

มอง "ของเล่น" ให้เป็น "สื่อ"*

กาญจนา แก้วเทพ

เกริ่นนำ : ก่อนจะถึง "ของเล่น" มา "เล่นของประลองสื่อ" กันก่อน

ในช่วงปี สองปีที่ผ่านมา ผู้เขียนได้มีโอกาสเข้าไปทำงานเกี่ยวกับเรื่อง "การสื่อสารเพื่อสุขภาพ" (Health Communication) จึงได้ทำการบ้านด้วยการอ่านเอกสารบทวนเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวและพบว่า แนวทางในการนำเอาการสื่อสารรูปแบบต่าง ๆ มาใช้ในงานสร้างเสริมสุขภาพนั้นมีอยู่ 2 เส้นทางใหญ่

เส้นทางแรกจะจับจ้องมองไปที่สื่อตัวใหญ่ ๆ คือ สื่อมวลชน เนื่องจากความตระหนักแน่แท้แก่ใจว่า สื่อมวลชนนั้นมีอิทธิพลต่อเรื่องสุขภาพอย่างมากมาย นักวิชาการและนักปฏิบัติที่เลือกเส้นทางสายนี้ จึงมักพยายามค้นคว้าหาคำตอบว่า สื่อมวลชนมีอิทธิพลต่อประชาชนในเรื่องสุขภาพในแง่ไหน/ เรื่องอะไร จะกระตุ้นให้นักสื่อมวลชนมีความรับผิดชอบในเรื่องนี้ได้อย่างไร จะใช้สื่อมวลชนผลักดันนโยบายที่เกี่ยวข้องกับสุขภาพได้ในทิศทางไหน จะใช้สื่อมวลชนรณรงค์สร้างความสำนึกด้านสุขภาพให้แก่ประชาชนได้อย่างไร ฯลฯ แนวทางแรกนี้ เราอาจจะเรียกว่าเป็นแนวทาง "ควบคุม/ กำกับสื่อขนาดใหญ่ของสังคมคือสื่อมวลชน" เนื่องจากสื่อมวลชนนั้นมีลักษณะเป็นสื่อที่รวมศูนย์ (centralized media) ในเกือบ ๆ จะทุกมิติ เช่น รวมศูนย์การผลิต การกระจายการบริโภค จึงมีความเป็นไปได้ที่จะ "จับหัวให้อยู่ ก็ดูได้ทั้งตัว" คือควบคุมได้หมด

และยังมีอีกเส้นทางหนึ่งที่หันหน้ามาหาสื่อเล็กสื่อน้อย ซึ่งความจริงแล้วในแวดวงสาธารณสุขได้ใช้สื่อตัวเล็ก ๆ ควบคู่มากับสื่อตัวใหญ่ ๆ เช่น สื่อมวลชนอยู่ตลอดเวลา ตามศูนย์อนามัยแม่และเด็กจะมีการใช้โปสเตอร์ ภาพพลิก เทปเสียง สไลด์ ประกอบเสียง ฯลฯ ให้ความรู้แก่สตรีหลังคลอด เป็นต้น

* เอกสารประกอบการบรรยายเรื่อง "มองของเล่นให้เป็นสื่อ" สถาบันวิจัยและพัฒนาภาษาและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยมหิดล 16 สิงหาคม 2547

ในข้อเขียนชิ้นนี้จะขอนำเสนอสื่อชนิดหนึ่ง ซึ่งนอกจากจะเป็น "สื่อตัวกระจิดริด" แบบที่กล่าวมาแล้ว ก็ยังดูมีสถานะที่ย่ำแย่กว่ารายชื่อสื่อตัวน้อย ๆ ที่กล่าวมาแล้ว เนื่องจากเป็น "สื่อนอกสายตา" ที่แทบจะดูไม่ออกว่า "เป็นสื่อกับเขาเหมือนกัน" สื่อที่จะกล่าวถึงนี้ก็คือ "ของเล่น"

ผู้เขียนอยากจะเชิญชวนให้ผู้อ่านหันมาสนใจ "ของเล่น" ที่เป็น "สื่อประเภทหนึ่ง" ซึ่งมีกลุ่มเป้าหมายเฉพาะหน้าคือ กลุ่มเด็ก ๆ เหตุผลง่าย ๆ และเป็นเบื้องต้นที่จะใช้โน้มน้าวในที่นี้ที่ต่อเนื่องมาจากเส้นทางแรกของการใช้สื่อ ก็คือ หากว่าอิทธิพลของสื่อมวลชน เช่น โทรทัศน์หรือเกมกดมีต่อเด็ก ๆ มากยิ่งขึ้นทุกที ซึ่งสร้างความกังวลใจให้กับพ่อแม่จำนวนไม่น้อย มีพ่อแม่หลายคนอยากจะให้ลูก ๆ ใช้เวลากับโทรทัศน์ให้น้อยลง แต่คำถามก็คือ หากเด็ก ๆ ไม่ได้ดูโทรทัศน์ แล้วพวกเขาจะมีอะไรมาเติมเต็มในช่วงเวลาว่างของชีวิต

ตรงนี้แหละที่ผู้เขียนขอนำเสนอ "ของเล่น" ให้คุณพ่อคุณแม่รับเอาไปพิจารณาในฐานะ **สื่อทางเลือก** แต่ทว่าการที่ใช้ "ของเล่น" ให้เป็นสื่อที่มีคุณค่าและประโยชน์พอที่ทดแทนสูญเสียกับโทรทัศน์ได้นั้น บรรดาผู้ที่เกี่ยวข้องกับของเล่นก็ต้องทำความรู้จักและเข้าใจสื่อตัวนี้กันพอสมควร

เราอาจจะเรียกแนวทางการเลือกใช้สื่อเล็ก ๆ เหล่านี้ว่า เป็น "แนวทางการถ่วงดุลสื่อขนาดใหญ่ เช่น สื่อมวลชน" โดยที่สื่อเล็ก ๆ เช่น ของเล่นนี้จะมีคุณลักษณะที่ตรงข้ามกับสื่อมวลชน เช่น มีลักษณะกระจายตัว (decentralized) ซึ่งก่อให้เกิดทั้งข้อเด่นและข้อจำกัดอื่น ๆ ตามมา (ดังที่จะกล่าวถึงต่อไป)

นอกจากเหตุผลแรกแบบง่าย ๆ ที่ว่า เอาของเล่นมาแซมเวลาว่างเพื่อให้เด็ก ๆ ละสายตาจากหน้าจอโทรทัศน์บ้างแล้วนั้น ในแง่มุมที่ลึกลงไป ถ้าเรามาคิดว่า การจัดตารางชีวิตของมนุษย์เรานั้นเปรียบเสมือนกับการตกแต่งสวน หากชีวิตของเด็ก ๆ หมกมุ่นอยู่แต่กิจกรรมกับสื่อประเภทเดียว คือ นั่ง ๆ นอน ๆ ดูโทรทัศน์ เสมือนสวนที่มีดอกไม้อยู่ประเภทเดียว ตารางชีวิตแบบนี้คงจะมีสีสันงดงามสู้สวนที่ตกแต่งด้วยดอกไม้นานาพันธุ์ไม่ได้ดอก ดังนั้น การจัดสรรความหลากหลายของสื่อให้แวดล้อมชีวิตเด็ก ๆ น่าจะเป็นหลักการที่ดีกว่า

มุมมองที่หลากหลาย (แต่อาจไม่ตรงกัน) ต่อของเล่น

ถึงแม้หลักฐานค้นคว้าทางวิชาการจะระบุว่า ของเล่นมีความสำคัญในระดับที่ได้เกิดมาควบคู่กับประวัติศาสตร์ของมนุษยชาติ แต่เราก็ไม่อาจจะคาดหวังได้ว่า คนทุกคนทุกกลุ่มทุกเพศทุกวัยจะมองเห็นความสำคัญระดับคอขาดบาดตายของเล่น และแม้แต่การรับรู้ว่า "ของเล่นคืออะไร" เมื่อมองผ่านเลนส์สายตาของคนหลาย ๆ กลุ่ม ก็อาจจะได้ "ภาพถ่าย" ที่ออกมาแตกต่างกัน เช่น

- ความเข้าใจร่วมกันประการแรก เห็นจะได้แก่ ความคิดที่ว่า ของเล่นนั้นเป็นสิ่งที่เด็กใช้เล่น เพื่อพักผ่อน เล่นเพื่อความรื่นเริง บันเทิงใจ (entertain) และหากเข้าไปสังเกตดูในระยะกระชั้นชิด เราอาจจะพบว่า การเล่นสำหรับเด็กนั้น บางครั้งอาจจะดูจริงจังราวกับทำงานระดับ Masterpiece เลยทีเดียว

- ในมุมมองของคุณแม่หรือพี่เลี้ยงที่อยู่ใกล้ชิดเด็ก ๆ อาจจะพบว่า การเล่นนั้นเป็นเสมือนเครื่องมือที่เด็กใช้สำรวจตรวจตราโลก เช่น เด็กเล็ก ๆ จะทำความรู้จักโลกด้วยการหยิบของเล่นใส่ปาก เพื่อทำความรู้จัก ของเล่นเป็นประจักษ์วัตถุที่ท้าทายที่นำทางให้เด็กเริ่มรู้จักเรียนรู้วิถีชีวิตที่เป็นจริง เช่น ของเล่นชื่อ "คนดำขาว" จากบ้านป่าแดด จ.เชียงรายที่ทำจากไม้ไผ่เป็นรูปจำลองวิถีชีวิตของคนในชุมชนที่ใช้เครื่องมือในการแกะข้าวออกจากเมล็ดโดยเครื่องมือที่เรียก "**क्रमम**" สำหรับใช้ทำเหยียบ และแบบใช้มือตำ

อย่างไรก็ตาม อาจจะมีผู้ปกครองบางคน มองของเล่นด้วยสายตาที่ไม่ไว้วางใจว่า ของเล่นจะทำให้เด็ก ๆ เสียการเรียนหรือเปล่า หรือพี่เลี้ยงบางคนอาจจะเห็นของเล่นเป็นเครื่องช่วยผ่อนแรงให้เด็ก ๆ เพลิดเพลินกับตุ๊กตุนตุ๊กตาเหล่านี้ เพื่อว่าตนเองจะได้หาเวลาพักผ่อนบ้าง

- ในสายตาของนักวิชาการ เช่น นักจิตวิทยาการเรียนรู้ หรือบรรดาคุณครูในโรงเรียน จะเห็นว่าของเล่นเป็นเครื่องมือที่ใช้ปั้นแต่งพัฒนาการในทุก ๆ ด้านของเด็ก ๆ ไม่ว่าจะเป็นทักษะทางร่างกาย การเติมเต็มทางอารมณ์ ความเจริญเติบโตของสติปัญญา ศิลปะในการดำเนินความสัมพันธ์กับผู้คนรอบข้าง ดังนั้น จึงได้มีแนวคิดเรื่องการเล่นนันทนาการมาช่วยส่งเสริมการเรียนรู้แบบในระบบห้องเรียนสำหรับเด็ก ๆ

- ในมุมมองของนักออกแบบของเล่น ซึ่งเป็นผู้ที่มีความชำนาญในการสร้างสรรค์ของเล่น เพื่อผลิตมาจำหน่ายในสังคมปัจจุบัน นักออกแบบของเล่นจะเห็นว่าของเล่นนั้นเป็นเป้าหมายที่บ่งชี้ถึงบุคลิกภาพของคนเรา ดังนั้น หากเราสงสัยว่า วันนี้เรากำลังเป็นอยู่เป็นอย่างไร เราเติบโตมาแบบไหน ก็ขอให้เหลียวหลังกลับไปมองดูของเล่นที่เราเดินผ่านมา

- สำหรับศิลปินแล้ว ของเล่นเป็นสะพานข้ามไปสู่จินตนาการที่สำคัญ และบางครั้งจินตนาการนั้นอาจจะทรงพลังถึงขนาดว่า "ไม่มีของเล่นก็ยังไม่มีการเล่นได้" กล่าวคือ อาจจะมีของเล่นที่มีรูป และของเล่นที่ไร้ร่าง แต่เด็ก ๆ ได้สัมผัสขึ้นมาเล่นเอง เช่น การเล่นแบบสมมติให้ตัวเองเป็นตัวละครตัวต่าง ๆ นี่เป็นคุณสมบัติพิเศษของของเล่นที่ยากซึ่งสื่อประเภทอื่น ๆ จะเทียบได้ อย่างไรก็ตาม หากเราต้องการจะรักษาคุณวิเศษนี้เอาไว้ เราก็ต้องสร้างของเล่นที่มี "ที่ว่าง" หรือมี "ลานจอด" ให้จินตนาการได้ร่อนลงมาด้วย

- ส่วนมุมมองของบรรดาคุณหมอ โดยเฉพาะพวกหมอเด็ก จะมองเห็นของเล่นเป็นเครื่องมือแพทย์ชนิดหนึ่ง กล่าวคือ ของเล่นนั้นจะใช้เป็นเครื่องมือในการตรวจสุขภาพของเด็กในด้านพัฒนาการทางร่างกาย สังคม และอารมณ์ อันเปรียบเสมือนเป็นหูฟังอาการเจ็บป่วย และที่ยอดเยียมไปกว่านั้นก็คือ นอกจากจะเป็นหูฟังแล้ว หากพบว่าเด็กมีอาการเจ็บทางกาย ป่วยทางใจ ไม่สบายทางอารมณ์ - สังคม ของเล่นนี้ก็ยังสามารถแปรสภาพไปเป็นยาบำบัดอาการเจ็บป่วยนั้นได้อีกด้วย

- ในมุมมองของชาวบ้านไทยที่สนใจเรื่องของเล่น เช่น นักพัฒนาที่บ้านป่าแดด จ.เชียงราย ที่ริเริ่มโครงการให้ปู่ย่าตายายมาทำของเล่นให้ลูกหลานเล่นนั้น ในเงื่อนไขนี้ ของเล่นจะมีสถานะเป็นสื่อที่ประสานความสัมพันธ์ระหว่างคนสองวัย คือเด็กและคนแก่ให้เข้ามาเชื่อมต่อกัน ของเล่นจึงมิใช่เป็นเพียงเรื่องของเด็ก ๆ เท่านั้น หากแต่ "ของเล่น" สามารถเป็นสื่อที่ใช้สานสายใยรักภายในครอบครัวให้กระชับมั่นคงยิ่งขึ้น(บุญทอม, 2544)

