

ลูกช่างของเล่นของชาวตะวันตก: ประสบการณ์การเล่นและจินตนาการ SPINNING TOP-A WESTERN TOY: IMAGINATION AND PLAYING EXPERIENCE

สิทธิศักดิ์ รัตนประภาวรรณ^{1*}, นันทิยา ณ นองคาย²
Sittisak Rattanaprapawan^{1*}, Nantiya Na Nongkai²

^{1*}, ² สาขาวิชาการออกแบบอุตสาหกรรม, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน, นครราชสีมา

^{1*}, ² Industrial design, Ragamangala University of Technology Isan, Nakhonratchasima

Received: November 9, 2021 Revised: December 9, 2021 Accepted: December 13, 2021

บทคัดย่อ

บทความเรื่อง ลูกช่างของเล่นของชาวตะวันตก: ประสบการณ์การเล่นและจินตนาการ มีเป้าหมายเพื่อศึกษาและรวบรวมข้อมูลการเล่นและจินตนาการของชาวตะวันตก และวิเคราะห์แนวคิดของลูกช่างกับการเรียนรู้ มีกระบวนการทำงาน 2 ระยะ คือ ขั้นตอนการเก็บข้อมูลจากเอกสาร ตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการเก็บข้อมูลจากพิพิธภัณฑ์ V&A Museum of Childhood, Pollock's Toy Museum, House on the Hill Toy Museum ณ กรุงลอนดอนประเทศอังกฤษ และการประเมินระดับประสบการณ์และจินตนาการ ผู้วิจัยวางแผนและกำหนดขอบเขตการวิจัย โดยการเก็บข้อมูลจากผู้ให้ข้อมูลสำคัญ จำนวน 20 คน หรือจนกว่าจะได้ข้อมูลถึงจุดอิ่มตัว เพื่อบันทึกข้อมูลในเชิงลึกและกลุ่มตัวอย่าง มีประสบการณ์เคยเล่นลูกช่าง จำนวน 100 คน ด้วยเทคนิคการสุ่มอย่างง่าย จากบัญชีสมาชิกจากเฟสบุ๊คส่วนบุคคลและไลน์ จากตารางสำเร็จรูปของทาโรยามาเน่ ยอมรับค่าความคลาดเคลื่อน ± 10 และ เครื่องมือที่ใช้มี 2 กลุ่ม คือ 1) เก็บข้อมูลประสบการณ์และจินตนาการการเล่นลูกช่าง ด้วยเทคนิคการสัมภาษณ์และ เครื่องประปรกประกอบด้วย นักวิจัย และ แบบบันทึกประสบการณ์ การตรวจสอบสามเส้า (Triangulation) 2) แบบประเมินระดับประสบการณ์และจินตนาการ (แบบประเมินออนไลน์) ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือด้วยเทคนิคเชิงประจักษ์จากผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 คน แล้ววิเคราะห์ระดับประสบการณ์และจินตนาการในการเล่นและจินตนาการ และ สถิติเชิงพรรณนา ค่าเฉลี่ย ความถี่ ร้อยละ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยสรุปได้ว่า ผู้เล่นลูกช่าง มีค่าเฉลี่ยระดับการรับรู้ด้านจินตนาการจากการเล่นลูกช่างภาพรวม อยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{X} =4.66, SD=0.28) และมีค่าเฉลี่ยระดับการรับรู้ด้านจินตนาการจากการเล่นลูกช่างภาพรวม อยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{X} =4.66, SD=0.28)

คำสำคัญ: ลูกช่าง ชาวตะวันตก ประสบการณ์การเล่น จินตนาการ

*Corresponding author. Tel.: 063 559 3515

Email address: golf_2fast@hotmail.com

Abstract

The article “Imagination and Playing Experience of Spinning Top: A Western Toy” aims to examine and collect playing and imagination information of westerners and analyze the concept of spinning top and learning. There were two phases; 1) data collection from the documents, papers, and research works, and 2) data collection from the V&A Museum of Childhood, Pollock’s Toy Museum, House on the Hill Toy Museum in London, UK, and assessment of imagination and experience level. The researchers planned and defined the scope by collecting information from 20 people or until the data meet the saturation point for in-depth data recording, and 100 people with experience in spinning top playing selected by simple sampling from personal Facebook and LINE accounts. Taro Yamane’s formula accepts the error of ± 10 and there were two tool groups: 1) collection of experience and imagination of spinning top playing through an interview and tools such as the researcher and triangular experience recording form 2) Online experience and imagination form. The quality of the research tools is measured empirically by three experts, and the playing experience and imagination levels were analyzed employing statistics such as mean, percentage, frequency, and standard deviation. The study found that spinning top players had the highest average imagination perception of spinning top playing at ($\bar{X}=4.66$, $SD=0.28$).

Keywords: Spinning top, Westerners, playing experience, imagination.

บทนำ

การเล่น ตรงกับภาษาอังกฤษว่า “Play” เป็นพฤติกรรม หรือกระบวนการริเริ่ม ควบคุม และจัดโครงสร้างด้วยผู้เล่น หรือเด็ก ๆ เอง สามารถเกิดขึ้นได้ทุกที่ ด้วยการเล่นไม่ใช่พฤติกรรมที่เกิดจากการบังคับ แต่จะเกิดจากแรงผลัก หรือแรงกระตุ้นอย่างเป็นเป็นธรรมชาติและอิสระ สร้างความสุข ผ่อนคลาย เพลิดเพลิน กระตือรือร้น สร้างเครือข่าย นำไปสู่การเรียนรู้จินตนาการพื้นฐาน ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญสำหรับวัยเด็ก มีอิทธิพลต่อพัฒนาการและพฤติกรรมของเด็กต่อเนื่องจนเข้าสู่วัยผู้ใหญ่และตลอดชีวิต (การเล่น, ม.ป.ป.) การเล่นของเด็กมีความสำคัญต่อพัฒนาการของ executive function (EF) และความสำเร็จของชีวิตในอนาคต โดย executive function (EF) คือ ความสามารถระดับสูงของสมองที่ใช้ในการควบคุมความคิด อารมณ์ และการกระทำเพื่อไปถึงเป้าหมาย (ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์, ม.ป.ป.) ทั้งนี้ การเล่นมีหลายอย่างไม่จำเป็นต้องเป็นการเล่นสนามหรือเล่นกลางแจ้งอย่างเดียว การเล่นโดยการเล่นตามมุมต่าง ๆ ก็สามารถพัฒนาให้เด็กมีทักษะในการเรียนรู้ได้เช่นเดียวกัน เช่นมุมบ้าน มุมบทบาทสมมติ มุมวิทยาศาสตร์ โดยตามโรงเรียนอนุบาลต่าง ๆ จะจัดมุม ไว้สำหรับเด็ก ๆ ได้เล่นและเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของเด็ก อีกทั้ง การเล่นยังมีบทบาทสำคัญที่สุดต่อพัฒนาการและการเรียนรู้ ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ จุดประกายแห่งการเรียนรู้เกี่ยวกับโลกโดยรอบ เป็นการส่งเสริมการคิดและจินตนาการ ซึ่งเป็นพื้นฐานของการเรียนรู้จากสิ่งที่เป็นรูปธรรมไปสู่สิ่งที่เป็นสัญลักษณ์ และพัฒนาไปสู่การคิดรวบยอด ทั้งนี้การเล่นที่เป็นกระบวนการดังกล่าวจะทำให้เด็กได้พัฒนาการสื่อสารและบูรณาการทั้งด้านการสื่อความคิดและความรู้สึกอีกด้วย (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.), 2560)

