

พิพิธภัณฑ์การ์ตูนกรุงเทพมหานคร*

Cartoon Museum of Bangkok Metropolitan

สันตต์ ทองรินทร์** Santat Thongrin**
ศิริวรรณ อนันต์โท*** Siriwan Anantho***

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา (1) กลุ่มเป้าหมายและพฤติกรรม การเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์การ์ตูน (2) แนวคิดหลักการออกแบบพิพิธภัณฑ์ การ์ตูนตามแนวการเรียนรู้ตามอัยาศัย (3) กรอบเนื้อหาชุดองค์ประกอบ นิทรรศการพิพิธภัณฑ์การ์ตูน (4) คุณสมบัติสถานที่ที่เหมาะสมของ พิพิธภัณฑ์การ์ตูน

กลุ่มตัวอย่างประกอบด้วย 2 กลุ่ม คือ กลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิ นักวิชาการ ด้านสื่อ/ การศึกษา ด้านการออกแบบและจัดแสดงพิพิธภัณฑ์ นักวิชาที่พ้ด้านการ การ์ตูน ผู้รวบรวมและจัดการแสดงเกี่ยวกับการ์ตูน เลือกรตัวอย่างโดยการ เจาะจง จำนวน 23 คน เก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์ และวิเคราะห์ข้อมูลโดย

*ได้รับทุนสนับสนุนจากกรุงเทพมหานคร

**ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ประจำสาขาวิชานิตศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช (หัวหน้าโครงการวิจัย) 9/9 ถนนแจ้งวัฒนะ ตำบลบางพูด อำเภอ ปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี 11120

ช่องทางการติดต่อ: sant_santa@yahoo.com

**Assistant Professor of Communication Arts at Sukhothai Thammathirat Open University, Nonthaburi, Thailand Email: sant_santa@yahoo.com

*** รองศาสตราจารย์ ประจำสาขาวิชานิตศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช (ผู้ร่วมโครงการวิจัย) 9/9 ถนนแจ้งวัฒนะ ตำบลบางพูด อำเภอ ปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี 11120

*** Associate Professor of Communication Arts at Sukhothai Thammathirat Open University, Nonthaburi, Thailand Email: drsiriwana@gmail.com

การพรรณนาวิเคราะห์ กลุ่มเด็ก เยาวชน ในกรุงเทพมหานคร สุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน จำนวน 426 คน เก็บข้อมูลโดยการแจกแบบสอบถาม และวิเคราะห์ข้อมูลโดยการแจกแจงความถี่ ใช้สถิติค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า (1) กลุ่มเป้าหมายของพิพิธภัณฑ์การ์ตูน ควรประกอบด้วยกลุ่มเป้าหมายหลัก ได้แก่ เด็ก เยาวชน ครอบครัว และประชาชนทั่วไป กลุ่มเป้าหมายรองได้แก่ นักวิชาการ นักวิจัย นักวิชาชีพการ์ตูน โดยกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็กและเยาวชนจะมีพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติก่อนการแสวงหาความรู้ ส่วนกลุ่มผู้ใหญ่จะเรียนรู้ที่ในเชิงลึกก่อนการปฏิบัติ (2) พิพิธภัณฑ์การ์ตูนควรใช้แนวคิดการดำเนินงานที่เป็นภาคี มีนโยบายเพื่อทำให้ความรู้ ความสนุก และความมีชีวิตชีวา โดยมีบทบาทหน้าที่ในการให้บริการพิพิธภัณฑ์ การวิจัยและศึกษการ์ตูน การจัดอบรม การสร้างสรรค์อุตสาหกรรมใหม่ การส่งเสริมการศึกษาตลอดชีวิต การจัดกิจกรรมเพื่อให้เป็นพิพิธภัณฑ์การ์ตูนระดับชาติและเป็นมรดกทางวัฒนธรรม (3) องค์ประกอบนิทรรศการพิพิธภัณฑ์การ์ตูน ประกอบด้วยนิทรรศการถาวร นิทรรศการหมุนเวียน การจัดกิจกรรมต่างๆ และการจัดห้องสมุด (4) คุณสมบัติสถานที่ที่เหมาะสมของพิพิธภัณฑ์การ์ตูนมี 2 แนวคิด คือ การใช้สถานที่ที่มีอยู่แล้วและการใช้สถานที่ใหม่ โดยควรเป็นสถานที่ที่มีความสะดวกในการเดินทางไปยังพิพิธภัณฑ์ มีขนาดพื้นที่พอเพียงสำหรับการจัดแสดงและการจัดกิจกรรม

คำสำคัญ: การ์ตูน / พิพิธภัณฑ์ / กรุงเทพมหานคร

Abstract

The purpose of this study is four-fold: (1) to examine the participants' learning behavior with respect to the cartoons' museum, (2) to explore the design of the cartoons' museum based on the principles of informal learning, (3) examine the elements of the exhibition set in the cartoons' museum, and (4) to investigate location aspects of the cartoons' museum.

The research participants included two major groups. The first group (N=23) were the experts in media, education, museum design, and museum exhibitions, and cartoon professionals, along with those collecting cartoons and organizing cartoon exhibitions, all of whom were selected through a purposive sampling method. The data collected from this group were obtained by interviews and qualitatively analyzed. The second group of the participants (N=426) recruited by the multistage sampling method included two sub-groups: the youth (7-24 years old), and general public with their age over 25 years, studying or working in Bangkok. The data with this group were collected through a survey and quantitatively analyzed through descriptive statistics.

Four major findings were found. First, the major target groups for the cartoons' museum were the youth, their families, and the general public, and the minor target group included the academics, researchers, cartoon professionals. With respect to their learning

behavior, the youth, as the major target group, expressed their learning style with inquisitive learning, first-hand experiences, whereas the adults were found to prefer learning through the in-depth-study-then-practice learning. Second, the cartoons' museum should incorporate several sectors regulating the museum's policy of learning goals with knowledge, enjoyment, and liveliness, and responsible for providing services, researching, offering training courses, creating neo-industries, promoting life-long education, and organizing the events that foster the cartoons' museum as the national museum with cultural heritage. Third, the elements of the exhibitions set in the cartoons' museum included permanent exhibition, temporarily circulated exhibition, activities, and libraries. Fourth, the location aspects of the cartoons' museum could be the use of the museum available, and a newly constructed museum. The selected one should be convenient for commuting and spacious enough for the museum's exhibitions and activities to be arranged.

Keywords: Cartoon / Museum / Bangkok Metropolitan

ความเป็นมาและความสำคัญของการวิจัย

การ์ตูนเป็นภาพวาดทั้งที่เป็นภาพเขียนภาพลายเส้น โดยอาจมีเพียงภาพเดียว หรือมีการร้อยเรียงกันเป็นเรื่องราว โดยแรกเริ่มนั้นการ์ตูนมักตีพิมพ์บนกระดาษ โดยการ์ตูนในประเทศไทย ได้ถือกำเนิดในปี พ.ศ. 2544 ในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 6 ที่ทรงสนพระทัยเป็นอย่างมากในศิลปะการเขียนภาพล้อและได้โปรดเกล้าฯ แปลคำว่า Cartoon เป็นภาษาไทยว่า “ภาพล้อ” การ์ตูนในยุคนี้จะเป็นภาพล้อการเมือง และเป็นนิยาย มีภาพประกอบ และมีการพัฒนาแนวเรื่องขึ้นมากมาย อาทิ เรื่องแนวเรื่องจักรวาล วงศ์ฯ ที่ดัดแปลงมาจากวรรณคดี และนิทานพื้นเมืองของไทย จนกระทั่งเป็นนิยายภาพเรื่อง รวมถึงแนววิทยาศาสตร์ ในช่วง พ.ศ. 2518 ถือได้ว่าเป็นยุคทองแห่งการ์ตูนไทยและมีความซบเซาลงหลังจากนั้น จนกระทั่งถึงยุคกำเนิดใหม่ในปี พ.ศ. 2547 เป็นต้นมา จนในปี พ.ศ. 2549 ได้เกิดกระแสความนิยมการ์ตูนจากต่างประเทศมากขึ้นทำให้สำนักพิมพ์การ์ตูนไทยต้องปรับตัวกันอีกครั้ง ปัจจุบันการ์ตูนได้มีการพัฒนาจนสามารถต่อยอดไปเป็นสื่อในรูปแบบอื่นๆ เช่น แอนิเมชัน เกม การ์ตูนบนมือถือ และเป็นภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดง เป็นต้น การ์ตูนจึงถือได้ว่าเป็นทั้งศิลปะและวัฒนธรรม ที่แต่ละสังคมนำมาใช้โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อความบันเทิง ขำขัน ล้อเลียนเสียดสี ประชดประชัน การเมือง การเรียนรู้ หรือการศึกษา

