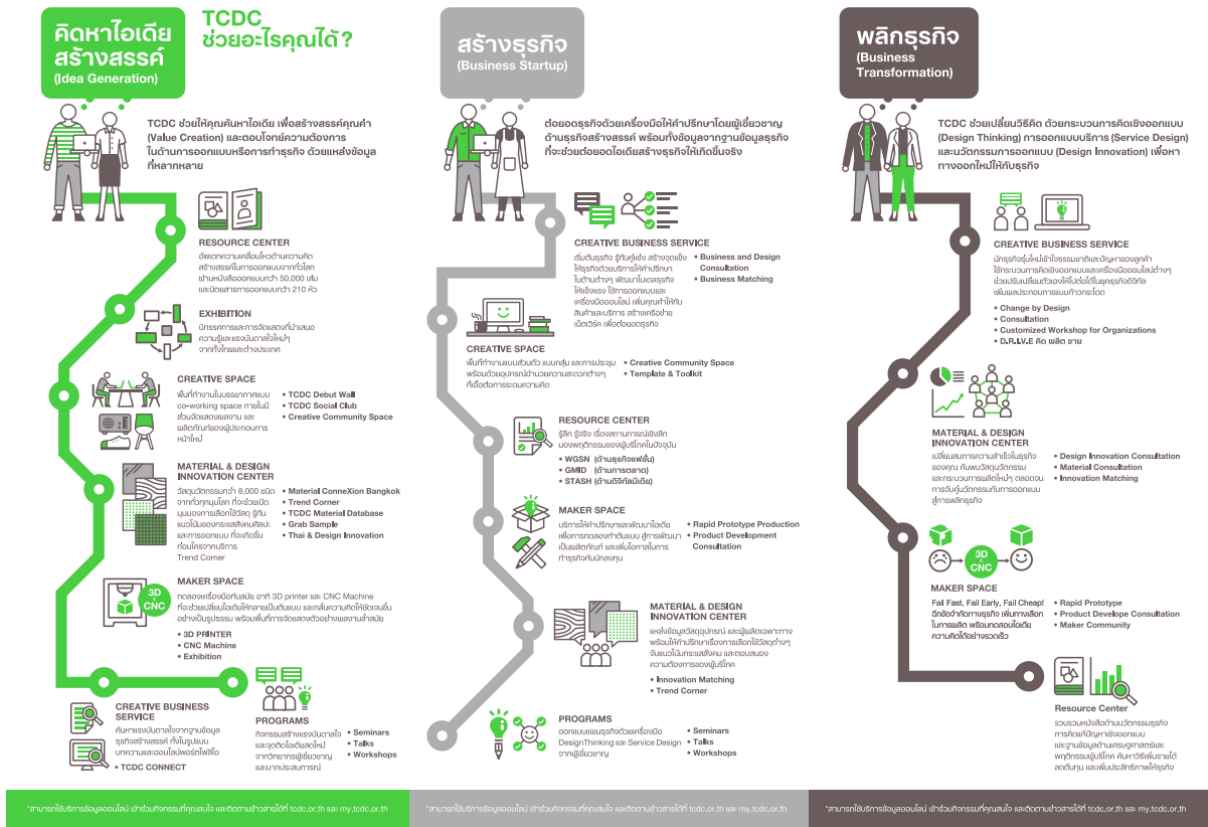
- ทั้งนี้ คุณค่าของ TCDC ทั้งเรื่องการผลิต เกิดจาก ▶ สร้างแรงบันดาลใจ
- ▶ ค้นหาข้อมูล
 - ▶ วางแผนกลยุทธ์ วางแผนธุรกิจ
 - ▶ ค้นหาไอเดียต้นแบบและทดสอบไอเดีย
- การผลิต เกิดจาก ▶ วางแผนการผลิต
- ▶ สรรหาวัสดุและผู้ผลิต
 - ▶ ผลิตต้นแบบ
- การขาย เกิดจาก ▶ การตลาดและประชาสัมพันธ์
- ▶ ขยายช่องทางการจำหน่าย
 - ▶ สร้างเครือข่าย

6) TCDC ช่วยอะไรคุณได้? ซึ่ง TCDC มียุทธศาสตร์สำคัญเพื่อตอบโจทย์ธุรกิจสร้างสรรค์อย่างครบวงจรแห่งแรกในประเทศไทย พัฒนาและยกระดับผู้ประกอบการไทยให้มีความสามารถในการแข่งขันในตลาดโลก อันเป็นส่วนหนึ่งของการขับเคลื่อนนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ตามยุทธศาสตร์ของประเทศไทย ซึ่งมีการบริการให้กับ 3 กลุ่ม ดังนี้

1. กลุ่มค้นหาไอเดียสร้างสรรค์ (Idea Generation) TCDC ช่วยให้ค้นหาไอเดีย เพื่อสร้างสรรค์คุณค่า (Value Creation) และตอบโจทย์ความต้องการในด้านการออกแบบหรือการทำธุรกิจ ด้วยแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย

2. กลุ่มสร้างธุรกิจ (Business Startup) ต่อยอดธุรกิจด้วยเครื่องมือให้คำปรึกษา โดยผู้เชี่ยวชาญด้านธุรกิจสร้างสรรค์ พร้อมทั้งข้อมูลจากฐานข้อมูลธุรกิจ ที่จะช่วยต่อยอดไอเดีย สร้างธุรกิจให้เกิดขึ้นจริง

3. กลุ่มพลิกธุรกิจ (Business Transformation) TCDC ช่วยเปลี่ยนวิธีคิด ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) การออกแบบบริการ (Service Design) และนวัตกรรมการออกแบบ (Design Innovation) เพื่อหาทางออกใหม่ให้กับธุรกิจ



7) สัญลักษณ์ TCDC คือ "ขนมใส่ไส้" หมายถึง ความชาญฉลาดระหว่างความคิดสร้างสรรค์ และงานออกแบบไทยที่มีมาเนิ่นนาน เป็นการผสมผสานส่วนผสมหลากหลายชนิด ให้กลายเป็นขนมรสอร่อย โดยใช้บรรจุภัณฑ์จากธรรมชาติที่ต้องใช้ความละเอียดละไม ทั้งความคิด และการประดิษฐ์ ส่งผลให้เกิดผลผลิตที่สมบูรณ์แบบไปด้วยสัมผัสของการบริโภค ซึ่งเป็นผลงานที่โดดเด่นไม่เหมือนใคร เป็นความงดงาม ที่เกิดขึ้นจากความได้เปรียบของความแตกต่างทางวัฒนธรรม และทรัพยากรของประเทศ

8) บริการของ TCDC เปรียบเสมือน "มหรสพทางปัญญา" ที่จะจุดประกายความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นในสังคมไทย และกระตุ้นให้คนไทยตระหนักถึงคุณค่าของงานออกแบบ โดยผ่านกระบวนการให้ความรู้ความเข้าใจแบบสากล ตั้งแต่การจัดนิทรรศการ การบรรยาย สัมมนาเชิงปฏิบัติการ ไปจนถึงการสร้างแหล่งค้นคว้า ซึ่งไม่เพียงให้ความรู้แต่ยังให้ความบันเทิงและประสบการณ์ ที่นำไปสู่ความคิดสร้างสรรค์ที่อยู่บนพื้นฐานของความรู้รอบด้าน รวมทั้ง TCDC มีการกำหนดแผนงานประจำวันเป็นส่วน ๆ คือ

1. Content/Program (เนื้อหา/โครงการ)
2. Service (กิจกรรมและนิทรรศการ)
3. Visitor (สมาชิก) มีทั้งแบบรายวัน รายปี และประเภทองค์กร
4. PR (ประชาสัมพันธ์ข้อมูล/ข่าวสาร)
5. Back Office (งานหลังบ้าน)
6. Mini TCDC หรือโครงการกระจายโอกาสสร้างแหล่งเรียนรู้ด้านการออกแบบสู่ภูมิภาค

ผลสรุป : การเป็นศูนย์การเรียนรู้ต้องเข้าใจบริบทของผู้ใช้ ความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย ทำให้ครบวงจร และง่ายต่อการเข้าถึง

- นางสาวชองทิพย์ เสริมสวัสดิ์ศรี ผู้อำนวยการฝ่ายพัฒนาพื้นที่และงานบริการ และรักษาการผู้อำนวยการฝ่ายนิทรรศการและกิจกรรม สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (มิวเซียมสยาม)



มิวเซียมสยาม พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ (Museum Siam: Discovery Museum) ภายใต้สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.) เป็นพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งแรกที่เน้น การสร้างประสบการณ์สดใหม่ในการชมพิพิธภัณฑ์ ซึ่งจัดตั้งขึ้นเพื่อเป็นต้นแบบของ แหล่งเรียนรู้ที่น่ารื่นรมย์ และช่วยยกระดับมาตรฐานการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ ให้กับประชาชน โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนไทยเกี่ยวกับการสร้างสำนึกในการรู้จัก ตนเอง รู้จักเพื่อนบ้าน และรู้จักโลก รวมถึงการสร้าง “แนวคิดและภาพลักษณ์ใหม่” ของพิพิธภัณฑ์ในสังคมแห่งการเรียนรู้ ผ่านเทคโนโลยีสมัยใหม่ และกิจกรรมสร้าง สรรค์ เพื่อให้การเรียนรู้ประวัติศาสตร์และเรื่องราวต่าง ๆ เป็นไปอย่างสนุกสนานยิ่งขึ้น

บรรยายนำเสนอรูปแบบพิพิธภัณฑ์ต่าง ๆ ในประเทศไทย ภาพรวมการจัดแสดงนิทรรศการ ในพิพิธภัณฑ์ของประเทศไทย ความแตกต่างของพิพิธภัณฑ์ 3 แบบ และพฤติกรรม ความต้องการของผู้ใช้บริการพิพิธภัณฑ์ โดยสรุปดังนี้

1) พิพิธภัณฑ์ในประเทศไทยมีแบบไหนบ้าง?

1. พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร โดยมีห้องจัดแสดง 7 ห้อง เช่น พระที่นั่งศิวโมกซ์พิมาน พระพุทธรูปยืนปางแสดงธรรม ทับหลังนารายณ์บรรทมสินธุ์ ธรรมจักรและกวางหมอบ ศิลาจารึกพ่อขุนรามคำแหงมหาราช



2. พิพิธภัณฑ์ศิลปะแผ่นดิน เป็นสถานที่จัดแสดงนิทรรศการงานฝีมือช่างของสถาบันสิริกิติ์สวนจิตรดา และผลงานศิลปะหัตถกรรมของมูลนิธิส่งเสริมศิลปาชีพ ในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ พระบรมราชชนนีพันปีหลวง ภายในพิพิธภัณฑฯ แบ่งการจัดแสดงเป็นหมวดหมู่ มีเครื่องบรรบาย พร้อมจอบรรยายและจอทัชสกรีนแสดงข้อมูลต่าง ๆ ของชิ้นงาน

โถงทางเข้า จัดแสดงห้องปีกแมลงทับสีเขียวเหลืองรู้งจิตรสวยงาม ผนังตกแต่งด้วยงานสานย่านลิเภาสอดปีกแมลงทับ

ห้องนิทรรศการใหญ่ จัดแสดงงานฝีมือ อาทิ เครื่องเงินเครื่องทอง, ลงยาสี, หมู่เรือพระที่นั่งจำลองจากขบวนเรือพระราชพิธี ประกอบด้วย เรือพระที่นั่งศรีสุพรรณหงษ์ เรือพระที่นั่งมงคลสุพรรณ และเรือพระที่นั่งศรีประภัสร์ไชย ซึ่งกลางลำเรือประดิษฐานบุษบกทองคำประกอบฉัตร เรือสำเภาพระมหาชนก และฉากไม้แกะสลักเรื่องสังข์ทองและหิมพานต์ รวมถึงรอยพระพุทธบาทมทอง สัปคับพระคชาธาร และพระที่นั่งสิวิกากาญจน์

ผลงานที่จัดแสดงทั้งหมดใช้เงินทุนส่วนพระองค์ และวัสดุที่ใช้จัดทำ ทำจากของจริง เช่น ทองจริง เพชรจริง เครื่องประดับทำจากพลอยจริง เพื่อเป็นสมบัติของแผ่นดิน สมัยรัชกาลที่ 9



3. มิวเซียมสยาม เป็นนิทรรศการถาวร โดยนิทรรศการแรก คือ เรียงความประเทศไทย คนไทยมาจากไหน และความเป็นมาคนไทย ส่วนนิทรรศการส่วนที่สอง คือ ถอดรหัสไทย เป็นนิทรรศการที่ให้ความรู้พัฒนาการความเป็นไทย เป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นถึง “อัตลักษณ์หรือตัวตน” โดยถอดรหัสการเล่าจากปัจจุบันไปหาอดีต มีห้องจัดแสดง 14 ห้อง ได้แก่ 1) ห้องไทยหรือเปล่า 2) ห้องไทยแปลไทย 3) ห้องไทยตั้งแต่เกิด 4) ห้องไทยสถาบัน 5) ห้องไทยอสังกาล 6) ห้องไทยแคไหน 7) ห้องไทย only 8) ห้องไทยเสนอเทศสนอง 9) ห้องไทยวิทยา 10) ห้องไทยชิม 11) ห้องไทยดีโคตร 12) ห้องไทยเชื่อ 13) ห้องไทยประเพณี และ 14) ห้องไทยแซะ

2) พิพิธภัณฑ 3 พิพิธภัณฑที่มีความแตกต่างกันอย่างไร?

1. วัตถุจัดแสดง

พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ	พิพิธภัณฑศิลป์แผ่นดิน	มิวเซียมสยาม
โซ่วงานโบราณวัตถุ มีประวัติศาสตร์ Master piece	โซ่วผลงานฝีมือ นักเรียนศิลปะอาชีพ สวนจิตรลดา ชิ้นงานแสดงมีมูลค่า	ไม่มีชิ้นงาน Master piece ไม่มีชิ้นงานโบราณวัตถุ ไม่มีชิ้นงานแสดงที่มีมูลค่า

2. ข้อกำหนดในการเข้าชมพิพิธภัณฑส่วนใหญ่



3) วัตถุจัดแสดงของมิวเซียมสยาม คือ องค์ความรู้ เป็นนิทรรศการที่เล่าถึงความรู้ ไม่มีกฎข้อห้ามเหมือนพิพิธภัณฑอื่น ๆ มีการให้เสนอความคิดเห็น ใช้การเรียนรู้จากโสตประสาทสัมผัสทุกส่วนของร่างกาย การทดลองจากการเปลี่ยนความเข้าใจจากเนื้อหาของคนปกติ เป็น การทดลองใช้ตัวเองในการค้นหาข้อมูลด้วยวิธีต่าง ๆ

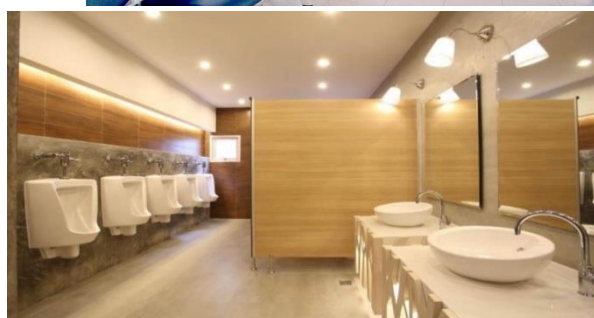
4) มิวเซียมสยามกำลังทดลองโดยใช้กระดาษให้ความรู้ เพื่อให้เกิดความน่าสนใจ เข้าใจง่าย และสนุก ซึ่งต้องอาศัยเครื่องมือที่มีมาตรฐานการบริการที่ดี ได้แก่

- มีเจ้าหน้าที่ที่มีความรู้ความสามารถเหมาะสม โดยใช้ทักษะในการสื่อสารทั้งภาษาไทย และภาษาต่างชาติได้อย่างดี ผ่านการอบรมการให้บริการด้านงานพิพิธภัณฑ์ และมีการอบรมและประเมินคุณภาพอย่างต่อเนื่อง

- ให้บริการผู้พิการ



- มีบริการส่วนสาธารณะครบ



- ระบบรักษาความปลอดภัยที่ได้มาตรฐาน



5) กลยุทธ์การดำเนินการด้านกิจกรรมของ Museum Siam มีการใช้พื้นที่ทั้งหมดของมิวเซียมสยาม เพื่อทำ Activity กับคน การให้คนมาใช้พื้นที่โดยผ่านกิจกรรมตลอดทั้งปี เช่น การจัดนิทรรศการมองใหม่ด้วยใหม่ นิทรรศการไถ่ไปไหน นิทรรศการกินของเน่า

มิวเซียมสยาม เปิดให้เข้าชม เทียวพิพิธภัณฑ์ ตอนกลางคืนด้วย โดยเปิดให้เข้าชมฟรี และมีงานกิจกรรม Noise market งานเสวนา สัมมนาให้ความรู้ด้านงานพิพิธภัณฑ์ การจัดทำ Workshop และการมีกลุ่ม Fan Club

มิวเซียมสยามช่วงหนึ่งเคยปิดและปรับปรุงเป็นเวลา 18 เดือน จึงมีการออกไปหาคนข้างนอก ดังนี้

- จัดทำนิทรรศการขึ้นห้าง จัดทำเรื่องง่าย ๆ สอดแทรกผ่านความเป็นไทย คือ คำไทย ใครทำ ซึ่งทำเป็นคำพูด เพื่อ screen ใส่เสื้อผ้า
- จัดทำมิวเซียมสยามมินิ
- จัดทำรถคาราวาน ความรู้ “รถรักเรียน”
- จัดทำมิวเซียมติดล้อ ไปทั่วประเทศ

6) การวัดผล โดยใช้เครื่องมือวัดผล อาทิ แบบสอบถาม สัมภาษณ์ และแบบทดสอบ รวมถึงการจัดทำ Monthly Report รับคำแนะนำ การเปรียบเทียบยอดเข้าชม เพื่อนำมาวิเคราะห์ Target เป็นคนรุ่นใหม่

7) เกณฑ์การวัดผล มีดังนี้

- วัดความรู้ความเข้าใจโครงการ ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 85
- วัดความพึงพอใจภาพรวมในงานบริการ ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 85
- วัดความคุ้มค่าของโครงการ (Revenue/visit)

ผลสรุป : การเป็นศูนย์การเรียนรู้เพื่อให้ทุกการเรียนรู้ สนุกกว่าที่คิด โดยพิพิธภัณฑ์เหล่านี้ต้องการคนที่เป็นที่ปรึกษา และสามารถเชื่อมโยงเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ให้รู้จักกัน เพื่อสร้างงาน และแลกเปลี่ยนประสบการณ์ต่อไป

- นายทวีศักดิ์ วรฤทธิ์เรืองอุไร นักจัดการความรู้อาวุโส สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (มิวเซียมสยาม)

บรรยายนำเสนอการดำเนินงานในด้าน
การพัฒนานิทรรศการของสถาบัน
พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (มิวเซียมสยาม)
และหน้าที่ของพิพิธภัณฑ์ โดยสรุปดังนี้



1) หน้าที่ของนิทรรศการชั่วคราว ได้แบ่งเป็น ภารกิจ/พันธกิจองค์กร และการเป็นห้องทดลองพิพิธภัณฑ์

2) ปรัชญาของมิวเซียมสยาม คือ



ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของสถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ โดยมีจุดมุ่งหมายในการปฏิรูปพิพิธภัณฑ์ที่ก่อให้เกิดประโยชน์อย่างสูงสุด นำเสนอด้วยรูปแบบที่สร้างสรรค์และสนุกสนานโดยใช้กิจกรรมต่างๆ เป็นตัวขับเคลื่อนที่สำคัญ ทั้งนี้ ชาวของเครื่องใช้ที่จัดแสดงภายในพิพิธภัณฑ์จะต้องเป็นสิ่งที่สามารถจับต้องได้ เพื่อสื่อความหมายในการเล่าเรื่องและเชื่อมต่อสิ่งต่างๆ ได้อย่างสมบูรณ์

3) ใช้สื่อการเรียนรู้ที่มีปฏิสัมพันธ์กับนิทรรศการ รวมถึงการใช้ Storytelling ซึ่งเป็นรูปแบบการเล่าเรื่องแบบหนึ่งที่ใช้กระบวนการเล่าเหมือนนิทานหรือเรื่องราว นิยาย เรื่องเล่า ร้อยต่อกัน และสร้างอารมณ์ร่วมให้คนนั้นสนใจ ให้ความตั้งใจและจดจำเรื่องราวเหล่านั้นขึ้นมา

4) การใช้ Interactive จำลองเป็นนักโบราณคดี โดยใช้แปรงปัดลงไปทีจ่อ ก็จะแสดงข้อมูลออกมา รวมทั้งมีนักโบราณคดีเล่าเรื่องให้ผู้ชมได้เรียนรู้อย่างเพลิดเพลิน

5) นิทรรศการชั่วคราวเรื่องแรกของมิวเซียมสยาม คือ สืบจากส้วม โดยทำเรื่องทำหายในการเล่าเรื่อง “ส้วม” ให้ผู้คนรู้จักสังคมไทย และคาดว่ากลุ่มเป้าหมาย คือ วัยรุ่น