- และมุมมองที่น่าประทับใจมากที่สุดที่พิสูจน์ให้เห็นศักยภาพสูงสุด "ของเล่น" ว่าเป็นประจักษ์ "สิ่งวิเศษ/มหัศจรรย์" คือ ตัวอย่างของน้องปอ - ปู่ไพร (สุริยา สมสิดา) จากมูลนิธิเพื่อเด็กพิการ จ.หนองบัวลำภู ที่คุณปู่ได้ทำของเล่นให้หลานซึ่งพิการมาตั้งแต่กำเนิดทั้งเดินไม่ได้ แขนขาพิการ และพูดติดอ่าง จากของเล่นที่คุณปู่บรรจงสร้างสรรค์ด้วยความทุ่มเททั้งร่างกาย แรงใจ แรงสติปัญญา ออกแบบมาใช้เสริมสมรรถภาพทางร่างกายของหลานรัก จนกระทั่งสามารถเอาชนะความไม่สมบูรณ์ตามธรรมชาติ อันเป็นเรื่องที่น่าอัศจรรย์ใจทั้งในพลังของของเล่น และความรักอันเต็มเปี่ยมของคนทำ (สัมภาษณ์ของเล่นพื้นบ้าน , 26 มีค 2547)

- มีกลุ่มนักวิชาการบางกลุ่มที่เราอาจจะเรียกว่าเป็น "กลุ่มการเล่นนิยม" ซึ่งคัดค้านกลุ่มนักคิดที่กล่าวว่า "คนเราเป็นสัตว์โลกที่แตกต่างจากสัตว์โลกชนิดอื่น ๆ ก็เพราะเราเป็นสัตว์ที่รู้จักทำงาน" (Homo Faber) พูดอีกนัยหนึ่งก็คือ การทำงานทำให้คนกลายเป็นมนุษย์ แต่กลุ่ม "การเล่นนิยม" กลับกล่าวว่า คนเรามีแรงผลักดันที่จะเล่น (Play drive) อันเป็นแรงผลักดันที่ติดมากับธรรมชาติของความเป็นมนุษย์ แรงผลักดันชนิดนี้ทำงานอย่างมากตอนที่มนุษย์เรายังเป็นตัวเล็ก ๆ และมาหมดแรงผลักดันไปเมื่อตัวโตขึ้น เมื่อกล่าวว่า การเล่นเป็นแรงผลักดันนั้น หมายความว่า "การเล่นต่างหากที่เป็นคุณสมบัติที่ติดตัวมากับความเป็นมนุษย์" หรือพูดภาษาชาวบ้านก็คือ ถ้าจะเป็นมนุษย์ได้ก็ต้องรู้จักเล่น และช่วงเวลาแห่งการเล่นเป็นช่วงเวลาที่คนเราจะได้แสดงความเป็นมนุษย์ออกมาอย่างเต็มเปี่ยม

- และไม่ว่าจะมองจากมุมของใคร เราก็คงต้องเลือบแลดูป้ายเตือนใจในเรื่องของเล่นที่ว่า "โปรดอย่าลืมนึกถึงเด็ก ๆ ของคุณว่า เขาเห็นของเล่นเป็นอะไร"

จากมุมมองที่หลากหลายจากมากจุดยืนดังกล่าวนี้ ถ้าหากความแตกต่างนั้นได้ขยายกลายเป็นความแตกแยกขึ้นมา โดยเฉพาะความแตกต่างในมุมมอง และความเข้าใจ ระหว่างฝ่ายผู้ใหญ่ กับฝ่ายเด็ก คำถามที่ตามมาก็คือ แล้วอะไรจะเกิดขึ้นต่อไป

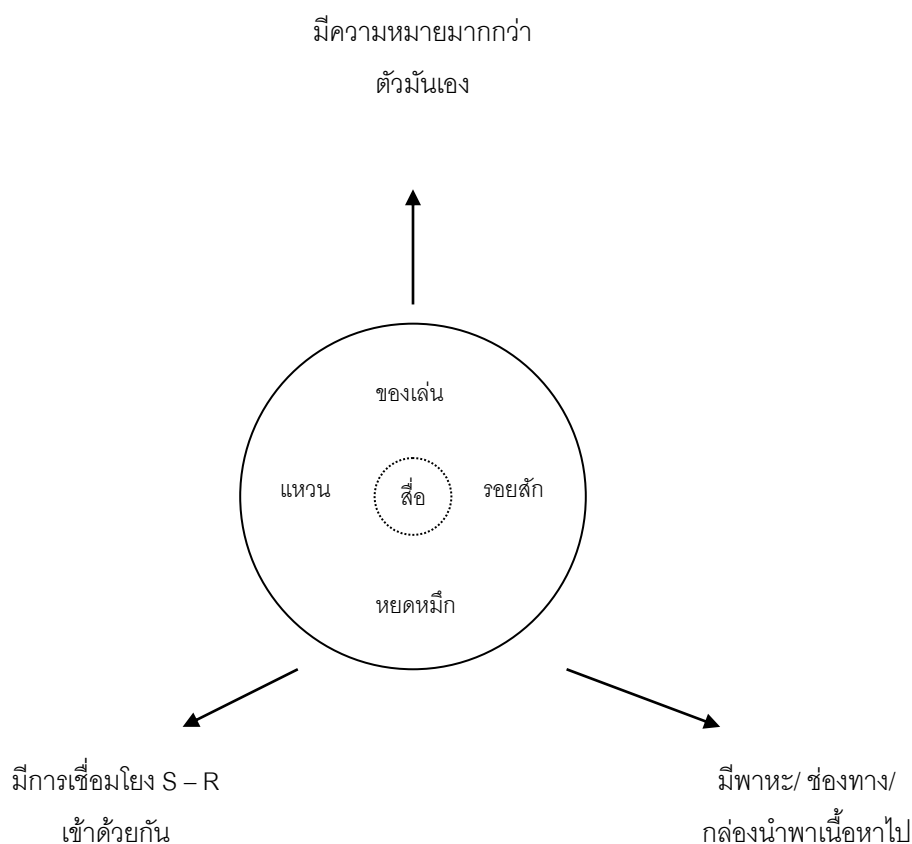
ในแวดวงการสัมมนา/ เสวนา เรื่องของเล่นหลายต่อหลายเวที ได้มีการหยิบยกการป็นเกลียวในเรื่องความหมาย ความสำคัญ และการรับรู้เรื่อง of เล่น ระหว่างเด็กกับผู้ใหญ่ที่นำไปสู่สงครามย่อย ๆ เช่น ผู้ใหญ่อาจจะนึกว่า ของเล่นราคาแพงคือของเล่นที่ดี แต่สำหรับเด็ก ๆ แล้ว ของเล่นที่ถูกใจต่างหาก คือ ของเล่นที่ดี หรือพ่อแม่มักจะนึกว่า เด็ก ๆ ควรจะเล่นของเล่นตามแบบที่คนทำกำหนดมาให้ แต่เด็ก ๆ มักจะชอบแตกแถวในการเล่นของเล่น เป็นต้น

ความขัดแย้งที่ยกมาข้างต้นนั้น เมื่อปะทุขึ้นมาแล้ว ก็มักจะมีปัญหาอื่น ๆ ตามมาเป็นบัญชีหางว่าว เช่น พ่อแม่ที่ผูกขาดการตัดสินใจในการซื้อของเล่นให้ลูก คุณครูที่บังคับให้เด็กเล่นของเล่นตามที่ออกแบบมา ซึ่งเท่ากับเป็นการคลุมถุงชนบังคับใจเด็ก ๆ และผู้ใหญ่อาจจะค้นพบด้วยความเข้าใจว่าเด็ก ๆ เขวี้ยงของเล่นราคาแพงทิ้งไปอย่างไม่แยแส เป็นต้น

มองของเล่นให้เปลี่ยนแปลว่าอะไร

อันที่จริงคำตอบสำหรับคำถามที่จำไว้เป็นหัวข้อนั้น คือ เนื้อหาของข้อเขียนชิ้นนี้ทั้งหมด แต่ในที่นี้จะขอสกัดคำอธิบายสั้น ๆ มาให้ผู้อ่านได้สัมผัสเล็กน้อย เมื่อเอาแว่นนัยการสื่อสารมาส่องดู "ของเล่น" ภาพที่ปรากฏก็คือ จะมองเห็น "ของเล่น" เป็นสื่อชนิดหนึ่ง ดังนั้น ผลพวงที่ตามติดมาก็คือ "การเล่น" นั้น ก็จะแปรสภาพไปเป็น "กระบวนการสื่อสาร" (communication process) แบบหนึ่ง

ถ้าหากเราจะมอง "ของเล่น" หรือ ทุกสิ่งทุกอย่างในโลกให้เป็น "สื่อ" ของสิ่งนั้นจะมี "สภาวะ" เป็นอย่างไรเล่า ในหลักการทางนิเทศจะมีการระบุคุณสมบัติของสิ่งที่จะแปรสภาวะไปเป็นสื่อเอาไว้ 3 ประการ คือ



คุณสมบัติข้อแรก นั้น เมื่อเรามองของเล่น (หรือขยะ/ แหวน ฯลฯ) ว่าเป็น "สื่อ" ก็หมายความว่า "ของสิ่งนั้นได้แปลงสภาวะหรือทำหน้าที่มากกว่าที่มันเคยเป็นอยู่" ตัวอย่างที่เราคุ้นเคยกันดี ก็เช่น ผ้าเช็ดหน้าที่หญิงสาวใช้เช็ดหน้า แต่เมื่อเธอหย่อนผ้าเช็ดหน้าให้ตกลงข้างหน้าชายหนุ่มที่เธอพึงใจ "ผ้าเช็ดหน้า" ผืนนั้นก็มิใช่เป็นเพียงผ้าเช็ดหน้าเสียแล้ว หากแต่ได้กลายเป็น "สื่อ" ไปเสียแล้ว

พฤติกรรมต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันทุกวันของเราก็เป็นกระบวนการแปลง "สรรพสิ่งทั่ว ๆ ไป" ให้กลายเป็น "สื่อ" ทั้งสิ้น เช่น การซื้อของขวัญ เป็นต้น

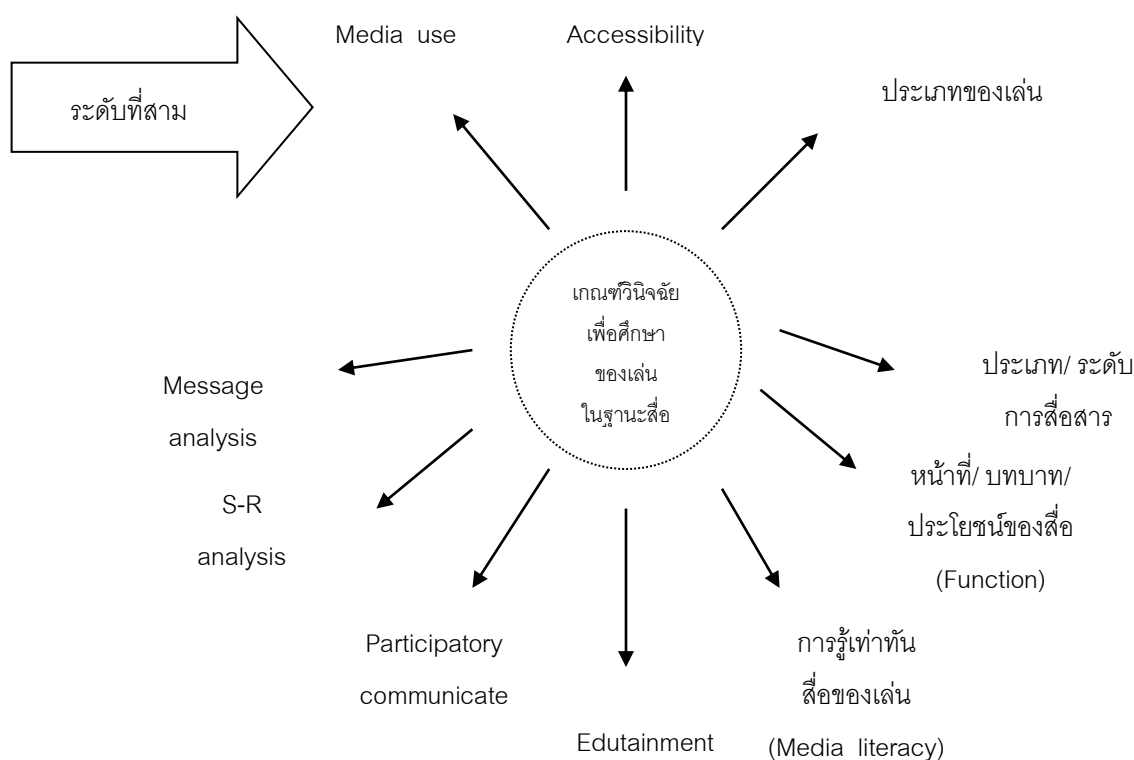
คุณสมบัติข้อที่สอง นั้น เป็นการระบุคุณสมบัติโดยดูหน้าที่ของสื่อ ที่มีรั้วรอยมาจากแนวคิดโบราณของไทยคือ "แม่สื่อแม่ชัก" และมาจากสูตรลับนิเทศศาสตร์ คือ S (Sender) - M (Message) - C (Channel/Media) - R (Receiver)

ถ้ามองจากแผนภูมิข้างบนนั้น เราก็จะเห็นว่า "ตัวสื่อ" (Channel/ Media) นั้นจะทำหน้าที่เป็น "สื่อสัมพันธ์" เชื่อมโยงประสานระหว่าง "ผู้ส่ง" (Sender) กับ "ผู้รับ" (Receiver) เข้าด้วยกัน

แนวคิดนี้มาจากหลักทฤษฎี ที่เรียกว่า Relational Theory (ซึ่งมีแบบจำลองการสื่อสารเชิงพิธีกรรม - Ritualistic Model อยู่เบื้องหลัง)