สำหรับในทางการสื่อสารนั้น การ์ตูนถือว่าเป็นสื่อ หรือเครื่องมืออย่างหนึ่งของมนุษย์ในการสื่อสารด้วยภาพและยังมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ในระดับบุคคล และสังคมมากที่สุด เพราะให้ทั้งอารมณ์ขัน ความคิดสร้างสรรค์ และจินตนาการ ดังนั้นการ์ตูนจึงถือว่าเป็นสื่อหนึ่งที่ส่งผลต่อการขัดเกลาและพัฒนาการอารมณ์ จิตวิญญาณ และที่สำคัญคือทำให้เกิดความคิด

ริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการ มีความสุขความอ่อนโยนทางจิตใจและมีความฉลาดทางเชาวน์ปัญญา ตลอดจนความฉลาดทางอารมณ์

นอกจากนั้น การ์ตูนมีความผูกพันกับทุกคนในสังคมนับตั้งแต่วัยเด็ก ไปจนกระทั่งผู้ใหญ่ หลายประเทศในโลกจึงได้ให้ความสำคัญกับการ์ตูนด้วย เหตุผลดังกล่าว จึงได้มีการเก็บรวบรวม สะสมตั้งแต่ระดับรายบุคคล ไปจนกระทั่งหน่วยงานโดยมีการจัดเก็บ รวบรวม และจัดแสดงในรูปแบบของห้องสมุดจนกระทั่งระดับพิพิธภัณฑ์และที่สำคัญหลายประเทศได้มีการวิจัย ส่งเสริมสนับสนุนให้มีการจัดการเรียนการสอนการ์ตูนในสถาบันการศึกษา อย่างจริงจัง และถือว่าการ์ตูนเป็นหนึ่งในเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่เป็นสินค้าทางวัฒนธรรมที่ส่งออกไปยังประเทศต่างๆ และมีอิทธิพลต่อผู้อ่านในที่สุด

ด้วยเหตุที่การ์ตูนเป็นทั้งศิลปะและวัฒนธรรม และเป็นสื่อที่ใช้ในการถ่ายทอดบอกเล่าเรื่องราวต่างๆ รวมถึงมีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับสังคมและมีความผูกพันกับผู้คนทุกเพศ ทุกวัย โดยเฉพาะในเด็กนั้นมีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับการ์ตูนมากเพราะเด็กจะมีการรับรู้สิ่งต่างๆ ที่เป็นนามธรรมผ่านการ์ตูนได้ดี และเข้าใจง่าย ส่วนผู้ใหญ่ล้วนแต่ผ่านการสัมผัสการ์ตูนในวัยเด็กมาแล้ว จึงมักมีความทรงจำเกี่ยวกับการ์ตูนในวัยเด็กด้วยเช่นกัน จึงทำให้มีการจัดเก็บสะสมการ์ตูนตั้งแต่ระดับรายบุคคล ไปจนถึงระดับองค์กรที่อยู่ในรูปแบบของห้องสมุด หอจดหมายเหตุ หรือพิพิธภัณฑ์ สำหรับประเทศไทยได้มีการเก็บสะสมรวบรวมโดยภาคประชาชน องค์กรทางสังคม ภาครัฐแต่ไม่มากนักเนื่องจากขาดการสนับสนุนส่งเสริมอย่างจริงจัง

เนื่องในโอกาสที่กรุงเทพมหานครได้รับการประกาศให้เป็นเมืองหนังสือโลก การศึกษาโครงการศึกษาวิจัยข้อมูลเพื่อเตรียมจัดตั้งพิพิธภัณฑ์

การ์ตูนนี้จะมีส่วนในการเป็นสื่อที่มีบทบาทในการสนับสนุนการอ่านหนังสือของประชาชนกรุงเทพมหานครและคนไทยให้เพิ่มมากขึ้นต่อไปอีกทางหนึ่ง

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยโครงการจัดตั้งพิพิธภัณฑ์การ์ตูนไทยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา (1) กลุ่มเป้าหมายและพฤติกรรมการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์การ์ตูน (2) แนวคิดหลักการออกแบบพิพิธภัณฑ์การ์ตูนตามแนวการเรียนรู้ตามอัธยาศัย (3) กรอบเนื้อหาชุดองค์ประกอบนิทรรศการพิพิธภัณฑ์การ์ตูน (4) คุณสมบัติสถานที่ที่เหมาะสมของพิพิธภัณฑ์การ์ตูน

3. ระเบียบวิธีการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการศึกษาแบบผสมผสานระหว่างการวิจัยเชิงคุณภาพและการวิจัยเชิงปริมาณ โดยกลุ่มตัวอย่างประกอบด้วย กลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิ นักวิชาการด้านสื่อ/ การศึกษา ด้านการออกแบบและจัดแสดงพิพิธภัณฑ์ผู้เชี่ยวชาญ หรือนักวิชาชีพด้านการ์ตูน ผู้รวบรวมและจัดการแสดงเกี่ยวกับการ์ตูน เลือกรวมตัวอย่างโดยการเจาะจง โดยเป็นผู้ที่มีประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับด้านพิพิธภัณฑ์และการจัดการแสดงและด้านการ์ตูน 10 ปีขึ้นไป จำนวน 23 คน เก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์ และวิเคราะห์ข้อมูลโดยการพรรณนาวิเคราะห์ กลุ่มเด็กและเยาวชน อายุ 7-24 ปี ที่อยู่ในกรุงเทพมหานคร สุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน จำนวน 426 คน เก็บข้อมูลโดยการแจกแบบสอบถามและวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

4. ผลการวิจัย

การวิจัยนี้ขอเสนอผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ดังนี้

4.1.1 กลุ่มเป้าหมายของพิพิธภัณฑสถานการ์ตูน จากการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิระบุว่ากลุ่มเป้าหมายหลักของพิพิธภัณฑสถานควรประกอบด้วยกลุ่มเป้าหมาย 2 กลุ่ม คือ กลุ่มเป้าหมายหลัก ได้แก่ เด็ก เยาวชน ครอบครัว และประชาชนทั่วไป ส่วนกลุ่มเป้าหมายรอง ได้แก่ นักวิชาการ นักวิจัย นักวิชาชีพการ์ตูน ส่วนผลการวิจัยเชิงปริมาณพบว่า พิพิธภัณฑสถานการ์ตูนเหมาะกับเด็ก เยาวชน ในระดับมากที่สุด ($X = 4.57$) รองลงมา คือ นักวิชาชีพ นักเขียนการ์ตูน ($X = 4.42$) ผู้ประกอบการธุรกิจการ์ตูน ($X = 4.35$) มีความเหมาะสมในระดับมาก คือ ประชาชนผู้สนใจทั่วไป ($X = 4.16$) ครอบครัว ($X = 4.11$) และนักวิชาการ นักวิจัย ($X = 3.84$)

