

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การเล่น เป็นส่วนหนึ่งที่มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อชีวิตในวัยเด็กของมนุษย์ทุกชาติทุกภาษา เพราะนอกจากความสนุกสนานเพลิดเพลินแล้ว การเล่นยังช่วยให้เกิดพัฒนาการทางด้านร่างกาย จิตใจ สังคมและสติปัญญาแก่เด็ก การเล่นของเด็กแฝงไว้ด้วยคุณค่าที่บ่งบอกวัฒนธรรมและสังคมของชุมชนนั้นๆ (จินตนา กระบวนแสง, 2542) การเล่นมีการสืบทอดจากรุ่นสู่รุ่น เป็นการถ่ายทอดทางวัฒนธรรมที่สืบทอดกันมา การเล่นจึงจัดเป็นมรดกประจำท้องถิ่น (วรรณิ วิบูลสวัสดิ์ แอนเดอร์สัน อ่างใน กาญจนากแก้วเทพ, 2547)

การเล่นสามารถจัดแบ่งหมวดหมู่ได้หลายประเภท ตามเกณฑ์ต่างๆ แต่เกณฑ์ที่สำคัญและถือเป็นหลักสากลจะใช้การแบ่งประเภทการเล่น โดยใช้พฤติกรรมการเล่น เป็นเกณฑ์ (Mitsuru Senda, 1992) เด็กในวัยต่างกันมีพฤติกรรมการเล่น ที่แตกต่างกัน เด็กที่มีอายุประมาณ 6-10 ปี หรือวัยเด็กตอนกลาง เป็นวัยที่เด็กมีพัฒนาการทุกด้านสอดคล้องกับการเล่นรวมกันเป็นกลุ่ม ที่มีกฎและระเบียบ และการแข่งขันเกิดขึ้น (จินตนา กระบวนแสง, 2542)

เมื่อเด็กมีการเล่นเป็นกลุ่มและมีกิจกรรมการเล่นที่หลากหลาย จึงต้องการพื้นที่รองรับการเล่นที่มีลักษณะเฉพาะมากขึ้น สภาพแวดล้อมเพื่อรองรับการเล่นของเด็ก จึงไม่ใช่แค่ สภาพแวดล้อมที่มนุษย์สร้างขึ้น เช่น อาคารบ้านเรือน วัด โรงเรียน แต่รวมถึง สภาพแวดล้อมที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ เช่น ลำธาร ต้นไม้ เนินดิน (สมศรี กาญจนสุด, 2539) เด็กมีความต้องการใช้สภาพแวดล้อมที่จัดแบ่งเป็นส่วนๆ เพื่อให้รองรับกิจกรรมและการเล่นของเด็ก

สภาพแวดล้อมดังกล่าว ต้องมีขนาดพื้นที่ที่สัมพันธ์กับกิจกรรมและการใช้สอยพื้นที่ (Marjorie J. Kostelnik, 1998) โดยในขณะที่เล่น เด็กจะเกิดการเรียนรู้สภาพแวดล้อมของสถานที่นั้นๆ (Anita rui olds, 1999) ดังนั้นนอกจากสภาพแวดล้อมจะต้องสามารถรองรับการเคลื่อนไหวทางร่างกายให้แก่เด็กแล้ว สภาพแวดล้อมยังต้องส่งเสริมความสามารถ ความรู้สึก และให้ความสบายแก่เด็กอีกด้วย สภาพแวดล้อมสำหรับการเล่นของเด็ก จึงต้องมีลักษณะที่แตกต่างกันและมีความหลากหลาย เพื่อให้เหมาะสมกับกิจกรรมการเล่นที่แตกต่างและมีความหลากหลายตอบสนองตามความต้องการของเด็ก



รูปที่ 1.1

แสดงสภาพแวดล้อมและกิจกรรมการเล่นมีความสอดคล้องกัน สภาพแวดล้อมจึงต้องตอบสนองพฤติกรรมการเล่นของเด็ก

ที่มา : Mitsuru Senda (1992)

เนื่องจากวัฒนธรรมมีอิทธิพลในการสร้างรูปแบบการเล่น และการเล่นของเด็ก เป็นการถ่ายทอดวัฒนธรรม การศึกษาการเล่นของเด็ก เราจึงสามารถศึกษาวัฒนธรรมและค่านิยมของคนในสังคมได้จากการสังเกตการเล่นของเด็ก (ฟองพันธ์ มณีรัตน์, 2529) วัฒนธรรมเก่าแก่ที่มีพัฒนาการต่อเนื่องมายาวนานกว่า 700 ปี ที่มีเอกลักษณ์วัฒนธรรมเป็นของตัวเอง ที่มีความน่าสนใจในการศึกษาคือ วัฒนธรรมล้านนา