ลูกข้างเป็นของเล่นประวัติศาสตร์ จากวัสดุที่เรียบง่ายในพื้นที่ วิธีการเล่นเลียนแบบสิ่งที่เกิดขึ้นจากธรรมชาติ ไม่ว่าจะเป็นการหมุนของลูกไม้ที่ตกจากต้นสู่พื้นดิน การหมุนของลม ทั้งนี้ ลูกข้างยังเป็นเพื่อนคู่กายของเด็กหลายวัย รวมถึงผู้ใหญ่เป็นของเล่นที่ให้ความสนุกสนาน ทำหาย ชิงไหวชิงพริบ ในการเล่น นอกจากความเพลิดเพลินแล้ว ลูกข้างยังให้ประสบการณ์และจินตนาการที่แตกต่างกันไป ขึ้นอยู่กับรูปแบบ วัสดุ และวิธีการ รวมทั้งเป้าหมายของการเล่น จึงนับเป็นของเล่นที่มี

ความสำคัญและควรแก่การศึกษาความเห็นมา เพื่อเป็นแนวทางในการเรียนรู้ให้กับแนวคิดในการออกแบบ พัฒนาของเล่นอื่นต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาและรวบรวมข้อมูลการเล่นและจินตนาการของชาวตะวันตก
2. เพื่อวิเคราะห์แนวคิดของลูกช่างกับการเรียนรู้

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

1. ความหมายของการเล่น

การเล่นคือกิจกรรมที่เกิดจากภายใน (intrinsic) เกิดขึ้นเอง (spontaneous) มีส่วนร่วม (engage) และมีความสุข (joyful) ซึ่งสองคำแรกมีความหมายว่าเราบังคับให้เด็กเล่นก็ไม่ได้ถ้าเจ้าตัวไม่อยากจะเล่น เพราะการเล่นที่แท้ต้องเกิดขึ้นจากภายในจิตใจของตัวเองและผุดบังเกิดขึ้นได้เอง แต่ว่าการเล่นก็เป็นพื้นฐานของการเชื่อฟังกฎและการทำกติกาด้วย กล่าวคือ เด็ก ๆ จะเรียนรู้ได้ว่าหากจะมีส่วนร่วมในความสุขที่กำลังจะบังเกิดขึ้น จำเป็นที่ตัวเองต้องยินยอมพร้อมใจทำตามกฎและเชื่อฟังกติกาของการเล่นนั้น การเล่นจึงเป็นเครื่องมือฝึกทักษะเข้าสู่สังคมที่ดีที่สุดสำหรับเด็ก ๆ Vygotsky (1896-1934 อ้างใน ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์, ม.ป.ป) นักจิตวิทยาชาวโซเวียต ได้ให้ทัศนะว่าการเล่นเป็นเหมือนนั่งร้านแห่งพัฒนาการ (scaffolding of development) เด็กได้พัฒนาทักษะนานาชนิดจากง่ายไปหายาก ทั้งเรื่องกล้ามเนื้อและสังคม โดยได้อธิบายเพิ่มเติมว่าเด็กพัฒนาได้ด้วยตัวคนเดียวก็จริง แต่เมื่อถึงขีดหนึ่งจะถึงอุปสรรค และเมื่อถึงตอนนั้นเขาต้องการความช่วยเหลือจากคนอื่น ความช่วยเหลือนี้จะมากับการเล่นได้อย่างกลมกลืนมากที่สุด ซึ่งเรียกช่วงเวลาที่เด็กคนหนึ่งเดินทางมาถึงจุดที่ต้องได้รับความช่วยเหลือว่า Zone of Proximal Development (ZPD) แต่ความช่วยเหลือนั้นมีได้มาในรูปแบบของการเรียนหนังสือหรือคำสั่ง แต่แนบเนียนเนียนกว่ามากด้วยการเล่น

2. การเล่นของเด็กตะวันตก

ประเทศอังกฤษมีการทำวิจัยว่า ผู้ปกครองซื้อของเล่นเป็นจำนวนเงินถึง 1.67 พันล้านปอนด์ต่อปี เฉลี่ยปีละ 139 ปอนด์ต่อเด็ก 1 คน ในจำนวนนี้เป็นของเล่นที่ซื้อมาแล้วเด็กไม่ได้เล่น ติเป็นเงินถึง 5 พันล้านปอนด์ Ismail (ม.ป.ป. อ้างใน Toy & Kidmania, 2555) นักวิจัยจากประเทศอังกฤษ สังเกตพฤติกรรมจากลูกของตนเองว่า เมื่อได้ของเล่นหลายชิ้นจะเล่นปุ๊บปั๊บแล้วเลิก หันไปหาอย่างอื่นเล่นแทน เช่น รองเท้าแตะใส่เดินในบ้าน ซึ่งเป็นหนึ่งในของใช้ที่มีอยู่ทั่วไปในบ้าน

3. การเล่นและจินตนาการ

สำหรับบทความนี้ ผู้วิจัยให้ความสนใจแนวคิดการเล่นที่ใช้สัญลักษณ์ (Symbolic Play) การเล่นที่ใช้สัญลักษณ์ จะเกิดขึ้นได้ต่อเมื่อเด็กสามารถจำหรือสร้างใช้สิ่งของต่าง ๆ ที่ไม่มีอยู่ในที่นั้นได้ เช่น การสร้างว่ามีขนมเพื่อที่จะป้อนให้ตุ๊กตา สร้างทำเป็นเอาผ้ามาพับเป็นเด็กทารก เป็นต้น ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะไม่เกิดขึ้นจนกว่าเด็กจะมีอายุ 2 ขวบขึ้นไป และเด็กจะพัฒนาได้เต็มที่จนกว่าจะอายุได้ราว ๆ 3 – 4 ขวบ ลักษณะการเล่นที่เป็นส่วนหนึ่งของ การเล่นที่ใช้สัญลักษณ์ ที่ถือได้ว่าเป็นการพัฒนาถึงขั้นสูงสุดแล้วเรียกว่า การแสดงละครสมมุติ การเล่นแบบนี้จะเริ่มจากคำว่า "เรามาสร้างทำเป็น....ดีกว่า "

การแสดงออกนี้เป็นการแสดงออกอย่างอิสระถึงการรับรู้ทางสังคมของตัวเด็ก โดยการแสดงบทบาทของผู้อื่นและแสดงความรู้สึกต่อสังคมของตัวเองเด็กจะลอกเลียนบุคคลหรือสิ่งที่เขาสร้างแสดงออก โดยการใช้คำพูด สิ่งของที่เป็นจริงหรือใช้วัสดุทดแทน สมิแลนสกี (Smilansky, 1968 อ้างใน การเล่นเพื่อพัฒนา, ม.ป.ป.) กล่าวว่า การที่จะพิจารณาว่าการเล่นใดเป็นการแสดงละครสมมุติขึ้นให้ดูที่องค์ประกอบสองอย่างคือ