4.1.2 แนวคิดหลักการออกแบบพิพิธภัณฑสถานการ์ตูน จากผลการศึกษา กลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิพบว่า การออกแบบพิพิธภัณฑสถานการ์ตูน ควรมีการใช้แนวคิดในด้านต่างๆ ดังนี้ (1) ด้านการดำเนินงานควรมีลักษณะเป็นภาคีการมีส่วนร่วมของหน่วยงานหรือองค์กรจากทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน นักวิชาชีพการ์ตูน นักวิชาการ รวมถึงตัวแทนที่มาจากภาคประชาชนและกลุ่มเป้าหมายร่วมกันกำหนดแนวทาง วิสัยทัศน์ โดยเน้นความเป็นอิสระ หรือกึ่งอิสระ โดยใช้ที่ปรึกษาภายนอกที่มีประสบการณ์ มีความชำนาญ และมีความรู้ในเรื่องของพิพิธภัณฑสถานเป็นผู้บริหารจัดการเพื่อให้เกิดความคล่องตัว มีการหารายได้โดยการเก็บค่าเข้าชมที่ไม่สูงนักเพื่อสร้างวัฒนธรรมการมีส่วนร่วม รวมถึงการหารายได้จากการเช่าพื้นที่ การจัดกิจกรรม การประชุม การจัดอบรม การจำหน่ายสินค้าที่ระลึก รวมถึงการสนับสนุนจากหน่วยงานต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง (2) ด้านนโยบายของพิพิธภัณฑสถานการ์ตูน ควรเน้นความคิดสร้างสรรค์

การให้ความรู้ ความสนุกสนานมีชีวิตชีวา ตลอดจนความเป็นไทยแก่กลุ่มเป้าหมาย การเป็นศูนย์กลางของการพัฒนาส่งเสริมและพัฒนาวิชาชีพการทูตไทย การสร้างคุณค่า การสร้างประโยชน์ ตลอดจนการสร้างเศรษฐกิจรายได้ให้กับประเทศและมุ่งการเป็นพหิพมิตรภาพการทูตระดับชาติ เป็นศูนย์กลางของการพัฒนาการทูตไทย (3) ด้านบทบาทหน้าที่ โดยมุ่งให้บริการการจดทะเบียนการศรคการและห้องสมุด การจัดการแสดงเพื่อให้พหิพมิตรภาพมีการเคลื่อนไหวและมีชีวิต ร่วมกับผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง อาทิ สมาคมผู้ผลิต สมาคมนักเขียน สถาบันการศึกษาเพื่อให้เกิดกระแสและมีผลกระทบ การวิจัยและศึกษาการทูต เพื่อเชื่อมโยงไปสู่การผลิตงานการทูตที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย การจัดอบรมเพื่อผลิตผู้เชี่ยวชาญด้านการทูตที่มีคุณภาพ การสร้างสรรค์อุตสาหกรรมใหม่ การส่งเสริมการศึกษาตลอดชีวิตผ่านการทูต และการจัดกิจกรรมอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องอย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอตลอดทั้งปี ส่วนผลการวิจัยเชิงปริมาณพบว่า นักเรียนนักศึกษาต้องการให้พหิพมิตรภาพการทูตมีแนวคิดเกี่ยวกับความสนุกสนาน สดใสในระดับมากที่สุด ($X = 4.71$) รองลงมาคือ มีความคิดสร้างสรรค์/จินตนาการ ($X = 4.68$) ความมีชีวิตชีวา ($X = 4.61$) ส่วนความต้องการ ในระดับมาก คือ พหิพมิตรภาพการทูตควรมีความเป็นไทย ($X = 4.18$) (4) ด้านการจัดแบ่งส่วนพื้นที่ (Zone) จากผลการศึกษากลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิพบว่า ควรมีการจัดแบ่งส่วนของการแสดงที่ประกอบด้วย พื้นที่ในการจัดนิทรรศการการทูตทั้งไทยและต่างประเทศ ห้องสมุด ห้องวิจัย ห้องจัดกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ ห้องฉายภาพยนตร์ ลานกิจกรรมทั้งภายในอาคารและกลางแจ้ง และส่วนของการอำนวยความสะดวก ประกอบด้วย ส่วนประชาสัมพันธ์ ส่วนสำหรับการค้นคว้าข้อมูลต่างๆ ห้องอาหารและเครื่องดื่ม ห้องขายของที่ระลึก ห้องน้ำ ลานจอดรถ ห้องทำงานของศิลปิน

ห้องประชุม ที่ทำการของสมาคมนักเขียนการ์ตูน สมาคมผู้ประกอบการ
 ร้านขายหนังสือและสื่อการ์ตูน นอกจากนั้นพื้นที่ภายนอก ควรมีการจัดวาง
 แลนด์มาร์ค (Landmark) ที่ดึงดูดความสนใจ เช่น ตัวแสดงสัญลักษณ์ของ
 พิพิธภัณฑ (Mascot) ที่มีความสดใส ดึงดูดความสนใจ ส่วนผลการวิจัยเชิง
 ปริมาณพบว่า นักเรียน/นักศึกษาต้องการให้มีการจัดแบ่งส่วนเพื่อการเรียน
 รู้พิพิธภัณฑการ์ตูน ในระดับมากที่สุด คือ การจัดให้มีห้องฉายภาพยนตร์
 การ์ตูน (X = 4.39) รองลงมาคือ ส่วนแสดงการ์ตูนไทย (X = 4.35) ห้องสมุด
 การ์ตูน (X = 4.28) ห้องสอนวาดรูป/ ลานกิจกรรม (X = 4.27) ส่วนพักผ่อน/
 นันทนาการ (X = 4.26) ส่วนแสดงการ์ตูนต่างประเทศ (X = 4.23) และ
 มีความต้องการในระดับมาก คือ ส่วนจำหน่ายสินค้าที่ระลึก (X = 3.90)
 (5) การจัดลำดับ (Flow) ในการนำเสนอของส่วนต่างๆ ภายในพิพิธภัณฑ
 การ์ตูน จากผลการศึกษาจากผู้ทรงคุณวุฒิพบว่า การจัดนิทรรศการ
 ถาวรควรมีการจัดลำดับแบบการเล่าเรื่อง หรือ นำเสนอตามกรอบเวลา
 (Time frame) ส่วนนิทรรศการหมุนเวียนจะนำเสนอตามวาระสำคัญตาม
 ประเด็นที่สอดคล้องกับนิทรรศการถาวร ส่วนผลการวิจัยเชิงปริมาณพบ
 ว่า นักเรียน/นักศึกษาต้องการให้มีการจัดแสดงนิทรรศการถาวรในลักษณะ
 ของการเล่าเรื่องโดยแยกเป็นนิทรรศการถาวรเกี่ยวกับประวัติและพัฒนาการ
 การ์ตูนไทย ในระดับมากที่สุด (X = 4.41) และการ์ตูนต่างประเทศ ในระดับ
 มาก (X = 4.22) ส่วนนิทรรศการหมุนเวียน ต้องการให้นำเสนอเนื้อหา
 เกี่ยวกับการ์ตูน/ตัวการ์ตูนเฉพาะเรื่อง (X = 4.32) รองลงมาคือแสดงผลงาน
 นักการ์ตูนรุ่นใหม่/สมัครเล่น/นักเรียนนักศึกษา (X = 4.29) และประวัติ/ เชิดชู
 เกียรตินักเขียน ในระดับมาก (X = 4.16)

