

แมงมุม 11 ขา ของของเล่นพื้นบ้าน : การสื่อสารเพื่อสุขภาพของเด็ก
กาญจนา แก้วเทพ

สารบัญ

- คำชี้แจง
 - แมงมุมขาที่ 1 ความหมายและความสำคัญของของเล่น
 - แมงมุมขาที่ 2 ประเภทของของเล่น
 - แมงมุมขาที่ 3 วัสดุที่ใช้ทำของเล่น
 - แมงมุมขาที่ 4 ประเภทของเด็ก
 - แมงมุมขาที่ 5 หน้าที่ของของเล่นและการเล่น
 - แมงมุมขาที่ 6 คุณและโทษของของเล่น
 - แมงมุมขาที่ 7 ขยับแล้วจำ แบบแผนการเล่น/กระบวนการใช้ของเล่น
 - แมงมุมขาที่ 8 กระบวนการได้มาซึ่งของเล่น
 - แมงมุมขาที่ 9 ความรู้ของพ่อแม่ในเรื่องของเล่น
 - แมงมุมขาใหญ่ขาที่ 10 ของเล่นพื้นบ้านในฐานะการสื่อสารเพื่อสุขภาพ
 - แมงมุมขาที่ 11 เดินทางไกลไปเล่นของเล่นพื้นบ้านกันเถอะ
 -
-

ใน **สื่อพื้นบ้าน ขานรับงานสุขภาพ** กาญจนา แก้วเทพ เอียร์ชัย อิศรเดช (บรรณาธิการ)
โครงการสื่อพื้นบ้านสื่อสารสุข(สพส) สนับสนุนโดยสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริม
สุขภาพ (สสส) 2549

แมงมุม 11 ขา ของของเล่นพื้นบ้าน : การสื่อสารเพื่อสุขภาพของเด็ก ๆ*

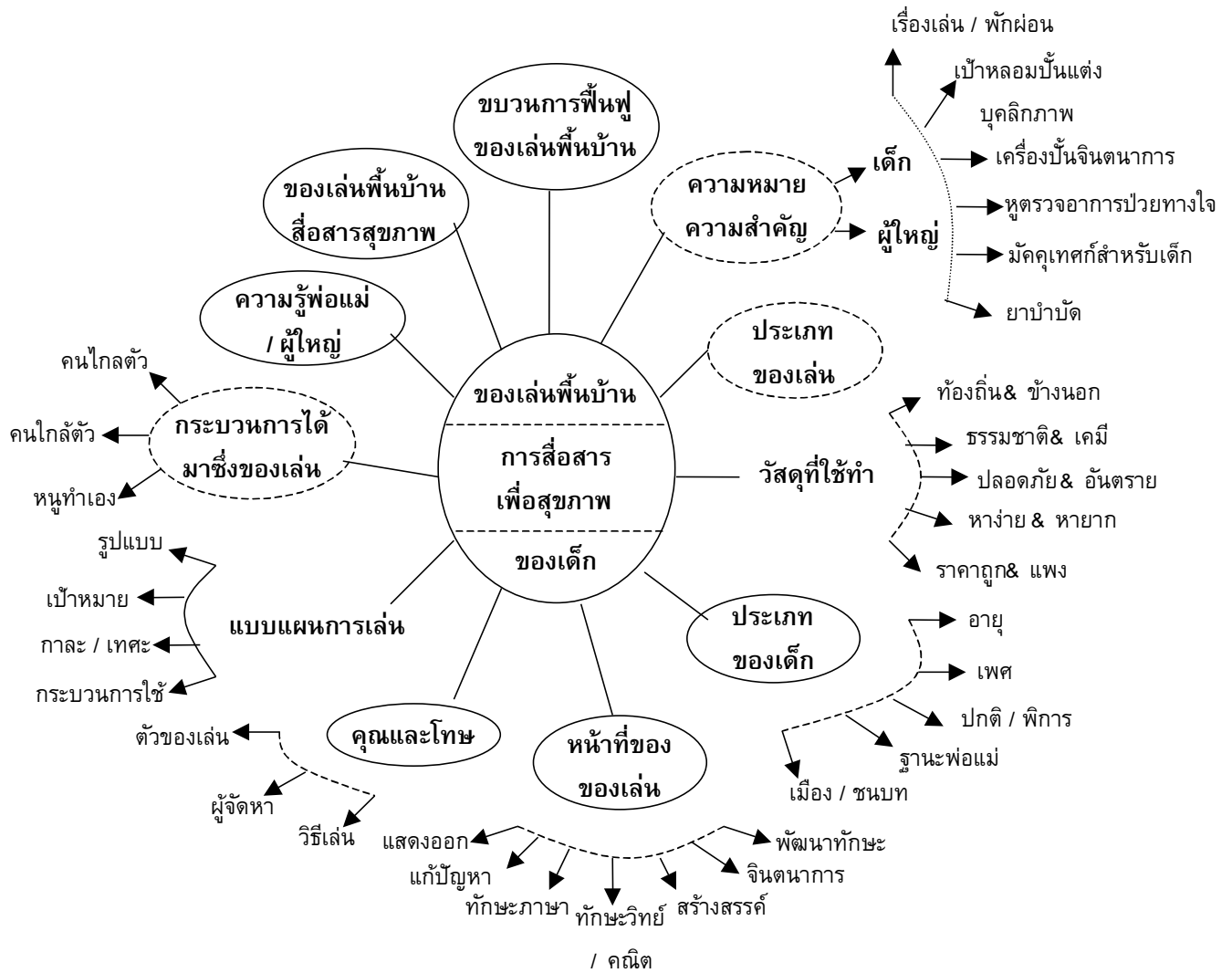
กาญจนา แก้วเทพ

คำชี้แจง

- (1) เอกสารชิ้นนี้เป็นการสรุปเนื้อหาเรื่อง” ของเล่นพื้นบ้าน”ที่สรุปมาจากการประชุมของโครงการพัฒนาชุดความรู้การสื่อสารเพื่อสุขภาพ (ต่อไปจะอ้างถึงว่า AHC) : ที่จัดขึ้นเมื่อวันที่ 26 มีนาคม 2547 โครงการ AHC นี้ เป็นหนึ่งในโครงการย่อยของชุดโครงการ”การสื่อสารเพื่อสุขภาพ”ที่มีเป้าหมายจะประมวลองค์ความรู้ในเรื่องการนำการสื่อสารสารพัดประเภทมาใช้เพื่อการสร้างเสริมสุขภาพ(ได้รับการสนับสนุนจาก สำนักงานกองทุนสร้างเสริมสุขภาพ – สสส)การประชุมครั้งนี้มีผู้เข้าร่วมประชุมที่ทำงานเกี่ยวกับ “ของเล่นพื้นบ้าน” ในหลายบทบาท หลายแมงมุม จากหลายกลุ่ม
- (2) เป้าหมายของเอกสารชิ้นนี้ คือการวางกรอบการศึกษาและแนวทางในการจัดทำองค์ความรู้ที่เกี่ยวกับ “ของเล่นพื้นบ้าน” ซึ่งในสายตาของโครงการ AHC จะพิจารณา “ของเล่นพื้นบ้าน” ในฐานะการสื่อสารเพื่อสุขภาพของเด็ก ๆ
- (3) สำหรับ “ของเล่น” ที่จะนำมาเขียนถึงในที่นี้ จะเน้นว่าต้องเป็น “ของเล่นพื้นบ้าน” โดยจะระบุเหตุผลความจำเป็นมาต่อไปในเอกสาร โดยถือว่า “ของเล่นพื้นบ้าน” เป็น “สื่อพื้นบ้าน” ประเภทหนึ่ง (Folk media)
- (4) ในการศึกษาเรื่องของสื่อพื้นบ้านประเภท “ของเล่น” นั้น ยังมีน้อย โดยส่วนใหญ่แล้วงานศึกษาด้านจิตวิทยา มักจะให้ความสนใจกับ “การละเล่นพื้นบ้าน” ซึ่งหนักไปทางการละเล่นของผู้ใหญ่ ในที่นี้จึงขอขุประเด็น “ของเล่นพื้นบ้าน” เพื่อเจาะจงว่า กลุ่มเป้าหมายที่สนใจเป็นเด็ก ๆ และแม้ว่าอาจจะรวม “ของเล่นและการละเล่นพื้นบ้าน” เข้าด้วยกัน แต่ก็จำกัดขอบเขตอยู่ที่กลุ่มเด็ก ๆ เท่านั้น
- (5) สำหรับคำหลัก(keyword) 3 คำ (ที่เป็นเหมือนม้าสามขา) ที่เกี่ยวข้องกับเอกสารชิ้นนี้คือ คำว่า “ของเล่นพื้นบ้าน” “เด็ก” และ “การสร้างสุขภาพ”

* เอกสารประกอบการบรรยายเรื่อง ”แมงมุม 11ขา ของของเล่นพื้นบ้าน” การประชุมเชิงปฏิบัติการของโครงการพัฒนาชุดความรู้การสื่อสารเพื่อสุขภาพ(Academic Health Communication) มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วันที่ 26 มีนาคม 2547 สนับสนุนโดยสำนักงานกองทุนสร้างเสริมสุขภาพ (สสส)

และเพื่อให้เข้ากับบรรยากาศของหัวข้อ ผู้เขียนจะขอวาดภาพองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับ “ของเล่นพื้นบ้าน : สื่อสารเพื่อสุขภาพของเด็ก” ให้เป็นภาพร่างของแมงมุม 11 ขา ที่ขาต่าง ๆ ล้วนเกี่ยวพันและโยงใยกัน และจะหยิบขามาแมงมุมแต่ละขามาพิจารณาในรายละเอียดต่อไป



แมงมุมขาที่ 1 : ความหมายและความสำคัญของของเล่น

(1.1) หลากมุมมอง

ไม่เชื่อก็ต้องเชื่อว่า สิ่งที่เรียกว่า “ของเล่น” ซึ่งฟังดูแต่ชื่อนามแล้ว ดูเหมือนว่าจะไม่ค่อยมีความสลักสำคัญอะไรนัก เพราะเป็น “ของเล่น ๆ” ดูไม่จริงจัง แต่แท้จริงแล้วความสำคัญของของเล่นนั้น มิใช่เป็นเรื่องเล่น ๆ เลย ส่วนที่ว่าสำคัญอย่างไรนั้น ผู้เขียนจะค่อย ๆ เปิดไฟฉายไปที่ละใบ (ให้คนอ่านลุ้น)

และไม่เชื่อก็ต้องเชื่ออีกครั้งหนึ่งว่า ความสำคัญของของเล่นนั้นมิได้เพิ่งจะมีมาในวันนี้ หากทว่าความสำคัญของของเล่นนั้นได้เกิดมาคู่กับมนุษยชาติเลยก็ว่าได้ จากหนังสือ “ของเล่นของโลก” ปราณี วงษ์เทศ (2528) ระบุว่า แม้แต่ในสังคมมนุษย์ยุคก่อนประวัติศาสตร์ ซึ่งระดับการดำรงชีพนั้นมีความยากลำบากและอันตรายมากเกินกว่าที่จะมีเวลาสำหรับของฟุ่มเฟือยเช่นของเล่นได้ แต่ทว่าก็น่าจะมีข้อสันนิษฐานว่า บรรดาเบี่ยงหินลาย เปลือกหอย ลูกกระพรวน ฯลฯ ที่ขุดค้นพบนั้นน่าจะเป็นของเล่นสำหรับเด็ก ๆ ที่มีความต้องการที่จะเล่น แต่ที่แน่นอนว่า เมื่อเริ่มยุคสมัยของมนุษยชาติที่เริ่มมีอารยธรรม เช่น อียิปต์ กรีก โรมัน ฯลฯ ก็มีหลักฐานอย่างแน่นอนว่า เด็ก ๆ ได้มีของเล่นกันแล้ว

ผู้คนที่ทำงานเกี่ยวกับของเล่นทุกคนมีความเชื่อตรงกันว่า ของเล่นนั้นจะต้องมีความสำคัญและมีความหมายอย่างมากต่อชีวิตของเจ้ามนุษย์ตัวเล็ก ๆ มาตั้งแต่ครั้งอดีตและยังคงสืบสานอย่างต่อเนื่องมาจนถึงปัจจุบัน และคงจะทอดสายยืนยาวต่อไปในอนาคต แม้ว่า “ของเล่น” อาจะเปลี่ยนแปลงรูปโฉมโฉมพรรณไป แต่ “การเล่น” จะดำรงอยู่คู่กับมนุษยชาติตราบนานเท่านาน

ความหมายและความสำคัญของของเล่นนั้น มองได้จากหลายมุมมอง จากคนหลายกลุ่ม เช่น

- **ความเข้าใจร่วมกันประการแรกเห็นจะได้แก่ความคิดที่ว่า** ของเล่นนั้นเป็นสิ่งที่เด็กใช้เล่นเพื่อพักผ่อน เล่นเพื่อความรื่นเริงบันเทิงใจ (entertain) และหากสังเกตดูในระยะกระชั้นชิดเราอาจจะพบว่า การเล่นของเด็กสำหรับเด็กนั้น บางครั้งอาจจะดูจริงจังราวกับกำลังทำงานระดับ masterpiece

- **ในมุมมองของคุณแม่ หรือพี่เลี้ยงที่อยู่ใกล้ชิดเด็ก ๆ** อาจจะพบว่า การเล่นนั้นเป็นเสมือนเครื่องมือที่เด็กใช้สำรวจตรวจสอบดูโลก เช่น เด็กเล็ก ๆ จะทำความรู้จักโลกด้วยการหยิบของเล่นใส่ปากเพื่อทำความรู้จัก ของเล่นเป็นประดุมัคคุเทศก์ที่ทำหน้าที่นำทางให้เด็กเริ่มรู้จักเรียนรู้วิถีชีวิตที่เป็นจริง เช่น ของเล่นชื่อ “คนตำข้าว” จากบ้านป่าแดด จ. เชียงราย ที่ทำจากไม้ไผ่เป็นรูปจำลองวิถีชีวิตของคนในชุมชนที่ใช้เครื่องมือในการแกะข้าวออกจากเมล็ดโดยเครื่องมือที่เรียกว่า “ครกมอง” สำหรับใช้ตำเหยียบ และแบบใช้มือตำ

- ในสายตานิเทศศาสตร์ เช่น นักจิตวิทยาการศึกษา เห็นว่าของเล่นเป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับเสริมแต่งพัฒนาการในทุกด้านของเด็ก ๆ ไม่ว่าจะ เป็นทักษะทางร่างกาย การเติมเต็มทางอารมณ์ ความเจริญเติบโตของสติปัญญา ศิลปะในการดำเนินความสัมพันธ์กับผู้คนรอบข้าง

- ในมุมมองของนักออกแบบของเล่น เช่น คุณอภิรดี ตันติเวชกุล (ผู้ร่วมประชุมในงานสัมมนา AHC) กล่าวว่า ของเล่นเป็นเป้าหมายที่บ่งชี้ถึงคุณภาพของคนเรา หากสงสัยว่า วันนี้ที่เราเป็นอยู่อย่างไร เราเติบโตมาแบบไหน ก็ขอให้เหลียวไปมองดูของเล่นที่เราเดินผ่านมา

- สำหรับตัวศิลปินแล้ว ของเล่นเป็นสะพานข้ามไปสู่จินตนาการที่สำคัญ ผู้เข้าร่วมงานสัมมนา AHC ท่านหนึ่งเล่าถึงหลานสาวว่า ถึงแม้จะไม่มี “ของเล่น” แต่เด็ก ๆ ก็สามารถจะรังสรรค์จินตนาการขึ้นมาเล่นได้ เช่น หลานสาวของเธอ หลังจากที่ไปได้เที่ยวชนบทและได้เห็นพระออกมารับบิณฑบาตตอนเช้า เมื่อกลับมาบ้าน เธอก็เริ่มเอาผ้าห่มมาคลุมตัว เอากระป๋องใส่ไว้ตรงท้องใต้ผ้าห่ม แล้วก็เริ่มเดินไปหยุดยืนต่อหน้าพี่ ป้า น้า อา แล้วทำปากขมุขมิบ ทำให้ผู้ใหญ่ต้องนึกเดาอยู่เป็นนานสองนานว่าเธอเล่นเลียนแบบเป็นอะไร

- ส่วนมุมมองของคุณหมอนลินี เชื้อวณิชชากร ที่ทำด้าน Play Therapy (การเยียวยาด้วยการเล่น) จะมองเห็นว่าของเล่นนั้น สามารถใช้เป็นยาบำบัดอาการเจ็บป่วยสารพัดด้านของเด็ก ๆ ไม่ว่าจะเจ็บทางกาย ป่วยทางใจ ไม่สบายทางอารมณ์ - สังคม

- และมุมมองที่น่าประทับใจมากที่สุดที่พิสูจน์ให้เห็นศักยภาพอันสูงสุดของ “ของเล่น” ว่าเป็นประดุก “สิ่งวิเศษ/มหัศจรรย์” คือตัวอย่างของน้องปอ – ปู่ไพร (สุรียา สมสีลา) จาก จ.หนองบัวลำภู และคุณพ่อของน้องไข่มุก (คุณศักดิ์ชัย จุติโชติ) ที่ได้เล่าประสบการณ์ของน้องปอ และน้องไข่มุกว่ามีร่างกายพิการมาตั้งแต่กำเนิด ทั้งเดินไม่ได้ แขนขาพิการ และยังพูดติดอ่าง ทั้งคุณปู่และคุณพ่อของเด็กทั้งสองได้สร้างสรรค์ของเล่นนับหลายชิ้น ที่ออกแบบมาใช้เสริมสมรรถภาพทางร่างกายของเด็กทั้งสอง จนกระทั่งสามารถเอาชนะความไม่สมบูรณ์ตามธรรมชาติ อันเป็นเรื่องน่าอัศจรรย์ใจ ทั้งในพลังของของเล่น และความรักอันเต็มเปี่ยมของคนทำ(จากงานสัมมนา AHC)

- แต่ไม่ว่าจะมองมาจากมุมไหน ๆ ก็ตาม จุดชมวิวที่จะต้องไม่พลาดในเรื่องของเล่นก็คือ มุมมองจาก “ตัวเด็กที่เป็นคนลงมือเล่นของเล่น” เอง ถึงแม้เด็ก ๆ อาจจะไม่ตอบเราตรง ๆ เป็นถ้อยคำไม่ได้ว่า ความใส่ใจของพวกเจ้าตัวเล็ก (หรือคุณน้องตัวร้าย) ที่มีต่อของเล่นนั้นเป็นอย่างไร แต่เราก็อาจจะอ่านความนัยได้แบบอ้อม ๆ จากเรื่องราวเหล่านี้

- ในการดูเรื่อง โดราเอมอน แมวเจ้าปัญญานั้น สะท้อนให้เห็นว่าเด็ก ๆ อยากรู้เพื่อนแสนวิเศษที่คอยออกมาช่วยแก้ปัญหาให้แก่พวกเขา ทั้งนี้เพราะข้อเท็จจริงที่ว่าเด็ก ๆ ยังเป็นสมาชิกมือใหม่หัดขับโลก ความสามารถของพวกเขายังมีไม่มากพอจะรับมือกับเรื่องยุ่งยากต่าง ๆ รวมทั้งอำนาจเขายังมีเพียงกระจิดริด ของเล่นจึงเป็นประดุกเพื่อนผู้เพิ่มพลัง

□ จากงานวิจัยเรื่องหนังสือการ์ตูน ซึ่งถือเป็นของเล่นอีกเช่นเดียวกัน ในสายตาของผู้ใหญ่นั้น หนังสือการ์ตูนก็เป็นเพียงหนังสือเล่มหนึ่ง อ่านจบแล้วก็ทิ้งไปและอ่านเพียงครั้งเดียวก็จะรู้เรื่องแล้ว แต่สำหรับเด็ก ๆ แล้ว หนังสือการ์ตูนเป็นมากกว่านั้น เด็ก ๆ จะอ่านการ์ตูนเล่มหนึ่ง ๆ หลาย ๆ ครั้ง อ่านแล้วก็หวนกลับมาอ่านอีก และจะเก็บหนังสือการ์ตูนเอาไว้ได้หมอนราวกับเพื่อนสนิทหรือของรักของหวง เวลาที่ลืมนึกออกก็ใจ ก็จะมาพลิกหาเพื่อนคลายกั๊กคนนี้ หรือในยามที่ถูกล้อ ผู้ใหญ่ดูว่า ก็จะมาอ่านการ์ตูนปลอบโยนความเสียใจ นอกจากนั้น เด็ก ๆ ยังมีธรรมเนียมการแลกหนังสือการ์ตูนกันอ่านระหว่างเพื่อนฝูง ซึ่งเท่ากับเป็นเครื่องเชื่อมสัมพันธ์มิตรระหว่างกัน

□ และเราคงคุ้นเคยกับภาพที่เด็ก ๆ หลายคนอุ้มตุ๊กตาหมีราวกับเป็นอวัยวะชิ้นที่ 33 ของตัวเอง รวมทั้งไม่สามารถจะข่มตาลงนอนได้ หากปราศจากเพื่อนร่วมนิทราคณสำคัญคนนี้

ตัวอย่างที่ยกมานี้ คือ ความหมายของของเล่นในมุมมองของเด็ก ๆ ที่ผู้ใหญ่ต้องอ่านทำความเข้าใจให้มากขึ้น