อาณาจักรลานนาหรือล้านนา เป็นอาณาจักรที่มีอาณาเขตวัฒนธรรมครอบคลุมดินแดนจำนวนมาก ลานนา ประกอบด้วยเมืองสำคัญ บริเวณที่ราบลุ่มแม่น้ำสำคัญ คือ เชียงใหม่ ลำพูน ลำปาง เชียงราย เชียงแสน พะเยา แพร่ น่าน และแม่ฮ่องสอน วัฒนธรรมล้านนามีลักษณะเฉพาะที่แสดงถึงความแตกต่าง (สุรพล คำวิบูล, 2545) และมีศูนย์กลางวัฒนธรรมอยู่ที่จังหวัดเชียงใหม่ (วิวัฒน์ เตมียพันธ์, 2528)

ดินแดนล้านนาเดิมนั้น เป็นเอกราช มีการถ่ายทอดวัฒนธรรมล้านนามาเป็นระยะเวลานาน ทั้งในรูปแบบขนบธรรมเนียมประเพณี ภาษาพูด ภาษาเขียนและจารีตต่างๆ ถึงแม้ว่าหัวเมืองล้านนาจะแยกกันอยู่ตามลักษณะภูมิประเทศอันเป็นที่ราบระหว่างภูเขา แต่ด้วยอิทธิพลของศาสนาและการสืบสายเลือดล้านนามาแต่โบราณ ตลอดจนการค้าแลกเปลี่ยนศึกษาคัมภีร์ธรรมล้านนาที่ถ่ายทอดแก่กันและกันตลอดมา เป็นส่วนที่ทำให้ภาษาและประเพณีวัฒนธรรมชาวเหนือทุกหัวเมืองเป็นเอกลักษณ์ร่วมของท้องถิ่นและดินแดนล้านนา (มณี พยอมยงค์, 2511)

ในท้องถิ่นภาคเหนือปัจจุบันหรืออาณาจักรล้านนาในอดีตนั้น มีการใช้ประโยชน์ จาก “ระบบนิเวศน์วิทยาท้องถิ่น” เพื่อเป็นประโยชน์ในการดำรงชีพ (วิวัฒน์ เตมียพันธ์, 2547) สภาพแวดล้อมทางสถาปัตยกรรม ตั้งแต่ระดับบ้าน ชุมชน ไปจนถึง เมือง รวมถึงภูเขา ป่า ลำห้วยฯ การตั้งถิ่นฐานใหม่นั้น

ในระดับชุมชนจนถึงเมือง จะมีเกณฑ์การเลือกพื้นที่โดยคำนึงถึงปัจจัยของสภาพแวดล้อม ต้องสว่าง ไม่ทึบ มีภูเขา ป่า เนินที่ดั่งวัด ที่ราบเพาะปลูก แม่น้ำ ลำห้วย และที่สำคัญต้องมีลมผ่านได้ไม่อับทึบ ส่วนการเลือกพื้นที่และการจัดสภาพแวดล้อมของบ้าน จะมีเกณฑ์คือ มีช่วงที่สะอาด มีต้นไม้ที่ถูกคัดเลือกให้สัมพันธ์กับวิถีชีวิต เช่น อาหาร ยา และความเชื่ออื่น รวมถึงตำแหน่งที่ตั้ง ทั้งของเรือน ของต้นไม้ และทิศที่ตั้ง (ปฐม พัวพันธ์สกุล, 2547)

การจัดความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และธรรมชาติ ทำให้เชียงใหม่ในอดีต เป็นเมืองที่สวยงาม มีเสน่ห์เพราะชาวเมืองสร้างบ้านแปลงเมืองด้วยการใช้กฎเกณฑ์ศิลปกรรมอย่างเดียวกัน นั่นคือ อาคารมีขนาดรูปแบบ วัสดุก่อสร้างเช่นเดียวกัน อาคารใช้มาตราส่วนของมนุษย์ (Human Scale) เป็นหลัก ไม่ถูกสร้างให้แบ่งความเด่นซึ่งกันและกัน อาคารศาสนาท่านั้นที่บรรจุความอลังการเต็มที่ อันเป็นผลของความศรัทธาของชาวเมืองที่มีต่อสิ่งที่คุณเห็นว่าเป็นความดีสูงสุดของชีวิต ทุกบริเวณบ้านเรือนและวัด จะมีพืชพันธุ์ไม้ซึ่งถูกปลูกขึ้นสอดแซม ร่มเงาข่ม (แสงอรุณ รัตกลีกร, 2530) สภาพบ้านเรือนแต่เดิมสูงประมาณ 2 ชั้น ภายในบริเวณบ้านแต่ละบ้านจะมีเนื้อที่ว่างหรือลานกว้าง ภายพื้นเมืองเรียกว่า “ช่วงบ้าน” (ชัชวาลย์ ทองดีเลิศ, 2542) ลักษณะเป็นลานดินเรียบกว้าง เป็นลานเอนกประสงค์ใช้เป็นส่วนเล่นของเด็ก ส่วนตากพืชผลทางเกษตรเป็นลานที่เชื่อมทางสัญจรหรือทางเดินทำให้เข้าสู่ตัวอาคารและกระจายไปสู่ลานในบ้านข้างเคียงและถนนหลัก