4.1.3 กรอบเนื้อหาชุดองค์ประกอบนิทรรศการพิพิธภัณฑ์การ์ตูน จากผลการศึกษากลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิพบว่า กรอบเนื้อหาในนิทรรศการถาวร ถือเป็นส่วนหลักที่สำคัญ โดยเนื้อหาควรเกี่ยวข้องกับพัฒนาการของการ์ตูนไทยจากอดีตถึงปัจจุบันโดยประกอบด้วย จุดกำเนิดการ์ตูนไทย การเชิดชูเกียรติของนักเขียนการ์ตูน และนิทรรศการหมุนเวียน ควรมีการนำเสนอเนื้อหาที่สอดคล้องกับนิทรรศการถาวรและเปลี่ยนไปตามโอกาสวาระต่างๆ โดยอาจเป็นเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูนไทย หรือต่างประเทศรวมถึงการเป็นเวทีแสดงผลงานของนักเขียนรุ่นใหม่หรือสถาบันการศึกษา ส่วนการจัดกิจกรรมต่างๆ ควรมีความเชื่อมโยงกับเนื้อหาของนิทรรศการถาวรและหมุนเวียน โดยอาจจัดได้ทั้งภายในและภายนอกพิพิธภัณฑ์ และมีรูปแบบที่หลากหลาย เช่น การประกวด การสอน การอบรมเชิงปฏิบัติการ การแข่งขันตอบปัญหา การจัดเสวนา ส่วนผลการวิจัยเชิงปริมาณพบว่า นักเรียน/นักศึกษา ต้องการให้มีการจัดแสดงนิทรรศการถาวร เกี่ยวกับประวัติและพัฒนาการการ์ตูนไทย ในระดับมากที่สุด ($X = 4.41$) และการ์ตูนต่างประเทศ ในระดับมาก ($X = 4.22$) ส่วนนิทรรศการหมุนเวียน ต้องการให้มีเนื้อหาเกี่ยวกับการ์ตูน/ ตัวการ์ตูนเฉพาะเรื่องในระดับมากที่สุด ($X = 4.32$) รองลงมาคือ แสดงผลงานนักการ์ตูนรุ่นใหม่/สมัครเล่น/นักเรียนนักศึกษา ($X = 4.29$) ส่วนของการจัดกิจกรรมต้องการให้มีการจัดกิจกรรมการสอน/ อบรมเทคนิคการวาดรูป/ ระบายสี/ วิธีการสร้างการ์ตูน ($X = 4.46$) รองลงมาคือ การจัดเทศกาลการ์ตูนไทย/ นานาชาติ ($X = 4.45$) การประกวดภาพ/ หนังสการ์ตูน ($X = 4.40$) การสนทนากับนักเขียน/ ศิลปิน/ คนดัง/ แขกรับเชิญกับการ์ตูน ($X = 4.36$) และการแข่งขันตอบปัญหาเกี่ยวกับการ์ตูน ($X = 4.12$)

4.1.4 คุณสมบัติสถานที่ที่เหมาะสมของพิพิธภัณฑ์การ์ตูน จากผล การศึกษาจากผู้ทรงคุณวุฒิพบว่า มี 2 แนวคิด คือ การใช้สถานที่ที่มีอยู่ แล้วหรือการใช้สถานที่ใหม่ แต่ที่สำคัญคือ ควรมีความสะดวกในการเดินทาง มีขนาดพื้นที่พอเพียงสำหรับการจัดแสดงและกิจกรรมทั้งภายในและ ภายนอกอาคารอย่างต่อเนื่อง รวมถึงความเพียงพอสำหรับเป็นพื้นที่ในการ จอรรถยนต์ ส่วนผลการวิจัยเชิงปริมาณพบว่า นักเรียน/นักศึกษาต้องการให้ สถานที่ตั้งพิพิธภัณฑ์การ์ตูนควรเป็นสถานที่ที่มีการคมนาคมเดินทางสะดวก ในระดับมากที่สุด ($X = 4.47$) มีพื้นที่เพียงพอสำหรับลานกิจกรรม ($X = 4.42$) เป็นสถานที่ที่สามารถให้บริการผู้พิการได้ ($X = 4.39$) เป็นสถานที่ที่ มีความเป็นเอกลักษณ์ที่มีอยู่แล้วนำมาปรับปรุงใหม่ ($X = 4.22$) เป็นสถานที่ อยู่ใกล้แหล่งผลิตหนังสือการ์ตูน ($X = 4.12$) และเป็นสถานที่ที่มีจำนวน ชั้นไม่มาก ($X = 3.94$)

5.อภิปรายผลการวิจัย

จากผลวิจัยทั้งเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณมีประเด็นที่สำคัญและ น่าสนใจดังนี้

5.1กลุ่มเป้าหมายและพฤติกรรมการเรียนรู้ โดยผลจากการวิจัยที่ สอดคล้องกันทั้งกลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิและกลุ่มเด็กและเยาวชนบ่งชี้ว่า ควรให้ ความสำคัญกับกลุ่มเด็ก เยาวชนและครอบครัว หรือ ผู้ปกครองเป็นกลุ่ม เป้าหมายแรก กลุ่มเป้าหมายรองของพิพิธภัณฑ์การ์ตูนควรเป็น นักวิชาการ นักวิจัย นักวิชาชีพการ์ตูน ทั้งนี้เนื่องจากการ์ตูนเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับคน ทุกเพศทุกวัย และการ์ตูนเป็นสื่อที่มีความเหมาะสมกับเด็กมากกว่าผู้ใหญ่ โดยการ์ตูนสามารถตอบสนองของลักษณะการเรียนรู้ของเด็กได้ดี เนื่องจาก

การ์ตูนเป็นศิลปะที่สามารถสื่อสารให้เด็กเรียนรู้และเข้าใจเนื้อหาเรื่องราวต่างๆ ได้ง่าย รวมถึงยังใช้สำหรับการฝึกทักษะด้านศิลปะ การนำมาใช้ในการขัดเกลาและพัฒนาการทางอารมณ์และจิตวิญญาณ ฝึกฝนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ จินตนาการ สามารถสร้างความสุขความอ่อนโยนทางจิตใจ ตลอดจนการพัฒนาความฉลาดทางเชาว์ปัญญาและความฉลาดทางอารมณ์ (รุจิรา ไชยงาม 2551) นอกจากนี้เด็กที่ได้อ่านการ์ตูนแล้วจะเกิดความเพลิดเพลินรวมทั้งได้ความรู้ด้วย (สังเขต นาคไพจิตร 2530) และรวมถึงการ์ตูนยังเป็นสื่อที่ทำให้เด็กเกิดการรับรู้และเรียนรู้เนื้อหาเรื่องราวต่างๆ โดยไม่รู้ตัวและสามารถเรียนรู้ได้รวดเร็วกว่าอ่านหนังสือแบบเรียน เด็กจะได้รู้คุณค่ามีจิตสำนึกให้เกิดความรัก ความห่วงหา และภาคภูมิใจในความเป็นไทยได้ด้วย (www.cartoonthai2500.co.cc) จะเห็นได้ว่าถึงแม้พิพิธภัณฑ์การ์ตูนจะมีกลุ่มเป้าหมาย ที่แตกต่างกันโดยเฉพาะความแตกต่างระหว่างวัย แต่การที่มีความสนใจร่วมกันและการผ่านประสบการณ์เกี่ยวกับการ์ตูนของกลุ่มเป้าหมายทำให้พิพิธภัณฑ์การ์ตูนจะมีข้อโดดเด่นกว่าพิพิธภัณฑ์อื่นๆ ที่มีกลุ่มเป้าหมายค่อนข้างจำกัด นอกจากนี้การที่กลุ่มเป้าหมายหลักของพิพิธภัณฑ์การ์ตูนเป็นเด็กและเยาวชนนั้นทำให้ผู้ปกครองที่เป็นผู้ใหญ่ต้องเดินทางมายังพิพิธภัณฑ์ร่วมกับเด็กทำให้เป็นการเพิ่มจำนวนของกลุ่มเป้าหมายของพิพิธภัณฑ์การ์ตูนไปด้วย