(1.2) มุมมองไม่ตรงกัน

เนื่องจากความหมายของของเล่นมีอย่างหลากหลาย ทำให้มุมมองของ “ผู้ที่มีมอง” แตกต่างกัน และความสำคัญของของเล่นก็มีในระดับต่าง ๆ กัน ซึ่งขึ้นอยู่กับความสามารถในการหยั่งความเข้าใจของคนแต่ละคน โดยที่กลุ่มคนที่จะเข้ามาเกี่ยวข้องกับของเล่นนั้น สามารถแบ่งได้หลาย ๆ เป็น 2 ฝ่าย คือ ฝ่ายผู้ใหญ่ อันมักจะได้แก่ พ่อ แม่ หรือ ครู ซึ่งมีหน้าที่ในการหาของเล่นมาให้เด็ก กับ ฝ่ายเด็ก ๆ ที่เป็นผู้เล่น คำถามจึงเกิดขึ้นว่า จากมุมมองและความเข้าใจของผู้ใหญ่และเด็ก ๆ นั้น มีการรับรู้ความหมาย ความสำคัญ และความเข้าใจของเล่นที่ตรงกันหรือเปล่า ถ้าไม่ตรงกัน อะไรจะเกิดขึ้นตามมา

อ. ธิรณันท์ อนุวัชศิริวงศ์ หนึ่งในผู้อภิปรายในงานสัมมนา AHC เล่าประสบการณ์จริงให้ฟังว่า มีคุณแม่คนหนึ่งพาลูกสาวไปเที่ยวฮ่องกง และไปซื้อของเล่นที่ห้าง Toy US ซึ่งเป็นห้างดัง ใหญ่โตหลายสิบชั้นขนาดอภิมหาที่ชายของเล่นแบบสวรรค์บนดินของเด็ก ๆ เลย เมื่อปล่อยให้ลูกเลือกซื้อของเล่นเอง ปรากฏว่าลูกสาวเลือกซื้อเพียงแค่อินสอสีกล่องเดียว ซึ่งสร้างความผิดหวังให้แก่คุณแม่อย่างยิ่ง เพราะคาดหวังว่ามาถึงห้างขายของเล่นที่มีระดับหรูหราเช่นนี้ ลูกสาวน่าจะเลือกของเล่นแบบวิไลศมาหราที่มีราคาแพง ตัดมือไปทอดเพื่อน ๆ แต่สำหรับเด็ก ๆ แล้ว “ของเล่นที่อยากได้นั้นแหละ เป็นของเล่นที่วิไลศมาหรมากที่สุด”

โดยทั่วไป ถ้าการรับรู้ความหมายและความสำคัญของของเล่นระหว่างเด็กกับผู้ใหญ่ไม่ตรงกัน ปัญหา ก็จะตามมาเป็นปัญหาลูก ๆ เช่น ถ้าเป็นกรณีที่พ่อแม่ผูกขาดการตัดสินใจซื้อของเล่นฝ่ายเดียว ก็เท่ากับคลุมถุงชนบังคับใจเด็ก หรือถ้าพ่อแม่จัดหามาให้แล้ว ลูก ๆ เขวี้ยงทิ้งไปไม่เหลียวแล ก็อาจจะทำให้พ่อแม่น้อยใจหรืออาจดูดำ เป็นต้น มาถึงตรงจุดนี้ ในฐานะตัวแทนโครงการการสื่อสารเพื่อสุขภาพ (ที่รวมสุขภาพของความสัมพันธ์อันดีในครอบครัว) ก็คงต้องถาม

ตัวเองว่า แล้วการสื่อสารแบบไหนและอย่างไรที่จะเข้าไปช่วยยับยั้งเหลี่ยมมุมมองของผู้ใหญ่และเด็กให้ตรงกัน หรือเห็นมุมกว้างเพื่อออกไปเห็นมุมมองของอีกฝ่ายหนึ่งด้วย และบางที การที่ทั้งพ่อแม่และเด็กๆ มาประชุมด้วยกันเพื่อ "ทำความเข้าใจของเล่น" ให้มากกว่าที่เห็นและที่เป็นอยู่อย่างงานสัมมนาของ AHC นี้ อาจจะเป็นคำตอบหนึ่งของรูปแบบการสื่อสารที่ตั้งคำถามเอาไว้ก็เป็นได้

(1.3) รายงานสถานการณ์ล่าสุดของของเล่น

เนื่องจากผู้ที่เข้ามาประชุมสัมมนา งาน AHC ครั้งนี้ เป็นผู้ใกล้ชิดและคลุกคลีทั้งเรื่องเด็กและเรื่องของเล่น ที่ประชุมจึงได้รายงานสถานการณ์ของการเล่นและของเล่นของเด็กไทยในปัจจุบันว่า ทุกวันนี้ การเล่นของเด็กไทยมีวิกฤติเกิดขึ้นในระดับหนึ่ง กล่าวคือ ในแง่ปริมาณ เด็กไทยจะเล่นน้อยลง เนื่องจากเวลา 24 ชั่วโมงที่มีอยู่นั้นถูกเบียดบังให้ต้องไปทำการบ้าน (อย่างบ้าคลั่ง) เรียนพิเศษ (อย่างบ้าเลือด) และกวดวิชา (อย่างบ้าชะมัด) ส่วนในแง่คุณภาพ ก็มีปัญหาว่า "ความหลากหลาย" ของการละเล่นมีน้อยลง กล่าวคือ เด็กใช้เวลาเล่นอยู่กับของเล่นเพียงอย่างเดียวเป็นเวลานาน ๆ เช่น นั่งเล่นเกมกดตลอดทั้งวัน และตลอดชีวิตวัยเด็กก็เล่นเกมกดอยู่อย่างเดียว อีกแง่มุมหนึ่งของการขาดคุณภาพของการเล่นก็คือ การเล่นหรือของเล่นที่เติมแต่งจินตนาการสร้างสรรค์ของเด็กเริ่มเลือนหายไป

วิกฤติการณ์ของเด็กนี้ ต้องโยนมาเป็นเครื่องหมายคำถามแก่บรรดาผู้ใหญ่ว่า เราจะหาหนทางช่วยเหลือเจ้าตัวเล็กของเราได้อย่างไร เนื่องจากสำหรับมนุษย์ตัวเล็ก ๆ นั้น การละเล่นมีความหมายและความสำคัญประดุจลมหายใจของพวกเขาเลยทีเดียว

แมงมุมขาที่ 2 : ประเภทของของเล่น

ทุกครั้งที่มีการจัดประเภทสรรพสิ่งต่าง ๆ วิธีการจัดประเภทและเกณฑ์ที่ใช้จัดแบ่งนั้นย่อมขึ้นอยู่กับเป้าหมายของผู้แบ่งประเภท จึงมักไม่มีการถูกผิดในการจัดจำแนก ในที่นี้จะแสดงให้เห็นวิธีการจัดแบ่งประเภทของเล่นโดยใช้เกณฑ์ที่ต่าง ๆ กัน ดังนี้

(1) ใช้เกณฑ์สร้างเสริมความสามารถของเด็ก เช่น ภาควิชาประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (2527) แบ่งของเล่นออกเป็น 9 ประเภท โดยใช้เกณฑ์ว่า ของเล่นแต่ละอย่างจะช่วยเสริมสร้างความสามารถของเด็กได้ อย่างเช่น ส่งเสริมทักษะทางภาษา ทางคณิตศาสตร์ พัฒนากล้ามเนื้อเล็ก/กล้ามเนื้อใหญ่ สร้างเสริมจินตนาการ/ความคิดสร้างสรรค์ เป็นต้น

(2) ใช้เกณฑ์การเติมแต่งเด็กพิการให้สมบูรณ์ขึ้น เช่น มูลนิธิเพื่อเด็กพิการ (2547) จัดแบ่งประเภทของเล่นที่จะร่วมเติมแต่งความสามารถของเด็กพิการทางร่างกายให้เพิ่มพูนขึ้น โดย

แบ่งของเล่นออกเป็น 3 ประเภท คือ ของเล่นที่พัฒนาด้านเนื้อใหญ่ กล้ามเนื้อย่อย และส่งเสริมการเรียนรู้ด้านต่าง ๆ

(3) ใช้เกณฑ์จากชุมชน กลุ่มคนเฒ่าคนแก่บ้านป่าแดด จ.เชียงราย (บุญทอม, 2544) แบ่งประเภทของเล่นที่มีอยู่ในชุมชนออกเป็น 3 แบบ ตามเนื้อหา/ความหมายที่มีอยู่ในของเล่น คือ

- ของเล่นที่บ่งบอกลักษณะการดำเนินชีวิต เช่น คนตำข้าว คนเลี้ยงไม้
- ของเล่นที่มีกลไก เช่น พญาสีมิงาย เพื่อแสดงเขาวงกตปัญญา
- ของเล่นสวยงามที่มีรูปแบบการเล่นอย่างง่าย ๆ เช่น นกหวีด โคมหมุน

(4) ใช้เกณฑ์เรื่อง “ลักษณะการเล่น” บวรและคณะ (2544) แบ่งประเภทของเล่นตามลักษณะของการเล่น ซึ่งก็จะแบ่งออกได้มากมาย เช่น ของเล่นที่ทำให้เกิดเสียง (เช่น ลูกหึ่ง) ของเล่นบทบาทสมมติ (เช่น ตุ๊กตา) ของเล่นเกี่ยวกับการต่อสู้ (เช่น หนังสือตี) เป็นต้น

(5) ใช้เกณฑ์เรื่อง “การบำบัดเยียวยา” คุณหมอด็อกเตอร์ เช่น พญ. นลินี (จากงานสัมมนา AHC) ได้ใช้เกณฑ์เรื่องการบำบัดเยียวยา แยกประเภทของเล่นออกเป็น 2 แบบ คือ ของเล่นสำหรับเด็กธรรมดาทั่วไป และของเล่นเพื่อการเรียนรู้ ที่สามารถจะนำมาใช้สำหรับเด็กที่มีปัญหาด้านจิตใจ/อารมณ์ หรือผ่านประสบการณ์ที่เลวร้ายมา คุณหมอกล่าวว่า ของเล่นสามารถจะใช้ได้ทั้งเป็น “กุญแจ” โดยใช้แทน “หูฟัง” ตรวจอาการ ไขเข้าไปสู่ปัญหาที่ซ่อนอยู่ส่วนลึกในจิตใจของเด็ก หรือปัญหาที่เด็กปิดประตูตายเอาไว้ และยังใช้เป็นยารักษาบาดแผลแห่งประสบการณ์ได้อีกด้วย ตัวอย่างเช่น ตุ๊กตาสามารถจะใช้เป็น “เบ้ารองรับ” ความรุนแรงอันเกิดจากความคับข้องใจของเด็ก ๆ ได้

(6) ประเภทของของเล่นตามเกณฑ์ของนักสื่อสาร ในสายตาของนักสื่อสาร ของเล่นจะถูกถือความเป็น “สื่อ” การเล่นจะถูกรับรู้ว่าเป็น “การสื่อสาร” และเมื่อนักสื่อสารพิจารณาสิ่งใดว่าเป็น “สื่อ” ก็จะมีนัยยะตามมา 2 ประการ คือ

- นัยยะแรก สิ่งที่เป็นสื่อ นั้นจะทำหน้าที่ “เป็นกาว” เชื่อมติดระหว่างอะไรกับอะไร (ตั้งแต่ 2 สิ่งขึ้นไป) ตัวอย่างเช่น ของเล่นสามารถจะเป็นกาวใจประสานเชื่อมโยงระหว่าง

เด็ก ↔ โลกภายนอก

เด็ก ↔ ตัวเอง

เด็ก ↔ เพื่อนเด็กคนอื่น ๆ

เด็ก ↔ พ่อแม่ / ปู่ย่า ตายาย

- นัยยะที่สอง สิ่งใดที่เป็น “สื่อ” จะหมายความว่าสิ่งนั้นจะ “นำพา” สิ่งอื่น ๆ ที่ไปไกลกว่าตัวของมันเอง ซึ่งพูดภาษาชาวบ้านก็คือ “ของเล่นมิใช่เป็นแค่ของเล่น แต่เป็นมากกว่าของเล่น” ซึ่งในแง่นี้ จากที่ประชุมสัมมนา AHC มีทัศนะที่เห็นพ้องต้องกันว่า ของเล่นเป็น **สื่อชนิดพิเศษ** เนื่องจากสามารถมีคุณวิเศษได้ 3 ประการ คือ เป็น **สื่อที่ส่งความสุข** (ใช้ที่ไร ได้ความสุขทุกที) เป็น

สารที่ใช้แทนรัก (พ่อแม่ที่ซื้อของเล่นให้ลูกก็เพราะคำว่า “รัก” ตัวเดียว) และเป็น**สื่อที่เปี่ยมแปลไป ด้วยสุนทรียะ** (จะขยายความต่อไป)

(7) **ของเล่นมีร่างและของเล่นไร้รูป** นอกเหนือจากของเล่นที่มองเห็นและจับต้องได้ตามเกณฑ์ทั้งหมดที่ได้กล่าวมาแล้ว ที่ประชุม AHC ยังขยายเส้นขอบฟ้าของคำว่า “ของเล่น” ออกไปอย่างกว้างขวาง โดยมีข้อสรุปว่า บรรดาของเล่นที่จับต้องได้นั้น อาจถือได้ว่าเป็น “ของเล่นที่มีร่าง” แต่แม้จะปราศจากวัสดุที่มาใช้เป็นของเล่น แต่เด็กผู้มีจิตวิญญาณแห่งการเล่นอย่างเต็มล้นก็ยังสามารถรังสรรค์ “ของเล่นที่ไร้รูป” เรียกว่า “ไม่มีของ” แต่ก็ยัง “เล่นได้” เช่น เด็ก ๆ มักจะชอบเล่นบทบาทสมมติเป็นตัวละครต่าง ๆ ในละครโทรทัศน์ ถ้าไร้เตียงสาหร่ายก็อาจจะเล่นเป็นตัวเอกในละครจักร ๆ วงศ์ ๆ แบบสิงห์ไกรภพ แต่ถ้าแก่แดดแก่ลมหน่อยก็อาจจะเล่นเป็น “อบสวาท” ในเรื่อง *ริชชา* ของเล่นที่ไร้รูปแบบนี้เรียกว่า “การเล่นแบบละครหรือการเล่นเชิงนาฏกรรม” (dramatic play)

หลังจากแบ่งประเภทของของเล่นออกเป็นกอง ๆ ตามเกณฑ์แต่ละแบบที่ทำให้ผลของการจัดประเภทถูกตกแต่งหน้าตาให้ออกมาแปลกแตกต่างกันไปแล้ว เราก็จะหวนกลับมาที่คำถามเริ่มต้นกันใหม่อีกครั้งหนึ่งว่า ทุกวันนี้ บรรดาผู้ใหญ่ที่ต้องมีส่วนเกี่ยวข้องกับเด็กในระยะใกล้ชิด เช่น พ่อแม่ และครู มีความรู้หรือรู้จักของเล่นแบบต่าง ๆ มากน้อยแค่ไหน (สมมติว่ามีรายการ “เกมเศรษฐี” นำเอาชื่อของเล่น 91 ชิ้นจากป่าแดดมาทนายปัญหา จะมีพ่อแม่สักกี่คนหนอที่ตอบผ่านไปได้ทั้ง 16 ชิ้น) คำถามเริ่มต้นนี้จะวนเวียนกลับมาในทุกขาแมงมุมที่เราสำรวจ

แมงมุมขาที่ 3 : วัสดุที่ใช้ทำของเล่น

ตอนนี้เราก็จะขยับเข้ามาใกล้ ๆ ของเล่น เพื่อเพ่งพิจารณาเนื้อตัวของของเล่นให้ชัดเจนในขาที่ 3 ของแมงมุมนี้ เราจะตรวจดูวัสดุที่นำมาใช้ทำของเล่น

อันที่จริง คำถามที่ว่า “ของเล่นนี้ทำมาจากวัสดุอะไร” **กลุ่มพ่อแม่**ที่ซื้อของเล่นให้ลูก ๆ อาจจะดูไม่เป็นปัญหามากนัก เพราะเกณฑ์ที่ใช้ตัดสินใจว่าจะซื้อหรือไม่ มักจะมาจากเรื่องสนนราคา หรือเสียงร้องไห้รบเร้าของเจ้าหนูมากกว่า แต่สำหรับ**กลุ่มคนทำของเล่น** โดยเฉพาะกลุ่มคนที่มีความรักและเป็นห่วงใยเด็กอย่างแท้จริง เช่น นักออกแบบของเล่นแบบคุณอภิรดี ที่ได้กล่าวถึงมาแล้ว จะกังวลห่วงใยเรื่องนี้เป็นพิเศษ เพราะบรรดาของเล่นที่ใช้วัสดุไม่เหมาะสม เช่น เป็นของแกลมมีคม สีที่ทามีอันตราย/มีพิษต่อเด็ก ฯลฯ หากซื้อหรือทำออกมาให้เด็ก ก็เท่ากับผู้ทำได้แปลงร่างกลายเป็นอาชญากรทางอ้อมสำหรับเด็ก ๆ ไปเสียแล้ว

ในที่นี้ ผู้เขียนจะทำหน้าที่เหมือนกรรมกรตรวจรับรองคุณภาพวัสดุที่นำมาใช้ทำของเล่น โดยตั้งเกณฑ์ต่าง ๆ ขึ้นมา และจะเริ่มปูกระแสดูความสนใจของผู้อ่านให้แวะเข้ามาชม “ของเล่นพื้นบ้าน” โดยจะเปรียบเทียบคุณสมบัติของวัสดุที่ใช้ทำของเล่นพื้นบ้านกับของเล่นปัจจุบันที่มีจำหน่ายอยู่ทั่วไป ดูกันแบบมูมแดง VS มูมน้ำเงินกันเลย

(1) วัสดุท้องถิ่น VS วัสดุที่ต้องซื้อหามาจากภายนอก บรรดาของเล่นที่ซื้อแปลกจากบ้านป่าแดดที่เป็นของเล่นพื้นบ้านนั้น ทำมาจากวัสดุอะไรบ้างหนอ

- กำหมุ่น - ทำจากไม้ไผ่แก่
- พญาลีมงาย - ทำจากไม้ไผ่ เถาวัลย์ เชือกปอ ไม้้อ
- โกงแก้ง - ทำจากไผ่ซาง ไผ่บงป่า
- เต่าวิ่ง - กะลามะพร้าว เศษไม้ ยางยืด เชือก เมล็ดพืช

จะเห็นได้ว่า บรรดาของเล่นพื้นบ้านนั้นทำมาจากวัสดุที่หาได้ง่ายในท้องถิ่นทั้งสิ้น ซึ่งจะมีผลไปถึงเรื่องมูลค่า / ราคาต่างวดของของเล่นต่อไป

(2) วัสดุธรรมชาติ VS วัสดุที่ทำมาจากสารเคมี บรรดาอุปกรณ์ เช่น เกมกดยอย ปืนฉีดน้ำเอเยย ฯลฯ ล้วนแล้วแต่ทำมาจากพลาสติก ซึ่งเป็นวัสดุที่มาจากผลิตภัณฑ์น้ำมัน หรือพวกสีที่ใช้ทำของเล่นไม่ให้มีสีสันทนสวยงามเตะลูกกะตาเด็ก ๆ นั้น ก็อาจจะมีสารเคมี เช่น ทินเนอร์ ผสมอยู่ด้วย ถ้าเด็กจับ สัมผัส เอาใส่ปากอม สารพิษเหล่านี้ก็จะเดินทางเข้าสู่ร่างกายของเด็กโดยตรง ในขณะที่ไม้ไผ่จนถึงจะอมเข้าปากก็มีรสชาติแบบเดียวกับหน่อไม้ที่กินได้นั่นเอง

(3) เป็นของเล่นปลอดภัย VS อันตราย เราคงเคยได้ยินข่าวรถไฟฟ้าเหาะที่สวนสนุกหรือกระเช้าสวรรค์ลวดสลิงขาดอยู่บ่อย ๆ นั่นก็เป็นเหตุการณ์ขนาดใหญ่ที่สะท้อนให้เห็นว่า ของเล่นสำหรับเด็ก ๆ นั้น มีความปลอดภัยหรือเป็นอันตราย (ซึ่งอาจเป็นอันตรายที่แฝงเร้นดังที่นำเสนอไว้ในข้อ 2) และจำเป็นต้องมีผู้เชี่ยวชาญ เช่น วิศวกรที่จะออกแบบของเล่นประเภทเครื่องยนต์กลไกขนาดใหญ่ เพื่อมีมาตรฐานที่ปลอดภัยสำหรับเด็ก และสำหรับในแง่นี้ หากเปรียบเทียบโดยภาพรวมแล้ว จะเห็นได้ว่าของเล่นพื้นบ้านน่าจะมีความปลอดภัย เพราะอันตรายมีอยู่ในระดับจิบจ้อยมาก

(4) เป็นของเล่นราคาถูกหรือราคาแพง ผู้อ่านหลายท่านอาจจะเคยได้ยินเรื่องของเล่นตุ๊กตาบาร์บี้ตัวละแสนบาท ซึ่งดูราคาแล้วไม่ใช่เล่น ๆ เลย อย่างไรก็ตาม ดังที่ได้กล่าวมาข้างแล้วข้างต้นว่า ตัวแปรเรื่องราคาของเล่นนั้นไม่ได้มีอะไรเกี่ยวข้องกับความพึงพอใจของเด็ก ๆ เลย เพราะปริมาณความสุขของเด็กอยู่ที่ “ของเล่นที่ถูกใจ” เท่านั้น

แมงมุมขาที่ 4 : ประเภทของเด็ก

ความรู้หมวดหนึ่งทีพ่อแม่หรือครูที่ทำงานกับเด็ก ๆ น่าจะต้องมีความรู้ก็คือ การจับคู่ระหว่าง “ประเภทของของเล่น” กับ “ประเภทของเด็ก” เนื่องจากเด็กแต่ละประเภทจะถูกโฉลกกับของเล่นแต่ละอย่าง โดยเกณฑ์ที่ใช้พิจารณาประเภทของเด็ก ๆ จะมีอยู่ 4-5 เกณฑ์ ดังนี้