รูปที่ 1.2 แสดงที่ว่างและสภาพแวดล้อม ของบ้านเรือนในชุมชนล้านนา

ที่มา : วิวัฒน์ เตมียพันธ์ (2547)

ภายในบริเวณเขตของบ้านประกอบด้วยถาวรวัตถุ คือ ตรงขอบรั้วใกล้ประตูเข้าบ้านด้านหน้าสร้างเป็นเรือนหรือชั้นเล็กๆ สำหรับวางหมอน้ำ พร้อมทั้งกระบวยเพื่อให้ผู้สัญจรได้ตักดื่มรับประทาน มีการกำหนดตำแหน่งตัวเรือน ฝั่งซ้าย บ่อน้ำ ต่อม่น้ำ (ห้องอาบน้ำ) ที่สัมพันธ์กัน ตัวเรือนด้านเรือนนอน ซีกหัวนอนมีการตั้งศาลผีปู่ย่าไว้ ที่บริเวณ โดยรอบ จะปลูกไม้ล้มลุก ไม้พุ่มที่มีดอกและ ไม้พุ่มที่มีใบ

งดงามประดับตกแต่งไว้ ในส่วนท้ายบ้านเป็นเล้าหมู และคอกวัวและคอกควายมีโรงเก็บฟางแห้ง และมี ส้วมหลุมอยู่ตรงชายบ้านด้านหลัง และมีสวนครัวบริเวณท้ายบ้าน (อนุวิทย์ เจริญศุกกุล และวิวัฒน์ เตมีย พันธ์, 2539)



รูปที่ 1.3 แสดง ที่ว่างและสภาพแวดล้อม ของบ้านเรือนในชุมชนล้านนา
ที่มา : วิวัฒน์ เตมียพันธ์ (2547)

สภาพแวดล้อมและวัฒนธรรม ทำให้เด็กในแต่ละวัฒนธรรมมีรายละเอียดพฤติกรรมที่แตกต่าง กัน และมีความต้องการที่เฉพาะตัวออกไป (กาญจนา แก้วเทพ, 2547) การแสดงออกทางวัฒนธรรมของ เด็กก็ย่อมแตกต่างกันด้วย จากเอกสารข้อมูลเกี่ยวกับการละเล่นของเด็กล้านนา พบว่าการละเล่นล้านนา มีความหลากหลายมาก สามารถรวบรวมการละเล่นล้านนาได้จำนวนทั้งสิ้น 140 รายการ พบว่ามี ลักษณะที่แตกต่างกันทั้งในด้านพฤติกรรมการเล่น จำนวนผู้เล่น กฎกติกาการเล่น และอื่นๆ (จิตินัดดา จินาจันทร์, 2542) มีการบันทึกว่า ช่างบ้าน เป็นลานสำหรับเป็นที่เล่นของเด็ก และเป็นพื้นที่ เอนกประสงค์ ตั้งแต่ ตากพืชผล ผ่าผ่อน ชุมนุมกลุ่ม ฯลฯ และเป็นพื้นที่ช่วยให้เกิดมุมมองที่งดงามแก่ ตัวเรือน (วิวัฒน์ เตมียพันธ์, 2528) โดยการใช้พื้นที่หนึ่งร่วมกัน สำหรับหลายกิจกรรม ทำให้เกิดพื้นที่ หรือ Space ที่เรียกว่า “เอนกประสงค์” หรือ “Multi-purpose” นี้เป็นลักษณะของวัฒนธรรมไทย ในขณะที่ สังคมตะวันตกมักจะใช้เวลาหนึ่งกับกิจกรรมเพียงอย่างเดียวเท่านั้น (ทิพย์สุดา ปทุมมานนท์, 2547) อย่างไรก็ตาม ไม่มีการบันทึกว่าเด็กใช้สภาพแวดล้อมล้านนาอย่างไรในการเล่น ในบริเวณช่วง บ้านดังกล่าว

จากการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ ทำให้สังคมไทยอันเป็นสังคมเกษตรดั้งเดิม เปลี่ยนเป็น สังคมอุตสาหกรรมหรือสังคมเมืองอย่างชัดเจน ทำให้พื้นที่การเกษตรซึ่งเคยเป็นที่เล่นอันกว้างใหญ่และ เป็นแหล่งเรียนรู้ทางธรรมชาติของเด็ก กลายเป็นพื้นที่สำหรับทำการอุตสาหกรรม ส่งผลให้เด็กถูกจำกัด พื้นที่เล่น (จินตนา กระบวนแสง, 2542) การเล่นในปัจจุบัน จึงมีการเปลี่ยนแปลงไปจากการเล่นในอดีต ชีวิตเด็กในเมืองจะไม่มีสถานที่เล่นของชุมชน เช่น ลานวัด หรือสนามในละแวกบ้านซึ่งเป็นที่ชุมนุมเด็ก เด็กในเมืองจะเล่นในบ้านของตนเอง เล่นกับเพื่อนใน โรงเรียน (ปริตตา เฉลิมเผ่า กอนันทกุล, 2535)