5.2 แนวคิดหลักการออกแบบพิพิธภัณฑ์การ์ตูน ควรเป็นการดำเนินงานที่เป็นภาคีทั้งภายในและภายนอกประเทศ โดยภาคีภายในประเทศนั้นควรให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมของหน่วยงานหรือองค์กรจากทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน นักวิชาชีพการ์ตูน นักวิชาการ รวมถึงตัวแทนที่มาจากภาคประชาชนและกลุ่มเป้าหมาย โดยมีกรุงเทพมหานครเป็นหน่วยงานหลัก

ร่วมกันกำหนดแนวทาง วิสัยทัศน์ องค์ความรู้ในการดำเนินงานและมีความเป็นกลางที่ค่อนข้างอิสระ หรือ กึ่งอิสระ เช่นเดียวกับพิพิธภัณฑ์การ์ตูนในต่างประเทศที่มีการนำแนวคิดนี้มาใช้เพื่อให้การบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ที่มีความเข้มแข็งและยั่งยืน เช่น พิพิธภัณฑ์การ์ตูนนานาชาติเกียวโต (Kyoto International Manga Museum) ประเทศญี่ปุ่นที่เกิดจากความต้องการและความร่วมมือของชาวเมืองที่ต้องการให้เกิดขึ้น โดยเป็นโครงการร่วมระหว่างเมืองโตเกียวกับมหาวิทยาลัยเกียวโตเซอิกะ แนวคิดของพิพิธภัณฑ์คือความร่วมมือภาครัฐ-เอกชน (Public-Private-Partnership :PPP) ที่ให้เอกชนเข้ามาร่วมดำเนินการทำให้บริการสาธารณะ โดยเมืองเกียวโตเป็นผู้จัดหาสถานที่ในการก่อตั้งพิพิธภัณฑ์ ส่วนมหาวิทยาลัยเกียวโตเซอิกะเป็นผู้บริหารจัดการและดำเนินการ รวมถึงการวิจัยวิธีการที่เป็นความรู้และทักษะต่างๆ (www.kyotomm.jp/english) ทั้งนี้พิพิธภัณฑ์การ์ตูนไทยอาจมีการทำงานร่วมกันในกลุ่มนักเขียนการ์ตูน หน่วยงานสาธารณประโยชน์ องค์กรทั้งภาครัฐ เอกชน สถาบันการศึกษาต่างๆ และชุมชน อันจะก่อให้เกิดทัศนคติที่ดีและสนับสนุนการ์ตูนไทย ส่วนภาคีภายนอกประเทศนั้นควรมีการสร้างความตกลงหรือความร่วมมือกับพิพิธภัณฑ์การ์ตูนในระหว่างประเทศเพื่อที่จะได้สร้างความร่วมมือ แลกเปลี่ยน ช่วยเหลือระหว่างกันโดยเฉพาะในด้านองค์ความรู้เกี่ยวกับวิธีการ (Know how) ในเรื่องของการจัดและดำเนินงานของพิพิธภัณฑ์ ตลอดจนการแลกเปลี่ยนวัตถุ หรือสิ่งของสำหรับการจัดแสดง ซึ่งจะทำให้พิพิธภัณฑ์การ์ตูนได้มีกิจกรรม หรือนิทรรศการหมุนเวียนเพื่อให้พิพิธภัณฑ์มีการเคลื่อนไหว หรือมีชีวิตชีวาและสามารถดึงดูดผู้ชมเป้าหมายให้เข้ามาเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์อย่างต่อเนื่อง

ส่วนบทบาทหน้าที่ของพิพิธภัณฑ์การ์ตูน จากผลการวิจัยที่พบว่า มีบทบาทหน้าที่ที่สำคัญ คือ การให้บริการพิพิธภัณฑ์ การจัดนิทรรศการ และห้องสมุด การวิจัยและศึกษการ์ตูน การจัดอบรมเพื่อผลิตผู้เชี่ยวชาญ ด้านการ์ตูนที่มีคุณภาพ การสร้างสรรค์อุตสาหกรรมใหม่ การส่งเสริมการ ศึกษาตลอดชีวิต และการจัดกิจกรรม โดยถือว่าเป็นบทบาทหน้าที่ตาม หลักการดำเนินการพิพิธภัณฑ์โดยทั่วไปที่ต้องจัดให้มี สอดคล้องกับสุจิตรา มาถาวร (2541) ที่กล่าวว่า พิพิธภัณฑสถาน ไม่ใช่สถานที่สำหรับจัดแสดง สิ่งของเท่านั้น แต่คือสถานที่สำหรับการศึกษาค้นคว้าเพื่อเรียนรู้เรื่องราวใน อดีต นอกจากนี้ยังถือว่าเป็นสถานที่ให้การศึกษารวมถึงความเพลิดเพลิน ได้อีกทางหนึ่ง จึงถือว่าเป็นสถานที่สำคัญแห่งหนึ่งสำหรับการศึกษานอก ระบบโรงเรียนรวมถึงการศึกษาตามอัธยาศัยซึ่งมีความสำคัญอย่างมาก แก่เด็ก เยาวชนและประชาชนทั่วไปด้วย อย่างไรก็ตามพิพิธภัณฑ์การ์ตูน ควรมีบทบาทในการเป็นพิพิธภัณฑ์สมัยใหม่ที่มีการศึกษาวิจัย การพัฒนา ทรัพยากรมนุษย์และการสร้างสรรค์วัฒนธรรมและอุตสาหกรรมใหม่เพิ่ม เดิมอีกด้วย

นอกจากนั้น จากผลการวิจัยที่พบว่าแนวคิดการออกแบบควรมี แนวคิดของการเป็นพิพิธภัณฑ์การ์ตูนระดับชาติ เป็นศูนย์กลางของการ พัฒนาการ์ตูนไทยในประเทศไทย ความภูมิใจด้านการ์ตูนของคนไทย การส่งเสริมและพัฒนาการ์ตูนไทย ดังนั้นพิพิธภัณฑ์การ์ตูนจึงควรกำหนดแนวคิด ที่บ่งชี้ถึง “อัตลักษณ์ลักษณะของความเป็นไทย” ที่สำคัญคือความเป็นมรดกทาง วัฒนธรรมเพื่อให้เกิดความภาคภูมิใจความผูกพัน ความใกล้ชิดของกลุ่ม เป้าหมายและถ้าหากเป็นผู้ใหญ่ก็จะมีแนวคิดของการสร้างความคุ้นเคย