(1) อายุของเด็ก มนุษย์เราค่อย ๆ เจริญเติบโตขึ้นมาทีละส่วน ทีละขั้นตอน ในแต่ละช่วงอายุ ทักษะด้านต่าง ๆ เช่น ทักษะการใช้ตากับมือประสานกัน (eye-hand coordination) ทักษะการเรียนรู้ภาษา ทักษะการใช้กล้ามเนื้อเล็ก กล้ามเนื้อใหญ่ ฯลฯ จะแปรเปลี่ยนไปตามอายุ

และดังที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้นว่า ของเล่นเองก็มีอายุกำกับเอาไว้เช่นเดียวกันว่า ของเล่นประเภทนี้จะเหมาะสำหรับเด็กอายุเท่าไร? ฉะนั้น เวลาที่เราไปซื้อของเล่นประเภทต่าง ๆ เราจะได้เห็นข้อความบอกระดับอายุของเด็กที่จะเล่นได้

(2) **เพศของเด็ก** ในอดีตนั้น มักมีความคิดอยู่ชุดเดียวว่า นอกจากของเล่นจะมีอายุกำกับอยู่แล้ว ของเล่นแต่ละชนิดก็ยังมีเพศระบุติดอยู่ด้วย เช่น ถ้าเป็นเด็กผู้หญิงก็ควรจะให้ตุ๊กตา เล่นหม้อข้าวหม้อแกง ถ้าเป็นเด็กผู้ชายก็เล่นปืนผาหน้าไม้ ยิงนกตกปลา ฯลฯ แต่ทว่าปัจจุบันนี้ เริ่มมีแนวคิดใหม่ ๆ นำเสนอว่า ไม่ควรแบ่งแยกเพศของของเล่นเด็ก แต่ควรปล่อยให้เด็กเลือกตามความสนใจมากกว่า

(3) **ภูมิฐานะของเด็ก** เนื่องจากโลกของเด็กก็คือการเล่นเลียนแบบโลกที่เป็นจริงของผู้ใหญ่นั้นเอง ดังนั้น ในสภาพภูมิประเทศ ภูมิอากาศ สภาพแวดล้อมที่แตกต่างกัน ก็จะทำให้การเล่นของเด็กแตกต่างกันไปด้วย เด็กที่มีภูมิฐานะอยู่ในเมืองและในชนบท ย่อมมีความสนใจในการเล่นที่แตกต่างกัน เช่น ในขณะที่เด็กชนบทอาจจะชอบการเล่นช้อนกุ้งหอยปูปลา ตามหนองคลองบึง เด็กในเมืองน่าจะชอบเล่นทำท่าเลียนดารานักร้อง ในจอโทรทัศน์ มากกว่า

(4) **เด็กปกติและเด็กพิการ** เนื่องจากของเล่นส่วนใหญ่จะเกี่ยวข้องกับการใช้ทักษะทางร่างกาย ดังนั้น สำหรับเด็กที่พิการทางร่างกาย จึงไม่อาจจะเล่นของเล่นที่ออกแบบมาสำหรับเด็กปกติได้ หากแต่ต้องใช้ของเล่นที่ทำมาพิเศษสำหรับเด็กพิการ ของเล่นที่สร้างมาเป็นพิเศษสำหรับเด็กพิการดังตัวอย่างที่ได้กล่าวมาตั้งแต่ต้นนั้น นอกจากจะมีหน้าที่สร้างความสำราญเบิกบานใจให้แก่เด็ก ๆ ที่เล่นแล้ว ของเล่นเหล่านี้ก็ยังสามารถทำหน้าที่แถมพอกให้ คือ ทำหน้าที่ฟื้นฟู ดูแล และยังสามารถพัฒนาเด็กพิการได้อีกด้วย

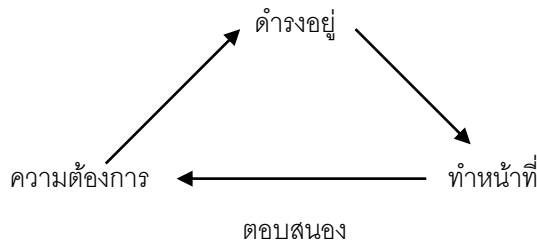
(5) **ฐานะของพ่อแม่** ข้อเท็จจริงในปัจจุบันนี้ก็คือ พ่อแม่ส่วนใหญ่จะใช้วิธี “ซื้อ” ของเล่นเป็นกระบวนการหลักในการจัดหาของเล่นมาให้ลูก ๆ ดังนั้น ฐานะของพ่อแม่จึงเข้ามากำหนดประเภทของของเล่น และเป็นข้อเท็จจริงอีกเช่นเดียวกันว่า ของเล่นสำหรับเด็กยากจนมักจะมีอันตรายมากกว่าของเล่นสำหรับเด็กมีฐานะดี เช่น สีที่ใช้ทาของเล่นราคาถูกมักมีพิษ

แมงมุมขาที่ 5 : หน้าที่ของของเล่นและการเล่น

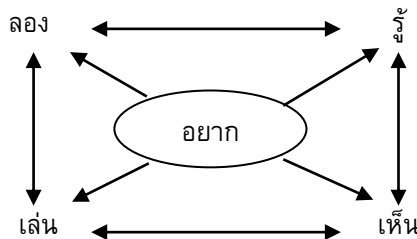
การที่สิ่ง ๆ หนึ่งจะดำรงอยู่ได้ สิ่ง ๆ นั้นจะต้องทำหน้าที่บางประการ หากหมดหน้าที่ไปเมื่อใด ก็จะต้องค่อย ๆ สูญสลายไปเมื่อนั้น ตัวอย่างเช่น อวัยวะของคนเรา ส่วนใดที่ไม่มีหน้าที่ก็จะหดตัวเล็กลงหรือหายไปเลย

และการที่สิ่ง ๆ หนึ่งจะทำหน้าที่อะไรนั้น ย่อมขึ้นอยู่กับว่าสิ่ง ๆ นั้นได้ตอบสนองความต้องการอะไร

นี่จึงเป็นความสัมพันธ์ 3 เสา ในเรื่องหน้าที่ของสรรพสิ่งทั้งหลาย



ถ้าเอาความสัมพันธ์สามเส้านี้มาตั้งคำถามกับของเล่น เราจะพบว่าของเล่นนั้นมีอยู่คู่กับมนุษยชาติดังที่กล่าวมาแล้ว จึงย่อมหมายความ่ว่า ของเล่นจะต้องทำหน้าที่ตอบสนองความต้องการอะไรบางอย่างของมนุษย์ตัวเล็ก ๆ ซึ่งนักจิตวิทยาเด็กได้ไขปริศนาว่า ในฐานะสมาชิกหน้าใหม่ของสังคม เด็ก ๆ จะมีความต้องการอยู่ 4 อย่างไขว้เกี่ยวกัน ดังนี้



จากความต้องการอยากรู้ / อยากเห็น / อยากเล่น/ อยากลอง นี้เอง ทำให้ของเล่นทำหน้าที่ตอบสนองความต้องการของเด็กๆและกลายมาเป็นประโยชน์ของของเล่น ดังที่ ประภาศรี นันทน์ นฤมิตร ประมวลเอาไว้ว่ามี 10 ประการ ดังนี้

- (1) เสริมสร้างพัฒนาการเด็กทุกด้าน เช่น ความสามารถด้านคณิตศาสตร์ / วิทยาศาสตร์
- (2) เสริมสร้างการใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้า
- (3) พัฒนาสติปัญญา รวมทั้งจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์
- (4) พัฒนาความสามารถด้านการสื่อสาร โดยเฉพาะคำศัพท์
- (5) ช่วยสร้างความมั่นใจในตัวเอง เช่น เมื่อประสบความสำเร็จในการเล่น ได้แสดงออก
- (6) สำหรับการเล่นที่เป็นการละเล่นร่วมกับคนอื่น จะช่วยสร้างทักษะทางสังคม เช่น การอดทนรอคอย การพลัดเปลี่ยน การแก้ปัญหาพร้อมกลุ่ม ฯลฯ
- (7) ช่วยให้เด็กได้รู้จักตนเอง
- (8) เนื่องจากการเล่นให้ความเพลิดเพลิน จึงช่วยสร้างสุขภาพจิตที่ดีให้กับเด็ก ๆ
- (9) ช่วยพัฒนาบทบาททางเพศและบทบาทสมมติ เช่น เด็ก ๆ ที่เล่นตุ๊กตา
- (10) ช่วยพัฒนาและเสริมสร้างความสนใจและสมาธิ ซึ่งจะสังเกตเห็นได้เวลาที่เด็กเล่น

ของเล่น

จากของเล่นเพียงชิ้นเล็ก ๆ เท่านั้น แต่สามารถจะทำหน้าที่ที่มีประโยชน์อย่างหลากหลาย อย่างน้อยก็ 10 ประการที่กล่าวมา และก็ต้องขอทวนกลับไปในส่วนที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้นว่าหน้าที่และประโยชน์ของของเล่นนั้น ยังไม่สิ้นสุดเพียงเท่าที่กล่าวมาเท่านั้น หากแต่เรายังสามารถจะพลิกเหลี่ยมมุมของประโยชน์ของของเล่นให้แพรวพราวได้อีกมาก เช่นที่ พญ. นลินี กล่าวในที่ประชุมสัมมนา AHCว่า ของเล่นสามารถจะทำหน้าที่เป็น “สื่อกลาง” ระหว่างเด็กกับผู้ใหญ่ เด็กๆ อาจจะเล่าความในใจของตัวเอง ผ่านของเล่นให้ทำหน้าที่เป็นกระจกส่องจิตใจ หรือในกรณีที่สวรรค์ปั้นแตงน่องปอและน่องไขแดงมาอย่างไม่สมบูรณ์ ทั้งปู่เฒ่าและคุณพ่อน่องไขแดงก็ยังสามารถพลิกใช้ของเล่นแต่เต็มชีวิตของลูกหลานให้เต็มเต็มขึ้นมาได้อีกดังที่ได้เล่ามาแล้วข้างต้น

แมงมุมขาที่ 6 : คุณและโทษของของเล่น

ขานี้เป็นขาเล็ก ๆ ของแมงมุม “ของเล่นพื้นบ้าน” เรื่องราวที่เล่าไปข้างต้น ไม่ว่าจะความหมาย ความสำคัญ หน้าที่และประโยชน์ของของเล่นพื้นบ้านนั้น จะหนักมือไปในทางโฆษณาสรรพคุณของของเล่นเป็นส่วนใหญ่ โดยเฉพาะขีดเส้นใต้ของเล่นที่เป็นของเล่นพื้นบ้าน ซึ่งก็เท่ากับเป็นการบ่งบอกถึงคุณประโยชน์ของของเล่น

แต่ทว่า “ของเล่น” ไม่ว่าจะเป็ของสากลหรือของพื้นบ้านก็เหมือนสรรพสิ่งทั้งหลายในโลกคือล้วนมีทั้ง 2 ด้าน กล่าวคือ ทั้งด้านที่เป็นคุณ และด้านที่เป็นโทษ จึงต้องพลิกใช้แมงมุมให้ถูกทิศถูกทาง

อันที่จริง ผู้เขียนได้แยม ๆ ให้เห็นโทษของของเล่นไปบ้างแล้ว แต่ที่ผู้เขียนสนใจก็คือ บรรดาพ่อแม่หรือคุณครูทั้งหลาย จะคิดถึงโทษของของเล่นกันในแมงมุมไหนบ้าง และจากประสบการณ์ในชีวิตประจำวันมักจะพบว่า พ่อแม่หรือคุณครูก็มักจะมองเห็น “โทษของของเล่น” ต่อเนื่องมาจากความคิดเรื่อง “ความไร้ประโยชน์ของการเล่น” คือมอง “การเล่น” และ “การทำงาน” เป็นคู่ที่ตรงกันข้ามกัน เพราะฉะนั้น ถ้าเด็กเอาแต่ “เล่น” หรือ “เล่นของเล่นมากเกินไป” ก็จะไม่ “อ่านหนังสือ / ไม่ทำการบ้าน / ไม่ช่วยทำงานบ้าน” เป็นต้น เรื่องนี้ควรมีการศึกษา / สืบสวนกันต่อไป (สนใจโปรดอ่าน *สื่อบันเทิง: อำนาจแห่งความไร้สาระ*)

ในที่นี้ ผู้เขียนจะประมวลโทษของของเล่นที่อาจจะเกิดขึ้นได้ ดังนี้

(1) โทษของของเล่นที่เกิดมาจากตัวของเล่นเอง ดังที่ได้กล่าวถึงไปบ้างแล้ว เช่น วัสดุที่ใช้ทำของเล่นมีอันตรายต่อเด็ก (ที่เรียกว่าวัสดุมีพิษเฉยๆทีเดียว อันได้แก่ สีทา ปลายแหลม โลหะ ฯลฯ)

(2) โทษที่เกิดมาจากผู้ที่สรรหาของเล่นมาให้เด็ก ๆ เช่น พ่อแม่ที่ขาดความรู้ในการหาของเล่นมาให้เด็ก ในงานสัมมนาของ AHC มีผู้เข้าร่วมประชุมท่านหนึ่งกล่าวว่า พ่อแม่มักจะชอบของเล่นที่ทำให้เด็กนั่งอยู่เฉย ๆ ไม่วิ่งเล่นไปมา ไม่ซุกซน (ซึ่งเสี่ยงต่อการทำให้ลูกเป็นอัมพาตเพราะ

บรรดากล้ามเนื้อต่าง ๆ ไม่ได้ได้รับการพัฒนาเป็นอย่างยิ่ง) พ่อแม่หลายคนจึงใช้การเปิดโทรทัศน์ให้ลูกนั่งดูอยู่หนึ่ง ๆ เป็นประดุจของเล่นชนิดหนึ่ง การเลือกประเภทของเล่นดังกล่าวแสดงถึงความไม่เข้าใจของพ่อแม่ รวมทั้งพ่อแม่ที่คิดว่าเด็กเมื่อเล่นของเล่นแล้วเสียหายด้วย

(3) โทษที่เกิดมาจากวิธีการใช้ของเล่นหรือบริบทของของเล่น อาจมีคุณครูหรือพ่อแม่จำนวนไม่น้อยที่ใช้ของเล่นเป็นเครื่องมือเสริมอำนาจ (exercise power) ของตัวเอง ด้วยการจับหรือเก็บของเล่นเมื่อเด็ก ๆ แยกแยะออกไปจากคำสั่งของผู้ใหญ่ ซึ่งวิธีการใช้ของเล่นของผู้ใหญ่แบบนี้เป็นการทำร้ายจิตใจเด็กในรูปแบบหนึ่ง

นอกจากนั้น ของเล่นบางอย่างอาจจะเกิดโทษขึ้นเมื่อเปลี่ยนบริบทการเล่น หรือเปลี่ยนกลุ่มผู้เล่น ประสบการณ์ตรงของผู้เขียนก็คือ เมื่อกลุ่มคนแม่บ้านป่าแดด จ. เชียงราย ยกขบวนคาราวานของเล่นมาแสดงที่ศูนย์วัฒนธรรมที่กรุงเทพฯ ของเล่นบางอย่าง เช่น การเดิน 2 ขาบนกะลา 2 ใบ (เรียกว่าโก้งแก้ง) เมื่อเด็ก ๆ ที่บ้านป่าแดดเล่นเดินนั้น จะพบว่าเล่นได้สนุกสนานมาก เพราะเด็กต่างจังหวัดจะมีรูปร่างผอมเพรียว คล่องตัว เ็นร้อยหวายตรงข้อเท้าแข็งแรง แต่เมื่อนำมาให้เด็กกรุงเทพฯ ที่รับประทานฟาสต์ฟู้ดจนตัวอ้วนกลม เดินธรรมดาที่ยังทรงตัวไม่ค่อยดี ส่วนเอ็นร้อยหวายนั้นไม่ต้องพูดถึง การเล่นโก้งแก้งก็กลายเป็นอันตรายสำหรับเด็กในเมืองไปในฉบับพลัน

เช่นเดียวกับการใช้มีดปอกเปลือก/ลอกไม้ไผ่ เพื่อทำของเล่นใช้เอง สำหรับเด็กต่างจังหวัดนั้น การใช้มีดเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตประจำวันเพราะคติที่ว่า “เข้าเถื่อนอย่าลืมพริ้ว” เด็กต่างจังหวัดจึงคุ้นเคยกับคุณและโทษของมีดที่มีสองคม แต่เมื่อนำการใช้มีดทำของเล่นเข้ามาที่กรุงเทพฯ ในกรุงเทพฯ นั้น มีดเป็นวัตถุธรรมที่ห่างเหินจากเด็ก เพราะวัฒนธรรม “โปรดระวังของมีคม ให้เก็บไว้ให้ไกลจากมือเด็ก” ฉะนั้น เมื่อนำเอามีดจากวัฒนธรรมชนบทมาใส่ในมือของเด็กเมืองที่มีวัฒนธรรมอีกแบบหนึ่งต่อของมีคม จึงคาดเดาได้ยากว่า โทษภัยอะไรอาจเกิดขึ้นได้บ้าง (เช่น อาจเอามีดเล่นจิ้มพุงเพื่อน โดยไม่รู้ว่าอะไรจะเกิดขึ้น เพราะไม่คุ้นเคยกับมีด)

ขาที่เจ็ดขยับขาแล้วจำ : แบบแผนการเล่น / กระบวนการใช้ของเล่น

แมงมุมทั้ง 6 ขาที่เราพิจารณาดูนั้น ยังเป็นขาที่นิ่ง ๆ อยู่ แต่พอมาถึงแมงมุมขาที่ 7 นี้ เราจะเริ่มขยับขาแมงมุมให้เคลื่อนไหวเข้ามาสู่เรื่อง “กระบวนการใช้ของเล่น”

ถ้าเทียบของเล่นกับการสื่อสาร ในขณะที่ “ของเล่นนั้นเป็นเหมือนสื่อ” กระบวนการเล่น / ใช้ของเล่น”ก็จะเทียบเท่ากับ”แบบแผนการใช้สื่อ” (Media use) ในที่นี้จึงจะนำเอาบรรดาเกณฑ์ที่เคยใช้ดูการใช้สื่อมาดูกระบวนการเล่น ดังนี้

(1) รูปแบบ / แบบแผนการเล่น

อ.นิรมล ชยุตสาหกิจ แบ่งแบบแผน / รูปแบบการเล่นของเด็กออกเป็น 2 แบบใหญ่ ๆ คือ

(i) เด็กเล่นกับตนเองหรือเล่นกับของเล่นตามลำพัง เช่น เด็กผู้หญิงที่นั่งเล่นตุ๊กตา เด็กผู้ชายที่เล่นรถหรือเครื่องบิน ลักษณะสำคัญของแบบแผนการเล่นแบบนี้ก็คือเด็กจะใช้ส่วนต่าง ๆ ของร่างกายตนเองในการเล่น โดยตั้งแต่ในวัยทารก เด็กจะใช้ส่วนต่าง ๆ ของร่างกายรับความรู้สึก และเคลื่อนไหวเพื่อสำรวจและทดสอบสิ่งใหม่ ๆ เช่น เมื่อลากเชือกที่จูงรถแล้วจะเกิดอะไรขึ้น เมื่อเด็ก ๆ ทำท่าทางอย่างใหม่ ๆ ได้ เด็กก็จะทำซ้ำ ๆ อีก เช่น กำมือ-แบมือ พลิกกลิ้งตัว กระโดด ตีลังกา เป็นต้น การทำซ้ำหรือการซ้ำมีประโยชน์ต่อการฝึกทักษะการใช้ส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย และทำให้เด็กเข้าใจภาพลักษณ์ของร่างกายตนเองได้ดีขึ้น

เมื่อเทียบกับระดับการสื่อสารแล้ว การเล่นกับตัวเองและเล่นกับของเล่นคนเดียวนี้ ถือได้ว่าเป็นการสื่อสารภายในตนเอง (Intrapersonal Communication) ซึ่งเป็นการสื่อสารที่มีประโยชน์ต่อการพัฒนาหลายด้าน เช่น การพัฒนาสมาธิให้มีระยะเวลายาวนาน จดจ่อกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งได้นาน มีสติ รวมทั้งส่งเสริมจินตนาการ เพราะเด็กจะต้องสมมติบทบาทต่าง ๆ ต้องคิดคำพูด บทสนทนา (กับน้องตุ๊กตา) ขึ้นมาเอง เป็นต้น

(ii) เด็กเล่นของเล่นกับเพื่อนเด็ก อันที่จริงการเล่นกับคนอื่น ๆ นั้น อาจจะเริ่มกันตั้งแต่วัยเบบาะแล้ว เช่น เมื่อแม่เล่นพูดคุยกับลูกน้อยตั้งแต่เดือน/สองเดือน ซึ่งหากเทียบกับระดับการสื่อสารแล้ว ก็ถือได้ว่าเป็นการสื่อสารระหว่างบุคคล หรือการสื่อสารระหว่างกลุ่ม หากเล่นด้วยกันเป็นกลุ่ม (Interpersonal / Group Communication)

อย่างไรก็ตาม การเล่นกับเด็กคนอื่น ๆ ก็แตกต่างไปจากการเล่นกับผู้ใหญ่ เพราะอีกฝ่ายหนึ่งก็ยังเป็นเด็กเหมือนกัน ในด้านหนึ่ง การเล่นกับเด็กคนอื่น ๆ จะช่วยพัฒนาสิ่งที่เรียกว่า “ทักษะทางสังคม” (social skill) ให้เกิดขึ้น เช่น รู้จักที่เขาที่เรา (ต้องรอให้ถึงตาตัวเองก่อน) รู้จักการแบ่งงานกันทำและการทำงานรวมกลุ่ม (เช่น การเล่นขี่ม้าส่งเมือง ตีจับ) รู้จักการเห็นอกเห็นใจคนอื่น ต้องรู้จักอดกลั้นและให้อภัย การรักษาสีทิวของตนเองและผู้อื่น ฯลฯ และในอีกด้านหนึ่ง เมื่อเป็นการสื่อสารระหว่างบุคคลหรือการสื่อสารของกลุ่ม ก็จะต้องมีมูลค่าเพิ่มบางอย่างเกิดขึ้นมา เช่น ต้องมีข้อตกลง กฎกติกา มารยาท เช่น การจะตกลงว่าฝ่ายใดจะได้เริ่มต้นก่อน ต้องมีการโอ-หวายแปะ (เหมือนการโยนเหรียญเมื่อเล่นฟุตบอล) ต้องยอมรับการแพ้ชนะ เป็นต้น