การเปลี่ยนแปลงต่างๆ ดังกล่าวมีผลกระทบต่อการเล่นล่านานาใน 2 ลักษณะ คือ การเล่นล่านานาบางอย่างไม่มีการเล่นอีกเลย อาจแปลความหมายได้ว่า การเล่นนั้นสูญหายไปแล้ว และการเล่นล่านานาบางอย่างที่ยังคงมีการเล่นอยู่ในปัจจุบัน แต่มีการเปลี่ยนแปลงไป (ทวิ สมหวัง, 2531)

จากการที่พื้นที่และสภาพแวดล้อมเปลี่ยนแปลงไป ในปัจจุบัน การเล่นของเด็กในสังคมล่านานา โดยเฉพาะจังหวัดเชียงใหม่จะเปลี่ยนไป เช่น การเล่นในพื้นที่ของโรงเรียน โดยเฉพาะชั่วโมงพลศึกษา ชนิดของการเล่นก็ต่างออกไป เช่น เป็นการเล่นเกมส์ลูกบอลต่างๆ ซึ่งจะต้องมีอุปกรณ์เฉพาะและบรรยากาศของการเล่น เป็นทางการมากกว่าแต่ก่อน (จันทร์เพ็ญ ชูประภาวรรณ, 2541) ซึ่งไม่ใช่การเล่นล่านานาในบรรยากาศและสภาพแวดล้อมล่านานาเช่นในอดีต

แม้ว่าการเล่นล่านานาของเด็กและสภาพแวดล้อมล่านานา จะเป็นสิ่งที่มีความสัมพันธ์กัน แต่ยังไม่มีการศึกษาถึงลักษณะเฉพาะและการเชื่อมโยงของทั้ง 2 ประเด็นร่วมกันมาก่อน เพื่อเป็นการส่งเสริมและรักษาการเล่นที่เป็นวัฒนธรรมล่านานาให้คงอยู่ ผู้ศึกษาจึงมีความสนใจ ที่จะศึกษาเกี่ยวกับการเล่นล่านานาของเด็กและสภาพแวดล้อมล่านานา เพื่อให้ทราบถึงลักษณะที่ว่างและสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมกับการเล่นล่านานา มาใช้เป็นแนวทางการออกแบบพื้นที่และสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมของการเล่นล่านานา ในบริบทของสถาปัตยกรรมสมัยใหม่ในปัจจุบัน เพื่อรองรับและส่งเสริมการเล่นล่านานาที่ยังคงอยู่ ซึ่งจะส่งผลต่อพฤติกรรมและวัฒนธรรมที่ดีของสังคมล่านานาให้แก่เด็กต่อไป

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นล่านานาและสภาพแวดล้อมล่านานา
2. เพื่อศึกษาลักษณะที่ว่างและสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมกับการเล่นล่านานา

1.3 ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ มุ่งประเด็นศึกษาเกี่ยวกับสภาพแวดล้อม ที่เหมาะสมกับในการรองรับกิจกรรมการเล่นล่านานาของเด็ก ที่มีอายุประมาณ 6 ถึง 10 ปี โดยมีขอบเขตในการศึกษาดังนี้

1. สภาพแวดล้อม หมายถึง สภาพแวดล้อมทางกายภาพ และคุณลักษณะของพื้นที่และสภาพแวดล้อมนั้นๆ เช่น Sense of Place
2. การเล่นล่านานาในปัจจุบัน หมายถึงการเล่นพื้นถิ่น ของวัฒนธรรมล่านานาที่เด็กในปัจจุบันยังคงเล่นในโรงเรียน

1.4 นิยามศัพท์เฉพาะ

สังคมและวัฒนธรรมล่านานา หมายถึง สังคมและวัฒนธรรมของกลุ่มคนไทยที่อาศัยอยู่ในภาคเหนือ เรียกว่า สังคมและวัฒนธรรมล่านานา ซึ่งมีลักษณะทางอนุวัฒนธรรมแตกต่างไปจากคนไทย

ภาคอื่นๆ หากจำแนกตาม พื้นที่ทางวัฒนธรรม (Culture Area) แล้วได้แก่ ประชาชนที่อยู่ในเขต 8 จังหวัดภาคเหนือของประเทศไทย คือ เชียงราย พะเยา เชียงใหม่ ลำปาง ลำพูน แพร่ น่าน และ แม่ฮ่องสอน โดยมีศูนย์กลางวัฒนธรรมอยู่ที่จังหวัดเชียงใหม่ เรียกประชาชนที่อยู่ในกลุ่มวัฒนธรรมนี้ว่า “คนล้านนา” และหากเป็นเด็ก จะเรียกว่า “เด็กล้านนา”