การรื้อฟื้นความทรงจำในอดีตขึ้นมา อย่างไรก็ตามในกลุ่มเด็ก เยาวชนและประชาชนมีความคิดเห็นในอีกด้านหนึ่งคือ มองในความเป็นธรรมชาติของการ์ตูนที่มีความสนุกสนาน สดใส มีชีวิตชีวา แม้ว่าจะแฝงด้วยหลักสอนข้อคิด การสะท้อนสังคมก็ตาม แต่โดยธรรมชาติแล้วการ์ตูนเป็นสิ่งที่ใสสะอาด มีความสนุกสนาน ความคิดสร้างสรรค์จินตนาการและความคิดมีชีวิตชีวา พิพิธภัณฑ์การ์ตูนจึงควรที่จะกำหนดแนวคิดที่แตกต่างจากพิพิธภัณฑ์อื่นๆ ที่มุ่งเน้นไปในเรื่องของ การจัดแสดงและการให้ความรู้ ดังนั้นพิพิธภัณฑ์การ์ตูนจึงควรมีการกำหนดแนวคิดโดยเป็นการให้ทั้งความรู้ ความภูมิใจในความเป็นการ์ตูนของไทย ขณะเดียวกันก็ควรใช้แนวคิดในเรื่องของความเพลิดเพลิน ความสร้างสรรค์ สนุกสนาน และความตื่นเต้น (Amuse and Alert) มีสีสันที่สดใส ร่าเริงและจินตนาการ ตามคุณลักษณะของการ์ตูนมาใช้ด้วย ทั้งนี้เพื่อให้เกิดความดึงดูดความสนใจและเหมาะสมกับคุณลักษณะของเด็กและเยาวชน ซึ่งสอดคล้องกับจิรา จงกล (อ้างใน ปิยะนุช บัวน้ำจืด 2549) ที่กล่าวว่า แนวคิดของพิพิธภัณฑ์ จะต้องเป็นสถาบันที่ให้ทั้งความรู้ ความเพลิดเพลินแก่ประชาชนทุกประเภท วัยและระดับการศึกษา พิพิธภัณฑ์จึงต้องจัดแสดงด้วยเทคนิคที่ดึงดูดความสนใจของผู้ชม อีกทั้งการจัดแสดงจะต้องให้ทั้งความรู้และให้ทั้งความเพลิดเพลินด้วย นอกจากนี้แนวคิดของพิพิธภัณฑ์การ์ตูนต้องต่างจากพิพิธภัณฑ์ศิลปะหรือพิพิธภัณฑ์อื่นๆ ซึ่งควรมีรูปแบบไม่เป็นทางการ การออกแบบที่สร้างความรู้สึกรู้สึกว่าเป็นส่วนเปิดอยากให้เข้าไปดูคล้ายๆกับสวนสนุกแต่ไม่เหมือนสวนสนุกหากยังคงมีความเป็นพิพิธภัณฑ์อยู่ นอกจากนี้การจัดแบ่งส่วน (Zone) ของการแสดงและส่วนของการอำนวยความสะดวก โดยกลุ่มพื้นที่จัดการแสดง เป็นพื้นที่หลักของพิพิธภัณฑ์ที่ประกอบด้วย การจัดนิทรรศการถาวรและนิทรรศการหมุนเวียน

ที่ใช้สำหรับการเล่าเรื่องราวต่างๆ ของการ์ตูน กลุ่มพื้นที่สนับสนุน หรือพื้นที่
อเนกประสงค์ เป็นพื้นที่สำหรับการเรียนรู้เพิ่มเติมที่เชื่อมโยงจากพิพิธภัณฑ์
การ์ตูน ซึ่งได้แก่ ห้องสมุด ห้องวิจัย ห้องจัดกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ
ห้องฉายภาพยนตร์ ลานกิจกรรม เป็นต้น ซึ่งส่วนเหล่านี้เป็นส่วนที่สร้างความ
มีคุณค่าให้กับพิพิธภัณฑ์การ์ตูนด้วย โดยเฉพาะห้องสมุดนั้นควรมีการเปิด
ให้บริการโดยไม่มีวันหยุด เนื่องจากจะเป็นส่วนกระตุ้นและส่งเสริมให้เกิด
พฤติกรรมการอ่านและเรียนรู้ตลอดเวลา กลุ่มพื้นที่อำนวยความสะดวก
ประกอบด้วยส่วนประชาสัมพันธ์ ส่วนคอมพิวเตอร์สำหรับการค้นหาข้อมูล
ต่างๆ ห้องอาหารและเครื่องดื่ม ห้องขายของที่ระลึก ห้องน้ำ ลานจอดรถ
ลานกิจกรรมกลางแจ้ง ห้องทำงานของศิลปิน ห้องประชุมที่ทำการของสมาคมที่
เกี่ยวข้อง เช่น สมาคมนักเขียน สมาคมผู้ประกอบการ และร้านขายหนังสือ
และสื่อการ์ตูนของภาคเอกชน เป็นต้น ซึ่งการจัดพื้นที่ดังกล่าวถือว่าการ
จัดพื้นที่เชิงสังคม เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายเกิดทัศนคติที่ดีมีความชื่นชอบพอ
ใจเมื่อเข้าไปในพิพิธภัณฑ์ (จิรา จงกล อ่างใน ปิยะนุช บัวน้ำจืด 2549)
อย่างไรก็ตามแนวคิดการจัดวางพื้นที่ส่วนต่างๆ นั้น ต้องมีความกลมกลืน
สอดคล้องกันกับแนวคิดหลักของพิพิธภัณฑ์ โดยเฉพาะควรให้ความสำคัญ
สำคัญกับพื้นที่กิจกรรมเพราะเป็นส่วนที่ให้กลุ่มเป้าหมายมีส่วนร่วมและมี
ปฏิสัมพันธ์กับพิพิธภัณฑ์และยังทำให้พิพิธภัณฑ์มี “ชีวิตชีวา” ไม่เป็นเพียง
พิพิธภัณฑ์ที่อยู่นิ่งๆ ซึ่งจะให้เกิดความไม่น่าสนใจและน่าเบื่อได้ นอกจากนี้
นั้น อาจมีการนำหลักการในเชิงสถาปัตยกรรมมาใช้โดยการกำหนดพื้นที่
ตามลักษณะของการใช้งาน คือ การกำหนดส่วนพื้นที่แบบพื้นที่สาธารณะ
(Public space) กับพื้นที่แบบการใช้งานส่วนบุคคล (Personal space)
โดยพื้นที่สาธารณะจะอยู่ส่วนหน้า ที่กลุ่มเป้าหมายมีอิสระในการเข้ามาใช้

บริการตามแนวคิดหลักของพิพิธภัณฑ์ คือ ความสนุกสนาน ความมีชีวิตชีวา ความตื่นเต้น ส่วนพื้นที่การใช้งานแบบส่วนบุคคล จะจัดอยู่ส่วนในที่ต้องการความสงบ ความเป็นส่วนตัวที่ปราศจากเสียงรบกวน เช่น พื้นที่การจัดนิทรรศการถาวร หรือหมุนเวียน ห้องสมุด ห้องค้นคว้าวิจัย ห้องทำงาน ห้องประชุม ห้องอบรม ห้องฉายภาพยนตร์ การเก็บรวบรวม การอนุรักษ์ การซ่อมแซม เป็นต้น ทั้งนี้แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับจิรา จงกล (อ้างในปิยะนุช บัวน้ำจืด 2549) ที่กล่าวว่า พิพิธภัณฑ์ต้องจัดแสดงด้วยเทคนิคที่ดึงดูดความสนใจของผู้ชม อีกทั้งการจัดแสดงจะต้องให้ทั้งความรู้และความเพลิดเพลินด้วย ทั้งนี้พิพิธภัณฑ์ที่มีการพัฒนาก้าวหน้าแล้วจะมีทั้งการจัดแสดงที่ทันสมัย (Modern presentation) ซึ่งเป็นงาน หน้าฉาก ส่วนการจัดแสดงแบบเก่า (Traditional) งานหน้าฉากก็ยังคงมีอยู่ แต่หลังฉากคือจัดไว้ในคลังค้นคว้า (Study collection) สำหรับนักวิชาการเข้าใช้ศึกษาค้นคว้า โดยเฉพาะสำหรับพื้นที่ภายนอก ควรมีการจัดวางแลนด์มาร์ค (Landmark) ที่ดึงดูดความสนใจ เช่น ตัวแสดงสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ (Mascot) ที่มีความสดใส ดึงดูดความสนใจ ความตื่นเต้นและความน่าค้นหา รวมถึงการใช้สำหรับจัดกิจกรรมกลางแจ้ง การจัดสนามเด็กเล่น และลานจอดรถ เป็นต้น