การเล่นกับคนอื่นเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมนี้ จำเป็นอย่างมากสำหรับการพัฒนาทักษะทางสังคมเพื่อให้เติบโตขึ้นมาเป็นสมาชิกที่อยู่ร่วมกับคนอื่นได้ในสังคม

จากแบบแผนการเล่นทั้ง 2 ชนิดนี้ จะเห็นว่ารูปแบบการเล่นแต่ละชนิดต่างมีเป้าหมายและคุณสมบัติที่ทำประโยชน์ไปคนละอย่าง การเล่นแบบแรกทำให้รู้จักตัวเอง ส่วนการเล่นแบบที่สองช่วยให้รู้จักอยู่ร่วมกับคนอื่น ดังนั้น การเล่นทั้งสองแบบจึงจำเป็นสำหรับเด็ก

ปัญหาก็คือ สถานการณ์ในปัจจุบันนี้ สัดส่วนระหว่างการเล่นทั้งสองแบบยังคงได้สมดุลดีอยู่หรือไม่ ดังที่มีข้อสังเกตว่า เด็กรุ่นใหม่ที่อยู่ในตัวเมืองใช้เวลาเล่นแต่เกมกด ซึ่งเป็น

รูปแบบการเล่นแบบแรกแต่เพียงอย่างเดียว ซึ่งการเล่นแบบดังกล่าวไม่ช่วยปั้นแต่งทักษะทางสังคมให้แก่เด็ก ๆ เลย (เกมกตเป็นเกมที่ทำให้เด็กอยากเอาแต่ชัยชนะ ถือความสำเร็จเป็นเป้าหมายสูงสุด เมื่อไม่ได้ตั้งใจก็ล้มกระดานเลิกเล่น) ถ้าสมมุติแบบแผนการเล่นของเด็กเสียไป ก็อาจทำนายได้ว่าสังคมเราจะมีสมาชิกที่ทักษะทางสังคมบกพร่องเต็มไปหมด

(2) เป้าหมายการเล่น

อ.ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์ เล่าไว้ในงานสัมมนา AHC ว่า ความเข้าใจอันแรกที่ต้องคุยกันให้กระจ่างก็คือ “การเล่นนั้นไม่ใช่การหลอก” คำว่า “การเล่น” ในภาษาไทยมีความหมาย 2 นัย ที่บ่งบอกเป้าหมายเอาไว้อย่างชัดเจนว่า ในนัยยะแรก “การเล่น” หมายถึง ความเพลิดเพลิน ถึงระดับ “เจริญใจ” และในนัยที่สอง การเล่นหมายถึง “ความชำนาญ” เช่น เล่นพระ เล่นกล้วยไม้

ดังนั้น เป้าหมายประการแรกของการเล่น ต้องเป็นความสนุกสนานที่ต้องเข้าถึงระดับ “เจริญใจ” ด้วย

ส่วนเป้าหมายของการเล่นประการที่สองนั้น อ.ถิรนนท์ อ้างข้อคิดเห็นของนักวิชาการต่างประเทศชื่อ F.Van Schiller ที่กล่าวว่า มนุษย์เรามีแรงผลักดันเพื่อการเล่น (play drive) ซึ่งเป็นแรงผลักดันของมนุษย์ที่ทำงานอย่างมากตอนยังตัวเล็ก ๆ และมาหมดแรงผลักดันไปเมื่อตัวโตขึ้น เมื่อกล่าวว่าการเล่นเป็นแรงผลักดันนั้น หมายความว่า “การเล่นเป็นคุณสมบัติที่ติดตัวมากับ **ความเป็นมนุษย์**” เลยทีเดียว หรือพูดภาษาชาวบ้านว่า **ถ้าเป็นมนุษย์ก็ต้องรู้จักเล่น** และการเล่นเป็นช่วงเวลาที่เราจะได้แสดงความเป็นมนุษย์ออกมาอย่างเต็มเปี่ยม (ข้อคิดเห็นนี้มีนักวิชาการสาย “การเล่นนิยม” หลายท่านเห็นด้วย โดยมีจุดยืนที่คัดค้านกลุ่มนักคิดที่กล่าวว่า เพราะการทำงานทำให้คนเราเป็นมนุษย์ หากแต่กล่าวว่า เพราะการเล่นต่างหากที่ทำให้เราเป็นมนุษย์อย่างแท้จริง) อย่างไรก็ตาม พญ.นลินี ก็ยืนยันว่า การที่เด็กๆ จะเล่นได้แบบไหนนั้น มิใช่ความสามารถหรือพรสวรรค์ที่ติดตัวมาแต่กำเนิด หากแต่เป็นทักษะทางสังคมหรือพรแสวงที่ต้องมาเรียนรู้เอง

เป้าหมายประการที่สามของการเล่นตามทัศนะของ อ.ถิรนนท์ ก็คือ **การเล่นเป็นการประสานรอยร้าวหรือรอยแยกระหว่างความคิดและความรู้สึก** ซึ่งแต่เดิมเคยถูกประกบติดมาคู่กัน แล้วมนุษย์เราก็มาฉีกให้แยกขาดออกจากกัน และการเล่นจะนำมาประกอบติดกันเข้าไปใหม่ ฉะนั้น ในการเล่นทุกอย่างจึงต้องใช้ทั้งสมองคิด พร้อมทั้งต่อมอารมณ์นานาประเภทก็จะทำงานไปในเวลาเดียวกัน

สำหรับเป้าหมายประการสุดท้าย อ.ถิรนนท์ มีจุดยืนที่แน่นอนว่า การเล่นนั้นเป็นการสื่อสารเชิงสุนทรียะ (Aesthetic Communication) ดังนั้น จึงมีคุณสมบัติแบบสุนทรียะอย่างเพียบพร้อม เช่น ต้องมีความสนุกสนาน ต้องเติมเต็มไปด้วยความรู้สึกนานาชนิด ไม่ว่าจะเป็นความอ่อนโยน จินตนาการ ฯลฯ ซึ่ง อ.ถิรนนท์ ตอกย้ำว่า ประสบการณ์ในระหว่างที่เล่นนั้นก็

ประสบการณ์ชุดเดียวกันกับประสบการณ์เชิงสุนทรีย์อื่น ๆ เช่น ดุหนัง ฟังเพลง เล่นกีฬา เล่นดนตรี ฯลฯ

(3) กาลและเทศะในการเล่น (Time - space)

หากเราดูของเล่นในแง่การสื่อสาร ก็ต้องมีมิติเรื่อง “กาลและเทศะ” ในการเล่นเข้ามาเกี่ยวข้อง ในงานสัมมนา AHC ได้มีการพูดถึงเรื่องช่องทางที่จะรื้อฟื้นของเล่นพื้นบ้านให้เฟื่องฟูขึ้นมาอีกครั้งหนึ่ง และได้นำเสนอว่าจะมีช่องทางอะไรได้บ้าง ก็พบดังนี้

- เล่นที่บ้าน
- เล่นที่โรงเรียน
- เล่นที่สนามเด็กเล่น (ซึ่งควรจะแปลงเป็นสนามบันตั่งเด็กแบบองค์รวม)
- เล่นที่วัด (ซึ่งเคยเป็นลานเด็กเล่นมาก่อน)
- เล่นที่พิพิธภัณฑ์ของเล่น (ซึ่งต้องมีหน้าต่างที่แตกต่างไปจากพิพิธภัณฑ์ทั่วไป)
- เล่นที่ศูนย์ต้นแบบ / ศูนย์สาธิต / ศูนย์วัฒนธรรม
- เล่นที่ห้องสมุดของเล่น (ซึ่งต้องเจียวจ้าวมากกว่าห้องสมุดทั่วไป)

(ดูรายละเอียดในตอนต่อไป)

(4) กระบวนการใช้ของเล่น : เหลือที่ว่างไว้ให้หนูบ้าง ถ้าอยากให้มีจินตนาการ

เราได้กล่าวมาตั้งแต่ต้นแล้วถึงคุณประโยชน์อันแสนวิเศษของของเล่นก็คือ สามารถสร้างสรรค์จินตนาการได้อย่างไม่รู้จบ แต่ทว่าจะสร้างได้มากน้อยเพียงใด ย่อมขึ้นอยู่กับการออกแบบของเล่นนั้นว่ามีหน้าต่างเป็นอย่างไร

คุณอภิรดีผู้เป็นนักออกแบบของเล่นที่ได้กล่าวพาดพิงถึงไปหลายครั้งแล้วได้เล่าเรื่องประกอบการสาธิตว่า จะใช้ “ของเล่น” ที่ออกแบบมาแล้ว มาเล่นให้สร้างสรรค์ได้อย่างไรบ้าง เช่น คุณอภิรดี เล่าถึงของเล่นที่ทำเป็นลูกเต๋าไม้ 6 ด้าน แต่ละด้านเขียนภาพเป็นต้นไม้บ้าง หมูบ้าง นกบ้าง ฯลฯ เมื่อเด็กๆ จับพลิกด้านใดขึ้นมา ก็ให้เด็กเล่าเรื่องประกอบภาพแล้วก็ให้วาดรูปจากเรื่องที่เล่า จากนั้นก็นำภาพทั้งหมดมาประกอบรวมกันเข้า (จากงานสัมมนา AHC)

ตัวอย่างของเล่นและวิธีการเล่นที่คุณอภิรดีเล่ามานี้แสดงให้เห็นว่า ของเล่นและวิธีการเล่นนั้น ควรเว้น “ช่องว่าง” เอาไว้ให้เด็กแต่งแต้มจินตนาการบ้าง ดังประจักษ์พยานเมื่อบรรดาผู้ที่ใกล้ชิดเด็ก ๆ เหล่านี้ได้สอบถามเด็ก ๆ ว่าชอบการเล่นแบบไหน เด็ก ๆ ก็จะตอบว่า ชอบให้ผู้ใหญ่เล่นด้วย และผู้ใหญ่ก็นำทางได้บ้าง แต่ก็ขอเหลือที่ว่างให้หนู ๆ ได้เดินเองบ้างด้วยเช่นกัน

ในทฤษฎีการสื่อสารรุ่นใหม่ที่เรียกว่า แนวทางวัฒนธรรมศึกษานั้น (Cultural Study) มีข้อเสนอที่น่าสนใจว่า แม้ว่าเราจะออกแบบสื่อหรือสารเอาไว้อย่างไรก็ตาม แต่วิธีการใช้สื่อและตีความ

นั่นก็ยอมแล้วแต่ “ผู้รับสาร” ซึ่งจะเป็นตัวกำหนด ดูเหมือนว่าประสบการณ์ของ อ.อมรรัตน์ ทิพย์เลิศ ในฐานะคุณแม่ลูกสองที่เล่าให้ที่ประชุม AHC ฟังจะตอกย้ำแนวทางวัฒนธรรมศึกษาข้างต้น อ.อมรรัตน์ เล่าว่า ของเล่นที่เป็นไม้สีเหลี่ยมเจาะรูแล้วมีเชือกร้อย ซึ่งทางฝ่ายผู้ออกแบบกะว่าจะให้เด็กเล่นเอาเชือกร้อยไปตามรูที่เจาะเอาไว้ แต่ปรากฏว่าลูกสาวแสนสร้างสรรค์ของ อ.อมรรัตน์ ไม่เคยเล่นตามแบบที่ออกแบบเอาไว้เลย แต่กลับเอากล่องไม้ไปตัดกับข้าว เชือกก็เอาไปผูกโยงทำราวตากผ้า ฯลฯ ปรากฏการณ์นี้มีได้เป็นเรื่องน่าตกใจแต่ประการใด นอกจากจะเป็นเครื่องยืนยันคำกล่าวที่ว่า “การเล่นของเด็กนั้นเป็นภาพวาดที่ไม่เคยเสร็จและสิ้นสุดเลย” เท่านั้นเอง

แมงมุมขาที่ 8 : กระบวนการได้มาซึ่งของเล่น

ที่ประชุม AHC ได้ประมวลภาพกระบวนการได้มาซึ่งของเล่นของเด็กว่ามีอยู่ 3 แบบแผนใหญ่ ๆ คือ

- (1) คนไกลตัวทำให้ (บริษัททำของเล่น) คนใกล้ตัว (พ่อแม่) ใช้วิธีซื้อมา
- (2) คนใกล้ตัวทำให้เอง
- (3) ไม่มีใครทำให้ หนู (เด็ก ๆ) หามาเล่นเอง

ในสภาวะการณ์ปัจจุบันนี้ จากแบบแผนทั้ง 3 แบบนั้น จะพบว่าแบบแผนที่ใช้กันอยู่มากคือแบบแผนแรก กล่าวคือ พ่อแม่จะเป็นฝ่ายซื้อหาของเล่นมาให้ได้ แต่แบบแผนอย่างนี้ถือว่าเป็นอย่างแบบธรรมดา ถ้าเป็นอย่างแบบพิเศษก็ต้องเป็นแบบที่พ่อ แม่ ปู่ ย่า ตา ยาย หรือญาติข้างไหนก็ได้เป็นคนทำให้ และแบบแผนนี้เคยถูกใช้เป็นแบบแผนหลักในการจัดหาของเล่นมาให้เด็กในครั้งอดีตในที่นี้จึงจะขอเชิญชวนให้ถอยหลังมาตั้งหลักดูแบบแผนเดิมในอดีตกันอีกครั้ง

ที่ประชุมสัมมนา AHC ให้ข้อสรุปที่ตรงกันว่า เวลาที่พ่อแม่หรือเครือญาติทำของเล่นให้เด็ก ๆ เล่นนั้น จะดีทั้งผู้ให้และผู้รับสมถวิลเลยทีเดียว

เริ่มกันที่ฝ่ายผู้รับของเล่นคือ ฝ่ายเด็ก ๆ เสียก่อน การที่เด็ก ๆ ได้เห็นพ่อแม่หรือปู่ย่าตายายทำของเล่นให้ นั่น ทำให้เด็ก ๆ ได้รู้ “ต้นสายปลายเหตุ” ของของเล่น คือรู้ว่าของเล่นนั้นได้มาจากน้ำมือของใคร ความรู้อันนี้ทำให้เกิดความรู้สึกปลาบปลิ่มใจ

เช่นเดียวกับที่พ่อแม่ที่ได้รับการดอวยพรวันเกิดจากที่ลูกวาดเอง (จากคอมพิวเตอร์) ก็เกิดความรู้สึกที่ “แตกต่าง” จากการ์ดที่ซื้อมา ฉนั้นได้ก็ฉนั้น

ประการที่สอง การที่พ่อแม่ ปู่ย่าตายาย ทำของเล่นให้เด็กนั้น ทำให้เด็ก ๆ ได้เห็น “เบื้องหลังการถ่ายทำ” คือได้เห็น “กระบวนการ” เพิ่มเติมไปจากการได้เห็นเพียงแค่ “ผลิตภัณฑ์” และแน่นอนว่า ดังที่เราได้กล่าวไปแล้วว่า ของเล่นเป็นสื่อชนิดพิเศษ เพราะเป็นสื่อรักแทนใจได้อย่างดี ดังนั้นในช่วงเวลาที่เด็ก ๆ เห็นการลงไม้ลงมือทำของเล่นของพ่อแม่ หรือปู่ย่าตายาย นอกจากจะรู้ว่า กว่าจะมาเป็นของเล่นนั้นเป็นยังไงบ้างแล้ว เด็ก ๆ ก็ยังจะสัมผัสได้อีกว่า ของเล่นเหล่านั้นล้วนอาบเคลือบ

ไปด้วยความรักและความห่วงใยของผู้ใหญ่ เพราะฉะนั้นพ่อแม่ ปู่ย่าตายายจึงไม่จำเป็นต้องออกปากบอกว่ารักลูกหลานเลย เพราะมือสองข้างที่ทำของเล่นมันพองอยู่แล้ว ประสบการณ์นี้ทั้งเด็กทั้งผู้ใหญ่ที่บ้านป่าแดด จ. เชียงราย ที่อุ้ยทำของเล่นให้ลูกหลานยืนย่นพิศุจน์มาแล้ว

จาก “ที่มา” ของของเล่น ที่มาจากสองมือของคนใกล้ชิด ก็จะทำให้เกิด “ที่ไป” ตามมาอีกหลายอย่าง สิ่งแรกที่จะเกิดขึ้นก็คือ สายสัมพันธ์ ความผูกพัน ความเอื้ออาทร ระหว่างเด็กกับผู้ใหญ่ก็จะแน่นแฟ้น โดยมีของเล่นเป็นสะพานเชื่อม นอกจากนั้น เด็ก ๆ ยังจะเล่นของเล่นด้วยอาการทะนุถนอม เพราะได้เห็นว่าจะทำมาได้นั้น ยากลำบากเพียงใด เป็นต้น

และเนื่องจากของเล่นที่ญาติผู้ใหญ่ทำให้ลูกหลานนั้น มิใช่ “ของสำเร็จรูปมาตรฐาน” ที่วางจำหน่ายทั่วไป หากแต่เป็น “ของเล่น” ที่ออกแบบมาเฉพาะเพื่อลูกหลานเท่านั้น (พูดภาษาอังกฤษก็ต้องว่า especially for you) ถ้าเปรียบกับเสื้อผ้าก็ไม่ใช่เสื้อผ้าสำเร็จรูป หากแต่เป็นเสื้อผ้าออกแบบอย่างวัดตัวคนใส่อย่างละเอียด ฉะนั้นจึงเป็นของเล่นที่ลงตัว เหมาะเจาะแบบพอดีเดียวกับคนเล่นแต่ละคน

ส่วนในฝ่ายของผู้ให้ นั้น หากเป็นกรณีของ ปู่ ย่า ตา ยาย ที่ทำของเล่นให้ลูกหลาน นี้ก็เท่ากับเป็นการเปิดโอกาสให้คนเฒ่าคนแก่ได้ใช้พลังสร้างสรรค์ ได้สร้างความรู้สึกว่าตนเองยังมีคุณค่า อยู่ในสายตาของคนรอบข้าง (เนื่องจากความรู้สึกว่าตนเองไร้ค่า หมดความหมายจะมีอยู่สูงในกลุ่มคนเฒ่าคนแก่)

อันที่จริง ธรรมเนียมการที่ผู้ใหญ่ทำสิ่งของเขาไว้ให้ลูกหลานนั้นเคยมีอยู่ในประเพณีไทยมาช้านานแล้ว หากลองเดินย้อนกลับไปดูอดีต (แม้ในปัจจุบันนี้ บางที่ก็ยังกระทำอยู่) ในภาคอีสาน บรรดาพ่อใหญ่ แม่ใหญ่ มักจะทอผ้า ทอเสื่อ ทอหมอน เก็บเอาไว้ในตู้ เวลาวันสงกรานต์ ลูกหลานมารดน้ำดำหัวอวยพร แล้วเอาผ้าถุง ผ้าขาวม้า มาไหว้ญาติผู้ใหญ่ ทางฝ่ายผู้ใหญ่ก็จะมอบสิ่งของที่กำกับมือกลับคืนตอบแทนไปให้ การทำของเล่นให้ลูกหลาน ก็น่าจะเป็นการก้าวตามรอยทางเก่าของไทยเราเช่นกัน

และวาระโอกาสที่ ปู่ ย่า ตา ยาย หรือ พ่อ แม่ ทำของเล่นให้เด็กโดยมีลูกหลานมานั่งเกาะเกาะอยู่ข้าง ๆ เพื่อรอคอยรับของนั้น ก็เท่ากับเป็น “การเปิดพื้นที่” ให้มีการชิงสายสัมพันธ์ระหว่างคนหลาย ๆ รุ่นในครอบครัวให้แน่นเบรียะมากขึ้น สุขภาพระดับครอบครัวก็จะดีเยี่ยม ทุกวันนี้ ในสังคมเรา พื้นที่ที่จะเปิดโอกาสให้คนหลายรุ่นหลายวัยมาพบปะกันมีน้อยเต็มที คนแต่ละรุ่นต่างจะจัดกระจายไปทำกิจกรรมเฉพาะกลุ่มของตน ขาดพื้นที่รวมกลุ่มแบบงานวัด งานปอย เช่นในครั้งอดีตเมื่อขาดพื้นที่พบปะเห็นหน้าเห็นตา ขาดการเจรจาสื่อสารกัน ช่องว่างแห่งความเข้าใจระหว่างรุ่น / วัย ก็ถ่างกว้างขึ้นตามมา กลายเป็น **มะเร็งทางความสัมพันธ์ระหว่างวัย** (มะเร็งเกิดขึ้นเพราะเซลล์ต่าง ๆ ในร่างกายติดต่อสื่อสารกันไม่รู้เรื่อง)