3.1 องค์ประกอบที่เป็นจริง เด็กจะพยายามแสดงออกหรือทำให้เหมือนคนอื่น ๆ ให้ดูเหมือนกับโลกของผู้ใหญ่ เช่น เด็กผู้หญิงจะชอบเอารองเท้าส้นสูงของแม่มาใส่เดินแล้วทำท่าทางให้เหมือนกับแม่

3.2 องค์ประกอบที่ไม่เป็นจริง เป็นการแสดงให้เห็นเหมือนสมจริงสมจัง เด็กพยายามที่จะสร้างจินตนาการแล้วสร้างทำให้ดูเหมือนจริง เช่น เด็กเล่นเป็นซูเปอร์แมนและทำท่าเหาะได้การเล่นละครสมมุติได้รับความสนใจอย่างมากจากเด็กปฐมวัย เพราะการเล่นชนิดนี้ต้องอาศัยจินตนาการ สัญลักษณ์และภาษา ซึ่งการเล่นชนิดนี้จะช่วยพัฒนาด้านอารมณ์สังคมและสติปัญญาของเด็ก สมิแลนสกี (Smilansky, 1968 อ้างใน การเล่นเพื่อพัฒนา, ม.ป.ป.) ยังได้แสดงให้เห็นอีกว่าการเล่นแบบละครสมมุติสามารถที่จะเพิ่มระดับสติปัญญาและสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนเด็กได้ นอกจากนี้การเล่นละครสมมุติยังช่วยให้เด็กรู้จักคิดสร้างสรรค์ แก้ปัญหาตลอดจนเกิดมโนคติในความรู้ใหม่ ๆ และทักษะต่าง ๆ ที่ตนเองได้ฝึกอีกด้วย

4. ทฤษฎีการเล่นร่วมสมัย (Contemporary Theory of play) 3 ทฤษฎี (การเล่นเพื่อพัฒนา, ม.ป.ป.) คือ

4.1 ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ ฟรอยด์ (Freud) และอีริกสัน (Erikson) เป็นผู้นำกลุ่ม ซึ่งทฤษฎีนี้มุ่งที่พัฒนาการด้านบุคลิกภาพ ทฤษฎีมองการเล่นในแง่ของพฤติกรรมของความรู้สึก

4.2 ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญา พีอาเจต์ (Piaget) เป็นผู้นำ ทฤษฎีนี้เน้นที่กระบวนการและเนื้อหาของการเล่นที่ส่งเสริมพัฒนาการทางสติปัญญา เหตุนี้ทฤษฎีนี้จึงมองการเล่นในแง่ของพฤติกรรมทางสติปัญญา และ

4.3 ทฤษฎีสังคมและวัฒนธรรม (Sociocultural Theory)

ลูกช่างของเล่นชาวตะวันตก

การศึกษารูปแบบของเล่นพื้นบ้านแถบยุโรป สิ่งจัดแสดง “ลูกช่าง” จาก V&A Museum of Childhood, Pollock's Toy Museum และ House on the Hill Toy Museum ณ กรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษ โดยของเล่นมีความสำคัญต่อมนุษยชาติ ตั้งแต่สมัยยุคก่อนประวัติศาสตร์ นับแต่สมัยอียิปต์ พบว่า เด็ก ๆ ได้มีของเล่นกันแล้วของเล่นนั้นจะต้องมีความสำคัญและมีความหมายอย่างมากต่อชีวิตของเจ้านายผู้ตัวเล็ก ๆ ของเล่นยุคแรกของอียิปต์ที่พบหลักฐานก็คือ ลูกช่าง ทำด้วยไม้ หิน หรือโลหะผสมประดับประดาอย่างสวยงาม ลูกช่างบางลูกของอียิปต์ที่ได้อายุอยู่ในราว 1250 ปีก่อนคริสตกาล ลูกช่างอียิปต์ใช้ปั้น หรือหมุนด้วยมือ ชาวอียิปต์ถือได้ว่ามีความผูกพันกับของเล่นชนิดนี้มาก และสืบทอดต่อกันมาหลายศตวรรษ มนุษย์รู้จักการเล่นลูกช่างโดยสันนิษฐานว่า น่าจะเริ่มจากการนำเอาเมล็ดของผลไม้มาหมุนเล่น โดยเชื่อกันว่า ประเทศจีนในสมัยราชวงศ์ถังได้ปรับปรุงของเล่นชนิดนี้ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้นได้พัฒนาลูกช่างที่ใช้เชือกพันแล้วขึงให้หลุดออกไปหมุนดังในปัจจุบัน (พิชัย สันตภิรมย์, 2557)

จากการลงพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูลของเล่นพื้นบ้านในประเทศอังกฤษ ปรากฏของเล่นลูกช่างเป็นของเล่นที่พบหลักฐานจากภาพเขียนของเด็กกำลังเล่นลูกช่างที่โรงเรียน Westminster (ดังภาพที่ 1) ของ Richard Morton Payne ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1800 ที่ประเทศอังกฤษ ลูกช่างเป็นของเล่นสำหรับเด็กที่หมุนบนแกนของตัวเองเมื่อออกแรงหมุนตรงแกนกลางจะทำให้ลูกช่างทรงตัวตามแนวตั้งได้แล้วหมุนตามแกนตรงจุดศูนย์กลาง ลูกช่างถือเป็นของเล่นที่เก่าแก่ที่สุดอย่างหนึ่งในประวัติศาสตร์โลก มีใช้ในการเล่นเพื่อความบันเทิงสนุกสนาน ลูกช่างหมุนได้มีรูปทรงที่ต่างกันและมีความน่าสนใจเพราะลูกช่างที่พบในพิพิธภัณฑ์มีหลายรูปแบบแต่ที่มีความน่าสนใจ คือ ลูกช่างขนาดเล็ก 6 ลูก (ดังภาพที่ 1 ภาพลูกช่างกลิ้งจากไม้) พบหลักฐานการเล่นในยุโรปตั้งแต่ปี ค.ศ. 1825 – 75 เป็นลูกช่างที่มีขนาดเล็กสามารถพกพาได้ สิ่งที่สำคัญในการเล่นลูกช่างคือพื้นที่ต้องเรียบแห้งมีความสะอาด ลักษณะรูปแบบของลูกช่างเหล่านี้เป็นงานแกะสลักหรือกลิ้งจากไม้ซึ่งจะมีน้ำหนักภายในของลูกช่างที่ช่วยในเรื่องแรงโน้มถ่วง วิธีการเล่นใช้เชือกพันที่ลูกช่างโดยพันจากปลายเดือยขึ้นมาจนถึงตัวลูกช่าง ปลายเชือกอีกด้านหนึ่งผูกด้วยไม้ หรือร้อยด้วยฝาน้ำดี