เด็ก หมายถึง เด็กที่อยู่ในดินแดนของวัฒนธรรมล้านนา ในการศึกษาจะมุ่งศึกษาเด็กที่อยู่ในเขต อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ ที่มีอายุประมาณ 6 ถึง 10 ปี (วัยเด็กตอนกลาง)

การเล่น หมายถึง การเล่นของเด็ก ในลักษณะการละเล่นพื้นบ้าน โดยเลือกศึกษา การละเล่นพื้นบ้านของเด็กในวัฒนธรรมล้านนา สำหรับเด็กที่มีอายุประมาณ 6 ถึง 10 ปี (วัยเด็กตอนกลาง)

การละเล่นล้านนาของเด็ก หมายถึง การละเล่นของเด็ก ที่เล่นกันในกลุ่มเด็กที่อยู่ในดินแดนของวัฒนธรรมล้านนา ในเขต 8 จังหวัดภาคเหนือ ซึ่งมีลักษณะเฉพาะบางประการของการเล่นที่แสดงถึงวัฒนธรรมล้านนา โดยในการศึกษาจะมุ่งศึกษาการเล่น ของเด็กที่มีอายุประมาณ 6 ถึง 10 ปี (วัยเด็กตอนกลาง)

สภาพแวดล้อม หมายถึง สภาพแวดล้อมที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ และสภาพแวดล้อมที่มนุษย์สร้างขึ้น ที่มีลักษณะสภาพแวดล้อมทางกายภาพ (Physical) และมีคุณลักษณะเฉพาะบางประการ (Qualities of Place / Sense of Place)

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทราบความสัมพันธ์ระหว่างการละเล่นล้านนาและสภาพแวดล้อมล้านนา
2. ทราบลักษณะที่ว่างและสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมกับการละเล่นล้านนา เพื่อเป็นแนวทางการออกแบบลักษณะที่ว่างและสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมการละเล่นล้านนาของเด็กปัจจุบัน ในจังหวัดเชียงใหม่

1.6 ผลของการศึกษา

จากการศึกษา พบว่า จากการละเล่นล้านนาทั้งหมด 140 การละเล่น มีการเล่น 61 การละเล่น (44%) เป็นกิจกรรมการเล่นที่เน้นการเล่นเป็นกลุ่มใหญ่มีปฏิสัมพันธ์กัน เล่นแบบช่วยเหลือกัน และเน้นทักษะการเคลื่อนไหวร่างกาย โดยใช้พื้นที่ว่างแบบ Open Space ซึ่งเป็นพื้นที่ ที่เกิดกิจกรรมการเล่นล้านนามากที่สุด จำนวน 91 ชนิด (65%) สามารถรองรับพฤติกรรมการเล่น (Activity) ทุกรูปแบบที่เด็กต้องการ สอดคล้องกับข้อมูลที่พบว่า องค์กรประกอบของชุมชนล้านนา เช่น ช่างบ้าน เป็นสถานที่เล่นของเด็ก โดยสัดส่วนของพื้นที่ว่างของบ้านล้านนาในอดีต มีประมาณ 48% ของพื้นที่ภายในอาณาเขตบ้าน

สภาพแวดล้อมที่รองรับการเล่นด้านนาจำนวนรองลงมาได้แก่ พื้นที่ Open Space ที่รองรับการเล่นด้านนานั้น ไม่ใช่เพียงแต่พื้นที่ที่กว้างโล่ง หรือตามที่มีการบันทึกว่าเด็กเล่นบริเวณพื้นที่ช่วงบ้านเท่านั้น แต่เด็กยังต้องการพื้นที่ ที่มีสภาพแวดล้อมและภูมิประเทศหลากหลาย ลานดินเรียบโล่ง กลางแจ้งอาจจะรองรับการเล่นด้านนาได้บางประเภท แต่การเล่นด้านนาอีกหลายประเภทกลับต้องการลานดินที่มีร่มเงาหรือมีความอ่อนนุ่มของผิวหน้า เช่น ปกคลุมด้วยหญ้า อาจมีความเหมาะสมในการขุด ขีด หรือกำหนดการใช้พื้นที่และพฤติกรรมการเล่น และพื้นที่ว่างแบบ Nature Space เป็นพื้นที่ที่เกิดกรรมการเล่นด้านนา จำนวน 24 ชนิด (17%) โดยเป็นการเล่นที่เกี่ยวข้องกับงานประดิษฐ์ของเล่น จากธรรมชาติจำนวน 15 ชนิด และพบว่า การเล่นทั้ง 15 ชนิด สูญหายไปจากปัจจุบัน เนื่องจากสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติที่จะเอื้อและสนับสนุน ให้เด็กได้เกิดการ เล่นเปลี่ยนแปลงไป