อันที่จริง มีเหตุผลสำคัญอีกประการหนึ่งที่จะเชิญชวนพ่อแม่ ปู่ย่าตายาย มาทำของเล่นให้ลูกหลานชื่นใจ เหตุผลนั้นมาจากคุณสมบัติเฉพาะตัวของของเล่นเอง คุณอภิรดี นักออกแบบของเล่นกล่าววบทสรุปว่า “ของเล่น” คืออะไรจากประสบการณ์การออกแบบของเล่นของเธอว่า ของเล่นมีส่วนผสมอยู่ 3 อย่าง คือ ความรัก (ของผู้ทำที่มอบแก่ผู้ให้) ความฝัน (จินตนาการ) และความจริงที่ลงมือออกแบบและทำของเล่นออกมา หากผู้เป็นถ้อยคำให้หรือหาก็อาจจะบอกว่า การทำของเล่นชิ้นหนึ่งนั้น ก็คือ “การเอาความรักมาปั้น เอาความฝันมาเติม แล้วเสริมแปรแต่งให้ออกมาเป็นของเล่นจริงๆ” ถ้าเราใช้สูตรผสมทั้ง 3 ไปตรวจสอบคุณภาพของเล่นที่วางขายอยู่นั้น เราอาจจะไม่แน่ใจในส่วนผสมส่วนแรกว่ามีมากน้อยแค่ไหน แต่ถ้าเป็นพ่อแม่/ปู่ย่าตายายลงมือทำเองแล้วละก็อ ปัมตรารับรองให้ผ่านด่านตรวจสอบได้เลย (อย่างไรก็ตาม ก็ขอป้องกันปากบอกคนที่จะทำของเล่นให้เด็ก ๆ ว่า ควรจะวัดระดับความรักของคุณที่มีต่อเด็ก ๆ เสียก่อนว่ามีมากน้อยแค่ไหน ไม่งั้นของเล่นที่ทำออกมา จะขาดจิตวิญญาณเพราะไม่ถูกสูตรของเล่นที่แท้จริง)

เมื่อได้รู้คุณประโยชน์อันหลากหลายของการที่คนใกล้ชิด / คนในครอบครัว ทำของเล่นให้เด็กเล่น และเป็นคุณแก่ทุกฝ่ายแล้ว เราน่าจะมีการจัดกิจกรรม/เปิดคอร์สอบรมการทำของเล่นให้ลูกหลานแบบที่กลุ่มคนเฒ่าคนแก่บ้านป่าแดดสาธิตมาให้ดูแล้ว ผู้เขียนวาดฝันว่า เราน่าจะจำลองเวทีที่คนเฒ่าคนแก่ไปสาธิตการทำของเล่นที่ศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย เมื่อตอนต้นปี พ.ศ. 2547 นี้ให้ไปอยู่ ณ มุมหนึ่งของสนามเด็กเล่นหรือลานวัด เป็นภาพที่กลางสนามก็มีกลุ่มเด็ก ๆ กำลังเล่นของเล่นพื้นบ้านนานาชนิดอย่างสนุกสนาน และที่มุมหนึ่งของสนามหรือลานวัด ก็มีกลุ่มผู้ผลิตของเล่นกำลังทำของเล่นอย่างเพลิดเพลินไม่แพ้กัน

แมงมุมขาที่ 9 : ความรู้ของพ่อแม่ในเรื่องของเล่น

ในตอนเริ่มต้น ผู้เขียนได้รายงานสถานการณ์ที่ถือได้ว่าเป็นวิกฤติของเล่น และการเล่นของเด็ก ๆ ว่า เด็กเล่นน้อยลงทั้งในแง่ปริมาณ และเล่นซ้ำซากไม่หลากหลายในเชิงคุณภาพ แต่ทว่า ในท่ามกลางวิกฤติต่าง ๆ นี้ ที่สุดแห่งที่สุดของวิกฤติเรื่องของเล่น อาจจะได้ไม่ได้อยู่ที่ “ตัวของเล่น” หรือ “ตัวเด็ก” แต่น่าจะอยู่ที่ **ความรู้ของผู้ใหญ่ที่ใกล้ชิดเด็ก** เช่น ครูหรือพ่อแม่ที่มีต่อของเล่นนั้น มีอาการหยุดนิ่งถึงระดับเป็นอัมพาตแล้ว

มีอาการหลายอย่างที่บ่งบอกถึงวิกฤติเรื่องของเล่นในกลุ่มครูและพ่อแม่ เช่น

- อาการแรกเป็นอาการระดับความรู้ หากเราลองข้อมถามความรู้ของพ่อแม่เกี่ยวกับของเล่นตามเนื้อหาที่เขียนไว้ข้างหน้า เช่น เด็กอายุเท่าไร ควรเล่นของเล่นอะไร (พ่อแม่ส่วนใหญ่จะตอบว่า ให้ดูข้างกล่องของเล่นสิคะ) ใช้เกณฑ์อะไรในการเลือกของ (ใช้เกณฑ์ให้เด็กเลือกเอง) ของเล่นแบบไหนช่วยพัฒนาเด็กในด้านใด (น่าจะเป็นพ่อแม่ที่จบปริญญาตรีด้านจิตวิทยาพัฒนาการถึงจะตอบได้ แต่พ่อแม่ทั่วไปอาจจะทำหน้างงๆ) ฯลฯ

ผู้เขียนคาดเดาว่าพ่อแม่ส่วนใหญ่จะชอบตกข้อสอบวัดความรู้เรื่องของเล่นนี้ อย่างแน่นอน ที่เรียกว่า “ความรู้ท่วมหัว เอาตัวลูกไม่รอด” ตัวอย่างคำตอบที่ชอบตกก็เช่นที่ผู้เขียนได้กล่าวถึงไปบ้างแล้วว่า พ่อแม่มักจะชอบของเล่นที่เป็นคล้ายๆ เชือกมัดตราสังให้เด็ก ๆ นั่งอยู่กับที่ทั้ง ๆ ที่ความจริง วัยเด็กเป็นวัยที่ต้องการการเคลื่อนไหวเพื่อระบายพลังงาน เป็นต้น

- อาการที่สองเป็นอาการระดับความรู้สึก ทั้ง ๆ ที่ตอนเล็ก ๆ เราทุกคนผ่านการเล่นของเล่นมาแล้วทุกคน แต่พอเติบโตมาเป็นผู้ใหญ่ เราก็หันมาเล่นหอย เล่นหุ่น เล่นพ่นบอล ฯลฯ แล้วก็หันหลังให้การเล่นของเล่นเพื่อนเก่าวัยเยาว์ จนกระทั่งถึงระดับเกิดอาการเกร็งกับการเล่นของเล่น คุณหมอนลินี เล่าประสบการณ์วิธีการเยียวยารักษาเด็กด้วยการเล่น (Play therapy) ที่จะต้องให้พ่อแม่เล่นของเล่นกับเด็ก คุณหมอได้พบว่า ก่อนที่จะเริ่มลงมือรักษาเด็ก ก็ต้องเยียวยาพ่อแม่เสียก่อน เพราะพ่อแม่จะไม่กล้าเล่นของเล่นกับลูก ๆ พ่อแม่กลายเป็นฝ่ายถูกปิดประตูตายในเรื่องการเล่น ในเรื่องนี้มีข้อชวนคิดว่า เมื่อการเล่นนั้นเกิดมาจากการตอบสนองของความต้องการ 4 อย่าง คือ อยากรู้ อยากเห็น อยากเล่น อยากลอง หากผู้ใหญ่เราเล่นของเล่นไม่ได้ หรือไม่เป็น ก็น่าจะแปลว่า ความต้องการทั้งสี่นั้นได้ถึงแก่กรรมกรรมไปเสียแล้ว

- อาการที่สามเป็นอาการระดับการรับรู้ ผู้เขียนได้รับรู้อาการนี้โดยตรงเมื่อครั้งที่ได้ไปร่วมงานฟื้นฟูของเล่นที่บ้าน : การสื่อสารเพื่อสุขภาพ ที่บ้านหนองหล่ม จ.ลำพูน เมื่อต้นปี พ.ศ. 2547 ในงานนั้นมีผู้ใหญ่ชาวเหนือหลายท่าน เช่น อ.เรณู อรรฐาเมศร์ จากสถาบันราชภัฏเชียงใหม่ และคุณครูอรพินท์ จากโรงเรียนบ้านหนองหล่มเอง ได้ออกปากพูดคุยกันว่า แต่ก่อนนี้ในสายตาของผู้ใหญ่ทั้งสองท่าน ของเล่นมันก็เป็นแค่ของเล่น จะมีอะไรมากมายไปกว่านั้น แต่เมื่อมาร่วมงานเทศกาลฟื้นฟูของเล่น จึงมีโอกาสดูเห็น ได้ฟัง อ.นิ่มอนงค์ อธิบายว่า ของเล่นแต่ละชนิดมันดีต่อสุขภาพทั้ง 4 ด้าน คือ กาย ใจ/อารมณ์ สังคม จิตวิญญาณ อย่างไร ได้เห็นว่า การเล่นโง่เง่านั้นช่วยพัฒนา ร้อยหวายและหัวเข่าอย่างไร หลังจากรับฟังแล้ว สายตาที่มองดูของเล่นก็เปลี่ยนไป เริ่มเห็นคุณค่าและความสำคัญของของเล่นขึ้นมาตะหงิด ๆ

อ.เรณู ให้บทสรุปกับตัวเองว่า ที่จริง”ของเล่น”นั้นก็เหมือนเดิมมันแหละ ไม่ว่าจะเมื่อวานนี้วันนี้ หรือวันไหน มีแต่ “คนเรา” นี่แหละที่เปลี่ยนไปเปลี่ยนมา คือมีตาสว่างบ้าง ตามัวบ้าง ตาบอดบ้าง ต่อเรื่องของเล่น

พวกเราที่เป็นผู้ใหญ่ทั้งหลายก็เหมือน ๆ กับ อ.เรณู และครูอรพินท์ กล่าวคือ เมื่อตอนเรายังเป็นเด็กเล็กอยู่ นั้น เรารับรู้ความหมายและความสำคัญของของเล่นว่ามีค่าอย่างสูงสุดด้วย มิติทางอารมณ์ เพราะของเล่นให้ความรื่นเริงบันเทิงใจดังที่ได้กล่าวมาแล้ว แต่เมื่อเราเติบโตขึ้น อารมณ์ของเราก็ถูกทดแทนด้วยสิ่งอื่น ๆ รั้งสีแห่งความหมายและความสำคัญของของเล่นจึงเริ่มริบหรี่ลงไป จนถึงระดับดับวูบ

จนกระทั่งเราพวผู้ใหญ่ต้องมาเติมมิติด้านความรู้ให้แก่ของเล่นกันใหม่ รัศมีของของเล่นจึงจะเปล่งประกายออกมาอีกครั้งหนึ่ง

หรือพูดง่าย ๆ ว่า เด็ก ๆ เห็นของเล่นสำคัญเพราะ**อารมณ์ความรู้สึก** แต่ผู้ใหญ่เราจะมองเห็นความสำคัญของของเล่นก็ต้องเพราะ**ความเข้าใจ**

แต่ปัจจุบันนี้ กระบวนการให้ความรู้เรื่องความสำคัญแก่ของเล่นสำหรับผู้ใหญ่ส่วนใหญ่นั้นไม่ค่อยมี เราจึงเหลือผู้ใหญ่ที่มีความรู้เรื่องของเล่นเช่นบรรดาวิทยากรที่มาในงานสัมมนา AHC อยู่ไม่กี่คน หรือคุณเบ็ม-วิระพงษ์ กับกลุ่มผู้เฒ่าผู้แก่จากบ้านป่าแดดไม่กี่ท่าน

ยิ่งหากผู้ใหญ่คนใดไม่ได้ “ชยัก” ที่ทางที่จะเก็บ “อารมณ์ความรู้สึกแบบเด็ก ๆ ของวัยเยาว์” เอาไว้กับตัวบ้างเลย ก็คงจะตาบอดกับการมองเห็นความสำคัญของของเล่นไปอย่างสนิท

เมื่อผู้ใหญ่เกิดอาการขาดทั้งความรู้ / ความรู้สึก / และการรับรู้ความหมาย และความสำคัญของของเล่น ความเจ็บป่วยก็จะบังเกิดขึ้นที่เจ้าตัวเล็กที่เป็นคนเล่นของเล่น

หากวิเคราะห์สมุฏฐานของอาการทั้ง 3 ที่กล่าวมาแล้ว น่าจะมาจาก 2 สาเหตุใหญ่ ๆ คือ

(1) แม้ว่าพวกเราทุกคนต่างมีชะตากรรมร่วมกัน กล่าวคือ ต่างเป็นหนี้บุญคุณของเล่นมาตั้งแต่ครั้งวัยเยาว์ เพราะได้อาศัยตุ๊กตาทามิ นกหวีด หนังสือดี เบ็ดตกปลา ฯลฯ เป็นทั้งเพื่อนคู่ใจในยามเหงา เป็นเพื่อนปลอบใจในยามเศร้า เป็นคู่หูเวลาไม่มีใคร สรรพพัด แต่มนุษย์เราก็มีयाสลายความทรงจำแห่งประสบการณ์เมื่อครั้งอดีต ดังนั้น เมื่อเติบโตขึ้น มนุษย์ผู้ใหญ่เราจึงลบความทรงจำด้านอารมณ์ความรู้สึกเกี่ยวกับความสำคัญของของเล่นทิ้งไปเสียหมด และมอง “ของเล่น” ว่า “แค่เป็นของเล่น ๆ” เท่านั้น

(2) สภาพวิถีชีวิตประจำวันของผู้คนสมัยใหม่เปลี่ยนแปลงไป เช่น โครงสร้างครอบครัวเปลี่ยนจากการอยู่ร่วมกันหลาย ๆ รุ่น มาเหลือเพียงพ่อ-แม่-ลูก ศักยภาพในการเป็นผู้ผลิตอะไรเองทำใช้เองหายไป กลายมาเป็นผู้ต้องซื้อหาทั้งหมด เหลือแต่การเป็น “ผู้บริโภค” ความคาดหวังของพ่อแม่ก็มุ่งหวังแต่จะให้เด็ก “เรียนมากกว่าเล่น” เพื่อไปแข่งขันอย่างเขาเป็นเอาตาย ความเปลี่ยนแปลงอย่างรอบด้านเช่นนี้ ทำให้คุณค่าของของเล่นเลื่อนหายไปจากใจของสังคมและผู้คน (ตัวโต ๆ)

ถ้าเราจะเริ่มบิบบนวดอาการที่เป็นอัมพาตทั้ง 3 ของผู้ใหญ่ที่กล่าวมาข้างต้นแล้ว เราก็อาจจะต้องหมั่นจัดกิจกรรมประเภท “การรู้เท่าทันสื่อของเล่น” ให้พ่อแม่และครู เพื่อให้ผู้ใหญ่กลุ่มที่อยู่ใกล้ชิดเด็ก ๆ มีความรู้เรื่องของเล่นจนท่วมหัว เพื่อเด็ก ๆ จะได้เอาตัวรอดได้

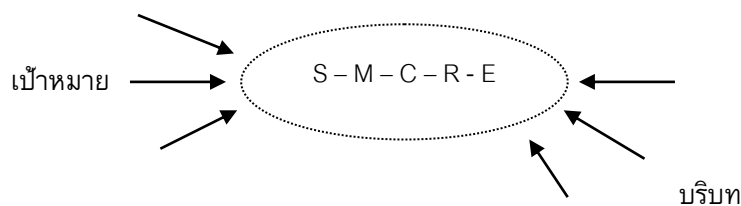
แมงมุมขาใหญ่ขาที่ 10 : ของเล่นพื้นบ้านในฐานะการสื่อสารเพื่อสุขภาพ

เนื่องจากการประชุมสัมมนาของโครงการ AHC นี้ อยู่ภายใต้ร่มธงใหญ่ คือ “การสื่อสารเพื่อสุขภาพ” ดังนั้น ไม่ว่าจะอะไรที่พลัดหลงเข้ามาในวงโคจรของร่มธงนี้ ก็จะต้องเดินผ่านเครื่องตรวจ 2

เครื่อง คือเครื่องการสื่อสาร และเครื่องสุขภาพ ของเล่นพื้นบ้านนี้ก็ไม่อยู่ในช้อยกเว้น ดังนั้นที่ประชุม AHC จึงได้จัดประชุมกลุ่มย่อยขึ้นเพื่อจุดประกายให้เกิดการ “คิดต่อ ทำต่อ” ไปดังนี้

(ก) กล่องส่งด้านการสื่อสาร สูตรลับของกล่องส่งด้านการสื่อสารคือจะมองทุกอย่าง ออกมาเป็นสูตรย่อ 4 หน่วยย่อย หรือสูตรเต็มก็เป็น 7 หน่วยย่อย คือ

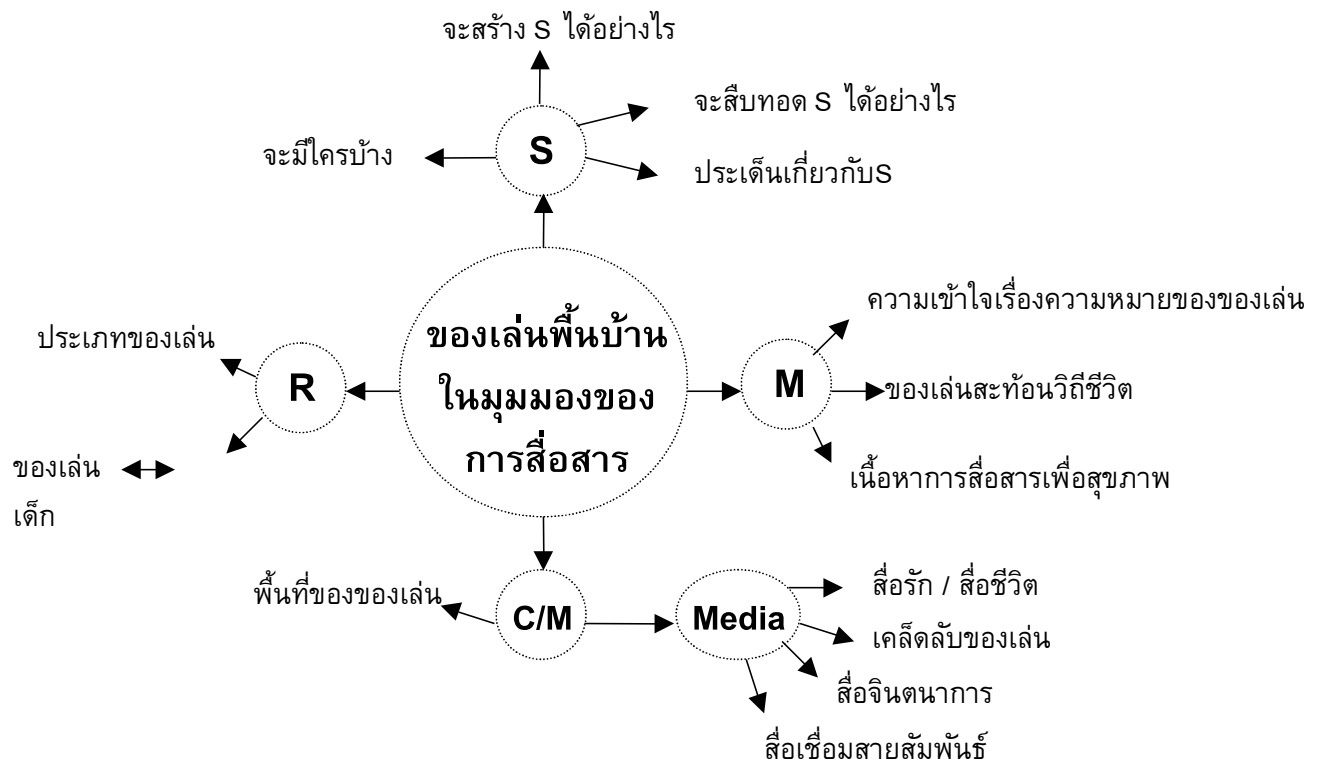
1. Sender – ผู้ส่งสาร (S)
2. Message – เนื้อหา / ความหมายสาร (M)
3. Channel / Media – ช่องทางการสื่อสาร / ตัวสื่อ (C)
4. Receiver – ผู้รับสาร (R)
5. เป้าหมายของการสื่อสาร - การสื่อสารนั้นมีเป้าหมายอะไร
6. บริบทของการสื่อสาร – การสื่อสารนั้นเกิดขึ้นที่ไหน เมื่อไร บริบทแวดล้อมเป็นอย่างไร
7. ผลที่เกิดขึ้นจากการสื่อสาร (Effect)



ในการพิจารณาเรื่องการสื่อสารนั้น เราอาจจะส่งดูแบบแยกดูทีละตัว เหมือนให้ดนตรีแต่ ละชิ้น เล่นเดี่ยวโซโล่ให้ฟัง หรืออาจจะส่งดูแบบพร้อมกันทั้งกระบวนการเหมือนให้ดนตรีทุกชิ้นเล่น พร้อมกันทั้งวง

หากส่งดูพร้อมกันหมดทั้งกระบวนการ เราก็จะตั้งคำถามว่า จะให้ใคร (S) ส่งสาร (M) กับใคร (R) ผ่านช่องทางอะไร (C) โดยมีเป้าหมายอะไร และอยู่ในบริบทแบบไหน ผลที่เกิดขึ้น (E) เป็น อย่ างไรบ้าง

ส่วนที่จะกล่าวถึงของเล่นพื้นบ้านในตอนต่อไปนั้น ผู้เขียนจะขอส่งกล่องมองดูทีละตัวตาม สูตรย่อ 4 หน่วยย่อยที่ได้กล่าวมา



ในกลุ่มย่อยของการประชุม AHC ได้ประมวลตัวอย่างการศึกษาหน่วยย่อยแต่ละตัวของของเล่นที่บ้านที่มองจากมุมมองของการสื่อสาร ดังนี้

(1) Sender : ฝ่ายผู้ส่งสาร

(1.1) ใครจะเป็นผู้ส่งสารในเรื่องของเล่นที่บ้านบ้าง โดยเฉพาะของเล่นที่บ้านเพื่อสุขภาพ อาจจะมีกลุ่มบุคคลเหล่านี้