ภาพที่ 1 เด็กผู้ชายกับการเล่นลูกข่าง และลูกข่างหมุนได้ขนาดเล็ก 6 ลูก
ที่มา : Museum of Childhood A Book of Childhood Things



ภาพที่ 2 ภาพพิมพ์ของยุโรปคริสต์ศตวรรษที่ 16
ที่มา: 'ของเล่นกับความทรงจำ' (ปราณี วงษ์เทศ, 2528)

ในบทความนี้จะกล่าวถึงของเล่นที่มีลักษณะการหมุนของเล่นลักษณะนี้มีชื่อเสียงมาหลายศตวรรษโดยของเล่นเหล่านี้มีจุดมุ่งหมายของการเล่น คือ การทำให้ของเล่นหมุนเร็วที่สุดแล้วก็หมุนได้นานที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ Gould (1975) กล่าวว่า การเคลื่อนไหวของลูกข่าง เป็นการสังเกตและทำลายแบบโดยมนุษย์ในยุคหิน ในขณะที่ดูฝึกของต้นไม้ เช่น ต้นเมเปิ้ลและไม้จำพวกต้นมะเดื่อเฉพาะผลที่มี 2 ฝัก ร่วงเป็นเกลียวตกลงสู่พื้นหล่นลงแบบเป็นธรรมชาติ ในการเคลื่อนไหวแบบเป็นเกลียวนี้มนุษย์มีความเข้าใจสามารถนำหินและเลือกรูปปร่างของหินที่มีลักษณะคล้ายหยดน้ำมาหมุนเป็นเกลียวบนพื้นผิวที่เรียบ วิธีการเหล่านี้เป็นทางเลือกหนึ่งของมนุษย์ในยุคหินสามารถเล่นลูกข่างที่ถูกรังจากหินโดยใช้วิธีการพันเชือกหรือการหมุนหินด้วยมือลักษณะดังกล่าวจะทำให้เกิดภาพลวงตาที่ถูกรังขึ้นจากการหมุนทำให้เข้าใจว่าตาไม่สามารถจับความเคลื่อนไหวที่เร็วได้ ต่อมามีการวิวัฒนาการรูปแบบสามารถทำให้การหมุนของลูกข่างเป็นสิ่งมหัศจรรย์ จากทฤษฎีดังกล่าวเปรียบเทียบได้ว่าในยุคแรกๆมนุษย์เข้าใจถึงหลักการการหมุนสามารถนำกระบวนการเหล่านี้มาทำให้เกิดไฟ ด้วยการใช้น้ำมันหรือถูลงบนหินจนเกิดแรงเสียดทานทำให้เกิดประกายไฟออกมา Gould ได้ทำการศึกษาเลียนแบบรูปทรงของของเล่นโดยสังเกตจากกลุ่มเด็ก ๆ พบว่า ลูกข่างและลูกดิ่ง กลายเป็นของเล่นชิ้นยอดของเด็ก ๆ ซึ่งปรากฏในหลายวัฒนธรรมในแถบ

ประเทศจีนและเป็นที่นิยมเล่นมากในประเทศญี่ปุ่น และในภาพวาดของ Bruegel's “เป็นภาพเกมส์การเล่นของเด็ก ๆ” (ประยูร สงวนไทร, 2552)



ภาพที่ 3 เป็นภาพเกมส์การเล่นของเด็ก ๆ กำลังเล่น ลูกข่าง ลูกดิ่ง ห่วงและแส้



ภาพที่ 4 ภาพแกะสลักหินเด็กผู้ชาย 2 คนเล่นแส้ ในศตวรรษที่ 11-18 พิพิธภัณฑ์อารยธรรมอนาโตเรีย อังการา ประเทศตุรกี (Deborah, 2006)

Gould (1975) ได้แบ่งชนิดของลูกข่างออกเป็น 6 กลุ่ม ได้แก่ (1) การปั่น หรือบิดเป็นเกลียว (2) การดิ่งสาย (3) การตรึง (4) แส้และลูกข่าง (5) ลูกข่างที่มีเสียงหึ่ง ๆ (6) ลูกดิ่ง ลูกข่างช่วงตั้งแต่ปี ค.ศ. 1825 – 1875 ลูกข่างจะมีการพัฒนา คือ การหมุนของล้อบนเพลาแทน เป็นกลไกเดียวกันที่ใช้ในเข็มทิศการใช้น้ำทางเรือและเครื่องบินในการข้ามมหาสมุทรและการเล่นสกี (ดังภาพที่ 5)



ภาพที่ 5 ลูกข่างช่วงตั้งแต่ปี ค.ศ. 1825 – 1875 1999 (V&A Museum of Childhood)
ภาพถ่ายโดย สิทธิศักดิ์ รัตนประภาวรรณ (2559)

ต่อมาจากการศึกษาข้อมูลจากพิพิธภัณฑ์จะเห็นได้ว่าลูกข่างมีรูปแบบการวิวัฒนาการไปตามยุคและศตวรรษต่าง ๆ หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ช่วงยุคอุตสาหกรรมจะเห็นได้ว่าลูกข่างมีการพัฒนาขึ้นในเรื่องของรูปร่างรูปทรงรวมไปถึงวัสดุที่ใช้จะมีความทันสมัยมากขึ้นของเล่นเหล่านี้ด้านในจะกลวงและมีบริเวณด้านข้างเวลาหมุนจะเกิดเสียงคล้ายการผิวปาก (ดังภาพที่ 6) การหมุนของลูกข่างโดยปกติจะเกิดจากการใช้มือปั่นจากด้านบน การบังคับลูกข่าง คือ การหมุนให้ด้านบนตั้งขึ้นโดยใช้แรงเหวี่ยงของลูกข่าง เมื่อแรงเหวี่ยงลดลงก็จะทำให้ของเล่นมีแรงผลักลดลงจนทำให้กลับไปสู่จุดเริ่มต้น ลูกข่างสังกะสีสายเด็กซีม่า และรถไฟการดึงที่จับสีน้ำเงินขึ้นและลงยั้งตั้งขึ้นลงนานเท่าไรก็จะทำให้การหมุนของลูกข่างหมุนได้เร็วทำให้การหมุนสามารถรับอากาศจนทำให้เกิดเสียงหึ่ง ๆ (ดังภาพที่ 7) (ประยูร สงวนไทร, 2552)



ภาพที่ 6 ของเล่นสังกะสีมีเสียงหึ่ง ๆ จากวัสดุด้านข้างช่วงตั้งแต่ปี ค.ศ. 1825 – 1850 (V&A Museum of Childhood)
ภาพถ่ายโดย สิทธิศักดิ์ รัตนประภาวรรณ (2559)



ภาพที่ 7 ของเล่นสังกะสีมีเสียงหึ่ง ๆ บริเวณที่จับสีน้ำเงินยั้งตั้งขึ้นลงนานเท่าไรก็จะทำให้การหมุนของลูกข่างหมุนได้เร็ว ช่วงตั้งแต่ปี ค.ศ. 1975 – 1999 ผลิตในประเทศอังกฤษ (V&A Museum of Childhood)
ภาพถ่ายโดย สิทธิศักดิ์ รัตนประภาวรรณ