5.3 กรอบเนื้อหาชุดองค์ประกอบนิทรรศการพิพิธภัณฑ์การ์ตูน จากผลการวิจัยที่พบว่าควรประกอบด้วยนิทรรศการถาวรและนิทรรศการหมุนเวียน ทั้งนี้การจัดนิทรรศการถาวร เป็นส่วนหลักที่สำคัญของพิพิธภัณฑ์ ดังนั้นเนื้อหาควรเกี่ยวข้องกับการ์ตูนของไทย โดยมีกรอบเนื้อหาของจุดกำเนิดการ์ตูนไทย การพัฒนาการจากอดีตสู่ปัจจุบัน การเชิดชูเกียรติของนักเขียนการ์ตูนยุคบุกเบิก โดยอาจจะมีห้องแยกออกไปเป็นส่วน ๆ ของนักเขียนการ์ตูนแต่ละคน การนำเสนออาจเรียงเป็น Time Line หรือไม่ได้

ซึ่งขึ้นกับการออกแบบวิธีการเล่าเรื่อง ส่วนนิทรรศการหมุนเวียน ควรเป็นการนำเสนอผลงานเกี่ยวกับการ์ตูนที่สอดคล้องกับนิทรรศการถาวร หรือเปลี่ยนไปตามโอกาส หรือ วาระต่างๆ แต่ไม่ซ้ำซ้อนกับนิทรรศการถาวร โดยเน้นที่ให้ความแตกต่างกันอย่างชัดเจน ทั้งนี้อาจเป็นเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูนไทย หรือการ์ตูนต่างประเทศบ้างเพื่อดึงกลุ่มที่มีความชื่นชอบเข้ามาชม และที่สำคัญคือ จะต้องทำให้มีชีวิตชีวา เพราะถือว่าเป็นส่วนที่ทำให้พิพิธภัณฑ์มีความเคลื่อนไหว นอกจากนี้อาจเปิดโอกาสให้ นักเขียนการ์ตูนหน้าใหม่ หรือ สถาบันการศึกษาได้เข้ามาแสดงผลงานเพื่อเป็นการกระตุ้นบรรยากาศ พิพิธภัณฑ์และเป็นการจูงใจให้คนรุ่นใหม่เข้ามาสัมผัสบทบาทในพิพิธภัณฑ์มากขึ้น รวมถึงอาจมีส่วนประกอบอื่นๆ ในรูปแบบของการจัดกิจกรรมเสริม เช่น การบรรยาย การจัดเวทีสนทนาแลกเปลี่ยนในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับนิทรรศการหมุนเวียน การอบรม รวมถึงการใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยสนับสนุน อย่างไรก็ตามการจัดนิทรรศการถาวร มักใช้เวลาในการจัดแสดงที่นาน อาจใช้วิธีการจัดนิทรรศการกึ่งถาวรเข้ามาช่วย เพื่อเป็นการกระตุ้นให้เกิดบรรยากาศสร้างสรรค์ทางความรู้ซึ่งเป็นเทคนิคทางการจัดแสดงที่ทำให้เกิดความสดความใหม่อยู่เสมอ เป็นที่สนใจของประชาชน การจัดโดยทั่วไปคล้ายกับการจัดแสดงแบบถาวรแต่มีระยะเวลาสั้นกว่า คือ จัดแสดงเป็นเวลาเพียง 1-2 ปี หรือ อาจจะสั้น หรือ ยาวกว่านี้ก็ได้ และเพื่อให้เกิดการกระตุ้นการหมุนเวียนของการเข้าชมพิพิธภัณฑ์ (ปิยนุช บัวน้ำจืด 2549) ส่วนการจัดกิจกรรมต่างๆ อาจถือว่าเป็นส่วนเชื่อมโยงส่วนต่างๆ ของพิพิธภัณฑ์เข้าด้วยกันโดยแนวคิดเนื้อหาของกิจกรรมจึงควรมีความเชื่อมโยงกับเนื้อหาของนิทรรศการทั้งนิทรรศการถาวรและหมุนเวียน ควรมีการเชื่อมโยงเนื้อหาเข้ากับภาคอุตสาหกรรม ผลของการจัดกิจกรรมนั้นยังเป็นการสร้างชุมชน

ของคนรักการดูหนังให้มาทำกิจกรรมร่วมกัน รวมถึงการสร้างความรักภักดี หรือ ความผูกพันกับพิพิธภัณฑ์และการสร้างความรู้สึกที่พิเศษสำหรับกลุ่มเป้าหมาย ทั้งนี้การจัดกิจกรรมต่างๆ อาจจัดได้ทั้งภายในและภายนอก พิพิธภัณฑ์ขึ้นกับความเหมาะสมกับเนื้อหาของกิจกรรมต่างๆ โดยรูปแบบของการจัดกิจกรรมควรมีความหลากหลาย เช่น การประกวด การสอน การอบรมเชิงปฏิบัติการ การจัดงานของนักการดูหนังยุคใหม่ การแข่งตอบปัญหาแฟนพันธุ์แท้การ์ตูนไทย การจัดเสวนากับนักเขียน การเสวนากับศิลปิน หรือ ผู้ที่มีชื่อเสียงในสังคม การจัดฉายภาพยนตร์การ์ตูน ซึ่งก็ขึ้นอยู่กับแนวคิดหลักของการจัดกิจกรรมในแต่ละครั้ง

5.4 คุณสมบัติสถานที่ที่เหมาะสมของพิพิธภัณฑ์การ์ตูน โดยมี 2 แนวคิด คือ การใช้สถานที่ที่มีอยู่แล้วและการใช้สถานที่ใหม่ ทั้งนี้หากเป็นสถานที่ที่มีอยู่แล้วจะสามารถประหยัดงบประมาณในการก่อสร้างและมีความรวดเร็วในการดำเนินการจัดตั้งพิพิธภัณฑ์แต่จะมีข้อจำกัดในการออกแบบที่ตอบสนองแนวคิดการออกแบบดั้งข้างต้น ส่วนแนวคิดของการสนับสนุนให้มีการสร้างพิพิธภัณฑ์ใหม่ มีข้อดีคือทำให้สามารถออกแบบและสร้างสรรค์พิพิธภัณฑ์ได้ตามแนวคิดที่ต้องการ แต่อาจต้องใช้งบประมาณในการดำเนินงานที่สูงและใช้เวลานานในการจัดตั้งพิพิธภัณฑ์ อย่างไรก็ตามที่ตั้งของพิพิธภัณฑ์ควรเป็นสถานที่ที่มีความสะดวกในการเดินทาง มีขนาดพื้นที่พอเพียงสำหรับการจัดแสดงนิทรรศการและการจัดกิจกรรมทั้งภายในและภายนอกอาคาร รวมถึงการมีพื้นที่กว้างเพียงพอสำหรับการทำกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง ตลอดจนการพื้นที่ในการจอดรถยนต์ รวมถึงการรองรับการขยายตัวในอนาคต เพื่อให้สามารถดำเนินไปได้อย่างมีระบบก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดตามที่พิพิธภัณฑ์ตั้งไว้ได้ (ปิยะนุช บัวน้ำจืด 2549)

6. ข้อเสนอแนะ

6.1 ข้อเสนอแนะต่อหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

1) ด้านการดำเนินการ ควรดำเนินการจัดตั้งพิพิธภัณฑสถานโดยใช้กลไกการทำงานร่วมกันของภาคส่วนต่างๆ ที่เกี่ยวข้องในลักษณะของภาคี เนื่องจากการทำงานดังกล่าวต้องอาศัยผู้ที่มีความรู้ ความเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน เช่น ด้านการดำเนินงานเข้ามาช่วย นอกจากนั้นควรให้ความสำคัญกับตัวแทนภาคประชาชน เด็กและเยาวชนด้วยเนื่องจากเป็นกลุ่มเป้าหมายที่สามารถให้คำแนะนำในเรื่องของความต้องการในการจัดพิพิธภัณฑสถานหนึ่ง โดยมีกรุงเทพมหานครเป็นเจ้าภาพหลักและเป็นผู้ให้การสนับสนุน นอกจากนั้น ภาคีดังกล่าวจะมีส่วนช่วยในการกำหนดนโยบาย วิสัยทัศน์ พันธกิจ เป้าหมาย ตลอดจนวัตถุประสงค์ร่วมกัน เพื่อนำไปสู่การบริหารจัดการที่ดีและมีประสิทธิภาพต่อไป