จากข้อมูลที่ได้ จึงทำให้ผู้เขียนเชื่อว่า วิถีชีวิต สภาพแวดล้อมของชุมชนด้านนา เป็นสิ่งรองรับและเกื้อหนุนต่อการ เล่นของเด็ก เด็กจะมีการ เล่นได้อย่างเสรี เลือกสถานที่เล่นเปลี่ยนแปลงไปตามความเหมาะสมของการ เล่น จำนวนผู้เล่น ฤดูกาลและปัจจัยอื่น ๆ ในการเลือกชนิดการเล่น ประกอบกับลักษณะการเลี้ยงดูและเติบโตมาแบบเด็กในสังคมเกษตรกรรม จากชุมชนที่มีวัฒนธรรมสั่งสมสืบต่อกันมายาวนาน การ เล่นของเด็ก จึงเป็นเสมือนการเรียนรู้ ฝึกฝนและเป็นการเตรียมความพร้อมของทักษะทางด้านต่าง ๆ อันเป็นส่วนหนึ่งของการ สืบทอดวัฒนธรรมผ่านการ เล่นของคนในวัฒนธรรมนั้น ๆ

สภาพแวดล้อมของชุมชนด้านนา ซึ่งเดิมเป็นชุมชนเกษตรกรรม เปลี่ยนไปสู่สังคมเมือง จึงทำให้สภาพแวดล้อมและชุมชนที่อยู่อาศัยเปลี่ยนแปลงไป จากการสำรวจภาคสนาม พบว่าจากการ เล่นด้านนาทั้งหมด 140 การ เล่น มีการ เล่นที่ยังคงเหลือในปัจจุบันเพียง 63 การ เล่น หรือคิดเป็น 45% เท่านั้น สภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไปมีผลต่อการ ทำให้การ เล่นด้านนาสูญหายไป จำนวน 77 การ เล่นนั้น พบว่า เป็นการ เล่นที่ต้องการสภาพแวดล้อมตามธรรมชาติ จำนวน 17 การ เล่น รองลงมาคือ สภาพแวดล้อมแบบที่โล่งกว้างและสภาพแวดล้อมแบบทางสัญจร จำนวน 9 การ เล่น และ 6 การ เล่นตามลำดับ

แม้ว่าการ เล่นในปัจจุบัน เด็กจะมีทางเลือกมากขึ้น ทั้งสถานที่เล่นที่เปิดให้บริการตามห้างสรรพสินค้า สวนสนุก สนามเด็กเล่น การ เล่นของเล่น หรือการ เล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ รวมทั้งการ เล่นกีฬาต่างๆ แต่การ เล่นการ เล่นพื้นดิน นับว่าเป็นการ ออกกำลังกาย พัฒนาทักษะการ เคลื่อนไหว ร่างกายและสติปัญญา พักผ่อนหย่อนใจสร้างความสนุกสนานที่ไม่มีค่าใ้มาก เป็นการ เรียนรู้การ รวมกลุ่มและมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มเพื่อนในวัยเดียวกันแล้ว ยังเป็นการ สืบทอดวัฒนธรรมประจำถิ่นอีกด้วย ดังจะพบเห็นได้จากการ ที่โรงเรียนมักจะจัดให้มีการ เล่นพื้นดินในลักษณะกิจกรรมนันทนาการ ในวิชากิจกรรมหรือลูกเสือ ทั้งนี้จากการ ศึกษาผู้เขียนพบว่าการเล่นด้านนานั้น มีความคล้ายคลึงกับการ เล่นพื้นดินของเด็กในประเทศและวัฒนธรรมอื่นๆทั่วโลก อาจจะมี ความแตกต่างใน

เรื่องของภาษาที่ใช้ กฎเกณฑ์กติกา วัสดุอุปกรณ์ แต่ส่วนใหญ่แล้วจะมีความคล้ายคลึงกัน และการเล่นหรือเกมส์พื้นถิ่นบางชนิด เมื่อมีการพัฒนาขึ้นก็จะสามารถพัฒนาไปสู่การเป็นกีฬาได้เช่นกัน

อย่างไรก็ตาม จากการสำรวจภาคสนามพบว่า เด็กส่วนหนึ่งจะมีพฤติกรรมไม่เข้าร่วมในฐานะผู้เล่น แต่มีส่วนร่วมในการเป็นผู้ดู หรือนั่งเล่นในบริเวณใกล้เคียงกับพื้นที่ที่มีกิจกรรมการเล่นเกิดขึ้น เด็กบางส่วนชอบนั่งพูดคุยกันมากกว่าการเล่น หรือวาดรูปเล่น รวมทั้งเด็กบางส่วนจะมีพฤติกรรมการเล่นในลักษณะของการสำรวจพื้นที่ เช่น การปีนป่าย การเดินเล่น การกระโดดหรือการวิ่งเล่นต่างๆ ไปไม่มีกฎกติกาใดๆ เป็นการเดินหรือเคลื่อนไหวร่างกายโดยเสรี ดังนั้น นอกจากจะจัดพื้นที่และสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมกับการเล่นล่านานาแล้ว ควรจัดให้มีพื้นที่สำหรับเด็กกลุ่มดังกล่าวด้วย