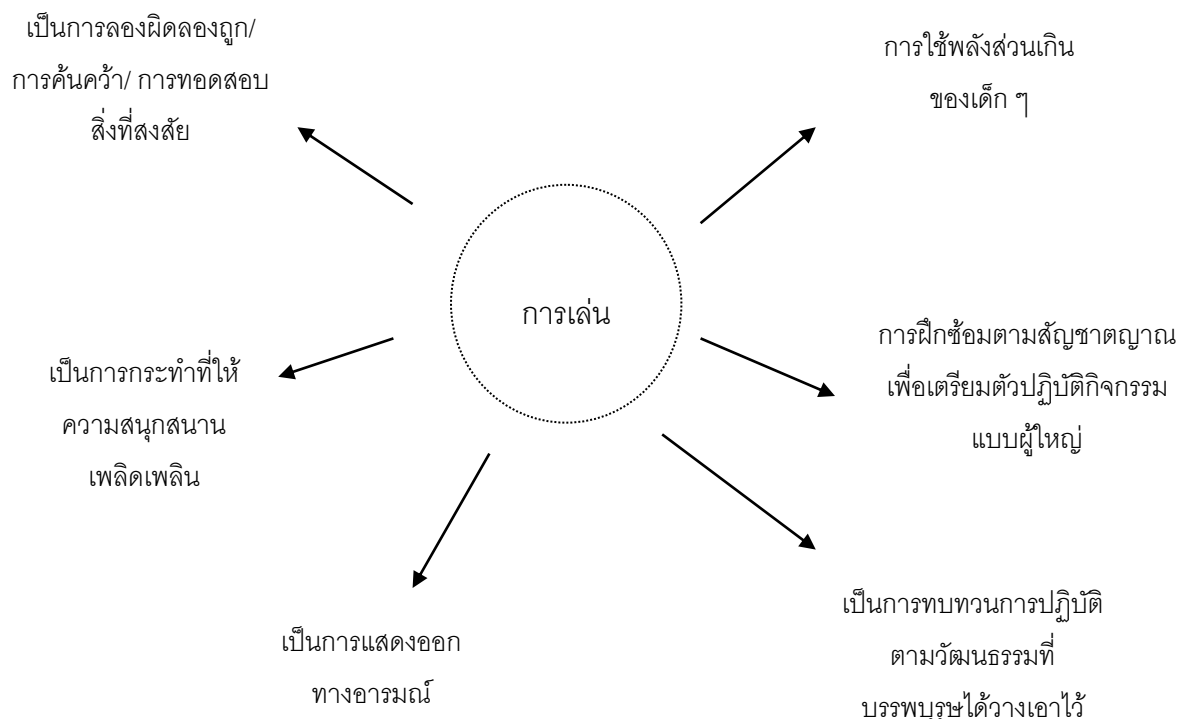
คุณสมบัติที่สาม เป็นคุณสมบัติที่เราทำได้ยินกันโดยทั่วไปว่า สิ่งที่เป็นสื่อ นั้น ก็เป็นประจักษ์
 กล้อง/ พาหะ/ ช่องทางที่บรรจุเนื้อหา (message) เพื่อจะนำพาจากผู้ส่งสาร (sender) ไปถ่ายทอดให้
 ถึงผู้รับ (receiver) แนวคิดนี้ก็มาจากการเรื่อง transmission model ซึ่งมีใจความว่า การ
 สื่อสารก็คือการถ่ายทอดข่าวสารจากผู้ส่งไปยังผู้รับ

สำหรับคุณสมบัติที่สองและที่สามนั้นอาจจะเกิดขึ้นพร้อม ๆ กันได้ หรืออาจจะเกิดขึ้นเพียง
 อย่างใดอย่างหนึ่ง



จากนี้ ผู้เขียนจะใช้บรรดาเกณฑ์วินิจจัยต่าง ๆ ที่ใช้ศึกษาสื่อ (Media Study) โดยทั่วไป
 ไปมาศึกษา "ของเล่น" ในฐานะที่เป็นสื่อประเภทหนึ่ง

และเมื่อ "ของเล่น" เป็นสื่อ "การเล่นก็จะเป็นการสื่อสารซึ่งมีความหมายที่หลากหลายเช่นกัน



ประเภทของเล่นตามเกณฑ์ของนักสื่อสาร ดังที่เกริ่นมาแล้วว่าในสายตาของนักสื่อสาร "ของเล่น" ถูกถือว่าเป็น "สื่อ" "การเล่น" จะถูกรับรู้ว่าเป็น "การสื่อสาร" และเมื่อนักสื่อสารพิจารณาสิ่งใดว่าเป็นสื่อ ก็จะมีนัยยะตามมา 2 ประเภท คือ

- นัยยะแรก สิ่งที่เป็นสื่อนั้นจะทำหน้าที่เป็น "กาวใจ" เชื่อมติดระหว่างอะไรกับอะไร (ตั้งแต่ 2 สิ่งขึ้นไป) ตัวอย่างเช่น ของเล่นสามารถจะเป็นกาวใจประสานเชื่อมโยงระหว่าง

เด็ก	—————>	โลกภายนอก
เด็ก	—————>	ตัวเอง
เด็ก	—————>	เพื่อน/ เด็กคนอื่น ๆ
เด็ก	—————>	พ่อแม่/ ปู่ย่าตายาย

- นัยยะที่สอง สิ่งใดที่เป็นสื่อ จะหมายความว่า สิ่งนั้นสามารถจะ "นำพา" สิ่งอื่น ๆ ที่ไปไกลกว่าตัวมันเอง ซึ่งพูดภาษาชาวบ้านก็คือ "ของเล่นมิใช่เป็นแค่ของเล่น แต่เป็นมากกว่าของ

เล่น" และของเล่นนั้นสามารถจะเป็น "สื่อชนิดพิเศษ" เนื่องจากมีคุณวิเศษ 3 ประการ คือ เป็นสื่อที่ส่งความสุข (ใช้ที่ไร่ได้ความสุขทุกที) เป็นสารที่ใช้แทนรัก (พ่อแม่ที่ซื้อของเล่นให้ลูก ก็เพราะคำว่า "รัก" ตัวเดียว) และเป็นสื่อที่เปลี่ยนแปลงไปด้วยสุนทรีย์ะ กล่าวคือ เป็นสื่อที่เติมเต็มไปด้วยความรู้สึกนานาชนิด ไม่ว่าจะเป็นความสนุกสนาน ความตื่นเต้น ความอ่อนโยน การสะกดกลั่น จินตนาการ ฯลฯ ดังนั้น ประสบการณ์ในระหว่างที่เล่นนั้นก็เป็นประสบการณ์ชุดเดียวกันกับประสบการณ์เชิงสุนทรีย์อื่น ๆ เช่น ดูหนัง ฟังเพลง เล่นกีฬา เล่นดนตรี ฯลฯ

สำหรับประเภทสื่อ นั้น "ของเล่น" สามารถจะสอดแทรกตัวเองเข้าไปเป็นสื่อได้หลายแบบ สำหรับผู้ใหญ่บางคนที่ทำตัวเป็น "ของเล่น" สำหรับเด็กเล็ก ๆ (เช่น เล่นจ๊ะเอ๋ เล่นซ่อนหา) ก็น่าจะเป็นของเล่นแบบ "สื่อบุคคล" และแน่นอนว่า ของเล่นที่มีรูปร่างทั้งหลายจะจัดเป็น สื่อวัตถุ และหากเป็นสื่อวัตถุที่เล่นกันอยู่ตามท้องถิ่นใดท้องถิ่นหนึ่ง เช่น ที่ป่าแดด จ. เชียงราย มีการเล่นที่เอาไม้ไผ่มาทำเป็นขาเดิน 2 ข้าง ซึ่งจะทำให้ตัวสูงขึ้น เรียกว่า "โก้งแก้ง" ก็น่าจะเป็น "สื่อพื้นบ้าน" ได้

"ของเล่น" บางชนิดอาจถูกใช้เป็น สื่อเฉพาะกิจ เช่น บรรดาคุณหมอมือเด็กที่ใช้ของเล่นเป็นสื่อตรวจสอบอาการเจ็บป่วยทางจิตใจของเด็ก ๆ หรือในขั้นตอนต่อไปก็เป็นการใช้ของเล่นเป็นสื่อเพื่อการเยียวยา และแน่นอนว่า "ของเล่น" น่าจะถูกถือเป็น สื่อเฉพาะกลุ่มของเด็ก ๆ อยู่แล้ว

(2) สื่อของเล่นในการสื่อสารแบบต่าง ๆ

เมื่อเราถือว่า "ของเล่นเป็นสื่อ" เช่นนั้นแล้ว "การเล่นย่อมเป็นการสื่อสารแบบหนึ่ง" ติดตามมาและจะเป็นการสื่อสารแบบไหนนั้น ย่อมแล้วแต่รูปแบบการเล่นของเด็กที่อาจจะแบ่งได้เป็น 3 แบบ แผนใหญ่ ๆ คือ

(i) การสื่อสารภายในตนเอง (intrapersonal communication) การสื่อสารแบบนี้ ทั้งผู้ส่งและผู้รับสารจะเป็นบุคคลเดียวกัน เมื่อเทียบกับของเล่นแล้วก็คือ บรรดาของเล่นที่เด็กเล่นกับตนเอง หรือเล่นกับของเล่นตามลำพัง เช่น เด็กผู้หญิงที่เล่นตุ๊กตา หรือเด็กผู้ชายที่เล่นรถหรือเครื่องบิน การเล่นแบบนี้ นอกจากจะมีประโยชน์ด้านการพัฒนาร่างกายส่วนต่าง ๆ การใช้ร่างกายสำรวจและทดสอบสิ่งใหม่ ๆ แล้ว การสื่อสารภายในตนเองยังเป็นการสื่อสารที่มีประโยชน์หลายด้าน เช่น การพัฒนาสมาธิให้ระยะเวลายาวนาน จดจ่อกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งได้นาน มีสติ รวมทั้งส่งเสริมจินตนาการเพราะเด็กต้องสมมติบทบาทตนเอง

(ii) การสื่อสารระหว่างบุคคล (interpersonal communication) การสื่อสารแบบนี้จะมีผู้ส่งผู้รับฝ่ายละ 1 คนที่มาสื่อสารกัน เมื่อพิจารณาในแง่การเล่น ก็เริ่มเป็นการที่เด็กก้าวออกไปเล่นกับคน

อื่น ๆ ที่เป็นเด็กด้วยกัน แต่ทว่ายังมีปริมาณคนน้อย คือ เพียงหนึ่งคน การดำเนินความสัมพันธ์และการสื่อสารอาจจะยังไม่ยุ่งยากซับซ้อนมากนัก ของเล่นและการละเล่นในการสื่อสารระหว่างบุคคลก็ เช่น การเล่นเป่ากบ อีตัก ฯลฯ

(iii) การสื่อสารเป็นกลุ่ม (group communication) เป็นรูปแบบที่ขยายปริมาณผู้สื่อสารมาจากการสื่อสารระหว่างบุคคลจาก 2 คน มาเป็นมากกว่า 2 คน และเมื่อผู้สื่อสารมีจำนวนมากขึ้น การสื่อสารก็จะเริ่มมีความสลับซับซ้อนมากขึ้น การสื่อสารเป็นกลุ่มจึงต้องมีกฎกติกา มารยาทบางอย่างเพิ่มขึ้น เช่น ต้องไม่พูดพร้อม ๆ กันในเวลาเดียวกัน ต้องพูดเรื่องเดียวกัน ฯลฯ

ในกรณีที่เป็นการเล่นและของเล่นนั้น ส่วนใหญ่แล้ว การเล่นของเด็ก มักจะเป็นการสื่อสารเป็นกลุ่ม เช่น การเล่นตีจับ การเล่นกระต่ายขาเดียว ขี่ม้าส่งเมือง ฯลฯ สำหรับของเล่นและการเล่นในแบบการสื่อสารเป็นกลุ่มนี้ จะช่วยพัฒนาสิ่งที่เรียกว่า "ทักษะทางสังคม" (social skill) ให้เกิดขึ้น เช่น รู้จักที่เขาที่เรา (ต้องรอให้ถึงตาตัวเองก่อน) รู้จักการแบ่งงานกันทำและการทำงานรวมกลุ่ม (เช่น รู้ว่าจะให้ใครเล่นเป็นม้า ใครเล่นเป็นคนขี่) รู้จักการเห็นอกเห็นใจคนอื่น ต้องรู้จักอดกลั้นและให้อภัย (เช่น เพื่อนที่ทำให้ทีมแพ้) การรักษาสติของตนเองและผู้อื่น ฯลฯ รวมทั้งการต้องรู้จักเคารพกฎกติกา ด้วย เช่น เมื่อเป่ายิงจูปแพ้ก็ต้องยอมแพ้ เป็นต้น

การเล่นกับคนอื่นเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมนี้ จำเป็นอย่างมากสำหรับการพัฒนาทักษะทางสังคมเพื่อให้เติบโตมาเป็นสมาชิกที่อยู่ร่วมกับคนอื่นได้ในสังคม

จากแบบแผนการเล่นทั้ง 3 แบบนี้ จะเห็นว่ารูปแบบการเล่นกับของเล่นแต่ละอย่างต่างมีเป้าหมายและคุณสมบัติที่ทำประโยชน์ไปคนละอย่าง การเล่นแบบแรกทำให้รู้จักตัวเอง ส่วนการเล่นแบบที่ 2 และ 3 นั้น ช่วยให้ผู้รู้จักอยู่ร่วมกันคนอื่น ดังนั้น การเล่นทั้ง 3 แบบจึงจำเป็นสำหรับเด็ก

บทบาท/หน้าที่/ประโยชน์ของของเล่น

เมื่อ "ของเล่น" สามารถแปลงร่างมาเป็น "สื่อชนิดหนึ่ง" ได้นั้น ตามหลักวิชาการด้านการสื่อสาร เราก็จะสามารถพิจารณา "บทบาท/หน้าที่/ประโยชน์" ของสื่อแต่ละประเภทว่าทำอะไรได้บ้าง ดังนั้นของเล่นก็น่าจะถูกจับจ้องมองบทบาท/หน้าที่/ประโยชน์ในลักษณะการเดียวกัน และเนื่องจากของเล่นเป็นสื่อที่มีหลากหลายมากประเภทดังที่ได้กล่าวมาข้างต้น ฉะนั้น บทบาท/หน้าที่/ประโยชน์ของของเล่นก็ย่อมมีบทบาทเป็นหลายเท่าทวีคูณ และย่อมแปรเปลี่ยนไปตามประเภทของของเล่นนั้น

ในที่นี้ จะขอยกตัวอย่าง บทบาท/หน้าที่/ประโยชน์ของของเล่นพอสังเขป ดังนี้

(1) ของเล่นเป็นเครื่องมือในการพัฒนาทุกมิติของมนุษย์ตัวเล็ก ๆ ไม่ว่าจะเป็นการพัฒนาทางกาย ทางอารมณ์ ทางจิตใจ และทางสังคม

(2) การพัฒนาการรู้จักตนเอง ดังที่ได้กล่าวมาตั้งแต่แรกเริ่มแล้วว่า ถ้าอยากรู้ว่าทำไมวันนี้เราจึงเป็นคนแบบนี้ ก็ให้เหลียวหลังไปดูว่า เราเติบโตมากับของเล่นแบบไหน เราจะพบว่าในขณะที่ของเล่นมีอยู่มากมายหลายชนิด แต่ละชนิดต่างก็มีเป้าหมายในการฝึกฝน/ บัณฑิต เด็ก ๆ ให้ออกมารูปร่างหน้าตาแตกต่างกัน หลังจากได้พบหน้ากับของเล่นหลายๆ ชนิด ในที่สุดเด็กก็จะเลือกชอบของเล่นบางอย่าง เช่น เด็กบางคนอาจจะชอบการเล่น/ ของเล่นที่เกี่ยวกับการนับ/ การคาดคะเน การกระโดด การจำแนกประเภท เช่น จู๋นางเข้าห้อง หมากเก็บ อีตัก ลิงชิงหลัก ฯลฯ การละเล่นแบบนี้จะทำให้เด็กรู้จักตนเองว่ามีความสามารถหรือความถนัดทางใด ใจรักไปทางไหน เป็นต้น หรืออาจพูดว่า "เห็นตัวเองจากของเล่นที่ชอบ" นั่นเอง

(3) พัฒนาทักษะการเรียนรู้ เช่น การละเล่นพวกบทบาทสมมติที่มีอุปกรณ์ของเล่นประกอบ จะช่วยให้เด็กได้ขยายทักษะการเรียนรู้ของตนเอง อีกทั้งยังช่วยขยายพัฒนาการรับรู้และการพูดของเด็ก เหตุที่เป็นดังนี้ เพราะในขณะที่เล่นนั้น เด็กได้แสดงในสิ่งที่เกินขอบเขตและพฤติกรรมในชีวิตปรกติประจำวันออกมา ตัวอย่างเช่น การเล่นหม้อข้าวหม้อแกง ซึ่งชีวิตจริงเด็กไม่ต้องทำ แต่ในการเล่น เด็กจะต้องมอบหมาย/ สมมติว่า ไข่ไม้จะเป็นอาหาร กระป๋องอาจจะเป็นม้อ ตัวเองจะเป็นแม่ครัว ฯลฯ การละเล่นแบบนี้ต้องไขปัญหา หรือการละเล่นแบบสอบสวน สืบสวนจะช่วยพัฒนาทักษะการรับรู้ของเด็กได้อย่างดี

(4) ให้โอกาสเด็ก ๆ ได้ทดลองเรียนรู้ระบบสัญลักษณ์ต่าง ๆ เพราะในการเล่น เด็ก ๆ จะทดลองมอบหมายความหมายให้แก่ของเล่นรอบ ๆ ตัว เพราะฉะนั้น ไข่ไม้ก็อาจมีใช้เพียงแค่ไม้ธรรมดา ๆ เท่านั้น แต่ได้กลายเป็นไม้เท้าวิเศษไปแล้ว ก้อนหินก็จะแปรสภาพมาเป็นเพชรเม็ดโต ฯลฯ เนื่องจากในสังคมกายภาพหน้า มนุษย์คนโตๆ เราอยู่กันด้วยสัญลักษณ์ต่าง ๆ (เงิน ชื่อเสียง ความชอบธรรม ฯลฯ) ดังนั้น การละเล่นจึงเป็นช่วงเวลาของการซ่อมสร้าง/ ใช้ / เข้าใจ สัญลักษณ์ในเบื้องต้น

(5) การเล่นเป็นโอกาสให้เด็ก ๆ ได้ปลดปล่อยตนเอง ในสถานะบุคคลที่ยังมีอำนาจน้อย ประสบการณ์น้อย และมีความเข้าใจจำกัด ชีวิตของเด็ก ๆ จึงมิได้ดำเนินไปเองอย่างอิสระ เช่น เวลาจะกิน จะนอน จะอาบน้ำ รวมทั้งยังไม่สามารถจะตอบสนองความต้องการได้ด้วยตนเอง เช่น เวลาหิว ก็หาอะไรกินเองไม่ได้ แต่ชีวิตที่อยู่ใต้ภาวะไร้อำนาจ หรือการตกอยู่ใต้วงล้อมคำสั่งของผู้ใหญ่ ได้ กฎเกณฑ์และกฎระเบียบต่าง ๆ นี้ ก็สร้างความตึงเครียดแก่เด็ก ๆ ได้อย่างมาก ฉะนั้น ช่วงเวลาแห่งการเล่น จึงเป็นโมงยามแห่งการปลดปล่อยหรือระบายความตึงเครียดนั้น

(6) การเล่นเป็นพื้นที่ให้เด็กได้เรียนรู้ความจริงสองด้านของชีวิต เช่น ความดีกับความเลว ผู้หญิงกับผู้ชาย ความผิดกับความถูก ชัยชนะกับการพ่ายแพ้ ฯลฯ ตัวอย่างเช่น การเล่น "พ่อแม่ลูก/เล่นผ้าเช็ด" แบบในวรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน ที่พลายแก้ว ขุนช้าง และนางพิมเล่น หรือการเล่นไปลิศจับขโมย เป็นต้น

(7) การเล่นเป็นบทเรียนให้เด็กรู้จักลักษณะ "ทวิลักษณ์" ระหว่างตนเองกับสังคม กล่าวคือ ในขณะที่มีการใช้ชีวิตอยู่ตามลำพังคนเดียว แต่ก็ต้องเป็นส่วนหนึ่งของสังคม เช่น การเล่นฮีโร่ เพราะบรรดาตัวจริงของฮีโร่ทั้งหลาย เช่น ซูเปอร์แมน มักจะต้องซ่อนตัวตน อำพรางโฉมหน้าที่แท้จริงเอาไว้ แต่ก็จะมีอีกบทบาทหนึ่งที่ต้องมาเกี่ยวข้องกับสังคมภายนอก เมื่อโลกต้องเผชิญกับภัยร้ายแรงต่าง ๆ

ของเล่นเป็นสื่อสาระ-บันเทิง (Edutainment)

แนวคิดเรื่องสื่อสาระ-บันเทิงนี้ คือ แนวคิดใหม่ด้านนิเทศศาสตร์ที่มีต่อสื่อประเภทต่าง ๆ แต่เดิมนั้น การศึกษาด้านนิเทศศาสตร์จะแยกประเภทของสื่อที่ให้สาระและความบันเทิงออกจากกันอย่างเด็ดขาด เช่น รายการข่าวและสารคดี เป็นรายการที่มีสาระ (ซึ่งไม่จำเป็นต้องบันเทิง) ส่วนรายการละคร/เกมโชว์ก็เป็นรายการบันเทิง (ที่มักถูกประนามว่าไร้สาระ) หากทว่าข้อเสนอมใหม่ของกลุ่ม "สาระบันเทิง" ที่มีชื่อเรียกในภาษาอังกฤษว่า edutainment กลับเสนอว่า ในสื่อทุกชนิดย่อมมีทั้งด้านหัวและก้อย กล่าวคือ มีทั้งสาระและบันเทิงอยู่ด้วยแบบระบบ "two in one" หรือถ้าพูดอีกทีก็คือ บรรดารายการบันเทิง เช่น ละครน้ำเน่าและเกมโชว์ปัญญาอ่อนนั้นก็สามารถจะมีสาระความรู้ได้ด้วย (ดู ปาริชาติ, 2542)

แต่ทว่า สิ่งที่ต้องเน้นย้ำก็คือ การนำเอาสื่อบันเทิงมาใช้ให้ได้สาระนั้น จำเป็นต้องรู้ "หลักการและเคล็ดลับ" บางประการ รวมทั้งต้องมีการ "ออกแบบ/วางแผน" เอาไว้ด้วย มิใช่การปล่อยให้เกิดไปเอาตามยถากรรม

เขยิบเข้ามาใกล้กับเรื่องการเล่นของเด็ก ๆ อีกนิดหนึ่ง สื่อบันเทิงที่สามารถใช้เป็นเครื่องมือการเรียนรู้ของเด็ก ๆ ที่โด่งดังรู้จักกันดีก็คือ รายการเด็กทางโทรทัศน์ชื่อ Sesame Street ที่มีตัวหุ่น Big Bird นกยักษ์สีเหลืองสด ไปจนกระทั่งถึง Elmo หุ่นประหลาดขวัญใจเด็ก ๆ

รายการ Sesame Street นี้ เป็นสื่อบันเทิงประเภทหุ่นที่เด็ก ๆ รักใคร่ ซึ่งสามารถจะอบรมสั่งสอนเด็กจากหน้าจอโทรทัศน์ (ซึ่งก็เป็นสื่อบันเทิงเช่นกัน) ได้ในเรื่องสาระความรู้ที่กว้างขวางมาก นับตั้งแต่ความรู้แบบรูปธรรม เช่น การอ่านตัวอักษร การนับเลข การเรียกชื่อสัญลักษณ์ต่าง ๆ ไป

จนกระทั่งถึงความรู้ระดับนามธรรม เช่น การนำเสนอค่านิยมด้านความเมตตา และการร่วมมือกันในสังคม เรียกว่า อบรมบ่มเพาะได้ไม่น้อยหน้าห้องเรียนเลยทีเดียว

แต่ดังที่กล่าวมาข้างต้นแล้วว่า การที่นำสื่อบันเทิง เช่น หนังสือนิทานมาใช้ประโยชน์ในแง่สาระความรู้ นั้น ผู้ใช้สื่อจะต้องรู้หลักการและเคล็ดลับบางประการ เช่น ในกรณีของรายการ Sesame Street ผู้ผลิตรายการต้องรู้เคล็ดลับเหล่านี้ เช่น

- กระบวนการสอนเด็ก จะไม่ทำแบบโดยตรง (หนูไม่ชอบ) แต่จะใช้วิธีการสอนทางอ้อม
- ใช้การเชื่อมโยงเรื่องราวใหม่ ที่ต้องการให้เด็กเรียนรู้เข้ากับเรื่องราวที่เด็กคุ้นเคยในชีวิตประจำวัน ที่เรียกว่า "กลยุทธ์พบกันแบบครึ่งทาง"
- ใช้รูปแบบความบันเทิงที่เด็กคุ้นเคยมาดึงดูดใจ เช่น ตัวละครหุ่น ดนตรี การ์ตูน ภาพยนตร์ ดารา นักแสดง ฯลฯ
- เสนอเป็นช่วงสั้น ๆ ความยาวแค่ 3 นาที เพื่อไม่ให้เด็กรู้สึกเบื่อ (ธรรมชาติเด็กที่ดูมีความสนใจสั้น)

- ต้องใช้หลักการตอกย้ำ ซ้ำทวน แต่ด้วยลีลาและวิธีการที่ดูเสมือนไม่ซ้ำกัน

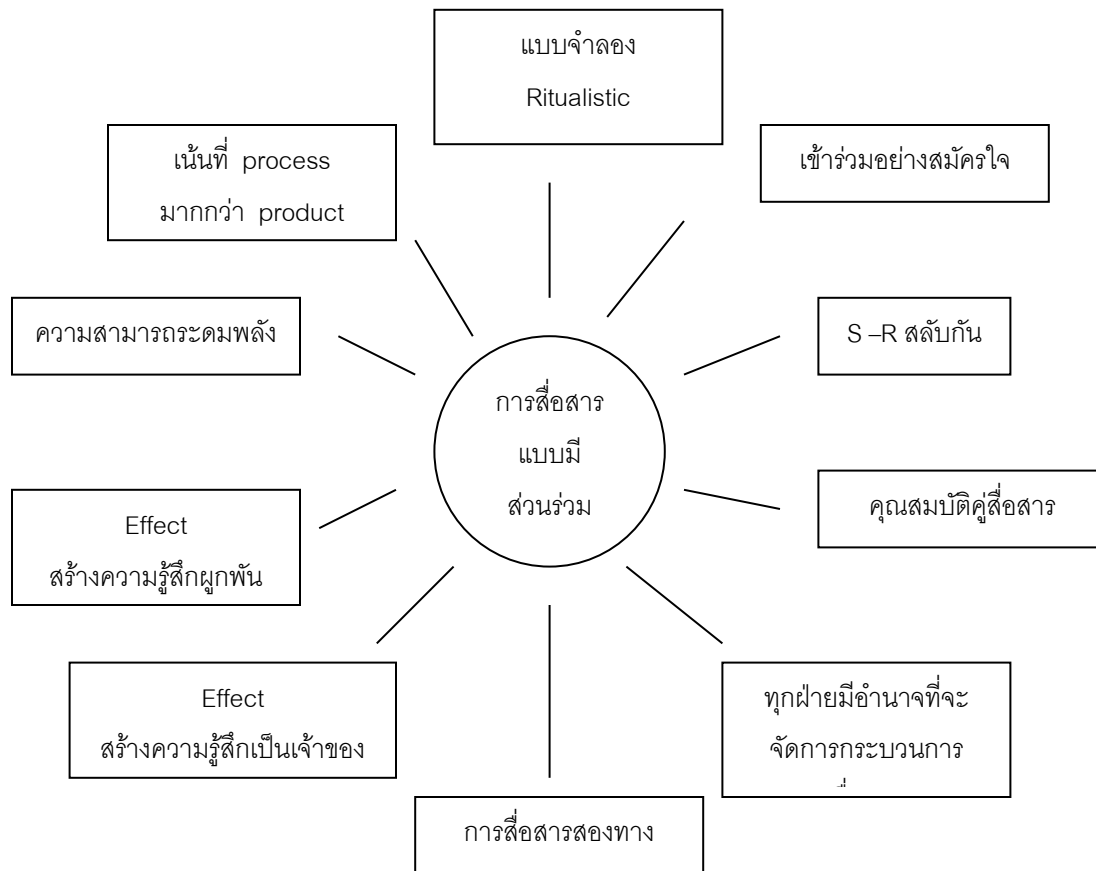
ในกรณีของสังคมไทย อันที่จริง ความคิดเรื่อง "สื่อประเภทเดียวมีทั้งด้านหัว - ก้อย คือ สารบันเทิง" นั้น มิใช่ความคิดที่แปลกหน้าสำหรับสังคมไทย ในทางตรงกันข้าม กลับเป็นความคิดที่คุ้นเคยอย่างยิ่ง เพียงแต่ว่า เมื่อสังคมไทยเราเดินถอยห่างจาก "ตัวเอง" มากขึ้น ก็อาจจะลืมเลือนแนวคิดเรื่องการใช้สื่อบันเทิงอย่างมีสาระ

ของเล่นเป็นการสื่อสารแบบมีส่วนร่วม (Participatory communication)

ก่อนจะโดดเข้าไปอธิบายว่า ของเล่นเป็นการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมได้อย่างไรนั้น เพื่อไม่ให้เป็นการกีดกันผู้อ่านออกไปจากข้อเขียนชิ้นนี้ ผู้เขียนคงต้องดึงผู้อ่านเข้ามาร่วมวงในด้วยการอธิบายก่อนว่าการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมนั้นเป็นอย่างไร แตกต่างจากการสื่อสารแบบไม่มีส่วนร่วมอย่างไร

อันที่จริงการสื่อสารทุกชนิดนั้น คนที่อยู่ในกระบวนการสื่อสารล้วนต้องมีส่วนร่วมด้วยกันทั้งนั้น เพียงแต่จะมีระดับการมีส่วนร่วมมากน้อยแค่ไหน เข้าร่วมได้ในฐานะ บทบาทอะไร

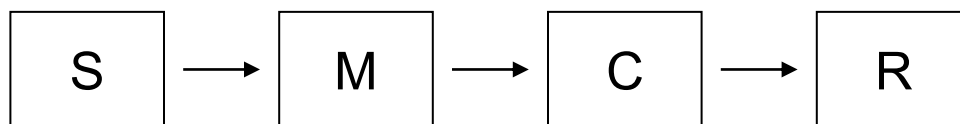
ผู้เขียนจะลองสกัดคุณลักษณะของการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมออกมา แล้วหลังจากนั้นก็ส่ง "ของเล่นนานาประเภท" เข้าประกวดว่า มีคุณสมบัติที่จะสอบผ่านการเป็นการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมหรือไม่ ดังนี้



(1) ของเล่นเป็นสื่อจากแบบจำลองเชิงพิธีกรรม

แบบจำลองการสื่อสารนั้น แบ่งได้เป็น 2 แบบใหญ่ ๆ ดังนี้

(ก) แบบจำลองเชิงการถ่ายทอด (Transmission model) เป้าหมายหลักของการสื่อสารแบบนี้มุ่งจะโน้มน้าวผู้รับสาร (persuasive) ความสำคัญของการสื่อสารจึงอยู่ที่ผู้ส่ง (sender-centered) และเป็นการสื่อสารแบบทางเดียว ตัวอย่างก็เช่น รูปแบบการโฆษณาทางโทรทัศน์ การให้สัมภาษณ์ทางสื่อมวลชนของนักการเมือง เป็นต้น



(ข) แบบจำลองเชิงพิธีกรรม (Ritualistic model) เป้าหมายหลักของการสื่อสารแบบนี้จะมุ่งที่การสร้าง ความเข้าใจร่วมกัน สร้างความรู้สึกร่วมกัน สร้างประสบการณ์ร่วมกัน (shared understanding, feeling + experience) ระหว่างผู้ส่งกับผู้รับ ความสำคัญจึงอยู่ที่คู่สื่อสารทั้งสองฝ่าย และทิศทางการไหลของข่าวสารจะเป็นแบบสองทาง

หากทดลองหยิบเอาการเล่นพื้นบ้านภาคเหนือที่เรียกว่า "การละเล่นหมากเก็บไม้" ที่มีการเก็บไม้ตามลำดับขั้น 6 - 9 ขั้น โดยเริ่มตั้งแต่เก็บทีละอันแล้วเอามาสร้างเป็นรูปต่าง ๆ เช่น รูปบ้าน รูปที่นอน รูปดอกไม้ ฯลฯ วิธีเล่นนั้น คนเล่นจะมีกี่คนก็ได้ แต่ต้องเสี่ยงทายผู้เล่นตามลำดับโดยการทำ โอ - วา - เป๊ะ (แบบหรือคว่ำมือ ถ้าแตกต่างจากเพื่อนมากก็ชนะ ได้เล่นเป็นคนแรก) ผู้เล่นสองคนสุดท้ายจะต้อง "เป้ายิ่งอุบ"

ตลอดกระบวนการเล่น จะเห็นได้เลยว่ามี การสื่อสารที่มีคุณลักษณะตามแบบจำลองเชิงพิธีกรรมโดยตลอด

(2) ของเล่นเป็นการใช้สื่ออย่างสมัครใจ ซึ่งคุณสมบัตินี้เห็นได้เด่นชัดอยู่แล้ว และจะเห็นอย่างชัดเจนยิ่งขึ้น เมื่อเทียบกับรูปแบบการสื่อสารอย่างอื่น ๆ ในชีวิตของเด็ก ๆ เช่น การอาบน้ำ ล้างหน้า แปรงฟัน ไปนอน ทำการบ้าน ฯลฯ

(3) ไม่มีการแยก "ผู้ส่ง" - "ผู้รับ" อย่างเด็ดขาด มีแต่ "คู่การสื่อสาร" ในการสื่อสารแบบนี้ไม่มีส่วนร่วมนั้น มักจะมีการแยกบทบาทอย่างเด็ดขาดระหว่าง "ผู้ส่ง" และ "ผู้รับ" เช่นการสื่อสารในห้องเรียนนั้นจะมีครูเป็นฝ่ายพูด (ผู้ส่ง) และนักเรียนก็จะเป็นฝ่ายฟัง (ผู้รับ) แต่เพียงอย่างเดียว

แต่ทว่าในการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมนั้น มักจะไม่มี การแยกขาดระหว่าง "ผู้ส่ง" และ "ผู้รับ" โดยที่ จะมีการสลับบทบาทกันไปมา (role shifting) ในการสื่อสารแบบนี้จึงมักเรียกทุกคนที่เข้าร่วมในการสื่อสารว่า "คู่การสื่อสาร" จากตัวอย่างการเล่นหมากเก็บไม้ที่กล่าวไปข้างต้น ก็จะได้เห็นว่า เด็กที่เล่นทุกคนมีโอกาสเป็นทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสารสลับกันไปมา

(4) อำนาจของผู้ที่สื่อสารมีลักษณะสมดุลย์ เนื่องจากในแบบจำลองการสื่อสารเชิงการถ่ายทอดนั้น อำนาจระหว่าง "ผู้ส่ง" (sender) กับ "ผู้รับสาร" (receiver) จะไม่เท่ากัน โดยที่ผู้ส่งสารจะมีอำนาจมากกว่าผู้รับ เริ่มตั้งแต่มีอำนาจที่จะเป็นผู้เริ่มต้น เป็นผู้ดำเนินการ และเป็นผู้ยุติการสื่อสาร (ลองนึกภาพการสื่อสารระหว่างครูกับนักเรียนในห้องเรียน) นอกจากนั้นก็ยังมีความที่ จะโน้มน้าวความคิดเห็นของผู้รับสารให้คล้อยตามตนเอง

เมื่อเทียบกับแบบจำลองการสื่อสารเชิงพิธีกรรม ดังที่กล่าวมาแล้วว่าในแบบจำลองนี้ บทบาทผู้ส่งและผู้รับสารจะเริ่มสลับสับเปลี่ยนกันไปมา ดังนั้นการกระจายอำนาจจึงมีลักษณะที่สมดุลย์ เท่าเทียมเสมอภาคกันมากขึ้น อันเป็นรูปแบบการพูดคุยหรือการหารือกัน

เมื่อเราวิเคราะห์การเล่นของเด็ก ๆ เราก็จะพบว่าอำนาจของผู้เล่นจะมีความเสมอภาคเคียงบ่าเคียงไหล่กัน ทุกอย่างเป็นไปตามกฎ กติกา เช่น โอ - วา - เป๊ะ ทุกคนมีโอกาสได้สื่อสารอย่างเท่าเทียมกัน

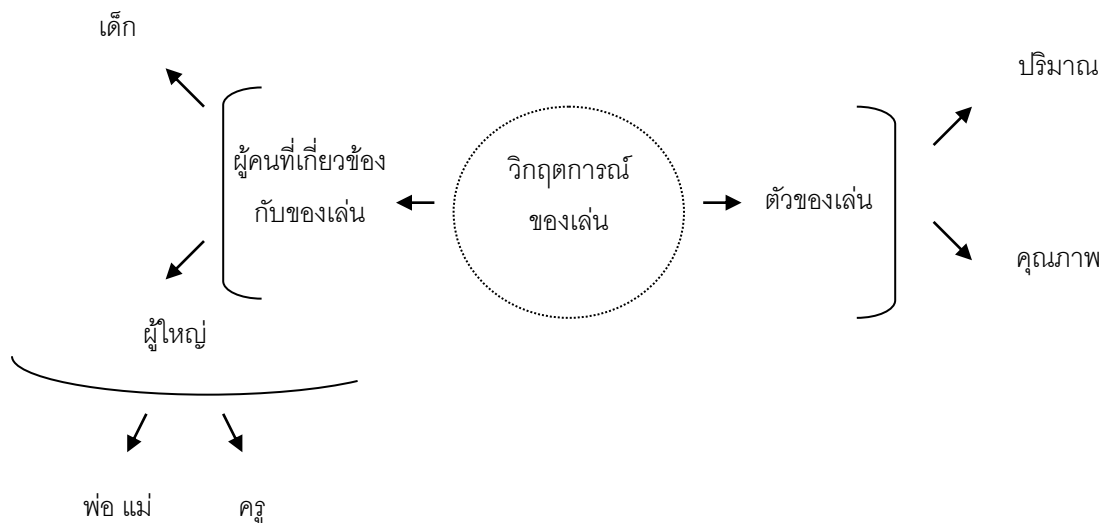
การรู้เท่าทันสื่อของเล่น (Media Literacy)

หากเราพิจารณา "ของเล่น" ว่าเป็น "สื่อ" ชนิดหนึ่ง เช่นเดียวกับการ์ตูน เกมกดของเด็ก ๆ เราจะสามารถจะปั่นคำถามที่ต่อเนื่องต่อไปได้ว่า แล้วบรรดาผู้ที่เกี่ยวข้องกับ "ของเล่น" นี้ มีความรู้ มีความเข้าใจที่เรียกภาษาวิชาการว่า มีการรู้เท่าทันสื่อของเล่นมากน้อยเพียงใด

ยกตัวอย่างเช่น คำถามที่ว่า ความหมายและความสำคัญของของเล่นสำหรับเด็กนั้นมีมากน้อยเพียงใด สำหรับคำถามนี้มีปรากฏการณ์ที่น่าสนใจว่า ทั้ง ๆ ที่พวกเราที่เป็นผู้ใหญ่ทุกคน ต้องเคยเดินผ่านวัยเยาว์ในชีวิตมาก่อน และเกือบจะทุกคนก็ต้องเคยใกล้ชิดสนิทสนมกับเพื่อนเล่น ครั้นยังเป็นเด็กเล็ก ๆ อยู่ คือ ของเล่นมาแล้ว การเข้าใจความหมายและความสำคัญของเล่นเมื่อครั้งอดีตนั้น เป็นเรื่องที่อาศัยอารมณ์ความรู้สึกล้วน ๆ โดยไม่ต้องใช้คำอธิบาย แบบวิชาการเรื่องทฤษฎีพัฒนาการใด ๆ มาประกอบเลย อย่างไรก็ตาม เนื่องจากมนุษย์เราล้วนมีياسลายความทรงจำในอดีต ดังนั้นเมื่อเติบโตมาเป็นผู้ใหญ่ เราก็ไม่สามารถจะระดับประคองอารมณ์ความรู้สึกแบบเก่า ๆ เอาไว้ได้ นี่จึงพลอยส่งผลให้ผู้ใหญ่เราพากันลืมเลือนความหมายและความสำคัญของของเล่นไปเป็นส่วนใหญ่

แต่ทว่า ปัญหาที่กล่าวมานี้ น่าจะมีวิธีการแก้ไข โดยในที่นี้ ผู้เขียนจึงขอเสนอหลักการกว้าง ๆ เอาไว้ก่อนว่า "เมื่อครั้งวัยเยาว์ เราจะพันผูกถูกใจกับของเล่นด้วยอารมณ์ แต่เมื่อโตมาเป็นผู้ใหญ่ เราจะสามารถจะซาบซึ้งตรึงใจของเล่นได้ด้วยความเข้าใจ

บันไดขั้นแรกในการทำความรู้จักเพื่อจะรักของเล่นในลำดับต่อไปนั้น ก็คือ เราต้องสำรวจวิกฤตการณ์เกี่ยวกับของเล่นเสียก่อนว่ามีอะไรบ้าง ในที่นี้เราจะแบ่งวิกฤตการณ์เกี่ยวกับของเล่นดังนี้



(1) วิกฤตการณ์ด้านของเล่นของไทย ในการประชุมสัมมนาเรื่อง "ของเล่นพื้นบ้าน" ที่เพิ่งจัดมาเมื่อเดือน มีนาคม 2547 โดยโครงการพัฒนาชุดความรู้เพื่อสุขภาพ อันเป็นงานที่ชุมชนบรรดาเขียนของเล่นทั้งที่เป็นนักวิชาการ ผู้ปฏิบัติงาน พ่อแม่ปู่ย่าตายาย รวมทั้งตัวเด็ก ๆ ที่สนใจเรื่องของเล่นพื้นบ้าน ผู้เข้าร่วมงานประชุมนี้ ได้รายงานสถานการณ์ของการเล่นและของเล่นของเด็กไทยในปัจจุบันว่า มีวิกฤตรอบด้าน โดยวิกฤตทั้งตัวของเล่น และวิกฤตทั้งตัวคนเล่น

สำหรับวิกฤตที่ตัวของเล่นนั้น อาจจะมีปัญหาทั้งในเชิงปริมาณและคุณภาพ ในเชิงปริมาณนั้น เราอาจจะยังไม่มีข้อสรุปว่า เด็กสมัยใหม่มีของเล่นมากหรือน้อยกว่าเด็กสมัยก่อน แต่ที่แน่ ๆ ก็คือ ปัญหาในแง่คุณภาพ กล่าวคือ ประเภทของของเล่นที่เด็กเล่นมีอย่างจำกัดจำเขี่ยไม่กี่ประเภท เช่นที่มองเห็นอยู่ในสนามเด็กเล่น 6 - 7 อย่าง ที่วางอยู่ในห้างสรรพสินค้าก็มีอยู่ไม่กี่ชนิด และแถมเด็ก ๆ ยังใช้เวลาเล่นอยู่กับของเล่นเพียงอย่างเดียวเป็นเวลานาน ๆ เช่น นั่งเล่นเกมกดอยู่ตลอดทั้งวัน และตลอดทั้งชีวิตวัยเด็ก ก็เล่นเกมกดอยู่อย่างเดียว

แถมในเชิงคุณภาพที่อาจเป็นวิกฤตของคุณภาพการเล่นก็คือ การเล่นหรือของเล่นที่ช่วยเติมแต่งจินตนาการสร้างสรรค์ของเด็กเริ่มเลือนหายไป ทำให้จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ กลายเป็นสิ่งหายากสำหรับมนุษยชาติในอนาคตที่แม้จะมีความรู้ท่วมตัว แต่อาจจะเอา "หัวสมอง" ไม่รอด (หลังจากที่เก็บ "หัวใจ" ไม่อยู่ไปแล้ว) รวมทั้งของเล่นที่บั่นแ่่งความสามารถที่จะอยู่ร่วมกันกับคนอื่น ๆ ที่เริ่มลดน้อยถอยลง การขาดของเล่นที่หลากหลายส่งผลสะท้อนถึงการบั่นแ่่งมนุษย์ที่มีมุมบางมุมเป็นมุมอับในชีวิต

(2) วิกฤตด้านตัวผู้เล่น กลุ่มคนที่เกี่ยวข้องกับของเล่นนั้นมีอยู่ 2 กลุ่ม คือ

(2.1) กลุ่มเด็ก

(2.2) กลุ่มผู้ใหญ่

(2.1) วิกฤตการณ์ที่เกี่ยวกับตัวเด็ก อันเป็นผู้ใช้สื่ของเล่นโดยตรงนั้น ก็มีอยู่หลายแง่มุม เริ่มตั้งแต่ วิถีชีวิตของเด็กในยุคปัจจุบันนั้นเปลี่ยนไป สังคมสมัยใหม่มิได้ปล่อยให้ช่วงเวลาแห่งความเป็นเด็กนั้น เป็นช่วงเวลาแบบเด็ก ๆ อย่างแท้จริง แต่กลับกำหนดให้ช่วงเวลาการเป็นเด็กเป็น "ช่วงเวลาซ่อมความเป็นผู้ใหญ่เอาไว้ล่วงหน้า" เวลา 24 ชั่วโมงของเด็กจึงถูกวางตาราง (หรือตาราง) ให้ต้องเปียดบังไปทำการบ้าน (อย่างบ้าคลั่ง) เรียนพิเศษ (อย่างบ้าเลือด) และกววิชา (อย่างบ้าชะมัด) เมื่อผู้ใหญ่ขโมยเวลาแห่งความเป็นเด็กไปหมด เวลาที่เด็ก ๆ จะได้ใช้กับของเล่นก็มีน้อยลง

(2.2) วิกฤตการณ์เกี่ยวกับผู้ใหญ่ กลุ่มผู้ใหญ่ที่เกี่ยวข้องกับของเล่นและเด็กนั้นมีอยู่หลายกลุ่ม ทั้งที่ใกล้ชิดและอยู่ห่าง ๆ กลุ่มผู้ใหญ่ที่ใกล้ชิดเด็ก ๆ จนถือได้ว่าเป็น "เตาหลอมเบ้าแรก" ของเด็กก็คือ พ่อแม่และครู ซึ่งเมื่อเชื่อมโยงมากับเรื่องของเล่นแล้ว พ่อแม่จะรับบทหนักกว่าครู เพราะเป็นผู้ที่ถูกคาดหวังว่าจะเป็นผู้จัดหาของเล่นมาให้เด็ก กลุ่มผู้ใหญ่กลุ่มต่อมาก็คือบรรดาผู้ผลิตของเล่นจำหน่ายแก่เด็ก เนื่องจากในโลกสมัยใหม่ สื่อของเล่นได้แปรสภาพจาก "ของขวัญ" (gift) ที่บรรดาพ่อแม่ปู่ย่าตายายหยิบยื่นให้แก่ลูกหลาน มาเป็น "สินค้า" (commodity) ที่มีผู้ผลิตทำเอาไว้อายเป็นสินค้า ดังนั้น จึงมีข้อชวนคิดว่า กลุ่มผู้ใหญ่ที่เป็นผู้ผลิตของเล่นนั้นมีหน้าตาเป็นอย่างไร มีจิตใจแบบไหน มีความเข้าใจของเล่นว่าอะไร และท้ายที่สุดกลุ่มผู้ใหญ่ที่เกี่ยวข้องกับของเล่นและเด็ก ๆ ก็อาจจะเป็นผู้ใหญ่ที่ทำงานอยู่ตามสถาบันการศึกษาหรือสถาบันสังคม หน่วยงาน องค์กรต่าง ๆ ที่ต้องเข้าข้องแวะกับสองเรื่องนี้

ผู้เขียนมีข้อคิดว่า ภายใต้อาณัติการณที่ถือได้ว่าเป็นวิกฤตของของเล่นนี้ ถึงแม้เราจะได้กล่าวถึงวิกฤตที่เกิดขึ้นกับตัวของเล่นและตัวเด็กมาแล้ว แต่ผู้เขียนคิดว่า ที่สุดแห่งที่สุดของวิกฤตนี้ ไม่น่าจะอยู่ใน 2 ส่วนที่กล่าวถึงไปแล้ว แต่สุดยอดของวิกฤตนั้นน่าจะอยู่ที่ ตัวของผู้ใหญ่ ที่มีบทบาทต่อเรื่องของเล่นมากกว่า โดยเฉพาะในแง่มุมมองเรื่องความรู้ความเข้าใจ อารมณ์ความรู้สึก และการรับรู้ของผู้ใหญ่ที่มีต่อเรื่องของเล่น

ผู้ส่งสาร - ผู้รับสารในสื่อของเล่น

หลังจากเดินอยู่รอบ ๆ "ของเล่นที่เป็นสื่อ" ด้วยเกณฑ์ต่าง ๆ มาแล้ว คราวนี้ผู้เขียนจะขอพาผู้อ่านเดินลัดตัดตรงเข้ามาสู่วงในของการสื่อสารที่มีสูตรลับนิเทศศาสตร์ที่ว่า S-M-C-R-E (S - Sender, M - Message, C - Channel/Media, R - Receiver, E - Effect) โดยที่จะดู "ของเล่น" ที่เป็นสื่อ (Channel/Media) โดยสัมพันธ์กับเรื่อง "ผู้ส่งสาร - ผู้รับสาร" (S - R)

1. ใครเป็นผู้ส่งสารในเรื่องของเล่นบ้าง หากเรารวมของเล่นที่มีแหล่งกำเนิดมาจากทุกแบบ คือ ทั้งของเล่นที่ซื้อจากร้าน ของเล่นที่ปู่ย่าตายายทำให้ ของเล่นในเมือง ของเล่นที่บ้าน บรรดาผู้ส่งสารในเรื่องของเล่น น่าจะครอบคลุมกลุ่มคนเหล่านี้ เช่น - พ่อแม่/ ปู่ย่าตายาย/ ญาติมิตร - ครู - คนผลิตของเล่น/ คนขายของเล่นที่ทำเป็นธุรกิจ - พระภิกษุสงฆ์ - ตัวเด็กเอง

สำหรับกลุ่มผู้ส่งสาร 2 กลุ่มแรก คือ พ่อแม่และคุณครูทั้งหลายนั้น หากลองสำรวจบทบาทของท่านในแง่เป็นผู้ส่งสารในเรื่องสื่อของเล่นในปัจจุบันแล้ว ก็พบว่าส่วนใหญ่แล้ว พ่อแม่และครูจะมีบทบาทอย่างจำกัดมาก เช่น

- มีบทบาทเพียงแค่ชักจูงกระเป๋าสื่อของเล่นตามแบบที่เจ้าตัวเล็กร้องขอ
- มีบทบาทในการควบคุม/ กำกับ/ ดูแล การใช้สื่อของเล่นของเด็ก เช่น จะให้เล่นได้ในช่วงเวลาไหน ยาวนานเท่าไร ฯลฯ

2. ขยับขยายศักยภาพการเป็นผู้ส่งสาร จากบทบาทที่จำกัดเพียง 2 - 3 บทที่ผู้ใหญ่เรากำลังเล่นอยู่นั้น ในที่นี้ผู้เขียนอยากจะเสนอว่า ผู้ใหญ่เราน่าจะได้ขยายบทบาทของตนเอง ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับของเล่นออกไปบ้าง เช่น

2.1 ลงมาเป็นคนเล่นบ้าง เราได้กล่าวมาแล้วตั้งแต่ต้นว่า ในเรื่องของเล่นนั้นไม่ควรจะใช้แบบจำลองการสื่อสารเชิงถ่ายทอดที่มีการแยก "ผู้ส่ง" กับ "ผู้รับ" ออกจากกันอย่างเด็ดขาด หากแต่ควรจะใช้แบบจำลองเชิงพิธีกรรม ที่มีการสลับบทบาทของ "ผู้ส่ง" และ "ผู้รับ" ซึ่งเมื่อนำมาประยุกต์ในเรื่องสื่อของเล่น ก็หมายความว่า ผู้ใหญ่ควรจะลงมาเล่นกับเด็ก ๆ บ้าง

อันที่จริงเมื่อครั้งเล็ก ๆ ผู้ใหญ่ทุกคนก็เคยผ่านการเล่นของเล่นมาก่อน แต่พอเติบโตขึ้นก็หันมาเล่นหอย เล่นหุ่น เล่นบอล ฯลฯ แล้ววางมือกับของเล่นไปอย่างเด็ดขาด โดยโยนเรื่องของเล่นไปให้เป็นเรื่องของเด็ก ๆ แต่ทว่า พญ.นลินี เชื้อวนิชชากร ผู้อำนวยการโครงการรักษาจิตใจของเด็กได้ออกมาเป็นตัวแทนปากเสียงของเด็ก ๆ ว่า เด็ก ๆ เขามีความต้องการอย่างยิ่งที่จะให้ผู้ใหญ่เล่นด้วย และจะพึงพอใจเป็นที่สุดหากผู้ใหญ่รับความต้องการ แต่ทว่าผู้ใหญ่ส่วนมากมักจะทำหือต่อเสียงเรียกร้องของเด็ก ๆ และเฉไฉให้เด็กไปเล่นกันตามลำพัง

2.2 เขยิบขึ้นมาอีกก้าวด้วยการเป็นผู้ผลิต ในขณะที่บทบาทปัจจุบันของพ่อแม่และครูที่มีต่อของเล่นนั้นจะเป็นเพียง "ผู้ซื้อหา" ของเล่นมาให้เด็ก โดยที่มิได้เป็น "ผู้ผลิตของเล่นตัวจริงต้นฉบับ" ผู้เขียนก็มีข้อเสนอแนะว่า บรรดาพ่อแม่ ปู่ย่าตายาย รวมทั้งคุณครูทั้งหลายอาจจะขยายบทบาทในเรื่องของเล่นออกมาถึงระดับเป็นเจ้าของสื่อด้วยวิธีการเป็นผู้ผลิตเสียเองเลย

ความคิดในเรื่องการผลิตของเล่นนั้นมีหลักแนวคิดทฤษฎีอยู่เบื้องหลังที่แสดงให้เห็นว่าการทำของเล่นให้ลูกนั้น มิใช่จะดีเยี่ยมแก่ฝ่ายลูกเท่านั้น หากทว่าก็จะดียิ่งต่อฝ่ายพ่อแม่ด้วย ในเรื่องนี้ นักวิชาการสำนักวัฒนธรรมศึกษาเบอร์มิงแฮม ได้ตั้งข้อสังเกตเอาไว้ว่า ในอดีตนั้น มนุษย์เราจะเป็นทั้ง "ผู้ผลิต" และ "ผู้ใช้/ ผู้เสพย์วัฒนธรรม" (cultural producer + consumer) เช่น คนในชนบทจะเป็นผู้แต่งเพลงเอง ทำเครื่องดนตรีเอง ร้องเพลงเอง และฟังกันเอง การร้องเล่น/ การละเล่นพื้นบ้าน

ทั้งคนดู คนเล่นต่างจะสลับกันไปมา แต่ทว่าในปัจจุบันนี้ ผู้คนส่วนใหญ่จะไม่ได้เป็น "ผู้ผลิตวัฒนธรรม" หากทว่ามีฐานะเป็นเพียง "ผู้ใช้/ ผู้เสพย์วัฒนธรรม" เท่านั้น เช่น เราได้แต่ฟังเพลงที่คนอื่นร้อง เราได้แต่นั่งดูฟุตบอลที่คนอื่นเล่น เป็นต้น

ดังนั้น การตั้งต้นให้พ่อแม่ปู่ย่าตายายหันมาเริ่มผลิตของเล่นให้ลูกหลานเล่นอาจจะเป็นบทเรียนบทที่ 1 ในการฟื้นฟูศักยภาพในการเป็นผู้ผลิต ซึ่งศักยภาพนี้เคยเป็นแบบแผนของการจัดหาของเล่นให้เด็กในสังคมไทยแต่ครั้งอดีต

ในสื่อตัวนี้มีความหมาย / เนื้อหาอะไร

ถัดจากตัว S คือผู้ส่งสาร (sender) ในองค์ประกอบของการสื่อสาร ก็คือ ตัว M หรือ message หรือเนื้อหาสาระ ในการศึกษาสื่อของเล่นนั้น เราอาจจะพิจารณาตัวเนื้อหาสาระในสื่อนี้ได้หลายระดับ ดังนี้

(1) การศึกษาของเล่นที่จำเป็นต้องใช้ภาษาเป็นส่วนประกอบสำคัญ วิจารณ์ (2534) ได้นำการละเล่นของไทยที่ตรงตามเกณฑ์ที่ผู้วิจัยได้ตั้งเอาไว้ ซึ่งทำให้ได้ การละเล่นจำนวน 64 ประเภท แล้วนำมาจัดเป็นกลุ่มได้ 5 กลุ่ม 1 ใน 5 กลุ่มนั้น คือ กลุ่มการละเล่นที่เน้นทักษะการพูดและการฟัง ซึ่งได้แก่ การละเล่นที่มีบทร้องซึ่งจะช่วยให้เด็กจำได้ง่ายเพราะเป็นคำคล้องจอง หรือเป็นบทเจรจาโต้ตอบ เช่น มอญซ่อนผ้า หมากเก็บ รีรีข้าวสาร ฯลฯ ของเล่นและการละเล่นแบบนี้ต้องใช้ภาษาเหล่านี้ ย่อมมีเนื้อหาสาระความหมายแฝงอยู่ในการละเล่นหรือของเล่นนั้น

(2) ในตัวสื่อ / การละเล่นหรือของเล่นนั้นมีความหมายอะไรซุกซ่อนอยู่ เนื้อหาในระดับที่ลึกๆ ลงมานี้ อาจจะเริ่มตั้งแต่ชื่อของของเล่น เช่น "ผญาลีมงาย" ของเล่นพื้นบ้านภาคเหนือ ที่ทำจากกระบอกไม้ไผ่ขนาดใหญ่นี้นิ้วมือเล็กน้อย เจาะรูสองข้างสำหรับร้อยเชือก เวลาเล่นจะต้องมีคนหนึ่งร้อยเชือกเข้าไปในรู และหาวิธีมัดที่สลับซับซ้อนเพื่อให้คนเล่นอีกฝ่ายหนึ่งหาทางแกะเชือกออกไม่ได้ บางคนต้องนั่งเล่นทั้งคืนจนรุ่งเช้า ยังหาทางออกไม่ได้ ของเล่นนี้จึงจึงถูกเรียกว่า "ผญาลีมงาย" แปลว่า เล่นจนลืมกินข้าวเช้า ซึ่งชื่อนามดังกล่าวบ่งบอกถึงมนตราของของเล่นที่แสนจะทำทายภูมิปัญญาได้อย่างดี

3. ของเล่นเป็นบทสะท้อนวิถีชีวิตของชุมชน นี่ก็เป็นทฤษฎีการสื่อสารอีกชุดหนึ่งที่เชื่อว่าบรรดาผลผลิตการสื่อสารในสังคม ไม่ว่าจะเป็นหนังสือพิมพ์ นวนิยาย ภาพยนตร์ ของเล่น ฯลฯ ล้วนแล้วแต่เป็น "กระจก" ที่สามารถส่องสะท้อนกลับไปสู่สภาพสังคมที่เป็นจริงได้

ลองดูตัวอย่างสัก 2-3 เรื่องพอเป็นกระช่าย เช่น การเล่นงูกินหาง ก็สะท้อนให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างคนกับธรรมชาติ การเล่น พระ - เด็ก - เสือ - ไก่ - มอด ที่ต่างใช้อำนาจเหนือกัน

เป็นชั้น ๆ แต่ลงท้ายก็ต้องเวียนกลับมาบรรจบกัน สะท้อนให้เห็นว่าวิถีคิดเรื่องการสร้างสมดุลทางอำนาจ (check and balance of power) ของคนโบราณ หรือเกมแบบง่าย ๆ เช่น เสือข้ามห้วย ก็เป็นบทสอนเด็กทางอ้อมว่า การฝ่าฟันอุปสรรคนั้นจะต้องค่อย ๆ ยากขึ้นเป็นลำดับขั้น และต้องค่อย ๆ เก็บสะสมชัยชนะไปที่ละเล็กละน้อย และในแง่ของเล่นพื้นบ้านจะเป็น "กระจกสะท้อนแสดง" ที่ส่องให้เห็นวิถีชีวิตได้ดีที่สุด

ของเล่นในฐานะช่องทางการสื่อสารหรือตัวสื่อ

ในแง่ตัว C ในแบบจำลอง S – M – C – R นั้นจะมีความหมายถึง 2 อย่าง อย่างแรก ตัว C จะหมายถึง channel ซึ่งเป็นช่องทางการสื่อสาร และ media ซึ่งแปลว่าตัวสื่อ ระหว่างความหมายทั้งสองนี้ คำว่า "ช่องทางการสื่อสาร" จะมีขอบเขตที่กว้างขวางกว่า เพราะอาจจะหมายถึง วาระ โอกาส พื้นที่ที่จะเกิดการสื่อสารขึ้น

ในที่นี้เราจะเริ่มต้นด้วยการพิจารณา "ของเล่น" ในฐานะ "สื่อประเภทหนึ่ง" เสียก่อน โดยจะประมวลลักษณะพิเศษของสื่อของเล่นอีกครั้งหนึ่ง

(ก) ของเล่นในฐานะที่เป็นสื่อ นอกเหนือจากคุณสมบัติต่างๆที่กล่าวมาแล้ว ของเล่นยังเป็นสื่อที่มีคุณลักษณะชนิดพิเศษอีกหลายประการ เช่น

(1) ของเล่นเป็นสื่อรัก/ สื่อชีวิต ดังที่ได้กล่าวมาในหลาย ๆ ที่แล้วว่า ของเล่นนั้นถือว่าเป็นสื่อสีเหนงา เนื่องจากเป็นสื่อรักแทนใจจากผู้ให้ถึงผู้รับ เป็นสื่อที่ให้ชีวิตชีวาแก่ผู้รับ ดังที่มีผู้กล่าวว่า ของเล่นเป็นยาอายุวัฒนะสำหรับเด็ก ๆ สื่อรัก/ สื่อชีวิตแบบนี้จะสามารถเสริมสร้างศักยภาพที่มีติดตัวมนุษย์มาทุกคนให้แบ่งปันได้อย่างเต็มที่

(2) ของเล่นเป็นการประสานรอยร้าวระหว่างความคิดกับความรู้สึก นี่เป็นข้อเสนอแนะของนักวิชาการสายการเล่นที่เห็นว่า แต่เดิมนั้น มนุษย์เราถูกออกแบบให้ความคิดและความรู้สึกประกบติดกันมาเป็นแผ่นเดียวกัน แต่แล้ว ก็มีกระบวนการแยก /ฉีก/ สองมิตินั้นออกจากกัน และ "การเล่น" ได้นำเสนอตัวเข้ามาเป็นเครื่องประสานรอยร้าวหรือรอยแยกระหว่างความคิดกับความรู้สึก ให้เข้ามาประกบติดกันอีกครั้งหนึ่ง ฉะนั้นในการเล่นทุกอย่างจึงต้องใช้ทั้งสมองคิด พร้อมทั้งต่อมอารมณ์นานาประเภทก็จะทำงานประสานไปในเวลาเดียวกัน

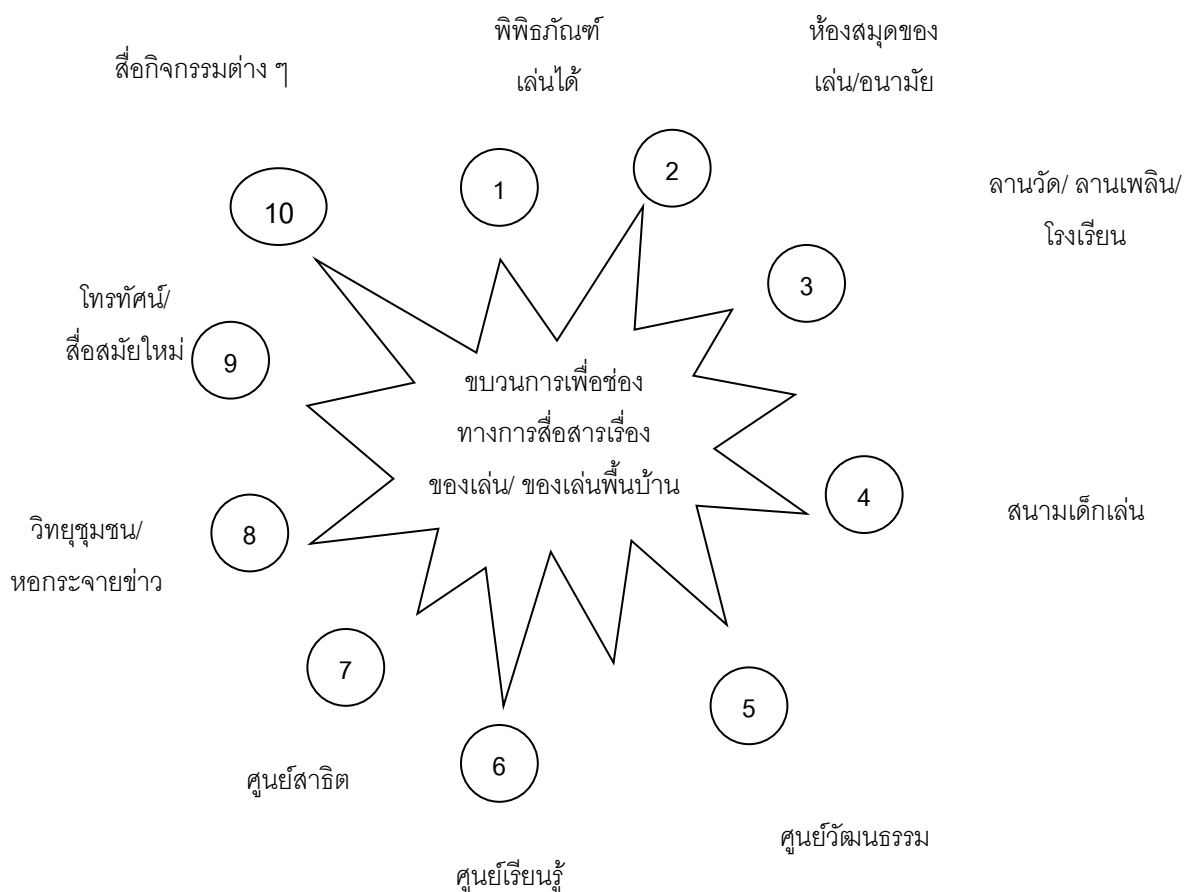
(3) ของเล่นเป็นพื้นที่พบบักระหว่าง "กรอบ" กับ "จินตนาการ" ดังเช่นแนวคิดของเปียเจตที่ได้กล่าวมาข้างต้นแล้วว่า ในขณะที่เด็ก ๆ ต้องเดินอยู่ในแถวหากเขาต้องการจะอยู่ในสังคมต่อไป เขาก็ต้อง "เจริญรอย" ตามผู้ที่เดินล่วงหน้ามาก่อน อย่างไรก็ตาม เนื่องจากมนุษย์เราเป็นสัตว์โลกที่มีจินตนาการ ดังนั้นในระหว่างที่เดินอยู่ในแถว จินตนาการของเด็ก ๆ ก็ต้องแตกแถวออกไปบ้าง

ด้วยเหตุนี้ ของเล่นที่จะทำหน้าที่เปิดพื้นที่ได้ดีจึงต้องเป็นของเล่นที่มี "ที่ว่าง หรือ ลานจอด" ให้จินตนาการได้ร่อนลงมาได้บ้าง

(ข) ของเล่นในฐานะช่องทางการสื่อสาร

ในสายตาของนักนิเทศศาสตร์แล้ว คำถามเรื่อง "ช่องทางการสื่อสาร" ดูเหมือนจะเป็น "ลูกบิดประตู" ที่จะเปิดเข้าสู่เรื่องราวอื่น ๆ ในการสื่อสาร เพราะการที่ผู้ส่งสารและผู้รับสารจะเข้ามาพบกันผ่านเนื้อหานั้น จำเป็นต้องมาพบกัน ณ ช่องทางการสื่อสาร ลองนึกถึงตัวอย่างภาพยนตร์จำนวนมากที่สร้างมาแล้ว ไม่มีโรงฉาย ละครโทรทัศน์ที่ไม่มีเวลาออกอากาศ หนังสือที่ไม่ได้วางบนแผง ฯลฯ หากขาดช่องทางหรือถูกปิดช่องทาง การสื่อสารก็ไม่อาจจะเกิดขึ้นได้

ในเนื้อหาที่ผ่านมา ผู้เขียนได้กล่าวถึงวิกฤตการณ์ที่เกิดขึ้นกับของเล่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งของเล่นพื้นบ้านที่มีชะตากรรมร่วมกับสื่อพื้นบ้านโดยทั่วไป คืออยู่ในภาวะล้มหายตายจากไปวันละชิ้นสองชิ้น ดังนั้น จึงน่าจะมีการเปิดช่องทางให้เกิดการสื่อสารที่กระตุ้นความสนใจเรื่องของเล่น และของเล่นพื้นบ้านให้เพิ่มมากขึ้น ตัวอย่างของการเปิดขยายช่องทางการสื่อสารเรื่องของเล่น/ ของเล่นพื้นบ้านน่าจะมีดังนี้



(1) พิพิธภัณฑสถานเล่นได้ เป็นตัวอย่างของช่องทางที่กลุ่มคนเฒ่าคนแก่ที่บ้านป่าแดด จ. เชียงราย ได้ทดลองริเริ่มขึ้นมาแล้ว พิพิธภัณฑสถานได้มีทั้งคุณลักษณะแบบเดิม ๆ ของพิพิธภัณฑสถานโดยทั่วไปคือ เป็นสถานที่เก็บรวบรวมสิ่งของที่เป็นของเล่นพื้นบ้านทั้งหลายเพื่อมิให้สูญหาย เป็นสถานที่ทำหน้าที่เป็น "ห้องเรียนนอกระบบ" คือให้ความรู้ ให้ความเข้าใจแก่ผู้มาเยือน (ซึ่งส่วนใหญ่คงจะเป็นเด็ก ๆ) แต่ทว่าพิพิธภัณฑสถานแบบนี้ก็จะมีคุณสมบัติแบบ "หลุดโลก" ออกไปจากพิพิธภัณฑสถานโดยทั่วไป เช่น จะไม่มีป้ายปิดประกาศว่า "ห้ามแตะต้องสิ่งของ" ในทางตรงกันข้าม พิพิธภัณฑสถานแบบนี้จะต้องให้เด็ก ๆ ผู้ชมเข้าประชิดวงในแบบถึงลูกถึงของ คือ ต้องได้จับต้อง มิใช่ได้แต่มอง ให้ลงมือเล่นจริง ๆ และผลที่ตามมาก็คือ ของที่วางในพิพิธภัณฑสถานนี้จะต้องเสียหายบ่อย ๆ เราจึงต้องมีฝ่ายซ่อมแซมที่หนุนหลังอย่างเข้มแข็ง

(2) ห้องสมุดของเล่น บุญยาริส อ่อนพัฒนพันธ์ (2537) ทำการสำรวจห้องสมุดของเล่นในประเทศต่าง ๆ เช่นประเทศฝรั่งเศสที่ตั้งศูนย์ยืมของเล่นขึ้น โดยให้เด็ก ๆ มายืมของเล่นไปด้วยตนเอง เพื่อฝึกความรับผิดชอบเด็ก ๆ และเป็นการขยายโอกาสที่เด็ก ๆ จะได้เล่นของเล่นโดยไม่ต้องรอให้พ่อแม่ซื้อให้ ในวาระโอกาสสำคัญหรือเป็นรางวัล ในสหรัฐฯ มีองค์กรหลายแห่งที่จัดโปรแกรมการให้ความรู้ผู้ปกครอง และเด็กยืมของเล่น เพื่อเป็นการอบรมให้ผู้ปกครองรู้เท่าทันสื่อของเล่น ดังที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น และยังมีของเล่นจริง ๆ ให้เด็กได้นำไปเล่นเพื่อพัฒนาตนเองด้วย

แนวคิดเรื่องห้องสมุดของเล่น ซึ่งมีลักษณะเหมือนห้องสมุดทั่วไป แต่แทนที่จะเน้นการยืมหนังสือ ก็เปลี่ยนเป็นการยืมของเล่น และเป็นสถานที่ที่จะใช้ให้ความรู้เรื่องของเล่นแก่ผู้ปกครอง สำหรับในสังคมไทย แนวคิดนี้ยังไม่รู้แพร่หลายมากนัก

ตัวอย่างของการริเริ่มที่ดีมากของไทยก็เช่น สถานีอนามัยกลาง จ.นนทบุรีที่คุณพิมพ์พร ห้วนหน้า สถานีได้ลงมือทำห้องสมุดของเล่น รูปแบบเช่นนี้ควรมีการเผยแพร่และขยายตัวให้เพิ่มมากขึ้น

(3) ลานวัด/ลานเพลิน ในขณะที่ปัจจุบัน เด็ก ๆ มีโอกาสเข้าวัดน้อยลงทุกที เพราะวัดกลายเป็น "พื้นที่สาธารณะสำหรับคนแก่" ดังนั้น จึงควรมีขบวนการรื้อฟื้นชิงพื้นที่ลานวัด ซึ่งแต่ก่อนเคยให้บริการเป็นสนามเด็กเล่นอยู่แล้ว (ก่อนจะมีสนามเด็กเล่นแบบใหม่) และพระสงฆ์องค์เจ้าก็อาจจะพลิกกลยุทธ์การสื่อสารสาธารณะรูปแบบใหม่ ๆ สไตล์แปลก ๆ มาอบรมเด็ก เช่น ให้มาเล่นที่ลานวัดได้ฟรีไม่เก็บสตางค์ แต่ต้องฟังเทศน์เสียก่อน เป็นต้น เมื่อเด็ก ๆ มาเล่นที่วัด (อยู่ในสายตาของผู้ใหญ่) ก็ยังมีโอกาสมากขึ้นที่วัดจะได้ทำหน้าที่เป็น "จุดนัดพบ" ระหว่างคนสองวัย คือ เด็ก ๆ และคนเฒ่าคนแก่

(4) แปลงสนามเด็กเล่นให้เป็นสนามบันตั่งเด็ก ทุกวันนี้สนามเด็กเล่นในเมืองไทยมีหน้าตาจืดชืดมาก เพราะลักษณะเหมือนผู้เข้าประกวดนางงาม คือ เหมือน ๆ กันหมดทั่วประเทศ ในสนามก็

จะมีแต่ชิงช้า กระดานหก กระดานหมุน ฯลฯ และมีแต่เด็ก ๆ เท่านั้นที่เล่น ส่วนพ่อแม่ก็นั่งเหงา ๆ คอยดูลูกบ้าง คอยบ่นว่า คอยร้องห้ามไม่ให้เล่นผาดโผน ฯลฯ

เราน่าจะทำศัลยกรรมตกแต่งโฉมหน้าของสนามเด็กเล่นให้แปลกหู แปลกตา มากกว่านี้ ให้มีลักษณะทั้งบันเทิงและได้สาระ (edutainment) ไปพร้อม ๆ กัน ผู้เขียนก็เคยเห็นแล้วว่า การจัดงานของเล่นพื้นบ้านที่วัดบ้านหนองหล่ม จ.ลำพูน นั้น สามารถแปลงลานวัดให้เป็นสถานสาระ - บันเทิงครบวงจรมานี้แล้ว

(5) ศูนย์นันทนาการประเภท เมืองไทยมีการตั้งศูนย์ฯ นานาประเภทมาแล้ว เพราะฉะนั้นของเล่นพื้นบ้านควรจะสอดแทรกเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของศูนย์เหล่านี้ เช่น ศูนย์วัฒนธรรม เพราะการละเล่นนี้ถือว่าเป็นส่วนเดียวหนึ่งของวัฒนธรรมที่เกี่ยวกับการอบรมบ่มเพาะคนในสังคมเลยทีเดียว ศูนย์สาธิตฯ มีวิธีการทำของเล่นพื้นบ้านแบบต่าง ๆ โดยผนวกเอาหลักวิทยาศาสตร์ (ฟิสิกส์/ เคมี/ ชีวะ) หลักคณิตศาสตร์ หลักการแพทย์/ สาธารณสุข เข้าไปอธิบายประกอบเพื่อเพิ่มมูลค่าให้แก่ของเล่นพื้นบ้าน ส่วนศูนย์เรียนรู้นั้นก็ตรงตัวกับเรื่องของเล่นพื้นบ้านอยู่แล้ว

(6) ฝากไปกับสื่อแบบใหม่ ๆ ทั้งระดับชุมชนและระดับชาติ ในที่ประชุม เรื่องของเล่นพื้นบ้าน (26 มี.ค. 2547) ได้เสนอให้การใช้สื่อของชุมชน เช่น หอกระจายข่าว วิทยุชุมชน ซึ่งไม่ควรจะเป็นแค่เรื่องของผู้ใหญ่เท่านั้น และไม่ควรจะเป็นแค่เรื่องการทำมาหากิน เศรษฐกิจการเมือง เพียงแง่มุมเดียว เพราะชีวิตมนุษย์ต้องมีการพักผ่อนรื่นเริงบันเทิงใจด้วย โดยเฉพาะในวัยเยาว์ที่เป็นช่วงเวลาเดียวที่จะแสนสุขอย่างเต็มที่ของมนุษย์ ควรมีการสอดแทรกเรื่องของเล่นพื้นบ้านเข้าไปในสื่อของชุมชนเหล่านี้

ส่วนสื่อระดับชาตินั้น มีข้อสังเกตว่าในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ไม่ว่าจะเป็นหนังสือเล่ม หรือโทรทัศน์ มักจะมีการสอดใส่เนื้อหาที่แนะนำของเล่นพื้นบ้านญี่ปุ่นลงไปอยู่เสมอ และเมื่อมีการแนะนำของเล่นขึ้นไหนให้รู้จัก เด็ก ๆ ก็จะพากันแห่ไปหาของแบบนั้นมาเล่น เมื่อรู้แบบนี้แล้ว ทำไมการ์ตูนโทรทัศน์ไทย เช่น สุดสาคร จ๊ะทิงจา โสนน้อยเรือนงาม หรือ ละครประเภทจักร ๆ วงศ์ ๆ แบบสิงห์ไกรภพ จึงไม่ถือโอกาสสอดแทรกของเล่นพื้นบ้านลงไปบ้างหนอ

นอกจากนั้น ในงานทดลองฟื้นฟูของเล่นพื้นบ้านหลายแห่งได้ให้แนวคิดเรื่องการแปลงสื่อจาก "ตัวของเล่นจริง ๆ" มาเป็นสื่อหนังสือ ซึ่งทำให้เป็นสื่อเชิงรุกได้มากขึ้น อย่างไรก็ตาม ถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์ ซึ่งจัดว่าเป็นเจ้าแม่สื่อเด็ก ได้ท้วงติงเบา ๆ ว่า เวลาจะแปลงสารมาใส่สื่อใหม่ ๆ นั้น ขออย่าคิดถึงแต่เพียงระดับหนังสือเท่านั้น แต่ขอให้คิดเลยเถิดไปถึงสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น VCD หรือ DVD ด้วยเลย เพราะสื่อใหม่ ๆ เหล่านี้ ไม่ได้เป็นเพียงสื่อเชิงรุกเท่านั้น แต่มีอานุภาพระดับรุกฆาตเลยทีเดียว

(6) สื่อกิจกรรม นอกเหนือจากบรรดาสื่อที่เป็นช่องทางนำพาข่าวสารเรื่องของการเล่นพื้นบ้านไปยังที่ต่าง ๆ แล้ว ที่ประชุม AHC ยังเสนอให้มีการค้นคิดกิจกรรมใหม่ ๆ สไตล์แปลก ๆ ซึ่งถือเป็น "วาระ/โอกาส/พื้นที่" ที่จะเปิดตัวของการเล่นพื้นบ้าน เช่น การฝากกระตังไปกับการจัดการ "หนึ่งผลิตภัณฑ์หนึ่งตำบล" การใช้โอกาสวันสำคัญต่าง ๆ เช่น วันเด็ก วันครอบครัว ฯลฯ

(7) อันดับสุดท้าย มีข่าวดีต้องขยาย

ปัจจุบันนี้มีกรณีของการรื้อฟื้นของการเล่นพื้นบ้านที่ประสบความสำเร็จ (success case) และที่ทำให้ผลอย่างดี (best practice) จำนวนไม่น้อยแล้ว เช่น ที่เอ่ยอ้างชื่อมานับครั้งไม่ถ้วนก็เช่นกลุ่มคนเฒ่าคนแก่บ้านป่าแดด จ.เชียงราย น้องปอ/ปู้พร จากชุมชนศรีบุญเรือง จ.หนองบัวลำภู คุณพ่อศักดิ์ชัย จุติโชติ คุณพ่อน้องไข่แดงจากศูนย์การเรียนรู้ชุมชนเพื่อเด็กพิการ จ.นครศรีธรรมราช พระมหาบันเทิง จากวัดหนองหล่ม จ.ลำพูน ฯลฯ กรณีที่สำเร็จและทำได้ดีเหล่านี้ถือได้ว่าเป็นข่าวดีของเรื่องของการเล่นพื้นบ้าน จึงควรมีการเผยแพร่ข่าวสารดังกล่าวออกไปในวงกว้าง

บรรณานุกรม

กาญจนา แก้วเทพ (2547 ข)

แมงมุม 11 ขา: ของเล่นพื้นบ้าน การสื่อสารเพื่อสุขภาพของเด็กๆ โครงการการสื่อสารเพื่อสุขภาพ

กรุงเทพมหานครคณะกรรมการจัดนิทรรศการ (2546)

"เด็กฉลาดด้วยของเล่น" ภาควิชาประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ร่วมกับห้างเซ็นทรัล และร้าน Cotton candy 17-25 ธค. 2546

คณะทำงานเกี่ยวกับการพัฒนาเครื่องเล่น (2524)

การละเล่นและเครื่องเล่นเพื่อการพัฒนาเด็ก กรุงเทพมหานคร

ปาริชาติ สถาปิตานนท์ สโรบล 2542)

"เอดูเทนเมนต์ : สื่อสาระบันเทิงเพื่อการเปลี่ยนแปลงสังคม" ใน มองสื่อใหม่ มองสังคมใหม่ กาญจนา แก้วเทพ และคณะ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บุญทอม นีกรวม (2544)

"คนเฒ่าคนแก่กับของเล่นพื้นบ้าน: จุดบรรจบของคนสองวัย" วารสารวัฒนธรรมไทย 38 : 5 (มัย.-กค. 2544) 63-65

บุญยารัส อ่อนพัฒนพันธ์ (2537)

"บทบาทของห้องสมุดของเล่นในสถานรับเลี้ยงเด็กที่มีต่อความพร้อมทางภาษาของเด็กปฐมวัยและปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองและเด็กปฐมวัย" วิทยานิพนธ์ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปรานี วงษ์เทศ (แปลและเรียบเรียง)(2524)

ของเล่นของโลก (แปลจาก The World of Toys by Robert Culff) สำนักพิมพ์เจ้าพระยา กรุงเทพมหานคร
พรณี สุวดี (2527)

“การเปรียบเทียบมโนทัศน์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือกับกิจกรรมตามแผนการสอนของกระทรวงศึกษาธิการ “วิทยานิพนธ์ คณะครุศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

พันธุ์ เจริญสุข (2526)

“ความคิดเห็นของครูอนุบาลเกี่ยวกับเครื่องเล่นที่จำเป็นต่อการเตรียมความพร้อมของเด็กปฐมวัย
“วิทยานิพนธ์ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

มูลนิธิเพื่อเด็กพิการ (2547)

รายงานผลการศึกษา “การรวบรวมของเล่นพื้นบ้านไทยกับเด็กพิการ” กรุงเทพมหานคร 127 หน้า (อัดสำเนา)

วิจารณ์ ปนาทกุล (2534)

การเล่นของเด็กไทยกับการเรียนการสอนระดับชั้นประถมศึกษา ศูนย์วัฒนธรรม จ.อุดรธานี

โครงการพัฒนาองค์ความรู้เรื่องการสื่อสารเพื่อสุขภาพ (Academic Health Communication AHC)(2547)

เอกสารประกอบการสัมมนาเรื่อง “ชุดความรู้การสื่อสารเพื่อสุขภาพ ของเล่นพื้นบ้านโครงการ” โครงการพัฒนา
องค์ความรู้เรื่องการสื่อสารเพื่อสุขภาพ (Academic Health Communication AHC) 26 มี.ค. 2547 ศูนย์
ฝึกอบรมวนศาสตร์ชุมชนแห่งภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

อมรรัตน์ ทิพย์เลิศ (2547)

เอกสารสรุปงานรู้เท่าทันสื่อของเล่นพื้นบ้าน จากงานเสวนาเชิงปฏิบัติการ “ของเล่นพื้นบ้าน: ทางเลือกใหม่
ของพ่อแม่ ครูและเด็ก “มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ 29 พค.2547

Marsh,J.& Millard,E.(2000)

Literacy and Popular Culture :Using Children's Culture in the Classroom , CA: Paul Chapman

.Piaget,J.(1902)

Play,Dream,and Imitation in Childhood ,NY: Norton.

Wanni Wibulswasdi Anderson (1997)

“Worldview in Thai Children's Play and Games.” in Traditional and Changing Thai Worldview,
Amara Pongsapitch (ed) Chulalongkorn University Press, 131-158.