- พ่อแม่ / ปู่ย่าตายาย (คนใกล้ชิดเด็กที่ควรจะพลิกบทบาทมาเล่นเป็นผู้ผลิตของเล่นแทนที่จะเป็นคนที่ซื้อของเล่นบ้าง)
- ครู (อยู่ใกล้เด็กเป็นอันดับสอง)
- คนผลิตของเล่น / คนขายของเล่น ที่ทำเป็นแบบธุรกิจ
- พระภิกษุสงฆ์ ที่น่าจะรื้อฟื้นบทบาทขึ้นมา (ที่บ้านหนองหล่ม จ.ลำพูน มีพระเป็นตัวตั้งตัวตี เล่นบทเป็น “หัวหน้าแก๊งค์เด็ก-กลุ่มธนาคราตั่นกล้า” ซึ่งพบว่าได้ผลดีอย่างยิ่ง)

ลองช่วยกันนึก ๆ ดูว่าจะมีใครอีกบ้าง และที่ไม่ควรลืมก็คือ **ตัวเด็กเอง** ก็น่าจะเป็นคนส่งสารที่สำคัญ เพราะจะเป็นคนเล่นเอง **กิจกรรมอะไรก็ตามที่เกี่ยวกับของเล่น ต้องอย่าลืมถามเสียงเด็กเด็ดขาด**

(1.2) จะสร้างผู้ส่งสารที่มีคุณภาพคับแก้วได้อย่างไร ในงานประชุม AHC ครั้งนี้ เราได้สัมผัสกับน้องปอที่พิการมาตั้งแต่เล็ก แต่ได้อาศัยของเล่นจากคุณปู่เฒ่าใจจนกลับมาดำเนินชีวิตอย่างเต็มศักยภาพแบบที่คนปกติต้องอายุ และได้ฟังคุณพ่อของน้องไข่มุกที่ทำงานของเล่นให้ลูกพิการเล่นด้วยเช่นกัน คำถามของที่ประชุมก็คือทำอย่างไรจึงจะสร้าง “ผู้ส่งสารของเล่นที่มีศักยภาพคับแก้ว” แบบคุณปู่เฒ่าและคุณพ่อน้องไข่มุกให้มากขึ้น บรรดากิจกรรมประเภท “ช่วยพ่อแม่ให้รู้เท่าทันสื่อของเล่น” อาจจะต้องก้าวเข้ามาตอบคำถามนี้

(1.3) การสืบทอดองค์ความรู้เรื่องของเล่นพื้นบ้าน ดังที่ได้เกริ่นมาตั้งแต่ตอนแรก ๆ แล้วว่า ของเล่นพื้นบ้านน่าจะได้นำเสนอตัวเองเป็น “ทางเลือกใหม่” เป็นการเพิ่มตัวเลือกให้แก่พ่อแม่ที่อยากหลีกเลี่ยงความซ้ำซากจากของเล่นที่มีจำหน่ายอยู่ในท้องตลาด แต่ทว่าของเล่นพื้นบ้านก็มีชะตากรรมร่วมขบวนกับบรรดาสื่อพื้นบ้านทั้งหลาย คือ อยู่ในภาวะมีแต่ทรงกับทรุด ดังนั้น ในขณะที่คิดจะ เอา“ของเล่นพื้นบ้านไปใช้” ก็คงต้องช่วยกัน“ทำนุบำรุงสื่อพื้นบ้าน”ไปพร้อม ๆ กัน วิธีการทำนุบำรุงอย่างหนึ่งก็คือ ต้องช่วยกันเก็บรวบรวม เก็บประมวลรายชื่อ รายละเอียด วิธีการเล่นของของเล่นพื้นบ้านที่กระจายกระจายอย่างมั่งคั่งในพื้นที่ต่าง ๆ ทั่วประเทศไทย (เฉพาะที่คุณวีระพงษ์กับอุ้ยบ้านป่าแดดรวบรวมได้ ก็มีถึง 97 ชิ้นแล้ว)

หลังจากเก็บรวบรวมแล้ว ก็จะได้ศึกษาวิเคราะห์กันต่อไป ซึ่งงานศึกษาวิเคราะห์ของเล่นพื้นบ้านนี้ ก็มีอาการน่าเป็นห่วงเช่นกัน เพราะจากการสำรวจงานวิชาการที่เกี่ยวกับของเล่นพื้นบ้านของทีม AHC พบว่า งานศึกษาเรื่องของเล่นนั้นมีปริมาณน้อยขนาดว่านับนิ้วไม่เท่าไรก็นับถ้วนแล้ว นี่คงน่าจะเป็นเพราะทัศนคติที่มีต่อเรื่องของเล่นและเรื่องของเด็ก ๆ ว่า “เรื่องของเด็ก ๆ เป็นเรื่องเล็ก (ตามขนาดตัวเด็ก) และเรื่องของเล่นก็เป็นแค่เรื่องเล่น ๆ” ภารกิจการบุกเบิกการศึกษาของเล่นพื้นบ้านนี้ ก็คงต้องอาศัยไหว้วานให้เป็นงานชิ้นสำคัญของสถาบันการศึกษาท้องถิ่น เช่น ราชภัฏ และโรงเรียนในชุมชนต่อไป

(2) Message / Meaning : เนื้อหาสาระและความหมาย

ในเรื่องเนื้อหาสาระและความหมายของของเล่นนั้น ก็จะทวนกลับไปสู่เนื้อหาที่ได้กล่าวมาตั้งแต่ต้น ๆ พอขมวดเป็นประเด็นได้ ดังนี้

(2.1) เด็ก ๆ และพ่อแม่มีวิธีการเลือกของเล่นอย่างไร การเลือกนั้นสะท้อนความเข้าใจและการรับรู้ความหมาย / ความสำคัญของของเล่นอย่างไร

(2.2) ต่อเนื่องจากข้อ (2.1) ในกรณีที่มีการรับรู้และความเข้าใจระหว่างพ่อแม่กับเด็กก็ไม่ตรงกัน ที่ภาษาการสื่อสารจะกล่าวว่า คู่สื่อสารทั้งสองฝ่ายไม่ได้มีการสร้างระบบความหมาย

ร่วมกัน (Shared meaning) จะมีวิธีการอะไรที่จะประสานความเข้าใจและความหมายระหว่างคน 2 กลุ่มนี้ ซึ่งต้องตกลงกันและตัดสินใจร่วมกัน เช่น ตกลงว่าจะชื่อของเล่นอะไรมาให้เล่น จะให้เล่นได้มากน้อยแค่ไหน เป็นต้น

(2.3) ของเล่นสะท้อนวิถีชีวิต นี้ก็เป็นทฤษฎีการสื่อสารอีกชุดหนึ่งที่เชื่อว่า บรรดาผลผลิตการสื่อสารในสังคม ไม่ว่าจะเป็นหนังสือพิมพ์ นวนิยาย ภาพยนตร์ ของเล่น ฯลฯ ล้วนแต่เป็น “กระจก” ที่สามารถส่องสะท้อนกลับไปสู่สภาพสังคมที่เป็นจริงได้

อ.วรรณิ วิบูลสวัสดิ์ แอนเดอร์สัน (1997) เขียนบทความยืนยันผลการศึกษาเอาไว้เลยว่า เพียงแค่วิเคราะห์การเล่นและของเล่นของเด็ก ๆ ก็สามารถส่องสะท้อนให้เห็นถึงปรัชญาในเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างคน – ธรรมชาติ – สิ่งเหนือธรรมชาติ ได้อย่างดี

ลองดูตัวอย่างสัก 2-3 เรื่อง พอเป็นกระชัย เช่น การเล่นเกมกินหาง ก็สะท้อนให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างคนกับธรรมชาติ การเล่น พระ-เด็ก-เสือ-ไก่-มอด ที่ต่างใช้อำนาจเหนือกันเป็นชั้น ๆ แต่ลงท้ายก็ต้องเวียนกลับมาบรรจบกัน สะท้อนให้เห็นวิถีคิดเรื่องการสร้างสมดุลย์ทางอำนาจ (check and balance of power) ของคนโบราณ หรือเกมง่าย ๆ เช่น เสือข้ามห้วย ก็เป็นบทสอนเด็กทางอ้อมว่า การฝ่าฟันอุปสรรคนั้นจะค่อย ๆ ยากขึ้นเป็นลำดับขั้น และต้องค่อย ๆ เก็บสะสมชัยชนะไปที่เล็กกล่น้อย และในแง่หนึ่งของเล่นพื้นบ้านจะเป็น “กระจกสะท้อนแสง” ที่ส่องให้เห็นวิถีชีวิตได้ดีที่สุด ดังเช่น ของเล่นที่บ้านป่าแดด จึงต้องเป็น คนเลื่อยไม้/กัณฑ์ลม เป็นต้น

(2.4) เนื้อหาการสื่อสารเพื่อสุขภาพ สำหรับเนื้อหาและความหมายของของเล่นพื้นบ้านที่ทางโครงการ AHC สนใจมากที่สุดก็คือ ในของเล่นแต่ละชนิดนั้น สามารถเป็นสื่อที่กำกวมชื่อเรียก “สภาวะแห่งความสุข” (well being) อะไรได้บ้าง ผู้เขียนจะขอยกเรื่องนี้ไปไว้ตอนเรื่องสุขภาพ

(3) Channel / Media : ช่องทางการสื่อสาร / ตัวสื่อ

ในแง่ตัว C นี้ อาจพิจารณาแยกได้เป็น 2 คำ คือ คำว่า “Channel” ซึ่งแปลว่า “ช่องทางการสื่อสาร” และ “Media” ซึ่งแปลว่า “ตัวสื่อ”

(3.1) ของเล่นในฐานะสื่อ จะขอเริ่มต้นที่ตัวสื่อก่อน โดยจะขีดเส้นใต้อีกครั้งหนึ่งว่า หากเรามองของเล่นพื้นบ้านในฐานะ “สื่อประเภทหนึ่ง” สื่อของเล่นนี้จะมีคุณสมบัติอะไรบ้าง

- ของเล่นเป็นสื่อรัก / สื่อชีวิต

จากกรณีของปู่ไพโร / คุณพ่อน้องไข่มแดง / กลุ่มผู้เฒ่าผู้แก่ที่บ้านป่าแดด ที่ทำของเล่นให้ลูกหลานนั้น จะถือได้ว่า ของเล่นเป็นสื่อชนิดพิเศษ คือ เป็นสื่อรักแทนใจจากผู้ให้ถึงผู้รับ และเป็นสื่อที่ให้ชีวิตชีวาแก่ผู้รับ สื่อรัก/สื่อชีวิตแบบนี้จะสามารถเสริมสร้างศักยภาพที่มีติดตัวมนุษย์มาทุกคนให้แบ่งบานได้อย่างเต็มที่

- เคล็ดลับมีใช้ราคา แต่ว่าเป็นความรัก ความใส่ใจ

ในที่ประชุม AHC มีผู้ใหญ่ที่ยังไม่ลืมวัยเด็กคนหนึ่งบอกเล่าประสบการณ์ว่า อันที่จริงแล้ว เกือบจะไม่ต้องสร้างของเล่นอะไรก็ได้ เพราะทุกอย่างที่อยู่รอบ ๆ ตัว เด็ก ๆ สามารถหยิบจับเอามาแปรสภาพเป็น “ของเล่น” ได้หมด ไม่ว่าจะเป็นของบุหรี ผาขวด หนังสือตึก ฯลฯ ความสำคัญของของเล่นในสายตาเด็ก ๆ จึงไม่ได้อยู่ที่ราคาแพงของสิ่งของ (โชคดีที่เจ้าตัวเล็กยังมีสายตาแจ่มใสเข้าใจสัจจะของของเล่นแบบที่ผู้ใหญ่ต้องพิจารณา) หากแต่อยู่ที่ความรักที่เชื่อมอยู่ในของที่พ่อแม่/ ปู่ย่าตายายหยิบยื่นมาให้ สรุปลงก็คือ ของเล่นอะไรก็ได้ ขอให้แถมใส่รักมาด้วยก็แล้วกัน ความจริงข้อนี้ น่าจะทำให้พ่อแม่ที่ไม่ได้ร่ำรวยเหมือนคนอื่นเขา คงจะถอนหายใจได้ เพราะแม้จะจนเงิน แต่ถ้าเราไม่ไร้ปัญญา ลูกเราก็จะไม่จนของเล่นอย่างแน่นอน

- ของเล่นที่ดีต้องมีเว้นวรรค และทำมาเฉพาะตัว

ดังที่ได้กล่าวมาข้างต้นแล้วว่า ของเล่นที่จะสามารถสร้างเสริมจินตนาการได้นั้น ก็ต้องทำ “ลานจอด” ให้จินตนาการได้ร่อนลงมาบ้าง ผู้ใหญ่จึงต้องไม่กำหนดทุกอย่างเอาไว้จนเต็มพื้นที่หมด นอกจากนั้น ของเล่นที่ดีก็ไม่ควรจะทำมาแบบสำเร็จรูปหรือเป็นมาตรฐานเดียวกันหมดสำหรับทุกคน เนื่องจากเด็ก ๆ แต่ละคนนั้น แม้จะมีจุดร่วมกันคือมี หู ตา จมูก ปาก หากทว่าเด็กแต่ละคนล้วนมีอัตลักษณ์ของตัวเองที่แตกต่างจากคนอื่น รวากับลายนิ้วมือแบบของใครของมัน ฉะนั้น หากมีการสร้างของเล่นให้สอดคล้องกับเด็กแต่ละคน ก็จะเป็น “ของเล่นชิ้นนี้ สำหรับหนูโดยเฉพาะ”

- ของเล่นเป็นสื่อเชื่อมสายสัมพันธ์

ความหมายที่แท้จริงของคำว่า “สื่อ” นั้น อาจจะมาจกตัวย่อของคำว่า “แม่สื่อแม่ชัก” ซึ่งหมายความว่า เป็นตัวกลางที่เชื่อมโยงระหว่างของสองสิ่ง คน 2 คน ฯลฯ เข้ามาหากัน ดังนั้น เมื่อเราตรวจสอบรูปแบบการเล่นของเด็ก ๆ เราก็จะพบว่า ของเล่นนั้นทำหน้าที่เป็นสื่อเชื่อมโยงตัวเด็กกับโลกภายนอก เชื่อมโยงเด็กกับเพื่อนคนอื่น ๆ และยังเป็นสื่อเชื่อมโยงระหว่างเด็กกับผู้ใหญ่ด้วย ซึ่งมีทิศสุดท้ายอาจจะเริ่มไม่ชัดเจนในฝ่ายผู้ใหญ่ แม้ว่ายังคงแจ่มชัดในฝ่ายของเด็กก็ตาม ดังข้อมูลที่คุณหมอนลินีบอกเอาไว้ว่า “เด็ก ๆ มักจะอยากให้ผู้ใหญ่เล่นด้วย แต่ผู้ใหญ่มักจะไล่ให้เด็กไปเล่นตามลำพัง”

อย่างไรก็ตาม ศักยภาพของของเล่นในฐานะ “สื่อกลาง” นั้นก็อาจจะมีได้ 2 ด้าน ด้านหนึ่งสื่อของเล่นอาจจะทำหน้าที่เป็นทูตสันถวไมตรี แต่ในอีกด้านหนึ่งของเล่นก็อาจจะเล่นบทบาทเป็นผู้ประกาศสงครามระหว่างเด็กกับผู้ใหญ่ ดังเช่นตัวอย่างที่ยกมาข้างต้นว่า หากการเข้าใจความหมายของของเล่นระหว่างเด็กกับผู้ใหญ่ไม่ตรงกัน ของเล่นก็จะกลับกลายเป็นชนวนปะทุสงครามขึ้นได้

(3.2) ของเล่นในฐานะช่องทางการสื่อสาร

ในสายตานักนิเทศศาสตร์แล้ว คำถามเรื่อง “ช่องทางการสื่อสาร” ดูเหมือนจะเป็น “ลูกบิดประตู” ที่จะเปิดเข้าสู่เรื่องราวอื่น ๆ ในการสื่อสาร เพราะการที่ผู้ส่งสารและผู้รับสารจะเข้ามาพบกันผ่านเนื้อหานั้น จำเป็นต้องมาพบกัน ณ ช่องทางการสื่อสาร ลองนึกตัวอย่างภาพยนตร์จำนวนมากที่สร้างมาแล้วไม่มีโรงฉาย ละครโทรทัศน์ที่ไม่มีเวลาออกอากาศ หนังสือที่ไม่ได้วางบนแผง ฯลฯ หากขาดช่องทางหรือถูกปิดช่องทาง การสื่อสารก็จะไม่เกิดขึ้นอย่างครบวงจร

ในตอนต่อไป เราจะทำการสำรวจช่องทางการสื่อสารสำหรับของเล่นที่บ้านเป็นการเฉพาะ ในที่นี้เราเพียงจะโยนคำถามให้ผู้ที่สนใจขบคิดกันต่อไปในเรื่องช่องทางว่า เราจะมีสื่ออะไร มีช่องทางอะไรบ้าง ที่จะก่อให้เกิดของเล่นที่ทำหน้าที่เป็นสื่อส่งเสริมสุขภาพของเด็กได้อย่างครบถ้วน สมบูรณ์

(4) Receiver : ผู้รับสาร

เอกสารชิ้นนี้ได้กล่าวถึงผู้รับสารคือเด็ก ๆ ที่เป็นตัวจริงเสียงจริงในการเล่นของเล่นไปแล้ว ตั้งแต่ในหัวข้อ “ประเภทของเด็ก” ที่นี้จึงเพียงจะตั้งคำถามว่าจะมีวิธีการ “จับคู่ให้ถูกฝาถูกตัว” ระหว่างสื่อของเล่นกับเด็กประเภทต่าง ๆ ได้อย่างไร และนี่ควรเป็นชุดความรู้ชุดหนึ่งสำหรับผู้ใหญ่ใกล้เด็ก ควรได้รับการติดตั้ง

(ข) กล่องส่องสุขภาพ

(1) คำนิยามคำว่า “สุขภาพ” เนื่องจากโครงการการสื่อสารเพื่อสุขภาพนั้น ได้ใช้คำนิยามของคำว่า “สุขภาพ” ในความหมายที่กว้างขวางตามแนวทางของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างสุขภาพ (สสส.) และองค์การอนามัยโลก (WHO) ที่ระบุว่า การมีสุขภาพที่ดีนั้น มิได้หมายความว่าเพียงแค่สภาวะที่ปราศจากโรคภัยไข้เจ็บเท่านั้น หากแต่หมายถึงการมีความสุข (สภาวะ) ในทั้ง 4 ด้าน คือ ด้านร่างกาย / จิตใจ - อารมณ์ / สังคม / และจิตวิญญาณ

และสภาวะที่ดีดังกล่าวจะได้มาจากแนวทางการ “สร้างเสริม” มากกว่าการรอให้เจ็บป่วย จึงคอยให้ความสนใจกับสุขภาพ ดังที่สรุปย่อเป็นคำขวัญว่าเป็นแนวทาง “สร้างนำซ่อม”

(2) ของเล่นที่บ้าน : สื่อเพื่อสุขภาพ

เมื่อใช้กล่องส่องสุขภาพ ยี่ห้อ สสส. และ WHO มาส่องดูของเล่นที่บ้าน เราก็จะได้ข้อสรุปว่าของเล่นที่บ้านนั้น จะเป็นเครื่องมือสนับสนุนในการสร้างความสุขทั้ง 4 ด้าน ให้แก่เด็ก ๆ ของเรา จะขอยกตัวอย่างของเล่นที่บ้านจากบ้านป่าแดดที่กลุ่มผู้เฒ่าผู้แก่ได้วิเคราะห์เอาไว้สักหนึ่งชิ้นเป็นตัวอย่าง

- คนเลื่อยไม้/ สล่าเลื่อยไม้ เป็นของเล่นที่ทำจากไม้ไผ่ โดยทำเป็นรูปจำลองมาจากการตัดไม้ของช่างไม้ (สล่าในภาษาเหนือ) โดยทำเป็นรูปคน 2 คน กำลังทำท่าเลื่อยไม้ โดยมีคันทโยก

ชั้นลงอยู่ได้ฐาน เวลาเล่นเด็กจะโยกคั่นโยกด้านล่างชั้นลง ก็จะมีคนเลื่อยไม้ 2 คน กำลังชักเลื่อยไปมา จัดเป็นของเล่นประเภทกลไก

มิติด้านสุขภาพะทั้ง 4 ด้านจากของเล่นชิ้นนี้จะมีดังนี้

(1) การส่งเสริมพัฒนาการทางร่างกาย คนเลื่อยไม้มีวิธีการเล่นคือโยกคั่นขึ้น-ลง ซึ่งช่วยส่งเสริมพัฒนากล้ามเนื้อเล็ก เพราะเด็กได้ออกกำลังนิ้ว ข้อมือ ทำให้กล้ามเนื้อนิ้วมือแข็งแรง เช่น หยิบจับสิ่งต่างๆ ได้มั่นคง ฝึกควบคุมการเคลื่อนไหว (การเขียนหนังสือต้องใช้กล้ามเนื้อเล็กนี้อย่างมาก)

(2) การส่งเสริมพัฒนาการทางอารมณ์และสังคม ขณะที่เห็นการเคลื่อนไหว จิตใจเด็กก็จะรู้สึกสนุกสนานรื่นเริง และการเลื่อยไม้เป็นกิจกรรมทางอาชีพ ซึ่งเท่ากับเป็นการฝึกซ้อมการดำเนินชีวิตในวัยผู้ใหญ่ หากเด็กเล่นผลัดกัน 2 คน ก็จะส่งเสริมทักษะทางสังคม รวมทั้งเนื้อหาจากการเลื่อยไม้ก็จะสอนเด็กว่า การทำงานนั้นต้องมีเพื่อนช่วยเหลือกัน

(3) การส่งเสริมทักษะด้านวิทยาศาสตร์ คนเลื่อยไม้นี้เป็นของเล่นประเภทกลไก ที่อาศัยหลักเรื่องจุดคานงัด การใช้แรง และการเคลื่อนไหว ช่วยให้เด็กมีพื้นฐานด้านกลศาสตร์

(4) มิติด้านวัฒนธรรม จากของใช้ที่ทำมาจากไม้มากมายรอบๆ ตัว เช่น บ้านเรือน คอกวัว เส้า เด็ก ๆ ก็จะได้เห็นกระบวนการได้มาซึ่งสิ่งของเหล่านี้ตามลักษณะวัฒนธรรมของชุมชน

(5) การส่งเสริมวัฒนธรรมการเรียนรู้ ในระหว่างชักคั่นโยก เด็ก ๆ จะรู้จักเรียนรู้การสังเกตเปรียบเทียบ เห็นความเชื่อมโยงสาเหตุ - ผลลัพธ์ระหว่างแรงที่โยกกับการเคลื่อนไหว ได้เรียนรู้และรู้จักชื่อ รูปร่าง และประโยชน์ของสิ่งของ เช่น เลื่อย รวมทั้งให้เห็นวิธีการใช้ด้วย

หากหยิบของเล่นทั้ง 97 ชิ้น จากบ้านป่าแดดมาวิเคราะห์ตามมิติสุขภาพะทั้ง 4 เราก็จะได้พบว่า ของเล่นทุกชิ้นสามารถเป็นสื่อชักนำพาไปสู่สภาวะที่มีความสุขอย่างรอบด้านของเด็กทั้งสิ้น

แมงมุมขาที่ 11 : เดินทางไกลไปเล่นของเล่นที่บ้านกันเถอะ

สำหรับขาแมงมุมทั้ง 10 ขา ที่เล่าสู่กันฟังนั้น ยังรวมๆเอา “ของเล่นแบบธรรมดาทั่ว ๆ ไป” มาพูดถึง แม้ว่าจะได้มีการแอบโฆษณาแฝงเรื่องของเล่นที่บ้านแทรกเอาไว้บ้างก็ตาม แต่สำหรับแมงมุมขาสุดท้ายนี้ จะเจาะมาที่เรื่อง “ของเล่นที่บ้าน” เป็นการขีดเส้นใต้ให้ความสำคัญระดับคอขาดบาดตายเลยทีเดียว

(1) ทำไมต้อง “ของเล่นที่บ้าน” ด้วย

คำคุณศัพท์ที่ประกอบคำว่า “ของเล่น” คือคำว่า “ที่บ้าน” นั้นเป็นคำที่สำคัญ คำว่า “ที่บ้าน” นี้หมายถึงคุณสมบัติบางประการที่มีลักษณะเฉพาะท้องถิ่น (localized) เฉพาะกลุ่มคนเฉพาะเผ่าพันธุ์ อันเป็นคุณสมบัติที่ทำให้สิ่ง ๆ นั้น มีอัตลักษณ์เฉพาะตัวแม้ว่าจะมีลักษณะบางอย่าง

ที่เป็นจุดร่วมกับที่อื่น ๆ ตัวอย่างเช่น แม้ว่าคนไทยทั่วประเทศจะพูดภาษาไทย แต่ทว่า สำเนียงของคนอยุธยา สุพรรณ กาญจนบุรี สุโขทัย ฯลฯ ก็ล้วนแต่มีลักษณะเฉพาะถิ่น

เนื่องจาก “ความเฉพาะถิ่น” นั้นเอง ทำให้วัฒนธรรมหรือสื่อพื้นบ้านมีความหลากหลายอย่างมาก (diversity) เนื่องจากในแต่ละแห่ง แต่ละท้องถิ่นก็ยังมีแบบฉบับของตนเอง ตัวอย่างเช่น ของเล่นพื้นบ้านในแต่ละภาค แต่ละจังหวัด แต่ละเขตภูมิวัฒนธรรม ฯลฯ ล้วนมีแบบอย่างที่หลากหลาย มีกลิ่นอายเฉพาะตัว

เมื่อตัดภาพมาที่มนุษย์ตัวเล็ก ๆ ของเรา จากที่กล่าวมาหลายต่อหลายครั้งแล้วว่า มนุษย์ตัวเล็ก ๆ เหล่านี้มีรายละเอียดที่แตกต่างกัน มีความต้องการที่เฉพาะตัวออกไป ดังนั้น ของเล่นที่มีลักษณะเป็นสากล เช่น เล่นเกมคอมพิวเตอร์เดียวกันทั่วประเทศ จึงไม่น่าจะลงตัวได้กับเด็กทุกๆ คน

เพราะฉะนั้นหันมาหาของเล่นพื้นบ้านกันซะดีกว่า

(2) ของเล่นพื้นบ้านช่วยกระจายผู้ผลิต

จากลักษณะที่หลากหลาย เฉพาะตัว ท้องถิ่นใครท้องถิ่นมัน น่าจะเป็นแรงผลักดันให้ของเล่นพื้นบ้านต้องมีลักษณะเป็น home-made และ hand-made กล่าวคือ ถ้าลูกๆอยากเล่น พ่อ แม่ ปู่ ย่า ตา ยาย ก็ต้องทำให้เล่นเอง และเมื่อผลิตเพื่อใช้เอง ก็ต้อง “ลงมือทำเอง” เป็นส่วนใหญ่ โดยใช้เครื่องมือง่าย ๆ มีใช้ทำกันเป็นลำเป็นสัน เป็นอุตสาหกรรมหรือผลิตเพื่อขาย และหน่วยที่ผลิตก็จะเป็นหน่วยที่เล็กๆ ทำกันในครอบครัวหรือวงศตระกูล ดังเช่นยุคเริ่มแรกของกระบวนการทำของเล่นของมนุษยชาติ ของเล่นที่มีลักษณะกระจายผู้ผลิตออกไปทั่วทุกหัวระแหงเช่นนี้ จะก่อให้เกิดผลดีต่างๆ ติดตามสืบเนื่องมาเป็นบัญชีหางว่าว เช่น เป็นของเล่นที่มีอันตรายน้อยต่อเด็ก เพราะคนทำเป็นญาติของเด็กเอง เป้าหมายการผลิตนั้นมุ่งที่ตัวผู้ใช้เป็นอันดับแรก มีใจแรงจูงใจด้านธุรกิจกำไร เป็นต้น

(3) ของเล่นพื้นบ้านช่วยวาดภาพร่างวิถีชีวิตที่เป็นจริง

ผู้เขียนได้กล่าวถึงหน้าที่และกระบวนการของของเล่นมาแล้วตั้งแต่ตอนต้น และหน้าที่ประการหนึ่งก็คือ เนื้อหาสาระและความหมายของของเล่นนั้นจะเป็นกระจกสะท้อนสภาพชีวิตของสังคมนั้น ๆ ดังนั้น หากของเล่นนั้นเป็นของเล่นพื้นบ้าน เนื้อหาที่สะท้อนออกมาก็คือ วิถีชีวิตของพื้นบ้านนั่นเอง ดังตัวอย่างที่ได้ยกไปบ้างแล้วในงานของอาจารย์วรรณ วิบูลย์สวัสดิ์ ซึ่งศึกษาพบว่าการเล่นของเด็กในชนบทนั้นจะผูกพันกับชีวิตธรรมชาติที่เป็นพืชและสัตว์อย่างมาก เด็กในชนบทจะเล่นเกมแบบปริศนาคำสรวล (ซึ่งมีบทร้องสอนให้รู้จักเก็บเบี้ยใต้ถุนร้าน) เล่นงูกินหาง เล่นกาฟักไข่ ฯลฯ การละเล่นเหล่านี้สอดใส่เอาอารมณ์ความรู้สึกของมนุษย์เข้าไปไว้ในสัตว์ เช่น แม่คนรักลูกฉันใด แม่กาที่รักลูกฉันนั้น หรืองูกินหางก็แสดงให้เห็นความสัมพันธ์และลักษณะของบทบาทต่าง ๆ ในครอบครัวคือ แม่ พ่อ และลูก ๆ หน้าที่ของแม่ก็คือการปกป้องลูก ๆ เป็นต้น

เมื่อของเล่นพื้นบ้านนั้นทำหน้าที่เป็นสื่อกระจก เลียนแบบวิถีชีวิตที่เป็นจริง การที่เด็กได้เข้าไปร่วมเล่นเกมและการละเล่นต่าง ๆ ก็เท่ากับของเล่นพื้นบ้านเหล่านี้ได้ทำหน้าที่เป็นสะพานที่มั่นคงให้เด็กก้าวเดินมาสู่โลกของอนาคตที่เขาจะมีชีวิตอยู่ต่อไป

(4) ของเล่นพื้นบ้าน ผ่านการตรวจสอบสภาวะอย่างฉลุย

ผู้เขียนได้กล่าวไปข้างต้นแล้วว่า หากเรานำเอาข้อสอบชุด “วัสดุที่ใช้ทำของเล่น” “หน้าที่ต่าง ๆ ของของเล่น” “คุณและโทษของของเล่น” “ของเล่นในฐานะสื่อสร้างสภาวะทั้ง 4 ด้าน” มาตรวจสอบของเล่นพื้นบ้านประเภทต่างๆ เราก็จะพบว่า ของเล่นพื้นบ้านนั้นจะสอบผ่านข้อสอบทุกฉบับอย่างฉลุย (แบบที่ผู้เขียนแอบเฉลยข้อสอบไว้เป็นระยะ ๆ ในเนื้อหาที่ผ่าน ๆ มา)

(5) ปัญหาและข้อจำกัดของของเล่นพื้นบ้าน

แม้ว่าของเล่นพื้นบ้านจะมีคุณวิเศษนานับการดังที่ได้สาธยายสรรพคุณมาตั้งแต่หน้าแรกจนกระทั่งถึงหน้านี้ แต่ทว่าของเล่นพื้นบ้านก็มีสัจธรรมในอีกแง่หนึ่ง คือ มีข้อจำกัดและมีปัญหาต่าง ๆ รุมเร้าอยู่รอบตัว โดยเฉพาะสถานการณ์ของของเล่นพื้นบ้านซึ่งในยุคสมัยปัจจุบันนี้อาจจะกล่าวได้ว่าเป็นยุควิกฤติของของเล่นพื้นบ้านเช่นกัน

ข้อจำกัดและปัญหาของของเล่นพื้นบ้านในยุคปัจจุบันมาจากหลายเหตุปัจจัย คือ

(1) มาจากตัวของเล่นพื้นบ้าน

(1.1) วัสดุที่ใช้ ส่วนใหญ่วัสดุที่นำมาใช้ทำของเล่นพื้นบ้านนั้นจะทำมาจากวัสดุตามธรรมชาติ เช่น ไม้ไผ่ กะลามะพร้าว เม็ดน้อยหน่า ลูกไม้ ฯลฯ ซึ่งอาจจะเป็นสิ่งของที่หาได้ง่ายในชนบทเมื่อครั้งอดีต แต่ก็เป็นที่หายากในสังคมเมืองยุคปัจจุบัน

(1.2) ความคงทน / สวยงาม เป็นข้อที่ต่อเนื่องมาจากข้อแรก คือ ของเล่นที่ประดิษฐ์มาจากกิ่งไม้ ไม้ไผ่ เหล่านี้ แม้จะช่วยปลูกฝังให้เด็กรู้จักการประหยัด นำของเหลือใช้มาทำประโยชน์ สร้างสรรค์จินตนาการ แต่ของเล่นเหล่านี้ก็ไม่มี ความคงทนถาวร เล่นได้ชั่วคราวแล้วเสียหายง่าย (โดยเฉพาะอย่างยิ่งถ้ามาตกอยู่ในมือของเด็กในเมืองที่ถูกหล่อหลอมให้มีลีลารุนแรงแบบเชลเลอร์ มูน หรือเต้านินจา)

อีกประการหนึ่ง สีสนของของเล่นพื้นบ้านมักไม่ค่อยฉลุยตา เตอะตา เหมือนของเล่นสมัยใหม่ซึ่งตามหลักพัฒนาการของเด็ก ๆ แล้ว สีสนของสิ่งของจะเรียกความสนใจของเด็กได้ดีกว่า และสีสนที่หลากหลายก็จำเป็นสำหรับการเรียนรู้เรื่องการจำแนกแยกแยะสำหรับเด็ก ๆ

(1.3) อันตรายจากของเล่นพื้นบ้าน ซึ่งอาจจะเกิดขึ้นจากตัวของเล่นหรือวิธีใช้ของเล่นเอง เช่น เด็ก ๆ อาจจะเอาหนังสือตีใส่ปาก เด็กที่เล่นเดินบนกะลามะพร้าว (โก้งแก้ง) แล้วหกล้ม เป็นต้น

(2) มาจากคู่แข่ง

ในที่ประชุมสัมมนา AHC มีกรณีตัวอย่างที่ชัดเจนที่เล่าจากปากของผู้สัมมนาท่านหนึ่งที่เล่าว่า เธอเคยไปเห็นคนเฒ่าคนแก่ใน จ.อุทัยธานี ที่มีฝีมือยอดเยี่ยมในการเอาไม้ไผ่มาสานเป็นกุง เป็น

ปลา ให้ลูกหลานเล่น ความรู้ดังกล่าวนี้คงสืบทอดกันมาหลายชั่วอายุคนแล้ว แต่ปัจจุบันนี้ เด็ก ๆ ไม่สนใจเล่นกึ่งปลาที่ปูย่าตายายสอนให้เล่นเสียแล้ว เพราะหันไปเล่นของเล่นที่วางขายตามท้องตลาด คุณปู่คุณย่าแฉะนั้นก็เลยต้องเปลี่ยนมาสอนแข่งปลาผู้ชายแทน

ตัวอย่างนี้ก็คงเป็นแบบฉบับโดยทั่วไปของสื่อพื้นบ้าน รวมทั้งของเล่นพื้นบ้าน ซึ่งแต่เดิมนั้น เคยมีอยู่เจ้าเดียวในตลาดการเล่นของเด็ก ๆ จึงไม่เกิดปัญหาอะไร แต่เมื่อมีคู่แข่งหน้าใหม่ (ที่มีหน้าตาที่ดูจุ่มจิมกว่าด้วย) เข้ามาเป็นตัวเลือกอีก (หลาย) ราย ของเล่นพื้นบ้านส่วนใหญ่ก็ต้องม้วนเสื่อกลับบ้าน เช่น การสานไม้ไผ่กึ่งและปลาที่อุทัยธานีเป็นตัวอย่าง

และแล้ววัฏจักรแห่งความสูญเสียก็เริ่มทำงาน เมื่อคนเฒ่าคนแก่ในรุ่นนี้ไม่ได้ทำของเล่นให้ลูกหลาน องค์ความรู้ในการทำของเล่นซึ่งเป็นความรู้ที่ติดอยู่กับตัว (tacit knowledge) ก็เริ่มหมดไปพร้อมกับการล่องลับของเจ้าของความรู้ แล้วผู้ใหญ่รุ่นต่อไปก็ว่างเปล่าเรื่องทั้งการทำและการเล่นของเล่นพื้นบ้าน จนกระทั่งคนรุ่นหลัง ๆ ก็กลายเป็นคนแปลกหน้าสำหรับของเล่นพื้นบ้านไปเลย (เช่น พวกที่ไม่เคยได้ยินชื่อแปลก ๆ ของของเล่นตามท้องถิ่นต่าง ๆ)

(3) เด็ก ๆ ของเราเปลี่ยนไป

ตามหลักนิเทศศาสตร์เราจะเชื่อว่า สิ่งที่เราเรียกว่า “รสนิยม” (taste) นั้น หาใช่สิ่งที่ติดตัวมาแต่ธรรมชาติไม่ หากแต่มาถูกหล่อหลอมกลมกล่อมเอาจากสังคมนี้เอง และหากว่ารสนิยมใดมีโอกาสได้ติดตั้งก่อนเป็นอันดับแรก รสนิยมนั้นก็จะได้เปรียบโดยอยู่ติดตัวบุคคลนั้นไปเลย ตามหลักการยุทธ์ที่ว่า “รบก่อนได้เปรียบก่อน”

ดังนั้น ในยุคปัจจุบันนี้ รสนิยมที่จะขึ้นชอบของเล่นแบบไหนของเด็กไทยจึงถูกบรรดาพวกของเล่นสมัยใหม่ที่มีสีสันสดใส หน้าตาแปลกประหลาด มีการเคลื่อนไหวรวดเร็ว (เช่น ปืนรังสีตุ๊กตาบาร์บี้) ซึ่งติดตั้งรสนิยมของเด็กไทยไปก่อน และแทบจะไม่มีพื้นที่ว่างทางรสนิยมของเล่นพื้นบ้าน ซึ่งมีลีลาเก๋อบจะตรงกันข้ามได้เบียดแทรกเข้าไปเลย

(4) โครงสร้างครอบครัวและวิถีชีวิตประจำวันของทั้งเด็กและผู้ใหญ่เปลี่ยนไป

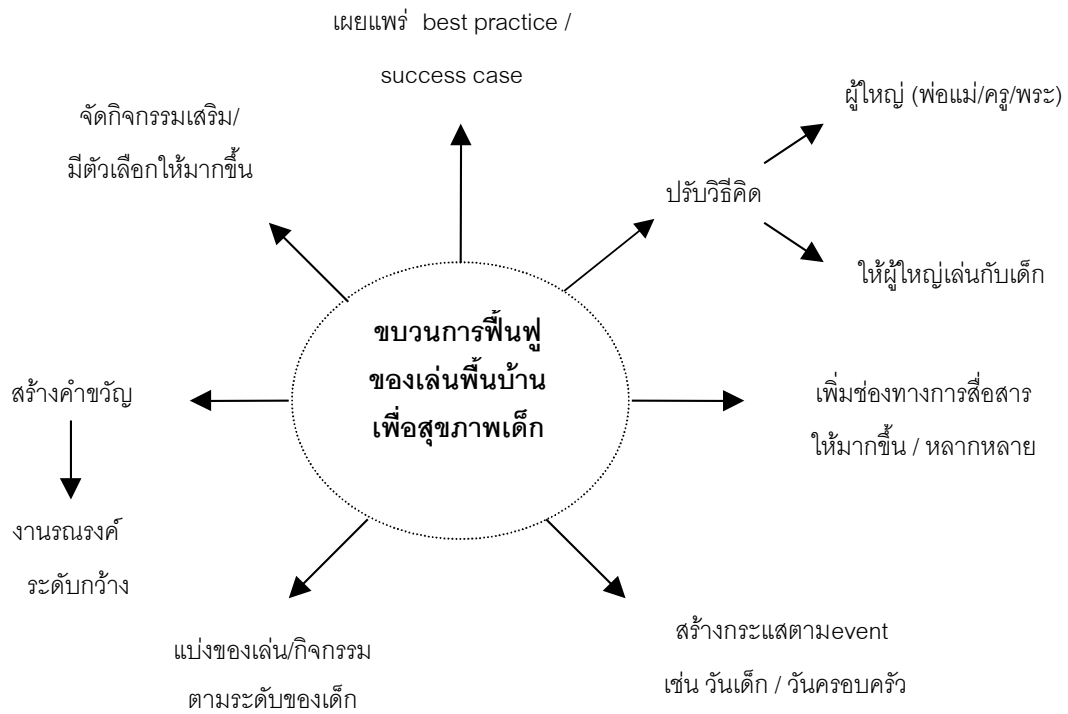
ดังที่ได้แยบ ๆ มาบ้างแล้วตั้งแต่ตอนต้นว่า โครงสร้างของครอบครัวไทยแบบที่มีญาติพี่น้องหลาย ๆ รุ่นอยู่ร่วมกันแบบในสังคมเกษตร ซึ่งต้องการแรงงานจำนวนมากมาช่วยกันทำงานนั้นได้เปลี่ยนโฉมหน้าไป มาเป็นครอบครัวขนาดเล็กที่อพยพโยกย้ายได้อย่างรวดเร็ว งานการต่าง ๆ ภายในบ้านที่ใช้แรงงานเครือญาติ ก็เปลี่ยนแปลงมาเป็นเครื่องทุ่นแรงนานาชนิด สิ่งของที่เคยประดิษฐ์คิดทำเอง ก็เปลี่ยนเป็นไปหาซื้อเอาจากตลาด วิถีชีวิตเปลี่ยนแปลงไปจาก “หาอยู่หากินเอง” มาเป็น “หาเงินแล้วก็ไปใช้เงิน” แทน

จากปัญหาและข้อจำกัดของของเล่นพื้นบ้านที่รุ่มร่ากันเข้ามาหลายทิศทาง ทำให้สถานการณ์ของของเล่นพื้นบ้านนั้นอยู่ในสภาพที่มีแต่ “ทรงกับทรุด” กล่าวคือ ในเชิงปริมาณ ของเล่นพื้นบ้านเริ่มสูญพันธุ์ไปวันละชิ้นสองชิ้น และมีปริมาณลดน้อยลงอย่างน่าเป็นห่วง ส่วนในเชิง

คุณภาพนั้น แม้ในบางแห่งอาจจะมี “ตัวของเล่น” อยู่ แต่ก็อยู่ในสภาพ “เป็นซากของเล่น” กล่าวคือ ไม่มีใครเล่น ถูกเก็บเอาไว้ในตู้เก็บของหรือใต้ถุนบ้าน หรือบางกรณีก็อาจจะดีหน่อยก็อาจจะมีการนำมาเอามาเล่น แต่ก็ไม่รู้ที่มาหรือความหมายเบื้องหลัง

(5) มาสร้างขบวนการฟื้นฟูของเล่นพื้นบ้านกันเถิด

หลังจากที่ได้พบทวนคุณประโยชน์นานาประการของของเล่นพื้นบ้าน รวมทั้งได้มีตัวอย่างของชุมชนบางแห่งที่ได้รื้อฟื้นของเล่นพื้นบ้านขึ้นมาให้มีชีวิตชีวาจนประสบผลสำเร็จ ซึ่งเป็นเสมือนการจุดประกายไฟเล็กๆ ขึ้นมาท่ามกลางความมืด ที่ประชุมสัมมนา AHC จึงได้มีการระดมพลังสมองเพื่อก่อตัวเป็น “ขบวนการฟื้นฟูของเล่นพื้นบ้าน” โดยมีข้อเสนอแนะแนวทางต่าง ๆ ดังนี้



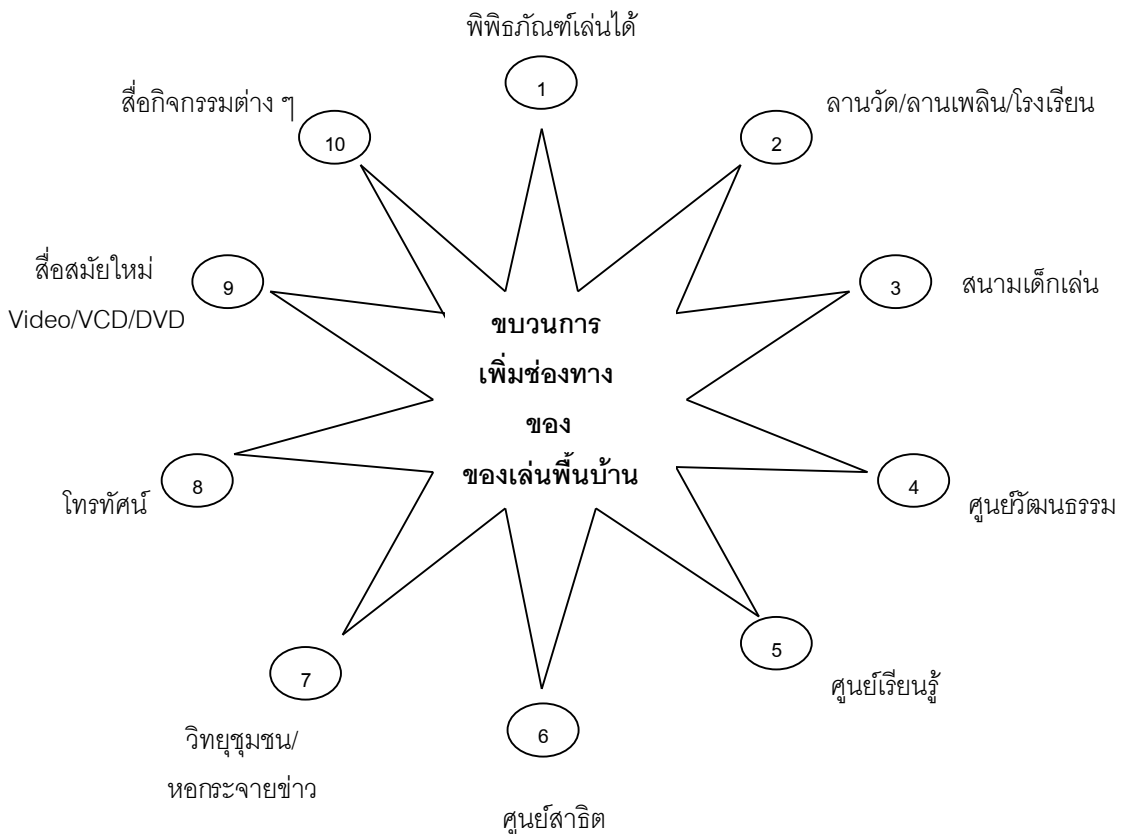
อันดับแรก ปรับเปลี่ยนวิธีคิดของผู้ใหญ่ หลังจากการวิเคราะห์สถานการณ์อาการเจ็บไข้ได้ป่วยเรื้อรังของของเล่นพื้นบ้านแล้ว ที่ประชุม AHC ก็ลงมติว่า สาเหตุหลักของการสูญหายไปของของเล่นพื้นบ้านอยู่ที่ทัศนคติหรือตัว software ของผู้ใหญ่ที่ใกล้ตัวเด็กนั่นเอง เพราะฉะนั้น จะต้องเริ่มกิจกรรมสร้างสัมมาทิฐิให้ผู้ใหญ่เกิดความเข้าใจที่ถูกต้องต่อแมงมุมขาต่าง ๆ ของของเล่นโดยทั่วไปและบริการเสริมพิเศษสำหรับของเล่นพื้นบ้าน

ฉะนั้น บรรดากิจกรรมสร้างความเข้าใจ เช่น การจัดคอร์สสั้น ๆ ให้พ่อแม่รู้จักของเล่นและรู้ใจเด็กจึงน่าจะเป็นกิจกรรมหนึ่งของสถาบันเช่นสถาบันครอบครัวแห่งชาติ หรืออาจจะสอดแทรกเข้าไปอยู่ตามโรงพยาบาลเป็นหนึ่งในแผนการอบรมคุณแม่หลังคลอด + คุณพ่อคนใหม่

ในการฝึกอบรมนี้ หากนำเอา**วิทยาการ**แบบตัวจริงเสียงจริงมาเดินสาย เช่น พระมหากษัตริย์ จากบ้านหนองหล่ม จ.ลำพูน กลุ่มคนเฒ่าคนแก่จากบ้านป่าแดด ที่ฟื้นฟูของเล่นพื้นบ้านได้สำเร็จ มาเดินสายบรรยายเอง ก็น่าจะได้รับความเชื่อถือมากขึ้น

สำหรับ**เนื้อหาการอบรม**นั้น น่าจะทำแบบพัฒนาทักษะทุกด้านของพ่อแม่ / ครู / พระสงฆ์ กล่าวคือ นอกจากจะมีการผ่าตัดเปลี่ยนสมองเรื่องความเข้าใจต่อของเล่นสำหรับ beginner แล้ว ในระดับ intermediate ก็น่าจะสอนผู้ใหญ่ให้รู้จักวิธีเล่นกับเด็กด้วย (ซึ่งเท่ากับเป็นการกระชากวิญญาณแบบเด็ก ๆ ที่หลุดหายไปของผู้ใหญ่ให้กลับคืนมา) และในขั้น advance ควรจะประกบการสอนพ่อแม่ / ครู / พระ ให้รู้จักทำของเล่นพื้นบ้านไปด้วยเลย ระบบ Three in one แบบใช้กระสุนนัดเดียว ยิงนกได้ 3 ตัวแบบนี้ น่าจะได้ผลแบบครบวงจรมากกว่า เพราะ “ของเล่น” นี้ ถ้าไม่ “ลงมาเล่น” เอง ก็อาจจะได้แค่ “ความเข้าใจ” แต่มักไม่ได้ “การเข้าถึง”

อันดับที่สอง ต้องเพิ่มช่องทางการสื่อสารเรื่องของเล่นให้มากขึ้น ถึงแม้สื่อของเล่นพื้นบ้านของเราจะมีความเก๋ไก๋เพียงใดก็ตาม แต่ถ้าหาก**ขาดเวทีที่เปิดตัว**แล้ว ก็คงยากที่จะมีอนาคต ดังนั้นที่ประชุม AHC จึงระดมปัญญากันในการแสวงหาช่องทางเปิดตัวสื่อของเล่นพื้นบ้านให้มากขึ้น โดยไม่เกี่ยงงอนว่า ช่องทางนั้นจะเป็นช่องทางใหม่หรือช่องทางเก่าแก่มาทาสีใหม่ก็ตาม ช่องทางที่ว่าอาจจะมีดังนี้



(1) พิพิธภัณฑ์เล่นได้ เป็นตัวอย่างของช่องทางที่กลุ่มคนเฒ่าคนแก่ที่บ้านป่าแดด จ. เชียงราย ได้ทดลองริเริ่มขึ้นมาแล้ว พิพิธภัณฑ์ได้นี้มีทั้งคุณลักษณะแบบเดิม ๆ ของพิพิธภัณฑ์โดยทั่วไป คือ เป็นสถานที่เก็บรวบรวมสิ่งของที่เป็นของเล่นพื้นบ้านทั้งหลายเพื่อมิให้สูญหายไป เป็นสถานที่ที่ทำหน้าที่เป็น “ห้องเรียนนอกระบบ” คือให้ความรู้ ให้ความเข้าใจแก่ผู้มาเยือน (ซึ่งส่วนใหญ่คงจะเป็นเด็ก ๆ) แต่ทว่าพิพิธภัณฑ์แบบนี้ก็จะมีคุณสมบัติแบบ “หลุดโลก” ออกไปจากพิพิธภัณฑ์โดยทั่วไป เช่น จะไม่มีป้ายปิดประกาศว่า “ห้ามแตะต้องสิ่งของ” ในทางตรงกันข้าม พิพิธภัณฑ์แบบนี้จะต้องให้เด็ก ๆ ผู้ชมเข้าประชิดวงในแบบถึงลูกถึงของ คือต้องได้จับต้อง มิใช่ได้แต่มอง หากแต่ให้ลงมือเล่นได้จริง ๆ และผลที่ตามมาก็คือ ของที่วางในพิพิธภัณฑ์นี้จะต้องเสียหายบ่อย ๆ จึงต้องมีฝ่ายซ่อมแซมที่หนุนหลังอย่างเข้มแข็ง

ปัจจุบันนี้ การมีพิพิธภัณฑ์เล่นได้นี้มีลักษณะเป็นเพียงจุดเล็ก ๆ ที่เป็นข้อยกเว้นเท่านั้น ในอนาคต กลุ่มคนรักเด็กและรักของเล่นพื้นบ้านควรจะต้องความคาดหวังที่จะเรียกร้องให้มีพิพิธภัณฑ์เล่นได้แบบนี้ในทั่วทุกจังหวัด (คงเดาออกแล้วว่า คำขวัญของกลุ่มเด็กรักของเล่นพื้นบ้านในวันเด็กปีหน้าจะเป็นอะไร) และหากมีฝ่ายรวบรวมสถิติว่า นับตั้งแต่มีพิพิธภัณฑ์แบบนี้เกิดขึ้น ปริมาณและประเภทของของเล่นพื้นบ้านในแต่ละปีมีเพิ่มมากขึ้นเท่าไร ตัวเลขนี้จะเป็นเครื่องชี้วัด “ภูมิปัญญาและความขี้เล่น” ของชนชาติไทยได้เป็นอย่างดี

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

(3) แปลงสนามเด็กเล่นให้เป็นสนามปั่นแต่งเด็ก ทุกวันนี้สนามเด็กเล่นในเมืองไทยมีหน้าตาจืดชืดมาก เพราะมีลักษณะเหมือนผู้เข้าประกวดนางงาม คือ เหมือน ๆ กันหมดทั่วประเทศ ในสนามก็จะมีแต่ชิงช้า กระดานหก กระดานหมุน ฯลฯ และมีแต่เด็ก ๆ เท่านั้นที่เล่น ส่วนพ่อแม่ก็นั่งเหงา ๆ คอยดูลูกบ้าง คอยบ่นว่า คอยร้องห้ามไม่ให้เล่นผาดโผน ฯลฯ

เราน่าจะมาทำศัลยกรรมตกแต่งโฉมหน้าของสนามเด็กเล่นให้แปลกหูแปลกตา มากกว่านี้ให้มีลักษณะทั้งบันเทิงและได้สาระ (edutainment) ไปพร้อม ๆ กัน ผู้เขียนเคยเห็นแล้วว่า การจัดงานของเล่นพื้นบ้านที่วัดบ้านหนองหล่ม จ. ลำพูน นั้น สามารถแปลงลานวัดให้เป็นสถานสาร์-บันเทิงครบวงจรมาแล้ว

ลองจินตนาการดูว่า ถ้าเราแบ่งพื้นที่ของสนามเด็กเล่น โดยเริ่มแรกต้องให้ของเล่นพื้นบ้าน แทรกเข้าไปรวมกลุ่มอยู่กับบรรดาชิงช้า กระดานหกทั้งหลาย สนามเด็กเล่นจังหวัดไหน ก็เอาของเล่นพื้นบ้านจากจังหวัดตัวเองไป display เป็นแบบ “ของ(เล่น)ดีประจำจังหวัด” และมุมหนึ่งของสนามก็มีป้ายนิทรรศการให้ความรู้ ว่า ของเล่นพื้นบ้านแบบนี้มีความเป็นมาอย่างไร ทำอย่างไร มีความหมายอะไร มีประโยชน์ด้านไหนแก่เด็ก ๆ (แบบเอกสารของกลุ่มคนเฒ่าคนแก่บ้านป่าแดด ทำออกมา) และตอนเย็น ๆ ในอีกมุมหนึ่ง ก็อาจจะมีการจัดกิจกรรมสอนทำของเล่นให้พ่อแม่ เป็นต้น ผู้เขียนคิดว่าสนามเด็กเล่นเป็นสนามแห่งจินตนาการไม่รู้จบ และพ่อแม่ไทยก็คงมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ไม่น้อยไปกว่าคุณ เจ เค โรลลิง คุณแม่ที่เขียนเรื่อง แฮรี่ พอตเตอร์ หรอกน่า

(4) ศุภณยานาประเภท เมืองไทยมีการตั้งศุภณฯ นานาประเภทมาแล้ว เพราะฉะนั้น ของเล่นพื้นบ้านควรจะสอดแทรกเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของศุภณฯ เหล่านี้ เช่นศุภณฯวัฒนธรรม เพราะการละเล่นนี้ถือว่าเป็นส่วนเสี้ยวหนึ่งของวัฒนธรรมที่เกี่ยวกับการอบรมบ่มเพาะคนในสังคมเลยทีเดียว ศุภณฯ สาสิตฯ วิธีการทำของเล่นพื้นบ้านแบบต่าง ๆ โดยผนวกเอาหลักวิทยาศาสตร์ (ฟิสิกส์/ เคมี/ ชีวะ) หลักคณิตศาสตร์ หลักการแพทย์ / สาธารณสุข เข้าไปอธิบายประกอบเพื่อเพิ่มมูลค่าให้แก่ของเล่นพื้นบ้าน ส่วนศุภณฯเรียนรู้นั้นก็ตรงตัวกับเรื่องของเล่นพื้นบ้านอยู่แล้ว

(5) ฝากไปกับสื่อแบบใหม่ ๆ ทั้งระดับชุมชนและระดับชาติ ที่ประชุม AHC ได้เสนอให้การใช้สื่อของชุมชน เช่น หอกระจายข่าว วิทยุชุมชน ซึ่งไม่ควรจะเป็นแต่เวทีที่นำเสนอเรื่องราวของผู้ใหญ่เท่านั้น และไม่ควรจะเป็นแค่เรื่องการทำมาหากิน เศรษฐกิจการเมือง เพียงแง่มุมเดียว เพราะชีวิตมนุษย์ต้องมีการพักผ่อนรื่นเริงบันเทิงใจด้วย โดยเฉพาะในวัยเยาว์ที่เป็นช่วงเวลาเดียวที่จะแสนสุขอย่างเต็มที่ของมนุษย์ จึงควรมีการสอดแทรกเรื่องของเล่นพื้นบ้านเข้าไปในสื่อของชุมชนเหล่านี้

ส่วนสื่อระดับชาตินั้น มีผู้เข้าร่วมประชุมท่านหนึ่งสังเกตว่าในหนังการ์ตูนญี่ปุ่น ไม่ว่าจะเป็นหนังสือเล่มหรือโทรทัศน์ มักจะมีการสอดใส่เนื้อหาที่แนะนำของเล่นพื้นบ้านญี่ปุ่นลงไปอยู่เสมอ และเมื่อมีการแนะนำของเล่นขึ้นไหนให้รู้จัก เด็ก ๆ ก็จะพากันแห่ไปหาของแบบนี้มาเล่น เมื่อรู้แบบนี้แล้ว ทำไมการ์ตูนโทรทัศน์ไทย เช่น สดุดศาคร จ๊ะจิงจา โฉนน้อยเรื่อนงาม หรือละครประเภทจักร ๆ วงศ์ ๆ แบบสิงห์ไกรภพ จึงไม่ถือโอกาสสอดแทรกของเล่นพื้นบ้านลงไปบ้างหนอ

นอกจากนั้น ในงานทดลองฟื้นฟูของเล่นพื้นบ้านหลายแห่งได้ให้แนวคิดเรื่องการแปลงสื่อจาก “ตัวของเล่นจริง ๆ” มาเป็นสื่อหนังสือ ซึ่งทำให้ให้เป็นสื่อเชิงรุกได้มากขึ้น อย่างไรก็ตาม อ.ถิรพันธ์ ซึ่งจัดว่าเป็นเจ้าแม่สื่อเด็กได้ท้วงติงเบา ๆ ว่า เวลาจะแปลงสารมาใส่สื่อใหม่ ๆ นั้น ขออย่าคิดถึงแต่เพียงระดับสื่อหนังสือเท่านั้น แต่ขอให้คิดเลยเถิดไปถึงพวกสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น VCD หรือ DVD ด้วยเลย เพราะสื่อใหม่ ๆ เหล่านี้ ไม่ได้เป็นเพียงสื่อเชิงรุกเท่านั้น แต่มีอาณาภาพถึงระดับรุกฆาตเลยทีเดียว

(6) สื่อกิจกรรม นอกเหนือจากบรรดาสื่อที่เป็นช่องทางนำพาข่าวสารเรื่องของการเล่นพื้นบ้านไปยังที่ต่าง ๆ แล้ว ที่ประชุม AHC ยังเสนอให้มีการค้นคิดกิจกรรมใหม่ ๆ สไตล์แปลก ๆ ซึ่งถือเป็น “วาระ / โอกาส / พื้นที่” ที่จะเปิดตัวของเล่นพื้นบ้าน เช่น การฝากกระตังไปกับการจัดงาน “หนึ่งผลิตภัณฑ์หนึ่งตำบล” การใช้โอกาสวันสำคัญต่าง ๆ เช่น วันเด็ก วันครอบครัว ฯลฯ

อันดับสุดท้าย มีข่าวดีต้องขยาย

ปัจจุบันนี้ มีกรณีของการรื้อฟื้นของเล่นพื้นบ้านที่ประสบความสำเร็จ (success case) และที่ทำให้ผลอย่างดี (best practice) จำนวนไม่น้อยแล้ว เช่น ที่เอ่ยอ้างชื่อมานับครั้งไม่ถ้วนก็เช่น กลุ่มคนเฒ่าคนแก่บ้านป่าแดด จ.เชียงราย น้องปอ/ปู้ไพร จากชุมชนศรีบุญเรือง จ.หนองบัวลำภู คุณพ่อศักดิ์ชัย จุติโชติ คุณพ่อน้องไข่แดงจากศูนย์การเรียนรู้ชุมชนเพื่อเด็กพิการ จ.นครศรีธรรมราช พระมหาบันเทิง จากวัดหนองหล่ม จ.ลำพูน ฯลฯ กรณีที่สำเร็จและทำได้ดีเหล่านี้ถือได้ว่าเป็นข่าวดีของเรื่องของการเล่นพื้นบ้าน จึงควรมีการเผยแพร่ข่าวสารดังกล่าวออกไปในวงกว้าง

เอกสารประกอบ

1. เอกสารที่ใช้เป็นหลักคือ เอกสารประกอบการสัมมนาชื่อ “ชุดความรู้การสื่อสารเพื่อสุขภาพ : ของเล่นพื้นบ้าน” ของ โครงการ “การพัฒนาองค์ความรู้เรื่องการสื่อสารเพื่อสุขภาพ” (Academic Health Communication : AHC) จัดขึ้นเมื่อวันที่ 26 มีนาคม 2547 ห้องประชุม CHAINA ศูนย์ฝึกอบรมวนศาสตร์ชุมชนแห่งภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
2. กาญจนา แก้วเทพและคณะ (2545)
สืบค้นที่ : อำนาจแห่งความไร้สาระ กรุงเทพฯ
3. คณะกรรมการจัดนิทรรศการ “เด็กฉลาดด้วยของเล่น” ภาควิชาประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ร่วมกับห้างเซ็นทรัล และร้าน Cotton Candy, ห้างเซ็นทรัลลาดพร้าว, 17-25 ธ.ค. 2546.
4. นิรมล ชยุตสาหกิจ. (ไม่ระบุปีที่พิมพ์)
จิตวิทยาการเล่นของเด็ก. คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
5. บวร งามศิริอุดม และคณะ (2544)
ของเล่นพื้นบ้านภาคกลางเพื่อการพัฒนาเด็ก. บริษัทสยามเจริญพาณิชย์, กรุงเทพฯ.
6. บุญ ทอม นีกรธรรม (2544)
“คนเฒ่าคนแก่กับของเล่นพื้นบ้าน : จุดบรรจบของคนสองวัย”. วารสารวัฒนธรรมไทย. 38 : 5 (มิ.ย. – ก.ค. 2544) : 63 – 65

7. ประภาศรี นันทน์นฤมิต. (ไม่ระบุรายละเอียด)
เอกสารประกอบการสัมมนา “**ของเล่น...กับลูก...**”
8. ปราณี้ วงษ์เทศ (แปลและเรียบเรียง) (2528)
ของเล่นของโลก. (แปลจาก The World of Toys, by Robert Culff) สำนักพิมพ์
เจ้าพระยา, กรุงเทพฯ.
9. มุลินธิเพื่อเด็กพิการ (2547)
รายงานผลการศึกษา “**การรวบรวมของเล่นพื้นบ้านไทยกับเด็กพิการ**” , กรุงเทพฯ :
127 หน้า (อัดสำเนา)
10. Wannī Wībulswasdi Anderson (2541)
“World View in Thai Children’s Play and Games” in **Traditional and
Changing Thai World View.** Amara Pongsapich (ed). Chulalongkorn
University Press, 131-158.