การดึงสายจากด้านบนช่วงตั้งแต่ปี ค.ศ. 1880 สายที่หุ้มรอบๆ แกนกลางถึงจุดที่แคบสุดตรงปลายของลูกข่างโยนจากด้านบนต้องโยนในขณะที่ถือพร้อมกับปลายสายจะทำให้เกิดการหมุนของลูกข่าง (ดังภาพที่ 8) การหมุนจากด้านบนช่วงตั้งแต่ปี ค.ศ. 1830-1900 ของเล่นที่หมุนส่วนใหญ่จะทำจากไม้ชิงชัน (Rosewood) ใช้เชือกพันขึ้นแล้วดึงมือตรง ๆ จากทางด้านบนก็จะทำให้ลูกข่างหมุนออกจากที่จับ (ดังภาพที่ 9) การหมุนจากด้านบนหรือใช้มือปั่น ช่วงตั้งแต่ปี ค.ศ. 1825-ปัจจุบัน การหมุนจากด้านบนยังคงเป็นที่นิยมมากในยุคนี้เพราะลูกข่างมีหลายรูปแบบและหลายขนาดมีความสามารถหมุนได้แตกต่างกันราคาไม่แพงอีกทั้งเด็กส่วนใหญ่กล้าที่จะเล่น (ดังภาพที่ 10)



ภาพที่ 8 ลูกข่างที่ใช้การดึงสาย ช่วงตั้งแต่ปี ค.ศ. 1880 (V&A Museum of Childhood)

ภาพถ่ายโดย สิทธิศักดิ์ รัตนประภาวรรณ (2559)



ภาพที่ 9 ลูกข่างที่ใช้การตริงช่วงตั้งแต่ปี ค.ศ. 1830-1900 ผลิตในประเทศอังกฤษ (V&A Museum of Childhood)

ภาพถ่ายโดย สิทธิศักดิ์ รัตนประภาวรรณ



ภาพที่ 10 การปั่นหรือบิดเป็นเกลียว ช่วงตั้งแต่ปี ค.ศ. 1825-ปัจจุบัน (V&A Museum of Childhood)

ภาพถ่ายโดย สิทธิศักดิ์ รัตนประภาวรรณ (2559)

หากจะกล่าวถึงของเล่นที่กล่าวมาข้างต้นไม่มีใครสามารถรู้ว่าเมื่อไรและสถานที่ไหน ที่ของเล่นสามารถหมุนจากด้านบนด้วยวิธีการดึงสายจะถูกค้นพบ จะว่าไปแล้วลูกข่างได้ถูกค้นพบในหลายประเทศทั่วโลกตั้งแต่สมัยโบราณ ลูกข่างไม่ใช่แค่ของเล่นสำหรับเด็ก ๆ จากเรื่องราวในอดีตลูกข่างเป็นกีฬาของผู้ใหญ่หรือเครื่องมือทางจิตวิญญาณ ลูกข่างชนิดแรกๆทำจากวัสดุธรรมชาติเช่น ดินเหนียวและไม้ ลูกข่างมีขนาดใหญ่มีน้ำหนักถึง 7 กิโลกรัม ส่วนที่เหลือก็เป็นชิ้นเล็ก ๆ ที่ทำจากเปลือกถั่วหรือผลไม้ที่มีหนาม ลูกข่างสามารถหมุนได้นานขึ้นอยู่กับนิ้วของผู้เล่นและการพันเชือกแล้วก็โยน (ประยูร สงวนไพร, 2552)

อีกเรื่องที่ทำให้ลูกข่างหมุนได้นาน คือ น้ำหนักของตัวลูกข่างรวมทั้งปลายของแกนจุดหมุนจะต้องอยู่ที่กึ่งกลางและแหลมพอประมาณแล้วก็การออกแรงและน้ำหนักในการเล่น

ลูกข่างที่ใช้มือปั่น หรือการออกแรงหมุนจากด้านบนช่วงระหว่างสงครามโลกครั้งที่ 2 ในช่วงนี้ผู้ผลิตของเล่นน้อยลงมากหลายคนจะลงมือทำของเล่นด้วยตัวเองของเล่นในช่วงนี้ทำจากวัสดุต่าง ๆ อาทิ จากต้นเกาลัด ไม้หรือไม้ขีดรวมไปถึงกระดาษและทองเหลืองอีกด้วย (ดังภาพที่ 11) ลูกข่างทองเหลืองมีแกนเป็นท่อกลมตรงกลางด้านหนึ่งเป็นปลายแหลมถัดมาจากรูปข่างขึ้นมาประมาณ 1.5 เซนติเมตร ก็มีแป้นทองเหลืองเป็นวงกลมด้านบนแป้นวงกลมสามารถนำกระดาษสีที่เจาะรูตรงกลางมาคล้องลงตรงกลางแกนท่อของลูกข่าง เมื่อใช้มือปั่น หรือหมุนกระดาษที่เป็นสีก็จะหมุนตามลูกข่าง เมื่อมองจะทำให้เกิดภาพสีสลับไปมาคล้ายภาพเคลื่อนไหวพบที่พิพิธภัณฑ์ (The House on the Hill Toy Museum) เทคนิคนี้เหมือนเทคนิคของ Homer (ดังภาพที่ 11) (Sarah, 2012; Deborah, 2006)



ภาพที่ 11 ลูกข่างทองเหลืองด้านบนร้อยด้วยกระดาษวงกลมด้านในใช้สีเหลืองสลับสีน้ำเงิน ด้านนอกจะเป็นสีเขียวละสีส้ม
ถ่ายภาพโดย สิทธิศักดิ์ รัตนประภาวรรณ (2559)

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้ มีกระบวนการทำงาน 2 ระยะ คือ ขั้นตอนการเก็บข้อมูลจากเอกสาร ตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการเก็บข้อมูลจากพิพิธภัณฑ์ V&A Museum of Childhood, Pollock's Toy Museum, House on the Hill Toy Museum ณ กรุงลอนดอนประเทศอังกฤษ และการประเมินระดับประสบการณ์และจินตนาการ ผู้วิจัยวางแผนและกำหนดขอบเขตการวิจัย ดังนี้

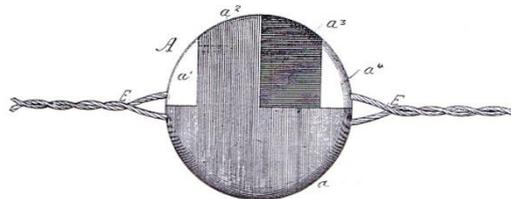
1. ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ เพศชาย หญิง อายุ 18 ปีขึ้นไป มีประสบการณ์เคยเล่นลูกข่าง จำนวน 20 คน หรือจนกว่าจะได้ข้อมูลถึงจุดอิ่มตัว ด้วยเทคนิคการเลือกแบบเจาะจง จากบัญชีสมาชิกจากเฟสบุ๊คส่วนบุคคลและไลน์
2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง เพศชาย หญิง อายุ 18 ปีขึ้นไป มีประสบการณ์เคยเล่นลูกข่าง จำนวน 100 คน ด้วยเทคนิคการสุ่มอย่างง่าย จากบัญชีสมาชิกจากเฟสบุ๊คส่วนบุคคลและไลน์ จากตารางสำเร็จรูปของทาโรยามาเนะ ยอมรับค่าความคลาดเคลื่อน ± 10
 2. เครื่องมือ คือ
 - 1) เก็บข้อมูลประสบการณ์และจินตนาการการเล่นลูกข่าง ด้วยเทคนิคการสัมภาษณ์และ เครื่องมือประกอบด้วย นักวิจัย และ แบบบันทึกประสบการณ์ การตรวจสอบสามเส้า (Triangulation)
 - 2) แบบประเมินระดับประสบการณ์และจินตนาการ (แบบประเมินออนไลน์) ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือด้วยเทคนิคเชิงประจักษ์จากผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 คน
 3. วิเคราะห์ระดับประสบการณ์และจินตนาการของการเล่นและจินตนาการ และ สถิติเชิงพรรณนา ค่าเฉลี่ย ความถี่ ร้อยละ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการศึกษาและอภิปรายผล

“ลูกข่าง” แพร่หลายในศตวรรษที่ 20 ในอดีตกลุ่มที่จะเล่นของเล่นจะต้องมีทักษะที่ดีในการเล่นสามารถทำให้ลูกข่างทรงตัวได้จากประวัติที่ถูกบันทึกไว้ในประวัติศาสตร์กว่าพันปี คาดว่าผู้ผลิต หรือคนสร้างลูกข่างที่นำเอา ก้อนหิน เมล็ดพืชมาหมุน หรือทำขึ้นด้วยมือรวมไปถึงการออกแบบมาจนถึงการผลิตด้วยเทคโนโลยีสมัยใหม่ดังกล่าว ลูกข่างที่ทำจากไม้ด้วยรูปแบบที่ธรรมดาไม่ว่าจะขนาดเล็ก หรือขนาดใหญ่มีสีสันตกแต่งสวยงาม ในการเล่นลูกข่างจะต้องเคลื่อนไหวโดยการบิดข้อมือหรือนิ้วมือ สิ่งเหล่านี้ยังคงสร้างชั่วโมงแห่งความประทับใจให้แก่ผู้เล่นจนมาถึงปัจจุบัน

จากการศึกษารูปแบบของเล่นพื้นบ้านแถบยุโรปกรณีศึกษาลูกข่างในพิพิธภัณฑ์ของเล่น V&A Museum of Childhood, Pollock's Toy Museum, House on the Hill Toy Museum ณ กรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษ พบว่า ลูกข่างถูกค้นพบตั้งแต่สมัยยุคหินจนมาถึงยุคสมัยของมนุษยชาติที่มีอารยธรรม เช่น อียิปต์ กรีก โรมัน หรือตุรกี โดยพบหลักฐานอย่างเด่นชัด จึงทำให้สามารถเข้าใจได้ว่าการหมุนของลูกข่างทำให้เกิดภาพลวงตา (Optical illusion) ที่ถูกสร้างขึ้นจากการหมุนทำให้เข้าใจว่าตาไม่สามารถจับความเคลื่อนไหวที่เร็วได้จนทำให้สามารถวิเคราะห์และสังเคราะห์ได้ว่าของเล่นชนิดนี้ คือ ลูกข่าง ลูกข่างจัดว่าเป็นสิ่งกำเนิดทางอารยธรรมเป็นของเล่นในประวัติศาสตร์โลก อีกทั้ง เทคนิคและวิธีการของลูกข่างขณะหมุนเมื่อใส่สี หรือรูปภาพลงไปตามบนของตัวลูกข่าง เมื่อสังเกตจากการมองด้วยตาเปล่าจะทำให้เกิดภาพลวงตา ซึ่งภาพที่เกิดขึ้นจะเป็นลักษณะของภาพเคลื่อนไหวภาพต่อเนื่อง

วิธีการดังกล่าวยังเป็นแหล่งกำเนิดของการทำภาพต่อเนื่อง หรือภาพเคลื่อนไหวหรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า Animation เลยก็ว่าได้จากทฤษฎีดังกล่าว Homer Plimpton ได้นำหลักการวิธีคิดจากการหมุนของลูกข่างมาสร้างเป็นลูกดิ่งหมุน (ดังภาพที่ 13) ต่อมา Homer ทดลองโดยใช้สีทาสลับกันจนทำให้เกิดภาพเคลื่อนไหวตามที่กล่าวไปข้างต้น (ดังภาพที่ 12)



ภาพที่ 12 Homer Plimpton's diagram for a ball that spins by pulling the threads at either side (Deborah, 2006)



ภาพที่ 13 ลูกดิ่งหมุน

จากข้อมูลดังกล่าว สามารถระบุของเล่นลูกข่าง ว่ามีการพัฒนาและแนวคิดของการเล่นในประเด็นดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 การพัฒนาและแนวคิดของการเล่นลูกข่าง

การพัฒนาและแนวคิดของการเล่นลูกข่าง	คำอธิบาย
จุดเริ่มต้นของลูกข่าง	ยุคก่อนประวัติศาสตร์ และแหล่งอารยธรรมทั่วโลก
วัสดุ	ลูกไม้ ไม้ธรรมชาติ ดินโลหะ
การเล่น	หมุนด้วยมือ รอก เชือก
จินตนาการ	เสียง การเคลื่อนไหว ภาพลวงตา (Optical illusion)
ความเชื่อมโยงต่อการพัฒนา	การเรียนรู้ เป็นการเล่นที่อยู่ในชั้นประสาทสัมผัส การเล่นของเด็กจะ แสดงโดยการใช้ อวัยวะสัมผัสกับสิ่งต่าง ๆ ทำให้เกิดความเข้าใจต่อสิ่งต่าง ๆ โดยรอบ เป็นไปตาม ทฤษฎีสังคมและวัฒนธรรม (Sociocultural Theory) เป็นทฤษฎีที่เห็นความสำคัญของ การเล่นต่อ สังคมและวัฒนธรรม และมีผลต่อพัฒนาการของเด็ก การเล่นทางสังคม เป็น การเล่นที่ต่อเนื่องจากชั้นการเล่นทางสัญลักษณ์ โดยเด็กพัฒนาเข้าสู่การเล่นตาม จินตนาการเพียงลำพัง มาสู่การเล่นกับคนอื่น ทำให้เกิดการเรียนรู้ทางสังคม และใช้ ภาษาในการสื่อสารมากขึ้น เป็นการเล่นแบบมีโครงสร้าง เป็นการเล่นที่อยู่ในชั้น พัฒนาการทางสติปัญญา ชั้นการคิดก่อนมีเหตุผล เด็กจะมีการเล่นโดยมีการออกแบบ และวางแผนการเล่นกับสื่อวัสดุต่าง ๆ โดยการสร้างสรรค์ตามความคิดที่ออกแบบไว้ ซึ่ง เป็นพื้นฐานของการเล่นอย่างมีกฎเกณฑ์กติกาของช่วงวัย ต่อมาที่เด็กมีชั้นพัฒนาการ ทางสติปัญญาที่สูงขึ้นอยู่ในชั้นการคิดแบบรูปธรรม การเล่นแบบมีกฎเกณฑ์ เป็นการเล่น ที่เด็กเริ่มรับรู้ เข้าใจยอมรับกฎเกณฑ์กติกาต่าง ๆ ได้ เนื่องจากสติปัญญาได้พัฒนาในชั้น ที่สูงขึ้น อยู่ในชั้นการคิดแบบรูปธรรม สามารถเข้าใจถึงการปฏิบัติตามกฎเพื่อให้ บรรลุผลของเกมการเล่นนั้น ๆ

ผลการระดับประสบการณ์และจินตนาการ (แบบประเมินออนไลน์) มีผลดังตารางที่ 2 และ 3 ดังนี้

ตารางที่ 2 ระดับประสบการณ์จากการเล่นลูกข่าง

ประเด็นพิจารณาด้านประสบการณ์	\bar{X}	SD	ระดับประสบการณ์
จินตนาการ/ความคิดสร้างสรรค์	4.70	0.48	ระดับประสบการณ์ระดับมากที่สุด
ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล	4.40	0.51	ระดับประสบการณ์ระดับมาก
ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน	4.90	0.31	ระดับประสบการณ์ระดับมากที่สุด
ความรู้ที่เกิดจากการเล่น	3.80	0.42	ระดับประสบการณ์ระดับมาก
กติกาการเล่น	3.90	0.31	ระดับประสบการณ์ระดับมาก
ความท้าทาย/เกม	4.80	0.42	ระดับประสบการณ์ระดับมากที่สุด
ทักษะร่างกาย/ความแข็งแรง/การเคลื่อนไหว	3.50	0.70	ระดับประสบการณ์ระดับมาก
รวม	4.28	0.25	ระดับประสบการณ์ระดับมาก

จากตาราง สรุปได้ว่า ผู้เล่นลูกข่าง มีค่าเฉลี่ยระดับประสบการณ์ภาพรวม อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.28$, $SD=0.25$) มีรายละเอียดเรียงตามลำดับรายด้านดังนี้ ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ($\bar{X}=4.90$, $SD=0.31$), ความท้าทาย/เกม ($\bar{X}=4.80$, $SD=0.42$), จินตนาการ/ความคิดสร้างสรรค์ ($\bar{X}=4.70$, $SD=0.48$), ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ($\bar{X}=4.40$, $SD=0.51$), กติกาการเล่น ($\bar{X}=3.90$, $SD=0.31$), ความรู้ที่เกิดจากการเล่น ($\bar{X}=3.80$, $SD=0.42$), ทักษะร่างกาย/ความแข็งแรง/การเคลื่อนไหว ($\bar{X}=3.50$, $SD=0.70$)

ตารางที่ 3 ระดับการรับรู้ด้านจินตนาการจากการเล่นลูกข่าง

ประเด็นพิจารณาด้านจินตนาการ	\bar{X}	SD	ระดับประสบการณ์
การแสดงออกถึงสัญลักษณ์	4.80	0.42	ระดับการรับรู้ด้านจินตนาการระดับมากที่สุด
ความเป็นอิสระจากการเคลื่อนที่	4.90	0.31	ระดับการรับรู้ด้านจินตนาการระดับมากที่สุด
การสื่อสารด้วยเสียง	4.00	0.66	ระดับการรับรู้ด้านจินตนาการระดับมากที่สุด
ความเร็ว/ความท้าทาย	5.00	0.00	ระดับการรับรู้ด้านจินตนาการระดับมากที่สุด
ความเป็นเพื่อน/สัตว์เลี้ยง	4.50	0.52	ระดับการรับรู้ด้านจินตนาการระดับมากที่สุด
สิ่งตัวแทนพาหนะ	4.70	0.48	ระดับการรับรู้ด้านจินตนาการระดับมากที่สุด
วัสดุ/รูปทรง แสดงถึงสถานะ หรือฐานะของผู้เล่น	4.80	0.42	ระดับการรับรู้ด้านจินตนาการระดับมากที่สุด
ความสวยงาม/ศิลปะ	4.60	0.51	ระดับการรับรู้ด้านจินตนาการระดับมากที่สุด
รวม	4.66	0.28	ระดับการรับรู้ด้านจินตนาการระดับมากที่สุด

จากตาราง สรุปได้ว่า ผู้เล่นลูกข่าง มีค่าเฉลี่ยระดับการรับรู้ด้านจินตนาการจากการเล่นลูกข่างภาพรวม อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.66$, $SD=0.28$) มีรายละเอียดเรียงตามลำดับรายด้านดังนี้ ความเร็ว/ความท้าทาย ($\bar{X}=5.00$, $SD=0.400$), ความเป็นอิสระจากการเคลื่อนที่ ($\bar{X}=4.90$, $SD=0.31$), การแสดงออกถึงสัญลักษณ์ ($\bar{X}=4.80$, $SD=0.42$), วัสดุ/รูปทรง แสดงถึงสถานะ หรือฐานะของผู้เล่น ($\bar{X}=4.80$, $SD=0.42$), สิ่งตัวแทนพาหนะ ($\bar{X}=4.70$, $SD=0.48$), ความสวยงาม/ศิลปะ ($\bar{X}=4.60$, $SD=0.51$), ความเป็นเพื่อน/สัตว์เลี้ยง ($\bar{X}=4.50$, $SD=0.52$), การสื่อสารด้วยเสียง ($\bar{X}=4.40$, $SD=0.66$)

การอภิปรายผล

บทความเรื่อง ลูกข่างของเล่นของชาวตะวันตก: ประสบการณ์การเล่นและจินตนาการ มีเป้าหมายเพื่อศึกษาและรวบรวมข้อมูลการเล่นและจินตนาการของชาวตะวันตก และวิเคราะห์แนวคิดของลูกข่างกับการเรียนรู้ โดยพบว่า การเล่นลูกข่างให้ประสบการณ์ในประเด็นความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ความท้าทาย/เกม จินตนาการ/ความคิดสร้างสรรค์ ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล กติกาการเล่น ความรู้ที่เกิดจากการเล่น ทักษะร่างกาย/ความแข็งแรง/การเคลื่อนไหว นอกจากนี้ ยังพบว่าการเล่นลูกข่างยังมีผลต่อการรับรู้ด้านจินตนาการ ในประเด็นดังนี้ ความเร็ว/ความท้าทาย ความเป็นอิสระจากการเคลื่อนที่ การแสดงออกถึงสัญลักษณ์ วัสดุ/รูปทรง แสดงถึงสถานะ หรือฐานะของผู้เล่น สิ่งตัวแทนพาหนะ ความสวยงาม/ศิลปะ ความเป็นเพื่อน/สัตว์เลี้ยง การสื่อสารด้วยเสียง สอดคล้องกับการศึกษาของ จิตินันท์ เตชะคุป (ม.ป.ป. อ้างใน Toy & Kidmania, 2555) ผู้เชี่ยวชาญด้านพัฒนาการเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ได้ทำการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นของเด็กทั้งในและต่างประเทศ กล่าวว่า ที่สหรัฐอเมริกามีคนพ่อท่านหนึ่งสร้างห้องสำหรับเล่นให้ลูก ภายในห้องมีของเล่นเยอะมากแต่แทนที่ลูกจะให้ความสำคัญกับสิ่งที่พ่อหามาให้ ลูกกลับไม่ยอมเล่นเลยเพราะความมีมากเกินไป ต่างกับอีกครอบครัวหนึ่งที่ผู้ปกครองหาเวลามาเล่นกับลูกแทนการใช้ของเล่น คือ เป็นการเล่นในลักษณะทางกาย คุณพ่อจะเล่นมวยปล้ำกับลูก ส่วนคุณแม่จะสอนในลักษณะการสอนเรื่องสี หนา รูปทรง จากสิ่งที่มีอยู่ตามธรรมชาติ เด็กมีพัฒนาการที่ดี เพราะได้คิดตามผู้ใหญ่ การให้เล่นของเล่นที่ไม่มีสภาพเหมือนของจริง เช่น เอกก่องกระดาษมาจินตนาการว่าเป็นรถ จะพัฒนาความคิดซับซ้อนให้กับเด็กซึ่งดีกว่าการเล่นของเล่นที่เหมือนจริง เนื่องจากเด็กต้องใช้จินตนาการว่าก่องกระดาษเป็นรถนั่นเอง

นอกจากนี้ มิลแคร์ เลิร์นเนอร์ (ม.ป.ป. อ้างใน Toy & Kidmania, 2555) ชาวอเมริกัน นักวิจัยด้านพัฒนาการเด็กวัย 1-3 ปี พบว่าเด็กที่มีของเล่นมากเกินไป จะลดความสนใจที่จะเล่นของเล่นของตนเอง เมื่อเปรียบเทียบกับเด็กที่มีของเล่นน้อยชิ้นกว่า ซึ่งตรงกับผลงานการวิจัยของ แคร์ลีซิลเวีย (ม.ป.ป. อ้างใน Toy & Kidmania, 2555) นักวิจัยคณะจิตวิทยาการศึกษา มหาวิทยาลัยออกซฟอร์ด ในเรื่องความสัมพันธ์เชิงซ้อน เกี่ยวเนื่องระหว่างการก้าวหน้าของเด็ก ชนิดของเล่นที่ให้กับเด็ก และ

เวลาที่พ่อแม่เล่นกับลูก พบว่า ของเล่นที่มากขึ้นแทนที่จะช่วยกระตุ้นพัฒนาการเด็ก กลับทำให้เด็กลดความสนใจของเล่นลง และใช้เวลาอยู่กับของเล่นไม่นานนัก จนไม่สามารถเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ของของเล่นชิ้นนั้นได้

สรุปผลการวิจัย

บทความเรื่อง ลูกช่างของเล่นของชาวตะวันตก: ประสบการณ์การเล่นและจินตนาการ ทำให้สามารถสรุปได้ว่า แนวคิด และมุมมองของของเล่นจากหลากหลายประเทศ แม้จะมีความแตกต่างกันในด้านวัสดุ วัฒนธรรม สภาพแวดล้อม แต่ก็มีการบวนการที่ใกล้เคียงกัน ในผลลัพธ์ที่เป็นภาพรวมเดียวกัน

การเล่นและของเล่น มีความสำคัญต่อการเติบโตเป็นผู้ใหญ่ ของเล่นไม่ใช่เพียงอุปกรณ์ หรือเครื่องเล่นเพื่อความเพลิดเพลินเท่านั้น แต่การเล่นเป็นการบวนการสำคัญในการสร้างประสบการณ์ จินตนาการ คุณลักษณะที่สำคัญของความเป็นมนุษย์ ของเล่นจึงเป็นเพื่อนแท้ คู่แข่ง และเป็นครอบครัว การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากการเล่นของเล่นให้ความประณีตในการจัดการระบบความสัมพันธ์ระหว่างร่างกายและจิตใจ และสร้างความประทับใจที่แนบแน่นจากวัยเด็กถึงวัยผู้ใหญ่ การเล่นอาจไม่จำเป็นต้องมีเครื่องมือที่เป็นของเล่น และของเล่นไม่จำเป็นจะต้องเป็นสิ่งของ การเล่นและของเล่นทำงานร่วมกัน ซึ่งเป็นปรากฏการณ์ที่ธรรมดา เรียบง่ายที่สุด แต่ทรงพลังที่สุด

การอ้างอิง

การเล่น. (ม.ป.ป.). สืบค้นจาก [https://dopah.anamai.moph.go.th/web-](https://dopah.anamai.moph.go.th/web-upload/8x6b2a6a0c1f8e85a9c274e6419fdd6071/tinymce/KPI2564/KPI107/2564011712.pdf)

[upload/8x6b2a6a0c1f8e85a9c274e6419fdd6071/tinymce/KPI2564/KPI107/2564011712.pdf](https://dopah.anamai.moph.go.th/web-upload/8x6b2a6a0c1f8e85a9c274e6419fdd6071/tinymce/KPI2564/KPI107/2564011712.pdf)

การเล่นเพื่อพัฒนา. (ม.ป.ป.). สืบค้นจาก <https://sites.google.com/site/aun56141010118/kar-len-pheux-phathna>
พิชัย สันตภิรมย์.บทความ. (2557). **กำเนิดของเล่น Historical of Toys**. สืบค้นจาก

<http://www.ducatoys.com/article/tag/>

ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์. (ม.ป.ป.). **พลังของการเล่น**. สืบค้นจาก shorturl.at/afuP9

ประยูร สงวนไทร. (2552). **ของเล่นกับความทรงจำ Toy and Memories** (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: แสงดาว.

ปราณี วงษ์เทศ (แปลและเรียบเรียง).2528.**ของเล่นของโลก**. (แปลจาก The World of Toys, by Robert Culff) กรุงเทพฯ:

สำนักพิมพ์เจ้าพระยา

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.). (2560). **การเล่นเป็นวิธีการเรียนรู้อย่างหนึ่งที่เป็นธรรมชาติ**.

สืบค้นจาก <https://www.kidactiveplay.com/content.php?types=learn&cid=272>

Deborah. J. (2006). **The History of Toys From Spinning Tops to Robots**. United Kingdom: Sutton Publishing Limited

Gould. D.W. (1975). **THE TOP: THE UNIVERSAL TOY, ENDURING PASTIME**. New York: Bailey Brothers & Swinfen.

Sarah. W. (2012). **Museum of Childhood A Book of Childhood Things**. South Kensington London: V&A Publishing

Toy & Kidmania. (2555). **ของเล่น สำคัญอย่างไรกับพัฒนาการของเด็ก ๆ (ตอนที่ 2)** . สืบค้นจาก shorturl.at/rtFMV