1.7 การนำเสนอ

การนำเสนองานวิทยานิพนธ์นี้ ได้แบ่งบทออกเป็นห้าบท โดยหลังจากบทที่หนึ่งที่เป็นบทนำแล้ว ผู้เขียนได้มีการนำเสนอสี่บทที่เหลือดังนี้คือ

บทที่ 2 ทฤษฎี แนวความคิด วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ในการทบทวนวรรณกรรมนี้ แบ่งการนำเสนอออกเป็นห้าส่วน ประกอบด้วย

เด็ก เป็นการนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับช่วงวัย พัฒนาการ ของเด็กในระยะ วันเด็กตอนกลาง ที่มีอายุประมาณ 6-10 ปี ซึ่งเป็นวันที่เด็กเริ่มมีการเล่นรวมกลุ่มกันและพัฒนาทักษะในการเข้าสังคม

ล่านานา เป็นข้อมูลเกี่ยวกับวัฒนธรรมล่านานา อาณาเขตที่วัฒนธรรมของอาณาจักรนี้ เจริญรุ่งเรืองและมีศูนย์กลางวัฒนธรรมอยู่ที่ จ.เชียงใหม่ โดยมุ่งเน้น ไปในส่วนที่เกี่ยวข้องกับสภาพแวดล้อมตามธรรมชาติของล่านานาและองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมของล่านานา และกล่าวถึงการอยู่อาศัยในสภาพแวดล้อมล่านานา

เด็กและการเล่น เป็นการนำเสนอข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการเล่นของเด็กในวัยเด็กตอนกลาง พฤติกรรมการเล่น ประโยชน์ของการเล่นในด้านต่างๆ การแบ่งประเภทของการเล่นของเด็กในมุมมองต่างๆ การเล่นที่มีลักษณะเป็นการถ่ายทอดวัฒนธรรม รวมทั้งสภาพแวดล้อมสำหรับการเล่นของเด็กว่าควรมีลักษณะอย่างไร จึงจะสามารถรองรับพฤติกรรมการเล่นและพฤติกรรมของเด็กได้อย่างเหมาะสม

เด็กและการเล่นล่านานา ในส่วนนี้จะเป็นการนำเสนอข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเด็กในชุมชนล่านานา ในด้านของวิถีชีวิต แนวคิดการเลี้ยงดู มีการรวมกลุ่มกันและเกิดพฤติกรรมการเล่น การเล่นล่านานาที่มีการบันทึกไว้เป็นลายลักษณ์อักษร คือเป็นการเล่นที่มี กฎ กติกาการเล่นชัดเจน รวมทั้งสถานที่เล่น และสภาพแวดล้อมสำหรับการเล่นการล่านานาของเด็กในปัจจุบัน ว่ามีการเปลี่ยนแปลงจากในอดีตอย่างไร

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เป็นส่วนที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยอื่นๆ ที่ผ่านมา ที่เกี่ยวข้องกับเด็ก การเล่น และวัฒนธรรมล้านนา เพื่อเป็นการตรวจทานข้อมูลว่ามีการศึกษาในประเด็นอื่นๆ แต่ความสัมพันธ์ระหว่างการละเล่นล้านนาและสภาพแวดล้อมล้านนา รวมทั้งความสัมพันธ์ระหว่างสภาพแวดล้อมในปัจจุบันที่เหมาะสมกับการละเล่นล้านนายังไม่มีผู้ทำการศึกษาวิจัยมาก่อน

บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย ในบทนี้เป็นการนำเสนอขั้นตอนของการวิจัย ประกอบด้วย เหตุผลในการเลือกเด็กนักเรียนช่วงชั้นที่ 1 (ประถมศึกษาปีที่ 1-3) โรงเรียนปรินส์รอยแยลวิทยาลัย จังหวัดเชียงใหม่ เป็นกรณีศึกษาในการเข้าไปทำการศึกษา การละเล่นล้านนาที่ยังคงมีเล่นอยู่ในปัจจุบัน เนื่องด้วยในบทที่ 2 พบว่าการละเล่นพื้นถิ่นของเด็กเปลี่ยนแปลงไปจากที่เคยเล่นในละแวกบ้าน จะเปลี่ยนไปเล่นในโรงเรียน เนื่องจากสภาพที่อยู่อาศัยในปัจจุบันเปลี่ยนแปลงไป และลำดับขั้นตอนในการศึกษา โดยวิธีการเก็บข้อมูลจากการศึกษาเอกสาร (Documentary study) จากนั้นจึงไปทำการเก็บข้อมูลภาคสนาม ใช้วิธีการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม (Non-participant Observation) และวิธีการสัมภาษณ์อย่างไม่เป็นทางการ (Informal Interview)

บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ในบทนี้เป็นการนำเสนอผลการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลภาคเอกสารและข้อมูลภาคสนามของการทำวิจัยครั้งนี้โดยแบ่งออกเป็นสองส่วน ได้แก่

ในส่วนข้อมูลภาคเอกสาร ได้นำเสนอว่า สภาพแวดล้อมล้านนา คือ สภาพแวดล้อมที่ถูกกำหนดขึ้นโดยการที่คนในชุมชน อยู่อาศัยโดยมีวิถีชีวิต ขนบธรรมเนียมประเพณี จารีต ความเชื่อต่างๆ สอดคล้องกับธรรมชาติและสภาพแวดล้อม เกี่ยวพันกับธรรมชาติในทุกระดับชั้นอย่างแนบแน่น ซึ่งจะช่วยให้เสริมความเข้าใจ ในสภาพแวดล้อมของบ้านและชุมชน ที่เป็นสถานที่เติบโตของเด็กล้านนา และมีผลต่อการละเล่นล้านนาในอดีต

ส่วนข้อมูลภาคสนาม เป็นการนำเสนอ ข้อมูลที่ได้จากกรณีศึกษา พบว่า การละเล่นล้านนายังคงมีการเล่นในปัจจุบัน แต่เปลี่ยนการเล่น จากเดิมเป็นการเล่นในละแวกบ้าน มาเป็นการเล่นในโรงเรียน เมื่อเทียบเคียงกับข้อมูลภาคเอกสารแล้ว พบว่าการละเล่นบางชนิด ยังคงมีการเล่นเช่นเดิมทุกประการ การละเล่นบางชนิดมีการเปลี่ยนแปลงไปและมีลักษณะรูปแบบกิจกรรมนั้นทนทานมากกว่าการเล่นเองตามธรรมชาติ และการเล่นที่ไม่พบในปัจจุบัน ทั้งนี้ได้นำเสนอสาเหตุที่การละเล่นดังกล่าวสูญหายไปด้วย

บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ เป็นการนำเสนอการสรุปรวบรวมข้อเนื้อหาของ วิชานิพนธ์ การอภิปรายผลของการศึกษาโดยเชื่อมโยงผลการศึกษาไปยังทฤษฎีต่างๆที่เกี่ยวข้อง และข้อเสนอแนะในประเด็นที่เกี่ยวข้อง อันจะได้นำกล่าวถึงเนื้อหา 3 ส่วน ได้แก่

ความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นลี้ลานาและสภาพแวดล้อมลี้ลานา ได้แก่ สภาพแวดล้อมในชุมชนของลี้ลานาเดิม ที่เป็นปัจจัยสนับสนุนและก่อให้เกิดการเล่น การเล่นลี้ลานาชนิดต่างๆ

ความสัมพันธ์ระหว่างสภาพแวดล้อมในปัจจุบันที่เหมาะสมกับการเล่นลี้ลานา เป็นส่วนที่ได้อธิบายการเล่นลี้ลานาที่ยังมีในปัจจุบัน ว่าต้องการสภาพแวดล้อมอย่างไร เพื่อเป็นปัจจัยสนับสนุนและก่อให้เกิดการเล่น การเล่นลี้ลานา ในส่วนหนึ่งเพื่อให้การเล่นลี้ลานาของเด็กที่มีในปัจจุบันมีความปลอดภัยและเหมาะสมในการเล่น และได้นำเสนอลักษณะของสภาพแวดล้อมที่แนะนำ เพื่อให้เกิดปัจจัยที่อาจจะทำให้การเล่นลี้ลานาบางชนิดกลับมามีการฟื้นฟูและการเล่นขึ้นใหม่ได้อีกครั้ง

ข้อสรุปไปใช้เป็นแนวทางการออกแบบลักษณะที่ว่างและสภาพแวดล้อมการเล่นลี้ลานาของเด็กปัจจุบัน ในจังหวัดเชียงใหม่ เป็นส่วนที่ได้นำเสนอ ในลักษณะรูปภาพ แสดงพฤติกรรมการเล่นในแต่ละกลุ่ม ซ้อนทับลงบนตัวอย่างสภาพแวดล้อมและที่ว่างที่เหมาะสมกับการเล่นในแต่ละกลุ่ม เพื่อเป็นแนวทางให้แก่ผู้ที่สนใจ นำไปปรับเปลี่ยน ปรับปรุง และจัดสรรพื้นที่ว่างหรือพื้นที่เล่นที่มีอยู่เดิมในปัจจุบัน ให้สามารถรองรับการเล่นลี้ลานาได้อย่างเหมาะสม

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved