

อารี อิมสมบัติ : การนำเสนอรูปแบบพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านเสมือนในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ
ประเทศไทย. (A PROPOSED MODEL OF FOLKLORE VIRTUAL MUSEUM IN THE NORTH-
EASTERN REGION OF THAILAND) อ.ที่ปรึกษา: รศ.ดร.สุกรี รอดโพธิ์ทอง, 310 หน้า.

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เพื่อศึกษารูปแบบของพิพิธภัณฑ์เสมือนที่มีอยู่บนเครือข่าย
อินเทอร์เน็ต (2) เพื่อนำเสนอรูปแบบพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านเสมือนในภาคตะวันออกเฉียงเหนือประเทศไทย กลุ่ม
ตัวอย่างที่ใช้ศึกษาในการวิจัยครั้งนี้ คือ พิพิธภัณฑ์เสมือนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตทั่วโลก จำนวน 66 แห่ง
จากการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบวิเคราะห์
องค์ประกอบพิพิธภัณฑ์เสมือน แบบประเมินองค์ประกอบพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านเสมือนในภาค
ตะวันออกเฉียงเหนือประเทศไทย สำหรับผู้เชี่ยวชาญ และแบบประเมินและรับรองรูปแบบพิพิธภัณฑ์พื้นบ้าน
เสมือนในภาคตะวันออกเฉียงเหนือประเทศไทย สำหรับผู้ทรงคุณวุฒิ วิเคราะห์ข้อมูล โดยหาค่าความถี่ ค่า
ร้อยละ ค่าเฉลี่ยเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า

1. รูปแบบของพิพิธภัณฑ์เสมือนที่มีอยู่บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต มีองค์ประกอบทั้งสิ้น 8
องค์ประกอบหลักแบ่งเป็น 1) ด้านโครงสร้างเว็บไซต์ ประกอบด้วย 20 องค์ประกอบรอง 2) ด้านข้อมูล
สารสนเทศ ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบรอง 3) ด้านนิทรรศการและการจัดแสดง ประกอบด้วย 4
องค์ประกอบรอง 4) ด้านการศึกษา ประกอบด้วย 2 องค์ประกอบรอง 5) ด้านความบันเทิงประกอบด้วย 5
องค์ประกอบรอง 6) ด้านสิ่งอำนวยความสะดวก ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบรอง 7) ด้านการจัดเก็บข้อมูล
ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบรอง 8) ด้านการประเมิน ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบรอง
2. รูปแบบพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านเสมือนในภาคตะวันออกเฉียงเหนือประเทศไทยมีองค์ประกอบทั้งสิ้น 8
องค์ประกอบหลักโดยมีความแตกต่างจากผลการสำรวจรูปแบบพิพิธภัณฑ์เสมือนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ใน
2 ประเด็นต่อไปนี้

2.1 มีองค์ประกอบหลักด้านกิจกรรม โดยการรวมองค์ประกอบหลักด้านความบันเทิง กับ
องค์ประกอบรองด้านการมีปฏิสัมพันธ์กับวัตถุ ทำให้มีรูปแบบพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านเสมือนในภาค
ตะวันออกเฉียงเหนือประเทศไทยองค์ประกอบใหม่ที่ได้ คือ องค์ประกอบด้านกิจกรรม มีองค์ประกอบรอง 2
องค์ประกอบคือ 1) การปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับวัตถุ และ 2) ด้านความบันเทิง

2.2 เนื้อหาที่ใช้ในนิทรรศการและการจัดแสดง โดยรูปแบบพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านเสมือนใน
ภาคตะวันออกเฉียงเหนือประเทศไทยมีเนื้อหาที่ใช้จัดนิทรรศการแบ่งเป็น 5 หมวดหมู่ ดังนี้

- 1) ศิลปหัตถกรรมพื้นบ้าน 2) ภาษาและวรรณกรรมพื้นบ้าน 3) ดนตรีนาฏศิลป์และการละเล่นพื้นบ้าน
- 4) ความเชื่อและขนบธรรมเนียมประเพณีพื้นบ้าน และ 5) ชีวิตและความเป็นอยู่พื้นบ้าน

4783769427 : MAJOR AUDIO-VISUAL COMMUNICATIONS

KEYWORDS: FOLKLORE MUSEUM / FOLKLORE VIRTUAL MUSEUM / FOLKLORE VIRTUAL MUSEUM MODEL / VIRTUAL MUSEUM / VIRTUAL MUSEUM MODEL

AREE IMSOMBAT: A PROPOSED MODEL OF FOLKLORE VIRTUAL MUSEUM IN THE NORTH-EASTERN REGION OF THAILAND. THESIS ADVISOR : ASSOC.PROF. SUGREE RODPOTHONG, Ph.D. 310 pp.

The purposes of this research were (1) to study about Virtual Museum on the World Wide Web (2) to propose model of folklore virtual museum in the north-eastern region of Thailand. The samples were 66 online virtual museums which were randomly assigned with purposive sampling. Analysis form and questionnaires were used as research instruments to collect data. The statistics used for analyzing data were frequency, percentage, mean and standard deviation.

The research findings were as follows:

1. The model of virtual museum on the World Wide Web consisted of eight categories: the first category was web site structure which consisted of 20 sub-categories. The second category was information which consisted of 3 sub-categories. The third categories were exhibition and displays which consisted of 4 sub-categories. The fourth category was education consisted of 2 sub-categories. The fifth category was entertainment consisted of 5 sub-categories. The sixth category was facility consisted of 4 sub-categories. The seventh category was documentation consisted of 5 sub-categories. The final aspect was evaluation which consisted of 3 sub-categories.

2. The model of folklore virtual museum in the north-eastern region of Thailand consisted of eight categories; however there were 2 categories differ from the model of virtual museum's survey on the World Wide Web, which were:

2.1 The "entertainment" category was suggested to be grouped with the "user-object interaction" under the category "activity" which consisted of 2 sub-categories: user-object interaction, and entertainment.

2.2 The content of model of folklore virtual museum under "exhibition" in the north-eastern region of Thailand was divided into 5 categories: the first categories were folk art and handicraft. The second categories were folk language and folk tale. The third categories were folk music, folk dance and folk play. The forth categories were believe and folklore. The final aspects were life and folkways.