6) นิทรรศการชั่วคราวแสดงเรื่อง “กินของเน่า” เพื่อทำโจทย์เรื่องเชื่อมวัฒนธรรมด้านอาเซียน และเพื่อให้กลุ่มเป้าหมายได้รับรู้โทษของอาหารหมักดอง

7) นิทรรศการแสดงด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ซึ่งมีลักษณะงานคล้ายกับ TCDC

8) การพัฒนาพิพิธภัณฑ์รัฐเพื่อรัฐ ไม่เพียงพอ จึงเกิดสิ่งหนึ่งที่พิพิธภัณฑ์ต้องดำเนินการ คือ การทำให้เกิดทัศนคติที่ดี โดยจัดทำเรื่องข้าว ให้ผู้ชมได้เรียนรู้ที่ไปไกลกว่าความรู้ โดยทำเรื่อง “ข้าว” ให้เข้าไปอยู่จิตใจของคนด้วย มิใช่แค่รู้ แต่เข้าไปอยู่ในใจ ซึ่งมีวิธีการโดยแปลงสนามหญ้าของมิวเซียมสยาม เป็น นาข้าว รวมทั้งใช้กระบวนการที่ชิวานาปฏิบัติจริง ให้ผู้ชมได้ปฏิบัติ และเข้ามาชมการเจริญเติบโตของต้นข้าวที่ตนเองได้ลงมือปฏิบัติ



9) การดำเนินงานด้านพิพิธภัณฑ์ให้เชื่อมโยงกับชุมชน โดยยกตัวอย่าง นิทรรศการทำเตียน ซึ่งมีการทำวิจัยร่วมกับชุมชน

10) สิ่งหนึ่งที่เกิดขึ้นจากการดำเนินงานด้านพิพิธภัณฑ์ พบว่า พิพิธภัณฑ์ต้องมีการปฏิสัมพันธ์ เช่น Thailand 4.0 การเชื่อมโยงมิวเซียมสยาม (Museum Engagement) มิวเซียม : จากวัฒนธรรมชั้นสูงสู่คนชายขอบ (Empowerment) การเรียนรู้เพื่อความเปลี่ยนแปลง และกิจกรรมให้ผู้สูงวัยเป็นผู้เล่า

ผลสรุป : การเป็นศูนย์การเรียนรู้จากสื่อนิทรรศการ โดยใช้ชื่อเป็นจุดดึงดูดความสนใจ

- ดร.หทัยรัตน์ เอสเตลา มณฑะเชียร ผู้เชี่ยวชาญด้านพิพิธภัณฑ์ บริษัท บีมิวส์บางกอก จำกัด

บรรยายนำเสนอองค์ประกอบในพิพิธภัณฑ์ และทิศทางในอนาคตของพิพิธภัณฑ์ โดยสรุปดังนี้



1) ประเทศไทยควรจะมีนักวางแผนพิพิธภัณฑ์ ซึ่งเป็น Museum Consultant หรือ Museum Planner and Designer โดยมีหน้าที่วางแผน กำหนดกลยุทธ์ เป้าหมาย กรอบแผนการดำเนินงาน และการบริหารจัดการ

2) ตัวอย่างการจัดทำพิพิธภัณฑ์ Cultural Histories 2018 ณ Amsterdam, The Netherlands ซึ่งเป็นศูนย์ข้อมูลประวัติศาสตร์ ความสัมพันธ์ 400 ปีระหว่างไทยกับเนเธอร์แลนด์ พบว่า ความแตกต่างของการจัดทำพิพิธภัณฑ์ในที่อื่น ๆ คือ สถานทูตจ้าง Museum Consultant ก่อนที่จะดำเนินงานจัดทำ Museum



3) ICOM : International council of museums ได้กำหนดคำนิยามพิพิธภัณฑ์ใหม่ ที่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม และกำหนดเป็นมาตรฐานของโลก โดยการประชุมเมื่อวันที่ 7 กันยายน 2562 ณ เมืองเกียวโต ประเทศญี่ปุ่น ได้นิยาม “พิพิธภัณฑ์” ใหม่ว่า พิพิธภัณฑ์เป็นพื้นที่ที่เป็นประชาธิปไตย เป็นพื้นที่แสดงความหลากหลาย สามารถเล่าเรื่องที่มีโซ่มาจากคน ๆ เดียว แต่เป็นพื้นที่สำหรับการสนทนาที่สำคัญเกี่ยวกับอดีตและอนาคตในกลุ่มคนที่หลากหลาย Gender หรือหลาย Generation รวมทั้งพิพิธภัณฑ์กำลังขับเคลื่อนในลักษณะปฏิสัมพันธ์กับสังคมที่เกี่ยวข้องกับมนุษยชนในความเท่าเทียม และศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์

4) Trend การนำเสนอพิพิธภัณฑ์ในประเทศสหรัฐอเมริกา คือเรื่อง การมีที่อยู่อาศัย (Housing) ที่เพียงพอและเพื่อคุณภาพชีวิตที่ดีของคน ซึ่งจะเป็น Trend สำหรับการเคหะแห่งชาติในการดำเนินงานจัดทำพิพิธภัณฑ์ในอนาคตได้

5) จุดเริ่มต้นการจัดทำแผนแม่บทพิพิธภัณฑ์ คือ

- ค้นหาจุดแข็ง และเอกลักษณ์ขององค์กร
- กำหนดวัตถุประสงค์ และบริบทภายในองค์กรที่สอดคล้องกับสังคม
- กำหนดกลุ่มเป้าหมายผู้เข้าชมว่าเหมาะสมกับใคร
- การบริหารจัดการงบประมาณ

- การจัดเตรียมการให้บริการ/กิจกรรม/ประสบการณ์ และสิ่งอำนวยความสะดวก
ในพิพิธภัณฑ์จะเป็นประเภทใด โดยองค์ความรู้ที่จะจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ ไม่สามารถค้นหาใน Google ได้
ซึ่งจะสามารถช่วยในการดึงดูดผู้ชมพิพิธภัณฑ์ได้ทางหนึ่ง

6) สิ่งที่จะต้องมีในแผนแม่บท คือ

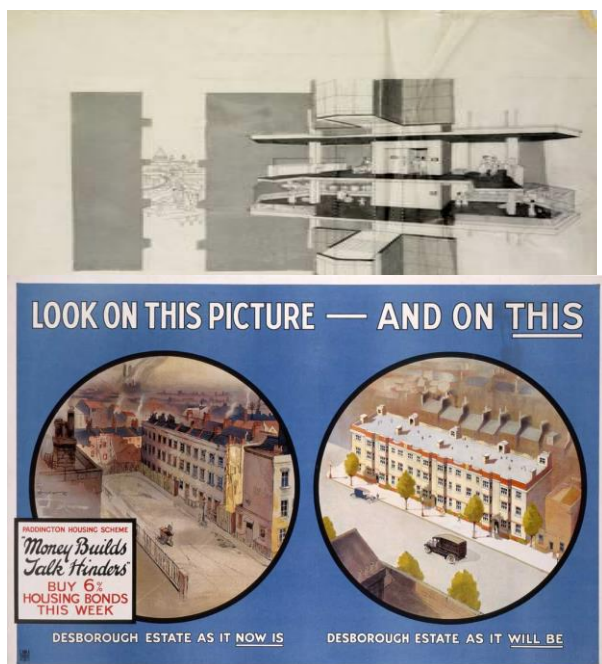
- วิสัยทัศน์เชิงกลยุทธ์ และเกณฑ์มาตรฐาน
- แผนพัฒนาผู้เข้าชม
- แผนพัฒนานิทรรศการ
- แผนด้านการเงิน

7) ตัวอย่างพิพิธภัณฑ์ด้านที่อยู่อาศัยของต่างประเทศ อาทิเช่น

- National Housing Museum, Chicago จัดแสดงเล่าเรื่องเกี่ยวกับคนในชุมชน และชีวิต
ความเป็นอยู่ของคน ยุค 60 “History Coming Home” ซึ่งเป็น Trend ของพิพิธภัณฑ์ที่เล่าเรื่องในลักษณะ
ส่วนบุคคลมากขึ้น และเปิดเป็นพื้นที่สาธารณะสำหรับสนทนาระหว่างบุคคลมากขึ้น



- A Home for all : Six Experiments in Social Housing V&A London 2019 และ Museum of London – Future of City จัดแสดงผลงานประกวดแบบด้านที่อยู่อาศัย และจัดแสดงเล่าเรื่องในอนาคตจะมีวิถีชีวิตเปลี่ยนแปลงอย่างไร และด้านที่อยู่อาศัย



ผลสรุป : การเป็นศูนย์การเรียนรู้จะต้องมีการรวบรวมหัวข้อความรู้ด้านที่อยู่อาศัยในเรื่องต่าง ๆ เพื่อจัดเป็น Trend การจัดทำพิพิธภัณฑ์ของการเคหะแห่งชาติในอนาคต

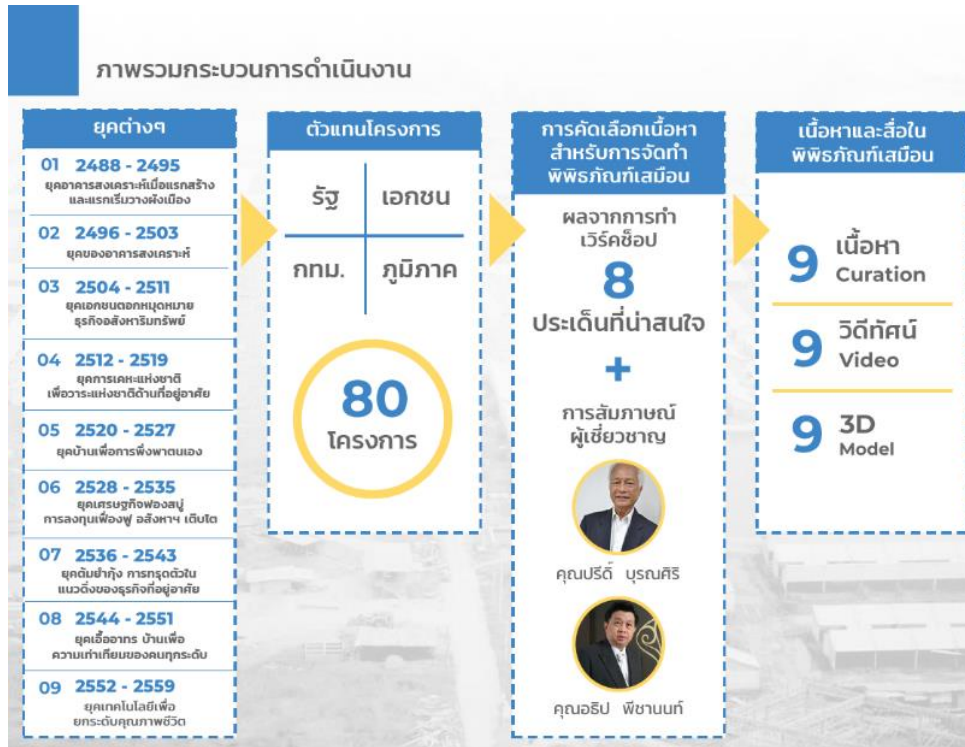
- ดร.ศิวาพร กลิ่นมัลย์ อาจารย์ประจำคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการผังเมือง มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

บรรยายนำเสนอพิพิธภัณฑ์เสมือนการเรียนรู้ด้านการพัฒนาที่อยู่อาศัย (Virtual Museum) โดยสรุปดังนี้



1) ภาพรวมกระบวนการดำเนินงานจัดทำโครงการพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ด้านการพัฒนาที่อยู่อาศัย (Virtual Museum) ก็กับการเคหะแห่งชาติ ซึ่งเป็นต้นแบบของการรวบรวมองค์ความรู้ด้านที่อยู่อาศัยของประเทศ เพื่อเผยแพร่ในรูปแบบดิจิทัล

วิธีการดำเนินงานที่สำคัญ คือ Audience และ Supply โดยกระบวนการดำเนินงานดังกล่าว เริ่มต้นจากการรวบรวมข้อมูล และประชุมหารือร่วมกันในการกำหนดสิ่งที่จะนำเสนอเรื่องราวในพิพิธภัณฑ์ ที่เป็นลักษณะ Timeline ของแต่ละยุคตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ รวมทั้งจัดทำแบบสอบถาม จัดทำ Workshop สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ และออกแบบสื่อที่เหมาะสม เพื่อจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์



2) กำหนดสาระสำคัญของการพัฒนาที่อยู่ในแต่ละช่วงเวลา ซึ่งแบ่งเป็น 9 ยุคดังนี้

- 01 2488 - 2495 ยุคอาคารสงเคราะห์เมืองแรกสร้างและแรกเริ่มวางผังเมือง**
ยุคการพัฒนาถิ่น (เดิม)
หลังจากสงครามโลกครั้งที่ 2 บ้านแออัดจำนวนมากได้ถูกทำลายในระหว่างสงครามโลก จึงเกิดปัญหาความขาดแคลนที่อยู่อาศัย รัฐได้จัดตั้งอาคารสงเคราะห์แห่งแรกโดยกรมประชาสงเคราะห์ โดยทรงสร้างบ้านเดี่ยวแถวที่ย่านกันทรารวาม
- 02 2496 - 2503 ยุคของอาคารสงเคราะห์**
ช่วงนี้ผู้คนอพยพเข้ามาทำงานในกรุงเทพฯ มากขึ้นเรื่อยๆ เกิดการอยู่อาศัยกันอย่างหนาแน่นแออัดขึ้นเป็นแหล่งแออัดใหญ่ รัฐจึงได้โยกย้ายอาคารสงเคราะห์ออกจากเมืองมายังพื้นที่ชานเมืองในบางเขนด้วย โดยจัดตั้งกรมอาคารสงเคราะห์ (สอช.) โดยจัดตั้งที่อยู่อาศัยเป็นระบบเป็นย่านๆ อย่างต่อเนื่องตามผังเมืองและกรุงเทพมหานคร
- 03 2504 - 2511 ยุคเอกชนตอกหมุดหมาย ธุรกิจอสังหาริมทรัพย์**
ยุคเริ่มต้นบ้านเดี่ยวของเอกชน (เดิม)
เริ่มเห็นถึงแผนพัฒนาฉบับที่ 1 ทำให้ธุรกิจอสังหาริมทรัพย์อย่างรวดเร็ว คนอพยพเข้ามาในกรุงเทพฯ มากขึ้น รัฐจึงพัฒนาที่อยู่อาศัยแบบแฟลตจากโครงการ เป็น แฟลตชั้นเดียวและแฟลตยี่สามขา อีกทั้งเอกชนเริ่มลงทุนพัฒนาบ้านเดี่ยวพร้อมหลังแรก คือ หมู่บ้านมิตรภาพ ที่ถนนสุขุมวิท ซึ่งเป็นการสร้างที่ได้รับความนิยมสูงจากชาวกรุงเทพฯ
- 04 2512 - 2519 ยุคการเคหะแห่งชาติ เพื่อวาระแห่งชาติด้านที่อยู่อาศัย**
ยุคเริ่มต้นการเคหะแห่งชาติ (เดิม)
รัฐบาลที่ตั้งใจถึง การเคหะแห่งชาติ ในปี พ.ศ. 2516 รัฐได้เปลี่ยนจากการจัดอสังหาริมทรัพย์ เป็นงานที่อยู่อาศัยเพื่อสังคมและสิ่งอำนวยความสะดวกที่จำเป็นทางสาธารณสุขในการจัดของที่อยู่อาศัย รวมถึงโครงการระบบขนส่งมวลชนด้วย
- 05 2520 - 2527 ยุคบ้านเพื่อการพึ่งพาตนเอง**
ยุคขยายตัวทางเศรษฐกิจ (เดิม)
พ.ศ. 2520 เศรษฐกิจตกต่ำ รัฐบาลไม่มีงบประมาณพอในการจัดทำที่อยู่อาศัยที่ผู้มีรายได้น้อย จึงได้พัฒนาชุดแนวทางการสร้างบ้านแบบบ้านเช่ารายเดือนที่เรียกว่า บ้านเช่ารายเดือน ขณะเดียวกัน พ.ศ. 2522 ภาครัฐได้ยุบกรมอาคารสงเคราะห์มาเป็น กรมการบ้านจัดสรรขยายตัว การตลาดกิจการอสังหาริมทรัพย์มีบทบาทสำคัญต่อโครงการ
- 06 2528 - 2535 ยุคเศรษฐกิจฟองสบู่ การลงทุนเฟื่องฟู อสังหาฯ เติบโต**
ยุคฟองสบู่ (เดิม)
เศรษฐกิจโลกและไทยขยายตัวอย่างรวดเร็ว ผู้บริโภคหันมาบริโภคสินค้าที่ครบครันเป็นต้นอย่างวงจรี บ้านมีลักษณะจัดอยู่และสมบูรณ์ในตัวเอง มีทั้งโรงรถในชุมชนที่จอดรถและบริเวณในโครงการซึ่งมีสิ่งอำนวยความสะดวก ด้วยการจัดสรรโครงการ (BCU) เป็นระดับชั้น เช่น โครงการสูง-ปานกลาง
- 07 2536 - 2543 ยุคต้มยำกุ้ง การگردตัวเงินของธุรกิจที่อยู่อาศัย**
ยุควิกฤตต้มยำกุ้ง (เดิม)
พ.ศ. 2540 วิกฤตต้มยำกุ้ง รัฐบาลประกาศลดค่าเงินบาท ให้ธุรกิจหลายแห่งต้องถดถอย ธุรกิจอสังหาฯ ต้องลดการลงทุน นำโครงการที่อยู่อาศัยมาขายในตลาดโลกขาดทุน โดยองค์กรต้องระดมเงินจากแหล่งที่ได้อยู่อาศัยตามแนวคิดที่พา
- 08 2544 - 2551 ยุคเอื้ออาทร บ้านเพื่อความเท่าเทียมของคนทุกระดับ**
ยุคเอื้ออาทร (เดิม)
กรมการเคหะแห่งชาติ (เดิม) ภายหลังการขยายตัวของกลุ่มผู้รับคนทุกชั้น จึงมีวิสัยทัศน์สร้างบ้านที่เอื้ออาทรกับคนทุกชั้น จึงพัฒนาโครงการบ้านเอื้ออาทรและบ้านปันสุข สำหรับผู้ที่มีรายได้น้อยและคนในวัย 55 ปีขึ้นไป 1 ล้านหน่วย
- 09 2552 - 2559 ยุคเทคโนโลยีเพื่อยกระดับคุณภาพชีวิต**
ยุคพัฒนาคุณภาพที่อยู่อาศัย (เดิม)
ทางกรมการเคหะแห่งชาติต้องกลุ่มผู้รับคนและช่างรับงานใหม่ ประกอบด้วยมีแนวโน้มเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุมากขึ้น และเกิดแนวโน้มการอยู่อาศัยของคนในวัย 3 Genes มากขึ้น จึงจัดทำนโยบายบ้านปันสุขเป็นครั้งแรก โดยนำโครงการบ้านเอื้ออาทรและบ้านปันสุขไปพัฒนาต่อยอดและยกระดับให้ตรงกับความต้องการของสังคมผู้สูงอายุมากขึ้น

3) การคัดเลือกโครงการสำหรับแสดงในแต่ละยุคทั้งโครงการภาครัฐ และภาคเอกชน โดยจัดทำ Workshop ผ่านการสอบถาม Flat Card จากกลุ่มเป้าหมาย Audience และคัดเลือกเนื้อหาที่เหมาะสมในการจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ ได้แก่ เนื้อหา Curation วัตถุทัศน ภาพนิ่ง และ 3D โมเดล

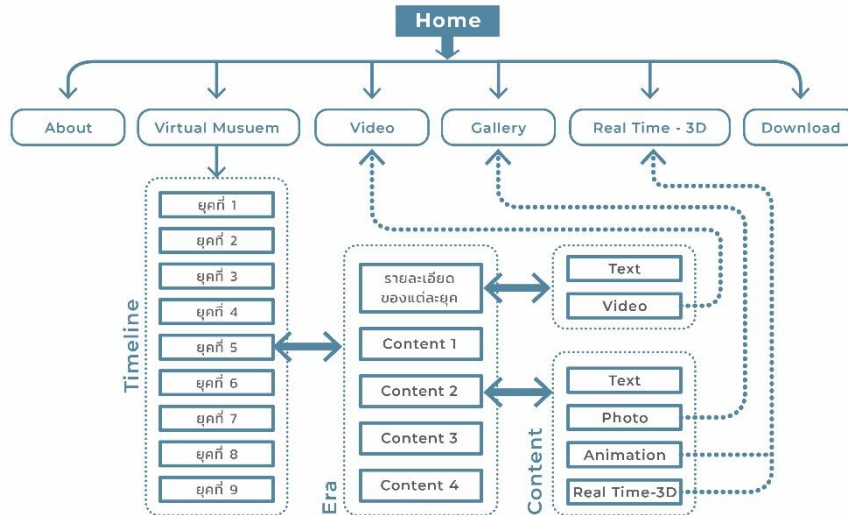
ภูมิภาค	ยุคที่ 01	ยุคที่ 02	ยุคที่ 03	ยุคที่ 04	ยุคที่ 05	ยุคที่ 06	ยุคที่ 07	ยุคที่ 08	ยุคที่ 09
กรุงเทพมหานครและปริมณฑล	โครงการบ้านไม้เรือนแถว ซอยรางบัว ราชวิถี	พบลอควบ์ พบลอควบ์	แฟลตคันทอง แฟลตคันทอง หมู่บ้านนิเวศภาพ	แฟลตบ่อนไก่ คณะคลองจั่น หมู่บ้านศรีนครินทร์	โครงการเคหะ: กุสสงคอง / เมืองใหม่บางพลี / เสนานิเวศน์	ชุมชนเคหะหล้าสิริ กรุงเทพมหานคร แฟลตปลาทอง ฤทธิชัยแฟลต	สมุทรสาคร เคหะรับเกล้า สาธิต ชูนิท	เชียงใหม่ ไร่สุวิทย์ ฟาร์มอินทรีย์	โครงการดินแดง (แปลง G) สวนคันทอง Whizdom 101
ภาคกลาง					โครงการเคหะ: ภูมิภาคสระบุรี นครสวรรค์ อุทัยธานี	เคหะ: สระบุรี สหบุรี อุทัยธานี	โครงการเมืองน้อย นครสวรรค์ อุทัยธานี	เชียงใหม่ ไร่สุวิทย์ ฟาร์มอินทรีย์	โครงการบางไทร ออกลีซ่า (Wellnesscity)
ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ					โครงการเคหะ: ภูมิภาคสระบุรี นครสวรรค์ อุทัยธานี	โครงการเคหะ: พิษณุโลก	โครงการเมืองน้อย นครสวรรค์ อุทัยธานี	เชียงใหม่ ไร่สุวิทย์ ฟาร์มอินทรีย์	ขอนแก่น Keon Sriracha
ภาคเหนือ					โครงการเคหะ: ภูมิภาคลำปาง เชียงใหม่	หมู่บ้านบึงกุ่ม เชียงใหม่	โครงการเมืองน้อย นครสวรรค์ อุทัยธานี	เชียงใหม่ ไร่สุวิทย์ ฟาร์มอินทรีย์	เชียงใหม่ ไร่สุวิทย์ ฟาร์มอินทรีย์
ภาคอีสาน					โครงการเคหะ: ภูมิภาคขอนแก่น นครราชสีมา	โครงการเคหะ: ชุมชนขอนแก่น	โครงการเมืองน้อย นครสวรรค์ อุทัยธานี	เชียงใหม่ ไร่สุวิทย์ ฟาร์มอินทรีย์	ขอนแก่น ไร่สุวิทย์ ฟาร์มอินทรีย์
ภาคใต้					โครงการเคหะ: ภูมิภาคภูเก็ต สุราษฎร์ธานี ภูเก็ต	โครงการเคหะ: ชุมชนหาดใหญ่ ภูเก็ต	โครงการเมืองน้อย นครสวรรค์ อุทัยธานี	เชียงใหม่ ไร่สุวิทย์ ฟาร์มอินทรีย์	ภูเก็ต Supalai Park @Phuket City 68 LH HillSide

- ดร.ชาวี บุษยรัตน์ อาจารย์ประจำคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการผังเมือง มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์



บรรยายนำเสนอเทคนิคระบบของ Virtual Museum Online

หลังจากการรวบรวมข้อมูลทั้งหมด แล้วผ่านการวิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูล เพื่อจัดทำเป็นระบบ Virtual Museum ซึ่งมีเค้าโครงของเว็บไซต์ดังนี้



การนำเสนอพิพิธภัณฑ์เสมือน สามารถ walk through ค้นหาข้อมูล ดูข้อมูลในลักษณะ Visualization ผ่านเว็บไซต์ และโทรศัพท์มือถือในลักษณะ VR ได้

การพัฒนาเนื้อหา Interactive สำหรับเผยแพร่ใน Social Media



โครงการดังกล่าว ได้เปิดการใช้งานระบบเว็บไซต์พิพิธภัณฑ์เสมือนฯ เมื่อวันที่ 9 ตุลาคม 2561 ทั้งนี้ ในอนาคตของพิพิธภัณฑ์ อาจมีการพัฒนาเทคโนโลยี VR เพื่อให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น โดยคัดเลือกโครงการ

นำร่อง เพื่อพัฒนาในส่วนของรายละเอียด Texture Interaction สำหรับให้ผู้ชมสามารถดำเนินการ Interact ได้มากขึ้น เช่น สามารถเปิด-ปิดประตู จับสิ่งของที่แสดงในพิพิธภัณฑ์เสมือน

ผลสรุป : การเป็นพิพิธภัณฑ์หรือศูนย์เรียนรู้จะต้องมีชีวิต มิใช่มีเพียงองค์ประกอบทางด้านสถาปัตยกรรมเพียงอย่างเดียว

ข้อเสนอแนะและข้อสรุปจากการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น



- 1) กำหนดเป้าหมายหลักสำหรับผู้เข้าชมให้ชัดเจน
- 2) การวางแผน เพื่อกำหนดแนวทางการดำเนินงานให้ชัดเจนทั้งระยะสั้น กลาง และยาว
- 3) การหาความต้องการ (Requirement) และแลกเปลี่ยนประสบการณ์จากบุคคล/หน่วยงาน ภายนอก

4) กระบวนการสร้างความมีส่วนร่วมของการจัดทำข้อมูลจากชุมชน สำหรับการจัดทำเนื้อหาใน พิพิธภัณฑน์ รวมถึงความต้องการ (Requirement) จากชุมชน เพื่อให้เกิดพิพิธภัณฑน์/ศูนย์เรียนรู้ที่มีชีวิตอย่าง ยั่งยืน

5) การเล่าเรื่องในพิพิธภัณฑน์/ศูนย์เรียนรู้จะต้องเข้าถึงคน ทั้งวิธีการจัดแสดง การให้คำปรึกษา และ การจัดองค์ประกอบในพิพิธภัณฑน์/ศูนย์เรียนรู้ เพื่อให้เกิดความยั่งยืน และดำเนินงานได้ต่อเนื่อง

กคช. มีวัตถุประสงค์ส่วนหนึ่ง และเน้นให้เป็นประโยชน์มากขึ้น จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อรวบรวมข้อมูลให้เป็นที่น่าสนใจและมีประโยชน์ วันนี้จึงให้ผู้เชี่ยวชาญแลกเปลี่ยนความรู้ และประสบการณ์ สิ่งที่จะทำในอนาคตเป็นอย่างไร

นายเลอชาติ ธรรมธีรเสถียร

**ผู้อำนวยการสำนักพัฒนาองค์ความรู้เศรษฐกิจสร้างสรรค์ สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์
ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (TCDC)**

- Creative ดูแลการพัฒนาเศรษฐกิจ เมื่อก่อนเน้นการออกแบบ
- เน้นแชร์ประสบการณ์ในส่วนของศูนย์ความรู้
- ถ้าเกิดว่าองค์กรหายไป โลกจะเปลี่ยนไปไหม ทำไมต้องมีเรา เมื่อตอบสิ่งนี้ได้ แสดงว่าเรามีคุณค่า ส่วนใหญ่ต้องตั้งคำถามก่อนทำไมต้องตั้งศูนย์เรียนรู้ โดยเริ่มจากคำถามว่า “ทำไม”
- พัฒนาจากศูนย์การเรียนรู้ มาเป็นศูนย์บ่มเพาะ
- ความคิดสร้างสรรค์ เป็นเรื่องของการเชื่อมโยงประสบการณ์ เมื่อเจอสิ่งใหม่
- ไอแพด เกิดจากการเชื่อมโยงกับความรู้ เกิดเป็นความคิดสร้างสรรค์
- คน+ความรู้+ปสก. --> ความคิดสร้างสรรค์
- ทำให้คนได้เรียนรู้ อดีต อนาคต เทรนด์ต่าง ๆ เกิดเป็นการกระตุ้นให้เกิดความคิด

สร้างสรรค์

- สิ่งที่ทำเพื่อใคร target คือ demand + supply
- supply – create designer
- กลุ่มเหล่านี้ จะมีความต้องการ นำไปสู่การ define เพื่อเข้าใจ need ของผู้มาใช้บริการ
- แอร์เรื่องแรงบันดาลใจ จึงต้องมีการเข้าถึง เพื่อ offer คนที่เข้ามาใช้บริการ
- ความต้องการของคนมีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา
- ต้องมีกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง
- สร้าง demand สิ่งใหม่ เพื่อตอบสนองกลุ่มคนใหม่ ๆ
- หลักเข้าใจความต้องการ empathy เป็นการเข้าใจในสถานการณ์ในบริบทของเค้า เป็น

พื้นฐานสำคัญของการออกแบบกิจกรรมต่าง ๆ เช่น สถานการณ์ที่ดำเนินชีวิตในแต่ละวัน

- ผู้ใช้ ลูกค้า ตัวเราเอง staff จึงจะสร้าง deliver กับกลุ่มคนเหล่านี้
 - กระบวนการที่ต้องแชร์สิ่งนี้ ทำให้เกิดความคิดเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา
 - เข้าใจ user ก่อน และดูว่ามีกิจการบริการ โดยมีใช้สิ่งกระบวนการที่ทำครั้งเดียวจบ
- จะต้องผ่านกระบวนการ feedback มีการประชุมในตอนเช้า ทุกสัปดาห์ (renosal) แต่การประชุมใช้เวลาไม่นาน เพื่อทราบ Feedback นำไปสู่การสร้างบริการใหม่ ๆ และเกิดสิ่งใหม่ ๆ
- สร้างความเกี่ยวข้อง และทำอย่างไรให้เข้าไปอยู่ในวงจรชีวิตของเค้า
 - ส่วนหนึ่งของการสร้างให้เกิดความรู้ ขยายกลุ่ม สร้างความเกี่ยวข้อง ให้เกิดประโยชน์ เกิด

คุณค่า

- กระบวนการสร้างคุณค่า ปัจจุบัน touch point มีการ delivery ความรู้
- คุณค่าของ TCDC เรื่อง การคิด การผลิต การขาย

- กลุ่มเริ่มต้นธุรกิจ มีเส้นทางในการให้บริการเป็นแบบ blue print และมีการ delivery มีส่วนให้ความรู้ ห้องสมุด exhibitor

- ใช้กรอบ 3 อย่าง คือ inspiration ความรู้เกี่ยวกับการออกแบบ movement ต่าง ๆ นำเสนอเรื่องให้เข้ากับปัจจุบัน เชื่อมโยงกับอดีต

- เกิดเป็น content สร้างสรรค์ กลายเป็น service

- มี user หลายรูปแบบ เช่น การเข้าร่วมกิจกรรม กลุ่ม member เป็นกลุ่มที่เข้ามาใช้งานเรื่อย ๆ

- กลุ่ม exhibitor มีคนเข้าเยี่ยมชม

- กลุ่ม tourist ความต้องการจะแตกต่างกัน มีรูปแบบบริการรองรับอีกรูปแบบหนึ่ง

- กลุ่ม

- ในส่วนของโปรแกรม มี basic program มีทั้ง workshop มีให้ดูทุกวัน

- special program มีทั้ง talk สัมมนา workshop

- มีการวาง hook เพื่อให้ปีละ 1 ครั้ง ให้เกิดความตื่นเต้น เพื่อบอกให้สังคมรู้ว่า ยังมีชีวิตและกำลังทำในสิ่งที่ยิ่งใหญ่อยู่

- กลุ่ม partner event เปิดรับ partner ทุกเดือนจะต้องมี highlight อะไร

- มีแบ่งการทำงานคร่าว ๆ ดูแล content program กลุ่มคนเยี่ยมชม งานหลังบ้านที่ต้องมี

- Mini TCDC กระจายความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ ไปตามภูมิภาคต่าง ๆ

- มีการให้พื้นที่แหล่งความรู้

- ความคิดสร้างสรรค์ สามารถเติมเต็ม material และ innovation เพื่อให้

- สร้างระบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีหนังสือ และสร้างบทความ และ reportให้อ่านง่ายลง

- มีกิจกรรมต่อเนื่อง และให้มาร่วมแสดงผลงานร่วมกัน

สรุป ต้องเข้าใจในบริบท ทำให้ครบวงจร ง่ายต่อการเข้าถึง

นางสาวของทิพย์ เสริมสวัสดิ์ศรี

ผู้อำนวยการฝ่ายพัฒนาพื้นที่และงานบริการ และรักษาการผู้อำนวยการฝ่ายนิทรรศการและกิจกรรม
สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (มิวเซียมสยาม)

- นำเสนอพิพิธภัณฑ์
- นักเรียนศิลปะอาชีพ คือ นำคนยากจน มาฝึกฝีมือ
- สมบัติของแผ่นดิน
- มีการรื้อฟื้นงานโบราณ
- ใช้ทุนทรัพย์ส่วนพระองค์
- งานสีแผ่นดิน
- มิวเซียมสยาม มีนิทรรศการถาวร คือ เรียงความประเทศไทย คนไทยมาจากไหน ความ

เป็นมาคนไทย เล่าจากอดีตมาปัจจุบัน

- ถอดรหัสไทย เล่าจากปัจจุบันไปอดีต มีนิทรรศการ 14 ห้อง
- ห้องแรกเป็นการแสดงกระแสความเป็นไทย ซึ่งหุ่นจะเปลี่ยนไป
- ห้องที่ 2 ไทยแปลไทย มีกำแพง 4 ด้าน เริ่มจาก ร.4 ที่จัดแสดงเป็นลิ้นชัก มีการแสดงความ

เป็นเอกลักษณ์ความเป็นไทย เล่าความเป็นไทย ยุค ร.4 เนื่องจากชาวต่างชาติมารุกรานไทย ท่านจึงหา

หลักฐานความเป็นอารยธรรมไทยที่มีมายาวนาน

- ห้องที่ 3 ห้องไทยตั้งแต่เกิด นำลิ้นชักมาแสดงบนโต๊ะ เคยนำอะไรมาใช้บ้าง
- ห้องที่ 4 ไทยสถาบัน อยู่ที่แกนชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ ใช้เป็นไอคอนเล่นเป็นเกม

เป็นนิทรรศการสำหรับคนไทย

- ห้องที่ 5 ห้องไทยอสังการ แสดงงานชุดฝีมือ โดยถอดจากวรรณคดี มีเครื่องมืออธิบายให้

เข้าใจเนื้อหา มีเทคนิคการนำเสนอให้เข้ากับกลุ่มคน

- ห้องที่ 6 ห้องไทย only นำเสนอภูมิปัญญาคนไทย นางกวักแม่เอิบ รูปร่างอุดมสมบูรณ์ มือ

กวักเหนือปาก (วิวัฒนาการนางกวักไทย)

- ห้องที่ 7 ห้องไทยเสนอ เทศสนอง นำเสนอแบบภาพสวย ๆ แสดงมุมมอง
- ห้องไทยวิทยา นำเสนอวัฒนธรรมไทย
- ห้องไทยชิม นำเสนอความเป็นไทยเรื่องเมนูอาหาร มีระบบ QR code แสดงวัตถุดิบของ

อาหาร วิธีการทำ

- ห้องไทยอีโคตร นำเสนอพระปรางค์วัดอรุณ
- ห้องไทยประเพณี นำเสนอประเพณีปัจจุบัน อดีต แสดงการเปลี่ยนแปลงทางประเพณี มี

เกมโต้โต๊ะ

- ห้องไทยแซร์ ให้มาถ่ายรูปแซร์
- พิพิธภัณฑ์ทั้ง 3 แบบ มีความแตกต่าง
- มิวเซียมสยาม เป็นนิทรรศการ เล่าความรู้ ไม่มีกฎข้อห้ามเหมือนนิทรรศการอื่น มีการเสนอ

ความคิดเห็น ไม่มีวัตถุโบราณ เรียนรู้โดยใช้สื่อประสาททุกส่วน

- มิวเซียมสยามกำลังทดลองโดยทำความเข้าใจให้สนุก และมีเครื่องมือเป็นตัวช่วย

discovery มีเจ้าหน้าที่ให้ความรู้ มีระบบรักษาความปลอดภัย มีการคัดเลือกคนให้เหมาะสม กลุ่มคนที่เล่าเป็น
ลักษณะที่เล่าภาษาง่าย เลือกรุ่นที่เข้าฟังเป็นใคร ใช้คนเล่าที่มีอายุใกล้เคียงกับคนเข้าชม

- มีการจัดเตรียมให้ผู้พิการทางสายตา พื้นที่จัดเตรียมสำหรับเดินได้ด้วยตนเอง

- มีพื้นที่ canteen สำหรับเด็กที่มา ตักตักน้ำ มีโรงเรียนประชาบาลมาเยี่ยมชมค่อนข้างมาก มีระบบความปลอดภัย
- นิทรรศการแสดงในมิวเซียมสยาม แสดงอยู่ 5 ปี จึงมีการจัดพื้นที่ activities เพื่อให้คนเมืองรู้จักการปลูกข้าวหน้ามิวเซียมสยาม เพื่อให้เด็ก ๆ เกิดการเรียนรู้จริง ๆ ซึ่งเป็นกลยุทธ์ และมีการวางแผน action plan แบบยาว ๆ
- สร้าง activities ให้กับนักเรียน โดยแสดงนิทรรศการหมุนเวียน มีการเล่าเรื่องการนำใหม่มาทำ นิทรรศการไฉไลไปไหน ทำเรื่องที่เกี่ยวข้องอยู่ในปัจจุบัน แสดงความงามในแต่ละยุค ที่ผ่านการนำเสนอปรากฏการณ์ที่ไม่เกิน 20 ปี
- นิทรรศการนำเสนอกินของเน่า เป็นการเล่าเรื่องแบบพลิกจากเรื่องปกติ
- event กลางคืน จัดเดือนธันวาคม เปิดให้ชมฟรี เปิดให้เข้าชม Night @ มิวเซียมสยาม
- ทำเรื่องให้คนตั้งใจฟัง ทำเป็นฐานเกม จำลองการฟังเสียงแม่ทัพโดยผ่านการเล่นเกม ทำตัวอย่างสอดแทรกเกร็ดความรู้
- Noise market ในสาย academy อบรมคนในพิพิธภัณฑ์ มีองค์ประกอบอะไรบ้าง เรื่องการจัดแสง การเขียน copy การดูแลวัตถุ การทำ workshop
- มิวเซียมสยามเคยปิดและปรับปรุงเป็นเวลา 18 เดือน จึงมีการออกไปหาคนข้างนอก ทำนิทรรศการขึ้นห้าง โดยทำเรื่องง่าย ๆ ผ่านความเป็นไทย คือ คำไทย ใครทำ ซึ่งทำเป็นคำพูด screen ใส่เสื้อผ้า และมีการทำโมบายไปตามหัวเมือง เช่น อุตร ทำย่อใส่ screen เสื้อ
- มีรถเคลื่อนที่โมบาย ไปตามต่างจังหวัด
- มีการวัดประเมินตนเองโดยใช้แบบสอบถาม ทำ monthly report รับคำแนะนำ การเปรียบเทียบยอดเข้าชม เพื่อนำมาวิเคราะห์ target เป็นคนรุ่นไหน
- หน้าที่เครือข่ายพิพิธภัณฑ์

สรุป หลายเรื่องใกล้ตัว สิ่งที่น่าสนใจ

นายทวิศักดิ์ วรฤทธิ์เรืองไธ

ผู้จัดการความรู้อาวุโส สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (มิวเซียมสยาม)

- การเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์
- เปลี่ยนแปลงภาพลักษณ์ของมิวเซียมสยาม
- สื่อการเรียนรู้มีปฏิสัมพันธ์กับนิทรรศการ
- คนสมัยก่อนเสียชีวิตอายุน้อย และมีลูกบิดที่ค่อมมาก
- ใช้ story telling มาเล่าให้เกิดมีชีวิตชีวามากขึ้น
- แพลง interactive ในการเล่าเรื่อง
- ภารกิจทำเรื่องใกล้ตัว โดยหยิบเรื่องขึ้นมาทำนิทรรศการ ปฏิบัติการคลี่คลาย คดีเด็ดวิจี้แตก
- ทำเรื่องท้าทายในการเล่าเรื่อง “ส้วม” ให้รู้จักสังคมไทย
- กินของเน่า ทำโจทย์เชื่อมเรื่องเชื่อมอาเซียน
- ถ้วนเน่ากับนัดโต๊ะ กรรมวิธีทำคล้ายกัน
- พิพิธภัณฑ์รู้เพื่อรู้พอไหม ไม่พอ การทำให้เกิดทัศนคติ เช่น เรื่องข้าว ทำให้ไปไกลกว่าความรู้ มิใช่แค่รู้แต่ทำด้วยใจ แปลสนามหญ้ามิวเซียม ตั้งแต่การเตรียมดิน ปลูกข้าว นิทรรศการนี้แสดง 4 เดือน
- ผลพลอยได้การปลูกข้าว เกิดระบบนิเวศตามมา
- พิพิธภัณฑ์ทำหน้าที่อะไร เป็นห้องทดลองวงการพิพิธภัณฑ์
- นิทรรศการทำเตียน เทคโนโลยีมีใช้คำตอบ มีการลองใช้แล้ว (AR) ไม่ค่อยเวิร์ค
- สิ่งหนึ่งที่เกิดขึ้นต้องมีการปฏิสัมพันธ์ เช่น Thailand 4.0 มิวเซียม engagement
- ช่วงเปิดอาเซียน แสดงการสวัสดี 10 ภาษา มากกว่าความรู้ ลดอคติ ระหว่างคนไทยกับพม่า
- ถ่ายคลิปวิดีโอด้วยมือถือ จากผู้สูงวัย จำนวน 16 ท่าน เป็นหนุ่มสาวจากเบป็บูม

สรุป การทำนิทรรศการต่าง ๆ ชื่อนิทรรศการต่าง ๆ ที่ดึงดูด

ดร.ทศรัตน์ เอสเตลา มณเฑียร

ผู้เชี่ยวชาญด้านพิพิธภัณฑ์ บริษัท บีมิวส์บางกอก จำกัด

- เป็นคนวางแผนพิพิธภัณฑ์ คนไทยจะไม่ค่อยเห็นตำแหน่งนี้
- งานนี้เป็นงานที่ทำให้กับสถานทูตเนเธอร์แลนด์ ในปี 2014 พระราชินีเบียร์ทิสต์ มีการพระราชทานส่วนพระองค์สร้างศูนย์ข้อมูลประวัติศาสตร์
- สถานทูตจ้าง Consult museum โดย curator เป็นคนเล่นดนตรี
- สร้าง strategic framework คิดกลยุทธ์ด้วยงบประมาณที่น้อย ทำ Fund leasing เพื่อให้มีเงินเพียงพอในการทำพิพิธภัณฑ์ได้ดี
- ส่วนใหญ่พิพิธภัณฑ์ขาดการวางแผนระยะยาว จึงเป็นสิ่งสำคัญมาก โดยทำพิพิธภัณฑ์ไม่เป็นภาระกับคนดูแลข้างหลัง
- ปี 2018 เริ่มไปทำงาน workshop ที่ญี่ปุ่น มาเลเซีย ไอร์แลนด์ ไปสร้างโปรแกรม Experience ใหม่ ๆ สร้าง network 7 ประเทศ 10 cities ทำเรื่อง coroner
- นักวางแผนพิพิธภัณฑ์ ในวงการพิพิธภัณฑ์มีการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญของโลก
- มิวเซียมอดีตเป็น Non profit เป็นเรื่องของมนุษยชาติ เพื่อการศึกษา และ enjoyment

- การประชุมที่เกี่ยวข้อง เมื่อปี 2561 มีวชิยมเปลี่ยนแปลงใหม่ มีวชิยมมีความเป็นประชาธิปไตย การเล่าspace ที่มีความหลากหลาย การเล่าเรื่องมิใช่มาจากคนๆ เดียว นิทรรศการ poly phonic space เป็น dialog สิ่งที่ไม่เคยเห็นในมิวเซียม คือ equal life การเปลี่ยนความหมาย eco asset

- พิพิธภัณฑ์กำลังขับเคลื่อน มี active row เกี่ยวข้องกับมนุษย์ชน ความเท่าเทียม ซึ่งเป็นเทรนด์ของโลกที่กำลังจะเปลี่ยน

- 1 ในเทรนด์ของอเมริกา คือ housing เป็นประเด็นสาธารณะ ที่จะต้องทำที่อยู่อาศัยให้เพียงพอ เพิ่มคุณภาพชีวิตของคน สิ่งที่จะนำเสนอ starting life

- วิธีการ Design thinking ทำองค์กร โดยเริ่มจากจุดแข็ง ไม่ตอบโจทย์ไหนในสังคมภาพใหญ่ โดยหาที่ยืนของตนเองให้เจอ

- ส่วนแรกของการ defined ที่มี high quality target คือไตร

- root visitor จะทำให้เราไปอยู่ในชีวิตของเค้าได้อย่างไร

- how do you finance มีวิธีการหลากหลายมากในการทำพิพิธภัณฑ์ โดยวางแผนตั้งแต่ต้น เพื่อให้เกิดความเข้มแข็งทางการเงิน

- กิจกรรมที่เกิดขึ้นในพิพิธภัณฑ์มีอะไรบ้างให้ list ออกมา

- เป็น starting point โดยคิดจากโปรแกรมมิ่ง

- เป็นการเพิ่มยอด การเข้าชมพิพิธภัณฑ์ ซึ่งมีคู่แข่งมากมาย ดังนั้นโจทย์ที่ต้องคิดให้มาก

- สิ่งหนึ่งของ authenticity รวมไปถึงเรื่องข้อมูล และประสบการณ์

- องค์กรความรู้ที่เป็น authenticity google ไม่สามารถค้นหาเจอได้

- national housing museum เป็น public ที่ research ไว้ ในยุค 60

- เล่าเรื่องเล็ก ๆ พื้นที่นี้เป็นพื้นที่เปิดเพื่อพูดคุยเรื่องสาธารณะ

- การทำพิพิธภัณฑ์ใหม่ มิใช่แสดงประวัติศาสตร์ ควรเป็นเรื่องสร้างสิ่งใหม่ ๆ ในอนาคต

- โปรแกรมการศึกษา โดยนำของในชุมชนมาเล่า เพื่อสร้างให้คนเข้าชมอยากออกจากบ้านมาชม

- การประกวดแบบ 6 แบบ เพื่อนำมาจัดแสดง

- การเริ่มต้นทำมิวเซียมที่สำคัญ ต้องมี benchmark report ที่อื่นนำเสนอในแง่มุมไหนบ้าง

- การมีพิพิธภัณฑ์ต้องเป็นมากกว่านั้น

สรุป จะเห็นว่าสิ่งที่คิดอยู่ในเทรนด์ วันที่อยู่อาศัยโลกจะมีหัวข้อมาเรื่อย ๆ ซึ่งไม่มีการรวบรวม

ดร.ศิวาพร กลิ่นมาลัย

อาจารย์ประจำคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการผังเมือง มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

- จุดเริ่มต้นแบบรวบรวมองค์ความรู้เผยแพร่ในรูปแบบดิจิทัล
- วิธีการที่ใช้
- เล่าเรื่องราวผ่านบุคคล
- ยุคแบ่งเป็น 9 ช่วง เริ่มต้นก่อนเป็นการเคาะ นำเสนอด้วยการอธิบายและรูปภาพ
- สะท้อนผ่านรูปแบบที่อยู่อาศัยที่เกิดขึ้น ประชาชนมีความต้องการอย่างไร
- VM สามารถเพิ่มเหตุการณ์เวลาเพิ่ม
- มีการคัดเลือกโครงการที่สามารถจับต้องได้ และมีความโดดเด่นในแต่ละยุค เพื่อให้ผู้เข้าชมมีความใกล้ชิดกับข้อมูลมากขึ้น
- การปรับเรื่องราวให้เข้ากับรูปแบบเนื้อหาที่เหมาะสม
- มีการทำแบบสอบถามกับ Audience กลุ่มเป้าหมาย ได้ประเด็นแต่ละช่วงแต่ละยุค ผ่าน flat card
- สรุปเป็นตัวแทนในการเล่าเรื่อง

ดร.ชาวี บุษยรัตน์

อาจารย์ประจำคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการผังเมือง มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

- เล่าระบบ โครงสร้าง VM
 - สามารถดูผ่านมือถือได้ด้วยระบบ vr
 - ข้อมูล 3D ดูข้อมูลเนื้อหาต่างๆ ทั้งในรูปแบบวีดิทัศน์ โดยบางโครงการมีมากกว่า 1 โมเดล
 - มีทั้งอาคารเก่าและใหม่
 - มีการพัฒนาเนื้อหา interactive
 - มีการเปิดตัวระบบ เมื่อวันที่ 9 ต.ค.2561
 - เปิดพื้นที่ให้ทดลองใช้ VR
 - เนื้อหานี้เป็นส่วนหนึ่งในการจัดทำศูนย์เรียนรู้
 - อนาคตจะต้องมีการพัฒนา VR
 - เทคโนโลยี AR ด้านข้อมูล รูปแบบแปลน รูปด้าน รูปตัด
- สรุป** เนื้อหานี้เป็นส่วนหนึ่งของศูนย์เรียนรู้

ช่วงแสดงแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

นายนพดล ว่องเวียงจันทร์

รองผู้ว่าการการเคหะแห่งชาติ

- แนวความคิดเห็นมิวเซียมสยาม บรรยากาศการสร้างการรับรู้แตกต่างกันไป
- ลักษณะมิวเซียมที่อยู่อาศัยเป็นเทรนด์ ลักษณะการเผยแพร่ความรู้ ถ้าพิพิธภัณฑ์/ศูนย์เรียนรู้จะเป็นลักษณะแบบมิวเซียมสยาม จะทำให้เกิดน่าสนใจอีกรูปแบบหนึ่ง ซึ่งเป็นแนวทางหนึ่ง

นางรัศมี ไชยนันท์

- ถ้าทำเป็นพิพิธภัณฑ์ เป็นสิ่งบทเรียน
- ศูนย์เรียนรู้ที่จะให้ความรู้ให้สังคม ชุมชน ให้ความรู้กับคนรุ่นใหม่ ๆ
- พัฒนาเป็นศูนย์เรียนรู้ โดยมีพิพิธภัณฑ์เป็นส่วนหนึ่งที่อยู่ therein ทั้งเรื่องการวางแผนพัฒนาโครงการ

นายวิรัช เตรียมพงศ์พันธ์

สถาบันพัฒนาองค์กรชุมชน (พอช.)

- ความคืบหน้าในการพัฒนาการของศูนย์เรียนรู้
- การจัดการโดยลักษณะ จะเป็นการโพกัสเรื่องที่อยู่อาศัยโดยรัฐ ซึ่งจะทำให้ไม่มีความหลากหลายในรูปแบบ ควรมีการขยายในเรื่องการจัดการที่อยู่อาศัยของประชาชน
- การกำหนด demand เป็นตัวขับเคลื่อน
- social housing public ควรเป็นดิจิทัลแพลตฟอร์มที่เข้าถึงได้ง่ายในเรื่องที่อยู่อาศัยที่ทุกคนให้มีส่วนร่วม
- กระบวนการแบบนี้จะช่วยให้พัฒนาได้ไปไกล

ดร.ฉวีวรรณ เต๋นไพบูลย์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

- แนวคิดในการสร้างศูนย์เรียนรู้ การพัฒนาที่อยู่อาศัยเป็นสิ่งที่ดี และ กคช. ได้พัฒนามากว่า 40 กว่าปี เพื่อให้คนรุ่นหลังได้เห็นวิวัฒนาการพัฒนาที่อยู่อาศัยสำหรับกลุ่มผู้มีรายได้น้อย ทั้งในเรื่องรูปแบบ และควรมีข้อมูลประกอบเพิ่มเติม เพื่อที่จะให้เห็นของการพัฒนา
- แนวคิดของการพัฒนาที่อยู่อาศัยในแต่ละช่วง มีเหตุอย่างไร ทั้งในเรื่องนโยบายรัฐ สาธารณะ บ้านที่อยู่อาศัยในอนาคตจะเป็นอย่างไร
- ควรมีการรวบรวมข้อมูลให้ชัดเจน น่าสนใจ เพื่อให้คนรุ่นใหม่เข้าใจได้อย่างชัดเจน ถ่องแท้ ทั้งเรื่องแนวคิด
- การที่ กคช. นำสิ่งเหล่านี้ ไม่ควรทิ้งปัญหา จะไม่เกิดการเรียนรู้ในเรื่องที่อยู่อาศัย
- ข้อมูลต่าง ๆ ควรถูกบรรจุไว้ในระบบ เพื่อให้ทราบวิวัฒนาการของที่อยู่อาศัย

**นางสาวธีระนุช สุริยคำ, นายปวรุตม์ คำเพิ่มพูล และนายปาฏิหาริย์ จำนงค์คำ
สถาบันอาศรมศิลป์**

- การทำพิพิธภัณฑสถานชีวิต เป็นนิทรรศการชีวิตที่อยู่ในบ้าน โดยให้เจ้าของบ้านเป็นไกด์ในตัว
- การมีส่วนร่วมใช้เป็นหลักในการจัดทำพิพิธภัณฑสถาน
- ศูนย์เรียนรู้ ควรจะมีข้อมูลมากกว่าที่มีเฉพาะ กคช. บางเรื่องควรนำผังเมืองเข้ามาเกี่ยวข้อง เพื่อให้มีความรู้เรื่องผังเมืองในการขยายตัวของที่อยู่อาศัยเป็นอย่างไร ซึ่งเป็นเรื่องสำคัญมาก รวมทั้งกระบวนการมีส่วนร่วม
- ทิศทางศูนย์เรียนรู้ ควรเล่าเรื่องให้มากกว่าความเป็นเคหะ โดยโชว์ของการพัฒนาเมือง เพื่อให้ทราบแนวทางการพัฒนาของตนเอง ทั้งในเรื่องโซนที่อยู่อาศัย โซนธุรกิจ
- ภาครัฐที่เข้าร่วมจะร่วมมือ
- ผังเมืองตอบโจทย์เรื่องที่อยู่อาศัย และให้ กคช.สะท้อนเรื่องนี้ให้มากขึ้น
- สะท้อน content เรื่องผลตอบรับของผู้อยู่อาศัย

นางสาวธัญญาลดา ชนิชฉัตรรัช ปตท.

- เรื่องการออกแบบที่อยู่อาศัย เพิ่มเติมศูนย์เรียนรู้ในเรื่องการใช้ชีวิตอย่างไร

อาจารย์อิสริชัย บุรณะอรจรณ์

นักวิจัย คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

- ศูนย์เรียนรู้สร้างมาเพื่อใคร ซึ่งจะส่งผลต่อ content อย่างไร
- การดึงดูดคนเข้ามาอย่างไร
- เป็น public building
- กังวลในเรื่อง user ของการใช้ศูนย์ จะต้องมีคนคิด content theme โดยต้องมองระยะสั้น กลาง กับคนนอกจะมีประโยชน์อย่างไร
- พื้นที่ที่สามารถบรรจุ content ได้แค่ไหน
- ความรู้ที่คนทั่วไปสามารถเข้ามารับรู้ได้ เช่น การจัดการบ้าน ที่เป็นวิถีของคน
- การปรับตัวอย่างไรจากคนพื้นถิ่นในการอยู่อาศัยแบบคนเมือง
- คนทั่วไปเป็นเรื่องสำคัญ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการออกแบบ โดยการสัมภาษณ์คนที่อยู่อาศัยใน กคช.

ดร.วันดี พินิจวรสิน

นักวิจัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ :

- การรวบรวมงานวิจัยจากมหาวิทยาลัย
- การสร้างจิตสำนึกของผู้คน ในศูนย์เรียนรู้ เพื่อให้เกิดการรักษาสภาพแวดล้อมในท้องถิ่นนั้น ๆ
- การที่ กคช. สร้างขึ้นในแต่ละโครงการ ถ้า กคช. จะทำ csr ให้คืนกับไปท้องถิ่น จะทำอย่างไรให้สามารถคืนตรงนี้ได้

สรุป เช่น ปรับเรื่องการออกแบบ ในการทำ csr คืนกลับไปยังสังคม

ดร.วีรวัฒน์ ดำรงสกุล

อาจารย์ประจำหลักสูตรวัฒนธรรมศึกษา สถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมเอเชีย มหาวิทยาลัยมหิดล

- การมีส่วนร่วมของคนในชุมชนที่อยู่ในที่พักอาศัย
- พื้นที่ส่วนกลางในการมีส่วนร่วมของการจัดงานแต่งงาน จัดงานศพ เพื่อให้เกิดการปฏิสัมพันธ์
- บางย่านมีการทำมรดกทางวัฒนธรรม
- เรื่องชีวิตชีวาของผู้คน

รศ.ดร.อมร กฤษณพันธ์

อาจารย์ประจำคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

- ศูนย์เรียนรู้เป็นแหล่งทดลอง เพื่อเก็บความรู้สึก โดยทำเป็น housing lab
- ข้อมูลที่ไม่ควรเน้นวิชาการเพียงอย่างเดียว ควรทำให้เห็นเหตุผลของการออกแบบ
- two communication
- สร้างศูนย์เรียนรู้เป็นสถานที่ทดลองในการต่อเติมบ้าน การปรับปรุงบ้าน เพื่อให้เห็น fact จริง
- เปิดหมอบ้าน ในการตอบคำถาม
- เนื้อหาต้องลิงค์กับวิสัยทัศน์ เพื่อสะท้อนสังคม
- ข้อมูล/โครงการที่เข้าใจใกล้ชิดกับผู้อยู่อาศัย
- ควรมีการประเมินผลโครงการ

นายอัฐพงษ์ สีสวรรณ์

ผู้ช่วยนักวิจัย คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

- การบริการทางสังคม ชี้นำทางสังคม ควรมีที่ปรึกษาด้านการปรับปรุงบ้าน ด้านอสังหาริมทรัพย์
- ในส่วนของการบริการสังคม ให้ความรู้ ว่า เมืองควรไปทิศทางไหน

ผศ.สীবพงศ์ จรรย์สปีศรี

หัวหน้าหลักสูตรสถาปัตยกรรม สาขาสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา

- การออกแบบการเล่าเรื่องขยายวงให้ผู้สนใจ
- พิพิธภัณฑสถานทำให้เกิดความยั่งยืน
- วิธีการเล่าเรื่องให้น่าสนใจ

นายณพลพัทธ์ เอี้ยวอ่องพันธ์ สถาปนิก 7 บค.9 พก.3 การเคหะแห่งชาติ

- ผลงานแต่ละยุค สามารถเล่าเรื่องได้
- พิพิธภัณฑสถานสามารถเล่าเรื่อง และชี้นำทิศทางจะเป็นไปอย่างไร
- พื้นที่การเรียนรู้ ให้ทราบ...
- เล่าเรื่องเชิงสังคม ในการอยู่อาศัย

นายปรัชญ์ เดือนสว่าง สถาปนิก 8 บค.2 พก.1 การเคหะแห่งชาติ

- ในการทำโครงการก่อนก่อสร้าง ระหว่างก่อสร้าง หลังก่อสร้าง มีความเป็นมา
- โครงการดินแดง ควรเป็น part หนึ่งของการสะท้อนความสำเร็จ
- ศูนย์เรียนรู้ ควรมีพื้นที่เอนกประสงค์

นายทวิศักดิ์ วรฤทธิ์เรืองไธโร

นักจัดการความรู้อาวุโส สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (มิวเซียมสยาม)

- ขาด message ในการสื่อไปยัง

ดร.หทัยรัตน์ เอสเตลา มณฑิย

ผู้เชี่ยวชาญด้านพิพิธภัณฑ์ บริษัท บีมิวส์บางกอก จำกัด

- เรื่องที่เกิด impact ให้เกิดบ้านจัดสรร คนสามารถซื้อได้ มีผลกับชีวิตความเป็นอยู่ให้ดีขึ้น จะเป็น story ที่เป็น key message ในการเล่าเรื่อง
- ตั้งคณะกรรมการทำเรื่องนี้โดยตรง เพื่อให้เกิดขับเคลื่อน และเกิดความรับผิดชอบ

นายกิริ ดันคุณะกุล

ผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการพัฒนาที่อยู่อาศัย

- วิธีการที่จะเริ่มดำเนินการ การบริหารจัดการ อุปสรรคที่ยังไม่เจอ รวมถึงนโยบาย
- ต้องมีผู้รับผิดชอบ ในลักษณะคณะทำงาน
- เขียนเสนอเรื่องให้เกิดความเชื่อมโยงไปยังประชาชนให้มีความเข้าใจในการพัฒนาชุมชน และที่อยู่อาศัยตนเอง บูรณาการไปถึงสังคม ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

สรุป โดย นายเรืองยุทธ ติระวนิช

- เป้าหมายผู้เข้าชมเป็นเรื่องหลักที่ต้องทำให้ชัดเจน
- การวางแผนเป็นเรื่องสำคัญ
- หาความต้องการจากตนข้างนอก อยากรู้เรื่องอะไร การแลกเปลี่ยน
- การสื่อออกไปเป็นเรื่องสำคัญ
- สุดท้ายใครเป็นเจ้าของภาพหลัก เจ้าของรอง
- เนื้อหาสำคัญกว่าวัสดุ
- การเล่าเรื่องต้องเข้าไปถึงคน
- ศูนย์การเรียนรู้อาจขยายวงออกไป
- ศูนย์เรียนรู้ต้องยั่งยืน ทั้งวิธีการจัดแสดง การให้คำปรึกษา ฟังก์ชันต่าง ๆ