2) ด้านการบริหารจัดการ ควรใช้ตัวแทนซึ่งเป็นหน่วยงานภายนอกที่มีประสบการณ์และมีความชำนาญ และอาจใช้วิธีการเรียนรู้จากหน่วยงานดังกล่าวในระยะแรกจนเมื่อเกิดความพร้อมก็สามารถบริหารจัดการได้ด้วยตนเอง ทั้งนี้ แนวคิดในด้านการบริหารจัดการควรยึดหลักการของ “ความเป็นอิสระ” หรือ “กึ่งอิสระ” ภายใต้คำแนะนำของกรุงเทพมหานครซึ่งเป็นหน่วยงานหลัก

3) ด้านการกำหนดบทบาทหน้าที่ของพิพิธภัณฑสถาน เนื่องจากผลการวิจัยพบว่ามีบทบาทหน้าที่ที่สำคัญหลายประการ รวมถึงโดยหลักสากลของการจัดตั้งพิพิธภัณฑสถานที่มีบทบาทหน้าที่ที่ค่อนข้างกว้างและครอบคลุมในหลายด้าน ดังนั้นกรุงเทพมหานครอาจใช้กลไกของภาคีร่วมในการพิจารณา

6) ด้านการจัดแสดงและกิจกรรม นอกจากจะจัดตามบทบาทหน้าที่ของพิพิธภัณฑ์แล้ว ควรใช้วิธีการจัดแสดงเพื่อให้สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้มากขึ้นโดยการใช้ศักยภาพของทรัพยากรที่มีอยู่แล้ว เช่น รถห้องสมุดเคลื่อนที่และห้องสมุดชุมชนของกรุงเทพมหานครซึ่งกระจายอยู่ทุกเขตในการจัดแสดงหมุนเวียนหรือเป็นพิพิธภัณฑ์เคลื่อนที่ ซึ่งจะเกิดทั้งประโยชน์ต่อตัวพิพิธภัณฑ์เองที่จะมีกิจกรรมต่อเนื่องและเป็นประโยชน์ต่อกลุ่มเป้าหมายที่อาจเข้าไม่ถึงหรือเป็นการอำนวยความสะดวกแก่กลุ่มเป้าหมายและเป็นการประชาสัมพันธ์และกระตุ้นให้กลุ่มเป้าหมายเกี่ยวกับกิจกรรมของพิพิธภัณฑ์ได้อีกทางหนึ่ง

7) ด้านกลุ่มเป้าหมาย ควรให้โอกาสแก่กลุ่มเป้าหมายที่ด้อยหรือขาดโอกาสทางสังคมตามสิทธิแห่งความเสมอภาค เช่น คนพิการ โดยการออกแบบพื้นที่ การออกแบบการจัดแสดงและสื่อที่เหมาะสม ซึ่งกลุ่มเป้าหมายมีพฤติกรรมการเข้าไปใช้พิพิธภัณฑ์ต่างๆ ในระดับน้อยมาก ทั้งนี้หากพิพิธภัณฑ์การทูตได้จัดตั้งขึ้นจริง ควรทำการรณรงค์หรือประชาสัมพันธ์ให้กลุ่มเป้าหมายได้ทราบ โดยใช้ช่องทางสื่อที่กลุ่มเป้าหมายใช้ เช่น กลุ่มเด็กและเยาวชนจะเปิดรับข้อมูลข่าวสารจากอินเทอร์เน็ตมากและผู้ปกครองจะมีการเปิดรับข้อมูลข่าวสารจากโทรทัศน์มาก ดังนั้นจึงควรทำการสื่อสารข้อมูลพิพิธภัณฑ์ผ่านสื่อดังกล่าว

8) ด้านสถานที่ตั้งพิพิธภัณฑ์ ถึงแม้ว่าผลการวิจัยจะพบว่าสามารถใช้สถานที่เดิมที่มีอยู่แล้ว หรือ เป็นสถานที่ใหม่ แต่ปัจจัยที่สำคัญคือการเป็นสถานที่ที่มีการคมนาคมไปถึงได้อย่างสะดวก โดยอาจจัดให้มีรถสำหรับการบริการฟรีเพื่อรับส่งผู้ที่จะเข้ามายังพิพิธภัณฑ์การทูตให้มีความสะดวกมาก

ขึ้น โดยอาจกำหนดจุดเชื่อมต่อกับรบบบริการสาธารณะที่สำคัญและควรมีการกำหนดตารางเวลาการให้บริการที่ชัดเจน

6.2 ข้อเสนอแนะในวิจัยครั้งถัดไป

เพื่อให้การได้ข้อมูลที่มีความครอบคลุมมากยิ่งขึ้น ควรมีการศึกษาข้อมูลจากผู้ที่มีส่วนได้ส่วนเสียอื่นๆ เพิ่มเติม อาทิ บุคลากรที่เกี่ยวข้องของกรุงเทพมหานคร ภาคเอกชนที่มีการเนินการด้านพิพิธภัณฑสถาน ผู้ที่คาดว่าจะเป็นผู้สนับสนุนการบริหารจัดการพิพิธภัณฑสถาน ตลอดจนการใช้วิธีการวิจัยเพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึก เช่น การสัมภาษณ์เชิงลึก หรือ การสัมภาษณ์กลุ่มสำหรับกลุ่มเด็กและเยาวชน ตลอดจนผู้ปกครอง เป็นต้น

บรรณานุกรม

- จิตตินันท์ เดชะคุปต์. (2553). *จิตวิทยาพัฒนาการเด็ก*. ในเอกสารการสอน
ชุดวิชาจิตวิทยาและวิทยาการการเรียนรู้ สาขาวิชาศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.นนทบุรี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัย
สุโขทัยธรรมาธิราช.
- ปิยะนุช บัวน้ำจืด. (2549). *โครงการจัดตั้งพิพิธภัณฑ์ละครไทย*. วิทยานิพนธ์
ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต วิทยาลัยนวัตกรรม มหาวิทยาลัย
ธรรมศาสตร์.
- รุจิรา ไชยงาม. (2551). *การสร้างหนังสือการ์ตูนเรื่อง ดินสอพอง สำหรับ
นักเรียนช่วงชั้นที่ 2*. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- สังเขต นาคไพจิตร. (2530). *การ์ตูน*. คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัย
มหาสารคาม.
- สุจิตรา มาถาวร. (2541). *พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติในประเทศไทย*.
กรุงเทพมหานคร : บริษัท เอส.ที.พี. เวิลด์มีเดีย จำกัด.
- สุชา จันทร์เอม. (2538). *จิตวิทยาเด็ก*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

Bibliography

- Chittinan Decha Gupta. (2010). *Children's Developmental Psychology. In Psychology and learning methodology*. School of Education. Sukhothai Thammathirat Open University. Nonthaburi: Sukhothai Thammathirat Open University Press.
- Piyanooch Buanamjued. (2006). *A Model of Thai Traditional Drama Museum*. Thesis of Master of Arts. College of Innovation, Thammasat University. (In Thai).
- Rujira Chaingam. (2008). *The Construction of Cartoon Book on "Soft Chalk" for Grade Range 2 Students*. Thesis of Master of Education. Kasetsart University. (In Thai).
- Sangket Narkpaichit. (1987). *Cartoon*. Faculty of Humanist. Mahasarakham University. (In Thai).
- Sucha Charnem. (1995). *Psychology of Children*, Bangkok : Thai Wattana Panich. (In Thai).
- Suchidtra Mathavorn. (1998). *National Museum in Thailand*. Bangkok: S.T.P World Media Co., Ltd. (In Thai).